

Муниципальное бюджетное учреждение детский сад «Крепыш» №89

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ПДД

для детей старшего дошкольного возраста
(5-6 лет)

**Подготовила:
воспитатель
Галимуллина Г.А.**

Дидактические игры по ПДД для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

Угадай транспорт

Задачи: закреплять представления детей о транспорте, умение по описанию (загадке) узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

Правила: называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нем. Выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов, т.е. получивший больше картинок с транспортом.

Ход игры.

Дети сидят полукругом.

Воспитатель. Дети, мы с вами беседовали о транспорте, наблюдали за его движением по дороге, а сегодня поиграем в игру, которая называется «Угадай транспорт». Послушайте правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны подумать и правильно их отгадать. Кто первым отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

Дом - чудесный бегунок

На своей восьмерке ног.

Бегаёт аллейкой

По стальным двум змейкам. (Трамвай)

Что за чудо светлый дом?

Пассажиров много в нем.

Носит обувь из резины

И питается бензином. (Автобус)

Что такое - отгадай:

Ни автобус, ни трамвай.

Не нуждается в бензине,

Хотя колеса на резине. (Троллейбус)

Их видно повсюду, их видно из окон,

По улице движутся быстрым потоком.

Они перевозят различные грузы -

Кирпич и железо, зерно и арбузы.

(Грузовики)

Этот конь не ест овса,

Вместо ног - два колеса.

Сядь верхом и мчись на нем!

Только лучше правь рулем! (Велосипед)

Длинной шеей поверчу,
Груз тяжелый подхвачу.
Где прикажут - положу,
Человеку я служу. (Подъемный кран)

К нам во двор забрался «крот»,
Роет землю у ворот.
Сотни рук он заменяет,
Без лопаты он копает. (Экскаватор)

Мчится огненной стрелой,
Мчится вдаль машина.
И зальет пожар любой
Смелая дружина. (Пожарная
машина)

Полотно, а не дорожка,
Конь не конь - сороконожка.
По дорожке той ползет,
Весь обоз один везет. (Поезд)

Овсом не кормят, кнутом не гонят,
А как пашет - 5 плугов тащит. (Трактор)

Чтобы он тебя повез,
Не попросит он овес.
Накорми его бензином,
На копыта дай резину.
И тогда, поднявши пыль,
Побежит ... (Автомобиль)

Играй да смекай!

Задачи: развивать умственные способности и зрительное восприятие; учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

Правила: изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нем. Выигрывает тот, кто первым правильно откроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

Ход игры.

В игре участвуют 4-6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип игры - лото.

Воспитатель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице.

Эй, водитель осторожно!
Ехать быстро невозможно.
Знают люди все на свете -
В этом месте ходят дети! (Знак «Дети»)

Здесь дорожные работы-
Ни проехать, ни пройти.
Это место пешеходу
Лучше просто обойти. (Знак «Дорожные работы»)

Никогда не подведет
Нас подземный переход:
Дорога пешеходная
В нем всегда свободная. (Знак «Подземный переход»)

У него два колеса и седло на раме
Две педали есть внизу, крутят их ногами.
В красном круге он стоит,
О запрете говорит. (Знак «Велосипедное движение
запрещено»)

Этой зебры на дороге
Я нисколько не боюсь
Если все вокруг в порядке,
По полоскам в путь пуцусь. (Знак «Пешеходный
переход»)

Я не мыл в дороге рук,
Поел Фрукты, овощи.
Заболел и вижу пункт
Медицинской помощи.
(Знак « Пункт первой медицинской помощи»)

Подумай - отгадай

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

Правила: необходимо давать правильный ответ и не выкрикивать его хором. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

Ход игры.

Воспитатель. Я буду задавать вам вопросы. Кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. В конце игры посчитаем фишки и выявим победителя.

