**Игротека по ПДД.**

**«Воробушки и кот»**

            Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый – «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый – прыгают на месте, на красный – замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора становятся добычей кота – выбывают из игры.

**«Самый быстрый»**

            Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными 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.

**«К своим флажкам»**

            Играющие делятся на три группы. Каждая группа образует свой круг, в центре которого находится игрок с цветными (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу руководителя (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 ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми встать в круг. Выигрывают те, кто первыми встали в ровный круг, взявшись за руки.

**«Бегущий светофор».**

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

**«Умелый пешеход».**

            Вариант 1. на расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.  
            Вариант 2. Из двух шнуров делаются два круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

**«Мяч в корзину».**

            В 2-3 шагах от игроков ставят три корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу 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.

# Картотека игр по ПДД.

Дидактическая игра **«Наша улица»**  
Цель: Закреплять правила поведения пешеходов и водителей, различать дорожные знаки.  
Ход (1 вариант):  с помощью кукол дети выполняют задания ведущего.  Вот куклы идут по тротуару, вот переходят дорогу по светофору без него, с помощью регулировщика.  
Ход (2 вариант):  воспитатель показывает дорожные знаки. Дети объясняют, что обозначает это знак. Разыгрывается дорожная ситуация.

Дидактическая игра **«Перекрёсток»**  
Цель: Закреплять правила дорожного движения,  знания дорожных знаков.  
Ход :  ведущий – светофор стоит в центре перекрёстка. Остальные делятся на 2 группы: автомобили и пешеходы.  Свисток светофора: перекрёсток оживает (идут пешеходы, движется транспорт). Светофор свистит и называет имя нарушителя.  Нарушители выбивают из игры. Побеждают те, кто умеет ходить по улице.

Дидактическая игра **«Водители на старт»**  
Цель: Закреплять правила дорожного движения,  знания дорожных знаков.  
Ход :  На столе или на полу строится улица. На ней дорожные знаки. Надо проехать по улице, не нарушая дорожных  знаков. Встретив на пути знак, дети называют его и объясняют, что он обозначает. Регулировщик следит за правильностью проходящей трассы.

Дидактическая игра **«Слушай - запоминай»**  
Цель: Закреплять правила дорожного движения.  
Ход :  У ведущего жезл для регулирования дорожного движения. Воспитатель даёт  жезл кому-то из детей. В ответ ребёнок называет какое-нибудь правило поведения на дороге  (н-р: «Нельзя переходить дорогу на красный свет».) Жезл переходит другому. Нельзя повторятся. Можно  называть дорожные знаки.

Дидактическая игра **«Ловкий пешеход»**  
Цель: Закрепление цветов светофора и их значение.  
Ход :  Пешеходы по очереди переходят дорогу. Перейти – значит забросить мяч в зелёный сигнал светофора (корзина, сетка).  
Попал в красный – не перешёл, выбываешь. Попал в жёлтый – можешь бросить мяч ещё раз.  
 Светофор: вертикальная мишень с прорезанными круглыми отверстиями, диаметр в 2 раза больше мяча.

Дидактическая игра **«Поставь дорожный знак»**  
Цель: Закрепление знания некоторых дорожных знаков.  
Ход :  Детям предлагается на игровом поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых зданий, автостоянки, перекрёстков правильно расставить дорожные знаки. Например: у школы - знак "Осторожно, дети!", у кафе - "Пункт питания".  
Выигрывает тот, кто быстрее и правильно расставит все знаки.

Дидактическая игра **«Я водитель»**  
Цель: Закрепить правила дорожного движения, активизация словаря, знание некоторых дорожных знаков.  
Ход :  4 карточки с изображением бензоколонки, медпункта и ремонтной мастерской. Играют  трое детей. У каждого на стоянке своя "машина".  Каждый из них должен, используя дорожные знаки, доехать до своего пункта назначения и объяснить, как он это сделал.   
например:" Я поехал прямо, здесь знак "Поворот налево", я поехал налево, а потом направо". Ребёнок перечисляет знаки, которые были на дорогах.   
Усложнение:  Ребёнок сам выставляет нужные знаки.

Дидактическая игра **«Две машинки»**  
Цель: Закрепление правил дорожного движения. Активизация словаря: "за", "перед", "Близко" , "далеко", "друг за другом", "вниз", "вверх".  
Ход :  Дети смотрят на картинку и рядом выкладывают цветные машинки в том же положении и рассказывают: "Красная машинка едет близко за зелёной машинкой", или "Красная машинка едет в гору" и т.д.  
Усложнение: дети сами придумывают положения машин.

**Литературные странички**

**Светофор.**  
Если свет зажёгся красный,   
значит двигаться опасно,  
свет зелёный говорит:  
"Проходите! Путь открыт!"  
Жёлтый свет - предупрежденье -  
Жди сигнала для движенья.

Красный свет - проезда нет,  
Жёлтый - будь готов к пути,  
А зелёный свет - кати.  
С. Маршак

**Светофор.**  
Чтоб тебе помочь путь пройти опасный  
Горит и день, и ночь - зелёный, жёлтый, красный.  
Наш домик - светофор, мы три родные брата  
мы светим с давних пор в дороге всем ребятам.  
Самый строгий - красный свет.  
Если он горит, СТОП!  
Дороги дальше нет, путь для всех закрыт  
Чтоб спокойно перешёл ты, слушай наш совет:  
"Жди! Увидишь скоро жёлтый в середине свет.  
А за ним зелёный свет вспыхнет впереди.  
Скажет он  - препятствий нет, смело в путь иди!"  
А. Северный

**Регулировщик.**  
Посмотри, силач какой,  
На ходу одной рукой  
Останавливать привык  
Пятитонный грузовик.

**Постовой.**  
 Здесь, на посту, в любое время,  
Дежурный ловкий - постовой.  
Он управляет сразу всеми,  
кто перед ним на мостовой.  
Никто на свете так не может  
Одним движением руки  
Остановить потом прохожих  
И пропустить грузовики.  
С Михалков

**Постовой.**  
Посмотрите, постовой встал на нашей мостовой  
Быстро руку протянул,  
Ловко палочкой взмахнул.  
Вы видали? Вы видали?   
Все машины сразу встали!  
Дружно встали в три ряда  
И не едут никуда!  
Не волнуется народ, - через улицу идёт.  
А стоит на мостовой  
 Как волшебник, постовой.  
Все машины одному подчиняются ему.  
Я. Пишумов

**Скверная история.**  
Движеньем полон город - бегут машины в ряд.  
Цветные светофоры и день, и ночь горят.  
И там, где днём трамваи звенят со всех сторон,   
Нельзя ходить зевая, нельзя ловить ворон.  
Но кто при красном свете шагает напрямик?  
А  это мальчик Петя - хвастун и озорник.  
Волнуются шофёры, во все гудки гудят,   
Колёса и моторы остановить хотят.  
Свернул водитель круто, вспотел, как никогда:  
Ещё одна минута - случилась бы беда.  
И взрослые и дети едва сдержали крик:  
Чуть не убит был Петя - хвастун и озорник.  
С. Михалков