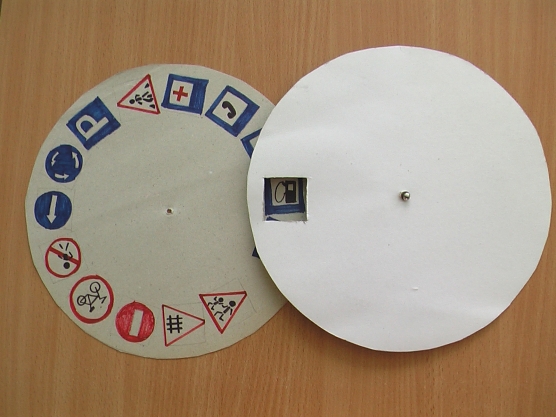
**Дидактическая игра по ПДД «Теремок».**

Цель игры закрепить знания детей о дорожных знаках, умение ориентироваться в дорожно-транспортной обстановке по дорожным знакам. Для изготовления игры используются 2 круга, которые потом скрепляются между собой. На одном рисуются или приклеиваются изображения дорожных знаков.



.

Также можно использовать загадки или стихи.

(Книга"Основы безопасного поведения дошкольников. "Автор О. В. Чермашенцева.)

1. Саше горе и не снится:

Он по скользким листьям мчится.

Знак повешен не напрасно:

"Осторожно здесь опасно!"

2. Этот знак такого рода:

Он на страже пешехода.

Переходим с куклой вместе

Мы дорогу в этом месте.

3. Не шумите музыканты,

Даже если вы таланты:

Тут сигналить не годится-

Рядом школа и больница.

5. Я хочу спросить про знак,

Нарисован он вот так:

В треугольнике ребята

Со всех ног бегут куда-то.

6. Велосипед на круге красном-

Значит, ехать тут опасно!

Можно дополнительно задавать детям вопросы и попросить показать соответствующий знак. Примеры вопросов:

-Можно ли на остановке **играть в мяч**?

-Где можно переходить дорогу?

-Почему опасно **играть** на проезжей части дороги?

-Какие переходы вы знаете?

-Какой переход самый безопасный?

-Какие дорожные знаки встречаются вам по дороге в детский сад?

В конце игры, чтобы дети лучше запомнили дорожные знаки, можно предложить нарисовать их и организовать выставку детских работ.

**Компьютерная игра по ПДД «Какой знак лишний?»**

**Данное пособие предназначено для детей старшего возраста.**

**Основная цель пособия:**ознакомление и закрепление основных групп дорожных знаков: предупреждающие, знаки приоритета, информационно-указательные, запрещающие.

**Атрибуты к игре:** для проведения игры был изготовлен макет компьютера, съемные карточки с изображением дорожных знаков.

**Развивающие задачи:** продолжать, развивать интерес к участию в играх с элементами соревнований. Развивать логическое мышление, память, речь, воображение, кругозор. Формировать знания, умения, навыки и привычки безопасного поведения.

**Обучающие задачи:** закреплять понятие «дорожные знаки» и их разновидности. Закреплять умение детей применять полученные знания в играх и повседневной жизни. Совершенствовать знания о знаках приоритета, предупреждающих, информационно-указательных и запрещающих знаках.

**Воспитывающие задачи:** воспитывать нравственные качества личности: внимательность, наблюдательность; воспитывать желание соблюдать правила дорожного движения.



**Правила игры:** на каждой карточке изображены шесть дорожных знаков, относящиеся к одной группе. Но один из знаков на карточке лишний, так как пять остальных относятся к одной группе, например к запрещающим знакам. Ребенку предлагается выполнить задание, ответить на вопрос: «Какой знак лишний?» Если ребенок дает правильный ответ, на экране компьютера появляется окно «Правильно! Молодец!» Это означает, что ребенок справился с заданием. Если ребенок дает неправильный ответ, на экране появляется окно «Неправильно! Подумай еще!»

**Дидактическая игра по ПДД для старших дошкольников**



УМНЫЕ СТРЕЛКИ

Цель:

Учить различать дорожные знаки; закреплять знания детей о предупреждающих и запрещающих знаках; воспитывать внимание, навыки осознанного использования знаний правил дорожного движения в повседневной жизни.

