

**КАРТОТЕКА ИГР**

**ПО ТЕМЕ «ОСТОРОЖНО ДОРОГА»**

**Подвижные игры по ПДД для старшего дошкольного возраста**

 **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ТРАМВАИ» №1**

**Цель:** упражнять детей в беге, быстрому построению по сигналу. Закреплять прыжки на двух ногах. Закреплять понятия «водитель», «пассажир».

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 мешке. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать эстафету следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

**Правила:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Пассажир находиться в мешке.
3. Стойку нужно оббежать.

**ИГРА «ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, НА ЧЁМ ЕХАЛИ, ПОКАЖЕМ» №2**

**Цель:** развивать воображение детей, закрепить название транспортных средств. 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.

**Правила игры:**

1. Не менять транспорт.
2. Не выкрикивать с места.

**ИГРА «СВЕТОФОР» №3**

**Цель:** закрепить знания сигналов светофора, развитие кругозора. Упражнять детей в беге.

Дети делятся на команды. По сигналу воспитателя дети бегут к картинкам, на которых изображены детали светофора. Игроки поочереди собирают светофор, после того ,как светофор собран, команды называют вещи по сигналам светофора. Побеждает команда, которая быстрее собрала светофор и больше всего ответила на вопросы.

**Правила игры:**

1. Участвует каждый игрок команды.
2. Карточки не менять.
3. Называть вещи по очереди.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НА СТАРТ» №4**

**Цель:** развивать координацию движений, умение быстро ориентироваться в новой обстановке. Закрепить знание дорожных знаков.

**Содержание игры:** Дети делятся на две команды. Перед ними дорога со стрелками. По сигналу «Марш!» игроки должны пробежать по дорожке по стрелкам и взять из множества картинок дорожный знак. И вернуться к своей команде передав эстафету.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не сбивать стрелки.
3. Картинки не менять.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «УГАДАЙ – КА!» №5**

**Цель:** закрепить значение дорожных знаков; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Играющие встают в ряд. На полу перед каждым несколько табличек с дорожными знаками, перевернутыми рисунком вниз (знаки можно изготовить сами). Такой же комплекс знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Участники игры должны быстро найти такой же в своем комплекте. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет знак, а потом правильно назовет его и объяснит его знание.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу.

1. Игроков не толкать.

**ИГРА «К СВОИМ ЗНАКАМ» №6**

**Цель:** закреплять знания знаков дорожного движения. Развивать скоростные качества.

Дети делятся на команды. На конце зала располагаются дорожные знаки. По сигналу воспитателя дети должны стать возле своего дорожного знака. Побеждает команда, которая быстрее выполнит задания.

Усложнение: с каждой новой попыткой дорожный знак меняется.

**Правила:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. При беге не толкаться.
3. Добегать чётко до своего знака.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПЕРЕДАЁМ ЖЕЗЛ» №7**

**Цель:** упражнять детей в беге, развивая ориентировку в пространстве.

Дети делятся на две команды. По сигналу воспитателя начинают бег, оббегают стойку и возвращаются назад, передавая жезл следующему игроку своей команде. Кто быстрее всех выполнит задание тот и победил.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не выходить за линию при передачи жезла.
3. Оббегать стойку.

**ИГРА «СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА» №8**

Две команды по 12—15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор — два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная *(красная и зеленая).* Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,

Значит, двигаться ... *(опасно).*

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь... *(открыт).*

Желтый свет — предупрежденье -

Жди сигнала для ... *(движенья).*

Затем руководитель объясняет **правила игры**:

— Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте

*(начинать надо с левой ноги),* когда желтый — хлопают в ладоши, а когда красный — стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

**Правила игры:**

1. Когда показан зелёный сигнал светофора – дети маршируют на месте.
2. Когда показан жёлтый сигнал светофора - хлопают в ладоши.
3. Когда показан красный сигнал светофора – стоят неподвижно.

**ИГРА «ВОДИТЕЛИ» №9**

**Цель:** закрепить у детей знание правил дорожного движения.

На площадке расположены дорожные знаки (пешеходный переход, стоп и т.д.). нужно преодолеть расстояние с учётом дорожных знаков. Побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

**Правила игры:**

1.Игра начинается по сигналу воспитателя.

