|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Игра «СЛУШАЙ СИГНАЛА**  **Цель:** развивать ловкость, стимулировать внимание.  **Оборудование:** две дуги, две ска­мейки, два забора, лестница.  **Игровые действия:** по сигналу ведущего первый игрок из одной команды надевает каску, проходит через полосу препятствий, возвра­щается, передаёт каску следующе­му игроку. Побеждает команда, бы­стрее выполнившая задание.  **«ВЫЗОВ СЛУЖБЫ СПАСЕНИЯ»**  *Словесная игра*  **Цель:** стимулировать развитие связной речи.  **Игровые правила:** составлять короткий рассказ по плану (образ­цу): правильно и чётко называть своё имя, фамилию, своё местопо­ложение, кратко описывать про­блему.  **Игровые действия:** составлять короткий рассказ по мере появле­ния слайдов от имени одного из героев ситуации или стороннего наблюдателя.  *На экране ПК сменяются кадры, дети рассказывают в игрушечный телефон о ситуации.*  **«СПАСАТЕЛИ»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** развивать умение соотно­сить схематическое изображение с натуральным предметом; стимули­ровать развитие зрительного вос­приятия.  **Игровые правила:** найти пред­мет по его схематическому изобра­жению.  **Игровые действия:** рассмотреть схематическое изображение, оты­скать в игровой зоне соответствую­щую игрушку.  **«ПОЖАРООПАСНЫЕ**  **ПРЕДМЕТЫ»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** стимулировать развитие скорости реакции и внимания.  **Игровые действия:** называть предметы по порядку, хлопать в ладоши.  **Игровые правила:** узнавать сло­ва, обозначающие пожароопасные предметы.  ***Набор слов для игры:*** утюг, жур­нал, телевизор, ручка, тостер, жвач­ка, хлопушка, памперс, пустышка, котлета, компот, пожарный, торт, режет, огнетушитель, пакет, кисть, каска, рукав, ноты, краски, спички, бинт, сверлить, маска и др.  **«ПОЖАРНАЯ ТРЕВОГА»**  *Игра-эстафета*  **Цель:** развивать координацию, быстроту реакции, умение быстро ориентироваться в пространстве.  **Игровые правила:** выполнять задание поочерёдно, брать только один кусочек ткани (огонь).  **Игровые действия:** игроки де­лятся на две команды, выстраива­ются в колонны; используя «ходу­ли» дети поочерёдно собирают раз­ложенные по залу кусочки ткани красного цвета, символизирующие огонь, складывая их в ведро (на­ходится на противоположной от команд стороне зала).  **«СПАСЕНИЕ ИГРУШКИ»**  *Игра-эстафета*  **Цель:** совершенствовать в со­ревновательной форме навыки основных видов движений (ходь­ба по наклонной доске, лазание по гимнастической стенке); развивать скоростно-силовые способности, ловкость; воспитывать смелость, желание прийти на помощь «по­страдавшему».  **Игровые правила:** задание вы­полнять поочерёдно, не уронить игрушку.  **Игровые действия:** с помощью каната подняться по наклонной доске к верхним рейкам гимнасти­ческой стенки; взять игрушку, рас­положенную на верхней переклади­не; приставным шагом перейти на соседний пролёт гимнастической стенки; спуститься вниз по гимна­стической доске («скатиться с гор­ки»); перенести игрушку в безопас­ное место.  **«НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** развивать умение ориен­тироваться в пространстве; упраж­нять детей в соотнесении изобра­жения места нахождения предмета с символом; развивать умение клас­сифицировать предметы по разным видам опасности.  **Игровые действия:** поиск пред­метов в разных местах, раскладыва­ние в соответствующие коробки.  **Игровые правила:** найти игруш­ку в соответствии с символом.  В. Откуда они могли появиться? Может, чужие люди приходили в наш сад? Что нам теперь делать с этими предметами? *(Заберём с со­бой, чтобы отдать).*  **«НЕЗНАКОМЕЦ»**  *Игра-тренинг*  **Цель:** упражнять в умении пра­вильно вести себя в ситуациях с незнакомым человеком, формиро­вать модель поведения в подобных ситуациях.  **Игровые действия:** дети учат Карлсона, как себя вести в ситуа­ции с незнакомкой.  **Незнакомка.** Здравствуйте, ре­бята. Какие вы замечательные! Угощайтесь конфетами.  *Карлсон первым угощается. Дети берут (не берут) угощение. Если кто-то возьмёт конфеты (манда­рины), воспитатель спрашивает у детей, правильно ли они поступили.*  **Незнакомка.