

# ДОШКОЛЬНИКАМ О ПРАВИЛАХ ПОЖАРНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### ОГОНЬ В ОЧАГЕ

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

Один из игроков изображает Огонь (в полумаске). Он выходит из своего жилища – очага и ходит вокруг остальных игроков.

**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, и бегают на его территории. За кругом ловить детей запрещается. Если Огонь поймал своим «пламенем» (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.

### ОГНЕННЫЙ ДРАКОН

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

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 встаёт, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются.

**ДРАКОН**

Языки 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.

## **ВОДА И ОГОНЬ**

*Цели: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений; формировать чувство дружбы между мальчиками и девочками.*

На расстоянии 10 м друг от друга чертятся 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**

*Цели: развивать ловкость, быстроту реакции, внимание, смелость, умение доводить начатое дело до конца, преодолевать психические зажимы, неуверенность в себе; совершенствовать координацию движений.*

На расстоянии 10 – 15 м от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу ведущего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими ведёрками. 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 нерасторопных, зазевавшихся. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

## **ПТЕНЧИКИ В БЕДЕ**

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

На площадке чертятся несколько кругов, в них гнёзда 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) – поймать на лету ленточки – «искорки», чтобы они не попали в гнёзда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной, когда все «искорки» потушены.

## **РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ**

### **НОСИЛЬЩИКИ**

Участники занимают места на стульях. От них на расстоянии 10 – 15 шагов расположена скамья с 5 – 7 предметами (свеча, ёлочное украшение, детский утюг, чайник, газета, спички и т.д.). Кто быстрее перенесёт на противоположную сторону предметы, которые каким-то образом могут спровоцировать пожар или опасную ситуацию, тот побеждает.

### **МЯЧ В КРУГУ**

Участники стоят в кругу, ведущий поочерёдно бросает мяч каждому ребёнку. Участник ловит мяч и называет правила поведения при пожаре или легковоспламеняющиеся вещества.

### **Я – ПОЖАРНАЯ МАШИНА**

В кругу назначаются два наблюдателя. По условиям игры никто не должен смеяться, улыбаться. Все идут друг за другом по кругу, полуприсев, и, поравнявшись с наблюдателем, поочерёдно произносят: «Я – пожарная машина №1», «Я - пожарная машина №2» и т.д. выигрывает участник, оставшийся последним, кто ни разу не засмеялся.

### **КТО БЫСТРЕЕ ПОТУШИТ ПОЖАР**

По кругу расставлены стулья, на которых находятся по одному огнетушителю (предмету-заменителю, например, полиэтиленовому баллону из-под минеральной воды, окрашенному в красный цвет).

Количество стульев на один меньше, чем участников игры. Все идут по кругу под музыку. По сигналу каждый должен успеть взять в руки огнетушитель. Не успевший совершить это действие, выбывает. Количество стульчиков и участников уменьшается до тех пор, пока не выявится победитель (тот, который завладеет огнетушителем, чтобы быстрее потушить пожар).

### **РАЗМИНОЧНОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПОЖАР В ДЖУНГЛЯХ»**

Группа изображает непроходимые джунгли, в которых произошёл пожар. Через джунгли должны пробраться один или несколько пожарных, чтобы потушить огонь.