**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ**

**ПО ПДД**

**Выполнила:**

**Музыкальный руководитель**

**Васильева Ю.А.**

Подвижные игры занимают важное место в жизнедеятельности детей. В игровой деятельности они приобретают практический опыт культуры общения: у них развивается познавательная активность, формируются коммуникативные способности и навыки словесного общения.

В этих играх закрепляются знания правил дорожного движения, расширяются знания детей о транспортных средствах, светофоре и значении его сигналов; прививаются умения и навыки правильного поведения на улице; развивается интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту; формируется уважение к труду водителей транспортных средств, сотрудников ГИБДД.

**Подвижные игры для детей младшей группы**

**«Трамвай»**

**Цель.** Закрепить знание сигналов светофора; выработать навыки совместного труда; развивать внимательность.

**Ход игры.** Дети становятся в колонну по двое (парами) и берутся по обе стороны за шнур. Один ребёнок держится правой рукой, другой - левой. Когда ведущий поднимает флажок зеленого цвета, дети выполняют ходьбу или бег вперед. Если ведущий поднимает желтый флажок, движение замедляется. На красный флажок дети останавливаются.

**«Автомобили»**

**Цель.** Закреплять знание о видах транспорта; развивать ориентировку в пространстве, ходьбу и бег врассыпную, быстроту.

**Ход игры.** Играющим дают обручи – рули автомобилей. Дети передвигаются шагом и бегом в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, и при этом вращают руль.

**Усложнение.** Добавить правило - двигаться только при поднятом зеленом флажке, с появлением красного останавливаться

**«Птицы и автомобиль»**

**Цель.** Обучать ритмичным движениям под музыку; научить остерегаться движущихся машин.

**Ход игры.** «Дети – птички» летают» по залу (площадке), взмахивают руками – крыльями.

Воспитатель.

Прилетели птички,

Птички - невелички.

Всё летели, всё летели,

Крыльями махали.

На дорожку прилетели,

Зернышки клевали.

*Дети присаживаются, постукивая пальцами по коленям. Воспитатель берёт в руки игрушечный автомобиль.*

**Воспитатель.** Автомобиль по улице бежит,

Пыхтит, спешит, в рожок трубит.

Тра-та-та, берегись, берегись!

Тра-та-та, берегись посторонись!

Дети-птички бегут от автомобиля в обозначенное место.

**«Красный, желтый, зеленый»**

**Цель.** Закреплять знание сигналов светофора; развивать внимательность и умение действовать по сигналу.

**Ход игры.** Дети под музыку либо останавливаются (при показе красной карточки), либо приседают (при показе желтой), либо совершают движения в одном направлении (при показе зеленой карточки).

**«Бегущий светофор»**

**Цель.** Учить следовать сигналам светофора; развивать внимательность, выдержку.

**Ход игры.** Дети ходят врассыпную по залу (площадке). У ведущего (взрослого) – в руках три флажка (красного, желтого и зеленого цвета). Время от времени он поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться по залу (площадке); если желтый – прыгают на месте; если красный – останавливаются там, где их застал сигнал.

**«Веселые машинки»**

**Цель.** Учить реагировать на сигнал.

**Ход игры.** Игроки – «машинки» находятся на площадке. Каждый игрок держит в руках обруч – «руль». По команде «Машинки, поехали!» дети разбегаются по площадке и «рулят» обручем. По команде «Машинки, в гараж!» кладут обруч на пол, становятся в него.

**Подвижные игры для детей средней группы**

**«Островок безопасности»**

**Цель.** Закреплять знание сигналов светофора; развивать внимательность и умение действовать по сигналу.

**Ход игры.** Дети совершают различные движения под музыку. Когда музыка останавливается, они должны быстро занять «островок безопасности», начерченный (или выложенный из шнуров) в центре зала (площадке).

**«Веселый трамвайчик»**

**Цель.** Закреплять представления о транспорте.

Ход игры.

Воспитатель.

Мы веселые трамвайчики,

Мы не прыгаем, как зайчики,

Мы по рельсам ездим дружно.

Эй, садись к нам, кому нужно!

Дети делятся на две команды : одна - трамвайчики, водитель трамвая держит в руках обруч; вторая – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает место в обруче. Конечная остановка – на противоположенной стороне зала.

