Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида № 7 «Улыбка»

**Картотека**

**игр по пожарной безопасности**

Воспитатель Мархель И.М.

**«Пожар»**

Для игры понадобятся детские костюмы пожарных: каска, ремень, перчатки, комбинезон.

По сигналу игроки стартуют с линии старта и добегают до стульев, на которых лежат костюмы пожарных. Ребята должны одеться, вернуться к своей команде, раздеться и отдать костюм следующему участнику.

Побеждает та команда, которая быстрее всех «собралась на пожар».

**«Пожарные сборы»**

Для игры понадобится стол и различные предметы, в том числе и «заимствованные» из пожарной части: шнур, противогаз, каска.

По сигналу игроки бегут к столу, на котором разложены предметы, выбирают один предмет, необходимый для работы пожарного, и возвращаются в команду.

Побеждает та команда, которая быстрее и, самое главное, правильнее других справится с заданием.

**«Отважные пожарные»**

Для игры понадобится подготовить полосу препятствий. В конце ее установлен макет дома, в котором «живут» игрушки.

По сигналу дети начинают эстафету: бегут через полосу препятствий, «спасают» из дома одну игрушку и возвращаются к своей команде. Цель — спасти всех жителей игрушечного дома.

Побеждает та команда, которая быстрее всех оказала помощь пострадавшим.

**«Затуши костер»**

Для игры понадобится песочница или тазик с песком.

По сигналу дети зачерпывают маленьким совком песок и бегут по направлению к «пожару» — листку с изображением пламени. Бежать нужно осторожно, чтобы не рассыпать песок.

Побеждает та команда, которая больше всех принесет песка и, соответственно, быстрее затушит пламя.

**«После пожара»**

От каждой команды участвуют по два игрока. Для игры понадобится большая катушка с привязанным шнуром.

По команде ведущего участники начинают наматывать шнур на катушку. Побеждают те, кто раньше справится с заданием.

**Игра «На верху»**

Игра проводится в физкультурном зале. Дети взбираются по наклонной скамейке на шведскую стенку, перелезают на соседний пролет, спрыгивают на мат и бегут к своей команде. Побеждает та команда, которая быстрее пройдет всю дистанцию.

**Игра «Коридор»**

Перед каждой командой лежат тоннели.

По сигналу участники пролезают по тоннелю и возвращаются бегом назад к своей команде.

**«Два сапога — пара»**

Команды разбиваются на пары. Пары связывают (левую ногу одного игрока с правой ногой другого игрока). Нужно, взявшись за руки, допрыгать до обруча, имитирующего дом в пожаре, и «спасти» оттуда игрушку.

Побеждает та команда, которая быстрее других спасет всех пострадавших.

**«01»**

Для этой игры нужно подготовить листочки и маркеры.

Участники каждой команды по сигналу начинают бежать в другую сторону зала. На стуле лежит листок, на котором нужно написать маркером «01», то есть вызвать пожарную службу.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не напишут «01».

**« 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 горящей квартиры, оставлен утюг без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот , кто у кого окажется больше закрытых полей.

**«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;

 - 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.

**«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.

**«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

**«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.

**«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.

**«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…(траву0

Кто в огонь бросал при этом

Не знакомые …(предметы)

Помни каждый гражданин:

Этот номер:….(01)

Дым увидел- не зевай.

И пожарных ….(вызывай)

**«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.