

Карточка дидактических игр в старшей группе
Тема: «Пожарная безопасность»





СПИСОК ИГР

1. «Карточная викторина»
2. «Назови причину пожара»
3. «Сложи картинку»
4. Лото «Пожарная безопасность»
5. «Доскажи словечко»
6. «Четвертый лишний»
7. «Хорошо – плохо»
8. «Выбери нужное»
9. «Огнеопасные предметы»
10. «Что пригодится при пожаре»
11. «Игра – ситуация «Юные пожарные спешат на помощь»



1. «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 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 спасти во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;
- как правильно покинуть задымлённое помещение;
- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

2. «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.

3. «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.

4. 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.

5. «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

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

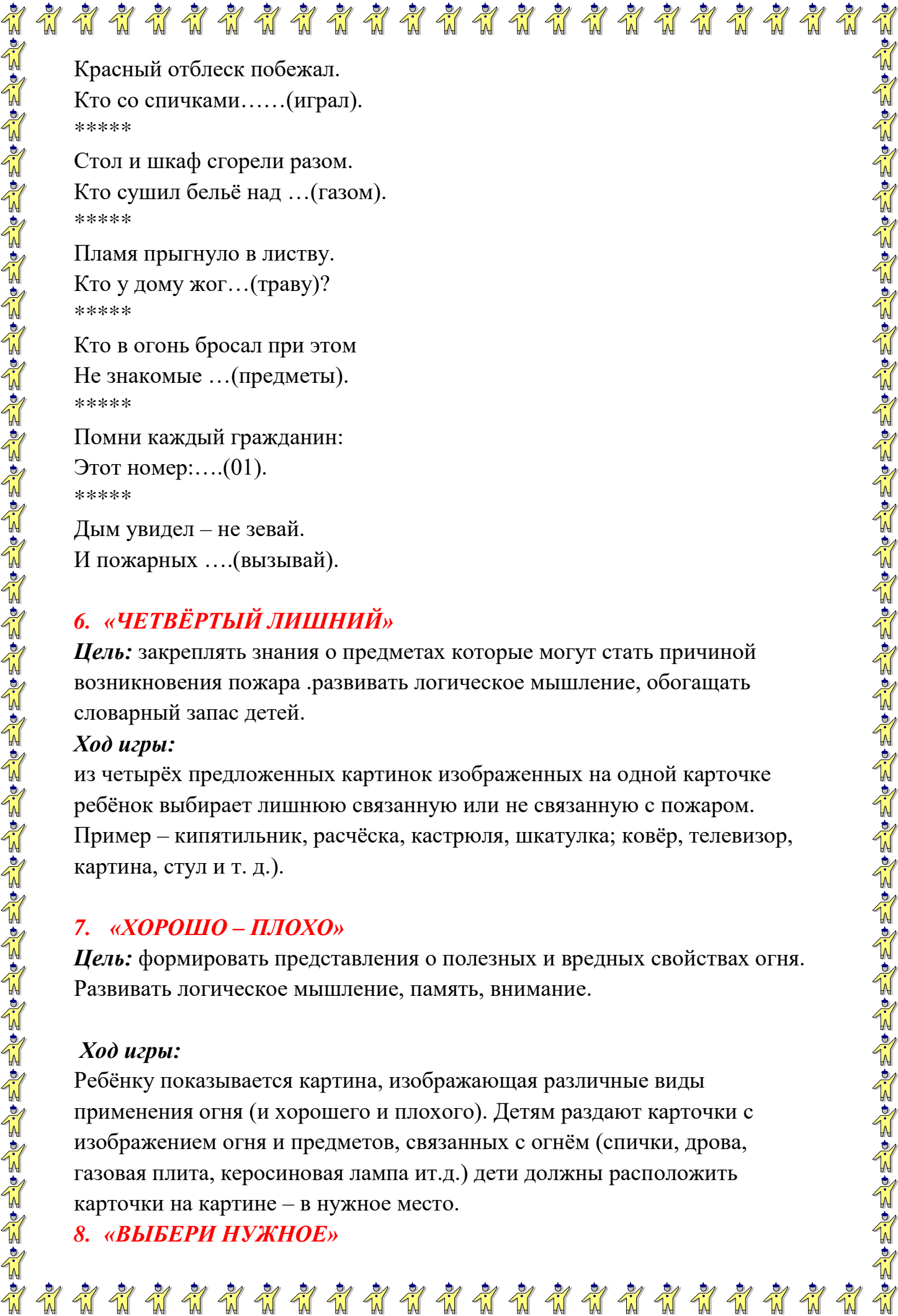
Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми встаёт вокруг, 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).

6. «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.).

