

## Подвижные игры по ПДД для среднего дошкольного возраста

### ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СВЕТОФОР»

**Цель:** Закрепить знание световой гаммы, развивать умение действовать по сигналу воспитателя, упражнять в беге.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

#### **Правила:**

1. игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Салить только между линиями.
3. Не дёргать за одежду, нужно дотронуться до игрока.

### ИГРА «АВТОБУСЫ»

**Цель:** учить детей двигаться друг за другом, упражнять детей в ходьбе с выполнением заданий.

Дети делятся на две команды, в каждой команде выбирается водитель автобуса. По сигналу воспитателя каждый из водителей начинает собирать пассажиров (дети берутся двумя руками за пояс), а пассажиры двигаются произвольно по площадке. Побеждает та команда, которая быстрее соберёт всех пассажиров.

#### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Пассажиры присоединяются по очереди.
3. Нельзя стоять на месте.

## **ИГРА «СПОТ»**

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

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель). Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

- Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед. Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии. Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

### **Правила игры:**

1. Когда поднят красный флажок – дети стоят на месте.
2. Когда поднят жёлтый флажок – можно двигаться, но на месте.
3. Когда поднят зелёный флажок – дети двигаются вперёд.

## **ЭСТАФЕТА ПО ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ**

**Цель:** упражнять детей в беге и остановке прыжком. Закрепить названия транспортных средств.

**Содержание игры:** 10-15 ребят выстраиваются в шеренгу. У ведущего – жезл, который он вручает по очереди каждому участнику игры. Мальчик или девочка, принявшие жезл, называют (без обдумывания) любое транспортное средство и возвращают жезл ведущему. Кто из ребят затрудняется назвать правило или называет его неправильно, выбывает из игры.

### **Правила:**

1. Добегать до ведущего.
2. Не бежать, пока не осалят.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПЕРЕКРЁСТОК»**

**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 свет — «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:**

1. Если произносится красный свет — «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу.
2. Если произносится зелёный свет — «пешеходы» стоят на месте, «автомобили» движутся по залу.
3. Если произносится жёлтый свет — «автомобили» и «пешеходы» поднимают руки вверх.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»**

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

**Описание:** Дети стоят на краю площадки. Они автомобили. Каждому дается цветной руль. В центре площадки стоит воспитатель. В руках цветные флажки. Когда воспитатель поднимает флажок какого-либо цвета, то бегут дети, в руках которых руль такого же цвета. Когда опускает флажок, то дети направляются в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, игра повторяется.

### **Правила:**

1. Когда поднят флажок зелёного цвета — двигаются дети с зелёным рулём.
2. Когда поднят флажок жёлтого цвета — двигаются дети с жёлтым рулём.
3. Когда поднят флажок красного цвета — двигаются дети с красным рулём.

## **«К СВОИМ ФЛАЖКАМ»**

**Цель:** закрепить знания светов светофора, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий с флажком, 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 флажок и встать в круг. Водящие держат флажок над головой.

### **Правила игры:**

1. Бежать к флажкам только по сигналу.
2. Не стоять рядом с водящим.
3. Не выходить за пределы площадки.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗАЖГИ СВЕТОФОР»**

**Цель:** учить детей в беге, закрепить света светофора, развивать координацию движений.

Дети делятся на две команды. На другом конце зала разбросаны кружки с светами светофора, каждый игрок команды должен взять один кружок, и т.д., пока не соберётся светофор. Кто быстрее и больше всего соберёт светофоров, та команда и выиграла.

### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Брать можно только один кружок.
3. Не начинать бег пока игрок не прибежал за линию и не поставил кружок.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НАЙДИ ЗНАК»**

**Цель:** учить детей различать дорожные знаки.

**Содержание:** Дети делятся на две команды. За линией в конце зала лежат дорожные знаки. По сигналу воспитатель показывает дорожный знак, первый игрок бежит и берёт аналогичный знак и передает эстафету следующему игроку своей команды. Кто правильно и без ошибок собрал все знаки, та команда и выиграла.

### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не начинать бег, пока знак не принесён в корзину.

## **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:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не выходить за линию при передаче жезла.
3. Оббежать стойку.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ОТГАДАЙ ТРАНСПОРТ»**

**Цель:** закрепить знания транспорта. Упражнять детей в беге с остановкой.

Дети делятся на две команды. В конце зала лежать перевернутыми карточки с изображением транспорта. По сигналу воспитателя игроки бегут, переворачивают карточку и называют транспорт, который изображён на карточке. И возвращаются, передавая эстафету своему товарищу. Побеждает та команда, которая быстрее всех и без ошибок выполнила задание.

