

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

## ПО ПДД



### «Автомульти»

Цель: учить соотносить сказочного персонажа и его транспортного средства, правильно называть, развивать память, мышление, сообразительность.

Ход игры: Детям предлагается ответить на вопросы из мультфильмов и сказок, в которых упоминаются транспортные средства.

1. На чём ехал Емеля к царю во дворец? (На печке)
2. Любимый двухколёсный вид транспорта кота Леопольда? (Велосипед)
3. Чем смазывал свой моторчик Карлсон, который живёт на крыше? (Вареньем)
4. Какой подарок сделали родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед)
5. Во что превратила добрая фея тыкву для Золушки? (В карету)
6. На чём летал старик Хоттабыч? (На ковре-самолёте)
7. Личный транспорт Бабы-Яги? (Ступа)
8. На чём поехал в Ленинград человек рассеянный с улицы Бассейной? (На поезде)
9. Ехали медведи на велосипеде,  
А за ними кот  
Задом наперед,  
А за ним комарики...  
На чем летали комарики? (На воздушном шарике.)
10. На чём катался Кай? (На санках)
11. На чём летал Барон Мюнхгаузен? (На ядре)
12. В чём плыли по морю царица с младенцем в «Сказке о царе Салтане»? (В бочке)

### «Автошкола»

Цель: закреплять знания детей о том, как следует переходить улицу; о назначении светофора, регулировщика и дорожных знаков; упражнять в ориентировке в пространстве и во времени; воспитывать смелость, находчивость, умение помогать товарищу.

Материал: Двойной лист картона: на левом листе наклеены картинки с изображением различных дорожных ситуаций, на правом листе написаны правила.

Ход игры: Дети рассматривают картинки с изображением различных дорожных ситуаций. Они должны объяснить изображённую на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

### «Безопасный город»

Цель игры: дать представление о том, как важно правильно ходить и ездить по городу, развивать способность воспринимать реальный мир города, закреплять знания детей о дорожных знаках и правилах дорожного движения.

Правила игры: В игру играют дети с 5 лет и старше. Играющих до 3-х человек. Материал: игровое поле, фигурки пешеходов, дорожные знаки, светофоры, транспортные средства и кубик.

Ход игры: Перед началом нужно выбрать ведущего. Им может стать взрослый. Ведущий расставляет по «городу» дорожные знаки, определяет места остановок автобуса; он же управляет светофором.

Остальные игроки берут себе фигурки человечков и распределяют между собой транспортные средства. Пусть кто-то будет водителем автобуса, кто-то продавцом в супермаркете, кто-то строителем парка, кто-то учеником в школе. Ваши роли ограничены только вашей фантазией. Дальше, бросая по очереди кубик, перемещаемся по городу. Пешеходы по тротуарам, автомобили по проезжей части. «Пешком» передвигаем фишку в любом направлении на столько шагов вперед, сколько точек выпало на кубике. На автомобиле – умножаем количество точек на три, на велосипеде — на два. Причем, водитель автомобиля может брать с собой пассажиров, например, подвести друзей. (Кубик в этом случае бросает водитель). А, оставив автомобиль, скажем, на стоянке, водитель превращается в пешехода. А еще можно подождать автобус на остановке и ехать большой компанией. Зеленый кружок (подземный переход) позволяет вам быстро (за один ход) и безопасно перейти на другую сторону улицы. А если вы попали на оранжевый кружок – это место требует от вас повышенного внимания — нужно пропустить один ход. Итак, начали. Из дома – в школу, из магазина — в парк, из парка – в гости к друзьям. Пешком, на велосипеде, на автобусе. Соблюдая все Правила дорожного движения.

### **«Большая прогулка»**

**Цель:** Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

**Материал:** Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

### **«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.

### **«Весёлый жезл»**

**Задачи:** обобщить представление о правилах поведения пешеходов на улице; активизировать знания детей, их речь, память, мышление; воспитывать желание выполнять ПДД в жизни.

**Правила:** слушать внимательно ответы товарищей и не повторяться. Выигрывает та команда, которая назовёт больше правил для пешеходов. Давать ответ можно, только получив жезл.

Воспитатель делит детей на две соревнующиеся команды, сообщает название игры и её правила.

Воспитатель. Тот, кому я в руки дам жезл, должен будет назвать одно из правил поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя, поэтому будьте очень внимательны! Победит та команда, которая назовёт больше правил и не повторится.

Жезл переходит поочередно из одной команды в другую. Дети называют правила.

