

**Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі
Ұлттық ғылыми-практикалық дене тәрбиесі орталығы**

**Министерство просвещения Республики Казахстан
Национальный научно-практический центр физической культуры**



**Мектепке дейінгі ұйымдарда дене шынықтыру бойынша
ұйымдастырылған іс-шаралар шеңберінде ашық ойындарды
пайдалану бойынша
ӘДІСТЕМЕЛІК ҰСЫНЫМДАР**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по использованию подвижных игр в рамках организованной
деятельности по физической культуре
в дошкольных организациях**

**Астана
2023 жыл**

Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі Ұлттық ғылыми-практикалық дене тәрбиесі орталығының Ғылыми кеңесінің шешімімен баспаға ұсынылды (01.11.2023 ж. № 6 хаттама).

Әдістемелік ұсынымдардағы теориялық бөлімде негізгі ұғымдар, қимыл-қозғалысты дамытудағы қимылды ойындардың мәні, әртүрлі жас топтарындағы қимылды ойындарды өткізу әдістемесі қарастырылған. Практикалық бөлімде балалардың жас ерекшеліктерін ескере отырып таңдалған қимылды ойындар мен ойын жаттығуларының сипаттамасы берілген.

Педагогтердің кәсіби құзыреттілік аясын кеңейтуге және мектепке дейінгі ұйымның оқу-тәрбие процесінде қосымша интербелсенділікті қамтамасыз ету үшін ұсынылады.

МАЗМҰНЫ

1. Кіріспе.....	4
2. I-бөлім. Негізгі қимылдарды дамытудағы қимылды ойындардың рөлі.....	6
3. II-бөлім. Қимылды ойындарды өткізу әдістемесі.....	15
4. III-бөлім. Қимылды ойындар мен ойын жаттығуларының сипаттамасы.....	24
5. Қорытынды.....	32
6. Пайдаланылған әдебиеттер тізімі.....	34

КІРІСПЕ

2022 жылғы Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандартының 7-тармағында тәрбиеленушілердің негізгі қимыл түрлерін меңгеруі арқылы мәдени-гигиеналық дағдыларды, қимыл-қозғалыс тәжірибесін қалыптастыру, физикалық сапаларын және қимыл белсенділігіне қажеттілікті дамыту, әртүрлі ойындарды, оның ішінде ұлттық, қимылды ойындарды, командамен жарыс сипатындағы ойындарды өткізу, спорттық жаттығуларды орындау, спорттық ойындардың элементтерімен таныстыру, шығармашылық қабілеттер мен командамен бірге әрекет ету дағдыларын дамыту бойынша міндеттерді қамтиды.

Дегенмен, Қазақстанда ECERS-R сапаны бағалаудың халықаралық шкаласы бойынша өткізілген зерттеу 7 балдық шкала бойынша 4,1 балл деңгейін көрсетті, бұл «орташа сапа» бағасына сәйкес келеді, ал «жақсы сапа» 5 балдан басталады. «Баланы қарау және күтім жасау» шкаласы бойынша мектепке дейінгі ұйымдар жоғары көрсеткішті иеленді, «Бағдарламаны құрылымдау», «Өзара ынтымақтастық», «Сөйлеу және ойлау» және «Заттық-кеңістіктік орта» кіші шкалалары, әсіресе, балалардың еркін ойыны және мүмкіндігі шектеулі балаларға арналған жағдайлар бойынша баға 4,0-ден төмен болды. Текшелер, математика, ойын, табиғат/ғылым, музыка/қимыл, өнер, ұсақ моторика және т.б. көрсеткіштер бойынша «Белсенділік түрлері» кіші шкаласы бойынша ең төмен балдар. Халықаралық мектепке дейінгі ұйымдардың сапасын бағалау құралы қазіргі кезеңдегі өмір салтының өзгеруі мен технологияның дамуын ескере отырып, балалардың психологиялық әл-ауқаты мен денсаулығына көбірек көңіл бөлу қажеттілігін көрсетті (Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделі, 2021 ж.).

Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың 2022 жылғы үлгілік оқу бағдарламасына сәйкес балалардың өмірін қорғау және денсаулығын жақсарту еліміздегі басты міндеттердің бірі болып саналады. Аталған міндет «Дене шынықтыру» ұйымдасқан іс-әрекеті арқылы жүзеге асырылады, мұнда жан-жақты физикалық дамуы мен салауатты өмір салты негіздерін қалыптастырумен қатар, балалардың қимыл-қозғалыс тәжірибесі негізгі қимылдар түрлерін (жүру, жүгіру, секіру, өрмелеу, лақтыру, тепе-теңдік сақтау жаттығулары) меңгеру арқылы жетілдіріледі. Осы тұста қимылды ойындардың рөлі ерекше зор. Қимылды ойындар балалардың белсенді қимыл-қозғалысын, әлеуметтік дағдыларын, қиялын дамытып отыруға бағытталған ортада дене белсенділігінің жетіспеушілігін толықтыру мүмкіндігін ескере отырып, қазіргі заманғы контексте оның кейбір аспектілерін атап өтейік:

- балалар смартфон экрандарының алдында отыруға немесе теледидар көруге көбірек уақыт жұмсайды. Ал қимыл-қозғалыс ойындары балалардың белсенді қозғалысқа түсуіне және физикалық белсенділігінің жетіспеушілігін

өтеуге мүмкіндік береді. Бұл семіздік және жүрек-қан тамырлары аурулары сияқты мәселелердің алдын алуда маңызды;

- заманауи сенсорлық экрандар мен компьютерлік ойындар балалардың моторикасын және олардың үйлесімді дамуын шектейді. Үнемі отыру арқылы орындайтын әрекеттерді шектеуде, қимыл-қозғалыс ойындары балалардың моторикасын және қозғалыс дағдыларын дамытуға ықпал етеді;

- қимыл-қозғалыс ойындары балалардың топта немесе командада бірге ойнау кезінде жеке қарым-қатынас жасауына мүмкіндік береді. Бұл қарым-қатынас дағдыларын дамытуға, ынтымақтастыққа және әлеуметтік байланыстарды нығайтуға көмектеседі.

- қазіргі заманғы балалар көптеген ақпараттармен және қоршаған әлемдегі жылдам өзгерістермен жиі байланыста. Қимыл-қозғалыс ойындары балалардан зейінді шоғырландыруды, ерік күшін талап етеді. Олар берілген тапсырмаға назар аударуды, ойын ережелерін сақтауды, ағымдық жағдайға байланысты шешім қабылдауды үйренеді;

- қимылды ойындар балалардан қиялды, шығармашылықты талап етеді және ойын ережелерін ойлап табуға мүмкіндік береді. Олар жеке тұлғаның даралығын дамытуда және өзін-өзі жүзеге асыруға ынталандыруы мүмкін.

Жалпы, балалардың қимыл-қозғалыс ойын кезіндегі сан алуан қимылдары мен әрекеттері қимыл-қозғалыс аппаратын нығайтуға, жалпы зат алмасуды жақсартуға, ағзаның барлық мүшелері мен жүйелерінің белсенділігін арттыруға, тәбетті ашуға және ұйқының тыныш болуына ықпал етеді.

Ұсынылған әдістемелік ұсыныстар баланың жеке дара дамуы, ұйымдастырылған іс-әрекеттің қауіпсіздігі, қызықты және дамытушы ортасын құру, балалардың командадағы және ұжымдағы ынтымақтастығын құру қағидасына негізделген. Қимыл-қозғалыс ойындар кезінде балалардың қауіпсіздігіне және ықтимал жарақаттардың алдын алуға назар аудару керек. Сондай-ақ балалардың қызығушылықтарын, қажеттіліктерін, жас және жеке ерекшеліктерін ескеретін әртүрлі қимыл-қозғалыс ойындарды қолдану қажет.

Әдістемелік ұсынымдардың мақсаты: мектепке дейінгі ұйымдардағы педагогтерге, дене шынықтыру нұсқаушыларына «Дене шынықтыру» ұйымдас-тырылған әрекетін мектеп жасына дейінгі және физикалық дайындығы деңгейіндегі балаларға неғұрлым қызықты, тиімді және қолжетімді түрде жобалауға әдістемелік қолдау көрсету.

Педагогтер балабақшадағы балалардың физикалық қабілеттері мен дағдыларын дамытуға қолайлы жағдай жасай отырып, күн тәртібінде және вариативтік бөліктің дене шынықтыру-сауықтыру жұмыстарында қимыл-қозғалыс ойындарды белсенді түрде қолдануы керек. Тек осылай ғана дене шынықтырумен айналысуды әр баланың өмірінің ажырамас бөлігіне айналдырып, оның денсаулығы мен дамуына үлес қоса аламыз.

Әдістемелік ұсыным 3 бөлімнен тұрады, онда негізгі ұғымдар мен анықтамалар берілген, негізгі қимылдарды дамытудағы ойындардың маңызы, ойындар мен ойын жаттығуларының сипаттамасы және оларды әртүрлі топтарда орындау әдістемесі ашылады. Кәсіби құзыреттілігін шыңдауға және мектепке

дейінгі ұйымның оқу-тәрбие процесінде қосымша интерактивтілікті қамтамасыз етуге ұмтылатын педагогтерге бағытталған.

I. Негізгі қимылдарды дамытудағы қимылды ойындардың рөлі

Қимылды ойын – баланың денесін жетілдіру мен нығайтуға және физикалық сапаларын дамытуға, коммуникативтік, танымдық-интеллектуалдық, шығармашылық-зерттеушілік, сонымен қатар әлеуметтік-эмоционалдық дағдыларын кешенді дамытуға бағытталған баланы қозғалыс белсенділігіне тартудың аса құнды тәсілі.

1) *Физикалық дамыту*: Қимылды ойындар балалардың дамуына ықпал етеді. Олар бұлшықеттерді нығайтуға, төзімділікті дамытуға және дене бітімін жақсартуға көмектеседі. Қимылды ойындар кезінде балалар өз денесін басқаруға, тепе-теңдікті сақтауға және қозғалыстарды үйлестіруге үйренеді. Бұл олардың ептілік пен икемділігін дамытуға, сондай-ақ спорттық дағдыларын жетілдіруге көмектеседі.

2) *Коммуникативтік дағдыларын дамыту*: Қозғалыс пен сөйлеу бір ойлау процесінің нәтижесі болғандықтан неврологиялық деңгейде тығыз байланысты. Қимылды ойындар ойын жағдаяттарын өзгерту арқылы коммуникативтік дағдыларын, үйлесімді сөйлеуін, дыбыстарды автоматтандыру, сөйлеу қарқынын және ырғағын дамытады; белсенді сөздік қорын байытады, балаларды келіссөздер жүргізуге, ортақ мақсатқа жету үшін ұжымда өзара әрекеттесуге үйретеді.

3) *Танымдық және зияткерлік дағдыларын дамыту*: Қимылды ойын–балалардың қоршаған әлем туралы білімдері мен түсініктерін тереңдетіп, танымдық процестері мен сенсорлық мәдениетін дамыту құралы. Балалардың логикалық және сыни ойлауы, өз іс-әрекетінің салдарын болжай білу және оның нәтижелерін талдау, көргендерін салыстыру және жалпылау, соның негізінде қоршаған ортадағы байқалатын құбылыстардан қорытынды шығару қабілеттері дамиды. Қимылды ойындарда түстердің, геометриялық пішіндердің, сандардың, жануарлардың, өсімдіктердің, құстардың және т.б. атауларды қолдану арқылы сенсорлық эталондарды, қарапайым математикалық, қоршаған әлемдегі шындық, тірі және өлі табиғат объектілері туралы түсініктерді меңгереді.

4) *Шығармашылық дағдыларын және зерттеушілік әрекетін дамыту*: Қимылды ойындар – қозғалыс міндеттерін шешу қажеттілігі туындағандағы балалардың табиғи қозғалыс ептілігін көрсететін шығармашылық әрекеті. Ал сюжетті қимылды ойындарда белгілі рөл атқаратын балалар өздерінің қиялын, есте сақтау және креативтілік қабілеттерін пайдалана отырып, белгілі бір жағдаяттан шығармашылықпен шыға алады.

5) *Әлеуметтік-эмоционалды дағдыларды дамыту*: Қимылды ойындар көбінесе топта немесе ұжымда өткізіледі, бұл балалардың ұжымда жұмыс істеу, ынтымақтастық, өзара бөлісу және басқа балалармен қарым-қатынас жасау дағдыларын дамытуға ықпал етеді; қарым-қатынас және мінез-құлық мәдениетін, моральдық нормаларды, қоғамның этикалық құндылықтарын меңгереді. Сондай-ақ қимылды ойындар балаға өзінің энергиясы мен

эмоцияларын көрсетуге көмектеседі. Олар баланың көңіл-күйі мен әл-ауқатын жақсартатын эндорфиндерді қуаныш гормондарын бөлуге ықпал етеді.

Ойын сипаттағы белсенді қозғалыс әрекеті балаларда жағымды эмоциялар тудырады, ағзадағы барлық физиологиялық процестерді күшейтеді, барлық органдар мен дене жүйелерінің жұмысын жақсартады, мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі қимылдарын (жүру, жүгіру, секіру, өрмелеу, лақтыру, тепе-теңдікті сақтау) дамытады, балалардың бұлшық еттерін қатайтады, жалпы физикалық төзімділікті арттырады, ептілікті, қозғалыс дағдыларын, қозғалыстарды үйлестіруді, балаларда икемділік пен күшті дамытады. Ойын барысында жағдайды тез өзгерту баланы туындағын жағдаятқа сәйкес өзіне белгілі қимылдарды қолдануға үйренеді.

Негізгі қимылдардың ерекшелігі көптеген бұлшық еттердің қарқынды жұмысында жатыр, ағзаның негізгі функционалдық жүйелеріне жаттықтырушы әсер етеді. Мысалы, негізгі қозғалыстар жүрек-тамыр және тыныс алу жүйелерінің қызметін жақсартады, тірек-қимыл аппаратын нығайтады, жүйке жүйесінің қызметін реттейді, т.б.

Негізгі қимылдарды және оларды дұрыс орындау дағдыларын меңгеру балалардың қозғалыс тәжірибесін байытады және күнделікті өмірде, тұрмыста және жұмыста әртүрлі жағдайларда қажет болатын қозғалыс қабілеттерінің шеңберін кеңейтеді, сонымен қатар мектептегі денешынықтыру бағдарламасын оңай меңгеруі қамтамасыз етеді. Мектепке дейінгі ұйымда негізгі қимылдарды дамыту ерте жас тобынан бастап дене шынықтыру бойынша ұйымдастырылған іс-әрекеттер, ойын түрінде жүзеге асырылады. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасына сәйкес балалар негізгі қимылдарының келесі түрлерін меңгереді: жүру, жүгіру, тепе-теңдік сақтау өрмелеу, лақтыру, секіру жаттығулары болып табылады. Негізгі қимылдарды дамытуға арналған қимылды ойындарды таңдау мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасының мазмұнына сәйкес жүзеге асырылуы тиіс (1-кесте).

Негізгі қимылдарды дамыту үшін қимылды ойындарды пайдалану негізгі қимылдар мен әдістердің әртүрлі түрлерін байланыстыруға мүмкіндік береді, осылайша әртүрлі бұлшықет топтарына кешенді әсер етеді. Ал ойынмен бірге жүретін жағымды эмоциялар білім беру мен тәрбиелеу процесінде жағымды және тікелей әсер етеді.

Төменде мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі қимылдарын дамытуға бағытталған қимылды ойындардың кейбір түрлерін ұсындық.

1. Жүгірумен орындалатын қимылды ойындар:

«Көкпар» ойыны. Бұл ойын «Ат шабыс» ойыны тәрізді аттың үстінде отырғандай етіп елестету арқылы ойналады. Ойын ережесін сақтайтын және оның бұзылуына жол бермейтін төреші сайланады; қатысушыларды бір сапқа тұрғызады және 30 қадамдай жерде жүлде қойылады, мәре сызығын анықтайды. Саптағы әрбір ойыншының міндеті, қалғандарын басып озып, жүлдеге қарай жүгіру және мәреге жету. Жүлде жеңімпазға беріледі.

«Бүркіт» ойыны. Балалар «Бүркітті» таңдайды. Қалған ойыншылар – «қосаяқтылар», «тышқандар», «құстар». Педагогтің берген дабылы бойынша

бүркіт ұясында отырады, ал қалғандары жүгіріп, секіріп, ұшып жүреді. Дабыл бойынша барлығы тұрған жерінде қатып қалады, ал «бүркіт» ұшып жүріп қалған ойыншыны ұстап алады және ол ойыншы «бүркіт» атанады.

«Тақия тастамақ». Қатысушылар шеңберге тұрады. Жүргізуші барлық ойыншыларды айналып өтіп, білдіртпей бір қатысушының артына тақияны қалдырады. Егер ойыншы мұны дер кезінде байқамаса, ол жүргізуші болады. Тақияны тапқан ойыншы жүргізушіні қуып жетіп, оған тақияны кигізуі керек.

«Айгөлек». Қатысушылар екі командаға бөлініп, бір-біріне қарама-қарсы 20-30 қадам қашықтықта қолдарынан ұстап сапқа тұрады. Ойынды бірінші команда бастайды:

Айгөлек-ау, Айгөлек,
Айдың беті дөңгелек
Таудан биік, көлден жүйрік,
Ал, жүгіріп бастасақ
Кәне, бізден кім керек?

Екінші команда бұл сұраққа керек баланың атын атап шақырады. Шақырылған ойыншы жүгіріп келіп, екінші команданың тізбегін үзуі немесе жүгіріп өтуі керек. Егер үзе алса немесе жүгіріп өте алса, сол командадан біреуді таңдайды. Үзе алмаса немесе өте алмаса, сол командада қалады.

2. Еңбектеу, өрмелеу арқылы ойналатын қимылды ойындар:

«Боран». Ойын үлкен кең залда өтеді. Бұл ойынға «боран» киімі (ақ түсті бет перде) және гимнастикалық қабырға керек. Ойынға 8-10 бала қатыса алады. Бір бала боран киімін киіп, «у-у-у» деп дыбыс шығарады. Қалған балалар боран алып кетпеуі үшін гимнастикалық қабарғаға өрмелеп шығуы керек. Боран соғып балаларды бір айналып өтеді. Ұсталып қалған баланы, боран алып кетеді. Ойын 2-3 рет қайталанып ойналады.

«Мысық пен тышқан». Барлық балалар шеңберге тұрып, «тышқандар» мен «мысықты» таңдайды. «Тышқандар» «мысықтан» қашады, олар шеңберге кіріп, мысықтан тығылады. «Мысықты» балалар шеңберге кіргізбейді.

«Тасбақа». Қатысушылар тасбақаларды бейнелей отырып, залды айналып өтеді. Педагогтің белгісі бойынша ойыншылар топтасады: аяқтарын, қолдарын іштеріне жасырады.

3. Секіру арқылы ойналатын қимылды ойындар:

«Арқан тую». Балалар шеңбер жасап тұрады. Қолында арқаны бар жүргізуші топ арасынан шығады да: «Ойын басталды» – деп дауыстайды. Сонан соң арқанның түйілмеген басын шеңбер бойымен айналдырып, балалардың аяқтарының астынан жібереді, балалар арқан үстімен секіріп тұрады. Кімде-кімнің аяғына арқан ілініп, секіре алмай қалса ол бала ойынды тоқтатып өнер көрсетеді, тақпақ, өлең айтады немесе билеп береді. Ойын осылай жалғаса береді.

«Түйінді орамал». Балалар шеңбер болып тұрады. Жүргізуші болған бала ортаға шығады. Қалған балалар жан-жаққа бытырап жүгіріп, түйілген орамалды бір-біріне лақтырады. Жүргізуші балаға ұсталып қалмау керек. Жүргізуші бала «түйінді орамалды» қай баладан ала алса, сол ортаға шығып, жүргізуші болады.

«Әтештер сайысы». Ойын үшін шеңбер болып тұру керек, оның көлемі неғұрлым кең болса, соғұрлым жарыс қызықты болады. Қарсыластар бір аяқпен секіру арқылы бірін-бірі шеңберден итеріп шығарады. Екінші аяқпен жерге тию жеңіліс болып есептеледі.

«Теңге алу». Балалар екі топқа бөлінеді. Бірінің артынан бірі қатарға тұрғызылады. Ойын басшыларына бір-бір ат беріледі. Шамамен он метрдей жерге теңгелер шашылып тасталынады. Екі топтан бір-бір баладан шауып барып, теңге алып қайтады. Шауып келіп теңгені келесі балаға береді. Ойын соңында жиналған теңгелер саналады. Қай топта көп теңге болса, сол топ ойын жеңімпазы болады.

«Жігіттер жарысы». Балалар топбасшыны сайлап, шеңберге тұрады. Қол соғып, шабандоздарды бейнелеп, шеңбер бойымен жүгіреді. Жүгіру кезінде шеңбердің ортасынан жүргізуші лақтырған орамалды алған адам жеңімпаз атанады.

4) *Лақтыру, қағып алу арқылы ойналатын қимылды ойындар*

«Жылдам доп». Ойыншылар шеңберге тұрып, допты бір-біріне лақтыра бастайды. Жүргізуші шеңбердің сыртына жүгіріп шығып, допты қағып алуға тырысады. Егер ол сәтті болса, кімнің қолында доп болған ойыншының орнына барады.

«Хан талапай». Бұл отырып ойналатын ойын. Оған төрт-бес үміткерден қатысады. Ойын үшін он асық таңдап алынады. Он бірінші асық қызылға боялған болуы шарт. Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға үйіруі керек. Қалған ойыншылар аңдысын аңдап отырып, өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» қадалады. Себебі хан алшы түссе, барлығы тарпа бас салып, ортадағы асықтарды, хан талапай жасауы тиіс. Хан кімнің қолында кетсе, келесі үйірі кезегі соған беріледі, хан мен бірге қолына ілінген асықтардың санына қарай ұпай жазылады.

