

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО  
ПРАВИЛАМ  
ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**  
(первая младшая группа)

### ***Бегите ко мне***

Дети сидят, на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. Воспитатель отходит к противоположной стене комнаты или в дальний угол площадки и говорит: «Бегите ко мне». Дети бегут к нему. Воспитатель приветливо их встречает, широко раскрыв руки. Когда все дети соберутся возле воспитателя, он предлагает им погулять. Дети с воспитателем ходят по комнате, свободно размещаясь где кто хочет. «Бегите домой», – говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и садятся на них.

Игра повторяется 4–5 раз. Первое время ее следует проводить с небольшой группкой детей, постепенно число играющих будет увеличиваться (возвращаясь «домой», дети могут садиться на любой стул).

### ***Птицы и автомобиль***

Дети-птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями). Воспитатель говорит:

Прилетели птички,  
Птички невелички, бегают, плавно взмахивая руками.  
Все летали, все летали,  
Крыльями махали.  
Так они летали,  
Крыльями махали,  
На дорожку прилетали,

Присаживаются, постукивают пальцами по коленям.

Зернышки клевали.

Воспитатель берет в руки 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.

### ***Поезд***

Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы – вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», – говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: «Чу-чу». Воспитатель ведет поезд в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздастся гудок и поезд опять отправляется в путь.

*Вариант 1.* Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне – паровоз, остальные – вагоны.

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», – говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется.

Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей. Первое время он сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка.

*Вариант 2.* Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение – после остановки поезда дети идут гулять: собирают грибы, ягоды, цветы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне – находить свой вагон.

Во второй половине года рекомендуется использовать в игре пособия, например, когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерченными линиями, проложенными шнурами и т. д.).

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО  
ПРАВИЛАМ  
ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**  
(вторая младшая группа)

### ***Красный, жёлтый, зелёный***

Игра направлена на внимание и развитие реакции.

Дети сидят на скамеечке или на стульчиках. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок – хлопают в ладоши. Если красный – сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры – сладкий приз.

### ***Бегите ко мне***

Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. Воспитатель отходит к противоположной стене комнаты или в дальний угол площадки и говорит: «Бегите ко мне». Дети бегут к нему. Воспитатель приветливо их встречает, широко раскрыв руки. Когда все дети соберутся возле воспитателя, он предлагает им погулять. Дети с воспитателем ходят по комнате, свободно размещаясь где кто хочет. «Бегите домой», – говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и садятся на них. Игра повторяется 4–5 раз. Первое время ее следует проводить с небольшой группкой детей, постепенно число играющих будет увеличиваться (возвращаясь «домой», дети могут садиться на любой стул).

### ***Поезд***

Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы – вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», – говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: «Чу-чу». Воспитатель ведет поезд в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздаётся гудок, и поезд опять отправляется в путь.

*Вариант 1.* Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне – паровоз, остальные – вагоны.

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», – говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей. Первое время он сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка.

*Вариант 2.* Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение – после остановки поезда дети идут гулять: собирают грибы, ягоды, цветы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну. Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне – находить свой вагон. Во второй половине года рекомендуется использовать в игре пособия, например, когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерченными линиями, проложенными шнурами и т. д.).

### ***Найди свой цвет***

Дети получают флажки трех-четырех цветов, одни – зеленые, другие – синие (красные); третьи – желтые и группируются по 4–6 человек в разных углах комнаты (площадки). В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок (зеленый, синий, желтый). По сигналу воспитателя «Идите гулять» – дети расходятся по площадке (комнате) группками или в одиночку. По новому сигналу «Найди свой цвет», дети бегут к флажку соответствующего цвета.

Вариант: когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет флажки. По слову «домой» дети открывают глаза и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группка обратилась раньше других.

### ***Трамвай***

Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится правой рукой, другой – левой). Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка – желтый, красный и зеленый. Воспитатель поднимает флажок зеленого цвета, и дети бегут – трамвай двигается. Добежав до воспитателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флажка: если поднят зеленый флажок, движение трамвая продолжается; если появился желтый или красный флажок, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый цвет. Если желающих играть много, можно сделать остановку, на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Подъезжая к остановке, он замедляет ход и останавливается, одни пассажиры выходят из трамвая, другие входят. Воспитатель поднимает зеленый флажок: «Поехали!»

Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно трамвай заменить другим видом транспорта.

### ***Воробушки и автомобиль***

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках воробушки. На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж).

«Воробушки вылетают из гнезда», – говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеек (высота их 10–15 см), начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах.

