

6 YOSHDAN 7 YOSHGACHA BO'LGAN BOLALAR UCHUN MUSOBAQALARNI TASHKIL QILISH VA O`TKAZISH.

Jizzax DPI o`qituvchisi F.Xoliqov

Annotasiya: Bolalar o'z taxminlarini, ular nimani o'ylab topganlarini aytishsin. Bola nimani tortib olsa, o'ylab topganmi yoki yo'qmi, uning sovg'asi bo'ladi..

Kalit so'zlar: Musobaqa, sport, jismoniy tarbiya, texnik, taktik, egiluvchanlik, ruhiy-psixologik sifatlar.

Annotasiya: Предложите детям высказать свои догадки, что они придумали. То, что тянет ребенок, изобретает он это или нет, будет его подарком.

Ключевые слова: Соревнования, спорт, физическая культура, технические, тактические, гибкость, психопсихологические качества.

Annotasiya:
Invite the children to guess what they have in mind. What the child pulls, whether he invents it or not, will be his gift.

Key words: Competition, sports, physical education, technical, tactical, flexibility, psycho-psychological qualities.

Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun musobaqalar. Bu o'yin 3 yoshdan kichik bolalar uchun eng mos keladi. Devorga Whatman qog'oz varag'ini yopishtirish va bolalarga barmoq bo'yoqlarini taklif qilish kerak. Hamma tug'ilgan kungi bolaga sovg'a chizishiga ruxsat bering, masalan chiroyli gul... Bolalar ko'pincha bunga tayyorlik bilan borishadi va ishtiyoq bilan chizishadi. Va agar tug'ilgan kunida ko'plab bolalar bo'lsa, unda siz hammaga qog'oz berib, har kimga ijodkorlik bilan shug'ullanadigan joy topishingiz mumkin. Tayyor chizmalar imzolanishi va tug'ilganlarning bolakayiga topshirilishi kerak.

Bu musobaqa 4 yoshdan katta bolalar uchun. Siz katta sumkani olib, ichiga kichik sovg'alar qo'yishingiz kerak: mevalar, konfetlar, to'plar, qo'g'irchoqlar, mashinalar. Ularning hammasini teginish orqali aniqlash juda oson bo'lishi kerak. Taqdimotchi bolalarni birma -bir chaqiradi, ular qo'llarini sumkaga solib, teginish orqali nimani qiziqtirayotganini tanlashga harakat qilishadi. Bolalar o'z taxminlarini, ular nimani o'ylab topganlarini aytishsin. Bola nimani tortib olsa, o'ylab topganmi yoki yo'qmi, uning sovg'asi bo'ladi.

5 yoshdan oshgan bolalar uchun nishonga olish musobaqasi bilan bog'liq bolalar tug'ilgan kunida qiziqarli musobaqalar bo'ladi. Uning uchun siz Lego konstruktoridan plastmassa chelak, yong'oqlar, mayda sharlar, ipli sharlar yoki katta elementlarni tayyorlashingiz kerak. Paqir bolalarning yoshiga qarab ulardan 3-6 qadam masofada joylashtirilishi kerak. Keyin ular chelakka kirishga harakat qilib, tanlangan narsalarni tashlashi kerak. Har bir zarba uchun bitta ball beriladi. Eng ko'p ball to'plagan bolaga "Eng ko'p maqsad" mukofoti berilishi kerak.

Bu tanishlar kulgili musobaqalar 5 yoshdan oshgan bolalar uchun har doim ularda his -tuyg'ular bo'ronini uyg'otadi. Ularga bolalar erkin yuguradigan keng xona kerak. O'yinda o'zboshimchalik bilan bolalar qatnashadi va bu stullardan bittasi kamroq. Kreslolar bir -biriga orqa tomonlari bilan aylana shaklida joylashtirilishi kerak. Bolalar yugurib, stullar atrofida musiqa chalishadi va musiqa to'satdan to'xtaganda, hamma tezda stuldan joy olishi kerak. Oxirgi marta o'yinchiga stul berilmaydi va u o'yindan chetlatiladi, bitta stul ham olib tashlanadi, shundan so'ng o'yin bitta g'olib bo'lguncha davom etadi. U eng chaqqon sifatida mukofot bilan taqdirlangan.

