|  |
| --- |
| **Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 92**  **АНЮТКА**  https://img-fotki.yandex.ru/get/3705/200418627.7e/0_1203e8_c421fa73_orig.png  Картотека подвижных игр по ПДД для детей дошкольного возраста 6-7 лет  C:\Users\User\Desktop\полицейский.jpg |

**ЗНАКИ**

***«К своим знакам»***

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

**Материалы**: дорожные знаки

**Ход игры**: Дети делятся на группы по 5-7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком и объясняет его значение. По сигналу, играющие расходятся по площадке. Водящие в это время меняются местами и знаками. По команде дети должны быстро найти свой знак встать в круг. Водящие держат знаки над головой.

***«Угадай знак»***

***Цель:*** Закрепить представления детей о дорожных знаках, развивать внимание, зрительную память.

**Материалы:** Набор дорожных знаков, жетоны

**Ход игры**: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга. Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В концу игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

***«Повороты»*** *(малой подвижности)*

**Цель:** Закрепить представления детей о дорожных знаках, ориентировку в пространстве (право-лево), развивать логику и сообразительность.

**Материалы:** Дорожные знаки ***«Движение прямо»***, ***«Движение направо»***, ***«Движение налево»***, рули.

Ход игры: 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»***.  
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.

**СВЕТОФОР**

***«Сигналы светофора»***

**Цель:** Развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

**Материалы:** Мешочек с мячами красного, желтого, зеленого цветов, стойки.

**Ход игры**: На площадке от старта до финиша расставляются 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. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый- передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

***«Стоп — Идите»***

Цель: Закрепить знание сигналов светофора, умение двигаться по сигналу, развивать внимание.

**Материалы:** Светофор.

**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»*** продолжаю 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.

***«Зажги светофор»***

**Цель:** Закрепить умение действовать по сигналу, развивать умение работать в команде, поддерживать друг друга.

**Материалы**: Воздушные шарики или мячи

**Ход игры:** Капитан получает 3 воздушных шара (можно мячи) красного, желтого, зеленого цвета и по сигналу перебрасывает по 1 дальше. Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх- зажжен 1 красный сигнал. Капитан может передать следующий шар. Выигрывает та команда, которая быстрее зажжет все 3 сигнала.

**ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД**

**Игра « Зебра» ( на время и точность исполнения).**

**Цель:** Напомнить детям что такое «зебра» и как правильно переходить дорогу. Закреплять умение быстро и точно выполнять задание, развивать командный дух.

**Материалы:** Полосы белой бумаги или картона

**Ход игры:** Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладет полосу, встает на нее и возвращается к команде. Второй шагает строго по полосе, кладет свою « ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

**«Ловкий пешеход»**

**Цель:** Развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу

**Материалы**: Плоское вертикальное изображение светофора с прорезанными круглыми отверстиями на месте фонарей (диаметр вдвое больше мяча), резиновый или пластмассовый мяч, «зебра» (на улице можно нарисовать мелом, в помещении использовать коврик с полосками)

**Ход игры:** Пешеходы по очереди переходят перекресток. Чтобы перейти, нужно на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - выбываешь, попал в желтый – бросаешь еще раз. Затем можно переходить дорогу строго по зебре.

**Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»**

**Цель:** Развивать внимательность, закреплять знание сигналов светофора, отрабатывать правильность перехода дороги.

**Ход игры:** Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета светофора.  
Регулировщик – воспитатель – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого  - два вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

**«Будь внимательным»(малой подвижности)**

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

**Материалы:** Кольца или круги, имитирующие руль

**Ход игры:** Дети встают в круг, регулировщик – в центр круга. 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.

**ПРОФЕССИИ**

**«Автоинспектор и водители»** *(малой подвижности)*

**Цель:** Активизировать процессы мышления, внимания, закрепить знания детей о правилах дорожного движения.

**Материалы:** Стул на каждого игрока; ножницы; дорожные знаки; водительские удостоверения *(прямоугольники из картона)*.

**Ход игры:** 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 водительские удостоверения. 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. 22

**«Запомни сигналы регулировщика»**

**Цель:** Напомнить детям о профессии регулировщика, объяснить значения знаков, развивать умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве.

**Подготовка**:  
Здесь на посту в любое время  
Стоит знакомый постовой.  
Он управляет сразу всеми,  
Кто перед ним на мостовой.  
Никто на свете так не может  
Одним движением руки  
Остановить поток прохожих  
И пропустить грузовики.

**Материалы:** Флажки

 Дети делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м.  
Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3 м,  в шахматном порядке раскладывают флажки.   
**Содержание игры.**  По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью  -приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам по команде регулировщика дорожного  движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.  
**Правила игры:**  
Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.  
запрещается отнимать флажки друг у друга.  
За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.  
Капитаны команд играют на равных  правах со всеми

**«Сдаем на права шофера»** *(малой подвижности)*

**Цель:** Напомнить детям о профессии шофера и автоинспектора, закрепить знание дорожных знаков

**Материалы**: Жетоны, дорожные знаки

**Ход игры**: В игре участвуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знакомые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса.  
Игрок, первое место, становится автоинспектором.  
Игра повторяется.

**ТРАНСПОРТ**

***«Цветные автомобили»***

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

**Подготовка к игре:**

**Материалы:** Цветные рули; сигналы *(картонные кружки)*, которые соответствуют цвету рулей.

**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.

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»***.

***«Такси»*** *(бег)*

**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.

**Материалы:** обручи большого диаметра *(один обруч на двух игроков)*; Свисток.

**Ход игры**: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым. Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время *(по свистку)* меняются ролями.

***«Автобусы»*** *(быстрая ходьба)*

**Цель:** формировать умение ходить друг за другом небольшими группами. Уточнить представление о транспорте и правила поведения в автобусе, учить действовать сообща.

**Материалы:** Цветные флажки на подставке *(по одному на команду)*; рули *(по одному на команду)*, свистки *(по одному на команду)*.

**Ход игры:** Дети делятся на ***«Автобусы»*** *(команды)*, в каждом ***«автобусе»*** выбирается водитель. ***«Автобусы»*** — это команды детей ***«водитель»*** и ***«пассажиры»***. В 6-7 м от каждой команды ставят флажки.

По команде ***«Марш!»*** первые игроки – водители *(с рулями в руках)* 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 проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус *(передний игрок –****«водитель»****)*возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает

***«Грузовики»***

**Цель:** Развивать чувство равновесия

**Материалы:** Рули, мешочки с песком для каждого участника команды, две стойки.

**Ход игры:**

Играющие делятся на команды.  
Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.