**Қимылды ойындар**

**«Тақия тастамақ» ойыны**

**Мақсаты:** балаларды тапқырлыққа, шапшаңдыққа баули отырып, дене белсенділігін дамыту.

Ойынға бірнеше бала қатысады. Балалар шеңбер жасап отырады. Жүргізуші шеңбердің сыртын айнала жүгіріп жүріп, біреуінің артына білдіртпей тақияны тастап кетеді. Егер біреу сезіп қойса, жүргізушіні қуып жетуі керек. Ал, жүргізуші қуған баланың орнына тұра қалуға тырысады.

Жүргізушіге жете алмаған бала айыбын төлейді, өнер көрсетеді.

**«Арқан тарту» ойыны**

**Мақсаты:** балаларды икемділікке, жылдамдыққа баули отырып, қимыл белсенділігін дамыту.

Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады. Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа бөлінген балалар тартысады.

Қай топ арқанды өз жағына тартып алып келсе, сол топ жеңіске жетеді.

Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екінші баланы құлатса, құламаған бала жеңіске жетеді.

**«Кім жылдам?» ойыны**

**Мақсаты:** жүгіруге, қимыл дағдылары мен ептілікке үйрету.

Ойын аулада, спорт залында, бөлмеде ойнала береді. Ойыншылар ойынға екі-екіден қатысады. Ортаға шыққан екі бала бір-біріне арқасын беріп, екі жаққа қарап тұрады. Аяқтарының арасын иықтарының деңгейімен бірдей етіп ұстайды. Сонан соң ойын жүргізуші екеуінің аяғының арасына ұзыннан-ұзақ белбеу тастайды да «бір, екі, үш» деп санайды. «Үш» дегенде кім еңкейіп белбеуді бұрын алса, соның жеңгені.

Бұл адамның өз денесін еркін меңгеріп, тез қимылдауының нәтижесінде жүзеге асады. Ойынға басқа ойыншылар шығады. Ойын жалғаса береді. Екінші кезекте әр жұптың жеңімпаздарымен арадағы жарыс болады. Ең соңында жеңген екі ойыншы қалады. Сол екеуінің қайсысы жеңіп шықса, сол жеңімпаз атанады.

**«Ақ сүйек» ойыны**

**Мақсаты:** балаларда тапқырлықты дамыту, жүгіруге жаттықтыру.

Ең алдымен, ойнаушылар өзара келісіп, екі топқа бөлінеді, жеңген топ үшін жүлде тағайындайды. Топ басқарушылар ақсүйекті қайсысының лақтыратынын шешіп алу үшін кезектесіп таяқ ұстайды, таяқтың басына кімнің қолы бұрын шықса, сол ақсүйекті құлашы жеткенше лақтырады. Ақсүйек жерге түскеннен кейін ғана ойыншылар іздеуге шығады. Көмбеде топ басқарушылардан басқа ешкім қалмайды.

Ақсүйекті тапқан ойыншы ешкімге білдірмей, көмбеге қашуға әрекет жасайды да, ал қарсыластары біліп қалса, қолма-қол тартып алуға тырысады. Сондықтан ақсүйекті алдымен тауып алған топтың ойыншылары біріне-бірі лақтырып, көмбеге қай топтың адамы бұрын жеткізсе, сол топ жеңіске жетіп, жүлдегер атанады. Келесі жолы ақсүйекті екінші топ лақтырады, сөйтіп ойын жалғаса береді

**«Ақшамшық (сақина салу)» ойыны**

**Мақсаты:** балаларда жылдамдықты, ептілікті дамыту.

Бұл – қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан дәстүрлі ойыны. Оны сақина салу, сақина тастау деп те айтады. Ойынға он-он бес адам қатысып, ортаға бір баланы немесе бір қызды шығарып, қолына сақина ұстатады. Ойын ережесі бойынша қыз-жігіттер үйде дөңгелене отырып, екі алақанын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізушінің алақанындағы сақинаны кімге салса да өз еркі. Ол барлық адамдардың алақанына сақина салған болады, «Тұр сақинам, тұр», - деп, немесе «Ақшамшығымды бер!» деп дауыстайды. Сол сәт сақина тасталған адам «Сақина менде», - деп орнынан атып тұруға тиісті. Оны көршісі ұстай алмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді.

**«Жаяу көкпар» ойыны**

**Мақсаты:** балаларда ептілікті дамыту, жүгіруге жаттығу.

Бұл ойын спорт залында, жазды күні кең жазықта *(аулада)* ойналады. Жазық алаңның бір шетіне шағын дөңгелек шеңбер сызылады да, ішіне құм түйілген ақ шүберек қойылады. Алаңның екінші шетінен де сондай сызық сызылып, оны көмбе деп белгілейді. Ортадан сызық сызылады.

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді де сол ортадағы сызықта сап құрып тұрады. Ойынды жүргізу үшін екі топқа ортақ бір басқарушы тағайындалады. Орамал жатқан және көмбе етіп белгіленген жерде екі ойыншы бақылаушы болып тұрады. Басқарушының берген белгісі бойынша ойын басталады. Әр топтың ойыншысы құм түйілген шүберекке бұрын жетіп, оны көмбеге жеткізуге тырысады.

