Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 29»

(дошкольное отделение «Семицветик»)

 Дидактические игры

Подготовили : Белоусова Д. В.

 Морозова Г.В.

П.О Мытищи

Дидактические игры

«ВЕРТУШКА»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание правил дорожного движения. Упражнять в умении от­вечать на вопрос. Развивать диалоговую речь.

ХОД ИГРЫ:

На каждый сектор круга раскладываются карточки с вопросами. Сложность каждого вопроса оценивается очками, написанными на секторе круга. Играющие по очереди крутят вертушку, отвечают на выпавший вопрос и зараба­тывают очки (жетоны). В конце игры подводят итог - у кого больше жетонов, тот выиграл.

«ЗАПОМНИ ПРАВИЛА»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание правил дорожного движения. Учить соотносить дейст­вие, событие с его изображением на картинке. Учить составлять предложения.

ХОД ИГРЫ:

1. вариант: Воспитатель читает правило на карточке, а дети находят соответст­вующее изображение на картинке и объясняют свой выбор.
2. вариант: Дети смотрят на картинку и формулируют соответствующее правило дорожного движения.

«СИЛУЭТ»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание составных частей грузового и легкового автомобиля. Развивать понимание отношений «целое и его части». Развивать творческое во­ображение.

ХОД ИГРЫ:

С помощью геометрических фигур одного цвета - квадраты, круги, прямоугольники, треугольники ребенок составляет силуэт автомобиля.

Усложненный вариант: Можно предложить ребенку аккуратно обвести полу­чившийся силуэт и дорисовать его деталями: окна, фары, бампер и т.д.

«НУЖНО - НЕЛЬЗЯ»

ЦЕЛЬ: Закрепление знания правил поведения на улице. Развивать умение отве­чать полным предложением.

ХОД ИГРЫ:

Соревнуются две команды. Одна называет правила поведения на улице начиная предложение со слова «нужно...», а вторая - со слова «нельзя...». Побеждает та команда, которая больше назовет правил.

«ГАРАЖ»

ЦЕЛЬ: Закрепить умение ориентироваться на плоскости (вверх- вниз). Упраж­нять в счете, используя элементарные действия сложения и вычитания.

ХОД ИГРЫ:

У каждого игрока по 2 автомобиля (фишки). Играющие выбирают себе лифт определенного цвета. Затем они ставят по одному автомобилю на шес­той этаж - старт. Карточки перемешиваются и раскладываются изображением вниз. Игроки по очереди берут карточку и делают ход согласно ее инструкции. Если ход попадает на свободный гараж, то автомобиль можно оставить там и на­чинать играть второй фишкой.

Усложненный вариант: Ввести в игру можно одновременно два автомобиля и передвигать во время хода тот, который будет занимать наиболее выгодную по­зицию. Выигрывает тот, кто первым поставит оба автомобиля в гараж.

«УГАДАЙ КАКОЙ ЗНАК»

ЦЕЛЬ: Учить детей различать дорожные знаки. Закреплять знание правил до­рожного движения. Учить составлять описательный рассказ.

ХОД ИГРЫ:

1.

 Ведущий называет знак. Дети находят, показывают его и расска­зывают, что он обозначает.

2. Усложненный вариант: Играющим раздаются знаки- карточки. Дети рассмат­ривают каждый свой, никому не показывая. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, описывая его внешний вид, не называя его, а все остальные отга­дывают знак по описанию.

«ЛАБИРИНТ»

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний сигналов светофора. Развитие логического мышле­ния, внимания, памяти.

ХОД ИГРЫ:

Помогите мышонку найти дорогу домой, не нарушая правил до­рожного движения. Идти можно только на зеленый сигнал светофора.

«ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЗНАКИ?»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание дорожных знаков и их назначение. Развивать связную речь.

ХОД ИГРЫ:

Воспитатель читает название знака на большой карте. Дети находят соответствующее изображение на маленькой карточке, показывают ее и расска­зывают как называется и для чего необходим дорожный знак.

Усложненный вариант: Игру можно проводить в форме лото.

«ПЕРЕКРЕСТОК»

ЦЕЛЬ: Закрепить знание правил дорожного движения. Воспитывать чувство от­ветственности, самостоятельности, дисциплинированности.

ХОД ИГРЫ:

Перед началом игры дети делятся на пешеходов и автотранспорт. Всем раздаются атрибуты куклы, коляски - пешеходам, рули и нагрудники транспорту. Ведущий - регулировщик управляет движением с помощью свето­фора и жезла. При нарушении правил раздается свисток и нарушителя штрафу­ют.

«РАСКРАСЬ И РАССКАЖИ»

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний дорожных знаков, их деления на группы. Совершен­ствование графических навыков.

