**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад 15 «Аленка»**

**г.Николаевск-на-Амуре Хабаровского края**

**«Дорожная игротека»**

**Сборник дидактических, обучающих, сюжетно-ролевых, подвижных игр по ознакомлению дошкольников с Правилами дорожного движения.**

****

**г.Николаевск-на-Амуре 2024**

Принят на Совете педагогов МБДОУ ДС № 15 № 4 от …

 Составитель: Трипитко Валерия Александровна, воспитатель высшей квалификационной категории МБДОУ ДС 15 «Аленка»

По результатам статистики, ежегодно на дорогах наше страны совершается десятки тысяч дорожно – транспортных происшествий с участием детей, и именно поэтому дорожно- транспортный травматизм остаётся приоритетной проблемой общества, требующей решения при всеобщем участии педагогов, родителей и детей. Каждый взрослый должен знать правила дорожного движения для пешеходов и воспитывать дисциплинированных пешеходов в своих детях. Ведь правила дорожного движения едины для детей и взрослых.

Поэтому главная задача родителей и педагогов – доступно разъяснить правила ребёнку, а при выборе форм обучения донести до детей смысл опасности не соблюдения правил, при этом, не исказив их содержание. Важно, чтобы ребёнок мог легко ориентироваться в ближайшем пространственном окружении. Умел наблюдать и правильно оценивать дорожные ситуации, владел навыками безопасного поведения в этих ситуациях.

**Пояснительная записка**

Обучение детей правилам дорожного движения – неотъемлемая часть их воспитания. С самых ранних лет маленький ребенок должен понимать важность соблюдения данных правил, поскольку от этого зависит безопасность его жизни и здоровья. Обучать детей правильному поведению на дорогах необходимо начинать с раннего возраста. Задача педагогов и родителей – воспитать из сегодняшних дошкольников грамотных и дисциплинированных участников дорожного движения.

 Данные игры можно использовать на занятиях и для индивидуальной работы с детьми дошкольного возраста. Знание и выполнение требований дорожных знаков – условия, обеспечивающие ребенку безопасность на дорогах.

Применение данного пособия позволяет:

* углубленное изучение и закрепление правил безопасного поведения на дороге.
* создание и обеспечение необходимых условий для развития способности ориентирования ребенка в транспортном потоке.
* ознакомление с требованиями к пешеходам, пассажирам, водителям, велосипедистам .
* формирование сознательного чувства ответственности за свое поведение на улице, и воспитание культуры поведения на улице, в транспорте.
* социализацию, адаптацию ребенка и развития навыков коммуникабельности, творческой самореализации.
* формирование стремления к здоровому и активному образу жизни, сохранению физического здоровья, чувства защищенности и безопасности.
* развивать у ребёнка память, внимание, наблюдательность, дисциплинированность.

**Картотека дидактических игр** **по обучению детей  правилам**

**дорожного движения**

**(старший дошкольный возраст)**



**«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.
**Ходигры:**
*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.

**«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.

**«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 делиться 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.

**«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.

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

**«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:**

Пред 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

**«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.

**«О чем сигналит 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.

**Картотека обучающих игр по ПДД**



 **«Пешеходы и водители»**

**Ход игры:**

Часть ребят изображает пешеходов, а часть – водителей. Водители должны сдать экзамены на права шофера и получить автомобиль. Ребята – водители направляются к столику, где располагается «комиссия ГИБДД» и сдают экзамен. Пешеходы направляются в магазин игрушек за покупками. Затем с куклами, колясками идут к перекрестку. Комиссия задает вопросы водителям: - На какой свет могут двигаться машины? – На каком свет двигаться нельзя? – Что такое проезжая часть? – Что такое тротуар? – Назовите знаки («пешеходный переход», «дети» и т.д.) Выдержавшие экзамен получают удостоверения (зеленый кружочек) и талоны; члены комиссии поздравляет их. Водители направляются к стоянке автомобилей, садятся в них и едут к регулированному перекрестку. Пешеходы из магазина тоже идут к этому перекрестку. У перекрестка: - Внимание! Сейчас начнется движение по улицам. Следите за светофором, (подключается светофор, едут автомобили, идут пешеходы. Смена сигналов.) игра продолжается до тех пор, пока все дети не усвоят правила движения.

**«Соревнование»**

**Ход игры:**

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

Каждой команде вручается жезл. Ход игры: Участники игры должны проехать перекресток при зеленом сигнале светофора и соответствующем жесте регулировщика, ответить на вопросы ЮИД возвратиться на место, не получив ни одного прокола талона. По сигналу команды начинают соревнование.

