

Управление образования администрации Ленинск-Кузнецкого городского округа  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Дворец творчества детей и учащейся молодежи»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 17.04.2024 г.  
Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ ДО «Дворец творчества»

С.В. Харитоновна

Приказ от 17.04.2024 г. № 170



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности

## «Веселый перекресток»

Стартовый уровень

Возраст учащихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:  
Лузянина Наталья Павловна,  
методист

г. Ленинск-Кузнецкий, 2024

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

### Пояснительная записка

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования безопасного стиля жизни и здоровьесберегающих технологий относятся вопросы безопасного поведения на дороге.

Актуальность изучения правил дорожного движения и работы по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма связаны с угрозой жизни и здоровью детей на дорогах. На протяжении нескольких десятилетий на дорогах России ежегодно погибает около полутора тысяч детей, около 25 тысяч получают травмы и ранения разной степени тяжести. Избежать опасных ситуаций можно путем воспитания и обучения ребенка с самого раннего возраста правилам безопасного поведения на улицах и дорогах города.

Именно в раннем возрасте закладывается фундамент жизненных ориентировок в окружающем мире и все, что ребенок усвоит в детстве, прочно закрепится у него навсегда. Поэтому обеспечение безопасности движения становится все более важной государственной задачей. Причиной дорожно-транспортных происшествий чаще всего являются сами дети. Приводит к этому незнание элементарных основ правил дорожного движения. Особое значение в решении этой проблемы имеет заблаговременная и правильная подготовка самых маленьких пешеходов и других участников дорожного движения, использующих средства передвижения (велосипед, самокат, электромобиль, ролики, скейтборд и т.д.)

Предоставленные сами себе дети, особенно младшего возраста, недостаточно осознают реальность опасности на дорогах. Причина этого заключается в возрастных особенностях детей. Они еще не умеют в должной степени управлять своим поведением. Они не в состоянии правильно определить расстояние до приближающейся машины и ее скорость, переоценивают собственные возможности, считая себя быстрыми и ловкими. У детей в данном возрасте еще не сформирована способность предвидеть возможность возникновения опасности в быстро меняющейся дорожной обстановке, они свободно выбегают на дорогу перед близко идущим транспортом.

Программа «Веселый перекресток» призвана разрешить проблемы воспитания законопослушных участников дорожного движения, то есть социализации ребенка в дорожной среде. Этот образовательный курс позволит дошкольнику подготовиться к школе и адекватно воспринимать дорожный мир.

Новизна программы заключается в введении разделов, где дети совершают виртуальные путешествия в «автогородок» (напольный баннер) и «Городок» (ковровое

покрытие), рисунок которого обозначает городские дороги и инфраструктуру современного города: магазины, школы, жилые зоны, детские сады, почта, детские площадки, банки и т.д. дети изучают траекторию и правила передвижения, отвечают на вопросы викторины, играют в игры, рисуют варианты движения из дома в детский сад и обратно. Теоретические навыки закрепляются практическими занятиями, дети выполняют упражнения на внимание, что позволяет сделать первые шаги в умении управлять собой в дорожной ситуации.

Учитывая, что ведущая деятельность в этом возрасте игровая, занятия проводятся с использованием игровых технологий (учащие, познавательные, воспитательные, развивающие игры) и современного технического оборудования. Игровые технологии, применяемые в программе, дают возможность включиться ребятам в практическую деятельность в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение опыта безопасного поведения на дорогах и улицах.

В структуре изучаемой программы, выделяются основные разделы:

- Наша улица
- Друзья дороги
- Транспорт
- Дети и дорога
- Дорожная азбука
- Развиваем внимание

Все занятия проводятся с широким использованием наглядных пособий, интерактивного комплекса, мультимедийных программ, которые способствуют успешному усвоению знаний по программе. Различные формы самостоятельной работы активизируют познавательную деятельность: участие в обсуждении, раскрашивание раскрасок, рассматривание альбомов, книг, иллюстраций, использование настольных игр, выполнение заданий с вариантами ответов по темам и т.д.

Формы проведения занятий зависят от сложности изучаемой темы, уровня подготовки, возрастных особенностей – это беседы, экскурсии по улицам города, моделирование дорожных ситуаций в «автогородке», просмотр тематических видеофильмов и мультфильмов, учащие интерактивные игры, конкурсы, сюжетно-ролевые игры. Эти и другие формы работы дают возможность детям проявить творческие способности, учат этике взаимоотношений, учат малышей быть подготовленными участниками дорожного движения.

Программа составлена в соответствии с требованиями, предъявляемыми к данному виду учебно-методических и программно-методических документов, и регламентируется следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с последующими изменениями;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 N ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения «Дворец творчества детей и учащейся молодежи»;
- Положение о дополнительной общеразвивающей программе МБОУ ДО «Дворец творчества» (приказ МБОУ ДО «Дворец творчества» от 09.09.2021 № 290).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселый перекресток» относится к *социально-гуманитарной направленности*.

**Цель программы:** формирование навыков безопасного поведения на дороге у детей 5-7 лет.

### **Задачи программы:**

- сформировать знания о безопасном поведении на дорогах и правилах дорожного движения;
- научить распознавать дорожные «ловушки» и сформировать познавательно-поведенческие реакции, направленные на сохранение и укрепление здоровья;
- развивать образное и пространственное мышление, память, воображение, внимание;
- развивать положительные эмоции и волевые качества;
- воспитывать сознательное отношение к соблюдению мер безопасности на дорогах, способствовать формированию общего уровня культуры у участников дорожного движения.

### **Основные принципы программы:**

- принцип доступности, который выражается в соответствии учебного материала возрастным особенностям детей;
- принцип сознательности - предусматривает заинтересованное, а не механическое усвоение знаний, умений и навыков;
- принцип вариативности, программные темы могут быть реализованы в различных видах творческой деятельности ребенка, что способствует вариативному подходу к осмыслению той или иной задачи;
- принцип наглядности – выражается в предоставлении детям возможности отработать пройденный материал в условиях виртуального города.

