**Методическая разработка по ПДД**

**Программа  воспитания дошкольников**

**« Правила поведения детей на дорогах»**

**Пояснительная записка**.

Развитие общества неразрывно связано с интенсивным развитием автомобильного транспорта. Однако наряду с огромными выгодами экономики страны, автомобилизация  имеет и негативные последствия, главное из которых - аварийность на автотранспорте, уносящая ежегодно десятки тысяч человеческих жизней. Поэтому обеспечение безопасности движения становится все более важной государственной задачей.  Причиной дорожно-транспортных происшествий чаще всего являются сами дети. Приводит к этому незнание элементарных основ правил дорожного движения, безучастное отношение взрослых к поведению детей на проезжей части.

**Актуальность**  этой проблемы связана с тем, что у детей дошкольного возраста отсутствует  та защитная психологическая реакция на дорожную обстановку, которая свойственна взрослым. Их жажда знаний, желание постоянно открывать что-то новое часто ставит ребёнка перед реальными опасностями, в частности на улицах.

Поэтому уже  в детском саду необходимо изучать с детьми правила дорожного движения, формировать у них навыки осознанного безопасного поведения на улице большого города.

Планомерную и систематическую работу по обучению безопасному поведению на дороге необходимо начинать в младшем дошкольном возрасте.

Данная программа направлена на решение задач формирования навыков безопасного поведения на улице у детей дошкольного возраста.

 Программа составлена с учётом межпредметных связей, что позволяет наиболее полно раскрыть содержание курса.

«Познавательное развитие» - где дети знакомятся с окружающим миром, правилами поведения на улице, учатся устанавливать причинно-следственные связи возникновения дорожно-транспортных происшествий.

«Музыкальное воспитание» – где разучиваются музыкальные произведения  в содержании которых освещаются вопросы безопасности дорожного движения, проводятся  досуги и праздники.

 «Художественно-речевая деятельность», в процессе которой дети знакомятся с литературными произведениями, основу которых составляет вопрос о безопасности поведения на дороге.

«Изодеятельность»,  где дети знакомятся с различными жанрами изобразительного искусства с целью воспитания познавательного интереса, развития умения отобразить в рисунке свое отношение к окружающему миру, к вопросам безопасности дорожного движения.

«Математика»,  где дети учатся ориентироваться в пространстве и во времени, развиваются их сенсорные способности.

 «Конструирование и ручной труд»,  в процессе продуктивной деятельности развивается творческое воображение детей, дети овладевают навыками работы по схемам, развивается умение моделировать игровое пространство и т. д.

 **Цель данной программы:**

1. Формировать навыки безопасного поведения дошкольников на улице.

2. Активизировать работу детского сада по профилактике    дорожного движения.

**Задачи:**

I. Обеспечить положительную  динамику формирования  у дошкольников навыков  безопасного поведения на улицах города, в транспорте.

1. Знакомить детей с правилами дорожного движения, дорожными  знаками.

2.Помочь  детям овладетъ элементарными  навыками поведения на улицах города, в транспорте.

3.Научить  детей адекватно, осознанно действовать в той или иной  обстановке на улицах  города, в транспорте.

4.Развивать познавательный  интерес к окружающему миру природы.

 II. Осуществлять мероприятия по повышению уровня профессиональной компетентности педагогов и родителей в вопросах формирования навыков безопасного поведения на дороге детей дошкольного возраста.

 1.Повышать компетентность педагогов и родителей в вопросах формирования навыков  безопасного поведения на улице.

 2.Содействовать повышению грамотности  родителей в вопросах профилактики  детского дорожно-транспортного травматизма.

 III. Укреплять и расширять рамки  взаимодействия детского сада и ГИБДД по обучению дошкольников и их родителей правилам дорожного движения.

IV. Совершенствовать  материальную базу по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма

**Решение указанных задач основывается на следующих принципах:**

**Гуманизм** – идея разумности и гуманности человека, сообщества людей. Разумность как качество, присущее людям – способность думать, говорить, выражать свои мысли, осознанно действовать, предвидя последствия своих действий, осознанно относиться к себе и к своему здоровью.

