





Сборник ПОДВИЖНЫХ ИГР ПО ПДД




«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.



«Сигналы светофора»

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

Материал: мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки.

Ход игры: 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.

«Зебра»

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

Материал: полоски белой бумаги (картона).

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



«Глазомер»

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

Материал: 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 идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

«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.

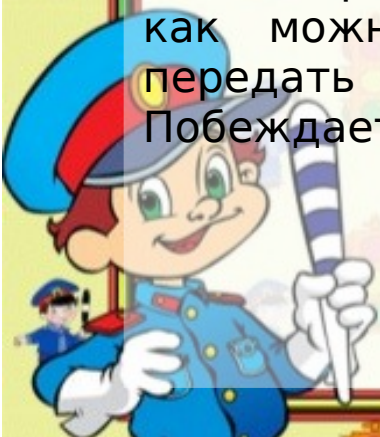


«Трамваи»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Ход игры: Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.



«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.



«Светофор»

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

Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета.

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



«Стоп - Идите»

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

Материал: 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» продолжаю 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.



«Птицы и автомобиль»

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

Материал: 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.

«Ловкий пешеход»

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

Материал: 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.



«Цветные автомобили»

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит 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.

«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.



«К своим знакам»

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, 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.

Подвижная игра «Такси»

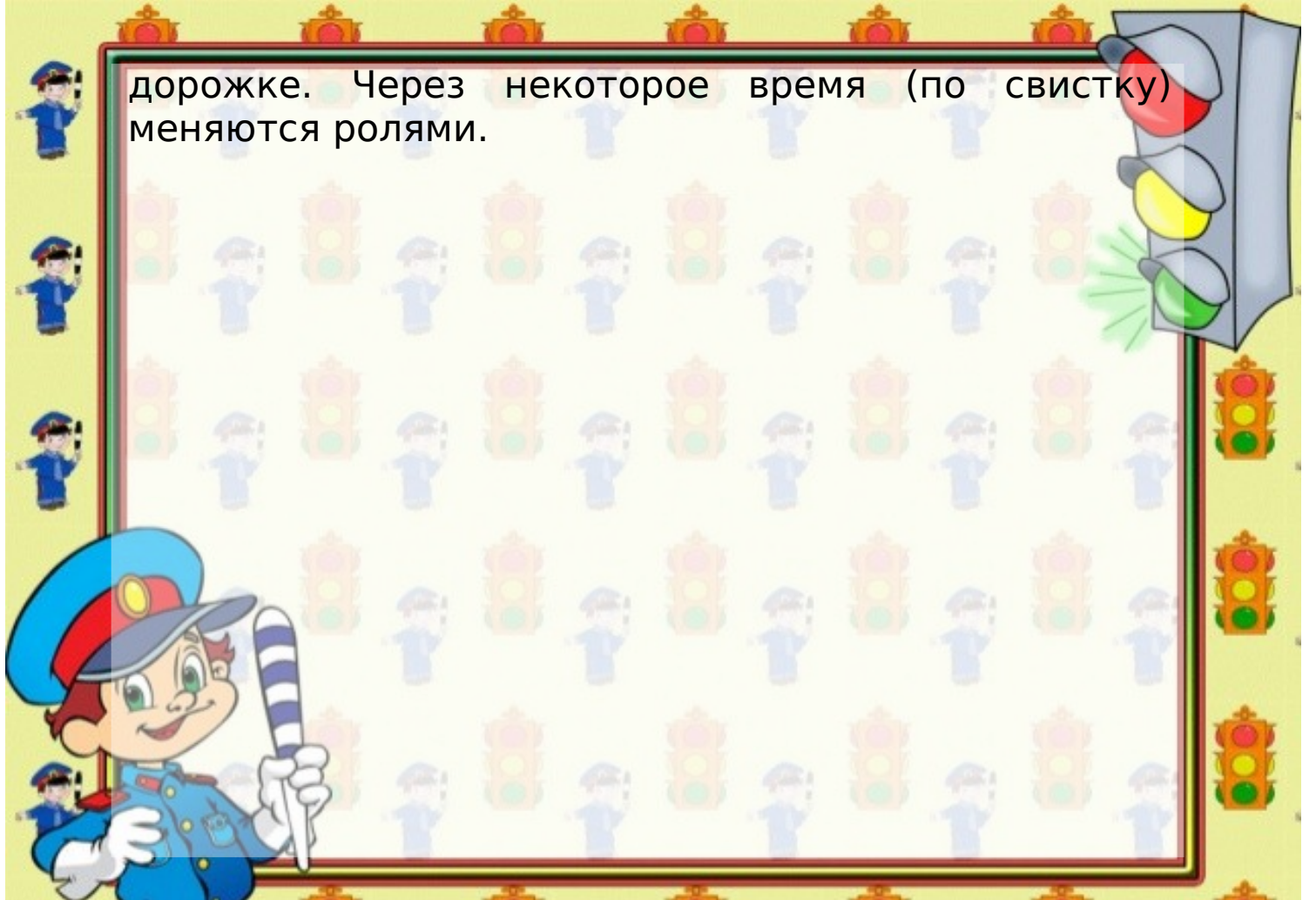
Цель: учить детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в общественном транспорте.

Материал: обручи большого диаметра (один обруч на двух игроков), свисток.

Подготовка к игре: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым.

Ход игры: Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по

дорожке. Через некоторое время (по свистку) меняются ролями.



Солнышко и дождик

Цель: формировать умение ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Материал: стульчики

Ход игры: дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит «Солнышко!». Дети ходят и бегают по залу в разных направлениях. После сов «Дождик!», они бегут на свои места.

Игра может проходить с музыкальным сопровождением. После того как игра хорошо освоена, слова можно заменять звуковыми сигналами.

Поезд

Цель: формировать умение ходить и бегать друг за другом небольшими группами, сначала держась друг за друга, затем не держась; приучать начинать движение и останавливаться по сигналу.

Ход игры: сначала к игре привлекается небольшая группа детей. первое время каждый ребенок держится за одежду впереди стоящего, затем свободно двигаются друг за другом, двигая руками, имитируя движения колес. Роль паровоза сначала исполняет воспитатель. Лишь после многократных повторений роль ведущего поручается наиболее активному ребенку. Игра эмоциональнее проходит

с музыкальным сопровождением.



Подвижная игра "Перекрёсток"

Цель: учить соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре, приучать действовать по сигналу.

Материал: шнуры.

Подготовка к игре: На полу раскладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора.

Ход игры: Дети под музыку идут к перекрёстку и действуют по сигналам педагога: при красном - останавливаются, при жёлтом - маршируют на месте, при зелёном - идут вправо, влево, вперёд.

Подвижная игра "Мяч в корзину"

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: 3 корзины и 3 мяча красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: В 2-3 шагах от игроков ставятся 3 корзины: красного, жёлтого и зелёного цветов. По команде ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, жёлтый - в жёлтую, зелёный - в

зелёную. Ведущий может несколько раз называть один и тот же цвет.



Подвижная игра "Лабиринт"

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: Зимой на участке детского сада сооружается снежный лабиринт. В нём устанавливаются знаки дорожного движения "Въезд запрещён", "Пешеходный переход", "Велосипедное движение запрещено" и др. Дети на санках проезжают по этому лабиринту, соблюдая все указания знаков. Тот, кто не нарушил правила, получает подарок.

Светофор и скорость

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве.

Материал: Два стола. Два макета светофора.

Ход игры: По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые - собирают. Третьи опять разбирают и т.д. Команда,

закончившая первой- побеждает.

