

Формирование навыков безопасного поведения детей на дорогах с помощью игр и эстафет

Все мы живем в обществе, где надо соблюдать определенные нормы и правила поведения в дорожно-транспортной обстановке. Зачастую виновниками дорожно-транспортных происшествий являются сами дети, которые играют вблизи дорог, переходят улицу в неположенных местах, неправильно входят в транспортные средства и выходят из них. Однако дети дошкольного возраста – это особая категория пешеходов и пассажиров. К ним нельзя подходить с той же меркой, как и к взрослым, ведь для них дословная трактовка правил дорожного движения неприемлема, а нормативное изложение обязанностей пешеходов и пассажиров на недоступной для них дорожной лексике, требует от дошкольников абстрактного мышления, затрудняет процесс обучение и воспитание.

Вот почему с самого раннего возраста необходимо учить детей безопасному поведению на улицах, дорогах, в транспорте и правилам дорожного движения. К тому же привычки, закреплённые в детстве, остаются на всю жизнь.

Наша главная задача доступно разъяснить правила ребенку, а при выборе формы обучения донести до детей смысл опасности несоблюдения правил, при этом не исказить их содержание. Детей необходимо обучать не только правилам дорожного движения, но и безопасному поведению на улицах, дорогах, в транспорте.

1. Создать условия для сознательного изучения детьми Правил дорожного движения;
2. Развивать у детей умение ориентироваться в различной обстановке;
3. Выбатывать у дошкольников привычку правильно вести себя на дорогах;
4. Воспитывать в детях грамотных пешеходов.
5. Знакомство с дорожными знаками « Дети», « Остановка автобуса», «Пешеходный переход», « Пункт медицинской помощи», « Велосипедная дорожка», « Дорожные работы», «Место стоянки», « Подземный переход».

Я выбрала эту тему потому, что считаю ее актуальной и жизненно необходимой для детей, воспитываемых в современном мире. Важно как можно раньше научить детей правилам поведения на улицах и дороге. Знакомить с азбукой дорожного движения надо еще до школы, тогда ребенок

начинает осознавать окружающий мир, способен запомнить то, что говорят и показывают взрослые. Именно в этом возрасте дети должны получить первые сведения о правилах дорожного движения.

Во время игр и эстафет с детьми задействованы следующие темы: «Дорога в детский сад», «Виды транспортных средств», « Опасности на улицах», « Правила поведения на тротуаре, во дворе, на детской площадке», « Правила перехода проезжей части со взрослыми», « Виды и сигналы светофоров», «Пешеходный переход: подземный, надземный, наземный», « Дорожные знаки для пешеходов»

Особенно важен принцип наглядности, который применяю в работе с детьми, когда они сами должны все увидеть и потрогать руками. Поэтому использую макеты светофора, дорожных знаков; иллюстрации транспорта, проблемных ситуаций на дороге.

По интерактивной доске мы рассматриваем различные виды транспорта: автобус, грузовые автомобили. Их форму, величину, строение, соотношения частей. Для детей проводятся эстафеты на продуктивное конструирование которое формирует интерес к созданию разнообразных транспортных сооружений из строительного материала (мосты для пешеходов, мосты для транспорта). Дети учатся создавать различные модели (машины, самолеты, поезда) по рисунку на интерактивной доске, по собственному замыслу.

В изучении ПДД особенно важным является приобретение умений и навыков в процессе игровой деятельности. Игра у детей представляет собой воссоздание социальных отношений между людьми, их поведение в условиях реальной общественной жизни. Игра является основным видом активности дошкольников, в процессе которой они упражняют свои силы, расширяют ориентировку, усваивают социальный опыт. Особый интерес по изучению ПДД вызывает у детей сюжетно- ролевая игра « Перекресток». На перекрестке разыгрываем с детьми различные ситуации на дороге: пропусти пешехода, остановись на красный свет, участники дорожного движения, о чем говорят дорожные знаки, перейди правильно улицу. С большим увлечением дети играют в сюжетно-ролевую игру « Автобус». При проведении игры мы знакомимся с правилами поведения в общественном транспорте.

В каждой группе имеется макет дороги с улицами. Поставив детей вокруг макета, обсуждают дорожные знаки, сигналы светофора, пешеходные переходы. Используя фигурки пешеходов и транспорта, наглядно показываем, что может произойти, если нарушать правила дорожного движения. А также объясняют, как правильно нужно вести себя на улицах и дорогах города. При изучении с детьми ПДД используют и дидактические игры: «Какой знак», « Доскажи словечко», «Угадай знак», «Собери машину»;

настольно – печатные игры: «Правила движения», «Подбери знак». Во время прогулок использую подвижные игры: «Воробушки и автомобиль», «Цветные автомобили», «Ловкий пешеход», «Светофор».

В ходе проведения развлечений дети знакомятся с ПДД вместе с героями сказок. Им особенно нравится решать проблемные ситуации на дороге, помогая любимым сказочным персонажам. При этом развиваются аналитические способности, память, внимание. В подготовительной группе мы провели открытое мероприятие «Безопасный город».

Значительное место в обучении детей ПДД отвожу практическим формам обучения: наблюдениям, экскурсиям, целевым прогулкам. Во время, которых мы изучаем правила для пешеходов, наблюдаем дорожное движение. На прогулках обучаем детей ориентироваться на местности, а именно на территории детского сада. Также объясняю детям, что за пределы детского сада самостоятельно выходить нельзя. Мы закрепляем знания, полученные в группе, на прогулках. А также разыгрываем ситуации на дороге, используя атрибуты постоного: жезл, свисток, головной убор; рули для такси.

