***Подвижные игры как средство «Закрепления знаний детей о ПДД»***

***Старшая и подготовительная к школе группы***

**«Разные машины»**

**Цель.** Объяснять 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 одинаковым.

**«К своим знакам»**

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

**Ход игры.**  Играющие делятся на 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. Входящие меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

**«Самый быстрый»**

**Цель.** Развивать быстроту реакции, ловкость; закреплять знание сигналов светофора.

**Ход игры.** Каждый зеленым, желтым, красным мелком чертит круг и встает в него. Ведущий – 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 круг. Не успевший занять круг становится ведущим.

**«Гараж»**

**Цель.** Развивать внимание, ловкость.

**Ход игры.** По углам площадки чертят пять-восемь больших кругов, т.е. стоянки для машин-гаражи. Внутри каждого рисуют два-пять кружков – машины (можно положить обручи). Общее количество машин должно быть на пять-восемь меньше числа играющих. Дети идут по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, бегут к гаражам и занимают места любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из игры.

**«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 всем полоскам, а возвращаясь, собирает их.

**«Глазомер»**

**Цель.** Закреплять знание названий дорожных знаков; развивать глазомер; закреплять умение играть вместе.

**Ход игры.** Дети делятся на команды. В игровом поле на различном расстоянии от команд устанавливаются дорожные знаки. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него, затем дойти до этого знака.

Если расстояние оценивается верно, он останавливается точно у знака. Знак с поля убирается. Выигрывает команда, быстрее и точнее выполнившая задание.

**«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 строки 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 за друга за локти. Когда автобус (передний игрок - «водитель») возвратиться на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

**«Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»**

**Цель.** Закреплять знание названий частей улицы, видов транспорта, правил дорожного движения.

**Ход игры.** Дети становятся в круг, в середине - регулировщик дорожного движения (водящий). Он бросает мяч кому - ни будь из играющих, произнося одно из слов: «Дорога!»- тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой («улица», «тротуар», «обочина» и т.д.); «Транспорт!» - играющий называет какой-либо вид транспорта; «Пешеход!»-говорит: «светофор», «переход» и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

**«Поездка в Москву»**

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

**Ход игры**. Для игры нужны обручи – одним меньше числа играющих. 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 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!» - раздается 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, провести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

**«Регулировщик»**

**Цель.** Развивать быстроту реакции.

**Ход игры.** Во время ходьбы в колонне по одному воспитатель (он идет первым) меняет положение рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

**«Сигналы светофора»**

**Цель.** Закреплять знание правил дорожного движения; развивать быстроту реакции.

**Ход игры.** Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом: одна слева, другая справа от воспитателя. В руках у воспитателя светофор – два картонных кружка (одна сторона желтая, другая – красная или зеленая). Воспитатель напоминает детям о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где имеется надпись «Переход», сначала посмотреть налево, потом направо, чтобы убедиться, что машин близко нет, а там, где установлен светофор, внимательно следить за его сигналами. Затем объясняет правила игры: «Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все шагают на месте; когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. То ,кто перепутает сигнал, делает шаг назад». Сигналы должны меняться неожиданно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад». Сигналя должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

**«Где мы были, мы не скажем, на чем ехали, покажем»**

**Цель.** Закреплять знание названий видов транспорта; развивать воображение, мышление.

**Ход игры.** Каждая команда решает, какое транспортное средство (троллейбус, карета, теплоход, паровоз, вертолет) будет изображать, и представляет его без комментариев. Команда соперника отгадывает задуманное.

*Усложнение.* Предложить командам изобразить конкретный вид транспорта.

**«Такси»**

**Цель.** Обучать совместным действиям; показать зависимость результата от слаженных действий.

**Ход игры.** группа детей делится на пары («такси»); каждая стоит внутри одного обруча. Ребенок держит свою половинку обруча. Дети с одинаковой скоростью и в одном направлении бегают внутри обручей, пока играет музыка. Когда музыка останавливается, дети из двух разных обручей объединяются. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей (до шести-восьми человек) не поместится внутри обручей.

**«Мотоциклисты»**

**Цель.** Закреплять умение вест мяч одной или двумя руками, знание сигналов светофора, названий видов транспорта; развивать ловкость.

**Ход игры.** Игроки - «мотоциклисты» ведут мяч по площадке в разных направлениях, отбивая его о пол одной или двумя. Воспитатель – «регулировщик» стоит в центре площадки и держит в руках три флажка (зеленого, красного и желтого цвета). Когда он поднимает желтый флажок, мотоциклисты отбивают мяч о пол на месте, когда красный – останавливаются с мячом в руках, а когда зеленый флажок – продолжают движение. Мотоциклисты, нарушившие правила, временно выбывают из игры. если дети не владеют ведением мяча, то модно отбивать мяч о пол двумя руками и ловит на месте и в движении.