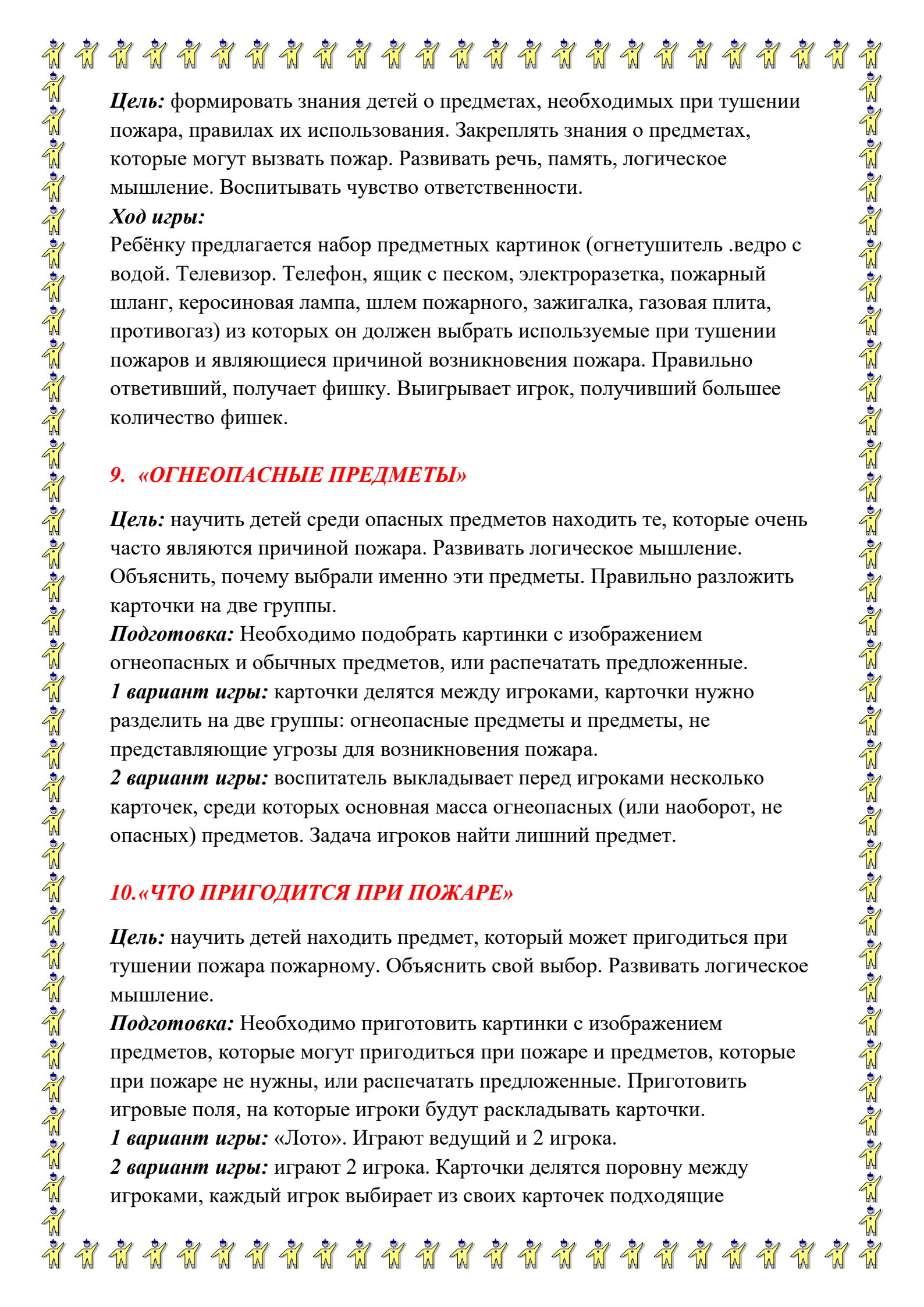
7. «ХОРОШО – ПЛОХО»

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.

8. «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.

9. «ОГНЕОПАСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ»

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

Объяснить, почему выбрали именно эти предметы. Правильно разложить карточки на две группы.

Подготовка: Необходимо подобрать картинки с изображением огнеопасных и обычных предметов, или распечатать предложенные.

1 вариант игры: карточки делятся между игроками, карточки нужно разделить на две группы: огнеопасные предметы и предметы, не представляющие угрозы для возникновения пожара.

2 вариант игры: воспитатель выкладывает перед игроками несколько карточек, среди которых основная масса огнеопасных (или наоборот, не опасных) предметов. Задача игроков найти лишний предмет.

