

### «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.

*3-й вариант.* Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

### «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.

### «Светофор»

**Цель:** Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

**Материал:** Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

#### **Ход игры:**

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины ( по проезжей части) или фигурки детей ( по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который

### «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:**

*1-й вариант.* Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков

<p>безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.</p>	<p>(цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.  <i>2-й вариант.</i> 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.</p>
<p><b>«Водители»</b>  <b>Цели:</b> Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.  <b>Материал:</b> Несколько игровых полей, машина, игрушки.  <b>Ход игры:</b>  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».</p>	<p><b>«Правила дорожного движения»</b>  <b>Цели:</b> Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.  <b>Ход игры:</b>  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.</p>
<p><b>«Путешествие на машинах»</b>  <b>Цель:</b> Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.  <b>Материал:</b> Игровое поле, фишки.  <b>Ход игры:</b>  На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.</p>	<p><b>«По дороге»</b>  <b>Цели:</b> Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.  <b>Материал:</b> Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.  <b>Ход игры:</b>  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.</p>

<p><b>«Учим дорожные знаки»</b>  <b>Цель:</b> Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.  <b>Материал:</b> Карточки большие и маленькие со знаками.  <b>Ход игры:</b>  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.</p>	<p><b>«Законы улиц и дорог»</b>  <b>Цель:</b> Прививать правила поведения на дорогах. Умение ориентироваться в пространстве.  <b>Материал:</b> Игровое поле, большие карты – 8 штук, фигурки людей и знаков.  <b>Ход игры:</b>  Игра делится на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь – дальше будешь».</p>
<p><b>«Говорящие знаки»</b>  <b>Цель:</b> Закрепить знание дорожных знаков, их классификацию.  <b>Материал:</b> 73 карточки с изображением дорожных знаков, 73 карточки с описанием значения каждого знака и положений регулировщика.  <b>Ход игры:</b>  Ведущий перемешивает карточки с рисунками и раздаёт играющим. Карточки с текстом оставляет у себя. Затем ведущий берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладет ее на середину стола. Если номера совпадают, играющий берет карточки себе. Выигравший получает карточку с водительским удостоверением.</p>	<p><b>«Автошкола №1»</b>  <b>Цель:</b> Закрепить у детей знание правил перехода улиц, важности дорожных знаков.  <b>Материал:</b> Игровое поле, фишки, карточки со знаками.  <b>Ход игры:</b>  Игроки по очереди кидают кубик и двигаются по игровому полю, на желтом круге перед пешеходным переходом необходимо остановиться и передать ход другому участнику маршрута. Остановка нужна для того чтобы пешеход мог сначала посмотреть, налево, а затем направо – не мешает ли транспорт переходить улицу. Тот, кто не остановился на желтом круге и сделал несколько шагов вперед, должен возвратиться на то место, откуда он начал последний ход.</p>
<p><b>«Знай и выполняй правила уличного движения»</b>  <b>Цель:</b> Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.  <b>Материал:</b> Иллюстрации улиц города.  <b>Ход игры:</b>  Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.</p>	<p><b>«Верно - неверно»</b>  <b>Цель:</b> Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.  <b>Материал:</b> Игровое поле, знаки дорожного движения.  <b>Ход игры:</b>  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</p>

	выбранного персонажа.
<p><b>«Мы - пассажиры»</b>  <b>Цели:</b> Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.  <b>Материал:</b> Картинки с дорожными ситуациями.  <b>Ход игры:</b>  Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.</p> <p><b>«Дорожная азбука»</b>  <b>Цель:</b> Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.  <b>Материал:</b> Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.  <b>Ход игры:</b>  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.</p>	<p><b>«Светофор и регулировщик»</b>  <b>Цели:</b> Уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.  <b>Материал:</b> Регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.  <b>Ход игры:</b>  После объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.</p> <p><b>«Дорожные знаки»</b>  <b>Цели:</b> Закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный поезд без шлагбаума», «островок безопасности».  <b>Материал:</b> Дорожные знаки  <b>Ход игры:</b>  Зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.</p>
<p><b>«Правила поведения»</b>  <b>Цели:</b> Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.  <b>Материал:</b> Разрезные картинки.  <b>Ход игры:</b>  На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети</p>	<p><b>«Большая прогулка»</b>  <b>Цель:</b> Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.  <b>Материал:</b> Игровое поле, фишки, дорожные знаки.  <b>Ход игры:</b>  Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе</p>

