

Жүгіруге арналған ойындар

Мысық пен торғайлар №1

Жерге (еденге) диаметрі 3–4 см болатын шеңбер сызылады. Балалардың біреуі «мысық» болып сайланады, ол шеңбердің ішінде отырады. Қалған балалар – «торғайлар», олар шеңбердің сыртында тұрады. Педагогтің «Торғайлар ұшты!» деген белгісі бойынша шатырдан, ұяларынан жерге ұшып түсіп, «қанаттарын» қағып, зал ішінде шашырап (бытырап) жүгіреді. Ол кезде «мысық» ұйықтап отырады. Бір кезде «мысық» оянып, «мяу-мяу» деп, «торғайларды» қуалай жөнеледі, «торғайлар» шатырға, ұяларына тығыла бастайды. «Мысық» ұстаған «торғайларды» «үйіне» апарды.

Ұстап ал №2

Ойыншылар қыздар және ұлдар болып теңдей екі топқа бөлінеді. Ойын бастаушы допты жоғары лақтырады. Егер допты қыз бала ұстап алса, онда олар допты бір-біріне лақтырып, ұлдардың допты қағып алмауына амал жасайды. Ал егер допты ұлдар ұстап алса, олар керісінше допты қыздарға береді.

Допты ойында неғұрлым ұзақ ұстаған команда жеңіске жетеді.

Ойын ережесі: допты бір-біріне лақтырған кезде ойыншыға қол тигізуге және допты қолда ұзақ ұстауға болмайды.

Жұбынды тап №3

Ойынға қатысушылар екі-екіден жұп болып тұрады. Бір баланың жұбы болмайды. Балалардың жартысына бір түсті, екінші топқа тағы басқа түсті бір жалаушадан таратылады. Педагогтің белгісі бойынша (музыка, бубен, ысқырық, т.б.) балалар зал ішінде шашырап жүгіреді. Берілген белгі бойынша балалар өзінің жұбын жалауша түсіне сәйкес тауып алып, тұруы керек. Ойыншылар жұпсыз қалған баланың атын атап:

Бос орын №4

Ойыншылар шеңбер құрып, бастаушы шеңбердің сыртында қалады.

Бастаушы шеңберді сыртынан айнала жүріп, ойыншылардың бірінің иығына немесе қолына қолын тигізсе, ол сол баланы жарысқа шақырған белгі болып саналады.

Бастаушы шеңберді айнала бір жаққа, ал шақырылған бала келесі жаққа қарай жүгіреді.

Кездескен сәтте сәлемдесіп, әрі қарай жарыса жүгіріп, бос орынға тұра қалуға тырысады.

Бос орынға кім бұрын тұрса, ол орнында қалады, ал екінші бала бастаушы болады.

Жасырынбақ №5

Ойын ойнаушылар екі командаға бөлінеді, оны 2 капитан басшылық етеді. Санамақ арқылы кім жасырынатындығы, кім іздейтіні анықталады. Ойын үшін ағаш, қабырға, есік, т.б. белгіленеді. Жасырынатындарды капитан алып кетіп, қай жерге жасырыну керектігін айтып, өзі іздейтін командаға келеді. Ол жүріп: «Біз мұндамыз», – дейді. Ойыншылар бір-бірінің қолынан ұстап, қарама-қарсы тұрып, араларынан «тышқан» мен «мысық» өте алатындай ғана жер қалдырады.

«Мысық» шеңбердің ішіне кіруге немесе шеңберден шығуға әрекет жасаған кезде, ойыншылар иықтарын біріктірулеріне болмайды.

«Тышқанға» шеңбер сыртынан алысқа кетуіне болмайды.

Еденде қалма №6

Алаңның, бөлменің кез келген жерінде балалардың шығуына ыңғайлы, орнықты, биіктігі 25-30 см заттар, тақтай орындықтар қойылады (диаметрі 25 см-ден кем болмауы керек). Ойын бастаушы-қуғыншы тағайындалып, оның қолына мата таңылады. Балалар даңғыраның (бубеннің) қағылуына сәйкес қимылдар жасап, алаңда шашырап жүреді, жүгіреді, секіреді. Қуғыншы да барлығымен бірге қимыл-қозғалыс жасап бірге жүреді. Педагогтің «Ұста!» деген белгісі бойынша балалар заттардың үстіне жылдам шығып алуға тырысады. Қуғыншы заттарға шығып үлгермеген балаларды ұстап алуға әрекет жасайды. Ұсталған балалар шет жақтағы орындыққа отырады.

Лақтыр №7

Жерде (еденде) қос сызық (арақашықтығы 30м) сызылады. Ойыншылар таяқты найза сияқты орта шенінен ұстап және жүгіріп келіп лақтырады.

Сызықты басуға, сызықтан асуға болмайды.

Жеңімпаз келесі турда таяқты (найзаны) бірінші лақтыруға құқылы.

Кеңістікті бағдарлауға арналған ойындар

Қай жерде тығылған? Тап! N8

Балалар қабырғаны жағалай немесе алаңның бір шетінде отырады. Педагог балаларға жалаушаны (кез келген зат) көрсетіп, тығып қоятындығын айтады. Педагог балаларға орындарынан тұрып, қабырғаға теріс қарап тұруларын ескертіп, ешкім қарап тұрмағандығын байқап, жалаушаны, затты белгілі бір жерге тығып, «Іздендер», дейді. Белгіден соң балалар жалаушаны іздей бастайды. Жалаушаны кім бірінші тапса, сол ойыншы келесі ойында жалаушаны тығады. Жалаушаны балалар бірден таба алмайтындай етіп тығу қажет. Егер балалар тығылған жалаушаны таба алмай қиналса, педагог жалауша тығылған жерге жақын тұрып, сол жерден іздеуді ұсынады. Жалаушаны (затты) бала тыққан кезде оған көмекке келіп, затты тығуға ыңғайлы жер тауып беруге жәрдемдесу қажет.