Раздается гудок, и появляется автомобиль (назначенный ребенок). Воробушки пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый занимает свое место – гнездо). Автомобиль возвращается в гараж. Игра повторяется с другим автомобилем.

Детям, изображающим автомобиль, можно дать руль. Воспитатель следит, чтобы дети не убежали за границы площадки.

В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами о пол или о землю.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО  
ПРАВИЛАМ  
ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**  
(средняя группа)

## *Стоп*

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель).

Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

– Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед.

Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.

Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

## *Цветные автомобили*

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они – автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились».

Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

## *Лошадки*

Дети становятся парами: один – лошадка, другой – возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за пояс.

Поехали, поехали  
По пареньку,  
С орехами, с орехам  
По сладеньку,  
К дедке по репку,  
По горбатеньку.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп...» или прищелкивают языком до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру...» При повторении игры дети меняются ролями. После того как все освоятся с игрой, воспитатель предлагает во время бега поднимать колени. Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3–4 пар.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО  
ПРАВИЛАМ  
ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**  
(старшая группа)

## ***Светофор***

Игра проводится на участке детского сада.

Обозначаются две пересекающиеся дороги, линии тротуаров, пешеходные переходы.

В центре перекрестка встает Светофор – мальчик с красными кругами на боках и зелеными – на спине и груди, два желтых круга он держит в руках. Дети делятся на группы, которые изображают пешеходов (можно распределить детей по одному, парами и группами), автомобили (по одному человеку) и автобусы (несколько детей выстраиваются друг за другом, держась за плечи или за пояс). Пешеходы начинают движение по тротуарам, автомобили – по дорогам, соблюдая сигналы Светофора. Светофор поворачивается к ним то боком, то лицом или спиной, соответственно разрешая или запрещая движение, то поднимает вверх желтые круги.

К моменту начала игры дети уже должны знать, что означают сигналы светофора.

Нарушители Правил дорожного движения в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

## ***Эстафета***

На одной ноге проскакать до финиша и вернуться обратно. Принимающий эстафету должен придумать и назвать один автомобиль на определенную букву. Например:

А: «Ауди», «Альфа-Ромео».

М: «Москвич», «Мерседес», «Мустанг», «Мазда»...

Выигрывает команда, назвавшая больше марок и моделей автомобилей.

К двум деревьям с примерно разными по толщине стволами привязываются веревки одинаковой длины. Участники вызываются парами, по одному из каждой команды.

По команде оба участника начинают бегать вокруг деревьев и наматывать на них веревки. Очко получает команда, участник которой первым «намотался».

## ***Бег в мешках***

Эстафета на скорость (можно заменить на прыжки до финиша со связанными ногами).

Участники прыгают до финиша, возвращаются обратно, передают мешок следующему игроку и т. д. Команда-победительница получает три очка, проигравшая – одно очко.

### ***Сбей кегли***

В качестве кеглей можно использовать пластиковые бутылки, в которые для устойчивости налито немного воды. Перед каждой командой – по 3–5 бутылок. Сбивать можно палкой или бутылками, кидать – один раз. Каждая команда получает столько очков, сколько сбивла бутылок.

### ***Поехали!***

Двум командам выдаются рюкзаки (можно заменить любой сумкой), набор посуды (чашка, кружка, ложка, фляга) и спички. Если в командах много человек, то можно взять по два набора посуды.

Команды выстраиваются в два ряда, перед первым участником каждой команды лежит рюкзак. В 15–20 шагах от обеих команд находится посуда. Каждому игроку необходимо добежать до посуды, взять один предмет, вернуться, положить его в рюкзак и дотронуться рукой до следующего игрока – «сдать» эстафету. Затем бежит следующий участник.

Командам даются по три очка за быстроту и за аккуратную укладку рюкзака. Игру можно разнообразить: вместо наборов посуды положить набор медицинских препаратов, необходимых в туристическом походе.

### ***Ориентирование***

На земле рисуются два круга, в которые по очереди встают игроки команд (начиная с первой пары). Перед ними – таблички со сторонами света (север, юг, восток, запад).

Ведущий называет сторону света – оба участника должны одновременно повернуться к соответствующей табличке. Как только один из пары ошибается, очко дается команде другого участника, а в круг вызываются следующие игроки.

### ***Болотные кочки***

Командам выдаются по две газеты («кочки»), участники соревнуются в парах. На старте игроки встают на одну газету, в руках держат вторую. Земля выполняет роль болота. Нужно пробежать по кочкам, не попав в болото. По команде игроки кладут перед собой газету, переходят на нее, берут ту, на которой стояли, кладут впереди себя, переходят и т. д. Очко получает команда, игроки которой быстрее дошли до финиша, при этом не наступив на землю (не попав в «болото»). Если же игрок шагнет мимо «кочки», очко автоматически получает команда соперников.

