

КОНСПЕКТ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Заведующий ГУО «Ясли-сад №2 г. Минска»
Шиндюк Мария Викторовна**

Пояснительная записка.

Дошкольный возраст – это уникальный период в жизни человека. Именно в это время происходит становление личности ребёнка, увеличиваются физические возможности, нарастает двигательная активность, повышается любознательность и стремление к самостоятельности, что нередко приводит к травмоопасным ситуациям, так как ребенок не может самостоятельно определить всю меру опасности окружающей его действительности. Поэтому, задача взрослых не только оберегать и защищать ребенка, но и подготовить его к встрече с различными сложными, а порой опасными жизненными обстоятельствами, сформировать у него представления о наиболее опасных ситуациях и элементарных правилах поведения в них.

Не секрет, что в настоящее время дети дошкольного возраста часто «уходят с головой» в компьютерные игры, игры на смартфонах, планшетах, их буквально не «оторвать» от экранов телевизоров. Оградить от этого современного ребенка практически невозможно. В данной ситуации перед каждым педагогом встает вопрос, как заинтересовать детей, используя их же увлечения? На наш взгляд, ключевым моментом в этом вопросе выступает создание образовательной среды по формированию основ безопасности жизнедеятельности у детей дошкольного возраста с использованием возможностей электронных средств обучения.

Результатом работы нашего учреждения дошкольного образования в данном направлении является уникальная по содержанию и вариантам использования в работе со всеми участниками образовательного процесса многофункциональная дидактическая игра «Что? Где? Когда?». Ее основная идея заключается в закреплении уже имеющихся у воспитанников умений и представлений о безопасности жизнедеятельности, общих сведений, повышении своей эрудиции, а также на создании необходимых условий для самостоятельного либо совместного поиска участниками игры ответов на поставленные вопросы и проблемные ситуации. В результате участия в игре ожидается повышение уровня общей информированности участников, а главное осознание воспитанниками важности соблюдения правил безопасности жизнедеятельности в повседневной жизни.

Дидактическая игра «Что? Где? Когда?» интересна своей гибкостью и вариативностью при выборе тем и формулировке вопросов для играющих и состоит из игровых заданий, игровых действий, организационных отношений. Кроме того сюжет игры построен с использованием хорошо знакомых детям героев «Волшебной книги МЧС».

Цель: формирование представлений у детей дошкольного возраста (4-6 лет) о правилах безопасности жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях, опасных для жизни и здоровья местах; развитие умений самостоятельно применять правила безопасного поведения в различных жизненных ситуациях; совершенствование умений работать в команде, договариваться, налаживать диалогическое общение в совместной игре.

Комплектность: бейджи по количеству участников игры, игровое поле, поделенное на сектора, волчок, конверты с заданиями, красные и зеленые сигналы в виде изображения волшебной книги, черный ящик, песочные часы, скрипичный ключ, мультимедийная установка, музыкальное сопровождение, музыкальная минисистема, табло: счет игры, призы по количеству детей, мультимедийная презентация.

Правила игры: В игре принимают участие две команды: «Знатоков» и «Телезрителей». В состав команды «Знатоков» могут входить от 6 до 12 воспитанников, а также могут принимать участие их родители. Эта команда присутствует за игровым полем. Команда «Телезрителей» - это виртуальные игроки, герои волшебной книги МЧС: Бобер, Заяц, Лиса, Волк, Птичка, Волшебная книга, Спичка. Они и «задают» («присылают») вопросы для команды «Знатоков». Тематика игры может быть разнообразной, включая в себя разделы безопасности жизнедеятельности в соответствии с содержанием учебной программы дошкольного образования по одному направлению, либо включать в себя различные направления безопасности жизнедеятельности.

От имени «Телезрителей» вопросы задаёт ведущий игры (педагог). В ходе игры ведущий может использовать музыкальную паузу между раундами в любом месте, на своё усмотрение. Во время музыкальной паузы дети могут исполнить музыкальную композицию по теме игры заранее подготовленную, либо ведущий демонстрирует игрокам видеоролик, проводит динамическую паузу или физкультминутку с учетом темы игры.

По вращению и остановке «волчка» соответственно ведущий выбирает письмо «Телезрителя» с вопросом (проблемной ситуацией, игровым упражнением, заданием), на выполнение которого условно дается одна минута. Контроль времени осуществляется по таймеру или песочным часам.

Если команда «Знатоков» ответила правильно, она получает одно очко, если не правильно, то одно очко получает команда «Телезрителей». Игра продолжается до 4-8 очков (в зависимости от возрастного диапазона



участников игры педагог определяет количество раундов). Команда, набравшая большее количество очков, побеждает в игре.

