



**Картотека  
дидактических игр по  
пожарной безопасности  
в детском саду.**

**(старшая группа)**





## **«Если возникает пожар»**

**Игровая задача:** учить детей в рифму заканчивать стихотворение-загадку.

**Образовательная задача:** закрепить знания детей о правилах безопасного обращения с огнем.

**Правила игры:** дети, взявшись за руки, образуют круг, в его центре стоит воспитатель с воздушным шариком (мячом) в руках. Он произносит строки стихотворения и, делая паузу на последнем слове, передает шарик (мяч) ребенку, который быстро досказывает слово и возвращает шарик воспитателю.

Этот шар в руках не даром.  
Если раньше был пожар,  
Ввысь взмывал сигнальный шар –  
Звал пожарных в бой с пожаром.  
Где с огнем беспечны люди,  
Где взовьется в небо шар,  
Там везде грозить нам будет  
Злой, безжалостный ... (пожар).

Раз, два, три, четыре –  
У кого пожар в... (квартире)?  
Дым столбом поднялся вдруг.  
Кто не выключил ... (утюг)?





## «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.

## «Найди 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 правильный ответ.

### Ситуации Ответы

Возник пожар. Звони по телефону «01».

В комнате много дыма. Пробирайся ползком к выходу.

На тебе горит одежда. Падай на пол и катайся.

Задымился телевизор. Отключи, накрой одеялом.

Горит старая трава. Забросай землей, залей водой.

Почувствовал запах газа. Открой окно, позвони «04».

Трудно дышать от едкого дыма. Дыши через мокрую тряпку.



## «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.



## "Слушай внимательно"

Задаю вопрос, а дети хором должны отвечать:  
«Это я, это я, это все мои друзья».

- Кто, услышав запах гари, сообщает о пожаре?
- Кто из вас, заметив дым, закричит: "Пожар, горим!"
- Кто из вас шалит с огнем утром вечером и днем?
- Кто, почуяв газ в квартире, открывает окна, двери?
- Кто от маленькой сестрички незаметно прячет спички?
- Кто из вас шалит с огнем? Признавайтесь честно в том.
- Кто костров не разжигает и другим не разрешает?
- Молодцы ребята, поработали мы хорошо, спасибо вам.
- Какое у вас настроение? (Хорошее)
- Покажите настроение. (Все улыбаются)





## «Диалоги по телефону»

**Игровая задача:** научить детей правильно набирать номер по телефону и давать точные и четкие ответы на вопросы.

**Образовательная задача:** способствовать запоминанию детьми общепринятых правил разговора по телефону, в том числе с дежурными экстренных служб.

**Правила игры:** дети по очереди выбирают карточки с номерами телефонов экстренных служб: 01, 02, 03, 04. Воспитатель рассказывает предысторию чрезвычайной ситуации (3-4 предложения) и дает задание ребенку, в зависимости от конкретного случая, вызвать по игрушечному телефону ту или иную службу. Задание считается выполненным, если по рассказу ребенка можно понять, куда и с какой целью должна приехать та или иная служба. (Роль дежурного выполняет воспитатель).



## «Опасные предметы – источники пожара»

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

**Ход игры:** детям раздаются карточки, на которых изображены огнеопасные предметы и просто опасные предметы. Например: свеча, утюг, бенгальские огни, печка, пила. Нужно убрать карточку с изображением предмета, который не представляет угрозы для возникновения пожара.

## «Отгадай слово»

На улице столбом, в избе скатертью. (Дым)  
Рыжий зверь в печи сидит, Рыжий зверь на всех сердит.

Он от злобы ест дрова  
Целый час, а может два. (Огонь)

Это темный – темный дом.  
Сто сестричек жмутся в нем.

И любая из сестер  
Может вспыхнуть, как костер. (Коробок спичек)