## *Горелки*

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2–3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно	Птички летят,
Чтобы не погасло,	Колокольчики звенят
Глянь на небо –	Раз, два, три, беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся никого поймать, он остается в той же роли.

Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2–3 раза.

Число участвующих не должно превышать 15–17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

## *Стоп*

На расстоянии 10–16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2–3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО  
ПРАВИЛАМ  
ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**  
(подготовительная к школе группа)

## ***Светофор***

Игра проводится на участке детского сада.

Обозначаются две пересекающиеся дороги, линии тротуаров, пешеходные переходы.

В центре перекрестка встает Светофор – мальчик с красными кругами на боках и зелеными на спине и груди, два желтых круга он держит в руках. Дети делятся на группы, которые изображают пешеходов (можно распределить детей по одному, парами и группами), автомобили (по одному человеку) и автобусы (несколько детей выстраиваются друг за другом, держась за плечи или за пояс). Пешеходы начинают движение по тротуарам, автомобили – по дорогам, соблюдая сигналы Светофора. Светофор поворачивается к ним то боком, то лицом или спиной, соответственно разрешая или запрещая движение, то поднимает вверх желтые круги.

К моменту начала игры дети уже должны знать, что означают сигналы светофора.

Нарушители Правил дорожного движения в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

## ***Эстафета***

На одной ноге проскакать до финиша и вернуться обратно. Принимающий эстафету должен придумать и назвать один автомобиль на определенную букву. Например:

А: «Ауди», «Альфа-Ромео».

М: «Москвич», «Мерседес», «Мустанг», «Мазда»...

Выигрывает команда, назвавшая больше марок и моделей автомобилей.

К двум деревьям с примерно разными по толщине стволами привязываются веревки одинаковой длины. Участники вызываются парами, по одному из каждой команды.

По команде оба участника начинают бегать вокруг деревьев и наматывать на них веревки. Очко получает команда, участник которой первым «намотался».

## ***Бег в мешках***

Эстафета на скорость (можно заменить на прыжки до финиша со связанными ногами).

Участники прыгают до финиша, возвращаются обратно, передают мешок следующему игроку и т. д. Команда-победительница получает три очка, проигравшая – одно очко.

### ***Сбей кегли***

В качестве кеглей можно использовать пластиковые бутылки, в которые для устойчивости налито немного воды. Перед каждой командой – по 3–5 бутылок. Сбивать можно палкой или бутылками, кидать – один раз. Каждая команда получает столько очков, сколько сбива бутылок.

### ***Поехали!***

Двум командам выдаются рюкзаки (можно заменить любой сумкой), набор посуды (чашка, кружка, ложка, фляга) и спички. Если в командах много человек, то можно взять по два набора посуды.

Команды выстраиваются в два ряда, перед первым участником каждой команды лежит рюкзак. В 15–20 шагах от обеих команд находится посуда. Каждому игроку необходимо добежать до посуды, взять один предмет, вернуться, положить его в рюкзак и дотронуться рукой до следующего игрока – «сдать» эстафету. Затем бежит следующий участник.

Командам даются по три очка за быстроту и за аккуратную укладку рюкзака. Игру можно разнообразить: вместо наборов посуды положить набор медицинских препаратов, необходимых в туристическом походе.

### ***Ориентирование***

На земле рисуются два круга, в которые по очереди встают игроки команд (начиная с первой пары). Перед ними – таблички со сторонами света (север, юг, восток, запад).

Ведущий называет сторону света – оба участника должны одновременно повернуться к соответствующей табличке. Как только один из пары ошибается, очко дается команде другого участника, а в круг вызываются следующие игроки.

### ***Болотные кочки***

Командам выдаются по две газеты («кочки»), участники соревнуются в парах. На старте игроки встают на одну газету, в руках держат вторую. Земля выполняет роль болота. Нужно пробежать по кочкам, не попав в болото. По команде игроки кладут перед собой газету, переходят на нее, берут ту, на которой стояли, кладут впереди себя, переходят и т. д. Очко получает команда, игроки которой быстрее дошли до финиша, при этом не наступив на землю (не попав в «болото»). Если же игрок шагнет мимо «кочки», очко автоматически получает команда соперников.

## *Горелки*

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2–3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно,	Птички летят,
Чтобы не погасло,	Колокольчики звенят.
Глянь на небо –	Раз, два, три, беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся никого поймать, он остается в той же роли.

Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2–3 раза.

