

# Картотека игр по ПДД

# Подвижные игры:

## «Ловкий пешеход».

**Цель:** развивающая, обучающая игра.

**Оборудование:** светофор - фанерный ящик с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдвое больше диаметра мяча; резиновый или пластмассовый мячик.

### Ход игры

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти - значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный – не пересек, улицу - выбываешь из игры. Попал в желтый - получаешь право бросить мяч еще раз.

## «Знаки дорожного движения».

**Цель:** развитие у дошкольников соревновательного духа, проверка знаний правил дорожного движения.

**Оборудование:** два светофора, два комплекта дорожных знаков.

### Ход игры:

На сцене устанавливаются два светофора. Участники команд выстраиваются в колонну по одному. По команде ведущего учащиеся, которые стоят первыми, подбегают к столу, на котором в две стопки положены дорожные знаки (в стопках должны быть одни и те же знаки). Ведущий дает задание найти тот или иной знак. Дети отыскивают его, показывают, а затем кладут на место и бегут к своим. Если ребенок: показал правильно загаданный ведущим знак, на светофоре его команды загорается зеленый свет; если -неправильно - то красный. Жюри ставит за зеленый свет одно очко, за красный - ноль. Как только участник подбежал к своей команде, он ударяет по руке второго, игрока, и тот бежит к столу, где дается задание найти другой знак. Выигрывает та команда, которая быстрее закончит эстафету и у которой чаще будет загораться зеленый сигнал светофора.

## «Красное - зеленое».

**Цель:** развитие у дошкольников соревновательного духа, проверка знаний правил дорожного движения.

**Оборудование:** два флажка или, круги красного и зеленого цветов, два стула или табурета, два мяча.

### Ход игры:

Участники игры делятся на две группы. На расстоянии примерно 8 - 10 метров от них встает ведущий лицом, к участникам. Рядом с ведущим устанавливаются два препятствия из стульев или табуретов по одному для каждой команды. В руках ведущий держит красный и зеленый флажки или круги. Ведущий попеременно поднимает то красный, то зеленый флажки. Если он поднял зеленый, то участники должны, ведя мяч, оббежать препятствие, а затем передать мяч другому игроку, который выполняет то

же самое. Если, же ведущий поднимает красный флажок, движение прекращается, неважно, на каком этапе был участник. Побеждает та команда, участники которой верно выполняют все задания первыми, не допустив при этом ни одной ошибки.

### «Водители».

**Цель:** развитие внимательности и проверка знаний правил дорожного движения.

#### Ход игры

Ведущий предлагает следующие условия игры. Участники представляют себя водителями, которые движутся по шоссе. На пути они видят светофор. Красный свет хода нет. Желтый свет - предупреждение. Зеленый свет - путь открыт, можно продолжать движение.

**Ведущий:** «Когда я скажу «желтый свет», вы стоите спокойно, поднимаете вверх правую руку и произносите «ш-ш-ш». Если я говорю «зеленый свет», вы должны двигаться по прямой линии, держа в ру руках воображаемый руль. Если я скажу «красный свет», то вы должны остановиться, поднять обе руки вверх. Я буду вам подсказывать, что делать». Выигрывает тот игрок, который первым дойдет до ведущего, проигравшие выполняют какие-нибудь задания. Игра проводится с обманом: ведущий говорит одно, а выполняет совсем другое; Например, говорит «зеленый свет», а сам стоит, подняв обе руки вверх. То есть в этой игре выигрывает самый внимательный игрок.

### «Перейди улицу».

**Цель:** развитие у дошкольников соревновательного духа, проверка знаний правил дорожного движения.

**Оборудование:** два картонных кружка, один оклеен с одной стороны зеленой бумагой, с другой - красной, второй кружок оклеен с одной стороны красной бумагой, с другой - желтой.

#### Ход игры

Участники игры делятся на две команды. Проводятся две параллельные линии, одна от другой на расстоянии 7-10 шагов. Это улица.

