



Картотека  
подвижных игр  
по ПДД



Средняя группа  
Патракова М.Ф.

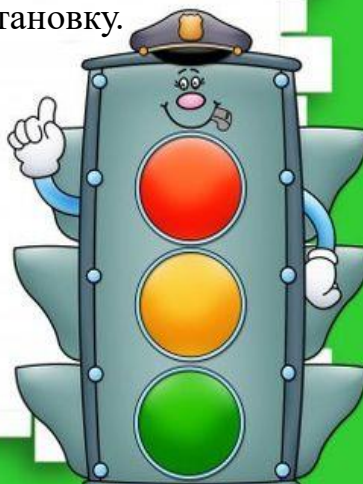




## «Автобусы»

«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.

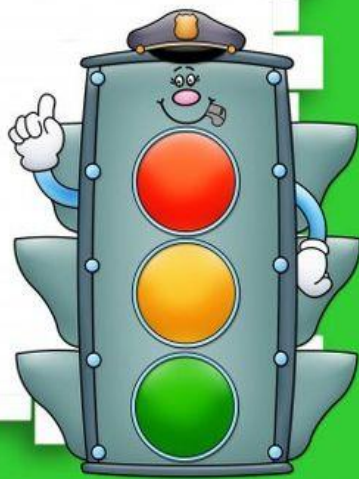
Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок- «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.





## «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.

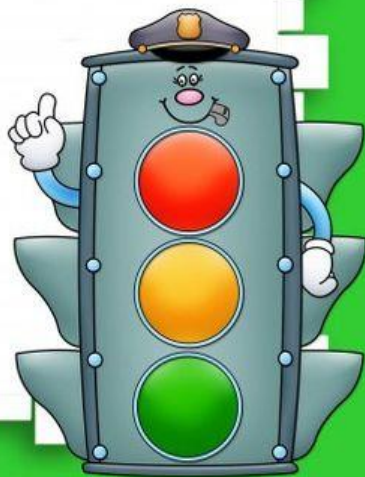




### «Веселый трамвайчик»

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

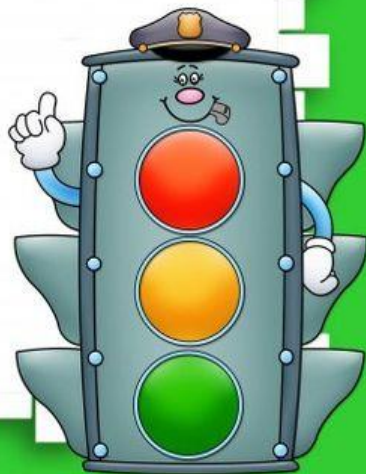
Дети делятся на две команды. Одна команда – трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне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





## «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.

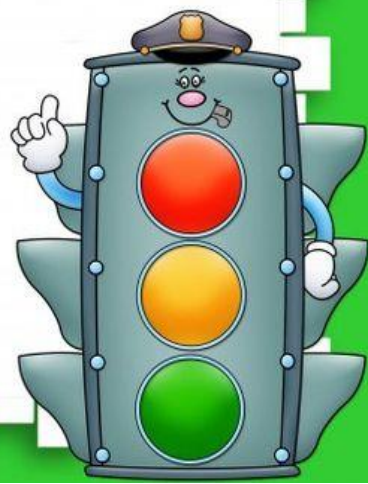






## «Грузовики»

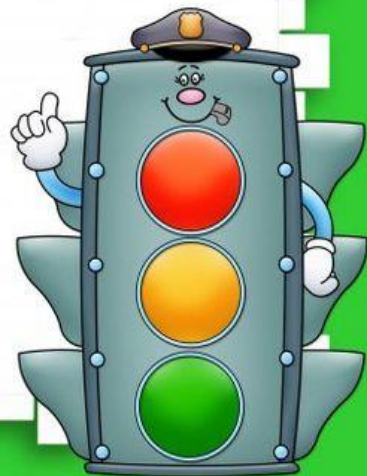
Содержание: Играющие держат в руках автомобильные рули – это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз – этот мешочек?





