

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 11**

**Пушкинского района Санкт-Петербурга**

196627, Санкт-Петербург, поселок Шушары, территория Ленсоветовский, д. 35, строение 1.  
телефон/факс (812) 645-30-41(40)

**Консультация для воспитателей  
по теме**

**«Организация работы с детьми по безопасности дорожного  
движения средствами подвижных игр.  
Картотека подвижных игр по ПДД»**

**Подготовила:** старший воспитатель  
В.А. Капитонова

2021 г.

С каждым годом интенсивность движения транспорта на дорогах России возрастает, а вместе с этим увеличивается и количество дорожно-транспортных происшествий. Особую тревогу вызывает рост числа пострадавших детей. Поэтому важную роль в предупреждении травматизма на дорогах играет ознакомление дошкольников с правилами дорожного движения. Вернувшись из отпуска, не только дети, но и взрослые не сразу включаются в ритм городской жизни. Забывая об опасности, которая может подстергать на каждом шагу, дети часто становятся причиной дорожно-транспортных происшествий: выбегают на проезжую часть, выезжают на самокате или велосипеде на дорогу, вырываются из рук родителей при переходе улицы и пытаются перебежать ее. Иногда взрослые не держат ребенка за руку, и тот переходит перекресток самостоятельно. Основными причинами детского дорожно-транспортного травматизма являются незнание и нарушение правил движения, неправильное поведение на улице и детская безнадзорность. Дети, предоставленные сами себе, не обращают должного внимания на опасности на дороге. Они еще не умеют в полной мере управлять своим поведением, не в состоянии правильно определить расстояние до приближающейся машины и ее скорость, переоценивают собственные возможности, считают себя быстрыми и ловкими. Избежать опасности можно, лишь обучая детей Правилам дорожного движения с самого раннего возраста.

Поэтому в дошкольном учреждении необходима система профилактики дорожно-транспортного травматизма и изучения правил дорожной азбуки, которые рассматриваются как составная часть воспитания общей культуры ребенка. Данную работу необходимо вести в течение всего учебного года. Важно отметить, что в этом процессе должны быть задействованы не только педагоги и воспитанники, но и родители, а также представители социальных институтов.

**Целью** работы является формирование навыков безопасного поведения на дорогах.

Для ее достижения необходимо решить несколько **задач**:

- создавать условия для сознательного изучения детьми Правил дорожного движения;
- развивать у детей умение ориентироваться в различной обстановке;
- выбатывать у дошкольников привычку правильно вести себя на дорогах;
- воспитывать в детях грамотных пешеходов.

Решение этих задач осуществляется через следующие **формы работы**:

- Игры (ролевые, дидактические, подвижные)
- Чтение художественной литературы
- Праздники, развлечения
- Целевые прогулки
- Экскурсии
- Беседы
- Наблюдения

Сегодня мы остановимся на такой форме работы с детьми, как **подвижная игра**. Вашему вниманию будет представлена **картотека игр по ПДД**, использование которой поможет детям узнать, повторить и закрепить знания безопасного поведения на дорогах.

**Внимание на дороге!**

Общественный транспорт появился не сегодня. Еще в 1662 году великому ученому Блезу Паскалю в голову пришла идея пустить по французским улицам большую карету, запряженную лошадьми, в которой за определенную плату возили всех желающих. И название он придумал для нее соответствующее – «омнибус», что в переводе с латинского означает «для всех». Постепенно это название превратилось в коротенькое «бус». Ничего оно тебе не напоминает? В новой транспортной игре может участвовать любое количество детей. С помощью считалки выбирается ведущий:

Раз, два, три, четыре, пять,  
Шесть семь восемь девять, десять!  
Надо, надо, надо спать!  
И не надо куролесить!  
Кто уснул – тот видит сон,  
Кто не спит – тот, выйди вон!

