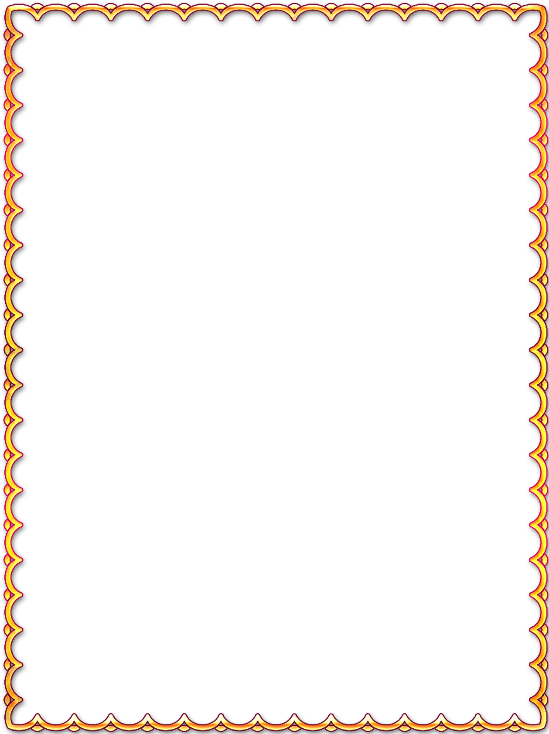
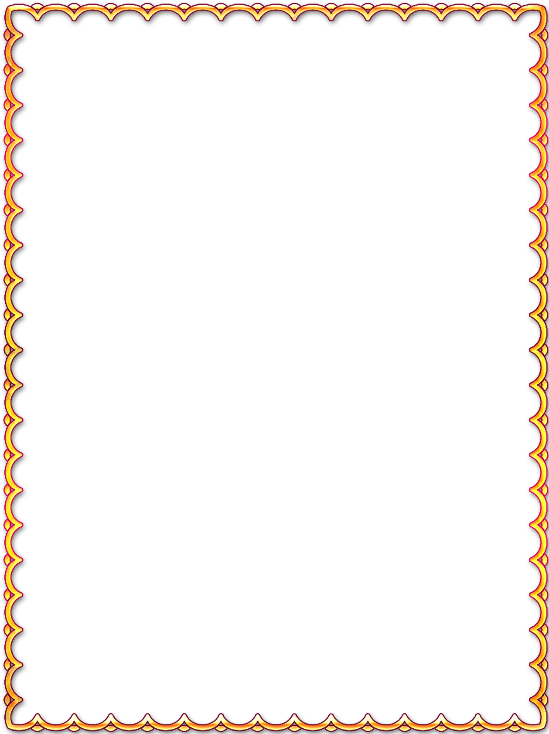


**группы «Ладушки»**

Подготовила воспитатель: Кузнецова И.А.

Задачи:

* дать дошкольникам знания по правилам движения в занимательной форме, привить им умения и навы­ки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водите­лей транспортных средств, к работе сотрудников ГИБДД.
* закреплять и совершенствовать навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию.
* приучать ребенка к взаимодействию со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.



«Воробушки и кот»

