***Картотека подвижных игр по ПДД***

1. **«Цветные автомобили» (*младшая группа*)**

По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках - это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

1. **«Машины» (*младшая группа*)**

Каждый ребёнок получает по обручу. Дети бегают по площадке, поворачивая обручи - рули вправо и влево, стараясь не мешать друг другу.

1. **«Воробушки и автомобиль» (*младшая группа*)**

Цель: Приучить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

1. **«Трамвай» (*младший возраст*)**

Цель: Учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

1. **«Светофор» (*старшая и подготовительная группы*)**

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор - два картонных кружка, одна сторона которых жёлтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная или зелёная).  
Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить её только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, чтобы убедиться, что нет близко машины, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажёгся красный,  
Значит, двигаться…..(опасно).  
Свет зелёный говорит:  
«Проходите, путь……(открыт)».  
Жёлтый свет - предупрежденье -   
Жди сигнала для….(движенья).  
Затем руководитель объясняет правила игры:  
- Когда я покажу зелёный сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда жёлтый - хлопают в ладоши, а когда красный - стоят неподвижно. Тот, кто перепутал сигнал, делают шаг назад.  
Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

1. **«Мы юные автомобилисты» *(дети дошкольных групп)***

Инспектор ГИБДД (воспитатель), проверив знания детей правил дорожного движения, вручает каждому из них водительское удостоверение.  
Получив права автомобилиста, дети старших и подготовительных групп двигаются по игровой площадке, соблюдая правила дорожного движения:  
1. Придерживаться правостороннего движения  
2. Правильно реагировать на сигналы светофора  
3. Пропускать пешеходов (детей младшей группы с педагогом)

**7**. **«Стоп!» (*старшая группа*)**

Участники игры двигаются в соответствии со словами и цветовыми сигналами ведущего: «Дружно шагай» - зелёный кружок,   
«Смотри, не зевай» - жёлтый кружок,   
«Стоп!» - красный кружок.

1. **«Передай жезл» *(старшая группа)***

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак).

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

1. **«Самый быстрый» *(старшая группа)***

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.

1. **«Островок безопасности» *(средняя группа)***

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 (площадки).

1. **«Веселый трамвайчик» *(средняя группа)***

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 противоположной стороне зала.

**12. «Цветные автомобили» *(средняя группа)***

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. 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» и т. д.

1. **«Стоп!»*(средняя группа)***

Ход игры. На одном конце зала проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце встает водящий. Водящий поднимает зеленый флажок и говорит: «Быстро шагай! Смотри не зевай!» играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, поднят ли зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», дети останавливаются и замирают на месте на 15-20 секунд. Если поднимается желтый флажок, можно расслабиться и оставаться на месте. Когда снова поднимается зеленый флажок – продвигаются вперед. Игрок, который вовремя не остановится или начнет движение вперед на желтый сигнал, возвращается к исходной линии. Побеждает тот, кто первым пройдет весь путь.

1. **«Зажги светофор»*(средняя группа)***

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.

1. **«Передай жезл!»*(средняя группа)***

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 кого 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.

1. **«Красный, желтый, зеленый» *(средняя группа)***

Ход игры. Дети сидят на гимнастической скамейке. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами; если желтый – хлопают в ладоши; если красный – сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

1. **«Будь внимательным!» *(средняя группа)***

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.

1. **«Воробушки и кот» *(средняя группа)***

Ход игры. Дети изображают воробушков. Один ребенок – «кот», он сидит на гимнастической скамейке. 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 становятся добычей кота и выбывают из игры.

1. **«Таксисты» *(средняя группа)***

Ход игры. Участвуют две команды. Дети строятся в колонну за стартовой линией. Первые игроки держат за веревку «такси» - грузовик с мягкой игрушкой в кузове. По сигналу везут свои машинки с «пассажирами» до поворотной стойки (4-5м от линии старта) и обратно, передают их следующему игроку, становятся в конец колонны и т. д. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. Если «таксист» потерял пассажира, он должен его поднять и продолжить движение.