ДУА “Ільянскі яслі-сад”

**Кансультацыя для выхавацелей**

**«Дыдактычныя гульні для фарміравання асноў бяспекі жыццядзейнасці ў дашкольнікаў»**

Падрыхтавала:

выхавацель 1-й катэгорыі

Артамонава А.А.

Дыдактычная гульня з'яўляецца адным з абавязковых структурных кампанентаў заняткаў па бяспецы жыццядзейнасці з дашкольнікамі.

Мэта яе выкарыстання – замацаваць веды дзяцей аб асноўных крыніцах небяспекі, правілах паводзін у экстрэмальных сітуацыях, магчымасцях пазбегнуць траўмаў, наступстваў стыхійных бедстваў і іншых небяспек.

Дыдактычная гульня праводзіцца, як правіла, у канцы занятку або па ходзе абмеркавання канкрэтнай тэмы.

Асноўнымі крытэрыямі якасці дыдактычнай гульні з'яўляюцца:

- Выразнасць і адназначнасць дыдактычнай задачы;

- Ясная і эмацыянальная фармуліроўка правілаў гульні;

- Яркае вобразнае знешняе афармленне атрыбутаў гульні;

- Дастатковы ўзровень ведаў дзяцей па тэме дыдактычнай гульні.

Прапанаваныя далей гульні могуць выкарыстоўвацца як пры складанні канспектаў тэматычных заняткаў, так і ў вольным часе, і ў дыягностыцы ўзроўню сфарміраванасці ведаў дзяцей аб асновах бяспекі жыццядзейнасці.

**КАРТАТЭКА ГУЛЬНЯЎ**

**«Крыніцы небяспекі»**

Дыдактычная задача: замацаваць веды дзяцей аб прадметах, якія могуць быць крыніцай небяспекі.

Гульнявыя правілы: выбраць прадметы, якія могуць быць крыніцай небяспекі.

Гульнявыя дзеянні: пошук і называнне прадмета.

Ход гульні: дзецям раздаюцца гульнявыя карткі з выявай розных прадметаў. Выхавацель прапануе ўважліва разгледзець малюнкі прадметаў і адказаць на пытанні:

- Што можа быць крыніцай пажару?

- Што можа быць крыніцай траўмы чалавека (парэз, ўкус, укол, апёк, атручванне)?

- Што можа быць крыніцай гібелі чалавека?

Адзначаецца той, хто назаве правільна ўсе выявы.

 **“Ці ведаеш ты?”**

Дыдактычная задача: замацаваць веды аб тэлефонах службаў выратавання.

Гульнявыя правілы: выконваць дзеянні, адпаведныя малюнку.

Гульнявое дзеянне: Перамяшчэнне фішак па гульнявым полі ў адпаведнасці з колькасцю выпалі хадоў.

Ход гульні: у гульні прымае ўдзел 4-5 чалавек, выкарыстоўваюцца фішкі розных колераў. Дзіця кідае кубік і перасоўвае фішку.

Умоўныя абазначэнні:

- Чырвоны колер – назваць тэлефон хуткай дапамогі;

- Дом – назваць хатні адрас;

- Міліцыянер – назваць тэлефон міліцыі;

- Агонь – выбраць з трох нумароў патрэбны пры пажары;

- Чалавек у масцы – назваць патрэбны нумар;

- Кніга – калі даецца няправільны адказ, гулец адпраўляецца на гэтую кропку;

- Рука – калі даецца правільны адказ, гулец пераходзіць на гэтую кропку;

– Тэлефон – набраць нумар службы выратавання і перайсці на фініш.

Перамагае той, хто хутчэй і правільней адказаў на ўсе пытанні і прыйшоў да фінішу першым.

**“Чацвёрты лішні”**

Дыдактычная задача: вучыць дзяцей прадухіляць небяспеку кантактаў з небяспечнымі прадметамі (іголкі, нажніцы, запалкі, лекі і г.д).