** У меня в машине ещё много вкусного! А ещё есть ко­тик и интересные игрушки... Пой­дёмте со мной!  *Карлсон собирается идти с Не­знакомкой.*  **В.** Правильно ли поступает Карлсон? *(Обращаясь к незнаком­ке.)* А вы кто? К кому вы пришли?  **Незнакомка** *(не отвечает, хва­тает Карлсона за руку и тянет за собой к выходу).* Я вижу, ты хоро­ший! Не слушай их! Я отведу тебя к маме, она просила тебя забрать!  *Карлсон плачет и послушно идёт за Незнакомкой.*  **В.** Ребята, что надо делать, если чужой человек  тащит тебя за собой? *(Вырываться, громко кри-чать, звать на помощь.)* Жен­щина, оставьте  **«КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ?»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** развивать умение класси­фицировать и объяснять опасные и безопасные ситуации, изображён­ные на картинках.  **Игровые действия:** кратко объ­яснять сюжет картинки, его послед­ствия.  **Игровые правила:** кратко и чётко описывать сюжетную кар­тинку в соответствии с её изобра­жением.    **Игра «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»**  **Цель***:* закрепить у детей знания и практические умения по ока­занию первой помощи.  **Оборудование***:* картинки с изображением медицинских принад­лежностей (термометр, бинт, зеленка).  Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек по­резал руку, ногу, разбил колено, локоть, поднялась температура, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последова-тельность действий.  **Игра «ЕСЛИ Я СДЕЛАЮ ТАК»**  ***Цель****:* обратить внимание детей на то, что в каждой ситуации может быть два выхода: один — опасный для здоровья, другой — ничем не угрожающий; воспитывать бережное отношение к себе и другим людям, защищать окружающих, не причинять боли; разви­вать мышление, сообрази-тельность.  ***Оборудование:***набор поощрительных предметов: фишек, звездочек.  Детям дают задание найти два выхода из предложенной ситуа­ции (угрожающей и не угрожающей жизни и здоровью) или пред­ложить два варианта развития данной ситуации. Выслушав рассказ воспитателя, дети продолжают его после слов: «Опасность возни­кает, если я сделаю...», или «Опасности не будет, если я сде­лаю...» Дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность может возникнуть при определенном поведении, белую — если опасности нет. Дети должны выслушать  ответы товарища, не перебивать друг друга, желание ответить выражать поднятием руки. Полные ответы и существенные допол­нения поощряют фишкой, звездочкой.  **Игра «ОПАСНО – НЕОПАСНО»**  **Цель**:учить детей отличать опасные жизненные ситуации от не­опасных; уметь предвидеть результат возможного развития ситуа­ции; закреплять знание правил безопасного поведения; воспиты­вать чувство взаимопомо-щи.  **Оборудование***:* набор дидакти-ческих картинок с изображением опасных и неопасных для жизни и здоровья ситуаций; карточки разных цветов (красного, белого и желтого) в зависимости от ва­риантов игры. Содержание картинок: ребенок лазает по лестнице, читает книгу, прыгает с высоты, одет не по погоде, кашляет на других и т.д.  Детей просят определить степень угрозы предлагаемой (нагляд­ной или словесной) ситуации для жизни и здоровья, поднять  оп­ределенную карточку, в зависимости от опасности, правильно раз­ложить дидактические картинки. Внимательно прослушав рассказ воспитателя, дети поднимают красную карточку, если есть опасность, желтую — если опасность  **Игра «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗДОРОВЬЯ»**  **Цель***:* закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.  **Оборудование*:***игровое поле с наклеенными иллюстрациями; кубик, цветные фишки или пуговицы.  Играющие по очереди бросают кубик, на гранях которого изоб­ражены от 1 до 3 кружков, и передвигают свою фишку вперед на столько ходов, сколько кружков выпало на кубике. Если фишка оказалась на красном кружке, то ребенок, прежде чем сделать сле­дующий ход, должен ответить, как вести себя при насморке, каш­ле, высокой температуре, зубной боли. При неверном ответе ребе­нок пропускает ход, при правильном делает следующий. Когда фишка оказывается на зеленом кружке, играющий рассказывает, чем по­лезны для человека движения, режим дня, витамины, водные про­цедуры. При неверном ответе ребенок пропускает ход, при пра­вильном переставляет фишку на три хода вперед. Побеждает тот, кто первым доберется в страну здоровья.  **Игра «АВТОБУС»**  **Цель**:закрепить знание ПДД; отрабатывать навыки правильного общения, речь, социальное поведение.  **Оборудование***:* маленькие стулья; руль.  С помощью считалки выбирают водителя.  Моделирование ситуа­ций: женщина с ребенком, бабушка, слепой.  Переход  Закрепление ПДД. На полу полосками обозначен переход, на светофоре красный свет. Дети стоят у перехода. На светофоре жел­тый свет. На зеленый сигнал дети идут по переходу, сначала смот­рят налево, потом направо.  ***«ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»***  *Дидактическая игра*  **Цель:** знакомить детей с запре-щающими, предписывающими и некоторы­ми предупреждающими знаками.  *Варианты игры:*  **«Разное среди общего»** Детям предлагается разложить знаки по группам и рассказать, что они обозначают.  **«Играем сами»**  Детям предлагаются карточки с разными дорожными ситуация­ми. Ребята должны правильно подобрать дорожные знаки к картин­кам, затем обосновать свой выбор.  **«Улица города»** Детям предлагается выступить в роли инспекторов ГАИ в новом городе, где необходимо расставить дорожные знаки, чтобы избежать дорожно-транспортных происшествий.  ***«ПЕРЕКРЁСТОК»***  *Дидактическая игра*  **Цель:** знакомить детей с таким местом на улице, как перекресток, с прави­лами перехода на перекрестке (регулируемый и нерегулируемый); закреп­лять знание дорожных знаков.  Детям предлагается макет перекрестка с различными знаками и све­тофором. Взрослый объясняет, как надо переходить улицу на регули­руемом и нерегулируемом перекрестке.  ***«ТРАМВАЙ»***  *Дидактическая игра*  ***Цель***: закреплять знания о сигналах светофора, правилах поведения в общественном транспорте.  ***Игровые действия:*** Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руки. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны? Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка — жёлтый, красный, зелёный. Воспитатель подни-мает флажок зелёного цвета, дети бегут «трамвай» движется. Добежав до воспи-тателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флажка: если поднят зелёный флажок, движение продолжается; если появился жёлтый или красный флажок дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый. Если желающих много, можно сделать остановку, на которой сидят дети и ждут прибытия  ***«ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»***  *Дидактическая игра*  ***Цель:*** закреплять полученные знания о Правилах дорожного движения.  Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках «воробушки». На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж) «Воробушки» вылетают из гнезда — говорит воспитатель: дети спрыгивают со скамеек, и начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах. Раздаётся гудок, и появляются «автомобили» (назначенные дети). «Воробушки» пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый занимает свое мес­то). «Автомобили» возвращаются в гараж. Игра повторяется с дру­гими «автомобилями».  Детям, изображающих автомобили,  ***«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»***  *Дидактическая игра*  ***Цель:*** закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через «вождение автомобилей» по специально подготовленной площадке; разви­вать внимание и выдержку.  Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — «автомобили». Каждому из играющих дается флажок како­го-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.  Воспитатель поднимает флажок ка-кого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площад-ке (соблюдая Правила дорожного движения, разметку, знаки), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок,  **Игра «ПТИЦЫ И АВТОМОБИЛЬ»**  ***Цель:*** знакомить с Правилами дорож-ного движения.  ***Игровые действия:***  Дети-птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).  *Воспи­татель говорит:*  Прилетели птички,  Птички невелички,  Все летали, все летали, (Дети бегают, плавно взмахивая руками).  Крыльями махали.  Так они летали,  Крыльями махали,  На дорожку прилетали,  (Присаживаются, постукивают пальцами по коленям).  