



# Ճանապարհային անվտանգության կանոնները մեր կյանքում

*Խաղ՝ մինչև 11 տարեկան  
երեխաների համար*

«Ճանապարհային անվտանգության կանոնները մեր կյանքում» ինտերակտիվ խաղը նախատեսված է մինչև 11 տարեկան երեխաների համար:

Նպատակն է՝ երեխաներին սովորեցնել ճանապարհային անվտանգության կանոնները, զարգացնել դրանք կիրառելու հմտությունները՝ տարբեր առաջադրանքների միջոցով: Խաղը՝ որպես ճանապարհային իրավիճակների փոքր մոդել, հնարավորություն կտա երեխաներին հասկանալու ստեղծված ճանապարհային իրավիճակը, սովորելու՝ ինչպես խրախուսելի վարքագիծ դրսևորել, ինչպես խուսափել հնարավոր ռիսկերից, իսկ առկայության դեպքում՝ արդյունավետ արձագանքել: Խաղը կարող է կիրառվել որպես օժանդակ միջոց՝ ճանապարհային անվտանգության կանոնների վերաբերյալ պարտադիր և կամավոր դասընթացների ժամանակ:

Խաղալու համար անհրաժեշտ է բաժանվել 2 խմբի, որոնք կմրցեն միմյանց հետ:

Խաղի ընթացքը կորոդինացնում է մոդերատորը: Խաղը բաղկացած է 5 փուլից, ընդհանուր առմամբ՝ 15 խաղային առաջադրանքից:

Խաղի 5 փուլերում անդրադարձ է կատարվում հետևյալ թեմաներին.

1. Ճանապարհային նշաններ. լուսացույց
2. Ճանապարհային նշաններ
3. Փողոցն անցնելու կանոններ
4. Տրանսպորտից օգտվելու կանոններ
5. Անվտանգ խաղալու և հեծանիվ վարելու կանոններ

Յուրաքանչյուր խումբ հետևում է մոդերատորի ցուցումներին՝ փորձելով հնարավորինս շատ «Ճանապարհային նշան» (այսուհետ՝ Նշան) հավաքել: Մեկ Նշանը խրախուսական քարտ է (որևէ ճանապարհային նշան պատկերող) և համարժեք է 1 միավորին: Նշան է ստանում այն խումբը, որը նույն առաջադրանքն ավելի արագ և/կամ ճիշտ է կատարում:

Հաղթում է այն խումբը, որն ամբողջ խաղի ավարտին ավելի շատ Նշաններ է ունենում:

## Փուլ 1. Ճանապարհային նշաններ. լուսացույց

### Խաղային առաջադրանք 1. Լուսացույց՝ մեքենաների համար

Խմբերը նայում են պատկերին (տպված կամ էկրանին պատկերված նկար), որտեղ պատկերված է մեքենաների համար նախատեսված լուսացույց:

Մոդերատորը խմբերին տալիս է հետևյալ հարցերը.

1. **Լուսացույցը կիրառվում է մարդկանց թե՛ մեքենաների համար:**

*Ճիշտ պատասխան - Մեքենաների*

2. **Քանի՞ գույն ունի լուսացույցը:**

*Ճիշտ պատասխան - 3*

3. **Ո՞րն է վերևից առաջին գույնը լուսացույցի վրա:**

*Ճիշտ պատասխան - Կարմիր*

4. **Ի՞նչ է հուշում կարմիր գույնը մեքենաներին:**

*Ճիշտ պատասխան - Կանգ առնել*

5. **Ի՞նչ է հուշում դեղին գույնը մեքենաներին:**

*Ճիշտ պատասխան - Զգույշ լինել և դանդաղեցնել ընթացքը*

6. **Ի՞նչ է հուշում կանաչ գույնը մեքենաներին:**

*Ճիշտ պատասխան - Շարունակել ընթացքը*

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի շատ ճիշտ պատասխաններ է տվել:

### Խաղային առաջադրանք 2. Ոչ - Շուտով - Այո

Խմբերը կանգնում են դեմ-դիմաց և հետևում մոդերատորի ցուցումներին:

