

1. Дидактическая игра «Путешествие в зоопарк»

Цель: Закрепить представления детей о дорожных знаках, развивать внимание, зрительную память.

Задачи: Обучить детей строить алгоритм действий (хода) посредством программирования робота ВЕЕ ВОТ

Ход игры: Ребенку необходимо найти все дорожные знаки, которые должен знать пешеход

Маша и Миша решили отправиться в зоопарк. Он находится не очень далеко от дома, поэтому они решили отправиться туда без взрослых. Ребятам необходимо проехать две остановки на автобусе. Подскажите, пожалуйста, им как выглядит дорожный знак, обозначающий данное место. Приехав на нужную остановку перед ними возник вопрос, как попасть на противоположную сторону дороги где нет светофора и зебры? Как быть подскажите ребята. (ответ детей: пройти по подземному переходу). А как же выглядит этот знак? Далее ребята должны пройти через парк используя пешеходную дорожку, но перед ними несколько дорожек одна предназначена для велосипедистов, другая для пешеходов. Маша с Мишей, никак не могут определить по какой дорожке они могут пойти. Друзья давайте поможем им определить правильное направление. Преодолев путь через парк, Маша предложила перекусить, но как найти кафе или столовую в незнакомом месте? Какой знак может им подсказать ближайшую точку общепита? Теперь подкрепившись с новыми силами, ребята отправились в зоопарк. Оставшийся отрезок пути пролегал через оживленную дорогу без светофора. Что должны сделать ребята в такой ситуации? (ответы детей: найти знак обозначающий пешеходный переход). И вот преодолев весь путь, наши друзья попали в зоопарк. Спасибо большое друзья за вашу неоценимую помощь.

Скажите ребята неиспользованные знаки на полотне, нужны для пешехода?



Пешеходная
дорожка



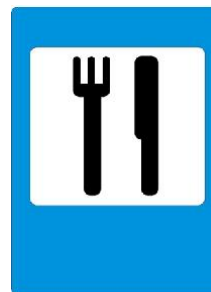
Пешеходный
переход



Подземный
переход



3.10
Движение
пешеходов
запрещено



Пункт питания



МЕСТО СТОЯНКИ
АВТОБУСА,
ТРОЛЛЕЙБУСА

Дети