

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ПДД

1-я младшая группа

«Машины едут»

Цель: упражнять детей в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу. Закрепить знания о том, что машины едут по дороге.

Описание игры

Дети — машины — легко бегают (едут) по площадке. Если воспитатель поднимает зелёный флажок, дети продолжают идти по залу. Если жёлтый — останавливаются и хлопают в ладоши. Если красный — стоят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант игры

Тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры — сладкий приз.

«Бегите ко мне»

Цель: упражнять детей в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу.

Описание игры

Каждый ребёнок берёт кружок (зелёный, жёлтый, красный) и встаёт в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три — ко мне беги!» — дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три — в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок.

«Поезд»

Цель: упражнять детей идти вперёд небольшими группами. Сначала держась друг за друга, затем, свободно двигая руками, согнутыми

ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

в локтях, начинать и заканчивать движение точно по сигналу воспитателя.

Описание игры

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне — «паровоз», остальные — «вагоны».

Воспитатель даёт гудок, и дети начинают двигаться вперёд (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звуки «чу-чу-чу»).

«Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.

Воспитатель вновь даёт гудок, и движение поезда возобновляется.

Общая продолжительность игры 4 – 5 минут.

Указания к проведению игры

1. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения поезда.
2. Первое время воспитатель сам ведёт колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребёнка.

Вариант игры

После остановки поезда дети идут погулять: собирают цветы, ягоды, грибы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

В другой раз можно предложить детям немного поплясать под мелодию, спетую воспитателем.

Указания к проведению игры

1. В варианте игры бежать в вагоны, т.е. строиться в колонну, можно только по гудку паровоза.
2. Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать своё место в колонне — находить свой «вагон».

«Воробушки и автомобиль»

Цель: упражнять детей в беге в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, в умении начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

Описание игры

Когда поднято изображение воробушка — начинают двигаться «воробушки», когда изображение автомобиля — начинают дви-

жение «автомобили». Дети бегают по площадке, стараясь не мешать друг другу. Выигрывает та команда, которая не сделает ни одной ошибки.

«Паровозы и машины»

Цель: упражнять детей в беге по прямой по сигналу воспитателя.

Описание игры

Дети делятся на две подгруппы и размещаются перпендикулярно друг другу. Первая — «паровозы», вторая — «машины». На зелёный сигнал светофора «паровозы» начинают движение и «машины» останавливаются. На красный сигнал светофора «паровозы» останавливаются и «машины» начинают движение.

«Вышли дети в садик»

Цель: закреплять знания сигналов светофора.

Описание игры

Дети по сигналу воспитателя идут друг за другом, не сталкиваясь. На красный сигнал светофора пары останавливаются. На зелёный — продолжают движение.

«Птицы и автомобиль»

Цель: формировать выразительность движений, умение передавать простейшие действия персонажей по звуковому сигналу воспитателя. Воспитывать наблюдательность.

Описание игры

Дети — «птицы». Когда воспитатель говорит: «Птицы летят» — начинают двигаться «птицы», когда воспитатель говорит: «Автомобили едут» — начинают движение «автомобили». Дети бегают по площадке, стараясь не мешать друг другу.

«Зайчики перебегают»

Цель: развивать умение прыгать на двух ногах на месте и с продвижением вперёд. Формировать выразительность движений, умение передавать простейшие действия персонажей.

Описание игры

Ведущий встаёт в центре перекрёстка — это светофор. Дети — «зайчики». Если показывается карточка с красным светом — «зайчики» прыгают на месте, если зелёная карточка — то «зайчики» прыгают через дорогу по пешеходному переходу, если жёлтая карточка, то все «зайчики» подпрыгивают к пешеходному переходу и готовятся «перейти дорогу».

«Автомобиль»

Цель: развивать умение детей действовать по сигналу быстро, приучать их ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Описание игры

Дети — «машины» — легко начинают двигаться и останавливаться по сигналу ведущего.

«Светофорик»

Цель: совершенствовать навыки бега и ходьбы. Развивать внимание. Закреплять знания о цветах светофора и их предназначении.

