

**«Управление образования»
МБУ ДО «Дом детского творчества» г. Дагестанские Огни**



**Методическая разработка
Игровая программа «Поле чудес»
*«Знатоки дорожного движения»***

**Разработала и составила:
методист дополнительного образования
Исмаилова Марьям Абдулкеримовна**

г. Дагестанские Огни 2020 г.

Название: «Знатоки дорожного движения»

Форма проведения: игровая программа «Поле чудес»

Объяснительная записка

Занятие проводится для юннатов в профильном экологическом лагере «Зеленая планета».

Принцип игры «Поле чудес» сохранен полностью. Игра направлена на обобщение знаний обучающихся по правилам дорожного движения и поведения на улице и в транспорте.

Вместо привычных секторов на игровом поле дорожные знаки. Каждый дорожный знак несет свою смысловую нагрузку.

Например:

- дорожный знак «Пересечение равнозначных дорог» в нашей игре обозначает «твои очки удвоились»;

- дорожный знак «Уступи дорогу» в игре обозначает «переход хода»;

- дорожный знак «Стоянка запрещена» - сектор «банкрот» (инспектор дорожной службы вас оштрафовал, и ваши очки сгорели);

- дорожный знак «Рекомендуемая скорость 50 км» обозначает, что вы получите 50 очков, если правильно отгадаете букву;

- дорожный знак «Ремонт дороги» обозначает сектор приза;

Таким образом, мы не только играем, но и знакомим ребят с дорожными знаками.

Ведущими игры «Поле чудес» могут быть лиса Алиса и кот Базилио.

Цель занятия: Обобщить знания обучающихся по правилам дорожного движения и привить им нормы и культуру поведения в транспорте и на улице.

Задачи:

- расширить знания обучающихся о правилах поведения на улице, в транспорте, вспомнить и заучить новые правила дорожного движения;

- развивать познавательный интерес обучающихся, прививать культуру поведения на улице, в транспорте;

- воспитывать умение применять правила дорожного движения и культуру поведения на практике.

Возраст обучающихся: сборная группа детей

Условия проведения: комната отдыха в лагере

Оборудование: костюмы лисы Алисы, кота Базилио, игровое поле (волчок, сектора – дорожные знаки), музыка для настроения.

Методические советы на подготовительный период

Подготовить для игры «Поле чудес» дорожные знаки, которые послужат секторами. Изготовить барабан для проведения игры «Поле чудес». Подобрать среди юннатов детей на роль лисы Алисы и кота Базилио. Сделать вместе с ними костюмы. Заучить с ними слова. Найти детские песенки для создания настроения на игре.

Сценарный план:

1. Диалог лисы Алисы и кота Базилио.

2. Выбор участников игры «Поле чудес» для первого тура.

1. Первый тур.

2. Второй тур.

Игра «Пожалуйста»

Игра «Вежливые слова»

Задание для зрителей

Пословицы

3. Третий тур.

Конкурс «Портрет»

4. Подведение итогов

Игра «Да» или «нет»

Ход игры

Звучит музыка. Входят лиса Алиса и кот Базилио. Звучит диалог лисы Алисы и кота Базилио.

Алиса: Ах, Базилио, жизнь хороша и жить хорошо!

Кот: А хорошо жить – еще лучше, Но мне вечно не хватает этих, которые звенят...

Алиса: Бубенчики?

Кот: Какие бубенчики! То, что за выполнение работы дают!

Алиса: Грамоты или оценки 5 и 4?

Кот: Какие грамоты, какие оценки? То, чего школьникам вечно не хватает!

Алиса: Неужели мозги?

Кот: Деньги, деньги, голубушка!

Алиса: А где мы их возьмем?

Кот: Ну, этого я еще не придумал.

Алиса: А я придумал! Мы попросим в долг и не отдадим!

Кот: А как просить будем?

Алиса: Очень просто. Я подойду и ласковым голосом попрошу. А ты подойдешь сзади – и костыликом по голове – Бум!!!

Кот: Нет, нет, я на это не пойду. Лучше всего нам сыграть в «Поле чудес» и найти самого богатенького. Самым богатеньким будет считаться тот, к кого в кармане найдется наибольшее количество всякой мелочи (носовой платок, мелочь, ключи и т.д.). Он становится первым участником игры.

Идет отбор первого участника игры.

Алиса: Базилио, если разговор идет о богатстве, то нам надо найти еще самого умненького. Самым умненьким у нас будет считаться тот, кто сможет назвать ряд чисел от 1 до 30, исключая четные числа. Вместо них надо говорить слово «не ошибусь». Например 1, не ошибусь, 3 не ошибусь...

Идет отбор второго участника игры.

Кот: А еще, Алиса, нам надо найти самого сообразительного. Вот задачка для ребят. Из пункта А в пункт Б в заданном направлении автобус проехал за 80 минут, а обратно – за 1 час 20 минут.

Почему? (80 минут = 1 час 20 минут)

Идет отбор третьего участника игры.

Первый тур

Лиса Алиса и кот Базилио предлагают определить первое слово.

Задание.

Педагог: С этим мы часто встречаемся на дороге во время движения по городу. (Слово для игры: Нарушитель).

Лиса Алиса ведет игру. Кот Базилио подсчитывает очки. Вручаются призы согласно правилам игры.

Педагог: Ребята, дайте определение слову «нарушитель». Ответы детей:

- тот, кто не подчиняется сигналам светофора и сигналам регулировщика;
- тот, кто устраивает игры с мячом вблизи проезжей части;
- тот, кто переходит проезжую часть не по «зебре», не по перекрестку;
- тот, кто «зайцем» едет в общественном транспорте и т.д.

Второй тур.

