

Қимылды ойындар
КАРТОТЕКАСЫ

« Қарағайлы ормандағы аю »

Мақсаты: Жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Ойын мазмұны: Алаңның бір жағына аюдың іні сызылады. Екінші жағына үй белгіленеді, онда балалар тұрады. Тәрбиеші інде отырған аюды тандап алады. Тәрбиеші «балалар», серуендеуге барындар! –дегенде балалар үйден шығып орманға барады. Олар хормен мына өленді айтады.

Аю жүрген орманнан
Жидек тере мен барғам
Аю отыр гүрілдеп,
Жарамайды мұның,-деп

«Гүрілдеп» дегенде аю балаларды қуады. Аю кімге жетсе, сол ұсталған болады. Үйдің сыртынан асып кеткен балаларды ұстауға болмайды.

« Қаздар »

Мақсаты: Балалардың музыкалық есту қабілетін дамыту және қаздардың тіршілігімен таныстыру.

Керекті құралдар: (сырнай немесе сылдырмақ).

Ойын мазмұны: Қысқаша әңгіме, қаз өте сақ құс, ол балапан шығарған кезде, ата қаз балапандардың соңында жүреді. Егер қауіп төнсе, ана қаз екеуі екеулеп балапандарын қорғайды. Қаздар көк шалғында шөп жейді. Барлық балаларға сырнай үлестіріліп, ішінен ата қаз белгіленеді. Балалар шалғында жайылып жүрген қаздарды бейнелеп, баяу сырнай тартады. Тәрбиеші белгісімен қауіп төнгенде, ата қаз сырнайды қатты 2-3 рет тартып белгі береді. Осы кезде балалар қанат қағып жүтіріп барып, ана қаздың жанына жиналады. Ойын қайталанып, ата қаз сайланады.

« Акку-қаздар »

Мақсаты: Балаларды шапшандыққа, аңғарымпаздыққа тәрбиелеу.

Ойын мазмұны: Алаңның бір шетіне қаздар тұратын үй белгіленеді, қарсы шетіне бақташы тұрады. Үйдің бір жақ бүйірінде қасқыр тұратын үңгір болады. Алаңның қалған жері жайылым болады. Бақташы қаздарды жайылымға қуып шығады, олар жайылып жүреді.

Бақташы: Қаздар, қаздар, қаңқылдап,
Барасындар қай жаққа.

Қаздар: Айна көлі жалтылдап,
Жатқан жасыл аймаққа.

Бақташы: Біздің жерге түсе кет,
Түсіп сусын іше кет.

Қаздар: Сіздің жерге түсеміз
Түсіп сусын ішеміз.

Бақташы: Болсын онда жол жайлы!

Қаздар: Бізге ол жаққа болмайды,
Жолды тосып тұр сұр қасқыр.

Бақташы: Олай болса, қалаған,
Жақтарыңа бар аман.

Қаздар қанаттарын жайып, жайылым арқылы үйлеріне ұшады, ал қасқыр үңгіршек жүгіріп шығып, оларды ұстауға тырысады. Ұстапған

« Паравоз »

Мақсаты: Балалардың бірінің артына бірі тіркеліп тұрып паравоз сияқты жүруге, өлең жолдарын қайталап айтуға үйрету.

Мазмұны: Қатар-қатар тұрайық,
Кәне, кәне, сұрайық.

Кімнің болса бойы ұзын

Паравозы пойыздың

Кімнің, апай, бойы ұзын

Паравозы ол пойыздың?!

Тәрбиеші бойы ұзын баланы көрсетеді. Сол бала паравоз болып алда тұрады. Ал қалғандары соның артынан ұстап тұра бастайды.

Ал, паравоз баста алға,

Бәрімізді басқар да!

Пш-пш, пш-пш!-біз кеттік

Жүрісті біз гулетіп

Жүрісті біз гулетіп

Гу-гу, гу-гу, гуілдеп

Қалып қойма бірінде

Пш-пш, пш-пш!-біз кеттік жүрісті біз үдеттік.



« Қасқырлар мен лақтар »

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Ойын мазмұны: Аралары 10-15 адым қашықтықта « қора » мен « өріс » сызылады.

