

КАРТОТЕКА ИГР ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.

<i>Дидактические игры</i>	<i>Подвижные игры</i>	<i>Игры - тренинги</i>
<p>«Вертушка»</p> <p>ЦЕЛЬ: Закрепить знание правил дорожного движения. Упражнять в умении отвечать на вопрос. Развивать диалоговую речь.</p> <p>ХОД ИГРЫ: На каждый сектор круга раскладываются карточки с вопросами. Сложность каждого вопроса оценивается очками, написанными на секторе круга. Играющие по очереди крутят вертушку, отвечают на выпавший вопрос и зарабатывают очки (жетоны). В конце игры подводят итог - у кого больше жетонов, тот выиграл.</p> <p>«ДОРОЖНОЕ ЛОТО»</p> <p>ЦЕЛЬ: Закрепить знание дорожных знаков. Упражнять детей в умении обобщать, классифицировать их на предупреждающие, запрещающие и</p>	<p>«Поезд».</p> <p>Дети становятся друг за другом в колонну по одному, не держась за руки. Первый - паровозик, остальные - вагончики. Взрослый поднимает флажок зелёного цвета - путь открыт! И поезд начинает движение, вначале дети идут, (при медленном движении дети могут произносить "чу-чу-чу") затем ускоряются темп ходьбы и переходят на бег. "Скоро станция, - говорит взрослый и поднимает желтый флажок. Дети замедляют движения, поезд останавливается. Игровые упражнения повторяются.</p> <p>«ПТИЦЫ И АВТОМОБИЛЬ».</p> <p>Дети – птички летают, по комнате взмахивают руками (крыльями) Воспитатель говорит: - Прилетели птички, Птички невелички, Все летели, все летели, Крыльями махали Дети бегают, ловко взмахивают руками.</p> <p>-Так они летали , Крыльями махали,</p>	<p>«Паровозики» и «машины».</p> <p>Вместе с детьми сделайте из подручного материала (стульчиков, крупных модулей) две пересекающиеся дорожки. По одной из них, изображающей железнодорожные пути, будут двигаться "паровозики", по другой - "машины". Пересечение дорог образует железнодорожный переезд. Предложите детям разбиться на две подгруппы: пусть вначале первая подгруппа - "паровозики" - освоит свой путь. Для этого, соблюдая дистанцию, организуйте их движение друг за другом по железной дороге. Для создания хорошего эмоционального фона подберите соответствующее музыкальное сопровождение. Затем предложите группе детей, изображающей машины, освоить свой путь. Они будут двигаться в обе стороны по другой дорожке. Следите</p>

знаки сервиса.

ХОД ИГРЫ: Играть могут от 2 до 4 человек. Каждому раздается большая карта. Играющие, по очереди бросают кубик. Если выпавший цвет кубика и карты совпадают, то из мешочка такого же цвета берется одна круглая фишка. Если изображенный на ней знак есть на большой карте, то она ставится на место, если нет - то пропускается ход. Выигрывает тот, кто первым закроет все большие карты.

«НАРИСУЙ ПО ШАБЛОНУ».

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний дорожных знаков, развитие логического мышления, внимания, мелкой моторики.

ХОД ИГРЫ: Нарисовать дорожный знак. Подбираются необходимые шаблоны, планируется порядок выполнения работы. Шаблоны обводятся простым карандашом, получившийся дорожный знак раскрашивается цветными

На дорожку прилетели.

Присаживаются, постукивают пальцами по коленям. Зернышки клевали. Воспитатель 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 бегут от автомобиля.

«Трамвай».

Дети становятся в колонну по два (парами) и берутся по обе стороны за шнур, концы которого связаны. Один ребенок держится правой рукой, другой - левой. Когда поднимается флажок зеленого цвета, выполняется ходьба или бег - трамвай движется. Если поднят флажок желтого цвета, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

«Стоп».