**«Цветные автомобили»**

**Цель.** Развивать внимательность; учить выполнять правильные действия на разные сигналы светофора.

**Ход игры.** Дети (автомобили) размещаются на одном краю площадки. Каждому дается флажок какого-либо цвета. Ведущий стоит в центре площадки лицом к детям. Держит в руке цветные флажки. Поднимает флажок, и те «автомобили», у кого флажок такого же цвета, начинают двигаться. Можно гудеть, подражая автомобилям. Если ведущий опускает флажок, то дети - автомобили отправляются в гараж. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется. Ведущий может одновременно поднять все флажки, и тогда все автомобили двигаются; тем самым игра усложняется. В начале игры можно цвет озвучить: «Выезжают зеленые автомобили», «Красные возвращаются в гараж»

**«Зажги светофор»**

**Цель.** Закреплять знание сигналов светофора, навыки передачи мяча; обучать действовать в командной игре.

**Ход игры.** Дети стоят в колоннах. Первый играющий – капитан. Он получает три воздушных шара (или мячей) красного, желтого, зеленого цвета, по сигналу передает их по одному членам команды. Когда шар дойдет до последнего игрока, тот поднимает его вверх – зажжен первый, красный сигнал. Капитан может передавать следующий шар. Выигрывает команда, которая быстрее «зажжет» все три сигнала.

**«Передай жезл»**

**Цель.** Закреплять знание правил дорожного движения; развивать координацию движений.

**Ход игры.** Дети выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева.

Обязательное условие: принять жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идет под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак). Замешкавшийся или неверно назвавший правило либо знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

**«Будь внимательным»**

**Цель.** Закреплять умение действовать по сигналу, знание правил дорожного движения.

**Ход игры.** Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения (воспитателя). По сигналу «Светофор!» стоят на месте; по сигналу «Переход!» шагают; по сигналу «Автомобиль»! бегают врассыпную по залу.

**Подвижные игры для детей**

**старшей и подготовительной группы**

**«Разные машины»**

**Цель.** Объяснить значение жестов регулировщика; развивать сноровку и внимательность.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды: «грузовые машины» и «Легковые машины». Ведущий – регулировщик дорожного движения – восклицает: «грузовые машины!», и те быстро «едут» к своей черте. А легковые машины пускаются за ними, стараясь осалить. Наступает черед легковых машин ехать к своей черте, И так несколько раз подряд. Важно, чтобы число выездов у грузовых и легковых машин в конце игры вышло одинаково.

**«К своим знакам»**

**Цель.** Закреплять знание знаков дорожного движения.

**Ход игры.** Играющие делятся на две группы по пять-семь человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий с каким-нибудь дорожным знаком, объясняя его значение. Звучит музыка, дети расходятся по площадке. Водящие меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

**"Сигналы светофора"**

**Цель.** Закреплять знание сигналов светофора, умение работать в команде.

**Ход игры.** На площадке от старта до финиша расставлены стойки. Играющие встают в колонны друг за другом цепочкой у стойки старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего мешочек с шариками (мячиками) красного, желтого, зеленого цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шарику. Если капитан достал красный или желтый шарик, команда стоит на месте; если зеленый – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придет к финишу, та и выиграла.

**«Зебра»**

**Цель.** Закреплять знание правил поведения на пешеходном переходе, умение играть в команде.

**Ход игры.** Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белого картона. Первый кладет на пол полоску («зебра»), встает на нее и возвращается к команде. Второй шагает строго по полоске, кладет свою «ступеньку» и возвращается обратно. Последний участник шагает по полоскам, а возвращаясь, собирает их.

**«Автобусы»**

**Цель.** Закреплять знание правил дорожного движения; развивать умение взаимодействовать в команде.

**Ход игры.** Дети делятся на команды. Первый игрок – «водитель», остальные – «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки. По сигналу «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они проделывают тот же путь и т.д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок - «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

**«Поездка в Москву»**

**Цель.** Закреплять знание названий видов транспорта; развивать ловкость, быстроту реакции.

**Ход игры.** Для игры нужны обручи – одним меньше числа играю. Обручи раскладываются по кругу, один возле другого. Каждый занимает свободное место. У водящего обруча нет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю всех желающих». Все один за другим присоединяются к нему. Водящий продолжает: «В Москву мы едем автобусом (поездом, самолетом)» - и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость» - водящий переходит на бег. «Москва уже совсем близко», - объявляет он (Бег замедляется). «Внимание, остановка!» - раздаётся команда: все бегут к обручам. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без обруча, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести играющих в сторону от обручей, повести их через зал и т. п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте