

Игры по правилам дорожного движения



Задачи:



- дать дошкольникам знания по правилам движения в занимательной форме, привить им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению

транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГИБДД.

- закреплять и совершенствовать навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию.
- приучать ребенка к взаимодействию со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.

• Игра «Автобусы»

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

• Игра «Автоинспектор и водители»

В игре участвуют 5—6 человек.

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

• Игра «Будь внимательным»

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

• Игра «Веселый трамвайчик»

Мы веселые трамвайчики,
Мы не прыгаем как зайчики,
Мы по рельсам ездим дружно.
Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды. Одна команда - трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда - пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свой место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

• Игра – аттракцион «Внимание, пешеход»

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

Регулировщик — воспитатель — 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 фишка.

- **Игра «Гараж»**

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

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

- **Игра «Грузовик»**

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

- **Игра «Да и нет»**

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

- **Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»**

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т. д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить - светофор, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

- **Игра «Дорожное – недорожное»**

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

- **Игра «Заяц»**

Едет 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 делится на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями — одна напротив другой. Расстояние между командами 20—30 м. Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2—3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки. Содержание игры. По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет - руки вытянуты в стороны или опущены - стой; желтый свет - правая рука с жезлом перед грудью - приготовиться; зеленый свет - регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Правила игры:

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.
2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.
3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.
4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

- **Игра «Знающий пешеход»**

Правил дорожных на свете немало,
Все бы их выучить нам не мешало,
Но основное из правил движенья —
Знать, как таблицу должны умноженья:
«На мостовой - не играть, не кататься,
Если хотите здоровым остаться!»

Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от сада 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 (воспитатель) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка. Отряд, который правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будет вручен вымпел «Пешеходам-отличникам».

- **Игра «Иду по дорожке»**

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

- **Игра «Кого назвали – тот и ловит»**

Играющие располагаются по кругу. В центре - регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не

поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

- **Игра «Лови — не лови»**

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

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

- **Игра «Назови шестое»**

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

- **Игра «Найди жезл»**

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, 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. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожных знак.

- **Игра «Необычный дорожный знак»**

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак.

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

- **Игра «огни светофора»**

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

В игре все дети - «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все дети 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. Допустивший ошибку - выбывает из игры. Когда переходишь улицу - следи за сигналами светофора.

- **Игра «Паутинка»**

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

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

- **Игра «Поездка в Москву»**

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

- **Игра «Перекресток»**

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

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

- **Игра «Регулировщик»**

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

- **Физкультминутка**

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людям машет: Не ходи!

(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

- **Игра «Собери светофор»**

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый и зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

- **Игра «Светофор»**

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные — «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осланный «нарушитель» становится водящим.

- **Игра «Сигналы светофора»**

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

Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать 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 — 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.

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.

- **Игра «Сдаем на права шофера»**

В игре участвуют 5—7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знакомые детям), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За

правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера I класса, другим соответственно шофера II и III класса. Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором. Игра повторяется.

- **Игра «Собери картинку»**

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

- **Игра «Такси»**

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

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

- **"Цветные автомобили"**

По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках - это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

- **"Машины"**

Каждый ребёнок получает по обручу. Дети бегают по площадке, поворачивая обручи - рули вправо и влево, стараясь не мешать друг другу.

- **"Воробушки и автомобиль"**

Цель: Приучить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

- **"Трамвай"**

Цель: Учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

- **"Светофор"**

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у воспитателя светофор - два картонных кружка, одна сторона которых жёлтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная или зелёная).

Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить её только в установленных местах, где надпись "переход", сначала оглядываться налево, чтобы убедиться, что нет близко машины, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажёгся красный,
Значит, двигаться.....(опасно).
Свет зелёный говорит:
"Проходите, путь.....(открыт)".
Жёлтый свет - предупреждение -

Жди сигнала для... (движенья).

