

Картотека

Подвижных игр по ПДД





«Стоп!»

Цель: научить правильно следовать сигналам светофора, развивать внимательность, выдержку

Ход игры

На одном конце зала проводится исходная линия.

Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце встает водящий.

Водящий поднимает зеленый флажок и говорит: «Быстро шагай!

Смотри не зевай!» Играющие идут по направлению к водящему,

но при этом следят, поднят ли зеленый флажок. Если водящий поднимает

красный флажок и говорит «Стоп!», дети останавливаются

и замирают на месте на 15-20 секунд. Если поднимается желтый флажок,

можно расслабиться и оставаться на месте. Когда снова поднимается

зеленый флажок – продвигаются вперед. Игрок, который вовремя

не остановится или начнет движение вперед на желтый сигнал,

возвращается к исходной линии. Побеждает тот, кто первым пройдет весь путь.



«Передай жезл!»

Цель: закреплять знание правил дорожного движения; развивать координацию движений.

Ход игры

Дети выстраиваются в круг.

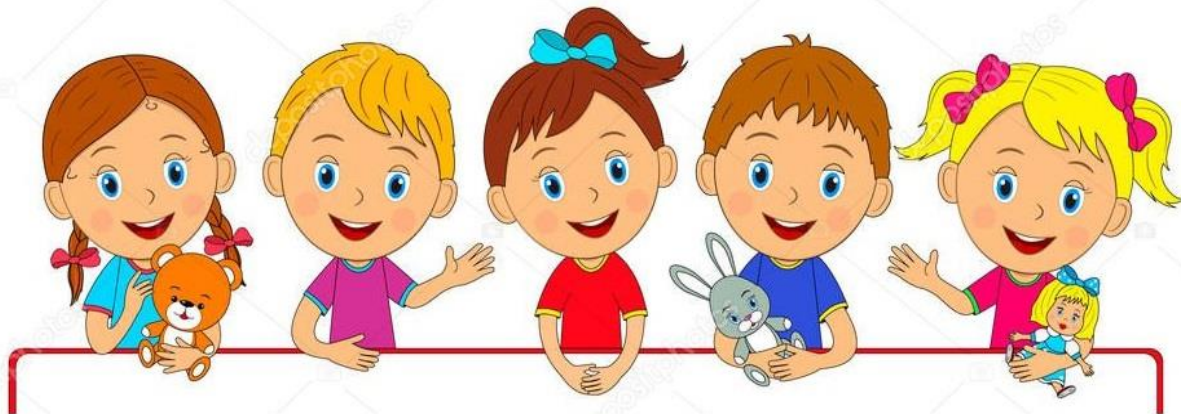
Жезл регулировщика передается игроку слева.

Обязательное условие: принять жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику.

Передача идет 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 правило либо знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.





«Красный, желтый, зеленый»

Цель: закреплять знание сигналов светофора, развивать внимание и быстроту реакции.

Ход игры

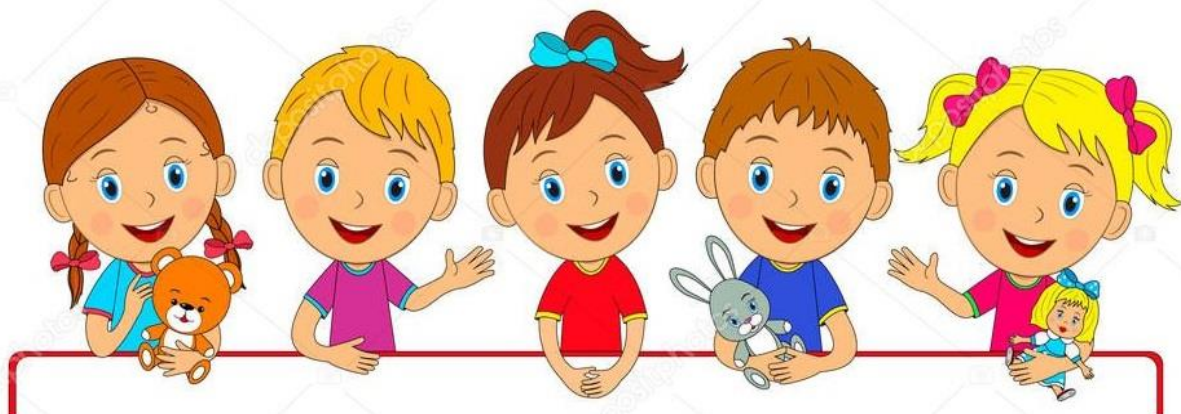
Дети сидят на гимнастической скамейке.

Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами;

если желтый – хлопают в ладоши;

если красный – сидят без движения и звука.

Тот, кто ошибается, выбывает из игры.



«Зажги светофор»

Цель. Закреплять знание сигналов светофора, навыки передачи мяча; обучать действовать в командной игре.

Ход игры

Дети стоят в колоннах. Первый играющий – капитан.

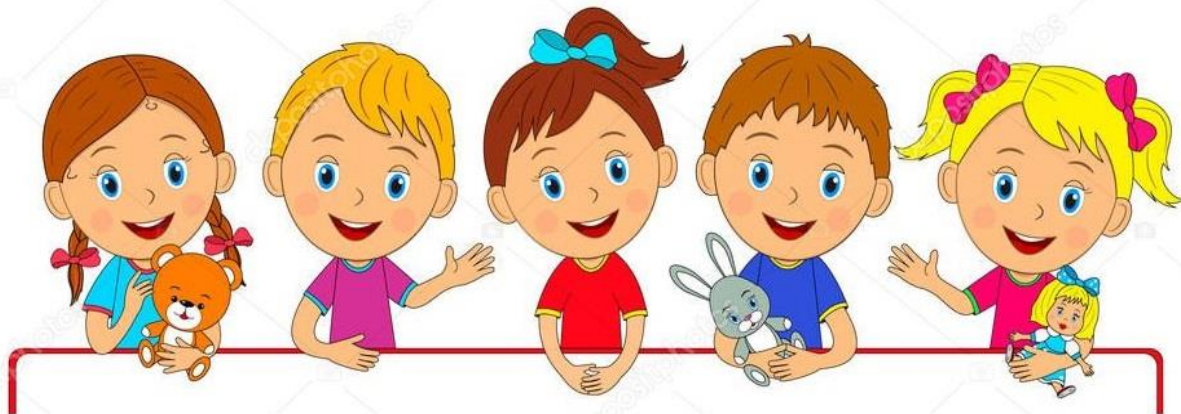
Он получает три воздушных шара (или мячей) красного, желтого, зеленого цвета, по сигналу передает их по одному членам команды.

Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх – зажжен первый, красный сигнал.

Капитан может передавать следующий шар.

Выигрывает команда, которая быстрее «зажжет» все три сигнала.





«Будь внимательным!»

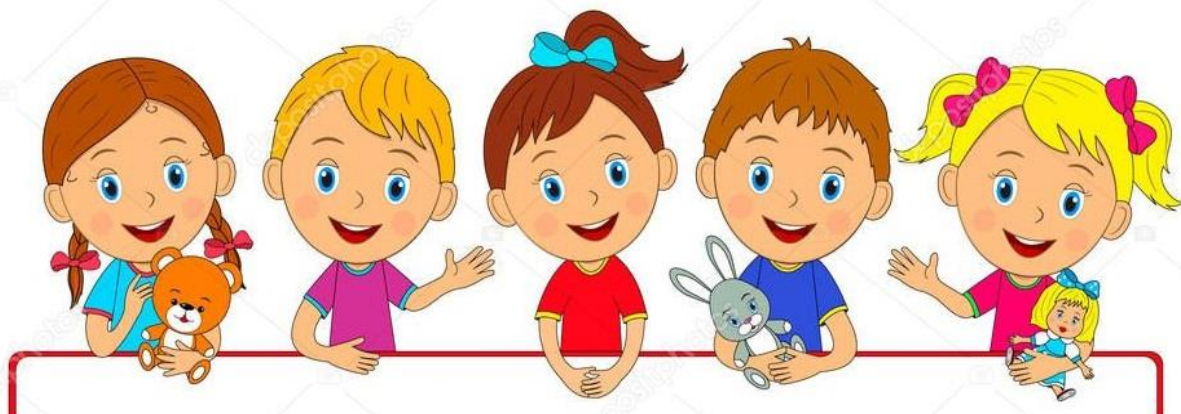
Цель. Закреплять умение действовать по сигналу, знание правил дорожного движения.

Ход игры

Дети запоминают, что и когда надо делать.

Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения (воспитателя).

По сигналу «Светофор!» стоят на месте; по сигналу «Переход!» шагают; по сигналу «Автомобиль!» бегают врассыпную по залу.



« Стоп! Идите!»

Цель: учить детей выполнять движения в соответствии с сигналами пешеходного светофора.

