

ОСНАЩЕНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ И ОПИСАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ИГР

Оглавление

1.АВТОРСКИЕ ИГРЫ	1
2.НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ.....	7
3.ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.....	16
4.ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	27
6.ДИНАМИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.....	33
Физкультминутки.....	33
Пальчиковая гимнастика	35
Гимнастика для глаз	36

1.АВТОРСКИЕ ИГРЫ

Настольная игра «Помощь рядом»

Примерный вид игры





Описание. Игра представляет собой поле с волчком. Основание твёрдое, устойчивое. Волчок надёжно прикреплён к основанию. Поле разделено на несколько секторов. По количеству секторов к игре прилагаются конверты, на которых обозначены типы заданий. В данной игре авторами выбраны следующие типы заданий: ситуации, физминутки, игры, объяснялки, знаки, загадки.

Правила. Игра строится по принципу известной игры «Что? Где? Когда?» Ведущий заранее раскладывает задания каждого типа на отдельный сектор рубашкой вверх. Игроки по очереди вращают волчок, который определяет сектор и, следовательно, тип задания: ситуацию, физминутку, игру, объяснялку, дорожный знак, загадку. Игрок самостоятельно выбирает в секторе, на который показал волчок, одну карточку. Если задание индивидуальное, он выполняет его самостоятельно. Если задание групповое, игрок имеет право подобрать себе команду или взять для выполнения задания всех игроков, сидящих за столом.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Ошибившийся или не выполнивший задание игрок выбывает. Выигрывает оставшийся игрок.

Настольная игра «Дорога в детский сад»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой игровое поле, кубик, фишки для обозначения игроков и их ходов и карточки с вопросами. В игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков.

Правила. Перед началом игры необходимо фишки игроков поставить на «Старт», определить очередность ходов любым способом (пример: у кого выпадет больше точек на верхней стороне кубика, тот ходит первым). Игроки по очереди бросают кубик, после чего передвигают фишку на количество кружков, равное количеству точек на верхней стороне кубика, стремясь первым попасть на финиш и выиграть. В процессе игры, если игрок очутился на кружке со знаком вопроса, необходимо ответить на вопрос карточки. Если игрок на вопрос не ответил, то возвращается на старт. Карточки с вопросами находятся у ведущего. Если игрок попал на кружок со стрелочкой, то он сходит с дистанции и пропускает ход.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Выигрывает игрок, пришедший первым к финишу.

Дидактическое пособие (макет) «Дорога»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой игровое поле с изображением проезжей части, пешеходного перехода, тротуара, здания города, мелкие игрушки (человечки, транспорт). Макет со съёмными предметами для того, чтобы дети сами могли моделировать различные ситуации на дороге. Набор дорожных знаков, в который обязательно входят такие дорожные знаки как информационные: «Наземный пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход»; предупреждающие знаки: «Пешеходный переход», «Дети», «Дорожные работы»; запрещающие знаки – «Движение пешеходов запрещено», «Движение на велосипедах запрещено», «Въезд запрещен»; предписывающие знаки: «Пешеходная дорожка», «Велосипедная дорожка»; знаки сервиса: «Пункт медицинской помощи», «Пункт питания» и т.п. Знаки должны быть на подставках для работы с макетом.

Правила. Правила свободные. Игра на макете перекрёстка – сюжетно-ролевая. С помощью игры ребята решают сложные логические задачи по безопасности дорожного движения, отрабатывают навыки безопасного перехода проезжей части.

Игра «Каждый знак на свое место»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой набор больших картонных карточек с изображением ситуаций на дороге и маленьких карточек с изображением дорожных знаков. Игра предназначена для групповых и индивидуальных занятий с детьми.

Правила. Перед игроками раскладываются карточки с изображением ситуаций на дороге. Игрокам необходимо рассмотреть ситуацию и поставить на пустое место нужный дорожный знак.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Выигрывает игрок, быстро и правильно нашедший карточки и объяснивший свои действия.

Сюжетно-ролевая игра «Пешеходы и водители»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой набор: дорожные знаки, светофор, рули, сумки с игрушками, стол, талоны, вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона, форма инспекторов ГИБДД (фуражка, накладка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД), одежда водителей, одежда продавца игрушек.

Правила Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям, формулируя их самостоятельно или при помощи воспитателя:

- На какой свет могут двигаться машины?
- На какой свет двигаться нельзя?
- Что такое проезжая часть?
- Что такое тротуар?
- Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.)

Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляют их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них

и едут к регулируемому перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка:

- Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором. Подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.

Ответственность за соблюдение правил. Воспитатель следит за правильностью подачи информации, чтобы не было искажений правил дорожного движения.

Итог. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

2.НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

«Азбука дорожного движения» (из серии «Умные карточки»)

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой набор картонных карточек с комплектами игр и заданий. Игра предназначена для групповых и индивидуальных занятий с детьми от 3 лет и старше.

Правила.

