

		произведений.	
Октябрь	ООД «Отчего происходит пожар» (сборник «Берегись огня», 9) <i>Старший дошкольный возраст</i>	Формировать у детей элементарные знания об опасности шалости с огнем и о последствиях пожара.	- Разделить детей на две команды: «Искорки», «Огоньки». - Конкурсы «Тушение пожара», «Пожар в лесу», - В программе: хореографическая композиция «Танец огня», стихи детей; сказочные персонажи: кот Базилио, лиса Алиса, Буратино.
	Чтение стихов из сборника «01 – пароль отважных» В. Сибирев <i>Для всех возрастных групп</i>	Закрепление правил пожарной безопасности с помощью литературных произведений.	«Как начинаются пожары», «Укротители», «Полет по лестнице», «Случай на торфянике», «Пожарная тревога».
	Знакомство с памяткой «Малышам об огне». Мультимедийное слайд-шоу. <i>Все возрастные группы</i>	Продолжать знакомить детей с правилами пожарной безопасности с помощью литературных произведений.	В доступной для детей форме изложить правила о том, как вести себя при возникновении пожара. Слайд-шоу.
Ноябрь	ООД «Пожар» (см: М.А. Фисенко «ОБЖ» подггр, 1 часть, стр 34) Чтение «Как сгорел один дом» Н.Афанасьев (см: там же) <i>Старший возраст</i>	Углубить и систематизировать знания о причинах пожара; познакомить детей с номером «01».	- Обсуждение с детьми различных ситуаций, которые могут возникнуть в результате шалостей детей с огнем (во дворе, в подъезде, и т.д.). - Какие бывают хулиганские поступки (сжигание тополиного пуха, поджигание почтового ящика, обшивки двери). - К чему могут привести эти ситуации (к порче имущества, к травмам и т.д.). - Чтение стихотворения Н.Афанасьева «Как сгорел дом». - Что делать, если в доме начался пожар? (ответы детей, правила в стихотворной форме). - Игра «Вызови пожарных» (два телефона).
	Игра «Вызови пожарных» <i>Старший возраст</i>	Познакомить детей с номером «01».	Игра «Вызови пожарных» Для игры потребуются два телефона. Один телефон — диспетчерский. Дети набирают номер «01» и вызывают пожарных. При вызове надо уметь четко: назвать свое имя, фамилию; указать, что именно горит; сообщить адрес горящего объекта. Игровая ситуация. С помощью игры предложите детям следующий алгоритм поведения. Если в