**«Воробушки и кот»**

       Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый – «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый – прыгают на месте, на красный – замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора становятся добычей кота – выбывают из игры.

**«Самый быстрый»**

       Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит» Раз, два, три – в светофор беги!», и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

**«К своим флажкам»**

       Играющие делятся на три группы. Каждая группа образует свой круг, в центре которого находится игрок с цветными (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу руководителя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются  по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми встать в круг. Выигрывают те, кто первыми встали в ровный круг, взявшись за руки.

**«Бегущий светофор».**

       Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все должны «замереть на месте» и не двигаться 15 – 20 с. Кто ошибся выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

**«Умелый пешеход».**

       Вариант 1. на расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

       Вариант 2. Из двух шнуров делаются два круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

**«Мяч в корзину».**

       В 2-3 шагах от игроков ставят три корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый – в желтую, зеленый – в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый  и т.д.

**«К СВОИМ ЗНАКАМ»**

Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

**«ПЕРЕДАЙ ЖЕЗЛ»**

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак).

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

**«СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»**

На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.

**«ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, НА ЧЁМ ЕХАЛИ, ПОКАЖЕМ»**

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

**«ЗЕБРА»**

(на время и точность исполнения)

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

**«ГЛАЗОМЕР»**

В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знак на поле представляется по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

**«ГРУЗОВИКИ»**

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

**«ТРАМВАИ»**

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

**Игра «Автобусы»**

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вто­рые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок -«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он дол­жен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

**Игра «Автоинспектор и водители»**

В игре участвуют 5—6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, оз­начающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (сту­лья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с таблич­ками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно пока­зывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Во­дитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отре­зается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина ос­тается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспек­тором, автоинспектор — водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

**Игра «Будь внимательным»**

Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внима­тельно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

**Игра «Веселый трамвайчик»**

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды. Одна команда - трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда - пассажиры, они занима­ют свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свой место в обруче. Конечная ос­тановка на противоположной стороне зала.

**Игра – аттракцион «Внимание, пешеход»**

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цве­та сигналов светофора.

Регулировщик — ученик старшего класса — показывает ребятам, выст­роившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Уча­стники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого — стоят, при виде зеленого — два шага вперед. Того, кто ошибется, регули­ровщик штрафует — лишает права участвовать в игре. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т. п.

**Игра «Гараж»**

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов - стоян­ки для машин - гаражи. Внутри каждой стоянки для машин рисуют 2-5 кружков - машины (можно положить обручи). Общее количество машин должно быть на 5-8 меньше числа играющих.

Дети идут по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места на любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из игры.

**Игра «Грузовик»**

Содержание: Играющие держат в руках автомобильные рули - это гру­зовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз -этот мешочек?

**Игра «Да и нет»**

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обра­щается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, на­пример: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты ка­таешься на самокате во дворе?», «Говорят, что ты не уступаешь в транс­порте место старшим. Это правда?» Отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положитель­но («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно го­ловой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я усту­паю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непри­вычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми дви­жениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

**Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»**

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик до­рожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произно­ся при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово « Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, троту­ар, обочина и т. д. На слово « Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить - свето­фор, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

**Игра «Дорожное – недорожное»**

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отде­ляется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, назы­вая различные слова. Если звучит «дорожное» слово - игрок должен пой­мать мяч, «недорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

**Игра «Заяц»**

Едет зайка на трамвае,

Едет зайка, рассуждает:

«Если я купил билет,

кто я: заяц или нет?»

(А.Шибаев )

«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усажива­ются на стулья - сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.

**Игра «Запомни сигналы регулировщика»**

Здесь на посту в любое время

Стоит знакомый постовой.

Он управляет сразу всеми,

Кто перед ним на мостовой.

Никто на свете так не может

Одним движением руки

Остановить поток прохожих

И пропустить грузовики.

Подготовка. Дети делится на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями — одна напротив другой. Расстояние между командами 20—30 м.

Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничива­ют полосу шириной 2—3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки. Содержание игры. По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет - руки вытянуты в стороны или опущены - стой; желтый свет - правая рука с жезлом перед грудью - приготовиться; зеленый свет -регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регули­ровщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро стро­ятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесен­ные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Правила игры:

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.