Игра «Построй свою дорогу». Ведущий раскладывает перед ребенком карточки с частями пазла и предлагает построить дорогу по своему усмотрению. Далее ведущий просит взять машинку и проехать по построенной дороге, останавливаясь у знаков. Знаки необходимо назвать и найти карточку с соответствующим крупным знаком.

Игра «Какой знак?». Для этой игры понадобятся карточки с голубой рамкой (знаки для пешеходов). Ведущий предлагает по объяснению найти нужный знак. Можно поменяться ролями: ребенок объясняет, а ведущий находит нужную карточку по его заданию.

Игра «Правильно-неправильно». Ведущий предлагает карточки с похожими сюжетами. Выкладывает перед ребенком одну из них, обсуждает, что на ней изображено и предлагает найти похожую карточку, образовав пару. Обсудить неправильные действия.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Выигрывает игрок, правильно нашедший карточку и объяснивший действия.

Настольная игра «ŠKODA Кроха. Уроки безопасности»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой картонное игровое поле, кубик, фишки, карточки с заданиями и вопросами по ПДД. Игра предназначена для детей 5-7 лет и может быть использована в совместной деятельности детей, детей и воспитателя, детей и родителей.

Правила. В игре участвуют от 2 до 4 игроков. На пути встречаются преграды и препятствия, попадая на них, нужно будет выполнить соответствующие действия. Ведущий предлагает детям отправиться в путь и знакомит с правилами игры:

- Игроки ставят фишки на старт. Очередность фишек игроки обговаривают заранее. Можно договориться, можно тянуть листочки с цифрами для определения очередности и. т.д.
- В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало точек на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них.
- Если фишка останавливается на круге с изображением знака «кирпич», то ход переносится по стрелке назад, если на квадрате с изображением «Пешеходный переход», передвигается по стрелке вперед. А если фишка попала на изображение собаки Алика, то игрок берет из стопки карточку с заданием (вопрос, загадка).

Если игрок не смог дать ответ, то его фишка возвращается на линию старта, а пояснения дают другие игроки.

Побеждает игрок, который первый доберётся до финиша.

Игра строится по принципу икторины. Ведущий заранее кладет карточки рубашкой вверх.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Победителем станет тот, кто быстрее всех доберется до финиша, преодолев все препятствия и преграды на своем пути.

Настольная игра «Правила дорожного движения для маленьких»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой игровое поле (картонное), правила игры (книжечка с яркими рисунками), 13 карточек, 6 фишек и кубик. Игра предназначена для детей от 3 лет и старше.

Правила. Перед началом игры необходимо разложить карточки картинками вверх. Фишки игроков поставить на кружок «Начало пути», определить очередность ходов любым способом (пример: у кого выпадет больше точек на верхней стороне кубика, тот ходит первым). Игроки по очереди бросают кубик, после чего передвигают фишку на количество кружков, равное количеству точек на верхней стороне кубика, следуя по направлению желтой стрелки. Когда фишка попадает на выделенный участок поля, игрок должен найти подходящую для этого участка карточку, положить ее на поле и назвать нарисованные на ней знаки дорожного движения. Если игрок отвечает неправильно, он пропускает ход. Когда игрок попадает на участок, где уже находится карточка, он должен назвать знак дорожного движения, изображенный на этой карточке. Если игрок отвечает неправильно, он пропускает ход. Когда игрок попадает на красный кружок, он делает следующий ход по направлению красной стрелки. Если игрок попадает на значок «люк», он пропускает два хода.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Выигрывает игрок, пришедший первым к кружку «конец пути».

Развивающая игра «Дорожные знаки»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой набор карточек, состоящих из двух элементов с пазловым замком - 18 шт.

Игра «Дорожные знаки» – развивающая игра для детей дошкольного возраста, которая в увлекательной форме познакомит ребёнка с наиболее часто встречающимися дорожными знаками, средствами регулирования дорожного движения и опознавательными знаками транспортных средств. В процессе игры у ребенка развиваются внимание, мышление, память, речь, формируется навык безопасного поведения на улице и в транспорте.

Правила. В игре «Знакомимся со знаками» требуется найти среди имеющихся элементов подходящую половину карточки. В игре «Прятки с дорожными знаками» нужно найти вторые части своих элементов быстрее всех. Игра «Дорожный турнир» – собрать из половинок наибольшее количество карточек.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Выигрывает игрок, правильно подобравший карточки и объяснивший свой выбор.

Домино «Дорога»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой набор картонных фишек. Игра рассчитана на количество игроков от 2 до 6. Предназначена для детей от 7 лет и старше.

На каждой карточке изображен участок дороги. Это может быть прямая часть дороги или изгиб, крестообразный перекресток или перекресток, образованный примыканием второстепенной дороги к главной. На каждой карточке находятся знаки или особенности

дороги, по которым и стыкуются карточки в процессе игры, образуя единое дорожное полотно. Например, две половинки пешеходного перехода или знак парковки и сама парковка со стоящими на ней автомобилями. Все дорожные знаки располагаются по ходу движения (правостороннее движение). В отличие от классического домино, эта игра состоит не из 28, а из 36 карточек и позволяет создавать на игровом поле разветвленную структуру реальной дороги, стыкуя карточки по всем доступным направлениям так, чтобы дорога не прерывалась.

