

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение №3 «ЛУЧИК»
города Дубна Московской области

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО
ОБЖ

Воспитатель: Туголукова А.В.

«УЛИЦА»

Цель: формировать у детей умение при помощи взрослого выбирать место для игры, делать необходимые постройки; развивать умения самим ставить цель, распределять роли и выполнять действия в соответствии с выбранной ролью, при помощи воспитателя объединять игры одним сюжетом, организовывать развёрнутую сюжетно-ролевую игру; формировать в процессе игры хорошие взаимоотношения между детьми; закрепить знания о ПДД, правилах общения с другими людьми.

Материал: атрибуты сюжетно-ролевых игр «Магазин», «Парикмахерская», «Библиотека», «Магазин», «Шофёры», «Больница»; крупный строительный материал; фуражка, свисток, жезл для инспектора ГАИ; игрушечные автомобили.

Ход игры: воспитатель оговаривает с детьми сюжет игры, намечает, что для этого нужно:

Построить дома из крупного строительного материала, на полу сделать дорожку, «зебру» смастерить из пластины, тротуар отметить кирпичиками.

Вдоль дороги расположить атрибуты сюжетно-ролевых игр. Расставить возле них дорожные знаки, на перекрёстке — светофор.

Затем воспитатель с детьми распределяют роли: продавец магазина, библиотекарь, парикмахер, врач, инспектор ГАИ, водители. Остальные ребята — пешеходы, девочки ходят с колясками и куклами.

Инспектор ГАИ внимательно смотрит, чтобы никто не нарушил правила. Шофёры должны останавливаться только там, где есть знак «Место стоянки». Они могут сходить в магазин, библиотеку, парикмахерскую, больницу, заправить свои машины на автозаправочной станции, которая построена из строительного материала.

Воспитатель по очереди выставляет знаки и создаёт ситуации, а дети стараются действовать правильно, в соответствии со знаком. Воспитатель помогает детям в ходе игры, разрешает конфликты, подаёт интересные идеи.

«СВЕТОФОР»

Цель: продолжать закреплять представления детей о том, что улицу переходят в только специальных местах и на зелёный сигнал светофора.

Ход игры: на участке детского сада обозначаются перекрёсток, переходы. В центре встаёт мальчик («светофор») с красным кругом на спине и груди и зелёным на плечах. Два жёлтых круга он держит в руках. Дети начинают

переходить улицу по пешеходным переходам, а «светофор» поворачивается к ним то боком, то спиной, разрешая или запрещая переход. Если «светофор» поднял жёлтые круги, то переходить пока нельзя, нужно только подготовиться, а кто не успел перейти, должен задержаться на середине улицы и ждать зелёного сигнала.

«ЗЕЛЁНЫЙ ГЛАЗ»

Цель: закреплять знания детей о том, что переходить улицу можно только на зелёный сигнал светофора.

Ход игры: у входа в детский сад устанавливается макет светофора. Когда ребята возвращаются после прогулки, воспитатель «включает» красный свет — «Идти нельзя», затем жёлтый — «Подготовиться». Только на зелёный свет разрешается заходить в помещение. После пяти-шести дней такой практики все малыши будут знать, что улицу нужно переходить на зелёный сигнал светофора.

«В ГОСТИ К АЙБОЛИТУ»

Цель: познакомить детей с конкретными ПДД; учить правильно переходить улицу на зелёный сигнал светофора.

Ход игры: на полу (асфальте) мелом обозначаются перекрёстки, пешеходные переходы, выставляется светофор. Дети изображают зверей, надевают разнообразные шапочки и едут или идут к доктору Айболиту (воспитатель), который занимает своё место в конце пути и ждёт зверей на лечение.

