

***Карточка***  
***дидактических и подвижных игр***  
***по пожарной безопасности***



Выполнила: Бадмаева Д.Д.

### «Опасные предметы – источник пожара»

**Цель:** научить детей среди опасных предметов находить те, которые очень часто являются причиной пожара. Развивать логическое мышление.

**Материал:** картинки с изображением: свечи, спичек, зажигалки, электрической (газовой) плиты, утюга, розетки.

**Ход игры:** игрокам раздаются карточки, на которых изображены огнеопасные предметы и просто опасные предметы. Нужно отсортировать карточки с изображением предметов, которые не представляют угрозы для возникновения пожара в одну сторону или коробочку, а в другую, которые являются причиной пожара.

### Дидактическая игра: «Назови причины пожара»

**Цель:** формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

**Ход игры:**

Из предложенных воспитателем сюжетных картинок (дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку.

Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

### «Найди, что лишнее»

**Цель:** закреплять умение классифицировать предметы по принципу функциональности; закреплять знания об электрических приборах и предметах, связанных с огнём.

**Материал:** предметные картинки: электрический фонарик, костёр, электрическая лампочка, спичка, спичечный коробок, топор, стол, свечи, холодильник, дом.

**Ход игры:** детям раздаются предметные картинки, воспитатель предлагает отложить те, которые не относятся к электрическим приборам и предметам, связанными с огнём.

### Дидактическая игра: «Сложи картинку»

**Цель:** закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

#### Ход игры:

Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

### «Испорченный телефон»

**Цель:** развитие слухового внимания, упражнение детей в четком произнесении слов шепотом, развитие дикции. Игровая мотивация: Для пожарных спасателей очень важно быть внимательными. Например, они должны уметь внимательно выслушать телефонное сообщение и передать его другим сотрудникам четко, без искажений.

**Ход игры:** дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какую то фразу рядом сидящему (например: В соседнем доме пожар!») тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребенка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какую фразу ты слышал?» Если тот скажет фразу, предложенную ведущим, значит, телефон исправлен. Если же фраза не та, ведущий спрашивает всех по очереди, начиная с последнего, какую он услышал фразу. Так узнают, кто «испортил телефон». Провинившийся занимает последнее место в ряду.

### Дидактическая игра «Пожарный щит»

**Цели:** Дать детям первичные знания о пожарном щите и средствах борьбы с пожаром. Закрепить знания об орудиях труда для борьбы с пожаром. Помочь обобщить знания у детей о предметах, необходимых пожарным.

**Ход игры:** Для детей на столе разложены предметы, относящиеся к пожарному щиту и не имеющие отношение к нему. Дети по очереди подходят к столу, выбирают нужное изображение и вешают его на пожарный стенд.



- можно ли использовать лифт во время пожара в доме;
- что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;
- как правильно покинуть задымлённое помещение;
- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

### «Чей предмет»

**Цель:** развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление; уточнять знания детей о профессиях пожарного, врача, милиционера, о необходимых принадлежностях; воспитывать умение слушать товарищей, дополнять их ответы.

**Материал:** карточки с изображением пожарного, врача, милиционера и различных предметов (приложение 1).

**Ход игры:** В игру играют до 3 человек. В начале игры дети образовательной деятельности

Образовательные стандарты Другие организации выбирают, карточки какой профессии

они будут собирать. Все карты раскладываются в центре стола. Вынимая из общей стопки по одной маленькой карточке, показывать детям изображённую на ней картинку и спрашивать: «Что это?», «Кому это нужно для работы?» Задача ребенка выбрать карточки, принадлежащие той или иной профессии.

**Дидактическая игра: «Доскажи словечко»**

**Цель:** закреплять знания о мерах предотвращения пожара. Развивать словарь, внимание, память.

**Ход игры:**

Воспитатель вместе с детьми встаёт в круг, передаёт красный мяч ребёнку который

должен закончит стихотворную строку.

Где с огнём беспечны люди,

Там взовьётся в небе шар,  
Там всегда грозить нам будет  
Злой.....(пожар)  
Раз, два, три, четыре.  
У кого пожар в .....(квартире)  
Дым столбом поднялся вдруг.  
Кто не выключил.....( утюг)  
Красный отблеск побежал.  
Кто со спичками.....(играл)  
Стол и шкаф сгорели разом.  
Кто сушил бельё над ...(газом)  
Пламя прыгнуло в листву.  
Кто у дому жог...(траву)  
Кто в огонь бросал при этом  
Не знакомые ...(предметы)  
Помни каждый гражданин:  
Этот номер:....(01)  
Дым увидел- не зевай.  
И пожарных ....(вызывай)

**Дидактическая игра: « Какая из машин пожарная»**

**Цели:** Формировать умение сравнивать предметы и выделять заданный предмет. Закрепить знания детей о транспорте специального назначения.

**Ход игры:** Из предложенных картинок с изображением транспорта, необходимо найти пожарную машину.



## Подвижная игра

### «Вода и огонь»

**Цель игры:** развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений; формировать чувство дружбы между мальчиками и девочками.

**Ход игры:** на расстоянии 10 м. друг от друга чертятся две линии. У одной линии выстраиваются девочки (Вода), у другой — мальчики (Огонь), ведущий между ними. По команде «Огонь!» мальчики ловят девочек, по команде «Вода!» девочки ловят мальчиков (тушат пожар). Осаленные переходят в команду соперника.

### «Хозяин озера»

**Цель игры:** развивать ловкость, быстроту реакции, внимание, смелость, умение доводить начатое дело до конца, преодолевать психические зажимы, неуверенность в себе: совершенствовать координацию движений.

**Ход игры:** На расстоянии 10—15 м. от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу ведущего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими ведерками. За линией находится хозяин озера, который не хочет, чтобы убывала вода. Игроки должны коснуться линии и набрать воды, чтобы потушить пожар (в условном месте). Только один раз в сутки, когда хозяин спит, можно зачерпнуть воды. Водящий при этом считает до пяти. Злой хозяин начинает засыпать (он закрывает лицо руками, ложится спать на дно озера и храпит). В момент

неожиданного просыпания хозяин ловит нерасторопных, зазевавшихся игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все.

### **Сюжетно -ролевая игра: « Мы - пожарные»**

Предварительная работа:

- экскурсия в пожарную часть,
- беседы о работе пожарных,
- рассматривание сюжетных картинок,
- чтение рассказов о пожаре ( Л. Толстой « пожарные собаки, С. Маршак
- «Кошкин дом», С. Михалкова « пожар»),
- рисование на данную тему,
- обыгрывание ситуаций о правилах поведения на пожаре,
- дидактические игры,
- ОО на данную тему.

Цель: формировать умение развивать сюжет на основе знаний по ППБ; согласовывать свои действия с действиями партнёров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения. Согласовывать и прогнозировать ролевые действия и поведение в соответствии с сюжетом игры. Оборудование: набор пожарных машин, шлёмы для пожарных, вёдра, лопаты, предметы заместители – шнуры, скакалки, шведская лестница, спортивный канат, спортивные маты, набор игрушек «Мы – пожарные», магнитофон (аудиозапись « пожарной мигалки»)