

Т.Усмонхужаев, Ф.Хўжаев

# 1001 ҮЙИН



Тақризчи педагогика фанлари доктори, профессор Э. Чориев

**Усмонхўжаев Т., Хўжаев Ф.**  
У 73 1001 ўйин.— Т.: Ибн Сино номидаги нашр., 1990.—352 б.:  
расм.

Фойдаланилган адабиётлар: 351 б.

1. Автордош.

**Усманходжаев Т., Ходжаев Ф.** 1001 игра.

Ушбу китоб болалар боғчалари, куни узайтирилган группа тарбиячиларига, бошланғич синф ва жисмоний тарбия ўқитувчиларига, пионервожатийлар, спорт инструкторлари, болалар-усмирлар спорт мактаблари тренерларига, институтларнинг жисмоний тарбия факультети талабаларига амалий қўлланма бўлади.

Ўйинлар болаларда эчкилик, чақдонлик, чидамлик, тезкорлик хусусиятларини ривожлантиради, соғлигини мустақамлашга ёрдам беради.

**ББК 75.4(2)**

4201000000—069  
У \_\_\_\_\_ 60—90  
М 354[04] 90

ISBN 5-638-00272-3

© Т. Усмонхўжаев, Ф. Хўжаев, 1990

## КИРИШ

Болаларни коллективчилик, меҳнатсеварлик ва жамоат олдида ўз бурчини ҳис қилиш руҳида тарбиялаш ҳозирги куннинг энг муҳим масалалари ҳисобланади. Бола мактабга қадам қўйган биринчи кундан бошлаб унда меҳнатга нисбатан муҳаббат уйғотиш, уюшқоқлик, ишчанлик ва бошлаган ишни охирига етказиб билиш хусусиятини тарбиялаш керак. Бунинг учун тарбиянинг барча воситаларидан, жумладан болаларнинг сеvimли ўйинларидан фойдаланиш айна муддаодир.

Ўйинлар ҳаётдаги тўсиқларни енгиш ҳамда ҳар хил хислат ва қобилиятларни рўёбга чиқариш билан боғлиқ бўлган жисмоний машқларнинг турли комплексини ўз ичига олади. Бундан ташқари, одатда, болалар севиб ўйнайдиган, уларга қувонч бахш этадиган мусобақа элементлари ҳам ҳаракатли ўйинларга киради.

Маълумки, мактабгача тарбия ёшидаги болаларнинг ўйинлари тақлид қилиш табиатида бўлади. Бола теvarак атрофидаги борлиқни кузатади, ундаги баъзи нарсаларни ўйинига киритади ва шу ўйин воситасида ўзини қуршаб турган оламни билиб олади, бинобарин, унда турмуш ҳодисаларига нисбатан муайян муносабат пайдо бўлади.

Ўқувчи турмушдаги, меҳнат соҳасидаги табиат ҳодисалари ва жониворлар ҳаётидаги ҳар хил нарсаларни тақлид қилиб ўйнаётган экан, бу ҳодиса ва ҳаракатларнинг маъносини англай боради, аста-секин ҳаётий тажриба орттиради, қийинчиликларни енгишга ўрганади, унда ҳаракат кўникмалари ҳосил бўлади ва тасаввур тобора бойиб боради.

Китобда баён этиладиган ўйинлар, чунончи юриш, югуриш, сакраш, ирғитиш ёки улоқтириш, тирмашиб чиқиш каби машқлар бола ҳаракатларини ривожлантириш ва такомиллаштиришда катта аҳамиятга эга бўлади. Ҳаракатларнинг такомиллашиши билан бирга, жисмоний қобилият ҳам тараққий эта боради, юрак ва нафас системасининг фаолияти яхшиланади.

Бундан ташқари, ўйинлар болаларнинг жисмоний баркамол бўлиши учунгина эмас, балки ақлий ва ахлоқий жиҳатдан тарбиялаш учун муҳим аҳамиятга эга. Кўплашиб ўйналадиган ўйинларда болалар мақсадга эришиш учун фаросатини ва тадбиркорлиги, қатъиятини кўрсатиши, жамоат олдида фақат

узининг эмас, балки ўртоқларининг хатти-ҳаракатлари учун ҳам жавобгарлик ҳиссини сезадиган бўлиши керак.

Ушбу китоб болалар боғчалари мураббиялари, бошланғич синф ва жисмоний тарбия ўқитувчилари, куни узайтирилган группа тарбиячилари, ЖЭКларнинг тарбиячи-ташкilotчилари ҳамда физкультура институти талабалари, педагогика институтларининг жисмоний тарбия факультети талабалари ва жисмоний тарбия техникумлари ўқувчилари учун ҳам фойдали бўлади.

## ҲАРАКАТЛИ ҲЙИНЛАРНИ ТАШКИЛ ҚИЛИШ ВА ҲТҚАЗИШ

Тарбиячилар ва ўқитувчилар ҳаракатли ўйинларнинг ташкилотчиси ва раҳбарларидирлар.

Ҳаракатли ўйинлар болаларни жисмоний жиҳатдан яхши униб-ўсишларига, саломатликлари яхшиланишига, чиниқишларига, организмларининг ва умумий иш қобилиятларининг янада мустаҳкамланишига ёрдам беради. Болаларга ҳаракат фаолиятининг хилма-хил шароитларида эркин ҳаракат қила олиш имконини берадиган зарур билімларни бериш ва уларда керакли ҳаракат малакалари ҳосил қилиш лозим. Уларда турмуш фаолиятига ёрдам берадиган ақлий ва иродавий хислатларни тарбиялаш зарур. Бундан ташқари, болаларда турли ўйинларга, жисмоний машқларга, шунингдек, кун тартибига риоя қилишга қизиқиш уяғотиш, ҳаракатли ўйинларни мустақил равишда ташкил қилиш ва ўтказиш учун зарур билім ва малакалар ҳосил қилиш шарт.

Таълим-тарбия жараёнида бундай вазифаларни амалга ошириш билан бир қаторда ўқувчиларда ахлоқ нормаларининг таркиб топишига, шунингдек, эстетик ва меҳнат тарбияси вазифаларининг ҳам бажарилишига эришиш лозим.

Ҳаракатли ўйинларни ўтказишда тарбиячи ўқитувчининг ташкилотчилик ва тарбиявий роли жуда масъулиятлидир.

Ўйинни урганитиш жараёнини шундай уюштириш керакки, унда болалар уртоқларча муносабатда бўлишни, коллективчилик, катанпарварлик, ижтимоий фойдали меҳнатга тўғри муносабатда бўлишни ургансин.

Ўйинни тўғри танлаш ва болалар билан тўғри ўтказиш жуда муҳим аҳамиятга эга. Аммо ўйин турини танлашнинг ўзи ҳамма вақт ҳам тарбиявий вазифани бажаравермайди.

Бундай ҳаракатли ўйинлар ташкил қилиниши ва ўтказилиши-нинг тарбиявий аҳамиятга эга бўлиши жуда муҳим. Ўйин раҳбари болалар коллективини яхши билган, ҳар бир ўтказиладиган ўйиннинг мазмун ва қонунлари билан муфассал танишган, ўқитиш жараёнида эса юксак педагогик маҳоратни намойиш қила олган тақдирдагина ҳар бир ўйинни таълим-тарбия нуқтаи назаридан тўғри йўлга қўйиши мумкин.

Ўқитувчи ўйинларни ургатиш жараёнида совет педагогикасининг дидактик принципларидан фойдаланиши ва уларнинг доимо

амалга оширилишига эришиши лозим. Уқитувчи ўқувчиларга ҳар бир ўйинни ўргатиш пайтида унинг мазмуни, вазифалари ва қоидаларини тушунтириб беради. Ўйинга онгли муносабатда бўлиш, уни тўғри ўрганиш, ўз хатолари ва муваффақиятларини тўғри тушуниш ҳаракатларини ўртоқларининг ҳаракатларига таққослаб таҳлил қилиш имконини беради. Уқитувчи ўргатадиган ва ўқувчилар тушуниб қиладиган ҳаракатлар болаларда ташкилотчилик кўникмаларини тарбиялашга ёрдам бериши керак. Ўйинни ўтказиш учун ўқувчилардан ҳакамлар ва ҳакамларнинг ёрдамчиларини тайинламоқ лозим. Уқитувчи болалар ўйинини қийинчиликларни энгиш билан боғлаган ҳолда, уни тобора мураккаблаштириб бориши лозим. Бу болаларни меҳнатсеварликка ўргатади, иродасини мустаҳкамлайди.

Уқитувчи ўйинни ўтказишга киришишдан олдин ўйиннинг аниқ вазифаларини белгилаб чиқади. Бу вазифалар болаларнинг ёшига яраша, яъни уларни бажаришга қурби етадиган бўлиши керак.

Ўйинни ташкил қилиш ва ўтказишда имкони борича ўқувчиларнинг ташаббускор бўлиши, фаол иштирок этиши учун уларни рағбатлантириш жуда муҳим.

Болалар ижодий фаоллик кўрсатиб ўйин ўйнар эканлар, ташкилотчилик қобилиятига эга бўлиб тарбияланадилар. Бир мақсад йўлида ўртоғига ёрдам бериш, мустақил равишда ёки ўртоқлари билан бирга бирор масала юзасидан қарор қабул қилиш ижодий ташаббускорлик намунаси ҳисобланади. Агар болалар ўйинни илгарироқ ўзлаштириб олган бўлсалар, ўйин пайтида уларнинг фаоллиги яна ҳам ортиши мумкин. Ўйин пайтида болаларнинг фаол бўлиши ўқитувчининг ўйинни ўтказишга қанчалик тайёрланганига боғлиқ бўлади. Маълумки, ҳар бир ўйиннинг ўзига хос хусусиятлари ва қийинчиликлари бўлади.

Тўсиқ ёки қийинчиликларни энгиш билан боғлиқ бўлмаган, яъни анча-мунча куч-қувват сарфлашни талаб қилмайдиган ўйинлар болаларда қизиқиш уйғотмайди.

Жуда осон ёки, аксинча, ҳаддан ташқари оғир ўйинлар ҳам қизиқарли ўтмайди. Уқитувчи ўйинларни ўрганишда дастлаб осонларидан бошлаб, аста-секин қийинларига ўтиши лозим. Оддий ва командаларга бўлинмасдан ўйналадиган ўйинлар оддий ўйинлар ҳисобланади. Бундай ўйинларни ўйнаш осон бўлади. Командаларга тенг бўлиниб ўйналадиган ўйинлар сал мураккаб ва жуда мураккаб ўйинларга киради. Бундай ўйинларнинг қоидалари бошқа ўйинларнинг қоидаларига қараганда қийинроқ бўлади. Шу боисдан ҳам ўқитувчи ҳамма вақт энгил ўйинлардан мураккаб ўйинларга, таниш ўйинлардан нотаниш ўйинларга ўтишни кўзда тутиши керак. Шунда болалар ўйинга қизиқадилар. Янги ўрганиладиган ўйинлар турига кўра таниш ўйинларга ўхшаш бўлиши керак. Аммо бундай ўйинларга ҳали болаларга номаълум бўлган қоидалар ва баъзи бир ҳаракатлар киради.

Шундай қилиб, ўйинлар аста-секин мураккаблаша боради. Бу эса болаларда янги ҳаракат кўникмаларини ҳосил қилишга ва

илгари ўрганилган техника элементларини такомиллаштиришга ёрдам беради. Ҳаракат кўникмаларининг, шунингдек, ўйинда илгари орттирилган билимларнинг пухта ўзлаштирилишига эришиш учун материалларни доимо такрорлаб ва мустақамлаб бориш зарур.

Аммо бундан ҳадеб бир хил ўйинларни такрорлайвериш керак, деган маъно чиқмайди.

Ўқитувчи болалар ўйинини доимо текшириб бориши лозим. Шунда ўйиндаги камчиликлар ва хатоларни аниқлаш ҳамда уларни ўз вақтида тўғрилаш мумкин бўлади. Болаларнинг ўйинларини пухта ўзлаштиришлари уларга бу ўйинлардан кўни узайтирилган группаларда, пионер лагерлари ва бошқа жойларда мустақил равишда фойдаланиш имконини беради.

## **ҲАРАКАТЛИ ЎЙИНЛАРНИ БОЛАЛАР ЁШИГА МОС ҲОЛДА ЎТКАЗИШ**

3 яшар болаларнинг билим доираси тор бўлади, диққати доимо чалғиб туради. Шунинг учун болаларга оддий ва улар осон тушунадиган ўйинларни ўргатиш керак. Бундай ўйинларда қуш ва ҳайвонлар ёки уларнинг расмлари, ўйинчоқлар, эртақлардан фойдаланилса яхши бўлади. Бу ўйинлар албатта мазмунли ва ибратли бўлиши шарт.

Шу ёшдаги болаларни ўйинларга ўргатишда машқлар катта аҳамиятга эга бўлади. Бундай ўйинларда мазмун бўлмайди, уларга оддий топшириқлар, масалан, байроқни олиб келиш, қўнғироқча-ни жириглашиш, коптокка етиб олиш каби топшириқлар берилади. Ҳаракатлар эса (юриш, югуриш ва бошқалар) болаларга таниш ҳамда қийналмасдан бажарадиган бўлиши лозим.

Мазмуни болаларга таниш бўлган ва ҳаракатларга сингдириб юборилган ўйинларни кичкинтойлар жуда қизиқиб ўйнайдилар. Бу эса кичкинтойларнинг ҳаракат қобилиятини ривожлантириш, уларни очик жойда тўғри юришга ўргатишда катта аҳамиятга эга бўлади, фаоллик ва мустақилликни тарбиялашга ёрдам беради.

4 яшар болалар билим доирасининг кенгайиши ва ҳаракатида тажрибалар ортиши билан ҳаракатли ўйинларнинг мазмуни ҳам хилма-хил бўла боради. Қуш ва ҳайвонлар ҳаракатига, транспорт турларига, турли нарсаларга тақлид қилиб, бажарилган ҳаракатлар ўйинларнинг асосий мазмунини ташкил этади. Ўйинларда болаларга буюмларни таниш, шаклини (куб, доира, квадрат шаклини) эслаб қолиш билан боғлиқ бўлган, топшириқлар, рангларни ажратиш, товушларни фарқ қилиш каби топшириқлар бера бошлаш керак.

Кўпчилик ҳаракатли ўйинлар мазмунини кенгайтириш ва шартли вазифалар қўйиш лозим.

Бу ёшда ҳаракатларни ривожлантириш учун қўйиладиган ўйин шартлари билан болаларнинг идрок этишида фарқ бўлади. Аста-

секин боланинг вазифани бажаришга муносабати ўзгаради, Масалан, 3 ёшга қадам қўйган болалар ўйинда, кўпинча масъулият сезмаган бўлсалар (масалан, бўри битта қуённи тутати, уни тутиб олганидан кейин у билан бирга югуриб, ўйнаб кетади, бошқа қуёнларга эса эътибор бермайди), энди болалар ўзларига юклатилган вазифани тушунадиган бўладилар (энди бўри қуённи тутиб олгандан кейин уни тўхтагади, уйига олиб келади, шундан кейин бошқа қуёнларни тута бошлайди). Ўйинда кўпинча тарбиячи бошловчи бўлади.

Ўйиндаги ҳаракатларнинг мазмуни болаларга тушунарли ва қизиқарли бўлиши жуда муҳим. Бу уларнинг фаолиятини оширади, ҳаракатларга ҳис-ҳаяжон ва жўшқинлик бағишлайди.

Тўрт ёшга қадам қўйган болалар билан ўтказиладиган ўйинларда ҳаракатларни анча мураккаблаштириш (кубиклар устига чиқиш, устида чўққайиб ўтириш, нундан тушиш, стул тагига эмкалаб кириш ва ҳоказо) ҳамда ҳар хил ҳаракатларни бир-бирига қўшиб қилиш керак бўлади (коптонки узоққа ирғитиб орқасидан қувиб етиб олиш ва олиб келиш, чивинни тутиш учун ирғишлаб сакраш ва ҳоказолар). Бундай мураккаб ҳаракатли ўйинларда иштирок этган болалар бир-бирларидан ўзишга ҳаракат қиладилар.

Бу хилдаги ҳаракатли ўйинлар ҳаминша ҳам биргаликда ўйнайдиган ўйинлар ҳисобланмайди. Бу ўйин-машқларда айниқса кўпроқ намоён бўлади.

Кўпчилик бўлиб, ашула айтиб ўйналадиган ўйинлар ва қофияли сўзлар жўрлигида ўйналадиган ўйинлар кенг қўлланади. Бундай ўйинларда болаларни ҳамжиҳатликка ва ҳаракатларни биргалашиб бажаришга эриша бориш мумкин.

5 яшар болаларнинг ҳаракатли ўйинлари мазмуни ранг-баранг, атроф-теваракда, ҳаётда учрайдиган воқеалар тўғрисида уларнинг тасаввури ва билими ошиб бориши билан боғлиқ бўлади. Болаларнинг ўйин вақтида фаол ҳаракат қилиши кўп жиҳатдан уларнинг малакаси ва кўникмасига, теварак-атрофни яхши билишига, ҳаракатларни сабот, чаққонлик, идрок ва ҳамкорликда бажаришига боғлиқ бўлади. Аксарият ўйинларда битта бошловчи бўлади, лекин баъзан бу вазифани ўйинчиларнинг 2—3 таси бажариши мумкин.

Урта группа учун мўлжалланган ҳаракатли ўйинларнинг баъзилари мазмунга ва бажариладиган вазифа тасвирига эга бўлмайди. Бундай ўйинларга мусобақа тусини киритиш ҳам мумкин.

Кўпинча қофияли сўзлар ўйин мазмунини очиб беради ва уни тўлдиради, ҳаракат учун ишора хизматини ўғайди. Сўзлар кўпчилик бўлиб айтилса, яна ҳам яхши бўлади.

6 яшар болалар билим доираси тобора кенгайиб боради, бинобарин, ҳаракатли ўйинларнинг мазмуни ҳам мураккаблашади.



Ўйин қоидалари ҳам мураккаблашиб бориши туфайли уларни бажаришда аниқлик, диққат-эътибор, сабр-тоқат, сигналдан тез таъсирланишга ўрганиш, ортиқча ҳаракатларни чеклаш (аниқ бу йўналишда югуриш, тутилганларнинг четга чиқиши ва ҳоказо) талаб этилади. Ўйин қоидаси интизомнинг таркиб топишига ёрдам беради.

Маълумки, ҳаракатли ўйинларда иштирок этиш учун болаларни гуруҳларга бўлиш керак бўлади, бунда кўпинча кучли ўғил болалар ўғил болалар билан, қизлар фақат қизлар билан гуруҳлашишга интиладилар. Бу ўйиннинг боришига ва натижасига таъсир этади. Шунинг учун тарбиячи кучлироқ болаларни нимжонроқ болалар билан, ўғил болаларни қизлар билан гуруҳ-гуруҳ қилади.

Бунда ўғил ва қиз болаларнинг одоб-ахлоқли бўлиши, яхши тарбия топиши катта аҳамиятга эга бўлади. Бундан ташқари, ўғил болалар қизлардан қолишмаслик учун анча ташаббускор бўлади, қизларни ҳурмат қилишга ўрганади.

7—10 яшар болалар учун ҳаракатли ўйинлар жисмоний тарбия дарсининг асоси ҳисобланади. Шунинг учун ҳам мактаб программасида бошқа материалларга нисбаган ўйинларга кўпроқ ўрин ажратилади. Бунинг сабаби шундаки, программага киритилган турли хил жисмоний машқларни болалар хилма-хил ўйинлар воситасида осонгина идрок қиладилар ва ўзлаштирадилар.

Ўйинларда югуриш, сакраш ва улоқтириш ёки ирғитиш машқларига алоҳида эътибор бериш лозим. Бу ёшдаги болалар билан оддий ва ўртача мураккаб ўйинларни ўтказиш билан бирга, агар болалар етарли даражада тайёрланган бўлса, анча мураккаброқ, яъни командаларга бўлиниб, ўйналадиган ўйинларни ҳам ўтказиш мумкин. Болалар бу ўйинларда «Бир киши ҳамма учун, ҳамма бир киши учун» деган принцип асосида бирга ўйнашга ўрганадилар. Шунда уларда ўзлари билан бирга ўйнаётган ўртоқлари учун жавобгарлик ҳисси уйғонади.

Команда ўйинлари етарли даражада чаққон, ҳозиржавоб, фаросатли ва бақувват бўлишни талаб этади.

Жисмоний тарбия дарслари кўпинча турли ўйинлардан таркиб топади ва бундан ташқари, дарсга баскетбол, фўлейбол, қўл тўпи ва футбол киритилади.

9—10 яшар болаларнинг ўйинлари бирмунча мураккаблаштирилади.

11—14 ёшдаги ўқувчилар учун дарсга киритиладиган ҳаракатли ўйинлар жисмоний тарбиянинг бошқа воситалари ўрнини боса бошлайди.

Ўқитувчи ҳаракатли ўйинларни ўтказганда V—VII синф ўқувчилари организмнинг улар ёшига мос равишда ривожланиши кераклигини унутмаслик керак. Шунинг учун дарсда ўйинлар таъсир қилиш, ўтказиш ва машғулотлар вақтида ўйин материалларини болаларга аста-секин тўлиқ бериш зарур.

Ўйин пайтида болаларнинг жуда кескин ҳаракат қилмаслигига

қараб туриш, ҳар бир боланинг ўзига яраша муносабатда бўлиш муҳим аҳамиятга эга.

Ўқувчиларга ўргатиладиган ҳаракатли ўйинлар ташкилий тузилиши, ҳаракатларнинг мазмуни жиҳатидан бирмунча мураккаб бўлади. Спорт элементларини ўз ичига олган ўйинларга, шунингдек спорт ўйинларига кўпроқ ўрин берилади.

V — VII синфларда ҳаракатли ўйинларни дарснинг иккинчи ва учинчи қисмларида ўтказган маъқул. Дарснинг асосий қисмида бирорта мураккаб спорт ўйинини ўрганишга замин тайёрлаш учун баъзи бир ўйинларни киритиш мумкин. Бундан мақсад ўқувчиларни спорт ўйинларига тайёрлашдир.

Маълумки, VIII — XI синф ўқувчилари ижтимоий ва ишлаб чиқаришга оид ишлар билан шуғулланадилар. Бу ҳол улардан ҳаракатли ўйинлар учун ажратилган вақтни тежаб сарфлашни талаб этади. Улар кўпроқ спорт билан шуғулланадилар.

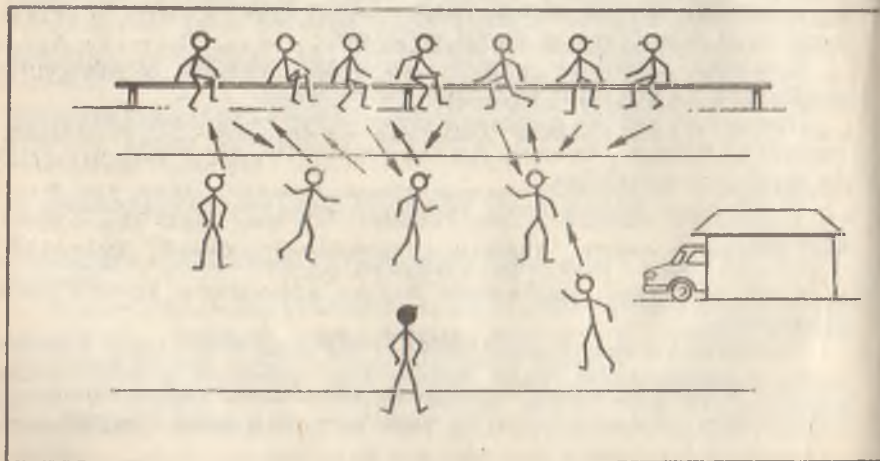
## МАКТАБГАЧА ТАРБИЯ ЁШИДАГИ БОЛАЛАР УЧУН ЎЙИНЛАР

### Чумчуқлар ва автомобиль

Ўйиннинг мақсади тарбиячининг буйруғи билан болаларни турли йўналишда бир-бирларига ўрилмасдан ҳаракат қилишга ва йўлни ўзгартириб, ўз жойини топиб олишга ўргатишдан иборат.

Болалар майдонча ёки хонанинг бир томонига қўйилган стулларда ёки скамейкаларда ўтирадилар. Болалар чумчуқчалар, у ер эса ин бўлади (1-расм).

Иккинчи томонда турган тарбиячи автомобилни ифода этади. У: «Қани, чумчуқлар, йўлга учиб тушамиз»,— дейди, шунда

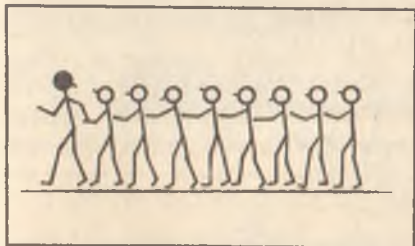


1-расм.

болалар майдонча бўйлаб худди чумчуққа ўхшаб қўлларини қанот қилиб, қоқиб югурадилар. Орадан бир оз вақт ўтгач, тарбиячи: «Эҳтиёт бўлинглар, автомобиль келяпти. Қани, қушчалар ин-инларингизга қочинглар», дейди. Автомобиль гараждан чиқиб, чумчуқларга қараб юради. Чумчуқчалар инларига қараб учадилар (жойларига бориб ўтирадилар). Автомобиль эса гаражга қайтади.

Дастлаб ўйинда 10—12 бола кейин бутун группа қатнашади. Тарбиячи олдин чумчуқларнинг қандай учишини, қандай дон чўқишини кўрсатиб беради. Болалар чумчуқларга тақлид қилиб ўқитувчининг ҳаракатларини такрорлайдилар. Кейин ўйинга автомобилни киритиш мумкин. Автомобиль тарбиячининг ўзи бўлади. Фақат ўйинни бир неча марта такрорлагандан кейингина ҳаракатчанроқ бир болага автомобиль бўлишни топшириш мумкин. Қушчалар ўз инларига етиб олишлари учун автомобиль жуда тез юрмаслиги керак.

### Поезд



2-расм.

Ўйиннинг мақсади болаларни бир нечтадан бўлиб, аввал бир-бирининг орқасидан ушлаб, кейинчалик ушламасдан юришга ва югуришга ва тўхта-тишга ўргатишдан иборат бўлади.

Тарбиячи болаларга бир-бирининг орқасидан туришни таклиф қилади: «Сизлар вагончалар, мен паровоз бўламан», деб

ўзи болаларнинг олдига бориб туради. Паровоз ҳуштак чалади-да, дастлаб аста ҳаракатланиб, сўнг тез юриб кетади (тарбиячи «ду-д-ду» деб овоз чиқаради, болалар унинг кетидан қадамларини аста тезлатиб, кейин югуриб кетадилар). Сўнгра тарбиячи ҳаракатни секинлаштириб, аста-секин тўхтади. Сўнгра тарбиячи: «Поезд бекатга етиб келди. Мана, бекат», дейди. У яна ҳуштак чалиб, юриб кетади 21-расм).

Дастлаб беш-олтита бола кетма-кеч туради, қолганлари стулчаларда ўтириб томоша қилишади. Ўйинни такрорлаганда болалар сони 12—15 кишига етиши мумкин. Ўйин кўп марта такрорлангандан сўнг энг чаққон болага паровоз бўлишни топшириш мумкин. Вагонлар бир-биридан узилиб қолмаслиги учун паровоз жуда тез юрмаслиги керак.

### Самолётлар

Бу ўйинда болалар бир-бирига тегмасдан, турли йўналишда югуришга ўргатилади, шунда улар сигнални дарров илғаб олиб, ҳаракатни бошлашга одатланадилар.

Болалар самолётда ўтирган ўқувчиларни ифода этадилар. Улар

майдончанинг ҳар ер, ҳар ерида турадилар. Тарбиячи «Учишга тайёрланинг!» деганда улар қўлларини тирсакдан букиб олди-ларида айлантирадилар, яъни моторни ишга соладилар. «Учинглар!» деганда болалар қўлларини ён томонларига узатиб, майдонча бўйлаб тарқалиб югурадилар. «Қўнинг!» деганда самолётлар тўхтаб, ерга қўнадилар (болалар битта тиззаларини ерга қўйиб чўнқаядилар). Уйин 5—6 марта такрорланади.

Уйинни бир оз мураккаблаштириш мумкин. Бунинг учун болалар 3—4 гуруҳга бўлинади. «Қўнинг!» деганда болалар ўз жойларини топиб турадилар, тарбиячи қайси гуруҳ самолётлар биринчи бўлиб тўпланганини таъкидлайди. Уйин кичик ва ўрта гуруҳларга бўлиб ўтказилса, яхши бўлади. Кичкинтойларга бу ўйин қийинлик қилади.

## Пуфак

Уйинда болалар доира бўлиб гоҳ кенг, гоҳ ғуж бўлиб туришга ўргатилади, берилган буйруққа мос ҳаракат қилишга одағлантирилади.

Болалар тарбиячи билан бирга қўл ушлашиб, кичкина доирача ясаб, бир-бирларига яқин турадилар. Тарбиячи шеър айтади.

Пуфак, пуфак айтаман  
Шишиб яна катта бул.  
Доимо шундай қол,  
Ерилмай қўя қол.

Шундан кейин болалар бир-бирларининг қўлларини қўйиб юбормасдан, орқага юра бошлайдилар. Тарбиячи: «Пуфак ёрилиб кетди» — дейиши биланоқ болалар юришдан тўхтаб, қўлларини тушириб, чўнқайиб ўтирадилар ва «пақ», «пақ», дейдилар.

«Пуфак ёрилиб кетди», деган сўзлардан кейин болалар қўлларини қўйиб юбормасдан доира маркази томон юришни таклиф қилиш мумкин. Улар доира марказига қараб «ш-ш-ш-ш» дейдилар (ҳаво чиқиб кетади). Кейин яна «пуфак шиширилади».

Уйинда дастлаб 6—8, кейин 15—16 та бола иштирок этади. Сўзларни шошилмасдан аниқ айтиш, болаларни тарбиячи билан сўзларни такрорлашга жалб қилиш лозим.

## Қўғирчоқларникига меҳмонга

Уйиндан мақсад болаларни бирга юриш, югуриш, ўзларини тутишга ўргатишдир.

Болалар хонадаги девор тагига қўйилган стулларга ўтириб, тарбиячидан қўғирчоқларнинг қаерда яшашини сўрашади.

У қўғирчоқлар турган бурчакни кўрсатиб: «Юринглар, бирга қўғирчоқларни кўргани борамиз». «Юринглар, болалар, ўйнаб келамиз, фақат йўлда тарқалмай, тўғри юринглар», дейди. Болалар ўринларидан туриб, тарбиячи билан бирга қўғирчоқлар олдига жўнашади. Тарбиячи: «Кеч бўлиб қолди, уйга кетадиган

вақтимиз бўлди, энди кета қолайлик», дегандан кейин болалар ўз жойларига бориб ўтирадилар.

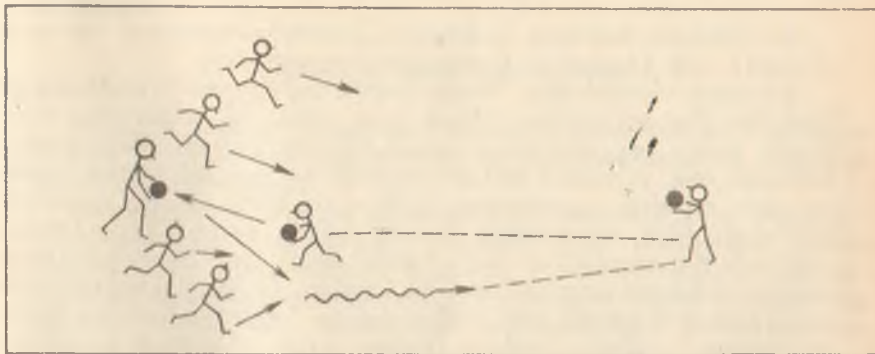
Ўйин бошланиши олдидан бир нечта қўғирчоқни хонанинг бошқа жойига олиб бориб қўйиш керак. Ўйинни такрорлаганда болалар шу қўғирчоқларни кўргани боради.

### Коптокни қувиб ет

Бу ўйинда Болалар чаққонликка ва коптокни юмалатиб, тутиб олишга ўргатилади.

Болалар майдончада ўйнаб юрганда, тарбиячи бир нечта болани чақириб, коптокни юмалатишни ва уни тутиб келишни таклиф қилади. Кейин бирин-кетин коптокни турли томонга юмалатади. Бола копток кетидан югуриб, уни тутиб олади ва тарбиячига келтириб беради. Тарбиячи коптокни бир гал бошқа томонга отади, лекин энди бошқа бола олиб келади (3-расм).

Уч яшар болалар тарбиячи отган коптокнинг орқасидан югурадилар. Шундан кейин ўйинга болаларнинг бошқа гуруҳи жалб қилинади. Ўйинда бир йўла 8—10 бола иштирок этиши мумкин. Болаларнинг баравар югуриши учун ҳамма коптокларни бирдан отиш керак. Копток ўрнига резина ҳалқача, қум солинган халтачалардан ҳам фойдаланиш мумкин.



3-расм.

2

### Сўқмоқ бўйлаб

Ўйиндан мақсад болаларни кўплашиб юришга, чизиқ орасидан чиқиб кетмасликка ўргатишдир.

Тарбиячи полга иккита ёнма-ён чизиқ чизади (ёки орасини 25—30 см қилиб иккита 2,5—3 метрли арқон ташлайди). Тарбиячи болаларга ҳозир ўрмонга ўйнагани боришларини айтади. Ўрмонга узун сўқмоқ йўлдан эҳтиёт бўлиб борадилар, яъни бир-бирларининг орқаларидан икки чизиқ орасидан секин юрадилар. Кейин шу йўлдан қайтиб келадилар.

Тарбиячи болаларнинг чизиқни босмасликларини, бир-бирига ҳалақит бермасликларини, олдинда бораётганларга урилиб кетмасликларини кузатиб туради.

### Ариқдан сакраб ўтиш

Ўйиндан мақсад болаларни қоидага амал қилишга, чаққонликка ўргатиш, сакраш ва югуриш каби ҳаракатларини мустаҳкамлаш, мускулларини ривожлантиришдир.

Полга тахта ташлаб қўйилади (эни 25—30 см, узунлиги 2—2,5 м). Бу ариқнинг кўприги бўлади. Ариқнинг нариги қирғоғида лолақизғалдоқлар, бутакўзлар, мойчечаклар ва боғда ранг-баранг гуллар очилиб ётибди (гилам устига ҳар хил рангдаги лахтақ қийиқлари ташлаб қўйилади). Болалар ариқнинг нариги қирғоғига кўприқдан ўтадилар, гул терадилар (чўққайиб ўтирадилар, энгашадилар), кейин уйга қайтиб келадилар. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

Тарбиячи болаларнинг фақат кўприқдан ўтишларини кузатиб: «Ариқда сув тез оқади, чуқур, эҳтиёт бўлиб ўтинглар, оёқларингизни ҳўл қилиб қўйманглар», деб туради.

### Ким секинроқ!

Бу ўйинда болалар диққатни ривожлантиришга, айтилган сўзларга мос ҳаракат қилишга одатлантирилади.

Болалар тарбиячилар билан бирга борадилар. Кутилмаганда тарбиячи бундай дейди: «Қани, ким секин-секин юришни яхши билар экан, оёқ учларида мана бундай юринг» (кўрсатади). Болалар оёқ учларига кўтариладилар ва мумкин қадар секин юришга ҳаракат қиладилар. Қайси томонга қараб кетаётган бўлсалар, ўша йўналишда йўлни давом эттирадилар. Кейин тарбиячи билдирмасдан четга чиқиб олади-да: «Энди эса ҳамма менинг олдимга югуриб келсин», дейди. Болалар тарбиячининг олдига югуриб келиб, уни ўраб олишади. Тарбиячи болалар билан гаплашади, машқни ғайрат билан яхши бажарганликларини таъкидлаб ўтади.

Уч ёшдаги айрим болалар оёқ учида юрган вақтларида бошларини ғайри табиий энгаштириб, уни елка томонга қисиб юрадилар. Шундай қилинганда улар секинроқ юраётганга ўхшайдилар. Болаларга бундай ҳаракатларни кўрсатиб, уларни тузатишга ҳаракат қилиш керак. Оёқ учида юриш товон-тўпиқларни мустаҳкамлайди, шу сабабли у боланинг жисмоний ривожланиши учун жуда фойдали машқ ҳисобланади. Бироқ болаларни бу машқни узоқ вақт бажаришга мажбур қилиб, уларни толиқтириб қўймаслик керак. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

## Таёқчадан ҳатлаб ўт

Ўйиндан мақсад болаларни чаққон ҳаракат қилишга ўргатиш, уларда сакраш ва югуриш каби ҳаракатларни мустаҳкамлаш ва чаққонликка ўргатишдан иборат.

Хонанинг ўртасига иккита таёқча орасини 1 м қилиб ёнма-ён қўйилади.

Хонанинг бир томонида болалар туришади, иккинчи томонида стул ўриндиғида байроқча бўлади. Тарбиячининг кўрсатмасига биноан таёқчадан 2—3 қадам нарида байроқчага қараб турган бола биринчи таёқча томон юриб боради ва ундан ҳатлаб ўтади. Сўнгра иккинчи таёқчадан ҳам худди шундай ҳатлайди. Стулга яқинлашиб боради, байроқчани қўлга олади, уни бошидан юқори кўтариб ҳилпиратади, кейин байроқчани яна стулга қўяди, ён томонга, четроққа чиқиб кетади ва қайтиб келиб, ўз жойига туради. Шундан сўнг топшириқни навбатдаги бола бажаради.

Агар бу машқ бир неча марта такрорлангандан кейин болаларга жуда осонга ўхшаб қолса ва улар бу топшириқни тез ҳамда ишонч билан бажара бошласалар, машқни бир оз мураккаблаштириш керак бўлади: полга 4—6 таёқчани бир-бирига ёнма-ён қилиб қўйиб чиқиб ёки бир неча чамбаракни полга ташлаб қўйиб, болаларга ана шуларнинг устидан ҳатлаб ўтиш таклиф қилинади.

## Менга етиб олинглар

Ўйиндан мақсад болаларни қоидага амал қилишга ўргатиш, уларда югуриш каби ҳаракатларни мустаҳкамлаш ва чидамликни тарбиялашдир.

Болалар майдонча ёки хонанинг бир томонидаги стулларда ёки скамейкаларда ўтирадилар. «Менга етиб олинглар», дейди тарбиячи ва майдончанинг иккинчи томонига қараб югуради. Болалар тарбиячининг кетидан уни тутмоқчи бўлиб югурадилар. Болалар тарбиячига яқинлашиб қолганларида у тўхтади-да: «Қочиб кетинглар, қочиб кетинглар. Энди мен сизларга етиб оламан!» — дейди. Болалар ўз жойларига қараб югурадилар.

Бу ўйинни дастлаб болаларнинг кичик бир гуруҳи билан ўтказган маъқул. Сўнг болалар сонини 10—12 кишигача кўпайтириш мумкин. Тарбиячи болалардан қочиб, жуда тез югурмаслиги керак. Болалар тарбиячига етиб олганларидан кейин яхши югурар экансизлар, деб уларни мақтаб қўйиш керак.

## Шиқилдоқча эмаклаб кел

Бу ўйинда болалар диққатини ривожлантириш, айтилган сўзларга мос равишда эмаклаб юриш ҳаракатини ўргатишдан иборат бўлади.

Болалар хонанинг бир томонига қўйилган стулларда ўтиришди. Тўрт метр нарига полга байроқча ёки шиқилдоқлар териб қўйилади. Тарбиячи бирор боланинг номини айтиб чақиради ва унга шиқилдоқча эмаклаб боришни, уни олиб ўрнидан туришни ва шиқилдоқни (ёки байроқчани) бошдан юқори кўтаришни (байроқчани ҳилпиратишни) таклиф қилади. Шиқилдоқни (ёки байроқчани) полга, ўз жойига қўйиб қайтиб келади. Болалар топшириқни навбат билан бажарадилар.

Ўйин-машқда бир вақтнинг ўзида бир неча бола (3—5 та) ёки бирдан ҳамма баравар иштирок этиши мумкин. Унда болаларнинг ҳар бирига алоҳида-алоҳида ўйинчоқлар топиб қўйиш керак. Бундай топшириқнинг ташкил этилиши болаларда мўлжалга тезроқ бориб келиш истагини уйғотади. Ўйин жуда жонли ўтади. Бироқ бунда эмаклаш сифати анча пасайиб кетади. Бола шошилиб, ҳаракат уйғунлиги қондасини бузади. Шунинг учун тарбиячи болалар эътиборини тезроқ ҳаракат қилишга атайин қаратмаслиги керак. Машқда банд бўлмаган бошқа ҳамма болалар бараварига: «Бир, икки, уч — эмакла!» деб қичқириб шодланишади. Ўйин тамом бўлганда эса қувончдан чапак чалишади. Шундай қилиб, ўйинда болаларнинг ҳаммаси фаол қатнашади.

## Дарвоза

Бу ўйинда болаларда эмаклаб бориш малакаси такомиллаштирилади.

Болалар хонанинг бир томонига териб қўйилган стулларда ўтирадилар. 4—5 метр нарида боланинг бўйига тенг келадиган тўр осилган устун туради. Устуннинг тагида, полда копток ётади. Болалар билан устун орасида — тахминан масофанинг ўртасида ёй — дарвоза бўлади. Тарбиячи болалардан бирининг исмини айтиб чақиради ва унга дарвозага қадар эмаклаб боришни, кейин унинг остидан эмаклаб ўтиб, коптокни олишни, олдинга эмаклаб ўрнидан туриб, коптокни икки қўллаб кўтаришни ва уни тўрға ташлашни таклиф қилади.

Дарвоза ўрнида стул, скамейкалардан (оёқлари орасидан эмаклаб ўтиш учун), чамбараклардан фойдаланиш мумкин. 3 яшар болаларни нарсалар тагидан эмаклаб ўтиш ва нарсаларга тирмашиб чиқишнинг турли усулларини, тўсиқлар остидан энгашиб ўтишни ўргатиш керак. Тўсиқлар остидан энгашиб ўтганда қўлларни ерга тегизмаслик керак. Бунда болалар эмаклаш ва энгашиб ўтиш деган тушунчаларни бир-биридан фарқ қилишга ўрганадилар.

## Чизиқни босма

Ўйиндан мақсад болаларни қоидага амал қилган ҳолда ҳаракатларни мустақил бажаришга ва мувозанатни сақлашга ўргатишдир.



Тарбиячи полга иккита ёнма-ён чизиқ чизади. Уларнинг узунлиги 3—4 метр бўлиб, бир-бирларидан 40—50 см узоқликда бўлади. Уйинда қатнашувчилар навбат билан чизиқни босиб олмасликка ҳаракат қиладилар. «Йўлак»нинг охирида бола ўрнидан туради, иккала қўлларини юқори кўтариб керишади, кейин дастлабки ҳолатга, ўз жойига қайтиб келади.

Бу ўйинда полга қўйилган тахтадан фойдаланиш ҳам яхши натижа беради.

### Эҳтиёт бўл

Ўйиннинг мақсади болаларни мувозанатни сақлаб юришга ўргатиш, уларни қўрқмас қилиб тарбиялашдан иборат бўлади.

Болалар гимнастика скамейкаси ёни бўйлаб териб қўйилган стулларда ўтирадилар. Болалар битта-биттадан скамейканинг охирига келиб, тиззаларига таянган ҳолда скамейка четидан қўллари билан ушлаб устидан эмаклаганча унинг нариги бошигача борадилар. Скамейканинг охирига етгач, бола ўрнидан туради ва ундан тушади.

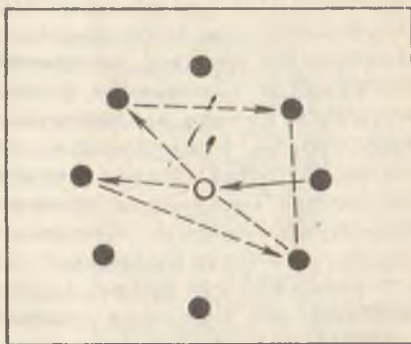
Тарбиячи болага ёрдам бериб, уни ушлаб боради. Машқни қия қилиб қўйилган тахта устида ўтказиш ҳам мумкин, бунда юқорига ҳам, пастга ҳам эмакласа бўлади.

### Тўп доирада

Ўйиндан мақсад болаларга тўпни бир-бирларига юмалатишни ўргатишдир.

Болалар полда доира бўлиб ўтирадилар ва коптокни бир-бирларига юмалатадилар (4-расм).

Тарбиячи доирадан ташқарида туриб, ўйинни кузатади, тўпни икки қўллаб итариш кераклигини тушунтиради, буни қандай бажариш зарурлигини кўрсатиб беради; агар тўп доирадан чиқиб кетса, уни олиб бериб туради ва ҳоказо.



4-расм.

### Тўпни илиб ол

Бу ўйинда болаларга тўпни икки қўллаб пастдан ирғитиш ва уни ерга туширмасдан илиб олиш ўргатилади. Масофани кўз билан чамалаш машқ қилдирилади.

Болалар давра қуриб турадилар. Тарбиячи ўртада туриб олади.

У кичикроқ тўпни қўлида пастлатиб ушлаб туради. Тарбиячи «Юсуф, тўпни илиб ол», дейди ва болага тўпни отади. Бола тўпни илиб олиб, уни тарбиячига ирғитади.

Тарбиячи болалар тўпни икки қўллаб паст томондан шахт билан ирғитишларини, илаётганда қўлларини сал олдинга узатиб, тўпни кўкракларига босмай, бармоқлари билан илишларини кузатиб туради.

### **Тўпни юмалат**

Бу ўйинда болаларга тўпни юмалатиш ва илиб олиш ўргатилади, уларда ҳаракатчанлик хусусиятлари тарбияланади.

Болалар полда доира бўлиб ўтирадилар (оёқларини кериб, олдинга узатадилар ёки чордана қуриб ўтириб оладилар). Тарбиячи қўлида тўп кўтариб доиранинг ўртасида ўтиради. У тўпни навбат билан ҳар бир болага қараб юмалатади. Болалар тўпни илиб олиб, уни яна тарбиячига юмалатадилар.

Болалар мана шу ҳаракатларни ўзлаштириб олганларидан сўнг доира марказида тарбиячининг ўрнига болалардан биронтаси ўтириши мумкин.

### **Нишонга тушир**

Ўйиндан мақсад болаларга коптокни юмалатишни ва дарвозага туширишни ўргатиш, чаққонликни машқ қилдиришдир.

Болалар скамейкада ўтиришади, улардан нарироқда чизиқ тортилган бўлади, чизиқдан икки-уч қадам узоқликда дарвоза (ёй) лар туради. Бола ўрнидан туриб чизиққа яқинлашиб келади, энгашиб, ерда ётган тўплардан бирини қўлига олади. Уни дарвозага туширишни мўлжаллаб, юмалатади. Уч-тўртта тўпни дарвозага туширгач, тўпларни териб келади. Кейин топшириқни навбатдаги бола бажаради.

Тўпни бир қўл билан ҳам, икки қўл билан ҳам итариш мумкин. Болалар уни дарвозага туширишни ўрганиб олганларидан кейин, уларга кеглини уриб йиқитиш сингари мураккаброқ топшириқлар бериш мумкин.

### **Нишонни аниқроқ мўлжалга ол**

Ўйиндан мақсад болаларни чаққон ҳаракат қилишга ўргатиш ва мўлжални аниқ олиб, тўпни масофага етказишни машқ қилдиришдан иборат.

Болалар доира бўлиб туришади, ҳар бирининг қўлида кичкина копток ёки қум тўлдирилган халтача бўлади. Доиранинг ўртасига яшиқ ёки катта сават қўйилади (нишондан болаларгача бўлган масофа 1,5—2 м дан ошмаслиги керак). Тарбиячининг ишораси билан болалар коптокни қулочкашлаб яшиққа отадилар, кейин

яшиқнинг олдига келиб биттадан копток оладилар, қайтиб жойларига бориб турадилар ва коптокни яна нишонга ташлайдилар.

Уйинда бир йўла кўпи билан саккиз — ўнта бола қатнашади. Агар бола коптокни нишонга тушира олмаса, у бориб фақат ўз коптогини олиб келади. Коптокни нишонга ташлашда кўпчилик болалар уни бир қўллаб елкадан улоқтирадилар. Болаларга коптокни бир қўллаб пастдан отиш усулини ҳам кўрсатиш керак, чунки шу усул билан болалар коптокни нишонга осонроқ туширадилар. Коптокни нишонга отишда бу ёшдаги болаларга машқ-ўйинлар кўпроқ ёқади. Бундай машқларда копток, қум тўлдирилган халтача, шартли нишонга эмас, ҳақиқий нишонга тегади. Отилган нарса ушланиб қоладиган нишон (сават, тўр) бўлса яна ҳам яхши. Тарбиячи мўлжалга олиш ўйинларини ташкил қиладиганида мана шу ҳолатни ҳисобга олиши керак.

### Индаги қушчалар

Бу ўйинда болалар ҳар хил йўналишда ҳаракатларни ўзгартириб, ўз жойларини топиб олишга ўрганадилар.

Болалар сал тепароқ жойга — тахта, кубик, ходача (баландлиги 10 см) устига чиқиб турадилар. Бу нарсалар хонанинг ёки майдончанинг бир томонига қўйилган бўлади. Тарбиячи: «Кўчада қуёш чарақлаб турибди, ҳамма қушлар инларидан учиб чиқиб, дон-дун, нон-ушоқ қидиришяпти», — дейди. Болалар тепаликдан сакраб тушиб, қўлларини қанот қилиб, лириллатиб югуриб кетадилар — учадилар. Улар чўққайиб ўтириб, дон чўқилайдилар (бармоқ учлари билан тиззаларининг кўзига урадилар). Тарбиячининг: «Ёмғир ёғиб кетди. Ҳамма қушлар инларига яшириниб олишди», дейиши билан болалар югуриб бориб, жой-жойларига туриб олишади.

Уйинни ўтказишдан олдин болаларнинг ҳаммасига етарли миқдорда тахтача, кубиклар тайёрлаб қўйиш керак. Болалар бир-бирларига ҳалақит бермасдан жойларини эгаллаб олишлари учун бу нарсаларни оралатиб, майдоннинг ёки хонанинг бир томонига қўйиш лозим. Тарбиячи қандай қилиб енгил сакраб тушиш мумкинлигини кўрсатиб беради: агар зарур бўлиб қолса, тарбиячи югуриб келган болаларга улар тепаликка чиқиб олишлари учун ёрдам беради. Уйинни такрорлаш вақтида сигнал бир сўз билан «Қуёш!», «Ёмғир!» — деб берилиши мумкин.

### Товуш қаердан келяпти!

Болалар хонанинг бир томонида гуруҳ бўлиб ўтирадилар ёки тик турадилар. Тарбиячи уларга деворга қараб туришни ва ўтирмасликни таклиф қилади. Шу пайт энага кўлига кўнғироқ олиб, хонадаги шкаф орқасига яширинади. Тарбиячи болалардан

қўнғироқ қаерда жиринглаяпти, деб сўрайди. Болалар буни қидириб, товуш келаётган томонга югуриб кетадилар. Топганларидан кейин яна тарбиячи ёнига қайтиб келадилар. Энага бошқа жойга яширинади. Уйин такрорланади.

Энага қаерга яширинаётганини сезиб қолмасликлари учун тарбиячи болаларни чалғитиб туради. У болаларни ўзига яқинроқ келишга ундайди. Қўнғироқни аввалига секинроқ, кейин қаттиқроқ жиринглатиш керак. Уйин бир неча марта такрорлангандан кейин энаганинг ўрнига бирор болани қўйиш мумкин.

### Байроқчани топ

Болалар хонанинг бир томонига қўйилган стулларда ўтиришади. Тарбиячи уларга кўзларини юмишни таклиф қилади. Шу пайт у болаларнинг ҳаммасига етадиган байроқчаларни хонанинг турли жойларига қўйиб чиқади. Шундан сўнг, у: «Беркитилган байроқчаларни топинг»,— дейди. Болалар кўзларини очиб, байроқчаларни қидирадилар. Ким байроқчани топса, тарбиячига келтириб беради. Байроқчаларни ҳамма болалар топганларидан кейин тарбиячи ана шу байроқчаларни кўтариб, хона бўйлаб юришни ва кейин эса ўз жойларига келиб ўтиришни таклиф қилади. Уйин такрорланади.

Байроқчалар бир хил рангда бўлиши керак. Акс ҳолда болалар ўртасида жанжал чиқиши мумкин. Байроқчаларни шундай жойга қўйиш керакки, болалар уларни тез топа олсинлар ва тез олиб келсинлар.

### Менинг қувноқ шўх коптокчам

Болалар хонанинг ёки майдончанинг бир томонига қўйилган стулларда ўтиришади. Тарбиячи улардан сал нарироқда туради, коптокни қўл билан уриб, унинг қандай енгил ва баланд учишини кўрсатиб беради. Шу пайтда у Зафар Диёрнинг қуйидаги қўшиғини айтади:

Тўпим тўп-тўп этасан,  
Урсам учиб кетасан.  
Хаккаланиб нарига  
Дўстларимга етасан,

Кейин 2—3 та болани чақириб, коптокни ушлаб турган ҳолда ирғишлаб сакрашни таклиф қилади. Тарбиячи бояги қўшиқни айтиб, копток билан яна машқни такрорлайди. Қўшиқни айтиб бўлгач, болаларга қараб, «Ҳозир сизларга етиб оламан!» — дейди. Болалар сакрашдан тўхтаб, туриб олмоқчига ўхшаб ҳаракат қилаётган тарбиячидан нарироққа қочиб кетадилар.

Уйинни такрорлаш пайтида тарбиячи кўпроқ болаларни чақиради. Уйинни яқунлар экан, тарбиячи ҳамма болаларга баравардан коптокка ўхшаб сакрашни таклиф қилади. Бунда

гарбиячи қўшиқни болаларнинг сакраш суръатига қараб тез айтади (бу суръат анча тездир). Агар болалар коптокка ўхшаб сакрашни билмасалар, уларга бунинг қандай бўлишини кўрсатиб бериш зарур.

### Оқ қуёним аломат

Болалар хонанинг ёки майдончанинг бир томонига қўйилган стулларда ёки скамейкаларда ўтирадилар. Тарбиячи уларга ҳозир ҳаммангиз қуён бўласиз, дейди ва «ўтлоққа» югуриб чиқишни гаклиф қилади. Болалар хонанинг ўртасига чиқадилар ва тарбиячининг ёнида давра қуриб турадилар. Кейин чуққайиб ўтирадилар. Тарбиячи шундай шеър ўқийди:

Оқ қуёним аломат,  
Отини қўйдим Саломат.  
Шалпангқулоқ қуёним  
Жуда-жуда аломат.

Болалар қўлларини бошларига кўтариб, қуён қулоғига ўхшатиб, бармоқларини қимирлатадилар. Тарбиячи шеър ўқишда давом этади:

Қуёним қотиб қопти,  
Оёқ-қулини иситсин.  
Тап-тап-тап-тап,  
Тап-тап-тап  
Оёқ қулини иситсин.

Болалар «тап-тап» сўзини эшитишлари билан чапак чала бошлайдилар ва шеър тугагунча чапак чалиб турадилар. Тарбиячи яна шеър ўқийди:

Бир жойда туравериб,  
Қуён титрар совуқ об.  
Энди сакраб ўйнади,  
Сакраб-сакраб қувнасин.

Болалар «сакраб-сакраб» сўзини эшитишлари билан икки оёқлаб, ирғишлаб сакрай бошлайдилар. Сакрашни шеър тамом бўлгунча давом эттирадилар. Тарбиячи:

Кимдандир чучиб кетди  
Қуёнжон қочиб кетди,—

дейди ва айиқ полвонни кўрсатади, болалар қочиб бориб, уш жойларига туриб оладилар.

Ўйинни болалар билан истаганча ўтказиш мумкин. Ўйин бошланишидан олдин қуёнлар яширинадиган жойни албатта тайёрлаб қўйиш керак. Ўйин бошида шеърга биноан машқни қамма болалар баравар бажарадилар. Ўйин кўп марта такрорлангандан кейин биронта болани қуёнча қилиб тайинлаш ва уни доира

ўртасига турғизиб қўйиш мумкин. Шеър тамом бўлгандан сўнг болалар орқасидан тез югурмаслик, уларга ўз жойларини топиб олишлари учун имкон бериш керак. Кичкинтойлардан албатта ўзининг жойини топиб олиш талаб қилинмайди, уларнинг ҳар бири бўш жойни топиб ўтириши мумкин. Ўйин мунтазам ўтказиб турилганда улар ўз жойларини яхши эслаб қоладилар. Болаларнинг бу ишини қўллаб-қувватлаб, рағбатлантириб туриш керак.

### Кўприкча устидан

Тарбиячи ерга иккита чизиқ чизади (хона ичида эса арқончадан фойдаланиш мумкин), чизиқлар анҳор вазифасини ўтайди. Сўнгра унинг устидан узунлиги 2—3 м, кенлиги 25—30 см келадиган тахта қўяди, бу эса кўприк бўлади. Болалар анҳорнинг бир томонидан иккинчи томонига кўприк орқали ўтишлари шарт.

Тарбиячи болаларга кўприк устидан аста-секин юринг, бир-бирингизнинг оёғингизни босиб олманг ва оёқларингизни «ҳўл» қилмасдан юринг, дейди. Ҳамма болалар анҳорнинг иккинчи томонига ўтиб бўлганларидан кейин уларга шу ерда ўйнаб, сайр қилишни, гуллар теришни, ерга ёки пол устига сочиб ташланган ҳар хил рангдаги қийқимларни териб олишни таклиф қилади. Тарбиячининг сигнали оўйича кичкинтойлар кўприк орқали яна ўз жойларига қайтиб келадилар.

Машқларни такрорлаш вақтида уни бир оз мураккаблаштириш мумкин. Бунинг учун тахтанинг тагига 2—3 та тахта қўйиб, 10 см баланд кўтарилади. Шундан сўнг болалар кўприк устидан югуриб ўтишлари мумкин.

### Узун илон изи бўйлаб

Тарбиячи ерга ёки полга узунлиги 5—6 метрли арғамчини чўзиб қўяди, бу йўлакчадан болалар охиригача юриб ўтишлари мумкин.

Агар йўлакчанинг бошқа томонига болаларни жалб қиладиган нарсалар: айиқча, қўғирчоқ, шиқилдоқ, қушча ва бошқалар қўйилса, болалар машқларни қизиқиб бажарадилар. Йўлакчанинг охирида нима ётганлигига қараб, вазифа берилади: масалан, айиқчанинг олдига бориб уни силаш, қушчага дон бериш, шиқилдоқни шиқиллатиш.

Тарбиячи болаларнинг арқончани босишга ҳаракат қилаётганларини кузатиши керак. Агар бирор бола арқончани босишга қийналаётган бўлса, тарбиячи унинг қўлидан ушлаб, ёрдамлашиши мумкин. Болалар осойишта, шошилмасдан юриб боришлари керак.

## Югуриб келинг олдимга

Болалар майдон ёки хонанинг бир томонига қатор териб қўйилган стулларда ўтирадилар. Тарбиячи қарама-қарши томонда туради. У: «Югуриб келинг олдимга, ҳаммангиз-ҳаммангиз, югуриб келинг олдимга!» — дейди. Болалар тарбиячига қараб югуришади. Тарбиячи уларни қучиб олмоқчи бўлгандай қулочини кенг ёзиб кутиб олади. Ҳамма болалар тарбиячи ёнига тўпланади. Сўнг тарбиячи майдончанинг нариги томонига кетади ва яна: «Югуриб келинг олдимга!» — дейди. Ҳайин 4—5 марта такрорланади. Тарбиячининг: «Ҳайингизга югуринг!» деган сўзларини эшитган болалар шу заҳоти ўз стулларига қараб югурадилар ва ўтириб, дам оладилар. Ҳайин қондасига биноан тарбиячининг «Югуриб келинг олдимга!» деган сўзларидан кейингина унинг олдига югуриб бориш мумкин. Югурганда бир-бирига урилиб, халақит бермаслик керак.

Ҳайинда қатнашишни истаган болаларни иккита кичкина гуруҳга бўлиш мумкин: биринчи гуруҳ ўйнаётган вақтда иккинчиси томоша қилиб туради. Кейин улар вазифаларни алмашадилар. Дастлаб болалар хоҳлаган стулни эгаллашлари мумкин, сўнгра эса аста-секин ўз жойларини топишни ўрганиб оладилар. Ҳайинни такрорлаш вақтида стулларни хонанинг турли томонларига қўйиб чиқиш мумкин.

## Қуш ва унинг болалари

Болалар 5—6 кишидан бўлиб икки гуруҳга бўлинадилар. Ҳар бир гуруҳ ўз уйчасига — инига эга бўлади (бўр билан чизилган доира, полга ташлаб қўйилган катта чамбарак ёки учлари бир-бирига боғланган арқонча ва ҳоказолар ин бўлиши мумкин). Болалар чўнқайиб ўтириб, индаги қуш болаларини ифода этадилар. Тарбиячи қуш вазифасини бажаради. Тарбиячининг «Қани учдик, учайлик», — деган сўзларини эшитишлари билан қуш болалари инларидан учиб чиқадилар ва дон қидириб узоқроқ кетишга ҳаракат қиладилар. Тарбиячининг «Энди уйга учамиз», — деган сўзларидан кейин қуш болалари ўз инларига қайтиб келади. Ҳайин 3—4 марта такрорланади.

Тарбиячи болалар — қуш болаларининг ишорага қараб ҳаракат қилишини кузатиб боради. Бегона инга учиб кириш мумкин эмаслигини эслатиб туради. Ҳайдан узоқроққа учишга даъват этиб, у ерда қушчалар учун дон мўл эканини айтиб туради.

## Қуёш ва ёмғир

Болалар хона ёки майдонда қатор турган стуллар орақасига ўтиб, чўнқайиб ўтирадилар ва дарчадан (стул суюнчиғи орасидан) қарайдилар. Тарбиячи: «Қуёш чиқади! Боринглар, ўйнанглар!» —

дейди. Болалар хона (майдонча) бўйлаб югурадилар. «Ёмғир ёғиб кетади. Тезроқ уйга киринглар!» — деган овоздан сўнг болалар ўз жойларига қараб югуришади ва стулларнинг орқа томонига бориб чўққайиб ўтиришади ва дарчадан (стул суянциғи орасидан) қарашади. Тарбиячи: «Қуёш чиқади! Боринглар, ўйнанглар!» — дейди.

Болалар майдонча бўйлаб югурадилар. «Ёмғир ёғиб кетди. Тезроқ уйга киринглар!» — деган овоздан сўнг болалар ўз жойларига қараб югуришади ва стулларнинг орқа томонига бориб чўққайиб ўтиришади.

### Ўйинчоқни олиб кел

Хонанинг, майдончанинг қарама-қарши томонига ўйинчоқлар (шиқилдоқлар, кубиклар) териб қўйилади. Тарбиячи болаларни ўз олдига чақириб, ўйинчоқ келтиришни сўрайди. Унинг кўрсатмаси бўйича болалар ё юриб, ёки югуриб ўйинчоқлар томон кетадилар ва уларни тарбиячига олиб келадилар. Тарбиячи болаларни мақтаб, ўйинчоқларни жойларига элтиб қўйишни сўрайди.

Ўйинни қўшимча топшириқлар қўшиш йўли билан мураккаб-лаштириш мумкин. Болаларга ўйинчоқлар олдига тор йўлка (тахта) дан юриб бориш ёки унча баланд бўлмаган нарсалардан ҳатлаб бориш топширилади.

### Кеч қолма

Полга кубиклар ёки шиқилдоқлар доира шаклида териб қўйилади. Болалар кубиклар ёнида гуришади. Тарбиячининг ишораси билан улар бутун хона бўйлаб югурадилар. Бунда улар бир-бирларига урилиб кетмасликлари ва кубикларни тепиб ўтмасликлари керак. «Кеч қолма!» деган овозни эшитган болалар дарров ўз кубикларига қараб югурадилар.

### Сичқонлар ва мушук

Болалар — сичқонлар инларида (хона девори бўйлаб ёки майдончанинг ён томонларига қатор қўйилган скамейка ёки стулларда) ўтирадилар. Майдонча бурчакларидан бирида мушук ўтиради. Мушук вазифасини тарбиячи ижро этади. Мушук ухлаб қолади, сичқонлар эса хона бўйлаб югуриб кетишади. Бироқ мана бирдан мушук уйғонади, қаддини ростлаб керишади, миёвлайди ва сичқонларни тута бошлайди. Сичқонлар тез югуриб кетадилар ва ўз инларига кириб яширинадилар (стуллардан ўз жойларини эгаллайдилар). Ҳамма сичқонлар ин-инига кириб кетгандан сўнг мушук яна бир марта хона бўйлаб айланади. Кейин ўз жойига келади ва ухлайди. Уйин 4—5 марта такрорланади.



Сичқонлар мушук кўзини юмиб уйқуга кетгандан кейингина уз инларидан чиқишлари ва мушук уйғониб миёвлаганидан кейин инларига қайтишлари мумкин. Тарбиячи сичқонлар инларидан чиқишини кузатиб туради. Уйинда ўйинчоқ-мушукдан ҳам фойдаланилса бўлади. Кубиклар ҳам ин вазифасини ўташи мумкин. Бунда болалар кубиклар устига чиқиб турадилар.

## Байроқчаларга қараб югуриш

Тарбиячи болаларга икки хил: қизил ва кўк байроқчалар тарқатиб чиқади. У бир қўлида қизил, иккинчи қўлида кўк байроқча кўтариб, қўлларини ён томонга узатади, болалар қўлларидаги байроқча рангига қараб тегишли томонларга эркин равишда ўтиб, икки гуруҳга ажралдилар. Шундан кейин тарбиячи майдон бўйлаб ўйнаб, югуришни таклиф қилади. Болалар ўйнаётган пайтда тарбиячи бошқа томонга ўтиб туриб олади ва : «Бир, икки, уч — тез бу ёққа уч!»,— дейди-да, қўлларидаги байроқчаларни ён томонларига узатади. Болалар унинг ёнига тўпланадилар ва қўлларида қандай рангдаги байроқча бўлса, ўша рангдаги байроқча томонга туриб оладилар. Ҳамма болалар йиғилиб бўлгач, тарбиячи байроқни юқорига кўтаришни ва қилпиратишни тавсия қилади. Уйин 3—4 марта такрорланади.

Тарбиячи ишора қилмасидан аввал майдон бўйлаб югуриб кетиш мумкин эмас. Тарбиячи болаларни дам ўнг, дам чап томонга олиб алмаштириб туради. Уйинга қўшимча сигнал ва топшириқлар киритиш мумкин. Масалан, «Тўхта!» сигнали бўйича барча ўйновчилар тўхташлари ва кўзларини юмишлари ёки турган жойларида алмашинишлари ёхуд рақс тушишлари керак. Мана шу вақтда тарбиячи билдирмасдан жойни алмаштириб, бошқа жойга туриб олади. Болалар сигнал бўйича яна тарбиячига қараб югурадилар. Байроқчалар ўрнига болаларнинг қўлига тегишли рангдаги рўмолча ёки кубик бериб қўйиш, ё бўлмаса, уларнинг қўлларига рангли лентача боғлаб қўйиш мумкин.

## Ўз рангини топ

Тарбиячи болаларга 3—4 хил рангдаги қизил, кўк, сариқ, яшил байроқчалар тарқатади. Байроқчалари бир хил бўлган болалар хонанинг турли бурчакларида — тарбиячи олдиндан белгилаб қўйган ўз байроқчалари рангидаги тегишли байроқ олдида тўпланадилар. Тарбиячининг: «Ўйнаб келинлар» сигнали бўйича болалар майдонча (хона) нинг турли томонларига тарқалиб кетадилар. Тарбиячи: «Ўз рангингни топ» деган вақтда болалар тегишли рангдаги байроқ ёнида тўпланадилар. Тарбиячи қайси гуруҳ олдинроқ тўпланганини таъкидлаб ўтади. Уйин яна 5—6 марта такрорланади.

Уйин бир неча марта такрорланиб, болалар уни яхши

ўзлаштириб олганларидан кейин тарбиячи сайр вақтида уларга тўхташни ва кўзларини юмишни таклиф қилиши мумкин. Ўзи эса бу вақт ичида хона бурчакларида турган байроқларни алмаштириб қўяди.

## Трамвай

Болалар жуфт-жуфт бўлиб, қўл ушлашиб, қатор бўлиб турадилар. Бўш қўллари билан учлари боғлаб қўйилган чилвирни ушлаб турадилар, яъни айрим болалар чилвирни ўнг қўл билан, бошқалари эса чап қўл билан ушлаб турадилар. Бу трамвай бўлади. Тарбиячи хонадаги бурчакларнинг бирида уч хил рангдаги: сариқ, қизил, яшил байроқчалар ушлаб туради. У болаларга яшил сигнал берилганда юриш, қизил ва сариқ сигналда тўхташ кераклигини тушунтиради. Тарбиячи яшил байроқчани кўтаради — трамвай юради, болалар хона (майдонча) атрофида югурадилар. Улар тарбиячи (светофор) гача югуриб боргач, ранг ўзгариб қолмаганмикин, деб унга қарайдилар. Агар илгаригидек яшил ранг турган бўлса, трамвайнинг ҳаракати давом этади. Мабодо қизил ёки сариқ байроқ кўтарилган бўлса, улар тўхтайдилар ва яна йўлни давом эттириш мумкин бўлиши учун яшил байроқ пайдо бўлишини кутиб турадилар.

Ўйин давомида болалар кўча ҳаракати қоидалари билан таништирилади. Агар ўйинда қатнашаётган болалар унча кўп бўлмаса, уларни жуфт-жуфт қилиб эмас, балки бир қатор сафлаш мумкин. Ўйин мазмунини кенгайтириш ҳам мумкин: йўлда трамвай тўхтаб, пассажирлар олиш мумкин. Пассажирлар бекатда трамвай келишини кутиб турадилар. Трамвай бекатга яқинлашганда баъзилари тушадилар. Трамвайга кириш ва ундан чиқиш учун болалар чилвирни кўтариб турадилар. Чилвир охирига қўнғироқ боғлаб қўйилган бўлади. Сафнинг охирида турган бола (кондуктор) қўнғироқ чалади, трамвай қўзғолади.

## Поезд

Болалар биттадан (бир-бирларининг қўлларини ушламасдан) қатор бўлиб турадилар. Биринчи бола паровоз бўлади, қолганлари эса вагонлар вазифасини бажаради. Тарбиячи гудок беради ва поезд ҳаракатга келади. У дастлаб секин, кейин тезроқ, яна ҳам тезроқ ва ниҳоят жуда тез юради, яъни болалар югуриб кетадилар. «Поезд бекатга яқинлашиб қолади»,— дейди тарбиячи. Болалар аста-секин қадамларини секинлаштирадилар ва поезд секин тўхтайди. Болалар ўйнагани поезддан тушадилар: улар дала бўйлаб тарқалиб кетадилар: гуллар, мевалар, қўзиқорин ва бошқа нарсалар териб юрадилар. Гудокни эшитиб, улар яна қаторга сафланадилар. Поезд ҳаракати тикланади. Ўйин 4—5 марта такрорланади.

Болалар дастлаб исталган тартибда қатор бўлиб турадилар, йўл охирига келиб эса қаторлардаги ўз ўринларини эслаб қолишга — у вагонларини топишга урганадилар. Ҳўин мазмўнини ўзгартириш ҳам мўмкин. Масалан, поезд дарё ёнида ҳам тўхташи мўмкин. Унда болалар қайиқда сайр қилиш, балиқ тўтиш ва шу каби ҳаракатларни ифода этадилар.

### Пахмоқ кучук

Болаларнинг бири пахмоқ кучукни ифода этади. У полда бошини олдинга узатилган қўлларига қўйиб ётади. Қолган болалар эста унинг атрофига тўпланишиб шеър ўқийдилар:

Пахмоқ кучук ётади,  
Қаранг, хуррак отади.  
Билиб бўлмайдн асло  
Уйғоқми у, ухларми ё,  
Секин келиб уйғотсак  
Қизиқ иш бўлса керак.

Болалар кучукни уйғота бошлайдилар, унинг тепасига келиб, энгашиб, отини айтадилар, чапак чаладилар, ҳуркитадилар. Кучук ирғиб ўрнидан туриб кетади ва қаттиқ вовуллайди. Болалар ҳар томонга қочиб кетадилар. Кучук уларнинг кетидан қувлайди, бирортасини ушлаб олишга ҳаракат қилади. Ҳамма болалар ҳар томонга қочиб, беркиниб олганларидан сўнг, кучук яна ерга ётади. Ҳўин 3—4 марта такрорланади.

Агар кучукни тарбиячи акс эттирадиган бўлса, у стул ёки клямейкада ўтириб, «ухлайди».

### Текис йўл бўйлаб

Болалар эркин ҳолда тўпланишади ёки қатор бўлиб сафга туриб ўйнагани кетишади. Тарбиячи муайян маром ва оҳангда қўйидаги сўзларни айтади:

Теп-текис йўл устидан,  
Теп-текис йўл устидан,  
Ташлайлик қадам.  
Майда тошлар устидан,  
Борайлик биз бирга  
Тушиб кетдик чуқурга!