**Իրավիճակ.** Կանգնեք և պատկերացրեք իրավիճակ, որ դուք մեքենաներ եք:

**Ցուցում.**

✓ Կարմիր՝ պետք է կանգել,

✓ Դեղին՝ հարկավոր է մնալ կանգնած, բայց աջ ձեռքը վերև բարձրացնել,

✓ Կանաչ՝ մեկ քայլ առաջ անել:

Մոդերատորը մի քանի անգամ պատահական գույներ է ասում, իսկ խմբերը համապատասխանաբար պետք է գործեն:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի քիչ է շփոթում գույները և ավելի քիչ սխալներ է անում:

### Խաղային առաջադրանք 3. Լուսացույց՝ մարդկանց համար

Խմբերը նայում են պատկերին (տպված կամ էկրանին պատկերված նկար), որտեղ լուսացույց է, փողոց և երկու երեխա՝ տղա ու աղջիկ: Լուսացույցն ունի երկու գույն՝ կարմիր և կանաչ, լուսացույցի վրա առկա են մարդուկներ:

Մոդերատորը տալիս է հետևյալ հարցերը.

1. **Այն կիրառվում է մարդկանց, թե՛ մեքենաների համար:**

*Ճիշտ պատասխան - Մարդկանց համար*

2. **Քանի՞ գույն ունի լուսացույցը:**

*Ճիշտ պատասխան - 2*

3. **Ինչո՞վ է տարբերվում այս լուսացույցը մեքենաների ընթացքը կարգավորող լուսացույցից:**

*Ճիշտ պատասխան - Պատկերված են մարդուկներ / Ունի ոչ թե 3, այլ 2 գույն*

4. **Ի՞նչ է մեզ (մարդկանց) հուշում կարմիր գույնը:**

*Ճիշտ պատասխան - Կանգ առնել, ոչ մի դեպքում չանցնել փողոցը*

5. **Ի՞նչ է մեզ հուշում կանաչ գույնը:**

*Ճիշտ պատասխան - Անցնել փողոցը*

6. **Եթե մարդկանց համար լուսացույցի կանաչ գույնն է վառ, կարելի՞ է միանգամից անցնել, թե՞ պետք է նախապես համոզվել, որ բոլոր մեքենաները կանգնել են:**

Ճիշտ պատասխան – Փողոցը կարելի է անցնել, եթե մարդկանց լուսացույցի կանաչ գույնն է վառ և համոզվել եք, որ բոլոր մեքենաները կանգնել են:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի շատ ճիշտ պատասխաններ է տվել:

#### **Խաղային առաջադրանք 4.** Կանգնի՛ր / Քայլի՛ր

Խմբերը կանգնում են դեմ-դիմաց և հետևում մոդերատորի ցուցումներին:

**Իրավիճակ.** Մոդերատորը մասնակիցներին դերեր է տալիս. յուրաքանչյուր խմբից մեկ մասնակից ստանձնում է անցորդի դերը, մեկ մասնակից՝ լուսացույցի: Մոդերատորը յուրաքանչյուր լուսացույց-մասնակցի առանձին, գունավոր թղթերով տալիս է կարմիր և կանաչ գույները: Երբ լուսացույց-մասնակիցը բարձրացնում է.

✓ Կարմիր գույնը. անցորդ-մասնակիցը պետք է կանգնի,

✓ Կանաչ գույնը. անցորդ-մասնակիցը պետք է քայլի, անցնի երևակայական փողոցը:

Հետո դերերը փոխվում են և խաղը կրկնվում է:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի քիչ է շփոթում գույները և ավելի քիչ սխալներ է անում:

#### **Խաղային առաջադրանք 5.** Պատկերել լուսացույցներ

Խմբերի առաջադրանքն է. թղթերի վրա կամ գրատախտակին հնարավորինս ճշգրիտ ու դետալային պատկերել լուսացույցեր՝ և մարդկանց համար, և մեքենաների:

Օգտագործում են գունավոր կավիճներ և/կամ մատիտներ:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի արագ ու ճշգրիտ է կատարում առաջադրանքը:

#### **Խաղային առաջադրանք 6.** Ի՞նչ անել փողոցն անցնելիս

Մոդերատորը ստորև ներկայացված կանոններն առանձին բացատրում է խմբից մեկ մասնակցի: Մասնակիցը մարմնի լեզվով, առանց խոսելու, բացատրում է կանոնները՝ միաժամանակ 2 խմբին և խմբերը փորձում են գուշակել կանոնը:

