

# Проект игры "Пожарные"



*Подготовила: Пензина  
Ирина Борисовна,  
воспитатель МДОУ  
«Детский сад № 220.в.»  
города Магнитогорска*

## Задачи:

1.1. Продолжать формировать умение гибко и широко использовать ролевое поведение.

1.2. Расшатывать стереотипный сюжет.

1.3. Активизировать ролевой диалог.

1.4. Обогащать содержание детских игр сюжетом «Пожарные».



## 2. Методы и приёмы.

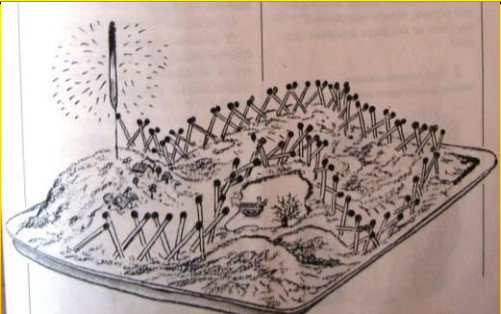
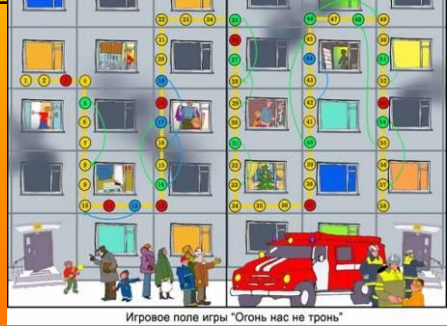
### 2.1. Ознакомление с окружающим.

<p>2.1.1. Познавательные беседы, рассказы воспитателя:</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>-что значит пожар;</li><li>-огонь – друг или враг;</li><li>- кого называют огнеупорцем;</li><li>- о том, что носят пожарные;</li><li>- правила поведения при пожаре;</li><li>- пожарный транспорт;</li><li>-опасность костров в лесу;</li><li>-а у нас в квартире газ;</li><li>-люди героической профессии;</li><li>-почему пожарные машины красные;</li><li>-на пожаре.</li></ul>
<p>2.1.2. Работа с родителями:</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>-предложить совместно просмотреть книги и журналы о специальном транспорте;</li><li>-раскрасить пожарную машину самоделку из дерева дома;</li><li>-вышивание девочки эмблема «Звезда надежды» для костюмов пожарных;</li><li>- поручить вместе понаблюдать за огнём, рассказать о происхождении огня;</li><li>- предложить совместно нарисовать или изготовить макет пожарной части;</li><li>- предложить совместно просмотреть фильм о пожарной части;</li><li>- предложить совместно сделать аппликацию из бумаги.</li></ul>



2.1.3 Литература	<p>К. Чуковский. «Краденое солнце». «Путаница».</p> <p>И. Холин. «Как непослушная хрюшка едва не сгорела».</p> <p>П. Голосов. «Сказка о заячьем теремке и опасном коробке».</p> <p>Т. Волынский. «Кошкин дом».</p> <p>Из шведских детских песенок. «Отличные пшеничные».</p> <p>С. Маршак. «Вчера и сегодня». «Пожар». «Кошкин дом». «Рассказ о неизвестном герое».</p> <p>А. Жигулин. «Пожары».</p> <p>Ю. Яковлев. «Кто о чем поет».</p> <p>Е. Ильин. «Солнечный факел».</p>
2.1.4. Стихи, песни:	<p>-сл.и муз. С Шабровой «Не играй с огнём»</p> <p>-сл.и муз.М Максимчук «Пожарная династия»</p> <p>-муз.В.Витлина, сл. И.Лепко «Песня о пожарных»</p> <p>-Муз. Е.Ботярова, сл.Ю.Полухина «Я буду пожарным»</p>
2.1.5. Репродуктивная деятельность.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- космический корабль: поделки из бросового материала (коробки);</li> <li>- костёр: изображение мятой бумагой, зарево от костра: обрывная аппликация (коллективное панно);</li> <li>- пожарная машина: изображение восковыми мелками и гуашью;</li> <li>-новый вариант пожарной машины, с усовершенствованными деталями: изображение пастелью;</li> <li>- диспетчерская пожарной части: фломастеры;</li> <li>- пожарный гидрант: конструктор Лего;</li> <li>-пожарная техника: поделки из бросового материала (флаконы из-под шампуня, проволока, аркал, палочки чупа-чупсов);</li> <li>- пожарная машина: работа в теревом</li> </ul>



