

## «Вопрос - 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 нужный ответ.

### Ситуации:

- ❖ Возник пожар.
- ❖ В комнате много дыма.
- ❖ На тебе горит одежда.
- ❖ Задымился телевизор.
- ❖ Горит старая трава.
- ❖ Почувствовал запах газа.
- ❖ Трудно дышать от едкого дыма.

### Ответы:

- ❖ Звони по телефону «01».
- ❖ Пробирайся ползком к выходу.
- ❖ Падай на пол и катайся.
- ❖ Отключи, накрой одеялом.
- ❖ Забросай землей, залей водой.
- ❖ Открой окно, позвони «04».
- ❖ Дыши через мокрую тряпку.



### «Сложи картинку»

Картинку по пожарной тематике наклеивают на несколько частей. Играть можно двумя командами.

В этом случае интересно использовать две картинки, так как при игре их части можно перемещать. Выигрывает тот, кто быстрее соберет картинку.



**«Дополни словечком»**

**Цели:** развить фонематический слух, умение рифмовать;  
закреплять знания о пожарной безопасности.

**Ход игры:**

Ведущий читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки.

01

Наш брандспойт  
Был очень старый  
И не мог тушить ... (пожары).  
Мчалась лестница все выше,  
Поднялась до самой ... (крыши).  
Вдоль по улице, как птица,  
На пожар машина ... (мчится).  
На пожаре ждет беда,  
Если кончилась ... (вода).



Пожар мы быстро победим,  
Коль позвоним по... («01»)  
Если стал гореть забор,  
Доставай скорей ... (топор).  
Если все в дыму у нас,  
Надевай ... (противогаз).  
У пожарных не напрасно  
Цвет машины ярко-... (красный).



Чтоб огонь нам одолеть,  
Надо вовремя ... (успеть).  
Ох, опасные сестрички -  
Это маленькие ... (спички).  
Знать обязан каждый житель,  
Где висит ... (огнетушитель).  
При пожаре не зевай,  
Огонь водою ... (заливай).  
Деревянные сестрички  
В коробочке.  
Это ... (спички).  
Коль не тратишь время даром,  
Быстро справишься с... (пожаром).

## **«Запрещается – разрешается»**

**Цели:** закрепление знаний об основных требованиях пожарной безопасности; повышение личной ответственности за свои поступки.

### **Материал:**

У каждого ребенка по одной сигнальной карточке – «светофор». Одна сторона «светофора» зеленого цвета – «разрешающая», другая сторона красного цвета – «запрещающая».

### **Ход игры:**

Педагог называет в произвольном порядке основные требования пожарной безопасности, дети показывают соответствующие цвета «светофора».

### **Запрещается:**

- ❖ Бросать горящие спички, окурки в помещениях.
- ❖ Выбрасывать горящую золу вблизи строений.
- ❖ Оставлять открытыми двери печей, каминов.
- ❖ Применять самодельные приборы и предохранители.
- ❖ Включать в одну розетку большое количество потребителей тока (более трех).
- ❖ Использовать неисправную аппаратуру и приборы.
- ❖ Пользоваться поврежденными розетками.
- ❖ Обертывать электролампы и светильники бумагой, тканью и другими горючими материалами.
- ❖ Пользоваться электрическими утюгами, плитками, чайниками без подставок из несгораемых материалов.
- ❖ Оставлять без присмотра включенные в сеть электрические нагревательные приборы, радиоприемники и т. п.
- ❖ Пользоваться электрошнурами и приводами с нарушенной изоляцией.
- ❖ Устраивать в квартирах жилых домов мастерские, складские помещения, где применяются и хранятся взрывоопасные материалы.
- ❖ Оставлять без присмотра топящиеся печи, а также поручать надзор за ними малолетним детям.

