

## **Игры**

### **«Безопасность дорожного движения»**

*Цель: проверить знания учащихся по теме: «Безопасность дорожного движения»*

*Задачи: способствовать осмыслению и закреплению знаний учащихся по ПДД; Способствовать проявлению интереса учащихся к изучению. ПДД*

*Наглядные пособия: плакаты, карточки, макет перекрестка с машинами и светофорами.*

*Описание игры:*

*Формируем две команды.*

*У воспитателя три кружка, диаметром 20-30 см, красного, желтого и зеленого цветов. Воспитатель поднимает желтый круг, со словами: - «Желтый цвет. Внимание, вопрос... » (задается вопрос). Команда быстрее поднявшая флажок, - отвечает.*

*Если ответ – верный, воспитатель, поднимая круг зеленого цвета, говорит: - «Зеленый свет – можно идти!». Команда делает шаг по пешеходному переходу («Зебре», обозначенной на полу). Если ответ неверный – воспитатель, поднимая красный кружок, громко говорит «Красный свет – нельзя идти!». И возможность ответа переходит к другой команде.*

*Важно точно и громко произносить предлагаемые словесные формулы, закреплять команды цветом – выдвигая руку с кружком к команде.*

### **Игра «Мотогонки»**

*Игра позволяет закрепить навыки расшифровки сигналов светофора. Тренируется реакция «цвет-движения».*

*К шведской стенке привязывают тонкие веревочки (длиной 3-4 метра), которые привязаны к карандашам (это своеобразные мотоциклы). Тот, кто первый доедет до финиша удостоивается звания «Лидер гонки». Движение мотоциклов – это наматывание веревочки на карандаш. Двигаться необходимо только на разрешающий сигнал светофора, который показывает воспитатель. Тот, кто ошибся штрафуются - отматывает веревочку на длину карандаша.*

*Показывать сигналы необходимо в той же очередности, как и работают светофоры: к-ж-з-ж-к-ж-з-...*

### **Игра «Собери знаки»**

*На стене помещения (или на полу) располагаются в хаотическом порядке дорожные знаки, размером не менее листа формата А4.*

*Команды выстраиваются в две колонны.*

*По команде, соревнующиеся должны по очереди собрать те знаки, которые помогают пешеходам перейти дорогу. Каждый участник приносит один знак. На сигнал «Стоп» подсчитывается количество верных знаков у каждой команды.*

### **Игра «Король пешеходов»**

*Эта игра имитирует переход улицы, закрепляет знания ребят по безопасному пересечению дороги.*

Группа детей делится на 2 команды: водители и пешеходы.

1 этап. Для проведения игры в центр комнаты выставляются два стула. Водители «едут» по кругу вокруг стульев. Пешеходы должны, соблюдая правила, по очереди перейти дорогу. Кто переходит правильно – получает зеленый флажок.

*После того, как все пешеходы перешли дорогу, пешеходы становятся водителями. Команды меняются ролями. Лучшим вручаются флажки.*

2 этап. Водителями становятся дети, не получившие флажков. Обладатели флажков соревнуются за звание «Короля пешеходов».

*После прохождения дороги подводятся итоги. Выигрывает тот, у кого наибольшее количество флажков. Это короли пешеходов.*

### ***Игра «Переведи бабушку»***

*Другой вариант игры «Король пешеходов». Задание для детей усложняется. Выбирают «бабушку» из ребят, повязывают на голову платочек. Необходимо перевести бабушку через дорогу и обратно. Теперь ребенок отвечает не только за себя, а и за «бабушку».*

### ***Игра «Кошки-собаки»***

*На удобной площадке ДОУ обозначаются проезжая часть и тротуар дороги, с осевой линией, разделяющей транспортные потоки. Дети-собаки «езды» по дороге и стараются «запятнать» прохожих-кошек. Но умные и хитрые кошки знают, что тротуары и осевая линия на дороге – это их домики безопасности. Кого запятнали на проезжей части, тот выбывает из игры. Последний пешеход – лучший и заслуживает поощрения. Затем дети меняются ролями.*

*Собаки-водители должны двигаться по правилам – не допускать столкновений между собой и не выезжать на встречную полосу.*

*Эта игра тренирует внимание, оценку расстояния и скорости движения опасного объекта, закрепляет в сознании безопасные части дороги.*

### ***Игра «Найди знак»***

*Две команды стоят двумя шеренгами напротив друг друга, каждый участник держит дорожный знак, кроме двух представителей от каждой команды. Воспитатель зачитывает стихотворение о дорожном знаке. Выслушав стихотворение представители должны найти нужный знак. Тот, кто быстрее и правильно нашел знак - получает балл. Выигрывает команда, набравшая большее количество баллов.*

*С тротуара вниз ведет  
Под дорогу длинный вход.  
Нет ни двери, ни ворот –  
Это значит – переход.*

***(знак «Подземный переход»)***

*Этот мостик над дорогой  
Служит нам большой подмогой.  
Через улицу ведет  
Нас подземный переход.*

ИЛИ

Что за лестница вверху?  
Ты идешь как по мосту.  
От машин тебя спасет  
Наш надземный переход.  
**(знак «Надземный переход»)**

Этот знак для пешехода,  
Он на месте перехода.  
или  
Полосатая лошадка,  
Её зеброю зовут.  
Но не та, что в зоопарке,  
По ней люди все идут.  
или  
Этот знак такого рода:  
Он на страже пешехода.  
Переходим с куклой вместе  
Мы дорогу в этом месте.  
**(знак «Пешеходный переход»)**

В круглом знаке «человек»  
Перечеркнут красным –  
Значит бегать напрямик  
Очень здесь опасно.  
**(знак «Движение пешеходов  
запрещено»)**

Школьница и школьник забежали в  
треугольник.  
Все водители на свете  
Понимают – это дети.  
**(знак «Дети»)**

Шли из школы мы домой,  
Видим знак над головой:  
Синий круг, велосипед,  
Ничего другого нет...  
**(Знак «Велосипедная  
Дорожка»)**  
Я знаток дорожных правил,  
Я машину здесь поставил

На стоянке у ограды –Отдыхать ей  
тоже надо.  
**(знак «Место стоянки»)**

Вот так знак!  
Глазам не верю:  
Для чего здесь батарея?  
Помогает ли движенья  
Паровое отопление?  
Может быть зимою вьюжной  
Здесь шоферам греться нужно?  
**(знак «Железнодорожный  
переезд со шлагбаумом»)**

Нарисован человек  
Землю роет человек.  
Может быть здесь ищут клад?  
Их сюда наверно встарь,  
Спрятал очень жадный царь.  
**(знак «Дорожные работы»)**

