

Картотека игр по ПДД

Игровая деятельность, являясь ведущим видом активности у дошкольников, представляет собой наиболее подходящую платформу для получения знаний, практической отработки умений и навыков. Поэтому в образовательной программе детского сада игровым приёмам работы уделяется особое внимание. Особенно актуально их использование в контексте тем, касающихся вопросов безопасности жизни малышей, таких, как освоение правил дорожного движения (ПДД).

ПДД в игровой деятельности

С методической точки зрения, игра: формирует эмоционально-волевые характеристики личности ребёнка; определяет направление физического, умственного и духовного развития; помогает раскрыть творческие задатки малышей.

Другими словами, игровая деятельность – это форма общественной жизни ребёнка, способ социализироваться. Вот почему вся просветительская работа по ознакомлению и отработке ПДД в дошкольном образовательном учреждении (ДОУ) ведётся через понятные ребятам конкретного возраста игровые взаимодействия. В игровой форме дети легче усваивают правила дорожного движения

Игровая деятельность и ПДД: цели, задачи

Раскрытие темы безопасности участников дорожного движения посредством игры позволяет реализовывать следующие образовательные цели:

обучать малышей давать оценку дорожной ситуации, опираясь на знание значений сигналов светофора;

тренировать у детей внимательность и наблюдательность;

формировать понимание безопасности на дорогах (к примеру, не перебежать дорогу на зелёный свет, если подойдя к переходу, сигнал уже горел, иначе возникает большой риск не успеть завершить манёвр до возобновления движения транспорта);

развивать речь (игры по ПДД дают возможность малышам младших групп обогатить словарный запас, уяснить закономерности составления предложений, детям среднего дошкольного возраста – освоить грамматические особенности языка, воспитанникам старшей и подготовительной групп – отработать навыки составления монологических и диалогических высказываний);

воспитывать потребность избегать ситуаций, потенциально угрожающих здоровью и жизни (к примеру, в игре «Зайка спешит в гости», в которой персонаж перебегает дорогу, ориентируясь на отсутствие транспорта на проезжей части, игнорируя при этом работающий светофор, малыши второй младшей группы убеждаются, что без внимания на дорожные указатели предсказать появление машин невозможно);

знакомить и участвовать в разных видах игровой деятельности. Дети учатся работать с разным игровым материалом, в том числе и с интерактивными приложениями

Требования к организации игр

Вне зависимости от вида и темы игр Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) обозначены требования к их организации.

Поощрение инициативы. В реализации этого принципа как раз так и проявляется педагогическое мастерство воспитателя: мотивация детей должны быть на таком уровне, чтобы они все захотели (!) проявить интеллектуальную и физическую активность.

Доступность. Игровой сюжет и все действия нужно объяснять так, чтобы они были понятны всем участникам. То есть, например, в подвижной игре для младшей группы не должно быть больше 2 игровых действий, иначе детям будет сложно сосредоточиться и они быстро потеряют интерес к этому виду активности.

Динамичность. Хронометраж игры должен соответствовать её виду, а также возрасту подопечных (более детально этот вопрос рассмотрим ниже).

Наглядность. Дошкольники воспринимают мир через образы, поэтому картинки, видео – основа любого вида деятельности, в том числе и игр.

Положительный эмоциональный настрой. Чтобы увлечь даже тех малышей, у которых не всё в игре получается, педагог должен быть доброжелателен и открыт по отношению к воспитанникам.

Общая цель. Этот принцип касается в основном сюжетно-ролевых и театрализованных игр, так как подразумевает, что дети, вне зависимости от тех ролей, которые они выполняют в игре (пассажир, водитель или контролёр в автобусе), усваивают правила дорожного движения.

Самостоятельность. На младшие группы это требование не распространяется, так как воспитатель является полноценным участником любой игры и принимает на себя роль лидера: водящего, главного персонажа. Но начиная со средней, участие педагога минимизируется до подсказок, отдельных указаний и напоминания правил.

Индивидуализация игровой деятельности. Безусловно, игры интересны всем детям. Но в зависимости от темперамента и особенностей характера какие-то виды игровой активности нравятся малышам больше, а какие-то меньше. Задача педагога в каждом виде игр найти ребёнку роль по душе. Один из способов индивидуализации – распределение обязанностей при подготовке игры, например, назначение ответственного за реквизит. Положительная оценка. Каждый участник игры по её завершении должен получить похвалу – это закон.

