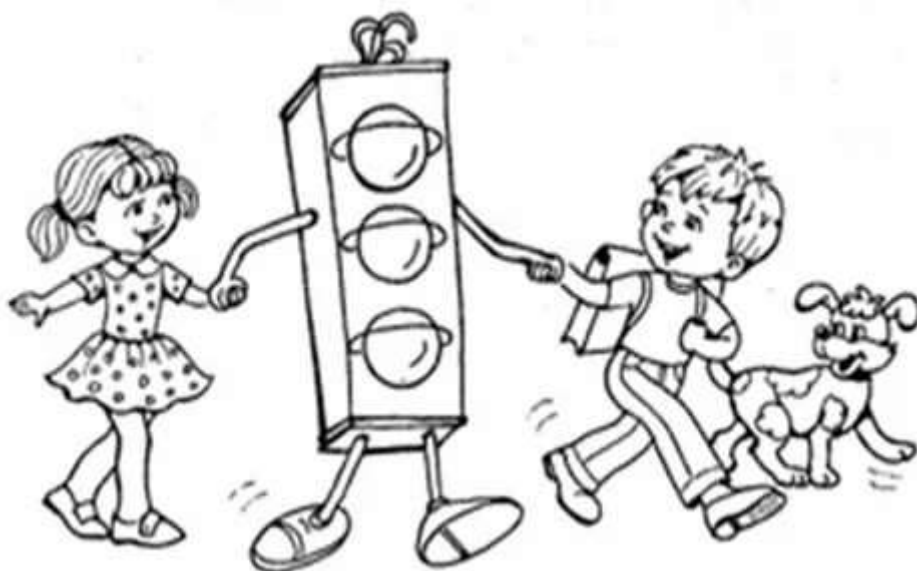


муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №80»

## **КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР ПО ПДД (СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)**



Составила инструктор по физической культуре  
Булаева М.С.

г.Барнаул

## **ИГРА «ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, НА ЧЁМ ЕХАЛИ, ПОКАЖЕМ»**

**Цель:** развивать воображение детей, закрепить название транспортных средств. 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.

**Правила игры:** Не менять транспорт. Не выкрикивать с места.

## **ИГРА «СВЕТОФОР»**

**Цель:** закрепить знания сигналов светофора, развитие кругозора. Упражнять детей в беге.

Дети делятся на команды. По сигналу воспитателя дети бегут к картинкам, на которых изображены детали светофора. Игроки по-очереди собирают светофор, после того, как светофор собран, команды называют действия по сигналам светофора. Побеждает команда, которая быстрее собрала светофор и больше всего ответила на вопросы.

**Правила игры:** Участвует каждый игрок команды. Карточки не менять. Называть действия по-очереди.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ТРАМВАЙ»**

**Цель:** упражнять детей в беге, быстрому построению по сигналу. Закреплять понятия «водитель», «пассажир».

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. Водитель и пассажир находятся в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать эстафету следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

**Правила:** Игра начинается по сигналу воспитателя. Стойку нужно обежать.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «УГАДАЙ – КА!»**

**Цель:** закрепить значение дорожных знаков; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Играющие встают в ряд. На полу перед каждым несколько табличек с дорожными знаками, перевернутыми рисунком вниз (знаки можно изготовить сами). Такой же комплект знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Участники игры должны быстро найти такой же в своем комплекте. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет знак, а потом правильно назовет его и объяснит его назначение.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу. Игроков не толкать.

## **ИГРА «К СВОИМ ЗНАКАМ»**

**Цель:** закреплять знания знаков дорожного движения. Развивать скоростные качества.

Дети делятся на команды. В конце зала располагаются дорожные знаки. По сигналу воспитателя дети должны стать возле своего дорожного знака.

Побеждает команда, которая быстрее выполнит задания.

Усложнение: с каждой новой попыткой дорожный знак меняется.

**Правила:** Игра начинается по сигналу. При беге не толкаться. Добегать чётко до своего знака.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПЕРЕДАЁМ ЖЕЗЛ»**

**Цель:** упражнять детей в беге, развивая ориентировку в пространстве.

Дети делятся на две команды. По сигналу воспитателя начинают бег, оббегают стойку и возвращаются назад, передавая жезл следующему игроку своей команде. Кто быстрее всех выполнит задание тот и победил.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу воспитателя. Не выходить за линию при передачи жезла. Оббежать стойку.

### **ИГРА «СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»**

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 желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (*красная и зеленая*). Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,

Значит, двигаться ... (*опасно*).

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь... (*открыт*).

Желтый свет — предупреждение -

Жди сигнала для ... (*движенья*).

Затем руководитель объясняет **правила игры:**

— Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (*начинать надо с левой ноги*), когда желтый — хлопают в ладоши, а когда красный — стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

**Правила игры:** Когда показан зелёный сигнал светофора – дети маршируют на месте. Когда показан жёлтый сигнал светофора - хлопают в ладоши. Когда показан красный сигнал светофора – стоят неподвижно.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НА СТАРТ»**

**Цель:** развивать координацию движений, умение быстро ориентироваться в новой обстановке. Закрепить знание дорожных знаков.

