

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Центр развития ребенка - детский сад № 28  
г. Яровое Алтайского края

## **Картотека дидактических и подвижных игр по правилам дорожного движения**



**Составитель: старший воспитатель  
Удовченко Т.А.**

2015 г

## НАША УЛИЦА

Цель игры:

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

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

Игра проводится на макете.

### Ход игры

Первый вариант (для пешеходов).

С помощью кукол дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят улицу, на желтый останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять.

Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

Второй вариант (для водителей).

Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение направо» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход» (информационно-указательные). Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.

За правильный ответ ребенок получает значок. По количеству значков засчитываются набранные очки. Победителей награждают призами.

## СВЕТОФОР

Цель игры:

1. Закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах.
2. Закрепить представление детей о свете.

Материал: цветные картонные кружки (желтые, зеленые, красные), макет светофора.

### Ход игры

Ведущий раздает детям кружки желтого, зеленого, красного цвета.

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

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

## УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК

Цель игры:

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

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

### Ход игры

Первый вариант

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

Второй вариант

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

Третий вариант

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

## УЛИЦА ГОРОДА

Цель игры:

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

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

### Ход игры

Ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои вопросы и ответы дети сопровождают показом на макете.

### Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице - одностороннее или двухстороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить машины?

Что такое перекресток? Где и как нужно его переходить?

Что обозначает 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? Где его ожидают?

Как надо вести себя в автобусе?

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 справился с ролью водителя и пешехода.

### **ПОСТАВЬ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК**

Цель игры:

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

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестки.

Ход игры

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.
2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе - «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход».

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

### **ТЕРЕМОК**

Цель игры:

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

2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Опасный поворот»; запрещающих знаках: «Въезд запрещен» (велосипедисту, водителю), «Движение на велосипедах запрещено», «Проход закрыт»; предписывающих знаках: «Обязательное направление движения», «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Велосипедная дорожка»; информационно-указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход»; знаках сервиса: «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей».

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

Материал: картонные круги с изображением дорожных знаков, бумажный конверт с вырезанным в нем окошком, палочка.

### **Ход игры.**

Ведущий вставляет в конверт круг, на котором нарисовано несколько знаков и закрепляет его с помощью палочки. Затем он продвигает круг так, чтобы в окошке появились разные знаки. Дети называют знаки и объясняют их значение.

## **«Светофор»**



Цель: Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) 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 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 подбирают 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 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».

### «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 раздаёт 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 поступать 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 сотрудников 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 поезд 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 поступать.

### «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.

Материал: 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 дорожного 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 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, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

Ход игры:

Пред 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: Закрепить 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 изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

Ход игры:

Ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, 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 сигналист 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.

### «Угадай транспорт»

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

*Правила:* называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нём. Выигрывает тот, кто больше даст правильных ответов, т. е. получивший больше картинок с транспортом. Дети сидят полукругом.

*Воспитатель.* Мы с вами беседовали о транспорте, наблюдали за его движением по дороге, а сегодня поиграем в игру, которая называется «Угадай транспорт». Послушайте правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны подумать и правильно их отгадать. Кто первым правильно отгадает, о каком транспорте идёт речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

Дом — чудесный  
бегунок  
На своей восьмёрке ног.

Что за чудо светлый дом?  
Пассажиров много в нём.  
Носит обувь из резины

Бегаёт аллейкой  
По стальным двум змейкам.  
*(Трамвай.)*

И питается бензином.  
*(Автобус.)*

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

Их видно повсюду, их видно из  
окон,  
По улице движутся быстрым потоком.  
Они перевозят различные грузы —  
Кирпич и железо, зерно и арбузы.  
*(Грузовики.)*

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

Длинной шеей поверчу,  
Груз тяжёлый подхватчу.  
Где прикажут — положу,  
Человеку я служу!  
*(Подъёмный кран.)*

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

Вот уют так уют!  
Ах, какой огромный!  
Он прошёл — дорога вдруг  
Стала гладкой, ровной!  
*(Каток.)*