ХОД ИГРЫ:

Дети выбирают заготовки с изображением дорожного знака, рас­крашивают его и составляют о нем рассказ: как называется, как выглядит, для чего предназначен.

«ЕЗДИТ, ПЛАВАЕТ, ЛЕТАЕТ»

ЦЕЛИ: 1. Закрепить знания о видах транспорта (наземный, водный, воздушный).

2. Активизировать в речи глаголы действия.

ХОД ИГРЫ:

Карточки перемешиваются и выкладываются на стол. Дети по оче­реди берут карточку и говорят: «У меня самолет, он летает» и т. д. Затем кар­точку ставят рядом со своим символом (вода, небо, земля.)

«ЖИВЫЕ КАРТИНКИ»

ЦЕЛИ:

1. Закрепить знание правил дорожного движения.

1. Упражнять в составлении предложений с использованием глаголов движения и предлогов «по», «в», «через», «из».
2. Развивать мелкую моторику.

ХОД ИГРЫ:

Детям показывается карточка с определенным действием. Кто пра­вильно придумывает предложение, получает эту карточку и демонстрирует всем действия на ней.

ЗАПОМНИ ПРАВИЛА

Цель игры:

Закрепить знание правил дорожного движения. Учить соотносить действие, событие с его изображением на картинке. Учить составлять предложения.

Ход игры

Первый вариант: Воспитатель читает правило на карточке, а дети находят соответствующее изображение на картинке и объясняют свой выбор.

Второй вариант: Дети смотрят на картинку и формулируют соответствующее правило дорожного движения.

КТО ПЕРВЫЙ УГАДАЕТ?

Цель игры:

Закрепление знаний дорожных знаков, развитие логики, внимания.

Ход игры

Игра состоит из больших карт с изображением дорожных знаков и маленьких карточек двух цветов по 9 штук с изображением цифр от 1 до 9. Воспитатель закрывает изображение двух дорожных знаков маленькими карточками одинакового цвета. Играют 2 человека или 2 команды. Определяется очередность хода. Игрок вращает волчок. Выпавшая на секторе волчка цифра показывает, какую цветную карточку можно открыть. Кто первый угадает, какой дорожный знак спрятан под цветными карточками - тот выигрывает. Повторное выпадение сектора с цифрой или неправильный ответ обозначают пропуск хода.

РАМОЧКА

Цель игры:

Развитие логического мышления, памяти, внимания. Закрепление знаний дорожных знаков.

Ход игры

По заданию воспитателя ребенок должен собрать дорожный знак в рамочке, последовательно накладывая друг на друга прозрачные пластины до получения нужного изображения.

«ДА» ИЛИ «НЕТ»?

Цель игры:

Закреплять знание правил дорожного движения, развивать быстроту реакции - правильно и быстро отвечать на вопросы.

Ход игры

Воспитатель достает карточки и зачитывает вопрос. Отвечать нужно быстро и только «да» или «нет». Думать можно не более 5 сек.

Усложненный вариант: Игру можно проводить в виде соревнования на время.

В ЗНАКЕ ОШИБКА

Цель игры:

Закрепление знаний дорожных знаков. Развитие внимания и умения правильно использовать объяснительную и доказательную речь.

Ход игры

Ребенку предлагается рассмотреть картинку и угадать, какой дорожный знак хотел нарисовать художник и объяснить в чем он ошибся.

К ФИНИШУ

Цель игры:

Закрепить умение ориентироваться на плоскости. Упражнять детей в назывании и определении направлений «вперед», «назад», «влево», «вправо».

Ход игры

По очереди дети берут из мешочка карточки и в соответствии с их указаниями переставляют свои машинки от старта к финишу. Первый на финише - победитель.

РАССТАВЬ ЗНАКИ

Цель игры:

Закрепить знание дорожных знаков, развивать у детей связную речь.

Ход игры

На игровом поле дорожные знаки нужно расставить по своим местам (на белые кружочки) с помощью определенных подсказок и объяснить, почему именно там они необходимы.

ПОСТАВЬ МАШИНУ НА СТОЯНКУ

Цель игры:

Закрепить знание дорожных знаков. Развивать логическое мышление.

Ход игры

Необходимо поставить автомобиль на место стоянки, обозначенное соответствующим знаком. Перед вами 8 дорог. На каждой из них имеется дорожный знак, каким-либо образом запрещающий или исключающий движение на легковом автомобиле. Только одна дорога ведет к месту стоянки. Найди ее.

Дидактические игры

для изучения правил дорожного движения с детьми

НАША УЛИЦА

Цели игры:

1. Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы.
2. Закрепить представление детей о светофоре.
3. Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрестками, автомобили (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители, светофор (игрушка), дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

Ход игры

Первый вариант (для пешеходов).