Команды строятся друг против друга за чертой. Ведущий взмахивает зеленым кружком - участники делают один шаг вперед, красным - один шаг назад, желтым - остаются на месте. Если ведущий взмахивает кружком более чем один раз, это значит, что столько шагов должны сделать игроки,

Тот, кто ошибается, сразу выбывает из игры. Выигрывает тот, кто первым перейдет улицу без нарушений правил дорожного движения. Игру можно возобновить.

### «В гости к Айболиту».

**Цель:** закрепление правил дорожного движения; отработка езды на велосипеде.

**Оборудование:** маски зверей, жезл регулировщика, велосипеды

**Ход игры:** на полу (или асфальте) мелом обозначаются перекрестки, пешеходные переходы, выставляются один или два регулировщика. Желательно, чтобы дорога шла по кольцу и была подлиннее. Дети надевают разнообразные шапочки зверей. Доктор Айболит (воспитатель) занимает свое место в конце пути и ждет зверей на лечение.

Дети по двое начинают движение к доктору на велосипедах или, если их нет, пешком. Регулировщики отмечают, кто нарушил правила перехода, остановки. Когда все «звери» прибывают к Айболиту, начинается разбор нарушений. Регулировщики по очереди вызывают нарушителей. Доктор Айболит объявляет, что такой то, зверь попал под машину, которая придавила ему лапу или голову. Эти звери идут лечиться к Айболиту. Кто правильно проделал весь путь, получает от Айболита.

### «Светофор».

**Цель:** закрепление знаний о сигнала светофора.

**Оборудование:** круги жёлтого, красного, зелёного цветов.

#### Ход игры:

На полу или участке детского сада мелом обозначаются перекресток, переходы. В центре встает мальчик «светофор». С красными кругами на спине и груди и зелеными - на плечах. Два желтых круга он держит в руках. Дети начинают переходить улицу по пешеходным переходам, а «светофор» поворачивается к ним то боком, то спиной, соответственно разрешая или запрещая переход. Ребята должны знать, что означает жёлтый свет. Если «светофор» поднял вверх руки с желтыми кругами, значит, переходить еще нельзя, нужно лишь приготовиться, а кто не успел перейти улицу, должен задержаться на середине улицы и ждать зеленого сигнала. Эту же игру можно провести, заменив светофор регулировщиком.

### «Лабиринт».

**Цель:** закрепление знаний дорожных знаков, развивать умение двигаться в ограниченном пространстве.

**Оборудование:** карточки дорожных знаков, мягкие модули, санки или велосипеды по сезону.

#### Ход игры:

Эта игра проводится, когда дети уже знакомы с обозначениями отдельных знаков и указателей «Въезд запрещен», «Пешеходный переход», «Велосипедное движение запрещено» и др. Зимой снежными валами, расположенными на расстоянии 1 м друг от друга, строится лабиринт высотой 0,5-0,7 м. Летом лабиринт можно сделать из мягких выносных модулей, уменьшив высоту стен. В лабиринте устанавливаются знаки. Зимой на санках, летом на велосипедах, самокатах дети проезжают по лабиринту, точно соблюдая указания знаков. Тот, кто не нарушил правил, получает подарок.

### «Перекресток»

**Цель:** закрепление знаний о сигналах светофора.

**Оборудование:** изображение светофора, шнуры или канаты.

#### Ход игры:

На полу выкладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора. Дети под музыку подходят к перекрестку и действуют по сигналам педагога: при красном - останавливаются, при желтом - маршируют на месте, при зеленом - идут вправо, влево или вперед.

### «К своим знакам»:

**Цель:** закрепление знаний о дорожных знаках, развитие смекалки и ловкости.

**Оборудование:** изображение дорожных знаков

#### Ход игры:

На площадке произвольно стоят шесть человек (помощников), у каждого в руках по дорожному знаку: «Дети», «Пешеходный переход», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дорожные работы», «Дикие животные», «Подземный переход». Дети делятся на группы, берутся за руки, образуя круг. В середину каждого круга входят помощники, показывают дорожный знак, объясняют его значение. Затем ведущий (воспитатель) подходит к каждому кругу и приглашает играющих за собой. Дети идут за ведущим и повторяют все его движения. Пока дети идут за ведущим, помощники опускают свои знаки и перемещаются по площадке, т. е. меняют свои места. По сигналу ведущего (свисток) все играющие должны быстро найти свой знак и встать в свой круг и взявшись за руки, помощники в середине круга держат знаки над головой. Побеждают те, которые нашли свой знак первыми. Игра проводится 2-3 раза. Ведущий, приглашая ребят за собой, старается отвлечь внимание игроков от помощников, показывая им различные движения (ходьба на пятках, прыжки, повороты вокруг себя, ходьба на корточках и др.).

