

## КАРТОТЕКА ИГР И ФИЗМИНУТОК ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ

### **Физминутка «Вот идет пешеход».**

Вот идет пешеход - раз, два, три.  
Как он знает Правила – посмотри!  
Красный свет – дороги нет,  
Стой и жди!  
Желтый свет горит в окошке –  
Подождем еще немножко!  
А зеленый впереди –  
Вот теперь смелей иди!  
(Дети садятся на стульчики).

### **Физкультминутка.**

Постовой стоит упрямый (*шагаем на месте*)  
Людам машет: Не ходи!  
(*движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз*)  
Здесь машины едут прямо (*руки перед собой*)  
Пешеход, ты погоди! (*руки в стороны*)  
Посмотрите: улыбнулся (*руки на пояс*)  
Приглашает нас идти (*шагаем на месте*)  
Вы, машины, не спешите (*хлопки руками*)  
Пешеходов пропустите! (*прыжки на месте*)

### **Физминутка «Светофор».**

В светофор мы поиграем, (*Дети хлопают в ладоши*).  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Предлагаю всем Вам встать. (*Дети встают, ходьба на месте маршируя*).  
Красный свет нам «Стой!» кричит, (*Дети стоят на месте*).  
Ждать зеленого велит.  
Вот и желтый загорелся, (*Рывки руками под грудью*).  
Приготовиться пора  
Руки, ноги, разогреем (*Приседания*).  
Начинаем детвора!!!  
Вот зеленый загорелся, (*Руки поднять вверх*).  
Можно нам идти вперед,  
Если пред тобою «Зебра», (*Ходьба на месте маршируя*).  
Будь смелее пешеход.

### **Машина- 1**

Шла по улице машина,  
Шла машина без бензина,  
Шла машина без шофера,  
Без сигнала светофора,  
Шла, сама куда не зная,  
Шла машина заводная.  
Двигаться в заданном направлении,  
вращая воображаемый руль.

### **Машина - 2**

Завели машину: ш-ш-ш.  
Вращения руками перед грудью.  
Накачали шину: ш-ш-ш.  
"Насос".  
Улыбнулись веселей  
И поехали скорей. (2 раза).

Вращение воображаемого руля.

**Едем-едем мы домой.**

Едем-едем мы домой (движения имитирующие поворот руля)

На машине легковой

Въехали на горку: хлоп, (руки вверх, хлопок над головой)

Колесо спустилось: стоп. (руки через стороны вниз, присесть)

**Стая птиц**

Стая птиц летит на юг,

Небо синее вокруг. (Дети машут руками, словно крыльями.)

Чтоб скорее прилетать,

Надо крыльями махать. (Дети машут руками интенсивнее.)

**Стоп, машина**

Стоп, машина, стоп, машина,

Стоп, машина, стоп!

Стоп, машина, стоп, машина,

Стоп, машина, стоп! (Каждый отбивает ритм кулаком о ладонь. Потом все молча, без движений, в полной тишине, не шевеля губами, повторяют про себя текст. В нужный момент дети (никто знака не подает) должны воскликнуть хором: «Стоп!»)

**Физкультминутка «Автобус»**

Вот мы в автобусе сидим

и сидим, и сидим.

И из окошечка

Глядим, все глядим.

Глядим назад, глядим вперёд

вот так - вот,

вот так - вот.

Ну что ж автобус не везёт,

не везёт

Колёса закружились

вот так -вот, вот так –вот.

Вперёд мы покатались

Вот так –вот, вот так –вот.

А щётки по стеклу шуршат

Бжик -бжик, бжик -бжик

Все капельки смести хотят

–бжик, -бжик, бжик, -бжик.

И мы не просто так сидим,

Би –би –би,

И громко, громко все гудим

Би –би -би.

Пусть автобус наш трясёт

Вот так -вот, вот так -вот.

Мы едем, едем всё вперёд

Би –би -би.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ

### ***Игра «Автобусы».***

«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 «Автоинспектор и водители».***

В игре участвуют 5-6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4-5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (*водители*) ставят свои машины (*стулья*) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (*прямоугольники из картона*). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (*ножницами отрезается уголок прав шофера*) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор- водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

### ***Игра «Будь внимательным!»***

Дети 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».***

Мы веселые трамвайчики,  
Мы не прыгаем как зайчики,  
Мы по рельсам ездим дружно.  
Эй, садись к нам, кому нужно!

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 свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

### ***Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»***

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета светофора.

Регулировщик – ученик старшего класса – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого - два вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

### ***Игра «Гараж»***

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки машин – гаражи. Внутри каждой стоянки для машин рисуют 2-5 кружков – машины (*можно положить обручи*). Общее количество машин должно быть на 5-8 меньше числа играющих.

Дети идут по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места на любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из игры.

### ***Игра «Грузовики».***

Содержание: Играющие держат в руках автомобильные рули – это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с

опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз – этот мешочек?

