

Дидактическая игра «Один дома»

- познакомить обучающихся с источниками опасности в быту,
- поможет уточнить и систематизировать данные представления,
- научит различать потенциально опасные предметы;
- способствует формированию мер предосторожности и возможных последствий при неправильном обращении с бытовыми предметами;
- укрепит зрительную память, наблюдательность и внимание,
- научит ребенка защищать свою жизнь.

Оборудование:

- магнитная доска,
- картинки (на магнитах) с изображением детской комнаты, кухни, гостиной, прихожей, магнитные вырезанные картинки предметов быта (утюг, компьютер, газовая плита, микроволновая печь, стиральная машина, гладильная доска, электрочайник, фен и т.д);
- фишки с изображением персонажей (Степашка, Хрюша, Филя, Мишутка);
- игровые фишки;
- карточки с вопросами;
- вопросы викторины (для педагога).

Варианты игры:

1 вариант: «Научи Степашку (Филю т.д.) правилам поведения в ситуации «Один дома»

Ход игры. Воспитатель показывает карточку с изображением детской комнаты, кухни, гостиной, прихожей, на которых размещены предметы быта. Ставит фишку с изображением Степашки и предлагает ребятам помочь ему выбрать из предметов те, которыми можно играть, и объяснить, почему нельзя играть с остальными предметами. Разыгрываются различные опасные ситуации:

- если случился пожар?
- если почуял запах газа?
- если в дверь постучали?

Дети рассказывают, как вести себя в данной ситуации

2 вариант: «Опасные и безопасные предметы»

Ход игры. Воспитатель загадывает загадки о предметах быта. Ребенок отгадывает загадки и объясняет, почему опасен (или неопасен) данный предмет и раскладывает карточки по месту правильного нахождения предметов в комнатах дома

Игровые действия:

Поиск и название предметов.

3 вариант: «Выбери опасные предметы»

Ход игры. Предложите ребенку самостоятельно выбрать предметы, которые могут быть источниками опасности для жизни, при этом проговаривая ситуацию.

Воспитатель показывает картинки детской комнаты, кухни, гостиной, прихожей, на которых размещены предметы быта.

Вопросы:

Что может быть источником пожара?

Что может быть источником травмы человека (пореза, укуса, укола, ожога, отравления?).

Отмечается тот, кто назовет правильно все изображения.

4 вариант: Викторина

Вопросы викторины:

-назови возможную причину пожара; как правильно вызвать пожарных; что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром; можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных; что нужно делать, если в доме запахло газом; можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;

можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери; можно ли использовать лифт во время пожара в доме; что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя; как правильно покинуть задымлённое помещение; можно ли играть спичками и зажигалками и почему;

Игра-драматизация «Волк и семеро козлят» Формирование ОБЖ через игровую деятельность

Интеграция образовательных областей: познание, коммуникация, социализация, чтение художественной литературы, безопасность

Цель: Формировать у обучающихся интерес к играм – драматизациям.

Задачи:

- Учить обучающихся через игру, быть осторожными, избегать общения с чужими людьми, не открывать дверь при любых обстоятельствах, если ребенок дома один. Развивать в обучающихся сочувствие товарищу, попавшему в беду, переживать за него, оказывать помощь.
- Воспитывать бдительность в общении с чужими людьми, разъяснить, что опасности могут подстерегать не только на улице, но и дома.
- Развивать интерес к театрально-игровой деятельности. Помогать разыгрывать несложные представления по знакомым литературным (произведениям) сюжетам, используя выразительные средства (интонацию, мимику, жест).
- Учить обучающихся раскрепощаться во время исполнения ролей.
- Активизация словаря: «свой, чужой, знакомый»

Оборудование: декорация теремка; маски животных для сказки.

Атрибуты: Теремок, костюмы.

Действующие лица: Сказочница, коза, козлята, волк, кузнец

Предварительная работа:

- Проведение занятий, бесед на тему: «Ребенок и чужие люди», «Безопасность в доме».
- Рассматривание иллюстраций. Чтение сказок «Кот, петух и лиса», «Красная шапочка», «Волк и семеро козлят».

