

Подвижные игры
по ознакомлению дошкольников
с правилами дорожного
движения.



РАЗВИТИЕ БЕГА, ПРЫЖКОВ

Поезд

Задачи. Учить двигаться в определенном направлении, согласовывать действия с другими детьми; вселять чувство *уверенности и свои возможности; побуждать к самостоятельным действиям.*

Содержание игры. Взрослый предлагает нескольким детям встать друг за другом. Дети выполняют роль вагончиков, а взрослый — паровоза. Паровоз дает гудок, и поезд начинает движение: вначале медленно, а затем все быстрее и быстрее. Дети двигают руками в такт словам «чу-чу-чу».

Варианты игры (2 года 6 месяцев — 3 года)

1. Роль паровоза выполняет ребенок.
2. Детям предлагают выйти на остановку, где они играют, собирают цветы и т. п.
3. Игра может проводиться под пение следующей песенки:

Вот поезд наш едет,
Колеса стучат,
А в поезде этом
Ребята сидят.
Чу-чу-чу, чу-чу-чу!
Бежит паровоз
Далеко-далеко.
Ребят он повез

Но вот остановка,
Кто хочет слезать?
Вставайте, ребята,

Пойдемте гулять!
Далеко-далеко.

После этих слов дети разбегаются по группе или участку. По сигналу взрослого они встают друг за другом, изображая вагончики.

Я люблю свою лошадку (2—3 года)

Задачи. Учить бегать галопом; развивать внимание, учить действовать по сигналу; развивать воображение, подражание.

Содержание игры. Дети имитируют наездников. На слова из стихотворения А. Барто

*Я люблю свою лошадку,
причешу ей шерстку гладко,
гребешком приглажу хвостик...*

глядят, причесывают своих лошадок. На слова
И верхом поеду в гости...

скачут галопом (если еще не умеют, то как могут). Взрослый вначале действует с детьми, а они подражают ему. Затем дети действуют самостоятельно, а взрослый поощряет их.

ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ

Автомобили (2—3 года)

Задачи. Учить двигаться, сохраняя направление; выполнять действия в разных условиях; поддерживать интерес к движениям; развивать внимание, умение действовать в коллективе; закреплять представления о цвете, форме предмета; вызывать чувство радости от общения со взрослыми и со сверстниками.

Материал. Нагрудные эмблемы с изображением машин (по числу играющих), дорожки разного типа, круги, квадраты, треугольники из картона (гараж).

Содержание игры. Дети изображают автомобили и встают за обозначенной чертой — гаражом. По сигналу взрослого автомобили выезжают из гаража и едут по дороге, соблюдая элементарные правила (ехать в одном направлении, не наталкиваясь друг на друга). По сигналу взрослого «Автомобили, в гараж!» дети меняют направление и едут в гараж.

Варианты игры.

1. Автомобили могут ехать по мосту (доске, лежащей на полу), по извилистой дорожке, по мягкой дорожке (болото) и т. п.
2. У каждого автомобиля может быть свой гараж в виде круга, треугольника, квадрата. Гараж может быть обозначен цветным флажком, в этом случае дети запоминают, какой формы или цвета их гараж.

ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ

Птички и автомобили (2—3 года)

Задачи. Совершенствовать ходьбу в разных направлениях, по ограниченной поверхности; развивать внимание, умение реагировать на сигнал; побуждать к активному взаимодействию со сверстниками.

Материал. Шапочки или эмблемы с изображением птичек, эмблемы автомобиля, скамейка, кубы или другие предметы.

Содержание игры. Все дети изображают птичек. Роль автомобиля вначале выполняет взрослый. Он говорит: «Птички вылетели погулять». Дети-птички летают по группе, машут крыльями, клюют зерна. По сигналу взрослого «Автомобиль!» птички быстро убегают с дороги.

Вариант игры. Одна часть детей размещается на одной стороне группы, площадки — это птички. На другой стороне размещается другая часть детей — это автомобили. Взрослый говорит: «Птички летят!» — птички летают, машут крыльями, приседают, клюют зерна. По сигналу «Автомобили выехали!» дети, изображающие автомобили, выезжают на дорогу, а птички улетают в свои гнездышки. Автомобили ездят по дороге, объезжая препятствия (скамейки, кубы). При повторе игры дети меняются ролями.

По ровненькой дорожке (1 год 6 месяцев — 2 года)

Задачи. Упражнять детей в ходьбе по ограниченной поверхности; развивать равновесие; укреплять стопу; учить действовать ритмично, согласуя действия с ритмом стихотворения; поощрять самостоятельность, поддерживать уверенность в своих действиях.

Материал. Дорожки разной длины (1—2,5 м) и ширины (15—30—60 см); мягкая, твердая, извилистая дорожка длиной 2 м, шириной 30—40 см.

Содержание игры. Взрослый произносит текст, а дети выполняют движения в соответствии с текстом:

1. По ровненькой дорожке, (Идут по дорожке.)

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки,

Раз-два, раз-два.

2. По камешкам, по камешкам, (Прыгают.)

По камешкам, по камешкам,

Раз-два, раз-два.

3. По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке.

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом,

В нем мы живем. (Останавливаются.)

Вариант игры. Вместо ровной дорожки можно взять извилистую, короткую, длинную, узкую, широкую, мягкую, твердую дорожку. Тогда в соответствии с

качеством дорожки меняется текст, например: «По мягкой дорожке шагают наши ножки...» И т. д.

К своим флажкам. (3-5 лет)

Задачи: Упражнять детей в беге, выполнению действий по сигналу. Развивать координацию движений.

