**Картотека дидактических игр по основам безопасности жизнедеятельности для детей (4-6 лет)**

**«Опасные предметы дома»**

**Цель:** закрепить у детей представление об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту, об их необходимости для человека, о правилах пользования ими; формировать навыки осознанного использования знаний пожарной безопасности в повседневной жизни, развивать внимание.

**Материалы:** картинки с изображением предметов на пожарную тематику (спички, электроприборы, зажигалка и т.д.).

**Ход игры**

Ведущий**.** Ребята, вы уже большие. Кого из вас родители оставляли дома одних? Какие опасности ждут вас дома? (Ответы детей).

Мы сейчас попробуем определить, какие предметы в доме можно считать опасными. Отгадайте загадки о домашних предметах и подумайте, чем они могут быть опасными. Вам в помощь даются картинки с изображением предмета, о котором вы должны будете рассказать.

1. Он один на всем свете

Очень рад пыль встретить. (Пылесос)

1. Плывет пароход

То назад, то вперед,

А вокруг такая гладь,

Ни морщинки не видать. (Утюг)

1. На столе, в колпаке

Да в стеклянном пузырьке

Поселился дружок,

Развеселый огонек. (Настольная лампа)

**«Спасатель»**

**Цель:** закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности, работе спасателя; формировать представление о значимости правильного безопасного поведения для охраны своей жизни и здоровья.

**Материалы:** картинки на пожарную тематику.

**Ход игры**

Ведущий беседует с детьми о тяжелой и опасной работе спасателей. Обращает внимание детей на то, что спасатели не только тушат пожары, но и рассказывают людям, что нужно делать, чтобы не произошел пожар. Предлагает детям побыть в роли спасателей, т.е. рассказать о том, что нарисовано на картинке и почему нельзя этого делать.

1. Девочки зажигают спички.

Если младшие сестрички

Зажигают в доме спички.

Что ты должен предпринять?

Сразу спички отобрать.

Всем ребятам знать пора:

Спички – это не игра.

1. Белье сушится над газовой плитой.

Не суши белье над газом –

Все сгорит единым разом.

1. Оставленная без присмотра печь.

Когда без присмотра оставлена печь,

Один уголек может дом целый сжечь.

1. Включенный утюг.

Чтобы он не стал врагом,

Будь осторожен с утюгом.

1. Дети поджигают сухую траву, листья.

Возле дома и сарая,

Поджигать траву не смей:

Может быть беда большая

Для построек и людей.

**«Цветик - семицветик»**

**Цель:** систематизировать и закрепить знания о причинах возникновения и средствах тушения пожаров; формировать умения классифицировать предметы, самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

**Материалы:** круги синего и красного цвета, лепестки с наклеенными предметами (на одних лепестках предметы, которые могут стать причиной возникновения пожара, на других – предметы, которые являются средствами тушения пожара).

**Ход игры**

Ведущий беседует с детьми об опасностях, которые подстерегают их везде: на воде, на дороге, в лесу, дома, у огня. Подробно беседуют об огне, пожаре. Предлагает поиграть в игру «Цветик - семицветик»

Необходимо собрать два цветика - семицветика, лепестки которых опали и перепутались. К синему кругу нужно положить лепестки с изображением предметов, которые являются средствами тушения пожара, к красному – лепестки с изображением предметов, которые могут стать причиной возникновения пожара. Побеждает тот, кто больше всех соберет правильных лепестков и объяснит свой выбор.

**«Черный ящик»**

**Цель:** закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности, предметах, которые могут стать причинами возникновения пожара, средствах тушения пожара, формировать навыки осознанного использования полученных знаний в повседневной жизни.

**Материалы:** предметы, которые могут стать причинами пожара( коробок спичек, зажигалка, свечка, бенгальский огонь и т.д.); средства тушения пожара( огнетушитель, вода, песок и т.д.); черный ящик.

**Ход игры**

Ведущий беседует с детьми о телепередаче «Поле чудес». Обращает внимание на черный ящик, выясняет знания детей о назначении данного предмета в вышеуказанной игре. Затем предлагает угадать, что лежит в черном ящике. В ящик кладутся предметы, которые могут стать причиной возникновения пожара или средством его тушения. Дети могут задавать ведущему вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».

Предмет металлический? (Нет.)

Бумажный? (Да.)

Круглый? (Нет.)

Прямоугольной формы? (Да.)

Красного цвета? (Нет.)

С ним можно играть? (Нет.)

Он горит? (Да.)

Это коробок спичек? (Да.)

