Дидактические и подвижные игры по правилам дорожного движения (подготовительная группа).

**«Угадай, какой знак?»**

Цели: учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

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

*Ход игры*

1-й вариант. Ведущий приглашает 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.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

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

**«Светофор»**

Цель: ознакомить детей с правилами перехода (проезда) перекрестка, регулируемого светофором.

Материал: красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

*Ход игры*

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

**«Водители»**

Цели: учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: несколько игровых полей, машина, игрушки.

*Ход игры*

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле - это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

**«Кто отличник-пешеход?»**

Цели: закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

Материалы: 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

*Ход игры*

Первый пешеход выходит из домика № 1, второй - из домика № 2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго - цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке - автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей - на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке - мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке - регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

**«Путешествие на машинах»**

Цель: закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: игровое поле, фишки.

*Ход игры*

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

**«По дороге»**

Цели: закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Материал: картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

*Ход игры*

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т. д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их и получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

**«Найди нужный знак»**

Цель: продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других - соответствующие им дорожные ситуации.

*Ход игры*

1-й вариант. Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т. д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

2-й вариант. Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирает их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

**«Учим дорожные знаки»**

Цель: продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: карточки большие и маленькие со знаками.

*Ход игры*

Между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

**«Правила дорожного движения»**

Цели: закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

*Ход игры*

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет - движение разрешено, желтый - внимание, красный - стой - играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику игры нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка - одно очко.

**«Законы улиц и дорог»**

Цель: прививать правила поведения на дорогах, умение ориентироваться в пространстве.

Материал: игровое поле, большие карты - 8 штук, фигурки людей и знаков.

*Ход игры*

Игра делится на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь - дальше будешь».

Игра помогает проверить знание правил дорожного движения.

**«Говорящие знаки»**

Цель: закрепить знание дорожных знаков, их классификацию.

Материал: 73 карточки с изображением дорожных знаков, 73 карточки с описанием значения каждого знака и положений регулировщика.

*Ход игры*

Ведущий перемешивает карточки с рисунками и раздает играющим. Карточки с текстом оставляет у себя. Затем ведущий берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладет ее на середину стола. Если номера совпадают, играющий берет карточки себе. Выигравший получает карточку с водительским удостоверением.

**«Автошкола №1»**

Цель: закрепить у детей знание правил перехода улиц, важности дорожных знаков.

Материал: игровое поле, фишки, карточки со знаками.

*Ход игры*

Игроки по очереди кидают кубик и двигаются по игровому полю, на желтом круге перед пешеходным переходом необходимо остановиться и передать ход другому участнику маршрута. Остановка нужна для того чтобы пешеход мог сначала посмотреть, налево, а затем направо - не мешает ли транспорт переходить улицу. Тот, кто не остановился на желтом круге и сделал несколько шагов вперед, должен возвратиться на то место, откуда он начал последний ход.

**«Верно - неверно»**

Цель: закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: игровое поле, знаки дорожного движения.

*Ход игры*

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает - правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

**«Мы - пассажиры»**

Цели: уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: картинки с дорожными ситуациями.

*Ход игры*

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступить в той или иной ситуации.

**«Дорожная азбука»**

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

Материал: карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

*Ход игры*

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

**«Светофор и регулировщик»**

Цели: уточнить знания детей о работе сотрудника ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

Материал: регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

*Ход игры*

После объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.

**«Дорожные знаки»**

Цели: закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный переезд без шлагбаума», «островок безопасности».

Материал: дорожные знаки.

*Ход игры*

Зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

**«Знай и выполняй правила уличного движения»**

Цель: закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

Материал: иллюстрации улиц города.

*Ход игры*

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

**«Правила поведения»**

Цели: закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: разрезные картинки.

*Ход игры*

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступить.

**«Пешеходы и транспорт»**

Цель: закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Материал: кубик, игровое поле, фишки.

