





Подвижные игры по безопасности для дошкольников




Подвижные игры по безопасности для дошкольников проводятся в большинстве своем в форме эстафет. Дети делятся на две команды. В таких играх вместо обычного сигнала можно использовать запись пожарной sireны.




Игра «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»*.




Игра «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.




Игра «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.




Игра «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.



Игра «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.

Игра «Коридор»

Перед каждой командой лежат тоннели.

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

Игра «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.

Игра «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: Передай жезл

Играющие выстраиваются в круг. Руководитель передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, тот также передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, а он передает следующему. Обязательное условие принимать жезл правой рукой, затем передавать левой. Передача идет под музыку, как только музыка обрывается, тот, у кого остался жезл, должен сказать пословицу на дорожную тему. Если он не вспомнил или повторил ранее звучавшую пословицу, то выбывает из игры. Побеждает тот, кто знает больше пословиц и поговорок.

Игра: Стоп


(для средней группы)

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель).

Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

- Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на



месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед.

Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.

Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

Игра: Красный, желтый, зеленый

(для младшей группы)

Игра направлена на внимание и развитие реакции.

Дети сидят на скамеечке или на стульчиках. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры - сладкий приз.

Игра: «Автомобили»

Дети представляют себя автомобилями и двигаются по сигналам педагога. Произносятся слова «медленно», «вправо», «влево», «вперед», «назад».

Дети «Автомобили» двигаются по «проезжей части» группы согласно заданию.

Игра: «Светофорчики»

Педагог предлагает ребятам превратиться в огоньки светофора и поиграть. Каждый ребенок получает круг одного из двух цветов. Под веселую музыку дети двигаются по кругу. Как только мелодия затихает, собираются по двое в «светофорчики». Игра повторяется несколько раз.

Игра: «Слушай команду»

Дети двигаются согласно командам педагога: руль поворачивается; стекло автомобиля поднимается и опускается; щетки-дворники движутся вправо-влево и т. п.

Игра: «Цветные автомобили»

Ребята получают круги различных цветов и «превращаются» в цветные автомобили. В группе организуется « проезжая часть», и «автомобили» двигаются по ней, соблюдая все известные им ПДД.

Игра: «Воробушки и автомобиль»

Дети - "воробушки" сидят в гнездышках (на стульчиках). Воспитатель или кто - то из детей - "автомобиль". Когда на площадке тихо, автомобиля нет, все воробушки разбегаются по площадке. На слово воспитателя "автомобиль" или неожиданный сигнал автомобиля все воробушки возвращаются на свои места. Воспитатель выделяет птичек, которые

первыми прилетели в гнездышки. Чтобы дать детям немного отдохнуть, воспитатель, изображая автомобиль, дважды проезжает из конца в конец по площадке и встает с боку. Дети снова выбегают на середину площадки, и игра повторяется.

Игра: «Сигналы светофора»

Воспитатель показывает сигналы светофора, дети выполняют действия: красный – стой, желтый – приготовились, зеленый - ходим, прыгаем, бегаем.

Игра: «Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»

(малой подвижности)

Ребенок изображает какой-нибудь вид транспорта, остальные отгадывают

«Трамвай»

(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.




"Псе 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 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 потом 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" (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 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 "
(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:

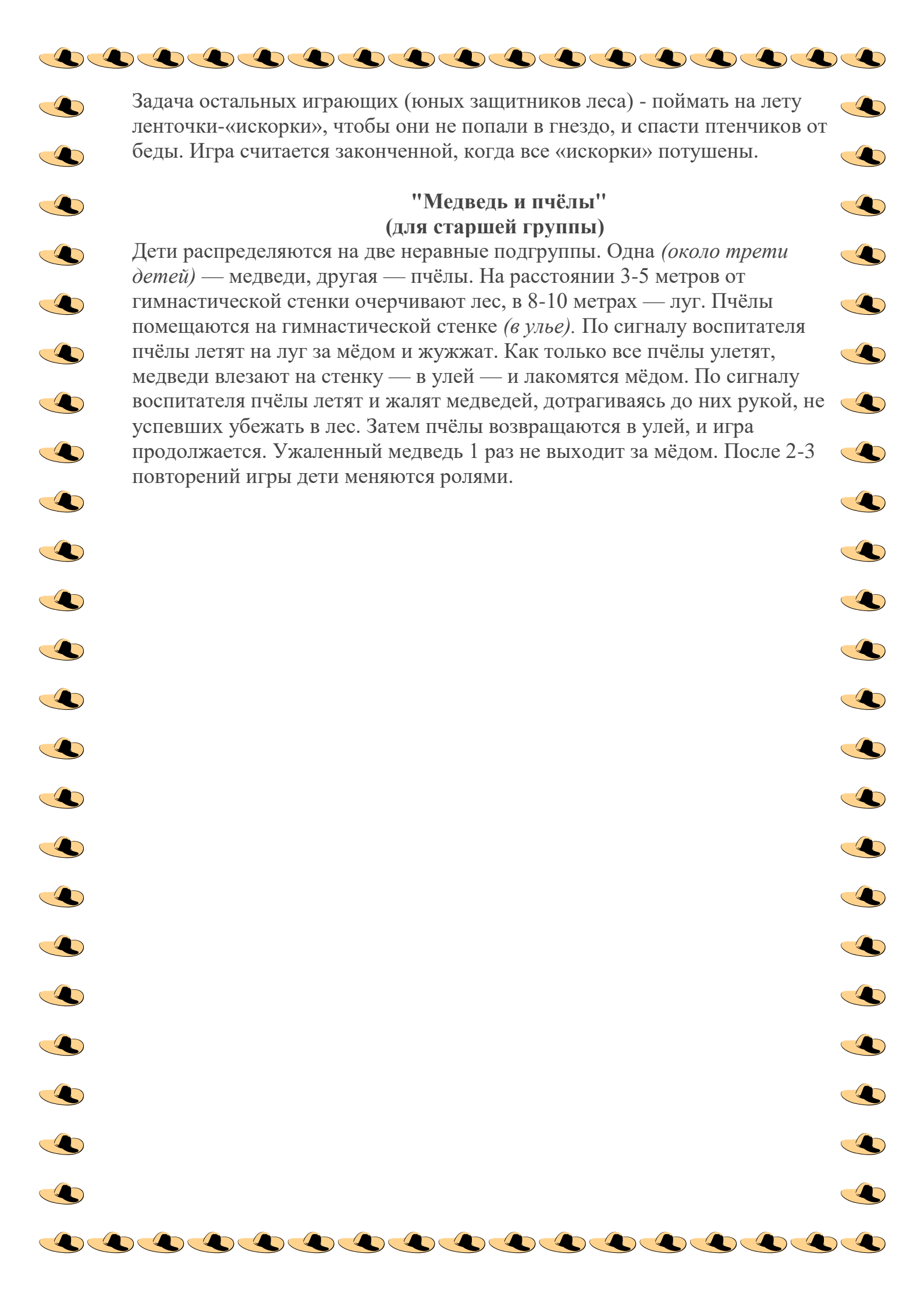
Развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве.

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.