**Игры по формированию основ безопасности жизнедеятельности  детей**



**ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С 3-4 ЛЕТ**

**"Источники опасности"**

**Цель:**Закрепить знания детей о предметах, которые могут быть источником опасности.

**Игровые   правила:**Выбрать   предметы,   которые   могут   быть   источником  опасности.

**Игровое действие:**Поиск и название предметов.

**Ход игры.**

Детям раздаются игровые карточки с изображением  различных  предметов. Воспитатель предлагает внимательно рассмотреть изображения предметов и ответить на вопросы:

-Что может быть источником пожара?

-Что может быть источником травмы человека (пореза, укуса, укола, ожога, отравления)?

-Что может быть источником гибели человека? Отмечается тот, кто назовёт правильно все изображения.

**"Знаешь ли ты?"**

**Цель:**Закрепить знания о телефонах служб спасения.

**Игровые правила:**Выполнять действия, соответствующие изображению.

**Игровые действия:**Передвижение фишек по игровому полю в соответствии с количеством выпавших ходов.

**Ход игры.**

В игре принимает участие 4-5 человек, используются фишки разных цветов. Ребёнок бросает кубик, передвигает фишки. Условные обозначения:

-Красный крест  -  назвать телефон скорой помощи;

-Дом  - назвать домашний адрес;

-Милиционер  - назвать телефон милиции;

-Огонь — выбрать из трёх номеров нужный при пожаре;

-Человек в маске — назвать нужный при такой опасности номер;

-Книга - если даётся неправильный ответ, игрок отправляется на эту точку;

-Рука  - если даётся правильный ответ, игрок переходит на эту точку;

-Телефон  - набрать телефон службы безопасности и перейти на финиш.

Побеждает тот, кто быстрее и правильно ответил на все вопросы и пришёл к финишу первым.

**"О чём говорит светофор"**

**Цель:**Закреплять знание сигналов светофора и соответствующих им действий пешеходов.

**Материал:**Карточки с изображением сигналов светофора (горит красный, жёлтый, зелёный), действий пешеходов.

**Ход игры.**

Воспитатель предлагает детям показать сигнал светофора, который обозначает: "иди", "стой", "внимание". Затем показать карточки с изображением действий пешеходов на разные сигналы светофора.

**"Четвёртый лишний "**

**Цель:**Учить детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички, лекарства и др.) Закреплять знания о поведении на улице без взрослых. Различать съедобные грибы и ягоды.

**Игровые правила:**Найти лишний предмет на карточке. Доказать, почему.

**Игровое действие:**Поиск опасного предмета.

**Ход игры.**

Детям раздаются карточки, на каждой изображены четыре предмета, один из которых лишний (несёт опасность). Тот, на которого указывает воспитатель (волшебная стрелочка), объясняет, что лишнее и почему.

Карточки:

1. Съедобные грибы и мухомор.

2. Игрушки и гвозди.

3. Игрушки и лекарство.

4. Кисточка, карандаш, ручка, иголка.

5. Малина, клубника, смородина и волчья ягода.

6.  Дети играют в песочнице, катаются на качелях, катаются на санках, мальчик ест сосульку.

По аналогии могут быть представлены и другие комбинации.

**"На прогулке"**

**Цель:**Закреплять  знания  детей  о  правильном  общении, поведении с животными.

**Материал:**

Карточки с изображением правильных и неправильных действий при встрече с собакой, пчелой, козой, ежом, муравьями в муравейнике.

**Игровые правила:**На вопрос воспитателя показать картинку с правильным ответом, а затем с неправильными действиями.

**Ход игры.**

Воспитатель  предлагает детям  ответить,  как  бы  они  поступили  в  разных ситуациях, возникших во время прогулки в выходной день *(на даче, в лесу).* Нужно показать сначала картинку с правильным действием, а затем показать неправильные.

-На дороге я повстречал собаку. Можно*,  н*ельзя  *(дети показывают карточку)*

-На полянке ко мне подлетела оса (пчела). Можно, нельзя.

-На опушке щиплет травку коза. Можно, нельзя.

-В траве я заметил ежа. Можно, нельзя.

**"Телефон"**

**Цель:**Закреплять знание номеров телефонов аварийных служб.

**Ход игры.**

Перед ребенком разложены карточки с изображением машин скорой помощи, МЧС, милиции, пожарной, спортивной машины и карточки с номерами 01, 02, 03. Воспитатель предлагает ребёнку выбрать любой номер и найти машину, которая придёт по этому номеру.

**"Пожар"**

**Цель:**Закрепить знания детей о пожарной безопасности.

**Игровые правила:**На вопрос воспитателя показать картинку-ответ.

**Материал:**Картинки с изображением коробки со спичками, телефоном 01; молнии, попадающей в дерево; утюга; 02; 03; горящего стола; ведра воды.

**Игровое действие:**Выбор из предложенных - правильной картинки.

**Ход игры.**

Детям раздаются карточки. Воспитатель предлагает ответить на вопрос, показав нужную карточку.

-Отчего происходит пожар?

-Что нужно делать, если случился пожар?

