

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №56 «Северяночка»*

# **Картотека дидактических игр для детей по ПДД**

Авторы:  
Демирова С.Ш.  
Рахматуллина Г.В.  
Шамсутдинова И.Г.

## Дидактические игры для детей 4-5 лет

### «Автошкола»

**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.

### «Выполни поручение»

**Цель:** закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

**Материал:** крупный строительный материал (кубики, кирпичики, призмы, конусы, цилиндры и др.) для конструирования дороги, расстановка на дороге дорожных знаков, знаков обозначающих «станции» (столовая, железнодорожный переезд, детский сад, школа, больница и др.), рули.

**Подготовка к игре:** Конструирование дороги и расстановка изученных знаков.

**Ход игры:** Дети у «диспетчера» (воспитателя) получают задание съездить, например, в больницу. Ребенок едет и возвращается обратно. Далее он получает

сразу два задания: «Съездить к железнодорожному переезду, затем поехать в столовую». Ребенок должен выполнить задания в заданной последовательности.

Постепенно количество одновременно данных поручений возрастает.

### «Да, нет»

**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!

## **«Дорожные знаки»**

**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.

## «Дорожное лото»

**Цель:** Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

**Материал:** Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

**Ход игры:**

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

## «Игра в мяч»

**Цель:** закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаках.

**Материал:** мяч.

**Ход игры:** Воспитатель с мячом встает в центр круга и бросает ребенку мяч, одновременно задавая вопрос. Тот отвечает и бросает мяч воспитателю. Игра проводится со всеми детьми по очереди.

Воспитатель: По дороге кто идет?

Ребенок: Пешеход.

Воспитатель: Кто машину ведет?

Ребенок: Водитель.

Воспитатель: Сколько «глаз» у светофора?

Ребенок: Три глаза.

Воспитатель: Если красный «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Стой и жди.

Воспитатель: Если желтый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Подожди.

Воспитатель: Если зеленый «глаз» горит, то о чем он говорит?

Ребенок: Можете идти.

Воспитатель: Идут наши ножки по пешеходной...

Ребенок: Дорожке.

Воспитатель: Где мы автобус ждем?

Ребенок: На остановке.

Воспитатель: Где играем в прятки?

Ребенок: На детской площадке.

## «Машины»

**Цель игры:** формировать умение складывать изображение из деталей геометрического конструктора-мозаики, комбинируя различные фигуры, изменяя их положение на плоскости стола; развивать память, речь детей, воспитывать их творческую активность; развивать логическое мышление, умение составлять из частей целое.

**Материал:** конверт на каждого играющего, где указана логическая таблица

машин из геометрических фигур с одной пустой клеткой; геометрические фигуры разного цвета.

**Ход игры:** Воспитатель вместе с детьми разбирает, какие машины изображены в логической таблице. Пример рассуждения: Посмотрите, каждая машина состоит кабины, кузова и колес. Сначала выберем кабину. Скажите, у машин в первой строке есть одинаковые кабины? А во второй строке? А в первом столбце? Значит, в третьей строке у всех машин должны быть разные кабины. Но в третьей строке уже есть машины с прямоугольной кабиной и с кабиной в виде неправильного четырехугольника. Какой же должна быть кабина у нашей машины? Правильно, треугольной. А теперь давайте выясним, каким должен быть кузов? Рассуждая аналогично, дети находят подходящий кузов треугольной формы. Воспитатель просит детей объяснить свой выбор, помогая им строить высказывания типа рассуждений.

### «Путаница»

**Цель:** закреплять знание знаков дорожного движения, развивать мышление, внимание, память, речь.

**Материал:** строительный материал (кубики, кирпичики, призмы и др.), дорожные знаки, волшебные шапочки.

**Подготовка к игре:** Воспитатель заранее конструирует дорогу и расставляет

знаки неправильно (около «Зебры» знак «Скользкая дорога» и т.д.) Затем рассказывает детям историю про то, как злые «духи» решили навести в городе беспорядок и просит помочь исправить положение.

