

Управление образования Исполнительного комитета муниципального  
образования г. Казани

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр  
дополнительного образования детей «Заречье»  
Кировского района г. Казани

Разработка игровой программы.  
по правилам дорожного движения  
«Помни правила движения, как таблицу умножения»  
Педагогов дополнительного образования  
Федоровой Татьяны Викторовны  
Федоровой Наталии Владимировны

Авторы-составители  
Федорова Наталья Владимировна,  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории  
Федорова Татьяна Викторовна,  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории

Казань 2022 г

Цель: В легкой и непринужденной форме разучить с младшими школьниками правила дорожного движения.

Задачи:

- 1. В игровой форме на чужом примере показать реальную опасность дороги.
- 2. Показать реальные различия между пешеходом и водителем.
- 3. Научить правильно переходить дорогу
- 4. Выучить знаки дорожного движения.
- 5. Закрепить знания дорожного движения.

Данную игровую программу, мы проводим каждую осень, в сентябре и октябре месяце для младших школьников района 1-2 классов, Силами школьников среднего возраста – 6, 7, 8 классов, занимающихся в нашей студии. Таким образом воспитываем правильное отношение к правилам дорожного движения как у школьников, которым приводим наши программы, так и своих воспитанников, занимающихся в театральной студии и проводящим эту программу.

В программу входит спектакль на 20 – 30 минут, по правилам дорожного движения и 8, 9 развивающих игр, разной направленности: игры забавы, игра – аукцион, игры соревнования (эстафета), игры с ролью.

### 1 Игра «Сосны- кусты».

Перед спектаклем игра проводится ведущим. Это может быть как взрослый человек педагог, так и хорошо обученный старший школьник. Игра « Сосны кусты» игра на внимание, позволяющая сосредоточить внимание, что бы школьники пришедшие на представление могли смотреть увлеченно, не отвлекаясь спектакль.

Ведущий (обращается к сидящим в зале школьникам.) Дорогие ребята, сегодня вы пришли к нам в гости, что бы посмотреть, как живут наши герои-лисенок и бельчонок. Они живут в лесу. Скажите пожалуйста, а вы в лесу были?

А что в лесу есть?

Дети: Цветы, деревья, кусты, животные, птицы, насекомые

Ведущий: Правильно. Все именно это и есть в лесу. И вот сейчас мы с вами будем изображать такой лес. Когда я вам скажу «сосны» - вам необходимо будет поднимать руки вверх, а когда я буду говорить кусты вы будете ручки опускать. Ведущий с помощниками - ведущими, показывает, как это надо сделать Далее ведущий даёт команды: «Сосны – кусты» Эти команды повторяются 5- 6 раз. Далее, когда школьники привыкли к очередности команды ведущий их путает. «Сосны, кусты, кусты» Потом он предлагает провести её ещё раз, до тех пор пока он не понимает , что зрители сосредоточены. Останавливает игру в тот момент когда руки детей были подняты в верх.

Ведущий; Вот в таком лесу и живут наши герои. И мы с вами сейчас с ними встретимся. Ручки можно опустить.

Далее идет спектакль.

## 2. игра. «Вспомни и разучи со всеми считалочку».

Игра направлена на воспитание памяти. Игра- «забава», игра ролевая.

Герои спектакля хотят играть в прятки. Но не знают кто должен водить, потому что не знают не одной считалочки. Они обращаются к сидящим в зале, что бы те вспомнили какую не будь «считалочку», желательно рыжую, как они. Таким образом подводят к считалочке – «Катился апельсин». Ребенка, который вспомнил эту считалочку –просят подняться на сцену, разучить её с героями и всеми кто сидит в зале. Потом его награждают чупа- чупсом от героев сказки.

Этой игрой мы проверили насколько интересно для зрителей наше представление, насколько они заинтересованно его смотрят.