Мчится огненной  
стрелой,  
Мчится вдаль машина.  
И зальёт пожар любой  
Смелая дружина.  
*(Пожарная машина.)*

Полотно, а не дорожка,  
Конь не конь — сороконожка.  
По дорожке той ползёт,  
Весь обоз один везёт.  
*(Поезд.)*

Овсом не кормят,  
Кнутом не гонят,  
А как пашет —  
Пять плугов тащит.  
*(Трактор.)*

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

Чтобы он тебя  
повёз,  
Не попросит он овёс.  
Накорми его бензином,  
На копыта дай резину.

И тогда, поднявши пыль,  
Побежит...  
(автомобиль).

### «Играй да смекай!»

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

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

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

Эй, водитель, осторожно!  
Ехать быстро невозможно.  
Знают люди все на свете —  
В этом месте ходят дети.

(Знак «Дети».)

Здесь дорожные работы —  
Ни проехать, ни пройти.  
Это место пешеходу  
Лучше просто обойти.

(Знак «Дорожные работы».)

Никогда не подведёт  
Нас подземный переход:  
Дорога пешеходная  
В нём всегда свободная.

(Знак «Подземный переход».)

У него два колеса и седло на раме,  
Две педали есть внизу, крутят их ногами.  
В красном круге он стоит,  
О запрете говорит.

(Знак «Велосипедное движение  
запрещено».)

Этой зебры на дороге  
Я несколько не боюсь.  
Если все вокруг в порядке,  
По полоскам в путь пушусь.

(Знак «Пешеходный переход».)

Красный круг, прямоугольник  
Знать обязан и дошкольник.  
Это очень строгий знак.  
И куда б вы не спешили  
С папой на автомобиле —  
Не проедете никак!

(Знак «Въезд запрещён».)

Я не мыл в дороге рук,  
Поел фрукты, овощи.  
Заболел и вижу пункт  
Медицинской помощи.

(Знак «Пункт первой медицинской

Этот знак на переезде —  
В непростом, заметим, месте.  
Тут шлагбаум не стоит,  
Паровоз вовсю дымит.  
Скорость он набрал уже,

*помощи».)*

Так что будь настороже.

*(Знак «Железнодорожный переход без шлагбаума».)*

### **«Подумай — отгадай»**

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

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

Дети сидят полукругом.

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

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

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

Кто ходит по тротуару? *(Пешеход.)*

Кто управляет автомобилем? *(Водитель.)*

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

Для чего нужна проезжая часть? *(Для движения транспорта.)*

По какой стороне проезжей части движется транспорт? *(По правой.)*

Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? *(Авария или ДТП.)*

Какой свет верхний на светофоре? *(Красный.)*

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

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

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

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

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

Если нет тротуара, где можно двигаться пешеходу? *(По обочине слева, навстречу транспорту.)*

Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? *(«Скорая помощь», пожарная и милицйская машины.)*

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

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

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



## «Мы — водители»

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

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

### *Материалы:*

1. карточки с дорожными знаками по сериям: дорога идёт в медпункт (пункт техобслуживания, столовую, автозаправочную станцию и др. — 6 вариантов); встречи в пути (люди, животные, виды транспорта — 6 вариантов); сложности в пути, возможные опасности (6 вариантов); запрещающие знаки (6 вариантов);
2. кусок мела, если разветвлённая дорога чертится, или полоски бумаги, изображающие такие дороги;
3. маленькая машина или автобус;
4. зелёные кружки — 30 шт.

Дети садятся вокруг сдвинутых столов, на которых раскладывается разветвлённая дорога из бумаги.

Воспитатель ставит в начало дороги машину, называет игру и вместе с детьми обсуждает обязанности водителя.

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

### Ответы детей.

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

Машина быстро мчится по дороге и вдруг...

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

Сегодня мы узнали некоторые дорожные знаки, которые помогают водителям в работе. А вы, когда будете идти по улице или ехать в транспорте, обратите внимание на дорожные знаки, размещённые вдоль дороги, подсказывайте взрослым, что они означают.

