

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 5 «Снежинка» города Сафоново Смоленской области  
(МБДОУ д/с № 5)

**На Всероссийский конкурс «Творческий учитель - 2022»**

**Технологическая карта к сенсотренажёру  
«Светофор на городской улице»**

**Автор:**  
*Миренкова Нина Афанасьевна*  
учитель-дефектолог

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА к сенсотренажёру «Светофор»



**Образовательная область:** Познание

**Разделы:** Развитие зрительного восприятия

Развитие ориентировки в пространстве

Социально-бытовая ориентировка

**Тема:** «*Наш друг Светофор*»

**Возраст детей:** 3-5 лет

**Цель:** Развитие зрительного восприятия и всей зрительно-познавательной деятельности на подгрупповых и индивидуальных занятиях по Р.З.В., СБО и Ориентировки в пространстве посредством сенсотренажёра «Светофор».

**Задачи:**

*Образовательные:*

- ✓ познакомить детей с элементарными правилами дорожного движения;
- ✓ закрепить знание о значении светофора, правила регулирования движения транспорта;
- ✓ познакомить с историей светофора; учить понимать значение зеленого, желтого и красного сигналов светофора;
- ✓ формирование элементарных представлений о правилах безопасности дорожного движения;
- ✓ углублять знания о правилах дорожного движения;

## *Развивающие:*

- ✓ развивать умения самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни;
- ✓ развивать коммуникативные навыки, зрительное внимание, перцептивные действия;
- ✓ развивать умение ориентироваться в пространстве;
- ✓ стимуляция и повышение функциональной активности зрительного анализатора: развитие бинокулярного, глубинного зрения, фиксации взора, прослеживающей функции зрения, глазомера;
- ✓ развитие зрительно-моторной координации, содружественных движений руки и глаза, мелкой моторики рук;
- ✓ активизации всех психических процессов (внимания, памяти, речи и воображения);

## *Воспитывающие:*

- ✓ воспитывать уважительное отношение ко всем участникам дорожного движения; любознательность, активность, интерес к изучаемой теме;
- ✓ воспитывать дружеские качества, желание соблюдать правила дорожного движения в повседневной жизни.

## **Актуальность применения сенсотренажёра**

- ✓ с помощью её ребёнок осуществляет сам предметно-практическую деятельность, как основу качественного формирования перцептивных действий;
- ✓ позволяет быстро и качественно ориентироваться в пространстве, активно оперировать пространственными отношениями;
- ✓ обеспечивает восприятие цвета, формы, величины предметов;
- ✓ осуществляет тесную связь мануальных и зрительных действий ребёнка, зрительную и познавательную деятельность;
- ✓ совершенствует и развивает зрительно-моторную координацию детей, содружественные движения руки и глаза, мелкую моторику рук детей;
- ✓ активно стимулирует зрительно-познавательную деятельность ребёнка;
- ✓ развивает компенсаторные возможности ребёнка, повышает функциональные и адаптационные возможности ребёнка;
- ✓ развивает познавательные процессы детей: память, внимание, воображение, мыслительную деятельность;
- ✓ устанавливает эмоционально-положительный контакт между детьми;
- ✓ повышает эффективность и результативность образовательных, развивающих и стимуляционных мероприятий;

## **ОБЕСПЕЧИВАЕТ:**

### **1. Коррекционно-развивающий аспект**

#### **На основе:**

- ✓ поиска - решения проблемы;
- ✓ предметно-практической деятельности;
- ✓ выполнение заданий и зрительных упражнений на развитие и стабилизацию зрительных функций;
- ✓ включения в коррекционно-познавательный процесс мыслительных операций;

- ✓ активизации произвольности внимания, памяти и других психических процессов;
- ✓ обеспечивает взаимопроникновение используемого зрительно-дидактического материала из одного вида игры в другой;
- ✓ целенаправленного развитие зрительного восприятия детей на основе уточнения, закрепления и систематизации знаний;
- ✓ стимуляции и повышение функциональной активности зрительного анализатора: развития бинокулярного, глубинного зрения, фиксации взора, прослеживающей функции зрения, глазомера, развития зрительно-моторной координации, содружественных движений руки и глаза, мелкой моторики рук;
- ✓ активизации всех психических процессов (внимания, памяти, речи и воображения);

## **2. Формирующий аспект**

**На основе:**

- ✓ сообщения, уточнения, закрепления ЗУН;
- ✓ систематизации, обобщения ЗУН;
- ✓ контроля педагога за деятельностью ребёнка;
- ✓ анализа результатов деятельности детей

## **3. Личностный аспект**

**На основе:**

- ✓ поиска-решения проблемы;
- ✓ мотивационного фактора;
- ✓ создание ситуации успеха, радости, доброты, дружбы;
- ✓ индивидуальной и подгрупповой работы;
- ✓ дифференцированного подхода: с учётом возраста, индивидуальных особенностей ребёнка, зрительного диагноза, этапа лечебно-восстановительного периода;
- ✓ анализа результатов детьми;
- ✓ самооценки результатов;
- ✓ взаимоконтроля.

