



Картотека подвижных игр
по пожарной безопасности



средняя группа
Патракова М.Ф.

«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 Смелычаком, победившим Огонь.

«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, ходи 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.

«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.

«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.

«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.

«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 – заместелю*).

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.

«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.

«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.

