**Игра-путешествие «Веселый экспресс безопасности»**

Цель: закрепить правила безопасного поведения в экстремальных ситуациях.  
Задачи:  
Обучающие: учить применять теоритические знания, полученные на занятиях по безопасности жизнедеятельности, на практике.  
Развивающие: развивать логическое мышление, умение решать поставленные задачи и работать в команде, согласовывая общие действия.  
Воспитательные: воспитывать ответственное отношение к своему здоровью.  
Предварительная подготовка к проведению игры:  
• Теоритическая подготовка воспитанников: разгадывание кроссвордов, ролевые игры, викторины по ОБЖ.  
• Формирование команд: выбор названия команды, изготовление эмблем для команд.  
• Подготовка станций: учебные кабинеты, таблички.  
Оборудование:   
• Маршрутный лист для каждой команды.  
• Станция «Волшебный жезл»: дорожные знаки, три цветные картинки (проезжая часть дороги), три чистых листа и карандаши.  
• Станция «Юные пожарные»: непрозрачный мешочек, в нём – зажигалка, спички, бенгальские огни, детский утюжок, электрозажигалка для плиты; два ведра и ковшик.  
• Станция «Скорая помощь»: медицинский набор: йод, зеленка, жгут, бинт, пинцет, лейкопластырь, термометр, перекись водорода; карточки для выполнения задания; карточки-лепестки со словами из пословиц, клей.  
• Общая игра «Дружные спасатели»: 12 маленьких мягких игрушек, 12 маленьких резиновых игрушек, 12 маленьких куколок.  
• Грамота для каждой команды.  
Условия игры:   
• Команда сама выбирает капитана и название.  
• У каждой команды – сопровождающий воспитатель.  
• Маршрутный лист, по которому путешествует команда и отмечает количество заработанных очков, находится у капитана команды.  
• Станции находятся в учебных кабинетах с соответствующими табличками.  
• За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.  
Названия станций:  
1. «Волшебный жезл»  
2. «Юные пожарные»  
3. «Скорая помощь»

**Ход игры**

Организационный момент  
**Ведущий:**Ребята, в нашей школе проходит неделя безопасности. Мы с вами учили правила безопасного поведения в самых разных, непредвиденных ситуациях. А сегодня, во время путешествия нашего «Веселого экспресса безопасности» вы покажете, как усвоили эти важные правила.  
Соревнуются 3 команды: «Фиксики», «Смайлики» и «Смешарики». У каждой команды – свой сопровождающий воспитатель. А также свой маршрутный лист, согласно которому проходит движение команды и учет заработанных баллов на каждой станции.  
Начальники станций – наши классные руководители. Они же – и главные судьи, которые будут определять победителя нашей игры.  
Итак, маршрутные листы получены, все наставления услышаны. Команды готовы отправиться в интересное и трудное путешествие? Тогда – в путь! Всем удачи!  
*Команды расходятся по станциям.*

