



Картоотека
подвижных игр и физминуток
по пожарной безопасности
(старший дошкольный
возраст)

«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 Смельчаком, 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, 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.

«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 – 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.

«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 ведрами. 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.

«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.

«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.

«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.

«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».

«Смелые пожарные»

От каждой команды выбирается один игрок. По команде игроки должны пройти полосу препятствий, добраться до стульчиков с куклой и вынести ее «из огня». Побеждает тот, кто придет к финишу первым. Игру можно усложнить, предложив «пожарным» двигаться с завязанными глазами.

«Тушим пожар»

Цель: развивать быстроту, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях; воспитывать умение работать в команде.

Игровые правила: выполнять задание поочередно, бежать только тогда, когда «огнетушитель» коснулся земли.

Игровые действия: дети делятся на 2-3 команды, каждой команде выдается «огнетушитель». Невдалеке ставятся (по количеству команд) предметы, которые нужно тушить (большой кубик; резиновая надувная игрушка и т.п.) По команде участники бегут каждый к своему предмету, оббегают его (тушат), ставят «огнетушитель» рядом и отбегают в сторону. Как только «огнетушитель» коснулся земли – бежит следующий участник игры. Победа присуждается той команде, которая первой потушит пожар.

Эстафета «Полоса препятствий»

Преодоление препятствий

растянуть пожарную лестницу (ребристая дорожка);

пройти по "горящей балке" (гимнастическая скамейка);

пролезть в "окно" (дуга);

спасти котенка (подняться по гимнастической стенке, взять игрушку, спуститься вниз, но не прыгать); вернуться назад; потушить огонь.

«Разгорайся, огонек»

(дети встают со стульчиков и имитируют огонек).

Ты вокруг повернись, в огонек превратись!

- Огонек был маленький, яркий. Открылась форточка, и влетел осенний ветерок-проказник. А маленькому огоньку только это и надо, он стал расти, расти, и превратился в огонь – великан сердитый и злой.

«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 ведрами. 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.

Физминутка "Пожарная машина"

Пламя высоко взлетает! – Дети поднимают руки вверх.

Дыма чёрного клубы! – Круги в воздухе руками.

Искры в воздухе сверкают! – Взмахи руками.

Все за дело! Шланг тяни! Дети имитируют как

Шланг мы дружно размотали. разматывают и тянут шланг.
Ну, огонь, теперь держись!
Бьет струи вода тугая.
Пламя, гаснет, потухает Дети приседают.
Без подмоги обошлись!
Даже детям стало ясно,
Что с огнём шутить опасно! – Грозят пальчиком

Физминутка «Топаем, хлопаем»

Правила: если дети поступают правильно – хлопать, если неправильно - 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)

Физминутка «Пожарные»

Мы пожарные лихие, все ребята удалые, (маршируют на месте)
Вверх по лестнице крутой заберемся мы с тобой, (поднимают ноги высоко, руками «цепляются»)
Эх, поборемся с огнем - рубим стену топором, (руки в замок, наклоны вниз)
Раз – два, раз – два, быстро в шланг течет вода, (круговые движения руками)
Огнетушители включаем, пеной пламя заливаем, (руки вытянуты, повороты в стороны)
Раз, раз, раз, раз и огонь погас! (прыжки с хлопками)

Физминутка «Пожарный»

На одной ноге постой-ка (Стоят на правой ноге)
Будто ты пожарный стойкий
А теперь постой на левой (Стоят на левой)
Будто ты пожарный смелый
Руку левую к груди (Имитируют работу пожарным рукавом)
И огонь скорей туши!

Физкультминутка «Кошкин дом»

Мы дружные ребята (Дети шагают по кругу, высоко поднимая ноги)
И в сказку мы идём
Посмотрим, кто же в сказке (Наклоны вперёд и назад)
Потушит кошкин дом
И если надо, тоже (ходят в полуприсяде, руки на коленях)
-Мы будем помогать
И каждому мы скажем: (повороты влево и вправо с грозющим жестом)
«С огнём нельзя играть»