

ГБОУСО «Центр образования и психолого-педагогического,  
медико-социального сопровождения детей» г. Саратова

## *Карточка дидактических игр по ОБЖ (1 – 2 классы)*



Разработали:  
О. Н. Гришина, А. А. Трифонова,  
учителя начальных классов

## *Содержание*

<b>I. Ребенок в общении с другими людьми.....</b>	<b>3</b>
<b>II. Ребенок и природа.....</b>	<b>7</b>
<b>III. Безопасность в помещении.....</b>	<b>10</b>
<b>IV. Безопасность на улицах и дорогах.....</b>	<b>15</b>

# ***I. Ребенок в общении с другими людьми***

## **«Безопасность ребенка» (доскажи словечко)**

**Цель:** предостеречь детей от неприятностей, связанных с контактом с незнакомыми людьми.

### **Ход игры:**

Педагог читает детям стихи, дети досказывают последнее слово.

#### **1. Каждый грамотный ребенок**

Должен твердо знать с пеленок

Если вас зовут купаться,

В телевизоре сниматься,

Обещают дать конфет,

Отвечайте твердо: .... «Нет».

#### **2. Вам предложат обезьянку**

Или даже денег банку,

Или даже в цирк билет –

Отвечайте твердо: ..... «Нет».

#### **3. Позовут лететь к Луне**

Покататься на слоне

Есть на все простой ответ,

Ты ответить должен: ..... «Нет».

#### **4. Не пускайте дядю в дом,**

Если дядя ..... не знаком!

#### **5. И не открывайте тете,**

Если мама ..... на работе.

6. Ведь преступник он хитер,

Притвориться, что монтер.

Или даже скажет он,

Что пришел к вам .... почтальон!

7. Он покажет вам пакет

А под мышкой .... пистолет

8. Или он надел халат,

А под ним штук пять ..... гранат.

9. В жизни всякое бывает

С тем, кто двери открывает

Чтоб тебя не обокрали,

Не схватили, не украли,

Незнакомцам ты не верь,

Закрывай по крепче ..... дверь!

### **«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 игры:**

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

## «Незнакомец»

**Цель:** закрепить знания детей о правилах нахождения дома, о том, что нельзя открывать двери незнакомым людям.

### **Ход игры:**

Из группы детей выбирают четыре пары детей – они ведущие. Остальные дети участники слушатели. Ведущие дети играют парами: один ребенок говорит правило, а другой ребенок объясняет, что оно означает.

#### *1. Правило:*

Не открывай чужому дверь,  
Любым словам его не верь.

*Объяснение:* Ни в коем случае не открывай дверь, если звонит незнакомый человек.

#### *2. Правило:*

Если дядя незнакомый,  
Хочет прокатить,  
Или дать тебе конфет,  
Ты ответить должен: «Нет»

*Объяснение:* Нельзя садиться в машину без разрешения родителей к незнакомому человеку.

#### *3. Правило:*

Если тётя подошла,  
Тебя за руку взяла,  
Говорит: «Пойдём в кино», -  
Не ходи с ней всё равно.

*Объяснение:* Если незнакомый взрослый пытается тебя пригласить в кино или дать красивую игрушку, нельзя идти с ним.

#### 4. *Правило:*

Нельзя доверчивым быть,

Незнакомым секреты открыть

Они обманут ребёнка легко

И деньги его унесут далеко.

*Объяснение:* Нельзя рассказывать незнакомому человеку, что есть в доме.

В заключение педагог говорит детям: «Если вы не забудете эти правила, то ни с кем из вас не случится беда». Игра повторяется несколько раз с разными ведущими.

### **«Как бы ты поступил?»**

**Цель:** закрепление умения правильно принимать правильные решения в различных жизненных ситуациях, контролировать свое поведение в общении с людьми.

Материал: сюжетные картинки по проблеме

#### **Ход игры:**

Игроки рассматривают иллюстрированные типичные опасные ситуации возможных контактов с чужими людьми на улице:

-незнакомый взрослый уговаривает ребенка пойти с ним куда-нибудь, обещая показать что – то интересное, предлагая игрушку;

-незнакомый взрослый открывает дверцу машины и приглашает покататься вместе с ним;

- незнакомый взрослый угощает конфетой, мороженым и т.д.

За каждое правильно принятое решение игрок получает фишку.

### **«Знакомый, свой, чужой»**

**Цель:** формирование точного понятия того, кто является «своим», «чужим», «знакомым».

#### **Ход игры:**

Перед началом игры выяснить у детей, кого, по их мнению, можно считать «своим», а кого – «чужим», кого можно назвать «знакомым», чем знакомый человек отличается от близкого, чем от чужого, постороннего. Дети стоят на небольшом расстоянии друг от друга, образуя круг. Ведущий – в центре поочередно бросает мяч каждому, приговаривая: знакомый, свой, чужой, выделяя интонацией и паузой того, кого нужно назвать. Ребенок, поймавший мяч, называет соответствующего человека и возвращает мяч ведущему.

