

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ по ПДД



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

Подвижная игра «Такси»

Цель: закрепить представления о сигналах светофора, ПДД; формировать у детей умение двигаться вдвоем, соразмерять движения друг с другом, менять направление движений, быть внимательным к партнерам по игре.

Материал: обручи, фуражки для водителей, цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный).

Ход игры:

Дети становятся внутрь большого обруча (диаметром 1 м), держат его в опущенных руках: один — у одной стороны обода, другой — у противоположной, друг за другом. Первый ребенок — водитель такси, второй — пассажир. Дети бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями. Когда дети научатся бегать в одном направлении, воспитатель может дать задание двигаться в разных направлениях, делать остановки, движение осуществлять учитывая сигналы светофора. Можно место остановки обозначить флажком или знаком стоянки такси. На остановке пассажиры меняются, один выходит из такси, другой садится.

Подвижная игра «Море, небо, дорога»

Цель: закрепить представления детей о различных видах транспорта; развивать умение ориентироваться в пространстве, внимание, действовать по сигналу.

Ход игры: Педагог дает детям сигналы: «Море» — дети изображают корабль: руки вытянуты вперед, образуют треугольник вершиной вперед, покачиваются, как на волнах. «Небо» — изображают самолет, летают по всему пространству, не наталкиваясь друг на друга. «Дорога» — изображают езду на машине, едут по Направлению, указанном педагогом. «Рельсы» — встают друг за другом, изображая вагоны поезда, и передвигаются в одном направлении ритмично.

Подвижная игра «Едет весело машина!»

Цель: закрепить представления о сигналах светофора; воспитывать внимание, навыки осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни; развивать умение соотносить речь и движения.

Ход игры:

В руки руль скорей берите – Рулет двумя руками.

Да моторчик заводите – Руль влево, вправо.

Накачаем дружно шины – Топают ногой.

Едут весело машины – Едут по залу.

Ведущий поднимает красный круг.

Стой машина! Стой мотор! Перед вами светофор!

Загорелся красный свет, Значит, вам проезда нет!

Ведущий поднимает зеленый круг.

Зеленый свет для вас горит,

Это значит путь открыт. (игра проводится 2-3 раза).

Подвижная игра «Стоп!»

Цель: закрепить представления о сигналах светофора; воспитывать внимание, навыки осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни; **Материал:** цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный)

Ход игры:

Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего:

"Дружно шагай" - зелёный кружок,

"Смотри, не зевай" - жёлтый кружок,

"Стоп!" - красный кружок.

Подвижная игра «Красный, зеленый»

Цель: закрепить у детей умение различать цвета (красный, зеленый); развивать умение ориентироваться в пространстве.

Материал: Флажки — красный, зеленый, эмблемы — автомобили, рули

Ход игры:

Дети — «автомобили». В руках у педагога два флажка. Если он поднимает красный — дети стоят, если зеленый — двигаются по всей группе. Дети во время игры «ездят», подражают автомобилям, соблюдая ПДД.

Подвижная игра «Цветные автомобили»

Цель: закрепить представления о транспорте, ПДД; упражнять детей в умении реагировать на сигнал (цвет); развивать внимание.

Материал: медали с изображением цветных машинок, игрушечные рули, сигналы (флажки).

Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим, он поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры «ездят», подражают автомобилям, соблюдая ПДД. Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»

Цель: закрепить представления о транспорте, ПДД; развивать умение ориентироваться в пространстве, бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; действовать по сигналу воспитателя.

Материал: медали с изображением птиц, автомобиля, игрушечный руль.

Ход игры: На одном конце площадки на скамейках — дети-«воробышки». На другом в гараже — ведущий-«автомобиль». «Воробышки» вылетают из гнезда — прыгивают со скамеек, начинают бегать в разных направлениях, прыгают на двух ногах. Раздается гудок, появляется «автомобиль». «Воробышки» пугаются и улетают в гнезда. «Автомобиль» возвращается в гараж.

Подвижная игра «Птички и автомобиль»

Цель: закрепить представления о транспорте, ПДД; развивать умение ориентироваться в пространстве, бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; действовать по сигналу воспитателя.

Материал: медали (шапочки) с изображением птиц, игрушечный автомобиль.

Ход игры:

Дети-птички летают по комнате. На последней строчке дети присаживаются и стучат пальцами по коленям.

Прилетели птички,

Птички-невелички.

Все летали, все летали,

Крыльями махали.

Так они летали,

Крыльями махали.

На дорожку прилетали,

Зернышки клевали.

Педагог берет в руки игрушечный автомобиль и говорит:
Автомобиль по улице бежит,
Пыхтит, спешит, в рожок трубит.
Тра-та-та, берегись, берегись!
Тра-та-та, берегись, посторонись!
Дети-«птички» убегают от автомобиля.

Подвижная игра "Трамвай"

Цель: закрепить представления о транспорте, ПДД; формировать умение двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; закрепить умение распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

Материал: шнур, три разноцветных флажка (желтый, красный, зеленый), колокольчик.

Ход игры:

Дети построены парами. Свободными руками они держатся за шнур (концы его связаны). Это трамвай. Воспитатель стоит с тремя цветными флажками. Он объясняет, что на зеленый сигнал надо двигаться, на красный и желтый останавливаться. Воспитатель поднимает зеленый флажок — трамвай едет, дети бегут вокруг комнаты. Если цвет поднят красный или желтый флажок, малыши останавливаются и ждут, когда появится зеленый, чтобы можно было снова двигаться. Во время игры детей знакомят с правилами уличного движения. При небольшом количестве участников можно ставить их не парами, а в одну колонну. Сюжет игры можно развернуть — на пути сделать остановку. Пассажиры сидят и ждут трамвая. Подъезжая к остановке, трамвай замедляет ход и останавливается. Одни пассажиры выходят, другие входят. Чтобы войти или выйти из трамвая, дети приподнимают шнур, на конце которого привязан колокольчик. Ребенок, стоящий последним (кондуктор), дает звонок, трамвай трогается.

Сюжетно-ролевые игры:

«Покатаем на машине игрушки»

Задачи: Закреплять у детей знания о различных видах транспорта. Учить выполнять действия в соответствии с ролью (шофер, пассажир). Познакомить детей со знаком «пешеходный переход».

Оборудование и материалы: разные игрушечные грузовые, легковые машинки, мелкие игрушки, модель светофора, дорожный знак «пешеходный переход».

Игровые действия: Распределение ролей: дети- шоферы машин, игрушки – пассажиры. Игровая ситуация: Дети катают игрушки на машинах, через дорожные знаки: светофор, пешеходный переход. Далее воспитатель следит за игрой и устраивает препятствия на пути машины. На зеленый свет светофора останавливаются, на красный свет продолжают двигаться.

Сюжетно-ролевая игра: «Автобус»

Задачи: Закреплять у детей знания об автобусе, его назначении. Знакомить детей с работой шофера. Познакомить с правилами поведения в автобусе.

Оборудование и материалы: модули, игрушечный руль, жилет-водителя.

Игровые действия: Дети с педагогом строят из модулей автобус. По желанию назначаем детей на роли: шофера, пассажиры. В ходе игры педагог следит за взаимоотношениями с детьми, помогает им найти выход из сложных ситуаций. Педагог с детьми проговаривает правила поведения в автобусе.

Сюжетно-ролевая игра: «Знакомство с улицей»

Задачи: Формировать представление детей об окружающем пространстве, познакомить с понятиями: улица, дорога. Познакомить детей со светофором, его назначением. Закреплять у детей умения различать цвета светофора (красный, желтый, зеленый).

Оборудование и материалы: модель светофора, модель улицы, игрушечные машинки.

Игровые действия: Дети с педагогом отправляются знакомиться с улицей, светофором. По желанию назначаем детей на роли: водители. Дети-водители берут с собой игрушечные машины и обыгрывают разные дорожные ситуации. Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно поиграть.

Сюжетно-ролевая игра: «Едем в детский сад на машине»

Задачи: Познакомиться с дорожным знаком «пешеходный переход».

Активизировать и развивать речь детей, раскрыть игровой замысел. Формировать начальные навыки ролевого поведения.

Оборудование и материалы: машины, жилет-водитель, руль, модули, дорожный знак «пешеходный переход», модуль - светофора.

Игровые действия: Педагог сообщает детям, что сегодня они отправляются в детский сад на машине. Дети из модулей строят машину. По желанию назначаем детей на роли: водитель, пассажиры. Педагог знакомит детей со знаком «пешеходный переход». Далее дети самостоятельно раскрывают игровой замысел. Педагог следит за ходом игры.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ПДД В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ.

«Угадай, какой знак?»

Цели: Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры:

1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

«Водители»

Цели: Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: Несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры:

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

«Путешествие на машинах»

Цель: Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: Игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

«По дороге»

Цели: Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Материал: Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры: Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называют их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

«Найди нужный знак»

Цель: Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

«Учим дорожные знаки»

Цель: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры:

Детям раздают большие карты. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

«Правила дорожного движения»

Цели: Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

Ход игры:

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

«Верно - неверно»

Цель: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры:

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

«Мы - пассажиры»

Цели: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры:

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

«Дорожная азбука»

Цель: Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

«Знай и выполняй правила уличного движения»

Цель: Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

Материал: Иллюстрации улиц города.

Ход игры:

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

«Правила поведения»

Цели: Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: Разрезные картинки.

Ход игры:

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

«Пешеходы и транспорт»

Цель: Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Материал: Кубик, игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков.

Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попав на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

«Большая прогулка»

Цель: Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Материал: Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

«Соблюдай правила дорожного движения»

Цели: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Материал: Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

Ход игры:

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

«Говорящие дорожные знаки»

Цель: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

Материал: Каждое игровое поле – рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

Ход игры:

Перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

«Разрезные знаки»

Цели: Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

Материал: Разрезные знаки; образцы знаков.

Ход игры:

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

«Я грамотный пешеход»

Цели: Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

«Дорожное лото»

Цель: Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

Материал: Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

Ход игры:

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»

Цели: Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

Материал: Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

Ход игры:

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПДД

«Автомобили»

Дети представляют себя автомобилями и двигаются по сигналам педагога. Произносятся слова «медленно», «вправо», «влево», «вперед», «назад». Дети «Автомобили» двигаются по «проезжей части» группы согласно заданию.

«Светофорчики»

Педагог предлагает ребятам превратиться в огоньки светофора и поиграть. Каждый ребенок получает круг одного из двух цветов. Под веселую музыку дети двигаются по кругу. Как только мелодия затихает, собираются по двое в «светофорчики». Игра повторяется несколько раз.

«Слушай команду»

Дети двигаются согласно командам педагога: руль поворачивается; стекло автомобиля поднимается и опускается; щетки-дворники движутся вправо-влево и т. п.

«Цветные автомобили»

Ребята получают круги различных цветов и «превращаются» в цветные автомобили. В группе организуется « проезжая часть», и «автомобили» двигаются по ней, соблюдая все известные им ПДД.

«Воробушки и автомобиль»

Дети - "воробушки" сидят в гнездышках (на стульчиках). Воспитатель или кто - то из детей - "автомобиль". Когда на площадке тихо, автомобиля нет, все воробушки разбегаются по площадке. На слово воспитателя "автомобиль" или неожиданный сигнал автомобиля все воробушки возвращаются на свои места. Воспитатель выделяет птичек, которые первыми прилетели в гнездышки. Чтобы дать детям немного отдохнуть, воспитатель, изображая автомобиль, дважды проезжает из конца в конец по площадке и встает с боку. Дети снова выбегают на середину площадки, и игра повторяется.

«Сигналы светофора»

Воспитатель показывает сигналы светофора, дети выполняют действия: красный – стой, желтый – приготовились, зеленый - ходим, прыгаем, бегаем.

«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»

(малой подвижности)

Ребенок изображает какой-нибудь вид транспорта, остальные отгадывают.

«Островок безопасности»

Цель. Закреплять знание сигналов светофора; развивать внимательность и умение действовать по сигналу.

Ход игры. Дети совершают различные движения под музыку. Когда музыка останавливается, они должны быстро занять «островок безопасности», начерченный (или выложенный из шнуров) в центре зала (площадке).

«Веселый трамвайчик»

Цель. Закреплять представления о транспорте.

Ход игры.

Воспитатель.

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем, как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды : одна - трамвайчики, водитель трамвая держит в руках обруч; вторая – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает место в обруче. Конечная остановка – на противоположенной стороне зала.

«Цветные автомобили»

Цель. Развивать внимательность; учить выполнять правильные действия на разные сигналы светофора.

Ход игры. Дети (автомобили) размещаются на одном краю площадки. Каждому дается флажок какого-либо цвета. Ведущий стоит в центре площадки лицом к детям. Держит в руке цветные флажки. Поднимает флажок, и те «автомобили», у кого флажок такого же цвета, начинают двигаться. Можно гудеть, подражая автомобилям. Если ведущий опускает флажок, то дети - автомобили отправляются в гараж. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Ведущий может одновременно поднять все флажки, и тогда все автомобили двигаются; тем самым игра усложняется. В начале игры можно цвет озвучить: «Выезжают зеленые автомобили», «Красные возвращаются в гараж»

«Зажги светофор»

Цель. Закреплять знание сигналов светофора, навыки передачи мяча; обучать действовать в командной игре.

Ход игры. Дети стоят в колоннах. Первый играющий – капитан. Он получает три воздушных шара (или мячей) красного, желтого, зеленого цвета, по сигналу передает их по одному членам команды. Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх – зажжен первый, красный сигнал. Капитан

может передавать следующий шар. Выигрывает команда, которая быстрее «зажжет» все три сигнала.

«Передай жезл»

Цель. Закреплять знание правил дорожного движения; развивать координацию движений.

Ход игры. Дети выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева.

Обязательное условие: принять жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак). Замешкавшийся или неверно назвавший правило либо знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

«Будь внимательным»

Цель. Закреплять умение действовать по сигналу, знание правил дорожного движения.

Ход игры. Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения (воспитателя). По сигналу «Светофор!» стоят на месте; по сигналу «Переход!» шагают; по сигналу «Автомобиль!» бегают врассыпную по залу.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПО ПДД.

«Улицы моего города»

Задачи:

Расширить представление детей о поведении на улице. Закрепить умение детей применять полученные знания о ПДД в жизни. Развивать речь. Формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре. Формировать дружеское взаимоотношение в игре, чувство гуманизма, активности, ответственности, дружелюбия.

Атрибуты к игре: жезл, жилетка, дорожные знаки, коляски 2-3 штуки, светофор, машины 3-4 штуки, стульчики, руль, проездные билеты сделанные детьми.

Предварительная работа: 1. Загадки о видах транспорта. 2. Показ иллюстраций транспорта. 3. Беседа о каждом герое в игре. 4. Изучение правила дорожного движения. 5. Знакомство с новыми профессиями. 6. Загадки о дорожных знаках с показом иллюстраций

Ход игры. Воспитатель: Ребята мы живем с вами в красивом городе с широкими улицами, по которым движется много разного транспорта, легковые и грузовые автомобили, автобусы, троллейбусы. И никто никому не мешает. Это потому что есть строгие правила для водителей и пешеходов. И сегодня мы выйдем на улицу нашего города. А за поведением на дороге нашей улицы будет смотреть инспектор ДПС - дорожно-постовая служба. (Выбирается один ребенок). Для того чтобы нам отправиться на улицу мы поедem с вами на автобусе, а я посмотрю как пассажиры будут вести себя в транспорте

Выбирается один ребенок, который будет водителем. Остальные дети становятся пассажирами. Водитель дает билет каждому пассажиру. Водитель объявляет остановку и несколько детей выходят. Инспектор ДПС смотрит за пешеходами. В случае нарушения делает замечание.

Воспитатель: Мы с вами едем дальше и уже подъезжаем к нашей улице. Давайте поможем водителю доехать до нашей остановки. Смотрите, я вижу знак, как он называется?

Дети: Пешеходный переход.

Воспитатель: Подскажите, что нужно сделать водителю.

Дети: Пропустить пешехода.

Воспитатель: А теперь посмотрите перед нами два знака. Как они называются? Дети: Кирпич и поворот налево.

Воспитатель: Правильно. А что означает знак кирпич?

Дети: Проезд запрещен. И нам надо ехать налево.

Воспитатель: А это что за знак? И куда нам ехать?

Дети: Поворот направо. Нам надо повернуть направо.

Воспитатель: Теперь мы подъезжаем. Нам нужно поставить автобус, чтобы не мешал другим машинам. Выставляется дорожный знак место стоянки. Водитель объясняет назначение этого знака.

Водитель: Можно оставить автобус и машины в специальном месте. Где не будет никому мешать. Дети выходят из автобуса. Водитель ставит автобус на место стоянки. И дети становятся водителями, садятся на машинки и пешеходами. Девочкам можно дать коляски.

Воспитатель: Ребята, нам надо перейти дорогу на другую сторону, но как мы это сделаем, ведь здесь ездят машины.

Дети: Пройти по пешеходному переходу возле светофора.

Воспитатель: А как же наши водители? Что вы должны сделать на сигналы светофора?

Водители: На красный свет — остановиться. На желтый — приготовиться. Зеленый — можно ехать.

Дети переходят дорогу, а водители останавливаются. Инспектор ДПС должен быть в это время очень внимателен. Воспитатель: Ребята, вы все молодцы! А нам пора возвращать в детский сад. Давайте пройдем к нашему автобусу. И еще раз вспомним, как нужно правильно переходить дорогу. Дети подходят к автобусу, и уезжает в детский сад.

«Машенька идёт в гости»

Задачи: Систематизировать применение полученных знаний и умений в играх и повседневной жизни. Способствовать развитию осторожности, осмотрительности на дорогах, довести до сознания детей, к чему может привести нарушение правил дорожного движения. Воспитывать желание знать и соблюдать правила дорожного движения.

Словарная работа: пешеходный переход, «зебра», полицейский, тротуар, светофор, транспорт.

Материал: флажки — красного, желтого и зеленого цвета; пазлы «Светофор»; два обруча; раскраски дорожных знаков; фломастеры; картинки

дорожных знаков, светофор; мультимедийные технологии (проектор, компьютер).

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций из серии «Дошкольникам о ПДД»; дидактические игры: «Дорожные знаки», «Светофор»; чтение художественной литературы: А. Усачёв «Правила дорожного движения», Х. Тайдре «Я и улица», М. Каменский «На перекрёстке».

воспитатель: Эй, ребята, подходите
Друг на друга посмотрите,
Поздоровайтесь ладошками,
Улыбнитесь все немножко.

Ребята, сейчас мы с вами закроем глаза и окажемся в сказке. Играет волшебная музыка. Открывайте глаза, присаживайтесь. Появляется Машенька и медведь. **Медведь:** Машенька, сходи навесити бабушку и отнеси угощенье. Только будь осторожна, на улице тебя может подстерегать много опасностей. Будь внимательна!

Машенька: Хорошо Миша. Какие ещё могут быть опасности на улице? Я ведь уже большая и ничего не боюсь. Машенька берёт корзину с угощеньями и отправляется в путь. Улица. Дорога. Едут машины.

