



Игры по правилам Дорожного Движения для детей 4-5 лет

Картотеку
разработала:
Чиждова
Юлия
Васильевна

2026г.



«Автошкола»

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

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.



«Весёлый жезл»

Цель: обобщить представление о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

Правила: слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовёт больше правил для пешеходов. Давать ответ можно, только получив жезл.

Ход игры: воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила.

Воспитатель. Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится.

Жезл переходит поочерёдно из одной команды в другую. Дети называют правила.

Дети. Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.



«Вопросы и ответы»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения 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. Побеждает команда, которая набрала большее количество фишек.

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)



«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.

Ход игры: 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.



«Где мое место?»

Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.),

соответствующих изученным знакам дорожного движения.

Ход игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные знаки. Игра может проводиться в двух вариантах.

1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность.

2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.



«Законы улиц и дорог»

Цель: совершенствовать знания о правилах поведения на улицах и дорогах; развивать внимание, умение решать проблемные ситуации, читать дорожные знаки, самостоятельно ориентироваться на улице; воспитывать интерес к выполнению правил дорожного движения.

Правила: участвуя в разыгрывании дорожных ситуаций, не нарушать ПДД. Задания нужно выполнять до конца.

Материалы: игровое поле, фигурки пешеходов и транспорта, дорожные знаки.

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

1. Необходимо помочь жителям города выбрать безопасный маршрут и добраться до нужного места: профессору — в магазин «Оптика», чтобы купить новые очки, в киоск — за свежей газетой, на почту — отправить телеграмму, в часовую мастерскую и т. д.

2. Можно ввести в игру дорожные знаки, светофоры, регулировщика, транспорт: «скорую помощь», пожарную машину, милицию, такси, автобус, грузовик «Продукты».

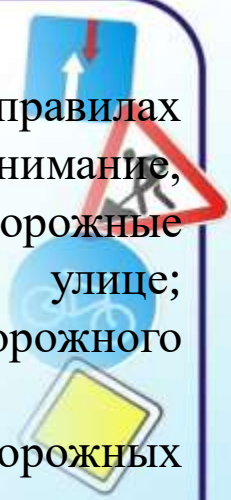
3. Воспитатель проводит игру в виде дорожной викторины, задавая детям вопросы.

Где можно в городе кататься на роликах?

Покажите самые опасные места в городе.

Что такое дорожная разметка и для чего она нужна?

При этом воспитатель моделирует ситуацию — ночью сильный ураган сорвал все знаки в городе, утром на дорогах начались беспорядки — и даёт задание её исправить.



«Игра в мяч»

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

Материал: мяч.

Ход игры: 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.



«Играй да смекай!»

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

Правила: изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нём. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

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

1. Эй, водитель, осторожно!

Ехать быстро невозможно.

Знают люди все на свете —

В этом месте ходят дети. (Знак «Дети»).

2. Этой зебры на дороге

Я нисколько не боюсь.

Если все вокруг в порядке,

По полоскам в путь пушусь. (Знак «Пешеходный переход»).



«Наш друг постовой»

Цель: закрепить представления о профессии регулировщика, его функциях; обозначения жестов (какой жест какому сигналу светофора соответствует), развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам.

Материал: фуражка, жезл регулировщика.

Посмотрите: постовой

Встал на нашей мостовой

Быстро руку протянул,

Ловко палочкой взмахнул.

Вы видали? Вы видали?

Все машины сразу встали.

Дружно встали в три ряда

И не едут никуда.

Не волнуется народ,

Через улицу идет.

И стоит на мостовой,

Как волшебник постовой.

Все машины одному

Подчиняются ему. (Я. Пишумов)

Ход игры: Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей. По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются.



«Повороты»

Цель: развивать координацию движений рук (вправо, влево), зрительное внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках воспитателя.

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

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

Ход игры: Если воспитатель 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.





Игры по правилам Дорожного Движения для детей 5-6 лет

Картотеку
разработала:
Чижова
Юлия
Васильевна

2026г.



«К своим флажкам»

Цель: учить детей действовать по сигналу быстро, приучать ориентироваться в пространстве, развивать ловкость. Закрепить знания цветов.

Описание.

Играющие делятся на *три группы*.

Каждая группа образует свой круг, в центре которого находится игрок с цветными (красным, желтым, зеленым) флажком.

По первому сигналу руководителя (*хлопок в ладоши*) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке.

По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места.

По команде ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми встать в круг.

Выигрывают те, кто первыми встали в ровный круг, взявшись за руки.



«Бегущий светофор»

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

Описание.

Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом.

Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все должны «замереть на месте» и не двигаться 15 – 20 с. Кто ошибся выходит из игры.

Побеждает самый внимательный.



«К своим знакам»

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

Оборудование: дорожные знаки.

Описание.

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.



«Передай жезл»

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

Описание.

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 дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.



«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»

Цель: закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков, развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Описание:

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



«Зебра»

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

Оборудование: полосы белой бумаги (картона).

Описание.

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.

Оборудование: дорожные знаки.

Описание.

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.



«Автобусы»

Цель: формировать умение ходить друг за другом небольшими группами. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в автобусе, учить действовать сообща.

Подготовка к игре: Дети делятся на «Автобусы» (команды), в каждом «автобусе» выбирается водитель.

Оборудование: цветные флажки на подставке (по одному на команду); рули (по одному на команду), свистки (по одному на команду).

Описание.

«Автобусы» — это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки.

По команде «Марш!» первые игроки — водители (с рулями в руках) 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.

Учить детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в общественном транспорте.



«Внимание, пешеход»

Цель: закреплять знания детей о сигналах светофора. Активизировать процессы мышления и внимания.

Оборудование: три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора.