### **Формы проведения занятий:**

- мини викторины;
- тематические занятия;
- беседы;
- дидактические, настольные, подвижные, сюжетно-ролевые игры;
- с использованием интерактивной доски;
- практическое вождение электромобиля и велосипеда;
- коллективное творческое дело;
- тесты.

### ***Адресат программы***

Программа предназначена для учащихся в возрасте от 5-7 лет.

Наполняемость учебной группы в соответствии с СанПиН от 2.4.3648-20 от 28.09.2020г. №28. Состав группы – постоянный. Набор воспитанников – свободный.

### ***Объем и срок освоения программы***

Срок реализации программы: 1 год, 36 часов.

### **Режим и занятий, периодичность и продолжительность**

Периодичность занятий – 1 час в неделю (для детей дошкольного возраста – 30 минут) в соответствии с расписанием, утвержденным приказом по учреждению.

### **Форма обучения**

Форма обучения – очная, групповая. Уровень освоения – стартовый.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселый перекресток» стартового уровня предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы, удовлетворение познавательного интереса учащихся, обеспечение минимального стандарта знаний, умений и навыков по безопасному поведению на дорогах и правилам дорожного движения.

Реализация программы предполагает использование следующих методов: словесные (беседа, объяснение), наглядные (наблюдение, видеометод), практические (упражнение, демонстрация), игра.

Формы организации учебных занятий – групповые. Интерактивные формы обучения (ролевая игра) позволяют осуществлять взаимодействие «учащийся – педагог», «учащийся – учащийся», способствуют решению актуальной проблемы педагогической практики - построению гармоничной системы взаимодействия и взаимоотношений дошкольника с людьми, с миром и самим собой.

Программой предусмотрены теоретические и практические занятия. Значительное место в практических занятиях отводится играм, выполнению творческих заданий и заданий и упражнениям: на развитие внимания и отработке навыков безопасного поведения на дороге.

### **Учебно-тематический план**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Введение «Наш город»</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Устный опрос
<b>1</b>	<b>Улица. Правила поведения на улице</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
1.1	Знакомство с улицей. Улицы и движение в нашем городе	1	0	1	Игры на формирование представления расстояния: «Кто дальше бросит мяч», «Что изменилось», «Чей мяч покатится

					дальше», «Кто ушел и где стоял», «Кто скажет правильно»
1.2	Элементы улиц и дорог	2	1	1	Игры-упражнения: «Парные картинки», «Что изменилось»
1.3	Правила поведения на улицах и дорогах. Переход улиц и дорог	2	1	1	Сюжетно-ролевая игра по ПДД для пешеходов «Если правила нарушаются»
1.4	Обязанности пешеходов.	2	1	1	Сюжетно-ролевая игра по ПДД для пешеходов «Мы пешеходы»
1.5	Правила перехода через проезжую часть	2	1	1	Сюжетно-ролевая игра «Маленький автомобильчик ищет друзей».
<b>2</b>	<b>Светофор</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
2.1	Что такое светофор. Виды светофоров	2	1	1	Дидактическая игра «Светофор», отработка перехода через проезжую часть по сигналу светофора в автогородке». Работа по карточкам «Внимание, дорога!»
2.2	О значении красного и зеленого сигналов пешеходного светофора.	2	1	1	Игра-соревнование «Светофорные науки»
2.3	Целевая экскурсия к проезжей части.	2	0	2	Устный опрос
<b>3</b>	<b>Пешеходный переход</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
3.1	Виды пешеходных переходов.	2	1	1	Устный опрос по теме. Анализ выполненного рисунка
3.2	Правила перехода проезжей части.	2	1	1	Игра «Найди ошибку».
3.3	Занятие в автогородке. Правила перехода нерегулированного пешеходного перехода	2	0	2	Сюжетно-ролевая игра «Мы и дорога».
3.4	Занятие в автогородке. Правила перехода регулируемого пешеходного перехода	2	0	2	Игра «Азбука дороги». Наблюдение
<b>4</b>	<b>Транспорт</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	

4.1	Разнообразие видов транспортных средств	2	1	1	Сюжетно-ролевая игра «По дорогам идут машины». Рисование «Большие и маленькие машины».
4.2	Виды наземного транспорта.	2	1	1	Дидактическая игра «Третий лишний»
4.3	Назначение специального транспорта.	2	1	1	Дидактическая игра «Куда спешат машины?»
<b>5</b>	<b>Пассажир</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
5.1	Правила поведения пассажиров в общественном транспорте.	2	1	1	Сюжетно-ролевая игра «Мы едем, едем, едем»
5.2	Обязанности водителя, пассажира	2	1	1	Сюжетно-ролевая игра «Мы пассажиры»
5.3	Дорога – зона повышенной опасности	1	0	1	Сюжетно-ролевая игра в автогородке «Мой двор»
<b>6</b>	<b>Итоговое занятие «Игры на развитие внимания»</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Игра «Страна ПДДейка»
<b>ИТОГО:</b>		<b>36</b>	<b>13</b>	<b>23</b>	

### Содержание учебно-тематического плана

#### Вводное занятие «Наш город» (1 час).

*Практика.* Беседа «Наш город».

*Контроль.* Устный опрос.

#### 1. Улица. Правила поведения на улице (9 часов).

##### 1.1. Знакомство с улицей.

*Теория.* Улицы и движение в нашем городе. Элементы улицы – дорога. Ее предназначение. Опасность дороги. Дома на улице. Назначение зданий вокруг детского сада, школы. Определение расстояния: близко, далеко, очень близко, очень далеко.

*Практика.* Прогулка-экскурсия «Улицы, на которой расположен детский сад, школа». Отработка навыков поведения на улице в автогородке. Упражнение «Близко, далеко».