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)
- С какого возраста разрешается детям ездить на велосипеде по улице? (С 14 лет)
- Сколько сигналов у пешеходного светофора? (Два)
- Сколько сигналов у пешеходного светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
- Как пешеход может попасть в подземный переход? (По лестнице вниз)
- Если нет тротуара, где можно двигаться пешеходу? (По обочине слева, навстречу транспорту)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и милицeйская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке)

Мы - водители

Задачи: помочь научиться понимать символику и ее специфику (на примере дорожных знаков), видеть ее основные качества - образность, краткость, обобщенность; формировать и развивать умение самостоятельно придумывать графические символы, видеть и решать проблемы.

Правила: придумать дорожный знак наиболее сходный с общепринятым. Самый удачный знак получит фишку - зеленый кружок. Выигрывает тот, кто наберет большее количество кружков.

Материалы:

1) карточки с дорожными знаками по сериям: дорога идет в медпункт (пункт техобслуживания, столовую, автозаправочную станцию и др. - 6 вариантов); встречи в пути (люди, животные, виды транспорта - 6 вариантов); сложности в пути, возможные опасности (6 вариантов); запрещающие знаки (6 вариантов);

2) кусок мела, если разветвленная дорога чертится, или полоска бумаги, изображающие такие дороги;

3) маленькая машина или автобус;

4) зеленые кружки - 30 шт.

Ход игры.

Дети садятся вокруг большого стола, на котором раскладывается разветвленная дорога из бумаги.

Воспитатель ставит в начало дороги машину, называет игру и вместе с детьми обсуждает обязанности водителя.

Воспитатель. Каждый водитель машины обязан знать, как она устроена, как ее заводить, чинить, как ею управлять. Надо не только быстро перевести людей и грузы. Очень важно, чтобы не случилось никаких происшествий на дороге. Неожиданности могут быть разные:

То дорога разветвляется, и водителю надо решить, куда же ехать, то путь лежит мимо школы или детского сада, и маленькие дети могут выскочить на дорогу, то вдруг пассажир, который едет рядом с водителем, почувствовал себя плохо и его нужно срочно доставить в больницу или в машине что-то внезапно сломалось, или закончился бензин.

Как поступить водителю? Может быть, спросить у прохожих, где можно починить или заправить машину? А если дорога пустынна и прохожих нет? Или прохожие не могут ответить на вопрос водителя? Как быть?

Ответы детей.

Конечно, вдоль дороги нужно поставить специальные знаки, чтобы водитель, даже если он очень быстро едет, взглянул на знак и сразу же понял, о чем он предупреждает или сообщает. Поэтому водители обязательно должны знать все знаки, встречающиеся на дорогах. Когда вы станете взрослыми, тоже сможете научиться водить машину, а вот с дорожными знаками мы познакомимся сегодня и узнаем, что означает тот или иной знак.

Машина быстро мчится по дороге и вдруг...

Далее описывается ситуация, когда во время езды срочно нужно найти телефон, столовую, медпункт, автосервис, автозаправку и др. Машина останавливается, а дети должны догадаться, как выглядит знак, около которого водитель остановил свою машину. Они предлагают свои варианты знаков (что там, по их мнению должно быть нарисовано). Воспитатель напоминает, что машина обычно едет быстро, водитель должен взглянуть и сразу же понять знак, поэтому знак должен быть простым, на нем не должно быть ничего лишнего. Затем воспитатель показывает дорожный знак и кладет его на месте остановки машины, а дети вместе с воспитателем оценивают все варианты знаков, награждая зеленым кружком наиболее удачный из них. Игра продолжается. Воспитатель ориентирует свой рассказ на имеющиеся у него дорожные знаки.

Сегодня мы узнали некоторые дорожные знаки, которые помогают водителям в работе. А вы, дети, когда будете гулять по улице или ехать в транспорте, обратите внимание на дорожные знаки, размещенные вдоль дороги, подсказывайте взрослым, что они обозначают.

Подведем итоги нашей игры и узнаем победителя.

Дети считают свои зеленые кружки. Воспитатель поздравляет победителей, отмечает наиболее активных детей, подбадривает робких и застенчивых.