Первые участники команд движутся навстречу друг другу. В 10 м от перекрестка их встречает юный инспектор движения и предлагает взять дорожный знак, обозначающий «Пешеходный переход». В руках у инспектора набор дорожных знаков. Водитель берет нужный знак и продолжает движение через перекресток в соответствии с сигналом светофора. За перекрестком он совершает разворот и возвращается к своей команде, передавая жезл следующему участнику игры, а сам становится в конец команды.

Второй участник игры должен выбрать у инспектора указатель «Переход» и проехать перекресток в соответствии с жезлом регулировщика. Третий водитель выбирает знак «Дети» и движется через перекресток на сигналы светофора. Затем задания повторяются или по желанию могут быть заменены на загадки (задает юный инспектор движения на остановках).

Во время игры юный инспектор движения, регулировщик, пост ГИБДД следят за действиями водителей и пешеходов. За каждое нарушение водитель получает прокол талона. По окончании игры команды представляют набор знаков и талоны, где отмечены нарушения в виде проколов.

Комиссия подсчитывает нарушения и определяет победителей. При этом учитывается и то, какая команда раньше закончила соревнования. Игра заканчивается разбором ошибок и награждением победителей.

 **«Стоп – Идите»**

**Ход игры:**

Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках – по другую. Правила игры: Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжаю движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

 **«Наш друг постовой»**

**Ход игры:**

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)

Детям нужно объяснить, зачем и когда нужен регулировщик. Рассмотреть на рисунках обозначения жестов регулировщика (какой жест, какому сигналу светофора соответствует).

 **«Найди безопасный путь»**

**Ход игры:**

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»?

 **«Где мое место?»**

**Ход игры**:

 Конструирование дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.  Правила игры: Задача игроков заменить словесные предупреждения на нужные знаки. Игра может проводиться в двух вариантах. 1. Один игрок расставляет знаки, остальные оценивают правильность. 2. Два игрока соревнуются, кто быстрее и правильнее расставит знаки.

 **«Путаница»**

**Ход игры**:

Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые духи решили навести в городе беспорядок я просит помочь исправить положение. Правила игры: Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

 **«Дорожный экзамен»**

**Ход игры**:

Конструирование дороги и расстановка знаков.

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

 **«Выполни поручение»**

**Ход игры**:

Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

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

  **«Повороты»**

 **Ход игры**:

Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Правила игры: Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.

 **«Как проехать?»**

**Ход игры:**

 Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения. Правила игры: Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

 **«Угадай знак»**

**Ход игры**:

Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга. Правила игры: Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В концу игры подсчитывают у кого сколько жетонов и определяют победителей.

**Картотека сюжетно-ролевых игр по ПДД**

****

**Сюжетно-ролевая игра «Пешеходы»**

**Цель:** Рассказать детям: об обязанностях пешеходов;  о том, где разрешается ходить;

о правилах перехода в установленных местах;  о том, что запрещается пешеходам;  о классификации дорожных знаков (предупреждающие, запрещающие, информационно-указательные и др.)

**Атрибуты:** Набор дорожных знаков, пешеходных дорожек;  Накидки, обозначающие различные виды транспорта;  Иллюстрации по дорожным знакам.

**Игровые действия:** Дети отправились на экскурсию по городу. Задача детей: выбрать безопасный путь, соблюдать правила дорожного движения.  Что случится, если не будет дорожных знаков , вспомнить значение дорожных знаков

**Сюжетно-ролевая игра «Пассажиры»**

**Цель:** Рассказать детям: о правилах поведения в общественном транспорте и обязанностях пассажиров;  о том, где надо ожидать транспортное средство перед посадкой;  правилах поведения в легковом автомобиле;  познакомить с профессией кондуктора

**Атрибуты:**  Шапочка кондуктора,  Таблички остановок.

 **Игровые действия:** Детей пригласили в музей. Задача детей: подобрать безопасный способ передвижения.

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

**Цель:** Рассказать детям о дорожно-транспортных происшествиях и их причинах:  движение и переход дороги в неустановленных местах;  погодные условия;  неожиданный выход пешеходов на проезжую часть;  переход на запрещающий знак светофора;  игры в неустановленных местах.  Познакомить, со специальным транспортом и его отличительными признаками (проблесковые маячки синего, красного или оранжевого цвета, специальные звуковые сигналы)  **Атрибуты:** Набор дорожных знаков,  пешеходных дорожек;  Накидки, обозначающие различные виды обычного и специального транспорта;  Иллюстрации специального транспорта. **Игровые действия:** На вызов едет пожарная машина. Задача детей: организовать движение других транспортных средств.

**Сюжетно-ролевые игры «Автомастерская», «Автосалон»,**

**«Постройка гаража»**

**Задачи:** Знакомить детей с ПДД, с деятельностью людей, связанных с обслуживанием машин, их вождением; формировать умение придумывать сюжет игры, активно вести ролевой диалог, подбирать необходимое оборудование.

