

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 8 «Звёздочка» городского округа город Мантурово

Картотека игр - эстафет по теме «Мы – пожарные»



Автор: воспитатель по физической культуре

Лебедева Елена Владимировна.

Игры - эстафеты по пожарной безопасности

Пожарная тревога

В игре участвуют 2 команды по 5 человек от каждого класса. Дети встают в шеренгу. Нужно, преодолев препятствия, спасти животного и отнести его в больницу.

Стоят 2 стула с одной и с другой стороны. На одном стуле красная ткань (это - огонь), на втором стуле - белая ткань с красным крестом (это больница).

Тушение пожара

В руках у впереди стоящего ребенка каждой команды ведро с "водой" (в качестве воды внутри ведерка приклеена мишура голубого и белого цветов). Он должен пробежать между кеглями, пролезть в "окно" (обруч), преодолеть расстояние, перешагивая через предметы, "вылить воду" и вернуться бегом обратно. Те же самые действия выполняет следующий игрок.

Отважные пожарные

Цель: спасти всех жителей игрушечного дома.

Для игры понадобится подготовить полосу препятствий. В конце её 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. Побеждает та команда, которая быстрее всех оказала помощь пострадавшим.

Задымленный коридор

Участники каждой команды выстраиваются перед своим туннелем (туннель сделан из гимнастических барьеров), по очереди ползут по нему, затем бегом возвращаются назад.

Кто быстрее оденется

Команды строятся за линией старта, на небольшом расстоянии от которой поставлены два чемодана с одинаковым набором предметов: каска, куртка, сапоги. По сигналу ведущего игрок каждой команды подбегает к своему чемодану, открывает его, одевается и бежит к линии старта. Там снимает одежду и передает следующему игроку, который, одевшись, бежит к чемодану, снимает и кладет вещи и возвращается к команде и т.д.

Все по местам

(первый участник добегают до скамейки, берет руль, возвращается назад, берет за руку второго "пожарного", они вдвоем оббегают стойку, берут третьего участника и так далее, пока вся команда не соберется вместе).

Выезд на пожар

(взять игрушечный автомобиль за веревочку, добежать до стойки и вернуться назад)

Коридор

Перед каждой командой лежат тоннели. По сигналу участники пролезают по тоннелю и возвращаются бегом назад к своей команде.

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, прыгивают на мат и бегут к своей команде. Побеждает та команда, которая быстрее пройдет всю дистанцию.

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 "спаси" оттуда игрушку.

Побеждает та команда, которая быстрее других спасет всех пострадавших. На пожаре очень важно умение работать дружно и сообща.

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".

Маленькие огоньки

Давайте представим, что вы – маленькие огоньки (сядут на корточки). Сначала вы потихоньку горели, потом стали разгораться, больше, выше, выше (встали на носочки). Вот какой высокий огонь разгорелся.

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".

Преодоление препятствий

-  растянуть пожарную лестницу (ребристая дорожка);
-  пройти по "горящей балке" (гимнастическая скамейка);
-  пролезть в "окно" (дуга);
-  спасти котенка (подняться по гимнастической стенке, взять игрушку, спуститься вниз, но не прыгать);
-  вернуться назад;
-  Потушить огонь.

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.

Потуши пожар

Эстафета с огнетушителем (заместитель - любой предмет).

Препятствия: подлезть под дугу, пройти по канату, перелезть через мягкий модуль; из кубиков построены дома. Дети имитируют тушение пожара. Возвращаются бегом, передают "огнетушитель", сам ребенок встает в конец своей команды.

Спаси игрушку

Передача игрушки по цепочке. Руки детей над головой, последний ребенок встает вперед и передает игрушку.

Вынеси игрушки из завала

Дети по очереди берут игрушку и с игрушкой пролезают чрез туннель. Чья команда первой вынесет все игрушки - победитель.

Пронеси и не разлей

Препятствия: два ведра, одно около команды с водой, другое на расстоянии - пустое.

Задание: нужно перенести маленькими мерными ведерками из полного в пустое.

Полоса препятствий

Надо пролезть под дугой, проползти по скамейке и вернуться к своей команде, задеть следующего участника и встать в конце команды.

Брось за палку

Дети с мешочками в руках строятся в 3 колонны у черты. Перед каждой колонной на расстоянии 3 м лежат гимнастические палки. Дети один за другим подходят к черте и бросают мешочки за палку. Выигрывает команда, у которой за палкой окажется больше мешочков. При повторении палка отодвигается на 0,5 м.