Ойнаушылар үйлерінде тұрып:

Бөрте, бөрте, бөрте лақ,
Бөрте лақ тым ерке лақ
Кетесің кейде секендеп,
Байламаса көкем кеп—деген сөздерден
Кейін дүрсілдей жүгіріп « өріске » беттейді.
Оларды алаңның ортасында тұрған 2-3 қасқыр
қуып береді. Қолға түскендер ойыннан
шығып қалып келесі кіреді. Қасқырлар
ұсталмаған балалардан сайланады. Осылайша
ойын жалғасады.

« Қасқырлар мен лақтар »

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Ойын мазмұны: Аралары 10-15 адым қашықтықта « қора » мен « өріс » сызылады.

Ойнаушылар үйлерінде тұрып:

Бөрте, бөрте, бөрте лақ,
Бөрте лақ тым ерке лақ
Кетесің кейде секендеп,
Байламаса көкем кеп—деген сөздерден
Кейін дүрсілдей жүгіріп « өріске » беттейді.
Оларды алаңның ортасында тұрған 2-3 қасқыр
қуып береді. Қолға түскендер ойыннан
шығып қалып келесі кіреді. Қасқырлар
ұсталмаған балалардан сайланады. Осылайша
ойын жалғасады.

« Ақ қоян »

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, мықтылыққа баулу.

Ойын мазмұны: Балалар шеңбер жасап тұрады да, ал бір бала ортада қоян болып отырады. Шеңбердегі балалар қол ұстасып қоянды айнала жүріп тақпақ айтады.

Ақ қоян-ау, ақ

Орныңнан тұрсаңшы

Шашыңды тарасаңшы

Бетінді жусаңшы

Әй-әй көйлек кесеңші.

Біреудің қолын үзсеңші-

Дегенде қоян болған бала тақпақтағы айтылған қимылды түгел істеп өлең, бітісімен жүгіріп барып шеңберді бұзуға тырысады. Егер бала шеңберді үзсе өзі шеңберге қосылып тұрады да үзілген жердегі оң жақтағы бала қоян болады.

« Ұшты-ұшты »

Мақсаты: Ненің ұшатынын, ненің ұшпайтынын, аңғарымпаздыққа тәрбиелейді.

Ойынның мазмұны: Ойынды үй ішінде де сыртта да ойнауға болады. Ойынға қатысушыларға бастаушының сөзін қалт жібермей бағып отыру шарт. Ұшатын құс не зат айтылса, қолдарын жоғары көтереді де, ұшпайтын зат айтылса тырп етпей отырады. Қателескен бала айып тартып тақпақ айтады не ән салады. Екі рет жаңылса айып шарты, ұлғая түседі. Бастаушы

Ойынды былай жүргізеді.

Ұшты-ұшты сұңқар ұшты
(қол көтереді)

Ұшты-ұшты қарға ұшты
(қол көтереді)

Ұшты-ұшты арба ұшты
(қол көтермейді)

Ұшты-ұшты дауыл ұшты
(қол көтермейді)

Ұшты-ұшты ұшақ ұшты
(қол көтереді)

Ұшты-ұшты торғай ұшты
(қол көтереді)

Ұшты-ұшты жылан ұшты
(қол көтермейді)

Осылайша жүргізілген ойында жаңылмаған ойыншы жеңеді.





« Күн мен түн »

Мақсаты: Балаларды ептілікке, жылдамдыққа, ажыратуға баулу.

Ойын мазмұны: Балалар бірі « Күн» , екіншісі « Түн» тобы болып екіге бөлінеді. Олардың бір-бірінен бөлек, өз үйлері болады. Тәрбиешінің көрсетуі бойынша екі команда да жаттығулар жасап тұрады. Тәрбиеші « Күн» деп белгі берген кезде, сол топтың балалары үйіне жеткізбей қуып жетулері керек. Қолға түскен балалар қуушылар қатарына қосылады. Сөйтіп, ойын осылайша алма-кезек жүріп отырады. Көп бала ұстаған команда жеңіске жетеді.

« Төбеде доп қуу »

Мақсаты: Балаларды шапшаң дербес қимыл әрекетке үйрету, ұйымшылдыққа тәрбиелеу.