*Контроль.* Игры на формирование представления расстояния: «Кто дальше бросит мяч», «Что изменилось», «Чей мяч покатится дальше», «Кто ушел и где стоял», «Кто скажет правильно».

##### 1.2. Элементы улиц и дорог.

*Теория.* Дорога и ее элементы: обочина, проезжая часть, тротуар, разделительная полоса, полосы движения, трамвайные пути.

*Практика.* Экскурсия по городу. Отработка навыков виртуального движения по основным автодорогам города. Рисование «Вечерние огни на главной улице города», «Моя улица», «Мой путь из дома в школу (детский сад)» Выставка рисунков. Настольная игра «Наша улица, наш город».

*Контроль.* Игры-упражнения: «Парные картинки», «Что изменилось».

### 1.3. Правила поведения на улицах и дорогах.

*Теория.* Переход улиц и дорог. Правила поведения во дворах домов. Дорога - место повышенной опасности.

*Практика.* Создание игровых проблемных ситуаций: переход через проезжую часть, игры во дворах домов.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра по ПДД для пешеходов «Если правила нарушаются».

### 1.4. Обязанности пешеходов.

*Теория.* Кто такие пешеходы? Правила дорожного движения для пешеходов. Культура поведения пешехода.

*Практика.* Экскурсия к пешеходному переходу.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра по ПДД для пешеходов «Мы пешеходы»

### 1.5. Правила перехода через проезжую часть.

*Теория.* Где можно переходить дорогу. Дорога с двусторонним движением. Что делать, если не успел перейти проезжую часть. Поведение пешехода, стоящего на середине проезжей части. Дорога с односторонним движением. Правила перехода дороги с односторонним движением. Что такое перекресток?

*Практика.* Движение транспортных средств на перекрестке. Поворот транспортных средств. Предупредительные сигналы, подаваемые водителями. Обозначения нерегулируемого перекрестка. Правила перехода дороги на нерегулируемом перекрестке. Создание игровой проблемной ситуации по переходу через проезжую часть.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра, медиа игра «Маленький автомобильчик ищет друзей». Отработка навыков перехода через проезжую часть в «автогородке».

## 2. Светофор (6 часов).

### 2.1. Что такое светофор. Виды светофоров.

*Теория.* Что такое светофор. Для чего нужен светофор? Сигналы светофора: красный, желтый, зеленый. Регулируемый пешеходный переход.

*Практика.* Экскурсия к перекресткам. Как нужно переходить дорогу на перекрестке со светофором. Пешеходный светофор и его сигналы. Пешеходный светофор с вызывным устройством.

*Контроль.* Дидактическая игра «Светофор», отработка перехода через проезжую часть по сигналу светофора в «автогородке».

2.2. О значении красного и зеленого сигналов пешеходного светофора.

*Теория.* Устройство светофора. Назначение. Почему выбраны зеленый, красный, желтый цвета для сигналов светофора.

*Практика.* Изготовление из пластилина макета светофора.

*Контроль.* Игра-соревнование «Светофорные науки».

2.3. Целевая экскурсия к проезжей части. Наблюдение за работой светофоров.

*Практика.* Знакомство со светофорами.

*Контроль.* Устный опрос.

### **3. Пешеходный переход (8 часов).**

3.1. Виды пешеходных переходов.

*Теория.* Нерегулируемый и регулируемый пешеходные переходы. Подземный и надземный пешеходные переходы.

*Практика.* Разукрашивание картинок с пешеходными переходами.

*Контроль.* Анализ выполненных работ. Устный опрос.

3.2. Правила перехода проезжей части.

*Теория.* Переход проезжей части дороги с помощью сигналов светофора. Правил перехода дороги вне зоны видимости пешеходного перехода.

*Практика.* Расстановка дорожных знаков, обозначающих пешеходный переход

*Контроль.* Игра «Найди ошибку». Наблюдение.

3.3. Правила перехода нерегулированного пешеходного перехода.

*Теория.* «Пешеходный переход» место для перехода проезжей части. Обозначение на дороге – белые полосы – «зебра».

*Практика.* Отработка навыков безопасного поведения на пешеходном переходе в автогородке.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра «Мы и дорога».

3.4. Правила перехода регулируемого пешеходного перехода.

*Теория.* Простейшая дорожная разметка. Правила перехода дороги на регулируемом пешеходном переходе.

*Практика.* Отработка навыков безопасного перехода дороги в автогородке.

*Контроль.* Игра «Азбука дороги». Наблюдение.

#### **4. Транспорт (6 часов).**

##### 4.1. Разнообразие видов транспортных средств.

*Теория.* Наблюдение за движением транспорта. Внутренняя обстановка транспортных средств. Основные части автомобилей. Движение автомобилей.

*Практика.* Дидактические игры, конкурсы, кроссворды.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра «По дорогам идут машины». Рисование «Большие и маленькие машины».

##### 4.2. Виды наземного транспорта.

*Теория:* Предназначение автобуса, легкового, грузового автомобиля, их внешние признаки. Внутренняя обстановка транспортных средств.

*Практика:* Дидактические игры, конкурсы, кроссворды.

*Контроль:* Дидактическая игра «Третий лишний».

##### 4.3. Назначение специального транспорта.

*Теория:* Предназначение специального вида транспорта, их внешние признаки. Внутренняя обстановка транспортных средств.

*Практика:* Дидактические игры, конкурсы, кроссворды.

*Контроль:* Дидактическая игра «Куда спешат машины?»

#### **5. Пассажир (5 часов).**

##### 5.1. Правила поведения пассажиров в общественном транспорте.

*Теория.* Правила посадки пассажиров. Правила поведения в салоне транспортного средства. Правила выхода из пассажирского транспортного средства.

*Практика.* Работа по карточкам «Безопасность на дороге, сложные ситуации»

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра «Мы едем, едем, едем».

##### 5.2. Обязанности водителя, пассажира.

*Теория.* Основные обязанности водителя, обязанности водителя при ДТП, обязанности пассажира, культура поведения пассажира.