**Станция «ВОЛШЕБНЫЙ ЖЕЗЛ»**

Команда ФИКСИКИ  
Задание № 1  
Игра «Угадай дорожный знак»  
Начальник станции читает описание дорожного знака, а команды находят знак, о котором говорится.  
Знак «Уступи дорогу»:   
Если видишь этот знак,  
Знай, что он не просто так.  
Чтобы не было проблем,  
Уступи дорогу всем!  
Знак «Железнодорожный переезд»:   
Не один здесь знак, а много:  
Здесь железная дорога!  
Рельсы, шпалы и пути –  
С электричкой не шути.  
Знак «Скользкая дорога»:   
Говорит знак этот строго:  
«Очень скользкая дорога.  
Ты с дорогой не шути,  
Руль напрасно не крути!»  
Задание № 2  
«Запомни и нарисуй». Участникам показывается в течение 1 минуты картинка с изображением перекрестка, им необходимо воспроизвести ее на бумаге, можно схематически. Сколько предметов совпадет, столько баллов и получает команда.  
Задание № 3  
Задачи Коли Светофорова  
Задача № 1. Во дворе Федя встретил своего друга Сашу, который предложил ему посмотреть на зебру. Саша повел Федю к дороге, где ездили машины, автобусы, троллейбусы…  
Как вы думаете, почему мальчики пошли смотреть «зебру» не в зоопарк, а на улицу? Объясните.  
Задача № 2. Каждый раз, когда мы подходим к оживленному перекрестку, нас встречает \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. То зеленым светом моргнет, то красным засияет. Объясните, для чего этот прибор нужен на перекрестке.  
Задача № 3. Однажды Коля Светофоров переходил проезжую часть улицы на зеленый сигнал светофора. И вдруг зеленый огонек быстро-быстро заморгал и переключился на желтый. Что должен делать пешеход в такой ситуации: идти вперед на противоположную сторону улицы или вернуться назад к тротуару?  
Расскажите о правилах перехода регулируемых перекрестков.

**Станция «ВОЛШЕБНЫЙ ЖЕЗЛ»**

Команда СМАЙЛИКИ  
Задание № 1  
Игра «Угадай дорожный знак»  
Начальник станции читает описание дорожного знака, а команды находят знак, о котором говорится.  
Знак «Въезд запрещен»:   
Знак водителей стращает,  
Въезд машинам запрещает!  
Не пытайтесь сгоряча  
Ехать мимо кирпича!  
Знак «Обгон запрещен»:   
Знак любителей обгона  
Объявляет вне закона.  
В этом месте, сразу ясно,  
Обгонять других опасно!  
Знак «Поворот запрещен»:   
Эти знаки на пути  
Ни за что не пропусти.  
Есть у них одна забота –  
Запрещать нам повороты.  
Задание № 2  
«Запомни и нарисуй». Участникам показывается в течение 1 минуты картинка с изображением проезжей части, им необходимо воспроизвести ее на бумаге, можно схематически. Сколько предметов совпадет, столько баллов и получает команда.  
Задание № 3  
Задачи Коли Светофорова  
Задача № 1. Подошли ребята к перекрестку и замерли от удивления. Светофор, как всегда моргал, но только одним своим глазом – желтым, подавая сигналы для водителей и пешеходов. «Наверное, сломался»,- подумали дети.  
Как вы думаете, что случилось со светофором?  
Задача № 2. Однажды Коля Светофоров гулял по улице и услышал звук сирены. К перекрестку быстро двигался автомобиль ГАИ, ведя за собой колонну автобусов. Эта машина не остановилась на красный свет светофора, а продолжила движение вперед. За ней двигалась вереница автобусов.  
Как вы думаете, почему водитель автомобиля ГАИ не остановился на красный сигнал светофора? Каким ещё автомобилям разрешено двигаться на красный свет? Как должны поступать пешеходы, услышав звуковой сигнал спецмашин?  
Задача № 3. Под утро приснился Коле сон, будто бы в его комнате послышались сначала незнакомые голоса, а затем один за другим вошли дорожные знаки.  
- Вы что, живые? – удивился мальчик. – А я тебя знаю, - сказал Коля дорожному знаку «Пешеходный переход», - ты помогаешь мне перейти проезжую часть по дороге в школу. Только вот как же вы помните имена друг друга, вас ведь так много?  
- Ну, это просто, - заговорили вместе все знаки. – Во-первых, мы делимся на группы. А на некоторых все написано и нарисовано.  
И тут зазвенел будильник.  
На сколько групп делятся дорожные знаки? Назовите их.

