

## Сценарий

### познавательной игровой программы по правилам дорожного движения для школьников 1- 4 класса

#### «Чрезвычайные приключения фиксиков на дороге»

Автор:

**Масальских Екатерина Николаевна,**  
педагог-организатор высшей квалификационной категории.

#### **Пояснительная записка.**

**Педагогические задачи:** предупреждение детского дорожно – транспортного травматизма посредством включения учащихся образовательных учреждений Индустриального района города Перми в профилактическую деятельность на основе активного взаимодействия, направленного на расширение и закрепление знаний учащихся и их родителей о правилах дорожного движения; создание условий для формирования у детей самостоятельности и ответственности в действиях на дорогах; содействие в появлении интереса у педагогов и родителей к совместному обучению безопасного поведения на дорогах.

**Особенности и условия реализации программы:** Игровая программа проводится с использованием современных мультимедийных технологий, которые позволяют эффективно погрузить участников в атмосферу игрового пространства. Вариативность игровых приемов и форм общения с участниками: игры на внимание, игры на запоминание полученной информации, поиск правильных ответов, диалоги с участниками программы, танец-игра и т.д. Основная идея игровой программы: на примере различных познавательных конкурсов и заданий способствовать формированию знаний правил дорожного движения, умений грамотно применять полученные знания в повседневной жизни. Место проведения: актовый зал образовательного учреждения. Временные рамки: 1 час. В игровой программе принимают участие учащиеся начальной школы с 1 по 4 класс.

**Реквизит:** три кубика с изображением сигналов светофора; табличка с изображением светофора для пешехода; три мягких игрушки «машинка», табличка с изображением автобуса, черный ящик, телефон

### **Действующие лица:**

**Симка** - фиксик, умная ученица «фикси» - школы

**Верта** - фиксик, самая вдумчивая ученица «фикси» - школы

**Шпуля** - фиксик, самая «шустрая» и невнимательная ученица «фикси» - школы

*Перед началом игровой программы на экране заставка героев мультфильма «Фиксики» (Слайд 1). Звучат песни про правила дорожного движения.*

*Звучит сигнал, на экране появляется видео-обращение профессора Дедуса (Слайд 2).*

**Дедус.** Приветствую вас, юные участники дорожного движения. Дим-Димычу на уроках безопасности задали составить карту города, где будут указаны все правила дорожного движения. Конечно, он обратился за помощью к своим друзьям фиксикам. Кстати, пора включать «фикси»-машину и их увеличить. Помогайте мне! Включаю обратный отчет 5,4,3,2,1, пуск!

*Звучит сигнал машины. На сцену выходят фиксики. Ведущие танцуют танец, активизируют зал. Танец сменяется звуком шума города, сигналами машин. На экране изображение города. (Слайд 3)*

**Шпуля.** Симка, Верта, куда мы попали? Почему так много машин?

**Симка.** Шпуля, мы, как и наши друзья (*Показывает на ребят*) стали участниками дорожного движения.

**Верта.** Нас же Дим-Димыч попросил составить безопасную карту города.

**Шпуля.** Мы всегда были дома или в лаборатории, чинили разные предметы. А тут раз и оказались на улице. Как мы справимся?

**Симка.** Не переживай, с нами друзья, они нам помогут с заданием. Ребята, вы нам поможете? (*Ответ детей.*)

**Верта.** (*Смотрит на экран проектора.*) Смотрите, наш компьютер заработал. Профессор на связи.

*На экране появляется видео-обращение профессора Дедуса. (Слайд 4)*

**Дедус.** Фиксики, ребята, внимание! Для того, чтобы составить карту, вам нужно собрать все правила дорожного движения. Вам в этом поможет моя игра (*на экране появляется заставка первой картинки игры*). Нажимаете на выбранную картинку, выполняете задание, а самое главное, запоминаете

правило. Как только все картинки будут открыты, вы сможете собрать карту. Успехов вам, друзья!

*На экране появляется первая картинка игры. (Слайд 5)*

**Шпуля.** Ну, с чего начнем?

**Симка.** С дорожной разминки. Ребята, поднимайтесь со своих мест, запоминайте слова и повторяйте движения за нами.

**Игровая ситуация «Дорожная разминка».** Дети разучивают слова «Где мы были, мы не скажем, а на чем ехали, покажем!». Затем игрокам предлагается несколько вариантов пеших, транспортных средств передвижения. Все задания выполняются под веселую музыку.