С помощью фигурок дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора пешеходы (фигурки) переходят улицу, на желтый останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять.

Затем пешеходы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

Второй вариант (для водителей).

Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение направо» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход» (информационно-указательные). Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.

За правильный ответ ребенок получает значок. По количеству значков за­считываются набранные очки.

ПОСТАВЬ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК

Цели игры:

1. Учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (преду­преждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания автомобилей» (информационно-указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса).
2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пеше­ходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестки.

Ход игры

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.
2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе - «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход».

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

НАРИСУЙ ПО ШАБЛОНУ

Цель игры:

Закрепление знаний дорожных знаков, развитие логического мышления, внимания, мелкой моторики.

Ход игры

Нарисовать дорожный знак. Подбираются необходимые шаблоны, планируется порядок выполнения работы. Шаблоны обводятся простым карандашом, получившийся дорожный знак раскрашивается цветными карандашами.

**УЛИЦА ГОРОДА**

Цель игры:

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

Материал: макет улицы, деревья, автомобили, куклы-пешеходы, свето­форы, дорожные знаки.

Ход игры

Ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои вопросы и ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице - одностороннее или двухстороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить машины

Что такое перекресток? Где и как нужно его переходить?

Что обозначает пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают?

Как надо вести себя в автобусе?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая пра­вила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто справился с ролью водителя и пешехода.

ДОРОЖНОЕ ЛОТО

Цель игры:

Закрепить знание дорожных знаков. Упражнять детей в умении обобщать, классифицировать их на предупреждающие, запрещающие и знаки сервиса.

Ход игры

Играть могут от 2 до 4 человек. Каждому раздается большая карта. Играющие по очереди бросают кубик. Если выпавший цвет кубика и карты совпадают, то из мешочка такого же цвета берется одна круглая фишка. Если изображенный на ней знак есть на большой карте, то она ставится на место, если нет - то пропускается ход. Выигрывает тот, кто первым закроет все большие карты.

СВЕТОФОР

Цели игры:

1. Закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах.
2. Закрепить представление детей о свете.

Материал: цветные картонные кружки (желтые, зеленые, красные), макет светофора.

Ход игры

Ведущий раздает детям кружки желтого, зеленого, красного цвета. По­следовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назна­чении цветов.

УГАДАЙ, КАКОЙ ЗНАК

Цели игры:

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.
3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: преду­преждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

Ход игры

*Первый вариант*

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

*Второй вариант*

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, пока­зывают его и рассказывают, что он означает.

*Третий вариант*

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их, затем каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

Дидактическая игра

«Если ты остался один»

Цели:

* Расширить представления об опасностях, которые могут возникнуть дома, на улице.
* Развивать умение правильного обращения с электроприборами и другими предметами.
* Рассмотреть и обсудить с детьми ситуации насильственных действий со стороны взрослого на улице, научить их соответствующим правилам поведения, правилам поведения при общении с незнакомыми людьми.
* Формировать умение в случае необходимости вызвать скорую помощь, милицию, пожарных.

Материал: Карточки формата 34x34 см., на которых в центре сюжет изображающий ситуацию, где находится ребёнок (З шт.) (когда остался один дома, когда остался один на улице, чтобы не было пожара); карточки с сюжетами, изображающими опасность.

Ход игры.

В игре могут участвовать от 1 до 3 детей. Воспитатель раздаёт детям большие карты формата 34x34 см. с сюжетом, изображающим ситуацию с ребёнком (когда остался один дома, когда остался один на улице, чтобы не было пожара). Маленькие карточки вперемешку лежат на столе рисунками вверх. По сигналу игроки выбирают нужные карточки и выкладывают на свои квадраты. Кто правильно и быстрее всех закроет свой квадрат, тот и победил.

Второй вариант игры.

Для индивидуальной работы.

Предложить ребёнку выбрать из игральных карточек те, на которых изображена ситуация, где ребёнок поступает правильно.

Третий вариант игры.

Все маленькие карточки разложены на квадратах. Каждый игрок по очереди берёт карточку, убирает её с квадрата и говорит, что делает персонаж на этой карточке и правильно ли он поступает.

Четвёртый вариант игры.

В игре могут участвовать от 2 до 10 игроков. Карточки поровну раздаются между игроками. Первый игрок, определяется считалкой, делает ход: кладёт лицевой стороной вверх картинку с изображением сюжета, где ребёнок поступает неправильно. Он должен объяснить, почему нельзя так поступать, к чему может привести такое поведение. Следующий игрок должен «отбить» эту «плохую» карточку «хорошей» с сюжетом, где изображено, как нужно поступать в опасной ситуации.