**ВЕСЕЛАЯ УЛИЦА**

**Подвижные игры по Правилам дорожного движения**

**Займи свое место**

Игра проводится на любой открытой площадке. Каждый из игроков чертит себе цветными мелками один из кружков (сигналов светофора: красный, желтый, зеленый) и занимает его.

Ведущий находится в центре площадки и говорит: «Раз, два, три! Из светофора выходи!» Все выходят из своих кружков (мест) и разбегаются по площадке. Затем ведущий произносит: «Раз, два, три! В светофор беги!» играющие стараются как можно быстрее занять свое место (кружок). Ведущий тоже старается занять какой-либо свободный кружок (место). Тот, кто не успел занять свое место, становится ведущим.

**Три чудесных места (Красный, желтый, зеленый)**

Играют три команды по три и более человек. Все игроки встают в ряд по линии старта. Перед этой линией на определенном расстоянии перед каждой командой устанавливаются флажки: 1-я команда - красный, 2-я команда - желтый, 3-я команда - зеленый.

В руках у первого игрока каждой команды по воздушному шарику (соответственно красного, желтого и зеленого цвета). Шарики можно заменить надувными мячами тех же цветов.

По свистку ведущего (или команде: «Начали!») каждый игрок команды (первый), играя в воздухе шариком (или мячом), обходит свой флажок (с любой стороны), возвращается на линию старта и передает шарик следующему игроку своей команды. Задачу можно видоизменить, если флажки отодвинуть от линии старта и дать команду обегать их на скорость.

Побеждает та команда, которая быстрее закончит игру (вернется на старт), не потеряв при этом своего шарика (мяча).

**«Хозяин» перекрестка**

Играющие разбиваются на две команды (от 5 до 10 чел.), каждая из них должна приготовить по три кружка (или воздушному шарику): красный, желтый, зеленый. Роль регулировщика выполняет юный инспектор движения. Он - в форме (с жезлом).

Обращаясь к игрокам, он говорит:

Не волнуется народ,

Через улицу идет.

Я стою па перекрестке,

Я - инспектор ДПС.

Все машины одному

Покорны жезлу моему.

* О ком это стихотворение?
* Для чего он стоит на перекрестке? (Игроки отвечают на вопросы ведущего - юного инспектора движения).
* Правильно, это регулировщик.

Полосатая палочка (показывает ее), которую держит в руках милиционер-регулировщик, называется... (ждет ответа ребят - жезлом). Правильно.

Регулировщик «разговаривает» только жестами: поворачивается клево и вправо, взмахивает жезлом - то поднимает его, то опустит. Давайте разберемся, что означают жесты «хозяина» перекрёстка («хозяина» дороги). Для пешеходов сигналов немного.

Юный инспектор движения встаёт к игрокам строго лицом с опущенными вниз руками.

* какому сигналу светофора соответствует такое положение корпуса регулировщика и можно ли переходить дорогу?

Играющие должны поднять красные кружки (или шарики), что означает, что дорогу переходить нельзя. Кто из игроков ошибся, выбывает из игры.

Я стою к тебе лицом

Потерпи, будь молодцом.

На тебя смотрю я строго

Значит, занята дорога.

Юный инспектор движения поднимает руку с жезлом вверх.

* Какому сигналу светофора соответствует рука, поднятая с жезлом вверх? Можно ли переходить дорогу?

Играющие должны поднять желтые кружки (шарики). (Переход дороги запрещен). Кто ошибся, выбывает из игры.

Если руку подниму,

Нет движения такому.

* Какому сигналу светофора соответствует- это положение корпуса регулировщика и можно ли переходить дорогу?

Играющие поднимают зеленые кружки (шарики), дорогу переходить можно. Кто опять ошибся, выбывает из игры.

Юный инспектор движения опускает руку с жезлом вниз (или разводит руки в стороны), стоя к игрокам боком.

Теперь я боком повернулся

 Путь свободен впереди,

 Не зевай, переходи!

Побеждает та команда, у которой осталось большее количество игроков.

**СПОРТИВНАЯ ЭСТАФЕТА «УМЕЛЫЙ ВОДИТЕЛЬ»**

Каждая команда делится на 2 части (по 5 человек). Части команд размещаются в противоположных концах зала, лицом друг к другу. Между ними «змейкой» ставятся 7-8 кеглей. Первые участники команд стартуют, на пути от одной части команды к другой они должны обежать каждую кеглю (бег «змейкой»). И когда первый участник первой половины команды добегает до последней кегли, к нему присоединяется первый участник второй половины команды. Назад «змейкой» они бегут уже вдвоем, держась за руки. Добегают до последней кегли и «забирают» с собой Следующего участника половины команды. Постепенно растущая цепочка участников команды должна, не разрываясь и не сбивая кеглей, прийти к финишу как можно быстрее.