Затем руководитель объясняет правила игры:

- Когда я покажу зелёный сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда жёлтый - хлопают в ладоши, а когда красный - стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делают шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

• "Мы юные автомобилисты"

Инспектор ГИБДД (воспитатель), проверив знания детей правил дорожного движения, вручает каждому из них водительское удостоверение.

Получив права автомобилиста, дети старших и подготовительных групп двигаются по игровой площадке, соблюдая правила дорожного движения:

1. Придерживаться правостороннего движения
2. Правильно реагировать на сигналы светофора
3. Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом)

• "Стоп"

Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего: "Дружно шагай" - зелёный кружок,

"Смотри, не зевай" - жёлтый кружок,

"Стоп!" - красный кружок

Перечень игр, рекомендованных для ознакомления детей с правилами дорожного движения

1. Игры на подиуме
2. Настольно-печатные игры
3. Игры - тренинги
4. Театрализованные игры
5. Дидактические игры
6. Развивающие игры
7. Обучающие игры
8. Сюжетно-ролевые игры
9. Игротека

Игры на подиуме

Макет улицы - готовая модель или изготовленная из нетрадиционного материала.

Усложняется по содержанию в соответствии с возрастом детей.

Старшая группа

Цель: формировать у детей представление о том, что пешеходы ходят только по тротуару, улицы переходят в специальных местах, сообразуясь с сигналами светофора, пассажиры ожидают общественный транспорт на остановках; познакомить с назначением "островка безопасности".

Подготовительная к школе группа

Цель: научит детей соблюдать следующие правила дорожного движения и поведения на улице: ходить только по тротуарам и пешеходным дорожкам, придерживаясь правой стороны, переходить улицу в указанных местах на зелёный свет светофора, при красном и жёлтом свете стоять, не играть на проезжей части улицы, дороги.

"Наша улица" (старшая группа)

Цель:

1. Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы.
2. Закрепить представления детей о назначении светофора.
3. Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрёстком; автомобили (игрушки); куклы-пешеходы; куклы-водители; светофор (игрушка); дорожные знаки, деревья (макеты).

"Улица города" (старшая группа)

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.

Настольно-печатные игры для детей старшего дошкольного возраста

1. "Летит, плывёт, едет"

- Игра, которая в увлекательной форме знакомит детей с видами транспорта: наземным, воздушным, водным.

2. "Дорожные знаки"

- Игра познакомит детей с дорожными знаками, средствами регулирования дорожного движения и опознавательными знаками транспортных средств. Особое внимание уделено знакам, непосредственно относящимся к детям - участникам дорожного движения.

3. "Дорожная азбука"

- Хочешь узнать о знаках дорожного движения? Открой этот сборник игр и представь, что ты сидишь за рулём автомобиля. Проехав по дорогам всех игр, ты познакомишься с предупреждающими, а также предписывающими знаками.

4. "За рулём"

- Игра познакомит детей с настоящим и прошлым отечественного транспорта и научит его квалифицировать:

- транспорт города
- грузовые
- мототранспорт
- легковые
- спецмашины.

5. "Красный, жёлтый, зелёный"

- Игра способствует изучению правил дорожного движения.

Игры-тренинги

1. "Паровозики" и "машины"

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

2. "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 игрушечную машинку через арку и громко сигнализирует, 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.

Театрализованные игры

1. Кукольный спектакль "Уважайте светофор"

Действующие лица: Светофорчик, Ёж, Петух, Заяц, Лиса, Пертушка, Пёс, Кот

2. Инсценировка "На лесном перекрёстке"

Действующие лица: Сорока, Медвежонок, Зайчонок, Лягушонок, Кот, Козлёнок, доктор Айболит.

3. Кукольный театр "Игры во дворе"

Действующие лица: куклы - мальчики, девочки, машины.

4. Игра "Путешествие за город"

Действующие лица: дорожные знаки.

5. Настольный театр "Друзья Светофорика"

Действующие лица: Светофорик, зверята.

