

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Ойский детский сад общеразвивающего вида с приоритетным
осуществлением деятельности по познавательно-речевому направлению
развития детей»

Картотека подвижных игр по ПДД



«К своим знакам»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве. **Материал:** дорожные знаки. **Ход игры:** Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга 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.

«Сигналы светофора»

Цель: развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество. **Материал:** мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки. **Ход игры:** 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. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (*мячиками*) красного, желтого, зеленого цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

«Где мы были, мы не скажем, на чем ехали покажем»

Цель: закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков, развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество. **Ход игры:** Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (*троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолет*). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

«Зебра»

Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве. **Материал:** полоски белой бумаги (*картона*). **Ход игры:** Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белой бумаги (*картона*). По сигналу – первый участник кладет полосу, встает на нее и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладет свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

«Глазомер»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет, развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество. **Материал:** дорожные знаки. **Ход игры:** В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идет до этого знака. Если участник ошибся и не дошел до знака или перешел его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

«Грузовики»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде. **Материал:** рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки. **Ход игры:** Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

«Трамвай»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде. **Материал:** потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке. **Ход игры:** Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

«Добеги до знака»

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память, сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве. **Материал:** дорожные знаки. **Ход игры:** По сигналу воспитателя ребенок бежит к дорожному знаку, который называет воспитатель. Если ребенок ошибается в выборе знака, то он возвращается в конец колонны.

«Светофор»

Цель: учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие, мышление, сообразительность. **Материал:** круги красного, желтого, зеленого цвета. **Ход игры:** Воспитатель показывает кружок, а дети выполняют действия: - красный – молчат; - желтый – хлопают в ладоши; - зеленый – топают ногами. – на красный цвет – делают шаг назад, – на желтый – приседают, – на зеленый – маршируют на месте.

«Цветные автомобили»

Цель: закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый, упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве. **Материал:** рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета. **Ход игры:** 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. 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.

«Стоп - Идите»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное внимание. **Материал:** макет светофора. **Ход игры:** Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую. 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.

«Ловкий пешеход»

Цель: развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу. **Материал:** светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдове больше 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 – выбываешь из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.

«Птицы и автомобиль»

Цель: развивать ловкость, скорость, ориентировку в пространстве, внимание. **Материал:** руль или игрушечный автомобиль. **Ход игры:** Дети – птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями). **Воспитатель говорит:** Прилетели птички, Птички – невелички, Все летали, все летали, дети бегают, плавно взмахивая руками Крыльями махали. Так они летали, Крыльями махали. На дорожку прилетали присаживаются,

постукивают пальцами по коленям Зернышки клевали. Воспитатель берет в руки руль или игрушечный автомобиль и говорит: Автомобиль по улице бежит, Пыхтит, спешит, в рожок трубит. Тра-та-та, берегись, берегись, Тра-та-та, берегись, посторонись! Дети – птички бегут от автомобиля.