

Таймырское муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Дудинский детский сад комбинированного вида «Морозко»

Картотека подвижных игры по ПДД

Разработал и провел:

Физинструктор Иорданиди М.Р.

Дудинка, 2018 г.

Подвижные игры

Классификация по содержанию:

1. Игры, формирующие представления о сигналах светофора и регулировщика;
2. Игры, формирующие представления о знаках дорожного движения;
3. Игры, формирующие представления об элементах дороги, об участниках дорожного движения и правилах их поведения.

Картотека первой классификации:

- **«Ловкий пешеход»**

Цель: формировать зрительно – двигательные реакции «глаз – рука»; закреплять правильность действий в соответствии с сигналом светофора.

Содержание: «Пешеходы» по очереди переходят улицу. Перейти – означает на ходу попасть мячом в зелёный глазок светофора. Попал в «красный» - не пересёк улицу, выбываешь из игры. Попал в жёлтый – можешь бросить мяч ещё раз.

- **«Эстафета «Красный, жёлтый, зеленый»**

Цель: закреплять знание детьми сигналов светофора; формировать координацию движений.

Содержание: дети делятся на две команды и встают в колонны на линии старта. Перед линией старта на определённом расстоянии друг от друга расставлены стойки – держатели. Дети, стоящие в колоннах первыми, держат в руках по три пластмассовых шара красного, жёлтого, зелёного цвета. Они должны обойти все стойки, стараясь не уронить шары, вернуться на место старта и передать их следующему.

- **«Краски светофора»**

Цель: закреплять знание детьми сигналов светофора, соотнося их с определённым цветом деталей одежды.

Содержание: ведущий находится в центре игрового поля. Он называет цвет (красный, жёлтый, зелёный). Игроки, в одежде которых есть данный цвет, переходят по «зебре» на противоположную сторону комнаты (площадки).

Игра повторяется несколько раз. Чтобы увеличить количество вещей, соответствующих цветам светофора, к одежде детей прикрепляются разноцветные значки, в руки даются разноцветные флажки, платочки и т.д.

- **«Стоп. Идите!»**

Цель: учить детей выполнять движения в соответствии с сигналами пешеходного светофора, двигаться согласно сигналам, регламентируя скорость и способы движения.

Содержание: Дети – игроки располагаются в одной части помещения, а ведущий стоит у стойки с пешеходным светофором. Он переключает сигналы на светофоре, закрывая и открывая «окошечки». По сигналу светофора «Идите» игроки начинают движение в сторону ведущего. По сигналу «Стоп» они замирают на месте. По сигналу «Идите» продолжают движение. Тот, кто первым достигнет ведущего, побеждает и занимает его место.

- **«Делай, как я»**

Цель: закреплять у детей узнавать и запоминать сигналы регулировщика, выполнять движения в соответствии с заданной ситуацией.

Содержание: Ребёнок в накидке регулировщика с жезлом в руках стоит напротив шеренги детей. Он показывает основные движения (красный свет: руки вытянуты или опущены – стой, жёлтый – правая рука с жезлом поднята вверх – приготовиться, зелёный –т регулировщик стоит боком к пешеходам, руки вытянуты в стороны или опущены – иди). Дети повторяют движения.

Картотека второй классификации:

- **«Выполни поручение»**

Цель: формировать у детей представления о знаках дорожного движения; учить брать роль и вести её в соответствии заданной игровой задачей.

Содержание: Дети надевают накидки с изображением транспортных средств – они их водители. Каждый ребёнок получает у «диспетчера» (педагога) задание, например, съездить в больницу, в школу и т.д. он начинает движение к соответствующему знаку, «объезжает» его и возвращается обратно. Возвратившись, он получает сразу два задания, например, съездить к железнодорожному переезду, а потом пообедать в столовой. Ребёнок должен выполнить задания в заданной последовательности, имитируя соответствующие движения (например, обед в столовой и т.п.). постепенно количество поручений возрастает, оно зависит от фантазии ведущего игру.

- **«Повороты»**

Цель: учить детей перемещаться в пространстве, ориентируясь на стрелку – вектор, изображённую на знаке дорожного движения.

Содержание: Дети строятся в шеренгу лицом к педагогу. Детям раздаются рули. Ведущий держит знаки, определяющие направление движения. Если он показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперёд, если знак «Движение направо», дети, имитируя поворот руля, поворачиваются направо. Когда он демонстрирует знак «Движение налево», дети, имитируя поворот руля, поворачиваются налево.

- **«Угадай знак»**

Цель: учить детей по описанию определять знаки дорожного движения; развивать их двигательную активность, умение выполнять последовательно по сценарию игры.

Содержание: Каждому ребёнку по очереди педагог зачитывает описание какого – либо знака и поясняет, что он обозначает. Ребёнок должен подбежать к этому знаку, обождать его и возвратиться на место. Если ребёнок правильно выполнил задание, он получает жетон. По количеству набранных жетонов в конце игры определяется победитель.

- **«Что нам скажет дорожный знак?»**

Цель: учить детей брать роль и вести её в соответствии с игровой ситуацией; закреплять знание дорожных знаков и действий транспортных средств, соответствующих им.

Содержание: Несколько детей надевают накидки с изображением разных видов транспортных средств, берут рули и становятся водителями. Один ребёнок исполняет роль инспектора ГИБДД. Он будет проверять, хорошо ли знают водители дорожные знаки. Водители ставят свои авто в гараж. Инспектор встаёт напротив. У него в руках таблички с дорожными знаками, которые он показывает поочерёдно. Водители, выезжая из гаража, должны двигаться в соответствии с показанным знаком или объяснить, что он означает. Если ребёнок не сможет этого сделать, он получает штрафной фант. Побеждает тот, кто доберется до финиша с наименьшим количеством штрафных фантов.

Картотека третьей классификации:

- **«Кто быстрее?»**

Цель: учить детей выполнять действия, ориентируясь на элементы условной дороги, запоминать действия, соответствующие им.

Содержание: Дети надевают накидки с изображением транспортных средств. По ходу игры, ориентируясь на разграничительные полосы, ограничительные линии, дети в роли водителей «проезжают» от старта до финиша по прямой линии, зигзагом, по кругу. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задания, не нарушив правила движения.

- **«Гараж»**

Цель: формировать у детей реакцию на зрительные и слуховые сигналы; учить выбирать главный по смыслу сигнал (сигнал светофора); развивать внимание, быстроту реакции детей.

Содержание: Обручи – гаражи раскладываются на полу (на один меньше, чем число детей). Дети надевают накидки и становятся «водителями» транспортных средств. Они перемещаются по кругу (круговое движение), ориентируясь на сигналы светофора. Звучит музыка дождя. Дети должны следить за сигналами светофора. Как только на светофоре включается зелёный свет, они едут в гаражи занимают любой из них (встают в обручи). Ребёнок (автомобиль), оставшийся без гаража, выбывает из игры.

- **«Как проехать?»**

Цель: учить детей выполнять действия, ориентируясь на элементы условной дороги, запоминать действия транспортных средств, соответствующие им.

Содержание: Дети (от одного до трёх) надевают накидки с изображением транспортных средств. Водители (дети в накидках) должны правильно

проехать от пункта отправления к пункту назначения. Побеждает тот, кто быстрее, не нарушая правил дорожного движения, выполнит задание.