## ***II. Ребенок и природа***

### **«Наши помощники растения»**

**Цель:** закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровым.

#### **Ход игры:**

Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображением лекарственных растений. Учитель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребёнок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карточку.

### **«Выбери съедобные грибы и ягоды»**

**Цель:** закрепить знания о съедобных и ядовитых растениях, умения отличать их друг от друга.

### **Ход игры:**

Предложить собрать съедобные грибы и ягоды в корзины, а «несъедобные» оставить в лесу. За каждое правильно выбранное растение-фишка. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество фишек.

### **«Съедобные и ядовитые ягоды»**

**Цель:** закрепить понятия «съедобные и ядовитые ягоды», их названия, внешний вид.

### **Ход игры:**

На полу разложены карточки с изображениями ягод (земляника, малина, черника, брусника, ежевика, с изображением ядовитых ягод (волчье лыко, волчьи ягоды, вороний глаз, ягоды ландыша). Собрать нужно съедобные ягоды, а ядовитые не трогать. Запомнить правила: 1. Не трогай незнакомые цветы и кустарники. 2. Опасным может быть даже прикосновение к ядовитым растениям. 3. Нельзя покусывать и жевать травинку, особенно незнакомую.

### **«Опасно – неопасно»**

**Цель:** знакомить детей с опасностями, которые могут случиться с людьми на природе, что может нанести вред здоровью человека.

Материал: картинки с изображением объектов и явлений природы.

### **Ход игры:**

Выбрать явления или объект природы и рассказать о том, какие опасности он таит в себе.

### **«На прогулке»**

**Цель:** закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображенное на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными.



**Ход игры:**

Несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок. Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.

**«Что такое хорошо, а что такое плохо»**

**Цель:** уточнение представлений детей об экологически правильном поведении.

**Ход игры:**

Предложить детям определить на картинках и выбрать те, на которых ребенок ведет себя хорошо.

**«Буду осторожен в природе»**

**Цель:** закреплять представления детей об опасных ситуациях в природе, учить правилам безопасного поведения, развивать память, воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

**Материал:** картинки с изображением детей в опасных ситуациях в природе.

**Ход игры:**

Картинки разложены на столе изображением вниз. Ребенок выбирает картинку, рассматривает и рассказывает о том, что на ней изображено и почему такое случилось с ребенком.

### ***III. Безопасность в помещении***

#### **Лото –«Пожарная безопасность»**

**Цель:** с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации; развивать внимание, логическое мышление, связную речь; воспитывать чувство ответственности.

#### **Ход игры:**

Учитель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля, затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре (мальчик играет спичками, девочка выбежала на балкон горячей квартиры, оставлен утюг без присмотра, дети включили ёлку и т. д.).

Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот, кто у кого окажется больше закрытых полей.

#### **«Вызови пожарного»**

**Цель:** закрепить умения правильно вызвать пожарного, обогащать словарный запас детей.

#### **Ход игры:**

- Ребята, сейчас мы будем «вызывать» пожарных. Необходимо набрать номер **01** или **101**, четко произнести свой адрес, свою фамилию и что горит.

#### **«Карточная викторина»**

**Цель:** закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности; развивать память, мышление, речь; воспитывать чувство ответственности.

#### **Ход игры:**

Учитель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку карточки с вопросами на тему правил поведения во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при окончании игры окажется больше фишек.

Варианты вопросов:

- Назови возможную причину пожара;
- как правильно вызвать пожарных;
- что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром;
- можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных;
- что нужно делать, если в доме запахло газом;
- можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;
- можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;
- можно ли использовать лифт во время пожара в доме;
- что нужно спасать во время пожара в первую очередь деньги, документы или себя;
- как правильно покинуть задымлённое помещение;
- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

### «Электроприборы»

**Цель:** обобщить знания детей об электроприборах; закрепить знания о мерах пожарной безопасности.

**Ход игры:**

Учитель называет ситуацию, а ребенок находит карточку – иллюстрацию этого правила.

### «Один дома»

**Цель:** формирование осознанного правильного поведения, позволяющего избегать опасных ситуаций дома.

**Ход игры:**

Выбрать предметы, которые нельзя трогать, когда ты остался один дома (таблетки, ножи, утюг, спички, книги, игрушки). Сформировать установку о необходимости быть осторожным дома.

### «Опасные предметы»

**Цель:** учить детей находить опасные предметы домашнего обихода, закрепить у детей представления об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту, развивать речь, логическое мышление, воспитывать и соблюдать правила безопасного поведения дома.