«Енді қапшықты кім лақтырады?». Балалар қабырға бойымен еденде жатқан арқанның алдында бір қатарда тұрады. Балалар 3 түрлі түсті қапшықты алады. Педагогтің «Лақтырындар!» деген дабылы бойынша балалар қапшықты алысқа лақтырады. Педагог қапшығы алысқа түскен балалардың назарын аударып: «Қапшықты көтеріңдер!» дейді. Балалар қапшыққа қарай жүгіреді, оларды көтеріп алып, отырады. Педагог қапшықты лақтырғандардың орнына басқа балаларды шақырады.

1-кесте – Жас ерекшеліктеріне сай негізгі қимылдар және қимылды мазмұны

Негізгі қимылдар	Топтар				
	Ерте жас тобы	Кіші топ	Ортаңғы топ	Ересек топ	Мектепалды топ
Жүру	1 жастан 1 жас 6 айға дейін. Еденде жатқан жолдың бойымен тура бағытта топпен жүру.	Әртүрлі бағытта шеңбер бойымен, қолдарын әртүрлі қалыпта ұстап, бір-бірінің қолдарынан ұстап, аяқтың ұшымен жүру, топпен қарқынды өзгерте отырып, белгі бойынша тоқтап, иректелген лентаның бойымен жүру.	Бірқалыпты, аяқтың ұшымен, тізені жоғары көтеріп, сапта бір-бірден, жұппен жүру; әртүрлі бағытта, «жыланша», шашырап, арқаннан ұстап, тоқтап, жартылай отырып, бұрылып, заттарды айналып жүру, еденге қойылған заттардан аттап жүру.	Өкшемен, аяқтың сыртқы қырымен, адымдап, жан-жаққа қосалқы қадаммен сапта бір-бірден жүру, жүруді жүгірумен, секірумен алмастырып, бағытты және қарқынды өзгертіп жүру, қол мен аяқ қимылдарын үйлестіру.	Сапта бір-бірден, екеуден, үшеуден жүру; аяқтың ұшымен, аяқтың ішкі және сыртқы қырымен жүру; тізені жоғары көтеріп жүру, заттардан бір қырымен аттап жүру; қолдың бастапқы қалыптарын өзгерте отырып жүру, қосалқы қадаммен алға қарай жүру.
	1 жас 6 айдан 2 жасқа дейін. Еденнен бір шеті жоғары қойылған тақтайдың үстімен, текшелердің, кегльдердің, құрсаулардың, таяқтардың арасымен топпен жүру.				
Тепе-теңдік сақтау жаттығулары	1 жастан 1 жас 6 айға дейін. Ересектің көмегімен гимнастикалық тақтай бойымен жүру, модульге	Тура жолмен, сызықтармен шектелген жіптің бойымен жүру, гимнастикалық орындықтың	Тепе-теңдікті сақтай отырып, бір қырымен қосалқы қадаммен көлбеу тақтай, арқан бойымен жүру, тура	Сызықтардың арасымен жүру, сызықтардың, арқанның, тақтайдың, гимнастикалық	Заттардан аттап жүру, шектелген жазықтықтың үстімен қосалқы қадаммен, аяқтың ұшымен жүру; орындықтың үстіне

	шығу және одан түсу. <i>1 жас 6 айдан 2 жасқа дейін.</i> Құрсаудан құрсауға өту; жұмсақ модульге немесе гимнастикалық орындыққа көтерілу және одан түсу.	үстімен жүру, гимнастикалық орындыққа, жұмсақ модульге шығу; заттардан, бірнеше кедергілерден аттап өту; орнында баяу айналу.	жолмен, тақтайшалардың, қырлы тақтайдың бойымен жүру.	орындықтың, бөрененің бойымен жүру; көлбеу тақтай бойымен жүру; сатының таяқшаларынан, үрленген доптардан аттап өту.	қойылған текшелерден аттап жүру, әр қадам сайын допты қолдан-қолға ауыстыра отырып гимнастикалық орындық бойымен жүру; орындықтың бойымен іші толтырылған доптардан аттап өту.
Жүгіру	-	Бірқалыпты, шашырап, берілген бағытта, әртүрлі қарқынмен, заттардың арасымен, аяқтың ұшымен жүгіру, белгі бойынша тоқтап, шағын топқа бөлініп, бүкіл топпен жүгіру.	Бірқалыпты, аяқтың ұшымен, сапта бір-бірден, алаңның бір жағынан екінші жағына, әр түрлі бағытта; тоқтап жүгіру, белгі бойынша көрсетілген жерге жүгіру; қарқынды өзгертіп жүгіру.	Аяқтың ұшымен, тізені жоғары көтеріп, адымдап жүгіру, сапта бір-бірден, шеңбер бойымен, «жыланша», шашырап жүгіру; шапшаң және баяу қарқынмен, жетекшіні ауыстырып жүгіру, жүруді кезектестіре отырып жүгіру.	Шашырап, жұппен, қатармен бір-бірден, екеуден, үшеуден тізені жоғары көтеріп жүгіру; бір сызыққа қойылған заттардың арасымен, кедергілердің арасымен өту арқылы «жыланша» жүгіру, белгіленген жерге дейін жылдамдыққа жүгіру.
Еңбектеу, өрмелеу	<i>1 жастан 1 жас 6 айға дейін.</i> Арқанның, доғаның,	Шектеулі жазықтың, көлбеу тақтайдың	Тура бағытта, заттарды айналып және заттардың	Заттардың арасымен тура бағыт бойынша, көлбеу	Жүру мен жүгіруді алмастырып, заттардың арасымен

	<p>орындықтың астынан, құрсаудан төрт тағандап еңбектеп өту, бөренеден аттап өту. Шағын саты бойымен жоғары өрмелеу.</p> <p><i>1 жас 6 айдан 2 жасқа дейін.</i> Бөренеден аттап өту, жоғары қойылған арқанның астынан еңбектеу, құрсаудан еңбектеп өту.</p>	<p>бойымен, доғаның, гимнастикалық орындықтың, арқанның астынан нысанаға дейін төрттағандап еңбектеу. Модульге өрмелеу.</p>	<p>арасымен еңбектеу, еденге қойылған тақтай бойымен, арқанның, доғаның астымен, көлбеу модуль бойымен, туннель арқылы еңбектеу; саты бойымен өрмелеу, гимнастикалық қабырғаға өрмелеу және одан түсу.</p>	<p>тақтай бойымен төрттағандап еңбектеу; етпетімен жатып, гимнастикалық орындық бойымен қолдарымен тартылып, еңбектеу; арқанның астынан еңбектеп өту; гимнастикалық қабырғаға жоғары-төмен ауыспалы кадаммен өрмелеу, бөрене және гимнастикалық орындықтан аттап өту.</p>	<p>«жыланша» төрттағандап еңбектеу, кедергілер арасынан еңбектеу; допты басымен итеріп, төрттағандап еңбектеу; гимнастикалық орындық бойымен қолымен тартылып, иықтары мен тізелеріне сүйене отырып, етпетімен өрмелеу; бірнеше заттардан еңбектеп өту.</p>
Лақтыру, домалату, қағып алу	<p><i>1 жастан 1 жас 6 айға дейін.</i> Допты бір қолмен және екі қолмен ұстау, шарларды домалату, допты алға домалату, допты алға, төменге,</p>	<p>Екі қолмен, әртүрлі тәсілдермен әртүрлі бастапқы қалыпта нысанаға лақтыру; түрлі заттардың астынан доптарды домалату,</p>	<p>Заттарды қашықтыққа лақтыру, төменнен екі қолмен көлденең нысанаға, допты кеуде тұсынан лақтыру, оң және сол қолмен, тік</p>	<p>Заттардың арасымен доптарды, құрсауларды бір-біріне домалату; заттарды қашықтыққа лақтыру; оң және сол қолымен</p>	<p>Допты жоғарыға, жіптің үстінен лақтыру және екі қолымен, бір қолымен қағып алу; допты заттардың арасымен домалату, допты қабырғаға лақтыру</p>

	қашықтыққа лақтыру.	доптарды бір-біріне домалату.	нысанаға лақтыру. Допты бір-біріне, заттардың арасымен, қақпаға домалату. Допты жоғары лақтыру, төмен - еденге соғу, қағып алу.	көлденең және тігінен қойылған нысанаға лақтыру; допты бір-біріне төменнен және бастан асыра лақтыру, қағып алу; допты кедергілер арқылы бастан асыра екі қолымен және бір қолымен лақтыру.	және екі қолымен қағып алу; құм салынған қапшықты, асықты лақтыру, допты екі қолымен бір-біріне басынан асыра лақтыру, допты лақтыру және алға қарай жылжып, екі қолымен қағып алу.
	<i>1 жас 6 айдан 2 жасқа дейін.</i> Допты шағын төбешіктен домалату; допты тәрбиешіге, балаға домалату және лақтыру; допты алға, жоғары лақтыру, допты тартылған лентадан асыра лақтыру.				
Секіру	-	Бір орында тұрып қос аяқпен секіру, алға қарай ұмтыла қос аяқпен затқа дейін секіру, биіктіктен секіру, еденде жатқан секіргіштен, лентадан аттап секіру.	Тұрған орнында қос аяқпен, алға қарай жылжып, құрсаудан құрсауға, заттарды айналып және заттардың арасымен секіру, биіктіктен секіру, ілініп тұрған затқа қолды тигізіп, тұрған орнынан	Бір орында тұрып, қос аяқпен секіру, алға ұмтылып қос аяқпен секіру; оңға, солға бұрылып секіру; аяқты бірге, алшақ қойып, бір аяқпен секіру; 4–5 сызықтан аттап секіру, биіктіктен, орнынан ұзындыққа	Бір орында тұрып, алға қарай жылжу арқылы секіру, екі тізенің арасына қапшықты қысып алып, түзу бағытта қос аяқпен секіру; қос аяқпен заттардың арасымен секіру; орында тұрып биіктікке секіру;

			жоғары секіру, сызықтан секіру.	секіру, қысқа секіргішпен секіру.	кұрсаудан құрсауға, ұзын және қысқа секіргіштен секіру; биіктіктен секіру, биіктіктікке секіру.
Сапқа тұру, қайта сапқа тұру	-	-	Бірінің артынан бірі сапқа тұру, бір- бірінің жанына сапқа тұру, шеңберге тұру. Саптағы, шеңбердегі өз орнын табуға үйрету.	Бір-бірден сапқа тұру, бір-бірінің жанына сапқа және шеңберге тұру. Екеуден, үшеуден бірінің артынан бірі қатарға тұру, бағыт бойынша түзелу; оңға, солға бұрылу, орнында айналу; араларын алшақ ұстау және жақын тұру.	Сапқа бір, екі, үш қатармен тұру, бір- бірінің жанына және бір-бірінің артынан сапқа тұру, орнында айналу, оңға, солға бұрылу, сап түзеп, бір және екі, үш қатармен қайта тұру.
Бірғақтық жаттығулар	-	-	Таныс, бұрын үйренген жаттығуларды және қимылдарды музыканың сүйемелдеуімен орындау.	Таныс, бұрын үйренген жаттығуларды және қимылдарды музыкамен сүйемелдеу арқылы орындау.	Таныс дене жаттығуларын музыка әуенімен әсем және ырғақты орындау. Қимылдардың ырғағын музыкалық сүйемелдеумен үйлестіру.

II. Қимылды ойындарды өткізу әдістемесі

Қимылды ойындар баланы дамыту мен тәрбиелеудің бірегей құралы болып табылады, өйткені оларды пайдалану орны, уақыты, ұйымдастырылған әрекет түрімен шектелмейді. Оларды оқу үдерісіндегі іс-әрекеттің барлық түрлерінде және күн тәртібінде қолдануға болады:

1) *Таңертеңгілік жаттығуларда.* Қорытынды бөлімде жалпы дамыту жаттығуларының кешенін орындағаннан кейін қимылды ойындарды пайдалануға болады. Мысалы: «Көгершіндер мен мысық» қимылды ойыны. Еденге бірнеше құрсаулар төселеді - «көгершіндерге арналған үйлер». «Көгершіндер, ұшындар!» деген белгі бойынша балалар «көгершіндер» болып ұяларынан ұшып шығып, залды айналып ұшып жүреді. Ал «мысық» болған бала бұл уақытта мүмкіндігінше көп «көгершіндерді» ұстауға тырысады. «Көгершіндер, үйге қайтындар!» деген белгі бойынша «құстар» үйлеріне ұшады. Педагог балалармен бірге «мысықтың» қанша «көгершін» ұстағанын санайды. Ойын 2-3 рет қайталанады.

2) *Ұйымдастырылған іс-әрекет бойынша:*

- «Дене шынықтыру» бойынша қимылды ойын денені дамытудың негізгі құралдарының бірі болып табылады. Мысалы, 4-5 жастағы балаларға арналған «Құрсаулардан жасалған үңгір» қимылды ойыны. Барлық ойыншылар шеңберге тұрып, тізерлеп отырады. Ойыншылардың екеуі шеңбердің ортасына шығады (көшбасшылар). Шеңберге тұрған кейбір балалардың қолдарында орташа резеңке доп бар. Белгі бойынша ойыншылар допты еденде домалата бастайды, жүргізушілердің аяқтарына тигізуге тырысады. Жүргізушілер доптан қашып шеңбер бойымен жүгіреді, доптан қашып секіреді. Егер ойыншылардың бірі доппен жүргізушінің аяғына тигізсе, оның орнын алады, ал жүргізуші шеңберге қосылады.

- «Сөйлеуді дамыту» бойынша байланыстырып сөйлеуін, фонематикалық естуін дамыту, дыбыстарды автоматтандыру, сөздік қорын белсенді ету және байыту үшін қимылды ойындарды пайдалануға болады. Мысалы, «Үлкен доп» ойыны. Балалар дөңгелек болып тұрады. Доп жүргізушінің қолында. Жүргізуші сөзді айтады да допты балалардың біріне лақтырады. Балалар аталған затпен орындалатын әрекеттерді атайды. Мысалы: қар-жауады, түседі, ериді, сықырлайды, ұшқындайды.

- «Математика негіздері» бойынша динамикалық үзіліс, математикалық түсініктерін бекітуде пайдалануға болады. Мысалы: «Келесі қандай сан» қимылды ойыны. Балалар шеңберге тұрады, оның ортасында жүргізуші тұрады. Допты біреуге лақтырып, кез келген санды айтады. Допты қағып алған бала алдыңғы немесе келесі санды атайды. Егер бала қателесе, барлығы бір ауыздан осы санды атайды.

- «Әлеуметтік- эмоциональдық дағды» бойынша психикалық және эмоционалдық жүктемені азайту үшін төмен және орташа қарқындылықтағы қимылды ойындарды ұйымдастыруға болады. Материалды қабылдауды

жақсарту үшін психикалық және эмоционалдық стрессті азайту үшін төмен және орташа қарқынды қимылды ойындарды ұйымдастыруға болады. Жоғары қарқынды ойындар балалардың жұмысына теріс әсер етуі мүмкін, өйткені олар қалпына келтіру процестеріне аз уақытқа ғана қызығушылығын тудырады. Мысалы, ересек топқа арналған «Жеуге жарамды немесе жарамсыз» орташа ұтқырлық ойыны. Балалар шеңберге тұрады. Жүргізуші ойлап тапқан сөзін айтып, допты балалардың біріне лақтырады. Егер жеуге болатын нәрсе айтылса (жемістер, көкөністер, тәттілер, сүт және т.б.), доп лақтырылған бала оны ұстап алуы керек («жеу»). Егер бұл сөз жеуге болмайтын нәрсені білдірсе, допты ұстамау керек. Тапсырманы орындамаған бала жүргізуші болып, ойын қайталанады.

3) *Серуенде* ұйымдастырылған іс-әрекеттің түрін ескере отырып, қимылды ойындарды өткізген жөн. Сурет салу немесе мүсіндеуден кейін көбірек қозғалысқа және белсенді әрекетке түсіретін ойындарды ойнатуға болады. Балалардан зейінді шоғырландыруды қажет ететін ұйымдастырылған іс-әрекеттерден кейін жаңа ойындарды үйрену ұсынылмайды. Мысалы, «Гүл шоғын жинайық» ойыны. Жерге түскен жапырақтар. Педагог балалардың назарын күздің әдемілігіне, жерде жатқан жапырақтарға аударады. Содан кейін олардан гүл шоқтарын жасауды ұсынады. Балалар екі командаға бөлінеді. Бірінші белгі бойынша балалар жапырақтарды гүл шоқтарындай жинай бастайды, екінші белгі бойынша олар аяқтайды. «Қай гүл шоғының жапырақтары көп екенін қалай білуге болады?» – деп сұрайды педагог. Балаларға бірінші гүл шоғының жапырақтарын, содан кейін екіншісін санауды ұсына алады. Жапырақтарды санаудан басқа (жапырақты бірінің үстіне бірін қою немесе бірінің астына бірін екі қатар етіп қою) басқа қалай білуге болатынын ойлауға мүмкіндік беру керек. Балалар жапырақтарды екі қатарға орналастырса, олардың қайсысының жапырақтары көп екенін дәлелдетуге болады. Балалардың назарын табиғаттағы өзгерістерге аударту: күн қысқарып, түн ұзарып барады; жапырақтар сарғайып, қызарып кетті; жаңбыр жауа бастады; шуақты күндер азайып барады деген түсініктермен ұштастырылады.

4) *Балалардың дербес іс-әрекетінде*. Еркін ойын балалардың жан-жақты дамуы үшін үлкен маңызға ие, оның қиялын, бейнелі ойлауын дамытады. Ойында балалар құрбыларымен қарым-қатынас жасау тәжірибесін жинақтайды, өз бетінше шешім қабылдауға, өз әрекеттерін реттеуге, эмоционалды қиын жағдайлардан шығудың жолын табуға үйренеді. Сонымен бірге топ бөлмесіндегі ойын ортасы өте маңызды. Ол балалардың дене белсенділігін ынталандырады. Ол үшін балалардың сол кездегі қызығушылықтары мен бастамаларына сәйкес ойын бұрыштарын мезгіл-мезгіл жаңартып отыру қажет. Ойын жабдықтары әртүрлі, оңай түрленетін, жаңартылатын, экрандар, әртүрлі модульдер, қалыптаспаған материалдардың көмегімен балалардың өздері өзгертетін болуы керек. Бұл жағдайда педагог балалардың жасына, ойын әрекетінің даму деңгейіне, жағдайдың сипатына байланысты белсенді қатысушы, ойынға серіктес ретінде де, мұқият бақылаушы ретінде де әрекет ете алады.

Қимылды ойынды ұйымдастыру және өткізу әдістемесі балалардың қалыптасуы мен дамуына бағытталған әртүрлі әдістер мен тәсілдерді кешенді пайдаланудың шексіз мүмкіндіктерін қамтиды. Қимылды ойындардың білімдік, дамытушы және тәрбиелік қызметі дұрыс педагогикалық басшылықпен және баланың мінез-құлқын түзетумен сәтті жүзеге асырылады. Тәрбиешінің мейірімді, зейінді басшылығымен қоршаған ортада бағдарлай алатын, қиындықтарды белсенді түрде жеңе алатын, жолдастарына достық қарым-қатынаста болатын, өзін-өзі басқара алатын және ұстамдылық көрсететін шығармашылық ойлайтын тұлға қалыптасады.

Ерте жас және кіші топ балалары ойында көргендердің барлығына еліктейді. Дегенмен, балалардың қимылды ойындарында, ең алдымен, құрдастарымен қарым-қатынас емес, ересектердің немесе жануарлардың өмірінің көрінісі көрінеді: олар торғайлар сияқты рахаттанады, қанатты көбелек сияқты қолдарын бұлғайды, т.б. Жансыз табиғатты руханиландыруға деген ұмтылыс баланың ойында бейнеленген бейнеге жанды сипат беруге ұмтылуымен түсіндіріледі. Ол бейнелерге үйренген кезде эмпатия тетіктері іске қосылады және нәтижесінде моральдық құнды тұлғалық қасиеттер қалыптасады: эмпатия, ынтымақтастық, өзіндік пікірі. Еліктеу қабілеті дамығандықтан, сырттағы ойындардың көпшілігі сюжетке негізделген. Балаларды негізінен қозғалыс процесінің өзі қызықтырады: олар жүгіруге, қуып жетуге, заттарды лақтыруға, оларды іздеуге қызығады. Олар үшін бір немесе екі негізгі қозғалысы бар ойындар таңдалады. Сондай-ақ бұл жаста баланың қозғалыстарды нашар меңгергенін ескеру қажет: ол жиі тепе-теңдікті жоғалтады, құлайды, дене жаттығулар кезінде айтарлықтай күш жұмсайды.

