

ҚР ПІБ МО «Қарлығаш» балабақшасы» РМК

# Жазғы қимылды ойындар картотекасы



Құрастырған: Н.А. Набатова  
Б.З. Ботбаева

Астана, 2023 ж.

## **Картотека № 1**

### **Қимылды ойын: «Күн мен түн»**

**Ойын мақсаты:** балаларды әртүрлі қимыл-қозғалысын үйрету.  
Ептілікке, шапшаңдыққа, төзімділікке тәрбиелеу.

**Ойын барысы:** ұзындығы 40-60 метрлік алаңның ортасында арасы  
2м параллель екі сызық сызылады.  
Балалар екі топқа бөлініп, қарама-қарсы екі сызықтың  
бойына тұрады. Топтың біріне «түн»,  
екіншісіне «күн» деп ат қояды.  
Тәрбиеші «күн» десе күн тобындағылар,  
түн тобындағыларды алаң шетіне қуып барады.  
Ұстап алғандарды өз тобына қосып алады.  
Және керісінше болып ойын жалғаса береді.



## **Картотека № 2**

### **Қимылды ойын: «Қаздар мен аққулар»**

**Ойын мақсаты:** топ болып ойнауға,  
рөлдерді бөліп ойнауға қалыптастыру.

**Ойын барысы:** ойыншылардың ішінен қасқыр,  
бақташы таңдап алынады.

Басқа балалар қаздар болады. Ортадан бір сызық сызылады.  
Ол қаздардың тұратын жері.  
Қсына шығыршық қойылады. Ол қасқырдың үйі болады.  
Бақташы қаздарды жайып шығады. Олар далада жайылып жүреді.

Бақташы: Қаздар-қаздар.  
Қаздар: Га, га, га  
Бақташы: амақ жейсіндерме?  
Қаздар: Иа, иа, иа  
Бақташы: Ендеше ұшыңдар!  
Қаздар: Жоқ, аш қасқыр бар  
Жібермейді ол жолда.  
Бақташы: Тез, ұшыңдар қалайда.

Осы кезде қанаттарын қағып ұшып, бақташыға қарай жүгіреді.  
Қасқыр ұстағандарын шығыршықтың ішіне кіргізіп қояды.  
2 рет ойнағандар ауысып, басқа балаларға кезек береді.

**Керекті құралдар:** шығыршық, атрибуттар.

**Картотека № 3**  
**Қимылды ойын: «Тату-тәтті отбасы»**

**Ойын мақсаты:** үлкендерді сыйлауға тәрбиелеу.  
Отбасы мүшелерін дұрыс атауға үйрету.

**Ойын барысы:** Бөлме ішінде әсем әуен  
ырғағымен жеңіл билеп жүреді.

Тәрбиеші әуенді тоқтатып, хабарлама жасайды:

«Тату-тәтті жанұяда» 3 адам тұрады.

Балалар үштен, екіден, төрттен бірігеді.

Ойын осылайша жалғаса береді.



**Картотека № 4**  
**Қимылды ойын: «Итеріспек»**

**Ойын мақсаты:** балалардың қимыл-әрекеттерін  
бір аяқпен секіре алу шеберліктерін жаттықтыру,  
ептілік, жылдамдық, сезімталдық,  
табандылық сияқты қасиеттермен дамыту.

**Ойын барысы:** ойын көгалда өткізіледі.

Үлкен шеңбер сызылады,

ортаға екі ойыншы шығады. егер бір аяқпен секіріп жүріп,  
екі баланың біреуі екінші аяғын жерге тигізбестен қарсыласын  
шеңберден итеріп шығарса жеңгені. Аяғын жерге тигізіп алса,  
жеңілгені. ойын жалғаса береді.

**Керекті құралдар:** шығыршық.



**Картотека № 5**  
**Қимылды ойын: «Соқыртеке»**

**Ойын мақсаты:** бірлесіп ойнауға шақыру.  
Балалардың көңілдерін көтеру. Шапшаңдыққа баулу.  
**Ойын барысы:** Балалар белгіленген жерге орналасады.  
Олардың біреуінің көзін байлайды, бұл-соқыртеке.  
Тәрбиешінің сигналы бойынша балалар ептеп  
алақандарын шапалақтап жүгіреді.  
Соқыртеке ұстайды. Соқыртеке біреуін ұстап алса,  
ойын тоқтатылады да жаңа соқыртеке сайланады.  
Егер соқыртеке көпке дейін ұстай алмаса ауыстырылады.  
ойында балалар шеңбер бойымен тұрады,  
ортада екі ойыншы-соқыртеке мен қолында кішкене қоңырауы  
бар бала, бала шеңберді айнала қоңырауын сылдырлата жүгіреді,,  
ал соқыртеке оны қуып ұстайды.  
**Керекті құралдар:** орамал, қоңырау.



