

## **КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ПДД**

### **«Дорожные знаки».**

**Цель:** Познакомить детей с дорожными знаками, средствами регулирования дорожного движения и опознавательными знаками транспортных средств.

**Материал:** 20 картонных карточек, разрубленных на 2 элемента по технологии пазл. На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других - соответствующие им дорожные ситуации. Всего 40 элементов.

**Ход игры:**



Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида; предупреждающие, запрещающие предписывающие, информационно - указательные, знаки приоритета, сервиса, дополнительной информации. Половинки карточек с изображениями дорожной ситуации ведущий раздаст детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты в данном виде знаков. Затем ведущий называет один из знаков, показывает его детям и поясняет ситуацию, в которой применяется данный знак. Дети должны найти среди имеющихся у них элементов, подходящую половинку карточки. Если

ребёнок правильно нашёл половинку карточки, он оставляет её у себя, как приз за правильный ответ.

### **«Азбука безопасности».**

**Цель:** Учить детей безопасному поведению в разных ситуациях. Уметь вовремя предотвращать опасность дома, на улице, на природе.

**Материал:** карточки 34 штуки с рамками красного и зелёного цвета. Карточки с красными рамками обозначают опасные ситуации, с зелёным - безопасные( они образуют пары), кубики. Играют 2-4 человека и ведущий.

## **Ход игры:**

Детям раздаётся одинаковое количество карточек с красной рамкой, карточки с зелёной рамкой перемешиваются и складываются в коробку.

В ходе игры дети должны подобрать парные карточки. Ведущий достаёт из коробки карточку и спрашивает: « Кому нужна эта карточка и почему ?» Тот игрок, который считает, что ему подходит эта карточка, объясняет ситуацию. При правильном ответе игрок получает карточку от ведущего и закрывает ею свою карточку с красной рамкой. Если ответ неверный, игроки продолжают искать правильный вариант. Выигрывает тот, кто первым и без ошибок закроет карточки с зелёными рамками карточки с красными рамками.

## **«Азбука безопасности».**

**Цель:** Учить детей безопасному поведению в разных ситуациях. Уметь вовремя предотвращать опасность дома, на улице, на природе.

**Материал:** карточки 34 штуки с рамками красного и зелёного цвета. Карточки с красными рамками обозначают опасные ситуации, с зелёным - безопасные( они образуют пары), кубики. Играют 2-4 человека и ведущий.

## **Ход игры:**

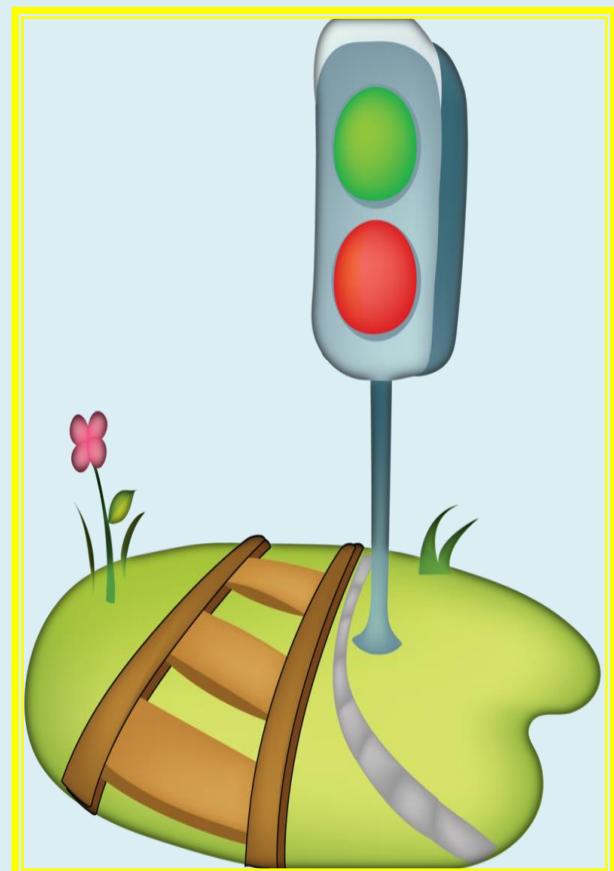
Игрокам понадобятся все маленькие карточки и цветной кубик. Карточки вперемешку лежат на столе рисунком вверх.