2

«Теп-текис йўл устидан» сўзлари айтилганда болалар қадам ташлаб юрадилар. Тарбиячи «Майда тошлар устидан, майда тошлар устидан» — дейиши билан улар иккала оёқларида сакраб, ол олдинга силжиб борадилар. «Тушиб кетдик чуқурга» сўзларини эшитиши биланоқ чўққайиб ўтириб оладилар. «Чуқурдан чиқиб олдик» — дейди тарбиячи. Болалар ўринларидан турадилар. Тарбиячи шеърни яна такрорлайди. Шундан сўнг тарбиячи қўйидаги бошқа сўзларни айтади:

Теп-текис йул устида,  
Теп-текис йул устида,  
Юравериб чарчадик,  
Юравериб чарчадик,  
Юринглар, уйга кетдик,  
Мана, уйга ҳам етдик.

Шеър тугагандан кейин болалар уйларига қараб югурадилар (уй қаерда бўлади — скамейкадами, тортилган тўғри чизиқ орқасидами ёки бошқа бир жойдами, бу олдиндан келишиб олинади).

Ҳаракатларни ҳар хил қилиб ўзгартириш мумкин, лекин улар шеърга мувофиқ келиши зарур (масалан, майда тошлар устидан бор оёқдан иккинчи оёққа ҳатлаб ёки бир оёқлаб утиш ва ҳоказо). Тарбиячи ҳаракат топшириғини узайтириши ёки қисқартириши мумкин. Бунинг учун у шеърнинг ҳар бир сатрини кўпроқ ёки озроқ такрорлайди.

### Чивинни тут

Болалар оралиғи узатилган қўл етадиган масофада давра қуриб турадилар. Тарбиячи доиранинг ўртасида бўлади. Унинг қўлида узунлиги 1—1,5 м келадиган хивич булиб, унинг учига қоғоздан ёки бошқа нарсадан ясалган чивин ип билан боғлаб қўйилган бўлади. Тарбиячи ипни болаларнинг бошидан тал юқори оқда айлантиради. Чивин уз устларидан утаётганда болалар уни икки қўллаб тутмоқчи булиб сакрайдилар. Чивинни тутган бола: «Мен тутдим!» — дейди. Уйин давом этади.

Уйин вақтида болалар сакраш пайтида даврани торайтириб қўймасликлари учун уларни кузатиб туриш керак. Тарбиячи чивин боғланган ипни айлантиради экан, уни дам тушириб, дам кутариб туради.

### Чумчуқлар ва мушук

Болалар майдоннинг бир томонига полга бир қатор қилиб қўйилган скамейкаларда ёки катта кубларда тикка турадилар. Булар томдаги чумчуқларни ифода этишади. Улардан нарироқда мушук (бирор бола) ухлаб ётган бўлади. Чумчуқлар сакраб пастга тушадилар, қанотларини ростлаб, ҳар томонга учиб кетадилар. Бироқ шу пайт мушук уйғониб қолади. У «миёв-миёв» дейди ва чумчуқларни тутгани югуради. Тутиб олган чумчуқларини мушук ўз уйига олиб кетади. Уйин 5—6 марта такрорланади.

Болалар тиззаларини букиб оёқ учига, енгил сакрашларини кузатиб туриш керак.

## Курк товуқ ва жўжалар

Уйинда қатнашаётган болалар жўжаларни, тарбиячи эса товуқни ифода этади. Курк товуқ ва жўжалар уйда бўлишади (устун ёки стуллар орасида 35—40 см баландликда арқонча тортилади, бу жой уй вазифасини ўтайди). Бир чеккада тасаввур қилинадиган катта қуш яшайди. Курк товуқ арқончанинг тагидан энгашиб ўтади ва болаларга дон қидириб кетади. Кейин «қу-қу-қу-қу» деб жўжаларини чақиради. Унинг овозини эшитиб, жўжалар ҳам арқонча тагидан ўрмалаб ўтишади ва югуриб товуқнинг олдига боришади. Ҳаммалари бирга ўйнайдилар, энгашадилар, чўққайиб ўтирадилар, дон-дон қидирадилар. Тарбиячининг: «Катта қуш учиб келяпти» — деган сўзларини эшитгач, ҳамма жўжалар тез қочиб кетадилар ва уйларига яширинадилар. Уйин 3—4 марта такрорланади.

Жўжалар катта қушдан қўрқиб уйларига қочиб кетаётганларида болалар арқончага урилиб кетмасликлари учун тарбиячи уни кўтариб туриши мумкин. Орадан бирмунча вақт ўтгандан сўнг болаларнинг ўзлари ҳам товуқ родини ўйнашлари мумкин.

## Сичқонлар омборхонада

Болалар сичқонларни ифода этади. Улар майдончанинг бир томонига қўйилган стул, скамейкаларда тикка турадилар ёки ўтирадилар (бу сичқонлар инида бўлади). Қарама-қарши томонда 40—50 см баландликда арқонча тортилган бўлиб, унинг орқаси омборхона бўлади. Уйинда қатнашаётган болаларнинг чап томонида мушук родини бажараётган тарбиячи ўтиради. Мушук ухлаб қолади, сичқонлар эса омборхонага югуради. Омборхонага кираётганда улар арқон тагидан ўтиш учун энгашиб, ўрмалаб ҳаракат қиладилар. Бирдан мушук уйғониб қолади ва сичқонларни қувиб кетади. Сичқонлар омборхонадан қочиб чиқадилар ва инларига яширинадилар (мушук сичқонларни тутмайди, уларни гўё тутмоқчидай ҳаракат қилади, холос). Шундан сўнг мушук у жойига қайтиб келади ва яна ухлайди. Уйин давом этаверади, 5—6 марта такрорланади.

Арқонча тагидан ўтаётганда унга тегиб кетмаслик учун кўпроқ энгашишга ҳаракат қилиш керак.

## Қуёнлар

Майдончанинг бир томонига бўр билан (5—6 та) доирачалар чизиб қўйилади. Булар қуёнлар учун инлар бўлади. Уларнинг олдига стулчалар қўйилади. Қарама-қарши томонда қоровулнинг уйи бўлади (тарбиячи ўтирган стул). Уй билан қуёнлар ини ўртасида утлоқ бўлиб, қуёнлар шу ерга чиқиб ўйнашади. Тарбиячи иштирок этувчи болаларни 3—4 тадан қилиб гуруҳга бўлиб чиқади.

Ҳар бир гуруҳ полга чизилган доирачаларнинг биттасини эгаллайди. Болалар тарбиячининг кўрсатмаси бўйича чўққайиб ўтирадилар (қуёнлар инида ўтиради). Тарбиячи навбат билан инлар олдига келиб, қуёнларни ўтлоққа қўйиб юборади. Қуёнлар бирин-кетин қўл тагидан эмаклаб чиқадилар, сўнг югуриб кетадилар ва ўтлоқда ирғишлаб сакраб ўйнайдилар. Орадан бир минутча вақт ўтгандан кейин тарбиячи: «Катакларингизга югуринг»,— дейди. Қуёнлар уйларига шошиладилар. Ҳар бири ўз қафасига қайтиб, яна стул остидан эмаклаб ўтади. Қуёнлар қоровул уларни яна ўйнагани чиқариб юбормагунча катаклариде ўтираверадилар. Уйин 4—5 марта такрорланади.

Стулар ўрнида ёйлардан фойдаланиб, уларнинг тагидан эмаклаб ўтиш мумкин. Ёйлар ўрнида устунга ўрнатилган текис ёғоч ёки таранг қилиб тортилган чилвир тагидан ўтиш ҳам мумкин.

### Маймунчалар

Тарбиячи болаларга биттадан ёки иккитадан бўлиб гимнастика нарвончасига яқинлашишни таклиф қилади. Булар маймунчалар бўлади. Бошқа болалар маймунчаларнинг дарахтлардан қандай қилиб мева теришадиганини ўтириб ёки тик туриб томоша қиладилар. Сўнгра дарахтга бошқа маймунчалар чиқишади.

Болалар нарвончага кўрқмасдан чиқиб-тушишни ўрганиб олганларидан кейин топшириқни мураккаблаштириш керак. Бунинг учун гимнастика нарвончасининг бир қисмидан иккинчи қисмига, яъни дарахтдан-дарахтга ўтиш таклиф қилинади.

### Халтачани ким узоққа ирғита олади?

Болалар зал ёки майдончанинг бир томонида полга чизилган тўғри чизик ёки ташлаб қўйилган арқончанинг нариги томонида турадилар.

Уйинда қатнашаётган ҳар бир бола биттадан халтача олади. Тарбиячининг ишораси билан болалар халтачаларини узоққа отадилар. Ҳар бир бола ўз халтачаси қаерга тушишини диққат билан кузатиб туради. Навбатдаги сигнал берилиши билан болалар югуриб бориб, халтачаларини қўлга оладилар ва халтача ётган жойга ўзлари туриб оладилар. Улар халтачаларини икки қўллаб бошларидан юқорига кўтарадилар. Тарбиячи халтачани ҳаммадан кўра узоқроққа ирғитган болани таъкидлаб ўтади. Болалар дастлабки жойларига қайтиб келадилар. Уйин 6—7 марта такрорланади.

Уйинни болалар гуруҳининг ярми билан ўтказган маъқул. Халтачаларни тарбиячининг топшириғи асосида ҳам ўнг қўл билан, ҳам чап қўл билан ирғитиш керак.

## Доирага тушир

Болалар давра қуриб турадилар. Ҳуртага катта чамбарак қўйилади ёки доира чизилади (арқончадан ясалган ёки полга чизилган доира диаметри 1—1,5 м бўлади). Доирадан 2—3 қадам масофада давра қуриб турган болалар қўлида ичига қум тўлдирилган халтачалар бўлади. Тарбиячининг «Ташла!» деган сигнали билан барча болалар халтачаларни доирага ташлайдилар. Сўнгра тарбиячи: «Халтачаларни кўтариб олинг»,— дейди. Болалар халтачаларни олиб, ўз жойларига келиб турадилар. Ҳйин 4—6 марта такрорланади.

Халтачаларни икки қўллаб ташлаш керак.

## Баландроқ ирғит

Бола қўлидаги коптокни мумкин қадар баландроқ ирғитишга интилади. Бунда у коптокни ўз боши устидан юқорига тикка отиб ва яна илиб олади. Агар бундай қилолмаса, коптокни полдан кўтариб олади ва яна мумкин қадар баландроқ отишга интилади.

Бола коптокни ҳам бир қўллаб, ҳам икки қўллаб ирғитиши мумкин.

## Коптокни илиб ол

Боладан 1,5—2 м нарида катта киши туради. У коптокни болага ирғитади, у эса орқага қайтаради. Бу пайтда катта киши: «Илиб ол, менга ташла, тушириб юборма!» — дейди. Ҳар бир сўзни айтганда бир мартадан копток ирғитилади. Кичкинтой, коптокни бемалол илиб олишга ва уни шошилмасдан ирғитишга улгурсин учун сўзларни шошилмасдан, чўзиб айтиш керак.

Коптокни илиб олиб ва ирғитиш малакасини эгаллаб олишига қараб бола билан катта киши орасидаги масофани узайтириш мумкин. Агар иккита бола ўйнаётган бўлса, катта киши улар коптокни яхшироқ ирғитишларини ва илаётганда уни кўкракларига босиб олмасликларини кузатиб туради.

## Топинг-чи, нима қичқиряпти!

Болалар доира марказига орқа ўгириб давра қуриб турадилар. Тарбиячи доира ичида бўлади. У ўйинда бир болани етакчи қилиб тайинлайди. Бошловчи ҳам доиранинг ўртасига туриб олади ва қандайдир биронта уй ҳайвони ёки қуён овозига тақлид қилиб қичқиради. Шундан кейин ҳамма болалар доира ичига томон ўгириладилар. Тарбиячи кимга таклиф қилса, ўша бола ҳозир нима қичқирганлигини топади. Сўнгра янги бошловчи тайинланади. Ҳйин 5—6 марта такрорланади.

Агар бола қандай ҳайвон ёки қуш овозига тақлид қилишни билмай қийналса, тарбиячи унга ёрдам беради, айтиб туради.

## Яширилган нарса нима!

Болалар давра қуриб ёки бир қатор бўлиб саф тортиб турадилар. Тарбиячи полга болалар кўз ўнгида 3—5 буюм (кубча, байроқча, шиқилдоқ, копток ва бошқалар) қўяди ва уларни эслаб қолишни таклиф қилади. Кейин тарбиячининг ишорасига қараб болалар доира марказига орқа ўгириб буриладилар ёки деворга қараб турадилар. Тарбиячи битта ёки иккита буюмни олиб, яшириб қўяди ва: «Қаранглар»,— дейди. Болалар бурилиб доира марказига қарайдилар ва буюмларни диққат билан кўздан кечирадилар, улар орасида нима йўқлигини ўйлайдилар. Тарбиячи навбат билан айрим болалар олдига келади. Улар қандай нарсалар яширилганини шивирлаб айтадилар. Ўйинда қатнашаётган болаларнинг кўпчилиги яширилган нарсаларни тўғри топгандан кейин тарбиячи уларни ҳаммага эшиттириб айтади. Ўйин 4—5 марта такрорланади.

Агар ўйинда ўйинчоқлардан фойдаланилаётган бўлса, яхшиси бир хил ўйинчоқларни — ё ҳайвонларни, ёки қушларни, ёхуд дарахтларни акс эттирган бир хил ўйинчоқларни танлаган маъқул. Ўйинда асосий рангларни (қизил, сариқ, кўк, яшил) бир-биридан фарқлаш малакасини мустаҳкамлаш мумкин. Бунинг учун ҳар хил рангдаги кубчалар, байроқчалар, ҳалқалар танланади. Ўйинни қўйидаги тартибда ҳам ўтказиш мумкин: тарбиячи буюмларни яшираётганда фақат бир бола юзини ўгириб туради. Кейин шу боланинг ўзи қандай буюм яширганлигини топади. Бошқа болалар унга айтиб бермасликлари керак

## Секин юр

Тарбиячи кўзини боғлаб, зал эшиги олдида туради. Болалар қатор бўлиб кетма-кет сафланадилар-да, унинг олдидан оёқ учларида, секин-секин ўтишга ҳаракат қиладилар. Агар болалардан қайси бири етарли даражада секин юрмаётган бўлса, тарбиячи уни қўли билан ушлаб олади. Бу бола четга чиқиб туради ва ҳамма ўтиб бўлгандан кейин яна секин юриб ўтади. Қаторнинг охирида турган бола тарбиячига қараб: «Ҳамма ўтиб бўлди»,— дейди. Тарбиячи кўзини очади.

Тарбиячининг ёнидан фақат юриб эмас, ҳатто секин югуриб ўтиб кетиш ҳам мумкин.

## Учувчилар

Болалар 3—4 звенога бўлинадилар. Улар звено командирининг орқасида қатор бўлиб кетма-кет турадилар. Звенолар майдончанинг турли жойларида туради. Бу жойлар рангли байроқчалар билан белгилаб қўйилган бўлиб, аэродром деб тасаввур этилади. Тарбиячининг: «Учувчилар, самолётларингизни учишга тайёрлангиз!» — деган буйруғига биноан болалар майдончанин



турли томонларига тарқалиб югуришади, уларнинг ҳар бири ўз самолётининг олдида тўхтади, бензин қуяди (энгашади), моторни ишга туширади (қўлларини кўкраклари олдида айлантиради), қанотларини тўғрилайди (қўлларини ён томонга узатади) ва учиб кетади (болалар майдонча бўйлаб турли томонларга югуриб кетадилар). Самолётлар тарбиячининг «Қўнишга шайланинг!» деган ишорасига қадар ҳавода бўлади. Мана шу ишорадан кейин командирлар ўз звеноларини тўплайдилар (болалар югуриб келиб, звеноларга бўлиниб сафланадилар) ҳамда уларни аэродромга қўниш учун олиб кетадилар. Биринчи бўлиб қўнган звено ютиб чиқади. Ҳайин 4—5 марта такрорланади.

Ҳайинда ҳар хил ҳолатлардан фойдаланиш мақсадга мувофиқдир. Тарбиячи учувчиларга билдирмасдан аэродромларга белгилаб қўйилган байроқчаларни алмаштириб қўйиши ҳам мумкин. Командирлар звеноларни ўз аэродромларига адашмасдан қўндиришлари керак.

### Рангли автомобиллар

Болалар хона девори бўйлаб турадилар. Бу гараждаги автомобиллар бўлади. Ҳайинда иштирок этаётган ҳар бир боланинг қўлида байроқча (копток, картондан ясалган кўк, сариқ ёки яшил рангдаги доира) бўлади. Тарбиячи хонанинг марказида уйновчиларга қараб туради. Унинг қўлида тегишли рангдаги учта байроқча бўлади. У байроқчалардан бирини кўтаради (баъзан иккита ёки ҳар учала байроқчани ҳам кўтариш мумкин). Ана шу рангдаги нарсаси бўлган болалар майдон бўйлаб югуриб кетадилар, юриб бораётган автомобилга тақлид қиладилар, ди-дитлатадилар. Тарбиячи байроқчани туширгандан кейин автомобиллар тўхтади, айланиб бурилади ва ўз гаражларига қараб жўнади. Ҳайин 4—6 марта такрорланади.

Тарбиячининг қўлида қизил байроқча бўлиши ҳам мумкин. У кутилмаганда қизил байроқчани кўтаради, бунда автомобиллар бу сигналга кўра тўхташи керак.

### Қушлар ва мушук

2

Ерга доира шакли чизиб қўйилади (диаметри 5—6м). Доиранинг марказида тарбиячи танлаган бола — мушук туради. Қолган болалар доирадан ташқарида туришади — улар қушчалар бўлишади. Мушук ухлаб қолади. Қушчалар доира ичига кириб дон чўқилашади. Мушук уйғониб қолади, қушчаларни қувади ва уларни тута бошлайди. Қушчалар доирадан учиб чиқишга шошиладилар. Мушукка қўли теккан бола тутилган ҳисобланади ва доиранинг ўртасига бориб туради. Мушук 2—3 қушчани тутгандан кейин тарбиячи янги мушук тайинлайди. Тутилган қушчалар барча ўйновчиларга қўшилиб кетади. Ҳайин 4—5 марта такрорланади.

Мушук қушчаларни эҳтиёт бўлиб тутади (уларни чангаллаб олмай, фақат қўлини сал теккизиб қўяди). Агар мушук анча вақтгача ҳеч кимни тута олмаса, тарбиячи унга ёрдам бериш учун яна битта мушук тайинлайди.

### Ўрмондаги айиқ

Майдончанинг бир томонига айиқ ини чизиб қўйилади. Иккинчи томонда болалар яшайдиган уй акс эттирилади. Тарбиячи инида ўтирадиган айиқни танлайди. Тарбиячи: «Болалар, боринглар, ўйнаб келинглар!» — дейиши билан болалар уйларидан чиқиб, ўрмонга ўйнагани кетадилар, қузиқорин терадилар, капалак тутадилар ва ҳоказо (энгашадилар, ростланадилар ва шу сингари бошқа тақлидий ҳаракатларни бажарадилар). Улар бараварига шундай дейдилар:

Айиқ ини олдида  
Қузиқорин терамиз.  
Айиқвой ўкирганда  
Бизлар қочиб кетамиз

«Ўкирганда» сўздан сўнг айиқ уйларига қочиб кетаётган болаларни тута бошлайди. Айиқнинг қўли теккан бола тутилган ҳисобланади: айиқ уни ўз инига олиб бориб қўяди.

Ўз чегарасидан ўтгандан кейин болаларни ушлаш мумкин эмас. Айиқ бир неча ўйинчини олгандан кейин ўйин яна бошқатдан бошланади. Энди айиқ вазифасига бошқа бола тайинланади. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

Ўйиннинг бошқача тури — иккита айиқ билан ўйналадиган тури ҳам бўлиши мумкин.

### Ўз жуфтингни топ

Тарбиячи болаларга асосий рангдаги байроқчалардан биттадан тарқатиб чиқади. Ишора бўйича — чилдирма овози чиқиши билан ёки чапак чалиниши билан болалар байроқчаларини бошларидан юқорида кўтариб, ҳилпиратиб югуриб кетадилар. Кейинги сигнал бўйича, яъни чилдирма бир неча зарб бериб урилганда ёки кетмакет чапак чалинганда ёки «ўз жуфтингни топ» деган сўзлар айтилиши билан бир хил рангдаги байроқчали болалар жуфт-жуфт бўлиб, ўзларига шерик топиб оладилар. Ҳар бир жуфт эркин ҳолда қандайдир шаклни акс эттириб туради. Ўз жуфтини тополмай қолган болага бошқа ҳамма болалар бараварига шундай деб мурожаат қиладилар:

Ҳа, бўл Аҳмад, анқайма,  
Шерик танла, лалайма.

Шундан кейин болалар майдон бўйлаб яна югуриб кетадилар. Ўйин 5—6 марта такрорланади.

Ўйинда ўйинчилар сони тоқ бўлиши мумкин, у ҳолда тарбиячи ҳам ўйинда иштирок этади. Тарбиячининг қўлида ҳамма рангдаги байроқчалардан бўлиши керак; ўйин такрорланган вақтда у бир неча боланинг байроқчасини алмаштириб беради. Ўйинда иштирок этаётган болалар сигнал бўйича ўзларига ҳар хил шериклар танлашлари керак.

## Тойчалар

Болалар тенг икки гуруҳга бўлинадилар. Бир хиллари тойчаларни ифода этсалар, бошқалари отбоқар вазифасини бажарадилар (отбоқарларнинг қўлида жилов бўлади).

Майдончанинг бир томонига отхона чизилиб, тойчалар ўша ерда туради. Икки томонда отбоқарлар учун жой белгилаб қўйилади: майдон — бу ўтлоқ бўлади. Тарбиячи: «Отбоқарлар, тезроқ ўрнингиздан турингиз, отларни, эгарлангиз»,— дейди. Мана шу сигнал бўйича отбоқарлар отхонага қараб югурадилар ва отларни эгарлайдилар (ҳар бири отни ўз истаги бўйича танлайди ёки тарбиячининг кўрсатмаси бўйича ҳаракат қилади).

Эгарланган отлар бир-бирининг орқасидан кетма-кет туради ва сигнал бўйича секин юриб кетади, югуради ёки лўкиллаб чопади. Тарбиячининг: «Етиб келдик, отларни бўшатиңлар!» — деган сўзлари бўйича отбоқарлар тўхтайдилар, отларнинг эгар-жабдуқларини ечиб оладилар ва уни ўтлоққа қўйиб юборадилар—да, қайтиб ўз жойларига келиб турадилар. Отлар ўтлоқда сокин ўтлаб юрадилар, кирт-кирт қилиб ўтти ейдилар. «Отбоқарлар, отларни эгарлангиз!» деган сигнал бўйича ҳар бир отбоқар ўз отини тутиб келади (от қочишга ҳаракат қилади, унинг қўлидан чиқиб кетмоқчи бўлади). Барча отлар тутиб келинган ва эгарланган, бир-бирининг кетидан саф бўлиб турадилар ва ўйин қайтадан тикланади. Ўйин 3—4 марта такрорланади. Шундан кейин тарбиячи: «Отларни отхонага олиб бориб қўйингиз, энди дам олишсин»,— дейди. Отбоқарлар отларни отхонага олиб борадилар ва эгар-жабдуқларини ечиб оладилар.

Ўйинда югуришни юриш билан ва бошқа ҳар хил сакраш ҳаракатлари билан, алмаштириб туриш керак. Ўйинни пойга ўтказиш, ўрмонга ўтин кесгани бориш ва ҳоказолар билан ранг-баранг қилиш мумкин. Агар отлардан бирортаси отбоқарга ҳадеб тўтқич беравермаса, тарбиячи ва бошқа отбоқарлар унга отни тутишда ёрдам берадилар.

## Қуёнлар билан бўри

Болалар қуёнларни, улардан бири бўрини акс эттиради. Майдончанинг бир томонида қуёнчалар ўз уйларини белгилашади. Қаршма-қарши томонда бўри жарликка яширинади.

Тарбиячи қуйидаги шеърни айтади:

Утлоқда қуёнчалар,  
Диқир-диқир ўйнашар.  
Бури йўқмикин дея,  
Аста қараб қўйишар.

Қуёнчалар ана шу сўзларга мувофиқ ҳаракат қилиб, уйчаларидан сакраб-сакраб чиқадилар, майдонча бўйлаб югуриб, гоҳ икки оёқлаб сакрайдилар, гоҳ чўққайиб ўтириб, ўтни ейдилар. Тарбиячи «Бўри» сўзини айтиши билан бури жарликдан сакраб чиқади ва қуёнларни қувлаб кетади. Бўри уларни тутишга (қўлини теккизишга) ҳаракат қилади. Қуёнлар ўз уйларига қочиб кетадилар. Бу ерда энди бўри уларни тутиши мумкин эмас. Тутилган қуёнларни бўри ўзининг инига — жарликка олиб кетади. Ўйин қайтадан тикланади. Келишиб олинганига мувофиқ, бўри 2—3 қуёни тутгандан кейин унинг вазифасига бошқа ўйинчи тайинланади. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

Ҳар бир қуён ўз инини эгаллайди. Қуёнларнинг умумий уйчаси ҳам бўлиши мумкин. Дастлаб бўри вазифасини тарбиячи ифода этиши ҳам мумкин.

### Тулки товўқхонада

Товўқлар товўқхонадаги қўноқдан жой оладилар (болалар майдончанинг бирор томонига қўйилган стулларда ўтиришади). Майдончанинг қарама-қарши томонида ин бўлади. Майдончанинг қолган барча қисми ҳовли бўлади. Тулки ўз инида ўтиради, товўқлар эса ҳовли бўйлаб юрадилар, югурадилар, қанот қоқадилар, дон чўқийдилар. Тарбиячининг «Тулки!» — деган сигнали бўйича товўқлар қочиб кетадилар, ўз инларига беркиниб оладилар ва қўноққа учиб чиқадилар, тулки эса қўноққа чиқиб улгурмаган товўқларни тутиб олишга ва ўз инига олиб қочишга ҳаракат қилади (секин-аста қўлини теккизади). Тутган товўқни инига олиб кетади. Ўйин қайтадан тикланади. Тулки белгиланган миқдордаги товўқларни тутиб бўлгач, ўйин тамом бўлади. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

Стуллар, кублар ва бошқа шу каби буюмлар қўноқ ўрнида хизмат қилиши мумкин.

### Кул ранг қуён ювинаяпти

Барча ўйнаётганлар давра қуриб турадилар. Қуён қилиб тайинланган бола давра ўртасида туради. Болалар бундай дейдилар:

Қуёнжон юзини ювар,  
Балки меҳмонга борар,  
Аввал бурнини,  
Кейин оғзини —  
Чайди у роса  
Қулоқларини ҳам ювиб,  
Артинди тоза.

Куби яна шу сўзларга қараб ҳаракатлар қилади. Кейин у болалардан бирортасининг олдига наҳи оёқлаб сакраб-сакраб келади. Куби қиличнинг олдига келиб тухтаган бўлса, ўша бола дивроннинг ўртасига келиб туради. Уйин 5—6 марта такрорланади.

Доирада бир вақтнинг ўзида бир неча қуёи — 4—5 бола туриши ҳам мумкин. Улар уйин топшириқларини баравар бақараверадилар. Бу болалар фаолиятини оширади.

## Подачи билан пода

Болалар подачи қиёда эйтишади (сигирлар, бузоқлар). Подачи сайлананади. Унга подачи киядиган теппак, қўлига таёқ ва қўбизча берилади. Пода молхонада тўпланади. Подачи ўзоқроқда туради. Тарбиячи бундай дейди:

Чисси эрталаб туриб  
Най чалар: «Ту-ту-ру-ру!»  
Сигир бузоқ жўр бўлиб  
Маърашлар: «Му-му-му!»

«Ту-ру-ру-ру» сўзларини эшитиши билан подачи қўлига найни олиб, чала бошлайди. «Му-му-му» сўзларидан кейин бузоқлар маърашлади. Кейин болалар чўккалаб туришади ва подачи томон қарай беришади. У сигир-бузоқларни далага (майдончанинг нариги томонига) ҳайдайди. У ерда пода бир оз боқилгач, подачи уларни яна молхонага қайтаради. Кейин янги подачи сайланади. Уйин 2—3 марта такрорланади.

Уйин учун наҳи жой зарур. Болалар бир жойда қўж бўлиб турмасликлари керак.

## Қушлар учиб утади

Бир тала қушлар — болалар майдонча чеккасидаги бир неча зинапоясини бўлган гимнастика деворчаси қаршисида тўпланиб (тарқалиб-броқ) туришади. Тарбиячининг «Қани, учайлик!» деган сигнали билан қушлар қанот қоқадилар ва майдонча бўйлаб учиб кетадилар. «Бўрон» деган сигнал берилиб, қушлар дарахтларга томон учадилар (деворчаларга чиқадилар). Тарбиячи: «Бўрон тинди» дейиши билан қушлар дарахтлардан секин тушиб, яна уча бошлайдилар. Уйин 3—4 марта такрорланади.

Гимнастика нарвончасидан тушаётганда сакраш мумкин эмас. Агар нарвонча зинапоялари камроқ бўлса, ўйинга барча болаларни баравар жалб қилмаслик керак. Нарвонча ўрнига стул, скамейка ва бошқа буюмлардан фойдаланиш мумкин.

## Тўпни ирғит

Болаларнинг ҳар бири қўлига биттадан копток ушлаб, хона ёки майдонча бўйлаб эркин ҳолда тарқалиб туришади. Тарбиячининг «Бошланг!» — деган ишораси бўйича болалар қўлларидаги коп-

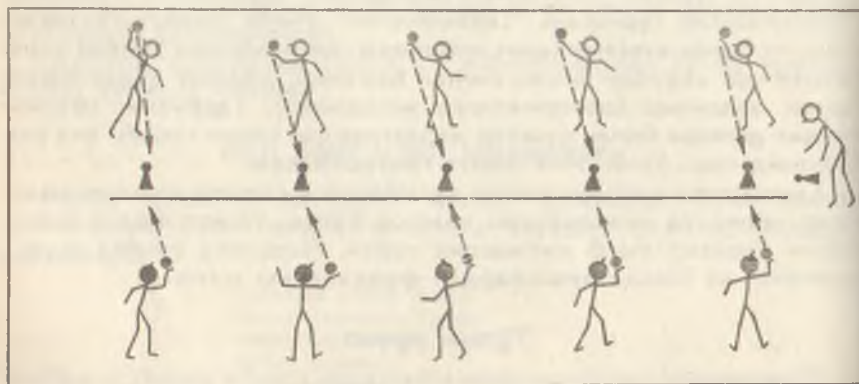
токни тепага ирғитиб, уни яна илиб ола бошлайдилар. Ҳар бир бола коптокни неча марта ерга туширмасдан илиб олишини санайди.

Болаларни иккита-иккита қилиб турғизиш ҳам мумкин. Бири коптокни отиб, илиб турса, бошқаси санаб туради ёки болалардан бир-иккитаси давра ўртасига чиқиб, коптокни ташлаб, бериб туради. Ҳамма болалар топшириқнинг тўғри бажарилишини кузатиб турадилар. Бунда мусобақа ўйнаш ҳам мумкин: коптокни ким кўп отиб, кўп илиб олиш мусобақасига болалар жуда қизиқишади. Қуйидаги машқларни киритиш ҳам мумкин: коптокни тепага ирғитгач, унинг ерга тушишини кутиб туриш, ерга урилиб қайтиб чиққандан сўнг илиб олиш, коптокни ерга уриб илиб олиш, уни тепага баландроқ отиб, чапак чалиш ва коптокни илиб олиш, коптокни тепага отиш, тезда гир айланиш ва копток ерга урилиб чиққач, уни илиб олиш.

### Булавани уриб йиқит

Болалар чизиқнинг нариги томонида турадилар. Чизиқдан 2—3 метр нарига ҳар бир бола қаршисига булава қўйилади. Болаларнинг қўлида копток бўлади. Болалар сигнал бўйича қўлларидаги коптокни булавага қаратиб юмалатиб, уни уриб йиқитишга ҳаракат қиладилар. Навбатдаги сигнал берилиши билан улар югуриб бориб коптокларни олиб келадилар, йиқитилган булаваларни турғизиб қўядилар. Ҳар ким ўзи булавани неча марта уриб йиқитганини ҳисоблаб боради. (5-расм).

Ҳар ким ўзи булавани неча марта уриб йиқитганини ҳисоблаб боради. Ҳар ким ўзи булавани неча марта уриб йиқитганини ҳисоблаб боради. Ҳар ким ўзи булавани неча марта уриб йиқитганини ҳисоблаб боради.



5-расм.

## Коптокни тўрдан ошир

Болаларнинг бир гуруҳи (2—8 та бола) уларнинг қўли етадиган баландликда тортилган тўрнинг икки томонида, тўрдан камида 1—1,5 м масофада туради. Кейин болалар коптокни бир-бирларига ота бошлайдилар. Агар ўйинда тўрт ва ундан ортиқ бола қатнашаётган бўлса, бир бола коптокни тўрдан ошириб ирғитади, коптокни тўтиб (илиб) олган бола уни ўз ёнидаги шеригига ташлайди, у эса коптокни яна тўрдан ошириб отади.

Болалар коптокни ўйин шarti бўйича тўрдан муайян усулда — икки қўллаб пастдан ёки ошириб ташлайдилар. Командалар ўзаро бир-бирлари билан мусобақалашади: тарбиячи ёки болалардан бирортаси тўрнинг қайси томонида копток кўпроқ ерга тушганлигини ҳисоблаб боради.

## Тўп мактаби

Коптокни тепага отиш ва илиб олиш. Коптокни ерга уриш, чапак чалиш ва икки қўллаб илиб олиш. Коптокни деворга уриш, чапак чалиш ва икки қўллаб илиб олиш. Икки киши битта коптокни деворга ўртоғи томон қайтиб борадиган бурчак остида уради, иккинчи копток полга тушиб, сакраб чиққанидан кейин уни илиб олади.

## Кегли

Кеглилар муайян тартибда терилади: энг баланд кегли ўртага, қолганлари бир-бирига зич қилиб қўйилади, кейин яна бир қатор, лекин орасини сал (5—10 см) очиқ қолдириб териб чиқилади; кичик доира шаклида териб, ўртага катта кегли қўйилади; икки қатор териб, катта кегли қаторлари орасига қўйилади; уч қатор қилиб, катта кегли иккинчи қаторга терилади; квадрат шаклида териб, катта кегли марказга қўйилади ва ҳоказо. Кеглилар териб қўйилган чизиқдан 2—3 м нарига 2—3 та чизиқ чизиб, болалар шу ердан туриб кеглиларни уриб туширадилар. Болалар навбат билан коптокни аввал энг яқин чизиқдан туриб урадилар. Кеглини энг кўп уриб йиқитган бола ғолиб чиқади. Унинг ўзи коптокни иккинчи чизиқдан бошлаб юмалатади ва ҳоказо.

Бир ўйинда кеглиларни бир-икки мартадан ортиқ териб чиқмаслик тавсия этилади. Очқоларни санаб чиқиш ҳам мумкин, унда катта кегли энг юқори очко билан ҳисобланади.

## Ҳалқа ташлаш

Ўйин диаметри 15—20 см ҳалқа ташлашдан иборат бўлади. Ҳалқалар турли хил (квадрат, учбурчак ва бошқа) шаклда жойлаштирилган, узунлиги 30—40 см бўлган таёқчаларга ўнг ва

чап қўллар билан ташланади. Вазифа шундан иборат бўладики, берилган 1,5—2 м масофадан туриб таёқчаларга иложи борича кўпроқ (3—5) ҳалқа тушириш лозим. Ҳайинда бир вақтнинг ўзида 2—3 бола баравар қатнашади. Улар баравар миқдорда ҳалқа ташлайдилар, ким кўпроқ ҳалқа ташлаганлиги санаб чиқилади.

Ҳалқалар ҳар хил рангда бўлгани маъқул. Ҳар бир бола бир хил рангдаги ҳалқа билан ҳаракат қилади. Бундай ҳолларда болалар ҳалқаларни баравар ташлашлари ҳам мумкин.

### Қаерга яширилганини топ

Болалар хона девори бўйлаб турадилар. Тарбиячи болаларга байроқчани кўрсатиб, тезда уни яширади ва «Бўлди», дейди. Болалар яширилган байроқчани қидирадилар. Байроқчани биринчи бўлиб топган бола ўйин такрорланганда байроқчани яширувчи бўлади. Ҳайин 3—4 марта такрорланади.

Агар болалар байроқчани узоқ вақтгача топа олмасалар, тарбиячи байроқча яширилган жойга келиб туради-да, шу атрофни қидириб кўришни таклиф қилади. Байроқчани бола яширадиган бўлса, тегишли жой топишда унга ёрдам бериш керак.

### Топ, лекин айтма

Болалар майдончанинг бир томонида юзларини тарбиячи томонга қаратиб турадилар. Тарбиячининг сигнали билан улар ўгирилиб, деворга қараб турадилар. Шу пайтда тарбиячи рўмолчани яшириб қўяди. Кейин болалар кўзларини очишади-да, тарбиячи томон бурилишади ва рўмолчани қидира бошлашади.

Рўмолчани топган бола уни топганлигини билдирмасдан секин тарбиячининг ёнига келади ва унинг қулоғига рўмолчанинг қаердалигини айтади-да, қатордаги ўз жойига келиб туради (ёки стулчага, скамейкага келиб ўтиради). Болаларнинг кўпчилиги рўмолчани топмагунча ўйин давом этаверади. Ҳайин 3—4 марта такрорланади.

Болаларга ким рўмолчани топса, уни турган жойидан олмаслик кераклигини ва ҳатто уни топмаганлигини ҳеч кимга билдирмасликка ҳаракат қилиш зарурлигини тушунтириш керак.

### Кетган ким!

Болалар давра қуриб ёки ярим доира шаклида турадилар. Тарбиячи ўйинда қатнашаётган болалардан бирига ўз ёнида турган 5—6 та болани эслаб қолишни, кейин хонадан чиқиб туришни ёки бурилиб, кўзини юмиб туришни таклиф қилади. Болалардан бири яшириниб олади. Кейин тарбиячи: «Қани, топ-чи, ким йўқ?» — дейди. Агар бола топса, унинг ўрнига бошқа бола тайинланади. Агар топа олмаса, яна ўгирилиб туради ва яширинган



бола жойига қайтиб келиб туради. Кейин топувчи бола унинг номини айтиши лозим. Ҳайин 4—5 марта такрорланади.

Болалар сафдан чиқиб, яширинган ким эканлигини айтиб бермасликлари керак. Ҳеч ким яширинмаслиги ҳам мумкин. У ҳолда қидириб топувчи бола ҳамма жой-жойида турганлигини айтиши керак.

## Қопқон

Ҳйновчилар тенг бўлмаган икки гуруҳга бўлинадилар. Кичик гуруҳ болалари қўл ушлашиб, доира ҳосил қиладилар. Улар қопқон вазифасини ўтайдилар. Қолган болалар (сичқонлар) доирадан ташқарида бўладилар. Қопқон вазифасини бажараётган болалар доира бўйлаб борадилар ва:

Нарсаларни кемириб,  
Жонга тегди сичқонлар.  
Эҳтиёт бўлинг маккорлар,  
Сизни қувиб етамиз,  
Ҳаммангизни тутамиз...

деб айтадилар.

Болалар тўхтаб, дарвоза ҳосил қилиб, бир-бирлари қўлларини ушлаб олган ҳолда юқорига кўтарадилар. Сичқонлар қопқон ичига югуриб кирадилар ва ундан югуриб чиқадиладар. Тарбиячи «Қўлингизни туширинг» дейиши билан доира бўлиб турган болалар қўлларини туширадилар, чўкқайиб ўтириб қопқон атрофини бекитадилар. Доира (қопқон) ичидан югуриб чиқа олмаган болалар тутилган ҳисобланадилар. Тутилганлар доирага қўшилиб, уни кенгайтирадилар. Кўпчилик болалар тутилгач, болалар вазифаларини алмаштирадилар ва Ҳйин қайтадан бошланади.

Қопқон бекилгач, сичқонлар доира бўйлаб турган болаларнинг қўллари тагидан чиқиб кетиши ёки орани ёриб чиқиши мумкин эмас. Жуда чаққон, бирор марта қопқонга тушмаган болаларнинг номини айтиб, рағбатлантириш керак.

2

## Тутувчилар

Болалар майдон бўйлаб тарқаладилар. Тарбиячи ёки болалар томонидан тайинланган бошловчи — тутувчи майдон ўртасида туради.

Тарбиячи «Бир, икки, уч — туш!» дейди. Тарбиячининг ана шу сигналига биноан ҳамма болалар майдон бўйлаб югурадилар, тутмоқчи бўлиб қўл теккизишга ҳаракат қиладётган бошловчига чап бериб қочадилар. Тутувчининг қўли теккан болалар четга чиқадиладар. У 3—4 Ҳйинчинини тутгач, Ҳйин тугалланади, сўнгра янги тутувчи тайинланади. Ҳйин 4—5 марта такрорланади.

Болалар мўлжални тўғри олиб ҳаракат қилишлари учун тутувчи бошқалардан ажралиб туриш мақсадида унга бирор белги қўйиш — қўлига лента боғлаб қўйиш, шокилали қалпоқча кийдириш мумкин ва ҳоказо. Агар тутувчи чаққон бўлмай, узоқ вақтгача ҳеч кимни тута олмаса, тарбиячи ўйинни тўхтатиб, бошқа тутувчи тайинлайди.

## Карусель

Болалар учи бир-бирига боғланган тизимчани ўнг қўлда ушлаб, доира ҳосил қилиб турадилар. Улар аввал доира бўйлаб аста-секин, сўнгра тезроқ югурадилар. Болалар ҳаракатни қуйидаги шеърга мувофиқлаштириб бажарадилар:

Аранг, аранг, аранг, аранг  
Каруселлар айланади.  
Айланади, айланади—  
Ҳеч тўхтамай айланади.

Югуриш вақтида тарбиячи: «Қани югурдик, ю-гур-дик», деб туради. Болалар доира бўйлаб 2—3 марта югуриб чиққанларидан кейин ҳаракат йўналишини ўзгартиришлари учун «Айланиш» деган сигнални беради. Болалар айланиб, тизимчани чап қўлларига оладилар ва тескари томон югурадилар. Сўнгра тарбиячи болалар билан биргаликда:

Секин, секин шошилманг!  
Каруселни тўхтатинг!  
Бир, икки, бир, икки  
Мана, ўйин тугади,—

дейди.

Карусель ҳаракати аста секинлашади. «Мана, ўйин тугади»,— деган гапдан сўнг болалар тизимчани ерга қўйиб, майдон бўйлаб тарқаладилар. Болалар бир оз дам олганларидан сўнг тарбиячи сигнал беради (кўнғироқ, ҳуштак, чапак, чилдирма овози), шунда болалар яна доира бўлиб, қўлларига, тизимчани оладилар, янги карусель ўз ўрнини эгаллайди. Ўйин қайтадан бошланади ва 3—4 марта такрорланади.

Тарбиячи ўйинни такрорлашда бир неча шартли сигнал бериб, болаларга тез доира бўлиб туринг, деб топшириқ бериши мумкин. Учинчи сигналгача ўз ўрнига тура олмаган ўйинчи бу каруселда қатнаша олмайди ва кейинги галгача кутиб туради.

## Ҳозлар

Майдончанинг бир томонида — чизиқ билан ажратилган жойда ғозлар яшайди. Қарама-қарши томонда чўпон туради. Ўйиннинг чап томонида бўрининг уйи бўлади. Қолган жой ўтлоқ. Бўри ва

чўпон вазифасини бажарувчи болаларни тарбиячи тайинлайди, қолган болалар ғоз бўладилар. Чўпон ғозларни ўтлоққа олиб чиқади, улар ўтлоқда юриб, учадилар.

Чўпон: Ғозлар, ғозлар!  
Ғозлар (тўхтаб, жавоб берадилар); Ға, ға, ға!  
Чўпон: Дон ейсизми?  
Ғозлар: Ҳа, ҳа, ҳа!  
Чўпон: Қани, учиб келинглар!  
Ғозлар: Уча олмаймиз!  
Тоғ остидаги бўри  
Бизни уйга қўймайди.  
Чўпон: Қанотлардан ажралмай,  
Уйга томон учинглар!

Ғозлар қанотларини ёзиб (қўлларини ён томонга узатиб) ўтлоқдан уй томон учадилар, бўри эса уясида чикиб, уларни тутишга (қўл теккизишга) ҳаракат қилади. Тутилган ғозлар бўрининг уясига кирадилар. Бир неча марта югуриб ўтгандан сўнг (ўйин тартибига кўра) тутилган ғозлар санаб чиқилади. Сўнгра янги бўри ва чўпон тайинланади. Уйин 3—4 марта такрорланади. Уйиннинг бошида бўри вазифасини тарбиячи бажаради.

### Қизиқчилар

Уйинчилардан бири қизиқчи қилиб тайинланади ва у давра ўртасида туради. Қолган болалар қўл ушлашиб, доира бўйлаб (тарбиячи кўрсатмасига биноан ўнгга ва чапга) юрадилар ва:

Доира бўйлаб,  
Кетма-кет.  
Борамиз қадам-бақадам,  
Жойингизда тўхтангиз  
Биргаликда ҳаммамиз  
Мана... бундай қиламиз,—

деишади.

Болалар тўхтаб, қўлларини туширадилар. Қизиқчи бирор ҳаракатни қилиб кўрсатади, қолган ҳамма болалар бу ҳаракатни такрорлашлари керак. Уйин 2—3 марта такрорланади, қизиқчи уйинчилардан бирини ўз ўрнига тайинлайди, сўнгра ўйин яна давом эттирилади. Уйин 3—4 марта такрорланади.

Қизиқчилар бир ҳаракатни ҳадеб такрорламай, хилма-хил ҳаракатларни кўрсатиши керак.

### Ҳолатни бажар

Болалар майдон бўйлаб югуриб юрадилар. Тарбиячининг сигналига биноан жойларида тез тўхтаб, бирор ҳолатни (чўққайиб, қўлларни ён томонларга кўтариб ва ҳоказо ҳолатни) эгаллаб турадилар, энг ифодали бўлиб турган ҳолатни тарбиячи айтиб, уларни рағбатлантиради.

Йил охирига бориб ўйин мурасаблаштирилади, унда болалар гуруҳ-гуруҳ, жуфт-жуфт, учтадан бўлиб туришлари мумкин. Бундан ташқари, болаларга аниқ ҳолатда, фақат тик туриб, чўққайиб туриб, ўтириб ва ҳоказода фигура ҳосил қилиш таклиф этилади.

### **Товонбалиқлар ва чўртанбалиқ**

Ўйинда қатнашувчи болалар бир-бирларидан уч қадам масофада туриб, доира ҳосил қиладилар. Атрофида шағал тошлар ётган ҳовуз. Тарбиячи бир болани чўртанбалиқ қилиб тайинлайди, у доирадан ташқарида туради. Қолган ўйинчилар — товонбалиқлар доира ичида (ҳовузда) сузиб (югуриб) юрадилар. Тарбиячининг «Чўртанбалиқ» деган сигнали бўйича чўртанбалиқ ҳовузга тез сузиб кириб, товонбалиқларни тутишга ҳаракат қилади. Товонбалиқлар доира бўйлаб шағалларни тасвирлаб турувчи ўйинчилар орасига яширинишга шошиладилар. Чўртанбалиқ яшириниб улгурмаганларни тутиб олади ва ўз ўйинга олиб кетади. Ўйин 2—3 марта такрорлангач, чўртанбалиқ тутиб олган товонбалиқлар сони санаб чиқилади. Сўнгра чўртанбалиқ вазифасини бошқа бола бажаради. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

Ўйинни давом эттириш учун янги чўртанбалиқни тайинлашда товонбалиқлар вазифасини ўйнаётган болалар шағал тошлар вазифасини ўйнаётган болалар билан алмашиладилар.

### **Югуриб ўтиш. Ўз байроғига ким тезроқ етиб боради!**

Болалар майдончанинг бир томонида турадилар. Майдончанинг иккинчи томонида болалар сонига қараб байроқчалар бўлади. Тарбиячининг сигналига кура ҳар бир бола ўз байроғига югуриб боради. Ким тез етиб борса, ўша ютади.

### **Ким камроқ қадам ташлайди!**

Майдончада ораллиги 6—8 м келадиган иккинчи чизик ўтказилади. Ўйинчилардан бир нечтаси биринчи чизикда турадилар ва иккинчи чизикда томон иложи борица кагга қадам ташлаб ўтадилар ёки югура бошлайдилар. Кам қадам ташлаб ўтган бола ғолиб чиқади.

### **Овоз чиқармай югуриб ўт**

Болалардан бири майдонча ўртасида ўтириб, кўзини юмади. Қолган болалар майдончанинг бир томонида турадилар; улардан 6—8 киши майдончанинг иккинчи томонига ўртада ўтирган боланинг ёнидан югуриб ўтадилар. Агар болалар овоз чиқармай югуриб ўтсанар, уларни онабоши тўхтамайди. Агар у қадимлар

говушини эшитса, тўхта дейди ва кўзини очмай овоз эшитилган томонни кўрсатади. Агар онабоши овоз эшитилган томонни тўғри кўрсатса, болалар ўз жойларига қайтиб борадилар. Сўнгра кейинги гуруҳ болалар югуриб ўтадилар.

### **Тезроқ, мени тушириб юборма**

Болалар 6—10 тадан бўлиб қум солинган халтани бошга ёки қўлларни олдинга узатиб, кафт устига қўйиб, у ёқдан бу ёққа югуриб ўтадилар, бунда бир-бирларидан ўзиб ўтишга ҳаракат қиладилар.

### **Жуфт-жуфт бўлиб югуриш**

Болалар ўз звеноларидан жуфт-жуфт бўлиб чизик орқасида турадилар. Майдончанинг иккинчи томонига звенолар сонига қараб кеглилар (стуллар, тўлдирма тўп) қўйилади. Тарбиячининг сигнали бўйича звенода турган биринчи жуфт қўл ушлашиб олдинда турган нарса олдиғача боради ва уни айланиб ўтиб, югуриб ўз звеносининг охирига келиб туради. Кейинги сигнал бўйича иккинчи жуфт югуриб чиқади ва ҳоказо.

Қўлларини ёнга тушириб турган болалар ғолиб ҳисобланади.

### **Қарама-қарши томонга югуриб ўтиш**

Гуруҳ тенг иккига бўлинади. Ўйинчилар майдоннинг қарама-қарши томонига чизилган чизик орқасида ораларида номига бир қадам жой қолдириб, қаторга сафланадилар. Ҳар бир гуруҳда алоҳида рангли сариқ, кўк лента бўлади. Тарбиячининг «кўк» деган сигналига биноан кўк лента ушлаган болалар қарама-қарши томонга югуриб ўтадилар. У томонда турган болалар қўлларини олдинга узатиб, уларнинг келиб қўлга тегишларини кутиб турадилар. Қўлига тегилган бола орқасига ўтади ва айланиб қўлини юқорига кўтаради ва ҳоказо.

### **Айёр тулки ?**

Ўйинчилар оралиқда бир қадам жой қолдириб доира бўлиб турадилар. Четда, доирадан ташқарида тулкининг уйи белгиланади. Тарбиячининг сигналига биноан болалар кўзларини юмадилар, тарбиячи эса болалар орқасидан доирани айланиб, болалардан бирортасига билинтирмай тегиб ўтади. Тарбиячи қўл теккизган бола айёр тулки бўлади. Тарбиячи болаларга кўзларини очишни айтади ва ким айёр тулки эканлигини топиб олишни таклиф этади. Айёр тулки ўзини билдирмай туради. Ўйинчилар уч марта бараварига (олдин оёқни, кейин қаттиқроқ овоз чиқариб): «Қаердасан, айёр тулки?» — деб чақирадилар. Бунда ҳаммалари

бир-бирларига диққат билан қарайдилар. Учинчи бор «Қаердасан, айёр тулки?» дейилиши билан айёр тулки қилиб тайинланган бола доира ўртасига тез югуриб чиқади, қўлини юқорига кўтариб: «Мен бу ердаман!» — дейди. Ҳамма ўйинчилар майдон бўйлаб югуриб кетадилар, тулки эса уларни тутади (қўл теккизади). Тutilган болани тулки уйига олиб кетади. Тулки 2—3 та болани тутгач, тарбиячи баланд овоз билан «Доирага» дейди. Уйинчилар доира бўлиб турадилар, ўйин қайтадан бошланади. Уйин 4—5 марта такрорланади.

Агар тулки ўзини сездириб қўйса, тарбиячи бошқа тулки тайинлайди. Тулкини ўйновчилар ҳам тайинлаши мумкин. Агар тулки анча вақтгача битта ҳам болани тута олмаса, ўрнига бошқасини тайинлаш мумкин. Майдон жуда катта бўлса, унда чегара ажратилади.

## Полда қолма

Тутувчи тайинланади. Болалар майдончининг ҳар ерида турадилар. Тарбиячининг топшириғига биноан улар тутувчи билан биргаликда шартли музика жўрлигида: чилдирма, чапак овози ва ҳоказо остида маълум тезликда ва маромда юрадилар, югурадилар, сакрайдилар. Тарбиячининг «Тут» деган сигнали берилиши билан ҳаммалари тутувчидан қочиб, майдонда қўйилган нарсалар устига чиқиб оладилар. Тутувчи қочувчиларни тутишга ҳаракат қилади. Тутувчининг қўли теккан бола шу заҳотиёқ четга чиқади. Уйин 2—3 марта қайтарилгач, тutilганлар саналади ва яна тутувчи тайинланади. Уйин қайтадан бошланади.

Тарбиячи баландликдан болаларнинг икки оёқда сакраб тушишларини кузатиб туради, уларни майдон бўйлаб ҳар томонда, устига чиқиб олиш керак бўлган нарсалардан югуриб боришга ўргатади.

## Қармоқ

Болалар ораларида бир оз жой қолдириб, доира бўлиб турадилар. Тарбиячи доира ўртасида туради. У учига қумли халтача боғланган чилвирни доира бўйлаб айлантиради. Болалар халтачани кузатиб борадилар ва яқин келиши билан оёқларига тегиб кетмаслиги учун юқорига сакрайдилар. Оёғига халтача теккан бола орқага бир қадам ташлайди ва вақтинча ўйиндан чиқади. Тезда танаффус қилинади ва ўйин қайтадан бошланади, унда ҳамма болалар қатнашади.

Чилвир учига боғланган халтача ерда судралиб айлантирилиши керак. Агар болалар бу вазифани осонликча бажарсалар, халтачани полдан бир оз кўтариш мумкин. Чилвирни соат мили айланишига қараб эмас, тескари томонга ҳам айлантириш мумкин.

Уйинни мураккаблаштириш учун икки сакраш ўртасида

болаларга қўшимча топшириқ: ўтириб туриш, 1—3 марта айланиш ва ҳоказо вазифаларни буюриш мумкин. Юқорига сакраш ўрнига «қармоқдан» орқага сакраш мумкин.

### **Дўнгдан-дўнгга**

Болалар икки гуруҳга бўлиниб, майдоннинг қарама-қарши томонида турадилар. Улар ўртасига, бутун майдон бўйлаб доирачалар — дўнглар чизилади (улар орасидаги масофа ҳар хил: 10, 20, 30, 40 см бўлади). Тарбиячи гоҳ у, гоҳ бу томондаги болалардан бир нечасини чақиради. Улар дўнгдан-дўнгга сакраб, майдоннинг иккинчи томонига ўтадилар. Сакраётганлар машқни қандай бажараётганини ҳамма кузатиб туради. Сўнгра навбатдагилар сакрайдилар.

Ўйинда ҳар хил топшириқлар: дўнгдан-дўнгга икки оёқда, у оёқдан бу оёққа, бир оёқда сакраш берилади. Болаларни командаларга бўлиш ва қайси команда яхши ва тез сакрашини аниқлаш мумкин.

### **Байроқчага ким тезроқ етиб боради?**

Болалар 3—4 та тенг гуруҳларга бўлинадилар ва чиқиб кетишлари мумкин бўлмаган чизик олдида ораларида бир неча жой қолдириб, қаторга сафланадилар. Бу чизикдан 4—5 м нарида ҳар бир қатор рўпарасида дарвозачалар ўрнатилади. Ундан нарига чизик чизилиб, байроқча қўйилади. Шартли сигнал бўйича қаторда биринчи бўлиб турган болалар дарвоза томон югурадилар, унинг тагидан эмаклаб ўтадилар. Байроқчага қараб югурадилар, байроқчани олиб, юқорига кўтарадилар ва ҳилпиратадилар. Сўнгра байроқчани аста полга қўйиб, югуриб орқага қайтадилар ва ўз қаторларининг охирига бориб турадилар. Биринчи бўлиб югуриб келган бола ютган ҳисобланади. Навбатдагилар байроқча томон югурадилар.

Ўйинни бошқачароқ ўтказиш, болаларга дарвозагача югуриб эмас, балки чўккалаб эмаклаб ёки тирсақ ва тиззаларга таяниб судралиб боришни топшириш мумкин. Байроқчани полга ташлаш ман этилади. Энгашиб таёқчани маълум томонга секин қўйиш керак.

### **Айиқлар ва асаларилар**

Майдончанинг бир томонида уя (гимнастика девори ёки минора) бўлади. Қарама-қарши томонда ўтлоқ. Бир чеккада айиқлар ини бўлади. Ўйинда бир йўла 12—15 тадан ортиқ бола қатнашади. Ўйновчилар тенг бўлмаган икки гуруҳга бўлинадилар. Уларнинг кўпчилик қисми уяда яшовчи асаларилар бўлади. Айиқлар эса инида. Шартли сигналга биноан асаларилар уялари-

дан чиқиб (гимнастика деворидан тушадилар), асал учун яйлов томон визиллаб, учадилар. Асаларилар учиб кетиши билан айиқлар инидан чиқиб, асаларилар уясига кириб (деворга чиқиб), маза қилиб асал ейдилар. Тарбиячи «Айиқлар» деб сигнал бериши билан асаларилар уя томон учадилар, айиқлар ўз инларига қочадилар. Яширинишга улгурмаган айиқларга асаларилар ниш тикадилар (қўл теккизадилар). Сўнгра ўйин қайтадан бошланади. Ниш санчилган айиқлар навбатдаги ўйинда қатнашмайдилар.

Ўйин икки марта такрорланади, болалар вазифаларини алмаштирадилар. Тарбиячи болаларни девордан сакрамай тушишларини кузатиб туради, керак бўлиб қолса уларга ёрдамлашади.

### Ўт ўчирувчилар машқда

Болалар 3—4 қатор (оралиқ сонига қараб) бўлиб, гимнастика деворчасига қараб турадилар. Қатордаги биринчилар чизиқда турадилар. Гимнастика деворчасининг ҳар бир оралиғига, бир хил баландликдаги рейкаларга қўнғироқ илинади. Тарбиячининг «Бир, икки, уч — югуринг», деган сигнали бўйича қаторда биринчи бўлиб турган болалар гимнастика деворчаси томон югурадилар ва унга чиқиб, қўнғироқ чаладилар. Сўнгра ундан тушадилар ва қайтиб, ўз қаторларининг охирига бориб турадилар. Тарбиячи биринчи бўлиб қўнғироқ чалган боланинг номини айтади. Ўйин давом этади. Топшириқни ҳамма болалар бажариши шарт. Қайси команда ўйинчилари биринчи бўлиб кўпроқ қўнғироқ чалса, ўша команда ғолиб чиқади.

Тарбиячи болаларнинг сакрамай тушишларини кузатиб туради, лозим бўлса, уларга ёрдам беради. Қоидани бузган бола ютқизади.

### Овчилар ва қуёнлар

Майдончанинг бир томонида овчилар учун жой ажратилади. Иккинчи томонида қуёнчалар учун уйчалар ажратилади. Ҳар бир уйчада 2—3 тадан қуён бўлади. Овчи майдончада юриб, қуён изини қидираётгандек ҳаракат қилади, сўнгра ўз инига қайтади. Сигнал бўйича қуёнлар инидан чиқиб, олдинги томонга силжиб, икки оёқда сакрайдилар. Тарбиячи «Овчи» дейиши билан қуёнлар инига қочади, овчи эса уларга копток отади. Копток теккан қуён отилган ҳисобланади. Овчи уни уйига олиб кетади. Ўйин биринчи марта такрорлангандан кейин бошқа овчи тайинланади.

Овчининг қўлида бир нечта копток бўлиши мумкин. Инига кириб олган қуёнларни отиш мумкин эмас.



## Байроқчадан ошириб олиш

Болалар икки қаторда кетма-кет бўлиб турадилар, биринчи қатордагиларнинг қўлида коптоклар, қум солинган халтачалар бўлади. Рўпарага 4—5 масофада бир текис қилиб байроқчалар қўйилади. Тарбиячи нечта бола халтачани байроқчадан ошириб отганини ҳисоблаб чиқади. Сўнгра болалар халтачаларни олиб, югуриб бориб ўз жуфтларига берадилар. Навбатдаги қатордаги болалар отади, сўнгра натижалар солиштирилади.

Халтачани ўз жуфтига ошириб олиш йўли билан ҳам уни бериш мумкин. Халтача тушган жойни кузатиб туриш керак, чунки халтача тушгач, яна олдинга сирғаниб кетиши мумкин. Халтача тушган жой олиш натижаси бўлади.

## Ҳалқага тушир

Болалар диаметри 8—10 м ли доирада турадилар, бир бола оралатиб, иккинчи бола қўлида қум солинган халтача, доира ўртасида ҳалқа бўлади. Тарбиячининг сигналига биноан болалар қўлларидagi халтачани ўнг ёки чап томонидаги (шартга мувофиқ) ўртоғига узатади. Халтачани олган бола уни ҳалқачага туширишга ҳаракат қилиб, икки қўллаб (ёки бир қўлда) пастдан отади.

Тарбиячи биринчи турган болаларнинг нечта халтачаси ҳалқага тушганини ҳисоблаб чиқади. Болалар халтачаларни олиб, доирадаги ўз ўринларига қайтадилар. Яна сигнал берилади, болалар халтачани иккинчи болага — қўшнисига узатади ва ҳоказо. Тарбиячи қайси бола аниқроқ отганини солиштиради. Ўйин яна қайтадан бошланади.

Халтачани бошқача усулда ҳам олиш мумкин: икки ва бир қўллаб ўтириб, бош орқасидан, тиззаларда туриб олиш ва ҳоказо.

## Кеглини уриб йиқит

Ўйинчилар (болалар гуруҳининг ярми) чизиқ орқасида қаторга сафланадилар. Бу чизиқдан 3—5 м нарида болалар сонига тенг кеглилар бўлади (ҳар бир ўйинчида 2 тадан ўртача катталиқдаги копток бўлади). Коптокни полдан думалатиб, кеглини йиқитиш керак. Биринчи думалатилган копток билан кеглини уриб йиқита олмаган бола иккинчи марта копток думалатади. Сўнгра сигнал бўйича болалар югуриб бориб кеглиларни турғизиб қўядилар, коптокларни йиғиб, дастлабки ҳолатга қайтадилар. Ўйин давом этади. Ҳар бир ўйинчи нечта кегли йиқитганини санаб боради.

Коптокни оёқ ва ҳоказолар билан тепиб думалатиш мумкин. Ҳар бир болани йиқитиши учун 2—3 тадан кегли қўйилса, ўйин мураккаблашади.

## Коптокни уриб тушир

Чизиққа унча катта бўлмаган ҳалқалар, масалан, серсодаги ҳалқа устига катта коптоклар қўйилади. Ҳайинчилар копток сонига қараб 5—6 м нарида қатор бўлиб турадилар. Сигнал бўйича қум солинган ҳалгача билан коптокни уриб туширадилар. Ҳар бир қатордан биттадан кузатиб турувчи тайинланади. У уриб туширилган коптокларни йиғиб, санайди. Сўнгра улар югуриб келиб, ўз ҳалгачаларини оладилар ва орқаларида турган Ҳайинчига узатадилар. Улар қаторда биринчи бўлиб турадилар ва коптокни уриб туширадилар. Ҳар бир команда уриб туширилган коптокларни санаб боради. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади. Янги кузатиб турувчилар белгиланади, Ҳайин давом эттирилади.

Коптокларни гимнастика скамейкасига, табуреткаларга қўйиш мумкин. Ҳайинчиларни командаларга бўлиб, қуйидагича тақсимлаш мумкин: ҳамма биринчилар бир командага, ҳамма иккинчилар иккинчи командага тақсимланади ва ҳоказо.

Тарбиячи коптокни отиш вақтида болаларнинг чизиқдан чиқиб кетмасликларини кузатиб туради. Коптокни фақат ўнг ёки чап қўлда уриб тушириш мумкин.

## Копток мактаби

Коптокни юқорига отиб, уни бир қўлда илиб олиш. Коптокни ерга уриб, уни бир қўлда ушлаб олиш. Коптокни юқорига отиб чапак чалиш (1—3 марта) ва уни икки қўллаб илиб олиш. Коптокни деворга уриш ва чапак чалиш, уни бир қўлда илиб олиш. Жуфт-жуфт бўлиб Ҳайнаш: коптокни девор ёнидаги шерик илиб олиши учун бурчак ҳосил қиладиган қилиб уриш. Коптокни деворга паст томондан уриб, юқоридан илиб олиш. Коптокни деворга орқадан: бош орқасидан, оёқ тагидан, қўл остидан отиб, уни илиб олиш.

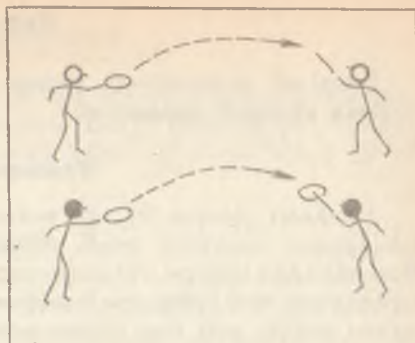
## Копток онабошига

Иккита чизиқ ўтказилади, улар орасидаги масофа 2—3 м. Ҳайинчилар биринчи чизиқ орқасида кетма-кет турадилар. Уларга қарама-қарши чизиқда онабоши туради. У қаторда биринчи бўлиб турган болага коптокни отади, у эса коптокни бошқарувчига қайтариб отади ва қаторнинг охирига бориб туради, бутун қатор олдинга силжийди, навбатдаги бола чизиқ олдига келиб туради. Ҳамма болалар копток отишгач, янги онабоши тайинланади.

Ҳайинда мусобақа ўтказиш ҳам мумкин. Бунда болалар бир неча қатор бўлиб турадилар ва ҳар бир қаторга онабоши тайинланади. Ҳайинчи коптокни тушириб юборса, онабоши қайтадан унга копток отади, лекин шу қаторда турганлар вақтдан ютқизади.

## Серсо

Икки кишидан бўлиб ўйналади. Бир киши таёқ (биллиард таёғи) ёрдамида ёғоч ҳалқани отади, иккинчиси эса уни таёқ билан илиб олади. Ўйинчилар орасидаги масофа 3—4 м. Агар болалар отилган ҳалқани таёққа илиб ололмасалар, унда олдин қўл билан отиб, қўл билан илиб оладилар, сўнгра таёқдан фойдаланадилар. Ким ҳалқани кўпроқ илиб олган бўлса, ўша ютган ҳисобланади (6-расм).



6-расм.

Тарбиячи болалар ҳалқаларни мунтазам ирғитиб туришларини кузатиб боради.

## Ким учади!

Болалар тарбиячи билан биргаликда доирада турадилар. Тарбиячи учадиган ва учмайдиган жонли ва жонсиз нарсаларнинг номини айтади. Улар номини айтиш билан тарбиячи қўлини юқорига кўтаради. Масалан, тарбиячи: «Қарға учади, стол учади, самолёт учади» ва ҳоказо дейди. Тарбиячи ҳақиқатда учадиган нарсаларнинг номини айтгандагина, болалар қўлларини юқорига кўтариб «Учади» дейдилар.

Онабоши вазифасига болалар ҳам тайинланади. Ўйин олдин секин, сўнгра тезроқ ўтказилади.

## Бўш ўрин

Болалар полда, оёқларини чалиштирган ҳолда доира қуриб ўтирадилар. Тарбиячи ёнма-ён ўтирган иккита болани чақиради. Улар доирадан ташқарида бир-бирларига орқа ўгириб турадилар. «Бир, икки, уч — югур» сигналига биноан ҳар томонга югуриб, ўз жойларига бориб ўтирадилар. Ўйинчилар ким биринчи бўлиб бўш ўринга келиб ўтирганлигини айтадилар. Тарбиячи яна иккита болани чақиради. Ўйин давом эттирилади.

Ҳар хил жойда ўтирган болаларни ҳам югуриб келиб ўтириш учун чақириш мумкин.

## Бадминтон

Икки ўйинчи бир-бирининг воланини ерга тушириб юбормасликка ҳаракат қилади — ракетка билан уради. Катта группа болаларига ракеткани тўғри ушлаш усули курсатилади, воланни кўракли томонга йўналтиришга ўргатилади. Тарбиячи билан ҳам ўйнаш мумкин.

## Қарқара

Болалар тиззаларига қадар сувга тушиб, оёқларни баланд-баланд кўтариб юрадилар.

## Ўтинчи сувда

Болалар доира бўлиб тиззаларига қадар сувда турадилар, оёқларини кенгроқ очиб, қўлларини бир-бирига чалиштириб, бошларидан юқори кўтарадилар, кейин тез, кескин энгашадилар, қўлларини тез сувга уриб, «ўтин ёрадилар», яъни қўллари билан сувни кесиб, уни ҳар томонга сачратадилар.

## Чархпалак

Сувнинг чуқурлиги дастлаб тиззагача, сонгача, ундан кейин белгача бўлади. Болалар қўл ушлашиб давра қуриб туришади. Тарбиячининг сигнали бўйича улар давра бўйлаб ҳаракат қилиб, аста-секин қадамларини тезлата бошлайдилар. Улар бараварига бундай дейдилар: «Секин, секин, секин — бошланади от ўйин, кейин, кейин, кейин — қизиб кетади ўйин!». Шундан кейин болалар доира бўйлаб югуриб кетадилар.

Сўнгра тарбиячи бундай дейди: «Секин, секинроқ юринг — чархпалакни тўхтатинг!» Болалар аста-секин қадамларини секинлаштирадилар-да: «Мана, ўйин тугади — биз тўхтатдик; бир, икки...!» — дейдилар ва тўхтайдилар. Ўйин қарама-қарши томонга қараб давом эттирилади. Юришдан тўхтагач, қўлларни қўйиб юбориш ва сувга йиқилиш ҳам мумкин.

## Қўрқма

Ҳовузнинг саёз жойида болалар ярим доира бўлиб турадилар, биринчи юриб бораётган бола тиззаси билан сувни самратади. Ҳовузнинг саёз жойида бола қўлларини ерга тираб ётади. Тарбиячи «Товонингни кўрсат!» дейиши билан у сувдан оёғини кўтариб, товонларини кўрсатади.

## Копток кетидан югур

Ўйинда қатнашувчилар соҳилда юзларини сув томонга буриб, бир қатор бўлиб турадилар. Сув болаларнинг белидан келадиган жойда — сув устида копток (доира)лар бўлади. Уларнинг сони ўйновчилар сонига баравар бўлиши керак. Тарбиячининг сигнали билан болалар сувга югуриб тушадилар ва буюмлар билан қирғоққа қайтиб чиқадилар. Қирғоққа биринчи бўлиб қайтиб чиқиб, ўз ўрнини эгаллаб олган бола ғолиб чиқади. Белгиланган жойдан узоқлашиб кетиш, бир-бирига халақит бериш, туртишиш мумкин эмас.

## Доирада сузиш

Бола ҳаво тўлдирилган резина доира устига ўтиради ёки ётади (уни кийиб олиши ҳам мумкин) ва унда худди қайиқда ўтиргандай ҳаракат қилиб, сувни қўллари билан эшак сингари эшиб сузиб туради.

## Фаввора

Уч-тўрт ўйинчи саёз жойда сувга тушиб, бир-бирларининг қўлларидан ушлаб, доира ҳосил қилади. Сўнгра болалар қўлларини қўйиб юбориб, орқага қўллари билан таянган ҳолда оёқларини узатиб сувда ўтирадилар. Катта кишининг сигнали бўйича узатилган оёқлари билан сувга уриб, сувни фаввора мисоли ҳар томонга сачратадилар. Бу ўйинда болалар сачраган сувдан кўрқмасликка ўрганадилар.

## Қутича

Бола сувда чўққайиб, қўли билан тиззаларини қучоқлайди. даҳани сув устида бўлади. Чуқур нафас олиб, уни тутиб туради ва бошини сувга тикади — «қутичанинг қопқоғи бекилди», сўнгра бошини сувдан тез чиқаради.

## Дарё тўлқинланмоқда

Болалар сувга белларигача тушиб, қаторда биттадан ёки доира бўлиб турадилар. «Дарё тўлқинланмоқда», деган сигналга биноан болалар ҳар томонга тарқалиб сувга шўнғийдилар, қўллари билан «тўлқин» ўтарадилар. Катта кишининг «Шамол тинди, дарё тинчланди» деган сўздан кейин болалар қатор (доира) бўлиб турадилар.

## Ўтир ва тур

Болалар тиззаларигача ёки белларигача сувга тушадилар. Қўшнар ёрдамисиз (қўлларга таянмай) ўтириш ва сўнгра туриш керак.