**Ход игры:**

Соберите разбросанные игрушки в доме, минуя все опасные предметы.

### «Опасные ситуации»

**Цель:** помочь детям закрепить представления об опасных для человека ситуациях в помещении и способах поведения в них.

**Ход игры:**

Карточки с изображением опасных ситуаций в доме (не играй с колющими и режущими предметами, не пробуй на вкус лекарства, не трогай электроприборы, не играй с огнем, не играй с горячим, не открывай дверь незнакомым людям). Учитель показывает карточку, а дети делают вывод по картинке.

### **«Назови причины пожара»**

**Цель:** формировать знания о причинах пожара; развивать внимание, память, речь; воспитывать ответственность.

#### **Ход игры:**

Из предложенных учителем сюжетных картинок (дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

### **«Выбери нужное»**

**Цель:** формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования; закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар; развивать речь, память, логическое мышление; воспитывать чувство ответственности.

#### **Ход игры:**

Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой, телевизор, телефон, ящик с песком, электрическая розетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

### **«Доскажи словечко»**

**Цель:** закреплять знания о мерах предотвращения пожара; развивать словарь, внимание, память.

#### **Ход игры:**

Учитель вместе с детьми встаёт вокруг, передаёт красный мяч ребёнку  
который должен закончит стихотворную строку.

Где с огнём беспечны люди,  
Там взовьётся в небе шар,  
Там всегда грозить нам будет  
Злой....(*пожар*).

\*\*\*

Раз, два, три, четыре.  
У кого пожар в .... (*квартире*).

\*\*\*

Дым столбом поднялся вдруг.  
Кто не выключил.... (*утюг*).

\*\*\*

Красный отблеск побежал.  
Кто со спичками (*играл*).

\*\*\*

Стол и шкаф сгорели разом.  
Кто сушил бельё над (*газом*).

\*\*\*

Кто в огонь бросал при этом  
Не знакомые (*предметы*).

\*\*\*

Помни каждый гражданин:  
Этот номер:....(*).*

\*\*\*

Дым увидел- не зевай.  
И пожарных ....(*вызывай*).

### **«Четвертый лишний»**

**Цель:** закреплять знания о предметах которые могут стать причиной возникновения пожара; развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

#### **Ход игры:**

Из четырёх предложенных картинок, изображенных на одной карточке, ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром (кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.).

## ***IV. Безопасность на улицах и дорогах***

### **«Светофор»**

**Цель:** закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах; закрепить представление детей о свете.

#### **Ход игры:**

Ведущий раздает детям кружки желтого, зеленого, красного цвета. Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

### **«Угадай, какой знак?»**

**Цель:** учить детей различать дорожные знаки; закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно – указательными и знаками сервиса.

**Ход игры:**

*Первый вариант*

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

*Второй вариант*

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

*Третий вариант*

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их, затем каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

**«Улица города»**

**Цель:** уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

Материал: макет улицы, деревья, автомобили, куклы-пешеходы, светофоры, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои вопросы и ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице – одностороннее или двухстороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить машины?

Что такое перекресток? Где и как нужно его переходить?



Что обозначает пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают?

Как надо вести себя в автобусе?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто справился с ролью водителя и пешехода.

### «Дорожные знаки»

**Цель:** развивать умственные способности и зрительное восприятие; учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

#### **Ход игры:**

Изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нём. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

В игре участвуют 4 – 6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип игры – лото. Учитель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице.

✓ Эй, водитель, осторожно!

Ехать быстро невозможно.

Знают люди все на свете –

В этом месте ходят дети. (Знак «Дети»)

✓ Здесь дорожные работы –

Ни проехать, ни пройти.

Это место пешеходу

Лучше просто обойти. (Знак «Дорожные работы».)

✓ Никогда не подведёт

Нас подземный переход:

Дорога пешеходная

В нём всегда свободная. (Знак «Подземный переход».)

✓ У него два колеса и седло на раме,

Две педали есть внизу, крутят их ногами.

В красном круге он стоит,

О запрете говорит. (Знак «Велосипедное движение запрещено».)

✓ Этой зебры на дороге

Я нисколько не боюсь.

Если все вокруг в порядке,

По полоскам в путь пушусь. (Знак «Пешеходный переход».)

✓ Красный круг, прямоугольник

Знать обязан и дошкольник.

Это очень строгий знак.

И куда б вы не спешили

С папой на автомобиле –

Не проедете никак! (Знак «Въезд запрещён».)

✓ Я не мыл в дороге рук,

Поел фрукты, овощи.

Заболел и вижу пункт

Медицинской помощи. (Знак «Пункт первой медицинской помощи».)

✓ Этот знак на переезде –

В непростом, заметим, месте.

Тут шлагбаум не стоит,

Паровоз всюду дымит.

