



**БОЛАЛАР УЧУН
ҲАРАКАТЛИЙ ҲИЙИНЛАР
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
В ДЕТСКОМ САДУ**

ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ ХАЛҚ
ТАЪЛИМИ ВАЗИРЛИГИ

**БОЛАЛАР УЧУН
ҲАРАКАТЛИ ҲИЙИНЛАР**



**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
В ДЕТСКОМ САДУ**

Тошкент
«Янги аср авлоди»
2006

Мазкур қўлланмада мактабгача ёшдаги болалар ҳамда бошланғич синф ўқувчилари учун мўлжалланган ҳаракатли ўйинлар жамланган. Бу ўйинлар болаларнинг руҳий, ақлий, ахлоқий ва жисмоний ривожланишларида муҳим ўрин тутади.

Тўплам мактабгача таълим муассасалари, бошланғич синф ўқитувчилари ва ота-оналар учун тавсия этилади.

Фойдаланилган адабиётлар

«Обруч» журнали, «Детский сад со всех сторон» газетаси.

Тузувчилар:

Методист

Дилобар ЗАЙНУТДИНОВА

Психолог

Гавҳар УСМАНХОДЖАЕВА

ISBN 5-633-01939-3

© «Болалар учун ҳаракатли ўйинлар», «Янги аср авлоди», 2006 йил.

СУЗ БОШИ

Болаларга инсоний фазилатларни сингдиришида сеvimли ўйинларидан фойдаланиш айна мудиодир.

Харакатли ўйинлар ҳаётдаги муаммоларни енгиш, лантиқий тафаккуруни ривожлантириш, мустақил фикрлаш қобилиятларини рўёбга чиқариш билан боглиқ бўлган жисмоний машқлар мажмуасини ўз ичига олади. Бундан ташқари, одатда болалар сеvиб ўйнайдиган, уларга қувонч бахи етадиган мусобақа элементлари ҳам ҳаракатли ўйинларга киради.

Маълумки, мактабгача ёшдаги боларининг ўйинлари тақлидий бўлади. Кичкинтой теvарак атрофдаги борлиқни кузатиб, ундаги баъзи нарсаларни ўйинига киритади. Ўйин воситасида ўзини қуришаб турган оламни англаб, унда турмуш ҳодисаларига нисбатан муайян муносабат пайдо бўлади. Кўплашиб ўйналадиган ҳаракатли ўйинларда болалар мақсадга эришиш учун ташаббускорлигини, қатъиятини, фаросатини кўрсатиши керак. Шунингдек, ўйин жараёнида ўртоқларининг хатти-ҳаракатлари учун ҳам жаvобгарлик ҳисси шаклланиб бориши зарур.

Бу тўплам мактабгача таълим муассасалари мутахассислари, бошланғич синф ўқитувчилари ва ота-оналар учун тавсия этилади.

Исми билан чақир

Болалар икки командага бўлиниб, ихтиёрый тартибда сакрайдилар ва югурадилар. Тўсатдаи сардор коптокни илиши лозим бўлган биринчи командадаги бирор бир ишгирокчининг исмини айтиб, унга қарата коптокни ирғитади. Худди шу тартибда иккинчи команда иштирокчиси чақирилади. Коптокни кўпроқ илиб олган команда голиб ҳисобланади.

Вызови по имени

Дети, предварительно разбившись на две команды, бегают и прыгают в произвольном порядке. Внезапно ведущий подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз.



Ўзгарувчан шакллар

Ўйин ўтказиш учун йўғон арқон ёки канатлар зарур бўлади. Арқонлар бир-бирига боғланади. Болалар тугунларни қўлларига олиб доира бўлиб тизилишади. Бошловчи турли геометрик шаклларнинг (овал, тўғритўртбурчак, айлана, ромб, юлдузча ва ҳ.к.лар) номини айтади, болалар эса, бу шаклларни ясаб берадилар. Лекин арқонларни қўйиб юбориш мумкин эмас.

Болалар ўйинни яхши ўзлаштирадиларидан сўнг уларни командаларга бўлиш мумкин. Шунда ўйин жараёни қизиқарли мусобақага айланади.

Шаклни тез ва тўғри тасвирлаган команда ғолиб ҳисобланади.

Метаморфозы

Для проведения игры понадобятся канаты или толстые веревки. Канаты (веревки) связываются друг с другом. Дети берут узлы в руки и встают в круг. Ведущий называет различные геометрические формы (овал, четырехугольник, круг, ромб, треугольник, звезда...), а дети эти формы составляют. Но отпускать канаты нельзя!

Когда дети освоят игру, можно разбить их на команды. И тогда игра превратится в увлекательное соревнование.

Выигрывает та команда, которая быстрее и правильнее изобразила фигуру.



Туртмачоқ

Тарбиячи: «Жуфтликларга бўлининг. Орангизда қўлларингизни чўзган ҳолда масофа қолдириб, бир-бирингизга қарама-қарши туринг. Қўлларингизни елка баландлигида кўтаринг ва кафтларингизни кафтларингизга тиранг. Тарбиячининг сигнали билан ўз шеригингизни туртиб, уни жойидан қўзғатишга ҳаракат қилинг. У жойидан қўзғалган заҳоти бошланғич ҳолатга қайтинг. Бир оёгингизни орқароққа қўйсангиз, ўзингизни маҳкамроқ сезасиз. Кимда-ким чарчаса, «тўхта» деб айтиши мумкин», – деб ўйин учун кўрсатмалар беради. Ўйиннинг вариантлари: шеригининг қўлларни бирлаштириб туртиш, фақат чап қўл ёрдамида туртиш, бир-бирига орқа ўтириб туртиш.



Толкалки

Воспитатель: «Разбейтесь на пары. Встаньте на расстояние вытянутой руки друг от друга. Поднимите руки на высоту плеч и обопритесь ладонями о ладони своего партнера. По сигналу воспитателя начните толкать своего напарника, стараясь сдвинуть его с места. Если он сдвинет вас с места, вернитесь в исходное положение. Отставьте одну ногу назад, и вы почувствуете себя более устойчиво. Тот, кто устанет, может сказать: «стоп».

Время от времени можно вводить новые варианты игры: толкаться, скрестив руки; толкать партнера только левой рукой; толкаться спиной к спине.



Разведкачилар

Тарбиячи болалар билан ўзи юрадиган йўналишни белгилайди, масалан, «биз ошхонадан сайр майдончамизгача борамиз» ёки «гуруҳдан спорт майдончасигача борамиз». Тарбиячи қўлида унча катта бўлмаган буюм (бинокль, блокнот, шапка) билан бир йўлдан боради. Муҳими, предмет қўриниб туриши, лекин уни дарров англаб олиш мумкин бўлмаслиги керак. Болалар йўлга яқин дарахтлар, буталар орқасига яшириниб, тарбиячининг изидан борадилар. Уларнинг вазифаси тарбиячининг қўлидаги предметнинг нима эканлигини аниқлаш, лекин ўзини сездирмаслик.

Аввалдан белгиланган жойда тарбиячи ва болалар учрашишади. Болалар тарбиячининг қўлидаги предметнинг нима эканлигини айтадилар. Тарбиячи эса йўналиш давомида кимларни кўрганини айтиши керак. Буюмнинг номини тўғри айтган ва тарбиячи кўзига кўринмаган бола ютган ҳисобланади.

Разведчики

Воспитатель определяет маршрут, по которому он идет с детьми. Например, «мы идем от поляны до озера» или «пройдем по аллее парка до моста». Затем все начинают путь. Взрослый идет по дороге держа в руках небольшой предмет (например, бинокль, блокнот, шапку и т.п.) Важно, чтобы предмет был виден, но его нельзя было бы разглядеть сразу. Дети прячутся за ближайшими к дороге кустами и деревьями, небольшими перебежками передвигаясь за взрослым. Их задача увидеть и понять, что за предмет он держит в руках, но при этом не обнаружить себя. Задача взрослого заменить, кто из детей плохо прячется.

В назначенном заранее месте дети и взрослый встречаются. Дети должны сказать, что за предмет держал в руках взрослый. А взрослый объявляет тех, кто был им замечен во время движения. Выигрывает тот, кто правильно назвал предмет и не обнаружил себя.

Тақиқланган ҳаракат

Тарбиячи қўли, оёғи, танаси билан бирор ҳаракатни кўрсатади, болалар эса такрорлашади. Ўйин аввалида бирор бир ҳаракатни (м-н, қўли юқорига кўтариш) такрорлаш тақиқланади. Тақиқланган ҳаракатни такрорлаган болалар бир қадам олдинга чиқадилар ва ўйинни давом эттирадилар. Ўйинни такрорлаш жараёнида хатога йўл қўймасалар, қайта сафга қўшиладилар. Ўйин 5-6 марта такрорланади.

Запрещённое движение

Руководитель делает любое движение руками, ногами, туловищем, дети повторяют это движение. Заранее условливаются, какое движение повторять нельзя, например, поднимать руки вперед. Дети, повторившие запрещенное движение, делают шаг из круга и продолжают играть со всеми. Если при повторении игры они не сделают ошибки, то входят обратно в круг, в случае же новой ошибки, продолжают играть, стоя за кругом. Игра повторяется 5-6 раз.



Жуфтликлар ўйини

Санама ёрдамида бошловчи тайинланади. Ўйиндан аввал у майдончадан ташқарида туради. Бошловчининг белгисига биноан сардор майдончага кириб, ўйин иштирокчиларидан бирини тутиш учун қувлаб кетади. Тутиб олинган иштирокчига ёрдамлашади. Улар қўлларини ушлаб бошқа иштирокчилардан яна бирини қувлаб тутишади ва у кейинги иштирокчи тутиб олинмагунча четда кутиб туради. Кейинги тутилган иштирокчи билан яна бир жуфтлик тузилади. Ўйин шу тартибда давом этиб, майдончада фақат бир иштирокчи қолгунча давом этади.

Ловля парами

С помощью считалки выбирается водящий, перед игрой он встаёт за пределами площадки. По сигналу ведущего водящий вбегает внутрь площадки и преследует одного из участников игры, делая пойманного своим помощником. Взявшись за руки, они бегут ловить нового игрока, стараясь окружить его свободными руками. Пойманный отходит в сторону и ждет, когда пара поймает еще одного игрока. После этого составляется вторая пара, которая также ловит остальных участников. Каждый раз из двух пойманных составляется новая пара. Игра продолжается, пока на площадке останется только один не пойманный игрок.



Мен қаерда бўлдим?

Болалар доира бўлиб ўтирадилар. Тарбиячи болалардан бирини танилаб: «Сен қаерда эдинг, нима қилдинг? Гапирмасдан кўрсатиб бер», – дейди. Сўнг у нима қилганини ифодалаб беради. Қолган болалар эса унинг нима қилганлигини топишлари лозим. Агар бола нимани тасвирлаб беришни билмаса, тарбиячи унга ёрдам беради (м-н: ҳайвонот боғига борганини, ўйин машғулоти, конькида учишни ва ҳ.к.). Ўйин ҳамма хоҳловчилар нима қилганликларини кўрсатиб бермагунларича давом этади.

