**Автор – Свинина Анна Александровна, студентка КОГПОАУ «Вятский колледж культуры»**

**Руководитель – Ищенко Татьяна Александровна, преподаватель КОГПОАУ «Вятский колледж культуры»**

**Сценарий сюжетно-игровой программы**

**«Дядя Стёпа спешит на помощь»**

**Тема:** Правила дорожного движения для пешеходов.

**Идея:** «Знайте дети ПДД, чтобы вам не быть в беде».

**Основные события:** Знакомство с правилами дорожного движения и закрепление знаний о них, посредством привлечения героев: Дяди Стёпы, брата и сестры, которые не знают ПДД.

**Сценарный ход:** Помочь добраться Маше и Саше до бабушки без происшествий и привить им в дальнейшем привычку соблюдать ПДД.

*Перед каждой игрой капитаны (Маша и Саша) набирают команды. После каждой игры участникам команд вручаются светоотражающие значки или браслеты, в знак подтверждения их знаний о ПДД. В конце программы всем участникам раздаются сертификаты почетного пешехода и небольшие памятки.*

**Цель:** Закрепление основных знаний по ПДД на практике.

**Задачи:**

- Систематизировать знания детей о правилах дорожного движения.

- Развить интеллектуальные функции: мышление, память, ориентировку в пространстве при выполнении заданий.

- Воспитать интерес у школьников к накоплению знаний ПДД.

**Реквизит:**

* 2 жезла
* 2 коробки
* 2 светофора из прямоугольников
* 4 стула
* Полоски белой бумаги (картона)
* Изображения дорожных знаков и их названия
* Мяч
* 8 карточек с изображением регулировщика
* 6 карточек с изображением светофора
* 8 карточек с изображением зебры

**Оформление помещения:** изображения дороги, светофора, дорожных знаков на кулисах (стенах).

**Призы:**

* Светоотражающие значки или браслеты участникам после каждой игры.
* В конце программы сертификаты почетного пешехода для всех участников и памятки для пешеходов.
* Конфеты.

**Действующие лица:**

**Дядя Стёпа** – полицейский. Ведущий.

**Маша –** сестра Саши. Трусиха. Не знает ПДД. В последующем капитан команды

**Саша** – брат Маши. Смельчак. Не знает ПДД. В последующем капитан команды

**Зебра –** помощник

**Бабушка-** бабушка Маши и Саши

**Содержание внеклассного мероприятия:**

**Пролог**

*Звучит музыка (1). На площадку выходят Маша и Саша. Саша играет в мяч, Маша ест конфету.*

**Саша:** *(весело)* Ура, наконец-то каникулы!

**Маша:** Это точно, Сашка! Теперь можем сколько угодно спать и гулять на улице…

**Саша:** … и купаться, и ходить в гости…О, Маша, а пошли в гости к бабушке?

**Маша:** Давай! Вот только мы же без родителей к ней еще ни разу не ходили. А вдруг мы заблудимся? Или еще что случится.

**Саша:** Да не бо-о-ойся ты, я помню дорогу! Пошли!

*Саша берет Машу за руку и идет в сторону надписи «дорога». Звук машины (2). Маша и Саша отскакивают назад, обнимаются и начинают трястись.*

**Маша:** *(испугано)* Саша, что это было?

**Саша:** Маш, машина…

**Вместе:** *(кричат)* Помогите!

*Звук свистка. На площадку выходит Дядя Стёпа под музыку (3).*

**Дядя Стёпа:** Так-так-так, кто зовет на помощь?

*Плавный переход фоновой музыке (1).*

**Маша и Саша:** это МЫ!

**Дядя Стёпа:** Что случилось, детишки? И как вас зовут?

**Маша:** Я Маша.

**Саша:** А я Саша.

**Маша:** Мы захотели к бабушке в гости.

**Саша:** *(перебивая Машу)* А тут машины.

**Маша:** А без родителей мы ни разу не ходили.

**Саша:** *(перебивая Машу)* А они такие быстрые.

**Дядя Стёпа:** Так, всё понятно! Ну что, Маша и Саша, Дядя Стёпа вас проводит и научит, как и где правильно ходить пешеходам. А помогут мне в этом моя помощница Зебра и ребята. Так ведь, ребята, вы мне поможете?