Правила. Перед началом игры сложить все карточки в одну стопку рубашками вверх и тщательно их перемешать. Затем раздать каждому из игроков по 6 карточек. Оставшиеся карточки положить стопкой рубашками вверх так, чтобы до нее могли легко дотянуться все играющие. В процессе игры из карточек выстроить настоящую автодорогу с перекрестками, светофорами и дорожными знаками в соответствии с правилами дорожного движения. Сложность игры состоит в том, что нужно не просто подставлять знак к знаку, а понимать, куда направится водитель, руководствуясь данным знаком. Особенно это касается перекрестков, нужно следить, чтобы в одном направлении были одинаковые сигналы светофора или знаки главной/второстепенной дороги.

Каждый игрок должен посмотреть на свои карточки и, если среди них есть перекресток автомобильных дорог, объявить об этом остальным игрокам. При этом надо помнить, что в правилах дорожного движения перекрестком называется не только пересечение двух дорог, но и место примыкания одной дороги к другой. Игрок, первым объявивший о наличии у него перекрестка, начинает игру, выкладывая карточку на середину стола, после чего ход переходит к сидящему рядом игроку и далее по кругу. Если ни у кого нет карточки перекрестка, то игрок, начинающий игру, определяется по договоренности или по жребию. Он может делать первый ход любой карточкой по своему усмотрению. Игрок, к которому перешел ход, должен среди своих карточек найти подходящую для продолжения дороги в любую из возможных сторон. При этом выкладываемая карточка не должна накладываться на уже выложенные карточки или примыкать к ним, нарушая правила стыковки. За ход игрок может выставить на поле только 1 свою карточку, после чего ход переходит к следующему участнику игры. Если у игрока на руках не оказалось подходящей карточки, то он в этот же ход берет из стопки одну карточку. Если и она не подходит, то ход переходит к следующему игроку. Если карточки в стопке закончились, то игрок пропускает ход.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Игрок, первым выложивший на поле все свои карточки, выигрывает. Игра ведется до тех пор, пока предпоследний игрок не выложит все свои карточки. Если все карточки в стопке закончились, а ни один из игроков не может сделать следующий ход (такая ситуация в домино называется рыбой), то игра заканчивается и выигрывает тот, у кого на руках меньше всего карточек.

Настольная игра-ходилка «Крутые гонки»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой игровое поле в гоночной тематике с заданиями, кубик и кегли-фишки для обозначения игроков и их ходов. В игре могут принимать участие от 2-х до 4-х игроков. Игра рассчитана для детей от 3-х лет.

Правила. Перед началом игры необходимо фишки игроков поставить на «Старт», определить очередность ходов любым способом (пример: у кого выпадет больше точек на верхней стороне кубика, тот ходит первым). Игроки по очереди бросают кубик, после чего передвигают фишку на количество кружков, равное количеству точек на верхней стороне кубика, стремясь первым попасть на финиш и выиграть. В процессе игры если игрок очутился на кружке желтого цвета, необходимо вернуться по стрелочке на указанное количество кружков. Если игрок попал на кружок красного цвета, то он пропускает ход. Кружок зеленого цвета даёт преимущество – сделать дополнительный ход по стрелочке на указанное количество кружков.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. Выигрывает игрок, пришедший первым к финишу.

Познавательная игра «Дорожные знаки»

Примерный вид игры



Описание. Игра представляет собой набор карточек большого размера с дорожными ситуациями, набор маленьких карточек с изображением дорожных знаков. Игра предназначена для детей от 5 лет. Количество играющих от 2-х до 6-ти человек.

Правила. 1 вариант. Игра строится по принципу игры «Лото». Ведущий заранее раскладывает перед игроками карточки большого размера поровну между всеми

участниками игры. Ведущий рассказывает о дорожных знаках. Они бывают предписывающими и указательными – знаки голубого цвета, например, место остановки автобуса, троллейбуса (смотри дорожный знак №1)... Также знаки бывают запрещающие и предупреждающие – знаки красного цвета, например, движение пешеходов запрещено (смотри дорожный знак №32).

Карточки с изображением дорожных знаков остаются у ведущего. Ведущий показывает карточку с изображением какого-либо дорожного знака. Игроки, внимательно посмотрев на свои карточки, определяют, подходит ли данный дорожный знак к тем ситуациям, которые изображены на их карточках. Тот, кто нашел похожую ситуацию, берет карточку с дорожным знаком себе.

2 вариант. Ведущий раскладывает рядами карточки с изображением дорожных знаков рисунком вверх. Карточки с изображением ситуаций на дороге распределяются поровну между участниками игры. Игроки по очереди выкладывают по одной карточке с изображением ситуации напротив соответствующих дорожных знаков.

