

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение - детский сад № 17 х.  
Гречаная Балка

## Картотека

### Подвижные игры по ПДД для детей старшего дошкольного возраста



Подготовила:  
Воспитатель: Рашко. А. И.

## **Игра «Автобусы»**

«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.

## **Игра «Автоинспектор и водители»**

В игре участвуют 5-6 человек.

На площадке для игры проводят мелом 4-5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает 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.

## **Игра «Будь внимательным!»**

Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

## **Игра «Веселый трамвайчик»**

*Мы веселые трамвайчики,  
Мы не прыгаем как зайчики,  
Мы по рельсам ездим дружно.  
Эй, садись к нам, кому нужно!*

Дети делятся на две команды. Одна команда – трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

## **Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»**

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета светофора. Регулировщик – ученик старшего класса – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого - два вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

### **Игра «Гараж»**

**Содержание:** По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки 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 «Грузовики»**

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

### **Игра «ДА или НЕТ»**

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.

### **Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»**

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т.д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить – светофор, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

### **Игра «Дорожное – не дорожное»**

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

### **Игра «Заяц»**

Едет заяц на трамвае,  
Едет заяц, рассуждает:

«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?» (А.Шибяев)

«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья – сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.

### **Игра «Запомни сигналы регулировщика»**

Здесь на посту в любое время  
Стоит знакомый постовой.  
Он управляет сразу всеми,  
Кто перед ним на мостовой.  
Никто на свете так не может  
Одним движением руки  
Остановить поток прохожих  
И пропустить грузовики.

**Подготовка.** Дети делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана.

Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м.

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

**Содержание игры.** По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью - приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди) игроки быстро подбегают к флажкам по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

### **Правила игры:**

Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.

запрещается отнимать флажки друг у друга.

За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

### **Игра «Знающий пешеход»**

Правил дорожных на свете немало,  
Все бы их выучить нам не мешало,  
Но основное из правил движенья –  
Знать, как таблицу должны умноженья:  
На мостовой – не играть, не кататься,  
Если хотите здоровым остаться!

Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от школы к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорожке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?» На что улица отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один

вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка.

Отряд, правильно ответит на все вопросы, придёт раньше в назначенный пункт, где ей будут вручен вымпел «Пешеходам - отличникам».

### **Игра «Иду по дорожке»**

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

### **Игра «Кого назвали – тот и ловит».**

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

### **Игра «Лови – не лови»**

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

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

### **Игра «Назови шестое»**

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

### **Игра «Найти жезл»**

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

По сигналу воспитателя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Воспитатель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет.

Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

### **Игра «Найди пару»**

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг.

**Усложнения:** каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

### **Игра «Необычный дорожный знак»**

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

### **Игра «Огни светофора»**

На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи. В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все участники выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры. Когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

### **Игра «Паутинка»**

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше. «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны». Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах.

### **Игра «Поездка в Сочи»**

Для игры нужны стулья – одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Сочи, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Сочи мы едим автобусом (поездом, самолетом)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Сочи уже совсем близко», объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» - неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

### **Игра «Перекресток»**

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

Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.



### **Игра «Поиски жезла»**

Два стула ставят на расстоянии 8-10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

### **Игра «Разные машины»**

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

### **Игра «Регулировщик»**

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

#### Физкультминутка

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людям машет: Не ходи!

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

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)

Приглашает нас идти (шагаем на месте)

Вы, машины, не спешите (хлопки руками)

Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

### **Игра «Собери светофор»**

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый, зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора.

Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

### **Игра «Светофор»**

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля,

отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

### **Игра «Сигналы светофора»**

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор – два картонных кружочка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «пешеход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С.Михалкова. недостающие слова ребята подсказывают хором.

*Если свет зажегся красный,  
Значит, двигаться... (опасно).*

*Свет зеленый говорит:*

*«Проходите, путь...» (открыт).*

*Желтый свет – предупрежденье –  
Жди сигнала для... (движенья).*

Затем воспитатель объясняет правила игры:

- Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени.

Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

### **Игра «Сдаем на права шофера»**

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

Игрок, первое место, становится автоинспектором.

Игра повторяется.

### **Игра «Собери картинку»**

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

### **Игра «Такси»**

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



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

### **Игра «Тише едешь...»**

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первым достигший территории водящего, сам становится водящим. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него водящий может обернуться.

### **Игра «Эстафета автомобилей»**

Дети делятся на 2-4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Играющие в командах принимают названия автомобилей: «Москвич», «Запорожец», «Жигули» и др. Перед впереди стоящими игроками проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии примерно 10-20 м ставится стойка (булава), на расстоянии 2 м от старта чертится линия финиша. Регулировщик дорожного движения громко вызывает любой автомобиль. Игроки, носящие карточку с названием этого автомобиля, выбегают вперед, оббегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым прибежит в свою команду, выигрывает очко для своей команды. Регулировщик дорожного движения вызывает автомобили вразбивку, некоторых может вызвать 2 раза.