Ойын мазмұны: Ойынға қатысушылардың барлығы екі топқа бөлінеді. Әр топтың ойыншылары бірінің артына екеуден сапқа тұрады. Ал капитан өз командасының алдында болады. Команда бірінен бірі 3-4 метр жерде тұрады. Капитандар бір-бір волейбол добын алады да, оны екі қолымен төбелеріне көтереді.

Жетекшінің « Бастандар » деген командасы бойынша олар допты басынан асыра артындағы ойыншыға, осы әдіспен келесі ойыншыға береді. Ойын одан әрі қарай жүгіреді, сөйтіп өз тобының алдына келіп тұрады. Доп тағы да колонаның соңына кетеді. Ол топ капитандарының қолына екінші рет қайта тигенше ойын осылай айнала береді. Капитан өз орнына келіп, бірінші болып, допты жоғары көтергенде команда ұтып шығады.



« Күн мен түн »

Мақсаты: Балаларды ептілікке, жылдамдыққа, ажыратуға баулу.

Ойын мазмұны: Балалар бірі « Күн» , екіншісі « Түн» тобы болып екіге бөлінеді. Олардың бір-бірінен бөлек, өз үйлері болады. Тәрбиешінің көрсетуі бойынша екі команда да жаттығулар жасап тұрады. Тәрбиеші « Күн» деп белгі берген кезде, сол топтың балалары үйіне жеткізбей қуып жетулері керек. Қолға түскен балалар қуушылар қатарына қосылады. Сөйтіп, ойын осылайша алма-кезек жүріп отырады. Көп бала ұстаған команда жеңіске жетеді.

« Шарлармен алмасу »

Балалар орындықтарда дөнгеленіп отырады. Тәрбиеші қатар отырған екі балаға бір-бірден шар береді де ары қарай басқаларға ауыстырады (біреуі оңға, біреуі солға ұсынады). Шарлар бір-бірімен екі жақтан кездескенде балалар « Соқтығысты » деген сөзбен оларды соқтықтырады. Одан кейін балалар орындарынан тұрып, дөнгелекті айналып, қарсы жаққа барады, қалғандары орындықтарынан тұрып: « Жүгірдік, жүгірдік..., » деп дауыстайды. Балалар өз орындықтарына жүгіріп келіп: « Ол шарды басқа балаларға береді де ойын қайталанады.

Бұл ойынды даладағы сазды аланда өткізуге болады, онда балалар көк шөптің үстінде отырады



« Тым-тырақай »

Ойын мазмұны: Ойнаушы балалар шеңберге тұрады да, бір баланы санамақ айтып, ортаға шығарады. Балалар тәрбиешінің белгісімен:

Ал, кәнеки балалар,

Бір, екі, үш-деп санандар

Бір, екі, үш—

Ал тарандар-деп

Жан-жаққа бытырай қашады. Оларды ортада тұрған бала ұстап алу керек. Екі, үш бала ұсталған соң тәрбиеші бір, екі, үш деп санағанша балалар тез шеңбер құрып тұрады. Ойын қайта басталады

« Бақшада »

Үлкен шеңбер сызылады. Ол-бақша, оның ішінде шеткеректе орындықта күзетші отырады. Шеңбердің екінші жағында екі орындықтың үстінде таяқ қойылады-бұл бақшаның қоршауы. Балалар таяқ астынан еңбектеп өтіп, « баққа» кіреді.

Жақсы-ау қауын жинаған

Жақсы-ау қарбыз жинаған

Бәрінен де дұрысы

Үлкеннің сөзін тындаған,-деп қауын, қарбыз жиып жүреді. Бір кезде « күзетші» келіп « қарақтарым көмектеріңе рахмет»-дейді. Балалар қайтадан таяқтың астынан еңбектеп өтіп, үйлеріне қайтады.



« Менің зымыраған көңілді добым »

Ойнаушы балалар тобы жартылай дөңгелек құрып, тәрбиешінің жанында тұрады. Допты бейнелейтін бір бала, орнында тұрып секіреді, ал тәрбиеші алақанын оның басына қойып, мынадай өлең айтады.

Көңілді добым, о менің
Домалап қайда жүгірдің?
Қызыл, сары, көгілдір
Желаяқсың-ау өзін бір.

