

ГБОУ Уфимская КШИ для глухих обучающихся

## **Квест - игра «Школа безопасности»**

Сценарий мероприятия для 6А, 7А, 10,11 классов

Воспитатель: Мустафина З.В.

Уфа – 2017

## Сценарий квест - игры «Школа безопасности»

**Цель:** обобщение и систематизация знаний учащихся по правилам дорожного движения.

**Задачи:** закрепление навыков и умений, полученных в процессе обучения на уроках, развитие мышления, способности быстро ориентироваться в предложенных ситуациях, воспитание готовности к действию в любых чрезвычайных ситуациях, развивать творческие способности детей, создать благоприятные условия для коммуникативных навыков взаимодействия в коллективе, формировать у детей художественный вкус, организаторские навыки.

### Подготовительный этап

*Домашнее задание для команд:* вспомнить и повторить правила по ПДД.

*Оборудование:*

- ИКТ, грамоты

- реквизиты для конкурсов (столы, шкафы, полки, замки, коробочки, игрушечные машины, ребусы, карточки с заданиями )

### Правила игры:

Игра проходит по принципу «Линейности». Игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут. Каждая команда заходит в свою территорию игры (подготовленные кабинеты) и их закрывает на ключ ведущий. Команды получают конверт с заданием. Если команда справилась, она получает подсказку и находит следующее задание. На последней подсказке команды доходят до задания и, выполнив его находят ключ к выходу. Выигрывает та команда, которая первым выйдет с закрытого помещения.

Ход игры.

- Добрый вечер, дорогие ребята! Сегодня у нас необычный вечер. Все мы знаем правила и дорожного движения и выполняем его. Сегодня мы будем повторять ПДД. А повторение у нас пройдет в виде квест-игры. Презентация определения игры. КВЕСТ ( ОТ АНГЛ. «Quest–«поиск») или приключенческая игра (adventuregame) жанр компьютерной игры представляющий собой историю с главным героем, управляющим игроком. Квест в реальности – это развлекательная игра команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Квест – это интерактивная игра, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданиях. Сюжеты квестов могут быть разными от популярных фильмов и компьютерных игр до уникальных авторских сценариев. Квесты оборудованы красочными декорациями, механическими и электронными устройствами, а также специальными эффектами для полного погружения в атмосферу игры. Обычно квест длится 60-90 минут, число игроков от 1 до 5 человек, в редких случаях больше. Мини-квест - быстрая игра, которая длится 15-20 минут. От игроков требуется работать в команде, решать логические задачи и применять ловкость и физическую силу в условиях дефицита времени. Виды квестов: линейные, штурмовые, кольцевые. Линейные – игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут. Штурмовые – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач. Кольцевые – представляют собой тот

же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют из точки, которая для них будет финишем.

- Ребята, мы сегодня с вами будем играть линейный вид квест игры.

Каждая команда идет в комнату и начинается игра. Выигрывает та команда, которая раньше выполнит и выйдет из игровой комнаты.

Задание 1 (конверт)

1. Как называются люди, которые находятся на дороге, но не в транспорте и не выполняют на ней работу?
  2. Человек, управляющий каким-либо транспортным средством как называется?
  3. Как называется место пересечения дорог и улиц?
  4. Как называется любая используемая для движения улица, проспект, включающая тротуары, обочины?
  5. Чем освещают дороги автомобили?
  6. Часть дороги, предназначенная для движения пешеходов?
  7. Человек, который регулирует движение на перекрестке и дорогах?
  8. Место ожидания транспорта?
- Какое слово получилось по вертикали?

3. ПЕРЕКРЕСТОК

2. ВОДИТЕЛЬ

1. ПЕШЕХОД

8. ОСТАНОВКА

6. ТРОТУАР

5. ФАРЫ

7. РЕГУЛИРОВЩИК

4. ДОРОГА

2. Картинка светофора (найти в кабинете рисунок светофора, дойти до следующего задания)

Разгадать ребусы. Найти ответы слова к ребусу.

3. Найти с ответов нужный знак ПДД из ответа ребусов (рис. знака). Сзади знака стоп нарисована книга (идти к шкафу найти книгу) внутри дорожные знаки. Дать определение и значение знаков ПДД. На одной нарисована машина скорой помощи.

#### 4. Ответы на вопросы медицинской помощи

##### **Теоретические вопросы**

Что необходимо предпринять для оказания первой медицинской помощи при поражении электрическим током?

1) Освободить пострадавшего от действия тока, если он в сознании, уложить в сухом и теплом месте, принять необходимые меры для облегчения дыхания, обеспечить доступ свежего воздуха. На обожженные участки наложить стерильную повязку. При отсутствии признаков жизни проводить искусственное дыхание и непрямой массаж сердца.

2) Освободить пострадавшего от действия тока, если он в сознании, дать обильное холодное питье, можно кофе. При потере сознания сделать искусственное дыхание.

3) Освободить пострадавшего от действия тока и срочно транспортировать в ближайшее медицинское учреждение.

Ответив на вопрос идут по подсказке – Знак ? (вопроса). Под подсказкой ? (знак вопроса) находят следующее задание – разгадать кроссворд. Выполнив кроссворд находят подсказку троллейбус. От троллейбуса идут к машине находят спрятанный ключ.

Молодцы ребята! Все команды выполнили задания и смогли выйти из игровой зоны самостоятельно. Понравилась игра? В будущем постараемся чаще играть в такие логические игры.