По итогам игры ведущий проводит награждение команды победителя заранее подготовленными призами.

Многофункциональная Дидактическая игра «Что? Где? Когда?» является неотъемлемой частью образовательного процесса в нашем учреждении и выступает одним из основных инструментов в реализации приоритетного направления педагогической деятельности всего нашего коллектива: формирование основ безопасности жизнедеятельности у воспитанников в тесной взаимосвязи с семьей. Взаимодействие участников игры выстраивается на основе паритетности, что предполагает принятие педагогом активной позиции ребенка, признание за ним права на самостоятельность мыслей, высказывание своего собственного мнения. Особое значение имеет наличие мультимедийной наглядности на протяжении всего процесса игры, музыкального сопровождения, что дает возможность повысить общую мотивацию у воспитанников, обеспечивает более высокий уровень усвоения материала, способствует снижению утомляемости и повышению уровня удовлетворенности от участия в игре, создает ситуацию успеха для каждого участника.

Цель: формирование представлений воспитанников о правилах поведения в чрезвычайных ситуациях, опасных для жизни и здоровья местях.

Программные задачи: уточнить представления воспитанников о правилах безопасного поведения на улице и дорогах города, о правилах пожарной безопасности, безопасности в быту; закрепить представления о некоторых дорожных знаках (автобусная остановка, пешеходный переход, подземный переход, парковка, осторожно дети, больница, милиция, осторожно пешеходный переход) и их назначении; развивать логическое мышление и связную речь, концентрацию внимания, умение совершать умозаключения; упражнять детей в определении номеров телефонов служб спасения (101,102,103,104,112); активизировать словарный запас детей по данной теме; развивать умение ориентироваться в различных жизненных ситуациях; совершенствовать умение действовать сообща в команде, оказывать посильную помощь товарищам; воспитывать ответственность за себя и жизнь своих близких, чувство собственной ответственности за результаты общих дел, стремление к победе.

Материалы и оборудование: бейджи по количеству участников игры, черный ящик, призы по количеству детей, аудиозаписи: звук гонга, тиканье, звук часов, различные аудиозаписи; логические схемы «Собери дорожный знак», карточки с номерами служб спасения, сигналы: зеленый и красный по количеству участников; пазлы, мультимедийная установка, музыкальная мини система, мультимедийная презентация.

Предварительная работа: разгадывание загадок по пожарной безопасности, безопасности в быту, на улице; чтение и обсуждение художественной литературы, просмотр мультипликационных мультфильмов

«Волшебная книга»; дидактические игры (лото «Это надо знать», «Дорожные знаки», «Службы спасения», «Знаешь ли ты?», «Четвертый лишний», «Можно-нельзя», «Телефон спасения», «Знаки безопасности», «Удар безопасности», «Карусель безопасности», «Разрезные картинки» и т.д.); тематические беседы о правилах поведения в чрезвычайных ситуациях, опасных для жизни и здоровья местах.

Начало занятия

Организационный момент

Воспитатель дошкольного образования (В.д.о.): Здравствуйте, уважаемые гости. Сегодня вторник, 19 ноября 2019 года, время 09 час. 15 мин. И мы начинаем игру «Что? Где? Когда?»

Видеозаставка телеигры «Что? Где? Когда?» в сопровождении арии Германа из оперы «Пиковая дама» - автор П.И.Чайковский, исполнитель В.Атлантов.

В.д.о.: Тема нашей игры сегодня «Правила безопасности знаю и всегда выполняю». За игровым столом играет Команда «Знатоки» – воспитанники старшего дошкольного возраста.

Звучит аудиозапись «Ra-ta-ta», автор - Chris Juwens / Christian Heilburg, исполнитель - James Last.

В.д.о.: Поприветствуем наших участников! (*Звучит аудиозапись «Ra-ta-ta», автор - Chris Juwens / Christian Heilburg, исполнитель - James Last.*)

Любознательный и активный – Макар Бируля

Самая дружелюбная – Ксения Добровольская

Самый подвижный – Тимофей Буглак

Самая приветливая – София Кулаковская

Самый спокойный – Игнат Ткачик

Самый внимательный – Эдгар Бируля

Самая скромная – Катя Киневич

Самая разговорчивая – Катя Гринкевич

Самая веселая – Полина Кардановская

Самая добрая – Лиза Мартынович

Звучит аудиозапись «Ra-ta-ta», автор - Chris Juwens / Christian Heilburg, исполнитель - James Last.