3 вариант «Кто быстрее?» Для игры понадобятся карточки с изображением дорожных знаков и ситуаций на дороге. Карточки с изображением дорожных знаков раздаются поровну участникам игры. Карточки с изображением ситуаций на дороге выкладываются на середину стола картинкой вверх. По сигналу игроки начинают подбирать карточки с изображениями ситуаций на дороге к соответствующим дорожным знакам.

Ответственность за соблюдение правил. Ведущий оценивает качество и правильность выполнения задания.

Итог. 1 вариант. Побеждает тот, кто первым без ошибок закрыл все свои карточки. Необходимо побуждать детей пояснять свой выбор.

2 вариант. Выигрывает тот, кто разложил все свои карточки, не сделав ни одной ошибки.

3 вариант. Побеждает тот, кто первым правильно подберет все пары к своим карточкам.

3.ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

«Угадай транспорт»

Цель: закрепить представления детей о транспорте, умение по описанию (загадке) узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

Материал: картинки (карточки) с изображением транспорта.

Правила: Ведущий загадывает детям загадки о видах транспорта. Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением.

Дом по улице идёт, На работу нас везёт.	Не летает, не жужжит, Жук по улице бежит.
--	--

Не на курьих тонких ножках, А в резиновых сапожках. (Автобус)	И горят в глазах жука Два блестящих огонька. (Автомобиль)
У него — два колеса И седло на раме. Две педали есть внизу, Крутят их ногами. (Велосипед)	Без разгона ввысь взлетает, Стрекозу напоминает, Отправляется в полёт Наш российский ... (Вертолёт)
Спозаранку за окошком Стук, и звон, и кутерьма. По прямым стальным дорожкам Ходят красные дома. (Трамвай)	По асфальту идёт дом, Ребятишек много в нём, А над крышей вожжи, Он ходить без них не может. (Троллейбус)

Итог. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победитель.

Лото «Играй да смекай!»

Цель: учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; развивать умственные способности и зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Материал: таблицы с изображением дорожных знаков, пустые карточки.

Правила: В игре участвуют 4-6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Ведущий читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице.

Эй, водитель осторожно! Ехать быстро невозможно. Знают люди все на свете- В этом месте ходят дети! (Знак «Дети»)	Никогда не подведет Нас подземный переход: Дорога пешеходная В нем всегда свободная. (Знак «Подземный переход»)
Этой зебры на дороге Я нисколько не боюсь Если все вокруг в порядке, По полоскам в путь пушусь. (Знак «Пешеходный переход»)	Под этим знаком, как ни странно, Все ждут чего-то постоянно. Кто-то сидя, кто-то стоя... Что за место здесь такое? (Знак «Место остановки автобуса»)
Чудо конь велосипед, Можно ехать или нет? Странный этот синий знак, не понять его никак! (Знак «Велосипедная дорожка»)	Видно строить будут дом- Кирпичи висят кругом. Но у нашего двора Стройплощадка не видна. (Знак «Въезд запрещён»)

Итог. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

«Подумай – отгадай»

Цель: уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость.

Материал: фишки.

Правила: Ведущий задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, не выкрикивает, а поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку.

Вопросы:

- Сколько колес у легкового автомобиля? (4)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (Водитель)
- Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта)
- По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП)- Какой свет верхний на светофоре? (Красный)
- Сколько сигналов у светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и полицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке).

Итог. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

«Собери знак»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах.

Материал: в конвертах пазлы – дорожные знаки, фишки.

Правила: Воспитатель рассказывает детям по экипажам и по общей команде (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 минут игра прекращается.

Итог. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель дает экипажу фишку.

«Красный - зеленый»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, находчивость.

Материал: воздушные шары красного и зеленого цвета.

Правила: Нужно взять два шарика – зелёный и красный. Ведущий дает ребенку в руку красный шарик, ребёнок – называет запрещающий знак. Если зелёный шарик, называет знак разрешающий, предписывающий. Не называет – выбывает из игры.

Итог. Победитель получает в награду воздушный шарик.

«Автомульты»

Цель: учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства, правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

Правила: Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (Вареньем)
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед)
5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)
6. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте)
7. Личный транспорт Бабы-Яги? (Ступа)
8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)
9. Ехали медведи на велосипеде,
А за ними кот
Задом наперед,
А за ним комарики...
На чем летали комарики? (На воздушном шарике.)
10. На чём катался Кай? (На санках)
11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)
12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)

Итог. Выигрывает тот, кто проявляет большую активность.

«Вопросы и ответы»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведение на улице;

развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети отвечают, за правильный ответ вручается фишка.

1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар)
2. Где можно гулять детям? (во дворе)
3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)
4. Где люди ждут транспорт? (на остановке)
5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)
6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый)
8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)
9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель)
10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса)
11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)
12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)
13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)
14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.)