**Станция «ВОЛШЕБНЫЙ ЖЕЗЛ»**

Команда СМЕШАРИКИ  
Задание № 1  
Игра «Угадай дорожный знак»  
Начальник станции читает описание дорожного знака, а команды находят знак, о котором говорится.  
Знак «Велодорожка»:   
Если на велосипеде   
Ты по тротуару едешь,  
Оглядись вокруг немножко:  
Есть ли знак «Велодорожка»?  
Если есть отдельный путь -  
Надо на него свернуть!  
Можешь ты кататься смело  
По дорожкам во дворе!  
На дороге же не дело  
Появляться детворе!  
Знак «Движение запрещено»:   
Этот знак ну очень строгий,  
Коль стоит он на дороге.  
Говорит он нам: «Друзья,  
Ездить здесь совсем нельзя!»  
Знак «Стоянка запрещена»:   
Тормозить здесь можно смело,  
Но нельзя стоять без дела.  
Пассажиров ты сажай  
И скорее уезжай!  
Задание № 2  
«Запомни и нарисуй». Участникам показывается в течение 1 минуты картинка с изображением улицы с пешеходным переходом, им необходимо воспроизвести ее на бумаге, можно схематически. Сколько предметов совпадет, столько баллов и получает команда.  
Задание № 3  
Задачи Коли Светофорова  
Задача № 1. Шел Коля как-то с ребятами по тихой улице. Машин на ней мало, перекресток без светофора. Подошли к перекрестку и только собрались переходить улицу, как Коля сказал: «Подождите, пропустим машину». И действительно, поворачивает автомобиль. Удивились ребята, спрашивают: «Как ты догадался?»  
Как автомобили могут «разговаривать» с пешеходами?   
Задача № 2. Загадка: какой островок находится на суше (посередине дороги)?  
Задача № 3. Коля с друзьями играл в футбол. Место для игры выбрали недалеко от улицы. Коля так увлекся игрой, что не заметил, как с мячом оказался вне поля. Удар! И мяч полетел, только не в ворота, а прямо на улицу. Мальчик бросился за ним…  
Что может случиться с Колей? Скажите, где можно играть с мячом?

**Станция «ЮНЫЕ ПОЖАРНЫЕ»**

Команда ФИКСИКИ  
Задание № 1  
(для всех команд одинаковый мешочек)  
Игра «Определи на ощупь»  
В непрозрачный мешочек сложены огнеопасные предметы (зажигалка, спички, детский утюжок, электрозажигалка, свеча, бенгальские огни…)  
Играющие по очереди, не подглядывая, должны рукой нащупать предметы, а затем всей командой их записать. Сколько предметов записали – столько баллов и получают.  
Задание № 2   
(3 теста для одной команды)  
1. Если случится пожар, как ты будешь действовать:  
• позвонишь по телефону «101»;  
• позовешь на помощь;  
• убежишь, ничего никому не сказав.  
2. Если комната начала наполняться густым едким дымом:  
• откроешь окно, не закрыв дверь;  
• будешь продвигаться к выходу;  
• закроешь рот и нос мокрым носовым платком и будешь продвигаться к выходу, прижимаясь к полу.  
3. Если загорелась электропроводка:  
• будешь тушить водой;  
• обесточишь электросеть, а затем приступишь к тушению;  
• будешь звать на помощь.  
Задание № 3  
Игра «Тушим пожар»  
На одном стуле стоит ведро с водой и ковшик, а на другом – пустое. Игроки встают цепочкой через два-три шага и передают из рук в руки ковшик с водой, последний выливает воду в ведро и подаёт ковшик обратно.  
Засекается время, за которое команда справилась с заданием.

