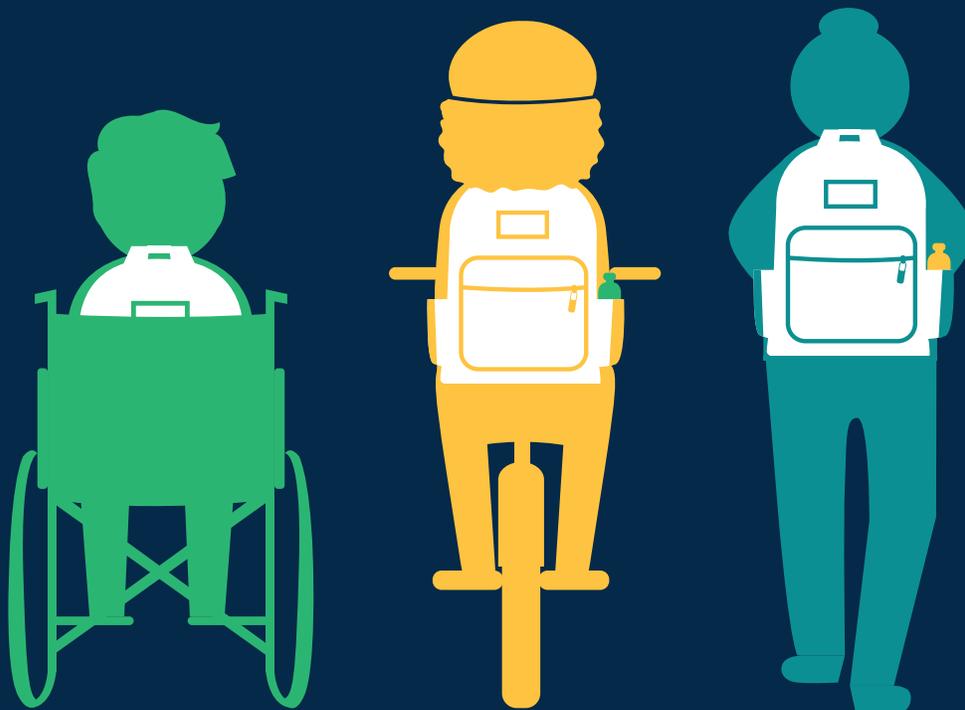


# Игры в дорожное движение

7 игр на тему дорожного движения для детей



SAFE ROUTES PHILLY  
STEP UP | RIDE ALONG

Translation for this project is funded in part by the Pennsylvania Department of Health's Preventive Health and Health Services Block Grant.

Перевод для этого проекта частично финансируется за счет Блочного гранта профилактического здравоохранения и медицинского обслуживания Министерства здравоохранения Пенсильвании.



## ХОДИЛКА ПО ПЕРЕХОДУ

### ЦЕЛИ

**Учащиеся осваивают правила перехода дороги — посмотреть налево, потом направо, потом снова налево.**

### ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Нарисуйте мелом или обозначьте лентой простой пешеходный переход. Двое учащихся должны встать до и после перехода на расстоянии около 15 футов (4,5 метра).
2. Другой учащийся должен зажать надутый шар между коленками, посмотреть на двух учащихся, стоящих до и после перехода, и/или помахать им рукой (то есть «посмотреть налево, потом направо, потом снова налево») и затем перейти через переход, не уронив шар.
3. Если ребенок уронил шар, он должен вернуться к началу.

### Материалы

- Лента или мел для обозначения перехода
- Надутые шары
- Классная комната, спортивный зал, темное покрытие



## ИГРЫ В АВТОБУС

### ЦЕЛИ

Учащиеся осваивают правила поведения и безопасности в автобусе.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Расставьте стулья рядами с проходом между ними (как в автобусе) и поставьте один стул для водителя впереди. Кратко расскажите о правилах безопасного поведения в автобусе или покажите видео о правилах поведения в автобусе (для младших детей).
2. Сядьте на передний стул — вы будете «водителем автобуса». Учащиеся рассаживаются на стулья в «автобусе». Учитель «ведет» автобус и «останавливается» на автобусной остановке.
3. Когда «автобус» останавливается, ведущий называет имена учащихся, и они должны безопасно пройти по проходу к передней части, соблюдая правила безопасного поведения.
4. Ведущий говорит учащемуся, какое поведение в автобусе нужно изобразить перед классом (это указание слышит только этот учащийся). Учащийся поворачивается лицом к классу и изображает разные варианты поведения в автобусе. Это могут быть следующие действия:
  - a. Стоять на расстоянии от кромки тротуара, когда автобус подъезжает
  - b. Махать руками из окна
  - c. Ждать, пока водитель автобуса махнет рукой, что можно переходить дорогу перед автобусом
  - d. Убрать свои вещи из прохода
  - e. Отвлекать водителя автобуса
  - f. Сидеть на местах до полной остановки автобуса
  - g. Негромко разговаривать с друзьями
  - h. Сказать спасибо водителю при выходе из автобуса
  - i. Пристегнуться ремнем безопасности, если он есть
5. Остальные учащиеся в классе должны показывать большой палец вверх или вниз в зависимости от того, является ли такое поведение безопасным или не безопасным.
  - a. Необязательное дополнение: При проведении игры в младших классах класс может петь песенку «Колеса у автобуса крутятся», когда автобус «едет».

