

**Картотека  
дидактических игр  
по ОБЖ**

## **1. "Источники опасности"**

### **Дидактическая задача:**

Закрепить знания детей о предметах, которые могут быть источником опасности.

### **Игровые правила:**

Выбрать предметы, которые могут быть источником опасности.

### **Игровое действие:**

Поиск и название предметов.

### **Ход игры.**

Детям раздаются игровые карточки с изображением различных предметов. Воспитатель предлагает внимательно рассмотреть изображения предметов и ответить на вопросы:

-Что может быть источником пожара?

-Что может быть источником травмы человека (пореза, укуса, укола, ожога, отравления)?

-Что может быть источником гибели человека? Отмечается тот, кто назовёт правильно все изображения.

## **2. "Знаешь ли ты?"**

### **Дидактическая задача:**

Закрепить знания о телефонах служб спасения.

### **Игровые правила:**

Выполнять действия, соответствующие изображению.

### **Игровые действия:**

Передвижение фишек по игровому полю в соответствии с количеством выпавших ходов.

### **Ход игры.**

В игре принимает участие 4-5 человек, используются фишки разных цветов. Ребёнок бросает кубик, передвигает фишки. Условные обозначения:

-Красный крест - назвать телефон скорой помощи;

-Дом - назвать домашний адрес;

-Милиционер - назвать телефон милиции;

-Огонь — выбрать из трёх номеров нужный при пожаре;

-Человек в маске — назвать нужный при такой опасности номер;

-Книга - если даётся неправильный ответ, игрок отправляется на эту точку;

-Рука - если даётся правильный ответ, игрок переходит на эту точку;

-Телефон - набрать телефон службы безопасности и перейти на финиш. Побеждает тот, кто быстрее и правильно ответил на все вопросы и пришёл к финишу первым.

### **3. "О чём говорит светофор"**

#### **Дидактическая задача:**

Закреплять знание сигналов светофора и соответствующих им действий пешеходов.

#### **Материал:**

Карточки с изображением сигналов светофора (горит красный, жёлтый, зелёный), действий пешеходов.

#### **Ход игры.**

Воспитатель предлагает детям показать сигнал светофора, который обозначает: "иди", "стой", "внимание". Затем показать карточки с изображением действий пешеходов на разные сигналы светофора.

### **4. "Четвёртый лишний "**

#### **Дидактическая задача:**

Учить детей предотвращать опасность контактов с опасными предметами (иголки, ножницы, спички, лекарства и др.) Закреплять знания о поведении на улице без взрослых. Различать съедобные грибы и ягоды.

#### **Игровые правила:**

Найти лишний предмет на карточке. Доказать, почему.

#### **Игровое действие:**

Поиск опасного предмета.

#### **Ход игры.**

Детям раздаются карточки, на каждой изображены четыре предмета, один из которых лишний (несёт опасность). Тот, на которого указывает воспитатель (волшебная стрелочка), объясняет, что лишнее и почему.

Карточки:

1. Съедобные грибы и мухомор.
2. Игрушки и гвозди.
3. Игрушки и лекарство.
4. Кисточка, карандаш, ручка, иголка.
5. Малина, клубника, смородина и волчья ягода.
6. Дети играют в песочнице, катаются на качелях, катаются на санках, мальчик ест сосульку.

По аналогии могут быть представлены и другие комбинации.

### **5. "На прогулке"**

#### **Дидактическая задача:**

Закреплять знания детей о правильном общении, поведении с животными.

#### **Материал:**

Карточки с изображением правильных и неправильных действий при встрече с собакой, пчелой, козой, ежом, муравьями в муравейнике.

### **Игровые правила:**

На вопрос воспитателя показать картинку с правильным ответом, а затем с неправильными действиями.

### **Ход игры.**

Воспитатель предлагает детям ответить, как бы они поступили в разных ситуациях, возникших во время прогулки в выходной день (*на даче, в лесу*). Нужно показать сначала картинку с правильным действием, а затем показать неправильные.

-На дороге я повстречал собаку. Можно, нельзя (*дети показывают карточку*)

-На полянке ко мне подлетела оса (пчела). Можно, нельзя.

-На опушке щиплет травку коза. Можно, нельзя.