Дети. Переходить улицу можно по пешеходному подземному переходу или только на зелёный сигнал светофора. Пешеходам разрешается ходить только по тротуарам; если нет тротуара, можно двигаться полевой обочине навстречу движению транспорта. Нельзя играть около дороги и на проезжей части. Нельзя перебегать улицу перед близко идущим транспортом и переходить улицу маленьким детям без взрослых. Прежде чем перейти улицу, надо посмотреть сначала налево, затем направо и, убедившись в безопасности, переходить.

Аналогично проводится игра «Слушай — запоминай», только дети перечисляют правила для пассажиров.

### **«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».

### **«Вопросы и ответы»**

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Материал: фишки.

Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, задает вопросы, дети отвечают, за правильный ответ вручается фишка. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

1. Из каких частей состоит улица? (дорога, тротуар)
2. Где можно гулять детям? (во дворе)
3. Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)
4. Где люди ждут транспорт? (на остановке)
5. Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)
6. Назови сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый)
7. На какой сигнал можно перейти дорогу? (на зеленый)
8. С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)
9. Как называют человека, управляющего машиной? (водитель)
10. Из чего состоит машина? (кузов, кабина, колеса)
11. Где ездят машины, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)
12. Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)
13. Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)
14. Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, гужевой, специальный и т. д.)

### **«Выполни поручение»**

Цель: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

Подготовка к игре: Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

Ход игры: 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 поесть в столовой». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности.

Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

### «Где мое место?»

**Цель:** закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге предупреждений (школа, столовая, ремонт дороги и т.п.), соответствующих изученным знакам дорожного движения.

**Ход 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.

### «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.

### «Да, нет»

**Цель:** закрепить правила дорожного движения, поведения в транспорте.

**Ход игры:** Воспитатель задает вопросы, дети хором отвечают “да” или “нет”.

I вариант:

Быстрая в горе езда? - Да.

Правила знаешь движения? - Да.

Вот в светофоре горит красный свет

Можно идти через улицу? - Нет.

Ну, а зелёный горит, вот тогда

Можно идти через улицу? - Да.

Сел в трамвай, но не взял билет.

Так поступать полагается? - Нет.

Старушка, преклонные очень года,

Ты место в трамвае уступишь ей? - Да.

### «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.

### «Дорожное лото»

**Цель:** Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

**Материал:** Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

### «Дорожный экзамен»

**Цель:** обучать правилам дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, речь.

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков.

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги и расстановка знаков.

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



### «Дорога к бабушке»

**Цели:** Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

**Материал:** Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

#### Ход игры:

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

### «Законы улиц и дорог»

**Задачи:** совершенствовать знания о правилах поведения на улицах и дорогах; развивать внимание, умение решать проблемные ситуации, читать дорожные знаки, самостоятельно ориентироваться на улице; воспитывать интерес к выполнению правил дорожного движения.

**Правила:** участвуя в разыгрывании дорожных ситуаций, не нарушать ПДД. Задания нужно выполнять до конца.

**Материалы:** игровое поле, фигурки пешеходов и транспорта, дорожные знаки.

Игра имеет несколько вариантов с различным уровнем сложности.

1. Знакомство с планом города, его постройками и обитателями. Можно дать названия городу, реке, улицам и т. д.

2. Необходимо помочь жителям города выбрать безопасный маршрут и добраться до нужного места: профессору — в магазин «Оптика», чтобы купить новые очки, в киоск — за свежей газетой, на почту — отправить телеграмму, в часовую мастерскую и т. д. Домохозяйке — за покупками в булочную, продуктовый магазин, отправить посылку, встретить внука из школы и т. д. Человеку — доречного или железнодорожного вокзала, на футбольный матч, в гостиницу, ресторан и т. д. Школьнице — до школы, в библиотеку, цирк...

### «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, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

### «Игра в слова»

1. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к светофору. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: три глаза, стоит на улице, перекресток, голубой свет, одна нога, желтый свет, красный свет, переход через улицу, помощник пешехода, зеленый свет, стоит дома.

2. Хлопните в ладоши, услышав слово, относящееся к пассажиру. Объясните выбор каждого слова.

Словарь: автобус, маршрут, остановка, дорога, купание, чтение, сон, билет, кондуктор, перелет на самолете, пешеход, сиденье, салон, кровать.

3. Составьте рассказ со словами: утро, завтрак, дорога в школу (детский сад), тротуар, булочная, аптека, перекресток, наземный переход, светофор, детский сад.