**Картотека № 6**  
**Қимылды ойын: «Қарлығаш»**

**Ойын мақсаты:** балалардың бойындағы зейінділік сезімталдық,  
ұйымшылдық, ептілік сияқты қабілеттерін дамыту.  
**Ойын барысы:** Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді.  
Ойын жасырынуға болатын жерде далада өтеді.  
Балалар бір жерді меже етіп белгілейді. екі топтың өзінің кезегін  
қаламақ айтып анықтайды. Кезегін бірінші алған топ аулағырақ барып  
жасырынады.  
Екінші топ оларды іздеп келе жатып,  
«Қарлығаш орныңнан тұра қаш»  
деп үздіксіз дауыстайды. Олар жақындап қалғанда  
жасырынған топтың балалары межеге қарай жүгіреді.  
Іздеген топ жасырынған топтың ойыншыларының  
біреуін ұстап алса, онда қашушылар қушыларды межеге  
дейін арқалап апаратын болған.  
Ойыншылар арасында  
қыз балалар болса, айып орнына өлең айтып,  
би билейтін болған.

## Картотека № 7

### Қимылды ойын: «Кімнің шары алысқа ұшады?»

**Мақсаты:** Дөңгелек жақ бұлиық етін дамыту, тыныш тұрған еріндер кезінде мұрынмен дұрыс тыныс алуын жаттықтыру.

**Көрнекіліктер:** үстел, екі дөңгелек шар(әртүрлі түстен), екі текше (немесе түйме) шардың түстерімен сәйкес лента

**Барысы:** Балалар жұпқа бөлінеді.

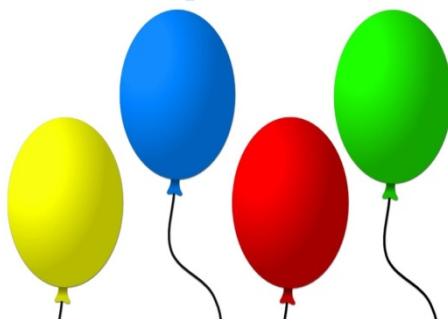
Әр балаға шар беріледі.

Үстел үстіне лента қойылады және оның үстіне шарларды қояды

Балалар жүргізушінің бұйрығы бойынша мұрын арқылы тыныс алып, шарды үрлеуі тиіс.

Шарды үрген кезде жеткен жеріне лента түсіне сәйкес текше немесе түйме қойылады.

Кімнің шары үш мүмкіндікте ең ұзақ жылжыса сол жеңімпаз болады.



## Картотека № 8

### Қимылды ойын: «Не жүреді және ұшады?»

**Мақсаты:** Әртүрлі қимылдар жасауға машықтану, қимылдардың үйлесімділігін дамыту, зейін және есту анализаторларын, қол мен аяқ-қимылдарын дамыту.

**Керекті құрал-жабдықтар:** Әртүрлі жануарлар, құстар, жәндіктерді суреттері бейнеленген карточкалар.

**Барысы:** Жүргізуші әртүрлі суреттерді көрсетіп, ненің қалай жүретінін талқылайды.

Кейін ойынды бастайды. Карточканы көрсетіп сұрайды: «Ол қалай қозғалады?» Бала қимылдарымен жауап береді: жорғалайды, секіреді және басқа да тәсілдермен кілем үстінде қимыл жасайды.



### **Картотека № 9**

#### **Қимылды ойын: «Шарларды жинау»**

**Ойын мақсаты :** балалардың шарлардың түсін, формасын айыра білуге үйрету.

**Ойын барысы:** Тәрбиеші жерге әртүрлі түсті шарлар мен доптарды шашып тастап, балаларға оларды жинап, қорапшаға салуды ұсынады.

Ойынды қиындату үшін шашылып жатқан шарлардың алдына бірнеше бөген

(мысалы, отырғыш, скамейка) қою керек,

балалар олардан өтіп шарларды жинау керек.

Балаларға тек қана қызыл немесе жасыл шарларды жинаттыруға болады.

**Керекті құралдар:** әртүрлі түсті шарлар.



### **Картотека № 10**

#### **Қимылды ойын: «Марғаулар мен күшіктер»**

**Ойын мақсаты :** балаларды шатиаңдыққа, ептілікке үйрету.

**Ойын барысы:** Ойнаушы балалар «марғаулар мен күшіктер» болып екі топқа бөлінеді. «Марғаулар» өздерінің отырғыштарының қасында,

ал «күшіктер» бөлменің екінші жағында болады.

Тәрбиеші белгі берген кезде мысықтар жаймен жүгіріп, «мияу» деп дыбыстайды. Ал күшіктер мысықтардың соңынан қуып «ав-ав-ав» деп дыбыстайды. Мысықтар болса олардан қашып, өздерінің орындықтарының қасына барып тығылуы қажет.

Күшіктерде өз орындарына қайтады.

2-3 рет қайталағаннан кейін балалар рөлдерін ауыстырады.

Ойын аяқталарда тәрбиеші балаларға мысық секілді жай жүруді ұсынады.

Олардың дұрыс жүруін қадағалайды.



### **Картотека №11**

#### **Қимылды ойын: «Қабырғалы тақмайдан өт»**

**Ойын мақсаты :**балалардың денелерін тік ұстауын, тепе- теңдікті сақтауын, дұрыс дем алуын дамыту.

**Ойын барысы:**Балалар орындықта отырады.

Тәрбиеші белгі берген кезде ол қабырғалы тақмайдан өтіп,оның арғы жағындағы ойыншықты тәрбиешіге әкелу керек. Тәрбиеші олардың кеуделерінтік ұстап, мұрынмен демалуын қадағалау қажет.

**Керекті құралдар:**қабырғалы тақмай,әртүрлі ойыншықтар.



### **Картотека № 12**

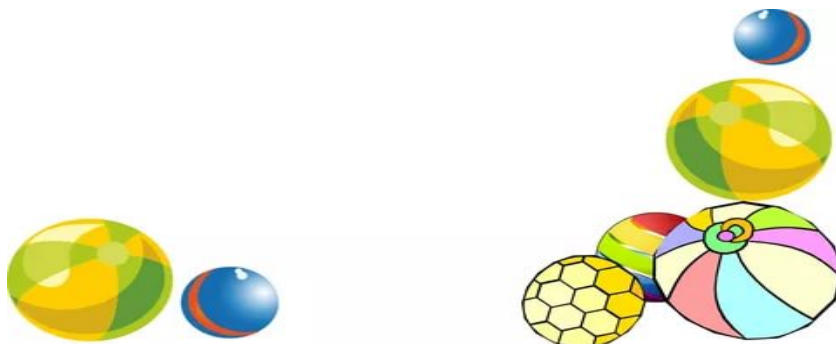
#### **Қимылды ойын: «Кім түсіреді?»**

**Ойын мақсаты :**балаларды ептілікке, дәлдікке, доппен ойнай білуге үйрету.

**Ойын барысы:**Тәрбиешінің белгісімен бала қорапқа 50 см арақашықтықта тұру керек.

Бала тәрбиешіден допты алып оны қорапқа қос қолмен немесе оң, сол қолмен лақтыру қажет.

**Керекті құралдар:** кішкене қорапша немесе кәрзеңке, доп.



### **Картотека № 13**

**Қимылды ойын: «Жүгір де, ұста!»**

**Ойын мақсаты :**балаларды ептілікке,  
жылдамдыққа тәрбиелеу.

**Ойын барысы:**Тәрбиеші қолына үлкен әрі әдемі допты алып,  
баланың алдында 1,5 арақашықтықта тұру қажет.

Допты жоғары лақтырып қағып алады да,  
тәрбиеші бірнеше қадам артқа жүреді де былай дейді: «бір лақтырдым,  
екі лақтырдым,үш лақтырдым – жүзгүір де қағып ал!».

Бала жүгіріп келіп допты ұстап алуға тырысады,  
бірақ тәрбиеші допты өзі қағып алады да былай дейді:

«ұстай алмадың-кері қарай жүгір!».

Бала өз орнына қайтып келеді.