Баланы белгі бойынша дәл әрекет етуге, ойынның қарапайым ережелеріне бағынуға үйрету маңызды. Ойынның сәтті өтуі педагогке байланысты. Ол балаларды қызықтыруы, қимыл-қозғалыс үлгілерін беруі керек. Жүргізуші тек балаларды ұстаймын деп сыңай танытатынын есте ұстаған жөн: бұл педагогикалық әдіс балаларды қорқытпау үшін және олардың ойынға деген қызығушылығын жоғалтпау үшін қолданылады. Сюжетті ойындарды өткізу кезінде баланың қиялына бағытталған әдісті қолдану ұсынылады. Осы мақсатта сюжеттік оқиғаның бейнелі мүмкіндіктері пайдаланылады. Міне, «Торғайлар мен көлік» ойынының үлгісі. Балалар орындықтарға отырады, педагог әңгімелей бастайды: «Ертеде кішкентай сұр торғайлар болыпты. Шуақты күндері олар жәндіктерді немесе дәндерді іздеп, бақшаны айналып ұшып жүрді. Олар шалшыққа ұшып келіп, су ішіп, қайтадан ұшып кетеді. Бір күні кенеттен қызыл, үлкен көлік пайда болып, «бип-бип-бип» деп дауыстайды. Торғайлар қорқып, ұяларына ұшып кетті. Мына ойынды ойналық. Сендер кішкентай торғайлар боласыңдар. Орындықтар сендердің ұяларың болады, ал мен көлік боламын. Торғайлар, ұшыңдар! Ал көлік «бип, гуд» деп ызылдаған бетте барлық торғайлар ұяларына ұшып кетуі керек. Бұл түсініктеме бір минуттан аз уақытты алады. Педагог балалармен бірге торғайдың да, көліктің де рөлін ойнайды. Балалар мұндай өзгерісті байқамайды. Олар бейнеге рахаттана енеді, кейде оны бөлек

әрекеттермен толықтырады: олар дәнді жұлып, «клу-клу» дейді, су ішеді және «ви-ви» деп шырылдайды.

Педагог балалардың іс-әрекеттерді бейнелі орындауын бақылайды, олардың бүкіл алаңды пайдаланауларын, әдемі ұшуларын, қозғалыстарды эмоционалды түрде жасауларын және мүмкін болса, белгі бойынша әрекет етулерін еске салады.

Қимылды ойынды ұйымдастыру және өткізу әдістемесі балалардың қалыптасуы мен дамуына бағытталған әртүрлі әдістер мен тәсілдерді кешенді пайдаланудың шексіз мүмкіндіктерін қамтиды. Қимылды ойындардың тәрбиелік, дамытушы және тәрбиелік функциялары дұрыс педагогикалық басшылықпен және баланың мінез-құлқын түзетумен сәтті жүзеге асырылады. Ойын өткізу кезінде балалардың ойын бейнесін үнемі еске түсіріп отыру қажет. Әртүрлі атрибуттар ойынды айтарлықтай жандандырады: құстар бейнеленген бас киімдер, көлік рөлі және т.б. Келесі ойын барысында балаларға жаңа нұсқалар ұсынылады: торғайлар ұяларына оралады, орындыққа және т.б. (едендегі сызық үстіне) отырады.

Ортаңғы топта балалар қозғалыс тәжірибесін жинақтайды, қимыл-қозғалыстарын үйлестіре алады. Осы факторды ескере отырып, педагог ойынның шарттарын күрделендіреді: жүгіру, лақтыру, секірудің биіктігі артады; балаларды ептілікке, батылдыққа, төзімділікке тәрбиелейтін ойындарды алады. Бұл топта басында педагог балалар арасында рөлдерді өзі бөледі. Жүргізуші рөлі алдымен оны басқара алатын балаларға сеніп тапсырылады. Егер бала тапсырманы нақты орындай алмаса, ол өзінің қабілетіне сенімін жоғалтуы мүмкін және оны белсенді әрекеттерге тарту қиынға соғады. Педагог балалардың ойын әрекетіндегі жетістігін атап өтеді, ізгілікке тәрбиелейді, адалдықты, әділеттілікті қалыптастырады. Ортаңғы топта: «Мысық пен тышқан», «Мысықтар мен күшіктер», «Тышқан қақпан» т.б сюжетті ойындар, сюжетті емес ойындар «Жұбыңды тап», «Кімнің тобы тез жиналады?» сияқты ойындар кеңінен қолданылады және т.б. Кіші топтағы сияқты педагог сюжетті ойын жүргізе отырып, бейнелі әңгімені пайдаланады. Ертегідегі ойын бейнелері баланы қабылданатын сюжеттің нақты ерекшеліктерін жаңа комбинацияларға біріктіруге шақырады. Мысалы, сіз балаларға «Лақтар мен қасқыр» ойынын ұсына аласыз. Тәрбиеші былай дейді: «Баяғыда мүйізі тік, көздері мейірімді, сұр ешкі болыпты. Ешкінің кішкентай лақтары болды. Ешкі лақтарын жақсы көретін, олармен ойнайтын. Лақтар үнемі көңілдене жүгіріп, ауланы айналып секіріп ойнайды. Ешкі шөп жинауға барғанда, ол лақтарға үйде отыруға және ешкімге, әсіресе зұлым қасқырға есік ашпауды бұйырды. Қайтып келіп, есікті қағып, ән айтады: Лақтарым, балаларым, есік ашыңдар, аналарың келді, сүт әкелді». Үлкен сұр қасқыр кішкентай лақтарды ұстап алғысы келді. Ол ешкінің әнін салып, лақтарды алдамақ болды. Ешкі есіктен шығысымен, сұр қасқыр келе қалады. Есікті қағып өзінің дәрекі дауысымен: «Лақтарым, балаларым, есік ашыңдар, аналарың келді, сүт әкелді» дейді. Ол әнді айтып, есіктің ашылуын күтті. Ал лақтар дәрекі дауысты естіп, бұл қасқыр екенін болжады. «Естідік, естідік», –

деп айқайлады олар, – анамыздың дауысы емес, кет, зұлым қасқыр, біз саған есік ашпаймыз!». Сөйтіп қасқыр орманға қайтады. Сосын аналары келіп: «Лақтарым, балаларым, есік ашыңдар, аналарың келді, сүт әкелді» деп ерке, нәзік дауыспен әнін айтты. Лақтар аналарына есік ашты. Сұр қасқырдың келгенін, үйге кіргізбегендерін айтты. Аналары тілалғыш балаларын мақтап, содан кейін оларға сүт берді. Ал олар әдеттегідей аулада жүгіріп, секіріп, ойнай бастады. Педагог ешкінің рөлін алып, балалардың арасынан қасқырды таңдайды, ал қалған балалар лақтарды бейнелейді. Тәрбиеші балаларға әннің соңғы сөзін естігеннен кейін ғана «аналарына есікті ашуға» болатынын ескертеді. Сюжетті мұндай түсіндіру бір жарым минуттан аспайды. Сонымен бірге балалардың ойынға деген құлшынысы тәрбие міндеттерін кешенді түрде шешуге мүмкіндік береді.

Ересек топтағы балалар динамикалық қозғалыстары бар ойындарға (жүгіру, секіру, өрмелеу, тепе-теңдік т.б.) үлкен қызығушылық танытады. Олар бір-бірін қуып жетуді ұнатады, жүргізушіден қашады. Балаларға ойын жағдайының өзгеруіне қарай лезде әрекет ету, батылдық, тапқырлық, төзімділік, ептілік көрсету тапсырмасы беріледі. Бірте-бірте олар өз әрекеттерінің нәтижелеріне қызығушылық таныта бастайды: допты нысанаға тигізу, «ағыннан» оңай секіру. Дегенмен, мектеп жасына дейінгі балалар оны меңгермейінше, күрделі негізгі қимыл түрлерімен (секіру, өрмелеу) ойындарды ойнау ұсынылмайды. Алдымен қимылды дұрыс орындауға үйретеді, содан кейін осы қимыл жетекші болатын ойын ойнайды. Ересек топтағы балалардың қимылдары үйлесімді және дәл, сондықтан сюжетті және сюжеттік емес ойындармен қатар жарыс элементтері бар ойындар кеңінен қолданылады, оларды бастапқыда дене күші мен дамуы жағынан бірдей бірнеше баланың арасында жүргізіп бастаған жөн. Олай болса, «Кім туға тез жетеді?» ойынында тапсырманы 2-3 бала орындайды. Балалар кеңістікте бағдарлану дағдыларын меңгерген сайын топтармен жарыстар өткізіледі. Тапсырманы тез және дұрыс орындайтын топ қатысушылары ең жақсы деп саналанады.

Мектепалды даярлық тобында балалардың көпшілігі негізгі қимылдарды жақсы меңгерген, олар өз сезімдерін, тілектерін білдіруге, жоспарларын жүзеге асыруға, жинақталған қимыл-қозғалыс және әлеуметтік тәжірибені өз қиялында және мінез-құлқында шығармашылықпен көрсетуге ұмтылады. Тәрбиеші қимылдардың сапасына мән береді, олардың жеңіл, әдемі, сенімді орындалуын қадағалайды. Балалар кеңістікке тез бағдарлануы, ұстамдылық, батылдық, тапқырлық танытуы және қимыл тапсырмаларын шығармашылықпен шешуі керек. Сонымен «Түрлі-түсті пішіндер» ойынында балалар топтарға бөлініп, әр топтың көшбасшысы таңдалады. Тәрбиешінің белгісі бойынша қолдарында жалаушалары бар балалар бөлме ішіне шашырап, тарқайды. «Шеңберде!» белгісі бойынша олар өз көшбасшыларын тауып, шеңбер құрады. Содан кейін тапсырма күрделене түседі: балалар да «Шеңберде!» белгісі бойынша залға тарап кетеді. Көшбасшының айналасына балалар топтасады, педагог 5-ке дейін санап біткенше жалаушалардан пішіндер жасайды. Тапсырманың мұндай күрделенуі балалардан бір әрекеттен екінші әрекетке, белсенді жүгіруден ұжымдық

шығармашылық тапсырманы орындауға жылдам ауысуды талап етеді. Ойындарға кітаптардан балаларға таныс сюжеттер мен бейнелер, педагогтің әңгімелері, мультфильмдер, әртүрлі мамандық иелерінің әрекеттері мен қарым-қатынастары («Өрт сөндірушілер үйренуде», «Аңшылар мен қояндар») кіреді.

Қимылды ойынды өткізу әдістемесіне: ойынды таңдау, ойынға балаларды тарту, қызығушылық тудыру, рөлдерді бөлу, ойын ережесін түсіндіру, ойын барысын басқару, қорытындылау кіреді.

Ойын таңдау. Қимылды ойын тәрбие мен оқыту міндеттеріне, балалардың жас ерекшеліктеріне, денсаулық жағдайына және физикалық дайындығының деңгейіне сәйкес болуы, олар үшін қолжетімді және қызықты болуы керек. Сондықтан қимыл-қозғалыс тапсырмалары бірте-бірте күрделенетіндей, бұрын игерілген қозғалыстар мен дағдылар қайталанып, бекітілетіндей ойындарды таңдау тиіс. Сонымен қатар балалардың қозғалыс әрекетінің негізгі ұйымдастыру формасын (ұйымдастырылған іс-әрекет, таңертеңгілік жаттығулар, серуендеу, дене шынықтыру іс-шарасы), ойынның уақыты мен орнын ескеру қажет. Мысалы, шағын ойын бөлмесінде немесе дәлізде қайта сапқа тұруға бағытталған ойындар немесе кезекпен кезек қатыса алатын ойындар ойналады; ал серуендеу немесе дене шынықтыру іс-шаралары кезінде әртүрлі жастағы балалар қатыса алатын жаппай ойындар қолданылады.

Ойынға балаларды жинау. Балаларды ойынға тартудың көптеген жолдары бар. Ерте жас тобында және кіші топта тәрбиеші 3-5 баламен ойнай бастайды, қалғандары бірте-бірте оларға қосылады. Ойынға тосын сәттерді пайдаланып қатыстыруға болады, мысалы, ойыншықтың аяқ астынан пайда болуы. Ортаңғы топтың балалары ойынның басталуын, қайда жиналатынын және ойынның қандай белгі бойынша бастайтынын алдын ала келісіп алады. Ересек топтан бастап, көмекшілер балаларды жинай алады - педагог немесе педагог тағайындаған ең белсенді балалар «шақырушы сөздердің» көмегімен ойынға шақыра алады: («Бір, екі, үш - тез жүгіру», «Бір, екі, үш, төрт, бес - барлығын ойнауға шақырамын»). Ойынға балаларды жинау тез жүргізілуі керек, өйткені кешігу ойынға деген қызығушылықты төмендетуі мүмкін.

Ойынға деген қызығушылықты тудыру. Ойынға деген қызығушылық тапсырманы мұқият орындауды, ережелерді жақсы меңгеруді және эмоционалды көтерілуді қамтамасыз етеді. Осы мақсатта әртүрлі әдістерді қолдануға болады. Мысалы, ерте және кіші топ балалары үшін өлең оқу арқылы, шағын ертегі, әңгіме, ойын әдістері, мысалы, олармен ойнағысы келетін немесе оған бөлмеде шашылған сәбзді табуды сұрайтын қоянмен танысуды қарастыруға болады.

Рөлдерді бөлу. Ерте жас тобында және кіші топта көшбасшы рөлін ең алдымен тәрбиешінің өзі атқарады және оны эмоционалды, айқын, бейнелі түрде орындайды. Бірте-бірте балаға шектеулі кеңістік және оның қозғалысының белгілі бір бағыты болған жағдайда жеке рөлді сеніп тапсыруға болады. Ортаңғы топта кейде педагог басты рөл атқарады. Көшбасшы рөлі алдымен оны жеңе алатын белсенді, жігерлі балаға, содан кейін өз кезегінде топтағы қалған балаларға жүктеледі. Ересек және дайындық топтарында педагог белгілі бір

педагогикалық міндеттерді басшылыққа ала отырып, жетекші тағайындайды (жаңа баланы ынталандыру немесе, керісінше, мысалмен батыл болу қаншалықты маңызды екенін көрсету) немесе ойынға өзі қатысады. Балалардың жалпы ләззат алуын, көшбасшының немесе қарапайым қатысушының рөлін алу немесе көшбасшы болғысы келетінін таңдайды. Баланы басты рөлге таңдау педагогтің мотивациясымен жүзеге асады. Басқа жағдайда педагог санамақты қолдана алады. Сонымен бірге ол балаларға: «Бүгін қай санамақты таңдаймыз?»; Кім санағысы келеді? Балаларды жүргізушіні өздері таңдауына мүмкіндік береді, содан кейін олардан рөлді неге осы балаға сеніп тапсыратынын түсіндіруді сұрай алады. Ойын барысында жаңа жүргізушіні тағайындау үшін қозғалыстар мен ережелерді орындау сапасы басты өлшем болып табылады. Мысалы: «Балалар, Айгүл қандай тамаша жолдас: қасқырдан оңай жалтарып, Мәдинаны құтқарып қалды. Енді ол қасқыр болады».

Қажет болған жағдайда сюжеттік қимылды ойындарды өткізбес бұрын педагог балалармен *алдын ала жұмыс* жүргізеді. Мысалы, белгілі бір тақырып бойынша бейне, мультфильм немесе фильм көруге болады; табиғат құбылыстарын, жануарлардың әдеттерін, әртүрлі кәсіптегі адамдардың іс-әрекетін бақылауды ұйымдастыру; әдебиеттерді оқу, тақпақтар мен ойыннан сөздерді жаттау.

Ойынның мазмұнын түсіндіру. Ойынды түсіндіру кезінде балалардың барлығы педагогті көре алатындай етіп орналастыру өте маңызды. Ерте және кіші топтардың балалары көбінесе шеңберге, ал ересек топ балаларды сапқа, жарты шеңберге немесе өзіне жақын топқа жинайды. *Ерте жас және кіші топ* балаларына барлық түсіндірмелер ойынның барысында беріліп, қысқа, эмоционалды, мәнерлі және түсінікті болуы керек. Баланың ойын бейнесіне айналуына ықпал ететін бейнелі сюжеттік оқиға қолданылады. *Ортаңғы топта* әңгімеге негізделген қимылды ойынды өткізе отырып, педагог балаларға ойынның атын айтады, ойынның ережелерін атап өтіп, мазмұнын баяндайды, әр кейіпкердің іс-әрекетінің мәні мен ерекшеліктерін және қимыл-қозғалыстарды көрсетеді. *Ересек және мектепалды топтарында* ойынды түсіндіру кезінде педагог ойын басталғанға дейін оның мазмұнын толық ашады, содан кейін сұрақтардың көмегімен ережелерді нақтылайды, балалардың бірін мазмұнын қайталап айтып беруге шақырады. Осыдан кейін педагог балалардың ойнайтын жерін көрсетіп, рөлдерді бөледі, жүргізушіні тағайындап, ойын әрекеттерін бастайды. Егер ойын өте күрделі болса, онда бірден егжей-тегжейлі түсіндіру қажет емес, алдымен негізін түсіндіріп, содан кейін ойын барысында қосымша бөліктері айтылады. Ойын қайта ойналғанда ережелер нақтыланады. Егер ойын балаларға таныс болса, өздерін түсіндіруге тартуға болады.

Ойынды басқару. Баланың жасы кіші болған сайын педагогтің белсенділігі де арта түседі. Ерте және кіші жастағы балалармен ойынды бірге ойнайды, көбінесе басты рөлді өзі алып, ойынды басқарады. Орта және ересек топтарда тәрбиеші бастапқыда жетекші рөлді өзі алады, кейін бірте-бірте балаларға береді. Ойын барысынла жұп жетіспеген кезде қатысады (мысалы, «Жұбыңды

тап» ойынында). Педагог ойынның басталуын пәрмен , дыбыстық және көрнекі белгілер арқылы білдіреді (қол шапалақтау, жалауша, қол бұлғау). Ойын барысында да, оны қайталаудың алдында да нұсқау беріледі, балалардың іс-әрекеті мен мінез-құлқын бағалайды, олардың эмоционалды жағымды күйін сақтайды. Педагог қимыл-қозғалысты орындаудың, ұстап алу мен жалтарудың, бағытты өзгертудің, байқамай сырғып кетудің немесе қақпанның жанынан жүгірудің қаншалықты орынды екенін атап өтеді. Педагог балалардың іс-әрекетін бақылайды және ұзақ бірқалыпты қалыпта болуға жол бермейді, мысалы: тізерлеп отыру, бір аяқпен тұру, әр баланың жалпы жағдайын және әлауқатын бақылайды. Бірте-бірте көтеру арқылы дене жүктемесін реттейді, адамгершілікке тәрбиелейді, балаларда өзін-өзі дұрыс бағалауды, қарым-қатынас нормаларын қалыптастырады, қиындықтарды жеңуге үйретеді. Қозғалыс қарқынын өзгерту арқылы жүктемені арттыруға болады. Көп қозғалысты ойындар 3-4 рет, баяулары 4-6 рет қайталанатын. Қайталаулар арасындағы үзілістер 30 секунд - 1 минут. Үзіліс кезінде балалар жеңілірек жаттығулар жасайды немесе мәтіндегі сөздерді айтады.

Ойынның аяқталуы және қорытындылау. Ерте жас және кіші топтарда педагог ойынды неғұрлым еркін сипаттағы басқа әрекеттерге көшуді ұсынумен аяқтайды. Ойынды қорытындылау оптимистік, қысқа, нақты болуы керек. Ортаңғы топтан бастап, ойынның қорытындысы шығарылады: қимылдарды дұрыс орындағандар ептілік, жылдамдық, тапқырлық, ұтқырлық, ережені сақтағандар, жолдастарына қол ұшын бергендерді атап өтеді. Педагог тәртіп бұзған және жолдастарына кедергі келтіргендердің атын да атайды. Ойында жетістікке қалай жеткенін, неліктен біреулердің қолға тез түскенін, ал кейбіреулердің ұстатпағанына қорытынды жасайды. Ойынның қорытындысын шығарудың мәні келесі жолы бұдан да жақсы нәтижелерге жетуге деген ұмтылысты қалыптастыруда қызықты және мазмұнды түрде өтуі керек екендігі ескертіледі. Ойынды талқылауға барлық балалар қатысуы керек. Бұл олардың іс-әрекеттерін талдауға үйретеді, ойын және қозғалыс ережелерін орындауға саналы көзқарасты тудырады.

Қимылды ойындарды ұйымдастыру және өткізу кезінде оның ерекшеліктерін ескеру қажет:

1. Қимылды ойындарда балаларға таныс қозғалыстар болуы керек. Дене шынықтырудың ұйымдастырылған іс-әрекетінде жаңа негізгі қимылдарды дұрыс орындау дағдыларын меңгертуді ойын арқылы ұйымдастырған жөн.

2. Ойындар мен жаттығулардың күрделілігін, олардың бір-бірімен үйлесімділігін, балалардың физикалық дайындық деңгейіне сәйкестігін, жас және жеке ерекшеліктерін, олардың тілектері мен қызығушылықтарын ескеру қажет.

3. Қимылды ойындарды бастау кезінде алдыңғы және кейінгі әрекеттердің сипатын және балалардың көңіл-күйін ескеру. Жоғары физикалық немесе психикалық күш-жігерден жұмсалатын әрекеттен кейін - қарқыны аз ойындар; ұзақ уақыт бойы енжар әрекеттен кейін оқиғаға сәйкес өзгертін алуантүрлі

қимылды ойын ойнаған дұрыс. Жоғары қимылды ойындар тамақтанғаннан кейін 25-30 минуттан кейін өткізіледі және тамақтанғанға дейін ешқашан ойын жүргізілмейді. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің алдында серуеннің соңында қозғалыс қарқындылығы жоғары ойындарды ойнауға болмайды, өйткені бұл жағдайда балалар шамадан тыс белсенді болады, бұл күндізгі ұйқының сипатына теріс әсер етеді, ұйықыға кету ұзақтығын арттырады және тәбеттің төмендеуіне әкелуі мүмкін.

4. Балалардың қызығушылықтарын, тілектерін және физикалық дайындығын ескере отырып, әртүрлі тәрбиелік және дамытушылық міндеттерді, яғни қозғалыстарды жетілдіру, физикалық қасиеттерін тәрбиелеуді шешуде ойынның әртүрлі нұсқалары мен күрделенген түрлері қолданылады. Ойын төмендегі бағыттарда күрделенуі мүмкін:

- бірнеше жетекші енгізу («Құйрықты қақпан» ойынында 2 тұзақ);
- ойында қашықтықты арттыру (жүгіру, секіру, лақтыру);
- ережелерді қиындату (мысалы, алдымен балалар жүгіріп, кез келген орынды алады, содан кейін белгілі бір немесе ересек топта ұсталғандарды құтқаруға болады);
- белгілерді өзгерту (ауызша – дыбыстық немесе көрнекі орнына);
- уақытты көбейту (жүгіру, секіру үшін);
- баладан ұстамдылықты, өзін-өзі бақылауды талап ететін ережелерді енгізу.

5. Ойыншылардың эмоционалдық күйінің жоғарылауымен ойындағы жүктеменің арта түсетінін ескеру қажет. Ойынға әуестенген ойнаушылар бір-бірінен асып түсуді қалайды, мүмкіндіктерін есептемейді және өздерін шамадан тыс қимыл жасауға мәжбүрлейді. Балаларды ойында өз әрекеттерін бақылауға, реттеуге үйрету қажет. Кейде ойыншылар әлі демалу қажеттілігін сезінбесе де, ойынды тоқтатуға тура келеді. Арасында қысқа үзілістер ұйымдастырып, онда қателерді талдау, ұпайларды санау, ережелерді нақтылау, қашықтықты қысқарту, қайталау санын азайту қарастырылады. Ойынға қатысушылардың қозғалғыштығын арттырып, кедергіні толықтырып, қашықтықты ұлғайтуға болады. Барлық ойыншылардың шамамен бірдей жүктеме алғаны жөн. Сондықтан жеңілгендерді ойыннан өте қысқа уақытқа ғана шығаруға болады.

III. Қимылды ойындар және ойын жаттығуларының сипаттамасы

1 жасан 2 жасқа дейін балалардың физикалық және психологиялық дамуының белсенді кезеңі. Осы кезеңге арналған қимылды ойындар балаларға қолжетімді және түсінікті болу үшін ережелер мен тапсырмалар тұрғысынан қарапайым болуы керек. Ерте жас тобында негізгі қимылдардың келесі түрлері игеріледі: жүру, тепе-теңдік жаттығулары, өрмелеу, еңбектеу, домалату. Бұл

ойындар бұлшық еттерін дамытуда, қозғалыстарды үйлестіруде және тепе-теңдікте ғана емес, сонымен қатар балада жағымды эмоцияларды қалыптастыруда маңызды рөл атқарады. Белгілі бір жасқа қатысты қимылды ойындар мен ойын жаттығуларының кейбір мысалдарын қарастырамыз.

1) *«Күн мен жаңбыр»*. «Күн шуақ» дегенде бөлмеде еркін қозғалуға, көңіл көтеруге болады. Егер «Жаңбыр» болса, онда қолшатырды ашып, баланы жаңбырдан қолшатырдың астына қорғануға шақырады.

Қолшатырдың астында тұрғанда, күнді шақыру үшін өлең жолдарын айта аласыз:

Жаңбыр, жаңбыр
Құйып тұрып жау
Су, су болды балалар!

Қолшатырдың астына ғана емес, оның орнына үлкен орамалдың, сүлгінің астына, ойын үйшігінде - шатырда және т.б. қолдануға болады.

2) *«Құс»*. Балалармен бірге отырып:

Терезеге құс қонды,
Бізбен бірге, бізбен бірге,
Ұшып кетпей отыршы,
Ой, ой құс ұшып кетті!

«Ой» сөзі айтылғанда тұрып, «қанаттармен» қолдарын бұлғап, бөлмені айналып жүгіреді.

3) *«Торғайлар»*. Баланы торғайды айналуға шақыру. «Басыңды бұршы, қанатыңды қақшы, бөлмені айналып ұшшы». Ұштық, ұштық, тізерлеп отырамыз, демаламыз. Ал енді бұл жерде дәндер бар ма, соны тексеріп көрейік (саусағымызды бүгіп «тұмсық» жасау, онымен дәнді шұқу). Ойын барысында мынандай өлеңнің сөздерін айтылады:

Ұш, ұш, ұш
Торғай, торғайлар
Қанат қағып торғайлар
Көбірек жем табыңдар

4) *«Құстар мен ұялар»*. Сіз және балалар құстар болады. Бөлмені аралап, қанаттарыңды қағып, құрттарды іздеу, оларды шұқу және т.б. «Жаңбыр жауып тұр!» дегенде - құстар ұяларына (еденге қойылған құрсаулар немесе биік орындықтар) ұшып баруы керек.

5) *«Қоянға арналған сәбіз»*. Еденге сәбіз мен картопты (ойыншық немесе нақты) жайып, қоянды балалардың үстеліне отырызсыз. Баланы бау-бақшадағы қоянға тек сәбіз жинауға шақыру.

6) *«Жорғалағыш жылан»*. Арқан жіпті еденнің үстінен көлденең күйде бекіту, сонда бала оның астынан еңбектей алады. Баланы жылан сияқты сезінуге және үйшікке қарай еңбектеуге шақыру. Бала еңбектеу үшін арқан жіпті төмен және одан да төмен түсіру.

2 жастан бастап балаларға арналған қимылды ойындардың мақсаты – баланың кешенді дамуын қамтамасыз ету және болашақ өмірлік дағдылардың

қалыптасуы мен тапсырмаларды орындауға дайындау. Бұл жаста балалар жүгіру, лақтыру және секіру сияқты жаңа негізгі қимылдарды меңгереді. Қимылды ойындар мен ойын жаттығулары қимыл-қозғалыс моторикасын дамытуға және қозғалыстарды үйлестіруді жақсартуға бағытталған, бұл қоршаған ортаны тану және зерттеуге сенімділікті қалыптастыруға ықпал етеді. Мысалдар келтірелік:

1) *«Торғайлар мен көлік»*

Мақсаты: балаларды бір-біріне соқтығыспай әр түрлі бағытта жүгіруге, педагогтің белгісі бойынша қимылды бастауға және оны өзгертуге, өз орнын табуға үйрету.

Сипаттамасы. Балалар – «торғайлар» орындыққа – «ұяларға» отырады. Педагог «көлікті» бейнелейді. Педагогтің: «Ұшты, торғайлар, жолға» деген сөзінен кейін балалар көтеріліп, ойын алаңын айналып жүгіреді, қолдарын бұлғап, «қанаттарын» қағады. Педагогтің белгісі бойынша: «Торғайлар! Машина келе жатыр, ұяларыңа ұшындар» - «машина» «гараждан» шығады, «торғайлар» «торғайларды» құлатпауға тырысып, «ұяларға» ұшады (орындықтарда отырады). Әрі қарай «Машина» «гаражға» оралады.

2) *«Бір, екі, үш – жүгірі!»*

Мақсаты: балалардың дабыл бойынша әрекет ету қабілетін жаттықтыру; жүгіру жылдамдығын, ұжымдық әрекеттердің үйлесімділігін дамыту.

Сипаттамасы. Балалар педагогтің қасында тұрып, оның айтқанын тыңдайды. Педагог: «Бір, екі, үш, ағашқа жүгірі» десе, балалар ағашқа қарай жүгіріп, педагогті күтеді. Егер педагог: «Бір, екі, үш, құмсалғышқа жүгірі» десе, балалар құмсалғышқа жүгіріп, педагогті күтеді.

3) *«Пойыз»*

Мақсаты: балаларды бір-бірден колоннада жүруге және жүгіруге, қозғалысты жылдамдатуға және баяулатуға, белгі бойынша тоқтауға үйрету; балаларды бағанадан өз орнын табуға, жолдастарды итермеуге, зейінді болуға үйрету.

Сипаттамасы. Балалар бір-бірден сапқа тұрады (бір-бірін ұстамайды). Біріншісі – «поровоз», қалғандары «вагондар». Педагог ысқырады, ал «поезд» алдымен баяу алға жылжи бастайды, содан кейін жылдамырақ, тезірек, соңында балалар жүгіре бастайды. Тәрбиешінің «Пойыз станцияға жақындап қалды» деген сөзінен кейін балалар қозғалысты бірте-бірте баяулатады – пойыз тоқтайды. Педагог барлығын қиялындағы далаға шығуға, серуендеуге, гүлдер, жидек теруге шақырады. Белгі бойынша балалар қайтадан сапқа жиналады және пойыз қозғала бастайды.

4) *«Тегіс жолда»*

Мақсаты: балалардың қол-аяқ қозғалысын үйлестіруді дамыту; сапта бір-бірден еркін жүруге үйрету; тепе-теңдік күйін, кеңістікте бағдарлауды дамыту.

Сипаттамасы. Балалар еркін топтасып, тәрбиешімен бірге жүреді. Тәрбиеші келесі мәтінді белгілі бір қарқынмен айтады, балалар мәтінге сәйкес қимылдар жасайды:

Тегіс жолмен,

Жылдам жүр.

Тегіс жолда
Біз аяқпен жүреміз.
Бір - екі, бір – екі
Тастан тасқа,
Тастан тасқа
Біз үңгірге - бух!

Екі аяқпен секіру
Алға жылжу
Тізерлеп отыру
Көтерілу

Өлең қайтадан қайталаанады. Бірнеше қайталаудан кейін педагог басқа мәтінді айтады:

Тегіс жолда, тегіс жолда
Аяғымыз шаршады, аяғымыз шаршады
Бұл біздің үйіміз, біз тұратын панамыз.

Мәтіннің соңында балалар «үйіне» бұтақтың арасына, ағаштың түбіне және т.б. алдын ала белгіленген орынға жүгіреді.

5) *Мысық және тышқан*

Мақсаты: балаларды бір-біріне соқтығыспай, жеңіл, аяқтың ұшымен жүгіруге үйрету; кеңістікте шарлау, тәрбиешінің белгісі бойынша қозғалыстарды өзгерту.

Балалар орындықтарда отырады – бұл «күзендегі тышқандар». Алаңның қарама-қарсы жағында «мысық» отырады, оның рөлін педагог атқарады. «Мысық» ұйықтап қалады (көзін жұмады), ал «тышқандар» алаңды шарлап, таралып жүгіреді. «Мысық» оянады, созылады, мияулайды сосын «тышқандарды» ұстай бастайды. «Тышқандар» тез қашып, «ініне» тығылады (орындарын алады). Ұсталған «тышқанды» «мысық» өзінің жанына әкеледі. Қалған «тышқандар» «ініне» тығылған кезде, «мысық» тағы бір рет алаңды аралап өтіп, орнына қайта оралып, ұйықтап қалады. «Тышқандар» «мысық» көзін жұмып, ұйықтап қалғанда «інінен» шығады, «мысық» оянып, мияулағанда «ініне» қайтады. Педагог барлық «тышқандардың» інінен алысқа шашылып, таралып жүгірулерін қадағалайды. Іні ретінде орындықтардан басқа құрсаулар алынады, одан «тышқандар» еңбектеп шығады.

3 жастан бастап балаларға арналған қимылды ойындардың мақсаты: бұрыннан игерілген физикалық дағдыларды тереңдету және жетілдіру, сонымен қатар жаңа, күрделі қимылдарды (қағып алу, сапқа тұру, қайта сапқа тұру, ырғақты жаттығулар) меңгеру. Бұл жаста балалар ойнаған ойындарында өздерінің мүмкіндіктерін тереңдетеді, қиялын және шығармашылығын дамытатын рөлдер мен жағдайларға еліктейді. Қолдың ұсақ моторикасын дамыту және көз-қолды үйлестіруді жақсарту қалыптасады, бұл болашақта жазу және сурет салу дағдыларына ықпал етеді. Қимылды ойындардың кейбір мысалдарын қарастырайық және ортаңғы топтағы мектеп жасына дейінгі балаларға арналған ойын жаттығулары (3 жастан бастап).

1) *«Доп мектебі» қимылды ойыны*

Мақсат. Допты лақтыруға және қағып алуға жаттықтыру.

Ойын ережесі. Ойыншылар бірқатар тапсырмаларды орындайды: допты жоғары лақтырып, екі қолмен қағып алу; допты жерге соғу және оны екі қолмен

ұстау, допты жерге соғу, шапалақтау және екі қолмен қағып алу. Допты қабырғаға соғып, екі қолмен қағып алу; допты қабырғаға соғу, оны еденнен секірту және оны екі қолмен ұстау; допты қабырғаға соғу, шапалақтау және екі қолмен ұстау. Бірге: допты қабырғаға соғып, досына қарай секіреді, доп еденге түсіп, қайтадан секірген допты ұстап алады.

2) *«Түрлі-түсті машиналар» қимылды ойыны*

Мақсат. Балалардың зейінін дамыту. Балаларды жүгіруге жаттықтыру.

Ойын ережесі. Балалар бөлменің ортасында тұрады. Бұл гараждағы көліктер. Әрбір ойыншы қолына жалауша ұстайды (сақина, көк, сары немесе жасыл түсті картон дискі). Педагог бөлменің ортасында ойыншыларға қарап тұрады, оның қолында үш түсті жалау бар. Ол жалаулардың бірін көтереді (немесе екеуі немесе үшеуін көтеруі мүмкін), осындай түсті заты бар балалар алаңның айналасына шашырап жүгіріп, көлік жүргізушіге еліктейді және дыбысын салады. Педагог жалаушаны түсіргенде, машиналар тоқтап, бұрылып, гараждарына қарай бет алады. Ойын 4-6 рет қайталанады.

Нұсқаулар. Педагогте қызыл жалауы болуы мүмкін. Ол оны кенеттен көтергенде - барлық машиналар осы белгіге тоқтауы керек.

Жабдық. Көк, сары, жасыл және қызыл жалаулар.

3) *«Қойшы мен отар» қимылды ойыны*

Мақсат. Балаларды еңбектеуге жаттықтыру.

Ойын ережесі. Балалар табынды (сиыр, бұзау) бейнелейді. Сиыршыны таңдайды. Оған сиыршының бөркін, қамшы мен мүйізді береді. Мал қораға жиналады. Сиыршы алыста тұрады.

Педагог:

Ерте-таңертеңгілік

Сиыршы: «Ту-ру-ру-у!»

Ал сиырлар онымен үндеседі

Қатты: «Мө-мө-мө!»

«Ту-ру-ру-у» деген сөзді айтқанда бақташы мүйізді көрсетеді, «мө-мө-мө» деп мөңіреген сиырлар мүйізін бұлғайды. Содан балалар төрт аяқтап жүріп сиыршының шақыруына барады. Ол оларды өріске (алаңның екінші жағына) айдайды. Онда мал біраз жайылады, содан кейін сиыршы оны қайтадан қораға айдап жібереді. Жаңа сиыршыны таңдау. Ойын 2-3 рет жалғасады. Жолдағы кедергілер туралы ойлау керек.

4) *«Ормандағы аю» қимылды ойыны*

Мақсат. Балалардың зейінін, сөйлеуін дамыту.

Ойын ережесі. Алаңның бір жағында аюдың іні бейнеленген. Екінші жағында - балалар тұратын үй көрсетілген. Педагог інде тұратын аюды таңдайды. «Балалар, серуенге барыңдар!» деп белгі беріледі. Балалар үйден шығып орманға барады, саңырауқұлақ тереді, көбелектерді аулайды, т.б. (бүгілу, түзету, басқа еліктеу қимылдарын жасау). Олар бір ауыздан:

Ормандағы аюдан

Саңырауқұлақтар, жидектерді аламын,

Ұйықтамаған аюжан
Мырылдайды ол бізге .

«Мырылдады» деген сөзден кейін аю үйлеріне қашып бара жатқан балаларды ұстай бастайды. Аю ұстаған бала ұсталды деп есептеледі: аю оны өз ініне апарды. Аю бірнеше ойыншыны ұстағаннан кейін бұл рөлге басқа бала тағайындалады. Ойын 3-4 рет қайталанады.

Нұсқаулық. Ойынның басқа нұсқасы екі аюмен де ойналуы мүмкін .

5) *«Тиіндер, қояндар, тышқандар» қимылды ойыны*

Мақсаты: Балалардың зейінін, реакция жылдамдығын дамыту. Балаларды жүгіруге шақырыңыз.

Көшбасшы тағайындалады, қалған ойыншылар 5-6 баладан тұратын үш командаға бөлінеді және оларға «тиіндер», «қояндар», «тышқандар» деген атаулар беріледі. Үш кұрсау еденге бір-бірінен 5 м қашықтықта орналастырылған, бұл жануарларға арналған үйлер, әр команда олардың біреуін алады. Команда бойынша – «Тышқандар! Қояндар! Аты аталған топтар мекенжайларын ауыстыруы керек. Егер жүгіру кезінде жүргізуші қатысушылардың бірін ұстап алса, онда ұсталған адам жүргізуші болады, ал жүргізуші өзі ұстаған командасының ойыншыларына қосылады. Бірден үш командаға белгі беруге болады: «Тиіндер, қояндар, тышқандар!». Содан кейін барлық топтар үйлерін тастап, басқалардың мекенжайын басып алуға жүгіреді.

4 жастан асқан балаларға арналған қимылды ойындардың мақсаттары доп ойындары, лақтыру, қарапайым гимнастика, ұзақ қашықтыққа жүгіру және спортқа қызығушылықты арттыратын басқа да әрекеттер сияқты негізгі спорттық дағдыларды үйренуді қамтиды. Жазу, сурет салу және дәл қимылдарды қажет ететін тапсырмаларды орындау қабілетін қалыптастыруда маңызды рөл атқаратын қолдың және көздің ұсақ моторикасын дамытуға ерекше көңіл бөлінеді. Қимылды ойындар коммуникативті дағдыларды дамытуға және топта жұмыс істеу қабілетіне ықпал етеді, өйткені балалар басқа қатысушылармен қарым-қатынас жасайды және ынтымақтасады. Ойын арқылы балалар басқалардың ережелері мен көзқарастарын құрметтеуге үйренеді, жанжалдарды тиімді шешу қабілетін дамытады. Түрлі қимылды ойындарға қатысу балалардың назарын тапсырмаларға аударуды, ережелерді сақтауды және нұсқауларды орындауды талап етеді. Бұл олардың зейінін шоғырландыру және жинақтау қабілеттерін дамытады, бұл мектепте табысқа жету үшін өте маңызды.

Ересек топтағы (4 жастан бастап) мектеп жасына дейінгі балаларға арналған қимылды ойындар мен ойын жаттығулары мен ойын жаттығуларының мысалдары және олардың сипаттамасы:

1) *«Аңшы мен қоян»*

Мақсаты: допты қозғалатын нысанаға лақтыруды үйрету.

Ойын барысы: Бір жағында «аңшы», екінші жағында сызылған шеңберде 2-3 «қоян» тұрады. «Аңшы» «қояндардың» ізін іздегендей алаңды айналып өтіп, орнына қайтады. Педагог: «Қояндар далаға жүгіріп шықты», - дейді. «Қояндар» алға жылжып екі аяқпен секіреді. «Аңшы» деген сөзге «қояндар» тоқтап, оған

бұрылып қарайды, аңшы қозғалмай, оларға доп лақтырады. «Аңшының» добы тиген «қоян» жаралы болып саналады, ал «аңшы» оны өзіне алып кетеді.

2) *«Тауық қорадағы түлкі»*

Мақсаты: аяқты тізеден бүгіп, жайлап секіруді үйрету; бір-біріне соқпай жүгіру, ұстаушыдан жалтару.

Ойын барысы: Алаңның бір жағында «тауық қорасы» көрсетілген. Онда «тауықтар» ағаш тұғырларына отырады (орындықтарда) Алаңның қарама-қарсы жағында түлкінің іні болады. Қалған жері аула. Ойыншылардың бірі «түлкі», қалғандары «тауықтар» болып белгіленді. Белгі бойынша «тауықтар» ағаш тұғырларынан секіріп, ауланы аралап, жүгіреді, дәнді шұқып, қанаттарын қағады. Белгі бойынша: «Түлкі!», «Тауықтар!» олар тауық қорасына қашып, ағаш тұғырларына шығады, ал «түлкі» қашып үлгермеген «тауықты» сүйреп әкетпек болып, оны ініне апарады. Қалған «тауықтар» ағаш тұғырларына қайтадан секіреді, ойын қайта жалғасады. «Түлкі» екі-үш «тауық» ұстағаннан кейін ойын аяқталады.

3) *«Оны кім тез жинайды?»*

Мақсаты: көкөністер мен жемістерді топтастыруды үйрету; сөзге реакция жылдамдығына, төзімділікке, тәртіпке тәрбиелеу.

Ойын барысы: Балалар екі командаға бөлінеді: «Бағбандар» және «Бақшашылар». Жерде көкөністер мен жемістердің муляждары және екі себет жатады. Тәрбиешінің бұйрығы бойынша командалар көкөністер мен жемістерді әрқайсысы өз себетіне жинай бастайды. Кім бірінші жинаса, сол себетті көтереді және жеңімпаз болып саналады.

4) *«Туға кім жылдам жетеді?»*

Мақсаты: жылдам жүгіруге, ептілікке тәрбиелеу.

Ойын барысы: Балалар бірнеше командаға бөлінеді. Жалаулар старт сызығынан 3 м қашықтықта қойылады. Педагогтің белгісі бойынша туға екі аяқпен секіру керек, оны айналып өтіп, өз сабының соңына дейін қайта жүгіру керек.

5) *«Шыбық»*

Мақсаты: дұрыс секіруді үйрену: жылжып кету және аяқты жинау.

Ойын барысы: Балалар шеңберге тұрады, ортасында қолында арқан бар педагог тұрады, оның артына дорба байланады. Педагог арқанды айналдырады, ал балалар секірулері керек.

5 жастан бастап балаларға арналған қимылды ойындар балаларды оқудың қуанышы мен рахатын байланыстыру арқылы ұйымдастырылған іс-әрекетте жағымды тәжірибе береді.

