

Картотека
дидактических и подвижных игр
по пожарной безопасности в
детском саду

Дидактические игры:

1. «Раньше и теперь»
2. «Горит – не горит»
3. «Что нужно пожарным?»
4. «Диалоги по телефону»
5. «Если возникает пожар»
6. «Хорошо – плохо»
7. «Лото - пожарная безопасность»
8. «Карточная викторина»
9. «Назови причины пожара»
10. «Выбери нужное»
11. «Доскажи словечко»
12. «Четвёртый лишний»
13. «Сложи картинку»
14. «Найди ответ»
15. «Разложи по порядку»
16. «С чем можно играть»
17. «Опасные предметы – источники пожара»
18. «Отгадай слово»
19. «Слушай внимательно»

Подвижные игры:

1. «Огонь в очаге»
2. «Огненный Дракон»
3. «Вода и огонь»
4. «Птички в беде»
5. «Кто быстрее потушит пожар»
6. «Хозяин озера»
7. Физминутка «Пожарная машина»
8. Физминутка «топаем, хлопаем»

Дидактические игры

1. «Раньше и теперь»

Цель: ориентируясь в предлагаемой ситуации, подобрать правильный ответ.

Правила игры: воспитатель кратко сообщает детям, какие действия предпринимались в прошлые времена в случае возникновения пожара; ребята рассказывают, как в таких случаях нужно поступать сегодня.

1. Как узнать и сообщить о пожаре?

Что делали раньше

Над городом возвышалась каланча, на которой постоянно находился наблюдатель. Как только он замечал дым, сразу же запускал в небо сигнальный шар.

Как поступают сегодня

Звонят по телефону 01.

2. Как пожарным добраться до пожара?

Что делали раньше

На телегу, на которой уже была установлена бочка с водой, садились пожарные и, погоняя лошадей, ехали к месту пожара.

Как поступают сегодня

На пожарной машине. На пожарном поезде. На пожарном вертолете. На пожарном самолете.

3. Какая одежда (экипировка) у пожарных?

Что делали раньше

Раньше пожарные носили форму из холстины, на голову надевали каску, на руки - брезентовые рукавицы.

Как поступают сегодня

Сегодня жизнь и здоровье пожарного защищает комбинезон из огнеупорных материалов, каска, противогаз или респиратор.

4. Какими средствами тушат пожар?

Что делали раньше

Ручным насосом, ведром с водой, топориком, ломом, багром.

Как поступают сегодня

Брандспойтом, подключенным к автонасосу, огнетушителями, водой, пеной.

2. «Горит – не горит»

Цель: закрепить знание о свойствах горючести различных предметов и веществ; помочь осознать разрушительную силу огня и развить быструю реакцию на ответное действие.

Игровая задача: быстро и правильно выполнить ответственное действие.

Правила игры: дети стоят в кругу, воспитатель – в центре. Педагог называет какой-либо предмет или вещество и бросает мяч одному из детей. В том случае, если это вещество не горючее, ребенок должен поймать мяч, если же оно горючее – отбить. Ребенок, сделавший ошибку, выбывает из круга. Выигрывает ребенок, оставшийся последним.

(Примеры негорючих предметов и веществ: металл, вода, лед, земля, воздух, камень, кирпич, глина, мел и т.д.)

3. «Что нужно пожарным?»

Цель: сформировать у детей интерес к профессии пожарного.

Игровая задача: быстро и правильно подобрать картинки с изображением предметов пожарной тематики.

Правила игры: детям раздаются карточки с изображением предметов и явлений, характеризующих

различные профессии, в том числе и пожарного. Ребята на скорость выбирают из общей массы карточек те, которые относятся к пожарной тематике. Выигрывает тот, кто быстрее отберет нужные карточки и не допустит при этом ошибки.

4. «Диалоги по телефону»

Цель: способствовать запоминанию детьми общепринятых правил разговора по телефону, в том числе с дежурными экстренных служб.

Игровая задача: научить детей правильно набирать номер по телефону и давать точные и четкие ответы на вопросы.

Правила игры: дети по очереди выбирают карточки с номерами телефонов экстренных служб: 01, 02, 03, 04. Воспитатель рассказывает предысторию чрезвычайной ситуации (3-4 предложения) и дает задание ребенку, в зависимости от конкретного случая, вызвать по игрушечному телефону ту или иную службу. Задание считается выполненным, если по рассказу ребенка можно понять, куда и с какой целью должна приехать та или иная служба. (Роль дежурного выполняет воспитатель).

5. «Если возникает пожар»

Цель: закрепить знания детей о правилах безопасного обращения с огнем.

Игровая задача: учить детей в рифму заканчивать стихотворение-загадку.

Правила игры: дети, взявшись за руки, образуют круг, в его центре стоит воспитатель с воздушным шариком (мячом) в руках. Он произносит строки стихотворения и, делая паузу на последнем слове,

передает шарик (мяч) ребенку, который быстро досказывает слово и возвращает шарик воспитателю.