Մինչև փողոցն անցնելը շատ կարևոր է կատարել այս 4 հրահանգը. «Կանգ առ, Նայիր, Լսիր, Մտածիր»: Դրանք նվազեցնում են ճանապարհային պատահարները:

- Մինչև ճանապարհն անցնելը **«Կանգ առնել»:** Հետքայլ անել հետիոտնային անցումից, իսկ անցում չլինելու դեպքում հետքայլ կատարել ճանապարհի եզրից:
- Մինչ ճանապարհն անցնելը **«Նայել»** բոլոր հնարավոր կողմերը:
- **«Լսել»** հնարավոր բոլոր ձայները (շարժիչների, ազդանշանների):
- **«Մտածել»**՝ արդյոք ճանապարհն անվտանգ է հատելու համար:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի շատ և ավելի արագ ճիշտ պատասխաններ է տվել:

## **Փուլ 2. Ճանապարհային նշաններ**

#### **Խաղային առաջադրանք 7.** Ի՞նչ է նշանակում այս նշանը

Մոդերատորը նկարների միջոցով կամ էկրանին ցույց է տալիս ճանապարհային նշաններ և առաջարկում է ցածրաձայն քննարկում ծավալել խմբերի ներսում (մինչև 10 վայրկյան)՝ որոշելու, թե յուրաքանչյուր նշան ինչ կարող է նշանակել:

Ժամանակի ավարտին թիմերից մեկը ներկայացնում է իր տարբերակը, իսկ մյուսը կարող է առարկություններ կամ լրացումներ անել:

Հաջորդ նշանի ժամանակ դերերը փոխվում են. 2-րդ խումբն է ներկայացնում իր տարբերակը, իսկ մյուսը կարող է առարկություններ կամ լրացումներ անել:

Յուրաքանչյուր նշանի վերաբերյալ, մինչև հաջորդին անցնելը, մոդերատորը ներկայացնում է ճիշտ մեկնաբանությունը:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիվը, որը շատ նշաններ է ճիշտ մեկնաբանել:

 <p><b>Առավելագույն արագության սահմանափակում</b></p>	 <p><b>Հետիոտնային անցում</b></p>
 <p><b>Արգելվում է մոպեդներով և հեծանվովներով երթնելությունը</b></p>	 <p><b>Երկաթուղային գծանց ուղեփակոցով</b></p>
 <p><b>Հեծանվային արահետ</b></p>	 <p><b>Վերգետնյա հետիոտնային անցում</b></p>

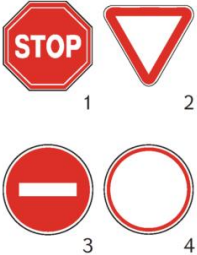

**Խաղային առաջադրանք 8.** Գտիր բացատրությանը համապատասխանող նշանը

Մոդերատորը հերթով կարդում է ճանապարհային նշանների նկարագրություններ (օրինակ՝ «կայանելն արգելվում է» կամ «հեծանվային արահետ») և երեխաները պետք է գուշակեն, թե որ նկարագրությանը որ նշանն է համապատասխանում:

Նկարագրությունը կարդալու ընթացքում էկրանին կամ նկարում երևում են մի քանի նշաններ՝ համարակալված: Յուր. խումբ քննարկում է մինչև 10 վայրկյան և ժամանակի ավարտին ասում է իր ընտրած նշանի համարը:

Հաջորդ նկարագրության ժամանակ դերերը փոխվում են. 2-րդ խումբն է ներկայացնում իր տարբերակը, իսկ մյուսը կարող է առարկություններ կամ լրացումներ անել:

Մինչև հաջորդ նկարագրությանն անցնելը, մոդերատորը ներկայացնում է ճիշտ մեկնաբանությունը: Մեկ Նշան է ստանում այն թիվը, որը շատ նշաններ է գուշակել:

 <p><b>Մուտքն արգելվում է ճիշտ պատասխան - 3</b></p>	 <p><b>Կանգառն արգելվում է ճիշտ պատասխան - 4</b></p>
--	--