Число участвующих не должно превышать 15–17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

## *Стоп*

На расстоянии 10–16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2–3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

## *Автобусы*

Это команды детей – «водитель» и «пассажиры». В 6–7 м каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать

запрещается) направляются к своим флажкам, собирают 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.

### ***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 отсечки прав у шофер-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остаётся на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Игрок, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор – водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

### ***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.

### ***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 – ученик старшего класса – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого – два шага вперед. Того, кто ошибется, регулировщик штрафует – лишает права участвовать в игре. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т. п.

### ***Гараж***

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.

### ***Грузовик***

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?

### ***Да или Нет***

Воспитатель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику 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.

### *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.

### *Дорожное – недорожное*

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка 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.

### *Заяц*

Едет заяка на трамвае,  
Едет заяка, рассуждает:  
«Если я купил билет,  
То я: заяц или нет?»

«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.

### *Запомни сигналы регулировщика*

Здесь на посту в любое время  
Стоит знакомый постовой.  
Он управляет сразу всеми,  
Кто перед ним на мостовой.  
Никто на свете так не может

Одним движением руки  
Остановить поток прохожих  
И пропустить грузовики.

Подготовка. Дети делятся на команды, в каждой из них выбирают капитана. 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.

### *Знающий пешеход*

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

Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от школы к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорожке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?»

На что улица (воспитатель) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

Команда, которая правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будет вручен вымпел «Пешеходам-отличникам».

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

### ***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.

### ***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.

### ***Назови шестое***

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

### ***Найди жезл***

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Руководитель, 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.

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 дорожный знак.

### ***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!»

### ***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 ученики выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый свет можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры.

Когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

### ***Ответь верно***

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.

### ***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, самолётом и одновременно ускоряет шаг) «Автобус набирает скорость», – продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», – объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» – неожиданно раздаётся 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. д. и подать команду «Посадка» неожиданно в любом месте.

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

Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.

### ***Поиски жезла***

Два стула ставят на расстоянии 8–10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

### ***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...».

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.

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*)

### ***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 сбор светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

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

## ***Светофор***

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

Руководитель 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	...	<i>(опасно)</i> .
Свет	зеленый		говорит:
«Проходите, путь ... <i>(открыт)</i> .			
Желтый свет – предупреждение –			
Жди сигнала для ... <i>(движенья)</i> .			

Затем руководитель 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.

## ***Сдай на права шофёра***

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 воспитанникам), 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.

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.

### *Такси*

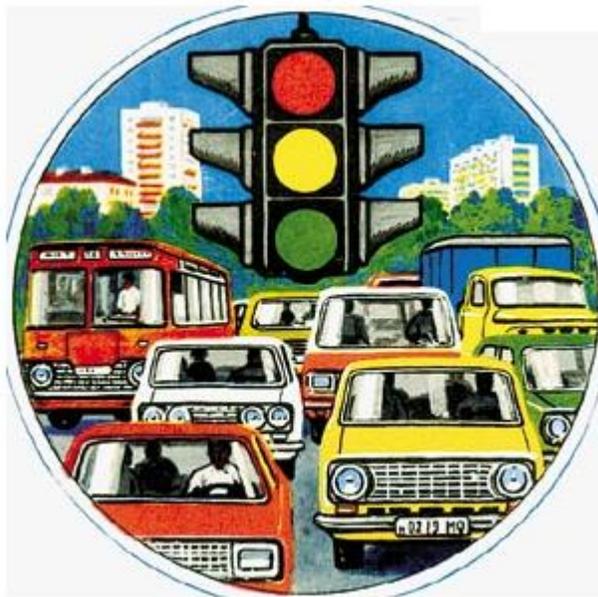
Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри одного обруча («Такси»). Каждый ребенок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч).

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

### *Эстафета автомобилей*

Дети делятся на 2–4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Играющие в командах принимают названия автомобилей: «Москвич», «Запорожец», «Жигули» и др. Перед впереди стоящими игроками проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии примерно 10–20 м ставится стойка (булава). На расстоянии 2 м от старта чертится линия финиша. Регулировщик дорожного движения громко вызывает любой автомобиль. Игроки, носящие карточку с названием этого автомобиля, выбегают вперед, оббегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым прибежит в свою команду, выигрывает очко для своей команды. Регулировщик дорожного движения вызывает автомобили вразбивку, некоторых может вызвать 2 раза.

## ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «АВТОРАЛЛИ»



Участвуют 2 команды по 6–8 человек.

