**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 жлища – 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 Смельчаком, 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 чертится 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 – заменителю)*.

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 приготовиться 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)*