-В траве я заметил ежа. Можно, нельзя.

## **6. "Телефон"**

### **Дидактическая задача:**

Закреплять знание номеров телефонов аварийных служб.

### **Ход игры.**

Перед ребенком разложены карточки с изображением машин скорой помощи, МЧС, милиции, пожарной, спортивной машины и карточки с номерами 01, 02, 03. Воспитатель предлагает ребёнку выбрать любой номер и найти машину, которая придёт по этому номеру.

## **7. "Пожар"**

### **Дидактическая задача:**

Закрепить знания детей о пожарной безопасности.

### **Игровые правила:**

На вопрос воспитателя показать картинку-ответ.

### **Материал:**

Картинки с изображением коробки со спичками, телефоном 01; молнии, падающей в дерево; утюга; 02; 03; горящего стола; ведра воды.

### **Игровое действие:**

Выбор из предложенных - правильной картинки.

### **Ход игры.**

Детям раздаются карточки. Воспитатель предлагает ответить на вопрос, показав нужную карточку.

-Отчего происходит пожар?

-Что нужно делать, если случился пожар?

-По какому телефону вызывают помощь?

За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

## **8. "Игра — дело серьезное"**

### **Дидактическая задача:**

Учить детей подбирать для игр подходящие предметы, знать с какими вещами играть нельзя.

### **Материал:**

Карточки с изображением мяча, ножниц, пирамидки, газовой плиты, спичек, ножа, неваляшки, таблеток, утюга, иголки, куклы, машинки, вилки, стеклянной вазы и др.

### **Ход игры.**

Перед детьми разложены карточки обратной стороной кверху. Ребёнок достаёт любую, просматривает её и отвечает, можно играть с этой вещью или нет (*объясняя почему*). За правильный ответ получает фишку.

## **9. "Тротуар и дети"**

### **Дидактическая задача:**

Закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить детей правильно выбирать место для игр. Воспитывать быструю реакцию на происходящее.

### **Ход игры.**

Предложите детям построить из кубиков дом с аркой. Арка должна быть таких размеров, чтобы через неё могли проехать игрушечные машинки. Попросите детей разместить их перед аркой. Куклы будут изображать мальчиков-футболистов или девочек, играющих в "классики". В качестве футбольного мяча можно использовать шарик для пинг-понга, а "классики" изобразить с помощью полосок бумаги или верёвочек. В игре одновременно может участвовать несколько детей, которые меняются ролями. В процессе игры мальчики с помощью кукол изображают игру в футбол, а девочки — игру в "классики". При этом один ребёнок продвигает игрушечную машинку через арку и громко сигнализирует. Дети быстро убирают кукол с дороги и переносят подальше от арки. Сюжет можно варьировать. Например, из окна игрушечного дома высовывается зайчик и предупреждает об опасности. Аналогичный сюжет можно разыграть с помощью настольного театра.

## **10. "Кто больше назовёт действий"**

### **Дидактическая задача:**

Учить детей соотносить действия с профессией людей, действующих в чрезвычайных ситуациях.

### **Игровые правила:**

Называть только одно действие человека данной профессии. Если ребёнок не может вспомнить, он ударяет мячом об пол, ловит его и бросает ведущему.

## **Игровые действия:**

Бросание и ловля мяча.

### **Ход игры.**

Воспитатель предлагает назвать действие, которое выполняет человек названной профессии, но называть можно только одно действие (*врач, милиционер, пожарный*). Выигрывает тот, кто больше назовёт действий.

## **11. "Игра-соревнование "По грибы"**

### **Дидактическая задача:**

Закрепить знание съедобных, и несъедобных грибов.

### **Материал:**

Игровое поле, кубик, фишки, корзинки для грибов, съедобные грибы (*подосиновики, белые, подберёзовики*).

### **Ход игры.**

Дети поочередно бросают кубик, отсчитывают количество ходов, ставят фишки. Если попадает на мухомор, то фишку возвращают по красной стрелке, если на бледную поганку –ребёнок пропускает 2 хода, если на кружок с грибами (съедобными), то в зависимости от цифры на кружке, столько же грибов кладёт себе в корзинку. В конце игры подсчитывают количество собранных грибов. У кого больше — тот и выиграл

## **12. "Каждой вещи свое место"**

### **Дидактическая задача:**

Закреплять представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома и в детском саду.