**Непрерывность**– формирование устойчивого интереса к постоянному пополнению своего интеллектуального багажа и совершенствование практических навыков и умений решать проблемы, связанные с безопасностью  жизнедеятельности.

**Целостность** – формирование у дошкольников целостного понимания окружающего мира, интеграция знаний о безопасности  жизнедеятельности.

**Научность** – можно выделить две группы идей:

естественно - научные – освоение знаний, обеспечивающих  формирование основ сознания и поведения дошкольников;

педагогические – формирование базисных структур личности (сознание, деятельность, отношение).

 **Системность**– формирование навыков и представлений дошкольников по безопасному поведению на улице и в транспорте должно осуществляться систематически с учетом возрастных особенностей развития детей.

 **Преемственность** – преемственность между возрастными категориями, а также - в детском саду закладывается фундамент  для дальнейшего формирования представлений о причинно-следственных связях, о безопасном поведении и предупреждении негативных ситуаций на улицах и в транспорте.

 Учитывая  наглядно-действенный  и наглядно-образный  характер мышления дошкольников основной материал дается с помощью наглядных и практических методов и приемов образования:

 - наблюдения;

- игры, викторины;

 - прием разрешения проблемных ситуаций;

 - провокационные ситуации;

 - беседы и др.

**Технология предусматривает осуществление образовательной работы в разных формах:**

 - на специально организуемых занятиях (различных типов и видов);

 - в играх (сюжетно-ролевых,  дидактических, словесных, театрализованных,

 творческих, подвижных);

 - на прогулках (экскурсии  к проезжей части, к светофору, пешеходному

переходу);

 - в нерегламентированных видах деятельности (познавательные минутки, беседы, чтение художественной литературы, обучающие ситуации с игровой мотивацией);

 - развлечения и досуги (викторины, конкурсы, КВНы, просмотр диафильмов и видеофильмов, оформление тематических альбомов, выставок).

 **Тематика мероприятий позволяет решить несколько педагогических задач:**

осуществлять познавательное развитие детей;

дать им определенную сумму знаний по анатомии, физиологии и гигиене человека;

формировать мотивацию на здоровый образ жизни;

сформировать понимание ценности жизни и здоровья и их зависимости от экологического состояния окружающей среды.

**Условия обучения детей правилам дорожного движения в ДОУ:**

 1. Создание развивающей образовательной среды: уголок ПДД во всех возрастных группах, в помещении и на участке ДОУ.

   2. Компетентность педагогов в вопросах обучения детей правилам дорожного движения.

  3. Сотрудничество педагогов, родителей и службы ГИБДД.

  4. Система работы е детьми.

  5. Стимулирование активности детей в разных видах деятельности (игровой, познавательной, проблемно-поисковой, художественно-продуктивной) .

**Содержание программы.**

Данная программа представляет собой единую систему взаимосвязанных тем, которые учитывают возрастные особенности детей и раскрывают при этом многообразные связи познавательного развития, нравственного воспитания с окружающим миром, в котором живет и взрослый человек и ребенок.

**Консультация для родителей с презентацией.**

«Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма»

 Цель: профилактика  детского дорожно-транспортного травматизма, организация совместной деятельности родителей, воспитателей и воспитанников, повышение культуры участников дорожного движения.

 Задачи:

 побудить родителей задуматься о том, что соблюдение ПДД  самое главное для сохранения жизни и здоровья их детей;

 формировать представление об организации движения пешеходов и  транспортных средств на дорогах и улицах;

 научить их различать участников дорожного движения, оценивать правильность и безопасность действий водителей, пешеходов и пассажиров.

   создать условия для развития приемов логического мышления; устной речи и наблюдательности;

 обогащать словарный запас  и расширение детского кругозора;

 доводить до сознания детей важность соблюдения  Правил  дорожного движения;

 создавать условия для воспитания культуры пешехода, прививать желание соблюдать правила дорожного движения.

