Картотека игр по правилам пожарной безопасности

(Старший возраст)

*Воспитатель: Шаронова Надежда Михайловна*

*Г. Норильск*

**Дидактические игры**

**«Лото- пожарная безопасность»**

Цель: с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, связную речь. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры:

Воспитатель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля), затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре( мальчик играет спичками, девочка выбежала на балкон горящей квартиры, оставлен утюг без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот , кто у кого окажется больше закрытых полей.

**«Карточная викторина».**

Цель: закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности. Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры:

Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку корточки с вопросами на тему правил поведении во время пожара. Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

Варианты вопросов:

- Назови возможную причину пожара;

- как правильно вызвать пожарных;

- что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром;

- можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных;

- что нужно делать, если в доме запахло газом;

- можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;

- можно ли поджигать тополиный пух;

- можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;

- можно ли использовать лифт во время пожара в доме;

- что нужно спасать во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;

- как правильно покинуть задымлённое помещение;

- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

**«Назови причины пожара»**

Цель: формировать знания о причинах пожара .Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

Ход игры:

Из предложенных воспитателем сюжетных картинок ( дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

**«Выбери нужное»**

Цель: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.

Ход игры:

Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель .ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электроразетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

**«Сложи картинку»**

Цель: закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

Ход игры:

Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

**«Хорошо – плохо»**

Цель: формировать представления о полезных и вредных свойствах огня. Развивать логическое мышление, память, внимание.

Ход игры:

Ребёнку показывается картина, изображающая различные виды применения огня (и хорошего и плохого).Детям раздают карточки с изображением огня и предметов, связанных с огнём (спички, дрова, газовая плита, керосиновая лампа ит.д.) дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

**«Доскажи словечко»**

Цель: закреплять знания о мерах предотвращения пожара. Развивать словарь, внимание, память.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми встаёт вкруг, передаёт красный мяч ребёнку который должен закончит стихотворную строку.

Где с огнём беспечны люди,

Там взовьётся в небе шар,

Там всегда грозить нам будет

Злой…….(пожар)

Раз, .два, три, четыре.

У кого пожар в …..(квартире)

Дым столбом поднялся вдруг.

Кто не выключил…..( утюг)

Красный отблеск побежал.

Кто со спичками……(играл)

Стол и шкаф сгорели разом.

Кто сушил бельё над …(газом)

Пламя прыгнуло в листву.

Кто у дому жог…(траву0

Кто в огонь бросал при этом

Не знакомые …(предметы)

Помни каждый гражданин:

Этот номер:….(01)

Дым увидел- не зевай.

И пожарных ….(вызывай)

**«Четвёртый лишний»**

Цель: закреплять знания о предметах которые могут стать причиной возникновения пожара .развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

Ход игры:

из четырёх предложенных картинок изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром. Пример – кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)

**«Где, чья машина?»**

Цель: Помочь закрепить знания детей о транспорте социального назначения.

(Участники игры (по сигналу) отбирают картинки с транспортом социального назначения и его специалистом, быстро доставляют до ребенка с символикой номера телефона;

Дети с символикой номера телефона (по сигналу) подбирают себе транспорт и пассажира).

**«Кому что нужно для работы?»**

Цель: Закрепить знания детей о профессиях людей социального назначения, их предназначение и наличие предметов, которые помогают этим людям в работе.

(По типу лото – раздаются картинки с изображением человека определенной профессии, дети отбирают предметные картинки к данной профессии, называя предмет).

**«Хорошо – плохо»**

Цель: Закрепить представление об огне, умение определять его хорошие и плохие стороны. Дать понять детям, что огонь бывает другом, а бывает и врагом.

(ТРИЗ – отбор картинок: польза и вред огня, объясняя свой выбор. В каждом предмете дети находят хорошие и плохие качества огня, получая за правильный ответ фишку).

**«Кто работает с огнем?»**

Цель:Дать представление о профессиях людей, работающих с огнем. Формировать знания о хорошей стороне огня – его пользе для людей. (Дети отбирают картинки с профессиями, где необходим огонь и он приносит пользу)

**«Четвертый лишний»**

Цель:Формировать умение сравнивать предметы и выделять опасный для жизни и здоровья предмет. (Дети отбирают один предмет из 4-х (предмет, вызывающий пожар; предмет, который брать нельзя; предмет, требующий осторожного обращения; предмет, ударяющий током…, объясняя свой выбор).