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель). Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

за тем, чтобы "машины" придерживались правой стороны и не сталкивались друг с другом. После того как дети каждой подгруппы проедут по своему маршруту, усложните игру и предложите "паровозикам" и "машинам" двигаться по пересекающимся дорожкам. Внимательно наблюдайте за поведением детей, отмечая ситуации, в которых произошли столкновения, и ситуации, в которых дети уступали друг другу путь. Остановив игру, проанализируйте вместе с детьми: почему "паровозики" и "машины" иногда сталкивались, мешали друг другу. Обсудите с детьми, как следует организовывать движение, чтобы всем было удобно и безопасно. Выслушав ответы, постарайтесь подвести обсуждение к выводу о том, что движение транспорта необходимо регулировать. Расскажите о роли шлагбаума на железнодорожном переезде. Можно упомянуть также о семафоре. После этого продолжите игру, выбрав

карандашами.

«ЗАПОМНИ ПРАВИЛА»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание правил дорожного движения. Учить соотносить действие, событие с его изображением на картинке. Учить составлять предложения.

ХОД ИГРЫ:

1 вариант: Воспитатель читает правило на карточке, а дети находят соответствующее изображение на картинке и объясняют свой выбор.
2 вариант: Дети смотрят на картинку и формулируют соответствующее правило дорожного движения.

«КТО ПЕРВЫЙ УГАДАЕТ?»

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний дорожных знаков, развитие логики, внимания.

ХОД ИГРЫ: Игра состоит из больших карт с изображением дорожных знаков

- Быстро шагай, смотри, не зевай!
Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп! », играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед. Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии. Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

«Красный, желтый, зеленый».

Игра направлена на внимание и развитие реакции. Дети сидят на скамеечке (стульчиках) или стоят. Если взрослый поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто

одного или двоих детей, которые будут изображать шлагбаум: поднимать и опускать руки, открывая и закрывая, таким образом, путь "машинам". Обратите их внимание на то, что закрытие шлагбаума означает остановку движения поездов-"паровозиков". В этом случае столкновение невозможно. Если это всё-таки произойдет, проанализируйте вместе с детьми, кто из участников игры нарушил правила. Аналогичный тренинг может предшествовать объяснениям правил регулирования дорожного движения на улицах города, где вместо шлагбаума работает светофор. В этой роли может выступать один из участников игры, который в нужный момент поднимает красный (зелёный, жёлтый) флажок или другой предмет соответствующего цвета (кубик, картонный кружок). Далее тренинг можно усложнить: двое детей синхронно подают световые сигналы, причём один из них указывает путь зелёным сигналом для одного направления движения ("паровозам"),

и маленьких карточек двух цветов по 9 штук с изображением цифр от 1 до 9. Воспитатель закрывает изображение двух дорожных знаков маленькими карточками одинакового цвета. Игруют 2 человека или 2 команды. Определяется очередность хода. Игрок вращает волчок. Выпавшая на секторе волчка цифра показывает, какую цветную карточку можно открыть. Кто первый угадает, какой дорожный знак спрятан под цветными карточками – тот выигрывает. Повторное выпадение сектора с цифрой или неправильный ответ обозначают пропуск хода.

«РАМОЧКА»

ЦЕЛЬ: Развитие логического мышления, памяти, внимания. Закрепление знаний дорожных знаков.

ХОД ИГРЫ: По заданию воспитателя ребенок должен собрать дорожный знак в рамочке, последовательно накладывая друг на друга прозрачные пластины до получения нужного изображения.

ошибается, выбывает из игры.

«На санках (лыжах)».

Дети с санками становятся на линию старта - один садится на санки, другой - возница. Поднимается флажок зеленого цвета - начинается движение. Если поднят флажок желтого цвета, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются. Затем задание выполняет вторая подгруппа детей. При повторении игры дети меняются местами.

«Светофор».

Обозначаются две пересекающиеся дороги, линии тротуаров, пешеходные переходы. В центре перекрестка встает Светофор - мальчик с красными кругами на боках и зелеными - на спине и груди, два желтых круга он держит в руках. Дети делятся на группы, которые изображают пешеходов (можно распределить детей по одному, парами и группами), автомобили (по одному человеку) и автобусы (несколько детей выстраиваются друг за другом, держась за плечи или за пояс).

а другой - красным сигналом - показывает "стоп" транспорту, который движется в перпендикулярном направлении ("машинкам"). Затем обе одновременно "включают" жёлтый свет.

«Игры во дворе».

