Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 29»

(дошкольное отделение «Семицветик»)

**Картотека**

**дидактических игр по ОБЖ для детей 5-7 лет**

Составила воспитатель

Работнова Е.В.

г. Мытищи-16

1. **«Источники опасности»**

**Дидактическая задача:**

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.

**2.     «Знаешь ли ты?»**

**Дидактическая задача:**

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.

**3.       «О чём говорит светофор»**

**Дидактическая задача:**

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.

**4.     «Четвёртый лишний «**

**Дидактическая задача:**

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.

**5.     «На прогулке»**

**Дидактическая  задача:**

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.

**6.     «Телефон»**

**Дидактическая задача:**

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.

**7.     «Пожар»**

**Дидактическая задача:**

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.

**8.     «Игра — дело серьезное»**

**Дидактическая задача:**

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.

**9.      »Тротуар и дети»**

**Дидактическая задача:**

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.

**10.     «Кто больше назовёт действий»**

**Дидактическая** **задача:**

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.

**11.     «Игра-соревнование «По грибы»**

**Дидактическая задача:**

Закрепить знание съедобных, и несъедобных грибов.

**Материал:**

Игровое поле, кубик, фишки, корзинки для грибов, съедобные грибы *(подосиновики, белые, подберёзовики).*

**Ход игры.**

Дети поочерёдно бросают кубик, отсчитывают количество ходов, ставят фишки. Если попадает на мухомор, то фишку возвращают по красной стрелке, если на бледную поганку –ребёнок пропускает 2 хода, если на кружок с грибами (съедобными), то в зависимости от цифры на кружке, столько же грибов кладёт себе в корзинку. В конце игры подсчитывают количество собранных грибов. У кого больше — тот и выиграл

**12.     «Каждой вещи свое место»**

**Дидактическая  задача:**

Закреплять представления о  правилах  безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома ив детском саду.

**Материал:**

игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

**Ход игры.**

Вкоробке лежат картинки-предметы (изображением вниз). Каждый ребенок берет одну картинку и кладет ее на игровое поле — на место, объясняя свой выбор.

Варианты:

•    На   игровом   поле  »разбросаны»  картинки-предметы. Дети  по  очереди раскладывают их на место;

•    На макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире».

•    То же в игровом уголке.

**13.      »Что, где, когда?»**

**Дидактическая задача:**

Закрепить умение правильно вести себя в экстремальной ситуации.

**Игровые правила:**

Ответить на вопрос игровых персонажей.

**Ход игры.**

Воспитатель предлагает поиграть в игру. На столе лежат письма от сказочных персонажей, в центре волчок.

Воспитатель раскручивает волчок, берёт письмо по стрелке, зачитывает детям вопрос. Дети советуются и отвечают. За правильный ответ получают фишку.

Если   будет   неправильный   ответ,    то    обязательно    воспитатель   говорит правильный.

**Письмо 1:**

**Часто приходится работать с огнём. Как поступить, если загорюсь сам.**

**(Змей Горыныч).**

**Ответ:**

Если сам горишь, беда,

И даже если голова.

Хватай одеяло, пальто, покрывало

И залезай с головою туда.

Ну а если есть вода,

Это просто красота.

Водой смело обливайся,

Лей побольше, не стесняйся.

И тогда огонь погаснет.

Это всем ребятам ясно.

**Письмо 2:**

**Ребята, отморозил в проруби хвост. Помогите.**

**(Волк).**

**Ответ:**

Если отморозил хвост, или пальцы, или нос,

Вот тебе совет такой — потеплее их накрой,

Чаю тёплого попей, а потом к врачу скорей!

**Письмо 3:**

**По тропинке прыгал зайчик,**

**И поранил сильно пальчик.**

**Оказался перелом.**

**Как же быть ему потом?**

**(Зайчик).**

**Ответ:**

Перелом, перелом,

Шины ищем мы потом.

Две накладываем шины.