Где я побывал?

Дети садятся в круг. Воспитатель выбирает одного ребенка и спрашивает: «Где ты побывал и что делал?» Затем он пытается изобразить, что он делал. Остальные ребята должны угадать, что он изображает. Если ребенок не может придумать, что показать, взрослый предлагает ему какой-нибудь сюжет (поход в зоопарк, занятие танцами, катание на коньках и пр.). Игра прекращается в тот момент, когда все желающие показали то, что они делали.



Бойўғли

Тайинланган сардор - бойўғли, қолган болалар эса қўнғизлар ва капалаклар бўладилар. «Кун!» деган сигнал бўйича капалаклар ва қўнғизлар кўкаламзорда уча бошлайдилар. Қўнғизлар қўлларини ёнга чўзган ҳолда, капалаклар эса қўлларини нозик ҳаракатлантириб «уча» бошлайдилар. «Тун!» деган сигнал бўйича қўнғизлар ва капалаклар турган жойларида қотиб қоладилар. Бойўғли овга чиқади. У ўйинчиларни кузатиб туради. Кимда-ким қимирласа, уни «инига» олиб кетади. Уйин 2-3 марта ўтказилгандан сўнг, бошқа бойўғли тайинланади. Капалаклар ва қўнғизлар роллар билан алмашадилар.

Совушка

Все дети жучки и бабочки, водящий совушка. По сигналу «День!» жучки и бабочки летают по поляне. Жучки бегают врасышную, держа руки в стороны. Бабочки бегают, мягко взмахивая руками. По сигналу «Ночь!» жучки и бабочки застывают на месте. Вылетает на охоту совушка. Она наблюдает за играющими. Того, кто шевельнулся, уводит к себе в «гнездо». После того как игра проводится 2-3 раза, назначается новый водящий, а жучки и бабочки меняются ролями.



Радио

Болалар доира бўлиб ўтирадлар. Тарбиячи гуруҳга тескари ўтириб: «Диққат, диққат! Қизча йўқолиб қолди (гуруҳдаги бирор қизни тасвирлаб беради: сочини, кўзининг рангини, бўйи, зираги, кийимининг қандайдир қисмини). У дикторнинг ёнига келсин», — дейди. Болалар диққат билан эшитадилар ва бир-бирларини кузатадилар. Шу тарзда йўқолиб қолган қизнинг кимлигини топишлари керак.

Кейинги сафар диктор ролида хоҳловчилар иштирок этиши мумкин.

Радио

Дети сидят вокруг. Воспитатель садится спиной к группе и объявляет: «внимание, внимание! Потерялась девочка (подробно описывает кого-нибудь из группы: цвет волос, глаз, рост, сережки, какие-то характерные детали одежды). Пусть она подойдет к диктору». Дети слушают и смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь и назвать имя этого ребенка. В роли диктора радио может побывать каждый желающий.



Маймунчалар

Болалар кетма-кет бўлиб сардорнинг ортидан турадилар. Сардор турли ҳаракатларни кўрсатади, улар эса уни такрорлайдилар. Сардор майда қадам билан, айлана бўйлаб, тез, илон изи югуриши, бир оёқлаб сакраши, юриши ва тўхташи мумкин. У қўллари, боши, танасини ҳаракатлантириши ҳам мумкин. Сардорнинг ҳаракатларини диққат-эътибор билан кузатмаган ва такрорламаган болалар занжирнинг охирига ўтадилар.

Сўнгра сардор ўзидан кейинги турган болага ўрнини бўшатиб беради, ўзи эса занжирнинг охирига бориб туради.

Мартышки

Дети вереницей один за другим встают за водящим, который показывает разные движения, а дети их повторяют. Водящий может бежать короткими шагами, быстро, галопом, прыгать на одной ноге, менять направление движения, бегать зигзагом, змейкой, по кругу, может останавливаться. Он может двигать руками, туловищем, головой. Ребенок, не повторивший по рассеянности или неповоротливости движения водящего, становится последним в общей цепи.

Потом водящий уступает свою роль стоящему следом за ним ребенку, а сам встает в конец колонны.



Шеригингни танла

Болалар доира бўлиб ўтирадилар. Тарбиячи шундай дейди: – «Ҳозир жуфтликларга бўлиниб овоз чиқармай, бошқаларга сездирмаган ҳолда, ўзингизга шерик танлашингиз лозим. Масалан, мен Маша билан шерик бўлишни хоҳлайман ва шунинг учун унга секингина қараб, бошқаларга билинтирмаган ҳолда кўзимни қисиб қўяман. Кўзингиз билан танлаган бола билан келишиб олинглар. Ҳамма келишиб олдими? Ҳозир эса ким келишиб олмаганлигини аниқлаймиз. Учгача санашим билан ўз шеригингиз олдига бориб қўл ушлашиб туринглар». Агар биринчи галда ўйин амалга ошмаса, уни қайтариш лозим. Шу билан бирга тарбиячи болалар жуфтлари билан алмашиб туришларини назорат қилиб туриши керак.

Выбери партнёра

Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Сейчас вы должны будетеделиться на пары. Каждый из вас молча должен выбрать себе партнера, но так, чтобы другие этого не заметили. Например, я хочу чтобы моим партнером была Маша, я смотрю на нее и незаметно ей подмигиваю. Попробуйте договориться с тем, кого вы выбрали глазами. Все договорились? Сейчас мы выясним, кто не сумел договориться. На счет три подбегите к своему партнеру и возьмите его за руку». Если с первого раза не получается, следует повторить упражнение несколько раз, воспитатель при этом должен следить за тем, чтобы дети менялись парами.

Топқир бобо

Гуруҳдаги болаларнинг бари иштирок этишлари мумкин .

Болалар санама ёрдамида ким биринчи бўлиб «топқир бобо» бўлишини танлайдилар. Сўнгра қандай ҳаракатни тасвирлаб беришни келишиб оладилар. Масалан, қўзиқорин териш, тикиш ёки ўтин ёришни. Болалар келишиб олинган ҳаракатни ифодалаб берадилар, бобо эса уни топишни керак. Ифода этилаётган ҳаракатни топган заҳоти болаларни қувлаб кетади, улар эса ҳар томонга қочадилар. Кимдаким биринчи бўлиб тутилса, ўша иштирокчи «ТОПҚИР БОБО» бўлади.

Дед Макар

В игре принимает участие вся группа детей.

Дети выбирают считалкой того, кто будет Дедом Макаром первый. Затем они договариваются, какое дело они будут изображать. Например, собирать грибы, шить или колоть дрова. Договорившись, дети имитируют работу, а дед Макар отгадывает, что они делают. Как только он угадал, дети разбегаются, а он их ловит. Кого первого поймает тот и становится Дедом Макаром.



Ҳаракатни давом эттир

Болалар айлана бўлиб турадилар ва кўзларини юмадилар. Тарбиячи ҳам улар ёнида туриб, қандайдир ҳаракатни (масалан, соч тарашни, қўл ювишни, капалак тутишни ва бошқалар) ўйлаб топади. Сўнгра қўшни болани «уйғотади» ва ҳаракатни кўрсатади, у бола эса кейинги болани «уйғотади» ва ҳаракатни кўрсатади. Шундай қилиб айлана бўйлаб охиригки иштирокчига қадар ўйин давом этади. Ўйин барча иштирокчилар ўзлари истаган ҳаракатларини кўрсатгунларича давом этади.

Передай движение

Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например, причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем «будит» своего соседа и показывает ему свое движение, тот «будит» следующего и показывает ему, и так по кругу, пока все дети не «проснутся» и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.

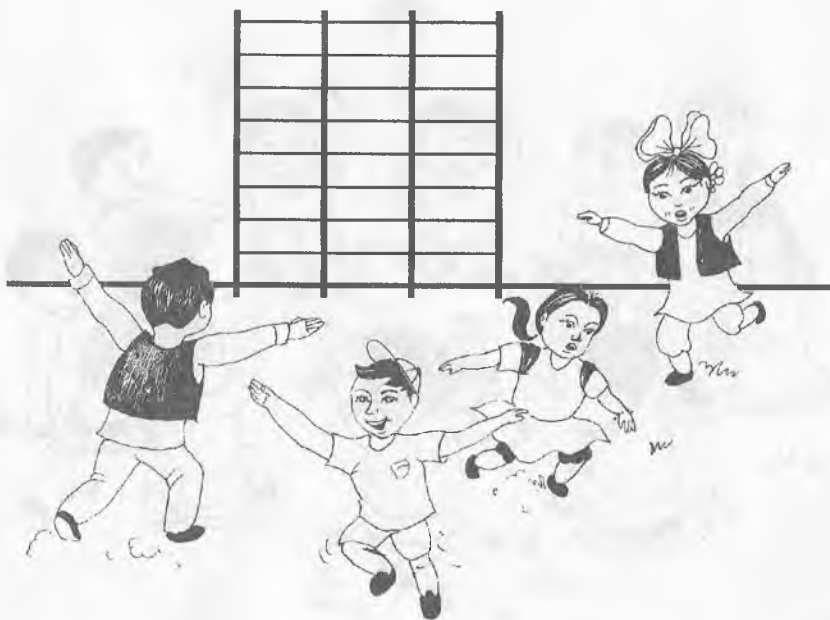


Қушлар парвози

«Қушлар парвоз этади!» сипали билан болалар қўлларини (қанотларни) ёнга ёйган ҳолда майдонча бўйлаб югурадилар. «Бўрон!» сипали билан қушлар дарахтлар орқасига беркинадилар. (гимнастика нарвонига чиқадилар). «Бўрон тўхтади!» сипали билан болалар пастга тушадилар ва ўйин давом этади.

Переплёт птиц

По сипалу «Птицы улетают!» дети бегают по всей площадке, подняв руки (крылья) в стороны. По сипалу «Буря!» птицы скрываются на деревьях (бегут к гимнастической стенке и взбираются на нее). По сипалу «Буря прекратилась!» дети спускаются, и игра возобновляется.



Тўрт унсур

Иштирокчилар доира бўлиб ўтирадилар. Сардор ўйин иштирокчилари билан «ер» деганда қўлларини ёнга тушириши, «сув» сўзи билан қўлларини олдинга узатиши, «ҳаво» сўзи билан қўлларини юқорига кўтариши, «олов» сўзи билан қўлларини алангага тақлид қилишлари кераклигини келишиб олади. Уйин жараёнида хатога йўл қўйган иштирокчи ютқазган ҳисобланади.

Четыре стихии

Играющие сидят по кругу. Водящий договаривается с остальными, что, если он скажет «земля», все должны опустить руки вниз, на слово «вода» – вытянуть руки вперед, на слово «воздух» – поднять руки вверх, а на слово «огонь» – произвести вращение руками. Проигрывает тот, кто ошибается в выполнении упражнения.



