

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

**КАРТОТЕКА ИГР ПО ОБЖ**  
ДЛЯ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ



## КАРТОЧКА №1

«Найди нужный знак»

Цель: Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

## КАРТОЧКА №2

«Учим дорожные знаки»

Цель: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры:

Детям раздают большие карты. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выиграет тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

## КАРТОЧКА №3

«Правила дорожного движения»

Цель: Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

Ход игры:

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

## КАРТОЧКА №4

«Верно – неверно»

Цель: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры:

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

#### КАРТОЧКА №5

«Мы – пассажиры»

Цель: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры:

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

#### КАРТОЧКА №6

«Дорожная азбука»

Цель: Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

#### КАРТОЧКА №7

«Правила поведения»

Цель: Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: Разрезные картинки.

Ход игры:

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

#### КАРТОЧКА №8

«Пешеходы и транспорт»

Цель: Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Материал: Кубик, игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков.

Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попав на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

### КАРТОЧКА №9

«Большая прогулка»

Цель: Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Материал: Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

### КАРТОЧКА №10

«Я грамотный пешеход»

Цели: Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

### КАРТОЧКА №11

«Дорожное лото»

Цель: Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

Материал: Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

Ход игры:

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

### КАРТОЧКА №12

Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»

Цели: Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

Материал: Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

Ход игры:

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

### КАРТОЧКА №13

«Цветные автомобили»

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

#### КАРТОЧКА №14

«Трамвай»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Ход игры: Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

#### КАРТОЧКА №15

«Добеги до знака»

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок бежит к дорожному знаку, который называет воспитатель. Если ребенок ошибается в выборе знака, то он возвращается в конец колонны.

#### КАРТОЧКА №16

«Светофор»

Цель: учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие, мышление, сообразительность.

Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель показывает кружок, а дети выполняете действия: - красный – молчат; - желтый – хлопают в ладоши; - зеленый – топают ногами. – На красный цвет – делают шаг назад, – на желтый – приседают, – на зеленый – маршируют на месте.

#### КАРТОЧКА №17

«Стоп – Идите»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное внимание.

Материал: макет светофора.

Ход игры: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках – по другую. Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет водящего,

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

### КАРТОЧКА №18

«Ловкий пешеход»

Цель: развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу.

Материал: светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдвое больше мяча, резиновый или пластмассовый мячик.

Ход игры: Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал – в красный – выбываешь из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.

### КАРТОЧКА №19

«Птицы и автомобиль»

Цель: развивать ловкость, скорость, ориентировку в пространстве, внимание.

Материал: руль или игрушечный автомобиль.

Ход игры: Дети – птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).

Воспитатель говорит: Прилетели птички, Птички – невелички, Все летали, все летали, дети бегают, плавно взмахивая руками Крыльями махали. Так они летали, Крыльями махали. На дорожку прилетали присаживаются, постукивают пальцами по коленям Зернышки клевали. Воспитатель берет в руки руль или игрушечный автомобиль и говорит: Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, в рожок трубит. Тра-та-та, берегись, берегись, Тра-та-та, берегись, посторонись! Дети – птички бегут от автомобиля

Сюжетно-ролевые игры

### КАРТОЧКА №20

«На дорогах города»

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Материал: игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

Ход игры: детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

### КАРТОЧКА №21

«Правила движения»

Цель: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации,

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Материал: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

Ход игры: детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

Игры по развитию речи

КАРТОЧКА №22

«Вызов службы спасения»

Цель: стимулировать развитие связной речи.

Игровые правила: составлять короткий рассказ по плану (образцу): правильно и чётко называть своё имя, фамилию, своё местоположение, кратко описывать проблему.

Игровые действия: составлять короткий рассказ по мере появления слайдов от имени одного из героев ситуации или стороннего наблюдателя.

*На экране ПК сменяются кадры, дети рассказывают в игрушечный телефон о ситуации.*

ИГРЫ ПО ПОЖАРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ



Дидактические игры

КАРТОЧКА №1

«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

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

### КАРТОЧКА №2

«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.

### КАРТОЧКА №3

«Сложи картинку»

Цель: закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

Ход игры:

Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

### КАРТОЧКА №4

«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.

