

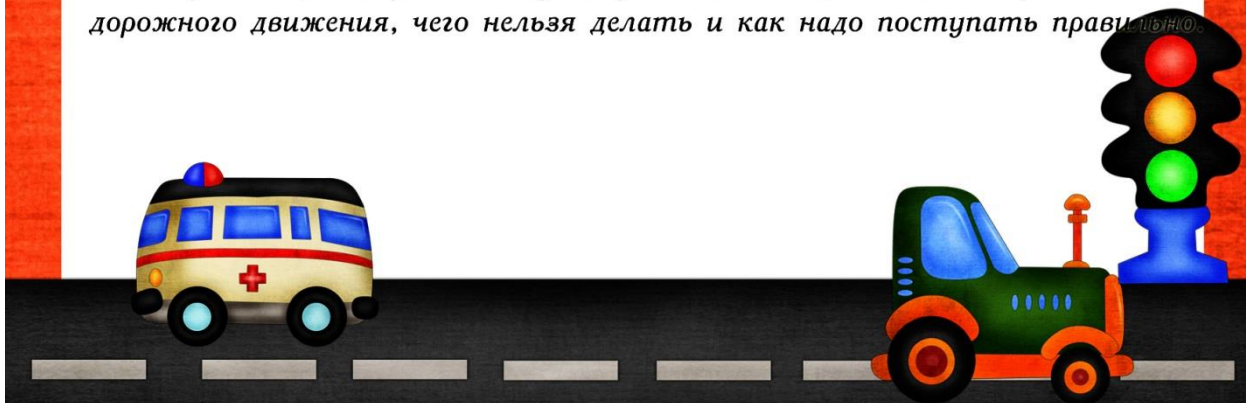
«Правила поведения»

Цель: 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 правильно.



«Сигналы светофора»

На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный — передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.



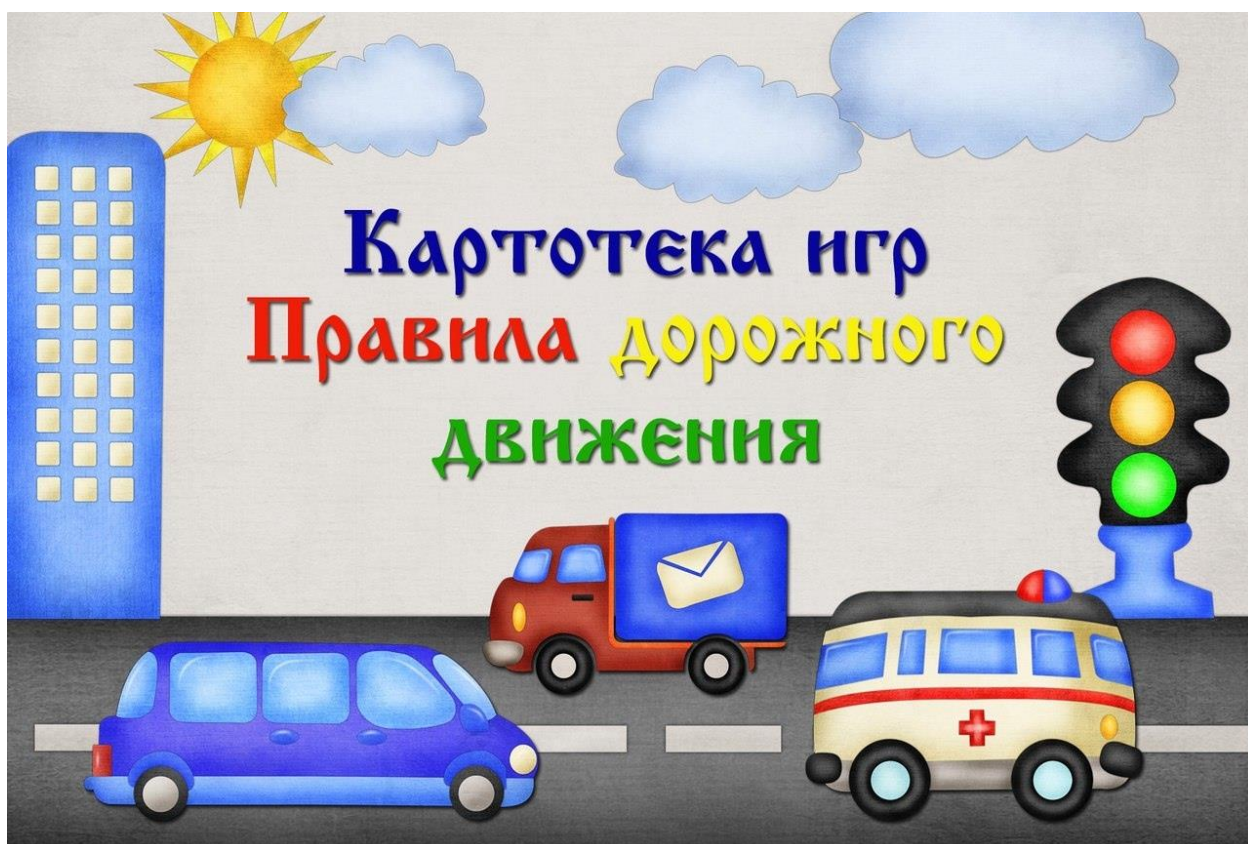
Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель: 1. Закреплять у детей умение классифицировать предметы.