## Чулчуқлар сувда

Болалар саёз сувда туриб, икки оёқда сакрайдилар, бунда уларнинг оёқлари сув юзасидан баландга кўтарилиши керак.

## Арғимчоқ

Болалар жуфт-жуфт бўлиб, қўл ушлашиб, бир-бирларига қараб сувда турадилар. Навбат билан ўтириб сувга шўнғийдилар ва сув остида нэфас чиқарадилар. Тарбиячи вазифанинг бажарилишини назорат қилиб туради.

## Поездларнинг ер ости йўлидан ўтиши

Болалар қўлларини белларига қўйиб, бир қатор бўлиб поездни акс эттирган ҳолда сафланадилар. Қатор қадам ташлаб илгари силжийди. Бир-бирига қараб қўл ушлаган икки бола ер ости йўлини тасвирлайди. Улар қўлларини сув юзасига туширадилар. Бу йўлдан ўтиш учун поездни акс эттириб турган болалар навбат билан сувга шўнғийдилар. Поезд ер ости йўлидан ўтиб бўлгач, уни тасвирлаб турган болалар қатор охирига бориб турадилар. Қаторда биринчи бўлиб турган икки бола эса поезддан ажраб, ер ости йўлини тасвирлаб туради. Тарбиячи ер ости йўли бўлиб турган болаларни сув тагида тутилиб қолмасликларини кузатиб туради.

## Сувни тутиб ол

Уйинда қатнашувчи болалар турган жойларида биттадан ёки доира бўлиб турадилар. Тарбиячининг «Сувни тутиб ол» командасига биноан болалар қўлларини сувга туширадилар ва сув остида кафтларини бирлаштириб ва сув олиб, қўлларини сув устига чиқарадилар. Тарбиячи болалар кафтидаги сувни кўриб чиқади. Агар кафтдан сув томчилаётган бўлса, тарбиячи «Вой, қўлинг намунча тешик, қани яна сув ол-чи», дейди.

## Денгиздаги тўлқинлар

Болалар бир-бирларига қараб, узатилган қўл масофасини қолдириб турадилар: қўллар ўнг (чап) томонга узатилиб, сув юзасида туради. Гавдани ўнг томонга айлантириш билан бирга болалар қўлларини сув юзасидан қарама-қарши томонга олиб ўтадилар (кафтлар қўл ҳаракати йўналиши томон айланади) — тўлқин ҳосил қиладилар. Ҳаракат ҳар бир томонга тўхтовсиз давом эттирилади.

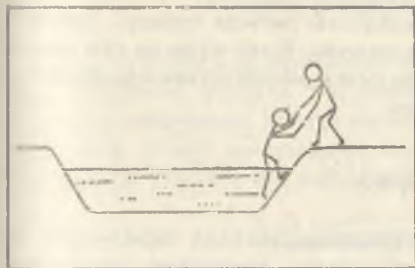
## Ботир болалар

Болалар қўл ушлашиб, давра қуриб туришади ва хор бўлиб бундай дейишади:

Биз ботир болалармиз,  
Биз жасур болалармиз.  
Мана, қаранглар-а сизлар—  
Сувда ҳам очиқ кўзлар.

Шундай деб болалар қўлларини пастга туширадилар ва қаммалари кўзларини юммасдан баравар сувга шўнғидилар. Уйин 3—4 марта такрорланади.

**Кўрсатмалар.** Машқнинг тўғри бажарилганлигини текшириш учун тарбиячи сув ичига қандай буюм қўйилганлигини болалардан сўраши мумкин.



7-расм.

### Шатак

Катта ёшдаги киши боланинг қўлидан ушлаб, ўзи орқаси билан юриб сувга тушади, кейин эса сувда ётган болани тортиб югуради — «юк шатакка олинади». Бу топшириқни болаларнинг ўзлари ҳам жуфт-жуфт бўлиб бажаришлари мумкин (7-расм).

### Қурбақа

Чўққайиб ўтирган ҳолатдан туриб (сувнинг чуқурлиги тизза бўйи) сакраб, олдинга қараб сувга ётилади, қўллар олдинга улатилади, кейин ҳовуз тубига туширилади. Оёқларни гўжанак қилиб кўкракка тортилади, шу ҳаракат яна такрорланади.

### Медуза

Чуқур нафас олиб, бирмунча вақт нафас олмай турилади, олдинга энгашиб, эркин ҳолда сувга ётилади. Боланинг гавдаси бир оз сув ичига тушиб, яна қайтиб сув юзасига чиқади. Сувда ҳаракатсиз ётиб кўрилади.

### Пўкак

Чуқур нафас олиб ва нафасни тутиб туриб, кўзни юммасдан сувга шўнғилади. Оёқларни мумкин қадар кўпроқ буриб, болдир кучоқлаб олинади ва тиззаларни кўкракка тортиб, бошни иложи борича тиззаларга яқинлаштириб энгаштирилади. Худди шу ҳолатда пўкак сингари сув бетига қалқиб чиқилади. Ҳолатни ўзгартирмасдан сув сатҳида сузиб, 8—10 гача саналади. Шундан кейин аста-секин ўриндан туриб, ҳавза тубига оёқ қўйилади. Пўкак бўлиб сузаётганда аста-секин сув ичида нафас чиқариш ҳам мумкин.

## Тюленлар

Қўллар олдиغا узатиб ётилади. Қўллар билан секин итарилиб, қўллар орқага то белга қадар узатилади, олдинга сузишга интилиш керак бўлади, шу пайтда бош сувда бўлиши зарур.

## Тўпни узат

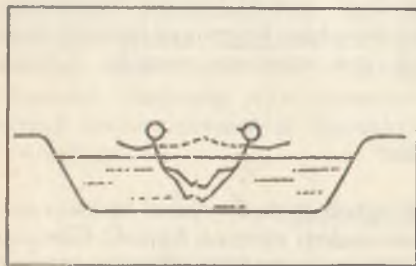
Икки бола бир-бирининг орқасидан 0,7—0,8 м масофада туради. Ҳар икковининг оёқлари елка кенглигида туради. Сувнинг чуқурлиги белгача ёки кўраккача келади. Бола қўлида тўп ушлаб туради. У олдинга энгашиб, бошини сувга тиқиб шўнғийди ва тўпни ўз орқасида турган болага узатади.

## Кечув

Саёз сув тагига 4—5 та буюм (тошлар, металл тарелкалар ва бошқа шу сингари нарсалар) қўйилади. Насалар орасидаги масофа 60—70 см бўлади. Бу «дарё» дан кечиб ўтиладиган жой бўлади. Бола сувда ҳалиги буюмлар устида эмакляб юради. Бир жойдан иккинчи жойга кўчиш йўналиши тўғрилигини аниқлаш учун бола бошини бир неча марта сувга тиқиб шўнғийди. Сувда кўзларини очиб, навбатдаги мўлжални қидиради. Бу ўйинни тоза ва тиниқ сувдагина ўтказиш мумкин.

## Винт

Сув устида сирпаниб сузаётган пайтда бола кўрагидан орқага ёки орқадан кўрагига айланиб бурилади.



8-расм.

## Торпеда

Икки бола бир-бирига қараб сувга тушади, қўл ушлашиб туришади, оёқларини букиб, оёқ тагларини бир-бирига тираб турадилар. Шундан кейин иккаласи ҳам қўлларини қўйиб юборадилар ва бир вақтнинг ўзида оёқлари билан итарилиб, сув устида орқалари билан сирпаниб сузиб кетадилар (8-расм).



## Тойча

Болалар ўз хоҳишлари бўйича жуфтларини танлаб оладилар: бири тойча, иккинчиси — аравакаш бўлади. Аравакаш отни қўшиб, жиловини кийдириб ва тўғри йўналишда майдончанинг бир томонидан иккинчи томонига боради ва орқага ёки майдончанинг ён томонига қайтиб келади. Сўнгра тарбиячининг кўрсатмаси бўйича болалар ўринларини алмашадилар ва ўйинни давом эттирадилар.

## Отлиқ аскарлар (суворилар)

5—6 та бола майдончанинг бир чеккасида турадилар, тарбиячи ҳар бирининг қўлига узунлиги 50—60 см ли таёқча беради. Болалар таёқчанинг устига миниб олиб, майдончани қарама-қарши томонига, отлиқ аскарларни акс эттириб (отда) югурадилар. Бир-бирларига урилиб кетмасдан тез-тез югуриш керак.

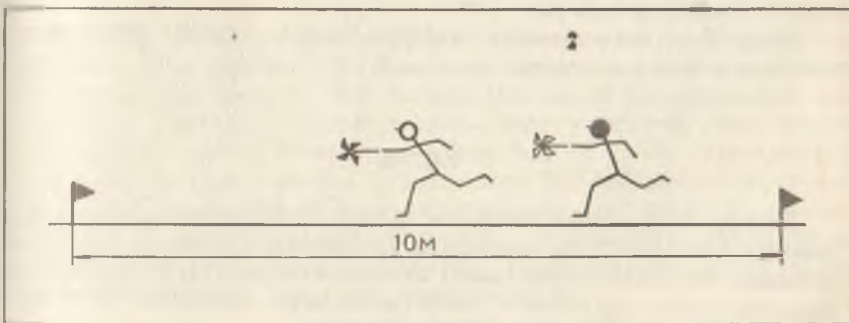
## Чамбаракни қувиб ет

Болалар чамбаракни думалатишни ўзлари мустақил ўрганиб олмагунларича, тарбиячининг ўзи чамбаракни думалатади ва бирор боланинг исмини айтиб, уни қувлаб етишни таклиф қилади. Чамбарак думалаб кетаётганда ушлаш керак, бунда чаққонликни намоён қилиб, тез югуриш керак.

## Пирпирак билан югуриш

Пирпиракни қуйдагича ясаш мумкин: қалин тўртбурчак қоғозни олиб (томонлари 10 см қоғозни тўрт буклаб), бурчагидан диагональ бўйлаб ўртасига етказмасдан қирқилади. Сўнгра тўртта учини ўртага букиб, уни таёқчанинг учига жуда ҳам зич қилмасдан қоқилади. Пирпирак тайёр.

Бола таёқчани ушлаб қанчалик тез югурса, у шунча тез айланади (9-расм).



9-расм.

## Капалакни тут

Кичикроқ таёқча учига ип боғланади ва ип учига қоғоздан қирқилган капалак ёпиштириб қўйилади. Тарбиячи таёқчани шундай ушлайдик, капалак болалар боши устидан «учиши» керак. Улар сакраб, ҳаккалаб, уни тутиб олишга ҳаракат қиладилар.

## Ариқча орқали

Майдончага бири иккинчисидан 1,5—2 м масофада иккита чизиқ чизилади — бу ариқча бўлади. Болалар (6—8 та бола) ариқчанинг четида — чизиқ олдида турадилар, улар тошларнинг устидан (доирача чизилган) оёқларини ҳўл қилмасдан ўтишлари шарт. Доирачанинг орасидаги масофа шундай бўлиши керакки (тахминан 25—30 см) болалар биринчисидан иккинчиси устига енгил сакраб ўта олсин. Ариқчанинг устидан бир вақтнинг ўзиде бир неча бола ўтиши мумкин, қолганлари эса тарбиячи билан улар орқасидан кузатиб турадилар. Кимда ким доирани босиб олса ёки оёғини ҳўл қилса, у скамейкага бориб ўтириб, офтобда оёғини қуритади. Уйин қайтадан давом эттирилганда у ўйинга киритилади. Тарбиячи айримларига қирғоққа ўтишга ёрдам беради ва болаларни рағбатлантиради.

## Товуқлар полизда

Болалар — товуқлар ходанинг орқасида жойлашадилар. Ходанинг бошқа томонида майдончага катта тўғри чизиқ чизилган — бу полиз бўлади. Тарбиячи — қоровул полиз бўйлаб юриб, товуқлар полиздами ёки йўқми, шунга қарайди, сўнгра бориб скамейкага ўтиради. Товуқлар шу заҳоти девор (хода)нинг устига сакраб чиқи оладилар, сўнгра у ердан полизга сакраб тушадилар ва югуриб, экилган сабзавотларни чўқий бошлайдилар. Қоровул — тарбиячи товуқларни сезиб қолиб, чапак чалиб ва «киш, киш!» деб уларни полиз ичидан ҳайдайди.

Уйин бир неча марта қайтарилгандан кейин болалардан қоровул сайлаш мумкин.

## Кегли

Уйинда пластмасса кеглидан фойдаланиш мумкин. Улар бир-бирларидан 10—15 см масофада ўрнатилади. Болалар 1—1,5 масофадан биттадан соққа (шар) думалатадилар. Тарбиячи кеглига соққани теккизган болани рағбатлантиради, ютқизган болаларга эса вазифани бажаришда ёрдам беради.

## Тўпни думалат

Болаларга ҳар хил рангдаги тўплар ёки кичикроқ соққалар (диаметри 6—8 см шарлар) берилади ва уларни болалардан 1,5—2 м га думалатишни таклиф қилади. Тарбиячи берилган вазифани ким яхши уддалаган бўлса, уни рағбатлантириб, яна бир марта думалатишга рухсат беради. Болалар тўпни 2—3 мартадан думалатганларидан кейин, тўпларни саватчага териб оладилар.

## Чамбаракни думалат

Уч-тўрт бола 1,5—2 м масофада тарбиячига юзма-юз турадилар. Тарбиячи ҳар бир болага навбат билан чамбаракни думалатади, улар уни ушлаб олиб ва яна орқага — тарбиячига думалатадилар. Болалар чамбаракни яхши думалатиб ва ушлаб олишни ўрганганларидан кейин, энди бир-бирлари билан ўйнашлари мумкин бўлади.

## Буюмни сақла

Болалар доира ҳосил қилиб турадилар. Улар оёқларини ён томонларга кериб, қўлларини орқаларига қўйиб турадилар. Ҳар бир боланинг оёғи олдида кубик ёки бошқа нарса бўлади. Онабоши (бола) доиранинг ўртасида туради. У кубикни олишга ҳаракат қилади. Онабоши қайси ўйинчи томонга борса, шу ўйинчи тезда ўтириб олади, кубикларни қўллари билан беркитади ва унга тегишга имкон бермайди. Онабоши у ердан кетиши билан ўйинчи ўрнидан туради. Кимда-ким ўзининг кубигини ҳимоя қилишга улгура олмаса (онабоши қўлини кубикка теккизса), у доирадан чиқади ва ўйинда вақтинча қатнашмайди.

Онабоши 2—3 та кубикни олганидан кейин янги онабоши тайинланади. Ўйин ҳамма болалар билан яна давом эттирилади.

## Шарларни узатиш

Болалар стулчада доира бўйлаб (ёки ўтзустида) ўтирадилар. Тарбиячи икки ўйинчига биттадан шар беради ва уни ёнида ўтирган болаларга узатишни таклиф қилади (биттадан ўнг, иккинчиси чап томондан узатади). Шарлар қўлма-қўл узатилиб, бир жойда учрашгандан кейин болалар уни бир-бирига уриб, «Урилдилар», дейишади ва ўринларидан туриб, доира бўйлаб орқага югурнишади. Қолган ўйинчилар «Югурдик, югурдик», деб айтиб турадилар. Болалар ўз жойларига қайтиб келиб, «Учрашдик», дейдилар ва тезда шарни тарбиячига берадилар. Тарбиячи эса шарни бошқа болаларга беради. Ўйин яна такрорланади.

## Дарвозага тушир

Болалар скамейкада ўтиради. Улар тарбиячи белгилатган жойга навбатма-навбат бориб турадилар. Ундан 2—3 қадам масофада шаклида дарвоза чизилган бўлади. Бола олдинга энгашиб, ерда ётган коптоқдан биттасини олади ва уни дарвозага тушириш учун думалатади. 3—4 коптоқни думалатгандан кейин болалар уларни териб оладилар.

## Тепалиқдан думалат

Кубик ёки болалар стулчаси ўриндиғига тахтанинг бир уни қўйилади — бу тепалиқ бўлади. Тахтанинг кўтариб қўйилган умига (полга ёки стул ўриндиғига) 3—4 та шар ёки кичикроқ коптоқ қўйилган бўлади. Болалар уни олиб, тепалиқдан навбатма-навбат бирин-кетин думалатадилар, сўнгра улар бориб шарларни териб оладилар. Ўйин яна давом эттирилади.

## Кафтгача ирғишлаб сакраш

Тарбиячи болаларнинг гоҳ бирини, гоҳ иккинчисини ёнига чақириб олади ва баландроқ сакраб, бошини унинг кафтга теккизишни таклиф қилади.

## Эҳтиёт бўл

Болалар стулда ўтирадилар. Уларнинг олдида гимнастик скамейкаси қўйилган бўлади. Тарбиячи болалардан бирортасига скамейканинг охирига келиб туришни таклиф қилади. Бола скамейка устига чиқиб, икки қиррасидан ушлаб, эмаклаб унинг охирига боради. Сўнгра ўрnidан туриб, пастга тушади.

## Коридор бўйлаб

Полга икки қатор кегли қўйилади (қатор ораси коридор бўлади). Қаторлар ораси 35—40 см, кеглилар ораси эса 15—20 см бўлади. Тарбиячи сигналидан кейин болалар коридор бўйлаб, кеглига тегмасдан юриб ўтиши ёки югуриб ўтиши керак.

## Тўпга қўлингни теккиз

Тарбиячи тўпни тўрга солиб ушлаб туради. У болаларга сапчиб сакраб, иккала қўлни тўпга теккизишни таклиф қилади. Битта бола тўпга 3—4 марта сакрайди, сўнгра тарбиячи бошқа болаларни сакрашга чақиради.

## **Илонни думидан ушлаб ол!**

Ўйинда ўн киши қатнашади. Уларнинг ҳар бири ўнг қўлини олдинда турган боланинг елкасига қўйиб кетма-кет турадилар. Қатор бошида турган ўйинчи — илоннинг боши, охирида тургани — думи бўлади. Илоннинг боши эса думини яъни охириги ўйинчини ушлаб олишга ҳаракат қилади. Қаторнинг дум қисмидаги ўйинчилар ҳар хил усуллар билан илоннинг бошига тутқич бермасликка ҳаракат қиладилар. Агар илоннинг боши қатор охиридаги ўйинчини (думини) ушлаб олса, улар жойларини алмашадилар.

## **Доирачанинг ичига сакраб туш**

Тарбиячи баландлиги 10—12 см келадиган скамейка олдида ерга диаметри 30—35 см доирачалар чизади. Доирачалар нечта бўлса, шунча болани скамейка устига чиқишни ва у ердан доира ичига сакраб тушишни таклиф қилади. Бу болалар сакраб бўлгач, бошиқа болалар чиқади, унинг кубигини ҳимоя қилишга улгура олмаса (онабоши қўлини кубикка теккизса), у доирадан чиқади ва ўйинда вақтинча қатнашмайди.

Онабоши 2—3 та кубикни олганидан кейин янги онабоши тайинланади. Ўйин ҳамма болалар билан яна давом эттирилади.

## **Арқон устидан**

Тарбиячи бирорта каттароқ болалардан арғамчи ёки қисқароқ арқон учларидан ушлаб туришни, унинг ўртасини ерга теккизиб туришни таклиф қилади. Бир нечта болага арқон устидан сакраб утинг, дейди. Улар навбатма-навбат келиб арқон устидан икки оёқда депсиниб, сакраб ўтадилар. Кейин эса ҳамма хоҳловчилар оғда ётган арқон устидан ўтишлари мумкин. Кейинчалик арқонни 2—3 см га, сўнгра эса бундан баландроқ кўтариш мумкин.

## **Бир оёқда йўлакча бўйлаб сакраш**

Тарбиячи майдонга узунлиги 2—3 м бўлган бир-биридан 50—60 см масофада иккита чизиқ чизади. Бу йўлакча бўлади. Хонанинг ичида ўйнаш учун полга иккита таёқ ёки арқонни худди шу масофада қўйиш мумкин. Тарбиячи бир неча болага йўлакча бўйлаб бир оёқда сакрашни таклиф қилади. Болалар навбатма-навбат йўлакчанинг бошидан охиригача битта оёқда сакраб боришга ҳаракат қиладилар.

## Қуёнчага сабзи бер

Болалар айвонда ёки майдончада скамейкада ўтирадилар. Тарбиячи болаларнинг бирига сабзи беради, у эса сабзини ўйинчоқ қуёнга бериши керак. Бунинг учун боланинг кўзи боғланади ва қуёндан 3 м нарига турғизиб қўйилади. Тарбиячининг сигналдан кейин бола қуёнчанинг олдига боради ва унга сабзини беради (сабзини оғзига олиб бориши керак).

## Отни суғор

Болалар айвонда ёки майдончада скамейкада ўтирадилар. Битта бола қўлига челақча берилади, у ўйинчоқ отни суғориши керак. Бола ўйинчоқ отдан 2—3 м масофада чизиқ орқасида туради. Тарбиячи унинг қўлига челақча беради ва кўзини боғлаб қўяди. Тарбиячи сигналдан сўнг бола отнинг олдига боради ва унга сув ичиради (челакни отнинг оғзига олиб бориши керак).

## Кеч қолма

Тарбиячи доира бўйлаб полга кубиклар (ёки доирачалар, шиқилдоқлар) қўйиб чиқади. Болалар кубикларнинг олдида турадилар. Тарбиячининг сигналдан кейин улар хона бўйлаб югуриб кетадилар. «Кеч қолма!» — деган сигналдан кейин кубиклар томон югуриб келадилар.

## Юринглар, ўйнаб келамиз

Тарбиячи ёнига кичикроқ гуруҳдаги болаларни тўплайди ва кўлига ёрқин рангли рўмол ёки байроқчани олиб, силкитади, болаларга майдон бўйлаб орқамдан юринглар, дейди.

Болалар бир-бирларига урилиб кетмасдан, ўтиб ва қолиб кетмасдан, ҳаммалари бирга юришга ҳаракат қилишлари керак.

Ўйинни мураккаблаштириш учун болаларга бир-бирларининг орқасидан юриш таклиф этилади.

## Юринглар, сайрга чиқамиз

Болалар майдонча четида скамейкаларда ўтирадилар. Тарбиячи 5—6 та болани галма-галдан чақиради, улар кетма-кет туриб, тарбиячи билан бирга майдончани айланадилар ва ўз жойларига қайтиб келадилар. Сўнгра тарбиячи кейинги гуруҳ болаларни чақиради.

Ўйиннинг қоидаси шуки, болалар бир-биридан қолмасдан ва ошиб кетмасдан, кўрсатилган йўналишда юришлари керак.

## Бизнинг димоғимиз чоғ

Болаларга рўмолча (лента, шиқилдоқ) тарқатилади. Тарбиячи бутун майдонча бўйлаб ҳар хил йўналишда рўмолчани ёки лентани силкитиб юришни таклиф қилади.

Болалар бир-бирларига урилмасдан, йўл бериб, бўш жойга утишга ҳаракат қилади. Бошни эгмасдан, рўмолчага қараб юрилади.

Ўйинни мураккаблаштириш учун болалар кема-кет бўлиб қаторда юришлари мумкин.

## Босиб олма

Майдончадан узунлиги 8—10 м тўғри ёки илон изи чизиқ ўтказилади (арқон, таёқча, кубиклар қўйиш мумкин). Кейин болалар ўзларининг машиналарини чизиқ бўйлаб олиб борадилар.

Чизиқни босмаслик ёки ундан ўтиб кетмаслик керак.

Ўйинни мураккаблаштириш учун иккита параллель чизиқ ўтказилади ва бир вақтда бир неча болага, йўл бўйлаб чизиқни босмасдан, бирин-кетин машинани олиб ўтиш таклиф қилинади.

## Жуфт-жуфт бўлиб сайрга чиқиш

Майдончанинг бир томонидан арғамчи ёки чилвирдан (стуллар ёки устунларга боғлаб) дарвоза ясалади. Болалар тарбиячи ёрдамида қўлларини ушлашиб жуфт-жуфт бўлиб турадилар. Тарбиячининг «Ўйнагани кетдик», деган сигналидан кейин болалар жуфт-жуфт бўлиб дарвоза орқали ўтиб, сўнгра майдонча бўйлаб тарқаладилар. Улар бу ерда ирғишлаб сакраш, чўққайиб ўтириши — «мева, гуллар териши мумкин». Тарбиячининг «Ўйга кетамиз» деган сигналидан сўнг болалар яна жуфт-жуфт бўлиб турадилар ва дарвоза орқали ўтадилар.

Болалар қўлларини ушлашиб, жуфт-жуфт бўлиб, бир-бирларидан ўтиб ва қолиб кетмасдан, ўзларининг ҳаракатларини мослаштириб юрадилар; дарвозадан ўтаётганда бир-бирларига йўл берадилар.

Ўйинни мураккаблаштириш учун яна битта дарвоза қўйиб, ундан ўтишни таклиф қилиш мумкин.

## Предметни кўтар

Майдонча бўйлаб копток, байроқчалар қўйилади. Болалар уларнинг орасидан босмасдан айланиб ўтишга ҳаракат қиладилар. Тарбиячининг: «О!» деган сигналидан кейин тўхтаб, яқиндаги коптокни ёки байроқчани олиб юқорига кўтарадилар. Сўнгра ерга қўйиб, яна юра бошлайдилар.

Болалар бошни пастга туширмасдан, олдинга қараб, бир-

бирларига йўл бериб юришлари керак. Сигнал берилган вақтда ўзларига яқин бўлган фақатгина битта предметни олишлари мумкин.

### **Ўйинчоқларни олиб кел**

Ўйновчилардан 6—7 м масофада турли ўйинчоқлар — рангли кубиклар, пирамидалар, шиқилдоқлар, кичикроқ коптоклар қўйилган бўлади. Ҳар бир боладан то ўйинчоқларгача 30 см кенгликда йўл чизилади. Тарбиячининг таклифи бўйича болалар ўйинчоқлардан олиб, юқорига кўтариб ва яна жойига қўяди.

Сигнал бўйича борилади, йўлакчанинг четини босмасдан, тўғри чизиқ йўналишини сақлаб юриш лозим.

Ўйинни мураккаблаштириш учун ўйинчоқларга йўл бўйлаб борилади, лекин йўлнинг ўртасида 50 см баландликда осилган арқон тагидан эмаклаб ўтилади ва арқонга югуриб қайтиб келинади.

### **Тойча**

Болалар кичикроқ гуруҳ ёки қаторда, тиззаларни баланд кўтариб юрадилар, сўнгра сигнал бўйича оёқни баландроқ кўтариб қадам ташлаб юрадилар.

Тиззани баланд кўтариб юришда оёқ учида, тапиллатмасдан юрилади.

### **Сичқонлар**

Болалар кичикроқ гуруҳда ёки қаторда тиззаларини баланд кўтариб, лекин фақат оёқ учларида, оддий юриш билан алмашлаб юрадилар. Болалар ўзларини тўғри ушлашга ҳаракат қилишлари, оёқ учида товушсиз юришлари керак.

### **Тегиб кетма**

Болалар бир-бирларининг орқаларидан бориб, тегишли предметлар (кубиклар, тошлар, байроқчалар, кичик чамбараклар) қаторини айланиб ўтадилар. Болалар бир-бирлари ораларидаги масофани сақлаган ҳолда уларга тегмасдан, предметларни айланиб ўтишлари керак.

### **Ким тезроқ тош йиғиб олади**

Майдончага тошлар қўйилади. Болалар майдон бўйлаб юриб, уларга тегиб кетмасликка ҳаракат қиладилар. Тарбиячининг «Олинглар» сигналидан кейин болалар тезда тошларни териб олишга ҳаракат қиладилар. Кўпроқ тош териб олган болалар рағбатлантирилади.



Тошлар сигнал берилгандан кейин териб олинади. Тошни ёнидаги ўртоғидан тортиб олиш мумкин эмас.

### Боғ ҳовлига саёҳат

Болалар икки гуруҳга бўлинадилар: биринчи гуруҳ болалари олдиндан белгилаб қўйилган поезд станциясида кутиб турадилар, иккинчи гуруҳ болалари эса поездни акс эттирадилар (болалар майдон бўйлаб бир-бирларини ёки арқонни ушлаб ҳаракат қиладилар). Сигнал бўйича поезд станцияга яқинлашиб келиб, тўхтайди. Болалар жойлашиб олганларидан кейин ҳаммалари биргаликда ҳаракат қиладилар. Агар гуруҳда турли ёшдаги болалар бўлса, катталари узун таёқчанинг икки томонидан ушлаб, поездни акс эттирадилар. Кичиклари эса уларнинг ўртасига кириб оладилар.

Сигнал бўйича аҳил ҳаракат қилинади.

### Юқорига ва пастга

Тепаликка чиқилади ва у ердан пастга эркин тушилади ёки қатор бўлиб тушилади. Қадамнинг узун-қисқалигидан мақсадга мувофиқ фойдаланиш мумкин (тепаликка майда қадам билан чиқилади).

Болалар бир-бирини туртмасдан боришлари керак.

### Болаларда қатъий тартиб

Болалар бир кишилик қаторда турадилар. Тарбиячининг: «Тарқалинг!» — деган сигналидан кейин майдонча бўйлаб хоҳлаган йўналишга тарқалиб, тарбиячининг орқасидан қуйидаги сўзларни қайтарадилар:

Болалар, тартиб қатъий,  
Ҳамма ўз жойин билади.  
Қани, чалинг қувноқ куйни,  
Тра-та-та, та-та-та!

2

Тарбиячининг: «Тўхтанг!» сигналидан кейин болалар яна қаторда бўйларига биноан турадилар.

Болалар бир маромда юриб борадилар, сўзларни аниқ, аҳиллик билан айтадилар, бир-бирларини туртмасдан қаторда саф тортадилар.

### Меҳмонга бориш

Болалар икки гуруҳга бўлиниб, майдончанинг турли томонларида жойлашадилар. Тарбиячи битта гуруҳдагиларни бошқа гуруҳ болаларига «меҳмонга боришга» таклиф қилади. Болалар

майдончанинг қарама-қарши томонига ўтиб, ҳар бири ўзи хоҳлагани олдига бориб туради. Улар жуфт бўлиб, ирғишлаб сакрашади, айланиб, ўйинга тушишади. Кейин биринчи гуруҳ болалари жойига қайтиб келади. Энди уларнинг олдига иккинчи гуруҳ болалари борадилар.

Ўйин қоидаси шуки, майдончадан тўғри йўналишда, қадди-қоматни тўғри тутиб, енгил қадам ташлаб ўтилади.

### **Биринчи бўлиб тур**

Болалар бошловчи орқасидан қатор бўлиб борадилар. Тарбиячи болалардан биттасининг исмини айтиб чақиради. Ҳамма тўхтади, номи айtilган бола қаторни қувлаб ўтиб, биринчи бўлиб туради, юриш давом этади.

Қатор бош томонига қисқа йўл билан ўтилади.

### **Сигнални эшит**

Болалар қаторда одатдагича юришади, тарбиячининг сигнали бўйича оёқнинг ташқи томони билан юришади, алмашлаб юришади. Сингал бўйича юриш техникаси ўзгартирилади.

### **Улканлар, паканалар**

Болалар тарбиячининг «Улканлар» — деган сигналига биноан қаторда катта қадам билан, «Паканалар» — деганда эса майда қадам ташлаб юрадилар.

Гоҳ катта қадам ташлаб, гоҳ майда қадам ташлаб юрилади.

### **Ўз жойингга қайтиб кел**

Болалар иккита қаторда турадилар. Ҳар бир бола орасидаги масофа камида 1 м бўлади. Ҳар бир бола ўз жойини тошлар (барглар, байроқчалар) билан белгилаб қўяди. Тарбиячи бирикки деб санаганидан кейин болалар ўнгга, сўнгга чап томонга 3—4 та қўшимча қадам қўядилар ва ўз жойларини топиб олишга ҳаракат қиладилар.

Ўйинда олдинга ва орқага қўшимча қадам қўйиб юриш ҳам мумкин.

### **Дарвоза**

Болалар майдон бўйлаб қўлларини ушлашиб жуфт-жуфт бўлиб юришади. Тарбиячининг «Дарвоза» сигнали бўйича болалар жойларида тўхтади ва қўлларини юқорига кўтаради. Қатор охиридаги жуфт бола дарвоза тагидан олдинга ўтади ва биринчи бўлиб туради. Юриш давом этади.

Ўйин қондаси шуки, болалар қўлларини ушлашиб, жуфт-жуфт бўлиб юрадилар, биргаликда ҳаракат қиладилар.

Ўйинни мураккаблаштириш учун болалар қўлларини ушламасдан, жуфт-жуфт бўлиб юрадилар. «Дарвоза» сигнали берилиши билан қўлларини ушлашиб, тезда юқорига кўтарадилар. Охирги жуфт унинг тагидан ўтади.

### Совға

Болалар қўлларини ушлашиб, доира ҳосил қиладилар. Битта бола доиранинг ўртасида туради. Болалар доира бўйлаб юриб, қуйидаги шеърни айтадилар:

Биз ҳаммага совға, совға келтирдик,  
Ким нимани хоҳласа, ўшани олади.  
Мана сизга ярқираган лента билан қўғирчоқ,  
От, пилдироқ ва самолёт.

Болалар шеърни айтиб бўлиш билан тўхтайдилар. Доира ўртасидаги бола юқорида номлари айтилган совғадан қайси бирини олишини айтади. Агар у от номини айтса, ирғишлаб сакрайдилар, қўғирчоқ деса — ўйнайдилар, пилдироқ деса — айланадилар.

### Бир-икки киши бўлиб туриш

Болалар бир кишидан бўлиб қаторда юрадилар ва тарбиячининг сигнали бўйича икки кишилиқ қаторга қайта сафланадилар ва яна бир кишилиқ қаторга айланадилар.

Қайта сафланаётганда юриш тезлиги пасайтирилмайди, ўртадаги масофа ўзгартирилмайди.

### Иссиқ-совуқ

Болалар майдон бўйлаб ҳар хил йўналишда тарбиячи бир-икки деб санаб ёки доирага уриб турганда одатдагича юрадилар. Тарбиячи «Иссиқ» деганда болалар — оёқ учида, «Совуқ» деганда эса, ярим чўққайиб юрадилар.

Юришнинг ҳамма турида ҳам қоматни яхши тутиш керак.

### Копток — тош

Болалар қаторда юрадилар. Қаторда биринчи бўлиб турган боланинг қўлида копток, охиргисида эса тош бўлади. Тарбиячи «Копток» дейиши билан болалар биринчи боланинг орқасидан олдинга юра бошлайдилар. «Тош» деганда эса орқага бурилиб охирги боланинг орқасидан юрадилар.

Болалар аниқ ва тез бурилишлари керак.

## Тўхтовсиз ҳаракатда

Болалар ўрмон ёки дала бўйлаб жуфт-жуфт бўлиб, ўртача қадам ташлаб бир текис юрадилар. Тарбиячининг сигналидан кейин охири жуфт бўлинади: бири қаторнинг чап, иккинчиси эса ўнг томонидан боради. Улар ҳамма болаларни қувлаб ўтиб, қаторнинг олдига бориб турадилар. Қувлаб ўтувчилар югуриб эмас, балки тез юриб ўтадилар.

## Қоровул

Болаларнинг биттаси қоровул бўлиб, доиранинг ўртасида ўтиради. Унинг кўзи боғлаб қўйилади. Қолган болалар эса доира чизиги орқасида турадилар. Тарбиячи болалардан бирини қўли билан имлайди. У аста-секин қоровулга яқинлашиб келади. Қоровул қадам товушини эшитиб, унинг қайси томондан келаётганини қўли билан кўрсатади. Агар буни тўғри кўрсатса, келаётган бола билан жойини алмашади. Агар тўғри кўрсата олмаса, яна ўзи жойида қолади. Бирор марта ҳам қўлга тушмаган бола ўйинда ютган ҳисобланади.

Қоровулга майда қадам билан яқинлашиш керак, қолган ўйинчилар эса тўполон қилмасликлари лозим.

## Доирани ёз

Болалар қўлларини ушламасдан, доира бўйлаб юрадилар. Тарбиячи, масалан, «Наргиза, доирани ёз», деганидан сўнг болалар бир-бирларининг қўлларини ушлайдилар, номи айтилган бола эса тез бурилади ва қарама-қарши йўналишда юриб боради. Болалар янги доира ҳосил бўлгунча юриб борадилар. Шундан сўнг болалар қўлларини яна қўйиб юборадилар. Доира бўйлаб юрганда унинг шаклига ва бир-бирлари орасидаги масофага риоя қилиш керак.

## Мерганчасига юриш

Майдонча марказига нишон — 5 та доира чизилади. Ҳар бир доиранинг ораси 25 см бўлади. Доира марказидан ташқарига 5, 4, 3, 2, 1 рақамлари белги қилиб ёзиб қўйилади. Булар очколар сонини кўрсатади. Нишон марказидан 10 м масофада старт чизиги бўлади. Болалар кўзларини юмиб, галма-галдан нишон ўртасига киришга ҳаракат қиладилар. Ўйинчи тўхтагач, қўзини очиши мумкин. Тўхташ жойи — аниқ нишонга тушишдир. Ўйин 3 марта ўйналади. Ким кўп очко тўпласа, ўша ютган ҳисобланади.

Ўйинни мураккаблаштириш учун болалар сонига қараб нишон тайёрланади, болалар командаларга бўлинади. Бир вақтда бир неча командалар билан ўйнаш мумкин.

Нишонга кўзни юмиб борилади, фақат тўхтагандагина кўзни очиш мумкин.

### Чиганоқ

Болалар қаторда саф тортиб туриб, қўлларини ушлашиб, унга (чапга) бурилиб, онабоши орқасидан доира бўйлаб, кейин чиганоққа ўхшаб турадилар. Улар спиралсимон доира ҳосил қиладилар. Бу доиралар орасидаги масофа камида 1 м булиши керак.

### Илон изи

Болалар қатор бўлиб майдончанинг бир томонидан иккинчи томонига бурилиб, қарама-қарши томонга бир неча марта (майдонча имкониятига қараб) юрадилар.

### Нина ва ип

Болалар икки кишидан бўлиб, биттадан қўлларини ушлаб, занжир ҳосил қиладилар. Онабоши бу болаларни майдон атрофидан айлантириб чиқиб, қўлларни юқорига кўтариб, қатор дарвоза ҳосил қилишларини таклиф қилади. Болалар қарама-қарши томонга навбатма-навбат дарвоза ичидан ўтадилар. Дарвозадан ўтган болалар яна қўлларини кўтариб ушлаб дарвоза ҳосил қилишади. Уйин шу тахлитда давом этади.

Болалар кўрсатилган қоида бўйича сафланадилар, юришда бир-бирлари орасидаги масофаларни сақлаб қоладилар.

### Товуш чиқармасдан ўт

Бир неча боланинг кўзи боғланади. Улар жуфт-жуфт бўлиб бир-бирларидан қўлларини узатганда тегмайдиган масофада турадилар. Иккита бола қўлини кўтариб ушлаб, дарвоза ҳосил қилиб туради. Кўзи боғланган болалар биттадан бўлиб овозларини чиқармасдан, эҳтиётлик билан, энгашиб ёки эмаклаб дарвоза орқали ўтадилар. Утаётган вақтда бирор шитирлаган овоз чиқиб қолса, уларни ушлаш учун дарвозада турганлар қўлларини кўтарадилар. Дарвозадан билинтирмай ўтган бола ютган ҳисобланади.

### Доирада тезроқ саф тортиб тур

Болалар майдонда ҳар хил йўналишда эркин юрадилар. Тарбиячининг сингалига биноан тезда доирага бориб, саф тортиб турадилар. Бунинг учун тарбиячи аввал уларнинг қаторда саф тортиб туришини олдиндан кўрсатади. Доирани иложи борича бирорта белгили жойда (тепалик, тўнка, дарахт атрофида ва ҳоказо жойда) қуриш мумкин.

Болалар доирани ўз жойларини топиб, бир-бирларини туртмасдан тезда ҳосил қиладилар. Улар қаторда саф тортиб туриш қондасига риоя қилишлари керак.

Ўйинни мураккаблаштириш учун болалар 3—4 та гуруҳларга бўлинади. Сигнал бўйича қайси гуруҳ яхши саф тортса, ўша гуруҳ болалари ютган ҳисобланади.

### **Учлик**

Болалар қўлларини ушлашиб, учтадан бўлиб турадилар. Ҳар бир учлик орасидаги масофа камида 1 м бўлади. Шу учта боланинг ўртадагиси ҳаракат йўналиши томон қараб туради, қолган иккита бола орқа томонга қараб туради. Тарбиячи сигнали билан учала бола майдон бўйлаб ҳаракат қилади. «Тўхта» — деган сигнал берилиши билан жойларида тўхтайдилар ва болалар тезда жой алмашадилар.

Болалар ҳаракатларни келишилган ҳолда, бир-бирларига ёрдам бериб, уч кишилашиб юришади; ораларидаги масофага риоя қилишлари керак.

### **Шар (соққани) туширма**

2—3 та бола бир вақтнинг ўзиде тартиб билан қошиқдаги соққа (шар)ни 8—10 м масофага тушириб юбормасдан олиб бориш керак. Соққани қўл билан ушлаш мумкин эмас. Агар бола соққани тушириб юборса, уни қошиққа кайтадан солиб, юришда давом этади.

### **Пақилдоқ**

Шиширилган қоғоз пакет — пақилдоқ арқон учига боғлаб, дарахт шохига болалар қўли етадиган қилиб илиб қўйилади. Болалар пақилдоқдан 5 м масофада турадилар, тарбиячи битта боланинг кўзини боғлаб қўяди. Тарбиячи «Бошла» дейиши билан кўзи боғланган бола 5 қадам юриб тўхтади ва тезда қўлларини кўтариб, кафтларини пақилдоққа теккизишга ҳаракат қилади. Агар пақилдоқ кафтлари ўртасида бўлса, у чапак чалади.

Ҳақат 5 қадам қўйгандан сўнг пақилдоққа тегиш мумкин.

### **Таёқча бўйлаб ким юқори чиқади**

Болалар ерда ўтириб, таёқчани оёқ кафтлари орасига олиб, қўлларида тикка ушлаб турадилар. Тарбиячи «Ким баланд ва тез» деганидан сўнг болалар тиззаларни букиб, оёқни галма-гал юқорига кўтарадилар. Таёқни ерга маҳкам қўйиб, тикка ушлаб турилади.

## Балиқчалар

Бир вақтнинг ўзида 2—3 команда мусобақалашади, уларда болалар сони тенг бўлади. Ҳар бир болага биттадан узунлиги 25 см, эни 6—7 см келадиган «балиқ» берилади. «Балиқ» думига 1 м ип боғланади. Болалар ипнинг бир учини белбоғига боғлаб қўйишади. «Балиқ» бемалол полга тегиб, эркин сузиб юрадиган бўлсин. Ҳар бир команда ўйинчилари аниқ белгиланган рангда бўладилар. Тарбиячи сигналидан кейин командалар рақибнинг балиғини оёғи билан босиб олишга ҳаракат қилади (балиқни қўл билан ушлаб туриш мумкин эмас), бироқ рақибга тутқич бермаслик керак. Балиқчаси узиб олинган бола ўйиндан чиқади. Маълум вақт ўтгандан кейин тарбиячи ҳар бир командадан чиқиб кетган ўйинчилар сонини ҳисоблайди. Қайси командада кўпроқ тутилмаган балиқчалар қолса, ўша команда ютган ҳисобланади. Балиқчасини йўқотган бола ўйиндан чиқади.

## Машиналар

Ҳар бир бола биттадан чамбарак олади. Болалар майдонча бўйлаб югуриб, чамбаракни гоҳ ўнг, гоҳ чап томонга буриб, бир-бирларига халақит бермасдан машина ҳайдайдилар.

## Қўнғизлар

Тарбиячининг «қўнғизлар учди» деган сигнали бўйича болалар хона бўйлаб ҳар хил йўналишда югурадилар. Тарбиячининг «Қўнғизлар йиқилиб тушди» деган сигнали бўйича болалар полга чалқанча ётадилар ва қўл-оёқларни эркин ҳаракатлантириб, типир-типир қиладилар.

## Тез олиб, тез қўй

Хонанинг бир томонидаги саватчада байроқчалар бўлади, хонанинг қарама-қарши томонига эса бўш саватча қўйиб қўйилади. Болалар бир-бирларини ушламасдан югуриб бориб саватчадан байроқчани тез олади ва орқага тез қайтиб, байроқчани бўш саватчага элиб қўяди.

## Нарсани ўзгартириб қўй

Майдончанинг бир томонида 5—6 та бола қўлида шиқилдоқ ушлаб туради. Майдончанинг бошқа томонидаги қатор стуллар устига биттадан кубик қўйиб қўйилади. Тарбиячи «Югуринг!» дейиши билан болалар югуриб бориб қўлларига шиқилдоқларни стулга қўйиб, кубикни олиб, тезда ўз жойларига қайтадилар. Тарбиячи биринчи бўлиб югуриб келган болани рағбатлантиради. Сўнгра кейинги 5—6 та бола югуради.

## Қопқон (тузоқ)

Тарбиячи бир болани қопқон қилиб тайинлайди. Қопқон майдончанинг ўртасига чиқиб баланд овоз билан: «Мен қопқонман»,— дейди ва қочиб кетаётган болаларни қувлаб, етиб олади. Унинг қўли кимга тегса, ўша бола қопқон бўлади. Янги бўлган қопқон тез тўхтаб, қўлини кўтариб, баланд овозда «Мен қопқонман!» — дейди. Уйин шу тарзда давом этади.

## Лентани ол!

Болалар доира бўйлаб саф тортиб турадилар. Ҳар бир бола белига рангли лентадан боғлаб, осилтириб қўйилади. Доира ўртасида тарбиячи сайлаган «тутувчи» туради. Тарбиячининг «Югуринг!» сигнали бўйича болалар ҳар томонга югуриб кетадилар. «Тутувчи» эса уларнинг орқасидан югуриб, бирортасининг лентасини тортиб олишга ҳаракат қилади. Лентасини олдириб қўйган болалар вақтинча четга чиқиб турадилар. Тарбиячининг: «Бир, икки, уч — доирага тез туринг!» сигналидан кейин ҳамма болалар доирага сафланадилар. «Тутувчи» олган ленталари сонини ҳисоблаб чиққандан сўнг, уларни болаларга қайтаради. Энди янги «тутувчи» сайланади ва ўйин давом эттирилади.

## Чамбаракни ким байроқчага тез думалатади!

Майдончага маълум масофада иккита чизиқ чизилади. Битта чизиқда болалар чамбарак ушлаб турадилар. Қарши томондаги иккинчи чизиққа эса орасини камида 50 см қилиб байроқчалар териб қўйилади. Тарбиячи сигнал бериши билан болалар чамбаракни байроқчаларга томон думалатиб борадилар. Биринчи бўлиб байроқчага етган бола тақдирланади.

**Уйиннинг бошқа турлари.** Болалар 3—4 звенога бўлинадилар. Старт чизиғига ҳар бир звенода чамбарак билан биттадан бола чиқади. Чамбаракни биринчи бўлиб думалатиб келган бола байроқча ёки значок (нишон) олади. Сўнгра кейинги болалар биттадан чиқадилар. Байроқча ёки нишонни кўп олган звено ўйинда ғолиб ҳисобланади.

## Кўзбойлағич

Тарбиячи битта болани кўзбойлағич қилиб тайинлайди. У хона ёки майдончанинг ўртасида туради, кўзи эса бирор газлама билан боғлаб қўйилади, сўнгра атрофга бир неча марта ўгирилиб қараш таклиф қилинади. Шундан сўнг ҳамма болалар хона ёки майдонча бўйлаб югурадилар, кўзи боғланган бола эса бирор ўртоғини тутишга ҳаракат қилади. Болалар бирор хавф туғилиб қолганда «Аланга!» деб кўзи боғланган болани огоҳлантириб қўйишлари шарт.



Агар ўйин очиқ ҳавода ўтказиладиган бўлса, бунинг учун албатта текис майдонча танлаб олинади ва чегара чизиги чизилади. Ўйин пайтида болалар шу чегарадан чиқишлари мумкин эмас.

Кўзи боғланган бола бирорта ўртоғини тутиб олса, унда улар жойларини алмашадилар. Ўйновчи белгиланган чегарадан чиқиб кетмаслиги учун чизиққа яқинлашганда болалар «Аланга!» деб уни огоҳлантирадилар.

### Кўзи бойлоқ ушланди

Ҳар бир ўйинчи (онабошидан ташқари) бирорта нарса танлаб, ўшанинг ёнига туриб олади. Шундан кейин тарбиячи онабошининг кўзини боғлаб, уни хона ёки майдончанинг ўртасига олиб бориб қўяди ва атрофга бир неча марта қарагин, дейди унга (бу ерга ўйин чегараси чизиб қўйилган бўлади). Шундан сўнг кўзи боғланган бола ўйинчиларни қидира бошлайди. Болалар эса стол, стул ёнида (майдончада бўлса скамейка, дарахтлар ёнида) турадилар. Онабошига чап бериш учун болалар ҳолатларини ўзгартиришлари мумкин, улар энгашишлари, чўққайиб ўтиришлари ва ётишлари ҳам мумкин, лекин ўзлари танлаб олган ўша нарсага оёқлари тегиб туриши шарт. Агарда онабоши майдон чегарасидан чиқиб кетса ёки хавфли жойга яқинлашиб қолса (масалан, деворга), болалар бараварига «Аланга» деб, уни огоҳлантирадилар.

Болалар ўз жойларини алмаштиришлари мумкин. Ўз жойини онабошига бериб қўйган бола ютқазган ҳисобланади ва онабоши бўлади.

### Кўзи бойлоқ бола ва шиқилдоқ

Болалар доира бўлиб қўлларини ушлаб турадилар. Доиранинг марказида иккита ўйинчи туради. Биттасининг кўзи боғланади (бу онабоши бўлади), иккинчисига эса шиқилдоқ берилади. Тарбиячининг сигнали бўйича иккинчи бола доира бўйлаб шиқилдоқни шиқиллатиб югура бошлайди, кўзи боғланган бола эса уни қувлаб тутаяди. Онабоши шиқилдоқ билан югураётган болани тутгандан кейин янги онабоши сайланади. Ўйин давом эттирилади. Агар онабоши узоқ вақтгача шиқилдоқли болани тутма олмаса, унда иккала ўйинчи ҳам алмаштирилади.

**Ўйиннинг турлари:** 1. Тутувчи ва югуриб кетувчининг кўзи боғланади: 2. Онабоши майдончанинг ўртасида кўзи боғланган ҳолда туради, унинг орқасида ерга шиқилдоқ қўйиб қўйилади. Болалар доира бўйлаб юрадилар ва қуйидаги шеърни айтадилар:

Биз борамиз, борамиз, борамиз  
Шиқилдоқни олмаймиз.  
Онабоши, онабоши, сен югур,  
Шиқилдоқни қувиб ет.

Шундан сўнг тарбиячининг кўрсатмаси билан болалардан бири онабошининг олдига аста-секин бориб, шиқилдоқни олади ва уни шиқиллатиб қочади. Онабоши эса уни тутишга ҳаракат қилади.

### Ўз шеригинга етиб ол!

Болалар жуфт-жуфт бўлиб, бири иккинчисининг орқасидан 3—4 масофада туради. Тарбиячининг ишораси билан олдинги қаторда турган болалар тез югуриб, майдончининг нариги томонига ўтадилар, орқада турган болалар эса майдончининг нариги томонига тез югурадилар ва ўз шерикларини тутадилар. Ўйин такрорланган пайтда болалар ролларини алмашадилар, ўйин тамом бўлгач, ҳар ким ўз шеригини неча марталаб тутиб олишга муваффақ бўлганлиги ҳисоблаб чиқилади.

### Гулханим

Ўйинда иштирок этувчилар жуфт-жуфт бўлиб қаторга сафланадилар. Қатордан 2—3 м масофада чизиқ ўтказадилар. Ўйинчилардан бири — тутувчи шу чизиқда туради. Ҳамма болалар бараварига қўйидаги шеърни ўқийдилар:

Ён, гурилла, гулханим  
Ўчма сира гулханим!  
Кўкдаги қушларга боқ,  
Тинмай чалар кўнғироқ.  
Бир, икки, уч — югур!

«Югур» деган сўздан кейин қатор охиридаги болалардан бошлаб ҳамма қўлларини қўйиб юборади ва қатор бўйлаб югуриб кетади. Уларнинг бири чап томондан, иккинчиси ўнг томондан югуради. Улар қатор олдига югуриб чиқадилар ва яна қўл ушлашиб олишга ҳамда тутувчининг олдига туришга ҳаракат қиладилар. Тутувчи бола югуриб келган болалар ҳали қўл ушлашиб олмасларидан илгари улардан бирини тутиб олишга ҳаракат қилади. Агарда тутувчи бола бунинг уддасидан чиқса, ўзи тутган бола билан қўл ушлашиб, жуфт бўлиб, қатор олдида туришади. Шериксиз қолган бола тутувчи бўлади. Ўйин барча болалар бир мартадан югуриб чиққанларидан сўнг тугайди. Шундан кейин янги тутувчи сайланади. Ўйин яна давом эттирилади.

### Тутувчи келяпти! Оёгингни ердан ол!

Бу ўйинда тутувчи келяётганидан хабардор бола кубик, тахта ва ёки бошқа бирор буюм устига чиқиб олишга улгуриши керак, ана шунда уни тутиш мумкин бўлмайди.

## Тутувчи даврада

Ерга диаметри 3—5 м доира чизилади. Ҳайинда қатнашувчилар саноқ ёрдамида тутувчи болани тайинлайдилар. Тутувчи доиранинг марказида, қолган болалар эса униг ташқарисида турадилар. Тарбиячининг «Бир икки, уч — тут!» — деган сўзларидан кейин болалар доирани кесиб ўтмоқчи бўлиб югурадилар, тутувчи уларни тутати. Фақат доира ичидагина тутиш мумкин. Нечта бола тутиш кераклиги белгилаб қўйилади. Белгиланган миқдорда болалар тутилгандан кейин янги тутувчи сайланади.

## Оёғингни ҳўл қилма

Майдончининг бир томонидаги стул ёки скамейкаларда болалар ўтирадилар. Улардан 2—3 қадам нарида чизиқ чизиб қўйилади. Чизиқ олдида 4—5 та ўйинчи туради. Майдончининг қарама-қарши томонидаги ҳар бир болага мўлжалланган стулларга биттадан байроқча қўйилади. Чизиқдан 4—5 м нарига чизиқ чизилади. Бу ботқоқлик бўлади. Болалар иккитадан тахтача оладилар. Болалар тахтачалар устидан аста-секин, оёқларини ҳўл қилмасдан (тахтачалардан ташқарига оёқ босмай) ботқоқликдан ўтиб, байроқчаларгача боришлари керак.

Тарбиячининг сигналидан кейин болалар ботқоқликнинг ёнига югуриб келиб, биринчи тахтача устига чиқадилар, кейин иккинчи тахтача устига ҳатлаб ўтадилар, сўнгра орқада қолган биринчи тахтачани яна олдинга қўйиб, устидан ўтадилар ва ҳоказо. Ботқоқликдан ўтгач, ўз байроқчасига биринчи бўлиб етиб борган ва уни боши устида биринчи бўлиб кўтарган бола ўйинда ёлиб ҳисобланади.

Шундан кейин бу болалар байроқчани яна стулларга қўйиб, орқага қайтиб ботқоқликдан ўтгач, тахтачаларни навбатдаги ўртоқларига берадилар. Ҳйин ҳамма болалар ботқоқликдан ўтиб бўлмагунча давом этади.

## Ургимчак ва пашша

Ургимчак яшайдиган ин хонанинг бир бурчагида бўлади, ургимчак ини доира шаклида чизиб қўйилади. Тарбиячи болалардан биттасини ургимчак қилиб сайлайди, у инида туради. Қолган болалар пашша бўладилар. Тарбиячи сигнали бўйича болалар пашшанинг учишига тақлид қилган ҳолда ҳувиллаб югуриб, қўлларини силкитадилар. Тарбиячи «Ургимчак» — дейиши билан пашшалар ўз жойларида қимирламай қотиб қоладилар, ургимчак ўз инидан чиқади, агар бирор бола қимирласа, уни ўз инига олиб киради.

Ургимчак тарбиячининг сигнали бўйича инидан 2—3 марта чиқади. Шундан кейин тутилганлар сонини аниқлагач, тарбиячи янги ургимчакни сайлайди. Ҳйин яна давом эттирилади.

Пашшалар фақат тарбиячининг сигналидан кейин учишлари мумкин. «Ўргимчак!» сигналидан кейин пашшалар қимирлаши мумкин эмас.

**Эслатма.** Ўргимчакнинг ҳар бир чиқиши 10 секунддан ошмаслиги керак, чунки болалар бундан узоқ вақт ҳаракатсиз туришлари қийин. Ўргимчак ҳамма ўйинчиларга эътибор бериши керак. Ўйинни якунлашда бирор марта ҳам ўргимчак инига тушмаган болаларни рағбатлантириш керак.

### **Қувлаб етишга улгур**

Майдончанинг ёки хонанинг бирор томонидан чизиқ ўтказилди. Болалар саф тортиб турадилар. Улар орқасида 1—2 қадам нарида 2—3 тутувчи бола туради. Тарбиячи «Тутинг!» дейиши билан болалар қочадилар, тутувчилар уларни қувлай бошлайдилар. Тутилганлар четга чиқиб туради. Ўйин қайтарилганда тарбиячи тутувчини энди бошқа болалардан сайлайди. Бирор марта қўлга тушмаган, шунингдек тез ва чаққон ҳаракат қилган тутувчи болалар мақтаб қўйилади.

### **Чамбаракни ким узоққа думалатади!**

Тарбиячи болаларни 4—5 та звенога бўлади. Ҳар бир звено биттадан чамбарак билан старт чизиғи олдида турадилар. Ҳар бир звенодаги биттадан бола чамбаракни иложи борича узоққа юмалатади, чамбарак йиқилай деган пайтда уни ушлаб қолади. Агар бола чамбаракни орқасидан қувиб етолмаса, яъни чамбарак йиқилса, уни ердан кўтармаслиги керак. Чизикдан ҳаммадан узоқда қўлида чамбарак билан турган ўйинчи ютган ҳисобланади. Кейин бола чамбаракни ўз звеносидаги кейинги ўйинчига узатади. Ўйин давом этади.

### **Ким буюмни тез олиб ўтади!**

Тарбиячи гуруҳни 3—4 та звенога бўлади. Болалар хонада узунасига қўйилган стулчаларда ёки скамейкаларда, звеноларга бўлинган ҳолда ўтирадилар. Хонанинг ёки майдончанинг бир томонига (звенолар сонига қараб) 3—4 та стул қўйилади, уларда 5—6 тадан бирор нарса: копток, кубиклар, қум тўлдирилган халтачалар, байроқчалар ва ҳоказолар бўлади. Бу нарсалар турган стулларнинг қарама-қарши томонига 6—8 м нарига ўшанча бўш стуллар қўйилади. Тарбиячи ҳар бир звенодан биттадан болани чақиради. Болалар, нарсалар қўйилган стуллар ёнида турадилар ва «Бир, икки, уч — ол!» деган сигналдан кейин бўш стулларга ўша нарсаларни олиб ўтадилар. Ҳамма нарсаларни биринчи бўлиб олиб ўтган болалар ютган бўлади, уларга нишон берилади. Сўнгра звенодаги бошқа болалар мусобақалашадилар. Қайси звено кўпроқ нишон (значок) олган бўлса, ўша звено ютган ҳисобланади. «Бир, икки, уч — ол!» — сўзини ҳамма ўйновчилар бараварига айтишлари мумкин.

## Чамбаракни байроқчагача ким тезроқ юмалатади?

Ўйинда иштирок этувчилар звеноларга бўлиниб, чизиқнинг нариги томонида бир-бирларининг кетида туришади. Қаторда биринчи бўлиб турган болалар кўлида чамбарак ва таёқча бўлади, олдинда улардан 10—15 м нарига байроқчалар ва кеглилар қўйилган бўлади. Тарбиячининг «Юмалат!» — деган сигнали билан қаторда биринчи бўлиб турган болалар чамбаракни байроқчалар томон юмалатиб бориб, таёқчалар ёрдамида чамбаракни байроқчаларга теккизмасдан унинг атрофидан айланиб ўтиб, ўз қаторларига қайтиб келадилар. Шундан кейин чамбарак билан таёқчаларни навбатдаги ўртоқларига берадилар ва ўйин давом этади. Қатор охирида турган бола топшириқни бажаргандан кейин ўйин тамом бўлади. Ўйинни олдинроқ тугатган звено ютиб чиқади.

Чамбарак билан таёқчани олган бола сигналга қадар жойида туриши, чамбаракни ўзидан нарига қочириб юбормаслиги керак. Чамбаракни чап қўл билан юмалатиш тўғрисида топшириқ бериш мумкин. Ўйинни мураккаблаштириш учун чамбаракни бутун қатор болалари байроқчага қадар 3—4 мартадан тўхтовсиз олиб бориб келиши, шундан кейин ўйинни тугатиш мумкин.

## Полизда

Тарбиячи болаларни 4—5 та звенога бўлади. Майдончининг бир томонига старт чизиғи чизилади. Старт чизиғининг қарама-қарши томонида унга параллель ҳолда звенолар сонига қараб каттароқ чуқурча қазилади. Чуқурчалар орасидаги масофа 50—60 см бўлади. Тарбиячи ҳар бир звенодан биттадан болани старт чизиғига чақириб, уларнинг қўлларига дастали саватча тутқизади (саватчада сабзавот — лавлаги, сабзи, турп бўлиши мумкин). Тарбиячи «Югур» дейиши билан саватчали болалар чуқурча томон югурадилар. Тарбиячи югуриш вақтида болаларга чуқурчага саватчадаги бирорта сабзавотни, масалан, лавлагини солишни таклиф қилади. Ким вазифани тўғри бажариб, ўз жойига биринчи бўлиб қайтиб келса, ўша ютган бўлади. Ўйин янги ўйинчилар билан давом эттирилади. Ўйин тамом бўлиши билан ҳар бир звенодаги ютган болалар сони ҳисоблаб чиқилади. Қайси звенода ютганлар кўп бўлса, ўша звено ғолиб бўлади.

**Ўйин турлари.** Сабзавотлар чуқурчада ётади (полизда ўсади). Болалар чуқурчага қараб бўш саватча билан югурадилар ва полиздан сабзи, лавлаги ёки турпни юлиб олиб саватчага солиб, ўз жойларига қайтиб келадилар. Болалар полиз томонга саватчадаги сабзавотлар (сабзи, картошка ва бошқалар) билан югуриб борадилар. Чуқурчага сабзавотни чиройли қилиб қўядилар (жадилар) ва уйга — старт чизиғига қайтиб келадилар. Кейин

бошқа болалар ҳосилни йиғиб олиш учун югуриб борадилар ва саватчани тўлдириб, старт чизиғига қайтиб келадилар.

### Югуриб чиқиб кетишга улгур

Болалар доира ҳосил қилиб турадилар. Доиранинг ўртасида 7-8 та бола туради. Доира атрофида турган болалар қўлларини ушлашиб, ўнг ёки чап томонга доира бўйлаб югурадилар. Тарбиячининг «Тўхта!» — деган сигналидан кейин болалар жойларида тўхтаб, қўлларни чирмаштириб, юқорига кўтарадилар. Тарбиячи тезда «Бир, икки, уч». дейди. Доира ўртасида турган болалар бу вақт ичида доира ичидан югуриб чиқиб кетишга улгуриши шарт. Уч сони айтилгандан кейин болалар қўлларини тезда пастга туширадилар. Доира ўртасига энди бошқа болалар келади ва ўйин давом эттирилади.

### Доира ичидаги тутувчи

Болалар қўлларини ушлашиб, доира бўйлаб турадилар. Тарбиячи тайинлаган тутувчи доира ўртасида туради. Болалар тарбиячининг кўрсатмаси бўйича доира бўйлаб ўнг ёки чап томонга ҳаракат қиладилар ва қуйидаги сўзларни айтадилар:

Биз қувноқ болалармиз,  
Югуришни севамиз.  
Қани, бизни қувиб кўр!  
Бир, икки, уч — тутиб кўр!—

дейдилар. Охирги сўзни айтиб бўлишлари билан ҳамма югура бошлайди, тутувчи уларни қувлаб, бирортасини ушлаб олади. Тутилганлар вақтинча четга чиқиб туради. 2—3 та бола тутилмагунча ўйин давом этади.

Тарбиячи «Доирага» дейиши билан ҳамма болалар яна доирага турадилар. Ўйин янги тутувчи сайлаш билан давом этади. Тарбиячи «Тут!» дегандан кейингина югуриш мумкин.

**Ўйиннинг бошқа тури.** «Биз қувноқ петрушкалар». Болалар доира бўйлаб оёқдан-оёққа сакраб юрадилар ва шундай дейдилар:

Биз қувноқ петрушкалармиз,  
Югуришни севамиз.  
Қани ўртоқ, қувиб кўр!  
Бир, икки, уч — тутиб кўр!—

дейдилар. Охирги сўз айтилиши билан болалар доирадан орқага бир қадам қўядилар. Тарбиячи «Тут!» дейиши билан доира ичида турган тутувчи қочувчиларни тута бошлайди. Тарбиячи «бир, икки, уч — тезда доирага югур!» деганидан сўнг болалар доирага саф тартадилар.

## Қўлингни орқага бекит

Тарбиячи болаларнинг ичидан биттасини тутувчи қилиб тайинлайди. У майдонча ўртасида туради. Қолган ўйновчилар майдончанинг турли жойларида қўлларини орқаларига қўйиб турадилар. Тарбиячининг «Бошла!»— деган сўзидан кейин болалар қўлларини туширадилар ва тутувчидан қочиб кетадилар. Тутувчининг вазифаси — болалардан бирортасига (қўлини теккизиш)дир. Лекин фақат қўлини тушириб турган болага қўл теккизиш мумкин. Агар бола қўлини орқасига қўйишга улгуриб ва мен «қўрқмайман» деб айтса, тутувчи унга қўл теккизиши мумкин эмас. Агар тутувчи 30—40 секунд давомида бирорта ҳам болани тута олмаса, унда тарбиячи унинг ўрнига янгисини сайлайди. Уйин яна давом эттирилади.

Қўлини орқасига қўйиб турган болани тутиш мумкин эмас.

**Уйиннинг бошқа тури.** Тутувчи қандай ҳолатда туришни болалар билан аввалдан келишиб олиши мумкин. Масалан, бир оёқда, оёқни ён томонга кўтариб турган, қўлни белга қўйиб, чўққайиб ўтирган болаларга тегиш мумкин эмас.

## Қушлар парвози

Қушлар (болалар) қанотларини ёзиб, бутун майдонча бўйлаб учиб юрадилар. «Бўрон бошланди!» деган сигнал берилиши билан улар дарахтларга чиқиб, яширинадилар (яъни гимнастика деворчасига тирмашиб чиқадилар). Тарбиячи: «Бўрон босилди» — дейиши билан қушлар шохлардан пастга учиб тушадилар (яъни гимнастика деворчасидан поғонама-поғона пастга тушадилар) ва учишни давом эттирадилар.

Агар гимнастика деворчаси, минора бўлмаса, скамейкалар, яшиклар ва бошқа буюмлардан фойдаланилади. Болалар шу буюмлар устига чиқиб ўйнайдилар.

## Маймун тутиш

Маймунни акс эттираётган болалар майдончанинг бир четига қўйилган жиҳозларга яқин турадилар. Қарама-қарши томонда маймун тутувчилар туришади (4—6 та бола). Улар маймунларни олаб, дарахтдан пастга тушириш ва тутиб олишга ҳаракат қилишади. Тутувчилар қайси бири қандай ҳаракат қилишни ўзаро келишиб оладилар. Улар майдончанинг ўртасига чиқиб, ўзлари ўйлаб қўйган ҳаракатларни бажарадилар ва кўрсата бошлайдилар. Маймунлар ўз вақтида тезлик билан деворчаларга чиқиб оладилар-да, ўша ерда туриб тутувчилар ҳаракатини кузатадилар. Тутувчилар ҳаракатларни бажариб бўлганларидан кейин майдончанинг охирига кетадилар. Маймунлар дарахтлардан тушиб, тутувчилар ҳаракат қилган жойга яқинлашиб келадилар ва уларнинг ҳаракатига ўхшатиб ўзлари ҳам тақлидий ҳаракатлар

қила бошлайдилар. Тарбиячининг «Овчилар!» — деган сигнали билан маймунлар югуриб қочадилар ва дарахтларга чиқиб оладилар. Тутувчилар дарахтга чиқишга улгуролмай қолган маймунларни тутадилар. Тутилганларни ўзлари билан бирга олиб кетадилар. Ҳайин 2—3 марта такрорлангач, болалар вазифаларини алмашадилар.

Болалар гимнастика деворчасидан сакраб тушмасдан, балки унинг охириги поғонасигача поғонама-поғона тушишлари зарурлигини кузатиб туриш керак. Ҳайин такрорланган вақтда тутувчиларнинг ҳаракатлари янгилашиши керак.

### **Кимнинг номи айтилса, ўша тутади**

Болалар майдонча бўйлаб юрадилар, югурадилар, сакрайдилар ва шунга ўхшаш ҳаракатларни бажарадилар. Тарбиячи катта тўпни қўлида ушлаб туради. У болалардан бирининг номини айтиб чақиради ва тўпни юқорига ирғитади. Номи айтилган бола югуриб келиб тўпни илиб олади ва уни яна юқорига отиб, бошқа бирор боланинг номини айтади.

Ҳайинда қатнашувчи бола тўпни қаерда илиб олган бўлса, ўша ерда туриб уни юқорига ирғитади. Номи айтилган бола югуриб келиб, тўпни илиб олишга улгуриши учун уни баландроқ ирғитади. Тўп юқоридан пастга тушиб келаётганда ҳавонинг ўзиде ёки ерга бир тушиб чиққандан кейин уни тутиб олишга ҳаракат қилиш керак.

### **Қўлингни бер!**

Болалар майдончада ёки залда ёйилиб турадилар. Тарбиячи онабоши сайлайди. У залнинг ўртасига чиқиб: «Мен тутувчиман!» дейди ва болаларни қувлай бошлайди. Агар ўйновчилардан бирортаси қўлини узатса, унда қочиб кетаётганга қўл теккизиши мумкин эмас. Фақат кимда-ким тутувчидан қочиб кетмаётган бўлса, қўлини узатиши мумкин (жуфт-жуфт бўлиб югуриш мумкин эмас). Онабоши кимга қўлини тегизса, ўша онабоши бўлади. У дарров жойида тўхтаб, қўлини юқорига кўтариб: «Мен тутувчиман!» — дейди. Янги тутувчи олдинги тутувчига бирданига қўл теккизиши мумкин эмас.

### **Жуфт-жуфт бўлиб тутувчилар**

Болалар жуфт-жуфт бўлиб, қўлларини ушлашиб турадилар. Тарбиячи тутувчини ва қочиб кетувчини тайинлайди, улар эса тарбиячининг ёнида, бир-бирларидан 2—3 қадам масофада турадилар. Тарбиячи «Югур!» дейиши биланоқ болалар хона бўйлаб югура кетадилар, тутувчи эса уларни ушлашга ҳаракат қилади. Бола тутувчидан қутулиш учун бирор боланинг қўлидан ушлаб олади, кимда-ким учинчи бўлиб қолса, унда у қочувчи



бўлиб қолади. Уйин «Учинчиси ортиқча» ўйини принципи асосида утказилади. Уйинда «жуфт-жуфт тутувчилар» жуфт-жуфт бўлиб туришмайди, балки югуришади. Қочиб кетаётган бирор болага тутувчи қўлини тегизса, ўша бола тутувчи бўлиб қолади. У жойида тўхтаб, қўлини юқорига кўтариб «мен тутувчиман!» — дейди. Янги тутувчи олдинги онабошига бирданига қўл теккизиши мумкин эмас.

## Тўп кўтарган тутувчи

Болалар давра қуриб турадилар. Тутувчи доиранинг марказида туради. Унинг оёқлари остида иккита тўп туради. Тутувчи ирғишлаб сакраш, энгашиш, чўққайиб ўтириш, чапак чалиш сингари бир қанча ҳаракатларни бажаради. Уйинда қатнашаётган бошқа болалар унинг кетидан бу ҳаракатларни такрорлайдилар. Тарбиячи «Даврадан қоч!» — дейиши билан болалар турли томонга югуриб кетадилар, тутувчи эса тезлик билан ердаги тўпларни олади ва уларни қочиб кетаётган болаларга тегизишга ҳаракат қилиб, улоқтиради. Тарбиячининг: «Бир, икки, уч — тезроқ, даврага югур!» — деган сигналидан кейин болалар яна давра қуриб турадилар, Янги тутувчи сайланади ва ўйин давом эттирилади. Тарбиячи ўйиннинг охирида яқун ясаб, тутувчилардан ким аниқроқ ҳаракат қилганини айтади.

Тутувчи югуриб кетаётган болаларга ҳар иккала тўпни ҳам теккиза олса, у ҳолда тутувчи ўз вазифасида қолади.

## Тўпни илиб ол

Уйинда уч бола қатнашади. Уларнинг иккитаси бир-бирдан камида 3 м узоқликда туриб олиб, бир-бирларига тўп ирғитишади. Учинчи бола ўртада туриб ирғитилган тўпни тутиб олишга ҳаракат қилади. Агар у тўпни илиб олса, тўпни олган боланинг ўрнига туради. У эса онабошининг ўрнини эгаллайди.