Ход игры

Дети-игроки располагаются в одной части помещения, а ведущий в другой.

Он «переключает» сигналы светофора.

По сигналу «Идите» игроки начинают движение в сторону ведущего.

По сигналу «Стоп» они замирают на месте. Тот, кто первым достигнет ведущего, побеждает и занимает его место.

(Двигаться игроки должны шагом «пятка к носку»).





«Ловкий пешеход»

Цель: Формировать зрительно-двигательный реакции «глаз - рука». Закрепить правильности действий в соответствии с сигналом светофора.

Ход игры

«Пешеходы» по очереди переходят улицу.
Перейти – означает на ходу попасть мячом в зеленый глазок светофора.
Попал в «красный» – не пересек улицу, выбываешь из игры.
Попал в желтый – можешь бросить мяч еще раз.



«Дорожное – не дорожное слово»

Цель: Развитие внимания, быстроту реакции.

Ход игры

Дети становятся в круг. В центре круга – ведущий.
Ведущий бросает мяч, называя при этом слово, относящееся (или не относящееся) к правилам поведения на улице.
Задача детей – поймать мяч в том случае, если слово «дорожное».





«Три чудесных света»

Цель: Закрепление знания цветов светофора. Развитие координации движений.

Ход игры

Играют три команды по три и более человек. Все игроки встают в ряд по линии старта.

Перед этой линией на определенном расстоянии устанавливаются флажки.

В руках у первого игрока команды шарик (или мячик), соответствующий цвету флажка.

По команде ведущего первый игрок команды, играя в воздухе шариком двигается к флажку, обходит его и возвращается на линию старта.

Затем он передает шарик следующему игроку своей команды.

Побеждает та команда, которая быстрее закончит игру, не уронив при этом шарика (или мячика.)



«Тише едешь – дальше будешь»

Цель: Развитие внимания. Развитие быстроты реакции. Развитие координации движений.

Ход игры

Дети становятся на исходную линию. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит:

«Тише едешь, дальше будешь. Стоп!».

Пока водящий произносит эти слова, играющие двигаются по направлению к нему быстрым шагом.

Как только водящий произносит слово «Стоп!», все останавливаются, а водящий быстро оглядывается.

Тот, кто не успел вовремя остановиться после слова «Стоп!»

и сделал добавочное движение, возвращается на исходную линию.

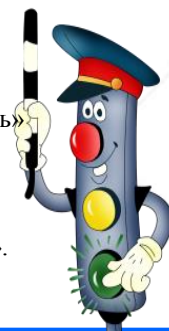
Затем водящий снова поворачивается спиной к играющим и говорит «Тише едешь»

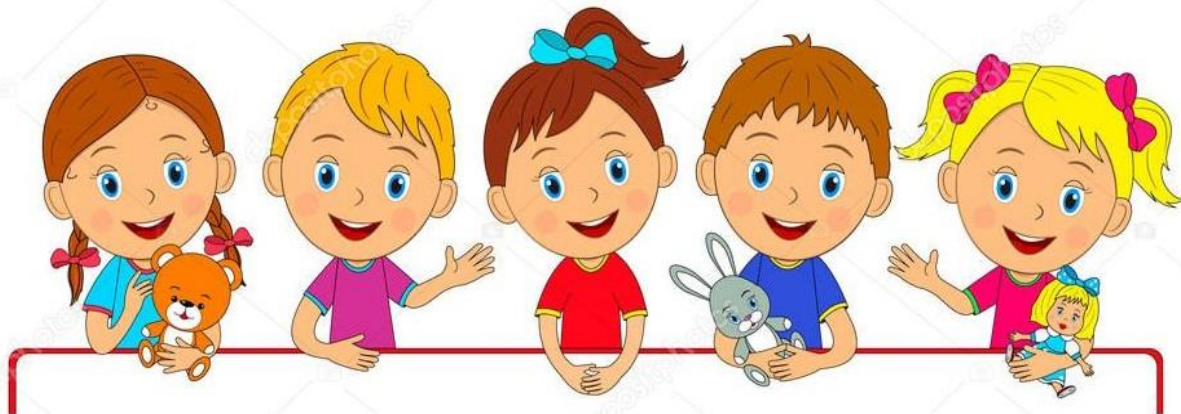
Все продолжают свое движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!».

Те, которые вернулись на исходную линию, начинают движение отсюда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «Стоп!».

Тот, кому это удалось сделать, становится водящим.





