

КАРТОТЕКА ИГР ПО ОБЖ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«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.

«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. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

«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.

«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.

«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.

«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.

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.

«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.

«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.

«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.

«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.

Дидактическая настольно-печатная игра для детей старшей группы по типу «гусек» «Правила и безопасность дорожного движения»

Задачи: упражнять в правильном и безопасном поведении на улице и в общественном транспорте. Учить узнавать и называть знаки дорожного движения: «Пешеходный переход», «Светофор», «Место остановки троллейбуса или автобуса», «Дети», «Подземный пешеходный переход».

Ввести в активный словарь: пешеход, перекресток, тротуар, стоянка.

Упражнять в формировании умозаключений (нельзя, потому, что...).

Учить детей объединяться в группы по 2-4 человека, играть за столом, можно на ковре, упражнять в умении соблюдать очередность.

Игровые действия: бросить кубик и у кого выпадет самое большое число, тот ходит первым, дальше по часовой стрелке (слева направо). Кто быстрее (первый) дойдет до финиша, тот выиграл.

Сюжет: дойти из школы домой.

Ход игры: Каждый игрок кидает кубик и перемещает фишку по кружочкам игровой дорожки на столько шагов сколько выпадет на кубике. Если фишка «пешеход» встала на цветной кружок, то игрок вытягивает из коробочки карточку со знаком дорожного движения или картинку с проблемной ситуацией (например «Ребенок играет около дороги в мяч», «Дети бегут по дороге» и т. п.). Ребенок должен назвать и объяснить, что означает этот рисунок или знак. Если объяснил, то получает дополнительный ход, если только назвал стоит на месте, если не ответил возвращается на 1 шаг назад.

Результат игры: дети научились правилам поведения на улице и в транспорте, узнают и называют дорожные знаки.

Результат для ребенка: «Ура, я выиграл».

Описание игры: ходилки-бродилки по типу «Гусек»; поле размером 60/40, заламинировано, на котором 12 цветных кружочков и 36 черно-белых, пронумерованных от 1 до 50, соединенные между собой линией; 5 карточек со знаками дорожного движения и 7 карточек с проблемными ситуациями:

1. Играть только в стороне от дороги.
2. Переходить улицу только шагом, не бегать.
3. При переходе улицы следить за сигналом светофора.
4. Входить в любой вид транспорта и выходить из него только тогда когда он стоит, нельзя прыгать на ходу.
5. Нельзя высовываться из окна движущегося транспорта.
6. Выходить из машины только с правой стороны, когда она подъехала к тротуару или обочине дороги.
7. Не выезжать на велосипеде на проезжую часть.

Варианты игры: карточки меняются в зависимости от поставленных задач из разных образовательных областей ФГОС.

"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.

"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.

"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

"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.

Материал:

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

Игровые действия: соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

"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.

«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.

"Сложи картинку (пазл)"

Дидактическая задача:

Картинку по пожарной тематике наклеивают на картон и нарезают 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.

Картотека составлена по материалам интернет-сайтов