Материал:

макеты часов, на котором изображены предупреждающие и запрещающие знаки а так же их названия;

Ход игры

Ведущий поворачивает короткую стрелку часов и указывает на тот или иной знак. Дети называют и объясняют значение дорожных знаков. Поворачивают длинную стрелку к карточке с названием знака. Другой вариант: Ведущий читает название знака и подводит к нему длинную стрелку, а игроки ищут соответствующий знак и подводят к нему короткую стрелку. Можно устраивать соревнования трех команд, давая каждой свое задание.

**Дидактическая игра «Дорожное движение»**

**Игра** представляет собой игровое поле и конверты с заданиями. Цель игры: формирования у детей дошкольников устойчивых навыков знаний поведения на улицах и **дорогах**.

Данная **игра** многофункциональна так как имеет несколько вариантов обыгрывания.

1 вариант. В игре принимают участие двое и более детей. Дети выбирают себе фишки для **передвижения по полю**. При **продвижении** фишки дети сталкиваются с заданиями, которые необходимо выполнить для продолжения игры.

2 вариант. Подходит для индивидуального прохождения заданий. Ребеночек берет конверт и самостоятельно или с помощью педагога выполняет задания.

3 вариант. Соревнования. Дети делятся на две команды и в виде викторины выполняют задания из конвертов.



цели для конвертов:

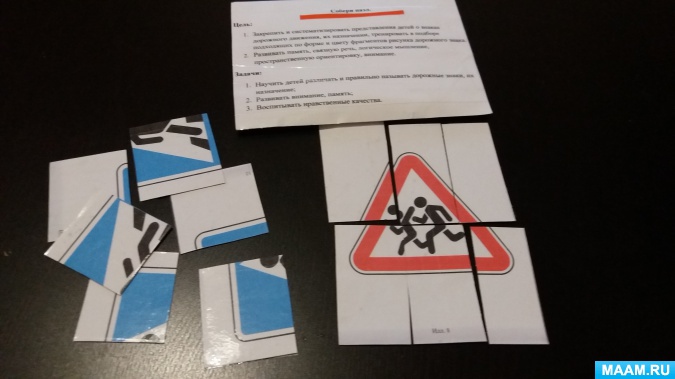
"Назови **дорожный знак**"

Цель: соотносить речевую форму описания **дорожных** знаков с их графическим изображением. Развивать умственные способности и зрительное восприятие.



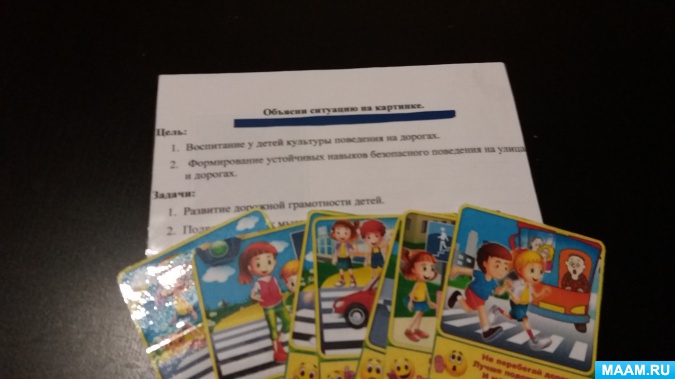
"Собери пазл"

Цель: закрепить и систематизировать представление детей о знаках **дорожного движения**. Развивать память, связную речь, логическое мышление, внимание.



**"Объясни ситуацию на картинке"**

Цель: воспитание у детей культуры поведения на **дорогах**. Формирования устойчивых навыков безопасного поведения на улицах и **дорогах**.



**Музыкально-дидактическая игра**

*«****Светофор****»*

Цели:

1. Формирование у детей представлений об элементарных правилах дорожного движения.

2. Развивать слуховое восприятие детей через умение различать **музыкальные произведения**.

3. Закрепление умения быстро менять цвет **светофора при смене музыки**.

Задачи:

1. Воспитывать желание знать правила дорожного движения и соблюдать их в повседневной жизни.

2. Воспитывать самостоятельность, выдержку.

3. Развивать быстроту реакции.

4. Закрепить знания детей о цвете сигналов.

Материал:

Сигналы **светофора** из картона на деревянной ручке.

