Сценарный план квест-игры «Юные пожарные»

Подготовила воспитатель МБДОУ №74

Дьячкова И.Б

Квест-игра по пожарной безопасности для детей старшего дошкольного возраста «Юные пожарные»

Цель мероприятия: формирование основ безопасного поведения у детей старшего дошкольного возраста

Задачи:

Закреплять представления детей о правилах пожарной безопасности.

Развивать внимание, логическое мышление, воображение.

Развивать ловкость, быстроту, выносливость.

Воспитывать уважение к труду работников пожарной службы.

Воспитывать умение самостоятельно применять освоенные правила в повседневной жизни.

Развивать интерес к новой форме игровой деятельности (квест-игра).

Проблемная ситуация: определить, как выглядит пожарная машина, для этого необходимо выполнить пять заданий:

1. «Вызов пожарных»
2. «Сборы спасателей»
3. «Собери аптечку»
4. «Пожарные на выезд»
5. Полоса препятствия «Спасти всех жителей игрушечного дома».

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребятам отгадать загадки:

1. Если где хранится мусор,
Или просто старый хлам,
Надо будет потрудиться,
Навести порядок там.
Метлу, лопату взяли
Быстрее всё.. .(Убрали).

2. Все ест – не наедается,
А пьет – умирает (огонь).

3. Выпал на пол уголёк,
Деревянный пол зажёг,
Не смотри. Не жди, не стой,
А залей его… *(Водой).*

4. Шипит и злится,
Воды боится,
С языком, а не лает,
Без зубов, а кусается *(огонь).*

5. Что бывает, если птички,
Зажигают дома спички? *(пожар).*

6. То назад, то вперёд,
Ходит-бродит пароход,
Остановишь - горе.
Продырявит море *(утюг).*

1 Задание «Вызов пожарных»

Каждому члену команды необходимо добежать до телефона, набрать «01» и сказать: «Пожар», назвать адрес сада и название группы.

2 Задание «Сборы спасателей»

Каждый участник надевает каску, пробегает змейкой между конусами, возвращается и отдаёт каску следующему игроку

3 Задание «Собери аптечку»

Подобрать материал который подходят для оказания первой помощи при ожоге и сложить в аптечку.

4 Задание Полоса препятствий «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,

а) Перепрыгивают кочки,

б) Пролезают в туннель,

в) Перешагивают препятствие (мягкие модули),

"спасают" из дома одну игрушку и возвращаются к своей команде. Побеждает та команда, которая быстрее всех оказала помощь пострадавшим и забирает часть картинки.

5 Задание «Пожарные на выезд»

Игрок катит пожарную машину, добегает до стойки и возвращается обратно.

За каждое задание последний игрок получает разрезную карточку и крепит её на магнитную доску - должна получиться картинка с пожарной машиной.