

**Карточка №1**  
**Вызываем службу спасения**

*Цель:* развивать умение детей составлять небольшой рассказ, придерживаясь предложенного плана.

*Условия игры:* участники игры четко называют свое имя и фамилию, придумывают небольшой рассказ по слайдам о возникшей ситуации.

На экране появляются слайды, дети по телефону (игрушка) «докладывают» о происходящем.

**Карточка №2**  
**Юные спасатели**

*Цель:* учить детей запоминать, а затем находить и выбирать из нескольких картинок нужную; развивать зрительное восприятие.

*Условия игры:* участники игры запоминают изображенный на картинке предмет (игрушку, животное и т. д.). После этого сквозь «задымление» (занавеску) выбирают из предложенных картинок ту, на которой имеется такое же изображение (спасают).

**Карточка №3**  
**Спасатели**

*Цель:* учить детей соотносить схему предмета с натуральным предметом; развивать зрительное восприятие.

*Условия игры:* «спасатели» сначала рассматривают схему, а затем отыскивают среди игрушек ту, которая соответствует данной схеме.

**Карточка №4**  
**Пожароопасные предметы**

*Цель:* способствовать развитию у детей быстроты реакции и внимания.

*Условия игры:* водящий называет различные предметы; дети, услышав слова, обозначающие пожароопасные предметы, хлопают в ладоши.

*(Утюг, телевизор, часы, конфета, хлопушка, гармошка, котлета, суп, нож, розетка, спички, зажигалка и другие).*

**Карточка №5**  
**Тушим пожар**

*Цель:* развивать ловкость и быстроту движений, воспитывать умение действовать согласованно.

*Условия игры:* участники делятся на две команды и строятся в шеренги. По сигналу последний игрок передает членам своей команды ведра с «водой» (4-5 ведер). Игрок, стоящий в начале шеренги, имитирует тушение пожара. Выигрывает команда, первая справившаяся с заданием.

**Карточка №6**  
**Спасатели спешат на помощь**

*Цель:* развивать навыки основных видов движений (ходьба по наклонной доске, перепрыгивание из обруча в обруч, ползание по гимнастической скамейке, ходьба по ограниченной поверхности – между лежащими недалеко друг от друга канатами) ; воспитывать смелость, желание выручить из беды.

*Условия игры:* участники делятся на две команды и по очереди, преодолевая препятствия, бегут к игрушкам (*несколько игрушек* , берут по одной (спасают от пожара) и возвращаются назад, стараясь никого не уронить.

**Карточка №7**  
**Чтобы не было беды**

*Цель:* развивать умение составлять небольшой рассказ об опасных и безопасных ситуациях, изображённых на иллюстрациях.

*Условия игры:* быстро составить небольшой рассказ по картинке об опасной или безопасной ситуации.

**Карточка №8**  
**Я имею право...**

**Цель:** Расширить область правовых знаний детей.

**Материал.** Набор сюжетных картинок к статьям «Конвенции ООН о правах ребенка». Картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в «Конвенции» (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает цветы и т.п.). Шаблон «Я имею право» (может быть представлен, например, в виде знака «+»).

**Ход игры**

Дети поочередно выбирают те картинки, которые соответствуют статьям Конвенции, и раскладывают около шаблона «Я имею право». Затем каждый ребенок объясняет причину своего выбора, остальные обсуждают правильность принятого решения.

**Карточка №9**  
**Я не должен...**

**Цель:** Учить разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу».

Совершенствовать знания детей о социальных нормах.

**Материал.** Серии сюжетных картинок, связанных с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями в системах: взрослый - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - окружающий мир. Шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-»).

**Ход игры.**

Дети раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях между людьми, между человеком и природой, человеком и предметным миром. Затем объясняют свой выбор.

### **Карточка №10** **Скорая помощь**

**Цель:** Учить детей в случае необходимости звонить в экстренную службу медицинской помощи по телефону 03.

**Материал.** Игрушечная машина «Скорой помощи». Сюжетные картинки с изображением различных ситуаций: человек лежит в кровати с градусником под мышкой; малыш с синяком; старик, упавший на улице (рука у сердца) и т.д. Белые докторские колпаки и халаты – на каждого участника игры.