## **Алгоритм построения коррекционной деятельности с помощью сенсотренажёра:**

- ✓ с учётом новых подходов к развитию, обучению и воспитанию детей с особыми нуждами, на принципах гуманизма, провозглашающих личность ребёнка самой большой ценностью;
- ✓ с учётом психолого-педагогических и медицинских основ и принципов развития детей с патологией зрения;
- ✓ с учётом возрастных, типологических, индивидуальных особенностей детей;
- ✓ с учётом рекомендаций врача-офтальмолога;
- ✓ с учётом зрительного диагноза, характера зрения;
- ✓ с учётом режима использования оптических средств;
- ✓ с учётом режима зрительных нагрузок;
- ✓ с учётом профилактики общего и зрительного утомления;
- ✓ с учётом этапа лечебно-восстановительного процесса;
- ✓ с учётом того, какое место занимает занятие в системе обучения.

## **Этапы работы.**

1. Встреча со светофором.
2. Лесные жители – похитители.
3. Огоньки для светофора.

### **1. Встреча со светофором**

На первом этапе игры дети встретились с плачущим светофором, у которого лесные обитатели (заяц, волк, медведь) похитили цвета. Затем, отправились в лес, чтобы отыскать огоньки, с помощью волшебного клубочка, который указывает дорогу.

### **2. Лесные жители – похитители**

На лесных тропинках встретились с зайцем, волком и медведем. Выполнив задание зайца в игре «Собери грибы и шишки» ребята получили красный огонек. Отгадав загадки волка, дети в награду получили желтый огонек. Клубочек помог добраться до берлоги медведя. Медведь дает детям задание: поиграть в игру «У медведя во бору», и награждает детей за хорошее настроение зеленым огоньком

### **3. Огоньки для светофора**

У себя в берлоге медведь предлагает детям наклеить огоньки на картон, которые им отдали лесные жители – похитители. В конечном итоге получился веселый Светофорчик, который благодарит детей и дарит в награду открытки.

#### **Ход игры:**

**Педагог** – Ребята, сейчас я расскажу вам одну историю. Когда я утром пришла в детский сад и зашла в нашу группу, я увидела, что наш с вами светофор плачет. Я спросила, почему он плачет и Светофор мне ответил, что он помогал детям переходить дорогу, а потом решил поиграть, да так заигрался, что не заметил, как заяц волк и медведь взяли себе его цвета и убежали обратно в лес.

Ребята, мы поможем Светофору найти его цвета, чтоб дальше помогать деткам, переходить через дорогу?

**Педагог** – Ребята, а как мы можем помочь Светофору собрать его цвета? Давайте пойдём в лес, попросим зверей вернуть цвета. А дорогу нам покажет волшебный клубок. Куда он покатится, туда мы и пойдём.

**Педагог бросает клубок в сторону зайца.**

**Педагог** – Ребята смотрите здесь записка, это зайчик оставил, он пишет: *«Я рассыпал все игрушки, а собрать не могу. Помогите мне собрать, грибочки в одну корзиночку, а шишки в другую, и найдете свой цвет».*

Ребята мы поможем зайчику собрать, а он отдаст нам цвет.

*На полу раскиданы грибы и шишки, дети собирают их по корзинам*

**Педагог** – Ребята, смотрите, вот и красный цвет светофора, он будет очень рад.

**Педагог** - А сейчас посмотрим куда приведет клубочек на этот раз?

**Педагог бросает клубок в сторону волка**

**Педагог** – Серый волк не отдает нам цвет, волк предлагает ответить на его загадки. Ребята вы справитесь?

Три разноцветных круга

Мигают друг за другом.

Светятся, моргают –

Людям помогают... (светофор)

Человек по мне шагает.

Меня зеброй называет. (*пешеходный переход*)

Он по рельсам катит резво,

Все колеса из железа.  
Эй, прохожий, не зевай –  
Это катится... (*трамвай*)

Все дороги обойду,  
На резиновом ходу,  
Я работы не боюсь,  
Я везу тяжелый груз.  
Еду, еду напрямик,  
И зовусь я» ...(*грузовик*)

**Педагог** – Ребята волку понравилось, как вы отвечали, и он с радостью отдаст на второй цвет светофора желтый, светофор точно обрадуется.

**Педагог** – Веди нас клубочек дальше.

**Педагог бросает клубок к домику мишки.**

**Педагог** – Ребята мишка тоже, не хочет отдавать нам цвет, пока мы с ним не поиграем. Поиграем с мишкой ребята?

Подвижная игра:

У медведя во бору,  
Грибы ягоды беру,  
А медведь не спит  
И на нас рычит (*2-3 раза*)

**Педагог** – Ребята мишке очень понравилось, как вы играете, и он отдал нам еще один, третий цвет.

**Педагог** - Ребята, давайте посчитаем, сколько цветов у нас?

*Считают вслух*

**Педагог** – Теперь мы сможем собрать светофор. Ион снова начнет помогать деткам переходить через дорогу.

*Дети наклеивают на черный картон*

Получился весёлый светофор, которого мы спасли, Светофор вам

### ***Дидактическая игра «Огни светофора»***

**Цель.** Закрепление знаний детей о работе светофора.

**Задачи:**

**Образовательная:** активизировать речь детей, познакомить детей со светофором, его значением в организации безопасного движения на дорогах.

**Дидактическая:** Закрепить названия цветов (желтый, зеленый, красный).

**Оборудование.** Светофор, письмо от старухи Шапокляк.

**Раздаточный материал.** На каждого макеты светофоров без огоньков, кружочки для светофоров красного, жёлтого и зелёного цвета, картонные рули. Большие кружки красного, жёлтого, зелёного цвета.

#### Ход игры

**Педагог.**

В наше время невозможно жить без азбуки дорожной.

