

Картотека игр по ПДД для детей дошкольного возраста

Игры по правилам дорожного движения. Старшая группа

Словесная игра

Цель: Единственное и множественное число существительных в именительном и родительном падеже.

«Один — много»

Один светофор — светофоры — много светофоров

один автобус — автобусы — много автобусов

один трамвай — трамваи — много трамваев

одна машина — машины — много машин

одна электричка — электрички — много электричек

одно колесо — колеса — много колес

Дополните предложения.

Словесная игра «Подберите слову пару»

Цель: изменение прилагательных по родам и числам

автомобиль (новый, старый, небольшой, удобный, служебный)

поезд (пассажирский, товарный, скорый, длинный, зеленый)

машина (легковая, грузовая, новая, пожарная, санитарная, попутная)

Игра «4 —ый лишний»

Цель: развивать слуховое внимание. (Объяснить. Почему?)

Какой предмет лишний?

Такси, лошадь, автобус, троллейбус. (Лошадь, так как она животное, а не машина.)

Лодка, катер, велосипед, теплоход. (Велосипед, так как он не является водным транспортом.)

Трамвай, электропоезд, автобус, поезд. (Автобус, так как он ездит по дороге, а все остальные машины — по рельсам.)

Самолет, дирижабль, вертолет, ракета. (Дирижабль, так как для его полета не требуется топливо.

Дирижабль надувается газом.)...

Речь с движением

Цель: Координация речи с движением; развитие творческого

воображения; автоматизация шипящих звуков в речи

«НА ШОССЕ»

По шоссе спешат машины. (Дети бегут по кругу, держа!

— Ш-ш-ш! — шуршат спокойно шины. в руках воображаемый руль.)

И шипят со злом уже: (Поворачиваются и бегут по

— Не спеш-ш-ши на вираже. кругу в обратную сторону.)

Ёж с мешком и посошком

По шоссе идет пешком. (Наклоняются, чтобы спина стала круглой, левую руку кладут за спину, в правой держат воображаемый посошок, идут медленно по кругу.)

Над ежом кружится стриж: (Встают на цыпочки, машут

— Ты куда же, еж, спешешь? руками, как крыльями, бегун по кругу.)

— Прямо в город, по шоссе (Опять идут, изображая ежика.)

Тороплюсь я, как и все.

— Будь, дружок, настоroje, (Опять бегут в противоположную

Не спеш на вираже! сторону, изображая

стрижа.)

Игра «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.

Игры на развитие слухового внимания.

Игра «Лишнее слово»

Цель: Классификация понятий.

скорый (самолет, поезд, велосипед); морской (транспорт, порт, причал, автобус); грузовая (машина, баржа, ракета, станция);быстроходное (такси, судно, шоссе)

Игра ЗКР «Хлопни в ладоши»

Цель: выделение звука «Р» в словах

пешеход, светофор, переход, машина, дорога, зебра, автобус...

Игра «Слова-неприятели», антонимы

Назовите слова, противоположные по значению, — «слова-неприятели».

взлетать — садиться, отплыть — приплыть, подъехать — отъехать, заходить — выходить, нагружать — разгружать, тут — там, прилет — вылет, приезд — отъезд, отправление — прибытие, движение — остановка, грузовой — легковой, личный — общественный, наземный — подземный, уезжать — приезжать.

Игры на развитие слухового внимания.

Игра «Лишнее слово»

Цель: классификация понятий.

скорый (самолет, поезд, велосипед); морской (транспорт, порт, причал, автобус); грузовая (машина, баржа, ракета, станция);быстроходное (такси, судно, шоссе)

Игры на развитие фонематического восприятия, анализа и синтеза.

Игра «Хлопни в ладоши» Ц: упражнять в выделении слогов в словах.

- пе- ше- ход, све- то -фор, ма -ши- на, пе- ре- ход...

Отгадывание загадок .

Вдоль улиц и дорог

Солдатики стоят.

Мы с вами выполняем,

Что нам они велят. (Дорожные знаки)

Вот стоит на мостовой

Рослый, стройный постовой.

