

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение "Детский сад № 95 "Рябинушка" г. Улан-Удэ" общеразвивающего вида

Клуб весёлых и находчивых для старших дошкольников на тему:

«Моя безопасность»

Автор: воспитатель Чеботарева О.Ю.

Цель: проверить знания детей о правилах дорожного движения, пожарной безопасности, правила поведения в природе.

Материалы: магнитная доска, кроссворд, фломастеры, картинки из серии «Как избежать неприятности», «Основы безопасности», «Береги живое», набор картинок к заданию «Опасные предметы», дорожные знаки, сигнальные карточки «Светофор», рюкзаки по количеству команд, наборы предметов для игры «Собери рюкзак для спасателя»: игрушки, книжки, скакалки, компас, аптечка, фонарик, кружка, ложка, чашка. Три новые настольные игры по теме КВН в качестве награждения.

Ход: Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас проводится КВН и мы приглашаем вас принять участие. А что такое КВН? Это клуб весёлых и находчивых. Тема нашего КВН - «Моя безопасность». Вам придётся вспомнить правила дорожного движения, пожарной безопасности, поведения в природе и не только. Приветствуем три команды: Звёздочки, Шпунтики, Буковки.

Итак, КВН «Моя безопасность» открыт. Просим команды занять свои места. Слушать внимательно, отвечать по очереди, не перебивать, не подсказывать другим командам. За правильный ответ присуждается одно очко.

Первый тур. Задание - отгадать загадки и отгадки вписать в кроссворд:

1. У меня друзей не счесть, среди них и козлик есть.
Он с весёлым голоском, колокольчиком - звонком.
Взяв его за ручки, еду по дорожке. (велосипед)
2. Встало с краю улицы в длинном сапоге
Чучело трёхглазое на одной ноге. (светофор)
3. На четыре ноги обували сапоги, перед тем как обувать
Стали обувь надувать. (колёса)
4. Через поле и лесок раздаётся голосок. (телефон)
5. Вот какой обжора есть - всё на свете может съесть,

- А когда воды попьёт - обязательно уснёт. (огонь)
6. Большой костёр всю землю согревает. (солнце)
7. Пьёт бензин как молоко, может бегать далеко. (машина)
8. В маленьком амбаре лежит сто пожаров. (спички)
9. Что это за полосатая лошадка, по которой мы идём,
Свет зелёный нам зажгли и мы снова по ней пошли? (зебра)
10. Далеко ведёт дорожка, мчит по ней сороконожка,
Пассажиров убаюкав, расстучались сорок стуков. (поезд)

Второй тур. Задание - ответить на вопросы:

1. Кто такой пешеход?
2. Кто такой водитель?
3. Что такое «дорога»?
4. Где должны ходить пешеходы?
5. Где должны ездить автомобили?
6. Как правильно переходить дорогу?
7. Отчего случаются пожары?
8. Чего нельзя делать детям, оставшимся дома без присмотра?
9. Что надо делать, если случился пожар?
10. Какой номер телефона пожарной службы?
11. Какой номер телефона медицинской скорой помощи?
12. Какой номер телефона полиции?
13. Какой номер телефона единой экстренной помощи?
14. Что нужно делать, если к тебе во дворе подошёл незнакомец и попросил идти с ним?
15. Можно ли заходить в подъезд своего дома с незнакомым человеком?

Физкультминутка: игра «Стоп, машина!»

Цель. Развивать быстроту реакции, умение быстро действовать по сигналу.

Ход: На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром – 2-3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!» при этих словах все играющие продвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнёс слово «Стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается.

Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «Стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т.д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!».

Те дети, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдёт близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «Стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим. Игра возобновляется с новым водящим.

Третий тур. Задание - выбрать картинку из серии «Как избежать неприятности» и объясните, что на ней неправильно, какое правило здесь применимо.

Четвёртый тур. Задание - выбрать дорожный знак и объяснить, что он обозначает.

Пятый тур. Игра «Лучший пешеход»: вспомним сигналы светофора: Красный свет - дороги нет! Жёлтый цвет - стой и жди! А зелёный - проходи! Я буду показывать карточки: красная - вы молчите, не шумите, жёлтая - хлопаете в ладоши, зелёная - топаете ногами.

Шестой тур. Задание - выбрать картинку из серии «Береги живое» и назвать правило, можно так поступать или нет.

Физкультминутка: игра «Летает - не летает»

Цель: развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.

Ход: дети стоят в шеренге. Ведущий называет различные предметы и поднимает руки вверх. Дети должны поднимать руки вверх только тогда, когда названный предмет летающий. В конце отметить тех, кто ни разу не ошибся.

Седьмой тур. Задание - собрать рюкзак для спасателя. Для каждой команды приготовлен стол, на котором лежат предметы. Нужно сложить в рюкзак необходимые предметы для спасателя.

Восьмой тур. Задание - выбрать картинки из серии «Опасные предметы» и объяснить, чем они опасны для детей и можно ли их брать.

Пришло время подводить итоги нашего КВН. Жюри начинает подводить итоги, а мы вам предлагаем музыкальную паузу.

Жюри оглашает результаты и награждает все команды настольными играми.