Педагог: Продолжим игру. Главный закон дороги – закон вежливости. Вежливый пешеход, вежливый пассажир, вежливый водитель – вот три основных условия безопасности движения на дороге.

Участниками второго тура игры будут самые вежливые обучающиеся, по принципу аукциона мы выбираем участников:

- назовите вежливые слова и выражения, которые мы употребляем при встрече друг с другом (кто называет последнее – выходит во второй тур);
- назовите вежливые слова и выражения, которые мы употребляем, когда едим в общественном транспорте (кто называет последнее – выходит во второй тур);
- назовите вежливые слова и выражения за столом (кто называет последнее – выходит во второй тур);

(Слова для игры: Извините, Благодарю, Разрешите и т.д.)

Алиса: Друзья, вот вам на всякий случай

Стихи о школьнике одном.

Его зовут а впрочем, лучше
Мы здесь его не назовем.
«Спасибо», «здравствуйте», «простите»
Произносить он не привык.
Простого слова «извините»
Не одолел его язык.
Ему бывает часто лень
Сказать при встрече «добрый день».
Казалось бы, простое слово,
А он стесняется, молчит.
И в лучшем случае «здорово»
Он вместо «здравствуйте» бубнит.
А вместо слова «до свидания»
Не говорит он ничего,
Или заявит на прощание:
«Ну, я пошел, пока! Всего!»
Не скажет он друзьям по школе
Алеша, Петя, Ваня, Толя...
Своих друзей зовет он только
Алешка, Петька, Ванька, Толька...
Ребята, мы не можем тут
Сказать вам, как его зовут.
Мы честно вас предупреждаем,
Что имени его не знаем.
Но имя что? Ведь суть не в нем...
Вам ЭТОТ мальчик НЕ ЗНАКОМ.

Далее продолжая тему «вежливые слова», можно сыграть в игру «Пожалуйста» или «Вежливые слова».

Игра «Пожалуйста»

Кот: Ребята, вы выполняйте мои команды только в том случае, если я скажу вам слово «пожалуйста». Например: встаньте, пожалуйста, присядьте, положите руки на плечи, пожалуйста и т. д.

Игра «Вежливые слова»

Алиса: Представьте, что мы едем в трамвае, где сидят только вежливые пассажиры. Двое ребят – ведущие игры – водители нашего трамвая. Они встают к вам спиной. Ребята по очереди называют вежливые слова и выражения, которые говорят в транспорте, ведущие должны определить: кто сказал вежливое слово.

Задания для зрителей

Педагог: Хорошо выйти в дальнюю дорогу с другом. О друзьях и дружбе сложено много пословиц. Под стульчиками прикреплены пословицы о дружбе и товариществе. Кто быстрее соберет пословицу, и первый ее прочитает тот и выиграл.

Пословицы

Друг денег дороже.

Друг другу во всем помогает, а недругу яму копает.

Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

Легко друзей найти, да трудно сохранить.

Друга ищи, а найдешь – береги.

Сам погибай, а товарища выручай.

Третий тур

Алиса: У кого есть друзья? Сейчас мы проверим, хорошо ли вы знаете своего друга. Объявляется конкурс на тему «Хорошо ли ты знаешь своего друга?»

Конкурс «Портрет»

Педагог: В течение 30 секунд ребята всматриваются внимательно друг в друга, а затем отвечают на вопросы:

- Какого цвета глаза у твоего друга?
- Есть ли веснушки?
- Как он одет?
- Какого цвета волосы?
- Во что обут твой друг?
- Есть ли головной убор у твоего друга?
- Какой формы нос у твоего друга?
- Какой формы губы у твоего друга?

По итогам проведенного конкурса для игры выбираются три самых активных и правильно ответивших участника.

(Слова для игры: Проспект, Тротуар, Улица)

Подведение итогов

Педагог: Ребята, наша игра подошла к концу. Расскажите, что вы запомнили. Продолжите фразу:

«Теперь я знаю, что....»

Игра «Да» или «нет»

Педагог: Ребята, я буду зачитывать предложения говорите «да», если согласны с ним, если не согласны «нет».

- Я уступаю дорогу машине, которая мчится на пожар.
- Я перехожу дорогу там, где мне удобно.
- Я выхожу из автобуса через переднюю дверь.
- Я перехожу дорогу по «пешеходной» зебре.
- Я перевел малыша через дорогу.
- Я перелез через дорожные ограждения.
- Я пошел в школу и перешел дорогу на красный свет.

Методические советы организаторам и постановщикам

Игра проводится со всеми атрибутами игры «Поле чудес», комната отдыха может быть оформлена плакатами с дорожными знаками, правилами поведения на улице и в транспорте. Роль лисы Алисы и кота Базилио могут исполнить вожатые лагеря или старшие обучающиеся. Музыкальное оформление можно подобрать согласно теме игры или взять для музыкального фона и создания настроения игроков детские песенки.

Методические советы на период ближайшего последствия

Рекомендовать участникам игры изучить дополнительную литературу по правилам дорожного движения. Вести работу изучению правил дорожного движения в течении всего лагерного сезона. Во время различных движений вне лагеря учить обучающихся применять правила дорожного движения и правила поведения на транспорте и улице на практике.

Список литературы:

1. Классные часы: 2 класс/ Авт.-сост. Т.Н. Максимова.- М.: ВАКО, 2009.-272с.- (Учебный год)
2. Богданова О.С., Петрова В.И. Воспитание культуры поведения учащихся 1-3 классов: Пособие для учителей. М.: Просвещение, 1978.

Пословицы

Друг денег дороже.

Друг другу во всем помогает, а недругу яму копает.

Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

Легко друзей найти, да трудно сохранить.

Друга ищи, а найдешь – береги.

Сам погибай, а товарища выручай.