**Ход игры:** Дети, превратившись в добрых волшебников, расставляют знаки правильно. Объясняют, что делают.

### «Путешествие на машинах»

**Цель:** Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

**Материал:** Игровое поле, фишки.

**Ход игры:**

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

### «Разрезные знаки»

**Цели:** Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

**Материал:** Разрезные знаки; образцы знаков.

**Ход игры:**

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко

справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

### «Транспорт»

**Цель игры:** обобщить и систематизировать представления детей о способах и особенностях передвижения человека в разных средах; формирование умения ориентироваться по плану; развитие логического мышления.

**Правила игры:** В игру могут играть дети в возрасте, начиная с 4 лет и старше. В нее могут играть от 2 до 4 игроков.

**Материал:** картонное полотно, на котором изображен транспорт: воздушный, наземный, водный, в игре обозначены начальный и конечный пункты назначения, кубик с разным количеством точек на сторонах, «Фишки» с изображением человека.

**Ход игры:** В начале игры все участники ставят свои фишки на кружок «начало игры», затем определяют очередность ходов путем бросания кубика. Тот игрок, у которого окажется больше точек на верхней стороне кубика, ходит первым. Получив право хода, игрок бросает кубик, после чего передвигает фишку на количество кружков, равное количеству точек на верхней стороне кубика. Когда игрок попадает на кружок с картинкой, он должен проследовать по направлению стрелки (зеленая стрелка – вперед, красная стрелка — назад), а ход передается следующему игроку. Когда игрок попадает на красный кружок, он должен пропустить один ход. Выигрывает тот, кто первым придет к кружку «конец игры».

### «Ты – большой, я - маленький»

**Цель:** закрепить представления о правилах поведения на улице, дороге; прививать устойчивую мотивацию к соблюдению ПДД.

**Ход игры:** Утро дошкольника начинается с дороги. Следуя в детский сад или домой, он пересекает улицы с движущимся транспортом. Умеет ли он это делать

правильно? Может ли выбрать безопасный путь? Главные причины несчастных

случаев с детьми – это неосторожное поведение на улице и проезжей части

дороги, незнание элементарных требований Правил дорожного движения.

Не надо ждать, когда ребёнок научится Правилам дорожного движения на

собственном опыте. Иногда такой опыт стоит очень дорого. Лучше, если взрослые тактично, ненавязчиво привьют ребёнку привычку сознательно подчиняться требованиям правил.

Выйдя на прогулку, предложите своему ребёнку поиграть в «больших и маленьких». Пусть он будет «большим» и поведёт вас через дорогу.

Контролируйте его действия. Прodelайте это несколько раз, и результат

ы не

замедлят сказаться.

### «Угадай транспорт»

**Задачи:** закреплять представления детей о транспорте, умению описанию (загадке) узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность.

**Правила:** называть транспорт можно только после того, как прозвучит загадка о нём. Выигрывает тот, кто больше даст правильных ответов, т. е. получивший больше картинок с транспортом. Дети сидят полукругом.

**Воспитатель.** Мы с вами беседовали о транспорте, наблюдали за его движением по дороге, а сегодня поиграем в игру, которая называется «Угадай транспорт». Послушайте правила игры. Я буду загадывать загадки о транспорте, а вы должны подумать и правильно их отгадать. Кто первым правильно отгадает, о каком транспорте идёт речь в загадке, получает картинку с его изображением. У кого в конце игры будет больше картинок, тот и победит.

Дом — чудесный бегунок

На своей восьмёрке ног.

Бегаёт аллейкой

По стальным двум змейкам.

(Трамвай.)

Что за чудо светлый дом?

Пассажиров много в нём.

Носит обувь из резины

И питается бензином.

(Автобус.)

Что такое — отгадай:

Ни автобус, ни трамвай.

Не нуждается в бензине,

Хотя колёса на резине.

(Троллейбус.)

Их видно повсюду, их видно из окон,

По улице движутся быстрым потоком.

Они перевозят различные грузы —

Кирпич и железо, зерно и арбузы.

(Грузовики.)

Этот конь не ест овса,

Вместо ног — два колеса.

Сядь верхом и мчись на нём!

Только лучше правь рулём!

(Велосипед.)

Длинной шеей поверчу,

Груз тяжёлый подхвачу.

Где прикажут — положу,

Человеку я служу!  
(Подъёмный кран.)  
К нам во двор забрался «крот»,  
Роет землю у ворот.  
Сотни рук он заменяет,  
Без лопаты он копает.  
(Экскаватор.)  
Вот уют так уют!  
Ах, какой огромный!  
Он прошёл — дорога вдруг  
Стала гладкой, ровной!  
(Каток.)  
Мчится огненной стрелой,  
Мчится вдаль машина.  
И зальёт пожар любой  
Смелая дружина.  
(Пожарная машина.)  
Полотно, а не дорожка,  
Конь не конь — сороконожка.  
По дорожке той ползёт,  
Весь обоз один везёт.  
(Поезд.)  
Овсом не кормят,  
Кнутом не гонят,  
А как пашет —  
Пять плугов тащит.  
(Трактор.)  
Эта сильная машина  
Едет на огромных шинах.  
Сразу полгоры убрал  
Семитонный...  
(самосвал).  
Чтобы он тебя повёз,  
Не попросит он овёс.  
Накорми его бензином,  
На копыта дай резину.  
И тогда, поднявши пыль,  
Побежит...  
(автомобиль).

### **«Подумай – отгадай»**

**Цель:** уточнить представления о транспорте и правилах дорожного движения;  
активизировать процессы мышления, внимания и речи детей; воспитывать сообразительность и находчивость.



**Материал:** фишки.

**Ход игры:** Воспитатель задает вопросы детям. Кто из детей знает правильный ответ, поднимает руку. Кто первым ответит правильно, получает фишку. Выигрывает тот, кто получил больше фишек за правильные ответы.

Вопросы:

- Сколько колес у легкового автомобиля? (4)
- Сколько человек могут ехать на одном велосипеде? (1)
- Кто ходит по тротуару? (пешеход)
- Кто управляет автомобилем? (Водитель)
- Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток)
- Для чего нужна проезжая часть? (Для движения транспорта)
- По какой стороне проезжей части движется транспорт? (По правой)
- Что может произойти, если пешеход или водитель нарушил правила дорожного движения? (Авария или ДТП)
- Какой свет верхний на светофоре? (Красный)
- Сколько сигналов у светофора? (Три)
- На какое животное похож пешеходный переход? (На зебру)
- Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и полицейская машины)
- Что держит в руке инспектор ГИБДД? (Жезл)
- Где нужно играть, чтобы не подвергаться опасности? (Во дворе, на детской площадке).

### **«Слушай - запоминай»**

**Цель:** закреплять правила дорожного движения и поведения пешеходов на

улице, развивать связную речь, мышление, память, внимание.

**Материал:** жезл для регулирования дорожного движения.

**Ход игры:** Ведущий с жезлом в руке подходит к одному из участников игры,

передает ему жезл и задает вопрос о правилах поведения пешехода на улице, «назовите одно из правил поведения пешехода на улице». – «нельзя переходить

улицу перед близко идущим транспортом». Если ответ правильный, ведущий

передает жезл другому участнику игры и т. д. нужно, чтобы ответы не повторялись, поэтому все должны быть внимательны.

**Средняя группа (4-5 лет)**

**Дидактическая игра: «Четвёртый лишний».**

Цель игры: знакомить с различными видами городского транспорта, особенностями их внешнего вида и назначения. Расширять знания детей об общественном транспорте.

Материал: карточки с изображением четырёх видов транспорта, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе; фишки.

Количество игроков: 4 детей и ведущий.

Ход игры:

Детям даётся задание: -Рассмотрите картинки, назовите, что на них изображено и определите, какой транспорт лишний. Оставшийся транспорт назовите, одним словом. Каждый участник исключает лишний транспорт по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильно выполненное задание ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

### **Дидактическая игра: «Собери ситуацию».**

Материал: игровое поле, фишки.

Количество игроков: 2-6 детей и ведущий.

Ход игры: На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожки Цель игры: развивать внимание, память, усидчивость, пространственное воображение, способность к комбинированию, анализу и синтезу.