Чтоб дорогу перейти, во все стороны гляди.

Начинаем разговор про трехглазый светофор

Он не зря горит над нами разноцветными огнями.

*Беседа с детьми о светофоре.*

Педагог знакомит детей со светофором.

Показывает, как выглядит светофор; объясняет, для чего он нужен. Закрепляет с детьми правила светофора.

*На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи.*

*Педагог.*

Ой, ребята, посмотрите, здесь лежит письмо от Старухи Шапокляк, в нем написано, что она приехала в наш город и забрала у всех светофоров огоньки, и теперь светофоры не работают. Но мы можем помочь светофорам вернуть все огоньки на свои места.

Вот посмотрите, у меня есть светофорики, а огоньки в коробочке все перемешаны. Нужно выбрать правильные огоньки и приложить на свой светофорик, и как только ваши светофорики загорятся, так сразу заработают большие светофоры нашего города.

Дети накладывают кружочки в определённой последовательности (красный, жёлтый, зелёный).

Педагог проверяет правильность наклеивания кружочков.

Не справившимися с заданием, помогают вместе с детьми.

Молодцы, ребята, замечательные у вас получились светофорики.

Сегодня вечером, когда вы пойдёте домой, обязательно посмотрите, работают ли светофоры в нашем городе, и завтра нам расскажете.

А сейчас я вам задам несколько вопросов, а вы постарайтесь на них ответить правильно.

1. Какие 3 цвета у светофора?
2. Для чего нужен светофор?
3. Какой цвет запрещает движение?
4. Какой цвет разрешает движение?
5. Где должен двигаться пешеход?

Хоровые и индивидуальные ответы

*Физкультминутка «Светофор»*

Прыжки по зелёным кружкам.

На полу лежат кружки красного, жёлтого, зелёного цветов, переходить можно только по зелёным кружкам.

А кому разрешено двигаться по дороге?

Педагог загадывает загадку

*Маленькие домики*

*По улице бегут,*

*Мальчиков и девочек*

*Домики везут. (Автомобили)*

Педагог раздаёт детям рули и дети превращаются в водителей автомобилей, а воспитатель в светофор.

У него в руках 3 кружочка (красный, жёлтый, зелёный).

Когда педагог показывает красный кружок, автомобили стоят, показывает жёлтый приготовиться к пути, а на зелёный свет едут.

В заключение игры воспитатель читает стихотворение

*Светофор нас в гости ждет, освещает переход.*

*Загорелся красный глаз: задержать он хочет нас.  
Если красный – нет пути. Красный свет – нельзя идти.  
Желтый свет – не очень строгий: жди, нам нет пока дороги.  
Ярко-желтый свет горит – все движение стоит!  
Наконец, зеленый глаз открывает путь для нас.*

**Педагог** Запомните ребята, когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

## к сенсотренажёру «Городская улица»

**Образовательная область:** Познание

**Разделы:** Развитие зрительного восприятия

Развитие ориентировки в пространстве

Социально-бытовая ориентировка

**Тема:** «*Юный пешеход*»

**Цель:** Развитие зрительного восприятия и всей зрительно-познавательной деятельности на подгрупповых и индивидуальных занятиях по Р.З.В., СБО и Ориентировки в пространстве посредством сенсотренажёра «Светофор».

**Задачи:**

*Образовательные:*

- ✓ познакомить детей с элементарными правилами дорожного движения;
- ✓ закреплять знания детей о понятиях «проезжая часть», «тротуар», «пешеходный переход»; расширять представления детей о назначении светофора, его сигналах;
- ✓ закрепить знания о сигналах светофора, умение различать и называть дорожные знаки, правила безопасного поведения на дороге и улицах города;
- ✓ закрепить знание о значении светофора, правила регулирования движения транспорта;
- ✓ развивать у детей интерес к машинам познакомить с историей светофора;
- ✓ формирование элементарных представлений о правилах безопасности дорожного движения;

*Развивающие:*

- ✓ развивать умения самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни;
- ✓ развивать познавательную активность детей как участников дорожного движения
- ✓ сформировать опыт самостоятельного преодоления затруднения под руководством педагога, опыт самоконтроля, закрепить способ действий «если что-то не знаю, спрошу у того, кто знает»;
- ✓ тренировать мыслительные операции — анализ, сравнение,
- ✓ способствовать развитию осторожности, осмотрительности на дорогах, продолжить формировать умение принимать правильное решение в различных ситуациях.
- ✓ развивать умение быстро и качественно ориентироваться в пространстве, активно оперировать пространственными отношениями;
- ✓ стимуляция и повышение функциональной активности зрительного анализатора: развитие бинокулярного, глубинного зрения, фиксации взора, прослеживающей функции зрения, глазомера;
- ✓ развитие зрительно-моторной координации, содружественных движений руки и глаза, мелкой моторики рук;

- ✓ активизации всех психических процессов (внимания, памяти, речи и воображения);

*Воспитывающие:*

- ✓ воспитывать уважительное отношение ко всем участникам дорожного движения; любознательность, активность, интерес к изучаемой теме;
- ✓ воспитывать дружеские качества, желание соблюдать правила дорожного движения в повседневной жизни.

