

Форд Боярд

Спортивно-интеллектуальная игра на тему пожарной безопасности

Задачи.

Закреплять знания детей о правилах пожарной безопасности и доступных средствах пожаротушения. Совершенствовать умения делать элементарные выводы, умозаключения, анализируя различные ситуации.

Развивать внимание, речь, логическое мышление, сообразительность, коммуникативные навыки. Воспитывать командный дух, уверенность в своих силах, чувство ответственности перед командой за принятое решение.

Предварительная работа.

- Проведение «Недели пожарной безопасности».
- Беседы: «О добром и злом огне», «Самая смелая профессия», «Что делать, если...».
- Образовательная деятельность на тему пожарной безопасности, о Презентация «Где дома таится опасность?» для знакомства детей с пожароопасными предметами в квартире. О Эксперимент «Чем потушить огонь» - дошкольникам показали, как пламя свечи можно потушить песком, землёй и водой.
- Чтение детям рассказов, стихотворений, сказок на тему пожарной с опасности: С. Маршак. «Пожар»; Л. Т.стой. «Пожарные собаки»; Б. Житков «Пожар в море» и др. О Просмотр мультфильма «Аркадий Паровозов спешит на помощь». О Пополнение предметной среды; атрибутами для сюжетно-ролевой «Пожарные».
- Оформление выставки совместной деятельности родителей с детьми «Детство без пожаров».

Оборудование, реквизит и декорация.

- Телевизор, ноутбук, музыкальный центр. Аудиозаписи. Сундук со средствами пожаротушения (закрыт на замок, который открывается несколькими ключами), ключи (5 шт.)
- Три видеоролика с участием Старца Фуры
- Песочные часы, атрибуты для полосы препятствий, картинки с изображением средств пожаротушения и картинки-ловушки, доска с магнитами, «золотые монеты, большой спичечный коробок, ткань, сухой бассейн с шариками.
- четыре непрозрачные емкости, наполненные разным содержимым(фасоль, горох, пшено, рис), в каждой находятся кусочки меха и пластиковые насекомые.

- аквариум, наполненный водой, ширма декорированная сеткой (темница)
- 20 больших спичек, изготовленных из палочек суши.
- сладкое угощение (в виде монет, на каждого ребенка)

Приложение

Вопросы Миссис Булл для освобождения игроков, попавших в темницу.

- Что нужно сделать, когда увидишь огонь? / Позвонить 115. / Позвонить 10. / Позвонить 01.
- Какого цвета пожарная машина?
- Почему огонь - враг?
- Почему нельзя зажигать бенгальские огни и играть с хлопушками возле новогодней елки?
- Что значит «ликвидировать пожар»?
- Чем опасен пожар, кроме огня?
- Повреждение тела из-за пожара - это... (*Ожог/ Перелом. / Обморожение.*)
- Как называется шланг, который используют пожарные при тушении пожара? (*Манжет. / Рукав. / Воротник*)

Действующие лица.

Взрослые:

воспитатель, пират Паспарту, Миссис Булл, Мэтр Огня. Дети 6-7 лет 11 человек.

Ход мероприятия

(дети находятся в спортивном зале)

Воспитатель. Ребята, мы получили приглашение на увлекательную игру в Форт Боярд, который находится далеко в океане. Вы готовы показать свои знания, силу, храбрость и ловкость? Тогда отправляемся в путь.

Друзья, нас корабль ждет,

По местам скорей, вперед!

(дети проходят в зал, звучит музыка № 1 из передачи «Форт Боярд») На экране картинка «Форт Боярд» или видео заставка)

Воспитатель: - Вот мы и на месте. Странно, но нас никто не встречает....*(звучит музыка № 2 появления на экране Старца Фура. Первый видеоролик)*

Старец Фура. Вот и дождался я своего часа. Здравствуйте, девочки и мальчики! Я — старец Фура. Рад приветствовать вас в замке Форт Боярд. Здесь давно не было гостей. Я вас очень ждал. На территории моего замка в сундуке спрятаны предметы и средства пожаротушения. Сундук закрыт на крепкий замок. Чтобы его открыть, вам нужно пройти интересные испытания,

выполнить задания и найти ключи. Чтобы победить и получить награду, нужно постараться. Я не прощаюсь, мы еще встретимся. Желаю удачи.

Воспитатель. Ну что? Отправляемся на поиски приключений?

Дети: - Да!

