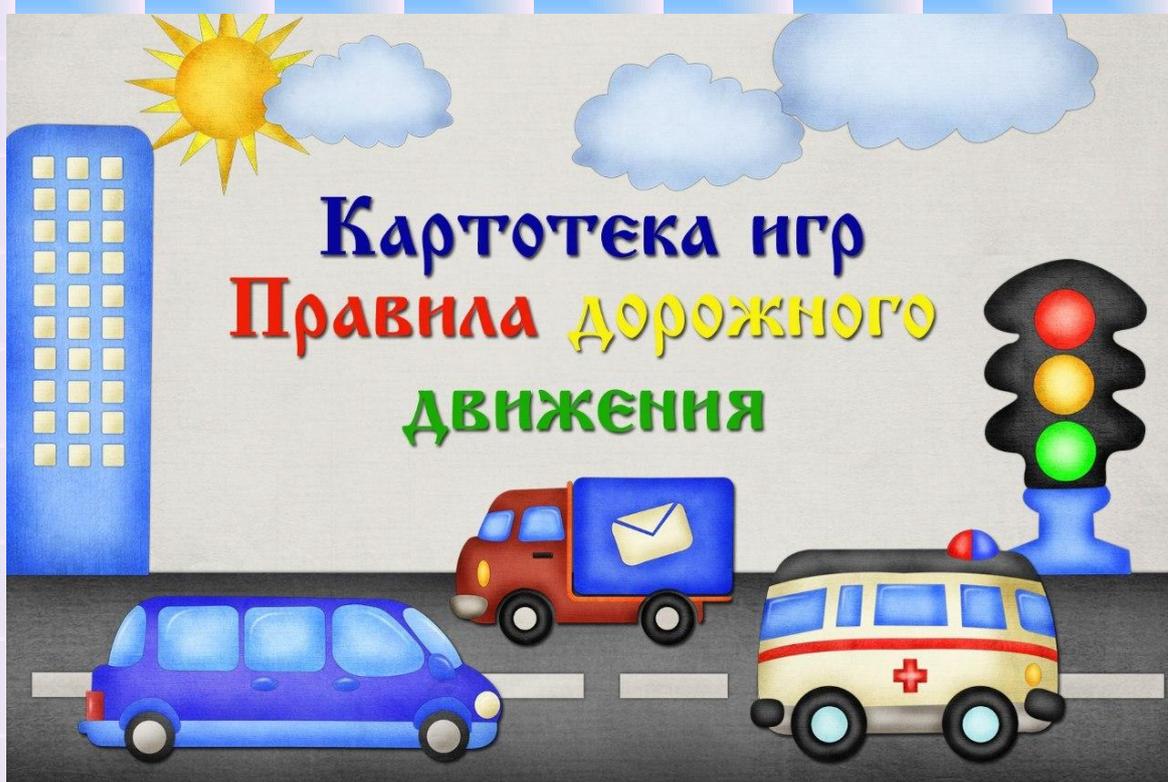


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЗЫКОВСКИЙ ДЕТСКИЙ САД»

КАРТотеКА

ПОДВИЖНЫХ ИГР ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ
ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА



ВОСПИТАТЕЛЬ: ЦЫРЯПКИНА Н.А..

С.ЗЫКОВО, 2019

1. Подвижная игра «Повороты» (малой подвижности)

Подготовка к игре:

Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

Атрибуты:

Дорожные знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево»; Рули.

Правила игры: Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.

2. Подвижная игра «Стоп - Идите»

Подготовка к игре:

Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую.

Атрибуты:

Светофор.

Правила игры:

Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

3. Подвижная игра «Глазомер»

Подготовка к игре:

В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд.

Атрибуты:

Набор дорожных знаков.

Правила игры:

Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем уча-

стник идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знак на поле представляется по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

4. 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.

5. Подвижная игра «Сигналы светофора»

Подготовка к игре:

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

Атрибуты:

Мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета;

Стойки.

Правила игры:

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

6. Подвижная игра «Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, пока-

жем» (малой подвижности)

Подготовка к игре:

Играющие делятся на команды.

Правила игры:

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное.

Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

7. Подвижная игра «Цветные автомобили»

Цель:

Упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

Подготовка к игре:

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.

Атрибуты:

Цветные рули;

Сигналы (картонные кружки, которые соответствуют цвету рулей.)

Ход игры:

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».

8. Подвижная игра «Светофор» (малой подвижности)

Цель: закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

Атрибуты:

Цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный) ;

Макет светофора.

Ход игры:

Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о значении цвета.

9. 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.

10. 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.

11. Подвижная игра «Автоинспектор и водители» (малой подвижности)

Цель: активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения.

Атрибуты:

стул на каждого игрока;

ножницы;

дорожные знаки;

водительские удостоверения (прямоугольники из картона) .

Подготовка к игре: На площадке для игры проводят мелом 4—5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них.

Ход игры: В игре участвуют 5—6 человек.

У водителей имеются водительские удостоверения. С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получив-

ший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор — водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

12. Подвижная игра–аттракцион «Внимание, пешеход!» (малой подвижности)

Цель: закреплять знания детей о сигналах светофора. Активизировать процессы мышления и внимания.

Атрибуты:

три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора.

Подготовка к игре: Дети выстраиваются в шеренгу.

Ход игры: Регулировщик — воспитатель — 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. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т. п.

13. Подвижная игра «Красный, желтый, зелёный» (малой подвижности)

Цель:

Упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать внимание, закреплять правила дорожного движения.

Подготовка к игре:

Дети сидят на стульчиках (скамейке) .

Атрибуты:

Флажки красного, жёлтого, зелёного цветов.

Ход игры:

Ведущий поднимает флажок определенного цвета. Если поднят зелёный — дети топают, если жёлтый — хлопают в ладоши, если красный — сидят без движения. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры — сладкий приз.