Кружит, вертит головой,

Всем проходим говорит:

Путь сейчас для вас открыт!» (Регулировщик)

Полосатая лошадка,

Ее зеброю зовут.

Но не та, что в зоопарке,

По ней люди все идут. (Пешеходный переход)

Встало с краю улицы

В длинном сапоге

Чучело трехглазое на одной ноге,

Где машины движутся,

Где сошлись пути,

Помогает улице людям перейти. (Светофор)

Игра на внимательность.

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.

Подвижная игра «Будь внимательным»

(малой подвижности)

Цель: активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить действовать по сигналу.

Подготовка к игре: Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга.

Ход игры: Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

Подвижная игра «Автобус»

Подготовка к игре: Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. *Атрибуты:* По одному обручу для каждой команды, по одной стойке для каждой команды.

Правила игры:

Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

Подвижная игра «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.

Подвижная игра «К своим знакам»

Цель. Закреплять знание знаков дорожного движения.

Ход игры. Играющие делятся на две группы по пять-семь человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий с каким-нибудь дорожным знаком, объясняя его значение. Звучит музыка, дети расходятся по площадке. Водящие меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

Подвижная игра «Поездка в Москву»

Цель. Закреплять знание названий видов транспорта; развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры. Для игры нужны обручи – одним меньше числа играю. Обручи раскладываются по кругу, один возле другого. Каждый занимает свободное место. У водящего обруча нет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю всех желающих». Все один за другим присоединяются к нему. Водящий продолжает: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)» - и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость» - водящий переходит на бег. «Москва уже совсем близко», - объявляет он (Бег замедляется). «Внимание, остановка!» - раздаётся команда: все бегут к обручам. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без обруча, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести играющих в сторону от обручей, повести их через зал и т. п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

Подвижная игра «Трамвай»

Цель: Закрепить знание сигнала светофора, учить распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

Ход игры. 3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками держаться за шнур правой рукой, другие- левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три флажка: жёлтый, зелёный, красный. Он объясняет детям, что трамвай движется на зелёный сигнал, на жёлтый замедляет ход, а на красный – останавливается. Воспитатель поднимает зелёный флажок – и трамвай едет: дети бегут по краям зала. Если воспитатель поднимает жёлтый или красный флажок, трамвай замедляет ход и останавливается.

Подвижная игра «Найди свой цвет»

Ход игры: В разных сторонах комнаты воспитатель кладёт обручи и в них по одной кегле разного цвета (красная, жёлтая, зелёная). По сигналу воспитателя: «На прогулку!» все расходятся или разбегаются по всему залу. На второй сигнал «Найди свой цвет!» дети бегут к своим местам, стараясь найти кеглю своего цвета. Игра повторяется.

Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой.

Например: улица, тротуар, обочина и т.д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить – светофор, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

Игра «Кого назвали – тот и ловит».

Играющие 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.

Игра «Регулировщик»

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Физкультминутка

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людам машет: Не ходи!

(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

Игра «Тише едешь...»

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первым достигший территории водящего, сам становится водящим. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него водящий может обернуться.

Игра «Светофор»

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

Бегущий светофор

Дети следуют враспынную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднять зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый — прыгают на месте, если красный — все должны замереть на месте и не двигаться 15—20 секунд. Кто ошибся — выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

Умелый пешеход

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

Словесная игра «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)

Игры по правилам дорожного движения.

Подготовительная группа

Словесная игра.

Цель: образование сложных слов.

Составьте новое слово из двух.

лед колет — ледокол, сам катит — самокат

сам летает — самолет

бензин возит — бензовоз

везде ходит — вездеход

на земле — наземный

под землей — подземный

железная дорога — железнодорожный

быстро ходит — быстроходный

легкие крылья — легкокрылый

бензин, колонка — бензоколонка

Словесная игра

Цель: Единственное и множественное число существительных в именительном и родительном падеже.

