**«СВЕТОФОР»**

**Цель:** продолжать закреплять представления детей о том, что улицу переходят в только специальных местах и на зелёный сигнал светофора.

**Ход игры:** на участке детского сада обозначаются перекрёсток, переходы. В центре встаёт мальчик («светофор») с красным кругом на спине и груди и зелёным на плечах. Два жёлтых круга он держит в руках. Дети начинают переходить улицу по пешеходным переходам, а «светофор» поворачивается к ним то боком, то спиной, разрешая или запрещая переход. Если «светофор» поднял жёлтые круги, то переходить пока нельзя, нужно только приготовиться, а кто не успел перейти, должен задержаться на середине улицы и ждать зелёного сигнала.

**«ЗЕЛЁНЫЙ ГЛАЗ»**

**Цель:** закреплять знания детей о том, что переходить улицу можно только на зелёный сигнал светофора.

**Ход игры:** у входа в детский сад устанавливается макет светофора. Когда ребята возвращаются после прогулки, воспитатель «включает» красный свет — «Идти нельзя», затем жёлтый — «Приготовиться». Только на зелёный свет разрешается заходить в помещение. После пяти-шести дней такой практики все малыши будут знать, что улицу нужно переходить на зелёный сигнал светофора.

**«В ГОСТИ К АЙБОЛИТУ»**

**Цель:** познакомить детей с конкретными ПДД; учить правильно переходить улицу на зелёный сигнал светофора.

**Ход игры:** на полу (асфальте) мелом обозначаются перекрёстки, пешеходные переходы, выставляется светофор. Дети изображают зверей, надевают разнообразные шапочки и едут или идут к доктору Айболиту (воспитатель), который занимает своё место в конце пути и ждёт зверей на лечение.

**«ПЕРЕКРЁСТОК»**

**Ход игры:** воспитатель назначает четырёх ведущих, двое из которых получают красные кружки, двое других — зелёные. Остальные дети будут изображать пешеходов и автомобили. Тем детям, которые будут «автомобилями», можно дать в руки машинки, «пешеходам» — куклы. По свистку воспитателя ведущие поднимают соответствующие кружки, а «пешеходы» и «автомобили» начинают движение. Следующий свисток обозначает смену сигнала светофора, ведущие меняются местами или кружками. «Пешеходы» и «автомобили» останавливаются. После очередного свистка движение возобновляется, а нарушители выходят из игры.

**«МЯЧ НА ДОРОГЕ»**

**Ход игры:** воспитатель сразу оговаривает, где начинается дорога. Затем толкает по полу мяч. Дети по очереди стараются поймать его до того, как он выкатится на дорогу. Ребёнок, не сумевший задержать мяч, пробует сделать это ещё раз после всех желающих принять участие в игре. Если же он выбежал вслед за мячом на дорогу, то выходит из игры.

**«ПЕРЕЙДИ ДОРОГУ»**

**Ход игры:** воспитатель поочерёдно поднимает три кружка: красный, жёлтый, зелёный. Дети должны перейти предполагаемую «дорогу» (ковровую дорожку, проход, обозначенный лентами, камушками и т.д.). Дети, переходившие «дорогу» на красный или жёлтый кружок, выходят из игры.

О. Жук