A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of white sunburst motifs. Interspersed within this border are various sports-related icons: a basketball, a tennis racket, a soccer ball, a table tennis paddle, a football, a volleyball, and a badminton racket. The background is a light blue gradient.

Қимылды ойындар картотекасы №2

№1

Қимылды ойын: « Ұшты-ұшты »

Мақсаты: Ненің ұшатынын, ненің ұшпайтынын, аңғарымпаздыққа тәрбиелейді.

Шарты: 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

Осылайша жүргізілген ойында жаңылмаған ойыншы жеңеді.

№2

Қимылды ойын: «Ақ қоян »

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, мықтылыққа баулу.

Шарты 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
Бетіңді жусаңшы
Әй-әй көйлек кисеңші.
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.

№ 3

Қимылды ойын: « Қасқырлар мен лақтар »

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

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

Ойнаушылар үйлерінде тұрып:

Бөрте, бөрте, бөрте лақ,

Бөрте лақ тым ерке лақ

Кетесің кейде секеңдеп,

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.

№4

Қимылды ойын: « Ит пен қоян »

Мақсаты: Шапшаңдыққа, ептілікке баулу.

Шарты: Ойын жазық алаңда ойналады. Бір бала ит болады да, қалғаны қоян болады.

Бұдан кейін « ит», « қояндарды» қуып ұстауға тырысады. Өзі ұстаған балалардың барлығын итке айналдарды. Сөйтіп барлық қояндар итке айналғанша ойын жалғаса береді.

№ 5

Қимылды ойын: «Аюлар мен аралар»

Мақсаты: Жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Шарты:

Омарта алаңның бір жағында болады. Бір шетте аюдың, араның үңгірі. Ойыншылар тең емес екі топқа бөлінеді. Көпшілігі бал аралары. Белгі бойынша аралар омартадан ұшып шығып бал іздеп, шалғынға қарай ұшады. Олар ұшып кетісімен аюлар омартаға жармасып бал жейді. Тәрбиеші: «Аюлар!»-дегенде аралар омартаға қарай ұшады, ал аюлар үңгіріне қашады. Үлгере алмаған аюды аралар шағып алады. Ара шаққан аюлар келесі ойынға қатыспайды

№ 6

Қимылды ойын: «Бақалар»

Мақсаты: шапшаңдыққа, қырағылыққа баулу.

Шарты: Алаңның ортасында үлкен дөңгелек шеңбер сызады немесе дөңгелек форма етіп жуан жіп тастайды. Балалардың бір тобы шеңберді жағалай тұрады, ал қалғандары алаңның екінші бір жағына орналасқан орындықтарда отырады. Орындықта отырған балалармен бірге тәрбиеші мынандай өлең айтады.

Бақалар басы қалтаңдап,

Шоршиды жолда талтаңдап.

Бақ-бақ, бақ-бақ, бақ

Жүгіреді талтақтап.

Шеңберді жағалап дөңгеленіп тұрған балалар бақа сияқты секіреді. Өлең аяқталғаннан кейін, орындықта отырған балалар алақандарын соғады (бақаларды шошытады), бақалар шалшық суға-қызықтан секіреді де жүресінен отыра кетеді.

Ойын аяқталған кезде, балалар рельдерімен алмасады.

№ 7

Қимылды ойын: «Қояндар»

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Шарты: Залдың бір шетіне 5-6 үйшіктер сызылады. Олардың алдына орындықтар қойылады. Қарсы бетте күзетшінің үйі бар. Үй мен қояндар күркесі арасында ойнайтын алаңдар болады. Қояндар күркелерінде жүресінен отырады. Күзетші күркелерінен қояндарды жайылысқа шығарады. Қояндар секіреді, билейді, ойнайды. Тәрбиеші « түлкі» келіп қалар үйлеріңе қайтындар дегенде үйлеріне орындық астынан еңбектей өтеді. Ойынға шыққанда да орындық астынан еңбектей шығады. Ойынға шық дегенше күркелерінде отыра береді.

№ 8

Қимылды ойын: «Құстар мен мысық»

Мақсаты: Балаларды алғырлыққа, қырағылыққа, татулыққа тәрбиелеу. Ептілік қасиеттерін арттыру. Денсаулықтарын шынықтыру.

Шарты: Жерге шеңбер сызылады. Ортаға тәрбиеші таңдаған бала болып тұрады. Қалған балалардың бәрі шеңберді айнала тұрады, бұлар құстар. Құстар шеңберді айнала жүріп дәндерді шоқиды. Мысық оянып кетіп, құстарды көреді де, оларды ұстай бастайды. Құстар шеңберден ұшып кетуге асығады. Мысық шеңбердегі қай құсқа тиіп кетсе, ол ұстаған болып есептеледі де ортаға келеді. Мысық 2-3 құсты ұстаған кезде тәрбиеші жаңа мысықты таңдап алады. Ұстап алған құстар барлық ойыншыларға келіп қосылады. Ойын 2-3 рет қайталанады.