Boshlang'ich maktab o'quvchilari uchun musobaqalar

Ota -onalar ko'pincha qaysi musobaqalar o'g'il bolalar uchun, qaysi biri qizlar uchun yaxshiroq ekanligi haqida qayg'urishadi. Ularning aksariyati har qanday jinsdagi bolalar uchun mos keladi. Bolalarni qo'zg'atish, ular uchun qulay muhit yaratish juda muhim, shunda ular har qanday musobaqaga qo'shilishga tayyor bo'lishadi.

Animatorlar katta maktab o'quvchilari uchun tug'ilgan kunlar musobaqalarini bayram arafasida o'tkazishni maslahat berishadi, hamma bolalar allaqachon

uchrashib, ularga o'rganib qolganlarida, ularning qattiqqo'lligi va uyatchanligi pasaygan. Lekin ularni bir -birlarini tezroq tanishtirishga qanday yordam berish kerak? Bunda "Tanishuv" tanlovi yordam beradi. Uning yordami bilan mehmonlar dam oladilar va yangi muhitda o'zlarini qulay his qiladilar, ayniqsa, taklif qilingan bolalarning hammasi bir -birini yaxshi tanimasa, chunki tug'ilgan kungi kishi do'stlarini hovlidan ham, sinfdoshlaridan ham tez -tez taklif qiladi.

Oddiy vazifa bolalarga bir -birlarini bilib olishga yordam beradi. Tanlov boshlovchisi qizil kiyim kiygan bolalardan o'zlari haqida bir oz gapirib berishni so'raydi. Shundan so'ng, sariq, ko'k, yashil va hokazo bolalar bilan navbat keladi. Natijada har bir bola boshqalarga o'zini tanishtirish va bir nechta iboralarni aytish imkoniyatiga ega bo'ladi. Hech kimni xafa qilmaslik uchun mehmonlarning hech birini unutmazlik kerak.

Ko'rinmas hayvon: Bolalar uchun tug'ilgan kun tanlovlari, 6-7 yoshli bolalar uchun mo'ljallangan keyingi fikrlash va tasavvurning o'ziga xosligini rivojlantirishi mumkin. Taqdimotchi aslida mavjud bo'lmagan hayoliy hayvonlar haqida savollar berishi kerak. Biroq, bolalar o'z tasavvurlarini ishga solishlari, yirtqich hayvonning tasvirini, uning ovozini o'ylab topishlari va agar kerak bo'lsa, uni chizishlari kerak. Bolalar katta hayajon bilan o'z tasavvurlarini bo'shatib, xayol qilishni boshlaydilar.

Hayoliy mavjudotlar haqidagi savollar uchun variantlar:

- Skuba hamster suzishi mumkinmi?
- Hippo baliqlarining vazni qancha?
- Fil-samolyot qanday harakat qiladi?
- Qovurilgan baliq nima yeydi?
- Uchayotgan qurtning nechta qanoti bor?
- Hisobchi itning nechta panjasi bor?
- Tukli baliqning nechta qanoti bor?
- Tukli ahtapotning tarozilari qanday rangda?
- Me'mor qush qayerda yashaydi?
- Choynak mushugining ko'zlari qayerda?

Buzilgan telefon: Uydagi bolalar uchun qiziqarli tanlovlar kattalar o'yinlari bilan takrorlanishi mumkin, masalan, telefon buzilgan klassik o'yin. U 5 yoshdan oshgan bolalarga taklif qilinishi mumkin va ishtirokchilar qancha ko'p bo'lsa, natija shunchalik buziladi va bu har doim qiziqarli.

Bolalar zanjirga o'tirishadi va rahbar so'zni birinchisiga aytadi. U xuddi shu tarzda eshitganlarini qo'shnisiga etkazishi kerak, u zanjir oxirigacha bundan ham ko'proq. Xabarni tez etkazish kerak, shunda unga ko'proq buzilish kiradi. Ko'pincha asl so'z butunlay boshqacha narsaga aylanadi. 3-4 bo'g'indan iborat juda qisqa so'zlarni tanlash tavsiya etiladi.

