

**БУДЬТЕ
ОСТОРОЖНЫ
НА ДОРОГЕ!**



Игра «Зажги светофор»

Капитан получает три воздушных шара (можно мячи) красного, жёлтого, зелёного цвета и по сигналу перебрасывает по одному дальше. Когда шар дойдёт до последнего игрока, тот поднимает его вверх — зажжён первый красный сигнал. Капитан может передавать следующий шар. Выигрывает та команда, которая быстрее зажжёт все три сигнала.

Игра «Где мы были, мы не скажем, на чем ехали, покажем»

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

Игра «Зебра» (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 команде. Второй шагает строго по полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

Игра «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 расстояние оценивается верно, он останавливается точно у знака. Знак с поля убирается. Выигрывает команда, быстрее и точнее «прошагавшая» до знаков.

Игра «Грузовики»

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

Первые участники команд держат в руках руль, на голову помещается мешочек с песком — груз. После старта участники оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первая выполнившая задания и не уронившая груз.

Игра «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 быстрее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первая выполнившая задание.

Игра «Ловкий пешеход»

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти - значит на ходу бросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - не пересек улицу - выбываешь из игры. Попал в желтый - получаешь право бросить мяч еще раз. Для игры нужно: светофор, мячик, в пяти шагах от светофора - линия броска.

Игра «К своим флажкам»

Играющие делятся на три группы. Каждая группа образует свой круг, в центре которого находится игрок с цветным (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.

Игра «Красный, желтый, зеленый»

Играют 2-3 команды по 5 человек. Встают в ряд на линии старта. Перед стартом на определенном расстоянии - флажки. В руках у стоящих впереди по воздушному шару - красный, желтый, зеленый. Начали! Ребята, подбивая шарик рукой, обходят свой флажок, возвращаются до линии старта, передавая шарик следующему. Игра продолжается до тех пор, пока все команды не вернутся на старт. За лопнувший шарик команда получает штрафное очко (а ей выдается шарик другого цвета).

Игра «К своим знакам»

Играющие делятся на группы по 5-7 человек, берутся за руки, образуя круг. В середину круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке и 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.

Игра «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 правило или знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

Игра «Сигналы светофора»

На площадке расставляются стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, желтого, зеленого цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый — передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

Игра «Подбери груз к машине»

Цель. Уметь различать автомобили за их назначением - легковые, грузовые (для разных грузов).

Оборудование. Игрушки или машинки, которые изображают автомобили разного назначения и грузы к ним.

Ход игры. Одни дети выбирают автомобили, другие - разные грузы. По сигналу воспитателя, «Подбери груз к машине!», водители начинают движение и останавливаются возле тех детей, чей груз считают за нужное взять. «Грузы», держась сначала за водителя, а дальше друг за другом, цепочкой двигаются за автомобилем. В конце игры все обсуждают, правильно ли выбраны грузы.

Вариант. В начале игры среди детей выбирают несколько заказчиков разных грузов, они говорят, куда их перевезти, но не объясняют, что именно. Об этом должны догадаться водители. Говорят, например: «Привезите в детский садик повару, в школу учительнице, на строительство, в библиотеку». Заказчики проверяют, правильно ли привезен груз.

Игра «Дорожные знаки»

Цель. Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, придерживаться правил дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливым, внимательным друг к другу.

Оборудование. Медальоны - дорожные знаки: «светофор», «пешеходный переход», «дети», «въезд запрещён», «место стоянки», «пункт медпомощи», «движение прямо», «телефон» и т.д., медальоны - легковые и грузовые машины разного назначения.

Контрольные талоны с отрывными лепестками. Зверьки.

Ход игры. Детей делят на пешеходов, дорожные знаки, автомобили и одевают на них соответствующие медальоны-атрибуты. Дорожные знаки занимают свои места. Сначала в дорогу отправляются пешеходы, а тех, кто нарушил правила дорожного движения, знаки задерживают. Автомобили оценивают правильность поведения пешеходов и требования дорожных знаков. Потом они сами отправляются в дорогу. Недисциплинированных или невнимательных знаки задерживают, а их поведение оценивают пешеходы. Игру повторяют до тех пор, пока все не выучат правила дорожного движения.

