

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР ПО ПДД

Подвижные игры позволяют дать и закрепить знания дошкольников по правилам движения в занимательной форме, привить им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГАИ. В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию. Игра приучает ребенка при взаимодействии со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.

Цель:

создать условия для закрепления с детьми знаний о дорожных знаках, правилах поведения и действиях в различных опасных ситуациях на улицах в игровой форме.

Игра-аттракцион «ВНИМАНИЕ, ПЕШЕХОД!»

Для проведения этой игры нужны карточки, покрашенные в три цвета 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 вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

Подвижная игра «К СВОИМ ЗНАКАМ»

Подготовка к игре:

Играющие делятся на группы по 5 человек, берутся за руки, образуя круги.

Атрибуты:

- Большие обручи
- Набор дорожных знаков;
- Магнитофон.



Правила игры: В середину каждого обруча 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 «Заяц»

Едет заяц на трамвае, Едет заяц, рассуждает: «Если я купил билет, кто я: заяц или нет?» (А.Шибаяев)

«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.



Подвижная 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 делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны 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 - приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам 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: Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле. запрещается отнимать флажки друг у друга. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

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 «СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»

Подготовка к игре:

На площадке от старта до финиша расставляют ориентиры. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему.

Атрибуты:

- Мешочек с шариками (мячиками) красного и зелёного цвета;
- Ориентиры.

Правила игры:

В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного и зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.



Подвижная игра «ЛИХИЕ ШОФЕРЫ»

На машинки ставят 2 стаканчика, наполненных водой /без воды; без стакана/. Впереди к машинкам привязывают длинные верёвки. Задача игроков, подкатить к себе машинки, не расплескав воду, не нарушая правил дорожного движения /воспитатель подаёт сигналы светофора/.



Подвижная игра «КРАСНЫЙ – ЗЕЛЁНЫЙ»

Команды стоят в 2 колонны перед стартовой линией. Рядом с каждой командой - 5-10 предметов (кегли, мячики, кубики) зелёного цвета, а на расстоянии 5м столько же предметов красного цвета. Задача игроков каждой команды - как можно быстрее поменять красные предметы на зелёные и наоборот. Каждый раз игрок переносит только 1 предмет.



«ЗАПРАВЬ МАШИНУ» эстафета

Играющие делятся на 2 команды.

На одном конце зала стоят 2 стула, на каждом находится стакан с подкрашенной водой. От этих стульев к другим цепочкой стоят игроки. Здесь находятся пустые стаканы и ложки по 1 на команду. Задача: За 2 минуты заполнить бак горючим, ложкой передавая воду по цепочке. По истечении времени выявляют, кто больше переправил горючего.

Подвижная игра «НАЗОВИ АВТОМОБИЛЬ» (закрепление знаний моделей автомобилей)

На 1 ноге проскакать до финиша, бегом вернуться обратно, передать эстафету, назвав марку или модель легкового автомобиля. Следующий – то же задание. Названия не повторять.

Подвижная игра «АВТОБУСЫ»

(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 «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 «ПЕРЕЙДИ ДОРОГУ»

С помощью двух белых полосок (из веревки, бумаги и т.п.) выкладываем на земле узкую дорожку. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

Подвижная игра «СЛУШАЙ КОМАНДУ»

Дети двигаются согласно командам педагога: руль поворачивается; стекло автомобиля поднимается и опускается; щетки-дворники движутся вправо-влево и т. п.

Подвижная игра «ВЫПОЛНИ ПОРУЧЕНИЕ»

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности. Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Ход игры: Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поесть в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

Подвижная игра «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ» (игра малой подвижности)

1. Назовите лишнего участника дорожного движения:

- Грузовик
- Дом
- «Скорая помощь»
- Снегоуборочная машина

2. Назовите лишнее средство транспорта:

- Легковая машина
- Грузовая машина
- Автобус
- Детская коляска

3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному транспорту:

- Автобус
- Трамвай
- Грузовик
- Троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

- Красный
- Синий
- Желтый
- Зеленый

Подвижная игра «ИГРА В МЯЧ» (игра малой подвижности)

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.

Материал: мяч.

Ход игры: Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Воспитатель: По дороге кто идет?
Ребенок: Пешеход.
Воспитатель: Кто машину ведет?
Ребенок: Водитель.
Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора?
Ребенок: Три глаза.
Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?
Ребенок: Стой и жди.
Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?
Ребенок: Подожди.
Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?
Ребенок: Можете идти.
Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной...
Ребенок: Дорожке.
Воспитатель: Где мы автобус ждем?
Ребенок: На остановке.
Воспитатель: Где играем в прятки?
Ребенок: На детской площадке.



Подвижная игра с мячом «АВТОМУЛЬТИ» (игра малой подвижности)

Цель: учить соотносить сказочного персонажа с его транспортным средством передвижения, правильно его называть, развивать память, мышление, внимание.

Материал: мяч

Ход игры: Детям становятся в круг, ведущий берет мяч и предлагает ответить на вопрос того, кому кинет мяч.

Вопросы о героях мультфильмов и сказок, которые использовали для передвижения транспортные средства.

НАПРИМЕР:

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (Вареньем)
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед)
5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)
6. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте)
7. Личный транспорт Бабы-Яги? (Ступа)
8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)
9. Ехали медведи на велосипеде, А за ними кот Задом наперед, А за ним комарики... На чем летали комарики? (На воздушном шарике.)
10. На чём катался Кай? (На санках)
11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)
12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)