Структура занятия:

1. Игра-драматизация по сказке «Волк и семеро козлят».
2. После сказки, наводящими вопросами подвести к итогу
 - 2.1. Почему же все-таки пострадали козлята (их съел волк)
 - 2.2. А почему козлята поверили волку и открыли дверь?
 - 2.3. Что полезного взяли для себя из сказки?
 - 2.4. А как бы вы поступили на месте козлят? Давайте из этого сделаем вывод, что чужим людям нельзя открывать дверь. Чужой человек может быть злым, обидеть, ударить, забрать с собой, унести все из дома.
 - 2.5. А как вы поступите, если к вам постучит чужой человек?
3. Танец козы с козлятами.

Сказочница :

Здравствуйте, детишки!

Девчонки и мальчишки!

Рада видеть всех сейчас.

Ведь давно ждала я вас.

Я добрая сказочница.

Вот пришел и сказки час.

И зовет в театр он нас.

Всем ли видно, всем ли слышно?

Приготовьте ушки, глазки

Мы пойдем сейчас все в сказку. По тропинке дети шли

И конверт в пути нашли,

А конвертик не простой он волшебный - вот какой! .

Что же в конверте?

Загадочное письмо, прочитав которое, мы узнаем в какую сказку мы попадем, а в помощь нам загадка:

Ждали маму
с молоком,
А впустили
волка в дом.
Кем же
были эти
Маленькие дети? (козлята)

Ребята, как думаете какая это сказка? Правильно, «Волк и семеро козлят»
А теперь я предлагаю вам стать артистами и поиграть в эту сказку.

Драматизация сказки «Волк и семеро козлят»

Педагог:

- Ребята, вас оставляли родители дома когда-нибудь? А что вам говорили родители, уходя из дома? /ответы детей/. А как поступили козлята, когда они остались одни?

Запомните: если вы дома остались одни, кто бы ни стучался, не звонил Вам в дверь, никому, ни почтальону, ни милиционеру, ни старушке, ни какому незнакомцу и даже знакомым Вам людям не открывайте дверь до прихода родителей, даже если они обещают вам что-нибудь вкусное или интересное. А знакомых вы попросите прийти позже, когда придут мама или папа.

А вы, ребята, молодцы, подсказали как правильно поступить козлятам. Я так рада, что ребятушки - козлятушки остались целы и невредимы. Давайте вместе с ними порадуемся и потанцуем /танец козлят и детей/.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «РЕБЕНОК И ПРИРОДА»

Дидактическая игра "Опасно - не опасно".

Цель игры: 1. Учить обучающихся отличать опасные для жизни ситуации, грозящие их здоровью и здоровью окружающих, от неопасных;
2. Уметь предвидеть и предупредить результаты возможного развития ситуации;
3. Закреплять и соблюдать правила безопасного поведения в различных ситуациях;
4. Развивать охранительное самосознание.
5. Воспитывать чувство взаимопомощи; Игровая задача:

Определить степень угрозы предлагаемой ситуации для жизни и здоровья. Определить, какая из описанных ситуаций представляет угрозу для здоровья. Поднять нужную карточку в зависимости от степени опасности.

Правильно разложить дидактические картинки.

Правила игры: обучающиеся не должны мешать друг другу слушать, и отвечать, при необходимости могут дополнять ответы товарищей.

Демонстрационный материал: набор дидактических картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций, карточек с зеленым и красным цветом.

Ход игры: 1. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, и зеленую, если ее нет.

2. Ребята внимательно рассматривают дидактические картинки, которые показывает воспитатель, затем поднимают красную карточку, если есть угроза для жизни и здоровья; зеленую - если опасности нет. При этом в каждом случае объясняют свое решение.

3. Педагог предлагает детям самостоятельно поработать с дидактическими картинками; под красную карточку надо положить картинки с изображением опасных для жизни ситуаций, под зеленую - с изображением неопасных ситуаций.

Ребята объясняют свой выбор (помощь воспитателя, если дети затрудняются с ответом).

Дидактическая игра «Что такое хорошо, а что такое плохо»

Цель игры: уточнение представлений детей об экологически правильном поведении. Материал: сюжетные картинки.

Ход игры: предложить детям определить на картинках и выбрать те, на которых ребенок ведет себя хорошо, бережет свой организм (в дождливую погоду выходить на улицу с зонтом, заниматься спортом, питаться полезными для здоровья продуктами и т. д.)