### Материалы

- Стулья
- Составленный ведущим список безопасных и небезопасных действий в автобусе



# LE PIÉTON RESPONSABLE

## OBJECTIFS

**Les élèves appliqueront les concepts de sécurité pour les piétons.**

**Les élèves s'entraîneront à écouter et à suivre les consignes.**

## FONCTIONNEMENT

1. Divisez l'espace en deux parties, la rue et le trottoir, à l'aide de ruban ou de craie. Dessinez ou placez des « voitures » sur la « rue ».
2. Le piéton responsable (l'instructeur) donne des consignes en disant « Le piéton responsable dit... ». Le piéton responsable peut notamment donner les consignes suivantes:
  - a. Marchez lentement
  - b. Tournez à droite/gauche
  - c. Marchez avec un ami
  - d. Arrêtez-vous et regardez une « voiture »
  - e. Marchez sur le trottoir
3. L'instructeur ne doit pas dire « Le piéton responsable dit... » lorsqu'il demande aux élèves d'adopter des comportements dangereux. Par exemple:
  - a. Marchez près des voitures
  - b. Marchez devant une voiture
  - c. Traversez en courant
4. Les élèves doivent uniquement suivre les consignes si l'instructeur dit « Le piéton responsable dit... ».

## MATÉRIEL

- Chaises
- Liste de comportements sûrs et dangereux pour l'instructeur



# LE PASSAGE POUR PIÉTONS EN LAVE

## OBJECTIFS

Les élèves s'entraînent à traverser – en regardant à gauche, à droite, puis à nouveau à gauche.

## FONCTIONNEMENT

1. Tracez les lignes extérieures de deux passages pour piétons (aussi appelés passages pour piétons continentaux, voir ci-dessous) à l'aide de craie ou de ruban.



- L'objectif pour les élèves est de traverser le passage pour piétons en ne touchant que les lignes dessinées.
- Demandez aux élèves de « traverser » la rue de différentes manières – à cloche-pied, à quatre pattes, en sautant, en vitesse, etc. – tout en ne touchant que les lignes dessinées.
- Les élèves peuvent également s'entraîner à regarder à gauche, à droite, et encore à gauche avant de traverser.

## MATÉRIEL

- Ruban ou craie
- Revêtement asphalté, gymnase ou lieu ouvert

ÉLÈVES  
2-5



# L'ARRÊT D'URGENCE

---

## OBJECTIFS

**Les élèves comprennent que plus les objets sont rapides (voitures), plus ils ont besoin de place pour s'arrêter.**

## FONCTIONNEMENT

1. Les élèves s'alignent d'un côté de la pièce.
2. L'instructeur demande aux élèves de marcher, puis de s'arrêter.
3. L'instructeur dit aux élèves de trotter, puis de s'arrêter (s'arrêter devient un peu plus difficile).
4. L'instructeur dit aux élèves de sprinter aussi vite que possible (s'arrêter devient presque impossible!).
5. À la fin du jeu, les élèves doivent comprendre qu'il est beaucoup plus difficile de s'arrêter lorsqu'ils avancent plus vite!

## MATÉRIEL

- Aucun

ÉLÈVES  
4-5



# LA MARCHÉ DU POURCENTAGE

---

## OBJECTIFS

**Les élèves s'entraîneront à écouter et à suivre les consignes.**

**Les élèves utiliseront leur vision pour comprendre les pourcentages.**

## FONCTIONNEMENT

1. Préparez la zone. Dessinez une ligne de départ et d'arrivée et des marques tous les 10% de la distance (10%, 20%, 30%, etc.).
2. Commencez par marcher normalement (« Marchez normalement à 100% à l'aller et au retour »).
3. Indiquez les pourcentages de la distance pendant lesquels les enfants doivent marcher bizarrement, courir ou sauter.

## MATÉRIEL

- Craie ou ruban
- Un couloir, un gymnase, un revêtement asphalté



# LE DÉCOMPTE DU PIÉTON

## OBJECTIFS

**Les élèves comprennent le temps qu'il faut pour traverser. Les élèves apprennent à suivre les indications des passages pour piétons.**

## FONCTIONNEMENT

1. Utilisez du ruban, de la craie ou des cônes pour définir deux lignes parallèles à environ 5m d'écart. La distance entre les lignes peut être déterminée par l'espace dont vous disposez – 10m ou 15m, par exemple.
2. Divisez les élèves en groupes de 10. Un seul groupe à la fois participe au jeu.
3. Dites aux élèves qu'ils ne doivent pas rester bloqués sur le passage pour piétons lorsque le feu indique « DON'T WALK » en continu.
4. Dites aux élèves que lorsque l'indication « WALK » est affichée, le premier groupe doit courir jusqu'à l'autre ligne et revenir autant de fois que possible. Décomptez depuis 15 avant d'afficher l'indication « DON'T WALK ». Les élèves ne peuvent pas rester au milieu du passage pour piétons lorsque l'indication « DON'T WALK » est affichée. Ainsi, s'ils pensent qu'ils ne peuvent pas atteindre l'autre côté de la rue avant la fin du décompte, ils doivent rester derrière la ligne.
5. Demandez aux élèves de compter le nombre d'allers-retours qu'ils effectuent.
6. Répétez l'exercice avec les autres groupes.

## MATÉRIEL

- Craie ou ruban
- Deux feuilles de papier – une qui dit « MARCHÉ » dessus, l'autre qui dit « NE MARCHÉ PAS ».