Mo''jizaviy romashka: Bu musobaqa 6 yoshli bolaning tug'ilgan kuniga mo'ljallangan. Siz oldindan katta gul yasashingiz va uning har bir bargiga kulgili vazifa yozishingiz kerak: qichqirish, hayvonlardan birini yoki sevimli qo'shiqchini tasvirlash, shovqin, baraban yoki qoshiq qo'shig'ida kuylash. Har bir ishtirokchi sovrin bilan taqdirlanishi kerak.

Qiziqarli javoblar:

Bu musobaqa bir xil yoshdagi bolalar uchun mos keladi. Bu erda "do'kon", "maktab", "diskoteka", "stadion", "kinoteatr", "boulng klubi", "cho'l oroli" yozuvlari yoziladigan varaqlarni tayyorlash kerak. Siz boshqa to'plamdan foydalanishingiz mumkin: "o'yin parki", "kino", "hayvonot bog'i", "hovuz", "baland daraxt", "[kosmik kema](#)»Yoki boshqa narsani o'ylab toping. Bunday kartalar qanchalik ko'p ixtiro qilinsa, shuncha yaxshi.

O'yin boshida, boshlovchi boshqalarga o'girilib, stulda o'tirishga taklif qiladi. Keyin taqdimotchi birinchi varaqni chiqaradi, mehmonlarga u erda nima yozilganligini ko'rsatadi va ishtirokchi bu erda nima qilayotganini so'raydi. Chalkash javoblar bolalarni juda xursand qiladi. Keyin siz o'yinchini o'zgartirishingiz va protsedurani takrorlashingiz mumkin. Qachonki o'yin ishtirokchilari bu musobaqadan biroz charchab qolsalar (boshlovchining fikricha), bu o'yinni to'xtatish mumkin.

Kichik shaharlar: Erga bir nechta narsalarni qo'yish kerak (to'plar, pinlar, kublar) va siz o'qni o'q otish uchun ishlatishingiz mumkin. [plastik shisha](#), siz o'ylab topilgan narsalarga kirishingiz kerak. Keng xonada o'yin -kulgini tashkil qilish yaxshiroqdir, unda siz kerak bo'lmagan hamma narsani poldan olib tashlashingiz kerak, shunda o'yin paytida bolalar ortiqcha narsalarni maydalamaydilar.

Hayvonni taxmin qiling: Bu o'yinni 6-7 yoshli bolalar o'ynashi mumkin. Ularni ikkita jamoaga bo'lish kerak. Har bir jamoa varaqqa homilador hayvonning ismini yozadi va raqiblar yozuvni ko'rmasligi uchun varaqni taqdimotchiga uzatadi. Keyin bitta jamoa yuz ifodalari, yurishlari, imo -ishoralari bilan, lekin tovushsiz o'z hayvonlarini tasvirlashga harakat qiladi va raqiblari bu qanday hayvon ekanligini taxmin qilishlari kerak. O'yin oxirida siz barcha o'yinchilarni sovg'alar bilan mukofotlashingiz kerak bo'ladi: taxmin qila olmaganlarga bir parcha konfet, g'oliblarga esa shirinlikdan yanada ta'sirli narsa. Voyaga etganlar tasvirlangan hayvonning tanlovini o'zgartirishi mumkin, shunda taxmin qilish qiyin emas.

Quyruqni ushlang: 6 yoshdan oshgan bolalar uchun faol tanlovlar juda mashhur. Bu o'yin -kulgi uchun sizga keng xona kerak. Kattalar har bir bolaning belbog'iga ip bog'laydilar, uning oxirida kamon yoki sharfli sharf taqiladi. Hamma narsa tayyor bo'lgach, musiqa yoqiladi va o'yin ishtirokchilari raqibning "dumini" ushlamoqchi bo'lib, bir -birini quvishni boshlaydilar. Eng epchil kishi shirin mukofot oladi.

