Методическое описание проекта:

***«Санкт-Петербург для малышей»***

Проект ориентирован на детей 3-7 лет.

Цель проекта: Дать первоначальные представления об инфраструктуре города, о социально важных и значимых городских объектах. Познакомить детей с разными видами зданий, их назначением. Знакомить с правилами дорожного движения, используя понятия – пешеход, тротуар, проезжая часть, светофор, пешеходный переход. Дать представления о дорожных знаках, их названии, назначении.

Формировать начальные знания о Санкт-Петербурге, его истории, гербе и основных достопримечательностях. Развивать бережное отношение к родным местам. Воспитывать любовь к родному городу. Игры в проекте направлены на развитие у детей различных умений и навыков: ориентирования в пространстве, арифметического счёта, логического и ассоциативного мышления, комбинирования, поиска самостоятельных решений. Это даёт ребёнку возможность наиболее полно проявить себя в познании, творчестве, в самых разных видах детской деятельности.

В этих играх город рассматривается как источник и среда развития ребёнка.

***Часть 2. «Внимание! Дорога!»***

Знакомить детей с основными правилами безопасного поведения на дорогах. Учить детей распознавать дорожные знаки разных категорий. Совершенствовать умение ориентироваться на игровой карте города. Развивать стремление запоминать и выполнять правила безопасного перемещения по улице.

*2 -5 Листы – Расставь знаки*

Назвать маленькие карточки с дорожными знаками, рассказать, что они обозначают. Разложить их по большим карточкам с дорожными ситуациями. Объяснить, почему данный знак поставлен именно здесь.

*6 -8 Листы – Знаки разных категорий*

 К каждой овальной карточке с дорожными знаками подобрать по 4 маленьких знакасоответствующих дорожным ситуациям.

*9 Лист – Найди знаки дорожного движения*

На большом игровом поле найти и расставить маленькие знаки дорожного движения. Объяснить, что это за знак, что он обозначает и почему он здесь стоит.

*10 Лист – На дорогах города.*

Игра с кубиком и фишками

Начало и конец игры обозначены голубым кружком с цифрой 1. Движение происходит в любую сторону. Об этом стоит заранее обговорить.

Красный кружок – ход пропускается.

Жёлтый кружок – сосчитать до 5. Если игрок забыл сосчитать, вернуться на ход назад.

Зелёный кружок – дополнительный ход.