## Оёқни полдан кўтар!

Болалар давра ясаб турадилар. Доиранинг ўртасида тарбиячи тайинлаган тутувчи туради. Тарбиячи «Югур!» дейиши билан болалар хона бўйлаб югурадилар. Тутувчи болаларнинг орқасидан югуриб, уларнинг бирортасига қўл теккизишга ҳаракат қилади. Қочиб бориб гимнастика скамейкасида туриб олган ёки оёғини кўтариб, полга ўтириб олган бўлса, унга қўл теккизиш мумкин эмас. Тутувчи кимга қўлини тегизса, у тутувчи бўлади. У тезда жойида тўхтаб, қўлини юқорига кўтариб «Мен тутувчиман!» — дейди. Янги тутувчи олдинги тутувчига бирданига қўлини теккизиши мумкин эмас. Агар тутувчи узоқ вақтгача бирорта болага қўл теккиза олмаса, унда тарбиячи : «Бир, икки, уч —

қила  
била  
олад  
майм  
кетад  
ни ал

Б  
уни  
гини  
нинг

Б  
лар  
тўпн  
айти  
югур  
бирс  
У

ерде  
кели  
ирғи  
ўзид  
ҳара

Е  
онаб  
ман  
дан  
текк  
кетл  
югур  
онаб  
кўта  
туту

Е  
Тарб  
тарб  
тура  
бўй.  
қил  
ушл

тезроқ доирага югур!» дейди. Болалар доирага турад тарбиячи янги тутувчини тайинлайди. Уйин яна давом этади.

## Чуғурчуқ уяси

Болалар майдончанинг турли жойларига айлана чизади, ёки улар арғамчилардан қилинади. Бу чуғурчуқ уяси бўлади. Бир чуғурчуқ инида эса бир жуфт қуш туради. Уйнай болалар сони тоқ бўлади. Битта қуш инсиз қолади.

Болалар чуғурчуқларни акс эттириб, майдонча бўйлаб хил йўналишда югурадилар (учадилар). Тарбиячи «Чуғурчуқ учиб келдилар!» дейиши билан улар инга қараб югуришади. Болалар хоҳлаган айланани эгаллаши мумкин. Битта ўйинчи кечикиб қолса, у жойсиз қолади ва ютқизган ҳисоблашади. Ҳамма чуғурчуқлар айланага (ҳар бир доирага икки киши) жойлашиб олганларидан кейин тарбиячи: «Чуғурчуқлар кетади!» дейди. Шунда ҳамма ўйинчилар доирадан югуриб чиқиб ва яна майдон бўйлаб югуришади. Уйин яна давом эттирилади.

Уйиннинг қоидасига кўра тарбиячи «Чуғурчуқлар учиб келдилар!» деганидан кейин болалар фақат чуғурчуқ инидан эгаллаши мумкин. Индан фақатгина тарбиячи «Чуғурчуқлар кетяпти!» деганидан кейин учиб чиқиш мумкин. Битта ўйинчи фақатгина иккита ўйинчи туриши мумкин.

## Калит

Болалар майдончада хоҳлаган тартибда чизилган доираларда, бири иккинчисидан 2—3 м масофада туришади. Болаларнинг бири онабоши бўлади. Онабоши ўйинчилардан биринчиси олдига келиб: «Қани калит!» — деб сўрайди. У бирор болани исмини айтади, масалан, қуйидагича жавоб беради: «Ани сўра!». Иккала бола гаплашиб турган вақтда бошқа болалар жойларини алмаштиришга ҳаракат қиладилар. Шу пайтда онабоши «Калитни топдим!» — деб қичқиради. Шу сўздан кейин болалар жойларини алмаштиришлари шарт. Бу вақтда онабоши бирор кишининг жойига туриб олади. Жойсиз қолган болани онабоши бўлади.

## Капалак тутиш

Тарбиячи тўртта ўйинчини танлаб олади, бу болалар калит тутқични ушлаб турадилар. Қолган ўйинчилар — капалак бўлади. Болалар қўлларида капалак тутқич билан четда туришади. Тарбиячи уларнинг ёнига тутилган капалаклар учун жой — тортади. Тарбиячи «Учинглар!» дейиши билан ҳамма капалак

дон бўйлаб югуриб кетадилар «Тут!» сигнали бўйича болалар  
иридаги капалак тутқич билан капалакни тутади, яъни иккита  
қулларини капалак атрофида бирлаштириб ва сўнгра  
келишиб олинган жойга олиб боради. Улар тутилган  
лакни олиб бораётган вақтда тарбиячи: «Капалаклар, гуллар-  
сўнинг» — дейди. Капалаклар тезда чўққайиб ўтирадилар.  
иб кетинг! — сигнали бўйича капалаклар қайтадан учиб  
дилар. 3—5 та капалак тутилгандан сўнг кўп капалак тутган  
лар рағбатлантирилади. Кейин эса бошқа болаларга капалак  
и берилади. Ҳайин яна давом эттирилади.

## Бақалар ва қарқаралар

урбақалар яшайдиган ботқоқлик чегараси (тўғри бурчак,  
рат ёки доира) 20 см ли кубиклар билан белгилаб қўйилади,  
орасига арқонлар тортилади. Арқонларнинг учларига ичига  
солинган халтачалар қўйилади. Четроқда қарқаранинг уяси  
ди. Бақалар ботқоқликда ирғишлаб сакраб, қуриллаб юради.  
Қарқара (онабоши) ўз уйида туради. Тарбиячининг ишораси  
и у оёғини баланд-баланд кўтариб, ботқоқлик томон  
ди ва арқонлардан ҳатлаб ўтиб, бақаларни тутади. Бақалар  
раддан қочадилар, ундан қутулиш учун ботқоқликдан сакраб  
дилар. Тутилган бақаларни қарқара ўз уйига олиб кетади  
и янги қарқара сайланмагунча ўша ерда қолаверадилар).  
бўрча қурбақалар ботқоқликдан сакраб чиқишга улгурсалар  
қарқара уларнинг ҳеч бирини тутма, қарқара уйига бир  
ўтиб келади. Ҳайин 2—3 марта такрорлангандан кейин янги  
арқара сайланади.

арқара қурбақани фақатгина ботқоқликда ушлаши мумкин.  
қарқара арқон устидан қадамлаб эмас, балки сакраб ўтишла-  
тиради. Агар қурбақа арқон устидан қадамлаб ўтса, тутилган  
қарқара бўлади.  
қарқара. Ҳайинни мураккаблаштириш учун унда иккита қарқара  
қарқара ушлаши мумкин.

## Бадминтон

2

қарқара икки ўртоқ ўйнайди. Болалар воланни ракета билан  
қарқарага улоқтириб, майдонча бўйлаб эркин ҳаракат қилиб  
дилар. Воланни ҳавода ушлаб туриш учун улар воланга  
и улоқтирадилар. Чўққайиб ўтирадилар, ирғишлаб сакрайдилар  
қарқара билан уриб қайтарадилар. Шунингдек, болалар  
қарқара бир-бирларига тўрдан ошириб улоқтиришни ҳам ўргана-  
дилар.

## Арғамчи билан югуриш

Болалар икки командага бўлинган ҳолда старт чизиғи олдида турадилар. Ҳайичиларнинг ҳар бирида биттадан арғамчи бўлади.

Тарбиячининг сигналидан сўнг болалар 30 м масофага арғамчини айлангириб югуриб бориб, қайтиб келадилар. Берилган вазифани хатосиз аниқ бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

Болалар бу ўйинни яхши ўзлаштириб олганларидан кейин икки кишига югуриш мумкин.

## Доирада тур

Майдончанинг ўртасига иккита устунча қўйиб, тизимча тортилади. Ҳайичилар теппа-тенг икки командага бўлинадилар, уларнинг қўлларида теннис тўпи бўлади. Биринчи турган болалар доира ўртасида бўладилар.

Тарбиячининг сигналидан сўнг тўпни тизимча устидан отиб, ерга туширмасдан илиб олиш керак. Сўнгра тўпни иккинчи, учинчи ўйинчига ва ҳоказога отилади. Хатосиз, тез бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

## Кимнинг тўпи узоққа тушади

Девордан 3—4 м масофа нарига чизиқ чизилади, сўнгра ҳар бир метрдан кейин чизиқ чизиб борилаверади.

Тарбиячининг сигналидан кейин ўйинчилардан бири чиқиб, тўпни қўлига олиб, деворга куч билан уради, девордан сапчиб чиққан тўпнинг ерга тушган жойи аниқланади. Кейин иккинчи, учинчи марта урилган тўпнинг тушган жойи аниқланади ва ҳоказо. Ниҳоят кимнинг урган тўпи узоққа бориб тушса, ўша ўйинчи ютган ҳисобланади.

Ҳайинни командаларга бўлиб ўтказиш ҳам мумкин.

## Ким баландга отади

Болалар икки командага бўлинади, улар майдонда туришади. Тўпни ушлаб турган бола уни баландга отади, қолган ўйинчилар эса уни илиб олиши керак. Энди тўпни илиб олган бошқа бола тўпни юқорига отади. Агар тўпни ҳеч ким илиб ололмаса, яна ўша ўйинчининг ўзи юқорига отиши керак.

Ҳайинда кам хатога йўл қўйган команда ғолиб ҳисобланади.

## Байроқчага қараб тур

Болалар 2 кишидан бир қаторга сафланадилар. Майдончанинг ўртасига 10—15 қадам нарига байроқчалар қўйилади, уларнинг ўртасида эса узунлиги 1—1,5 м келадиган арқон ётади. Иккала

томондан биттадан ўйинчи арқон учлари ёнида туриб, ўзларининг байроқчаларига қараб турадилар.

Ўқитувчининг «Диққат! «Марш!» командасидан кейин ҳалиги иккала бола тезда ўз байроқчалари томон югуриб борадилар, ўзининг атрофидан айланиб, орқага югуриб қайтиб келиб, арқонча-ни учидан ушлаб ўз томонига қараб тортиб оладилар. Биринчи бўлиб тортиб олган ўйинчига бир очко берилади. Ўйин охирида нинг кўп очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

### Бўри ўйини

«Бўри» ёки «Бошловчи» дарахт ёки ўтларнинг орқасига бекиниши шарт. Болалар майдонча бўйлаб қуйидаги сўзларни айтиб: «Бўри, сендан кўрқмаймиз!» деб қичқиришади. Бўри эса қулай вақтни пойлаб, бекиниб ётган жойидан сакраб чиқади-ди, болаларни қувлаб, ушлаб олишга ҳаракат қилади. Ҳар бир боланинг қўлида бир қисм ўт бўлади. Бўрини ушлаб олиш хавфи тугилган пайтда болалар қўлидаги ўтни ерга ташлаб, «Бу сенинг ўтинг!» дейди. Шундан сўнг бўри ўтларни ердан териб олиши керак. Бўри ўтни тераётиб болалардан узоқлашиб кетади. Ўтни бир марта ташлаш мумкин. Бўри тутиб олган ўйинчи ўйиндан чиқади. Охирида қайси бола тутиб олинган бўлса, уша бола кейинги ўйинда бўри бўлади.

Ўйинда қағнашадиган болаларнинг сони кўп бўлса, унда икки-та бўри бўлиши мумкин. Ўйин давомида бирор марта ҳам қўлга тушмаган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### Ким узоққа отади

Болалар 4 та командага 5—8 кишидан бўлиниб, қаторда саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда орасидаги масофа 3—4 метрни ташкил қилади. Тўпни отувчилар олдидан тўғри чизиқ чизилади ва ҳар бир команданинг ўйинчилари учун алоҳида жой ажратилган бўлади. Шу чизиқдан 3 метр наридаги волейбол ўстунчасига тизимча тортилади. Тизимчадан 5 метр нарида 4—5 та чизиқ чизилади ва ҳоказо.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг биринчи турганлар тўпни отадилар. Энг узоқ чизиқдан — 5-чизиқдан тўпни оширган команда ўйинчиси 3 очко, тўртинчи чизиққа етказганга — 2 очко, учинчи чизиққа етказганга — 1 очко берилади. Тўп яқиндаги чизиқларга тушса, очко берилмайди. Шундан кейин тўпни олиб келиш учун команда берилади, тўпни отган болалар уни олиб келиб, кейинги ўйинчиларга берадилар. Шундай кетма-кетликда команданинг ҳамма ўйинчилари отадилар. Ўйин 2—3 марта қайтарилди. Ўйинда кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

Ўйин қондаси шуки, тўпни тизимча устидан ошириб олиш керак. Тизимча тагидан ўтган тўп ҳисобланмайди.

## Бир доирадан иккинчи доирага сакраш

Болалар майдонча атрофида турадилар. Майдончанинг ўртасига 10—12 та доира чизилади ёки кичик чамбараклар қўйилган бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг ўйинчилар кетма-кет биринчи доирадан иккинчисига, учинчисига ва ҳоказога сакраб, охириги доирадан сакраб ўтишлари керак. Ҳар бир доиранинг ичидан тўхтамасдан тўғри ўтган бола битта очко олади. Вазифани хатосиз бажариб, кўп очко тўплаган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Йўлакчалар бўйлаб сакраш

Майдончага бир неча йўлакчалар чизилади. Старт чизиғи билан биринчи йўлакча орасидаги масофа 30 см, иккинчиси 60 см, учинчиси 80 см, тўртинчиси 90 см, бешинчиси 100 см, 110 см ва ҳоказо узоқлашиб боради.

Ўқитувчининг сигналидан кейин болалар йўллار устидан кетма-кет сакраб ўта бошлайди. Биринчи йўлакчадан сакраб ўтса 1 очко, иккинчисидан ўтса — 2 очко ва ҳоказо олади. Кимда ким олти йўлакчадан сакраб ўтса, 6 очко олади. Кўп очко тўплаган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Капалакча

Болаларнинг (онабошидан ташқари) қўлларида елимдан, картондан ёки қоғоздан ясалган капалаклар бўлади. Онабошининг қўлида эса капалак тутқич бўлади.

Тарбиячининг сигналидан кейин капалаклар майдон бўйлаб қоча бошлайдилар. Онабоши эса уларни орқасидан қувлаб, капалакларни ушлаш учун қўлидаги капалак тутқични уларнинг бошига кийгизади. Тўтилган капалак онабоши билан жой алмашади. Ўйин яна давом этади.

## Қум тўлдирилган халтачани отиш

Майдончада иккита чизиқ бир-биридан 20—30 м масофада чизилади. Ўйновчиларнинг ҳаммаси биринчи чизиқ олдида саф тортиб турадилар. Ўқитувчининг сигналидан кейин болалар қўлларида ушлаб турган қумли халтачани орқадан, бошдан ошириб, иложи борица узоққа отадилар. Сўнгра халтачаларнинг ёнига келиб, уларни ердан оладилар. Ҳаммага «Марш» командаси берилиши билан иккинчи чизиқ томонга югуриб кетадилар. Чизиқдан ким биринчи бўлиб ўтса, ўша ўйинчи ютган ҳисобланади. Халтачани узоққа отган ўйинчиларни аниқлаш ўнғайроқ бўлади.

## МАКТАБ УҚУВЧИЛАРИ УЧУН ЎЙИНЛАР

### Тегиб кетма

Болалар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи олдида турадилар. Старт чизиғидан 10—15 қадам нарига ҳар бир команда қаршисида 2 та байроқча қўйиб қўйилади.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи турган ўйинчи югуриб бориб, байроқча атрофидан айланади-да, орқага қайтиб, шоригининг қўлига уради ва ўнг томондан орқага бориб туради. Иккита онабоши старт чизиғи билан байроқча ўртасида у ёқдан бу ёққа бир-бирларига қараб аста-секин юра бошлайдилар. Югураётган ўйинчилар уларга тегиб кетмаслик учун чап бериб ўтадилар. Эстафетани тугатган команда ютган ҳисобланади.

Югуриб кетаётган ўйинчилардан бирортаси онабошига тегиб кетса, унда ўша команда ўйинчисига битта жарима очко берилади. Команда 3 та жарима очко олиб, эстафетани биринчи бўлиб тугатган бўлса ҳам, ютқазган ҳисобланади.

### Тўп чизиқ орқасида

Майдончага тўғри чизиқ чизилади, болалар эса чизиқнинг орқасида турадилар. Улар орасидан битта онабоши сайланади. Онабоши қўлида тўп бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг онабоши тўпни олдинга қараб ўтади. Ҳамма болалар чизиқдан чиқиб тўпнинг ортидан югурадилар-да, тўпни ушлаб олиб, чизиқ томон қайтиб югуриб келадилар. Югуриб кетаётган бола қўлидаги тўпга ўйинчилардан бирортаси қўлини теккизса, унда дарҳол тўпни орқага ташлаш керак бўлади. Бунда тўпни бирор ўйинчи олиб, уни чизиқнинг орқа томонига ўтказди.

Чизиқнинг орқасига тўпни олиб ўтган ўйинчи онабоши бўлиб қолади ва тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқига эга бўлади. Қайси бола кўпроқ онабоши бўлган бўлса, ўша ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### Аҳил бўлиб нишонга уриш

Болалар бир-биридан бир қадам оралиқда доира бўйлаб турадилар. Улар оёқ учлари билан чизиқ чизиб, доира ҳосил қиладилар, унинг ичида эса онабоши туради. Доира ўртасига булава (предмет) қўйилади.

Болалар тўпни бир-бирларига ошира бошлайдилар. Тўпни олган ўйинчи онабошининг ўз вақтида етиб келиб, булаванинг олдини тўса олмаганлигидан фойдаланиб, уни аниқ мўлжалга олиб, уриб йиқитади. Энди у онабоши билан жой алмашади. Агарда 2—3 минут давомида булава уриб туширилмаса, унда янги онабоши сайланади.

Доирада турган ўйинчилар чизиқни босмасликлари керак.

Агар тўп ўртада қолса, онабоши уни хоҳлаган ўйинчига узатиши мумкин. Тўпни қўлда уч секунддан ортиқ ушлаб туриш мумкин эмас. Болалар сони кўп бўлса, ўйинни 2—3 доирада ўтказиш мумкин.

### Қиш ва баҳорнинг тортишуви

Болалар тенг икки командага бўлинадилар. Биринчиси қиш ва иккинчиси баҳор бўладилар. Ўйин учуи олдиндан 30 та шар — қор тайёрлаб қўйилади. Ҳар бир командага 15 тадан бўлиб берилади. Майдонча ўртасидаги баландлиги 2 м ли устунчаларга арқонча тортилган бўлади.

Ўйин ўқитувчининг сигналидан сўнг бошланади. Қўлларидаги қор шарни қиш баҳор томонга, баҳор эса қиш томонга ота бошлайдилар. Ўйинчилар қор шарларни ерга туширмасдан, олиб олиб қайтариб олиши керак. Ўқитувчи иккинчи марта сигнал берганидан кейин ўйин тўхтатилади. Қайси команда томонига камроқ қор шар тушган бўлса, уша ютган ҳисобланади.

### Мерган ва чаққон

Болалар тенг икки командага бўлинади: бири мерганлар, иккинчиси чаққонлар. Майдонча ўртасида кичик ва катта доира чизилади. Кичик доира ичида мерганлар, катта доира ташқарисида чаққонлар туришади. Катта доирага ўнта ғўлача ёки тўп қўйилган бўлади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан чаққонлар ғўлачани ёки тўпни олишга ҳаракат қиладилар. Мерганлар эса кичик доира ичидан чиқмасдан, уларни резина учига боғланган тўп билан урадилар ёки теккизадилар. Тўп теккан ўйинчи ўйиндан чиқади. Чаққонлар ҳамма ғўлача ёки тўпларни олиб бормагунча ҳамма чаққонларга тўп теккизилсагина ўйин тугайди. Ушандагина командалар жойларини алмашадилар. Чаққонларнинг ҳаммасига доира чизиғида тегиб бўлмаганда, битта ғўлача ёки тўпни олиб қолган команда ютган ҳисобланади.

### Байроқчани ол

Ўқувчилар иккита командага бўлинади, ҳар бир команда ўзича капитан тайинлайди.

Командалар старт чизиғи орқасида бир-бирларига қариб турадилар. Командалар ўртасидаги масофа 20—30 м. Иккала старт чизиғи ўртасида 2—3 м кенгликда йўлакча чизилиб, унинг ичига байроқчалар шахмат усулида қўйилади.

Тарбиячи сигналидан кейин командалардан биттадан ўйинчи тез югуриб бориб, белгиланган вақт ичида кўпроқ байроқчаларни йиғиштириб олиб, ўз сафига келиб турадилар. Капитанлар эса бу байроқчаларни олиб санайдилар. Ҳар бир олиб келинган



байроқчага очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

Команда ўйинчиси югуриб бориб ерда ётган байроқчадан ҳоҳлаганча олишига руҳсат берилади. Байроқчаларни бир-бирларининг қўлларидан тортиб олиш ман қилинади. Байроқчалар қўйилган жойдаги чизиқни босиб кириш мумкин эмас. Капитанлар командалар билан тенг ҳуқуқда ўйнайдилар.

### **«Қарама-қарши югуриш» эстафетаси**

Болалар 3—4 командага бўлинади. Командалар 10—15 м масофада бир-бирларига қараб турадилар. Бир команда бошқарувчиси майдончанинг бошқа томонидаги ўйинчиларнинг бирига эстафета таёқчаси ёки теннис тўпни беради.

Тарбиячининг «Марш!» командасидан сўнг югуриш бошланади.

Югурувчилар қарши команданинг биринчи турган ўйинчисига эстафета таёқчасини бериб, ўзи орқага бориб туради. Эстафета таёқчасини олган ўйинчи эса югуриб бориб қаршисида турган ўйинчига, кейингиси бошқасига таёқчани беради ва ҳоказо.

Командалар майдончада турган ўринларини алмашиб бўлганларидан сўнг ўйин тугайди. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ғолиб деб топилади.

### **«Узунликка югуриш» эстафетаси**

Учта команда «П» ҳарфи шаклида саф тортиб турадилар. Командалар учун умумий старт чизиғи чизилиб, ҳар бир команда учун алоҳида жой ажратилади. Бу жойларнинг қарама-қаршисига 15—20 м масофада учта тўлдирма тўп ёки резина тўп қўйиб қўйилади. Ҳар бир команданинг биринчи турган ўйинчиларини старт чизиғи олдида турадилар.

Уқитувчининг «Марш!» командасидан кейин биринчи турган ўйинчилар олдинга югуриб кетадилар, иккинчи ўйинчилар старт чизиғига келиб турадилар. Биринчи ўйинчилар тўпга етиб бориб, унинг ўнг томонидан айланиб ўтиб, орқага келиб, иккинчи нумарли ўйинчининг қўлига уриб, сафга бориб туради. Кейин иккинчи турган болалар олдинга югурадилар, улар ўрнига биринчи турган болалар старт чизиғига келиб турадилар ва ҳоказо. Ўйин 3—4 марта қайтарилади. Ўйин қоидаларини бу замандан биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

Ўйинда учта команда эмас, балки иккита команда қатнашиши ҳам мумкин.

Бу эстафетани командада турган ҳолда ўтказса ҳам бўлади.

## Ким тезроқ

Болалар майдонча ва залнинг бир томонида турадилар. Улар 5 тадан гуруҳларга бўлиниб, бир-бирларининг қўлларини ушлаб турадилар. Булар командалардир. Командалар турган жойдан 8—10 м нарида чизиқ чизилган бўлади.

Ўқитувчининг сигналичдан кейин командалар бир оёқда чизиққача сакраб борадилар. Биринчи бўлиб борган команда ютган бўлиб ҳисобланади. Сўнгра командалар орқага бурилиб, сакрашни бошқа томонга қараб давом эттирадилар.

Ўйин яхши ўзлаштириб олингандан сўнг уни мураккаблаштириш мумкин. Масалан, болаларга бир оёқни ушлаб, иккинчи оёқда сакраш вазифасини буюриш мумкин. Ўйиннинг бир турини қаторда турганда ўтказиш мумкин, бунда болалар қўлларини бир-бирларининг елкаларига қўйиб турадилар.

Агар команда ўйинчиларидан бири оёғини ерга теккизса ёки қўлларини қўйиб юборса, унда шу команда ютқазган ҳисобланади.

### «Отиш элементлари билан» эстафеталари

Болалар 3—4 командага тенг миқдорда бўлинади. Қатор бошида турган ўйинчиларнинг қўлларида волейбол ёки пуфлаб шиширилган тўп бўлади. Командалар бир кишидан бўлиб қаторда сафланиб турадилар. Ҳар бир команда олдида 60—70 см диаметрдаги доира чизилган бўлади.

Ўқитувчининг сигналичдан сўнг биринчи турган ўйинчилар тўпни доира ўртасига полга уриб, тезда қатор охирига бориб турадилар, тўпни эса иккинчи ўйинчилар олиб олиб, вазифани қайтарадилар ва ҳоказо. Сўнгра навбат яна саф бошида турган ўйинчига етганда, улар иккинчи вазифани бажаришга ўтадилар. Эстафетада кам хато қилган ва биринчи бўлиб ҳамма вазифаларни тугатган команда ютган ҳисобланади.

#### Ўйиннинг 1-тури

а) тўпни ерга (полга) ташлаб ва уни икки қўл билан олиб олиш;

б) тўпни ерга (полга) ташлаб ва уни ўнг қўл билан олиб олиш;

в) тўпни ерга (полга) ташлаб ва уни чап қўл билан олиб олиш;

г) тўпни ерга (полга) ўнг қўл билан ташлаб, олиб олиш, сўнгра яна чап қўл билан уриб олиб юриш.

#### Ўйиннинг 2-тури

Шунинг ўзини кетма-кет икки марта қайтариш.

#### Ўйиннинг 3-тури

Шунинг ўзини уч марта қайтариш.

## «Тўпни деворга уриш» эстафетаси

Болалар тенг 3—4 командага бўлинади. Командалар девордан 3—4 метр масофада бир қатор бўлиб, девор томонга қараб турадилар. Саф бошида турган ўйинчиларнинг қўлларида шиширилган ёки волейбол тўпи бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи ўйинчилар тўпни икки қўллаб бошдан ошириб деворга отадилар ва тезда қатор охирига бориб турадилар, тўпни энди иккинчи ўйинчилар илиб оладилар, сўнгра вазифани қайтардилар ва бошқалар. Қайси команда кам хато қилган, вазифани биринчи бўлиб тугатган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

I Тўпни икки қўллаб пастдан отиш.

а) тўпни деворга отиб, у полга урилгандан кейин, икки қўллаб илиб олиш;

б) тўп деворга тегиб, сапчиб чиққандан кейин илиб олиш;

в) тўпни полга шундай уриш керакки, у ердан деворга тегиб қайтгандан кейин илиб олинади.

II Юқорида I рақамда келтирилган вазифанинг ўзи, лекин тўп икки қўллаб юқоридан бошдан ошириб отилади.

III Худди шу вазифанинг ўзи ўнг қўл билан бажарилади.

IV Худди шу вазифанинг ўзи — чап қўл билан бажарилади.

Эстафетанинг ҳар бир вазифаси 2—3 мартадан бажарилиши мумкин.

## «Узатдингми — ўтир» эстафетаси

Ўқувчилар сонига қараб 3—4 командага бўлинади. Командалар бир кишидан бўлиб қаторда саф тартибда турадилар, команда капитанлари эса саф бошида турган ўйинчиларга қарама-қарши томонда 3—5 метр масофада қўлларида баскетбол ёки волейбол тўпини ушлаб турадилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин капитанлар тўпни биринчи ўйинчиларга отадилар, улар уни илиб олиб, капитанларга қайтардилар-да, ўзлари чўққайиб ўтирадилар. Сўнгра капитанлар тўпни иккинчи турган ўйинчиларга отадилар ва ҳоказо. Агар ўйинчи тўпни тушириб юборса, уни олиб келиб, капитанга ошириши керак. Ўйин капитан охириги ўйинчидан тўпни илиб олиши билан тугайди.

Эстафета турлари:

а) ҳар бир команда икки қаторда, бир-бирига юзма-юз, 4—5 метр масофада, 1—2 м оралиқда сафланиб турадилар. Тўпни бир қатордан бошқа қаторга узата бошлайдилар.

б) команда катта доира атрофида сафланиб туради, доира ўртасида капитан тўп билан туради. Сигнал берилиши билан у тўпни кетма-кет ҳар бир ўйинчига узатади, улар тўпни илиб, уни орқага — капитанга узатадилар ва чўққайиб ўтирадилар.

в) командалар икки гуруҳга бўлиниб, бир кишидан бўлиб

қаторда бир-бирларига юзма-юз сафланиб турадилар. Уқитувчи сигнал бериши билан қарши тўп узатишни бажарадилар. Охирги ўйинчи тўпни илиб олиб, биринчи бўлиб полга утирса, ўша команда ғолиб ҳисобланади.

### «Тўп орқасидан қувиш» эстафетаси

Болалар тенг икки командага бўлинадилар. Командалар старт чизиғи орқасида бир кишидан бўлиб қаторда саф тортиб турадилар. Улардан 2—3 м масофада баланд устунчалар ўрнатилган бўлади, устуннинг 2—3 м баландлигида энига қараб арқон ёки резина тортиб қўйилган бўлади. Саф бошида турган ўйинчилар қўлида волейбол ёки шиширилган тўп бўлади.

Уқитувчининг сигналидан кейин биринчи бола тўпни юқорига — олдинга резина устидан ошириб отади, югуриб бориб тўпни ерга туширмасдан илиб олади. Сўнгра тўп билан орқа томонга югуриб боради ва тўпни кейинги ўйинчига беради. Иккинчи ўйинчи ҳам шу вазифани қайтаради, сўнгра учинчиси давом эттиради ва ҳоказо. Тўп отишни биринчи бўлиб тугатган ва саф бошида турган ўйинчига тўп узатган бола ғолиб ҳисобланади.

#### Эстафета турлари:

1. Шунинг ўзи, лекин тўп полга урилиб чиқиши билан тўп илиб олинади;
2. Шунинг ўзи, учиб келаётган тўпни илиб олиб, уни кейинги ўйинчига отади, орқа томонга эса резина устидан ошириб отади ва ўзи эса майдончанинг қарама-қарши томонида қолади.

### «Тезда доира бўйлаб» эстафетаси

Ўйинчилар сонига қараб 3—4 та командага бўлинади. Командалар доира атрофида доирага қараб тизилиб турадилар, улар орасидаги масофа 1—2 қадам, команда капитанлари қўлида биттадан баскетбол тўпи бўлади. Ўйин қатнашчилари турган жойда диаметри 50—60 см дан катта бўлмаган доира чизилади.

Сигнал берилиши билан команда капитанлари тўпни юқорига ирғитадилар, қолган ҳамма ўқувчилар биргаликда ўнг томонга (соат стрелкасига қарши) ёки чап томонга (соат стрелкаси бўйлаб) юра бошлайдилар, қўшнинг доирасига ўтиб тўхтайдилар, бу вақтда тўпни иккинчи ўйинчилар илиб оладилар ва уни яна юқорига ирғитадилар, бу эса ўйинчиларнинг сурилишига сигнал бўлади. Капитан ўз жойига қайтиб келиб, охирги ўйинчи отган тўпни илиб олгандан кейин ўйин тугаган ҳисобланади.

Тўпни илиб олиш вақтида доирадан чиқиш мумкин эмас.

## «Тўпни саватчага ташлаш» эстафетаси

Ўйинчилар сонига қараб 3—4 командага бўлинади. Ҳар бир командада 5—8 та ўйинчи бўлади. Команда ўйинчилари отиш чизиғи олдида, биттадан баскетбол тўпи ушлаб, қаторда бир кишидан бўлиб саф тортиб турадилар. Отиш чизиғидан 6—8 м масофада саватча ёки чамбарак қўйилган.

Ўқитувчи сигналидан сўнг ўйинчилар оёқларини елка кенглигида қўйган ҳолда тўпни икки қўллаб пастдан кетма-кет саватчага ташлашга ҳаракат қиладилар. Тўпни саватчага ташлаган ўйинчилар қатор охирига бориб турадилар. Саватчага кўпроқ тўп туширган команда ютган ҳисобланади.

## «Тез ва аниқ» эстафетаси

Ўйин қатнашчилари тенг икки командага бўлинади. Командалар отиш чизиғи олдида, оёқлари орасини очиб, бир кишидан бўлиб қаторда саф тортиб турадилар. Саф бошида турган ўйинчилар қўлларида баскетбол ёки шиширилган тўп бўлади. Команда қаршисида саватча илиб қўйилади ёки 50—60 см баландликда устунчаларга ҳалқачалар ўрнатилган бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи ўйинчилар тўпни нишонга отадилар ва тезда тўп орқасидан югуриб бориб тўпни саватчадан ёки полдан оладилар-да, тезда орқага — қатор охирига бориб, тўпни ўйин қатнашчилари оёқлари орасидан олдинга думалатадилар.

Тўпни иккинчи турган ўйинчилар ушлаб, ўйинни такрорладилар ва ҳоказо. Саватчага тўпни кўп марта туширган ва эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб деб топилди.

## «Чамбаракка теккизиш» эстафетаси

Болалар тенг 3—4 командага бўлинади. Командалар эса иккита гуруҳга бўлиниб, 5—7 м масофада бир-бирларига кўнраюз қараб бир кишидан бўлиб қаторга тизиладилар. Саф бошида турган ўйинчилар қўлида баскетбол ёки волейбол тўпи бўлади. Ўйинчиларнинг ўртасида эса озод қилинган болалар 1,5—2 м баландликда чамбаракни тикка ўйнаб, ушлаб турадилар.

Ўқитувчи сигнал бериши билан саф бошида тўп ушлаб турган ўйинчи қарама-қарши томонда турган гуруҳнинг биринчи ўйинчисига тўпни оширади, ўзи эса қаторнинг охирига бориб туради. Тўпни илиб олган ўйинчи уни орқага узатиб, ўз қаторининг охирига бориб туради ва ҳоказо.

## «Аниқ нишонга уриш» эстафетаси

Болалар теппа-тенг 3—4 командага бўлинади. Командалар отиш чизиғи олдида бир кишилиқ қаторда турадилар. Саф бошида турган ўйинчилар ёнида саватчада теннис ёки ичига қум

тўлдирилган ясама тўплар бўлади. 8—10 та ғўлача, булава қўйилган бўлади. Биринчи ғўлача отиш чизиғидан 3 м, иккинчиси 4 м, учинчиси 5 м ва тўртинчиси 6 м ва ҳоказо нарида қўйилган бўлади.

Уқитувчининг сигналидан кейин биринчи ўйинчилар тўпни саватчадан олиб, яқиндаги биринчи нишонни уришга ҳаракат қилади, тўп нишонга тегадими ёки йўқми, бундан қатъи назар, улар қаторнинг охирига бориб турадилар. Биринчи нишон уриб туширилгандан сўнг ўйин қатнашчилари тўпни иккинчи нишонга, сўнгра учинчисига ота бошлайдилар ва ҳоказо. Агар тўп охириги нишонга тегиб йиқилса, у яна жойига турғизиб қўйилади.

Кетма-кет ўрнатилган нишонларни кетма-кет уриб туширган ёки ҳамма нишонга камроқ тўп сарф қилган команда ютган ҳисобланади.

#### **Эстафета турлари:**

1. Ҳар бир ўйинчи тўпни кетма-кет 3—4 мартадан отиши мумкин.

2. Охириги нишондан уриб тушириш вазифа қилиб берилади.

#### **«Мерганлар» эстафетаси**

Уқувчилар сонига қараб улар 3—4 командага бўлинади. Командалардаги ўйинчилар сони 6—8 кишидан ошмаслиги керак.

Командалар отиш чизиғидан 1,5—2 м олдинда саф тортиб турадилар, ўйин қатнашчилари ҳар бирининг қўлида иккитадан теннис тўпи бўлади. Отиш чизиғидан 5—8 метр масофада нишонлар қўйилган бўлади.

Уқитувчи сигналидан кейин ўйинчилар кетма-кет отиш чизиғига чиқиб, икки мартадан аниқ нишонга отадилар. Кўп нишонни уриб туширган ва шунинг ўзида кам миқдорда тўп сарф қилган команда ютган ҳисобланади (ҳар бир ўйинчи ўзининг номеридаги нишонни уриши шарт).

#### **«Бараварига отиш» эстафетаси**

Уқувчилар сонига қараб 3—4 командага бўлинадилар. Ҳар бир командада 6—8 тадан ўйинчи бўлади. Командалар отиш чизиғи олдида бир кишидан бўлиб сафланиб турадилар, ҳар бир ўйинчи қўлида 2—3 тадан теннис тўпи бўлади. Ҳар бир команда қаршисида 8—10 масофада стулча қўйилган бўлади, унинг устига 10—12 та ғўлача, булава ёки кубиклар қўйиб қўйилади.

Сигнал берилиши биланоқ ўйинчилар бир вақтнинг ўзида ўзларининг нишонларига ота бошлайдилар. Бу вазифани командалар 3—4 марта такрорлайдилар. Кўпроқ нишонни уриб

туширган команда ютган ҳисобланади (шу ўйиннинг ўзини командалар 2—3 қатор туриб гуруҳ билан отишлари мумкин).

### «Тўпни суриш» эстафетаси

Болалар 3—4 командага бўлинади. Ҳар бир командада 6—8 та ўйинчи бўлади. Командалар орасидаги масофа 2—3 м дан ошмаслиги керак. Командалар отиш чизиғи орасида қаторда бир кишидан бўлиб турадилар, ҳар бир ўйинчи қўлида 2 тадан теннис тўпи бўлади. Ҳар бир команданинг қарама-қарши томонига 2—3 м масофада баскетбол ёки шиширилган тўп қўйиб қўйилади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан болалар кетма-кет икки марта теннис тўпини қаттикроқ отиб, олдинга қўйилган нишонни (тўпни) узоқроққа суришга ҳаракат қиладилар. Тўпни узоқроқ масофага сурган команда ўйинда ғолиб чиққан ҳисобланади.

### «Аниқ ҳисоблаш» эстафетаси

Болалар сонига қараб 2—3 командага бўлинади. Командада 8—10 та бола бўлади. Командалар отиш чизиғи орқасида, бир кишидан бўлиб қаторда саф тортиб турадилар. Ҳар бир ўйинчининг қўлида биттадан қумли халтача бўлади. Ҳар бир команданинг қаршисига 6—8 м масофада саватчалар ёки челақчалар қўйилган.

Ўқитувчи сигналидан кейин команданинг ҳар бир ўйинчиси кетма-кетликда халтачани саватча ёки челақча ичига туширишга ҳаракат қиладилар.

Саватча ёки челақчанинг ичига энг кўп /қумли халтача туширган команда ютган ҳисобланади.

Ўйин турлари:

а) отиш чизиғидан 8—10 м масофада 40—60 см кенгликда кўндаланг йўлакча чизилади. Болалар қум халтачани йўлакчага ота бошлайдилар. Йўлакча ичига тушган халтачага қараб командалар ўринлари белгиланади.

б) отиш чизиғидан 6—10 м масофада 20—30 см ораликда кўндаланг чизиқлар чизилади ва уларга 5—4—3—2—1 (ёки 3—2—1) сонли белгилар қўйилади. Йиғилган очколар сонига қараб командалар ўрни аниқланади.

в) отиш чизиғидан 6—10 м нарида бир-бирига тенг доиралар чизилади, уларга ҳам 5—4—3—2—1 сонли белгилар қўйилади. Ҳар бир команда ўйинчилари тўплаган очколар сонига қараб командалар ўрни аниқланади.

### «Стул устига халтача ташлаш» эстафетаси

Ўқувчилар тенг 3—4 командага бўлинади. Командадаги болалар сони 6—8 кишидан иборат бўлади. Командалар отиш чизиғи орқасида саф тортиб туради, ҳар бир ўйинчи қўлида

бештадан қумли халтача бўлади (оғирлиги 150—200 г). Ҳар бир команда қаршисида 3—5 м масофада стулча қўйилган бўлади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ҳар бир команда ўйинчиси қум халтачани юқоридан стулчага кетма-кет шундай ташлаши керакки, халтача стулдан ерга ёки полга тушмасин. Қайси команда стулчаси устида кўп халтача бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

#### **Ўйин қоидалари:**

1. Ўйин олдиндан келишиб олинганига кўра 3—4 марта такрорланади.

2. Ютиш сонига қараб ғолиб аниқланади.

3. Отиш чизиғини босиш мумкин эмас.

### **«Тўлдирма тўпни думалатиш» эстафетаси**

Ўқувчилар сонига қараб 3—4 командага бўлинади. Ҳар бир команда ўз навбатида иккита гуруҳга бўлинади. 6—10 м масофада бир кишидан бўлиб саф тортиб юзма-юз туради. Саф бошида турган ўйинчилар қўлида тўлдирма тўп бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг саф бошида турган бола қарама-қарши қатордаги ўйинчисига тўпни икки қўллаб думалатади-да, ўзи ўз қатори охирига югуриб бориб туради. Қарама-қарши томондаги қатор ўйинчиси ҳам тўпни шу усулда орқага думалатади ва ҳоказо.

Тўп думалатишни биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

#### **Эстафета турлари:**

1. Шеригига орқасини ўгириб бир қўли билан тўпни отиб узатиш, оёқни ён томонга кериб ёки икки қўли билан оёқлар орқасидан орқага отиш;

2. Иккита тўлдирма тўпни икки қўллаб бир вақтнинг ўзида думалатиш ва ҳоказо.

### **«Қурилишда» эстафетаси**

Ўқувчилар сонига қараб 3—4 та теппа-тенг командага бўлинади. Ҳар бир команда қаторда сафланиб турадилар. Командалар орасидаги масофа 1—1,5 метр бўлади. Саф бошида турганларнинг ён томонида, чизиқнинг орқасида 8—12 дона бирор нарса (ғишт, кубик ва бошқалар) туради.

Ўқитувчининг сигналидан кейин командалар нарсаларни майдончанинг қарама-қарши томонига узатадилар. Уни уй, пирамида ёки бошқа қурилиш шаклида чиройли қилиб сафдагиларнинг чап томонида турган ўйинчи тахлаши керак. Вазифани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.



## «Тўпни тушириб юборма» эстафетаси

Болалар тенг 3—4 командага бўлинади. Ҳар бир командада 6—8 тадан ўйинчи бўлади. Командалар 1—1,5 м масофада бирин-кетин ўтирадилар. Тўпни саф бошидаги ўйинчи оёғининг тагида сиқиб ушлаб туради.

Сигнал берилиши билан саф бошида турган ўйинчи полга ётиб, оёғини кўтариб, тўпни юқоридан бошидан ошириб, кейинги ўйинчининг оёғига узатади, у ҳам шу усул билан тўпни учинчи ўйинчига узатади ва ҳоказо. Охирги ўйинчи тўпни оёқ билан қабул қилиб олиб, қўлга олиб, юқорига кўтариб ўйин тамом бўлганлигини билдиради.

Тўп узатишни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

### Эстафета турлари:

Охирги ўйинчи учинчи тўпни олиб, олдинга югуриб бориб дастлабки ҳолатда туради ва тўпни оёқ билан қатор бўйлаб узатади. Қатор бошида турган ўйинчи яна ўз жойига келиб туриши билан ўйин тугайди.

## «Тўлдирма тўпни ташиш ёки кўчириш» эстафетаси

Ўйинчилар тенг 3—4 командага бўлинади. Командалар бир қаторда саф тортиб турадилар. Саф бошида турганлар олдида полда гимнастика чамбараги ётади. Майдончанинг қарама-қарши томонида, ҳар бир команда қаршисида биттадан чамбарак бўлиб, уларнинг ўртасига 3 тадан тўлдирма тўп қўйилади (тўлдирма тўп болалар ёшига қараб оғирлиги 1 кг дан 3 кг гача бўлади).

Ўқитувчининг сигналидан сўнг биринчи ўйинчилар тўпни қўлдан-қўлга узатадилар ва шу усулда яна орқага қайтадилар. Биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

1 — IV синф ўқувчилари билан ўтказиладиган ўйинда пуфланган тўп, баскетбол, волейбол, футбол тўпларидан фойдаланиш мумкин.

Тўпларни қуйидаги усулларда узатиш мумкин:

1. Икки қўллаб юқоридан орқага энгашган ҳолда узатиш: охирги ўйинчи тўпни олиб, ўйинчиларнинг оёқлари ўртасидан тўпни полдан олд томонга қараб думалатади.

2. Шунинг ўзи, тўпни ўйинчилар оёқлари ўртасидан, пастдан қўлдан-қўлга узатадилар.

3. Гавдани бурган ҳолда, тўпни икки қўллаб ушлаб, ўнг ва чап томондан узатилади.

## «Тўпни узатиб югуриш» эстафетаси

Болалар бир неча тенг командага бўлинади. Командалар бир қатордан сафланиб турадилар, ўйинчилар орасидаги масофа эса 1 м ни ташкил қилади.

Команда бошида турган биринчи ўйинчиларнинг қўлларида тўп бўлади.

Ўқитувчининг сигнализдан сўнг олдиндан келишиб олинган усулда биринчи ўйинчилар тўпни иккинчи ўйинчиларга, улар учинчи ўйинчиларга ва ҳоказо қўлдан-қўлга узатадилар. Охириги ўйинчи тўпни олгандан кейин чап (ўнг) томондан югуриб бориб олдинга туриб, тўпни узатишни давом эттиради. Биринчи ўйинчи тўпни олиб, яна ўз жойига келиб турса, шундагина ўйин тамом бўлган ҳисобланади.

### Тўпни узатиш усуллари:

- а) тўп икки қўллаб юқоридан узатилади;
- б) тўп икки қўллаб пастдан (оёқлар орасидан) узатилади;
- в) тўп икки қўллаб чап ва ўнг томондан узатилади.

## «Тарвузни ортиш» эстафетаси

Болалар тенг икки командага бўлинади. Командалар бир қатор бўлиб саф тортиб турадилар, ўйинчилар орасидаги масофа 2 қадам бўлади.

Команданинг ўнг томонига 8—12 та тўлдирма тўп қўйиб қўйилади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан биринчи ўйинчилар чап томондан тўпни олиб, иккинчи ўйинчиларга, улар учинчи ўйинчиларга ва ҳоказо узатадилар. Охириги ўйинчи тўпни олиб кўрсатилган жойга яхшилаб тахлайди. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

## «Тўсиқлар оша югуриш» эстафетаси

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар бир қатордан бўлиб старт чизиғи орқасида саф тортиб турадилар.

Сигнал берилиши билан ўйинчилар белгиланган масофа бўйлаб қуйидаги тўсиқлардан ошиб югуриб ўта бошлайдилар: ариқ (зовур) устидан узунликка сакраш, ариқ устига қўйилган гимнастика скамейкаси устидан югуриб ўтиш, тўсиқ устидан сакраш, тўсиқ (девор) устидан оёқни қўйиб сакраш, гимнастика деворидан ошиб тушиш, пастак тўсиқ тагидан ёки тешиқдан сиқилиб ўтиш, қиялликка югуриб чиқиш, қияликдан пастга қараб сакраш ва бошқалар. Тўсиқлар табиий ёки сунъий бўлиши мумкин. Масалан, залда ёки майдончада зовур ёки ариқ кўндаланг чизилган чизиқ билан, қиялик қия қўйилган гимнастика скамейкалари ва бошқалар билан белгиланган бўлиши мумкин. Югу-

риш масофасини, тўсиқлар сонини, уларнинг туриш жойини ва кетма-кетлигини болалар ёшига ва уларнинг жисмоний тайёргарлигига қараб комбинациялаб ёки ўзгартириб қўйиш мумкин.

### **Эстафета турлари:**

1. Ҳар бир ўйинчи ҳамма тўсиқлардан ошиб ўтади.
2. Ҳар бир ўйинчи босқичларга бўлинган бўлиб, ҳар бири ўз босқичидаги (1—2 та) у ёки бу тўсиқни енгиб (ошиб) ўтади.

### **«Тўп билан» эстафетаси**

Ўйновчилар тенг сонда 3—4 командага бўлинадилар. Командалар бир кишилик қаторда саф тортадилар, саф бошида турган ўйинчиларнинг қўлларида катта тўп бўлади (баскетбол, волейбол, футбол тўпи).

Ўқитувчи сигнал бергандан кейин ўйин қатнашчилари кетма-кет берилган ҳар хил вазифаларни, кўрсатилган ёки белгиланган масофага (8—12 м) тўп билан олдинга ёки орқага югуриб бажарадилар.

#### **Тўп билан силжиш усуллари:**

- а) тўпни кафтда ушлаб силжиш;
- б) тўпни полга уриб икки қўл билан илиб олиш (вазифа 8—10 марта қайтарилади);
- в) тўпни юқорига отиб, икки қўл билан илиб олиш (неча марта такрорлаш олдиндан келишиб олинади);
- г) тўпни оёқлар ўртасига қисиб олиб, икки оёқлаб сакраш;
- д) тўпни ўнг қўл билан уриб, олиб бориш (юриш);
- е) тўпни чап қўл билан уриб, олиб юриш;
- ж) тўпни гоҳ ўнг, гоҳ чап қўл билан олиб бориш (юриш);
- и) тўпни оёқ билан олиб юриш.

#### **Эстафета турлари.**

1. Эстафетанинг ҳамма қатнашчилари тўп билан олдинга силжиш усулларидадан бирини қайтаради.

2. 3—4 усулдан фойдаланилган ҳолда, уларнинг ҳар бирини 2—3 ўйинчи такрорлайди.

3. Ўйин қатнашчилари тўғри чизиқ билан ҳаракат қилмасдан, балки илон изи, чизиққа қўйилган биринчи устунчаларни айланиб ўтадилар.

4. Жойлари ўзгартирилган ҳолда қарама-қарши эстафета ўтказилади, ҳар бир жуфт бола олд ва орқа томонга қараб битта вазифани бажаради (гуруҳчалардаги ўйинчилар сонига қараб вазифалар миқдори белгиланади).

### **«Икки тўп билан» эстафетаси**

Ўйновчилар тенг 3—4 командага бўлинади. Командалар бир кишилик қаторда саф тортиб турадилар, саф бошида турган ўйинчилар қўлида иккитадан пуфланган катта тўп бўлади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ўйинчилар кетма-кет вазифа усулларини, олдиндан белгиланган масофани (10—12 м) тўп билан олд томонга ва орқага югуриб ўтиб бажарадилар.

#### **Тўп билан силжиш усуллари:**

- а) тўпни кафтда ушлаган ҳолда;
  - б) тўпни бир-бирига кафт билан қисиб олган ҳолда;
  - в) тўпнинг бирини ён томонда ушлаб, иккинчисини кафт билан ерга уриб олиб бориш;
  - г) тўпнинг бирини оёқлар ўртасига қисиб, икки оёқлаб сакраб, иккинчисини кафтлар билан ерга уриб юриб олдинга ҳаракат қилиш.
  - д) иккала тўп бир вақтда — бирини ўнг қўл, иккинчисини чап қўл билан ерга уриб олиб бориш (юриш);
  - е) тўпни бирини оёқ билан, иккинчисини кафт билан уриб юриш;
  - ж) иккита тўпни оёқ билан олиб юриш.
- Эстафета турлари шунинг ўзи, олдинги эстафетага ўхшаган бўлади.

#### **«Тезлик ва чаққонлик» эстафетаси**

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар бир кишидан бўлиб, қаторга сафланиб турадилар, саф бошида турган ўйинчиларнинг қўлларида волейбол тўпи бўлади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан биринчи ўйинчилар 6—8 метр узунликдаги коридор орқали тўпни бир қўл билан ерга уриб олдинга тез ҳаракат қилади, сўнг тўпни юқорига отиб, тўшакда олдинга дўмбалоқ ошади ва туриб, тўпни ерга туширмасдан илиб олади. Улар тўпни илиб олиб, тўпни орқага — иккинчи ўйинчиларга узатадилар-да, ўзлари югуриб қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи турган ўйинчилар, сўнгра учинчи турган болалар шунинг ўзини қайтарадилар ва ҳоказо. Вазифани кам хато билан ва тез бажарган команда ютган ҳисобланади.

#### **Эстафета турлари:**

Юқоридагининг ўзи, лекин ўйинчилар тўпни олд — юқори томонга отиб, гимнастика оти ёки паст хари тагидан ўтиб, тўпни илиб олишлари, сўнгра тўпни кейинги ўйинчига узатишлари керак.

#### **«Тезлик ва мерганлик» эстафетаси**

Ўйинчилар икки командага бўлинади. Командалар бир кишилик қаторда старт чизиғи олдида турадилар. Майдончининг қарама-қарши томонида эса нишон қўйилган бўлади. Нишондан 6—8 метр нарига отиш чизиғи чизилади; чизиқ ёнида кичкина яшикчада теннис тўпи бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи ўйинчи тезда олдидаги тўсиқдан ўтиб ёки юриш вақтида ҳар хил ҳаракатларни бажариб, сўнгра яшиқчадан олдиндан келишиб олинган миқдорда тўпни олиб (1—3 та), уларни нишонга отади ва югуриб орқага қайтиб, эстафетани иккинчи ўйинчига беради, ўзи эса тезда қатор охирига бориб туради. Иккинчи ўйинчи шунинг ўзини қайтаради, сўнгра учинчи ўйинчи давом эттиради ва ҳоказо.

Тўпни нишонга кўпроқ теккизган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

Тўсиқ ва вазифалар турларини (кетма-кетликни) қуйидагича алмаштириш мумкин :

1. Гимнастика скамейкасига юзни ерга қаратиб, қоринда отган ҳолда икки қўллаб тортилиб, скамейканинг охиригача миниб ўтилади. Югуриб келиб гимнастика отидан ён томон билан сакралади.

2. Тўшакдан ён томонга икки марта думбалоқ ошиб, югуриб келиб баланд харидан ошиб ўтилади.

3. Кетма-кет турган иккита устунчадан айланиб ўтилади. Гимнастик козёлнинг тагидан ўтилади.

4. Қўлларда таяниб ётган ҳолда 2—3 метргача эмакляб ўтилади (бунда оёқлар полда судралади).

5. Югуриб келиб тўсиқ (хари, яшиқ) дан сакраб ўтиб, полдан чамбаракни олиб, унинг ичидан ўтилади.

### **«Гимнастика таёқчасини бошдан ошириш» эстафетаси**

Ўқувчилар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи орқасида бир қатордан саф тортиб турадилар. Биринчи турган ўқувчилар қўлларида гимнастика таёқчаси бўлади, унинг икки учидан пастда горизонтал ҳолатда ушлаб турадилар (10-расм).

Ўқитувчининг сигналидан сўнг болалар қўлларини юқорига кўтариб, таёқчани горизонтал ҳолатда орқада турган ўйинчиларга узатадилар.

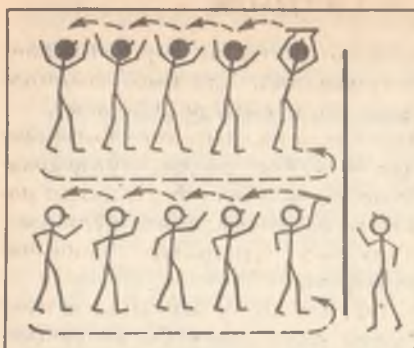
Таёқча узатишни биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

2

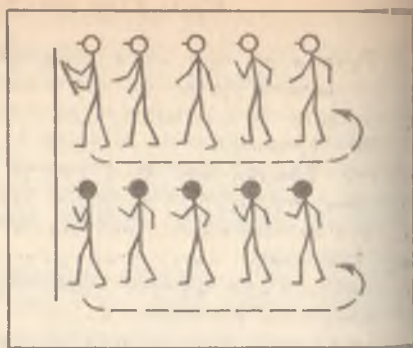
### **«Гимнастика таёқчаси устидан оёқни ўтказиш» эстафетаси**

Ўқувчилар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи орқасида бир қатордан саф тортиб турадилар. Биринчи турган ўқувчилар гимнастика таёқчасининг икки учидан пастда горизонтал ҳолатда ушлаб турадилар (11-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин таёқчали болалар уни оёқлари тагидан бирин-кетин ўтказгач, орқада турган ўйинчига узатадилар, у кейингисига узатади ва ҳоказо. Охириги ўйинчи таёқчани олгач, олд томонга югуриб бориб, биринчи бўлиб туриб олади



10-расм.



11-расм.

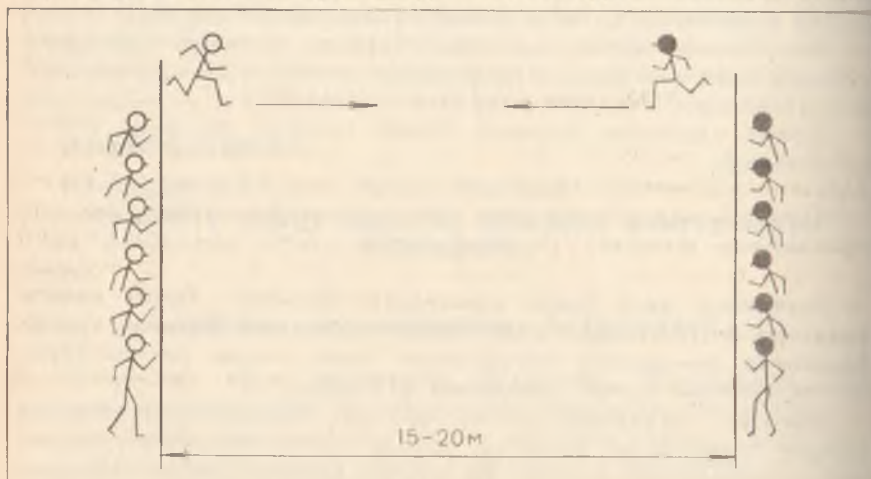
ва таёқчани орқасидаги ўйинчига узатади ва ҳоказо. Ўйинни бошлаб берган командадан бирор бола биринчи бўлиб қатор олдига келиб турса, ўша команда ютган ҳисобланади.

### Жойни ўзгартириш

Болалар икки командага бўлинадилар. Ҳар команда ўзининг старт чизиғи орқасида қўлларини ён томонга очган ҳолда саф тортиб туради. Старт чизиқлари майдончанинг қарама-қарши томонида бир-биридан 15—20 м масофада чизилган бўлади (12-расм).

Ўқитувчининг «Стартга!» — «Диққат!» — «Марш!» сигналидан сўнг иккала команда бир вақтда ўринларини алмаштириб, югура бошлайдилар.

Қарама-қарши томондаги старт чизиғи орқасидан биринчи бўлиб ўрин олган ва орқага бурилиб, тик турган команда ютади.



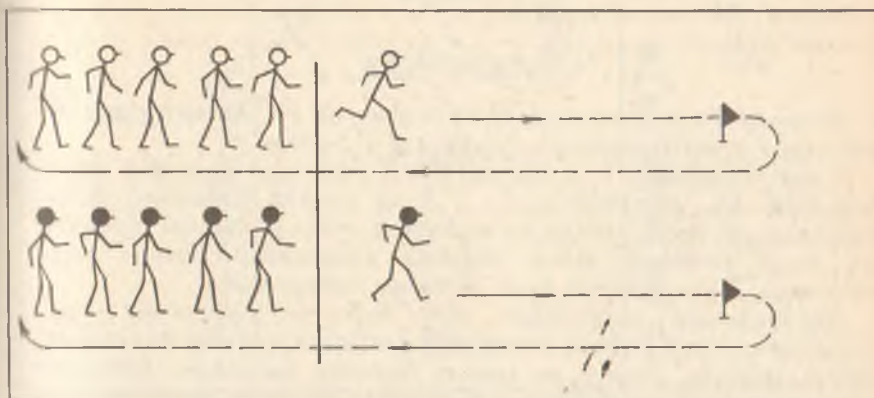
12-расм.

## Ким бир оёқда тез югуради

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинадилар ва бир қатордан старт чизиги орқасида саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда қаршисига 5—6 м масофада тўлдирма тўп қўйилади (13-расм).

Ўқитувчининг сигналидан кейин командаларнинг биринчи турган ўйинчилари бир оёқда (чап ёки ўнг оёқда) тўлдирма тўпгача югуриб бориб, унинг ўнг томонидан айланиб ўтадилар ва орқага қайтиб келиб, иккинчи ўйинчиларнинг қўлларига қўлларини теккизиб, қаторнинг охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар ҳам шунинг ўзини бажарадилар.

Берилган вазифани биринчи бўлиб бажарган команда ютган ҳисобланади. Ўйинни қайтаришда энди бошқа оёқ билан сакралади.



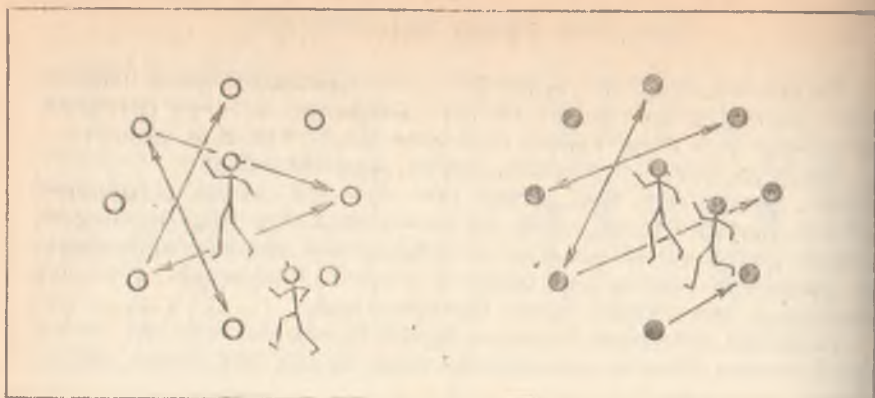
13-расм.

## Чаққон югуриб ўтувчилар

Болалар диаметри 8—12 м келадиган доира атрофида турадилар. Иккита онабоши доира марказида туради (14-расм).

Ўқитувчи сигналидан сўнг ўйновчилар доиранинг ҳар хил йўналишида югуриб ўта бошлайдилар. Онабоши эса югуриб ўтаётган болаларга қўл теккизишга ҳаракат қилади. Ўйинбоши қўли теккан бола ўша жойда қотиб туради, бошқа бирор ўйинчи унга қўлини теккизиб қутқарганидан сўнг у яна ўйинда қатнаша бошлайди.

Бирорта ҳам қўл теккизилмаган болалар ўйинда ютиб чиқади.



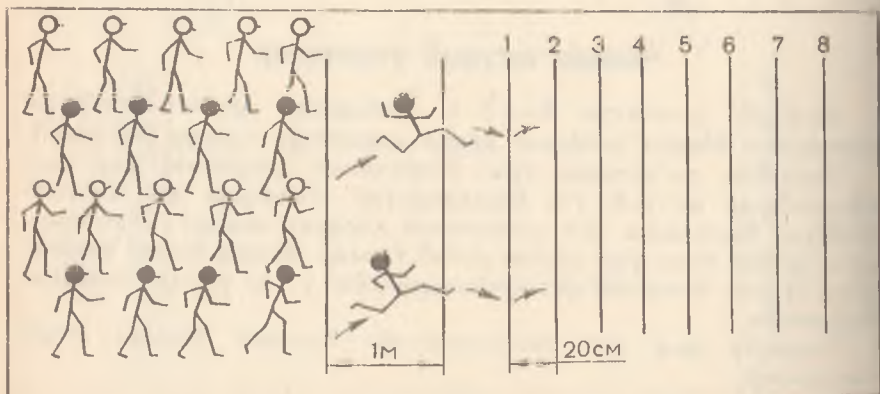
14-расм.

### Сайровчилар

Болалар 2—4 та командага бўлинадилар ва бир қатордан бўлиб старт чизиғи орқасида турадилар (15-расм).

Старт чизиғидан 1 м нарида 20 см оралиқда бир неча чизиқ чизилади. Бу чизиқлар 1, 2, 3, 4 ва ҳоказо рақамлар билан белгиланади. Айти пайтда шу чизиқлар очколар сонини билдиради, яъни болалар қайси чизиққа сакрасалар, шунча очко оладилар. Уйин пайтида 3—4 та ҳакам сайланади.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг биринчи ўйинчилар старт чизиғидан иложи борича узоқроққа сакрашга ҳаракат қиладилар. Кейин иккинчи, учинчи ва ҳоказо болалар сакрайди. Ҳакамлар очколар сонини ҳисоблаб чиқиб, ҳар бир команда қанчадан очко тўплаганини аниқлайдилар ва ютган командани эълон қиладилар.



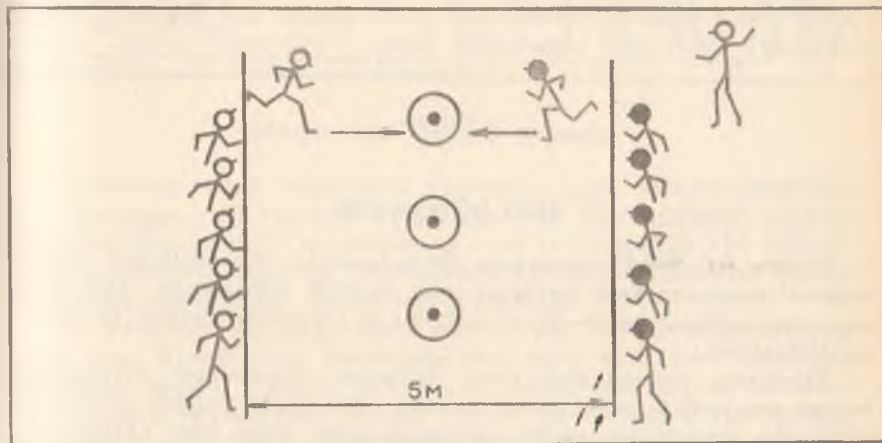
15-расм.



## Тўпни бер

Болалар тенг икки гуруҳга бўлиниб, бир-бирларининг қарама-қаршисида 5 м масофада саф тортиб турадилар. Улар ўртасида диаметри 2,5—3 м учта доира чизилади. Ҳар бир доиранинг ўртасига баскетбол тўпи қўйилган бўлади (16-расм).

Ўқитувчининг «Тўплар томон югуринг» деган сигналидан сўнг иккала команданинг биринчи уч ўйинчиси доирага бориб, қарши команда ўйинчиларидан тўпни тортиб олишга ҳаракат қиладилар. Тўпни тортиб олган ўйинчи ўз командасига 2 очко келтиради. Тўпни ололмаган ўйинчи 1 очко олади. Ўйинда кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.



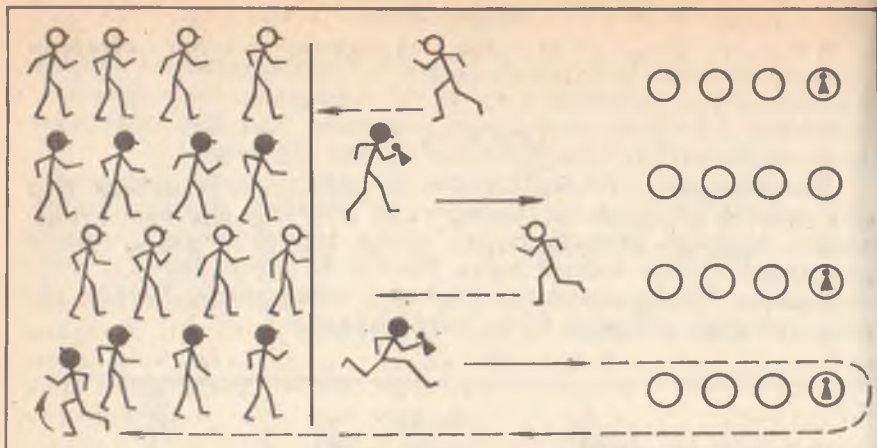
16-расм.

## Булавалар билан эстафета

Ўқувчилар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи орқасида бир қатордан саф тортиб турадилар. Иккала команданинг биринчи ўйинчиларида тўрттадан булава бўлади (17-расм).

Старт чизиғидан 15—20 м масофада ҳар бир команда қаршисида тўртта доира чизилган бўлади.

Ўқитувчи сигналидан сўнг командаларнинг биринчи ўйинчилари қўлларидаги булавалар билан доира томон югуриб бориб, ҳар бир доирага биттадан булава қўйиб чекадилар. Сўнгра орқага қайтиб келиб, иккинчи ўйинчи қўлига тегадилар, иккинчи ўйинчилар эса булаваларни териб олишга югурадилар ва олган булаваларни ўз навбатида учинчи ўйинчига берадилар ва ҳоказо. Вазифани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

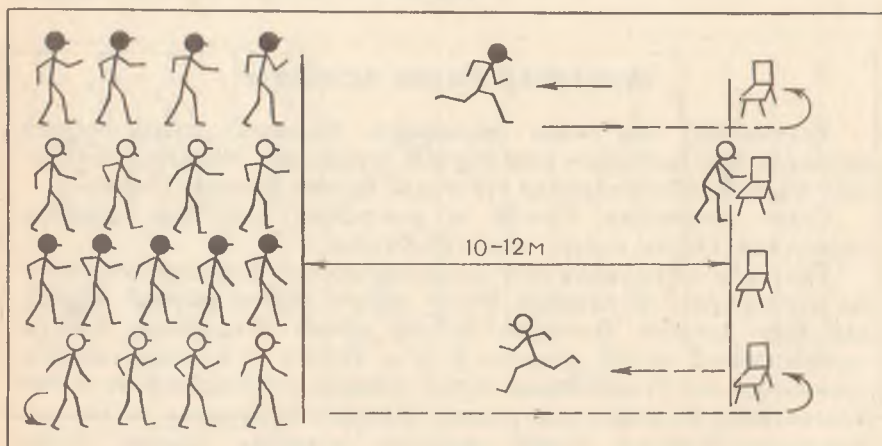


17-расм.

### Тош кўтарувчи

Ўқувчилар 3—4 командага бўлинадилар. Командалар старт чизиғи орқасида бир қаторда саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда қаршисига 8—10 м масофада стулчалар қўйиб қўйилади (18-расм).

Ўқитувчи сигналидан сўнг биринчи ўқувчилар стулчалар томон югуриб бориб, унинг иккала оёқчасини ушлаб, юқорига кўтариб, аста-секин пастга туширадилар. Ким кўп кўтаришга мусобақалашадилар. Сўнгра орқага қайтиб келиб, иккинчи



18-расм.

ўйинчиларнинг қўлларига қўл теккизадилар. Ҳар бир йўсинда давом этади.

Қайси команда ўйинчилари стулчаларни кўпроқ кўтарган бўлса, ўша команда ғолиб чиқади.

### Доирани топ

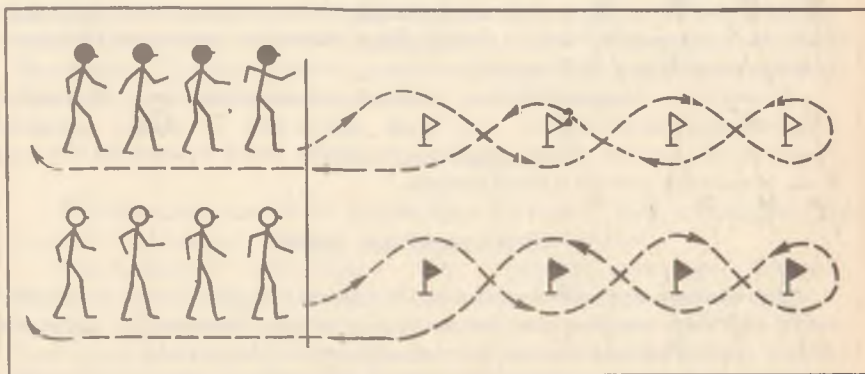
Ўйинчилар икки командага бўлиниб, старт чизиғида бир қатордан саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда қаршисида, 3—4 м масофада арғамчидан диаметри 1 м доира ҳосил қилинади.

Ўқитувчининг сигналичан сўнг биринчи ўйинчилар кўзларини рўмолча билан боғлаб, доира ўртасида турадилар. Ўқитувчи иккинчи бир сигнал берганидан кейин улар доирадан 5—8 қадам олдинга чиқиб, яна доира ичига қайтадилар. Доира ичига аниқ қайтиб келган ўйинчига 1 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

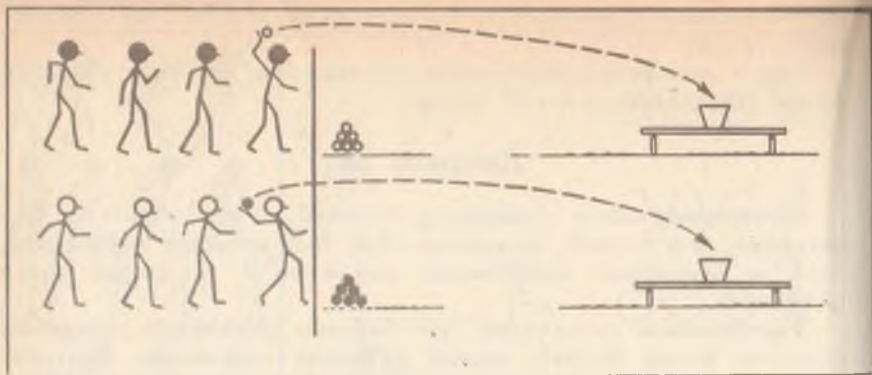
### Илон изи бўлиб юриш

Ўқувчилар икки командага бўлиниб, старт чизиғи орқасида бир қатордан саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда қаршисида бир-бирдан 0,5 м масофада 6—8 та тўлдирма тўп туради. Командаларнинг биринчи ўйинчилари кўзларини боғлаган ҳолда тўлдирма тўп олдида турадилар (19-расм).