Бұл танымдық процестерді, сыни ойлауды дамытуға мотивация мен қызығушылықты қалыптастыруға ықпал ете алады. Кейбір қимылды ойындар кезінде балалар командаларды басқара алады немесе рөлдік ойындарға қатыса алады, бұл көшбасшылық дағдылар мен өзіне деген сенімділікті дамытуға көмектеседі. Ойын барысында олар ережені құрметтеуге, бөлісуге, басқалардың пікірін тыңдауға, жанжалдарды шешуге үйренеді. Бұл әлеуметтік дағдылар

мектеп ортасына сәтті бейімделудің маңызды элементі болып табылады. Жалпы, бұл жастағы қимылды ойындар баланың жан-жақты дамуын қамтамасыз етуге бағытталған, оның ішінде физикалық, әлеуметтік және танымдық аспектілері, оларды болашақ қиындықтарға және белсенді оқу өміріне дайындау. Мектепалды даярлық тобының (5 жастан бастап) балаларына арналған қимылды ойындар мен ойын жаттығуларының мысалдары:

1) «Бұрыштар»

Міндеттері: балаларды көшбасшыға байқатпай, бір жерден екінші жерге жылдам жүгіруге үйрету. Ептілік, қозғалыс жылдамдығы, кеңістікте бағдарлауды дамыту.

Ойынның мазмұны: Балалар ағаштардың қасында немесе жерге сызылған шеңберлерде тұрады. Ортада қалған ойыншылардың бірі біреуге келіп: «Тышқан, тышқан, маған бұрышыңды сат», - дейді. Ол бас тартады. Жүргізуші сол сөздермен екіншісіне барады. Бұл кезде қалған балалар орындарын ауыстырады, ал ортадағы жүргізуші жүгіріп келе жатқандардың біреуінің орнын басуға тырысады. Сәтті болса, бұрышсыз қалған ортада тұрады.

Нұсқа: Жүргізуші бір орнында ұзақ уақыт отыра алмаса, педагог: «Мысық!» деген кезде барлық балалар бір уақытта орындарын ауыстырады, жүргізуші бұрышқа кіріп үлгереді.

2) «Жұптық жүгіру»

Міндеттері: балаларды қол ұстасып, жұптасып жүгіруге, заттарды айналып өтуге үйрету. Ептілік, зейінді дамыту.

Ойынның мазмұны: балалар ойын алаңының бір жақ шетінде сызық бойымен жұппен сапқа тұрады. Алаңның екінші жағында звенолардың санына сәйкес заттар (кеглилер, текшелер және т.б.) орналастырылады. Педагогтің белгісі бойынша балалардың бірінші жұптары қол ұстасып, заттарға қарай жүгіреді, оларды айналып өтіп, өз сабының соңына оралады. Келесі белгі бойынша екінші жұптар жүгіреді. Қолды бөлген жұп жеңілген болып саналады.

Нұсқалар: аяқты тізеден бүгіп, артқа көтеріп жүгіру. Бағдарға шейін заттар арасында жыланша жүгіру.

3) «Тышқан қақпан»

Міндеттері: Балалардың шыдамдылығын, қимылдарын сөзбен үйлестіру қабілетін, ептіліктерін дамыту. Жүгіру, еңкею, шеңбер бойымен тұру, шеңбер бойымен жүру жаттығулары. Сөйлеудің дамуына ықпал ету

Ойынның мазмұны: Ойыншылар 2 тең емес топқа бөлінеді. Кішірек шеңберден «тышқанға қақпан» құрады. Қалғандары шеңбердің сыртында болып, тышқандар рөлін алады. «Тышқан қақпанды» бейнелейтін ойыншылар қол ұстасып, шеңбер бойымен жүре бастайды, «Ой, тышқандар шаршатты, олар бәрін кеміріп, бәрін жеп тастады. Алданып қалудан сақ болайық, біз сендерге қалайда жетеміз, ал тышқанға қақпан құрайық, қазір барлығыңды ұстап аламыз. Балалар тоқтап, қолдарын жоғары көтеріп, қақпа құрады. Тышқандар «тышқан қақпанына» қарай жүгіріп, қайтадан қашады, сол кезде педагогтің қол шапалақтаған белгісімен шеңберде тұрған балалар қолдарын түсіріп, еңкейеді

«тышқан қақпан» тарс жабылды. Шеңберден жүгіріп шығуға үлгермеген ойыншылар ұсталды деп есептеледі. Ұсталған тышқандар шеңбер бойымен қозғалып, тышқан қақпағының көлемін үлкейтеді. Тышқандардың көпшілігі ұсталғанда, балалар рөлдерді ауыстырады.

4) «Жүгіру»

Міндеттері: Қозғалыс нысанына лақтыра алу дағдысын, жолдастармен бірлесіп әрекет ету біліктілігін дамытуды жалғастыру.

Ойынның мазмұны: Алаңның бір жағында «үйшік» сызықпен бөлінген, 5-6 м қашықтықта екінші сызық сызылған, оның артында басқа «үйшік» болады. Үйшіктің перпендикуляр жағынан тағы бір сызық сызылады. Ойыншылар екі топқа бөлінеді (әрқайсысында 6-8 баладан артық емес). Кез келген үйшіктің біреуін тандап бірінші топтың балалары тұрады. Кез келген үйшіктің бірін тандап сызықтың артында екінші топтың балалары орналасады. Үшінші топ перпендикуляр (бүйірлік) сызық бойымен орналастырылады; Әр баланың аяғының астында екі қарлы доп жатады.

Педагогтің белгісі бойынша бірінші топ бір үйшіктен екінші үйшікке қарай жүгіреді. Екінші топтың балалары жүгірушілерді бір - бір қарлы доппен атқылайды. Қарлы доп тигендер шетке қарай шығып тұрады. Жаңа белгі берілгенде жүгірушілер кері қарай жүгіреді, сол кезде бүйір жақта тұрған балалар жүгіргендерді екінші қарлы доптарымен атқылай бастайды. Жеңіске ұшырағандар осы жолы да шетке шығарылады.

Педагог қай топтың балаларының қайсысы епті, батыл, мақсатты болғанын атап өтеді. Осыдан кейін ойыннан уақытша шет қалғандар өз топтарына қайтады. Командалар ауысып, ойын жалғасады.

Ескерту: 1. Қыстың күні ойын далада өтсе, қарлы допты алдын ала дайындап қоюға болады немесе ойын басталар алдында балалардың өздері мүсіндеп дайындауына болады. Спорт залында өткізген кезде қарлы допты қағазды умаждап доп жасатуға болады. 2. Ойын тәртібін ретке келтіру үшін (қай топ бірінші жүгіру керек, қай топ қарлы допты лақтыру керек) снамақтар қолдануға болады.

5) «Айлакер түлкі»

Міндеттері: Балалардың төзімділігін, байқағыштығын дамыту. Айлакерлікпен жылдам жүгіру, шеңбер бойымен тұру, қағып алу жаттығулары.

Ойынның мазмұны: ойыншылар бір-бірінен бір адым қашықтықта шеңберге тұрады. Шеңбердің сыртында түлкінің үйі сызылған. Педагог ойыншыларды көздерін жұмуға шақырады, балалардың артындағы шеңберді айналып өтіп, «Мен орманнан айлакер және қызыл түлкіні іздеп келемін!» дейді, ойыншылардың біріне қолын тигізеді, ол айлакер түлкіге айналады. Содан кейін педагог ойыншылардың көздерін ашып, олардың қайсысы айлакер түлкі екенін, оны сыр бідіріп қоя ма соны бақылап, мұқият қарап табуға шақырады. Егер таба алмаса ойыншылар хормен 3 рет алдымен жәй, содан кейін қаттырақ «Айлакер түлкі, қайдасың?» деп сұрайды. Барлығы бір-біріне қарап іздеп тұрғанда, айлакер түлкі тез шеңбердің ортасына шығып, қолын жоғары көтеріп, «Мен келдім»

дейді. Барлық ойыншылар алаңның айналасында шашырап қашады, ал түлкі оларды ұстап алады. Ұстап алғандарды түлкі үйіне, ініне апарды.

ҚОРЫТЫНДЫ

Ойын бала өмірінде маңызды орын алады. Философиялық көзқарас тұрғысынан бала ойыны әлемді танудың негізгі тәсілі болып табылады. Ойын процесінде балалардың жан-жақты дамуына қолайлы жағдайлар жасалады, алуан түрлі міндеттер шешіледі: білім беру, тәрбиелеу, дамыту және сауықтыру. Ойын барысында балалар өз дағдыларын дамытады, айналадағы әлемді түсінуге және араласуға үйренеді, ұжымда және командада қарым-қатынас жасауға үйренеді, адамгершілік қасиеттерді дамытады.

Қазақстан Республикасының мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделінде ойын балаларды дамытудың жетекші әрекеті және негізгі құралы ретінде айқындалды. Балаларды ертеңгілік қабылдаудан бастап, кешке үйіне кеткенге дейінгі барлық тәрбиелік-білім беру процесінде ойын арқылы өткізу қағидаты негізінде жүргізілуі керек. Педагог ойынның маңызды түрлерінің бірі қимылды ойынды «Дене шынықтыру» ұйымдасқан іс-әрекетінде және басқа ұйымдастырылған іс-әрекеттермен, серуенде, балалардың еркін іс-әрекеттерінде кіріктірілген қағидатымен қолданылады. Қимылды ойындар балалардың физикалық дамуын жақсартады, жүйке жүйесіне пайдалы әсер етеді және денсаулықты жақсартады. Ойында балалар қимылдың негізгі түрлеріне жаттығады: жүгіру, секіру, өрмелеу, жорғалау, лақтыру, ұстау және т.б. Қозғалыстардың көпшілігі тыныс алуды, қан айналымын және зат аламасу процестерді белсендіреді. Бұл өз кезегінде психикалық белсенділікке жақсы әсер етеді. Ойындар баланың күш, жылдамдық, төзімділік сияқты негізгі физикалық сапаларын дамытады, әр түрлі қозғалыс дағдыларын жетілдіреді.

Ойындарда балалар ережеге сәйкес әрекет етуді үйренеді, кеңістіктік ұғымдарды меңгереді, өзгерген ойын жағдайында саналы түрде әрекет етеді және қоршаған әлем туралы біледі. Ойын барысында балалардың есте сақтау, ой-өрісі белсендіріледі, ойлау, қиялдау дамиды. Қимылды ойындар көбінесе әнмен, тақпақпен, санамақтармен, ойын бастамақтармен бірге жүреді. Мұндай ойындар балалардың сөздік қорын толықтырып, сөйлеу тілін байытады.

Қимылды ойындарда пайда болатын жағдайлар педагогке оларды әлеуметтік мінез-құлықты қалыптастыру үшін пайдалануға мүмкіндік беретін үлкен әртүрлілікпен сипатталады. Мектеп жасына дейінгі балалардың дене тәрбиесі міндеттерін сәтті шешу және әлеуметтік мінез-құлықты дамыту қозғалыс белсенділігімен, дербестік пен өзін-өзі ұйымдастырудың көрінісімен байланысты. Баланың зейінін құрдасының іс-әрекетіне аударудың ең маңызды мотиві қимыл-қозғалыс тапсырманы орындау нәтижелерін бағалау. Ойыншылар кез келген қатысушының тапсырманы сәтті орындағанын білгенде, олардың мінез-құлқы өзгере бастайды. Бірлескен іс-әрекеттер мектеп жасына дейінгі балалардың өзін-өзі көрсету және өзін-өзі растау қажеттілігін көрсетеді.

Сондай-ақ қимылды ойындар балаларда жағымды эмоциялар, рахат пен қуаныш сезімін тудырады. Ойынға ұзағырақ қатысуға, жетістікке жетуге деген ұмтылыс қызығушылықты ұзақ уақыт сақтауға көмектеседі, жүргізуші мен ойыншылардың қимылдарына көбірек көңіл бөлуге, аумақты шарлауға және ережелерді бұзбай мүмкіндігінше жақсы әрекет етуге мәжбүр етеді.

Бірінші тарауда қимылды ойындардың баланы әртүрлі аспектілерде (физикалық, коммуникативті, танымдық-интеллектуалдық, шығармашылық-зерттеушілік, әлеуметтік-эмоционалдық дағды) дамыту мен тәрбиелеудегі, негізгі қимылдарды дамытудағы рөліне әдістемелік ұсынымдар сипатталған. Мектеп жасына дейінгі балалардың қимылдарының негізгі түрлерін дамытуға бағытталған қимылды ойындардың мысалдары келтірілген.

Екінші тарауда қимылды ойындарды ұйымдастырудың ерекшеліктері мен әдістеріне әдістемелік ұсынымдар сипатталған. Ойындар тәрбие міндеттеріне, балалардың жас ерекшеліктеріне, денсаулық жағдайына, дайындығына сәйкес таңдалады. Сонымен бірге балалардың ұйымшылдық дәрежесін, тәртібін ескеру қажет: егер олар жеткілікті түрде ұйымдастырылмаған болса, онда алдымен қозғалысы аз ойынды алып, оны шеңбер бойымен ойнау керек.

Ойындар мен дене жаттығуларын таңдау және ұйымдастыру кезінде мыналарды ескеру қажеттілігі айтылады:

- ойындар мен жаттығулардың күрделілігін, олардың бір-бірімен үйлесімділігін, балалардың дайындық деңгейіне сәйкестігін ескеру;
- қимылды ойындар мен жаттығулар жыл мезгіліне және ауа райы жағдайына, ойынның өтетін орнына сәйкес болуы керек;
- жауапты рөлдерге балаларды таңдаудың әртүрлі әдістерін қарастыру;
- балаларға жаттығулар мен қимылды ойындарды қиындату нұсқала-рын ұсыну;
- балаларды ұйымдастырудың әртүрлі тәсілдерін қолдану;
- Балаларды әртүрлі ойындар мен жаттығуларға еркін қатысуға, белсенділікті, шығармашылық бастаманы көрсетуге ынталандыратын жақсы достық атмосфераны құруға ұмтылу.

Әдістемелік ұсыныстардың үшінші тарауында әр жас тобына арналған қимылды ойындардың негізгі сипаттамалары мен мақсаттары сипатталған, сонымен қатар балалардың жас ерекшеліктеріне сәйкес мысалдар келтірілген. Бұл жағдайда балалардың алдыңғы және кейінгі әрекеттерінің сипатын ескеру өте маңызды. Көп физикалық немесе психикалық күш-жігерден кейін - аз күш жұмсайтын ойындар; Ұзақ уақытқа созылған пассивті әрекеттен кейін сюжетке сәйкес өзгеретін әртүрлі қозғалыстармен жоғары қимылды ойынын ойнаған дұрыс. Көп қимылды ойындар тамақтан кейін 25-30 минуттан кейін жүргізілуі керек және ешқашан оған дейін жүргізілмеуі тиіс. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің алдында, серуеннің соңында қозғалыс қарқындылығы жоғары ойындарды ойнауға болмайды, өйткені бұл жағдайда балалардың шамадан тыс белсенділігі пайда болады, бұл күндізгі ұйқысына кері әсер етеді, ұйықтау ұзақтығын арттырады және тәбеттің төмендеуіне әкеледі.

Қорытындылай келе, қимылды ойындар – мектепке дейінгі ұйымдарда балаларды тәрбиелеу мен оқытудың өте құнды және маңызды әдісі екенін атап өтуге болады. Олар балаға күрделі, жан-жақты әсер етеді, өйткені олар баланың физикалық дағдысын, коммуникативті, танымдық-интеллектуалдық, шығармашылық-зерттеушілік, әлеуметтік-эмоционалдық дағдыларды дамытуға ықпал етеді. Ал ойындармен бірге болатын жағымды эмоциялар оқу мен білім беру процесінің тиімділігіне әсер етіп, көңілдерін көтеруге ықпал етеді.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуды дамыту моделін бекіту туралы Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2021 жылғы 15 наурыздағы № 137 қаулысы

2. «Білім берудің барлық деңгейінің мемлекеттік жалпыға міндетті білімберу стандарттарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты. <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2200029031#z20>

3. «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу жоспарларын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 9 қыркүйектегі № 394 бұйрығы.

4. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасы, Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 14 қазандағы №422 бұйрығы. <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V1600014235#z15>.

5. Құлжанова Н. Халқыма деп іс қылдым. Алматы 1994 ж.

6. Иманбеков Т. Қазақ балабақшаларындағы оқу-тәрбие жұмыстарында ұлттық ойындарды пайдалану (5 – 7 жас): Пед.ғыл.канд.дис. автореф. –Алматы, 1995. –23 б.

7. Тұрыскелдина М.Т. Кел ойнайық. –Алматы:Жалын, 1990. –14 б.

8. Мұхамеджанова А.Ж., Жұбандықова А.М.. Мектеп жасына дейінгі балалардың дене тәрбиесінің теориясымын мен әдістемесі. Оқу құралы, Алматы-2018-344 б.

9. Сисенбердиева А.Ж.. Дене тәрбиесі теориясы мен әдістемесі.- «Экономика» баспасы ЖШС, 2012

10. Сағындықов. Е. Қазақтың ұлттық ойындары. - Алматы: Рауан, 1991.

11. Төтенаев Б.Ә. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Қазақстан, 1978. - 150 б.

12. Диваев Ә. Игры киргизских детей. – Алматы, 1956.

13. Аманатиди О.В. Подвижные игры: методическое пособие. – Армавир, 2011. – 69 с.

14. Баримбеков Н.Ж. Психолого-педагогические основы формирования общения детей старшего дошкольного возраста в подвижных играх. Канд. дисс. пед. наук. Алма-ата, 1998. – 185 с.

15. Борисова М.М. Теория и технология физического воспитания и развития ребенка. НИЦ ИНФРА - М, 2023. – 299 с.
16. Горелова Л.Н., Дашевская Т.Н., Лукьянова Р.М. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста // Наука и образование: отечественный и зарубежный опыт. – 2020. – С. 34-37.
17. Колосова Е.В. Проведение физкультурных занятий и подвижных игр для детей. Учебно-методическое пособие. – Саратов: ИЦ «Наука», 2018. – 160 с.
18. Маматов А.А. Подвижные игры для детей дошкольного возраста // Gospodarka i Innowacje. – 2023. – Т. 32. – С. 40-43.
19. Модель Н. Подвижные игры с геометрическими фигурами. – Litres, 2023.
20. Новохацкая Е.П., Кудрявцева Ю.С. Подвижные игры в детском саду. Сборник подвижных игр. Физическое развитие детей в ДОУ. –Армавир, 2020. – 69 с.
21. Патрикеев А. Летние подвижные игры. Для детей. – Litres, 2022.
22. Степаненкова Э.Я. Сборник подвижных игр. Для детей раннего возраста. 2-3 лет. – М.: Мозаика kids, 2022. – 48 стр.
23. Федосова Н.Я., Степанова Н.В., Варфоломеева Е.А. Сборник подвижных игр на прогулке для детей старшего дошкольного возраста в летний-оздоровительный период. – Иркутск, 2022. – 31 с.
24. Фролова О.В., Речицкая Н.В. Сборник методических рекомендаций и разработок по физическому развитию и оздоровлению воспитанников дошкольных образовательных организаций. Смоленск, 2022. - 75 с.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Введение	37
2.	Раздел I. Роль подвижных игр в развитии основных движений	39
3.	Раздел II. Методика проведения подвижных игр	47
4.	Раздел III. Описание подвижных игр и игровых упражнений	55
5.	Заключение	64
6.	Список использованной литературы	66

ВВЕДЕНИЕ

Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения от 2022 года, пункт 7 определяет, что физическое развитие детей направлено на формирование у воспитанников культурно-гигиенических навыков, двигательного опыта через освоение основных видов движений; развитие физических качеств и потребности в двигательной активности; проведению различных игр, в том числе национальных, подвижных, игр соревновательного характера в командах; выполнению спортивных упражнений; знакомству с элементами спортивных игр; развитию творческих способностей и навыков взаимодействия в команде.

Однако, результаты исследования, с использованием международной шкалы оценки качества ECERS-R в Казахстане констатировали уровень в 4,1 по 7-балльной шкале, что соответствует оценке «среднее качество». Высокий показатель дошкольные организации получили по подшкале «Присмотр и уход», в то время как самые низкие баллы были в подшкале «Виды активности» по таким показателям, как игра, природа/наука, музыка/движение, мелкая моторика и др. Международный инструмент оценки качества дошкольных организаций показал необходимость уделения большего внимания на психологическое благополучие и здоровье детей (Модель развития дошкольного воспитания и обучения, 2021), учитывая изменения в образе жизни и развитие технологий на современном этапе.

Согласно Типовой учебной программе дошкольного воспитания и обучения от 2022 года, охрана жизни и укрепление здоровья воспитанников остается одной из первостепенных задач в Республике. Задача реализуется через организованную деятельность «Физическая культура», где помимо всестороннего физического развития и формирования основ здорового образа жизни, у детей расширяется двигательный опыт через освоение основных видов движений (ходьба, бег, ползание, лазанье, катание, метание, бросание, ловля, прыжки). Особую значимость в этом контексте приобретают подвижные игры, которые способствуют активному движению, развитию социальных навыков, стимулированию воображения и компенсации недостатка физической активности в условиях ограниченной подвижности, выделим некоторые ее аспекты в современном контексте:

- дети все больше времени проводят в сидячем положении перед экранами смартфонов, или смотря телевизор. Подвижные игры предоставляют возможность детям активно двигаться и компенсировать недостаток физической активности. Это особенно важно для борьбы с такими проблемами, как ожирение и сердечно-сосудистые заболевания;

- современные сенсорные экраны и игры на компьютерах ограничивают развитие моторных навыков и координации у детей. Подвижные игры способствуют развитию моторики и помогают детям формировать навыки, которые могут страдать из-за длительного нахождения в статической позе;

- подвижные игры предоставляют возможность детям взаимодействовать лично, играя вместе в группе или команде. Это помогает развивать навыки коммуникации, сотрудничества и укреплять социальные связи.