Ведущий перечисляет различные виды транспорта, чередуя их с предметами, растениями и животными. Если названное слово имеет отношение к транспорту, игроки должны хлопнуть в ладоши, если нет – стоять молча, не двигаясь. Тот, кто допустил ошибку, выбывает из игры. Победителем становится самый внимательный участник.

**Вспомни все**

Принимать участие в игре может любое количество человек. Единственным условием является знание правил дорожного движения. В начале игры выбирается ведущий. Им может стать кто-либо из взрослых или один из детей. Ведущий передает жезл регулировщика стоящему рядом игроку. Взамен тот должен рассказать какое-нибудь правило дорожного движения – как можно или как нельзя вести себя на дороге. Рассказав правило, ребенок передает жезл второму игроку. Теперь уже ему предстоит продемонстрировать свои знания.

Кто повторяется или затрудняется с ответом, выбывает из игры. Постепенно участников становится все меньше и меньше. Побеждает тот, кто внимателен на дороге – он назовет больше правил и при этом ни разу не повторит слова другого игрока.

### Зимние автогонки



Зима. На улице лежит чистый пушистый снежок, светит ясное солнышко... Как хорошо в такую погоду прокатиться с горы на ярких саночках. Еще лучше собрать друзей, разбиться на пары и устроить игру-соревнование. Только выберете для ее проведения пологий склон или абсолютно ровную дорожку. Начертите две линии – старт и финиш. Доверьте одному из участников роль «светофора», вручив ему воздушные шарики красного, желтого и зеленого цветов.

Первые участники каждой пары садятся на санки – это и будут автомобильчики, вторые – прицепы – устраиваются на санки спиной к первым. Пока светофор горит красным светом, водители могут чинить свои автомобили или просто смотреть по сторонам. Желтый напоминает, что пора приготовиться к старту. Как только вверх поднимется зеленый шарик, игроки отталкиваются от земли ногами и начинают движение. Побеждает тот автомобиль, что доберется до финиша раньше остальных.

**Красный, желтый, зеленый**

В игре может участвовать любое количество человек, но чем больше их будет, тем веселее. В нескольких шагах друг от друга рисуют два автопарка. Из детей выбирается ведущий. Он встает на одинаковом расстоянии от автопарков, в одном из них размещаются остальные игроки.

Ведущий называет один из трех цветов светофора. Игроки, в одежде которых присутствует этот цвет спокойно переходят в другой автопарк. Остальные могут попасть в место назначения только нарушив правила – перебежав. Задача ведущего – поймать одного из нарушителей, тогда они смогут поменяться местами – ведущий займет место среди игроков, а пойманный игрок станет ведущим. Иначе игра продолжается с тем же ведущим.

**Не попал – проиграл!**

Для проведения игры необходимо подготовиться заранее – нарисовать на листе фанеры или картона светофор, после чего аккуратно выпилить три круглых «глаза», а края отверстий обвести красной, желтой и зеленой гуашью. Установить светофор, метрах в пяти от него прочертить линию, за которой будут стоять игроки.

Взять мячик. Желательно, чтобы он был раза в два меньше, чем отверстия в фанере. Игроки по очереди бросают мяч, стараясь попасть в зеленое «окно». Удачная попытка означает, что участник проходит в следующий тур. Попадание мяча в желтый «глаз» – дополнительный бросок, в красный – выход из игры.

Во втором туре игроки должны попасть мячом в зеленое «окно» два раза подряд, в третьем – три. Игра продолжается до тех пор, пока не выделится самый меткий участник. Он и становится победителем.

## Парковка



По углам и возле стен зала чертят квадратные или прямоугольные места парковки. Их должно быть на пять-восемь штук меньше, чем участников – автомобилей. Дети становятся в центре зала друг за другом, образуя круг. У каждого в руках игрушечный руль. По сигналу ведущего, желательно, чтобы им был кто-нибудь из взрослых, начинают движение по кругу, напевая:

Едут быстрые машины  
 По дорогам по пустынным  
 И у каждой есть свой путь  
 Ни сломаться, ни свернуть.  
 Все обгоны под запретом –  
 Непогода этим летом.  
 Только есть один секрет:  
 Опоздавшим – места нет!