**Шпуля.** Давайте, поскорее начнем играть. Просто не терпится узнать о правилах дорожного движения.

**Верта.** Чтобы узнать, какое поле следует открыть, разучим считалку. Друзья, запоминайте слова и повторяйте за нами.

*Считалка:*

*Раз, Два, Три, Четыре, Пять!*

*Правила должны мы знать!*

*Чтоб собрать всю карту вместе,*

*Не сиди наш друг на месте!*

*Хлопни, прыгни, повернись,*

*И все дружно: «Улыбнись!»*

*Дети вместе с ведущими программы произносят хором считалку и выбирают первое задание игры.*

**Симка.** Внимание на экран! Под цифрой один мы видим изображение пешехода. Значит, задание будет связано именно с ним. (Слайд 6)

**Шпуля.** С кем?

**Верта и Симка.** С пешеходом!

**Симка.** Выходя из дома или школы, мы попадаем на улицу, то есть становимся пешеходами-участниками дорожного движения. Пешеход может двигаться только по тротуарам, а переходить через проезжую часть на зеленый сигнал светофора.

**Шпуля.** Предлагаю разделиться на три команды.

*Участники программы делятся на три команды: команда Шпули, команда Симки, команда Верты.*

**Верта.** Каждой команде сейчас необходимо правильно выполнить следующее задание. На экране вы видите изображение пешеходов. Необходимо определить, какой пешеход нарушает правило.

**Игровая ситуация «Правила пешехода».** Каждая команда по очереди определяет, на каком изображении пешеход нарушает правило. Затем ведущие проговаривают правило, которому должен следовать пешеход. (Слайд 7,8,9,10,11,12)

**Симка.** А сейчас следующее задание для наших команд, но для начала нужно подняться со своих мест и повторять движения за нами. (Слайд 13)

**Игровая ситуация «Пешеход».** Дети повторяют движения за ведущими.

*Постовой стоит упрямый (шагаем на месте).*

*Людам машет: не ходи (движения рук в стороны, вверх, в стороны, вниз)!*

*Здесь машины ходят 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 (хлопают в ладоши).*

*Пешеходов пропустите (прыжки на месте).*

**Шпуля.** Здорово у нас получается! А когда у нас все получается, мы кричим победное «Тыдыщ!»

**Верта.** Давайте поведем итог и еще раз проговорим все правила пешеходов: (Слайд 14,15,16,17,18,19,20)

1. Ходи по тротуарам только с правой стороны.
2. Переходи улицу по пешеходному переходу.
3. Переходи улицу на зеленый сигнал светофора.
4. При переходе дороги посмотри: нет ли опасности, нет ли рядом машин.
5. При переходе улицы посмотри сначала налево дойдите до середины, потом посмотрите направо и продолжи путь.
6. Никогда не перебегай дорогу перед близко идущим автомобилем.

7. За городом нужно идти по обочине, навстречу транспортному потоку

**Шпуля.** (Слайд 21) Первую картинку мы открыли и правила собрали, играем дальше. Вновь произносим нашу считалку.

*Дети и ведущие произносят считалку и определяют номер следующего испытания. (Слайд 22)*

**Шпуля.** Мы выяснили, что каждый, кто попадает на улицу, становится участником дорожного и пешеходного движения. А что еще должен знать пешеход?

**Симка.** Он должен знать дорожные знаки. И сейчас мы узнаем, какие дорожные знаки нам нужны, чтобы не попасть в беду.

(ЧП №1) **Шпуля.** Я ни в какую беду не попаду, я все знаю. Вот смотрите (на экране появляется дорожный знак «Осторожно, дети»). На этот знак можно бегать, как спортсмены.

*На экране появляется изображение знака с недостающим элементом. Затем появляется другой знак «Парковка».*

**Шпуля.** Или, например, этот знак. (Показывает на экран) На знаке указана буква Р – ребенок, значит можно на этом месте играть!

*Звучит сигнал сирены. На экране появляется изображение дорожных знаков, в которых нет нужных элементов.*

**Верта.** Каждая команда должна правильно подобрать нужную часть дорожного знака, чтобы мы смогли узнать, какой знак здесь был зашифрован.

**Игровая ситуация «Дорожный знак».** (Слайд 23,24,25,26,27,28,29,30,31) На экране появляется изображение дорожного знака, в котором не хватает одного элемента. Задача команды определить недостающую часть картинки и произнести вслух номер выбранного варианта. Дорожные знаки: пешеходный переход, пешеходная дорожка, движение пешеходов запрещено, подземный переход, надземный переход, осторожно дети, жилая зона, играть на проезжей части запрещено, остановка общественного транспорта.