Итог. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

«Машины»

Цель: формировать умение складывать изображение машины из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

Материал: схемы с изображением машин, состоящих из разных геометрических фигур (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг); детали геометрического конструктора – мозаики.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривают, из каких частей состоят машины (кузов, кабина, колеса); какие геометрические фигуры используются (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг). Далее воспитатель предлагает из деталей геометрического конструктора – мозаики выложить изображение машины на плоскости стола, опираясь на схему.

Итог. Побеждает тот, кто быстрее справился с заданием.

«Да, нет»

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Правила: Воспитатель задает вопросы, дети хором отвечают «да» или «нет».

Светофор знаком всем детям?

Знают все его на свете?

Он дежурит у дороги?

У него есть руки, ноги?

Есть фонарики – три глаза?!

Он включает все их сразу?

Вот включил он красный свет

Это значит, хода нет?

На какой идти нам надо?

Синий - может быть преградой?

А на жёлтый мы пойдём?

На зелёный - запоём?

Ну, наверное, тогда

На зелёный встанем, да?

Пробежать на красный можно?

Ну, а если осторожно?

А гуськом пройти тогда,

То, конечно, можно? Да!

Верю я глазам, ушам

Светофор знаком всем вам!

И, конечно, очень рад

Я за грамотных ребят!

Итог. Ребята, которые ни разу не ошиблись, объявляются победителями.

«Это я, это я, это все мои друзья!»

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Правила: Воспитатель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны – молчат.

Кто из вас, когда спешит,

Перед транспортом бежит?

Кто из вас идёт вперёд

Только там, где переход? (это я, это я...)

Знает кто, что красный свет-

Это значит - хода нет? (это я, это я...)

Кто летит вперед так скоро,

Что не видит светофора?

Знает кто, что свет зелёный

Это значит - путь открыт? (это я, это я...)

Кто, скажите, из трамвая

На дорогу выбегает?

Кто из вас, идя домой,

Держит путь по мостовой?

Кто из вас в трамвае тесном

Уступает взрослым место? (это я, это я...).

Итог. Ребята, которые ни разу не ошиблись, объявляются победителями.

«Наша улица»

Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно - указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрестком; автомобили (игрушки); куклы - пешеходы; куклы - водители; светофор (игрушка); дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

Правила: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

Итог: Ребята решают сложные логические задачи по безопасности дорожного движения, отрабатывают навыки безопасного перехода проезжей части.

«Поставь дорожный знак»

Цель: учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания» (информационно-указательные); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных переходов, зданий, перекрестков, машины.

Правила: Разыгрывание различных дорожных ситуаций.

Итог: Ребята решают сложные логические задачи по безопасности дорожного движения

«Улица города»

Цель: уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспортных средств

Материал: макет улицы; деревья; автомобили; куклы - пешеходы; светофор; дорожные знаки.

Правила: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

Итог: Ребята решают сложные логические задачи по безопасности дорожного движения, отрабатывают навыки безопасного перехода проезжей части.

«Выполни поручение»

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Правила: Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поесть в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

Итог: Ребята решают сложные логические задачи по безопасности дорожного движения

«Повороты»

Цель: развивать координацию движений рук (вправо, влево).

Материал: знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.

Подготовка к игре: Дети строятся в шеренгу лицом к ведущему. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У ведущего знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

Правила: Если ведущий показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.

«Угадай знак»

Цель: закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: дорожные знаки, жетоны.

Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга.

