

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПДД В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ

ЗНАКИ



«К своим знакам»

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

Материалы: дорожные знаки

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

«Угадай знак»

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

Материалы: Набор дорожных знаков, жетоны

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

«Повороты» (малой подвижности)

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

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

Ход игры: Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «*Движение прямо*», «*Движение направо*», «*Движение налево*».

Если воспитатель показывает знак «*Движение прямо*», то дети делают один шаг вперед, если знак «*Движение направо*» — дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «*Движение налево*» — дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.

СВЕТОФОР



«Сигналы светофора»

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

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

Ход игры: На площадке от старта до финиша расставляются стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый шар — передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

«Стоп — Идите»

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

Материалы: Светофор.

Ход игры: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках — по другую.

Игроки по сигналу светофора «*Идите*» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «*Стоп*» замирают. По сигналу «*Идите*» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет

водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях *«лилипутиками»*, переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

« Зажги светофор»

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

Материалы: Воздушные шарики или мячи

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

ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД



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

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

Материалы: Полосы белой бумаги или картона

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

«Ловкий пешеход»

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

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

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

Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»

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

Ход игры: Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета светофора. Регулировщик – воспитатель – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого - два вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

«Будь внимательным»(малой подвижности)

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

Материалы: Кольца или круги, имитирующие руль

Ход игры: Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга. Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: **«Светофор!»** — стоим на месте; по сигналу: **«Переход!»** — шагаем; по сигналу: **«Автомобиль!»** — держим в руках руль.

ПРОФЕССИИ



«Автоинспектор и водители» (малой подвижности)

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

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

Ход игры: В игре участвуют 5—6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (*водители*) ставят свои машины (*стулья*) за последней линией и рассаживаются на них.

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. 22

«Запомни сигналы регулировщика»

Цель: Напомнить детям о профессии регулировщика, объяснить значения знаков, развивать умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве.

Подготовка:

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.

Материалы: Флажки

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

«Сдаем на права шофера» (малой подвижности)

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

Материалы: Жетоны, дорожные знаки

Ход игры: В игре участвуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знакомые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса.

Игрок, первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.

ТРАНСПОРТ



«Цветные автомобили»

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

Подготовка к игре:

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

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

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

Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не 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»**.

«Такси» (бег)

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

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

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

«Автобусы» (быстрая ходьба)

Цель: формировать умение ходить друг за другом небольшими группами. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в автобусе, учить действовать сообща.

Материалы: Цветные флажки на подставке (по одному на команду); рули (по одному на команду), свистки (по одному на команду).

Ход игры: Дети делятся на **«Автобусы»** (команды), в каждом **«автобусе»** выбирается водитель. **«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

«Грузовики»

Цель: Развивать чувство равновесия

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

Ход игры:

Играющие делятся на команды.

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