

## Сюжетно - ролевые игры для дошкольников

### «Моя безопасность»

#### Игра “Незнакомец”

*Цель:* помочь ребенку уяснить, что ни с кем нельзя уходить никуда и никогда;

— научить видеть те ситуации, когда можно оказать помощь незнакомому человеку (для детей мл. школьного возраста);

— сформировать следующую модель поведения — при попытке похищения

“кричать, бежать, рассказывать” (рассказывать другим взрослым, обязательно родителям);

— познакомить с правилом «докладов» родителям о своем местонахождении.

*Роли:* незнакомец, 5-6 ребят, играющих во дворе.

*Игровой материал:* игрушки, карточки с надписями.

#### *Ситуация к проигрыванию:*

Вариант 1. На улице к ребенку подходит незнакомец и просит показать дорогу куда-либо.

Вариант 2. Во дворе к ребенку, играющему отдельно от детей, подходит старушка и просит помочь снять с дерева в соседнем дворе котенка.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации “Незнакомец”:

взрослый просит помочь ему посадить дерево, убрать мусор и т.д., то есть то, что не требует какого-либо удаления или уединения с ним. Тогда надо принять это правильно и оказать помощь. Возможно, это потребует участия других детей и будет происходить на виду у других людей. Обязательное правило: сообщить родителям о своем местонахождении.

## **Игра “Один дома”**

*Цель:* сформировать безопасную стратегию поведения ребенка в данной ситуации: никогда и никому не открывать дверь, если он дома один

*Роли:* взрослый (сосед, знакомый родителей, водопроводчик, милиционер, врач, незнакомец и т.д.) ребенок.

*Игровой материал:* различные атрибуты, рисунки к сказкам.

*Ситуация к проигрыванию:*

Ребенок один дома. Звонок в дверь.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации **“Один дома”**:

проигрываются все возможные и вероятные ситуации, после которых еще раз уточняется, что дверь нельзя открывать даже знакомому, соседу, водопроводчику (даже если сосед хорошо знакомый, а водопроводчика вызывали на этот день). Далее детям предлагается вспомнить сказки, в которых герои оказывались в аналогичных ситуациях, и это привело к печальным последствиям. Рассматривание рисунков к сказкам.

## **Игра “Телефонный звонок”**

*Цель:* научить ребенка безопасному общению по телефону. Развивать умение самостоятельно принимать решение, действовать уверенно.

*Роли:* взрослый, ребенок.

*Игровой материал:* игрушечный телефон, рисунки по теме.

*Ситуация к проигрыванию:*

Ребенок один дома. Звонок по телефону.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации **“Телефонный звонок”**:

— рассмотреть случай, когда к телефону никто не подходит, это может означать, что в доме никого нет.

— рассмотреть случай, когда ребенку по телефону говорят непристойности;

— когда угрожают.

## **Игра “Подкуп”**

**Цель:** выработать у ребенка безопасную стратегию поведения в данной ситуации: *ничего не брать у незнакомца. При попытке похищения— «кричать, бежать, рассказывать.»*

**Роли:** взрослый, дети.

**Игровой материал:** различные угощения, игрушки, рисунки к сказкам.

### **Ситуация к проигрыванию:**

Незнакомый человек предлагает ребенку какое-либо угощение, подарок.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации **«Подкуп»:**

после каждого игрового момента обсуждение возможных последствий (угощение может быть отравлено, является подкупом, поводом для знакомства и т.д.). Предложить детям самим придумать возможные ситуации. Вспомнить аналогичные ситуации из жизни, из сказок. Организовать рассматривание рисунков по теме.

## **Игра “Машина”**

**Цель:** выработать безопасную стратегию поведения у ребенка в данной ситуации:

- *нельзя подходить к краю дороги и приближаться к машине (Правило «Трех больших шагов»);*
- *не садиться в автомобиль;*

- *твердо и уверенно отвечать отказом.*

**Роли:** взрослый «за рулем автомобиля», ребенок.

**Игровой материал:** атрибуты к игре, рисунки.

**Ситуация к проигрыванию:**

Ребенок идет по улице. Недалеко от него останавливается машина.

Вариант 1: взрослый спрашивает у ребенка дорогу куда-либо;

Вариант 2: взрослый предлагает подвезти.

**Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации «Машина»:**

рассмотреть и обсудить все возможные варианты этой ситуации в ходе анализа игры.

Если взрослый спрашивает дорогу куда-либо, можно посоветовать ему спросить об этом у кого-нибудь из взрослых, но строго соблюдать правило «Трех больших шагов».

Обязательно проиграть ситуацию, в которой ребенка приглашают сесть в машину друзья или знакомые родителей. Без предварительной договоренности с родителями или заранее оговоренного пароля, этого делать нельзя.

В ситуации «Вариант 2», обсудить возможные предлоги, с которыми взрослый может обратиться к ребенку.