### **Материал:**

игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

### **Ход игры.**

В коробке лежат картинки-предметы (изображением вниз). Каждый ребенок берет одну картинку и кладет ее на игровое поле — на место, объясняя свой выбор.

Варианты:

- На игровом поле «разбросаны» картинки-предметы. Дети по очереди раскладывают их на место;
- На макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире».
- То же в игровом уголке.

## **13. "Что, где, когда?"**

### **Дидактическая задача:**

Закрепить умение правильно вести себя в экстремальной ситуации.

### **Игровые правила:**

Ответить на вопрос игровых персонажей.

#### **Ход игры.**

Воспитатель предлагает поиграть в игру. На столе лежат письма от сказочных персонажей, в центре волчок.

Воспитатель раскручивает волчок, берёт письмо по стрелке, зачитывает детям вопрос. Дети советуются и отвечают. За правильный ответ получают фишку.

Если будет неправильный ответ, то обязательно воспитатель говорит правильный.

#### **Письмо 1:**

**Часто приходится работать с огнём. Как поступить, если загорюсь сам.**

**(Змей Горыныч).**

#### **Ответ:**

Если сам горишь, беда,  
И даже если голова.  
Хватай одеяло, пальто, покрывало  
И залезай с головою туда.  
Ну а если есть вода,  
Это просто красота.  
Водой смело обливайся,  
Лей побольше, не стесняйся.  
И тогда огонь погаснет.  
Это всем ребятам ясно.

#### **Письмо 2:**

**Ребята, отморозил в проруби хвост. Помогите.**

**(Волк).**

#### **Ответ:**

Если отморозил хвост, или пальцы, или нос,  
Вот тебе совет такой — потеплее их накрой,  
Чаю тёплого попей, а потом к врачу скорей!

#### **Письмо 3:**

**По тропинке прыгал зайчик,  
И поранил сильно пальчик.  
Оказался перелом.  
Как же быть ему потом?**

**(Зайчик).**

#### **Ответ:**

Перелом, перелом,

Шины ищем мы потом.  
Две накладываем шины.  
Если шины рядом нет,  
То берём линеечку,  
Или просто реечку.  
По размеру отломали,  
Аккуратно приложили,  
Бинтом перемотали,  
Врача вызывали.

**Письмо 4:**

**Часто приходится оставаться дома одним. Мама уходит за молоком. Как быть, если кто-то постучится?**

**(Семеро козлят).**

**Ответ:**

Звонят или постучали  
Ты к дверям не подбегай.  
Сразу дверь не открывай.  
Ты в глазок посмотри,  
Кто пришёл, определи.  
Если кто-то незнакомый,  
Ни за что не  
открывай.

**Письмо 5:**

**Бабушка переехала в город и заболела. Надо идти навестить её. Боюсь заблудиться. Как поступить, если заблужусь?**

**(Красная Шапочка).**

**Ответ:**

Знайте, в городе всегда заблудиться можно.  
И поэтому ведите себя очень осторожно.  
К чужим дядям, к чужим тётям  
Вы не подходите.  
Только милиционеру свой адрес сообщите.

**Письмо 6:**

**Ребята! Поступил в школу, хочу быть умным, как Знайка, но школа через дорогу. Боюсь попасть под машину.**

**(Незнайка).**

**Ответ:**

Правила движения знаете наизусть!  
Красный свет — дороги нет!



Жёлтый — будь внимателен!  
На зелёный свет иди —  
Все дороги впереди.

#### **14. "Одень куклу"**

##### **Дидактическая задача:**

Учить детей различать одежду по характерным особенностям профессии (*пожарный, спасатель, милиционер, повар, врач и др.*). Закрепить знание детей о назначении одежды в зависимости от времени года и его занятий в данное время (*спорт, прогулка, отдых, лето, зима, осень, весна*).

##### **Игровые действия:**

Одеть куклу в соответствии с ситуацией, профессией.

##### **Ход игры.**

В игровой форме предлагается детям одеть куклу для определённой цели: день рождения, спортивный праздник и так далее, или в соответствии с названной профессией. Отмечается тот, кто правильно выполнит задание.