Uyni cho'zish: Barcha ishtirokchilar juftlarga bo'linishi kerak. Juftlardan biri xonaning oxirida o'tirishi va uning oldiga to'siqsiz to'siqlar qo'yilishi kerak:

cho'zilgan elastik tasma, shishalar, taburekalar. Er -xotinning ikkinchi ishtirokchisi, ko'zlarini bog'lab, bu to'siqlarning barchasini engib, sherigiga etib borishi kerak, uning og'zaki ko'rsatmalariga amal qilib, qayerga burilish kerakligini, necha qadam yurish va qaytish kerakligini va hk. Ikkinchi ishtirokchini o'z o'qi atrofida aylantirish kerak. o'rni boshlanishidan bir necha marta avval disorientatsiyani. G'olib, sherigi bilan boshqalarga qaraganda tezroq birlashadigan kishi.

Sizga qaysi musobaqalar ko'proq yoqdi va qaysi birini eslab, taklif qila olasiz? O'zingizning afzalliklaringiz haqida izohlarda yozing.

Birinchi yubiley, albatta, bolaning xotirasida qoladi.

Bolaning beshinchi tug'ilgan kunini nishonlash - bu alohida bayram. Birinchi kichik muhim sana - 5 yil. Besh yoshli bolalar, asosan, dunyoni va qattqlikni tatib ko'rishni yaxshi ko'radigan chaqqon va faol bolalardir. Uchun fikrlar bolalar kuni tug'ilish juda boshqacha bo'lishi mumkin, lekin ular uchun musobaqalar va o'yinlar tushunarli, ularning qobiliyatiga mos bo'lishi kerak. O'yinlarda do'stlik har doim ustun bo'lishi kerak. A qiziqarli o'yin -kulgi mazali taomlar bilan aralashtirilishi kerak.

Tug'ilgan kuningizni nishonlashning eng yaxshi vaqti - tushdan keyin. Maksimal davomiyligi 4 soat. Sarguzashtlarni sevuvchilarga bu gavjum kunda ortiqcha ish qilishning hojati yo'q. Faqat 5 yoshida, bola o'z bayramining to'liq ahamiyatini tushunadi. Shuning uchun, tug'ilgan kunida kimni taklif qilishni xohlayotganini bola bilan tekshirish juda muhimdir.

"Voleybol stullarda" reaksiya tezligi uchun musobaqa.

O'yinni amalga oshirish uchun sizga quyidagi ma'lumotlar kerak bo'ladi.

- arqonlar;
- havo shari;
- stullar.

O'yin stsenariysi:

1. O'yin maydonchasi arqon bilan ikkita teng qismga bo'linadi.
2. Yigitlar jamoalarga bo'lingan. Bitta raqib jamoani tark etadi.
3. Chiqayotgan yigitlarga ikkita tayoqdan birini tortib olish taklif etiladi.
4. Uzun tayoqchani chizgan o'yinchiga to'p beriladi. Birinchi xizmatga bo'lgan huquq uning orqasida.
5. Raqiblar stuldan turib, to'pni kaftlari bilan, qo'llarida ushlaymay urishdi.

Raqib tomoniga tushgan to'p raqib jamoaga ochko beradi.

6. 10 ochko to'plagan jamoa g'alaba qozonadi.

Talablar:

- Yosh chegarasi: 4-12 yosh.
- Raqam: 6 yoki undan ko'p o'yinchi.
- O'yin turi: harakatsiz o'yin.

Ehtiyotkorlik va aql uchun tanlov "Sovuq, iliq"

O'yin stsenariysi:

1. Orqaga sanash ishlatiladi, oxirida qolgan o'yinchining ko'zlari yopiladi.
2. O'yinchoq ko'zga ko'ringan joyga qo'yiladi.

3. Endi ko'r -ko'rona yopilgan o'yinchi o'yinchini topishga harakat qiladi, qolgan o'yinchilarning ko'rsatmalariga binoan o'yinchi o'yinchoqqa yaqinlashganda "iliq", o'yinchi uzoqlashganda "sovuq" deb aytadi.

5 yoshdan 6 yoshgacha bo'lgan bolalar uchun uyda tug'ilgan kuni uchun o'yin talablari:

- Yosh chegarasi: 4-6 yosh.
- Raqam: 2 yoki undan ortiq o'yinchi.
- O'yin turi: harakatsiz o'yin.