Вариант 1. Теперь знакам будет больше заботы – в путь одновременно отправляются пешеходы и автомобили. Задержанных нарушителей оценивают все вместе. За каждое нарушение отрывают лепесток из контрольного талона. Выигрывает тот, у кого сохранились все лепестки.

Целесообразно использовать загадки о дороге, свете.

Вариант 2. Придумайте проблемные ситуации, в которые могут попасть пешеходы-зверьки. Например, зайчик побежал на красный свет. Предложите детям разыграть альтернативное решение данной ситуации: автомобили резко затормозили, наехали друг на друга, образовалась пробка; кто-то наехал на зайца; заяц успел перебежать улицу, но сбил из ног пешехода. Ситуации придумайте вместе с детьми.

Вариант 3. Играют две группы по двое-трое (водители и пешеходы). Они садятся с двух сторон стола, на котором нарисованы проезжая часть улицы и тротуар, выставлены по одному - два дорожных знака. Появление каждой нового знака провоцирует новую дорожную ситуацию. Дальше ход игры как и в предыдущих ситуациях.

Игра «Путешествие»

Цель. Учить составлять рассказы с использованием прежде приобретенных знаний.

Оборудование. Игрушки, которые изображают соответствующие машины: трактор, комбайн, бульдозер, экскаватор, подъёмный кран, панелевоз, самосвал, грузовая, пожарная, санитарная, хлебная, легковая машины, молоковоз, бензовоз, лодки: парусная, моторная, весловая; пассажирский и грузовой катер, баржа и т.п.. К началу игры воспитатель раскладывает их в разных местах игровой площадки.

Ход игры. Воспитатель разделяет детей на группы, по 5-6 в каждой. Все дети отправляются в мысленное путешествие. Каждая группа договаривается, куда и на каком виде транспорта она поедет. Одни едут поездом, вторые - парходом, третьи - конями.

Соответствующими движениями дети изображают тот или другой вид транспорта, который они выбрали. Все группы расходятся по участку детского сада и рассматривают то, что им попадаете по дороге. Спустя некоторое время воспитатель по «радио» подает сигнал возвращаться из путешествия. Дети подходят к воспитателю и поочередно говорят, где они были: в селе, на строительстве, в большом городе и т.п.. Дополняя друг друга, рассказывают, что они видели; что делают крестьяне, строители, водители и т.п..

Игра «На чем я путешествую»

Цель. Закрепить и уточнить представление детей о назначении разных видов транспорта, особенностях конструкции и движения.

Оборудование. Картинки, игрушки, которые изображают знакомые детям виды транспорта.

Ход игры. Дети выбирают картинки (игрушки), называя при этом вид транспорта и цель поездки. Если они отвечают правильно, то картинка попадает к ребёнку. Если нет (например, ребёнок предлагает прилететь на самолёте из детского сада домой), то картинку (игрушку) берет тот, кто скажет, как правильно пользоваться этим видом транспорта. Каждый, возвратившись из путешествия по комнате с выбранной картинкой, игрушкой, должен рассказать, как он ехал, летел, плыл, кого и что перевозил. Тот, кто управился с задачей, выбирает другую картинку (игрушку) и в спутники берет тех, кто не сумел выполнить задачи. Потом о путешествии рассказывают вместе, помогая друг другу.

Вариант. Картинки (игрушки) запрятанные в разных местах комнаты (площадки). Дети должны найти их. Кто нашел, отправляется в путешествие, имитируя особенности движения того или другого вида транспорта. В спутники они берут тех, кто не нашел картинки (игрушки). В дороге малыши придумывают приключения, которые могли бы случиться с ними, и о которых они расскажут, возвратившись.

Необходимо иметь меньше игрушек (картинок), чем детей, что создаст ситуацию, благодаря которой ребенок должен помочь товарищу, пригласив его вместе осуществить путешествие.