**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**«Наш друг постовой»**

**Дидактич.задача:**  закрепить  представления  о  профессии  регулировщика,  его  функциях; обозначения  жестов  (какой  жест  какому  сигналу  светофора  соответствует),

развивать внимание, доброжелательное отношение к сверстникам.

**Материал:** фуражка, жезл регулировщика.

***Посмотрите: постовой***

***Встал на нашей мостовой***

***Быстро руку протянул,***

***Ловко палочкой взмахнул.***

***Вы видали? Вы видали?***

***Все машины сразу встали.***

***Дружно встали в три ряда***

***И не едут никуда.***

***Не волнуется народ,***

***Через улицу идет.***

***И стоит на мостовой,***

***Как волшебник постовой.***

***Все машины одному***

***Подчиняются ему.***

(Я.Пишумов)

**Ход игры.**  Дети делятся на пешеходов и водителей. По  жесту  регулировщика (ведущего)  водители  и  пешеходы  идут  (едут)  или останавливаются.  Вначале  роль  постового  берет  на  себя  воспитатель.   Затем, когда  дети  освоят  жесты  регулировщика,  они  могут  выполнять  эту  роль по очереди.

**«Передай жезл»**

**Дидактич.задача:**  закрепить  представления  детей  о  дорожных  знаках,  ПДД,  упражнять  в правильном  назывании  дорожных  знаков,  формулировке  ПДД,  развивать

логическое мышление, внимание, сообразительность, активизировать речь.

**Материал:** жезл регулировщика.

**Ход  игры.**  Играющие  выстраиваются  в  круг.  Жезл  регулировщика  передаѐтся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идѐт 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.

**«Повороты»**

**Дидактич.задача:**  развивать  координацию  движений  рук  (вправо,  влево),  зрительное внимание,  мышление,  умение  выполнять  команду,  согласно  знака  в  руках

воспитателя.

**Материал:**  знаки:  «Движение  прямо»,  «Движение  направо»,  «Движение

налево», рули.

**Подготовка к игре.**  Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра

проводится  подгруппой  из 6  человек,  то  детям  раздаются  рули.  У  воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

**Ход  игры.**  Если  воспитатель  показывает  знак  «Движение  прямо»,  то  дети

делают  один  шаг  вперед,  если  знак  «Движение  направо»  -  дети,  имитируя

поворот  руля,  поворачивают  направо,  если  знак  «Движение  налево»  -  дети,

имитируя поворот руля, поворачивают налево.

**«Цветные автомобили»**

**Дидактич.задача:** упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать внимание, закреплять правила дорожного движения.

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

**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».

**«К своим знакам»**

**Дидактич.задача:** закрепить представления детей о дорожных знаках; развивать внимание, логическое мышление, сообразительность, ориентировку в пространстве.

**Материал:** дорожные знаки.

**Ход игры.** Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

**«Сигналы светофора»**

**Дидактич.задача:** развивать сообразительность, быстроту реакции, внимание, зрительное восприятие, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, согласованность и сотрудничество.

**Материал:** мешочек с мячиками красного, желтого, зеленого цвета, стойки.

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

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

**Дидактич.задача:** закрепить знания о видах транспорта, учить детей изображать виды транспорта в команде, с помощью рук, эмоциональной выразительности, звуков, развивать творчество, пластику, сообразительность, находчивость, воспитывать согласованность, сотрудничество.

**Ход игры.** Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолет). Представление транспортного средства должно проходить без комментариев. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

**«Зебра»**

**Дидактич.задача:** упражнять детей в точности исполнения правил игры, развивать быстроту реакции, скорость, ориентировку в пространстве.

**Материал:** полоски белой бумаги (**картона**).

**Ход игры.** Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздается по полоске белой бумаги (**картона**). По сигналу - первый участник кладет полосу, встает на нее и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладет свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

**«Глазомер»**

**Дидактич.задача:** закрепить знания детей о дорожных знаках, количественный счет, развивать логическое мышление, сообразительность, находчивость, глазомер, ориентировку в пространстве, воспитывать согласованность, сотрудничество.

**Материал:** дорожные знаки.

**Ход игры.** В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идет до этого знака. Если участник ошибся и не дошел до знака или перешел его, возвращается в свою команду. Знаки на поле расставляются по-другому. Выигрывает та команда, где все игроки быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

**«Грузовики»**

**Дидактич.задача:** развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

**Материал:** рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

**Ход игры.** Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.

**«Трамваи»**

**Дидактич.задача:** развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, согласованность и сотрудничество в команде.

**Материал:** потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке. **Ход игры.** Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

**«Светофор»**

**Дидактич.задача:** учить соотносить действия с определенным светом светофора, развивать внимание, зрительное восприятие, мышление, сообразительность.

**Материал:** круги красного, желтого, зеленого цвета.

**Ход игры.** Воспитатель показывает кружок, а дети выполняете действия:

- красный – молчат,

- желтый – хлопают в ладоши,

- зеленый – топают ногами

ИЛИ

– на красный цвет – делают шаг назад,

– на желтый – приседают,

– на зеленый – маршируют на месте.

**«Стоп - Идите»**

**Дидактич.задача:** развивать ловкость, скорость, быстроту реакции, точность движений, слуховое и зрительное восприятие.

**Материал:** макет светофора.

**Ход игры.** Дети игроки располагаются по одну сторону помещения, а водящий с пешеходным светофором в руках - по другую. Игроки по сигналу светофора «Идите» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Стоп» замирают. По сигналу «Идите» продолжаю движение. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку.

**«Ловкий пешеход»**

**Дидактич.задача:** развивать глазомер, ловкость, внимание, упражнять в метании мяча правой рукой на ходу.

**Материал:** светофор, плоскостное вертикальное изображение с прорезанными в нем круглыми отверстиями, диаметр которых вдвое больше мяча, резиновый или пластмассовый мячик.

**Ход игры.** Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал – в красный – выбываешь из игры. Попал в желтый – получаешь право бросить мяч еще раз.