Материал: карточки-пазлы с изображением дорожных ситуаций.

Количество игроков: 1-4 детей и ведущий.

Ход игры: игроки собирают дорожную ситуацию. Побеждает тот, кто быстрее собрал картинку-дорожную ситуацию.

### **Дидактическая игра «Путешествие на машинах»**

Цель: закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах. жных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них.

Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

### **Дидактическая игра «Верно - неверно»**

Цель: закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: игровое поле, знаки дорожного движения.

Количество игроков: 2-6 детей и ведущий.

Ход игры: 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.

### **Дидактическая игра «Мы - пассажиры»**

Цели: 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 поступить в той или иной ситуации.

### **Дидактическая игра «Чем отличаются?»**

Цель: научить детей находить сходства и различия в дорожных знаках

Материал: дорожные знаки.

*Количество игроков: 2-8 детей и ведущий.*

*Ход игры:*

Содержание игры. Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть знаки. Определить, чем они похожи и чем отличаются. Выигрывает тот, кто быстро и правильно дает ответ.

### **Дидактическая игра «Дорожные знаки»**

Цели: закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями:

«железнодорожный переезд без шлагбаума», «островок безопасности».

Материал: дорожные знаки.

*Количество игроков: 2-8 детей и ведущий.*

Ход игры: Зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

## **Картотека игр по ПДД.**

(средняя группа)

### **Дидактические игры.**

#### **«Угадай, какой знак?»**

Цели: Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры:

1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

#### **«Водители»**

Цели: Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: Несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры:

Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

### **«Путешествие на машинах»**

Цель: Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: Игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

### **«По дороге»**

Цели: Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Материал: Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры:

Перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называют их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

### **«Найди нужный знак»**

Цель: Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

### **«Учим дорожные знаки»**

Цель: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры:

Детям раздают большие карты. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выиграет тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

### **«Правила дорожного движения»**

Цели: Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

Ход игры:

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

#### **«Верно - неверно»**

Цель: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры:

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.

#### **«Мы - пассажиры»**

Цели: 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.

#### **«Дорожная азбука»**

Цель: Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

#### **«Знай и выполняй правила уличного движения»**

Цель: Закрепить с детьми правила уличного движения; повторить значения светофора.

Материал: Иллюстрации улиц города.

Ход игры:

Детям загадывается загадка про светофор, проводится обсуждение значения цветов светофора, разбор ситуаций на дороге и правильное поведение персонажей.

#### **«Правила поведения»**

Цели: Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: Разрезные картинки.

Ход игры:

На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения, чего нельзя делать и как надо поступать.

#### **«Пешеходы и транспорт»**

Цель: Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Материал: Кубик, игровое поле, фишки.

Ход игры:

На игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков.

Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попав на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

#### **«Большая прогулка»**

Цель: Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Материал: Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

Ход игры:

Дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

#### **«Соблюдай правила дорожного движения»**

Цели: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Материал: Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

Ход игры:

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

#### **«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.

#### **«Разрезные знаки»**

Цели: Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

Материал: Разрезные знаки; образцы знаков.

Ход игры:

Ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

### **«Я грамотный пешеход»**

Цели: Учить детей анализировать ситуации на дороге; закреплять у детей навыки безопасного поведения на улицах города; развивать мышление, внимание, наблюдательность.

Материал: Два набора карточек с ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры:

Ребенку предлагается вначале рассмотреть опасные ситуации, которые могут случиться на дороге; если ребенок отвечает правильно, то ему предлагается самостоятельно найти нужный знак в соответствии с ситуацией на карточке.

### **«Дорожное лото»**

Цель: Закрепить у детей знания о правилах дорожного движения; учить находить нужные дорожные знаки в зависимости от ситуации на дороге; развивать логическое мышление, память, внимание, наблюдательность.

Материал: Карточки с ситуациями на дороге, дорожные знаки.

Ход игры:

Каждому ребенку дается карточка, на которой изображена дорожная ситуация, детям предлагается найти нужный знак, соответствующий ситуации на дороге.

### **Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»**

Цели: Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

Материал: Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

Ход игры:

Двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.