- современные дети часто сталкиваются с большим количеством информации и быстрыми изменениями в окружающем мире. Подвижные игры требуют от детей концентрации, внимания и силу воли. Они учатся фокусироваться на задаче, следить за правилами игры и принимать решения на основе текущей ситуации.

- дети могут быть подвержены потреблению готового контента и готовых решений. Подвижные игры предлагают возможность детям использовать свое воображение, творчество и придумывать собственные правила игры. Они могут быть стимулирующими для развития индивидуальности и самореализации.

В целом, разнообразные движения и действия детей во время подвижной игры способствуют укреплению двигательного аппарата, улучшению общего обмена веществ, повышению деятельности всех органов и систем организма, возбуждают аппетит и способствуют крепкому сну.

Методические рекомендации основаны на принципах индивидуального развития ребенка, безопасности организованной деятельности, создания интересной и развивающей среды, сотрудничества детей в команде и коллективе. Особое внимание необходимо уделить безопасности детей во время проведения подвижных игр и предупреждению возможных травм. Также необходимо использовать разнообразные подвижные игры, учитывающие интересы, потребности, возрастные и индивидуальные особенности детей.

Основная цель методических рекомендаций - обеспечение методической поддержки педагогов и инструкторов физической культуры в проектировании интересной, эффективной организованной деятельности по «Физической культуре» в дошкольных организациях, учитывая их индивидуальные особенности и физический уровень подготовки.

Педагоги должны активно использовать подвижные игры во всех режимных моментах и в физкультурно-оздоровительной работе вариативной части, создавая благоприятную атмосферу для развития физических способностей и умений детей в условиях детского сада. Только таким образом мы сможем сделать физическую активность неотъемлемой частью жизни каждого ребенка и способствовать их здоровью и развитию.

Методические рекомендации состоят из 3 разделов, в котором даются основные понятия и определения, раскрывается значение подвижных игр в развитии основных движений, описание игр и игровых упражнений и методика их проведения. Направлены на педагогов, стремящихся расширить свой арсенал

профессиональных компетенций и придать дополнительную интерактивность в воспитательно-образовательном процессе дошкольной организации.

I. Роль подвижных игр в развитии основных движений

Подвижная игра – исключительно ценный способ вовлечения ребенка в двигательную деятельность, направленный на оздоровление и укрепление организма и развитие физических качеств ребенка, развитие коммуникативных, познавательно-интеллектуальных, творческих, а также социально-эмоциональных навыков.

1) *Физическое развитие*: Подвижные игры помогают укрепить мышцы, развить выносливость и улучшить общую физическую форму. Во время подвижных игр дети учатся контролировать свое тело, сохранять равновесие и координировать движения. Это помогает им развить ловкость и гибкость, а также повысить свои спортивные навыки.

2) *Развитие коммуникативных навыков*: Движения и речь тесно связаны на неврологическом уровне, так как являются результатом одного и того же мыслительного процесса. Подвижные игры развивают связную речь, навыки общения в меняющихся игровых ситуациях, автоматизацию звуков, темп и ритм речи, обогащают активный словарь, учат детей договариваться, взаимодействовать в команде ради достижения общей цели.

3) *Развитие познавательных и интеллектуальных навыков*: Подвижные игры являются средством пополнения знаний и представлений детей об окружающем мире, развития логического и критического мышления, умения предвидеть последствия своих действий и анализировать результаты, делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. Путем использования в подвижных играх наименования цветов, геометрических фигур, цифр, животных, растений, птиц и др. закрепляются представления о сенсорных эталонах, об окружающей действительности и элементарных математических понятий, об объектах живой и неживой природы.

4) *Развитие творческих навыков и исследовательской деятельности*: Подвижные игры являются творческой деятельностью детей, где проявляется естественная ловкость ребенка в движении, необходимость найти решение двигательной задачи. А во время сюжетных подвижных игр, дети, выполняя определенную роль в игре, должны творчески обыграть ситуацию, используя свою фантазию, память и креативность.

5) *Развитие социально-эмоциональных навыков*: Подвижные игры часто проводятся в группе или команде, что способствует развитию у детей умений работать в команде, сотрудничать, делиться и взаимодействовать с другими детьми; освоению культуры общения и поведения, нравственные нормы, этические ценности общества. Также подвижные игры помогают ребенку

выразить свою энергию и эмоции. Они способствуют выработке эндорфинов – гормонов счастья, что улучшает настроение и благополучие ребенка.

Активная двигательная деятельность игрового характера вызывает положительные эмоции у детей, усиливает все физиологические процессы в организме, улучшает работу всех органов и систем организма, развивает основные движения у дошкольников, укрепляет мышцы детей, повышает общую физическую выносливость, развивает ловкость, моторику, координацию движений, гибкость и силы у детей. Быстрая смена обстановки в процессе игры приучает ребенка использовать известные ему движения в соответствии со сложившейся ситуацией.

Особенность основных движений заключается в интенсивной работе большого количества мышц, которая оказывает тренирующее влияние на основные функциональные системы организма. Например, основные движения улучшают функции сердечно-сосудистой и дыхательной систем, укрепляют опорно-двигательный аппарат, регулируют деятельность нервной системы и др.

Освоение основных движений и приобретение навыков их правильного выполнения обогащает двигательный опыт и расширяет диапазон двигательных способностей детей, который им необходим в различных ситуациях повседневной жизни, быту и труде, а также способствует более легкому освоению школьной программы по физической культуре.

Развитие основных движений в дошкольной организации осуществляется в игровой форме на организованной деятельности по физической культуре начиная с группы раннего развития. Согласно Типовой учебной программе дошкольного обучения и воспитания, дети осваивают следующие виды основных движений: ходьба, бег, ползание, лазанье, катание, метание, бросание, ловля, прыжки. Подбор подвижных игр для развития основных движений необходимо проводить в соответствии с содержанием Типовой учебной программы дошкольного обучения и воспитания (Таблица 1).

Использование подвижных игр для развития основных движений дает возможность комбинировать разные виды основных движений и приемы, тем самым комплексно воздействовать на разные группы мышц. А положительные эмоции, сопровождающие игры, делают процесс обучения и воспитания приятным и непосредственным.

Ниже представлены некоторые примеры подвижных игр, направленных на развитие основных видов движений дошкольников.

1. Подвижные игры с бегом:

«Көкпар». В этой игре дети представляют себя сидящими на лошадях, как в игре «Скачки». Выбирается судья, который следит за правилами и не допускает нарушений; он выстраивает участников в одну шеренгу, в 30 шагах от приза, определяет финиш. Задача каждого игрока из шеренги, опередив остальных, добежать до приза, суметь захватить его и достичь с ним финиша. Приз достается победителю.

«*Бүркіт*». Дети выбирают «беркута». Остальные игроки – «тушканчики», «мышки», «птицы». По сигналу воспитателя, «беркут» сидит в гнезде, а остальные бегают, прыгают, летают. По сигналу – все замирают на своих местах, а «беркут» вылетает и находитдвигающегося игрока, который становится «беркутом».

«*Тақия тастамақ*». Участники становятся в круг. Водящий обходит всех играющих и незаметно оставляет позади одного участника тюбетейку. Нашедший тюбетейку должен догнать водящего и надеть тюбетейку на него. Если игрок не заметил этого вовремя, он становится водящим.

«*Айгөлек*». Участники делятся на две команды, берутся за руки и выстраиваются друг против друга на расстоянии 20-30 шагов. Первая команда начинает игру:

Айгөлек, Айгөлек

Луна белая, как снег.

Выше гор, быстрее рек,

Начинаем свой разбег.

Кто нам нужный человек?

На что вторая команда называет нужного человека. Игрок, которого назвали, разбежавшись, должен постараться разорвать цепь второй команды или переползти через цепь. Если ему это удастся, он забирает к себе в команду кого-нибудь из их команды. Если нет, то сам остается в этой команде.

2. Подвижные игры с ползанием, лазанием:

«*Метель*». Игра проходит в большом зале, участвуют 8–10 детей. Для игры нужен костюм «метели» (белая маска и белая простыня) и гимнастическая стенка. Один ребенок одевает костюм метели и говорит: «У-у-у». Чтобы метель не забрала детей, они должны взобраться на гимнастическую стенку. Тех, кто не успел взобраться, метель забирает. Игра повторяется 2-3 раза.

«*Мысық пен тышқан*». Все дети становятся в круг и выбирают «мышей» и «кота». «Мыши» убегают от «кота», могут проползти в круг и спрятаться от кота. «Кота» в круг дети не пускают.

«*Тасбақа*». Участники ползают по залу, изображая черепах. По сигналу воспитателя игроки делают группировку: прячут ноги, руки под живот.

3. Подвижные игры с прыжками:

«*Арқан тую*». Дети становятся в круг. Ведущий с веревкой в руках выходит из круга и говорит: - «Игра начинается!». Далее крутит веревкой по кругу, а дети должны прыгать, пропуская веревку под собой. Если ребенок не успел прыгнуть, и веревка не прошла дальше, он должен спеть песню, рассказать стихотворение или станцевать. Дальше игра продолжается.

«*Түйінді орамал*». Дети становятся в круг. Включается музыка. Водящий ребенок выходит в центр круга, после сигнала дети разбегаются и перебрасывают друг другу завязанный платок так, чтобы его не поймал водящий ребенок. Тот игрок, у которого водящий смог отобрать платок, занимает место в центре и сам становится водящим.

«*Әтештер сайысы*». Для игры необходимо начертить круг, чем больше его размеры, тем увлекательнее состязание. Соперники выталкивают друг друга из круга, прыгая на одной ноге. Касание земли второй ногой засчитывается за поражение.

«*Теңге алу*». На противоположных сторонах площадки намечают линию старта и финиша. Раскладывают монеты. По сигналу джигиты начинают прыгать на одной ноге по направлению к финишу. Во время прыжков, не останавливаясь, наклоняются и поднимают монеты. Побеждает тот, кто смог больше собрать монет.

«*Жігіттер жарысы*». Ребята выбирают водящего и становятся в круг. Хлопая в ладоши, скачут галопом по кругу, изображая всадников. Выигрывает тот, кто на скаку подхватил платок, брошенный водящим из центра круга.

4) *Подвижные игры с бросанием, метанием, ловлей*

«*Жылдам доп*». Игроки становятся в круг, начинают кидать мяч друг другу. Водящий бегаёт вне круга и старается дотронуться до мяча. Если это ему удастся, он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч.

«*Хан талапай*». Дети играют в эту игру сидя, участвуют 4-5 ребенка. Для игры нужны 10 обычных асыков и 1 асык перекрашенный в красный цвет – он будет «ханом». Игроки должны внимательно посмотреть, какой стороной выпал «хан». Если «хан» выпал стороной «бүк», «шік» или «тәйкі», то ведущий должен аккуратно выбить все близлежащие асыки. Выбитые асыки он забирает себе. «Хана» же можно выбить лишь самым последним асыком, который выпал той же стороной, что и сам «хан». Если ведущий случайно заденет другие асыки рукой или асыком, то право вести игру переходит к другому игроку. Если «хан» выпадает стороной «алшы», то каждый из игроков должен постараться заполучить его себе. Тот, кому попадет «хан», и будет победителем.

«*Кто дальше бросит мешочек?*». Дети стоят вдоль стены на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай!» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки!». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки.

Таблица 1 - Содержание основных движений по возрастным группам

Основные движения	Возрастные группы				
	Группа раннего развития	Младшая группа	Средняя группа	Старшая группа	Предшкольная группа
Ходьба	<i>от 1 года до 1 года 6 месяцев.</i> Ходить стайкой в прямом направлении по лежащей на полу дорожке.	Ходить в разные стороны по кругу, с разным положением рук, взявшись за руки, на носках,	Ходить обычно, на носках, с высоким подниманием колен, по одному, парами; ходить в разных направлениях,	Ходить на пятках, на наружных сторонах стоп, мелким и широким шагом, приставным шагом в сторону, в колонне по одному, в чередовании с бегом, прыжками, с изменением направления, темпа, координация движений рук и ног.	Ходить в колонне по одному, по двое, по трое; на носках, на пятках, на внутренней и внешней стороне стоп; высоко поднимая согнутую в колене ногу; с перешагиванием через предметы, боком; с изменением положения рук; приставными шагами вперед.
	<i>от 1 года 6 месяцев до 2 лет.</i> Ходить стайкой, по доске, приподнятой одним концом, между стульчиками, кубами, кеглями, обручами, палками.	подгруппами и всей группой и наоборот с изменением темпа, с остановкой по сигналу, по извилистой.	«змейкой», держась за веревку, с остановкой, приседанием, поворотом, обходить предметы, с перешагиванием через предметы.		
Упражнения в равновесии	<i>от 1 года до 1 года 6 месяцев.</i> Ходить по гимнастической доске с помощью взрослого, уметь подняться на модуль и спускаться с помощью взрослого.	Ходить по прямой дорожке, ограниченной линиями по шнуру, по гимнастической скамейке, влезать на гимнастическую скамейку, мягкие модули;	Ходить по наклонной доске, по веревке, по бревну боковым приставным шагом, сохраняя равновесие; по прямой дорожке, по дощечкам, по ребристой доске.	Ходить между линиями, по линии, веревке, по доске, гимнастической скамейке, бревну; ходить по наклонной доске; перешагивать через рейки лестницы, через набивной мяч.	Ходить с перешагиванием через предметы; по ограниченной поверхности приставным шагом, на носках, по скамейке, перешагивая кубики; по скамейке с перекладыванием на каждый шаг вперед мяча из руки в руку; по гимнастической скамейке с
	<i>от 1 года 6 месяцев до 2 лет.</i> Переходить из обруча в обруч; подниматься на мягкий модуль, гимнастическую	предметы, через несколько препятствий,			

	скамейку и спускаться с нее.	медленно кружиться на месте.			перешагиванием через набивные мячи.
Бег	-	Бегать обычно, врассыпную, в заданном направлении; в разном темпе, между предметами по кругу, на носках, с остановкой по сигналу, друг за другом, подгруппами и всей группой.	Бегать обычно, на носках, в колонне по одному, с одной стороны площадки на другую, в разных направлениях; бегать с остановкой, бегать по сигналу в указанное место; бегать с изменением темпа.	Бегать на носках, с высоким подниманием колен, мелким и широким шагом, в колонне по одному, по кругу, «змейкой», врассыпную; бегать с ускорением и замедлением темпа, со сменой ведущего, в чередовании с ходьбой.	Бегать врассыпную, парами, в колонне по одному, по двое, высоко поднимая колени; «змейкой» между расставленными в одну линию предметами, с преодолением препятствий, пробегать отрезки на скорость до обозначенного места.
Ползание, лазанье	<i>от 1 года до 1 года 6 месяцев.</i> Ползать на четвереньках по прямой с подлезанием под веревку, дугу, стульчик, переползание через бревно, пролезать в обруч. Лазать по лесенке-стремянке вверх и вниз.	Ползать на четвереньках по ограниченной плоскости, наклонной доске до цели, под дугой, веревочкой, гимнастической скамейкой, по дорожке. Лазать на модуль.	Ползать в прямом направлении, между предметами, вокруг них, по доске, положенной на пол, под веревку, дугу, по наклонному модулю, через туннель; лазать по лестнице, влезать на гимнастическую стенку и спускаться.	Ползать на четвереньках по прямой между предметами, по горизонтальной доске, по гимнастической скамейке на животе, подтягиваясь руками; подлезать под веревку, пролезать в обруч; лазать по гимнастической стенке вверх- вниз чередующимся шагом, перелезть через бревно, гимнастическую скамейку.	Ползать на четвереньках «змейкой» между предметами в чередовании с ходьбой, бегом, переползать через препятствия; ползать на четвереньках, толкая головой мяч; ползать по гимнастической скамейке, опираясь на предплечья и колени, на животе, подтягиваясь руками. Перелезть через несколько предметов подряд.
	<i>от 1 года 6 месяцев до 2 лет.</i> Перелезть через бревно, подлезать под веревку, поднятую на высоту, пролезать в обруч.				

Катание, метание, ловля, бросание	<i>от 1 года до 1 года 6 месяцев.</i> Держать мяч обеими руками и одной рукой, катать шары, бросать мяч двумя руками вперед, катать мяч вперед, бросать мяч вниз, вдаль.	Бросать мяч двумя руками, разными способами и в разных положениях в цель; прокатывать мяч под различные предметы, катать мяч друг другу.	Бросать предметы на дальность, в горизонтальную цель двумя руками снизу, от груди, правой и левой рукой, в вертикальную цель. Катать мяч друг другу между предметами, в ворота. Бросать мяч вверх, вниз об пол (землю), ловить его.	Катать мячи, обручи друг другу между предметами; метать предметы на дальность, в горизонтальную цель правой и левой рукой; в вертикальную цель; бросать мячи друг другу снизу, из-за головы и ловить их, перебрасывать мячи двумя руками и одной рукой из-за головы через препятствия.	Бросать мяч вверх, через шнур и ловить двумя руками, одной рукой; прокатывать мяч между предметами, бросать мяч о стену и ловить двумя руками; метать мешочки с песком, асыки в цель, перебрасывать мяч друг другу двумя руками из-за головы, бросать и ловить мяч двумя руками с продвижением вперед.
	<i>от 1 года 6 месяцев до 2 лет.</i> Скатывать мяч с небольшой горки; катать и бросать мяч воспитателю, ребенку; бросать мяч вперед, вверх, перебрасывать мяч через натянутую ленту.				
Прыжки	-	Подскакивать на двух ногах на месте, прыгать на двух ногах с продвижением вперед до предмета, спрыгивать с высоты через ленточку, скакалку, лежащие на полу.	Прыгать на месте на двух ногах, с продвижением вперед, из круга в круг, вокруг предметов и между ними, с касанием подвешенного предмета рукой, вверх с места стоя, через линию, в длину с места.	Прыгать на месте на двух ногах, с продвижением вперед; прыгать с поворотами направо, налево, кругом; прыгать: ноги вместе, ноги врозь, на одной ноге, через 4-5 линий, с высоты, в длину с места; прыгать с короткой скакалкой.	Прыгать на месте; с продвижением вперед, на двух ногах с мешочком, зажатым между колен; на двух ногах между предметами; из обруча в обруч; через длинную скакалку, через короткую скакалку, спрыгивать с высоты, запрыгивать на возвышение.
Построение, перестроение	-	-	Строиться друг за другом, рядом друг с	Строиться в колонну по одному, в шеренгу,	Строиться в колонну по одному, по два, по три,

			другом, в круг; находить свое место в строю, в круге с небольшой группой и всей группой.	круг; перестраиваться в звенья по два, по три, равнение по ориентирам; повороты направо, налево, кругом; размыкание и смыкание.	в шеренгу; перестроиться в колонну по двое, по трое; повороты направо, налево, кругом.
Ритмическая гимнастика	-	-	Выполнять знакомые, ранее выученные упражнения и движения под сопровождение музыки.	Выполнять знакомые, разученные ранее упражнения и циклические движения под музыку.	Выполнять красиво и грациозно знакомые физические упражнения под музыку. Согласовать ритм движений с музыкальным сопровождением.

II. Методика проведения подвижных игр

Подвижные игры являются уникальным средством развития и воспитания ребенка, так как их использование *не ограничивается местом, временем проведения, видом организованной деятельности*. Они могут быть использованы во всех видах деятельности и режимных моментах в воспитательно-образовательном процессе:

1) *На утренней гимнастике*. После выполнения комплекса общеразвивающих упражнений в заключительной части можно использовать подвижные игры. Например: подвижная игра «Голуби и кошка». На полу раскладывается несколько обручей - «домики для голубей». По сигналу «Голуби, летите!» дети - «голуби» вылетают из гнезд-домиков и летают по всему залу. А ребенок - «кошка» в это время старается поймать как можно больше «голубей». По сигналу «Голуби, домой!» «птицы» летят в свои домики. Педагог вместе с детьми подсчитывает, сколько «голубей» поймала «кошка». Игра повторяется 2-3 раза.

2) *На организованной деятельности*:

- по «*Физической культуре*» подвижная игра является одной из основных средств физического развития. К примеру, подвижная игра «*Туннель из обручей*» для детей 4-5 лет. Все играющие становятся в круг и опускаются на колени. Двое из играющих становятся в середине круга (водящие). У некоторых детей, которые становились в круг, на руках средний резиновый мяч. По сигналу играющие начинают перекатывать мяч по полу, стараясь задеть им ноги водящих. Водящие бегают от мяча в кругу, подпрыгивают, спасаясь от мяча. Если кому-нибудь из играющих удастся попасть в ноги водящего мячом, тот становится на его место, а бывший водящий становится в круг.

- по «*Развитию речи*» можно использовать подвижные игры на развитие связной речи, фонематического слуха, автоматизацию звуков, активизацию и обогащение словаря. Например, игра «*Большой мяч*». Дети встают в круг, в кругу ведущий у него в руках мяч. Ведущий называет слово и кидает мяч кому-либо из детей. Дети пускают мяч по кругу, называя действия, которые может совершать предмет, названный ведущим (снег - идёт, падает, тает, хрустит, сверкает).

- по «*Основам математики*» можно использовать в качестве динамической паузы, приема для закрепления пройденной темы. Например: подвижная игра «*Какое число рядом*». Дети становятся в круг, в центре его - водящий. Он бросает мяч кому-нибудь и говорит любое число. Поймавший мяч называет предыдущее или последующее число. Если ребенок ошибся, все хором называют это число.

- по «*Социально-эмоциональным навыкам*» можно организовывать подвижные игры малой и средней интенсивности для снижения умственного и эмоционального напряжения для улучшения восприятия материала. Игры большой интенсивности могут повлиять негативно на работоспособность детей, так как они вызывают сильное перевозбуждение при небольшом количестве

времени для восстановительных процессов. Например, игра средней подвижности для старшей группы «Съедобное-несъедобное». Дети стоят в кругу. Водящий говорит задуманное им слово и бросает мяч одному из детей. Если задумано что-нибудь съестное (фрукты, овощи, сладости, молоко и др.), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его («съесть»). Если слово обозначает что-нибудь несъедобное, мяч ловить нельзя. Ребенок, не справившийся с заданием, становится водящим, и игра повторяется.

