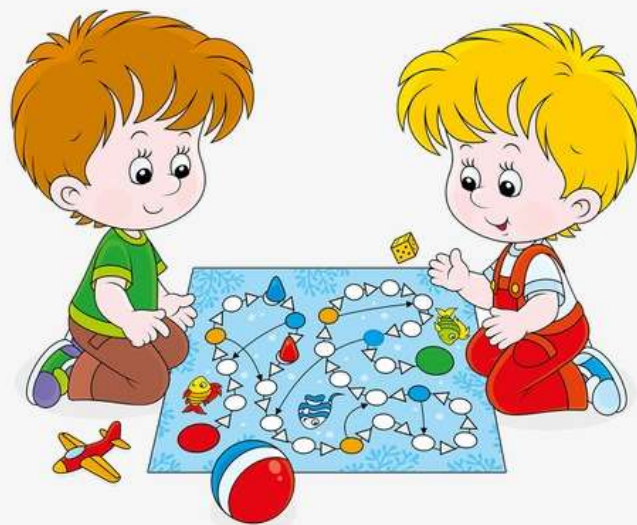


***КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ПДД***

СТАРШАЯ ГРУППА



Октябрь

Игра «Летит, плывет, едет»

Цель: развитие лексической стороны языка (расширение глагольного словаря)

Оборудование: предметные картинки

Описание игры: Педагог раздает детям картинки, предлагает рассмотреть и назвать их, а потом подобрать как можно больше слов, отвечающих на вопрос «Что делает?» к каждой картинке. Например: автобус – едет, сигналиит, гудит, везет (пассажиров), останавливается; теплоход – плывет, гудит, бросает (якорь), пристает (к причалу), везет (пассажиров); вертолет – летит, поднимается, гудит, бороздит (небо), везет (грузы, людей), приземляется; трактор – заводится, едет, пашет (землю), сигналиит, тархтит, работает, выпускает (дым из трубы); бульдозер – заводится, гремит, сгребаёт (снег, мусор), сигналиит, очищает (дороги); пожарная машина – (быстро) едет, гудит, сигналиит, поливает (водой), выпускает (шланг), выдвигает (лестницу), спасает (людей).

Игра «Узнай по описанию»

Цель: развивать воображение, речь (составление описательных рассказов).

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: педагог вызывает одного ребенка, дает ему карточку и предлагает описать, какой транспорт на ней изображен, но не называть его. Остальные дети угадывают по описанию и называют. Первый из детей, кто правильно угадал, получает следующую карточку и игра продолжается.

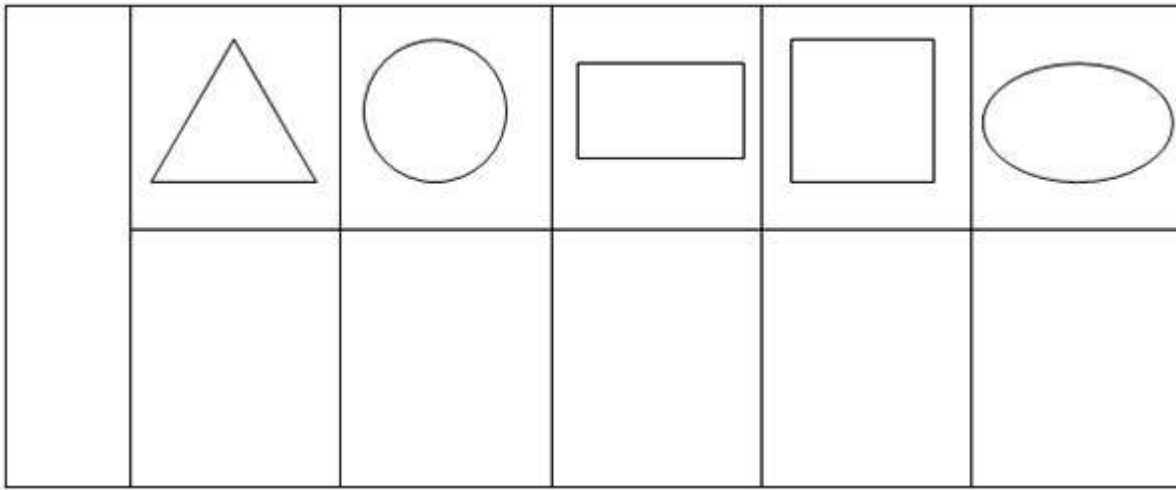
Ноябрь

Игра «Путешествие автомобиля по волшебной дорожке» (геометрические фигуры)

Цель: учить аналитически мыслить с помощью работы по морфологической таблице, развивать управляемое воображение.

Оборудование: треугольники, круги, прямоугольники, квадраты, овалы небольшого размера на каждого играющего ребенка, морфологическая таблица.

Педагог показывает детям морфологическую таблицу с геометрическими формами.



Педагог говорит детям, что сегодня по волшебной дорожке отправляется в путешествие автомобиль. На этой необыкновенной дорожке живут геометрические фигуры. Повстречался автомобиль с треугольником и стал треугольным. Как вы думаете, каким стал автомобиль? Дети берут треугольный лист бумаги и на нем рисуют детали (окошки, двери, фары и т. д. – важно! Все эти детали, части тоже должны быть треугольными). Затем дети демонстрируют свои «треугольные автомобили», рассказывают о них.

