Картотека
дидактических игр
по ОБЖ

Покажем кукле, как работает парикмахер

Цели:
- уточнить знание о труде парикмахера;
- продолжать формировать представление о необходимости поддерживать чистоту тела и аккуратный внешний вид.

Оборудование: 2 куклы, атрибуты для игры в парикмахерскую.

Содержание игры.
Воспитатель приносит большую куклу, которая рассказывает, что пришла из детского сада, где дети не умеют играть в парикмахерскую. Воспитатель просит детей помочь кукле, рассказать и показать, как играть в эту игру.Педагог уточняет с детьми, какие предметы необходимы для этого.

Сделаем кукле красивые прически

Цели:
- закреплять знание ухода за волосами;
- уточнить названия необходимых для этого предметов;
- формировать понятия" опрятный внешний вид".

Оборудование: куклы с волосами разной длины, предметы ухода за волосами.

Содержание игры.
Воспитатель обращает внимание детей на неопрятный внешний вид кукол (они без носков и туфель, волосы не причесаны и т.д.), просит привести их в порядок, сделать им прически. Уточняет, какие предметы необходимы для этого, обращает внимание на то, что волосы у кукол разной длины, поэтому прически должны быть разными. Педагог предлагает вспомнить, какие прически можно сделать из длинных волос, показывает отдельные приемы, продолжают работу дети.

Угадай вид спорта по показу

Цель:
- закреплять умение выполнять движения, характерные для некоторых видов спорта, и узнавать их по показу.

Оборудование: *картинки с изображением различных видов спорта.*

Содержание игры.
Воспитатель показывает картинку с изображением вида спорта одному из детей, который воспроизводит характерное для данного вида спорта движение. Остальные дети угадывают название.

Найди и назови

Цели:
- закрепить название наземного вида транспорта;
- закреплять умение находить предмет по нескольким признакам.

Оборудование: *картинки с изображением видов наземного транспорта разного назначения и разного цвета.*

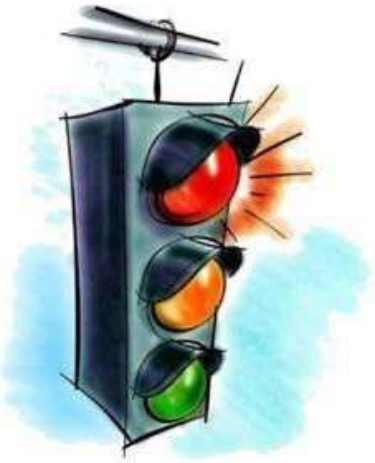
Содержание игры.
Воспитатель раскладывает предметные картинки и предлагает найти вид транспорта по описанию, например, синюю машину, которая может перевезти сразу много пассажиров; красную машину, которая передвигается по рельсам, и т.д.
Педагог побуждает детей давать полные ответы.

Какой огонек зажегся

Цель:
- закрепить знание цветов светофора..

Оборудование: *макет светофора с круглыми отверстиями, круги красного, желтого и зеленого цветов.*

Содержание игры.
Воспитатель поочередно вставляет в отверстия круги разного цвета и предлагает детям назвать эти цвета и объяснить их.



О чем говорит светофор

Цели:
- закреплять знание о значении цветов светофора и правила движения;
- упражнять в выполнении правил.

Оборудование: *светофор, автомобили разного назначения, дорожная разметка, куклы.*

Содержание игры.
Воспитатель готовит макет дороги с разметкой пешеходного перехода, создает при помощи игрушек различные дорожные ситуации и предлагает детям показать правильное поведение на дороге пешеходов и водителей.

Запомни движение

Цели:
- закрепить знание об основных видах движений (ходьба, бег, метание, лазанье, прыжки) и их разновидностях;
- упражнять в умении осознавать, запоминать и воспроизводить показанные движения, развивать зрительно - моторную память. внимание;
- продолжать формировать представление о пользе занятий физкультурой и спортом.

Содержание игры.
Воспитатель показывает движение, затем предлагает послушать стихотворение или короткий рассказ, назвать и воспроизвести показанное движение.

Назови вид спорта

Цель:
- закрепить знание названий видов спорта, умение узнавать их по картинке.

Оборудование: *картинки с изображением различных видов спорта.*

Содержание игры.
Воспитатель показывает картинки, предлагает назвать вид спорта и показать характерные для него движения.

