



Картотека игр по ПДД

НАША УЛИЦА, ИЛИ СВЕТОФОР

Цели: закрепить знания детей о сигналах светофора, понятиях: улица, дорога, тротуар, деревья, дома; вспомнить ПДД.

Детей учат не спешить, переходя дорогу, быть внимательным, знать и находить место пешеходного перехода, понимать сигналы светофора, дорожные знаки.

«АВТОБУС»

Цель: закрепить знание ПДД; отработать навыки правильного общения, речь, социальное поведение.

Оборудование: маленькие стулья; руль.

С помощью считалки выбирают водителя.

Моделирование ситуаций: женщина с ребенком, бабушка, слепой.

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.

«СВЕТОФОР»

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с сигналами светофора, закреплять знания о правилах движения по сигналам светофора.

Дети и взрослый рассматривают светофор, закрепляют значение цветов. Затем взрослый предлагает одному из детей взять на себя роль «светофора» и надеть нагрудный знак «светофор».

Остальные Дети изображают машины и пешеходов, которые должны двигаться согласно сигналам светофора.

«ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с запрещающими, предписывающими и некоторыми предупреждающими знаками.

Варианты игры

«Разное среди общего» Детям предлагается разложить знаки по группам и рассказать, что они обозначают.

«Играем сами» Детям предлагаются карточки с разными дорожными ситуациями. Ребята должны правильно подобрать дорожные знаки к картинкам, затем обосновать свой выбор.

«Улица города» Детям предлагается выступить в роли инспекторов ГАИ в новом городе, где необходимо расставить дорожные знаки, чтобы избежать дорожно-транспортных происшествий.

«ЧТОБЫ НЕ СЛУЧИЛОСЬ БЕДЫ»

Дидактическая игра

Цель: знакомить детей с правилами поведения на улице, на дороге; закреплять знания о дорожных знаках.

Детям предлагается макет улицы с различными видами знаков и светофором, игрушки для обыгрывания ситуаций (переход улицы, поездка на автомобиле, прогулка по городу, велосипедная прогулка).

«НАЙДИ СВОЙ ЗНАК»

Дидактическая игра

Цель: закреплять полученные знания детей о различных видах дорожных знаков.

Дети получают знаки (предупреждающие, информационные, указательные, запрещающие) и группируются по 4 — 6 человек в разных углах комнаты. В каждом воспитатель ставит на подставке геометрически фигуры (круг, квадрат, треугольник) По сигналу воспитателя «Знаки разбежались» Дети расходятся по площадке группками или в одиночку. По новому сигналу «Найди свой знак» дети бегут к фигуре соответствующей по форме знаку.

Вариант игры. Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет фигуры. По слову «Домой» дети открывают глаза, находят знак и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.

«ТРАМВАЙ»

Дидактическая игра

Цель: закреплять знания о сигналах светофора, правилах поведения в общественном транспорте.

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!». Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно заменить трамвай этими видами транспорта.

«ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»

Цель: закреплять полученные знания о Правилах дорожного движения.

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, поднося 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 убегали 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 или о землю.

«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»

Цель: закреплять знания детей о Правилах дорожного движения через «вождение автомобилей» по специально подготовленной площадке; развивать внимание и выдержку.

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 (соблюдая Правила дорожного движения, разметку, знаки), 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».

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

«Поезд»

Цель: закреплять знания детей о ПДД через поездку в «поезде» по специально подготовленной площадке; развивать внимание и выдержку.

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 1

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 2

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.

Рекомендуется 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.).

«ЛОШАДКИ»

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

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 проговаривание 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.

«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 оттуда.

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.