**«Отгадай – ка»**

Цель:Закреплять знания о предметах, связанных с огнем. Учить детей угадывать предметы по описательным характеристикам. (Дети получают фишки за правильную отгадку, выбирается победитель (по большему количеству фишек).

**«Опасные предметы»**

Цель: Помочь обобщить знания о предметах, опасных для жизни и здоровья.

Закрепить знания правил безопасности при работе с опасными предметами.

(К четырем знакам дети подбирают картинки с предметами, которые:

1. Вызывают пожар (с открытым огнем).

2. Необходимые в обиходе, но требующие осторожного обращения.

3. Брать без взрослых нельзя.

4. Опасны – ударяют током.

**«Если случится беда?»**

Цель:Закрепить знания детей о названиях и номерах служб экстренной помощи.

**(**К определенному номеру телефона дети подбирают картинки с изображением профессии, его транспорта и сообщают о случившемся происшествии).

**«Что нужно для пожарного щита?»**

Цель:Дать детям представление о пожарном щите.

Закрепить   знания об орудиях труда для борьбы с пожаром.

Помочь обобщить знания у детей о предметах, необходимых пожарным.

(Давайте поиграем: если вы назовете правильно предметы, которые находятся на пожарном щите, то они появятся на экране).

**«Разложи картинки по порядку»**

Цель:Закрепить представления о поведении при пожаре, последовательности действий в опасных ситуациях.

Давайте вспомним: в какой последовательности необходимо действовать при возникновении пожара?

(Дети располагают сюжетные картинки (7шт.) в определенной последовательности и составляют повествовательный рассказ о последовательности действий при возникновении пожара).

**«Пожароопасные предметы»**

*Цель*: стимулировать развитие скорости реакции и внимания.

*Игровые действия*: называть предметы по порядку, хлопать в ладоши.

*Игровые правила*: узнавать слова, обозначающие пожароопасные предметы.

*Набор слов для игры*: утюг, журнал, телевизор, ручка, тостер, жвачка, хлопушка, памперс, пустышка, котлета, компот, пожарный, торт, пила, режет, огнетушитель, пакет, кисть, каска, рукав, ноты, краски, спички, бинт, сверлить, маска и др.

**« Огнеопасные предметы».**

Цель: научить детей среди опасных предметов находить те, которые очень часто являются причиной пожара. Развивать логическое мышление.

Игровая задача: Объяснить, почему выбрали именно эти предметы.

Игровые действия: разложить карточки на две группы.

Вариант игры.

Детям раздаются карточки, на которых изображены огнеопасные предметы и просто опасные предметы. Например: свеча, утюг, бенгальские огни, печка, пила. Нужно убрать карточку с изображением предмета, который не представляет угрозы для возникновения пожара.

**«Причины пожаров».**

Цель: закрепить знание основных причин пожара. Развивать мышление.

Раз, два, три, четыре.

У кого пожар в (квартире)

* Дыма столб поднялся вдруг,

Кто не выключил (утюг)

* Красный отблеск побежал

Кто со спичками (играл)

* Стол и шкаф сгорели разом

Кто сушил бельё над (газом)

* Столб огня чердак объял

Кто там спичками (играл)

* Побежал огонь во двор

Это кто там жёг (костёр)

* Пламя прыгнуло в траву

Кто у дома жёг (листву)

* Кто бросал в траву при этом

Незнакомые (предметы).

* Дым увидел – не зевай

И пожарных (вызывай)

* Помни каждый гражданин,

Этот номер (101).

**«Продолжи предложение»**

Цель: закрепить знание основных причин пожара. Развивать мышление.

Правило: у кого в руках шарик должен закончить предложение и после правильного ответа передать шарик другому ребёнку.

Ход игры.

У воспитателя в руках воздушный шарик красного цвета.

В. Шарик красного цвета не случайно. Как вы думаете почему? ( Потому что огонь красного цвета, сегодня мы беседуем об огне, пожаре). У каждой игры должно быть свое правило. И в эту игру мы будем играть вот так мы встанем в круг. Я буду начинать стихотворение, а тот, у кого в реках будет шарик должен будет это стихотворение закончить и после правильного ответа передать шарик другому ребёнку.