 <p>Երկաթուղային գծանց առանց ուղեփակոցի Ճիշտ պատասխան - 4</p>	 <p>Կիսիք ճանապարհը (հեծանիվի հետ) Ճիշտ պատասխան - 4</p>
 <p>Ավտոբուսի և (կամ) տրոլեյբուսի կանգառ Ճիշտ պատասխան - 1</p>	 <p>Գլխավոր ճանապարհ Ճիշտ պատասխան - 4</p>

**Փուլ 3. Փողոցն անցնելու կանոններ**

**Խաղային առաջադրանք 9.** Կանգնի՛ր. շտապ է

Մոդերատորն ասում է. *Ուշադիր լսեք այն տեքստը, որ հիմա կկարդամ և փորձեք 30 վայրկյանի ընթացքում խմբով քննարկել ու հասկանալ ինչ մեքենաների մասին է խոսքը:*

**Կարդացվող տեքստ.** *Երբ տեսնում ես ճանապարհով սլացող կապույտ կամ կապույտ և կարմիր գույնի առկայծող փարոսիկներով, բարձր ձայնային ազդանշանով մեքենաներ, պետք է փողոցը չանցնել և համբերատար սպասել, մինչ նրանք կանցնեն:*

Խմբերը ներկայացնում են իրենց տարբերակները, ինչից հետո բոլորը միասին քննարկում են, թե որոնք են ճիշտ տարբերակները և ինչու է կարևոր զիջել ճանապարհը:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որը առավել շատ ճիշտ տարբերակներ է նշել:

**Խաղային առաջադրանք 10.** Ճիշտ է / Միայլ է

Խմբերին բաժանվում են «Ճիշտ է» և «Միայլ է» գրառումներով թղթեր:

Մոդերատորը կարդում է տարբերակը և խմբերը, ամենաշատը 10 վայրկյան քննարկելով, պետք է բարձրացնեն պատասխանի որևէ տարբերակ:

	Ճիշտ է	Միայլ է
1	Հնարավորության դեպքում փողոցն անցնել մեծահասակի հետ	
2	Փողոցն անցնելիս կանգնել մեծահասակի մոտ	

3		Փողոցն անցնելիս հեռախոսով խաղ խաղալ
4		Փողոցն անցնելիս վազվզել
5	Փողոցն անցնելիս բռնել մեծահասակի ձեռքը	
6		Փողոցն անցնելիս ականջակալներով երաժշտություն լսել
7	Փողոցն անցնելիս համոզվել, որ մոտեցող մեքենաներ չկան	
8	Փողոցն անցնելիս համոզվել, որ տեսնում եք ճանապարհի հնարավորինս մեծ հատված	
9		Ճանապարհի մոտակայքում հեծանիվ քշելիս ականջակալներով երաժշտություն լսել
10	Փողոցն անցնելիս սկզբից նայել ձախ, հետո՝ աջ	
11	Մեծ մեքենաներ տեսնելիս այնպիսի դիրքում (այնպիսի տեղ) կանգնել, որ վարորդը նկատի	

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ավելի շատ ճիշտ պատասխաններ է տվել:

Ավարտելով աղյուսակի հարցերին պատասխանել՝ թիմերը սկսում են հերթով սխալ և ճիշտ վարքի իրենց տարբերակներն առաջարկել: Լրացուցիչ մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, ում տարբերակներն ավելի շատ են և տեղին:

### **Խաղային առաջադրանք 11.** Դերային խաղ

Մոդերատորը երեխաների հետ միասին մոդելավորում է փողոց անցնելու իրավիճակ՝ ամրապնդելու համար սովորածը:

Մոդերատորը մասնակիցներին տալիս է դերեր.

