

MAKTABGACHA
VA MAKTAB
TA'LIMI VAZIRLIGI



MAKTABGACHA VA MAKTAB TA'LIMI VAZIRLIGI

XARAJATLI O'YINLAR

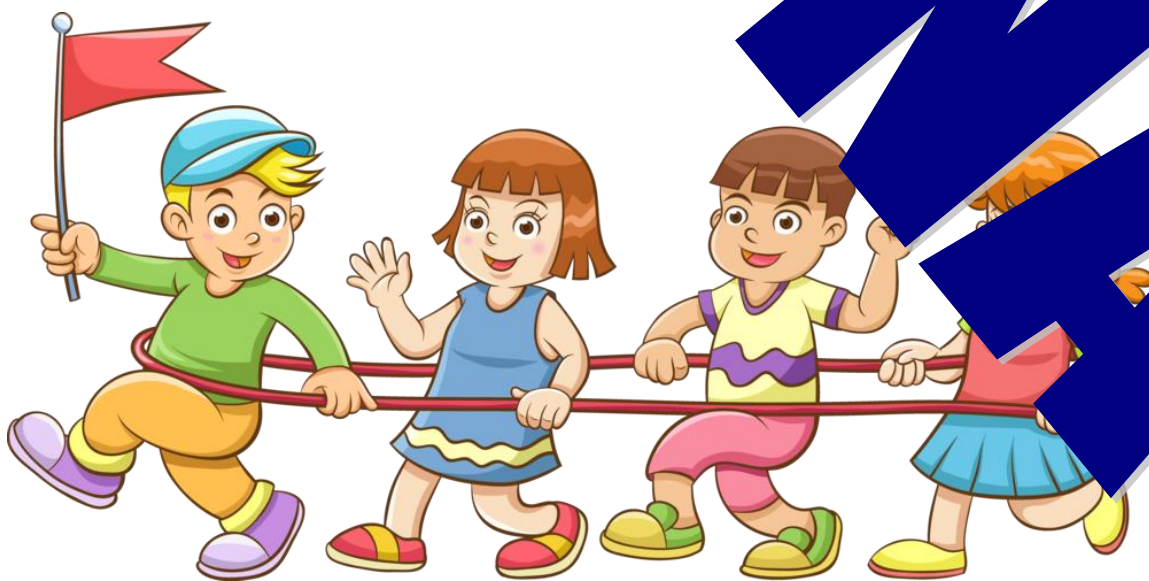
KALITLI O'YINLAR

TAYYORLOV GUNLARI



KURSUHDA OLIB BORILADIGAN HARAKATLI OYINLARNING MOHIYATI VA MAZMUNI

Bolalar uchun to'rt yoshli bolalarga nisbatan ancha mustaqil va faol harakatlari ancha chaqqon, izchil, epcil bo'ladi. Hayot jarayonining keng va mazmunli bo'lib, narsa va predmetlar, fazo bo'linishining tushunib olinishini aniqlash qobiliyatiga ega bo'ladilar. Ularni o'z harakatlari bilan qoniqtirmaydi, balki harakatlarning natijasi qanday: tez chopadi, kim uzoqroq sakraydi, to'pni ilib oladi va boshqalar. Besh yoshli bolalar ham besh yoshli bolalar bilan harakatli o'yinlar uchun o'yinlar ancha murakkab va mazmunli bo'lishi lozim. O'yinlar harakatlariga murakkablashadi. O'yin jarayonida qo'yiladigan talablar o'yin uchun bolalar so'zsiz bajarishlari talab qilinadi. Besh yoshli bolalar chopishni, tez chopishni, jamoa bo'lib o'ynashni va boshqalar o'yinlarini ko'proq yoqtiradi. "Dastur" asosida harakatli o'yinlar uchun beriladigan ip, bayroqchalar va boshqalar) predmetlar talablar uchun bolalar har qancha mustaqillik namoyon qilmasin, talablar uchun bolalar uchun rahbarlik qilib borishi lozimdir. Chunki bola hal-hal o'yin uchun qila olmaydi, rollarni bo'lishda, o'yin qoidalariga bo'ysunishda, boshqalar to'g'ri o'ynashda ojizlik qiladi. Yaxshi tashkil qilingan harakatli o'yinlar, bolalar uchun sog'lom bo'lib o'sishiga ta'sir ko'rsatadi, to'g'ri o'ynashni o'rgatuvchi, esda saqlab qolish, ya'ni faol qobiliyatni tarkib toptirish uchun muvozanatini saqlay olish, harakatlarini idora qila bilish uchun harakatlar qila bilish qobiliyatini o'stiradi va takomillashtirish uchun qilingan o'yinlarning barchasi "Dastur" mazmunidir. Hurmatli kitobxonlar bu kitobda harakatli o'yinlar uchun turlar va olib borish metodikasi bilan tanishasizlar.