Описание игры

Подгруппа детей по сигналу «1, 2, 3 — собери» подбегают к кружкам и собирают светофор. Кружки находятся на расстоянии 5 м от детей.

«На санках»

Цель: упражнять в езде на санках, приучать их ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Описание игры

Детям предлагается перевезти на санках игрушки с учётом сигналов светофора.

Правила

1. Санки едут только по специальной дорожке, не наталкиваясь друг на друга.
2. На зелёный сигнал светофора — ехать, не останавливаясь.
3. На жёлтый — притормаживать.
4. На красный — остановиться.

«Катание машин»

Цель: закреплять знания сигналов светофора, приучать их ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Описание игры

Детям предлагаются машины по выбору. Они должны их прокатить по специальной дорожке с учётом сигналов светофора.

«Езда на велосипедах»

Цель: упражнять в езде на велосипеде, приучать их ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Описание игры

Детям предлагают по желанию проехать на велосипеде по прямой, по кругу, с учётом сигналов светофора.

Правила

1. Велосипедистам ехать нужно только по велосипедной дорожке, не наталкиваясь друг на друга.
2. На зелёный сигнал светофора — ехать, не останавливаясь.
3. На жёлтый — притормаживать
4. На красный — остановиться.

2-я младшая группа**«Воробышки и кот»**

Цель: приучать детей бегать легко, на носках; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя. Закреплять двигательные действия по сигналу светофора.

Описание игры

Дети изображают воробушков. Один — «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зелёный — «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на жёлтый — прыгают на месте, на красный — замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора, становятся добычей «кота» — выбывают из игры.

«К своим флажкам»

Цель: упражнять детей в беге в разных направлениях, начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя, находить своё место. Закреплять цвета светофора.

Описание игры

Играющие делятся на три группы, каждой из которых раздаются фишки красного, жёлтого и зелёного цветов. После звукового сигнала воспитателя (хлопок в ладоши) все разбегаются по площадке. По второму сигналу: «К своим флажкам!» — дети бегут к флажкам своего цвета.

«Бегущий светофор»

Цель: упражнять детей в беге по зрительному сигналу. Закреплять цвета светофора.

Описание игры

Дети бегают по площадке, если поднят зелёный флажок, если жёлтый — прыгают на месте, если красный — замирают на месте и не двигаются.

«Умелый пешеход»

Цель: совершенствовать навык равновесия, двигаясь по узкой прямой дорожке и по кругу, закрепить знания о пешеходе, который должен двигаться не спеша, внимательно.

Описание игры

На расстоянии 60 сантиметров параллельно друг другу кладутся 5 метров шнура. Надо пройти между ними по дорожке, сохраняя равновесие.

Вариант: из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними — 1 метр. Нужно пройти по кругу между шнурами, сохраняя равновесие.

«Мяч в корзину»

Цель: упражнять в метании в горизонтальную цель из исходного положения мяч снизу. Закреплять цвета светофора.

Описание игры

В 2–3-х шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, жёлтого и зелёного цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, жёлтый — в жёлтую, зелёный — в зелёную. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зелёный и т.д.

«Тачки»

Цель: упражнять детей в беге по зрительному сигналу. Закреплять цвета, понятия «пешеход», «пассажир», «водитель».

Описание игры

Детям раздаются фишки с изображением «пешеходов», «водителей», «пассажиров». По зрительному сигналу «пешеход» двигаются дети с фишками с изображением «пешеход», по зрительному сигналу «пассажир» двигаются дети с фишками с изображением «пассажир», по зрительному сигналу «водитель» двигаются дети с фишками с изображением «водитель».

«Чур, я!»

Цель: совершенствовать умение детей передвигаться в заданном направлении. Закреплять понятия «водитель» и «пешеход».

Описание игры

Дети делятся на две команды, в каждой команде образуются «водители» и «пешеходы». По звуковому сигналу («водитель», «пешеход») дети начинают передвижение по площадке к своим значкам. Кто быстрее и без ошибок выполнит задание, тот и побеждает.

«Светофор»

Цель: упражнять детей быстро реагировать на световой сигнал. Совершенствовать передвижение «на носочках». Закреплять цвета светофора.