*Практика.* Создание игровой проблемной ситуации. Моделирование процесса игры.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра «Мы пассажиры».

##### 5.3. Дорога – зона повышенной опасности.

*Теория.* Опасность игр на улице. Специальные места для игр. Опасность игры на проезжей части или возле неё.

*Практика.* Просмотр социальной рекламы, учащих мультфильмов, обсуждение. Рассматривание иллюстраций с правильным и неправильным поведением в игре на улице.

*Контроль.* Сюжетно-ролевая игра «Мой двор». Конкурс рисунков по теме.

## **6. Итоговое занятие (1 час).**

*Практика.* Коллективная расстановка дорожных знаков «Пешеходный переход» и дорожной разметки «Зебра» на напольном баннере.

*Контроль.* Игра «Страна ПДДейка».

### **Планируемые результаты**

В результате освоения дополнительной общеобразовательной программы «Веселый перекресток» *учащиеся*

#### ***знают:***

- основные понятия правил дорожного движения (составные части улицы и их предназначения, виды транспорта, функцию светофора, некоторые дорожные знаки их предназначения и названия, правила для пешеходов и пассажиров, перекрестки и их виды, основные жесты регулировщика, дорожную разметку (пешеходный переход, разделительная полоса), домашний адрес, опасность игр на дороге и возле неё;

#### ***умеют:***

- применять полученные знания на практике, избегать дорожные «ловушки», работать на учебном перекрестке, ориентироваться на макете микрорайона, распознавать опасные ситуации, которые могут возникнуть при игре на улице, переходе проезжей части, двигаться на транспортном средстве в условиях «автогородка», используя знания о дорожных знаках, дорожной разметке и сигнала светофора;

- имеют представление о работе сотрудников ГИБДД;

*учащиеся владеют:*

- навыками культуры поведения в общественном месте, в дорожной среде.

## **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **Условия реализации программы**

#### **Календарный учебный график**

Календарный учебный график утверждается приказом по учреждению, составляется для каждой учебной группы.

Сроки контрольных процедур: формы контроля основных компетенций учащихся представлены в учебном плане, проводятся в ходе занятия по темам и разделам программы в течение учебного года.

#### **Материально-техническое обеспечение**

Кабинет, оборудованный в соответствии с требованиями СанПиН.

**Оборудование:** мобильный автогородок, «автогородок» (напольный баннер), ковровое покрытие «Городок», учебный класс, автомобили, велосипеды, самокаты, интерактивный комплекс, магнитная доска;

**Материалы:** карандаши, фломастеры, ватман, клей, краски, кисти, цветная и писчая бумага;

**Дидактический материал:** серия цветных иллюстраций, плакатов, подписка газеты «Добрая дорога детства», набор дорожных знаков, настольные и дидактические игры по ПДД, медиаигры, мультфильмы, видеоролики, дидактический материал.

**Формы контроля** освоения содержания учебного плана: карточки с заданиями различного типа, наблюдение, ролевая игра, экскурсии, решение ситуационных задач, тестирование, собеседование, практическая работа.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: праздник, игровая программа, акция.

Качество обучения по дополнительной общеразвивающей программе «Веселый перекресток» оценивается на итоговой аттестации в форме игры на развития внимания «Страна ПДДейка» (Приложение).

Механизм оценивания реализации программы: результаты обучения сравниваются с поставленными учебными задачами на основании разработанных критериев.

#### Оценочные материалы

№	Наименование разделов и тем	Форма контроля	Оценочные материалы
1	Введение «Наш город» Наша Улица	Устный опрос	Вопросы
1.1	Знакомство с улицей. Улицы и движение в нашем городе.	Игры на формирование представления расстояния: «Кто дальше бросит мяч», «Что изменилось», «Чей мяч покатится дальше», «Кто ушел и где стоял», «Кто скажет правильно».	Карточки с заданиями
1.2	Элементы улиц и дорог.	Игры-упражнения: «Парные картинки», «Что изменилось»	Дидактическая игра «Найди и собери»
1.3	Правила поведения на улицах и дорогах. Переход улиц и дорог.	Сюжетно-ролевая игра по ПДД для пешеходов «Если правила нарушаются»	Устный опрос. Карточки с заданиями

1.4	Обязанности пешеходов.	Сюжетно-ролевая игра по ПДД для пешеходов «Мы пешеходы»	Карточки для игры с заданиями
1.5	Правила перехода через проезжую часть.	Сюжетно-ролевая игра, медиаигра «Маленький автомобильчик ищет друзей». Отработка навыков перехода через проезжую часть в «автогородке»	Сюжетные картинки к игре, карточки с заданиями
<b>2</b>	<b>Светофор</b>		
2.1	Что такое светофор. Виды светофоров	Дидактическая игра «Светофор», отработка перехода через проезжую часть по сигналу светофора в «автогородке».	Ситуационные карточки «Внимание, дорога!»
2.2	О назначении красного и зеленого сигналов пешеходного светофора	Игра-соревнование «Светофорные науки»	Сюжетные картинки с заданиями.
2.3	Целевая экскурсия к проезжей части	Устный опрос	Вопросы
<b>3</b>	<b>Пешеходный переход</b>		
3.1	Виды пешеходных переходов	Устный опрос. Анализ выполненных работ.	Картинки с пешеходными переходами
3.2	Правила перехода проезжей части	Игра «Найди ошибку».	Карточки с заданиями, наблюдение
3.3	Правила перехода нерегулированного пешеходного перехода	Сюжетно-ролевая игра «Мы и дорога».	Карточки с заданиями, наблюдение
3.4	Правила перехода регулируемого пешеходного перехода	Игра «Азбука дороги».	Карточки с заданиями, наблюдение
<b>4</b>	<b>Транспорт</b>		
4.1	Разнообразие видов транспортных средств	Сюжетно-ролевая игра «По дорогам идут машины». Рисование «Большие и маленькие машины».	Карточки с заданиями
4.2	Виды наземного	Дидактическая игра «Третий лишний».	Дидактические игры, конкурсы,