Қойилмақом ўхшатиш

Санама билан биринчи сардор танлаб олинади. У «Самолётга ўхшат», деб айтади ва болалар қулочларини кенг ёйиб, майдонча бўйлаб овоз чиқариб ҳаракат қиладилар. Сардор ўзининг фикрига кўра, самолётни энг яхши ифодалаган болани танлайди. Навбатдаги ўйинда у сардорлик вазифасини бажаради ва бирор бир нарсага тақлид қилишни таклиф этади.

Лучшая фигура

Считалкой выбирают первого водящего. Он говорит нарсаев: «Покажите самую лучшую фигуру..» и называет что нужно показать. Например самолёт. Дети, расставив широко руки, с завываниями носятся по площадке. Ведущий выбирает того, кто по его мнению лучше всех изобразил самолёт. Этот игрок и становится следующим водящим и загадывает, какую бы фигуру хотелось увидеть ему.



Ушлаб ол

Ўйин иштирокчилари тартиб рақами билан доира бўлиб турадилар. Сардор бирор-бир рақамни айтиб коптокни ўйинчига қарата иргитади. У эса коптокни илиб олиши лозим бўлади. Конттокни илиб олган ўйинчи сардор этиб тайинланади.

Успей подхватить

Играющие стоят в кругу, рассчитавшись по порядку номеров. Ведущий подбрасывает мяч, одновременно называя один из номеров. Вызванный должен подхватить его. Если ему это удастся, он становится ведущим.



Қирғий ва ўрдакчалар

Майдончада 5-10 қадам оралигида иккита доира – «кўл» чизилади. Санама ёрдамида «қирғий» танланади, у икки кўл оралигида туради. Гуруҳдаги болалар эса «ўрдакча» бўладилар. Ўз кўлларида сузиб юрадилар. Сигнал бўйича ўрдакчалар ўрин алмашишади. Шу вақтда «қирғий» «ўрдакча»ларни тутиши керак. «Кўл»даги «ўрдакча»ларни эса тутиш мумкин эмас. Тутиб олинган «ўрдакча»лар ўйиндан чиқадилар. Тугилмай қолган охириги «ўрдакча» «қирғий» бўлади. Ўйин шу тарзда давом этади.

Ястреб и утки

На площадке на расстоянии 5-10 шагов рисуют два круга это «озера». С помощью считалки выбирают «ястреба», он встает между «озерами». Остальные дети «утки». Они плавают в своих «озерах». По сигналу «утки» меняются местами. В это время «ястреб» ловит «уток». В «озере» «уток» ловить нельзя. Пойманные «утки» выбывают из игры. Последняя не пойманная «утка» становится «ястребом». Игра возобновляется после смены «ястреба».



Қарсак

Болалар жуфтликларга бўлиниб, қафтларини юқорига қаратиб, бир-бирларига қарама-қарши турадилар. Ўнг қўл билан «рақиб»ининг чан қўлига «қарсак» уришига ва шу билан бирга ўзининг чан қўлини «қарсакдан» асраши керак.

Сардор ўйини мураккаблаштириш мақсадида «Алмаштиринг!» буйруғини бериши мумкин. Шу тақдирда чан қўл билан рақибнинг ўнг қўлига «қарсак» уриш ва шу билан бирга ўзининг ўнг қўлини «қарсак»дан асраш лозим бўлади.

Ҳар бир иштирокчи «рақиб»ининг қўлига неча маротаба «қарсак» урганлигини ҳисоблаб боради.

Смени руки

Дети стоят парами напротив друг друга и держат руки ладонями вперед. Правой рукой нужно «осалить» правую руку «соперника», одновременно не позволив «осалить» свою левую руку.

Для усложнения ведущий подает команду «менять». В этом случае следует левой рукой стараться «осалить» правую руку. При этом может подаваться команда «Не менять», чтобы дети продолжали «салить» ту же руку, что и прежде.

Каждый участник считает вслух, сколько раз ему удалось «осалить» руку «противника».



Сайр

Болалар жониворларни эсга олишади ва хона бўйлаб ўргимчак, туя, ўрдак, бузоқчалар ҳаракатига ва овозига тақлид қилиб юришади.

Прогулка

Детям нужно вспомнить животных и пройтись по комнате, как... гусеница, паук, верблюд, угка, корова и т.д.



Коптокни топ

Ўйин иштирокчилари доира бўлиб бир-бирига жинс бўлиб турадилар. Сардор доира марказидан жой олади. Сигнал бўйича болалар коптокни орқадан бир-бирларига узатадилар. Сардор эса копток қайси иштирокчининг қўлида эканлигини аниқлашга ҳаракат қилиб, иштирокчига қўлларини кўрсатишни таклиф этади. Сардор кимга муржаат қилган бўлса, иштирокчи иккала қўлини кўрсатиши шарт. Кимнинг қўлида копток бўлса, ёки кимдир коптокни тушириб юборса, шу иштирокчи сардорнинг ўрнини эгаллайди.

Найди мяч

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр и держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается определить, у кого находится мяч, предлагая показать руки. Тот, к кому он обратился, сразу должен показать обе руки. У кого мяч оказался в руках или упал, становится водящим.



Рангини топ

Ўйинчилар доира бўлиб турадилар. Бошловчи: «1,2,3...(бирор бир рангни айтади) рангни топ!», – дейди. Ўйинчилар тезда бошқа иштирокчиларнинг кийимларидаги шу ранг мавжуд бўлган жойни ушлаб оладилар. Охирги қолган ўйинчи ўйиндан четлаштирилади. Бошловчи бирор рангни айтиб, кейинги ўйинни бошлайди. Ўйин шу тарзда давом этади, охирги қолган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

Найди цвет

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь (называет цвет), раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) названного цвета остальных участников в круге. Кто последний выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.



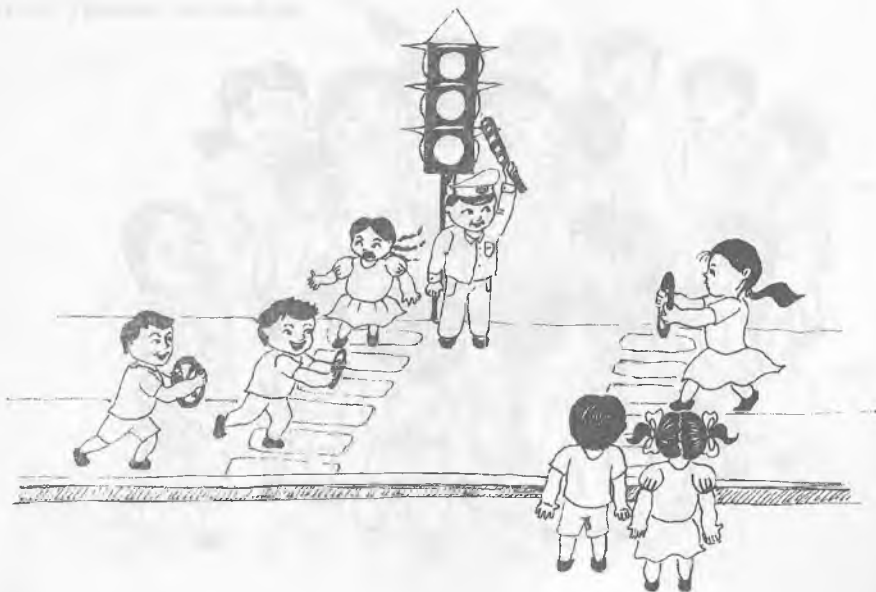
Пиёда ва автомобиллар

Иштирокчилар икки коман- дага бўлинадилар: «автомобил» ва «пиёда»ларга.

«Автомобил»лар паралел кўча- лар бўйлаб ҳаракатланадилар. «Пиёда»лар эса белгиланган жой- дан «кўча»ни кесиб ўтадилар. Сардор (милиционер) қўлини кўтарганда «автомобил»лар ҳаракатланадилар, қўлини ту- ширганда «ниёдалар» учун йўл очиқ ҳисобланади. Агар кимда ким вақтида тўхтамаса, унга жа- рима солиниб, ўйиндан чиқариб юборилади.

Машины и пешеходы

Участники разделяются на две команды: «машины» и «пе- шеходы». «Машины» идут по параллельным «улицам». Пеше- ходы пересекают «улицу» в от- веденных местах. Водящий (ми- лиционер) поднимает руку дви- жутся «машины», опускает идет «пешеходы». Если кто-либо вов- ремя не останавливается, его штрафуют (выводят из игры).



Аскарлар

Болалар хонанинг турли томонларида ўз стулларида жой олганлар. Улар орасидан командир ва қуролли соқчи (таёқча билан) тайинланади.

Болалар ўзларини ухлаганга соладилар. Тарбиячининг «Туриш вақти келди», сўзи билан соқчи барабани чалади. Болалар тезда уйқудан туриб, командирлари ортидан сафланадилар.

Солдат

Все дети в разных местах комнаты, каждый на своем стуле. Из детей выбираются командир и часовой с винтовкой (палка) в солдатской шапке. На слово руководителя «Пора вставать» часовой стучит в заранее приготовленный барабан. Все дети просыпаются и быстро строятся за своим командиром.



Мушт-кафт

Ўйин иштирокчиларининг қўллари олдинда, чап қўл бармоқлари эса юқорига қараган ҳолда мушт қилиб тугилади. Ўнг қўлни чап қўлнинг кафтига теккизилади. Сўнгра, ўнг қўл мушт қилиб тугилиб, чап қўлни ўнг қўлнинг кафтига теккизилади.

Ўйин шу тариқа давом этади.

Кулак-ладонь

Руки перед собой. Левая кисть сжата в кулак пальцами вверх. Вытянутые пальцы правой руки упираются в ладонь левой. Затем кисть правой руки сжимается, а пальцы левой вытягиваются и упираются в кулак правой.



Таъқиқланган ҳаракат Запрещённое движение

Болалалар ярим доира бўлиб турадилар. Тарбиячи марказда туриб: «Менинг қўл ҳаракатларимни кузатиб. Сизлар менинг фақатгина қўлларимни пастга туширишимдан ташқари бошқа ҳамма ҳаракатларимни қайтаришингиз лозим. Мен қўлларимни иастга туширишим билан сиз қўлларингизни тепага кўтаришингиз керак. Қолган барча ҳаракатларимни кетимдан такрорланглар», — дейди. Тарбиячи ҳар хил ҳаракатлар қилади ва вақти-вақти билан қўлларини иастга тушириб туради. Болалар кўрсатмаларни аниқ бажараётганликларини назорат қилади. Агар болаларга ўйин ёқса, хоҳлаган иштирокчи тарбиячининг ўрнига бошловчи бўлиши мумкин.

Дети стоят полукругом. Воспитатель стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все остальные мои движения повторяете за мной». Взрослый делает различные движения руками, периодически опуская их вниз, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.



Ҳаёлпарастлар

Болалар доира бўйлаб кетма-кет юрадilar. Тарбиячининг «Тўхта!» сигнали билан тўхтаб, 4 марта чапак чалиб, 180 даражага ўгириладилар ва қарама-қарши томонга ҳаракат қиладилар. Хатога йўл қўйган иштирокчи ўйиндан четлатилади.