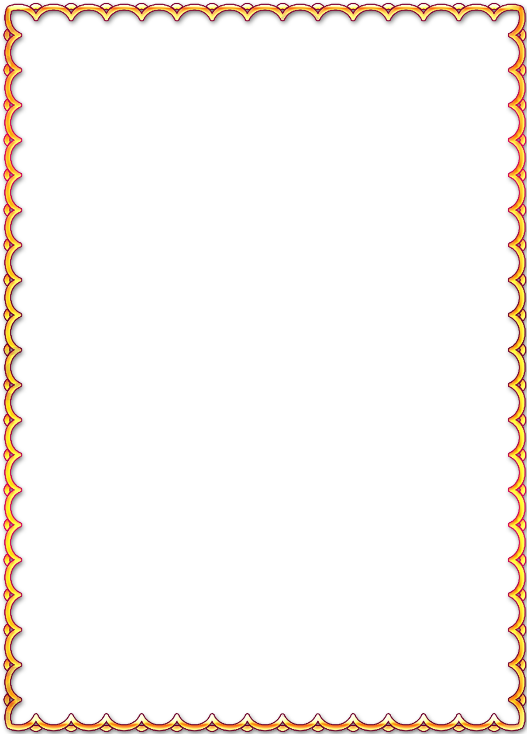
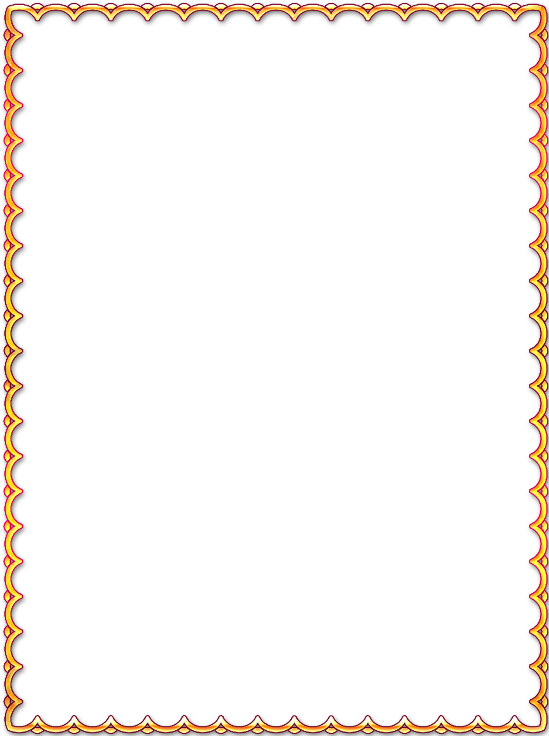
Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый – «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый – прыгают на месте, на красный – замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора становятся добычей кота – выбывают из игры.



«Самый быстрый»

Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит» Раз, два, три – в светофор беги!», и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.



«Умелый пешеход».

Вариант 1. на расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

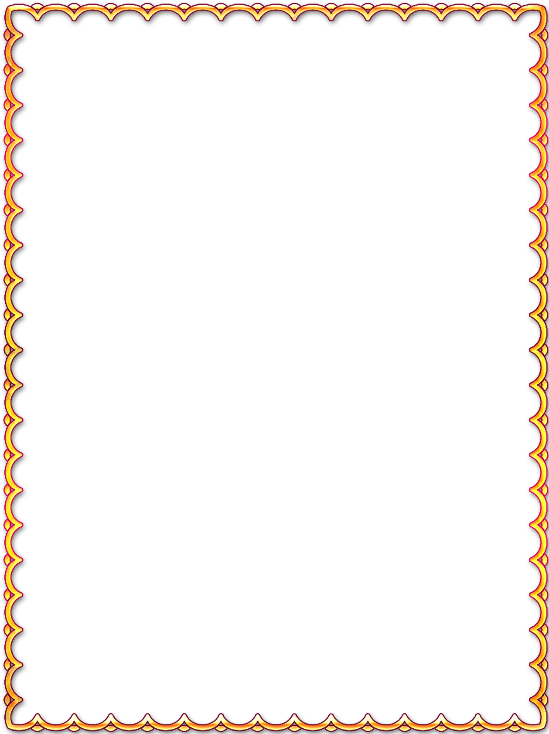
Вариант 2. Из двух шнуров делаются два круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.



«[Игра «Автобусы»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)»

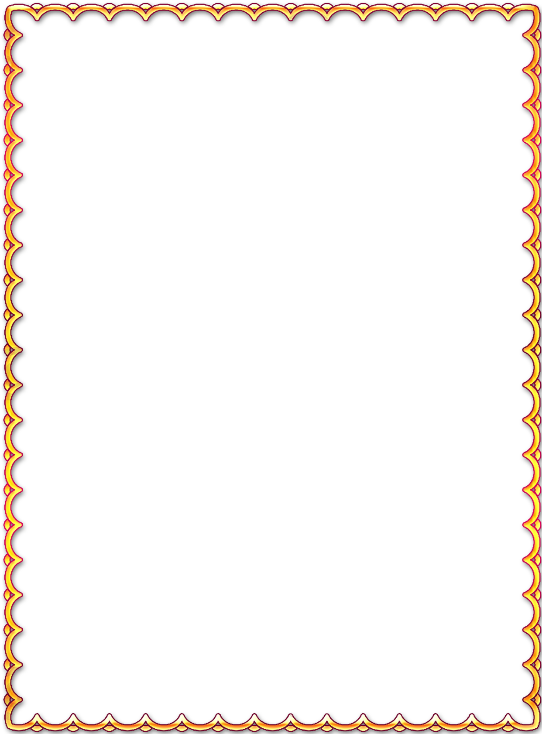
«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок -«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.



