

**Картотека**  
**дидактических игр**  
**по ПДД**  
**средняя группа**



### «Угадай, какой знак?»

**Цели:** Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

**Материал:** Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

**Ход игры:**

**1-й вариант.** Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

**2-й вариант.** Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

### «Водители»

**Цели:** Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

**Материал:** Несколько игровых полей, машина, игрушки.

**Ход игры:**

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

### «Путешествие на машинах»

**Цель:** Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

**Материал:** Игровое поле, фишки.

**Ход игры:**

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

### «По дороге»

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

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

**Ход игры:**

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

### «Найди нужный знак»

**Цель:** Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

**Материал:** 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

**Ход игры:**

Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

### «Учим дорожные знаки»

**Цель:** Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

**Материал:** Карточки большие и маленькие со знаками.

**Ход игры:**

Детям раздают большие карты. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выиграет тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

## «Правила дорожного движения»

**Цели:** Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

*Ход игры:*

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

## «Верно - неверно»

**Цель:** Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

*Ход игры:*

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

## «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:*

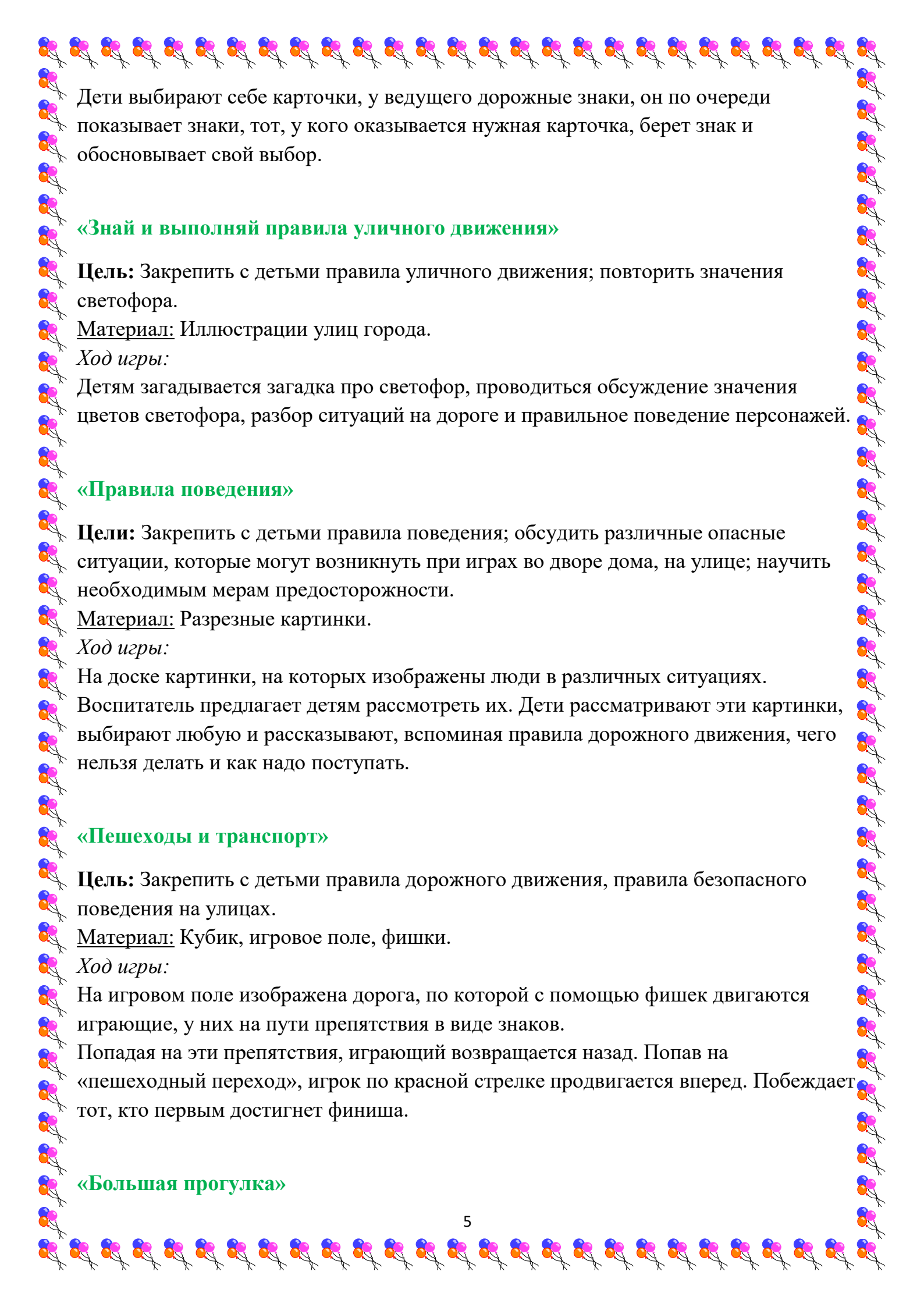
Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

