

Картотека дидактических игр по Антитеррористической безопасности (старший дошкольный возраст)

СОДЕРЖАНИЕ:

№1 Спасти игрушку

№2 Спасатели

№3 Эстафета спасателей

№4 Незнакомец

№5 Найти и обезвредить

№6 Я не должен

№7 Скорая помощь

№8 Помогите! Полиция

№9 Если чужой стучится в дверь

№10 Куда бежать если за тобой гонятся

№11 Снежная королева

№12 Угадай кто это?

№13 Поводырь

№1.«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 игрушку, находящуюся в «задымлённом помещении».

№2 «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

№3 «ЭСТАФЕТА СПАСАТЕЛЕЙ»

Цель:	развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «пострадавшему».
Игровые правила:	задание выполнять поочередно, не уронить игрушку
Игровые действия:	нужно преодолев препятствия, взять игрушку, не уронив её вернуться назад и перенести игрушку в безопасное место.

№4 «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.	Здравствуйтесь, 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. . Ребята, что надо делать, если чужой человек тащит тебя за

	<p>собой? (Вырваться, громко кричать, звать на помощь.) Женщина, оставьте Карлсона в покое! (Отталкивает Незнакомку, забирает руку Карлсона.) У нас есть заведующая, пройдите к ней.</p> <p>Дети провожают Незнакомку и отдают коробки с опасными предметами. Раздаётся звонок телефона Карлсона.</p> <p>Карлсон. Мне звонит Малыш! Алло! Где ты? Ребята, он потерялся! Малыш, скажи, где ты?</p> <p>Малыш (по громкой связи телефона). Я потерялся. Заигрался с друзьями...</p> <p>Карлсон. Где же тебя найти?</p> <p>Малыш. Тебе помогут мои фотографии. Я передам их по Интернету.</p> <p>В. К нам не приходила электронная почта?</p> <p>В. Да, как раз сейчас пришла. Получайте своё сообщение.</p> <p>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».</p>
--	---

№5 «НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ»	
Цель:	развивать умение ориентироваться в пространстве; упражнять детей в соотношении 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?

№6 «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.

№7«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».

№8 «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.

№9«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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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». <p>Тренинг повторяется несколько раз с разными участниками.</p>

№10«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.

№11«Снежная королева»	
Цель.	Помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.
Ход игры	<p>Воспитатель просит вспомнить сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная королева».</p> <p>Дети рассказывают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось</p>

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.