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

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

### **«Весёлый жезл»**

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

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

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

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

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

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

### **«Законы улиц и дорог»**

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

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

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

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

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

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

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

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

- Где можно в городе кататься на роликах?
- Покажите самые опасные места в городе.
- Что изменится на дороге с приходом зимы?
- Что такое дорожная разметка и для чего она нужна?

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

### **«Час пик»**

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

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

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

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

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

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

2. Синие и жёлтые карточки перемешиваются и раздаются всем участникам игры поровну. Игроки поочерёдно бросают кубик и двигаются по полю в нужном направлении, забрав пассажиров со стартовой остановки. Водитель должен как можно скорее развезти своих пассажиров по нужным остановкам и, закончив работу, вернуться на конечную остановку. Выигрывает тот, кто первым справится со своим заданием.

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

### **«Собери дорожные ситуации»**

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

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

*Материалы:* два (или более) набора кубиков с наклеенными картинками, отражающими дорожные ситуации. Количество рисунков соответствует количеству сторон кубика.

Воспитатель напоминает детям, какие дорожные ситуации они рассматривали.

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

Дети поочерёдно собирают дорожные ситуации из кубиков и рассказывают о них. Выигрывает тот, кто быстрее сложил картинку и полнее рассказал о ней.

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

## «Научим Незнайку ПДД»

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

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

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

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

Дети предлагают помочь Незнайке выучить правила безопасности на дороге.

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

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

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

Дети объясняют, как нужно правильно переходить улицу.

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

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

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

## «Что будет, если...»

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

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

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

*Воспитатель:*

Идёт по улице один  
Довольно странный гражданин.  
Ему дают благой совет:

«На светофоре красный свет.  
Для пешехода нет пути.  
Сейчас никак нельзя идти!»  
«Мне наплевать на красный свет!» —  
Промолвил гражданин в ответ.  
Он через улицу идёт  
Не там, где надпись «Переход»,  
Бросая грубо на ходу:  
«Где захочу, там перейду!»  
Шофёр глядит во все глаза:  
Разиня впереди!  
Нажми скорей на тормоза —  
Разиню пощади!..  
А вдруг бы заявил шофёр:  
«Мне наплевать на светофор!»  
И как попало, ездить стал.  
Ушёл бы постовой с поста.  
Трамвай бы ехал, как хотел.  
Ходил бы каждый, как умел.  
Да... там, где улица была,  
Где ты ходить привык,  
Невероятные дела  
Произошли бы вмиг!  
Сигналы, крики то и знай:  
Машина прямо на трамвай,  
Трамвай наехал на машину,  
Машина врезалась в витрину...  
Но нет: стоит на мостовой  
Регулировщик-постовой.  
Висит трёхглазый светофор  
И знает правила шофёр.

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

Ответы детей.

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

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

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

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

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

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

*Дети.* Водитель поедет на красный свет и собьёт пешехода.

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

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

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

Дети по одному задают вопросы, другие — находят ответ.

В конце игры воспитатель подводит итог.

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

### ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С ДЕТЬМИ по правилам дорожного движения

**Цель:** пропаганда правил дорожного движения.

**Задача:** помочь юным инспекторам дорожного движения провести час игры во дворе, на площадке, в просторном зале, коридоре, в небольшом помещении.

#### 1. Зажги свет

Играющие становятся в круг на расстоянии одного-двух шагов друг от друга, рассчитываются на первый и второй. Первые номера составляют одну команду, вторые - другую. Выбираются капитаны команд, они должны стоять рядом. Капитаны получают по три мяча красного, желтого и зеленого цвета и по сигналу перебрасывают один мяч ближайшему игроку своей команды. Те в свою очередь перебрасывают мяч дальше игрокам своей команды. Когда мяч дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх – зажжен первый свет, капитан передает второй мяч. Выигрывает та команда, которая зажжет все цвета.