6. Кукольный спектакль "На лесном перекрёстке"

Действующие лица: Колобок, Заяц, Волк, Медведь, Лиса

7. Стенд - книжка "Приключения Помехи-Неумехи"

Действующие лица: сюжетные рисунки с изображением дорожных знаков.

8. Игра-драматизация "Незнайка на дороге"

Действующие лица: Незнайка, Знайка, Шпунтик, Винтик, постовой.

9. Театр игрушек "Происшествие в Светофории"

Действующие лица: Светофор, Кот в сапогах, Богатырь, Иванушка, Алёнушка.

Дидактические игры

1. "Светофор" (младшая и средняя группы)

Цель:

1. Закрепить представление детей о назначении светофора, о его сигналах.
2. Закрепить представление детей о цвете (красный, жёлтый, зелёный).

Материал: цветные картонные кружочки (жёлтые, зелёные, красные); макет светофора.

2. "Поставь дорожный знак" (старшая группа)

Цель:

1. Учить детей различать следующие дорожные знаки: "Железнодорожный переезд", "дети", "Пешеходный переход", "Дикие животные" (предупреждающие); "Въезд запрещён", "Проход закрыт", "Движение на велосипедах запрещено" (запрещающие); "Прямо", "Направо", "Налево", "Круговое движение", "Пешеходная дорожка" (предписывающие); "Место стоянки", "Пешеходный переход", "Пункт медицинской помощи", "Телефон", "Пункт питания", "Автозаправочная станция", "Пункт технического обслуживания" (информационно-указательные); "Пункт первой медицинской помощи", "Автозаправочная станция", "Телефон", "Пункт питания", "Место отдыха", "Пост ГАИ" (знаки сервиса).

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного перехода, административных и жилых зданий, автостоянки, перекрёстков.

3. "Теремок" (старшая группа)

Цель:

1. Учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов) и пешеходов.
2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: "Железнодорожный переезд", "Дети", "Опасный поворот"; запрещающих знаках: "Въезд запрещён (велосипедисту, водителю)", "Движение на велосипедах запрещено", "Проход закрыт"; предписывающих знаках: "Обязательное направление движения", "Прямо", "Направо", "Налево", "Круговое движение", "Велосипедная дорожка"; информационно-указательных знаках: "Место стоянки", "Пешеходный переход"; знаках сервиса: "Пункт первой медицинской помощи", "Телефон", "Пункт питания", "Автозаправочная станция", "Техническое обслуживание автомобилей".
3. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

Материал: картонные круги с изображением дорожных знаков; бумажный конверт с вырезанным в ней окошком; палочка.

4. "Угадай, какой знак" (старшая группа)

Цель:

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.
3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

5. "Виды перекрёстков" (старшая группа)

Цель:

1. Познакомить детей с видами перекрёстков.
2. Учить правилам перехода улицы.
3. Развивать внимание и наблюдательность.

Материал: бумажные карточки большого и маленького размера с изображением уличных перекрёстков.

6. «Угадай транспорт»

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

Правила: называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нём.

Выигрывает тот, кто больше даст правильных ответов, т. е. получивший больше картинок с транспортом. Дети сидят полукругом.

Воспитатель. Мы с вами беседовали о транспорте, наблюдали за его движением по дороге, а сегодня поиграем в игру, которая называется «Угадай транспорт».

Послушайте правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны

подумать и правильно их отгадать. Кто первым правильно отгадает, о каком транспорте идёт речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет

больше картинок, тот и победит.

Дом — чудесный бегунок,
На своей восьмёрке ног.
Бегаёт аллейкой,
По стальным двум змейкам.

(Трамвай.)

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

(Троллейбус.)

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

(Велосипед.)

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

(Экскаватор.)

Мчится огненной стрелой,
Мчится вдаль машина.
И зальёт пожар любой
Смелая дружина.