### **Правила:**

1. Переворачивать только одну карточку.

2. Менять карточки нельзя.
3. Бежать только после того, как передали эстафету.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «УМЕЛЫЙ ПЕШЕХОД»**

**Цель:** Совершенствовать навык равновесия, двигаясь по узкой прямой дорожке и по кругу, закрепить знания о пешеходе, который должен двигаться не спеша, внимательно. На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся 5 м шнура. Надо пройти между ними по дорожке, сохраняя равновесие.

Вариант 2: из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно пройти по кругу между шнурами. Сохраняя равновесие.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «АВТОБУС»**

**Цель:** обучение передвижению по гладкой поверхности, развитие ловкости и координации движения. Закрепить знания частей автобуса.

Дети разделяются на две равные команды. По сигналу дети бегут к карточкам, на которых изображены части автобуса и кладёт её на своей стороне, следующий игрок берёт следующую часть автобуса и т.д. пока не будет собран весь автобус. Побеждает та команда, которая быстрее всех соберёт автобус.

#### **Правила:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Карточки не бросать, а класть на пол.
3. Не начинать бег, пока игрок не передаст эстафету.

### **ИГРА «ТИШИ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»**

**Цель:** развивать умения быстро реагировать на звуковой сигнал. Учить в беге. Упражнять детей в беге с остановкой.

Определяются старт и финиш. Расстояние между линиями может быть около 10-15 метров. Все игроки встают на линию старта, а ведущий – за линией финиша спиной к играющим.

- Тише едешь – дальше будешь, - произносит ведущий. Эту фразу он может говорить медленно или быстро, даже скороговоркой. Пока он произносит

предложение, игроки стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша.

- Стоп! – командует ведущий и быстро поворачивается. Все должны успеть остановиться до того, как он повернется. Ведущий снова поворачивается спиной и говорит:

- Тише едешь – дальше будешь.

Игроки в это время бегут к финишу. Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша первым.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не задерживать игроков.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «АВТОИНСПЕКТОР И ВОДИТЕЛИ»**

**Цель:** укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие ловкости и координации движения. Упражнять в беге.

Дети делятся на автоинспекторов и водителей. По сигналу воспитателя «автоинспектор» дети с названием «автоинспекторы» начинают ходьбу по залу, по сигналу воспитателя «водители» дети с названием «водители» должны ехать не задев «автоинспекторов». Побеждает та команда, которая не сделала ни одной ошибки.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. По сигналу «автоинспектор» двигаются дети «автоинспекторы».
3. По сигналу воспитателя «водители» двигаются дети «водители».

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПОЕЗД»**

**Цель:** развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну, упражнять в ходьбе, беге друг за другом. Подготовить детей к правильным действиям в сложившейся ситуации на дороге

### **Описание игры**

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне — «паровоз», остальные — «вагоны».

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звуки «чу-чу-чу»).

«Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.

Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется.

Общая продолжительность игры 4—5 минут.

### **Правила игры**

Поезд может двигаться только после гудка (т.е. по сигналу воспитателя).

Указания к проведению игры

- 1) Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения поезда.
- 2) Первое время воспитатель сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка.

### **Вариант игры**

После остановки поезда дети идут погулять: собирают цветы, ягоды, грибы, шишки. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

В другой раз можно предложить детям немного поплясать под мелодию, спетую воспитателем.

### **Указания к проведению игры**

- 1) В варианте игры бежать в вагоны, т. е. строиться в колонну, можно только по гудку паровоза.
- 2) Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне — находить свой «вагон».

## **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:**

1. Ходить по кругу взявшись за руки.
2. Бежать в гараж только после окончания музыки.

### **ИГРА «ДА И НЕТ»**

**Цель:** развитие воображения ребенка, внимательности, умения играть в коллективе. Развивать ловкость.

Воспитатель задаёт вопросы, например «Вы, переходите дорогу на красный свет», на ответ «нет» ребёнок бежит и берёт треугольник, на ответ «да» игрок берёт круг. Выигрывает та команда, которая правильно сделает задание. Ответов да и нет, должно быть, равное количество.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Бежать за фигурой после ответа «да» или «нет».
3. За линию не выходить.

### **ИГРА «ДОРОГА, ТРАНСПОРТ, ПЕШЕХОД, ПАССАЖИР»**

**Цель:** упражнять в прыжках на двух ногах, в беге, в прокатывании мяча.

Упражнять детей в умении действовать по сигналу.

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. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен попрыгать по кругу. На слово «Транспорт!» пробежать круг;

на слово «Пешеход!» игрок прокатывает мяч по кругу. Затем мяч возвращается регулировщику

### **Правила игры:**

1. На слово «Дорога» - попрыгать по кругу.
2. На слово «Транспорт» - пробежать круг.
3. на слово «Пешеход» - прокатывать мяч по кругу.

