

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.