#### 2. Удочка

Для игры нужна веревка длиной 3-4 м. К одному концу веревки привязывается небольшой мешочек с песком. Играющие становятся в круг. Ведущий находится внутри круга, он держит в руках свободный конец веревки и, вращая ее, старается задеть мешочком кого-либо из ребят, стоящих в кругу. Дошкольники подпрыгивают, пропуская мешочек под ногами. Тот, кого мешочек заденет два или три раза выходит из игры. Для того чтобы вернуться в круг, нужно рассказать пословицу или поговорку на темы дорог, правил дорожного движения или безопасность дорожного движения.

### **3. Передать донесение**

Играющие делятся на две команды. Сначала выходит одна команда, участники строятся в одну шеренгу на определенном расстоянии друг от друга. Ведущий говорит тихо капитану термин или название дорожного знака, тот в свою очередь передает жестами информацию следующему игроку и так далее, пока последний не получит донесение. Выигрывает команда, которая правильно передала текст. Команда-соперница следит, чтобы термин не говорили, и в случае перехвата донесения зарабатывает 1 балл.

### **4. Гонка с мячом по кругу**

Играют 13-20 человек. Они становятся в две шеренги на расстоянии вытянутых рук. Впереди команд на расстоянии 10 м ставятся два стула. Ведущий дает в руки капитанам команд мячи, те громко говорят пословицу (или поговорку) на тему «дорога», а затем бегут с мячом до стула, оббегают его и бросают мяч следующему участнику, сами становятся в конце колонны. Получив в руки мяч, участник говорит пословицу или поговорку. Побеждает команда, которая быстрее закончит соревнование и не повторится в пословицах.

### **5. Быстрая зебра**

Играющие делятся на две команды и становятся шеренгами одна напротив другой на расстоянии 20-25 м. Перед каждой шеренгой проводится черта. По очереди каждая команда высылает к противнику своих игроков. Каждый игрок второй команды должен при этом вытянуть руку вперед. Подошедший ударяет по вытянутой руке одного из участника. Тот, до которого дотронулись, должен догнать и запятнать противника. Если ему это удалось, он задает вопрос по Правилам дорожного движения.

### **6. Бег сороконожек**

Играющие делятся на две три команды по 10-12 человек. Каждая команда получает длинную веревку. Игроки равномерно располагаются по обе стороны веревки, за которую они держатся соответственно правой или левой рукой. По сигналу команды бегут к финишу, все время держась за веревку. Выигрывает команда, прибежавшая к финишу первой. Дистанция 30-40 м оборудована дорожными разметками и знаками.

### **7. Красный, желтый, зеленый**

Играющие рассчитываются на «первый», «второй», «третий». Первые номера – красные, вторые – желтые, третьи – зеленые. Каждая тройка берет за руки, образуя кружок. Водящий стоит в середине площадки. Руководитель поднимает жезл и, показывая сигнал светофора, дублирует свистком. Те, к кому относится сигнал, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое



освободившее место. Кто не сумеет это сделать, становится красным, а отставший без места - водящим. По команде «Желтый» или «Зеленый» меняются местами другие игроки. В разгар игры можно подать команду «Желтый, красный, зеленый!». Тогда все игроки должны поменяться местами.

### **8. Дорожные знаки**

Используются запрещающие, предписывающие, приоритета, предупреждающие знаки. Играющие становятся в круг, водящий стоит в середине. Подойдя к кому-либо из играющих, водящий говорит одно из четырех слов: «запрещающие, предупреждающие, предписывающие, приоритета» - и считает до 5. Играющие должны по очереди за это время назвать по одному из дорожных знаков названной группы. Кто не сумел дать или дал неверный ответ – выходит из круга. Потом водящий обращается к следующему по порядку игроку и т.д. Неожиданно вместо четырех указанных слов водящий говорит кому-нибудь «огонь». При этом все играющие должны поменяться местами, и водящий становится на чье-нибудь место в кругу. Последний, не успевший встать в круг, становится водящим.