## «Дорожная азбука»

**Цель:** Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

*Ход игры:*



Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

### «Знай и выполняй правила уличного движения»

**Цель:** Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

**Материал:** Иллюстрации улиц города.

**Ход игры:**

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

### «Правила поведения»

**Цели:** Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

**Материал:** Разрезные картинки.

**Ход игры:**

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

### «Пешеходы и транспорт»

**Цель:** Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

**Материал:** Кубик, игровое поле, фишки.

**Ход игры:**

На игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков.

Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попадая на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

### «Большая прогулка»

**Цель:** Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

**Материал:** Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

*Ход игры:*

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

### «Соблюдай правила дорожного движения»

**Цели:** Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

**Материал:** Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

*Ход игры:*

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

### «Говорящие дорожные знаки»

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

**Материал:** Каждое игровое поле – рисунок разветвленной 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.

### «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.

### «Я грамотный пешеход»

**Цели:** Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

**Материал:** Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

### «Дорожное лото»

**Цель:** Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

**Материал:** Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

### Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»

**Цели:** Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

**Материал:** Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

**Ход игры:**

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

# Картотека

## ПОДВИЖНЫХ ИГР

### по ПДД

## средняя группа





### «Автомобили»

Дети представляют себя автомобилями и двигаются по сигналам педагога. Произносятся слова «медленно», «вправо», «влево», «вперед», «назад». Дети «Автомобили» двигаются по «проезжей части» группы согласно заданию.

### «Светофорчики»

Педагог предлагает ребятам превратиться в огоньки светофора и поиграть. Каждый ребенок получает круг одного из двух цветов. Под веселую музыку дети двигаются по кругу. Как только мелодия затихает, собираются по двое в «светофорчики». Игра повторяется несколько раз.

### «Слушай команду»

Дети двигаются согласно командам педагога: руль поворачивается; стекло автомобиля поднимается и опускается; щетки-дворники движутся вправо-влево и т. п.

### «Цветные автомобили»

Ребята получают круги различных цветов и «превращаются» в цветные автомобили. В группе организуется «проезжая часть», и «автомобили» двигаются по ней, соблюдая все известные им ПДД.

### «Воробушки и автомобиль»

Дети - "воробушки" сидят в гнездышках (на стульчиках). Воспитатель или кто - то из детей - "автомобиль". Когда на площадке тихо, автомобиля нет, все воробушки разбегаются по площадке. На слово воспитателя "автомобиль" или неожиданный сигнал автомобиля все воробушки возвращаются на свои места. Воспитатель выделяет птичек, которые первыми прилетели в гнездышки. Чтобы дать детям немного отдохнуть, воспитатель, изображая автомобиль, дважды проезжает из конца в конец по площадке и встает с боку. Дети снова выбегают на середину площадки, и игра повторяется.

### «Сигналы светофора»

Воспитатель показывает сигналы светофора, дети выполняют действия: красный – стой, желтый – приготовились, зеленый – ходим, прыгаем, бегаем.

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

*(малой подвижности)*

Ребенок изображает какой-нибудь вид транспорта, остальные отгадывают.