Бұдан кейін доп қашып кетеді. Тәрбиеші балалармен бірге оны ұстайды. Ойын жаңа доппен қайта басталады. Ойынды 2-3 рет қайталау.



« Аяғымызбен жер тебеміз »

Ойнаушылар қимылдаған кезде, көршісіне тимейтіндей қашықтықта дөңгеленіп тұрады.

Тәрбиеші балалармен бірге тексті жай, тәптіштеп айтып тұрады. Балаларға өленде айтылған қимылдарды істеуге мүмкіндік береді.

Аяқпенен тарсылдатып билейміз

Қолды соғып, басымызды иеміз

Қолымызды түсіреміз

Қолымызды ұсынамыз.

Осы сөздермен балалар біріне-бірі қол беріп, дөңгеленіп тұрады. Одан кейін былай деп жалғастырады:

Ал, шығайық сайланып

Жүгірейік айналып

Аз уақыт өткеннен кейін тәрбиеші: «Тоқта»-дейді.

Бәрі тоқтайды. Одан кейін ойын қайталанады.



« Ұшақтар »

Балалар алаңның әр жерінде 3-4 жалаушалармен белгіленген калоннамен тұрады. Ойнаушылар ұшқыштарды бейнелейді. Олар ұшуға әзірленеді. Тәрбиешінің: Ұшуға әзірленіңдер! Деген сигналы бойынша балалар қолдарымен қимыл жасап, маторды іске қосқан болады.

Тәрбиеші: « Ұшындар » -дейді. Балалар қолдарын екі жаққа жазып, алаңда жан-жаққа бытырап, ұшып жүреді.

Тәрбиешінің: « отырындар » деген сигналы бойынша ұшақтар өз орындарын тауып, жерге қонады: балалар калоннаға тұрып, бір тізерлеп отырады. Тәрбиеші қай калоннаның тез сапқа тұрғанын атап өтеді. Алғашқы кезде калоннаның бастаушысы етіп екпіндірек балаларды белгілеу керек

« Тауық қорадағы түлкі »

Алаңның бір жағынан тауық қораның орны сызылады. Тауықтар қорадағы орындарда тауықтар отырады. Алаңның қарама-қарсы жағында түлкінің іні болады. Қалған жердің бәрі-қора.

Ойнаушылардың біреуі түлкі белгіленеді, ал қалғандары-тауықтар. Тәрбиешінің белгісі бойынша тауықтар бағанадан секіріп-секіріп түседі де қорада жүгіріп ойнап жүреді де дән шоқиды, қанаттарын қағады. Тәрбиешінің: « Түлкі » деген белгісі бойынша тауықтар тауық қораға қашып барып, ағаштарға отырады, ал түлкі қаша алмаған тауықты ұстап, ініне алып кетеді. Қалған тауықтар отырған ағаштардан қайтадан ұшып түседі, ойын жаңадан басталады. Түлкі екі-үш тауық ұстағаннан кейін, ойын аяқталады. Ойынды басқа түлкімен қайталауға болады.



« Кішкене өзен арқылы »

Ойынға бір топ (6-8 адамнан) бала тартылады. Алаңда бір-бірінен 1,5-2м қашықтықта екі сызық сызылады. Бұл өзен. Ойнаушылар сызықтың жанында-өзеннің жағасында тұрады. Олар өзеннен анық сызылған дөңгелектер арқылы аяғын суламай, тастан-тасқа секіріп өтуі керек. Дөңгелектердің арасының қашықтығы балалардың оларға бірінен-біріне секіре алатындай болуы керек. Өзеннен қатарынан 2-3 бала өтеді, ал қалғандары тәрбиешімен бірге оларды бақылап тұрады. Секіре алмай, аяғын сулап алғандары оны күнге кептіруге кетеді-орындыққа отырады. Кейін олар ойынға қайтып араласады, тәрбиеші оларды қалай болса да мақтап, жағаның екінші жағына өтуге көмектеседі.



« Жасырынбақ »

Ойынға жиналған балалардың барлығы шеңбер құрып, ойын бастаушының айналасына тұра қалып, тақпақтап санамақ айта бастайды. Санамақтың бірнеше түрі бар.