Этот шар в руках не даром.

Если раньше был пожар,

Ввысь взмывал сигнальный шар –

Звал пожарных в бой с пожаром.

Где с огнем беспечны люди,

Где взовьется в небо шар,

Там везде грозить нам будет

Злой, безжалостный ... (пожар).

Раз, два, три, четыре –

У кого пожар в... (квартире)?

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил ... (утюг)?

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил белье над ... (газом).

Пламя прыгнуло в траву.

Кто у дома жег ... (листву).

Дым увидел – не зевай

И пожарных ... (вызывай).

Помни, каждый гражданин –

Этот номер ... (01)!

6. «Хорошо – плохо»

Цель: формировать представления о полезных и вредных свойствах огня. Развивать логическое мышление, память, внимание.

Ход игры: ребёнку показывается картина, изображающая различные виды применения огня (и хорошего и плохого). Детям раздают карточки с изображением огня и предметов, связанных с огнём (спички, дрова, газовая плита, керосиновая лампа ит.д.)

дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

7. «Лото- пожарная безопасность»

Цель: с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, связную речь. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры: воспитатель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля), затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре(мальчик играет спичками, девочка выбежала на балкон горячей квартиры, оставлен уют без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот , у кого окажется больше закрытых полей.

7. «Карточная викторина»

Цель: закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности. Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры: воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку карточки с вопросами на тему правил поведения во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

Варианты вопросов:

- Назови возможную причину пожара;

- как правильно вызвать пожарных;
- что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром;
- можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных;
- что нужно делать, если в доме запахло газом;
- можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;
- можно ли поджигать тополиный пух;
- можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;
- 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.

8. «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.

9. «Выбери нужное»

Цель: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры: ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель. Ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

11.«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)

12. «Четвёртый лишний»

Цель: закреплять знания о предметах которые могут стать причиной возникновения пожара .развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

Ход игры:из четырёх предложенных картинок изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром. Пример – кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)

13. «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.

14. «Найди ответ»

Цель: Закрепить знания о правильных действиях при возникновении пожара.

Ход игры: вопросы и ответы предлагаются в виде картинок (на одном подносе вопросы, на другом – ответы). К каждой ситуации необходимо подобрать правильный ответ.

Ситуации Ответы

Возник пожар. Звони по телефону «01».

В комнате много дыма. Пробирайся ползком к выходу.

На тебе горит одежда. Падай на пол и катайся.

Задымился телевизор. Отключи, накрой одеялом.

Горит старая трава. Забросай землей, залей водой.

Почувствовал запах газа. Открой окно, позвони «04».

Трудно дышать от едкого дыма. Дыши через мокрую тряпку.

15. «Разложи по порядку»

Цель: Ознакомить детей с порядком действий при пожаре.

Ход игры: используются карточки с изображениями:

- Сообщение по телефону «01» о пожаре;
- Эвакуация людей;
- Тушение пожара взрослыми до приезда пожарных, если это не опасно;
- Встреча пожарных;
- Работа пожарных;

Дети должны разложить карточки в нужном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.

16. «С чем можно играть»

Цель: Развивать внимание, мышление. Закреплять знания о пожарной безопасности.

Ход игры: перед детьми карточка с нарисованными на ней предметами. Ведущий называет предмет и спрашивает, можно с ним играть или нет. Если можно, то ребенок закрывает предмет желтым кружком. Если нельзя – черным. При этом ребенок должен объяснить, почему нельзя играть с тем или иным предметом.

17. «Опасные предметы – источники пожара»

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

Ход игры: детям раздаются карточки, на которых изображены огнеопасные предметы и просто опасные предметы. Например: свеча, утюг, бенгальские огни, печка, пила. Нужно убрать карточку с изображением предмета, который не представляет угрозы для возникновения пожара.

18. «Отгадай слово»

На улице столбом, в избе скатертью.(Дым)
Рыжий зверь в печи сидит. Рыжий зверь на всех сердит.

Он от злобы ест дрова

Целый час, а может два.(Огонь)

Это темный – темный дом.

Сто сестричек жмутся в нем.

И любая из сестер

Может вспыхнуть, как костер.(Коробок спичек)
То назад, то вперед
Ходит – бродит пароход.
Остановишь – горе,
Продырявит море.(Утюг)
С языком, а не лается,
Без зубов, а кусается.(Огонь)
Кто опасен всей округе
Знойным днем, в шальную выюгу?
Кто оставит нас без крова,
Без пальто в мороз суровый?(Пожар)
От огня бывает
И от огня сгорает.(Уголек)
Огневые стрелы пускает,
Никто их не поймают.(Молния)
В одном амбаре сто пожаров.(Коробок спичек)
В брезентовой куртке и каске,
Забыв про кольчужную бронь,
Решительно и без опаски
Бросается рыцарь в огонь.(Пожарный)
Что встретит – пожирает.
Но если дать ему воды,
Он мигом погибает. (Огонь)
Вокруг глаз и рук вьется,
А в руки не дается(Дым)

19. «Слушай внимательно»

- Задаю вопрос, а дети хором должны отвечать:
«Это я, это я, это все мои друзья».
- Кто, услышав запах гари, сообщает о пожаре?
- Кто из вас, заметив дым, закричит: "Пожар,
горим!"