Biz 6 yoshdan boshlab bolalarning diqqatini jamlaymiz

O'yin stsenariysi:

1. Rahbar bolalarni atrofiga to'playdi. Ishtirokchilar ritmik musiqaga raqs tushishadi.
2. Musiqa to'xtagach, barcha ishtirokchilar turgan joyida qotib qoladilar va boshlovchi ularning atrofida yurib, ularning kayfiyatini ko'tarishga harakat qiladi.
3. Birinchi harakat qilgan yoki kulgan kishi o'yindan chiqadi.

4. G'olib bo'lgan raqobatchi eng konsentratsiyali va bardoshli hisoblanadi.

Sirli kartalar fikrlashni rivojlantiradi

Kerakli tafsilotlar:

- har xil rasimli kartalar.

O'yin stsenariysi:

1. Kartalar stol ustiga qo'yilgan, naqshli.
 2. O'yin ishtirokchilari stolga kelib, kartalarni 30 soniya davomida tekshiradilar, shundan so'ng kartalar yuzini pastga qaratib yaxshilab aralashtiriladi.
 3. O'yinchi birinchi navbatda kartalarga o'tadi. uning ismi "A" harfi bilan boshlanadi. Agar kimdir topilmasa, o'yinchi chiqadi, uning ismi "B" harfi bilan boshlanadi va hokazo. U stoldagi kartalardan birini tanlaydi.
 4. Qolgan ishtirokchilar uning kartasida nima chizilganligini taxmin qilishga harakat qilishadi. Ular unga etakchi savollar berishadi va haydovchi ularga faqat "ha" yoki "yo'q" deb javob beradi.
-
5. Kartada nima chizilganini taxmin qilgan ishtirokchi keyingi haydovchi bo'ladi.

Tez va faol yigitlar uchun "Lokomotivlar va darvozalar"

O'yin stsenariysi:

1. O'yin ishtirokchilari kichik poezdlar kabi birin -ketin qurilgan.
2. Qo'llarini ushlab turgan ikkita yigit ularni qo'llari ostidan "kichik poyezdlar" o'tishi uchun iloji boricha baland ko'taradilar. Bu bizning "darvozamiz".
3. "Darvoza" ga yaqinlashganda, "lokomotivlar" shunday deyishadi:
- Undan abadiy voz kech!
Vortiki aytadi:
- Biz har doim ham o'tmaymiz, eshiklar yopilishidan oldin tezda shoshiling.
Darvozalar yopilmoqda.
4. "Lokomotivlar" ning vazifasi - "eshiklar" ostida ular yopilmaguncha tez yugurish. O'tishga vaqt topa olmaganlar "darvoza" ga aylanishdi. Shunday qilib, "lokomotivlar" kamayib bormoqda, "darvozalar" esa tobora ko'payib bormoqda.

-
5. **O'yin "kichik poezdlar" umuman qolmaganda tugaydi.**

Talablar:

- Raqam: 7 yoki undan ortiq o'yinchi.
- O'yin turi: ochiq o'yin.

"Tutilmagan baliq" reaksiya tezligi uchun musobaqa.

Kerakli tafsilotlar:

- arqon

O'yin stsenariysi:

1. Taqdimotchi markazda turadi, u baliqchi. Tanlov ishtirokchilari uni aylana shaklida o'rab olishadi. Ular baliq.
 2. Taqdimotchi arqonni pastdan, o'yin ishtirokchilarining oyoqlari ostiga buradi.
 3. Arqon o'yinchining oyog'i yaqinida bo'lsa, u unga tegmasdan sakrab o'tishi kerak. Agar arqon ishtirokchining oyog'iga tegsa, u o'yindan chetda qoladi.
-
4. Oxir -oqibat, "ushlanmagan baliq" qoladi.

Talablar:

- Yosh chegarasi: 6-12 yosh.
- Raqam: 3 yoki undan ortiq o'yinchi.
- O'yin turi: ochiq o'yin.

Chidamlilik musobaqasi "Yaramas to'p"

O'yinni amalga oshirish uchun sizga quyidagi ma'lumotlar kerak bo'ladi.