Қандай жылы күн шуақ,
Балапандар жүр шулап
Қызығына қараймын
Бір, екі, үш...деп санаймын.
Шөжелерім шөп-шөп-шөп,
Жем шашайын көп-көп-көп,
Он екенсің бәрі-бәрің,
Отыз түйір дәнім бар
Әрқайсыңа қаншадан?
Теріп жеңдер соншадан.

Немесе, ойын бастаушы алақанын төмен қарата бір қолын жоғары көтереді, ал барлық балалар бір-бір саусағын соның астына тигізіп ұстап тұрады. Ойын бастаушының « бір, екі, үш » белгісімен балалар бір-бір саусақтарын тез тартып алады. Саусағы ұсталған бала көзін жұмып, басқалары тығылады. Көзін жұмған бала 40 не 50 -ге дейін санап, тығылған балаларды іздейді. Тапқан сайын өзі тұрған жерді алақанымен соғып отырады. Балалардың алдын-ала келісуімен, ең бірінші немесе ең соңында қалған бала көзін жұмып, ойын қайта



«Допты домалат»

Балаларға әртүрлі түсті доптар немесе онша үлкен емес шағын ғана (диаметрі 6-8 см) шарлар беріледі де, оларды балалардан онша қашық емес жерге орналастырған жалаушаларға дейін домалатып жеткізген балаларды атап өтеді, тапсырманы дұрыс орындағаны үшін алғыс айтады, допты тағы да домалатуға мүмкіндік береді. Балалар допты бірнеше рет домалатқаннан кейін тәрбиеші оларды кәрзеңкеге жинауды ұсынады.

« Қасқыр қақпан »

Балалар екі топқа бөлініп үлкендер « қақпа » екіншісі « қасқырлар » болады. Үлкен топтағы балалар қол ұстаса шеңбер құра жүріп өлең айтады.

Қасқыр түссе қораға,

Ұстамас бола ма

Қол ұстасып тұрайық

Қасқыр қақпан құрайық

Қане қақпан берік бол,

Қасқырды тұр жолатпай

Қасқыр, қасқыр келіп көр!

Қақпан, қақпан берік бол- дегеннен кейін қолдарын жоғары көтереді, осы сәтте « қасқырлар » шеңбер тасасындағы « қой » қораға лап қояды. Егер ойын басқарушының « жап » деген сөзінен кейін барлығы тез қолдарын түсіріп, отыра қойса, ортада қалған « қасқырлар » « қақпан » тобына қосылады. Ал өтіп кеткендері ойынды жалғастырады.



« Айгөлек »

Ойын көгалда, аланда өтеді. Ойнаушылар көп болса, ойын соншалықты қызық өтеді. Ойнаушылар тең болып екі топқа бөлінеді де арасы 15-20 адымдай қарама-қарсы екі сызықтың бойына қатарға тұрады. Екі жаққа кере созылған бірінің қолдарынан бірі ұстайды. Ойын жүргізуші екі топтың біреуіне кезек береді. Олар барлығы бірге көтеріңкі дауыспен өлеңдетіп:

Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдын жүзі дөңгелек
Теміршіден дем шығар
Үзенгіден тер шығар
Ақ терек пен көк терек
Бізден саған кім керек?

Екінші топтың ойыншылары жауап береді.

Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдың жүзі дөңгелек
Теміршіден дем шығар
Үзенгіден тер шығар
Ақ терек пен көк терек
Бізге мұнда Айдос керек.

Аты аталған бала жүгірген бетімен шақырған қатардағы ойыншылардың қолдарын жаздырып бұзып өтуі керек. Егер бұзып өте алмай қалса, онда ортаға келіп, өзі қолдарын жаздыра алмаған екі ойыншының ұйғаруымен өнер көрсетеді. Болған соң қайтадан барып тұрады.

