**Настольная игра по основам безопасности жизнедеятельности детей.**

«Самое главное у человека – это жизнь», - писал Н.А. Островский. А жизнь ребёнка вдвойне дорога, потому что он ещё только делает первые шаги в сложном мире, постигает день за днём все изгибы и превратности нашего бытия. И от того, донесём ли мы, взрослые, до сознания ребёнка необходимые знания о безопасности, будет зависеть его жизнь.

Задача взрослых (педагогов и родителей) состоит не только в том, чтобы оберегать и защищать ребёнка, но и в том, чтобы подготовить его к встрече с различными сложными, а порой опасными жизненными ситуациями.

Одним из средств, используемых в процессе данной подготовки, может служить настольная игра "Азбука безопасности". В состав игры входят: 6 цветных полей с картинками, игровое поле, кубик с точками от 1 до 6, цветной кубик, цветные кружки, правила игры.

**Игра «Азбука безопасности»**

**Цель:** формирование у детей основ безопасного поведения в окружающей среде. Развитие речевых навыков.

**Количество игроков:** от двух и более.

**Возраст детей:** от 4 лет.

**Подготовка к игре:**

1. Разложите на столе 6 цветовых полей и игровое поле.
2. Подготовьте 2 кубика: цветной и цифровой.
3. Определите кто из игроков будет ходить первым.
4. Выставьте фишки игроков в начале игровой дорожки на игровом поле.

**Правила игры:** Каждый игрок в порядке очереди бросает два кубика одновременно. Один кубик определяет цвет поля, а второй – номер картинки на этом поле.

После того, как определена картинка, соответствующая выпавшим кубикам, ребёнку необходимо объяснить ситуацию, изображенную на картинке и правила безопасного поведения в данной ситуации. Если игрок даёт правильное пояснение, то переставляет свою фишку на один шаг вперёд, а картинка закрывается цветным кружком. Если участник игры не даёт правильного пояснения, то его фишка остаётся на прежнем месте, а карточка с ситуацией остаётся на цветовом поле открытой.

Побеждает игрок, который первым дойдёт до финиша.

**Пояснение:** тот игрок, которому повторно выпадает не закрытая карточка вновь даёт пояснения, если она закрыта, то игрок пропускает ход, т.е. его фишка остаётся на прежнем месте, без продвижения вперёд.