Выигрывает тот, кто первым угадает, какой предмет лежит в ящике.

**«Волшебный кубик»**

**Цель:** расширить знания детей о правилах пожарной безопасности, формировать умение самостоятельно использовать полученные знания в повседневной жизни.

**Материалы:** кубик, обклеенный фланелью, набор картинок на пожарную тематику.

**Ход игры**

*Вариант 1*

Ведущий прикрепляет на грань кубика картинку, где изображен предмет, который может стать причиной возникновения пожара или средством его тушения. Дети, у которых есть аналогичные предметы, подходят и прикрепляют их на кубик.

*Вариант 2*

Ведущий прикрепляет на грань кубика картинку, где изображен предмет, который может стать причиной возникновения пожара или средством его тушения. Называет этот предмет, говорит, что он обозначает и подходит к тем детям, у которых есть картинки этой группы.

*Вариант 3*

Ведущий прикрепляет на грань кубика картинку, где изображен предмет, который может стать причиной возникновения пожара или средством его тушения. Дети изучают свои картинки. Те, у кого есть картинки этой группы, рассказывают о них, не называя, что это, а остальные дети отгадывают картинку по описанию.

**«Почини комбинезон»**

**Цель:** расширить знания детей о работе спасателей и пожарной безопасности; развивать внимание; воспитывать уважение к людям этой профессии.

**Материалы:** силуэты комбинезонов с «дырками», наборы геометрических фигур.

**Ход игры**

Ведущий беседует с детьми о работе спасателя, обращает внимание на комбинезоны, говорит, что при тушении пожара у пожарных прогорели комбинезоны. А им скоро нужно выезжать на пожар. Необходимо «починить» комбинезоны, т.е. найти такие геометрические фигуры, которые по форме похожи на «дырки». Дети выполняют задание. Выигрывает тот, кто первый справится с заданием.

**«Кто быстрее наберет номер 101»**

**Цель:** отрабатывать действия в случае возникновения пожара, расширить знания детей о пожарной безопасности.

**Материалы:** карточки из бархатной бумаги с наклеенными цифрами из наждачной бумаги от 0 до 9 (несколько экземпляров); косынка.

**Ход игры**

Ведущий беседует с детьми о работе спасателей, по какому номеру необходимо вызывать спасателей. Затем предлагает представить, что ночью случился пожар, в доме темно, а нужно срочно вызвать спасателей. С закрытыми глазами, на ощупь, необходимо найти три цифры «1-0-1» и правильно разложить их на столе. Выигрывает тот, кто первый нашел эти цифры и правильно разложил их на столе.

**«Скорая помощь»**

**Цель:** закрепление у детей знаний и практические умения по оказанию первой помощи.

**Материалы:** картинки с изображением медицинских принадлежностей *(термометр, бинт, зелёнка)*.

**Ход игры**

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

**«Мы — спасатели»**

**Цель:** закрепление представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях, воспитание сочувственного отношения к пострадавшему.

**Материалы:** игровая карта  с тремя пустыми окошками *(одно -сверху, два — снизу)*; картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях; набор карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

**Ход игры**

На игровую карту ведущий кладет картинку с изображением опасной ситуации, игроки выбирают из всех карточек с изображением действий две правильные, последовательно раскладывает их.

**« Что может быть опасно — найди»**

**Цель**: закрепление представления об источниках опасности в доме, развитие сообразительности, внимания.

**Материалы**: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы

**Ход игры**

Ведущий отворачивается и считает до 3-5, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасными, затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

**«Что мы знаем о вещах»**

**Цель**: расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества.

**Материалы:** четыре игровые карты с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара; картинки с изображением различных бытовых предметов.

**Ход игры**

В игре принимают участие 4 ребенка, каждый из них берет себе по игровой карте с изображением *«травмы»*. Воспитатель *(ребенок)* — ведущий. Он поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей картой и взять картинку. При отборе ребенок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила обращения с ним.

**«Осторожность»**

**Цель:** Познакомить детей с надлежащим обращением с огнем, бытовой техникой и электроприборами. Развивать внимание, бытовые навыки, умение сосредотачиваться.

**Материалы:** Большие игровые карты, разделенные на 4 *«осторожности»*, маленькие с ситуациями, как надо поступить, чтобы избежать неприятных последствий.

**Ход игры**

Большие карты раздаются игрокам поровну. Водящий показывает маленькую карточку, называет изображенную ситуацию и спрашивает, кто хочет исправить свою *«осторожность»* такой карточкой. Игрок, узнавший свою карточку, закрывает его сюжет на игровой карте. Невостребованные карточки откладываются в сторону. Выигрывает тот, кто первым закроет все сюжеты на игровой карте. Этот игрок становится водящим.