**Оборудование и материалы:**жилеты с трафаретами: водитель, сотрудник- автомастерской, сотрудник- автосалона, модули- автомастерской, крупный строительный материал.

**Игровые действия:** Педагог предлагает по желанию распределить роли: директора автобусного парка, автомастерской, автосалона, начальника строительства. Помогает связать единым сюжетом все игры, задает вопросы по оборудованию игры, размещению на площадке, придумыванию сюжета, наблюдает за игровыми навыками детей и использованием знаний о профессиях, связанных с транспортом.

**Сюжетно-ролевая игра:**

**«Наша улица»**

**Первый вариант (для пешеходов).**

Задачи: Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представление детей о светофоре; формировать у детей умение различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

**Оборудование и материалы:** макет улицы с домами, перекрестками, автомобили (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители. Светофор-модель, дорожные знаки, деревья (макеты).

**Игровые действия:** Игра проводится на макете. С помощью кукол дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят улицу, на желтый останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять. Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть. Педагог контролирует игровую деятельность детей.

**Сюжетно-ролевая игра:**

**«Наша улица»**

**Второй вариант (для водителей).**

Задачи: расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представление детей о светофоре; формировать у детей умение различать дорожные знаки, предназначенные для водителей и пешеходов.

**Оборудование и материалы:** макет улицы с домами, перекрестками, автомобили (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители, макет-светофор , дорожные знаки, деревья (макеты).

**Игровые действия**: Игра проводится на макете.  Педагог показывает дорожные знаки: «светофорное регулирование», «дети», «пешеходный переход» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение направо» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход» (информационно-указательные). Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.

**Сюжетно-ролевая игра**

**«Службы спасения»**

**Задача:** Познакомить, со специальным транспортом и его отличительными признаками. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Закрепление названий машин, правил поведения на улице, соблюдение правил дорожного движения.

**Оборудование и материалы:**набор дорожных знаков, пешеходных дорожек; накидки – обозначающие различные виды обычного и специального транспорта; иллюстрации специального транспорта:01,03.

**Игровые действия:**Создание проблемной ситуации: На вызов едет пожарная машина, скорая помощь.  Распределяются роли по желанию: водитель пожарной машины, водитель скорой помощи, пожарные, сотрудник ГАИ., регулировщик. Далее педагог предлагает детям разыграть сюжет игры. Самостоятельная игра детей. Педагог контролирует игровую деятельность детей.

**Картотека подвижных игр по ПДД**

****

 «**Бегущий светофор».**

**Ход игры:**

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

**«Умелый пешеход».**

**Ход игры:**

**Вариант 1**. На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

**Вариант 2.** Из двух шнуров делаются два круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

**«Мяч в корзину».**

**Ход игры:**

В 2-3 шагах от игроков ставят три корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. 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 зеленый  и т.д.

**«К своим знакам»**

**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.

**«Передай жезл»**

**Ход игры:**

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак).

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

**«Сигналы светофора»**

**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, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.

**«Зебра»**

**Ход игры:**

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

**«Глазомер»**

**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 идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знак на поле представляется по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

**«Грузовики»**

**Ход игры:**

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки. Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

 **«Автобусы»**

**Ход игры:**

«Автобусы» — это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вто­рые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. Д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок -«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он дол­жен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

 **«Автоинспектор и водители»**

**Ход игры:**

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 водителям 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»**

**Ход игры:**

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.

 **«Гараж»**

**Ход игры:**

Содержание: 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.

**Игра «Да и нет»**

**Ход игры:**

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обра­щается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, на­пример: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты ка­таешься на самокате во дворе?», «Говорят, что ты не уступаешь в транс­порте место старшим. Это правда?» Отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положитель­но («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно го­ловой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я усту­паю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непри­вычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми дви­жениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

**Список литературы**

1.Артёмова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. – М.: Просвещение, 1992

2.Добрая дорога детства: интернет портал   [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.dddgazeta.ru/](https://www.google.com/url?q=http://www.dddgazeta.ru/&sa=D&ust=1521900603224000&usg=AFQjCNFIK7qCChG3IZCoZKMDyt8B04Ub2w)

3.Извекова Н.А. Правила дорожного движения для детей дошкольного возраста. –М.: ТЦ Сфера,2002

4. Саулина Т.Ф. Знакомим дошкольников с правилами дорожного движения: Для занятий с детьми 3-7 лет: ФГОС. М.: Мозаика-Синтез, 2014.

5.Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. Пособие для воспитателя детского сада. – М.: Просвещение,2006