

## Сценарий досуга на улице. Игра – путешествие. “Изучаем дорожные знаки вместе с Незнайкой”.

**Возрастная группа:** дети старших и подготовительных групп.

**Цель:** мотивировать детей изучать и соблюдать ПДД.

**Задачи:**

- Познакомить детей со значением дорожных знаков, запрещающие и предписывающие (разрешающие).
- Воспитывать у детей старшего дошкольного возраста, внимательность и бдительность на дорогах города.
- Развивать память, внимание, ловкость, быстроту, реакцию.
- Познакомить детей с различными подвижными играми.
- Способствовать формированию у родителей интереса к совместным с ребенком играм и беседам по ПДД
- Привлекать родителей для совместной деятельности с детьми.

**Действующие лица:**

**Инструкторы по станциям:** Педагоги и родители воспитанников д/с

**Ведущие:** Незнайка, инспектор ГБДД (специалисты ДОУ)

**Оборудование:** размеченная площадка по ПДД, дорожные знаки, карты-маршруты на количество групп участников, инвентарь для организации подвижных игр ( жезл, мяч, мелки и др.)

**Ход совместной деятельности.**

Дети старших и подготовительных групп с воспитателями собираются на специально оборудованной площадке: где расположены дорожные знаки, пешеходный переход, светофор, разметка проезжей части дороги. Встают на специально отмеченные места. Выбегает Незнайка с мячом.

**Незнайка:** Здравствуйте ребята! Как вас здесь много, давайте играть в мяч! (Приглашает детей поиграть в мячик на размеченную проезжую часть. В это время появляется инспектор ГБДД )

**Инспектор:** Здравствуйте ребята! Здравствуй, Незнайка! Незнайка, что ты делаешь?

**Незнайка:** Играю с ребятами в мячик!

**Инспектор:** А ты разве не знаешь, что на проезжей части играть нельзя! Посмотри на эти знаки (Инспектор обращает внимание на расположенные рядом знаки запрещающие детям играть возле дороги), для чего они?

**Незнайка:** Я не знаю, я думал это просто цветные картинки (стыдливо опускает голову).

**Инспектор:** Ребята, а вы знаете, что обозначают эти знаки? Помогите Незнайке. (ответы детей)

(Инспектор показывает несколько знаков, дети объясняют их обозначение и чем грозит опасность, если их не соблюдать.)

**Незнайка:** Ну вот, не поиграть теперь!

**Инспектор:** Ребята как вы думаете, где можно играть? (ответы детей).

- Давайте поищем такие места на нашей территории.

**Незнайка:** А как мы их найдем?

**Инспектор:** У меня для вас есть маршруты, которые помогут вам найти знаки, которые разрешают или указывают на место, где можно безопасно играть в подвижные игры. А прежде чем отправиться в путь, мы можем сделать разминку (отдает маршруты воспитателям).

Под музыку все выполняют веселую разминку, после нее все расходятся по станциям.

**Незнайка:** Ребята, отправляемся в путь искать дорожные знаки.

Дети с Незнайкой, воспитателем расходятся по своим маршрутам, ищут разрешающие знаки. На станциях детей встречают родители воспитанников, которые рассказывают о предписывающем знаке. Выясняют с помощью детей, что место это безопасно и можно

здесь спокойно отдыхать и играть. На каждой станции родители предлагают поиграть в подвижную игру. ( См. Приложение №1) После каждой игры на станции дети получают фрагмент найденного знака. (См. Приложение №2)

После того как дети с педагогом прошли весь маршрут по карте и собрали части разрешающих знаков, они возвращаются на площадку. Инспектор и Незнайка встречают их. Инспектор показывает запрещающие знаки на 1 мольберте, (повторяет запрещающие знаки, выделяет их особенности по форме, цвету), а за тем складывает из полученных фрагментов на 2 мольберте разрешающие знаки (повторяет с детьми все разрешающие знаки, выделяет их особенности по форме и цвету).

**Незнайка:** Теперь я знаю, что на проезжей части играть запрещено, это опасно!

Спасибо вам ребята! Теперь мне пора уходить, но я всем своим друзьям обязательно расскажу, как можно найти безопасные места для игр. До свидания!

Ребята прощаются с Незнайкой и Инспектором и расходятся на свои игровые площадки.

### **Приложение №1**

**Дворовые подвижные игры, которые используют родители на станциях (варианты игр могут быть разные, могут предлагать родители или педагоги):**

- **Горячее место./Остановка**

Цель. Упражнять в беге в определенном направлении, быстроте реакции. Продолжать учить действовать согласно правилам, быть внимательными.

Ход игры.

На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3-4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю. Играющим нужно перебежать в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.

Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.

- **Светофор**

**Описание игры**

Дети делятся на группы . Каждая группа получает свое название - "красный", "желтый " или "зелёный". Назначается водящий. Начинается игра - водящий должен произнести название одной из групп, и участники этой группы начинают меняться местами. За это время водящий должен попытаться встать на место одного из игроков этой группы. Если ему это удалось, он остается в группе, а тот, кто остался без места становится водящим.

- **Хали-Хало**

**Описание игры**

Игроки встают в круг. В центре - водящий с мячом. Водящий высоко подбрасывает мяч. В это время все игроки разбегаются в разные стороны. Пока мяч летит, водящий выкрикивает имя одного из игроков. Тот должен вернуться, поймать мяч и крикнуть «Хали-Хало. Стоп». После этого все замирают на своих местах. Игрок с мячом выбирает одного из замерших игроков, до которого ему нужно дотронуться мячом. Затем называет сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать выбранного игрока. Игра начинается заново. Варианты шагов: великаны, обычный шаг, гномы, муравьи.

- **Салки/догонялки**

**Описание игры**

«Чай-чай, выручай!» – Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой, в этой версии салок, «засаленный» может остановиться, крикнуть эту волшебную фразу и ему на выручку прибегут друзья, но водящий на чеку, и есть вероятность, что к одному «засаленному» добавятся второй и третий.

- **«Передай жезл»**

**Описание игры**

Играющие выстраиваются в круг.

Жезл регулировщика передается игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет под музыку или любое другое звуковое сопровождение (бубен, считалку, стишок т.д.) Как только звуковой сигнал прекращается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак)

- **Прятки**

«Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.

Кто не спрятался – я не виноват!»

**Описание игры**

Сначала выбирают водящего. Затем водящий становится лицом к стене (дереву, столбу...) и считает вслух до 20 (50, 100...). Игроки прячутся.

Задача игроков: спрятаться так, чтобы водящий не нашел. Задача водящего: найти всех спрятавшихся.

Когда водящий находит одного из игроков, ему нужно сломя голову бежать обратно к стене (дереву, столбу...), чтобы «застукать» его. Если игрок прибежал первым, то со словами «Стук-стук я (за себя)» выводит себя из игры. Кого ведущий застучал первым, тот становится ведущим в следующем кону («Первая курица жмурится»).

**Кодовые фразы:**

«Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор» – кричали «застуканные» игроки товарищам при приближении «опасности» (сиди и не высывайся).

«Пила-пила, лети как стрела» – кричали, чтобы подсказать, что водящий далеко от стены и можно выбираться из укрытия.

**Считалка**

Раз, два, три, четыре, пять -

"Красный!" – Нужно всем стоять!

Вот "Зелёный" на пути -

Светофор сказал: "Иди!"

**Приложение №2**

Разрешающие знаки, которые разрезаются на части в зависимости от количества команд (участников)