Машенька: Почему люди ходят по узкой дорожке, а я пойду по широкой. Выходит, на проезжую часть. Раздаются сигналы машин, свист полицейского. **Полицейский:** Кто нарушает Правила Дорожного Движения? Такая красивая девочка и не знает, где должны ходить пешеходы.

Машенька: А кто такие пешеходы? **Полицейский:** Ты не знаешь, кто такие пешеходы? **Машенька:** Нет. **Полицейский:** Сейчас, наверное, ребята тебе помогут.

Проводится игра «Передай жезл»

Правила игры: Дети становятся в круг, под музыку передают жезл инспектора ГИБДД. У кого окажется в руке жезл, после того, как остановится музыка, отвечает на вопрос, заданный взрослым.

Вопросы: Кто такие пешеходы? (люди которые ходят по дороге)

Где они должны ходить? (по тротуару)

Как называется широкая часть дороги? (проезжая часть)

Для кого нужна проезжая часть? (для транспорта)

Машенька: А это что?

Полицейский: Я сейчас загадаю загадки, а ребята их отгадают, и тогда ты узнаешь, как называются эти транспортные средства.

Загадки: Что за чудо синий дом, Окна светлые кругом. Носит обувь из резины, А питается бензином.

-Посудите сами, Рельсы в воздухе, А он держит их руками.

-Коль бензину дашь напиток, Вмиг помчится колесница.

-Две дорожки так узки, Две дорожки так близки. И бегут по тем дорожкам Домики на круглых ножках.

Полицейский: Видишь, Машенька, какие ребята молодцы, всё знают. Ребята, почему пешеходы не должны ходить по проезжей части? Дети: Потому что там ездят машины.

Машенька: Да я всё поняла, значит, я пешеход и должна ходить по тротуару. А как же мне переходить через дорогу?

Полицейский: Ребята, давайте объясним Машеньке где, как нужно переходить дорогу. Дети: Переходить дорогу нужно только там, где разрешено.

Машенька: А как узнать это место?

Ребёнок: По полоскам чёрно-белым Пешеход шагает смело. Кто из вас, ребята, знает Знак о чём предупреждает? Дай машине тихий ход. Все: Пешеходный переход.

Машенька: Да, я всё поняла.

Полицейский: Стой, Машенька. Прежде чем переходить дорогу по пешеходному переходу, надо подойти и внимательно посмотреть, не сходя с тротуара; сначала налево. Свободно ли дорога. Потом идти быстро. Посередине дороге, посмотреть на право. Если нет машин, то иди. **Полицейский:** А сейчас, ребята, мы поиграем в игру «Собери «Зебру»»

Правила игры: Дети делятся на две команды. Каждому ребёнку даётся по белой полоске. По сигналу полицейского дети выкладывают на чёрном полотне пешеходный переход – «зебру».

Машенька: А если по близости нет пешеходного перехода, как тогда переходить дорогу?

Полицейский: Я знаю, как тебе помочь. Ребята сейчас отгадают загадку, какой ещё помощник есть на дороге. У дороге, словно в сказке, На столбе живёт трёхглазка. Всё мигает и мигает, Не миг не засыпает.

Ребёнок: Чтоб тебе помочь Путь пройти опасный Горит и день и ночь Зелёный, жёлтый, красный. Если свет зажётся красный Значит, двигаться опасно Свет зелёный говорит: Проходите, путь открыт! Жёлтый свет предупрежденье. Жди сигнала для движенья. **Полицейский:** Ребята чтобы Машенька запомнила это правило, давайте поиграем в игру «Сигналы светофора». **Полицейский** поднимает флажки (три флажка – красный, желтый, зеленый) в разном порядке. Зеленый круг – дети топают ногами; Желтый круг – дети хлопают в ладоши; Красный круг – дети стоят на месте, ничего не делают. Будьте внимательны!

Полицейский: Ребята, еще про каких помощников на дороге мы не сказали Машеньке? **Дети:** Это дорожные знаки.

Полицейский: Чтобы Машенька поняла, поиграем в игру «Найди пару». Правила игры: Детям раздаются половинки дорожных знаков. Вторые половинки они находят на столе. Собрав все половинки знаков, дети называют их. **Машенька:** Большое вам спасибо, ребята. Теперь я знаю Правила Дорожного Движения и не попаду в опасные ситуации. Дети прощаются с Машенькой.

«НАМ НА УЛИЦЕ НЕ СТРАШНО»

Задачи: Закрепить у детей знание ПДД. Расширять знания о правилах поведения на улице: объяснить алгоритм перехода проезжей части по нерегулируемому переходу. Учить решать на модели дорожные ситуации и прогнозировать свое поведение в тех или иных обстоятельствах. Воспитывать у детей внимание, сосредоточенность. Развивать игровую деятельность, предложив различные варианты развития сюжета.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям подойти к макетам улиц, которые они построили на занятиях по конструированию. Он предлагает разыграть на макете следующие сюжеты:

1. Дети должны перейти проезжую часть улицы по наземному переходу «зебра». Рядом с переходом нет светофора. Отсутствует и регулировщик. Воспитатель: Наземный пешеходный переход может быть регулируемым и нерегулируемым. Чем они отличаются друг от друга? На регулируемом переходе есть либо светофор, либо регулировщик. Он обычно обозначается не сплошными белыми полосками, а контурами. Как перейти проезжую часть по регулируемому переходу со светофором, мы уже знаем: нужно дождаться зеленого сигнала светофора, посмотреть, все ли машины остановились, потом переходить. А кто из вас знает, как перейти проезжую часть, если переход нерегулируемый: полоски «зебра» есть, а светофора нет?

Вы твердо должны запомнить и всегда выполнять правила:

Подойти к переходу «зебра» и остановиться!

Посмотреть налево. Почему?

Затем посмотреть направо.

И еще раз налево.

Если машин поблизости нет, можно выходить на проезжую часть и шагать по «зебре»; Дойдя до середины дороги, осмотритесь: не появились ли машины? Если машин близко нет, то смело идите по переходу дальше. А если есть, остановитесь на середине дороги и пропустите их.

2. Давайте рассмотрим такую ситуацию. Вы — пассажиры автобуса. Автобус подъезжает к вашей остановке, вы выходите. (Во время рассказа воспитателя дети, выставляя машинки и фигурки людей.) Теперь вам нужно перейти проезжую часть на другую сторону улицы. Как вы будете обходить автобус — спереди или сзади? Почему? Некоторые дети могут сразу дать ответ на вопрос, так как уже знакомы с правилами перехода. Воспитатель предлагает им проверить это правило, смоделировав ситуацию на макете. Если человек обходит автобус спереди, сможет ли он увидеть за высоким автобусом или троллейбусом транспорт, идущий в том же направлении. Как вы думаете, эта девочка, которая стоит сейчас перед автобусом, видит машину, которая этот автобус обгоняет? Если девочка идет быстро, она может попасть под машину. Воспитатель подводит детей к мысли, что лучше всего просто подождать, когда автобус или троллейбус отъедут от остановки. Тогда пешеходы смогут увидеть всю проезжую часть, ничто уже не будет ее закрывать. Это позволит правильно оценить ситуацию на дороге и безопасно перейти проезжую часть. 3. Воспитатель предлагает детям смоделировать ситуации, когда машины выезжают на перекресток. Чтобы не столкнуться, какие правила они должны выполнять? Затем детям предлагается самостоятельно смоделировать различные ситуации на дороге, взяв на себя роли водителей различных транспортных средств или пешеходов, манипулируя игрушечными машинками и человечками-пешеходами. При необходимости они могут внести изменения в макет, достраивая его или убирая лишние постройки, делая необходимую разметку, добавляя или убирая дорожные знаки. Таким образом, дидактическая игра, в которой дети получили новые знания, переходит в самостоятельную сюжетную игру.

«Правилам движения — наше уважение!»

Цель: обобщить и расширить знания детей о безопасном поведении на улицах и дорогах, правилах перехода улиц и дорог, сигналах светофора. Оборудование: макет светофора, «зебра», плакаты по ПДД, маски животных, атрибуты для игр.

Ход игры: Домик. Звучит музыка «Звуки природы». Дети в шапочках зайчат играют около домика.

Воспитатель: История, которую сегодня мы расскажем, Могла случиться с каждым! У леса на опушке В соломенной избушке Жили-были зайки Зайки-побегайки. Ушки – на макушке Хвостики – пампушки. Были они прекрасные бегуны, И отличные прыгуны. Маму с папой зайки не слушали, Целый день в лесу скакали Веселились и играли. Надоело зайкам по лесу скакать И решили зайки из дома убежать! Прыг, да скок, прыг да скок Вот и кончился лесок! Вышли зайки на дорогу, Решили поиграть немного! (Дети в масках Зайцев играют, веселятся на дороге.)

Воспитатель: И звучит в лесу тревога: «Зайцы вышли на дорогу! » Но они не знают правил, Кто же их одних оставил?

Звучит фонограмма «Звуки машин» или похожая по звучанию музыка. Зайки оказываются в центре дороги. Они напуганы, оглядываются по сторонам. Воспитатель: -Ребята, давайте изобразим оживленное движение на дороге и поиграем в игру «Водители и пассажиры». Дети разбиваются на несколько команд. В команде дети строятся друг за другом, кладут руки на пояс впереди стоящему ребёнку. 1 дети это – водители, у них в руках руль, а остальные - пассажиры. Звучит веселая музыка. Команды движутся в разных направлениях так, чтобы не задеть друг друга, не сбить зайчат. Воспитатель: По гладкому асфальту Неслись машины в ряд, Зайчата испугались Во все глаза глядят Воспитатель: - Расскажите, что чувствовали водители, пассажиры? - Ребята, улица очень опасна для того, кто не умеет правильно ходить по ней. Но тот, кто твёрдо знает и точно выполняет строгие правила дорожного движения, может не опасаться машин. Давайте повторим эти правила.

