

Белсенді балаларға арналған қозғалмалы және қызықты ойындар

«Затымды тап»

Ойнаушылар жетекшіні қоспай, араларында бос жер болмайтындай иық пен иықтарын тірестіріп шеңбер құрады. Олар қолдарын артына ұстап, доп, қорап және тағы басқа сол сияқты кішкентай нәрселерді бір-біріне береді. Жүргізуші шеңберде тұрып, берілетін заттың кімде екенін білуі тиіс. Егер ол сол уақытта заты бар ойыншыны дұрыс көрсетсе, онда ол жетекші болады.

«Ақ қасқыр — байланған қасқыр»

Ойынға екі команда қатысады - олар сиқырлы, батыл қасқырлар. Әрбір команданың өз логы мен торы бар. Саңылау - бұл әрбір командада ойнайтын барлық адамдар оған еркін орналасуы үшін есептелген шеңбер. Жасуша - бұл да ықтимал тұтқындарға арналған, ойықтың жанында сызылған шеңбер. Алаңның ортасында сызық сызылған - бұл олардың әрқайсысынан тең қашықтықта орналасқан логтардың арасындағы шекара. Жеребе бойынша ойынды бастау құқығын алған команда: Ақ қаһарлы,

Сұр қаһарлы,

Сізге бізден кім керек?

Ашуландыру керек пе?

Атын атаңыз!

Басқа команда жауап береді:

Бізге керегі ең батыл,
батыл,

Соғыста жауды жеңген,

Жорыққа шыққан адам,

Үзеңгіде тұрып,

Зұлым сиқыршының мүйізін кескен адам.

Ақ қаһарлы



Ақ ай астында

Сұр қаһарлы

Бозғылт ай астында

Ордаға жетеді

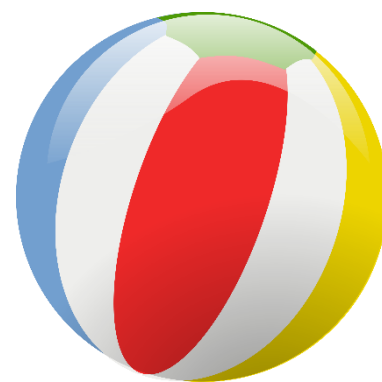
Ең батылы (таңдалғанның аты аталады)бізге жүгіріп келеді,

Бәсекелестері таңдаған адам жолдастарының жігерлі үніне ұясынан шығып кетеді. Бұл кезде қасқырды шақырған топ алдына алақандарын ашық ұстап, сапқа тұрады. Ержүрек қасқыр желі бойымен жүгіреді де, өзінен әлсіз деп санайтынды таңдап алады, яғни ол қасқырды өзі қуып жете алмайтынына сенімді, алақаннан алақанға салып, командасына қарай жүгіреді. Ержүрек қасқыр тиген ойыншы қасқыр шекараға жеткенше оны ұстауға тырысып (қолымен тигізіп) артынан жүгіреді. Егер ол мұны істесе, ол жаужүрек қасқырды тұтқын ретінде басқарып, өз командасына оралады. Ержүрек қасқыр қуудан қашып, өз ұясына қарай жүгірсе, оның жаралағаны тұтқын болады. Шекарадан өткен қасқырды қолмен ұстай алмайсың.

«Тығылған доп» («Спрятавшийся мячик»)

Ойыншылардың ішінен 10-16 адам және 1 жүргізуші таңдалады. Ойыншылар ортаға қарап, шеңбер бойымен еденге отырады. Ойыншылар арасындағы қашықтық 30 см-ден аспайды. Шеңбердегі ойыншылардың міндеті - жүргізуші доптың кімде екенін байқамауы үшін теннис добын тізелерінің астынан білдіртпей беру. Допты сағат тілімен немесе сағат тіліне қарсы бағытта беруге болады. Оның үстіне, доп бар ма, жоқ па, әр ойыншы доп бар сияқты қолдарымен үнемі осындай қимылдарды жасап, «доп менде, доп менде» деген сөздерді айтуы керек.

Жүргізушінің міндеті – отырғандардың қолының қимылын бақылай отырып, добы бар ойыншыны анықтау. Егер жүргізуші үш әрекеттен кейін доппен ойыншыны тапса, олар орындарын ауыстырып, ойын жалғасады. Әйтпесе, жүргізуші қандай да бір әзіл-оспақ «жазалау» жасайды, мысалы, қызықты оқиғаны айтады, би билейді және т.б. Ойынның соңында жүргізуші ұстамаған жеңімпазды атап өтуге болады.



«Жаяу тартыс»

Ойынға 2 ойыншы қажет. Қатысушылар еденге бір-біріне қарама-қарсы отырады, бір қарсыластың аяғы екіншісінің аяғына тіреледі. Екеуі де тік қолдарын алға созып, таяқ ұстайды. Көшбасшының белгісі бойынша әрбір ойыншы қарсыласын өзіне қарай тарта бастайды. Жеңімпаз - қарсыласын еденнен бірінші көтерген ойыншы.