Оборудование:

1. Трафареты двух машин («Москвич», «Жигули»).
2. Два конверта с деталями дорожных знаков.
3. Таблица с диаграммой дороги.
4. Четыре рисунка на тему: «Что я увидел на улице?».
5. Выставка рисунков.
6. Приготовить емкости с водой, 2 столовые ложки, 2 стакана.
7. Схема пути.

Начинается игра песней «Мы едем, едем, едем в далекие края – хорошие соседи, веселые друзья...»

### 1 задание

**Задание.** Участники команд выбирают транспорт – машины, на которых отправятся в путь. Для этого получают конверты, в которых лежат детали машин. Из них нужно собрать машины. Собрав их, ребята придумывают своей команде название. Но прежде, чем отправиться в путь, надо повторить Правила дорожного движения. Водители должны получить водительские права. Командам задаются по 5 вопросов.

За каждый правильный ответ – 2 очка, если ошиблись – 1 очко, не ответили – 0 очков. Максимальное количество – 10 очков.

**Вопросы 1-й команде:**

1. Назовите не менее пяти запрещающих знаков.

2. Покажите жест регулировщика, соответствующий желтому сигналу светофора.

3. Как называется и что означает этот дорожный знак?

4. Сколько сигналов у пешеходного светофора и какие?

5. Можно ли сразу остановить машину?

В о п р о с ы 2-й команде:

1. Назовите не менее пяти предупреждающих знаков.

2. Покажите жест регулировщика, соответствующий красному сигналу светофора.

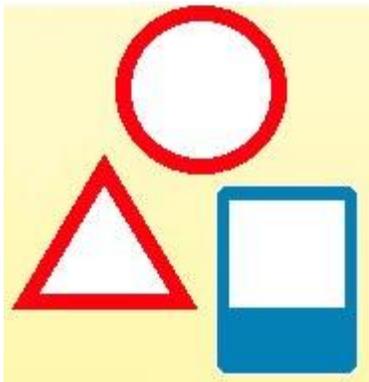
3. Как называется и что означает этот дорожный знак?

4. Назовите самое опасное место для пешеходов.

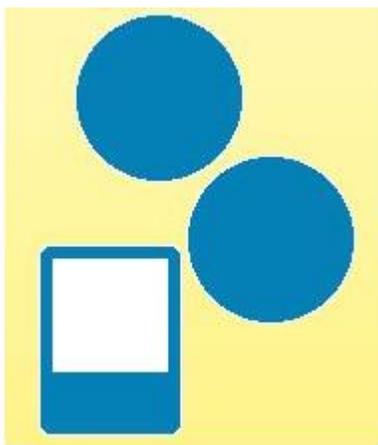
5. Какой путь больше: тормозной или остановочный?

### II задание: «Нарисуй дорожный знак»

1-я команда: велосипедное движение запрещено, дорожные работы, телефон.



2-я команда: велосипедная дорожка, пешеходная дорожка, пункт первой медицинской помощи.



*(Ребята рисуют дорожные знаки. По 2 очка за каждый правильный знак. Максимальное количество – 6 очков.)*

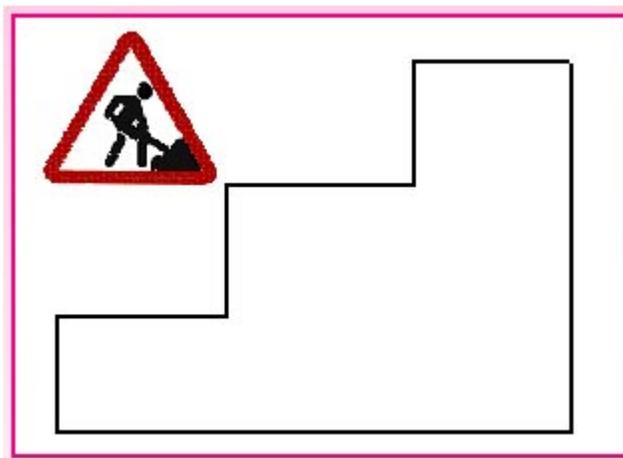
Ведущий. Молодцы, ребята! Все хорошо сдали экзамен и получили права. Отправляемся в путь с песней «Мы едем, едем, едем...».

### III задание

Задание. На плакате нарисованы дороги. Показать, какая дорога короче. По какой дороге можно ехать? (*Впереди дорожный знак «Ремонтные работы».*)

За правильный ответ – 2 очка.

Ведущий. Очень часто мы бываем очевидцами дорожно-транспортных происшествий.



### IV задание

Задание. За 1 минуту нужно составить рассказ «Что произошло?» по музыкальному восприятию.

*(Все участники, закрыв глаза, слушают музыкальную историю. Музыка вначале звучит спокойно, весело. Вдруг громкость усилилась, раздался шум, треск.)*

За лучший рассказ – 5 очков.