[Игра «Будь внимательным»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)

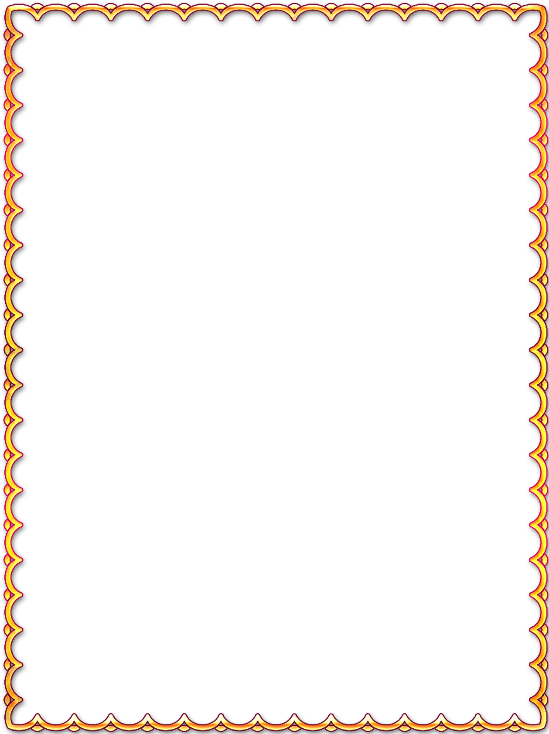
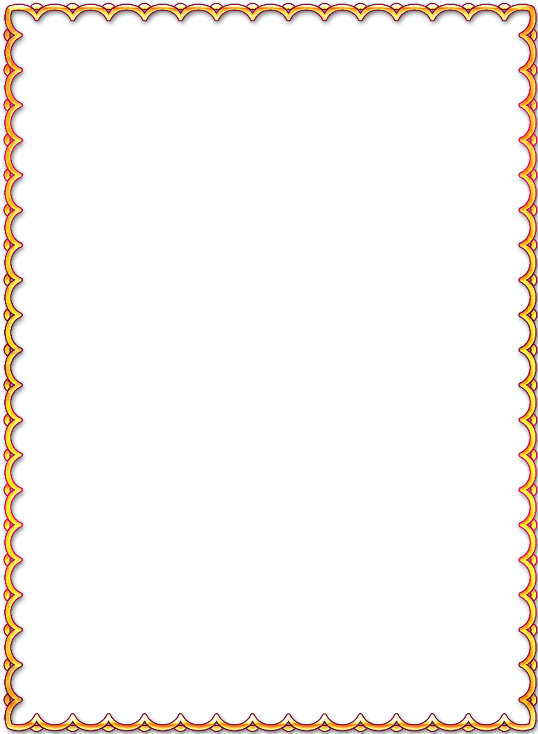
Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.



[Игра «Веселый трамвайчик»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)

Мы веселые трамвайчики,  
Мы не прыгаем как зайчики,  
Мы по рельсам ездим дружно.  
Эй, садись к нам, кому нужно!  
Дети делятся на две команды. Одна команда - трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда - пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свой место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.





«Мяч в корзину».