### «Самый быстрый»:

**Цель:** закрепления знаний о сигналах светофора, развитие смекалки и ловкости, быстроты реакции.

**Оборудование:** мелки.

#### Ход игры:

Каждый чертит себе кружок (зеленым, желтым, красным мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде «Раз, два, три - беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три - в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

### «Светофор и скорость»:

**Цель:** закрепление знания о строении светофора, развитие смекалки и ловкости, быстроты реакции.

**Оборудование:** макеты светофоров.

#### Ход игры:

Два стола, два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д.. Команда, закончившая задание первой, побеждает.

### «К своим флажкам»:

**Цель:** развитие внимания, памяти и быстроты реакции.

**Оборудование:** флажки красного, жёлтого и зелёного цветов

#### Ход игры:

играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу воспитателя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде воспитателя «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

### «Нарисуем дорогу»:

**Цель:** развитие ловкости, упражнение в прыжках в длину.

#### Ход игры:

рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

### «Бегущий светофор»:

**Цель:** закрепление знание о строении светофора, развитие смекалки и ловкости, быстроты реакции и выдержки

**Оборудование:** флажки красного, жёлтого и зелёного цветов.

Дети следуют в рассыпную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднять зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный - все должны замереть на месте и не двигаться 15-20 секунд. Кто ошибся - выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

### «Умелый пешеход»:

**Цель:** развитие ловкости.

**Оборудование:** шнуры или канаты.

#### Ход игры:

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке. Или из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

### «Мяч в корзину»:

**Цель:** развитие ловкости, обрабатывания метания в даль

**Оборудование:**

#### Ход игры:

В 2-3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По команде ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый - в желтую, зеленый - в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т. д.

# Дидактические игры

## «Автомобиль».

**Цель:** закрепление представлений детей о внешнем виде автомобиля.

**Оборудование:** разобранная модель автомобиля (пазлы).

### Ход игры

Дети по команде воспитателя начинают собирать модель. Выигрывает ребенок или команда, первой собравшая автомобиль.

## «Викторина».

**Цель:** закрепление знаний детей о Правилах дорожного движения.

### Ход игры:

Дети отвечают на вопросы воспитателя «Да» или «Нет».

1. Быстрая в городе очень езда. Правила знаешь движенья?
2. Вот на светофоре горит красный свет. Можно пройти через улицу?
3. Ну а зеленый горит - вот тогда можно идти через улицу?
4. Сел в трамвай, но не взял билет. Так поступать полагается?
5. Старушке в преклонные очень года ты место в трамвае уступишь?

## Угадай-ка.

**Цель:** ознакомление с дорожными знаками.

**Оборудование:** комплекты табличек с дорожными знаками для каждого ребенка и воспитателя.

### Ход игры:

играющие встают в ряд. Перед каждым несколько табличек с дорожными знаками (перевернутых рисунками вниз). Такой же комплект знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет такой же знак у себя, а потом правильно назовет его значение.

То, что дети знают даже,

Подтвердим для ясности:

Светофор стоит на страже

Нашей безопасности.

## «Наша улица».

**Цель:** расширение знаний о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепление представлений детей о светофоре; расширение знаний о дорожных знаках (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

**Оборудование:** макет улицы с домами, перекрестками, автомобилями (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители, светофор (игрушка), дорожные знаки, деревья (макеты). Игра проводится на макете.