#### **Ход игры**

На столе разложены сюжетные картинки. Бригада «Скорой помощи» (5-6 детей) повторяет номер телефона своей экстренной службы, едет по «вызовам» (дети двигают машинку от картинки к картинке) и забирает в больницу (собирают картинки) только «тяжелобольных людей».

Остальные обсуждают действия бригады «Скорой помощи».

### **Карточка 11** **Помогите! Полиция!**

**Цель:** Сформировать представление о том, в каких случаях необходимо обращаться за помощью в милицию.

**Материал.** Карточки с изображением телефонного аппарата, на котором написан номер службы милиции - 02. Наборы сюжетных картинок с изображением различных жизненных ситуаций, требующих и не требующих вмешательства милиции.

#### **Ход игры**

Дети делятся на команды по трое. Воспитатель раздает каждой команде наборы сюжетных картинок и карточки с номером вызова милиции. Играющие стараются, как можно быстрее разложить карточки с изображением телефона около картинок с ситуациями, которые требуют вмешательства милиции. После игры дети обсуждают результаты действий каждой команды.

### **Карточка №12** **Если чужой стучится в дверь**

Игровой тренинг

**Цель:** Учить детей открывать дверь, когда они дома одни, только людям, живущим с ними в одной квартире.

**Ход тренинга** Воспитатель и дети обыгрывают ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Кто-либо из детей стоит за дверью, остальные уговаривают его открыть дверь, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации

Примерные ситуации: - почтальон принес срочную телеграмму;

- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;
- мама подруга пришла гости;
- соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;
- незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
- женщине нужно вызвать «Скорую помощь».

Тренинг повторяется несколько раз с разными участниками.

**Карточка №13**  
**Куда бежать, если за тобой гонятся**

**Цель:** Научить детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.

**Материал.** Картинки с изображением парка, безлюдной дороги, остановки со ждущими автобус людьми, пост ГАИ.

**Ход занятия**

Дети рассматривают картинки, высказывают и обосновывают свое мнение о том, куда следует бежать от преследователей.

**Карточка 14**  
**Купание в море**

**Цель.** Предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

**Материал.** Игрушки (разложены на полу) – на каждую пару детей.

**Музыкальное оформление.** Аудиозапись «Шум моря».

**Ход занятия** Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений.

«Войдя в воду» они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой – ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, опускать лицо в воду можно только закрыв рот.

Затем «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

**Карточка №15**  
**Съедобный грибок положи в кузовок»**

**Цель:** Закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

**Материал.** Набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки). Корзина.

**Ход игры**

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями».

Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

**Карточка №16**  
**Снежная королева**

**Цель.** Помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.

**Ход игры** Воспитатель просит вспомнить сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная королева». Дети рассказывают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в дурное и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Воспитатель говорит, что у этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, в которые, в отличие от зеркала, можно разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке. Он предлагает «примерить эти очки»: представить, что они надеты, посмотреть внимательно на товарищей, постараться увидеть в каждом как можно больше хорошего и рассказать об этом. Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания двух-трех детей.

После игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытывали в роли рассматривающих, что чувствовали.

Игру можно проводить несколько раз, отмечая при последующем обсуждении, что с каждым разом удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

**Карточка 17**  
**Угадай, кто это**

**Цель.** Учить мысленно, воспроизводить образы своих друзей и описывать их индивидуальные особенности.

**Ход игры** Воспитатель выбирает одного ребенка - рассказчика. Остальные сидят на стульях, образующих круг. Рассказчик описывает кого-либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.п. Дети угадывают, о ком идет речь. Тот, кто догадался первым, выводит ребенка-«отгадку» в круг, и они вместе с рассказчиком, взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую всеми детьми:

Станьте, дети, станьте в круг,

Станьте в круг, станьте в круг.

Я твой друг и ты мой друг,

Добрый, добрый друг! Ля-ля-ля, ля-ля-ля.

На слова «ля-ля-ля» все хлопают в ладоши, а трое детей внутри круга танцуют.