Повторение – мать учения. Учитывая важность темы, уже знакомые детям игры время от времени нужно повторять.

Классификации игр по правилам дорожного движения

Игровая форма работы с ПДД в детском саду может реализовываться в пяти видах, каждый из которых соотносится с конкретной темой и имеет конкретную образовательную задачу.

1. Обучающие или дидактические игры
2. Сюжетно-ролевые игры
3. Игры по ПДД подвижного вида
4. Пальчиковые игры по ПДД

• Обучающие или дидактические игры:

“Угадай, какой знак?”

Цель: закрепление знаний детей о дорожных знаках, о правилах дорожного движения.

Материал: кубики с наклеенными дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры:

1 вариант: ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2 вариант: ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

3 вариант: играющим раздают кубики. Дети их изучают. Далее, каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные дети отгадывают его знак по описанию.

“Светофор”

Цель: ознакомление детей с правилами перехода перекрестка, регулируемого светофором.

Материал: красные, желтые и зеленые круги, фигурки детей.

Ход игры: один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов, машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй- проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем, игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации. Тот из

игроков, который правильно решает все возникшие задачи или допускает меньше всех ошибок, считается победителем.

“Найди нужный знак”

Цель: закрепление знаний о дорожных знаках, средств регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (пазлы, на одних половинках изображены дорожные знаки, на других- соответствующие им дорожные ситуации).

Ход игры:

1 вариант: ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов).

Половинки с дорожными ситуациями- ведущий раздает детям, элементы со знаками- раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем, он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т. д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

2 вариант: все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

“Водители”

Цель: обучение правилам дорожного движения, развитие мышления и пространственной ориентации.

Материал: несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры: заранее готовится несколько вариантов игровых полей. Каждое поле- рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: “Ты- шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы посмотрим, правильно ли ты выбрал путь”.

“Путешествие на машинах”

Цель: закрепление знаний дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: игровое поле, фишки.

Ход игры: на игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первым дойдет до моря.

“По дороге”

Цель: закрепление знаний о видах транспорта.

Материал: картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры: перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать. По дороге дети обращают внимание на машины, называя их, получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

“Учим дорожные знаки”

Цель: закрепление знаний о дорожных знаках и светофоре.

Материал: большие и маленькие карточки со знаками.

Ход игры: между играющими делят большие карточки поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знак к ситуациям и сможет это объяснить.

“Знай и выполняй правила уличного движения”

Цель: закрепление знаний об уличном движении, значений сигналов светофора.

Материал: иллюстрации улиц города.

Ход игры: детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения сигналов светофора, разбираются ситуации на дороге и правильное поведение персонажей.

“Верно- неверно”

Цель: закрепление знаний о правилах безопасного поведения на улицах и знаков дорожного движения.

Материал: игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры: дети распределяют персонажей на картинке и каждый рассказывает о том, кто как поступает- правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

“Мы- пассажиры”

Цель: уточнение знаний о том, что все мы бываем пассажирами, закрепление знаний о правилах посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры: дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

“Дорожная азбука”

Цель: закрепление знаний дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие и информационно- указательные.

Материал: карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры: дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

“Правила поведения”

Цель: закрепление знаний о правилах поведения при играх во дворе дома, на улице.

Материал: разрезные картинки.

Ход игры: на доске картинки с различными ситуациями. Воспитатель предлагает рассмотреть их. Дети выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как поступать.

“Найди нужный знак”

Цель: закрепление знаний дорожной азбуки, умений узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

Материал: картонный лист, на котором в углу изображена машина, а в другом- человек, дорожные знаки на липучках.

Ход игры: ребенку предлагается поле, на котором в углу изображена машина, а в другом- человек. Ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

“О чем сигналил регулировщик”

Цель: развитие наблюдательности (на примере наблюдения за работой регулировщика, учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика).

Материал: три карточки с изображением регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

Ход игры: ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

“Дорожное лото”

Цель: закрепление знаний о правилах дорожного движения, умения находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге.

