

Картотека игр по ППД

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ППД **«ГРАЧИ И АВТОМОБИЛЬ»**

Дети – «грачи» стоят в обручах, разложенных по залу. Выбирается водящий – Автомобиль. Он находится в гараже. Воспитатель произносит слова, а дети выполняют движения в соответствии с текстом. По сигналу воспитателя «Автомобиль едет» водящий выезжает из гаража, а дети летят в свои гнёзда.

ТЕКСТ

Как-то раннею весной

Стоя перед воспитателем

На опушке на лесной

Появилась стая птиц:

Бег на носочках, чуть подняв руки.

Не скворцов, и не синиц,

А большущие грачи

Присесть на корточки

Цвета чёрного ночи.

Разбежались на опушке,

Бег в разных направлениях

Прыг-скок, крак-крак!

Прыжки вверх.

Тут жучок, там червяк!

Наклоны вперёд-вниз

Крак, крак, крак!

«ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»

Дети садятся на стульчики на одной стороне комнаты. Это воробушки в гнёздышках. На противоположной стороне стоит воспитатель /или ребёнок/. Он изображает автомобиль. Вос-ль: «Полетели, воробушки, на дорожку» дети бегают по комнате, размахивая руками- крылышками. По сигналу воспитателя «Автомобиль едет» автомобиль выезжает из гаража, а воробушки улетают в гнёзда, садятся на скамеечки. Автомобиль возвращается в гараж.

«СВЕТОФОР»

Игровое поле разделяют 2 черты. Водящий «светофор» стоит между ними, отвернувшись от игроков, которые находятся за одной чертой, и назначает цвет. Те игроки, у которых в одежде есть названный цвет, переходят на другую сторону поля, за противоположную линию. Остальные, «нарушители» должны перебежать через светофор. Осаленный «светофором» «нарушитель» становится водящим.

«ТРАМВАЙ»

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

3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, т.е. одни дети держатся за шнур правой рукой, другие – левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три флажка: желтый, зеленый, красный. Он объясняет детям, что трамвай движется на зеленый сигнал, на желтый замедляет ход, а на красный – останавливается.

Воспитатель поднимает зеленый флажок – и трамвай едет: дети бегут по краям зала (площадки). Если воспитатель поднимает желтый или красный флажок, трамвай замедляет ход и останавливается.

«ТАКСИ»

Цель: Приучать детей двигаться вдвоем, соразмерять движения друг с другом, менять направление движений, быть внимательным к партнерам по игре.

Дети становятся внутри большого обруча (диаметром 1 м), держат его в опущенных руках: один – у одной стороны обода, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Дети бегут по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями.

«ЛИХИЕ ШОФЕРЫ»

На машинки ставят 2 стаканчика, наполненных водой /без воды; без стакана/. Впереди к машинкам привязывают длинные верёвки. Задача игроков, подкатить к себе машинки, не расплескав воду, не нарушая правил дорожного движения /воспитатель подаёт сигналы светофора/.

«КРАСНЫЙ, ЗЕЛЁНЫЙ» /эстафета/

Команды строятся в 2 шеренги. Ведущий стоит перед строем, в руках у него светофор – 2 картонных кружка. Первый кружок зелёный, второй красный. На зелёный свет дети шагают на месте, на красный – приседают. Побеждает команда, игроки которой допустили меньше ошибок.

«КРАСНЫЙ – ЗЕЛЁНЫЙ»

Команды стоят в 2 колонны перед стартовой линией. Рядом с каждой командой – 5-10 предметов (кегли, мячики, кубики) зелёного цвета, а на расстоянии 5м столько же предметов красного цвета. Задача игроков каждой команды – как можно быстрее поменять красные предметы на зелёные и наоборот. Каждый раз игрок переносит только 1 предмет.

«СЕМАФОР» (парла дорожного движения)

Воспитатель поднимает руку вверх – путь открыт, дети бегут в колонне по 1. Воспитатель опускает руку до уровня плеч – путь закрыт, все останавливаются и выполняют бег на месте. Если рука воспитателя опущена вниз, – семафор сломался, дети прекращают движение. Сигналы чередуются. Игроки, допустившие ошибку, становятся в конец колонны.

«НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ» (Закрепление сигнала светофора)

Воспитатель раздаёт детям флажки: красные, жёлтые, зелёные. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты. После слов воспитателя: «Идите гулять» дети разбегаются по комнате в разные стороны. Когда воспитатель скажет: «Найди свой цвет» дети бегут к своему флажку соответствующего цвета.

«НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ»

2 вариант

Дети разбегаются, по хлопку закрывают глаза, а водящие с флажками переходят на другие места. По сигналу дети открывают глаза, бегут к флажку своего цвета, стараясь первыми встать в круг, взявшись за руки.

«ЮНЫЕ ВОДИТЕЛИ» (закрепление правил дорожного движения)

Дети становятся на одной стороне площадки, они водители. Заводят моторы, делая вращательные движения перед грудью, произнося «р-р-р». После сигнала «Поехали» дети бегают, изображая водителей. Вос-ль показывает красный кружок – дети останавливаются, жёлтый кружок – заводят мотор, зелёный – едут.