«Балапандар» («Цыплята»)

Тауық, 10-12 балапан, батпырауық таңдалады. Балапандар бір-бірінен және тізбекті басқаратын тауықтан ұстап, тізбектей қозғалады. Санау рифмасы бойынша таңдалған батпырауық алақанымен тізбектегі соңғы тауыққа тиюі керек, содан кейін ол ойыннан шығарылады. Ойын кезінде тізбек үзілмеуі керек, егер үзіліс орын алса, тізбекке тағы бір тауық қосылады. Ана тауық балапандарын қорғайды. Ол батпырауыққа шабуыл жасамайды, бірақ егер оның шабуылы кезінде тауық балапандарын қорғап, батпырауықты қолымен ұстаса, ол ойыннан шығады.

«Сокыр теке» («Слепой козлик»)

Ойыншылар шеңбер құрып, беттерін ортаға қаратып тұрады. Үш-төрт адам дөңгелене тұрады, біреуінің көзі орамалмен байланады. Шеңбердегі ойыншылар бір-бірден көзі байланған ойыншыға тиіп, оған әр жақтан жақындайды, ол оның атын атай отырып, оған кім тигенін болжауы керек. Анықталған адамның көзі байланып, ойын жалғасады. Егер көзі байланған ойыншы ойынға қатысушылардың бірін шеңбер бойымен ұстап алса, онда ол кімді ұстағанын білмей, көз байлауын шешіп, ұсталған адамның көзін байлайды. Бір орамалмен барлығының көзін байлап алмау үшін ойынға бірнеше орамал немесе шарф болған жөн.



«Тақия тастамақ» («Подложенная тубитейка»)

Ойыншылар шеңберге тұрып, жетекшіні сайлайды. Қолында тақия бар. Ол балаларды айналып өтіп, келесі сөздерді айтады: «Ойынды баяу бастайық, шеңберге отырайық». Осы сөздерден кейін балалар орындарына

отырады, жетекші сөзін жалғастырады: «Ақырын, ақырын, мен сені айналып өтемін. Осы кезде мен сақтықпен тақияны біреуге қоямын. Егер байқамасаң, мен сені онымен ұрамын. Ал сіз ойынды бастауыңыз керек». Бұл сөздерді айтқан кезде, жетекші алдымен біреудің артына еденге тақияны қояды. Сөз соңында балалар қолдарымен тақияны іздейді; артында тұрғаны жетекшіні қуып жетіп, басына тақияны кигізеді. Егер ойыншы жетекшіні қуып жетпесе, онда жетекші ойыншыны қуып жетіп бара жатқанда оны баяу шапалақпен ұруы керек. Осылайша олар бір шеңберді айналып жүгіреді. Ойын барысында жан-жағыңызға сығалауға және қарауға болмайды. Тақия киген ойыншы топбасшыны шеңбер бойымен тек өз орнына дейін қуады.

«Электр тізбегі»

Балалар жұпқа бөлінеді. Ойыншылар бір-біріне қарама-қарсы отырады, онда олар қолдары мен аяқтарын біріктіреді, осылайша ток өтетін электр тізбегін құрайды. Тапсырма: электр тізбегін үзбей тұрып тұру. Содан кейін төрт адамнан тұратын электр тізбегін құру үшін екі жұпты бір-бірімен біріктіріңіз. Тапсырма өзгеріссіз қалады - тізбекті үзбей бірге тұру. Бұл қадам қауіпсіз аяқталған кезде, сегіз адамнан тұратын электр тізбегін құру үшін топтарды қайтадан біріктіріңіз. Соңында барлық қатысушылар қалыптастыратын электр тізбегі көтерілуі керек болады.

«Түрлендіру»

Қатысушылардың әрқайсысы кезекпен өз көршісінің қолынан қандай да бір затты «алады», материалдық емес. Көрші оны қатысушыға тек ымдау арқылы ғана «береді». "Осы" затты "алғаннан кейін қатысушы онымен қандай да бір әрекет жасауы тиіс (мысалы, егер ол, сіздің пікіріңізше, сырға болса, онда оны өзіне өлшеу). Егер қатысушы өз көршісін дұрыс түсінгеніне сенімсіз болса, онда оның көршісі "берген" нәрсе "емес," алған "болса да, түсінгеніндей істей берсін. Бірінші ойыншының не бергенін және соңғы ойыншыға не келгенін білу міндетті.

«Детектив»

Ойнаушылар арасынан жетекші таңдалады. Қалған ойыншылар түрлі қалыпта қатып қалады. Жетекші ойнаушылардың қалыптарын, олардың киімдерін есте сақтауы тиіс. Содан кейін жетекші бөлмеден шығады немесе алысқа кетеді де ойнаушыларға арқасымен тұрады. Ойнаушылар өз қалпы мен киімінде бес өзгеріс жасайды (әрқайсысы - бес емес, барлығы бес). Жетекші кіреді. Ол бәрін бастапқы қалпына келтіруі тиіс: мұқият қарап, ойнаушылардың қалыптары мен киімдеріндегі бес өзгерісті табуы тиіс.

«Жүретін шаршы»

Барлық ойнаушылар шаршымен тұрады (шаршының ішіндегі барлық кеңістік мүмкіндігінше тығыз болуы үшін), тіпті олар сыйуы тиіс шаршыны алдын ала сызуға болады.

