

## Картотека игр по ПДД в подготовительной группе

### 4 «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 рассказывает детям 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.

### 5 «Красный - зеленый»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, находчивость.

Материал: воздушные шары красного и зеленого цвета.

Ход игры: Нужно взять два шарика – зеленый и красный. Воспитатель дает

ребенку в руку красный шарик, ребенок – называет запрещающий знак. Если

зеленый шарик, называет знак разрешающий, предписывающий. Не называет – выбывает из игры. А победитель получает в награду воздушный шарик.

## 6 «Светофор»

Цель: Научить детей различать и правильно называть дорожные знаки, их назначение; развивать внимание, память; воспитывать нравственные качества: согласованность и сотрудничество.

Материал: **карты** с изображением дорожных знаков, круги желтого цвета.

Ход игры: В игре могут участвовать от 2 до 10 ребят. Дети садятся вокруг

стола, каждый получает **карты с дорожными знаками**. Воспитатель объясняет

детям, что они будут крутить диск по очереди и за правильно названный

дорожный знак и его назначение будут получать у кассира желтый кружок и

закрывать на своей **карте такой же знак**, если он имеется. Назначается кассир, ему передаются желтые круги. Воспитатель раздает сидящим детям **карты**. Игра начинается. Ведущий вращает диск и вместе с детьми произносит слова:

Стрелка, стрелка, покружись,

Всем ты знакам покажись,

Покажи нам поскорее,

Какой знак тебе милее!

Стоп!

Стрелка останавливается, ведущий называет дорожный знак и его назначение. Если ребнок назвал знак правильно, кассир выдает ему желтый кружок, ребнок закрывает им такой же на **карте**. Если на его **карте нет такого знака**, спрашивает: «У кого есть такой же знак?» И кассир передает кружок тому, у кого на **карте есть этот знак** (при условии, что знак и его назначение названы правильно). Затем диск передается соседу и игра продолжается. В случае затруднения или ошибки ребнок не получает желтый кружок, а диск передается следующему ребнку по очереди. Выигравшим считается тот, кто первый закрывает свои знаки желтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все **карты** у детей желтыми кружками.

### 7 «Автомульты»

Цель: учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства,

правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

Ход игры: Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чем ехал Емеля к царю во дворец? *(На печке)*
2. Любимый двухколесный вид транспорта кота Леопольда? *(Велосипед)*
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живт на крыше? *(Вареньем)*

4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину?

*(Велосипед)*

5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? *(В карету)*

6. На чем летал старик Хоттабыч? *(На ковре-самолте)*

7. Личный транспорт Бабы-Яги? (*Ступа*)  
8. На чем поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)

9. Ехали медведи на велосипеде,

А за ними кот

Задом наперед,

А за ним комарики.

На чем летали комарики? (*На воздушном шарике.*)

10. На чем катался Кай? (*На санках*)

11. На чем летал Барон Мюнхгаузен? (*На ядре*)

12. В чем плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)

8 «Вопросы и ответы»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице;

развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети

отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда,

набравшая большее количество фишек.

1. Из каких частей состоит улица? (*дорога, тротуар*)
2. Где можно гулять детям? (*во дворе*)
3. Как надо вести себя в автобусе? (*не кричать, тихо*)
4. Где люди ждут транспорт? (*на остановке*)
5. Где можно переходить дорогу? (*светофор, пешеходный переход*)
6. Назови сигналы светофора? (*красный, желтый, зеленый*)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (*на зеленый*)
8. С кем можно переходить дорогу? (*со взрослыми*)
9. Как называют человека, управляющего машиной? (*водитель*)
10. Из чего состоит машина? (*кузов, кабина, колеса*)
11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (*по дороге, по тротуару*)

12. Какими бывают дорожные знаки? (*запрещающие, предупреждающие,*

*знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки*)

13. Как нужно обходить автобус? (*подождать, когда уедет*)

14. Назовите виды транспорта? (*пассажирский, воздушный, морской,*

*наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.*

## 9 «Машины»

Цель: формировать умение складывать изображение машины из деталей

геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры,

изменяя их положение на плоскости стола; развивать логическое мышление,

умение составлять из частей целое.

Материал: схемы с изображением машин, состоящих из разных геометрических фигур (*треугольник, прямоугольник, квадрат, круг*); детали геометрического конструктора – мозаики.

Ход игры: Воспитатель вместе с детьми рассматривают из каких частей состоят машины (*кузов, кабина, колеса*); какие геометрические фигуры используются (*треугольник, прямоугольник, квадрат, круг*). Далее воспитатель предлагает из деталей геометрического конструктора – мозаики выложить изображение машины на плоскости стола, опираясь на схему.

