Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 112

Консультация для воспитателей

«Дидактические игры для формирования основ безопасности жизнедеятельности у дошкольников»

Подготовила:

Миклютина Е.В.

воспитатель

Г. Рыбинск

Дидактическая игра является одним из обязательных структурных компонентов занятия по безопасности жизнедеятельности с дошкольниками.

Цель ее использования – закрепить знания детей об основных источниках опасности, правилах поведения в экстремальных ситуациях, возможностях избежать травм, последствий стихийных бедствий и других опасностей.

Дидактическая игра проводится, как правило, в конце занятия или по ходу обсуждения конкретной темы.

Основными критериями качества дидактической игры являются:

* Четкость и однозначность дидактической задачи;
* Ясная и эмоциональная формулировка правил игры;
* Яркое образное внешнее оформление атрибутов игры;
* Достаточный уровень знаний детей по теме дидактической игры.

Предлагаемые далее игры могут использоваться как при составлении конспектов тематических занятий, так и в досугах, и в диагностике уровня сформированности знаний детей об основах безопасности жизнедеятельности.

**«Источники опасности»**

Дидактическая задача: Закрепить знания детей о предметах, которые могут быть источником опасности.

Игровые правила: выбрать предметы, которые могут быть источником опасности.

Игровые действия: Поиск и называние предмета.

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 (порез, укус, укол, ожег, отравление)?

- Что может быть источником гибели человека?

Отмечается тот, кто назовет правильно все изображения.

 **«Знаешь ли ты?»**

Дидактическая задача: Закрепить знания о телефонах службы спасения.

Игровые правила: выполнять действия, соответствующие изображению

Игровое действие: Передвижение фишек по игровому полю в соответствии с количеством выпавших ходов.

Ход игры: В игре принимает участие 4 – 5 человек, используются фишки разных цветов. Ребенок бросает кубик и передвигает фишку.

Условные обозначения:

-Красный цвет – назвать телефон скорой помощи;

- Дом – назвать домашний адрес;

- Полицейский – назвать телефон полиции;

- Огонь – выбрать из трех номеров нужный при пожаре;

-Человек в маске – назвать нужный номер;

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

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

- Телефон – набрать номер службы спасения и перейти на финиш.

Побеждает тот, кто быстрее и правильнее ответил на все вопросы и пришел к финишу первым.

**«Четвертый лишний»**

Дидактическая задача: Учить детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички, лекарства и т.д).

Игровые правила: Найти лишний предмет на карточке. Доказать почему она является лишней.

Игровое действие: Поиск опасного предмета.

Ход игры: Детям раздаются карточки, не каждой изображенычетыре предмета, один из которых лишний (несет опасность). Тот ребенок, 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, мухомор.
6. Дети играют в песочнице, качаются на качелях, катаются на санках, мальчик ест сосульку.

По аналогии могут быть подобраны и другие варианты карточек.

**«Пожар»**

Дидактическая задача: Закрепить представления детей о пожарной безопасности.

Игровые правила: На вопрос воспитателя показать картинку - ответ.

Игровое действие: Выбор из предложенного набора картинок с правильным изображением.

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

Вопросы:

- От чего происходит пожар?

- Что нужно делать, если случится пожар?

- По какому телефону вызывают помощь?

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

**«Телефон»**

Дидактическая задача: Закреплять знания номеров телефонов специальных служб.

Ход игры: Перед ребенком карточки с изображением машин скорой помощи, полиции, пожарной службы и карточки с номерами 01,02, 03, 112.

Воспитатель предлагает ребенку выбрать любой номер и найти машину, которая придет по этому номеру.

**«Игра – дело серьезное»**

Дидактическая задача: Формировать умение 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 изображением вниз. Ребенок достает любую карточку, рассмотрев ее отвечает, можно ли играть с этой вещью или нет (объясняет почему). За правильный ответ получает фишку.

**«Кто больше назовет действий»**

Дидактическая задача: Формировать умение детей соотносить действия с профессией людей, действующих в чрезвычайных ситуациях.

Игровые правила: Назвать только одно действие человека данной профессии. Если ребенок не может вспомнить, он ударяет мячом об пол, ловит его и бросает водящему.

Игровое действие: Бросание и ловля мяча.

Ход игры: Воспитатель предлагает назвать действие, которое выполняет человек названной профессии, но назвать можно только одно действие (врач, полицейский, пожарный). Выигрывает тот, кто больше назовет действий.

**«Что, где, когда?»**

Дидактическая задача: Закрепить умение правильно вести себя в экстремальных ситуациях.

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 скручивает волчок, берет письмо по стрелке, зачитывает детям вопрос. Дети советуются, и отвечают на вопрос. За правильный ответ получают фишку. Если ответ неправильный, то воспитатель рассуждая помогает найти детям правильный ответ.

|  |
| --- |
| Письмо 1 |
| *Часто приходится работать с огнем. Как поступить, если загорюсь сам?* (Змей Горыныч) |
|  |
| Ответ: Если сам горишь – беда,И даже если голова.Хватай одеяло,Пальто, покрывалоИ залезай с головой туда.Ну, а если есть вода,Это просто красота.Водой смело обливайся,Лей больше, 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 теплого 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 берем линеечку, или просто реечку.По размеру отломили, аккуратно приложили,Бинтом перемотали, в больницу отправили. |

|  |
| --- |
| Письмо 4 |
| *Часто приходится оставаться одним дома. 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 пришел – определи.Если кто-то незнакомый, Ни за что не открывай. |

|  |
| --- |
| Письмо 5 |
| *Бабушка переехала в город и заболела. Надо идти навестить ее. Боюсь заблудиться. Как поступить, если заблужусь в незнакомом месте?* (Красная шапочка). |
|  |
| Ответ: Знайте, в городе всегда заблудиться можно.И поэтому ведите себя очень осторожно!К чужим дядям, к чужим тетям Вы не подходите.Только милиционеру свой адрес сообщите. |

|  |
| --- |
| Письмо 6 |
| *Поступил в школу. Хочу быть умным, как Знайка. Но чтобы попасть в школу надо перейти дорогу. Боюсь, попасть под машину*. (Незнайка). |
|  |
| Ответ: Правила движения знайте наизусть!Красный свет – дороги нет!Желтый – будь внимателен!На зеленый свет иди – Все дороги впереди! |

**«Одень куклу»**

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

Игровое действие: Одеть куклу в соответствии с ситуацией, профессией.

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