	транспорта		кроссворды
4.3	Назначение специального транспорта	Дидактическая игра «Куда спешат машины?»	Карточки с заданиями
<b>5</b>	<b>Пассажир</b>		
5.1	Правила поведения пассажиров в общественном транспорте	Сюжетно-ролевая игра «Мы едем, едем, едем»	Карточки с заданиями
5.2	Обязанности водителя, пассажира	Сюжетно-ролевая игра «Мы пассажиры».	Карточки с заданиями
5.3	Дорога – зона повышенной опасности	Сюжетно-ролевая игра «Мой двор». Конкурс рисунков по теме.	Ситуационные карточки
<b>6</b>	<b>Контрольная деятельность</b>		
6.1	Итоговое занятие. Игры на развитие внимания	Игра «Страна ПДДейка»	Карточки с заданиями

### Методические материалы

1. Азбука дороги: дидактический материал / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н. П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2019. – 17 с.
2. Безопасность детей – забота общая: методические рекомендации / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н. П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2009. – 34 с.
3. Вместе за безопасность: дидактический материал / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н. П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2017. – 17 с.
4. Веселый перекресток: сборник заданий, игр, конкурсов, кроссвордов / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н. П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2010. – 59 с.
5. Знаю правила я, знают все мои друзья: конспекты занятий / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н. П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2019. – 26 с.
6. Организация работы с педагогами и воспитанниками ДОУ по профилактике и предупреждению ДДТТ: методические рекомендации / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н.П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2018. – 66 с.
7. Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма в образовательных организациях: методические рекомендации / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н.П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2018. – 30 с.
8. Ребенок на улицах города: учебное пособие / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н.П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2017. – 27 с.

9. Формирование навыков безопасного поведения на дороге у детей младшего и среднего возраста: методические рекомендации / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н. П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2018. – 88 с.

10. Формы методы работы по раннему формированию навыков безопасного поведения на дорогах у детей дошкольного возраста: методические рекомендации / МБОУ ДО «Дворец творчества»; сост. Н.П. Лузянина. – Ленинск-Кузнецкий, 2017. – 24 с.

### **Список литературы**

#### ***для педагога:***

1. Баровский Б.Е. Безопасность движения автомобильного транспорта: учебное пособие. Л.: Лениздат, 1984. 156 с.
2. Домлатовский Ю.А. Автомобиль за 100 лет: учебное пособие. М.: Знание, 1986. 132 с.
3. Клеббельсберг Д. Транспортная технология: учебное пособие. М.: Транспорт, 1987. 79 с.
4. Федорова В.А. Комментарий к Правилам дорожного движения РФ: 2-е изд., пер. и доп. М.: За рулем, 1999. 280 с.
5. Комлева Л.А. Дети и дорога. Каменск-Уральский: Калан, 1997. 24 с.
6. Котик М.А. Беседы психолога о безопасности дорожного движения. М.: Транспорт, 1990. 65 с.
7. Правила дорожного движения РФ Утверждены Постановлением Совета Министров Правительства РФ от 23.10.1993 г. № 1090. Введен в действие с 01.04.1989.
8. Саулина Т.Ф. Сигналы светофора. М.: Просвещение, 1989. 106 с.
9. Сосунова Е.М. Форштат М.Л. Учись быть пешеходом: учебное пособие по ПДД для учителей начальной школы. СПб: Мимо, 1997. 160 с.
10. Экзаменационные билеты категории «А» и «В». М.: 2005. 165 с.

#### ***для учащихся:***

1. Авдеева Н., Безопасность глазами ребенка: учебно-методическое пособие по работе с детьми дошкольного возраста. Волгоград: Учитель – АСТ, 2000. 93 с.
2. Алябьев Е.А. Психогимнастика в начальной школе. М.: Творческий центр, 2004. 85 с.
3. Воробей А.А. Диагностика и коррекция внимания дошкольников: учебно-методическое пособие. Кемерово, 1995. 33 с.
4. Горбунова Н.А. Основы безопасности жизнедеятельности: поурочные планы первый класс. Волгоград: Учитель – АСТ, 2002. 96 с.
6. Горбунова Н.А. Основы безопасности жизнедеятельности. Волгоград: Учитель - АСТ, 2004. 124 с.

7. Ковалько В.И. Игровой модульный курс по ПДД, мастерская учителя. М.: Вако, 2004. 197 с.
8. Майорова Ф.С. Изучаем дорожную азбуку, перспективное планирование. М.: Скрипторий, 2003, 2005.
9. Овчарова Р.В. Практическая психология в начальной школе: методическое пособие. М.: Творческий центр, 2004. 238 с.
10. Орлова Д. Правила дорожного движения для школьников и малышей, задания, которые научат самому важному. СПб: Прайм – Ерознак, 2007. 33 с.
11. Черницкая Л.В. Психологические игры и тренинги в детском саду. Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. 120 с.
12. Шалаева Г.П. Дорожные знаки для маленьких пешеходов, пособие для воспитателей, родителей. М.: Эксмо, 2007. 79 с.

Приложения

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Игра «Страна ПДДейка»

**Цель:** закрепить полученные знания о Правилах дорожного движения у детей 5-7 лет.

#### **Задачи:**

- систематизировать знания по безопасному поведению на дорогах;
- воспитывать дисциплинированность, уважение к ПДД;
- развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга

**Материал:** костюм ПДДейки; фишки; дорожные знаки; кубики с изображением транспортных средств; красочные кубики для построения пирамиды; форма участников красного и зеленого цветов, призы.

#### **Ход занятия**

Звучит музыка. Появляется ведущая в роли ПДДейки.

