

Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
№ 47 «Гусельки»

Картотека дидактических и подвижных игр по ПДД для детей старшего дошкольного возраста



Подготовила:
Стенникова Е.Б.

Сургут

2024г

Актуальность

Все мы живем в обществе, где надо соблюдать определенные нормы и правила поведения, в том числе и в дорожно-транспортной обстановке. Статистика утверждает, что очень часто причиной дорожно - транспортных происшествий становятся именно дети, которые играют вблизи дорог, переходят улицу в неположенных местах. Приводят к этим нарушениям элементарное незнание Правил дорожного движения и безучастное отношение взрослых к поведению детей на дороге. Другой причиной является то, что дошкольники еще в должной степени не умеют управлять своим поведением, у них еще не выработалась способность предвидеть возможную опасность, поэтому они безмятежно выбегают на дорогу.

Важно с раннего возраста учить детей безопасному поведению на улицах, и правилам дорожного движения. А для этого необходимо, чтобы родители, дошкольные учреждения, а в дальнейшем и школа принимали в этом активное участие.

Учитывая возраст детей – дошкольников, следует обучать их Правилам безопасного поведения на дорогах через дидактические игры и упражнения, подвижные игры, сюжетно-ролевые игры на площадках по ПДД и с помощью других форм и методов работы.

Дидактические игры по ПДД

«Светофор»

Цель: Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

Материал: Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

Ход игры:

Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.



«Путешествие на машинах»

Цель: Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: Игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.



«По дороге»

Цели: Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Материал: Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры:

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.



«Учим дорожные знаки»

Цель: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры:

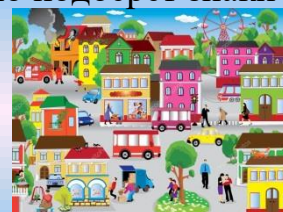
Между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выиграет тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.



«Законы улиц и дорог»

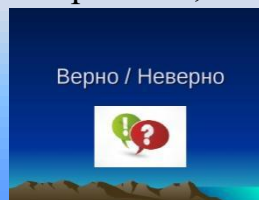
Цель: Прививать правила поведения на дорогах. Умение ориентироваться в пространстве.

Материал: Игровое поле, большие карты – 8 штук, фигурки людей и знаков.



Ход игры:

Игра делиться на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь – дальше будешь».



«Верно - неверно»

Цель: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры:

Дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

«Знай и выполняй правила уличного движения»

Цель: Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

Материал: Иллюстрации улиц города.

Ход игры:

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

«Пешеходы и транспорт»

Цель: Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Материал: Кубик, игровое поле, фишки.

Ход игры:



На игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков.

Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попадая на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед.

Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

«Собери знак»



Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах.

Материал: в конвертах пазлы – дорожные знаки, фишки.

Ход игры:

Воспитатель рассаживает детей по экипажам и по общей команде (сигнал свистка), дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель дает экипажу фишку.

«На островке»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует обходить разные виды транспорта; знакомить с наиболее типичными дорожно – транспортными ситуациями и соответствующими правилами поведения пешеходов.

Материал: картинки, изображающие различные ситуации с участием пешеходов, дорожные знаки, светофор.

Ход игры:

Дети должны рассмотреть и объяснить изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, пассажиров, водителей; объяснить необходимость установки нужного дорожного знака.

Подвижные игры по ПДД

Подвижная игра "Лабиринт".

Зимой на участке детского сада сооружается снежный лабиринт. В нём устанавливаются знаки дорожного движения "Въезд запрещён", "Пешеходный переход", "Велосипедное движение запрещено" и др. Дети на санках проезжают по этому лабиринту, соблюдая все указания знаков.

Тот, кто не нарушил правила, получает подарок.

Подвижная игра "К своим знакам".

На площадке произвольно стоят 6 человек, 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 дети со знаками, показывают дорожный знак, объясняют его значение.

Затем педагог подходит к каждому кругу и приглашает ребят за собой. Дети идут за педагогом и повторяют его движения. Пока дети идут за педагогом, ребята со знаками опускают свои знаки и перемещаются по площадке, меняя свои места.

По сигналу педагога все играющие должны быстро найти свой знак и встать в свой круг, взявшись за руки, а дети со знаками, должны поднять свой знак над головой. Побеждают те, кто первыми нашли свой знак. Игра повторяется несколько раз.

Подвижная игра "Умелый пешеход".

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делаются 2 круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

Подвижная игра "Бегущий светофор".

Дети следуют за ведущим в рассыпную. Время от времени ведущий поднимает флажок, затем поворачивается кругом. Если поднял зелёный флажок - дети продолжают двигаться за ведущим, жёлтый - прыгают на месте, красный - все замирают на месте и не двигаются 15- 20 секунд. Кто ошибся выходит из игры.

«Зебра»

Цель: упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: полосы белой бумаги (картона).

Ход игры:

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). По сигналу - 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.



«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.



«Ловкий пешеход»

Цель: развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу.

Материал: светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдове больше мяча, резиновый или пластмассовый мячик.

Ход игры:

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал – в красный – выбываешь из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.

«Стоп - Идите»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное внимание.

Материал: макет светофора.

Ход игры:

Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую. Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжают 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.

