**Подвижные игры по пожарной безопасности**

**«Огонь»**

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

**Ход игры:** один из игроков изображает Огонь (в полумаске). Он выходит из своего жилища — очага и ходит вокруг остальных игроков. Огонь: «Я — Огонь, меня не тронь!» Игроки (в ответ): «Ты зачем ушел 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 детей, которые входят в границы круга, где живет Огонь, и бегают на его территории. За кругом ловить детей запрещается. Если Огонь поймал своим «пламенем» (кто нарушил покой его очага), то превращает его в Уголек и сажает в свой очаг. Тот, кто остается не пойманным последним игроком, становится отважным Смельчаком, победившим Огонь.

**«Огненный Дракон»**

**Цель игры**: 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 Дракон лежит в центре круга. Когда Дракон встает, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («язычками пламени»), игроки разбегаются. Дракон: «Языки огня все ближе, ближе. Нагибайтесь ниже, ниже!» Все игроки увертываются, наклоняются низко, ползут, чтобы водящий их не задел. Те, кого не задел, возвращаются в круг.

**«Вода и огонь»**

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

**Ход игры:** на расстоянии 10 м. 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 соперника.

**«Хозяин озера»**

**Цель игры:** 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 ведерками. 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 один раз в сутки, когда хозяин спит, можно зачерпнуть воды. Водящий при этом считает до пяти. Злой хозяин начинает засыпать (он закрывает лицо руками, ложится спать на дно озера и храпит). В момент неожиданного просыпания хозяин ловит нерасторопных, зазевавшихся игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяина озера.

**«Птенчики в беде»**

**Цель игры:** развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве; формировать чувство долга, сострадания к животному миру, желание оказать помощь ближнему.

**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 начинает пожары. Задача остальных играющих (юных защитников леса) — собрать все ленточки«искорки», чтобы они не попали в гнезда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной, когда все «искорки» потушены.