В.д.о.: Против команды «Знатоки» играет команда телезрителей «Герои волшебной книги»: Заяц, Бобер, Волк, Птичка, Лиса и Волшебная книга.

На экране поочередно появляются картинки с изображением телезрителей: герои из мультипликационного фильма «Волшебная книга».

В.д.о.: Уважаемые игроки, послушайте, пожалуйста, правила игры: вопросы и задания для вас расположены на игровом поле, выбрать их поможет волчок (*обращает внимание на игровое поле*); на выполнение каждого задания дается 1 минута; ответ дает один из игроков, на которого я укажу; ответы нужно давать полные; нельзя перебивать своих товарищей; нельзя выкрикивать ответы;

за каждый правильный ответ команде дается одно очко;
играем до 6 очков;
чья команда первая наберет нужное количество баллов, та и выиграет.

Игра-разминка «Да – нет».

Задачи: уточнение представлений детей о правилах поведения на улице, активизация мыслительных процессов у детей путем решения проблемных ситуаций, развитие концентрации внимания и саморегуляции.

В.д.о.: Уважаемая команда «Знатоков», перед началом игры мы проведем разминку. Уважаемые знатоки, сейчас мы проверим, знаете ли Вы правила дорожного движения. Я вам буду задавать вопросы, а ваша задача отвечать на вопросы только «Да» или «Нет». Будьте внимательны, сосредоточьтесь! Отвечаем все вместе.

Быстрая в городе очень езда
Правила знаешь движения? *(Да)*

Вот в светофоре горит красный свет.
Можно идти через улицу? *(Нет)*

Ну, а зеленый свет горит,
Вот тогда можно идти через улицу? *(Да)*

Сел в автобус, не взяв билет.
Так поступать полагается? *(Нет)*

Старушка – преклонные очень года.
Ты место уступишь ей? *(Да)*

Пешком по улице идет пешеход? *(Да)*

У светофора 8 глаз? *(Нет)*

Люди ждут автобуса на остановке? *(Да)*

Играть, кататься на велосипеде можно там, где машины едут? *(Нет)*

Переходить всегда дорогу нужно всем по переходу? *(Да)*

Не надо по улице спокойно шагать,
Когда можно по ней вприпрыжку бежать? *(Нет)*

Основная часть

В.д.о.: Разминка прошла отлично.

Уважаемые участники, настроились на игру. Желаю вам удачи и победы! Мы начинаем, счёт 0:0.

1 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Дидактическая игра «Логическая цепочка»

Задачи: закрепить общие представления детей о дорожных знаках и их назначении; развивать зрительно-моторную координацию, логическое мышление, образное восприятие.

(Предлагаются дорожные знаки: «автобусная остановка», «подземный переход», «парковка», «пешеходный переход», «больница», «милиция», «дети», «пешеходный переход».)

В.д.о.: Внимание! Вопрос №1 и первое сложное задание от Лисы. Разыгрывается одно очко. Будьте внимательны. Чтобы пешеходы могли заранее видеть места и лучше соблюдать правила дорожного движения, на дорогах и улицах устанавливают дорожные знаки. Лиса желает проверить, знаете ли вы некоторые дорожные знаки. Перед каждым из вас лежат карточки-схемы. Внимательно рассмотрите элементы знака на схемах и определите, какой дорожный знак спрятался. За одну минуту вам нужно подобрать соответствующий дорожный знак к каждой схеме. Внимание! Время пошло.

Звучит аудиозапись «часы», игроки выполняют задание.

В.д.о.: Уважаемые игроки, время закончилось. Давайте проверим правильность выполнения задания. Посмотрите на экран. У всех правильно? *(дети вместе с педагогом проверяют правильность выполнения на экране)* Уважаемые игроки, кто из вас может дать точное название каждому знаку? *(ответы детей).*

Ведущий подводит итоги 1 раунда, объявляет счет игры и обращает внимание игроков на электронное табло (звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).

В.д.о.: Молодцы! Справились с этим сложным заданием. И команда «знатоков» получает первое очко! Счет 1:0 в пользу знатоков.

2 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Дидактическое упражнение «Номера служб спасения»

Задачи: закреплять представления детей о номерах служб спасения (101,102,103,104,112), развивать логическое мышление и речь, уточнить представления детей об основных правилах безопасности жизнедеятельности в различных сложных и опасных жизненных ситуациях, упражнять в определении лишнего предмета из множества по заданному признаку.

В.д.о.: Вопрос №10. Внимание, уважаемые игроки, с вами играет Бобер, который интересуется, знаете ли вы номера телефонов пожарной службы, милиции, скорой помощи, аварийной газовой службы, а также номер телефона единой службы спасения?

