



ДОРОЖНАЯ

АЗБУКА



Физминутки

Игры

Физминутка «Вот идет пешеход».

Вот идет пешеход - раз, два, три.
Как он знает Правила – посмотри!
Красный свет – дороги нет,
Стой и жди!
Желтый свет горит в окошке –
Подождем еще немножко!
А зеленый впереди –
Вот теперь смелей иди!
(Дети садятся на стульчики).

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.

Физкультминутка.

Постовой стоит упрямый (*шагаем на месте*)
Людам 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*)

Игра «Веселый трамвайчик».

Мы веселые трамвайчики,
Мы не прыгаем как зайчики,
Мы по рельсам ездим дружно.
Эй, садись к нам, кому нужно!
Одна команда – трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти

| | |
|--|---|
| <p>Пешеходов пропустите! (<i>прыжки на месте</i>)</p> | <p>только одного пассажира, который занимает свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.</p> |
| <p>Физминутка «Светофор». В светофор мы поиграем, (<i>Дети хлопают в ладоши</i>). Раз, два, три, четыре, пять. Предлагаю всем Вам встать. (<i>Дети встают, ходьба на месте маршируя</i>). Красный свет нам «Стой!» кричит, (<i>Дети стоят на месте</i>). Ждать зеленого велит. Вот и желтый загорелся, (<i>Рывки руками под грудью</i>). Приготовиться пора Руки, ноги, разогреем (<i>Приседания</i>). Начинаем детвора!!! Вот зеленый загорелся, (<i>Руки поднять вверх</i>). Можно нам идти вперед, Если пред тобою «Зебра», (<i>Ходьба на месте маршируя</i>). Будь смелее пешеход.</p> <p>Машина- 1 Шла по улице машина, Шла машина без бензина, Шла машина без шофера, Без сигнала светофора, Шла, сама куда не зная, Шла машина заводная. Двигаться в заданном направлении, вращая воображаемый руль.</p> | <p>Игра «Будь внимательным!» Дети 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.</p> <p>Игра «Заяц». Едет зайка на трамвае, Едет зайка, рассуждает: «Если я купил билет, кто я: заяц или нет?» (А.Шибяев) 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.</p> |
| <p>Машина - 2 Завели машину: ш-ш-ш. Вращения руками перед грудью. Накачали шину: ш-ш-ш. "Насос". Улыбнулись веселей И поехали скорей. (2 раза). Вращение воображаемого руля.</p> <p>Едем-едем мы домой. Едем-едем мы домой (движения имитирующие поворот руля) На машине легковой Въехали на горку: хлоп, (руки вверх, хлопок над головой) Колесо спустилось: стоп. (руки через стороны вниз, присесть)</p> <p>Стая птиц Стая птиц летит на юг, Небо синее вокруг. (Дети машут руками, словно крыльями.) Чтоб скорее прилетать, Надо крыльями махать. (Дети машут руками интенсивнее.)</p> | <p>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. (<i>в этом случае мяч надо ловить</i>), или слова, обозначающие любые другие предметы (<i>в этом случае мяч ловить не следует</i>).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.</p> |

Стоп, машина

Стоп, машина, стоп, машина,
Стоп, машина, стоп!
Стоп, машина, стоп, машина,
Стоп, машина, стоп! (Каждый отбивает ритм кулаком о ладонь. Потом все молча, без движений, в полной тишине, не шевеля губами, повторяют про себя текст. В нужный момент дети (никто знака не подает) должны воскликнуть хором: «Стоп!»)

Физкультминутка «Автобус»

Вот мы в автобусе сидим
и сидим, и сидим.
И из окошечка
Глядим, все глядим.
Глядим назад, глядим вперёд
вот так - вот,
вот так - вот.
Ну что ж автобус не везёт,
не везёт
Колёса закружились
вот так -вот, вот так –вот.
Вперёд мы покатались
Вот так –вот, вот так –вот.
А щётки по стеклу шуршат
Бжик -бжик, бжик -бжик
Все капельки смести хотят
–бжик, -бжик, бжик, -бжик.
И мы не просто так сидим,
Би –би –би,
И громко, громко все гудим
Би –би -би.
Пускай автобус наш трясёт
Вот так -вот, вот так -вот.
Мы едем, едем всё вперёд
Би –би -би.

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.

Перекресток

На полу выкладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора. Дети под музыку подходят к перекрестку и действуют по сигналам педагога: при красном — останавливаются, при желтом — маршируют на месте, при зеленом — идут вправо, влево или вперед.

Игра «Найти 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.