<p>2.1.6. Экспериментирование:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-опасные спички;</li> <li>-опасная свеча;</li> <li>-свеча в банке;</li> <li>-бенгальские огни;</li> <li>-Новогодняя ёлка;</li> <li>-светящийся ландшафт.</li> </ul>		
<p>2.1.7. Дидактические игры:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-пожароопасные предметы;</li> <li>-символы спасающие жизнь;</li> <li>-горит – не горит;</li> <li>-что необходимо пожарному;</li> <li>-хорошо - плохо;</li> <li>-наши помощники;</li> <li>-отгадай загадку.</li> </ul>		 <p>Игровое поле игры "Огонь нас не тронь"</p>

## 2.2. Изменение в предметной среде.

<p>2.2.1. Иллюстрации:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- набор открыток «Профессии связанные с огнём»;</li> <li>- плакат «Пожарная безопасность для дошкольников»</li> </ul> <p>иллюстрации из книг, журналов пожарной техники, костюма пожарного.</p>
--------------------------------	--



<p>2.2.2. Атрибуты:</p>	<p>-Дом- ширма, пожарный щит, рации, телефоны, пожарная лестница, ящик с песком, каска пожарного, наушники, защитные очки, костюмы пожарных, баллоны для кислорода, ведра, лопаты, топоры, лом, знаки.</p>
<p>2.2.3. Съёмные панно-картины:</p>	<p>- горящий лес; - молния бьет в дерево; - диспетчерская пожарной части.</p>
<p>2.2.4. Модули, конструктор.</p>	<p>- сюрпризная постройка из модулей и стульев – ворота; - из красных модулей – пожарная часть; - сюрпризные постройки из маленького конструктора и Лего пожарной техники, улицы города.</p>
<p>2.2.5. Игровое поле для игры с мелкими игрушками.</p>	<p>-макет пожарной часть; -макет детского сада; -книга трансформер «Пожарная машина»; -пожарный щит; -макет комнаты, квартиры.</p>

## 2.3. Обучающие игры.

<p>2.3.1. Игровые тренинги, игры-имитации:</p>	<p>- выход из задымлённого помещения; - подготовка к выезду на пожар: переговоры с диспетчером; - роботы ищут потерпевших от пожара; - встреча опасностей (обломался карниз, взрыв газа, поломка гидранта).</p>
--	---




2.3.2. Игры-придумывания:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- каким бывает огонь;</li> <li>- спичка - невеличка и большой пожар;</li> <li>- случай который случился с моим другом;</li> <li>-откуда может прийти беда;</li> <li>-придумать чем питается огонь;</li> <li>-история огня;</li> <li>-а у нас в квартире газ;</li> <li>-пожарная тревога.</li> </ul>
2.3.3.Игры ТРИЗ, Проблемные ситуации:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-дым в квартире, найти опасные предметы;</li> <li>-огонь добрый, огонь злой;</li> <li>-как можно по другому использовать пожарную машину;</li> <li>-если бы вы были пожарными, какие новые средства изобрели по оповещению о пожаре и его тушению.</li> <li>- как раньше, когда не было света, быстрого транспорта и телефонной связи, оповещали друг друга о пожаре.</li> </ul>
2.3.4. Подбор заместителей:	- на что похоже.