(Пожарная машина.)

Что за чудо светлый дом?

Пассажиров много в нём.

Носит обувь из резины,

И питается бензином.

(Автобус.)

Их видно повсюду, их видно из окон,
По улице движутся быстрым потоком.

Они перевозят различные грузы —
Кирпич и железо, зерно и арбузы.

(Грузовики.)

Длинной шеей поверчу,
Груз тяжёлый подхвачу.

Где прикажут — положу,

Человеку я служу!

(Подъёмный кран.)

Вот уют так уют!

Ах, какой огромный!

Он прошёл — дорога вдруг

Стала гладкой, ровной!

(Каток.)

Полотно, а не дорожка,

Конь не конь — сороконожка.

По дорожке той ползёт,

Весь обоз один везёт.

(Поезд.)

Овсом не кормят,
Кнутом не гонят,
А как пашет —
Пять плугов тащит.
(Трактор.)
Чтобы он тебя повёз,
Не попросит он овёс.
Накорми его бензином,
На копыта дай резину.
И тогда, поднявши пыль,
Побежит...
(автомобиль).

Эта сильная машина
Едет на огромных шинах.
Сразу полгоры убрал
Семитонный...
(самосвал).

7. «Играй да смекай!»

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

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

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

Эй, водитель, осторожно!
Ехать быстро невозможно.
Знают люди все на свете —
В этом месте ходят дети.
(Знак «Дети».)
Никогда не подведёт
Нас подземный переход:
Дорога пешеходная
В нём всегда свободная.
(Знак «Подземный переход».)
Этой зебры на дороге
Я нисколько не боюсь.
Если все вокруг в порядке,
По полоскам в путь пушусь.
(Знак «Пешеходный переход».)

Я не мыл в дороге рук,
Поел фрукты, овощи.
Заболел и вижу пункт
Медицинской помощи.
(Знак «Пункт первой медицинской помощи».)

Здесь дорожные работы —
Ни проехать, ни пройти.
Это место пешеходу
Лучше просто обойти.
(Знак «Дорожные работы».)
У него два колеса и седло на раме,
Две педали есть внизу, крутят их ногами.
В красном круге он стоит,
О запрете говорит.
(Знак «Велосипедное движение запрещено».)
Красный круг, прямоугольник
Знать обязан и дошкольник.
Это очень строгий знак.
И куда б вы не спешили
С папой на автомобиле —
Не проедете никак!
(Знак «Въезд запрещён».)
Этот знак на переезде —
В непростом, заметим, месте.
Тут шлагбаум не стоит,
Паровоз всю дымит.
Скорость он набрал уже,
Так что будь настороже.
(Знак «Железнодорожный переезд без шлагбаума».)

8. «Подумай — отгадай»

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

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

Дети сидят полукругом.

Воспитатель. Я хочу узнать, кто у нас в группе самый находчивый и сообразительный. Я буду вам задавать вопросы, кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Отвечать хором нельзя. Кто первым ответит правильно, получает фишку. В конце игры посчитаем фишки и узнаем победителя. Победит тот, у кого их будет больше всего.

Сколько колёс у легкового автомобиля? (*Четыре.*)

Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (*Один.*)

Кто ходит по тротуару? (*Пешеход.*)

Кто управляет автомобилем? (*Водитель.*)

Как называется место пересечения двух дорог? (*Перекрёсток.*)

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.*)

С какого возраста разрешается детям ездить на велосипеде по улице? (*С 14 лет.*)

Сколько сигналов у пешеходного светофора? (*Два.*)

Сколько сигналов у транспортного светофора? (*Три.*)

На какое животное похож пешеходный переход? (*На зебру.*)

Как пешеход может попасть в подземный переход? (*По лестнице 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 милицмейская машины.*)

Что держит в руке инспектор ГИБДД? (*Жезл.*)

Какой сигнал подаёт автомобиль, поворачивая вправо? (*Моргает правой маленькой лампочкой.*)

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

9.«Мы — водители»

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

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

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

кусочек мела, если разветвлённая дорога чертится, или полоски бумаги, изображающие такие дороги; маленькая машина или автобус; зелёные кружки — 30 шт.