### **9. Три движения**

Педагог объясняет детям, что каждый участник игры должен запомнить три движения и цвет светофоров, который им соответствует:

красный - руки опущены, я стою к вам лицом;

желтый - поднимаю руку вверх;

зеленый – вытягиваю руки в стороны, поворачиваюсь к вам правым или левым боком.

Затем педагог показывает воспитанникам движения, называя при этом другой цвет светофора. Дети должны выполнить те движения, которые соответствуют цвету светофора, а не те, которые показывает воспитатель.

### **10. Запомни знаки**

Педагог подбирает несколько знакомых дошкольникам дорожных знаков, рисует их на отдельных листах бумаги и прикалывает каждому из играющих знак на спину. Никто не должен знать, у кого какой знак приколот. Затем руководитель объявляет, что по сигналу все ребята расходятся и в течение трех минут каждый должен запомнить как можно больше дорожных знаков. Трудность состоит в том, что каждому надо подглядеть знаки на спине других. Надо предупредить детей, что во время игры нельзя стоять на одном месте, прислоняться спиной к стене, задерживать руками, необходимо непрерывно двигаться и одновременно изворачиваться, чтобы скрыть свой знак. Через три минуты подается второй сигнал, играющие должны стать спиной к стене. Каждому дают лист и карандаш и предлагают нарисовать (записать) названия всех дорожных знаков, которые он сумел запомнить. Выигрывает тот, кто запомнил больше дорожных знаков и при этом сумел утаить свой.

### 11. Повтори-ка

Один из играющих называет какой-либо дорожный знак определенной группы. Допустим, «Въезд запрещен» и от себя добавляет название другого знака этой группы: «Движение запрещено». И так каждый следующий игрок перечисляет все названные ранее дорожные знаки и еще новый знак. Если кто-то не сумел повторить название всех дорожных знаков или перепутает их порядок, он выбывает из игры. Побеждает тот, у кого лучше память.

### 12. Передай жезл

Играющие выстраиваются в круг. Руководитель передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, тот также передает жезл регулировщика играющему, который стоит слева от него, а он передает следующему. Обязательное условие принимать жезл правой рукой, затем передавать левой. Передача идет под музыку, как только музыка обрывается, тот, у кого остался жезл, должен сказать пословицу на дорожную тему. Если он не вспомнил или повторил ранее звучавшую пословицу, то выбывает из игры. Побеждает тот, кто знает больше пословиц и поговорок.

### 13. Светофор

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом: одна слева, другая справа от руководителя. В руках у педагога светофор и два картонных кружка, одна сторона которого желтая, вторая - разноцветная. Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения, переходить проезжую часть в установленных местах, где надпись «переход», сначала посмотреть налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, еще и внимательно следить за его сигналами. Он читает детям стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором:

Если свет зажегся красный

Значит, двигаться ...

*(опасно)*

Свет зеленый говорит:

Проходите, путь ...

*(открыт)*

Желтый свет- предупреждение

Жди сигнала для ...

*(движения).*

Затем руководитель объясняет правила игры: «Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте, когда я покажу желтый - хлопают в ладоши, а когда я покажу красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делает шаг

назад». Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает та команда, в которой к концу игры останется больше участников.

Использованы материалы:

1. <http://uchkopilka.ru/dosh-obraz/igry/item/1388-didakticheskie-igry-po-pdd-dlya-doshkolnikov>
2. <http://xn----39-53dwcf1akj7fei.xn--p1ai/bez-rubriki/%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0-%D0%B4%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85-%D0%B8%D0%B3%D1%80-%D0%BF%D0%BE-%D0%BF%D0%B4%D0%B4.html>
3. [http://berezkadou6.lobnya.com/didactic\\_games\\_on\\_road\\_regulations.php](http://berezkadou6.lobnya.com/didactic_games_on_road_regulations.php)
4. <http://mbdouds23.ru/d/590019/d/kartoteka-didakticheskikh-i-podvizhnyh-igr-po-pdd.pdf>
5. <http://edusladkovo.ru/igryi-s-detmi-po-pravilam-dorozhnogo-dvizheniya.html>