Зеваки

Дети идут по кругу друг за другом. По сигналу ведущего «Стоп!» останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в обратную сторону. Сделавший ошибку выходит из игры.



Қувлашмачоқ

Тарбиячи болалар билан бирга айлана бўйлаб қўл ушлашиб туради. Бошловчи айлана марказидан жой олади. Болалар айлана бўйлаб чапга ёки ўнгга ҳаракат қилиб:

- Биз кичкинтой болалар,
Югурамиз ўйнай.

Қани, бизга етиб ол-чи!

Болалар майдонча бўйлаб тарқалиб қочадилар. Бошловчи эса уларни тутиши (қўл текказиши) керак. Тутилганлар вақтинча ўйиндан четлаштирилади. Бошловчи 3-5 болани тутгандан сўнг ўйин тугайди.

Ўйин 3-5 маротаба такрорланади.

Пятнашки из круга

Руководитель вместе с детьми становится в круг. Все берутся за руки. В середине круга становится водящий. Дети двигаются по кругу направо или налево со словами:

- Мы ребята-дошколята
Любим бегать и играть,
Ну, попробуй нас поймать!

Все дети разбегаются по площадке, а водящий ловит (пятнает) бегущих.

Пойманные временно выходят из игры. Игра кончается, когда водящий поймает 3-5 детей.

Игра повторяется 3-5 раз.



Ҳаракатни эслаб қол

Болалар сардорга тақлид қилиб, қўл ва оёқ ҳаракатларини бажарадилар. Машқлар кетма-кетлигини эслаб қолиб, уларни мустақил такрорлайдилар.

Ҳаракатлар намунаси:

1. Ўтириш, тик туриш, қўлларни юқорига кўтариш, қўлларни ёнга тушириш.

2. Ўнг оёқни ўнг томонга қўйиш ва дастлабки ҳолати қайтиш, чап оёқни чапга қўйиш ва дастлабки ҳолати қайтиш.

3. Ўтириш, тик туриш, бошни ўнг томонга, чап томонга ва тўғрига қаратиш.

Запомни движение

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их самостоятельно в обратном порядке. Примеры движений:

1. Присесть, встать, поднять руки, опустить руки.

2. Отставить правую ногу вправо, приставить; отставить левую ногу влево, приставить.

3. Присесть, встать, повернуть голову вправо, повернуть голову влево, повернуть голову прямо.



Светофор

Майдон бўйлаб болалар хоҳлаган тартибда жойлашадилар ва автомобил, ток машинаси, велосипедчи, трамвай ва ҳ.к.ларни тасвирлайдилар. Ҳар бир ўйинчи ўз жойини эслаб қолиши лозим. Майдон марказида икки хил қизил ва яшил рангли байроқча билан милиционер туради (стулда). Милиционер байроқларни тушириб турганда ҳамма ўз жойида туриши керак. Яшил байроқни кўтарганда машиналар ўз жойидан қўзғалади. Улар турли йўналиш ва тезликда, лекин бир-бирларига урилмай ҳаракат қилишлари керак. Милиционер қизил байроқни кўтариши билан ҳамма ҳаракатни тўхтатади. Байроқни бутунлай туширганда эса жой-жойларига қайтадилар. Кейинги ўйинга бошқа милиционер сайланади.

Йўл ҳаракати қоидаларига амал қилмаган болалар ўйиндан четлатилади.

Светофор

Дети стоят по сторонам площадки группами, в одиночку, в любом порядке (в кругу, шеренгой, колонной) и изображают автомобили, грузовики, лошадей с кучерами, велосипедистов, трамвай, автобусы и т.п. Каждый должен запомнить свой дом. Посередине площадки стоит на возвышении (стуле) милиционер с двумя флагами красным и зеленым или двусторонним кругом красного и зеленого цвета. Пока милиционер стоит с опущенными флагами, все должны находиться у себя дома, при поднятии зеленого флага все выезжают из дома и двигаются в любом направлении с любой скоростью, но не задевая друг друга. Если милиционер поднимает красный флаг, все должны тотчас остановиться и не двигаться, пока милиционер не поднимает зеленого флага или не опустит совсем флага, что обозначает возвращение домой. При повторении игры выбирается новый милиционер.

Дети, нарушившие правила уличного движения, выбывают из игры до ее повторения.

Қурбақа ва турналар

Болаларнинг бир қисми бир оёқлаб «турналар», иккинчи қисми тўрт оёқлаб «қурбақалар» бўлиб сакрайдилар. Буйруқ бўйича «турналар» бир оёқда сакраб, «қурбақалар»ни тутишга ҳаракат қиладилар. Улар эса доира шаклида чизилган «ботқоқ»қа сакраб қочишади. «Ботқоқ»даги «қурбақалар» бежавотир ҳисобланадилар. Барча «қурбақалар» тutilгандан сўнг иштирокчилар роллари билан алмашадилар.

Журавли и лягушки

Часть детей изображает журавлей, стоя на одной ноге. Остальные изображают лягушек, прыгая на четвереньках. По команде «журавли», прыгая на одной ноге, ловят «лягушек», прыгающих в «болото» (очерченный заранее круг). В «болоте» «лягушки» в безопасности. Затем участники меняются ролями.



Кадрдон танишлар

Болалар бўйма-бўй турадилар. Кузатувчанлиги текшири-лаётган икки иштирокчи сафдан чиқиб, уларга тескари туради. Бошловчи уларга турли саволлар беради:

– Сафдагилардан ким энг баланд?

– Ким энг паст?

– Сафдагиларнинг бўйига қараб тартиб билан ёки тескари тартиб билан номла?

– Энг баланд иштирокчининг кўзи қандай рангда?

– Кимнинг кийими қизил, кўк ёки оқ рангда?

Бундан ташқари бошқа саволлардан ҳам фойдаланиш мумкин.



Бликие знакомые

Дети выстраиваются в одну шеренгу по росту. Двое, наблюдательность которых будет проверяться, выходят из строя и стоят спиной к остальным. Ведущий задает им различные вопросы:

– Кто из присутствующих самый высокий? Самый маленький?

– Назови всех присутствующих по порядку (по росту); в обратном порядке. Какого цвета глаза у самого высокого воспитанника; какого цвета волосы?

– У кого одежда красного, белого, синего цвета?

Могут задаваться и другие вопросы.

Хотирадаги йўл

Сардор тўлқинсимон тарзда чизилган йўлакни кўриб олиб ёки юриб ўтиб эслаб қолади. Сўнг кўзи боғланган ҳолда шу йўлак бўйлаб юриши керак бўлади. Топшириқни уддалаган иштирокчи голиб ҳисобланади.

Движение по памяти

Водящий изучает или проходит для запоминания по начерченной зигзагообразной линии. Затем ему нужно пройти по ней с закрытыми глазами. Выигрывает тот, кто лучше справится с заданием.



Копток учун кураш

Болалар икки командада булинадилар. Уйин коптокни ир-фитиш билан бошланади, коптокни биринчи тутиб олган ўйинчи уни ўз шерикларига узатишга ҳаракат қилади. Рақиблар эса, коптокни олиб, ўз команда аъзоларига узатадилар. Команда иштирокчилари узлуксиз 3-5 марта бир-бирларига коптокни узатсалар уларга очко берилади. Энг кўп очко тўплаган команда голиб ҳисобланади.

Борьба за мяч

Дети делятся на две команды. Игра начинается подбрасыванием мяча или ударом его об пол. Поймавший мяч и передает его своим партнерам. Соперники стараются перехватить мяч непрерывно 3-5 раз, ей начисляется очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.



Қимирлама

Болалар ихтиёрий равишда майдон бўйлаб жойлашадилар. «Қимирлама» командаси бўйича иштирокчилар аниқ ҳаракатни ифода этувчи ҳолатда турадилар, масалан: штангачи, футболчи, боксёр, қуёнча ва ҳ.к.

Сардор иштирокчиларга қараб, қимирлаётганларни ва мазмунсиз ҳолатни ифода этувчиларни аниқлайди. Бу иштирокчи ўйиндан четлаштирилади. Ўйин бир неча бор такрорланади. Қоидани бузмаган иштирокчилар голиб ҳисобланади.

Замри

Дети произвольно расходятся по спортивному залу. По команде «замри» каждый из них принимает позу, отражающую конкретное действие (землекоп, прыгун, штангист). Ведущий смотрит и определяет, кто шевелился или принял несодержательную позу. Такой ребенок считается проигравшим и выходит из игры. Игра повторяется несколько раз. Выигрывают те, кто не нарушил правила.



Автомобиллар

Болалар 2-4 гуруҳга бўлинадилар. Ҳар бир гуруҳ автомобиллар колоннаси ҳисобланади ва майдончада чизилган уй-гаражида сафланадилар. Колонналар биринчи бўлиб турган бола номи билан номланади. Масала, Музаффарнинг колоннаси, Лоланинг колоннаси ва ҳ.к. Бошловчи бир, икки ёки барча колоннанинг номи айтилади. Шу пайтда автомобиллар гараждан чиқиб турли йўналишда майдонча бўйлаб автомобилларнинг ҳаракатига ёки ҳайдовчига тақлид қилиб югурадилар. Янги сигнал билан эса, ўзларининг гаражлари томон қайтадилар. Гаражга тезроқ ва тартиблироқ сафланган колонна голиб ҳисобланади. Ҳар 3-4 марта такрорланади.

Автомобили

Дети делятся на 2-4 группы. Каждая группа представляет собою колонну автомобилей и имеет на площадке свой очерченный определенный дом-гараж. Колонны называются по имени впереди стоящих детей, например, Ванина колонна, Галина и т.д. По сигналу руководителя выезжает та колонна, которую он назовет. Руководитель может назвать две колонны, например Колину и Семину колонны, или все колонны. Выехав, автомобили или грузовики ездят по всей площадке в любом направлении. При беге дети производят лобные движения руками, подражая движению колес или подражая шоферу, как бы держа в руках воображаемый руль и производя звуки, напоминающие гудки. По новому сигналу машины возвращаются в свой гараж. Отмечается колонна, лучше и скорее других построившаяся в гараже. Игра проводится 3-4 раза.

Ўз жойингни эслаб қол

Иштирокчилар доира бўлиб ёки хонанинг турли бурчакларидан жой оладилар. Ҳар бир ўйинчи ўз жойини эслаб қолиши лозим. Сигнал асосида ёки музика янграганда улар турли тарафларга тарқалиб юрадилар. Музика тугаган заҳоти ёки янги сигнал асосида ҳар ким ўз жойини эгаллаши лозим.

Запомни своё место

Участники игры стоят в кругу или в различных углах зала, каждый должен запомнить свое место. Когда зазвучит музыка или будет подан сигнал, они разбегаются, но с окончанием музыки или по новому сигналу каждый должен вернуться на свое место.