Ойын 2-3 рет қайталанады да, тәрбиеші балаға допты қағып алуына  
мүмкіндік береді. Бала шеңбер бойымен допты  
басынан асыра ұстап жүреді.

**Керекті құралдар:** доп.



### **Картотека № 14**

**Қимылды ойын: «Алманы жұл»**

**Ойын мақсаты :**балаларды секіруге үйрету.

**Ойын барысы:** Тәрбиеші алма ағашы болып тұрады,  
оның екі қолында алма немесе шар ұстап тұрады.

Қолдарын баланың басына дейін созу- бұл  
желден қозғалған бұтақтар.

Балаға алманы үзіп алуын ұсынады. Ол қолдарын оған созады,  
бірақ алма ағашы оған ырық бермейді:

«бұтақтар» әрлі- берлі жоғары –төмен қозғалады.

Бала секіріп алманы ұстап алғысы келеді.

Соңында ол алма ағашын ұстайды.

Жинаған алмалар балада қалады.

Ал тәрбиеші басқа алмаларды алып, оларды жұлуды ұсынады.

**Керекті құралдар:** алмалар немесе шарлар.





**Картотека № 15**  
**Қимылды ойын: «Доп қақпаға»**

**Мақсаты:** балаларды анық қимылдауға жаттықтыру.

**Ойын барысы:** Тәрбиеші кубиктардан қақпа жасап, оның үстіне тақтайша қояды. Одан бірнеше «қақпа» пайда болады.

Қақпадан 1,5 метр ара қашықтықта доп жатады. Бала допты қолына алып, қақпаға лақтырады және оның артынан жүгіреді.

Бала қақпадан өтіп допты ұстап алып, бұрыңғы орнына қояды, өзінің келесі кезегін күтіп демалып отырады.

**Керекті құралдар:** ұзындығы 10-20 см 6 кубик, ұзындығы 1,5 м тақтайша, доп.



**Картотека № 16**  
**Қимылды ойын: «Маған қарай лақтыр»**

**Мақсаты:** балалардың қимыл дағдыларын қалыптастыру.

**Ойын барысы:** бала тәрбиешіге қарама-қарсы еденде отырады.

Тәрбиеші допты балаға домалатады және айтады:

«Допты ұстап алып маған қарай лақтыр».

Бала допты ұстап алып тәрбиешіге береді.

**Керекті құралдар:** доп.



### **Картотека № 17**

**Қимылды ойын: «Мекиен және балапандар»**

**Мақсаты:** балаларды ептілікке, жылдамдыққа, зейін аударуға тәрбиелеу.

**Ойын барысы:** Балалар отырады немесе тұрады.

Екінші жағында жіппен бөлінген бөлігінде балапандар мен мекиендер жүреді. Бір жағында үлкен тауық (балалардың біреуі) болады.

Мекиен жіптің бері жағына шығып, өзіне тамақ іздеуге шығады.

Мекиен балапандарды өзіне шақырады: «Ко-ко-ко».

Жіптің бер жағына олар серуендеуге шығады.

Тәрбиеші белгі берген кезде: « үлкен құс ұшып келеді!», балапандар үйлеріне қарай жүгіреді. Ұсталған балапандар ойыннан шығады. **Керекті құралдар:** жіп немесе скамейка.



### **Картотека № 18**

**Қимылды ойын: «Жіп айналады»**

**Мақсаты:** балаларды бірлесіп жұмыс істеуге тәрбиелеу.

**Ойын барысы:** Балаларға тәрбиеші жіпті көрсетіп, оның қалай оралатынын көрсетеді.

Балаларға осыны бейнелеуді ұсынады.

Барлығы қолдарынан ұстап, бірінші тұрған бала жіптің рөлін атқарады.

Ол бөлменің ортасында тұрып екінші баланың қолынан ұстайды, ал ол үшіншісін ұстайды. Содан жіп пайда болады.

Тәрбиеші соңғы баланың қолынан ұстап, бірінші балаға қарай жіпке ұқсап айналады.

Балалар «Жіп-жіп-жіп айналады!»- дейді.

Сонан кейін жіп тарқатылғандай болып, балалар қолдарын жібермей кейін жүреді.

Ойын 3-4 рет қайталанады.