Ўқитувчининг командасидан кейин кўзи боғланган ўқувчилар илон изи бўлиб тўп орасидан гоҳ чап, гоҳ ўнг томондан ўтишлари керак. Сўнгра кўзларини очиб, эстафетани иккинчи ўйинчиларга берадилар, сўнгра учинчи ўйинчиларга гал келади ва ҳоказо. Тўпларга тегмасдан ўтган ўйинчиларга 2 очко берилади. Ҳар бир команда кўп очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.



19-расм.



20-расм.

### Уй баскетболи

Болалар икки командага бўлиниб, бир қатордан саф тортиб турадилар. Улардан 5—6 м нарида стул устида челак ёки саватча қўйилган бўлади (20-расм).

Ўқитувчи командасидан кейин команданинг биринчи ўйинчилари 5 тадан теннис тўпини саватчага ташлайдилар. Сўнгра иккинчи, учинчи ўйинчилар ташлайдилар. 5 имкониятдан саватчага кўпроқ тўп туширган команда ўйинда ютган бўлади.

Тўпни отишда чизиқдан чиқмаслик керак.

Тўпни пастдан юқорига ташлаш лозим.

### Ҳалқачани кийгишиш

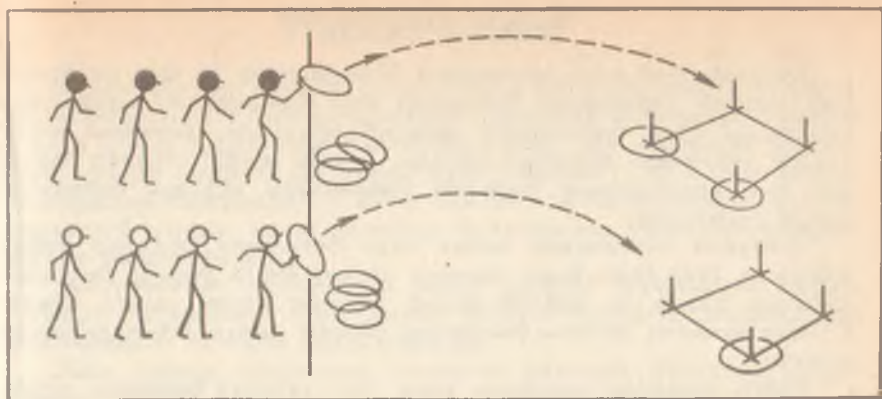
Болалар тенг икки командага бўлинади ва улар бир қатордан саф тортиб туради. Симдан ёки картон қоғоздан диаметри 10—15 см 8—6 та ҳалқача қилинади. Командаларнинг қарама-қарши томонида 5—6 м масофада оёқлари юқорига кўтарилган стулча бўлади (21-расм).

Ўқитувчи командасидан кейин командаларнинг биринчи ўйинчилари стулчанинг ҳар бир оёқчасига 2 тадан ҳалқача кийгишиши керак. Қайси команда кўп ва аниқ туширган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

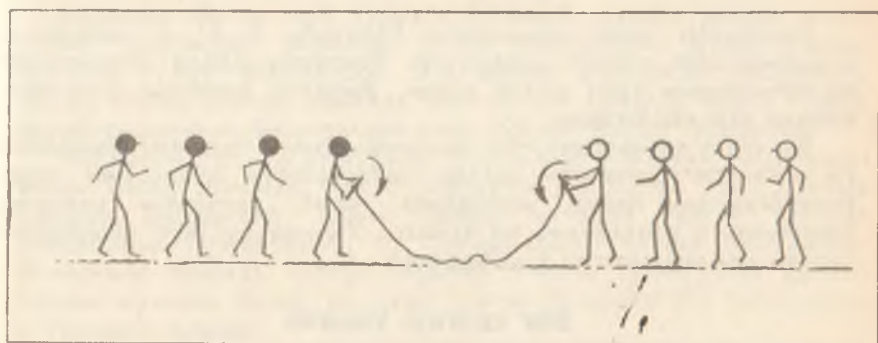
### Чиллакка ип ўраш

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинадилар. 10—12 м канопнинг ҳар бир учи таёқча ўртасига боғланади. Канопнинг ўртасига белги қилиб қизил лента боғлаб қўйилади (22-расм).

Иккала команданинг биринчи ўйинчилари таёқчани икки томондан тортиб турадилар.



21-расм.



22-расм.

Ўқитувчининг командасидан кейин ҳар бир бола ўз томонидан таёқчага канопни ўрай бошлайди. Ким биринчи бўлиб канопни белгиланган жойгача ўраб бўлса, ўша ўйинчига бир очко берилади. Сўнгра иккинчи, учинчи ўйинчилар ўрайди ва ҳоказо. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

### Эшит ва бажар

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, бир қатордан саф тортиб турадилар. Ўйинда онабоши тайинланади.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг онабоши овозини чиқариб, 4—5 машқни айтади, лекин унинг қандай бажарилишини кўрсатмайди. Онабоши уни қандай кетма-кетликда айтган бўлса, ўша кетма-кетликда бажарилиши керак. Бажарилаётган вақтда хатога йўл қўйган ўйинчига жарима очко берилади. Ўйин вақтида кам жарима очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

## Чаққон ташувчилар

Болалар тенг икки командага бўлинадилар ва бир қатордан саф тортиб турадилар. Қаторлар ёки командалар қаршисида иккитадан стул бир-бирига қаратиб қўйилади. Биринчи жуфт стулга кубиклар қўйилган бўлади. Бошқа жуфт стуллар ёнида ҳар бир команданинг биринчи ўйинчилари кўзлари боғланган ҳолда турадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин кўзи боғланган болалар кубик қўйилган стул (ҳар бири ўзининг стули) ёнига бориб, биттадан кубикни олади ва қайтиб келиб ўзининг стули устига қўяди. Сўнгра иккинчи, учинчи ўйинчилар ўйинни давом эттирадилар ва ҳоказо.

Қайси команда вазифани аниқ, тез, хатосиз бажарса, ютган ҳисобланади.

## Ким кўп қўзиқорин теради

Ўқувчилар икки командага бўлиниб, 5—6 м масофада юзма-юз саф тортиб турадилар. Ўқитувчи майда ўйинчоқлар ва кубикларни ерга сочиб қўяди. Биринчи команда болалари қўлида халтача бўлади.

Ўқитувчи сигналидан сўнг командаларнинг биринчи ўйинчилари кўзлари боғланган ҳолда халтачаларга қўзиқорин тера бошлайдилар. Кейин жойларига туриб, халтачани иккинчи ўйинчиларга узатадилар ва ҳоказо. Ўйинда энг кўп қўзиқорин терган команда ютган ҳисобланади.

## Энг сезгир ўйинчи

Ўқитувчи спорт залида ёки синф хонасида 9—10 та предметни қатор қўйиб, 10 секунд давомида болаларга кўрсатади ва ўзи хоҳлаган жойга бекитиб қўяди. Ўқитувчи сигнал бериши билан ўйин қатнашчилари нарсаларнинг қандай кетма-кетликда турганлигини айтиб (кўрсатиб) бериши керак. Ҳар бир хато учун битта жарима очкоси берилади. Ўйинда ҳеч қандай хатога йўл қўймаган ва уни тўғри бажарган ўқувчи ютган ҳисобланади.

## Тўхтамасдан қидир

Синф хонаси ёки спорт залининг турли жойларига бир хил шаклдаги ва ҳар бир рангдаги газламалардан тикилган нарсалар ва кубиклар қўйиб қўйилади. Ўқитувчи сигнал бериши билан болалар тарқалишиб, бир хил рангдаги предметни топиб, номини айтадилар. Ким кўп предметнинг номини айтган бўлса, ўша ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Калхат ҳужуми

Уқувчилар бир неча тенг гуруҳларга бўлиниб, уларга жўжалар номи берилади. Уларнинг ҳаммаси майдонча четларида чизилган доира ичида турадилар. Ҳайинбоши калхат эса майдонча ўртасидаги доира марказида туради (ўқитувчининг ўзи олдин калхат вазифасини бажаради). У битта ёки бир нечта жўжанинг номини қичқириб айтади, номи айтилган болалар эса калхат атрофидан югура бошлайдилар.

Ҳқитувчининг сигналидан кейин калхат жўжаларга ҳужум қилади. Калхатнинг қўли теккан Ҳйинчи калхатга айланади ва Ҳйинчиларни тутишга ёрдамлашади.

Ҳйин ҳамма Ҳйинчилар калхатга айланиб бўлгунча давом этади.

## Тўпни охиридагига теккиз

Болалар тўртта тенг гуруҳга бўлиниб, иккита доира ҳосил қилиб турадилар. Биринчи гуруҳ Ҳйинчилари доира ичида, иккинчи гуруҳ Ҳйинчилари эса доира атрофида турадилар. Доира ичида турган команда Ҳйинчилари қаторда сафга туриб, бир-бирларининг белларидан икки қўллаб ушлаб турадилар.

Мерганлар доира атрофида турадилар. Ҳқитувчи сигналидан кейин қатор охирида турган Ҳйинчини тўп билан уриб олишга ҳаракат қиладилар. Лекин ҳамма қаторда турган ҳаракат Ҳйналишини ўзгартириб, ўз ўртоқларини ҳимоя қиладилар. Қаторнинг бошида турган биринчи Ҳйинчи тўпни икки қўллаб олиши мумкин. Қатор охирида турган Ҳйинчига тўп тегса, унда у Ҳйиндан чиқади.

Доира ичида ҳаммадан кўп вақт туриб, кам Ҳйинчисини Ҳўқотган команда ғолиб ҳисобланади.

## Мушук уйқуда

Болалар доира ичида турган бола — мушукнинг атрофида Ҳйинга тушиб, қуйидаги ашулани айтиб юрадилар: «Мушук ухламоқда, мушук ухламоқда, мушук ухламоқда ўзининг инида». Ҳқитувчининг сигналидан сўнг мушук Ҳйинчиларни (сичқонларни) ушлашга ҳаракат қилади. Сичқонлар ҳар томонга югуриб кетадилар. Кимга қўлини теккизса, у мушук бўлади ва у қолган сичқонларни тутишга ёрдам беради. Сичқонлар доирадан югуриб чиқиб кетганларидан кейин, мушуклар орқага ўз инларига — доира марказига қайтадилар. Мушуклар Ҳйновчиларнинг ҳаммасини ёки бир қисминини ушлагунча Ҳйин давом этади. Сўнгра янги Ҳйинбоши — мушук сайланади.

## Қопқон

Болалар бир кишидан бўлиб, сафланиб турадилар. Уйинда иккита ўйинбоши сайланиб, улар бир-бирларининг қўлларини ушлаб, дарвоза — қопқон ҳосил қилиб турадилар.

Ўқитувчининг командасидан сўнг ўйновчилар дарвозанинг ўртасидан ўта бошлайдилар. Ҳар бир учта ўйинчи ўтиши билан ўқитувчи қопқон ёпилсин, деган команда беради. Шу вақтда ўйинбошилар қўлларини пастга тушириб, ўйинчи қўлларини ушлаши керак. Ушланган ўйинчи четга чиқиб туради. Уйин бошланади. Иккинчи ўйинчи қўлга тушгандан сўнг иккинчи қопқон ташкил этилади ва ҳоказо. Уйин ҳамма ўйинчиларни тутиб олгунга қадар давом этади.

## Октябрятлар

Майдонча ўртасида бир-бирдан 13—15 м узоқликда иккита чизиқ чизилади. Ҳамма болалар майдончанинг бир томонидаги чизиқ бўйлаб сафланадилар. Бошқарувчи майдончанинг ўртасида туради. Ўқитувчининг сигналидан сўнг болалар:

Биз октябрятлармиз,  
Югуришни севамиз.  
Сакрашни хуш кўрамиз,  
Бизни тута олмайсиз—

дейдилар. Шундан сўнг ҳамма ўйинчилар иккинчи томондаги чизиқ орқасига югуриб ўтадилар. Бошқарувчи уларни тутишга ҳаракат қилади. Югуриб ўтилгандан сўнг қўлга тушганлар санаб чиқилади. Тутиш учун бошқарувчининг қўли ўйинчилар гавдасига тегиши кифоя.

## Тўпни оёқлар орасидан узатиш

Старт чизиғи ўртасида 3—4 команда саф тортиб туради. Барча командалар бир-бирдан 2—3 м масофада туриб, бир кишилик қаторга жойлашадилар. Ўйинчилар орасидаги масофа 1—2 қадам бўлиб, улар тиззаларини букилган ҳолда кериб туришлари лозим. Қаторда биринчи турган ўйинчиларда резина тўп бўлади. Улар энгашиб, тўпни ерга қўйган ҳолда ушлаб турадилар. Сигнал берилиши билан биринчи ўйинчи тўпни оёқлари орасидан думалатиб, орқага йўналтиради. Иккинчи ўйинчи ҳам тўпга фақат бармоқларини теккизган ҳолда уни орқага йўналтиради. Учинчи ўйинчи ҳам тўпга фақат бармоқларини теккизган ҳолда уни орқага айлантиради ва ҳоказо. Энг охирида турган ўйинчи тўпни олиши билан ўнг томондан югуриб бориб, қатор олдига биринчи бўлиб туради ва дарҳол оёқларини кериб, тўпни яна шундай вазиятда орқага йўналтиради. Уйинни биринчи бошлаган ўйинчи қатор охирига етиб боргандан сўнг



тўпни олиб югуриб ўз жойига келади ва уни юқорига кўтаради. Уйинни биринчи тугатган команда ғолиб ҳисобланади. Агар ўйин вақтида тўп ташқарига чиқиб кетса, айбдор бола тўпни олиб, ўз жойига келади, сўнгра қондани бузмай туриб, тўпни йўналтиради. Қатор охирида турган ўйинчилар тўпни оёқлари орасидан орқага ўтиб кетмаслиги учун қўллари билан тўпнинг йўлини тўсиб туришлари лозим.

### **Тўпни бошдан ошириб узатиш**

Ўйинчилар 2—4 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда алоҳида-алоҳида бир кишилик қаторларда туради (оралиқдаги масофа 2—3 м). Қатор ўйинчилари иложи борича зичроқ, лекин кўпи билан бир қадам масофада турадилар. Ҳар бир команданинг биринчи бўлиб турган ўйинчилари қўлларида резина тўп ёки волейбол тўплари бўлади. Ҳамма ўйинчилар қўлларини юқорига кўтариб турадилар.

Ўқитувчи сигнал бергандан сўнг тўпларни бошларидан ошириб орқаларида турган ўйинчиларга узатадилар. Улар тўпни бошларидан ошириб, кейингиларга узатадилар ва ҳоказо. Қатор охирида турган ўйинчилар тўпни олгач, ўз командаларининг ўнг томонидан югуриб келиб, қатор олдида биринчи бўлиб туриб оладилар ва тўпни бошларидан ошириб узатадилар. Уйинни бошлаган ўйинчи қатор охирига етгандан сўнг тўпни олади ва ўнг томондан югуриб келиб, яна биринчи бўлиб туради ҳамда юқорига кўтаради.

Тўп узатишни бошқалардан тезроқ бажарган команда ғолиб ҳисобланади. Агар ўйин вақтида тўп ерга тушиб кетса ёки бирон ўйинчи олдинга чап томондан югуриб ўтса, ўша командага жарима очкоси берилади. Умумий ҳисоб чиқарилаётганда бу очколар албатта ҳисобга олинади.

### **Бўш жой**

Бошқарувчидан бошқа ҳамма болалар бир-бирларидан бир қадам оралиқда айлана ҳосил қилиб турадилар. Бошқарувчи айлана атрофидан юра туриб, ўйинчилардан бирини аста туртади ва у ёки бу томонга қараб югуради. Қўл теккан ўйинчи эса қарама-қарши томонга югуриб тезроқ ўз ўрнини, яъни бўш жойни эгаллаб олишга ҳаракат қилади. Айлана атрофидан югуриб келиб, бўш жойни биринчи бўлиб эгаллаб олган ўйинчи ўша ерда туриб қолади. Етиб кела олмаган ўйинчи бошқарувчи бўлади. Уйин яна давом эттирилади.

## Инсиз қуён

Икки бошқарувчидан бошқа ўйинчилар 3—4 кишилик гуруҳларга бўлинадилар. Ҳар қайси гуруҳ қўл ушлашиб айлана ҳосил қилади. Айланалар майдончанинг ҳар ер-ҳар еридан бири-биридан 3—6 қадам нарида бўлади. Ҳар қайси айлана уя ҳисобланиб, унинг ўртасига биринчи ўйинчилар туриб, қуён номини оладилар. Бошқарувчилардан бири тулки, иккинчиси эса уйсиз қуён бўлади.

Ўқитувчининг сигнали билан уйсиз қуён тулкидан қочиб кетади ва у ўзи истаган уяга кириб олиши мумкин, аммо у ердаги қуён тезда қочиб чиқиши лозим. Тулки эса уядан чиққан қуённи таъқиб қилишда давом этади. Тулки қуённи тутиб олса, у ҳолда улар ўрин алмашадилар. Узоқ вақт уяга кирмасдан қочиб юриш мумкин эмас.

## Картошка экиш

Ўйинчилар 3—4 командага бўлиниб, бир кишилик алоҳида қаторларга сафланиб, старт чизиғи орқасида турадилар. Қаторлардаги биринчи ўйинчилар 5—10 дона картошка солинган челакача ёки халта ушлаб турадилар. Старт чизиғидан 20—30 м нарида ҳар бир қатор рўпарасида 5 тадан айлана чизилади. Ўқитувчининг сигнали билан ҳар бир ўйинчи белгиланган айланаларгача югуриб бориб, ҳар бир айланага иккитадан картошка қўяди-да, ўз қаторига қайтиб, халтани навбатдаги ўйинчига бериб, қатор охирига бориб туради. Навбатдаги ўйинчилар биринчилардан олган халталарни кўтариб, экилган картошкани кавлаб оладилар. Картошкани тез экиб ва тез олган қатор ғолиб ҳисобланади.

## Икки аёз

Залнинг қарама-қарши томонларида девордан 2—3 м берида чизиқ билан қишлоқ учун жой ажратилади. Бири қишлоқ болаларининг яшаши учун, иккинчиси ўқиши учун хизмат қилади. Қишлоқлар орасида дала жойлашган. Бошқарувчи — икки аёздан бошқа ҳамма ўйинчилар бир қишлоқ чизиғи орасида турадилар. Аёзлар эса дала ўртасида турган ҳолда ўйинчиларга мурожаат қилади.

Биз икки ёш навқирон  
Ака-ука паҳлавон.  
Мен қизил бурун аёз  
Мен яшил бурун аёз  
Йулдан ўтувчи чаққон.  
Сизларда борми полвон?—

дейдилар. Болалар бунга жавобан:

Биз хатардан кўрқмаймиз,  
Аёзлардан кўрқмаймиз,—

деб, дала ўртасидан бошқа қишлоққа мактабга югуриб ўтадилар. Югуриб ўтаётганларни аёзлар тутиб олишга ҳаракат қиладилар. Қўлга тушганлар музлатилган жойда тўхташлари керак. Тутилмаганлар саналиб, ўйин давом этади. 2—3 югуришдан сўнг аёзлар ўрнини бошқа ўқувчилар эгаллайди.

### Арғамчи устидан сакраш

Йўғон арқон ёки арғамчининг икки учидан икки бола ушлаб, навбат кутиб турган болалар томонига оҳиста, бир маромда айлантира бошлайдилар. Болалар арқончага тегмасдан навбатманавбат сакрайдилар. Арқончага ким тегиб кетса, арқончани айлантираётганларнинг бири ўрнини алмашади.

### Зовурдаги бўри

Зал ўртасига бир-биридан 60—70 см масофада икки параллель чизиқ ўтказилади, у зовур вазифасини ўтайди. Бир-икки бошқарувчи яъни бўрилар зовурда туради. Қолган ўқувчилар эчки бўлади. Эчкилар залнинг бир томонидаги чизиқларда ўз уйларида бўладилар. Залнинг қарама-қарши томонига яйловни тасвирлайдиган чизиқ чизилади. Ўқитувчининг сигналига биноан эчкилар уйларида чиқиб, зовурдан сакраб, яйловга югуриб ўтадилар. Бўрилар эса уларни тутишга ҳаракат қиладилар. Ҳар бир югуришдан сўнг қўлга тушганлар санаб чиқилади ва янги бўрилар сайланади. Энг чаққон ўқувчилар рағбатлантирилади.

### Қуёнлар, қоровул ва овчи

Майдончанинг бир томонига тўртта квадрат (қуён уяси), қарама-қарши томонига эса ярим айлана — қоровулхона чизилади. Чизиқнинг шу томонидан полиз ажратилади.

Майдончанинг ўртасига 25—30 см баландликка арқон — девор тортилади. Тўрт бўлинмага бўлинган қуёнлар тўрт тала квадрат — уяларда жойлашадилар. Қоровулхонада эса бошқарувчилар — қоровул ва овчи туради.

Ўқитувчининг сигналига кўра, қуёнлар ўз уяларидан чиқиб, девордан ошиб, полизга ёпириладилар. Ўқитувчининг ишораси билан қоровул уч марта чапак чалади — «Ўқ отади». Ўқ отилгандан сўнг қоровул билан овчи биргаликда қуёнларни уйларигача қувлаб борадилар.

Қўлга тушганлар санаб чиқилгач, қуёнлар ўз уяларига, қоровул ва овчи қоровулхонага қайтади. Янги қоровул ва овчи тайинланади ва ўйин давом этади.

## Қурувчилар

Уқувчилар бир кишилик учта қаторга сафланадилар, ҳар бир қатор қурилиш бригадаси бўлиб, ҳар бир қурувчининг қўлида таёқча бўлади. Уйин бошланишидан олдин ҳар бир бригада рўпарасида картондан ясалган учбурчак, бригадаларнинг шакллари ва қурилиш ишлари билан шуғулланадиган жойлар белгилаб чиқилади. Биринчи сигналга кўра ҳамма эркин ўйнайди ёки таёқчалар билан машқлар бажаради.

Иккинчи сигналда эса бригада аъзолари ўз қурилиш жойларига келиб, қўйилган шаклларни кўздан кечирадилар ва таёқчалардан шу шаклларни ясайдилар. Ишни тугатиб, қурилиш майдончасини бекитган ҳолда сафланадилар. Бошқаларга нисбатан тез ва соз иш бажарган бригада ютади.

## Тўп қўшнига

Уйинчилар бир-бирларидан 4 қадам узоқликда туриб айлана ҳосил қиладилар. Онабоши эса айлана ташқарисида юради. Уйинчилардан бири баскетбол тўпни ушлаб туради. Уқитувчининг сигнали бўйича тўпни ушлаб турган ўйинчи уни ёнидаги шеригига узатади, у эса кейинги ўйинчига ва ҳоказо. Онабоши айланага кирмаган ҳолда тўпга етиб олишга ва унга қўл теккизишга ҳаракат қилади. Агар тўпга етиб олиб, унга қўл тегизса, ўйинчи билан ўз ўрнини алмашади. Уйин давом этади.

Тўпни эгаллаган ўйинчи ёнидагиси қолиб, ундан нариги шеригига уни узатиши мумкин эмас.

## Катакдаги қушлар

Уйинчилар 8—10 кишидан иборат айланалар ясайдилар ва қўл ушлашиб турадилар (бу катакни билдиради).

Қолган ўқувчилар қушларни ифодалайдилар. Улар қушларнинг қанот қоқишларига ўхшаш ҳаракат қилиб, айланалар атрофида эркин юрадилар. Уқитувчининг биринчи сигнали — ўнг қўлини кўтарганда катак ҳосил қилиб турган ўйинчилар қўлларини юқорига кўтарадилар. Иккинчи сигнал — ўнг қўлини туширганда айланалар атрофида юрган қушлар қафасга кириб, унда ўйнаб, қайтиб чиқа бошлайдилар. Учинчи сигнал — ўқитувчи бир қадам олдинга юрганда катак эшиклари бекилади, яъни айланалар ҳосил қилиб турган ўйинчилар чўққайиб ўтириб, қўлларини пастга туширадилар. Шу вақтда катак ичида қолган қушлар тутилган ҳисобланадилар ва катак ҳосил қилиб турган ўйинчиларга қўшиладилар, катак кенгаяди, ўйин давом этади. Қушлар билан катак ҳосил қилганлар кейинчалик ўз ўринларини алмашадилар.

## Овчилар

Ўйинни олиб бориш учун 2—3 онабоши — овчилар тайинланади. Ҳар бир онабошининг қўлида биттадан тўп бўлади. Қолган ҳамма болалар — тулкилар майдончанинг турли ерларида истаганларича югуриб юрадилар.

Ўқитувчи сигнал бериши билан тулкилар тўхтайдилар, овчилар эса турган ерларида истаган тулкига қараб тўп отадилар. Агар тўп тулкига тегса, овчи битта очқо олади. Тўп отиш натижаси ҳисобланиб чиқилгандан сўнг янги овчилар тайинланади ва ўйин давом эттирилади.

## Мерган овчи

Ўқувчилар тўртта қаторга сафланадилар. Ҳар бир қатор қаршисида 6—8 м шер, бўри, тулки ёки ёввойи ҳайвон расми солинган ёки шунга ўхшаш суратлар ёпиштирилган катталиги 1 × 1 м келадиган тахта қўйилган бўлади. Ҳар бир қатордан биттадан ўйинчи копток отади (ҳар бир ўйинчи учтадан копток отиши зарур). Қайси қатордан ўқувчилар ёввойи ҳайвонга коптокни кўп марта теккизса, шу қатор ўйинда ғолиб ҳисобланади.

Ўйинни бошлашдан олдин ёввойи ҳайвонлар ҳақида, уларни нима учун овлашлари ҳақида ўқувчиларга сўзлаб бериш лозим. Ўйинни образли қилиб сўзлаб бериш, шунингдек ўқувчиларни аниқ мўлжалга отишга, команда аъзолари орасида уюшқоқликни сақлашга ўргатиш зарур.

## Бўрон

Ўқувчилар тўртта бир кишилиқ қаторга сафланадилар. Старт чизиғи қаршисида, 10 м нарида ҳар бир қатор рўпарасида биттадан байроқча ўрнатилган бўлади. Барча ўйинчилар бир хил ҳаракатни бажарадилар: «шамол» дейилганда, қўлларини юқорига кўтарадилар, «чақмоқ» дейилганда, ўтирадилар, «ёмғир» дейилганда чапак чаладилар, «бўрон» дейилганда, югуриб бориб байроқ атрофидан (ўнгдан чапга) айланиб, яна ўз жойларига келиб турадилар. Шартни тўғри ва тез бажарган қатор ўйинда ютган ҳисобланади.

Ўқувчилар байроқ атрофида айланиб келганларидан сўнг ўйин бошлаш олдидан турганларидек чизик орқасида сафланадилар.

## Оқ айиқлар

Майдонча атрофи чизик билан белгиланади. Майдоннинг ўртасига ёки бирор чеккасига яхмалакни ифодаловчи доира чизилади. Бу икки айиқнинг уйидир. Қолган ҳамма ўйинчилар айиқчалар бўлиб, яхмалак ташқарисида юрадилар.

Икки айиқ қўл ушлашиб югуриб чиқиб, бўш қўллари билан айиқчалардан бирортасини тутиб олмоқчи бўлади. Тутилган айиқча яхмалак уяга олиб кетилади.

Айиқчалардан иккитаси тутилгандан кейин улар ҳам янги жуфт айиқлар бўлиб, қолган айиқчаларни тутишга ёрдамлашадилар. Ҳамма айиқчалар тутилгандан ёки маълум вақт (2—4 минут) ўтгандан кейин ўйин тугайди.

Айиқлар айиқчани фақат қўллари билан қуршаб олиб тутишлари лозим. Айиқчалар чап бериб қочиллари ҳамда ўтириб олишлари мумкин. Агар ўйинчилар сони кўп бўлса, 2—3 жуфт айиқ танланиши лозим.

## Бақа билан лайлак

Ўйин ўтказиладиган майдонча тўрт томондан арқон билан тўсиб қўйилади ёки қўлида арқонча ушлаган тўрт ўқувчи тўртбурчак ҳосил қилиб туради. Бу ер ботқоқлик бўлади. Ўйинчилардан бири онабоши — лайлак қилиб тайинланади. Лайлакнинг ини ботқоқликдан бир неча қадам нарида бўлади. Ҳамма ўйинчилар бақалар бўлиб, улар ботқоқликда турадилар. Бақалар тўртбурчакдан чиқиб ва унга кириб, сакраб-сакраб юрадилар.

Ўқитувчи сигнал бериши билан лайлак арқондан ошиб ўтиб, ботқоқликка тушади ва бақаларни тута бошлайди. Бақалар арқондан сакраб ўтиб, ботқоқликдан чиқиб қоча бошлайдилар, тутилган бақани лайлак ўз инига олиб кетади. Қолган бақалар эса яна ботқоқликка қайтиб келадилар. Бирор марта ҳам қўлга тушмаган бақа ўйинда ёлиб чиққан ҳисобланади.

Лайлак ботқоқликка киргандан сўнг бу ерда фақатгина битта бақани ушлаши мумкин. Ўқувчилардан лайлакнинг қаерда яшаши ва нима ейишини билиш-билмасликлари сўралади, ўйинни образли бадий қилиб сўзлаб бериш лозим.

## Қутқариб ол

Тўрт ўйинчидан бошқа ҳамма ўйинчилар доира ҳосил қилиб турадилар. Тўрт ўйинчи эса доирадан ташқарида туради. Улардан иккитасининг қўлида лентачалар бўлади. Лентача ушлаган ўйинчилар доира бўйлаб югурадилар. Қолган икки ўйинчи эса уларни қувлайди. Қочиб кетаётган ўйинчи доирада турганлардан бирининг олдига туриб олиб, унинг қўлига лентачани тутқасади, энди лентачани олган бола югуриб кетади. Агар қувловчи етиб олса, лентачани унга беради ва улар ўрин алмашадилар.

Югурувчи ҳамда қувловчи доирада турганларга тегиб кетмасликлари лозим. Доира бўйлаб икки мартадан ортиқ югурмаслик керак. Қувловчи икки-уч кишини қувиб етиб олмаса, уни алмаштириш керак.

## Чаққон болалар

Майдончага 3—4 қадам оралиқда параллель икки чизиқ чизилади. Бу — уй чегараси бўлиб, онабошидан бошқа ҳамма ўйинчилар шу иккита чизиқ орқасида турадилар. Онабоши майдончанинг ўртасида туради.

Ўқувчилар олдиндан ёд олинган шеърни бир овоздан дона-дона қилиб айтадилар:

Биз қувноқ болалармиз,  
Ўйин-кулгини севамиз,  
Қани, ўртоқ қувиб кўр,  
Битамизга етиб кўр.

«Битамизга етиб кўр» сўзи айтилиши билан ўқувчилар қарама-қарши томонга югуриб ўта бошлайдилар. Онабоши югуриб ўтаётганларни қўл теккизиб тўхтатишга ҳаракат қилади. Онабоши қўл теккизган ўйинчилар ўз жойларида тўхтаб, қотиб турадилар. Ўқитувчи тутилганларни санаб чиқади.

Барча ўқувчилар ўз уйларига қайтадилар. Ўйин шу тартибда давом этади. Икки югуришдан сўнг янги онабоши сайланади.

Ўйинга яқун ясалганда бир марта ҳам тутилмаганлар ҳамда энг кўп тута олган онабошилар рағбатлантирилади. Югуриб ўз уйига қайтиб келиш мумкин эмас. Ўтиш ниятида бир-бирини тутиш ярамайди. Онабошининг чизиқлар орқасига, яъни уйларга киришига рухсат этилмайди.

## Қалъа ҳимояси

Ўйновчилар 3—4 айланага сафланадилар. Ҳар бир ўқувчининг орасидаги масофа 1 м. Уларнинг оёқлари олдида чизиқ чизилади. Айланалар марказига қалъа — гимнастика таёқчалари ўрнатилади. Ўйинчилардан бири қалъани ҳимоя қилиш учун унинг атрофига бориб туради. Ўйинда волейбол ва баскетбол тўпидан фойдаланилади.

Ўйин ўқитувчи сигнали билан бошланади. Ўйинчилар тўпни бир-бирларига ошира туриб, пайт пойлаб, тўпни қалъага теккизишга ҳаракат қиладилар. Ҳимоячи эса қўллари, оёқлари ҳамда гавда билан тўпнинг йўлини тўсиб, қалъани ҳимоя қилади.

Тўпни қалъага теккиза олган ўйинчи ҳимоячи билан ўз ўрнини алмашади.

Ҳимоячига қалъани қўл билан ушлаш ҳуқуқи берилмайди. Агар қалъа тўп билан ўрnidан кўзғатилса-ю, лекин йиқилмаса, ҳимоячи уни кўриқлашни давом эттиради. Кейинчалик қалъа атрофига яна бир ўқувчини таклиф этиш мумкин.

## Тўпни айлана бўйлаб ошириш

Уқувчилар 3—4 айланаларга сафланадилар. Улар орасидаги масофа 2 м. Барча айланалардаги ўқувчилар сони бир-бирига тенг бўлиши лозим. Ҳар бир айланадаги сайланган капитанларга биттадан волейбол тўпи берилади.

Ўқитувчининг сигнали билан капитанлар ўнг томонларидаги шерикларига тўпни оширадилар. Улар эса тўпни олиб олиб, кейингиларига оширадилар ва ҳоказо. Тўп капитанларга яна қайтиб келгандан сўнг улар тўпни юқорига кўтариб турадилар. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган айлана 20 очко, иккинчи бўлиб тугатгани 15 очко, учинчиси эса 10 очко олади. Янги капитанлар сайланиб, ўйин яна давом этади. Энг кўп очко тўплаган айлана ғолиб ҳисобланади. Ўйин вақтида тўп қўлдан тушиб кетса, командага жарима очкоси берилади.

## Балиқчилар ва балиқлар

Майдончининг учдан икки қисми денгиз бўлади. Бир қисми эса қирғоқ ҳисобланади. Ўйинчилардан иккитаси балиқчи бўлиб, қолганлари балиқлардир. Балиқлар денгизда сузиб юрадилар (сузишни тақлид қилиб юрадилар).

Балиқчилар қирғоқ четига келиб, қўл ушлашиб турадилар ҳамда «Балиқчилар балиқ овига чиқадилар!» деб хитоб қиладилар. Кейин денгизга кириб, балиқларни ўраб олиб тута бошлайдилар. Балиқчилар балиқни қўлга тушириш учун бўш қўллари билан уни ўраб олиши зарур. Балиқ шундан сўнг тутилган ҳисобланади. Тутилган балиқ ҳам балиқчиларга қўшилиб, қўл ушлашиб қолган балиқларни қўл билан уч киши бўлиб тута бошлайдилар. Ҳар бир тутилган балиқ балиқчиларга қўшилаверади, яъни тўр кенгайиб боради. Кейин балиқларни ушлаш учун тўр айланиб, энг четдаги балиқчилар бир-бирига яқинлашиб, қўлларини ушлаб олишади.

Демак, тўр бекилади. Ўртада қолган балиқчилар тўрни яна кенгайтиришади. Барча балиқлар қўлга тушгач, энг кейин қўлга тушган икки балиқ энди балиқчи бўлади. Ўйин қайтадан бошланади.

Қўлга тушган балиқлар ажралиб, тўрдан чиқиб кетишлари мумкин эмас.

## Овчилар билан ўрдаклар

Майдонча ўртасига катта айлана чизилади. Уқувчилар икки командага бўлинадилар. Командалар бири — ўрдаклар бўлади, улар айлана ичида туради, иккинчиси эса — овчилар бўлиб, айлананинг ташқарисида жойлашадилар. Овчиларга битта волейбол тўпи берилади.

Ўқитувчи сигнал бергандан сўнг овчилар ўрдакларни мўлжалга



олиб, тўп отадилар. Ҳурдаклар эса ўз навбатида тўпга чап бериб, айлана ичидан югуриб юрадилар. Тутилган ӯрдак вақтинча ўйиндан четлатилади.

Ўйин икки турда ўтказилади:

а) 3—4 минутда нечта ӯрдак ўйиндан чиқиши белгилаб қўйилади;

б) ўйин ҳамма ӯрдаклар қўлга тушгунча давом этади.

Қўлга тушган ӯрдаклар ҳисоблаб чиқилгач, ӯрдаклар билан овчилар ўрин алмашадилар.

Тўпни ӯрдакларнинг тиззасидан юқорига уриш мумкин эмас. Ердан сапчиб учиб бориб ӯрдакка теккан тўп ҳисобга олинмайди. Агарда ӯрдак узоқда бўлса, уни пойлаб ўтирмасдан, тўпни айлананинг нариги томонидаги шерикка ошириш мумкин. Тўп айлана ичида қолиб кетса, ӯрдаклар уни олиб, ўзларидан узоқроқда бўлган овчиларга оширишга мажбурдирлар.

Ўйин янада қизиқарлироқ ўтиши учун бир вақтда иккита тўп ишлатиш мумкин.

## Қармоқча

Ўйин учун қум тўлдирилган халтага боғланган тизимча бўлиши лозим. Ўйновчилар айлана ҳосил қилиб турадилар.

Ўйновчилардан бири айлана ўртасида ярим ўтирган ҳолда тизимчани айлантира бошлайди. Тизимчанинг халтага боғланган томони полга тегиб туриши керак. Барча ўйинчилар тизимчанинг (яъни қармоқчанинг) ҳаракатини кузатиб, оёқларнинг тизимчага тегиб кетмаслиги учун сакраб-сакраб турадилар. Оёғига халтача тегиб кетган ўйинчи айлана ўртасига келиб туради ва тизимчани айлантиради. Ўйинчиларни биринчи ва иккинчи командага ажратиш мумкин. Қайси командада камроқ ўйновчи қармоқча тушса, ўша команда ютган ҳисобланади.

Айланадан тизимчага етмайдиган даражада узоқликда турган ўйинчига жарима очкоси берилади. Агар бир ўйинчи туриб арқончани айлантираверса-ю, лекин ҳеч ким қармоқчага илинмаса, бундай ҳолатда ўртадаги ўйинчига жарима очкоси берилиб, унинг ўрнига бошқа ўйинчи ўртага туширилади.

2

## Почта

Ўқитувчи дарсдан илгари ўқувчиларга билдирмасдан майдонча ёки залнинг бирор ерига конвертни беркитиб қўяди. Конверт ичида маълум команда (масалан, «Бир кишилиқ қаторга саflan!») — деб ёзилган бўлади. Ўқитувчи маълум жойга конверт беркитилганлиги ва уни топиш кераклигини айтиши билан ўйин бошланади. Конвертни топган ўйинчи «Конверт топилди!» дейди ва баланд овоз билан ундаги командани ўқийди ҳамда конвертдаги топшириқни бажаради, қолган ўйинчилар ҳам мазкур ўйинчининг командасини тез ва аниқ бажарадилар.

## Жойга тез қайтиш

Ўқитувчи «Тез тарқал» дейиши билан ҳамма ўйинчилар майдонча бўйлаб тарқаладилар. «Тез жой-жойингизга!» деганида эса ҳар бир ўйинчи имкони борича тезроқ қатордаги ўз жойига келиб туриб олиши керак. Бошқаларни туртмасдан ўз жойига тез турган ўйинчилар ғолиб чиқадилар. Ўйин 3—4 қаторлараро ўтказилади.

## Ким аввал пайқайди?

Ўйинчилар уч айланага сафланадилар. Биринчи кўрсатиш сигнали (ўқитувчи ўнг қўлини юқорига кўтаради) бўйича ўқувчилар зал бўйлаб эркин ҳаракат қилиб юрадилар. Иккинчи кўрсатиш сигнали (қўллар орқада) бўйича эса ўз айланаларига қайтадан тез сафланадилар.

Айланани биринчи ҳосил қилиб турган ўйинчилар ғолиб чиққан ҳисобланади. Кейинчалик бу ўйинни қаторларда туриб ҳам ўтказиш мумкин.

## Пир-р этди

Ўқувчилар бир қаторга сафланадилар. Ўқитувчи ҳар хил учиш ҳаракатлари қилиб, пир-р дейди. Ўқувчилар шу ҳаракатларни такрорлайдилар. Ўқитувчи учиш ҳаракатларини бажара туриб «тўхтанг», дейди, шунда болалар ҳаракатни тўхтатадилар.

Ҳаракатни тўхтатмай хато қилган ўқувчи бир қадам орқага — иккинчи қаторга ўтиб, яна ўйинда иштирок этади. Ўйин охирида биринчи қаторда қолган ўқувчилар ғолиб ҳисобланади.

Ўйин учун тинчлантирувчи, нафас олишни таъминловчи, асосан оёқ ва қўл ҳаракатларига доир машқлар танлаб олинади.

## Четан девор

Ўйинчилар бир-биридан 8—10 м нарида икки қаторга сафланадилар. Улар қўлларини чалкаштириб, четан девор ҳосил қилиб турадилар. Доиранинг секин садоси остида қаторлардан бири олдинга уч қадам чиқади ва доиранинг баландроқ оҳанги остида жуфтлама қадам қўйиб, ярим ўтирган ҳолда бошни олдинга — чапга енгил эгиб, кейин уч қадам орқага юрадилар, бошни ўнгга — олдинга эгиб, қўл билан ерга таянган ҳолда ҳаракатни тўхтатиб, четан девор ҳосил қилиб турадилар. Бу ҳаракатни энди иккинчи қатордагилар такрорлайди. Ўйин давомида машқни ким тўғри ва тезроқ бажариши ҳисобга олинади.

## Ким яқинлашди

Болалар айланаларда сафланиб турадилар. Ҳар бир айлана марказида онабоши туради. У кўзини рўмолча билан боғлаб, бекитиб туриши лозим.

Айлана ҳосил қилиб турганлар чалиштирама қадам ташлаб гоҳ ўннга, гоҳ чапга юриб туришади.

Ўқитувчи сигнал бергандан сўнг (у бирон ўқувчига имо-ишора қилиб тушунтиради) ўйинчи онабошининг ёнига келади ва унинг елкасига қўлини теккизиб, овозини ўзгартирган ҳолда онабошининг исмини айтади. Сўнгра ўз жойига бориб одатдаги ҳаракатни давом эттиради. Ўқитувчи онабошига кўзини очишни ва ёнига ким келиб кетганлигини айтиб беришни таклиф қилади. Агар онабоши кимнинг келганлигини топа олса, ўша ўйинчи ўз ўрнини онабошига бўшатиб беради, ким яқинлашганини топа олмаса, унинг ўрнига янги онабоши сайланади.

## Тўпни ким олдин олади

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторда саф тортиб турадилар.

Командалар орасидаги масофа 20 м. Марказга чамбарак қўйилади, чамбарак ўртасига тўп қўйилган бўлади. Ўқитувчи сигналидан сўнг биринчи ўйинчилар тўп томон югуриб бориб, тўпни олдин олишга ҳаракат қилади, сўнгра иккинчи, учинчи ва ҳоказо ўйинчилар югурадилар. Қайси команда кўп марта биринчи бўлиб тўпни олган бўлса, ўша команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Байроқча ёки буюмни туширмай бориш

Ўйновчилар икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторда старт чизиғи олдида турадилар. Команда қаршисида 10 м масофада тўп қўйилган бўлади. Ҳар бир команданинг биринчи ўйинчиси байроқчани тиззаларининг ўртасида ушлаб туради. Ўқитувчи сигналидан сўнг байроқчани тиззалар орасида ушлаган ҳолда икки оёқлаб сакраб бориб, тўпни айланиб, орқага қайтиб келиб байроқчани иккинчи ўйинчига беради, сўнгра учинчисига ва ҳоказо. Қайси команда ўйинни биринчи бўлиб тугатса, ўша команда ютган ҳисобланади.

Буюмни туширмай бориш ўйинида ҳам болалар тенг икки командага бўлиниб, буюмни ушлаган ҳолда старт чизиғи олдида бир қатор сафда турадилар. Командалар қаршисида 10 м масофада тўлдирма тўп туради. Ўқитувчи сигналидан сўнг биринчи ўйинчи иккита ёғочни устидаги тахтачаси билан ушлаб тўлдирма тўп томон югуриб бориб қайтиб келади ва буюмни иккинчи ўйинчига беради, ўзи қатор охирига бориб туради, иккинчи ўйинчилар ўйинни қайтаради, сўнгра учинчиси ва ҳоказо.

Ўйинда кам хатога йўл қўйиб, уни биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### **Қайси жуфт тўп билан маррада биринчи бўлади?**

Болалар тенг икки командага бўлиниб, жуфт-жуфт бўлиб старт чизиғи олдида саф тортиб турадилар. Биринчи бўлиб турган биринчи жуфт ўйинчилар тўпни бошларида ушлаб турадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи жуфт 10 м масофага тўпни бошлари билан ушлаб, югуриб борадилар ва туширмасдан қайтиб келиб, тўпни иккинчи жуфтга берадилар-да, ўзлари орқага бориб турадилар. Иккинчи жуфтлар, биринчи жуфт болалар бажарганини қайтарадилар, сўнгра учинчилар давом эттирадилар ва ҳоказо. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Эстафета таёқчаларини ким олдин йиғиб олади**

Ўқувчилар икки командага бўлиниб, старт чизиғи олдида бир кишилиқ қаторда турадилар.

Старт чизиғидан 20 м масофада 5 тадан таёқча қўйилади. Ўқитувчи командасидан кейин биринчи ўйинчилар таёқчаларни йиғиб олиб келиб, иккинчи ўйинчиларга берадилар. Иккинчи ўйинчилар эса таёқчаларни жойига қўйиб чиқадиладар, учинчилари йиғиб оладилар ва ҳоказо. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Маршдаги ҳужум**

Майдончанинг икки қарама-қарши томонига чизиқлар чизилади. Чизиқларнинг нариги томони уй бўлади, улардан бирида «Пахтакор» командаси, иккинчисида «Зарафшон» командаси туради. Иккала команда ҳам ўз зоналаридаги чизиқлар орқасида сафланиб туришади.

Ўқитувчи сигнал бергандан сўнг (бир марта чапак чалинганда) командалардан бири, масалан, «Зарафшон» олдинга шахдам қадам ташлаб ёки ҳар хил машқларни бажариб юра бошлайди. «Зарафшон» ўйинчилари «Пахтакор» ўйинчилари турган чизиққа 2—3 м қолгунча юриб борганларидан сўнг ўқитувчи иккинчи сигнални (икки марта чапак чалади) беради. «Зарафшон» орқага айланиб қоча бошлайди. «Пахтакор» ўйинчилари эса уларни қувиб бориб ушлашга ҳаракат қиладилар.

Қўл теккан ўйинчилар қўлга тушган ҳисобланадилар. Улар ҳисоблаб чиқилгандан сўнг ўз командаларига қайтадилар. Кейин олдинга «Пахтакор» ўйинчилари чиқади ва ҳоказо. Энг кўп ўйинчи тутган команда ғолиб ҳисобланади. Ўйинчиларни фақатгина чизиққа яқин бўлган масофада ушлаш мумкин.

## Айланага торт

Қизлар ва ўғил болалар алоҳида-алоҳида, ҳар бирида 8—10 тадан ўйинчи бўлган айланаларга сафланиб, бир-бирининг қўлларидан ушлаб турадилар. Уларнинг оёқлари олдидан чизик чизилади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ўйинчилар гоҳ чапга, гоҳ ўннга тебранадилар ва ёнидагиларни айлананинг ичига тортиб киритишга ҳаракат қиладилар. Айлана ичига қадам қўйган бола ўйиндан чиқади. Сўнгра сигнал берилиб, ўйин қайтадан бошланади. Айлана атрофида ҳаракат қилаётганида қўлларни қўйиб юборган ўқувчиларга жарима очкоси берилади. Бирор марта ҳам айлананинг ичига тушмаган ўйинчилар ғолиб ҳисобланадилар.

Айлана ичига фақатгина қўл билан тортиб киритишга рухсат этилади.

## Байроқчага ким олдин етади

Ўқувчилар тенг тўрт командага бўлинади. Майдончанинг ўртасида тўрт бурчак чизик чизилиб, унинг устига арқон айлантирилган бўлади. Ҳар бир бурчакдан 2—3 м нарига байроқча қўйилади. Ҳар бир команданинг биринчи ўйинчилари чизик бурчагида арқонни ушлаб, байроқ томон қараб турадилар.

Ўқитувчи сигналидан сўнг ҳар бир ўйинчи ўз қаршисидаги байроқча томон тортилиб, уни олишга ҳаракат қилади. Байроқчани биринчи бўлиб олган ўқувчи ўз командасига бир очко келтиради, сўнгра иккинчи, учинчи ва ҳоказолар чиқадилар. Кўп очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

## Доирадан чиқариш

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинади. Майдончага 2—4 та диаметри 2—5 м доира чизилади. Доираларда командалардан бештадан ўйинчи гимнастика таёқчасини ушлаб, доира ўртасида турадилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин ҳар бир ўйинчи рақибини доирадан чиқаришга ҳаракат қилади. Доирадан чиқарган ўйинчига бир очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Тўпни ким олади?

Болалар икки командага бўлинади. Ўйинчилар қўлларида тўп билан жуфт-жуфт бўлиб майдонга жойлашадилар. Ўқитувчининг сигналидан сўнг ўйинчилар тўпни куч билан ўзига тортишга ҳаракат қиладилар. Тўпни тортиб олган ўқувчи 2 очко олади. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

## Чизиқдан ўтказ

Ўйновчилар икки командага бўлинади. 1—1,5 м ораликда иккита параллель чизиқ чизилади. Ҳар бир команданинг биринчи болалари чизиқ ёнида, арғамчини икки учидан ушлаб турадилар. Уқитувчи сигналидан сўнг ҳар бир ўйинчи арғамчини ўз томонига торта бошлайди. Қайси ўйинчи арғамчини ўз томонига 2—3 м масофада тортиб ўтказса, ўша ўйинчига 2 очко берилади. Сўнгра иккинчи, учинчи ва ҳоказо болалар арқонни тортади. Қайси команда кўп очко олса, ўша команда ютган ҳисобланади.

## Жойидан қўзғат

Болалар тенг икки командага бўлинади. Ўйновчилар жуфт-жуфт бўлиб майдонча ичида жойлашадилар. Ўйинчилар орасидаги масофа 1 м. Уқитувчи сигналидан сўнг болалар қўлларини олдинга узатиб, бир-бирларига тегиб ёки алдамчи ҳаракат билан ўртоғини жойидан қўзғатади. Қўзғалган ўйинчига 1 очко, қўзғатган ўйинчига 2 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади. Ўйинни ўтирган ҳолатда, бир қўл билан тортиб бажариш ҳам мумкин.

## «Футболчилар» эстафетаси

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар старт чизиғи орқасида бир кишилик қаторда саф тортиб турадилар. Старт чизиғидан 15—20 м нарига устунчалар ёки байроқчалар қўйилади. Байроқчалар орасидаги масофа 1—1,5 м бўлади.

Уқувчи сигналидан кейин биринчи ўйинчилар старт чизиғидан футбол тўпини байроқчалар орасидан гоҳ ўнг, гоҳ чап томондан суриб борадилар, байроқчалар тугаши билан тўпни қўлларига оладилар ва орқа томонга бориб туриб, иккинчи ўйинчилар нимани бажарган бўлса, шуни қайтарадилар. Биринчи ўйинчилар эса қатор охирига бориб турадилар. Эстафетани тез, хатосиз бажарган команда ўйинда ютиб чиқади.

## «Таёқ билан ўлчаш» эстафетаси

Болалар тенг 2—4 командага бўлинадилар. Улар бир кишилик қаторда старт чизиғи орқасида саф тортиб турадилар. Старт чизиғидан 10—15 м нарида ўлчаш чизиғи чизилади. Командаларнинг биринчи ўйинчилари қўлида эстафета таёқчаси бўлади. Уқитувчи сигналидан сўнг биринчи турган ўйинчилар таёқча билан ўлчаб, финиш чизиғига борадилар, сўнгра орқага қайтиб югуриб келиб, иккинчи ўйинчиларга таёқчани берадилар, ўзлари эса қаторнинг охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар эса

биринчи болалар бажарган вазифани такрорлайдилар, сўнгра кейинги болалар давом эттирадилар. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Саватга тўп тушир**

Болалар 3—4 командага бўлинади. Командалар бир кишилик қаторда старт чизиғи орқасида қўлларида теннис тўпини ушлаб, саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда қаршисида 3—4 м масофага саватча қўйилган бўлади. Уқитувчи сигналидан сўнг болалар тўпни саватчага аниқ ташлаб, кейин қатор охирига бориб турадилар. Саватчага кўп тўп туширган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Ҳалқани тушириш**

Ўйновчилар 2—4 командага бўлиниб, старт чизиғидан 5—6 м масофада бир кишилик қаторда саф тортиб турадилар. Ҳар бир команда қаршисига устунча қўйилган бўлади. Ҳар бир ўйновчининг қўлида картондан ясалган чамбарак бўлади. Уқитувчи сигналидан сўнг биринчи ўйинчилар чамбаракни отиб устунчага кийгизадилар. Кўпроқ чамбарак туширган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Қайси жуфт ютади**

Ўйновчилар икки командага бўлинади. Улар жуфт-жуфт бўлиб майдонга жойлашадилар. Биринчи жуфт арғамчининг икки учидан ушлаб айлантиради. Иккинчи жуфт унинг устида сакрайди. Сакраш вақтида арғамчи оёққа илашиб қолса, унда улар арғамчини айлантирадилар. Қайси жуфт кўп сакраса, ютган ҳисобланади.

### **Тўпни ташиш**

Уқувчилар 4 гуруҳга бўлинадилар. Ҳар бири зал ёки майдончанинг бурчагини эгаллаб туради ёки унинг ўртасига 10—20 та тўп тахлаб қўйилади. Уқитувчи сигналидан кейин болалар қуёнга ўхшаб сакраб, зал ўртасига бориб, биттадан тўп оладилар, бир ёки икки оёқда сакраб орқага қайтадилар. Уқитувчи сакраш узунлигини аниқлайди. Қайси гуруҳ кўп тўп олиб келса, ўша гуруҳ ютган ҳисобланади. Биринчи марта ўйнаётганлар барча мушакларни қиздириш учун сакрамайдилар, балки югурадилар.

### **Қалъа ҳимояси**

Қалъа доира ўртасидаги гимнастик козел бўлиб, иккита ҳимоячи билан қўриқланади (ҳар бир командадан бир кишидан олинади). Ўйновчилар тенг икки гуруҳга бўлиниб, доиранинг икки

томонида туриб, тўп билан қалъага тегизишга ҳаракат қиладилар. Нишонга биринчи бўлиб тегизган команда ютган ҳисобланади.

Агар синфда ўқувчилар сони кўп бўлса, унда 2—4 командага бўлиниш мумкин. Ўйин давомида катта ва енгил тўплардан фойдаланса бўлади.

### **Ким кўп нарса олиб келади?**

Ўқувчилар 2, 4, 6 ёки 8 та командага бўлинадилар. Ҳар бир командада яшиқларга ҳар хил нарсалар солиб қўйилади. Ўқитувчи сигналидан кейин ҳар бир команда рақибининг яшигидан иложи борица кўпроқ нарса олиб, ўзининг яшигига солишга ҳаракат қилади. Ҳар бир югуриб борганда яшиқдан биттадан нарса олиш мумкин. Ҳамма командада бошланишидан олдин бир хил сондаги нарсалар бўлиши керак. Қайси команда белгиланган вақт ичида кўп нарса олиб ўтган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

Бу ўйинни жуфт-жуфт бўлиб бажариш ҳам мумкин.

### **Эстафетали югуриш**

Енгил атлетика эстафетасининг анъанасига кўра, команда қатнашчилари масофанинг бир қисмини югуриб ўтиш учун стадион йўлчаларини, парк, ўрмондаги йўлларни ёки мактаб спорт майдончасини танлайдилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин командаларнинг биринчи ўйинчиси югуришга старт оладилар, эстафета таёқчасини иккинчи болага, у эса учинчисига узатади ва ҳоказо. Финишга эстафета қатнашчиларининг кетма-кет келишига ва охирида ким келишига қараб командаларга ўрин белгиланади.

### **Моқисимон югуриш (қарама-қарши эстафета)**

Ўқувчилар тенг икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторда саф тортиб, бир-бирларига юзма-юз 10—30 м масофада турадилар (бу эстафета қатнашчиларининг ёшига ва майдончанинг катта-кичиклигига боғлиқ бўлади). Команда олдидаги ўйинчилар кўлида эстафета таёқчаси бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи ўйинчи қарама-қарши томонга югуради, иккинчи гуруҳни айланиб ўтиб, эстафета таёқчасини гуруҳнинг биринчи турган ўйинчисига узатади ва ўзи қатор охирига бориб туради. Шунинг ўзини иккинчи ўйинчи қайтаради ва ҳоказо. Охириги ўйинчи эса, қарама-қарши томондаги қаторни айланиб ўтиб, унинг олдида бориб туради ва эстафета таёқчасини юқорига кўтаради.



## Таъқиб пойгаси

Диаметри 10—25 м бўлган айлана йўл бўйлаб эстафетали югуриш. Уқувчилар икки командага бўлиниб, майдончанинг қарама-қарши томонида саф тортиб турадилар.

Уқитувчи сигналидан сўнг биринчи турган болалар югуришни бошлайдилар, улар бир-бирларини югуриб қувлаб етишга ҳаракат қиладилар, сўнгра эстафета таёқчасини кейинги ўйинчига узатадилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

Ўйин қоидалари шуки, эстафета таёқчасини тушириб юбормаслик керак.

### Ўйин турлари:

1. Ҳар бир қатнашчи кетма-кет 2—3 марта доирани айланиб югуриши мумкин.

2. Ҳар бир қатнашчи биттадан айланиб югуради, лекин эстафета 2—3 марта тўхтамасдан қайтарилади.

## Юлдузсимон эстафета

4—5 команда 10—12 м диаметрли катта айланани радиуслари бўйлаб бир кишилик қаторда ташқи томонга қараб ёки бир қатор бўлиб соат милига қарши томонга қараб саф тортиб турадилар.

Уқитувчининг сигналидан кейин командаларнинг биринчи бўлиб турган ўйинчилари доирани айланиб чиқиб, эстафета таёқчасини иккинчи ўйинчиларга узатадилар, ўзлари эса командаларнинг чап томонига бориб турадилар, иккинчи турган ўйинчилар эса эстафета таёқчаларини ўз командаларининг учинчи турган ўйинчисига узатадилар ва ҳоказо.

Командаларнинг охириги ўйинчилари ўз жойларига кетма-кет келиб туришига қараб ва бир кишилик қаторда «тикка» туришига қараб ютганлиги аниқланади.

### Эстафета турлари:

1. Эстафета қатнашчилари ҳаракатни тўпни ерга уриб юриш билан бажариши мумкин.

2. Эстафета қатнашчилари олдиндан келишиб олинган усулда калта арғамчи устидан сакраб, олдинга ҳаракат қилишлари мумкин.

3. Эстафета қатнашчилари 1—2 та тўлдирма тўпни ёки коптокни кўтариб олиб келиб, кейинги ўйинчига узатадилар.

4. Эстафета қатнашчилари ҳар хил рангдаги байроқчаларни қўлларига ушлаган ҳолда ўнг ва чап оёқда олдинга сакраб юрадилар.

## Тўпни олиб кел

Ўйинчилар сонига қараб 3—4 командага бўлинади ва старт чизиғи олдида бир кишилик қаторда туришади. Майдончанинг қарама-қарши томонида ҳар бир команда қаршисида саватчада командадаги ўйинчилар сонига қараб теннис тўплари туради.

Ўқитувчининг сигналидан кейин командадаги биринчи ўйинчилар саватча томон югуриб бориб, битта тўпни олиб, орқага югуриб ўз жойига қайтиб келадилар, иккинчи турган ўйинчиларнинг елкасига қўлларини тегизадилар, иккинчи ўйинчилар, сўнгра учинчи ўйинчилар шунинг ўзини қайтардилар ва ҳоказо. Биринчи бўлиб эстафетани тугатиб, қаторда тикка турган команда ютган ҳисобланади.

## Байроқчани олиб кел

Ўқувчилар тенг бўлган 3—4 командага бўлиниб, бир кишилик қаторда старт чизиғи олдида саф тортиб турадилар. Майдончанинг қарама-қарши томонида ҳар бир команда қаршисида устунчаларга уячалар ўрнатилган бўлиб, уларга командадаги ўқувчиларнинг сонига қараб байроқчалар тиқиб қўйилади.

Сигнал берилиши билан командаларнинг биринчи турган ўйинчилари устунча томон югуриб бориб, биттадан байроқча олиб ва яна орқага ўз жойларига югуриб келиб, иккинчи ўйинчиларни елкасига қўл теккизадилар, иккинчи турган болалар ҳам шунинг ўзини қайтардилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Лентани олиб кел

Ўйинчилар сонига қараб 3—4 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда орасидаги масофа 2—3 м ни ташкил қилади. Командалар старт чизиғи олдида бир кишилик қаторда саф тортиб турадилар. Майдончанинг қарама-қарши томонида ҳар бир команда олдида тортилган арқонга материал ёки қоғоз ленталар бойлаб қўйилган бўлади, ленталар ҳар бир командадаги ўқувчилар сонига тенг келиши керак.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг биринчи турган ўйинчилар арқонга томон югуриб бориб, биттадан лентани олиб, орқага ўз жойига югуриб келадилар ва иккинчи ўйинчи елкасига қўл теккизадилар, шундан кейин биринчи бола бажарган ишни иккинчиси қайтаради ва учинчиси такрорлайди ва ҳоказо.

Лентани биринчи бўлиб олиб қатор охирига келиб юқорига кўтарган команда ютган ҳисобланади.

## Ҳалқа билан кечув

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар старт чизиғи олдида (дарё соҳилида ёки лабида) бир кишилик қаторда сафланадилар, биринчи бўлиб турган ўйинчиларда гимнастика чамбараги бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи иккита ўйинчи чамбаракни бошидан белига ўтказиб ва тезда майдончанинг қарама-қарши томонидаги 10—15 м масофага югуриб боради. Биринчи ўйинчилар финиш чизиғи орқасида қоладилар, иккинчи турган болалар чамбаракни бошдан олмасдан, тезда орқага қайтиб келиб, вазифани учинчи болалар билан қайтарадилар, сўнгра ўзлари қарама-қарши томондаги соҳилда қоладилар. Кечувни эса учинчи болалар қайтарадилар ва ҳоказо.

Кечувни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Югуриб ўтишга улгур

Ўйновчилар баб-баравар икки командага бўлиниб, ўртадаги кўндаланг чизиқдан 2—3 м масофада бир кишилик қаторга сафланадилар, ўртадаги кўндаланг чизиқда ҳар бир команда қаршисида иккитадан ўйин қатнашчиси қаторларнинг йўналишида узун арғамчини айлантириб туради.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ўйновчилар арғамчини тагидан унга тегмасдан югуриб ўтишга ҳаракат қиладилар. Югуриб ўтган ўйинчилар майдончанинг қарама-қарши томонида бир қаторга сафланиб турадилар. Вазифани кам хато қилиб ва биринчи бўлиб бажарган команда ютган ҳисобланади.

### Эстафета турлари:

1. Айлантириб турилган арғамчи тагидан болалар икки кишидан қўлларини ушлашиб югуриб ўтишади.
2. Шунинг ўзини уч киши бўлиб бажаришади.

## Тўсиқлар оша югуриш

Командалар старт чизиғи орқасида саф тортиб турадилар. Масофанинг энига 3—4 та узун эластик резина ип тортилади. Резина иплар орасидаги масофа 4—5 м бўлади.

Сигнал берилгандан кейин ўйинчилар кетма-кет масофани олд ва орқа томонга ҳам тўсиқлардан сакраб ўтадилар. Тўсиқлар ўйинчилар ёнига ва жисмоний тайёргарлигига қараб паст ёки баланд кўтарилади. Эстафетани биринчи бўлиб бажарган ва кам хатога йўл қўйган команда ютган ҳисобланади.

## Ким узоққа сакрайди?

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинадилар. Ҳар бир команда 8—10 кишидан бўлади. Командалар қаторда бир-бирларига юзма-юз сафланиб турадилар, уларнинг ўртасида эса иккита сакраш йўлакчаси бўлади.

Сигнал берилиши билан биринчи турган болалар старт чизиғи орқасида туриб, турган жойдан икки оёқда депсиниб узунликка сакрайдилар. Ерга тушган жой товондан белгиланади. Худди шу жойдан иккинчи турган ўйинчилар сакрайди, сўнгра учинчи турган болалар сакрайди ва ҳоказо. Жами сакраш йиғиндисига қараб, қайси команда узоқроққа сакраса, ўша команда ютган деб ҳисобланади.

## Кенгуруча сакраш

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар бир кишилиқ қаторда сафланиб турадилар, саф бошида турган ўйинчилар тиззалари билан тўлдирма тўпни сиқиб турадилар (волейбол, баскетбол, футбол тўплари бўлиши мумкин).

Ўқитувчи сигнал бериши билан биринчи турган болалар икки оёқда сакраб олдинга ҳаракат қилиб, олдиндан белгилаб қўйилган жойни (6—8 м), яъни устунча, ғўлача, байроқча ёки тўпни айланиб ўтиб, яна сакраб, орқага қайтиб келиб, тўпни иккинчи ўйинчига узатадилар. Иккинчи ўйинчилар ҳам худди шундай қиладилар. Агар бирор ўйинчи тўпни тушириб юборса, ўйинни қайтадан бошлайди. Тўпни тушириб юборган командага эса жарима очко берилади. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### Эстафета турлари:

1. Ўйин қатнашчилари финиш чизиғига сакраб бориб, финиш чизиғи орқасида қолади-да, тўпни кейинги ўйинчига думалатиб юборади.

2. Ўйин қатнашчилари тўп билан қатор охирига қайтиб келиб, сўнгра тўпни оёқлар орасидан олдинга думалатиб юборадилар (ўйновчилар оёқни ён томонга кериб турадилар). Тўпни кейинги ўйинчи илиб олиб, тиззалари орасига қисиб, эстафетани давом эттиради.

## «Чигиртка» эстафетаси

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар старт чизиғи олдида бир қатор бўлиб саф тортиб турадилар.

Биринчи ўйинчилар олдиндан белгилаб қўйилган 10—15 м масофа чизиғининг олди ва орқа томонига сакраб бориб келиши керак. Биринчи ўйинчи старт чизиғи орқасига ўтиб, қўлини кейинги ўйинчига теккизиши билан иккинчи ўйинчи сакрай бошлайди ва

ҳоказо. Биринчи бўлиб эстафетани хатосиз тугатган команда ютган ҳисобланади.

Эстафетада қуйидаги вазифаларни бажариш: икки оёқда сакраш, ўнг оёқда сакраш, чап оёқда сакраш, олд томонга ўнг оёқда, орқага чап оёқда ёки аксинча сакраш мумкин.

### **Чамбарак устидан сакраш**

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар бир кишилик қаторга сафланадилар, ўйин қатнашчиларининг орасидаги масофа 1—1,5 қадамни ташкил қилади. Саф бошида турган ўйинчиларнинг қўлларида биттадан гимнастика чамбараги бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин саф бошида турган ўйинчи чамбаракни олдинга — юқори томонга қараб отади. Чамбарак ерга тушиши билан орқага — команда томон айланиб кела бошлайди. Шунда ҳамма ўйин қатнашчилари юқорига оёқларини кериб сакраб, чамбаракни оёқ тагидан орқага ўтказиб юборадилар. Вазифани кам хато билан бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

Ҳамма ўйин қатнашчилари сакрашни аниқ бажарган ва чамбараги полга чизиб қўйилган чизиққа айланиб теккан команда ютган ҳисобланади.

### **Оёқ тагидан таёқчани ўтказиш**

Ўйинчилар икки командага бўлинади. Ҳар бир команда алоҳида доирада турадилар, ўйинчилар ўртасидаги масофа 1—2 қадам. Полда ёки майдончада катта доира чизилади, доира ичига ўйин қатнашчиларининг кириши ман этилади ёки ҳар бир ўйинчи ўзларининг оёқлари атрофида катта бўлмаган доира чизиб оладилар. Ҳар бир команда чизиб олган доира диаметри бир хил бўлиши шарт. Биринчи турган ўйинчиларнинг қўлларида биттадан гимнастика таёқчаси бўлади.

Ўқитувчи сигналидан сўнг улар ўзларининг доиралари ичидан таёқчани ўзларининг ўйинчилари оёқлари тагидан ерга теккизиб югура бошлайди, ўйинчилар эса таёқчани ўтказиб юбориш учун баландга сакраши керак. Сўнгра гимнастика таёқчаси иккинчи ўйинчига берилади, у ҳам шунинг ўзини қайтаради ва ҳоказо. Таёқча билан доирани айланиб югуриб чиққан ўйинчи ўз жойига келиб туради. Ўйин шартига кўра хатога йўл қўймай, эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### **Арғамчи билан эстафета**

Командалар сафи бошида турган ўйинчиларнинг қўлларида калта арғамчи бўлиб, бир кишилик қаторда сафланиб турадилар.

Ўқитувчи сигнал бериши билан биринчи турган болалар

олдиндан келишиб олинган усулда олдинга қараб силжийди, 7—8 м масофадаги белгини айланиб ўтиб, орқага қайтиб келади ва арғамчини иккинчи ўйинчига узатади ва ҳоказо.

## Шартли эстафеталар

Олдинги силжиш вақтида масофани ҳисобга олиб, камида 8—12 мартаба арғамчи айлантирилади.

### Сакраш усуллари:

1. «Тебраниш» — икки қадамда арғамчидан бир марта сакраш.
2. Югуриб, ҳар бир қадамда арғамчидан бир марта сакраш.
3. Икки оёқлаб ҳар бир қадамда сакраш.

### Эстафета турлари:

1. Болалар белгиланган жойгача сакраб борадилар, орқага эса югуриб келадилар.
2. Ўйин қатнашчилари полга ёки майдончага чизиб қўйилган доира ичига югуриб бориб, бу ерда келишиб олинган сонда сакрайдилар ва югуриб орқага қайтиб келадилар.

## «Тез-тез айлантир» эстафетаси

Ўқувчилар 3—4 командага бўлинади. Командалардаги ўйинчилар сони 10—12 та бўлади. Биринчи турган ўйинчиларнинг қўлларида калта арғамчи бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин улар 10—20 марта сакрайдилар, имкони борича арғамчини тезроқ айлантиришга ҳаракат қиладилар. Сўнгра кейинги ўйинчилар худди шундай вазифани қайтарадилар.

Ҳар бир ўйин қатнашчиси олдиндан белгилаб қўйилган миқдорда сакраши шарт. Масалан, агар бирор ўйинчи оёғига арғамчи тўртинчи сакрашда илашиб қолса, унда олдинги учтаси ҳисобланади, ўйин қайтадан тиклангандан кейин ҳисоб тўртинчи сакрашдан бошланади: тўрт, беш, олти ва ҳоказо.

Вазифани биринчи бўлиб бажарган команда ютган ҳисобланади.

Сакраш усуллари олдинги эстафетадагининг ўзи.

Арғамчини олдинга ва орқага айлантириб сакраш мумкин. Кўрсатилган усулларни ҳамма команда кетма-кет бараварига бажариши керак (команда олдин битта усулни бажаради, сўнг тўхтамасдан иккинчиси, учинчисини бажаради ва ҳоказо).

## Сакраб ўт ва қочиб кет

Командалар бир кишилик қаторда марказдаги чизиқдан 2—3 м масофада саф тортиб турадилар, ҳар бир командадан

иккитадан ўйинчи узун арғамчини ўйинчилар йўналишига ўнг ҳолда айлантира бошлайди.

Ўқитувчининг сигналидан кейин ўйинчилар кетма-кет олдинга югуриб бориб, айланаётган арғамчи тагидан оёқлари илиниб қолмайдиган қилиб сакраб югуриб ўтадилар. Ўйин қатнашчилари вазифаларни бажарганларидан кейин майдончининг қарама-қарши томонида бир кишилик қаторга сафланиб турадилар. Берилган вазифани кам хато билан биринчи бўлиб бажарган команда ютган ҳисобланади.

### **Эстафета турлари:**

1. Командалар икки кишилик қаторга сафланиб турадилар, ўйин қатнашчилари эса қўлларини ушлашиб жуфт-жуфт бўлиб айлантририб турилган арғамчи тагидан сакраб югуриб ўтишади.

2. Ўйин қатнашчилари вазифани орқа томонга ҳам бажаришлари мумкин, эстафета охирида эса дастлабки жойда бир кишилик қаторда сафланадилар.

### **Биргалашиб сакраймиз**

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, майдон ўртасидаги чизиқ бурчагида тизилиб турадилар. Ҳар бир командадан иккитадан бола узун арғамчини ўйинчиларга ўнг бўлган йўналишда айлантирадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин арғамчи тагидан биринчи ўйинчилар югуриб чиқиб, олдиндан белгилаб қўйилганига кўра 3—5 марта сакраб югуриб чиқиб кетадилар. Сўнгра шунинг ўзини иккинчи, учинчи ва ҳоказо ўйинчилар қайтарадилар. Эстафетада берилган вазифани кам хатога йўл қўйиб ва биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Эстафета турлари:**

1. Ўйин қатнашчилари вазифани жуфт-жуфт бўлиб бажарадилар.

