

**МБДОУ д/с № 16**



## **Картотека дидактических игр по ПДД**

Составили: Костылева Е.М.  
Костюрина Е.В.

2015 год

### **«Угадай, какой знак?»**

*Цели:*учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

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

*Ход игры:*

*1-й вариант.* Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

*2-й вариант.* Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

*3-й вариант.* Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

### **«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 – зелёный и красный. Воспитатель дает ребенку в руку красный шарик, ребёнок – называет запрещающий знак. Если зелёный шарик, называет знак разрешающий, предписывающий. Не называет – выбывает из игры. А победитель получает в награду воздушный шарик.

### **«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.

### **«Стрелка, стрелка, покружись...»**

*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 ребенок назвал знак правильно, кассир выдает ему желтый кружок, ребенок 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 ребенок не получает желтый кружок, а диск передается следующему ребенку по очереди. Выигравшим считается тот, кто первый закроет свои знаки желтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у детей желтыми кружками.

#### **«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 живет 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-самолете)
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)

#### **«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.)

### **«Водители»**

*Цели:* учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

*Материал:* несколько игровых полей, машина, игрушки.

*Ход игры:* заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

### **«Кто отличник-пешеход?»**

*Цели:* закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

*Материалы:* 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

*Ход игры:* первый пешеход выходит из домика №1, второй – из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго – цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке – автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей – на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке – мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит

желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке – регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

### **«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.

### **«Найди нужный знак»**

*Цель:*продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

*Материал:* 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

*Ход игры:*

*1-й вариант.* Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

*2-й вариант.* Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

### **«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.

### **«Правила дорожного движения»**

*Цели:* закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

*Ход игры:* воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

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

### **«Говорящие знаки»**

*Цель:* закрепить знание дорожных знаков, их классификацию.

*Материал:* 73 карточки с изображением дорожных знаков, 73 карточки с описанием значения каждого знака и положений регулировщика.

*Ход игры:* ведущий перемешивает карточки с рисунками и раздаёт играющим. Карточки с текстом оставляет у себя. Затем ведущий берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладет ее на середину стола. Если номера совпадают, играющий берет карточки себе. Выигравший получает карточку с водительским удостоверением.

### **«Автошкола №1»**

*Цель:* закрепить у детей знание правил перехода улиц, важности дорожных знаков.

*Материал:* игровое поле, фишки, карточки со знаками.

*Ход игры:* игроки по очереди кидают кубик и двигаются по игровому полю, на желтом круге перед пешеходным переходом необходимо остановиться и передать ход другому участнику маршрута. Остановка нужна для того чтобы пешеход мог сначала посмотреть, налево, а затем направо – не мешает ли

транспорт переходить улицу. Тот, кто не остановился на желтом круге и сделал несколько шагов вперед, должен возвратиться на то место, откуда он начал последний ход.

### **«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.

### **«Мы - пассажиры»**

*Цели:*уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

*Материал:*картинки с дорожными ситуациями.

*Ход игры:* дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

### **«Дорожная азбука»**

*Цель:*закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

*Материал:*карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

*Ход игры:* дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

### **«Светофор и регулировщик»**

*Цели:*уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулировщика); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

*Материал:*регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

*Ход игры:*после объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулировщика» показывают нужный сигнал светофора.

### **«Дорожные знаки»**

*Цели:*закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный поезд без шлагбаума», «островок безопасности».

*Материал:*дорожные знаки

*Ход игры:*зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

### **«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.

### **«Правила поведения»**

*Цели:*закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

*Материал:*разрезные картинки.

*Ход игры:*на доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

### **«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. Попав на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

### **«Большая прогулка»**

*Цель:* познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

*Материал:*игровое поле, фишки, дорожные знаки.

*Ход игры:*дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

### **«Соблюдай правила дорожного движения»**

*Цели:*научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

*Материал:*игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

*Ход игры:*дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.



### **«Говорящие дорожные знаки»**

*Цель:* научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

*Материал:* каждое игровое поле – рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машины, игровые персонажи.