**ПДДейка.** Здравствуйте! позвольте представиться: я добрая волшебница страны «ПДДейка». А как вы думаете, что это за страна – ПДДейка? (*ответы детей*). Живу я в этой стране не одна, а со своими ПДДешечками, маленькими, но очень умненькими. Итак, встречайте: «красненькие» и «зелененькие».

*звучит музыка, входят дети в красных и зеленых футболках и произносят свои речевки.*

#### **Красненькие.**

Мы красные ПДДешки,

не любим над собой насмешки.

Ты правила все соблюдай

и на дороге не зевай.

**Зелененькие.**

Зелененькие тоже впереди,

Подскажут вам, когда дорогу перейти.

Ты помни это, друг, всегда,

Чтоб не случилась вдруг беда!

**ПДДЕЙКА:**

Вот, уважаемые ребята, вы и познакомились с жителями страны ПДДейка. Как и в каждой стране в ПДДейке существует множество переулков. Все они имеют свои назначения и названия. Чтобы пойти по этим переулкам, необходимо выполнить задания. За правильное выполнение заданий дети получают фишки.

**Задание 1. Переулок «Дорожная Азбука»**

Перед детьми располагается набор дорожных знаков.

ПДДейка загадывает загадки, а ребята показывают соответствующий дорожный знак и называют его.

Дети, которые раньше всех находят знак и отвечают на вопрос, получают фишки

Например:

Нам этот знак – предупреждение. Мы узнаем от знака,

Что здесь командует движеньем наш светофор – трудяга.

*(«Светофорное регулирование»)*

Погляди скорей, водитель: здесь для пешех – переход.

Значит, чтоб не навредить им, ты обязан сбавить ход!

*(«Пешеходный переход»)*

Затихают все моторы, и внимание шоферы,

Если знаки говорят: *(«Близко школа, детский сад!»)*

Здесь какие – то работы, ни проехать, ни пройти.

Это место пешеходу лучше просто обойти!

*(«Дорожные работы»)*

**Задание 2. Переулок «Головоломка»**

Дети из кубиков, на которых изображены части транспортных средств, должны собрать полное изображение и сказать, грузовое или легковое транспортное средство у них получилось. Фишки получают дети, справившиеся с заданием.

**Задание 3. Переулок «Дорожная пирамида»**

Перед детьми располагаются разноцветные кубики. Отвечая на вопросы ПДДшки, получают кубики и строят из них пирамиды. Те дети, чья пирамида окажется выше получают большее количество фишек.

**Вопросы:**

1. Сколько цветов имеет светофор и какие это цвета?
2. На какие части делится улица?
3. Какие вы знаете виды транспорта?
4. Могут ли автомобили ездить по тротуару?
5. Какая часть улицы предназначена для транспорта?
6. Назовите какой – нибудь специальный вид транспорта.
7. Назовите вид общественного транспорта.
8. Сколько огоньков у пешеходного светофора и какого они цвета?
9. Где пешеходу безопасно перейти проезжую часть?
10. После выхода из автобуса с какой стороны его нужно обойти? Почему?
11. Что такое «Зебра»?
12. Когда вы выходите из дома на улицу, в кого вы превращаетесь?
13. Если вы зашли в автобус, кем вы стали?
14. Представьте, что вы выросли и стали управлять автомобилем. В кого вы превратитесь?

**Задание 4. Переулок «Светофорик»**

**ПДДейка:** познакомьтесь ребята это хозяин переулка Светофор Светофорыч, и сейчас он вам загадает загадки:

Например:

1. Он работает на стройке,

Поднимает грузы бойко.

Однорукий великан

Это наш (*подъемный кран*)

2. Не похож я на коня,

А седло есть у меня.

Спицы есть. Они, признаться,

Для вязанья не годятся.

(*велосипед*)

3. Дом на улице идет

На работу всех везет.

Не на курьих тонких ножках,

А в резиновых сапожках (*автобус*)

4. Что такое - отгадай!

Ни автобус, ни трамвай

Не нуждается в бензине,

Хотя колеса на резине (*троллейбус*)

Ребятам разгадавшим большее число загадок, Светофор вручает очередную фишку. Затем ПДДейка подсчитывает фишки и объявляет победителей.

Детям вручают призы и памятные подарки.

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

### Игра «Волшебник»

**Цель.** Закрепить знания детей о транспорте, дорожных знаках, их назначении. Упражнять в звукопроизношении. Развивать творческие способности, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

**Вариант № 1.** Роль волшебника выполняет воспитатель или ребёнок. Он жестом, мимикой, звуком изображает: транспорт, дорожные знаки, милиционера - регулировщика, светофор. Предлагает детям отгадать изображаемый предмет, пояснить его значение.

**Вариант № 2.** В групповой комнате разместить игрушки по темам: «Транспорт», «Дорожные знаки». Разъяснить детям, что волшебник спрятал игрушки, нужно найти их по указанному местоположению. Например: в правом углу комнаты лежит большой, длинный, прямоугольный, твёрдый, гладкий, красный... (грузовик). Впереди тебя - твердый, железный, круглый, на металлической ножке... (дорожный знак). Слева от первого окна, ближе к двери – железный ящик с тремя цветными глазами (светофор). После того, как угадали предмет, рассмотреть его и уточнить его название

### Игра «Пешеходы и водители»

Ход игры: Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям: - На какой свет могут двигаться машины? - На каком свет двигаться нельзя? - Что такое проезжая часть? - Что такое тротуар? - Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.) Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка: -

Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.) игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

#### **Игра «Дорожный экзамен»**

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков. Правила игры: Ребенок-водитель-«ученик», сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и, увидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняю другие машины.

#### **Игра «Угадай знак»**

Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга. Правила игры: Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В конце игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

### **СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

#### **Игра «Пешеходы»**

Информационная часть: рассказать детям: об обязанностях пешеходов; о том, где разрешается ходить; о правилах перехода в установленных местах; о том, что запрещается пешеходам; о классификации дорожных знаков (предупреждающие, запрещающие, информационно-указательные и др.)