Ведущий. Курган – крупный промышленный и культурный центр Зауралья. За последние годы город стал быстро благоустраиваться, на улицах появилось много транспорта, поэтому на дорогах надо быть очень дисциплинированным и внимательным. Вторым городом в области по промышленному и культурному значению является Шадринск. Он расположен на живописных берегах реки Исеть. Город растет и благоустраивается, много интересных мест есть в городе. На участке дороги Курган – Шадринск кончился бензин. Придется сделать остановку в Каргаполье – поселке городского типа, районном центре Курганской области. Подъезжаем к Каргаполью.

### V задание

Заправщик бензина очень строгий, заправит только тогда, когда команда достигнет финиша. Кто быстрее?

**Задание.** На стуле емкость с водой. Нужно как можно быстрее заполнить ложкой стакан.

Кто быстрее – получает 2 очка.

### **VI задание**

По прибытии в г. Шадринск – посещение выставки Карандаша на тему: «Что я увидел на улице?».

**Задание.** Каждая команда рассказывает по двум картинкам: «Что напутал карандаш?».

За точные, правильные ответы – 2 очка.

### **VII задание**

**Задание.** Сделать рекламу транспорта, машины, на которой совершалось путешествие.

За лучшую рекламу – 5 очков.

*Награждение команды-победительницы (призы по усмотрению руководителя).*

## **КОНКУРС «ПОМОЩНИК ГИБДД»** (для подготовительной к школе группы)

Этот конкурс помогает закрепить знания Правил дорожного движения для пешеходов, повторить дорожные знаки, научить через игру применять знания на практике. Участники конкурса проходят несколько игр – «Эрудит», «Отгадай кроссворд» и т. д.

Участники: две команды по 6 человек.

Материалы для игры: дорожные знаки – аппликация; таблички с названием команды; жетоны (картонные, бумажные кружочки) – накопители баллов.

### **Ход игры**

#### **I. Эрудит.**

Каждому участнику игры задается вопрос, за правильный ответ получают жетон.

1. Браслеты, но не украшения для рук? (*Наручники.*)
2. Кто больше назовет марок автомобилей?
3. Расчудесные дела:  
Зебра в городе легла.  
Кто быстрее назовет:  
Эта «зебра» – ... (*Переход.*)
4. Сколько сигналов имеет светофор для пешеходов?
5. Назовите сигналы транспортного светофора.
6. Как нужно обходить стоящий транспорт? (*Никак, надо дойти до перехода.*)
7. Какое колесо при движении автомобиля остается неподвижным? (*Запасное.*)
8. Назвать сказочное средство передвижения.

#### **II. Отгадать кроссворд.**

За 30 секунд в пустые клетки вписать названия сигналов светофора.

#### **III. Контроль трезвости.**

Каждый участник команды надувает шарик. Побеждает тот, кто надул самый большой шар, если шарик лопнул – команда получает штраф.

#### **IV. Дорожный знак.**

Предлагаются дорожные знаки для пешеходов, разрезанные на 10 частей («Пешеходный переход», «Велосипедная дорожка»). По сигналу надо собрать дорожный знак и правильно назвать его.

#### **V. Скорая помощь.**

Выдается туалетная бумага в рулоне. Задание – обмотать за 3 минуты пострадавшего от головы до ног. Если бумага порвется, игрок выбывает из игры.

#### **VI. Ловкий водитель.**

1. К веревке в один метр длиной привязана машинка. На другом конце веревки привязан карандаш. Тот, кто быстрее сматывает веревку – победитель.

2. Два стакана, один с водой, находятся на расстоянии 3 метров друг от друга. Воду из одного стакана нужно перелить в другой столовой ложкой.

#### **VII. Фигурное вождение.**

На велосипеде выполнить фигуры «восьмерка», «качели». Побеждает тот, кто сделает это быстрее других и без ошибок.

#### **VIII. Юный художник.**

С закрытыми глазами нарисовать велосипед. Участвует один человек от команды. Рисовать лучше на листе ватмана размером А2.

По окончании игры – награждение победителей.

# ИГРЫ ПО ДОРОЖНОМУ ДВИЖЕНИЮ НА ЗАПОМИНАНИЕ ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ

Никто не станет отрицать важность раннего обучения детей Правилам дорожного движения. Грамотное и дисциплинированное поведение на улицах большого города – это наука остаться в живых. Пусть ваш воспитанник не выберет профессию водителя, но автолюбителем он может стать. А чтобы покорить автомобиль – любимое изобретение человека, сначала нужно покориться мудрым простым Правилам дорожного движения.