- Кто из вас шалит с огнем утром вечером и
днем?
- Кто, почуяв газ в квартире, открывает окна,
двери?
-Кто от маленькой сестрички незаметно прячет
спички?
-Кто из вас шалит с огнем? Признавайтесь честно
в том.
-Кто костров не разжигает и другим не
разрешает?
-Молодцы ребята, поработали мы хорошо,
спасибо вам.
- Какое у вас настроение? (Хорошее)
-Покажите настроение. (Все улыбаются)

Подвижные игры

1. «Огонь в очаге»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве, внимание, выдержку; формировать чувство отваги, дисциплинированность, волю и стремление к победе, культуру поведения в быту.

Ход игры: один из игроков изображает Огонь (в полумаске). Он выходит из своего жилища – очага и ходит вокруг остальных игроков.

ОГОНЬ. Я – Огонь, меня не тронь!

ИГРОКИ (в ответ)

Ты зачем ушел из очага,

Превратился в нашего врага?

ОГОНЬ: Я, Огонь – ваш друг и враг,
Со мной не справиться никак.

После этих слов он шипит и машет руками, ловит детей, которые входят в границы круга, где живёт Огонь. Если Огонь поймал своим «пламенем» (тех кто нарушил покой его очага), то превращает его в уголёк и сажает в свой очаг. Тот, кто остаётся не пойманным последним игроком, становится отважным Смелчаком, победившим Огонь.

2. «Огненный Дракон»

Цель: совершенствовать физические навыки, умение идти приставным шагом, ползти; развивать быстроту реакции, ловкость, смелость.

Ход игры: игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый шаг говорят: «Огонь –дракон, уходи вон!»

Спящий Дракон лежит в центре круга. Когда Дракон встаёт, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются.

ДРАКОН: Язычки огня всё ближе, ближе
Нагибайтесь ниже, ниже!

Все игроки увёртываются, наклоняются низко, ползут, чтобы водящий их не задел.

Те, кого не задел, возвращаются в круг.

3. «Вода и огонь»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений; формировать чувство дружбы.

Ход игры: на расстоянии 10 метров 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). Остальные переходят в команду противника.

4. «Птички в беде»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве; формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание оказывать помощь ближнему.

Ход игры: на площадке чертятся несколько кругов, в них гнёзда с птенчиками (детьми). Выбирается злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и начинает пожары. Задача остальных играющих - поймать на лету ленточки – искры, чтобы они не попали в гнёзда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной когда все ленточки- искорки потушены.

5. «Кто быстрее потушит пожар»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание; совершенствовать координацию движений.

Ход игры: по кругу расставляются стулья, на которых находится по одному огнетушителю (предмету – заменителю).

Количество стульев на один меньше, чем участников игры. Все идут по кругу под музыку. По сигналу каждый должен взять огнетушитель в руки. Количество стульчиков и огнетушителей уменьшается до тех пор, пока не выявится победитель.

6. «Хозяин озера»

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

Ход игры: на расстоянии 10 – 15 метров от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими вёдрами. 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 когда хозяин спит можно зачерпнуть воды.

Водящий считает до пяти.

Злой хозяин начинает засыпать (он закрывает лицо руками, ложится спать на дно озера). В этот момент неожиданно просыпается хозяин и ловит нерасторопных, зазевавшихся. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

7. Физминутка "Пожарная машина"

Пламя высоко взлетает!
Дыма чёрного клубы!
Искры в воздухе сверкают!
Все за дело! Шланг тyani!
Шланг мы дружно разматали.
Ну, огонь, теперь держись!
Бьет струи вода тугая.

Пламя, гаснет, потухает...
Без подмоги обошлись!
Даже детям стало ясно,
Что с огнём шутить опасно!
Если вдруг опять беда,
"01" звони всегда.

8. Физминутка «топаем, хлопаем»

Правила: если дети поступают правильно - хлопать, если не правильно - топать. Дети стоят в кругу.

Знаю я теперь, друзья,
Что с огнем играть нельзя (хлопают)
Спички весело горят,
Буду с ними я играть (топают)
Рома убежал за дом,
Там играет он с огнем (топают)
Он опасен, Маша знает,
Утюг больше не включает (хлопают)
Вика с Лерою играют,
На печи газ зажигают (топают)
Все теперь ребята знают,
Что с огнем играть нельзя? (да)