

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ  
ИГР ПО ОБЖ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
(4-6 лет).**



### «ПОДБЕРИ ИГРУШКУ ТАНЮШКЕ»

**Задачи:** Закреплять представления о предметах быта, которыми можно/нельзя играть; развивать внимание; воспитывать чувство взаимопомощи.

**Оборудование:**

- ✓ игровая карта с изображением девочки и «веселых» человечков;
- ✓ картинки с изображением различных предметов быта и игрушек.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает помочь Танюшке выбрать из предметов, показываемых веселыми человечками, те, которыми можно играть; объяснить, почему нельзя играть остальными.

### «РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ОПАСНО - НАЙДИ»

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

**Оборудование:** Макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки).

**Ход игры:** Воспитатель или ребенок отворачивается и считает до 3—5 (при необходимости до 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.

## «ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ВЕЩАХ?»

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

**Оборудование:**

- ✓ 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 (в дальнейшем ребенок) является ведущим. 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.

## «СОЕДИНИ ПО ТОЧКАМ»

**Задачи:** 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.

**Оборудование:** Листы с изображением контуров предметов (из точек).

**Задание:** Соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

## «ДОМИК УЛИТКИ»

**Задачи:** обобщать представления детей о правилах безопасного поведения; развивать охранительное самосознание; воспитывать чувство сотрудничества, закреплять навыки счета.

**Оборудование:**

- ✓ игровое поле с изображением улитки, внутри домика которой нарисованы различные предметы домашнего обихода;
- ✓ фишки;
- ✓ кубик.

**Ход игры:** Дети по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на столько делений, сколько точек выпало на кубике. Каждый играющий рассказывает о картинке, на которой стоит его фишка: что изображено, правила обращения с этим предметом.

## «УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК?»

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

**Оборудование:** 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.

### «ПО ДОРОГЕ»

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

**Оборудование:** 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, называя их и получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

### «НАЙДИ НУЖНЫЙ ЗНАК»

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

**Оборудование:** 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.

### «МЫ-ПАССАЖИРЫ»

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

**Оборудование:** 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.

### «РАЗРЕЗНЫЕ ЗНАКИ»

**Задачи:** Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

**Оборудование:** Разрезные знаки; образцы знаков.

### **Ход игры:**

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

### **«ИГРА В СЛОВА»**

#### **Варианты игры:**

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова: три глаза, стоит на улице, красный свет, стоит дома, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, помощник пешехода.

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните свой выбор: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет, кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в школу, тротуар, булочная, аптека, перекресток, надземный переход, светофор, школа.

### **«ХОРОШО – ПЛОХО»**

**Задачи:** 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 и т.д.) дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

- ✓ 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 поджигать тополиный пух?
- ✓ 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 со спичками и зажигалками и почему?

### **«НАЗОВИ ПРИЧИНЫ ПОЖАРА»**

**Задачи:** Формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

#### **Ход игры:**

Из предложенных воспитателем сюжетных картинок ( дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.