**Картотека подвижных игр по ПДД**

**в младшей группе «Буратино»**

**МДОУ «Детский сад № 30»**

**Ярославль, 2017**

**Подвижные игры как средство закрепления знаний детей о правилах дорожного движения**

В примерных образовательных программах дошкольного образования в разделе «Передача детям знаний о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира» образовательной области «Безопасность» предлагается давать детям определенные знания, используя разнообразные формы педагогической работы, включая и подвижные игры.

Подвижные игры занимают важное место в жизнедеятельности детей. В игровой деятельности они приобретают практический опыт культуры общения: у них развивается познавательная активность, формируются коммуникативные способности и навыки словесного общения. Организуя подвижные игры, у ребенка развивается стремление к проявлению инициативы и самостоятельности, к поиску разумного и достойного выхода из различных жизненных ситуаций, оказывает влияние на нравственное развитие личности, самооценку ребенка, его ориентацию на достижение успеха, а также на усвоение норм и правил поведения, принятых в обществе.

В процессе подвижных игр формируются двигательные умения и навыки, развиваются ориентировка в пространстве, физические качества, приобретается свобода в движениях.

В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно и подчас неожиданно меняющихся условиях, наилучшим образом реагировать на них. Игра приучает ребёнка при взаимодействии со сверстниками в коллективе подчинять свои интересы интересам окружающих.

Особая ценность подвижных игр заключается в возможности одновременно воздействовать на моторную и психическую сферы. Смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов и быстроте реакции и нестандартным действиям. Подвижные игры приучают мыслить экономно, мгновенно реагировать на действия партнёров, развивают внутреннюю речь и логику.

В этих играх закрепляются знания правил дорожного движения, расширяются знания детей о транспортных средствах, светофоре и значении его сигналов; прививаются умения и навыки правильного поведения на улице; развивается интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту; формируется уважение к труду водителей транспортных средств, сотрудников ГИБДД.

Ниже предлагаются подвижные игры, направленные на закрепление знаний правил дорожного движения у детей дошкольного возраста

**Содержание картотеки**

1. **«Трамвай»**
2. **«Автомобили»**
3. **«Птицы и автомобиль»**
4. **«Красный, желтый, зеленый»**
5. **«Бегущий светофор»**
6. **«Веселые машины»**
7. **«Воробушки и автомобиль»**
8. **«Цветные автомобили»**
9. **«Сигналы светофора»**
10. **«По длинной, извилистой дорожке»**
11. **«Воробушки и кот»**
12. **«Самый быстрый»**
13. **«К своим флажкам»**
14. **«Нарисуем дорогу»**
15. **«Умелый пешеход»**
16. **«Мяч в корзину»**
17. **«Бегите ко мне»**
18. **«Стоп»**
19. **«Угадай знак»**
20. **«Повороты»**
21. **«Наш друг -постовой»**
22. **«Стоп- идите»**
23. **«Глазомер»**
24. **«Три движения»**
25. **«К своим знакам»**
26. **«Трамваи»**
27. **«Передай жезл»**
28. **«Грузовики»**
29. **«Сигналы светофора»**
30. **«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»**
31. **«Зебра»**
32. **«Такси»**
33. **«Будь внимательным»**
34. **«Автоинспектор и водители»**
35. **«Трамвайчики»**
36. **«Трамвай»**

**Цель.**Закрепить знание сигналов светофора; выработать навыки совместного труда; развивать внимательность.

**Ход игры.**Дети становятся в колонну по двое (парами) и берутся по обе стороны за шнур. Один ребёнок держится правой рукой, другой - левой. Когда ведущий поднимает флажок зеленого цвета, дети выполняют ходьбу или бег вперед. Если ведущий поднимает желтый флажок, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

1. **«Автомобили»**

**Цель.**Закреплять знание о видах транспорт а; развивать ориентировку в пространстве, ходьбу и бег врассыпную, быстроту.

**Ход игры.**Играющим дают обручи – рули автомобилей. Дети передвигаются шагом и бегом в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, и при этом вращают руль. **Усложнение.** Добавить правило - двигаться только при поднятом зеленом флажке, с появлением красного останавливаться

1. **«Птицы и автомобиль»**

**Цель.**Обучать ритмичным движениям под музыку; научить остерегаться движущихся машин.

**Ход игры. «**Дети – птички» летают» по залу (площадке), взмахивают руками – крыльями.

**Воспитатель.**

Прилетели птички,

Птички - невелички.

Всё летели, всё летели,

Крыльями махали.

На дорожку прилетели,

Зернышки клевали.

Дети присаживаются, постукивая пальцами по коленям. Воспитатель берёт в руки игрушечный автомобиль.

**Воспитатель.**

Автомобиль по улице бежит,

Пыхтит, спешит, в рожок трубит.

Тра-та-та, берегись, берегись!

Тра-та-та, берегись посторонись!

Дети-птички бегут от автомобиля в обозначенное место.

1. **«Красный, желтый, зеленый»**

**Цель.**Закреплять знание сигналов светофора; развивать внимательность и умение действовать по сигналу.

**Ход игры.**Дети под музыку либо останавливаются (при показе красной карточки), либо приседают (при показе желтой), либо совершают движения в одном направлении (при показе зеленой карточки).

1. **«Бегущий светофор»**

**Цель. У**чить следовать сигналам светофора; развивать внимательность, выдержку.

**Ход игры.**Дети ходят врассыпную по залу (площадке). У ведущего (взрослого) – в руках три флажка (красного, желтого и зеленого цвета). Время от времени он поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться по залу (площадке); если желтый – прыгают на месте; если красный – останавливаются там, где их застал сигнал.

1. **«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.

1. **«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 – «гнёздышки». 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 гнёздышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнёзда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

1. **«Цветные автомобили»**

**Цель:** закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве

**Материал:** рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.

**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

1. **«Сигналы светофора»**

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

**Материал:** мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки

**Ход игры:** 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, желтого, зеленого цвета. 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.

1. **«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, погреметь погремушкой. Если кто-то испытывает затруднения, помочь ему, подбодрить.

1. **«Воробушки и кот»**

Дети изображают воробушков. Один - «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый - «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый - прыгают на месте, на красный - замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора, становятся добычей «кота» - выбывают из игры.

1. **«Самый быстрый»**

Каждый чертит себе круг (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три - беги!» - дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три - в светофор беги!» - и сам старается занять какой-либо круг. Не успевший занять круг становится ведущим.

1. **«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 руководителя (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 ведущего «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.

1. **«Нарисуем дорогу»**

Рисуется на земле дорога. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличивают. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

1. **«Умелый пешеход»**

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся 5 м шнура. 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.

1. **«Мяч в корзину»**

В 2-3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый - в желтую, зеленый - в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т. д.

1. **«Бегите ко мне»**

В комнате или на участке детского сада в одной стороне стоят стулья, на которых сидят дети. Ведущий предлагает детям: «Бегите ко мне». Когда дети подбегают, то вместе с ведущим ходят, гуляют спокойно. Затем ведущий говорит: «Бегите домой». Дети бегут к своим стульям. Для усложнения игры можно на стульчиках разместить листочки разного цвета (зеленого, желтого, красного) и дети, когда возвращаются обратно, садятся на тот листочек, который ему был дан изначально.

1. **«Стоп»**

На расстоянии 10-15 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2-3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!» При этих словах дети начинают двигаться по направлению к ведущему, 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.

1. **«Угадай знак»**

Подготовка к игре: Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга.

**Атрибуты:**

* Набор дорожных знаков;
* Жетоны

Правила игры: 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.

1. **«Повороты»**

(малой подвижности)

**Подготовка к игре:**

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»**.

**Атрибуты:**

* Дорожные знаки **«Движение прямо»**, **«Движение направо»**, **«Движение налево»**;
* Рули.

Правила игры: 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.

1. **«Наш друг постовой»**

(малой подвижности)

Посмотрите: постовой

Встал на нашей мостовой

Быстро руку протянул,

Ловко палочкой взмахнул.

Вы видали? Вы видали?

Все машины сразу встали.