Педагог читает загадки, дети, в ответ поднимают карточки с номером телефона, который соответствует данной службе спасения. (101 – телефон пожарной службы; 102 – милиция, 103 – скорая помощь, 104 – аварийная газовая служба; 112- единая служба спасения). Упражнение сопровождается показом слайдов на каждую загадку, которые демонстрируются после ответов детей.

Если в доме вспыхнет пламя,
Вряд ли справитесь вы сами,
Перед тем, как спорить с ним,
Наберите...(101).

Если видишь преступленье
Иль к нему приготовленье,
Защити свои права,
Набери скорей...(102).

Если человеку плохо,
Толку нет вздыхать и охать,
Срочно номер набери
Скорой помощи...(103).

Если в доме пахнет газом,
Форточки откройте сразу,
Не включайте свет в квартире
И звоните...(104).

Если вдруг пожар случится,
То не стоит суетиться.
Не паникуй и не зевай,
А номер службы спасения набирай? (112)

Этот конь не ест овса,
Вместо ног – два колеса.
Сядь верхом и мчись на нем,
Только лучше правь рулем! (Велосипед)

В.д.о.: Уважаемые игроки, посмотрите внимательно на экран и определите, что лишнее и почему? (*Лишний велосипед, потому что не является машиной специального назначения*).

Ведущий подводит итоги 3 раунда, объявляет счет игры и обращает внимание игроков на электронное табло (звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).

В.д.о.: Отлично! И с этим заданием вы справились. Вы заработали еще одно очко! Счет 2:0 в пользу команды «Знатоков»!

3 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Динамическая пауза

Гимнастика для глаз «Спасатели спешат на помощь»

Задачи: предупреждение зрительного переутомления, переключение внимания детей на другой вид деятельности.

В.д.о.: Конверт №3 и у нас минутка отдыха! (на стол выставляется скрипичный ключ). Уважаемые игроки, я предлагаю вам отдохнуть и сделать гимнастику для глаз вместе с командой телезрителей. Выйдите из-за столов ко мне, станьте полукругом, чтобы всем было хорошо видно экран. Вам нужно внимательно глазами, не поворачивая головы следить за передвижениями героев. Внимание на экран! (дети выполняют гимнастику для глаз).

Подвижная игра «Бравые спасатели»

Задачи: снять психомышечное напряжение, вызвать положительные эмоции от двигательной деятельности.

В.д.о.: Подскажите мне, ребята, каким должен быть спасатель? (ответы детей). Вот сейчас мы и проверим, кто из вас обладает такими качествами. Я вас попрошу встать в круг, друг за другом. Ваша задача под музыку двигаться по кругу, останавливаясь по моему сигналу и выполнять движения по смыслу:

присядет, то кто смелый,
побежит на месте тот, кто самый быстрый,
подпрыгнет тот, кто умный,
похлопает тот, кто самый красивый,
потопают тот, кто отважный;
стоит на месте тот, кто самый ловкий.

Замечательно отдохнули. Уважаемые знатоки, займите свои места (педагог обращает внимание на осанку детей, правильную посадку за столом). Продолжаем игру!

4 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Игра на внимание «Разрешается – запрещается»

Задачи: развивать умение анализировать изображение на сюжетной картинке и подбирать нужный сигнал к той или иной жизненной ситуации (зеленый – разрешается, красный – запрещается), развивать саморегуляцию, зрительно-моторную координацию, логическое мышление и связную речь.

В.д.о.: Вопрос №11 и с вами играет Птичка. Уважаемые знатоки! Будьте внимательны! Вам необходимо рассмотреть картинку с изображением ситуации на экране и поднять зеленый сигнал – если так поступать разрешается, либо красный сигнал – если так поступать запрещается.

На экране демонстрируются сюжетные картинку с изображением различных ситуаций, дети анализируют изображение и поднимают подходящие сигналы. Выборочно педагог уточняет у детей, почему они подняли тот или иной сигнал.

Ведущий подводит итоги 4 раунда, объявляет счет игры и обращает внимание игроков на электронное табло (звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).

В.д.о.: Замечательно! С этим заданием вы тоже справились. Вы заработали еще одно очко! Счет 3:0 в пользу команды «Знатоков»!

5 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Игровое задание «Видео-вопрос от Волшебной книги»

Задачи: расширить и уточнить представления детей об основных правилах безопасного поведения в быту: «Опасное или безопасное место для детей подоконник?», «Можно ли детям играть с градусником?», «Где на кухне самое опасное место?», развивать логическое мышление и связную речь, концентрацию внимания.

