

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 34 "Родничок"



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

(для детей 3-7 лет)

Выполнил воспитатель: Кромина Н.П.

ЦЕЛЬ : Сформировать знания дошкольников по правилам дорожного движения в занимательной форме, привить воспитанникам умения и навыки правильного поведения на улице.

Игра «Стоп - Идите»

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

Атрибуты: 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» замирают. По сигналу «Идите» продолжают 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.

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.

Ход 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 «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

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.

Игра «Повороты»

(малой подвижности)

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.

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.

Игра «Автоинспектор и водители»

(малой подвижности)

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

Атрибуты: стул на каждого игрока; 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. Эти. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (отрывается 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 «К своим знакам»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, 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.

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

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

Ход игры: Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт).

Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

Игра «Передай жезл»

(малой подвижности)

Подготовка к игре: Играющие выстраиваются в круг.

Атрибуты: Жезл регулировщика.

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).

Игра «Зебра»

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

Атрибуты: полоски белой бумаги (картона).

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

Игра «Глазомер»

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

Атрибуты: дорожные знаки.

Ход игры: В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идет до этого знака. Если участник ошибся и не дошел до знака или перешел его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

Игра «Грузовики»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде. 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. После старта участники оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

Игра «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.

Игра «Светофор»

Цель: учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие, мышление, сообразительность.

Атрибуты: круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель показывает кружок, а дети выполняют действия: - красный – молчат; - желтый – хлопают в ладоши; - зеленый – топают ногами. – на красный цвет – делают шаг назад, – на желтый – приседают, – на зелёный – маршируют на месте.

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».

Игра «Ловкий пешеход»

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

Атрибуты: 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.

Подвижная игра «Наш друг постовой» (малой подвижности)

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 «Трамвай»

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.

Младшая группа

Подвижная игра «Красный, желтый, зелёный»

(малой подвижности)

Цель:, мышление, учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие сообразительность.

Подготовка к игре: дети сидят на стульчиках (скамейке).

Атрибуты: круги красного желтого, зеленого цвета

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 –приз.

Игра «Птицы и автомобиль»

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

Атрибуты: руль или игрушечный автомобиль.

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

Воспитатель говорит:

Прилетели птички,

Птички – невелички,

Все летали, все летали

(дети бегают, плавно взмахивая руками)

Крыльями махали.

Так они летали,

Крыльями махали

На дорожку прилетали

(присаживаются, постукивают пальцами

по коленям)

Зернышки клевали.

Воспитатель берет в руки руль или игрушечный автомобиль и 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.

«Подумай – отгадай»

Цель: уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость.

Атрибуты: фишки.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

Вопросы:

- Сколько колес у легкового автомобиля? (4)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (Водитель)
- Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта)
- По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП)
- Какой свет верхний на светофоре? (Красный) - Сколько сигналов у светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и полицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке).

«Собери знак»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах.

Материал: в конвертах пазлы – дорожные знаки, фишки.

Ход игры: Воспитатель рассказывает детям по экипажам и по общей команде (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и

дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель дает экипажу фишку.

«Светофор»

Задачи: закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах, развивать внимание, зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета, светофор.

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.

«Автомульты»

Цель: учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства, правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

Ход игры: Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
2. Любимый двухколесный 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)

«Вопрос –ответ»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар)
2. Где можно гулять детям? (во дворе)
3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)
4. Где люди ждут транспорт? (на остановке)
5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)
6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый)
8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)
9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель)
10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса)
11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)
12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)
13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)
14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.)

«Машины»

Цель: формировать умение складывать изображение машины из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

Материал: схемы с изображением машин, состоящих из разных геометрических фигур (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг); детали геометрического конструктора – мозаики.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривают из каких частей состоят машины (кузов, кабина, колеса); какие геометрические фигуры используются (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг). Далее воспитатель предлагает из деталей геометрического конструктора – мозаики выложить изображение машины на плоскости стола, опираясь на схему.

"Отремонтируй светофор"

Цель: закреплять знания детей о сигналах светофора.

Материал: шаблон светофора, круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что светофор сломался, необходимо отремонтировать светофор (правильно собрать по цвету). Дети накладывают круги на готовый шаблон светофора.

“Да, нет”

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети хором отвечают “да” или “нет”.

I вариант:

Быстрая в горе езда?- Да.

Правила знаешь движения?- Да.

Вот в светофоре горит красный свет Можно идти через улицу?- Нет.

Ну, а зелёный горит, вот тогда Можно идти через улицу?- Да.

Сел в трамвай, но не взял билет. Так поступать полагается?- Нет.

Старушка, преклонные очень года, Ты место в трамвае уступишь ей?- Да.

Лентяю ты подсказал ответ, Что ж, ты помог ему этим?- Нет.

Молодцы, ребята, запомним, Что “нет”, а что “да”,

И делать, как нужно, старайтесь всегда!

II вариант:

Светофор знаком всем детям знают все его на свете?

Он дежурит у дороги?

У него есть руки, ноги?

Есть фонарики – три глаза?!

Он включает все их сразу?

Вот включил он красный свет Это значит, хода нет?

На какой идти нам надо? Синий - может быть преградой?

А на жёлтый мы пойдём?

На зелёный - запоём?