**Шпуля.** Ух, ты! Здорово! Сколько знаков мы узнали и запомнили. Давайте узнаем, какое задание следующее? Произносим вслух нашу считалку. (Слайд 32)

*Дети и ведущие произносят считалку и определяют номер следующего испытания. (Слайд 33)*

**Симка.**

Три разноцветных круга  
Мигают друг за другом.  
Светятся, моргают –  
Людям помогают.  
Что же это?

*Дети отвечают хором: «Светофор!» (Слайд 34)*

**Верта.** Сейчас на необходимо собрать наш светофор.

**(ЧП №2) Шпуля.** Что-то, что-то? Собрать светофор? Это очень просто. У меня на этот случай есть три кубика с разноцветными гранями. (Складывает в светофор). Вот!

*Звучит сигнал сирены, на экране изображение автомобильной аварии.*

**Симка.** Шпуля, ты опять стала участником чрезвычайного происшествия.

**Шпуля.** Что я натворила?

**Верта.** Ты сломала светофор, из-за этого в городе встал весь транспорт, и многие машины попали в аварию.

**Шпуля.** И что же нам сейчас делать?

**Симка.** Нужно все исправить.

**Верта.** Сейчас мы попробуем собрать светофор, указав в нем правильное расположение нужных цветов сигнала светофора.

**Симка.** Каждая команда получает свой кубик. Задача команд, как можно быстрее передать свой кубик от первого игрока до последнего и обратно. Передавать кубик можно только из рук в руки каждому игроку. Вот и посмотрим, что у нас получится.

**Игровая ситуация «Собери светофор».** Каждая команда получает кубик, на котором изображение одного из сигналов светофора, а также разных цветов. Задача каждой команды, как можно быстрее передать кубик из рук в руки каждому игроку от первого участника игры до последнего и обратно. Когда музыка прерывается, участник игры, у которого в руках окажется кубик, выбирает цвет, и ведущие составляют светофор. Игра повторяется несколько раз. На правильный ответ, когда соберется в нужном порядке светофор, на экране появится видеозаставка движущихся автомобилей.

*В завершении игровой ситуации ведущие составляют из кубиков светофор.*

**Шпуля.** Я вспомнила, что есть еще и светофор для пешеходов. Самое удивительное, что в этом светофоре мигают только два сигнала. Друзья, скажите какие?

*Дети отвечают хором: «Красный, зеленый!» (Слайд 35)*

**Шпуля.** Верно! Я выяснила, что изображение этих сигналов в разных странах отличается друг от друга. Вот, например, в нашей стране большинство светофоров для пешеходов выглядят вот так. *(Показывает на слайд (Слайд 36).* В разных странах мира на светофоре движущие человечки выглядят вот так. *(Показывает на изображение светофора стран: Японии, США, Княжество Андорра в Европе, Франция (Слайд 37).* Внимание, команды, следующее задание. Сейчас на экране вы видите изображение всех светофоров, которые сейчас узнали. *(Слайд 38)* Необходимо запомнить расположение одинаковых картинок. Запомнили? *(Ответ детей.)* Тогда сейчас картинки закрываются. Каждая команда должна назвать два номера, под которыми скрываются изображения одинаковых картинок.

*Игровая ситуация «Парочки»:* На экране изображение парных картинок светофора для пешеходов. Задача каждой команды запомнить расположение одинаковых карточек. Затем карточки закрываются, команды по очереди называют номера карточек, где спрятаны парные картинки. *(Слайд 39,40,41,42,43,44)*

**Симка.** Отлично справились с заданием.

**Шпуля.** Все же удивительно, сколько интересного есть на улицах нашего города и даже в городах разных стран мира.

**Верта.** А сейчас закрепим наши полученные знания. Мы вам будем произносить правило, если вы с ним согласны, то хором отвечайте «Да!», а если не согласны, то «Нет!».