**Керекті құралдар:** жіп.



### **Картотека № 19**

#### **Қимылды ойын: «Алға жылдам жүр, тек жүгірме»**

**Ойынның мақсаты:** Өкпені тыныс алуын, жалпы дене қимылын, ептілігін дамыту.

**Ойынның барысы:** Балалар бірінің артынан бірі екі қатарға түзіледі. Әр қатардың алдында тұрған баланың алдына старт сызығын сызады. 20-30 м қашықтықта мәре сызығы сызылады.

Жүргізушінің белгісі бойынша балалар мәре сызығына жылдам жетулері керек. Жүгіруге болмайды: домалануға, айналуға, тіземен және төрт аяқтап жүруге болады және т.б. Мәреге жеткен соң балалар дағдылы жүріспен орындарына қайтып келеді.



### **Картотека № 20**

#### **Қимылды ойын: «Поезд»**

**Ойынның мақсаты:** тыныс алуын жақсартып, ұжымда әрекет жасауға, дыбысқа жауап беруіне дағдыландыру.

**Ойынның барысы:** Балалар бірінің артына бірі тұрады. Алдында тұрған бала паравоз болады.

Бұл ролді ең бірінші жүргізушінің көрсетуіне болады.

Ол ысқырып, жолға шығады. Балалар қолдарын бүгеді.

Ысқырықты бейнелеп, олар ең алдымен ақырын қозғалып, кейін жылдамдықтарын үдетеді. Жүргізушінің

«Поезд станцияға келді» деген сөзінен кейін балалар жүрістерін ақырындатып, «келді» деп айтқанға дейін артқа қарай жүреді.



**Картотека № 21**  
**Қимылды ойын: «Тышқан мен қонжық»**

**Мақсаты:** Терең ырғақты дем алып шығаруға жаттықтыру, қимылдың дұрыстығын дамыту, омыртқа бұлшық етін дамыту.

**Барысы:** Жүргізуші қимылдар көрсетіп, сөздер айтады:

Қонжықтың үйі үлкен. (тіктеліп,  
аяқ ұшына тұру, қолдарды жоғары көтеріп, созу,  
қолдың ұшына қарап, дем алу)  
Тышқанның үйі өте кішкентай.

(тізені құшақтап отыру, басты төмен қарай түсіріп,  
«ишии» деген дыбыс шығару)

Тышқан қонжықтың үйіне қонаққа барады.

Ал қонжық тышқанның үйіне кіре алмайды,  
себебі сыймайы. (залды айнала жүру)

Өлең қимылдармен 4-6 рет қайталанады.

Жүргізуші әр қимылдыңанық және дұрыс болуын мұқият қадағалайды.



**Картотека № 22**  
**Қимылды ойын: «Жел»**

**Мақсаты:** қимылдардың үйлесімділігі, оң, сол, жоғары, төмен түсініктерін қалыптастыру.

Терең ырғақты дем алуын дамыту.

**Барысы:** Жүргізуші «Жел» ойынын ұсынады.

Өлең оқиды және оған қимылдар жасайды:

Мен күшті желмін, мен ұшамын  
Ұшамын қайда болсада  
Ұшамын солға,

Оңға қарай соғамын,

Жоғары қарай бұлтқа үрлеп,

Оларды жан-жаққа көшіремін.



**Картотека № 23**  
**Қимылды ойын: «Үкі»**

**Мақсаты:** Өкпеден шыққан ауамен тыныстап,  
қолдың дұрыс қимыл жасауын дамыту,  
дұрыс тыныс алуды жақсарту.

**Барысы:** Балалар жүргізуші алдында жарты  
шеңбер болып тұрады. Жүргізуші белгісі бойынша «Үкілер» «Күн» деген кезде бастарын  
оң және солға айналдырады.

«Түн» белгісі бойынша балалар алға қарап, қолдарын  
«Қанаттарын» сермейді.

Қоларын ақырын төменге түсірген кезде  
«0020у.....у.....ффф» деген дыбыс шығарады. 2-4 рет қайталайды.



**Картотека № 21**

**Қимылды ойын: «Әртүрлі доптарды лақтыру»**

**Мақсаты:** Иық бұлшық етін, зейінін тұрақтылығын дамыту.  
**Керекті құрал-жабдықтар:** Кішкентай және әртүрлі доптар.

**Барысы:** Жүргізуші еденге баланың алдына доптарды қояды,  
кейін оларды қалай лақтыру керектігін көрсетеді:  
бір түсті кішкене доптарды (мысалы, қызыл)  
- сол қолмен, ал басқаларын - оң қолмен.