Скорость он набрал уже,

Так что будь настороже. (Знак «Железнодорожный переезд без шлагбаума».)

### **«Учись быть пешеходом»**

**Цель:** продолжать знакомить детей с правилами безопасного поведения на улице; закреплять знание дорожных знаков необходимых для пешеходов.

Материалы к игре: Карточки большие, с различными ситуациями на дорогах (по правилам поведения детей на дороге, на улице и в транспорте). По шесть ситуаций на каждой карточке. Маленькие карточки с дорожными знаками и правилами дорожного движения на оборотной стороне и карточки белые, перечеркнутые по диагоналям.

#### **Ход игры:**

В игре принимают участие не более шести детей.

Учитель раздает детям большие карточки (одну карточку одному ребенку). Показывает карточку с дорожным знаком и читает правило поведения на дороге или в транспорте. Ребенок рассматривает свою карточку, находит соответствующую ситуацию и кладет на нее маленькую карточку с дорожным знаком или белую карточку (если ситуация показывает на неправильное поведение ребенка на дороге или в транспорте).

Выигрывает тот, кто первым закроет все шесть ситуаций на своей карточке.

### **«Поле чудес»**

**Цель:** упражнять в конструировании, умении из отдельных элементов составлять целое изображение; закрепить представление о правилах безопасного поведения на дорогах; развивать восприятие, мышление; воспитывать самостоятельность, умение довести начатое дело до конца.

#### **Ход игры:**

Игровое поле разделено по секторам. На каждом секторе расположены картинки с ситуациями на дороге, улице. Дети поочередно крутят барабан.

На какой картинке остановится стрелка, ту ситуацию и объясняет ребенок.  
Учитель просит найти выход.

### «Часы»

**Цель:** упражнять в конструировании, умении из отдельных элементов составлять целое изображение; закрепить представление о правилах безопасного поведения на дорогах; развивать восприятие, мышление; воспитывать самостоятельность, умение довести начатое дело до конца.

#### **Ход игры:**

Ведущий поворачивает стрелку часов и указывает на тот или иной знак. Дети называют и объясняют значение дорожных знаков. На закрепление показывается карточка с дорожным знаком и объясняется его значение.

### «Запомни правила»

**Цель:** закрепить знание правил дорожного движения; учить соотносить действие, событие с его изображением на картинке; учить составлять предложения.

#### **Ход игры:**

*Первый вариант:* Учитель читает правило на карточке, а дети находят соответствующее изображение на картинке и объясняют свой выбор.

*Второй вариант:* Дети смотрят на картинку и формулируют соответствующее правило дорожного движения.

### «Нужно – нельзя»

**Цель:** закрепить знания правил поведения на улице; развивать умение отвечать полным предложением.

#### **Ход игры:**

Соревнуются две команды. Одна называет правила поведения, на улице начиная предложение со слова «нужно...», а вторая – со слова «нельзя...». Побеждает та команда, которая больше назовет правил.

### **«Поставь машину на стоянку»**

**Цель:** закрепить знание дорожных знаков; развивать логическое мышление.

**Ход игры:**

Необходимо поставить автомобиль на место стоянки, обозначенное соответствующим знаком. Перед вами 8 дорог. На каждой из них имеется дорожный знак, каким-либо образом запрещающий или исключаящий движение на легковом автомобиле. Только одна дорога ведет к месту стоянки. Найди ее.

### **«Знаешь ли ты знаки?»**

**Цель:** закрепить знание дорожных знаков и их назначение; развивать связную речь.

**Ход игры:**

Учитель читает название знака на большой карте. Дети находят соответствующее изображение на маленькой карточке, показывают ее и рассказывают, как называется и для чего необходим дорожный знак.

*Усложненный вариант:* Игру можно проводить в форме лото.

### **«Расставь знаки»**

**Цель:** закрепить знание дорожных знаков, развивать у детей связную речь.

**Ход игры:**

На игровом поле дорожные знаки нужно расставить по своим местам (на белые кружочки) с помощью определенных подсказок и объяснить, почему именно там они необходимы.

### **«Светофор и регулировщик»**

**Цель:** уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

Материал: регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

#### **Ход игры:**

После объяснения учителя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.

### **«Я – грамотный пешеход»**

**Цель:** учить детей анализировать ситуации на дороге; закрепить у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

#### **Ход игры:**

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

### **«Собери знак»**

**Цель:** закрепить и систематизировать знания детей о знаках и правилах дорожной безопасности, тренировать в подборе подходящих по форме и цвету фрагментов рисунка дорожного знака; развивать речь, логическое мышление, внимание, мелкую моторику рук.

#### **Ход игры:**

На столе для каждого ребенка лежит заготовка: составные элементы дорожного знака. Учитель предлагает собрать знаки. Ученик собирает дорожный знак, озвучивает его название.