

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ И ПОДВИЖНЫХ ИГР  
ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**



## «Да, нет»

**Цель:** закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

**Ход игры:** Воспитатель задает вопросы, дети хором отвечают “да” или “нет”.

### I вариант:

Быстрая в горе езда?- Да.

Правила знаешь движения?- Да.

Вот в светофоре горит красный свет

Можно идти через улицу?- Нет.

Ну, а зелёный горит, вот тогда

Можно идти через улицу?- Да.

Сел в трамвай, но не взял билет.

Так поступать полагается?- Нет.

Старушка, преклонные очень года,

Ты место в трамвае уступишь ей?- Да.

Лентяю ты подсказал ответ,

Что ж, ты помог ему этим?- Нет.

Молодцы, ребята, запомним,

Что “нет”, а что “да”,

И делать, как нужно, старайтесь всегда!

### II вариант:

Светофор знаком всем детям?

Знают все его на свете?

Он дежурит у дороги?

У него есть руки, ноги?

Есть фонарики – три глаза?!

Он включает все их сразу?

Вот включил он красный свет

Это значит, хода нет?

На какой идти нам надо?

Синий - может быть преградой?

А на жёлтый мы пойдём?

На зелёный - запоём?

Ну, наверное, тогда

На зелёный встанем, да?

Пробежать на красный можно?

Ну, а если осторожно?

А гуськом пройти тогда,

То, конечно, можно? Да!

Верю я глазам, ушам

Светофор знаком всем вам!

И, конечно, очень рад

Я за грамотных ребят!

### «Автомульты»

**Цель:** учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства, правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

**Ход игры:** Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства.

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. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (в бочке)
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)

### «Это я, это я, это все мои друзья!»

**Цель:** закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

**Ход игры:** Воспитатель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!», а если не согласны – молчат.

- Кто из вас, когда спешит,  
Перед транспортом бежит?  
Кто из вас идёт вперёд  
Только там, где переход? (это я, это я, это все мои друзья)  
Знает кто, что красный свет  
Это значит - хода нет? (это я, это я, это все мои друзья)  
Кто летит вперёд так скоро,  
Что не видит светофора?  
Знает кто, что свет зелёный  
Это значит - путь открыт? (это я, это я, это все мои друзья)  
Кто, скажите, из трамвая  
На дорогу выбегает?  
Кто из вас, идя домой,  
Держит путь по мостовой? (это я, это я, это все мои друзья)  
Кто из вас в трамвае тесном  
Уступает взрослым место? (это я, это я, это все мои друзья).

### «Автошкола»

**Цель:** Научить ориентироваться в пространстве. Проверить и закрепить знания ПДД на улицах и дорогах.

**Задачи:** Закреплять известные ПДД, расширить кругозор детей. Развивать навыки применения ПДД у детей. Воспитывать у детей культуру поведения на улицах и дорогах.

**Ход игры:** Часть детей – пешеходы, другие – водители (у них в руках рули, на груди – эмблемы с изображением машин); один ребёнок – инспектор ДПС (регулировщик), у него в руках жезл. Регулировщик стоит боком к пешеходам, пешеходы идут, а машина в это время стоит. Регулировщик поворачивается боком к машинам, они едут, пешеходы стоят. Регулировщик поднимает руку вверх – и машины, и пешеходы приготовились.

### «Весёлый жезл»

**Задачи:** обобщить представление о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

**Правила:** слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовёт больше правил для пешеходов. Давать ответ можно, только получив жезл.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила.

*Воспитатель:* Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится.

Жезл переходит поочередно из одной команды в другую. Дети называют правила.

*Дети:* Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.

Аналогично проводится игра «Слушай — запоминай», только дети перечисляют правила для пассажиров

### «Вопросы и ответы»

**Цель:** закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь.

**Материал:** фишки.

**Ход игры:** Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар)
2. Где можно гулять детям? (во дворе)
3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)
4. Где люди ждут транспорт? (на остановке)
5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)
6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зелёный)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зелёный)

8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)
9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель)
10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса)
11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)
12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)
13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)
14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, специальный)

### **«Говорящие дорожные знаки»**

**Цель:** Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

**Материал:** Каждое игровое поле – рисунок разветвлённой системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

**Ход игры:** Перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

### **«Законы улиц и дорог»**

**Задачи:** совершенствовать знания о правилах поведения на улицах и дорогах; развивать внимание, умение решать проблемные ситуации, читать дорожные знаки, самостоятельно ориентироваться на улице; воспитывать интерес к выполнению правил дорожного движения.