«ВОЛК – РЕГУЛИРОВЩИК» (закрепление правил дорожного движения)

Дети изображают зайцев. Один – Волк, он регулировщик. Волк поочерёдно называет цвета светофора. На зелёный – зайчики прыгают, на красный – замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора становятся добычей волка – выбывают из игры.

«СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»(закреплении цвет, правил дорожного движения).

Играющие ходят или бегают по залу. У каждого в руках красный, или зелёный кружок. На сигнал «Найди пару», дети встают парами: 1-с красным кружком, 2 – с зелёным.

Усложнение: использовать 3 сигнала светофора – красный, желтый, зелёный.

«К КУКЛАМ В ГОСТИ» (внимание, память, умение реагировать на сигнал)

Дети стоят на одной стороне комнаты. Воспитатель приглашает детей сходить в гости к куклам, но нужно быть внимательным на дорогах. Дети идут. Вос-ль показывает красный цвет – дети останавливаются. Воспитатель показывает зелёный цвет – дети идут дальше. Приходят к куклам, играют с ними, разговаривают, а затем возвращаются домой, соблюдая правила дорожного движения.

«БЕГУЩИЙ СВЕТОФОР» (внимание, память, умение реагировать на сигнал)

Дети встают в 1 колонну за ведущим. Ведущий находится слева от детей. Колонна движется с различными заданиями для рук, ног. Воспитатель показывает красную карточку, дети останавливаются, воспитатель показывает зелёную карточку – дети продолжают движение.

«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»

По краям площадки стоят дети с цветными кружками в руках. – это рули. Воспитатель в центре с цветными кружками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок этого цвета бегают по площадке. Когда кружок опускается, возвращаются на место. Можно взять 2-3 разного цвета кружки.

«НАЙДИ ГАРАЖ»

Для игры готовят несколько разноцветных картонных кружков, и такого же цвета флажков. На игровой площадке, у линии стоят дети – автомобили, держа в руках цветные кружки – это рули автомобилей, определяющие их цвет. На противоположной стороне площадки выложены таких же цветов кубики – это гаражи. Когда вос-ль поднимет флажок, то автомобиль такого

же цвета выезжает за линию, бегают, изображая езду на автомобиле. Когда воспитатель опускает флажок, ребёнок должен найти свой «гараж» соответствующего цвета / кубик/ на другой стороне площадки, встать возле кубика как можно быстрее.

«АВТОМОБИЛЬ – АВТОБУС» (виды транспорта)

Дети делятся на равные команды: автомобили и автобусы.

Команды строятся с 2 сторон у линии, прочерченной через середину зала. Воспитатель медленно называет команду: «Ав-то-бус», дети-автобусы убегают, а дети – автомобили догоняют. Кого догнали, тот переходит в другую команду. Если воспитатель говорит: «Ав-то-мобиль» автомобили убегают, автобусы догоняют. Побеждает команда, где больше игроков.

«МЯЧ В КОРЗИНУ» (закрепление цвета)

В 2-3 шагах от игроков ставят 3 корзины: красного, жёлтого, зелёного цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч забросить в красную корзину, жёлтый – в жёлтую, зелёный – в зелёную. Ведущий может назвать несколько раз подряд один и тот же цвет.

«АВТОМОБИЛИ»

Дети делятся на 3-4 группы. Каждая группа представляет собой колонну автомобилей. Колонны называются по имени впереди стоящих детей. Воспитатель может назвать 1 колонну или 2 сразу. Выехав, дети из этих колонн бегут по всей площадке, подражая действиям шофёра. По новому сигналу дети возвращаются в свой гараж. Отмечается та колонна, лучше и быстрее других построившаяся в гараже.

В игру можно внести усложнения: накачать колёса, налить бензин, проверить крепость колёс и т.д.

«САМЫЙ БЫСТРЫЙ»

Каждый игрок занимает красный, жёлтый или зелёный обруч и встаёт в него. По команде ведущего «1,2,3 беги» дети разбегаются. Убирается 1 обруч. По команде «1,2,3 в светофор беги» дети занимают обручи. Кому не хватило, выходит из игры.

«УМЕЛЫЙ ПЕШЕХОД»

1 ВАРИАНТ

На расстоянии 60 см друг от друга параллельно кладутся 2 шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

2 вариант

Из 2 шнуров делаются 2 круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. Нужно с завязанными глазами пройти между ними по кругу.

«ЗАПРЕЩЁННОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Все играющие встают в большой круг. Перед началом игры воспитатель показывает запрещённое движение, которое нельзя повторять. Затем воспитатель начинает делать движения, а все играющие их повторяют, кроме того, которое запрещено. Игрок, допустивший ошибку, получает штрафное очко. Побеждает ребёнок, не сделавший ошибки.