- ikkita halqa;
- ikkita to'p.

O'yin stsenariysi:

1. O'yinchilar ikkita juftlik hosil qilib halqa markazida turishadi.
 2. Buyruq bo'yicha, juftliklar to'pga zarba berishni boshlaydilar.
 3. Ishtirokchilarning vazifasi - to'pni havoda ushlab turish.
-
4. Raqiblariga qaraganda to'pni havoda uzoqroq ushlab turgan juftlik bu musobaqada g'olib chiqadi.

"Kimning ovozi o'yilab ko'ring" sizning e'tiboringizni oshiradi

O'yin stsenariysi:

1. Bolalar, qo'llarini ushlab, aylana shaklida turishadi.
 2. Doira markazida tug'ilgan kungi odam bor. Ko'zlarida qalin bint bor.
 3. O'yinchilar tug'ilgan kungi bolani aylanib, xirillashadi:
"Bu erda biz aylanada to'plandik,
Meni toping do'stim.
Va o'ylamang, taxmin qilmang
Ovozni tinglang, tanlang! "
-

4. Bu so'zlardan so'ng, o'yinchilar tug'ilgan kungi boladan bir necha qadam orqaga chekinib:

"Tasavvur qiling, kimning ovozi."

5. "Tahmin" so'zini rahbar ko'rsatgan o'yinchi aytadi. Agar tug'ilgan kungi odam taxmin qilsa, uning o'rnini ovozi taxmin qilingan kishi egallaydi.

Talablar:

- Yosh chegarasi: 6-10 yosh.
- Raqam: 6 yoki undan ko'p o'yinchi.
- O'yin turi: harakatsiz o'yin.

Diqqat uchun "Quvnoq estafeta" tanlovi

O'yinni amalga oshirish uchun sizga rekvizitlar kerak bo'ladi: raqamlangan stikerlar.

O'yin stsenariysi:

1. Ishtirokchilar stikerlar sochilgan stolga kelishadi va ularning har birini chizishadi. Davlat raqamini olgan kishi aylanada.
 2. O'yinchilar ritmik tarzda qarsak chalishni boshlaydilar, avval ikkita kaftiga, keyin ikkita tizzasiga qarsak chalishadi.
 3. Tug'ilgan kunlik bola o'yinni boshlaydi. Qo'llarini chayqab, u seriya raqamini ikki marta takrorlaydi, tizzalarini uradi, o'zi tanlagan o'yinchining seriya raqamini chaqiradi, masalan, "etti, etti".
 4. Ettinchi raqamli o'yinchi estafetani olib, qo'llarini chaladi, "etti, etti" deydi, tizzalarini qarsillatadi, o'yinchi estafetani davom ettirgan har qanday o'yinchining raqamiga qo'ng'iroq qiladi.
-

5. Bu o'yin tayoqchani tezda olish va xato qilmaslikka asoslangan. Xato o'yinchi o'yindan chetlatiladi.

Talablar:

- Yosh chegarasi: 6-12 yosh.
- Raqam: 7 yoki undan ortiq o'yinchi.
- O'yin turi: harakatsiz o'yin.

4-6 yoshli bolalar uchun "Mittilar" va "Gigantlar" musobaqasi

O'yin

tavsifi:

Bolalar dunyoda juda kichik odamlar - mittilar, ulkanlari - gigantlar borligini aytadigan boshlovchining atrofida turishadi. Taqdimotchi: "Mittilar!" U hatto "mittilar" so'zini ingichka ovoz bilan talaffuz qiladi - ular shunchalik kichkina. Va u "Gigantlar!" Bolalar etakchining orqasidagi harakatlarni takrorlaydilar.

Yigitlar buyruqlarni to'g'ri bajarishni o'rgandilar, olib boruvchi hozir kim eng diqqatli ekanligini ko'rishini ogohlantiradi. Xost: Bolalar, eslang to'g'ri buyruqlar: "mittilar!" va "Devlar!" Boshqa barcha buyruqlarim bajarilishi shart emas. Kim xato qilsa, o'yindan chetlatiladi. Birinchidan, taqdimotchi to'g'ri buyruqlarni beradi, keyin "mittilar" va "gigantlar" so'zlari o'xshashlari bilan almashtiriladi. Eng kam xato qilgan kishi g'olib bo'ladi. O'yin rivojlanadi: diqqat, muvofiqlashtirish.