**Симка.** Пешеход может двигаться через проезжую часть там, где ему захочется! *(Ответ детей: «Нет!»)*

**Шпуля.** Пешеход может переходить через проезжую часть на красный сигнал светофора! *(Ответ детей: «Нет!»)*

**Верта.** Пешеход может переходить через проезжую часть на зеленый сигнал пешеходного светофора! *(Ответ детей: «Да!»)*

**Симка.** Когда загорелся зеленый сигнал светофора для пешеходов, пешеход не спешит перейти дорогу, сначала он смотрит налево, все ли машины остановились. *(Ответ детей: «Да!»)*

**Шпуля.** Пешеход всегда ходит только по тротуарам. (*Ответ детей: «Да!»*)

**Верта.** Пешеход всегда внимателен на дороге! (*Ответ детей: «Да!»*)

**Симка.** Мы уже прошли три этапа нашей игры! Ура! Продолжаем собирать правила дальше. Вновь произносим нашу считалку и узнаем номер нашего задания. (*Слайд 46*)

*Дети и ведущие произносят считалку и определяют номер следующего испытания. (Слайд 47)*

**Симка.** По улицам нашего города мы передвигаемся на разных видах транспорта. Скажите, друзья, а вы ребусы отгадывать умеете? (*Ответ детей.*)

**Верта.** Вот и отлично! Потому что сейчас предстоит каждой команде отгадать несколько ребусов и узнать какой, транспорт действительно движется по дорогам нашего города.

**Игровая ситуация «Ребус».** Каждой команде предлагается отгадать по два ребуса. В ребусах зашифровано название транспортного средства: автобус, трамвай, троллейбус, автомобиль, маршрутка, электричка, мотоцикл, велосипед. (*Слайд 48,49,50,51,52,53*)

**Шпуля.** Потрясающе! Наши друзья знают все! У меня есть еще одно задание для ребят. Хотите стать водителями настоящего гоночного автомобиля? (*Ответ детей*) Тогда сядьте поудобнее, представьте, что у вас в руках руль, под ногами педали. Все внимание на экран. Сейчас вы увидите движущуюся дорогу, нужно внимательно следить за ее движением и вовремя поворачивать в нужную сторону. Итак, поехали!

**Игровая ситуация «Дорога».** Все участники программы представляют, что держат в руках руль от автомобиля. На экране появляется видео движущейся дороги, задача каждого правильно выполнять задание. (*Слайд 54*)

*В завершении ситуации Шпуля падает с стула.*

**(ЧП №3) Шпуля.** Ой, как же так? Я упала? Почему?

**Верта.** Это произошло потому, что ты не была пристегнута ремнем безопасности!

**Симка.** В нашей лаборатории профессор исследовал прочность машины, а точнее мы узнали, что в машине есть специальное удерживающее устройство - ремень безопасности и есть даже подушка безопасности.

**Верта.** Ребята, поднимите руки те, кто пристегивает ремень безопасности когда садится в автомобиль? (*Дети поднимают руки.*)



**Шпуля.** А в автобусах, когда вы едете очень далеко, например, в другой город? (*Дети поднимают руки.*)

**Симка.** Внимание на экран, сейчас мы вам все подробно об этом расскажем.

*Участники программы смотрят отрывок из мультфильма «Фиксики» серия «Подушка безопасности». (Слайд 55)*

**Симка.** А теперь внимание: запоминаем правила: (Слайд 56,57,58,59)

1. Общественный транспорт необходимо ждать на остановочном пункте.
2. Не толкайся, заходя в общественный транспорт.
3. Садясь в автомобиль, тебе необходимо пристегнуть ремень безопасности. А если тебе нет 12 лет, то ты должен сидеть в специальном удерживающем устройстве – автокресле.
4. Садится в автомобиль, ты должен со стороны тротуара, и так же выходить из автомобиля тоже со стороны тротуара.

**Верта:** И с этим заданием мы тоже успешно справились. Осталось собрать несколько правил, и мы сможем составить безопасную карту нашего города. Приготовьтесь, мы вновь произносим в слух нашу кричалку и узнаем номер следующего задания.

*Дети и ведущие произносят считалку и определяют номер следующего испытания. (Слайд 60)*

**(ЧП №4)Шпуля.** Дорожные ловушки. Что это еще за ловушки? Где хочу, там и хожу. Вот, например, выхожу из дома, из подъезда и и иду себе по делам.

**Симка.** Тропинка от подъезда ведет прямо на домовую территорию, где тоже ездят машины!

**Верта.** (*изображает, что наезжает на Шпулю*) И ты попадаешь под колеса автомобиля.

**Симка.** (*спрашивает Шпулю*) Вывод?

**Шпуля.** Выходя из подъезда необходимо быть очень внимательным и посмотреть по сторонам. Это все понятно. Вот, если мне нужно пройти через проезжую часть, то я ее прохожу там, где мне хочется, даже, если мне придется обогнуть куст, который растет возле дороги.