Веселый жезл

Задачи: обобщить представления о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

Правила: слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовет больше правил для пешеходов. Давать ответ можно, только получив жезл.

Ход игры.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и ее правила.

Воспитатель. Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовет больше правил и не повторится.

Жезл переходит поочередно из одной команды в другую. Дети называют правила.

Дети. Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зеленый сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться по левой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.

Аналогично проводится **игра «Слушай - запоминай»**, только дети перечисляют правила для пассажиров.

Найди такой знак

Воспитатель вместе с детьми делает из картона (плотной бумаги) дорожные знаки.

В игре участвуют 3—4 детей. Им раздаются знаки (каждому поровну). Комплект знаков находится у воспитателя. Он показывает один из знаков и предлагает детям найти такой же.

Какой это знак!

Вариант 1

Игра проводится с подгруппой детей. Воспитатель подбирает знакомые детям дорожные знаки. Показывая знак, например «Пешеходный переход», спрашивает:

- Что означает этот знак? Где он ставится?
- Этот знак ставится у пешеходного перехода. Он обозначает, что только в этом месте разрешается переходить улицу.

Вариант 2

Воспитатель прикрепляет к фланелеграфу все дорожные знаки, знакомые детям, и спрашивает:

- Я хочу перейти улицу, какой дорожный знак я должна найти, чтобы определить место перехода? Дети показывают знак.
- Мы поехали отдыхать за город, захотели есть. Какой знак нам по может найти столовую?

Дети отвечают.

- У нас сломалась машина. По какому знаку мы определим, где можно отремонтировать машину? И т. д.

«Можно - нельзя, правильно - неправильно»

Цели: Формировать у детей представления и ответственное отношение к тому, что можно и нельзя на улице, дороге и в транспорте.

Материалы к игре:

- Карточки с правильным и неправильным поведением детей (ситуациями) на дороге, на улице и в транспорте (автобусе и метро.)
- Карточки с улыбающимся солнышком и грустным солнышком на каждого игрока.

Ход игры:

I вариант. В игре принимают участие все дети.

Воспитатель раздает детям карточки с улыбающимся солнышком и грустным солнышком. Последовательно показывает карточки с различными ситуациями поведения детей на улице, дороге, в транспорте. Дети поднимают ту карточку с солнышком, которая соответствует данной ситуации, т. е. можно так себя вести в транспорте или на улице (улыбающееся солнышко) или нет (грустное солнышко), правильно ли поступают дети или нет.

Выигрывает тот, кто не только правильно поднимет соответствующую карточку, но и объяснит, почему он поднял ее.

II вариант. В игре принимают участие не более шести детей.

Воспитатель раздает карточки с ситуациями детям, по 4 карточки каждому ребенку. Дети раскладывают их перед собой. Карточки с солнышками кладутся на середину стола. Дети рассматривают свои карточки, берут солнышко и кладут на карточку с соответствующей выражению (веселое или грустное солнышко) ситуацией.

Выигрывает тот, кто первым закроет все ситуации карточками с солнышками и расскажет, почему он закрыл эту картинку веселым или грустным солнышком.

«Дорожные знаки для пешехода»

Цели: Закреплять знание и назначение дорожных знаков.

Материалы к игре: Знаки «Пешеходный переход», «Движение пешеходов запрещено», «Подземный пешеходный переход», «Надземный пешеходный переход», «Пункт первой медицинской помощи», «Скользкая дорога», «Велосипедная дорожка», «Движение на велосипедах запрещено», «Дорожные работы», «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Опасный поворот», «Неровная дорога». По 4—5 знаков на ребенка.

Ход игры.

В игре принимает участие вся группа или несколько детей.

Воспитатель раздает детям по 4—5 дорожных знаков. Дети раскладывают их перед собой.

Воспитатель зачитывает правило поведения пешехода на дороге, а ребенок показывает соответствующий дорожный знак и объясняет его назначение и важность для пешехода.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все дорожные знаки и расскажет о назначении того или иного дорожного знака для пешехода.