Знать дорожные знаки необходимо не только водителю, но и юному пешеходу и пассажиру. Их четкие понятные символы подсказывают нам, как вести себя в постоянно меняющейся дорожной обстановке. Не зря говорят, что улица полна неожиданностей.

Запомнить дорожные знаки, развить логическое мышление, ловкость, сноровку и глазомер, умение действовать в команде, усовершенствовать мастерство езды на велосипеде – сделать все это ребятам помогут игры по ПДД. Давайте вместе изучим дорожные знаки, а изучив их, проверим свои знания в игре. Предлагаемые игры можно использовать при изучении ПДД на уроках ОБЖ, включать в викторины и этапы соревнований по ПДД.

## *«Юные велосипедисты»*

Конкурс индивидуальный, развивает умение читать и выполнять дорожные знаки, владеть ездой на велосипеде. На ровной площадке 30 × 20 метров, от линии «Стоп» на расстоянии 1 метра с правой стороны устанавливается дорожный знак «Опасные повороты», далее ставят 6 кеглей по прямой линии на расстоянии 1,5 метров одна от другой. В конце площадки устанавливаются знаки «Движение налево» для одной команды, «Движение направо» для другой. На расстоянии 10 метров от последней кегли устанавливается знак «Круговое движение» с двух сторон. Для конкурса нужно: 2 детских велосипеда и 2 подростковых.

Условия игры: члены экипажей выстраиваются в две колонны на линии «Стоп». По команде судьи (сигнал свистка) первые игроки садятся на велосипед и преодолевают дистанцию, выполняя указания дорожных знаков. По знаку «Опасные повороты» велосипедисты змейкой объезжают кегли, далее «Круговое движение» – объезжают данный знак, потом к знаку «Движение налево», «Движение направо» едут в обратном направлении, выполняя сигналы дорожных знаков. Трассу преодолевают все играющие. Судья оценивает данный конкурс в 2 очка. Ведущие регулируют движение команд.

### **«Жесты регулировщика»**

Конкурс коллективный, развивающий ловкость и сноровку, а также на закрепление знаний сигналов регулировщика. Игра не требует большой площадки, чертим две параллельные линии (по числу участников экипажей). Подготовить два жезла регулировщика.

Условия игры:

*1-й вариант.* Экипажи выстраиваются в две шеренги за ограничительные линии лицом друг к другу. Ведущие (у каждого в руках по жезлу) показывают и объясняют значения сигналов регулировщика. Потом жезлы вручаются капитанам команд (экипажей). По сигналу судьи (свисток) участники конкурса под музыкальное сопровождение передают жезл по рукам каждому игроку вправо и влево.

Судья дает команду «Красный сигнал» – у кого оказался в этот момент в руках жезл, делает шаг вперед и демонстрирует «Красный сигнал», если играющий справился с заданием правильно, он продолжает играть, а в зачет команда получает очко. Не справился – делает шаг назад. Игра продолжается до тех пор, пока большинство из играющих не примут участие в конкурсе, то есть покажут сигналы «красный», «желтый», «зеленый».

Примечание: Если во время передачи жезла кто-то из играющих уронил жезл, он тоже делает шаг назад. Победные очки начисляются за правильно выполненное задание и за количество оставшихся игроков на линии разметки.

*2-й вариант.* Игра усложняется тем, что после названного судьей сигнала играющий с жезлом в руке делает шаг вперед, поворачивается лицом к своей команде и показывает данный сигнал. Команда на «красный» сигнал светофора стоит на месте, на «зеленый» марширует, а на «желтый» все делают шаг назад и поворачивают одновременно голову то влево, то вправо, пока играющий с жезлом не вернется на свое место.

Итоги игры судья подводит по той же системе.

### **«Веселые пешеходы»**

Игра коллективная, развивает ловкость, сноровку, умение согласовывать свои действия с партнером. На ровной площадке 12 × 10 метров рядом с линией «старт-финиш» с правой стороны устанавливается знак «Пешеходная дорожка». На противоположной стороне ставят две кегли или стойки. Приготовьте два платка или шарфа.

Условия игры: экипажи встают парами на линии «старт-финиш». Ведущий объясняет, что знак «Пешеходная дорожка» только для пешеходов. Прежде чем выйти на улицу на настоящий пешеходный переход, мы проверим, как вы умеете ходить по пешеходной дорожке.

