



# ВОСПИТАТЕЛЮ НА ЗАМЕТКУ

**Н.Н. Косова**, воспитатель МДОУ № 20,  
п. Разумное Белгородского района  
Белгородской области

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ

### ВОРОБУШКИ И КОТ

Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый – «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый – прыгают на месте, на красный – замирают. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора, становятся добычей «кота» – выбывают из игры.

### САМЫЙ БЫСТРЫЙ

Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три – беги!» – дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три – в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

### АВТОМОБИЛЬ

В коробке лежит разобранная модель автомобиля. По команде ведущего игроки начинают собирать модель, Выигрывает команда, первой собравшая автомобиль.

### СВЕТОФОР И СКОРОСТЬ

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д. Команда, собравшая светофор первой, побеждает.

### К СВОИМ ФЛАЖКАМ

Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу руководителя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму

сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

### НАРИСУЕМ ДОРОГУ

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

### БЕГУЩИЙ СВЕТОФОР

Дети следуют в рассыпную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все должны «замереть на месте» и не двигаться 15–20 секунд. Кто ошибся – выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

### УМЕЛЫЙ ПЕШЕХОД

Вариант 1. На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

### МЯЧ В КОРЗИНУ

В 2–3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый – в желтую, зеленый – в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т.д.