МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ДЕТСКИЙ САД № 75»

**КАРТОТЕКА**

**ИГР ПО ТЕРРОРИЗМУ**

**Картотека дидактических игр по Терроризму**

**для дошкольников**

Оглавление:

№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 игреку, находящуюся в «задымлённой 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 поочерёдно, 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 (Чебурашку, Буратино), 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, хватает 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».

**№ 5«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?

**№ 6 «Я не должен...»**

**Цель.** Учить разграничивать понятия «могу», «должен», «хочу».

Совершенствовать знания детей о соци¬альных 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 «Скором 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 6ыстрее 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:**

- 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.**

**№ 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**

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.