

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
Детский сад №6 п.Волома

Квест-игра «Юные спасатели»  
Для детей всех групп.  
Подготовила воспитатель Севрук Т.И.



Волома  
2022г.

## Квест-игра «Юные спасатели»

Цель: закрепить представление детей об опасных для жизни и здоровья людей предметах и ситуациях, с которыми они встречаются в жизни.

Образовательные:

- формировать у детей умение правильно действовать в различных ситуациях;
- обобщать знания о правилах техники безопасности в быту и на улице, на дороге, правилам пожарной безопасности;

Развивающие:

- развивать умение пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни;
- развивать познавательный интерес,

Воспитательные:

- воспитывать умение работать в коллективе, общаться со взрослыми.

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие».

Методы обучения: наглядный, словесный, практический, игровой.



Ход.

1. Участников квеста приветствует ведущий.

Ведущий. -Ребята, все вы, вероятно, не раз видели, как по городу проносятся машины, перекрывая ровный шум улиц тревожными сигналами. Это значит, что где-то возникла беда и кому-то нужна немедленная помощь. А как часто по телевизору показывают различные ситуации, в которые попадают люди и на помощь к ним приходят спасатели. Что бы, не возникало различных ситуаций необходимо соблюдать правила безопасности.

Мы приглашаем вас поучаствовать в квесте «Юные спасатели», в котором проверим, и закрепим наши знания о безопасности.

В игре будут принимать участие 2 команды.

Команда «РОБОКОПЫ» и команда «Щенячий патруль»

## 2. Представление команд.

### Команда «Робокопы»

Девиз: «Солнце в ладони,  
Сердце в груди,  
Юный спасатель-  
Всегда впереди»



### Команда «Щенячий патруль»

Девиз: «Спасать всегда,  
Спасать везде  
И людям помогать в беде»



## 3. Раздача маршрутных листов, объяснение хода игры.

Ведущий.

- Каждая команда будет проходить задания на станциях, название и место расположения указано на листах – маршрутах. Вы должны быть дружными, быстрыми, ловкими и сообразительными, чтобы выиграть! Но это не значит, что вы должны торопиться! Удачи всем!

Ребята начинают движение в соответствии с маршрутными листами.

## 4. Игровые комнаты и условия прохождения этапа.

## **Игровая комната: «Незнакомые люди»**

**( 3 задания-3 фишки)**

В комнате импровизированная сцена: печка, стол с самоваром, угощениями, уголок, где находятся предметы быта Бабы Яги (мухоморы, зелье, летучие мыши, пауки, колбочки с ядами и т.д).

**Детей встречает Баба Яга переодетая в добрую бабушку.**

**Баба Яга** – Здравствуйте, детишки. Как я рада видеть вас, проходите в мою избушку. Я угощу вас конфетами, сладостями, да чайком травяным.

Я добрая, приветливая.

**Задание1:** дети должны распознать в старушке бабу Ягу, по предметам обихода.

За выполнение задания дети получают фишку.



**Задание2.** Презентация «Найди злого героя сказки». На картинках изображены добрые герои сказок, среди которых есть один злой.

Дети получают фишку, если распознают и назовут всех отрицательных героев.



**Задание3.** Картинки с действиями детей в разных ситуациях, с незнакомыми людьми.

Дети получают фишку за правильный ответ.



## Игровая комната « Правила пожарной безопасности.

( 3 задания-3 фишки)

Детей встречает Незнайка.

Незнайка -Здравствуйте ребята! Я хорошо знаю правила пожарной безопасности и не раз помогал пожарным тушить пожар. Я хотел бы проверить и ваши знания , посмотреть какие вы внимательные и быстрые.

**Задание1.** Кто-то играл спичками, и загорелась комната. Помогите мне справиться с бедой. Найдите все огоньки и затушите их.

По комнате развешены огоньки, необходимо их найти и перевернуть на обратную сторону, где изображена капелька.

Дети получают фишку, если находят все огоньки.



**Задание2.** Заполни пожарный щит необходимыми предметами. На столе лежат картинки с различными предметами, нужно выбрать те, которые необходимы при пожаротушении. Дети получают фишку, за правильное выполнение задания.



**Задание 3.** Найди номер вызова пожарной команды.

На столе лежат карточки с номерами различных служб, необходимо найти правильный номер. Дети получают фишку, за выполнение задания.



## Игровая комната «Правила дорожного движения»

( 3 задания-3 фишки)

Детей встречает Дядя Степа.

Дядя Степа. -Здравствуйте, ребята! Я приготовил для вас несколько заданий и хочу проверить, знаете ли вы правила дорожного движения.

**Задание 1. «Расставь правильно дорожные знаки.»**

Представлен макет города, с домами, улицами, дорогой, пешеходным переходом и перекрестком. Необходимо расставить дорожные знаки и объяснить, почему они там стоят.



**Задание 2. «Разложи знаки по категориям»**

Детям даются знаки ,необходимо разложить их по значению-запрещающие, предупреждающие, разрешающие, информирующие.

Дети получают фишку, за правильное выполнение задания.



**Задание 3. «Вопрос-ответ».**

Дети получают фишку, за правильное выполнение задания.



## Игровая комната «Безопасное поведение на улице».

( 2 задания

-2 фишки)

Детей встречает Буратино.

Буратино -Здравствуйте, ребята! Вы скоро пойдете в школу, станете старше и будете гулять одни, или оставаться одни дома. Я хочу проверить знаете ли вы , как нужно себя вести на улице во время прогулки, или дома пока родителей нет.

**Задание 1. «Пройди по камням»**

На полу расположены камни с картинками , которые представляют опасность и игрушками. Нужно добраться до цели по камням, на которых изображены не опасные предметы.

Дети получают фишку, за правильное выполнение задания.



**Задание 2. «Можно- нельзя»**

Буратино показывает картинки с различным поведением детей на улице.

Дети должны поднять зеленый флажок, если можно так себя вести, красный- если нельзя.

Дети получают фишку, за правильное выполнение задания.



## Игровая комната «Один дома»

**Домашнее задание**, на котором дети должны подготовить немую сценку, в которой изобразить ситуацию, когда ребенок остался один дома. Задача команды в сценке увидеть правильное и неправильное поведение детей.

### Сценка 1 команды :

- дети играют кубиками;
- ребенок играет с лекарствам;
- дети играют спичками;
- ребенок катает коляску с куклой;
- ребенок включил утюг в розетку и гладит.

### Сценка 2 команды:

- дети строят пазлы;
- дети распалили костер;
- ребенок играет с кухонными ножами;
- ребенок тыкает шпильку в розетку;
- дети играют в машинки.



Если команда правильно называет все опасные ситуации, получает фишку. Квест окончен, все команды собираются в зале для награждения. Подсчитывается количество фишек и по результатам проходит награждение.