Описание игры

В центре зала устанавливают светофор. Дети делятся на две команды. Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий зажигает зелёный свет, ребята должны двигаться «на носочках»; когда горит жёлтый свет, то ребята должны хлопать в ладоши; при красном свете нужно поднять одну ногу. Перед началом игры обязательно надо провести репетицию, чтобы все ребята поняли условия игры. Выигрывает та команда, где ребята внимательнее.

«Цветные автомобили»

Цель: совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Описание игры

Дети стоят на краю площадки. Они «автомобили». Каждому даётся цветной руль. В центре площадки стоит воспитатель. В руках — цветные флажки. Когда воспитатель поднимает флажок какого-либо цвета, то бегут дети, в руках которых руль такого же цвета. Когда опускает флажок, то дети направляются в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, игра повторяется.

«Машины»

Цель: упражнять детей в беге, не наталкиваясь друг на друга.

Описание игры

Каждый ребёнок получает по обручу. Дети бегают по площадке, поворачивая обручи — «рули» вправо и влево, стараясь не мешать друг другу.

Правила

1. Не выходить за границы площадки.
2. Кто «врезался», тот выбывает.
3. Обруч не ронять.

«Трамвай»

Цель: упражнять детей в беге, быстрому построению по сигналу, учить ходить друг за другом. Закреплять понятия «водитель», «пассажир».

Описание игры

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке. 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.

«Автобусы»

Цель: совершенствовать умение детей двигаться по площадке в различных направлениях.

Описание игры

Дайте ребёнку руль — он водитель автобуса. Разложите предметы в комнате в виде параллельных линий. Водитель должен объехать их то справа, то слева, не задевая. Можно включить коротенькую музыку — кто не успел приехать к моменту окончания музыки, тот проиграл.

«Весёлый трамвайчик»

Цель: упражнять детей согласовывать свои движения с движениями других детей; умение передвигаться друг за другом. Повторения звукового сигнала «Ту — ту!».

Описание игры

Дети делятся на две команды. Каждый игрок берёт впереди стоящего ребёнка за пояс, образуя «трамвайчик». По сигналу воспитателя дети двигаются по залу и, произнося «Ту — ту!», оббегают стойку и возвращаются обратно. Кто разорвёт цепочку вагончиков, та команда и проиграла.

«Знающий пешеход»

Цель: закрепить у детей представление о том, что улицу переходят в специальных местах и только на зелёный сигнал светофора.

Описание игры

Дети делятся на две команды. На расстоянии 6 метров стоит воспитатель с карточками, на которых изображены цвета светофора (красный, жёлтый, зелёный). По сигналу воспитатель поднимает карточку, а дети должны: на красный цвет — стоять, на жёлтый — идти на месте, на зелёный — идти вперёд. Кто правильно и без ошибок пройдёт отрезок, той команде засчитывается балл. Кто сделал ошибки — штрафное очко.

«Заяц»

Цель: развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу, развивать ловкость в игровом задании.

Едет зайка на трамвае,
Едет зайка, рассуждает:
«Если я купил билет,
Кто я: заяц или нет?»

А. Шибяев

Описание игры

В центре зала располагаются стульчики. Дети делятся на команды, но все вместе играют. «Кондуктор» трамвая продаёт 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 остаётся без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает в домик на другом конце зала.

Правила

1. Игра начинается по сигналу
2. Не задерживать, не толкать «зайца».

«Иду по дорожке»

Цель: учить распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

Описание игры

Игроки идут по дорожке, но на красный свет они поворачивают вправо, на жёлтый — влево, на зелёный идут вперёд. Какая команда сделает меньше ошибок, та и выигрывает.

«Кого назвали — тот и ловит»

Цель: развивать умение действовать по сигналу, закрепить умение энергично отталкивать мяч при ловле. Закрепить знания транспорта.

Описание игры

Игроки располагаются по кругу. В центре — регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

Правила

1. Мяч бросать точно в руки.
2. Возвращать мяч регулировщику.

«Найди жезл»

Цель: упражнять детей в ходьбе и беге всей группой в прямом направлении.

