**КАРТОТЕКА**

**ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**для детей дошкольного возраста по правилам дорожного движения**



Подготовила: Тудвасева О.А.

# «К СВОИМ ЗНАКАМ»

**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.**

# «ПЕРЕДАЙ ЖЕЗЛ»

**Играющие выстраиваются в круг.**

**Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую**

**и передать другому участнику. Передача идёт 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 дорожный знак выбывает из игры.**

**Побеждает последний оставшийся игрок**.  **«СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»**

**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**

**ЧЁМ ЕХАЛИ, ПОКАЖЕМ»**

**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»**

**(на время и точность исполнения)**

**Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). 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»**

**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. Знак на поле представляется**

**по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее**

**«прошагают» до знаков.**

# «ГРУЗОВИКИ»

**Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.**

**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.**



**«ТРАМВАИ»**

**Для проведения игры потребуется по**

**одному обручу для каждой команды и по**

**одной стойке.**

**Участники в каждой команде делятся на**

**пары: первый**

**–**

**водитель, второй**

**–**

**пассажир. Пассажир находится в обруче.**

**Задача участников как можно скорее**

**обежать вокруг стойки и передать обруч**

**следующей паре участников. Побеждает**

**команда, первой выполнившая задание.**

**«ТЫ – БОЛЬШОЙ, Я – МАЛЕНЬКИЙ»**

**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.**

**Проделайте это несколько раз, и результаты не замедлят сказаться.**

# «ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»

**По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках - это рули.**

**Воспитатель в центре с цветными флажками.**

**Он поднимает флажок какого-нибудь цвета.**

**Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении,**

**гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на**

**места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно**

**поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.**



**«МАШИНЫ"**

**Каждый ребёнок получает по**

**обручу.**

**Дети бегают по площадке,**

**поворачивая обручи**

**-**

**рули**

**вправо и влево, стараясь не**

**мешать друг другу.**



**"ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ"**

**Цель: Приучить детей бегать в разных**

**направлениях, не наталкиваясь друг на**

**друга, начинать движение и**

**менять его**

**по сигналу воспитателя, находить своё**

**место.**



**"ТРАМВАЙ"**

**Цель: Учить детей двигаться парами,**

**согласовывая свои движения с**

**движениями других играющих; учить**

**их распознавать цвета и в соответствии**

**с ними менять движение.**

## "СВЕТОФОР"

**Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя.**

**В руках у руководителя светофор - два картонных кружка, одна сторона которых жёлтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная или зелёная).**

**Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить её**

**только в установленных местах, где надпись "переход",**

**сначала оглядываться налево, чтобы убедиться, что нет близко машины, а там, где установлен светофор,**

**внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи**

**С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.**

**Если свет зажёгся красный,**

**Значит, двигаться…..(опасно).**

**Свет зелёный говорит:**

**"Проходите, путь……(открыт)". Жёлтый свет - предупрежденье - Жди сигнала для….(движенья).**

**Затем руководитель объясняет правила игры:**

**- Когда я покажу зелёный сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги),**

**когда жёлтый - хлопают в ладоши, а когда красный - стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делают шаг назад.**

**Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.**

## "МЫ ЮНЫЕ АВТОМОБИЛИСТЫ"

**Инспектор ГИБДД (воспитатель), проверив знания детей правил**

**дорожного движения, вручает каждому из них водительское удостоверение. Получив права автомобилиста, дети старших и подготовительных групп**

**двигаются по игровой площадке, соблюдая правила дорожного движения:**

1. **Придерживаться правостороннего движения**
2. **Правильно реагировать на сигналы светофора**
3. **Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом)**