**Правила:** участвуя в разыгрывании дорожных ситуаций, не нарушать ПДД. Задания нужно выполнять до конца.

**Материалы:** игровое поле, фигурки пешеходов и транспорта, дорожные знаки.

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

1. Знакомство с планом города, его постройками и обитателями. Можно дать названия городу, реке, улицам и т. д.

2. Необходимо помочь жителям города выбрать безопасный маршрут и добраться до нужного места: профессору — в магазин «Оптика», чтобы купить новые очки, в киоск — за свежей газетой, на почту — отправить телеграмму, в часовую мастерскую. Домохозяйке — за покупками в продуктовый магазин, отправить посылку, встретить внучку из школы. Человеку — до железнодорожного вокзала, на футбольный матч, в гостиницу, ресторан. Школьнице — до школы, в библиотеку, цирк.

3. Можно ввести в игру дорожные знаки, светофоры, регулировщика, транспорт: скорую помощь, пожарную машину, полицию, такси, автобус, грузовик «Продукты». Дать задание решить различные проблемные ситуации, соблюдая при этом ПДД. Например, грузовику «Продукты» загрузиться на хлебозаводе и развести свежий хлеб в детский сад, школу, ресторан, хлебный магазин.

4. Воспитатель проводит игру в виде дорожной викторины, задавая детям вопросы.

Где можно в городе кататься на роликах?

Покажите самые опасные места в городе.

Что изменится на дороге с приходом зимы?

Что такое дорожная разметка и для чего она нужна?

При этом воспитатель моделирует ситуацию — ночью сильный ураган сорвал все знаки в городе, утром на дорогах начались беспорядки — и даёт задание её исправить.

### «Игра в слова»

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода, зеленый свет, стоит дома.

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет, кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в детский сад, тротуар, магазин, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский сад.

### «Игра в мяч»

**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.

### «Красный и зеленый»

**Цель:** Учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

**Материалы к игре:** Два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

**Ход игры:** Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит:  
- Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться.

### «Как проехать?»

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

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

**Ход игры:** Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

### «Кто больше назовет дорожных знаков?»

**Цель:** упражнять детей в узнавании и правильном назывании дорожных знаков, развивать внимание, мышление, память, речь.

**Материал:** дорожные знаки.

**Ход игры:** ведущий показывает знаки, дети отвечают, соблюдая очередность.

### «Мы - пассажиры»

**Цели:** Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

**Материал:** Картинки с дорожными ситуациями.

**Ход игры:** Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

### «На островке»

**Цель:** закреплять знания детей о том, как следует обходить разные виды транспорта; знакомить с наиболее типичными дорожно – транспортными ситуациями и соответствующими правилами поведения пешеходов.

**Материал:** картинки, изображающие различные ситуации с участием пешеходов, дорожные знаки, светофор.

**Ход игры:** Дети должны рассмотреть и объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, пассажиров, водителей; объяснить необходимость установки нужного дорожного знака.

### «Найди безопасный путь»

**Подготовка к игре:** В зависимости от возраста детей воспитатель рассказывает или спрашивает детей:

- Везде ли можно переходить улицу?

- Какие знаки указывают на то, что в этом месте разрешено переходить улицу?

- Куда и зачем надо смотреть в начале перехода улицы?
- Куда и зачем надо смотреть в середине улицы, по которой машины едут в две стороны?
- Как выглядит и о чем предупреждает знак пешеходного перехода?
- Для чего на дороге нарисовали «зебру»?

**Цель:** закрепить правила дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, расширять словарный запас.

**Материал:** макет улицы (дорожной части), дорожные знаки, светофор, транспорт (машины легковые, грузовые).

**Ход игры:** дети разыгрывают различные ситуации на макете.

#### **«Найди нужный знак»**

**Цели:** Закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

**Материал:** Картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

**Ход игры:**

Ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

#### **«Научим Незнайку ПДД»**

**Задачи:** закрепить полученные ранее знания о правилах дорожного движения; систематизировать знания по безопасному поведению на дорогах; воспитывать дисциплинированность, уважение к ПДД. Развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга.

