

Подвижные игры по пдд в младшей группе

Игра «Светофор».

Материал: цветные картонные кружки «желтые, зеленые, красные», макет светофора.
Ход игры:

Воспитатель раздает детям кружки желтого, красного и зеленого цвета, сделанные из картона. На макете светофора воспитатель меняет цвета, а дети должны показать кружки, соответствующего цвета.

Светофор

У любого перекрестка

Нас встречает светофор

И заводит очень просто

С пешеходом разговор:

Свет зеленый- проходи!

Желтый - лучше подожди!

Если свет зажжется красный -

Значит,

Двигаться опасно!

Стой!

Пускай пройдет трамвай,

наберись терпенья.

Изучай и уважай правила движения.

«Воробушки и автомобиль».

Цель. Приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу, находить свое место.

Описание. Дети садятся на стульчики или скамеечки на одной стороне площадки или комнаты. Это воробушки в гнездышках. На противоположной стороне становится взрослый. Он изображает автомобиль. После его слов «Полетели, воробушки, на дорожку» дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками-крылышками.

По сигналу «Автомобиль едет, летите, воробушки в свои гнездышки!» автомобиль выезжает из гаража, воробушки улетают в гнезда (садятся на стулья). Автомобиль возвращается в гараж.

Указания к проведению. Сначала в игре принимает участие небольшая группа (10-12) детей, со временем играющих может быть больше. Необходимо предварительно показать детям, как летают воробушки, как они клюют зернышки, проделать эти движения вместе с детьми, затем можно ввести в игру роль автомобиля. Первоначально эту роль берет на себя взрослый, и только после многократных повторений игры ее можно поручить наиболее активному ребенку. Автомобиль должен двигаться не слишком быстро, чтобы дать возможность всем детям найти свое место.

Подвижная игра «Цветные автомобили».

Цель: закрепить умение действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве, не наталкиваться друг на друга; развивать внимание; закрепить знание сигналов светофора; вызывать желание изучать правила дорожного движения.

Оборудование: флажки (красный, желтый, зеленый) по количеству детей.

Описание: Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились». Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

Подвижная игра «Ловкий пешеход»

Цель: закрепить умение бросать мяч от груди двумя руками в мишень; закрепить знание детьми сигналов светофора; воспитывать коллективный дух.

Оборудование: светофор, мячик, в пяти шагах от светофора - линия броска.

Описание: пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти - значит на ходу бросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - не пересек улицу - выбываешь из игры. Попал в желтый получаешь право бросить мяч еще раз.

Подвижная игра «Воробушки кот»

Цель: развивать внимание; закреплять умение выполнять команды по звуковому сигналу; закрепить знание сигналов светофора; воспитывать интерес к занятиям физкультуры.

Оборудование: маска кота.

Описание: 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.

Подвижная игра «Самый быстрый».

Цель: развивать быстроту бега, реакции; закрепить умение реагировать на звуковые сигналы; воспитывать коллективный дух.

Оборудование: цветные мелки.

Описание: 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.

Подвижная игра «Автомобиль».

Цель: развивать внимание, мышление, конструктивные способности детей; закрепить знание детей о различных видах транспорта, быстроту реакции, быстроту бега; воспитывать умение играть в коллективе.

Оборудование: модели автомобиля по количеству команд.

Описание:

В коробке лежит разобранная модель автомобиля. По команде ведущего игроки начинают собирать модель. Выигрывает команда, первой собравшая автомобиль.

Подвижная игра «Светофор и скорость».

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, мышление детей; закрепить знания детей о сигналах и работе светофора; воспитывать выдержку.

Описание:

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т.д. Команда, собравшая светофор первой, побеждает.

Подвижная игра «К своим флажкам».

Цель: развивать внимание, ловкость, быстроту бега, ориентировка в пространстве; закрепить знания детей о сигналах светофора; вызывать желание изучать правила дорожного движения.

Оборудование: флажки (красный, желтый, зеленый).

Описание:

Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым)

флажком. По 1 первому сигналу руководителя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, 1 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 построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

Подвижная игра «Нарисуем дорогу».

Цель: закрепить умение прыгать в длину с места; закрепить знания о различных видах дорог; воспитывать коллективный дух.

Оборудование: цветные мелки.

Описание:

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

Подвижная игра «Бегущий светофор».

Цель: закрепить умение детей реагировать по сигналу; развивать внимание, быстроту реакции; закрепить знание детьми сигналов светофора; воспитывать умение играть в коллективе.

Оборудование: флажки (красный, желтый, зеленый).

Описание:

Дети следуют в рассыпную за ведущим. Время от времени 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 секунд. Кто ошибся - выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

Подвижная игра «Умелый пешеход».

Оборудование: 2 шнура по 5 метров.

Описание:

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2: из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами. Цель: развивать зрительную память, ориентировку в пространстве на основе запоминания, внимания; закрепить умение детей честно соблюдать заданные правила; вызывать желание изучать правила дорожного движения.

Подвижная игра «Мяч в корзину».

Цель: закрепить метание мяча двумя руками снизу; закрепить сигналы светофора; воспитывать коллективный дух.

Оборудование: 3 корзины (красная, желтая, зеленая); 3 мяча (красный, желтый, зеленый).

Описание:

В 2-3 шагах от игроков ставят 3 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 называть зеленый и т.д.

Подвижная игра «УГАДАЙ-КА»

Цель: развивать быстроту реакции, внимание, ориентировка в пространстве; закрепить знание знаков дорожного движения и умение правильно называть их; воспитывать желание соблюдать правила дорожного движения.

Оборудованием: карточки с дорожными знаками.

Описание:

Играющие встают в ряд. Перед каждым несколько табличек с дорожными знаками (перевернутых рисунками вниз). Такой же комплект знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет знак, а потом правильно назовет его значение.

Подвижная игра «Красный, желтый, зеленый»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, Внимания; закрепить знание детей о сигналах светофора; вызывать желание изучать правила дорожного движения.

Оборудование: 2-3 флажка, шары (надувные). Место проведения: спортивная площадка.

Описание:

Играют 2-3 команды по 5 человек. Встают в ряд на линии старта. Перед стартом на определенном расстоянии - флажки. В руках у СТОЯЩИХ впереди по воздушному шару - красный, желтый, зеленый. Начали! Ребята, подбивая шарик рукой, обходят свой флажок, возвращаются до линии старта, передавая шарик следующему. Игра продолжается до тех пор, пока все команды. Не вернутся на старта За лопнувший шарик команда получает штрафное очко (а ей выдается шарик другого цвета).

Подвижная игра «СТОП»

Цель: совершенствовать быстрый темп ходьбы; развивать быстроту реакции, ловкость, умение реагировать на звуковые сигналы; воспитывать умение играть в коллективе.

Оборудование: цветные мелки.

Описание:

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2-3 шага) место водящего.

Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «стоп!». Те, которые возвратились на исходную

линию, начинают движение оттуда. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим. Игра возобновляется с новым водящим.

