

## Внимание на дороге!

В транспортной игре может участвовать любое количество детей.

С помощью считалки выбирается ведущий.

Ведущий перечисляет различные виды транспорта, чередуя их с предметами, растениями и животными. Если названное слово имеет отношение к транспорту, игроки должны хлопнуть в ладоши, если нет — стоять молча, не двигаясь. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.

Победителем становится самый внимательный участник.



## «Светофор»

Подготовьте из цветного картона три кружочка — желтый, красный и зеленый.

Ведущий показывает детям кружочки, чередуя цвета. На зеленый свет дети должны сделать три шага вперед, на красный — стоять неподвижно. Загорелся желтый свет — сигнал предупреждения — все хлопают в ладоши. Если кто-то нарушил правила игры, должен сделать два шага назад. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финишной черты.



## «Красный, желтый, зеленый»

В игре может участвовать любое количество человек, но чем больше их будет, тем веселее.

В нескольких шагах друг от друга рисуют два автопарка. Из детей выбирается ведущий. Он встает на одинаковом расстоянии от автопарков, в одном из них размещаются остальные игроки. Ведущий называет один из трех цветов светофора. Игроки, в одежде которых присутствует этот цвет спокойно переходят в другой автопарк. Остальные могут попасть в место назначения только нарушив правила — перебежав. Задача ведущего — поймать одного из нарушителей, тогда они смогут поменяться местами — ведущий займет место среди игроков, а пойманный игрок станет ведущим. Иначе игра продолжается с тем же ведущим.



## «Угадай, какой знак?»

**Цель:** 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.



## «Учим дорожные знаки»

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

*Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.*

*Ход игры:*

*Между играющими детьми 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. Выиграет тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.*



### «Разрезные знаки»

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

*Материал: Разрезные знаки; образцы знаков.*

*Ход игры:*

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



### «Дорожная азбука»

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

*Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.*

*Ход игры:*

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



### *«Регулировщики»*

*Цель: закрепление знаний о сигналах светофора и о назначении трех основных жестов регулировщика для пешеходов.*

*Ход игры:*

*Одному ребенку выдаются кружки трех цветов (красного, желтого и зеленого), он встает за кругом и показывает сигнал светофора. Другому ребенку жезл, он стоит в кругу и показывает жест, соответствующий этому сигналу. Дети стоят в кругу и выполняют движения: на красный свет - стоят, на желтый - хлопают, на зеленый — топают.*





## «Подбери знак»

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

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

*Ход игры:*

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



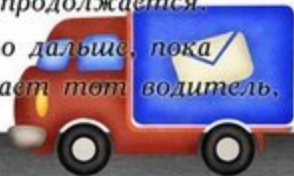
«Тише едешь — дальше будешь»

Из всех детей выбирают одного — регулировщика, вручают ему полосатый жезл. Он встает боком к игрокам, опускает руки и палочку вниз и произносит слова: «Тише едешь — дальше будешь». В 10-15 шагах от него проводят линию, за которой располагаются все остальные игроки — автомобили. С первыми словами регулировщика машины начинают движение — перемещаются в его сторону.

Ведущий вновь произносит «Тише едешь — дальше будешь» и поднимает жезл прямо вверх. Это своеобразная команда автомобилистам притормозить. Дальнейшее движение запрещено! Регулировщик внимательно смотрит за машинами. Если водитель нарушил правило и продолжил движение, машину отправляют на штрафстоянку.

Затем регулировщик снова опускает жезл, и игра продолжается.

Задача автолюбителей — продвигаться как можно дальше, пока регулировщик не дал команду остановиться. Выигрывает тот водитель, кто раньше других доедет до регулировщика.



## «Сигналы светофора»

На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Игроки 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.

