Игра - викторина:

«Путешествие в страну дорожных знаков».

Цели:

1.Расширять и закреплять знания о дорожных знаках, о правилах дорожного движения.

2.Воспитывать чувство ответственности за свою жизнь и жизнь окружающих.

3.Корригировать память, внимание, мышление.

С каждым годом всё труднее переходить улицы. Увеличивается поток легковых автомобилей, грузовиков и автобусов. Причиной дорожно-транспортных происшествий чаще всего являются сами дети. Приводит к этому незнание элементарных основ правил дорожного движения.

Сегодня мы проведём игру «Путешествие в страну дорожных знаков» и выясним, что вы знаете и умеете ли пользоваться своими знаниями дорожного движения.

Девиз нашей игры «Правила дорожные знать каждому положено».

**Тут, наверно, скажет кто-то:**

**«Это что за колдовство?**

**Это что за волшебство –**

**Не случилось ничего!**

**Ну, исчезли переходы –**

**Не заплачут пешеходы!**

**Сами выберут пути,**

**Где дорогу перейти!**

**Светофор не светофорит?**

**Ну, какое в этом горе?**

**Красный свет**

**Зелёный свет**

**Может в нём и толку нет?»**

- Ребята, а вы как думаете? Нужны ли правила дорожного движения, светофор? Зачем они нужны? (ответы детей).

Разминка нашей игры

Кто правильно отвечает на вопрос, выходит и занимает любое место за столом.

1.Почему опасно перебегать дорогу?

При беге наблюдение за дорогой затруднено, а при переходе дороги главное смотреть по сторонам.

2.Как водитель видит пассажиров в автобусе?

Водитель наблюдает за посадкой, высадкой и пассажирами в салоне в специальные зеркала.

3.Может ли создать опасность движущаяся автомашина?

Может. Часто на дороге едут рядом несколько машин. При этом нередко одна закрывает другую. Пешеход может не заметить одну из машин. Особенно опасно, если одна машина обгоняет другую.

4.Может ли быть опасна дорога, на которой мало машин?

Пешеход может подумать, что дорога пуста, и начнёт переходить, не поглядев по сторонам.

5.Как ходить по дороге, на которой нет тротуара?

Когда нет тротуара, надо идти по обочине лицом к движению, чтобы видеть те машины, которые едут навстречу.

6.Всегда ли видит пешехода водитель автомашины?

Не всегда: водителю приходиться наблюдать за многими другими водителями и пешеходами.

После разминки сложились две команды по 3 человека. Команда водителей и пешеходов (название команд дети вытягивают в лотерею). Выбираем капитанов команд.

**1 задание: Эмблема.**

У команд есть капитан, название. Также у команды должна быть эмблема. Эмблема должна отражать название команды и быть похожа на дорожный знак.

**Историческая справка:**

В 1909 году на международной конференции в Париже были утверждены 4 дорожных знака:

- «неровная дорога»

-«поворот»

-«пересечение с железной дорогой»

-«перекрёсток»

Также тогда решили, что знаки устанавливают с правой стороны по ходу движения за 250м от начала опасного участка. Знаки были круглой формы.

**2 задание: Дорожные знаки.**

Проверим знания дорожных знаков. По очереди команды называют дорожные знаки и группу, к которой они относятся.

**Игра со зрителями: Составь слово.**

Из слова РЕГУЛИРОВЩИК составляем слова.

**3 задание: Покажи дорожный знак.**

Команда должны показать без слов дорожный знак так, чтобы другая команда его отгадала.

**Справка:**

В настоящее время ПДД в нашей стране 267 дорожных знаков, они разбиты на 8 смысловых групп. Их форма, цвет, место и способ установки, условия применения строго регламентируются Государственными стандартами.

**4 задание: Художники.**

Капитан начинает рисовать дорожный знак, а другие дорисовывают. Только капитан знает, какой надо знак нарисовать. Другая команда пытается узнать, что за знак нарисован.

**Подвижная игра: Ловкий пешеход.**

Ведущий выдаёт каждому игроку по одному дорожному знаку, играющий прячет знак за спиной, не показывая другому игроку. По команде ведущего оба игрока пытаются увидеть, какой же знак прячет за спиной игрок. Побеждает тот, кто первым увидел и назвал знак.

**5 задание: Экзамен.**

Участники команд вытягивают билеты и сдают экзамен на знание дорожных знаков.

**Подведение итогов викторины.**