## **Актуальность применения сенсотренажёра**

- ✓ с помощью её ребёнок осуществляет сам предметно-практическую деятельность, как основу качественного формирования перцептивных действий;
- ✓ позволяет быстро и качественно ориентироваться в пространстве, активно оперировать пространственными отношениями;
- ✓ обеспечивает восприятие цвета, формы, величины предметов;
- ✓ осуществляет тесную связь мануальных и зрительных действий ребёнка, зрительную и познавательную деятельность;
- ✓ совершенствует и развивает зрительно-моторную координацию детей, содружественные движения руки и глаза, мелкую моторику рук детей;
- ✓ активно стимулирует зрительно-познавательную деятельность ребёнка;
- ✓ развивает компенсаторные возможности ребёнка, повышает функциональные и адаптационные возможности ребёнка;
- ✓ развивает познавательные процессы детей: память, внимание, воображение, мыслительную деятельность;
- ✓ устанавливает эмоционально-положительный контакт между детьми;
- ✓ повышает эффективность и результативность образовательных, развивающих и стимуляционных мероприятий;

## **ОБЕСПЕЧИВАЕТ:**

### **1. Коррекционно-развивающий аспект**

**На основе:**

- ✓ поиска - решения проблемы;
- ✓ предметно-практической деятельности;
- ✓ выполнение заданий и зрительных упражнений на развитие и стабилизацию зрительных функций;
- ✓ включения в коррекционно-познавательный процесс мыслительных операций;
- ✓ активизации произвольности внимания, памяти и других психических процессов;
- ✓ обеспечивает взаимопроникновение используемого зрительно-дидактического материала из одного вида игры в другой;
- ✓ целенаправленного развитие зрительного восприятия детей на основе уточнения, закрепления и систематизации знаний;
- ✓ стимуляции и повышение функциональной активности зрительного анализатора: развития бинокулярного, глубинного зрения, фиксации взора, прослеживающей функции зрения, глазомера, развития зрительно-моторной координации, содружественных движений руки и глаза, мелкой моторики рук;
- ✓ активизации всех психических процессов (внимания, памяти, речи и воображения);

## **2. Формирующий аспект**

### **На основе:**

- ✓ сообщения, уточнения, закрепления ЗУН;
- ✓ систематизации, обобщения ЗУН;
- ✓ контроля педагога за деятельностью ребёнка;
- ✓ анализа результатов деятельности детей

## **3. Личностный аспект**

### **На основе:**

- ✓ поиска-решения проблемы;
- ✓ мотивационного фактора;
- ✓ создание ситуации успеха, радости, доброты, дружбы;
- ✓ индивидуальной и подгрупповой работы;
- ✓ дифференцированного подхода: с учётом возраста, индивидуальных особенностей ребёнка, зрительного диагноза, этапа лечебно-восстановительного периода;
- ✓ анализа результатов детьми;
- ✓ самооценки результатов;
- ✓ взаимоконтроля.

### **Алгоритм построения коррекционной деятельности с помощью сенсотренажёра:**

- ✓ с учётом новых подходов к развитию, обучению и воспитанию детей с особыми нуждами, на принципах гуманизма, провозглашающих личность ребёнка самой большой ценностью;
- ✓ с учётом психолого-педагогических и медицинских основ и принципов развития детей с патологией зрения;
- ✓ с учётом возрастных, типологических, индивидуальных особенностей детей;
- ✓ с учётом рекомендаций врача-офтальмолога;
- ✓ с учётом зрительного диагноза, характера зрения;
- ✓ с учётом режима использования оптических средств;
- ✓ с учётом режима зрительных нагрузок;
- ✓ с учётом профилактики общего и зрительного утомления;
- ✓ с учётом этапа лечебно-восстановительного процесса;
- ✓ с учётом того, какое место занимает занятие в системе обучения.

### **Главные направления коррекционно-развивающего процесса:**

- ✓ создание условий для мотивационной и значимой для ребёнка зрительно-познавательной деятельности, создание ситуации успеха;
- ✓ это воздействие на функциональные механизмы зрительного восприятия (на развитие и стабилизацию зрительных функций);
- ✓ это формирование уже имеющихся операционных механизмов (это специальная работа по развитию зрительного восприятия и всей психопознавательной деятельности);
- ✓ это развитие личности в целом.

### **Этапы.**

#### ***1. Мотивационно – побудительный***

В гости пришел «Светофор»

Чтоб тебе помочь

Путь пройти опасный,

Горим и день, и ночь

Зеленый, желтый, красный.

Дети проявляют интерес, рассматривают, эмоционально воспринимают стихотворение

## **2. Организационно – поисковый**

Посмотрите, у светофора сигналы разного цвета. Какого цвета сигналы у светофора? Светофор устанавливает порядок на дорогах, управляет движением. Посмотрите у него всего три сигнала, но они очень важны. Три глаза – три приказа! Зажигаются огоньки по очереди. А вы знаете, что означает каждый цвет светофора?

На какой сигнал светофора можно переходить дорогу?

А на красный цвет можно идти?

Что означает желтый цвет светофора?

Ребята, у меня есть вот такие светофоры (показывает модуль светофора без огоньков) Как вы думаете, чего не хватает у светофора?

*Проводится игра «Сломанный светофор»* (Педагог предлагает детям отремонтировать сломанный светофор). Затем педагог спрашивает, на какой сигнал светофора пешеходы могут пересекать проезжую часть улицы?

*Игра со светофором.*

Показывает красный кружок,

если покажу желтый,

показывает зеленый

Будьте очень внимательны.

А где стоят светофоры?

Ребята, посмотрите на картину, что еще есть на дороге?

Какие машины вы видите на картине?

