

*Карточка*  
*«Подвижные*  
*игры по ПДД»*

остановка



## Подвижные игры по правилам дорожного движения младший возраст.

### 1. «Гараж»

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.

### 2. «Машины»

Каждый ребёнок получает по обручу. Дети бегают по площадке, поворачивая обручи - рули вправо и влево, стараясь не мешать друг другу.

### 3. «Грузовики»

**Вариант первый:** Скажите ребенку, что он теперь – водитель грузовика, цель которого – привезти груз на место. Ребенок держит руль, а на спину ему помещается мешочек с любым грузом. Задача ребенка – довести груз до заданного места и не уронить его.

**Вариант второй:** Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки. 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.

### 4. «Автобус»

**Дидактическая задача:** Закрепить знание ПДД; отрабатывать навыки правильного общения, речь, социальное поведение.

**Вариант первый:** Дайте ребенку руль – он водитель автобуса. Разложите предметы в комнате в виде параллельных линий. Водитель должен объехать то справа, то слева, при этом не задеть предметы. Можно включить коротенькую музыку – кто не успел приехать к моменту окончания музыки, тот проиграл.

**Вариант второй:** «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.

### 5. «Трамвай»

**Дидактическая задача:** Учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

**Вариант первый:** Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке. 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.

**Дидактическая задача:** Закреплять знания о сигналах светофора, правилах поведения в общественном транспорте.

**Вариант второй:** Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руки. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны? Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка—жёлтый, красный, зелёный. Воспитатель поднимает флажок зелёного цвета, дети бегут «трамвай» движется. Добежав до воспитателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флажка: если поднят зелёный флажок, движение продолжается; если появился жёлтый или красный флажок дети останавливаются и ждут, когда появится зелёный. Если желающих много, можно сделать остановку на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Подъезжая к остановке, «трамвай» замедляет ход и останавливается, одни пассажиры выходят, другие входят. Воспитатель поднимает зелёный флажок: «Поехали!».

### **6. «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 свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

### **7. «Поезд»**

**Дидактическая задача:** Закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через поездку в «поезде» по специально подготовленной площадке; развивать внимание и выдержку.

**Описание игры:** Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы — вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», — говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: «Чу-чу». «Поезд» едет в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздаётся гудок и поезд опять отправляется в путь.

**Вариант первый:** Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне — паровоз, остальные — вагоны. Воспитатель даёт гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь даёт гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей, ставит впереди более активного ребенка.

**Вариант второй:** Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение — после остановки поезда дети идут гулять: собирает грибы, ягоды, цветы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

Можно использовать в игре пособия, например, когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерченными линиями, проложенными шнурами и т. д.).

#### **8. "Воробушки и автомобиль"**

**Дидактическая задача:** Приучить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место. Закреплять полученные знания о Правилах дорожного движения.

**Описание игры:** Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках «воробушки». На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж) «Воробушки» вылетают из гнезда — говорит воспитатель: дети спрыгивают со скамеек, и начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах. Раздаётся гудок, и появляются «автомобили» (назначенные дети). «Воробушки» пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый занимает свое место). «Автомобили» возвращаются в гараж. Игра повторяется с другими «автомобилями». Детям, изображающих автомобили, можно предложить руль. Воспитатель следит, чтобы дети не убежали за границы площадки, а «автомобили» соблюдали Правила дорожного движения (разметку дороги, знаки). В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами об пол.

#### **9. «Цветные автомобили»**

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

**Описание 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».

#### **10. «Птицы и автомобиль»**

**Дидактическая задача:** Познакомить с Правилами дорожного движения.

**Описание 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 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.)

### **11. «Будь внимательным»**

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.

### **12. «Светофор»**

Несколько детей становятся в рядочек. У каждого в руках по мешочку, в котором лежат небольшие мячики трех цветов: красные, желтые и зеленые. Дети по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если ребенок достал красный или желтый шар, то он стоит на месте; зеленый — делает шаг вперед. Кто быстрее придет к финишу, тот и выиграл.

### **13. «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.

### **14. «Пешеходный переход»**

Раздаём детям по полоске белой бумаги (картона). Ребенок должен выложить переходный переход. Он должен попрыгать по нему, наступая только на полоски, затем прыгать между полосками, через одну полоску.

### **15. «Переход»**

Закрепление ПДД. На полу полосками обозначен переход, на светофоре красный свет. Дети стоят у перехода. На светофоре желтый свет. На зеленый сигнал дети идут по переходу, сначала смотрят налево, потом направо.

### **16. «Внимание, пешеход»**

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора. Регулировщик — ученик старшего класса — 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 шага вперед. Того, кто ошибется, регулировщик штрафует — лишает права участвовать в игре. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

### **17. «Заяц»**

Едет заяц на трамвае, едет заяц, рассуждает:

«Если я купил билет, кто я: заяц или нет?»

«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.



**18. «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.