Арқонли ҳалқа

Узун арқон олиб бир-бирига боғланади. Болалар айлана бўлиб арқонни икки қўлаб ушлаб турадилар. Айлаиа марказида турган бошловчи болаларнинг бирортасининг қўлига энгил уриши керак. У эса тезда арқонни қўйиб юбориб, қўлини настига туширади. Агар бошловчи охириги болага қўл текказа олса, ўйин тугайди ва бошловчи ўзининг ўрнига ўриндош танлайди.

Кольцо на верёвке

Берется длинная веревка, концы которой завязываются. Дети становятся по кругу, держа веревку двумя руками. Водящий, находящийся в середине круга, пытается слегка ударить кого-нибудь из детей по рукам. Последний быстро опускает руки, выпустив веревку. Если водящему удастся ударить, то игра кончается и водящий выбирает себе заместителя.



Ким чакқонроқ?

Ўйин иштирокчилари орасидан 2-3 сардор тайинланади. Улар доира ичида жойлашадилар. Бошқа иштирокчилар эса доира ташқарисида турадилар. Сигнал бўйича иштирокчилар доирага тез кирадилар ва чиқадилар. Сардорлар эса уларни тутиб олишга ҳаракат қиладилар. Тутиб олинган иштирокчилар тутқун ҳисобланадилар. Сардорлар доирадан ташқарига чиқишлари мумкин эмас.

Кто быстрее?

Двое-трое водящих располагаются в кругу, остальные игроки за линией круга. По сигналу игроки входят в круг и выходят из него. Водящие стараются их поймать. Пойманные становятся ловишками. Водящие не имеют право выходить из круга.



Кубиклар билан ўйин

Болалар айлана ичида бир-бирларидан бир қадам узокликда ўтирадилар. Тарбиячи ҳар икки қатордаги биринчи иштирокчиларга биттадан кубик беради. «Узатинг!», деб айтилгандан сўнг кубикларни қарама-қарши томонга бир-бирларига узата бошлайдилар. Ҳар икки бола кубиклар тўқнашган жойда уларни ерга қўяди. Сўнг айланадан чиқиб, бир-бирларига орқа ўгириб турадилар. Тарбиячи ва ўйин иштирокчилари чапак чалиб «бир, икки, уч югур!», — дейдилар. Болалар айлана бўйлаб қарама-қарши томонга ўз жойларига югурадилар. Биринчи етиб келиб, кубикни юқорига кўтарган иштирокчи голиб ҳисобланади. Тарбиячи болалар ўрнини ўзгартириб, кубикларни бошқа иштирокчиларга беради. 4-5 та жуфтлик мусобақалашгандан сўнг ўйин тугайди.

Передача кубиков по кругу

Дети сидят в кругу на расстоянии одного шага один от другого. Руководитель дает двум рядом сидящим детям два кубика. По слову «Передай!» дети начинают передавать кубики друг другу, причем один кубик передается в одну сторону, второй в другую. У кого из детей кубики встретятся, те кладут кубики на землю, сами встают, выходят за линию круга и становятся спиной друг другу. Руководитель и играющие, прихлопывая в ладоши, говорят: «Раз, два, три беги!» и пара бежит в разные стороны по кругу до своих мест. Выигрывает ребенок, раньше другого добежавший до своего кубика и поднявший его кверху. Затем руководитель дает кубики другим детям. Игра кончается, когда перебежит 4-5 пар.

Ушла, ирғит, тушурма

Иштирокчилар доира буйлаб бир йўналишда коптокни бир-бирларига отадилар. Иштирокчилар оралигадаги масофа икки метр булиши керак. Сигнал буйича болалар копток йўналишипи ўзгартиришлари лозим.

Лови-бросай, упасть не давай

Мяч перебрасывается в одном направлении по кругу между игроками, стоящими на расстоянии двух метров друг от друга. По сигналу дети меняют направление передачи мяча.



Денгиз ва қуруқлик

Бу ўйин учун ҳар бир болага биттадан обруч керак бўлади. Ўйинда иккита ўйинчи ёки бутун жамоа иштирок этиши мумкин.

Обруч ерга қўйилади. Унинг ичида сув, яъни океан, дарё, денгиз, ташқариси эса қуруқлик деб ҳисобланади. «Денгиз» командаси билан болалар обручнинг ичига сакрашлари керак. «Қуруқлик» командаси билан эса обручдан ташқарида жойлашишлари керак.

Вариант: қишда обручнинг ўрнига қорга айлана чизиш мумкин.

Море – суша

Для этой игры понадобятся обручи (по одному на ребенка). Играть можно вдвоем, а можно и компанией.

Обруч кладут на землю. Договариваются, что внутри обруча водная стихия море, река, океан и т.п. Снаружи обруча суша.

По команде «Море»- дети должны запрыгнуть в обруч. По команде «Суша!» - находится вне обруча.

Вариант: вместо обруча можно просто начертить круг на земле или зимой на снегу.



Сардорга коптокни узат

Иштирокчилар икки гуруҳга бўлиниб, доира бўлиб турадилар. Доира марказида сардор туради. Сардор ҳар бир иштирокчига коптокни отади ва қайтиб олади. Копток ҳар бир иштирокчини айланиб ўтгандан сўнг, (1-3 марта) сардор коптокни тепага қўтаради. Тошшириқни тез бажарган ва коптокни ерга туширмаган команда ғолиб ҳисобланади.

Мяч водящему

Две равные по количеству игроков команды выстраиваются в два круга, в центре которых стоит водящий. Он поочередно бросает мяч участникам своей команды и принимает его обратно. Когда мяч обойдет всех участников (1-3 раза), водящий поднимает мяч. Побеждает команда, сделавшая это быстрее и с минимальным числом падений мяча.



Уддабурун қоровул

Дарахтга ёки симёғочга икки метрли арқон боғланади. Унинг атрофига эса худди шу диаметрли айлана чизилади.

Айлана ичига унча катта бўлмаган ўйинчоқлар ёки бошқа предметилар қўйилади.

Булар қоровул қўриқлайдиган хазиналардир. Қоровул дарахтга боғланган арқоннинг учини бир қўллаб ушлаб туради, иккинчи қўли билан эса хазинага эришмоқчи бўлганларни тутаяди. Қоровулнинг қўли теккан ўйинчи ўйиндан четлаштирилади.

Белгиланган муддат ўтгандан сўнг қоровулнинг хизмати тугайди. Ким кўпроқ хазинага эга бўлганлиги аниқланади. Фолиб бўлган ўйинчи кейинги ўйинда қоровул бўлади.

Сторож на верёвочке

К дереву или столбику привяжите веревку длиной пару метров. Вокруг столбика начертите круг такого же диаметра.

Внутри круга разложите пару десятков некрупных игрушек или камешков.

Это сокровища, которые будут охранять сторож. Делать это надо так: сторож одной рукой держится за веревку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

Через условленное время смена у сторожа кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить. Сторожем становится тот, кто собрал больше всего сокровищ, и игра продолжается с новым сторожем.

Диққат билан тингла

Иштирокчилар сардорнинг сўзи билан бирор машқни бажариб доира бўйлаб ҳаракат қилдилар. «Тўнка!» – деган сўзига биноан бош ва қўлларини пастга тушириб, тиз чўкиб ўтирадилар. «Арча!» деганда тўхтаб, қўлларини ёнга ёйдилар. «Қуёш!», – деб айтилганда тўхтаб, қўлларини тепага кўтардилар ва ҳоказо.

Ўйин жараёнида машқларни мураккаблаштириш мумкин. Хаттога йўл қўйган иштирокчи ўйиндан четлатилади. Буйруқ бериш 7-5 ва 3-5 секундгача қисқартирилиши мумкин. Тарбиячи машқларнинг бажарилиш тартибини назорат қилиб туриши керак.



Слушай внимательно

Учащиеся идут по кругу, выполняя упражнения, которые соответствуют словам ведущего. На слово «Пень!» становятся на колени, опустив голову и руки. На слово «елка» останавливаются оставляют опущенные руки в стороны. На слово «сноп» останавливаются и поднимают руки вверх, соединяя их над головой. После выполнения упражнения дети сразу же продолжают движение по кругу.

Задание усложняется, когда команды даются в разбивку. Ошибающийся выходит из игры. Интервалы, через которые подаются команды, можно постепенно сокращать от 7-10 секунд до 3-5. Воспитатель контролирует правильность выполнения упражнений.

Қоровул ва овчи

Ўйинчилар орасидан овчи ва қоровул танланади. Қоровул майдонча марказидан жой олади. Унинг атрофига эса диаметри тахминан 2 метрга тенг айлана чизилади. Бошқа ўйинчилар «ҳайвонлар» майдончада турли йўналишда ҳаракат қиладилар. Овчи уларнинг кетидан югуриб, кимнидир ушлаб олишга ҳаракат қилади. Тутилганлар қоровул назоратига - айлана ичига олиб келинади. Уларни қутқариш ҳам мумкин. Бунинг учун айлана ичида турган боланинг узатилган қўлига қўл текказишнинг ўзи кифоя бўлади. (айлана чизигини кесиб ўтиш мумкин эмас). Лекин қоровул ёки овчидан бирортаси қутқарувчининг ўзини ушлаб олса, у ҳам тутқунга айланади.

Қутқарилган жониворлар эса бошқаларга қўшилиб ўйинни давом эттираверади.

Охотник и сторож

Из числа играющих выбираются Охотник и Сторож. Сторож становится посередине площадки. Вокруг него чертят круг диаметром примерно 2 метра. Остальные дети «звери» - разбегаются по площадке в разных направлениях. Охотник гонится за ними, стараясь кого-либо запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану Сторожа. Их можно выручать. Пойманные отводятся в круг под охрану Сторожа. Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им руке (переходить за линию круга пойманные не могут). Но если Сторож или Охотник запятнают выручающего, он сам отправляется в круг.

Звери, которых выручили, убегают и присоединяются к остальным.

Диққатни жамла

Болалар бир қатор бўлиб тилиб турадилар. Тарбиячи музика садоси остида вақти-вақти билан қуйидаги командаларни беради:

«Қуёнчалар!» – болалар қуённинг ҳаракатларига тақлид қилиб сакрайдилар.

«Тойчоқлар!» – болалар тойчоқлар сингари оёқларини ерга дупирлатадилар.

«Қисқичбақалар!» – болалар қисқичбақалар сингари орқага тисланадилар.

«Қушчалар!» – қўлларини ёнга ёйиб, «учадилар».

«Лайлаклар!» – турган жойда бир оёқлаб сакрайдилар.

«Қурбақалар!» – ўтирган ҳолда сакрайдилар.

Будь внимателен

Дети стоят в шеренгу и, желательнее иод музыку, маршируют. Учитель произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети должны выполнять их:

«Зайчики!» – дети прыгают, имитируя движение зайцев.

«Лошадки!» – дети ударяют ногой об пол лошадь бьет копытом.

«Раки!» – дети пятятся назад, как раки.

«Птицы!» – бегают, раскинув руки, или (стоя на месте) машут руками.

«Аист!» – прыжки на месте на одной ноге.

«Лягушка!» – присесть и скакать вприсядку.



