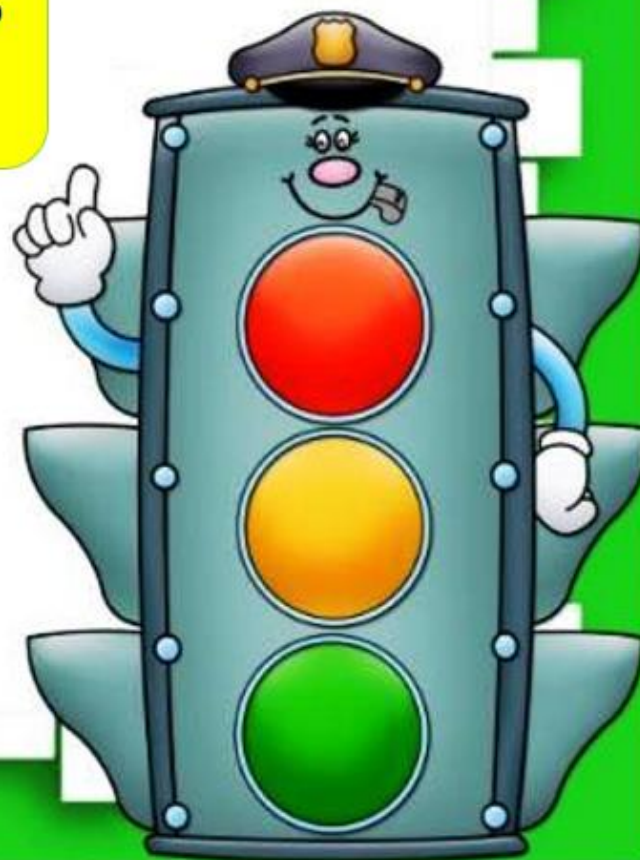




**Картотека подвижных игр по
ПДД**



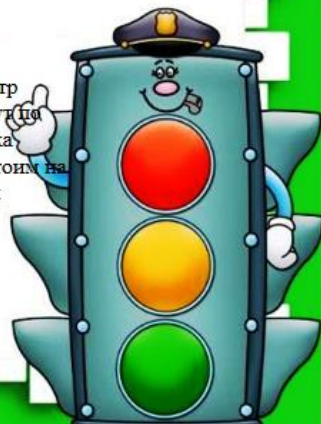


2. «Будь внимательным» (малой подвижности)

Цель: активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить действовать по сигналу.

Материалы: Кольца или круги, имитирующие руль

Ход игры: Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга. 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.



1. «Автоинспектор и водители» (малой подвижности)

Цель: Активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения.

Материалы: Стул на каждого игрока; ножницы; дорожные знаки; водительские удостоверения (*прямоугольники из картона*).

Ход игры: 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, рассаживаются на них. У водителей имеются водительские удостоверения, 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.



4. «Ловкий пешеход»

Цель: Развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу.

Материалы: Плоское вертикальное изображение светофора с прорезанными круглыми отверстиями на месте фонарей (диаметр вдвое больше мяча), резиновый или пластмассовый мяч, «зебра» (на улице можно нарисовать мелом, в помещении использовать коврик с полосками).

Ход игры: Пешеходы по очереди переходят перекресток. Чтобы перейти, нужно на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - выбываешь, попал в желтый - бросаешь еще раз. Затем можно переходить дорогу строго по зебре.

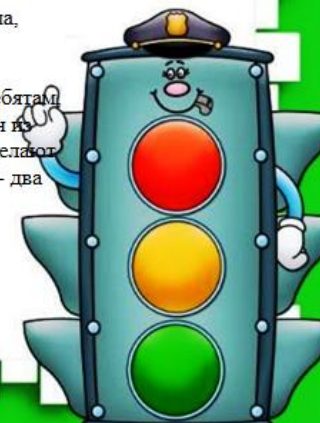


3. Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»

Цель: Развивать внимательность, закреплять знание сигналов светофора, отрабатывать правильность перехода дороги

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

Ход игры: Регулировщик – воспитатель – 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 вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.



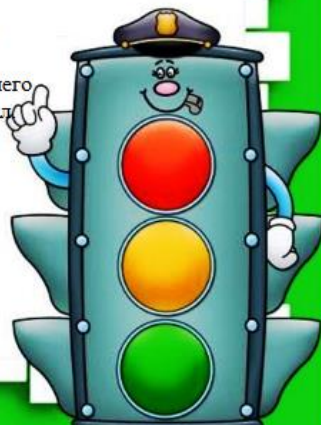


6. «Зажги светофор»

Цель: Закрепить умение действовать по сигналу, развивать умение работать в команде, поддерживать друг друга

Материалы: Воздушные шары или мячи

Ход игры: Капитан получает 3 воздушных шара (можно мячи) красного, желтого, зеленого цвета и по сигналу перебрасывает по 1 дальше. Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх - зажжен 1 красный сигнал. Капитан может передать следующий шар. Выигрывает та команда, которая быстрее зажжет все 3 сигнала.

