

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ
ШКОЛА № 1874

Мастер-класс для педагогов
«Подвижные игры и упражнения по ПДД
для детей дошкольного возраста»

Подготовила и провела:
инструктор по физкультуре
Карасёва Е. Н.

Москва, 2025

В настоящее время обеспечение безопасности движения становится важной государственной задачей. Жизненная необходимость обучения детей правилам дорожного движения несомненна. Статистика утверждает, что часто причиной дорожно-транспортных происшествий являются именно дети.

Чтобы дети стали законопослушными пешеходами, необходимо познакомить их с правилами дорожного движения и научить беспрекословно их выполнять. Чем раньше ребенок узнает эти правила, тем больше шансов у него сохранить свое здоровье и жизнь. Одним из лучших видов обучения детей ПДД является - подвижная игра.

Игра занимает важнейшее место в жизни ребенка-дошкольника, и потому рассматривается педагогами как одно из главных средств воспитания. В практике детского сада широко используются различные виды игр. Но среди всего многообразия игр особо следует выделить подвижные игры, в которых все играющие обязательно вовлекаются в активные двигательные действия. Эти действия обусловлены сюжетом и правилами игры и направлены на достижение определенной условной цели, поставленной перед детьми.

Подвижные игры помогают ребятам получить знания по правилам дорожного движения в занимательной форме, привить им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГИБДД.

Предлагаю Вам рассмотреть некоторые игры:

«Воробушки и автомобиль»

Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнездышки». Кто-то из старших детей изображает «автомобиль», держа в руках руль и передвигаясь по площадке.

После слов взрослого (или кого-то из старших детей): «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». «Автомобиль» в это время находится в «гараже» (стоит в стороне).

По сигналу: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража». «Воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

«Воробушки и кот»

Дети изображают воробушков. Один – «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый – «воробушки» разлетаются (разбегаются в разные стороны), на желтый – прыгают на месте, на красный – замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора становятся добычей кота – выбывают из игры.

«Бегущий светофор»

Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все должны замереть на месте и не двигаться 5-10 секунд. Кто ошибся, выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

«Сигналы светофора»

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.

«Сигналы светофора»

Две команды выстраиваются слева и справа от водящего. В руках у водящего светофор — два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

Если водящий показывает зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте, если желтый — хлопают в ладоши, а если красный — стоят неподвижно. Тот, кто ошибется, делает шаг назад.

Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

«Зебра»

Дети делятся на две команды. Около каждой команды лежат полосы черного и белого цвета. Первый участник берет белую полосу, обегает змейкой фишки, кладет свою полосу и возвращается к своей команде. Затем следующий участник берет черную полосу и выполняет все те же действия. Побеждает команда, которая первой составит «зебру» из своих полосок.

«Передай жезл»

Играющие выстраиваются в круг и передают друг-другу жезл регулировщика. Передача идет под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх. Водящий показывает ему какой-то дорожный знак. Тот, у кого жезл, должен ответить, что это за знак. Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

«Найди знак»

Все изученные знаки расставляют на расстоянии друг от друга. Воспитатель зачитывает словесное описание того, что обозначает тот или иной знак или просто называет знак. Дети должны подбежать к нужному знаку. Дети, правильно выбравшие знак, получают жетон. В конце игры подсчитывают, у кого сколько жетонов и определяют победителей.

«Красный — Зелёный»

Игроки располагаются по одну сторону помещения, Водящий стоит спиной к игрокам.

Игроки по сигналу водящего «Зелёный» начинают двигаться в сторону водящего. По сигналу «Красный» замирают. По сигналу «Зелёный» продолжают движение. Двигаться игроки могут бегом или в небольших помещениях «лилипутиками», переставляя ногу на длину ступни пятка к носку. Если игрок ошибся и стал двигаться после сигнала «Красный», он отправляется на старт. Тот, кто первым достигнет водящего, побеждает и занимает его место.

«Ловкий пешеход»

Материалы: Плоское вертикальное изображение светофора с прорезанными круглыми отверстиями на месте фонарей (диаметр вдвое больше мяча), резиновый или пластмассовый мяч, «зебра» (на улице можно нарисовать мелом, в помещении использовать коврик с полосками)

Ход игры: Пешеходы по очереди переходят перекресток. Чтобы перейти, нужно на ходу забросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - выполняешь какое-то задание, попал в желтый – бросаешь еще раз, промахнулся мимо светофора – выбываешь из игры.

«Запомни сигналы регулировщика»

Здесь на посту в любое время

Стоит знакомый постовой.

Он управляет сразу всеми,

Кто перед ним на мостовой.

Никто на свете так не может

Одним движением руки

Остановить поток прохожих

И пропустить грузовики.

Дети делятся на команды и располагаются за стартовыми линиями — одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м.

Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки.

По сигналу регулировщика дорожного движения (**красный свет — руки вытянуты в стороны или опущены — стой; желтый свет — правая рука с жезлом перед грудью - приготовится; зеленый свет — регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены - иди**) игроки быстро подбегают к флажкам и собирают их. Затем дети возвращаются на

места, быстро строятся в шеренгу. Побеждает команда, собравшая больше флажков.

Правила игры:

Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на полу.

Запрещается отнимать флажки друг у друга.

За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя.