

**КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО
АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСК
ОЙ
БЕЗОПАСНОСТИ**



«СПАСИ ИГРУШКУ»

Цель: развивать умение узнавать знакомые предметы через очки; стимулировать развитие зрительного восприятия; развивать умение соотносить схематичное изображение с предметом.

Игровые правила: из набора картинок найти, запомнить и выбрать нужные.

Игровые действия: рассмотреть изображения знакомых предметов через «задымление» (занавеску), запомнить их, затем выбрать нужные из набора картинок.

Следующее задание: иногда спасателям приходится работать в специальном снаряжении — например, в защитных очках. Наденьте специальные очки. Каждый получит карточку со схематическим изображением игрушки, по которому нужно найти и спасти игроку, находящуюся в «задымлённой» помещении.

«СПАСАТЕЛИ»

Цель: развивать умение соотносить схематическое изображение с натуральным предметом; стимулировать развитие зрительного восприятия.

Игровые правила: найти предмет по его схематическому изображению.

Игровые действия: рассмотреть схематическое изображение, отыскать в игровой зоне соответствующую игрушку.

«ЭСТАФЕТА СПАСАТЕЛЕЙ»

Цель: развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «пострадавшему».

Игровые правила: задание выполнять поочерёдно, не уронить игрушку.

Игровые действия: нужно преодолев препятствия, взять игрушку, не уронив её вернуться назад и перенести игрушку в безопасное место.

«НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве; упражнять детей в соотнесении изображения места нахождения предмета с символом; развивать умение классифицировать предметы по разным видам опасности.

Игровые действия: поиск предметов в разных местах, раскладывание в соответствующие коробки.

Игровые правила: найти игрушку в соответствии с символом.

В. Откуда они могли появиться? Может, чужие люди приходили в наш сад? Что нам теперь делать с этими предметами?

«НЕЗНАКОМЕЦ»

Цель: упражнять в умении правильно вести себя в ситуациях с незнакомым человеком, формировать модель поведения в подобных ситуациях.

Игровые действия: дети учат Карлсона, как себя вести в ситуации с незнакомкой. Незнакомка. Здравствуйте, ребята. Какие вы замечательные! Угощайтесь конфетами.

Карлсон первым угощается. Дети берут (не берут) угощение. Если кто-то возьмёт конфеты (мандарины), воспитатель спрашивает у детей, правильно ли они поступили.

Незнакомка. У меня в машине ещё много вкусного! А ещё есть котик и интересные игрушки... Пойдёмте со мной!

Карлсон собирается идти с Незнакомкой.

В. Правильно ли поступает Карлсон? (Обращаясь к незнакомке.) А вы кто? К кому вы пришли?

Незнакомка (не отвечает, хватая Карлсона за руку и тянет за собой к выходу). Я вижу, ты хороший! Не слушай их! Я отведу тебя к маме, она просила тебя забрать! Карлсон плачет и послушно идёт за Незнакомкой. В. Ребята, что надо делать, если чужой человек тащит тебя за собой? (Вырываться, громко кричать, звать на помощь.) Женщина, оставьте Карлсона в покое! (Отталкивает Незнакомку, забирает руку Карлсона.) У нас есть заведующая, пройдите к ней.

Дети провожают Незнакомку и отдают коробки с опасными предметами. Раздаётся звонок телефона Карлсона.

Карлсон. Мне звонит Малыш! Алло! Где ты? Ребята, он потерялся! Малыш, скажи, где ты?

Малыш (по громкой связи телефона). Я потерялся. Заигрался с друзьями...

Карлсон. Где же тебя найти?

Малыш. Тебе помогут мои фотографии. Я передам их по Интернету.

В. К нам не приходила электронная почта?

В. Да, как раз сейчас пришла. Получайте своё сообщение.

В. Ребята, мы получили фотографии, которые нам помогут найти Малыша. Малыш фотографировал предметы, встречающиеся на его пути, места, где он играл: песочница, дерево, клумба, метла, пункт первой помощи и др. С помощью данных ориентиров дети находят Малыша, объясняют ему, в каких местах нельзя играть, и приглашают в службу «Юный спасатель».

«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.

«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».

«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.

«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.

«ЕСЛИ ЧУЖОЙ СТУЧИТСЯ В ДВЕРЬ»

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

Ход игры

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;
- мамина 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.

«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.

«Антитеррор»

Описание игры. Данная игра представляет собой набор карточек-картинок. Воспитатель предлагает воспитанникам различные вопросы - ситуации, находя ответы на которые дети используют карточки синего цвета - "Да, правильно!" или красного - "Нет, неправильно!".

Цель: повышение уровня знаний детей по основам безопасности и противодействия терроризму. Задачи: -научить детей противостоять опасности и защитить себя в экстремальной ситуации, -формировать представление о мерах предосторожности и возможных последствиях их нарушения, о способах защиты от террористов, - прививать навыки уверенного поведения в экстремальных ситуациях.

1 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №1. Ситуация: Незнакомый мужчина предлагает ребенку вкусную конфету, мальчик отказывается. Вопрос: он правильно поступил? Дети поднимают синюю карточку: "Да, правильно!" Почему? (объяснения детей)

2 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №2. Ситуация: Незнакомая женщина позвонила по телефону, представилась, что она мамина знакомая. Мама заболела и попросила ее срочно привезти лекарство. Поэтому ребенок должен поскорее открыть дверь. Ребенок дверь не открыл, ответил, что позвонит маме сам и спросит про ее здоровье. Вопрос: он правильно поступил? Дети поднимают синюю карточку: "Да, правильно!" Почему? (объяснения детей)

3 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №3. Ситуация: Незнакомый мужчина позвонил в дверь, представился, что он полицейский. Мальчик открыл дверь незнакомцу. Вопрос: он правильно поступил? Дети поднимают красную карточку: "Нет, неправильно!" Почему? (объяснения детей)

4 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №4. Ситуация: Мальчик на улице находит неизвестный сверток и сообщает о находке работнику полиции. При этом сам не трогает и не подходит к нему. Вопрос: он правильно поступил? Дети поднимают синюю карточку: "Да, правильно!" Почему? (объяснения детей)

5 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №5. Ситуация: На улице обнаружен сотовый телефон. Ребенок обрадовался, скорее его схватил и убежал. Вопрос: он правильно поступил? Дети поднимают красную карточку: "Нет, неправильно!" Почему? (объяснения детей)

6 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №6. Ситуация: на улице обнаружено взрывное устройство. Ребенок увидел его, достал сотовый телефон и стал звонить маме. Вопрос: он правильно поступил? Дети поднимают красную карточку: "Нет, неправильно!" Почему? (объяснения детей)

7 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №7. Ситуация: Террор - это нормально, хорошо. Дети поднимают красную карточку: "Нет, неправильно!" Почему? (объяснения детей)

8 Воспитатель показывает воспитанникам карточку №8. Ситуация: В садике зазвучала сигнализация. Дети оставляют свои игрушки, не плачут, не толкаются, не прячутся, спокойно собираются около воспитателя, строем друг за другом выходят из садика в безопасное место по лестнице запасного выхода. Вопрос: они правильно поступают? Дети поднимают синюю карточку: "Да, правильно!" Почему? (объяснения детей)