Кто что умеет

Цели:
- закрепить знание о частях тела и их роли для человека;
- формировать внимание, умение быстро и правильно отвечать на вопросы.

Оборудование: *мяч.*

Содержание игры.
Дети стоят по кругу, воспитатель поочередно бросает мяч каждому, задавая вопросы. Ребенок отвечает на вопрос и возвращает мяч воспитателю:

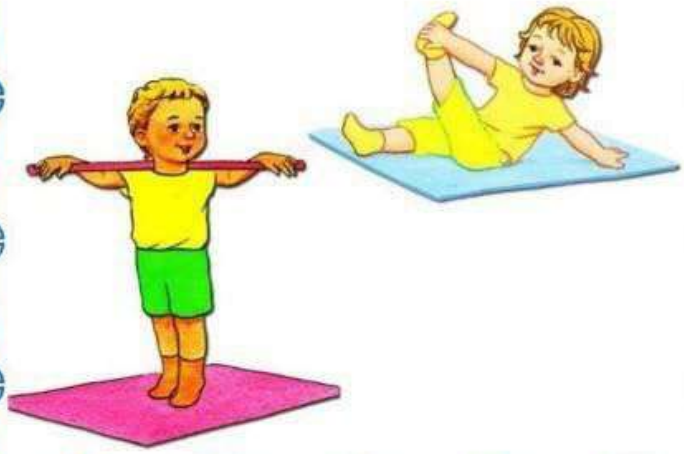
Что твои умеют ручки?
Что умеют делать тучки?
Что твои умеют ножки?
Что умеют делать рожки?
Что твои умеют глазки?
Кто умеет слушать сказки?
Что умеют делать пальчики?
Что умеют делать зайчики?
Что умеет ротик твой?
Кто пойдет гулять со мной?

Запомни движение

Цель:
- совершенствовать представление о роли частей тела и необходимости упражнять их.

Оборудование: *картинки с изображением детей, выполняющих разные упражнения.*

Содержание игры.
Воспитатель напоминает, что при выполнении разных движений упражняются разные части тела, показывает картинки с изображением упражнений для рук, ног, туловища.
Уточняет, что именно упражняется при выполнении этих движений, затем поочередно показывает картинки, предлагает запомнить движение и выполнить его.



Подбери бант по цвету

Цели:
- упражнять в завязывании банта;
- закреплять знание основных цветов;
- продолжать формировать представление об аккуратности и опрятности.

Оборудование: *куклы в платья разного цвета, банты разного цвета.*

Содержание игры.
Воспитатель обращает внимание на то, что у кукол неопрятный вид, предлагает завязать им банты, но подобрать их по цвету платьев.

Кто помогает соблюдать чистоту и порядок

Цели:
- закрепить знание о труде дворника, помощника воспитателя, мастера по стирке белья и предметах их труда;
- закреплять знание о правилах гигиены.

Оборудование: *картинки с изображением людей разных профессий, картинки предметов, необходимых им для работы.*

Содержание игры.
Воспитатель рассматривает с детьми картинки, уточняет, что делают люди этих профессий, как важно соблюдать правила гигиены. Затем раздает детям предметные картинки и предлагает положить предметы труда к соответствующим картинкам. При проверке выполнения уточняет названия и назначение.

Чего не хватает

Цель:
- закрепить знание о частях автомашины.

Оборудование: картинки автомашин, части автомашин.

Содержание игры.
Воспитатель показывает автомобиль, уточняет, чего не хватает, затем предлагает найти соответствующую картинку.

Если кто- то заболел

Цели:
- закреплять знания о профессиях врача и медсестры;
- закреплять знание о том, что при серьезной травме необходимо вызвать врача скорой помощи, позвонив по номеру "03";
- упражнять в вызове врача и умении формулировать вызов.

Оборудование: Картинки(врач, машина скорой помощи), игрушечные кровать с куклами, игрушечный телефон.

Содержание игры.
Воспитатель предлагает рассмотреть картинки. уточняет их содержание, побуждает вспомнить в каких случаях нужно вызвать врача на дом, а когда - скорую помощь, дает образец телефонного разговора и предлагает вызвать врача по телефону к кукле. Предварительно поясняет, что произошло с игрушкой(сломала руку, поднялась температура, кашель сильный...).