1. Не пропускать знаки.
2. Не сбивать знаки.
3. Доходить до линии.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗЕБРА» №10**

**Цель:** закрепить умение подлезания под дугу. Развивать ловкость в игровом задании.

Дети разделяются на команды игра начинается по сигналу руководителя. Сначала подлезают дети под дугу, после этого берут полоску белую или чёрную и составляют зебру. Побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не задевать дуги.
3. Не менять полоски.

**«ГРУЗОВИКИ» №11**

**Цель:** закрепить умение держать равновесие при ходьбе, развивать координацию движений.

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.

**Правила игры:**

1. Мешочек не ронять.
2. Стойку обегать.
3. Передать руль и груз следующему участнику.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВСПОМНИ ВСЁ» №12**

**Цель:** закрепить умение детей контролировать свои движения, развивать память.

Дети делятся на две команды. Для каждой команды приготовлена картинка. После того, как картинка просмотрена каждой командой, они смешиваются. По сигналу каждый игрок команды собирает свою картинку.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Собирать только по одной детали картинки.
3. Не толкать товарищей и не мешать.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ** Игра направлена на внимание и развитие реакции. **№13**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу и цвету светофору, закреплять навык построения в колонну, упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Дети – машины легко бегают (едут) по площадке. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети продолжают идти по залу. Если поднят желтый флажок – останавливаются и хлопают в ладоши. Если красный - стоят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры - сладкий приз.

**Правила.**

1. На зеленый цвет светофора – идет по залу.
2. На желтый цвет светофора – останавливаемся и хлопаем в ладоши.
3. На красный цвет – сидеть без движения.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «МЫ ЮНЫЕ АВТОМОБИЛИСТЫ» №14**

**Цель:** закрепить правила дорожного движения, развивать умение координировать слова и движения. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

Инспектор ГИБДД (воспитатель), проверив знания детей правил дорожного движения, вручает каждому из них водительское удостоверение. Получив права автомобилиста, дети старших и подготовительных групп двигаются по игровой площадке, соблюдая правила дорожного движения:

1. Придерживаться правостороннего движения
2. Правильно реагировать на сигналы светофора
3. Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом).

**Правила:**

1. Придерживаться правостороннего движения
	1. Правильно реагировать на сигналы светофора
	2. Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом).

**ИГРА «СТОП» №15**

**Цель:** закрепить знание сигналов светофора. Развивать двигательные навыки.

Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего: "Дружно шагай" - зелёный кружок,

"Смотри, не зевай" - жёлтый кружок,

"Стоп!" - красный кружок.

**Правила игры:**

1. Под слова "Дружно шагай" поднимается зелёный кружок.
2. Под слова "Смотри, не зевай" поднимается желтый кружок.
3. Под слова "Стоп" поднимается красный кружок.

**ИГРА «ВНИМАНИЕ ПЕШЕХОД» №16**

**Цель:** учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение, закреплять знания о знаках дорожного движения ( пешеходный переход, осторожно дети, пешеходам проход запрещён,

По площадке расставлены знаки дорожного движения. Нужно пройти по дорожке .

И объяснить значение каждого знака, по сигналам светофора и быстро вернуться к команде.

**Правила игры:**

1. Не пропускать знаки.
2. На красный знак – дети стоят.
3. На зелёный - идут.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ГАРАЖ» №17**

**Цель:** приучать детей бегать легко, ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

**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 дети без места, выбывают из игры.

**Правила игры:**

1. Ходить по кругу взявшись за руки.
2. Бежать в гараж только после окончания музыки.

**ИГРА «ПАУТИНКА» (малой активности)**

**Цель:** развивать воображение, речь, упражнять в энергичном отталкивании мяча при прокатывании друг другу.

**Задачи:** учить детей анализировать, объяснять причинно-следственные несчастные случаи на дорогах, улицах города.

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.

**Правила игры:**

1. Все игроки принимают участие.
2. После полного ответа передаётся клубок.

**Цель:** упражнять детей в ходьбе и беге всей группой в прямом направлении.

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.

**Правила:**

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

**ИГРА «РЕГУЛИРОВЩИК»**

**Цель:** объяснить детям, кто такой регулировщик, какая его роль в управлении движения машин и пешеходов.

 **Задачи**: закрепить умение ходьбы в колонне по одному, выполнение действия по сигналу воспитателя.

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.

**Правила:**

1. Идти строго в колонне.
2. Не выполнять движение руки на пояс.

3.Кто ошибся, выходит из строя.

**ИГРА «СДАЁМ НА ПРАВА ШОФЁРА»**

**Цель:** Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни. Повторить дорожные знаки и их значение, упражнять в беге.