«Один — много»

Один светофор — светофоры — много светофоров

один автобус — автобусы — много автобусов

один трамвай — трамваи — много трамваев

одна машина — машины — много машин

одна электричка — электрички — много электричек

одно колесо — колеса — много колес

Дополните предложения.

Игра «4 –ый лишний»

Цель: развивать слуховое внимание. (Объяснить. Почему?)

Какой предмет лишний?

Такси, лошадь, автобус, троллейбус. (Лошадь, так как она животное, а не машина.)

Лодка, катер, велосипед, теплоход. (Велосипед, так как он не является водным транспортом.)

Трамвай, электропоезд, автобус, поезд. (Автобус, так как он ездит по дороге, а все остальные машины — по рельсам.)

Самолет, дирижабль, вертолет, ракета. (Дирижабль, так как для его полета не требуется топливо.

Дирижабль надувается газом.)...

Словесная игра «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.

Словесная игра

Подберите слову пару

Цель: изменение прилагательных по родам и числам

автомобиль (новый, старый, небольшой, удобный, служебный)

поезд (пассажирский, товарный, скорый, длинный, зеленый)

машина (легковая, грузовая, новая, пожарная, санитарная, попутная)

Игры на развитие слухового внимания.

Игра «Лишнее слово» классификация понятий.

Скорый (самолет, поезд, велосипед); морской (транспорт, порт, причал, аэробус); грузовая (машина, баржа, ракета, станция); быстроходное (такси, судно, шоссе)

Игры на развитие фонематического восприятия, анализа и синтеза.

Игра «Хлопни в ладоши»

Ц: упражнять в выделении слогов в словах.

- пе- ше- ход, све- то –фор, ма –ши- на, пе- ре- ход.

Игра «Хлопни в ладоши»

Ц: выделение звука «Р» в словах

пешеход, светофор, переход, машина, дорога, зебра, автобус...

АНТОНИМЫ

Назовите слова, противоположные по значению, — «слова-неприятели».

взлетать — садиться, отплыть — приплыть, подъехать — отъехать, заходить — выходить, нагружать — разгружать, тут — там, прилет — вылет, приезд — отъезд, отправление — прибытие, движение — остановка, грузовой — легковой, личный — общественный, наземный — подземный, уезжать — приезжать.

Отгадывание загадок .

Вдоль улиц и дорог

Солдатики стоят.

Мы с вами выполняем,

Что нам они велят. (Дорожные знаки)

Вот стоит на мостовой

Рослый, стройный постовой.

Кружит, вертит головой,

Всем проходим говорит:

Путь сейчас для вас открыт!» (Регулировщик)

Полосатая лошадка,

Ее зеброю зовут.

Но не та, что в зоопарке,

По ней люди все идут. (Пешеходный переход)

Встало с краю улицы

В длинном сапоге

Чучело трехглазое на одной ноге,

Где машины движутся,

Где сошлись пути,

Помогает улицу людям перейти. (Светофор)

Подвижная игра «К своим знакам».

Цель. Закреплять знание знаков дорожного движения.

Ход игры. Играющие делятся на две группы по пять-семь человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий с каким-нибудь дорожным знаком, объясняя его значение. Звучит музыка, дети расходятся по площадке. Водящие меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

Подвижная игра «Поездка в Москву»

Цель. Закреплять знание названий видов транспорта; развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры. Для игры нужны обручи – одним меньше числа играю. Обручи раскладываются по кругу, один возле другого. Каждый занимает свободное место. У водящего обруча нет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю всех желающих». Все один за другим присоединяются к нему. Водящий продолжает: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)» - и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость» - водящий переходит на бег. «Москва уже совсем близко», - объявляет он (Бег замедляется). «Внимание, остановка!» - раздаётся команда: все бегут к обручам. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без обруча, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести играющих в сторону от обручей, повести их через зал и т. п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

Игра «Автоинспектор и водители»

В игре участвуют 5-6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4-5 параллельных линий, означающих этапы движения.

Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей

имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор- водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

Игра малой подвижности «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой.

Например: улица, тротуар, обочина и т.д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить – светофор, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

Игра малой подвижности «Кого назвали – тот и ловит».

Играющие 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.

Игра малой подвижности «Паутинка»

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.

Подвижная игра «Перекресток»

Ведущий встает в центре перекрестка – это светофор. Дети делятся на две группы – пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускаются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок.

Подвижная игра «Собери светофор»

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, желтый, зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

Умелый пешеход

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

Словесная игра «Автомальти»

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 двухколесный 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).

Игры по правилам дорожного движения.

Средняя группа

Пальчиковая гимнастика

Цель *тренировка движений пальцев для повышения работоспособности головного мозга.*

«Транспорт»

Есть игрушки у меня: (Хлопают в ладоши и ударяют кулачками друг о друга попеременно.)

Паровоз и два коня, (Загибают пальчики на обеих руках.)

Серебристый самолет,

Три ракеты, вездеход,

Самосвал, подъемный кран —

Настоящий великан.

Сколько вместе? (Хлопают попеременно в ладоши и

Как узнать? ударяют кулачками друг о друга.)

Помогите сосчитать!

Речь с движением

Цель: Координация речи с движением; развитие творческого воображения; автоматизация шипящих звуков в речи

«НА ШОССЕ»

По шоссе спешат машины. (Дети бегут по кругу, держа!

— Ш-ш-ш! — шуршат спокойно шины. в руках воображаемый руль.)

И шипят со злом уже: (Поворачиваются и бегут по

— Не спеш-ш-ши на вираже. кругу в обратную сторону.)

Ёж с мешком и посошком

По шоссе идет пешком. (Наклоняются, чтобы спина стала круглой, левую руку кладут за спину, в правой держат воображаемый посошок, идут медленно по кругу.)

Над ежом кружится стриж: (Встают на цыпочки, машут руками, как крыльями, бегун по кругу.)

— Ты куда же, еж, спешишь?

— Прямо в город, по шоссе (Опять идут, изображая ежика.)

Тороплюсь я, как и все.

— Будь, дружок, настоroje, (Опять бегут в противоположную

Не спеши на вираже! сторону, изображая

стрижа.)

Физкультминутка

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людам машет: Не ходи!

(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

Загадки

Полосатая лошадка,

Ее зеброю зовут.

Но не та, что в зоопарке,
По ней люди все идут. (Пешеходный переход)
С тремя глазами живет, По очереди мигает.

Как мигнет - порядок наведет. Что это такое?
(Светофор.)

Подвижная игра «Найди свой цвет»

Ход игры: В разных сторонах комнаты воспитатель кладёт обручи и в них по одной кегле разного цвета (красная, жёлтая, зелёная). По сигналу воспитателя: «На прогулку!» все расходятся или разбегаются по всему залу. На второй сигнал «Найди свой цвет!» дети бегут к своим местам, стараясь найти кеглю своего цвета. Игра повторяется.

Подвижная игра «Трамвай»

Подготовка к игре:

Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. *Атрибуты:* по одному обручу для каждой команды; по одной стойке для каждой команды.

Правила игры:

Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

Подвижная игра «Цветные автомобили»

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

Подготовка к игре:

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

Ход игры:

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. Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не заметят, что сигнал опущен, зрительный сигнал можно дополнить словесным: «Автомобили (называет цвет), остановились». Ведущий может обойтись одним словесным сигналом: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой».

Подвижная игра «Будь внимательным» (малой подвижности)

Цель: активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Учить действовать по сигналу. *Подготовка к игре:* Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга.

Ход игры: Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

Подвижная игра «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.

Подвижная игра «Трамвай»

Цель: Закрепить знание сигнала светофора, учить распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

Ход игры. 3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками держаться за шнур правой рукой, другие- левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три флажка: жёлтый, зелёный, красный. Он объясняет детям, что трамвай двигается на зелёный сигнал, на жёлтый замедляет ход, а на красный – останавливается. Воспитатель поднимает зелёный флажок – и трамвай едет: дети бегут по краям зала. Если воспитатель поднимает жёлтый или красный флажок, трамвай замедляет ход и останавливается.