После этих слов все «разъезжаются» к местам парковки и стараются занять свободное место. Опоздавшим выдают штрафные карточки. Затем игру повторяют. Выигрывает тот, кому удалось удачно припарковаться три раза подряд.



## Светофор



Подготовьте из цветного картона три кружочка – желтый, красный и зеленый. Если дети маленькие, расскажите им, для чего нужен светофор. Тех, кто постарше, попросите самих объяснить, как правильно переходить через дорогу.

Прочитайте им стихотворение о светофоре, делая паузы в конце каждой строчки. Пусть дети назовут недостающие слова.

Красный свет – проезда нет,  
 Занята дорога.  
 Он дает тебе совет –  
 Подожди немного.  
 Замигает «желтый глаз»,  
 Словно наставление –  
 Потерпи чуть-чуть, сейчас  
 Ты начнешь движенье.  
 Лишь зеленый огонек  
 Загорится, ясно –  
 Можно двигаться вперед,  
 Дорога безопасна.

После прочтения стихотворных строчек можно начинать игру. Ведущий показывает детям кружочки, чередуя цвета. На зеленый свет дети должны сделать три шага вперед, на красный – стоять неподвижно. Загорелся желтый свет – сигнал предупреждения – все хлопают в ладоши. Если кто-то нарушил правила игры, должен сделать два шага назад. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финишной черты.

## Тачки



Участники игры выбирают марки автомобилей так, чтобы они не повторялись. Представляясь, каждый участник называет выбранную марку и рассказывает о ней. Если игрок слишком мало знает о машинах, можно немного пофантазировать. Затем по считалке выбирается ведущий.

На машине по дороге,  
Чтобы не устали ноги,  
Я уеду, лягу спать,  
А тебе меня искать.

Ему завязывают глаза и дают в руки жгут или пояс. Ведущий называет две марки машин, названные «автомобили» бегут и меняются местами. Задача ведущего – поймать одного из них пояском. Пойманный участник становится ведущим. Игра продолжается.

### Тише едешь – дальше будешь



В игре может участвовать любое количество человек, но чем больше их будет, тем веселее. Из всех детей выбирают одного – регулировщика, вручают ему полосатый жезл. Он встает боком к игрокам, опускает руки и палочку вниз и произносит слова: «Тише едешь – дальше будешь». В 10-15 шагах от него проводят линию, за которой располагаются все остальные игроки – автомобили. С первыми словами регулировщика машины начинают движение – перемещаются в его сторону.

Ведущий вновь произносит «Тише едешь – дальше будешь» и поднимает жезл прямо вверх. Это своеобразная команда автомобилистам притормозить. Дальнейшее движение запрещено! Регулировщик внимательно смотрит за машинами. Если водитель нарушил правило и продолжил движение, машину отправляют на штрафстоянку.

Затем регулировщик снова опускает жезл, и игра продолжается. Задача автолюбителей – продвинуться как можно дальше, пока регулировщик не дал команду остановиться. Выигрывает тот водитель, кто раньше других доедет до регулировщика.

## Чудо-поезд



Для проведения игры участники разбиваются на две команды, в нескольких метрах от каждой устанавливают по кегле. Один из участников может выполнять роль семафора и судьи одновременно. Для этого ему понадобятся красный и зеленый воздушные шарик. Как только он поднимет вверх руку с зеленым шариком, первые игроки команд – локомотивы – быстро идут к кеглям, обходят их и возвращаются обратно. Переходить на бег нельзя. На старте к ним пристраиваются вторые игроки – вагончики – крепко взявшись за локти впереди стоящего участника.

Маленькие поезда повторяют путь, который только что преодолели паровозики, возвращаются к команде, где к ним прицепляют еще по одному вагону. Во время движения игроки вращают руками, изображая маховик, и протяжно гудят. Вагоны прицепляют до тех пор, пока в путь не отправится вся команда. Они обходят кегли и возвращаются на старт. При этом загорается красный сигнал семафора, запрещающий дальнейшее движение. Игроки того состава, который пришел на станцию первым, становятся победителями.