### **ИГРА «ДОРОЖНОЕ – НЕ ДОРОЖНОЕ»**

**Цель:** упражнять детей в ходьбе с выполнением заданий. Развивать ловкость и сообразительность.

Игровое поле расчерчивается в линейчку, где каждая линейчка отделяется от другой на один шаг, игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово - игрок должен поймать мяч, «не дорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (*на следующую ступеньку*). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

### **Правила:**

1. Если звучит слово «дорожное» - игрок должен поймать мяч.
2. Если звучит слово «не дорожное» - игрок должен пропустить или отбросить мяч.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗАПОМНИ СИГНАЛЫ РЕГУЛИРОВЩИКА»**

**Цель:** упражнять детей в ходьбе и беге вокруг предметов, начинать движение и заканчивать его по сигналу.

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 делится на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды 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 - приготовиться; зеленый свет - регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди*) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время 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:**

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.
2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.
3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.
4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

## **ИГРА «ЛОВИ, НЕ ЛОВИ»**

**Цель:** развивать ловкость, координацию движений. Закреплять понятия, связанные с дорожным движением.

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например: «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (*в этом случае мяч надо ловить*), или слова, обозначающие любые другие предметы (*в этом случае мяч ловить не следует*). Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

### **Правила игры:**

1. Ловить мяч при словах дорожного движения.
2. Не следует ловить при словах обозначающих другие предметы.

## **ИГРА «НАЙДИ ПАРУ»**

**Цель:** способствовать формированию представления о различных видах транспорта. Упражнять в ходьбе не наталкиваясь друг на друга.

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг.

## **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:**

1. Когда показан зелёный сигнал светофора – дети маршируют на месте.
2. Когда показан жёлтый сигнал светофора - хлопают в ладоши.
3. Когда показан красный сигнал светофора – стоят неподвижно.

### **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СОБЕРИ СВЕТОФОР»**

**Цель:** развивать умение коллективно выполнять задание, закрепить знание светов светофора.

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 и 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.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Жезл не ронять, передавать в руки.
3. Участвует каждый игрок команды.

### **ИГРА «СОБИРИ КАРТИНКУ»**

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу воспитателя. Развивать координацию движений при ходьбе и беге, упражнять в сохранении устойчивого равновесия.

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. В игре участвуют все игроки команды.
3. Картинку собирать по названию команды.
4. Игроков не толкать и не отбирать картинки.

## Подвижные игры по ПДД для старшего дошкольного возраста

### ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ТРАМВАИ»

**Цель:** упражнять детей в беге, быстрому построению по сигналу. Закреплять прыжки на двух ногах. 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. Пассажир находится в мешке. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать эстафету следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

#### Правила:

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Пассажир находится в мешке.
3. Стойку нужно обежать.

### 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:

1. Не менять транспорт.
2. 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 поочередно собирают светофор, после того, как светофор собран, команды называют вещи по сигналам светофора. Побеждает команда, которая быстрее собрала светофор и больше всего ответила на вопросы.

### **Правила игры:**

1. Участвует каждый игрок команды.
2. Карточки не менять.
3. Называть вещи поочередно.

## **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:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Не сбивать стрелки.
3. Картинки не менять.

## **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 комплекс 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 значение.

**Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. Игроков не толкать.

**ИГРА «К СВОИМ ЗНАКАМ»**

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

Дети делятся на команды. На 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:**

1. Игра начинается по сигналу.
2. При беге не толкаться.
3. 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:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не выходить за линию при передаче жезла.
3. Оббегать 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:**

1. Когда показан зелёный сигнал светофора – дети маршируют на месте.
2. Когда показан жёлтый сигнал светофора - хлопают в ладоши.
3. Когда показан красный сигнал светофора – стоят неподвижно.

## **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:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не пропускать знаки.
3. Не сбивать знаки.
4. 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 подлезает дети под дугу, после этого берут полоску белую или чёрную и составляют зебру. Побеждает та команда, которая быстрее всех выполнит задание.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не задевать дуги.
3. 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:**

1. Мешочек не ронять.
2. Стойку обегать.
3. Передать руль и груз следующему участнику.

## **ИГРА «ПТИЦЫ И АВТОМОБИЛЬ»**

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу воспитателя; развивать координацию движений и ловкость.

Дети – птички летают по комнате взмахивают руками (крыльями).

Воспитатель говорит:

Прилетели птички,

Птички невелички,

Все летели, все летели,

Крыльями махали  
руками.