*Ход игры*

На игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков. Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попав на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

**«Большая прогулка»**

Цель: познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Материалы: игровое поле, фишки, дорожные знаки.

*Ход игры*

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии Друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

**«Соблюдай правила дорожного движения»**

Цели: научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Материал: игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

*Ход игры*

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

**«Говорящие дорожные знаки»**

Цель: научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила движения, быть внимательными друг к другу.

Материал: каждое игровое поле - рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

*Ход игры*

Перед каждым ребенком поле, каждому дается задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

**«Разрезные знаки»**

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

Материал: разрезные знаки; образцы знаков.

*Ход игры*

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

**«Подбери знак»**

Цели: учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

Материал: карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающиеся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

*Ход игры*

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

**«Я грамотный пешеход»**

Цели: учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

*Ход игры*

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

**«Дорожное лото»**

Цель: закреплять у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

Материал: карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

*Ход игры*

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена Дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

**«Найди нужный знак»**

Цели: закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

Материал: картонный лист, на котором в углу изображена машина, а в другом углу человек; дорожные знаки на липучках.

*Ход игры*

Ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машина, а в другом человек; ребенку Необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

**Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»**

Цели: развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

Материал: поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

*Ход игры*

Двум - трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

**«О чем сигналит регулировщик»**

Цели: развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

Материал: три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

*Ход игры*

Ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

**Модели ситуаций**

• Если к перекрестку подошла бабушка, которая плохо видит, ей тяжело перейти улицу, что нужно сделать?

Ответ: Предложить ей свою помощь, перевести через дорогу, но не забыть наблюдать за сигналом светофора.

• Пешеход пропустил машину, больше машины не видно, можно ли переходить дорогу пешеходу?

Ответ: Сразу переходить нельзя. В первые секунды, пока она близко, за ней может быть скрыта встречная машина. Пропустив машину, надо подождать, пока она отъедет немного и не будет мешать осмотру улицы.

• Пешеход подошел к перекрестку, но еще горел зеленый сигнал светофора, вдруг загорелся красный, но пешеход решил, что, пока машины стоят, он успеет перейти дорогу, ведь водители его видят. В чем ошибка пешехода?

Ответ: Не все машины в этот момент стоят, некоторые приближаются к перекрестку и при включении «зеленого» для машин едут дальше. Перебегающего пешехода такой водитель может и не заметить из-за стоящих машин. И пешеход не видит эту машину.

• Вы подошли к перекрестку. Пока подходили, все время на светофоре горел зеленый. Можно ли переходить дорогу?

Ответ: Если улица широкая, то лучше подождать, чтобы не оказаться на переходе при красном сигнале светофора, нового цикла зеленого.

**«Теремок».**

*Цель:*

1. Учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов) и пешеходов.

2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Опасный переход»; запрещающих знаках: «Въезд запрещён» (велосипедисту, водителю, «движение на велосипедах запрещено», «Проход закрыт»; предписывающих знаках: «Обязательное направление движения», «Велосипедная дорожка», «Прямо», «Налево», «Направо», «Круговое движение»; информационно - указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход»; знаках сервиса: «Пункт первой [медицинской помощи](https://chess-progress.ru/entertainment/gollandiya-i-niderlandy-na-karte-evropy-podrobnaya-karta-gollandii.html)», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей».

3. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

*Материал:*картонные круги с изображениями дорожных знаков; бумажный конверт с вырезанным в нём окошком; палочка.

*Ход игры:*

Воспитатель вставляет в конверт круг, на котором нарисовано несколько знаков, закрепляет его с помощью палочки. Затем он передвигает круг так, чтобы в окошке появлялись разные знаки. Дети называют каждый знак и объясняет его назначение.

**«Улица».**

*Цель:*

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о [различных видах](https://chess-progress.ru/education/razlichnye-vidy-igry-detei-doshkolnogo-vozrasta-opyt-vidy-igr-detei-razvivayushchie.html) транспортных средств.

*Материал:*макет улицы, деревья, автомобили, куклы- пешеходы, светофор, дорожные знаки.

*Ход игры:*

Воспитатель рассматривает с детьми макет улицы, задаёт ряд вопросов. Свои ответы дети сопровождают показом на макете.

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице - одностороннее или двустороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить автомашины?

Что такое перекрёсток? Где и как должны переходить люди улицу?

Как обозначается пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен [пассажирский транспорт](https://chess-progress.ru/fitness/gorodskoi-passazhirskii-transport-vidy-marshruty-i-pravila-polzovaniya-kakim.html)? Где его ожидают люди?

Как надо вести себя в транспорте?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто- то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто хорошо (без ошибок) справится с ролью водителя или пешехода.

**«Виды перекрёстков».**

*Цель:*

1. Познакомить детей с видами перекрестков.

2. Учить правилам перехода улицы.

3. Развивать внимание и наблюдательность.

*Материал:*бумажные карточки большого и [маленького размера](https://chess-progress.ru/business/v-kakoi-strane-samye-krupnye-monety-samye-monety-samaya-malenkaya-po-razmeru.html) с изображением уличных перекрестков.

*Ход игры:*

По приглашению воспитателя дети берут по одной большой карточке с изображением уличных перекрёстков. Воспитатель показывает маленькую со схемой перекрёстка. Ребёнок, у которого находится аналогичная большая карточка, должен поднять её и показать всем играющим. «Нарушитель» (тот, кто допустил ошибку) подвергается «штрафу»: он должен объяснить, в чём заключается его ошибка.

**«Найди ошибку».**

*Цель:*

Закрепить знания детей о правилах поведения на улице, в различных видах транспорта.

*Ход игры:*

Ведущий показывает картинки- ситуации (как правильные, так и неправильные). Дети должны рассказать о правилах перехода на улице, правилах поведения в транспорте, найти, если таковые имеются, нарушения правил поведения на улице и в общественном транспорте.

**«Не зевай».**

*Цель*:

Закрепить знание Правил дорожного движения.

*Ход игры:*

Воспитатель предлагает детям различные дорожные ситуации, изображённые на картинках. Картинок 10 штук. К каждой ситуации поставлен вопрос или два. За каждый правильный ответ участник получает 5 очков. Если кто - то набрал больше всего очков, то он победил, потому что лучше всего знает правила дорожного движения.

**«Этот знак говорит нам так….»**

*Цель:*

Закрепить знание дорожных знаков, развивать [зрительную память](https://chess-progress.ru/business/trenirovka-kratkovremennoi-zritelnoi-pamyati-trenirovka.html).

*Ход игры:*

Воспитатель подбирает знакомые детям дорожные знаки, наклеивает их на диски, которые помещают в конверт с окошком. Воспитатель указывает на тот или иной знак, появившийся в окошке. Спрашивает: «Что говорит нам этот знак?». Дети отвечают на вопрос.

**«Можно ездить или нет».**

*Цель:*

Закрепить знания детей о средствах передвижения.

*Ход игры:*

Дети по очереди вынимают из коробки картинки, показывают их группе, называют изображенный на ней предмет и отвечают, можно ли на нём ездить, или нет., где можно ездить, какие знаки разрешают движение.

**«Разрешало – запрещало».**

*Цель:*

Знакомить детей с дорожными знаками, развивать зрительную память, произвольное внимание.

*Ход игры:*

Ведущий раскладывает в 2 колонки карточки с изображением дорожных знаков рисунком вверх. Карточки с изображением ситуаций на дороге раздаются поровну между участниками игры. Участники по очереди выкладывают по одной карточке с изображением ситуации напротив соответствующих дорожных знаков. Ведущий контролирует правильность выполнения работы. Выигрывает тот, кто разложил все свои карточки, не сделав ни одной ошибки.

**«Продолжи ряд»**

*Цель:*

Учить разбираться в дорожных знаках, развивать логическое мышление, умение формулировать свои мысли, доказывать свою точку зрения.