<p>рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.</p>	<p>домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.</p>
<p><b>«Пешеходы и транспорт»</b>  <b>Цель:</b> Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.  <b>Материал:</b> Кубик, игровое поле, фишки.  <b>Ход игры:</b>  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.</p>	<p><b>«Соблюдай правила дорожного движения»</b>  <b>Цели:</b> Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.  <b>Материал:</b> Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.  <b>Ход игры:</b>  Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.</p>
<p><b>«Говорящие дорожные знаки»</b>  <b>Цель:</b> Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.  <b>Материал:</b> Каждое игровое поле – рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.  <b>Ход игры:</b>  Перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта</p>	<p><b>«Разрезные знаки»</b>  <b>Цели:</b> Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.  <b>Материал:</b> Разрезные знаки; образцы знаков.  <b>Ход игры:</b>  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.</p>
<p><b>«Подбери знак»</b>  <b>Цели:</b> Учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.  <b>Материал:</b> Карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.  <b>Ход игры:</b>  Перед каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету,</p>	<p><b>«Найди нужный знак»</b>  <b>Цели:</b> Закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.  <b>Материал:</b> Картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.  <b>Ход игры:</b>  Ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для</p>

<p>затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.</p>	<p>водителя и для человека.</p>
<p><b>Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»</b>  <b>Цели:</b> Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.  <b>Материал:</b> Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.  <b>Ход игры:</b>  Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.</p>	<p><b>«О чем сигналил регулировщик»</b>  <b>Цели:</b> 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.  <b>Материал:</b> Три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.  <b>Ход игры:</b>  Ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.</p>
<p><b>«Я грамотный пешеход»</b>  <b>Цели:</b> Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.  <b>Материал:</b> Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.  <b>Ход игры:</b>  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.  <b>«Дорожное лото»</b>  <b>Цель:</b> 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.  <b>Материал:</b> Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.  <b>Ход игры:</b>  Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дорог</p>	

### **«Угадай транспорт»**

Цель: закрепить представления детей о транспорте, умение по описанию узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

Материал: картинки (карточки) с изображением транспорта.

Ход игры: Воспитатель загадывает детям загадки о видах транспорта. Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победитель.

### **Лото «Играй да смекай!»**

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

восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Материал: таблицы с изображением дорожных знаков, пустые карточки.

Ход игры: В игре участвуют 4 - 6 детей, перед которыми разложены таблицы с

изображением дорожных знаков и пустые карточки. Воспитатель читает загадки

(стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

### **«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).

### **«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 рассказывает детям 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.

### **«Красный - зеленый»**

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание,

логическое мышление, сообразительность, находчивость.

Материал: воздушные шары красного и зеленого цвета.

Ход игры: Нужно взять два шарика – зелёный и красный. Воспитатель дает ребенку в руку красный шарик, ребёнок – называет запрещающий знак. Если зелёный шарик, называет знак разрешающий, предписывающий. Не называет

–

выбывает из игры. А победитель получает в награду воздушный шарик.

### **«Светофор»**



Задачи: 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.

### **«Стрелка, стрелка, покружись...»**

Цель: Научить детей различать и правильно называть дорожные знаки, 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.

#### **«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)

#### **«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.)

### **«Машины»**

Цель: формировать умение складывать изображение машины из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

Материал: схемы с изображением машин, состоящих из разных геометрических

фигур (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг); детали геометрического конструктора – мозаики.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривают из каких частей состоят

машины (кузов, кабина, колеса); какие геометрические фигуры используются (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг). Далее воспитатель предлагает из

деталей геометрического конструктора – мозаики выложить изображение машины на плоскости стола, опираясь на схему.

### **“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!

### **"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.

“ 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 вперёд 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...).

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«Улица города»**

Цель: 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: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные

дорожные ситуации.

