Д № 1

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ, ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ
«РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ (ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ)»
Возраст от 5 до 7 лет

Автор или источник: Дидактические игры для дошкольников с нарушениями слуха. Сборник игр для педагогов и родителей / Под ред. Л.А. Головчиц. – М.: ООО УМИЦ «ГРАФ ПРЕСС», 2003.

Цель: Развитие речевых и познавательных функций, художественно-эстетических навыков
Задачи:

1. Развивать речевые навыки и умения, закреплять знания дорожных знаков
2. Формировать восприятие целостности образа,
3. Развивать мелкую моторику, внимание и память, воображение, мышление.

Материалы и(или) оборудование: карточки-образцы с изображением дорожных знаков, разрезной материал, таблички.
Ход игры: Педагог привлекает внимание детей к карточкам с целостным образом, предлагая назвать знак, а потом просит ребенку собрать по образцу.
Инструкция: *«Сделай так, одинаково»*
Дополнения или особые замечания: сначала педагог может показать, как надо собирать картинку, затем дети самостоятельно выполняют. На начальном этапе всего две части. Постепенно количество частей увеличивается. В дальнейшем дети собирают разрезанный знак, а потом сверяют с образцом.

Д № 2

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ, СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ
«ПОСТРОЙ СВОЮ ДОРОГУ»
Возраст от 5 до 7 лет

Автор или источник: http://raguda.ru/ds/igry-po-pdd-dlja-doshkolnikov.html

Цель: Развитие речевых и познавательных, социально-коммуникативных функций
Задачи:

1. Развивать речевые навыки и умения, закреплять знания дорожных знаков
2. Формировать восприятие целостности образа,
3. Развивать мелкую моторику, внимание и память, воображение, мышление.
4. Воспитывать желание играть друг с другом, учить договариваться о правилах.

Материалы и(или) оборудование: карточки с изображением части дороги, машинки, таблички.
Ход игры: Педагог привлекает внимание детей к карточкам, предлагая построить дорогу по образцу. Предлагая маленькие машинки педагог обращает внимание, что на дороге есть знаки, которые нужно соблюдать при игре.
Инструкция: *«Сделай так, одинаково» «Будем делать дорогу»*
Дополнения или особые замечания: сначала педагог может показать, как надо собирать дорогу, затем дети самостоятельно выполняют. В дальнейшем дети самостоятельно строят свою дорогу, договариваясь друг с другом.

Д № 3

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ
«КАКОЙ ЗНАК»
Возраст 5 лет
Автор или источник: http://raguda.ru/ds/igry-po-pdd-dlja-doshkolnikov.html

Цель: Развитие речевых и познавательных функций
Задачи:
1. Развивать речевые навыки и умения, закреплять знания дорожных знаков
2.Развивать навыки глобального чтения
3. Развивать внимание и память.

Материалы и(или) оборудование: карточки с изображением дорожных знаков, таблички.
Ход игры: Педагог привлекает внимание детей к карточкам с изображениями дорожных знаков, проговаривая название и показывая табличку. затем когда дети запомнят названия, то они самостоятельно подбирают таблички.
Инструкция: *нет*
Дополнения или особые замечания: нет

Д № 4

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ
«ХОРОШО-ПЛОХО»
Возраст 6 лет
Автор или источник: http://raguda.ru/ds/igry-po-pdd-dlja-doshkolnikov.html

Цель: Развитие речевых и познавательных функций
Задачи:
1. Развивать речевые навыки и умения, закреплять знания о ПДД
2. Развивать внимание и память.

Материалы и(или) оборудование: карточки с изображением дорожных ситуаций, таблички.
Ход игры: Педагог привлекает внимание детей к карточкам, предлагая рассмотреть ситуацию. Дети находят пару и разделяют ее на «хорошо-плохо», по возможности объясняя ситуацию.
Инструкция: *«Найди пару»*
Дополнения или особые замечания: обращать внимание на дорожные знаки на рисунках, проговаривать их название.

Д № 5

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ
«СОБЕРИ ЗНАК»
Возраст 6 лет
Автор или источник: http://raguda.ru/ds/igry-po-pdd-dlja-doshkolnikov.html

Цель: Развитие речевых и познавательных функций
Задачи:
1. Развивать речевые навыки и умения, закреплять знания о ПДД
2. Развивать внимание и память.
3. Формировать восприятие целостности образа.

Материалы и(или) оборудование: Элементы знаков: круги (красный, синий), треугольники (красный), прямоугольники (синий), силуэт человека и детей, велосипед.
Ход игры: Перед ребенком лежит набор элементов знаков. Воспитатель предлагает ребенку собрать знак. Например: из предлагаемых элементов собрать запрещающий или предупреждающий или указательный знак.
Инструкция: «*Составь знак «Пешеходный переход» Что он обозначает?»;*
«Собери знак, который обозначает «Дальше ехать нельзя»». и т.д.
Дополнения или особые замечания: на первых этапах знак собирается с опорой на образец, по памяти. инструкция дается слухо-зрительно, затем только устно.