Дидактическая игра «Наши помощники растения»

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

Оборудование: 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. Ребёнок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карточку.

Дидактическая игра «Выбери съедобные грибы и ягоды»

Цель игры: закрепление знания о съедобных и ядовитых растениях, умения отличать их друг от друга.

Материал: корзины, муляжи или карточки с изображением съедобных и ядовитых грибов и ягод, фишки.

Ход игры: предложить собрать съедобные грибы и ягоды в корзины, а «несъедобные» оставить в лесу. За каждое правильно выбранное растение-фишка. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество фишек.

Дидактическая игра «Лесник»

Цель игры: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

Ход игры: дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

Дидактическая игра «Цветы»

Цель игры: научить детей любоваться растущим цветами, видеть и воспринимать их красоту, воспитывать у детей бережное отношение к прекрасным творениям природы; закрепить названия садовых растений.

Ход игры: Педагог читает стихотворение Т. Собакина:

Если я сорву цветок,

Если ты

сорвешь

цветок... Если

ВСЕ: и я, и ты

—

Если МЫ

сорвем

цветы, То

окажутся

пусты,

И

деревья, и

кусты....

И не

будут

красоты.

Педагог подводит детей к выводу, что цветы нельзя рвать на газонах, клумбах и скверах, их сажают для того, чтобы вокруг было красиво, и все любовались ими. Для букетов цветы специально выращивают.

После этого начинается игра. Обучающиеся делятся на две команды. В одной команде каждый придумывает себе имя- название цветка, которое сообщает воспитателю так, чтобы никто не слышал. Команды становятся друг против друга.

Игра начинается с приветствия.

Команда обучающихся говорит:

-Здравствуй, цветы!

-Здравствуй, дети! Угадайте наши имена,- отвечают им «цветы».

Обучающиеся начинают перечислять названия цветов. Угаданные «цветы» убегают в сторону. В конце игры ребята хором с воспитателем читают стихотворение.

После игры весной дети могут посадить или посеять цветы; а весенние и летние дни - полить цветы; осенью собрать семена растений.

Дидактическая игра «Кто, где живет».

Цель игры: закрепить знания детей о лесе как о природном сообществе; сформировать представления об экологических нишах (этажах) смешанного леса и места животных в них. Расширить знания обучающихся о природе; воспитывать бережное отношение к природе

Материал: плоские модели с изображением четырех ярусов смешанного леса: травянистый покров, кустарники, лиственные деревья, хвойные деревья. Картинки с изображением различных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

Ход игры: На прогулке дети сначала закрепляют знания о ярусах леса. После этого предлагается игра. Силуэты животных раскладывают на скамейке обратной стороной.

Обучающиеся поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить свой выбор. За правильный ответ

присуждается фишка. Если задание выполнено неверно, то фигурку-силуэт животного обратно выкладывают на стол, и действие повторяется с другим играющим.

Игру можно усложнить, на площадку размещают четыре яруса леса так, чтобы они следовали друг за другом с небольшим промежутком. Потом всем играющим раздают картинки с изображением животных. Педагог говорит, что животные потерялись и не могут найти свой дом. По сигналу воспитателя дети бегут каждый в свой ярус, выигрывает тот, кто быстрее заселится.

Дидактическая игра «Соберем рюкзак в дорогу»

Цель игры: расширять представления детей о предметах, которые могут принести пользу в экстренных ситуациях в природе, о правильных действиях в конкретных ситуациях развивать сообразительность.

Материал:

- картинки с изображением предметов, которые можно взять в поход на природу.

Ход игры: каждый ребенок выбирает карточку с предметом, который он хочет взять с собой и объясняет, с какой целью этот предмет может помочь в трудной ситуации.

Дидактическая игра «Буду осторожен в природе»

Цель игры: закреплять представления детей об опасных ситуациях в природе, учить правилам безопасного поведения, развивать память, воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки с изображением детей в опасных ситуациях в природе.

Ход игры: картинки разложены на столе изображением вниз. Ребенок выбирает картинку, рассматривает и рассказывает о том, что на ней изображено и почему такое случилось с ребенком.