ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

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.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«КАРТОЧНАЯ ВИКТОРИНА»

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

Ход игры:

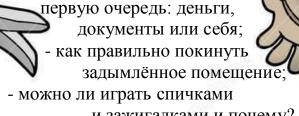
Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку корточки с вопросами на тему правил поведении во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

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;

что нужно спасать во время пожара в

- можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;
- можно ли использовать лифт во время пожара в доме;



и зажигалками и почему?



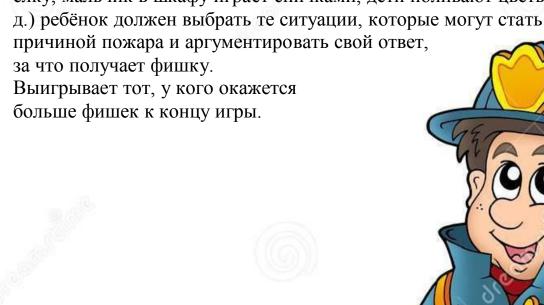
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«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.









ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «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, электроразетка, 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.



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.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «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.





ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

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

Ход игры:Воспитатель вместе с детьми встаёт вкруг, 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: «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.).





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, ООД на данную тему.

Цель: формировать умение развивать сюжет на основе знаний по ППД; 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»).

Игра с напольным конструктором «Пожар в городе».

Предварительная работа:

Конструирование зданий,

Игры с напольным конструктором,

Рассматривание плана-схемы улиц города,

Экскурсия по близлежащему микрорайону,

Обыгрывание ситуаций на тему «пожарная машина на улицах города»,

Беседы о профессии пожарного,

Отгадывание загадок,

Игры с транспортными игрушек,

Беседы о правилах дорожного движения на тему спецтранспорта на улице.

Цель: закрепить умения брать на себя различные роли в соответствии с сюжетом игры; использовать атрибуты, конструктор, строительный материал, предметы заместители. Содействовать творческому использованию в иге

представлений об ППД. Развивать творческое

Оборудование: разные виды напольного конструктора,

карты-схемы, игрушечные пожарные машины,







