

# Қимылды – қозғалыс ойындары



## Бақалар мен көкқұтандар

Бақалар өмір сүретін батпақтың шекарасы аралығына қабырғалары 20см жіптартылған кубпен белгіленеді. Жіптің ұшында құм салынған қапшық бар. Бір шетте көкқұтанның ұясы. Батпақта бақалар секіріп, көңіл көтеруде. Көкқұтан өзінің ұясында тұрады. Ол тәрбиешінің сигналы бойынша аяқтарын жоғары көтере адымдап , батпаққа карай жүрді де жіптен аттап барып бақаларды ұстайды. Ұстаған бақаны өзінің үйіне алып кетеді. Егер батпақтан барлық бақалар секіріп шығып кетіп, көкқұтан ешқайсысын ұстай алмаса үйге жалғыз қайтады.

Нұсқау. Секіріп жүріп жіпке тигенде жіп оңай жерге түсу үшін, жіптерді кубтардың үстіне жай тастай салған жөн.

Түсіп қалған жіпті қайтадан орнына қояды.

Ойнаушылар батпақ алаңына теңдей

Орналасқаны дұрыс. Ойында екі көкқұтан

болуына да болады.



# ШЫМШЫҚТАР МЕН МЫСЫҚ

Балалар алаңның бір жағына еденге қойылған скамейкалардың немесе үлкен кубиктердің үстіне шығып тұрады. Бұл - үйдің төбесінде отырған шымшықтар. Шеткеріректе мысық отыр. Мысық ұйықтап жатыр. “Балапандар ұшты”, дейді тәрбиеші.

Шымшықтар төбеден секіріп түседі, қанаттарын қомдап, жан-жаққа ұшып кетеді. Міне енді мысықта оянды. Ол “мияу-мияу” дейді және төбеде тығылып жүрген шымшықтарды ұстағысы келіп жүгіреді. Ұстап алған шымшықты өз үйіне әкетеді.

Ойын 5 – 6 рет қайталанады.

Нұсқау. Балалардың жерге жайлап түсуін, аяқтарының ұшымен секіруін және тізелерін бүгүін қадағалау керек.