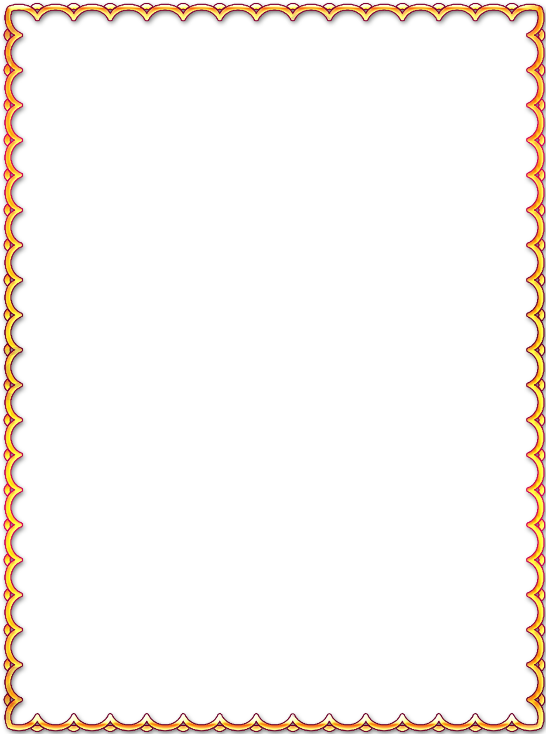
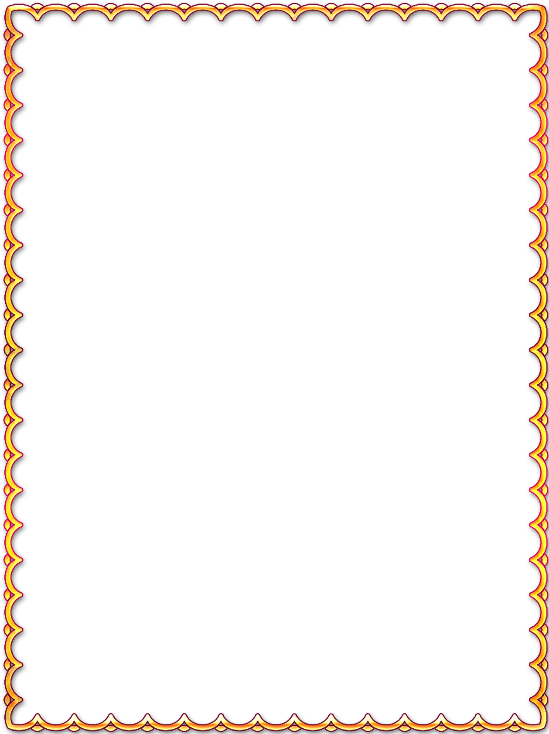
В 2-3 шагах от игроков ставят три корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый – в желтую, зеленый – в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т.д.



Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово « Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т. д. На слово « Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить - светофор, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

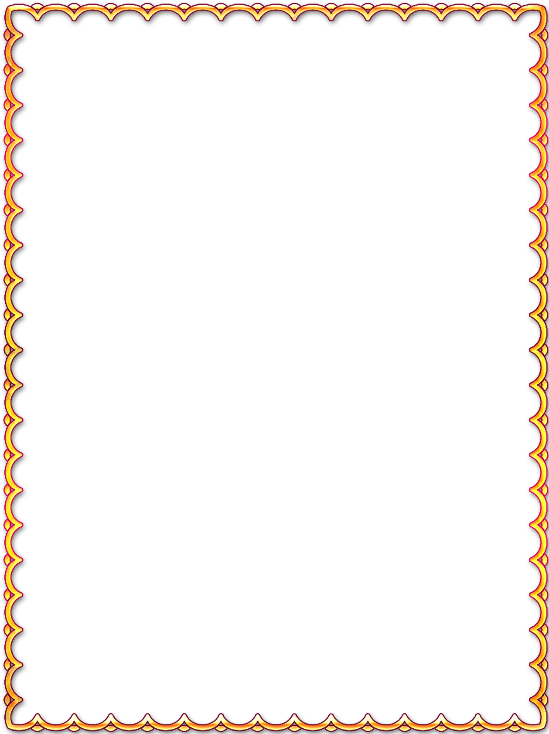
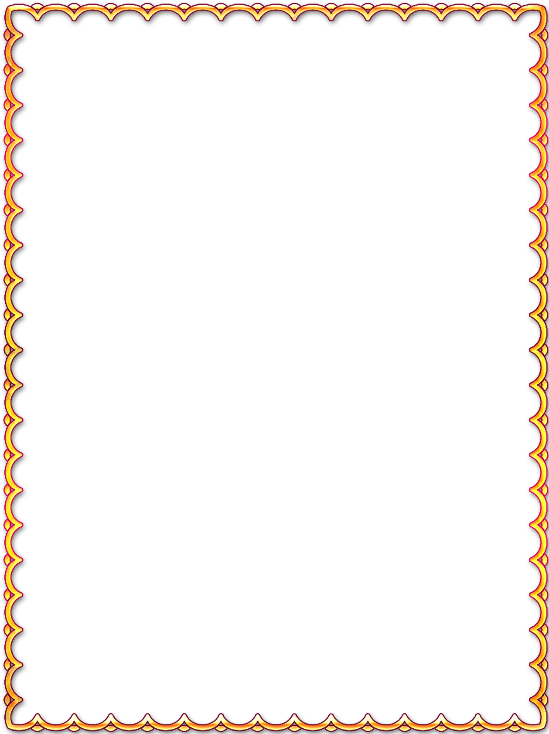


[Игра «Знающий пешеход»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)

Правил дорожных на свете немало,   
Все бы их выучить нам не мешало,   
Но основное из правил движенья —   
Знать, как таблицу должны умноженья:   
«На мостовой - не играть, не кататься,   
Если хотите здоровым остаться!»  
Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от сада к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорожке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?»  
На что улица (воспитатель) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.  
Отряд, который правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будет вручен вымпел «Пешеходам-отличникам».