#### **15. "Соедини по точкам"**

##### **Дидактическая задача:**

Закреплять представления об источниках опасности в быту; развивать мелкую моторику, закреплять навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

##### **Материал:**

карточки с контурами предметов из точек (*утюг, плита*).

##### **Игровые действия:**

соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

#### **16. "Мы - спасатели"**

##### **Дидактическая задача:**

Закреплять представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

##### **Материал:**

Игровая карта с тремя пустыми окошками (одно сверху, два - внизу); картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях; набор карточек с изображением правильных действий.

##### **Игровые действия:**

Выбор детьми карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации и последовательно их разложить.

#### **17. "Разложи по порядку"**

##### **Дидактическая задача:**

Ознакомить детей с порядком действий при пожаре. Используются картинки с изображениями

- сообщение по телефону «01» о пожаре;
- эвакуация людей;
- тушение пожара взрослыми до приезда пожарных, если это не опасно; встреча пожарных;
- работа пожарных.

#### **Игровые действия:**

Дети должны разложить карточки в нужном порядке и рассказать об изображенных на них действиях.

### **18. "Сложи картинку (пазл)"**

#### **Дидактическая задача:**

Картинку по пожарной тематике наклеивают на картон и разрезают на несколько частей.

#### **Игровые действия:**

Играть можно двумя командами. В этом случае интереснее использовать две картинки, так что при игре части обеих картинок можно перемешать. Выигрывает тот, кто быстрее соберет картинку.

- Показывается рисунок или плакат, на котором изображено несколько примеров нарушения правил пожарной безопасности. Ведущий называет число нарушений и предлагает ребятам за одну-две минуты назвать и показать их. Побеждает тот, кто назовет всё быстро и правильно.
- На картинке нарисованы пожарный, повар, доктор, милиционер, и каждый из них занимается не по своей профессии. Ребенок по картинке должен рассказать, что перепутал художник.

### **19. "Буриме"**

#### **Дидактическая задача:**

Развить фонематический слух, умение рифмовать, закреплять знания о пожарной безопасности.

#### **Ход игры.**

Ведущий читает двустрочные стихи, последнее слово во второй строчке дети придумывают сами, рифмуя его с последним словом предыдущей строки.

Пожар мы быстро победим,  
Коль позвоним по...

(«01»).

Если стал гореть забор,  
Доставай скорей...

(*топор*).

Если всё в дыму у нас,  
Надевай...

У пожарных не напрасно Цвет машины ярко...	<i>(противогаз).</i>
Наш брандспойт был очень старый И не мог тушить...	<i>(красный)</i>
Мчалась лестница всё выше, Поднялась до самой...	<i>(пожары).</i>
Вдоль по улице, как птица, На пожар машина...	<i>(крыши)</i>
На пожаре ждет беда, Если кончилась...	<i>(мчится).</i>
Чтоб огонь нам одолеть, Надо вовремя...	<i>(вода).</i>
Ох, опасные сестрички, Эти маленькие...	<i>(успеть).</i>
Знать обязан каждый-житель, Где висит...	<i>(спички).</i>
При пожаре не зевай, Огонь водою...	<i>(огнетушитель).</i>
Деревянные сестрички В коробочке. Это...	<i>(заливай).</i>
Коль не тратишь время даром, Быстро справишься с...	<i>(спички).</i>
	<i>(пожаром).</i>

### **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И ФИЗКУЛЬТМИНУТКИ.**

**Цель:** Показать студентам специфику проведения подвижных игр, содержание которых связано с обучением дошкольников правилам и навыкам безопасности жизнедеятельности.

**Оборудование:**

- Описание подвижных игр.
- Атрибуты к подвижным играм.
- Тексты физкультминуток.

Движение - неперемный спутник познания и развития в дошкольном возрасте. На занятиях по безопасности жизнедеятельности в дошкольном образовательном учреждении подвижные игры и физкультминутки используются не только как момент двигательной -эмоциональной разрядки, но и как материал для действенного закрепления знаний и умений по конкретной теме. Нашему вниманию предлагаются как народные, так и авторские подвижные игры, которые Вы можете использовать при разработке конспектов занятий.

### **Вопросы и задания для самостоятельной работы:**

1. Провести на педагогической практике одну из подвижных игр и проанализировать результаты работы по следующим позициям:
  - Была ли достигнута дидактическая цель проведения данной игры?
  - Какой компонент игры вызвал больший интерес: содержательный и ли двигательный?
  - Какие рекомендации по совершенствованию содержания и методики проведения игры Вы могли бы предложить?
2. Составить свой вариант подвижной игры по одной из тем.

### **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.**

- **"Трамвай" (Автобус, троллейбус)**  
(для младшей группы)

Дети (5-6) стоят на расстоянии шага друг за другом, одной рукой держась за цветной шнур — это трамвай. Воспитатель поднимает зелёный флажок, "трамвай" двигается шагом, потом бегом. Дети должны уметь согласовывать движения — не набегать на переднего товарища, не отставать, не выходить в сторону. Воспитатель поднимает красный флажок, "трамвай" останавливается, дети поворачиваются, берутся другой рукой за шнур и с появлением зелёного флажка начинают движение.

- **"Больной воробушек"**  
(для младшей группы)

Дети сидят на стульях. Рядом около них лежит "в кроватке" больной воробушек. Дети измеряют ему температуру, смотрят его плечики, трогают живот, ноги, руки, спрашивают, что болит. Воспитатель читает стихи, дети повторяют движения и отвечают на вопросы.

-Дома ли кум воробей? — Дома.

-Что он делает? — Болен лежит.

-Что у него болит? — Плечики.

-Сходи, кума, в огород, сорви травы гречки, попарь ему плечики!

-Парила, кумушка, парила, голубушка. Пар его не берёт, только сердцу придаёт.

*(Дети встают, бегают, ищут травку, лечат воробья).*

-Дома ли кум воробей? — Дома

-Что он делает? — Болен лежит.

-Что у него болит? — Животик.

-Сходи, кума, в огород, сорви травки репеёк, попарь ему животик!

-Парила, кумушка, парила, голубушка. Пар его не берёт, только сердцу придаёт.

*(Дети делают всё тоже).*

-Дома ли кум воробей? — Дома.

-Что он делает? — Болен лежит.

-Что у него болит? — Пяточки.

-Сходи, кума, в огород, сорви травки пяточки, попарь ему пяточки!

-Парила, кумушка, парила, голубушка. Пар его не берёт, только сердцу придаёт.

**Воспитатель:**

Ох, не знала кумушка, кумушка-голубушка, что лечить самой нельзя. Надо вызывать врача!

- **"Зайка"**

*(для младшей группы)*

В начале игры дети сидят на стульях на одной стороне комнаты *(они зайки)*.

Воспитатель:

Пойдёмте гулять.

Все выбегают на середину комнаты.

Воспитатель читает стихи, дети повторяют за ним движения.

Зайка беленький сидит и ушами шевелит.

Вот так, вот так, он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.

Хлоп-хлоп-хлоп, надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять, надо зайке поскакать.

Скок-скок-скок-скок, надо зайке поскакать.

- **"Лохматый пёс"**

*(для младшей группы).*

Ребёнок изображает собаку; он сидит на стуле в конце площадки и делает вид, что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения, за чертой — дом. Они тихо подходят к собаке.

**Воспитатель** *говорит:*

Вот сидит лохматый пёс.

В лапы свой, уткнувши нос.

Собака просыпается, встаёт, лает. Дети убегают в дом — встают за черту.

- **"Птицы и дождь"**

(для средней группы).

Игра проводится с подгруппой детей. Птицы бегают по площадке.

**Воспитатель говорит:**

"Дождь пошёл", "Буря налетела" и т.п.

Птицы спешат укрыться на дереве (*гимнастической стенке*).

Через некоторое время **воспитатель говорит:** "Дождь прошёл, выглянуло солнце".

Дети слезают и вновь бегают по площадке.

Игра повторяется 3, 4 раза.

Воспитатель следит, чтобы птицы облетали всю площадку.

- **"Храбрые пожарные"**

(для старшей группы)

Дети сидят на скамейках .— дежурят в помещении пожарной охраны.

По сигналу **"Тревога"** — быстро встают, строятся четвёрками (*двое впереди, двое сзади*), берутся за руки, изображая машины, и бегут- (*едут на пожар*).

