

Игровая программа для начальных классов по ПДД

. Игра «Разрешается-запрещается».

- Играть на мостовой ... (запрещается!)
- Переход улицы при зеленом свете светофора ... (разрешается!)
- Перебегать улицу пред близко идущим транспортом ... (запрещается!)
- Идти толпой по тротуару ... (разрешается!)
- Переход улицы по подземному переходу ... (разрешается!)
- Идти по шоссе по обочине справа ... (запрещается!)
- Переходить улицу при красном свете светофора ... (запрещается!)
- Переходить улицу при желтом свете светофора... (запрещается!)
- Помогать старикам и старушкам переходить улицу ... (разрешается!)
- Велосипедистам цепляться за проезжающие машины ... (запрещается!)
- Обходить стоящий у тротуара транспорт спереди ... (запрещается!)
- Идти по тротуару слева ... (запрещается!)
- Выбегать на проезжую часть ... (запрещается!)
- Кататься на велосипеде, не держась за руль ... (запрещается!)
- Переждать поток машин на «островке безопасности»... (разрешается!)

Ведущий. А это не правила движения, но зато правила уважительного отношения между пешеходами, пассажирами и водителями.

- Дергать девочек за косички ... (запрещается!)
- Болтать и громко смеяться в транспорте ... (запрещается!)
- Уважать правила движения ... (разрешается!)

1. Игра «Светофор»

В центре зала устанавливается светофор. Класс делится на 2 команды. Участникам игры надо быть очень внимательными.

Когда ведущий зажигает зеленый свет, ребята должны топтать ногами, будто идут; когда горит желтый свет, ребята должны хлопать в ладоши. При красном свете в зале должна быть тишина.

Перед началом игры обязательно надо провести репетицию, чтобы все ребята поняли условия игры. Выигрывает та команда, члены которой более внимательные.

2 Игра «Перейди улицу»

У ведущего два картонных кружка. Один оклеен зеленой бумагой с одной стороны и желтой — с другой. Второй — красной бумагой, а на обратной стороне — тоже желтой. Все игроки делятся на 2 команды. В зале проводят две параллельные линии, одна от другой на расстоянии 7—10 шагов. Это улица. Игроки становятся за одной чертой.

Когда ведущий делает взмах зеленым кружком, играющие делают шаг вперед, красным — шаг назад, желтым — остаются на месте. Ведущий чередует цвета. Если он взмахнул кружком один раз, надо сделать один шаг в ту или иную сторону, если два — два и т. д. Те, кто ошибается, выбывают из игры.

Побеждает команда, игрок которой первым перейдет улицу.

Игра «Это я, это я, это все мои друзья!»

Ведущий. Ребята, сейчас я буду задавать вопросы, а вы дружно отвечайте: «Это я, это я, это все мои друзья!»

Ведущий. Кто из вас в вагоне тесном

Уступил старушке место?

Ребята. Это я, это я, это все мои друзья!

Ведущий. Кто из вас идет вперед

Только там, где переход?

Ребята. Это я, это я, это все мои друзья!

Ведущий. Знает кто, что красный свет —

Это значит хода нет?

Ребята. Это я, это я, это все мои друзья!

Ведущий. Знает кто, что свет зеленый

Означает: путь открыт,

А что желтый свет всегда нам

О вниманье говорит?

Ребята. Это я, это я, это все мои друзья!

«Умелый пешеход».

Вариант 1. на расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делаются два круга — внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

«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.

«СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»

На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.

«ЗЕБРА»

(на время и точность исполнения)

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

«ГРУЗОВИКИ»

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

«ТРАМВАИ»

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

Игра «Автобусы»

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок - «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

Игра «Будь внимательным»

Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

Игра «Веселый трамвайчик»

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды. Одна команда - трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда - пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свой место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

Игра «Гараж»

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 без места выбывают из игры.

Игра «Грузовик»

Содержание: Играющие держат в руках автомобильные рули - это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз - этот мешочек?

Игра «Найди жезл»

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Руководитель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет.

Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

Игра «Найди пару»

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожных знак.

Игра «Светофор»

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки, у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные — «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

Игра «Такси»

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

Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. 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).

Веселые машинки»

Ход игры. Игроки – «машинки»находятся на площадке. Каждый игрок держит в руках обруч – «руль». По команде «Машинки, в гараж!» дети разбегаются по площадке и «рулят» обручем. По команде «Машинки», в гараж!» кладут обруч на пол, становятся в него.

«Островок безопасности»

Ход игры. Дети совершают различные движения под музыку. Когда музыка останавливается, они должны быстро занять «островок безопасности», начерченный (или выложенный из шнуров) в центре зала (площадке).

«Зажги светофор»

Ход игры. Дети стоят в колоннах. Первый играющий – капитан. Он получает три воздушных шара (или мячей) красного, желтого, зеленого цвета, по сигналу передает их по одному членам команды. Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх – зажжен первый, красный сигнал. Капитан может передавать следующий шар. Выигрывает команда, которая быстрее «зажжет» все три сигнала.

«К своим знакам»

Ход игры. Играющие делятся на две группы по пять-семь человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий с каким-нибудь дорожным знаком, объясняя его значение. Звучит музыка, дети расходятся по площадке. Водящие меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