Игра «Регулировщик»

Во время ходьбы в колонне по одному, воспитатель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Игра «Светофор»

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

Игра «Автобус»

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова преодолевают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (первый игрок – «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первая прибывшая на конечную остановку.

Игры по правилам дорожного движения. Младшая группа

Детям предлагается «**Поставить машинку**» в гараж такого же цвета, как машинка:

Посмотри, здесь не простые, а цветные гаражи.

Машинку нужного цвета возьми

И в нужный гараж ты ее отвези.

Дидактическая игра «Красный, желтый, зеленый»

Цель: развитие внимания, памяти

Ход игры: воспитатель: Я буду показывать вам кружки разного цвета: зеленый кружок – все дружно хлопают в ладоши; желтый кружок – поднимают руки вверх; красный – молчат.

Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»

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

Ход игры:

Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнездышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

Подвижная игра «По длинной извилистой дорожке»

Цель: учить ходить по шнуру спокойно, не спеша, не боясь.

Ход игры: воспитатель раскладывает по полу зигзагообразный шнур длиной – 5-6 м – это дорожка, по которой нужно пройти до конца. В конце дорожки посадить какой-нибудь интересный предмет. От того, что находится в конце дорожки, будет и зависеть задание: пойти погладить мишку, покормить птичку, погременуть погремушкой. Если кто-то испытывает затруднения, помочь ему, подбодрить.

Подвижная игра «Веселые машинки»

Цель. Учить реагировать на сигнал.

Ход игры. Игроки – «машинки» находятся на площадке. Каждый игрок держит в руках обруч – «руль». По команде «Машинки, в гараж!» дети разбегаются по площадке и «рулят» обручем. По команде «Машинки, в гараж!» кладут обруч на пол, становятся в него.

Игра со светофором «Учимся шагать»

Мы ногами топ-топ

А в ладошки хлоп-хлоп

Ай да малыши, ой да крепыши!

По дорожке мы шагаем

И в ладошки ударяем

Топ-топ, ножки топ!

Хлоп-хлоп, ручки хлоп!

Ай да малыши, ай да крепыши!

Словесная игра

Едем, едем на машине,

Нажимаем на педаль.

Газ включаем, выключаем,
Смотрим пристально мы вдаль.
Дворники счищают капли
Вправо, влево. Чистота!
Волосы ерошит ветер.
Мы — шоферы хоть куда!
Имитируют движения рулем.

Ногу сгибают, вытягивают.
Воображаемый рычаг поворачивают рукой к себе,
от себя
Приставляют ладонь ко лбу.
Руки сгибают в локтях перед собой, ладони
раскрывают.
Наклоняют руки влево, вправо
Над головой шевелят пальцами
Поднимают вверх большой палец руки.

Подвижная игра «Поезд»

Цель: совершенствовать навыки бега в колонне и по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу, приучать находить свое место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

Ход игры. Дети становятся по одному. Первый паровоз, остальные вагоны (не держась друг за друга). Воспитатель дает гудок и поезд начинает двигаться вперед сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец дети переходят на бег. После слов «поезд подъезжает к станции» дети постепенно замедляют движение -поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну - и поезд начинает двигаться.

Подвижная игра «Найди свой цвет»

Ход игры: В разных сторонах комнаты воспитатель кладёт обручи и в них по одной кегле разного цвета (красная, жёлтая, зелёная). По сигналу воспитателя: «На прогулку!» все расходятся или разбегаются по всему залу. На второй сигнал «Найди свой цвет!» дети бегут к своим местам, стараясь найти кеглю своего цвета. Игра повторяется.

Игра «Веселый трамвайчик»

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 команда – трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч.

Вторая команда – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

Дидактическая игра «Красный и зеленый»

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

Материалы к игре:

Два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

Ход игры:

Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит:

- Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться.