*Ход игры:*

Детям предлагаются ряды знаков, где один знак не изображён, то есть [пустое место](https://chess-progress.ru/education/luchshie-igry-uzhasy-na-pk-luchshie-survival-horror-igry-mesto-pedestal-pust.html). Детям предлагается объяснить, что означают изображённые знаки и пустое место заполнить недостающим знаком или придумать собственный и объяснить его.

Детям предлагают ряды запрещающих, предупреждающих, разрешающих знаков.

3. **Подумай - отгадай**

*Задачи:*

Активизировать процесс мышления, внимания и речи детей; уточнить представление о транспорте и правилах дорожного движения; воспитывать сообразительность и находчивость.

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

Воспитатель. Я буду задавать вам вопросы. Кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. В конце игры посчитаем фишки и выявим победителя.

*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)

Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного (Авария или ДТП)

Какой свет верхний на светофоре? (Красный)

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

Сколько сигналов у пешеходного светофора? (Два)

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)

Где нужно играть, чтоб не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке)

**Веселый жезл**

*Задачи:*

Обобщить представления о правилах поведения пешеходов на улице; знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

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

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

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

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

Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на сигнал светофора.

Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться по левой обочине навстречу движению транспорта.

Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых.

Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.

Аналогично проводится игра «Слушай - запоминай», только дети перечисляют правила для пассажиров.

Развитие качеств, умений и навыков, необходимых ребенку для безопасного поведения на дорогах и улицах, посредством развлечений

Игра «Страна Светофория»

**Цели**: развивать стремление к изучению правил дорожного движения.  
**Задачи:**1) активизировать и закрепить знания о видах транспорта и назначении некоторых дорожных знаков;  
2) совершенствовать представление о безопасном поведении на улицах и дорогах;  
3) способствовать созданию положительного эмоционального настроения.  
**Оборудование**: накидка для ведущего, фишки, дорожные знаки, крупные пазлы с изображением автомобилей, цветные кубики для построения пирамиды; нагрудные кружочки красного и зеленого цветов по количеству участников, плакаты с названиями переулков, расклеенные по залу, зеленый, желтый, красный флажки.  
**Ход игры**.  
*Звучит музыка, зрители рассаживаются. Появляется ведущая в накидке «ДПС»*

*Ведущая:*Здравствуйте! *(Дети отвечают.)*Позвольте представиться: я главный полицейский страны Светофория. А как вы думаете, что это за страна такая - Светофория? (*Ответы детей.*) Живу я в этой стране не одна, а со своими сигнальчиками, маленькими, но очень умненькими. Итак, встречайте: «красненькие» и «зелененькие».

*Звучит музыка, входят две команды в красных и зеленых нагрудных кружках. Строятся и произносят свои речевки.*

*Красненькие.*  
Мы сигналы красные,  
Для движения опасные.  
Ты правила все соблюдай  
И на дороге не зевай.

*Зелененькие*.  
Зеленые сигналы впереди,  
Подскажут вам, когда дорогу перейти.  
Ты помни это, друг, всегда,  
Чтоб не случилась вдруг беда!

*Ведущая:*Вот, уважаемые гости, вы и познакомились с жителями страны Светофория. Как и в каждой стране - в Светофории существует множество переулков. Все они имеют свои названия и назначения. Чтобы пройти по этим переулкам, необходимо выполнить задания. За правильное выполнение заданий команды будут получать фишки.

**Переулок «Дорожная азбука»**.  
Перед участниками располагается набор предупреждающих знаков. Ведущая загадывает загадки, а участники показывают соответствующий дорожный знак и называют его. Команда, которая раньше находит знак и отвечает на вопрос, получает фишку.