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.

**Правила игры:**

1. Не брать знак пока не объяснил значение.
2. Не передавать ход.

**ИГРА «ТАКСИ»**

**Цель:** закрепить умение двигаться с одной скоростью в одном направлении.

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).*

**Правила игры:**

1. Руки не отпускать.
2. Из обруча не выходить.

**ИГРА «НАША УЛИЦА»**

**Цель:** упражнять детей в движении парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих, распознавать цвета светофора.

Дети по сигналу воспитателя идут парами друг за другом, не наталкиваясь. На красный сигнал светофора пары останавливаются. На зеленый – продолжают движение.

Правила:

1. Пары начинают движение на зеленый сигнал светофора.
2. Пары останавливаются на красный сигнал светофора.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «УЛИЦА ГОРОДА»**

**Цель:** совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — «пешеходы» и «автомобили». Если произносится красный светом «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу, если зелёный свет то «пешеходы» стоят, «автомобили» двигаются по залу, если произносится жёлтый свет, то все поднимают руки вверх.

**Правила:**

1. Если произносится красный свет – «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу.
2. Если произносится зелёный свет – «пешеходы» стоят на месте, «автомобили» движутся по залу.
3. Если произносится жёлтый свет – «автомобили» и «пешеходы» поднимают руки вверх.

**ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ГДЕ МОЁ МЕСТО»**

**Цель:** упражнять в ходьбе и беге вокруг предметов, развивать координацию движений, ловкость при выполнение задания.

**Содержание игры:** 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.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не перегонять товарищей.
3. Не толкать товарищей.

«К своим знакам»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообрази-тельность, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: 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.

«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, воспи-тывать 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.

предложив команде конкретный вид транспорта.

«Зебра»

Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: полоски белой бумаги (картона).

Ход игры: Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). По сигналу - 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 полос-кам, возвращаясь, собирает их.

«Грузовики»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в ко-манде.

Материал: рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Ход игры: Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. По-сле старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает ко-манда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

«Трамваи»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в ко-манде.

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 нахо-дится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

«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.

«Цветные автомобили»

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, раз-вивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.

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 опреде-ленного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавлива-ются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий под-нимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

«Стоп - Идите»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное внимание.

Материал: макет светофора.

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» за-мирают. По сигналу «Идите» продолжаю движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место.

«Ловкий пешеход»

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

Материал: светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдове больше мяча, резиновый или пластмассовый мячик.

Ход игры: Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал – в красный – выбываешь из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.

«Птицы и автомобиль»

Цель: развивать ловкость, скорость, ориентировку в пространстве, внимание.

Материал: руль или игрушечный автомобиль.

Ход игры: Дети – птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).

Воспитатель говорит:

Прилетели птички, Птички – невелички,

Так они летали, Крыльями махали.

На дорожку прилетали (присаживаются, постукивают пальцами по коленям)

Зернышки клевали.

(Выбранный ребёнок берет в руки руль, изображая автомобиль)

Воспитатель говорит:

Автомобиль по улице бежит,

Пыхтит, спешит, в рожок трубит.

Тра-та-та, берегись, берегись,

Тра-та-та, берегись, посторонись!

(Дети – птички бегут от автомобиля).

«Автомобили»

Цель: развивать ловкость и быстроту; закреплять умение передвигаться по площадке врассыпную. Закреплять пред-ставление детей о назначении светофора, о его сигналах.

Подготовка к игре: Дети получают рули и встают врассыпную на площадке.

Атрибуты: Рули на каждого играющего, цветные флажки (зеленый, красный).

Ход игры: каждый играющий получает руль. По сигналу водящего (поднят зеленый флажок) дети разбегаются в рассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (красный флажок) автомобили останавливаются. Игра повторяется. Игра проходит эмоциональнее под музыкальное сопровождение.

«Будь внимательным»

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

Подготовка к игре: Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга.

Ход игры: 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.

«Такси»

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.

Атрибуты: обручи большого диаметра (один обруч на двух игроков), свисток.

Подготовка к игре: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым.

Ход игры: Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время (по свистку) меняются ролями.