### Сюжетно-ролевая игра «Мы пассажиры»

Выбирают водителя автобуса и кондуктора. Остальные становятся пассажирами. В группе выбирается место «остановки», из стульев составляется «автобус». Отрабатываются правила посадки в автобус; поведения во время движения; выхода из автобуса.

### «Угадай транспорт»

**Цель:** закрепить представления детей о транспорте, умение по описанию узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

**Материал:** картинки (карточки) с изображением транспорта.

**Ход игры:** Воспитатель загадывает детям загадки о видах транспорта.

Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победитель.

### Лото «Играй да смекай!»

**Цель:** учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; развивать умственные способности и зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

**Материал:** таблицы с изображением дорожных знаков, пустые карточки.

**Ход игры:** В игре участвуют 4 - 6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Воспитатель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на

таблице. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

### «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:**

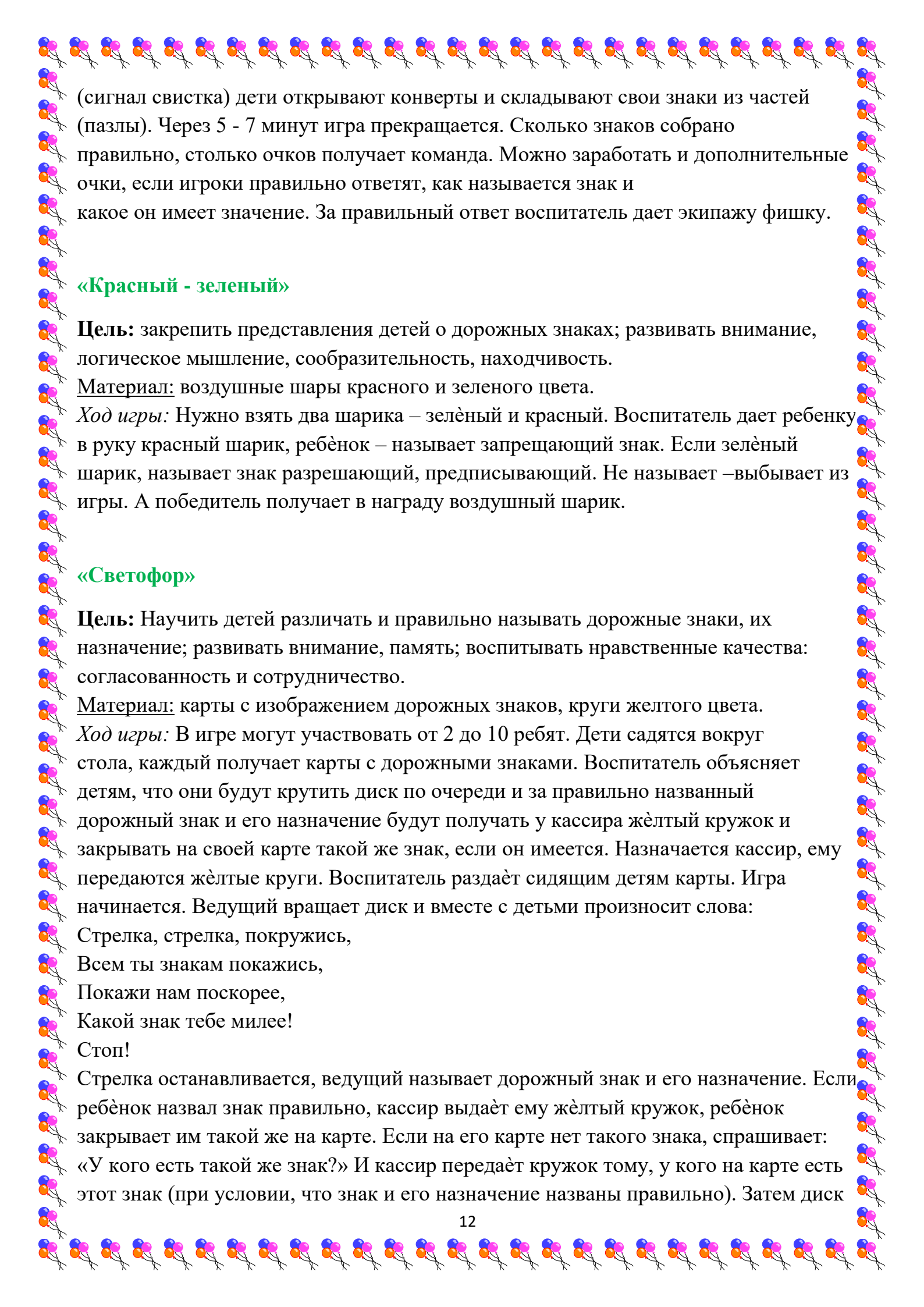
- Сколько колес у легкового автомобиля? (4)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (Водитель)
- Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта)
- По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП)- Какой свет верхний на светофоре? (Красный)
- 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).