Через шнуры

Дети стоят у черты. Перед каждой колонной на расстоянии 15-20 м ставят кубик. Путь к кубикам преграждают 2-3 шнура, натянутые между гимнастическими скамейками, стоящими в 3-4 м друг от друга. Первые в колоннах по команде воспитателя бегут, перепрыгивая через шнуры, оббегают кубик и возвращаются назад, снова перепрыгивая шнуры. Подбежав к своей колонне, они дотрагиваются рукой до ладони выставленной вперед руки следующего ребенка, после чего тот бежит до кубика, а сами встают в конец колонны.

Побеждает: 1) колонна, в которой никто не задел шнуры; 2) колонна, закончившая эстафету первой.

Кто быстрее

Дети (5-7 человек) стоят у стены. У каждого ребенка по две палки, одну он держит в руках, а другую кладет перед собой.

По сигналу ребенок перепрыгивает лежащую палку, затем кладет другую палку (находящуюся в руках) на пол впереди себя, быстро поворачивается, не сходя с места, поднимает палку (лежащую на полу сзади). После этого вновь перепрыгивает лежащую палку и таким образом продвигается к противоположной стене. Кто быстрее дойдет до нее, тот и побеждает.

Быстро по местам!

Дети стоят в колонне по одному. По команде "На прогулку!" разбегаются по залу, берут любые пособия и выполняют с ними произвольные движения. По команде "Быстро по местам!" кладут пособия туда, где они находились, и возвращаются на свое место в колонне. Проигрывает тот, кто оказался в колонне последним

Переправа

Капитан команды сажает в "лодку" (обруч) второго игрока и "плывет" с ним на другой берег, сам остаётся на другом берегу, а второй участник возвращается за третьим, вместе переправляются на другой берег, и т. д.

Верхний этаж

Дети взбираются по наклонной скамейке на гимнастическую стенку, перелезают на соседний пролет, затем спрыгивают на мат.

Брось за палку

Дети с мешочками в руках строятся в 3 колонны у черты. Перед каждой колонной на расстоянии 3 м лежат гимнастические палки. Дети один за другим подходят к черте и бросают мешочки за палку. Выигрывает команда, у которой за палкой окажется больше мешочков. При повторении палка отодвигается на 0,5 м.

Разборка брандспойтов

Стоящий в колонне каждой команды первый ребенок бежит к пирамиде, на которую намотан канат, разматывает его и возвращается обратно. Второй бежит и наматывает канат на пирамиду. И т.д.

Кто скорее?

Ведущий. Вы знаете, что пожары в основном тушат водой, и делать это нужно очень быстро. На одном стуле стоит ведро с водой и стакан, а на другом - пустое. Игроки встают цепочкой через 2-3 шага и передают из рук в руки стакан с водой, последний выливает воду в ведро и подает стакан обратно. Выигрывает та команда, которая аккуратнее и быстрее наполнит ведро.

Будь внимательным

На доске прикреплены карточки с изображением предметов, необходимых для тушения пожара. Ведущий предлагает выбрать лишние предметы.

На пожар

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 подготовиться к выезду – облачиться в амуницию.

Смелые пожарные

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

Игровые правила: выполнять задание поочередно.

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.

Пожарная тревога

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

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

Игровые действия: игроки делятся на две команды, выстраиваются в колонны; дети собирают разложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро.

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.

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, оббегают 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.

Кто быстрее?

Цель: формировать навыки бега в прямом направлении по одному, общую моторику, слуховое восприятие, память, внимание. Педагог делит детей на 2 подгруппы, раздает по 1 ведерку каждой команде. Малышам предлагается добежать до огонька, потушить его (перевернув, ведро) и вернуться на исходную позицию, передав ведро следующему участнику.

Затуши огонь

Цель: развивать навык ползания на четвереньках по прямой доске.

Малыши делятся на две команды. Первые игроки должны доползти на четвереньках по прямой доске "затушить" огонь и вернуться на исходную позицию, передав, шланг следующему игроку. Без дома остались звери...

Медведь

Мы новый построим и сделаем так,

Чтоб беда не вошла больше в двери!

Декорации меняются. Звери построили новый дом. Звучит веселая музыка.

Звери поют

1. Знаем мы, я и ты,

С огнем играть опасно:

Если вдруг он разозлится,

Будет все пылать, искриться!

Сделай так, чтоб беда

Не пришла к нам никогда.

2. Знаем мы, я и ты,

Жить нам нужно дружно,

Если вдруг огонь и дым,

Где – то слышится: "Горим!",

Ноль – один набирай

И пожарных вызывай

Подвижные игры

Огненный Дракон

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

Игроки становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, на каждый шаг говорят: "Огонь –дракон, уходи вон!". Спящий Дракон лежит в центре круга. Когда Дракон встаёт, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами ("язычками пламени"), игроки разбегаются.

Дракон: Язычки огня всё ближе, ближе

Нагибайтесь ниже, ниже!

Все игроки увёртываются, 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. На расстоянии 10 метров друг от друга чертятся две 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 противника.