1. Где с огнём беспечны люди,

Там взовьётся в небо жар,

Там всегда грозить нам будет

Злой........................ ( пожар).

( Передача шарика)

2.Раз, два, три, четыре

У кого пожар....( в квартире ).

(Передача шарика)

3.Дым столбом поднялся вдруг

Кто не выключил .... \(утюг).

(Передача шарика)

4. Красный отблеск побежал

Кто со спичками................... (играл).

(Передача шарика)

5. Стол и шкаф сгорели разом

Кто сушил бельё над ....(газом). (Передача шарика)

6. Пламя прыгнуло в листву.

Кто у дома жег....(траву).

**«Какие из перечисленных действий могут привести к пожару»**

Цель: - закрепить знания детей о пожароопасных предметах и действиях, которые могут привести к возникновению пожара

- рисование,

- чтение,

- поджигание бумаги,

- пение,

- игра с зажигалкой,

- изготовление поделок,

- прыгание через скакалку,

- поджигание сухой травы и листвы.

- пение хором,

- баловство со спичками,

- игра в снежки,

- зажигание бенгальских огней возле ёлки,

- мытьё посуды,

- умывание,

- игра с зажигалкой,

- игра в мяч.

- лепка из пластилина,

- забыли выключить утюг,

- мытьё рук,

- танцы,

- полив цветов,

- поджигание тополиного пуха,

- чистка ковра,

- игра с увеличительным стеклом под солнечными лучами,

- забивание гвоздей,

- лепка,

- неисправный шнур у гирлянды,

- купание, мытьё рук

- игра с котёнком,

- перегрев телевизора,

- рассматривание книг, в близи, зажженной газовой плитой,

**«Да» и «Нет»**

Цель***:***закреплять знания правил пожарной безопасности

Ведущий:

Игра называется «Да» и «Нет».

Их я хочу услышать в ответ.

Все внимательно играйте,

Думайте и отвечайте.

На вопросы дайте ответ,

И скажите мне: «ДА» иль «НЕТ».

Всем ребятам нужно знать,

Что с огнем нельзя играть.

Это все ребята знают?

(Да)

А с огнем они играют?

(Нет)

Для ребят пожары — шутка?

(Нет)

Все ли дети тут послушны?

(Да)

На печи кипит варенье.

Можно ли без разрешенья

Детям к печке подбегать,

Чтоб варенье помешать?

(Нет)

Палит листья мальчик Тихон,

У костра он скачет лихо.

Дети, дайте мне ответ,

Хорошо ли это?

(Нет)

Под столом играет Света,

Зажигает она свечи.

Дети, дайте мне ответ,

Хорошо ли это?

(Нет)

Вова спичками играет,

Мама это запрещает.

Дети, дайте мне ответ,

Прав наш Вова или нет?

(Нет)

Непослушный мальчик Вова

Спичками играет снова.

Пусть мне дети отвечают,

Маму Вова огорчает?

(Да)

Вот свеча, горит огонь,

Ты огонь попробуй — тронь!

Дайте, дети, мне ответ,

Будет больно или нет?

(Да)

Нам пожары не беда?

(Нет)

Друга выручим всегда ?

(Да)

Врать не будем никогда ?

(Да)

Маму слушаем всегда ?

(Да)

Можно спичками играть?

(Нет)

Детям свечи зажигать?

(Нет)

Причиняет огонь зло?

(Да)

А дает огонь добро?

(Да)

Ты труслив, когда беда ?

(Нет)

Силы жалко для труда ?

(Нет)

С огнем всегда ты осторожен?

(Да)

Что ж, завершать игру мне можно?

(Да)

**Подвижные игры по пожарной безопасности для дошкольников**

**«Пожар»**

Для игры понадобятся детские костюмы пожарных: каска, ремень, перчатки, комбинезон.

По сигналу игроки стартуют с линии старта и добегают до стульев, на которых лежат костюмы пожарных. Ребята должны одеться, вернуться к своей команде, раздеться и отдать костюм следующему участнику.

Побеждает та команда, которая быстрее всех «собралась на пожар».

**«Пожарные сборы»**

Для игры понадобится стол и различные предметы, в том числе и «заимствованные» из пожарной части: шнур, противогаз, каска.