Вариант 1

Игрок узнавший свою карточку, описывает возможные последствия ситуации, изображенной на большой карте и тогда получает маленькую.

Вариант 2

Маленькие карточки кладутся перед играющими стопкой, картинками вниз. Делая ход игрок берет верхнюю карточку. Если она оказалась подходящей, игрок имеет право на следующий ход, если нет – право хода передается другому игроку.

**«Раз, Два, Три – что может быть опасным, найди»**

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

**Материалы:** Макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы *(фишки или картинки)*: знаки Х — нельзя самому пользоваться ! — осторожно пользоваться.

**Ход игры**

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.

Вариант 1

Проведение игры в игровом уголке старшей группы.

Вариант 2

У каждого ребенка по два условных знака Х!.Пока ведущий считает, дети кладут знаки возле опасных предметов. За каждый правильный ответ ведущий дает приз.

**«Выбери съедобные грибы и ягоды»**

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

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

**Ход игры**

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

**«Буду осторожен в природе»**

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

**Материалы:** 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.

**«Соберем рюкзак в дорогу»**

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

**Материалы:** 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.

**«Угадай, какой знак?»**

**Цель*:*** закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

**Материалы:** 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.

*3-й вариант.* Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

**«Светофор»**

**Цель:** закреплять знания о правилах перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

**Материалы*:*** Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

**Ход игры**

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей ( по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков),считается победителем.

**«Кто отличник-пешеход?»**

**Цель*:*** Закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

**Материалы*:*** 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

**Ход игры**

Первый пешеход выходит из домика №1, второй – из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго – цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке – автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей – на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке – мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке – регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

**«Путешествие на машинах»**

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

**Материалы*:*** 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.

**«Найди нужный знак»**

**Цель:** Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

**Материалы:** 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

**Ход игры**

*1-й вариант.* Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

*2-й вариант.* 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.

**«Законы улиц и дорог»**

**Цель:**Прививать правила поведения на дорогах. Умение ориентироваться в пространстве.

**Материалы:** Игровое поле, большие карты – 8 штук, фигурки людей и знаков.

**Ход игры**

Игра делится на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь – дальше будешь».

**«Мы - пассажиры»**

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

**Материалы*:*** 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.

**«Правила поведения»**

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

**Материалы:** 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.

**«Пешеходы и транспорт»**

**Цель:**Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

**Материалы:** 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.

**Картотека дидактических игр по основам безопасности жизнедеятельности для детей (2- 4лет)**

**«Подбери Танюшке игрушку»**

**Цель:** закреплять представление о предметах быта, которыми можно/ нельзя играть; развивать внимание; воспитывать чувство взаимопомощи.

**Материалы:** игровая карта с изображением девочки и *«веселых человечков»*; картинки с изображением различных предметов.

**Ход игры**

Воспитатель предлагает помочь Танюшке выбрать из предметов, показываемых *«веселыми человечками»* , которыми можно играть; объяснить, почему нельзя играть остальными.

**«Так и не так»**

**Цель:** Закрепить умение отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила  безопасности.

**Материалы**: 2 карточки – зеленая и красная. Картинки с изображением опасных и безопасных действий детей; знаки – символы.

**Ход игры**

Воспитатель показывает картинку, дети по очереди, объясняя свой выбор, кладут картинку или под красную или под зеленую карточку.

Вместо картинок можно  использовать фотографии детей. Дети по очереди берут фотографию, рассказывают, что на ней изображено, если ситуация опасная, подбирают соответствующий знак – символ, объясняя правила безопасного поведения в данной ситуации.

**«Часы безопасности»**

**Цель:** формировать у детей представление об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту.

**Материалы:** фишки, круглое поле со стрелкой, на котором изображены предметы.

**Ход игры**

1 вариант

В игре участвуют от 1 до 3 человек.

Дети по очереди крутят стрелку на *«часах»*. Ребенок, рассмотрев внимательно предмет, рассказывает, для чего он предназначен, чем может быть опасен и правила обращения с ним. За полный и правильный ответ ребенок получает фишку.

2 вариант

В игре участвуют 2 человека.

Ребенок крутит стрелку. Затем задает вопросы своему сопернику о том, как нужно пользоваться этим предметом, чтобы не произошло беды. Если ребенок отвечает правильно, то получает право следующего хода. А если затрудняется ответить, то ребенок, который задавал вопрос, должен ответить сам.