Описание игры

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Игроки стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу руководителя игроки двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Игрок, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Руководитель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашёл предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть игроков нашли предмет.

«Огни светофора»

Цель: развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках и беге. Закрепить цвета светофора.

Описание игры

На светофоре — красный свет! Опасен путь — прохода нет! А если жёлтый свет горит, он «приготовься» говорит. Зелёный вспыхнул впереди — свободен путь — переходи. В игре все дети — «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» жёлтый свет, то все ученики выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зелёный свет — можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете — все замирают на месте.

«Перекрёсток»

Цель: совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Описание игры

Ведущий встаёт в центре перекрёстка — это светофор. Дети делятся на две группы — «пешеходы» и «автомобили». Если показывается карточка с красным светом — «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу, если зелёная карточка — то «пешеходы» стоят, «автомобили» двигаются по залу, если жёлтая карточка, то все поднимают руки вверх.

«Разные машины»

Цель: совершенствовать умения детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место. Познакомить детей с основными частями грузовика (кабина, кузов, дверь, окна, руль).

Описание игры

Ведущий-регулировщик дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» — и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины пускаются за ними, стараясь «осалить». Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число «осаленных». Наступает черёд легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не всегда вызывает команды строго по очереди — интереснее будет, если он неожиданно назовёт одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин, в конце концов, вышло одинаковым. Чтобы создать больше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Ма-ши-ны лег-ко...».

«Сигналы светофора»

Цель: совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Описание игры

Две команды по 12 – 15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор — два картонных кружка, одна сторона которых жёлтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зелёная). Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить её только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажётся красный,
Значит, двигаться... (опасно).
Свет зелёный говорит:
«Проходите, путь... (открыт).
Жёлтый свет — предупреждение —
Жди сигнала для... (движенья).

Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

Правила игры

1. Когда зелёный сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги).
2. Когда жёлтый сигнал светофора — хлопают в ладоши.
3. Когда красный — стоят неподвижно.
4. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад.

«Дорожка из знаков»

Цель: упражнять детей в ходьбе и беге с остановкой по сигналу. Развивать ловкость в игровом задании.

Описание игры

Дети делятся на две команды. Перед ними дорожка, на которой разбросаны дорожные знаки. По сигналу воспитателя дети бегут и собирают один из дорожных знаков. Кто быстрее соберёт все знаки, та команда и выигрывает.

Средний возраст

«Светофор»

Цель: закрепить знание световой гаммы, развивать умение действовать по сигналу воспитателя, упражнять в беге.

Описание игры

На площадке чертят две линии на расстоянии 5–6 метров друг от друга. Игроки стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к игрокам. Водящий называет какой-то цвет. Если у игроков этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может «осалить» перебегающего пространство между линиями игрока. «Осаленный» становится водящим.

«Автобусы»

Цель: учить детей двигаться друг за другом, упражнять детей в ходьбе с выполнением заданий.

Описание игры

Дети делятся на две команды, в каждой команде выбирается водитель автобуса. По сигналу воспитателя каждый из водителей начинает собирать пассажиров (дети берутся двумя руками за пояс), а пассажиры двигаются произвольно по площадке. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберёт пассажиров.

Правила

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Пассажиры присоединяются по очереди.
3. Нельзя стоять на месте.

«Стоп»

Цель: совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Описание игры

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около неё выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встаёт водящий (воспитатель). Водящий поднимает зелёный флажок и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай!».

Игроки идут по направлению к водящему, но при этом следят, поднят ли ещё зелёный флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», игроки останавливаются и замирают на месте. Если поднимается жёлтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда снова поднимается зелёный флажок, игроки продвигаются вперёд. Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперёд по жёлтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии. Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдёт весь путь.

Эстафета по правилам дорожного движения

Цель: упражнять детей в беге и остановке прыжком. Закрепить названия транспортных средств.

Описание игры

10–15 ребят выстраиваются в шеренгу. У ведущего — жезл, который он вручает по очереди каждому участнику игры. Мальчик или девочка, принявшие жезл, называют (без обдумывания) любое транспортное средство и возвращают жезл ведущему. Кто из ребят затрудняется назвать правило или называет его неправильно, выбывает из игры.