Назовите лишнего участника дорожного движения:
· Грузовик · Дом · «Скорая помощь» · Снегоуборочная машина.

2. Назовите лишнее транспортное средство:
· Легковая машина · Грузовая машина · Автобус · Детская коляска

3. Назовите транспортное средство, не относящееся к общественному транспорту: · Автобус · Трамвай · Грузовик · Троллейбус
4. Назовите лишний «глаз» светофора: · Красный · Синий · Желтый · Зеленый

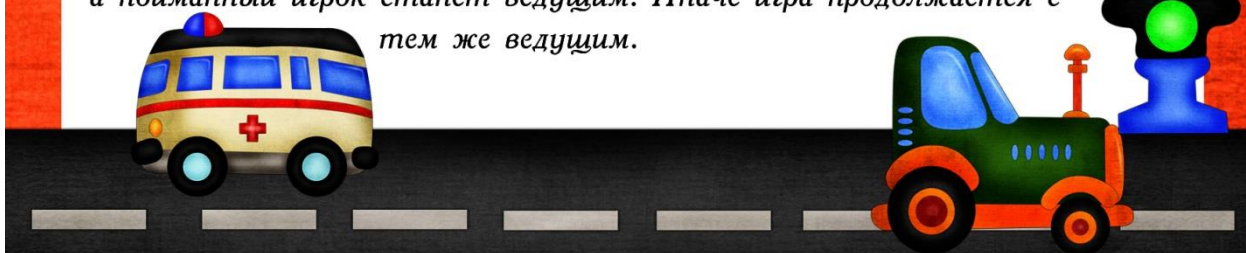


«Красный, желтый, зеленый»

В игре может участвовать любое количество человек, но чем больше их будет, тем веселее.

В нескольких шагах друг от друга рисуют два автопарка. Из детей выбирается ведущий. Он встает на одинаковом расстоянии от автопарков, в одном из них размещаются остальные игроки. Ведущий называет один из трех цветов светофора. Игроки, в одежде которых присутствует этот цвет спокойно переходят в другой автопарк. Остальные могут попасть в место назначения только нарушив правила — перебежав.

Задача ведущего — поймать одного из нарушителей, тогда они смогут поменяться местами — ведущий займет место среди игроков, а пойманный игрок станет ведущим. Иначе игра продолжается с тем же ведущим.



«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 обосновывает свой выбор.



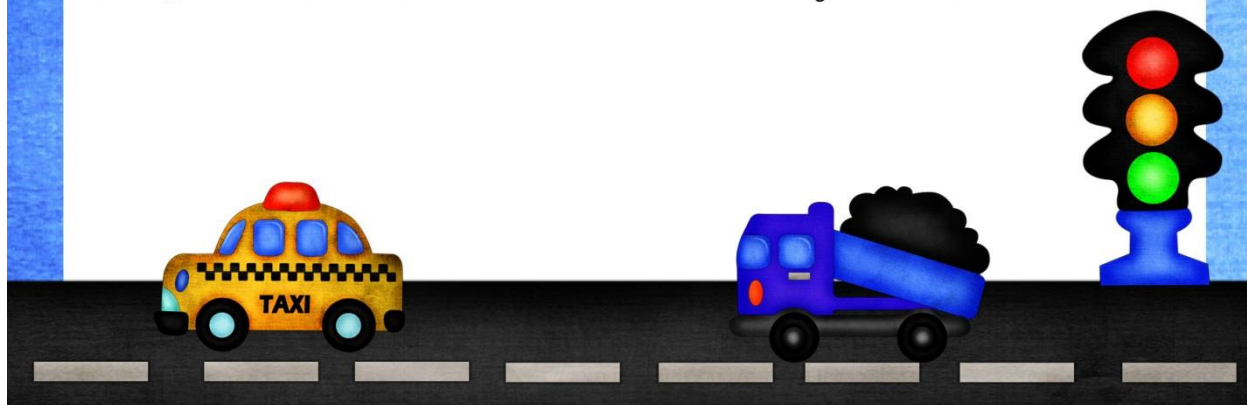
Внимание на дороге!

