

**Игры на формирование чувства  
собственной безопасности**

**Игры на формирование правовой  
культуры**



**Игры, знакомящие детей со службами  
экстренной помощи**

**Игры, способствующие адаптации  
человека в социальном мире**

## «Я имею право...»

### Цель.

- Расширить область правовых знаний детей.

Материал. Набор сюжетных картинок к статьям «Конвенции ООН о правах ребенка». Картинки с изображением ситуаций, не рассматриваемых в «Конвенции» (ребенок катается на велосипеде, играет в прятки, поливает цветы и т.п.). Шаблон «Я имею право» (может быть представлен, например, в виде знака «+»).

### Ход игры

Дети поочередно выбирают те картинки, которые соответствуют статьям Конвенции, и раскладывают около шаблона «Я имею право». Затем каждый ребенок объясняет причину своего выбора, остальные обсуждают правильность принятого решения.

## «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! Милиция!»

### 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.

## «Если возник пожар»

### Цель.

- Знакомить детей с правилами безопасного обращения с огнем.
- Закрепить знание номера телефона экстренной пожарной службы.

### Ход игры

Дети становятся в круг. В центре - воспитатель с воздушным шаром в руке. Он произносит стихотворные строки и, не договаривая последнего слова, передает шар одному из детей. Ребенок быстро досказывает строку и передает шар другому и т.д. Если ребенок отвечает неправильно, он выбывает из игры, а шар переходит к педагогу.

### Воспитатель.

Этот шар в руках недаром.  
Если раньше был пожар,  
Ввысь взмывал сигнальный шар –  
Звал пожарных в бой с пожаром.  
Где с огнем беспечны люди,  
Где взвоется в небо шар,  
Там всегда грозить нам будет  
Злой, безжалостный ...  
(передает ребенку воздушный шар)

**Ребенок.** Пожар. (Передает шар другому.)

**Воспитатель.**  
Раз, два, три, четыре  
у кого пожар?  
Пламя прыгнуло в траву.  
Кто у дома жел ...?

**Ребенок.** Листву. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

**Ребенок.** В квартире. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Дым столбом поднялся вдруг.  
Кто не выключил ...?

**Ребенок.** Утюг (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Красный отблеск пробегает  
Кто со спичками ...?

**Ребенок.** Играет. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Стол и шкаф сгорели разом.  
Кто сушил белье над ...?

**Ребенок.** Газом. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Дым увидел - не зевай и пожарных  
...

**Ребенок.** Вызывай. (Передает шар)

**Воспитатель.** Помни каждый гражданин этот номер - ...!

**Ребенок.** Ноль один.

## **«Если чужой стучится в дверь»**

Игровой тренинг

**Цель.**

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

### **Ход тренинга**

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.

## **«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.

## «Купание в море»

### Цель.

- Предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

**Материал.** Игрушки (разложены на полу) – на каждую пару детей.

Музыкальное оформление. Аудиозапись «Шум моря».

### Ход занятия

Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений.

«Войдя в воду» они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой – ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, опускать лицо в воду можно только закрыв рот.

Затем «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

## «Съедобный грибок положи в кузовок»

### Цель.

- Закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

**Материал.** Набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки). Корзина.

### Ход игры

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями».

Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

## «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.

## «Угадай, кто это»

### Цель.

- Учить мысленно воспроизводить образы своих друзей и описывать их индивидуальные особенности.
- 

### Ход игры

Воспитатель выбирает одного ребенка - рассказчика. Остальные сидят на стульях, образующих круг. Рассказчик описывает кого-либо из детей: внешность, одежду, характер, склонность к тем или иным занятиям и т.п. Дети угадывают, о ком идет речь. Тот, кто догадался первым, выводит ребенка-«отгадку» в круг, и они вместе с рассказчиком, взявшись за руки, шагают под песню, исполняемую всеми детьми:

Станьте, дети,  
Станьте в круг,  
Станьте в круг,  
Станьте в круг.  
Я твой друг  
И ты мой друг,  
Добрый, добрый друг!  
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.