Гульнявыя правілы: знайсці лішні прадмет на картцы. Даказаць чаму яна з'яўляецца лішняй.

Гульнявое дзеянне: пошук небяспечнага прадмета.

Ход гульні: дзецям раздаюцца карткі, не кожнай выяўлены чатыры прадметы, адзін з якіх лішні (нясе небяспеку). Тое дзіця, на якога паказвае выхавацель (чароўная стрэлачка), тлумачыць, што лішняе і чаму.

Картка:

1. Ядомыя грыбы і мухамор.

2. Цацкі і цвікі.

3. Цацкі і лекі.

4. Пэндзлік, аловак, ручка, іголка.

5. Маліна, клубніцы, парэчка, мухамор.

6. Дзеці гуляюць у пясочніцы, гушкаюцца на арэлях, катаюцца на санках, хлопчык есць лядзяш.

Па аналогіі могуць быць падабраны і іншыя варыянты картак.

**«Пажар»**

Дыдактычная задача: замацаваць уяўленні дзяцей аб пажарнай бяспецы.

Гульнявыя правілы: на пытанне выхавацеля паказаць карцінку - адказ.

Гульнявое дзеянне: выбар з прапанаванага набору малюнкаў з правільным малюнкам.

Ход гульні: дзецям раздаюцца карткі. Выхавацель прапануе адказаць на пытанне, паказаўшы патрэбную картку.

Пытанне:

- Ад чаго адбываецца пажар?

- Што трэба рабіць, калі здарыцца пажар?

- Па якім тэлефоне выклікаюць дапамогу?

За правільны адказ дзіця атрымлівае фішку. Выйграе той, хто атрымлівае больш фішак.

**«Тэлефон»**

Дыдактычная задача: замацоўваць веды нумароў тэлефонаў спецыяльных службаў.

Ход гульні: перад дзіцем карткі з выявай машын хуткай дапамогі, міліцыі, пажарнай службы і карткі з нумарамі 101, 102, 103, 112.

Выхавацель прапануе дзіцяці выбраць любы нумар і знайсці машыну, якая прыйдзе па гэтым нумары.

**“Гульня-справа сур'ёзная”**

Дыдактычная задача: фарміраваць ўменне падбіраць для гульняў прыдатныя прадметы, ведаць, з якімі рэчамі гуляць нельга.

Матэрыял: карткі з выявай мяча, нажніц, пірамідкі, газавай пліты, запалак, нажа, неваляшкі, таблетак, праса, іголкі, лялькі, машынкі, відэльцы, шкляной вазы і інш.

Ход гульні: перад дзецьмі раскладзеныя карткі выявай ўніз. Дзіця дастае любую картку, разгледзеўшы яе адказвае, ці можна гуляць з гэтай рэччу ці не (тлумачыць чаму). За правільны адказ атрымлівае фішку.

**“Хто больш назаве дзеянняў”**

Дыдактычная задача: фарміраваць уменне дзяцей суадносіць дзеянні з прафесіяй людзей, якія дзейнічаюць у надзвычайных сітуацыях.

Гульнявыя правілы: назваць толькі адно дзеянне чалавека дадзенай прафесіі. Калі дзіця не можа ўспомніць, ён ўдарае мячом аб падлогу, ловіць яго і кідае кіроўцу.

Гульнявое дзеянне: кіданне і лоўля мяча.

Ход гульні: выхавацель прапануе назваць дзеянне, якое выконвае чалавек названай прафесіі, але назваць можна толькі адно дзеянне (лекар, міліцыянер, пажарны). Выйграе той, хто больш назаве дзеянняў.

**“Што, дзе, калі?”**

Дыдактычная задача: замацаваць уменне правільна паводзіць сябе ў экстрэмальных сітуацыях.

Гульнявыя правілы: адказаць на пытанне гульнявых персанажаў.

Ход гульні: выхавацель прапануе пагуляць у гульню. На стале ляжаць лісты ад казачных персанажаў, у цэнтры ваўчок.