Атрибуты: Набор дорожных знаков, пешеходных дорожек; Накладки, обозначающие различные виды транспорта; Иллюстрации по дорожным знакам; Создание проблемной ситуации: дети отправились на экскурсию по городу, задача детей: выбрать безопасный путь, соблюдать правила дорожного движения. Что случится, если не будет дорожных знаков, задача детей: вспомнить значение дорожных знаков

#### **Игра «Пассажиры»**

Информационная часть. Рассказать детям: о правилах поведения в общественном транспорте и обязанностях пассажиров; о том, где надо ожидать транспортное средство перед посадкой; правилах поведения в легковом автомобиле; познакомить с профессией кондуктора

Атрибуты: Шапочка кондуктора; Таблички остановок; Создание проблемной ситуации: детей пригласили в музей, задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

#### **Игра «Службы спасения»**

Информационная часть. Рассказать детям: о дорожно-транспортных происшествиях и их причинах: движение и переход дороги в неустановленных местах; погодные условия; неожиданный выход пешеходов на проезжую часть; переход на запрещающий знак светофора; игры в неустановленных местах. Познакомить, со специальным транспортом и его отличительными признаками (проблесковые маячки синего, красного или оранжевого цвета, специальные звуковые сигналы)

Атрибуты: Набор дорожных знаков, пешеходных дорожек; Накладки, обозначающие различные виды обычного и специального транспорта; Иллюстрации специального транспорта; Создание проблемной ситуации: на вызов едет пожарная машина, задача детей: организовать движение других транспортных средств

### **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Подвижные игры помогают дать дошкольникам знания по правилам движения в занимательной форме, прививать им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГАИ. В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию. Игра приучает ребенка при взаимодействии со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.

#### **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 «Автоинспектор и водители»**

В игре участвуют 5-6 человек. На площадке для игры проводят мелом 4-5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя.

Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор- водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

#### **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 свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

#### **Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»**

Для проведения этой игры нужны три жезла или три кружочка, покрашенные в три цвета светофора.

Регулировщик – воспитатель – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов или кружков. Участники игры при виде красного жезла, кружка делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого – два вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

#### **Игра «Гараж»**

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки 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 «Грузовики»**

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 «ДА или НЕТ»**

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику 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». Отвечая на вопрос положительно («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно головой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я уступаю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непривычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми движениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

### **Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»**

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, 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, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

### **Игра «Дорожное - не дорожное»**

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

### **Игра «Заяц»**

Едет зайка на трамвае,  
Едет зайка, рассуждает:  
«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?» (А. Шиббаев)

«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья – сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.

### **Игра «Запомни сигналы регулировщика»**

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. Капитаны 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 -приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам 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. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

### **Игра «Знающий пешеход»**

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?»

На что улица отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

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

#### **Игра «Иду по дорожке»**

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

#### **Игра «Кого назвали – тот и ловит».**

Играющие располагаются по кругу. В центре – регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

#### **Игра «Лови – не лови»**

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, 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 выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

#### **Игра «Назови шестое»**

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» - и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т.п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен поймать мяч и быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет – водящий остается прежний.

### **Игра «Найди жезл»**

Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу воспитателя 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. Воспитатель, 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 дорожный знак.

### **Игра «Необычный дорожный знак»**

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак. Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и попробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возможны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог предлагает детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой природы (кошка, дерево, цветок, дом, и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?». Дети отвечают: «Может!».

### **Игра «Огни светофора»**

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

В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все участники выстраиваются в шеренгу и

готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ребенок, который ошибся – выбывает из игры. Когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

### **Игра «Паутинка»**

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше. «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны». Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах.

### **Игра «Поездка в Сочи»**

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 Сочи, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Сочи мы едим автобусом (поездом, самолетом)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Сочи 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.

### **Игра «Перекресток»**

Ведущий встает в центре перекрестка – это светофор. Дети делятся на две группы – пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускаются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок. Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.

### **Игра «Поиски жезла»**

Два стула ставят на расстоянии 8-10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им

завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

### **Игра «Разные машины»**

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 как-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...»

### **Игра «Регулировщик»**

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

### **Физкультминутка**

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людям машет: не ходи!

(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

### **Игра «Собери светофор»**

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, 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.

### **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 «Сигналы светофора»**

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор – два картонных кружочка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая). Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «пешеход», 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 – предупрежденье –

Жди сигнала для...(движенья).

Затем воспитатель 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.

### **Игра «Сдаем на права шофера»**

В игре участвуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор

показывает дорожные знаки (знакомые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса. Игрок, первое место, становится автоинспектором. Игра повторяется.

#### **Игра «Собери картинку»**

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.

#### **Игра «Такси»**

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри 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 обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).

#### **Игра «Тише едешь...»**

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первым достигший территории водящего, сам становится водящим. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него водящий может обернуться.

#### **Игра «Эстафета автомобилей»**

Дети делятся на 2-4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Играющие в командах принимают названия автомобилей: «Москвич», «Запорожец», «Жигули» и др. Перед впереди стоящими игроками проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии примерно 10-20 м ставится стойка (булава), на расстоянии 2 м от старта чертится линия финиша. Регулировщик дорожного движения громко вызывает любой автомобиль. Игроки, носящие карточку с названием этого автомобиля, выбегают вперед, оббегают стоящий напротив них предмет и

возвращаются обратно. Тот, кто первым прибежит в свою команду, выигрывает очко для своей команды. Регулировщик дорожного движения вызывает автомобили вразбивку, некоторых может вызвать 2 раза

## ГЛОССАРИЙ

**«Автомобиль»** - транспортное средство на колесном (реже на полугусеничном или другом) ходу с собственным двигателем для перевозок по безрельсовым путям.

**«Велосипедист»** - человек, использующий велосипед как средство передвижения.

**«Велосипед»** - транспортное средство, кроме инвалидных колясок, имеющее два колеса и более и приводимое в движение мускульной силой людей, находящихся на нем.