### Ход игры

**Первый вариант (для пешеходов).** С помощью кукол дети разыгрывают различные до-

рожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят улицу, на желтый - останавливаются, ждут, на красный - продолжают стоять. Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

**Второй вариант (для водителей).** Ведущий показывает дорожные знаки: предупреждающие - «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход»; запрещающие - «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена»; предписывающие - «Движение прямо», «Движение направо»; указательные - «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход». Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации. За правильный ответ ребенок получает фишку. По количеству фишек засчитываются набранные очки или определяется победитель.

### **Игра «Угадай - ка!»**

**Цель:** развитие логического восприятия, обучение азам дорожных правил.

**Оборудование:** несколько комплектов табличек с дорожными знаками.

#### **Ход игры:**

играющие садятся в ряд. Перед каждым играющим лежат таблички с дорожными знаками, причем они перевернуты рисунком вниз. Такой же комплект знаков находится у ведущего. Ведущий открывает любой из знаков. По команде участники игры должны найти такой же знак среди своих знаков. Выигрывает тот, кто быстрее найдет знак, а затем правильно назовет его и объяснит его значение.

### **Узнай и нарисуй.**

**Цель:** развитие логического мышления.

**Оборудование:** листки бумаги с изображением знаков (по количеству участников).

#### **Ход игры:**

воспитатель раздает детям листки, на которых изображены контуры дорожных знаков. Задача дошкольников - дорисовать их и раскрасить.

### **«Светофор».**

**Цели:** закрепление представления детей о светофоре, о его сигналах, представления детей о свете.

**Оборудование:** цветные картонные кружки (желтые, зеленые, красные) на каждого ребенка, макет светофора.

#### **Ход игры:**

ведущий раздает детям кружки желтого, зеленого, красного цветов; последовательно переключает огни на макете светофора, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал; выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

## Лабиринт.

Цель: развитие внимания, навыков практического применения знаний ПДД.

Оборудование: нарисованный лабиринт.

Ход игры:

в этом лабиринте легко запутаться, но нужно обязательно найти безопасную дорогу в школу, соблюдая сигналы светофора (З - зеленый, Ж - желтый, К - красный). Кто первым отыщет правильный путь, тот выиграл.

## «Логические дорожки».

Цель: развитие наглядно-образного мышления на основе задач на использование условно-схематических изображений для ориентировки в пространстве; закрепление знания правил дорожного движения; развитие познавательного мышления.

Оборудование: игровое поле, на котором изображена «карта» с разветвленными дорожками и домиками на концах. На отдельных карточках - письма, в которых условно указан путь к одному из домиков (число карточек соответствует числу играющих).

Ход игры:

перед ребенком находится дорожка, по которой нужно пройти к домику и отметить его; чтобы правильно пройти к домику, необходимо смотреть на письмо; примерное содержание письма: «Иди по травке к светофору, мимо елочки к вишенке, далее мимо знака "Пешеходный переход" к домику». Взрослый смотрит, как решил задачу ребенок, если необходимо - объясняет и исправляет ошибки. Во время игры ребенок называет дорожные знаки, встречающиеся ему по пути, тем самым закрепляя их названия.

## «Угадай, какой знаю».

Цель: диагностировать у детей умение различать дорожные знаки; закреплять знания детей о Правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Оборудование: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры:

Первый вариант: воспитатель приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики; ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

Второй вариант: ведущий называет знак, дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

Третий вариант: играющим раздают кубики, дети внимательно изучают их, затем каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают по описанию, что это за знак.

## «Моделируемые знаки»

Цель: закрепление знаний детей о знаках дорожного движения, развитие зрительной памяти, внимания.

Оборудование: элементы знаков: круги (красный, синий), треугольники (красные),

прямоугольники (синие), силуэт чело-века, силуэт детей, велосипед и т. д.

### Ход игры:

перед ребенком лежит набор элементов знаков, воспитатель предлагает ребенку собрать знак, например,: «Из предлагаемых элементов собери запрещающий (или предупреждающий, указательный) знак. Составь знак "Пешеходный переход". Что он обозначает? Собери знак, который обозначает "Дальше ехать нельзя"».