Қордаги футбол

Ўйинда гуруҳдаги барча болалар қатнашиши мумкин. Энг асосийси ташқарида қор бўлиши керак.

Биринчи навбатда қорни думалоқлаб оладилар. Сўнгра, ўйин иштирокчилари бир чизикда тизилишади, думалоқлашган қорларни ерга қўйиб, узокроққа тешишга ҳаракат қиладилар. Ким узокроққа тепса, ўша иштирокчи голиб ҳисобланади.

Снежный футбол

В игру играют всей группой. Главное, чтобы на улице был снег, который хорошо лепится.

Сначала нужно слепить снежки покрупче. Затем, игроки становятся в одну линию, снежки кладут перед собой и ударом ноги пытаются выбить их подальше. Чей снежок улетел дальше всех тот и победил!

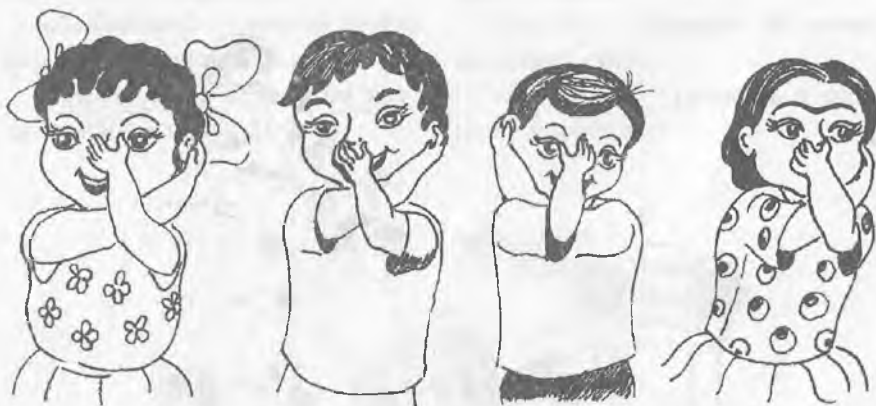


Қулоқ-бурун

Ўйин иштирокчилари қарсақ чалиб, ўнг қўли билан чап қулоқни, чан қўл билан эса бурнни ушлашлари керак. Сўнгра, яна бир маротаба қарсақ чалиб, чан қўл билан ўнг қулоқни, ўнг қўл билан бурнни ушлашлари шарт. Уйин шу тариқа давом этади.

Ухо-нос

Играющие должны хлопнуть перед собой в ладоши, взяться правой рукой за левое ухо, левой рукой за нос. Затем, вновь хлопнув в ладоши, взяться левой рукой за правое ухо, а правой рукой за нос. Повторяется несколько раз.



Ким чакқонроқ?

Болалар икки командага бўлиниб, колонна бўлиб тизилдилар. Ҳар бир команда рўнарасидаги финишдаги стулга шуба ва шапка қўйилади.

Сигнал берилиши билан ҳар бир командадан биттадан ўйинчи стулчага югуриб бориб, кийимни кияди ва орқага қайтади. Кийимни ечиб, кейинги ўйинчига узатади. Навбатдаги қатнашчи шуба ва шапкани кийиб, финишга етгандан сўнг, стулга кийимларни ечиб қўяди ва орқага қайтади. Учинчи ўйинчини қўли билан туртади. Ўйин шу тариқа давом этади. Топшириқни тўғри ва тез бажарган команда голиб ҳисобланади.



Успей одеться

Дети делятся на две команды и выстраиваются в параллельные колонны в затылок друг другу. На финише перед каждой командой на стуле кладут шубу и шапку. По сигналу первые игроки обеих команд, добывав до стульев, надевают лежащую одежду, затем бегут обратно, снимают одежду и передают ее следующему игроку. Тот, надев шубу и шапку бежит к столу, там раздевается и бежит обратно, дотрагивается рукой до третьего игрока, который бежит к финишу, надевает одежду, возвращается и передает ее четвертому игроку и т.д.

Побеждает команда, закончившая пробежку с одеванием раньше другой.



Денгиз маҳлуқи

Ўйин учун 2-3 метр узунликдаги арқон керак бўлади. Ўйинда 10 тагача бола иштирок этади. Бир ўйинчи «Денгиз маҳлуқи», қолганлар эса «балиқча»лар бўлишади. Арқоннинг бир учи таёқчага маҳкамланади. «Денгиз маҳлуқи» арқоннинг учидан тизза баландлигида ушлаб, доира бўйлаб югуради. «Балиқчалар» эса арқондан сакраб ўтишлари лозим бўлади. Арқонга қоқилиб кетганлар ўйиндан четлатилади.

Хищник в море

Для игры понадобится веревка длиной 2-3 метра. В игре участвуют 10 детей. Один выбирается «хищником», остальные рыбки. На одном конце веревки делают петлю и надевают на палку. «Хищник» берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута на уровне коленей. «Рыбки» должны перепрыгивать ее. Задетые веревкой выходят из игры.



Айтинг-чи, бу нима?

Ўйинда гуруҳдаги барча болалар қатнашадилар. Тарбиячи предметларга хос бўлган белги асосида образларни тасаввур қилишга ўргатади. Ўйин учун қозғондан турли хил рангдаги доира шакллари, турли узунликдаги тасмачалар ва копток керак бўлади.

Болалар доира бўлиб турадилар, тарбиячи эса: «Болалар, келинг бир ўйин ўйнаймиз. Мен кўрсатаётган предметнинг нимага ўхшашлигини ўйлаб топишингиз керак бўлади», – дейди.

У болаларга бирор бир рангдаги доира шаклини кўрсатади ва марказга қўяди. Сўнгра ушбу шаклнинг нимага ўхшашлиги ҳақида ўйлаб кўриш ва навбат билан жавоб беришни таклиф этади. Тарбиячи контокни кимга қарата думалатса, ўша бола жавоб беради. Масалан, қизил доира коптокка, помидорга, гулга, тугмачага ва ҳ.к. ўхшаши мумкин. Жавобларни такрорлаш мумкин эмас. Тарбиячи тўғри жавобларни белгилаб ўгади. Турли-туман материаллардан фойдаланиб, ўйинни бойитиши мумкин. Бу ўйинни сайр давомида ўйнаш мумкин.

Скажи-ка, что это?

В игре принимает участие вся группа детей. Воспитатель учит их создавать в воображении образы на основе характерных признаков предмета. Для игры нужно подготовить бумажные круги разных цветов, полоски разной длины, мяч.

Дети становятся в круг, а воспитатель говорит: «Ребята, сейчас мы с вами играем игру, в которой вы будете придумывать, на что похож тот предмет, который я покажу». Он показывает ребятам один из цветных кружков и кладет его в центр. Затем предлагает подумать, на что похож этот кружок, и ответить по очереди. Отвечает тот ребенок, которому воспитатель покати мяч. Например, красный круг может быть похож на мяч, помидор, цветок, пуговицу, праздничный флажок и т.п. Ответы не должны повторяться. Воспитатель отмечает оригинальные ответы. На свое усмотрение, он может разнообразить материал, разнообразив тем самым игру.

В эту игру можно играть на прогулке.

Тарбиячи болаларни йиғади ва уларга бир неча ҳафта олдин ўйнаган соя ўйинларини эслатади: «Эсингиздами бизлар соя ўйинини ўйнаганмиз. Лекин унда ҳаммамиз ўзимизнинг соямиз бўлган эдик. Энди бугун эса, бошқаларнинг сояси бўлишни ўрганамиз. Жупт бўлиб бўлинамиз (тарбиячи болаларга жупт бўлиб бўлинишга ёрдам беради). Сизлардан бирингиз одам, жуптингиз эса соянгиз бўлсин. Бироздан сўнг эса ўрнингизни алмашасизлар. Одам хона бўйлаб юра бошлайди, худди ўрмонда юрганидек: малина, кўзиқорин теради, капалакларни тутади сояси эса, унинг ҳаракатларини қайтаради. Тарбиячи болалардан бирига кўзиқорин тераётганлигини тасвирлаб беришни сўрайди, ўзи эса унинг соясидек ҳаракатларини такрорлаб беради. Сўнгра болаларга мустақил ўйнашларини айтади. Агар болаларга ўйин ёқса, кейинги сафар бошқа вазифа бериш мумкин. Масалан: Янги йил арчасини безатиш, магазинга бориб маҳсулотлар олиб келиш, уйғониш, ювиниш ва бадан тарбия қилиш ва ҳ.к.»

Воспитатель собирает детей и предлагает им вспомнить, как они играли в тепей несколько недель назад: «Помните, мы когда-то играли с вами в теней? Но тогда каждый из нас был собственной тенью. А сегодня давайте побудем тенями других. Разделитесь на пары (воспитатель помогает детям разделиться на пары). Пусть один из вас будет человеком, а другой его тенью. Потом вы поменяетесь. Человек будет ходить по комнате и делать вид, будто он в лесу: собирает ягоды, грибы, ловит бабочек, а тень будет в точности повторять его движения». Взрослый просит кого-нибудь из детей изобразить, будто он собирает в корзинку грибы, а сам идет за ним и в точности копирует все его движения. Затем предлагает детям играть самостоятельно. Если детям нравится игра, в следующий раз им можно дать другое задание, например: украсить новогоднюю ёлку; сходить в магазин и купить продукты; проснуться, умыться и сделать зарядку и пр.

Туруҳдаги ўйинчоқни изла

Бу ўйинида 10-16 нафар болалар иштирок этадилар. Ўйин учун ватман, картон қоғоздан кесиб олинган қизил рангдаги доира шакли ва бирор бир ўйинчоқ керак бўлади.

Тарбиячи болалар билан бирга хонанинг лойиҳасини чизади. Биринчи навбатда лойиҳада дераза ва эшикларнинг жойлашиши, столни англатувчи тўртбурчак шакли, болаларнинг стол ва стуллари англатувчи кичкина тўртбурчак ва квадрат шакллари чизилади. Шу билан бирга ҳар бир стол атрофида ўтирувчи болаларнинг исмлари айтиб ўтилади.

Лойиҳанинг шундай тузилиши болаларга бир хил объектлар (болалар стол-стуллари) ичида мўлжал олишларига енгил бўлади.

Шундан сўнг, болалардан бири хонадан чиқиб туради. Тарбиячи болалар билан бирга ўйинчоқни яширади ва лойиҳада қизил доира шаклида белгилаб қўяди. Шу белги асосида сардор ўйинчоқни қидиради. Ҳар бир иштирокчи навбатма-навбат сардор бўлади.

Найди игрушку в группе

В этой игре участвуют 10-16 человек. Для игры нужен лист ватмана, а также любая игрушка, которую прячут для того, чтобы потом отыскать. Еще необходимо вырезанный из картона маленький красный кружок, с помощью которого на плане отмечается, в каком именно месте спрятана игрушка.

Взрослый при участии детей рисует план комнаты. Сначала на плане отмечается расположение окон и дверей, затем большой прямоугольник, который обозначает стол с планом, далее маленькие прямоугольники и квадратики это детские столики со стульчиками. При этом все вместе называют имена детей, сидящих за каждым столиком.