Д № 6

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ
«СИГНАЛЫ РЕГУЛИРОВЩИКА»
Возраст 6 лет
Автор или источник: https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2016/03/20/kartoteka-didakticheskih-igr-po-pravilam-dorozhnogo

Цель: Развитие речевых и познавательных функций
Задачи:
1 Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика);
2.Учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика;
3. Развивать память, внимание.

Материалы и(или) оборудование: Три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.
Ход игры: Воспитатель знакомить детей с сигналами регулировщика, объясняя какому сигналу светофора, соответствует определенный сигнал регулировщика. Затем ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти
Инструкция: *нет*
Дополнения или особые замечания: нет

Д № 7

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ
«СИГНАЛЫ РЕГУЛИРОВЩИКА»
Возраст 6 лет
Автор или источник: http://raguda.ru/ds/igry-po-pdd-dlja-doshkolnikov.html

Цель: Развитие речевых и познавательных функций
Задачи:

1 Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика);
2.Учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика;
3. Развивать память, внимание.

Материалы и(или) оборудование: Три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.
Ход игры: Воспитатель знакомить детей с сигналами регулировщика, объясняя какому сигналу светофора, соответствует определенный сигнал регулировщика. Затем ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти
Инструкция: *нет*
Дополнения или особые замечания: нет

Д № 8

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ
«СОБЕРИ СВЕТОФОР»
Возраст 3-4 года
Автор или источник: http://raguda.ru/ds/igry-po-pdd-dlja-doshkolnikov.html

Цель: Развитие речевых и познавательных функций
Задачи:

1Развивать знания о сигналах светофора, о цвете
2.Стимулировать к речевой активности во время игры;
3. Развивать память, внимание.

Материалы и(или) оборудование: Макеты светофора, круги: красного, желтого, зеленого цвета, таблички(светофор, красный, зеленый , желтый).
Ход игры: Воспитатель знакомить детей с сигналами светофора, объясняя какому сигналу светофора, соответствует определенное действие. Затем ребенку необходимо сигналы (круги нужного цвета) выложить на макете, по инструкции и с опорой на образец .
Инструкция: *« Если красный свет горит, это значит, путь закрыт. Желтый подожди чуть – чуть, будь готов продолжить путь. А зеленый свет горит - это значит путь открыт»*
Дополнения или особые замечания: На первых этапах работаем с опорой на образец, а в дальнейшем с опорой на устную инструкцию, затем по памяти. Обращать внимание на стимуляцию к проговариванию.

Д № 9

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ, РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ
«ИСТОЧНИКИ ОПАСНОСТИ»

Возраст 4-5 лет

Автор или источник: https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/27/kartoteka-igr-po-osnovam-bezopasnosti

Цель: Развитие социально-коммуникативных и речевых процессов.

Задачи:

1Закреплять(формировать) знания детей об опасных предметах;
2.Стимулировать к речевой активности во время игры;
3. Развивать память, внимание.

Материалы и(или) оборудование: карточки с изображением опасных предметов, таблички.

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с опасными предметами, объясняя какую опасность они несут при неправильном обращении. Воспитатель предлагает детям рассмотреть карточки и ответить на вопросы.

Инструкция: *« Что может быть источником пожара?» «Чем можно пораниться» ит .д..*

Дополнения или особые замечания: нет

Д № 10

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ
«МОЖНО-НЕЛЬЗЯ»

Возраст 4-5 лет

Автор или источник: https://nsportal.ru/detskiy-sad/zdorovyy-obraz-zhizni/2016/09/27/kartoteka-igr-po-osnovam-bezopasnosti

Цель: Развитие социально-коммуникативных и речевых процессов.

Задачи:

1. Формировать представления о том, что контакты с животными могут быть опасны.
2. Стимулировать к речевой активности во время игры;

Материалы и(или) оборудование: картинки с изображением животных в период покоя и в период агрессии, фишки красного и зеленого цветов., таблички.

Ход игры: Воспитатель предлагает рассмотреть внимательно картинки, положить зеленую фишку на ту карточку, где изображено животное, к которому можно сейчас подойти (период покоя). А красную фишку — на карточку с изображением животного в период агрессии (подходить, трогать нельзя).

Инструкция: *«Посмотри внимательно, где можно трогать животное, поставь зеленую фишку, а где нельзя – красную».*

Дополнения или особые замечания: нет

ПИ № 1

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

«ЗАЖГИ СВЕТОФОР»

Возраст 5 лет

Автор или источник: http://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnye-igry-po-pd.html

Цель: Развитие социально-коммуникативных процессов, физических навыков.

Задачи:

1. Закреплять знания о порядке расположения сигналов светофора.
2. Воспитывать желание играть в команде, где результат один на всех;
3. Развивать быстроту реакции, ловкость.