Задача игроков собрать как можно больше карточек с противоположными ситуациями, т.е. парных карточек.

Победитель первого варианта бросает кубик и берёт карточку с рамкой того цвета, который выпал на верхней грани кубика. Далее ход игры по часовой стрелке. По очереди бросая кубик, игроки берут карточки с соответствующими рамками и пытаются составить пары.

Если раз за разом выпадает одна и та же грань на кубике, игрок может пропустить ход.

Во время игры ребёнок должен внимательно наблюдать за выбором карточек остальных игроков, чтобы нужная ему карточка не оказалась у другого.



Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется больше пар.

### **«Азбука безопасности».**



**Цель:** Учить детей безопасному поведению в разных ситуациях. Уметь вовремя предотвращать опасность дома, на улице, на природе.

**Материал:** карточки 34 штуки с рамками красного и зелёного цвета. Карточки с красными рамками обозначают опасные ситуации, с зелёным - безопасные (они образуют пары), кубики. Играют 2-4 человека и ведущий.

#### **Ход игры:**

Игрокам понадобятся игровое поле, маленькие карточки, фишki и кубик с точками.

Игроки распределяют фишki между собой и ставят их на старт.

Маленькие карточки выкладывают на пустые клетки игрового поля в произвольном порядке лицевой стороной вверх. Так как карточек меньше, чем клеток на игровом поле, некоторые клетки останутся свободными. Нельзя кладь карточки на «звезды».

Ход игры по часовой стрелке.

Первый игрок бросает кубик и ходит на столько клеток, сколько очков выпало на кубике. Встав на клетку с карточкой, игрок ищет ей пару и обе карточки забирает себе.

При попадании фишек на:

- зелёную «звезду», игрок берёт с поля любую пару карточек.

- красную «звезду», игрок кладёт на поле в любое место свою пару карточек. Игра заканчивается, когда все игроки придут на финиш.

Победителем становится игрок, набравший больше всех пар. При одинаковом количестве пар побеждает тот, кто первым пришёл к финишу.

### **«Дорожные знаки» (вариант 1)**



Игра предназначена для ознакомления детей от 5 лет с основами правил дорожного движения.

**Цель:** Знакомство с дорожными знаками. Развитие произвольного внимания. Развитие зрительной памяти.

**Материал:** 36 карточек с изображением дорожных знаков, 36 карточек с изображением ситуаций на дороге.

Игра 1 «Лото».

Играют 2-6 человек и ведущий.

Карточки с изображением дорожных знаков остаются у ведущего. Карточки с изображением ситуаций на дороге раздаются поровну между участниками игры.

Ведущий показывает карточку с изображением какого - либо дорожного знака, игроки, внимательно посмотрев на свои карточки, определяют, подходит ли данный дорожный знак к тем ситуациям, которые изображены на их карточках. Тот, кто нашёл нужную ситуацию, берёт карточку с дорожным знаком себе.

Побеждает тот, кто первым и без ошибок закрыл все свои карточки.

## «Дорожные знаки» (вариант 2)

Игра предназначена для ознакомления детей от 5 лет с основами правил дорожного движения.

**Цель:** Знакомство с дорожными знаками. Развитие произвольного внимания. Развитие зрительной памяти.

**Материал:** 36 карточек с изображением дорожных знаков, 36 карточек с изображением ситуаций на дороге.

Игра 2 « Разрешало - запрещало».

Играют 2-8 человек и ведущий.

