**ИГРЫ**

**ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**

**«Светофор»**

Цель игры:

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

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

Ход игры:

Учитель раздает детям кружки жёлтого, красного, зелёного цвета.

Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

**«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.  
Ход игры: 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. Педагог 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»)

Здесь дорожные работы —  
Ни проехать, ни пройти.  
Это место пешеходу  
Лучше просто обойти.  
(Знак «Дорожные работы»)

Никогда не подведёт  
Нас подземный переход:  
Дорога пешеходная  
В нём всегда свободная.  
(Знак «Подземный переход»)

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»)

Этой зебры на дороге  
Я нисколько не боюсь.  
Если все вокруг в порядке,  
По полоскам в путь пущусь.  
(Знак «Пешеходный переход».)

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

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 вовсю дымит.  
Скорость он набрал уже,  
Так что будь настороже.  
(Знак «Железнодорожный переезд без шлагбаума»)

**«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.

**«Подумай - отгадай»**

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

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

Дети сидят полукругом.

Педагог: Я хочу узнать, кто у нас в классе 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 14лет.)
* 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 милицейская 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.)

**«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.

**«Угадай, какой знак»**

Цель :

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

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками:

* предупреждающими,
* запрещающими,
* информационно - указательными
* знаки сервиса.

Ход игры:

*Первый вариант*

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок

берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых уже есть знаки этой группы.

*Второй вариант*

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

*Третий вариант*

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их.  
Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

**Примечание.** Кубики можно рекомендовать для индивидуальной работы с детьми в детском саду и в семье, а также для их самостоятельных игр.

**«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;
* Накидки, 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

**«Поставь дорожный знак»**

**Цель:** Учить детей различать следующие дорожные знаки:

* «Железнодорожный переезд»,
* «Дети»,
* «Пешеходный переход»,
* «Дикие животные» (предупреждающие);
* «Въезд запрещен»,
* «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 ГИБДД» (знаки сервиса).

Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

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

Ход игры:

Детям предлагается:

* рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено;
* расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы — знак «Дети», у кафе — «Пункт питания», на перекрестке — «Пешеходный переход» и т. д.

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.