

## **Сценарий викторины «Красный, жёлтый, зелёный!»**

по правилам дорожного движения для учащихся 5-х классов

Составители: Тен М.В., Журавлёв А.Д.

**Цель:** обобщение и закрепление знаний учащихся по Правилам дорожного движения.

**Оборудование:** листы бумаги формата А4, фломастеры, дорожные знаки, фишки, светофор, ПК, мультимедийный проектор, презентация, ребусы.

### **Содержание викторины**

Ведущий:

- Здравствуйте, друзья! Сегодня интересный день! Мы начинаем нашу веселую игру – викторину по правилам дорожного движения. Вы совершите удивительное путешествие по разным станциям, на которых вы будите зарабатывать жетоны. Победит та команда, которая соберет наибольшее количество жетонов. Итак, впереди нас ждет первая станция.

### **Первый гейм «Представление команд»**

- Выберите название, капитана и придумайте свой девиз (5 минут).  
Капитаны объявляют название и девизы команд.

### **Второй гейм «Разминка»**

*(слайд 3)*

Команды, по очереди должны максимально быстро ответить на представленные вопросы. За правильный ответ выдаются специальные фишки. Если команда не может ответить на свой вопрос, то вопрос передается команде – сопернику.

1. Как называется «зебра» на дороге? *(пешеходный переход)*
2. Сколько сигналов имеет пешеходный переход? *(два)*
3. Какой сигнал светофора включается одновременно для всех сторон перекрестка? *(жёлтый)*
4. Какой стороны нужно придерживаться, шагая по тротуару? *(правой)*
5. Место посадки и высадки пассажиров? *(остановка/остановочный пункт)*
6. В каком возрасте можно получить право на управление автомобилем? *(18 лет)*
7. Кому должны подчиняться пешеходы и водители, если на перекрестке работают одновременно и светофор и регулировщик? *(регулировщику)*
8. В каких местах устанавливается знак «Дети!»? *(вблизи детских учреждений)*

### **Третий гейм «Собери знак»**

Капитаны выбирают конверт, в котором находятся разрезанные дорожные знаки. За каждый, правильно собранный дорожный знак, команда получает 1 фишку. Дополнительный балл получает команда, выполнившая задание раньше.

### **Четвертый гейм «Знаешь ли ты знак?!»**

(слайды 5 – 9)

Команде нужно выбрать знак, соответствующий предложенному стихотворению.

### **Веселый светофор (физкультминутка)**

Каждый сигнал светофора означает определенное движение. Если загорается зеленый – идут на месте, желтый – хлопают в ладоши, красный – стоят молча. Побеждает та команда, которая не собьется.

### **Пятый гейм «Правильно - неправильно»**

Командам по очереди читаются утверждения. На каждое утверждение нужно поднять карточку красного цвета (правильно) или зелёного цвета (неправильно). За каждый правильный ответ зачисляется 1 жетон.

- 1.Правила движения разрешают переход улицы в любом удобном для пешехода месте (*неправильно*)
- 2.Если вблизи нет пешеходного перехода, то правила разрешают переходить дорогу, если она просматривается хорошо в обе стороны (*правильно*)
- 3.С взрослыми неопасно переходить дорогу в любом месте (*неправильно*)
- 4.Я в большой опасности, если перехожу улицу не по пешеходному переходу (*правильно*)
- 5.После выхода из трамвая, чтобы перейти на другую сторону дороги, нужно обойти его спереди (*неправильно*)
- 6.Я в полной безопасности, если перехожу улицу по пешеходному переходу (*неправильно*)

### **Шестой гейм «Самый быстрый»**

Для конкурса от каждой команды необходимо три человека. Участники рассчитываются по порядку номеров (1, 2, 3). Каждый должен запомнить свой номер. Перед колоннами ставится три стула: автобус, троллейбус, трамвай.

- Вы внимательно слушайте меня и если слышите транспортное средство с вашим номером, то занимайте стул с нужной картинкой.

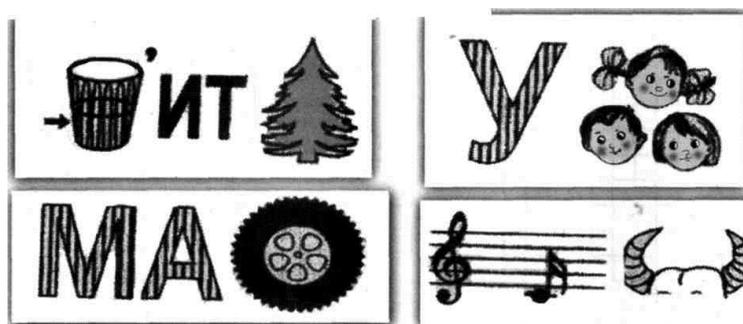
«Раннее, раннее утро. Люди спешат на работу. На остановках полно народу. Вот вдали показался,...смотрим, смотрим, а это идет третий номер трамвая».

Игроки с третьим номером должны быстро занять стул. Получает фишку тот, кто первым это сделал. Игроки возвращаются на место.

«Народу было много и все так толкались, что едва заметили, как к остановке приближался первый номер автобуса. Остальные стали ждать. И вот, впереди показался второй номер троллейбуса (третий номер автобуса)».

### Седьмой гейм «Бой капитанов»

Капитану команды и двум его помощникам предстоит сразиться в нешуточной борьбе. Победит тот, кто быстрее разгадает предложенные ребусы.



Пока капитаны разгадывают ребусы, остальным членам команды предстоит выполнить не менее интересные задания (слайд 15-18)

1. Ребята идут по пешеходному переходу. Транспорт стоит. Какие огни зажглись на светофоре?  
(Для пешеходов горит зелёный свет, для транспорта – красный.)
2. Какое правило нарушают мальчики на дороге?  
(Нельзя играть на проезжей части.)
3. Что говорит инспектор?  
(Здесь переходить запрещается.)
4. Что означает дорожный знак? Правильно ли ведут себя ребята?  
(Здесь изображен знак «Движение велосипедов запрещено»).

### Станция «Итоговая»

Проводится подсчет жетонов. Награждаются победители.

Ведущий:

*Молодцы, ребята!*

*Вы показали отличные знания!*

*Путь домой будет не страшен Вам,*

*Если точно и без сомнения*

*Соблюдать Вы будете правила движения!!!*