

Подвижные игры по правилам дорожного движения

Игра «Автобусы»



«Автобусы» - это команды детей: «водитель» и «пассажиры». В 6-7м 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 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 «Грузовики»



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 «Дорога, транспорт, пассажир»

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно слово: дорога, транспорт, пешеход, пассажир.

Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, 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, переход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

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 «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.

Дети делятся на команды, в каждой из них выбирают капитана. Команды располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30м.

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

По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью – приготовиться; зеленый свет – регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены – идти) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время 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:

1. Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле.
2. Запрещается отнимать флажки друг у друга.
3. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.
4. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

Игра «Кого назвали - тот и ловит»

Играющие располагаются по кругу. В центре – регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоявших 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 «Гараж»



По углам площадки чертят 5-8 больших кругов - стоянки, для 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 «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 «Тише едешь..»

Водящий – «регулировщик» становится на одной стороне игрового поля, игроки- автомобили в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит:

«Тише – 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 «регулировщиком» – водящим. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть, как угодно обрезана или изменена (вносится элемент неожиданности), но последнем все равно должно оставаться – **«стоп»** («Быстрее шагай, смотри не зевай, стоп!») только после него водящий может обернуться.





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 движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все дети выстраиваются в шеренгу и готовятся к, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему залу; при красном свете – все замирают на месте. Кто ошибся – выбывает из игры.

Когда, переходишь улицу – следи за сигналами светофора!

Игра «Светофор»

Веселая подвижная игра для детей от четырех лет, развивает внимательность и реакцию. В нее можно играть на свежем воздухе в любое время года.

Описание игры

На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков, называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть, такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо "светофора", а он в свою очередь должен осалить кого-нибудь из "нарушителей". Осаленный "светофором" "нарушитель" становится ведущим.

Правила игры

Рисуют две линии на земле.

Назначают ведущего-светофора, он должен встать между этими линиями. Игроки становятся за одной из линий.

"Светофор" отворачивается от игроков и называет любой цвет, игроки с таким цветом одежды переходят за другую линию.

Все оставшиеся становятся "нарушителями" и должны пробежать мимо "светофора" за другую линию.

Осаленный ведущим "нарушитель" становится следующим ведущим

Игра «регулировщик»

Во время ходьбы в колонне по одному воспитатель (он идет первым) меняет положение 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 конце колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.



Игра «Паутинка»

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называет причину несчастных случаях 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 получится «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаях на дорогах.

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 кто-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...».

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)*



Инструктор по физической культуре Порывкина Т.А.