

## **«Скорая помощь»**

### **Цель.**

Учить детей в случае необходимости звонить в экстренную службу медицинской помощи по телефону 03.

**Материал.** Игрушечная машина «Скорой помощи». Сюжетные картинки с изображением различных ситуаций: человек лежит в кровати с градусником под мышкой; малыш с синяком; старик, упавший на улице (рука у сердца) и т.д. Белые докторские колпаки и халаты – на каждого участника игры.

### **Ход игры**

На столе разложены сюжетные картинки. Бригада «Скорой помощи» (5-6 детей) повторяет номер телефона своей экстренной службы, едет по «вызовам» (дети двигают машинку от картинки к картинке) и забирает в больницу (собирают картинки) только «тяжелобольных людей».

Остальные обсуждают действия бригады «Скорой помощи».

## **«Помогите! Полиция!»**

### **Цель.**

Сформировать представление о том в каких случаях необходимо обращаться за помощью в милицию.

**Материал.** Карточки с изображением телефонного аппарата на котором написан номер службы милиции - 02. Наборы сюжетных картинок с изображением различных жизненных ситуаций, требующих и не требующих вмешательства милиции.

### **игры**

Дети делятся на команды по трое. Воспитатель раздает каждой команде наборы сюжетных картинок и карточки с номером вызова милиции. Играющие стараются как можно быстрее разложить карточки с изображением телефона около картинок с ситуациями, которые требуют вмешательства милиции. После игры дети обсуждают результаты действий каждой команды.

## **«Если возник пожар»**

### **Цель.**

- Знакомить детей с правилами безопасного обращения с огнем.
- Закрепить знание номера телефона экстренной пожарной службы.

### **Ход игры**

Дети становятся в круг. В центре - воспитатель с воздушным шаром в руке. Он произносит стихотворные строки и, не договаривая последнего слова, передает шар одному из детей. Ребенок быстро досказывает строку и передает шар другому и т.д. Если ребенок отвечает неправильно, он

выбывает из игры, а шар переходит к педагогу.

**Воспитатель.**

Этот шар в руках недаром.

Если раньше был пожар,

Ввысь взмывал сигнальный шар –

Звал пожарных в бой с пожаром.

Где с огнем беспечны люди,

Где взовьется в небо шар,

Там всегда грозить нам будет

Злой, безжалостный ...,

(передает ребенку воздушный шар)

**Ребенок.** Пожар. (Передает шар другому.)

**Воспитатель.**

Раз, два, три, четыре

у кого пожар ...?

**Ребенок.** В квартире. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил ...?

**Ребенок.** Утюг (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Красный отблеск пробегает

Кто со спичками ...?

**Ребенок.** Играет. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил белье над ...?

**Ребенок.** Газом. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Пламя прыгнуло в траву.

Кто у дома жег ...?

**Ребенок.** Листву. (Передает шар.)

**Воспитатель.**

Дым увидел - не зевай и пожарных ...

**Ребенок.** Вызывай. (Передает шар )

**Воспитатель.** Помни каждый гражданин этот номер - ...!

**Ребенок.** Ноль один.

## **«Если чужой стучится в дверь»**

Игровой тренинг

**Цель.**

- Учить детей открывать дверь, когда они дома одни, только людям живущим с ними в одной квартире.

**Ход тренинга**

Воспитатель и дети обыгрывают ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Кто-либо из детей стоит за дверью, остальные уговаривают его открыть дверь, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации

### **Примерные ситуации:**

- почтальон принес срочную телеграмму;
- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;
- мамина подруга пришла гости;
- соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;
- незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
- женщине нужно вызвать «Скорую помощь».

Тренинг повторяется несколько раз с разными участниками.

## **«Куда бежать, если за тобой гонятся»**

### **Цель.**

Научить детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.

**Материал.** Картинки с изображением парка, безлюдной дороги, остановки со ждущими автобус людьми, пост ГАИ.

### **Ход занятия**

Дети рассматривают картинки, высказывают и обосновывают свое мнение о том, куда следует бежать от преследователей.

## **«Купание в море»**

### **Цель.**

Предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

**Материал.** Игрушки (разложены на полу) – на каждую пару детей.

Музыкальное оформление. Аудиозапись «Шум моря».

### **Ход занятия**

Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений.

«Войдя в воду» они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой – ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, опускать лицо в воду можно только закрыв рот.

Затем «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

## **«Съедобный грибок положи в кузовок»**

### **Цель.**

Закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

**Материал.** Набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки). Корзина.

### **Ход игры**

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями».

Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

## **"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.

## **"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.

## **"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.

## **"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.

## **"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.

## **"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.

## **"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, попадающей 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.

## **"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.

## **"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.

## **"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.

## **"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 поочерёдно 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.

## **"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.

### **"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 отломили,  
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.

### **"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.

### **"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.

## **"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.

## **"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.

## **"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...

*(противогаз).*

У пожарных не напрасно  
Цвет машины ярко...

*(красный)*

Наш брандспойт был очень старый  
И не мог тушить...

*(пожары).*

Мчалась лестница всё выше,  
Поднялась до самой...

*(крыши)*

Вдоль по улице, как птица,  
На пожар машина...

*(мчится).*

На пожаре ждет беда,  
Если кончилась...

*(вода).*

Чтоб огонь нам одолеть,  
Надо вовремя...

*(успеть).*

Ох, опасные сестрички,  
Эти маленькие...

*(спички).*

Знать обязан каждый-житель,  
Где висит...

*(огнетушитель).*

При пожаре не зевай,  
Огонь водою...

*(заливай).*

Деревянные сестрички  
В коробочке. Это...

*(спички).*

Коль не тратишь время даром,  
Быстро справишься с...

*(пожаром).*

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И ФИЗКУЛЬТМИНУТКИ.

### "Храбрые пожарные"

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 не даром, славно справились ..."**

Дети произносят хором:

**"... с пожаром!"**.

### Игра-эстафета "Пожарные"

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 вёдрами. Каждый ребёнок из каждой команды должен с двумя вёдрами добежать до домика, обежать его, при этом говорить: "Водолей, водолей, вылей воду из ушей", а йотом возвращается к своей команде и передаёт вёдра 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 затушить своими силами: песком, водой.
5. При возгорании электробытовых приборов водой огонь не тушить, попробовать сбить пламя плотным одеялом.
6. Если не удаётся погасить пламя, нужно выйти из помещения, плотно закрыв дверь и ждать пожарных.

## "Спички в коробке"

### **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"

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 не даром,

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"

**Цель:**

Сформировать у детей понятие о том, что огонь нужно быстро тушить водой.

Развивать ловкость, смелость, быстроту реакции, умение бегать, 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 "**

### **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"**

### **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 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 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"**

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.