

## Дидактические и подвижные игры для детей по правилам дорожного движения (1-2 класс) **«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: Учитель 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. Учитель 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: Учитель 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)

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

- 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, фишki.

Ход игры: Учитель рассаживает детей 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 Учитель 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. Учитель 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.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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. Учитель 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. Учитель 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.

### **«Автомульти»**

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)

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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 стариk 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: Учитель 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,

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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: Учитель вместе с детьми рассматривают из каких частей состоят машины (кузов, кабина, колеса); какие геометрические фигуры используются (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг). Далее Учитель 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: Учитель 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”,

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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: Учитель 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: Учитель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны – молчат.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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. Следя 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. Проделайте это несколько раз, и результаты не

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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»

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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 ирушками, 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 усвоют 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.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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.Пищумов)

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 Учитель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди.

### **«Найди безопасный путь»**

Подготовка к игре: В зависимости от возраста детей Учитель 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,

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

внимание, память, речь.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирование 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: Учитель 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 конструирование 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, завидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняя другие машины.

### **«Выполните поручение»**

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирование 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 поешь 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 Учитель 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

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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: Учитель 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;

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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 приклейте 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 островке»**

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.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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,

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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: Учитель 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.

Учитель: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход.

Учитель: Кто машину ведет?

Ребенок: Водитель.

Учитель: Сколько «глаз» у светофора?

Ребенок: Три глаза.

Учитель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Стой и жди.

Учитель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Подожди.

Учитель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Можете идти.

Учитель: Идут наши ножки по пешеходной...

Ребенок: Дорожке.

Учитель: Где мы автобус ждем?

Ребенок: На остановке.

Учитель: 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.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

«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 очередьность.

## **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.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

**«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, раздается по полоске белой бумаги (картона). По сигналу - первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй 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»**

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

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 обегают 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 Учитель. 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: Учитель показывает кружок, а дети выполняют действия:

- красный – молчат;
- желтый – хлопают в ладоши;

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

- 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 флаги 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 флагок 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» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

### **«Ловкий пешеход»**

Цель: развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу.

**Школьный информационно-библиотечный центр «Фабрика идей»  
МБОУ гимназия №19 им. Н.З. Поповичевой г. Липецка**

Материал: светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдвое 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).

Учитель 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.

Учитель 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.