### «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 пазлы – дорожные знаки, фишки.

**Ход игры:** Воспитатель рассаживает детей по экипажам и по общей команде



(сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 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 дает экипажу фишку.

### «Красный - зеленый»

**Цель:** закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, находчивость.

**Материал:** воздушные шары красного и зеленого цвета.

**Ход игры:** Нужно взять два шарика – зелёный и красный. Воспитатель дает ребенку в руку красный шарик, ребёнок – называет запрещающий знак. Если зелёный шарик, называет знак разрешающий, предписывающий. Не называет –выбывает из игры. А победитель получает в награду воздушный шарик.

### «Светофор»

**Цель:** Научить детей различать и правильно называть дорожные знаки, их назначение; развивать внимание, память; воспитывать нравственные качества: согласованность и сотрудничество.

**Материал:** карты с изображением дорожных знаков, круги желтого цвета.

**Ход игры:** В игре могут участвовать от 2 до 10 ребят. Дети садятся вокруг стола, каждый получает карты с дорожными знаками. Воспитатель объясняет детям, что они будут крутить диск по очереди и за правильно названный дорожный знак и его назначение будут получать у кассира жёлтый кружок и закрывать на своей карте такой же знак, если он имеется. Назначается кассир, ему передаются жёлтые круги. Воспитатель раздаёт сидящим детям карты. Игра начинается. Ведущий вращает диск и вместе с детьми произносит слова:

Стрелка, стрелка, покружись,

Всем ты знакам покажись,

Покажи нам поскорее,

Какой знак тебе милее!

Стоп!

Стрелка останавливается, ведущий называет дорожный знак и его назначение. Если ребёнок назвал знак правильно, кассир выдаёт ему жёлтый кружок, ребёнок закрывает им такой же на карте. Если на его карте нет такого знака, спрашивает: «У кого есть такой же знак?» И кассир передаёт кружок тому, у кого на карте есть этот знак (при условии, что знак и его назначение названы правильно). Затем диск

передается соседу и игра продолжается. В случае затруднения или ошибки ребёнок не получает жёлтый кружок, а диск передается следующему ребёнку по очереди. Выигравшим считается тот, кто первый закроет свои знаки жёлтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у детей жёлтыми кружками.

### «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. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте)
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)
11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)
12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)

### «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, зеленый)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый)
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, гужевой, специальный и т. д.)

### «Машины»

**Цель:** формировать умение складывать изображение машины из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

**Материал:** схемы с изображением машин, состоящих из разных геометрических фигур (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг); детали геометрического конструктора – мозаики.

