**МДОУ «Детский сад № 227»**

**Подвижные игры по пожарной безопасности**

Подготовила: Воспитатель Алиева Е.С.

**«Огонь».** Цель игры: 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 живет Огонь, и бегают

на его территории. За кругом ловить детей запрещается. Если Огонь поймал своим

«пламенем» (кто нарушил покой его очага), то превращает его в Уголек и сажает в свой

очаг. Тот, кто остается не пойманным последним игроком, становится отважным

Смельчаком, победившим Огонь.

**«Огненный Дракон».** Цель игры: совершенствовать физические навыки, умение

идти приставным шагом, ползти; развивать быстроту реакции, точность, ловкость,

смелость.

 Ход игры: игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным

шагом, на каждый круг говорят; «Огонь-дракон, уходи вон!». Спящий Дракон лежит в

центре круга. Когда Дракон встает, выпрямляется и машет на уровне груди алыми

лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются. Дракон: «Языки огня все ближе,

ближе. Нагибайтесь ниже, ниже!» Все игроки увертываются, наклоняются низко, ползут,

чтобы водящий их не задел. Те, кого не задел, возвращаются в круг.

**«Вода и огонь».** Цель игры: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, коор-

динацию движений; формировать чувство дружбы между мальчиками и девочками.

Ход игры: на расстоянии 10 м. 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). Осаленные переходят в команду соперника.

**«Хозяин озера».** Цель игры: развивать ловкость, быстроту реакции, внимание, сме-

лость, умение доводить начатое дело до конца, преодолевать психические зажимы,

неуверенность в себе: совершенствовать координацию движений.

Ход игры: На расстоянии 10—15 м. от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу ведущего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими ведерками. 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 один раз в сутки, когда хозяин спит, можно зачерпнуть воды. Водящий при

этом считает до пяти. Злой хозяин начинает засыпать (он закрывает лицо руками, ложится

спать на дно озера и храпит). В момент неожиданного просыпания хозяин ловит нера-

сторопных, зазевавшихся игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы

все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

**«Птенчики в беде».** Цель игры: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в

пространстве; формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание

оказать помощь ближнему.

Ход игры: на площадке чертится несколько кругов, в них

гнезда с птенчиками (детьми). Выбирается Злой Огонь, который бродит по лесам, полям,

лугам, болотам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и начинает пожары.

Задача остальных играющих (юных защитников леса) — собрать все ленточки «искорки»,

чтобы они не попали в гнезда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной,

когда все «искорки» потушены.

Ярославль

2021 г.