

Игры - соревнования

Игра «На пожар». По условному сигналу (пожарная сирена) игроки бегут от линии старта до стульев, на которых разложена амуниция: каска, перчатки, ремень и т. п. Нужно подготовиться к выезду – надеть снаряжение. Выигрывает тот, кто быстрее оденется.

Игра «Разведчики». По команде игроки должны преодолеть полосу препятствий, добраться до стульчика с куклой, «вынести ее из огня». Побеждает тот, кто придет к финишу первым. Игру можно усложнить, предложив «разведчикам» двигаться с завязанными глазами (сильное задымление). В этом случае полоса препятствий должна быть короткой и не очень сложной.



Игра «Тушение пожара». По условному сигналу игроки черпают воду из большого таза маленьким ведерком и передают его друг другу, выстроившись в цепочку. Последний выливает воду в пустую емкость. Побеждает команда, которая быстрее ее заполнит.

Игра «После пожара». Игроки садятся на стульчики, берут в руки катушки, к каждой из которых одним концом прикреплен шнур (пожарный рукав). Побеждает тот, кто быстрее наматывает шнур на катушку.



«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:

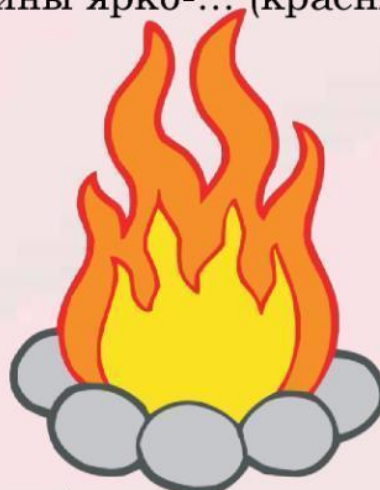
Ведущий читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки.

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).

«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» продвинуться 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».

«Зонт над головой»

Цели: развивать воображение, фантазию; воспитывать интерес, уважение к чужим переживаниям, чувство сострадания, взаимопомощи.

Ход игры:

Выходит участник игры, произносит слова:

Я спешу к себе домой,
Дождь струится надо мной.
Где ты, зонт любимый мой,
Красный, желтый, голубой?



После этих слов участник выбирает один из зонтов, лежащих на столе, и в зависимости от цвета этого зонтика рассказывает «Цветную историю», которая когда-то произошла с ним. Например: «багряно-красную историю», случившуюся на пожаре; «голубую историю» воды, потушившей пожар, «алую историю» молнии, упавшей на опушке леса, «пеструю историю» кошки из загоревшегося дома, «желтую историю» доброй электрической лампочки; «черную историю» задымленного дома или потушенного костра.

«Разложи по порядку»

Цель: ознакомить детей с порядком действий при пожаре.

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.