Здесь главное правило: **не садиться в машину никогда и ни под каким предлогом.**

Обязательно проиграть ситуацию, когда водитель на машине преследует ребенка.

**Правило: бежать в сторону, противоположную движению машины.**

В конце проведения игрового занятия использовать упражнение на умение громко кричать. В игре использовать рисунки (рассматривание, обсуждение)

## **Игра “Если потерялся”**

**Цель:** научить ребенка обращаться за помощью к взрослым, уметь найти безопасного незнакомца (милиционер, продавец, кассир, водитель автобуса, троллейбуса и т.п.) Воспитывать чувство уверенности при общении с людьми, способными оказать помощь.

**Роли:** взрослые, ребенок, массовка — вся группа.

**Игровой материал:** карточки с надписями.

**Ситуация к проигрыванию:**

Ребенок теряется в многолюдном месте (рынок, стадион, парк, в поездке и т.д.)

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации «**Если потерялся**»:

в процессе игры подвести ребенка к тому, что он должен быть настойчивым в поиске помощи (если не помогут в первый раз, обращаться во второй и третий). Во избежание подобных ситуаций можно предложить ребенку заранее договориться с родителями о том месте, где они будут ждать друг друга в случае, если ребенок потеряется. Помочь твердо запомнить следующее: незнакомые люди, к которым дети обращаются за помощью сами, гораздо безопаснее тех, которые первыми предлагают ее ребенку.

## **Игра “Защита”**

**Роли:** взрослый, ребенок.

**Игровой материал:** карточки с надписями.

**Ситуация к проигрыванию:**

Взрослый пытается затащить ребенка в подъезд (подворотню, на стройку и т.д.)

**Цель:**

выработать безопасную стратегию поведения ребенка в данной ситуации, научить его не теряться, быть решительным и пытаться спасти себя.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации «**Защита**»:

рекомендуются упражнения на умение громко кричать «Это не мой папа!», «Спасите!» и т.п. (выслушать предложения детей).

В данной ситуации дети могут кусаться, царапаться, драться, бороться.

Важно научить ребенка не сдаваться и продолжать придумывать новые попытки выйти из ситуации.

Проиграть ситуацию преследования незнакомцем. В этом случае можно юркнуть в “убежище”, если оно рядом (в том случае, если преследующий отстал и не видит, куда может последовать ребенок), а если нет — бежать в ближайшее людное место. Если и этого нет — кричать как можно громче и пытаться спастись бегством. Предложить детям самим придумать дополнительные средства и способы защиты.

## **Игра “Дорога домой”**

*Цель:* научить ребенка отказываться, говорить “Нет”, учить относиться серьезно к подобным ситуациям и с уверенностью отстаивать свое мнение.

*Роли:* ребенок, его друг, взрослые.

*Игровой материал:* карточки с надписями.

### **Ситуация к проигрыванию:**

Друг предлагает ребенку поздним вечером сократить дорогу домой, пройдя через пустырь или двор.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации «*Дорога домой*»:

предложить для проигрывания различные ситуации, когда дети могут стать легкой добычей преступника. Попросить ребенка попробовать убедить друга не ходить опасным путем. Помочь ему понять, что отказ от подобного предложения является не трусостью, а разумным и безопасным поведением.

## **Игра “Вымогательство”**

**Цель:** выработать у ребенка безопасную стратегию поведения в данной ситуации: отдать беспрекословно. Помочь понять, что такое поведение не является трусостью, что жизнь и здоровье — самое дорогое, что у них есть, и что главное — выйти из ситуации живым и здоровым.

**Роли:** взрослые, дети (сверстники).

**Игровой материал:** карточки с надписями, украшения, деньги.

**Ситуация к проигрыванию:**

Вариант 1. Ребенок идет с другом. По дороге к ним пристают трое старшеклассников и вымогают деньги.

Вариант 2. На улице незнакомец требует отдать ему украшения (у девочек — сережки, цепочка, кольцо и т.п.), деньги.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации «**Вымогательство**»:

проиграть ситуацию, когда вымогательством занимаются сверстники (можно оказать сопротивление, предварительно рассчитав свои силы).

## **Игра “Опасность”**

**Цель:** выработать безопасную стратегию поведения в каждой из указанных ситуаций. Научить не теряться, хорошо ориентироваться в номерах телефонов служб, обязательно знать свой адрес, номер телефона, уметь открывать замок входной двери.

**Роли:** ребенок в различных ситуациях, взрослые.

**Игровой материал:** карточки с надписями.

**Ситуации к проигрыванию:**

Вариант 1. В квартире начался пожар.

Вариант 2. Ребенок в доме с одним из взрослых. Взрослому стало плохо.

Вариант 3. Ребенок в доме один. Кто-то пытается взломать дверь.

Вариант 4. Ребенок в доме один, ощущается запах газа.