Дети садятся вокруг сдвинутых столов, на которых раскладывается разветвлённая дорога из бумаги. Воспитатель ставит в начало дороги машину, называет игру и вместе с детьми обсуждает обязанности водителя.

Воспитатель. Каждый водитель машины обязан знать, как она устроена, как её заводить, чинить, как ею управлять. Работа водителя очень трудная. Надо не только быстро

перевезти людей и грузы. Очень важно, чтобы не случилось никаких происшествий по дороге. Неожиданности могут быть разные: то дорога разветвляется, и водителю надо решить, куда же ехать, то путь лежит мимо школы или детского сада, и маленькие дети могут выскочить на дорогу, то вдруг пассажир, который едет рядом с водителем, почувствовал себя плохо и его нужно срочно доставить в больницу или в машине что-то внезапно сломалось, или закончился бензин. Как поступить водителю? Может быть, спросить у прохожих, где находится больница, где можно починить или заправить машину? А если дорога пустынна и прохожих нет? Или прохожие не могут ответить на вопрос водителя? Как быть?

Ответы детей.

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

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

Сегодня мы узнали некоторые дорожные знаки, которые помогают водителям в работе.

А вы, когда будете идти по улице или ехать в транспорте, обратите внимание на дорожные знаки, размещённые вдоль дороги, подсказывайте взрослым, что они означают.

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

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

10. «Весёлый жезл»

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

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

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

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

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

Дети. Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебежать 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.

11. «Законы улиц и дорог»

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

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

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

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

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

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

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

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

Где можно в городе кататься на роликах?

Покажите самые опасные места в городе.

Что изменится на дороге с приходом зимы?

Что такое дорожная разметка и для чего она нужна?

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

12. «Час пик»

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

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

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

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

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

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

2. Синие и жёлтые карточки перемешиваются и раздаются всем участникам игры поровну. Игроки поочередно бросают кубик и двигаются по полю в нужном направлении, забрав пассажиров со стартовой остановки. Водитель должен как можно скорее развезти своих

пассажиров по нужным остановкам и, закончив работу, вернуться на конечную остановку. Выигрывает тот, кто первым справится со своим заданием.

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

13. «Собери дорожные ситуации»

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

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

Материалы: два (или более) набора кубиков с наклеенными картинками, отражающими дорожные ситуации. Количество рисунков соответствует количеству сторон кубика. Воспитатель напоминает детям, какие дорожные ситуации они рассматривали.

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

Дети поочередно собирают дорожные ситуации из кубиков и рассказывают о них.

Выигрывает тот, кто быстрее сложил картинку и полнее рассказал о ней.

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

14. «Что будет, если...»

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

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

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

Идёт по улице один

Довольно странный гражданин.

Ему дают благой совет:

«На светофоре красный свет.

Для пешехода нет пути.

Сейчас никак нельзя идти!»

«Мне наплевать на красный свет!» —

Промолвил гражданин в ответ.

Он через улицу идёт,

Не там, где надпись «Переход»,

Бросая грубо на ходу:

«Где захочу, там перейду!»

Шофёр глядит во все глаза:

Разиня впереди!

Нажми скорей на тормоза —

Разиню пощади!..

А вдруг бы заявил шофёр:

«Мне наплевать на светофор!»

И как попало, ездить стал.

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

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

Ответы детей.

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

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

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

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

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

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

Дети. Водитель поедет на красный свет и собьёт пешехода.

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

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

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

Дети по одному задают вопросы, другие — находят ответ.

В конце игры воспитатель подводит итог.

15.«Научим Незнайку ПДД»

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

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

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

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

Дети предлагают помочь Незнайке выучить правила безопасности на дороге.

