

**Игры по ПДД**

 **"Светофор" (младшая и средняя группы)**

Цель:

1. Закрепить представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

2. Закрепить представление детей о цвете (красный, жёлтый, зелёный).

Материал: цветные картонные кружочки (жёлтые, зелёные, красные); макет светофора.

 **"Поставь дорожный знак" (старшая группа)**

Цель:

1.Учить детей различать следующие дорожные знаки: "Железнодорожный переезд", "дети", "Пешеходный переход", "Дикие животные" (предупреждающие); "Въезд запрещён", "Проход закрыт", "Движение на велосипедах запрещено" (запрещающие); "Прямо", "Направо", "Налево", "Круговое движение", "Пешеходная дорожка" (предписывающие); "Место стоянки", "Пешеходный переход", "Пункт медицинской помощи", "Телефон", "Пункт питания", "Автозаправочная станция", "Пункт технического обслуживания" (информационно-указательные); "Пункт первой медицинской помощи", "Автозаправочная станция", "Телефон", "Пункт питания", "Место отдыха", "Пост ГАИ" (знаки сервиса).

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного перехода, административных и жилых зданий, автостоянки, перекрёстков.

 **"Теремок" (старшая группа)**

Цель:

1. Учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов) и пешеходов.

2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: "Железнодорожный переезд", "Дети", "Опасный поворот"; запрещающих знаках: "Въезд запрещён (велосипедисту, водителю)", "Движение на велосипедах запрещено", "Проход закрыт"; предписывающих знаках: "Обязательное направление движения", "Прямо", "Направо", "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".

3. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

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

 **"Угадай, какой знак" (старшая группа)**

Цель:

1. Учить детей различать дорожные знаки.

2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.

3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

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

 **"Виды перекрёстков" (старшая группа)**

Цель:

1. Познакомить детей с видами перекрёстков.

2. Учить правилам перехода улицы.

3. Развивать внимание и наблюдательность.

Материал: бумажные карточки большого и маленького размера с изображением уличных перекрёстков.

Развивающие игры

с использованием современных технологий.

1. Мнемотаблицы

"Дорожные знаки - лучшие друзья водителей и пешеходов"

1 - форма знака в виде геометрической фигуры (треугольник, круг, квадрат)

2 - цвет (красный, голубой)

3 - вид знака (П - предупреждающий, З - запрещающий, У - указательный)

4 - рисунок (дети, велосипед, человечек, "зебра" и т.д.)

5 - фигурка человечка (его действия)

6 - транспорт

2. Кольцо Луллия

На внешнем круге - символы дорожных знаков, на внутреннем - изображение ребёнка, автомобиля.

3. Морфологическая дорожка (Действия ребёнка в соответствии с ПДД)

1- цвет светофора (красный, зелёный, жёлтый)

2 - сигнал - словесный ("Стой!", "Внимание!", "Иди!")

3 - символы - сигналы (кружок - восклицательный знак - прямая линия)

**Обучающие игры**

**Игра «Пешеходы и водители»**

Ход игры:

Часть ребят изображает пешеходов, а часть - водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята - водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям:

- На какой свет могут двигаться машины?

- На каком свет двигаться нельзя?

- Что такое проезжая часть?

- Что такое тротуар?

- Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.)

Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка:

- Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.)

игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

**Игра-соревнование**

Дети, которые были водителями в предыдущей игре, становятся пешеходами, а пешеходы -водителями. Водители делятся на две команды по 5 человек в каждой и выстраиваются в колонну у линии «Старт» с обеих сторон перекрестка на расстоянии 15 м от него. Каждой команде вручается жезл.

Ход игры:

Участники игры должны проехать перекресток при зеленом сигнале светофора и соответствующем жесте регулировщика, ответить на вопросы ЮИД возвратиться на место, не получив ни одного прокола талона.

По сигналу команды начинают соревнование. Первые участники команд движутся навстречу друг другу. В 10 м от перекрестка их встречает юный инспектор движения и предлагает взять дорожный знак, обозначающий «Пешеходный переход».

В руках у инспектора набор дорожных знаков. Водитель берет нужный знак и продолжает движение через перекресток в соответствии с сигналом светофора. За перекрестком он совершает разворот и возвращается к своей команде, передавая жезл следующему участнику игры, а сам становится в конец команды.