« Қазан доп »

Ойыншылар шеңбер жасап тұрып, әрқайсысы аяғының астынан диаметрі 0,5 кішкентай шұңқыр жасап немесе шеңбер сызып, алады да, сол шеңбердің ортасына қолындағы таяқты бір ұшын тигізіп ұстап тұрады. Шұңқырлардың арақашықтығы 1—2 м болады. Ойын бастаушы балалар айнала тұрған шеңбердің ортасынан диаметрі 1м болатын үлкен шұңқыр немесе шеңбер сызып алып, қолындағы гаяғымен кішкентай резеңке, үлкен теннис не хоккей добын балалар тұрған шеңбердің сыртын айнала жылжып, солардың біреуінің қазанына түсіруге әрекеттенеді. Егер балалардың біреуі келе жатқан допты қазанына түсірмеу ниетімен оны кері соғып жіберем деп, шұңқырын бос қалдырып қойса, ойын бастаушы оның шұңқырын иелене қояды. Ал қазансыз қалған әлгі бала ойынды әрі қарай жалғастырады. Егер бастаушы добын ортадағы үлкен қазанға түсірсе, ойыншылардың барлығы да тез орындарын ауыстыруға тиіс.

Мынадайда ойын бастаушы да бір орынға ие болып, орынсыз қалған бала, ойын бастаушы болады.

Ойын барысында допты тек таяқпен соғып, қазан-шұңқырларды да тек таяқпен қорғау керек.

Шұңқырларын аяқпен басып жүруге рұқсат етілмейді.



«Доп кімде?»

Жүрісі: Бір бала жүргізуші болады. Бір бала ортада көзін жұмып тұрады. Қойған балалар шеңбер жасап, қолдарын артына ұстап, иықтарын тақап тұрады (қолдары ішінен қарағанда көрінбеу керек).

Сыртта жүрген бала сездірмей, шеңбердің сыртын айналып жүріп, бір баланың қолына ұстатады да өзі алысқа барып тұрады да «болды» дейді.

Ортадағы бала көзін ашып, шеңбердің ішінде тұрып, кімде екенін (көзінің т.б) біліп айту керек. Тапса допты алады. Таппаса-басын шайқайды. Сол кезде добы бар бала теріс айналып, допты көрсетеді. Сенде-деген жоғары көтеруі тиіс.

« Соқыртеке »

Ойын бастаушы « Соқыртеке» болып белгіленген ойыншының көзін байлап, оны бөлменің ортасына апарып, бірнеше рет шыр-көбелек айналдырады, содан кейін былай деп сұрайды:

Мысық, мысық неде тұрсың?

Күбіде.

Не бар екен күбіде?

Бар боп шықты ашытпа.

Бізді емес, тышқанды ұста.

Осы сөздерден кейін ойынға қатысушылар жан-жаққа тарап қашады, ал « Соқыртеке» оларды қуады. Ол кімді ұстаса, сол « Соқыртеке» болады. Ойын тәртібі: Егер « Соқыртекенің» бір затқа соғылардай қаупі болса, ойыншылар « От»! деп айқай салып, оған ескертеді. Бірақ бұл сөзді « Соқыртекеден» қашып құтыла алмайтын жағдайға ұшыраған ойыншының оның бағытын өзгерту үшін айтуына болмайды. Ойын ережесінде бір заттың артына тығылуға немесе өте алысқа қашып кетугей рұқсат жоқ. Ойыншылар өздерін ұстатпау үшін « Соқыртекеден» жалтырып кете алады, тізе бүгіп немесе төрттағандап жүріп, құтылып кетуіне болады. « Соқыртеке» көзін байлаған орамалды шешпес бұрын, қолға түскен ойыншыны танып, есімін атауға тиіс.



« Кім баяу »

Ойын мазмұны: Балалар тәрбиешімен бірге жүгіріп келе жатыр. Күтпеген жерден тәрбиеші: « Ал кәне көрелік» . Сендердің іштеріңнен кім өте баяу, аяқтың ұшымен жүре алады. Міне былай-дейді. Балалар аяқтарының ұшын көтеріп, мүмкіндігінше жай жүруге тырысады. Олар сол жүріп келе жатқан бағытта жүруді жалғастыра береді. Содан кейін тәрбиеші білдірмей бір жаққа қарай шегініп: « Ал енді бәрің де маған қарай жүгіріңдер», -дейді. Балалар тәрбиеші апайға жүгіреді. Тәрбиеші кімнің жақсы орындағанын айтып мадақтайды.