 Оборудование: Компьютер, ТСО: слайд-проектор.

**Работа с родителями по пропаганде правил дорожного движения**

                                       Материал  для папки-передвижки

Для обучения правилам дорожного движения нужен положительный пример взрослых, так как на этом примере ребенок учится законам дороги, у него формируются привычки вести себя в соответствии с правилами. Поэтому работе с родителями я уделяю огромное внимание, ведь именно они каждый день не раз переходят с ребятишками дорогу и несут за них ответственность. Однако иногда случается, что сами дети знают значительно больше родителей и даже поправляют их поведение на дороге.   Предлагаю вашему вниманию материал для папки-передвижки, необходимый для усвоения, как детьми, так и взрослыми, знаний о правилах дорожного движения.

**Памятка для родителей**

**Уважаемые мамы и папы!**

 Дорожное движение - это не детские шалости, а суровая действительность. И ошибки на дорогах, часто приводят к трагедиям. В основном в таких ситуациях виноваты, прежде всего, родители, которые по каким-либо причинам не уделяли внимания своим детям.  Наибольшее количество пострадавших в ДТП детей составляют пешеходы. Чаще всего в ДТП попадают дети в возрасте от 7 до 14 лет.  Травмы, полученные детьми в ДТП относятся к наиболее тяжелым. Это: черепно-мозговые травмы, сотрясение головного мозга, разрывы и повреждения внутренних органов, переломы костей. Дети становятся инвалидами.

 Что же способствует возникновению ДТП с участием детей?

Вот основные причины детского дорожно-транспортного травматизма:

 • не глядя, выбегают на проезжую часть из-за стоящего предмета;

 • смотрят по сторонам небрежно;

 • не оглядевшись, начинают движение;

 • оценивают обстановку без поворота головы;

 • делают шаг назад, не глядя;

 • немедленно реагируют, когда кто-то их позовет или они кого-то увидят;

 • перебегают проезжую часть, не останавливаясь;

 • двигаются по кратчайшему пути, а не по безопасному;

 • совмещают движение с разговорами, с рассматриванием яркого транспорта или игрушек у другого пешехода;

 • держат руку взрослого небрежно, а порой пытаются вырваться и бегом закончить переход;

 • проявляют недисциплинированность, толкаются;

 • порой считают геройством, храбростью перебежать проезжую часть пред транспортом, на ходу сесть в общественный транспорт или выйти из него;

 • пытаются ломать дорожные знаки, разбивать лампочки освещения улиц, подъездов, портить сиденья в транспорте, выбрасывать предметы из транспорта.

**«Советы родителям по соблюдению Правил дорожного движения»**

 Для того, чтобы воспитание детей было  успешно, надо, чтобы воспитывающие  люди, не переставая, воспитывали себя.

                                                                                                           Л. Толстой

 •У вас на руках ребенок. Будьте осторожны: он закрывает Вам обзор улицы.

 • Вы везете ребенка на санках. Будьте осторожны: санки могут опрокинуться, а ребенок – попасть на проезжую часть. Чаще смотрите на ребенка.

 • Вы везете ребенка в машине.  Ребенка следует посадить сзади на специальное сидение, предназначенное для перевозки детей.

 •  Вы стоите с ребенком на остановке в ожидании автобуса.

  Не приближайтесь к автобусу до полной его остановки: ребенок может оступиться и попасть под колеса.

 • Вы входите с ребенком в автобус.  Первым в салон входит ребенок, затем взрослый, так как оставлять ребенка без присмотра нельзя даже на секунду.

 • Вы выходите из автобуса.  Первым выходит взрослый, затем ребенок, так как он может оступиться и упасть со ступенек либо выбежать на дорогу.

 • Вы переходите с ребенком проезжую часть, где нет светофора. Переходите улицу строго перпендикулярно. Крепко держите за руку ребенка.