## Чур я – паровоз!



Игроки, чем больше их будет, тем лучше, делятся на две команды. Затем выстраиваются друг за другом, каждый участник кладет правую руку на плечо стоящего впереди игрока. Получилось два поезда: первые игроки – локомотивы, или паровозы, а за ними «стройные» ряды сцепленных между собой вагонов.

По сигналу ведущего поезда начинают «бегать» друг за другом. При этом локомотив одного состава пытается догнать последний вагон другого. Игроки, находящиеся в «хвосте» поезда, всеми силами стараются увернуться от паровозов. Если же их ловят, они примыкают к другому составу, встав на место хваткого локомотива.

---

### Это интересно

Вагоны ни в коем случае не должны разъединяться, а значит ни один игрок не отрывает руки от плеча впереди стоящего участника.

---

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не объединятся в один поезд.

## Эстафета



Для проведения эстафет детям необходимо разделиться на две команды. Желательно, чтобы они были равными по силам. На роль ведущего и судьи лучше пригласить кого-нибудь из взрослых. До начала эстафет отметьте линию старта и место разворота.

1. Еще до начала эстафеты на протяжении дорожки расставляют кегли, первым игрокам команд раздают игрушечные рули. Задача участников пробежать весь путь «змейкой», обегая кегли, и вернуться назад. Здесь они передают эстафету следующим участникам. Желательно, чтобы во время движения игроки полностью вошли в роль автомобилиста – выкручивали руль при поворотах, сигналили воображаемым прохожим.



2. Представители двух команд должны пройти вперед десять шагов. При этом на каждый шаг участник одной команды называет марки отечественных автомобилей, другой – иномарки. Затем еще десять шагов, но на каждый шаг надо будет назвать запрещающий или разрешающий знак. Выигрывает тот, кто вспомнит наибольшее количество марок и знаков.



3. Для проведения эстафеты понадобятся две коробки с большими пазлами, из которых можно сложить изображение легкового или грузового автомобиля. Их размещают на старте рядом с участниками команд. Каждый игрок должен взять один пазл, добежать до финишной черты и положить его. По мере пополнения пазлов у финиша, участники должны складывать их в картинку. Победит та команда, которая раньше соберет рисунок автомобиля.



4. Из каждой команды в центр зала выходят по одному участнику. Первый изображает регулировщика на посту или инспектора ГИБДД, второй должен как можно точнее повторять движения. Задача игроков – рассмешить соперника, а потому можно пародировать и подчеркивать отдельные черты характера, манеру поведения противника, допускается даже строить ему смешные рожицы. Проигрывает та команда, участник которой рассмеется первым.



5. Игрокам предлагается пройти от стартовой до финишной черты, представив себя пешеходом, переходящим дорогу по подземному, наземному, а затем надземному переходам. Как это будет выглядеть? Первый шаг он делает присев на корточки, второй – обычный, и напоследок – прыжок через начерченную на полу линию. Затем движения повторяются. Побеждает та команда, игроки которой не только быстро доберутся до финиша, но еще и не допустят ни одной ошибки.

---

### Это интересно

По дороге мчитесь. Вдруг у вас  
На пути полосочки. Матрас?  
Как он оказался на дороге?  
Как теперь проехать? Что за ноги  
По матрасу семян быстрей.

Двух, нет, трех веселых  
малышей.  
Приостановился, пот утер,  
Присмотрелся и глаза отвел –  
Не матрас лежит и греет бок.  
Это пешеходный переход.



6. Участникам обеих команд выдают по две дощечки или по два прямоугольника, вырезанных из листа картона, – полосочки дорожной зебры. Задача игроков – дойти до финишной черты по зебре. Перекладывать одну из дощечек можно только стоя на другой. Обрато участники возвращаются бегом. Побеждает та команда, участники которой окажутся быстрее.