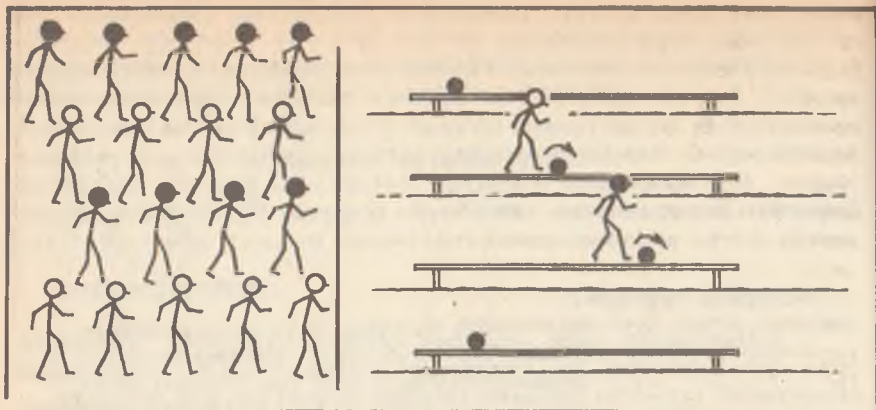
2. Ўйин қатнашчилари вазифани кетма-кет бажарадилар, лекин олдинги ўйинчи арғамчи тагидан чиқиб кетмасдан олдин кейинги ўйинчи югуриб арғамчи тагига келиши шарт.

### **«Мувозанатни сақлаш» эстафетаси**

Болалар 4—5 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда бир кишилик қаторга сафланиб, старт чизиғи орқасида туради.

Ҳар бир команда олдига биттадан гимнастика скамейкаси тор томони юқорига қаратиб қўйилади. Командалардан бир кишидан ажратилади, улар қўйилган хатоларни ҳисобга олиб борадилар (23-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин команданинг биринчи ўйинчилари



23-расм.

шошмасдан скамейка олдига келиб, унинг устига чиқадилар, қўлларини бош орқасига қўйиб, скамейка устидан юриб ўтадилар. Сўнг иккинчи, учинчи ўйинчилар ўтади ва ҳоказо.

Эстафетада энг кам хато қилган команда ютган ҳисобланади.

Ўйин бошлангандан кейин қўлни бош орқасидан (биттасини ҳам) тушириш мумкин эмас. Юриш пайтида тўхташ, оёқни скамейканинг кенг томонига ёки полга теккизиш ман этилади. Агар ўйинчи, бир қўлни тушириб юборса ёки оёғи полга тегиб кетса, албатта у хатога йўл қўйган жойидан ўйинни давом эттириши керак.

### Ўйин турлари:

Скамейкада ён томон билан, оёқни жуфтлама қадам қўйиб юрган ҳолда қўллар ҳолатини ўзгартириш, тўпни юқорига отиб, илиб олиш билан ўйинни бажариш мумкин.

Мувозанатни сақлаш элементлари бўлган эстафеталарни тез, югуриб ўтказиш мумкин эмас.

### Кучлилар ва чаққонлар

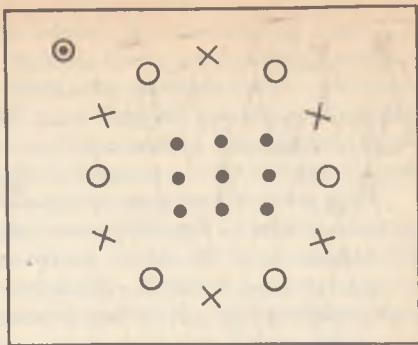
Болалар доира атрофида туриб, бир, икки деб санайдилар. Биринчи турган болалар биринчи команда, иккинчи турган бола иккинчи команда бўлади. Командалардан бири қўлига лента ёки номер осиб олади (командаларни бир-биридан ажратиш учун шундай қилинади).

Доира ўртасида 8 та ғўлача ёки булава тўрт бурчак қилиб қўйилади, тўрт бурчакнинг ўртасига эса енгил теннис, волейбол ёки резина тўпи қўйилади (24-расм).

Ўқитувчининг сигналидан кейин ўйновчилар бир-бирларининг қўлларидан ушлаб олиб, доира бўйлаб чап, ўнг томонга юра бошлайдилар ва қарама-қарши команда ўйинчиларини айлана



ичига — ғўлачага қараб туртишга ҳаракат қиладилар. Агар бирорта команда ўйинчиси ғўлачани йиқитиб юборса, ўша командага битта жарима очко берилади. Хатога йўл қўйган ўйинчи тўпга томон югуриб, уни олишга ҳаракат қилади. Турган жойидан тўпни отиб, қарама-қарши команда ўйинчисига теккизишга ҳаракат қилади, улар эса майдонча бўйлаб югуриб, тўпга чап бериб қочадилар. Агар тўп отувчи тўп билан қарама-қарши



24-расм.

команда ўйинчисига тегса, унда жарима очко бекор қилинади; агар унга тўпни теккиза олмаса, ўзининг командасига 2 та жарима очко берилади. Тўпни ўзининг командасидаги ўйинчиларга теккизиш мумкин эмас (тегиб қолса, унда 3 та жарима очко берилади).

Тўп ўйинга киритилиши билан натижалар ҳисобга олинади, ғўлача ва тўп жойига қўйилади ва ўйин яна давом эттирилади.

Маълум вақт ичида (7—8 минут) кам жарима очко олган команда ғолиб ҳисобланади.

Тўп теккан ўйинчи жойида туриши керак. Югураётган вақтда майдон ташқарисига чиқиш мумкин эмас. Ўйинчилар туртиб йиқитиши ман этилади.

## Бошқа жойга югуриб ўтаётганни ҳимоя қилиш

Ўйинда иккита команда — отувчилар ва ҳимоячилар қатнашади.

Отувчилар тенг икки командага бўлиниб, чизик орқасида сафланиб турадилар. Битта қаторнинг чап томонидаги ўйинчи қўлида тўп ушлаб туради. Майдонча ўртасида диаметри 1,5 м бўлган доира чизилади.

Доира ўртасига баландлиги 2,5 м келадиган ёғоч устун ўрнатилган бўлади. Ҳимоячилар ёғоч устун атрофидаги доира чизигидан чиқмасдан саф тортиб турадилар. Биринчи бола чизик орқасида турган отувчилар командаси охиридан жой эгаллаб туради.

Ўқитувчи сигналидан кейин отувчилар командаси тўпни гоҳ чап, гоҳ ўнг томонга отиб, ёғоч устунга теккизишга ҳаракат қиладилар.

Ҳимоячилар командаси ўйинчилари тўпни уриб қайтаришга ҳаракат қиладилар. Улар галма-галдан чизик орқасида югуриб ўтадилар.

Ўйин бошланишига сигнал берилгандан кейин аввал биринчи турган ўйинчи югуриб ўтади. У биринчи чизикдан иккинчи чизикқа, сўнг орқага югуриб қайтиб келади. Қайси чизикдан бошлаб югурган бўлса, ўша чизикда у иккинчи ўйинчи билан жой алмашади. Биринчи ўйинчи эса доирага бориб, ёғоч устунни ҳимоя қилади, иккинчи ўйинчи эса югуриб ўта бошлайди.

Шундай кетма-кет югуриб ўтишлар отувчилар командаси тўпни устунга теккизгунга қадар давом этади. Устунга тўп теккандан кейин ўйин вақтинча тўхтатилади, ҳимоячиларнинг неча марта югуриб ўтганлиги ҳисобланади, шундан кейин командалар ўз ўрнини алмашадилар. Кўпроқ югуриб ўтган команда ғолиб ҳисобланади.

Отувчилар тўпни навбат билан чизик орқасидан отишлари шарт. Тўпни олаётган пайтда чизикни босиш мумкин. Ҳимоячиларнинг устун турган жойга киришлари мумкин эмас.

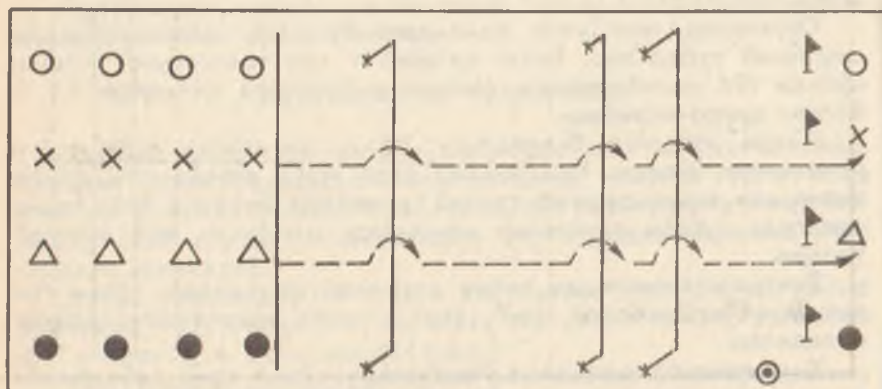
### «Тўсиқлардан ошиб ўтиб югуриш» эстафетаси

Ўйновчилар тенг 3—5 командага бўлинади. Командалар бир-биридан 3—4 қадам нарида, майдончанинг бир томонида чизик орқасида бир қатордан сафланиб турадилар.

Майдончанинг энига устунчалар қўйилиб, уларга 30—40 см баландликда лента ёки резина тортилади. Бундан 5—8 м нарида 80—90 см кенгликда параллель чизик (чуқур) чизилади ёки ажратилади (25-расм).

Майдончанинг қарама-қарши томонидан, девордан ёки бошқа тўсиқлардан 2 м масофага ҳар бир команданинг қаршисига ғўлача (тўлдирма тўп, чамбарак, булава) ва бошқа нарсалар қўйилади.

Ўқитувчи сигналдан сўнг ҳар бир команданинг биринчи ўйинчилари эстафета таёқчасини чап қўлларида ушлаб, олдинга



25-расм.

қараб югура бошлайдилар, олдин арқон, резина устидан, сўнг чуқур устидан сакраб ўтиб, ғўлачанинг ўнг томонидан айланиб ўтадилар ва ўз командаларига қайтиб келадилар. Старт чизиғи орқасида турган ўз командасидаги кейинги ўйинчининг чап қўлига таёқчани бериб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Сўнгра эстафета таёқчасини олган иккинчи ўйинчилар югуришни давом эттирадилар ва ҳоказо. Вазифаларни биринчи бўлиб бажарган ва кам хато қилган команда ютган ҳисобланади.

Эстафета таёқчасини қабул қилаётганда старт чизиғидан чиқиш мумкин эмас. Ғўлача атрофидан тўғри айланиб ўтиш керак (ўнг томондан). Тўсиқларни ўтишда уларга оёқ тегиши мумкин эмас.

Ўқитувчи ўйновчиларни иложи борича камроқ хатога йўл қўйишига эътибор бериши керак.

### Ким узоққа отади

Ўқувчилар тенг 5—8 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда бир қатордан сафланиб, старт чизиғи орқасида туради.

Командаларнинг биринчи ўйинчилари биттадан тўлдирма тўп оладилар (оғирлиги 1—1,5 кг) (26-расм).

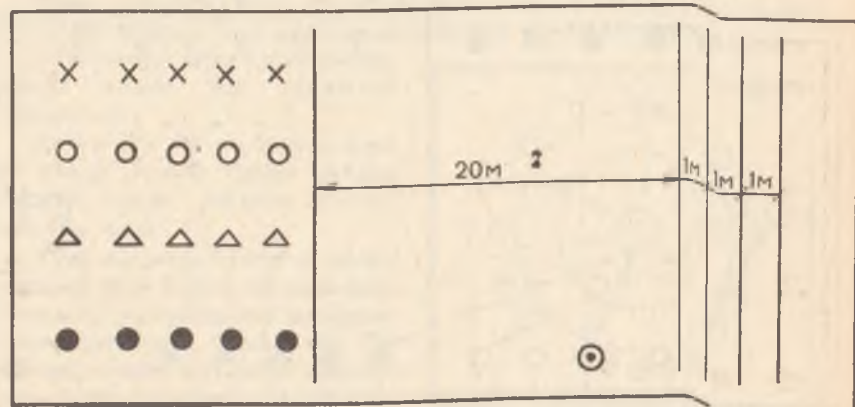
Ўқитувчининг сигналидан сўнг старт чизиғидан олдиндан келишиб олинган (икки қўллаб пастдан, икки қўллаб бош орқасидан, ўнг ёки чап қўлда туртиш ва ҳоказо) усулда олдинга, иложи борича узоққа тўпни отиш керак.

Иккинчи ўйинчилар, биринчи ўйинчилар отган тўпни ерга теккан жойидан отадилар.

Иккинчи ўйинчилар тўпни ерга тушган жойдан учинчи ўйинчилар тўпни отадилар ва ҳоказо.

Қайси команда ўйинчилари тўпни узоққа отган бўлса, ўша команда ғолиб ҳисобланади.

Ўйинни кенг, очиқ майдончада ўтказган яхши. Ҳар бир команда-



26-расм.

да биттадан судья (ҳакам) бўлиши керак, чунки тўпнинг тушган жойини аниқлаш зарур.

Ўйинда ҳамма усулдан фойдаланиш мумкин.

### Ўйиннинг бошқа тури:

Командалардан 5—8 м масофада диаметри 1 м бўлган доира чизилади. Ўйин тўпни доирага тез ва аниқ тушириш учун ўтказилади. Ҳар бир ўйинчи тўпни доира ичига аниқ тушириши ёки теккизиши керак, шундан сўнг у тўп орқасидан югуриб, уни олиб келади ва кейинги ўйинчиларга беради. Ўйин давом эттирилади.

Биринчи бўлиб тугатган команда ютган деб топилади.

Агар ўйинчи тўпни доирага тушира олмаса, тўпни орқасидан югуриб бориб олиб келади ва уни доирага туширгунча отади.

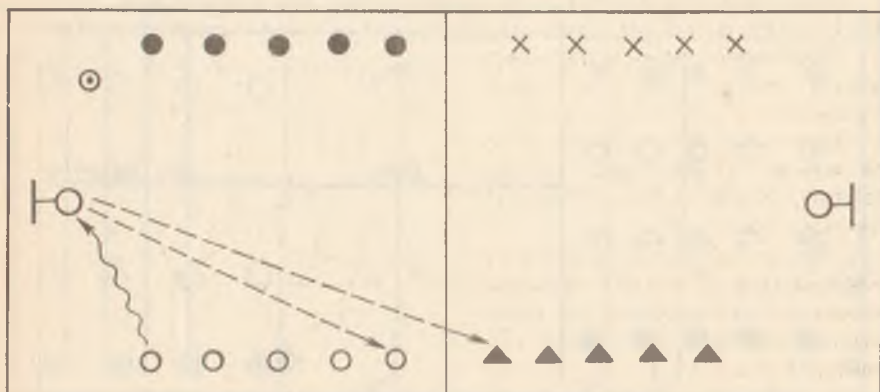
### Тўпни олиб юриш ва саватга ташлаш эстафетаси

Ўйновчилар тенг 4 командага бўлинадилар. Улардан икkitаси майдончанинг бир томонида, яна икkitаси майдончанинг бошқа томонида ўзларининг саватчаларига қараб бир кишилик қаторга сафланиб турадилар (27-расм).

Қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчилар қўлида баскетбол тўпи бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи бола тўпни ерга уриб, баскетбол шчоти томон бориб, яқин масофадан уни саватчага ташлайди, тўп саватга тушса-тушмаса, уни илиб олиб, хоҳлаган усулда кейинги ўйинчига узатади. Ўзи эса, қатор орқасига бориб туради. Иккинчи ўйинчи тўпни олиб, худди шу вазифани бажаради, сўнг тўпни учинчи ўйинчига узатади ва ҳоказо.

Ҳар бир командадан биттадан ўйинчи баланд овоз билан ўз командалари туширган тўп сонини ҳисоблайди.



27-расм.

Командалардан бири олдиндан келишиб олинган тўпни (5—10 та) туширгандан кейин ўйин тўхтатилади. Кейин бошқа командалар туширган тўп сонини аниқлайди (бунда биринчи ғолиб чиққан команда ҳисобга олинмайди).

Ҳар бир команда ўзи саватга туширган тўпини эса сақлаган ҳолда тўпни мусобақа бошланган жойга (чизиққа) қўяди, командалар эса доира бўйлаб ўз ўринларини ўзгартадилар (соат милига қарши). Сўнгра яна мусобақа бошланиши учун сигнал берилади. Ўйиннинг бошқа турида командалар майдончадаги тўртта нуқтада туриб тўпни саватга ташлайди. Тўртта нуқтадан энг кўп тўп туширган команда ютган ҳисобланади.

## Саватга тўп тушириш

Битта устунга саватча ўрнатилган бўлади, битта умумий марказга эга бўлган иккита доира ўртасига қўйилади. Доира диаметрлари 9 ва 18 м (28-расм).

Болалар тенг икки командага бўлиниб, катта доира ташқарисида жойлашадилар. Ўйновчи командалар бири иккинчисидан белгилар билан ажралиб туриши керак (кийимнинг ранги бошқача бўлиши керак).

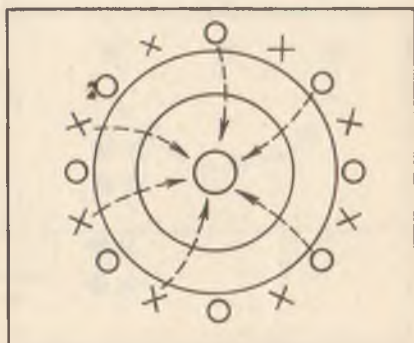
Ўйин шартига кўра командалардан бири баскетбол тўпини оладилар (бошқача тўп бўлиши ҳам мумкин) ва ўқитувчи сигналидан сўнг ўз команда ўйинчилари орасида тўпни бир-бирларига ошира бошлайдилар, қулай вазиятда уни саватга ташлайдилар. Бошқа команда ўйинчилари тўпни ушлаб олишга ҳаракат қилдилар. Тўпни ушлаб олган команда ҳам тўпни бир-бирларига ошириб, саватчага ташлайдилар. Тўп саватга туширилгандан сўнг яна ўйинчилар доира атрафида, ўйин бошланишидан олдинги ҳолатда турадилар. Саватчага тўп туширган ўйинчи биринчи бўлиб тўп ошириш ҳуқуқига эга бўлади.

Ўйин маълум бир вақтгача ўйналади, масалан, икки тайм 8—10 минутдан. Ўйин давомида кўп очко тўплаган команда ютади.

Ўйинчилар эркин юрадилар, доира ичида эса қадамлаб юрадилар.

Устунчага тегиш, кичик доира ичида туриб тўпни қўлдан тортиб олиш, шўхлик қилиш мумкин эмас.

Ўйин қoidаси бузилса, эркин жарима тўпи билан жазоланади, бунда тўп катта доира ташқарисидан саватчага ташланади (бу пайтда иккала команда ўйинчилари доира ташқарисида бўлишлари керак). Тўп саватга туширилгандан кейин у бошқа коман-



28-расм.

да ўйинчисига берилади ва ўйин яна давом эттирилади.

Ўйин бошида ёки ўйин қайтадан ўйналгандан кейин тўпни саватга эмас, балки командадаги саф тортиб турган ўйинчиларга ошириш керак.

Очколар қуйидагича ҳисобланади: эркин жарима тўпини тушириш — 1 очко, катта доирадан тушириш — 2 очко, катта доира ташқарисидан тушириш — 3 очко.

## Тўп учун кураш

Ўқувчилар кучлари тенг бўлган икки командага бўлинадилар. Командаларни бир-биридан фарқлаш учун ҳар бир команда кийими алоҳида рангда бўлиши керак (ёки бири майкасиз). Ҳар бир команда ўз капитанларини сайлайдилар, улар ўз навбатида ўртага чек ташлаб, қайси команданинг ўйинчилари биринчи бўлиб тўп узатишини аниқлайдилар (29-расм).

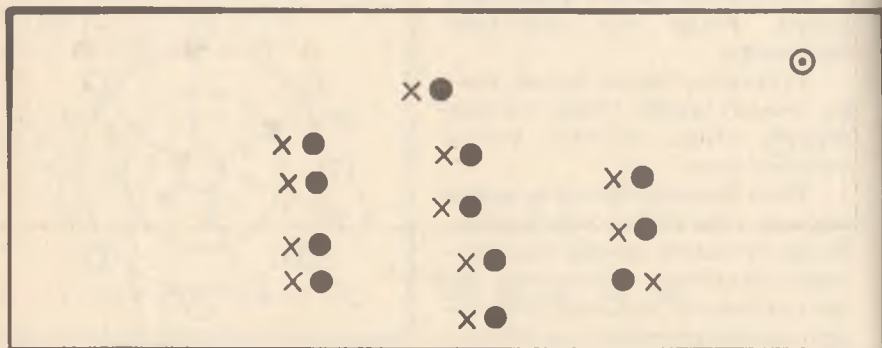
Ўйинни бошлаш ҳуқуқини олган команда баскетбол тўпини олади. Ўйин қатнашчилари бутун майдонча бўйлаб иккитадан жойлашадилар, яъни ҳар бир ўйинчининг ёнида рақиби бўлади, улар бутун ўйин давомида бир-бирини «ушлаши» керак.

Ўқитувчининг сигналидан кейин тўпни олган команда ўз ўйинчилари ўртасида олдиндан келишиб олинган усулда тўпни бир-бирларига узата бошлайдилар (масалан, тўпни икки қўллаб кўкракдан узатиш, тўпни ўнг ва чап қўл билан узатиш ва ҳоказо). Маълум бир ҳисобгача тўпни узатишга ҳаракат қиладилар (5—10 тагача). Бошқа команда ўйинчилари эса рақибининг олдини тўсиб, тўпни ушлаб олишга ҳаракат қиладилар, сўнг тўпни ўзаро бир-бирларига ошира бошлайдилар.

Ҳар бир аниқ оширилган (5—10 марта) тўп учун командага 1 очко берилади. Очко олгандан кейин ютқазган команда ўйинни бошлаш ҳуқуқига эга бўлади.

Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

Ўйинда баскетбол ўйини қоидаларини қўллаш мумкин. Ўйин бошланишида тўпни олиб юриш мумкин эмас.



29-расм.

## Волейболчиларнинг тўп узатиши

Ўқувчилар 4—5 командага бўлинади. Ҳар бир команда доира ҳосил қилиб турадилар, сўнгра тартиб билан санайдилар (30-расм).

Ҳар бир команданинг биринчи ўйинчилари волейбол тўпини олиб доира ўртасида турадилар. Ҳар бир командага биттадан ҳакам бириктириб қўйилади, улар очколарни ҳисоблайдилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин ҳар бир команданинг ўйинчилари тўпни бир-бирларига юқоридан хоҳлаган томонларига, кўп марта узатишга ҳаракат қиладилар, ҳакамлар эса овоз чиқариб ҳисоблайдилар. Агар хатога йўл қўйилса (бир ўйинчи тўпни икки марта, бир қўл билан ёки икки қўллаб пастдан урса), унда иккинчи ўйинчи ўртага чиқади ва ўйин яна бошидан бошланади, ҳисоблаш олдинги ҳисобдан давом эттирилади. Яна хатога йўл қўйилса, ўртага учинчи ўйинчи чиқади ва ҳоказо.

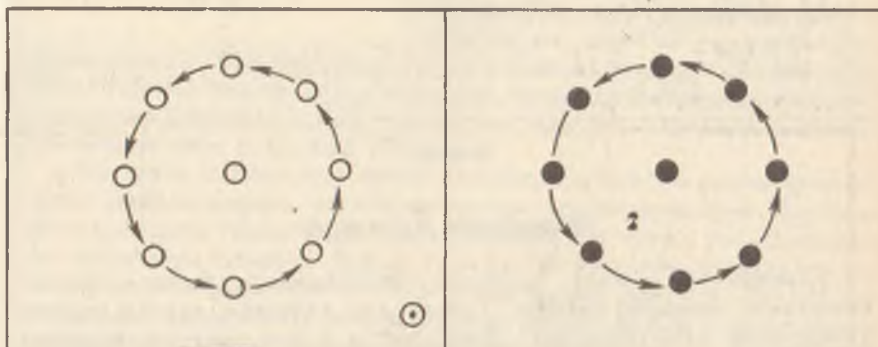
Ҳамма команда ўйинчилари ўртага чиқиб бўлганларидан кейин ўйин тамом бўлади.

Ким кўп тўп оширган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади. Ўйинни тамом қилган команда ўйинчиларига тўпни юқоридан узатишга руҳсат берилади, лекин ҳисоб олиб борилмайди.

Тўпни ерга тушириш мумкин эмас. Тўпни икки марта, бир қўллаб, икки қўллаб пастдан уриш ман этилади.

### Ўйин турлари:

Командаларга кетма-кет хатосиз бажариш учун вазифалар берилади (масалан, ўқувчиларнинг жисмоний тайёргарлигига қараб 15, 20, 25, 30, 40 мартадан тўп ошириш ва ҳоказо.).



30-расм.

## Овчилар

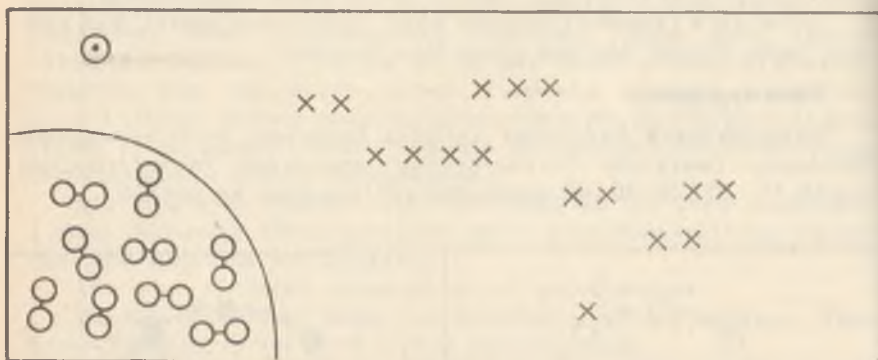
Ўйновчилар тенг икки командага бўлинадилар. Майдончанинг бир чеккасида уй белгиланади, бунда овчилар командаси жойлашади. Иккинчи команда ўйинчилари эса бутун майдон бўйлаб тарқаладилар (31-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин овчилар икки кишидан қўлларини ушлашиб, уйдан югуриб чиқиб, иккинчи команда ўйинчиларини ушлай бошлайдилар.

Овчилар ўйинчини икки ёқдан ўраб қўлларини ушлаганларидан кейин у ушланган ҳисобланади. Шундан кейин у қаршилиқ кўрсатмайди, уни югуртириб уйга олиб келадилар. Охириги ўйинчи ушлангандан сўнг уйга тез қайтиш вақти ўлчанади.

Шундан сўнг ўйинчилар ўрин алмашадилар. Қайси команда ўйинчини тутишга кам вақт сарф қилган бўлса, ўша команда ғолиб ҳисобланади.

Овчилар ўйновчиларни қўл билан ушлаши мумкин эмас. Ушланган ўйинчи қўлни узиб ёки тагидан чиқиб кетиши ман этилади. Овчилардан қочиб, ўйинчилар уйга югуриб кириб олса, тутилган ҳисобланади.



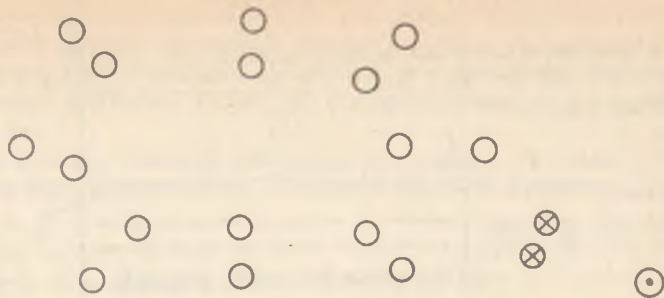
31-расм.

## Учинчиси ортиқча

Ўйновчилар иккита онабоши сайлайдилар. Бири тутувчи, иккинчиси қочувчи бўлади. Тутувчидан ташқари ҳамма қолган ўйновчилар икки кишидан бўлиб, катта доира ҳосил қиладилар (32-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин тутувчи қочувчини қувлай бошлайди. Қочаётган бола бу пайтда хоҳлаган жуфтнинг олдига бориб туриши мумкин. Агар у тез туриб олишга улгурса, уни ушлаш мумкин бўлмайди. Энди ортиқча бўлиб қолган учинчи ўйинчи тутувчидан қоча бошлайди (яъни шу вақтда у ортиқча бўлиб





32-расм.

қолади). Агар тутувчи қочувчини ушласа, унда улар ўрин алмашадилар.

Ўйин давомида фақат доира атрофида ундан узоқроққа кетиб қолмасдан югуришга рухсат этилади. Қочувчи бирорта жуфтнинг олдига туриб олгандагина доира ичига кира олади.

Агар синфда ўқувчилар сони кўп бўлса, унда бир вақтда иккита мустақил гуруҳ тузиш ёки кўпроқ онабошилар сайлаш мумкин.

Қочувчи доира атрофида узоқ вақт югуриб юриши мумкин эмас. Қувловчи қочувчига оҳиста қўл тегизиши керак.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Учинчи ортиқча бола тутувчи бўлса, ўйин яна ҳам қизиқарли ўтиши мумкин.

### Волейболчиларнинг тўп узатиши

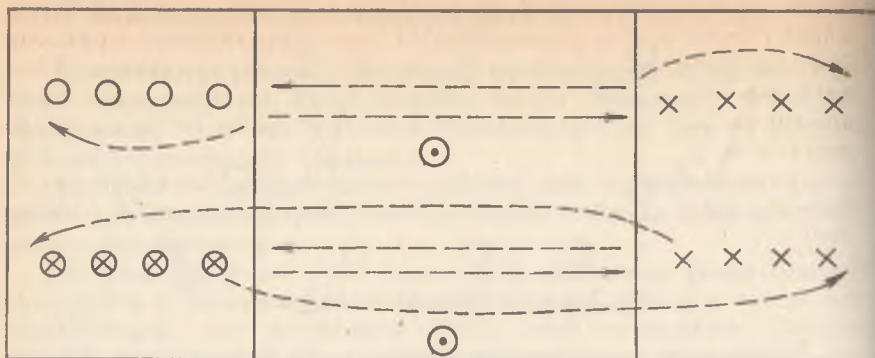
Майдонча ўртасидан бир-биридан 2—5 м масофада иккита параллель чизиқ чизилади. Ўқувчилар тенг 3—4 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда ўз навбатида тенг иккига бўлинади. Бўлинган ҳар бир команда чизиқлар орқасида бир қатордан бўлиб майдонча ўртасига қараб турадилар. Ҳар бир команда биттадан волейбол тўпи оладилар (33-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин командаларнинг биринчи ўйинчилари қарама-қарши томонда турган командаларнинг биринчи ўйинчиларига тўпни узатадилар, ўзлари эса тезда ўнг томондан ўз қаторлари охирига бориб турадилар. Иккинчи томондаги шу команданинг биринчи ўйинчиси тўпни орқага оширади, ўзи эса ўнг томондан ўз қатори охирига бориб туради. Худди шунинг ўзини кейинги ўйинчилар ҳам бажарадилар ва ҳоказо.

Қайси команда кўрсатилган тартибда тўпни ҳавода кўпроқ ушлаб гурса, ўша команда ютган ҳисобланади.

Тўпни икки қўл билан юқоридан узатиш шарт. Пастдан узатиш ман қилинади.

Тўпни тушириб юборган ўйинчи уни ўша жойдан ўзи узатиши керак.



33-расм.

### Ўйин турлари:

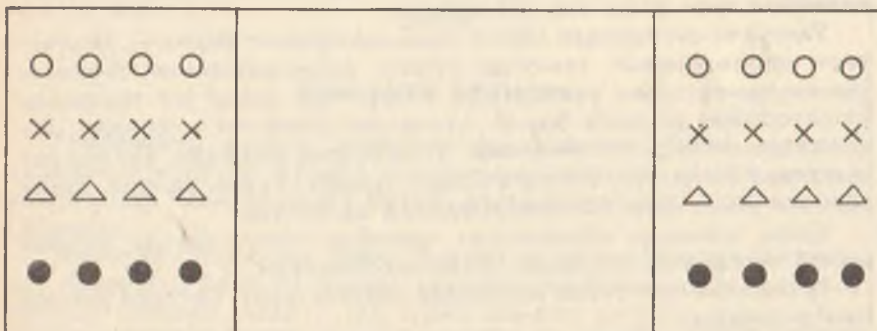
1. Тўп узатилгандан кейин ўйинчи ўнг томондан югуриб бориб, қарама-қарши қатор охирига бориб туради.

2. Ҳамма ўйинчилар олдинги турган жойларига қайтиб келма-гунга қадар ҳар бир қатнашчи 2 мартадан югуриб ўтади.

### Тўлдирма тўп билан қарама-қарши эстафета

Майдончанинг ўртасидан бир-биридан 4—5 м масофада иккита параллель чизиқ чизилади. Ўйновчилар 4—5 командага бўлинади. Ҳар бир команда тенг икки командага бўлинади. Бўлинган ҳар бир команда чизиқлар орқасида бир қатордан бўлиб майдонча ўртасига қараб турадилар (34-расм). Майдончанинг бир томонида турган қаторнинг биринчи ўйинчиларида иккитадан тўлдирма тўп бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин улар қўлларида тўп билан қарама-қарши томондаги қаторга югура бориб, қаторнинг биринчи



34-расм.

ўйинчиларига тўпни бериб, қатор охирига бориб турадилар. Тўпни олган ўйинчилар уни қарама-қарши томондаги қаторнинг иккинчи ўйинчиларига бериб, шу қатор охирига бориб турадилар. Ҳар қатнашчилари бир мартадан эстафета таёқчаси олиди (35-расм). Ҳар бир қаторнинг биринчи ўйинчиси (марказга яқин турган) биттадан эстафета таёқчаси олиди (35-расм).

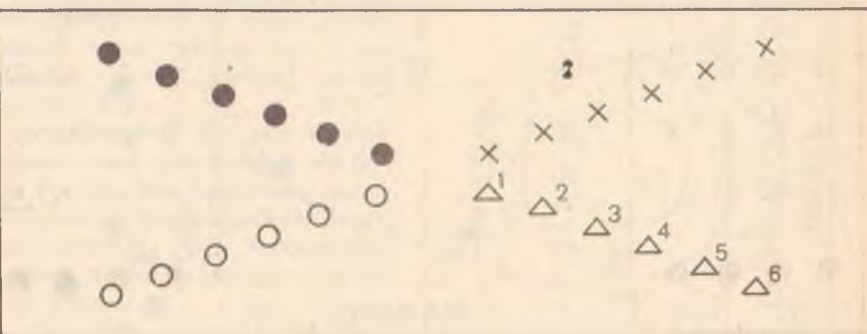
Ҳар бир қаторнинг биринчи ўйинчиси (марказга яқин турган) биттадан эстафета таёқчаси олиди (35-расм).

### Доира бўйлаб эстафета

Ҳар бир қаторнинг биринчи ўйинчиси (марказга яқин турган) биттадан эстафета таёқчаси олиди (35-расм).

Ҳар бир қаторнинг биринчи ўйинчиси (марказга яқин турган) биттадан эстафета таёқчаси олиди (35-расм).

Ҳар бир қаторнинг биринчи ўйинчиси (марказга яқин турган) биттадан эстафета таёқчаси олиди (35-расм).



35-расм.

Югуриш пайтида қаторда турган ўйинчилар бир-бирига қўл тегизиши мумкин эмас.

**Ўйин турлари.** Ўйин қатнашчиларини марказга орқасини ўгириб, ўтказиб сафга турғизиш мумкин ёки бўлмаса, бошқача дастлабки ҳолатда туришга кўрсатма бериш мумкин.

### Тўртта устунча

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинадилар. Улардан бири шаҳар ташқарисидаги чизиқнинг ўртасида, бошқаси эса майдончада эркин турадилар. Майдончада тўртта устунча бўлади, уларнинг баландлиги 1,5—2 м, ораларидаги масофа эса 8—10 м (36-расм).

Уқитувчининг сигналидан сўнг шаҳар ичидаги команданинг ўнг томонидаги ўйинчиси таёқча — чиллак билан майдончада турган кичик тўпни уриб, ўша томонга югуриб, кетма-кет устунчаларга қўлини теккизиб, тезда шаҳар чизигидан ўтиб, ўз командасига бориб туради.

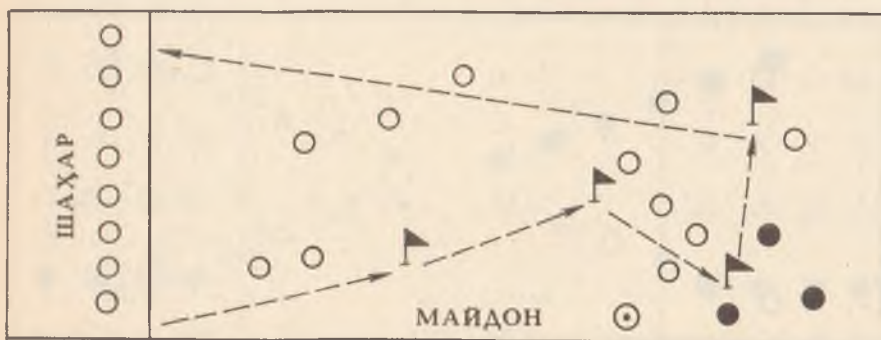
Бошқа команда ўйинчиси коптокни тезда илиб олиб, ёки ердан олиб шаҳардаги ўйинчиларнинг бирортасига, югуриб ўтаётган ўйинчиларга теккизишга ҳаракат қилади. Агар югуриб ўтиб кетаётган ўйинчига копток тегса, унда командалар ўз ўринларини алмашадилар. Ҳар бир команданинг ўйинчиси копток тегмасдан тез ўтса, унда ўз командаларига бир очко оладилар.

Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади. Югуриб келаётган ўйинчи коптокнинг тегиш хавфини сезса, у бирор устунчага қўлини теккизиб туриши мумкин, бундай ҳолатда ўзининг командасидаги ўйинчининг таёқча билан коптокни уришини кутиб туриши мумкин.

Устунча олдида турган ўйинчига копток отиш мумкин эмас.

Устунчадан устунчага югуриб ўтиш стрелка билан кўрсатиб қўйилган бўлиши керак. Устунча ташлаб ўтишга рухсат берилмайди.

Битта устунчанинг ёнида бир неча ўйинчи туриши мумкин.



36-расм.

## «Баландликка ва узунликка сакраш» эстафетаси

Бу ўйиннинг тасвири юқорида берилган эди. Лекин бунда баландлик ва узунлик бир оз ўзгартирилади.

Арқон 40—60 см баландликка кўтарилади, чуқурчанинг эни эса 90—100 см гача катталаштирилади.

### Мўлжалга аниқ отиш

Ўйин учун албатта умумий марказга эга бўлган доира чизилади. Кичик доира диаметри 2,5—3 м, ўрта доираники 8—10 м, катта доираники 12—15 м дан иборат бўлади (37-расм).

Кичик доира чизиғига 7 та булава ёки ғўлача қўйилади. Ўқувчилар икки командага бўлинадилар. Ҳар бир команда ўзига капитан ва учта ҳимоячи танлайди. Капитанлар кичик доирада, ҳимоячилар эса ўртада, қолган ўйинчилар — тўп оширувчилар катта доирада турадилар.

Капитанлар ўртасига қуръа ташланади, ўйинни бошлаш ҳуқуқини олган команда капитани волейбол тўпини олади.

Ўқитувчи сигналидан кейин капитан тўпни ўзининг ўйинчиларидан бирига узатади, у тўпни яна капитанга қайтаради. Капитан тўпни илиб олгандан кейин битта булава ёки ғўлачани уриб туширишга ҳаракат қилади.

Бошқа команда ўйинчилари эса тўпни ушлаб олишга уринадилар, ушлаб олганларидан кейин тўпни ўйинчиларга узатадилар, у эса тўпни ўз капитанига узатади.

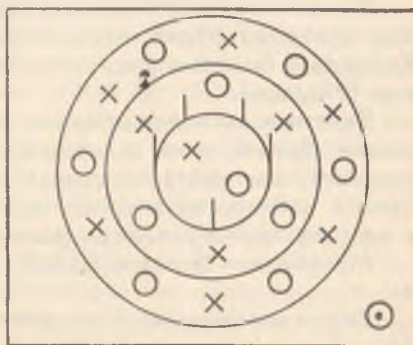
Тўртта булава ёки ғўлачани тезроқ уриб, туширган команда ютган ҳисобланади.

Капитанлар бундан ташқари рақиб команданинг тўп узатувчисига қўл теккизиши мумкин. Капитан қўли теккан ўйинчи катта доира атрофига чиқиб, ўша ерда турган ҳолда ўйинда иштирок этади. Уни қўтқариш учун капитан унга тўп отади. Агар у тўпни илиб олса, унинг командаси қўтқарилган бўлади.

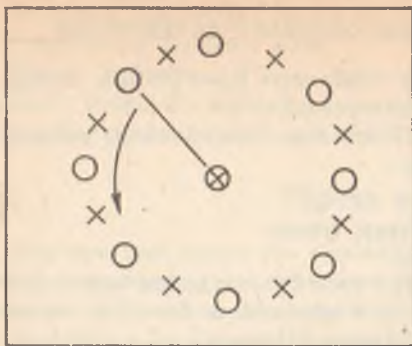
Ўйинчиларга доирадан чиқиб, рақибнинг қўлидан тўпни тортиб олиш, қўлда уни 3 секунддан ортиқ ушлаб туриш мумкин эмас.

Ҳимоячилар ва капитанлар булавага ёки ғўлачаларга оёқ билан тегиши ёки йиқитиши мумкин эмас. Агарда шундай хатога йўл қўйилса, унда йиқитилган булава рақиб командаси ҳисобига ўтади.

Ҳар бир команда йиқитган булавалар катта доира ташқарисига алоҳида қўйилади.



37-расм.



38-расм.

## Мўлжалга эпчиллик билан отиш

Ўйновчилар доира атрофига туриб, бир ва икки деб санашади. Биринчи турган болалар биринчи команда, иккинчи турганлар эса иккинчи команда бўладилар.

Доира марказига кичкина тўп қўйилади. Арқоннинг бир учи халтачага боғланади, иккинчи учини эса онабоши ушлаб туради (38-расм).

Ўқитувчи сигналидан сўнг арқонни ўйинчилар оёқлари тагидан айлантира бошлайди, улар ўз навбатида оёқларига арқон тегмаслиги учун юқорига сакрайдилар. Кимнинг оёғига арқон тегса, тўпнинг олдига югуриб келиб, уни олади ва тўпни бошқа команда ўйинчиларининг бирортасига теккизишга ҳаракат қилади, улар бу вақтда ҳар томонга югуриб кетадилар. Агар тўпни отган пайтда ҳеч кимга тегмаса, унда ўзига 1 та жарима очко берилади, агар тўп рақиб командаси ўйинчисига тегса, унда у команда жарима очкоси олади. Ёки тўп ўзининг ўйинчисига тегиб қолса, командага 2 та жарима очко берилади. Тўп отилгандан кейин ўйинчилар яна доира атрофидан жой оладилар, тўп ўртага (марказга) қўйилади ва ўйин қайтадан бошланади.

Ўйин давомида кам жарима очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

Арқонни 20—25 см баландликда айлантириш керак.

Тўпни қўлга олмагунча тарқалиш мумкин эмас.

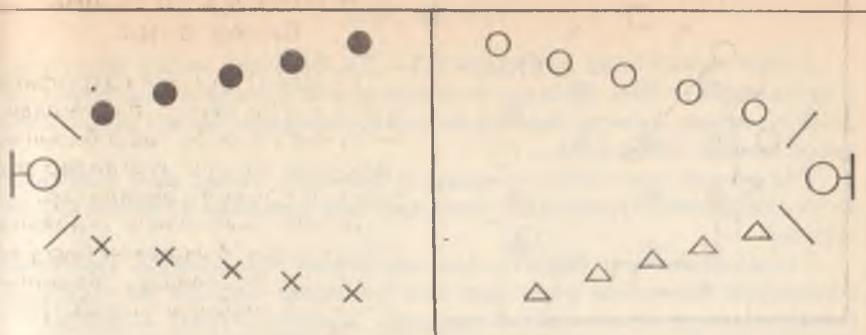
## «Тўпни олиб юриш ва уни саватга ташлаш» эстафетаси

Ўйновчилар тенг 4 та командага бўлинадилар. Ҳар бир команда бир қатордан бўлиб, кўрсатилган жойда саф тортиб турадилар. Қатордаги биринчи ўйинчилар биттадан баскетбол тўпини оладилар (39-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин улар тўпни ерга уриб, шчит (тахта) томон бориб, уни саватчага ташлайдилар (агар тўп саватга тушмаса, яна қайта ташлашга уриниш керак), тўпни илиб олиб, орқага қайтиб, ерга уриб, чизиқдан иккинчи ўйинчига узатади, у ҳам шу кетма-кетликда узатади ва ҳоказо.

Мусобақани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

Кейин командалар тўпларни чизиққа қўйиб, жойларини доира бўйлаб алмашадилар (соат милага қарши), шу усул билан майдоннинг тўртта нуқтасини айланиб чиқадилар. Командаларга



39-расм.

олган ўринларига қараб очко берилади. Ўйин охирида 4 та нуқтадан энг кам очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

#### Ўйиннинг бошқа тури:

Агар ўқувчилар сони кўп бўлмаса, масалан, 12 тадан ошмаса, унда улар икки командага бўлинади ва ҳар бир команда бир кишилик қаторда саф тортиб, ўзининг томонидаги олд чизиқда туради.

Ҳар бир ўйинчи олдида шундай вазифа қўйилади: ўйинчилар тўпни қарама-қарши томондаги саватчага ташлайдилар, тўп саватга албатта тушиши шарт, сўнг тўпни ўзлари томондаги шчитга олиб келиб, ташлайдилар. Тўп тушгандан сўнг у ўз командаси ўйинчисига узатилиши керак.

### Волейболчиларнинг тўп узатиши

Ўқувчилар тенг 4—5 та командага бўлинадилар. Командалар доира ҳосил қилиб турадилар. Доира ўртасида капитанлар қўлларида волейбол тўпини ушлаб турадилар.

Ўқитувчи сигналидан сўнг ҳар бир командадаги болалар тўпни бир-бирларига кетма-кет ошира бошлайдилар. Тўпни бир-бирига тўғри оширган, уни ҳавода кўпроқ ушлаб турган команда 1 очко олади. Ўйин маълум очко йиғилгунча ўйналади (масалан, 3 ёки 5 очкогача). Командалар ҳар бир очкони олганларидан кейин капитанларни алмаштирадилар. Олдиндан мўлжалланган очкони биринчи бўлиб тўплаган команда ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ўйинчилар тўпни ўз капитанларига, айлана бўйлаб қадам ташлаб (югуриб, бир оёқда сакраб) гоҳ бир томонга, гоҳ иккинчи томонга ҳаракат қилиб узатишлари мумкин.

Ўйин қондаси шуки, тўпни юқоридан икки қўллаб узатиш керак.

Бир қўллаб узатишга рухсат берилмайди.

Тўпни тушириб юборган ўйинчи тўпни олиб, ўз жойидан узатиши керак.

## Тун ва кун

Спорт зали ичида девордан 1,5—2 м беридан чизиқ чизилади, у команданинг уйи бўлади. Майдончанинг ўртасига бир-биридан 2—3 м нарида иккита параллель чизиқ чизилади. Бу эса холис жой ҳисобланади (40-расм).

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, холис жой чизиғида қатор сафланиб турадилар, яъни ҳар бир команда ўз уйига қараб туради.

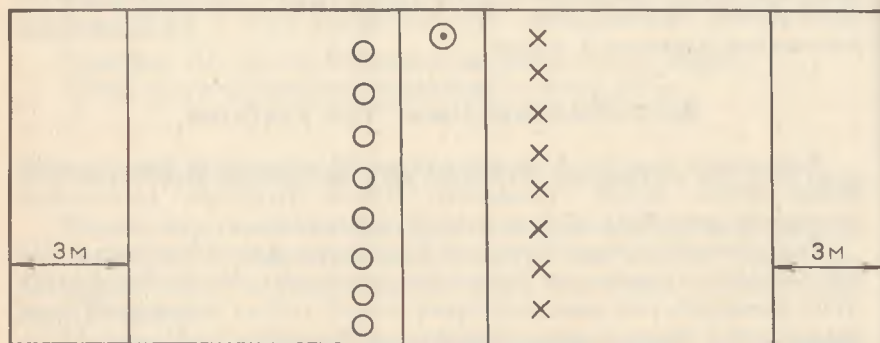
Командаларнинг бири — тун, иккинчиси кун бўлади. Ҳақитувчи болаларга бажариш учун ҳар хил машқлар беради ва тўсатдан бирор команда номини айтиб чақиради, масалан, «Тун!» — дейди.

Номи айтилган команда ўйинчилари ўз уйига қочади, кун командасининг ўйинчилари уларни тута бошлайдилар. Ушланган ўйинчилар санаб чиқилади ва ўз командасига юборилади ва яна ўйин давом эттирилади. Ҳақитувчи гоҳ у командани, гоҳ бу командани чақиради, албатта иккала командани бир хил чақариши керак.

Кўпроқ ўйинчиларни ушлаган команда ютган ҳисобланади. Ҳақитувчи сигнал бермасдан олдин уйга югуриш мумкин эмас.

Қочаётганларни ўз чизиғигача бўлган ердагина ушлаш мумкин.

**Ўйиннинг бошқа турлари.** Болалар ўгирилиб туриши мумкин, ўтирган ҳолатда ва ётган ҳолатда туриш мумкин ва ҳоказо; болалар ўз уйлари томон шаҳдам қадам ташлаб юриб, ҳар хил қўл ҳаракатларини бажаришлари мумкин ва ҳоказо.

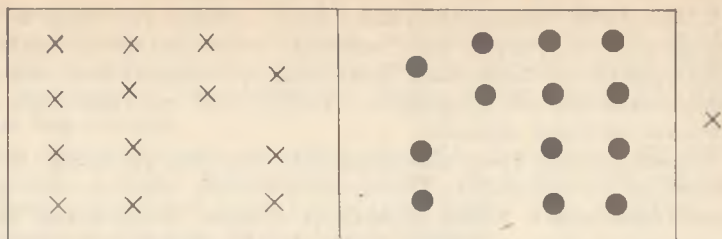


40-расм.

## Оммавий тўп

Майдонча  $8 \times 4$  м дан то  $20 \times 10$  м гача тўғри тўрт бурчак чизилади. Томонлар нисбати 2:1 га тенг бўлиши шарт. Майдонча ўртасидан чизиқ чизилиб, иккита квадратга бўлинади (41-расм). Ўйин волейбол майдончасида ўтказилса, яна ҳам яхши бўлади.





41-расм.

### Ўйновчилар тенг иккита командага бўлинадилар

Ҳар бир команда ўз капитанини сайлайди ва қуръа ташлаб, ким биринчи бўлиб ўйинни бошлаш аниқланади.

Команда ўйинчилари ўзларининг квадратларида эркин жойлашадилар, капитанлар эса квадратнинг ташқарисида турадилар. Ўйинни бошлаш ҳуқуқи берилган капитанга тўп берилади.

Ўқитувчи сигналдан кейин капитан ўз командаси ўйинчиларига тўпни оширади, улар тўпни илиб олгандан сўнг рақиб томондаги ўйинчиларни бирортасига теккизишга ҳаракат қиладилар, бунинг учун тўпни қабул қилиб олиб, уни тўсатдан шериклари орасида бир неча марта бир-бирларига ёки капитанга узатадилар, у эса ўз навбатида рақиб ўйинчиларини тўп билан уришга ҳаракат қилади.

Иккинчи команда ўйинчилари эса тўпга чағи бериб, отилган тўпни ерга тушмасдан илиб, уни бир-бирларига ёки капитанга ошириб, рақиб командаси ўйинчиларига теккизишга интиладилар.

Тўп теккан ўйинчи квадратдан чиқиб, рақиб томондаги квадратнинг бир четида туради (капитан қаерда туришини айтади) ва рақиб ўйинчисини уриб олишда қатнашади.

Агар бирор томондаги квадратда биронта ҳам ўйинчи қолмаса, унда квадрат ичига капитаннинг ўзи тушиши шарт. Агар у ҳам урилса, унда ўйиннинг биринчи қисми тамом бўлган бўлади. Командалар ўринларини алмашадилар ва яна ўйин давом этади. Ўйинни волейболга ўхшаб ўтказиш мумкин, бу 2—3 ёки 3—5 мартадан иборат бўлади.

**Ўйин қоидалари.** 1. Ўйинчилар чизиқни босиши мумкин эмас. Агар тўпни отиш пайтида чизиқни босса, тўпнинг теккани ҳисобланмайди. Тўпдан қочаётган пайтда ёки олдинга ҳаракат қилганда чизиқдан ўтса, тўп теккан ҳисобланади.

2. Тўпдан қочиб туриб, уни илиш мумкин. Бундай вақтда тўп теккан ҳисобланмайди.

3. Тўп тўғри бориб тегса, ҳисобланади. Ерга тегиб ёки бошқа ўйинчига урилиб, кейин тегса, ҳисобланмайди.

4. Агар тўп квадрат ўртасида қолса, унда шу квадрат ичида турган ўйинчилар олиш ҳуқуқига эга бўладилар.

5. Агар тўп квадратдан ташқарига тушса, уни фақат капитан ва уриб олинган ўйинчи ўрта чизиқдан ўтмасдан олиши мумкин.

Ўйинда бутун баскетбол ўйинлари усулларини ёки тўп узатиш турларини, масалан, кўкракдан икки қўллаб, пастдан икки қўллаб узатишни қўллаш мумкин.

Ўйинга бошқа ўйин қоидаларини киритиш мумкин. Масалан: ўйинчилар ўз квадратида қолиши мумкин, капитан эса қарама-қарши томондаги чизиқ орқасида туради. Ундан ҳар бир тўп теккизган командага 2 очко берилади. Бундай вақтда ўйин вақтга ёки 8-10 очкогача ўйналади.

Тўп билан урилган ўйинчилар чизиқдан ташқарида капитан ёнида туриши мумкин.

Тўпни бир-бирларига бир неча марта (икки, уч марта ва ҳоказо) оширганда рақибнинг ўйинчисига отиш мумкин.

Ўйинчининг белидан пастига тўп тегса, шундагина у теккан ҳисобланади.

### «Баскетбол» эстафетаси

Ўқувчилар тенг бўлган тўртта командага бўлиниб, бир кишилик қаторда чизиқнинг орқасида, шчитга яқин жойда турадилар (42-расм). Қаторда биринчи бўлиб турган ўқувчилар биттадан баскетбол тўпини оладилар.

Ўқитувчининг сигналдан кейин улар тўпни саватга ташлайдилар, шчитга югуриб бориб тўпни илиб оладилар (у шчитга тушадими ёки тушмайдими, бари бир), сўнгра ўз командасидаги иккинчи ўйинчиларга узатадилар. Ўзлари эса қатор охирига бориб турадилар. Кейин тўпни иккинчи ўйинчилар отадилар, улар эса учинчиларга узатадилар ва ҳоказо.



42-расм.

Ҳар бир команда ўйинчилари тушган тўпни баланд овоз билан санайдилар. Тўпни 10—12 марта тез ташлаган команда ютган ҳисобланади (ўйин бошида келишиб олинганига қараб). Сўнгра командалар тўпни олдинги жойига қўйган ҳолда айлана бўйлаб жойларини алмашадилар (соат милига қарши). Ўйин янгитдан бошланади.

Тўртта нуқтадан ким кўп тўп туширса, ўша команда ютган ҳисобланади. Сигнал бермасдан олдин ўйин бошлаш мумкин эмас. Тўпни узатишдан олдин чизиқдан чиқиш ман этилади.

Қатордан чиқмасдан жой алмашиш керак.

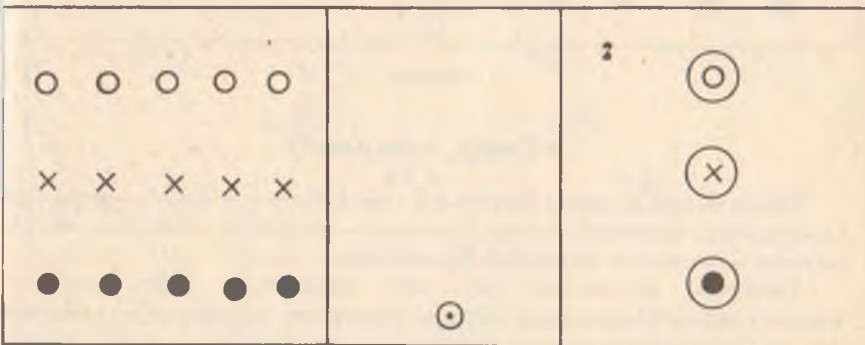
### «Қўл тўпи» эстафетаси

Ўйновчилар 3—4 командага бўлиниб, бир кишилиқ қаторда чизиқ орқасида қатор бўлиб тизилиб турадилар. Майдончанинг бир томонидан, старт чизиғидан 10—15 м масофада параллель чизиқ чизилади, шу масофада ҳар бир команда қаршисида 2—1,5 м диаметрда айланалар чизилади (43-расм). Бу айланаларда ҳар бир командадан биттадан ўйинчи онабоши бўлиб туради, қаторнинг олдида турган биринчи ўйинчилар биттадан тўп оладилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи турган болалар тўпни белгиланган чизиққача ерга уриб олиб бориб, бир қўл билан тўпни онабошига узатадилар, олдинга югуриб бориб айланадан жой оладилар. Айлана ичида турган ўйинчилар тўпни ўзларининг командаларига олиб борадилар, кейинги ўйинчиларга узатиб, ўзлари эса қатор охирига бориб, турадилар.

Кейинги ўйинчилар олдинги ўйинчиларнинг бажарганларини қайтарадилар ва ҳоказо. Биринчи доирада турган ўйинчилар ўз жойига келиб турганда ўйин тугайди. Беришган вазифани тез ва аниқ бажарган команда ютган ҳисобланади.

Ўйинчилар сони ҳар бир командада тенг бўлиши керак, Бу ўйин ўқувчилардан анчагина малакага эга бўлишни ва ўз ҳаракатларини такомиллаштиришни талаб қилади.



43-расм.

## «Футбол» эстафетаси

Ўйновчилар 2—4 командага бўлиниб, ҳар бири бир кишилик қаторда залнинг ёки майдончанинг бир томонида, старт чизиғи орқасида турадилар. Майдонча ёки залнинг қарама-қарши томонида ҳар бир команда қаршисида устунчалар ёки тўлдирма тўп қўйилган бўлади (44-расм).

Қатордаги биринчи турган ўйинчилар тўпни олиб, чизик устига қўйиб турадилар.

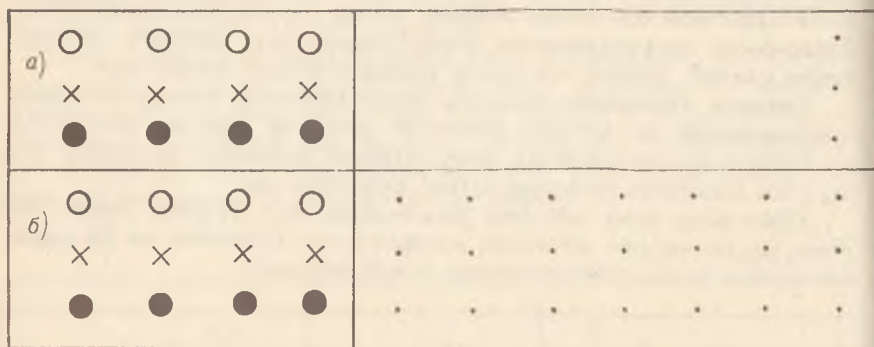
Ўқитувчи сигнал бериши билан улар оёқлари билан тўпни суриб, қўйилган устунчани ёки тўлдирма тўпни ўнг томонидан айланиб ўтиб, орқага қайтиб келиб, тўпни кейинги ўйинчига узатадилар ва ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар тўпни қабул қилиб олиб, тўп суришни давом эттирадилар ва уни чизик ташқарисидаги учинчи ўйинчиларга узатадилар ва ҳоказо.

Вазифани энг олдин бажарган команда ютган ҳисобланади.

Чизикдан тўпни қабул қилиб олмасдан чиқиш мумкин эмас.

Айланиб ўтаётган бола устунчани ағанатиб юборса, уни жойига қўйиб, тўпни суришни давом эттириш керак.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Тўпни олдинга суриб юриш пайтида олдинга бир неча тўсиқлар қўйиш мумкин (тўплар, ғўлачалар, бўлавалар ва бошқалар).



44-расм.

## «Синф, смирно!»

Ўйновчилар қаторга сафланиб, тартиб билан бир ва икки деб санайдилар. Биринчи турган болалар — биринчи команда, иккинчилари — иккинчи команда бўладилар.

Ўқитувчи кетма-кет ҳар хил машқларни ёки ҳар хил ҳаракатларни бажаришни айтади. Ўқитувчи «синф» сўзи ишлатса, ҳамма ўқувчилар машқни бажариши лозимлигини, агар «синф» демаса, машқни бажариш мумкин эмаслигини уқтиради. Маса-

лан, ўқитувчи «Синф, югуринг!» ёки «Синф, қўлни юқорига қўтаринг!» командасини берса, болалар шу машқни бажардилар.

Кейинги командада ўқитувчи «синф» сўзи ўрнига «Группа, югуринг!» деса, унда машқ бажарилмайди. Командани бажаришда янглишиб, хатога йўл қўйган бола қаторнинг чап томонига ёки қатор охирига бориб туради.

Кам хато қилган команда ёки ўйин охирида қаторнинг ўнг томонида кўпроқ ўйинчи бўлган команда ютган ҳисобланади. Агар бир вақтда бир неча ўйинчи бараварига хатога йўл қўйса, унда улар қаторнинг охирига, ўнг томонга яқинроқ турган ўйинчи ёнига бориб туради.

Ўйинни шахсий ҳисобда ютган жуфтларни аниқлаш билан ҳам ўтказиш мумкин.

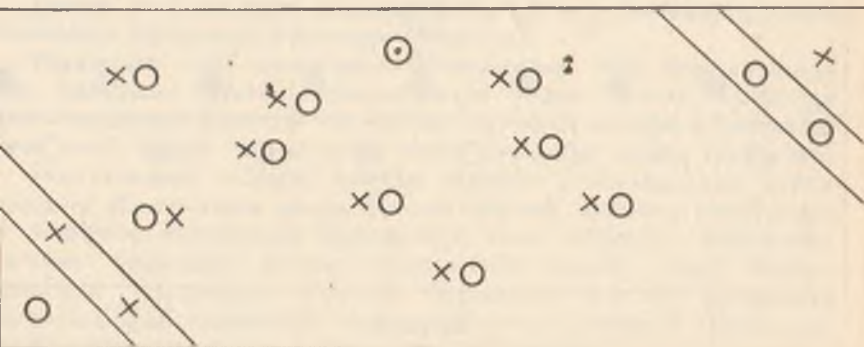
Ўйин ўқувчиларда эпчиллик, чаққонлик хусусиятларини ривожлантиради.

### Тўп ушловчига

Залнинг ёки майдончанинг қарама-қарши бурчакларида учбурчак ва йўлкалар чизилади, уларнинг кенглиги 1—1,5 м. Ўйинда иккита команда қатнашади, улар бир-бирдан ажралиб турадиган белгида бўлиши шарт (45-расм). Ҳар бир капитан биттадан тўп ушловчи ва иккитадан ҳимоячи сайлайди. Тўп ушловчилар учбурчак ичида турадилар, ҳимоячилар эса рақибнинг тўп ушловчилари олдидаги йўлак ичида ёки зонада турадилар.

Қолган ўйновчилар эса иккитадан бўлиб бутун майдон бўйлаб тарқаладилар.

Ўйин баскетбол ўйинига ўхшаб майдон марказидан бошланади (ўқитувчи қарама-қарши команда иккита ўйинчиси ўртасида туриб тўпни юқорига ирғитади, ўйинчилар эса сакраб, тўпни ўз командаси ўйинчиларига етказиб беради).



45-расм.

Ўйновчилар тўпни бир-бирларига оширишиб, ўзларининг тўп ушловчиларига узатадилар. Ҳимоячилар ўз навбатида буларга қаршилиқ кўрсатиб, тўпни тутиб олиб, ўзларининг ўйинчиларига узатадилар. Ҳар бир тўп ушловчилар ушлаган тўпи учун командага бир очко берилади. Ҳар бир олинган очкодан кейин ўйинни ютқизган команда ҳимоячилари тўпни отиб, ўйинга киритади.

Маълум бир вақт ичида, яъни 8—10 минутда энг кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

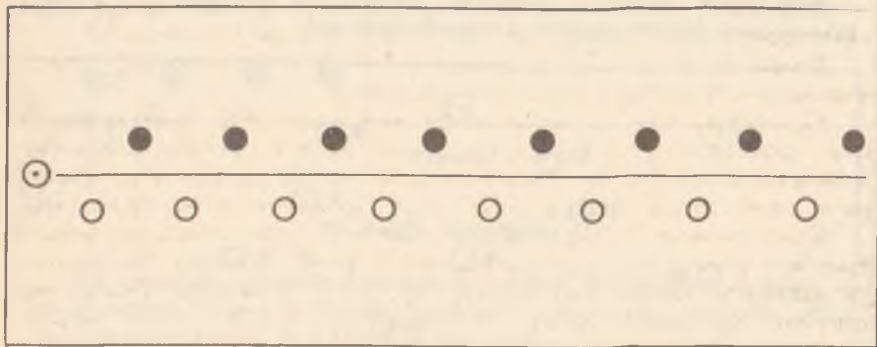
Ўйинда баскетбол ўйини қоидаларини қўллаш мумкин. Тўпни ушловчилар ва ҳимоячилар уни илиб олгандан сўнг хонадаги чизиқни босиши ман этилади.

### Қаторлар ўртасида тортишиш

Майдончада бир-биридан 3—5 м масофада учта параллель чизиқ чизилади. Ўйновчилар кучлари тенг бўлган икки командага бўлиниб, ўртадаги чизиқда бир-бирларига юзма-юз турган ҳолда саф тортиб турадилар (46-расм).

Ўқитувчининг «Диққат» командасидан сўнг ўйновчилар қўлларини шундай ушлаб турадиларки, ҳар бир команда ўйинчилари рақиб командасининг иккита ўйинчиси ўртасида чап оёқни чизиққа қўйган ҳолда туради. «Марш» командасидан кейин ҳар бир қатор рақибини ўз томонига чизиқдан ўтказишга ҳаракат қилади, ўз томонига тортиб ўтказилгани учун бир очко олади. Ўйин бир неча марта қайтарилади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

Ўқувчилар куч билан қўлларини силташлари ёки бўлмаса, рақиб қўлини тўсатдан қўйиб юборишлари мумкин эмас, бунга ўқитувчи эътибор бериб туриши керак.

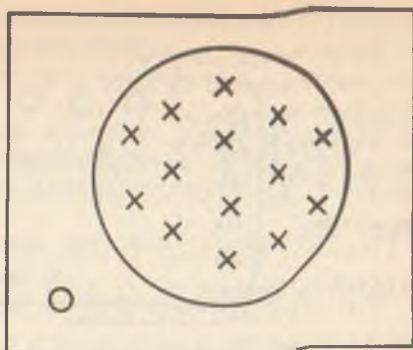


46-расм.

## Доира ичидан суриб чиқариш

Майдон ўртасида диаметри 5—6 м келадиган доира чизилади. Ҳамма ўқувчилар доира ичида турадилар (47-расм).

Ўқитувчи сигналдан сўнг ўйновчилар бир-бирларини доира ичидан туртиб чиқаришга ҳаракат қиладилар. Доира ичида қолган ўйинчилар ютган ҳисобланади. Доира чизиги чегарасини бир оёқ билан босган бола ўйиндан чиққан ҳисобланади.



47-расм.

Ўйиндан ташқарига чиққан ўйинчилар чизиқ ташқарисида туриб, доира ўртасида турган ўйинчиларни қўлидан ушлаб тортиб олиш ҳуқуқига эга.

Боланинг кийимидан ушлаб тортиш ман этилади. Ўйинни команда тарзида мусобақа шаклида ўтказиш мумкин. Ўйинда иккита ва ундан кўпроқ команда қатнашиши мумкин, лекин ҳар бир команда формасининг ўз ранги бўлиши керак. Бу ўйин кўпроқ ўғил болаларга тааллуқли бўлиб, уни юмшоқроқ жойда ўтказиш мумкин.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ҳамма ўйинчилар бир оёқда сакраб, иккинчи оёқни бошқа қўл билан ушлаб, рақибини елкаси билан елкасига туртиб чиқариши мумкин (худди «Хўрозлар жангига» ўхшаб).

## Доира бўйлаб катта эстафета

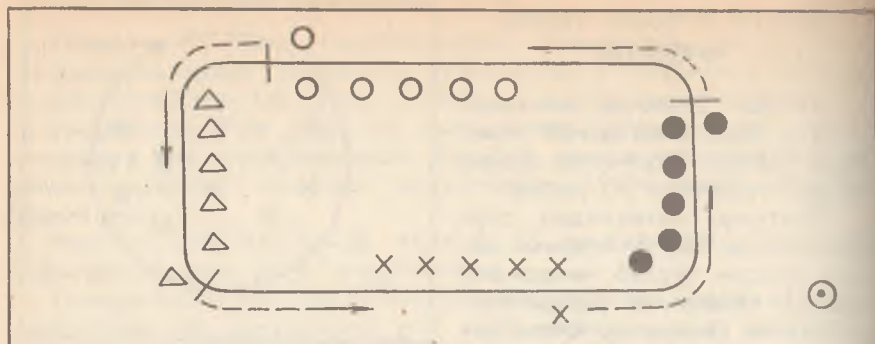
Девордан 1,5 м масофада бутун зал бўйлаб эллипс шаклида катта доира чизилади (агар ўйин спорт залида ўтказилса).

Доира 4—5 та тенг қисмларга 1—1,5 м узунликдаги старт чизиқлари ёрдамида бўлинади (48-расм).

Ўқувчилар 4—5 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда бир қатордан бўлиб, доира ичида старт чизиги орқасида жойлашадилар. Биринчи ўйинчилар биттадан эстафета таёқчаларини олиб, доира ташқарисида старт чизигидан кейин турадилар.

Ўқитувчининг «Старт, диққат, марш!» командасидан кейин биринчи ўйинчиларга доира бўйлаб югуриб, иккинчи ўйинчиларга эстафета таёқчасини берадилар, яъни эстафета таёқчасини олгунча олдиндан доира ташқарисига чиқиб, старт чизиги орқасида турадилар. Югуриб бўлганлар эса ўз қаторлари охирига бориб турадилар. Иккинчи болалар эстафета таёқчасини олиб югуришни давом эттирадилар ва ҳоказо.

Эстафета таёқчасини биринчи бўлиб ўзларининг биринчи



48-расм.

турган ўйинчисига олиб келиб берган бола тезда қўлини юқорига кўтарса, ўша команда ютган ҳисобланади.

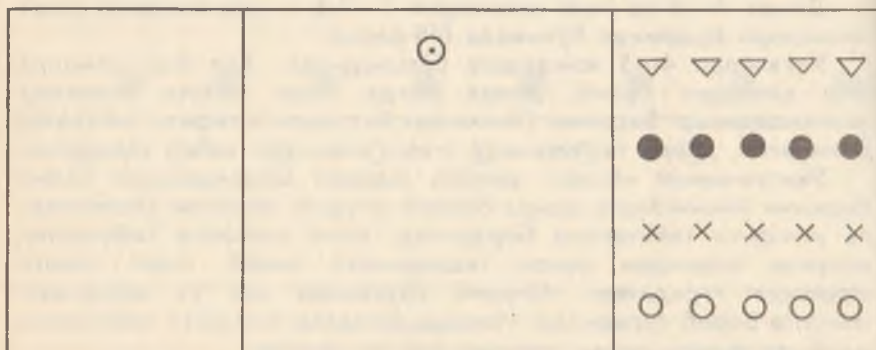
Эстафета таёқчасини ўнг қўл билан қабул қилиб олиб, чап қўл билан узатиш керак. Ҳар бир югурувчи старт чизиғи орқасида ўз галини кутиб турганда, югуришда бошқаларга ҳалақит бермаслиги керак. Югураётган вақтда доира чизиғини босиш ман этилади.

Очиқ майдончада ўйин ўтказилаётган вақтда эллипснинг узунлиги 100 метргача бўлиши мумкин.

### Командали югуриш

Ўйновчилар тенг бўлган 3—5 командаларга бўлинадилар. Командалар залнинг ёки майдончанинг бир томонида чизиқнинг орқасида бир қатордан саф тортиб турадилар (49-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин ҳар бир команданинг ўйинчилари биргаликда майдончанинг бошқа томонида чизилган чизиқча югуриб бориб, чизиқ орқасида бир қатордан саф тортиб, орқага



49-расм.



айланиб турадилар. Бошқа командаларга нисбатан вазифани тез, аниқ бажарган команда ютган ҳисобланади.

### Ҳийиннинг бошқа турлари:

1. Ҳар бир команда олдига қўйилган тўсиқлар (устунча, тўлдирма тўп, ғўлача ва бошқа нарсалар)ни айланиб ўтади.