«ПЕРЕКРЁСТОК»

Ход игры: воспитатель назначает четырёх ведущих, двое из которых получают красные кружки, двое других — зелёные. Остальные дети будут изображать пешеходов и автомобили. Тем детям, которые будут «автомобилями», можно дать в руки машинки, «пешеходам» — куклы. По свистку воспитателя ведущие поднимают соответствующие кружки, а «пешеходы» и «автомобили» начинают движение. Следующий свисток обозначает смену сигнала светофора, ведущие меняются местами или кружками. «Пешеходы» и «автомобили» останавливаются. После очередного свистка движение возобновляется, а нарушители выходят из игры.

«МЯЧ НА ДОРОГЕ»

Ход игры: воспитатель сразу оговаривает, где начинается дорога. Затем толкает по полу мяч. Дети по очереди стараются поймать его до того, как он выкатится на дорогу. Ребёнок, не сумевший задержать мяч, пробует сделать

это ещё раз после всех желающих принять участие в игре. Если же он выбежал вслед за мячом на дорогу, то выходит из игры.

«ПЕРЕЙДИ ДОРОГУ»

Ход игры: воспитатель поочерёдно поднимает три кружка: красный, жёлтый, зелёный. Дети должны перейти предполагаемую «дорогу» (ковровую дорожку, проход, обозначенный лентами, камушками и т.д.). Дети, переходившие «дорогу» на красный или жёлтый кружок, выходят из игры.

«Я имею право...»

Цель: расширить область правовых знаний детей.

Материал: набор сложных картинок к статьям «Конвенции ООН о правах ребенка»; картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в Конвенции (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает цветы и т. п.); шаблон «Я имею право» (может быть представлен, например, в виде знака «+»).

Ход игры. Дети поочередно выбирают те картинки, которые соответствуют статьям Конвенции, и раскладывают около шаблона «Я имею право». Затем каждый ребенок объясняет свой выбор, остальные обсуждают правильность принятого решения.

«Я не должен...»

Цель: учить разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу»; совершенствовать знания о социальных нормах.

Материал: серии сюжетных картинок, связанных с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями в системах: взрослый — ребенок; ребенок — ребенок; ребенок — окружающий мир; шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-»).

Ход игры. Дети раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, человеком и природой, человеком и предметным миром. Затем объясняют свой выбор.

Игры, знакомящие детей со службами экстренной помощи

«Скорая помощь»

Цель: учить детей в случае необходимости звонить в экстренную службу медицинской скорой помощи по телефону 03.

Материал: игрушечная машина «Скорой помощи»; сюжетные картинки с изображением различных ситуаций: человек лежит в кровати с градусником под мышкой; малыш с синяком; старик, упавший на улице (рука у сердца) и т. д.; белые докторские колпаки и халаты на каждого участника игры.

Ход игры. На столе разложены сюжетные картинки. Бригада «Скорой помощи» (5—6 детей) повторяет номер телефона своей экстренной службы, едет по «вызовам» (дети двигают машинку от картинки к картинке) и забирает в больницу (собирают картинки) только «тяжелобольных людей». Остальные дети обсуждают правильность действий бригады «Скорой помощи».

«Если возник пожар»

Цель: знакомить с правилами безопасного обращения с огнем; закрепить знания номера телефона экстренной пожарной службы.

Ход игры. Дети становятся в круг. В центре — воспитатель с воздушным шаром в руке. Он произносит стихотворные строки и, не договаривая последнего слова, передает шар одному из детей. Ребенок быстро досказывает строку и передает шар другому и т. д. Если ребенок отвечает неправильно, он выбывает из игры, а шар переходит к педагогу.

Этот шар в руках недаром.

Если раньше был пожар,

Ввысь взмывал сигнальный шар —

Звал пожарных в бой с пожаром.

Где с огнем беспечны люди,

Где изовьется в небо шар,

Там всегда грозить нам будет

Злой, безжалостный...(пожар).

Раз, два, три, четыре —

У кого пожар... (в квартире)

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил... (утюг)?

Красный отблеск пробегает.

Кто со спичками... (играет)?

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 —