### «Игра в мяч»

**Цель:** закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Воспитатель: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход. И т д

### «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 нём. 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.



### «Красный и зеленый»

**Цель:** Учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

**Материалы к игре:** Два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

**Ход игры:** Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка — красный и зеленый, — предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит:

- Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять машиной. Когда я покажу зеленый кружок, машина может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, машина должна остановиться.

### «Как проехать?»

**Цель:** закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

**Ход игры:** Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

### «Кто больше назовет дорожных знаков?»

**Цель:** упражнять детей в узнавании и правильном назывании дорожных знаков, развивать внимание, мышление, память, речь.

**Материал:** дорожные знаки.

**Ход игры:** ведущий показывает знаки, дети отвечают, соблюдая очередность

### «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

### «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.

### «Машины»

**Цель игры:** 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.

**Материал:** конверт на каждого играющего, где указана логическая таблица машин из геометрических фигур с одной пустой клеткой; геометрические фигуры разного цвета.

**Ход игры:** 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? Рассуждая аналогично, дети находят подходящий кузов треугольной формы. Воспитатель просит детей объяснить свой выбор, помогая им строить высказывания типа рассуждений.

## «Мы — водители»

Задачи: помочь научиться понимать дорожную символику и её специфику (на примере дорожных знаков), видеть её основные качества — образность, краткость, обобщённость; формировать и развивать умение самостоятельно придумывать графические символы, видеть и решать проблемы.

Правила: нужно придумать дорожный знак наиболее сходный общепринятым. Самый удачный знак получает фишку — зелёный кружок. Выигрывает тот, кто наберёт большее количество кружков.

Материалы:

карточки с дорожными знаками по сериям: дорога идёт в медпункт (пункт техобслуживания, столовую, автозаправочную станцию и др. — 6 вариантов); встречи в пути (люди, животные, виды транспорта — 6 вариантов); сложности в пути, возможные опасности (6 вариантов); запрещающие знаки (6 вариантов);

кусочек мела, если разветвлённая дорога чертится, или полоски бумаги, изображающие такие дороги;

маленькая машина или автобус;

зелёные кружки — 30 шт.

Дети садятся вокруг сдвинутых столов, на которых раскладывается разветвлённая дорога из бумаги.

Воспитатель ставит в начало дороги машину, называет игру и вместе с детьми обсуждает обязанности водителя.

Воспитатель. Каждый водитель машины обязан знать, как она устроена, как её заводить, чинить, как ею управлять. Работа водителя очень трудная. Надо не только быстро перевезти людей и грузы. Очень важно, чтобы не случилось никаких происшествий по дороге. Неожиданности могут быть разные: то дорога разветвляется, и водителю надо решить, куда же ехать, то путь лежит мимо школы или детского сада, и маленькие дети могут выскочить на дорогу, то вдруг пассажир, который едет рядом с водителем, почувствовал себя плохо и его нужно срочно доставить в больницу или в машине что-то внезапно сломалось, или закончился бензин. Как поступить водителю? Может быть, спросить у прохожих, где находится больница, где можно починить или заправить машину? А если дорога пустынная и прохожих нет? Или прохожие не могут ответить на вопрос водителя? Как быть?

Ответы детей.

Конечно, вдоль дороги нужно поставить специальные знаки, чтобы водитель, даже если он очень быстро едет, взглянул на знак и сразу же понял, о чём он предупреждает или сообщает. Поэтому водители обязательно должны знать все знаки, встречающиеся на дорогах. Когда вы станете взрослыми, тоже сможете научиться водить машину, а вот с дорожными знаками мы познакомимся сегодня и узнаем, что означает тот или иной знак. Машина быстро мчится по дороге и вдруг...

Далее описывается ситуация, когда во время езды срочно нужно найти телефон, столовую, медпункт, автосервис, автозаправку и др. Машина останавливается, а дети должны догадаться, как выглядит знак, около которого водитель остановил свою машину. Они предлагают свои варианты знаков (что там, по их мнению, должно быть нарисовано). Воспитатель напоминает, что машина обычно едет быстро, водитель должен взглянуть и сразу же понять знак, поэтому знак должен быть простым, на нём не должно быть ничего лишнего. Затем воспитатель показывает дорожный знак и кладёт его на месте остановки машины, а дети вместе с воспитателем оценивают все варианты знаков, награждая зелёным кружком наиболее удачный из них. Игра продолжается. Воспитатель ориентирует свой рассказ на имеющиеся у него дорожные знаки.

Сегодня мы узнали некоторые дорожные знаки, которые помогают водителям в работе.