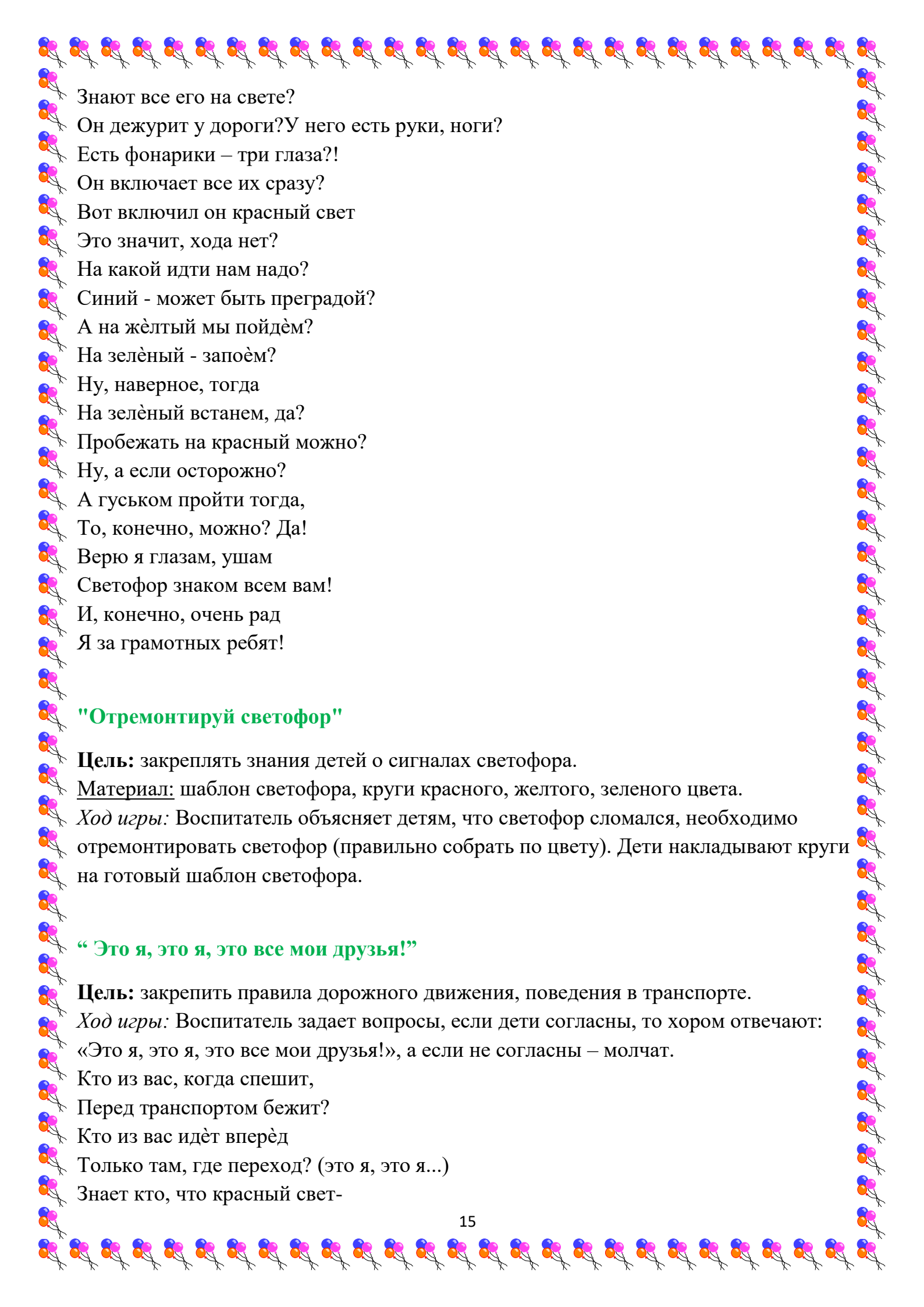
*Ход игры:* Воспитатель вместе с детьми рассматривают из каких частей состоят машины (кузов, кабина, колеса); какие геометрические фигуры используются (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг). Далее воспитатель предлагает из деталей геометрического конструктора – мозаики выложить изображение машины на плоскости стола, опираясь на схему.

### «Да, нет»

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

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

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!