По сигналу **"Приехали"** — дети останавливаются и перестраиваются полукругом, а по сигналу

**"Работу начинай"** — как бы качают насосом воду.

**"Топорами балки рушим"** — воспитатель, произнося эти слова, показывает, какие движения руками нужно делать. Дети повторяют эти упражнения несколько раз.

**"Из брандспойтов пламя тушим!"** — все делают повороты вправо и влево, направляя руки в ту же сторону.

**"Тёмным облаком густым, вслед за нами вьётся дым"**, — говорит воспитатель, все, подражая его движениям, поднимают руки вверх и разводят их в стороны, как бы отгоняя дым.

**Воспитатель продолжает:**

**"А огонь всё выше, выше, полезай скорей на крышу!"** — все влезают на гимнастическую стенку, переходят от одного звена к другому или перелезают с одной стороны на другую, затем спускаются вниз.

**"Все пожарные, назад!"** — говорит Воспитатель. Дети снова становятся четвёрками и бегут. **"Едут тише, не спешат!"** — дети, замедляя бег, затем идут шагом и останавливаются.

Воспитатель заканчивает:

**"Поработали недаром, славно справились ..."**

Дети произносят хором:

**"... с пожаром!"**.

- **Игра-эстафета "Пожарные"**

(для подготовительной группы)

Разделить детей на две команды.

1. Каждый ребёнок из каждой команды бежит до гимнастической лестницы и залезает на неё, после этого возвращается к своей команде и передаёт эстафету другому и так повторяется, пока вся команда не выполнит это задание.

2. Эстафета с ведрами. Каждый ребёнок из каждой команды должен с двумя ведрами добежать до домика, обежать его, при этом говорить: "Водолей, водолей, вылей воду из ушей", а потом возвращается к своей команде и передаёт ведро следующему игроку и так далее.

3. Эстафета с песком. Играющим предлагается перекидать песок с помощью лопаты из песочницы в специальные корзины, а потом засыпать костёр.

В конце игры объявляем победителей и говорим, что все дети хорошо справились с поставленной задачей. И что они теперь могут быть настоящими помощниками пожарных.

А теперь, в заключение нашей эстафеты, мы с вами закрепим

### **"Правила пожарной безопасности":**

1. Не играть со спичками.
2. Без взрослых не пользоваться электроприборами.
3. Не разводить без взрослых костры на улицах.
4. Не зажигать на ёлках свечи.
5. Не пользоваться неисправными электроприборами.

А также необходимо знать "Правила поведения при пожаре":

1. Заметили пожар, надо звонить 01.
2. Не бояться поставить в известность взрослых, и они вам помогут.
3. Не пытаться прятаться в шкафы и под кровати.
4. Попробовать потушить своими силами: песком, водой.
5. При возгорании электробытовых приборов водой огонь не тушить, попробовать сбить пламя плотным одеялом.
6. Если не удастся погасить пламя, нужно выйти из помещения, плотно закрыв дверь и ждать пожарных.

### **• "Спички в коробке"**

(для подготовительной группы).

#### **Цель:**

Развивать умение бегать парами, увертываясь от ловящего; развивать речь, внимание, ориентировку в пространстве.

#### **Ход игры.**

Дети, стоя кучкой, говорят:

Мы - сестрички,

Мы все-спички.

Разбегайтесь кто куда,  
А не то вас ждет беда!

*Двое водящих, взявшись за руки, предупреждают:*

Ну-ка, спички, берегитесь,  
В коробок не попадитесь!  
Все разбегаются по площадке.

Водящие ловят «спички», заключив их в замкнутый круг, сцепив руки. Когда большинство игроков пойманы, игра повторяется с новыми водящими.

Другой вариант - водящим может быть один из игроков, в руках которого обруч. Обручем он ловит «спички», набрасывая его на них сверху.

• **"Если возник пожар"**

(для подготовительной группы)

Дети стоят в кругу. В руках у воспитателя воздушный шар. Играющий должен быстро сказать последнее слово стихотворной строки и передать шар другому. Если участник замедлил с ответом или ответил неправильно, он выбывает из игры, а шар вновь переходит к ведущему.

