***Играя, обучаем…***

Мы представляем игры, в которые дети играют с удовольствием:

**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.

**Срочный груз.**

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 сожжет бежать так быстро. Чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз-этот мешочек? Можно также груз оставить в определенном месте. Детям нужно доехать, взять груз вернуться с ним на станцию.

**«Да» или «Нет»**

Педагог или ребенок проходит между ребятами и обращается то к одному. То к другому с каким - нибудь вопросом. Например: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты катаешься на самокате во дворе?», «Говорят, что ты не уступаешь в транспорте место старшим. Это правда?».

Отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет».

**Дорога, транспорт, пешеход, пассажир!**

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. О бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т.д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить-«светофор», «переход» и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

**Дорожное – недорожное**

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч. Называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово - игрок должен поймать мяч, «недорожное»- пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову. Игрок переходит к следующей черте. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту (ступеньку).

**Регулировщик**

Подготовка. Дети делятся на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями - одна напротив другой. Расстояние между коман­дами 20-30 м. Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки.

Содержание игры. По сигналу регулировщика дорожно­го движения {красный свет - руки вытянуты в стороны или опущены - стой; желтый свет - правая рука с жезлом, пе­ред грудью - приготовиться; зеленый свет - регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капита­ны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игро­ками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Правила игры:

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать лю­бое количество флажков, лежащих на земле.

2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.

3. За линии, ограничивающие место для флажков, засту­пать нельзя.

4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

Знай правила движения как таблицу умножения!

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?» Улица (ребенок) отвечает: «Мож­но, если вы мне ответите на один вопрос». Задает один воп­рос по правилам дорожного движения. И так у каждого пере­крестка.

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

**Кто дальше уйдёт**

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

**Узнай по описанию**

Педагог читает характеристику знака, участники должны узнать его, можно ответить письменно или шепотом ассистен­там ведущего, которые стоят у каждой команды. Ответившие на вопрос правильно получают зеленые кружки. Получившие большее количество кружков награждаются.

Этот знак устанавливается за 50-100 м до пешеходно­го перехода, он предупреждает водителей о приближении к участку дороги, движение по которому требует принятия мер, соответствующих обстановке. (Предупреждающий знак «Пешеходный переход»)

Этот дорожный знак устанавливает очередность проез­да перекрестков: водитель должен уступить дорогу транспор­тным средствам, движущимся по пересекаемой дороге. (Знак приоритета «Уступите дорогу»)

Данный дорожный знак запрещает остановку и стоянку транспортных средств. Как правило, его устанавливают на уз­ких дорогах, где остановившийся автомобиль может вызвать помехи в движении или создать повышенную опасность стол­кновений. (Запрещающий знак «Остановка запрещена»)

Данный знак разрешает движение только на велосипе­дах и мопедах, а также движение пешеходам при отсутствии тротуара и пешеходной дорожки (Предписывающий знак «Ве­лосипедная дорожка»).

**Такси**

Группа детей делится на пары. Каждая пара стоит внутри одного обруча («такси»). Каждый ребенок держит свою поло­винку круга (обычно на уровне талии или плеч).

Дети бегают, находясь внутри обручей, пока играет музы­ка. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).

**Это я, это я, это все мои друзья**

Ведущий читает стихи, дети или отвечают «Это я, это я, это все мои друзья», или молчат.

Ведущий: Кто из вас идет вперед

Только там, где переход?

Дети: Это я, это я,

Это все мои друзья.

Ведущий: Кто летит вперед так скоро,

Что не видит светофора?

Дети молчат.

Ведущий: Кто из вас, идя домой,

Держит путь по мостовой?

Дети молчат.

Ведущий: Знает кто, что красный свет –

Это значит - хода нет?

Дети:  Это я, это я.

Это все мои друзья.

Пешеходный переход

Командам нужно сложить ровно, длиннее, быстрее пешеходный переход.

**Автомобильные догонялки**

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

**Автомобильные обгонялки.**

Кто быстрее доставит свой транспорт к финишу. Участникам необходимо как можно быстрее накручивать на карандаши веревочки.

**К своим знакам.**

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.**

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.