- Փողոցն անցնող երեխայի,
- Նրան ուղեկցող մեծահասակի,
- Ոստիկանի,
- Մեքենաների լուսացույցի,
- Սարդկանց լուսացույցի,
- Երկու մեքենայի:

Փողոցն անցնող երեխան և մեծահասակը ցույց են տալիս այն, ինչ քիչ առաջ սովորել են. ինչպես անցնել փողոցը: Լուսացույց-մասնակիցները պատահաբար բարձրացվող գույների միջոցով կարգավորում են թե՛ նրանց, թե՛ մեքենա-մասնակիցների վարքը (շարժվելը, կանգնելը, սպասելը, փողոցն անցնելը, և այլն): Ոստիկանը, եթե նկատում է որևէ խնդիր/թերացում, պետք է բարձրաձայնի այդ մասին և բացատրի, թե ինչն է սխալ կամ ճիշտ:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ներկայացուցիչներն ավելի լավ (ճիշտ) են իրականացրել առաջադրանքը:

### **Խաղային առաջադրանք 12.** Խառնաշփոթ գույներ

Այս առաջադրանքի կատարման համար անհրաժեշտ են 6 տեսակի թղթեր, յուրաքանչյուր թղթից՝ 2 օրինակ.

- Սև,
- Կարմիր,
- Դեղին,
- Սպիտակ
- Լուսանդրադարձնող տարրերով հագուստ
- Լուսանդրադարձնող բաճկոն

**Մոդերատորն ասում է.** *Երեկոյան վարորդները դժվարությամբ են նկատում մուգ գույնի հագուստով մարդկանց: Եթե վարորդը չհասցնի արգելակել, մեքենան կհարվածի մեզ: Այդ պատճառով, փողոցն անցնելիս մուգ ժամանակ մուգ գույնի շոր հագնելն այնքան էլ լավ միտք չէ:*

**Ցուցում.** *Յուրաքանչյուր խումբ ունի 30 վայրկյան ժամանակ: Խմբի անդամներից 6-ը վերցնում են 6 թղթերից մեկական օրինակ և պետք է կանգնեն ըստ գույների՝ վարորդին ավելի լավ տեսանելի հերթականությամբ: Այսինքն՝ լուսանդրադարձնող բաճկոն-ից՝ մինչև սև գույն:*

Կանգնելուց հետո մոդերատորը ցույց է տալիս պաստառ N4-ը և բացատրում:

Մեկ Նշան է ստանում այն թիմը, որն ներկայացուցիչներն ավելի լավ (ճիշտ) են իրականացրել առաջադրանքը:

#### Փուլ 4. Տրանսպորտից օգտվելու կանոններ

##### **Խաղային առաջադրանք 13.** Հորինված պատմություն

Մոդերատորը կարդում է հուշումը, որից հետո յուրաքանչյուր խումբ ունենում է 7 րոպե՝ հորինելու պատմություն, որտեղ կերևա՝ ինչպիսի վարքագիծ կարելի է և ինչպիսին՝ չի կարելի դրսևորել տրանսպորտից օգտվելիս:

Պատմության մեջ պետք է լինեն տարբեր դերեր, օրինակ՝ ուղևոր, վարորդ, և այլն: Խրախուսելի է հավելյալ իրավիճակների ու վարքի ձևերի հավելումը (հորինելը) խմբի կողմից: Պատմությունը կարելի է ներկայացնել դերային խաղի, երգի, պարի և այլ միջոցներով:

**Հուշում.** Տրանսպորտից օգտվելու համար նախ հարկավոր է սպասել կանգառում, մայթի վրա: Եթե մայթ չկա, ապա՝ փողոցից ու սլացող մեքենաներից հնարավորինս հեռու: Ավտոբուսից օգտվելիս նախ պետք է սպասենք, որ բոլորն իջնեն, այնուհետև՝ նոր միայն բարձրանանք:

**Լրացուցիչ հարցեր.** Ի՞նչ է կարելի և ի՞նչ չի կարելի անել, երբ ուղևոր եք:

Պատմությունները ներկայացնելուց հետո մոդերատորը մեկ Նշան է տալիս առավել հետաքրքիր պատմություն և կանոններն ավելի հանգամանալից ներկայացրած խմբին:

Դրանից հետո մոդերատորը բացատրում է՝ տրանսպորտով երթևեկելիս խրախուսելի է.