3) *На прогулке* целесообразно проводить подвижные игры с учетом вида предшествующей организованной деятельности. После рисования или лепки можно проводить игры с большой подвижностью и с более активными действиями. Не рекомендуется разучивать новые игры после организованной деятельности, требующей от детей концентрации и сосредоточенности. Например, игра «Соберем букет». На земле опавшие листья. Воспитатель обращает внимание детей на красоту осени и на листья, лежащие на земле. Затем предлагает составить букеты из них. Дети делятся на две команды. По первому сигналу ребята начинают сбор листьев в букеты, по второму сигналу заканчивают. «Как узнать, в каком букете больше листьев?» - спрашивает воспитатель. Дети могут предложить пересчитать листья в одном букете, а потом в другом.

Дайте им возможность подумать, как еще можно узнать, не считая листья (положить один лист на другой или положить в два ряда один под другим). Если дети разложат листья в два ряда, попросите их доказать, в каком из рядов листьев больше. Обратите внимание детей на изменения в природе: день становится короче, а ночь - длиннее; пожелтели и покраснели листья; пошли дожди; солнечных дней становится меньше.

4) *В свободной деятельности детей.* Свободная игра имеет огромное значение для целостного развития детей, она развивает воображение, образное мышление. В игре дети приобретают опыт взаимодействия со сверстниками, учатся самостоятельно принимать решения, регулировать свои действия, находить выход из эмоционально сложных ситуаций. При этом очень важна игровая среда в групповой комнате. Она должна стимулировать детскую двигательную активность. Для этого необходимо периодически обновлять игровые уголки в соответствии с текущими интересами и инициативой **детей**. Игровое оборудование должно быть разнообразным, легко трансформирующимся, обновляющимся, изменяющимся самими детьми с помощью ширм, различных модулей, неоформленных материалов. Педагог при этом может быть разной в зависимости от возраста **детей**, уровня развития игровой **деятельности**, характера ситуации. Он может выступать в игре и в роли активного участника, партнера по игре, и в роли внимательного наблюдателя.

Методика организации и проведения подвижной игры включает неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов и приемов, направленных на формирование и развитие детей. Обучающие, развивающие и воспитательные функции подвижных игр успешно реализовываются при правильном педагогическом руководстве и коррекции

поведения ребенка. При доброжелательном и внимательном руководстве воспитателя формируется творчески мыслящая личность, способная ориентироваться в окружающей среде, активно преодолевать трудности, проявлять доброжелательное отношение к товарищам, обладать выдержкой и самоконтролем.

Дети раннего и младшего дошкольного возраста подражают в игре всему, что видят. Однако в подвижных играх детей прежде всего находит отражение не общение со сверстниками, а отображение жизни взрослых или животных: они с удовольствием летают, как воробушки, взмахивают руками, как бабочка крылышками, и т.д. Стремление к одухотворению неживой природы объясняется желанием ребенка придать изображаемому в игре образу живой характер. Когда он вживается в образ, включаются механизмы эмпатии и, как следствие, формируются нравственно ценные личностные качества: сопереживания, соучастия, сопричастности. Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр носят сюжетный характер. Детей привлекает главным образом сам процесс движения: им интересно бегать, догонять, бросать предметы, искать их. Для них подбирают игры с одним - двумя основными движениями. Важно учесть и то, что в этом возрасте ребенок плохо владеет движениями: часто теряет равновесие, падает, прилагает значительные усилия во время выполнения физических упражнений.

Важно научить ребенка действовать точно по сигналу, подчиняться простым правилам игры. Успех проведения игры зависит от воспитателя. Он должен заинтересовать детей, дать образцы движений. Важно помнить, что водящий только делает вид, что ловит детей: этот педагогический прием используется для того, чтобы не испугать детей и чтобы у них не пропал интерес к игре. При проведении сюжетных игр рекомендуется пользоваться методикой, которая обращена к воображению ребенка. С этой целью используют образные возможности сюжетного рассказа. Приведем образец рассказа к игре «Воробушки и автомобиль». Дети садятся на стульчики и воспитатель начинает рассказывать: «Жили-были маленькие серенькие воробушки. В ясный солнечный день они летали по саду и искали насекомых или зернышки. Они подлетали к лужице, пили водичку и снова улетали. Однажды вдруг появился большой красный автомобиль и загудел «би-би-би». Воробушки испугались и улетели в свои гнездышки. Давайте поиграем в такую игру. Вы будете маленькие воробушки. Стульчики будут вашими гнездышками, а я буду автомобиль. Воробушки, вылетайте! А как только автомобиль загудит «би-би-би», все воробушки должны лететь в гнездышки». Такое объяснение занимает меньше минуты. Воспитатель играет вместе с детьми, выполняя роль и воробушка и автомобиля. Дети не замечают такого перевоплощения. Они с удовольствием входят в образ, иногда дополняют его отдельными действиями: клюют зернышки и приговаривают «клю-клю», пьют водичку и попискивают «пи-пи».

Педагог следит за образным выполнением детьми действий, напоминает, чтобы они использовали всю площадку, летали красиво, эмоционально

имитировали движения, действовали по возможности по сигналу. Проводя игру, необходимо постоянно напоминать детям об игровом образе. Значительно оживляют игру различные атрибуты: головные уборы с изображением птичек, руль автомобиля и т.д. При последующем проведении игры детям предлагают новые варианты: воробушки возвращаются в свои гнездышки, влезают на скамейку (салятся на провода) и т.д.

К средней группе у детей накапливается двигательный опыт, движения становятся более координированными. Учитывая этот фактор, педагог усложняет условия проведения игры: увеличивается расстояние для бега, метания, высота прыжков; подбираются игры, упражняющие детей в ловкости, смелости, выдержке. И в этой группе воспитатель уже распределяет роли среди детей. Роль водящего вначале поручается детям, которые могут с ней справиться. Если же ребенку не по силам четко выполнить задание, он может потерять веру в свои возможности и его трудно будет привлечь к активным действиям. Педагог отмечает успехи детей, воспитывает доброжелательность, формирует честность, Справедливость. В средней группе широко используются сюжетные игры типа: «Кот и мыши», «Котята и щенята», «Мышеловка» и др., несюжетные игры - «Найди себе пару», «Чье звено скорее соберется?» и т.д. Как и в младшей группе, воспитатель, проводя сюжетную игру, использует образный рассказ. Сказочные игровые образы побуждают ребенка комбинировать реальные черты воспринимаемого сюжета в новые сочетания. Например, можно предложить детям игру «Козлята и волк». Воспитатель рассказывает: «Жила-была мама-коза с крутыми рогами, ласковыми и добрыми глазами, гладкой серой шерсткой. У козы были маленькие козлята. Мама любила своих козлят, играла с ними. Козлята весело бегали, прыгали по двору. Когда мама уходила пощипать травку, она наказывала детям сидеть в домике и никому дверь не открывать, особенно злому волку. «Когда я вернусь, то постучу в дверь и спою песенку: Козлятушки, ребятушки, отворите-ка, отоприте-ка, ваша мама пришла, молока принесла». Огромный серый волк очень хотел поймать маленьких козлят. Он подслушал песенку мамы-козы и решил обмануть козлят. Только мама-коза за порог, а серый волк тут как тут. Стучит он в дверь и приговаривает грубым голосом: «Козлятушки, ребятушки, отворитесь, отопритесь, ваша мама пришла, молока принесла». Спел он песенку и ждет. А козлята услышали грубый голос и догадались, что это волк. «Слышим, слышим, — закричали они, — не мамин голосок, уходи, злой волк, не откроем тебе дверь!». Так и ушел волк обратно в лес. А тут и мама пришла и запела ласковым, нежным голосом: «Козлятушки, ребятушки, отворитесь, отопритесь, ваша мама пришла, молока принесла». Открыли козлята дверь маме. Рассказали, что приходил серый волк, но они его в дом не пустили. Мама похвалила послушных детей, потом напоила их молоком. И стали они на дворе бегать, прыгать и играть». Педагог берет на себя роль мамы-козы, выбирает из числа детей волка, а остальные дети изображают козлят. Воспитатель напоминает детям, что «открывать дверь маме» можно только после

того, как прозвучат последние слова песенки. Вместе с тем увлеченность детей игрой дает возможность решать воспитательные задачи в комплексе.

Дети старшей группы проявляют большой интерес к играм с динамичными движениями (бег, прыжки, упражнения в лазаний, равновесии и т.д.). Им нравится догонять друг друга, убежать от водящего. Перед детьми ставится задача мгновенно реагировать на изменение игровой ситуации, проявлять смелость, сообразительность, выдержку, смекалку, сноровку. Постепенно они начинают интересоваться результатами своих действий: попасть мячом в цель, легко перепрыгнуть через «ручеек». Однако не рекомендуют проводить игры со сложными основными видами движений (прыжки, лазание) до тех пор, пока дошкольники не овладеют ими. Вначале их учат правильно выполнять движение, а затем проводят игру, где это движение ведущее. Движения детей старшей группы отличаются большей координированностью, точностью, поэтому наряду с сюжетными и несюжетными играми широко используются игры с элементами соревнования, которые вначале целесообразно вводить между несколькими детьми, равными по физическим силам и развитию двигательных навыков. Так, в игре «Кто скорее добежит до флажка?» задание выполняют 2—3 ребенка. По мере овладения детьми навыков и ориентировки в пространстве вводятся соревнования по звеньям. Лучшим считается звено, участники которого справятся с заданием быстро и правильно.

В предшкольной группе большинство детей хорошо владеют основными движениями, стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное, творчески отобразить в воображении и поведении накопленный двигательный и социальный опыт. Воспитатель обращает внимание на качество движений, следит за тем, что бы они были легкими, красивыми, уверенными. Дети должны быстро ориентироваться в пространстве, проявлять выдержку, смелость, находчивость, творчески решать двигательные задачи. В играх необходимо ставить перед детьми задачи для самостоятельного решения. Так, в игре «Цветные фигурки» дети делятся на звенья и в каждом выбирается звеньевой. По сигналу воспитателя дети с флажками в руках разбегаются по залу. По команде «В круг!» они находят своего звеньевого и образуют круг. Затем задание усложняется: дети также разбегаются в рассыпную по залу и по команде «В круг!» строятся вокруг звеньевого, а пока воспитатель считает до 5, выкладывают какую-нибудь фигуру из флажков. Такое усложнение задания требует от детей умения быстро переключаться от одной деятельности к другой - в данном случае от активного бега к выполнению коллективного творческого задания. В игры включаются сюжеты и образы, знакомые детям из книг, рассказов воспитателя, мультфильмов, действия и взаимоотношения людей разных профессий («Пожарные на учениях», «Охотники и зайцы»).

Методика проведения подвижной игры включает: выбор игры, сбор детей на игру, создание интереса, распределение ролей, объяснение правил игры, руководство ходом игры, подведение итога.

Выбор игры. Подвижная игра должна соответствовать поставленным задачам воспитания и обучения, возрастным особенностям детей, их состоянием здоровья и уровню физической подготовки, быть доступной и интересной для них. Поэтому необходимо подбирать игры так, чтобы двигательные задачи усложнялись постепенно, освоенные ранее движения и навыки повторялись и закреплялись. Также необходимо учитывать основную организационную форму двигательной деятельности детей (организованная деятельность, утренняя гимнастика, прогулка, физкультурное мероприятие), время и место проведения игры. Например, в небольшой игровой комнате или коридоре проводятся игры с построением в линию или игры, в которых участвуют поочерёдно; а во время прогулок или физкультурных мероприятиях главным образом используются массовые игры, в которых могут принимать участие дети разного возраста и подготовки.

Сбор детей на игру. Собрать детей на игру можно разными приемами. В группе раннего развития и младшей группе воспитатель начинает играть с 3—5 детьми, постепенно к ним присоединяются остальные. Вовлечь в игру можно используя сюрпризный момент, например появление игрушки. Детей средней группы можно заранее договориться о начале игры, где надо собраться и по какому сигналу начнется игра. Начиная со старшей группы сбор детей могут осуществлять помощники – наиболее активные дети, назначенные педагогом или педагог может позвать на игру с помощью зазывалок: («Раз, два, три — играть скорей беги», «Раз, два, три, четыре, пять — всех зову играть»). Сбор детей на игру необходимо осуществлять быстро, так как задержка может снизить интерес к игре.

Создание интереса к игре. Интерес к игре обеспечивает более внимательное выполнение задания, лучшее усвоение правил и эмоциональный подъем. Для этой цели можно использовать разные приемы. Например, через прочтение стишков, небольшой сказки, рассказа. Для детей раннего и младшего возраста можно продумать знакомство, например с зайчиком, который хочет поиграть с ними или просит найти для нее морковку, разбросанную по комнате.

Распределение ролей. В группе раннего развития и младшей группе роль водящего исполняет вначале сам воспитатель и делает это эмоционально, живо, образно. Постепенно индивидуальная роль может поручаться ребенку при условии ограниченного пространства и определенного направления его движения. В средней группе воспитатель изредка исполняет главную роль. Роль водящего вначале поручается активному, энергичному ребенку, который может с ней справиться, а затем поочередно остальным детям группы. В старшей и подготовительной группах воспитатель назначает ведущего, руководствуясь определенными педагогическими задачами (поощрить новенького ребенка или, наоборот, на примере активного показать, как важно быть смелым), или включается сам в игру к общему удовольствию детей, беря на себя роль водящего или рядового участника или же выбирая того, кто желает быть водящим. Выбор ребенка на главную роль мотивируется педагогом. В другом случае воспитатель может использовать считалку. При этом он может спросить

у детей: «Какую считалку мы выберем сегодня?»; Кто хочет считать?». Может предложить детям самим выбрать водящего и попросить их затем объяснить, почему они поручают роль именно этому ребенку. Для назначения нового водящего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил. Например: «Ребята, какая Айгуль молодец: и от волка легко увернулась, и Мадину выручила. Теперь она будет волком».

Если это необходимо, перед проведением сюжетных подвижных игр педагог проводит *предварительную работу с детьми*. Например, можно просмотреть видеоролик, мультфильм или фильм на определенную тему; организовать наблюдение за природными явлениями, повадками животных, деятельностью людей разных профессий; почитать литературу, заучить стихи и слова из игры.

Объяснение игры. При объяснении игры очень важно разместить детей так, чтобы все видели педагога. Детей ранней и младших групп чаще всего организуют в круг, а детей более старшего возраста можно построить в шеренгу, полукругом или стайкой возле себя. Для детей *ранней и младших групп* все объяснения даются в ходе самой игры, при этом объяснение должно быть кратким, эмоциональным, выразительным и понятным. Используется образный сюжетный рассказ, способствующий перевоплощению ребенка в игровой образ. *В средней группе*, проводя сюжетную подвижную игру, воспитатель сообщает детям ее название, излагает содержание, особо выделяя правила игры, подчеркивает смысл и особенности действий каждого персонажа, показывает движения, которые могут вызвать у играющих затруднения. *В старшей и подготовительной группах* при объяснении игры воспитатель раскрывает полностью ее содержание еще до начала игры, затем с помощью вопросов уточняет правила, предлагает кому-либо из детей повторить содержание. После этого педагог указывает местоположение играющих и распределяет роли, назначает водящего и начинает игровые действия. Если игра очень сложная, то не рекомендуется сразу же давать подробное объяснение, а лучше поступить так: сначала разъяснить главное, а потом в процессе игры дополнить деталями. При повторном проведении игры правила уточняются. Если игра знакома детям, можно привлекать к объяснению их самих.

Руководство ходом игры. Чем меньше возраст, тем активнее проявляет себя педагог. Играя с детьми раннего и младшего возраста, он действует наравне с ними, нередко выполняя главную роль, и в то же время руководит игрой. В средней и старших группах воспитатель вначале тоже выполняет главную роль сам, а затем передает ее детям. Он участвует в игре и тогда, когда не хватает пары (например, в игре «Найди себе пару»). Педагог подает команды, звуковые и зрительные сигналы к началу игры (хлопки в ладоши, взмах флажком, рукой). Он дает указания как в ходе игры, так и перед ее повторением, оценивает действия и поведение детей, поддерживает их эмоционально-положительное состояние. Педагог подсказывает, как целесообразнее выполнять движение, ловить и увертываться, изменить направление, незаметно проскочить или

пробежать мимо ловишки. Воспитатель следит за действиями детей и не допускает длительных статических поз, например: сидение на корточках, стояние на одной ноге, наблюдает за общим состоянием и самочувствием каждого ребенка. Он регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно, воспитывает нравственность, формирует у детей правильную самооценку, нормы взаимоотношений, учит преодолевать трудности. Нагрузку можно увеличить изменением темпа выполнения движений. Игры большой подвижности повторяются 3-4 раза, более спокойные 4-6 раз. Паузы между повторениями 30 секунд - 1 минута. Во время паузы дети выполняют более легкие упражнения или произносят слова текста.

Окончание игры и подведение итогов. В группах раннего развития и младшей группе воспитатель заканчивает игру предложением перейти к каким-либо другим видам деятельности более спокойного характера. Подведение итогов игры должно быть оптимистичным, коротким, конкретным. Начиная со средней группы подводятся итоги игры: отмечаются те, кто правильно выполнял движения, проявлял ловкость, быстроту, смекалку, сообразительность, соблюдал правила, выручал товарищей. Воспитатель называет и тех, кто нарушал правила и мешал товарищам. Он анализирует, как удалось достичь успеха в игре, почему «ловишка» быстро поймал одних, а - другие ни разу не попались ему. Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме, чтобы вызвать желание в следующий раз добиться еще лучших результатов. К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

При организации и проведении подвижных игр необходимо учитывать ее особенности:

1. В подвижных играх должны присутствовать только знакомые детям движения. Новые движения лучше всего разучивать на организованной деятельности по физической культуре, а в играх закреплять навыки правильного выполнения движений.

2. Следует учитывать сложность игр и упражнений, сочетание их между собой, соответствие уровню подготовленности детей, учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их желания и интересы.

3. Приступая к проведению подвижных игр, необходимо учитывать характер предшествующей и последующей деятельности и настроения детей. После больших физических или умственных усилий - игры с меньшей интенсивностью; после длительной пассивной деятельности, лучше провести игру с многообразными движениями, которые меняются в соответствии с сюжетом. Игры высокой подвижности следует проводить через 25-30 минут после приема пищи и ни в коем случае - перед ним. Перед организованной деятельностью, в конце прогулки не следует проводить игры с высоким уровнем интенсивности движения, так как дети в этом случае становятся перевозбужденными, что отрицательно сказывается на характере

дневного сна, увеличивает длительность засыпания, может быть причиной снижения аппетита.

4. Каждая подвижная игра должны иметь разные *варианты и усложнения* для учета интересов, желаний и физической подготовленности воспитанников, а также для решения разных воспитательных и развивающих задач - совершенствование движений, воспитание физических качеств. Игру можно усложнить по следующим направлениям:

- вводить нескольких ведущих (2 ловишки в игре «Ловишка с хвостиком»);
- увеличить расстояние в игре (для бега, прыжков, метания);
- усложнить правила (например, сначала дети бегут и занимают любое место, а затем только определенное, или в старшей группе пойманных можно выручать);
- сменить сигнал (вместо словесного — звуковой или зрительный);
- увеличить время (для бега, прыжков);
- включить правила, требующие от ребенка выдержки, самообладания.

5. Надо учитывать, что, с увеличением эмоционального состояния играющих нагрузка в игре увеличивается. Играющие, увлечённые игрой, теряют чувство меры, желая превзойти друг друга, не рассчитывают своих возможностей и могут перенапрячься. Необходимо приучать детей контролировать и регулировать свои действия в игре. Иногда следует прервать игру, хотя играющие ещё не почувствовали потребности в отдыхе. Можно устраивать кратковременные перерывы, используя их для разбора ошибок, подсчёта очков, уточнения правил, сокращать дистанции, уменьшать число повторений. Желательно, чтобы все играющие получали примерно одинаковую нагрузку. Поэтому удалять из игры проигравших можно только на очень короткое время.

III. Описание подвижных игр и игровых упражнений

В возрасте *от 1 до 2 лет* ребенок находится в активном периоде физического и психологического развития. Подвижные игры, предназначенные для этой возрастной группы, просты в правилах и задачах, чтобы быть доступными и понятными малышам. В группе раннего осваиваются следующие виды основных движений: ходьба, упражнения в равновесии, лазанье, ползание, катание. Эти игры играют важную роль не только в развитии мускулатуры, координации движений и равновесия, но также в создании положительных эмоций у ребенка. Рассмотрим некоторые примеры подвижных игр и игровых упражнений, актуальных для данного возраста.

1) «Солнышко и дождик». Когда вы говорите «Солнышко» - можно свободно передвигаться по комнате, веселиться. Если «Дождик», то раскрываете зонт и зовете ребенка спрятаться под зонтик от дождя.

Пока вы стоите под зонтом, можно проговорить слова потешки, чтобы позвать солнышко:

Дождик, дождик,
Полно лить,
Малых детушек мочить!

Можно прятаться не под зонтиком, а под большим платком, полотенцем, в игровом домике – палатке и т.п.

2) *«Птичка»*. Вы вместе с ребенком садитесь на корточки и говорите:

Села птичка на окошко,
Посиди у нас немножко,
Посиди, не улетай,
Улетела птичка – ай!

На слове ай – встаете и бегаєте по комнате, махая руками – «крыльями».

