

Картотека дидактических игр по ПДД

Дидактическая игра как средство обучения детей ПДД

Наши дети ничуть не меньше, чем немецкие, английские или японские, хотят не попасть под машину, не получить сотрясения мозга, перелом, и тем более – не хотят погибнуть. И наши водители ничуть не больше, чем водители других стран, готовы пережить страшный шок, когда автомобиль сбивает ребенка.

Почти все ошибки детей на дороге вызваны тем, что в них «сидят» привычки раннего детства, которые они незаметно для себя переносят на проезжую часть дороги, поэтому наша задача научить детей дорожной грамоте. Учить детей знанию правил дорожного движения необходимо с младшего возраста для того, чтобы дети в любой ситуации могли себя чувствовать уверенно и безопасно.

Если мы поднимемся на смотровую вышку, что мы увидим, глядя на город? Маленькие дома, дороги, перекрестки, переходы под землей и над землей, «зебры», дорожные знаки, светофоры...

Упорядоченное движение машин, пешеходов... А теперь представьте себе все тоже самое, только без знаков, светофоров, пешеходов. Но как в таком городе ездить и ходить по улицам? Его нужно срочно сделать безопасным. А в этом нам помогут игры, в которых дети чувствуют себя настоящими водителями, сотрудниками ГАИ, будут знаками и светофорами, они будут теми, благодаря которым жители города будут жить в безопасности.

«Цветные автомобили»

Цель: упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения.

Материал: цветные рули, сигналы (картонные кружки), которые соответствуют цвету рулей (Рисунок 1).

Ход игры : Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не заметят, что сигнал опущен, зрительный сигнал можно дополнить словесным: «Автомобили (называет цвет), остановились». Ведущий может обойтись одним словесным сигналом: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой».

«Светофор.»

Цель: закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах. **Материал:** цветные картонные кружки (желтый, зеленый, красный), макет светофора.

Ход игры: Ведущий, раздав детям кружки зеленого, желтого, красного цветов, последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает

каждый из них.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о значении цвета.

« Часы»

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: макет часов, на котором изображены предупреждающие и запрещающие знаки; карточки с объяснительной запиской знаков, которые изображены на макете (Рисунок 3).

Ход игры : Ведущий поворачивает стрелку часов и указывает на тот или иной знак. Дети называют и объясняют значение дорожных знаков. На закрепление показывается карточка с дорожным знаком и объясняется его значение.

«Безопасный город»

Цель игры:

- дать представление о том, как важно правильно ходить и ездить по городу,
- развивать способность воспринимать реальный мир города,
- закреплять знания детей о дорожных знаках и правилах дорожного движения.

Правила игры: В игру играют дети с 5 лет и старше. Играющих до 3-х человек.

Материал: игровое поле, фигурки пешеходов, дорожные знаки, светофоры, транспортные средства и кубик

Ход игры : Перед началом нужно выбрать ведущего. Им может стать взрослый. Ведущий расставляет по «городу» дорожные знаки, определяет места остановок автобуса; он же управляет светофором. Остальные игроки берут себе фигурки человечков и распределяют между собой транспортные средства. Пусть кто-то будет водителем автобуса, кто-то продавцом в супермаркете, кто-то строителем парка, кто-то учеником в школе. Ваши роли ограничены только вашей фантазией. Далее, бросая по очереди кубик, перемещаемся по городу. Пешеходы по тротуарам, автомобили по проезжей части. «Пешком» передвигаем фишку в любом направлении на столько шагов вперед, сколько точек выпало на кубике. На автомобиле – умножаем количество точек на три, на велосипеде - на два. Причем, водитель автомобиля может брать с собой пассажиров, например, подвести друзей. (Кубик в этом случае бросает водитель). А, оставив автомобиль, скажем, на стоянке, водитель превращается в пешехода. А еще можно подождать автобус на остановке и ехать большой компанией.

Зеленый кружок (подземный переход) позволяет вам быстро (за один ход) и безопасно перейти на другую сторону улицы. А если вы попали на оранжевый кружок – это место требует от вас повышенного внимания - нужно пропустить один ход.

Итак, начали. Из дома – в школу, из магазина - в парк, из парка – в гости к друзьям. Пешком, на

велосипеде, на автобусе. Соблюдая все Правила дорожного движения.

«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»**.

«Машины.»

Материал: конверт на каждого играющего, где указана логическая таблица машин из геометрических фигур с одной пустой клеткой; геометрические фигуры разного цвета. **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.

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.

«Научим Незнайку ПДД».

Дидактические задачи: Закрепить полученные ранее знания о правилах дорожного движения. Систематизировать знания по безопасному поведению на дорогах. Воспитывать дисциплинированность, уважение к ПДД. Развивать умение формулировать свои мысли, слушать друг друга.

Игровые правила: Четко объяснять правила дорожного движения, не повторяясь, и не перебивая друг друга.

Игровые действия: Объяснение Незнайке ПДД, решение проблемных ситуаций.

Ход игры: Воспитатель рассказывает о Незнайке – мальчике, который не знает, как вести себя на улице, и постоянно попадает в различные неприятные ситуации. «Скоро Незнайка поступает учиться в школу в 1 класс, - говорит воспитательница, - и если он не выучит ПДД, будет каждый день попадать в эти нелепые истории, опаздывать на уроки или даже может попасть в больницу. Что же делать? » Дети предлагают помочь Незнайке выучить правила безопасности на дороге. Воспитатель от лица Незнайки: «Я вышел из дома сегодня и решил поиграть в футбол, но во дворе никого не было, и я пошел на улицу, кинул мяч, а он укатился на дорогу. Меня начали ругать прохожие, но я ведь ничего такого не сделал... » Затем вместе с детьми разбирается дорожная ситуация. Дети объясняют Незнайке правила безопасности.