В подготовительной к школе группе во время НОД по физкультуре мы продолжаем знакомство с назначением дорожных знаков и их изображением. Закрепляем правильное употребление пространственных терминов: слева, справа, вверху, внизу, спереди, сзади, рядом, навстречу, на противоположной стороне, посередине, напротив, вдоль. Дети учатся ориентироваться в дорожной обстановке, ее изменениях, правильно реагировать на них.

Игры по пдд для дошкольников

Игра «Передай жезл»

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак). Замешкавшийся или неверно назвавший правило или знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

Игра «Где мы были, мы не скажем, на чем ехали, покажем»

Каждая команда решает, какое транспортное средство она будет изображать (троллейбус, карета, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив командам конкретный вид транспорта.

Игра «Зебра» (на время и точность исполнения)

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к команде. Второй шагает строго по полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

Игра «Трамвай»

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Участники в каждой команде делятся на пары: первый — водитель, второй — пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно быстрее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первая выполнившая задание.

Игра «К своим знакам»

Играющие делятся на группы по 5-7 человек, берутся за руки, образуя круг. В середину круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке и танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

Игра «Грузовики»

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на голову помещается мешочек с песком — груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первая выполнившая задания и не уронившая груз.

Игра «Автобусы»

«Автобусы» — это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок - «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать

сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

Подвижные игры по правилам дорожного движения

Подвижные игры помогают дать младшим школьникам знания по правилам движения в занимательной форме, привить им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГАИ. В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию. Игра приучает ребенка при взаимодействии со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.

Игра «Автобусы»

«Автобусы» – это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок -«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

Игра «Автоинспектор и водители»

В игре участвуют 5—6 человек. На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор — водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

Игра «Будь внимательным»

Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» – стоим на месте; по сигналу: «Переход!» – шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» – держим в руках руль.

Игра «Веселый трамвайчик»

Мы веселые трамвайчики, Мы не прыгаем как зайчики, Мы по рельсам ездим дружно. Эй, садись к нам, кому нужно! Дети делятся на две команды. Одна команда – трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свой место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

Игра – аттракцион «Внимание, пешеход»

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора. Регулировщик — ученик старшего класса — показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого — стоят, при виде зеленого — два шага вперед. Того, кто ошибется, регулировщик штрафует — лишает права участвовать в игре. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т. п.

Игра «Гараж»

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки для машин – гаражи. Внутри каждой стоянки для машин рисуют 2-5 кружков – машины (можно положить обручи). Общее количество машин должно быть на 5-8 меньше числа играющих. Дети идут по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места на любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из игры.

Игра «Грузовик»

Содержание: Играющие держат в руках автомобильные рули – это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз -этот мешочек?

Игра «Да и нет»

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, например: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты катаешься на самокате во дворе?», «Говорят, что ты не уступаешь в транспорте место старшим. Это правда?» Отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положительно («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно головой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я уступаю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непривычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми движениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих. Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир» Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т. д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить – светофор, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

Игра «Дорожное – не дорожное»

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово – игрок должен поймать мяч, «не дорожное» – пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. Игра «Заяц» Едет заяц на трамвае, едет заяц, рассуждает: «Если я купил билет, кто я: заяц или нет?» (А.Шибяев) «Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья – сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает. **Игра «Запомни сигналы регулировщика»** Здесь на посту в любое время стоит знакомый постовой. Он управляет сразу всеми, кто перед ним на мостовой. Никто на свете так не может одним движением руки остановить поток прохожих и пропустить грузовики. Подготовка. Дети делится на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями — одна напротив другой. Расстояние между командами 20—30 м. Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной

2—3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки. Содержание игры. По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью – приготовиться; зеленый свет -регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков. Правила игры:1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

Игра «Знающий пешеход»

Правил дорожных на свете немало, Все бы их выучить нам не мешало, Но основное из правил движенья — Знать, как таблицу должны умноженья: «На мостовой – не играть, не кататься, Если хотите здоровым остаться!»Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от школы к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорожке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?»На что улица (ученица старшего класса) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка. Отряд, который правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будет вручен вымпел «Пешеходам-отличникам».

Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и назвавший больше слов.

Игра «Кого назвали – тот и ловит»

Играющие располагаются по кругу. В центре – регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

Игра «Лови — не лови»

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например: «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (в этом случае мяч надо ловить), или слова, обозначающие любые другие предметы (в этом случае мяч ловить не следует). Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

Игра «Назови шестое»

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» — и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т. п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен словить мяч и быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет — водящий остается прежний.

Игра «Найди жезл»

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу руководителя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Руководитель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет. Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

Игра «Найди пару»

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

Игра «Необычный дорожный знак»

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак. Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и попробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возможны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог предлагает

детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой природы (кошка, дерево, цветок, дом, и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?» Дети отвечают: «Может!»

Игра «огни светофора»

На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, – он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи. В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все ученики выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете -все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры. Когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

Игра «Паутинка»

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше: «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны». Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах .

Игра «Поездка в Москву»

Для игры нужны стулья — одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)», — и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость»,— продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко»,— объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» — неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

Игра «Перекресток»

Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускаются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок. Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.

Игра «Поиски жезла»

Два стула ставят на расстоянии 8—10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

Игра «Разные машины»

Ведущий-регулировщик дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» — и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызывает команды строго по очереди — интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин в конце концов вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Ма-ши-ны лег-ко...»

Игра «Регулировщик»

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного — руки на пояс. Это движение — запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Физкультминутка

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте) Людям машет: Не ходи!(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз) Здесь машины едут прямо (руки перед собой) Пешеход, ты погоди! (руки в стороны) Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс) Приглашает нас идти

(шагаем на месте) Вы, машины, не спешите (хлопки руками) Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

Игра «Собери картинку»

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

Игра «Такси»

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри одного обруча («Такси»). Каждый ребенок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч). Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).