

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ
по ПДД.



ЦЕЛЬ ИГР:

- РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ, ВНИМАНИЕ, КООРДИНАЦИЮ ДВИЖЕНИЯ;**
- РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ, БЫСТРОТУ РЕАКЦИИ, ОРИЕНТИРОВКУ В ПРОСТРАНСТВЕ;**
- ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЕ ДЕТЕЙ О ПРАВИЛАХ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ;**
- ЗАКРЕПЛЯТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О НАЗНАЧЕНИИ СИГНАЛОВ СВЕТОФОРА**
, -РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ, РЕАКЦИЮ.
- УЧИТЬ ДЕТЕЙ РАЗЛИЧАТЬ ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ;**
- ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЯ ДЕТЕЙ В НАЗВАНИИ ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ;**
- ВОСПИТЫВАТЬ УМЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПОЛУЧЕННЫМИ ЗНАНИЯМИ В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ.**

ПОЕЗД.



Дети становятся друг за другом в колонну по одному, не держась за руки. Первый - паровозик, остальные - вагончики. Взрослый поднимает флажок зелёного цвета - путь открыт! И поезд начинает движение, вначале дети идут, (при медленном движении дети могут произносить "чу-чу-чу") затем ускоряются темп ходьбы и переходят на бег. "Скоро станция, - говорит взрослый и поднимает желтый флажок. Дети замедляют движения, поезд останавливается. Игровые упражнения повторяются.

ПТИЦЫ И АВТОМОБИЛЬ.



Дети –птички летают по комнате взмахивают
руками (крыльями) .

Воспитатель говорит:

Прилетели птички,

Птички невелички,

Все летели, все летели,

Крыльями махали

(Дети бегают, ловко взмахивают руками).

Так они летали

Крыльями махали,

На дорожку прилетели.

(Присаживаются,

постукивают пальцами по

коленям.)

Зернышки клевали.

Воспитатель берет в руки 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.



ТРАМВАЙ.



Дети становятся в колонну по два (парами) и берутся по обе стороны за шнур, концы которого связаны. Один ребенок держится правой рукой, другой - левой. Когда поднимается флажок зеленого цвета, выполняется ходьба или бег - трамвай движется. Если поднят флажок желтого цвета, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

СТОП



На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает

водящий (воспитатель). Водящий поднимает зеленый флажок и говорит: - Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп! », играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед.

Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.

Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый.



Игра направлена на внимание и
развитие реакции.

Дети сидят на скамеечке (стульчиках) или стоят.
Если взрослый поднимает зеленый флажок, дети
топают ногами. Если поднят желтый флажок -
хлопают в ладоши. Если красный - сидят без
движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из
игры.

НА САНКАХ (ЛЫЖАХ)



Дети с санками становятся на линию старта - один садится на санки, другой - возница. Поднимается флажок зеленого цвета начинается движение. Если поднят флажок желтого цвета, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

Затем задание выполняет вторая подгруппа детей.

При повторении игры дети меняются местами.

«АВТОМОБИЛИ».

Дети представляют себя автомобилями и двигаются
по сигналам педагога.

Произносятся слова «медленно», «вправо»,
«влево», «вперед», «назад».

Дети «Автомобили» двигаются по «проезжей
части» группы согласно
заданию.



«СВЕТОФОРЧИКИ».

Педагог предлагает ребятам превратиться в огоньки
светофора и поиграть.

Каждый ребенок получает круг одного из двух
цветов. Под веселую музыку
дети двигаются по кругу. Как только мелодия
затихает, собираются по двое
в «светофорчики». Игра повторяется несколько раз.



«СЛУШАЙ КОМАНДУ».

Дети двигаются согласно командам педагога:

руль поворачивается;

стекло автомобиля поднимается и опускается;

щетки-дворники движутся

вправо-влево и т. п.



«ЛИХИЕ УПРЯЖКИ».

Дети делятся на две команды: одна представляет животных, используемых как гужевой транспорт, а вторая -извозчиков, наездников.



«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»

Ребята получают круги различных цветов и «превращаются» в цветные автомобили. В группе организуется « проезжая часть», и «автомобили» двигаются по ней, соблюдая все известные им правила дорожного движения.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

«МЫ ПАССАЖИРЫ».

Выбирают водителя автобуса и кондуктора.

Остальные становятся
пассажирами. В группе выбирается место
«остановки», из стульев
составляется «автобус». Отрабатываются правила
посадки в автобус;
поведения во время движения;
выхода из автобуса.



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).

ИГРА «СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»



Две команды по 12—15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор — два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор,

внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,
Значит, двигаться ... (опасно).

Свет зеленый говорит:
«Проходите, путь... (открыт).
Желтый свет — предупреждение -
Жди сигнала для ... (движенья).

Затем руководитель объясняет правила игры:
— Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда желтый — хлопают в ладоши, а когда красный — стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

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 «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.

ИГРА «РАЗНЫЕ МАШИНЫ»

Ведущий-регулирующий дорожного движения восклицает:

«Грузовые машины!» — грузовые машины быстро едут к своей черте. А



и



легковые машины, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей

дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызывает команды строго по очереди — интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин в конце концов вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Ма-ши-ны лег-ко...»

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 «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 «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 «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 «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 «ДОРОЖНОЕ – НЕ ДОРОЖНОЕ»

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка 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, «недорожное» - 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»

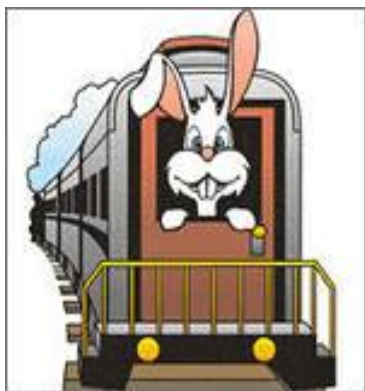
Едет заяка на трамвае,

Едет заяка, рассуждает:

«Если я купил билет,

кто я: заяц или нет?»

(А. Шибает)



«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 -регулирующий 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

«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 полушаже 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 поймать 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»



Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу воспитателя 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 с прятанного 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.

«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.