Исаева А.И.

**Дорожный патруль.**

Развивающая дидактическая

игра для детей дошкольного возраста.

Дидактическая игра «Дорожный патруль» состоит из дорожных знаков и карточек, соответствующих дорожных ситуаций. Игра познакомит детей с дорожными знаками, средствами регулирования дорожного движения и опознавательными знаками транспортных средств. Особое внимание уделено знакам, непосредственно относящимся к детям – участникам дорожного движения.

Предлагаемые варианты игры даются по степени их усложнения, что позволяет учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей.

1. **Разное среди общего.** Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или несколько видов, если они малочисленны): предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные, знаки приоритета, сервиса, дополнительной информации. Половинки карточек с изображениями дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками приклеивает на панели со стрелкой лицевой стороной вверх. Затем он бросает кубик, крутит колесо на панели и называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты в данном виде знаков (цвет, форма и т.д.). Затем ведущий называет один из знаков, показывает его детям и поясняет ситуацию, в которой применяется данный знак. Дети должны найти среди имеющихся у них элементов, подходящую половину карточки.Если ребенок правильно нашел половинку карточки, он оставляет ее у себя, как приз за правильный ответ. Постепенно можно смешивать знаки разных видов, увеличивая их число вплоть до полного набора игры.
2. **Играем сами (двое и более участников).** Все карточки со знаками дети поровну делят между собой. Элементы с дорожными знаками дети поровну делят между собой. Выбирается ведущий и бросается кубик (право первого хода определяет жребий или считалка). Элементы с дорожными ситуациями приклеивают на игровой панели. Игрок, получивший ход, берет один из элементов игры с панели и оставляет его у себя, если у него есть половинка с соответствующим знаком. Если подходящей половинки нет, то элемент вновь смешивается с оставшимися на игровой панели, а право хода получает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для своих карточек.
3. **«Путешественники».** Вэтой игре ведущий задает вопрос, как пройти к определенному месту (Например: столовая). Путем жребия или считалки выбирается водящий, который должен ответить на вопрос и найти соответствующий знак и прикрепить его на панель.
4. **Игра –** **ассоциация «Что за знак?».** Как в предыдущих играх,также бросается кубик и крутится стрелка на панели. Смысл игры – научить ребенка группировать дорожные знаки с карточками, соответствующей ситуации. Задание может быть следующим: выбрать из всех представленных знаков знак с определенным значением и совместить его с карточкой (например : «Дети», «Пешеходный переход» и т.д.).