Аналогично автомобиль становится круглым, прямоугольным...

Затем с детьми идет обсуждение (по принципу «Хорошо-плохо») – почему хорошо, когда автомобиль треугольный (на его поверхности не задерживается снег и машину не надо будет чистить зимой и т.д.), почему плохо, когда машина треугольная (треугольные колеса не могут катиться, и машина не сможет ехать и т.д.).

Дидактическая игра «Перекрёсток»

Цель: Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма посредством повышения уровня знаний по правилам дорожного движения

Оборудование: макет перекрёстка сделан из твёрдого картона обклеенного цветной бумагой на липкой основе, дома из геометрических фигур, дорожные знак светофор из пластилина. В игре используются пластмассовые фигурки людей, машины и разнообразный материал для обогащения игры в соответствии с игровой ситуацией.

Ход игры: В игре могут участвовать несколько игроков. Игровые ситуации могут быть предложены как детьми, так и педагогом. В ходе решения проблемы в игровой форме закрепляются знания правил поведения пешеходов, водителей, пассажиров.

Декабрь

Игра-соревнование «Сравни и опиши»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, памяти, мышления, связной речи.

Оборудование: пары предметных картинок по числу детей.

Описание игры: игра проводится в старшей или подготовительной группе. Для того, чтобы дети справились с этим упражнением, сначала их необходимо потренировать в описании транспорта по алгоритму, вопросам или образцу. Педагог раздает детям

пары картинок и предлагает сравнить изображенные на них машины и рассказать об этом.

Например:

На картинках легковой автомобиль и катер.

Автомобиль	Катер
Дорожный пассажирский транспорт	Водный пассажирский транспорт
Маленький	большой
Автомобиль едет	Катер плывет
Есть колеса	Нет колес
Нет якоря	Есть якорь
Нет палубы	Есть палуба

«Весёлый жезл»

Цель: 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.

Ход игры:

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

Январь

Игра «Четвертый лишний»

Цель: развитие зрительного восприятия и внимания, логического мышления, связной речи.

Оборудование: предметные картинки «Транспорт»

Описание игры: Педагог помещает на доске четыре предметных картинки, на трех из которых изображен транспорт одного вида, а на четвертой – другого. Например, трактор, самосвал, автобус, самолет. Предлагает детям рассмотреть и назвать картинки, а потом объяснить, какая картинка лишняя и почему.

«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.

Февраль

«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, гужевого, специальный и т. д.)

«Знаки на дорогах»

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 изображенную на картинке ситуацию, оценить поведение пешеходов, детей у светофора, необходимость нужного дорожного знака.

Март

Игра «Назови часть целого»

Цель: научить ребенка наряду с системой (целым) видеть подсистему (часть).

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: педагог предлагает детям рассмотреть картинку, назвать, что изображено, а потом перечислить все части, из которых состоит данный транспорт. Например:

Автомобиль (целое) – колеса, стекла, руль, сиденья, двери, педали, мотор, багажник, бензобак, дверные ручки, коврики под ноги, фары, сигнал и т.д. (части).

«Дорожные знаки на дорогах»

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.

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.

Апрель

«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.

«Запрещается - разрешается»

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.
Лентяю ты подсказал ответ,
Что ж, ты помог ему этим?- Нет.
Молодцы, ребята, запомним,
Что “нет”, а что “да”,
И делать, как нужно, старайтесь всегда!

II вариант:

Светофор знаком всем детям?
Знают все его на свете?
Он дежурит у дороги?
У него есть руки, ноги?
Есть фонарики – три глаза?!
Он включает все их сразу?
Вот включил он красный свет
Это значит, хода нет?
На какой идти нам надо?
Синий - может быть преградой?
А на жёлтый мы пойдём?
На зелёный - запоём?
Ну, наверное, тогда
На зелёный встанем, да?
Пробежать на красный можно?
Ну, а если осторожно?
А гуськом пройти тогда,
То, конечно, можно? Да!
Верю я глазам, ушам
Светофор знаком всем вам!
И, конечно, очень рад
Я за грамотных ребят!

Май

Игра «Автомобиль из геометрических фигур»

Цель: развивать воображение, творческое мышление, комбинаторные способности детей.

Оборудование: набор геометрических фигур разного размера и цвета.

Описание игры:

Педагог предлагает детям, используя геометрические фигуры, «построить» автомобиль, трактор, самолет, лодку, велосипед и др. виды транспорта (для детей младшего возраста возможно использование карточек с образцами).

«Собери знак»

Цель: закрепить знания детей о дорожных знаках и ПДД; развивать логическое мышление, внимательность; воспитывать культуру безопасного поведения детей на дороге и в общественных местах.

Материал: в конвертах пазлы – дорожные знаки, фишки.

Ход игры: Воспитатель рассаживает детей по экипажам и по общей команде (сигнал свистка) дети открывают конверты и складывают свои знаки из частей (пазлы). Через 5 - 7 минут игра прекращается. Сколько знаков собрано правильно, столько очков получает команда. Можно заработать и дополнительные очки, если игроки правильно ответят, как называется знак и какое он имеет значение. За правильный ответ воспитатель дает экипажу фишку.