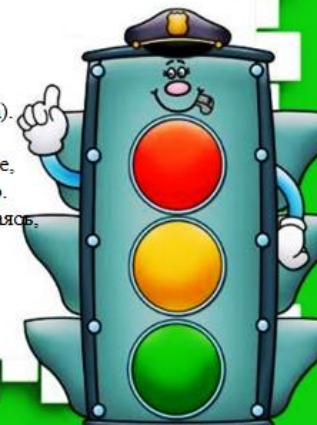


5. Игра «Зебра» (на время и точность исполнения)

Цель: Напомнить детям что такое «зебра» и как правильно переходить дорогу. Закреплять умение быстро и точно выполнять задание, развивать командный дух.

Материалы: Полосы белой бумаги или картона

Ход игры: Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладет полоску, встает на нее и возвращается к команде. Второй шагает строго по полоске, кладет свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

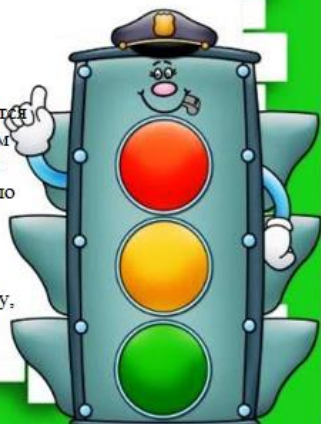


8. «Сигналы светофора»

Цель: Развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

Материалы: Мешочек с мячами красного, желтого, зеленого цветов, стойки.

Ход игры: На площадке от старта до финиша расставляются 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. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый - передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

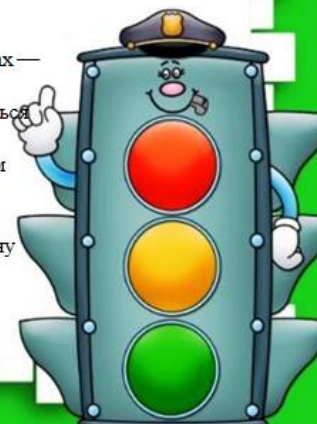


7. «Стоп — Идите»

Цель: Закрепить знание сигналов светофора, умение двигаться по сигналу, развивать внимание.

Материалы: Светофор.

Ход игры: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках — по другую. Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лигутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.



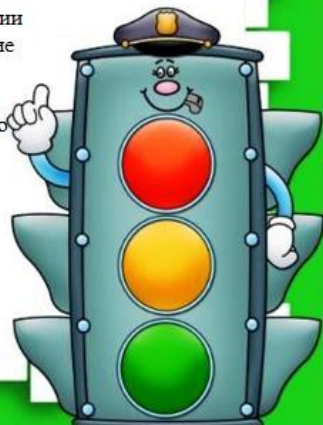


10. «Угадай знак»

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

Материалы: Набор дорожных знаков, жетоны

Ход игры: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга. Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В конце игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

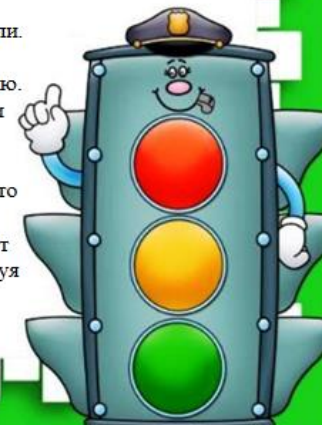


9. «Повороты» (малой подвижности)

Цель: Закрепить представления детей о дорожных знаках, ориентировку в пространстве (право-лево), развивать логику и сообразительность.

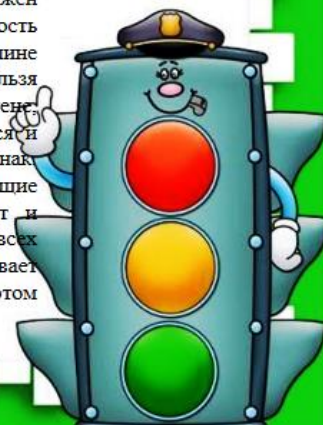
Материалы: Дорожные знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.

Ход игры: Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» — дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» — дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.



12. Запомни знаки

Педагог подбирает несколько знакомых дошкольникам дорожных знаков, рисует их на отдельных листах бумаги и прикалывает каждому из играющих знак на спину. Никто не должен знать, у кого какой знак приколот. Затем руководитель объявляет, что по сигналу все ребята расходятся и в течение трех минут каждый должен запомнить как можно больше дорожных знаков. Трудность состоит в том, что каждому надо подглядеть знаки на спине других. Надо предупредить детей, что во время игры нельзя стоять на одном месте, прислонятся спиной к стене, задерживать руками, необходимо непрерывно двигаться и одновременно изворачиваться, чтобы скрыть свой знак. Через три минуты подается второй сигнал, играющие должны стать спиной к стене. Каждому дают лист и карандаш и предлагают нарисовать (записать) названия всех дорожных знаков, которые он сумел запомнить. Выигрывает тот, кто запомнил больше дорожных знаков и при этом сумел утаить свой.