### КАРТОЧКА №5

«Доскажи словечко»

Цель: закреплять знания о мерах предотвращения пожара. Развивать словарь, внимание, память.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми встаёт в круг, передаёт красный мяч ребёнку который должен закончит стихотворную строку.

Где с огнём беспечны люди,  
Там взовьётся в небе шар,  
Там всегда грозить нам будет  
Злой.....(пожар)  
Раз, два, три, четыре.



Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

У кого пожар в .....(квартире)

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил.....( утюг)

Красный отблеск побежал.

Кто со спичками.....(играл)

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил бельё над ... (газом)

Пламя прыгнуло в листву.

Кто у дому жог...(траву)

Кто в огонь бросал при этом

Не знакомые ... (предметы)

Помни каждый гражданин:

Этот номер:....(01)

Дым увидел- не зевай.

И пожарных ....(вызывай)

## КАРТОЧКА №6

«Четвёртый лишний»

**Цель:** закреплять знания о предметах которые могут стать причиной возникновения пожара , развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

**Ход игры:**

из четырёх предложенных картинок изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром. Пример – кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)

## Подвижные игры

### КАРТОЧКА №7

«Огонь в очаге»

**Цели:** развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве, внимание, выдержку; формировать чувство отваги, дисциплинированность, волю и стремление к победе, культуру поведения в быту.

**Ход игры:**

Один из игроков изображает Огонь (в полумаске). Он выходит из своего жилища – очага и ходит вокруг остальных игроков.

ОГОНЬ. Я – Огонь, меня не тронь!

ИГРОКИ (в ответ)

Ты зачем ушел из очага,

Превратился в нашего врага?

ОГОНЬ: Я, Огонь – ваш друг и враг,

Со мной не справиться никак.

После этих слов он шипит и машет руками, ловит детей, которые входят в границы круга, где живёт Огонь. Если Огонь поймал своим «пламенем» ( тех кто нарушил покой его очага), то превращает его в уголёк и сажает в свой очаг. Тот, кто остаётся не пойманным последним игроком, становится отважным Смельчаком, победившим Огонь.

### КАРТОЧКА №8

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

### «Огненный Дракон»

**Цели:** совершенствовать физические навыки, умение идти приставным шагом, ползти; развивать быстроту реакции, ловкость, смелость.

#### **Ход игры:**

Игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый шаг говорят: «Огонь –дракон, уходи вон!»

Спящий Дракон лежит в центре круга. Когда Дракон встаёт, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются.

**ДРАКОН:** Язычки огня всё ближе, ближе

Нагибайтесь ниже, ниже!

Все игроки увёртываются, наклоняются низко, ползут, чтобы водящий их не задел. Те, кого не задел, возвращаются в круг.

#### КАРТОЧКА №9

##### «Пожарная тревога»

Игра-эстафета

**Цель:** развивать координацию, быстроту реакции, умение быстро ориентироваться в пространстве.

**Игровые правила:** выполнять задание поочерёдно, брать только один кусочек ткани (огонь).

**Ход игры:** игроки делятся на две команды, выстраиваются в колонны; используя «ходули» дети поочерёдно собирают разложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро (находится на противоположной от команд стороне зала).

#### КАРТОЧКА №10

##### «Потуши огонь»

Игра-эстафета

**Цель:** развивать быстроту, ловкость; воспитывать умение работать в команде.

**Игровые правила:** стараться не разлить воду, действовать по сигналу.

**Игровые действия:** команды становятся в шеренгу лицом друг к другу, около последних участников стоит 4—5 пластмассовых ведра с водой; по сигналу последний игрок передаёт поочерёдно ведра детям (одно за другим), стоящим справа (слева) от себя; первый игрок выливает ведро в большое ведро «с огнём» (с собранными кусочками ткани) — «тушат огонь».

#### КАРТОЧКА №11

##### «Спасение игрушки»

Игра-эстафета

**Цель:** совершенствовать в соревновательной форме навыки основных видов движений (ходьба по наклонной доске, лазание по гимнастической стенке); развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «пострадавшему».