Выигрывает в данном конкурсе команда, финишировавшая первой и набравшая при этом меньшее количество штрафных очков.

Оценки по конкурсу:

За первое место - 20 очков.

За второе место - 15 очков.

Штрафные очки:

* за каждую сбитую кеглю - минус 1 очко;
* за разрыв цепочки команды - минус 5 очков.

**«ЭСТАФЕТА»**

Обе команды строятся друг за другом. От них на расстоянии 10 метров стоят два столика, на столах лежат 2 кучки карточек (по 10 штук в каждой кучке), а также две ручки.

Около столика стоит наблюдающий. По команде судьи первые участники команд бегут к столикам, вытаскивают из кучки одну из карточек, обводят ручкой один из ответов на вопрос, указанный на избранной карточке, после чего бегут обратно. Ручка используется в качестве эстафетной палочки. Получив ручку от первого участника, стартует второй (третий и т.д.) участник команды.

Выигрывает в данном конкурсе команда, финишировавшая первой и набравшая при этом меньшее количество штрафных очков.

Оценки по конкурсу:

За первое место - 5 очков.

За второе место - 3 очка.

За каждый правильный ответ в карточке - 1 очко.

Штрафные очки:

* за каждую потерю ручки (эстафетной палочки) - минус 1 очко;
* за разрыв цепочки команды - минус 5 очков.

Вопросы на карточках:

1. Разрешено ли движение велосипедов по тротуару? а) разрешено; б) не разрешено.
2. Где на вертикально расположенном светофоре размещен зеленый сигнал? а) сверху; б) внизу; в) посередине.
3. Как правильно наложить жгут при кровотечении? а) выше раны; б) ниже раны.
4. Как должны двигаться пешеходы по проселочной дороге?

а) по обочине навстречу движению транспорта; б) по обочине по ходу движения транспорта.

5. Когда разрешен выход из автобуса? а) когда открылись двери; б) когда открылись двери и автобус остановился.

1. Что означает мигающий желтый сигнал светофора?

а) запрещает движение; б) разрешает движение и информирует о наличии нерегулируемого перекрестка или пешеходного перехода.

1. Если у регулировщика руки вытянуты в стороны или опущены, пешеходам разрешено переходить проезжую часть:

а) со стороны левого и правого бока; б) со спины и груди.

1. Если у регулировщика рука поднята вверх:

а) движение пешеходов разрешено; б) движение всех транспортных средств и пешеходов запрещено во всех направлениях.

1. Можно ли переходить проезжую часть на участке с разделительной полосой или ограждением вне перехода или перекрестка?

а) да; б) нет.

1. Если сигнал светофора выполнен в виде силуэта пешехода, то его действие распространяется:

а) только на пешеходов; б) на водителей и велосипедистов.

**«Сдаем на права»**

Играющие выбирают ведущего. Он имеет набор рисунков дорожных знаков, на обратной стороне которых описано их значение.

Ход игры: ведущий показывает знаки, поочередно меняя их. Водители объясняют их значение. За правильный ответ получают очко (выдается цветной жетон).

В конце игры подсчитывается, кто из играющих получил больше жетонов. Победителю присваивается звание шофера 1 класса, следующим - соответственно 2 и 3 класса.

**«Дорожные часы»**

Для игры необходимо вырезать из картона или фанеры круг. По кругу нарисовать дорожные знаки или написать вопросы по Правилам движения. Играющие по очереди раскручивают стрелку на оси и отвечают на вопросы, у которых остановилась стрелка. За каждый правильный ответ игрок получает жетон. Выигрывает тот, кто больше наберет жетонов.

**«Автоинспектор и водители»**

На площадке для игры проводят мелом 4-5 параллельных линий, обозначающих этапы движения. Водители ставят свои машины за последней линией. С противоположной стороны лицом к водителям становятся автоинспекторы, имея при себе таблички с дорожными знаками, карандаш (для отметки в талонах предупреждений водителей). Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки или задает вопросы по Правилам движения. Водитель, правильно ответивший на вопрос, продвигается до следующей черты. Водитель, не ответивший на вопрос, получает просечки и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Водитель, получивший 4 просечки, выбывает из игры, а водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором. Игра продолжается.

**«Дорожная грамота»**

В игре участвуют 2 команды и ведущий.

Ведущий предлагает подобрать на каждую букву алфавита слова, имеющие отношение к дороге, автомобилю, безопасности движения. Команды! называют слова и объясняют значение трудных слов. Выигрывает та команда, которая наиболее быстро и грамотно расскажет дорожную азбуку.