-По какому телефону вызывают помощь?

За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

**"Дело серьезное"**

**Цель:**Учить детей подбирать для игр подходящие предметы, знать с какими вещами играть нельзя.

**Материал:**Карточки с изображением мяча, ножниц, пирамидки, газовой плиты, спичек, ножа, неваляшки, таблеток, утюга, иголки, куклы, машинки, вилки, стеклянной вазы и др.

**Ход игры.**

Перед детьми разложены карточки обратной стороной кверху. Ребёнок достаёт любую, просматривает её и отвечает, можно играть с этой вещью или нет *(объясняя почему).* За правильный ответ получает фишку.

**"Тротуар и дети"**

**Цель:**Закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить детей правильно выбирать место для игр. Воспитывать быструю реакцию на происходящее.

**Ход игры.**

Предложите детям построить из кубиков дом с аркой. Арка должна быть таких размеров, чтобы через неё могли проехать игрушечные машинки. Попросите детей разместить их перед аркой. Куклы будут изображать мальчиков-футболистов или девочек, играющих в "классики". В качестве футбольного мяча можно использовать шарик для пинг-понга, а "классики" изобразить с помощью полосок бумаги или верёвочек. В игре одновременно может участвовать несколько детей, которые меняются ролями. В процессе игры мальчики с помощью кукол изображают игру в футбол, а девочки — игру в "классики". При этом один ребёнок продвигает игрушечную машинку через арку и громко сигналит. Дети быстро убирают кукол с дороги и переносят подальше от арки. Сюжет можно варьировать. Например, из окна игрушечного дома высовывается зайчик и предупреждает об опасности. Аналогичный сюжет можно разыграть с помощью настольного театра.

**"Кто больше назовёт действий"**

**Цель:**Учить детей соотносить действия с профессией людей, действующих в чрезвычайных ситуациях.

**Игровые правила:**Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребёнок не может вспомнить, он ударяет мячом об пол, ловит его и бросает ведущему.

**Игровые действия:**Бросание и ловля мяча.

**Ход игры.**

Воспитатель предлагает назвать действие, которое выполняет человек названной профессии, но называть можно только одно действие *(врач, милиционер, пожарный).*Выигрывает тот, кто больше назовёт действий.

**ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ**

**«Можно – нельзя»**

**Цель**: закреплять представление о бытовых предметах, которыми нельзя играть.

**Оборудование:** предметные картинки опасных и безопасных для игры предметов, кукла, сундучок.

**Ход игры:**

Воспитатель предлагает вспомнить, что может произойти, если без разрешения брать опасные предметы: нож, ножницы, иголки и т. д. Дети поочередно берут по картинке и кладут около куклы, если с этим предметом играть можно, или в сундучок, если этот предмет для игры опасен. Педагог побуждает детей объяснять свой выбор.

**«Разрешается – запрещается»**

**Цель:** закрепить знание правил безопасного поведения детей.

**Оборудование:** картинки с изображением различных ситуаций опасного и безопасного поведения детей, символы зеленого и красного цветов (круги, кубики или другие предметы).

Ход игры:

Воспитатель раздает детям картинки и предлагает подойти к символам красного цвета тем, у кого изображено то, что запрещается делать, а к зеленым символам – с правильными действиями изображенных персонажей.

Усложнение: дополнить оборудование изображениями улицы, дома, пожара. Дети должны подойти к картинкам в соответствии с имеющейся ситуацией, а затем выбрать символ определенного цвета.

**«По грибы»**

**Цель**: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах; продолжать формировать правила безопасного поведения в лесу.

**Оборудование**: корзинки – по количеству детей, силуэты или муляжи грибов.

**Ход игры:**

Воспитатель напоминает о правилах безопасного поведения в лесу и предлагает собрать съедобные грибы для супа.

**«О чем говорит светофор»**

**Цель:** закреплять знания о значении цветов светофора и правила движения; упражнять в выполнении правил.

**Оборудование:** светофор с переключением цветов, автомобили разного назначения, дорожная разметка, куклы.

**Ход игры:**

Воспитатель готовит макет дороги с разметкой пешеходного перехода, создает при помощи игрушек различные дорожные ситуации и предлагает детям показать правильное поведение на дороге пешеходов и водителей.

**ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ**

**«Раньше и теперь»**

**Цель:** ориентируясь в предлагаемой ситуации, подобрать правильный ответ.

**Правила игры:** воспитатель кратко сообщает детям, какие действия предпринимались в прошлые времена в случае возникновения пожара; ребята рассказывают, как в таких случаях нужно поступать сегодня.

1. Как узнать и сообщить о пожаре?

Что делали раньше

Над городом возвышалась каланча, на которой постоянно находился наблюдатель. Как только он замечал дым, сразу же запускал в небо сигнальный шар.

Как поступают сегодня

Звонят по телефону 01.

1. Как пожарным добраться до пожара?

Что делали раньше

На телегу, на которой уже была установлена бочка с водой, садились пожарные и, погоняя лошадей, ехали к месту пожара.

Как поступают сегодня

На пожарной машине. На пожарном поезде. На пожарном вертолете. На пожарном самолете.