Зернышки клевали.  *Воспитатель берет в руки игрушечный автомо-биль и говорит:*  Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, в рожок трубит. Тра-та-та, берегись, берегись, Тра-та-та, берегись, посторонись!  Дети-птички бегут от автомобиля.  **Игра «ПОЕЗД»**  ***Цель:*** закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через поездку в «поезде» по специально подготовленной площадке; разви­вать внимание и выдержку.  Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы — вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впере­ди стоящего. «Поехали», — говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговоривая: «Чу-чу». «Поезд» едет в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздается гудок и поезд опять отправляется в путь  ***Вариант1***  Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнату. Первый стоящий в колонне — паровоз, остальные — вагоны. Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцеп­ления); вначале  **Игра «ГОРЕЛКИ»**  Играющие становятся парами. Впе-реди колонны на расстоянии 2—3 ша­гов проводится линия. Один из играющих — ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:  Гори, гори, ясно,  Чтобы не погасло,  Глянь на небо —  Птички летят, Колокольчики звенят!  Раз, два, три — беги!  После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колон­ны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же  **Игра «СТОП»**  На расстоянии 10—16 шагов от гра-ницы площадки проводится линия исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противо-положном конце площадки очерчи-вается 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 водя-щему. Как только водящий произнёс 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 спи-ной к играющим и говорит:  **«Быстро шагай...» и т.д**  Все продолжают движение с того |  | **Игра «ПОЖАРНЫЙ ШЛАНГ».**  **Цель:** стимулировать быстроту реакции, ловкость.  **Оборудование:** два пожарных рукава.  **Игровые действия:** дети делятся на две команды и по сигналу сна­чала разворачивают шланги, затем сворачивают в исходное состоя-ние. Побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.  **«СПАСИ ИГРУШКУ»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** развивать умение узнавать знакомые предметы через очки; сти­мулировать развитие зритель-ного восприятия; развивать уме-ние со­относить схематичное изображение с предметом.  **Игровые правила:** из набора кар­тинок найти, запомнить и выбрать нужные.  **Игровые действия:** рассмотреть изображения знакомых предметов через «задымление» (занавеску), запомнить их, затем выбрать нуж­ные из набора картинок.  *Следующее задание: иногда спасателям приходится работать в специальном снаряжении — напри­мер, в защитных очках. Наденьте специальные очки. Каждый по­лучит карточку со схематическим изображением игрушки, по кото­рому нужно найти и спасти игре­ку, находящуюся в «задымлённом» помещении.*  **«НАЙДИ ПРЕДМЕТ»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** развивать умение узнавать по изображению знакомые пред­меты; стимулировать развитие зри­тельного восприятия, памяти.  **Игровые действия:** рассматри­вать изображения знакомых пред­метов через «зашумлённый» файл, узнавать и называть предметы.  **Игровые правила:** назвать узнан­ный на картинке предмет, объяс­нить, как узнал.  ***В.*** *Представьте, что мы на пожар­ной башне. С помощью бинокля постарайтесь узнать внизу предметы, находящиеся в дыму и огне.*  *Молодцы, ребята, и Карлсон, мо­лодец! Следующее тренировочное задание: я буду называть слова, а вы внимательно слушайте. Если вы услышите название предмета, кото­рый может стать причиной пожара, скажите «ой».*  **«ЛУЧ ФОНАРИКА»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** развивать умение узнавать изображения по их части, детали.  **Игровые действия:** рассматри­вать детали изображения, узнавать и называть предмет.  **Игровые правила:** быстро узнать предмет по детали изображения.  **«ПОТУШИ ОГОНЬ»**  *Игра-эстафета*  **Цель:** развивать быстроту, лов­кость; воспитывать умение рабо­тать в команде.  **Игровые правила:** стараться не разлить воду, действовать по сиг­налу.  **Игровые действия:** команды становятся в шеренгу лицом друг к другу, около последних участников стоит 4—5 пластмассовых ведра с водой; по сигналу последний игрок передаёт поочерёдно вёдра детям (одно за другим), стоящим справа (слева) от себя; первый игрок вы­ливает вёдра в большое ведро «с огнём» (с собранными кусочками ткани) — «тушат огонь».  **«ТЕРРИТОРИЯ РИСКА»**  (тренажёрный зал)  *Комбинированная эстафета*  **Цель:** развивать силу, ловкость, координацию движений.  **Игровые правила:** преодолевать препятствия поочерёдно.  **Игровые действия:** взобраться по лестнице спортивного комплек­са; ухватившись руками за пере­кладину спортивного комплекса, не касаясь ногами пола, переместить­ся на противоположный край; спу­ститься вниз по шесту на скамейку; пройти по ней, перешагивая через предметы; преодолеть тоннель и сухой бассейн.  *Раздаётся звонок по телефону (сигнал тревоги).*  **В.** Помощник воспитателя в младшей группе обнаружил много опасных для малышей предметов. Нужна помощь! *Дети приходят в группу.*  **В.** Наша задача?  **Дети.** Найти и обезвредить.  **В.** Для того чтобы найти пред­меты, каждый получает карточку-схему, на которой показано, где ис­кать предмет (на, под, за, в). Най­денные предметы по видам опас­ности раскладываются в коробки (колющие, режущие, огнеопасные и т.д.).  **«СОБЕРИ РЮКЗАК ДЛЯ СПАСАТЕЛЯ»**  *Игра-эстафета*  **Цель:** развивать координаци­онные способности, ловкость; укреплять уверенность в своих действиях; стимулировать сооб­разительность, быстроту реакции, закреплять знания о назначении предъявленных предметов.  **Игровые правила:** передвигаться на велотренажёрах строго по пря­мой, выбирать только необходимые предметы.  **Игровые действия:** игроки де­лятся на две команды; поочерёдно доехать на велотренажере до про­тивоположной стороны; выбрать разложенные на скамейке пред­меты, которые могут пригодиться спасателям; вернуться обратно, по­ложить предмет в рюкзак.  Карлсона в покое! *(Отталкивает Незнакомку, за­бирает руку Карлсона.)* У нас есть заведующая, пройдите к ней.  *Дети провожают Незнакомку и отдают коробки с опасными предметами. Раздаётся звонок телефона Карлсона.*  **Карлсон.** Мне звонит Малыш! Алло! Где ты? Ребята, он потерял­ся! Малыш, скажи, где ты?  **Малыш** *(по громкой связи теле­фона).* Я потерялся. Заигрался с друзьями...  **Карлсон.** Где же тебя найти?  **Малыш.** Тебе помогут мои фото­графии. Я передам их по Интернету.  **В.** К нам не приходила электронная почта?  **В.** Да, как раз сейчас пришла. Получайте своё сообщение.  **В.** Ребята, мы получили фото­графии, которые нам помогут найти Малыша. Малыш фотографировал предметы, встречающиеся на его пути, места, где он играл: песоч­ница, дерево, клумба, метла, пункт первой помощи и др. С помощью данных ориентиров дети находят Малыша, объясняют ему, в каких местах нельзя играть, и приглаша­ют в службу «Юный спасатель».  **Игра «НАШИ ПОМОЩНИКИ — РАСТЕНИЯ»**  **Цель:**закрепить у детей представ-ления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровыми.  **Оборудование***:* предметные кар-тинки с изображением лекарствен­ных растений.  Игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображе­нием лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребенок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал пра­вильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карту.  **Игра «МОЙ ВЫБОР»**  Детям предлагаются сюжетные картинки и соответствующие тек­сты к ним. Воспитатель зачитывает текст, а дети доказывают пра­вильность или недопустимость данного поступка, объясняют, ка­кие правила нарушены. Если ребенок правильно объясняет посту­пок — получает красную фишку, если нет — синюю.  **Игра «НАША УЛИЦА, ИЛИ СВЕТОФОР»**  **Цели:**закрепить знания детей о сигналах светофора, понятиях: улица, дорога, тротуар, деревья, дома; вспомнить ПДД.  Детей учат не спешить, переходя дорогу, быть внимательным, знать и находить место пешеходного пере-хода, понимать сигналы светофора, дорожные знаки.  может возникнуть при определенном поведении, и белую — если опасности нет. Дети не должны мешать друг другу, при необходи­мости дополнять ответы товарищей, не подсказывать и не пользо­ваться подсказками.  **«СВЕТОФОР»**  *Дидактическая игра*  **Цель:** знакомить детей с сигналами светофора, закреплять знания о правилах движения по сигналам светофора.  Дети и взрослый рассматривают светофор, закрепляют значение цветов. Затем взрослый предлагает одному из детей взять на себя роль светофора» и надеть нагрудный знак «светофор». Остальные Дети изображают машины и пешеходов, которые должны двигаться согласно сигналам светофора.  ***«ЧТОБЫ НЕ СЛУЧИЛОСЬ БЕДЫ»***  *Дидактическая игра*  **Цель:** знакомить детей с правилами поведения на утице, па дороге; за­креплять знания о дорожных знаках.  Детям предлагается макет улицы с различными видами знаков и светофором, игрушки для обыгрывания ситуаций (переход улицы, поездка на автомобиле, прогулка по городу, велосипедная прогулка).  ***«ЦАРСТВО ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ»***  *Дидактическая игра*  **Цель:** давать детям знания о различных видах дорожных знаков:  **-**запре­щающие,  **-**предупреждающие,  -информационно-указательные,  -знаки сервиса.  Детей знакомят с дорожными знаками (иллюстрации, плакаты и т. п.)  ***«НAЙДИ СВОЙ ЗНАК»***  *Дидактическая игра*  ***Цель:*** закреплять полученные знания детей о различных видах дорож­ных знаков.  Дети получают знаки (предупреж-дающие, информационные, ука­зательные, запрещающие) и группи-руются по 4 — 6 человек в разных углах комнаты. В каждом углу воспитатель ставит на подставке геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник).  По сигналу воспитателя «Знаки разбежались». Дети расходятся по площадке группками или в одиночку. По новому сигналу «Найди свой знак» дети бегут к фигуре соответствующей по форме знаку.  ***Вариант игры****.* Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет фигуры. По слову «Домой» дети открывают глаза, находят знак и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.  трамвая. Подъезжая к остановке, «трамвай» замедляет ход и останавливается, одни пассажиры выходят, другие входят. Воспитатель поднимает зелёный флажок: «Поехали!»  Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно заменить трамвай этими видами транспорта.  можно предложить руль. Воспи­татель следит, чтобы дети не убегали за границы площадки, а «автомоби­ли» соблюдали Правила дорожного движения (разметку дороги, знаки).  В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами об пол или о землю.  дети останавлива­ются и направляются  каждый в свой «гараж». Затем воспитатель под­нимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.  Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вмес­те, и тогда все «автомобили» выезжают из своих «гаражей».  Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (напри­мер, «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращают­ся домой»).  **Игра «ЛОШАДКИ»**  Дети становятся парами: один — лошадка, другой — возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за поясок.  Поехали, поехали,  С орехами, с орехами  К дедке по репку.  По пареньку,  По сладеньку,  По горбатеньку.  С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп...» или прищелкивают языком до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру...» При повторении игры дети меняются ролями. После того как все освоятся с игрой, воспитатель пред­лагает во время бега поднимать колени.  Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3—4 пар.  медленно, затем быстрее и, наконец, переходят  на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей, ставит впереди более активного ребенка.  ***Вариант 2***  Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение — после остановки поезда дети идут гулять: собирает грибы, ягоды, цветы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в услов­ленное место (к стене) и строятся в колонну.  Рекомендуется использовать в игре пособия, например когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерчен­ными Линиями, проложенными шнурами и т. д.).  ловящему не удается никого поймать, он остается в той же роли.  Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2—3 раза.  Число участвующих не должно превышать 15—17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.  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. |