

**КАРТОТЕКА**  
**ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ПДД**  
**ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА**

*Октябрь*

### **«Угадай транспорт»**

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

**Материал:** картинки (карточки) с изображением транспорта.

**Ход игры:** Воспитатель загадывает детям загадки о видах транспорта. Кто первым из детей отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победитель.

### **Лото «Играй да смекай!»**

**Цель:** учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением; развивать умственные способности и зрительное

восприятие; воспитывать самостоятельность, быстроту реакции, смекалку.

**Материал:** таблицы с изображением дорожных знаков, пустые карточки.

**Ход игры:** В игре участвуют 4 - 6 детей, перед которыми разложены таблицы с

изображением дорожных знаков и пустые карточки. Воспитатель читает загадки

(стихи) о дорожных знаках, дети закрывают карточками их изображения на таблице. Выигрывает тот, кто первым правильно закроет все изображения, прозвучавшие в загадках или стихах.

*Ноябрь*

### **«Ловкие водители»**

**Цель:** познакомить детей с дорожными знаками; учить ориентироваться по схеме пути.

**Материал:** дорожные знаки (карточки), 4 игровых поля, на которых изображена система дорог с 5 дорожными знаками: 2 расположены на перекрестке и указывают направление движения, 3 – указатели пунктов, которые нужно посетить. Маленькая игрушечная машинка, соразмерная дорожкам игрового поля.

**Ход игры:** Дети рассаживаются за своими столами и рассматривают дорожные знаки. Ребёнок катит по дорожкам игрового поля машинку, а остальные дети наблюдают за его действиями. Если он нарушает предписания знака, или не посетил всех пунктов назначения, возвращается в гараж. Воспитатель объясняет ребёнку все допущенные ошибки, и ход передаётся другому. При выигрыше ребёнку предлагается другое игровое поле.

## «Найди безопасный путь»

**Цель:** закрепить правила дорожного движения и поведения на дороге; развивать мышление, память, внимание, расширять словарный запас.

**Материал:** макет улицы (дорожной части), дорожные знаки, светофор, транспорт (машины легковые, грузовые).

**Ход игры:** Дети разыгрывают различные ситуации на макете.

*Декабрь*

## «Пешеходы»

**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.

## «Мы - пассажиры»

**Цель:** 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.

## «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 с 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. — бвариантов); встречи в пути (люди, животные, виды транспорта — бвариантов); сложности в пути, возможные опасности (6 вариантов); запрещающие знаки (6 вариантов); кусок мела, если разветвлённая дорога

чертится, или полоски бумаги, изображающие такие дороги; маленькая машина или автобус; зелёные кружки — 30 шт.

*Январь*

### **«Стрелка, стрелка, покружись!»**

**Цель:** Формировать у дошкольников представление и ответственное отношение к соблюдению правил дорожного движения.

**Игровой материал:** Пластиковый круг (диск), в центре находится подвижная вращающаяся стрелка, по краям диска расположены карты с изображением дорожных знаков, дорожные знаки, круги желтого цвета.

**Ход игры:** В начале игры взрослый раздает детям по одной карте. Постепенно, по мере усвоения правил, можно давать по две карты. Во время игры следует поддерживать спокойную, доброжелательную обстановку. Важно поощрять детей за внимание друг к другу и взаимопомощь при заполнении карт.

Назначается главный игрок (ведущий), ему передаются жёлтые круги.

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 показывает дорожный знак. Если ребёнок назвал знак правильно, главный игрок выдаёт ему жёлтый кружок, ребёнок закрывает им такой же на своей карте. Если на его карте нет такого знака, спрашивает: «У кого есть такой же знак?», и главный игрок передаёт кружок тому, у кого на карте есть этот знак (при условии, что знак и его назначение названы правильно). Затем право вращать диск передаётся следующему игроку, игра продолжается. В случае ошибки, игрок не получает жёлтый кружок, а диск вращает следующий участник. Выигравшим считается тот, кто первый закроет свои знаки жёлтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у игрока жёлтыми кружками.

### **«Научим Незнайку ПДД»**

**Задачи:** закрепить полученные ранее знания о правилах дорожного движения; систематизировать знания по безопасному поведению на дорогах; воспитывать дисциплинированность, уважение к ПДД. Развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга.