Топтың қалған ойыншылары оған көмекке келеді. Ал қарсы топ, одан шүберекті алып, өздері апаруға тырысады. Қызу тартыс басталады. Ойынға қатысушылар айла-амал қолданып, алаңның ішінде бұлтарып қаша жүріп, өз тобының көмбеге бұрын әкелуін қарастырады. Бірақ белгіленген межелі жерден шығуға болмайды. Көмбеге белгіленген мерзімде жеткізген ойыншы ұпайды көбірек алады, ойынға допты да пайдалануға болады.

**«Тауық қорадағы түлкі» ойыны**

**Мақсаты:** балаларды ептілікке, икемділікке тәрбиелеу.

Залдың бір жақ шетіне тауық қораны орналастырады *(гимнастикалық орындықтарды пайдалануға болады).* Қорада тауықтар ұяда отырады. Залдың қарсы бетінде – түлкінің ұясы. Қалған бос орынның бәрі – аула. Ойынға қатысатын балалардың бірін түлкінің рөліне сайлайды. Қалған балалар – тауықтар.

Педагогтің белгісі бойынша тауықтар секіріп түсіп, аулада жүгіреді, қанаттарын қағады, дәнді тұмсықтарымен шоқиды. «Түлкі» деген белгі берілген кезде тауықтар қораға қарай қашып, орындарына отырып алады. Ал, түлкі тауықтарды қолға түсіруге тырысады. Құтылып үлгермеген баланы өзінің ініне алып кетеді. Түлкі 2-3 тауықты қолға түсіргеннен кейін басқа түлкі сайланып, ойын қайта жалғасады.

**«Жүйріктер жеңеді» ойыны**

**Мақсаты:** ұжымдық әрекет жасауға, шапшаңдыққа үйретеді.

Ойынға қатысушылар көк және сары топ болып екі топқа бөлінеді. Бір төбенің үстіне ойыншыларға түгелдей жетерлік мөлшерде көк және сары таяқшалар тасталады.

Ойынды жүргізуші ретінде басқарушы тағайындалады. Ол төрешілік міндетті қоса атқарады. Төрешінің белгісі бойынша ойынға қатысушылар белгіленген көмбеге қарай тұра жүгіреді. Жеткен ойыншы өз командасының түсіне сай бір-бір таяқшаны алып кері жүгіреді де, сөре сызыққа әкеп қояды.

Қай түсті топтың ойыншылары өз командасының бояуына сәйкес таяқты белгілеген мерзімге көбірек алып келсе, сол топ жеңеді.

**«Қасқыр мен ешкі» ойыны**

**Мақсаты:** ұжымдық әрекет жасауға, ептілікке үйрету.

Ойынға қатысушыларға санамақ айтқызу арқылы қасқыр мен ешкіні таңдайды. 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.

**«Қарлығаш» ойыны**

**Мақсаты:** балаларды ептілікке үйрету.

Залға ойыншылардың санына қарай шеңберлер қойылады. Бұл – қарлығаштардың үйі. Балалар *(қарлығаштар)* қанаттарын жайып ұшады.

«Қарлығаш, қарлығаш, қарлығаш – біздің үйге ұшып кел!» деген сөзден кейін үйлеріне *(шеңберге)* кіреді.

**«Үш орындық» ойыны**

**Мақсаты:** балаларда ептілікті дамыту, жүгіруге жаттығу.

Үш орындық ойынын кең бөлмеде, спорт залдарында ойнауға болады. Ол үшін ортаға үш орындық қойылады. Ойынға қатысушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айнала жүгіреді. Ойын қыза бастағанда жүргізуші «отырыңдар» деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отырыса қалады. Ал орындыққа отырып үлгере алмағандар, ойыннан шығады. Енді орындықтың бірі алынып қойылады да, ойыншылар қалған орындықты айнала жүгіреді.

Ойын бір орындық пен екі ойыншы қалғанға дейін, олардың бірі жеңіп шыққанға дейін жүргізіле береді. Сонан соң ойын қайта басталады да, артынан жеңімпаздар арасында өзара тартыс басталады. Жеңіп шыққан ойыншы «ең жылдам ойыншы» деп аталады. Әр топтың жеңімпаздарына мақтау сөздер айтылып, сыйлықтар беріледі.

**«Қырықаяқ» ойыны**

**Мақсаты:** балаларды жүгіруге жаттықтыруға, ептілікке үйрету.

Бұл ойын тегіс жерде, балабақша ауласында, дене шынықтыру залында ойналады. Ойнаушылар орталарынан басқарушы тағайындап алады. Басқарушының талап етуіне орай ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді.

Екі топтағы ойнаушылар да бірінің белінен бірі құшақтап қатар тұрады.

Олар тұрған жерден 25-30 метр қашықтықта көмбе белгіленеді.

Басқарушының белгісі бойынша екі топ та сол қалыптарымен аяқтарын тепе-тең алып жүгіре жөнеледі. Қай топ көмбеге бұрын жетсе, сол жеңіске жетеді. Басқарушы ойын тәртібінің бұзылмауын қадағалап тұрады. Ойын қайталанып отырады. Ойынды әбден игергеннен кейін басқарушыны жаңадан сайлап алуға болады. Ойын балаларды топпен бірге қимылдарды орындауға, жауапкершілікке, ұйымшылдықка тәрбиелейді.