### "Отремонтируй светофор"

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

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

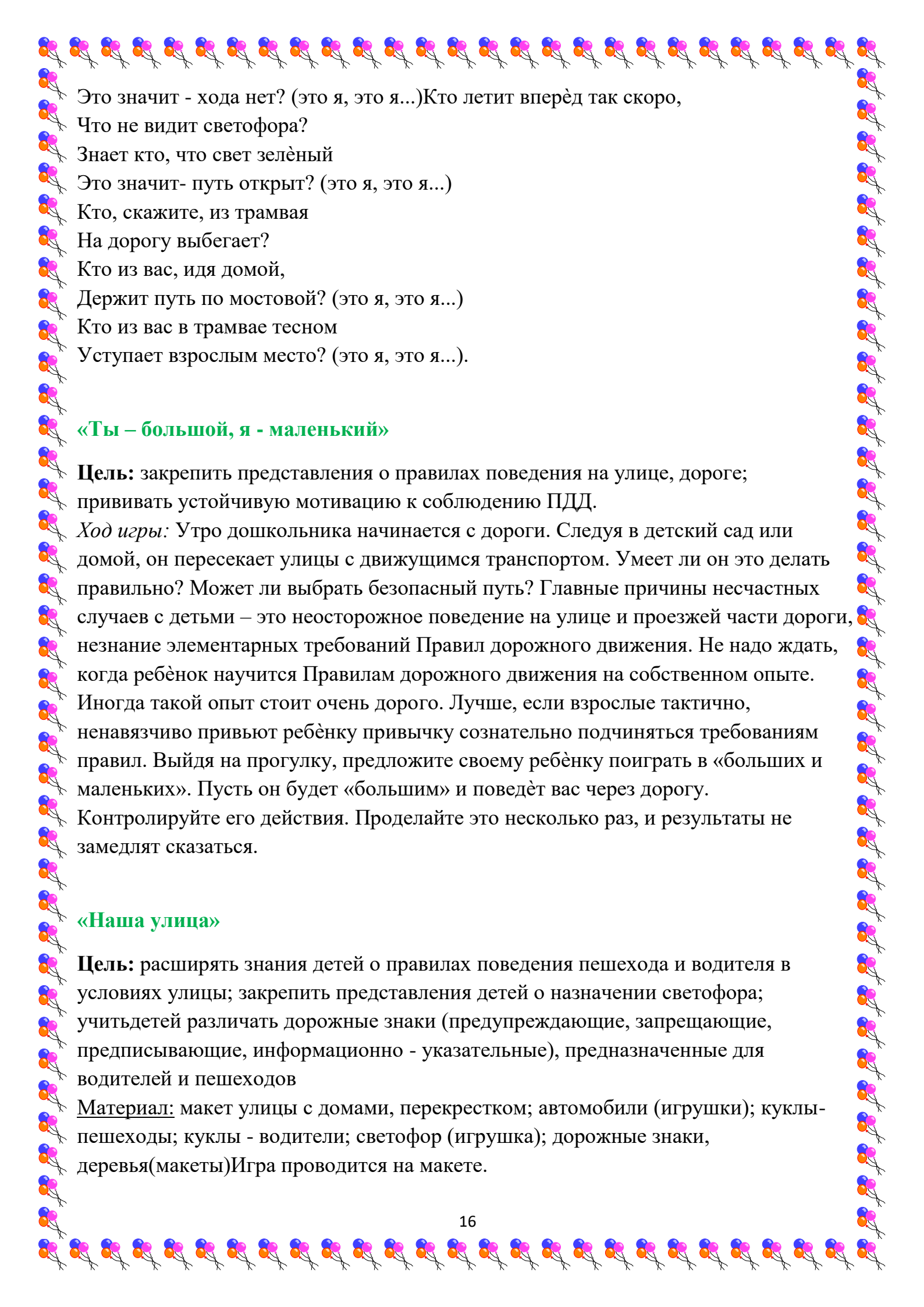
**Ход игры:** Воспитатель объясняет детям, что светофор сломался, необходимо отремонтировать светофор (правильно собрать по цвету). Дети накладывают круги на готовый шаблон светофора.

### "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...)  
Знает кто, что красный свет-



Это значит - хода нет? (это я, это я...) Кто летит вперёд так скоро,  
Что не видит светофора?  
Знает кто, что свет зелёный  
Это значит- путь открыт? (это я, это я...)  
Кто, скажите, из трамвая  
На дорогу выбегает?  
Кто из вас, идя домой,  
Держит путь по мостовой? (это я, это я...)  
Кто из вас в трамвае тесном  
Уступает взрослым место? (это я, это я...).