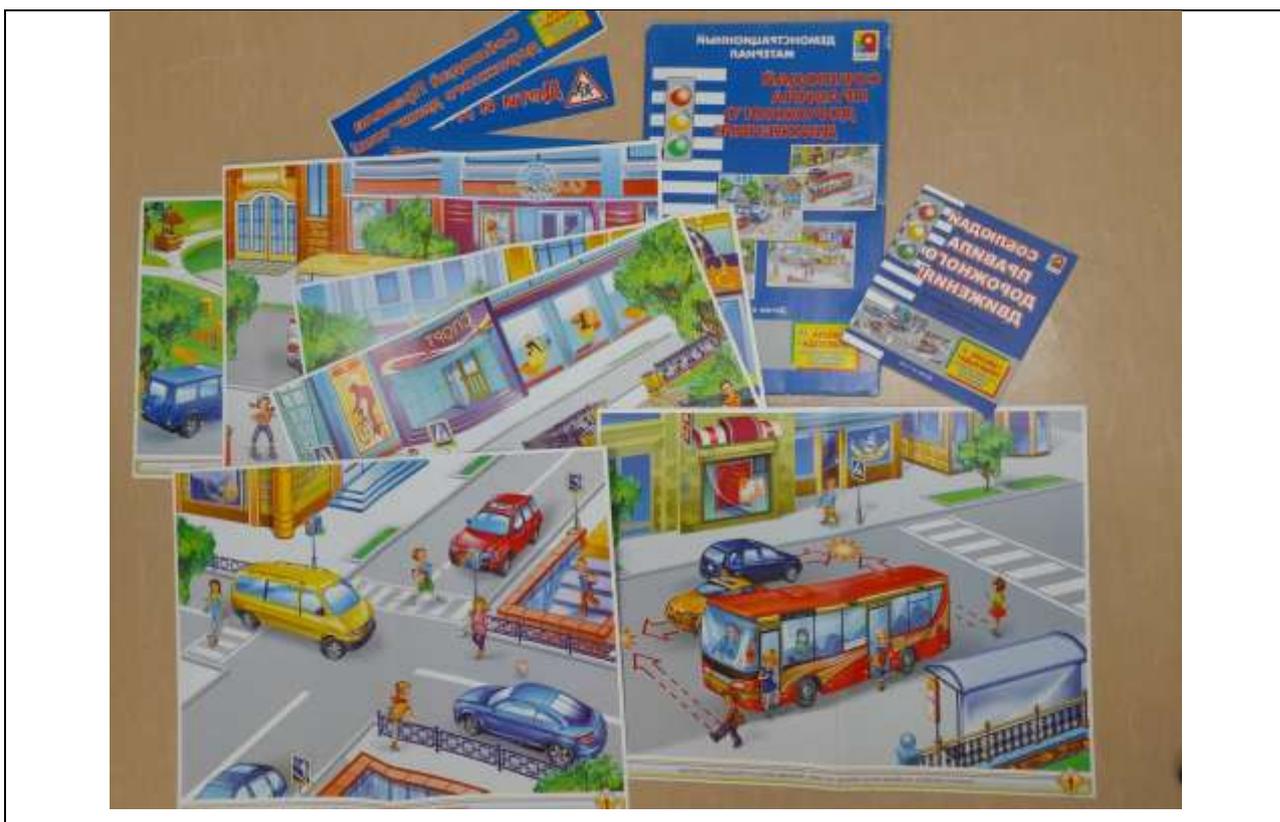
Правила: Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон.

Итог: В конце игры подсчитывают, у кого сколько жетонов, и определяют победителей

«Автошкола»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в ориентировке в пространстве и во времени.

Материал: Двойной лист картона: на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны правила.



Ход игры: Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

«Узнай знак»

Цель: закреплять знания детей о дорожных знаках.

Материал: 2 картонных диска, соединенных в центре винтом. На нижнем круге вдоль края приклеены обозначения дорожных знаков. На внешнем круге у края вырезается окошко по размеру чуть больше дорожных знаков. Вращая диск, ребенок находит нужный знак.

Правила: Детям показывают картинку, изображающую ситуацию на дороге. Они должны найти дорожный знак, который здесь необходимо поставить.

«На островке»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует обходить разные виды транспорта; знакомить с наиболее типичными дорожно-транспортными ситуациями и соответствующими правилами поведения пешеходов.

Материал: картинки, изображающие различные ситуации с участием пешеходов, дорожные знаки, светофор.

Правила: Дети должны рассмотреть и объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, пассажиров, водителей; объяснить необходимость установки нужного дорожного знака.

«Четвертый лишний»

1. Назовите лишнего участника дорожного движения:

Грузовик

Дом

«Скорая помощь»

Снегоуборочная машина

2. Назовите лишнее средство транспорта:

Легковая машина

Грузовая машина

Автобус

Детская коляска

3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному транспорту:

Автобус

Трамвай

Грузовик

Троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

Красный

Синий

Желтый

Зеленый

«Игра в слова»

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода, зеленый свет, стоит дома

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет, кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в школу (детский сад), тротуар, булочная, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский сад.

«Игра в мяч»

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.

Материал: мяч.

Правила: Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Воспитатель: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход.

Воспитатель: Кто машину ведет?

Ребенок: Водитель.

Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора?

Ребенок: Три глаза.

Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Стой и жди.

Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Подожди.

Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Можете идти.

Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной...

Ребенок: Дорожке.

Воспитатель: Где мы автобус ждем?

Ребенок: На остановке.

Воспитатель: Где играем в прятки?

Ребенок: На детской площадке.

«Слушай - запоминай»

Цель: закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на улице.

Материал: жезл для регулирования дорожного движения.

Правила: Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры, передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице. Например, «Назовите одно из правил поведения пешехода на улице» – «Нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом». Нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.

Итог: Если ответ правильный, ведущий передает жезл другому участнику игры и т.д.

4.ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижные игры для детей младшей группы

«Трамвай»

Цель: Закрепить знание сигналов светофора; выработать навыки совместного труда; развивать внимательность.

Правила: Дети становятся в колонну по двое (парами) и берутся по обе стороны за шнур. Один ребёнок держится правой рукой, другой - левой. Когда ведущий поднимает флажок зеленого цвета, дети выполняют ходьбу или бег вперед. Если ведущий поднимает желтый флажок, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

«Автомобили»

Цель: Закреплять знание о видах транспорта; развивать ориентировку в пространстве, ходьбу и бег врассыпную, быстроту.

Правила: Играющим дают обручи – рули автомобилей. Дети передвигаются шагом и бегом в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, и при этом вращают руль. **Усложнение.** Добавить правило - двигаться только при поднятом зеленом флажке, с появлением красного останавливаться

«Птицы и автомобиль»

Цель: Обучать ритмичным движениям под музыку; научить остерегаться движущихся машин.