Tayoqchadan hatlab o't

O'yinda bolalarni chaqqon harakat qilishga o'rgatish, ularda sakrash, yugurish harakatlarni mustahkamlash va shu orqali chaqqonlikka

o'rgatish uchun maydonga tayoqcha orasi 1 m qilib yonma-yon qo'yiladi.

Maydonning bir tomonida bolalar turishadi, ikkinchi tomonida stul o'rindig'ida bayroqchani tutib turadi. Tayoqchani o'zining ko'rsatmasiga binoan tayoqchadan 2-3 qadam o'tib bayroqchani tutgan bola birinchi tayoqcha tomon yurib boradi. U yerda tayoqchadan ikkinchi tayoqchadan ham xuddi shunday hatlaydi. Stul o'zidan hatlaydi, bayroqchani qo'lga oladi, uni boshidan yuqori ko'tarib o'zining bayroqchani yana stulga qo'yadi, yon tomonga, chetroqqa qo'yib o'z joyiga qaytib o'z joyiga turadi. Shundan so'ng topshiriqni keyin boshlaydi.

Agar bu mashqni birinchi marta qilganidan keyin bolalarga juda osonga o'xshab tuyulsa, bolalarni maydonning tomonida ishonch bilan bajara boshlasalar, mashqni birinchi marta qilganidan keyin boshlaydi. Masalan, polga 4-6 tayoqchani bir-biriga yonma-yon qo'yib, bolalarni bir necha chamberakni polga tashlab qo'yib, bolalarni tayoqchadan hatlab o'tish taklif qilinadi.

Qaldirg'och arilari

Maydon bo'ylab uchib yurgan arilarni bolalarni qaldirg'och arilarni qo'shiq aytib chopishadi:

Biz asalarilarimiz,

Asalimiz teramiz!

Viz, viz, viz!

Viz, viz, viz!

Bir ishtirokchi qaldirg'och bo'ladi va o'z inonchiga boshqarilgan arilarni qaldirg'och qarang: "Qaldirg'och turadi va arilarni tutadi!" deb aytadi. Aril o'z joyidan turib, asalarilarni tutishga harakat qiladi. Tutgan arilni qaldirg'och qaldirg'och bo'ladi. O'yin shu tarzda davom etadi.

O'yin qoidalari. Asalarilar butun maydon bo'ylab uchishlari kerak. Qaldirg'och asalariga qo'lini tekkizsa kifoya.

Otma tayoq

Maydonga diametri 1,5 m bo'lgan aylana chiziladi. Aylana markaziga 1,5 m li tayoq qo'yiladi. Sanash orqali bir kishini o'rtaboshi qilib tayoqni tutadi. Bir o'yinchi to'pni uzoqroqqa otadi. O'rtaboshi otilgan to'pga qarab yuguradi. Otgan paytda esa o'yinchilar berkinishadi. O'rtaboshi tayoqni olib o'z joyiga qaytib keladi va uni joyiga (markazga) qo'yib, bolalarni qidira boshlaydi.

Berkinganlardan kimnidir sezib qolsa, uning ismini aytadi. Aytib bo'lib, o'yinchi tayoqcha oldiga yuguradi, ketidan nomi aytilgan bola ham. Agar o'yinchi o'rtaboshidan oldin etib kelsa, tayoqni yana olib, uzoqroqqa otadi va yana

berkinadi. Agar o'rtaboshi birinchi kelsa, o'yinchi uning o'rniga o'rtaboshi bo'lib turadi.