**Музыкальный репертуар**:

1. *«Прогулка в лесу»* Т. Ломовой

2. *«Марш»* С. Василенко

3. *«Болезнь куклы»* П. И. Чайковский

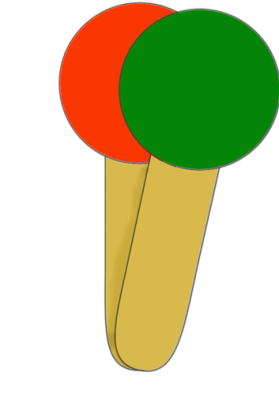
4. *«Баба Яга»* П. И. Чайковский

5. *«Аквариум»* К. Сен-Санс

Ход игры:

Детям раздают по три сигнала **светофора***(красный, желтый, зеленый)*.

Педагог напоминает детям, что на **музыку***«Прогулка в лесу»* они поднимают зеленый сигнал. На **музыку***«Марш»* - желтый. А когда **музыка** останавливается – красный. Так же можно включать другую **музыку**, чтоб запутать детей и проверить на внимательность.



**Дидактическая игра- занятие в средней группе***«****Светофор****»*.

Задачи:

закрепить с детьми правила дорожного движения,

развивать умения соотносить сигнал **светофора** со своими действиями (красный сигнал – стоим, жёлтый сигнал – приготовились, зелёный – идём, внимание и наблюдательность,

воспитывать у детей дружеские взаимоотношения, умение оказывать взаимопомощь.

активный словарь: **светофор**, сигнал **светофора**, пешеход, пешеходный переход; пассивный словарь: *«зебра»*, дорожный знак *«Пешеходный переход»*.

Оборудование: картинки **светофора** и отдельные круги красного, желтого, зелёного цвета, знак *«Пешеходный переход»*, пешеходная дорожка.

Ход игры.

Он висит над перекрёстком.

И командует один.

И направить может просто,

Повернув поток машин.

Его видят все и сразу.

Он висит меж двух опор.

У него горит три глаза.

Он зовется …

*(****светофор****)*

Воспитатель вносит **светофор** и спрашивает у детей:

-Кто из вас сможет сказать, что у меня в руках? *(****светофор****)*

Для чего он нужен? *(чтобы переходить дорогу)*.

А что за разноцветные круги есть у **светофора**? Что они обозначают? *(красный круг -, желтый круг-, зелёный круг-)*

А давайте мы с вами сейчас проверим, какие вы внимательные. Я буду

показывать вам кружок **светофора**, а вы выполнять нужные движения.

(По очереди показывает круги **светофора**, а затем можно в разнобой –жёлтый, зелёный, красный и снова зелёный; дети выполняют движения – на зелёный сигнал стоя маршируют, как будто переходят улицу, стоят на месте, если круг красного и желтого цвета)

Усложнения игры.

Воспитатель:

- Посмотрите, какую картинку я вам показываю? (знак *«Пешеходный переход»*.Если дети знают – пусть отвечают, если нет, то называет воспитатель).

А где стоит этот знак, как вы думаете? *(рядом с полосатой дорожкой, по которой ходят пешеходы)*

А как называется эта дорожка? (пешеходный переход или *«Зебра»*).

Теперь давайте с вами вместе **поиграем**.

Воспитатель делит детей на 2 **подгруппы**: пешеходы и автомобилисты.

И снова воспитатель уточняет с детьми:

-Если горит зелёный сигнал **светофора для пешеходов**, то автомобили стоят, а пешеходы двигаются по пешеходному переходу.

- Если горит желтый сигнал **светофора**, то пешеходы и автомобили стоят.

- Если горит красный сигнал **светофора для пешехода**, то едут автомобили.

Воспитатель расстилает *«зебру»* и ставит или держит в одной руке сигнал **светофора**, а в другой руке знак *«Пешеходный переход»*.

Дети – пешеходы двигаются по *«зебре»*.

Дети – автомобили двигаются на свой сигнал, пересекая *«зебру»*.

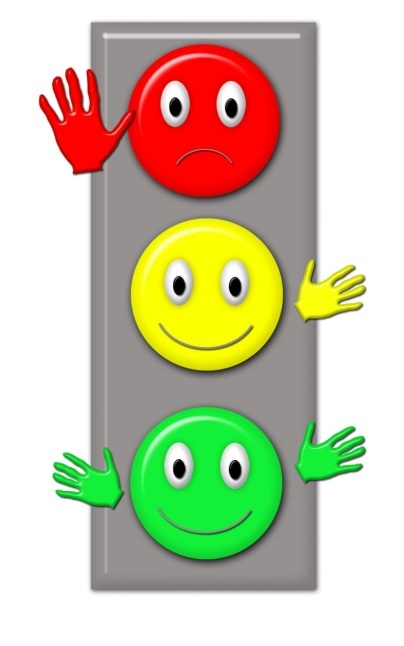
**ИГРАЮТ** 2 раза и меняются местами.