На слова «ля-ля-ля» все хлопают в ладоши, а трое детей внутри круга танцуют.

Рассказчик и «отгадка» занимают места на стульях, угадавший становится рассказчиком.



## « Колобок »

### Цель.

- Развивать коммуникативные навыки, воображение.
- Работать над выразительностью речи.
- 

### Ход игры

Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч-«Колобок». Тот, к кому попадает «Колобок», должен задать ему какой-нибудь вопрос или сказать несколько слов. Например: «Как тебя зовут?», «Колобок, я знаю, из какой ты сказки», «Колобок, давай с тобой дружить», «Приходи ко мне в гости, Колобок!».

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» другому игроку.

Вариант. Можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, от имени которого он должен обращаться к «Колобку».

## «Поводырь»

### Цель.

- Развивать чувство ответственности за другого человека.
- Воспитывать доверительное отношение друг к другу.

**Материал.** Повязка на глаза - по количеству пар детей.  
**Предметы-«препятствия»:** стулья, кубики, обручи и т.д.

### Ход игры

В комнате разложены и расставлены предметы-«препятствия». Дети распределяются по парам: ведущий - ведомый. Ведомый надевает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая, как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул. Обойдем его». Затем дети меняются ролями.

## «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся»

Игра-упражнение

**Цель.**

- Продемонстрировать детям различные модели взаимодействия друг с другом.

### Ход игры

Каждое упражнение выполняется 2-3 минуты. Дети в парах сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки.

**Воспитатель.**

- Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, «познакомьтесь» одними руками. Постарайтесь получше узнать своего соседа. Опустите руки.
- Вытяните руки вперед, найдите руки соседа – «ваши руки ссорятся». Опустите руки.
- Ваши руки ищут друг друга - «они хотят помириться». Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаетесь друзьями.

После игры с детьми обсуждается, какая форма поведения партнера понравилась больше, какие чувства возникали в ходе упражнения.

## «Помоги себе сам»

Игра-упражнение

**Цель.**

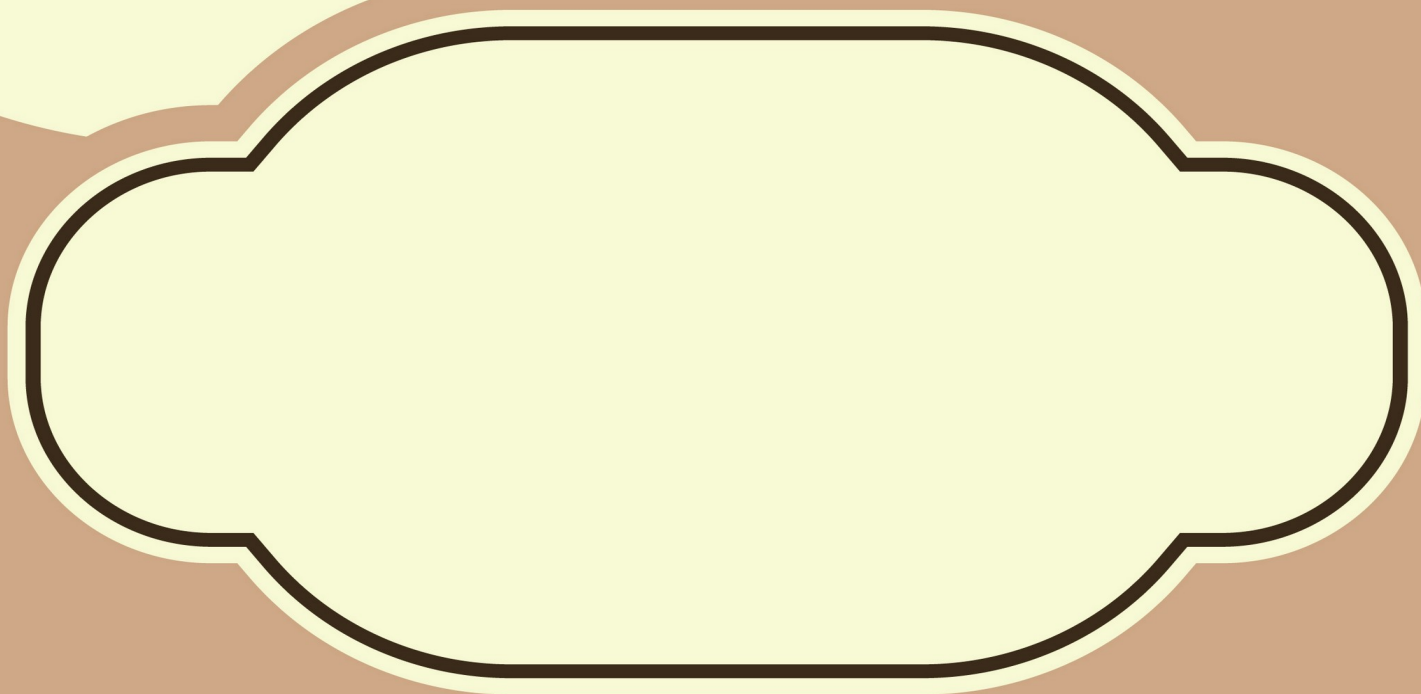
- Обучать детей приемам, помогающим снять эмоциональное напряжение.