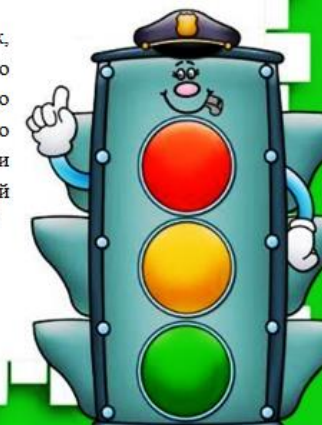


11. «К своим знакам»

Цель: Закрепить представления детей о дорожных знаках, развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве.

Материалы: дорожные знаки

Ход игры: Дети делятся на группы по 5-7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком и объясняет его значение. По сигналу, играющие расходятся по площадке. Водящие в это время меняются местами и знаками. По команде дети должны быстро найти свой знак встать в круг. Водящие держат знаки над головой.





13. «Сдаем на права шофера» (малой подвижности)

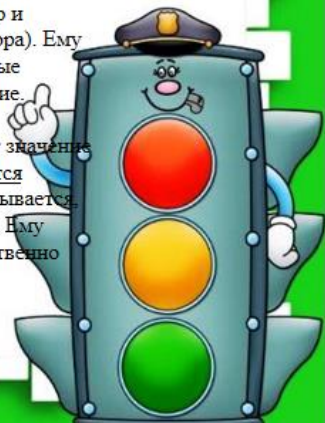
Цель: Напомнить детям о профессии шофера и автоинспектора, закрепить знание дорожных знаков.

Материалы: Жетоны, дорожные знаки.

Ход игры: 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 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса.

Игрок, первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.



14. «Цветные автомобили»

Цель: Упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

Подготовка к игре:

Материалы: Цветные рули, сигналы (*картонные кружки*), которые соответствуют цвету рулей.

Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули.

Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не заметили, что сигнал опущен, зрительный сигнал можно дополнить

словесным: «*Автомобили (называет цвет), остановились*». Ведущий может обойтись одним словесным сигналом: «*Выезжают синие автомобили*».

«*Синие автомобили возвращаются домой*».

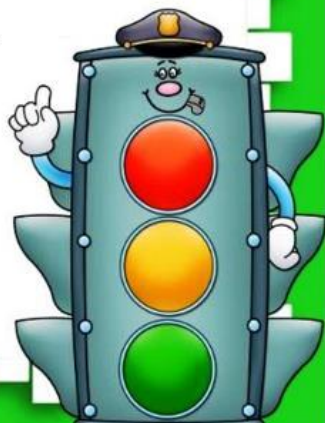


15. «Такси» (бег)

Цель: Учить детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в общественном транспорте.

Материалы: обручи большого диаметра (*один обруч на двух игроков*); Свисток.

Ход игры: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым. Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время (*по свистку*) меняются ролями.



16. «Грузовики»

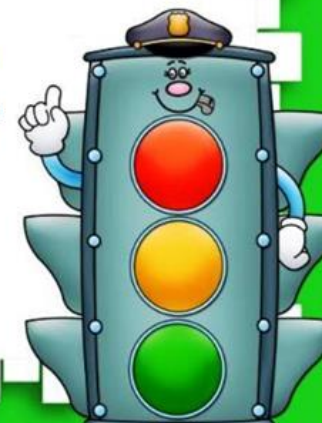
Цель: Развивать чувство равновесия.

Материалы: Рули, мешочки с песком для каждого участника команды, две стойки.

Ход игры:

Играющие делятся на команды.

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

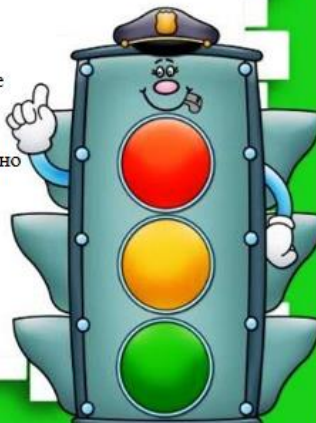




17. «Где мы были, мы не скажем, на чем ехали покажем»

Цель: закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков, развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Ход игры: 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.



18. «Глазомер»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет, развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: 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. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

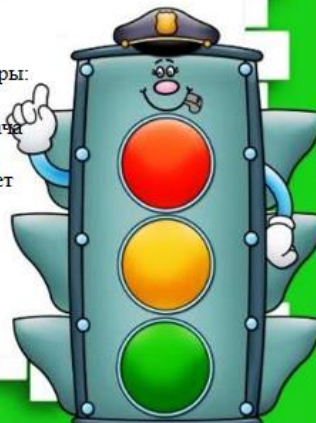


19. «Трамвай»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Ход игры: 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.



20. «Добеги до знака»

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок бежит к дорожному знаку, который называет воспитатель. Если ребенок ошибается в выборе знака, то он возвращается в конец колонны.





21. «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.



22. «Гараж»

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки 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.

