Конкурсная программа для классного часа

«Искру тушим до пожара, беду отводим до удара!»

Цель мероприятия - коррекция страха огня и пожара у детей.

Задачи:

1. Продолжать учить детей правилам поведения, обес­печивающим сохранность их жизни и здоровья в современных условиях быта.
2. Формировать навыки правильного поведения в экст­ремальных ситуациях (в частности, при пожаре).
3. Продолжать учить детей предотвращать возгорание бытовых приборов.
4. Воспитывать в детях уверенность в своих силах во время спасательных действий на пожаре или при его тушении.

Материал, необходимый для проведения программы:

* ребусы и рисунки для конкурса «Разминка»;
* телефон и план телефонного звонка пожарным;
* мягкие игрушки по числу участников;
* четыре небольших детских ведра, емкость с водой, картонный дом;
* дымовая шашка и марлевые повязки по числу игроков;
* бинты;
* листы бумаги и ватмана, ручки, наборы цветных каран­дашей или фломастеров.

*Учитель*. Большой огонь или пожар - это огромное чудовище, пожирающее все вокруг своим пламенным языком. Этот огромный язык съедает и любимые игруш­ки, и платья, и дома, и даже целые улицы. Как правило, дети боятся огня. А как вы думаете, можно ли сделать так, чтобы огонь был совсем не страшным? Конечно, можно! Для это­го нужно научиться управлять своим страхом. Для начала пусть каждый скажет себе: «Я сильный. Я не боюсь огня. Я могу управлять огнем. Я могу предотвратить пожар». А для того, чтобы предотвратить пожар, нужно хорошо знать правила пользования предметами, от которых он может возникнуть. А сейчас - начинаем нашу программу.

*Дети делятся на две команды. Выбирается жюри. Жюри оцени­вает соответствие эмблемы, девиза, формы одежды данной теме; достоверность, оригинальность, артистизм, музыкальное сопровождение, скорость и качество выполнения заданий. Каждый правильный ответ прино­сит команде 1 балл.*

*Зал оформлен рисунками и плакатами по теме. Звучит песня «Мы начинаем КВН...». Учитель приглашает команды занять свои места на сцене, объявляет тему мероприятия - «Искру тушим до пожара, беду отводим до удара!».*

Приветствие команд

Примеры названий и девизов команд:

1. Команда «Искорки». Девиз: «При пожаре как один набираем 01».
2. Команда «Огоньки». Девиз: «Знают мальчик и дев­чушка - спички детям не игрушка!»

Приветствие проходит в форме небольшой сценки на тему «Вокруг одни опасности, а я маленький такой!». Жюри оценивает конкурс.

Разминка

*Разминка посвящена правилам противопожарной безо­пасности.*

Первое задание. Разгадать ребусы. За каждый пра­вильный ответ жюри присуждает команде 1 балл. Дополнительный балл получает команда, которая быстрее справится с заданием.

Второе задание. Составить из полученных после раз­гадывания ребусов слов предложения, используя как можно меньше посторонних слов. Например: «Свечой поджог костер», «На огне согрел утюг». При оценке кон­курса жюри обращает внимание на количество предло­жений (по одному баллу за каждое), остроумие (допол­нительные баллы) и на количество посторонних слов в предложении (штрафные баллы).

Третье задание. Обе команды получают одинаковые рисунки, на которых нужно найти все опасности, подстерегающие детей на кухне и в спальне. На обдумывание задания и запись ответов дается три минуты.

Ответы:

1. Лампа в комнате накрыта тканью.
2. Электрический провод лежит посреди пола на кух­не, об него можно споткнуться и упасть.
3. Электрический провод в комнате проходит под ков­ром: существует возможность перегрузки удлинителя.
4. Занавеска на кухне висит слишком близко к плите.
5. Полотенце на кухне висит близко к плите.
6. Полка для посуды на кухне установлена над плитой.
7. Розетка в комнате перегружена.

*Жюри подводит итоги конкурса.*

Загадки

*Учитель читает командам по очереди. Если команда не может дать правильный ответ, то у соперников есть шанс получить дополнительное очко.*

Загадки:

1. Что, дотронувшись едва, превращает дом в дрова?(Огонь.)
2. На крыше - столбом, в избе - скатертью. (Дым.)
3. Это - тесный-тесный дом: Сто сестричек жмутся в нем. И любая из сестер Может вспыхнуть как костер! (Коробок со спичками.)
4. Шипит и злится, воды боится; с языком, а не лает; без зубов, а кусает. (Огонь.)
5. Плывет электроход - то назад, то вперед. (Утюг.)
6. В маленьком амбаре держат сто пожаров. (Коробок со спичками.)
7. Всё ест - не наедается, а пьет - умирает. (Огонь.)
8. Красный бык стоит, дрожит, черный - на небо бежит. (Огонь и дым.)
9. Маленькая, удаленькая, а большую беду приносит. (Искра.)
10. Красная корова всю солому поела. (Огонь.)
11. Дым увидел - не зевай, нас скорее вызывай! (Пожарные.)
12. От маленькой меня не оберешься ты огня. (Искра.)
13. Где с огнем беспечны люди, обязательно он будет. (Пожар.)
14. На столе, в колпаке да в стеклянном пузырьке по­селился дружок - развеселый огонек. (Лампочка.)

