**Урок безопасности**

**Внеурочное занятие для обучающихся 1- 4 классов**

**По теме «Безопасность на льду»**

**Квест «Осторожно, тонкий лед!»**

**Цель занятия:** познакомить детей с правилами безопасного поведения на льду водоема.

**Задачи:**

1.Формировать у детей представления о безопасном поведении на водоеме, воспитывать чувство осторожности, ответственного поведения за свою жизнь и жизнь окружающих.

2. Закрепить знания детей о воде, её состояниях; развивать внимание, мышление, память, речь; рассмотреть ситуации, когда вода может быть опасной, закреплять знания об основных спасательных средствах.

**Продолжительность занятия:** 30-40 минут.

**Комплект материалов:**

1. Конспект

2. Презентационные материалы

3. Интерактивное задание

**Структура занятия:**

**Часть 1: Подготовительный этап.**

1. Необходимо прочитать теоретическую часть для участников занятия.
2. Поделить присутствующих на команды, в каждой команде выбирают капитана, им выдается маршрутные листы.
3. Дети расходятся по станциям.

**Часть 2: Основная.**

**Станция №1 «Спасение утопающего» (2 этапа)**

*Реквизит: веревка, обруч или яркая лента для изображения круга (промоины)*

*Время выполнения задания: 10 минут*

**Этап 1.** Перед нами тонет человек. Нужно его спасти с помощью веревки.

Выбираем из команды «утопающего», которого отправляем в центр круга (промоины). Задача команды, кинуть конец веревки утопающему и вытащить его из промоины. И помочь на берег выбраться как можно быстрее

Засекаем время, записываем в лист. При этом на выполнение задания должно уйти не более 5 минут.

**Этап 2.** Перед нами тонет человек. Нужно его спасти с помощью живой цепи.

Выбираем «утопающего», отправляем его в круг. Задача команды выстроиться в цепь (как на рисунке) и вытащить утопающего из круга.

Засекаем время, записываем в лист. При этом на выполнение задания должно уйти не более 5 минут.

Суммируем время выполнения двух этапов. Записываем в лист.

**Станция №2. «Вопрос – ответ».**

*Реквизит: тест, лист для ответов, карандаш*

*Время выполнения задания: 10 минут*

Необходимо выдать команде распечатанный тест. Они записывают номера правильных ответов и букву, которая указана рядом с каждым ответом. В задании №10 из полученных букв должно получиться слово, если все ответы были верными. Если есть неправильные ответы, можно разрешить подумать еще, если осталось время.

Кроссворд и ребусы должны отгадать и вписать все, даже если ключевое слово отгадали раньше.

**Оценивание.**  За каждый правильный ответ 1 балл

**Станция №3. «Добраться до промоины».**

*Реквизит: обруч или лента для обозначения промоины*

*Время выполнения задания: 10 минут*

Для того, чтобы спасти утопающего, необходимо правильно добраться до промоины и правильно вернуться на берег.

Обозначаем промоину. Задача команды, по очереди добраться до промоины ползком, а обратно возвращаться – перекатыванием. (*необходимо показать, как правильно это делать).*

Засекаем общее командное время, записываем в лист результат каждого и суммируем командный.

**Станция №4. «Внимательный попрыгунчик».**

*Время выполнения задания: 10 минут*

Участники становятся в одну линию. При слове ведущего «суша», все прыгают вперед, при слове «вода» - назад. Игра проводится в быстром темпе. Ведущий может вместо слова вода произносить другие слова: море, река, залив, океан и т.д.; вместо слова «суша»: берег, земля, остров и т.д. Прыгающие невпопад выбывают. Победителем становится оставшийся игрок – самый внимательный.

Доп. Задание:

Составить слово из букв слово ДОХДЕЛО за 1 балл

**Станция №5. «Переправа на берег».**

*Время выполнения задания: 10 минут*

В команде два обруча. По сигналу бросают обруч на пол, игроки запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на такое расстояние от первого, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространство второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и перекидывая обручи, дети добираются до финиша.

Записываем время

**Часть 3. Заключительная.**

Ведущий подсчитывает количество баллов каждой команды. Подводит итог.

Можно участникам квест-игры раздать светоотражающие значки.