Предложите детям построить из кубиков дом с аркой. Арка должна быть таких размеров, чтобы под ней могли проехать игрушечные машинки. Попросите детей разместить их перед аркой. Куклы будут изображать мальчиков-футболистов или девочек, играющих в "классики". В качестве футбольного мяча можно использовать шарик для пинг-понга, а "классики" изобразить с помощью полосок бумаги или верёвочек. В игре одновременно может участвовать несколько детей, которые меняются ролями. В начале игры мальчики с помощью кукол изображают игру в футбол, а затем девочки - игру в "классики". При этом один ребёнок продвигает

«СИЛУЭТ»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание составных частей грузового и легкового автомобиля. Развивать понимание отношений «целое и его части». Развивать творческое воображение.

ХОД ИГРЫ: С помощью геометрических фигур одного цвета – квадраты, круги, прямоугольники, треугольники ребенок составляет силуэт автомобиля.

Усложненный вариант: Можно предложить ребенку аккуратно обвести получившийся силуэт и дорисовать его деталями: окна, фары, бампер и т.д.

«ДА» ИЛИ «НЕТ»?

«ЦЕЛЬ: Закреплять знание правил дорожного движения, развивать быстроту реакции – правильно и быстро отвечать на вопросы.

Пешеходы начинают движение по тротуарам, автомобили - по дорогам, соблюдая сигналы Светофора. Светофор поворачивается к ним, то боком, то лицом или спиной, соответственно разрешая или запрещая движение, то поднимает вверх желтые круги. К моменту начала игры дети уже должны знать, что означают сигналы светофора.

Нарушители Правил дорожного движения в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

Стоп

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий. Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

- Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие, останавливаются и замирают на месте. Если поднимается

игрушечную машинку через арку и громко сигналист, а дети быстро убирают кукол с дороги и переносят их подальше от арки.

Сюжет игры можно менять: например, играющих детей предупредит об опасности зайчик, высунувшийся из окна дома.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель достает карточки и зачитывает вопрос. Отвечать нужно быстро и только «да» или «нет». Думать можно не более 5 сек.
Усложненный вариант: Игру можно проводить в виде соревнования на время.

«НУЖНО - НЕЛЬЗЯ»

ЦЕЛЬ: Закрепление знания правил поведения на улице. Развивать умение отвечать полным предложением.

ХОД ИГРЫ: Соревнуются две команды. Одна называет правила поведения, на улице начиная предложение со слова «нужно...», а вторая – со слова «нельзя...». Побеждает та команда, которая больше назовет правил.

«В ЗНАКЕ ОШИБКА»

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний дорожных знаков. Развитие внимания и умения

желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие, продвигаются вперед. Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.
Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

«Красный, желтый, зеленый»

Игра направлена на внимание и развитие реакции.
Дети сидят на скамеечке или на стульчиках. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

«Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик

правильно использовать объяснительную и доказательную речь.

ХОД ИГРЫ: Ребенку предлагается рассмотреть картинку и угадать, какой дорожный знак хотел нарисовать художник и объяснить в чем он ошибся.

«К ФИНИШУ»

ЦЕЛЬ: Закрепить умение ориентироваться на плоскости. Упражнять детей в назывании и определении направлений «вперед», «назад», «влево», «вправо».

ХОД ИГРЫ: По очереди дети берут из мешочка карточки и в соответствии с их указаниями переставляют свои машинки от старта к финишу. Первый на финише - победитель.

«ПОСТАВЬ МАШИНУ НА СТОЯНКУ»

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.

«Дорожное – не дорожное»

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка 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

ЦЕЛЬ: Закрепить знание дорожных знаков. Развивать логическое мышление.

Ход игры: Надо поставить автомобиль на место стоянки, обозначенное соответствующим знаком. Перед вами 8 дорог. На каждой из них имеется дорожный знак, каким-либо образом запрещающий или исключаящий движение на легковом автомобиле. Только одна дорога ведет к месту стоянки. Найди ее.

«ГАРАЖ»

ЦЕЛЬ: Закрепить умение ориентироваться на плоскости (вверх-вниз). Упражнять в счете, используя элементарные действия сложения и вычитания.