Обязательное дополнение к проигрыванию ситуации **«Опасность»**:

в ходе проигрывания обсуждать каждое действие ребенка и возможные последствия ситуации, выбирать наиболее удачные варианты поведения, выслушивать высказывания детей по каждому случаю и их предложения.

## **Картотека дидактических игр по безопасности**

### **«ОСТОРОЖНОСТЬ»**

Цель: Познакомить детей с надлежащим обращением с огнем, бытовой техникой и электроприборами. Развивать внимание, бытовые навыки, умение сосредотачиваться.

Оборудование: Большие игровые карты, разделенные на 4 «осторожности», маленькие - с ситуациями, как надо поступить, чтобы избежать неприятных последствий.

Правило: Подобрать к каждой «осторожности» подходящую картинку.

### **Ход игры**

Большие карты раздаются игрокам поровну. Водящий показывает маленькую карточку, называет изображенную ситуацию и спрашивает, кто хочет исправить свою «осторожность» такой карточкой. Игрок, узнавший свою карточку, закрывает его сюжет на игровой карте.

Невостребованные карточки откладываются в сторону. Выигрывает тот, кто первым закроет все сюжеты на игровой карте. Этот игрок становится водящим.

Вариант 1 Игрок узнавший свою карточку, описывает возможные последствия ситуации, изображенной на большой карте и тогда получает маленькую.

Вариант 2 Маленькие карточки кладутся перед играющими стопкой, картинками вниз. Делая ход игрок берет верхнюю карточку. Если она оказалась подходящей, игрок имеет право на следующий ход, если нет – право хода передается другому игроку.

### **«ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ В ДОМЕ»**

Цель: Познакомить детей с правильным (*безопасным*) и неправильным (*опасным*) поведением ребенка в доме. Развивать восприятие, внимание, память, мышление детей.

Оборудование: Карты с сюжетами безопасного поведения героев игры и тремя пустыми окошечками, маленькие сюжетные картинки, изображающие опасное поведение героев.

## ***Моя безопасность***

### **Ход игры**

Ведущий раздает большие карты детям. Показывает по одной маленькой карточке. Дети «разгаданной» карточкой закрывают соответствующее пустое окошко. Выигрывает тот, кто первым закроет свои окошки.

Вариант 1 Перед тем, как закрыть окошко ребенок объясняет, что происходит с героями на картинке и почему их поведение может быть опасным для жизни.

Вариант 2 Игрокам поровну раздаются большие карточки.

Маленькие карточки лежат стопкой лицевой стороной вниз. По жребию один из игроков начинает «ходить», то есть тянуть из общей стопки одну маленькую карточку. Вытянув, кладет лицевой стороной вверх, и все игроки смотрят, у кого есть пустая ячейка, соответствующая изображенной сверху его листа положительной ситуации. Если игрок «узнал» ситуацию, он закрывает маленькой картинкой пустое окошечко внизу своего игрового листа. Затем ход переходит к

следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым закроет все пустые окошки на своих игровых картах.

### **«КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ?»**

#### **(ДОМА)**

Цель: Познакомить детей с опасными ситуациями, которые могут встретиться им дома, формировать умение избегать этих ситуаций.

Оборудование: сюжетные картинки, знаки опасности X!, правила безопасности в стихах.

#### **Ход игры**

Ведущий раздает карточки с ситуациями игрокам поровну и зачитывает стихи. Игроки должны узнать по содержанию стихотворения свою картинку и объяснить, как выйти из опасной ситуации и не попасть в неё. За правильный ответ игрок получает карточку со стихотворением.

Вариант 1 Ведущий показывает картинку детям, а они должны объяснить, какая ситуация на ней изображена и как её избежать. Победит тот, кто лучше и правильной объяснит ситуацию.

Вариант 2 Ведущий читает стихотворение и предлагает возле соответствующей картинки поставить знак опасности и объяснить, почему именно такой знак.

### **«РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ОПАСНО – НАЙДИ»**

Цель: Закреплять представления об источниках опасности в доме; развивать сообразительность, внимание, воспитывать чувство товарищества.

Правило: Не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: Макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (*фишки или картинки*): знаки X — нельзя самому пользоваться

! — осторожно пользоваться.

### **Ход игры**

Ведущий отворачивается и считает до 5-10, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

Вариант 1 Проведение игры в игровом уголке старшей группы.

Вариант 2 У каждого ребенка по два условных знака X! Пока ведущий считает, дети кладут знаки возле опасных предметов. За каждый правильный ответ ведущий дает приз.

### **«ТАК И НЕ ТАК»**

Цель: Закрепить умение отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности.

Правила: Под красную карточку положить картинки, с изображением опасных для жизни действий ребенка, под зеленую – неопасных (*разрешенных*)

.

Материал: 2 карточки – зеленая и красная. Картинки с изображением опасных и безопасных действий детей; знаки – символы.

### **Дидактическая игра: «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.