

Селявкина Надежда Николаевна  
воспитатель  
МБДОУ «Новоусманский ДС №1 ОВ»  
Воронежская обл., с. Новая Усмань

## ОПАСНОСТИ В ЛЕСУ

Игра ходилка



# ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН ИГРОВОГО ПОЛЯ.



### Актуальность.

Опасность может подстергать любого человека где угодно. У взрослых людей уже сформировалась определённая модель поведения в угрожающих жизни ситуациях. Маленькие же дети наиболее уязвимы в подобных моментах. Задача взрослых — максимально подробно и доступно рассказать малышам о существующих в мире опасностях, как их избежать и как лучше поступить, если всё же они наступили. Дом от родителей ребёнок получает первые знания о возможных угрожающих безопасности ситуациях. Работники детского сада должны расширять эти знания и прививать навыки правильного поведения в непредвиденных ситуациях. К дошкольникам нужен особый подход. Им необходимо донести очень сложные вопросы, показать всю важность знаний правил по безопасности и способствовать их запоминанию. Основная деятельность детей — игровая. Информацию, преподнесённую в игре, легче донести до ребёнка, а также удобно наглядно показать разыгранные действия по предотвращению или облегчению небезопасных явлений в жизни.

**Игра - ходилка** — одна из старейших классов настольных игр. К XIX веку появились первые настольные детские игры, имеющие не только развлекательное, но и образовательное значение,

В девяностых, в период компьютерного бума, казалось, бумажным играм придет конец. Однако они выжили, сейчас их великое множество, и обращаются к ним дети самых разных возрастов. Многие скажут, что «ходилками» можно лишь скоротать досуг, это вовсе не развивающие игры. А вот и нет! Игры с кубиками и фишками очень полезны, причем развивают они самые разнообразные умения и навыки. Предлагаю вашему вниманию настольную игру - ходилку "Правила поведения на природе"

Настольных игр по безопасности великое множество, я решила немного видоизменить игру и сделать ее настольной. Плюс такой игры в том, что дети не сидят за столами, а двигаются. во-вторых, игровое поле можно располагать по своему усмотрению. Еще очень важный момент - игру можно дополнять заданиями по другим разделам безопасности, добавлять количество кругов с заданиями. Дети могут в нее играть как со взрослым, так и самостоятельно. Также можно придумывать разнообразные сюжеты для игры: и по сказкам, и по теме, которую изучают.

### Назначение игры.

Игра, изготовленная своими руками по теме "Безопасность в природе", пригодится в работе педагогов дошкольного образования, а также может использоваться родителями для совместной игры с детьми.

Игра - ходилка интересна тем, что ребенок в процессе игры встречается с заданиями (продвигается вперед, выполняя их) и играет в компании весело, так как все идут друг за дружкой, кто-то впереди, кто-то догоняет, но все сталкиваются с одними и теми же трудностями.

**Цель:** систематизация знаний детей по теме «Безопасность», а также расширение и закрепление знаний детей об окружающем мире.

#### Задачи:

1. Формировать у детей умения и навыки наблюдений за природными явлениями и объектами.
2. Уточнять знания детей о безопасности в природе.
3. Развивать связную речь.
4. Обогащать и активизировать словарный запас.
5. Упражнять в количественном счёте.
6. Воспитывать культуру игры (соблюдать правила, проявлять честность, радоваться успехам)

#### Правила настольной игры- ходилки:

В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков.

Нужно поставить кегли на кружок синего цвета «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою кеглю вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Кегля игрока может проходить мимо кругов, занятых кеглями других игроков или останавливаться на них.

Если кегля остановилась на круге *жёлтого цвета* - игрок должен отгадать загадку, которую выбирает из карточек желтого цвета.

Игрок, попавший на кружок *красного цвета* должен объяснить опасную ситуацию, которую выбирает из карточек красного цвета.

Если кегля попадает на кружок *зеленого цвета* - игрок играет в игру «Четвертый лишний», которую выбирает из карточек зеленого цвета.

Если игрок останавливается на круге *белого цвета*, на котором есть следы и стрелка, то он должен сделать два шага по направлению стрелки (вперед или назад).

Если игрок справился с заданием, он ждет своего хода; если игрок не справился с заданием, он делает один шаг назад.

Побеждает тот, кто первым дойдет до ФИНИША.