Рассказчик и «отгадка» занимают места на стульях, угадавший становится рассказчиком.

### **Карточка №18**

#### **Колобок**

**Цель.**

- Развивать коммуникативные навыки, воображение.
- Работать над выразительностью речи.

**Ход игры**

Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч-«Колобок». Тот, к кому попадет «Колобок», должен задать ему какой-нибудь вопрос или сказать несколько слов. Например: «Как тебя зовут?», «Колобок, я знаю, из какой ты сказки», «Колобок, давай с тобой дружить», «Приходи ко мне в гости, Колобок!».

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» другому игроку.

Вариант. Можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, от имени которого он должен обращаться к «Колобку».

### **Карточка №22**

#### **Нарисуй узор**

**Цель.** Побуждать к совместной деятельности, к оказанию помощи товарищу.

**Материал.** Бумажный шаблон варежки – на каждого ребенка. Набор карандашей –на каждую пару.

**Ход игры**

Дети разбиваются на пары. Воспитатель раздает цветные карандаши, бумажные шаблоны варежек и просит украсить их так, чтобы каждая пара имела одинаковый узор.

После игры проводится конкурс, в котором учитывается идентичность узоров парных варежек и сложность орнамента.

### **Карточка 23**

#### **Головомяч**

**Цель.** Развивать навыки сотрудничества.

**Ход игры**

Дети, разбившись на пары, ложатся на живот напротив друг друга. Между их головами кладется мяч. Касаясь мяча только головой, они пытаются встать и поднять мяч с пола.

Когда дети научатся справляться с этой задачей, игру можно усложнить: увеличить количество поднимающих один мяч до трех, четырех, пяти человек.

**Карточка №24**  
**Приятные воспоминания**

**Цель.** Формировать умение внимательно выслушивать сверстников, не спешить говорить о себе и своих переживаниях, если собеседник еще не высказался.

**Ход игры**

Воспитатель предлагает детям по очереди рассказать о том, что подарили им на день рождения, или о том, как они провели лето. Предупреждает, что внимательно будет выслушан только тот, кто умеет слушать сам. Дети обычно охотно рассказывают о себе, перебивая друг друга.

После того, как все выскажутся, педагог спрашивает: «Кто запомнил, что подарили Саше?» («Где отдыхал летом Сережа?») Правильный ответ поощряется.

**Карточка №19**  
**Поводырь**

**Цель.** Развивать чувство ответственности за другого человека.

Воспитывать доверительное отношение друг к другу.

**Материал.** Повязка на глаза -по количеству пар детей. Предметы -«препятствия»: стулья, кубики, обручи и т.д.

**Ход игры**

В комнате разложены и расставлены предметы-«препятствия». Дети распределяются по парам: ведущий - ведомый. Ведомый надевает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его».

Затем дети меняются ролями.

**Карточка 20**  
**Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»**

Игра-упражнение

**Цель.** Продемонстрировать детям различные модели взаимодействия друг с другом.

**Ход игры**

Каждое упражнение выполняется 2-3 минуты. Дети в парах сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

**Воспитатель.** Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, «познакомьтесь» одними руками. Постарайтесь получше узнать своего соседа. Опустите руки. Вытяните руки вперед, найдите руки соседа – «ваши руки ссорятся». Опустите руки. Ваши руки ищут друг друга - «они хотят помириться». Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

После игры с детьми обсуждается, какая форма поведения партнера понравилась больше, какие чувства возникали в ходе упражнения.



**Карточка №21**  
**Помоги себе сам**

Игра-упражнение

**Цель.** Обучать детей приемам, помогающим снять эмоциональное напряжение.

**Ход игры**

Воспитатель предлагает:

- ✓ медленно, глубоко вдохнуть спокойно выдохнуть;
- ✓ «занять делом» ступни ног: подбрасывать мяч или потанцевать;
- ✓ «занять делом» все тело: побегать, попрыгать, понаклоняться, по присесть и т.п. (то есть выполнить упражнения, требующие больших затрат энергии);
- ✓ «найти занятие» для голоса: поговорить, покричать, попеть.