Правило 1: пешеходы должны ходить только по тротуару.

Правило 2: если дорога небольшая и нет тротуара, пешеходы по обочинам идут

навстречу транспорту.

Правило 3: при переходе улицы обязательно надо посмотреть сначала...налево, а потом направо.

Правило 4: Дорогу переходить можно только ... по пешеходным переходам.

Правило 5: правильно переходить дорогу на перекрёстке помогает «трёхглазый командир улицы» ...светофор.

Правило 6: устраивать игры на дороге ... нельзя.

Давайте посмотрим и послушаем, что же было дальше Увидал зайчат медведь, Стал сердито он реветь: (ребенок в шапочке медведя) -Все с дороги уходите! Впредь так больше не шалите! Ворон тоже крикнул: (ребенок в маске птицы) - Кар! Пешеходам – тротуар! Тротуары вдоль дороги, Там гуляйте без тревоги! Испугались все зайчишки (дети в шапочках зайчат) И спросили дядю Мишку: -Как дорогу перейти, Что бы маму нам найти? - Надо «зебру» поискать

(ребенок в шапочке медведя) И тогда по ней шагать. «Зебра» - путь для пешехода, Полосатый знак прохода. А у «зебры» - дирижер Под названием светофор. Он зверятам путь укажет, Про дорогу все расскажет.

- Ребята, давайте научим зайчат сигналам светофора и поиграем в игру: «Красный, желтый, зеленый». У ведущего в руках 3 больших круга: красный, желтый, зеленый. Если поднят вверх: красный круг - нужно стоять на месте, желтый круг - нужно маршировать на месте, зеленый круг - нужно идти прямо. Если красным глазом светит, (ребенок в костюме светофора) Вы на месте стойте, дети, И на «зебру» не ступайте, А машины пропускайте. Если жёлтый глаз горит,

- Подождите, - говорит. Это знак внимания После ожидания. Вот горит зелёный свет, Пешеходам всем: - Привет! Путь по «зебре» вам открыт, Коль зелёный свет горит!

Воспитатель: - Давайте потренируемся переходить дорогу по пешеходному переходу, если нет светофора. Мы, можем идти, если на дороге безопасно, через дорогу бежать нельзя, а то вы можете споткнуться и упасть, а водитель не сможет затормозить и случиться беда. Сначала нужно посмотреть налево, машины далеко, и мы можем идти, мы доходим с вами до разделительной линии или до островка безопасности и смотрим направо. Убедившись, что дальнейший путь безопасный, можно продолжать движение. При переходе дороги надо быть предельно внимательным.

Воспитатель: А что же было дальше с нашими Зайчатами? Мишка зайцев обучил И по «зебре» проводил. Больше нет в лесу тревоги – Знают правила дороги. Зайки мишке спасибо сказали И домой ускакали. –Ребята, какие правила дорожного движения мы сегодня повторили? –Что бы вы посоветовали Зайчатам? (Не убегать одним из дома, слушаться маму и папу, переходить дорогу по пешеходному переходу или зеленому сигналу светофора, не играть на дороге.) Правилам движения – наше уважение!

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ПДД СТАРШИЙ ВОЗРАСТ.

«Автомульты»

Цель: учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства, правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

Ход игры: Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок,

в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (Вареньем)
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину?

(Велосипед)

5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)

6. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте)

7. Личный транспорт Бабы-Яги? (Ступа)

8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)

9. Ехали медведи на велосипеде,

А за ними кот

Задом наперед,

А за ним комарики...

На чем летали комарики? (На воздушном шарике.)

10. На чём катался Кай? (На санках)

11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)

12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»?

(В

бочке)

«Автошкола»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу.

Материал: Двойной лист картона: на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны

аны

правила.

Ход игры: Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных

ситуаций. Они должны объяснить изображённую на картинке ситуацию,

оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного

дорожного знака.

«Безопасный город»

Цель игры: дать представление о том, как важно правильно ходить и ездить по городу, развивать способность воспринимать реальный мир города, закреплять знания детей о дорожных знаках и правилах дорожного движения.

Правила игры: В игру играют дети с 5 лет и старше. Играющих до 3-х человек. Материал: игровое поле, фигурки пешеходов, дорожные знаки, светофоры, транспортные средства и кубик.

Ход игры: Перед началом нужно выбрать ведущего. Им может стать взрослый. Ведущий расставляет по «городу» дорожные знаки, определяет места остановок автобуса; он же управляет светофором. Остальные игроки берут себе фигурки человечков и распределяют между собой транспортные средства. Пусть кто-то будет водителем автобуса, кто-то продавцом в супермаркете, кто-то строителем парка, кто-то учеником в школе. Ваши роли ограничены только

вашей фантазией. Дальше, бросая по очереди кубик, перемещаемся по городу. Пешеходы по тротуарам, автомобили по проезжей части. «Пешком» передвигаем фишку в любом направлении на столько шагов вперед, сколько точек выпало на кубике. На автомобиле – умножаем количество точек на три, на велосипеде — на два. Причем, водитель автомобиля может брать с собой пассажиров, например, подвести друзей. (Кубик в этом случае бросает водитель). А, оставив автомобиль, скажем, на стоянке, водитель превращается в пешехода. А еще можно подождать автобус на остановке и ехать большой компанией. Зеленый кружок (подземный переход) позволяет вам быстро (за один ход) и безопасно перейти на другую сторону улицы. А если вы попали на оранжевый кружок – это место требует от вас повышенного внимания — нужно пропустить один ход. Итак, начали. Из дома – в школу, из магазина — в парк, из парка – в гости к друзьям. Пешком, на велосипеде, на автобусе. Соблюдая все Правила дорожного движения.

«Большая прогулка»

Цель: Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Материал: Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

«Верно - неверно»

Цель: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры:

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

«Весёлый жезл»

Задачи: обобщить представление о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

Правила: слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовёт больше правил для пешеходов. Давать ответ можно, только получив жезл.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила.

Воспитатель. Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится.

Жезл переходит поочередно из одной команды в другую. Дети называют правила.

Дети. Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.

Аналогично проводится игра «Слушай — запоминай», только дети перечисляют правила для пассажиров.

«Водители»

Цели: Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: Несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры:

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

«Вопросы и ответы»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети

отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

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.)

«Выполни поручение»

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Ход игры: Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поесть в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности.

Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

«Где мое место?»

Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

Ход игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные

знаки. Игра может проводиться в двух вариантах.

1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность.
2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.

«Говорящие дорожные знаки»

Цель: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

Материал: Каждое игровое поле – рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

Ход игры:

Перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

«Да, нет»

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети хором отвечают “да” или “нет”.

I вариант:

Быстрая в горе езда? - Да.

Правила знаешь движения? - Да.

Вот в светофоре горит красный свет

Можно идти через улицу?- Нет.
Ну, а зелёный горит, вот тогда
Можно идти через улицу?- Да.
Сел в трамвай, но не взял билет.
Так поступать полагается?- Нет.
Старушка, преклонные очень года,
Ты место в трамвае уступишь ей?- Да.
Лентяю ты подсказал ответ,
Что ж, ты помог ему этим?- Нет.
Молодцы, ребята, запомним,
Что “нет”, а что “да”,
И делать, как нужно, старайтесь всегда!

II вариант:

Светофор знаком всем детям?
Знают все его на свете?
Он дежурит у дороги?
У него есть руки, ноги?
Есть фонарики – три глаза?!
Он включает все их сразу?
Вот включил он красный свет
Это значит, хода нет?
На какой идти нам надо?
Синий - может быть преградой?
А на жёлтый мы пойдём?
На зелёный - запоём?
Ну, наверное, тогда
На зелёный встанем, да?
Пробежать на красный можно?
Ну, а если осторожно?
А гуськом пройти тогда,
То, конечно, можно? Да!
Верю я глазам, ушам
Светофор знаком всем вам!
И, конечно, очень рад
Я за грамотных ребят!

«Дорожные знаки»

Цели: Закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный поезд без шлагбаума», «островок безопасности».

Материал: Дорожные знаки

Ход игры:

Зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

«Дорожное лото»

Цель: Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

Материал: Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

Ход игры:

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

«Дорожный экзамен»

Цель: обучать правилам дорожного движения и поведения на дороге; развивать

мышление, память, внимание, речь.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы,

конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге

дорожных знаков.

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков.

Ход игры: Ребенок - водитель - ученик, сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и, увидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняя другие машины.

«Дорога к бабушке»

Цели: Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

Материал: Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

Ход игры:

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

«Законы улиц и дорог»

Задачи: совершенствовать знания о правилах поведения на улицах и дорогах; развивать внимание, умение решать проблемные ситуации, читать дорожные знаки, самостоятельно ориентироваться на улице; воспитывать интерес к выполнению правил дорожного движения.

Правила: участвуя в разыгрывании дорожных ситуаций, не нарушать ПДД. Задания нужно выполнять до конца.

Материалы: игровое поле, фигурки пешеходов и транспорта, дорожные знаки.

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

1. Знакомство с планом города, его постройками и обитателями. Можно дать названия городу, реке, улицам и т. д.