### ***Игра «ДА или НЕТ».***

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, например: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты катаешься на самокате во дворе?», «Говорят, что ты не уступаешь в транспорте место старшим. Это правда?» отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положительно («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно головой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я уступаю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непривычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми движениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

### ***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, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

### ***Игра «Дорожное - недорожное»***

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово – игрок должен поймать мяч, «недорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту

### ***Игра «Заяц».***

Едет заяц на трамвае,  
Едет заяц, рассуждает:  
«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?»

(А.Шибяев)

«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья – сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.

### ***Игра «Запомни сигналы регулировщика»***

Здесь на посту в любое время  
Стоит знакомый постовой.  
Он управляет сразу всеми,  
Кто перед ним на мостовой.  
Никто на свете так не может  
Одним движением руки  
Остановить поток прохожих  
И пропустить грузовики.

**Подготовка.** Дети делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м. Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки.

**Содержание игры.** По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью -

приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

#### **Правила игры:**

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.
2. запрещается отнимать флажки друг у друга.
3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.
4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

#### ***Игра «Знающий пешеход».***

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 школы 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 (*ученица старшего класса*) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

Отряд, правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будут вручен вымпел «Пешеходам - отличникам».

#### ***Игра «Иду по дорожке»***

Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и назвавший больше слов.

#### ***Игра «Кого назвали – тот и ловит»***

Играющие располагаются по кругу. В центре – регулировщик дорожного движения (*водящий*). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

#### ***Игра «Лови – не лови»***

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, при этом произносит слова, например, «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (*в этом случае мяч надо ловить*), или слова, обозначающие любые другие предметы (*в этом случае мяч ловить не следует*).

Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

#### ***Игра «Назови шестое»***

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» - и перечисляет, например, пять видов транспорта (*или дорожных знаков и т.п.*). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен словить мяч и быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет – водящий остается прежний.

#### ***Игра «Найти жезл»***

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, 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. Руководитель, 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 «Найди пару»***

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

### ***Игра «Необычный дорожный знак»***

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 «Огни светофора»***

На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи.

В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все участники выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры.

Когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

### ***Игра «Паутинка»***

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше. «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны». Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах.

### ***Игра «Поездка в Москву»***

Для игры нужны стулья – одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едим автобусом (*поездом, самолетом*)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», объявляет он (*бег замедляется*). «Внимание, остановка!» - неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

### ***Игра «Перекресток»***

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. Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.

#### ***Игра «Поиски жезла»***

Два стула ставят на расстоянии 8-10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

#### ***Игра «Разные машины»***

Ведущий-регулирующий дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» - и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (*или как-то отмечает*) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызывает команды строго по очереди – интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин в конце концов вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Машины легко...»

#### ***Игра «Регулирующий»***

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (*он идет первым*) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

#### ***Игра «Собери светофор»***

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый, зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

#### ***Игра «Светофор»***

Поле ограничено с 4 сторон (*зависит от количества игроков*), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

#### ***Игра «Сигналы светофора»***

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор – два картонных кружочка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (*красная и зеленая*).

Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «пешеход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам 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...*(движенья)*.

Затем руководитель объясняет правила игры:

- Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (*начинать надо с левой ноги*), когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

#### ***Игра «Сдаем на права шофера»***

В игре участвуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (*автоинспектора*). Ему даются дорожные знаки (из набора *«Настенные дорожные знаки»*), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (*знакомые учащимся*), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (*выдается цветной жетон, кусочек картона*). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса.

Игрок, первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.

#### ***Игра «Собери картинку»***

От каждой команды (*«Светофор», «Автомобиль», «Пешеход»* или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

#### ***Игра «Такси»***

Группа детей делится на пары. Каждая пара (*«Такси»*) стоит внутри обруча (*«Такси»*). Каждый ребенок держит свою половинку круга (*обычно на уровне талии или плеч*).

Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (*до 6-8 человек*).

#### ***Игра «Тише едешь...»***

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: *«Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп»* и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первым достигший территории водящего, сам становится водящим. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (*вносится элемент неожиданности*), но последним словом все равно должно оставаться *«стоп»*, только после него водящий может обернуться.

#### ***Игра «Эстафета автомобилей»***

Дети делятся на 2-4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Играющие в командах принимают названия автомобилей: *«Москвич», «Запорожец», «Жигули»* и др. Перед впередистоящими игроками проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии примерно 10-20 м ставится стойка (*булава*). на расстоянии 2 м от старта чертится линия финиша. Регулировщик дорожного движения громко вызывает любой автомобиль. Игроки, носящие карточку с названием этого автомобиля, выбегают вперед, оббегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым прибежит в свою команду, выигрывает очко для своей команды. Регулировщик дорожного движения вызывает автомобили вразбивку, некоторых может вызвать 2 раза.