Погляди скорей, водитель: здесь для пеших - переход.  
Значит, чтоб не навредить им, ты обязан сбавить ход!  
*(«Пешеходный переход»)*  
Затихают все моторы, и внимательны шоферы,  
Если знаки говорят: «Близко школа, [детский сад](https://chess-progress.ru/media/novogodnie-igry-na-bumage-dlya-detei-novogodnie-igry-v-detskom-sadu.html)! »  
*(«Осторожно! Дети»)*  
Здесь какие-то работы, ни проехать, ни пройти.  
Это место пешеходу лучше просто обойти!  
*(«Дорожные работы»)*  
Шли из сада мы домой, видим знак на мостовой:  
Круг, внутри велосипед, ничего другого нет...  
*(«Велосипедное движение запрещено»)*

**Переулок «Головоломка»**  
Участники каждой команды из больших пазлов, на которых изображены части транспортных средств, должны собрать полное изображение и сказать, какого назначения автомобиль у них получился. Фишку получает команда, первая справившаяся с заданием.

[**Массовая игра**](https://chess-progress.ru/performance/muzykalnye-igry-u-elki-dlya-nachalnoi-shkoly-novogodnie-detskie-igry-dlya.html)**«Стоп»**  
На одном конце зала проводится исходная линия; около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала встает водящий. Он поднимает зеленый флажок и говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! » Играющие начинают движение, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Водящий поднимает красный флажок и говорит: «Стоп! » Играющие замирают на месте. водящий поднимает желтый флажок и говорит: «Шагай на месте!» Когда поднимается снова зеленый, играющие идут вперед. Если ребенок вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, он делает большой шаг назад. Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

**Переулок «Дорожная пирамида»**  
Перед участниками располагаются разноцветные кубики. Отвечая на вопросы ведущей, команды получают кубики и строят из них пирамиды. Та команда, чья пирамида окажется выше, получает фишку.

**Вопросы**.  
1. Сколько цветов имеет светофор и какие это цвета? *(три; красный желтый, зеленый)*  
2. По какой части улицы должны ходить пешеходы? *(по тротуару)*  
3. Какие вы знаете виды транспорта? *(грузовой, пассажирский, легковой)*  
4. Могут ли автомобили ездить по тротуару? *(нет)*  
5. Какая часть улицы предназначена для транспорта? *(проезжая часть)*  
6. Назовите какой-нибудь специальный вид транспорта. *(машина скорой помощи, полицейская, пожарная машина)*  
7. Назовите вид общественного транспорта. *(автобус, троллейбус, трамвай)*  
8. Сколько огоньков у пешеходного светофора и какого они цвета? *(два; зеленый и красный)*  
9. Где пешеходу безопасно перейти проезжую часть? *(по пешеходному переходу)*  
10. Что такое «зебра»? *(так называют изображение полос на дороге, которые обозначают пешеходный переход)*  
11. Когда вы выходите из дома на улицу, в кого вы превращаетесь? *(в пешехода)*  
12. Если вы зашли в автобус, кем вы стали? *(пассажиром)*  
13. Представьте, что вы выросли и стали управлять автомобилем. Кем вы стали? *(водителем)*  
14. Где нужно ждать автобус, троллейбус? *(на остановке)*

**Переулок «Светофорик»**  
Ребятам загадывает загадки ведущая. Команде, за каждую разгаданную загадку вручается фишка.  
Я глазищами моргаю неустанно день и ночь.  
Я машинам помогаю и тебе хочу помочь. *(Светофор)*

Этот конь не ест овса, вместо ног два колеса.  
Сядь верхом и мчись на нем, только лучше правь рулем. *(Велосипед)*

Везет, а не лошадь, сам в калошах,  
На красный взглянет - сразу встанет! *(Автомобиль)*

По обочине дороги, как солдатики стоят.  
Все мы с вами выполняем, все, что нам они велят. *(Знаки)*

*Пока ведущая подсчитывает фишки, проводится игра.*

**Массовая игра «Светофор»**  
Под музыку дети двигаются по кругу, педагог останавливает мелодию и называет один из цветов светофора. Дети изображают соответствующий сигнал регулировщика. Красный - лицом в круг, руки в стороны; желтый - лицом в круг, правую руку вверх; зеленый - левым боком в круг, правую руку вперед.  
Ведущая объявляет победителей.