В.д.о.: Конверт под №4. Уважаемые игроки, с вами играет Волшебная книга, которая предлагает вам ответить на «Видео-вопросы».

На экране демонстрируются последовательно фрагменты из мультипликационного фильма «Волшебная книга», после ответа детей на экране демонстрируется правильный ответ.

Ведущий подводит итоги 5 раунда, объявляет счет игры и обращает внимание игроков на электронное табло (звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).

В.д.о.: Молодцы! Справились с заданием. И вы заработали еще одно очко! Счет 4:0 в пользу команды «Знатоков»!

6 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Игра-головоломка «Разрезные картинки»

Задачи: развивать зрительный анализ и синтез, образное восприятие, умение совершать умозаключение по предложенной иллюстрации (правило безопасности на льду, безопасное использование пиротехники).

В.д.о.: Вопрос №7. Против Вас, ребята, играет Волк, который предлагает вам, за 1 минуту сложить сюжетную картинку (пазл) и назвать правило безопасности, изображенное на картинке. Уважаемые знатоки, время пошло!

Звучит аудиозапись «часы», дети складывают предложенную сюжетную картинку - пазл.

Предлагаются изображения из раскраски «Волшебная книга».

Выборочно педагог уточняет у детей какое правило безопасности изображено на его картинке.

Ведущий подводит итоги 6 раунда, объявляет счет игры и обращает внимание игроков на электронное табло (звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).

В.д.о.: Удивительно и с этим заданием вы справились. И у команды знатоков еще одно очко! Счет 5:0 в пользу команды «Знатоков»!

7 РАУНД

Звучит гонг.

На экране крутится волчок (звучит аудиозапись «Дикая лошадь» автор - Геннадий Бондарев, исполнитель Джаз Мелконова). Волчок останавливается на одном из конвертов.

Заключительная часть

Сюрпризный момент «Черный ящик»

Задачи: развивать умения детей отгадывать предмет по его словесному описанию, активизировать познавательный интерес, создать ситуацию интриги и таинственности, вызвать чувство восхищения и гордости за работу спасателя у детей.

В.д.о.: Конверт под номером 9. Внимание! Чёрный ящик! (Звучит аудиозапись «Ra-ta-ta», автор - Chris Juwens / Christian Heilburg, исполнитель - James Last) (выносится черный ящик). С вами играет Заяц, который предлагает угадать, что лежит в черном ящике по предложенному описанию.

Этот предмет предназначен для защиты головы спасателя от высокой температуры, пламени, воды, повреждений и поражения электрическим током. Его надевают на голову при проведении спасательных работ, а также при тушении пожаров. Что же находится в черном ящике?!

Внимание, время пошло!

Время закончилось, кто готов дать ответ, что же находится в черном ящике (педагог выборочно спрашивает детей: Как ты думаешь? А ты как считаешь?) (Ответы детей). Ведущий достает из черного ящика и показывает игрокам «Пожарный шлем».

Внимание на экран.

На экране демонстрируется правильный ответ.

Ведущий подводит итоги 6 раунда, объявляется счет игры (звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).

В.д.о.: И у команды знатоков еще одно очко! Счет 6:0 в пользу команды «Знатоков»!

*Подводится общий итог игры. Звучит аудиозапись *Homage To The Mountain* группы YELLO.*

Рефлексия «Я начну, а ты продолжи...»

Задачи: оценить эмоциональный и смысловой аспект деятельности детей на занятии; дать возможность воспитанникам высказать свое собственное мнение о выполнении тех или иных заданий на занятии.

В.д.о.: Ребята, наша игра закончилась! Выходите ко мне, давайте станем в круг и возьмемся за руки. Я хочу предложить вам поблагодарить друг друга за хорошую игру «Один, два, три, Молодцы!»

Скажи, какой была наша игра? ...;

Особенно мне понравилось...;

Сегодня на занятии было самое интересное...;

Было трудно...;

Меня удивило...;

Сегодня я узнал...;

Что помогло вам выполнить все задания и победить в игре? *(Ответы детей).*

Вы меня сегодня очень порадовали! Каждый из вас молодец! Вы заслужили право называться лучшими Знатоками клуба «Что? Где? Когда?»! Будьте внимательны и соблюдайте все правила безопасности! Позвольте вручить вам награды *(Детям вручаются подарки).*

Всем гостям спасибо за внимание! Игра окончена! До встречи на следующей игре!

Дети под музыку уходят из зала *(звучит аудиозапись «Голубая рапсодия», автор - Дж.Гершвин, исполнитель - Р.Р.О. Королевский филармонический оркестр).*