Правила

1. Добежать до ведущего.
2. Не бежать, пока не «осалят».

«Зажги светофор»

Цель: учить детей бегу, закрепить цвета светофора, развивать координацию движений.

Описание игры

Дети делятся на две команды. На другом конце зала разбросаны кружки с цветами светофора, каждый игрок команды должен взять один кружок и т.д., пока не соберётся светофор. Кто быстрее и больше всего соберёт светофоров, та команда и выиграла.

Правила

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Брать можно только один кружок.
3. Не начинать бег, пока игрок не прибежал за линию и не поставил кружок.

«Найди знак»

Цель: учить детей различать дорожные знаки.

Описание игры

Дети делятся на две команды. За линией в конце зала лежат дорожные знаки. По сигналу воспитатель показывает дорожный знак, первый игрок бежит и берёт аналогичный знак и передаёт эстафету следующему игроку своей команды. Кто правильно и без ошибок собрал все знаки, та команда и выиграла.

Правила

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не начинать бег, пока знак не принесён в корзину.

«Передаём жезл»

Цель: упражнять детей в беге, развивая ориентировку в пространстве.

Описание игры

Дети делятся на две команды. По сигналу воспитателя начинают бег, оббегают стойку и возвращаются назад, передавая жезл следующему игроку своей команде. Кто быстрее всех выполнит задание, тот и победил.

«Отгадай транспорт»

Цель: закрепить знания транспорта. Упражнять детей в беге с остановкой.

Описание игры

Дети делятся на две команды. В конце зала лежат перевернутыми карточки с изображением транспорта. По сигналу воспитателя игроки бегут, переворачивают карточку и называют транспорт, который изображён на карточке. И возвращаются, передавая эстафету своему товарищу. Побеждает та команда, которая быстрее всех и без ошибок выполнила задание.

«Автобус»

Цель: обучение передвижению по гладкой поверхности, развитие ловкости и координации движения. Закрепить знания частей автобуса.

Описание игры

Дети разделяются на две равные команды. По сигналу по одному игроку от каждой команды бегут к карточкам, на которых изображены части автобуса, и кладут её на своей стороне, следующий игрок берёт следующую часть автобуса и т.д., пока не будет собран весь автобус. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберёт автобус.

Правила

1. Игра начинается по сигналу.
2. Карточки не бросать, а класть на пол.
3. Не начинать бег, пока игрок не передаст эстафету.

«Тише едешь — дальше будешь»

Цель: развивать умения быстро реагировать на звуковой сигнал. Упражнять детей в беге с остановкой.

Описание игры

Определяются старт и финиш. Расстояние между линиями может быть около 10 – 15 метров. Все игроки встают на линию старта, а ведущий — за линией финиша спиной к играющим.

«Тише едешь — дальше будешь», — произносит ведущий. Эту фразу он может говорить медленно или быстро, даже скороговоркой. Пока он произносит предложение, игроки стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша.

«Стоп!» — командует ведущий и быстро поворачивается. Все должны успеть остановиться до того, как он повернётся. Ведущий снова поворачивается спиной и говорит: «Тише едешь — дальше будешь».

Игроки в это время бегут к финишу. Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша первым.

«Автоинспектор и водители»

Цель: укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие ловкости и координации движения. Упражнять в беге.

Описание игры

Дети делятся на «автоинспекторов» и «водителей». По сигналу воспитателя «автоинспектор» дети-«автоинспекторы» начинают ходьбу по залу, по сигналу воспитателя «водители» дети-«водители» должны ехать, не задев «автоинспекторов». Побеждает та команда, которая не сделала ни одной ошибки.

«Гараж»

Цель: приучать детей бегать легко, на носках; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Описание игры

По углам площадки чертят 5 – 8 больших кругов — стоянки для машин — гаражи. Внутри каждой стоянки для машин рисуют 2 – 5 кружков — машины (можно положить обручи). Общее количество машин должно быть на 5 – 8 меньше числа игроков. Дети идут

по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места на любой из машин. Оставшиеся дети без места выбывают из игры.