 • Вы обходите с ребенком стоящую машину. Лучше отойти от нее подальше, так как машина закрывает обзор и ребенок думает, что опасность ему не угрожает.

 • Учите ребенка наблюдать. Именно с 2 до 6 лет, пока ребенок на улице рядом с вами, во время прогулок, по пути в детский сад и обратно лучше навыки безопасного поведения на улице!

Используйте каждый случай пребывания рядом с ребенком на дороге, чтобы по ходу дела учить его наблюдать, узнавать типичные дорожные «ловушки». Пусть при переходе проезжей части он тоже наблюдает, а не просто доверяется вам. Иначе он привыкнет ходить через проезжую часть, не глядя.

 • Пример родителей.  Одно неправильное действие родителей на глазах у ребенка или вместе с ним может перечеркнуть сто словесных правильных указаний. Поэтому с ребенком – никакой спешки на проезжей части, никакого бега через дорогу к автобусу, никаких посторонних разговоров во время перехода, никаких движений наискосок, в стороне от перехода. Если вы, конечно, хотите, чтобы ваш ребенок в будущем, когда будет на улице один, был в безопасности.

**А знаете ли Вы что (интересная и познавательная информация о ПДД)**

**А знаете ли вы что…**

Раньше на улицах городов не было светофоров, переходов и даже тротуара.  Идея построить тротуар появилась в конце 18 века. Существует мнение, что впервые тротуар появился во Франции на улице де Турнон, на которой находился театр «Одеон». Спектакли, шедшие на сцене этого театра, пользовались огромной популярностью у парижан. Перед каждым спектаклем у театра скапливалось большое количество карет, людей. Это нередко приводило к несчастным случаям. Вот тогда-то и было принято решение поделить улицу между пешеходами и каретами.  С обеих сторон улицы были отведены небольшие полоски земли. Их отгородили от остальной части дороги, положили на них гранитные плиты. Здесь же было повешено объявление: «Тротуар». «Тротуар» в  переводе с французского означает «дорога  пешеходов».  С тех пор тротуары стали появляться на многих улицах, а количество происшествий на дорогах сократилось.

**А знаете ли вы что…**

Слово «Светофор» - древнегреческое. В переводе на русский оно означает «несущий свет». В самом деле, даже в темноте видны его разноцветные огоньки.  Сначала светофоры были только на железных дорогах и указывали путь поездам, они назывались семафорами. Позже их стали устанавливать на улицах городов.  Самый первый светофор в нашей стране появился в Москве в конце 30-х годов двадцатого века. Но он не был похож на те, что можно увидеть сейчас. Это был круг, разделенный на секторы. Секторы были окрашены в три цвета – красный, желтый, зеленый. По этому своеобразному циферблату двигались стрелки. Если стрелка указывала на красную часть круга, люди знали, что сейчас нужно остановиться, когда она передвигалась к зеленой части, можно было вновь идти.

**А знаете ли вы что…**

 На загородных дорогах и шоссе сейчас обязательно есть столбы с цифрами, обозначающими расстояние. Они расположены через каждый километр и указывают, сколько километров осталось до того или иного населенного пункта. Но так было не всегда. Раньше в каждой стране была своя мера пути. Так, например, некоторые индейские племена измеряли расстояние петушиным криком. Единицей было такое расстояние, на которое в безветренную ночь был слышен крик петуха. Но, конечно, такой способ был не очень удобным.  Немцы в средневековье измеряли расстояние количеством выкуренных трубок. Но по сути это было измерение времени, проведенного в пути. К тому же этот способ был неприемлем для тех, кто не курит.   Дорожные столбы были известны еще древним римлянам. В России же они появились при царе Алексее Михайловиче. Он очень любил ездить в село Коломенское, находящееся под Москвой. Однажды он приказал измерить расстояние между Москвой и селом Коломенское. Когда дорога была измерена, царь приказал вдоль нее через каждую версту (2, 1 км.) поставить столбы. Они были очень высокими, и возле них стояли стражники. Отсюда возникло прозвище для высокого и худого человека – «коломенская верста». При Петре I дорожные столбы были выкрашены в цвета российского флага – белый, синий, красный. Также был издан приказ на перекрестках ставить столбы, на которых должны быть указатели, куда ведет та или иная дорога…