**Правила:** чётко объяснять правила дорожного движения, не повторяясь и не перебивая друг друга.

Воспитатель рассказывает детям о Незнайке — мальчике, который не знает, как вести себя на улице, и постоянно попадает в различные неприятные ситуации.

*Воспитатель:* Скоро Незнайка идёт в школу в 1 класс и если он не выучит правила дорожного движения, то будет каждый день попадать в нелепые истории, опаздывать на уроки или даже может попасть в больницу. Что же делать?

Дети предлагают помочь Незнайке выучить правила безопасности на дороге.

*Незнайка:* Я вышел из дома сегодня и решил поиграть в футбол, но во дворе никого не было, и я пошёл на улицу, кинул мяч, а он укатился на дорогу. Меня начали ругать прохожие, но я ведь ничего такого не сделал...

Вместе с детьми Незнайка разбирает дорожную ситуацию. Дети объясняют Незнайке правила безопасности.

*Незнайка:* Потом я хотел перейти улицу, но завизжали тормоза машин и водители начали на меня кричать. Почему они кричали — не знаю...

Дети объясняют, как нужно правильно переходить улицу.

*Незнайка:* А когда я сел в автобус, меня вообще наказали и посадили рядом с кондуктором. За что — я не знаю. Я ведь ничего не делал, только встал на сиденье и высунул голову в окно, чтобы посмотреть на машины.

Дети объясняют Незнайке правила поведения в общественном транспорте. Воспитатель приводит ещё несколько ситуаций, которые дети помогают решить.

В конце игры Незнайка благодарит ребят за помощь и обещает не нарушать больше ПДД.

Воспитатель провожает Незнайку со словами: «Если у тебя возникнут проблемы, то заходи, ребята тебе помогут».

### **«Наш друг постовой»**

**Цель:** закрепить представления о профессии регулировщика, его функциях; обозначения жестов (какой жест какому сигналу светофора соответствует), развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам.

**Материал:** фуражка, жезл регулировщика.

Посмотрите: постовой

Встал на нашей мостовой

Быстро руку протянул,

Ловко палочкой взмахнул.

Вы видали? Вы видали?

Все машины сразу встали.

Дружно встали в три ряда

И не едут никуда.

Не волнуется народ,

Через улицу идет.

И стоит на мостовой,

Как волшебник постовой.

Все машины одному

Подчиняются ему.

(Я.Пишумов)

**Ход игры:** Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей. По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются. Вначале роль постового берет на себя воспитатель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди.

### **«О чем сигналил регулировщик»**

**Цели:** Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

**Материал:** Три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

**Ход игры:** Ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

### **«Отремонтируй светофор»**

**Цель:** закреплять знания детей о сигналах светофора.

**Материал:** шаблон светофора, круги красного, желтого, зеленого цвета.

**Ход игры:** Воспитатель объясняет детям, что светофор сломался, необходимо отремонтировать светофор (правильно собрать по цвету). Дети накладывают круги на готовый шаблон светофора.

### **«Передай жезл»**

**Цель:** закрепить представления детей о дорожных знаках, ПДД, упражнять в

правильном назывании дорожных знаков, формулировке ПДД, развивать логическое мышление, внимание, сообразительность, активизировать речь.

**Материал:** жезл регулировщика.

**Ход игры:** Играющие выстраиваются в круг. 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.

### «По дороге»

**Цели:** Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

**Материал:** Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

**Ход игры:** Перед поездкой договориться с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: полиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

### «Повороты»

**Цель:** развивать координацию движений рук (вправо, влево), зрительное внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках воспитателя.

**Материал:** знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.

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

**Ход 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.

### «Подумай – отгадай»

**Цель:** уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость.

**Материал:** фишки.

**Ход игры:** Воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

Вопросы:

- Сколько колес у легкового автомобиля? (четыре)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (один)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (водитель)

- Как называется место пересечения двух дорог? (перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (для движения транспорта)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (авария или ДТП)
- Сколько сигналов у светофора? (три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (на зебру)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? (скорая помощь, пожарная и полицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (во дворе, на детской площадке).