4-6 yoshli bolalar uchun "Signalga quloq soling" tanlovi.

O'yin tavsifi:
Bolalar etakchi bilan aylanada turishadi va aylana bo'ylab harakat qilishadi. Taqdimotchi oldindan kelishilgan signallarni beradi - ovoz (kaftlarning qarsaklari). Masalan: boshlovchi qo'llarini bir marta ursa, bolalar muzlab qoladi, ikki marta qarsak chalganda - bolalar yuguradi, uchtasi - bolalar yurishadi. Xato qilganlar yo'q qilinadi.
O'yin rivojlanadi: diqqat, muvofiqlashtirish, fikrlash.

4-12 yoshli bolalar uchun musobaqa Bolalar bouling

Bolalar bouling - bu juda qiziqarli o'yin. Sabab va oqibat haqida xabardorlikni, qo'l-ko'z muvofiqlashtirishini, umumiy vosita ko'nikmalarini rivojlantiradi.
O'yin tavsifi:
Chiziq ip bilan belgilanadi. Tugmalar plastik butilkalardan yasalgan yoki oddiy ignalar ishlatiladi. Bolani chiziq orqasiga qo'yishadi va u to'pni pimlarga tegishi uchun aylantirishi kerak.
Pinni eng ko'p yiqitgan kishi g'olib bo'ladi. Agar bir xil miqdordagi pim yiqilsa, tur takrorlanadi.

4-6 yoshli bolalar uchun "O'yinchoq qidirishda" o'yini.

O'yinchoq topish - bu bolaning aqlini rivojlantirish uchun yaxshi o'yin.
O'yin tavsifi:
O'yinchoq xonaning atrofiga joylashtirilgan, u boladan sir bo'lib, ko'z oldida bo'lishi kerak. Bola o'yinchoq topishi kerak. Tanlangan bitta ishtirokchi chiqadi, o'yinchoq xonaning biron joyiga qo'yiladi, bolaga ko'zlarini bog'lab qo'yishadi. Qolgan ishtirokchilar bolaga rahbarlik qilishlari kerak: "Issiq", "Sovuq".

4-10 yoshli bolalar uchun "Ring" o'yini.

Ring bilan o'ynash bolalarning reaksiya tezligini va diqqatini yaxshilaydi.
O'yin tavsifi:
O'ynayotgan bolalar bir qatorda bir -birining yonida o'tirishadi. Har bir o'yinchi

qo'llarini qayiq shaklida bukadi - kaftlar bir -biriga bosiladi, so'ngra bosh barmog'i sohasida yuqoridan bo'sh joy hosil bo'ladi. Bosh barmog'i boshqa bo'shliqlarning nigohidan hosil bo'lgan bo'shliqni yopadi. Uzunni kaftlarida ushlab turgan uy egasi ularni navbat bilan o'yinchilarning qayiq-lari bo'ylab boshqaradi va sezilmasdan halqani tanlangan o'yinchi qo'lida qoldiradi. Taqdimotchi barcha o'yinchilarni aylanib chiqqanidan so'ng: "Qo'ng'iroq, qo'ng'iroq, ayvonga chiqing!" Bu vaqtda uzukka ega bo'lgan o'yinchi o'yinchilar qatoridan sakrab chiqishi kerak. Ishtirokchilar bu bolani ushlab, uning sakrashiga yo'l qo'ymaslik uchun vaqt topishi kerak.

Agar bola sakrab chiqishga muvaffaq bo'lsa, u haydovchi bo'ladi. Aks holda, ular bir xil haydovchida qoladi.

Bayramda 5-6 yoshli bolalar bilan nima qilishni o'ylayapsizmi? Siz bolalaringizning tug'ilgan kunini uyda yoki kafeda o'tkazishga qaror qilyapsizmi? Bizning o'yinlarimiz har qanday sharoitda o'ynash oson. Kichkintoylar qiziqarli shovqin - suronni, epchillik va e'tibor uchun vazifalarni kutishmoqda, kattalar esa g'ayrioddiy musobaqalarda hakam bo'lishadi.