- ✓ Եթե կանգնած ես, հարկավոր է ինչ-որ տեղից բռնվել
- ✓ Հարգանք ցուցաբերել այլ ուղևորների հանդեպ՝ չհրել նրանց, բարձր չխոսել (նաև՝ հեռախոսով)
- ✓ Ձեռքերը, գլուխը պատուհանից դուրս չհանել
- ✓ Աղբը պատուհանից դուրս չնետել
- ✓ Չշեղել վարորդին
- ✓ Երբ մեքենան ընթանում է, ձեռք չտալ դռան բռնակին
- ✓ Ամրագոտի կապել / Օգտվել քարսիթից
- ✓ Չփակել հայելիներում վարորդի տեսադաշտը

#### Փուլ 5. Անվտանգ խաղալու և հեծանիվ վարելու կանոններ

##### **Խաղային առաջադրանք 14.** Հարցազրույց



Խմբերից մեկից ընտրվում է մի մասնակից, ով երբևէ հայտնվել է ճանապարհատրանսպորտային վտանգի մեջ և հարցազրույցի միջոցով պատմում է իր փորձառությունը՝ ինչպես է կարողացել դուրս գալ այդ իրավիճակից և ինչ է սովորել:

Եթե մասնակիցներից որևէ մեկը չունի նման փորձառություն, ապա կարող են վերաբարձրել այն իրավիճակը, որը տպավորվել է մուլտֆիլմից կամ ֆիլմից: Մյուս խմբի ներկայացուցիչը հարցազրույց վարողն է, ում խնդիրն է հնարավորինս դիպուկ ու պատմության հանգամանքները լավ բացահայտող հարցեր տալ:

Հարցազրույցից հետո մոդերատորը մեկական Նշան է տալիս թե՛ հարցվողին, թե՛ հարցազրուցավարին, եթե վերջիններս իրենց դերերը լավ են կատարել:

**Խաղային առաջադրանք 15.** Առանց խմբի օգնության, հեծանվորդն անպաշտպան է

Յուրաքանչյուր խմբից ընտրվում է մեկական մասնակից, ով ստանձնում է հեծանվորդի դերը: Յուրաքանչյուր խումբ պետք է իր խմբակցի (իր հեծանվորդի) համար անվտանգ պայմաններ ապահովի՝ պատասխանելով հետևյալ հարցերին.

1. Ինչպե՞ս պետք է հագնված լինի հեծանվորդը և ի՞նչ պաշտպանիչ միջոցներ պետք է կրի,
2. Ինչպե՞ս ցանկալի չէ հագնվել հեծանիվ վարելիս,
3. Ի՞նչ անվտանգության միջոցներ պետք է ունենա հեծանիվը,
4. Նախքան վարելը ի՞նչ պետք է ստուգել,
5. Որտե՞ղ կարելի է հեծանիվ վարել և որտե՞ղ՝ ոչ:

Յուրաքանչյուր հարցի խմբերը պատասխանում են հերթով՝ այնքան ժամանակ, մինչև ողջամիտ/ճիշտ պատասխանները սպառվում են և մոդերատորը որոշում է անցնել հաջորդ հարցին:

Օրինակ, առաջին հարցին ի պատասխան առաջին խումբը կարող է պատասխանել՝ սաղավարտ, 2-րդ խումբը՝ ծնկի համար ամրակալ: Հետո նորից հերթը առաջինն խմբինն է, որը կարող է պատասխանել՝ ամրակալ արմունկների համար, և այսպես շարունակ:

Մեկ Նշան է ստանում այն խումբը, ում ճիշտ պատասխաններն ավելի շատ են և ավելի յուրահատուկ (հետաքրքիր):

**Մոդերատորն ամփոփում է՝ ասելով.**

*Հեծանիվ վարելիս անպայման պետք է սաղավարտ կրել, նաև՝ պաշտպանիչ հանդերձանք՝ ծնկների, արմունկների համար, որպեսզի ընկնելու դեպքում հնարավորինս քիչ վնասվենք:*

*Հեծանիվ քշելու անվտանգ վայրը հեծանվային արահետն է, կամ՝ խաղահրապարակներում, այգիներում նախատեսված հատուկ վայրերը:*

*Քանի դեռ 14 տարեկան չեք դարձել, չեք կարող հեծանիվ քշել ճանապարհի երթևեկելի հատվածում, որ մեքենաների համար է նախատեսված:*

*Հեծանիվի հետնամասում պետք է լինի կարմիր լույս և լույսի անդրադարձիչ:*