Ведущий раскладывает в 2 колонки карточки

- Предписывающие и указательные - знаки голубого цвета.
- Запрещающие и предупреждающие - знаки красного цвета.

Карточки с изображением ситуаций на дороге разделяются поровну между участниками игры.

Участники по очереди выкладывают по 1 карточке с изображением ситуации напротив

соответствующих дорожных знаков. Ведущий контролирует правильность выполнения

работы.



Выигрывает тот, кто разложил все свои карточки, не сделав ни одной ошибки.

## «Дорожные знаки» (вариант 3)

Игра предназначена для ознакомления детей от 5 лет с основами правил дорожного движения.

**Цель:** Знакомство с дорожными знаками. Развитие произвольного внимания. Развитие зрительной памяти.

**Материал:** 36 карточек с изображением дорожных знаков, 36 карточек с изображением ситуаций на дороге.

Игра «Кто быстрее?»

Играют 2-8 человек.

Карточки с изображением дорожных знаков разделяются поровну между участниками игры.

Карточки с изображением ситуаций на дороге выкладываются в середину картинкой вверх.

По сигналу игроки начинают подбирать соответствующие карточки с изображениями ситуаций на дороге.

Побеждает тот, кто первым и правильно подберёт все пары к своим карточкам.

### **«Большая прогулка».**

**Цель:** Помочь узнать, запомнить, как должен вести себя пешеход, научить понимать «язык» улицы, «разговаривать», с ней при помощи дорожных знаков.

**Материал:** Карточки с дорожными знаками, знаки (в соответствии с номерами), кубик, поле игровое.

### **Ход игры:**

Очерёдность ходов определяется жребием. Бросьте кубик, и тот, кто выбросит наибольшее число, будет ходить первым. Остальные игроки включаются в игру в зависимости от убывания очков на кубике.

В игре может принять участие от 2 до 6 человек.

Игроки устанавливают свои фишки на « Старт».

Задача игроков первыми прийти к финишу.

Каждый ход игроки кидают кубик и перемещают фишки по клеткам игровой дорожки на столько шагов, сколько очков выпадет на кубике.





Если фишка — «переход» игрока в конце хода встала на клетку:

- со стрелкой, игрок двигается по направлению стрелки на 3 клетки (вперёд или назад );
- с кружком, игрок пропускает ход.

Игра заканчивается, как только фишка какого - либо игрока первой придёт к «Финишу». Этот игрок объявляется победителем.

### *Игра «Чьё колесо?»*

**Цель:** Учить детей различать и правильно называть различные виды транспорта, учить соотносить два изображения находя сходные и различные признаки, развивать логическое мышление, память, внимание.

**Материал:** Картинки с изображением различного вида транспорта и его силуэтов, карточки, поля.

**Ход игры:**

Нужно соотнести не два одинаковых изображения, а часть и целое, найти изображение по его детали (колёсам, гусеницам).

Выложите на столе перед ребёнком несколько карточек. Можно начать с трёх, среди которых две будут с гусеницами (или двумя, тремя колёсами - в зависимости от того, какой ряд вы заполняете). Рассмотрите и ещё раз обсудите машинки, назовите их части, пусть малыш хорошо их изучит. И уже затем заполняет пустые квадратики на игровом поле.

### *Игра «Кто на чём поедет?»*

**Цель:** Учить детей различать и правильно называть различные виды транспорта, учить определять, подбирать и называть машины, связанные с деятельностью изображённого человека, развивать логическое мышление, память, внимание.

**Материал:** Картинки, карточки, поля.

**Ход игры:**

Играть в неё можно в два этапа. На первом этапе достаточно ограничиться подбором пары (такой же картинки) для фигурок на игровом поле, закрыв листом бумаги пустые квадратики слева или справа. В оставшийся пустой квадратик в

каждом ряду ребёнок положит карточку с идентичным изображением (лётчика к лётчику, моряка к моряку), выбирая её из некоторого количества карточек, расположенных на столе. На следующем этапе ребёнок будет подбирать машины, связанные с деятельностью изображённого человека (для строителя самосвал и подъёмный кран, для ребёнка - велосипед, снегокат или надувная лодочка). Карточки с выбранными машинками нужно кладь в пустые квадратики слева и справа от фигурки.