Если шины рядом нет,

То берём линеечку,

Или просто реечку.

По размеру отломили,

Аккуратно приложили,

Бинтом перемотали,

Врача вызывали.

**Письмо 4:**

**Часто приходится оставаться дома одним. Мама уходит за молоком. Как быть, если кто-то постучится?**

**(Семеро козлят).**

**Ответ:**

Звонят или постучали

Ты к дверям не подбегай.

Сразу дверь не открывай.

Ты в глазок посмотри,

Кто пришёл, определи.

Если кто-то незнакомый,

Ни за что не открывай.

**Письмо 5:**

**Бабушка переехала в город и заболела. Надо идти навестить её. Боюсь заблудиться. Как поступить, если заблужусь?**

**(Красная Шапочка).**

**Ответ:**

Знайте, в городе всегда заблудиться можно.

И поэтому ведите себя очень осторожно.

К чужим дядям, к чужим тётям

Вы не подходите.

Только милиционеру свой адрес сообщите.

**Письмо 6:**

**Ребята! Поступил в школу, хочу быть умным, как Знайка, но школа через дорогу. Боюсь попасть под машину.**

**(Незнайка).**

**Ответ:**

Правила движения знайте наизусть!

Красный свет — дороги нет!

Жёлтый — будь внимателен!

На зелёный свет иди —

Все дороги впереди.

**14.      »Одень куклу»**

**Дидактическая   задача:**

Учить   детей   различать   одежду   по   характерным особенностям профессии*(пожарный,* *спасатель, милиционер, повар, врач и др.).* Закрепить знание детей о назначении одежды в зависимости от времени года и его занятий в данное время *(спорт, прогулка, отдых, лето, зима, осень, весна).*

**Игровые действия:**

Одеть куклу в соответствии с ситуацией, профессией.

**Ход игры.**

В игровой форме предлагается детям одеть куклу для определённой цели: день рождения, спортивный праздник и так далее, или в соответствии с названной профессией. Отмечается тот, кто правильно выполнит задание.

**15. «Соедини по точкам»**

**Дидактическая задача:**

Закреплять представления об источниках опасности в быту; развивать мелкую моторику, закреплять навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до  конца.

**Материал:**

Карточки с контурами предметов из точек *(утюг, плита).*

**Игровые действия:**

Соединить точки, раскрасить  и рассказать, чем опасен данный предмет.

**16.    »Мы - спасатели»**

**Дидактическая задача:**

Закреплять представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

**Материал:**

Игровая карта с тремя пустыми окошками (одно сверху, два - внизу);  картинки,  на  которых   изображены   дети   в   конкретных   опасных ситуациях; набор карточек с изображением правильных действий.

**Игровые действия:**

Выбор детьми карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации и последовательно их разложить.

**17.     «Разложи по порядку**

**Дидактическая задача:**

Ознакомить детей с порядком действий при пожаре. Используются картинки с изображениями

•     сообщение по телефону «01» о пожаре;

•     эвакуация людей;

•    тушение пожара взрослыми до приезда пожарных, если это не опасно;встреча пожарных;

•     работа пожарных.

**Игровые действия:**

Дети должны разложить карточки в нужном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.

**18.    »Сложи картинку (пазл)»**

**Дидактическая задача:**

Картинку по пожарной тематике наклеивают на картон и разрезают на несколько частей.

**Игровые действия:**

Играть можно двумя командами. В этом случае интереснее использовать две картинки, так что при игре части обеих картинок можно перемешать. Выигрывает тот, кто быстрее соберет картинку.

• Показывается рисунок или плакат, на котором изображено несколько примеров нарушения правил пожарной безопасности. Ведущий называет число нарушений и предлагает ребятам за одну-две минуты назвать и показать их. Побеждает тот, кто назовет всё быстро и правильно.

•  На картинке нарисованы пожарный, повар, доктор, милиционер, и каждый из них занимается не по своей профессии. Ребенок по картинке должен рассказать, что перепутал художник.