### **«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 игрушками, 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 светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.) игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

### **«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.

### **«Найди безопасный путь»**

Подготовка к игре: В зависимости от возраста детей воспитатель рассказывает или спрашивает детей:

- Везде 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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«Угадай знак»**

Цель: закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: дорожные знаки, жетоны.

Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга.

Ход игры: Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот

или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В конце игры подсчитывают у кого сколько

жетонов и определяют победителей.

### **«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.

### **«Теремок»**

Цель: учить детей различать дорожные знаки, знать их назначение для пешехода, водителей автотранспорта и велосипедистов; воспитывать внимание,

ориентировку в пространстве.

Материал: Сказочный домик «Теремок» с вырезанным окошком, картонная полоска с изображенными на ней дорожными знаками. (предупреждающие знаки: железнодорожный переезд, дети, пешеходный переход, опасный поворот;

предписывающие знаки: прямо, направо, налево, круговое движение, пешеходная дорожка; информационные знаки и знаки особых предписаний:

место стоянки, пешеходный переход, телефон)

Ход игры: Полоску перемещают (сверху вниз или слева направо, в окошке поочередно появляются дорожные знаки). Дети называют знаки, объясняют их значение.

#### **«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 правила.

Ход игры: Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

#### **«Узнай знак»**

Цель: закреплять знания детей о дорожных знаках.

Материал: 2 картонных диска, соединенных в центре винтом. На нижнем круге

вдоль края приклеены обозначения дорожных знаков. На внешнем круге у края

вырезается окошко по размеру чуть больше дорожных знаков. Вращая диск, ребенок находит нужный знак.

Ход игры: Детям показывают картинку, изображающую ситуацию на дороге. Они должны найти дорожный знак, который здесь необходимо поставить.

#### **«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.

#### **«Четвертый лишний»**

1. Назовите лишнего участника дорожного движения:

- Грузовик
  - Дом
  - «Скорая помощь»
  - Снегоуборочная машина
2. Назовите лишнее средство транспорта:

- Легковая машина
- Грузовая машина
- Автобус
- Детская коляска

3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному транспорту:

- Автобус
- Трамвай
- Грузовик
- Троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

- Красный
- Синий
- Желтый
- Зеленый

### **«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.

### **«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.

«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.

### **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

#### **«К своим знакам»**

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве. Материал: дорожные знаки.

Ход игры: 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.

### **«Сигналы светофора»**

Цель: развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

Материал: мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки. Ход игры: 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 чем ехали покажем»

Цель: закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков, развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Ход игры: 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»**

Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту

реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: полоски белой бумаги (картона).

Ход игры: Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по

полоске белой бумаги (картона). По сигналу - первый участник кладёт полосу,

встаёт на неё и возвращается к своей команде. Вторым шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

### **«Глазомер»**

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет, развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: 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. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее

и точнее «прошагают» до знаков.

### **«Грузовики»**

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Ход игры: Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники оббегают вокруг

своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

### **«Трамвай»**

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений,



согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Ход игры: 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.

### **«Добеги до знака»**

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок бежит к дорожному знаку, который

называет воспитатель. Если ребенок ошибается в выборе знака, то он возвращается в конец колонны.

### **«Светофор»**

Цель: учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие, мышление, сообразительность.

Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель показывает кружок, а дети выполняете действия:

- красный – молчат;
- желтый – хлопают в ладоши;
- зеленый – топают ногами.
- на красный цвет – делают шаг назад,
- на желтый – приседают,
- на зелёный – маршируют на месте.

### **«Цветные автомобили»**

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей

в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.

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.

#### **«Стоп - Идите»**

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное внимание.

Материал: макет светофора.

Ход игры: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий

с пешеходным светофором в руках - по другую. Игроки по сигналу светофора

«Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают.

По сигналу «Идите» продолжаю движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в

небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

#### **«Ловкий пешеход»**

Цель: развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой

рукой на ходу.

Материал: светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в

нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдове больше мяча, резиновый или

пластмассовый мячик.

Ход игры: Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал – в красный – выбываешь

из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.