Правила: «Дети – птички» летают» по залу (площадке), взмахивают руками – крыльями.
Воспитатель.

Прилетели птички,
Птички - невелички.
Всё летели, всё летели,
Крыльями махали.
На дорожку прилетели,
Зернышки клевали.
Дети присаживаются, постукивая пальцами по коленям. Воспитатель берёт в руки игрушечный автомобиль.
Воспитатель.
Автомобиль по улице бежит,
Пыхтит, спешит, в рожок трубит.
Тра-та-та, берегись, берегись!
Тра-та-та, берегись посторонись!
Дети-птички бегут от автомобиля в обозначенное место.

«Красный, желтый, зеленый»

Цель: Закреплять знание сигналов светофора; развивать внимательность и умение действовать по сигналу.

Правила: Дети под музыку либо останавливаются (при показе красной карточки), либо приседают (при показе желтой), либо совершают движения в одном направлении (при показе зеленой карточки).

«Бегущий светофор»

Цель: Учить следовать сигналам светофора; развивать внимательность, выдержку.

Правила: Дети ходят враспынную по залу (площадке). У ведущего (взрослого) в руках три флажка (красного, желтого и зеленого цвета). Время от времени он поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться по залу (площадке); если желтый – прыгают на месте; если красный – останавливаются там, где их застал сигнал.

«Веселые машинки»

Цель: Учить реагировать на сигнал.

Правила: Игроки – «машинки» находятся на площадке. Каждый игрок держит в руках обруч – «руль». По команде «Машинки, в путь!» дети разбегаются по площадке и «рулят» обручем. По команде «Машинки, в гараж!» кладут обруч на пол, становятся в него.

Подвижные игры для детей средней группы

«Островок безопасности»

Цель: Закреплять знание сигналов светофора; развивать внимательность и умение действовать по сигналу.

Правила: Дети совершают различные движения под музыку. Когда музыка останавливается, они должны быстро занять «островок безопасности», начерченный или выложенный из шнуров в центре зала (площадки).

«Веселый трамвайчик»

Цель: Закреплять представления о транспорте.

Правила:

Воспитатель:

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 - трамвайчики, водитель трамвая держит в руках обруч; вторая – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает место в обруче. Конечная остановка – на противоположенной стороне зала.

«Цветные автомобили»

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.

Правила: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета, как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета, выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок (сигнал) другого цвета, и игра возобновляется.

Ведущий может одновременно поднять все флажки, и тогда все автомобили двигаются; тем самым игра усложняется. В начале игры можно цвет озвучить: «Выезжают зеленые автомобили», «Красные возвращаются в гараж»

«Зажги светофор»

Цель: Закреплять знание сигналов светофора, навыки передачи мяча; обучать действовать в командной игре.

Правила: Дети стоят в колоннах. Первый играющий – капитан. Он получает три воздушных шара или мяча красного, желтого, зеленого цвета, по сигналу передает их по одному членам команды. Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх – зажжен первый, красный сигнал. Капитан может передавать следующий шар. Выигрывает команда, которая быстрее «зажжет» все три сигнала.

«Передай жезл»

Цель: Закреплять знание правил дорожного движения; развивать координацию движений.

Правила: Дети выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева. Обязательное условие: принять жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет 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 либо знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

«Будь внимательным»

Цель: Закреплять умение действовать по сигналу, знание правил дорожного движения.

Ход игры: Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения (воспитателя). По сигналу «Светофор!» стоят на месте; по сигналу «Переход!» шагают; по сигналу «Автомобиль!» бегают в рассыпную по залу.

Подвижные игры для детей старшей и подготовительной групп

«Разные машины»

Цель: Объяснить значение жестов регулировщика; развивать сноровку и внимательность.

Правила: Дети делятся на две команды: «грузовые машины» и «легковые машины». Ведущий – регулировщик дорожного движения – восклицает: «грузовые машины!», и те быстро «едут» к своей черте. А легковые машины пускаются за ними, стараясь осалить. Наступает черед легковых машин ехать к своей черте. И так несколько раз подряд. Важно, чтобы число выездов у грузовых и легковых машин в конце игры вышло одинаково.

«Автобусы»

Цель: Закреплять знание правил дорожного движения; развивать умение взаимодействовать в команде.

Правила: Дети делятся на команды. Первый игрок – «водитель», остальные – «пассажиры». В 6-ти-7-ми метрах от каждой команды ставят флажки. По сигналу «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 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.

«К своим знакам»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Правила: Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, 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.

«Сигналы светофора»

Цель: развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

Материал: мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки.

Правила: На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.

«Зебра»

Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: полоски белой бумаги (картона).

Правила: Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). По сигналу первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и

возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

«Глазомер»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет, развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Материал: дорожные знаки.