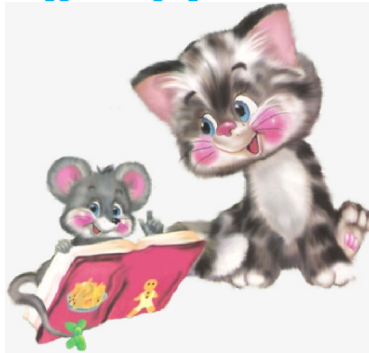
Кейін «әртүрлі доптарды лақтырамыз» деген бұйрықпен  
балалар доптарды лақтыруды бастайды.

Жүргізуші алысқа  
лақтыруды және тапсырманы дұрыс орындауын бағалайды.  
Балалар доптарды кезек-кезекпен лақтырады.



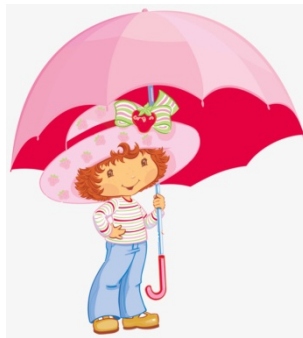
**Картотека № 22**  
**Қимылды ойын: «Мысық пен тышқан»**

**Мақсаты:** балаларды ептілікке, шапшаңдыққа баулу.  
Мысық рөлін ойнайтын бала тандалады  
.Қалған ойыншылар- «тышқан» болады. Мысық серуендеп жүргенде, тышқандар үйшікте отырады.  
Ал мысық ұйықтаған кезде, тышқандар серуенге шығады.  
Тышқандар ойын алаңында еркін ойнап жүреді.  
Осы уақытта мысық оянып, мяулап тышқандарды ұстайды.  
Тышқандар үйшіктеріне қашады.  
Егер мысық тышқандарды ұстаса, ойындағы ойыншылардың рөлі ауысады.  
**Керекті құралдар:** үйшік, ойын алаңы.



**Картотека № 23**  
**Қимылды ойын: «Қолшатыр»**

**Мақсаты:** балаларды ептілікке, жылдамдыққа баулу, ойынға деген қызығушылықтарын арттыру.  
**Ойынның шарты:** Күн деген кезде балалар ойынға шығады, ал жаңбыр жауды деген кезде балалар қолшатырдың астына тығылады.  
**Керекті құрал-жабдықтар:** қолшатыр.



## **Картотека № 24**

### **Қимылды ойын: «Сақина салу»**

**Мақсаты:** балаларды байқағыштыққа, жылдамдыққа, ұжыммен тату, қарым-қатынасқа тәрбиелеу.

**Ойынның барысы:** балалар дөңгеленіп екі-екіден қатарласып отырады. Ойын бастаушы бала ортаға шығады, оның қолында сақинасы болуға тиіс.

Ол сол сақинаны бір шеттен бастап қолдан-қолға жүгіртіп, отырғандардың біреуінің алақанына салуы керек.

Алақанына сақина түскен бала мұны жанындағы көршісіне сездірмейді.

Осыдан кейін ойын бастаушы ортаға шығып,

**Алтын сақинам жоғалды,**

**Алыстан ешкім келген жоқ**

**Жоғалғанда кім алды**

**Осы топтан бірі алды-дейді.**

Сонда сақинасы бар бала көршісіне білдірмей орнынан шапшаң тұруы керек.

Егер ол тұра алмай көршісіне өзін ұстатып қойса, айып төлейді.



## **Картотека № 25**

### **Қимылды ойын: «Ұшты-ұшты»**

**Мақсаты:** балаларды аңғарымпаздыққа, тапқырлыққа тәрбиелеу.

**Ойынның барысы:** Ойын бастаушы ұша алатын затты атап, ұшты деп қолын көтереді, сонда бәрі тез қолдарын көтеріп «ұшты-ұшты» деп қолдарын көтеріп қалықтап тұрады.

Ал ұша алмайтын затты атап «ұшты»

деп қолды көтергенде, онда сендер «ұшпайсыңдар».

Ал егер ұша алмайтын затты атағанда «ұшып кеткен» ойнаушы тақпақ айтып береді.