Лото «Учись быть пешеходом»

Цели: Продолжать знакомить детей с правилами безопасного поведения на улице. Закреплять знание дорожных знаков необходимых для пешеходов.

Материалы к игре:

- Карточки большие, с различными ситуациями на дорогах (по правилам поведения детей на дороге, на улице и в транспорте). По шесть ситуаций на каждой карточке.
- Маленькие карточки с дорожными знаками и правилами дорожного движения на оборотной стороне и карточки белые, перечеркнутые по диагоналям.

Ход игры.

В игре принимают участие не более шести детей.

Воспитатель раздает детям большие карточки (одну карточку одному ребенку). Показывает карточку с дорожным знаком и читает правило поведения на дороге или в транспорте. Ребенок рассматривает стою карточку, находит соответствующую ситуацию и кладет на нее маленькую карточку с дорожным знаком или белую карточку (если ситуация показывает на неправильное поведение ребенка на дороге или в транспорте).

Выигрывает тот, кто первым закроет все шесть ситуаций на своей карточке.

Дидактические игры для развития мышления и внимания

«Дверная скважина»

Цель: развитие зрительной памяти и пространственного мышления.

Ход игры.

Для игры необходимо приготовить небольшую яркую картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинке. В середине этого листа вырезается отверстие в форме замочной скважины. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими (лучше, если их будет 4—5 человек). Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый видит лист в течение одной минуты. Затем один из игроков рассказывает, что изображено на картинке, другие исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается и воспитатель объявляет победителя, лучше и подробнее всех рассказавшего о том, что изображено на картинке.

«Отвечай быстро»

Цель: воспитание быстроты и гибкости мышления, упражнение в классификации предметов.

Правила: подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно можно только после того, как сказал нужное слово.

Ход игры.

Дети стоят в кругу, воспитатель в центре: «Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом сам называет любой цвет и перебрасывает мяч другому. Тот тоже ловит мяч, называет свой предмет, свой цвет и т.д.»

Основными признаками классификации могут быть цвет; материал, из которого сделан предмет (деревянный, стеклянный, стальной); форма (круглая, квадратная и т.д.); а также предназначение предмета (для игры, для еды, для работы, для ремонта, для рисования, для шитья и т.д.).

«Испорченный телефон»

Цель: развитие слухового внимания.

Ход игры.

Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребенка. Ведущий спрашивает у последнего; «Какое слово ты слышал?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди, начиная с последнего, какое он услышал слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает последнее место в ряду.

«Зеваки»

Цель: развитие волевого (произвольного) внимания.

Ход игры.

Дети идут по кругу друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего «Стоп!» дети останавливаются, делают 4 хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в обратную сторону. Направление меняется после каждого сигнала. Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из круга и садится на стул. Игра заканчивается, когда в кругу остается 2—3 человека. Они объявляются победителями.

«Слушай хлопки!»

Цель: развитие активного внимания.

Ход игры.

Перед игрой разучиваются нужные позы.

Поза «аиста»: ребенок стоит на одной ноге, поджав другую.

Поза «лягушки»: присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу.

Свободное движение по игровой комнате.

Воспитатель договаривается с детьми, что каждое движение будет соответствовать определенному количеству хлопков: когда воспитатель

хлопнет один раз — принимается поза «аиста», два хлопка — поза «лягушки», три хлопка — свободное движение.

«Буквы алфавита»

Цель: развитие активного внимания.

Ход игры.

Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Воспитатель называет букву; тот ребенок, которому присвоена буква, делает хлопок в ладоши. Затем игру можно усложнить: воспитатель произносит слово (лучше из 4—5 букв), дети, которым принадлежат буквы, образующие слово, выстраиваются в нужном порядке.

«Четыре стихии»

Цель: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Ход игры.

Дети сидят на стульях по кругу. По команде воспитателя дети выполняют определенное движение руками.

Команда «Земля!» — дети опускают руки вниз.

Команда «Вода!» - дети вытягивают руки вперед.

Команда «Воздух!» — дети поднимают руки вверх.