### «Путаница»

**Цель:** закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

**Материал:** строительный материал (кубики, кирпичики, призмы и др.), дорожные знаки, волшебные шапочки.

**Подготовка к игре:** Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые «духи» решили навести в городе беспорядок и просит помочь исправить положение.

**Ход игры:** Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

### «Разрезные знаки»

**Цели:** Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

**Материал:** Разрезные знаки; образцы знаков.

**Ход игры:** Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

### «Собери дорожные ситуации»

**Задачи:** упражнять в конструировании, умении из отдельных элементов составлять целое изображение; закрепить представление о правилах безопасного поведения на дорогах; развивать восприятие, мышление; воспитывать самостоятельность, умение довести начатое дело до конца.

**Правила:** как можно быстрее правильно собрать из частей целую картинку, полнее рассказать по ней дорожную ситуацию.

**Материалы:** два (или более) набора кубиков с наклеенными картинками, отражающими дорожные ситуации. Количество рисунков соответствует количеству сторон кубика.

Воспитатель напоминает детям, какие дорожные ситуации они рассматривали.

**Воспитатель:** Мы с вами разрезали картинки с дорожными ситуациями на части и наклеили на кубики. А сейчас нужно сложить эти ситуации из частей в целую картинку и рассказать как можно полнее о ней — что там изображено, кто поступает правильно, а кто нет и почему?

Дети поочерёдно собирают дорожные ситуации из кубиков и рассказывают о них. Выигрывает тот, кто быстрее сложил картинку и полнее рассказал о ней. С детьми можно изготовить аналогичные кубики для дидактической игры «Собери дорожные знаки» (автомобили и т. д.).

#### «Собери знак»

**Цель:** закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах.

**Материал:** в конвертах лежат пазлы – дорожные знаки, фишки.

**Ход игры:** Воспитатель рассаживает детей по экипажам и по общей команде дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель даёт экипажу фишку.

#### «Угадай транспорт»

**Задачи:** закреплять представления детей о транспорте, умению описанию (загадке) узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

**Правила:** называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нём. Выигрывает тот, кто больше даст правильных ответов, т. е. получивший больше картинок с транспортом. Дети сидят полукругом.

*Воспитатель:* Мы с вами беседовали о транспорте, наблюдали за его движением по дороге, а сегодня поиграем в игру, которая называется «Угадай транспорт». Послушайте правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны подумать и правильно их отгадать. Кто первым правильно отгадает, о каком транспорте идёт речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

Дом — чудесный бегунок  
На своей восьмёрке ног.  
Бегает аллейкой  
По стальным двум змейкам.

(трамвай)

Что за чудо светлый дом?

Пассажиров много в нём.

Носит обувь из резины

И питается бензином.

(автобус)

Что такое — отгадай:

Ни автобус, ни трамвай.

Не нуждается в бензине,

Хотя колёса на резине.

(троллейбус)

Их видно повсюду, их видно из окон,

По улице движутся быстрым потоком.

Они перевозят различные грузы —

Кирпич и железо, зерно и арбузы.

(грузовики)

Этот конь не ест овса,

Вместо ног — два колеса.

Сядь верхом и мчись на нём!

Только лучше правь рулём!

(велосипед)

Длинной шеей поверчу,

Груз тяжёлый подхвачу.

Где прикажут — положу,

Человеку я служу!

(подъёмный кран)

К нам во двор забрался «крот»,

Роет землю у ворот.

Сотни рук он заменяет,

Без лопаты он копает.

(экскаватор)

Вот уют так уют!

Ах, какой огромный!

Он прошёл — дорога вдруг

Стала гладкой, ровной!

(каток)

Мчится огненной стрелой,

Мчится вдаль машина.

И зальёт пожар любой

Смелая дружина.

(пожарная машина)

Полотно, а не дорожка,

Конь не конь — сороконожка.

По дорожке той ползёт,

Весь обоз один везёт.

(поезд)

Овсом не кормят,

Кнутом не гонят,

А как пашет —

Пять плугов тащит.

