



**КАРТОТЕКА**  
**ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**  
**ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ**  
**БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ**  
**ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.(4-5 лет)**



## 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. "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.

## 3. "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.

#### 4. "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.

#### 5. "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.

#### 6. "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, нельзя (*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.

## 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 картинке.

### **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-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

## 9. "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 и в детском саду.

### **Материал:**

игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

### **Ход игры.**

В коробке 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.

## 10. "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 отломали,  
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.



## 11. "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.

## 12. "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.

## 13. "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.

## 14. «Основы безопасности в доме»

**Дидактическая задача:** Познакомить детей с правильным (безопасным) и неправильным (опасным) поведением ребенка в доме. Развивать восприятие, внимание, память, мышление детей.

**Материал:** Карты с сюжетами безопасного поведения героев игры и тремя пустыми окошечками, маленькие сюжетные картинки, изображающие опасное поведение героев.

**Игровые действия:** Ведущий раздает большие карты детям. Показывает по одной маленькой карточке. Дети «разгаданной» карточкой закрывают соответствующее пустое окошко. Выигрывает тот, кто первым закроет свои окошки.

### **Вариант 1**

Перед тем, как закрыть окошко ребенок объясняет, что происходит с героями на картинке и почему их поведение может быть опасным для жизни.

### **Вариант 2**

Игрокам поровну раздаются большие карточки. Маленькие карточки лежат стопкой лицевой стороной вниз. По жребью один из игроков начинает «ходить», то есть тянуть из общей стопки одну маленькую карточку. Вытянув, кладет лицевой стороной вверх, и все игроки смотрят, у кого есть пустая ячейка, соответствующая изображенной вверху его листа положительной ситуации. Если игрок «узнал» ситуацию, он закрывает маленькой картинкой пустое окошечко внизу своего игрового листа. Затем ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым закроет все пустые окошки на своих игровых картах

## **15. «Раз, два, три, что может быть опасно – найди»**

**Дидактическая задача:** Закреплять представления об источниках опасности в доме; развивать сообразительность, внимание, воспитывать чувство товарищества.

**Правило:** Не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

**Материал:** Макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки): знаки **X** — нельзя самому пользоваться

**!** — осторожно пользоваться.

### **Игровые действия:**

Ведущий отворачивается и считает до 5-10, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

## **16. "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.

## **17. "Буриме"**

### **Дидактическая задача:**



Развить фонематический слух, умение рифмовать, закреплять знания о пожарной безопасности.

**Ход игры.** Ведущий читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строчке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки.

Пожар мы быстро победим,

Коль позвоним по... (*«01»*).

Если стал гореть забор,

Доставай скорей... (*топор*).

Если всё в дыму у нас,

Надевай... (*противогаз*).

У пожарных не напрасно

Цвет машины ярко... (*красный*)

Наш брандспойт был очень старый

И не мог тушить... (*пожары*).

Мчалась лестница всё выше,

Поднялась до самой... (*крыши*)

Вдоль по улице, как птица,

На пожар машина... (*мчится*).

На пожаре ждет беда,

Если кончилась... (*вода*).

Чтоб огонь нам одолеть,

Надо вовремя... (*успеть*).

Ох, опасные сестрички,

Эти маленькие... (*спички*).

Знать обязан каждый-житель,

Где висит... (*огнетушитель*).

При пожаре не зевай,

Огонь водою... (*заливай*).

Деревянные сестрички

В коробочке. Это... (*спички*).

Коль не тратишь время даром,

Быстро справишься с... (*пожаром*).

## 18. «Угадай, какой знак?»

**Дидактическая задача:** Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

**Материал:** Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

**Ход игры:**

1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

## 19. «Водители»

**Дидактическая задача:** Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

**Материал:** Несколько игровых полей, машина, игрушки.

**Ход игры:**

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

## 20. «Путешествие на машинах»

**Дидактическая задача:** Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

**Материал:** Игровое поле, фишки.

**Ход игры:**

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

## 21. «По дороге»

**Дидактическая задача:** Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

**Материал:** Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

**Ход игры:**

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называют их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

## 22. «Найди нужный знак»

**Дидактическая задача:** 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.

## 23. "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.

**24. "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 сигнализирует. 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.

**25. «Верно - неверно»****Дидактическая задача:**

Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

**Материал:** Игровое поле, знаки дорожного движения.

**Ход игры:**

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

**26. «Мы - пассажиры»****Дидактическая задача:**

Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

**Материал:** Картинки с дорожными ситуациями.

**Ход игры:**

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

**27. «Дорожная азбука»****Дидактическая задача:**



Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предупреждающие.

**Материал:** Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

### **«Знай и выполняй правила уличного движения»**

**Дидактическая задача:**

Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

**Материал:** Иллюстрации улиц города.

**Ход игры:**

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

## **28. «Правила поведения»**

**Дидактическая задача:**

Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

**Материал:** Разрезные картинки.

**Ход игры:**

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

## **29. «Пешеходы и транспорт»**

**Дидактическая задача:** 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.

## **30. «Соблюдай правила дорожного движения»**

**Дидактическая задача:**

Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

**Материал:** Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

**Ход игры:**

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