Выхавацель скручвае ваўчок, бярэ ліст па стрэлцы, зачытвае дзецям пытанне. Дзеці раяцца, і адказваюць на пытанне. За правільны адказ атрымліваюць фішку. Калі адказ няправільны, то выхавацель разважаючы дапамагае дзецям знайсці правільны адказ.

Ліст 1

Часта даводзіцца працаваць з агнём. Як паступіць, калі загараюся сам? (Змей Гарыныч)

Адказ:

Если сам горишь – беда,

И даже если голова.

Хватай одеяло,

Пальто, покрывало

И залезай с головой туда.

Ну, а если есть вода,

Это просто красота.

Водой смело обливайся,

Лей больше, не стесняйся.

И тогда огонь погаснет.

Это всем ребятам ясно.

Ліст 2

Рабяты, адмарозіў ў палонцы хвост. Дапамажыце! (Воўк)

Адказ:

Если отморозил хвост, или пальцы, или нос,

Вот тебе совет такой – потеплее их накрой,

Чаю теплого попей, а потом к врачу скорей!

Ліст 3

По тропинке прыгал зайчик,

И поранил сильно пальчик.

Оказался перелом.

Как же быть ему потом? (Зайчик).

Адказ:

Перелом, перелом,

Шины ищем мы потом.

Две накладываем шины.

Если шины рядом нет,

То берем линеечку, или просто реечку.

По размеру отломили, аккуратно приложили,

Бинтом перемотали, в больницу отправили.

Ліст 4

Часта даводзіцца заставацца адной дома. Мама сыходзіць за малаком. Як быць, калі хто-то пастукаецца? ( Сямёра казлянят).

Адказ:

Звонят или постучали,

Ты к дверям не подбегай.

Сразу дверь не открывай.

Ты в глазок посмотри,

Кто пришел – определи.

Если кто-то незнакомый,

Ни за что не открывай.

Ліст 5

Бабуля пераехала ў горад і захварэла. Трэба ісці наведаць яе. Баюся заблудзіцца. Як паступіць, калі заблукаю ў незнаёмым месцы? (Чырвоная Шапачка).

Адказ:

Знайте, в городе всегда заблудиться можно.

И поэтому ведите себя очень осторожно!

К чужим дядям, к чужим тетям Вы не подходите.

Только милиционеру свой адрес сообщите.

Ліст 6

Паступіў у школу. Хачу быць разумным, як Знайка. Але каб трапіць у школу трэба перайсці дарогу. Баюся, патрапіць пад машыну. (Нязнайка).

Адказ:

Правила движения знайте наизусть!

Красный свет – дороги нет!

Желтый – будь внимателен!

На зеленый свет иди –

Все дороги впереди!

**“Апрані ляльку”**

Дыдактычная задача: вучыць дзяцей адрозніваць вопратку па характэрных асаблівасцях прафесіі (пажарны, міліцыянт, кухар, лекар і інш.). Замацаваць веды дзяцей аб прызначэнні адзення ў залежнасці ад пары года і яго заняткаў у дадзены час (спорт, шпацыр, адпачынак, лета, зіма, восень, вясна).

Гульнявое дзеянне: апрануць ляльку ў адпаведнасці з сітуацыяй, прафесіяй.

Ход гульні: у гульнявой форме прапануецца дзецям апрануць ляльку для пэўнай мэты: дзень нараджэння, спартыўнае свята і гэтак далей, або ў адпаведнасці з названай прафесіяй. Адзначаецца той, хто правільна выканае заданне.

Крыніцы:

1. Загвоздкіна Т.В. Вучым дашкольнікаў бяспецы. Група “Фантазёры”. Мінск: Зорны верасень, 2008.
2. Шклярэўская Н.В. Сцяжынкамі здароўя і бяспекі. Перспектыўнае планаванне па фарміраванню навыкаў ЗЛЖ іАБЖ у старэйшых дашкольнікаў. Мозыр: Содействие, 2011.