«Веселый трамвайчик»

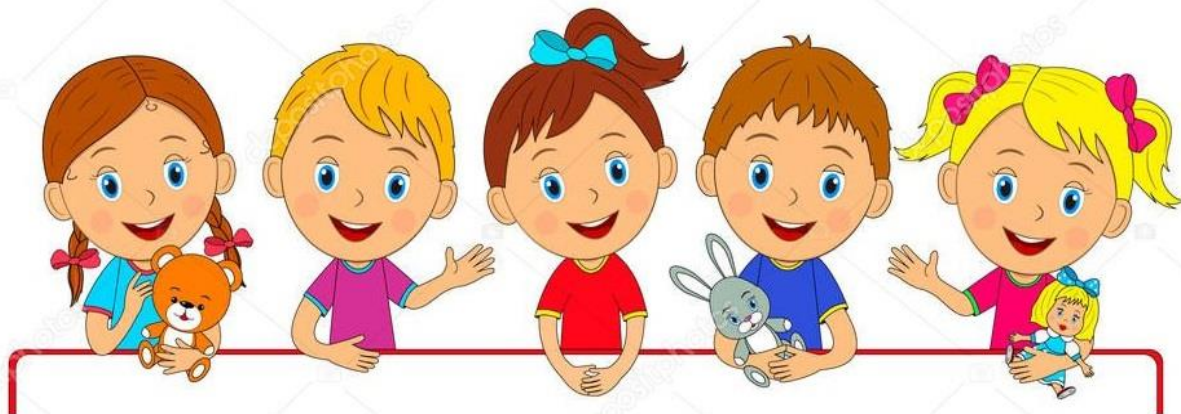
Цель: закреплять представления о транспорте.

Ход игры

Мы веселые трамвайчики,
Мы не прыгаем, как зайчики,
Мы по рельсам ездим дружно.
Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды: одна – трамвайчики, водитель трамвая держит в руках обруч, вторая – пассажиры, они занимают свои места на остановке.

Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает место в обруче. Конечная остановка – на противоположной стороне зала.



«Цветные автомобили»

Цель: развивать внимательность; учить выполнять правильные действия на разные сигналы светофора.

Ход игры

Дети (*автомобили*) размещаются на одном краю площадки.

Каждому дается флажок какого-либо цвета.

Ведущий стоит в центре площадки лицом к детям, держит в руке цветные флажки.

Поднимает флажок, и те *«автомобили»*, у кого флажок такого же цвета, начинают двигаться.

Если ведущий опускает флажок, то дети-автомобили отправляются в гараж.

Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

В начале игры можно цвет озвучить: *«Выезжают зеленые автомобили»*,

«Красные возвращаются в гараж» и т. д.



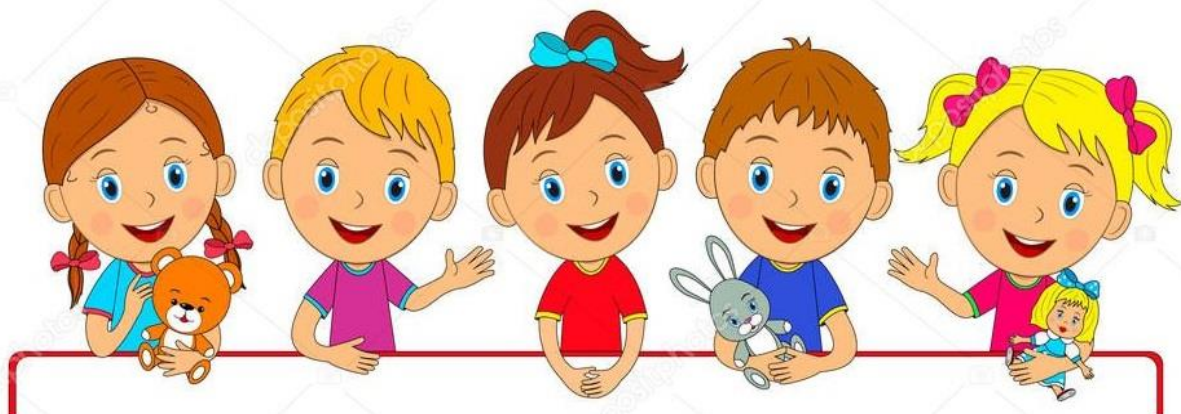


«Воробушки и кот»

Цель: познакомить с сигналами светофора; развивать внимательность.