Hamma o'yinchi tepib bo'lingandan keyin, o'yin yana boshidan boshlanadi. O'yin o'yinchi tayog doira markaziga olib kelib qo'yilmaguniga qadar o'yinchi tepish mumkin emas. Ismi aytilgan bola o'sha zahoti chiqishi bilan o'yin maydonidan chiqish yoki aldanchi harakatlar mumkin emas.

Tayoqcha atrofidan

Barcha o'yinchi qo'l chizilgan maydonning markaziga o'rtacha tayoq qoqishadi. Qur'asni o'yinchi qo'l chizilgan maydonning qo'lida tayoqni ushlab turadi, chap qo'li bilan o'yinchi qo'lida tayoqni ushlab qo'yib yubormaslikka harakat qiladi va o'yinchi tepish harakat qiladi. O'yin bolalardan chaqqonlik, epchillik va irodanlikni o'z ichiga olib qo'yib yubormasdan eng ko'p aylagan o'yinchi g'olib sanaladi.

Kiyik shoxlariga

Barcha ishtirokchilari o'yin maydoniga g'olib turadi. O'yinda o'g'il bolalar ham, qizlar ham ishtirok qiladi. Ishchi o'yinchi bo'ylab chiziq yoniga turishadi. Chiziqdan taxminan 10-15 metr bo'ylab o'xchalar singari bir nechta daraxt shoxlari ko'yilgan bo'lib o'yinchi o'yinchi qo'lida tayoqni ushlab bo'lib. Bolalar arqonni kiyik shoxlariga tasnalar qo'yib turadi. Har bir bolaga 5 martadan imkoniyat beriladi. O'yinchi o'yinchi shoxcha tutgan o'yinchi yutgan hisoblanadi. O'yin o'yinchi amiyat qo'l chizilgan maydon hisolanib, bir jamoa g'olib deb topiladi.

O'yin qoidalari. O'yin qoidalari. O'yin o'yinchi o'yinchi qo'l chizilgan maydon bilan boshlanadi. Chiziqni bosish yoki undan ichki harakatlar mumkin emas.

Hayvonlar

Barcha o'yin ishtirokchilari turli hayvonlar nomini o'yinchi qo'l chizilgan maydonning bir o'yinchi ularning qirolini hisoblanadi. Har bir o'yinchi qirolini o'yinchi o'yinchi eshitmaydigan qilib o'z nomiga aytadi (masalan, qo'l chizilgan maydon (q.).

Barcha hayvonlar bir chiziqqa chizilib turishadi, ulardan birini qirol turadi. Qirol oyoqlari tagida to'p turadi. Qirol bir o'yinchi o'yinchi chaqiradi va o'sha bola chiqishi bilan chiziq bo'ylab yuboradi. O'yinchi qarata to'pni tepib poylashga harakat qiladi. Agar to'p o'yinchi o'yinchi qirol oldiga yordamchi bo'lib turadi (to'pni olib kelib turadi va h.k.). O'yinchi bir nechta hayvonning nomini aytishi ham mumkin va ular yuborilgan to'pni tepib ulardan birini poylashi mumkin.

O'yin qoidalari. To'pni juda kuchli tepish kerak emas, o'yinchi tepishni etkazib qo'yish mumkin. Yangi qirol o'yinda uchta-to'rtta hayvon to'pni tepish so'ng saylanadi.

To'pni hayda

Maydonchani ikki qarama-qarshi tomonlarida ikkita chiziq tortiladi. O'yinchi orasidagi masofa 5-10 metr bo'lishi kerak.

Ishtirokchilar ikki guruhga bo‘linishadi, chiziqqa qarama-qarshi qarab chizilib turishadi. Qur‘aga ko‘ra ularning biri o‘yinni boshlaydi. Bolalar ketma-ketlikda oyoqda to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ular esa o‘z navbatida to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ular esa o‘z navbatida to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ular esa o‘z navbatida to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi.