№ 9

Қимылды ойын: “Допты қуып жет”

Мақсаты: балаларды шыдамды, сабырлы қалыпта берілген белгіні тыңдауға, тез жүгіругі, түсетеріңн көлемін ажырата білуге баулу.

Шарты: бұл ойынға 5-6 бала, тәрбиеші басқаруымен қатыса алады. Тәрбиеші доптарды себетке салып алып, балалардың алдына домалатып жібереді. «Допты қуып жет» деген белгі бойынша, балалар допты ұстап алып тәрбиеші ұстап тұрған себетке салуы керек.

№ 10

Қимылды ойын: “Қояндар мен қасқыр”

Мақсаты: Балаларды алғырлыққа, қырағылыққа, татулыққа тәрбиелеу. Ептілік қасиеттерін арттыру. Денсаулықтарын шынықтыру.

Шарты: Бір бала қасқыр болады, ал қалған балалар қояндар болады. Қояндар өз үйлерінде тығылып жатады, ал қасқыр өзінің апанында жатады. Тәрбиеші:
- Секендеңдер қояндар,
Жүгіріңдер жортыңдар- деген кезде, қояндар үйлерінен шығып секендеп ойнайды. Осы кезде қасқыр апанынан шығып қояндарды қуа жөнеледі. Ұстап алған қояндарды апанына апарады. Осылай 3-4 қоянды ұстағаннан кейін ойынды басқа бала жалғастырады.
Ойын 2-3 рет ойналады.

№ 11

Қимылды ойын: «Күн мен түн»

Мақсаты: Балалардың ойынға деген қызығушылықтарын ояту, ой-өрісін дамыту.

Шарты: Алаң ортасына көлденең сызық сызылады да, оған қарама-қарсы екі жағынан әрбір метр сайын тағы екі сызық сызылады. Ойыншылар саны жағынан бірдей екі топқа бөлінеді. Топтың біріне «күн», екіншісіне «түн» деп ат қойылады. Ойын жүргізуші топтың бірінің атын атайды. Мәселен: ойын жүргізуші «күн» деп дауыстаса, «түн» тобындағы ойыншыларды мәре сызығына дейін қуып барады.

№ 12

Қимылды ойын: «Жапалақ»

Мақсаты: Баланы шапшаңдыққа, ептілікке және мұқият тыңдай білуге үйрету.

Шарты: Ойыншылар алаңға емін еркін тұрады. Ал келесі жақта жапалақ отырады немесе тұрады. Тәрбиеші айтады: күн шығып, барлығы оянады. Балалар алаңда әр түрлі қимыл-қозғалыстарды жасап емін-еркін қозғалады. Көбелектерді, шегірткелерді қуып ұстамақшы болады. Кенет тәрбиеші түн болды, барлықтарың орындарыңда тұрыңдар, қазір жапалақ ұшады дейді. Осы уақытта барлық балалар тез арада тоқтауы қажет. Жапалақ ақырындап жүріп балалардың қасынан қарап өтеді. Ойын барысында жапалақ көп бала жинаса, жеңіске жетеді.

№ 13

Қимылды ойын: «Қоңыздар»

Мақсаты: Балаларды жүгіруге, белгі бойынша қозғалысты өзгертуге үйрету.

Шарты: Ойын сылдырмақпен немесе әуен ырғағының белгісімен өткізіледі. «Қоңыздар ұшты» деген белгімен балалар тұрады, сілкінеді. «Қоңыздар қонды» деген белгімен балалар отырады.

№ 14

Қимылды ойын: «Торғай мен мысық»

Мақсаты: Балалардың қимыл – қозғалыстарын арттырып, ептілікке баулу.

Шарты: Жерге шеңбер сызылады. Балалардың біреуі мысық болады, өзге балалар торғай болады. Торғайлар шеңбердің ішінде отырады. Тәрбиеші: «Торғайлар ұшыпты, қанаттарын қағыпты» - дегенде торғайлар ұшады. Мысық торғайларды ұстайды. Мысыққа шеңбердің ішіне кіруге болмайды. Ойын осылай жалғаса береді.

№ 15

Қимылды ойын: «Қояндар мен түлкі»

Мақсаты: Балаларды қырағылыққа, ептілікке және ойынды дұрыс ойнауға үрету. Балалардың ойынға деген қызығушылықтарын арттыру.

Шарты: Қояндар алаңның бір жағында жүреді. Ал алаңның екінші жағында түлкі болған балалар орындықта тұрады. Алаңның қарама- қарсы жағында түлкінің үйі орналасқан. Қояндар секіріп ортаға шығып жүреді, сәбіз жейді. Тәрбиешінің белгісімен «түлкі» - келді деген кезде «қояндар» секіріп қашады. Түлкі қояндарды қуып ұстайды. Ұсталған қояндарды үйіне апарды. Ойын 4-5 рет қайталаынады.