**Станция «ЮНЫЕ ПОЖАРНЫЕ»**

Команда СМАЙЛИКИ  
Задание № 1  
(для всех команд одинаковый мешочек)  
Игра «Определи на ощупь»  
В непрозрачный мешочек сложены огнеопасные предметы (зажигалка, спички, детский утюжок, электрозажигалка, свеча, бенгальские огни…)  
Играющие по очереди, не подглядывая, должны рукой нащупать предметы, а затем всей командой их записать. Сколько предметов записали – столько баллов и получают.  
Задание № 2  
(3 теста для одной команды)  
1. Если на тебе загорелась одежда:  
• побежишь, пытаясь сорвать с себя одежду;  
• остановишься, упадешь, покатишься, сбивая пламя;  
• завернешься в одеяло.  
2. Если ты увидел, что маленькие дети бросают в огонь бумагу, незнакомые предметы, аэрозольные баллончики:  
• остановишь действия детей, объяснишь, что это опасно;  
• пройдешь мимо;  
• попытаешься переключить внимание детей на другое занятие.  
3. Если ты зажигаешь духовку газовой плиты и спичка погасла, не спев зажечь газ, что ты будешь делать:  
• достанешь вторую спичку и станешь зажигать газ;  
• перекроешь газ;  
• перекроешь газ и проверишь тягу.  
Задание № 3  
Игра «Тушим пожар»  
На одном стуле стоит ведро с водой и ковшик, а на другом – пустое. Игроки встают цепочкой через два-три шага и передают из рук в руки ковшик с водой, последний выливает воду в ведро и подаёт ковшик обратно.  
Засекается время, за которое команда справилась с заданием.

**Станция «ЮНЫЕ ПОЖАРНЫЕ»**

Команда СМЕШАРИКИ  
Задание № 1  
(для всех команд одинаковый мешочек)  
Игра «Определи на ощупь»  
В непрозрачный мешочек сложены огнеопасные предметы (зажигалка, спички, детский утюжок, электрозажигалка, свеча, бенгальские огни…)  
Играющие по очереди, не подглядывая, должны рукой нащупать предметы, а затем всей командой их записать. Сколько предметов записали – столько баллов и получают.  
Задание № 2   
(3 теста для одной команды)  
1. Если тебя отрезало огнем в квартире на 5-м этаже (телефона нет), что ты будешь делать:  
• мокрыми полотенцами, простынями заткнешь щели в дверном проёме, сократив приток дыма через окно, будешь звать на помощь;  
• сделаешь веревку из крученых простыней и будешь спускаться;  
• будешь звать на помощь.  
2. Если ты увидел, что на опушке леса горит сухая трава:  
• пройдешь мимо;  
• постараешься затушить, забросав землей, сбить пламя ветками деревьев;  
• сообщишь об этом взрослым.  
3. Если во время интересной телепередачи ты увидишь, что из телевизора пошел дым, как ты поступишь:  
• продолжишь смотреть телевизор;  
• позовешь на помощь взрослых;  
• отключишь телевизор, позвонишь «101», начнешь тушить пожар.  
Задание № 3  
Игра «Тушим пожар»  
На одном стуле стоит ведро с водой и ковшик, а на другом – пустое. Игроки встают цепочкой через два-три шага и передают из рук в руки ковшик с водой, последний выливает воду в ведро и подаёт ковшик обратно.  
Засекается время, за которое команда справилась с заданием.

**Станция «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**

Команда ФИКСИКИ  
Задание № 1  
(набор предметов для всех команд одинаковый)  
Из набора предметов оказания первой медицинской помощи необходимо выбрать то,  
• что используется для обработки ран;  
• что необходимо для остановки кровотечения.  
В медицинский набор входит: йод, зелёнка, жгут, лейкопластырь, бинт, пинцет, термометр, перекись водорода.  
Задание № 2  
1. Соедините стрелками номера телефонов экстренных служб:  
Скорая помощь 01  
Милиция 02  
Пожарная инспекция 04  
Газовая служба 03  
Задание № 3  
(для каждой команды своя пословица)  
Игра «Цветок здоровья»   
Необходимо собрать цветок здоровья: пословицу из карточек – лепестков приклеить на сердцевинку. У каждой команды своя пословица, а лепестки спрятаны по всей игровой площадке. Дети ищут нужные лепестки и складывают пословицы о здоровье – собирают цветок здоровья на время.  
Пословица для команды «Фиксики» – «В здоровом теле – здоровый дух!»