**«Чем можно и нельзя играть в группе»**

**Цель:**Продолжать знакомить детей с понятиями «безопасное» и «опасное». Учить осознавать важность безопасности жизнедеятельности в быту.

**Материалы:**

• Картинка — панно с изображением малыша посреди комнаты в окружении разных предметов.

• Картинки с изображением различных предметов быта и игрушек.

• 2 поля для опасных и безопасных предметов.

**Ход игры**

Воспитатель показывает детям картинку с малышом, в окружении различных предметов. Чтобы помочь малышу, воспитатель раздает детям карточки на палочках, обозначающие понятия «можно» и «нельзя». Далее, воспитатель загадывает загадку на какой-нибудь из предметов. Дети отгадывают, вызывается один ребенок и находит предмет в комнате у малыша. Воспитатель задает вопрос: «Опасен ли предмет для малыша?» Если предмет опасен, то дети поднимают карточки с понятием «нельзя», а если предмет безопасен, то поднимают карточки с понятием «можно». Далее, воспитатель спрашивает у детей: «Чем опасен? Что может произойти?» После ответов детей, картинку с изображением предмета помещают на поле для опасных или безопасных предметов. В конце игры, на картинке с малышом, воспитатель вместе с детьми оставляет только безопасные

**«Раз, два, три, что может быть опасно - найди»**

**Цель:**  закреплять представления об источниках опасности в доме, развивать сообразительность, внимание, воспитывать чувство товарищества.

**Материалы:** предметы домашнего обихода, призы (фишки)

**Ход игры**

  Воспитатель отворачивается и считает до пяти, а дети могут взять те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасными. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

**«Что мы знаем о вещах» (Лото)**

**Цель:** расширять представления  детей о правилах безопасного поведения в быту развивать внимание,  память воспитывать чувство сотрудничества.

**Материалы**:

- игровые карты с изображением пореза, ожога, ушиба руки и  пожара;

- картинки с изображением различных бытовых предметов.

**Ход игры**

  В игре принимают участие 4 ребенка, каждый из них берет себе по игровой карте с изображением  «травмы». Воспитатель (или ребенок) является ведущим. Он поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может провести неправильное обращение с предметом.

**«Назови картинку»**

**Цель**: формировать умение называть изображенные на картинке предметы, знать их назначение.

**Материалы:** картинки с изображением ведра, пожарной машины, каски

**Ход игры**

Дети рассматривают предложенную картинку и говорят что это и для чего необходимо

**«Выбери нужное»**

**Цель:** формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление.

**Материалы:** предметные картинки (огнетушитель, ведро с водой, телевизор, телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз), фишки

**Ход игры**

Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель .ведро с водой, телевизор, телефон, ящик с песком, электро розетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

**«Сложи картинку»**

**Цель:** закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

**Материалы:** разрезанная на 8-10 частей картинка с изображенной ситуацией при пожаре.

**Ход игры:**

Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

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

**Цель*:*** Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

**Материалы:**  Иллюстрации улиц города.

**Ход игры**

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

**«Грамотный пешеход»**

**Цель:** Закреплять представления об улице, проезжей части и тротуаре.

**Материалы:** загадки про ПДД, декорация улицы (зебра, светофор), фишки, как в настольной игре.

**Ход игры**

Имитация проезжей части, выполняется индивидуально или командами. Дети отгадывая загадки, переходят на следующий «уровень» - по зебре, на зеленый свет светофора и т.д.

**«Красный и зеленый»**

**Цель:** Учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

**Материалы:** Два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

**Ход игры**

Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит: -Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться. Воспитатель играет с ребенком. На зеленый кружок малыш передвигает машину по столу, на красный — останавливается.

**«Мы знайки и умейки»**

**Цель:**  Закреплять правила безопасного поведения в природе, формировать знания о том, что если выполнять правила поведения можно избежать опасных ситуаций, сохранить свое здоровье, обучать детей правилам элементарной помощи самому себе и окружающим.

**Материалы:**

- картинки с изображением опасных ситуаций с ребенком в природе лежат на столе изображением вниз.

- карточки с изображением растений и насекомых, которые встречаются в природе.

**Ход игры**

Ребенок по желанию выбирает картинку, рассматривает ее и рассказывает, что произошло, затем выбирает карточку с изображением растения или насекомого, которое принесло вред детям и, анализируя, проговаривает по возможности эту ситуацию.

**«Соберем рюкзак в дорогу»**

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

**Материалы:**  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.