Команда «Огонь!» - дети вращают руками в локтевых и лучеза-пястных суставах.

«Будь внимателен!»

Цель: развитие, стимулирование внимания, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

Ход игры.

Дети стоят группой, свободно, на расстоянии не менее 0,5 м. Звучит маршевая музыка, под которую дети маршируют на месте. Воспитатель произвольно, с разными интервалами вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

Команды и соответствующие им движения:

«Зайчики» — дети прыгают, имитируя движения зайца.

«Лошадки» — дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.

«Раки» — дети пятятся спиной. Как раки.

«Птицы» — дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы).

«Аист» — дети стоят на одной ноге, поджав другую.

«Лягушка» — присесть и скакать вприсядку.

«Собаки» — дети имитируют движение, когда собака служит, и лают.

«Курочки» — дети «ищут зерна» на полу и говорят «ко-ко-ко».

«Коровки» — дети встают на четвереньки и мычат.

Дидактические игры по ПДД для дошкольников.

Средний дошкольный возраст.

«Светофор»

Цели: Дать представления детям о назначении светофора, о его сигналах. Продолжать закреплять представления детей о цвете (красный, желтый, зеленый).

Материалы к игре: Цветные картонные кружки (красный, желтый, зеленый); макет светофора.

Ход игры.

Воспитатель раздает детям кружки желтого, красного, зеленого цветов. Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

«Красный и зеленый»

Цель: Учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

Материалы к игре:

Два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

Ход игры:

Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит:

— Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (*показывает*). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться.

Воспитатель играет с ребенком. На зеленый кружок малыш передвигает машину по столу, на красный - останавливается.

На последующих занятиях игра проводится с подгруппой детей.

Используется во время проведения дидактических игр показ иллюстраций транспорта, улицы, домов.

Подвижные игры по ПДД для дошкольников.

Средний дошкольный возраст.

«Цветные автомобили»

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились».

Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

«Лошадки»

Дети становятся парами: один — лошадка, другой — возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за пояс.

Поехали, поехали,
С орехами, с орехами
К дедке по репку.
По пареньку,
По сладеньку.
По горбатеньку.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп...» или прищелкивают языком до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру...» При повторении игры дети меняются ролями. После того как все освоятся с игрой, воспитатель предлагает во время бега поднимать колени.

Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3—4 пар.

«Воробушки и кот»

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

«Бегущий светофор»

Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый - прыгают на месте, если

красный - все должны «замереть на месте» и не двигаться 15-20 с. Кто ошибся - выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

Старший дошкольный возраст.

«Светофор»

Две команды по 5 – 7 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от воспитателя. В руках у воспитателя светофор - два картонных кружка, одна сторона которых жёлтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная или зелёная).

Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить её только в установленных местах, где надпись "переход", сначала оглядываться налево, чтобы убедиться, что нет близко машины, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Воспитатель читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажётся красный,
Значит, двигаться.....(**опасно**).

Свет зелёный говорит:
«Проходите, путь.....(**открыт**)».

Жёлтый свет - предупрежденье –
Жди сигнала для....(**движенья**).

Затем воспитатель объясняет **правила игры:**

- Когда я покажу **зелёный сигнал** светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда **жёлтый** - хлопают в ладоши, а когда **красный** - стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делают шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

«Мы юные автомобилисты»

Воспитатель, проверив знания детей правил дорожного движения, вручает каждому из них водительское удостоверение.

Получив права автомобилиста, дети старших и подготовительных групп двигаются по игровой площадке, соблюдая правила дорожного движения:

- Придерживаться правостороннего движения.
- Правильно реагировать на сигналы светофора.
- Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом).

«Стоп» (старшая группа)

Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего:

«Дружно шагай» - зелёный кружок,
«Смотри, не зевай» - жёлтый кружок,
«Стоп!» - красный кружок.

«Горелки»

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2—3 шагов Проводится линия. Один из играющих — ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори, ясно.
Чтобы не погасло.
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три:—беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся никого поймать, он остается в той же роли.

Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2—3 раза.

Число участвующих не должно превышать 15—17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

«Стоп»

На расстоянии 10—16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2—3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение от туда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

«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 делают 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 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый - в желтую, зеленый - в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т.д.

Обучающие игры по ПДД для дошкольников.

Старший дошкольный возраст.

Игра «Пешеходы и водители»

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 каком 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.

Игра-соревнование

Дети, которые были водителями в предыдущей игре, становятся пешеходами, а пешеходы - водителями. Водители делятся на две команды по 5 человек в каждой и выстраиваются в колонну у линии «Старт» с обеих сторон перекрестка на расстоянии 15 м от него. Каждой команде вручается жезл.

Ход игры.

Участники игры должны проехать перекресток при зеленом сигнале светофора и соответствующем жесте регулировщика, ответить на вопросы ЮИД возвратиться на место, не получив ни одного прокола талона.

По сигналу команды начинают соревнование. Первые участники команд движутся навстречу друг другу. В 10 м от перекрестка их встречает юный инспектор движения и предлагает взять дорожный знак, обозначающий «Пешеходный переход».

В руках у инспектора набор дорожных знаков. Водитель берет нужный знак и продолжает движение через перекресток в соответствии с сигналом светофора. За перекрестком он совершает разворот и возвращается к своей

команде, передавая жезл следующему участнику игры, а сам становится в конец команды.

Второй участник игры должен выбрать у инспектора указатель «Переход» и проехать перекресток в соответствии с жезлом регулировщика. Третий водитель выбирает знак «Дети» и движется через перекресток на сигналы светофора.

Затем задания повторяются или по желанию могут быть заменены на загадки (задает юный инспектор движения на остановках).

Во время игры юный инспектор движения, регулировщик, пост ГИБДД следят за действиями водителей и пешеходов. За каждое нарушение водитель получает прокол талона. По окончании игры команды представляют набор знаков и талоны, где отмечены нарушения в виде проколов. Комиссия подсчитывает нарушения и определяет победителей. При этом учитывается и то, какая команда раньше закончила соревнования. Игра заканчивается разбором ошибок и награждением победителей. Всем участникам вручаются памятки или значок.

Игра «Стоп - Идите»

Подготовка к игре: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую.

Правила игры: 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 «Наш друг постовой»

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.

Игра «Найди безопасный путь»

Подготовка к игре: В зависимости от возраста детей воспитатель рассказывает или спрашивает детей:

- Везде ли можно переходить улицу?
- Какие знаки указывают на то, что в этом месте разрешено переходить улицу?
- Куда и зачем надо смотреть в начале перехода улицы?
- Куда и зачем надо смотреть в середине улицы, по которой машины едут в две стороны?
- Как выглядит и о чем предупреждает знак пешеходного перехода?
- Для чего на дороге нарисовали «зебру»?

Игра «Где мое место?»

Подготовка к игре: Конструирование дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

Правила 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.

Игра «Путаница»

Подготовка к игре: Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые духи решили навести в городе беспорядок и просят помочь исправить положение.

Правила игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

Игра «Дорожный экзамен»

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков.

Правила 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.

Игра «Выполни поручение»

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Правила игры: Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поесть». Ребенок должен выполнить задания в заданной

последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

Игра «Повороты»

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».

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 «Как проехать?»

Подготовка к игре: Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

Правила игры: Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

Игра «Угадай знак»

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

Правила 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.

Нам на улице не страшно

Сценарий сюжетно - дидактической игры

Цели

- Закрепить у детей знание правил дорожного движения;
- Расширять знания о правилах поведения на улице: объяснить алгоритм перехода проезжей части по нерегулируемому переходу;
- Учить решать на модели дорожные ситуации и прогнозировать свое поведение в тех или иных обстоятельствах;
- Воспитывать у детей внимание, сосредоточенность;
- Развивать игровую деятельность, предложив различные варианты развития сюжета.

Ход занятия

Воспитатель предлагает детям подойти к макетам улиц, которые они построили на занятиях по конструированию.