**Педагог:**

*Дети, я предлагаю вам отправиться в путешествие по городу. Давайте решим, на чем можно путешествовать.*

На легковом автомобиле можно?

Но нас много, и мы все не поместимся.

На грузовом автомобиле можно?

А на этой машине можно? (Показывает автобус.) Мы с вами сейчас сядем в автобус и поедем путешествовать.

Ребята, посмотрите, кто встречает нас на дороге?/пешеходы/

А если пешеходы будут переходить дорогу на красный сигнал светофора, в случае опасности как сигнализирует автомобиль?

Как тормозит машина?

*Рассматривают, называют цвета: красный, желтый, зеленый.*

*Рассуждают о сигналах светофора.*

*Объясняют: Дорогу можно переходить на зеленый цвет.*

*Объясняют, что машина задает.*

*Жди, приготовься.*

*Делают вывод, что не хватает цветных кружков.*

*располагают кружочки в той последовательности, в которой они должны быть на светофоре*

*Говорят, что на зеленый...*

Дети стоят, хлопают, топают.

Игра на внимание.

На дороге.

Машины.

Перечисляют машины, которые видят на картине. (Легковая, грузовая, автобус....)

Рассуждают, говорят, что можно.

Делают вывод, что нельзя, потому что он перевозит грузы, а не людей.

Можно. Это автобус – он перевозит людей.

Светофор. Продолжают движение согласно сигналам светофора.

Дети произносят: Би -би – би.

Дети произносят: Ш-ш-ш. Сначала громко, а потом все тише и тише.

Нашему гостю очень понравилось, как вы отвечали, и он надеется, с вами ничего не случится.

Делятся впечатлениями. Прощаются со Светофором.

### 3. Заключительный

#### Ожидаемый результат

- ✓ знают элементарные правила регулирования движения транспорта;
- ✓ знают правила дорожного движения;
- ✓ знают дорожные знаки

#### Технологическая карта НОД

ФИО	Миренкова Н.А.				
Образовательная область	Интеграция ОО: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».				
Возраст детей, группа	5-6 лет				
Тема НОД	«Юный пешеход»				
Цель	Расширение представлений детей о безопасном поведении на улице и проезжей части дороги.				
Задачи	1. воспитывать навыки доброжелательности, желание познавать новые правила дорожного движения и применять их в игре и жизни; 2. закреплять знания детей о понятиях «проезжая часть», «тротуар», «пешеходный переход»; расширять представления детей о назначении светофора, его сигналах; формировать навык при помощи наклепов передавать форму и цвет предмета; 3. развивать логическое мышление, память, мелкую моторику рук.				
Материал и оборудование	мини-макет дороги с пешеходным переходом и тротуаром, игрушки-машины и игрушка-зайчик, макет светофора, пластилин, светофор, дощечки.				
Предполагаемый результат	Изготовление макетов светофора методом «налепа» с помощью пластилина, заинтересовать познавать новые правила дорожного движения и применять их в игре и жизни.				
Этапы	Деятельность педагога	Методы, приемы	Деятельность воспитанника	Предпосылки учебной деятельности	Контроль результатов деятельности
<b>Этапные задачи:</b> создать психологическую направленность на игровую деятельность.					

<p>I. Введение в ситуацию</p>	<p>- Ребята, сегодня к нам в гости придёт Зайчик. Он очень хочет с вами поиграть. Давайте громко похлопаем в ладоши, чтобы он скорее к нам пришёл. Показ Зайчика - Ребята, этот Зайчик попал под трамвайчик Он бежал по дорожке И ему перерезало ножку. И теперь он больной и хромой, Маленький Заинька мой. - Что Зайчик делал неправильно? - Добрый доктор Айболит вылечил Зайку. Но он снова бегаёт по проезжей части дороги. - Вы можете мне научить Зайчика правильно вести себя на дороге?</p>	<p>Демонстрация Зайчика</p>	<p>Дети хлопают в ладоши. - Бежал по дорожке. - Поможем.</p>	<p>Личностные Коммуникативные</p>	<p>Ответы детей</p>
-----------------------------------	--	-----------------------------	--	-----------------------------------	---------------------

**Этапные задачи:** закреплять знания детей о понятиях «проезжая часть», «тротуар», «пешеходный переход».

<p>II. Актуализация знаний</p>	<p>- Ребята, покажите Зайчику, где могут ездить машины? - Как правильно называется эта часть дороги? - Где могут ходить пешеходы, покажите? Эта часть дороги как называется? - Где пешеходы могут переходить дорогу? Покажите Зайчику пешеходный переход .</p>	<p>Игровая ситуация</p>	<p>- По дороге. (Ставят машинку на дорогу). - Проезжая часть. - Тротуар. (Ставят зайчика на тротуар). - По пешеходному переходу «Зебра». Показ пешеходного перехода.</p>	<p>Познавательные Регулятивные</p>	<p>Наблюдение за процессом, соблюдение правил, ответы детей, выполнение заданий</p>
------------------------------------	--	-------------------------	--	------------------------------------	---

**Этапные задачи:** создать проблемную ситуацию и мотивировать к деятельности.

<p>III. Затруднение в ситуации</p>	<p>- Зайчик подбежал к пешеходному переходу и машина к нему подъехала. Зайчик первым перейдёт проезжую часть дороги или машина проедет?</p>	<p>Проблемная ситуация Беседа</p>	<p>Ответы детей. Предположительные способы разрешения проблемы.</p>	<p>Познавательные</p>	<p>Кто может помочь? Как можно помочь?</p>
--	---	---------------------------------------	---	-----------------------	--

-Кто поможет разрешить эту ситуацию на дороге?