## Игра 3. «Автобус».

Игра соревнование, эстафета. Наши герои хотят перебежать через дорогу. Нам надо создать дорогу. Мы просим наших зрителей помочь нам в этом. На сцену поднимается 2 –е команды по 6 человек. 1 – это водитель автобуса – ему дается руль. Необходимо пройти круг и на остановке посадить 1 пассажира. С пассажиром снова пройти круг и на остановке забрать ещё одного. И так до тех пор пока не останется не одного ожидаемого на остановке. Когда все пассажиры окажутся в автобусе их на до увести снова на остановку ,высаживая на каждом круге по одному человеку, пока автобус не окажется пустым, тогда он может уйти на стоянку. Для того чтобы зрительный зал не потерял интерес, мы их превращаем их в болельщиков. Одна половина зала более за автобус с красным рулем, вторая половина зала болеет за автобус с синим рулем. Таким образом мы приближаем участников нашей программы к задуманной цели обучить поведению на дороге. Мы берем интервью: « С какой стороны необходимо обойти транспорт». Школьники отвечают. За правильный ответ получают Чупа чупс.

После того как автобусы ушли на стоянку идет движения транспорта в спектакле. Лисенку отдавливает хвост.

Залу задается вопрос: «Где и как надо переходить дорогу?»

На закрепление материала идет следящая игра

## 4.Игра «Светофорик»

Игра развивающая, она закрепляет знания правильного перехода дороги. Так же эта игра на внимание, что в данный момент очень необходимо в зале. Так как многие в зале начинают обсуждать проблему лисенка.

«Светофорик»

Ведущий спрашивает: сколько глазков у светофора?

Дети отвечают: Три.

Ведущий спрашивает: Какого цвета эти глазки.

Дети отвечают: Красный, зеленый, желтый.

Ведущий: Правильно. Представим себе, что мы с вами на перекрестке.

Представили?

Дети: Да!

Ведущий: Что необходимо сделать на желтый свет.

Дети: Приготовиться.

Ведущий: Правильно. Мы с вами тоже подготовимся. Приготовим свои ладошки. И захлопаем в ладошки.

Дети сидящие в зале хлопают в ладоши .

Ведущий: Молодцы. Вот когда я буду говорить желтый, вы будите хлопать в ладоши. А скажите мне пожалуйста, что необходимо сделать на красный свет.

Дети: Остановиться.

Ведущий: Мы с вами тоже остановимся. Приложим пальчик к губам. И на нашем перекрестке будет идеальная тишина. Давайте попробуем. Красный.

Дети выполняют просьбу ведущего.

Ведущий. Молодцы. Когда я вам буду говорить красный – вы будите прикладывать пальчик к губам и на наше перекрестке будет идеальная тишина. А что необходимо делать на зеленый свет светофора.

Дети: Идти.

Ведущий: Правильно. Идти. И мы с вами затопаем ножками. Как будто идем.

Ведущий: (перечисляет) Зеленый, желтый, красный, желтый, зеленый, желтый, красный, желтый, зеленый. Желтый Красный, желтый, зеленый.

Ведущий дает команды, дети эти команды выполняют.

После выполнения команд детей необходимо похвалить.\

### **Игра 5. Игра аукцион.**

«Кто последним назовет марку машины» Повторяться нельзя. Игра на развитие памяти. Развивающая игра.

Ведущий: Сейчас я попрошу вас вспомнить марки отечественных и зарубежных машин. И по очереди поднимая руки называть эти марки вслух для всех. Кто последним назовет марку машины, тот и будет считаться победителем.

Дети называют марки машин.

Сначала этих названий много, потом все реже и реже.

В конце выделяется один, который например сказал:

«Шкода актавия». Ведущий начинает считать.

Ведущий: «Шкода актавия» - раз, «Шкода актавия» - два, «Шкода актавия» - три. «Шкода актавия» победила. Победителю вручается приз – чупа –чупс. А также наши аплодисменты.

### **Игра 6. « Быстрый водитель»**

Игра соревнование, эстафета. Выбираются из зала несколько водителей например: 6 человек. Делятся на две команды, Зал тоже делиться на две команды болельщиков.

Командам присваиваются имена, которые команды себе и придумывают

Каждой команде выдается одна машинка, к которой привязана веревочка, на втором конце этой веревочке привязан карандаш.

Ведущий: Необходимо вам наматывая веревочку на карандаш, приблизить к своим рукам машинку. После того как первый водитель сумеет пригнать машинку в нужное место, передает эту машину второму водителю, а после третьему. Чья команда пригонит свою машину первым, та и будет считаться победителем. На старт, внимание, марш!

Команда победителей получает приз.

**Игра 7.** «Светофор для водителей» Это также игра которую можно отнести к развивающей игре. Игра, которая развивает память, внимание и закрепляет знание правил дорожного движения. Игра массовая. Ведущий задает вопрос.