**Участники:** ДА!

**Дядя Стёпа:** Отлично! Для начала я хочу вас проверить, как вы знаете правила дорожного движения.

**Дядя Стёпа:** Я задаю вам вопрос. Если вы знаете ответ, то поднимаете руку и отвечаете. Договорились? Ответы без поднятой руки не принимаются.

*Звучит музыка (4) на фоне.*

*Зебра выдаёт* *участникам карточки с изображениями (регулировщик, светофор, зебра), которые правильно и быстрее всех будут отвечать на вопросы.*

**Разминка:**

1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар)

2. Где можно гулять детям? (во дворе)

3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)

4. Где люди ждут транспорт? (на остановке)

5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)

6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый)

7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый)

8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)

9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель)

10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса)

11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)

12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие,

знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)

13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)

14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской,

наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.)

*Звучит музыка (1) на фоне.*

**Маша:** Ребята, вы так много знаете!

**Дядя Стёпа:** Маша права, вы действительно отлично справились и готовы к дороге. Вот только путь предстоит не близкий. Поэтому мы должны хорошенько размяться.

**Дядя Стёпа:** Участники, у которых на карточках изображение «Регулировщика», выходите на игровую площадку.

**Дядя Стёпа:** Я буду менять положения рук, а вы за мной повторяете. Но одно движение будет запрещенным. Тот, кто ошибается, возвращается к зрителям, и продолжает разминку. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

**Дядя Стёпа:** Зрители тоже могут присоединиться к разминке.

**Эпизод 1**

*Звучит музыка (4) на фоне.*

**Игра «Регулировщик»**

**Реквизит: -**

**Подготовка к игре:** Участники встают в хаотичном порядке для удобства.

**Ход игры:** Во время ходьбы в шеренге по одному, ведущий, который стоит к ним лицом, меняет положения рук: в стороны, на пояс, вверх, за голову, за спину. Участники выполняют за ним все движения.

**Правила игры:**

Движение «Руки на пояс» - запрещенное.

Тот, кто ошибается, возвращается к зрителям, и продолжает разминку. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Постовой стоит упрямый *(шагаем на месте)*

Людям машет: Не ходи! *(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)*

Здесь машины едут прямо *(руки перед собой)*

Пешеход, ты погоди! *(руки в стороны)*

Посмотрите: улыбнулся *(руки на пояс)*

Приглашает нас идти *(шагаем на месте)*

Вы, машины, не спешите *(хлопки руками)*

Пешеходов пропустите! *(прыжки на месте)*

*Звучит музыка (1) на фоне.*

**Дядя Стёпа:** Ну что, хорошо размялись? Готовы к дороге? Можете возвращаться на свои места.

*Зебра выносит призы победителям.*

**Все:** ДА!

**Дядя Стёпа:** Отлично! А наше первое препятствие:

|  |
| --- |
| Встало с краю улицы В длинном сапоге Чучело трёхглазое На одной ноге. Где машины движутся, Где сошлись пути, Помогает улицу Людям перейти. |

*(Светофор)*

**Все:** Светофор!

**Дядя Стёпа:** Правильно! Это светофор.

**Дядя Стёпа:** Участники, у которых на карточках изображение «Светофора», выходите на игровую площадку.

**Эпизод 2**

*Звучит музыка (5).*

**Игра «Собери светофор»**

**Реквизит:** 2 жезла, 2 коробки, 2 светофора из прямоугольников, 4 стула.

**Подготовка к игре:** Командам вручается жезл и объясняется задание.

**Ход игры:** В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый, зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора.

**Правила игры:**

- каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников.

- собирать только в этой последовательности: серый, серый, серый, зеленый, серый, жёлтый, серый, красный, серый, серый.

