Подвижные игры для детей 3-5 лет по ПДД

[**Подвижная игра «Стоп!»**](http://svetlyachok40.blogspot.com/2014/10/blog-post_96.html)

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

*Ход игры.*

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (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, становиться водящим.  
Игра возобновляется с новым водящим.

**Подвижная игра – аттракцион «Внимание, пешеход»**

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цве­та сигналов светофора.  
Регулировщик — 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.

**Подвижная 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.

**Подвижная 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.

**Подвижная 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.

**Подвижная 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 свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

**Подвижная игра «Гараж»**

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки 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.

**Подвижная игра «Грузовики»**

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?

**Подвижная 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, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

**Подвижная игра «Заяц»**

Едет зайка на трамвае,

Едет зайка, рассуждает:

«Если я купил билет,

кто я: заяц или нет?» (А.Шибаев)

«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.

**Подвижная 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 отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задает один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

Отряд, правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будут вручен вымпел «Пешеходам - отличникам».

**Подвижная игра «Иду по дорожке»**

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

**Подвижная 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.

**Подвижная 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.

**Подвижная 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!».

**Подвижная 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 участники 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.

**«Угадай, какой знак?»**

**Цель:** Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.  
**Ходигры**:  
*1-й вариант.* Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

*2-й вариант.* Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

*3-й вариант.* Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

**«Светофор»**

**Цель:** Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

**Материал:** Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

**Ход игры:**

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины ( по проезжей части) или фигурки детей ( по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков),считается победителем.

**«Найди нужный знак»**

**Цель:** Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

**Материал:** 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

**Ход игры:**

*1-й вариант.*Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

*2-й вариант.* Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

**«Водители»**

**Цели:**Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

**Материал:**Несколько игровых полей, машина, игрушки.

**Ход игры:**

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

**«Правила дорожного движения»**

**Цели**: Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

**Ход игры:**

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

**«По дороге»**

**Цели:** Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

**Материал:** Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

**Ход игры:**

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

**«Учим дорожные знаки»**

**Цель:** Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

**Материал:** Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры:

Между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выиграет тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

**«Знай и выполняй правила уличного движения»**

**Цель**: Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

**Материал**: Иллюстрации улиц города.

**Ход игры:**

Детям загадывается загадка про светофор, проводиться обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

**«Мы - пассажиры»**

**Цели:** Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

**Материал:** Картинки с дорожными ситуациями.

**Ход игры:**

Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

**«Дорожная азбука»**

**Цель:** Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

**Материал:** Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

**«Разрезные знаки»**

**Цели:** Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

**Материал:** Разрезные знаки; образцы знаков.

**Ход игры:**

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

**Сюжетно-ролевая игра «Шофер»**

*1.Образовательная область «Социализация»:*

- учить детей развивать интерес к различным видам игр;

-развивать умение выбирать роль, формировать

умения взаимодействовать в сюжетах с двумя действующими

лицами(шофер-пассажир).

поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли.

*Образовательная область «Коммуникация»:*

расширять и активизировать словарный запас детей на основе обогащения представлений о ближайшем окружении; продолжать учить детей называть животных и фрукты;

формировать умение вести диалог с педагогом: слушать и понимать заданный вопрос, понятно отвечать на него.

*Образовательная область «Познание»:*

продолжать закреплять умение выделять геометрические фигуры: квадрат, круг, треугольник;

продолжать различать понятия «один», «много», развивать умение детей понимать вопрос «сколько?»; при ответе пользоваться словами «много», «один».

*Образовательная область «Физическая культура»:*

поощрять участия детей в совместных играх и физических упражнениях;

формировать у детей положительные эмоции, активность в самостоятельной двигательной активности.

*Образовательная область «Музыка»:*

обогащать у детей музыкальные впечатления.

*Оборудование*: кепка, руль, билеты с рисунками геометрических фигур, ёлка, шишки, корзинка, демонстрационный материал на тему «Фрукты», стулья, магнитофон, диск.

