* **Игры – для детей 4 -5 лет (средняя группа)**

**1.     "Источники опасности"**

**Цель:** Закрепление знаний детей о предметах, которые могут быть источником опасности.

**Игровые   правила:**

Выбрать   предметы,   которые   могут   быть   источником  опасности.

**Игровое действие:**

Поиск и название предметов.

**Ход игры.**

Детям раздаются игровые карточки с изображением  различных  предметов. Воспитатель предлагает внимательно рассмотреть изображения предметов и ответить на вопросы:

-Что может быть источником пожара?

-Что может быть источником травмы человека (пореза, укуса, укола, ожога, отравления)?

-Что может быть источником гибели человека? Отмечается тот, кто назовёт правильно все изображения.

**2.     "Игра — дело серьезное"**

**Цель:** Обучение детей подбирать для игр подходящие предметы, знать с какими вещами играть нельзя.

**Материал:**

Карточки с изображением мяча, ножниц, пирамидки, газовой плиты, спичек, ножа, неваляшки, таблеток, утюга, иголки, куклы, машинки, вилки, стеклянной вазы и др.

**Ход игры.**

Перед детьми разложены карточки обратной стороной кверху. Ребёнок достаёт любую, просматривает её и отвечает, можно играть с этой вещью или нет *(объясняя почему).* За правильный ответ получает фишку.

**3.     "Знаешь ли ты?"**

**Цель:** Закрепление знания о телефонах служб спасения.

**Игровые правила:**

Выполнять действия, соответствующие изображению.

**Игровые действия:**

Передвижение фишек по игровому полю в соответствии с количеством выпавших ходов.

**Ход игры.**

В игре принимает участие 4-5 человек, используются фишки разных цветов. Ребёнок бросает кубик, передвигает фишки. Условные обозначения:

-Красный крест  -  назвать телефон скорой помощи;

-Дом  - назвать домашний адрес;

-Милиционер  - назвать телефон милиции;

-Огонь — выбрать из трёх номеров нужный при пожаре;

-Человек в маске — назвать нужный при такой опасности номер;

-Книга - если даётся неправильный ответ, игрок отправляется на эту точку;

-Рука  - если даётся правильный ответ, игрок переходит на эту точку;

-Телефон  - набрать телефон службы безопасности и перейти на финиш.

Побеждает тот, кто быстрее и правильно ответил на все вопросы и пришёл к финишу первым.

**4.     "Телефон"**

**Цель:** Закрепление знаний номеров телефонов аварийных служб.

**Ход игры.**

Перед ребенком разложены карточки с изображением машин скорой помощи, МЧС, милиции, пожарной, спортивной машины и карточки с номерами 01, 02, 03. Воспитатель предлагает ребёнку выбрать любой номер и найти машину, которая придёт по этому номеру.

1. **"Четвёртый лишний "**

**Цель**: Обучение детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички, лекарства и др.) Закрепление знания о поведении на улице без взрослых. Различать съедобные грибы и ягоды.

**Игровые правила:**

Найти лишний предмет на карточке. Доказать, почему.

**Игровое действие:**

Поиск опасного предмета.

**6.     "На прогулке"**

**Цель:** Закрепление  знаний  детей  о  правильном  общении, поведении с животными.

**Материал:**

Карточки с изображением правильных и неправильных действий при встрече с собакой, пчелой, козой, ежом, муравьями в муравейнике.

**Игровые правила:**

На вопрос воспитателя показать картинку с правильным ответом, а затем с неправильными действиями.

**Ход игры.**

Воспитатель  предлагает детям  ответить,  как  бы  они  поступили  в  разных ситуациях, возникших во время прогулки в выходной день *(на даче, в лесу).* Нужно показать сначала картинку с правильным действием, а затем показать неправильные.

-На дороге я повстречал собаку. Можно*,  н*ельзя  *(дети показывают карточку)*

-На полянке ко мне подлетела оса (пчела). Можно, нельзя.

-На опушке щиплет травку коза. Можно, нельзя.

-В траве я заметил ежа. Можно, нельзя.

**7.     "Пожар"**

**Цель:** Закрепление знаний детей о пожарной безопасности.

**Игровые правила:**

На вопрос воспитателя показать картинку-ответ.

**Материал:**

Картинки с изображением коробки со спичками, телефоном 01; молнии, попадающей в дерево; утюга; 02; 03; горящего стола; ведра воды.

**Игровое действие:**

Выбор из предложенных - правильной картинки.

**Ход игры.**

Детям раздаются карточки. Воспитатель предлагает ответить на вопрос, показав нужную карточку.

-Отчего происходит пожар?

-Что нужно делать, если случился пожар?

-По какому телефону вызывают помощь?

За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

**8.     "Игра-соревнование "По грибы"**

**Цель:** Закрепление знаний съедобных, и несъедобных грибов.

**Материал:**

Игровое поле, кубик, фишки, корзинки для грибов, съедобные грибы *(подосиновики, белые, подберёзовики).*

**Ход игры.**

Дети поочерёдно бросают кубик, отсчитывают количество ходов, ставят фишки. Если попадает на мухомор, то фишку возвращают по красной стрелке, если на бледную поганку –ребёнок пропускает 2 хода, если на кружок с грибами (съедобными), то в зависимости от цифры на кружке, столько же грибов кладёт себе в корзинку. В конце игры подсчитывают количество собранных грибов. У кого больше — тот и выиграл

**9.     "Каждой вещи свое место"**

**Цель:** Закрепление представлений о  правилах  безопасного поведения, формирование знание о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места;

**Материал:**

игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

**Ход игры.**

Вкоробке лежат картинки-предметы (изображением вниз). Каждый ребенок берет одну картинку и кладет ее на игровое поле — на место, объясняя свой выбор.

**10.«СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**

**Цель**: закрепление у детей знаний и практические умения по оказанию первой помощи. Оборудование: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зеленка).

Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, затемпературил, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.