№ 16

Қимылды ойын: «Қарағайлы ормандағы аю»

Мақсаты: Жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Шарты: Алаңның бір жағына аюдың ізі сызылады. Екінші жағына үй белгіленеді, онда балалар тұрады. Тәрбиеші інде отырған аюды таңдап алады. Тәрбиеші « балалар», серуендеуге барыңдар! –дегенде балалар үйден шығып орманға барады. Олар хормен мына өлеңді 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.

№ 17

Қимылды ойын: «Әтеш айқасы»

Мақсаты: Белсенді қимыл қызметіне қызығушылығын, жалпы төзімділігін, жылдамдық, пәрменділік қасиеттеріне тәрбиелеу.

Шарты: Екі топтан екі бала ортаға тұрады, екеуі де сол аяқтарын бұрып, сол қолымен ұстап көтеріп тұрады. Оң қолдарын кеуделеріне қояды. Содан соң кәдімгі әтешке ұқсап, бір-біріне ұмтылып иық қағыстырады. Қайсысы жығылса, не бүгілген аяғын түсіріп алса ұтылады. Осылайша топ мүшелері түгел ойнап болғаннан кейін, көп ұпай жинаған топ жеңеді.

№ 18

Қимылды ойын: «Қасқыр мен лақтар»

Мақсаты: Балалардың қимыл-қозғалыстарын арттырып, ептілікке баулу

Шарты: Балалардың біреуі қасқыр болады, басқа балалар лақтар болады. Тәрбиеші лақтар серуенге шығыпты дегенде лақтар секіріп-секіріп серуенге шығады. Дөңнің артынан қасқыр келе жатыр дегенде лақтар қашады. Қасқыр лақтарды ұстап алуы тиіс. Ойын осылай жалғаса береді.

№ 19

Қимылды ойын: «Қасқыр мен ешкі»

Мақсаты: Балаларды шашырап жүруге және жүгіруге үйрету, бір-бірін итермей, тәрбиеші белгісі бойынша қозғалып тоқтауға жаттықтыру.

Шарты: Ойынға қатысушылар санамақ айтып қасқыр мен ешкіні белгілейді. Басқа балалар бақташы болады. Бақташылар қол ұстасады да, ешкіні ортаға алып дөңгелене жүре бастайды. Қасқыр шеңбер ішіндегі ешкіні ұстауға әрекет жасайды. Алайда, оған тек қақпа арқылы ғана өтуге болады.

Дөңгелене айналып жүргендердің ішінен екі бала қолдарын көтеріп алады. Бұл қақпа. Қасқыр амалдап сол тұстан өтуге тиіс. Ал ешкі өз еркінше жүре береді. Қасқыр ешкіні ұстағанша ойын жалғаса береді.

№ 20

Қимылды ойын: «Қу түлкі»

Мақсаты: Балаларды ептілікке, жылдамдыққа, ажыратуға баулу.

Шарты: Балалар бір-біріне бір адымдай ара қашықтықта тұрады (шеңбер жасап). Балалар көздерін жұмып тұрады. Тәрбиеші шеңберді айналып жүріп білдіртпей бір баланы түртеді. Сол бала түлкі болады. Балалар көздерін ашып бір-біріне мұқият қарайды. Қу түлкі сен қайдасың? Үш рет айтқанда қу түлкі ортаға қолын көтеріп мен мындамын деп жүгіріп шығу керек. Барлық балалар жан-жаққа қашады. Қу түлкі ұстап алуы керек.

№1





№2



№ 3













№ 10



№ 11



№ 12



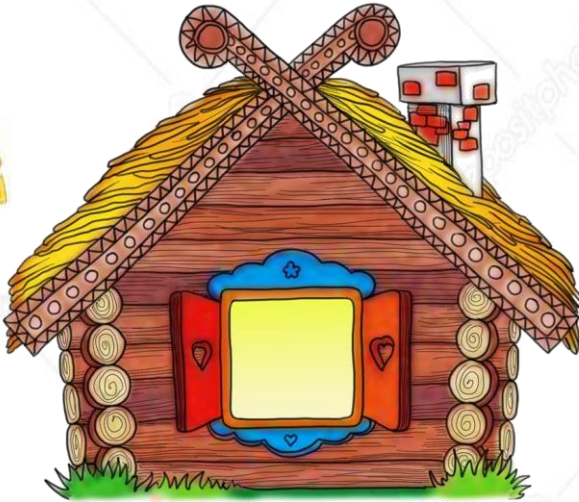
№ 13



№ 14



№ 16



№ 17



№ 18



№ 19



№ 19



№ 20

