**КАРТОТЕКА**

**ПОДВИЖНЫХ ИГР**

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



## «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. Конечная

остановка на противоположной стороне зала.

### ИГРА-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 закончится, 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 каким- либо 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 это 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.