**Этапные задачи:** поиск выхода из затруднения в игровой ситуации.

IV.Открытие нового знания или способа действий

Отгадав загадку, вы узнаете друга и помощника в данной ситуации.  
- У меня всего три глаза,  
Разноцветные они  
Каким глазом подмигну,  
Что вам делать подскажу.

Проговаривание загадки  
Демонстрация светофора

- Светофор.

Коммуникативные  
Личностные  
Регулятивные  
Познавательные

Ответы детей

**Этапные задачи:** расширять представления детей о назначении светофора, его сигналах; формировать навык при помощи наклепов передавать форму и цвет предмета.

V.Введение новых знаний в систему знаний

- Зайчик считает, что светофор похож на ёлочку, на нём горят разноцветные огоньки и вокруг него можно хоровод водить, танцевать и петь песни.  
- Ребята, правильно ли думает Зайчик?  
- А для чего же нам нужен светофор? (регулирует движение на дороге)  
- Что обозначает красный свет? Жёлтый? Зелёный?  
- А сейчас проведём игру «Красный, жёлтый и зелёный». Показ сигналов светофора поочередно.  
- На какой свет можно переходить проезжую часть дороги? На какой нельзя?  
- Запомни, Зайчик, нельзя переходить проезжую часть дороги на красный свет.  
- Ребята, но у Зайчика ещё есть друзья. Давайте посмотрим, как они передвигаются в

Беседа  
Подвижная игра  
Игра с использованием ИКТ  
Беседа  
Самостоятельная работа

- Нет. Конечно, нет.  
-Чтобы переходить дорогу.  
Дети становятся в круг.  
На «красный» сигнал светофора дети стоят на месте, жёлтый – маршируют на месте, зелёный – идут по кругу.  
Дети на интерактивной доске показывают движение зверей к своим домикам.  
Поочередно загибают пальцы на одной руке.  
Поочередно загибают пальцы на другой руке.  
Поворачивают кисти обеих рук.  
- Красным.  
Дети показывают пальцем верх

Коммуникативные  
Личностные  
Регулятивные

Наблюдение за процессом, соблюдение правил, ответы детей, выполнение заданий.  
Взаимоконтроль

лесу.  
 Друзья Зайчика не знают, как нужно переходить проезжую часть дороги. Как мы можем им помочь?  
 - Может быть, нам сделать светофоры для Зайчика, а он отнесёт их своим друзьям.

**Пальчиковая гимнастика**

Раз, два, три, четыре, пять.  
 Раз, два, три, четыре, пять.

Десять пальцев, две руки, все помощники мои!

- Каким цветом будем делать верхний «глазок» у светофора?  
 - Покажите пальцем, где верх у светофора.

Берём красный пластилин.

Отрываем небольшой кусочек. Скатываем его в шарик.

Расплющиваем между ладошек и прикрепляем его вверху светофора.

- Какой огонёк горит у светофора посередине? внизу?

светофора.  
 - Жёлтый, зелёный.

**Этапные задачи:** провести рефлексию деятельности на занятии.

VI. Осмысление (итог)

- Как вы думаете, ребята, мы правильно изготовили светофоры, научили Зайчика правилам перехода улицы?  
 - Молодцы, ребята. Зайчик и его друзья никогда больше не попадут под трамвайчик.

Педагогическая поддержка

- Да (нет).

# Игры по ПДД

## ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СВЕТОФОР»

**Цель:** Закрепить знание световой гаммы, развивать умение действовать по сигналу воспитателя, упражнять в беге.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие, стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

### Правила:

1. Игра начинается по сигналу педагога.
2. Салить только между линиями.
3. Не дёргать за одежду, нужно дотронуться до игрока.

## ИГРА «АВТОБУСЫ»

**Цель:** учить детей двигаться друг за другом, упражнять детей в ходьбе с выполнением заданий.

Дети делятся на две команды, в каждой команде выбирается водитель автобуса. По сигналу воспитателя каждый из водителей начинает собирать пассажиров (дети берутся двумя руками за пояс), а пассажиры двигаются произвольно по площадке. Побеждает та команда, которая быстрее соберёт всех пассажиров.

### Правила:

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Пассажиры присоединяются по очереди.
3. Нельзя стоять на месте.

## ИГРА «СПОТ»

**Цель:** совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель). Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

- Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед. Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии. Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

### Правила игры:

1. Когда поднят красный флажок – дети стоят на месте.
2. Когда поднят жёлтый флажок – можно двигаться, но на месте.
3. Когда поднят зелёный флажок – дети двигаются вперёд.

## **ЭСТАФЕТА ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**

**Цель:** упражнять детей в беге и остановке прыжком. Закрепить названия транспортных средств.

**Содержание игры:** 10-15 ребят выстраиваются в шеренгу. У ведущего – жезл, который он вручает по очереди каждому участнику игры. Мальчик или девочка, принявшие жезл, называют (без обдумывания) любое транспортное средство и возвращают жезл ведущему. Кто из ребят затрудняется назвать правило или называет его неправильно, выбывает из игры.

### **Правила:**

1. Добегать до ведущего.
2. Не бежать, пока не осалят.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПЕРЕКРЁСТОК»**

**Цель:** совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — «пешеходы» и «автомобили».

Если произносится красный свет – «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу, если зелёный свет – то «пешеходы» стоят, «автомобили» двигаются по залу, если произносится жёлтый свет, то все поднимают руки вверх.