«Потом я хотел перейти улицу, но завизжали тормоза машин и водители начали на меня кричать. Зачем они кричали, не знаю... » Дети объясняют, как нужно правильно переходить улицу.

«А когда я сел в автобус, меня, вообще, наказали и посадили рядом с кондуктором. За что, я не знаю. Я ведь ничего не делал, только встал на сиденье и высунул голову в окно, чтобы посмотреть на машины». Дети объясняют Незнайке правила поведения в общественном транспорте. Воспитатель приводит ещё несколько ситуаций, которые дети помогают решить. В конце игры Незнайка благодарит ребят за помощь и обещает не нарушать больше ПДД. Воспитатель провожает Незнайку со словами: «Если у тебя возникнут проблемы, то заходи, ребята тебе помогут».

Подведение итогов игры.

Дидактическая игра «Что будет, если... ».

Дидактические задачи: Выяснить, для чего нужны правила дорожного движения выполнять как водителям, так и пешеходам. Учить устанавливать простейшие причинно – следственные связи и отношения. Развивать логическое мышление.

Игровые правила: Не мешать друг другу слушать и отвечать. При необходимости дополнять ответы.

Игровые действия: Слушать вопросы воспитателя и отвечать на него.

Ход игры: Воспитатель читает детям стихотворение О. Бедарева «Если бы...»

Идет по улице один довольно странный гражданин. Ему дают благой совет: «На светофоре красный свет. Для пешехода нет пути. Сейчас никак нельзя идти!» «Мне наплевать на красный свет!» - промолвил гражданин в ответ. Он через улицу идет не там, где надпись «Переход», бросая грубо на ходу: «Где захочу, там перейду!» Шофёр глядит во все глаза: разиня впереди! Нажми скорей на тормоза – разиню пощади. А вдруг бы заявил шофёр: «Мне наплевать на светофор!» - И как попало, ездить стал.

Ушёл бы постовой с поста. Трамвай бы ехал, как хотел. Ходил бы каждый, как умел. Да... там, где улица была, где ты ходить привык. Невероятные дела произошли бы вмиг! Сигналы, крики то и знай: машины прямо на трамвай, трамвай наехал на машину, машина врезалась в витрину...

Но нет: стоит на мостовой регулировщик – постовой. Висит трёхглазый светофор и знает правила шофёр.

Воспитатель предлагает подумать и ответить, для чего нужны ПДД, почему их важно соблюдать всем участникам дорожного движения? (Ответ детей) .

Воспитатель: А теперь давайте поиграем в игру «Что будет, если.?» Я вам буду задавать вопросы, а вы будете на них отвечать. Только нельзя отвечать хором, перебивать друг друга. Можно ответы дополнять. Итак, я начинаю. «Что будет, если пешеходы начнут переходить улицу, где им вздумается?»

Дети: Водитель не успеет затормозить, и пешеход может попасть под колеса.

Воспитатель: Что будет, если на дороге убрать все дорожные знаки?

Дети: Водитель не знает, что его ожидает впереди и может не справиться с управлением.

Воспитатель: Что будет, если водитель не знает сигналы светофора?

Дети: Водитель поедет на красный свет и собьет пешехода.

Воспитатель: Что будет, если водитель поедет по левой стороне проезжей части?

Дети: Его автомобиль столкнется с другим автомобилем, который движется правильно – по правой стороне.

Воспитатель: А теперь сами придумайте ситуации «Что будет, если...» и сами дайте ответ.

(Дети по одному задают вопросы, другие – находят ответ) .

В конце игры воспитатель подводит итог: «Мы с вами выяснили, для чего нужны ПДД, и почему так важно их соблюдать. А также что будет, если водитель или пешеход нарушает правила дорожного движения».

«НАША УЛИЦА»

Цель игры:

1. Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы.
2. Закрепить представление детей о светофоре.
3. Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие,

информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрестками, автомобили (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители, Светофор (игрушка), дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

Ход игры

Первый вариант (для пешеходов).

С помощью кукол дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят улицу, на желтый останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять.

Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

Второй вариант (для водителей).

Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение направо» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход» (информационно-указательные). Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.

За правильный ответ ребенок получает значок. По количеству значков засчитываются набранные очки. Победителей награждают призами.

«УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК»

Цель игры:

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.
3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

Ход игры

Первый вариант

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

Второй вариант

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

Третий вариант

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их, затем каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

«УЛИЦА ГОРОДА»

Цель игры:

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

Материал: макет улицы, деревья, автомобили, куклы-пешеходы, светофоры, дорожные знаки.

Ход игры

Ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои вопросы и ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице - одностороннее или двухстороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить машины?

Что такое перекресток? Где и как нужно его переходить?

Что обозначает пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают?

Как надо вести себя в автобусе?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто справился с ролью водителя и пешехода.

«ПОСТАВЬ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК»

Цель игры:

1. Учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания автомобилей» (информационно-указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса).

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестки.

Ход игры

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.

2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе - «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход».

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

«ТЕРЕМОК»

Цель игры:

1. Учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов и водителей).

2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Опасный поворот»; запрещающих знаках: «Въезд запрещен» (велосипедисту, водителю), «Движение на велосипедах запрещено», «Проход закрыт»; предписывающих знаках: «Обязательное направление движения», «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Велосипедная дорожка»; информационно-указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход»; знаках сервиса: «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей».

3. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

Материал : картонные круги с изображением дорожных знаков, бумажный конверт с вырезанным в нем окошком, палочка.

Ход игры.

Ведущий вставляет в конверт круг, на котором нарисовано несколько знаков и закрепляет его с помощью палочки. Затем он продвигает круг так, чтобы в окошке появились разные знаки. Дети называют знаки и объясняют их значение.