Он предлагает разыграть на макете следующие *сюжеты*:

1. Дети должны перейти проезжую часть улицы по наземному переходу «зебра». Рядом с переходом нет светофора. Отсутствует и регулировщик.

Воспитатель: Наземный пешеходный переход может быть регулируемым и нерегулируемым. Чем они отличаются друг от друга?

На регулируемом переходе есть либо светофор, либо регулировщик. Он обычно обозначается не сплошными белыми полосками, а контурами. *(Воспитатель показывает)* Как перейти проезжую часть по регулируемому переходу со светофором, мы уже знаем: нужно дождаться зеленого сигнала светофора, посмотреть, все ли машины остановились, потом переходить.

А кто из вас знает, как перейти проезжую часть, если переход нерегулируемый: полоски «зебра» есть, а светофора нет?

Вы твердо должны запомнить и всегда выполнять правила:

- Подойти к переходу «зебра» и остановиться!
- Посмотреть налево. (Почему? Откуда едут машины?)
- Затем посмотреть направо;
- И еще раз налево. Если машин поблизости нет, можно выходить на проезжую часть и шагать по «зебре»;
- Дойдя до середины дороги, осмотритесь: не появились ли машины? Если машин близко нет, то смело идите по переходу дальше. А если есть, остановитесь на середине дороги и пропустите их.

2. Давайте рассмотрим такую ситуацию. Вы — пассажиры автобуса. Автобус подъезжает к вашей остановке, вы выходите. *(Во время рассказа воспитателя дети, выставляя машинки и фигурки людей.)* Теперь вам нужно перейти проезжую часть на другую сторону улицы. Как вы будете обходить автобус — спереди или сзади? Почему?

Некоторые дети могут сразу дать ответ на вопрос, так как уже знакомы с правилами перехода. Воспитатель предлагает им проверить это правило, смоделировав ситуацию на макете. Если человек обходит автобус спереди, сможет ли он увидеть за высоким автобусом или троллейбусом транспорт, идущий в том же направлении? Как вы думаете, эта девочка, которая стоит сейчас перед автобусом, видит машину, которая этот автобус обгоняет? Если девочка идет быстро, она может попасть под машину.

Воспитатель подводит детей к мысли, что лучше всего просто подождать, когда автобус или троллейбус отъедут от остановки. Тогда пешеходы смогут увидеть всю проезжую часть, ничто уже не будет ее закрывать. Это позволит правильно оценить ситуацию на дороге и безопасно перейти проезжую часть.

3. А теперь вы будете пассажирами трамвая. Вы вышли на остановке, теперь вам нужно перейти трамвайные пути. Как правильно это сделать — впереди трамвая или позади него?

Дети снова моделируют описанную воспитателем ситуацию. Воспитатель обращает их внимание на то, что трамвайные пути проходят рядом, близко друг от друга. По первому пути трамваи движутся в одну сторону, по второму — в другую. Пусть человек-пешеход попробует обойти трамвай сзади. За высоким трамваем он не видит, что по второму пути навстречу мчится другой трамвай. Если наш пешеход спешит и идет быстро, он может угодить под встречный трамвай. Где же он должен обходить трамвай, чтобы быть в большей безопасности? Спереди. А еще более безопасным будет подождать,

пока трамвай отъедет от остановки. Тогда трамвайные пути будут хорошо видны в обе стороны.

4. Воспитатель предлагает детям смоделировать ситуации, когда машины выезжают на перекресток. Чтобы не столкнуться, какие правила они должны выполнять?

Затем детям предлагается самостоятельно смоделировать различные ситуации на дороге, взяв на себя роли водителей различных транспортных средств или пешеходов, манипулируя игрушечными машинками и человечками-пешеходами. При необходимости они могут внести изменения в макет, достраивая его или убирая лишние постройки, делая необходимую разметку, добавляя или убирая дорожные знаки.

Таким образом, дидактическая игра, в которой дети получили новые знания, переходит в самостоятельную сюжетную игру.