«Да и нет»

Цель: развитие воображения ребёнка, внимательности, умения играть в коллективе. Развивать ловкость.

Описание игры

Воспитатель задаёт вопросы, например, «Вы переходите дорогу на красный свет». На ответ «нет» ребёнок бежит и берёт треугольник, на ответ «да» игрок берёт круг. Выигрывает та команда, которая правильно сделает задание. Ответов «да» и «нет» должно быть равное количество.

«Дорога, транспорт, пешеход»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах, в беге, в прокатывании мяча. Упражнять детей в умении действовать по сигналу.

Описание игры

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом одно из слов: «дорога», «транспорт», «пешеход». Если водящий сказал слово «дорога», тот, кто поймал мяч, должен попрыгать по кругу. На слово «транспорт» пробежать круг; на слово «пешеход» игрок прокатывает мяч по кругу. Затем мяч возвращается регулировщику.

«Дорожное — недорожное»

Цель: упражнять детей в ходьбе с выполнением заданий. Развивать ловкость и сообразительность.

Описание игры

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг, игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочерёдно мяч, называя различные слова. Если звучит слово «дорожное» — игрок должен поймать мяч, «недорожное» — пропустить или отбросить, при соответствии действия игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первым пересечёт последнюю черту.

«Запомни сигналы регулировщика»

Цель: упражнять детей в ходьбе и беге вокруг предметов, начинать движение и заканчивать его по сигналу.

Подготовка

Дети делятся на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды 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.

Описание игры

По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет — руки вытянуты в стороны или опущены — стой; жёлтый свет — правая рука с жезлом перед грудью — приготовиться; зелёный свет — регулировщик обращён к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесённые их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Лови — не лови»

Цель: развивать ловкость, координацию движений, закреплять понятия, связанные с дорожным движением.

Описание игры

Участники игры (6 — 8 человек) выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4 — 5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например, «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (в этом случае мяч надо ловить), или слова, обозначающие любые другие предметы (в этом случае мяч ловить не следует). Тот, кто ошибается, делает шаг вперёд, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнёс слово, а потом бросил мяч.

«Найди пару»

Цель: способствовать формированию представления о различных видах транспорта.

Описание игры

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнёра с такой же картинкой. Пары становятся в круг.

«Поездка в Москву»

Цель: упражнять в ходьбе и беге вокруг предметов, развивать координацию движений, ловкость при выполнении задания.

Описание игры

Для игры нужны стулья — одним меньше числа игроков. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый игрок занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идёт вокруг игроков, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолётом)», — и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», — продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», — объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» — неожиданно раздаётся команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остаётся без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

Правила игры

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не перегонять товарищей.
3. Не толкать товарищей.

«Собери светофор»

Цель: развивать умение коллективно выполнять задание, закрепить знание светов светофора.

Описание игры

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, жёлтый и зелёный. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берёт из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, жёлтый, серый, зелёный, серый, серый, серый.

«Собери картинку»

Цель: развивать умение действовать по сигналу воспитателя. Развивать координацию движений при ходьбе и беге, упражнять в сохранении устойчивого равновесия.

Описание игры

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

Старший дошкольный возраст**«Трамвай»**

Цель: упражнять детей в беге, быстрому построению по сигналу. Закреплять прыжки на двух ногах. Закреплять понятия «водитель», «пассажир».

Описание игры

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке. Участники в каждой команде делятся на пары: первый — водитель, второй — пассажир. Пассажир находится в мешке. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать эстафету следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали — покажем»

Цель: развивать воображение детей, закрепить название транспортных средств.

Описание игры

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментариев. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

Правила игры

1. Не менять транспорт.
2. Не выкрикивать с места.

«На старт»

Цель: развивать координацию движений, умение быстро ориентироваться в новой обстановке. Закрепить знание дорожных знаков.

Описание игры

Дети делятся на две команды. Перед ними дорога со стрелками. По сигналу «Марш!» игроки должны пробежать по дорожке по стрелкам и взять из множества картинок дорожный знак. И вернуться к своей команде, передав эстафету.

Правила игры

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не сбивать стрелки.
3. Картинки не менять.

«Угадай-ка!»