2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.

3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.

4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

**Игра «Знающий пешеход»**

Правил дорожных на свете немало,

Все бы их выучить нам не мешало,

Но основное из правил движенья —

Знать, как таблицу должны умноженья:

«На мостовой - не играть, не кататься,

Если хотите здоровым остаться!»

Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревно­вания. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от школы к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорож­ке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, постав­ленную в связи с приближающимся транспортом и действующим свето­фором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?»

На что улица (ученица старшего класса) отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожно­го движения. И так у каждого перекрестка.

Отряд, который правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будет вручен вымпел «Пешеходам-отличникам».

**Игра «Иду по дорожке»**

Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, назва­ния дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и на­звавший больше слов.

**Игра «Кого назвали – тот и ловит»**

Играющие располагаются по кругу. В центре - регулировщик дорож­ного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транс­порта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не на­звал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регу­лировщиком.

**Игра «Лови — не лови»**

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например: «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (в этом случае мяч надо ловить), или слова, обозна­чающие любые другие предметы (в этом случае мяч ловить не следует).

Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

**Игра «Назови шестое»**

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» — и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т. п.). Тот, кого попросили про­должить перечень, должен словить мяч и быстро добавить еще одно на­звание, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тот­час, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет — водящий остается прежний.

**Игра «Найди жезл»**

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожно­го движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продол­жает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Руководитель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивает­ся, когда все или большая часть играющих нашли предмет.

Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливать­ся, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом ука­зывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

**Игра «Найди пару»**

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожных знак.

**Игра «Необычный дорожный знак»**

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак.

Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и по­пробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возмож­ны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог пред­лагает детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой приро­ды (кошка, дерево, цветок, дом, и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?» Дети отвечают: «Может!»

**Игра «огни светофора»**

На светофоре - красный свет! Опасен путь - прохода нет! А если жел­тый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди -свободен путь - переходи.

В игре все дети - «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все ученики выстраи­ваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый

свет - можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете -

все замирают на месте. Ошибившийся - выбывает из игры.

Когда переходишь улицу - следи за сигналами светофора.

**Игра «Паутинка»**

Дети сидят в кругу. У водящего - регулировщика дорожного движе­ния в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бро­сает дальше: «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины мо­жет привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны».

Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «пау­тинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах .

**Игра «Поездка в Москву»**

Для игры нужны стулья — одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каж­дый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Моск­ву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)», — и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость»,— продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко»,— объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» — неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каж­дый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожи­данно в любом месте.

**Игра «Перекресток»**

Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допус­каются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, назы­вает имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок.

Для победителей организуется автопробег на трехколесных велоси­педах и самокатах.

**Игра «Поиски жезла»**

Два стула ставят на расстоянии 8—10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись ли­цом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каж­дый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернув­шись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

**Игра «Разные машины»**

Ведущий-регулировщик дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» — и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызы­вает команды строго по очереди — интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число вы­ездов у грузовых и легковых машин в конце концов вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произ­носить по слогам. Вот звучит: «Ма-ши-ны лег-ко...»

**Игра «Регулировщик»**

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (он идет первым) ме­няет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного - руки на пояс. Это движение - запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещен­ным движением объявляется другое.

**Физкультминутка**

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людям машет: Не ходи!

(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой )

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

**Игра «Собери светофор»**

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоуголь­ников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый и зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следую­щий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сбор­ку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей пос­ледовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

**Игра «Светофор»**

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподо­бие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у кото­рых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные — «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «наруши­тель» становится водящим.

**Игра «Сдаем на права шофера»**

В игре участвуют 5—7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака напи­сано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знако­мые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной же­тон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофе­ра I класса, другим соответственно шофера II и III класса.

Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.

**Игра «Собери картинку»**

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась кар­тинка с тем же изображением, что и название команды.

**Игра «Такси»**

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри одного обруча («Такси»). Каждый ребенок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч).

Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каж­дый раз, когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объе­диняются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное ко­личество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).