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

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

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

Дети объясняют, как нужно правильно переходить улицу.

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

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

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

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

Развивающие игры **с использованием современных технологий.**

1. Мнемотаблицы

"Дорожные знаки - лучшие друзья водителей и пешеходов"

1	2	3
4	5	6

1 - форма знака в виде геометрической фигуры (треугольник, круг, квадрат)

2 - цвет (красный, голубой)

3 - вид знака (П - предупреждающий, З - запрещающий, У - указательный)

4 - рисунок (дети, велосипед, человек, "зебра" и т.д.)

5 - фигурка человечка (его действия)

6 - транспорт

2. Кольцо Луллия

На внешнем круге - символы дорожных знаков, на внутреннем - изображение ребёнка, автомобиля.

3. Морфологическая дорожка (Действия ребёнка в соответствии с ПДД)

1	2	3
---	---	---

1- цвет светофора (красный, зелёный, жёлтый)

2 - сигнал - словесный ("Стой!", "Внимание!", "Иди!")

3 - символы - сигналы (кружок - восклицательный знак - прямая линия)

Обучающие игры

Игра «Пешеходы и водители»

Ход игры:

Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столу, 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 каком 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.

Игра-соревнование

Дети, которые были водителями в предыдущей игре, становятся пешеходами, а пешеходы -водителями. Водители делятся на две команды по 5 человек в каждой и выстраиваются в колонну у линии «Старт» с обеих сторон перекрестка на расстоянии 15 м от него. Каждой команде вручается жезл.

Ход игры:

Участники игры должны проехать перекресток при зеленом сигнале светофора и соответствующем жесте регулировщика, ответить на вопросы ЮИД возвратиться на место, не получив ни одного прокола талона.

По сигналу команды начинают соревнование. Первые участники команд движутся навстречу друг другу. В 10 м от перекрестка их встречает юный инспектор движения и предлагает взять дорожный знак, обозначающий «Пешеходный переход».

В руках у инспектора набор дорожных знаков. Водитель берет нужный знак и продолжает движение через перекресток в соответствии с сигналом светофора. За перекрестком он совершает разворот и возвращается к своей команде, передавая жезл следующему участнику игры, а сам становится в конец команды.

Второй участник игры должен выбрать у инспектора указатель «Переход» и проехать перекресток в соответствии с жезлом регулировщика. Третий водитель выбирает знак «Дети» и движется через перекресток на сигналы светофора.

Затем задания повторяются или по желанию могут быть заменены на загадки (задает юный инспектор движения на остановках).

Во время игры юный инспектор движения, регулировщик, пост ГИБДД следят за действиями водителей и пешеходов. За каждое нарушение водитель получает прокол талона. По окончании игры команды представляют набор знаков и талоны, где отмечены нарушения в виде проколов. Комиссия подсчитывает нарушения и определяет победителей. При этом учитывается и то, какая команда раньше закончила соревнования. Игра заканчивается разбором ошибок и награждением победителей. Всем участникам вручаются памятки или значок.

Игра «Стоп - Идите»

Подготовка к игре: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую.

Правила игры: Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают 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.

Игра «Наш друг постовой»

Посмотрите: постовой
Встал на нашей
мостовой
Быстро руку протянул,

Ловко палочкой
взмахнул.
Вы видали? Вы видали?

Все машины сразу
встали.
...И стоит на мостовой,
Как волшебник

постовой.
Все машины одному
Подчиняются ему.
(Я.Пишумов)

Подготовка к игре: Объяснить, зачем и когда нужен регулировщик. Рассмотреть на рисунках обозначения жестов регулировщика (какой жест, какому сигналу светофора соответствует).

Правила 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.

Игра «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»?

Игра «Где мое место?»

Подготовка к игре: Конструирование дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

Правила 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.

Игра «Путаница»

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.

Правила игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

Игра «Дорожный экзамен»

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков.

Правила 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 обгоняю другие машины.