Дружно встали в три ряда

И не едут никуда.

Не волнуется народ,

Через улицу идет.

И стоит на мостовой,

Как волшебник постовой.

Все машины одному

Подчиняются ему.

(Я. Пишумов)

Подготовка к игре: Объяснить, зачем и когда нужен регулировщик. Рассмотреть на рисунках обозначения жестов регулировщика (какой жест, какому сигналу светофора соответствует).

**Правила игры:**

Ведущий-постовой. Дети игроки делятся на пешеходов и водителей. По жесту регулировщика водители и пешеходы идут (едут) или останавливаются. Вначале роль постового берет на себя воспитатель. Затем, когда дети освоят жесты регулировщика, они могут выполнять эту роль по очереди. 4

1. **«Стоп — Идите»**

**Подготовка к игре:**

Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках — по другую.

**Атрибуты:**

* Светофор.

**Правила игры:**

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.

1. **«Глазомер»**

**Подготовка к игре:**

В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд.

**Атрибуты:**

* Набор дорожных знаков.

**Правила игры:**

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.

1. **«Три движения»**

(малой подвижности)

**Подготовка к игре:**

Объяснить, зачем и когда нужен регулировщик. Рассмотреть на рисунках обозначения жестов регулировщика (какой жест, какому сигналу светофора соответствует).

**Правила игры:**

Педагог объясняет детям, что каждый участник игры должен запомнить три движения и цвет светофоров, который им соответствует:

красный — руки опущены, я стою к вам лицом;

желтый — поднимаю руку вверх;

зеленый – вытягиваю руки в стороны, поворачиваюсь к вам правым или левым боком.

Затем педагог показывает воспитанникам движения, называя при этом другой цвет светофора. Дети должны выполнить те движения, которые соответствуют цвету светофора, а не те, которые показывает воспитатель.

1. **«К своим знакам»**

**Подготовка к игре:**

Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги.

**Атрибуты:**

* Набор дорожных знаков;
* Магнитофон.

**Правила игры:**

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. 8

1. **«Трамваи»**

**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.

1. **«Передай жезл»**

(малой подвижности)

**Подготовка к игре:**

Играющие выстраиваются в круг.

**Атрибуты:**

* Жезл регулировщика;
* Магнитофон.

**Правила игры:**

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

1. **«Грузовики»**

**Подготовка к игре:**

Играющие делятся на команды.

**Атрибуты:**

* Рули;
* Мешочки с песком для каждого участника команды;
* Две стойки.

**Правила игры:**

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.

1. **«Сигналы светофора»**

**Подготовка к игре:**

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.

**Атрибуты:**

* Мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета;
* Стойки.

**Правила игры:**

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. 12

1. **«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем»**

(малой подвижности)

**Подготовка к игре:**

Играющие делятся на команды.

**Правила игры:**

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.

1. **«Зебра»**

(на время и точность исполнения)

**Подготовка к игре:**

Играющие делятся на команды.

**Атрибуты:**

* Полоски белой бумаги (картона) на одну меньше, чем участников в команде.

**Правила игры:**

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.

1. **«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.

**Атрибуты:**

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

Подготовка к игре: Дети становятся в обруч: один – у передней стороны обода, другой – у задней, лицом за первым.

Ход игры: Первый ребёнок – водитель такси, второй – пассажир. Они бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время (по свистку) меняются ролями.

1. **«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.

1. **«Автоинспектор и водители»**

(малой подвижности)

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

**Атрибуты:**

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

Подготовка к игре: 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.

Ход игры: В игре участвуют 5—6 человек.

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

1. **«Трамвайчики»**

(бег)

Цель: развивать ловкость и быстроту; закреплять умение передвигаться по площадке врассыпную. Закреплять

**Атрибуты:**

* обруч для каждого ребёнка из команды **«трамвайчики»**.

Подготовка к игре: Дети делятся на две команды. Одна команда — трамвайчики. Выбирается вагоновожатый. Вторая команда – пассажиры.

**Ход игры:**

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда — пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает своё место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала. Выигрывает тот трамвайчик который перевезёт большее число пассажиров.