Содан кейін жетекші команда береді, ал шаршы оларды орындайды, мысалы:

- шаршы солға кетті;
- шаршы солға қарай жүреді;
- шаршы отырады- шаршы айқайлап, бәрі бірге отыруға тырысады



«Хайуанаттар бағы»

Бұл ойын - ұтыс, бірақ ойыншылардың ешқайсысы оның ойнап жатқанын білмеуі тиіс. Ойын үшін кемінде 12 адам қажет. Бәрі бір шеңберге тұрады. Шеңбердің ортасында - жетекші. Барлық ойыншылар бір-бірін шынтақтан ұстайды. Жетекші ойынды келесі сөздермен бастайды. "Қазір біз" Хайуанаттар бағы "деп аталатын ойын ойнаймыз. Мен қазір сіздердің әрқайсыңыздың құлағыңызға ешкімге айтпайтын қандай да бір жануардың атын сыбырлаймын. Содан кейін, бәрі жануарлар атауын алғаннан кейін, мен оларды өз әңгімемде атаймын. Егер біреу алған жануардың аты кенеттен түсіп қалса, онда бұл ойыншы қазір шынтағының астында ұстап отырған көршілес екі ойыншыны дереу бірге отырып алып кетуі тиіс. Түсінікті ме? "Содан кейін жетекші 1-2 ойыншыға әр түрлі аңдардың атауларын сыбырлайды (мысалы, піл), ал қалғандарына құлағына бір нәрсені сыбырлайды, мысалы, " Гиппопотам ". Бірақ әрбір ойыншы бұл жануардың аты тек өзінде ғана бар деп ойлайды. Жетекші атауларын таратқан кезде, ол әр жолы жаңасын ойлап тауып, желкесін тарып, «Сен үшін не ойлап табамын?» және т.б. Содан кейін, жануарлардың атауларын таратқанда, ол өз әңгімесін бастайды. Ол былай естіледі: "Кеше мен хайуанаттар паркіне бардым. Бір тордың жанынан өтіп бара жатқанымда, сонда піл отыр... («ПІЛ» жанында тұрғандарды ұстап отырып, отыратын адам) Одан әрі, басқа вольерде... түлкі - бәрі кернеуде, бірақ ешкім отырмады - Мен оған қарадым да, тура қарсы бетінде жолбарыс отырғанын көрдім. Басымды бұрып қарасам, қасында - үлкен ГИППОПОТАМ! "Осы уақытта әрбір ойыншы

құлағына айтқан " тек біреу ғана "деген сөзді естігенде кенеттен отыра кетеді. Бүкіл шеңбер құлайды. Ұтыс ойдағыдай болды!

«Қауымдастық»

Балалар ойнаушылар отырған үй-жайдан шығатын жүргізушіні таңдайды. Балалар тобынан сөз болатын бір ойыншы таңдалады. Жүргізуші осындай жоспар бойынша сұрақтар қоюға құқылы: «Егер ол гүл болса, онда қандай?» (жануарларға, үйге, табиғат құбылысына, кітапқа және т.б.). Жетекші кім туралы сөз болып отырғанын анықтау үшін сұрақтар қоюы керек.

"Бонжур, мадам! Сәлем, бауырым! "

Ойыншылардың біреуінің көзін байлайды. Оны кезекпен ойнаушыларға апарады және кіммен - ұлдармен немесе қыздармен қоштасатынын айқындауды ұсынады. Ол өзінің жауабын: «Бонжур, мадам!» немесе «Сәлем, бауырым!» деген сөзбен білдіруі керек.

«Хали-Хало-Стоп»

Жетекші сөз сөйлейді, ойыншыларға оның не екенін түсіндіреді (оны қандай да бір түрде жіктейді, мысалы, ыдыс-аяқ, жиһаз), бірінші және соңғы әріпті айтады. Ойыншылар қандай сөз айтылғанын білуі керек. Біреу дұрыс жауап бергенде, жүргізуші тез қашады, ал болжаған адам «Хали-Хало-Стоп!» деп айқайлауы керек. Осы сәтте жетекші тоқтайды, ал болжаушы оған дейінгі қашықтықты болжауға тиіс. Қашықтық әртүрлі қадамдармен өлшенеді, бұл үлкен қадамдар (ең үлкен қадам), кәдімгі және лилипут қадамдары (өте кішкентай қадамдар) болуы мүмкін. Алпауыт, кәдімгі және лилипуттардан басқа, құмырсқа (аяқтың ұшымен кішкене қадамдар жасайды), қаз (қадамдар сәйкес келеді), бақа (секіру сәйкес келеді), түйе (әрбір қадам жүзген жеріне дейін) деп атауға болады. Мысалы, Еркенге дейін 7 алпауыт, екі лилипут, үш қаз қадамы. Барлық қадамдар аталғаннан кейін ойыншы оларды орындайды және жүргізушіге жетеді. Егер арақашықтықты дұрыс анықтаса және жетсе, онда ойыншы жетекші болады, егер жоқ болса, жетекші жетекші болып қалады.