После сигнала судьи (свисток) первые пары команд берут шарф (платок) и завязывают им на щиколотках правую ногу одного игрока и левую – другого. То есть у играющих получилось три ноги. Руки правую и левую кладут на плечи партнера. После этого играющие устремляются к противоположной кегле и, обегая ее, возвращаются к своей команде, где, сняв шарф, отдают его второй паре, сами становятся в конец команды. Чья команда быстро и согласованней выполнит условие конкурса, получает 10 очков.

### ***«Сложи дорожный знак»***

Игра развивает логическое мышление, закрепляет знания дорожных знаков. На столах раскладываются конверты (по количеству играющих), в середине которых находятся разрезанные знаки. Количество частей, на которые разрезаны знаки, зависит от возраста детей: для младших – 4 части, для средних – 6 частей, для старших – 9 частей. Ведущие должны четко знать, сколько частей в конверте, лучше сверху него написать количество частей, а также быть внимательными, когда играющие располагаются на этапе.

Условия игры: ведущие рассаживают экипажи по возрасту, и по общей команде судьи (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки. Через 5 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. На этом этапе можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение.

Примечание: Закончив конкурс, дети вкладывают в конверты свои знаки.

Необходимо, чтобы в помещении, где проводится конкурс, висели таблицы с дорожными знаками.

Знаки подбираются на усмотрение организаторов, с учетом возраста детей и их знаний.

### ***«К своим знакам»***

Коллективная подвижная игра, закрепляющая знания знаков дорожного движения, умение быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

На площадке 12 × 10 метров произвольно стоят шесть человек помощников, у каждого в руках по дорожному знаку: «Дети», «Пешеходный переход», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дорожные работы», «Дикие животные», «Подземный переход».

Условия игры: оба экипажа делятся на равные три группы, берутся за руки, образуя круг. В середину каждого круга входят помощники, показывают им дорожный знак, объясняя их обозначение.

Далее ведущие подходят к каждому кругу и приглашают играющих за собой. Дети идут за ведущими и повторяют все движения, показываемые ведущими. Пока дети идут за ведущими, помощники опускают свои знаки и перемещаются по площадке, т. е. меняют свои места.

По сигналу судьи (свисток) все играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг, взявшись за руки, помощники в середине круга держат знак над головой.

Судья зачисляет победное очко только тем кругам, которые нашли свой знак первыми и вторыми, а ведущие помогают судье в подведении итогов игры. Игра проводится 2–3 раза.

Примечание: Ведущие, приглашая ребят за собой, стараются отвлечь внимание игроков от помощников, показывая им различные движения (ходьба на пятках, прыжки, повороты вокруг себя, ходьба на корточках и др.).

### ***Тип «Светофор»***

Индивидуальный конкурс, развивающий глазомер и ловкость.

На асфальтовой площадке размером 20 × 10 метров рисуют два светофора, диаметр одного глазка 30 см, раскрашивают их красками: зеленой, желтой и красной. Разметка линий для бросков делается от зеленого сигнала: первая линия – на расстоянии 4 шагов, вторая – 5 шагов, третья – 7 шагов. Также необходимо сшить из плотной материи 6 мешочков размером 10 × 8 см, наполнить их горохом или песком (200 г) и зашить.

Условия игры: играющие располагаются с правой и левой стороны в две шеренги.

Младшие дети по одному подходят к первой линии (4 шага), берут в руки по одному мешочку и стараются попасть в один из глазков светофора. Удачный бросок, если мешочек попал в центр какого-либо кружочка, оценивается судьей так:

зеленый кружок – 1 очко;

желтый кружок – 2 очка;

красный кружок – 3 очка.

Дети среднего возраста выбрасывают мешочки с расстояния 5 шагов, а старшие – 7 шагов.

Примечание: Если мешочек задевает хотя бы небольшой край круга, судья засчитывает очко.

### ***«Пропущенные буквы»***

Игра коллективная, развивает логическое мышление.

Для конкурса надо подготовить 12–20 карточек размером 40 × 8 см.

С одной стороны карточек пишется слово полностью, с другой – с пропущенными буквами. Ставят стол, на него кладут карточки двумя стопками для каждого ведущего.

Условия игры: экипажи располагаются полукругом напротив стола. Ведущие по очереди берут карточку и предлагают играющим отгадать, какое это слово.

Чей экипаж отгадал быстрее, судья зачисляет очко команде.

Подбор слов для игры:

1. СВЕТОФОР
2. ВОДИТЕЛЬ
3. ПАССАЖИР
4. МОТОЦИКЛ
5. ВЕЛОСИПЕД
6. АВТОМОБИЛЬ
7. БЕНЗОВОЗ
8. ГРУЗОВИК
9. РАЗМЕТКА
10. ФАРЫ
11. БОРТ
12. ПЕШЕХОД