**Воспитатель:**

Стол и шкаф сгорели разом.  
Кто сушил бельё над ...

**Ребёнок:**

*Газом. (Передача шара).*

**Воспитатель:**

Пламя прыгнуло в листву.  
Кто у дома жёг ...

**Ребёнок:**

*Листву. (Передача шара).*

**Воспитатель:**

Кто бросал в огонь при этом  
Незнакомые...

**Ребёнок:**

*Предметы. (Передача шара).*

**Ведущий:**

Помни каждый гражданин  
Этот номер...

**Ребёнок:**

*... 01. (Передача шара).*

**Ведущий:**

Дым увидел — не зевай  
И пожарных...

**Ребёнок:**



*... Вызывай. (Передача шара).*

**Воспитатель:** Этот шар в руках недаром,  
Раньше, если был пожар,  
Ввысь взмывал сигнальный шар —  
Звал пожарных в бой с пожаром.  
Где с огнём беспечны люди,  
Там взовьётся в небо шар,  
Там всегда грозить нам будет Злой...

**Ребёнок:**

*Пожар. (Передача шара).*

**Воспитатель:**

Раз, два, три, четыре —  
У кого пожар в ...

**Ребёнок:**

*В квартире. (Передача шара).*

**Воспитатель:**

Дым столбом поднялся вдруг.  
Кто не выключил...

**Ребёнок:**

*Утюг. (Передача шара).*

Красный отблеск побежал.  
Кто со спичками...

**Ребёнок:**

*Играл. (Передача шара)*

- **"Огонь и вода"**  
(для старшей группы)

**Цель:**

Сформировать у детей понятие о том, что огонь нужно быстро тушить водой. Развивать ловкость, смелость, быстроту реакции, умение бежать, увертываясь от ловящего. Воспитывать уважение, интерес к труду пожарных. Учить выполнять правила игры.

**Материал:**

Красные ленточки на группу детей, несколько голубых повязок.

**Ход игры.**

Одному-двум детям на руку повязываются голубые повязки, и они становятся «водой». Остальным детям дают красные ленточки («огонь»), которые прикрепляются к одежде сзади. По сигналу ведущего (судьи) дети с голубыми повязками должны собрать все красные ленты с убегающих детей, т.е. «потушить огонь».

- **"Огненный дракон "**

(для подготовительной группы)

**Цель:**

Совершенствовать физические навыки, умение идти приставным шагом, ползать. Развивать быстроту реакции, точность, ловкость, смелость.

**Ход игры.**

Игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый круг говорят:

Огненный дракон, уходи вон!

«Спящий дракон» лежит в центре круга. Когда он встает, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются.

Дракон произносит:

Языки огня всё ближе, ближе.

Нагибайтесь ниже, ниже.

Все игроки должны увертываться, наклоняться низко, ползти, чтоб водящий не задел их.

Те, кого дракон не задел, возвращаются в круг.

• **"Птенчики в беде"**

(для подготовительной группы)

**Цель:**

Развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве. Формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание оказать помощь ближнему; формировать ценностные эмоции.

**Ход игры.**

На площадке чертятся несколько кругов, в них - гнезда с «птенчиками» (детьми). Выбирается Злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, болотам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и делает пожар. Задача остальных играющих (юных защитников леса) - поймать на лету ленточки-«искорки», чтобы они не попали в гнездо, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной, когда все «искорки» потушены.

• **"Медведь и пчёлы"**

(для старшей группы)

Дети распределяются на две неравные подгруппы. Одна (*около трети детей*) — медведи, другая — пчёлы. На расстоянии 3-5 метров от гимнастической стенки очерчивают лес, в 8-10 метрах — луг. Пчёлы помещаются на гимнастической стенке (*в улье*). По сигналу воспитателя пчёлы летят на луг за мёдом и жужжат. Как только все пчёлы улетят, медведи влезают на стенку — в улей — и лакомятся мёдом. По сигналу воспитателя пчёлы летят и жалят медведей, дотрагиваясь до них рукой, не успевших убежать в лес. Затем пчёлы возвращаются в улей, и игра продолжается.

Ужаленный медведь 1 раз не выходит за мёдом. После 2-3 повторений игры дети меняются ролями.