

Подвижные игры для дошкольников по ПДД

Задачи:

1. стимулирование коммуникативной, познавательной, игровой активности;
2. формирование двигательных навыков и двигательных качеств
3. улучшение состояния здоровья и физического развития
4. закрепление знаний по правилам дорожной безопасности

ПОЕЗД

Дети становятся друг за другом в колонну по одному, не держась за руки. Первый - паровозик, остальные - вагончики. Взрослый поднимает флажок зелёного цвета - путь открыт! И поезд начинает движение, вначале дети идут, (при медленном движении дети могут произносить "чу-чу-чу") затем ускоряются темп ходьбы и переходят на бег. "Скоро станция, - говорит взрослый и поднимает желтый флажок. Дети замедляют движения, поезд останавливается. Игровые упражнения повторяются.

ПТИЦЫ И АВТОМОБИЛЬ

Дети – птички летают по комнате, взмахивают руками (крыльями).

Воспитатель говорит:

«Прилетели птички,

Птички невелички,

Все летели, все летели,

Крыльями махали». Дети бегают, ловко взмахивают руками.

«Так они летали

Крыльями махали,

На дорожку прилетели». Присаживаются, постукивают пальцами по коленям.

«Зернышки клевали».

Воспитатель берет в руки игрушечный автомобиль и говорит:

«Автомобиль по улице бежит,

Пыхтит, спешит, в рожок трубит,

Тра-та-та, берегись, берегись,

Тра-та-та, берегись, посторонись».

Дети-птички бегут от автомобиля.

ТРАМВАЙ

Дети становятся в колонну по два (парами) и берутся по обе стороны за шнур, концы которого связаны. Один ребенок держится правой рукой, другой - левой. Когда поднимается флажок зеленого цвета, выполняется ходьба или бег - трамвай движется. Если поднят флажок желтого цвета, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

СТОП

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель). Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

БЫСТРО ШАГАЙ, СМОТРИ – НЕ ЗЕВАЙ

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед.

Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.

Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

Красный, желтый, зеленый.

Игра направлена на внимание и развитие реакции.

Дети сидят на скамеечке (стульчиках) или стоят. Если взрослый поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры

К СВОИМ ЗНАКАМ

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

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет 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

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.

ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, НА ЧЁМ ЕХАЛИ, ПОКАЖЕМ

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

ЗЕБРА

(на время и точность исполнения)

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

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 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

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.

ТРАМВАИ

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

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.

ТЫ – БОЛЬШОЙ, Я – МАЛЕНЬКИЙ

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 ребёнок научится Правилам дорожного движения на собственном опыте. Иногда такой опыт стоит очень дорого. Лучше, если взрослые тактично, ненавязчиво привьют ребёнку привычку сознательно подчиняться требованиям правил.

Выйдя на прогулку, предложите своему ребёнку поиграть в «больших и маленьких». Пусть он будет «большим» и поведёт вас через дорогу. Контролируйте его действия. Прodelайте это несколько раз, и результаты

ЗАЖГИ СВЕТОФОР

Капитан получает три воздушных шара (можно мячи) красного, жёлтого, зелёного цвета и по сигналу перебрасывает по одному дальше. Когда шар дойдёт до последнего игрока, тот поднимает его вверх — зажжён первый красный сигнал. Капитан может передавать следующий шар. Выигрывает та команда, которая быстрее зажжёт все три сигнала.

К СВОИ ЗНАКАМ

Играющие делятся на группы по 5-7 человек, берутся за руки, образуя круг. В середину круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке и 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.