автор Евгения Третьякова опубликовано 11.

|  |  |
| --- | --- |
| **Подвижная игра «Угадай знак»****Цель:** Продолжать знакомить детей со значением дорожных знаков, учить понимать их схематическое изображение.Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга.Атрибуты:* Набор дорожных знаков;
* Жетоны

Правила игры: Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В концу игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей. | **Подвижная игра «Повороты»(малой подвижности)****Цель:** развитие пространственной ориентировки .Развивать у детей способность применять полученные знания в дорожно – транспортной среде.Подготовка к игре: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».Атрибуты:* Дорожные знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево»;
* Рули.
* Правила игры: 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.
 |
| **Подвижная игра «Наш друг постовой» (малой подвижности)****Цель:** Развивать у детей способность применять полученные знания в дорожно – транспортной среде. Воспитывать в детях грамотных пешеходов.**Задачи**: познакомить детей с понятием регулировщик, зачем он нужен пешеходам и водителям.Посмотрите: постовой Встал на нашей мостовой Быстро руку протянул, Ловко палочкой взмахнул. Вы видали? Вы видали? Все машины сразу встали.Дружно встали в три ряда И не едут никуда. Не волнуется народ, Через улицу идет.И стоит на мостовой, Как волшебник постовой. Все машины одному Подчиняются ему.(Я.Пишумов) Подготовка к игре: Объяснить, зачем и когда нужен регулировщик. Рассмотреть на рисунках обозначения жестов регулировщика (какой жест, какому сигналу светофора соответствует). Правила игры: Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей. По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются. Вначале роль постового берет на себя воспитатель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди. | **Подвижная игра «Стоп - Идите»**Подготовка к игре: **Цель:** развитие навыков произвольности, умений чётко выполнять правила игры, учить детей, пешеходов опираться на сигналы светофора. Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую.Атрибуты:* Светофор.

Правила игры: Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжаю движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку. |
| **Подвижная игра «Глазомер»**Цель: развитие пространственной ориентировки, закреплять знания детей о дорожных знаках, освоение математического счёта.Подготовка к игре: В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Атрибуты:* Набор дорожных знаков.

Правила игры: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. | Подвижная игра «Три  движения»(малой подвижности)Подготовка к игре: Объяснить, зачем и когда нужен регулировщик. Рассмотреть на рисунках обозначения жестов регулировщика (какой жест, какому сигналу светофора соответствует). Правила игры: Педагог объясняет детям, что каждый участник игры должен запомнить три движения и цвет светофоров, который им соответствует:красный - руки опущены, я стою к вам лицом;желтый - поднимаю руку вверх;зеленый – вытягиваю руки в стороны, поворачиваюсь к вам правым или левым боком.Затем педагог показывает воспитанникам движения, называя при этом другой цвет светофора. Дети должны выполнить те движения, которые соответствуют цвету светофора, а не те, которые показывает воспитатель. |

|  |  |
| --- | --- |
| Подвижная игра «К своим знакам»Подготовка к игре: Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. Атрибуты:* Набор дорожных знаков;
* Магнитофон.

Правила игры: 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. | Подвижная игра «Трамваи»Подготовка к игре: Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче.Атрибуты:* По одному обручу для каждой команды;
* По одной стойке для каждой команды.

Правила игры: Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание. |
| СТАРШАЯ Подвижная игра «Передай жезл»(малой подвижности)Подготовка к игре: Играющие выстраиваются в круг. Атрибуты:* Жезл регулировщика;
* Магнитофон.

Правила игры: 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. | Подвижная игра «Грузовики»Подготовка к игре: Играющие делятся на команды. Атрибуты:* Рули;
* Мешочки с песком для каждого участника команды;
* Две стойки.

Правила игры: 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. |
|  |  |
| Подвижная игра «Сигналы светофора»Подготовка к игре: 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. Атрибуты:* Мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета;
* Стойки.

Правила игры: 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. | Подвижная игра «Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»(малой подвижности)Подготовка к игре: Играющие делятся на команды. Правила 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. |
| **Подвижная игра «Зебра»****Цель:** развитие общей моторики, быстроты движений, учить детей составлять из бумаги пешеходный переход. (на время и точность исполнения)Подготовка к игре: Играющие делятся на команды. Атрибуты:* Полоски белой бумаги (картона) на одну меньше, чем участников в команде.

Правила игры: 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. | Подвижная игра «Цветные автомобили»**Цель:**Упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.Подготовка к игре: 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.Атрибуты:* Цветные рули;
* Сигналы (картонные кружки), которые соответствуют цвету рулей.