[Игра «Найди жезл»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)

Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.  
По сигналу воспитателя играющие двигаются в колонне по одному, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Воспитатель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет.  
Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

[Игра «Необычный дорожный знак»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак.  
Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и попробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возможны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог предлагает детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой природы (кошка, дерево, цветок, дом, и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?» Дети отвечают: «Может!»



[Игра «Перекресток»](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/03/09/igry-po-pdd)

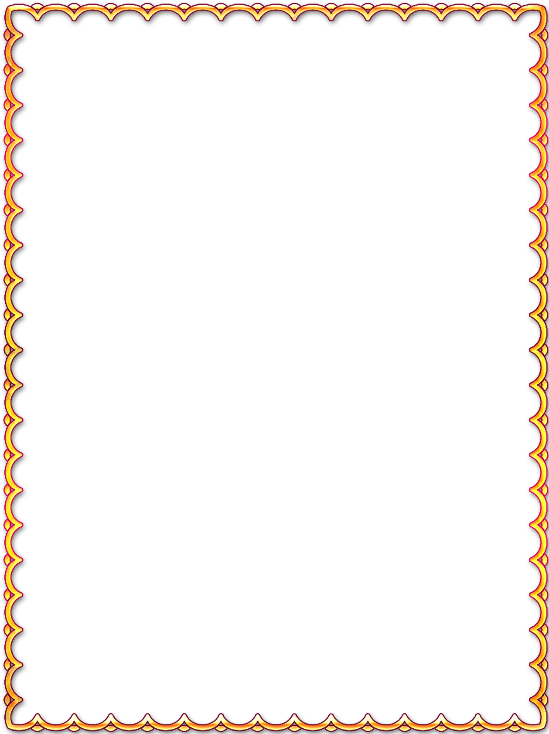
Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускаются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры.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

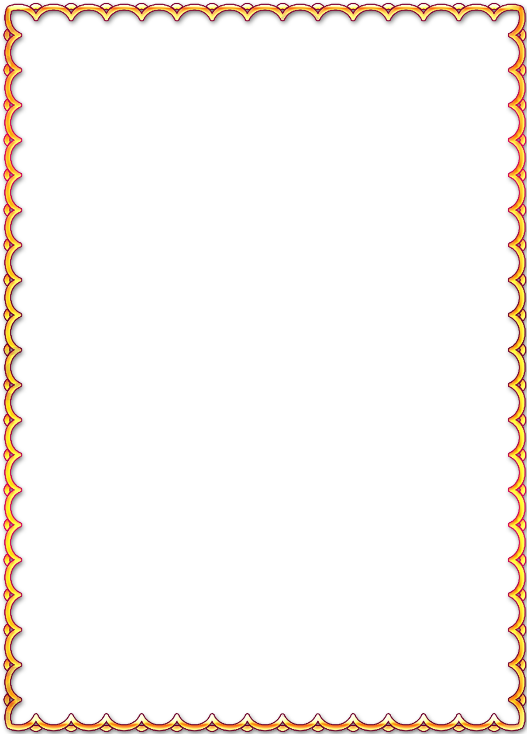


"Светофор"

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у воспитателя  светофор - два картонных кружка, одна сторона которых жёлтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная или зелёная).  
Воспитатель  напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить её только в установленных местах, где надпись "переход", сначала оглядываться налево, чтобы убедиться, что нет близко машины, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажёгся красный,  
Значит, двигаться…..(опасно).  
Свет зелёный говорит:  
"Проходите, путь……(открыт)".  
Жёлтый свет - предупрежденье -   
Жди сигнала для….(движенья).  
Затем руководитель объясняет правила игры:  
- Когда я покажу зелёный сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда жёлтый - хлопают в ладоши, а когда красный - стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делают шаг назад.  
Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.



"Стоп"

Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего: "Дружно шагай" - зелёный кружок,   
"Смотри, не зевай" - жёлтый кружок,   
"Стоп!" - красный кружок