### **«Лото».**

**Цель:** Учить детей различать и правильно называть различные виды транспорта, учить соотносить два изображения находя сходные и различные признаки, учить определять, подбирать и называть машины, связанные с деятельностью изображённого человека, подбирать карточки с изображёнными машинами к игровым сюжетным полям (воздух, море, стройка, армия) развивать логическое мышление, память, внимание.

**Материал:** Карточки различного вида транспорта для ведущего. Большие игровые карты с пустыми клетками для игроков.

**Ход игры:** Играть можно вдвоём, поделив игровые поля, или взрослый будет только водить, а ребёнок - закрывать картинки. Ведущий складывает карточки в стопку картинками вниз. Затем берёт верхнюю карточку, показывает её и спрашивает: «У кого экскаватор?»

Ребёнок отвечает: «У меня экскаватор» (или просто показывает карточку, если слово выговорить ему ещё трудно). Он получает свою карточку и накладывает её изображением вниз на картинку в книжке. Игра заканчивается, когда будут закрыты все картинки либо какой-нибудь ряд.

## **«Лото-силуэты».**

**Цель:** Учить детей различать и правильно называть различные виды транспорта, учить соотносить два изображения находя сходные и различные признаки, развивать логическое мышление, память, внимание.

**Материал:** Карточки - силуэты для ведущего, большие карты с цветными картинками транспорта для игроков.

**Ход игры:**

Правила в этой игре те же, что и в «Лото», а вот восприятие знакомых предметов необычно для малыша. Силуэты изображения потребуют от ребёнка большого сосредоточения. Если малыш будет испытывать трудности при сравнении силуэтов с цветным изображением, то следует вырезать картинку на карточке по контуру и наложить её на силуэт в книге.



Варианты предъявления картинок могут быть такими:

-Взрослый показывает и называет изображение. Ребёнок рассматривает цветную картинку и находит соответствующий силуэт.

-Взрослый показывает, но не называет изображение. Ребёнок сравнивает, находит,

называет картинку и получает карточку.

-Взрослый называет изображение, не показывая карточки. Ребёнок по слову находит силуэтную картинку и называет её.

## **Игра «Дорожные знаки».**

**Цель:** Позволяет в игровой занимательной форме изучить движение по автостраде и закрепить основы дорожной грамоты, знакомит с основными дорожными знаками, их классификацией и назначением. Игра способствует развитию у играющих внимания, памяти, мышления. Позволяет воспитывать в детях культуру пешехода и будущего водителя, навыки общения, приучает к выполнению установленных правил.

Для начала ознакомьтесь с основными дорожными знаками и правилами передвижения машин. Игру лучше начать с первого варианта.

Если вы овладели основными правилами игры и освоили первый вариант, можете переходить к правилам «профессионала». Большое количество примеров помогут вам разобраться в различных ситуациях. Они позволят сделать игру более реалистичной и увлекательной.

**Материал:** 24 парных карточек (48 штук).



### **Правила игры:**

Все карточки перемешиваются и выкладываются на игровое поле картинками вниз. Участники игры разыгрывают право первого хода. Затем, по очереди, каждый открывает по две любые карточки так, чтобы все играющие увидели картинки и запомнили знаки. Если кто-то из участников игры открыл пару с одинаковыми знаками, то он забирает эту пару себе и имеет право дополнительного хода. Он открывает карточки до первого несовпадения картинок. Тогда ход переходит к следующему участнику игры, а две несовпадшие карточки кладутся на те же места картинками вниз. Если играющий открыл непарные карточки, но знает, где лежит карточка, которая дополнит пару, он не может открыть её до тех пор, пока не подойдёт его очередь. Выигрывает тот участник игры, который наберёт большое количество парных карточек.