2. Необходимо помочь жителям города выбрать безопасный маршрут и добраться до нужного места: профессору — в магазин «Оптика», чтобы купить новые очки, в киоск — за свежей газетой, на почту — отправить телеграмму, в часовую мастерскую и т. д. Домохозяйке — за покупками в булочную, продуктовый магазин, отправить посылку, встретить внучку из школы и т. д. Человеку — доречного или железнодорожного вокзала, на футбольный матч, в гостиницу, ресторан и т. д. Школьнице — до школы, в библиотеку, цирк...

3. Можно ввести в игру дорожные знаки, светофоры, регулировщика, транспорт: «скорую помощь», пожарную машину, милицию, такси, автобус, грузовик «Продукты». Дать задание решить различные проблемные ситуации, соблюдая при этом ПДД. Например, грузовику «Продукты» загрузиться на хлебозаводе и развести свежий хлеб в детский сад, школу, ресторан, хлебный магазин.

4. Воспитатель проводит игру в виде дорожной викторины, задавая детям вопросы.

Где можно в городе кататься на роликах?

Покажите самые опасные места в городе.

Что изменится на дороге с приходом зимы?

Что такое дорожная разметка и для чего она нужна?

При этом воспитатель моделирует ситуацию — ночью сильный ураган сорвал все знаки в городе, утром на дорогах начались беспорядки — и даёт задание её исправить.

«Знай и выполняй правила уличного движения»

Цель: Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

Материал: Иллюстрации улиц города.

Ход игры:

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

«Игра в слова»

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните

выбор каждого слова.

Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода, зеленый свет, стоит дома.

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет,

кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в школу (детский сад), тротуар, булочная, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский сад.

«Игра в мяч»

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных

знаках. Материал: мяч.

Ход игры: Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Воспитатель: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход.

Воспитатель: Кто машину ведет?

Ребенок: Водитель.

Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора?

Ребенок: Три глаза.

Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Стой и жди.

Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Подожди.

Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Можете идти.

Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной...

Ребенок: Дорожке.

Воспитатель: Где мы автобус ждем?

Ребенок: На остановке.

Воспитатель: Где играем в прятки?

Ребенок: На детской площадке.

«Играй да смекай!»

Задачи: развивать умственные способности и зрительное восприятие; учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Правила: изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нём. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

В игре участвуют 4-6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип игры — лото. Воспитатель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице.

Эй, водитель, осторожно!

Ехать быстро невозможно.

Знают люди все на свете —

В этом месте ходят дети.

(Знак «Дети».)

Здесь дорожные работы —
Ни проехать, ни пройти.
Это место пешеходу
Лучше просто обойти.
(Знак «Дорожные работы».)
Никогда не подведёт
Нас подземный переход:
Дорога пешеходная
В нём всегда свободная.
(Знак «Подземный переход».)
У него два колеса и седло на раме,
Две педали есть внизу, крутят их ногами.
В красном круге он стоит,
О запрете говорит.
(Знак «Велосипедное движение запрещено».)
Этой зебры на дороге
Я несколько не боюсь.
Если все вокруг в порядке,
По полоскам в путь пушусь.
(Знак «Пешеходный переход».)
Красный круг, прямоугольник
Знать обязан и дошкольник.
Это очень строгий знак.
И куда б вы не спешили
С папой на автомобиле —
Не проедете никак!
(Знак «Въезд запрещён».)
Я не мыл в дороге рук,
Поел фрукты, овощи.
Заболел и вижу пункт
Медицинской помощи. (Знак «Пункт первой медицинской помощи».)
Этот знак на переезде —
В непростом, заметим, месте.
Тут шлагбаум не стоит,
Паровоз всюду дымит.
Скорость он набрал уже,
Так что будь настороже. (Знак «Железнодорожный переезд
без шлагбаума».)

«Красный и зеленый»

Цель: Учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

Материалы к игре: Два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

Ход игры: Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит:

- Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться.

«Как проехать?»

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

Подготовка к игре: Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

Ход игры: Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

«Кто больше назовет дорожных знаков?»

Цель: упражнять детей в узнавании и правильном назывании дорожных знаков, развивать внимание, мышление, память, речь.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: ведущий показывает знаки, дети отвечают, соблюдая очередность

«Кто отличник-пешеход?»

Цели: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

Материалы: 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

Ход игры:

Первый пешеход выходит из домика №1, второй – из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго – цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке – автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей – на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке – мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке – регулировщик. С

ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

«Машины»

Цель игры: формировать умение складывать изображение из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола;

развивать память, речь детей, воспитывать их творческую активность;

развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

Материал: конверт на каждого играющего, где указана логическая таблица машин из геометрических фигур с одной пустой клеткой; геометрические фигуры разного цвета.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми разбирает, какие машины изображены в логической таблице. Пример рассуждения: Посмотрите, каждая машина состоит кабины, кузова и колес. Сначала выберем кабину. Скажите, у машин в первой строке есть одинаковые кабины? А во второй строке? А в первом столбце? Значит, в третьей строке у всех машин должны быть разные кабины. Но в третьей строке уже есть машины с прямоугольной кабиной и с кабиной в виде неправильного четырехугольника. Какой же должна быть кабина у нашей машины? Правильно, треугольной. А теперь давайте выясним, каким должен быть кузов? Рассуждая аналогично, дети находят подходящий кузов треугольной формы. Воспитатель просит детей объяснить свой выбор, помогая им строить высказывания типа рассуждений.

«Мы - пассажиры»

Цели: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры:

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

«Мы — водители»

Задачи: помочь научиться понимать дорожную символику и её специфику (на примере дорожных знаков), видеть её основные качества — образность, краткость, обобщённость; формировать и развивать умение самостоятельно придумывать графические символы, видеть и решать проблемы.

Правила: нужно придумать дорожный знак наиболее сходный общепринятым. Самый удачный знак получает фишку — зелёный кружок. Выигрывает тот, кто наберёт большее количество кружков.

Материалы:

карточки с дорожными знаками по сериям: дорога идёт в медпункт (пункт техобслуживания, столовую, автозаправочную станцию и др. — бвариантов); встречи в пути (люди, животные, виды транспорта — бвариантов); сложности в пути, возможные опасности (6 вариантов); запрещающие знаки (6 вариантов);

кусочек мела, если разветвлённая дорога чертится, или полоски бумаги, изображающие такие дороги;

маленькая машина или автобус;
зелёные кружки — 30 шт.

Дети садятся вокруг сдвинутых столов, на которых раскладывается разветвлённая дорога из бумаги.

Воспитатель ставит в начало дороги машину, называет игру и вместе с детьми обсуждает обязанности водителя.

Воспитатель. Каждый водитель машины обязан знать, как она устроена, как её заводить, чинить, как ею управлять. Работа водителя очень трудная. Надо не только быстро перевезти людей и грузы. Очень важно, чтобы не случилось никаких происшествий по дороге. Неожиданности могут быть разные: то дорога разветвляется, и водителю надо решить, куда же ехать, то путь лежит мимо школы или детского сада, и маленькие дети могут выскочить на дорогу, то вдруг пассажир, который едет рядом с водителем, почувствовал себя плохо и его нужно срочно доставить в больницу или в машине что-то внезапно сломалось, или закончился бензин. Как поступить водителю? Может быть, спросить у прохожих, где находится больница, где можно починить или заправить машину? А если дорога пустынная и прохожих нет? Или прохожие не могут ответить на вопрос водителя? Как быть?

Ответы детей.

Конечно, вдоль дороги нужно поставить специальные знаки, чтобы водитель, даже если он очень быстро едет, взглянул на знак и сразу же понял, о чём он предупреждает или сообщает. Поэтому водители обязательно должны знать все знаки, встречающиеся на дорогах. Когда вы станете взрослыми, тоже сможете научиться водить машину, а вот с дорожными знаками мы познакомимся сегодня и узнаем, что означает тот или иной знак.

Машина быстро мчится по дороге и вдруг...

Далее описывается ситуация, когда во время езды срочно нужно найти телефон, столовую, медпункт, автосервис, автозаправку и др. Машина останавливается, а дети должны догадаться, как выглядит знак, около которого водитель остановил свою машину. Они предлагают свои варианты знаков (что там, по их мнению, должно быть нарисовано). Воспитатель напоминает, что машина обычно едет быстро, водитель должен взглянуть и сразу же понять знак, поэтому знак должен быть простым, на нём не должно быть ничего лишнего. Затем воспитатель показывает дорожный знак и кладёт его на месте остановки машины, а дети вместе с воспитателем оценивают все варианты знаков, награждая зелёным кружком наиболее удачный из них. Игра продолжается. Воспитатель ориентирует свой рассказ на имеющиеся у него дорожные знаки.

Сегодня мы узнали некоторые дорожные знаки, которые помогают водителям в работе. А вы, когда будете идти по улице или ехать в транспорте, обратите внимание на дорожные знаки, размещённые вдоль дороги, подсказывайте взрослым, что они означают.

А сейчас мы должны подвести итоги нашей игры и узнать победителя.

Дети считают свои зелёные кружки. Воспитатель поздравляет победителей, отмечает наиболее активных детей, подбадривает робких и застенчивых.

«На острове»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует обходить разные виды

транспорта; знакомить с наиболее типичными дорожно-транспортными ситуациями и соответствующими правилами поведения пешеходов.

Материал: картинки, изображающие различные ситуации с участием пешеходов, дорожные знаки, светофор.

Ход игры: Дети должны рассмотреть и объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, пассажиров, водителей; объяснить необходимость установки нужного дорожного знака.