**"СТОП"**

**Участники игры двигаются в**

**соответствии со словами и цветовыми**

**сигналами ведущего: "Дружно шагай"**

**-**

**зелёный**

**кружок,**

**"Смотри, не зевай"**

**-**

**жёлтый кружок,**

**"Стоп!"**

**-**

**красный кружок.**



**«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, другая**

**–**

**пассажиры. Водитель**

**трамвая держит в руках обруч. Пассажиры**

**занимают свое место на остановке. Каждый**

**трамвай может перевезти только одного пассажира,**

**который занимает свое место в обруче. Ко**

**нечная**

**остановка на противоположной стороне зала.**



**И**

**ГРА**

**-**

**АТТРАКЦИОН**

**«ВНИМАНИЕ, ПЕШЕХОД!»**

**Для проведения этой игры нужны три жезла,**

**покрашенные в три цвета светофора.**

**Регулировщик**

**–**

**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.**



**«ГАРАЖ»**

**По углам площадки чертят 5**

**-**

**8**

**больших кругов**

**–**

**стоянки 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 законч**

**ится, все бегут к**

**гаражам и занимают места на любой из машин.**

**Оставшиеся без места выбывают из игры.**



**«ЗАЯЦ»**

**Едет зайка на трамвае,**

**Едет зайка, рассуждает:**

**«Если я купил билет,**

**кто я: заяц или нет?» (А.Шибаев)**

**«Кондуктор» трамвая продает**

**билеты пассажирам,**

**которые усаживаются на стулья**

**–**

**сидячие места в**

**трамвае. Но стульев, на один меньше, чем**

**пассажиров. Как только все билеты проданы, и**

**кто**

**-**

**то остается без билета, кондуктор догоняет**

**этого «зайца», а безбилетник убегает.**

**«ЗАПОМНИ СИГНАЛЫ РЕГУЛИРОВЩИКА»**

**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.**

**Подготовка. 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.**

### «НАЙТИ ЖЕЗЛ»

**Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду.**

**Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.**

**По сигналу воспитателя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый**

**старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет.**

**Воспитатель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему**

**подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет.**

**Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять**

**движение, касаться или какимлибо другим способом**

**указывать другим игрокам место нахождения**

**спрятанного предмета.**

### «ПОЕЗДКА В СОЧИ»

**Для игры нужны стулья – одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из**

**играющих занимает свободное место. Водящий**

**стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в**

**руке флажок, и говорит: «Я еду в Сочи, приглашаю желающих». Все ребята один за другим**

**присоединяются к нему. Водящий говорит: «В**

**Сочи мы едим автобусом (поездом, самолетом)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает**

**скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Сочи уже совсем близко», объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» -**

**неожиданно раздается команда водящего. По этой**

**команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже**

**старается занять место. Тот, кто остается без стула,**

**становится водящим, получает флажок и повторяет**

**игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.**



**«ПОИСКИ ЖЕЗЛА»**

**Два стула ставят на расстоянии 8**

**-**

**10**

**м один от**

**другого и на каждый кладут по жезлу. Возле**

**стульев**

**становятся играющие, повернувшись**

**лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По**

**сигналу руководителя каждый из них должен пойти**

**вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись**

**обратно, найти свой жезл и постучать им о стул.**

**Выигрывает тот, кто выполнит эт**

**о раньше.**

### «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**

### «К СВОИМ ЗНАКАМ»

**На площадке произвольно стоят шесть человек (помощников), у каждого в руках по дорожному знаку:**

**«Дети», «Пешеходный переход», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дорожные работы», «Дикие животные», «Подземный переход».**

**Дети делятся на группы, берутся за руки, образуя круг. В середину каждого круга входят помощники, показывают дорожный знак, объясняют его значение.**

**Затем ведущий (воспитатель) подходит к каждому кругу и приглашает играющих детей за собой. Дети идут за**

**ведущим и повторяют все его движения. Пока дети идут за ведущим, помощники опускают свои знаки и**

**перемещаются по площадке, т. е. меняют свои места.**

**По сигналу ведущего (свисток) все играющие должны быстро найти свой знак и встать в свой круг, взявшись за руки, помощники в середине круга держат знаки над головой. Побеждают те, которые нашли свой знак первыми. Игра проводится 2—3 раза.**

**Ведущий, приглашая ребят за собой, старается отвлечь внимание игроков от помощников, показывая им различные движения (ходьба на пятках, прыжки, повороты вокруг себя» ходьба на корточках и др.).**

### «К СВОИМ ФЛАЖКАМ»

**Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным(красным, желтым, зеленым)**

**флажком. По первому сигналу воспитателя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками,**

**разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде воспитателя «К своим флажкам!» дети**

**открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг.**

**Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.**