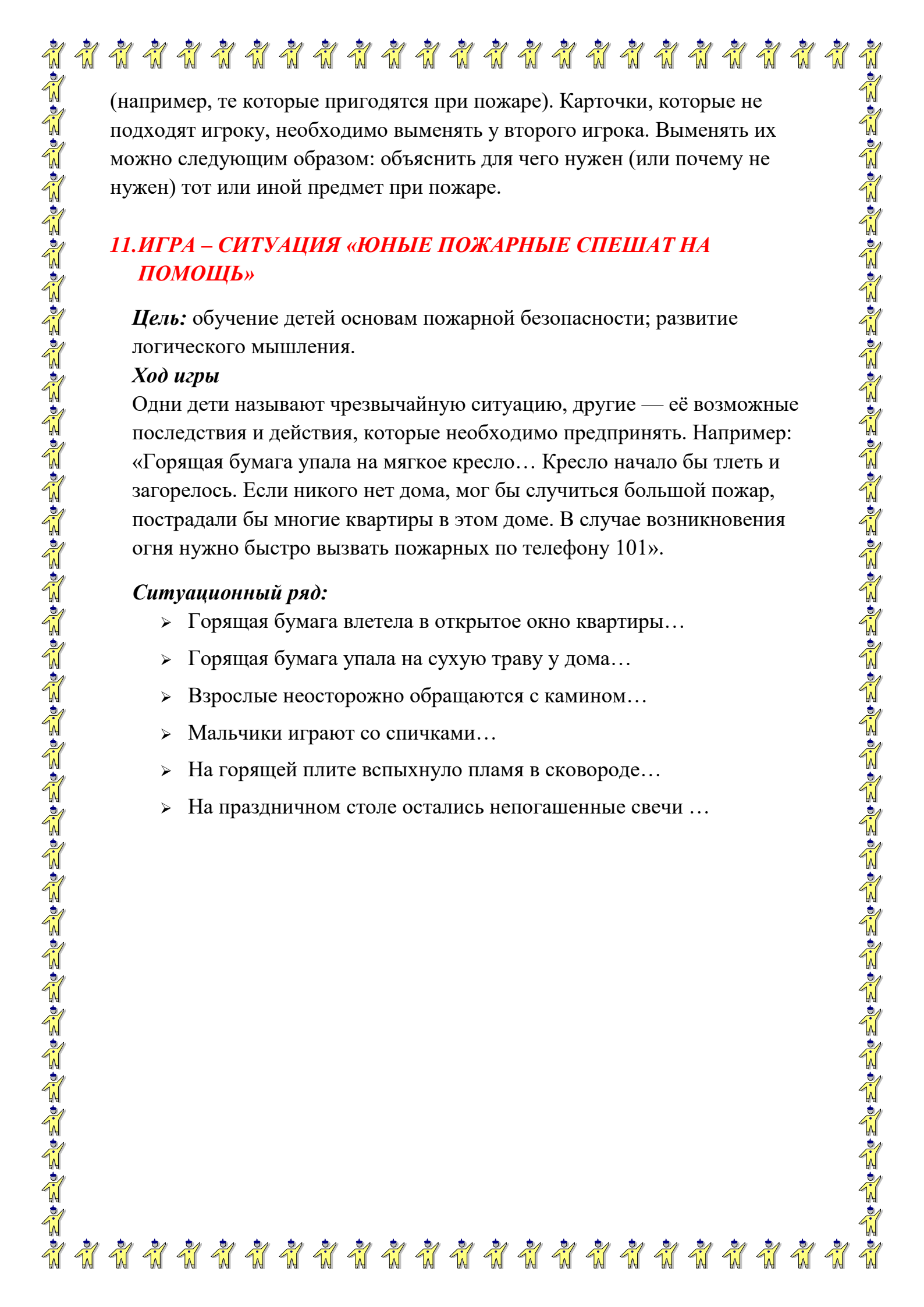
10. «ЧТО ПРИГОДИТСЯ ПРИ ПОЖАРЕ»

Цель: научить детей находить предмет, который может пригодиться при тушении пожара пожарному. Объяснить свой выбор. Развивать логическое мышление.

Подготовка: Необходимо приготовить картинки с изображением предметов, которые могут пригодиться при пожаре и предметов, которые при пожаре не нужны, или распечатать предложенные. Приготовить игровые поля, на которые игроки будут раскладывать карточки.

1 вариант игры: «Лото». Играют ведущий и 2 игрока.

2 вариант игры: играют 2 игрока. Карточки делятся поровну между игроками, каждый игрок выбирает из своих карточек подходящие



(например, те которые пригодятся при пожаре). Карточки, которые не подходят игроку, необходимо выменять у второго игрока. Выменять их можно следующим образом: объяснить для чего нужен (или почему не нужен) тот или иной предмет при пожаре.

11. ИГРА – СИТУАЦИЯ «ЮНЫЕ ПОЖАРНЫЕ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ»

Цель: обучение детей основам пожарной безопасности; развитие логического мышления.

Ход игры

Одни дети называют чрезвычайную ситуацию, другие — её возможные последствия и действия, которые необходимо предпринять. Например: «Горящая бумага упала на мягкое кресло... Кресло начало бы тлеть и загорелось. Если никого нет дома, мог бы случиться большой пожар, пострадали бы многие квартиры в этом доме. В случае возникновения огня нужно быстро вызвать пожарных по телефону 101».

Ситуационный ряд:

- Горящая бумага влетела в открытое окно квартиры...
- Горящая бумага упала на сухую траву у дома...
- Взрослые неосторожно обращаются с камином...
- Мальчики играют со спичками...
- На горячей плите вспыхнуло пламя в сковороде...
- На праздничном столе остались непогашенные свечи ...