#### ***Игра «Это я, это я, это все мои друзья»***

Ведущий читает стихи, дети им отвечают *«Это я, это я, это все мои друзья»*, или молчат.

**Ведущий:** Кто из вас идет вперед  
Только там, где переход?

**Дети:** Это я, это я,

**Ведущий:** Это все мои друзья.  
Кто летит вперед так скоро,  
Что не видит светофора?

*(Дети молчат)*

Кто из вас, идя домой,  
Держит путь по мостовой.

*(Дети молчат)*

**Дети:** Знает кто, что красный свет –  
Это значит – хода нет?  
Это я, это я.  
Это все мои друзья.

### ***Цветные автомобили***

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по намеченной дороге, соблюдая Правила дорожного движения, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились». Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

### ***«Самый быстрый»***

Каждый чертит себе кружок (зеленым, желтым, красным 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.

### ***Лабиринт***

Эта игра проводится, когда дети уже знакомы с обозначениями отдельных знаков и указателей («Въезд запрещен», «Пешеходный переход», «Велосипедное движение запрещено» и др.).

Зимой снежными валами, расположенными на расстоянии 1 м друг от друга, строится лабиринт высотой 0,5—0,7 м. Летом лабиринт можно сделать из песка, кирпичей, уменьшив высоту стен. В лабиринте устанавливаются знаки. Зимой на санках, летом на велосипедах, самокатах дети проезжают по лабиринту, точно соблюдая указания знаков.

Тот, кто не нарушил правил, получает подарок.

### ***В гости к Айболиту***

*Для участия в этой игре можно пригласить школьников, ЮИД, сотрудников ГИБДД, которым можно поручить роли регулировщиков и доктора Айболита.*

На полу (или асфальте) мелом обозначаются перекрестки, пешеходные переходы, выставляются один или два регулировщика. Желательно, чтобы дорога шла по кольцу и была длиннее. Дети надевают разнообразные шапочки зверей. Доктор Айболит (воспитатель) занимает свое место в конце пути и ждет зверей на лечение. Дети по двое начинают движение к доктору на велосипедах или, если их нет, пешком. Регулировщики отмечают, кто нарушил правила перехода, остановки. Когда все «звери» прибывают к Айболиту, начинается разбор нарушений. Регулировщики по очереди вызывают нарушителей. Доктор Айболит объявляет, что-то какой-то зверь попал под машину, которая придавила ему лапу или голову. Эти звери идут лечиться к

Айболиту. Кто правильно проделал весь путь, получает от Айболита подарок. *(В качестве подарка можно использовать мелкие игрушки, сладости, лучшие работы детей по изобразительной деятельности.)*

### **Светофор**

На полу или участке детского сада мелом обозначаются перекресток, переходы. В центре встает мальчик («светофор») с красными кругами на спине и груди и зелеными — на плечах. Два желтых круга он держит в руках. Дети начинают переходить улицу по пешеходным переходам, а «светофор» поворачивается к ним то боком, то спиной, соответственно разрешая или запрещая переход. Ребята должны знать, что означает желтый свет. Если «светофор» поднял вверх руки с желтыми кругами, значит, переходить еще нельзя, нужно лишь приготовиться, а кто не успел перейти улицу, должен задержаться на середине улицы и ждать зеленого сигнала.

*Эту же игру можно провести, заменив светофор регулировщиком. Нарушители в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.*

### **Перекресток**

На полу выкладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора. Дети под музыку подходят к перекрестку и действуют по сигналам педагога: при красном — останавливаются, при желтом — маршируют на месте, при зеленом — идут вправо, влево или вперед.

### **Бегающий светофор**

Дети следуют в рассыпную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднять зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый — прыгают на месте, если красный — все должны замереть на месте и не двигаться 15—20 секунд. Кто ошибся — выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

### **К своим знакам**

На площадке произвольно стоят шесть человек (помощников), у каждого в руках по дорожному знаку: «Дети», «Пешеходный переход», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дорожные работы», «Дикие животные», «Подземный переход».

Дети делятся на группы, берутся за руки, образуя круг. В середину каждого круга входят помощники, показывают дорожный знак, объясняют его значение.

Затем ведущий (воспитатель) подходит к каждому кругу и приглашает играющих детей за собой. Дети идут за ведущим и повторяют все его движения. Пока дети идут за ведущим, помощники опускают свои знаки и перемещаются по площадке, т. е. меняют свои места.

По сигналу ведущего (свисток) все играющие должны быстро найти свой знак и встать в свой круг, взявшись за руки, помощники в середине круга держат знаки над головой. Побеждают те, которые нашли свой знак первыми. Игра проводится 2—3 раза.

*Ведущий, приглашая ребят за собой, старается отвлечь внимание игроков от помощников, показывая им различные движения (ходьба на пятках, прыжки, повороты вокруг себя) ходьба на корточках и др.).*

### **Светофор и скорость**

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д. Команда, закончившая задание первой, побеждает.

### **Нарисуем дорогу**

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.