2. Ҳийновчилар олдинга сакраб, ҳаракат қиладилар (бир оёқда, икки оёқда).

3. Ҳийнчилар олдинга қўйилган ҳар хил тўсиқлардан ошиб ўтишлари мумкин.

Ҳийн айниқса очиқ майдончада ўтказилса, яна ҳам қизиқарли бўлади.

### Горизонтал ва вертикал тўсиқлардан ошиб ўтиш

Ҳийновчилар 3—5 командага бўлинадилар. Командалар бир-биридан 3—4 м нарида майдончанинг бир томонида чизиқ орқасида бир қатордан сафланиб турадилар.

Майдончанинг энига устунчалар қўйилиб, уларга резина ёки арқон 60—90 см баландликда тортилади. Арқондан 5—8 м нарида 100—150 см кенгликда чуқур чизилади ёки ажратилади.

Майдончанинг қарама-қарши томонидаги деворчадан 2 м масофада ҳар бир команда қаршисида тўлдирма тўп туради.

Ўқитувчи сигналидан сўнг ҳар бир команданинг биринчи турган Ҳийнчилари эстафета таёқчасини чап қўлида ушлаб, олдинга қараб югура бошлайди, олдин арқон ёки резина устидан, сўнг чуқурдан сакраб ўтиб, тўлдирма тўп атрофидан ўнг томони билан айланиб ўтади-да, яна чуқур ва арқоннинг устидан ўтиб, ўз командасига қайтиб келади. Старт чизиғи орқасида турган ўз командасидаги навбатдаги Ҳийнчининг чап қўлига таёқчани бериб, ўзи қатори охирига бориб туради.

Сўнгра эстафета таёқчасини олган иккинчи Ҳийнчилар югуришни давом эттирадилар ва ҳоказо.

Қайси команда берилган вазифани хатосиз ёки кам хато билан биринчи бўлиб тугатса, ўша команда ютган ҳисобланади.

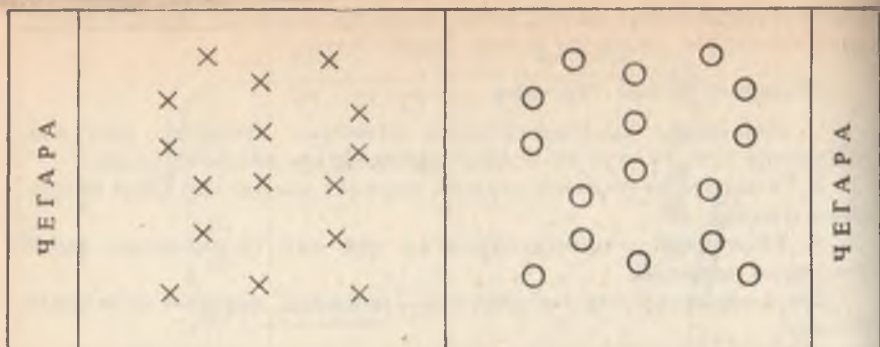
Эстафета таёқчасини қабул қилаётганда старт чизиғидан чиқиш мумкин эмас.

Тўлдирма тўпнинг ўнг томонидан айланиб ўтиш шарт.

### Олдинга қадамлаб юр

60—80 м узунликда тўғри тўртбурчак чизилади. Ўртасидан тўғри чизиқ ўтказиб, иккига бўлинади. Майдончанинг олд томонидаги чизиқдан чегаралар ажратилади (50-расм).

Ҳийновчилар икки командага бўлинадилар. Команданинг ҳар бири ўз томонидаги майдончанинг хоҳлаган жойида туриши мумкин. Командалар ўз капитанларини сайлайдилар, улар ўз



50-расм.

навбатида қуръа ташлаб, қайси команда ўйинни бошлашини аниқлайдилар. Ўйинни бошлайдиган команданинг капитани кўлида тўп билан майдон ўртасидаги чизиқда туради.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг тўпни иложи борича узоққа, рақиб томонидаги чегара томон отилади. Иккинчи команда ўйинчилари тўпни илиб олишга ҳаракат қилади ва у ҳам ўз навбатида тўпни рақиб томонига отади.

Тўпни рақиб командаси чегарасига тушириш керак. Команда чегара ичига туширган тўпи учун 1 очко олади. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

Ўйин қоидалари қуйидагилардан иборат бўлади: 1. Агар ўйинчи тўпни ҳавода илиб олса, сакрамасдан рақиб томонига қараб учта катта қадам қўйиб, тўп отиш ҳуқуқига эга бўлади.

2. Агар тўп ерга тушса ёки тегса, тўпни тушган жойидан отиш шарт.

3. Командалар ҳар бир олинган очкодан кейин ўйинни қайтадан бошлайдилар.

4. Агар тўп ён томондаги чизиқдан чиқиб кетса, унда рақиб командаси ўйинчиси тўпни чиқиб кетган жойидан ўйинга киритади.

5. Ўйин давомида ўйинчилар ўрта чизиқдан ўтиб, рақиб томонида туриши мумкин.

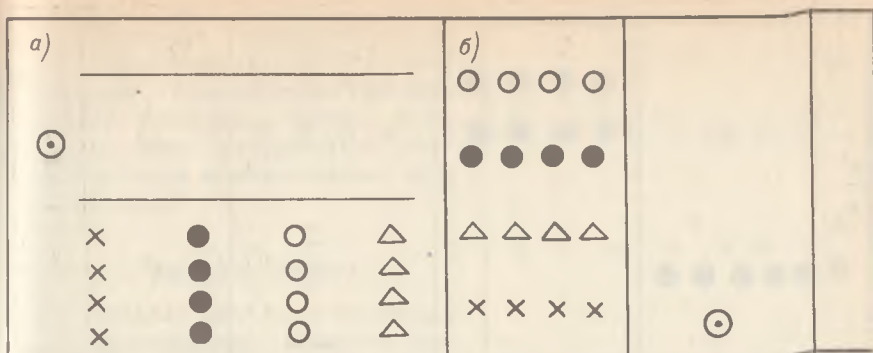
Ўйинни бир вақтнинг ўзида иккита тўп билан ўйнаш мумкин.

Агар тўлдирма тўп билан ўйналса, кичикроқ майдонда ўйнаш мумкин.

### «Волейболчилар» эстафетаси

Ўйновчилар тенг бўлган 6—8 командага бўлинадилар (тўпнинг сонига қараб). Командалар майдончининг бир томонидаги чизиқ орқасида турадилар. Қаторда турган биринчи ўйинчилар биттадан волейбол тўпи оладилар (51-расм).

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи турган болалар тўпни бош



51-расм.

устидан ошириб майдончанинг қарама-қарши томонига ўтиб, тўп ерга тушмасдан белгиланган чизиқдан ўтиб, тўпни ушлаб оладилар, орқага югуриб қайтиб келадилар ва тўпни иккинчи ўйинчига узатадилар-да, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи турган ўйинчилар тўпни олиб, ўйинни давом эттирадилар ва ҳоказо.

Берилган вазифани хатосиз ва тез бажарган команда ўйинда голиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа турлари.** Ўйинувчилар 2—3 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда икки кишилик қаторда, майдончанинг бир томонидаги чизиқ орқасида турадилар. Ҳар бир қатор олдида турган иккита ўйинчидан бири волейбол тўпи олади.

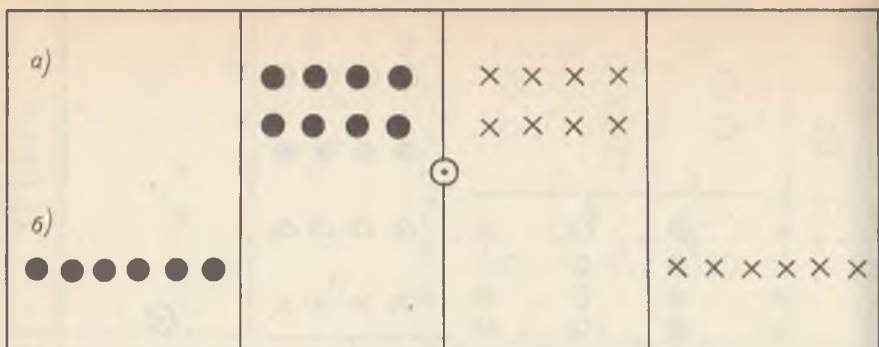
Ўқитувчи сигналидан сўнг бир команданинг бир жуфт ўйинчилари тўпни бир-бирларига узатиб, 10—15 м масофагача олиб бориб, сўнгра шу усул билан орқага қайтиб келадилар, сўнгра тўпни кейинги жуфт ўйинчиларга бериб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи жуфт ўйинчилар биринчи жуфт ўйинчилар бажарган вазифани қайтарадилар ва ҳоказо.

Кам хато қилиб, ўйинни тез тугатган команда ютган ҳисобланади.

## Арқон тортиш <sup>2</sup>

Майдончага бир-биридан 2—3 м масофада учта параллель чизиқ чизилади. Арқон шундай қўйиладики, унинг энг ўртаси (лента билан белгиланган жойи) ўртадаги чизиқ устида туради (52-расм). Ўйинда иккита команда қатнашади. Ҳар бир команда ўйинчиси шахмат усулида арқоннинг икки томонида туриб, арқонни икки қўллаб ушлаб туради, ўртадаги белги 1 м нарида бўлиши керак.

Ўқитувчи сигналидан кейин иккала команда арқонни ўз томонига торта бошлайди. Ким биринчи бўлиб арқонни чизигидан ўтказса, ўша команда ютган ҳисобланади.



52-расм.

Ўйинда олдиндан неча марта тортиш кераклиги келишиб олинади (масалан, 5 марта). Беш имкониятдан камида 3 марта ўз томонига арқонни тортиб ўтказган команда ютган ҳисобланади. Ҳар бир бажаришга 30—40 секунд вақт берилади, сўнг дам олинади. Ўйин яна қайтадан бошланади.

Аралаш группаларда қизлар икки томонга тенг бўлиниб, ўғил болалар билан аралашиб турадилар (битта ўғил бола, сўнг қиз бола туради).

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ўйин бошлашдан олдин командалар арқондан маълум масофада сафланиб турадилар (залда 5—10 м, майдончада эса 30—50 м). Ҳаётчи сигналидан кейин ўйновчилар арқон томон югуриб, уни ердан кўтариб, торта бошлайдилар. Бу ерда шунга эътибор бериш керакки, командаларнинг ҳамма ўйинчилари арқонни ушлагандан кейин уни тортишга рухсат берилади.

## Ким кучли

Ўқувчилар иккитадан бўлиб майдончанинг ўртасида юзма-юз турадилар. Иккала жуфтликда кучлари бир-бирларига тенг бўлган болалар бўлиши керак (53-расм).

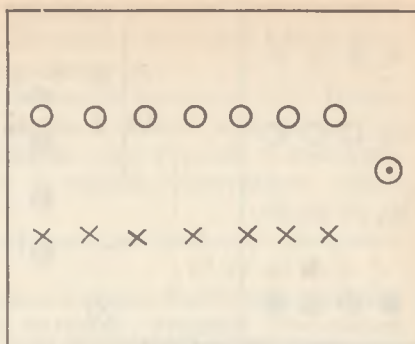
Ўқитувчи сигналидан кейин мусобақа қатнашчилари ўзаро куч синаш, қаршиликни енгиларга оид машқлар бўйича мусобақалашадилар. Бу машқлар қуйидагилардан иборат:

- 1) рақибни елка, орқа, қўллар билан туртиш ва бошқалар.
- 2) рақибни қўлидан ушлаб тортиш, қўлни ҳар хил усуллар билан ушлаш;
- 3) рақибни чўққайиб ўтирган ҳолда ўрнидан туришга ҳаракат қилганда елкасидан босиб қаршилик кўрсатиш;
- 4) ётган рақибни ўгириб, белини ерга теккизиш;
- 5) партер ҳолатидан рақибнинг курагини ерга теккизишга ҳаракат қилиш.

Юқорида кўрсатилган 4 ва 5-машқларини албатта гимнастика тўшакларидан фойдаланиб бажариш керак. Агар машқ очиқ майдончада ўтказилса, унда юмшоқ жойни танлаш керак.

### Чиллак ўйини

Болалар тенг икки командага бўлинадилар. Биринчи команда «шаҳардан», иккинчи команда эса «майдонча»дан жой оладилар.



53-расм.

Майдончада диаметри 1 м келадиган 3 та доира бир-биридан анча узоқ масофада чизилади. Ундан ташқари, майдончада бирорта тўсиқ ўрнатилади (арқон тортилади, чуқур чизилади, гимнастика таёқчаси қўйилади ва ҳоказо).

Ўқитувчининг сигналидан кейин майдончада турган команда битта ўйинчисини шаҳарга тўп узатиш учун юборади. Ўйин худди чиллак ўйини қандай олиб борилса, шундай ўйналади, лекин ҳар бир шаҳар командасининг қатнашчиси ҳар бир доирада галмагалдан бўлиши шарт, учинчи доирадан шаҳарча ўртасига ўрнатилган тўсиқдан албатта ўтиши керак.

Тўсиқдан бир марта ошиб ўтгани учун шаҳар ўйинчиси ўз командасига 4 очко олди, ёнидан югуриб ўтганга 2 очко ва унга қўл теккизиб ўтганга 1 очко берилади.

**Ўйиннинг қоидаси.** 1. Доиралардан тартиб номери билан югуриб ўтиш шарт.

2. Доира ичида бир-бирига қўл теккизиш ман этилади.

3. Фақат олдинга югуришга рухсат берилади, шаҳарга ёки доирага қайтиб келиш ман этилади (унда ўйинчига очко ҳисобланмайди).

4. Доирада битта ўйинчи туриши мумкин. Агар иккинчиси югуриб кирса, унга қўл теккизишга рухсат берилади.

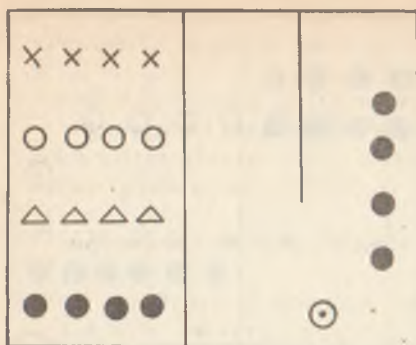
5. Ўйинда майдонча ҳисобланмайди ва шаҳар билан алмашиш мумкин эмас.

Ўйинчиларга қўл теккизгандан кейин қўлида тўп билан югуриш мумкин эмас.

### «Югуриш, сакраш, отиш» эстафетаси

Ўйновчилар тенг 3—4 командага бўлинади. Командалар бир қатордан бўлиб, старт чизиғи орқасида сафланиб турадилар (54-расм).

Старт чизиғидан 6—8 м масофада залнинг энига кўндаланг қилиб скамейка қўйилади. Залнинг иккинчи томонида девордан



54-расм.

1,5—2 м берида, ҳар бир команданинг қаршисида булавалар (тўлдирма тўп, усутунчалар) қўйилган бўлади.

Қаторда турган биринчи ўйинчилар тўлдирма тўп оладилар.

Ўқитувчи сигналидан сўнг командадаги биринчи турган ўйинчи олдиндан келишиб олинган усул бўйича тўпни олдинга (скамейка устидан ошириб) отади ва олдинга қараб югуриб, скамейка устидан сакраб ўтиб, тўпни ердан олади, тўпни икки қўл

билан ушлаб, булаванинг ўнг томонидан айланиб ўтиб, орқага скамейка устидан сакраб ўтиб, старт чизиғи орқасида тўпни ўз командасидаги иккинчи ўйинчига беради ва ўзи қаторни охирига бориб туради. Иккинчи ўйинчилар тўпни олиб, биринчи ўйинчилар нимани бажарган бўлса, шуни қайтариб, тўпни старт чизиғи орқасида учинчи ўйинчиларга берадилар ва ҳоказо.

Хатога йўл қўймасдан ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### Тўлдирма тўп билан ўйнаш

Ўйновчилар 3—4 командага бўлиниб, бир қатор бўлиб турадилар. Ҳамма ўйновчилар оёқларини елка кенглигидан қўйиб турадилар.

Ҳар бир команданинг биринчи бўлиб турган ўйинчиси қўлида тўлдирма тўп бўлади ва ўқитувчи сигнал бергандан кейин у тўпни бошидан ошириб, орқасида турган иккинчи ўйинчига узатади.

Иккинчи ўйинчи тўпни олиб, олдинга энгашиб, тўпни оёқлари орасидан учинчи ўйинчига узатади. Учинчи ўйинчи эса, тўпни юқоридан тўртинчи ўйинчига узатади ва ҳоказо.

Қатор охирида турган ўйинчилар тўпни олгач, ўз командаларининг чап томонидан югуриб келиб, қатор олдига келиб турадилар ва тўпни бошларидан ошириб узатадилар. Улар олдинга қараб югураётганда, бошқа ўйинчилар бир қадам ёки бир ўрин орқага суриладилар. Тўпни яна шу кетма-кетликда бир-бирларига узатадилар (бошдан ошириб, оёқлар орасидан).

Ўйинни бошлаган ўйинчи қатор охирига етгандан сўнг тўпни олади ва ўнг томондан югуриб келиб яна биринчи бўлиб туради, тўпни юқорига кўтаради. Тўп узатишни бошқалардан тезроқ бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

### Ўйиннинг бошқа турлари

а) тўпни фақат бошдан ошириб узатиш;

- б) тўпни фақат оёқлар тагидан узатиш;  
в) тўпни орқада турган ўйинчига оёқларни жойидан қўзғатмасдан, гавдани ўнгга ва чапга буриб узатиш;  
г) ҳар бир команда олдиндан келишиб олинган усул билан қаторларнинг охирига 10—12 тўп ўтказишга ҳаракат қиладилар;  
д) ўйин қатнашчилари қаторларда саф тортиб турадилар, қаторлар орасидаги масофа 3—4 м бўлиб, ўқитувчига қараб ўтирадилар.

Қаторнинг биринчи ўйинчилари қўлларида тўп билан қаторнинг ўнг томонидан сафга турадилар.

Ўқитувчи сигналидан сўнг улар баланд овоз билан «Бошладик» дейдилар. Бу командадан кейин қаторда ўтирган ўйинчилар оёқларини полдан кўтардилар, чунки оёқни полдан кўтарган пайтда, тўплар оёқ тагидан бемалол ўтиши керак. Биринчи ўйинчилар тўпни оёқлар тагидан думалатиб юбориб, қаторда ўтирадилар, қатордаги охирги ўйинчи оёғи тагидан тўп думалаб ўтгандан кейин, у тўпни олиб ўз командаси ўйинчилари орқасидан югуриб бориб, ўнг томонга бориб туради (бу вақт ичида қолганлар бир ўринга — чап томонга суриладилар). Улар ҳам ўз навбатида бошладик деб, тўпни думалатиб юбориб, ўтирадилар ва ҳоказо.

### **Айланма бўйлаб югуриш**

Катта айлана ёки эллипс чизилади. Ҳамма ўйин қатнашчилари айлана атрофида бир-биридан бир хил масофада айлана чизигига чап томони билан туради.

Ўқитувчининг «Диққат — стартга тайёрланинг» деган командасидан кейин ўйинчилар олдинга қараб югурадилар, олдинда югуриб кетаётганларга қувлаб етиш ва уларга қўл теккизиш керак (қўл билан елкасига оҳиста тегиш). Тутилганлар тезда айлана ичига югуриб кирадилар. Ўйин маълум вақтгача давом этади. Югуришда давом этаётган ўйин қатнашчилари ютган ҳисобланади.

Ўйинда командалар ҳам мусобақалашиши мумкин. Унда команда ўйинчилари айлана атрофида аралаш турадилар.

Олдиндан келишиб олинганига қараб 1—1,5 минут ичида қайси командада кўпроқ ўйинчи югуришни давом эттираётган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

Ўйновчилар кўпайиб кетган тақдирда 3—4 команда ташкил қилиш мумкин.

Ўйин отрядда, синфда ёки маълум ёш группаларида энг эпчил, чаққон ва кучли югурувчиларни аниқлаш имконини беради.

### **Қуршовдан чиқиб кетма**

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинадилар. Биринчи команда ўйинчилари қўлларини ушлашиб, доира ҳосил қиладилар. Иккинчи команда ўйинчилари эса доира ўртасидан жой оладилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин доира ўртасида турган команда ўйинчилари қуршовдан чиқиб кетишга ҳаракат қиладилар. Биринчи команда ўйинчилари уларни чиқармасликка уринади. Ўйин белгиланган вақтгача давом этади, шундан кейин командалар жойларини алмашадилар. Рақиб командасининг кўпроқ ўйинчиларини қуршовда ушлаб турган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

**Ўйин қоидаси.** 1. Ўйинчилар қўлларни узиб (уриб) чиқиб кетишлари мумкин эмас.

2. Қўллар устидан сакраб ўтиш ман этилади.

3. Қўллар тагидан эмаклаб ўтиш мумкин.

Ўйин очиқ майдончада юмшоқ тупроқ устида ташкил қилинса, қуршовдан хоҳлаган усулда чиқиб кетишга рухсат берилади.

## Қалъани олиш

Залнинг бир бурчагида ҳар хил гимнастика асбоб-анжомларидан «қалъа» ташкил қилиб, унга тўп (ғўлача, булава ёки байроқча) жойлаштирилади. Қарама-қарши томондаги бурчақда эса старт чизиги чизилади.

Ўйинчилар тенг бўлган икки командага бўлинадилар. Ҳар бир команда ўз капитанларини сайлайдилар. Капитанлар ўз навбатида куръа ташлаб, ҳужумчи команда ва ҳимоячи командаларни аниқлаб оладилар.

Ҳужумчи команда старт чизиги орқасида, ҳимоячилар эса қалъа олдида жойлашадилар.

Иккала командага маълум вақт берилади, бу вақт ичида улар ўз планлари ёки тактикаларини ишлаб чиқиши керак.

Ўқитувчи «Диққат, марш!» командасини беради ва вақтни белгилаб қўяди. Ҳужумчилар қалъа томон югуриб бориб, уни қўлга олишга ҳаракат қиладилар. Ҳужум командасининг ўйинчиси қалъа ичига кириб, ўша ердаги нарсани олиб, юқорига кўтариши билан қалъа қўлга олинган ҳисобланади. Шу пайтда ўқитувчи вақтни белгилайди. Сўнгра командалар жойларини алмашадилар. Қалъани қўлга олиш учун камроқ вақт сарф қилган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

**Ўйин қоидалари.** Қалъа ҳимоячилари унинг ичида туришлари мумкин эмас. Қалъа ичига кирган ҳужумчилар ўйинчиларини тортиб олиб чиқиш ман этилади.

Ўйинни очиқ жойларда ўтказса жуда яхши бўлади. Буида қалъа учун баланд жойлар, чуқур, сайхон, дарахтлар билан ўралган жойлар танлаб олинади.

Старт чизиги қалъадан 50—100 м ошмаган масофада белгиланади.

Қалъа олингандан кейин ҳамма ҳужумчилар командаси старт чизигига ёки ўз жойларига қайтиб келгандан кейин вақтни аниқлаш керак.



## Сабзавот экиш ва йиғиб олиш

Ўйновчилар икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторларда старт чизиғи орқасида саф тортадилар. Старт чизиғидан 10–15 м нарида, ҳар бир команда рўпарасида 3—4 тадан доирачалар чизилади.

Қаторларда биринчи турган ўқувчиларга халтача ҳамда картошкалар берилади. Картошкалар сони чизилган доирачалар сонига тенг бўлиши лозим. Ўқитувчи сигнали (чапак чалиши, ўнг қўлини кўтариши ва ҳоказо) дан сўнг қаторлардаги биринчи икки ўқувчи югуриб бориб, ҳар бир доирачалар ичига биттадан картошка қўйиб, орқага югуриб келади. Сафда иккинчи турганларга халтачани бериб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчилар эса картошкаларни халтачага солиб қайтиб югуриб келадилар ҳамда уни учинчиларга бериб, қатор охирига борадилар ва ҳоказо.

Ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади. Халтача ва картошкалар ўрнига челак ҳамда теннис коптогидан фойдаланиш мумкин.

## Оқ теракми, кўк терак

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, майдонча ёки залнинг икки қарама-қарши томонларида қўл ушлашган ҳолда турадилар.

Бошқарувчининг кўрсатмаси билан командалардан бири бошқа командага қараб «Оқ теракми, кўк терак, биздан сизга ким керак?» деб мурожаат қилишади. Иккинчи командадагилар: «Сиздан бизга (қарши командадаги ўйинчилардан бирининг исми ёки номери айтилади) керак», дейишади ва номи айтилган ўйинчини ўз томонига чақиришади. Масалан: «Сиздан бизга Олимжон керак», дейдилар. Чақирилган ўйинчи югуриб келиб, ўйинчилар ҳосил қилиб турган занжирни узишга ҳаракат қилади. Агар у занжирни уза олса, шу команданинг хоҳлаган бир ўйинчисини олиб, ўз командасига қайтади. Бордию занжирни узолмаса, у шу ерда қолаверади ва ўйинни шу команда билан давом эттиради.

Командалардан бирида болалар сони иккинчисиникидан 5—6 киши ортиб кетганидан сўнг ўйин тугайди.

Ўйинчи занжирни узиш учун бир марта ҳаракат қилади. Занжирни фақатгина кўкрак билан туртиб узиш мумкин. Ушбу ўйинни фақат ўғил болалар билан ўтказиш лозим. Ўйин 4—10-синф ўқувчиларига мўлжалланган.

## Ким тез

Болалар биттадан кичкина тош олиб, катта доира атрофида сафланадилар, фақатгина битта бола қўлида тош бўлмайди. Ўқувчилар оралиғи 2 қадам бўлади.

Бошловчи биринчи сигнал бериши билан барча ўқувчилар қўлларидаги тошларни бир қадам олдинга ташлаб, доира марказига тескари бўлиб оладилар. Қўлида тош бўлмаган ўқувчи ҳам шу ҳолатни қабул қилади. Иккинчи сигналдан сўнг ўқувчилар зудлик билан доира томон ўгирилиб, ўзларининг ёки шериклари тошини олиб, ўз жойларида турадилар. Қайси бола тош ололмай қолган бўлса, у енгилган ҳисобланади ва энди у онабоши бўлади. Бирор марта ҳам енгилмаган, тез бурила оладиган, чаққон ва эпчил ўқувчилар ёлиб чиққан ҳисобланадилар. Тошларни берки-тиш ёки унинг устига оёқ қўйиш рухсат этилмайди.

## Рақамлар билан чақириш

Ўйинчилар икки гуруҳ ҳосил қиладилар. Майдон ўртасига доира чизилади ва унинг ўртасида тўлдирма тўп ёки баскетбол тўпи қўйилади. Доира радиуси 2—3 м. Доира марказидан икки томонда 10—15 м нарида чизиқлар ўтказилади. Ҳар қайси чизиқ орқасида гуруҳлар бир-бирига қараган ҳолда бир кишидан бўлиб саф тортадилар. Ўз навбатида ҳар бир гуруҳ ўйинчилари тартиб рақами бўйича саналади. Гуруҳдаги ўқувчилар сони тенг бўлиши лозим.

Ўйин бошқарувчиси рақамлардан бирини баланд овоз билан айтади. Масалан: «Тўққизинчи!» дейди. Шу вақтда иккала гуруҳнинг тўққизинчи рақамли ўйинчилари тўп томонга югурадилар. Унга биринчи бўлиб етиб келган ўйинчи тўпни олиб, тезлик билан доирадан ўз томонига чиқиб туради. Агар икки ўйинчи доирага баробар кирса ва тўпни олишга ҳаракат қилса, унда бир ўқувчи иккинчисининг қўлидан тўпни тортиб олиб, ўз томонига югуриши ёки ўйинчини тўп билан биргаликда доира ташқарисига (ўз командаси томон) туртиб чиқариши мумкин. Бундай ҳолатда ўйинчи енган ҳисобланади ҳамда унинг командаси бир очко олади. Кўп очко тўплаган гуруҳ ёлиб чиқади.

Ўйинни ўтказишда қуйидаги қоидаларга эътибор бериш лозим:

1. Рақамларни алмаштирган ҳолда чақирилади (масалан, 2, 6, 3, 9, 1 ва ҳоказо).

2. Ҳар бир ўқувчи ўйин давомида 1—2 марта чақирилиши керак.

## Булавалар билан эстафета

Ўйинчилар сон жиҳатидан тенг бўлган 2—4 командага бўлинадилар. Ҳар бир команда бир кишилик қаторларда, бир-бирига параллель ҳолатда саф тортиб турадилар. Қаторлар

оралиғидаги масофа — уч қадам. Старт чизиғидан 20—30 қадам нарида, ҳар бир қатор рўпарасида учтадан доирачалар чизилади (улар оралиғи бир қадамдан). Ҳар бир доирачанинг ҳажми бир хил бўлиши лозим.

Қаторларда биринчи бўлиб турган капитанларга учтадан булава берилади. Онабоши сигнал бериши билан капитанлар олдинга югуриб бориб, қўлларидаги булаваларни доирачалар ичига қўйиб чиқадилар. Ўз қаторлари томон қайтиб, олдинда турган ўйновчи кафтига секин уриб, қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар югуриб бориб, булаваларни олиб келадилар ва учинчи болаларга берадилар, учинчи болалар югуриб кетадилар ва ҳоказо.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади. Агар биронта булава ағанаб кетса, айбдор ўйинчи уни олиб, қайта ўрнатиши зарур.

### Ҳамма ўз байроқчасига

Ўйин иштирокчилари ҳар бирида 5—6 та ўқувчи бўлган бир неча гуруҳларга бўлинадилар. Ҳар бир гуруҳ майдончанинг турли ерларида доира ҳосил қилиб туради. Ҳар бир доира марказида биттадан ўйинчи қўлини баланд кўтариб, байроқча ушлаб туради.

Раҳбар биринчи сигнални бериши билан байроқча кўтариб турган ўйинчилардан бошқа ҳамма ўқувчилар майдонча бўйлаб тарқала бошлайдилар.

Иккинчи сигнал берилиши билан ўйинчилар югуришдан тўхтаб, деворга қараган ҳолда кўзларини бекитадилар. Байроқча ушлаган ўйинчилар эса раҳбарнинг кўрсатмаси билан аста-секин ўз ўринларини алмаштирадилар.

Раҳбар «Ҳамма ўз байроқчасига!» дегандан сўнг ўйинчилар кўзларини очадилар ва биринчи бўлиб доирага сафланиш учун ўз байроқчалари томон югурадилар.

Ўз байроқчаси атрофида биринчи бўлиб саф тортган группа ўйинда ғолиб ҳисобланади. Байроқдорлар алмаштирилади ва ўйин давом этади.

### Кетма-кет сакраш

Залнинг ўртасида параллель равишда 3—4 метрли чизиқ ўтказилади. Ўйинчилар икки тенг командага бўлиниб, залнинг икки томонида бир қатор бўлиб, бир-бирларига қараб турадилар. Ўқувчилардан 2 та ҳакам тайинланади.

Қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчилар чизиқнинг икки четида туриб (оёқ учлари чизиққа тегиб туриши лозим), икки оёқлаб олдинга сакраб, иккала оёқда тушадилар. Ҳакамлар уларнинг товонлари теккан жойдан кичик чизиқ ўтказадилар. Иккинчи ўқувчилар ана шу чизиқлардан старт чизиғи томон сакрайдилар.

Уларнинг товлари теккан жойдан учинчилар яна олдинга сакрайдилар ва ҳоказо.

Дастлабки икки сакрашдан сўнг старт чизиғи ўчириб ташланади. Барча ўйинчилар сакраб бўлгандан сўнг охириги икки томондаги чизиқ оралиғи қайси командада узун бўлса, ўша команда ғолиб ҳисобланади.

Ҳар бир ўйинчи фақатгина бир мартадан сакраши мумкин. Агар ўйинчи сакраб бўлиб, мувозанатни ушлолмасдан оёғини ёки қўлини орқага қўйса, ҳакамлар белгини ўша ердан ўтказиши лозим. Сакраш вақтида чизиқни босиб туришга рухсат этилмайди.

## Тўсиқлардан сакраб ўтиш

Ўқувчилар орасидан икки ўйинчи танлаб олиниб, уларга битта арқонча берилади. Улар арқончанинг икки учидан ушлаб, маълум баландликда кўтариб турадилар.

Ўқитувчининг сингнали билан ўйинчилар бирин-кетин арқонча устидан сакраб ўта бошлайдилар. Ҳамма бир мартадан сакрагандан сўнг арқонча бир оз юқорига кўтарилади. Ўйинчилар яна сакрашни давом эттирадилар. Арқончадан ошиб ўта олмаган бола арқончани ушлаб турган ўйинчилардан бирининг ўрнига туради. Ўйин давом этади. Ҳаммадан баландга сакраган ўқувчи ғолиб деб эълон қилинади.

Баландликдан ўтишда сакрашнинг хоҳлаган туридан фойдаланиш мумкин.

Ушбу ўйин 4—10-синф ўқувчилари учун тавсия этилади.

## Овчилар билан ўрдаклар

Ўйинчилар икки тенг командага, яъни «овчилар» ва «ўрдаклар» командаларига бўлинадилар.

Майдончада бири иккинчисининг ичига жойлашган икки доира чизилади. Ўйинчилар қанчалик кўп бўлса, доиралар шунчалик катта бўлиши лозим. Агар ўйинда 15—20 ўқувчи иштирок этаётган бўлса, ички доира диаметри 6—8 метр, ташқи доира диаметри эса 12—15 метр қилиб чизилиши керак.

Овчилар катта доира ташқарисида турадилар, ўрдаклар эса кичик доира ичида — «орол»да жойлашадилар. Улар катта доира ичига киришлари мумкин.

Овчилардан бирига волейбол тўпи берилади. Улар доира ичига кирмасдан тўпни бир-бирларига оширадилар ва пайт пойлаб ўрдакларга тўп отадилар. Ўрдаклар ўзларини қутқариш учун тўпга чап бериб, доиралар ичида югурадилар ҳамда сакрайдилар.

«Отилган» ўрдак ўйиндан чиқиб туради. Ўйин ўрдакларнинг ҳаммаси отиб бўлингунча давом этади. Отилган ўрдаклар ҳамма ўрдаклар отилмагунча ўйинга киритилмайди.

Ўйин тугагандан сўнг командалар жой алмашадилар. Ўйиндаги

мерганлик ҳамда тўпга чап бериш малакаларини яна ҳам ошириш, қайси команда ҳамма ўрдакларни тезроқ отганлиги аниқланади ва ўша команда ютган ҳисобланади.

Тўп билан ўрдакларнинг бошидан бошқа ҳамма жойига уриш мумкин. Ердан сапчиб бориб ўрдакка теккан тўп ҳисобга олинмайди.

## Тўпни онабошига берма

Ўйинчилар диаметри 8—10 метр келадиган доира атрофида турадилар. Уларнинг оралиғидаги масофа — 1—1,5 метр. Доира марказида 2—3 онабоши туради. Доира ташқарисидаги ўйинчилардан бирига баскетбол ёки волейбол тўпи берилади.

Бошловчи сигнал бергандан сўнг ўйинчилар тўпни бир-бирларига ошира бошлайдилар. Улар тўпни онабошилар қўл тегиза олмайдиган қилиб бир-бирларига оширадилар ёки ердан думалатиб узатадилар. Онабошилар ўртада югуриб юриб, учиб бораётган, ерда думалаб кетаётган ёки ўйинчилардан бирортасининг қўлида бўлган тўпга қўл теккизишга ҳаракат қиладилар. Агар онабошилардан бирортаси тўпга қўл тегиза олса, айбдор ўйинчи ўртага тушади, онабоши эса унинг ўрнига бориб туради.

### Ўйин қоидалари:

1. Онабошилар фақатгина ҳавода бўлган тўпга қўл теккизиб қолмасдан, балки тўп ўйинчилар қўлида бўлган вақтда ҳам унга теккизишлари мумкин.

2. Тўпни қўлда ушлаб югуриш мумкин эмас.

3. Тўпни онабошилар устидан оширишга руҳсат этилмайди.

4. Ўйинчилар ўз жойларини аниқ билишлари учун ўша ерни белгилаб қўйиш мумкин.

## Қармоқча

«Қармоқча» — халқнинг қадимий ўйинларидан бўлиб, уни очиқ ҳавода ва бино ичида, жисмоний тарбия дарсларида ҳамда танаффус вақтларида ўтказиш мумкин. Ўйин учун 3—4 метрли арқонча керак бўлади. Арқончанинг бир учига ярим халта қум ёки қипиқ боғлаб қўйилади.

Ҳамма болалар доира ҳосил қилиб турадилар. Онабоши доира ўртасида туриб, арқончани ўз атрофида айлантира бошлайди. Халтача ердан кўтарилмаслиги лозим. Ўйинчилар оёқларига халтача тегиб кетмаслиги учун сакраб-сакраб турадилар. Оёғига халтача теккан (қармоқча илинган) ўйинчи доира ўртасига чиқади ва онабоши бўлади, яъни арқончани айлантиради.

Ўйин ниҳоятда оддий ҳамда қизиқарли бўлиб, ўқувчилар унда ўз маҳоратларини намоён қиладилар. Ким чаққон ва ҳушёр бўлмаса, ҳадеб ўртага тушаверади. Ўртага тушган онабошилар бу ўринда узоқ туриб қолмасликлари учун ўйинчиларни тезроқ қармоқча илинтириб олишга ҳаракат қилишлари лозим.

## «Мувозанат сақлаш ҳамда сакраб юриш» эстафетаси

Ўйин учун 4 та гимнастика скамейкаси керак бўлади. Старт чизигидан 5 метр нарида (3—4 метр оралиқда) тўнтарилган иккита скамейка параллель равишда қўйилади. Улардан 10 метр нарида иккита скамейка одатдагидек ҳолатда туради.

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, старт чизиги орқасида, бир кишилиқ қаторларда, ўз скамейкалари рўпарасида сафландилар.

Ўқитувчининг сигнали билан қаторда биринчи турган ўйинчилар биринчи скамейкагача югуриб борадилар, унинг устидан қўлларини ён томонларга узатиб, мувозанат сақлаган ҳолда юриб ўтадилар ва иккинчи скамейкагача югурадилар. Энди бу скамейканинг бир томонидан иккинчи томонига икки оёқлаб сакраб ўта бошлайдилар. Машқни бажариб бўлиб орқа томонга югуриб келиб, қаторлардаги иккинчи ўйинчиларнинг кафтига секин уриб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Шу заҳоти иккинчи турган болалар югурадилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган ва хатога йўл қўймаган команда ғолиб чиққан ҳисобланади.

Изоҳ:

1. Скамейка устидан фақат икки оёқлаб (оёқ учларида) сакраш лозим. Скамейканинг иккинчи томонигача 5—6 марта сакраш вазифа қилиб қўйилади.

2. Агар ўйинчи биринчи скамейкадан тушиб кетса, орқага қайтиб машқни яна бошлаш зарур.

## Отишиш

Майдонча ёки зал икки қисмга бўлинади. Залнинг қарама-қарши томонида, девордан 2—3 ва 5—6 метр нарида иккитадан чизик чизилади.

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Ўртага қуръа ташлангандан сўнг ундан ютиб чиққан ўйинчилар яна икки гуруҳга бўлинадилар. Улар икки томондаги ҳужум зоналарида жойлашадилар. Иккинчи команда иштирокчилари залнинг ўртасидаги бўш жойда турадилар. Ўқитувчи отувчи ўйинчилардан бирига волейбол тўпи беради ва сигналдан сўнг ўйин бошланади. Ҳужум зоналаридаги ўйинчилар зал ўртасидаги ўйинчиларни тўп билан уришга ҳаракат қиладилар. Улар эса тўпга чап бериб, сакраб ва югуриб юришади.

Ўйин қоидалари:

1. Агар ўртадаги ўйинчи тўпни ҳавода илиб олса, у асир ҳисобланмайди. У тўпни олишга ҳаракат қилса-ю, лекин илиб ололмаса, у ҳолда ўша ўйинчи асир ҳисобланиб, асирлар учун ажратиб қўйилган жойга боради.

2. Ердан сакраб чиққан ёки девордан қайтган тўп ўйинчига тегса, бу ҳисобга олинмайди.

3. Асирларни қутқариб олиш мумкин. Бунинг учун зал ўртасидаги ўйинчилардан бири тўпни олиши ва уни ҳужум зонасидаги ўйинчилар илиб ололмайдиган даражада ҳамда уларнинг устидан ошириб, асирга узатиши лозим. Агар у чизиқдан чиқмасдан тўпни илиб олса, озод қилинган ҳисобланади ҳамда ўз ўрнига қайтади.

Маълум вақт ўтгандан сўнг ўйин тўхтатилади ва асирлар санаб чиқилади. Командалар ўринларини алмашадилар ҳамда ўйин давом этади. Ўйин сўнггида иккала командада неча ўйинчи асир тушганлиги ҳисоблаб чиқилади.

### Қалъа ҳимояси

Ўйин майдонча ёки залда ўтказилади. Уни ўтказиш учун учта гимнастик таёқча ҳамда битта волейбол тўпи керак бўлади. Майдонча ёки залнинг ўртасида катта доира чизилади. Унинг марказига юқорисидан бир-бирига боғлаб қўйилган учта гимнастика таёқчасидан иборат қалъа ясалади. Ўйинчилардан бири онабоши қилиб сайланади ва у ўртага тушиб, қалъани ҳимоя қилади. Доира атрофида бир-биридан 1—1.5 метр масофада ўйинчилар турадилар, улардан бирига тўп берилади.

Сигнал берилиши билан ўйинчилар тўпни бир-бирларига ошириб ҳамда пайт пойлаб тўпни қалъа томон отадилар. Онабоши эса қалъа атрофида айланиб юриб, унга тегиши учун имкон бермасликка ҳаракат қилади. Қалъани лўп билан уриб йиқитган ўйинчи онабоши билан ўз ўрнини алмашади.

#### Ўйин қоидалари:

1. Тўпни қалъа томон отишда доира ичига кириш мумкин эмас.
2. Қалъа йиқилгандан кейингина ёки онабошининг ўзи унга тегиб йиқитиб юборгандан сўнггина онабоши ўз ўрнини алмашади.

Қалъа билан доира орасидаги масофани ўқувчиларнинг имкониятларини ҳисобга олган ҳолда ўзгартириш мумкин.

Ўйинчиларни тўпни бир-бириларига кўпроқ ошириб коллектив ҳаракат қилишларига ўргатиб бориш зарур.

### Хўрозлар жанги

Иккитадан ўйинчи диаметри 2 метр бўлган доира ичига кириб, бир оёқда туриб, иккинчисини тиззадан орқага буккан ҳолда кўтариб турадилар. Қўллари орқа томонда ёки кўкрак олдида қовуштирилган ҳолатда туради.

Ўйинчилар бир-бирларини елкалари билан туртиб, доира ичидан чиқариб юборишга ёки рақибларининг иккинчи оёқларини ерга қўйишга мажбур қиладилар. Буни бажара олган ўйинчи ғолиб

чиқади ва ўз командасига бир очко келтиради. Уйин ҳамма ўйинчилар хўроз ролини бажариб бўлгунга қадар давом эттирилади. Уйинчиларнинг кўпчилиги ғолиб чиққан команда ютган ҳисобланади. «Жанг» қилувчиларнинг кучи тахминан тенг бўлишини назорат қилиб бориш ҳам зарур.

### Чизиқдан тортиб ўтказиш

Майдончада орасини 3 метрдан қилиб учта параллель чизиқ чизилади. Уйинчилар икки командага бўлиниб, четдаги чизиқлар бўйлаб бир-бирларига қараган ҳолда сафланадилар. Ҳар бир қатордаги ўйинчиларнинг кучи тахминан тенг бўлиши лозим.

Ўқитувчи «Яқинлашинг» командасини беради, ўқувчилар ўртадаги чизиққа яқинлашиб, бир-бирларининг қўлларидан ушлаб турадилар. «Тортинг» командаси берилиши биланоқ ўйинчилар рақибларини ўз «уй»лари томон тартадилар. Рақибни энгиш учун уни энг четдаги чизиқ ортига ўтказиш лозим. Енгилганлар асир ҳисобланадилар. Уйин тугагандан сўнг энг кўп асир тақширган команда енгган ҳисобланади. Уйинни 3—4 марта такрорлаш мумкин. Уйинда иккала оёғи чизиқдан ўтган ўйинчигина асир ҳисобланади. Уйинчиларнинг кийимидан, оёғидан ушлаб тортиш мумкин эмас.

### Марш билан қувлашиб юриш

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдончанинг иккинчи қарама-қарши томонида бир-бирига қараб, икки қатор бўлиб турадилар. Иккала команда ўзига ёққан ном танлаб олади, масалан: бири «Динамо», иккинчиси «Спартак».

Уйинни командалардан бири бошлаб беради. Масалан, «Динамо» ўйинчилари қўлларини ушлашган ҳолда «Спартак» командаси томон шахдам қадамлар ташлаб юра бошлайдилар. Улар ўқитувчи сигнал бергунча юришда давом этадилар. Ўқитувчи ҳуштак чалиши билан динамочилар тезликда орқага ўгириладилар ва ўз «уй»лари томон қочадилар, спартакчилар эса уларни ушлаш учун қувлайдилар. Тутилганлар санаб бўлингандан сўнг улар ўз командаларига қайтарилади. Кейин спартакчилар шу тартибда югурадилар, динамочилар эса уларни қувлайдилар. Уйин тугагандан сўнг қайси команда кўпроқ ўйинчи ушлаганлиги аниқланади. Уйин 4—6 марта такрорланади.

Энг кўп ўйинчи ушлаган команда ғолиб ҳисобланади. Уйинчини ушлаш учун унинг елкасига қўл теккизиш кифоя. Командалар яқинлашгандagi масофа ҳар хил ўзгартириб борилади. Ҳар югуришдан сўнг натижалар эълон қилинади.



## Ким чаққон

Ўйинчилар айлана ҳосил қилиб, 2—3 қадам оралиқда чўққайиб ўтирадилар. Айлана ўртасида сайлаб қўйилган онабоши туради. Ўйинчилар онабошига сездирмасдан ва овоз чиқармасдан, фақатгина имо-ишора орқали бир-бирлари билан ўз ўринларини алмаштиришга ҳаракат қиладилар. Онабошининг вазифаси — ўйинчилар ўз ўринларини алмаштираётган вақтда бўш қолган жойни тезлик билан эгаллаб олиб, ўша жойга чўққайиб ўтиришдир. Агар онабоши жойни эгаллашга улгурса, жойсиз қолган ўйинчи онабоши бўлади, агар жойни эгаллай олмаса — ўз ўрнида қолаверади. Ўйин давом этади. Айлана ўртасига бир марта ҳам тушмаган ўйинчи энг тез ва чаққон ҳисобланади. Айлана ўртасидаги ўйинчи жой алмашаётган ўйинчиларнинг йўлини тўсиб қолишига рухсат этилмайди. Ушбу ўйин 4—10 синф ўқувчилари учун мўлжалланган.

## Икки совуқ

Ўйинни волейбол майдончасида ёки катта текисликда ўтказиш мумкин. Майдонча марказида 1,5—2 метрли йўлакча чизилади. Ўйин учун икки «совуқ» сайланади, улар йўлакча ичида турадилар. Қолган ўйинчилар майдончанинг бир томонида — ўз «уй» ларида бўладилар.

Раҳбарнинг кўрсатмасига биноан совуқлар баланд овоз билан:

Биринчиси:

Иккинчиси:

Оға-ини навқирон /  
Икки совуқ қаҳрамон  
Мен қизил бурун — Совуқ  
Мен кўкча бурун — Совуқ.  
Борми журъат этувчи,  
Йўл — сафарга чиқувчи?—

деб ҳитоб қиладилар.

Чизиқ орқасидан ўйинчилар бир овоздан:

Дўкни писанд қилмаймиз,  
Совуқдан ҳеч кўрқмаймиз,—

деб жавоб берадилар. Шундан кейин улар майдончанинг қарши томонига югуриб ўтадилар. Совуқлар эса ўйинчиларни йўлакча орқасида ушлаб қолишга ҳаракат қиладилар. Совуқларнинг қўли теккан ўйинчилар қаттиқ совуқдан қотиб қолган сингари тўхтаб қоладилар. Улар ўйиндан чиқиб турадилар, қолганлар эса сигналдан сўнг уйларига қайтадилар, совуқлари уларни ушлашда давом этадилар. Ўйин 1—2 ўйинчи қўлга тушмай қолгунча давом этади ва уларни энг чаққон деб эълон қиладилар. Ўртага янги совуқлар тушадилар, ўйин давом этади.

## Қопқон

Икки ўқувчи қопқон ролини бажаради. Ўйин бошланишида ўқитувчининг ўзи бошловчи бўлади.

Танланган икки ўқувчи бир томонга қараб ён томондан бирига тегиб турган қўлларини ушлаб, уни юқори кўтардилар ва ораларидаги масофани сал кенгайтирадилар, бунда қопқон ҳосил бўлади. Ўқитувчи қаторда биринчи бўлиб, ўйинчиларни энгаштириб қопқон тагидан ўта бошлайди. Ўқитувчи ва бир неча ўйинчи қопқондан ўтиб бўлгандан сўнг ўқитувчи команда беради: бир, икки, уч. Қолган ўйинчилар шу вақтда қопқон тагидан ўтиб олишга уринадилар. Ўқитувчи тўрт-деб санаши билан қопқон ёпилади. Ундан ўтолмасдан қолган ўйинчилар тутилган ҳисобланади. Улардан янги қопқонлар ясалади. Бирон марта ҳам қопқонга тушмаган ўйинчилар ғолиб чиқадилар.

Тўрт саноғидан сўнг югуриш ва қопқонни узишга рухсат этилмайди.

## Осилиб ўтиш ва юқорига чиқиш бўйича эстафета

Гимнастика деворчасидан 8—10 метр нарида старт чизиғи чизилади. Деворча билан старт чизиғи оралиғига ошиб ўтиш учун яккачўп қўйилади. Деворчага яқин жойга — полга иккита халтача ташлаб қўйилади. Деворчаларнинг пастдан ҳисоблаганда учинчи зинасига лентачалар осилади.

Ўйинчилардан икки команда ташкил қилиниб, улар бири кишилик қаторларда, анжом-асбобларнинг ён томонларида саф тортиб турадилар. Сигнал берилиши билан биринчи икки ўйинчи югуриб бориб кўрсатилган усул билан яккачўп устидан ошиб ўтиб, халтачаларга етиб бориб, уларни олади ҳамда бошига қўйиб деворчанинг учинчи зинасига чиқади. У ерда ён билан юриб лентачаларнинг нариги томонидан полга тушган ва халтачаларни ўз жойига қўйган ҳолда яккачўп ёнидан югуриб келади-да, старт чизиғига чиқиб турган шерикларининг кафтига секин уради. Шериклари олдинга югуриб кетади, ўзлари эса қатордаги жойларига бориб туришади. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

Агар машқ бажараётган вақтда халтача бош устидан тушиб кетса, уни олиб, бошга қўйиш ва машқнинг шу қисмини қайтадан бошлаш зарур.

Халтача ичига қум ёки қипиқ солиб қўйилган бўлиши лозим.

## Учрашувли стартлар

Ўйин иштирокчилари икки тенг командага бўлинадилар, командалар эса ўз навбатида яна иккига бўлинадилар. Командаларнинг группалари бир-бирига қарама-қарши жойларда старт

чизиғи орқаларида турадилар — старт чизиқлари орасидаги масофа 10—12 метр. Демак майдончанинг тўрт жойида кичик-кичик командалар бир кишилик қаторларда сафланадилар. Бир томондаги биринчи икки ўқувчи ўқитувчи сигнали бўйича паст старт ҳолатидан олдинга югуриб кетади, уларнинг кетида турган иккинчи ўйинчилар старт чизиғига чиқадилар. Югураётган ўйинчилар рўпараларидаги қаторда биринчи бўлиб турган шерикларининг елкасига секин уриб, ўша қатор охирига бориб турадилар. Елкаларига қўл теккан ўйинчилар олдинга югурадилар ва ҳоказо.

Ҳамма ўйинчилар яна ўз жойларида сафланиб бўлгунларича учрашувли эстафета давом этади. Ўйинни биринчи тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

### Номерларни чақиришга оид эстафета

Ўйинчилар ёнма-ён турадиган икки қатор ҳосил қиладилар. Иккала команда олдидан старт чизиғи ўтказилади, ундан 10—15 метр нарида эса иккала команда рўпарасида тўлдирма тўп, байроқча, булава каби нарсалардан иккитаси қўйилади. Стартдан 4—5 қадам нарида финиш чизиғи чизилади. Ҳамма ўйинчилар ўз номерларига эга бўладилар.

Ўқитувчи номерлардан бирини чақиради. Шу номерга эга бўлган иккала ўйинчи олдинга югуриб бориб қўйилган нарсанинг атрофидан айланиб ўтади ҳамда финиш чизиғини биринчи бўлиб кесиб ўтишга ҳаракат қиладди. Биринчи бўлиб етиб келган ўйинчи ўз командасига бир очко келтиради. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

Ўқитувчи ўйинчиларни турли тартибда чақиради, шунинг учун барча ўйинчилар югуришга тайёр ҳолда туришлари лозим.

### Топшириқ эстафетаси

(югуриш, масала ечиш, умбалоқ ошиш)

Синф ўқувчилари икки командага бўлиниб, бир-биридан 4—6 метр масофада бир кишилик қаторларда, старт чизиғи орқасида сафланадилар. Старт чизиғидан 10—15 метр нарига, ҳар бир команда гуруҳига биттадан стул қўйилади, унинг устида олдиндан ёзиб қўйилган мисол ёки масалали қоғоз ҳамда қалам туради. Командалардан қанча ўйинчи бўлса, мисоллар ҳам шунча бўлиши лозим. Стуллардан 3—4 метр нарига тўшак ёзиб қўйилган бўлади.

Хуштак чалиниши билан биринчи турган ўқувчилар олдинга югуриб бориб 1-сонли мисолни (масалан,  $120-35=$ ) ечадилар тўшак устида умбалоқ ошиб орқага қайтадилар. Старт чизиғида турган шериклари кафтига секин уриб, қатор охирига бориб турадилар, энди иккинчилар шу вазифаларни бажарадилар ва

ҳоказо. Барча ўйинчилар бир мартадан вазифани бажариб бўлганларидан сўнг ўйин тугайди. Мисол ёки масалани ечиш учун вақт ҳам ажратиш мумкин. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган ҳамда барча мисолларни беҳато ечган команда ютиб чиқади. Агар мисолни ечишда хатога йўл қўйилган бўлса, ҳар бир хато учун биттадан очко камайтирилади.

## Волейболча тўп узатиш

Барча ўйновчилар тайёргарлиги бўйича тенг бўлган 3—4 командага бўлинадилар ва қўлларини ёнга узатган ҳолда алоҳида доираларга сафланадилар. Ҳар бир командадаги ўйинчилар ўз номерларига эга бўлади. Командадаги биринчи номерли ўйинчилар қўлларига волейбол тўпларини олиб, доиралар марказида туришади.

Ҳар бир командада жарима очколарини аниқлаб турувчи ҳисобчилар тайинланади. Ўйин ўқитувчининг сигнали билан бошланади. Доира ўртасидаги ўйинчи тўпни иккинчи номерли ўйинчига ошириб, ундан қайтиб олади, сўнгра учинчисига оширади ва ҳоказо. У охириги ўйинчидан тўпни олгунга қадар ўртага иккинчи номерли ўйинчи тушади. У ҳам ўйинчиларнинг барчасига тартиб номери бўйича тўп ошириб чиқади. Доирадаги энг сўнгга ўйинчи ҳаммага тўп ошириб бўлгандан кейин тўпни юқорига кўтаради. Ўйинни биринчи бўлиб тамомлаган ҳамда энг кам жарима очкога эга бўлган команда ғалаба қозонади.

Тўп ерга тегса, жарима очко берилади. Ушбу ўйин 5—10-синф ўқувчилари учун тавсия этилади.

## Айланма тўп

Ўйин иштирокчилари икки гурпуага бўлиниб, майдонча ёки залнинг қарама-қарши томонларида доираларда саф тортадилар, доиралар орасидаги масофа — 15 метр. Иккала доирада биттадан тўп бўлади.

Иккинчи гурпуа ўйинчилари сигнал бўйича ўз доиралари бўйлаб ўнг томонга юриб, тўпни ўзларидан олдинда кетаётган шерикларига оширадилар. Тўп шу ҳолатда доирадаги энг кейинги ўйинчига етиб боради, у эса тўпни олгандан сўнг ўша тўпни иккинчи доира ўйинчиларига оширади. Тўпни биринчи бўлиб оширишга муяссар бўлган гурпуа ғолиб чиққан ҳисобланади. Тўпни ёнидаги шериги қолиб ундан кейингисига узатиш мумкин эмас. Бу ўйин 4—10-синф ўқувчилари учун тавсия этилади.

## Самолётлар

Ўйинчилари 3—4 қаторда саф тортиб, самолётни акс эттириб, ўз жойларини белгилаб қўйилган ҳолда майдончанинг турли томонларида турадилар.

Уқитувчи «Учишга тайёрлан» командасини бериши билан ўйинчилар самолёт пирпирагининг айланишини билдирувчи ҳаракат қиладилар, яъни иккала қўлларини олдинда тез айлантирадидилар (ҳаракат билан биргаликда айланишни эслатувчи овоз шикари яна ҳам яхши). «Учингиз» командаси берилгандан сўнг ҳамма ўйинчилар қўлларини ён томонларга кўтариб, самолётларнинг учишини эслатган ҳолда майдончанинг турли томонларида юрадилар. «Самолётлар, қўнишга» командаси берилади. Ўйинчилар тезлик билан ўз ўринларини топиб ва қўниб (яъни қўлларини аста-секин тушириб) қаторларда, ўз жойларида саф тортадилар.

Биринчи бўлиб ўз жойига тўпланган қатор ютиб чиқади.

### **«Тўпни олиб юриш ва саватга тушириш» эстафетаси**

Ўйинчилар бир неча командаларга бўлиниб, қаторларда саф тортадилар. Майдонча ёки залда нечта шчит бўлса, шунча команда ташкил этиш мумкин. Ҳар бир командага биттадан баксетбол тўпи берилади.

Сигнал берилиши билан қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчилар тўпни полга уриб-уриб, худди баксетбол ўйинидек, олиб юриб шчит яқинигача етиб бориб, тўпни саватга туширишни мўлжаллаб шу томонга отадилар. Тўп саватга тушса ҳам, тушмаса ҳам қайтгандан сўнг уни илиб олиб, яна аввалги ҳолатда орқага қайтадилар ҳамда тўпни қаторлардаги иккинчи ўйинчиларга бериб, ўзлари қаторнинг охирига бориб, турадилар. Тўпни иккинчилар олиб кетади ва ҳоказо.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган ҳамда энг кўп очко тўплаган команда ғалаба қозонади. Саватга туширилган ҳар бир тўп учун биттадан очко берилади.

Уқувчилари баксетбол ўйинини яхши ўрганиб олган мактабларда ушбу эстафетани тўпни саватга албатта тушириш шарти билан ўтказиш мумкин. Бунда ўйинчи тўпни саватга туширмагунча орқага қайтмайди.

### **«Тўсиқларни ошиб ўтиш» эстафетаси**

Залнинг қарама-қарши икки томонида деворлардан 3—4 метр нарида чизиқ чизилади. Зал ўртасида иккита гимнастика скамейкаси тескари ҳолатда қўйилади. Чизиқлар билан скамейкалар оралиғида бир томонда икки козел ва иккинчи томонда иккита от туради.

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар, улар эса ўз навбатида яна иккига бўлиниб, залнинг икки томонида жойлашадилар. Команданинг ярми бир томонда, иккинчи ярми иккинчи томонда бир кишилиқ қаторларда турадилар.

Қаторларда биринчи турганлар сигнал берилиши биланоқ

залнинг қарама-қарши томонига югуриб борадилар, йўлда козел устидан сакраб, гимнастика скамейкаси ёғочи устидан мувозанат сақлаб юриб ҳамда козел остидан энгашиб ўтиб, рўпарадаги биринчи турган шериклари кафтига секин уриб, қатор охирига бориб турадилар. Югуришни иккинчилар давом эттирадилар ва ҳоказо. Барча ўйинчилар яна ўз жойларида сафланиб бўлганларидан сўнг ўйин тугайди. Ўйинни биринчи тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

Агар гимнастика ёғочида юраётган ўйинчи тушиб кетса, у ҳолда ўша ўйинчи яна скамейканинг учидан юра бошлайди.

### Қўлга тушма

Ўйинчилар орасидан 5—6 киши танлаб олинади ва улар онабоши деб эълон қилинади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ўйинчилар майдонча чизиқларидан четга чиқмаган ҳолда унинг ичида айланиб юрадилар. Онабошилар бир-бирларининг қўлларини ушлаб олиб, ўйинчиларни тутишга ҳаракат қиладилар. Онабошилар ҳосил қилган занжир ёпилгандан (доира ҳосил қилингандан) сўнггина унинг орасида қолган ўйинчилар тутилган ҳисобланадилар. Тутилганлар ўйиндан чиқади, онабошилар эса бошқа ўйинчиларни тутишга ҳаракат қилишади.

1—2 минут ўтгандан сўнг янги онабошилар тайинланади. Яна ҳамма ўйинда иштирок этади.

Ўйин охирида қайси онабошилар группаси кўп ўйинчи ушлай олганлиги аниқланади. Энг чаққон ўйинчилар таъкидлаб ўтилади.

### Нишонни пойлаш ва югуриб ўтиш

Ўйин қатнашчилари икки командага — ҳужумчилар ҳамда ҳимоячилар командаларига бўлинадилар. Ҳужумчилар ўз навбатида икки группага бўлиниб, залнинг қарама-қарши томонларида бир қатор турадилар. Улар орасида масофа 20—30 метр. Зал ўртасида диаметри 1,5 метрли доира чизилиб, унинг ўртасига юқори қисми бир-бирига боғлаб қўйилган узун гимнастика таёқчаси тикка қўйиб қўйилади. Ҳимоячилар доира атрофида турадилар. Ҳужумчилар группасининг биттасига волейбол тўпи берилади.

Ўқитувчи қаторнинг ўнг томонида биринчи бўлиб турган ўқувчига тўп бериши билан ўйин бошланади. Бу ўқувчи таёқчаларни мўлжалга олган ҳолда тўпни ўша томонга отади ҳамда залнинг ўнг томонидаги йўлакча бўйлаб қарама-қарши томондаги группа томон югуриб ўтишга ҳаракат қилади. Ҳимоячилар яна тўпни илиб олишга ҳамда ўз жойларида турган ҳолда югуриб ўтаётган ҳужумчини тўп билан уришга киришадилар. Бундай вазиятда ҳимоячилар тўпни югуриб ўтаётган

ўйинчига яқинроқ турган шерикларига оширишлари мумкин. Агар ўйинчи ўтиб бўлгунга қадар тўп унга тегмаса, ҳужумчилар командаси бир очко олади. Ҳимоячилар тўпни иккинчи томондаги группа ҳужумчиларига оширадилар. Уларнинг ҳам биринчи ўйинчиси таёқча томон тўп отиб, иккинчи томонга залнинг иккинчи ёнидаги йўлакча ичидан югуриб ўтади.

Агар ҳужумчилардан бири таёқчаларни тўп билан йиқитса ҳамда нариги томонга ўтгунча унга тўп тегмаса, команда икки очко олади. Борди-ю ҳимоячилар отган тўп югуриб ўтаётган ўйинчига тегса, у асир ҳисобланиб, асирлар зонасига ўтади.

Ҳужумчилар очко олишлари ҳам, унинг эвазига асирлардан бирини қутқаришлари ҳам мумкин. Барча ҳужумчилар бир мартадан тўп отиб бўлганларидан сўнг очколар ҳисоблаб чиқилади ва командалар ўз ўринларини алмаштирадилар. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### Чизиқдан узоқлаштир

Ўйинчилар тўрт командага бўлиниб, зал ёки майдончанинг тўрт томонидан бир-бирларидан 10 метр масофада бир кишилик қаторларда турадилар. Қаторлар олдидан старт чизиқлари ўтказилади. Бир томондаги иккала команданинг биринчи турган ўйинчиларига тўлдирма тўп берилади. Улар тўпни кўкраклари олдидан икки қўллаб олдинга томон ирғитадилар ва қатор охирига бориб турадилар. Қарши томондаги биринчи ўйинчилар тўп келиб тўхтаган жойдан туриб, уни юқорида, ёзилган ҳолатдагидек ирғитадилар. Сўнгра иккинчи турган ўйинчилар ирғитадилар ва ҳоказо. Ўйин охирида ўз рақибларини старт чизиғида узоқлаштирган команда ғолиб чиқади.

Агар тўлдирма тўплар енгил бўлса, оралиқдаги масофани узайтириш мумкин.

### Ҳаракатдаги нишон

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторларда сафланадилар. Биринчи бўлиб турган ўйинчилар олдидан чизиқ ўтказилади. Чизиқдан 8—10 метр нарида ўқитувчининг икки ёрдамчиси залнинг икки томонида туради. Уларнинг қўлларида учига тўлдирма тўп боғлаб қўйилган арқонча бўлади (ёрдамчилар бир томонда, тўлдирма тўплар эса залнинг иккинчи томонида бўлади).

Ўқитувчи сигнал бериши билан ёрдамчилардан бири тўлдирма тўпни аста-секин ўзи томонга торта бошлайди. Шу вақт қаторда биринчи турган ўйинчи қўлида теннис коптоги билан ҳаракатдаги нишонни (тўлдирма тўпни) мўлжаллаб отади. Иккинчи ёрдамчи тўпни торта бошлаганда иккинчи қаторнинг биринчи ўйинчиси копток отади. Ҳар бир тўпга теккан копток учун биттадан очко

берилади. Кейин иккинчилар отадилар ва ҳоказо. Ҳаракатдаги нишонни энг кўп мўлжалга олган команда ғалаба қозонади.

Ҳар бир ўйинчи 2—3 тадан копток отиши ҳам мумкин.

### Эҳтиёт бўлиб ҳаракат қил

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар, бир команда зал ёки майдонча четида чизилган чизиқ орқасида, иккинчиси эса улардан 3—4 метр нарида биринчи командага орқа ўгириб туради. Иккинчи команда ўйинчилари икки чизиқда — шахмат доналари каби жойлашадилар. Улар орасидаги масофа ихтиёрийдир, лекин 2 ёки 3 ўйинчининг бир-бирига тегиб туриши мумкин эмас.

Ўқитувчининг кўрсатмаси билан чизиқ ортида турган ўйинчилар майдонга кириб, аста-секин ундаги ўйинчиларга тегиб кетмасдан улар орасидан ўтишга ҳаракат қиладилар. Шахмат доналари тартибида турган ўқувчилар эса кўзларини юмиб, қўлларини ҳар томонга ҳаракатлантириб турадилар. Уларнинг қўллари тегиб кетган ўйинчилар асир тушган ҳисобланадилар.

Командалар ўринларини алмашадилар ҳамда шу маъноларни таъкирорлайдилар. Қайси команда кўп асир туширган бўлса, ўша команда ғолиб чиқади.

Ўйин бошланишида ўқувчиларни ўқитувчининг ўзи шахмат доналари сифатида жойлаштиради.

### Кучлилар ва чаққонлар

Ўйинчилар бир-бирларининг қўлларини ушлаган ҳолда катта айлана ҳосил қиладилар. Айлана ўртасида квадрат чизилиб, унинг ичига 8 та булава тик ҳолда қўйилади, ўртада эса волейбол тўпи ёки теннис коптоги бўлади.

Ўйин ўқувчиларнинг айлана бўйлаб (қўлларини қўйиб юбормаган ҳолда) ўнг ҳамда чап томонга юришлари билан бошланади. Улар юриш давомида шерикларини дам олдинга, дам ён томонларга силтаб тортиб шаҳарчани (булаваларни) ўз ўрнидан қимирлатишга мажбур қиладилар. Ҳар бир ўйинчи ўз навбатида булаваларни йиқитиб юбормаслик учун чаққонлик билан ҳаракат қилиши лозим.

Бирор ўйинчи булавалардан бирини йиқитиб юборса, ўша ўйинчи ўртага кириб тўпни олади, булаванинг йиқилганини кўрган бошқа ўйинчилар тезлик билан ҳар томонга олиб туриб кетадилар. Тўпни олган ўйинчи уларни мўлжалга олиб тўп отади. Агар тўп ўйинчига тегса, у ўйиндан чиқади. Булавалар ҳамда тўп ўз ўрнига қўйилади ва ўйин давом этади. Ўйин охирида энг чаққон ва кучли ўқувчилар аниқланади.



## Ғиштлар устидан юриш

Икки команда ташкил этилиб, улар бир кишилик қаторларда старт чизиғи рўпарасида сафланадилар. Биринчи турган иккала ўйинчига 3 тадан тахтача (ғишт) берилади. Уларнинг эни ва қалинлиги 10 см, бўйи 20 см бўлади. Ўйинчилар иккита тахтачани чизик олдига бирин-кетин қўядилар, учинчиси эса қўлларига бўлади.

Сигнал берилиши билан улар иккала тахтача устига (бир тахтачага бир оёқ қўйилади) чиқадилар, учинчи тахтачани бир қадам ташлаб орқадаги оёқларини унга қўйиб энгашган ҳолда бўш қолган тахтачани олиб яна бир қадам олдинга ташлайдилар, унинг устига чиқадилар ва ҳоказо. Иккала ўйинчи стартдан 5—7 м наридаги финиш чизиғигача ана шундай ҳолатда юриб борадилар.

Финишга биринчи бўлиб етиб борган ҳамда хатога йўл қўймаган ўйинчилар командасига бир очко берилади.

Ўйиннинг бошқа турида ўйинчиларга тўрттадан ғишт бериш ва финишгача бўлган масофани 10—15 м гача узайтириш мумкин.

## Ким тезроқ сакрайди

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторларда турадилар, командалар оралиғидаги масофа 2 м дан кўп бўлмайди. Майдонча ёки зал ўртасида, иккала қатор оралиғида байроқча ўрнатилиб, ундан 10—15 м нарида финиш чизиғи чизилади.

Биринчи икки ўйинчи старт чизиғи олдида чўққайиб ўтиради. Улар сигнал берилиши биланоқ олдинга қуёнга ўхшаб сакраб-сакраб юрадилар. Ким биринчи бўлиб байроқчага етиб борса, уни олиб финишгача югуради, байроқчани ололмаган ўйинчи эса уни қувлаб етишга ҳаракат қилади. Ўйинчи унга етиб олиб, қўлини елкасига теккизса, бир очко опади, акс ҳолда рақиб команда ўйинчиси бир очкога эга бўлади.

Энг кўп очко тўплаган, яъни энг тез ҳамда чаққон ўйинчилари бўлган команда ғалаба қозонади.

## Айланиб юрувчи тўп

Бир ёки икки онабошидан бошқа барча ўйинчилар қўлларини ёнга узатган масофада айлана ҳосил қилиб турадилар. Ўйин бошланишида айлана марказида бир онабоши бўлади, маълум вақт ўтгандан сўнг унинг ёнига иккинчи онабоши ҳам тушиши мумкин.

Ўйин ўқитувчининг айланадаги ўйинчилардан бирига волейбол ёки баскетбол тўпи узатиши билан бошланади. Ўйинчилар тўпни ўнг ва чап томонлардаги хоҳлаган шерикларига ошира бошлайдилар. Онабошилар эса тўпни ушлаб олишга ёки ҳеч бўлмаса, унга

қўлларини теккизишга ҳаракат қиладилар (ўйин бошлангандан сўнг онабошилар айлана ичида ҳар томонга юришлари мумкин).

Агар онабоши тўпни ушлаб олса ёки унга тегса, айбдор ўйинчи билан ўз ўрнини алмашади. Ўйин давом этади. Тўпни эгаллаган ўйинчи уни узоқ вақт ушлаб турмасдан, балки тезлик билан бошқа ўйинчига ошириши лозим.

## Ким тез

Зал ёки майдончининг ўртасида, унинг эни бўйлаб чизиқ чизилади. Унга байроқча, теннис коптоги, булава ва бошқа нарсалар қўйилади. Чизиқнинг икки томонида 1 метр масофада икки команда бир-бирига қараган ҳолда жойлашади. Ҳар жуфт ўйинчига биттадан нарса тўғри келиши лозим.

Сигнал берилиши билан ўйинчилар тезликда рўпараларидаги нарсани олишга ҳамда орқага айланиб, зал ёки майдонча охиридаги финиш чизиғига югуриб боришга ҳаракат қиладилар. Нарсани олишга улгурмаган ўйинчи эса югураётган ўйинчини финишгача қувиб етиб, унинг елкасига қўл теккизишга уринади. Агар қувлаётган ўйинчи бунга эриша олса, у командасига бир очко келтиради, акс ҳолда очко рақиб командасига берилади. Очко ҳисоблаб чиқилгач, ўйин давом этади.

## Ўйинларни алмашиш

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдончининг икки четидаги чизиқлар ортида бир-бирларига қараган ҳолда бир қатор бўлиб турадилар. Онабоши майдонча четида, барча ўйинчилар кўриб турадиган жойда бўлади. У ҳар хил ҳолатдаги гимнастика машқларини бажаради. Масалан, қўлларини олдинга узатади, олдинга энгашади, чўққайиб ўтириб туради ва ҳоказо. Барча ўйинчилар бу машқларни такрорлашлари лозим.

