

Дидактические игры по ознакомлению с правилами дорожного движения

«Слушай – запоминай»

Цель: закрепление правил поведения на улице.

Ведущий держит в руках жезл для регулирования дорожного движения. Подходит к одному из участников игры и передает ему жезл. В ответ нужно назвать правило поведения пешехода на улице. Например: «Нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом!» После правильного ответа ведущий передает жезл другому участнику игры, и тот тоже называет правило, не повторяясь.

Вместо правил дорожного движения можно называть и дорожные знаки.

«Знающий пешеход»

Цель: закрепление правил дорожного движения.

Дети строятся по группам. Они должны пройти путь от дома к детскому саду. Подойдя к перекрестку или переходу, дети должны остановиться и выполнить задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?» На что улица (ребенок) отвечает: «Можно, если вы ответите мне на один вопрос» (задает вопрос по правилам дорожного движения). И так у каждого перекрестка.

«15 предметов»

Цель: закрепление ранее полученных знаний по ПДД.

Разложить на столе 15 предметов, имеющих отношение к дорожному движению: жезл, модели автомобилей, дорожные знаки, свисток, компостер, фуражку и т.п. Накрыть салфеткой.

Предложить детям встать вокруг стола, снять салфетку и дать возможность в течение минуты рассмотреть предметы. Каждый должен как можно больше запомнить и назвать.

«Диспетчер»

Цель: дать представление как правильно воспринимать окружающую действительность, закреплять представление о правилах дорожного движения.

Воспитатель предлагает поиграть в диспетчера, уточняет, что диспетчер – это человек, который по телефону принимает заявки на разные виды машин и отправляет их по назначению. С помощью считалки выбирают диспетчера. Звонит телефон. Диспетчер снимает трубку. Вначале воспитатель описывает конкретную ситуацию, а диспетчер решает, какой вид транспорта потребуется и выводит соответствующую машину (или помещает картинку на фланелеграфе). Дети помогают ему. В дальнейшем ребята сами придумывают интересные ситуации. Итак, нужна помощь больному человеку; в зоопарке перекормили обезьянку; пассажиры опаздывают к поезду; на дороге столкнулись машины; сильный ветер оборвал электрические провода; на заводе испекли хлеб; требуется бетон на строительную площадку. Игра заканчивается размышлением: «Что было бы, если бы исчезли машины?»

«Чудеса на колесах»

Цель: систематизировать знания детей.

Воспитатель спрашивает детей: «Бывают ли чудеса на колесах?» и загадывает загадку.

Бывают ли у дождика четыре колеса?

Скажи, как называются такие чудеса? (поливальная машина)

Воспитатель задает вопросы: «Почему поливальную машину называют еще машиной-фонтаном? Какую работу она выполняет? Чем машина-фонтан похожа на бензовоз, молоковоз и чем отличается от них?» Далее воспитатель предлагает другую загадку:

Что за дворник удалой

Снег сгребал на мостовой?

«Это механический дворник, - объясняет воспитатель, если дети затрудняются. – Спереди к нему прикреплен скребок. Посередине, между передними и задними колесами грузовика, вращаются мохнатые круглые щетки. Сделаны они из стальной проволоки, поэтому щетина у них жесткая, колючая». Затем воспитатель показывает картинки и рассказывает о чудо машинах (снегопогрузчик, грузовик – самосвал, снегоочиститель, машина – метла).

Воспитатель спрашивает: «Почему чудо машины выезжают убирать улицу утром до начала движения транспорта? Какие машины летом и зимой работают днем и ночью? Почему все эти машины можно назвать механическими дворниками? Чем они похожи?»

**Подвижные игры
для детей старших групп**

«Кольцеброс»

Палку h 68-85 см вбивают в землю. Стоя в 3-5 шагах от нее, дети по очереди стараются набрать на палку – «светофор» – фанерные кольца (дм=15-20 см). Каждый бросает по 3 кольца: красное, желтое и зеленое. Кто набросит на палку больше колец да еще как в светофоре, по порядку – тот и победит.

«Перейди через перекресток»

Небольшой мешочек с песком положить на голову и, стараясь его не уронить, попытаться пересечь перекресток согласно сигналам регулировщика.

«Автомобиль на дороге»

На площадке чертятся 2 параллельные линии на p=1.5-2 м одна о другой. Это – «дорога». На дороге – «автомобиль». Он проезжает по дороге в одну и другую сторону. «Пешеходы» по сигналу воспитателя перебегают через дорогу, стараясь не попасть под автомобиль (игру можно усложнить, заменив перебегание перепрыгиванием на одной или на двух ногах).

«Автомобиль», не выезжая за пределы проезжей части, старается задеть рукой перепрыгивающих «пешеходов».

Перебежки «пешеходов» продолжаются 3 раза, после чего назначается новый водящий.

«Составь светофор»

В маленьком круге находятся «меткие», а за большим кругом – «ловкие». По линии маленького круга разложено 10 красных ленточек,

между линиями маленького и большого кругов – 10 желтых ленточек, по линии большого круга разложено 10 зеленых ленточек. «Ловкие» стараются схватить и забрать себе ленточки, а «меткие», не выходя из маленького круга, сают «ловких» мячиками на резинках. Осаленный выходит из игры. Игра кончается, когда все ленточки одного цвета будут забраны «ловкими» (т.е. собран ими светофор) или же все «ловкие» окажутся осаленными прежде, чем им удастся забрать ленточку. Затем можно поменяться местами и ролями. Выигрывает команда, сумевшая осалить всех «ловких» и сохранить на линии большого круга хотя бы одну зеленую ленточку.

«В лесу»

Одно деревце – низкое (на нем круг зеленого цвета), другое – повыше (на нем круг желтого цвета), третье – высокое (на нем круг красного цвета). Перебросишь шишку через низкое деревце – 1 очко, через деревце повыше – 3 очка, через высокое – 5 очков.

«Ловкий пешеход»

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит, на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный – не пересек улицу – выбываешь из игры. Попал в желтый, – получишь право бросить мяч еще раз.