- Ребята, сколько гостей пришли к нам в детский сад? Давайте, поздороваемся с ними.

- Ребята, я вижу, что у вас хорошее настроение. Сейчас мы с вами встанем в круг и улыбнёмся друг другу. И начнём с вами наше занятие.

- Ребята, я вас приглашаю сегодня в путешествие в лес. Поедем?

- Да, поедем.

- Ребята, а ведь до леса далеко. Как нам туда добираться? (Выслушать ответы).

- Ребята, а ведь ещё есть и другие машины. Давайте, посмотрим на эти картинки. Это что?

- Трамвай, троллейбус, автобус, КамАЗ, поезд, легковая машина.

- Как их можно назвать одним словом?

- Транспорт.

- Правильно, транспорт. Есть разные виды транспорта – одни летают в небе, другие – ездят по дорогам, третьи – плавают по морям и океанам. Есть даже подземный транспорт – метро.

Дети отошли от интерактивной доски.

- Ребята, сейчас я вам загадаю загадку. А вы внимательно слушайте. Отгадка будет тем транспортом, на чём мы поедем в лес.

Загадка: Маленькие домики по улице бегут, мальчиков и девочек домики везут.

- Что это ребята?

- Автобус.

- Правильно, автобус.

- А кто управляет автобусом?

- Шофёр.

- Ещё каким словом можно заменить слово «шофёр»?

- Водитель.

- Чтобы поехать в лес, нам сейчас тоже надо выбрать шофёра. А шофёра будем выбирать с помощью считалочки. Ребята, встаньте в круг.

Один, два, три, четыре, пять

Мы собрались поиграть

К нам сорока прилетела

И тебе водить велела.

- У нас шофёр известен, чего не хватает? Слушать ответы.

- Руль.

- Правильно (Ребенку одеваю кепку, даю руль).

- Вот у нас шофёр готов. А мы с вами будем пассажирами. Чтобы сесть в автобус, нам нужны билеты. А билеты у нас волшебные. Если найдете ответы, билеты ваши.

Золотые, наливные,

На ветвях они висят

С аппетитом их едят

Они старых молодят. (Яблоки)

Отгадай мою загадку:

Плод душистый, мягкий

Гладкий.

Чуть изогнутый на вид,

Желтой кожурой покрыт,

Лакомство для обезьян,

Мы зовём его … (Банан).

Этот плод продолговатый

Витаминами богатый

Его варят, его сушат –

Называется он … (Груша).

Хоть и очень кислый он

В чай положим мы … (Лимон).

Дети отгадывают загадки, на доске – рисунки.

- Молодцы, ребята. Правильно отгадали загадки. Теперь билеты ваши. (Воспитатель раздает билеты. На каждом билете нарисованы геометрические фигуры: треугольник, круг, квадрат).

- Ребята, вы свои места должны найти по этим рисункам. Скажите, пожалуйста, что там нарисовано?

- Треугольник, квадрат, круг.

- Все нашли свои места?

- Да.

- Садитесь. Поехали.

Дети садятся на заранее приготовленные места.

Музыка. 1 куплет песню поем. «Весёлые путешественники».

- Ребята, вот мы приехали в лес. Выйдем на полянку. Смотрите, какой красивый лес. Лес – это дом для растений и животных. В лесу растёт много разных деревьев и кустарников, лесных ягод и грибов. Живут разные животные. Давайте, вместе вспомним, какие животные живут у нас в лесу? Кто знает про животных загадки?

Один ребёнок загадывает загадку, а остальные дети отгадывают.

Комочек пуха

Длинное ухо

Прыгает ловко

Любит морковку… (Заяц)

Хожу в пушистой шубе

Живу в густом лесу

В лесу на старом дупле

Орешки грызу… (Белка)

Кто зимой холодной

Бродит злой, голодный… (Волк)

Хитрая плутовка,

Рыжая головка

Хвост пушистый – краса

А зовут её…(Лиса)

Он в берлоге спит зимой

Под большущую сосной

А когда придет весна

Просыпается от сна… (Медведь)

- Молодцы, ребята. А как мы их называем одним словом?