По сигналу игроки бегут к столу, на котором разложены предметы, выбирают один предмет, необходимый для работы пожарного, и возвращаются в команду.

Побеждает та команда, которая быстрее и, самое главное, правильнее других справится с заданием.

**«Отважные пожарные»**

Для игры понадобится подготовить полосу препятствий. В конце ее установлен макет дома, в котором «живут» игрушки.

По сигналу дети начинают эстафету: бегут через полосу препятствий, «спасают» из дома одну игрушку и возвращаются к своей команде. Цель — спасти всех жителей игрушечного дома.

Побеждает та команда, которая быстрее всех оказала помощь пострадавшим.

**«Затуши костер»**

Для игры понадобится песочница или тазик с песком.

По сигналу дети зачерпывают маленьким совком песок и бегут по направлению к «пожару» — листку с изображением пламени. Бежать нужно осторожно, чтобы не рассыпать песок.

Побеждает та команда, которая больше всех принесет песка и, соответственно, быстрее затушит пламя.

**«После пожара»**

От каждой команды участвуют по два игрока. Для игры понадобится большая катушка с привязанным шнуром.

По команде ведущего участники начинают наматывать шнур на катушку. Побеждают те, кто раньше справится с заданием.

**«На верху»**

Игра проводится в физкультурном зале. Дети взбираются по наклонной скамейке на шведскую стенку, перелезают на соседний пролет, спрыгивают на мат и бегут к своей команде. Побеждает та команда, которая быстрее пройдет всю дистанцию.

**«Коридор»**

Перед каждой командой лежат тоннели.

По сигналу участники пролезают по тоннелю и возвращаются бегом назад к своей команде.

**«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»**

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».

**Игра-эстафета «Пожарная тревога»**

*Цель*: развивать координацию, быстроту реакции, умение быстро ориентироваться в пространстве.

*Игровые правила*: выполнять задание поочерёдно, брать только один кусочек ткани (огонь).

*Игровые действия*: игроки делятся на две команды, выстраиваются в колонны; используя «ходули» дети поочерёдно собирают разложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро (находится на противоположной от команд стороне зала).

**Игра-эстафета** **«Потуши огонь»**

*Цель*: развивать быстроту, ловкость; воспитывать умение работать в команде.

*Игровые правила*: стараться не разлить воду, действовать по сигналу.

*Игровые действия:* команды становятся в шеренгу лицом друг к другу, около последних участников стоит 4—5 пластмассовых ведра с водой; по сигналу последний игрок передаёт поочерёдно вёдра детям (одно за другим), стоящим справа (слева) от себя; первый игрок выливает вёдра в большое ведро «с огнём» (с собранными кусочками ткани) — «тушат огонь».

**Игра-эстафета «Собери рюкзак для спасателя»**

*Цель:* развивать координационные способности, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях; стимулировать сообразительность, быстроту реакции, закреплять знания о назначении предъявленных предметов.

*Игровые правила*: передвигаться на велотренажёрах строго по прямой, выбирать только необходимые предметы.

*Игровые действия*: игроки делятся на две команды; поочерёдно доехать на велотренажёре до противоположной стороны; выбрать разложенные на скамейке предметы, которые могут пригодиться спасателям; вернуться обратно, положить предмет в рюкзак.

**«На пожар»**

*Цель*: развивать быстроту, ловкость; воспитывать умение работать в команде.

*Игровые правила*: выполнять задание поочерёдно

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. 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.

**«Смелые пожарные»**

*Цель*: развивать быстроту, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях

*Игровые правила*: выполнять задание поочерёдно

*Игровые действия.*

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 поочерёдно, 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, обегают 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.

**«Топаем, хлопаем»**

Цель:закреплять знания правил пожарной безопасности

Условие:

Если дети поступают правильно — хлопают,

Если неправильно — топают.

Ведущий:

Знаю я теперь, друзья,

Что с огнем играть нельзя!

(Хлопают)

Спички весело горят,

Буду с ними я играть.

(Топают)

Коля убежал задом,

Там играет он с костром.

(Топают)

Он опасен, Лена знает,

Утюг больше не включает.

(Хлопают)

Таня с Ниною играют,

На печи газ зажигают.