**Правила:** чётко объяснять правила дорожного движения, не повторяясь и не перебивая друг друга.

Воспитатель рассказывает детям о Незнайке — мальчике, который не знает, как вести себя на улице, и постоянно попадает в различные неприятные ситуации.

## *Февраль*

### **«Передай жезл»**

**Цель:** закрепить представления детей о дорожных знаках, ПДД, упражнять в правильном назывании дорожных знаков, формулировке ПДД, развивать

логическое мышление, внимание, сообразительность, активизировать речь.

**Материал:** жезл регулировщика.

**Ход игры:** 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 дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

### **«Подбери знак»**

**Цели:** Учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

**Материал:** Карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

**Ход игры:** Перед каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету, затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.

## *Март*

### **"Кто быстрее"**

**Цель:** закрепить у детей знания сигналов светофора

**Материалы и оборудование:** игровое поле, разделенное продольными линиями на 5-6 полос. Все полосы состоят из 6 квадратов. В начале поля – линия старта, в конце – финиш. Машины по количеству полос. Кубик: две грани красного цвета, две зеленого, две желтого.

**Ход игры:** Педагог вспоминает с детьми, что такое светофор, для чего нужен, какие сигналы подает. Показывая светофор, просит детей определить цвет каждого сигнала, его значение, порядок размещения. Играющие устанавливают машины на линии старта и по очереди бросают кубик. Если

выпадает зеленая грань – передвигают машину на клеточку вперед. Если же кубик ляжет красной стороной или желтой – играющий пропускает один ход. Выигрывает тот, кто первым приведет свою машину к финишу.

### «Светофор»

**Цель:** Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

**Материал:** Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

**Ход игры:** Один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей ( по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

*Апрель*

### «Дорожные знаки для пешехода»

**Цель:** Закреплять знание и назначение дорожных знаков.

**Материалы к игре:** Знаки «Пешеходный переход», «Движение пешеходов запрещено», «Подземный пешеходный переход», «Надземный пешеходный переход», «Пункт первой медицинской помощи», «Скользкая дорога», «Велосипедная дорожка», «Движение на велосипедах запрещено», «Дорожные работы», «Железнодорожный переезд без шлагбаума», «Опасный поворот», «Неровная дорога». По 4-5 знаков на ребенка.

**Ход игры:** В игре принимает участие вся группа или несколько детей. Воспитатель раздает детям по 4—5 дорожных знаков, дети раскладывают их перед собой. Воспитатель зачитывает правило поведения пешехода на дороге, а ребенок показывает соответствующий дорожный знак и объясняет его назначение и важность для пешехода. Выигрывает тот, кто правильно покажет все дорожные знаки и расскажет о назначении того или иного дорожного знака для пешехода.

### **«Дорожные знаки»**

**Цель:** Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения.

**Материал:** Медальоны - дорожные знаки: «светофор», «пешеходный переход», «дети», «въезд запрещён», «место стоянки», «пункт медицинской помощи», «движение прямо», «телефон» и т.д.; медальоны - легковые и грузовые машины различного назначения; контрольные талоны с отрывными лепестками; зверюшки.

**Ход игры:** дети делятся на «пешеходов», «дорожные знаки», «автомобили» и надевают на себя соответствующие медальоны-атрибуты. «дорожные знаки» занимают свои места. Вначале в путь отправляются «пешеходы». Нарушивших правила движения «знаки» задерживают. «Автомобили» оценивают правильность поведения пешеходов и требования дорожных знаков. Потом они сами отправляются в путь. Недисциплинированных или невнимательных «знаки» задерживают, а их поведение оценивают пешеходы. Игру повторяют до тех пор, пока все не научатся выполнять правила дорожного движения. Вариант: придумайте проблемные ситуации, в которых могут оказаться незадачливые пешеходы - зверюшки. Например, зайчишка побежал на красный свет.

### **«Собери светофор»**

**Цель:** закреплять знания детей о работе светофора.

**Ход игры:** Для игры необходимо детей поделить на команды. Каждому участнику даётся в руки шнурок. По сигналу ведущего, на время (берутся песочные часы на 1 или 2 минуты) участникам необходимо как можно больше нанизать крышки соответствующего цвета, чтобы получился транспортный светофор. Варианты заданий: нанизать крышки соответствующего цвета, чтобы получился пешеходный светофор; Нанизать крышки, чтобы светофоры чередовались – сначала транспортный, затем – пешеходный и т. д.