**А знаете ли вы что…**

Не во всех странах принято правостороннее движение, например в Англии – оно левостороннее. Великобритания со всех сторон омывается морем, поэтому Англия всегда считалась морской державой. Раньше на волнах океанов и морей чаще всего можно было увидеть именно английские корабли. Встречаясь, они приветствовали друг друга и расходились. Но не все было так просто, когда эта встреча проходила в узких проливах, часто корабли сталкивались, не зная, как правильно уступать друг другу дорогу. Тогда главное командование английского флота издало специальный приказ, согласно которому, если встречались два корабля, то каждый должен был сворачивать влево. Позже это правило было перенесено и на сухопутный транспорт.  С Англией понятно, но почему же в нашей стране машины движутся по правой стороне дороги? Это правило тоже идет из глубины веков.  Раньше на Руси обязательной принадлежностью всадника был щит, который он держал в левой руке для защиты, чтобы правой было удобнее действовать мечом. При встрече с незнакомым человеком русские богатыри сворачивали вправо, защищая себя слева щитом. Ведь если бы они сворачивали в левую сторону, то их правый бок был бы беззащитен. С той поры так и повелось. Встретятся на узкой тропинке путники, отступят немного вправо.  Потом появились первые города с широкими улицами. И первые городские пешеходы, следуя примеру своих древних предков, стали ходить по улицам, придерживаясь правой стороны.   В 1812 году было установлено правило правостороннего движения: при встрече на дороге каждый должен сворачивать направо.

**А знаете ли вы, что такое цвет – сигнал?**

Городская улица. Машины несутся каждая по своим делам. Пешеходы торопятся по тротуарам. Но вдруг все машины замерли по какому-то волшебному сигналу…  На светофоре загорелся красный свет. По асфальтированному шоссе мчатся автомобили, по рельсам – поезда. Путь их пересекается на железнодорожном переезде. Опасное место! Поэтому переезд делают заметным. Здесь тревожно мелькают красные огоньки, далеко видна полосатая, как зебра, рука шлагбаума. «Вот я где! Вот я где! » - сигналит железнодорожный переезд.  Ремонтируют шоссе. Одна машина копает землю, другая укладывает новый асфальт, третья разглаживает его, как утюгом. Все машины яркие – оранжевые, желтые. И рабочие в таких же ярких, далеко заметных жилетах: «Вот мы где! Вот мы где! Осторожно, пешеходы! Осторожно, автомобили! ». С шумом летят по улице ярко-красные автомобили. «Вот мы где! Вот мы где! ». И все перед ними расступаются, все им дорогу уступают. Потому что знают: красные, как сам огонь, пожарные машины спешат. Они едут гасить пожар, спасать от огня людей. Вот почему пожарные машины красные.

 Литература

 1. Белая К. Ю. Как обеспечить безопасность дошкольников. М. : Просвещение, 2000.

 2. Гончарова Л. М. Правила дорожного движения для начальной школы. Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.

 3. Клочанов Н. И. Дорога, ребенок, безопасность. Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.

 4. Коган М. С. Правила дорожные знать каждому положено! Новосибирск, 2006.

**Подвижные  игры по ПДД  для дошкольников**

Подвижные игры помогают дать дошкольникам знания по правилам движения в занимательной форме, прививать 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 ГАИ. В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию. Игра приучает ребенка при взаимодействии со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.

**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 или три кружочка, покрашенные в три цвета светофора.

 Регулировщик – воспитатель – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов или кружков. Участники игры при виде красного жезла, кружка 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  поймать 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 «Найди  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. Ребенок, который ошибся  – 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 впереди стоящими 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.