

Квест - игра «Засветись Светлячок».

Цель: Обобщить у детей знание правил дорожного движения посредством игровой деятельности.

Задачи:

Закрепить навыки безопасного поведения на дороге.

Развивать у детей память, внимание, наблюдательность.

Оборудование: загадки, картинки «Дорожные знаки», кегли (6 штук), жезл, белые листы бумаги по количеству детей, буквы ФЛИКЕР

Ход игры.

- Здравствуйте, ребята! Я знаю, что вы очень любите играть. И сегодня мы с вами поиграем. Наша игра посвящена Правилам дорожного движения.

Все мы с вами пешеходы, а наши папы и некоторые мамы – водители, а все мы вместе – участники дорожного движения. И все мы знаем, что у дорожного движения строгие законы. Мы сегодня предлагаем вам повторить правила дорожного движения, пройдя увлекательную квест-игру «Засветись Светлячок».

Послушайте небольшую сказку.

«Хотите верьте, а хотите нет, даже у старой Дороги есть сказки. Потому что за свою долгую жизнь она многое повидала и многое пережила. Дорога готова рассказать нам свои сказки.

«Вы, знаете дети, когда-то Дорога совсем не знала, что такое светофор, безопасность дорожного движения . Да-да, не удивляйтесь! Ни осветительных опор с фонарями, ни светофоров, - ничего не было. Дорога стояла темная и опасная. Человек пробирался по дороге на ощупь, кое-как выбирался из одной ямы и тут же попадал в другую. Где обочина, где проезжая часть - ничего не было видно. Много опасностей подстерегало человека в пути. Да-да, дети, темные, неосвещенные дороги всегда опасны для жизни человека. Помните это!

Но однажды какой-то очень наблюдательный пешеход придумал первый элемент и обозначил им обочины. А подсказала ему, как обезопасить передвижение и сохранить свое здоровье, сама матушка-природа. Оказалось, что кора березы очень хорошо отражает свет, даже лунный. Поэтому березы стали сажать вдоль дорог.

Потом человек задумался над тем, как же обозначить себя?

Об этом предстоит нам узнать. На каждой станции нас ждет задание. За каждое выполненное задание получаем букву. В конце игры соберём слово.

- Итак, начнём.

1 станция «Разминка». Нам следует ответить на вопросы.

– Почему нужно знать правила дорожного движения? (Чтобы не попасть на дороге в трудную ситуацию)

– Где пешеходу безопасно перейти проезжую часть? (по пешеходному переходу)

– Кто такие пешеходы? (Люди, передвигающиеся не на транспорте)

– Какой стороны тротуара должны придерживаться пешеходы? Почему? (Правой стороны, чтобы пешеходы не сталкивались)

– Для чего служит светофор? (Чтобы регулировать движение водителей и пешеходов) –Сколько цветов имеет светофор и какие это цвета? (три; красный желтый, зеленый)

– Где нужно ждать автобус? (на остановке)

– Что необходимо носить на одежде, чтобы стать заметнее на дороге? (фликер)

– Что такое «зебра»? (так называют изображение полос на дороге, которые обозначают пешеходный переход)

ПОЛУЧАЕМ БУКВУ «Ф»

2 станция «Загадкино»

На этой станции нам нужно будет отгадать загадки по ПДД!

1) Три разноцветных круга

Мигают друг за другом.

Светятся, мигают –

Людям помогают.

(СВЕТОФОР)

2) Железные звери

Рычат и гудят.

Глаза, как у кошек,

Ночами - горят.

(МАШИНЫ)

3) Там, где сложный перекресток,

Он – машин руководитель.

Там, где он, легко и просто,

Он для всех – путеводитель.

Кто это?

(РЕГУЛИРОВЩИК)

4) Что за лошадь, вся в полоску,

На дороге загорает?

Люди едут и идут,

А она – не убегает.

(ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД)

5) Близко – широка,

издалека – узка.

(ДОРОГА)

6) Тут машина не пойдет.

Главный здесь – пешеход.

Что друг другу не мешать,

Нужно справа путь держать. (Тротуар)

ПОЛУЧАЕМ БУКВУ «Л»

3 станция «Вожделение»

- Мы превращаемся в грузовиков. Нужно перевезти груз. Разделимся на 2 команды. (бег с мешочком на голове).

ПОЛУЧАЕМ БУКВУ «И»

4 станция «Передай жезл»

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак). Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры.

ПОЛУЧАЕМ БУКВУ «К»

5 станция «Зебра»

Игра на время и точность исполнения.

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно.

ПОЛУЧАЕМ БУКВУ «Е»

6 станция «Знаки всякие важны».

- Отгадать загадку и найти в зале нужный знак. Для каждой команды одна загадка.

Посреди дороги дети,
Мы всегда за них в ответе.
Чтоб не плакал их родитель,
Будь внимательней, водитель! (Знак «Дети»)

Здесь наземный переход,
Ходит целый день народ.
Ты, водитель, не грусти,
Пешехода пропусти! (Знак «Пешеходный переход»)

ПОЛУЧАЕМ БУКВУ «Р»

- Прочитайте слово (ФЛИКЕР).

Вернёмся нашей сказке. Что человек придумал, чтобы обозначить себя? Что это такое?

Фликер – это световозвращающий знак, который может спасти пешехода на дороге. Обеспечивая видимость в условиях недостаточной освещённости, светоотражатель становится практически единственным способом обозначить себя на проезжей части.

- Мы тоже попробуем себя обозначить. Сейчас будем СВЕТЛЯЧКАМИ .

Наша Дорожная сказка приготовила светлячки. Но их вы должны их доделать, то есть прикрепить к себе на одежду. Приступаем.

Итак, все вместе скажем золотые слова

Помнить все должны вокруг,
Кто в дороге добрый друг.
С собою фликер ты возьми
И в беду не попади!

У нас есть Светлячок,
маленький наш маячок.
Все машины видят,
значит не обидят.