

МБДОУ-детский сад №189

**Паспорт на дидактическую игру
(учебно-методическое пособие)
«Безопасность на воде»**



Федоренко Елена Адамовна

Екатеринбург

2026

Цель: формировать у детей представление о правильном, безопасном поведении на воде.

Задачи:

- **Образовательные.** Дать понятие детям, что вода бывает другом, а бывает и врагом, сформировать понятия «опасность — безопасность». Объяснить, что купаться, плавать, загорать полезно для здоровья только если соблюдать правила безопасности.
- **Развивающие.** Формировать умение реально оценивать возможную опасность, помочь детям запомнить правила безопасности на воде, развивать творческие способности дошкольников.
- **Воспитательные.** Воспитывать у детей культуру поведения во время отдыха у водоёма, проводить профилактику несчастных случаев на воде, воспитывать чувство осторожности и самосохранения. Создать условия для формирования таких личностных качеств, как ответственность, уважение к себе и окружающим, коммуникативность.
- **Практические.** Прививать практические навыки поведения детей при купании в открытых водоёмах, учить элементарным действиям при возникновении несчастного случая на воде.

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Предварительная работа:

- Беседы.
- Рассматривание иллюстраций, фотографий, сюжетных картинок.

Используемый материал:

1. Кубик для определения очерёдности.
2. Кубик для определения конверта с заданием.
3. Магнитное игровое поле с двумя корабликами.
4. Конверт с разрешающими знаками (назвать, что разрешает этот знак).
5. Конверт с запрещающими знаками (назвать, что запрещает этот знак).
6. Конверт правилами поведения на воде (объяснить, изображённое правило поведения на воде).
7. Конверт с спасательным инвентарём (назвать и объяснить, как применяют данный инвентарь).
8. Конверт с предметами (необходимо ответить тонет предмет или нет).

Ход игры:

Количество игроков должно быть чётным, для деления на две команды. Игроки бросают жёлтый кубик, чтобы определить очерёдность игры.

Команды поочерёдно должны бросать синий кубик. На каждой стороне синего кубика есть условное обозначение, которое определяет конверт с вопросом, если команда ответила верно, то кораблик на игровом поле передвигается на один ход. Задача команды добраться до сундука с предсказанием первым.

При замене карточек с заданием, можно изменить тему и цель игры.