Ход игры

Дети изображают воробушков. Один ребенок – «кот», он сидит на гимнастической скамейке. Кот поочередно называет цвета светофора. На зеленый «воробушки» разлетаются по деревьям (*разбегаются в разные стороны*); на желтый прыгают на месте; на красный замирают на месте. Невнимательные становятся добычей кота и выбывают из игры.



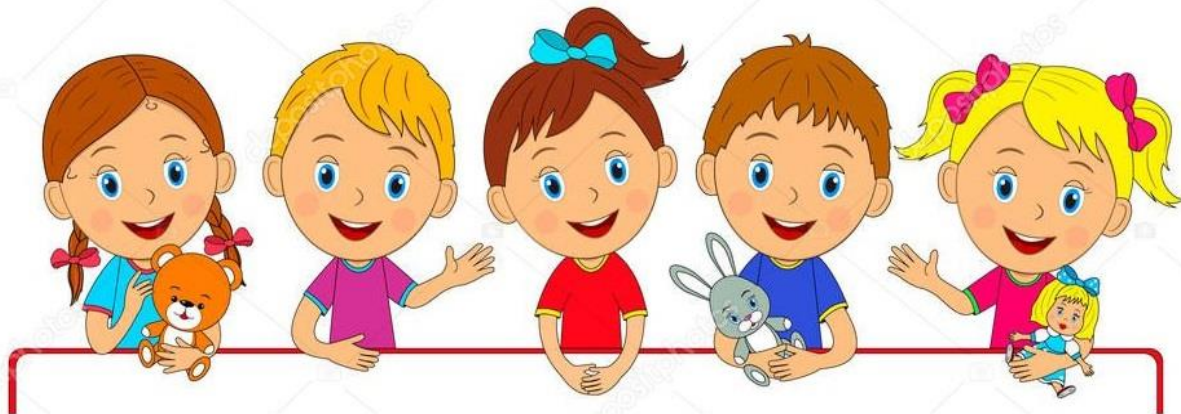
«К своим знакам!»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве.

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.





«Зебра»

Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве, закреплять правила дорожного движения.

Ход игры

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона).
Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к команде.
Второй шагает строго по полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно.
Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.



«Грузовики»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде, закреплять правила дорожного движения.

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.





«Такси»

Цель: Учить детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направления движения; быть внимательным к партнёрам по игре. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в общественном транспорте.

Ход игры

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри одного обруча («Такси»).

Каждый ребенок 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).



«Повороты»

(игра малой подвижности)

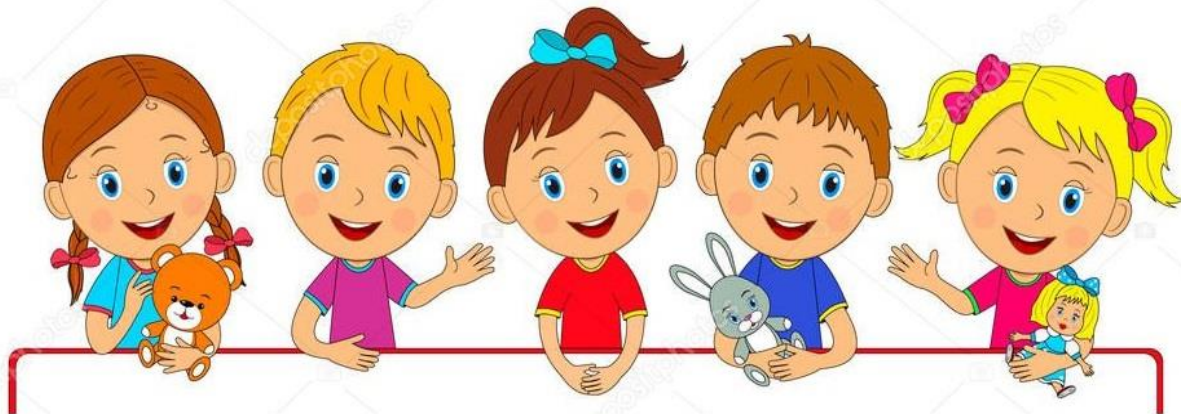
Подготовка к игре:

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».

Правила 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.





«Островок безопасности»

Цель: развивать у детей внимательность и умение действовать по сигналу.

Ход игры.

Дети совершают различные движения под музыку. Когда музыка останавливается, они должны быстро занять «островок безопасности» начерченный (или выложенный из шнуров) в центре зала (площадки).



«Гараж»

Цель: Учить детей действовать по сигналу; ориентироваться в пространстве, бегать и ходить враспынную.

Ход 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 играющих.

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 без места выбывают из игры.