### «Улица города».

**Цель:** уточнение и закрепление знаний о правилах поведения на улице, о Правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

**Оборудование:** макет улицы, деревья (макет), автомобили (игрушки), куклы-пешеходы, светофоры, дорожные знаки.

### Ход игры:

ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов, свои ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

1. Какие дома на нашей улице?
2. Какое движение на нашей улице – одностороннее

### Лето «Учись быть пешеходом».

**Цель:** продолжение ознакомления детей с правилами безопасного поведения на улице, закрепление знаний о дорожных знаках необходимых для пешеходов.

**Оборудование:** карточки большие, с различными ситуациями на дорогах (по правилам поведения детей на дороге, на улице и в транспорте). По шесть ситуаций на каждой карточке, маленькие карточки с дорожными знаками и правилами дорожного движения на обратной стороне и карточки белые, перечеркнутые по диагоналям.

### Ход игры:

в игре принимают участие не более шести детей, воспитатель раздает детям большие карточки (одну карточку одному ребенку); показывает карточку с дорожным знаком и читает правило поведения на дороге или в транспорте; ребенок рассматривает свою карточку, находит соответствующую ситуацию и кладет на нее маленькую карточку с дорожным знаком или белую карточку (если ситуация показывает на неправильное поведение ребенка на дороге или в транспорте). Выигрывает тот, кто первым закроет все шесть ситуаций на своей карточке.

### «Слушай и запоминай»

**Цель:** развитие внимания, памяти у детей, закрепление знаний ПДД.

**Оборудование:** жезл регулировщика.

### Ход игры

ведущий передает кому-либо из участников игры жезл регулировщика; игрок при этом должен назвать, любое правило дорожного движения - например, нельзя пере ходить улицу на красный свет и т. д.

Затем ведущий передает жезл следующему участнику, и тот, в свою очередь, называет правило. Важно в этой игре не повториться, не назвать ранее прозвучавшее правило. Тот, кто повторяется, выбывает из игры. Играют до тех пор, пока не останется один победитель, то есть тот, кто знает больше всех правил и ни разу не повторился. Вместо правил можно называть дорожные знаки.

### **«Поставь дорожный знак»**

**Цель:** формировать у детей умение, различать следующие дорожные знаки:

«Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания автомобилей» (указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса), развитие внимания, навыков ориентировки в пространстве.

**Оборудование:** дорожные знаки, перечисленные выше, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестков.

### **Ход игры**

детям предлагается рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено; расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе – «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход». Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

### **«Теремок»**

**Цели:** развивать умение различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов и водителей); закрепление знаний детей о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Опасный поворот»; запрещающих знаках: «Въезд запрещен» (велосипедисту, водителю), «Движение на велосипедах запрещено», «Проход закрыт»; предписывающих знаках: «Обязательное направление движения», «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Велосипедная дорожка»; указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход»; знаках сервиса: «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей»; развитие внимания, навыков осознанного использования знания Правил дорожного движения в повседневной жизни.

**Оборудование:** картонные круги с изображением дорожных знаков, бумажный кон - верт с вырезанным в нем окошком, палочка.

### **Ход игры**

Ведущий вставляет в конверт круг, на котором нарисовано несколько знаков, таким образом, чтобы был виден лишь один знак, и закрепляет его с помощью палочки. Затем он поворачивает круг так, чтобы в окошке появлялись разные знаки. Дети называют

знаки и объясняют их значение.

### **«Найди пешеходов - нарушителей»**

**Цель:** развитие у дошкольников соревновательного духа, проверка знаний правил дорожного движения, развитие логического и образного мышления.

**Оборудование:** карточки-картинки с 10 нарушениями правил дорожного движения.

#### **Ход игры**

**1-й вариант** участники игры получают карточки-картинки; каждый игрок должен за определенное количество времени найти 10 нарушений на своей карточке и объяснить их. Чем больше нарушений будет найдено, тем больше очков. Выигрывает тот, кто найдет все или большее число нарушений. Затем карточки можно положить картинками вниз, перемешать и снова раздать участникам.

**2-й вариант:** участники делятся на команды, командам раздаются одинаковые карточки, за определенное количество времени команды должны найти все нарушения правил дорожного движения и объяснить их. Выигрывает та команда, которая отыщет все или большее число нарушений. Право первого ответа определяется жребием.