### **Правила:**

1. Если произносится красный свет – «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу.
2. Если произносится зелёный свет – «пешеходы» стоят на месте, «автомобили» движутся по залу.
3. Если произносится жёлтый свет – «автомобили» и «пешеходы» поднимают руки вверх.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»**

**Цель:** совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

**Описание:** Дети стоят на краю площадки. Они автомобили. Каждому дается цветной руль. В центре площадки стоит воспитатель. В руках цветные флажки. Когда воспитатель поднимает флажок какого-либо цвета, то бегут дети, в руках которых руль такого же цвета. Когда опускает флажок, то дети направляются в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, игра повторяется.

### **Правила:**

1. Когда поднят флажок зелёного цвета – двигаются дети с зелёным рулём.
2. Когда поднят флажок жёлтого цвета – двигаются дети с жёлтым рулём.
3. Когда поднят флажок красного цвета – двигаются дети с красным рулём.

### «К СВОИМ ФЛАЖКАМ»

**Цель:** закрепить знания светов светофора, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий с флажком, 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 флажок и встать в круг. Водящие держат флажок над головой.

#### **Правила игры:**

1. Бежать к флажкам только по сигналу.
2. Не стоять рядом с водящим.
3. Не выходить за пределы площадки

### ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗАЖГИ СВЕТОФОР»

**Цель:** учить детей в беге, закрепить света светофора, развивать координацию движений.

Дети делятся на две команды. На другом конце зала разбросаны кружки с светами светофора, каждый игрок команды должен взять один кружок, и т.д., пока не соберётся светофор. Кто быстрее и больше всего соберёт светофоров, та команда и выиграла.

#### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Брать можно только один кружок.
3. Не начинать бег пока игрок не прибежал за линию и не поставил кружок.

### ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НАЙДИ ЗНАК»

**Цель:** учить детей различать дорожные знаки.

**Содержание:** Дети делятся на две команды. За линией в конце зала лежат дорожные знаки. По сигналу воспитатель показывает дорожный знак, первый игрок бежит и берёт аналогичный знак и передает эстафету следующему игроку своей команды. Кто правильно и без ошибок собрал все знаки, та команда и выиграла.

#### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не начинать бег, пока знак не принесён в корзину.

### ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПЕРЕДАЁМ ЖЕЗЛ»

**Цель:** упражнять детей в беге, развивая ориентировку в пространстве.

Дети делятся на две команды. По сигналу воспитателя начинают бег, оббегают стойку и возвращаются назад, передавая жезл следующему игроку своей команде. Кто быстрее всех выполнит задание тот и победил.

## **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не выходить за линию при передачи жезла.
3. Оббегать стойку.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ОТГАДАЙ ТРАНСПОРТ»**

**Цель:** закрепить знания транспорта. Упражнять детей в беге с остановкой.

Дети делятся на две команды. В конце зала лежать перевернутыми карточки с изображением транспорта. По сигналу воспитателя игроки бегут, переворачивают карточку и называют транспорт, который изображён на карточке. И возвращаются, передавая эстафету своему товарищу. Побеждает та команда, которая быстрее всех и без ошибок выполнила задание.

### **Правила:**

1. Переворачивать только одну карточку.
2. Менять карточки нельзя.
3. Бежать только после того, как передали эстафету.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «УМЕЛЫЙ ПЕШЕХОД»**

**Цель:** Совершенствовать навык равновесия, двигаясь по узкой прямой дорожке

- по кругу, закрепить знания о пешеходе, который должен двигаться не спеша, внимательно. На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся 5 м шнура. Надо пройти между ними по дорожке, сохраняя равновесие.

Вариант 2: из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно пройти по кругу между шнурами. Сохраняя равновесие.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «АВТОБУС»**

**Цель:** обучение передвижению по гладкой поверхности, развитие ловкости и координации движения. Закрепить знания частей автобуса.

Дети разделяются на две равные команды. По сигналу дети бегут к карточкам, на которых изображены части автобуса и кладёт её на своей стороне, следующий игрок берёт следующую часть автобуса и т.д. пока не будет собран весь автобус. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберёт автобус.

### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Карточки не бросать, а класть на пол.
3. Не начинать бег, пока игрок не передаст эстафету.

## **ИГРА «ТИШИ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»**

**Цель:** развивать умения быстро реагировать на звуковой сигнал. Учить в беге.

Упражнять детей в беге с остановкой.

Определяются старт и финиш. Расстояние между линиями может быть около 10-15 метров. Все игроки встают на линию старта, а ведущий – за линией финиша спиной к играющим.

- Тише едешь – дальше будешь, - произносит ведущий. Эту фразу он может говорить медленно или быстро, даже скороговоркой. Пока он произносит предложение, игроки стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша.
- Стоп! – командует ведущий и быстро поворачивается. Все должны успеть остановиться до того, как он повернется. Ведущий снова поворачивается спиной и говорит:

- Тише едешь – дальше будешь.

Игроки в это время бегут к финишу. Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша первым.

#### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не задерживать игроков.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «АВТОИНСПЕКТОР И ВОДИТЕЛИ»**

**Цель:** укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие ловкости и координации движения. Упражнять в беге.

Дети делятся на автоинспекторов и водителей. По сигналу воспитателя «автоинспектор» дети с названием «автоинспекторы» начинают ходьбу по залу, по сигналу воспитателя «водители» дети с названием «водители» должны ехать не задев «автоинспекторов». Побеждает та команда, которая не сделала ни одной ошибки.

#### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. По сигналу «автоинспектор» двигаются дети «автоинспекторы».
3. По сигналу воспитателя «водители» двигаются дети «водители».

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПОЕЗД»**

**Цель:** развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну, упражнять в ходьбе, беге друг за другом. Подготовить детей к правильным действиям в сложившейся ситуации на дороге

#### **Описание игры**

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты.

Первый стоящий в колонне — «паровоз», остальные — «вагоны».

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звуки «чу-чу-чу»).

«Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.

Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется.

Общая продолжительность игры 4—5 минут.

#### **Правила игры**

Поезд может двигаться только после гудка (т.е. по сигналу воспитателя).

Указания к проведению игры

- Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения поезда.
- Первое время воспитатель сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка.

#### **Вариант игры**

После остановки поезда дети идут погулять: собирают цветы, ягоды, грибы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

- другой раз можно предложить детям немного поплясать под мелодию, спетую воспитателем.

### **Указания к проведению игры**

- В варианте игры бежать в вагоны, т. е. строиться в колонну, можно только по гудку паровоза.
- Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне — находить свой «вагон».

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ГАРАЖ»**

**Цель:** приучать детей бегать легко, на носках; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

**Содержание:** По углам площадки чертят 5-8 больших кругов - стоянки для 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 дети без места, выбывают из игры.

#### **Правила игры:**

1. Ходить по кругу взявшись за руки.
2. Бежать в гараж только после окончания музыки.

### **ИГРА «ДА И НЕТ»**

**Цель:** развитие воображения ребенка, внимательности, умения играть в коллективе. Развивать ловкость.

Воспитатель задаёт вопросы, например «Вы, переходите дорогу на красный свет», на ответ «нет» ребёнок бежит и берёт треугольник, на ответ «да» игрок берёт круг. Выигрывает та команда, которая правильно сделает задание. Ответов да и нет, должно быть, равное количество.

#### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Бежать за фигурой после ответа «да» или «нет».
3. За линию не выходить.

### **ИГРА «ДОРОГА, ТРАНСПОРТ, ПЕШЕХОД, ПАССАЖИР»**

**Цель:** упражнять в прыжках на двух ногах, в беге, в прокатывании мяча.

Упражнять детей в умении действовать по сигналу.

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

## ИГРА «ДОРОЖНОЕ – НЕ ДОРОЖНОЕ»

**Цель:** упражнять детей в ходьбе с выполнением заданий. Развивать ловкость и сообразительность.

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

### Правила:

1. Если звучит слово «дорожное» - игрок должен поймать мяч.
2. Если звучит слово «не дорожное» - игрок должен пропустить или отбросить мяч.

## ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗАПОМНИ СИГНАЛЫ РЕГУЛИРОВЩИКА»

**Цель:** упражнять детей в ходьбе и беге вокруг предметов, начинать движение и заканчивать его по сигналу.

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.

**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:

- 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.
4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

## ИГРА «ЛОВИ, НЕ ЛОВИ»

**Цель:** развивать ловкость, координацию движений. Закреплять понятия, связанные с дорожным движением.

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например: «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (*в этом случае мяч надо ловить*), или слова, обозначающие любые другие предметы (*в этом случае мяч ловить не следует*). Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

### **Правила игры:**

1. Ловить мяч при словах дорожного движения.
2. Не следует ловить при словах обозначающих другие предметы.

## **ИГРА «НАЙДИ ПАРУ»**

**Цель:** способствовать формированию представления о различных видах транспорта. Упражнять в ходьбе не наталкиваясь друг на друга.

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.

## **ИГРА «СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»**

Две команды по 12—15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор — два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (*красная и зеленая*). Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,

Значит, двигаться ... (*опасно*).

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь... (*открыт*).

Желтый свет — предупреждение -

Жди сигнала для ... (*движенья*).

Затем руководитель объясняет **правила игры:**

— Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте

(*начинать надо с левой ноги*), когда желтый — хлопают в ладоши, а когда красный — стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

### **Правила игры:**

1. Когда показан зелёный сигнал светофора – дети маршируют на месте.
2. Когда показан жёлтый сигнал светофора - хлопают в ладоши.
3. Когда показан красный сигнал светофора – стоят неподвижно.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПОЕЗДКА В МОСКВУ»**

**Цель:** упражнять в ходьбе и беге вокруг предметов, развивать координацию движений, ловкость при выполнении задания.

**Содержание игры:** Для игры нужны стулья — одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (*поездом, самолетом*)», — и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», — продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», — объявляет он (*бег замедляется*). «Внимание, остановка!» — неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не перегонять товарищей.
3. Не толкать товарищей.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СОБЕРИ СВЕТОФОР»**

**Цель:** развивать умение коллективно выполнять задание, закрепить знание светов светофора.

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый и зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Жезл не ронять, передавать в руки.
3. Участвует каждый игрок команды.

## **ИГРА «СОБИРИ КАРТИНКУ»**

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу воспитателя. Развивать координацию движений при ходьбе и беге, упражнять в сохранении устойчивого равновесия.

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. В игре участвуют все игроки команды.
3. Картинку собирать по названию команды.
4. Игроков не толкать и не отбирать картинки.