(трактор)

Эта сильная машина

Едет на огромных шинах.

Сразу полгоры убрал

Семитонный...

(самосвал)

Чтобы он тебя повёз,

Не попросит он овёс.

Накорми его бензином,

На копыта дай резину.

И тогда, поднявши пыль,  
Побежит...  
(автомобиль)

### «Цветные автомобили»

**Цель:** упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем правила дорожного движения.

**Материал:** цветные рули, сигналы (картонные кружки), которые соответствуют цвету рулей.

**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 соблюдают ПДД. 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».

### «Четвертый лишний»

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 относящиеся к общественному транспорту:

Автобус, трамвай, грузовик, троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

Красный, синий, желтый, зелёный.

### «Что будет, если...»

**Задачи:** выяснить, для чего нужны правила дорожного движения, почему важно их выполнять как водителям, так и пешеходам; учить устанавливать простейшие причинно-следственные связи и отношения; развивать логическое мышление.

**Правила:** не мешать друг другу, слушать и отвечать. При необходимости дополнять ответы.

Воспитатель читает детям стихотворение О. Бедарева «Если бы ...»

*Воспитатель:*

Идёт по улице один

Довольно странный гражданин.

Ему дают благой совет:

«На светофоре красный свет.

Для пешехода нет пути.

Сейчас никак нельзя идти!»

«Мне наплевать на красный свет!» —

Промолвил гражданин в ответ.

Он через улицу идёт

Не там, где надпись «Переход»,

Бросая грубо на ходу:  
«Где захочу, там перейду!»  
Шофёр глядит во все глаза:  
Разиня впереди!  
Нажми скорей на тормоза —  
Разиню пощади!..  
А вдруг бы заявил шофёр:  
«Мне наплевать на светофор!»  
И как попало, ездить стал.  
Ушёл бы постовой с поста.  
Трамвай бы ехал, как хотел.  
Ходил бы каждый, как умел.  
Да... там, где улица была,  
Где ты ходить привык,  
Невероятные дела  
Произошли бы вмиг!  
Сигналы, крики то и знай:  
Машина прямо на трамвай,  
Трамвай наехал на машину,  
Машина врезалась в витрину...  
Но нет: стоит на мостовой  
Регулировщик-постовой.  
Висит трёхглазый светофор  
И знает правила шофёр.

Воспитатель предлагает подумать и ответить, для чего нужны ПДД, почему их важно соблюдать всем участникам дорожного движения?

Ответы детей.

*Воспитатель:* А теперь давайте поиграем в игру «Что будет, если...». Я вам буду задавать вопросы, а вы — на них отвечать. Только нельзя отвечать хором, перебивать друг друга. Можно ответы дополнять. Итак, я начинаю.

Что будет, если пешеходы начнут переходить улицу, где им вздумается?

*Дети:* Водитель не успеет затормозить, и пешеход может попасть под колеса.

*Воспитатель:* Что будет, если на дороге убрать все дорожные знаки?

*Дети:* Водитель не будет знать, что его ожидает впереди, и может не справиться с управлением.

*Воспитатель:* Что будет, если водитель не знает сигналы светофора?

*Дети:* Водитель поедет на красный свет и собьёт пешехода.

*Воспитатель:* Что будет, если водитель поедет по левой стороне проезжей части?

*Дети:* Его автомобиль столкнётся с другим автомобилем, который движется правильно — по правой стороне.

*Воспитатель:* А теперь сами придумайте ситуации «Что будет, если...» и сами дайте ответ.

Дети по одному задают вопросы, другие — находят ответ.

В конце игры воспитатель подводит итог.

Мы с вами выяснили, для чего нужны ПДД и почему так важно их соблюдать. А также, что будет, если водитель или пешеход нарушает правила дорожного движения.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### «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, 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.

### «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, вертолёт). 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, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). По сигналу - первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт 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 идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл 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 обегают 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 обегать 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 выполняете действия:

- красный – молчат;
- желтый – хлопают в ладоши;
- зелёный – топают ногами.
- на красный цвет – делают шаг назад,
- на желтый – приседают,
- на зелёный – 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 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» продолжаю 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.*