Заключение.

Воспитатель:

- Вы хорошо запомнили, как правильно переходить дорогу?

Очень важно знать правила дорожного движения, чтобы не случилось аварии.



**Дидактическая игра «Найди правильный светофор»**

Дидактическая игра *«Найди правильный светофор»* предназначена для детей 4-7 лет. Для индивидуальных и подгрупповых занятий.

Цель игры: Формирование у детей безопасного поведения на дороге.

Задачи:

1. Закрепить представления детей о назначении двухцветового светофора, о его сигналах, об их правильном, неизменном расположении,

2. Воспитывать у детей познавательный интерес к Правилам дорожного движения.

3. Развивать внимание, зрительное восприятие и речь, быстроту реакции и смекалку.

Игра состоит из цветных карточек в виде светофора для пешеходов. С правильным и неправильным расположением силуэтов человечка. С правильными и неправильными его цветами.

Предполагаемый результат:

-У детей появляются начальные навыки безопасного поведения на дороге.

-Дети проявляют интерес к соблюдению Правил дорожного движения.

-У ребенка сформировано устойчивое знание цвета.

Игровое задание: Правильно показать светофор и назвать значение его сигналов для пешеходов.

Ход игры:

Воспитатель сообщает детям, что светофор сломался и теперь пешеходы не могут перейти дорогу. Предлагает детям найти правильный. Дети показывают светофоры, называя два цвета его и их значения для пешеходов: *«на красный свет - пешеход стоит, на зеленый - идёт»*.

Дидактическая игра «Светит-светит светофор» для первой младшей группы



**Дидактическая игра "Светит- светит светофор" для младшего дошкольного возраста**

Цель:

- учить узнавать и называть цвет;

- развивать и корректировать цветовое восприятие, путем соотношения деталей по цвету;

- совершенствовать мелкую моторику пальцев обеих рук;

воспитывать усидчивость.

Материал:

- **светофор**, мячи, кубики, чудесный мешок.

Воспитатель вносит в **группу светофор**. Предлагает рассмотреть его. Из чего он сделан? Какой он красивый! - А **светофор** пришел к вам с чудесным мешочком, в котором мы по очереди сейчас будем определять на ощупь, что там. Доставать и называть *(величину, форму)*.

-Вот молодцы, отгадали, что находиться в чудесном мешочке!

А сейчас выложим дорожку и по ней пойдем.

- А сейчас **поиграем в игру**"Мы ногами топ-топ-топ"

Мы ногами топ-топ

А в ладошки хлоп-хлоп

ай да малыши, ой да крепыши!

По дорожке мы шагаем

И в ладошки ударяем

Топ-топ, ножки топ!

Хлоп-хлоп, ручки хлоп!

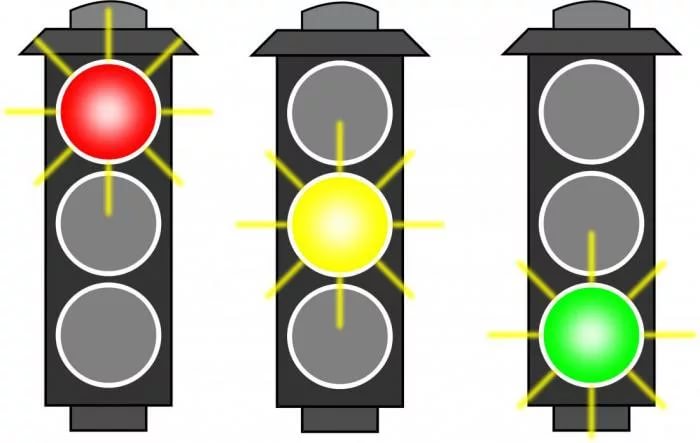
Ай да малыши, ай да крепыши!

Ребята, как рад **светофор**, что вы умеете ходить по дороге не спеша, не толкая друг друга. Очень любит **светофор разноцветную одежку**: красную, зеленую и желтую!

Просто диво загляденье, ему на вас смотреть!

Вот и познакомились мы сегодня с цветом **светофора и с самим светофорчиком**!

Скажем ему "до скорых встреч" и пусть он приходит к нам в гости!



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 124 г. Липецка

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**ПО ПДД**

**для дошколят**



**Г. Липецк**

**2017 г.**