3) *«Воробыи»*. Предложите ребенку превратиться в воробья. Покрутите головой, похлопайте крыльями, полетайте по комнате. Полетали, полетали, присели на корточки и отдыхаем. А теперь посмотрим, нет ли где зернышек, и поклюем их (складываем пальцы «клювиком» и делаем вид, что клюем зерна). Во время игры можно проговаривать слова стихотворения:

Воробушки, воробушки
Летят, летят, летят,
Найти скорее зернышки
Воробушки хотят.

4) *«Птички и гнездышки»*. Вы и ребенок – птички. Ходите по комнате, машите крыльями, ищите червячков, клюйте их и т.п. Когда вы скажете «Дождь пошел!» - птичкам надо улететь в свои гнездышки (обручи, разложенные на полу, или стульчики).

5) *«Морковка для зайчика»*. Разложите на полу морковку и картошку (игрушечную или настоящую) и посадите на детский столик зайчика. Предложите ребенку собрать для зайчика в огороде только морковку.

6) *«Ползущая змея»*. Закрепите веревку (скакалку) над полом в горизонтальном положении так, чтобы ребенок мог под ней с запасом проползти. Предложите ребенку почувствовать себя змейкой и доползти до домика. Опускайте веревку все ниже и ниже, до тех пор, пока ребенок не начнет приподнимать веревку, чтобы проползти.

Цель подвижных игр для детей *от 2 лет* заключается в обеспечении комплексного развития ребенка и подготовке его к будущим жизненным навыкам и задачам. В этом возрасте дети обучаются таким новым базовым двигательным навыкам, такие как бег, бросание и прыжки. Подвижные игры и игровые упражнения, направлены на развитие моторики и улучшение координации движений, что способствует формированию уверенности в перемещении и исследовании окружающего мира. необходимые для уверенного перемещения и исследования окружающего мира. Рассмотрим примеры:

1) *«Воробушки и автомобиль»*

Цель: приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

Описание. Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнёздышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнёздышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнёзда» (садятся на скамейки), при этом пытаются не сбить «воробушек». Далее «Автомобиль» возвращается в «гараж».

2) «Раз, два, три – беги!»

Цель: упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий.

Описание. Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: «Раз, два, три, к дереву беги», дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: «Раз, два, три, к песочнице беги», дети бегут к песочнице и ждут воспитателя.

3) «Поезд»

Цель: учить детей ходить и бегать в колонне по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу; приучать детей находить своё место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

Описание. Дети становятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый – «паровоз», остальные – «вагоны». Воспитатель даёт гудок, и «поезд» начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов воспитателя «Поезд подъезжает к станции» дети постепенно замедляют движение – поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти, погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну – и поезд начинает двигаться.

4) «По ровненькой дорожке»

Цель: развивать у детей согласованность движения рук и ног; приучать ходить свободно в колонне по одному; развивать чувство равновесия, ориентировку в пространстве.

Описание. Дети, свободно группируясь, идут вместе с воспитателем. Воспитатель в определённом темпе произносит следующий текст, дети выполняют движения согласно тексту:

По ровненькой дорожке,

Идти шагом.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки:

Раз – два, раз – два.

По камешкам, по камешкам,

Прыгать на двух ногах с

По камешкам, по камешкам...

продвижением вперёд.

И в ямку – бух!

Присесть на корточки.

Подняться.

Стихотворение повторяется снова. После нескольких повторений воспитатель произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке
Устали наши ножки, устали наши ножки,
Вот наш дом – здесь мы живём.

По окончании текста дети бегут в «дом» - заранее обусловленное место за кустом, под деревом и т.п.

5) *«Мыши и кот»*

Цель: приучать детей бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Дети сидят на скамейках – это «мыши в норках». На противоположной стороне площадки сидит «кот», роль которого исполняет воспитатель. «Кот» засыпает (закрывает глаза), а «мыши» разбегаются по площадке. Когда «кот» просыпается, потягивается, мяукает, он начинает ловить «мышей». «Мыши» быстро убегают и прячутся в «норках» (занимают свои места). Пойманных «мышек» «кот» уводит к себе. Когда остальные «мыши» спрячутся в «норках», «кот» ещё раз проходит по площадке, затем возвращается на своё место и засыпает. «Мыши» могут выбежать из «норок» тогда, когда «кот» закроет глаза и заснёт, а возвращаться в «норки» - когда «кот» проснётся и замяукает. Воспитатель следит, чтобы все «мышки» выбегали и разбегались как можно дальше от «норок». «Норками», кроме скамеек, могут служить дуги для подлезания, и тогда дети – «мышки» - выползают из своих «норок».

Цели подвижных игр для детей *от 3 лет*: углубление и улучшение уже освоенных физических навыков, а также освоение новых, более сложных движений (ловля, построение, перестроение, ритмические упражнения. В этом возрасте дети углубляют свои возможности в представительных играх, в которых имитируют роли и ситуации, что развивает их воображение и креативность. Продолжается развитие мелкой моторики рук и улучшение координации глаз и рук, что способствует будущим навыкам письма и рисования. Рассмотрим некоторые примеры подвижных игр и игровых упражнений, для дошкольников средней группы (от 3-х лет).

1) *Подвижная игра «Школа мяча»*

Цель. Упражнять детей в подбрасывании и ловле мяча.

Правила игры. Играющие выполняют ряд заданий: подбросить мяч вверх и поймать двумя руками; ударить мячом о землю и поймать его двумя руками, ударить мячом о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мячом о стену и поймать его двумя руками; ударить мячом о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками; ударить мячом о стену, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Вдвоем: один ударяет мячом о стену так, чтобы он отскочил в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и отскока ловит его.

2) Подвижная игра «Цветные автомобили»

Цель. Развивать у детей внимание. Упражнять детей в беге.

Правила игры. Дети стоят вдоль стен комнаты. Это автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок (кольцо, картонный диск синего, желтого или зеленого цвета). Воспитатель стоит в центре комнаты лицом к играющим, в руках у него три флажка соответствующих цветов. Он поднимает один из флажков (а можно два или все три), дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. Игра повторяется 4-6 раз.

Указания. У воспитателя может быть и красный флажок. Неожиданно он поднимает его - все автомобили по этому сигналу должны остановиться.

Оборудование. Флажки синего, желтого, зеленого и красного цвета.

3) Подвижная игра «Пастух и стадо»

Цель. Упражнять детей в ползании.

Правила игры. Дети изображают стадо (коров, телят). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Ранним-рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-у!»

А коровки в лад ему

Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-у» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха. Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра продолжается 2-3 раза. Можно продумать препятствия на пути.

4) Подвижная игра «У медведя во бору»

Цель. Развивать у детей внимание, речь.

Правила игры. На одной стороне площадки очерчивается берлога медведя. На другой обозначается – дом, в котором живут дети. Воспитатель выбирает медведя, который должен сидеть в берлоге. По команде: «Идите, дети, гулять!» - дети выходят из дома и идут в лес, собирают грибы, ловят бабочек и т.п. (наклоняются, выпрямляются, производят другие имитационные движения). Они произносят хором:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит

И на нас рычит.

После слова «рычит» медведь начинает ловить детей, убегающих домой. Тот, кого медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу. За линией дома детей нельзя ловить. После того как медведь поймает

несколько играющих, на эту роль назначается другой ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. Может быть другой вариант игры – с двумя медведями.

5) *Подвижная игра «Белки, зайцы, мышки»*

Цель. Развивать у детей внимание, быстроту реакции. Упражнять детей в беге.

Назначается водящий, а остальные игроки делятся на три команды по 5-6 ребенка, и им даются названия: «белки», «зайцы», «мышки». На площадке на полу кладут три обруча на расстоянии 5м друг от друга – это домики зверей, каждая команда занимает один из них. По команде – «Мышки! Зайцы! Названные группы должны поменяться местами-домиками. Если во время перебежки водящий поймал кого-либо из участников, то пойманный становится водящим, а водящий присоединяется к игрокам той команды, участника которой он поймал. Можно подавать сигнал сразу трем командам: «Белки, зайцы, мышки!». Тогда все группы покидают свои домики и бегут занимать любой другой.

Цели подвижных игр для детей *от 4 лет* включают знакомство с основами спортивных навыков, таких как игры с мячом, метание, простые элементы гимнастики, бег на длинные дистанции и другие активности, способствующие развитию интереса к спорту. Отдельное внимание уделяется развитию мелкой моторики рук и глазомера, что играет важную роль в формировании умения писать, рисовать и выполнять задачи, требующие точности движений. Подвижные игры способствуют развитию коммуникационных навыков и умению работать в команде, так как дети общаются и сотрудничают с другими участниками. В процессе игры дети учатся уважать правила и точки зрения других, а также развивают способность эффективно разрешать конфликты. Участие в различных подвижных играх требует от детей сосредоточенности на задачах, соблюдение правил и следование инструкциям. Это развивает их способность сосредотачиваться и удерживать внимание, что является важным для успешного обучения в школе. Примеры подвижных игр и игровых упражнений, для дошкольников старшей группы (от 4-х лет), и их описание:

1) *«Охотник и зайцы»*

Цель: учить метать мяч в подвижную цель.

Ход игры: На одной стороне – «охотник», на другой в нарисованных кругах по 2-3 «зайца». «Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе. Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». «Зайцы» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову «охотник», «зайцы» останавливаются, поворачиваются к нему спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого попал «охотник», считается раненным, и «охотник» уводит его к себе.

2) *«Лиса в курятнике»*

Цель: учить мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях; бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

Ход игры: На одной стороне площадки очерчивается «курятник». В нем на насесте (на скамейках) сидят «курочки». На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается «лисой», остальные – «курочки». По сигналу «курочки» спрыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу: «Лиса!» - «Курочки!» убегают в курятник и взбираются на насест, а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные «курочки» снова спрыгивают с насеста, и игра возобновляется. Игра заканчивается, когда «лиса» поймает двух-трех «кур».

3) «Кто скорее соберет?»

Цель: учить группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

4) «Кто скорее до флажка?»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход игры: Дети распределяются на несколько команд. На расстоянии 3 м от исходной черты ставятся флажки. По сигналу воспитателя надо прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом возвратиться в конец своей колонны.

5) «Удочка»

Цель: учить правильно подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

Ход игры: Дети стоят по кругу, в центре – воспитатель с веревкой в руках, на конце которой привязан мешочек. Воспитатель крутит веревку, а дети должны перепрыгнуть.

Подвижные игры для детей *от 5 лет* предоставляют детям положительный опыт в организованной деятельности создавая ассоциации с радостью и удовольствием от обучения. Это может способствовать формированию мотивации и интереса к развитию когнитивных процессов, критического мышления. Во время некоторых подвижных игр дети могут возглавлять команды или участвовать в ролевых играх, что помогает развивать лидерские способности и уверенность в себе. Во время игр они учатся уважать правила, делиться, выслушивать мнения других и решать конфликты. Эти социальные навыки являются важным элементом успешной адаптации к школьной среде. В целом, подвижные игры в этом возрасте ориентированы на обеспечение разностороннего развития ребенка, включая физические, социальные и когнитивные аспекты, подготавливая их к будущим вызовам и активной учебной жизни. Примеры подвижных игр и игровых упражнений для дошкольников предшкольной группы (от 5-и лет):

1) «Уголки»

Задачи: учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

Содержание игры: Дети становятся возле деревьев или в кружочках начерченных на земле. Один из играющих оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говорит «Мышка, мышка продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.

Варианты: Если водящему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!» все дети одновременно меняются местами, водящий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке.

2) «Парный бег»

Задачи: учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

Содержание игры: дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т.д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара разъединившая руки, считается проигравшей.

Варианты: бежать с захлестом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

3) «Мышеловка»

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи

Содержание игры: Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

4) «Перебежки»

Задачи: Продолжать формировать навыки метания в подвижную цель, умение действовать совместно с товарищами.

Содержание игры: Игра проводится во время прогулки. На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5-6 м чертится вторая линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта. Играющие делятся на две группы – два отряда (не более 6-8 человек в каждом). Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль линии любого дома. Третий размещается вдоль боковой линии; у ног каждого ребенка лежит два снежка.

По сигналу воспитателя первый отряд перебегает из одного дома в другой. Дети второго отряда берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал перебежка происходит в обратную сторону; дети, стоящие у боковой линии, бросают в бегущих по второму снежку. Осаленные в этот раз также отходят в сторону.

Воспитатель отмечает, кто из детей одного и другого отряда был более ловким, смелым, метким. После этого, временно выбывшие из игры, возвращаются в свои отряды. Отряды меняются, и игра продолжается.

Примечание: 1. Снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучу, откуда дети будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры. 2. Для установления очередности (какому отряду первому бежать, какому бросать снежки) отряды могут воспользоваться считалками.

5) *«Хитрая лиса»*

Задачи: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Содержание игры: играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра занимает в жизни ребенка важное место. С точки зрения философского подхода игра ребенка является главным способом познания мира. В процессе игр создаются благоприятные условия для целостного развития детей, решаются самые разнообразные задачи: образовательные, воспитательные, развивающие и оздоровительные. Играя, дети развивают свои навыки, учатся социализироваться и понимать окружающий мир, учатся взаимодействовать в команде и коллективе, формируют нравственные качества.

В Модели развития дошкольного воспитания и обучения Республики Казахстан игра определяется как ведущая деятельность и основное средство развития детей. Соответственно весь воспитательно-образовательный процесс, начиная с приема детей и заканчивая их уходом домой, должен проводиться только в игровой форме. Одним из важных видов игр, которые педагоги могут организовывать в течение всего дня: в организованной деятельности «Физическая культура» и в интеграции с другими организованными деятельностями, на прогулке, в свободной деятельности детей, является подвижная игра.

Подвижные игры улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье. В игре дети упражняются в основных видах движений: беге, прыжках, лазании, ползании, бросании, ловле и т.д. Большое количество движений активизирует дыхание, кровообращение и обменные процессы. Это в свою очередь, оказывает благотворное влияние на психическую деятельность. В играх воспитываются основные физические качества ребенка, такие как сила, быстрота, выносливость и совершенствуются разнообразнейшие двигательные умения и навыки.

В играх дети учатся действовать в соответствии с правилами, овладевать пространственными понятиями, осознанно действовать в изменившейся игровой ситуации и познавать окружающий мир. В процессе игры у детей активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение. Подвижные игры нередко сопровождаются песнями, стихами, считалками, игровыми зачинами. Такие игры пополняют словарный запас, обогащают речь детей.

Складывающиеся в подвижных играх ситуации характеризуются большим разнообразием, что позволяет педагогу использовать их для формирования социального поведения. Успешное решение задач физического воспитания и развитие общественного поведения у дошкольников связаны с двигательной активностью, проявлением самостоятельности и самоорганизации. Важнейший мотив переключения внимания ребенка на действия сверстника — оценка результатов выполнения двигательной задачи. Когда в поле зрения играющих попадает удачное выполнение задания каким-либо участником, их поведение начинает меняться. В совместной деятельности проявляется потребность дошкольников в самовыражении и самоутверждении.

Также подвижные игры вызывают у детей положительные эмоции, чувство удовольствия, радости. Желание дольше участвовать в игре, добиться успеха способствует сохранению интереса на более продолжительное время, заставляет внимательнее относиться к перемещению водящего и играющих, ориентироваться на площади, действовать самому как можно лучше, не нарушая правил.

В первой главе методических рекомендаций описана роль подвижных игр в развитии и воспитании ребенка в разных аспектах (физическое, познавательное-интеллектуальное, развитие, творческое, социально-эмоциональное развитие), и, в частности, в развитии основных видов движений. Приведены примеры подвижных игр, направленных на развитие основных видов движений дошкольников.

Во второй главе описаны особенности организации и методики проведения подвижных игр. Игры отбираются в соответствии с задачами воспитания, возрастными особенностями детей, их состоянием здоровья, физической подготовленностью. Нужно учитывать и степень организованности детей, их дисциплинированность: если они недостаточно организованы, то сначала надо подобрать игру небольшой подвижности и проводить ее в кругу.

При подборе и организации игр и игровых упражнений необходимо:

- учитывать сложность игр и упражнений, сочетание их между собой, соответствие уровню подготовленности детей;
- подвижные игры и упражнения должны соответствовать времени года и состоянию погоды, месту проведения игры;
- предусматривать разные приемы выбора детей на ответственные роли;
- предлагать детям варианты усложнения упражнений и подвижных игр;
- использовать разные способы организации детей;
- стремиться к созданию хорошей дружеской атмосферы, располагающей детей к непринужденному участию в различных играх и упражнениях, к проявлению активности, творческой инициативы.

В третьей главе методических рекомендации описаны основные характеристики и задачи подвижных игр для каждой возрастной группы, а также приведены примеры в соответствии с возрастом детей. При этом очень важно учитывать характер предшествующей и последующей деятельности детей. После больших физических или умственных усилий - игры малой подвижности; после длительной пассивной деятельности, лучше лучше провести игру более высокой подвижности с многообразными движениями, которые меняются в соответствии с сюжетом. Игры большой подвижности следует проводить через 25-30 минут после приема пищи и ни в коем случае - перед ним. Перед организованной деятельностью, в конце прогулки не следует проводить игры с высоким уровнем интенсивности движения, так как дети в этом случае становятся перевозбужденными, что отрицательно сказывается на характере

дневного сна, увеличивает длительность засыпания, может быть причиной снижения аппетита.

Обобщая, можно отметить, что подвижные игры являются исключительно ценным и важнейшим способом воспитания и обучения детей в дошкольных организациях. Они оказывают комплексное разностороннее влияние на ребенка так как способствуют развитию физических качеств ребенка, развитию коммуникативных, познавательных-интеллектуальных, творческих, а также социально-эмоциональных навыков. А положительные эмоции, сопровождающие игры, делают процесс обучения и воспитания приятным и непосредственным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Об утверждении государственных общеобязательных стандартов дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования. Приказ Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 5 августа 2022 года № 29031. <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2200029031#z20> (Дата обращения: 17 апреля 2023 года).

2. Об утверждении модели развития дошкольного воспитания и обучения. Постановление Правительства Республики Казахстан от 15 марта 2021 года № 137. <https://adilet.zan.kz/rus/docs/P2100000137> (Дата обращения: 22 апреля 2023 года).

3. Об утверждении Типовых учебных программ дошкольного воспитания и обучения. Приказ и.о. Министра образования и науки Республики Казахстан от 12 августа 2016 года № 499. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 14 сентября 2016 года № 14235. <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V1600014235#z15> (Дата обращения: 9 апреля 2023 года).

4. Аманатиди О.В. Подвижные игры: методическое пособие. – Армавир, 2011. – 69 с.

5. Баримбеков Н.Ж. Психолого-педагогические основы формирования общения детей старшего дошкольного возраста в подвижных играх. Канд. дисс. пед. наук. Алма-ата, 1998. – 185 с.

6. Борисова М.М. Подвижные игры с детьми раннего возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2012. – №. 2. – С. 44-47.

7. Борисова М.М. Теория и технология физического воспитания и развития ребенка. НИЦ ИНФРА - М, 2023. – 299 с.

8. Горелова Л.Н., Дашевская Т.Н., Лукьянова Р.М. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста // Наука и образование: отечественный и зарубежный опыт. – 2020. – С. 34-37.
9. Громова О.Е. Подвижные игры для детей. - М.: ТЦ Сфера, 2018. - 128 с.
10. Закрин Т.М. Казахские национальные подвижные игры <https://infourok.ru/kazahskie-nacionalnye-podvizhnye-igry-5813548.html> (Дата обращения: 20 апреля 2023 года).
11. Колосова Е.В. Проведение физкультурных занятий и подвижных игр для детей. Учебно-методическое пособие. – Саратов: ИЦ «Наука», 2018. – 160 с.
12. Маматов А.А. Подвижные игры для детей дошкольного возраста // Gospodarka i Innowacje. – 2023. – Т. 32. – С. 40-43.
13. Модель Н. Подвижные игры с геометрическими фигурами. – Litres, 2023.
14. Новохацкая Е.П., Кудрявцева Ю.С. Подвижные игры в детском саду. Сборник подвижных игр. Физическое развитие детей в ДОУ. – Армавир, 2020. – 69 с.
15. Патрикеев А. Летние подвижные игры. Для детей. – Litres, 2022.
16. Симонова Е.А. Творчество в подвижной игре // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – Vedecko vydavatelske centrum Sociosfera-CZ sro, 2012. – №. 39. – С. 131-134.
17. Степаненкова Э.Я. Методика проведения подвижных игр: пособие для педагогов дошкольных учреждений. – Мозаика-Синтез, 2009.
18. Степаненкова Э.Я. Сборник подвижных игр. Для детей раннего возраста. 2-3 лет. – М.: Мозаика kids, 2022. – 48 стр.
19. Степаненкова Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Эмма Яковлевна Степаненкова. — 2-е изд., испр. — М.: Издательский центр «Академия», 2006. — 368 с.
20. Тукеев С.А. Система использования подвижных игр с элементами единоборства в физическом воспитании детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов: автореф. дис.на соиск.учен.степ.канд.пед.наук / Серик Адамович Тукеев; Каз.ин-т физ.культуры. - Алматы, 1998. - 31 с.
21. Федосова Н.Я., Степанова Н.В., Варфоломеева Е.А. Сборник подвижных игр на прогулке для детей старшего дошкольного возраста в летний- оздоровительный период. – Иркутск, 2022. – 31 с.
22. Фролова О.В., Речицкая Н.В. Сборник методических рекомендаций и разработок по физическому развитию и оздоровлению воспитанников дошкольных образовательных организаций. Смоленск, 2022. - 75 с.

23. Шишкина В.А., Дедулевич М.Н. Подвижные игры для детей дошкольного возраста. – 2016.
24. Щербак А.П. Энциклопедия физической культуры ребенка. Подвижная игра // Дошкольное воспитание. – 2021. – №. 1. – С. 48-54.