## **2.4. Активизирующее общение педагога с детьми.**

2.4.1. Обсуждение игры до и после:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор темы: «Это интересно, потому что ...»;</li> <li>- прослушивание вариантов;</li> <li>- предложение воспитателя: «А может быть так ...»;</li> <li>- «Как бы ты поступил...»;</li> <li>- «Как было хорошо», «А как ещё можно было играть ...».</li> </ul>
------------------------------------	---



<p>2.4.2. Расшатывание стереотипа игры посредством введения разноконтекстных героев:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- А лисички взяли спички;</li> <li>- У Карлсона поломался моторчик и он не может вылететь с задымлённого чердака;</li> <li>- Шапокляк подарила на день рождение Чебурашке спички;</li> <li>- У Малыша загорелся уют, при вызове пожарных не может назвать точный адрес;</li> <li>- Огневушка - Поскакушка собралась в город за покупками.</li> </ul> 
<p>2.4.3. Расшатывание сюжета посредством телефонных разговоров:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Вызов пожарных, диалог с диспетчером;</li> <li>- Пожарный, пожарный, проверка связи;</li> <li>- Домовёнок Кузя по рации посылает сигнал «SOS», рассказывает, что в доме поселился мальчик Витя, который играет со спичками.</li> <li>- звонок от соседей, ребёнок один дома, в сильно задымлённой квартире.</li> </ul>
<p>2.4.4. Внезапный поворот сюжета:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- огонь перекинулся на рядом стоящие дома;</li> <li>- в пожарной цистерне закончился запас воды;</li> <li>- пожарные не могут найти место, где взять воду для заправки цистерны;</li> <li>- пожарная машина не может подъехать к дому из неправильно припаркованной машины.</li> </ul>
<p>2.4.5. Зачин игры:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- зазывалки: «Тревога, тревога, собираем команду спасателей...»;</li> <li>- Объявление «Набор смелых ребят к команду спасателей»;</li> <li>- Объявление «Путешествие на машине времени в каменный век»;</li> <li>- внесение карты города Магнитогорска, обсуждение названия улиц;</li> <li>- включение магнитофона с записью сигнала пожарной сирены.</li> </ul>





2.4.6.

Возможные варианты:

Пожар в доме, распределение ролей:

событие 1: звонок в пожарную часть

событие 2: объявление тревоги

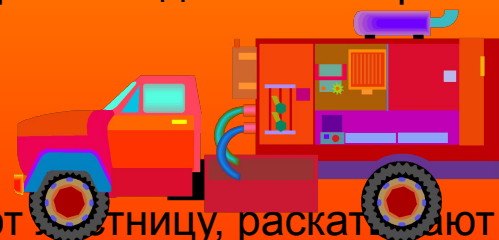
событие 3: пожарные собираются на пожар, надевают одежду пожарных

событие 4: водитель заводит мотор, дежурный открывает ворота.

событие 5: пожарная автоцистерна с пожарными едет на пожар

событие 6: пожарные устанавливают лестницу, раскатывают рукава, тушат пожар.

событие 7: пожар перекидывается на рядом с домом стоящий автомобиль



**событие 8:** в диспетчерский центр передают, что пожар 4 категории сложности, просят отправить на помощь второй пожарной расчёт.

**событие 9:** борьба с огнём

**событие 10:** пожарные спасают пострадавших

**событие 11:** подъезжает карета скорой помощи.

**событие 12:** врачи борются за жизнь пострадавших

**событие 13:** пожарные возвращаются в пожарную часть, раздеваются, сушат и складывают одежду, отдыхают, занимаются спортом.

**событие 14:** встречающие, встреча, поздравления.



2.4.7.  
Подключение  
к игре детей с  
целью  
развития  
гибкого  
ролевого  
поведения:

-событие 1: Вызов пожарных.

2 прохожих ← →  
пульте01

ребёнок 1,2  
звонок в пож.  
часть, набирают  
«01» сообщает  
горит «Дом»

диспетчер пожарной части на  
ребёнок 3:  
принимает вызов о  
пожаре, просит четко назвать  
адрес дома, написанный на табличке,  
прикреплённый к дому, назвать очаг  
возгорания, дождаться приезда пожарных,  
включает тревожную кнопку



↑ ↓  
Дежурный пожарной части  
**воспитатель:**

предлагает 4 ребёнку стать  
командиром пожарных, и  
быстро собрать команду на пожар.

