**Картотека игр по ПДД**

**1.** **Угадай  транспорт**

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

**Правила**: называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нем. Выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов, т.е. получивший больше картинок с транспортом. Дети сидят полукругом. Воспитатель объясняет правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны подумать и правильно их отгадать. Кто первым отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

**2.** **Играй да смекай!**

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

**Правила:** изображение дорожного знака закрывается только после прослушивания информации о нем. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.  В игре участвуют 4-6 детей, перед которыми разложены таблицы с изображением дорожных знаков и пустые карточки. Принцип игры - лото. Воспитатель читает загадки (стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице.

**3.** **Подумай - отгадай**

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

**Правила**: необходимо давать правильный ответ и  не выкрикивать его хором. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы. Воспитатель задает вопросы .Кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку

**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 милицейская машины)

- Что держит в руке инспектор ГИБДД ?    ( Жезл)

- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? ( Во дворе, на детской площадке).

**4.** **Собери знак**

**Задачи** — обучающая: в игровой форме закрепить знания детей по ПДД; развивающие: развивать творческую активность детей, логическое мышление, внимательность; воспитывающая: воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах.

**Правила:** Ведущие рассаживают экипажи по возрасту, и по общей команде судьи (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки. Через 5 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. На этом этапе можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение.

### 5. Красный- зеленый.

### Задачи: закрепить представление детей о дорожных знаках воспитывать сообразительность и находчивость

### Правила: Нужно взять два шарика – зелёный и красный. красный шарик ребёнок – называет запрещающий знак. Если зелёный шарик, назвать знак разрешающий, предписывающий. Не назовёшь – выбываешь из игры. А победитель получил в награду воздушный шарик.

# 6. Стрелка, стрелка, покружись»

**Задачи**  Научить детей различать и правильно называть дорожные знаки, их назначение. Развивать внимание, память. Воспитывать нравственные качества: согласованность и сотрудничество.

**Правила:** 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 жёлтый кружок и закрывать на своей карте такой же знак, если он имеется. Назначается кассир, ему передаются жёлтые круги. Воспитатель раздаёт 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 ребёнок назвал знак правильно, кассир выдаёт ему жёлтый кружок, ребёнок закрывает им такой же на карте. Если на его карте нет такого знака, спрашивает: «У кого есть такой же знак?» И кассир передаёт кружок тому, у кого на карте есть этот знак (при условии, что знак и его назначение названы правильно). Затем диск передаётся соседу и игра продолжается. В случае затруднения или ошибки ребёнок не получает жёлтый кружок, а диск передаётся следующему ребёнку по очереди. Выигравшим считается тот, кто первый закроет свои знаки жёлтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у детей жёлтыми кружками.

**7. Цветные автомобили.**

**Задачи:** упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

**Правила:** Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

## ****8. Светофор.****

**Задачи:**закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

**Правила** Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.

**9.** **Подумай - отгадай**

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

**Правила**: необходимо давать правильный ответ и  не выкрикивать его хором. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы. Воспитатель задает вопросы .Кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку

**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 милицейская машины)

- Что держит в руке инспектор ГИБДД ?    ( Жезл)

- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? ( Во дворе, на детской площадке).

## ****10. Цветные автомобили.****

**Задачи:** упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

**Правила:** Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

## ****11. Светофор.****

**Задачи:**закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

**Правила** Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.

## ****12. Машины.****

**Задачи.** формировать умение складывать изображение из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать память, речь детей, воспитывать их творческую активность; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

**Правила.** Воспитатель вместе с детьми разбирает, какие машины изображены в логической таблице. Пример рассуждения: Посмотрите, каждая машина состоит кабины, кузова и колес. Сначала выберем кабину. Скажите, у машин в первой строке есть одинаковые кабины? А во второй строке? А в первом столбце? Значит, в третьей строке у всех машин должны быть разные кабины. Но в третьей строке уже есть машины с прямоугольной кабиной и с кабиной в виде неправильного четырехугольника. Какой же должна быть кабина у нашей машины? Правильно, треугольной. А теперь давайте выясним, каким должен быть кузов?

**13.** **Подумай - отгадай**

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

**Правила**: необходимо давать правильный ответ и  не выкрикивать его хором. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы. Воспитатель задает вопросы .Кто знает правильный ответ, должен поднять руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку

**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 милицейская машины)

- Что держит в руке инспектор ГИБДД ?    ( Жезл)

- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? ( Во дворе, на детской площадке).

## ****14. Цветные автомобили.****

**Задачи:** упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

**Правила:** Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

## ****15. Светофор.****

**Задачи:**закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

**Правила** Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый из них.

## ****16. Машины.****

**Задачи.** формировать умение складывать изображение из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать память, речь детей, воспитывать их творческую активность; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

**Правила.** Воспитатель вместе с детьми разбирает, какие машины изображены в логической таблице. Пример рассуждения: Посмотрите, каждая машина состоит кабины, кузова и колес. Сначала выберем кабину. Скажите, у машин в первой строке есть одинаковые кабины? А во второй строке? А в первом столбце? Значит, в третьей строке у всех машин должны быть разные кабины. Но в третьей строке уже есть машины с прямоугольной кабиной и с кабиной в виде неправильного четырехугольника. Какой же должна быть кабина у нашей машины? Правильно, треугольной. А теперь давайте выясним, каким должен быть кузов?

## ****17. Часы.****

**Задачи :**Учить различать дорожные знаки; закреплять знания детей о предупреждающих и запрещающих знаках; воспитывать внимание, навыки осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни.

**Правила** Ведущий поворачивает стрелку часов и указывает на тот или иной знак. Дети называют и объясняют значение дорожных знаков. На закрепление показывается карточка с дорожным знаком и объясняется его значение.

**18. Игра «К своим 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.

**19. Игра «Передай жезл»**

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 правило или знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

**20. Игра «Сигналы светофора"**

На площадке расставляются стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой 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.

**21. Игра «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.

**22. Игра «Где мы были, мы не скажем, на чем ехали, покажем»**

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

**23. Игра «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 команде. Второй шагает строго по полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

**24. Игра «Глазомер»**

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 расстояние оценивается верно, он останавливается точно у знака. Знак с поля убирается. Выигрывает команда, быстрее и точнее «прошагавшая» до знаков.

**25. Игра «Грузовики»**

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на голову помещается мешочек с песком — груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первая выполнившая задания и не уронившая груз.

**26. Игра «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 быстрее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первая выполнившая задание.