

Дидактическая игра: *«Сыщики и злодеи»*

- Представьте себе, что сыщики – это мы с вами, и нам необходимо арестовать злодея, совершившего что-то недоброе - преступление.

- Подумайте и скажите, как можно обнаружить, найти преступника? Какими будут ваши действия? (*Осмотреть место преступления и найти подозрительные предметы, снять отпечатки, опросить свидетелей происшествия - узнать о том, как выглядит преступник, просмотреть записи с камер наблюдения, если они есть поблизости, побеседовать с потерпевшим - вдруг видел и запомнил преступника.*)

- Верно, и на основе сказанного свидетелями, составить фоторобот, а как это делать – я вам сейчас покажу. Но мне понадобится ваша помощь. Готовы?

Игровое упражнение *«Похитители и находчивые ребята»*

- Разбейтесь по парам и выберите одну из иллюстраций-схем, где изображены различные опасные действия злоумышленников по отношению к детям и обыграйте данную ситуацию, представив себя в роле злоумышленника или пострадавшего, обговорив между собой свои действия.

Дидактическая игра: *«Когда грозит опасность»*

Цель: закрепление знаний детей о необходимых действиях в случае опасности.

Материал: картинки с изображением действий опасных для ребенка, телефон.

Описание: дети получают картинку, называют опасную ситуацию и набирают необходимый номер телефона, называют свое имя, адрес, говорят, что случилось.

Дидактическая игра: *«Я не должен»*

Цель: обучение нормам и правилам поведения во взаимоотношениях с людьми.

Материал: сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах взрослый-ребенок, ребенок-ребенок), шаблон «Я — не должен» (например, изображение знака «—»).

Описание: игроки раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях с людьми, объясняют свой выбор.

Дидактическая игра: *«Составим модель хорошего и злого человека»*

Цель: развитие умения подбирать детали лица человека, который может представлять опасность (или наоборот) для окружающих.

Материал: детали лица (глаза с разным выражением лица, носы, рты разной формы, различные детали причесок), контуры лица.

Описание: предложить детям из отдельных деталей составить воображаемое лицо, соответствующее облику доброго и злого человека.

Дидактическая игра: *«Знакомый, свой, чужой»*

Цель: формирование точного понятия того, кто является «своим», «чужим», «знакомым».

Описание: перед началом игры выяснить у детей, кого, по их мнению, можно считать «своим», а кого-«чужим», кого можно назвать «знакомым», чем знакомый отличается от близкого человека, чем от чужого, постороннего. Дети стоят на небольшом расстоянии друг от друга, образуя круг. Ведущий — в центре поочередно бросает мяч каждому, приговаривая: знакомый, свой, чужой, выделяя интонацией и паузой того, кого нужно назвать. Ребенок, поймавший мяч, называет соответствующего человека и возвращает мяч ведущему.

Дидактическая игра: *«Часы безопасности»*

Цель: формировать у детей представление об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту.

Материал: фишки, круглое поле со стрелкой, на котором изображены предметы.

I вариант. В игре участвуют от 1 до 3 человек.

Дети по очереди крутят стрелку на «часах». Ребенок, рассмотрев внимательно предмет, рассказывает, для чего он предназначен, чем может быть опасен и правила обращения с ним. За полный и правильный ответ ребенок получает фишку.

II вариант. В игре участвуют 2 человека.

Ребенок крутит стрелку. Затем задает вопросы своему сопернику о том, как нужно пользоваться этим предметом, чтобы не произошло беды. Если ребенок отвечает правильно, то получает право следующего хода. А если затрудняется ответить, то ребенок, который задавал вопрос, должен ответить сам.