Такое составление плана облегчает ориентировку детей в одинаковых объектах, которыми являются детские столики.

После этого один из детей выходит из комнаты, а воспитатель вместе с остальными ребятами прячет игрушку, делая отметку на плане красным кружком. Пользуясь этой отметкой, водящий отыскивает игрушку. Водящими по очереди становятся все играющие.

Ака ёки опангни топ

Тарбиячи болаларни атрофига йиғиб: «Сизлар биласизларми, ҳамма жониворлар кўзлари юмук бўлиб туғилишади ва бир неча кундан сўнг кўзлари очилади. Келинлар, кўзи юмук жониворлар ўйини ўйнаймиз. Ҳозир эса ҳар бирингизни олдингизга бориб, кўзингизни бойлаб қўяман ва қайси жониворнинг боласи эканлигингизни айтаман. Ҳар бирингизни сиз билан бир тилда сўзлашадиган ака ёки опангиз бўлади: мушукчалар мяу-мяу дейишади, кучукчалар вов-вов, бузоқчалар мў-мў, деб айтишади. Сизлар бир-бирингизни овозлар орқали топасизлар», — дейди Тарбиячи болаларнинг кўзини боғлайди ва уларнинг ҳар бирига кимнинг боласи эканлигини, қандай овоз чиқариши кераклигини айтади. Гуруҳда ҳар бир жониворнинг искитадан боласи бўлиши керак. Болалар ерда эмаклаб ўзларининг тилларида «гашириб» ва шу тилда сўзлашувчи болани қидирадилар. Шундан сўнг тарбиячи уларнинг кўзларини ечиб бошқа жуфтликдаги болалар билан танишишлари лозимлигини айтади. Болалар гуруҳда эмаклаб, бир-бирлари билан ўзларининг тилларида сўзлашиб танишиб чиқадилар.

Найди своего брата или сестру

Собрав детей вокруг себя, воспитатель говорит: «Вы знаете о том, что все звери рождаются слепыми и только через несколько дней они открывают глазки? Давайте поиграем в слепых зверенышей. Сейчас я подойду к каждому, завяжу ему глаза платком и скажу, чей он детеныш. У каждого из вас будет свой братик или сестричка, которые будут говорить на одном языке с вами: котята мяукать, щенки скулить, телята мычать. Вы должны будете ийти друг друга по звуку». Взрослый завязывает детям глаза и шепотом говорит каждому, чей он детеныш и какие звуки он должен издавать. Распределять роли нужно таким образом, чтобы в группе было по два детеныша каждого из животных. Дети ползают по полу, «говорят» на своем языке и ищут другого ребенка, говорящего на том же языке. После того как дети нашли свои пары, воспитатель развязывает им глаза и предлагает познакомиться с другими парами детенышей. Дети ползают по группе, знакомятся друг с другом, говоря каждый на своем языке.

Тўпни тутиб ол

Болалар доира шаклида ерга ўтиришади ва сардорнинг сигнали бўйича тўпни бир-бирларига беришади. Сардор эса, айлана ташқарисидан югуриб, тўпни иштирокчилар бир-бирларига узатаётганларида тутиб олишга ҳаракат қилиши керак. Агар иштирокчилардан бири тўпни олдириб қўйса, сардор билан ўрин алмашади.

Догони мяч

Дети садятся на пол в круг и по сигналу водящего быстро передают руками друг другу мяч, а водящий должен поймать мяч, бегая по внешней стороне круга. Ловить его можно только во время передачи. Если водящему это удастся, он садится в круг, а малыш, упустивший мяч, становится водящим.



Кўзгулар дўкони

Тарбиячи ўзининг атрофида болаларни йигиб: «Келинлар, бизнинг ўрмонимизда кўзгулар дўкони очилганлигини тасаввур қилиб кўрамиз. Менинг ўнг томонимда ўтирганлар кўзгу бўлишади, чап томонимдагилар эса, жониворлар ҳисобланишади. Сўнгра ўрин алмашамиз. Жониворлар кўзгунинг олдига келиб турли ҳаракатларни бажарадилар ва ўзлари учун кўзгу танлайдилар. Шу вақтда эса, кўзгулар жониворлар ҳаракатини ва юздаги имо-ишораларини аниқ акс эттиришлари лозим», – дейди. Кўзгу ҳисобланган болалар қатор турадилар, жониворлар эса уларнинг ёнига келиб, ҳар хил хатти-ҳаракатлар (қилиқлар) қиладилар. Кўзгулар уларнинг ҳаракатини аниқ акс эттирадилар. Тарбиячи ўйин жараёнини кузатиб туради ва ёрдам беради. Кейин болалар жой алмашадилар. («Кўзгу»лар – ҳайвончалар», «ҳайвончалар» – «кўзгулар» бўлишади).

Магазин зеркал

Воспитатель собирает детей вокруг себя и говорит: «Давайте представим, что в нашем лесу открылся магазин зеркал. Пусть те, кто сидит от меня по правую руку, будут зеркалами, а те, кто по левую, – зверушками. А потом мы поменяемся. Зверушки ходят мимо зеркал, прыгают, строят рожицы и выбирают для себя зеркало. А в то время зеркала должны точно отражать движения и выражения лиц зверушек». Дети-зеркала становятся в ряд, зверушки подбегают к ним, кривляются, дурачатся. Зеркала в точности копируют их движения. Взрослый следит за ходом игры и помогает детям. Потом дети меняются ролями.

Кимнинг звеноси тезроқ сафланади?

Ўйин иштирокчилари икки колонна бўлиб сафланадилар. Бошловчилар тайинланиб, уларга ҳар хил рангдаги тасмачалар берилди.

Сигнал бўйича болалар тарқаладилар (улар истаган ҳаракатларни бажаришлари, рақсга тушишлари, сакрашлари мумкин).

Бошловчилар сигнал берилиши билан турган жойларида тўхтаб, тасмачаларни юқорига кўтарадилар. Болалар бошловчининг кетидан колонна бўлиб сафланадилар. Бу вазифани биринчи бўлиб бажарган жамоа ўйинда ролиб бўлади.



Чъё звено бистрее построится?

Участники игры строятся в две колонны. Выбирают ведущих, которые получают ленточки разного цвета.

По сигналу дети начинают бегать врассыпную (прыгать, плясать можно предлагать любые задания).

По сигналу ведущие останавливаются на том месте, где их застал сигнал и поднимают ленты. Дети должны быстро и красиво построиться в колонны за ведущими. Побеждают дети, первыми выполнившие задание

Қайсар кўзгу

Тарбиячи болаларни йиғиб «Тасаввур қилинг, эрталаб уйғониб ваннага кирдингиз ва кўзгуга қарайсиз, у эса сизнинг ҳаракатларингизнинг аксини қилаяпти: сиз қўлингизни кўтарсангиз у тушираяпти, сиз бошиингизни ўнг томонга қаратсангиз у чапга қаратаяпти, сиз бир кўзингизни ёпсангиз у бошқасини ёпаяпти. Келинглар, шундай кўзгу ўйинини ўйнаймиз. Жуфтликларга бўлиниб олинглар. Сизлардан бирингиз одам, жуфтингиз эса «қайсар кўзгу» бўласизлар. Сўнгра ролларингизни алмаштирасизлар», – дейди. Шундан сўнг, тарбиячи бир болани чақириб қаршисига туради ва унга қандайдир ўзи хоҳлагаи ҳаракатни амалга оширишни айтади. Тарбиячи эса унинг тескарисини бажаради. Шундан сўнг болалар тарбиячи назорати остида ўйинни мустақил ўйнай бошлайдилар. Кейин болалар рол алмашадилар.

Упрямое зеркало

Собрав детей, воспитатель говорит: «Вы представляете, просыпаетесь вы утром, заходите в ванную, смотрите в зеркало, а оно повторяет все ваши движения наоборот: вы поднимаете руку, а оно опускает, вы поворачиваете голову влево, а оно направо, вы закрываете один глаз, а оно другой. Давайте поиграем в такие зеркала. Разбейтесь на пары. Пусть один из вас будет человеком, а другой упрямым зеркалом. Потом вы поменяетесь ролями». Взрослый помогает детям разделиться на пары и распределить роли. Затем, выбрав одного ребенка, воспитатель предлагает ему сделать что-нибудь, а сам повторяет все его движения наоборот. Затем дети играют самостоятельно под присмотром воспитателя, который помогает им в случае затруднений. Потом дети обменяются ролями.

Қақилдоқчалар

Бу ўйин бутун гуруҳ билан ўйналади. Санама ёрдамида бошловчи танланади.

Ҳамма болалар қўл ушлашиб доира наклида турадилар, доиранинг марказида бошловчи туради. Ўйин иштирокчилари доира бўйлаб айланиб, қуйидаги қўшиқни айтадилар:

*Амакимнинг бор эди,
Етти фарзанди
Емас эди, ичмас эди
Ўғилларнинг бариси,
Бир-бирига тикилганча,
Ўйнар тақлид ўйини.*

Қўшиқнинг охириги сўзи айтилгандан сўнг, бошловчи имошора билан кимгадир ёки нимагадир тақлид қилади. Болалар ҳам уни акс эттиришга ҳаракат қиладилар. Қайси бир ўйинчининг тақлиди ишонарли чиқса, у кейинги ўйинга бошловчи бўлади. Ўйин шу тарзда давом этади.

Повторюшки мушки

Играют в эту игру всей группой. С помощью считалочки выбирают ведущего.

Все дети встают в круг, берутся за руки. В центре круга находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят на распев слова:

*У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей,
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели,
Разом делали, как я!*

Когда произносятся последние слова, ведущий показывает какой-либо жест, изображает кого-либо или что-либо. Тот, кто повторил движение лучше всех, становится ведущим и игра продолжается.

Компас билан сайр

Гуруҳ аъзолари жуфтликларга бўлиниб, улардан бири «сайёҳ» иккинчиси «компас» бўлади. «Сайёҳ» олдинда «компас» эса ҳамроҳининг елкасига қўлини қўйган ҳолда унинг кетидан туради. «Сайёҳ»нинг кўзи боғланади.

Топшириқ: бутун ўйин майдонини олдинга ва орқа томонга қараб айланиб чиқиш. Ўйин жараёнида иштирокчилар бир-бирлари билан гаплашишлари мумкин эмас.

«Компас» «сайёҳ»ни бошқа иштирокчиларга урилиб кетмай, тўсиқлардан ҳимоя қилиб, қўллари ёрдамида йўналтиради. Ўйин якунида болалар ҳамроҳига ишониб, кўзи боғланган ҳолда нимани ҳис қилганликларини тасвирлаб беришлари лозим.

Прогулка с компасом

Группа разбивается на пары, где есть «турист» и «компас». Каждому «туристу» (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) завязывают глаза. Задание: пройти все игровое поле вперед и назад. При этом «турист» не может общаться с «компасом» на вербальном уровне (не может разговаривать с ним). «Компас» движением рук помогает «туристу» держать направление, избегая препятствий других туристов с компасами.