**Вариант 1.** (для начинающих). Предназначен для занятий с детьми от 5 лет. Для игры необходимо подготовить:

- планшет;

- 1 кубик с точками на гранях;
- 1 кубик с цветными гранями: 4 грани зелёного цвета, 1 грань жёлтого цвета, 1 грань красного цвета;
- фишки (2-4 штуки);
- карточки с дорожными знаками;

**Цель игры:** Быстрее добраться до финиша.

Набрать наибольшее количество карточек со знаками.

**Задачи игры:**

Ознакомить детей с основными правилами дорожного движения.

Развивать внимание, память, умение классифицировать предметы по группам.

Воспитывать умение действовать по установленным правилам и навыки общения.

**Методические рекомендации:**

В игре могут принимать участие от 2 до 4 человек.

Участники игры совместно выбирают маршрут. Маршруты отличаются по цвету.

**Правила игры:**

Броском кубика игроки разыгрывают очередьность хода. Первым ходит тот, у кого на грани кубика выпало большее количество очков, а последним - у кого меньшее количество очков. Спорный момент решается повторным броском кубика.

Игра начинается с отметки «Старт». Участники игры по очереди бросают одновременно два кубика: с точками на гранях и с цветными гранями.

Выпал зелёный цвет - движение разрешено.

Играющий передвигает свою фишку на количество полей, которое указал кубик с точками.

Жёлтый цвет - внимание!

Играющий перебрасывает оба кубика, пока не выпадет красный или зелёный цвет грани.

Красный цвет - стой!

Играющий пропускает ход.



Если двум фишкам выпадает встретиться на поле, то происходит авария. Тогда оба игрока возвращают в больницу. При этом призовая карточка не берётся.

Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику игры нужно найти знак из этой же группы в общем банке. В том случае, если в банке знаков уже нет знака необходимой группы, играющий берёт любой из знаков, который может назвать.

Если фишка остановилась на поле знака сервиса (пост ДПС), задаётся играющему вопрос по правилам дорожного движения. Если играющий правильно ответил на вопрос, он получает право дополнительного хода. Если ответ неправильный, то играющий пропускает ход.

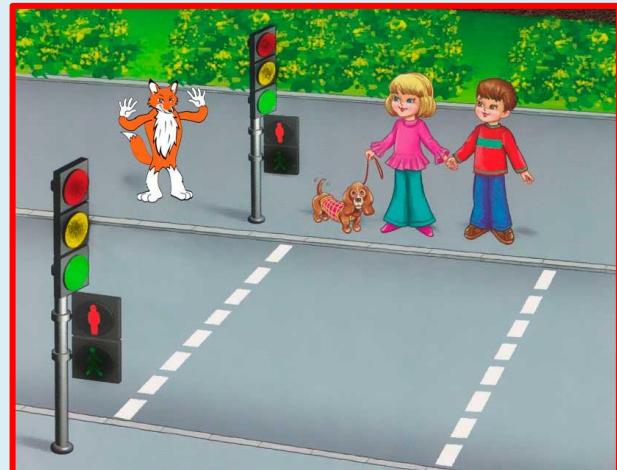
Участник игры, первым пришедший к Финишу, берёт дополнительно из банка пять любых карточек со знаками, которые ему понравились.

Игра считается законченной, когда на игровом планшете осталась последняя фишка.

После чего подсчитываются очки, 1 карточка даёт одно очко.

Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков. При равенстве количества очков 1 место делится между этими игроками.

### ***Учим дорожные знаки».***



**Цель:** Познакомить с дорожными знаками, со светофором.

**Материал:** 12 больших ситуативных карточек, светофор, 12 мелких знаков.

**Ход игры:** Вариант 1.

Между играющими раздаются большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками. Тот у кого на карточке оказалась соответствующая знаку ситуация, забирает этот знак себе и кладёт в правый верхний угол карточки.