«Найди безопасный путь»

Подготовка к игре: В зависимости от возраста детей воспитатель рассказывает

или спрашивает детей:

- Где ли можно переходить улицу?
- Какие знаки указывают на то, что в этом месте разрешено переходить улицу?
- Куда и зачем надо смотреть в начале перехода улицы?
- Куда и зачем надо смотреть в середине улицы, по которой машины едут в две стороны?

- Как выглядит и о чем предупреждает знак пешеходного перехода?

- Для чего на дороге нарисовали «зебру»?

Цель: закрепить правила дорожного движения и поведения на дороге; развивать

мышление, память, внимание, расширять словарный запас.

Материал: макет улицы (дорожной части), дорожные знаки, светофор, транспорт (машины легковые, грузовые).

Ход игры: дети разыгрывают различные ситуации на макете.

«Найди нужный знак»

Цели: Закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

Материал: Картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

Ход игры:

Ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

«Научим Незнайку ПДД»

Задачи: закрепить полученные ранее знания о правилах дорожного движения; систематизировать знания по безопасному поведению на дорогах; воспитывать дисциплинированность, уважение к ПДД. Развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга.

Правила: чётко объяснять правила дорожного движения, не повторяясь и не перебивая друг друга.

Воспитатель рассказывает детям о Незнайке — мальчике, который не знает, как вести себя на улице, и постоянно попадает в различные неприятные ситуации.

Воспитатель. Скоро Незнайка идёт в школу в 1 класс и если он не выучит ПДД, будет каждый день попадать в эти нелепые истории, опаздывать на уроки или даже может попасть в больницу. Что же делать?

Дети предлагают помочь Незнайке выучить правила безопасности на дороге.

Незнайка. Я вышел из дома сегодня и решил поиграть в футбол, но во дворе никого не было, и я пошёл на улицу, кинул мяч, а он укатился на дорогу. Меня начали ругать прохожие, но я ведь ничего такого не сделал...

Вместе с детьми Незнайка разбирает дорожную ситуацию. Дети объясняют Незнайке правила безопасности.

Потом я хотел перейти улицу, но завизжали тормоза машин и водители начали на меня кричать. Почему они кричали — не знаю...

Дети объясняют, как нужно правильно переходить улицу.

А когда я сел в автобус, меня вообще наказали и посадили рядом с кондуктором. За что — я не знаю. Я ведь ничего не делал, только встал на сиденье и высунул голову в окно, чтобы посмотреть на машины.

Дети объясняют Незнайке правила поведения в общественном транспорте. Воспитатель приводит ещё несколько ситуаций, которые дети помогают решить. В конце игры Незнайка благодарит ребят за помощь и обещает не нарушать больше ПДД.

Воспитатель провожает Незнайку со словами: «Если у тебя возникнут проблемы, то заходи, ребята тебе помогут».

«Наш друг постовой»

Цель: закрепить представления о профессии регулировщика, его функциях;

обозначения жестов (какой жест какому сигналу светофора соответствует),

развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам.

Материал: фуражка, жезл регулировщика.

Посмотрите: постовой

Встал на нашей мостовой

Быстро руку протянул,

Ловко палочкой взмахнул.

Вы видали? Вы видали?

Все машины сразу встали.

Дружно встали в три ряда

И не едут никуда.

Не волнуется народ,

Через улицу идет.

И стоит на мостовой,

Как волшебник постовой.

Все машины одному

Подчиняются ему.

(Я.Пишумов)

Ход игры: Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей.

По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются. Вначале роль постового берет на себя воспитатель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди.

«Наша улица»

Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно - указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрестком; автомобили (игрушки); куклы - пешеходы; куклы - водители; светофор (игрушка); дорожные знаки, деревья (макеты). Игра проводится на макете.

Ход игры: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

«О чем сигналил регулировщик»

Цели: Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

Материал: Три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

Ход игры:

Ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

«Отремонтируй светофор»

Цель: закреплять знания детей о сигналах светофора.

Материал: шаблон светофора, круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что светофор сломался, необходимо отремонтировать светофор (правильно собрать по цвету). Дети накладывают круги на готовый шаблон светофора.

«Передай жезл»

Цель;закрепить представления детей о дорожных знаках, ПДД, упражнять в правильном назывании дорожных знаков, формулировке ПДД, развивать логическое мышление, внимание, сообразительность, активизировать речь.

Материал: жезл регулировщика.

Ход игры: Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак).

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры.

Побеждает последний оставшийся игрок.

«Пешеходы и водители»

Цель: обучать правилам дорожного движения, поведения на дорогах, закрепить представления детей о назначении светофора, прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД, развивать внимание, мышление, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки, светофор, рули, сумки с ирушками, стол, талоны,

вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона. Дети

в форме инспекторов ГИБДД (фуражка, накидка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД), дети – пешеходы, дети – водители, ребенок – продавец игрушек.

Ход игры: Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей.

Водители должны сдать

экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям:

- На какой свет могут двигаться машины?
- На какой свет двигаться нельзя?
- Что такое проезжая часть?
- Что такое тротуар?
- Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.)

Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка:

- Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светом(подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов

игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

«По дороге»

Цели: Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Материал: Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры:

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

«Повороты»

Цель: развивать координацию движений рук (вправо, влево), зрительное внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках воспитателя.

Материал: знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.

Подготовка к игре: Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

Ход игры: Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети имитируя поворот руля, поворачивают налево.

«Подбери знак»

Цели: Учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

Материал: Карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

Ход игры:

Пред каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету, затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.

«Подумай – отгадай»

Цель: уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость.

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный

ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку.

Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

Вопросы:

- Сколько колес у легкового автомобиля? (4)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (Водитель)
- Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта)
- По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП)
- Какой свет верхний на светофоре? (Красный)
- Сколько сигналов у светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и полицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке).

«Поставь дорожный знак»

Цель: учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания» (информационно-указательные); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных

переходов, зданий, перекрестков, машины.

Ход игры: разыгрывание различных дорожных ситуаций.

«Правила дорожного движения»

Цели: Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

Ход игры:

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение

разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

«Правила поведения»

Цели: Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: Разрезные картинки.

Ход игры:

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

«Путаница»

Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: строительный материал (кубики, кирпичики, призмы и др.), дорожные знаки, волшебные шапочки.

Подготовка к игре: Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет

знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем

рассказывает детям историю про то, как злые «духи» решили навести в городе

беспорядок и просит помочь исправить положение.

Ход игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют

знаки правильно. Объясняют, что делают.

«Путешествие на машинах»

Цель: Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: Игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

«Разрезные знаки»

Цели: Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

Материал: Разрезные знаки; образцы знаков.

Ход игры:

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

«Светофор и регулировщик»

Цели: Уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

Материал: Регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

Ход игры:

После объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.

«Светофор»

Цель: закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах,

развивать внимание, зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета, светофор.

Ход игры: Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов,

последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.

«Слушай - запоминай»

Цель: закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на

улице, развивать связную речь, мышление, память, внимание.

Материал: жезл для регулирования дорожного движения.

Ход игры: Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры, передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице. «назовите одно из правил поведения пешехода на улице». – «нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом». Если ответ правильный, ведущий передает жезл другому участнику игры и т. д. нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.

«Собери дорожные ситуации»

Задачи: упражнять в конструировании, умении из отдельных элементов составлять целое изображение; закрепить представление о правилах безопасного поведения на дорогах; развивать восприятие, мышление; воспитывать самостоятельность, умение довести начатое дело до конца.

Правила: как можно быстрее правильно собрать из частей целую картинку, полнее рассказать по ней дорожную ситуацию.

Материалы: два (или более) набора кубиков с наклеенными картинками, отражающими дорожные ситуации. Количество рисунков соответствует количеству сторон кубика.

Воспитатель напоминает детям, какие дорожные ситуации они рассматривали.

Воспитатель. Мы с вами разрезали картинки с дорожными ситуациями на части и наклеили на кубики. А сейчас нужно сложить эти ситуации из частей целую картинку и рассказать как можно полнее о ней — что там изображено, кто поступает правильно, а кто нет и почему?

Дети поочередно собирают дорожные ситуации из кубиков и рассказывают о них. Выигрывает тот, кто быстрее сложил картинку и полнее рассказал о ней.

С детьми можно изготовить аналогичные кубики для дидактической игры «Собери дорожные знаки» (автомобили и т. д.).

«Собери знак»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое

мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей

на дороге и в общественных местах.

Материал: в конвертах пазлы – дорожные знаки, фишки.

Ход игры: Воспитатель рассаживает детей по экипажам и по общей команде (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель дает экипажу фишку.

«Соблюдай правила дорожного движения»

Цели: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Материал: Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

Ход игры:

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

«Стрелка, стрелка, покружись...»

Цель: Научить детей различать и правильно называть дорожные знаки и их

назначение; развивать внимание, память; воспитывать нравственные качества: согласованность и сотрудничество.

Материал: карты с изображением дорожных знаков, круги желтого цвета.

Ход игры: В игре могут участвовать от 2 до 10 ребят. Дети садятся вокруг стола, каждый получает карты с дорожными знаками. Воспитатель объясняет детям, что они будут крутить диск по очереди и за

правильно названный дорожный знак и его назначение будут получать у кассира жёлтый кружок и закрывать на своей карте такой же знак, если он имеется. Назначается кассир, ему передаются жёлтые круги. Воспитатель раздаёт сидящим детям карты. Игра начинается. Ведущий вращает диск и вместе с детьми произносит слова:

Стрелка, стрелка, покружись,
Всем ты знакам покажись,
Покажи нам поскорее,
Какой знак тебе милее!
Стоп!