Второй участник игры должен выбрать у инспектора указатель «Переход» и проехать перекресток в соответствии с жезлом регулировщика. Третий водитель выбирает знак «Дети» и движется через перекресток на сигналы светофора.

Затем задания повторяются или по желанию могут быть заменены на загадки (задает юный инспектор движения на остановках).

Во время игры юный инспектор движения, регулировщик, пост ГИБДД следят за действиями водителей и пешеходов. За каждое нарушение водитель получает прокол талона. По окончании игры команды представляют набор знаков и талоны, где отмечены нарушения в виде проколов. Комиссия подсчитывает нарушения и определяет победителей. При этом учитывается и то, какая команда раньше закончила соревнования. Игра заканчивается разбором ошибок и награждением победителей. Всем участникам вручаются памятки или значок.

**Игра «Стоп - Идите»**

Подготовка к игре: Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую.

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.

**Игра «Наш друг постовой»**

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.

**Игра «Найди безопасный путь»**

Подготовка к игре: В зависимости от возраста детей воспитатель рассказывает или спрашивает детей:

- Везде ли можно переходить улицу?

- Какие знаки указывают на то, что в этом месте разрешено переходить улицу?

- Куда и зачем надо смотреть в начале перехода улицы?

- Куда и зачем надо смотреть в середине улицы, по которой машины едут в две стороны?

- Как выглядит и о чем предупреждает знак пешеходного перехода?

- Для чего на дороге нарисовали «зебру»?

**Игра «Где мое место?»**

Подготовка к игре: Конструирование дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

Правила игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные знаки. Игра может проводиться в двух вариантах.

1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность.

2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.

**Игра «Путаница»**

Подготовка к игре: Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые духи решили навести в городе беспорядок я просит помочь исправить положение.

Правила игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

**Игра «Дорожный экзамен»**

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка знаков.

Правила игры: Ребенок-водитель-ученик, сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и , завидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать. Например: впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняя другие машины.

**Игра «Выполни поручение»**

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Правила игры: Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поешь». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

**Игра «Повороты»**

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».

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.

**Игра «Как проехать?»**

Подготовка к игре: Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

Правила игры: Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

**Игра «Угадай знак»**

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

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.

**Сюжетно-ролевые игры по правилам дорожного движения**

**(для детей старшего дошкольного возраста)**

**Сюжетно-ролевая игра «Пешеходы»**

Информационная часть. Рассказать детям:

об обязанностях пешеходов;

о том, где разрешается ходить;

о правилах перехода в установленных местах;

о том, что запрещается пешеходам;

о классификации дорожных знаков (предупреждающие, запрещающие, информационно-указательные и др.)

Атрибуты:

Набор дорожных знаков, пешеходных дорожек;

Накидки, обозначающие различные виды транспорта;

Иллюстрации по дорожным знакам

Создание проблемной ситуации

Дети отправились на экскурсию по городу

Задача детей: выбрать безопасный путь, соблюдать правила дорожного движения.

Что случится, если не будет дорожных знаков

Задача детей: вспомнить значение дорожных знаков

**Сюжетно-ролевая игра «Пассажиры»**

Информационная часть. Рассказать детям:

о правилах поведения в общественном транспорте и обязанностях пассажиров;

о том, где надо ожидать транспортное средство перед посадкой;

правилах поведения в легковом автомобиле;

познакомить с профессией кондуктора

Атрибуты:

Шапочка кондуктора,

Таблички остановок

Создание проблемной ситуации

Детей пригласили в музей.

Задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

**Сюжетно-ролевая игра «Службы спасения»**

Информационная часть

Рассказать детям о дорожно-транспортных происшествиях и их причинах:

движение и переход дороги в неустановленных местах;

погодные условия;

неожиданный выход пешеходов на проезжую часть;

переход на запрещающий знак светофора;

игры в неустановленных местах.

Познакомить,со специальным транспортом и его отличительными признаками (проблесковые маячки синего, красного или оранжевого цвета, специальные звуковые сигналы)

Атрибуты:

Набор дорожных знаков,

пешеходных дорожек;

Накидки, обозначающие различные виды обычного и специального транспорта;

Иллюстрации специального транспорта

Создание проблемной ситуации

На вызов едет пожарная машина

Задача детей: организовать движение других транспортных средств

**«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.

**«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.