После этого играющий должен рассказать как называется этот знак , в каких ситуациях применяется. Если ребёнок затрудняется, взрослый может ему в этом помочь. Выигрывает тот, кто правильно подберёт знак к ситуациям и сможет это объяснить.

## **Вариант 2.**

Играющему раздаются карточки со знаками. Ведущий показывает большую карточку, на которой изображена дорожная ситуация. Ребёнок подбирает к этой ситуации соответствующий знак, а также объясняет, почему именно этот знак он выбрал.

### **«Говорящие знаки».**

**Цель:** Учить детей запоминать дорожные знаки. Уметь их правильно обобщать.



**Материал:** Лист с 32 штрафными фишками, 15 разрезанных карт из всего этого получается 73 карточки с изображением дорожных знаков и регулировщиков; 73 карточки с описанием значения каждого знака и положения регулировщика. Порядковый номер на карточке с текстом соответствует номеру на карточке со знаком. Красная карточка без номера, на которой нарисован милиционер, - штрафная.

### **Ход игры:**

Играть могут 2-4 и больше человека. Перед началом игры выбирается ведущий.

## **Вариант 1.**

Ведущий перемешивает карточки с рисунком и раздаёт играющим поровну. Карточки с текстом он оставляет у себя. Затем ведущий берёт одну карточку и читает текст.

Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладёт её на середину стола. Если номера на обеих карточках совпадают, играющий берёт эти карточки себе. Если играющий ошибся, карточка со знаком остаётся у него, а ведущий кладёт перед ним красную штрафную карточку, на которой нарисован милиционер, и одну штрафную фишку. После этого штрафную красную карточку ведущий забирает, и игра продолжается. Выигравшим считается тот, кто лучше всех знает дорожные знаки. Проигрывает тот, у кого больше штрафных фишек.

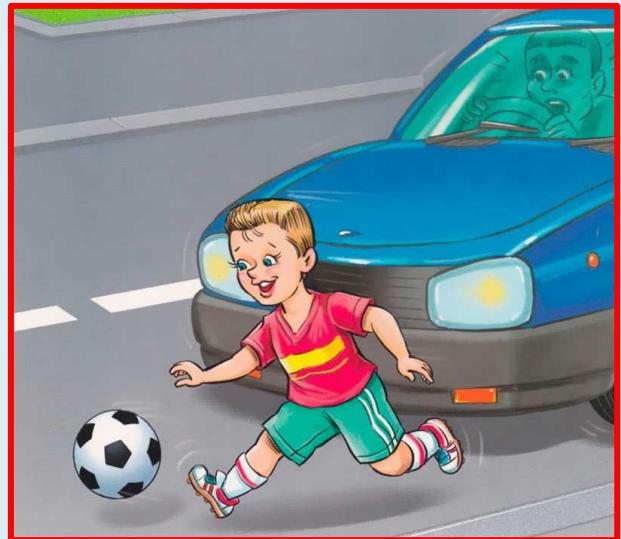
## **Вариант 2.**

Ведущий перемешивает карточки с рисунками и раскладывает их на столе. Карточки с текстом он оставляет у себя. Затем он читает текст на одной из карточек, а играющие стараются найти среди карточек, разложенных на столе, карточку со знаком, соответствующим прочитанному тексту. Если номер карточки с

текстом совпадает с номером карточки со знаком, которую взял играющий, то ведущий отдаёт ему эту карточку. Играющий откладывает обе карточки в сторону. Если играющий ошибся, то он получает штрафную фишку. Проигрывает тот, у кого штрафных фишек окажется больше.

### **«Водители».**

**Цель:** Способствовать развитию мышления и пространственной ориентировки. Знакомство с дорожными знаками.



**Материал:** Игровые поля (рисунок разветвлённой системы дорог с дорожными знаками), вырезанные из бумаги знаки, игрушечные машинки.