**«Водитель»** - лицо управляющее каким – либо транспортным средством, погонщик, ведущий по дороге вьючных, верховых животных или стадо. К водителю приравнивается учащий вождению.

**«Вынужденная остановка»** - прекращение движения транспортного средства из-за его технической неисправности или опасности, создаваемой перевозимым грузом, состоянием водителя (пассажира) или появления препятствия на дороге.

**«Главная дорога»** - дорога, обозначенная знаками 2.1, 2.3.1-2.3.7 или 5.1, по отношению к пересекаемой (примыкающей), или дорога с твердым покрытием (асфальта и цемента-бетон, каменные материалы и т.п.) по отношению к грунтовой, либо любая дорога по отношению к выездам с прилегающих территорий. Наличие на второстепенной дороге непосредственно перед перекрестком участка с покрытием не делает её равной по значению с пересекаемой.

**«Дорога»** - обустроенная или приспособленная и используемая для движения транспортных средств полоса земли либо поверхность искусственного сооружения. Дорога включает в себя одну или несколько проезжих частей, а также трамвайные пути, тротуары, разделительные полосы при их наличии.

**«Дорожное движение»** - совокупность общественных отношений, возникающих в процессе перемещения людей и грузов с помощью транспортных средств или без таковых в пределах дорог.

**«Дорожно – транспортное происшествие»** - событие, возникающее в процессе движения по дороге транспортного средства и с его участием, при котором погибли или ранены люди, повреждены транспортные средства, сооружения, грузы либо причинен иной материальный ущерб.

**«Железнодорожный переезд»** - пересечение дороги с железнодорожными путями на одном уровне.

**«Жезл»** - короткая палка, которой регулировщик движения даёт указания транспорту, пешеходу.

**«Маршрутное транспортное средство»** - транспортное средство общего пользования (автобус, троллейбус, трамвай), предназначенное для перевозки по дорогам людей и движущееся по установленному маршруту с обозначенными остановочными пунктами.

**«Механическое транспортное средство»** - транспортное средство, кроме мопеда, приводимое в движение двигателем. Термин распространяется также на любые тракторы и самоходные машины.

**«Населенный пункт»** - застроенная территория въезды и выезды с которой обозначены знаками «Начало населенного пункта» и «Конец населенного пункта».

**«Недостаточная видимость»** - видимость дороги менее 300 метров в условиях дождя, тумана, снегопада и тому подобного, а также в сумерки.

**«Обгон»** - опережение одного или нескольких транспортных средств, связанное с выездом из занимаемой полосы.

**«Остановка»** - преднамеренное прекращение движения транспортного средства на время до 5 минут, а также на большее, если это необходимо для посадки или высадки пассажиров, либо загрузки или разгрузки транспортного средства.

**«Обочина»** - элемент дороги, примыкающий непосредственно к проезжей части на одном уровне с ней, отличающийся типом покрытия или выделенный с помощью разметки 1.2.1. либо 1.2.2., используемый для движения, остановки и стоянки в соответствии с Правилами.

**«Опасность для движения»** - ситуация, возникшая в процессе дорожного движения, при которой продолжение движения в том же направлении и с той же скоростью создает угрозу возникновения дорожно-транспортного происшествия.

**«Пассажир»** - лицо, кроме водителя, находящееся в транспортном средстве, а также лицо, которое входит в транспортное средство или выходит из него.

**«Перекресток»** - место пересечения, примыкания или разветвления дорог на одном уровне, ограниченное воображаемыми линиями, соединяющими соответственно противоположные, наиболее удаленные от центра перекрестка начала закруглений проезжих частей.

**«Пешеход»** - лицо, находящееся вне транспортного средства на дороге и не производящее на ней работу. К пешеходам приравниваются лица, передвигающиеся в инвалидных колясках без двигателя, ведущие велосипед, мопед, мотоцикл, везущие санки, тележку, детскую коляску.

**«Пешеходный переход»** - участок проезжей части, обозначенный знаком «Пешеходный переход» и разметкой, выделенный для движения пешеходов через дорогу.

**«Полоса движения»** - любая из продольных полос проезжей части, обозначенная или не обозначенная разметкой и имеющая ширину, достаточную для движения автомобилей в один ряд.

**«Проезжая часть»** - элемент дороги, предназначенный для движения безрельсовых транспортных средств.

**«Прилегающая территория»** - территория, непосредственно прилегающая к дороге и не предназначенная для сквозного движения транспортных средств (дворы, жилые массивы, автостоянки, АЗС, предприятия и т.п.)

**«Перестроение»** - выезд из занимаемой полосы или занимаемого ряда с сохранением первоначального направления движения.

**«Разделительная полоса»** - конструктивно выделенный элемент дороги, разделяющий смежные проезжие части и не предназначенный для движения или остановки безрельсовых транспортных средств и пешеходов.

**«Регулировщик»** - лицо, наделенное в установленном порядке полномочиями по регулированию дорожного движения с помощью сигналов, установленных Правилами, и непосредственно осуществляющее указанное регулирование.

**«Стоянка»** - преднамеренное прекращение движения транспортного средства на время более 5 минут по причинам, не связанным с посадкой или высадкой пассажиров либо загрузкой или разгрузкой транспортного средства.

**«Темное время суток»** - промежуток времени от конца вечерних сумерек и до начала утренних сумерек.

**«Транспортное средство»** - устройство, предназначенное для перевозки по дорогам людей, грузов или оборудования, установленного на нем.

**«Тротуар»** - элемент дороги, предназначенный для движения пешеходов и примыкающий к проезжей части или отделенный от нее газоном.

**«Участник дорожного движения»** - лицо, принимающее непосредственное участие в процессе движения в качестве водителя, пешехода, пассажира транспортного средства.

**«Улица»** - два ряда домов и пространство между ними для прохода и проезда, а также само это пространство.

**«Шофер»** - водитель автомобиля.