*Звучит музыка (1) на фоне.*

**Дядя Стёпа:** Вы здорово справились со светофорами! Можете возвращаться на свои места.

*Зебра выносит призы победителям.*

**Маша:** Теперь мы точно запомнили, как выглядит светофор.

**Саша:** Дядя Стёпа, а как переходить дорогу, если нет светофора?

**Дядя Стёпа:** Хороший вопрос, Саша, потому что:

Из Африки в город попала зверюга.

Совсем ошалела зверюга с испугу.

Лежит, как уснула, буди, не буди,

Хоть езди по ней, хоть ногами ходи.

*(Зебра)*

**Все:** Зебра!

**Дядя Стёпа:** Правильно! Это зебра. Она нам не только в конкурсах помогает, но и переходить дорогу.

**Дядя Стёпа:** Участники, у которых на карточках изображение «Зебры», выходите на игровую площадку.

**Эпизод 3**

*Звучит музыка (6).*

**Игра «Зебра»**

**Реквизит:** полоски белой бумаги (картона).

**Подготовка к игре:** Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белой бумаги (картона).

**Ход игры:**

По сигналу – первый участник кладет полосу, встает на нее и возвращается в конец колонны. Второй шагает строго по своей полосе, кладѐт свою «ступеньку» зебры и возвращается так же в конец колонны. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их. Кто быстрее справится с заданием, тот и победил.

**Правила игры:**

- за бумагу (картон) не заступать.

*Звучит музыка (1) на фоне.*

**Дядя Стёпа:** Вы здорово справились с этой зеброй. Можете возвращаться на свои места.

*Зебра выносит призы победителям.*

**Саша:** Дядя Стёпа, мы почти дошли, вот только… *(Смотрит на появившиеся дорожные знаки на столе)*

**Дядя Стёпа:** Что, Саша?

**Маша:** Дядя Стёпа, а что это за значки такие. Мы раньше всегда из здесь видели, но не понимали зачем они.

**Дядя Стёпа:** А это Машенька специальные дорожные знаки. Ребята, о них уже знают и сейчас вам расскажут о них.

**Дядя Стёпа:** Маша, Саша разделите всех участников на 2 команды.

**Эпизод 4**

*Звучит музыка (5).*

**Игра «Найди пару»**

**Реквизит:** Изображения дорожных знаков и их названия.

**Подготовка к игре:** Участникам команд раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Оставшимся участникам раздаются карточки с названиями этих знаков.

**Ход игры:** По сигналу участники команд, не разговаривая должны найти себе пару, то есть партнера с названием своего знака. Пары становятся в общей круг.

Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

**Правила игры:**

- Не разговаривать

**Финал**

*Звучит музыка (1) на фоне.*

**Дядя Стёпа:** Вы прекрасно знаете все знаки и что они обозначают! Можете возвращаться на свои места.

*Выходит бабушка под музыку (1).*

**Маша:** *(кричит)*Ура-а-а.

**Саша:** *(кричит)*Бабушка.

*Маша и Саша подбегают и обнимают бабушку.*

**Бабушка:** Внучки, а как вы одни до меня добрались?

**Маша:** А мы не одни, бабушка.

**Саша:** Нам Дядя Стёпа с ребятами помог.

**Бабушка:** Спасибо Дядя Стёпа и вам ребята, что помогли моим внучатам. За это получите заслуженные призы.

*Зебра выносит призы.*

**Дядя Стёпа:** Не за что, бабушка, это мой долг!

*Звучит музыка (3).*

*Конец.*

**Музыкальное оформление**

01. [Григорий Гладков](https://vk.com/artist/8631677989534716488) – «Веселая погоня» (Выход Маши и Саши. Лейтмотив).

02. Звук машины.

03. Непоседы – Дядя Стёпа – Милиционер (Выход Дяди Стёпы. Финал).

04. Фоновая – веселая (разминка, 1 игра).

05. Григорий Гладков – «Быстрее некуда!» (2, 4 игра).

06. The Edwin Davids Jazz Band - Benny Hill (3 игра).