### «Ты – большой, я - маленький»

**Цель:** закрепить представления о правилах поведения на улице, дороге;  
прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД.

*Ход игры:* Утро дошкольника начинается с дороги. Следуя в детский сад или домой, он пересекает улицы с движущимся транспортом. Умеет ли он это делать правильно? Может ли выбрать безопасный путь? Главные причины несчастных случаев с детьми – это неосторожное поведение на улице и проезжей части дороги, незнание элементарных требований Правил дорожного движения. Не надо ждать, когда ребёнок научится Правилам дорожного движения на собственном опыте. Иногда такой опыт стоит очень дорого. Лучше, если взрослые тактично, ненавязчиво привьют ребёнку привычку сознательно подчиняться требованиям правил. Выйдя на прогулку, предложите своему ребёнку поиграть в «больших и маленьких». Пусть он будет «большим» и поведёт вас через дорогу. Контролируйте его действия. Прodelайте это несколько раз, и результаты не замедлят сказаться.

### «Наша улица»

**Цель:** расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно - указательные), предназначенные для водителей и пешеходов

**Материал:** макет улицы с домами, перекрестком; автомобили (игрушки); куклы-пешеходы; куклы - водители; светофор (игрушка); дорожные знаки, деревья(макеты) Игра проводится на макете.



*Ход игры:* С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

### «Поставь дорожный знак»

**Цель:** учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка» (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания» (информационно-указательные); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

**Материал:** дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных переходов, зданий, перекрестков, машины.

*Ход игры:* разыгрывание различных дорожных ситуаций.

### «Улица города»

**Цель:** уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспортных средств

**Материал:** макет улицы; деревья; автомобили; куклы - пешеходы; светофор; дорожные знаки.

*Ход игры:* С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

### «Пешеходы и водители»

**Цель:** обучать правилам дорожного движения, поведения на дорогах, закрепить представления детей о назначении светофора, прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД, развивать внимание, мышление, ориентировку в пространстве.

**Материал:** дорожные знаки, светофор, рули, сумки с ирушками, стол, талоны, вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона. Дети в форме инспекторов ГИБДД (фуражка, накидка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД), дети – пешеходы, дети – водители, ребенок – продавец игрушек.

*Ход игры:* Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают

экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям:- На какой свет могут двигаться машины?

- На какой свет двигаться нельзя?

- Что такое проезжая часть?

- Что такое тротуар?

- Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.)

Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны;

члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке

автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка:

- Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.)

игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

### «Выполни поручение»

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

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

**Ход игры:** Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поесть в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности.

Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

### «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 из 6 человек, 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. «Как проехать?»

### «Угадай знак»

**Цель:** закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность.

**Материал:** дорожные знаки, жетоны.

**Подготовка к игре:** Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга.

**Ход игры:** Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В конце игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