## Необходимо:

- ❖ Защищать себя, имущество, жилой дом, дачу, гараж, машину, а также государственное имущество от пожара.
- ❖ В случае возникновения пожара вызвать пожарную охрану по телефону «01», сообщить адрес, где возник пожар, и назвать свою фамилию.
- ❖ Эвакуировать детей, больных, престарелых, инвалидов из очагов пожара.
- ❖ Подать сигнал тревоги.
- ❖ Встретить пожарных и сообщить им об очаге пожара.
- ❖ Вывесить табличку в образовательном учреждении с указанием номера телефона экстренного вызова пожарной охраны: «01».
- ❖ Учиться пользоваться огнетушителем;
- ❖ Знать план эвакуации на случай пожара.
- ❖ Не открывать двери в помещении, где произошло возгорание.
- ❖ Кричать и звать на помощь взрослых.
- ❖ Закрыть нос и рот мокрой повязкой (платком, шарфом) для защиты от дыма.
- ❖ Набросить на себя смоченный водой кусок плотной ткани, мокрое покрывало, плащ, пальто при нахождении в зоне пожара.
- ❖ Двигаться ползком или пригнувшись вдоль стены, если помещение сильно задымлено.
- ❖ Набросить покрывало на пострадавшего, если на нем загорелась одежда, и плотно прижать его к телу человека для прекращения доступа воздуха.
- ❖ Потушить одежду, сняв ее или прижавшись к земле, полу, стене.
- ❖ Открыть в задымленных помещениях, где нет огня, окна и двери для проветривания.
- ❖ Освободить пострадавшего, вынесенного на улицу, от одежды или расстегнуть ворот, ослабить застежку.
- ❖ Вызвать для пострадавшего скорую помощь по телефону «03», отправить его в больницу.

### **«С чем можно играть»**

**Цели:** развивать внимание, мышление; закреплять знания о пожарной безопасности.

**Материал:** карточки с изображением мяча, утюга, пирамидки, коробка спичек, куклы, машинки, гирлянды, фена, поезда и др., а также кружки зеленого и красного цвета.

#### **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.

### **«Пожарная команда»**

**Цели:** упражнять в счете, развивать память, внимание, сосредоточенность; формировать интерес к профессии пожарных.

#### **Материал:**

Игровое поле, в одном углу которого изображен гараж с пожарными машинами, в противоположном – дом, объятый пламенем. Между ними – извилистая дорога с «остановками» - кружками разного цвета; фишки – «машины» (также разного цвета); кубик, на каждой стороне которого нарисованы точки, от одной до шести.

#### **Ход игры:**

Каждый игрок имеет фишку определенного цвета. Все фишки – «машины» стоят в «гараже». Игроки по очереди бросают кубик, количество точек на верхней стороне которого указывает, на сколько «остановок» продвигается фишке. Цвет «остановки» дает определенную установку: голубой – пропуск одного хода, т. е. заправка водой; красный – ход назад на одну остановку, т. е. «препятствие»; желтый – ход через одну остановку, т. е. «спеши»; зеленый – обычный ход.

Выигрывает тот, кто первым придет к месту «пожара».

## **«Огонь – друг, огонь – враг»**

**Цели:** закрепить знания о том, что при умелом обращении с огнем, он приносит пользу, а при неосторожном – вред; закрепить правила пожарной безопасности; воспитывать культуру общения в совместной деятельности, умение управлять своим поведением в коллективе; развивать связную речь.

**Предварительная работа:** беседа, рассматривание иллюстраций, просмотр диафильмов.

**Материал:** картинки «злого» и «доброго» огня, карточки – рисунки, где изображены ситуации с участием «злого» и «доброго» огня, фишки-штрафы (черные кружки)

### **Вариант 1**

#### **Ход игры:**

Все карточки-рисунки делят на количество играющих (от двух до четырех), каждый из них по очереди рассказывает о своей карточке и кладет ее на соответствующую картинку.

За неправильный ответ играющий получает фишку-штраф. Победителем считается тот, у кого наименьшее количество штрафов.

### **Вариант 2**

**Материал:** карточки «злого» и «доброго» огня. Разноцветные фишки (столько цветов, сколько играющих), от двух до четырех, по десять штук каждого цвета (желтый, зеленый, синий, оранжевый).

#### **Правила игры:**

Дети по очереди отвечают на вопросы. Если ответ признан правильным - кладут свою фишку на картинку соответственно «злого» или «доброго» огня. В конце тот из играющих, кто набрал наибольшее количество очков, становится победителем.

#### **Ход игры:**

Картинки с изображением огня лежат на середине стола, вокруг которого сидят играющие. У каждого ребенка

фишки определенного цвета. Дети по очереди отвечают, в каких случаях огонь бывает «злым» (приносит вред, беду), в каких – «добрым» (приносит пользу, радость). При правильном ответе играющий кладет свою фишку на картинку соответствующего («доброго» или «злого») огня.

Ведущий следит, чтобы ответы были полными, правильными, а речь детей – связной. На первых порах ведущий дополняет ответы детей, приводит примеры. Можно сопровождать ответы картинками.

### **Вариант 3**

#### **Правила игры:**

Дополнительно вводятся фишки-половинки (таких же цветов, как и основные фишки) и раздаются играющим. Если ребенок дал неполный ответ, его может дополнить желающий, за удачное дополнение выставляют фишку-половинку за картинку соответствующего огня. Это учитывается при подведении итогов.

