

# Картотека подвижных игр по ПДД



Подготовила:  
старший воспитатель  
МБДОУ детского сада №15  
Полякова И.П.

Подвижные игры позволяют дать и закрепить знания дошкольников по правилам движения в занимательной форме, привить им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГАИ.

В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию. Игра приучает ребенка при взаимодействии со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.

## Цель:

создать условия для закрепления с детьми знаний о дорожных знаках, правилах поведения и действиях в различных опасных ситуациях на улицах в игровой форме.

## Игра-аттракцион «ВНИМАНИЕ, ПЕШЕХОД!»

Для проведения этой игры нужны карточки, покрашенные в три цвета 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 вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

## Подвижная игра «К СВОИМ ЗНАКАМ»

### Подготовка к игре:

Играющие делятся на группы по 5 человек, берутся за руки, образуя круги.

### Атрибуты:

- Большие обручи
- Набор дорожных знаков;
- Магнитофон.

### Правила игры:



В середину каждого обруча входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

### Подвижная игра «Заяц»



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

### Подвижная игра «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 делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив 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 – приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены – иди) игроки быстро подбегают к флажкам 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.

#### **Правила игры:**

Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.

запрещается отнимать флажки друг у друга.

За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.

Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

## Подвижная игра «ПЕРЕДАЙ ЖЕЗЛ» (малой подвижности)

### Подготовка к игре:

Играющие выстраиваются в круг.

### Атрибуты:

- Жезл регулировщика;
- Магнитофон.

### Правила игры:

Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак).

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

## Подвижная игра «СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»

### Подготовка к игре:

На площадке от старта до финиша расставляют ориентиры. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему.

### Атрибуты:

- Мешочек с шариками (мячиками) красного и зелёного цвета;
- Ориентиры.

### Правила игры:

В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного и зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.



## Подвижная игра «ЛИХИЕ ШОФЕРЫ»

На машинки ставят 2 стаканчика, наполненных водой /без воды; без стакана/. Впереди к машинкам привязывают длинные верёвки. Задача игроков, подкатить к себе машинки, не расплескав воду, не нарушая правил дорожного движения /воспитатель подаёт сигналы светофора/.



**Подвижная игра «КРАСНЫЙ – ЗЕЛЁНЫЙ»** Команды стоят в 2 колонны перед стартовой линией. Рядом с каждой командой - 5-10 предметов (кегли, мячики, кубики) зелёного цвета, а на расстоянии 5м столько же предметов красного цвета. Задача игроков каждой команды - как можно быстрее поменять красные предметы на зелёные и наоборот. Каждый раз игрок переносит только 1 предмет



#39719002

## «ЗАПРАВЬ МАШИНУ» эстафета

Играющие делятся на 2 команды.

На одном конце зала стоят 2 стула, на каждом находится стакан с подкрашенной водой. От этих стульев к другим цепочкой стоят игроки. Здесь находятся пустые стаканы и ложки по 1 на команду. Задача: За 2 минуты заполнить бак горючим, ложкой передавая воду по цепочке. По истечении времени выявляют, кто больше переправил горючего.

## Подвижная игра «НАЗОВИ АВТОМОБИЛЬ» (закрепление знаний моделей автомобилей)

На 1 ноге проскакать до финиша, бегом вернуться обратно, передать эстафету, назвав марку или модель легкового автомобиля. Следующий – то же задание. Названия не повторять.

## Подвижная игра «АВТОБУСЫ» (быстрая ходьба)

**Цель:** формировать умение ходить друг за другом небольшими группами. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в автобусе, учить действовать сообща.

**Подготовка к игре:** Дети делятся на «Автобусы» (команды), в каждом «автобусе» выбирается водитель.

**Атрибуты:**

- Цветные флажки на подставке (по одному на команду);
- Рули (по одному на команду).,
- Свистки (по одному на команду).

**Ход игры:** «Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки.

По команде «Марш!» первые игроки – водители (с рулями в руках) 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.

## Подвижная игра «ТАКСИ» (бег)

**Цель:** Учить детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в общественном транспорте.

**Атрибуты:**

- обручи большого диаметра (один обруч на двух игроков);
- Свисток.

**Подготовка к игре:** Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым.

**Ход игры:** Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время (по свистку) меняются ролями

### Подвижная игра «ПЕРЕЙДИ ДОРОГУ»

С помощью двух белых полосок (из веревки, бумаги и т.п.) выкладываем на земле узкую дорожку. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.



### Подвижная игра «СЛУШАЙ КОМАНДУ»

Дети двигаются согласно командам педагога: руль поворачивается; стекло автомобиля поднимается и опускается; щетки-дворники движутся вправо-влево и т. п.

### Подвижная игра «ВЫПОЛНИ ПОРУЧЕНИЕ»

**Цель:** закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

#### Ход 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 в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

## Подвижная игра «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

(игра малой подвижности)

1. Назовите лишнего участника дорожного движения:

- Грузовик
- Дом
- «Скорая помощь»
- Снегоуборочная машина

2. Назовите лишнее средство транспорта:

- Легковая машина
- Грузовая машина
- Автобус
- Детская коляска

3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному транспорту:

- Автобус
- Трамвай
- Грузовик
- Троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

- Красный
- Синий
- Желтый
- Зеленый

## Подвижная игра «ИГРА В МЯЧ»

(игра малой подвижности)

**Цель:** закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.

**Материал:** мяч.

**Ход игры:**

Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

**Воспитатель:** По дороге кто идет?

**Ребенок:** Пешеход.

**Воспитатель:** Кто машину ведет?

**Ребенок:** Водитель.

**Воспитатель:** Сколько «глаз» у светофора?

**Ребенок:** Три глаза.

**Воспитатель:** Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

**Ребенок:** Стой и жди.

**Воспитатель:** Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

**Ребенок:** Подожди.

**Воспитатель:** Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

**Ребенок:** Можете идти.

**Воспитатель:** Идут наши ножки по пешеходной...

**Ребенок:** Дорожке.

**Воспитатель:** Где мы автобус ждем?

**Ребенок:** На остановке.

**Воспитатель:** Где играем в прятки?

**Ребенок:** На детской площадке.



## Подвижная игра с мячом «АВТОМУЛЬТИ»

(игра малой подвижности)

**Цель:** учить соотносить сказочного персонажа с его транспортным средством передвижения, правильно его называть, развивать память, мышление, внимание.

**Материал:** мяч

**Ход игры:**

Детям становятся в круг, ведущий берет мяч и предлагает ответить на вопрос того, кому кинет мяч.

Вопросы о героях мультфильмов и сказок, которые использовали для передвижения транспортные средства.

НАПРИМЕР:

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? *(На печке)*
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? *(Велосипед)*
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? *(Вареньем)*
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? *(Велосипед)*
5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? *(В карету)*
6. На чём летал старик Хоттабыч? *(На ковре-самолёте)*
7. Личный транспорт Бабы-Яги? *(Ступа)*
8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? *(На поезде)*
9. Ехали медведи на велосипеде, А за ними кот Задом наперед, А за ним комарики... На чем летали комарики? *(На воздушном шарике.)*
10. На чём катался Кай? *(На санках)*
11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? *(На ядре)*
12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? *(В бочке)*