Материал: карточки с дорожными ситуациями на дороге, дорожные знаки.

Ход игры: каждому ребенку дается карточка с дорожной ситуацией. Детям- найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

“Правила дорожного движения”

Цель: закрепление знаний основы дорожной грамоты, ознакомление с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением.

Материал: игровое поле, кубик, дорожные знаки всех групп.

Ход игры: воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет- движение разрешено, желтый- внимание, красный- стой- играющий пропускает ход. Если фишка остановилась у дорожного знака- нужно найти знак из этой группы в “общем банке”. Кто наберет больше очков- выигрывает. 1 карточка- одно очко.

“Законы улиц и дорог”

Цель: закрепление умения ориентироваться в пространстве, правил поведения на дорогах.

Материал: игровое поле, большие карты- 8 штук, фигурки людей и знаков.

Ход игры: игра делится на несколько вариантов: “Здравствуй, город!”, “Как проехать, как пройти?”, “Что за знак?”, “Тише едешь- дальше будешь”.

“Соблюдай правила дорожного движения”

Цель: научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдая правила дорожного движения.

Материал: игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

Ход игры: дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

Ход игры: перед каждым ребенком лежит карточка со знаком, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету и объяснить значение этих знаков.

“Пешеходы и транспорт”

Цель: закрепление с детьми правил дорожного движения, правил безопасного поведения на улице.

Материал: кубик, игровое поле, фишки.

Ход игры: игровое поле- дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, на пути препятствия- знаки. Попадая на эти знаки- возвращаешься назад, попав на “пешеходный переход”- по красной стрелке продвигаешься вперед. Кто первый дойдет до финиша- выигрывает.

2. Сюжетно-ролевые игры

3. *«Дорожно-транспортное происшествие»*. По сигналу тревоги, выезжают на место ДТП милиция, скорая помощь, пожарная машины. Милиционер осматривает место происшествия. Пожарные тушат огонь. Врач оказывает первую помощь пострадавшему (кукле).
2. *«Экскурсия к светофору»*. Ребёнок берёт на себя роль воспитателя. За ним следует группа детей. На перекрёстке у светофора ребёнок – воспитатель спрашивает, как правильно переходить дорогу. Дети отвечают. Ребёнок – воспитатель встаёт посередине дороги и поднимает красный флажок, дети переходят дорогу.
3. *«Красный, жёлтый, зелёный»*. Дети – пешеходы. Загорелся красный свет – дети стоят на месте, жёлтый – готовятся, зелёный – переходят дорогу.
4. *«Затор на дороге»*. На перекрёстке случился затор. Милиционер – регулировщик помогает разрешить ситуацию.
5. *«Дорожные знаки»*. Дети изображающие автомобили едут по «улице» обращая внимание на дорожные знаки.
6. *«Мяч выкатился на дорогу»*. Дети играют с мячом. Мяч выкатился на дорогу. Происходит затор. На помощь приходит регулировщик. Он помогает автомобилям проехать. Затем подходит к детям и объясняет, что играть около дороги нельзя.
7. *«Островок безопасности»*. Дети пешеходы с куклами идут по пешеходному

переходу на зелёный свет. Загорается жёлтый свет, пешеходы дошли до середины дороги. Они встают на «островок безопасности» и ждут следующего включения зелёного света светофора.

8. *«Нет светофора или светофор сломался»*. Образовался большой поток машин из-за сломанного светофора. Пешеходы не могут перейти дорогу. На помощь приходит сотрудник ДПС – «регулирующий», помогает разрешить ситуацию.

9. *«Правила пешеходов»*. Дети пешеходы идут по тротуару, соблюдая правила для пешеходов: идти, придерживаясь правой стороны; не подходить близко к проезжей части.

10. *«Пассажирский транспорт»*. Автобус «едет» по городу, останавливаясь на остановках. «Пассажиры» выходят из автобуса и переходят на другую сторону дороги, соблюдая правило «обходи автобус сзади».

3. Игры по ПДД подвижного вида

«Воробушки и кот»

Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зелёный – «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на жёлтый – 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.

«Бегающий светофор»

Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зелёный флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если жёлтый – 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 корзины: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, жёлтый – в жёлтую, зелёный – в зелёную. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зелёный 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.

«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.