**Содержание игры:** Дети делятся на две команды. Перед ними дорога со стрелками. По сигналу «Марш!» игроки должны пробежать по дорожке по стрелкам и взять из множества картинок дорожный знак. И вернуться к своей команде передав эстафету.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу. Не сбивать стрелки. Картинки не менять.

### **ИГРА «ВОДИТЕЛИ»**

**Цель:** закрепить у детей знание правил дорожного движения.

На площадке расположены дорожные знаки (пешеходный переход, стоп и т.д.). нужно преодолеть расстояние с учётом дорожных знаков. Побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу воспитателя. Не пропускать знаки. Не сбивать знаки. Доходить до линии.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗЕБРА»**

**Цель:** закрепить умение подлезания под дугу. Развивать ловкость в игровом задании.

Дети разделяются на команды игра начинается по сигналу руководителя. Сначала подлезают дети под дугу, после этого берут полоску белую или чёрную и составляют зебру. Побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу воспитателя. Не задевать дуги. Не менять полоски.

### **«ГРУЗОВИКИ»**

**Цель:** закрепить умение держать равновесие при ходьбе, развивать координацию движений.

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 оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

**Правила игры:** Мешочек не ронять. Стойку обегать. Передать руль и груз следующему участнику.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВСПОМНИ ВСЁ»**

**Цель:** закрепить умение детей контролировать свои движения, развивать память.

Дети делятся на две команды. Для каждой команды приготовлена своя картинка по ПДД. После того, как картинки просмотрены, дети по- одному пробегают до стола и собирают из деталей-пазлов эту же картинку. Побеждает команда, первая собравшая все детали правильно.

**Правила игры:** Игра начинается по сигналу воспитателя. Собирать только по одной детали картинки. Не толкать товарищей и не мешать.

### **ИГРА «СТОП»**

**Цель:** закрепить знание сигналов светофора. Развивать двигательные навыки. Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего: "Дружно шагай" - зелёный кружок, "Смотри, не зевай" - жёлтый кружок, "Стоп!" - красный кружок.

**Правила игры:** Под слова "Дружно шагай" поднимается зелёный кружок. Под слова "Смотри, не зевай" поднимается жёлтый кружок. Под слова "Стоп" поднимается красный кружок.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «АВТОГОНКИ»**

**Цель:** развивать координацию движений. Закрепить умение ездить на велосипеде.

Количество игроков: любое

Дополнительно: пара детских трехколесных велосипедов или самокатов.

Играющие, по количеству "машин", выстраиваются у стартовой линии. По команде ведущего им необходимо как можно быстрее проехать заданную дистанцию и вернуться обратно.

**Правила игры:** Доезжать до конца дистанции. Не съезжать с дистанции.

### **ИГРА «ВНИМАНИЕ ПЕШЕХОД»**

**Цель:** учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

По площадке расставлены знаки дорожного движения. Нужно пройти по дорожке и объяснить значение каждого знака, по сигналам светофора и быстро вернуться к команде.

**Правила игры:** Не пропускать знаки. На красный знак – дети стоят. На зелёный - идут.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «МЫ ЮНЫЕ АВТОМОБИЛИСТЫ»**

**Цель:** закрепить правила дорожного движения, развивать умение координировать слова и движения. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

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

**Правила:** Придерживаться правостороннего движения. Правильно реагировать на сигналы светофора. Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом).

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ГАРАЖ»**

**Цель:** приучать детей бегать легко, на носках; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

**Содержание:** 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 дети без места, выбывают из игры.

**Правила игры:** Ходить по кругу взявшись за руки. Бежать в гараж только после окончания музыки.

### **ИГРА «НАЗОВИ ЕЩЕ»**

**Цель:** закрепить умение быстро реагировать на двигательный сигнал, закрепить знания видов транспорта, дорожных знаков, умение ловить мяч двумя руками.

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови еще» — и перечисляет, например, 3 вида транспорта (*или дорожных знаков и т. п.*). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен словить мяч и быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет — водящий остается прежний.

**Правила игры:** Нужно поймать мяч. Найти следующее слово подходящие по смыслу. Не повторяться.

### **ИГРА «ПАУТИНКА»**

**Цель:** развивать воображение, упражнять в энергичном отталкивании мяча при прокатывании друг другу.

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.

**Правила игры:** Все игроки принимают участие. После полного ответа передаётся клубок.

### **ИГРА «ТАКСИ»**

**Цель:** закрепить умение двигаться с одной скоростью в одном направлении.

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 4-5*).

**Правила игры:** Руки не отпускать. Из обруча не выходить.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «УЛИЦА ГОРОДА»**

**Цель:** совершенствовать умение детей быстро реагировать на зрительный сигнал; начинать движение и заканчивать его по сигналу воспитателя.

Ведущий встает в центре перекрестка — это светофор. Дети делятся на две группы — «пешеходы» и «автомобили». Если произносится красный светом «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу, если зелёный свет то «пешеходы» стоят, «автомобили» двигаются по залу, если произносится жёлтый свет, то все поднимают руки вверх.

**Правила:** Если произносится красный свет – «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу. Если произносится зелёный свет – «пешеходы» стоят на месте, «автомобили» движутся по залу. Если произносится жёлтый свет – «автомобили» и «пешеходы» поднимают руки вверх.