

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПДД в детском саду



Составила: воспитатель  
Городовая О.Г. МБДОУ д/с  
«Дюймовочка» г.Гвардейска

## «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, ЖЁЛТЫЙ, ЗЕЛЁНЫЙ»

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.



## «СВЕТОФОР»

Обозначаются две пересекающиеся дороги, линии тротуаров, пешеходные переходы. В центре перекрестка встает Светофор - мальчик с красными кругами на боках и зелеными - на спине и груди, два желтых круга он держит в руках. Дети делятся на группы, которые изображают пешеходов (можно распределить детей по одному, парами и группами), автомобили (по одному человеку) и автобусы (несколько детей выстраиваются друг за другом, держась за плечи или за пояс). Пешеходы начинают движение по тротуарам, автомобили - по дорогам, соблюдая сигналы Светофора. Светофор поворачивается к ним, то боком, то лицом или спиной, соответственно разрешая или запрещая движение, то поднимает вверх желтые круги. К моменту начала игры дети уже должны знать, что означают сигналы светофора. Нарушители Правил дорожного движения в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.



## «СТОП»

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





## «ЗАЯЦ»

Едет зайка на трамвае,  
Едет зайка, рассуждает:  
«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?»  
(А.Шиббаев ).

«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.



## «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 на против 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 - регулировщик 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.



## «ЛОВИ - НЕ ЛОВИ»

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге 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.



## «НАЙДИ ЖЕЗЛ»

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя 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 спрятанного предмета.



## «ОГНИ СВЕТОФОРА»

На светофоре - красный свет! Опасен путь - проходить 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.



## «ПЕРЕКРЁСТОК»

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.



## «СОБЕРИ СВЕТОФОР»

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый и зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.



## «СДАЁМ НА ПРАВА ШОФЁРА»

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 I класса, другим соответственно шофера II и III класса.

Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.





## «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).



## «АВТОБУСЫ»

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки 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.



## «АВТОИНСПЕКТОР И ВОДИТЕЛИ»

В игре участвуют 5—6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, обозначающих 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.



**УЧИМСЯ, ИГРАЯ**

**СОБЛЮДАТЬ ПРАВИЛА**

**ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ.**