**Станция «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**

Команда СМАЙЛИКИ  
Задание № 1  
(набор предметов для всех команд одинаковый)  
Из набора предметов оказания первой медицинской помощи необходимо выбрать то,  
• что используется для извлечения инородных тел;  
• что применяется для фиксации повязки.  
В медицинский набор входит: йод, зелёнка, жгут, лейкопластырь, бинт, пинцет, термометр, перекись водорода.  
Задание № 2  
1. Соедините стрелками номера телефонов экстренных служб:  
Скорая помощь 01  
Милиция 02  
Пожарная инспекция 04  
Газовая служба 03  
Задание № 3  
(для каждой команды своя пословица)  
Игра «Цветок здоровья»   
Необходимо собрать цветок здоровья: пословицу из карточек – лепестков приклеить на сердцевинку. У каждой команды своя пословица, а лепестки спрятаны по всей игровой площадке. Дети ищут нужные лепестки и складывают пословицы о здоровье – собирают цветок здоровья на время.  
Пословица для команды «Смайлики» – «Чистая вода – для хвори беда!»

**Станция «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**

Команда СМЕШАРИКИ  
Задание № 1  
(набор предметов для всех команд одинаковый)  
Из набора предметов оказания первой медицинской помощи необходимо выбрать то,  
• чем можно заклеить рану;  
• прибор для измерения температуры.  
В медицинский набор входит: йод, зелёнка, жгут, лейкопластырь, бинт, пинцет, термометр, перекись водорода.  
Задание № 2  
1. Соедините стрелками номера телефонов экстренных служб:  
Скорая помощь 01  
Милиция 02  
Пожарная инспекция 04  
Газовая служба 03  
Задание № 3  
(для каждой команды своя пословица)  
Игра «Цветок здоровья»   
Необходимо собрать цветок здоровья: пословицу из карточек – лепестков приклеить на сердцевинку. У каждой команды своя пословица, а лепестки спрятаны по всей игровой площадке. Дети ищут нужные лепестки и складывают пословицы о здоровье – собирают цветок здоровья на время.  
Пословица для команды «Смешарики» – «Если хочешь быть здоров – закаляйся!»  
*После прохождения всех станций команды собираются в игровом зале. С командами проводится игра «Дружные спасатели». В это время начальники станций подводят итоги игры-путешествия.*  
Игра «Дружные спасатели»  
На коврах в игровом зале хаотично разбросаны мягкие игрушки, куколки и резиновые игрушки. Наши команды – опытные спасатели. Сложилась чрезвычайная ситуация, срочно нужна помощь. «Фиксики» спасают мягкие игрушки, «Смайлики» - резиновые, а «Смешарики» - куколок. Та команда, которая раньше остальных «спасет» (соберет в коробок) свои игрушки – выигрывает.  
*Подведение итогов игры-путешествия*  
**Ведущий:** Ребята, сегодня очень важно для каждого человека не только знать, но и применять в жизни правила безопасного поведения. Безопасное поведение на дороге, правильное обращение с огнеопасными предметами, умное поведение с незнакомыми людьми и дикими собаками сохранят вам жизнь.  
Подводя итоги нашей игры, хочется отметить активность всех команд и желание каждой команды победить. Вы показали свои знания и умения действий в критических ситуациях. Все были молодцы, но…  
По подсчету заработанных баллов 1-е место занимает команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_,  
2-е место – команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, 3-е место – команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.  
Командам вручаются грамоты.  
Поздравляем все команды с удачным путешествием!  
**Список использованных источников:**  
• Лавлинскова Е.Ю. «Изучаем правила дорожного движения». – В., 2008г.  
• Обухова Л.А., Лемяскина Н.А., Жиренко О.Е. «Новые 135 уроков здоровья, или Школа докторов природы (1-4 классы)». – М., 2007г.  
• Павлова О.В., Попова Г.П. «Пожарная безопасность: конспекты занятий и классных часов в 3-х классах». – В., 2013г.  
• Синякова В. А. «Поурочные разработки по основам безопасности жизнедеятельности: 4 класс». – М., 2010г.