*Звучит сирена.*

**Верта.** И опять неправильно!

**Симка.** Дорогу нужно переходить только по пешеходному переходу! И тем более не обходить кусты и не выпрыгивать перед торговыми киосками, пытаясь очень быстро перебежать проезжую часть!

**Шпуля.** А какие еще есть дорожные ловушки?

**Верта.** Сейчас мы с вами проиграем несколько дорожных ситуаций, в которые можно попасть и оказаться виновником дорожно-транспортного происшествия. Для начала мы с помощью наших машинок (игровой реквизит) выберем помощников.

*Ведущие с помощью мягких игрушек «машинок» выбирают участников следующего задания. Каждая команда передает игрушку из рук в руки каждому игроку под веселую музыку. Как только музыка останавливается, у кого в руках оказывается игрушка, выходит на сцену. Игроки получают свою роль: водитель автобуса, водитель автомобиля, пассажир. Дети и ведущие разыгрывают ситуации «Дорожные ловушки». (Слайд 61)*

**Симка.** Постарайтесь запомнить эти правила и никогда не попадать в дорожные ловушки. А мы продолжаем играть дальше. Произносим вслух нашу кричалку.

*Дети и ведущие произносят считалку и определяют номер следующего испытания. (Слайд 62)*

**Симка.** (Обращается к Верте.) Верта, а что это у тебя? Черный ящик? А что внутри?

**Верта.** Внутри находится предмет, который очень необходим, если на дороге произошло дорожно-транспортное происшествие, и не только на дороге. Этот предмет необходим, чтобы вовремя сообщить о случившемся и позвать на помощь.

**Шпуля.** Ну, расскажи, что там!

**Верта.** Ребятам я покажу, а вам нет! Догадывайтесь сами. Вы же самые умные ученицы в классе. Отвернитесь и не подглядывайте. (Симка и Шпуля отворачиваются, Верта показывает телефон, который был спрятан в черном ящике.) Сейчас Симка и Верта вы будете задавать мне вопросы, а ребята с помощью своих рук и ног на них отвечать.

**Шпуля.** Это как?

**Верта.** Ну, например, вы задаете вопрос «Это предмет, который бывает разного цвета?» , если ребята согласны, то они хлопают в ладоши, а если не согласны, то топают ногами. Таким образом, вы догадаетесь, что там лежит.

**Симка.** Все понятно. Вот вам первый вопрос. Этот предмет может находиться дома или у вас в портфеле? *(Дети хлопают в ладоши.)*

**Шпуля.** Он мягкий? *(Дети топают ногами.)*

**Симка.** Он бывает разного размера? *(Дети хлопают в ладоши.)*

**Шпуля.** Он бывает разного цвета? *(Дети хлопают в ладоши.)*

**Симка.** Его можно купать? *(Дети топают ногами.)*

**Шпуля.** У него есть разные мелодии? *(Дети хлопают в ладоши.)*

**Симка.** С помощью него можно позвонить? *(Дети хлопают в ладоши.)*

**Симка и Шпуля.** Это телефон? *(Дети хлопают в ладоши.)* (Слайд 63)

**Верта.** Правильно, это телефон. С помощью этого аппарата можно позвонить по самым нужным номерам телефона. Ребята, помогайте. Если мы хотим обратиться за помощью в пожарную службу, то набираем номер? *(Дети отвечают «01», с мобильного «010»).* (Слайд 64)

**Симка.** Если нам необходимо позвонить в полицию, мы набираем? *(Дети отвечают «02», с мобильного «020»).* (Слайд 65)

**(ЧП №5)Шпуля.** А если в скорую помощь? *(Дети отвечают «03», с мобильного «030»).* (Слайд 66) И вообще, я всегда выхожу с телефоном и держу его в руках, это так удобно, можно поиграть, послушать песни, поговорить с друзьями.

*Звучит сирена.*

**Симка.** Шпуля! Остановись! Ты же можешь стать виновником дорожно-транспортного происшествия!

**Верта.** Ребята, запомните! Телефон нам нужен для важных звонков. И постарайтесь убедить ваших родителей, что пользоваться телефоном во время движения личного транспорта, когда они за рулем, это очень опасно!