Подвижные игры по Правилам дорожного движения

### **Игра «Цветные автомобили»**

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих, дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по намеченной дороге, соблюдая Правила дорожного движения, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились». Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

### **Игра «Самый быстрый»**

Каждый чертит себе кружок (зеленым, желтым, красным мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде «Раз, два, три — беги!» дети

разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три — в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

### **Игра «Лабиринт»**

Эта игра проводится, когда дети уже знакомы с обозначениями отдельных знаков и указателей («Въезд запрещен», «Пешеходный переход», «Велосипедное движение запрещено» и др.).

Зимой снежными валами, расположенными на расстоянии 1 м друг от друга, строится лабиринт высотой 0,5—0,7 м. Летом лабиринт можно сделать из песка, кирпичей, уменьшив высоту стен. В лабиринте устанавливаются знаки. Зимой на санках, летом на велосипедах, самокатах дети проезжают по лабиринту, точно соблюдая указания знаков.

Тот, кто не нарушил правил, получает подарок.

### **Игра «В гости к Айболиту»**

Для участия в этой игре можно пригласить школьников, сотрудников ГИБДД, которым можно поручить роли регулировщиков и доктора Айболита.

На полу (или асфальте) мелом обозначаются перекрестки, пешеходные переходы, выставляются один или два регулировщика. Желательно, чтобы дорога шла по кольцу и была длиннее. Дети надевают разнообразные шапочки зверей. Доктор Айболит (воспитатель) занимает свое место в конце пути и ждет зверей на лечение. Дети по двое начинают движение к доктору на велосипедах или, если их нет, пешком. Регулировщики отмечают, кто нарушил правила перехода, остановки. Когда все «звери» прибывают к Айболиту, начинается разбор нарушений. Регулировщики по очереди вызывают нарушителей. Доктор Айболит объявляет, что такой-то зверь попал под машину, которая придавила ему лапу или голову. Эти звери идут лечиться к Айболиту. Кто правильно проделал весь путь, получает от Айболита подарок. (В качестве подарка можно использовать мелкие игрушки, сладости, лучшие работы детей по изобразительной деятельности.)

### **Игра «Светофор», вариант II**

На полу или участке детского сада мелом обозначаются перекресток, переходы. В центре встает мальчик («светофор») с красными кругами на спине и груди и зелеными — на плечах. Два желтых круга он держит в руках. Дети начинают переходить улицу по пешеходным переходам, а «светофор» поворачивается к ним то боком, то спиной, соответственно разрешая или запрещая переход. Ребята должны знать, что означает желтый свет. Если «светофор» поднял вверх руки с желтыми кругами, значит, переходить еще нельзя, нужно лишь приготовиться, а кто не успел перейти улицу, должен задержаться на середине улицы и ждать зеленого сигнала. Эту же игру можно провести, заменив светофор регулировщиком. Нарушители в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

### **Игра «Перекресток»**

На полу выкладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора. Дети под музыку подходят к перекрестку и действуют по сигналам педагога: при красном —

останавливаются, при желтом — маршируют на месте, при зеленом — идут вправо, влево или вперед.

### **Игра «Бегущий светофор»**

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

### **Игра «К своим знакам»**

На площадке произвольно стоят шесть человек (помощников), у каждого в руках по дорожному знаку: «Дети», «Пешеходный переход», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дорожные работы», «Дикие животные», «Подземный переход».

Дети делятся на группы, берутся за руки, образуя круг. В середину каждого круга входят помощники, показывают дорожный знак, объясняют его значение.

Затем ведущий (воспитатель) подходит к каждому кругу и приглашает играющих детей за собой. Дети идут за ведущим и повторяют все его движения. Пока дети идут за ведущим, помощники опускают свои знаки и перемещаются по площадке, т. е. меняют свои места.

По сигналу ведущего (свисток) все играющие должны быстро найти свой знак и встать в свой круг, взявшись за руки, помощники в середине круга держат знаки над головой. Побеждают те, которые нашли свой знак первыми. Игра проводится 2—3 раза.

Ведущий, приглашая ребят за собой, старается отвлечь внимание игроков от помощников, показывая им различные движения (ходьба на пятках, прыжки, повороты вокруг себя) ходьба на корточках и др.).

### **Игра «Светофор и скорость»**

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д. Команда, закончившая задание первой, побеждает.

### **Игра «Нарисуем дорогу»**

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

### **Игра «К своим флажкам»**

Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу воспитателя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде воспитателя «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

### **Игра «Умелый пешеход»**

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

### **Игра «Мяч в корзину»**

В 2—3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По команде 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.