- Дикие животные.

- Да, мои хорошие, правильно. Они живут в лесу. Из-за этого их называют дикими животными.

- Ребята, посмотрите, кто это на нас с ёлочки смотрит?

- Белочка.

- Давайте, мы с ней поздороваемся.

- Здравствуй, белочка.

- Ребята, какая красивая белочка. Ушки маленькие, хвостик пушистый, глазки круглые. Потрогайте белочку, какая у неё шубка?

- Мягкая, пушистая.

- Где живет белочка, ребята?

- В дупле.

- У белочки есть в дупле кладовочка, что там она хранит? (Слушать ответы).

- Правильно, запасы: грибы, орехи, шишки. Давайте, и мы угостим белочку. Поможем белочке собирать с ёлки шишки.

Воспитатель вместе с детьми собирает шишки в корзинку.

- Саша, ты сколько шишек положил в корзинку? (Одну).

- Надя, а ты сколько положила? (Один).

- А сейчас, сколько стало шишек в корзинке? (Много).

- Ребята, мы с вами собрали все шишки. Поставим нашу корзинку с шишками под ёлочку, белочке в подарок.

А сейчас, пора вернуться в детский сад.

Погуляли мы в лесу

Повидали всю красу

А теперь пора прощаться

В детский садик возвращаться.

Садитесь в автобус, занимайте свои места. Дети садятся. Поём песню

- Ребята, вот мы приехали с вами в наш детский сад. Выходим из автобуса. Куда мы с вами ездили в путешествие?

- В лес.

- Да, ребята. Сегодня мы с вами были в лесу, узнали о диких животных, о транспорте, о фруктах. Вы мне очень понравились. Молодцы.

**Сюжетно-ролевые игры по пдд** **«Пассажиры»**

*Информационная часть.*

Рассказать детям: о правилах поведения в общественном транспорте и обязанностях пассажиров; о том, где надо ожидать транспортное средство перед посадкой; правилах поведения в легковом автомобиле; познакомить с профессией кондуктора

*Атрибуты:*

- Шапочка кондуктора,

- Таблички остановок

*Создание проблемной ситуации:*Детей пригласили в музей.

*Задача детей:* подобрать безопасный способ передвижения.

**Сюжетно-ролевая игра «Автозаправочная станция» (АЗС)**

*Описание, материала:*

Материал сюжетно-ролевой игры может быть использован воспитателями с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Материал поможет воспитателям организовать сюжетно-ролевую игру, пополнить уголки ПДД, воспитать устойчивый интерес к игре.

*Цель:*

- Расширять представления о труде транспортников, об общественно значимости их деятельности, уточнить в игре общественное значение транспорта.

- Познакомить детей с отражением количественных отношений: разным машинам требуется разное количество бензина, оператор отпускает.

- Столько литров бензина, сколько указано в талоне, стрелка на бензоколонке останавливается на цифре, соответствующей названному количеству.

- Помочь детям осмыслить роли оператора, диспетчера, шофера.

- Закрепить знания правил дорожного движения.

- Воспитывать устойчивый интерес к игре, формировать умение подчинять своим желаниям коллектив.

*Предварительная работа:*

1. Экскурсия на улицу к перекрестку: наблюдение за движением транспорта; знакомство со светофором.

2. Последующее знакомство с дорожными знаками, их изготовление.

3. Беседа о правилах дорожного движения.

4. Проведение сопутствующих дидактических игр «На улице», «Улица», «Кому что нужно для работы», «Бензозаправочная станция» и др.

5. Сюжетно-дидактическая игра «Бензозаправочная станция (с математическим содержанием).

6. Рассматривание фотографий и иллюстраций, связанных с движением транспорта.

7. Чтение художественных произведений С.Маршака, С.Михалкова, В.Житкова и др.

8. Экскурсии к бензозаправочной станции: наблюдение за работой оператора, отпускающего бензин и ГЭС (горюче-смазочные материалы).

*Роли в игре:*

1. Оператор - 1 ребенок;

2. Водители машин - 3 ребенка;

3. Обслуживающий персонал - 3 ребенка;

4. Кассир-оператор - 2 ребенка;

5. Автослесарь - 3 ребенка;

6. Мойщики - 2 ребенка;

7. Продавец магазина - 1 ребенок.

*Предметно-игровая среда:*

1. Бензоколонки.

2. Касса.

3. Пожарный щит (топор, огнетушители, песок, ведра).

4. Табло цен на бензин.

5. Дорожные знаки.

6. Талоны на бензин и ДТ (трехцветные).

7. Бумажные деньги.

8. Кассовый аппарат.

9. Чеки.

10.Телефонный аппарат.

11. Микрофон.

12.Форма для обслуживающего персонала.

13.Магазин сопутствующих товаров.

14. Товары в дорогу (чай, брикеты с кексами, тартинками, шоколад).

**Беседа с детьми средней группы "Зачем нужны дорожные знаки".**

**Цель:**

Способствовать безопасному поведению детей на дороге.

**Задачи:**

   Закрепить знания детей о правилах поведения на улице;  вспомнить известные дорожные знаки – переход; познакомить с новыми знаками: «зебра»,    внимание, осторожно, дети.

  Развивать логическое мышление, память, внимание, воображение.

  Воспитывать у детей умение применять полученные знания в жизни.

**Материал:**

     Дорожные знаки  (« Пешеходный переход», предупреждающие знаки, запрещающие знаки, указательные знаки).

**Ход занятия:**

    Воспитатель:

- Ребята!  Вы ходите  по улицам с папами и мамами, и уже скоро  пойдете в школу, и вам придется ходить по улицам самостоятельно. По улицам и дорогам движется много машин, и переходить улицу в неположенных местах, где захочется, опасно. Со стороны может показаться, что на улице царит полный беспорядок: по проезжей части едут автобусы, машины. На тротуарах полно спешащих людей. На самом деле все движение на улице происходит по строгим правилам – правилам дорожного движения.

Чтобы улицей бурливой,

Шумной, звонкой, говорливой

И проехать, и пройти –

Будь внимателен в пути!

Есть на каждом перекрестке

Пешеходный переход,

Перейти дорогу просто

Здесь без риска и хлопот.

 Воспитатель показывает детям дорожные знаки и читает стихотворение:

Город, в котором

С тобой мы живем,

Можно по праву

Сравнить с букварем.

Вот она, азбука –

Над головой.

Что такое, в самом деле,

Словно мы на карусели!

Мы на площади с тобой, -

Здесь дороги нет прямой.

Азбука улиц,

Проспектов, дорог,

Город дает нам

Все время урок.

Я. Пишумов

      Какой же урок дает нам каждый день улица?

      На улицах много разных дорожных знаков. Дорожные знаки – лучшие друзья водителей и пешеходов. Каждый знак имеет свое название. Дорожные знаки рассказывают о том, какова дорога, как надо ехать, что разрешается и чего нельзя делать.

      Знаки – предупреждения: будь осторожен, впереди опасность. А какая опасность? Об этом расскажет изображение на дорожном знаке. Например, знак « Дети» сообщает водителю – будь внимательным.

      Круглые знаки с красным окаймлением на желтом или белом фоне – запрещающие знаки. Самый строгий из них – «Движение запрещено». Этот знак запрещает двигаться и автобусам, и машинам.

     Знак «Въезд запрещен» не разрешает въезд на улицу ни одной машине.

     Квадратные знаки голубого цвета указательные. Они укажут дорогу в столовую, к телефону.

     Дорожные знаки, с которыми дети познакомились на занятии, расставляют в игровом уголке.

Подвижная 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.