ХОД ИГРЫ: У каждого игрока по 2 автомобиля(фишки). Играющие выбирают себе лифт определенного цвета. Затем они ставят по одному автомобилю на шестой этаж –старт. Карточки перемешиваются и

действий игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (*на следующую ступеньку*). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

«Заяц»

Едет заяка на трамвае,
Едет заяка,

рассуждает:

«Если я купил билет,
кто я: заяц или нет?»

(*А.Шибеев*).

«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.

«Запомни сигналы регулировщика»

Здесь на посту в любое время

раскладываются изображением вниз. Игроки по очереди берут карточку и делают ход согласно ее инструкции. Если ход попадает на свободный гараж, то автомобиль можно оставить там и начинать играть второй фишкой. Усложненный вариант: Ввести в игру можно одновременно два автомобиля и передвигать во время хода тот, который будет занимать наиболее выгодную позицию. Выигрывает тот, кто первым поставит оба автомобиля в гараж.

«ЛАБИРИНТ»

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний сигналов светофора. Развитие логического мышления, внимания, памяти.

ХОД ИГРЫ: Помогите мышонку найти дорогу домой, не нарушая правил дорожного движения. Идти можно только на зеленый сигнал светофора.

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

«ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЗНАКИ?»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание дорожных знаков и их назначение. Развивать связную речь.

ХОД ИГРЫ: Воспитатель читает название знака на большой карте. Дети находят соответствующее изображение на маленькой карточке, показывают ее и рассказывают как называется и для чего необходим дорожный знак.

Усложненный вариант: Игру можно проводить в форме лото.

«РАССТАВЬ ЗНАКИ»

ЦЕЛЬ: Закрепит знание дорожных знаков, развивать у детей связную речь.

ХОД ИГРЫ: На игровом поле дорожные знаки нужно расставить 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.

«Знающий пешеход»

Правил дорожных на свете
немало,
Все бы их выучить
нам не мешало,
Но основное из
правил движенья —
Знать, как

своим местам (на белые кружочки) с помощью определенных подсказок и объяснить, почему именно там они необходимы.

«ПЕРЕКРЕСТОК»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание правил дорожного движения. Воспитывать чувство ответственности, самостоятельности, дисциплинированности.

ХОД ИГРЫ: Перед началом игры дети делятся на пешеходов и автотранспорт. Всем раздаются атрибуты куклы, коляски –пешеходам, рули и нагрудники транспорту. Ведущий- регулировщик управляет движением с помощью светофора и жезла. При нарушении правил раздается свисток , и нарушителя штрафуют.

«УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК»

ЦЕЛЬ: Учить детей различать дорожные знаки. Закреплять знание

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».

правил дорожного движения. Учить составлять описательный рассказ.

ХОД ИГРЫ: 1. Ведущий называет знак Дети находят, показывают его и рассказывают, что он обозначает.
2. Усложненный вариант: Играющим раздаются знаки- карточки. Дети рассматривают каждый свой, никому не показывая. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, описывая его внешний вид, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

«РАСКРАСЬ И РАССКАЖИ»

ЦЕЛЬ: Закреплению знаний дорожных знаков, их деления на группы.
Совершенствование графических навыков.

ХОД ИГРЫ: Дети выбирают заготовки с изображением дорожного знака, раскрашивают его и составляют о нем рассказ: как называется, как выглядит, для чего предназначен.

«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.

«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.

«Лови — не лови»

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге

«ЕЗДИТ, ПЛАВАЕТ, ЛЕТАЕТ»

ЦЕЛЬ: 1. Закрепить знания о видах транспорта (наземный, водный, воздушный).
2. Активизировать в речи глаголы действия.

ХОД ИГРЫ: Карточки перемешиваются и выкладываются на стол. Дети по очереди берут карточку и говорят: «У меня самолет, он летает.» и т. д. Затем карточку ставят рядом со своим символом (вода, небо, земля)

«ЖИВЫЕ КАРТИНКИ»

ЦЕЛЬ: 1. Закрепить знание правил дорожного движения.
2. Упражнять в составлении предложений с использованием глаголов движения и предлогов «по», «в», «через», «из».
3. Развивать мелкую моторику.

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.

«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.

ХОД ИГРЫ: Детям показывается карточка с определенным действием. Кто правильно придумывает предложение, получает эту карточку и демонстрирует всем действия на ней.
Угадай транспорт

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

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

«Играй да смекай»!