Птички в беде

Цели: развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве; формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание оказывать помощь ближнему.

На площадке чертятся несколько кругов, в них гнёзда с птенчиками (детьми). Выбирается злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и начинает пожары. Задача остальных играющих - поймать на лету ленточки – искры, чтобы они не попали в гнёзда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной когда все ленточки-искорки потушены.

Кто быстрее потушит пожар

Цели: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание; совершенствовать координацию движений. По кругу расставляются стулья, на которых находится по одному огнетушителю (предмету – заменителю).

Количество стульев на один меньше, чем участников игры. Все идут по кругу под музыку. По сигналу каждый должен взять огнетушитель в руки. Количество стульчиков и огнетушителей уменьшается до тех пор, пока не выявится победитель.

Хозяин озера

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

На расстоянии 10 – 15 метров от "озера" чертится линия, вдоль которой выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими вёдрами. За линией находится хозяин озера, который не хочет, чтобы убывала вода. Игроки должны коснуться линии и набрать воды, чтобы потушить пожар (в условном месте). Только когда хозяин спит можно зачерпнуть воды. Водящий считает до пяти. Злой хозяин начинает засыпать (он закрывает лицо руками, ложится спать на дно озера). В этот момент неожиданно просыпается хозяин и ловит нерасторопных, зазевавшихся. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

Огонь-вода

Дети с лентами встают спиной друг к другу, произносят слова:

Разгорается костер

Пламя выше, пламя круче

Достает до самой тучи,

Но появится вода

И костру тогда беда.

Ребенок-вода догоняет детей с лентами, кого задел дети приседают.

Топаем, хлопаем

Условие: Если дети поступают правильно - хлопают,

Если неправильно – топают.

Знаю я теперь, друзья,

Что с огнем играть нельзя! (хлопают)

Спички весело горят,

Буду с ними я играть. (топают)

Коля убежал за дом, там играет он с костром. (топают)

Он опасен, Лена знает,

Утюг больше не включает (хлопают)

Таня с Ниной играют, на печи газ зажигают (топают)

Клим увидел: дом горит,

Мальчик "01" звонит. (хлопают)

Разгорайся огонек (дети встают со стульчиков и имитируют огонек).

Ты вокруг повернись, в огонек превратись!

- Огонек был маленький, яркий. Открылась форточка, и влетел осенний ветерок-проказник. А маленькому огоньку только это и надо, он стал расти, расти, и превратился в огонь - великан сердитый и злой.

Спасение малыша

В этой игре дети будут пожарными. Им надо добраться до кукол, минуя все преграды. Кукол можно положить на стул или просто посадить в уголок. Преградами могут служить любые конструкции, которые надо преодолеть: стол, под который надо пролезть; ленточка, которую надо перепрыгнуть; лежащий на полу обруч, в который надо запрыгнуть и из него выпрыгнуть; стулья, между которыми надо проползти на четвереньках и т. д. Из игроков формируются две команды. Участники игры поочередно спасают "ребенка". Выигрывает та команда, которая быстрее другой "спасет" всех.

Спасатели

Условия игры в том, кто быстрее вынесет пострадавших из опасной зоны. Пострадавшими будут игрушки. Дети, разделившись на две команды, должны добежать до игрушек и перенести их из опасного места в безопасное. Брать можно по несколько игрушек, но нельзя их ронять; упавшую игрушку поднимают и кладут туда, где она лежала. Выигрывает та команда, которая первой перенесет все игрушки в безопасное место.

Чья машина быстрее приедет на пожар?

К машинкам привязывают веревочки или куски шпагата, свободный конец которых дети наматывают на карандаш или, если детям удобнее, полоску из картона. Выигрывает тот, чья машина первая, не перевернувшись, доедет до намеченной черты (начала ковра, положенной ленты и т. д.).

Боевой поезд

Дети по команде воспитателя должны надеть комплект "боевой" одежды: комбинезон, шапку, куртку, обувь. Выигрывает тот, кто одевается быстрее. Комплект одежды может быть разным, но примерно одинаковым по способу надевания.

Огонь-вода

Дети с красной ленточкой – это огонь, с синей ленточкой – это вода. Ленточки прикреплены к поясу детей таким образом, чтобы их можно было легко выдернуть. Дети с синей ленточкой должны собрать все красные, изображающие огонь, т.е. "потушить" огонь. Играем 1-2 раза.

Кошкин дом

Игра заключается в спасении горящего кошкиного дома. Игроки делятся на две команды, выстраиваются друг за дружкой и по очереди несут в маленьком ведерке воду (песок), выливают (высыпают) в поставленную возле домика (может быть изображение) емкость и, возвращаясь к своей команде, передают ведерко следующему. Побеждает та команда, которая первой наполнит емкость до отметки, сделанной воспитателем.