После окончания игры дети могут описать, что они чувствовали, когда были с завязанными глазами и полагались на своего партнера.



Ўввойи ғозлар

Иштирокчилар икки командага бўлинишади булар ғозлар бўлиб, майдончининг икки тарафини эгаллашади. Иккита бўри танланади ва улар майдонча марказида туришади. Бошловчининг кўрсатмасига асосан ғозлар қарама-қарши томонга учиб ўтишади, яъни командалар жой алмашишади. Бўрилар эса уларни таъқиб этиб, тута бошлайдилар. Тутиб олинган ғозлар саналади ва эркинликка қўйиб юборилади. Ўйин 2-3 марта такрорлангандан сўнг, ҳисоб чиқарилади ва бошқа бўрилар танланади.

Энг кўп ғоз тутган ғолиб бўри аниқланади.

Гуси лебеди

Игроки делятся на две команды это гуси, они расходятся в разные стороны площадки. Выбирают двух водящих это волки, они становятся в центре площадки. По сигналу ведущего гуси перелетают на противоположную сторону, то есть команды меняются местами. Волки ловят гусей, пересчитывают и отпускают на волю. После двух-трех перебежек подводят итог и выбирают новых волков.

Побеждает тот из волков, кто поймал наибольшее количество гусей.



Ўтин ёриш

Тарбиячи: «Орангизда бирор бир марта ўтин ёргаи ёки катталар ёрганини кўрганлар борми? Илтимос, болтани қандай ушлаш лозимлигини кўрсатинг, қўл ва оёқлар қандай ҳолатда бўлиши керак? Атрофингизда озгина бўш жой қолдириб туриб олинг. Ҳозир ўтин ёришни бошлаймиз. Ўтинни тўнкага қўйиб, «болта»ни бошингиздан юқорига кўтаринг ва куч билан настга туширинг. Ҳар ўтин ёрганда «ҳа», деб овоз чиқаришингиз ҳам мумкин».

Ўйинни фаол ўтказиш учун жуфтликларга бўлиниб, бир тўнкани галма-гал ёриш мумкин.

Рубка дров

Воспитатель: «Кто из вас хоть раз рубил дрова или видел, как это делают взрослые? Покажите, как нужно держать топор. В каком положении должны находиться руки и ноги? Встаньте так, чтобы вокруг осталось немного свободного места. Будем рубить дрова. Поставьте кусок бревна на пень, поднимите топор над головой и с силой опустите его. Можно даже вскрикнуть: «Ха!».

Для проведения этой игры можно разбиться на пары и попадая в определённый ритм, ударять по одной чурке по очереди.



Аэробус

Тарбиячи: «Болалар, орангизда самолётда парвоз қилганлар борми? Самолётларнинг қандай турлари борлигини биласизларми? Орангизда Кичик Аэробус бўлишни хоҳловчилар борми? Қолган болалар эса Аэробусга ёрдам беришади», – деб болаларни ўйинга чорлайди.

Болалардан бири (хоҳишига қараб) қорни билан гиламга ётади ва қўлларини самолёт қанотлари каби ёнга узатади.

Унинг ҳар тарафидан учтадан бола ўтириб, қўлларини, оёқлари, қорни, елкалари тагига қўйишади ва учгача санаб, бирваракайига турадилар ва аэробусни учтиш майдонидан кўтардилар.

Шундай тарзда Аэробусни секингина хона бўйлаб «учириш» мумкин. У ўзини бутунлай хотиржам сезганда кўзларини юмиб, бўшашиши мумкин.

Тарбиячи Аэробусга ғамхўрлик билан муносабатда бўлишга урғу бериб, парвозни шарҳлаб туриши мумкин. Аэробусга унинг ёрдамчиларини ўзи танлаш имкони берилади.

Аэробус

Воспитатель: «Кто из вас хотя бы раз летал на самолете? Можете ли вы объяснить, что держит самолет в воздухе? Знаете ли вы, какие бывают типы самолетов? Хочет ли кто-нибудь из вас стать Маленьким Аэробусом? Остальные ребята будут помогать Аэробусу «летать» ».

Один из детей (по желанию) ложится животом вниз на ковер и разводит руки в стороны, как крылья самолета.

С каждой стороны от него встает по три человека. Пусть они присядут и просунут руки под его ноги, живот и грудь. На счет «три» они одновременно встают и поднимают Аэробус с поля.

Так, теперь можно потихонечку поносить Аэробус по помещению. Когда он почувствует себя совершенно уверенно, пусть закрывает глаза, расслабится, совершит «полёт» по кругу и снова медленно «приземлится» на ковер.

Когда Аэробус «летит», воспитатель может комментировать его полет, обращая особое внимание на аккуратность и бережное отношение к нему. Можно попросить аэробус самостоятельно выбрать тех, кто его понесет.

Қоғоз коптокчалар

Ұйындан аввал болалар қоғоз ёки газетани гижимлаб конток жасайдилар. Иштирокчилар икки командага бўлиниб, ўртада тахминан 4 метр масофали жой қолдириб тизилишади. Бошловчининг командасига биноан коптокларни қарама-қарши томонга отиш керак бўлади.

Ҳар қайси команда иштирокчилари коптокларини иложи борича тезроқ ва кўпроқ отишга ҳаракат қиладилар. «Тўхта» командасини эшитган заҳоти коптокларни отишни тўхтатиш лозим. Коптоклар қайси командада кам бўлса, шу команда ғолиб бўлади. Белгилаб қўйилган чизикдан ташқарига чиқиш мумкин эмас.

Бумажные мячики

Перед началом игры каждый ребенок должен скомкать большой лист (газеты) бумаги так чтобы получился плотный мячик.

Нужно разделится на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно 4 метра. По команде ведущего нужно начинать бросать мячи на сторону противника.

Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на ее стороне, на сторону противника. Услышав команду «Стоп!», вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне окажется меньше мячей на полу. Не перебегайте, пожалуйста, через разделительную линию.

Аждарҳо

Иштирокчилар бир-бирларининг елкаларига қўлларини қўйиб, бир текисда сафланадилар. Биринчи иштирокчи «аждарҳо боши», охиргиси эса «думи» ҳисобланади. «Бош» «дум» томонга ҳаракатланиб, уни ушлашга интилади, «дум» эса ундан қочади. «Бош» «дум»ни ушлаган заҳоти ўзи «дум»га айланади.

Ўйин барча иштирокчилар икки ролда ҳам иштирок этгунларича давом этади.

Дракон

Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник «голова», последний «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.



МУНДАРИЖА

Исми билан чақир	4	Вызови по имени	4
Ўзгарувчан шакллар	5	Метаморфозы	5
Туртмачоқ	6	Толкалки	6
Разведкачилар	7	Разведчики	7
Таққиқланган ҳаракат	8	Запрещённое движение	8
Жуфтликлар ўйини	9	Ловля парами	9
Мен қасрда бўлдим?	10	Где я побывал?	10
Бойўели	11	Совушка	11
Радио	12	Радио	12
Маймунчалар	13	Мартышки	13
Шеригингни танла	14	Выбери партнёра	14
Топқир бобо	15	Дед Макар	15
Ҳаракатни давом эттир	16	Передай движение	16
Қушлар парвози	17	Переплёт птиц	17
Тўрт усур	18	Четыре стихии	18
Қойилмақом ўхшатиш	19	Лучшая фигура	19
Ушлаб ол	20	Успей подхватить	20
Қирғий ва ўрдакчалар	21	Ястреб и утки	21
Қарсак	22	Смени руки	22
Сайр	23	Прогулка	23
Коптоқни топ	24	Найди мяч	24
Рапгини топ	25	Найди цвет	25
Пиёда ва автомобиллар	26	Машины и пешеходы	26
Аскарлар	27	Солдаты	27
Мушт-кафт	28	Кулак-ладонь	28
Таъқиқланган ҳаракат	29	Запрещённое движение	29
Ҳаёлпарастлар	30	Зеваки	30
Қувилашмачоқ	31	Пятнашки из круга	31
Ҳаракатни эслаб қол	32	Запомни движение	32
Светафор	33	Светафор	33
Қурбақа ва турналар	34	Журавли и лягушки	34
Қадрдон танишлар	35	Бликие знакомые	35
Хотирадаги йўл	36	Движение по памяти	36
Қонтоқ учун куран	37	Борьба за мяч	37
Қимирлама	38	Замри	38
Автомобиллар	39	Автомобили	39

Ўз жойишғни эслаб кол	40	Заномни своё место	40
Арқоили ҳалқа	41	Кольцо на верёвке	41
Ким чаққонроқ?	42	Кто быстрее?	42
Кубиклар билан ўйин	43	Передача кубиков по кругу	43
Ушла, ирғит, тунгурма	44	Лови-бросай, унасть не давай	44
Денгиз ва қуруқлик	45	Море – суша	45
Сардорга келтокни узат	46	Мяч водящему	46
Уддабурон қоровул	47	Сторож на верёвочке	47
Диққат билан тингла	48	Слушай внимательно	48
Қоровул ва овчи	49	Охотник и сторож	49
Диққатни жамла	50	Будь внимателен	50
Қордаги футбол	51	Снежный футбол	51
Қулоқ-буруи	52	Ухо-нос	52
Ким чаққонроқ?	53	Успей одеться	53
Денгиз маҳлуқи	54	Хищник в море	54
Айтиг-чи, бу иима?	55	Скажи-ка, что это?	55
Соя	56	Тень	56
Гуруҳдаги ўйинчоқни изла	57	Найди игрушку в груше	57
Ака ёки опангни тон	58	Найди своего брата или сестру ...	58
Тўшнн тутиб ол	59	Догони мяч	59
Қўзғулар дўқони	60	Магазин зеркал	60
Кимнинг звеноси тезроқ сафланади?	61	Чьё звено быстрее построится?	61
Қайсар қўзғу	62	Упрямое зеркало	62
Қақилдоқчалар	63	Повторюшки мушки	63
Компас билан сайр	64	Прогулка с компасом	64
Ёввойи гозлар	65	Гуси лебеди	65
Ўтин ёриш	66	Рубка дров	66
Аэробус	67	Аэробус	67
Қогоз қоғтоқчалар	68	Бумажные мячики	68
Аждарҳо	69	Дракон	69

БОЛАЛАР УЧУН ҲАРАКАТЛИ ҰЙИНЛАР
●
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ

Ўзбек ва рус тилида

Муҳаррир
Дилдора ЭШОНХЎЖАЕВА

Дизайнер
Тимур РАСУЛОВ

Расом
Павел ГУЗЕВ

ИБ № 41137

Босишга рухсат этилди 21.07.2006. Бичими 60x84 1/32.
Босма тобоғи 4,5. Шартли босма тобоғи 4,18. Адади 2000.
Буюртма № 165. Баҳоси келишилган нарҳда.

«Янги аср авлоди» нашрий-мағбаа марказида тайёрланди.
«Ёшлар матбуоти» босмахонасида босилди.
700113. Тошкент. Чилонзор-8, Қатортол кўчаси, 60.