## «Заяц»

Едет заяц на трамвае,  
Едет заяц, рассуждает:  
«Если я купил билет,  
кто я: заяц или нет?» (А.Шибаетев)  
«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.

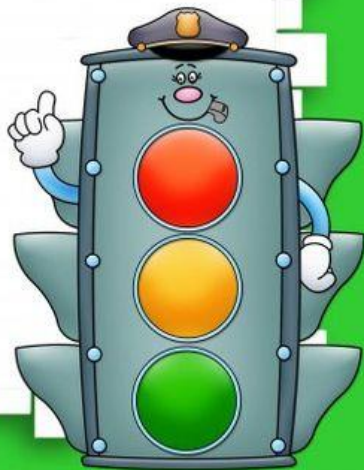




### «Кого назвали – тот и ловит».

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.







### «Иду по дорожке»

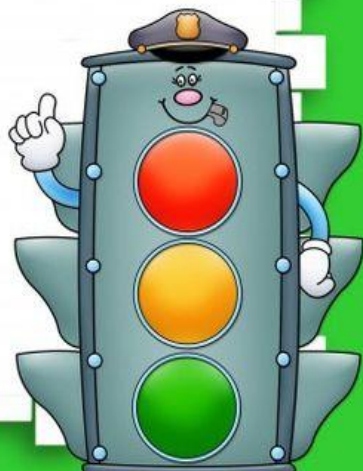
Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и назвавший больше слов.

### «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.

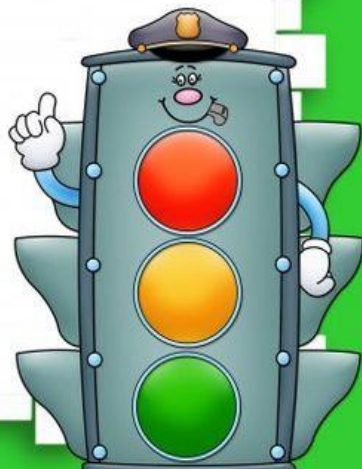




### **«Необычный дорожный знак»**

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!».



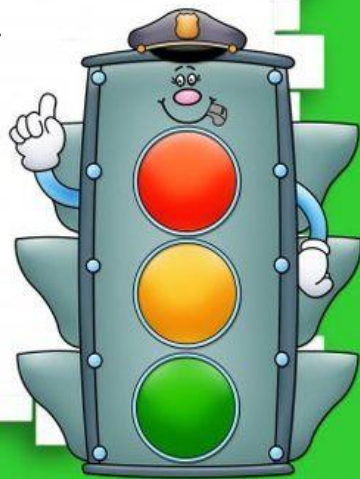


### «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»

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.

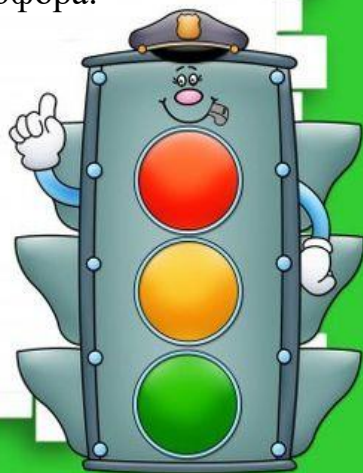




### «Огни светофора»

На светофоре – красный свет! Опасен путь –  
прохода нет! А если желтый свет горит, - он  
«приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул  
вперед – свободен путь – переходи.

В игре все дети – «пешеходы». Когда  
регулирующий 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.





## «Внимание, пешеход»

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета сигналов 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 шага вперед. Того, кто ошибется, регулировщик штрафует — лишает права участвовать в игре.

Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т. п.