*Ход игры:* перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

### **«Разрезные знаки»**

*Цели:* развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

*Материал:* разрезные знаки; образцы знаков.

*Ход игры:* ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

### **«Подбери знак»**

*Цели:* учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

*Материал:* карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

*Ход игры:* перед каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету, затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.

### **«Я грамотный пешеход»**

*Цели:* учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

*Материал:* два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

*Ход игры:* ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

### **«Дорожное лото»**

*Цель:* закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

*Материал:* карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

*Ход игры:* каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

### **«Найди нужный знак»**

*Цели:*закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

*Материал:*картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

*Ход игры:*ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

### **Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»**

*Цели:*развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

*Материал:*поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

*Ход игры:*двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

### **«О чем сигнализирует регулировщик»**

*Цели:*развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

*Материал:*три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

*Ход игры:*ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

### **«Угадай транспорт»**

*Цель:*закрепить представления детей о транспорте, умение по описанию узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

*Материал:*картинки (карточки) с изображением транспорта.

*Ход игры:*воспитатель загадывает детям загадки о видах транспорта. Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победитель.

### **Лото «Играй да смекай!»**

*Цель:*учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; развивать умственные способности и зрительное восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

*Материал:*таблицы с изображением дорожных знаков, пустые карточки.

*Ход игры:*в игре участвуют 4 - 6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Воспитатель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их

изображения на таблице. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

### **«Подумай – отгадай»**

*Цель:* уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения; активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость.

*Материал:* фишки.

*Ход игры:* воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

*Вопросы:*

- Сколько колес у легкового автомобиля? (4)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (Водитель)
- Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта)
- По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП) - Какой свет верхний на светофоре? (Красный)
- Сколько сигналов у светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и полицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке).

### **«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.

### **«Да, нет»**

*Цель:* закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

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

*I вариант:*

Быстрая в горе езда?- Да.  
Правила знаешь движения?- Да.  
Вот в светофоре горит красный свет  
Можно идти через улицу?- Нет.  
Ну, а зелёный горит, вот тогда  
Можно идти через улицу?- Да.  
Сел в трамвай, но не взял билет.  
Так поступать полагается?- Нет.  
Старушка, преклонные очень года,  
Ты место в трамвае уступишь ей?- Да.  
Лентяю ты подсказал ответ,  
Что ж, ты помог ему этим?- Нет.  
Молодцы, ребята, запомним,  
Что “нет”, а что “да”,  
И делать, как нужно, старайтесь всегда!

*II вариант:*

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 желтый мы пойдём?  
На зеленый - запоем?  
Ну, наверное, тогда  
На зеленый 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!

### **«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.

### **«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...).

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«Наш друг постовой»**

*Цель:*закрепить представления о профессии регулировщика, его функциях; обозначения жестов (какой жест какому сигналу светофора соответствует), развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам.

*Материал:*фуражка, жезл регулировщика.

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)

*Ход 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.

### **«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»?

*Цель:*закрепить правила дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, расширять словарный запас.

*Материал:*макет улицы (дорожной части), дорожные знаки, светофор, транспорт (машины легковые, грузовые).

*Ход игры:*дети разыгрывают различные ситуации на макете.

### **«Где мое место?»**

*Цель:*закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

*Материал:* крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

*Ход 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.

### **«Путаница»**

*Цель:* закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

*Материал:* строительный материал (кубики, кирпичики, призмы и др.), дорожные знаки, волшебные шапочки.

*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 и просят помочь исправить положение.

*Ход игры:* дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

### **«Дорожный экзамен»**

*Цель:* обучать правилам дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, речь.

*Материал:* крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков.

*Подготовка к игре:* конструирование дороги и расстановка знаков.

*Ход игры:* ребенок - водитель - ученик, сдающий экзамен на право вождения автомобиля. Он «едет» по дороге и, увидев тот или иной знак, объясняет, что он должен сделать.

*Например:* впереди скользкая дорога. Снижаю скорость, еду осторожно, не обгоняя другие машины.

### **«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 поешь в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной



последовательности. Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

### **«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?»**

*Цель:*закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

*Материал:*крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево

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

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

### **«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.