

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ

Воробушки и кот

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

Самый быстрый

Каждый чертит себе кружок (зелёными, жёлтыми, красными мелками) и встаёт 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, жёлтым, зелёным) 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 неё. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

Бегущий светофор

Дети следуют враспынную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зелёный флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если жёлтый — 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

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, жёлтого, зелёного цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, жёлтый — в жёлтую, зелёный — в зелёную. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зелёный и т. д. 🎯