

УТВЕРЖДАЮ  
Начальник Управления  
образования администрации МО  
город Алексин





УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
МБУ ДО «ДДТ»



Г.А.Наумова  
2026г.

## ПОЛОЖЕНИЕ муниципальной квест-игры по профилактике детского дорожно- транспортного травматизма «Добрая дорога детства»

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и методического обеспечения муниципальной квест-игры по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма «Добрая дорога детства» (далее – Квест-игра).

1.2. Квест-игра организована в рамках реализации процессного мероприятия «Проведение отрядом ЮИД шефской работы по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма» комплекса процессных мероприятий «Повышение безопасности дорожного движения в муниципальном образовании город Алексин» муниципальной программы «Повышение общественной безопасности населения муниципального образования город Алексин».

### 2. Цели и задачи

2.1. **Целью** Квест-игры является воспитание культуры безопасности дорожного движения.

2.2. В ходе проведения Квест-игры решаются **задачи**:

- воспитание законопослушных участников дорожного движения;
- совершенствование работы по предотвращению ДТП с участием детей и подростков;
- пропаганда и закрепление знаний ПДД, привития твердых навыков безопасного поведения на улицах и дорогах;
- привлечение к участию в пропаганде среди сверстников правил безопасного поведения на улицах и дорогах;
- вовлечение участников соревнований в отряды юных инспекторов дорожного движения;
- формирование патриотизма, чувства гордости за свою Родину, готовности к защите интересов Отечества.

### 3. Организаторы и участники и Соревнований

3.1. Организаторами соревнований выступает муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» по поручению Управления образования администрации муниципального образования город Алексин и при поддержке инспекции безопасности дорожного движения МОМВД России по Алексинскому району (по согласованию)

3.2. В участие в Квест-игре приглашаются команды воспитанников лагерей с дневным пребыванием детей.

3.3. В Квест-игре участвует **12 команд** (60 участников). В состав команды входят **5 участников** (1 капитан команды).

3.4. Общее руководство подготовкой и проведением Квест-игры осуществляет Оргкомитет, в состав которого, также входят воспитанники отряда ЮИД МБУ ДО «ДДТ».

3.5. Из представителей Оргкомитета формируется состав жюри для оценки соревновательных заданий.

#### **4. Время, место и условия участия в Соревнованиях**

4.1. Квест-игра проводится **19 июня 2026 года с 10.00 до 12.00** в МБУ ДО «ДДТ».

4.2. Команды заранее готовят название и девиз, выбирают капитана.

4.3. Справки по организации и участию в соревнованиях по тел.: **6-86-64; 8 910 166 62 79** – Гаврилова Светлана Юрьевна.

#### **5. Порядок проведения Квест-игры**

5.1. Представление команд (название, девиз), объяснение хода Квест-игры, раздача маршрутных листов.

5.2. Конкурс капитанов «**Фигурное вождение велосипеда**». Каждый капитан по очереди, согласно жеребьевке, демонстрируют навыки фигурного вождения велосипеда на специально оборудованной препятствиями площадке. За нарушения в прохождении трассы предусмотрены штрафы.

5.3. Параллельно с конкурсом капитанов будет проходить конкурс тематических плакатов, в котором участвует 2 члена команды.

На оформление плаката отводится до **30 минут**.

##### **Требования к оформлению плаката:**

- формат плаката – А1 (ватман);
- плакат должен быть лаконичным, броским, с крупноформатными изображениями, сопровождаемыми кратким текстом, сделанным в агитационных, рекламных, информационных или учебных целях;
- содержание плаката должно состоять из иллюстративной информации и отражать тематику конкурса;
- в качестве материалов для плакатов могут служить фотографии, художественные изображения и другие формы передачи материалов, посвященные теме конкурса;
- информация на плакате представляется в рукописном либо в печатном виде (по выбору);
- плакат может быть выполнен в любой технике и любыми материалами.

***Все необходимые материалы и заготовки для оформления плаката команды приносят с собой, ватман представляется организаторами.***

##### **5.4. Основная программа Квест-игры по станциям:**

- 1) станция «**Знатоки ПДД**»: команда получает зашифрованное правило дорожного движения для пешеходов, которое необходимо расшифровать;
- 2) станция «**Дорожная математика**»: командам необходимо найти правильное решение задачи;

3) станция «**Дорожные знаки**»: командам необходимо собрать пазлы со знаками дорожного движения и назвать их;

4) станция «**Автомульты**»: командам необходимо ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства;

5) станция «**Логическая**» командам необходимо разгадать ребусы, в которых зашифрованы слова, связанные с ПДД;

6) станция «**Пословицы**» - командам необходимо соединить половинки пословиц по ПДД.

## **6. Подведение итогов Соревнований и награждение**

6.1. Итоги соревнований подводит Жюри.

6.2. Побеждают команды, набравшие наибольшее количество баллов.

6.3. Победитель (1 место) и призеры (2, 3 место) определяются по итогам: конкурса капитанов, конкурса тематических плакатов, общекомандного зачета ( по результатам прохождения всех станций) и награждаются дипломами и медалями.

6.4. Участники команд, не ставшие победителями, и не занявшие призовые места награждаются дипломами за участие.

## **7. Финансирование**

Финансирование Квест-игры осуществляется за счет средств бюджета муниципального образования город Алексин по муниципальной программе «Повышение общественной безопасности населения муниципального образования город Алексин» (комплекс процессных мероприятий: «Повышение безопасности дорожного движения в муниципальном образовании город Алексин»).