**Игровые правила:** задание выполнять поочерёдно, не уронить игрушку.

**Игровые действия:** с помощью каната подняться по наклонной доске к верхним рейкам гимнастической стенки; взять игрушку, расположенную на верхней перекладине; приставным шагом перейти на соседний пролёт гимнастической стенки;

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

спуститься вниз по гимнастической доске («скатиться с горки»); перенести игрушку в безопасное место.

Сюжетно ролевые игры

### КАРТОЧКА №12

«Мы - пожарные»

Цель: формировать умение развивать сюжет на основе знаний по ПДД; согласовывать свои действия с действиями партнёров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения. Согласовывать и прогнозировать ролевые действия и поведение в соответствии с сюжетом игры.

Материал: набор пожарных машин, шлемы для пожарных, вёдра, лопаты, предметы заместители – шнуры, скакалки, шведская лестница, спортивный канат, спортивные маты, набор игрушек «Мы – пожарные», магнитофон (аудиозапись «пожарной мигалки»).

### КАРТОЧКА №13

«Один дома».

Цель: развивать умения брать на себя роль в соответствии с сюжетом игры; использовать атрибуты, предметы заместители. Развивать творческое воображение, игровой замысел, опираясь на полученные знания правил безопасности.

Материал: игрушечные бытовые предметы (утюг, компьютер, газовая плита, микроволновая печь, стиральная машина, гладильная доска, электрочайник, фен и т.д.), предметы заместители (счётные палочки в коробочке и т.д.), телефон, атрибуты к игре «Мы –пожарные», игровой уголок, обустроенный. Детской и кукольной мебелью.

## ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ ПОВЕДЕНИЯ

### В БЫТУ И НА УЛИЦЕ

## Детские шалости – причина опасности



### КАРТОЧКА №1

#### «Незнакомец»

#### Игра-тренинг

**Цель:** упражнять в умении правильно вести себя в ситуациях с незнакомым человеком, формировать модель поведения в подобных ситуациях.

**Ход игры:** дети учат Карлсона, как себя вести в ситуации с незнакомкой.

Незнакомка. Здравствуйте, ребята. Какие вы замечательные! Угощайтесь конфетами. Карлсон первым угощается. Дети берут (не берут) угощение. Если кто-то возьмёт конфеты (мандарины), воспитатель спрашивает у детей, правильно ли они поступили.

Незнакомка. У меня в машине ещё много вкусного! А ещё есть котик и интересные игрушки... Пойдёмте со мной!

Карлсон собирается идти с Незнакомкой.

В. Правильно ли поступает Карлсон? (Обращаясь к незнакомке.) А вы кто? К кому вы пришли?

Незнакомка (не отвечает, хватая Карлсона за руку и тянет за собой к выходу). Я вижу, ты хороший! Не слушай их! Я отведу тебя к маме, она просила тебя забрать!

Карлсон плачет и послушно идёт за Незнакомкой.

В. Ребята, что надо делать, если чужой человек тащит тебя за собой? (Вырываться, громко кричать, звать на помощь.) Женщина, оставьте Карлсона в покое!

(Отталкивает Незнакомку, забирает руку Карлсона.) У нас есть заведующая, пройдите к ней.

Дети провожают Незнакомку и отдают коробки с опасными предметами.

Раздаётся звонок телефона Карлсона.

Карлсон. Мне звонит Малыш! Алло! Где ты? Ребята, он потерялся! Малыш, скажи, где ты?

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

Мальш (*по громкой связи телефона*). Я потерялся. Заигрался с друзьями...

Карлсон. Где же тебя найти?

Мальш. Тебе помогут мои фотографии. Я передам их по Интернету.

В. К нам не приходила электронная почта?

В. Да, как раз сейчас пришла. Получайте своё сообщение.

В. Ребята, мы получили фотографии, которые нам помогут найти Мальша. Мальш фотографировал предметы, встречающиеся на его пути, места, где он играл: песочница, дерево, клумба, метла, пункт первой помощи и др. С помощью данных ориентиров дети находят Мальша, объясняют ему, в каких местах нельзя играть, и приглашают в службу «Юный спасатель».

