



**ДЕНСАУЛЫҚ САЛАСЫ  
БОЙЫНША МАД  
ТОБЫНА АРНАЛҒАН  
ҚИМЫЛДЫ ОЙЫНДАР  
КАРТОТЕКАСЫ**



## Картотека № 1

### «Доп қуу»

**Мақсаты:** Балаларды шапшаң дербес қимыл әрекетке үйрету, ұйымшылдыққа тәрбиелеу.

**Ойын мазмұны:** Ойынға қатысушылардың барлығы екі топқа бөлінеді. Әр топтың ойыншылары бірінің артына екеуден сапқа тұрады. Ал капитан өз командасының алдында болады. Команда бірінен бірі 3-4 метр жерде тұрады. Капитандар бір-бір волейбол добын алады да, оны екі қолымен төбелеріне көтереді.

**Жетекшінің «Бастаңдар» деген командасы бойынша олар допты басынан асыра артындағы ойыншыға, осы әдіспен келесі ойыншыға береді. Ойын одан әрі қарай жүгіреді, сөйтіп өз тобының алдына келіп тұрады. Доп тағзы да колонаның соңына кетеді. Ол топ капитандарының қолына екінші рет қайта тигенше ойын осылай айнала береді. Капитан өз орнына келіп, бірінші болып, допты жоғары көтергенде команда ұтып шығады.**





**Картотека № 2**  
**« Аңшылар мен қояндар »**

**Мақсаты:** Балаларды қоян болып секіруге, аңшыдан қорғануға үйрету.

**Ойын мазмұны:** Алаңның бір жағына аңшы, келесі жақта қояндарға орын белгіленеді. Әрбір үйде 2-3 қоян болады. Белгі бойынша қояндар үйінен шығып, жайылымда қос аяқтап, секіріп жүреді.

**Тәрбиеші:** « Аңшы » дегенде қояндар үйлеріне жүзгіреді. Аңшы бала оларға доп лақтырады. Доп тиген қояндар атылған болып саналады. Аңшы оны өзіне алып кетеді. Ойын бірнеше рет қайталанады.







## **Картотека №3**

### **« Айгөлек »**

**Мақсаты:** балаларды шапшандыққа, ұйымшылдыққа үйрету. Ойын көгалда, алаңда өтеді. Ойнаушылар көп болса, ойын соншалықты қызық өтеді. Ойнаушылар тең болып екі топқа бөлінеді де арасы 15-20 адымдай қарама-қарсы екі сызықтың бойына қатарға тұрады. Екі жаққа кере созылған бірінің қолдарынан бірі ұстайды.

**Ойын жүргізуші екі топтың біреуіне кезек береді.**

**Олар барлығы бірге көтеріңкі дауыспен өлеңдетіп:**

**Айгөлек-ау, айгөлек, Айдын жүзі дөңгелек**

**Темірііден дем шызар, Үзеңгіден тер шызар**

**Ақ терек пен көк терек, Бізден саған кім керек?**

**Екінші топтың ойыншылары жауап береді.**

**Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек**

**Темірііден дем шызар, Үзеңгіден тер шызар**

**Ақ терек пен көк терек, Бізге мұнда Айдос керек.**

**Аты аталған бала жүгірген бетімен шақырған қатардағы ойыншылардың қолдарын жаздырып бұзып өтуі керек.**







### **Картотека №4**

#### **«Тақия тастамақ»**

**Мақсаты:** балалардың зейінің дамыта отырып, жылдамдыққа үйрету.

**Ойын шарты:** Тәрбиеші балаларды шеңбер бойына тұрғызады, әуен ойнап тұрады. Тәрбиеші тақияны алып балалардың артында жүреді. Әуен тоқтағанда екі баланың ортасына тастайды.

Балалар орнынан тұрып, шеңбер бойымен бір-біріне қарама-қарсы жүгіреді. Тақияны кім алса, сол жеңімпаз.

### **Картотека №5**

#### **«Күн мен түн»**

**Мақсаты:** Балаларды ептілікке, жылдамдыққа, ажыратуға баулу.

**Ойын мазмұны:** Балалар бірі «Күн», екіншісі «Түн» тобы болып екіге бөлінеді. Олардың бір-бірінен бөлек, өз үйлері болады.

