

## Игры по правилам дорожного движения

### Угадай транспорт

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

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

\*\*\*

Дети сидят полукругом.

Воспитатель. Дети, 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 отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

Дом - чудесный бегунок

На своей восьмерке ног.

Бегает аллейкой

По стальным двум змейкам.

(Трамвай)

\*\*\*

Что за чудо светлый дом?

Пассажиров много в нем.

Носит обувь из резины

И питается бензином. (Автобус)

\*\*\*

Что такое - отгадай:

Ни автобус, ни трамвай.

Не нуждается в бензине,

Хотя колеса 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)

\*\*\*

\*\*\*

Овсом не кормят, кнутом не гонят,  
А как пашет - 5 плугов тащит. (Трактор)

\*\*\*

Чтобы он тебя повез,

Не попросит он овес.  
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 нем. 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»)

\*\*\*

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

## «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 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 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 пешеходного светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? ( На зебру)
- Как пешеход может попасть в подземный переход? ( По лестнице вниз)
- Если нет тротуара, где можно двигаться пешеходу? (По обочине слева, навстречу транспорту)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и милицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? ( Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? ( Во дворе, на детской площадке)

## «Мы – водители»

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

**Правила:** придумать дорожный знак наиболее сходный с общепринятым. Самый удачный знак получит фишку - зеленый кружок. Выигрывает тот, кто наберет большее количество кружков. **Материалы:**

1) карточки с дорожными знаками по сериям: дорога идет в тупик ( 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 разветвленная дорога чертится, или полоска бумаги, изображающие такие дороги;
- 3) маленькая машина или автобус;
- 4) зеленые кружки - 30 шт.

\*\*\*

Дети садятся вокруг большого стола, на котором раскладывается разветвленная 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 ее заводить, чинить, как ею управлять. Надо не только быстро перевести людей и грузы. Очень важно, чтобы не случилось никаких происшествий на 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 можно починить или заправить машину? А если дорога пустынная 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 чем 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 нем не должно быть ничего лишнего. Затем воспитатель показывает дорожный знак и кладет его на месте остановки машины, а дети вместе с воспитателем оценивают все варианты знаков, награждая зеленым 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, дети, когда будете гулять по улице или ехать в транспорте, обратите внимание на дорожные знаки, размещенные вдоль дороги, подсказывайте взрослым, что они обозначают.

Подведем итоги нашей игры и узнаем победителя.

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

### «Веселый жезл»

**Задачи:** обобщить представления 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 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. Названные правила повторять 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. Дети. Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зеленый сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться по левой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя перебежать 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.

### «Теремок»

Цель: учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов) и пешеходов; закреплять знания о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дети», «Опасный поворот», запрещающих знаках: «Въезд запрещен» (запрещается въезд всех транспортных средств в данном направлении), «Движение на велосипедах запрещено», «Движение пешеходов запрещено», предписывающих знаках: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение 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»; развивать внимание, навыки осознанного использования знаний ПДД 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 передвигает круг так, чтобы в окошке появлялись разные знаки. Дети называют каждый из них и объясняют назначение.

### **"Угадай, какой знак"**

Цель:учить детей различать дорожные знаки; закреплять знания о ПДД; 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

Вариант 1

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. Вариант 2 Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

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

### **«Поставь дорожный знак»**

Цель: учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие — «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные», запрещающие — «Въезд запрещен», «Движение запрещено», «Движение на велосипедах запрещено», предписывающие — «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка», информационно-указательные — «Место стоянки», «Пешеходный переход», знаки сервиса — «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей», «Место отдыха», «Пост ГАИ»); развивать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

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

Ход игры:

Детям предлагается:

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» и т. д.

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

### **«Наша улица»**

Цель:расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закреплять представления детей о назначении светофора; учить различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

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

Игра проводится на макете.

Ход игры:

Вариант для «пешеходов»

Дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят дорогу, 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.

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; —«Остановочный пункт автобуса и (или) троллейбуса», «Пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход» — информационно-указательные.

Дети объясняют, что означает каждый знак, разыгрывают дорожные ситуации.

### **Подвижная игра «Стоп»**

Цель:формировать навыки свободной ориентировки в окружающем, умение быстро реагировать на сигнал, действовать сообща.

Ход игры

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружок диаметром два-три шага — место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай!» При этих словах все играющие двигаются по направлению к нему. Как только он произносит «Стоп!», все останавливаются. Водящий быстро оглядывается и возвращает на исходную линию того, кто не успел вовремя остановиться и сделал дополнительное движение. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...». Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!». Тот, кто возвратился на исходную линию, начинает движение оттуда.

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

### **Подвижная игра "Поезд"**

Цель: формировать умение быстро реагировать на сигнал, действовать сообща, свободно ориентироваться в окружающем. Ход игры

Вариант 1.

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне — «паровоз», остальные — «вагоны».

Ведущий имитирует гудок паровоза, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления), вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», — говорит ведущий. Ребята постепенно замедляют темп и останавливаются. Ведущий вновь имитирует гудок паровоза, и движение «поезда» возобновляется.

Педагог регулирует темп и продолжительность движения детей.