**Шпуля.** Я все поняла! Задание выполнено, и мы отправляемся дальше. Осталось последнее задание. (Слайд 68)

**Симка.** Внимание на экран! Сейчас вы увидите, о чем мы будем с вами говорить.

*Участники программы смотрят отрывок из мультфильма «Фиксики», серия «Подушка безопасности». (Слайд 69)*

**Симка.** Шпуля, ответь на вопрос: почему в темное время суток на велосипеде можно ехать без включенного фонарика?

**Шпуля.** Не знаю! *(Обращается к ребятам за помощью.)*

**Верта.** Все просто. В темное время суток ребенок должен спать, а не кататься на велосипеде! Ну, а если ты стал совсем взрослый, то тогда у велосипеда должен быть фонарик.

**Шпуля.** Так, так, так. Кажется, нам об этом рассказывал профессор. Ведь, чтобы не попасть в беду, нужно знать правила велосипедиста. Велосипедист двигается только в специально отведенных местах: велосипедная дорожка, парки, дворы, лесные тропинки. *(Слайд 70,71,72,73)*

**Верта.** Кататься на проезжей части можно только с 14 лет.

**Симка.** Сев на велосипед, вы должны обязательно надеть на голову шлем безопасности и иметь на одежде светоотражающий элемент.

**Верта.** Доехав до проезжей части, нужно слезть с велосипеда и перевести его на зеленый сигнал светофора, держа за руль.

**Шпуля.** Когда вам исполнится 14 лет, и вы сможете ездить по проезжей части, вам необходимо знать следующие правила. Если вам нужно повернуть налево, то вы показываете это рукой, держа руль другой *(Показывает.)* Если вправо, то показываете правой рукой. И, конечно, вы должны знать все сигналы светофора.

**Верта.** Сейчас мы проверим, как вы запомнили эти правила. Отправляемся на велосипедную прогулку. Повторяйте движения за нами.

**Игровая ситуация «Велосипедная прогулка».** Участники игры вместе повторяют движения за ведущими: крутят руками возле себя, показывая движение велосипеда, рука вправо - поворот, рука влево – поворот и т.д.

**Симка.** Посмотрите, друзья, мы собрали все правила дорожного поведения. Сейчас нам необходимо включить наш помогатор *(На экране появляется заставка)* и произнести секретные слова.

**Шпуля и Верта.** Какие?

**Симка.** Клятву юных участников дорожного движения. Ребята, поднимитесь со своих мест, ваша задача хором произносить слово «Клянусь».

Я, грамотный пешеход, торжественно КЛЯНУСЬ:

- Соблюдать правила движения на дороге - КЛЯНУСЬ!

- Ходить только по тротуару – КЛЯНУСЬ!
- Переходить дорогу только по пешеходному переходу - КЛЯНУСЬ!
- Не разговаривать и не пользоваться мобильным телефоном при переходе дороги - КЛЯНУСЬ!
- Соблюдать все сигналы светофора – КЛЯНУСЬ!

**Шпуля.** Я, грамотный пассажир, торжественно КЛЯНУСЬ:

- Быть вежливым и внимательным пассажиром – КЛЯНУСЬ!
- Всегда пристегивать ремни безопасности в автомобиле- КЛЯНУСЬ!

**Верта.** Я, грамотный велосипедист, торжественно КЛЯНУСЬ:

- Передвигаться на велосипеде только в специально отведенном месте – КЛЯНУСЬ!
- Переходить дорогу на зеленый сигнал светофора, держа велосипед рядом с собой – КЛЯНУСЬ!

**Симка.** Вот теперь мы можем включить наш компьютер и посмотрим все ли у нас получилось.

*На экране появляется видео заставка, которая изображает волшебное превращение. Затем появляется карта безопасного города.*

**Все герои.** Ура! У нас получилось!

**Шпуля.** Ой, смотрите, на связь вновь вышел наш друг Дим-Димыч!.

**Дим-Димыч.** Спасибо, друзья! Вы помогли мне справиться с заданием! Теперь у меня есть настоящая карта безопасного города, и я никогда не попаду в беду! Фиксики, вас ждет профессор Дедус, пора прощаться и отправляться на новое задание. Включаю фикси «машину». До встречи, друзья!

**Симка.** Ребята, помните правила дорожного движения, они всегда достойны уважения!

**Верта.** Будьте внимательны и осторожны!

**Шпуля.** До новых встреч, друзья!

*Под звуковой сигнал ведущие программы уходят со сцены. Звучат песни про правила дорожного движения, дети выходят из зала.*