Воспитатель: - Тогда вперед, за победой!

Дети: - В Форт Боярд пришли играть,

И девиз наш — «Побеждать!»

(Звучит музыка № 3 - появляются пират Паспарту и Миссис Булл)

Паспарту. Ну, здравствуйте, умные и находчивые. Я — пират Паспарту, а это Миссис Булл.

Вы готовы окунуться в таинственный и увлекательный мир Форта Боярд ?
Готовы бросить вызов страху?

Готовы соревноваться за победу? Вас ждет много испытаний. Если кто-то из вас не справится с заданием, он отправится в темницу Миссис Булл. И предупреждаем, победить у нас нелегко.

Воспитатель. Мы готовы, правда, ребята?

Дети: - В Форт Боярд пришли играть,

И девиз наш — «Побеждать!».

«Сокровищница Фуры»

Паспарту. Итак, начинаем. Нас ждет первая комната — которая называется «Сокровищница Фуры». Но чтобы в неё пройти, двум игрокам из команды необходимо пройти испытание, которые заключаются в нескольких вопросах. Я приглашаю из команды двух игроков от команды. *(Воспитатель выбирает детей на испытание.)*

Паспарту. - Слушайте внимательно и если вы ответите правильно, то получите возможность найти первый ключ. И так внимание вопрос.

Вопрос 1. Что нужно делать, если в квартире много дыма?

Ответ: Необходимо смочить водой одежду, покрыть голову мокрой салфеткой, дышать через намоченную ткань, продвигаться к выходу ползком.

Вопрос № 2 Почему опасно играть в доме со спичками и зажигалками?

Ответ: Игры со спичками и зажигалками являются причиной пожара.

Вопрос № 3 Почему пожарная машина красная?

Ответ: Красная, чтобы издалека было видно, что едет пожарный автомобиль, которому необходимо уступить дорогу. Красный цвет - цвет огня.

◆ *Если дети отвечают правильно, то Паспарту их ведет в первую комнату - «Сокровищницу Фуры». Если нет, игроков забирает Миссис Булл и отправляет в темницу. Чтобы их спасти, команда выполняет ее задание.*

Паспарту. – Нас ждет первая комната. *(звучит музыка № 4)*

У вас есть возможность получить первый ключ, который спрятан в «Сокровищнице Фуры». Вы должны успеть, пока не закончится песок в этих часах. И так, время пошло. *(Музыка № 5)*

◆ *Игроки ищут ключ в «сухом бассейне» среди шариков.*

Паспарту. Вы получаете первый ключ. *(Если дети нашли ключ.)*

◆ *Дети повторяют девиз.*

Задание на экране

Паспарту: - А сейчас необходимо выполнить следующее задание, для того, чтобы попасть в другую комнату, которая называется «Мокрая комната»

◆ *Воспитатель выбирает следующих двух детей на испытание.*

Паспарту. Внимание на экран.

Правила игры.

На экране три картинки. Необходимо мысленно объединить изображенные предметы (по свойствам, качеству, форме, действию). Правильным ответом является слово на пожарную тематику.

Паспарту: - На раздумье дается время пока сыпется песок в песочных часах. Время пошло *(звучит музыка № 6 из поля чудес)*

Ответ. Пожарный рукав.

◆ *Если дети отвечают правильно, то Паспарту их ведет в «Мокрую комнату», если нет, игроков забирает Миссис Булл. Чтобы их спасти, команда выполняет ее задание.*

«Мокрая комната»

Паспарту. - А мы двигаемся дальше. В «Мокрой комнате» вы можете получить второй ключ. Для этого мне потребуется следующих два игрока.

◆ *Воспитатель выбирает следующих детей на испытание.*

Правила игры.

Перед вами прозрачная чаша (аквариум) с водой, на поверхности которой плавают пластмассовая крышка (d 10 см). Осторожно по очереди каждый из вас кладет по одной монетке на крышку. Если крышка тонет, то вы проиграли и вас забирает миссис Булл в свою темницу. Если выигрываете, получаете ключ. *(Музыка № 7)*

Паспарту. Вы выиграли и получаете второй ключ.

◆ *Дети повторяют девиз.*

Вопрос Старца Фуры

Паспарту. Ну что, не боитесь идти дальше? Тогда вперед. Старец Фура ждет нас. *(Музыка № 8)*

◆ Воспитатель выбирает еще двух игроков.

Второй видеоролик.

Старец Фура. Я рад новой встрече с вами, мои друзья. Вижу, вы отважные ребята. Слушайте внимательно мой вопрос.

Раньше количество поднятых шаров или зажженных фонарей на городских каланчах показывало, в какой части города случился пожар.

Например, если в центральной части города - поднимали днем один шар, а ночью зажигали белый фонарь. Если в северной части города, то два шара, а ночью два фонаря, в восточной части - три шара и три фонаря ночью.

Иногда к шарам добавлялся красный флаг, а ночью зажигали красный фонарь. Что же это означало?

Минута на размышление (Музыка № 9)

Ответ. Пожар угрожающий! Сбор всех пожарных города!

«Темный тоннель»

Паспарту. - Теперь, вы можете пройти в следующую комнату под названием «Темный тоннель»

В этой комнате, чтобы получить третий ключ, нужно пройти через темный тоннель и полосу препятствий.

Правила игры.

Для этого вам необходимо пройти полосу препятствий, выбрать предмет для тушения пожара и прикрепить его к доске. В испытании принимают участие восемь человек. *(Музыка № 10)*

Паспарту. - Вы справились с заданием и получаете третий ключ.

Дети повторяют девиз.

Паспарту. - Мы продолжаем, и я приглашаю четырех игроков и - внимание! - следующий вопрос. Чем можно потушить пожар?

Ответ. *Вода, песок, пена, земля, огнетушитель.*

Паспарту. Молодцы, правильно ответили на вопрос, значит, я допускаю вас к следующему испытанию. Вы смелые? Ничего не боитесь? Тогда вперед, в «Комнату страха», искать четвертый ключ.

«Комната страха» (участвует 4 человека)

Паспарту. Перед вами сосуды, в одном из них спрятан ключ. Каждый подходит к сосуду, в котором, по вашему мнению, лежит ключ, и по моей команде начинает его искать. Время пошло! *(Ставит песочные часы музыка № 11.)*

Правила игры.

Перед детьми четыре емкости. Каждая наполнена различным содержимым, но только в одной из них ключ. Игроки по команде опускают руку в банку и пытаются найти ключ.

Паспарту. Вы нашли четвертый ключ я вас поздравляю.

♦ *Дети повторяют девиз.*

Паспарту. - Приглашаю вас в следующую комнату, которая называется «Огненная комната» Но для этого отгадайте загадку.

Спичечный коробок накрыт черное тканью.

Загадка

В доме тесном

Много сестер,

Спрятан у каждой

В голове костер. (Спички.)

Паспарту. Отлично, теперь я могу проводить вас в «Огненную комнату».

Паспарту. - Для выполнения следующего задания приглашается капитан команды. И мы встречаем нашего гостя. *(звучит музыка № 12)*

♦ *Появляется Мэтр Огня.*

Паспарту. Ну что же, храбрый капитан, теперь настало время сразиться с Мэтром Огня. Если Мэтр Огня забирает последнюю спичку, то ключ ваш, если нет, то... увы, капитан отправится в темницу.

Правила игры.

Перед соперниками 20 больших спичек. Капитан и Мэтр Огня по очереди берут спички (от одной до трех за один раз;). Кто возьмет последнюю спичку, считается проигравшим.

Паспарту. И так начали. *(звучит музыка № 13.)*

Паспарту. Капитан выиграл в состязании и вы получаете пятый ключ!

♦ *Дети повторяют девиз.*

Паспарту. - Это был последний ключ.

Третий видеоролик.

Старец Фура.

Ну вот мы и встретились снова. Вы оказались очень умными, внимательными, смелыми и ловкими. Справились со всеми заданиями и показали отличные знания, а значит, одержали победу. Осталось вам подобрать ключ к замку, открыть сундук и получить награду. До новых встреч, друзья!

Воспитатель. – Ну что ребята, пойдете пробовать открывать замок. Предлагаю это сделать нашему капитану, если нет возражений.

(звучит музыка № 14)

(Дети соглашаются и капитан вставляет ключ в замок и дети открывают сундук.)

Воспитатель. - Давайте посмотрим, что же припрятал в нем Старец Фура. Здесь средства пожаротушения - банка с водой, песок, огнетушитель, плотная ткань. А это сокровища, которые мы заработали! *(Достает шоколадка монетки.)* Вот вы какие молодцы! *(звучит музыка № 15.)*