

**Л. Мань,**  
воспитатель МДОУ  
д/с №1 «Ромашка»

ИГРА И ДЕТИ

# Наш друг светофорчик

Игры для детей старшего дошкольного возраста по правилам дорожного движения

**Всё лучшее в нашей стране отдаётся детям. Люди разного возраста, разных профессий едины в своём стремлении окружить ребёнка вниманием, уберечь от беды, укрепить его здоровье, сделать сильным. Вот почему так тяжело наблюдать несчастья, связанные с гибелью или увечьем детей в дорожно-транспортных происшествиях. Детский дорожно-транспортный травматизм характеризуется большой смертностью и более тяжкими последствиями по сравнению с травматизмом взрослых. Поэтому наша задача — ещё в дошкольном детстве с помощью игры научить детей твёрдо знать и выполнять строгие «Правила дорожного движения».**

## «Перейти перекрёсток»

**Вариант 1.** В центре перекрёстка милиционер-регулирующий, остальные ребята — пешеходы и водители. Кто пересечёт перекрёсток и не сделает ни одного нарушения правил дорожного движения, тот выигрывает.

**Вариант 2.** Играющим нужно пересечь перекрёсток, соблюдая правила дорожного движения по сигналам светофора. Для усложнения даётся обруч или мяч, который нужно отбивать или катить. Кто пробежит, не уронив предмет и не сойдя с дорожки-улицы, тот выигрывает.

**Вариант 3.** Небольшой мешочек наполнить горохом или песком. Положить мешочек на голову и, стараясь его не уронить, попытаться пересечь перекрёсток согласно сигналам регулировщика (стоящего с жезлом). Побеждает тот, кто ни разу не уронив мешочек, правильно перейдёт через перекрёсток.

## «Дорожная азбука»

Начертить мелом две параллельно идущие дорожки длиной 10–15 м. В конце дорожек судьи с билетами по правилам дорожного движения (в каждом билете 2–3 вопроса на знание дорожной азбуки, дорожных знаков). Группа разбивается на две команды, члены которых стоят в затылок друг другу для проведения эстафеты.



По сигналу ведущего ребята, стоящие первыми, бегут в конец дорожек, отвечают на вопрос поданного судьей билета и возвращаются к своим командам. Как только они пересекают стартовую линию, стоящие вторыми ребята устремляются по тому же пути. Выигрывает та команда, которая правильной и быстрее закончит игру. Эту игру можно усложнить, посадив ребят на велосипеды и расставив вдоль дорожек-улиц дорожные знаки «Стоп» движение без остановки запрещено.

## «На прогулку!»

Играющие становятся каждый в свой нарисованный круг. Ведущий даёт команду: «На прогулку!». Все выстраиваются в колонну по-одному и под заранее разученную песню по правилам дорожного движения пересекают по сигналу регулировщика (светофора) перекрёсток. Ведущий даёт команду: «По новым местам!». Играющие разбегаются по кружкам. Каждый должен встать на новый кружок. Занявшие места последними проигрывают.

## «Светофор»

**Вариант 1.** Ребята, взявшись за руки, образуют большой круг. Внутри этого круга — круг поменьше из 10–12 ребят, держащих красные, жёлтые, зелёные флажки (шары). Ребята в центре поднимают зелёные флажки (шары). Под музыку ребята большого круга начинают



двигаться. Ребята в центре поднимают жёлтые флажки (шары). Музыка продолжается, но ребята большого круга останавливаются, маршируя на месте. Если в центре круга подняты красные флажки (шары), музыка замолкает, все дети замирают на месте.

**Вариант 2.** Ребята находятся в зале (клубе, беседке). У ведущего жёлтые, зелёные, красные флажки (шары). При взмахе ведущего зелёным флажком (шаром) все ребята топают ногами, имитируя ходьбу; жёлтым — хлопают в ладоши; на взмах красного флажка (шара) дети отвечают молчанием.

### «Эстафета»

10–15 ребят выстраиваются в шеренгу. У ведущего — жезл, который он вручает по-очереди каждому участнику игры. Мальчик или девочка, принявшие жезл, называют (без обдумывания) любое правило дорожного движения и возвращают жезл ведущему. Кто из ребят затрудняется назвать правило дорожного движения или называет его неправильно, выбывает из игры.

### «Мяч в корзину»

В двух шагах от играющих ставят 3 корзины красного, жёлтого и зелёного цветов.

Задача играющего — по сигналу ведущего «красный» бросить в красную корзину красный мяч; по сигналу «зелёный» — в зелёную корзину бросить зелёный мяч; «жёлтый» — в жёлтую корзину бросить жёлтый мяч. Чтобы игра пошла интересней, ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после «красного» назвать не «жёлтый», а «зелёный».

### «Мишень»

На земле необходимо начертить мишень в виде трёх кругов в форме светофора (воспользоваться для этого колышком, забитым в землю, и верёвкой (это заменит циркуль)). В 10–12 шагах от мишени-светофора провести черту. Стоя на ней, необходимо попасть камешками в мишень. Попадание в дальний круг (красный) — 10 очков, в средний — 9, в ближний (зелёный свет) — 8 очков. Побеждает тот, кто окажется самым метким.

### «Пятнадцать предметов»

Разложить на столе пятнадцать предметов, имеющих отношение к правилам дорожного движения: жезл, модели автомобилей, дорожные знаки, свистки, компостер и т. п. Накрывать все это газетой. Предложить нескольким участникам игры стать вокруг стола. Снять газету и дать возможность всем в течение одной минуты рассмотреть предметы. Каждый должен постараться запомнить как можно больше предметов, а затем рассказать о каждом из них. Выигрывает тот, кто запомнит больше. ●



ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ДОСУГОВЫЙ ПРОЕКТ

# Стоп! Снято!

МИР ДЕТСКОГО КИНО

официальный сайт проекта  
[www.cinema-stop.ru](http://www.cinema-stop.ru)