**Подвижные и дидактические игры по обучению детей ПДД**

**Подвижные игры**

**«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. Знакна 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.

**СТОП»**

Цель:формировать навыки свободной ориентировки в окружающем, умение быстро реагировать на сигнал, действовать сообща.

Ход игры

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружок диаметром два-три шага — место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай!» При этих словах все играющие двигаются по направлению к нему. Как только он произносит «Стоп!», все останавливаются. Водящий быстро оглядывается и возвращает на исходную линию того, кто не успел вовремя остановиться и сделал дополнительное движение. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...». Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!». Тот, кто возвратился на исходную линию, начинает движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем он скажет «Стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим, и игра повторяется.

**«ПОЕЗД»**

Цель:формировать умение быстро реагировать на сигнал, действовать сообща, свободно ориентироваться в окружающем.

Ход игры

Вариант 1.

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

Ведущий имитирует гудок паровоза, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления), вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», — говорит ведущий. Ребята постепенно замедляют темп и останавливаются. Ведущий вновь имитирует гудок паровоза, и движение «поезда» возобновляется.

Педагог регулирует темп и продолжительность движения детей.

Рекомендуется использовать в игре пособие, например, когда «поезд» пойдет по «мосту» (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки или между двумя рейками, начерченными линиями, положенными шнурками и т. д.).

**Дидактические игры**

**«ТЕРЕМОК»**

Цель:учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов) и пешеходов; закреплять знания о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дети», «Опасный поворот», запрещающих знаках: «Въезд запрещен» (запрещается въезд всех транспортных средств в данном направлении), «Движение на велосипедах запрещено», «Движение пешеходов запрещено», предписывающих знаках: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», «Круговое движение», «Велосипедная дорожка», информационно-указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход», знаках сервиса: «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей»; развивать внимание, навыки осознанного использования знаний ПДД в повседневной жизни.

Материал: картонные круги с изображением дорожных знаков, бумажный конверт с вырезанным в нем окошком; палочка.

Ход игры Ведущий вставляет в конверт круг, на котором нарисовано несколько знаков, и закрепляет его с помощью палочки. Затем он передвигает круг так, чтобы в окошке появлялись разные знаки. Дети называют каждый из них и объясняют назначение.

**"УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК"**

Цель:учить детей различать дорожные знаки; закреплять знания о ПДД; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал:кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

Ход игры

Вариант 1

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых уже есть знаки этой группы.

Вариант 2

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

Примечание. Кубики можно рекомендовать для индивидуальной работы с детьми в детском саду и в семье, а также для их самостоятельных игр.

**«ПОСТАВЬ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК»**

Цель:учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие — «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные», запрещающие — «Въезд запрещен», «Движение запрещено», «Движение на велосипедах запрещено», предписывающие — «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка», информационно-указательные — «Место стоянки», «Пешеходный переход», знаки сервиса — «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей», «Место отдыха», «Пост ГАИ»); развивать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал:дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых зданий, автостоянки, перекрестков.

Ход игры:

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.

2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы — знак «Дети», у кафе — «Пункт питания», на перекрестке — «Пешеходный переход» и т. д.

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

**«НАША УЛИЦА»**

Цель:расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закреплять представления детей о назначении светофора; учить различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал:макет улицы с домами, перекрестком, автомобили-игрушки, куклы-пешеходы, куклы-водители, светофор-игрушка, дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

Ход игры:

Вариант для «пешеходов»

Дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят дорогу, на желтый — останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять.

Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

Вариант для «водителей»

Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» — предупреждающие;

— «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» — запрещающие;

— «Движение прямо», «Движение направо» — предписывающие; —«Остановочный пункт автобуса и (или) троллейбуса», «Пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход» — информационно-указательные.

Дети объясняют, что означает каждый знак, разыгрывают дорожные ситуации.

**Игры по советам родителей**

**КРАСНЫЙ-ЗЕЛЁНЫЙ**

Недавно мы с дочкой были на дне рождения у Наташиной подружки. Праздник вёл клоун. Он много игр придумал для ребят, а одна из них называлась «Красный-зеленый». Проводил он её так: взял два шарика – зелёный и красный. Дает красный шарик ребёнку – назови запрещающий знак. Если к тебе попал зелёный шарик, называй знак разрешающий, предписывающий. Не назовёшь – выбываешь из игры. А победитель получил в награду воздушный шарик.

О.А. Сень, мама Наташи

**МЫ ИГРАЕМ И ПРАВИЛА ИЗУЧАЕМ**

Все мальчики любят играть с машинками, наш Коля – не исключение. Машинки покупаются к любому событию, и это всегда воспринимается сыном как дорогой подарок.

К Коле часто приходят друзья, и я помог им организовать игру «Водители и пешеходы». В комнате устраиваем целый город с улицами, перекрёстками, домами. Из картона смастерили 3 светофора на подставках, а пешеходов вырезали из старых книг, тоже приклеили на картон, и сделали подставки.

Ребята по очереди бывают то водителями, то пешеходами, а я создаю любую дорожную ситуацию: зажигаю светофоры, показываю жесты регулировщика. Выигрывает тот, кто точно правила выполняет.

Е.Е. Старинцев, папа Коли