Материалы и(или) оборудование: шары или мячи красного, желтого, зеленого цветов.

Ход игры: Дети делятся на команды, и выстраиваются друг за другом. Капитан получает три воздушных шара (можно мячи) красного, жёлтого, зелёного цвета и по сигналу перебрасывает по одному дальше. Когда шар дойдёт до последнего игрока, тот поднимает его вверх — зажжён первый красный сигнал. Капитан может передавать следующий шар. Выигрывает та команда, которая быстрее зажжёт все три сигнала.

Инструкция: *нет*

Дополнения или особые замечания: нет

ПИ № 2

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

«СВЕТОФОР»

Возраст 4 лет

Автор или источник: http://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnye-igry-po-pd.html

Цель: Развитие социально-коммуникативных процессов, физических навыков.

Задачи:

1. Учить соблюдению правил и выполнению инструкций.
2. Развивать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, ловкость
3. Закреплять знания о сигналах светофора.

Материалы и(или) оборудование: макет светофора, рули по количеству играющих.

Ход игры: детям раздаются рули и объясняются правила. На красный свет стоим на месте, на желтый стоим, но сигналим (произносим би-би-би), на зеленый дети «разъезжаются» по площадке (при этом выполняя губами артикуляционное упражнение «моторчик». Воспитатель с макетом светофора стоит в центре и меняет сигналы.

Инструкция: *«Если красный свет горит, говорит он, путь закрыт. Это значит, что мы стоим. Желтый свет горит, обождите говорит. Вы ребята не спешить, а сигналы надавите, би-би-би скорей скажите. Загорелся свет зеленый- про моторчик не забудь и скорее двигай в путь ».*

Дополнения или особые замечания: нет

ПИ № 3

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

«ПЕРЕДАЙ ЖЕЗЛ»

Возраст 6 лет

Автор или источник: http://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnye-igry-po-pd.html

Цель: Развитие социально-коммуникативных процессов, физических навыков.

Задачи:

1. Учить соблюдению правил и выполнению инструкций.
2. Развивать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, ловкость

Материалы и(или) оборудование: жезл.

Ход игры: Дети выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку слева. Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт 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 правило или знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

Инструкция: *«Берем жезл правой рукой, перелаживаем в левую и передаем соседу. Все это делаем пока звучит музыка. Как только музыка остановилась, тот у кого жезл в руках, поднимает его вверх и называет правило дорожного движения».*

Дополнения или особые замечания: нет

ПИ № 4

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

«РЕГУЛИРОВЩИК»

Возраст 5 лет

Автор или источник: https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/meropriyatia/podvizhnyie_i_malopodvizhnyie_ighy_po_pdd_dlia_doshkol_nikov

Цель: Развитие социально-коммуникативных процессов, физических навыков.

Задачи:

1. Учить соблюдению правил и выполнению инструкций.
2. Развивать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции, ловкость
3. Закреплять знания о сигналах регулировщика.

Материалы и(или) оборудование: макет светофора, рули по количеству играющих.

Ход игры: Дети делятся на команды и стоят по разные стороны площадки, в центре которой стоит регулировщик, а на площадке размещены флажки. По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет - руки вытянуты в стороны или опущены - стой; желтый свет - правая рука с жезлом перед грудью - приготовиться; зеленый свет -регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди) игроки быстро подбегают к флажкам и стараются собрать их как можно больше. Через установленное время по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Побеждает команда, собравшая больше флажков.

Инструкция: *«Красный свет - руки вытянуты в стороны или опущены - стой; желтый свет - правая рука с жезлом перед грудью - приготовиться; зеленый свет -регулировщик обращен к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены — иди».*

Дополнения или особые замечания: нет

ПИ № 5

СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ, ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

«ЗЕБРА»

Возраст 5 лет

Автор или источник: http://www.maam.ru/detskijsad/podvizhnye-igry-po-pd.html

Цель: Развитие социально-коммуникативных процессов, физических навыков.

Задачи:

1. Воспитывать желание играть в команде, где результат один на всех;
2. Развивать быстроту реакции, ловкость.

Материалы и(или) оборудование: полоски бумаги желтого и белого цвета, для создания зебры..

Ход игры: Дети делятся на команды, и выстраиваются друг за другом. Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к команде. Второй шагает строго по полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

Инструкция: *нет*

Дополнения или особые замечания: нет

КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ И ПОДВИЖНЫХ ИГР
ПО ОБЖ И ПДД

Составила воспитатель: Задера М.А.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД «ОДУВАНЧИК» Г.ВОЛГОДОНСКА

КАРТОТЕКА

ДИДАКТИЧЕСКИХ И ПОДВИЖНЫХ ИГР

ПО ОБЖ И ПДД

Составила воспитатель: Задера М.А.