Подготовка к игре: дети выстраиваются в шеренгу.

Описание.

Регулировщик — воспитатель — 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.



«Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах, в беге, в прокатывании мяча. Упражнять детей в умении действовать по сигналу.

Описание.

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.

Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен попрыгать по кругу. На слово «Транспорт!» пробежать круг; на слово «Пешеход!» игрок прокатывает мяч по кругу. Затем мяч возвращается регулировщику.

Правила игры.

1. На слово «Дорога» - попрыгать по кругу.
2. На слово «Транспорт» - пробежать круг.
3. На слово «Пешеход» - прокатывать мяч по кругу.





Игры по правилам Дорожного Движения для детей 6-7 лет

Картотеку
разработала:
Чижова
Юлия
Васильевна

2026г.



«Ты – большой, я - маленький»

Цель: закрепить представления о правилах поведения на улице, дороге; прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД.

Ход игры: Утро дошкольника начинается с дороги. Следуя в детский сад или домой, он пересекает улицы с движущимся транспортом. Умеет ли он это делать правильно? Может ли выбрать безопасный путь? Главные причины несчастных случаев с детьми – это неосторожное поведение на улице и проезжей части дороги, незнание элементарных требований Правил дорожного движения. Не надо ждать, когда ребенок научится Правилам дорожного движения на собственном опыте. Иногда такой опыт стоит очень дорого. Лучше, если взрослые тактично, ненавязчиво привьют ребенку привычку сознательно подчиняться требованиям правил. Выйдя на прогулку, предложите своему ребенку поиграть в «больших и маленьких». Пусть он будет «большим» и поведет вас через дорогу. Контролируйте его действия. Прodelайте это несколько раз, и результаты не замедлят сказаться.



«Стоп - Идите»

Цель: Закрепить знание сигналов светофора, умение двигаться по сигналу, развивать внимание.

Материалы: Светофор.

Ход игры: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках — по другую.

Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжаю движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.



«Автоинспектор и водители» (малой подвижности)

Цель: Активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения.

Материалы: Стул на каждого игрока; ножницы; дорожные знаки; водительские удостоверения (прямоугольники из картона).

Ход игры: 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 водительские удостоверения. 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.



«Запомни сигналы регулировщика»

Цель: Напомнить детям о профессии регулировщика, объяснить значения знаков, развивать умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве.

Подготовка: 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.

Материалы: Флажки Дети делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны 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 – приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены – иди) игроки быстро подбегают к флажкам 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: Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле. запрещается отнимать флажки друг у друга. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.



«Сдаем на права шофера» (малой подвижности)

Цель: Напомнить детям о профессии шофера и автоинспектора, закрепить знание дорожных знаков

Материалы: Жетоны, дорожные знаки

Ход игры: В игре участвуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знакомые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса. Игрок, первое место, становится автоинспектором. Игра повторяется.



«Такси» (бег)

Цель: Учить детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в общественном транспорте.

Материалы: обручи большого диаметра (один обруч на двух игроков); Свисток.

Ход игры: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым. Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время (по свистку) меняются ролями.



«Весёлый жезл»

Задачи: обобщить представление о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

Правила: слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовёт больше правил для пешеходов.

Давать ответ можно, только получив жезл.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила. Воспитатель: Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится. Жезл переходит поочерёдно из одной команды в другую. Дети называют правила.

Дети: Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.



«Поставь дорожный знак»

Цель: Учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания» (информационно-указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса). Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых зданий, автостоянки, перекрестков.

Ход игры: Детям предлагается: рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено; расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы – знак «Дети», у кафе – «Пункт питания», на перекрестке – «Пешеходный переход» и т. д. Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.



«Подумай – отгадай»

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

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

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)

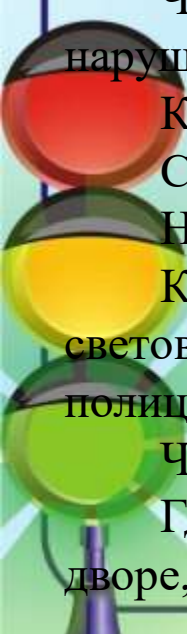
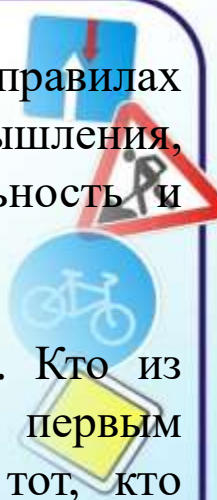
Сколько сигналов у светофора? (Три)

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).



«Собери дорожные ситуации»

Задачи: упражнять в конструировании, умении из отдельных элементов составлять целое изображение; закрепить представление о правилах безопасного поведения на дорогах; развивать восприятие, мышление; воспитывать самостоятельность, умение довести начатое дело до конца.

Правила: как можно быстрее правильно собрать из частей целую картинку, полнее рассказать по ней дорожную ситуацию.

Материалы: два (или более) набора кубиков с наклеенными картинками, отражающими дорожные ситуации. Количество рисунков соответствует количеству сторон кубика. Воспитатель напоминает детям, какие дорожные ситуации они рассматривали.

Воспитатель: Мы с вами разрезали картинки с дорожными ситуациями на части и наклеили на кубики. А сейчас нужно сложить эти ситуации из частей в целую картинку и рассказать как можно полнее о ней — что там изображено, кто поступает правильно, а кто нет и почему? Дети поочерёдно собирают дорожные ситуации из кубиков и рассказывают о них. Выигрывает тот, кто быстрее сложил картинку и полнее рассказал о ней. С детьми можно изготовить аналогичные кубики для дидактической игры «Собери дорожные знаки» (автомобили и т. д.).