В транспортной игре может участвовать любое количество детей.

С помощью считалки выбирается ведущий.

Ведущий перечисляет различные виды транспорта, чередуя их с предметами, растениями и животными. Если названное слово имеет отношение к транспорту, игроки должны хлопнуть в ладоши, если нет — стоять молча, не двигаясь. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры.

Победителем становится самый внимательный участник.



Дидактическая игра «Умные машины»

Цель: Формировать представления детей о различных видах транспорта, закреплять знания о сенсорных эталонах цвета, упражнять в различении предметов по форме и величине, развивать наглядно-образное мышление, развивать способность объединять предметы на основании определенных признаков (классификация)
Материал: 3 игровые карты, силуэты разного вида транспорта (мотоцикл, автобус, грузовая машина и легковая машина 3 видов) в количестве 36 штук разной формы, цвета и размера

Ход игры: Начало игры: заинтересовать детей с помощью стихотворения Посмотри ка что случилось Все машинки заблудились. Машинкам скорее ты помоги И в нужный гараж ты их отвези

Карточка №1. Детям предлагается «поставить машинку» в гараж такого же цвета, как машинка: Посмотри, здесь не простые, а цветные гаражи. Машинку нужного цвета возьми И в нужный гараж ты ее отвези.

Карточка №2. Необходимо подобрать машинку в соответствии с размерами гаража: А ну ка внимательно ты посмотри Чем отличаются здесь гаражи? Большой и маленький гараж Ответ, конечно же, мне дашь. Машинку нужного размера подбери, И в нужный гараж ты ее отвези.

Карточка №3. Надо подобрать машинку соответственно силуэту в гараже: Посмотри, какие разные здесь гаражи. В каждом своя машинка живет, Смотри на картинку и смело вперед!



Подвижные игры

1. "Цветные автомобили" (младшая группа)

По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках - это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

2. "Машины" (младшая группа)

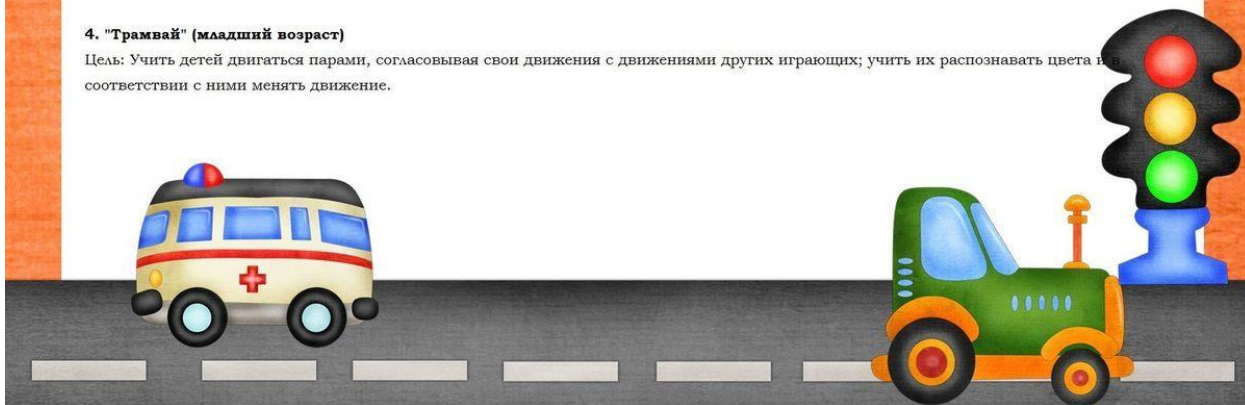
Каждый ребёнок получает по обручу. Дети бегают по площадке, поворачивая обручи - рули вправо и влево, стараясь не мешать друг другу.

3. "Воробушки и автомобиль" (младшая группа)

Цель: Приучить детей бегать в разных направлениях, не натакиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

4. "Трамвай" (младший возраст)

Цель: Учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.



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.