Ну, наверное, тогда На зелёный встанем, да?

Пробежать на красный можно?

Ну, а если осторожно?

А гуськом пройти тогда, то, конечно, можно? Да!

Верю я глазам, ушам Светофор знаком всем вам!

И, конечно, очень рад Я за грамотных ребят!

“ Это я, это я, это все мои друзья!”

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны – молчат.

Кто из вас, когда спешит, перед транспортом бежит?

Кто из вас идёт вперёд только там, где переход? (это я, это я...)

Знает кто, что красный свет это значит - хода нет? (это я, это я...)

Кто летит вперёд так скоро, что не видит светофора?

Знает кто, что свет зелёный это значит- путь открыт? (это я, это я...)

Кто, скажите, из трамвая на дорогу выбегает?

Кто из вас, идя домой, держит путь по мостовой? (это я, это я...)

Кто из вас в трамвае тесном уступает взрослым место? (это я, это я...).

«Поставь дорожный знак»

Цель: учить детей различать следующие дорожные знаки:

«Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания» (информационноуказательные); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных переходов, зданий, перекрестков, машины.

Ход игры: разыгрывание различных дорожных ситуаций.

«Где мое место?»

Цель: закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

Ход игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные знаки. Игра может проводиться в двух вариантах. 1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность. 2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.

«Дорожный экзамен»

Цель: обучать правилам дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, речь.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков.

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков.

Ход игры: Ребенок - водитель - ученик, сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и, увидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняя другие машины.

«Угадай знак»

Цель: закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность. **Материал:** дорожные знаки, жетоны.

Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга.

Ход 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 конце игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

«Автошкола»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу.

Материал: Двойной лист картона: на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны правила.

Ход игры: Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

«Четвертый лишний»

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

«Игра в слова»

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова. Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода, зеленый свет, стоит дома

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет, кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами:

Утро, завтрак, дорога в школу (детский сад), тротуар, булочная, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский сад.

«Игра в мяч»

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? (Пешеход).

Воспитатель: Кто машину ведет? (Водитель).

Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора? Три глаза.

Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит? (Стоять и жди)

Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит? (Подожди).

Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит? Ребенок:
Можете идти.

Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной... (Дорожке)

Воспитатель: Где мы автобус ждем? (На остановке).

Воспитатель: Где играем в прятки? (На детской площадке).

«Слушай - запоминай»

Цель: закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на улице, развивать связную речь, мышление, память, внимание.

Материал: жезл для регулирования дорожного движения.

Ход игры: Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры, передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице. «назовите одно из правил поведения пешехода на улице». – «нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом». Если ответ правильный, ведущий передает жезл другому участнику игры и т. д. нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.

«Кто больше назовет дорожных знаков?»

Цель: упражнять детей в узнавании и правильном назывании дорожных знаков, развивать внимание, мышление, память, речь.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: ведущий показывает знаки, дети отвечают, соблюдая очередность.

«Пешеходы и водители»

Цель: обучать правилам дорожного движения, поведения на дорогах, закрепить представления детей о назначении светофора, прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД, развивать внимание, мышление, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки, светофор, рули, сумки с игрушками, стол, талоны, вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона. Дети в форме инспекторов ГИБДД (фуражка, накидка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД), дети – пешеходы, дети – водители, ребенок – продавец игрушек.

Ход игры: Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям: - На какой свет могут двигаться машины? - На какой свет двигаться нельзя? - Что такое проезжая часть? - Что такое тротуар? - Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.) Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка: - Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.) игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

“Продолжи предложение”

Цель: выявить знания детей о правилах дорожного движения, умения правильно рассуждать, развитие логического мышления.

Ход игры: продолжить предложение.

1. Пешеходы всегда должны двигаться.....
2. Я никогда не нарушаю.....
3. Светофор состоит из.....
4. Я знаю, что знаки бывают.....
5. Я помню случай, когда на дороге.....
6. Плохо, когда взрослые.....
7. Регулировщик, это человек, который.....
8. Пассажирам автобуса запрещается.....
9. Знать правила дорожного движения нужно для того, чтобы.....

“Подбери слова”

Цель: выявить знания детей по ПДД, уровень развития словарного запаса речи.

Ход игры: Воспитатель называет определение, например, воздушный транспорт. Ребенок должен перечислить слова, относящиеся к этому определению (самолет, вертолет, воздушный шар).

1. Наземный транспорт
2. Воздушный транспорт
3. Предупреждающие знаки
4. Запрещающие знаки
5. Знаки сервиса

6. Сигналы светофора

7. Действия человека

Использованная литература: 1. Извекова Н. А. Правила дорожного движения. – М.: Просвещение. 1981. 2. Саулина Т. Ф. Три сигнала светофора. Ознакомление дошкольников с правилами дорожного движения: Для работы с детьми 3 – 7 лет. – М.: Мозаика – синтез, 2009. 3. Степаненкова Э. Я., Филенко М. Ф. Дошкольникам о правилах дорожного движения. М.: Просвещение. 1980. 4. Шорыгина Т. А. беседы о правилах дорожного движения с детьми 5-8 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2016. 5. Интернет ресурсы: <http://vospitatel.com/ua>; <http://nsportal.ru/detskii-sad> www.ds11-gkan.edu.cap.ru