**Сюжетно-ролевые игры**

**Сюжетно-ролевая игра «Пешеход».**
**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; игрушечные машины, 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.

**Сюжетно - ролевая игра «На дорогах города».**
**Цель**: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.
**Оборудование:** игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.
**Ход игры**: детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

**Подвижные игры, используемые в работе над проектом.**
**Игра «Зебра»**
**Цель**: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.
**Материал**: полоски белой бумаги (картона).
**Ход игры**:
Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздают по одной полоске белой бумаги (картона). По сигналу - первый участник кладет полосу, встает на нее; и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладет свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

**Игра «Передай жезл»**
**Атрибуты**: жезл регулировщика, магнитофон.
**Правила игры:** 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.

**Игра «Стоп — Идите».**
**Подготовка к игре**: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках — по другую.
**Атрибуты:** Светофор.
**Правила игры:** Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

**Игра «Будь внимательным»**
**Цель:** активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить действовать по сигналу.
**Подготовка к игре:** Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга.
**Ход игры**: 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 «Светофор»**
**Цель**: закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.
**Атрибуты:**цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный); макет светофора.
**Ход игры**: Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них. Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о значениицвета.