

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