*Жюри подводит итоги конкурса.*

Конкурс капитанов

Учитель. *Конкурс капитанов посвящен правилам противопожарной безопасности. Представьте себе, что у вас горит квартира, а именно - возгорание произошло в большой комнате от телевизора. Вам необходимо сообщить об этом пожарным. Прежде чем вам представится такая возможность, ознакомьтесь с вопросами, на которые вам нужно будет ответить во время звонка.*

Учитель демонстрирует плакат.

На плакате:

1. Адрес.
2. Объект (квартира, склад, школа).
3. Что горит (что конкретно горит в квартире, школе).
4. Номер дома.
5. Номер подъезда.
6. Номер квартиры.
7. Этаж. Сколько всего этажей в здании.
8. Есть ли опасность для людей.
9. Фамилия.

10. Телефон.

*После внимательного изучения плана (30 секунд) каж­дый капитан должен сделать звонок пожарным. Жюри оценивает правильность и четкость сообщения.*

Домашнее задание

*Команды по очереди называют возможные причины воз­никновения пожара. Выигрывает команда, назвавшая причину последней.*

Некоторые возможные причины:

1. Игра детей со спичками.
2. Удар молнии.
3. Разведение костров в ветреную погоду вблизи дома.
4. Короткое замыкание, повреждение электрического провода.
5. Зажигание свечей.
6. Неосторожное обращение с огнем (например, во время приготовления пищи на газовой плите).
7. Курение.
8. Выпавший из печи уголь.

*Жюри подводит итоги конкурса.*

Игровой конкурс

1. Эстафета «Спасение». К перекладине гимнастической лестницы (в верхней ее часта) привязаны детские мягкие игрушки (по количеству участников команды). По сигналу ведущего первый игрок каждой команды бежит к своей лестнице, залезает, отвязывает одну игрушку, возвращает­ся к команде и передает эстафету следующему игроку. Чья команда быстрее справится с заданием?
2. Эстафета с вёдрами «Кошкин дом». Каждый ребенок с двумя игрушечными ведрами бежит сначала к емкос­ти с водой, зачерпывает, а затем направляется к горяще­му домику и заливает огонь, возвращается к команде и передает ведра следующему игроку.
3. Конкурс «Всё в дыму». Каждая команда должна прой­ти на корточках («гусиным шагом») задымленное поме­щение до двери, дыша при этом через мокрую тряпку. За каждую ошибку жюри начисляет штрафные баллы.

*Подведение итогов конкурсной программы.*

Узелки завяжутся

*От каждой команды в конкурсе принимают участие четы­ре человека: один «потерпевший» и три «спасателя». Го­рит двухэтажное здание, из окна второго этажа выпрыг­нули два человека - это «потерпевшие». Они получили травмы: перелом руки, рваную рану голени и ожог кис­ти. Задание «спасателям» - оказать первую помощь «по­терпевшим».*

*Жюри подводит итоги конкурса.*

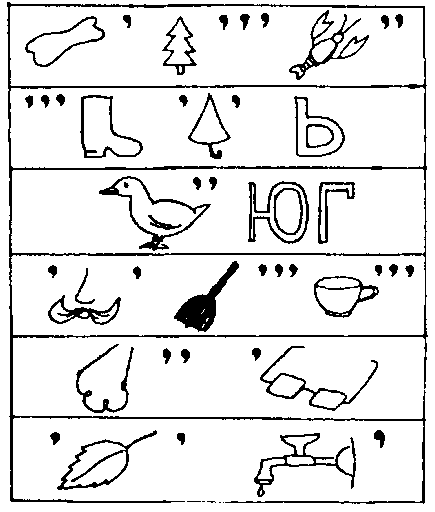
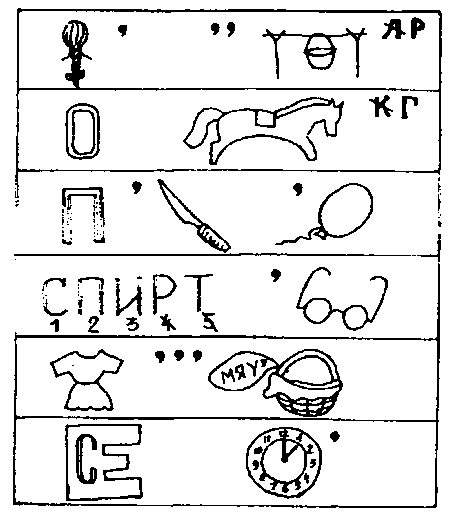
Гори, гори ясно, чтобы не погасло!

Обеим командам дается задание - нарисовать на ватма­не как можно больше примеров, где огонь служит чело­веку добрую службу. За каждый рисунок - 1 балл. Вре­мя - 10 минут. Участвует вся команда. (Примеры: печь, плита, паяльная лампа и другие.)

*Жюри подводит итоги конкурса и всей игры. Побеждает команда, набравшая за игру большее количество бал­лов. Награждение.*

Ребусы для 1-й команды.

Ответы: костер, огонь, утюг, свеча, спички, искра.



Ребусы для 2-й команды.

Ответы: костер, огонь, пожар, спички, пламя, свеча.