10 “Да, нет”

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети хором отвечают “да” или “нет”.

Светофор знаком всем детям?

Знают все его на свете?

Он дежурит у дороги? У него есть руки, ноги?

Есть фонарики – три глаза!

Он включает все их сразу?

Вот включил он красный свет

Это значит, хода нет?

На какой идти нам надо?

Синий - может быть преградой?

А на жлтый мы пойдм?

На зелный - запом?

Ну, наверное, тогда

На зелный встанем, да?

Пробежать на красный можно?

Ну, а если осторожно?

А гуськом пройти тогда,

То, конечно, можно? Да!

Верю я глазам, ушам

Светофор знаком всем вам!

И, конечно, очень рад

Я за грамотных ребят!

## 11 "Отремонтируй светофор"

Цель: закреплять знания детей о сигналах светофора.

Материал: шаблон светофора, круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что светофор сломался, необходимо отремонтировать светофор (*правильно собрать по цвету*). Дети накладывают круги на готовый шаблон светофора.

## 12 " Это я, это я, это все мои друзья!"

Цель: закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, если дети согласны, то хором отвечают: «*Это я, это я, это все мои друзья!*», а если не согласны – молчат.

Кто из вас, когда спешит,

Перед транспортом бежит?

Кто из вас идет вперед

Только там, где переход? (*это я, это я.*)

Знает кто, что красный свет-

Это значит - хода нет? (*это я, это я.*) Кто летит вперед так скоро,

Что не видит светофора?

Знает кто, что свет зеленый

Это значит- путь открыт? *(это я, это я.)*

Кто, скажите, из трамвая

На дорогу выбегает?

Кто из вас, идя домой,

Держит путь по мостовой? *(это я, это я.)*

Кто из вас в трамвае тесном

Уступает взрослым место? *(это я, это я.)*

13 «Ты – большой, я - маленький»

Цель: закрепить представления о правилах поведения на улице, дороге;

прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД.

Ход игры: 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 ребенок научится Правилам дорожного движения на собственном опыте. Иногда такой опыт стоит очень дорого. Лучше, если взрослые тактично, ненавязчиво привьют ребенку привычку сознательно

подчиняться требованиям правил. Выйдя на прогулку, предложите своему ребенку поиграть в «*больших и маленьких*». Пусть он будет «*большим*» и поведет вас через дорогу. Контролируйте его действия. Прodelайте это несколько раз, и результаты не замедлят сказаться.

#### 14 «*Наша улица*»

Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в

условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей 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: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

#### 15 «*Поставь дорожный знак*»

Цель: учить детей различать следующие дорожные знаки: «*Железнодорожный переезд*», «*Дети*», «*Пешеходный переход*», (*предупреждающие*); «*Въезд запрещен*», «*Проход закрыт*» (*запрещающие*); «*Прямо*», «*Направо*», «*Налево*», «*Круговое движение*», «*Пешеходная дорожка*» (*предписывающие*); «*Место стоянки*», «*Пешеходный переход*», «*Пункт медицинской помощи*», «*Автозаправочная станция*», «*Телефон*», «*Пункт питания*» (*информационно-указательные*); воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки; макет улицы с изображением дорог, пешеходных переходов, зданий, перекрестков, машины.

Ход игры: разыгрывание различных дорожных ситуаций.

16 «Улица города»

Цель: уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о

правилах дорожного движения, о различных видах транспортных средств

Материал: макет улицы; деревья; автомобили; куклы - пешеходы; светофор;

дорожные знаки.

Ход игры: С помощью кукол дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

17 «Пешеходы и водители»

Цель: обучать правилам дорожного движения, поведения на дорогах, закрепить представления детей о назначении светофора, прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД, развивать внимание, мышление, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки, светофор, рули, сумки с ирушками, стол, талоны, вывеска «Магазин игрушек», игрушки, коляски, куклы, удостоверения – зеленый кружок из картона. Дети в форме инспекторов ГИБДД (фуражка, накидка с буквами инспектор ГИБДД или значка ГИБДД, дети – пешеходы, дети – водители, ребенок – продавец игрушек.

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 какой 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.

18 «Выполни поручение»

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в

пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в

заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы,

конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге

дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая,

железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др., рули.

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Ход 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 поесть в столовой».

Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

19 «Повороты»

Цель: развивать координацию движений рук (вправо, влево, зрительное

внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках

воспитателя.

Материал:знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение

налево», рули.

**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*».

Ход 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. «*Как проехать?*»

20 «*Угадай знак*»

Цель: закреплять знания о дорожных знаках, развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: дорожные знаки, жетоны.

