

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**

(старшая группа)

### ***Светофор***

Игра проводится на участке детского сада.

Обозначаются две пересекающиеся дороги, линии тротуаров, пешеходные переходы.

В центре перекрестка встает Светофор – мальчик с красными кругами на боках и зелеными – на спине и груди, два желтых круга он держит в руках. Дети делятся на группы, которые изображают пешеходов (можно распределить детей по одному, парами и группами), автомобили (по одному человеку) и автобусы (несколько детей выстраиваются друг за другом, держась за плечи или за пояс). Пешеходы начинают движение по тротуарам, автомобили – по дорогам, соблюдая сигналы Светофора. Светофор поворачивается к ним то боком, то лицом или спиной, соответственно разрешая или запрещая движение, то поднимает вверх желтые круги.

К моменту начала игры дети уже должны знать, что означают сигналы светофора.

Нарушители Правил дорожного движения в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

### ***Эстафета***

На одной ноге проскакать до финиша и вернуться обратно. Принимающий эстафету должен придумать и назвать один автомобиль на определенную букву. Например:

А: «Ауди», «Альфа-Ромео».

М: «Москвич», «Мерседес», «Мустанг», «Мазда»...

Выигрывает команда, назвавшая больше марок и моделей автомобилей.

К двум деревьям с примерно разными по толщине стволами привязываются веревки одинаковой длины. Участники вызываются парами, по одному из каждой команды.

По команде оба участника начинают бегать вокруг деревьев и наматывать на них веревки. Очко получает команда, участник которой первым «намотался».

### ***Бег в мешках***

Эстафета на скорость (можно заменить на прыжки до финиша со связанными ногами).

Участники прыгают до финиша, возвращаются обратно, передают мешок следующему игроку и т. д. Команда-победительница получает три очка, проигравшая – одно очко.

### ***Сбей кегли***

В качестве кеглей можно использовать пластиковые бутылки, в которые для устойчивости налито немного воды. Перед каждой командой – по 3–5 бутылок. Сбивать можно палкой или бутылками, кидать – один раз. Каждая команда получает столько очков, сколько сбива бутылок.

### ***Поехали!***

Двум командам выдаются рюкзаки (можно заменить любой сумкой), набор посуды (чашка, кружка, ложка, фляга) и спички. Если в командах много человек, то можно взять по два набора посуды.

Команды выстраиваются в два ряда, перед первым участником каждой команды лежит рюкзак. В 15–20 шагах от обеих команд находится посуда. Каждому игроку необходимо добежать до посуды, взять один предмет, вернуться, положить его в рюкзак и дотронуться рукой до следующего игрока – «сдать» эстафету. Затем бежит следующий участник.

Командам даются по три очка за быстроту и за аккуратную укладку рюкзака. Игру можно разнообразить: вместо наборов посуды положить набор медицинских препаратов, необходимых в туристическом походе.

### ***Ориентирование***

На земле рисуются два круга, в которые по очереди встают игроки команд (начиная с первой пары). Перед ними – таблички со сторонами света (север, юг, восток, запад).

Ведущий называет сторону света – оба участника должны одновременно повернуться к соответствующей табличке. Как только один из пары ошибается, очко дается команде другого участника, а в круг вызываются следующие игроки.

### ***Болотные кочки***

Командам выдаются по две газеты («кочки»), участники соревнуются в парах. На старте игроки встают на одну газету, в руках держат вторую. Земля выполняет роль болота. Нужно пробежать по кочкам, не попав в болото. По команде игроки кладут перед собой газету, переходят на нее, берут ту, на которой стояли, кладут впереди себя, переходят и т. д. Очко получает команда, игроки которой быстрее дошли до финиша, при этом не наступив на землю (не

попав в «болото»). Если же игрок шагнет мимо «кочки», очко автоматически получает команда соперников.

### ***Горелки***

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2–3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| Гори, гори ясно   | Птички летят,        |
| Чтобы не погасло, | Колокольчики звенят  |
| Глянь на небо –   | 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 удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся 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.

### ***Стоп***

На расстоянии 10–16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается 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 водящему. Как только водящий произнес 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 спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай» и т. д. Все продолжают движение с того 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.