Цель: закрепить значение дорожных знаков; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Описание игры

Игроки встают в ряд. На полу перед каждым несколько табличек с дорожными знаками, перевёрнутыми рисунком вниз (знаки можно изготовить самим). Такой же комплекс знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Участники игры должны быстро найти такой же в своём комплекте. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет знак, а потом правильно назовёт его и объяснит его значение.

«К своим знакам»

Цель: закреплять знания знаков дорожного движения; развивать скоростные качества.

Описание игры

Дети делятся на команды. В конце зала располагаются дорожные знаки. По сигналу воспитателя дети должны стать возле своего дорожного знака. Побеждает команда, которая быстрее выполнит задания.

Усложнение: с каждой новой попыткой дорожный знак меняется.

«Водители»

Цель: закрепить у детей знание Правил дорожного движения.

Описание игры

На площадке расположены дорожные знаки (пешеходный переход, стоп и т.д.). Нужно преодолеть расстояние с учётом дорожных знаков. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

Правила игры

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не пропускать знаки.

3. Не сбивать знаки.
4. Доходить до линии.

«Зебра»

Цель: закрепить умение подлезания под дугу, развивать ловкость в игровом задании.

Описание игры

Дети разделяются на команды. Игра начинается по сигналу руководителя. Сначала дети подлезают под дугу, после этого берут полоску белую или чёрную и составляют «зебру». Побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

«Грузовики»

Цель: закрепить умение держать равновесие при ходьбе, развивать координацию движений.

Описание игры

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком — груз. После старта участники оббегают свою стойку и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

«Вспомни всё»

Цель: закрепить умение детей контролировать свои движения, развивать память.

Описание игры

Дети делятся на две команды. Для каждой команды приготовлена картинка. После того, как картинка просмотрена каждой командой, они смешиваются. По сигналу каждый игрок команды собирает свою картинку.

«Мы юные автомобилисты»

Цель: закрепить правила дорожного движения, развивать умение координировать слова и движения. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания Правил дорожного движения в повседневной жизни.

Описание игры

Инспектор ГИБДД (воспитатель), проверив у детей знание Правил дорожного движения, вручает каждому из них водительское удостоверение.

Получив права автомобилиста, дети старших и подготовительных групп двигаются по игровой площадке, соблюдая Правила дорожного движения:

1. Придерживаться правостороннего движения.
2. Правильно реагировать на сигналы светофора.
3. Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом).

«Назови шестое»

Цель: закрепить умение быстро реагировать на двигательный сигнал, закрепить знания видов транспорта, дорожных знаков, умение ловить мяч двумя руками.

Описание игры

Играют несколько человек. Водящий обращается к игроку, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» — и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т.п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен поймать мяч и быстро добавить ещё одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет — водящий остаётся прежний.

«Паутинка»

Цель: развивать воображение, упражнять в энергичном отталкивании мяча при прокатывании друг другу.

Описание игры

Дети сидят в кругу. У водящего — регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше: «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны». Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах.

«Регулировщик»

Цель: закрепить умение ходьбы в колонне по одному, выполнение действия по сигналу воспитателя.

Описание игры

Во время ходьбы в колонне по одному учитель (он идёт первым) меняет положение рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спи-

ну. Дети повторяют за ним все движения, кроме одного — руки на пояс. Это движение — запрещённое. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещённым движением объявляется другое.

«Сдаём на права»

Цель: воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания Правил дорожного движения в повседневной жизни. Повторить дорожные знаки и их значение, упражнять в беге.

Описание игры

В игре участвуют 5–7 человек: «автоинспектор» и «водители». Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. «Автоинспектор» показывает дорожные знаки (знакомые детям), поочерёдно меняя их, а «водители» объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдаётся цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из «водителей» получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофёра I класса, другим соответственно шофёра II и III класса. Игрок, занявший первое место, становится «автоинспектором». Игра повторяется.

«Такси»

Цель: закрепить умение двигаться с одной скоростью в одном направлении.

Описание игры

Группа детей делится на пары. Каждая пара стоит внутри одного обруча («такси»). Каждый ребёнок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч). Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6–8 человек).