Тәрбиешінің көрсетуі бойынша екі команда да жаттығулар жасап тұрады. Тәрбиеші «Күн» деп белгі берген кезде, сол топтың балалары үйіне жеткізбей қуып жетулері керек. Қолға түскен балалар қуушылар қатарына қосылады. Сөйтіп, ойын осылайша алма-кезек жүріп отырады. Көп бала ұстаған команда жеңіске жетеді.





**Картотека №6**  
**Аюдың апанында»**

**Мақсаты:** балалардың сөздік қорын дамыта отырып, қимыл-қозғалыс іскерліктерін жетілдіру.  
**Ойын шарты:** Бір бала бөлме ортасында орындыққа отырады. (аю) Қалған балалар бөлме ішінде ақырын жайлап басып, төмендегі өлең жолдарын қайталайды:

**Әне аюдың апаны, жатыр онда дәу аю.**  
**Жайлап басып барайық,**  
**саңырауқұлақ, бүлдіргенді,**  
**Білдіртпей біз алайық,**  
**Ұйықтап жатқан аюды,**  
**оятып біз алмайық.**  
**Соңғы өлең жолдарын айтқан кезде аю,**  
**оянып кетіп балаларды ұстау үшін қуады.**





**Картотека №7**  
**«Қасқырлар мен лақтар»**

**Мақсаты:** Балаларды жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

**Ойын мазмұны:** 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.**





## Картотека №8

### « Қаздар »

**Мақсаты:** Балалардың музыкалық есту қабілетін дамыту және қаздардың тіршілігімен таныстыру.

**Керекті құралдар:** ( сырнай немесе сылдырмақ).

**Ойын мазмұны:** Қысқаша әңгіме, қаз өте сақ құс, ол балапан шығарған кезде, ата қаз балапандардың соңында жүреді. Егер қауіп төнсе, ана қаз екеуі екеулеп балапандарын қорғайды. Қаздар көк шалғында шөп жейді.

Барлық балаларға сырнай үлестіріліп, ішінен ата қаз белгіленеді. Балалар шалғында жайылып жүрген қаздарды бейнелеп, баяу сырнай тартады. Тәрбиеші белгісімен қауіп төнгенде, ата қаз сырнайды қатты 2-3 рет тартып белгі береді.

Осы кезде балалар қанат қазып жүгіріп барып, ана қаздың жанына жиналады.

Ойын қайталанып, ата қаз сайланады.







## **Картотека №9** **« Аюлар мен аралар »**

**Ойын мазмұны:** 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. Үлгері алмаған аюды аралар шағып алады. Ара шаққан аюлар келесі ойынға қатыспайды.





*Картотека № 10*  
*«Ит пен қоян»*



**Мақсаты:** Шапшаңдыққа, ептілікке баулу.  
**Ойын барысы:** 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.

*Картотека № 11*

*«Мысық пен тышқан»*



**Мақсаты:** балаларды шапшаңдыққа әрі шыдамдылыққа, ұйымшылдыққа үйрету.  
**Ойын шарты:** Барлық балалар айнала шеңберге тұрып, «тышқан» мен «мысық» таңдайды. «Тышқандар» «мысықтан» қашады, дөңгелек ішінде жүруге болады. «Мысықты» балалар дөңгелек ішінен жібермейді.







**Картотека № 12**  
**«Көжсектер мен түлкі»**

**Мақсаты:** балаларды шапшандыққа,  
ұйымшылдыққа үйрету.

**Ойын шарты:** Бір бала түлкі болып сайланады,  
қалған балалар көжсек бет пердесін киіп, дөңгелене  
отырады.

**Ойын жүргізуші:**

**Көжсектерім тұршы, беттеріңді жушы**  
**Нү орманға барайық, тамақтанып алайық.**

**Қоян: Жалмандаған қу түлкі, келіп қапты орманнан.**

**Көжсектерім қайда?-деп ,еріп келеді соңымнан.**

**Көжсектер ән ырзағымен секіріп, қаша жөнеледі,**  
**түлкі қуады.**







**Картотека № 13**  
**Торғайлар мен автомобиль»**

**Мақсаты:** балалардың зейінің дамыту,  
шапшандыққа үйрету.

**Ойын шарты:** Балалар бөлменің немесе аланның  
бір жазғында отырады.

Олар ұяларында отырған торғайлар.