#### **«Птицы и автомобиль»**

Цель: развивать ловкость, скорость, ориентировку в пространстве, внимание.

Материал: руль или игрушечный автомобиль.

Ход игры: Дети – птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).

Воспитатель говорит:

Прилетели птички,

Птички – невелички,

Все летали, все летали, дети бегают, плавно взмахивая руками

Крыльями махали.

Так они летали,

Крыльями махали.

На дорожку прилетали присаживаются, постукивают пальцами по коленям  
Зернышки клевали.

Воспитатель берет в руки руль или 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.

### **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»**

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 свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

### **Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»**

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета 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 вперед. 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 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 «Грузовики»**

**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 «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, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

### **Игра «Дорожное - недорожное»**

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

### **Игра «Заяц»**

Едет заяк на трамвае,

Едет заяк, рассуждает:

«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?» (А.Шибает)

«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 делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана.

Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой.

Расстояние 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 -приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам 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:**

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

запрещается отнимать флажки друг у друга.

За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.

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 отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос».

Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

Отряд, правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будут 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, 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 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 «Найти жезл»**

Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу воспитателя 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. Воспитатель, 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.

### **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 участники 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 Сочи»**

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 Сочи, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Сочи мы едим автобусом (поездом, самолетом)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Сочи 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-воскликает: «Грузовые (легковые) машины!» - и машины быстро едут к своей черте. А легковые (грузовые) машины, пускаются за ними, стараясь осалить. И так несколько раз. 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 «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 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 «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 «Сигналы светофора»**

В руках у руководителя светофор – два картонных кружочка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

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 – предупреждение –*

*Жди сигнала для... (движенья).*

Затем воспитатель 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.

### **Игра «Такси»**

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри 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 обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).

### **Игра «Тише едешь...»**

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первым достигший территории водящего, сам становится водящим. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него водящий может обернуться.

### **Игра «Самый быстрый»**

Каждый чертит себе кружок (зеленым, желтым, красным 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.

### **Игра «Лабиринт»**

Эта игра проводится, когда дети уже знакомы с обозначениями отдельных знаков и указателей («Въезд запрещен», «Пешеходный переход», «Велосипедное движение запрещено» и др.).

Зимой снежными валами, расположенными на расстоянии 1 м друг от друга, строится лабиринт высотой 0,5—0,7 м. Летом лабиринт можно сделать из песка, кирпичей, уменьшив высоту стен. В лабиринте устанавливаются знаки. Зимой на санках, летом на велосипедах, самокатах дети проезжают по лабиринту, точно соблюдая указания знаков.

Тот, кто не нарушил правил, получает подарок.

### **Игра «Перекресток»**

На полу выкладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора. Дети под музыку подходят к перекрестку и действуют по сигналам педагога: при красном — останавливаются, при желтом — маршируют на месте, при зеленом — идут вправо, влево или вперед.

### **Игра «Бегущий светофор»**

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

### **Игра «Светофор и скорость»**

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д. Команда, закончившая задание первой, побеждает.

### **Игра «Нарисуем дорогу»**

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

### **Игра «К своим флажкам»**

Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу воспитателя (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 воспитателя «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

### **Игра «Умелый пешеход»**

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке. Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

## **Использованная литература:**

1. Извекова Н. А. Правила дорожного движения. – М.: Просвещение. 1981.
2. Саулина Т. Ф. Три сигнала светофора. Ознакомление дошкольников с правилами дорожного движения: Для работы с детьми 3 – 7 лет. – М.: Мозаика – синтез, 2009.
3. Степаненкова Э. Я., Филенко М. Ф. Дошкольникам о правилах дорожного движения. М.: Просвещение. 1980.
4. Шорыгина Т. А. беседы о правилах дорожного движения с детьми 5-8 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2009.
5. Интернет ресурсы: <http://vospitatel.com/ua>  
<http://nsportal.ru/detskii-sad>  
[www.ds11-gkan.edu.cap.ru](http://www.ds11-gkan.edu.cap.ru)  
<http://golubovagon.edusite.ru/p106aa1.htm>