(Хлопают)

Клим увидел дом: горит,

Мальчик «101» звонит.

(Хлопают)

**«Костёр»**

Цель: развивать быстроту реакции, ориентировку в пространстве.

Материал: голубая повязка, красные широкие ленты.

Количество игроков: 5-7 человек.

Ход игры:

Один участник повязывает на голову голубую повязку – это «вода», остальные дети прикрепляют к одежде сзади красные ленты – это «огонь».

Игроки с красными лентами стоят на одной стороне и говорят:

Я огнем большим зовусь,

Никого я не боюсь!

Водящий с голубой повязкой стоит на другой стороне и произносит:

Но поможет здесь вода,

Огонь исчезнет без следа!

Все разбегаются, водящий старается «погасить огонь», т.е. забрать ленту у игрока.

Вариант 2 : вводится роль Ветра (блестящая повязка), который старается «раздуть погасшее пламя», т.е. дает новую ленту игроку, потерявшему ее.

**«Пожарные»**

Цель: развивать ловкость, внимание.

Материал: веревка длиной 2-3 метра, 2 куртки, 2 стула.

Количество игроков: двое.

Ход игры:

   На спинки стульев повесить куртки с вывернутыми рукавами. Стулья поставить на расстоянии одного - двух метров спинками друг к другу. Под стульями лежит веревка.

   Участники стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и смотать  веревку.

**«Огонёк»**

Цель : развивать внимание, быстроту реакции, координацию движений. Формировать чувство ответственности за небрежное поведение с огнем. Учить выполнять правила игры.

Количество игроков: 10-12 человек.

Материал: красная повязка.

Ход игры:

   Выбранному Огоньку повязывается красная повязка на голову. Остальные дети произносят :

Ты, огонь, меня не тронь!

   Разбегаются, а Огонёк старается дотронуться до любого игрока и «опалить» его. Игрок, которого задел Огонёк, замирает в той позе, в которой находился. Разбегаться можно только после окончании слов. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Огоньку.

**«Защитники леса»**

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве. Формировать чувство долга.

Материал: красные маленькие шарики, красные  повязки, секундомер, обручи и любой спортивный материал.

Ход игры:

  На спортивной площадке в разных местах расставлен разный спортивный материал (это лес), кладутся на расстоянии обручи (от 2 до 5), в них – Огонь с красной повязкой на голове, у него есть маленькие красные шарики, которые он старается разбросать так, чтобы другие играющие их не заметили. Задача остальных играющих (юных защитников леса) – найти все шарики (искорки) за определенное время.

**«Попади в цель»**

Цель: развивать глазомер, ловкость; закреплять знания о средствах пожаротушения.

Материал: конусы, на которых нарисованы средства пожаротушения, мячи.

Ход игры:

  С одной стороны площадки ставят конусы, на которых нарисованы средства пожаротушения. Играющие стоят на другой стороне. По очереди каждый из них берет мяч из корзины, называет средство пожаротушения (которое нарисовано на конусе) и бросает его. Побеждает тот, кто правильно назвал нарисованное на конусе средство пожаротушения и сбил его.

**«Тропа юного пожарного»**

Цель: развивать координацию движений, ловкость, выполнять условия игры.

Материал:2  ракетки, 2 шарика, низкая широкая скамейка.

Ход игры:

    Играющие делятся на 2 команды. В руке участника ракетка с шариком на ней. Он должен подняться на скамейку, пройти, сойти с нее и вернуться назад. На всем пути шарик руками не держать и не ронять. Ракетка с шариком передается следующему участнику. Побеждает та команда, которая выполнит задание первой и меньшее количество раз уронит шарик.

**«Пожарная команда»**

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, волю к победе, выполнять условия игры.

Материал: стулья по количеству игроков, магнитофон.

Количество игроков: десять и более человек.

Ход игры.

   Стулья устанавливаются по кругу спинками внутрь. Игроки под музыку ходят вокруг этих стульев. Как только музыка прекращается, игроки должны положить на стул, около которого остановились, по одному предмету одежды (обувь, носок, рубашку и т. п.). Потом музыка продолжается. Когда каждый участник снимет по три предмета (они должны оказаться на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Тревога!». Играющие должны быстро найти свои вещи и надеть их. Побеждает тот, кто оденется правильно и первым.