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

друга.

Ход 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 конце игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

21 «*Автошкола*»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о

назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в

ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу.

Материал: Двойной лист **картона**: на левом листе наклеены **картинки с**

изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны

правила.

Ход игры: Дети рассматривают **картинки** с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображенную на **картинке ситуацию**, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

22 «Узнай знак»

Цель: закреплять знания детей о дорожных знаках.

Материал: 2 **картонных диска**, соединенных в центре винтом. На нижнем круге вдоль края приклеены обозначения дорожных знаков. На внешнем круге у края вырезается окошко по размеру чуть больше дорожных знаков. Вращая диск, ребенок находит нужный знак.

Ход игры: Детям показывают **картинку**, изображающую ситуацию на дороге.

Они должны найти дорожный знак, который здесь необходимо поставить.

23 «На острове»

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.

24 *«Четвертый лишний»*

1. Назовите лишнего участника дорожного движения:

- Грузовик
- Дом
- *«Скорая помощь»*
- Снегоуборочная машина

2. Назовите лишнее средство транспорта:

- Легковая машина
- Грузовая машина
- Автобус
- Детская коляска

3. Назовите средство транспорта, не относящееся к общественному

транспорту:

- Автобус
- Трамвай
- Грузовик
- Троллейбус

4. Назовите лишний «*глаз*» светофора:

- Красный
- Синий
- Желтый
- Зеленый

25 «Игра в слова»

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните

выбор каждого слова.

Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога,

желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода,

зеленый свет, стоит дома

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните

выбор каждого слова.

Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет,

кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в школу (детский сад,

тротуар, булочная, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский

сад.

26 «Игра в мяч»

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных

знаках.

Материал: мяч.

Ход игры: Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч,

одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Воспитатель: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход.

Воспитатель: Кто машину ведет?

Ребенок: Водитель.

Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора?

Ребенок: Три глаза.

Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Стой и жди.

Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Подожди.

Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Можете идти.

Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной...

Ребенок: Дорожке.

Воспитатель: Где мы автобус ждем?

Ребенок: На остановке.

Воспитатель: Где играем в прятки?

Ребенок: На детской площадке.

*27 «Слушай - запоминай»*

Цель: закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на

улице, развивать связную речь, мышление, память, внимание.

Материал: жезл для регулирования дорожного движения.

Ход игры: Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры,

передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице.

*«назовите одно из правил поведения пешехода на улице».*  
– *«нельзя переходить улицу перед близко идущим транспортом».* Если ответ правильный, ведущий передает жезл другому участнику игры и т. д. нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### 1 «К своим знакам»

Цель: закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: 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.

### 2 «Сигналы светофора»

Цель: развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

Материал: мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки.

Ход игры: 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, желтого, зеленого цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или желтый шар, то команда стоит на месте; зеленый – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

3 «Где мы были, мы не скажем, на чем ехали покажем»

Цель: закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды

транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков, развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Ход игры: Каждая команда решает, какое транспортное средство будет

изображать (*троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолет*). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

4 «Зебра»

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

Материал: полоски белой бумаги (*картона*).Ход игры: Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белой бумаги (*картона*). По сигналу - первый участник кладет полосу, встает на нее и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей

полосе, кладет свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний

участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

### 5 «Глазомер»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет,

развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном

расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идет до этого знака. Если участник ошибся и не дошел до знака или перешел его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

### 6 «Грузовики»

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений,

согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Ход игры: Первые участники команд держат в руках руль, на головы им

помещается мешочек с песком – груз. После старта участники оббегают вокруг

своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает

команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

### *7 «Трамвай»*

Цель: развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений,

согласованность и сотрудничество в команде.

Материал: потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной

стойке.

Ход игры: 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.

### *8 «Добеги до знака»*

Цель: упражнять детей в запоминании дорожных знаков, развивать память,

сообразительность, быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

Материал: дорожные знаки.

Ход игры: По сигналу воспитателя ребенок бежит к дорожному знаку, который называет воспитатель. Если ребенок ошибается в выборе знака, то он возвращается в конец колонны.

### 9 «Светофор»

Цель: учить соотносить действия с цветом светофора, развивать внимание,

зрительное восприятие, мышление, сообразительность.

Материал: круги красного, желтого, зеленого цвета.

Ход игры: Воспитатель показывает кружок, а дети выполняете действия:

- красный – молчат;
- желтый – хлопают в ладоши;
- зеленый – топают ногами.
- на красный цвет – делают шаг назад,
- на желтый – приседают,
- на зеленый – маршируют на месте.