**Бір бала автомобиль бейнелейді.** (аланның қарама-  
қарсы жазғында)

**Тәрбиеші:** «Жол жүріп ұшып кеттік, торғайлар»-  
деген сөзіне, балалар жүгіреді, құстар сияқты  
қанаттарын қазып.

**Біраз уақыт өткен соң:** «Байқандар, автомобиль  
келе жатыр»-дейді.

**Балалар(торғайлар) ұяларына ұшып бара**







**Картотека № 14**  
**Жасыл қияр»**

**Мақсаты:** балалардың тіл байлығын дамыту, ұйымшылдыққа үйрету.

**Ойын шарты:** Балалар шеңбер бойымен айнала жүреді. Ал ортада орындықта тышқан ұйықтаған болып бір бала отырады.

**Балалар төмендегі өлең жолдарын айтады:**

**Қияр, қияр, қиярлар**

**Алысқа кетіп қалмандар.**

**Ұйықтап жатыр дәу тышқан**

**Оятып қәне алмаңдар!**

**Оянған тышқан балаларды қуа жөнеледі,  
кім ұсталса сол тышқан болады.**





**Картотека №15**  
**Айдаһардың құйрығы»**

**Мақсаты:** Балалардың дене қимылдарын жетілдіре отырып бірлесе қимылдауға, ауызбіршілікке жетелеу.

**Ойын шарты:** Ойынға қатысушылар бірінің артынан бірі тізбектеле белдерінен ұстап тұрады.

**Ең бірінші тұрған адам –«айдаһардың басы».**

**Ең соңғысы - «құйрығы» болады.**

**Ойын кезінде көңілді музыка қойылады.**

**«Айдаһардың басы» ең күрделі жолдармен жүре отырып өз «құйрығын» ұстап алуға тырысады.**

**Оның мақсаты – ұстап алу,**

**«құйрықтың» мақсаты – ұстатпау, қайткенде де қашып құтылу.**

**Егер «құйрық» ұсталып қалса, ол - «бас» болады.**

**Ойын өз жалғасын табады.**







## **Картотека № 16** **« Қарлығаш »**

**Мақсаты:** балаларды шапшаңдыққа әрі шыдамдыққа, ұйымшылдыққа үйрету.

**Ойын шарты:** Бұл ойынды өткізу үшін міндетті түрде дөңгелек қажет.

Одан кейін «қарлығашты» және «күзетшіні» таңдайды, қарлығаш дөңгелек ортасында отырады, ал күзетші басқа ойыншылардың шабуылынан қорғап жүреді.

«Күзетші» шабуылдың біреуін ұстап алуға тырысады.

Егер ол тырысып, ойыншының біреуін ұстап алса, ол «күзетші» атанады.





**Картотека № 17**  
**Қимылды ойын: «Аңшы»**

**Мақсаты:** балаларды шапшаңдыққа,  
ұйымшылдыққа үйрету.

**Ойын шарты:** Балалардың қалауы бойынша  
ортаға аңшы н/е кез –келген жануарлардың  
біреуі аталады.

**Балалар шеңбер құрып тұрады.**

**Аң қашады, ал аңшы соңынан қуып ұстап  
алуға тырысады.**

**Балалар қолдарын көтеріп, анды шеңбер ішіне  
кіргізіп алып, ал аңшыны кіргізбеуге тырысу қажет.**

**Ойын балаларды алмастырып отыру арқылы  
жалғаса береді.**





**Картотека № 18**  
**«Жаяу көкпар»**

**Мақсаты:** балаларды шапшандыққа үйрету, өзара достық қарым-қатынаста болуға тәрбиелеу.

**Ойын шарты:** Бақылаушы таңдалады, ол ойын ережесінің дұрыс жүрілуін бақылайды және ойын барысында тәртіп бұзбауын қадағалайды; ол ойыншыларды бір сапқа тұрғызады, сыйлықтан 30 қадам жерде финиш анықталады.

