

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, поприседать и т.п. (то есть выполнить упражнения, требующие больших затрат энергии);
- ✓ «найти занятие» для голоса: поговорить, покричать, попеть.