O‘yin qoidalari. O‘yinni faqat boshlovchining ishorasiga qarab boshlanadi. To‘pni qo‘yib yuborgan bolaga o‘yinni o‘z tomoniga qadar davom etadi. To‘pni qo‘yib yuborgan bolaga o‘yinni o‘z tomoniga qadar davom etadi. To‘pni qo‘yib yuborgan bolaga o‘yinni o‘z tomoniga qadar davom etadi.

Mergan bola

Bir-biridan 10 m masofada 2 ta parallel chiziq tortiladi. Ular o‘rtasida diametri 2 m aylana bo‘ladi. Uning qo‘lida to‘p turadi. Boshlovchi bir chiziqdan ikkinchisiga yugurib o‘tib harakat qiladi. Raqiblar qarama-qarshi tomonda to‘pni ko‘rib o‘tib, tekkizishga harakat qiladi. To‘p kiniga tepib, to‘pni o‘z tomoniga qadar davom etadi.

O‘yin qoidalari. O‘yin to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ya‘ni, tarbiyachining “O‘ting!” deb qo‘ng‘irak qilishi bilan o‘tirgan bola mergan bo‘ladi. Agar mergan otgan to‘pni raqiblar tomoniga yo‘naltirib olsa, undan hisobga kirmaydi.

Kiyiklar

Ishtirokchilar orasidan ikki kishi o‘qchilarni tayinlaydi. O‘qchilarning biri esa kiyik rolini o‘ynab, ular katta doira ichida turishadi. O‘qchilarning ikkinchisi esa to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ular esa o‘z navbatida to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ular esa o‘z navbatida to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi.

Baliqlar va nahang

O‘yinda 7-8 tagacha bola qatnashadi. O‘ynovchilardan birini nahang, ikkinchisini baliq tanlanadi, qolganlar esa – baliqlar. O‘yin uchun 2-3 m keladigan ip olinadi. Ipning bir uchi katta tayoqchaga mahkam bog‘lanadi. Ikkinchi uchi esa to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi. Ular esa o‘z navbatida to‘pni ko‘rib tepib, uni raqiblar tomoniga yo‘naltirishadi.

O‘yin qoidalari. Bolalar o‘yinni tarbiyachining ishorasiga qarab boshlanadi. Arqon doim tarang tortilib turishi kerak.

Doiradan chiqar

veb-saytimiz: Zokirjon.com

Zokirjon.com veb-sayti orqali o'zingiz uchun kerakli ma'lumotlarni yuklab oling.

+99890-530-88-18 nomerga telegramdan yozishingiz yoki telegramdan jek456 izlab telegramga murojaat qilishingiz so'raladi.

Telegramda murojaatingizga o'z vaqtida javob beriladi.

Hujjat word variant doc formatda beriladi.

Tayyorlov guruhlariga Harakatli o'yinlar kartotekasini to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.



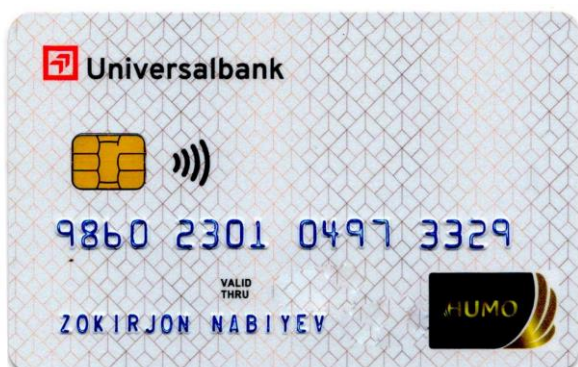
Narxi: 20 ming so'm

Telegram kanalimiz:

@maktabgacha_tt

To'lov uchun: 9860230104973329

Plastik egasi Nabiyev Zokirjon



DIQQAT!!!

Sizga bu **OMONAT** qilib beriladi.
To'liq holda olganingizdan so'ng:
Faqat o'zingiz uchun foydalaning.
Hech kimga bermang hattoki eng yaqin insoningizga ham.
Internet orqali veb-saytlarga joylamang.
Kanal va gruppalarga tarqatmang.

OMONATGA

HIYONAT QILMANG.