Farzandingiz tez orada 5-6 yoshda bo'ladi. Katta ehtimol bilan, u o'tgan yil tug'ilgan kunini eslaydi va sizni bayramni oldindan uyushtirishni so'rashni boshlaydi. Tayyorgarlikni xotiralar bilan boshlang: oxirgi bayramdan olingan fotosuratlar-ga qarang, nimani eslagansiz, nimani takrorlamoqchi bo'lsangiz muhokama qiling. Do'stlardan kimni taklif qilish, uyni qanday bezash va madaniy dasturga nimani kiritish haqida maslahat oling.

Kiyinadigan xona ajablantirishi mumkin - yostiq ostidagi yoki karavot yonidagi sovg'a, uni chaqaloq uyg'onishi bilan topadi. Lekin siz xonani bezashni birgalikda qilishingiz mumkin: uni sharlar, gulchambarlar, plakatlar bilan bezang. Agar siz o'tgan tug'ilgan kunlarda fotosuratlar bilan devor gazetalarini yasagan bo'lsangiz, ularni osib qo'yganingizga ishonch hosil qiling. Aytgancha, taniqli joyda yotadigan tug'ilgan kungi bolaga tilaklar uchun rangli daftar ham bo'ladi - bu yoshdagi bolalar asta -sekin o'qishni va yozishni boshlaydilar yoki o'z xohishlarini chizishlari mumkin.

Va endi qo'ng'iroq mehmonlarning kelishini ko'rsatadi. Siz va chaqalog'ingiz bolalar va kattalar bilan uchrashasiz, tabriklar va sovg'alarni qabul qilasiz. Keyin siz xavfsiz ajratishingiz mumkin - siz styuardessa sifatida kattalarga e'tibor berasiz, va o'tgan tug'ilgan kunlarda kichkina xo'jayinning roliga o'rgangan chaqaloq, kelgan bolalarni olib ketadi. Bolalar bir -birlariga qulay bo'lib, ozgina o'ynashganda, siz bayram dasturini boshlashingiz mumkin. Xo'sh, 5-6 yoshli bolalarni qanday o'yin va musobaqalar o'ziga jalb qiladi?

Kim voy dedi?

Ishtirokchilar ikkita jamoaga bo'lingan: biri mushukcha, ikkinchisi kuchukcha bo'ladi. Massani yaratish uchun siz kattalarni ulashingiz mumkin. Mashg'ulotchi har bir ishtirokchini ko'r qilib qo'yadi va mushukchalar va kuchuklarni aralashtirib, har birini aylantiradi. Keyin u o'yinni "O'zingni qidir!" Buyrug'i bilan boshlaydi. Mushukchalar baland ovozda miyovlashlari kerak, kuchukchalar baland ovozda baqirishlari va ovoz bilan bir -birlariga o'tishlari kerak. O'yin -kulgining davomiyligi to'g'ridan -to'g'ri olib boruvchining o'yinchilarni qanday aralashtirib yuborishiga bog'liq. O'yin ikkala jamoa birlashganda tugaydi. Siz rollarni o'zgartirib, bir necha marta takrorlashingiz mumkin.

Adabiyotlar:

1. Sportivnaya borba. Uchebnik dlya IFK Pod.red. A.P.Kupsova, 1978.
2. Igumenov V.M. Organizatsiya i provedenie sorevnovaniy po klassicheskoy borbe. - M., 1986.
3. Ionov S.F., Sipurskiy I.L. Organizatsiya i sudeystvo sorevnovaniy po borbe sambo. - M., 1983.
4. Ataev A.K. Kurash. O`quv qo`llanma. - T., 1987.

Technology of Selection and preparation of children aged 6-7 for the stage of sports rehabilitation in Uzbekistan.

KD Akulovich

Annals of R.S.C.B. 4 (4), 5510-5529 2021

Barkamol avlodni tarbiyalashda ekosayohatlardan foydalanish

KD Akulovich