

Картотека подвижных игр по пожарной безопасности

1. «Огонь в очаге»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве, внимание, выдержку; формировать чувство отваги, дисциплинированность, волю и стремление к победе, культуру поведения в быту.

Ход игры: один из игроков изображает Огонь (*в полумаске*). Он выходит из своего жилища – очага и ходит вокруг остальных игроков.

ОГОНЬ. Я – Огонь, меня не тронь!

ИГРОКИ (*в ответ*)

Ты зачем ушел из очага,

Превратился в нашего врага?

ОГОНЬ: Я, Огонь –ваш друг и враг,

Со мной не справиться никак.

После этих слов он шипит и машет руками, ловит детей, которые входят в границы круга, где живёт Огонь. Если Огонь поймал своим «пламенем» (тех, кто нарушил покой его очага, то превращает его в уголёк и сажает в свой очаг. Тот, кто остаётся не пойманным последним игроком, становится отважным Смелчаком, победившим Огонь.

2.«Огненный Дракон»

Цель: совершенствовать физические навыки, умение идти приставным шагом, ползти; развивать быстроту реакции, ловкость, смелость.

Ход игры: игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом,на каждый шаг говорят: «Огонь –дракон, уходи вон!»

Спящий Дракон лежит в центре круга. Когда Дракон встаёт, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени», игроки разбегаются.

ДРАКОН: Язычки огня всё ближе, ближе

Нагибайтесь ниже, ниже!

Все игроки увёртываются, наклоняются низко, ползут, чтобы водящий их не задел.

Те, кого не задел, возвращаются в круг.

3. «Костер»

Правила игры: дети делятся на 2-3 команды. Нужно носить песок из песочницы маленьким детским совочком или ложкой (*не рассыпав на бегу*) и тушить костер (*сыпать на лист бумаги с изображением костра*). Побеждает та команда, которая за одинаковое время принесет к «*костру*» больше песка, т. е. лучше «*потушит*» костер.

4. «Вода и огонь»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений; формировать чувство дружбы.

Ход игры: на расстоянии 10 метров друг от друга, чертятся две линии. У одной линии выстраиваются девочки (Вода, у другой – мальчики (Огонь, ведущий между ними).

По команде «*Огонь!*» мальчики ловят девочек, по команде «*Вода*» девочки ловят мальчиков (*тушат пожар*). Пойманные переходят в команду противника.

5. «Птички в беде»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве; формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание оказывать помощь ближнему.

Ход игры: на площадке чертятся несколько кругов, в них гнёзда с птенчиками (*детьми*). Выбирается злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, разбрасывает искры пламени (*красные ленточки*) и начинает **пожары**. Задача остальных играющих - поймать на лету ленточки – искры, чтобы они не попали в гнёзда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной, когда все ленточки- искорки потушены.

6. «Кто быстрее потушит пожар»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание; совершенствовать координацию движений.

Ход игры: по кругу расставляются стулья, на которых находится по одному огнетушителю (*предмету – заместителю*).

Количество стульев на один меньше, чем участников игры. Все идут по кругу под музыку. По сигналу каждый должен взять огнетушитель в руки.

Количество стульчиков и огнетушителей уменьшается до тех пор, пока не выявится победитель.

7. «Хозяин озера»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, внимание, смелость, умение доводить начатое дело до конца, преодолевать психические зажимы, неуверенность в себе.

Ход игры: на расстоянии 10 – 15 метров от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими вёдрами. За линией находится хозяин озера, который не хочет, чтобы убывала вода. Игроки должны коснуться линии и набрать воды, чтобы потушить **пожар** (*в условном месте*). Только когда хозяин спит можно зачерпнуть воды.

Водящий считает до пяти.

Злой хозяин начинает засыпать (*он закрывает лицо руками, ложится спать на дно озера*). В этот момент неожиданно просыпается хозяин и ловит нерасторопных, зазевавшихся. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

8. «На пожар»

От каждой команды выбирается один игрок.

По условному сигналу (**пожарная сирена**) игроки бегут от линии старта до стульчиков, на которых разложена «амуниция **пожарного**»:

например, каска, перчатки, ремень и т. п. «**Пожарные**» должны подготовиться к выезду – облачиться в амуницию. Выигрывает тот, кто быстрее оденется.

Игру можно усложнить, если от каждой команды в ней будут участвовать несколько игроков – например, три.

Тогда каждый уже «одевшийся» игрок бежит к линии старта и передает эстафету своему товарищу.

Выигрывает та команда, игроки которой раньше оденутся и построятся на линии старта.

Можно сделать эстафету двухэтапной. Тогда каждая команда разбивается на две части. Тогда каждая команда разбивается на две части. Одни игроки – «одевающиеся **пожарные**», другие – «готовящие **пожарную машину**».

После того как члены первой группы оденутся и построятся на линии старта, они передают эстафету игрокам другой группы. В задачу последних входит собрать разрезную картинку – изображение пожарной машины.

9. «После пожара»

От каждой команды выбирается два игрока.

Они садятся на стульчики и берут в руки катушку, к которой одним концом прикреплен шнур. По команде, играющие начинают наматывать шнур.

Побеждает тот, кто закончит первым.

Игру можно повторить несколько раз – с участием других членов команд.

10. «Два сапога — пара»

Команды разбиваются на пары. Пары связывают (*левую ногу одного игрока с правой ногой другого игрока*). Нужно, взявшись за руки, допрыгать до обруча, имитирующего дом в **пожаре**, и «спасти» оттуда игрушку.

Побеждает та команда, которая быстрее других спасет всех пострадавших.

11. Игра «01 или 101»

Для этой игры нужно подготовить листочки и маркеры.

Участники каждой команды по сигналу начинают бежать в другую сторону зала. На стуле лежит листок, на котором нужно написать маркером «01, то есть вызвать **пожарную службу**.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не напишут «01».

12. Физминутка "Пожарная машина"

Пламя высоко взлетает!

Дыма чёрного клубы!

Искры в воздухе сверкают!
Все за дело! Шланг тяни!
Шланг мы дружно размотали.
Ну, огонь, теперь держись!
Бьет струи вода тугая.
Пламя, гаснет, потухает.
Без подмоги обошлись!
Даже детям стало ясно,
Что с огнём шутить опасно!
Если вдруг опять беда,
"101" звони всегда.

13. Физминутка «Топаем, хлопаем»

Правила: если дети поступают правильно – хлопать, если не правильно - топать. Дети стоят в кругу.

Знаю я теперь, друзья,
Что с огнем играть нельзя. *(хлопают)*
Спички весело горят,
Буду с ними я играть. *(топают)*
Рома убежал за дом,
Там играет он с огнем. *(топают)*
Он опасен, Маша знает,
Утюг больше не включает. *(хлопают)*
Вика с Лерою играют,
На печи газ зажигают. *(топают)*
Все теперь ребята знают,
Что с огнем играть нельзя? *(да)*