**Ход игры:** Перед ребёнком располагают игровое поле: « Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензин и починить машину. Внизу 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 вдвоём посмотрим, правильно ли ты выбрал путь». Правильное решение будет таким: из гаража машина отправляется на бензоколонку, потом в поликлинику и возвращается в гараж.

### **«Законы улиц и дорог».**

**Цель:** Учить детей «читать» дорожные знаки, знать их назначение.

Научиться ориентироваться на улицах города самостоятельно. **Материал:** Игровое поле, большие карты. Игра включает в себя упрощённый макет города и набор заготовок (дорожные знаки, транспортные средства, горожане) для разыгрывания различных ситуаций на дорогах и улицах.

#### **Вариант 1. «Путешествие по городским вывескам».**

Воспитатель двигает фишку по маршруту, который называет малыш. Если ребёнку неизвестны понятия «вправо - влево», научите его пользоваться словами, обозначающими пространственные отношения ( между, около, рядом, вокруг, возле, за, в, на, у, вдоль). Можно поменяться с ребёнком ролями, он будет вашим инструктором.

#### **Вариант 2. «Как проехать, как пройти?»**

#### **Вариант 3. «На том же месте, в том же час...»**

Задача ребёнка - разгадать текст записи (составленной заранее), ознакомившись с планом города. Отгадав место, добраться туда.

#### **Вариант 4. «Маршруты нашего города».**

Побеседуйте с ребёнком о том, какие бывают маршруты (пешеходные и транспортные). Вспомните вместе, какими маршрутами вы пользуетесь: какой дорогой вы ходите или ездите в детский сад? Магазин? В гости? Всегда ли ваш путь безопасен?

Можете ли вы сократить число опасностей? Как?

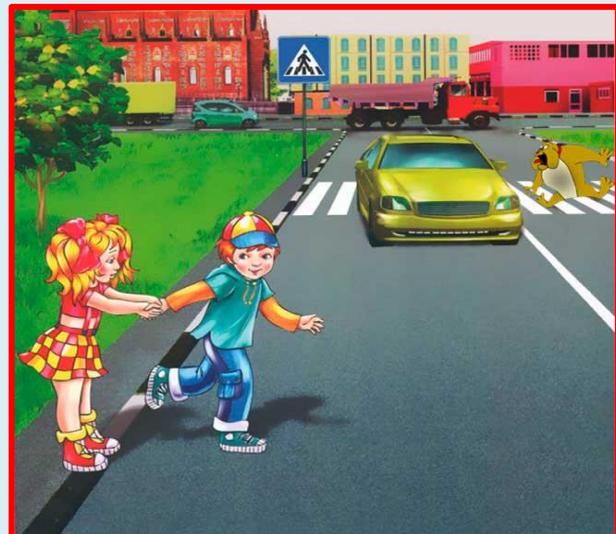
Ведите в игру дорожные знаки, светофоры, регулировщика.

Ведите в игру персонаж, и пусть ребёнок поможет ему добраться безопасным маршрутом.

Ведите в игру машины: скорую помощь, милицию, такси, автобус. Задания для них придумайте сами. Используйте дорожные знаки. Мало научить ребёнка быть пешеходом, он должен научиться ставить себя на место водителя, видеть дорогу его глазами.

#### **Вариант 5. «Что за знак?»**

Группировать дорожные знаки (форма и цвет знака подскажут его значение в дорожной азбуке). Выбрать из всех знаков, знак с определённым значением «Дети», «Пешеходный переход».



#### **Вариант 6. «Тише едешь - дальше будешь».**

Участников должно быть не меньше двух. Игра учит выполнять требования дорожных знаков. За один ход игрок имеет право на один шаг. Игроки сообща выбирают начало пути и пункт назначения.

Задача игрока - первым добраться до цели, при этом помешать сделать тоже самое противнику. Используя знаки и фигурки людей, игрок может изменить маршрут своего соперника. Выигрывает тот, кто первым доберётся до цели.