Стрелка останавливается, ведущий называет дорожный знак и его назначение. Если ребёнок назвал знак правильно, кассир выдаёт ему жёлтый кружок, ребёнок закрывает им такой же на карте. Если на его карте нет такого знака, спрашивает: «У кого есть такой же знак?» И кассир передаёт кружок тому, у кого на карте есть этот знак (при условии, что знак и его назначение названы правильно). Затем диск передаётся соседу и игра продолжается. В случае затруднения или ошибки ребёнок не получает жёлтый кружок, а диск передаётся следующему ребёнку по очереди. Выигравшим считается тот, кто первый закроет свои знаки жёлтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у детей жёлтыми кружками.

«Теремок»

Цель игры: 1. Учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов и водителей).

2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Опасный поворот»; запрещающих знаках: «Въезд запрещен» (велосипедисту, водителю), «Движение на велосипедах запрещено», «Проход закрыт»; предписывающих знаках: «Обязательное направление движения», «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Велосипедная дорожка»; информационно-указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход»; знаках сервиса: «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей».

3. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

Материал: картонные круги с изображением дорожных знаков, бумажный конверт с вырезанным в нем окошком, палочка.

Ход игры: Ведущий вставляет в конверт круг, на котором нарисовано несколько знаков и закрепляет его с помощью палочки. Затем он продвигает круг так, чтобы в окошке появились разные знаки. Дети называют знаки и объясняют их значение/

«Транспорт»

Цель игры: обобщить и систематизировать представления детей о способах и особенностях передвижения человека в разных средах;
формирование умения ориентироваться по плану;

развитие логического мышления.

Правила игры: В игру могут играть дети в возрасте, начиная с 4 лет и старше. В нее могут играть от 2 до 4 игроков.

Материал: картонное полотно, на котором изображен транспорт: воздушный, наземный, водный, в игре обозначены начальный и конечный пункты назначения, кубик с разным количеством точек на сторонах, «Фишки» с изображением человека.

Ход игры: В начале игры все участники ставят свои фишки на кружок «начало игры», затем определяют очередность ходов путем бросания кубика. Тот игрок, у которого окажется больше точек на верхней стороне кубика, ходит первым. Получив право хода, игрок бросает кубик, после чего передвигает фишку на количество кружков, равное количеству точек на верхней стороне кубика. Когда игрок попадает на кружок с картинкой, он должен проследовать по направлению стрелки (зеленая стрелка – вперед, красная стрелка — назад), а ход передается следующему игроку. Когда игрок попадает на красный кружок, он должен пропустить один ход. Выигрывает тот, кто первым придет к кружку «конец игры».

«Ты – большой, я - маленький»

Цель: закрепить представления о правилах поведения на улице, дороге; прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД.

Ход игры: Утро дошкольника начинается с дороги. Следуя в детский сад или домой, он пересекает улицы с движущимся транспортом. Умеет ли он это делать

правильно? Может ли выбрать безопасный путь? Главные причины несчастных

случаев с детьми – это неосторожное поведение на улице и проезжей части дороги, незнание элементарных требований Правил дорожного движения.

Не надо ждать, когда ребёнок научится Правилам дорожного движения на

собственном опыте. Иногда такой опыт стоит очень дорого. Лучше, если

взрослые тактично, ненавязчиво привьют ребёнку привычку сознательно

подчиняться требованиям правил.

Выйдя на прогулку, предложите своему ребёнку поиграть в «больших и маленьких». Пусть он будет «большим» и поведёт вас через дорогу.

Контролируйте его действия. Прodelайте это несколько раз, и результаты не замедлят сказаться.

«Угадай транспорт»

Задачи: закреплять представления детей о транспорте, умению описанию (загадке) узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

Правила: называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нём. Выигрывает тот, кто больше даст правильных ответов, т. е. получивший больше картинок с транспортом. Дети сидят полукругом.

Воспитатель. Мы с вами беседовали о транспорте, наблюдали за его движением по дороге, а сегодня поиграем в игру, которая называется «Угадай транспорт». Послушайте правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны подумать и правильно их отгадать. Кто первым правильно отгадает, о каком транспорте идёт речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

Дом — чудесный бегунок
На своей восьмёрке ног.
Бегаёт аллейкой
По стальным двум змейкам.
(Трамвай.)

Что за чудо светлый дом?
Пассажиров много в нём.
Носит обувь из резины
И питается бензином.
(Автобус.)

Что такое — отгадай:
Ни автобус, ни трамвай.
Не нуждается в бензине,
Хотя колёса на резине.
(Троллейбус.)

Их видно повсюду, их видно из окон,
По улице движутся быстрым потоком.
Они перевозят различные грузы —
Кирпич и железо, зерно и арбузы.
(Грузовики.)

Этот конь не ест овса,
Вместо ног — два колеса.
Сядь верхом и мчись на нём!
Только лучше правь рулём!
(Велосипед.)

Длинной шеей поверчу,
Груз тяжёлый подхвачу.
Где прикажут — положу,
Человеку я служу!
(Подъёмный кран.)

К нам во двор забрался «крот»,
Роет землю у ворот.
Сотни рук он заменяет,
Без лопаты он копает.
(Экскаватор.)

Вот утюг так утюг!
Ах, какой огромный!
Он прошёл — дорога вдруг
Стала гладкой, ровной!
(Каток.)

Мчится огненной стрелой,
Мчится вдаль машина.
И зальёт пожар любой
Смелая дружина.
(Пожарная машина.)
Полотно, а не дорожка,
Конь не конь — сороконожка.
По дорожке той ползёт,
Весь обоз один везёт.
(Поезд.)
Овсом не кормят,
Кнутом не гонят,
А как пашет —
Пять плугов тащит.
(Трактор.)
Эта сильная машина
Едет на огромных шинах.
Сразу полгоры убрал
Семитонный...
(самосвал).
Чтобы он тебя повёз,
Не попросит он овёс.
Накорми его бензином,
На копыта дай резину.
И тогда, поднявши пыль,
Побежит...
(автомобиль).

«Улица города»

Цель игры: Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспортных средств.

Материал: макет улицы; деревья; автомобили; куклы-пешеходы; светофор; дорожные знаки.

Ход игры: Воспитатель рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои ответы дети сопровождают показом на макете. Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице — одностороннее или двустороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить автомашины?

Что такое перекресток? Где и как нужно переходить улицу?

Как обозначается пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают люди?

Как надо вести себя в автобусе?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто хорошо (без ошибок) справится с ролью водителя или пешехода.

«Учим дорожные знаки»

Цель: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры:

Между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

«Дорожная азбука»

Цель: Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

«Учись быть пешеходом»

Цели: Продолжать знакомить детей с правилами безопасного поведения на улице. Закреплять знание дорожных знаков необходимых для пешеходов.

Материалы к игре: Карточки большие, с различными ситуациями на дорогах (по правилам поведения детей на дороге, на улице и в транспорте). По шесть ситуаций на каждой карточке.

Маленькие карточки с дорожными знаками и правилами дорожного движения на оборотной стороне и карточки белые, перечеркнутые по диагоналям.

Ход игры:

Воспитатель раздает детям большие карточки (одну карточку одному ребенку). Показывает карточку с дорожным знаком и читает правило поведения на дороге или в транспорте. Ребенок рассматривает свою карточку, находит соответствующую ситуацию и кладет на нее маленькую карточку с дорожным знаком или белую карточку (если ситуация показывает на неправильное поведение ребенка на дороге или в транспорте).

Выигрывает тот, кто первым закроет все шесть ситуаций на своей карточке.

«Цветные автомобили»

Цель: упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

Материал: цветные рули, сигналы (картонные кружки), которые соответствуют цвету рулей.

Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не заметят, что сигнал опущен, зрительный сигнал можно дополнить словесным: «Автомобили (называет цвет), остановились». Ведущий может обойтись одним словесным сигналом: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой».

«Час пик»

Задачи: помочь усвоить основные правила дорожного движения на улицах города; уточнить знания о профессиях; развивать сообразительность; воспитывать дружеское взаимопонимание, умение ладить друг с другом.

Правила: доехать от старта до финиша, не нарушив правил дорожного движения. Всех пассажиров развезти до нужной остановки. Решить все дорожные ситуации.

Материалы: игровое поле, кубик, фишки, 32 карточки (12 синих — «работники», 12 жёлтых — «посетители», 7 розовых — «ситуации»).

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

1. Проводится по типу лото. Воспитатель знакомит детей с объектами на игровом поле: аэропорт, больница, милиция, цирк, парикмахерская, почта, школа, магазин, стадион, новостройка, церковь, театр. Затем вместе выясняют какие «посетители» и «работники» там должны быть. Дети раскладывают по объектам синие и жёлтые карточки с изображением тех, кто там работает и кто посещает.

Например, «Театр» — балерина и зрители театра, «Стадион» — спортсмен и болельщик, «Парикмахерская» — парикмахер и клиент, «Больница» — врач и больная и т. д.

2. Синие и жёлтые карточки перемешиваются и раздаются всем участникам игры поровну. Игроки поочередно бросают кубик и двигаются по полю в нужном направлении, забрав пассажиров со стартовой остановки. Водитель должен как можно скорее развезти своих пассажиров по нужным остановкам и, закончив работу, вернуться на конечную остановку. Выигрывает тот, кто первым справится со своим заданием.

3. Жёлтые и синие карточки разложены по объектам. Водители должны собрать всех посетителей, затем работников и довезти их до конечной остановки. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество очков (т. е. пассажиров).

«Часы»

Цель: Учить различать дорожные знаки; закреплять знания детей о предупреждающих и запрещающих знаках; воспитывать внимание, навыки осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни.

Материал: макет часов, на котором изображены предупреждающие и запрещающие знаки; карточки с объяснительной запиской знаков, которые изображены на макете.

Ход игры: Ведущий поворачивает стрелку часов и указывает на тот или иной знак. Дети называют и объясняют значение дорожных знаков. На закрепление показывается карточка с дорожным знаком и объясняется его значение.

«Что будет, если...»

Задачи: выяснить, для чего нужны правила дорожного движения, почему важно их выполнять как водителям, так и пешеходам; учить устанавливать простейшие причинно-следственные связи и отношения; развивать логическое мышление.

Правила: не мешать друг другу, слушать и отвечать. При необходимости дополнять ответы.

Воспитатель читает детям стихотворение О. Бедарева «Если бы ...»

Воспитатель:

Идёт по улице один

Довольно странный гражданин.

Ему дают благой совет:

«На светофоре красный свет.

Для пешехода нет пути.

Сейчас никак нельзя идти!»

«Мне наплевать на красный свет!» —

Промолвил гражданин в ответ.

Он через улицу идёт

Не там, где надпись «Переход»,

Бросая грубо на ходу:

«Где захочу, там перейду!»

Шофёр глядит во все глаза:

Разиня впереди!

Нажми скорей на тормоза —

Разиню пощади!..

А вдруг бы заявил шофёр:

«Мне наплевать на светофор!»

И как попало, ездить стал.

Ушёл бы постовой с поста.

Трамвай бы ехал, как хотел.

Ходил бы каждый, как умел.
Да... там, где улица была,
Где ты ходить привык,
Невероятные дела
Произошли бы вмиг!
Сигналы, крики то и знай:
Машина прямо на трамвай,
Трамвай наехал на машину,
Машина врезалась в витрину...
Но нет: стоит на мостовой
Регулировщик-постовой.
Висит трёхглазый светофор
И знает правила шофёр.

Воспитатель предлагает подумать и ответить, для чего нужны ПДД, почему их важно соблюдать всем участникам дорожного движения?

Ответы детей.

А теперь давайте поиграем в игру «Что будет, если...». Я вам буду сдавать вопросы, а вы — на них отвечать. Только нельзя отвечать хором, перебивать друг друга. Можно ответы дополнять. Итак, я начинаю.

Что будет, если пешеходы начнут переходить улицу, где им вздумается?

Дети. Водитель не успеет затормозить, и пешеход может попасть под колеса.

Воспитатель. Что будет, если на дороге убрать все дорожные знаки?

Дети. Водитель не будет знать, что его ожидает впереди, и может не справиться с управлением.

Воспитатель. Что будет, если водитель не знает сигналы светофора?

Дети. Водитель поедет на красный свет и соьёт пешехода.

Воспитатель. Что будет, если водитель поедет по левой стороне проезжей части?

Дети. Его автомобиль столкнётся с другим автомобилем, который движется правильно — по правой стороне.

Воспитатель. А теперь сами придумайте ситуации «Что будет, если...» и сами дайте ответ.

Дети по одному задают вопросы, другие — находят ответ.

В конце игры воспитатель подводит итог.

Мы с вами выяснили, для чего нужны ПДД и почему так важно их соблюдать. А также, что будет, если водитель или пешеход нарушает правила дорожного движения.

«Это я, это я, это все мои друзья!»

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают:

«Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны — молчат.

Кто из вас, когда спешит,

Перед транспортом бежит?

Кто из вас идёт вперёд

Только там, где переход? (это я, это я...)
Знает кто, что красный свет-Это значит - хода нет? (это я, это я...)
Кто летит вперед так скоро,
Что не видит светофора?
Знает кто, что свет зелёный
Это значит- путь открыт? (это я, это я...)
Кто, скажите, из трамвая
На дорогу выбегает?
Кто из вас, идя домой,
Держит путь по мостовой? (это я, это я...)
Кто из вас в трамвае тесном
Уступает взрослым место? (это я, это я...).

«Я грамотный пешеход»

Цели: Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПДД СТАРШАЯ ГРУППА.

«Воробушки и кот»

Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый – «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый – прыгают на месте, на красный – замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора становятся добычей кота – выбывают из игры.

«Самый быстрый»

Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит «Раз, два, три – в светофор беги!», и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

«К своим флажкам»

Играющие делятся на три группы. Каждая группа образует свой круг, в центре которого находится игрок с цветными (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу руководителя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми встать в круг. Выигрывают те, кто первыми встали в ровный круг, взявшись за руки.

«Бегущий светофор»

Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все должны «замереть на месте» и не двигаться 15 – 20 с. Кто ошибся выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

«Умелый пешеход»

Вариант 1. на расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делаются два круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

«Мяч в корзину»

В 2-3 шагах от игроков ставят три корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый – в желтую, зеленый – в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т.д.

«К своим знакам»

Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

«Передай жезл»

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак).

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

«Сигналы светофора»

На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.

«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

«Зебра»

Игра на время и точность исполнения.

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

«Глазомер»

В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знак на поле представляется по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

«Грузовики»

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

«Трамвай»

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее

обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

Игра «Автобусы»

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок -«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

Игра «Автоинспектор и водители»

В игре участвуют 5—6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор — водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

Игра «Будь внимательным»

Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

Игра «Веселый трамвайчик»

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды. Одна команда - трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда - пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира,

который занимает свой место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

Игра – аттракцион «Внимание, пешеход»

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора.

Регулировщик — ученик старшего класса — показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого — стоят, при виде зеленого — два шага вперед. Того, кто ошибется, регулировщик штрафует — лишает права участвовать в игре. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т. п.

Игра «Гараж»

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов - стоянки для машин - гаражи. Внутри каждой стоянки для машин рисуют 2-5 кружков - машины (можно положить обручи). Общее количество машин должно быть на 5-8 меньше числа играющих.

Дети идут по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места на любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из игры.

Игра «Грузовик»

Содержание: Играющие держат в руках автомобильные рули - это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз - этот мешочек?

Игра «Да и нет»

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, например: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты катаешься на самокате во дворе?», «Говорят, что ты не уступаешь в транспорте место старшим. Это правда?» Отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положительно («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно головой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я уступаю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непривычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми движениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово,

связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т. д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить - светофор, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

Игра «Дорожное – не дорожное»

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово - игрок должен поймать мяч, «не дорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

Игра «Заяц»

Едет заяц на трамвае,
Едет заяц, рассуждает:
«Если я купил билет,
кто я: заяц или нет?»
(А. Шibaев)

«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья - сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.

Игра «Запомни сигналы регулировщика»

Здесь на посту в любое время
Стоит знакомый постовой.
Он управляет сразу всеми,
Кто перед ним на мостовой.
Никто на свете так не может
Одним движением руки
Остановить поток прохожих
И пропустить грузовики.

Подготовка. Дети делится на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями — одна напротив другой. Расстояние между командами 20—30 м.

Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2—3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки. Содержание игры. По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет - руки вытянуты в стороны или опущены - стой; желтый свет - правая рука с жезлом перед грудью - приготовиться; зеленый свет - регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и

подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Правила игры:

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.

2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.

3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.

4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

Игра «Знающий пешеход»

Правил дорожных на свете немало,

Все бы их выучить нам не мешало,

Но основное из правил движенья —

Знать, как таблицу должны умноженья:

«На мостовой - не играть, не кататься,

Если хотите здоровым остаться!»

Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от школы к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорожке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?»

На что улица (ученица старшего класса) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

Отряд, который правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будет вручен вымпел «Пешеходам-отличникам».

Игра «Иду по дорожке»

Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и назвавший больше слов.

Игра «Кого назвали – тот и ловит»

Играющие располагаются по кругу. В центре - регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

Игра «Лови — не лови»

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например: «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (в этом случае мяч надо ловить), или слова, обозначающие любые другие предметы (в этом случае мяч ловить не следует).

Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

Игра «Назови шестое»

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» — и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т. п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен словить мяч и быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет — водящий остается прежний.

Игра «Найди жезл»

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Руководитель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет.

Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

Игра «Найди пару»

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

Игра «Необычный дорожный знак»

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак.

Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и попробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возможны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог предлагает детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой природы (кошка, дерево, цветок, дом, и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?» Дети отвечают: «Может!»

Игра «Огни светофора»

На светофоре - красный свет! Опасен путь - прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди -свободен путь - переходи.

В игре все дети - «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все ученики выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый

свет - можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете - все замирают на месте. Ошибившийся - выбывает из игры.
Когда переходишь улицу - следи за сигналами светофора.

Игра «Паутинка»

Дети сидят в кругу. У водящего - регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше: «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны».

Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах.

Игра «Поездка в Москву»

Для игры нужны стулья — одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)», — и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», — продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», — объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» — неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

Игра «Перекресток»

Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускаются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок.

Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.

Игра «Поиски жезла»

Два стула ставят на расстоянии 8—10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен

пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

Игра «Разные машины»

Ведущий-регулирующий дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» — и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызывает команды строго по очереди — интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин в конце концов вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Ма-ши-ны лег-ко...»

Игра «Регулирующий»

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного - руки на пояс. Это движение - запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Физкультминутка

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)

Игра «Собери светофор»

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый и 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 в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

Игра «Светофор»

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет

имеется на одежде спокойно переходят, остальные — «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

Игра «Сдаем на права шофера»

В игре участвуют 5—7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знакомые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера I класса, другим соответственно шофера II и III класса.

Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.

Игра «Собери картинку»

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

Игра «Такси»

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри одного обруча («Такси»). Каждый ребенок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч).

Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).