1. Какая одежда (экипировка) у пожарных?

Что делали раньше

Раньше пожарные носили форму из холстины, на голову надевали каску, на руки - брезентовые рукавицы.

Как поступают сегодня

Сегодня жизнь и здоровье пожарного защищает комбинезон из огнеупорных материалов, каска, противогаз или респиратор.

1. Какими средствами тушат пожар?

Что делали раньше

Ручным насосом, ведром с водой, топориком, ломом, багром.

Как поступают сегодня

Брандспойтом, подключенным к автонасосу, огнетушителями, водой, пеной.

**«Горит – не горит»**

**Цель:** быстро и правильно выполнить ответственное действие; закрепить знание о свойствах горючести различных предметов и веществ; помочь осознать разрушительную силу огня и развить быструю реакцию  на ответное действие.

**Правила игры:** дети стоят в кругу, воспитатель – в центре. Педагог называет какой-либо предмет или вещество и бросает мяч одному из детей. В том случае, если это вещество не горючее, ребенок должен поймать мяч, если же оно горючее – отбить. Ребенок, сделавший ошибку, выбывает из круга. Выигрывает ребенок, оставшийся последним.

(Примеры негорючих предметов и веществ: металл, вода, лед, земля, воздух, камень, кирпич, глина, мел и т.д.)

**«Что нужно пожарным?»**

**Цель:** быстро и правильно подобрать картинки с изображением предметов пожарной тематики.

**Правила игры:** детям раздаются карточки с изображением предметов и явлений, характеризующих различные профессии, в том числе и пожарного. Ребята на скорость выбирают из общей массы карточек те, которые относятся к пожарной тематике. Выигрывает тот, кто быстрее отберет нужные карточки и не допустит при этом ошибки

**«Диалоги по телефону»**

**Цель:** научить детей правильно набирать номер по телефону и давать точные и четкие ответы на вопросы; способствовать запоминанию детьми общепринятых правил разговора по телефону, в том числе с дежурными экстренных служб.

**Правила игры:** дети по очереди выбирают карточки с номерами телефонов экстренных служб: 01, 02, 03, 04. Воспитатель рассказывает предысторию чрезвычайной ситуации (3-4 предложения) и дает задание ребенку, в зависимости от конкретного случая, вызвать по игрушечному телефону ту или иную службу. Задание считается выполненным, если по рассказу ребенка можно понять, куда и с какой целью должна приехать та или иная служба. (Роль дежурного выполняет воспитатель).

**«Если возникает пожар»**

**Цель:** учить детей в рифму заканчивать стихотворение-загадку; закрепить знания детей о правилах безопасного обращения с огнем.

**Правила игры:**дети, взявшись за руки, образуют круг, в его центре стоит воспитатель с воздушным шариком (мячом) в руках. Он произносит строки стихотворения и, делая паузу на последнем слове, передает шарик (мяч) ребенку, который быстро досказывает слово и возвращает шарик воспитателю.

Этот шар в руках не даром.

Если раньше был пожар,

Ввысь взмывал сигнальный шар –

Звал пожарных в бой с пожаром.

Где с огнем беспечны люди,

Где взовьется в небо шар,

Там везде грозить нам будет

Злой, безжалостный …  (пожар).

Раз, два, три, четыре –

У кого пожар в… ( квартире)?

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил … (утюг)?

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил белье над … (газом).

Пламя прыгнуло в траву.

Кто у дома жег … (листву).

Дым увидел – не зевай

И пожарных … (вызывай).

Помни, каждый гражданин –

Этот номер … (01)!

**«Хорошо – плохо»**

**Цель:** формировать представления о полезных и вредных свойствах огня. Развивать логическое мышление, память, внимание.

**Ход игры:**

Ребёнку показывается картина, изображающая различные виды применения огня (и хорошего и плохого).Детям раздают карточки с изображением огня и предметов, связанных с огнём (спички, дрова, газовая плита, керосиновая лампа ит.д.) дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

**«Лото- пожарная безопасность»**

**Цель:** с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, связную речь. Воспитывать чувство ответственности.

**Ход игры:**

Воспитатель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля), затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре( мальчик играет спичками, девочка выбежала на балкон горящей квартиры, оставлен утюг без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот , у кого окажется больше закрытых полей.

**«Карточная викторина»**

**Цель**: закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности. Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.

**Ход игры:**

Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку корточки с вопросами на тему правил поведении во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

**Варианты вопросов:**

- Назови возможную причину пожара;

- как правильно вызвать пожарных;

- что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром;

- можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных;

- что нужно делать, если в доме запахло газом;

- можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;

- можно ли поджигать тополиный пух;

- можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;

- можно ли использовать лифт во время пожара в доме;

- что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;

- как правильно покинуть задымлённое помещение;

- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

**«Назови причины пожара»**

**Цель:** формировать знания о причинах пожара .Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

**Ход игры:**

Из предложенных воспитателем сюжетных картинок ( дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

**«Выбери нужное»**

**Цель**: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.

**Ход игры:**

Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель .ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.