



## «ПЕРЕЧЕНЬ ВОЗМОЖНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ПО ПДД»

*Перед тем, как провести ту или иную игру лучше разделить детей на две команды.*

### 1. ИГРА «ЧТО ОБЩЕГО?» (аналог из игры «Где логика?»)

Участникам предлагаются взглянуть на три картинки и предложить какое слово их объединяет. Игроки могут дать любую версию, но логичную. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.

<b>ПРАВИЛА</b>	
<b>СВЕТОФОР</b>	
<b>МАШИНА</b>	



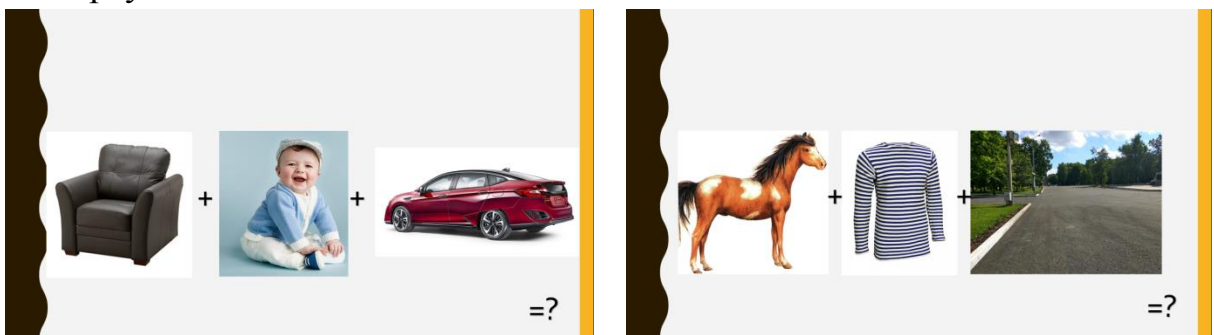
## 2. ИГРА «ДВА В ОДНОМ» (аналог из игры «Где логика?»).

В этом раунде взяты знаки разных групп, их разделили пополам и сделали один общий знак. Задача команды — определить, что это за знаки. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.



## 3. ИГРА «ФОРМУЛА» (аналог из игры «Где логика?»).

На экране появляются две картинки со знаком сложения между ними. Команда должна понять идеи двух картинок и дать ассоциативный результат их сложения. Балл получает команда, давшая больше правильных ответов в этом раунде.





#### 4. ИГРА РОКОДИЛ-ОБЪЯСНЯЛКА» (аналог игры АСТІВІТІ)

Командам выдаются карточки-слова, относящиеся к правилам и к дороге. Они кладутся на середину стола рубашкой вверх. Задача одного из участников команды, одновременно в разных командах, по сигналу ведущего, за одну минуту объяснить то или иное слово, не называя его и не используя однокоренные слова.



#### 5. ИГРА КРОКОДИЛ-ТРАНСПОРТ (аналог игры АСТІВІТІ)

Командам выдаются карточки-слова, на которых изображены транспортные средства и средства передвижения разных видов. Они кладутся на середину стола рубашкой вверх. Задача одного из участников команды (одновременно в разных командах), по сигналу ведущего, за одну минуту показать тот или иной транспорт, используя жесты, мимику, звуки, но не называя его.







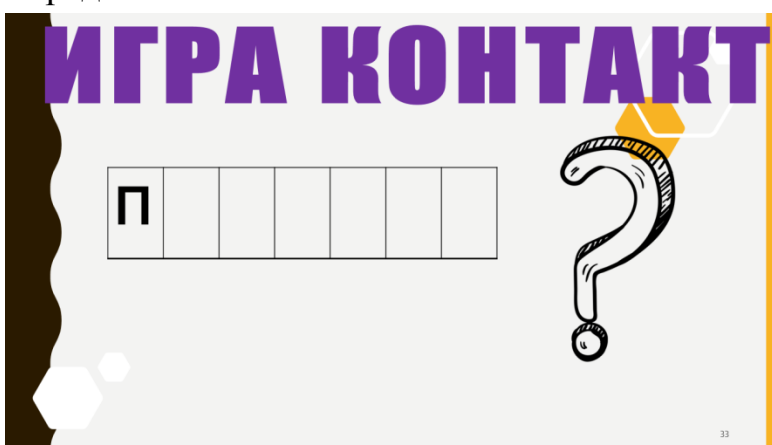
**6. ИГРА-КОНТАКТ ПО ПДД** (аналог игры «Есть контакт!») **Контакт** (или «Есть контакт!») — устная игра на отгадывание слова. Минимальное количество игроков — три (один ведущий и двое отгадывающих).

В игре присутствует один ведущий и несколько участников. Ведущий задумывает слово (**ОБЯЗАТЕЛЬНО СВЯЗЫВАЯ ИХ С ТЕМАТИКОЙ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**), и называет вслух его первую букву. Слово должно быть нарицательным существительным в единственном числе, именительном падеже. В процессе отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен придумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не ... (указывает подразумевавшийся участником термин)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».

Ведущий должен угадать, какое слово подразумевает отгадывающий.

Если задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «Контакт!» (подразумевая, что произошёл мысленный контакт), даётся время до 5 секунд или начинается обратный отсчёт (например, от 10). Часто можно просто посчитать до пяти. Если за время отсчёта ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали. В таком варианте игрок задавший вопрос называет подразумевавшееся слово одновременно с игроком произнесшим "Контакт". Если участники произносят одно и то же слово, то ведущий называет следующую букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с указанных букв. Если участники произносят разные слова, то следующая буква не называется и участники должны придумать новый вопрос-определение.



Например, ведущий загадал слово "Патруль" и сообщает игрокам, что слово начинается с буквы "п". Первый игрок спрашивает: "Это не тот кто идет по дороге?" (имея в виду слово "пешехода"). Ведущий догадывается до пешехода и отвечает "Это не пешеход". Далее какой-либо игрок спрашивает, например: "Это не то, где есть полосы?" (имея в виду слово "переход"). Кто-то из игроков догадывается и произносит "Контакт!" Ведущий не успевает сообразить,

игроки хором произносят "переход", ведущий сообщает вторую букву своего слова - "а". Теперь игроки должны задумывать слова, начинающиеся с "па". Предположим, игрок спрашивает: "Это не то место, где стоят машины?" (подразумевая слово "парковка"). Если кто-то из игроков решит почему-то, что речь о парке, и произнесет "контакт", то даже если ведущий не придумает слово, при произнесении хором слова у игроков оказываются разными, и ведущий не обязан отдавать третью букву слова.