Дети бегают, ловко взмахивают

Так они летали

Крыльями махали,

На дорожку прилетели.  
по

Присаживаются, постукивают пальцами

Зернышки клевали.

коленям.

Воспитатель берет в руки игрушечный автомобиль и говорит:

Автомобиль по улице бежит,

Пыхтит, спешит, в рожок трубит,

Тра-та-та, берегись, берегись,

Тра-та-та, берегись, посторонись.

Дети-птички бегут от автомобиля.

## **Правила игры:**

1. Выполнять двигательные действия.
2. Не выбегать за пределы площадки.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВСПОМНИ ВСЁ»**

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

Дети делятся на две команды. Для каждой команды приготовлена картинка. После того, как картинка просмотрена каждой командой, они смешиваются. По сигналу каждый игрок команды собирает свою картинку.

### **Правила игры:**

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Собирать только по одной детали картинки.
3. Не толкать товарищей и не мешать.

## **ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый»**

Игра направлена на внимание и развитие реакции.

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу и цвету светофору, закреплять навык построения в колонну, упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Дети – машины легко бегают (едут) по площадке. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети продолжают идти по залу. Если поднят желтый флажок – останавливаются и хлопают в ладоши. Если красный - стоят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры - сладкий приз.

### **Правила.**

1. На зеленый цвет светофора – идет по залу.
2. На желтый цвет светофора – останавливаемся и хлопаем в ладоши.
3. На красный цвет – сидеть без движения.

## **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:

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

### **Правила :**

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

### **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:**

1. Под слова "Дружно шагай" поднимается зелёный кружок.
2. Под слова "Смотри, не зевай" поднимается жёлтый кружок.
3. 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.

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

Правила просты и незатейливы, но всеобщие смех и веселье над взрослыми дяденьками или тетеньками, разъезжающими на детских велосипедах, гарантировано!

### **Правила игры:**

1. Доезжать до конца дистанции.
2. 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:**

1. Не пропускать знаки.
2. На красный знак – дети стоят.
3. На зелёный - идут.

### **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:**

1. Ходить по кругу взявшись за руки.
2. Бежать в гараж только после окончания музыки.

### **ИГРА «НАЗОВИ ШЕСТОЕ»**

**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 шестое» — и перечисляет, например, пять видов 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:**

1. Нужно поймать мяч.
2. Найти шестое слово подходящие по смыслу.
3. 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:**

1. Все игроки принимают участие.
2. После полного ответа передаётся клубок.

**Цель:** упражнять детей в ходьбе и беге всей группой в прямом направлении.

Руководитель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу руководителя 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. Руководитель, 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.

### **Правила:**

1. Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение.
2. Касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

### **ИГРА «РЕГУЛИРОВЩИК»**

**Цель:** закрепить умение ходьбы в колонне по одному, выполнение действия по сигналу воспитателя.

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.

### **Правила:**

1. Идти строго в колонне.

2. Не выполнять движение руки на пояс.
3. Кто ошибся, выходит из строя.

## **ИГРА «СДАЁМ НА ПРАВА ШОФЁРА»**

**Цель:** Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни. Повторить дорожные знаки и их значение, упражнять в беге.

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 I класса, другим соответственно шофера II и III класса. Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором. Игра повторяется.

### **Правила игры:**

1. Не брать знак пока не объяснил значение.
2. Не передавать ход.

## **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 6-8 человек*).

## **Правила игры:**

1. Руки не отпускать.
2. Из обруча не выходить.

### **ИГРА «НАША УЛИЦА»**

**Цель:** упражнять детей в движении парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих, распознавать цвета светофора.

Дети по сигналу воспитателя идут парами друг за другом, не наталкиваясь. На красный сигнал светофора пары останавливаются. На зеленый – продолжают движение.

#### **Правила:**

1. Пары начинают движение на зеленый сигнал светофора.
2. Пары останавливаются на красный сигнал светофора.

### **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:**

1. Если произносится красный свет — «автомобили» стоят на месте, «пешеходы» движутся по залу.
2. Если произносится зелёный свет — «пешеходы» стоят на месте, «автомобили» движутся по залу.
3. Если произносится жёлтый свет — «автомобили» и «пешеходы» поднимают руки вверх.

## ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ГДЕ МОЁ МЕСТО»

**Цель:** упражнять в ходьбе и беге вокруг предметов, развивать координацию движений, ловкость при выполнении задания.

**Содержание игры:** 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 Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (*поездом, самолетом*)», — и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», — продолжает водящий и переходит на бег. «Москва 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.

### Правила игры:

1. Игра начинается по сигналу воспитателя.
2. Не перегонять товарищей.
3. Не толкать товарищей.