**Игры по ПДД**

**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 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»**

***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 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 линеечку, где каждая линеечка 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 зайка на трамвае,  
Едет зайка, рассуждает:  
«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?» (А.Шибаев)**  
**«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:**  
**Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.**  
**запрещается отнимать флажки друг у друга.**  
**За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.**  
**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 отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задает 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»**

**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 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. 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 «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 Сочи»**

**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 Сочи, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Сочи мы едим автобусом (поездом, самолетом)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Сочи 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-регулировщик 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: «Ма-ши-ны лег-ко…»**

**Игра «Регулировщик»**

**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.**  
**Физкультминутка**  
**Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)  
Людям 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)**

**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, она сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная**  
**(красная и зеленая).**  
**Воспитатель 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 – предупрежденье –  
Жди сигнала для…(движенья).***  
**Затем воспитатель 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, обегают 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.**  
**Подвижные игры по Правилам дорожного движения**

**Игра «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»).**

**Игра «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.**

**Игра «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.**

**Игра «В гости к Айболиту»**

**Для участия в этой игре можно пригласить школьников, 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 такой-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, сласти, лучшие работы детей по изобразительной деятельности.)**

**Игра «Светофор», вариант II**

**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.**

**Игра «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.**

**Игра «Бегущий светофор»**

**Дети следуют врассыпную 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.**

**Игра «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.).**

**Игра «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.**

**Игра «Нарисуем дорогу»**

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

**Игра «К своим флажкам»**

**Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным(красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу воспитателя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде воспитателя «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.**

**Игра «Умелый пешеход»**

**На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.**  
**Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.**

**Игра «Мяч в корзину»**

**В 2—3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По команде 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.**