

Огонь в очаге

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

Ход игры.

Ребёнок «Огонь». Он выходит из своего жилища – очага и ходит вокруг остальных игроков.

Огонь. Я – Огонь, меня не тронь!

Игроки.

Ты зачем ушёл из очага,
Превратился в нашего врага.

Огонь.

Я, Огонь – ваш друг и враг,
Со мной не справиться никак.

После этих слов он шипит и машет руками, ловит д., которые входят в границы круга, где живёт О., и бегают на его территории. За кругом ловить д. запрещается.

Если О. поймал своим «пламенем» (кто нарушил покой его «очага»), то превращает его в Уголёк и сажает в свой очаг. Тот, кто остаётся не пойманым последним игроком, становится отважным Смельчаком, победившим О.

Огненный дракон

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

Ход игры.

Игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый круг говорят: «Огонь-дракон, уходи вон»

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

Дракон: Языки огня всё ближе, ближе.

Нагибайтесь ниже, ниже!

Все игроки уворачиваются, наклоняются низко, ползут, чтобы водящий их не задел. Те, кого не задел, возвращаются в круг.

Вода и огонь

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

Ход игры.

На расстоянии 10 метров друг от друга чертятся 2 линии. У одной линии выстраиваются девочки (Вода), у другой мальчики (Огонь), ведущий между ними. По команде «Огонь» мальчики ловят девочек, по команде «Вода» девочки ловят мальчиков (тушат пожар). Осаленные переходят в команду соперников.

Хозяин озера

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

Ход игры

На расстоянии 10 -15 м от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу ведущего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими ведёрками. За линией находится хозяин озера, который не хочет, чтобы вода убывала. Игроки должны коснуться линии и набрать воды, чтобы потушить пожар (в условном месте). Только один раз в сутки, когда хозяин спит, можно зачерпнуть воды.

Водящий при этом считает до 5.

Злой хозяин начинает засыпать. В момент неожиданного просыпания хозяин ловит игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

Птенчики в беде

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве; формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желания оказать помошь ближнему.

Ход игры:

На площадке чертится несколько кругов, в них гнёзда с птенчиками (детьми). Выбирается Злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, болотам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и начинает пожары. Задача остальных играющих (юных защитников леса) – поймать на лету «ленточки – искорки», чтобы они не попали в гнёзда, и спасти птенчиков от беды. Игра закончена, когда все «искорки» потушены.

Упражнение «Носильщики»

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

Упражнение «Мяч в кругу» (ппб)

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

Упражнение «Я – пожарная машина»

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

Играй да смекай! (ППД)

Задачи: развивать умственные способности и зрительное восприятие; упражнять в умении соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Правила: изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нём. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в стихах или загадках.

В игре участвуют 4 -6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип игры – лото.