«Трамвай»

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 обегать 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 счёту 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 «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 – не дорожное»

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка 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, «не дорожное» – 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 заяц на трамвае,
Едет заяц, рассуждает:
«Если я купил билет,
кто я: заяц или нет?»

(А. Шибанов)

«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 «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 «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).

4. Пальчиковые игры по ПДД

1. Все машины по порядку,

Подъезжают на заправку: (Обеими руками «крутят руль» перед собой).

С молоком молоковоз,

С хлебом свежим хлебовоз.

И тяжелый лесовоз. (Пальцами поочередно, начиная с мизинца, касаются ладошки).

2. «Дорожных правил очень много».

Дорожных правил очень много. («грозят» пальчиками)

Ты – смотри дорожный знак,

Правила все надо знать (хлопки руками)

И всегда их выполнять. (показывают «класс!» большим пальцем)

Постовой стоит упрямый (пальчики «шагают» по ладошке)

Людам машет: Не ходи! («грозят» пальчиками)

Здесь машины едут прямо, (руки перед собой, изображают руль)

Пешеход, ты погоди! («грозят» пальчиками)

Посмотрите: улыбнулся, (хлопают в ладоши)

Приглашает нас идти. (пальчики «шагают» по ладошке)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

3. Пальчиковая игра «Считалочка ПДД».

Раз, два, три, четыре, пять (прикасаемся по очереди одинаковыми пальцами обеих рук,

Будем пальчики считать (хлопки в ладошки)

Этот пальчик – переход, его знает пешеход. (показываем большой палец)

(показываем указательный палец)

Этот пальчик знак дорожный,

То спокойный, то тревожный.

(показываем средний палец)

Этот пальчик пассажир,

Автокресла он кумир.

(показываем безымянный палец)

Ну а этот малышок, (показываем мизинец)

Не успел попасть в стишок. (хлопок)

4. Пальчиковая игра «Едим в гости».

Раз, два, три, четыре, пять,

Едим в гости мы опять (поочередное постукивание пальцами по столу)

И внутри мы все теперь (хлопок)

Два – уж вместе детвора, разместились у окна.

(соединяем ладошки вместе)

Три – ты мама не забудь, меня в кресле пристегнуть.

(делаем руками замок)

На четыре, и на пять – будем песни подпевать!

Физкультминутки

Выполняй закон простой: (ходьба на месте)

Красный свет зажегся – стой! (стоя руки в стороны)
Желтый вспыхнул – подожди! (руки на пояс)
А зеленый свет – иди. (ходьба на месте)»
Через улицу, дружок,
Не беги наискосок, (бег на месте)
А без риска и хлопот
Красный свет вам скажет: «Нет!»
Желтый свет дает совет
А зеленый свет горит –
Проходите, говорит. (ходьба на месте)
Мы по улице шагаем, (ходьба на месте)
И ворон мы не считаем. (ходьба с хлопками)
Смело мы идем вперед,
Где пешеходный переход. (ходьба на месте)
Когда дорогу перешли,
Можно прыгать: раз, два, три. (прыжки на месте)

«Мы в Автобус дружно сели»

«Мы в автобус дружно сели»
Мы в автобус дружно сели
И в окошко посмотрели.
Наш шофер педаль нажал,
(дети выполняют движения в соответствии с текстом)
Топ, топ, топ.(ходьба на месте)
Топ, топ, топ, топ, топ,
Топ, топ, топ, топ, топ. (бег на месте)
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)
Наши маленькие ноги
Шагают бойко по дороге (маршируют на первое четверостишье)
Путь везде открыт для нас
Пешеходы мы сейчас
А теперь мы побежим
Мы ведь к поезду спешим (бегут на второе четверостишье)
Опоздать боялись мы
Вот теперь мы пассажиры (салятся)
И в Москву приехали (встают любуются)
Красивый город и большой
Гостей встречает он с душой
Многоэтажные дома, улицы (широкие смотрят вверх)
Поток машин туда- сюда
Скорости высокие (крутят головой в разные стороны)
Все у нас без исключения
Знают правила движенья (грозят пальчиками)
Мы дороги переходим

Если красный загорится
Стоп! Дороги нет (повторяют это четверостишье)
Нам Москва понравилась
Хорошая Москва! (качают головой)