Ведущий: Скажите, пожалуйста, а на какой свет положено ехать водителю. (Чаще, по опыту можем сказать, что дети закричат на красный, редкий ребенок ответит, что автомобиль тоже двигается на зеленый свет. Именно по этому, те автомобили которые едут параллельно тебе – двигаются, а те которые перпендикулярно и если поедут, могут тебя задавить, у них в это время красный свет и они стоят).

Ведущий; Ну, давайте, представим, что мы водители автомобиля. Если на перекрестке красный свет, что нужно сделать.

Ответ детей.

Ведущий: Правильно, остановиться. И мы с вами сделаем такое движение ногой, как будто нажали на тормоз.

Дети повторяют.

Ведущий: Что необходимо сделать водителю на желтый свет.

Дети: Приготовиться.

Ведущий: Правильно. Мы с вами тоже подготовимся. И дадим сигнал, как бы предупреждая, что мы скоро поедем. Желтый

Дети повторяют.

Ведущий: Молодцы. Вот когда я буду говорить желтый, вы будите издавать предупреждающий сигнал. А скажите мне пожалуйста, что необходимо сделать на зеленый свет.

Дети: Ехать.

Ведущий: Мы с вами тоже сейчас отправимся в путь.. Взяли руль в руки. Каждый представил какая у него машина, такой величины и ваш руль. Если грузовик руль большой, а если легковая машина, то руль поменьше. Давайте попробуем. Красный.

Дети выполняют просьбу ведущего.

Ведущий: (перечисляет) Зеленый, желтый, красный, желтый, зеленый, желтый, красный, желтый, зеленый. Желтый Красный, желтый, зеленый.

Ведущий дает команды, дети эти команды выполняют.

После выполнения команд детьми, их необходимо еще раз похвалить.

**Игра 8. «Кто вел себя отлично»** Игра развивающая. Игра шутка. Является также проверкой, насколько внимания хватило у детей до конца мероприятия.

Ведущий: А сейчас мы с вами узнаем кто вел себя отлично. Для этого мы пригласим сюда вот этого мальчика (выбирается самый маленький ребенок). Вы сейчас скажите 5 раз слово «Сев», а он мне скажет, что он при этом услышал. И так приготовились. Три- четыре:

Дети: сев-сев-сев-сев-сев!

Ведущий: Ну и что ты услышал?

Ребенок: Все!

Ведущий: Ну конечно же все! Все были большими молодцами. Так и быть должно. Пришло время прощаться. До свидания ребята! До скорых встреч!

Пояснения:

В легкой игровой форме, не навязчиво, детям напоминают о правилах дорожного движения, а во время спектакля ещё и показывают, что бывает с теми, кто эти правила не соблюдает. Игровая программа вместе со спектаклем рассчитана на 50 – 60 минут. То есть это размер урока. Все игры легкие и доступные. Игры чередуются массовые и личностными, где есть индивидуальные победы.

На проведения этой игровой программы необходимо очень мало реквизита. И тот который есть легко готовляемый.

1 -ой, 2,4, 5,7,8-ой играм реквизит не требуется.

В третий игре необходим реквизит. Детский игрушечный руль. Очень не дорогой есть во всех магазинах. К нему можно привязать яркую веревку, за которую будут цепляться пассажиры автобуса. Так как в игре участвуют две команды руль и веревка в двух экземплярах.

В 6 игре используется очень маленькая не дорогая детская игрушечная машинка, бельевая веревка и карандаш. Так как команд 2 - все это в двух экземплярах.

К массовым играм относится игра № 1, №4, №5 (массовая с индивидуальной победой) , № ? и 8 .

Для реализации этой программы, лучше объединиться с отделом ГТБДД, по работе с детьми. Которые с радостью приходят на мероприятия, проводят беседу и выделяют призы для ребят.

Также, при, наличие проектора и экрана, можно добавить зримые игры!

1. Сюжет двух картинок, как правильно, а как нет (5-6 штук)
2. Мини, видео ситуации, найти ошибки. ( это могут быть мин ролики записанные самими или вырезки из известных мультфильмов и детского кино.)
3. На экране дорожные знаки по очереди. Дети должны сказать, что означает знак.

Фото машинок:



Фотографии с этой программы.