Задачи: развивать умственные способности и зрительное восприятие; учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением;

«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.

воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Правила: изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нем. 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.

«Подумай – отгадай»

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

«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 дорожных знак.

«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

Правила: необходимо давать правильный ответ и не выкрикивать его хором. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

Воспитатель. Я буду задавать вам вопросы. Кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. В конце игры посчитаем фишки и выявим победителя.

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

необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?» Дети отвечают: «Может!»

«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.

«Паутинка»

Дети сидят в кругу. У водящего - регулировщика дорожного движения в

<p>движения транспорта)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) - С какого возраста разрешается детям ездить на велосипеде по улице? (С 14 лет) - Сколько сигналов у пешеходного светофора? (Два) - Сколько сигналов у пешеходного светофора? (Три) - На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру) - Как пешеход может попасть в подземный переход? (По лестнице 	<p>руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя <i>причину несчастных случаев на дорогах</i>: «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».</p> <p>Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах .</p> <p style="text-align: center;">«Поездка в Москву»</p> <p>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</p>	
--	--	--

вниз)

- Если нет тротуара, где можно двигаться пешеходу? (По обочине слева, навстречу транспорту)

- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами?

(«Скорая помощь»,
пожарная и милицейская машины)

- Что держит в руке инспектор ГИБДД (Жезл)

- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке)

«Веселый жезл»

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

Правила: слушать внимательно

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.

«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

ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовет больше правил для пешеходов. Давать ответ можно, только получив жезл.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и ее 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 назовет 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 зеленый сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться по левой

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.

«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.

«Разные машины»

Ведущий-регулировщик дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» — и грузовые

обочине навстречу движению транспорта. 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.

«Научим Незнайку ПДД».

Дидактические 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.

Игровые правила: Четко объяснять правила дорожного движения, не повторяясь, и не перебивая друг друга.

Игровые действия: Объяснение

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 легко...»

«Регулировщик»

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

Незнайке ПДД, решение проблемных ситуаций.

Ход игры: Воспитатель рассказывает о Незнайке – мальчике, который не знает, как вести себя на улице, и постоянно попадает в различные неприятные ситуации. «Скоро Незнайка поступает учиться в школу в 1 класс, - говорит воспитательница, - 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. Воспитатель от лица Незнайки: «Я вышел из дома сегодня и решил поиграть в футбол, но во дворе никого не было, и я пошел на улицу, кинул мяч, а он укатился на дорогу. Меня начали ругать прохожие, но я ведь ничего такого не сделал...» Затем вместе с детьми разбирается дорожная ситуация. Дети объясняют Незнайке правила безопасности.

«Потом я хотел перейти улицу, но завизжали тормоза машин и водители начали на меня кричать. Зачем они

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)*

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».

Подведение итогов игры.

«Что будет, если...».

Дидактические задачи: Выяснить, для чего нужны правила дорожного движения, почему важно их соблюдать, почему важно переходить улицу не там, где надпись “Переход”,

«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.

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.

выполнять как водителям, так и пешеходам. Учить устанавливать простейшие причинно – следственные связи и отношения. Развивать логическое мышление.

Игровые правила: Не мешать друг другу слушать и отвечать. При необходимости дополнять ответы.

Игровые действия: Слушать вопросы воспитателя и отвечать на него.

Ход игры: Воспитатель читает детям стихотворение О. Бедарева «Если бы...»

Идет 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

«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.

«Сигналы светофора»

Две команды по 12—15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор — два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (*красная и зеленая*).

Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать

идет не там, где надпись “Переход”, бросая грубо на ходу: «Где захочу, там перейду!» Шофёр смотрит 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.

правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,
Значит, двигаться ...
(опасно).
Свет зеленый
говорит:
«Проходите, путь...
(открыт).
Желтый свет —
предупрежденье -
Жди сигнала для ...
(движенья).

Затем руководитель объясняет правила игры:

— Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (*начинать надо с левой ноги*), когда желтый — хлопают в ладоши, а когда красный — стоят неподвижно.

Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени.

Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

«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.

«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.

«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).

«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.

«Автоинспектор и водители»

В игре участвуют 5—6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, обозначающих 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.

«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.

«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.

«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.