Игра «Выполни поручение»

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Правила 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». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

Игра «Повороты»

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».

Правила 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.

Игра «Как проехать?»

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

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

Игра «Угадай знак»

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

Правила 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.

Сюжетно-ролевые игры по правилам дорожного движения

Сюжетно-ролевая игра «Пешеходы»

Информационная часть. Рассказать детям:

- об обязанностях пешеходов;
- о том, где разрешается ходить;
- о правилах перехода в установленных местах;
- о том, что запрещается пешеходам;
- о классификации дорожных знаков (предупреждающие, запрещающие, информационно-указательные и др.)

Атрибуты:

- Набор дорожных знаков, пешеходных дорожек;
- Накладки, обозначающие различные виды транспорта;
- Иллюстрации по дорожным знакам

Создание проблемной ситуации

- Дети отправились на экскурсию по городу
Задача детей: выбрать безопасный путь, соблюдать правила дорожного движения.
- Что случится, если не будет дорожных знаков
Задача детей: вспомнить значение дорожных знаков

Сюжетно-ролевая игра «Пассажиры»

Информационная часть. Рассказать детям:

- о правилах поведения в общественном транспорте и обязанностях пассажиров;
- о том, где надо ожидать транспортное средство перед посадкой;
- правилах поведения в легковом автомобиле;
- познакомить с профессией кондуктора

Атрибуты:

- Шапочка кондуктора, таблички остановок

Создание проблемной ситуации

- Детей пригласили в музей.
Задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

Сюжетно-ролевая игра «Службы спасения»

Информационная часть

- Рассказать детям о дорожно-транспортных происшествиях и их причинах:
 - движение и переход дороги в неустановленных местах;
 - погодные условия;

- неожиданный выход пешеходов на проезжую часть;
- переход на запрещающий знак светофора;
- игры в неустановленных местах.
- Познакомить со специальным транспортом и его отличительными признаками (проблесковые маячки синего, красного или оранжевого цвета, специальные звуковые сигналы)

Атрибуты:

- Набор дорожных знаков,
- пешеходных дорожек;
- Накидки, обозначающие различные виды обычного и специального транспорта;
- Иллюстрации специального транспорта

Создание проблемной ситуации

- На вызов едет пожарная машина
Задача детей: организовать движение других транспортных средств

Литература:

1. Вавилова Е.Н. Учите бегать, прыгать, лазать, метать: Пособие для воспитателя дет.сада. - М.: Просвещение, 1983.
2. Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продлённого дня. - М.: Просвещение, 1985.
3. Тимофеева Е.А. Подвижные игры с детьми младшего дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 1986.
4. Захарова С.Н. "Праздники в детском саду" - Москва - Владос - 2000.
5. Картушина М.Ю. "Логоритмические занятия в детском саду"
6. Корчаловская Н.В., Посевина Г.Д. "Праздник в детском саду" - Ростов-на-Дону - Феникс - 2001.
7. Рябцева И.Ю., Жданова Л.Ф. "Приходите к нам на праздник" - Ярославль - Академия развития - 1999.
8. [Официальный сайт МО МВД РФ Назаровский](http://ovdnazarovo.ru/forcitizen/bdd/bdd_doschool/107-podvizhnye-igry-po-pravilam-dorozhnogo-dvizheniya.html) Подвижные игры по правилам дорожного движения. Режим доступа:
http://ovdnazarovo.ru/forcitizen/bdd/bdd_doschool/107-podvizhnye-igry-po-pravilam-dorozhnogo-dvizheniya.html

9. Перечень игр для ПДД. Режим доступа: <http://www.ds11gkan.edu.cap.ru/?t=hry&eduid=5015&hry=.%24526%2F51467%2F61185>

10. Дидактические игры по правилам дорожного движения (Для Детей Старшего Дошкольного Возраста). Режим доступа: http://berezkadou6.lobnya.com/didactic_games_on_road_regulations.php