**«ОСТОРОЖНОСТЬ»**

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

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

**Правило:** Подобрать к каждой «осторожности» подходящую картинку.

**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.

**«ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ В ДОМЕ»**

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

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

**ХОД ИГРЫ**

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 жребию 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

**«КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ?» (ДОМА)**

**Цель:** Познакомить детей с опасными ситуациями, которые могут встретиться им дома, формировать умение избегать этих ситуаций.

**Оборудование:** сюжетные картинки, знаки опасности **Х**, **!** правила безопасности в стихах.

**ХОД ИГРЫ**

Ведущий раздает карточки с ситуациями игрокам поровну и зачитывает стихи. Игроки должны узнать по содержанию стихотворения свою картинку и объяснить, как выйти из опасной ситуации и не попасть в неё. За правильный ответ игрок получает карточку со стихотворением.

**Вариант 1**

Ведущий показывает картинку детям, а они должны объяснить, какая ситуация на ней изображена и как её избежать. Победит тот, кто лучше и правильней объяснит ситуацию.

**Вариант 2**

Ведущий читает стихотворение и предлагает возле соответствующей картинки поставить знак опасности и объяснить, почему именно такой знак.

**«РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ОПАСНО – НАЙДИ»**

**Цель:** 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 **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.

**«ТАК И НЕ ТАК»**

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

**Правила:** Под красную карточку положить картинки, с изображением опасных для жизни действий ребенка, под зеленую – неопасных ((разрешенных).

**Материал:** 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.

**Вариант 1**

Вместо картинок 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.

**«ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ВЕЩАХ?»**

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

**Материал:** 4 игровые карты с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных бытовых предметов.

**ХОД ИГРЫ**

У детей игровые карты с изображением «травмы». Ведущий 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. Выигрывает ребенок, первый собравший три картинки.

**Вариант 1**

При отборе ребёнок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила обращения с ним.

**Вариант 2**

Когда все дети соберут по 3 картинки, ведущий спрашивает о правилах оказания первой медицинской помощи в данной ситуации.

**«ДОМИК УЛИТКИ»**

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

**Правило:** Соблюдать очередность.

**Материал:** 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 называет, что изображено на картинке, где стоит его фишка.

**Вариант 1**

Играющие рассказывают не только о том, что изображено на картинке, но и правила обращения с этим предметом.

**Вариант 2**

Если фишка остановилась на картинке, где изображен предмет, которым детям пользоваться запрещено – играющий пропускает ход.