### «Автошкола»

**Цель:** закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу.

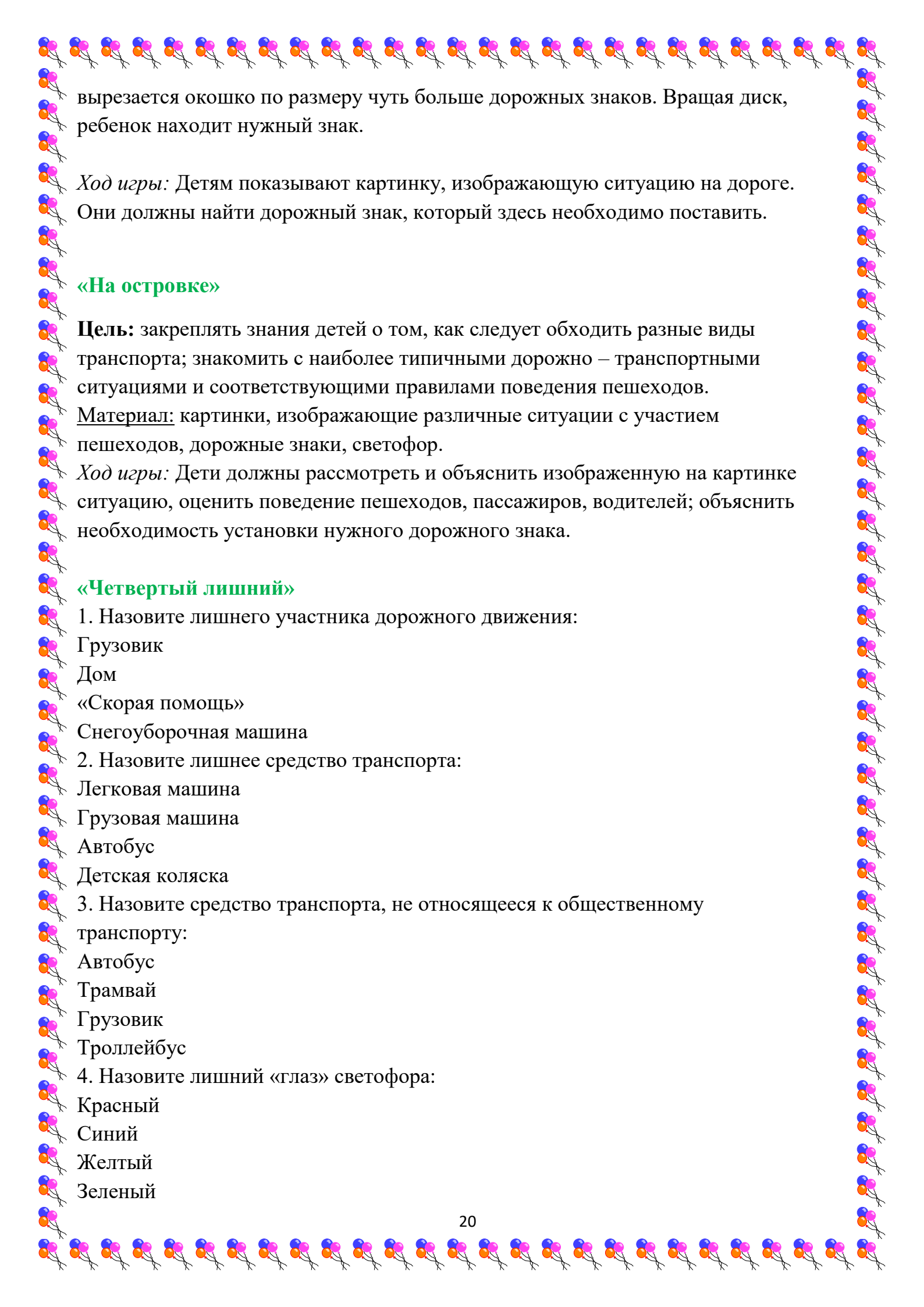
**Материал:** Двойной лист картона: на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны правила.

**Ход игры:** Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

### «Узнай знак»

**Цель:** закреплять знания детей о дорожных знаках.

**Материал:** 2 картонных диска, соединенных в центре винтом. На нижнем круге вдоль края приклеены обозначения дорожных знаков. На внешнем круге у края



вырезается окошко по размеру чуть больше дорожных знаков. Вращая диск, ребенок находит нужный знак.

*Ход игры:* Детям показывают картинку, изображающую ситуацию на дороге. Они должны найти дорожный знак, который здесь необходимо поставить.

### «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.

### «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 относящееся к общественному транспорту:

Автобус

Трамвай

Грузовик

Троллейбус

4. Назовите лишний «глаз» светофора:

Красный

Синий

Желтый

Зеленый

## «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 школу (детский сад), тротуар, булочная, 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.

### «Слушай - запоминай»

**Цель:** закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на улице, развивать связную речь, мышление, память, внимание.

**Материал:** жезл для регулирования дорожного движения.

**Ход игры:** Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры, передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице.

«назовите одно из правил поведения пешехода на улице». – «нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом». Если ответ правильный, ведущий передает жезл другому участнику игры и т. д. нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.

### «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 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 оббежать 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 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, 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.