Тап та, үндеме N9

Балалар алаңның, бөлменің сол жағында педагогке қарап отырады. Педагог балаларға таспаны көрсетіп, олар оны тауып алулары керек екендігін ескертеді.

Тауып алған бала келіп, таспаны қайдан көргенін педагогтің құлағына ақырын сыбырлап айтып, орнына барып отырады. Таспаның қайда тығылғанын барлық бала айтпайынша ойын жалғастырыла береді.

Педагог балаларға орындарынан тұрып, қабырғаға бұрылып, көздерін жұмып тұруларын сұрайды да, өзі таспаны тығып қоюға әрекет жасайды. «Дайын!» деген белгі бойынша балалар жұмған көздерін ашып, таспаны іздеуге кіріседі. Ойынның соңында тапқыр, байқампаз балаларды атап өту қажет.

Кім кетті? N10

Ойыншылар бір қатарға тұрады, ал ойын бастаушы (жетекші) олардың алдында тұрады. Ойын бастаушыға кім қай жерде тұрғанын мұқият қарап, есінде сақтап, теріс бұрылып тұру

ұсынылады. Қатардан бір бала шығып кетеді, ойын бастаушы кеткен баланың атын атауы керек. Егер кеткен баланы дұрыс тапса, сол баланың орнына тұрады, дұрыс атамаса, қайта ойынды жалғастырады.

Кеглиге тиіп кетпей, допты әкел

N11

Ойыншылар екі командаға бөлініп, сызық бойында тұрады. Әр саптың қарсысында бір-бірінен 2 м қашықтықта 5 кеглиден қойылады. Бастаушының белгісі бойынша бірінші тұрған бала допты домалата (еденге соға) әр кеглиді айналып өтуі керек. Допты ала салып жүгіріп келіп командасында келесі тұрған балаға береді. Кеглиге допты тигізген бала, допты орнына қойып, қайтадан домалата бастайды. Ойында кеглиге допты тигізбей, тапсырманы бірінші орындаған команда жеңіске жетеді.

Жұптасқан эстафета

N12

Мұзайдынында 8–10 адамнан екі команда жарысады. Барлық ойыншылар конькимен сырғанап жүреді. Ойынды өткізу үшін: екі секіртпе немесе ұзындығы 2 м жіп қажет. Әр команда тең екі топқа бөлініп, жұптасып, алаңда қарама-қарсы тұрады. Бір жақта тұрған бірінші жұп екі секіртпе немесе ұзындығы 2 м жіптің екі ұшынан ұстайды. Келесі жақта тұрған бірінші жұп қол ұстасып тұрады. Тәрбиешінің белгісі бойынша жұптар бір-біріне қарсы сырғанап жүреді. Жұптар бір-бірімен кездескен кезде секіртпе немесе 2 м жіпті ұстап тұрған жұп жіпті неғұрлым төмен ұстап, екінші жұп жіптен аттап немесе секіріп өтеді. Содан соң екі жұп та қарама-қарсы жаққа жылжуды жалғастырып, өз саптарының соңына барып тұрады. Секіртпе немесе 2 м жіп келесі жұпқа беріледі. Ойыншылар рөлдерімен ауысып, ойын осылайша жалғаса береді. Ойын әр жұп 2 реттен (жіппен, жіпсіз) жүгіргеннен соң және өз орнына келген соң ғана аяқталады. Тапсырманы бірінші орындаған команда жеңіске жетеді.

Ойынды алаңда конькисіз де өткізуге болады. Секіртпе немесе 2 м жіптің орнына, гимнастикалық таяқшаны қолдануға болады.

Допты сал 13

Бұл ойын үшін алаңда биіктігі 120-130 см бағана болу керек, оған торлы себет (диам. 25 см) орнатылады. Ойынға бірнеше (4–8) бала қатыса алады. Ойыншылар бағанадан қашықтығы 1,5 м сызықта тұрып, кезекпен допты себетке лақтырады. Ойында допты шартты (5–6) белгіленген санға сәйкес лақтырып, себетке дәл түсірген жеңіске жетеді. Жеңіске жеткен ойыншы келесі ойында допты бірінші болып лақтыруға құқылы.

Кедергі жолдар 14

Ересек адам жолдың басында арқанды еңкейтілген етіп жерде төмен деңгейде орналастырады. Аласа орындық қойып, оның үстіне бірнеше үлкен текшелер қояды. Жолдың соңында бала қызығатындай ойыншықтар (доп, үлкен қуыршақ, т.б.). Бала жолда кездескен кедергілерді аттап, астынан еңбектеп өтіп, айнай, ойыншықтарға жетуі керек. Егер балалар көп болса жарыс ұйымдастыру қажет.

Ау 15

Екі баладан басқа барлық ойыншылар – «балықтар», екеуі – балықшылар. Балықшылар қол ұстасып, «балықтарды» қуалай артынан жүгіреді. «Балықтың» айналасында қолдарын біріктіре, оны қоршап алуға тырысады. Біртіндеп ұсталған балықтардан ау құрылады. Енді балықтарды аумен ұстайды. Соңғы ұсталмаған екі балық жеңімпаздар болып, олар келесі ойында балықшылар болады.