Правила: В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

«Грузовики»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Правила: Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

«Стоп»

Цель: Развивать быстроту реакции, умение быстро действовать по сигналу.

Правила: На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится исходная линия исходная, на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается круг диаметром – 2-3 шага – место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!». При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «Стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «Стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т.д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «Стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

6.ДИНАМИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ

Физкультминутки

1.«Светофор»

Выполняй закон простой: (ходьба на месте)

Красный свет зажегся – стой! (стоя руки в стороны)

Желтый вспыхнул – подожди! (руки на пояс)

А зеленый свет – иди. (ходьба на месте)»

2.«Улица»

Через улицу, дружок,

Не беги наискосок, (бег на месте)

А без риска и хлопот

Там иди, где переход. (ходьба на месте)

3.«Светофор»

Красный свет вам скажет: «Нет!»

Сдержанно и строго. (руки на поясе, повороты головы влево, вправо)

Желтый свет дает совет

Подождать немного. (руки на поясе, движение плечами вверх, вниз)

А зеленый свет горит –

Проходите, говорит. (ходьба на месте)

4.«Пешеход»

Мы по улице шагаем, (ходьба на месте)

И ворон мы не считаем.(ходьба с хлопками)

Смело мы идем вперед,

Где пешеходный переход. (ходьба на месте)

Когда дорогу перешли,

Можно прыгать: раз, два, три. (прыжки на месте)

5.«Мы в автобус дружно сели»

Мы в автобус дружно сели

И в окошко посмотрели.

Влево, вправо,

Влево, вправо.

Наш шофер педаль нажал,

И автобус побежал.

(дети выполняют движения в соответствии с текстом)

6.«Мы шагаем»

Большие ноги

шли по дороге:

Топ, топ, топ.

Топ, топ, топ. (ходьба на месте)

Маленькие ноги

Бежали по дороге:

Топ, топ, топ, топ, топ,

Топ, топ, топ, топ, топ. (бег на месте)

7.«Постовой»

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людам 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)

8.«Едем в Москву»

Наши маленькие ноги

Шагают бойко по дороге (маршируют на первое четверостишье)

Путь везде открыт для нас,

Пешеходы мы сейчас

А теперь мы побежим,

Мы ведь к поезду спешим (бегут на второе четверостишье)

Опоздать боялись мы

Очень беспокоились

Вот теперь мы пассажиры (салятся)

Хорошо устроились

Долго, долго ехали

И в Москву приехали (встают любуются)
Красивый город и большой
Гостей встречает он с душой
Многоэтажные дома, улицы (широкие смотрят вверх)
Поток машин туда- сюда
Скорости высокие (крутят головой в разные стороны)
Все у нас без исключения
Знают правила движенья (грозят пальчиками)
Мы дороги переходим
На зеленый свет
Если красный загорится
Стоп! Дороги нет (повторяют это четверостишье)
Нам Москва понравилась
Хорошая Москва! (качают головой).

Пальчиковая гимнастика

1.«Дорожных правил очень много»

Раз - Внимание дорога!
Два - сигналы светофора,
Три – смотри дорожный знак,
А четыре – «переход».
Правила все надо знать
И всегда их выполнять.

2.«Автомобиль»

В «Автомобиль» друзья играли. (сжимают и разжимают кулаки)
Вот из чего его собрали:
Двигатель, капот и фары (сгибают поочередно пальцы на руке)
И колеса по две пары.
Есть багажник для вещей,
Бардачок – для мелочей.
Есть в нем руль – для поворота
И салон, где едет кто-то. (крутят руль)
Есть и звуковой сигнал,
Пешеход, чтоб услышал. (хлопают в ладоши)

3.«Мы пешеходы»

Все пальчики водители (сжимают и разжимают кулаки)

Машиной управляют! (крутят рули)
А так все пешеходы («ходьба» двумя пальцами по столу)
Идут и не скучают
Идут по тротуару
Все правилу верны!
Все держатся лишь правой
Лишь правой стороны.

4.«Гонки»

Дети берут в руки маленькую машинку.
Раз, два, три, четыре, пять,
Можно гонки начинать.
По кругу, по кругу, вперед и назад.
(водят машинку по каждому пальчику, по пальцам, которые слегка согнуты)
Но пальцы машинку мою тормозят.
Закрылись.
Машинка стоит в гараже.
И фары погасли, не светят уже.
(сжимают пальцы в кулак, заглядывают в маленькую щелочку в кулаке)

Гимнастика для глаз

1.«Светофор»

Красный! (зжмуриться)
Желтый свет! (моргаем глазами)
Зеленый свет! (движение глазами влево, вправо)

2.«Автобус»

Мы в автобусе сидим,
Во все стороны глядим. (движение глазами влево, вправо)
Внизу речка – глубоко, (глаза вниз)
Вверху птички – высоко. (глаза вверх)
Щётки по стеклу шуршат (движение глазами влево, вправо)
Все капельки смести хотят. (быстро моргаем глазами)
Колёса закружились
Вперёд мы покатались. (круговые движения глазами)