### Ход игры

Воспитатель предлагает:

- медленное глубокое вдохнуть спокойно выдохнуть;
- «занять делом» ступни ног: подбрасывать мяч или потанцевать;
- «занять делом» все тело: побегать, попрыгать, понаклоняться, поприседать и т.п. (то есть выполнить упражнения, требующие больших затрат энергии);

- «найти занятие» для голоса: поговорить, покричать, попеть.



## «Нарисуй узор»

### Цель.

- Побуждать к совместной деятельности, к оказанию помощи товарищу.

**Материал.** Бумажный шаблон варежки – на каждого ребенка. Набор карандашей – на каждую пару.

### Ход игры

Дети разбиваются на пары. Воспитатель раздает цветные карандаши, бумажные шаблоны варежек и просит украсить их так, чтобы каждая пара имела одинаковый узор.

После игры проводится конкурс, в котором учитывается идентичность узоров парных варежек и сложность орнамента.

## «Головомяч»

### Цель.

- Развивать навыки сотрудничества.

### Ход игры

Дети, разбившись на пары, ложатся на живот напротив друг друга. Между их головами кладется мяч. Касаясь мяча только головой, они пытаются встать и поднять мяч с пола.

Когда дети научатся справляться с этой задачей, игру можно усложнить, увеличив количество поднимающих один мяч до трех, четырех, пяти человек.

## «Цветик-семицветик»

### Цель.

- Побуждать детей к обсуждению своих желаний и выбору какого-либо одного, более значимого.
- Поощрять желание заботиться о других.

**Материал.** Цветик-семицветик из цветной бумаги со съёмными лепестками.

### Ход игры

Дети распределяются на пары. Каждая пара поочередно, держась за руки, «срывает» один лепесток и говорит:

Лети, лети, лепесток,  
Через запад на восток,  
Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг.  
Лишь коснешься ты земли,  
Быть по-моему вели.

Обдумав и согласовав друг с другом общее желание, они объявляют о нём остальным.

Воспитатель поощряет те желания, которые связаны с заботой о товарищах, старых людях, о тех, кто слабее, заверяет детей, что их желания обязательно сбудутся.

## «Приятные воспоминания»

### Цель.

- Формировать умение внимательно выслушивать сверстников, не спешить говорить о себе и своих переживаниях, если собеседник ещё не высказался.

### Ход игры

Воспитатель предлагает детям по очереди рассказать о том, что подарили им на день рождения или о том, как они провели лето. Предупреждает, что внимательно будет выслушан только тот, кто умеет слушать сам. Дети обычно охотно рассказывают о себе, перебивая друг друга.

После того, как все выскажутся, педагог спрашивает: «Кто запомнил, что подарили Саше?» («Где отдыхал летом Сережа?») Правильный ответ

поощряется.