Дидактические игры

КАРТОЧКА №2

«Как избежать неприятностей?»

Цель: развивать умение классифицировать и объяснять опасные и безопасные ситуации, изображённые на картинках.

Ход игры: кратко объяснять сюжет картинки, его последствия.

Игровые правила: кратко и чётко описывать сюжетную картинку в соответствии с её изображением.

КАРТОЧКА №3

«Опасно – неопасно»

Цель: учить детей отличать опасные жизненные ситуации от неопасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуации; закреплять знание правил безопасного поведения; воспитывать чувство взаимопомощи.

Материал: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (красного, белого и желтого) в зависимости от вариантов игры.

Содержание картинок: ребенок лазает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т.д.

Ход игры: Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (наглядной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять определенную карточку, в зависимости от опасности, правильно разложить дидактические картинки.

Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, и белую — если опасности нет. Дети не должны мешать друг другу, при необходимости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользоваться подсказками.

КАРТОЧКА №4

«Если я сделаю так»

Цель: обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; развивать мышление, сообразительность.

Материал: набор поощрительных предметов: фишек, звездочек.

Ход игры: Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуации (угрожающей и не угрожающей жизни и здоровью) или предложить два варианта

Опубликовано:

"Кейс воспитателя" [https://vk.com/keis\\_vos](https://vk.com/keis_vos)

развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возникает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сделаю...» Дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет. Дети должны выслушать ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные дополнения поощряют фишкой, звездочкой.

### КАРТОЧКА №5

«Скорая помощь»

Цель: закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Материал: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

Ход игры: Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, за температурил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

### КАРТОЧКА №6

«Наши помощники — растения»

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Материал: предметные картинки с изображением лекарственных растений.

Ход игры: Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребенок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.

### КАРТОЧКА №7

«Путешествие в страну здоровья»

Цель: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.

Материал: игровое поле с наклеенными иллюстрациями; кубик, цветные фишки или пуговицы.

Ход игры: Играющие по очереди бросают кубик, на гранях которого изображены от 1 до 3 кружков, и передвигают свою фишку вперед на столько ходов, сколько кружков выпало на кубике. Если фишка оказалась на красном кружке, то ребенок, прежде чем сделать следующий ход, должен ответить, как вести себя при насморке, кашле, высокой температуре, зубной боли. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при правильном делает следующий. Когда фишка оказывается на зеленом кружке, играющий рассказывает, чем полезны для человека движения, режим дня, витамины, водные процедуры. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при правильном переставляет фишку на три хода вперед. Побеждает тот, кто первым доберется в страну здоровья.

### КАРТОЧКА №8

«Полезные и вредные продукты»

Цель: систематизировать представления детей о вредных и полезных продуктах, упражнять в умении их дифференцировать, формировать потребность заботиться о своём здоровье.

Материал: картинки с изображением различных продуктов, два обруча

Ход игры: для того чтобы быть здоровым, нужно правильно питаться. Сейчас мы узнаем, известно ли вам, какие продукты полезны.

Воспитатель предлагает детям картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают полезные продукты и объясняют свой выбор, во второй – продукты, которые вредны для здоровья.

### КАРТОЧКА №9

«Источники опасности»

Цель: закрепить знания о предметах, которые могут быть объектами возникновения опасности, формировать умения выбирать картинки предметов по описанной ситуации, воспитывать чувство товарищества

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки)

Ход игры: воспитатель отворачивается, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

### КАРТОЧКА №10

«Игра - дело серьёзное»

Цель: упражнять детей в выборе безопасных предметов для игр по картинкам, закреплять знания о том, какими предметами можно играть.

Материал: картинки с изображением различных предметов (опасных и неопасных), два обруча

Ход игры: Воспитатель предлагает детям разложить картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают картинки с изображением предметов, с которыми можно играть, во второй – картинки с изображением предметов, с которыми нельзя играть, и объясняют свой выбор.

### КАРТОЧКА №11

«На прогулке»

Цель: закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображённое на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными

Материал: иллюстрации, 2 обруча

Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок.

Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.