**Саптағы әр ойыншының міндеті қалған ойыншыларды жызып, сыйлыққа дейін жүгіріп жетіп, оны ұстап алып, онымен бірге финишке жету керек.**





*Картотека № 19*  
*Өрмекші мен шыбын»*



**Мақсаты:** балалардың қимыл-қозғалыс,  
бақылағыштығын дамыту.

**Ойын шарты:** Әуен ойнағанда шыбындар  
ызылдап ұша бастайды.

Әуен тоқтағанда шыбындар қатып қалады, ал  
өрмекші қозғалған шыбындарды аңдып ұстауға шығады

*Картотека № 20*  
*"Орныңды тап"*

**Ойын мақсаты:** Балалардың ой-өрісін кеңейту, достыққа,  
ұжымдыққа, бірлікке тәрбиелеу.

**Ойын барысы:**

Бұл ойынға ойнағысы келгендердің бәрі қатынаса алады.

Жүргізуші ойнаушыларды жұп- жұбымен шеңбер бойына  
тұрғызады. Әрбір жұптың ара қашықтығы 2-3 адым.

Жүргізуші жұбы жоқ, артық қалған ойыншыны қуа жөнеледі.

Артық қалған ойыншы кез-келген жұптың біреуінің алдына  
тұра қалады да, үшінші артық қалған адам жүгіре жөнеледі.

Осылай ойын жалғаса береді.





## Картотека №21

### « Қаздар »



**Мақсаты:** Балалардың музыкалық есту қабілетін дамыту және қаздардың тіршілігімен таныстыру.

**Керекті құралдар:** ( сырнай немесе сылдырмақ).

**Ойын мазмұны:** Қысқаша әңгіме, қаз өте сақ құс, ол балапан шығарған кезде, ата қаз балапандардың соңында жүреді.

**Егер қауіп төнсе, ана қаз екеуі екеулеп балапандарын қорғайды.**

**Қаздар көк шалғында шөп жейді. Барлық балаларға сырнай үлестіріліп, ішінен ата қаз белгіленеді.**

**Балалар шалғында жайылып жүрген қаздарды бейнелеп, баяу сырнай тартады. Тәрбиеші белгісімен қауіп төнгенде, ата қаз сырнайды қатты 2-3 рет тартып белгі береді.**

**Осы кезде балалар қанат қазып жүгіріп барып, ана қаздың жанына жиналады. Ойын қайталанып, ата қаз сайланады.**





## Картотека № 22

### «Үш орындық»



**Ойын мақсаты:** Балаларды жылдамдыққа, шапшаңдыққа баулу.

**Ойын құралдары:** орындықтар

**Ойын шарты:** Ойын кең бөлмеде, спорт залдарында өтеді.

Ол үшін ортаға үш орындық қойылады.

Ойынға қатынасушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Ойын басқарушының берген белгісі бойынша ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айнала жүгіреді.

Ойын қыза бастағанда басқарушы "Отырыңдар" деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отыра қалады.

Ал орындыққа отырып үлгіре 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.





## Картотека №23

### "Соқыр теке"

**Ойын мақсаты:** Балалардың тілін дамыту, ойын шартын бұзбай ойнауға тәрбиелеу.

**Ойын құралдары:** орамал

**Ойын шарты:**

**Бұзау, Бота, Қозы, Лақ,  
Тоқты, Серке, Құлыншақ,  
Торпақ, Тана, Тай, Тайлақ,  
Құнан, Дөнен, Бесті бар -  
Бәрін біліп, естіп ал!**

**Сүзегенсің, тентек Теке аппақ,  
Ізде оларды, ұста оларды, бақ-бақ!**

**Ойнайтын балалар қатар-қатар тұрады. Ойын басқарушы тұрғандардың әрқайсысын жеке-жеке мал атымен атап шығады. Ең соңғы аты аталған бала "Соқыр теке" болады. Далада ойналғанда жерге шеңбер сызылады.**

**Ойын басқарушы ортаға көзі орамалмен таңылған "Соқыр текені" шығарады. Содан кейін балалар: Соқыр теке, бақ-бақ,**

**Қайдан бізді таппақ?!- деген өлеңді барлығы қосыла айтады. Өлең айтылып болысымен, шеңбердің ортасында қалған "Соқыр теке" балаларды ұстауға ұмтылады. Бірақ бұл кезде ойнаушылардың шеңберден шығып кетпеуі қатты қадағаланады. "Соқыр теке" ұстаған бала оның орнына тұрады, ойын әрі қарай жалғаса береді.**