Ход игры: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 заметят, 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».. |
| **Подвижная игра «Светофор»**(малой подвижности)**Цель:** закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.Атрибуты:* Цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный);
* Макет светофора.

Ход игры:Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о значении цвета.**Подвижная игра**[**«Автобусы»**](https://www.google.com/url?q=http://nsportal.ru/detskiy-sad/fizkultura/2013/03/11/kartoteka-podvizhnykh-igr-po-pdd&sa=D&ust=1478458545140000&usg=AFQjCNHpEG8mIV8OWTKCxs8Kg7zZH0exaw)**(быстрая ходьба)****Цель**: формировать умение ходить друг за другом небольшими группами. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в автобусе, учить действовать сообща. Подготовка к игре: Дети делятся на «Автобусы» (команды), в каждом «автобусе»  выбирается водитель.Атрибуты:* Цветные флажки на подставке (по одному на команду);
* Рули (по одному на команду).,
* Свистки (по одному на команду).

Ход игры: «Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки – водители (с рулями в руках) 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. | **Подвижная игра «Автомобили»**(бег)**Цель:** развивать ловкость и быстроту; закреплять умение передвигаться по площадке врассыпную. Закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.Подготовка к игре: Дети получают рули и встают врассыпную на площадке.Атрибуты:* Рули на каждого играющего.
* Цветные флажки (зеленый, красный).

Ход игры: каждый играющий получает руль. По сигналу водящего (поднят зеленый флажок) дети разбегаются в рассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (красный флажок) автомобили останавливаются. Игра повторяется.Игра проходит эмоциональнее под музыкальное сопровождение.Подвижная игра «Цветные автомобили» (бег)Цель: Учить детей выполнять функцию водителя. Развивать реакцию на цветовой сигнал. Упражняться в лёгком беге с поворотом влево – вправо.Атрибуты: * рули синие, жёлтые, зелёные;
* флажки таких же цветов.

Подготовка к игре: Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они автомобили. Каждому из них даётся флажок или руль какого-либо цвета.Ход игры: Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке 3 цветных флажка. Когда воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета, то дети с таким же цветом руля (флажка) бегут по площадке, изображая автомобиль. Когда воспитатель опускает флажок, то дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. |
| **Подвижная игра «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.Атрибуты: * обручи большого диаметра (один обруч на двух игроков);
* Свисток.

Подготовка к игре: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым.Ход игры: Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время (по свистку) меняются ролями. | **Подвижная игра****«Будь внимательным»****(малой подвижности)****Цель:** активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить действовать по сигналу.Подготовка к игре: Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга.Ход игры: 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. |
| **Подвижная игра****«Автоинспектор и водители»****(малой подвижности)****Цель:** активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Атрибуты:* стул на каждого игрока;
* ножницы;
* дорожные знаки;
* водительские удостоверения (прямоугольники из картона).

Подготовка к игре: 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.  Ход игры: В игре участвуют 5—6 человек.У водителей имеются водительские удостоверения. 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. | **Подвижная игра «Трамвайчики»****(бег)****Цель**: развивать ловкость и быстроту; закреплять умение передвигаться по площадке врассыпную. ЗакреплятьАтрибуты:* обруч для каждого ребёнка  из команды «трамвайчики».

Подготовка к игре: Дети делятся на две команды. Одна команда - трамвайчики. Выбирается вагоновожатый. Вторая команда – пассажиры.Ход игры:Мы веселые трамвайчики,Мы не прыгаем как зайчики,Мы по рельсам ездим дружно.Эй, садись к нам, кому нужно!Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда - пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает своё место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала. Выигрывает тот трамвайчик который перевезёт большее число пассажиров. |
| **Подвижная игра–аттракцион «Внимание, пешеход!»****(малой подвижности)****Цель:** закреплять знания детей о сигналах светофора. Активизировать процессы мышления и внимания.Атрибуты:* три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора.

Подготовка к игре: Дети выстраиваются в шеренгу.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 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. | **Подвижная игра «Красный, желтый, зелёный»****(малой подвижности)****Младшая группа****Цель:**Упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать внимание, закреплять правила дорожного движения.Подготовка к игре: Дети сидят на стульчиках (скамейке). Атрибуты:* Флажки красного, жёлтого, зелёного цветов.

Ход игры:Ведущий поднимает флажок  определенного цвета.  Если поднят зелёный – дети топают, если жёлтый – хлопают в ладоши, если красный – сидят без движения. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры – сладкий приз. |
|  |  |