Закреплять умение определять цвета.

Ход игры. 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 первым построился в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

Нарисуем дорогу

Задачи: Развитие координации движений, в прыжках в длину.

Ход игры: На земле рисуется дорога. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постоянно увеличивают. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

Бегущий светофор

Задачи. Развивать внимание, координацию движений, умение выполнять действия по сигналу.

Ход игры. Дети следуют врассыпную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок (шарик), затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все доны «замереть на месте» и не двигаться 15 – 20 сек. Кто ошибся – выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

Мяч в корзину.

Задача: закреплять знание цветов светофора, развивать внимание.

Ход игры. В 2 – 3 шагах от игроков ставят 3 корзинки красного, желтого и зеленого цвета. 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 зеленого и т.д.

Автоинспектор и водители

В игре участвуют 5-6 человек.

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. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). 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 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.

Будь внимательным

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.

Весёлый трамвайчик

Мы – весёлые 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. 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.

Игра-аттракцион «Внимание, пешеход»

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета сигналов светофора.

Регулировщик - воспитатель - 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 шага вперед. Того, кто ошибется, регулировщик штрафует - лишает права участвовать в игре. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

Гараж

По углам площадки чертят 5-8 больших кругов - стоянки, для 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.

Грузовики

Играющие держат в руках автомобильные рули - это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз - этот мешочек?

Дорога, транспорт, пассажир

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно слово: дорога, транспорт, пешеход, пассажир.

Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т.д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить - светофор, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

Дорожное - недорожное

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

Заяц

*Едет зайка на трамвае,
Едет зайка, рассуждает:
«Если я купил билет,
Кто я: заяц или нет?»*

«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», и 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.*

Дети делятся на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30м.

Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3м, в шахматном порядке раскладывают флажки.

По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью – приготовиться; зеленый свет – регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены – идти) игроки быстро подбегают к флажкам и

стараятся собрать их как можно больше. Через установленное время 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:

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.
2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.
3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.
4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

Иду по дорожке

Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и назвавший больше слов.

Кого назвали - тот и ловит

Играющие располагаются по кругу. В центре – регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоявших по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

Лови – не лови

Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, бросает его любому игроку, при этом произносит слова, например: «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (в этом случае мяч ловить не следует).

Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке он выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

Назови шестое

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» - и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т.п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен поймать мяч и быстро добавить ещё одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет – водящий остается прежний.

Найди жезл

Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному.

По сигналу руководителя 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 у него 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.

Найди пару

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

Необычный дорожный знак

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак. Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и попробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возможны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог предлагает детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой природы (кошка, дерево, цветок, дом и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?» Дети отвечают: «Может!»

Огни светофора

На светофоре – красный свет!

Опасен путь – прохода нет!

*А если желтый свет горит, -
он «приготовься» говорит.*

*Зеленый вспыхнул впереди –
свободен путь – переходи.*

В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все дети выстраиваются в шеренгу и готовятся к, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры. Когда, переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

Паутинка

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называет причину несчастных случаях на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна». Саша держит нитку, а клубок бросает дальше: «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю». Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны».

Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получится «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаях на дорогах.

Поездка в Москву

Для игры нужны стулья – на один меньше, чем 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 Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)», - 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 детей в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно, в любом месте.

Перекресток

Ведущий встает в центре перекрестка – это светофор. Дети делятся на две группы – пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускается нарушение Правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок.

Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах

Поиски жезла

Два стула ставят на расстоянии 8-10м. один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг 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.

Разные машины

Ведущий-регулировщик дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» - и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или кто-то отмечает) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызывает команды строго по очереди – интереснее будет, если он неожиданно назовет одну несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин, в конце концов, вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Маши-ны лег-ко...».

Регулировщик.

Во время ходьбы в колонне по одному воспитатель (он идет первым) меняет положение рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного, - руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конце колонны и продолжает игру. Через

некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

Физкультминутка

Постовой стоит упрямый (*шагаем на месте*)

Людам машет: Не ходи!

(*движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз*)

Здесь машины едут прямо (*руки перед собой*)

Пешеход, ты погоди! (*руки в стороны*)

Посмотрите: улыбнулся (*руки на пояс*)

Приглашает нас идти (*шагаем на месте*)

Вы, машины, не спешите (*хлопки руками*)

Пешеходов пропустите (*прыжки на месте*)

Сдаем на права

В игре учувствуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки, поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса. Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором. Игра повторяется.

Собери картинку

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

Такси

Группа детей делится на две пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри одного обруча («Такси»). Каждый ребенок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч).

Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объединяются вместе. Игра продолжается, до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).

Тише едешь..

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: «Тише – 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 последнем все равно должно оставаться – «стоп», только после него водящий может обернуться.

Игра «Светофор»

Веселая подвижная игра для детей от четырех лет, развивает внимательность и реакцию. В нее можно играть на свежем воздухе в любое время года.

Описание игры

На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков, называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть, такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо "светофора", а он в свою очередь должен осалить кого-нибудь из "нарушителей". Осаленный "светофором" "нарушитель" становится ведущим.

Правила игры

Рисуют две линии на земле.

Назначают ведущего-светофора, он должен встать между этими линиями. Игроки становятся за одной из линий.

"Светофор" отворачивается от игроков и называет любой цвет, игроки с таким цветом одежды переходят за другую линию.

Все оставшиеся становятся "нарушителями" и должны пробежать мимо "светофора" за другую линию.

Осаленный ведущим "нарушитель" становится следующим ведущим