Машқ бажарилаётган вақтда онабоши кутилмаганда «Алмашиш» деб команда беради. Иккала қаторда турганлар бир-бирлари билан туртишмаган ҳолда тезлик билан ўрин алмашадилар. Тез ва тўла ҳолатда янги жойда саф тортган команда ғалаба қозонади. Ўйин бир неча марта такрорланади.

## Бўш ўрин

Ўйинчилар ўз ораларидан онабоши сайлайдилар ва доира ҳосил қилиб (оралиқ 2—3 қадам) марказга қараган ҳолда қўлларини орқага қўйиб турадилар. Онабоши сигнал берилгандан сўнг доира бўйлаб унинг ташқарисида югуриб ўйинчилардан бирининг қўлига секингина уради ва югуришда давом этади. Қўлига урилган ўйинчи эса доира бўйлаб тескари томонга югуради. Уларнинг иккаласи бўш қолган ўринни тезроқ эгаллаб, унга туриб олишга ҳаракат қиладилар.

Бу ўринга ким биринчи бўлиб етиб келса, шу ўринда қолади, кеч қолган ўйинчи эса онабоши ролида бўлади.

Югураётган вақтда доира ичига кириш ҳамда ўйинчиларга тегиб кетиш рухсат этилмайди.

### **Айланма дарра**

Барча ўйинчилар ўтирган ёки турган ҳолатда доира ҳосил этадилар. Ўйиновчилардан бири онабоши қилиб тайинланади, унинг қўлига рўмолча берилади. Онабоши доира атрофида айланиб юриб, рўмолчани бирор ўйинчининг орқасига билдирмасдан секин қўйиб кетишга интилади. Ўз орқасига рўмолча қўйилган ўйинчи бунни сезган заҳотиёқ онабошининг орқасидан югуради ва ундан ўзиб кетиб, ўз жойига биринчи бўлиб етиб келишга ҳаракат қилади.

Бу жойга биринчи бўлиб етиб келган ўйинчи доирада қолади, кеч қолгани эса онабоши бўлади. Доиранинг фақат ташқи томонидангина айланиб югуриш лозим.

### **Бўш доирача**

Майдонча ёки залда катта айлана атрофида диаметри 80—100 см бўлган бир неча доирачалар чизилади. Доирачалар оралиғидаги масофа 1—2 м. Доирачалар ўйинчилар сонини ҳисобга олган ҳолда, лекин улардан битта кам қилиб чизилади. Масалан, ўйинчилар 26 киши бўлса, доирачалар сони 25 та бўлиши лозим.

Ўйинчилар майдонча ёки зал бўйлаб айланиб юрадилар. Улар ўқитувчи сигналини эшитишлари билан доирачалар томон югуриб келиб, улар ичига жойлаша бошлайдилар. Доирача етмай қолган ўйинчи онабоши бўлиб, айлана ўртасига тушади-да, унинг ичида айланиб юради.

Ўйинчилар онабошига сездирмасдан ўз ўринларини бир-бирлари билан алмаштира бошлайдилар. Онабоши эса уларнинг хатти-ҳаракатларини диққат билан кузатади. У пайт пойлаб туриб бўш қолган доирачага кириб олишга ҳаракат қилади. Доирачага киролмай қолган ўйинчи онабоши бўлади.

### **Тўп билан пойлаб отиш**

Зал ўртасидан чизиқ ўтказиб, икки қисмга ажратилади. Унинг икки томонида, девордан 2—3 м узоқликда икки чизиқ чизилади. Ўйинчилар икки командага бўлиниб, залнинг икки томонида турадилар. Қуръа ташлангандан сўнг командалардан бирига волейбол тўпи берилади. Сигнал берилиши билан бу команда аъзолари залнинг иккинчи томонида турган ўйинчиларни мўлжалга олиб, улар томон тўп отадилар. Тўп ўйинчилардан бирига тегса,

у асир ҳисобланиб, рақиблар командаси ортидаги зонага бориб туради.

Иккинчи команда ўйинчилари ўйинчига тегиб ёки полдан сакраб чиққан тўпни илиб олиб, рақиб команда ўйновчилари томон отадилар.

Агар тўп майдон четидан ушланган бўлса, у тезроқ майдон ўртасидаги чизиққа яқин турган шерик томон оширилиши лозим.

Қисқа вақт ичида кўплаб асир туширган команда ғолиб чиқади. Тўп ҳаводан бориб тегсагина ҳисобга олинади. Тўпни илиб олиш мумкин. Тўп отишда ўртадаги чизиқнинг нариги томонига ўтишга рухсат этилмайди.

### **«Таёқча ва сакраш» эстафетаси**

Барча ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир кишилиқ қаторларда сафланадилар. Қаторлар оралиғи 3—5 м. Биринчи ўйинчилар олдидан ўтказилган старт чизиғидан 10—20 м нарида, иккала команда рўпарасида иккита байроқча ўрнатиб қўйилади. Қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчиларга гимнастика таёқчалари берилади.

Ўйин бошқарувчисининг сигнали билан биринчи ўйинчилар олдинга югуриб бориб, байроқча атрофидан айланиб ўтадилар ва қайтиб келиб, таёқчанинг иккинчи учини қатордан сал олдинга чиқиб турган иккинчи ўйинчига берадилар. Иккала ўйинчи таёқчани пастга тушириб, қаторнинг икки томонидан унинг охиригача юрадилар. Қатордаги ўйинчилар эса таёқча оёқларига тегиб кетмаслиги учун ўз ўринларида сакраб-сакраб турадилар. Қатордаги сўнгги ўйинчи ҳам сакраб бўлгандан сўнг биринчи ўйинчи қатор охирида қолади, иккинчиси эса таёқча билан байроқча томон югуради. У қайтиб келгандан сўнг учинчи турган ўйинчи билан қатор охиригача етиб боради, олдинга учинчиси югуриб кетади ва ҳоказо.

Барча ўйинчи таёқча билан югуриб бўлгандан сўнг таёқча эстафетани бошлаган ўйинчиларга берилади, улар эса таёқчаларни баланд кўтарадилар. Бу эстафета тугаганлигини билдиради. Эстафетани биринчи бўлиб тамомлаган команда ғалаба қозонади.

#### **Эстафета қоидалари:**

1. Ўқувчилар сакраётган вақтда таёқчани уларнинг имкониятларини ҳисобга олган ҳолда баландроқ кўтариш мумкин (масалан, 8—10-синфларда 30—40 см).
2. Таёқча ўрнига сакрагичдан фойдаланиш ҳам мумкин.

### **Айланага торт**

Ерга ёки полга ўйин иштирокчиларининг сонига қараб айлана чизилади. Ўйинчилар бир-бирларининг қўлларидан ушлаганлари ҳолда айлана атрофида чизилган чизиқ ташқарисида турадилар.

Бошқарувчининг командаси билан ўйинчилар бир-бирларини айланага тортиб киритишга ҳаракат қиладилар. Айлана чизигидан ичкарига қадам қўйишга мажбур бўлган ўқувчи ўйиндан чиқади, ўйин давом этади.

Ўйинчилар камайган сари айлана ҳам кичикроқ бўлиб боради.

Ўйин охирида 2—3 ўйинчи қолади, уларга мўлжаллаб кичик ҳажмда айлана чизилади. Энг кейин қолган ўйинчи ҳаммадан кучли ва эпчил деб эълон қилинади.

## Байроқчалар билан эстафета

Ўйин учун 2—4 байроқча (командалар сонига қараб) керак бўлади. Ўйновчилар 2—4 командаларга бўлиниб, старт чизиги орқасида бир-бирларига параллель бир кишилиқ қаторларда саф тортадилар. Қаторлар оралиғидаги масофа 3—4 қадам бўлади.

Старт чизигидан 15—20 қадам нарида ҳар бир қатор рўпарасига байроқча қадаб қўйилади (унинг ўрнига булавалар ёки эстафета таёқчалари қўйиш ҳам мумкин). Ҳар бир команда капитани ўз қаторида биринчи бўлиб туради ва уларга биттадан байроқча берилади.

Ўйин бошқарувчиси команда бериши билан капитанлар югуриб бориб, байроқчалар атрофидан айланиб ўтадилар ва ўз командалари томон қайтиб келиб, қўлларидаги байроқчани иккинчи турган ўйинчиларга берадилар ва ўз қаторлари охирига бориб турадилар. Иккинчи турган болалар байроқчани олишлари биланоқ олдинга югуриб кетадилар ва ҳоказо. Капитанлар яна қаторда биринчи бўлиб турганларигача ҳамда энг кейинги ўйинчидан байроқчани олгунларига қадар эстафета давом этади. Ҳар бир капитан байроқчани олиши билан уни юқорига кўтариб, ўз ўйинчиларига «Смирно!» командасини беради.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган ҳамда хатога йўл қўймаган команда ғолиб чиқади.

## Дўнгдан дўнгга сакраш

Ерга ёки полга бир-биридан 40—50 см<sup>2</sup> масофада 10—12 та бўлган доирача (дўнг) илон изи қилиб чизилади. Ана шундай дўнглар рўпарасида старт чизиги орқасида командалар бир кишилиқ қаторларда турадилар.

Қаторлардаги биринчи ўйинчилар ўқитувчи сигнал бериши билан дўнгдан-дўнгга сакраб юрадилар, охириги дўнгга етиб боргач, ўз командалари томон югуриб келадилар ҳамда иккинчи бўлиб турган ўйинчиларнинг кафтига секин урадилар. Иккинчилар сакрашни бошлайдилар, биринчилар эса қатор охирига бориб турадилар.

Сакраб югуришни биринчи бўлиб тугатган команда ғалаба қозонади.

Ҳар бир дўннга фақатгина бир оёқ билан тушиш мумкин. Уйинни узлуксиз (эстафетага ўхшатиб) ўтказиш ҳам мумкин. Бунда командалар дўнгларнинг икки томонида бўлиб, барча ўйинчилар фақат сакраши мумкин.

## Тўп учун кураш

Уқувчилар икки командага бўлинадилар, иккита капитан сайлаб, майдонча бўйлаб эркин жойлашадилар. Команданинг ҳар бир ўйинчиси рақиб команданинг ҳар бир ўйинчиси билан ёнма-ён юришга ҳаракат қилади. Масалан, иккала команданинг бешинчи турган ўйинчилари майдонча бўйлаб доим бир-бирларини кўриқлаб юрадилар.

Капитанлар майдон ўртасига келади, ҳакам улар ўртасига тўп ташлайди. Бу билан ўйин бошланади ва ҳакам вақтни ҳисобга олади.

Капитанлардан бири тўпни эгаллаб, уни бўш турган шеригига оширади, у ҳам ўз навбатида тўпни қулай вазиятда турган командадош ўртоғига оширади. Иккинчи команда ўйинчилари эса тўпни олиб қўйиб, ўз шерикларига оширишга ҳаракат қилдилар. Барча ўйинчилар майдонча бўйлаб югуриб, тўпни ўз командаларида кўпроқ ушлаб туришга уринадилар. Тўп учун тинимсиз кураш бўлади.

Иккала команда учун ҳисобловчилар тайинланади. Бу ўйинчидан иккинчисига оширилган ҳар бир тўп учун командага биттадан очко берилади. Демак бир команданинг икки ўйинчиси майдончанинг бирор четида турганида тўп уларга ошириладиган бўлса, ана шу икки ўйинчи тўпни иложи борида бир-бирларига кўпроқ ошираверишлари лозим. 5 минут ўтгандан сўнг ўйин тўхтатилади. Икки ҳисобловчи командалардаги қўлга киритилган очколар сонини ҳакамга маълум қилади. Рақибга қараганда кўпроқ очкога эга бўлган команда ғолиб чиқади.

### Ўйин қоидалари:

1. Тўпни эгаллаган ўйинчи икки қадамдан ортиқ ҳаракат қилиши мумкин эмас.

2. Тўпни ҳавода келаётган вақтда ҳамда рақиб команда ўйинчиси қўлидан тушириб, сўнгра эгаллаш мумкин. Ўйинчи эгаллаган тўпни унинг қўлидан тортиб олишга рухсат этилмайди.

3. Тўпни баскетбол ўйнидагидек полга уриб олиб юриш мумкин.

Бу ўйиннинг бошқача тури ҳам бор, у ўн марта ошириш деб аталади. Агар команда ўйинчилари тўпни бир-бирларига 10 марта оширгунларига қадар уни бошқа команда ўйинчилари эгаллаб олса, ҳисоб қайтадан бошланади. Ўйиннинг бу турида ҳисоблашни ҳакамнинг ўзи олиб бориши мумкин.

## Эҳтиёт бўл

Барча ўйинчилар залнинг бир томонида чизилган йўлакча ичида, бир қатор бўлиб, зал маркази томон қараб турадилар. Йўлакча чизиғидан 2—3 метр нарида радиуси 2 м бўлган ярим доира чизилади, унинг чизиғи устига 1—2 та булава қўйилади. Ҳар қитувчи ярим доира марказида бўлиб, унинг қўлида бир учига тўп бойлаб қўйилган арқонча бўлади.

Ўқитувчи арқончани булавалар устидан (уларга тегиб кетмайдиган даражада) айлантира бошлайди. Шу вақт ўқитувчи сигнал бергандан сўнг, ўқувчилардан бири қатордан чиқиб, эҳтиётлик билан ҳамда пайт пойлаб туриб булавалардан бирини олади ва уни қатордаги ўйинчилардан бирига олиб бориб беради. Булавани олган ўйинчи эса уни эҳтиётлик билан ўз ўрнига қўйишга ҳаракат қилади.

Агар булава олинаётган ёки қўйилаётган вақтда айлантириб турилган тўп ўйинчига тегиб кетса, ўша бола ўйиндан чиқиб туради. Уйин охирида энг чаққон ўйинчи аниқланади, у ўқитувчи ўрнига ўртага тушади. Уйин давом этади.

Ўқувчилар 10—15 кишидан кўп бўлса, ўйинни икки жойда ўтказиш мумкин.

## Ботқоқликдан ўтиш

Барча ўйинчилар кучлари ҳамда тайёргарликлари бўйича тенг бўлган 3—4 командага бўлинадилар. Улар бир кишилик қаторларда майдоннинг бир томонидаги чизиқ ортида турадилар, майдоннинг қарама-қарши томонида финиш — қирғоқ, ўртадаги жой эса — ботқоқлик бўлади. Ҳар бир командага маълум миқдорда асбоблар, тахтачалар, стул, гимнастика таёқчаси, сакрагич ва ҳоказо берилади.

Старт берилишидан олдин ботқоқликдан қандай қилиб ўтишнинг сирли режасини тузиб олиш учун командаларга маълум вақт берилади. Бу режани ўша команда ўйинчиларидан бошқа ҳеч ким билмаслиги лозим. Сигнал берилгандан сўнг ҳар бир команда ўзидаги асбоблардан фойдаланиб ҳамда ўзларининг сирли режалари, асосида ботқоқликдан ўта бошлайди.

Уйинда зийрак ва чаққон, тезкор ва ўддабурон бўлган команда биринчи ўринни эгаллайди.

## Дорвоз

Ўйинчилар бир неча гуруҳ ёки командаларга бўлиниб, майдончанинг бир томонида, чизиқ ортида, бир кишилик қаторларда саф тортиб турадилар. Ҳар бир қатор рўпарасида эни 10—15 см ва узунлиги 6—10 м бўлган йўлакчалар чизилади. Ҳар бир ўйинчига қоғоздан ёки картондан тайёрланган қалпоқчалар ёхуд таги йўқ қутичалар берилади.

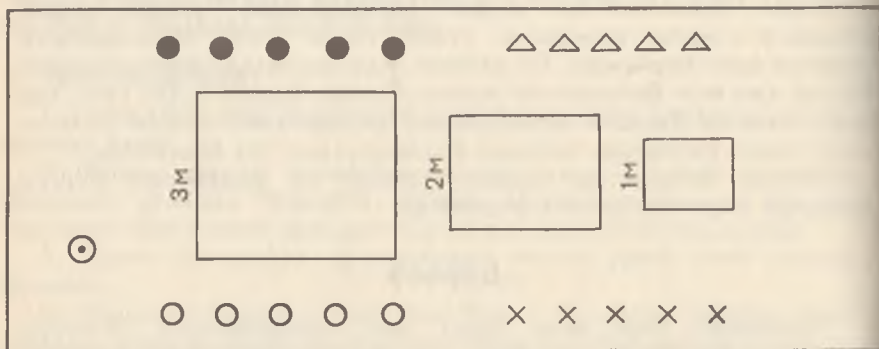
Қаторларда биринчи турган ўйинчилар сигнал берилиши билан бошлари устига қалпоқча ёки қутичани қўйиб, қўлларини ёнга узатган ҳамда йўлакчадан чиқмаган ҳолда белгиланган жойгача юриб борадилар. У ерда қопқонча ёки қутичани қўлларига олиб, ўз командалари томон югуриб келадилар ва иккинчи ўйинчиларнинг ёнга узатилган қўлига секин урадилар. Иккинчи турган болалар ҳам шу машқни такрорлайдилар, биринчи қатор охирига бориб турадилар ва ҳоказо.

Ўйинни биринчи бўлиб тугатган, қопқонча ёки қутичани бирон марта бошидан тушириб юбормаган ҳамда йўлакчадан четга чиқиб кетмаган команда ғалаба қозонади.

### Квадратлардаги кураш

Зал ўртасида учта квадрат чизилади, улардан бирининг катталиги  $10 \times 10$  м ва иккитасиники эса  $5 \times 5$  м бўлади. Барча ўйинчилар катта квадрат ичига жойлашадилар (55-расм). Сигнал берилиши билан катта квадрат ичида кураш бошланади: ўйинчилар ўзлари квадрат ичида қолишга, шерикларини эса квадратдан чиқариб юборишга ҳаракат қиладилар. Бунда улар бир-бирларини секин-аста туртадилар. Катта квадратдан чиққан ўйинчи биринчи кичик квадратга кириб, у ерда ҳам курашни давом эттирадилар. У ердан ҳам чиқарилган ўйинчилар иккинчи квадратга бориб турадилар. Катта квадрат ичида қолишга эришган ўйинчилар ғолиб чиқадиладар.

Ўйин фақат ўғил болалар учун тавсия этилади. Ўйин учун ажратилган вақт 1 минутдан кўп бўлмаслиги лозим. Ўйинчилардан ҳаққоний курашни талаб этиш керак, орқа томондан ҳужум қилиш мумкин эмас. Икки ўйинчининг бараварига бир ўйинчига ҳужум қилишига рухсат этилмайди.



55-расм.



## Ҳалқага отиш

Ўйин спорт залида, майдончада, дарахтлар бўлган текисликларда ўтказилади, унда 20—34 ўйинчи иштирок этиши мумкин. Ўйин учун диаметри 40—60 см бўлган ҳалқа керак бўлади. Ҳалқа волеибол устунига, дарахтга, махсус тайёрланган тахтага 2—3 метр баландликка осиб қўйилади. Отиш чизигидан ҳалқагача бўлган масофа — 10—15 м.

Отиш учун теннис коптокларидан фойдаланилади. Ўйин командалари тартибда ҳам, шахсий тартибда ҳам ўтказилиши мумкин. Ўйин қуръа ташлангандан сўнг бошланади. Ҳар бир ўйинчи старт чизиги олдида туриб коптокни ҳалқа томон, уни мўлжалга олиб отади. Ҳалқадан ўтказилган ҳар бир копток учун биттадан очко берилади. Ғолиб кўп очко олганлигига қараб белгиланади. Агар коптоклар етарли бўлса, ўйинчи 3—5 тадан копток отиши мумкин.

## Тўпни доирага тушир

Болалар 4 командага бўлинган ҳолда майдончанинг бир томонида бир кишилик қаторларда сафланиб турадилар. Биринчи турган ўйинчилар олдидан чизиқ ўтказилади, ундан 3 м масофада, ҳар бир қатор рўпарасида диаметри 60 см дан бўлган доиралар чизилади. Ҳар бир доиранинг нариги оёғида ўйинчиларга қараган ҳолда онабошилар турадилар.

Бошловчи сигнал бергандан сўнг қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчилар тўпни икки қўллаб паст томондан доирага ташлайдилар. Доира ёки унинг атрофидан сарқаб чиққан тўпни онабошилар олиб, қатор томон югурадилар. Шу вақт тўп ташлаган ўйинчилар тезлик билан онабошилар ўрнига борадилар. Онабошилар эса тўпни иккинчи турган болаларга бериб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Тўпни доира томон иккинчи болалар ташлайдилар, биринчилар олиб келишади ва ҳоказо. Ҳар гал доирага тушган тўп командага биттадан очко келтиради. Онабошилар қаторларда биринчи бўлиб тўп ташлаганларидан кейин ҳамда энг сўнгги ўйинчилардан тўпни олиб, уни юқорига кўтарганларидан сўнг ўйин тугайди.

Ўйинни биринчи бўлиб тугатган ҳамда энг кўп очко тўплаган команда биринчи ўринни эгаллайди.

## Олдингига етиб ол

Ўйинчилар икки командага бўлиниб майдончанинг бир томонида, старт чизиги ортида саф тартибда турадилар. Қаторлар оралиғидаги масофа — 5 қадам. Майдончанинг қарама-қарши томонида уй бўлиб, унгача бўлган масофа 2—3 қадам бўлади.

Барча ўйинчилар паст (ёки юқори) старт ҳолатини қабул

қилишади. Сигнал берилиши билан иккала команда ўйинчилари олдинга югуришади.

Командаларнинг вазифаси қуйидагича: биринчи команда (қатор) — орқадаги ўйинчиларга тутқич бермасдан тезроқ уйга етиб олиши, иккинчи команда — биринчилар уйга боргунларича уларга етиб олиб, асир олиши керак.

Бунинг учун олдинда кетаётган ўйинчининг елкасига астагина қўл теккизиш кифоя. Асирлар санаб чиқилгач, командалар ўринларини алмашадилар, ўйин давом этади. Уч-тўрт югуришдан сўнг қайси команда кўп асир туширган бўлса, ўша команда енган ҳисобланади.

Ўйинчилар имкониятини ҳисобга олиб, қаторлар орасидаги масофани ўзгартириш мумкин:

## Қарғалар ва чумчуқлар

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдон марказида бир-бирларига қараган ҳолда бир қатор бўлиб сафланадилар. Улар ўртасидаги параллель чизиқлар ораси 1,5 м бўлади. Майдонча марказидан икки томонда, 15—20 м нарида уйлар бўлади. Командаларнинг биринчисига қарғалар ва иккисига чумчуқлар деб ном берилади.

Командалар бир-бирига тескари ҳолатда турадилар (ёки ўтирадилар). Уқитувчи команда беради, масалан, қарғалар, дейди. Команда берилиши билан қарғалар ўз уйлари томон югуриб кетадилар. Чумчуқлар эса уларни қувлаб етишга ҳаракат қиладилар. Ушланган ўйинчилар ҳисоблаб чиқилади, ўйин давом этади. 4—6 марта ҳисоблаб чиқилгандан сўнг кўп ўйинчи ушлай олган ғолиб команда аниқланади.

Уқитувчи команда беришдан олдин ўйинчиларнинг диққатини жалғитиш учун уларга ҳар хил машқлар бажаришни таклиф этиши мумкин.

## Тўрт устун

Зал ёки майдончада чизиқлар билан шаҳар ҳамда майдон ҳосил қилинади. Майдонга тўртта устун ўрнатилади.

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, ўз жойларини эгаллайдилар. Бир команда чизиқ ортида, яъни шаҳарда бир қатор бўлиб туради. Иккинчиси эса майдонда ихтиёрий равишда жойлашади. Сигнал берилиши билан ўнг томондаги биринчи ўйинчи қўлига теннис коптоги билан ёғоч олади. Ёғоч билан коптокни уриб (лапта ўйинига ўхшатиб) майдон томон йўналтиради. Ёғочни қўйиб тезлик билан майдонга югуриб кириб, тўртта устун атрофидан айланиб шаҳарга қайтади. Майдондаги ўйинчилар бўлса коптокни илиб олиб, югуриб ўтаётган ўйинчини уришга ҳаракат қиладилар.

Агар копток ўйинчига тегса, майдондаги ўйинчилар, копток тегмаса, шаҳардаги ўйинчилар бир очко оладилар. Ўйин шаҳардаги барча ўйинчилар копток отиб бўлганларидан сўнг тўхтатилиб, очколар ҳисоблаб чиқилгач, яна давом этади. Бу сафар командалар ўз ўринларини алмашадилар. Кўп очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

### Тақиқланган ҳаракат

Ўйинчилар бир қатор бўлиб турадилар. Бошловчи қайси машқларни бажариш керак эмаслигини (масалан, қўлларни юқорига кўтариш, чўққайиб ўтириш, чапак чалиш ва ҳоказо) ўйинчилар билан келишиб олади. Тақиқланган ҳаракат қайси машқ эканлигини ўқувчилардан бир неча марта сўрайди.

Бошловчи кетма-кет ҳар хил машқларни бажаради, ўйинчилар ҳам кўрсатилган машқларни такрорлайдилар. Кутилмаганда бошловчи тақиқланган ҳаракатни бажариб қўяди. Бу вақтда барча ўйинчилар ўз ўринларида хотиржам туриб, ҳеч қандай ҳаракатни бажармасликлари лозим. Янглишиб тақиқланган ҳаракатни бажариб қўйган бола енгилган ҳисобланади. Енгилган ўйинчи бошловчига ёрдам беради, яъни ҳакамлик қилади. Тақиқланган ҳаракат ўзгартирилади ва ўйин давом этади.

### Тўп капитанга

Ўқувчилар тенг икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторларда турадилар. Бир-бирига параллель қаторлар оралиғидаги масофа 5—6 қадам. Иккала команда ўйинчилари ўз сафларидан тўпни яхши илиб оладиган ҳамда оширадиган ўқувчиларни капитан қилиб сайлайдилар. Капитанлар ўз қаторлари рўпарасида биринчи ўйинчидан 5—8 қадам нарида турадилар. Уларга волейбол ёки баскетбол тўплари берилади.

Капитанлар сигнални эшитишлари биланоқ тўпни қаторда биринчи бўлиб турган шерикларига оширадилар, биринчилар эса тўпни илиб олиб, ўз капитанларига оширадилар ва тезлик билан чўққайиб ўтирадилар. Капитанлар тўпни иккинчиларга оширадилар, улар ўз навбатида биринчиларнинг ҳаракатларини қайтардилар ва ҳоказо. Қаторда энг кейин турган ўйинчи тўпни капитанга ошириб, чўққайиб ўтирганидан сўнг капитан тўпни илиб олиб, уни юқорига кўтаради. Капитан тўпни юқорига кўтаргунча барча ўйинчилар чўққайиб ўтирган ҳолатда бўлишлари лозим. Қайси команда тўп оширишни биринчи бўлиб тугатган бўлса, ўша команда ғолиб чиқади.

Агар ўйинчи тўпни қўлидан тушириб юборса, югуриб бориб, уни олиб келиб, яна ўз жойига туриб олиши ва фақат ундан сўнггина тўпни капитанга ошириши мумкин.

## «Қирқ оёқ» эстафетаси

Ўқувчилар икки командага бўлиниб, ҳар бири алоҳида-алоҳида икки кишилиқ қаторларда турадилар. Старт чизигидан 15—20 м масофада ҳар бир команда рўпарасига бирор нарса (стул, булава ва ҳоказо) қўйилади.

Командалардаги биринчи жуфт ўйинчилар бир-бирларига иложи борича яқин турганлари ҳолда биттадан оёқларини бирлаштирадидлар (ўнг томондаги ўйинчининг ўнг оёғи чап томондаги боланинг чап оёғи билан бирлашади) ва тўпиқ тепасидан арқонча ёки камарча билан бир-бирига боғлаб қўядилар.

Сигнал берилиши билан бу ўйинчилар югура бошлайдилар, боғланган оёқларини ерга баравар қўйиб, юқоридаги нарсдан айланиб ўтадилар ва ўз командалари томон югуриб келадилар. Биринчи келган жуфтликка бир очко берилади. Кейин икки жуфтлик тайёрланиб бўлгач, шу машқни бажаради. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### Ўйин қоидалари:

1. Агар камарча ёки арқонча ечилиб кетса, командага жарима очко берилади.
2. Иккала командадан махсус боғловчилар тайинланиши мумкин.
3. Агар имкон бўлса, ҳамма ўқувчилар оёқларини боғлаб, сўнг ўйин — эстафетани бошлаш мумкин.

## Вақтни аниқла

Бу ўйинни дарснинг охирида, унинг якунловчи қисмида ўтказиш мумкин.

Ўқитувчи синф ўқувчиларининг бир кишилиқ қаторга сафланишлари ҳақида команда беради ва уларга ўйин вазифасини тушунтиради. «Марш!» командаси берилиши билан ўқитувчи секундомерни юргизиб юборади, ўқувчилар эса қаторда ораларини очиб майдонча ёки зал атрофида юра бошлайдилар. Ҳар бир ўқувчи ўзича вақтни ҳисоблайди. Улар ўзларича бир минут вақт ўтганлигини тахмин қилиб, ўша дақиқада алоҳида-алоҳида жойда тўхтаб қоладилар.

Ўқитувчи вақтни тўғри аниқлай олган ўқувчиларни таъкидлаб ўтади, ўйин давом этади.

## «Волейбол ўйини» эстафетаси

Синф ўқувчилари икки командага бўлиниб, икки қатор бўлиб, бир-бирларидан 5—6 метр масофада саф тортиб турадилар. Сафда турган биринчи икки капитанга волейбол тўплари берилади.

Ўйин бошловчиси сигнал бериши билан биринчи қаторнинг биринчи ўйинчисига тўп оширади, у ўз навбатида тўпни биринчи қаторнинг яна биринчи ўйинчисига (у қаторда учинчи бўлиб турган бўлади) қайтаради ва ҳоказо. Шу дақиқада иккала қаторнинг иккинчи ўйинчилари ҳам тўпни бир-бирларига ошира бошлайдилар. Қаторларнинг энг охирида турган ўйинчилар тўпларни яна орқага қайтарадилар, яъни тўпни кимдан олган бўлсалар, яна ўша ўйинчига оширадилар.

Тўплар капитанларга етиб келгандан сўнг улар тўпларни юқори кўтарадилар.

Ерга тушиб кетган тўп учун жарима очко берилади. Тўп оширишни биринчи бўлиб тугатган ҳамда жарима очко олмаган команда ғалаба қозонади.

### **Айлана бўйлаб катта эстафета**

Ўйинчилар тўртта тенг командага бўлинадилар. Майдончада эллипсга ўхшатиб 40—60—80 м диаметрдаги айлана чизилади. Айлана марказига байроқча ўрнатилади, айлана атрофида бир-бирдан тенг масофада командалар бир кишилик қаторларда жойлашадилар. Айланага энг яқин турган биринчи ўйинчиларга биттадан эстафета таёқчаси берилади.

Тўрттала биринчи ўйинчи сигнал берилиши билан айлана бўйлаб ўнг томондан югурадилар ва ўз қаторларига етиб келиб, таёқчани иккинчи ўйинчиларга бериб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи турган болалар таёқчани олишлари биланоқ югуриб кетадилар ва ҳоказо.

Охирги ўйинчилар айлана бўйлаб югуриб бўлганларидан ҳамда таёқчани капитанларга бериб бўлганларидан сўнг айлана марказидаги байроқчани олиб, уни баланд кўтарадилар.

Байроқчани биринчи бўлиб кўтарган команда эстафета ғолиби бўлади.

Ўйинчилар қаторларга сафланаётган вақтларида айлана атрофида югурувчилар учун жой қолдиришлари лозим.

### **Деворчадан қайтгай тўп**

Ўқувчилар икки командага бўлинганлари ҳолда старт чизиғи олдида бир кишилик қаторларда сафланадилар. Қаторлар оралиғидаги масофа 3—4 м. Қаторлар рўпарасида, 4—5 м масофада деворча бўлиб, унда 2 м баландликда  $1,5 \times 1,5$  м катталикдаги шчитга иккита квадрат (ҳар бир қатор учун биттадан) чизилади. Қаторлардаги биринчи ўйинчиларга биттадан волейбол тўпи берилади.

Команда берилиши билан биринчи ўйинчилар тўпни салгина юқорига отадилар ва у тушаётганида, худди волейбол ўйинидагидек, тўпни квадрат томон йўналтирадилар. Тўп қайтиши билан

уни илиб олиб қаторлардаги иккинчи ўйинчиларга берадилар ҳамда қатор охирига бориб турадилар. Иккинчилар ҳам машқни такрорлайдилар ва ҳоказо.

Квадратга теккан ҳар бир тўп учун командага биттадан очко берилади. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган ҳамда кўп очкога эга бўлган команда ғолиб ҳисобланади.

## Кечиб ўтиш

Залнинг қарама-қарши икки томонидан шаҳарчаларни белгиловчи чизиқлар ўтказилади. Шаҳарчалар оралиғидаги жой дарё деб эълон қилинади. Ўйинчилар 6—8 кишилиқ иккита командага бўлинадилар, бир кишилиқ қаторларга сафланадилар. Ҳар бир қатор шаҳарча томонда туради. Дарёдан кечиб ўтиш учун уларда бир хил нарсалар—тўлдирма тўп, стул, гимнастика скамейкаси ва ҳоказолар бўлади.

Ўқитувчи сигнал бергандан сўнг командалар ўзларидаги нарсалардан фойдаланиб, дарёнинг нариги қирғоғидаги шаҳарчага ўта бошлайдилар. Кечиб ўтиш давомида полга тегиб кетиш мумкин эмас. Кимнинг қўли ёки оёғи полга тегса, у ўйиндан чиқарилади. Қирғоққа тезроқ етиб борган ҳамда рақибга қараганда кам ўйинчи йўқотган команда ғалаба қозонади.

Ўйин жараёнида команда аъзолари бир-бирларига ёрдам беришлари мумкин. Команданинг сўнги аъзоси қирғоққа етиб келгандагина ўйин тугаган ҳисобланади.

## Доирадан чиқариш

Ўғил ва қиз болалар алоҳида икки командага бўлиниб, бир-бирларининг рўпараларида турадилар. Ҳар жуфт ўйинчи ўртасида диаметри 1—1,2 м келадиган доира чизилади. Доирага иккала командадан биттадан ўйинчи чиқиб, уларнинг иккаласига битта гимнастика таёқчаси берилади. Ўйинчилар доира ичида туриб, таёқчани тикка ушлаб турадилар.

Сигнал берилгандан сўнг ўйинчилар бир-бирларини доирадан таёқча билан туртиб чиқаришга ҳаракат қиладилар. Бунда қўлларни рақибнинг гавдасига теккизиш ман қилинади. Ўйин охирида доираларда қайси команда ўйинчиси кўпроқ қолган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

## Тўп марказдан отилади

Ўйинни волейбол майдончасига тенг бўлган, яъни  $9 \times 18$  м катталикдаги майдончада ўтказиш мумкин.

Майдонча тенг иккига бўлинади, унинг ўртасига диаметри 1 м келадиган доира чизилади. Майдончанинг қарама-қарши

томонларига, марказдан 8—9 м нарига устида биттадан тўлдирма тўпи бўлган от ёки козел қўйилади.

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдончанинг икки томонида эркин турадилар ҳамда ўз ораларидан капитан сайлайдилар. Капитанларнинг иккаласи доира ичига кириб, унинг марказида бир-бирларига қараган ҳолда турадилар.

Ўқитувчи доира ичига кириб, волейбол тўпини капитанлар қўли етадиган баландликка отади. Капитанлар эса тўпни биринчи бўлиб эгаллашга ҳамда уни ўз шерикларига оширишга ҳаракат қиладилар. Тўпни эгаллаган команда уни бир-бирига ошириб, рақиб майдончаси томон кириб боради ва тўлдирма тўпни волейбол тўпи билан уриб туширишга уринади. Рақиб команда ўйинчилари эса ўз навбатида тўлдирма тўпни ҳимоя қиладилар ҳамда волейбол тўпни эгаллаб олиб, қарши команда тўлдирма тўпига ҳужум уюштирадилар.

Ўйинни ўтказиш масаласида иккала команда қуйидагича келишиб олиши мумкин:

1. Тўлдирма тўпларни неча марта уриб тушириш.
2. Ўйинни неча минут давом эттириш.

### Тўп айланада

Ўйинчилар катта айлана ҳосил қилиб, турган жойида биринчи ва иккинчиларга бўлинадилар. Биринчилар бир командани, иккинчилар эса иккинчи командани ташкил этади. Иккала команда капитанларига биттадан волейбол ёки баскетбол тўпи берилади (иккала командага бир хил тўп берилиши керак, агар имкон бўлмаса, ҳар гал тўпларни командалар ўртасида алмаштириб туриш лозим).

Сигнал берилгандан сўнг капитанлар тўпларни ўзларига яқин турган шерикларига оширадилар. Биринчи команда аъзолари тўпни бир-бирларига соат стрелкаси бўйлаб, иккинчиси эса қарама-қарши томонга оширади. Тўп оширишда барча ўйинчилар навбат билан иштирок этишлари лозим. Қайси капитанга тўп эртароқ келса, ўша капитан тўпни юқорига кўтаради, яъни ёлиб чиқади. Ўйин белгиланган марта ўтказилгандан сўнг унда биринчиликни олган команда ғалаба қозонади.

Агар тўп қўлдан тушиб кетса, айбдор ўйинчи уни олиб, ўз ўрнига келиши ва шундан кейингина тўпни шеригига ошириши мумкин.

### Бургут ва бургутча

Майдончанинг торроқ томонида исталган катталиқда йўлакча чизилади. Ўйинчилар орасидан икки онабоши — бургут ва бургутча сайланади. Қолган ўйинчилар қушлар бўлиб, йўлакча ичида турадилар. Бургут ва бургутча ўзларининг инида, май-

донча ўртасида турадилар (инларда бир неча волейбол тўплари бўлади).

Ўқитувчининг «Олға!» командаси эшитилиши билан қушлар бургутча томон югурадилар ва ундан тўпни тортиб олиб, йўлакча томон қайтишга ҳаракат қиладилар. Бургутнинг вазифаси қушларни бургутчага яқин йўлатмаслик ёки уларни қўлаб қўлга туширишдир. Қўлга тушган қушлар йўлакчининг қарама-қарши томонидаги жойга бориб турадилар. Уларни қўтқариш мумкин, бунинг учун қушлар тўпни бургутчадан тортиб олишлари ҳамда уни қўлга тушган шерикларига оширишлари лозим.

Бир марта ҳам қўлга тушмаган қушлар ўйинда ғолиб чиқади. Энг кўп қуш ушлай олган бургутлар ҳам таъкидлаб ўтилади.

### **Булаваларни тез олиш**

Бир неча булавалар олиб (уларнинг сони ўйин иштирокчилари сонидан битта кам бўлиши лозим), доира бўйлаб, ораларини 1 м дан қилиб жойлаштирилади. Ўйинчилар булавалар атрофида, каттароқ доирада туриб ўқитувчи томонидан кўрсатилаётган турли-туман машқларни бажара бошлайдилар. Ўқитувчи пайт пойлаб туриб, «Олинг!» деб команда бериши билан ўйинчилар ўзларига яқинроқ бўлган булавалардан бирини олишга ҳаракат қиладилар. Булавасиз қолган ўқувчи ўйиндан чиқади. Ҳар сафар биттадан ўйинчи ҳамда биттадан булава камайиб боради. Доира ҳам борган сари кичраяди.

Ўйин охирида қолган икки ўйинчи ғолиблик учун курашади.

### **Учувчи нишон**

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир кишилик қаторларда, бири майдонча чизиғи бўйлаб, иккинчиси эса унга кўндаланг ҳолатда турадилар. Командаларнинг бирига чамбараклар, иккинчисига тўплар (волейбол тўплари ёки теннис коптоклари) берилади.

Иккала команданинг биринчи ўйинчилари олдинга чиқадилар. Бири чамбаракни 2—3 м баландликка отади, иккинчиси эса тўп ёки теннис коптогини чамбарак орасидан ўтказишга ҳаракат қилади. Бу икки ўйинчи нарсаларни илиб олиб, қаторлар охирига бориб турадилар. Олдинга иккинчи ўйинчилар чиқадилар. Улар ҳам шу машқларни бажарадилар ва ҳоказо. Барча ўйинчилар қатнашиб бўлгандан сўнг командалар ўрин алмашадилар.

Чамбарак орасидан кўп тўп ўтказган команда ғолиб чиқади. Нрсаларни илиб олиш вақтида ўз ўрнидан четга чиқиш мумкин.

### **Коптокни илиб олиш**

**Ўйиннинг биринчи тури.** Ўйинни ўтказиш учун теннис коптоги, тахтача (унинг бир учида копток қўйиш учун ўйилган жой



бўлиши лозим) ҳамда кичкина тўсин керак бўлади. Кичкина тўсин устига коптокли тахтача қўйилиб, унинг ёнига ўйинчилардан бири чақирилади. Қолган ўйинчилар тахтача атрофида 3 м нарида доира бўйлаб турадилар.

Ўртадаги ўйинчи сигнал берилиши билан тахтачанинг копток қўйилмаган томонини бир оёғи билан кескин равишда қаттиқ босади. Бу вақтда копток юқорига отилиб чиқади. Қолган ўйинчилар коптокни илиб олишга ҳаракат қиладилар. Уни олишга муяссар бўлган чаққон ёлиб ҳисобланади ва унга тахтача ёнига бориб ўйинни қайта бошлаш ҳуқуқи берилади. Машқни биринчи бўлиб бажарган ўйинчи эса қолган ўйинчиларга қўшилади.

Агар ўйинчилар кўп бўлса, ушбу ўйин 2—3 жойда бир вақтда ўтказилиши мумкин.

**Ўйиннинг иккинчи тури.** Ўйинчилар доира атрофида турадилар, ўртага онабоши чиқади, у теннис коптогини ушлаб туради. Онабоши коптокни юқорига отади ҳамда бир, икки, уч деб баланд овоз билан санайди. Ўйинчилар уч саноғини эшитиш билан тезда доирадан ҳар томонга қоча бошлайдилар. Онабоши эса коптокни илиб олишга ҳамда доирадан чиқмаган ҳолда у билан ўйинчилардан бирини уришга ҳаракат қилади.

Копток бирон ўйинчига тегса, у онабоши ўрнига ўртага тушади, акс ҳолда онабоши ўз ўрнида қолаверади.

### **«Тўсиқлардан ошиб ўтиш» эстафетаси**

Ўқувчилар ўқитувчининг кўрсатмасига биноан 2—3 командага бўлиниб, залнинг бир томонида, бир қишилиқ қаторларда сафланиб турадилар. Ҳар бир қатор рўпарасида залнинг иккинчи томонигача гимнастика снарядлари: козеллар, гимнастика скамейкалари, тўшаклар ҳамда тўлдирма тўплар қўйиб чиқилади.

Ўқитувчи сигналига биноан қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчилар югура бошлайдилар. Улар козел устидан сакраб ўтиб, гимнастика скамейкаси устида мувозанатни сақлаган ҳолда юриб, тўлдирма тўплар устига оёқларини қўйиб юриб ҳамда тўшакларда умбалоқ ошиб, деворга етиб борадилар ва бир қўлларини унга теккизиб, ўз қаторлари томон югуриб келиб, иккинчи ўйинчиларнинг кафтларига секин урадилар. Иккинчилар югуриб кетадилар, биринчилар эса қатор охирига бориб турадилар.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган ҳамда жарима очко олмаган команда ғалаба қозонади. Ноаниқ бажарилган ҳар бир машқ учун командаларга жарима очко берилади.

## Пирамидаларга ҳужум

Уйин кенглиги  $20 \times 20$  м бўлган майдончада ўтказилади. Майдонча марказида  $1,5 \times 1,5$  м ҳажмдаги яна бир квадрат чизилади, унинг ўртасига тахталардан тайёрланган турли катталиқдаги пирамидалар бир-бирининг устига ўрнатилади. Барча ўйинчиларга эстафета таёқчалари берилади ва улар катта квадрат атрофида жойлашадилар.

Онабоши пирамидаларни ўрнатиб ҳамда четга чиқиб бўлгандан сўнг ўйин бошланади. Уйинчилар қўлларидаги таёқча билан пирамидаларни уриб, уларни кичик квадратдан чиқариб юборишга ҳаракат қиладилар. Уйинчилар ўз ўринларида қоладилар, таёқчалар эса майдонча бўйлаб тарқалиб ётади.

Агар ўйинчилардан бири сўнгги пирамидани кичик квадратдан чиқара олса, онабоши ўртага югуриб киради ва пирамидаларни йиғиб, уларни қайтадан ўрнатади. Шу вақтда ўйинчилар катта квадратга югуриб кириб ўз таёқчаларини олиб, жойларига қайтишга ҳаракат қиладилар. Онабоши эса пирамидани ўрнатиб бўлгандан сўнг таёқча олмоқчи бўлган ўйинчилардан бирини тутишга уринади. Агар онабоши ўйинчини тутса (бунинг учун унинг елкасига қўл теккизиш кифоя) улар ўз ўринларини алмашадилар. Бордию туюлмаса, онабоши ўз ўрнида қолади, ўйин давом этади.

### Уйин қоидалари:

1. Уйинчилар барча пирамидалар четга чиқарилгандан кейингина таёқчаларни олишлари мумкин.
2. Онабоши пирамидаларни ўрнатиб бўлмасдан туриб, ўйинчиларни ушлаши мумкин эмас.

## Баскетбол тўпи билан эстафета

Ўқувчилар 2—3 командага бўлиниб, зал ёки майдоннинг бир томонида, бир кишилиқ қаторларга сафланадилар. Ҳар бир командада биттадан баскетбол тўпи бўлади. Командалар рўпарасига бир-биридан 1—2 м оралиқда бўлган устунчалар ёки тўлдирма тўплар қўйилади.

Сигнал берилиши билан қаторлардаги биринчи ўйинчилар тўпни олдинга уриб олиб юриб, устунча ёки тўлдирма тўпнинг атрофидан илон изи шаклида ўтадилар ва орқага тўғри чизиқ бўйлаб югурадилар. Тўпни иккинчиларга бериб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчилар ҳам шу машқни такрорлайдилар ва ҳоказо.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

## Сакрагичлар билан эстафета

Ўйинчиларнинг туриш тартиби аввалги ўйиндагидек. Барча ўйинчиларга биттадан сакрагичлар берилган. Ҳақитувчи сигнал бергандан сўнг биринчи бўлиб турган ўқувчилар сакрагичларни олдинга айлантирган ҳамда унинг ичидан ўтиб борган ҳолда аввалдан белгилаб қўйилган жойгача югуриб бориб, орқаларига қайтадилар. Иккинчиларнинг елкаларига секин уриб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар югурадилар ва ҳоказо.

Эстафетани биринчи бўлиб тамомлаган команда ғолиб деб эълон қилинади.

## Тўплар бир томонга

Бу ўйин волейбол майдончасида ўтказилади. Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдончанинг икки томонида жойлашадилар.

Ҳақитувчи командасига кўра ўйинчилар тўпларни турдан ошириб, рақиб майдони томон отадилар. Иккала команда ҳам ўз майдонида биронта ҳам тўп бўлмасликка, шу билан бирга тўплар рақиб команда майдонида бўлишига ҳаракат қиладилар. Ҳар бир ўйинчи тўпни илиб олиб, ўша дақиқадан уни нариги томонга отиши лозим.

Отилган тўпнинг ҳаммаси бир команда майдонида бўлиб қолганида ўйин тугайди, ғолиб бир очко олади, ўйин давом этади.

### Ўйин қоидалари:

1. Тўп фақат бир марта ерга тегиши мумкин, агар у икки марта ерга тегса, майдонча эгаси бўлган командага жарима очко берилади.

2. Агар тўп рақиб томонга отилган бўлсаю, лекин у ҳеч кимга тегмасдан майдондан ташқарига бориб тушса, отган команда жарима очко билан жазоланади.

3. Тўп тўрга тегиб қайтса ҳам айбдор команда жарима очко олишга мажбур бўлади.

## Девордан қайтган тўп

Ўқувчилар бир неча командаларга бўлиниб, бир кишилиқ қаторларда, девордан 2—2,5 м нарида турадилар. Командалар олдидан чизиқ ўтказилиб, ўқувчиларга биттадан волейбол тўпи берилади.

Қаторлар олдида турган ўйинчилар тўпларни бошлари устида юқорига кўтарган ҳолда ушлаб турадилар. Улар сигнал берилиши билан тўпни девор томон баландроққа отадилар ва тезда

бурилиб, қатор охирига кетадилар. Иккинчилар олдинги чизиққа чиқиб, девордан қайтган тўпни, волейбол ўйинида бўлганидек қўллари билан яна девор томон йўналтириб, қатор охирига ўтадилар. Учинчилар олдинга чиқишади ва ҳоказо.

Шундай қилиб, қаторлардаги барча ўйинчилар тўпларни ўз навбатлари билан девор томон йўналтирадилар. Ўйинни биринчи тугатган команда бир очко олади, ғолиб аниқлангунга қадар ўйин 3—4 марта ўтказилиши мумкин.

#### **Ўйин қоидалари:**

1. Агар тўп девордан қайтаётганда мўлжалдагидан пастрок бўлса, уни ўша ердан деворга қайта уриш рухсат этилади.

2. Ўйинчилар билан девор орасидаги масофа бир хил бўлиши лозим.

### **Занжирни узиш**

Ўйинчилар куч ва тайёргарликлари тенг бўлган икки командага бўлиниб, майдончанинг қарама-қарши томонларида (орадаги масофа 12—15 қадам) бир-бирларига қараган ҳолда алоҳида-алоҳида қаторларда саф тортадилар ва қўл ушлашиб турадилар.

Ҳар бир команда ўзига капитан сайлайди ва улар ўртасида қуръа ташланади. Капитанлар рақиб команда ҳосил қилган занжирни узиш учун ўз командаларидан бир ёки икки энг кучли ўйинчини танлаб оладилар.

Тайинланган ўйинчилар маълум сигнал берилгандан сўнг рақиб команда томон югуриб борадилар ҳамда занжирни (ушланган қўлларни) узишга ҳаракат қиладилар. Улар ўйинчилар орасидан нариги томонга ўтганларидагина занжир узилган ҳисобланади.

Агар бараварига икки ўйинчи югурса, улар бир жойга ҳужум қилмасдан, балки орада 3—4 ўйинчини қолдириб занжирга боришлари лозим. Занжир узилса, узилган жойнинг ўнг томонидаги ўйинчи асир ҳисобланади. Агар узилмаса, югуриб борган ўйинчи асир бўлиб қолади. Асирлар уларни қўлга туширган командаларнинг орқасида махсус жойда турадилар.

Сўнгра иккинчи команда капитани занжир узиш учун ўз ўйинчиларини тайинлайди. Ўйин давом этади.

Энг кўп асирни қўлга туширган команда ғалаба қозонади. Бу ўйин болалар учун мўлжалланган.

### **Энг кучли**

Барча ўқувчилар 3—4 группаларга бўлинадилар ҳамда группалар бўйича алоҳида-алоҳида ўйнайдилар. Ерга ҳар бири  $3 \times 3$  м ўлчовдаги 5—6 квадрат чизилади. Биринчи квадратга 6—8 ўйинчи жойлашади.

Ўқитувчи сигнал бергандан сўнг биринчи квадратдаги ўйинчи-

лар бир-бирларини тортиб, иккинчи квадратга ўтказишга ҳаракат қиладилар. Иккинчи квадратдагилар ва унга биринчидан ўтиб қолган ўйинчилар эса бир-бирларини учинчи квадратга ўтказиш учун кураш олиб борадилар ва ҳоказо.

Ўйин ҳар бир квадратда биттадан ўйинчи, яъни энг кучлилар қолгунча давом этади. Лекин биринчи квадратда қолган ўйинчи энг кучли, иккинчи квадратдаги эса иккинчи ўринда ҳисобланади ва ҳоказо.

Ўйинчилар бир-бирларини тирсак билан туртишлари, қўл билан уришлари ва тепишлари мумкин эмас.

Ушбу ўйин ўғил ва қиз болалар учун алоҳида ўтказилади.

## Доирадан доирага

Ўйин бошланишидан олдин қатнашувчиларнинг оз-кўплигини ҳисобга олган ҳолда майдонча ёки залга диаметри 50—60 см бўлган доиралар чизилади. Улар орасидаги масофа 1—1,5 м бўлади.

Ўйновчилар кўп бўлганда (масалан, 50 ўқувчи) 47—48 та чизиш лозим, токи 2—3 ўқувчига доира етмайдиган бўлсин. Барча ўқувчилар майдонча ёки залнинг бир томонига чизилган чизиқ орқасида турадилар. Ўқитувчи сигналидан сўнг ҳамма ўйинчилар тезлик билан тарқалиб, доиралар ичига кириб оладилар. Доирасиз қолган ўйинчилар эса онабоши бўлади. Шу вақтдан бошлаб ўйинчилар сакраб-сакраб, доираларни бир-бирлари билан алмаштириб юришади. Онабошилар эса пайт пойлаб бўш қолган доираларни эгаллашга ҳаракат қиладилар. Яна доирасиз ўйинчи онабоши бўлади, ўйин давом этади.

Шундай қилиб, ўйин 5—6 минут давом этиши мумкин. Бирон марта ҳам онабоши ролида бўлмаган ўйинчилар энг чаққон ҳамда сакровчан ҳисобланадилар.

## Мерганликда ким биринчи

Ўйин залда ёки четлари ўралган спорт майдончасида ўтказилиши мумкин. Майдонча ўртасига диаметри 7—8 м бўлган айлана чизилади, унга шахар деб ном берилади, айлана ташқариси эса майдон бўлади. Ўйинчилар икки командага бўлиниб, ташланган қуръага кўра, бир команда шахарда, иккинчи эса майдонда туради.

Ўйин учун волейбол тўпи ёки теннис коптоги керак бўлади.

Майдонда айланиб юрган ўйинчилар тўп билан шахардаги ўйинчиларни пайт пойлаб туриб уришга ҳаракат қиладилар. Агар тўп шахардаги ўйинчиларга тегмаса, тўпни отган ўқувчи ўйиндан чиқади. Отилган тўп шахардаги ўйинчилардан бирига тегса, ўша ўйинчи тезлик билан тўпни олиб, майдондаги ўйинчилар томонга отиши лозим. Агар тўп майдон ўйинчисига тегса, у ўйиндан

чиқади, акс ҳолда тўп отган шаҳар ўйинчиси ўйиндан чиқиши керак бўлади.

Шундай қилиб, бир команда ўйинчилари бошқа команда ўйинчиларини тўп билан уриб бўлгунларича ўйин давом этади.

Сўнгра командалар ўз ўринларини алмашадилар ва ўйин давом этади. Ушбу ўйинни маълум вақт орасида ўтказиш ҳам мумкин.

### **Икки сигнал**

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир-бирларига юзма-юз қаторга сафланадилар. Қаторлар орасидаги масофа 3—4 м. Қаторларнинг бир томонида раҳбар туради. Раҳбар ўйинчилар билан келишиб олади, яъни «Олма» сўзини айтганда, унинг томонидаги қаторда турган ўйинчилар қўлларини кўтардилар. Ўйинда камчиликка йўл қўйган ўйинчига битта жарима очко берилади. Кам жарима очко тўплаган команда ғолиб чиқади. Ўйинда бошқа номларни ҳам айтиш мумкин: ҳайвонлар, қушлар, ёғоч ёки металллар номи ва ҳоказо.

### **Қўшнинг қўли**

Ўйинчилар айлана бўйлаб турадилар. Раҳбар айлана ичида айланиб юриб, хоҳлаган ўйинчининг олдига келиб «Қўлингни» деган сўзни айтади. У қимирламай тураверади. Унг томонда турган ўйинчи ўнг қўлини, чап томонида турган ўйинчи эса чап қўлини кўтаради. Кимда-ким шошиб қолиб айтилган қўлини эмас, балки бошқа қўлини кўтариб қўйса, у ўйиндан чиқади. Раҳбар команда бермасидан олдин қўлини кўтариб қўйган бола ҳам ўйиндан чиқади. Ўйин уч киши қолмагунча давом этади ва шулар ўйиннинг ғолиби деб топилади.

### **Чамбарак билан югуриш**

Ўйинчилар икки командага тенг бўлиниб, бир-бирларига параллель иккита бир қаторли сафга тизиладилар. Қаторлар бир-биридан 3—4 қадам нарида туради. Қаторлар олдидан старт чизиғи ўтказилади. Старт чизиғидан 25—30 м нарида кенглиги 50 см қилиб иккита тўғри чизиқ йўлакча чизилади. Чизиқнинг бўйи ҳар бир метри белгилаб қўйилади. Биринчи турган ўйинчилар старт чизиғида чамбарак ушлаб турадилар. Уқитувчининг «Мумкин!» деган сигналидан кейин биринчи турган болалар калта таёқча билан чамбаракни уриб, йўлакчадан четга чиқмасдан уни олдинга думалатиб югуради. Неча метр жойгача чамбаракни ўз йўлидан чиқармай, хатога йўл қўймасдан олиб борган ўйинчига шунча очко берилади. Сўнгра ҳалқани кейинги ўйинчига беради ва ҳоказо. Қайси команда кўп очко тўпласа, ўша команда ғолиб чиқади.

## Арғамчи билан югуриш

Уйинчилар тенг икки командага бўлиниб, иккита бир қаторда саф тартадилар. Қаторлар олдидан старт чизиғи ўтказилади. Старт чизиғидан 30—40 м узунликда иккита йўлакча чизилиб, ҳар бир метр масофадан кейин чизиқ чизилади. Раҳбарнинг сигналидан кейин қаторда турган биринчи уйинчилар арғамчини олдинга айлантириб сакраб борадилар (арқон билан финишга беҳато етиб борган уйинчиларга 10 очко берилади). Арғамчи билан орқага югуриб бориб қўлини иккинчи уйинчининг қўлига теккизгандан кейин бу уйинчилар қаторнинг охирига бориб турадилар. Иккинчи уйинчилар югуришни давом эттирадилар ва ҳоказо. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

## Жуфт бўлиб арғамчи билан югуриш

Уйинчилар жуфт-жуфт бўлиб узун арғамчи билан сафланадилар. Арғамчининг бир учи уйинчининг ўнг қўлида, иккинчи учи иккинчи уйинчининг чап қўлида бўлади. Уйинчилар старт чизиғида турадилар. Старт чизиғидан 30—40 м масофада финиш чизиғи чизилган бўлади. Уқитувчининг сигналидан кейин жуфтлар арғамчини олдга айлантириб, сакраб финишгача боради. Арғамчига ўралмасдан финишга хатосиз етиб келган жуфтлар ғолиб чиқади.

## Поезд эстафетаси

Уйинчилар 3—4 командага тенг бўлинадилар. Ҳар бир командадаги уйинчилар сони 8—10 тадан бўлиб, тўртта бир қаторли сафга тизиладилар. Қаторлар бир-биридан 3—4 қадам нарида турадилар. Уқитувчининг сигналидан кейин қаторлар бошида турган биринчи уйинчилар чап томондан ўз командаси атрофида югура бошлайдилар ва ўз жойига қайтиб келиб, кейинги уйинчини ўзи билан олиб кетадилар. Шундан сўнг команда атрофида иккита уйинчи бир-бирининг белидан ушлаб югуради, сўнгра учта уйинчи ва ҳоказо. Биринчи бўлиб қайси команда ўз вазифасини тўла адо этса, ўша команда ғолиб чиқади.

## Овчилар

Уйинчилар майдонча бўйлаб югуриб юрадилар. Учта овчи қўлларида теннис тўпи ушлаб, ҳар хил жойда турадилар. Уқитувчининг сигналидан кейин уйинчилар — ўрдаклар ўз турган жойларида тўхтайдилар, овчилар эса турган жойидан уларни тўп билан мўлжалга оладилар. Уйинчилар жойидан қўзғалмай тўпга чап берадилар. Кўп ўрдак уриб олган овчилар ғолиб чиқади.

## Қарғалар ва чумчуқлар

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, икки қаторга сафланадилар ва ўртадаги чизиқдан 1 м масофада бир-бирларига орқаларини ўгириб турадилар. Биринчи команда чумчуқлар, иккинчиси қарғалар бўлади. Раҳбар бирор команданинг номини айтади. Номи айтилган команда орқага айланиб, бошқа команда ўйинчиларини қувлаб етишга, яъни уйлари чизиғидан ўтишга ҳаракат қилади (уйлари ўртадаги чизиқдан 20—30 м нарида жойлашган). Командалар номи бўғинларга бўлиб айтилади. Ушлаган ўйинчилар сони ҳисобланади. Қайси командада ўйинчи кам ушланган бўлса, ўша команда ғолиб чиқади.

## Қушлар ва қафас

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, иккита доирага сафланиб турадилар. Ташқаридаги катта айланада қушлар туради, ички кичик айлана қафас ролини ўтайди. Кичик айлана қафаслар чап томонга, катта айлана қушлар ўнг томонга ҳаракат қилиб юра бошлайдилар. Ҳўқитувчининг иккинчи сигналидан кейин қафаслар ёпилади, яъни кичик айланадаги ўйинчилар ўтириб, қўлларини пастга туширадилар. Қафас ичида қолган ёки тутилган қушлар кичик доирада туриб, қолган ўйинчиларни тутишга ёрдам берадилар.

Ўйин ҳамма қушларни тутиб бўлмагунча давом этади. Шундан кейин ўйинчилар ўрин алмашадилар. Ўйинни яхши ўзлаштириб олгандан сўнг буни мусобақа тарзида ҳам ўтказиш мумкин.

## Чархпалак

8—10 м ли арқоннинг икки учини бир-бирига боғлаб, ерга қўйиб айлана ҳосил қилинади. Ҳўқитувчининг сигналидан кейин ўйинчилар арқонга югуриб келиб, ўнг ёки чап қўл билан уни ушлаб ердан кўтарадилар ва айлана бўйлаб юриб қўйидаги сўзларни айтадилар: «Чархпалакни зўрға-зўрға айлантирдик». Аввалига ўйинчилар секин ҳаракат қиладилар. «Югуринг!» командасидан кейин югуришади. «Бурилинг!» командасидан кейин ўйинчилар иккинчи қўллари билан арқончадан ушлаб, қарама-қарши томонга югурадилар. Онабоши ўйинчиларга қараб, қўйидаги сўзларни айтади: «Секин, секин, шошмасдан, чархпалак, тўхтаг. Бир — икки, бир — икки».

Чархпалак ҳаракати секинлашиб бориб жойида тўхтади. Ўйинчилар арқонни ерга қўйиб майдон бўйлаб тарқалиб югурадилар. Биринчи сигнал берилиши билан улар яна чархпалакка ўтиришга (арқонни ушлаш учун) шошиладилар. Ўйин қайтадан бошланади. Чархпалакка охирида ўтирган, яъни охирида ушлаган бўлса, ўша ўйинчи ютқазган ҳисобланади.



## Нарса кимнинг қўлида

Ўйинчиларнинг ҳаммаси айлана бўйлаб ёки бир қатор бўлиб турадилар. Битта онабоши тайинланади, у доира ўртасида туради. Ўйинчиларнинг ҳаммаси қўлларини орқаларига қўйиб турадилар. Ўйинчиларнинг бирида танга ёки бирор майда нарса бўлади. Уни онабошига билдирмасдан болалар бир-бирларига узатиб юборадилар. Айлана ўртасида ёки қатор олдида турган онабоши ўша нарсанинг қайси ўйинчида эканлигини топиши керак. Онабоши бирор ўйинчига қараб «Нарса сенинг қўлингда» деса, ўша бола қўлларини олдинга узатиб кўрсатади. Уша ўқувчи қўлида чиндан ҳам нарса бўлса, у ҳолда улар ўрин алмашадилар. Агар онабоши адашиб, буни тополмаса, ўйин давом эттирилади.

## Тўпни саватчага ташлаш

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир-бирларига параллель иккита бир қаторли сафга тизиладилар. Қаторлар бир-биридан 3—4 қадам нарида туради. Қаторлар олдиндан старт чизиғи ўтказилади. Старт чизиғидан 8—10 м нарига қаторлар қаршисига иккита саватча ёки челақ, яшиқ қўйилган бўлади. Қаторларнинг олдида турган биринчи ўйинчиларда учтадан теннис тўпи бўлади. Ўқитувчининг сигналидан кейин ўйинчилар тўпни саватга туширишга ҳаракат қиладилар. Саватга энг кўп тўп туширган команда ғолиб чиқади.

## Ҳинд рақси

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар. Ўйинчилар қўл ушлашиб иккита доира ҳосил қиладилар. Доиралар ўртасига 5—6 тадан ғўлача ёки булава кўядилар. Ўқитувчининг сигналидан кейин ўйинчилар доира бўйлаб ўнг ва чап томонга юра бошлайди. Юриш пайтида ўйинчилар ўртоқларини айлана ўртасида турган ғўлача ёки булаваларни оёқлари билан тегиб кетишга мажбур қиладилар. Ким тегиб кетса, ўша ўйиндан чиқади. Охирида учта ўйинчи қолган команда ғолиб бўлади.

## Ким биринчи

Иккита стул ўртасига 8—10 м масофада арқонча ташлаб қўйилади. Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Ўқитувчи сигналидан кейин ўйинчилар ўз рақиблари стули атрофида югуриб, айланиб стулга ўтириб оладилар ва олдинга энгашиб, арқон учини ушласга ҳаракат қиладилар. Ким биринчи бўлиб арқон учини ушласа, ўша ўйинчига бир очко берилади. Ўйин шу тариқа давом эттирилади. Қайси команда кўп очко тўпласа, ўша команда ғолиб чиқади.

## Ўртоғингни ҳимоя қил

Ўйинчилар қўлларида волейбол тўпи билан доира атрофида турадилар. Доира ўртасига 2—3 жуфт ўйинчи чиқиб туради. Жуфтларнинг бири олдинда, иккинчиси унинг орқасида туради (биринчисининг белидан иккинчиси ушлаб туриши мумкин). Ҳўқитувчининг сигналидан кейин доира атрофида турган ўйинчилар тўпни бир-бирларига ошириб, иккинчи ўйинчиларга теккизадилар. Биринчи ўйинчилар уларни ҳимоя қиладилар, яъни тўпни қўллари, бошлари ва оёқлари билан қайтарадилар. Тўпни иккинчи ўйинчига теккизган ўйинчи ҳимоячи билан жой алмашади, ҳимоячи иккинчи ўйинчини уради, иккинчи ўйинчи эса доирада туради. Доирада кўпроқ турган ўйинчилар ғолиб чиқади.

## Жуфт-жуфт бўлиб югуриш

Ўйинчилар жуфт-жуфт бўлиб, 3—4 командага бўлиниб, қўлларини ушлаб туради. Команданинг ҳаммаси старт чизиғида туради. Старт чизиғидан 30—60 см нарида финиш чизиғи чизилган бўлади. Ҳўқитувчининг сигналидан кейин жуфтлар бир-бирларининг қўлларини ушлаган ҳолда финишгача югуриб борадилар. Биринчи бўлиб югуриб келган жуфтлар ғолиб чиқади.

## Ўртоқ командир

Ўйинчиларнинг ҳаммаси бир қаторга сафланиб турадилар. Улар ҳўқитувчининг бирор команда ёки вазифа (қўлни олдинга узатиш, чапга, ўнга бурилиш ва ҳоказо) беришини кутиб туришади. Ўйинчилар бу вазифани ҳўқитувчи «Ўртоқ командир» сўзини айтгандан сўнг бажариши керак. Хатога йўл қўйган ўйинчи орқага бир қадам ташлайди, лекин ўйинни давом эттираверади. Жойидан ҳеч қўзғалмаган ўйинчи ғолиб чиқади.

## Тўпларни узатиш

Ўйинчилар 4 командага бўлиниб, бир-бирларига параллель равишда 4 та бир қаторли сафга тизиладилар. Улар қўлларини ёнига узатиб, оёқларини елка кенлигида қўйиб старт чизиғида турадилар. Биринчи турган ўйинчиларда баскетбол ёки волейбол тўпи бўлади. Ҳўқитувчининг сигналидан кейин улар тўпни бошидан узата бошлайдилар, тўп охириги ўйинчига борганда ҳам ўйинчилар оёқларини жуфтламасдан орқага сакраб айланиб, тўпни бошдан узатадилар. Тўп айланиб биринчи узатган ўйинчига қайтиб келганда ҳамма ўйинчилар яна сакраб орқага айланадилар. Шундан сўнг тўпни оёқлари ўртасидан, кейин ўнг ва чап томондан узатадилар. Шу тўртта усул билан ўйинни хатосиз биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

## Баскетбол тахтасига теккиз

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар. Баскетбол майдончасининг бир томонида — баскетбол тахтасининг олдида тўп отиш учун иккита чизиқ чизилади. Бунда масофа ўғил болалар учун 12 м, қиз болалар учун 10 м. Уқитувчининг командасидан кейин ҳар бир командадан биттадан ўйинчи (ўғил ёки қиз бола) отиш чизиғига чиқади. Улар учтадан кичик тўлдирма тўп ёки баскетбол тўпи, ёхуд теннис тўпини олиб, баскетбол тахтасидаги тўрт бурчакли квадратга теккизишга ҳаракат қиладилар. Квадратнинг ўртасига тўп теккизган ўйинчига 2 очко, тахтага теккизганга 1 очко берилади. Кейинги ўйинчилар тўпларни йиғиб олиб, улар ҳам отиш чизиғида турадилар ва ҳоказо. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

## Чизиқ устидан торт

Майдончанинг ўртасидан чизиқ ўтказилади. Шу чизиқдан 2—3 м чап ва ўнг томондан шунга параллель қилиб биттадан чизиқ чизилади. Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, қарама-қарши томондаги чизиқларда бир-бирига юзма-юз бир қатордан бўлиб сафланиб турадилар. Қарама-қарши томонда турган рақиблар ўнг қўлларини ушлаб турадилар. Шундай қилиб, иккита бир-бирига қарши курашадиган жуфтлар тайёрланади (иложи борича уларнинг кучи бир-бирига тенг бўлиши керак). Ўйинчининг сигналидан кейин ҳар бир ўйинчи рақибини ўз томонига чизиқдан ўтказишга ҳаракат қиладди.

Ўйин у ёки бу команда ҳамма ўйинчиларни ўз томонига тортиб ўтказмагунча давом этади. Ўз томонига энг кўп ўйинчи тортиб ўтказган команда ғолиб чиқади.

## Эстафета

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель иккита бир қатор сафланган ҳолда старт чизиғи орқасида турадилар. Қаторлар бошида турган биринчи ўйинчилар қўлида тўп бўлади. Ҳар бир команданинг қарама-қарши томонида, старт чизиғидан 15—20 м масофада диаметри 1 м ли иккита айлана чизилиб, ўртасига биттадан тўп қўйилади. Уқитувчининг сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар тўпни олиб, олдинга қараб югурадилар ва айланага бориб тўпларни алмаштириб, орқага қайтиб, тўпни иккинчи ўйинчига берадилар, ўзлари эса қаторнинг охирига бориб турадилар. Иккинчи турган ўйинчилар эса уни учинчи турган болаларга берадилар ва ҳоказо. Шундай қилиб, ҳамма ўйинчилар югурадилар. Тўпни биринчи бўлиб узатган команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Калта арғамчи билан қарама-қарши эстафета

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Ҳар бир команда яна тенг иккига бўлиниб, бир қатордан бўлиб бир-бирларига қарама-қарши 15—20 м ли масофада сафланиб турадилар. Қаторлар олдида турган биринчи ўйинчилар биттадан калта арғамчи ушлаб турадилар. Раҳбарнинг сигналидан кейин улар арғамчидан сакраб, қаршида турган ўйинчилар томон борадилар ва арғамчини уларга бериб, ўзлари қаторнинг охирига бориб турадилар. Арғамчи билан югуришни биринчи бўлиб бажарган команда ғолиб чиқади.

## Отишма

Камида  $10 \times 20$  м келадиган майдонча ўртасидан чизиқ чизилади, унинг қарама-қарши томонидаги чизиқдан 1,5-2 м нарида чизиқлар чизиб, йўлак ҳосил қилинади (унда асир тушганлар турадилар). Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, ҳар бири ўз томонидаги майдончанинг хоҳлаган жойида туради. Команда капитанлари майдончанинг ўртасида туриб, раҳбарнинг юқорига отган тўпини ўз шерикларига томон узатишга ҳаракат қиладилар. Тўп олган команданинг ўйинчилари ўрта чизиқдан ўтмасдан, қарама-қарши команданинг ўйинчиларига тўпни теккизишга ҳаракат қиладилар. Тўп теккан ўйинчилар қарама-қарши томондаги команданинг асирлар йўлагига бориб турадилар, уларнинг командасидаги ўйинчилар уни қутқаришга ҳаракат қиладилар. Яъни тўпни юқоридан отиб шеригига узатиш мумкин. Асир ўйинчи тўпни илиб олса, у ўша тўп билан рақибини уриши мумкин.

Ўйинни 10 минутдан ( $2 \times 10$ ) икки бўлим қилиб ўйнаш мумкин ёки бирор команда ўйинчиларини тўп билан уриб бўлмагунча ҳисобланмайди. Ерга тегиб, сапчиб ўйинчиларга теккан тўп ҳам ҳисобланмайди. Тўп билан 3 қадамдан ортиқ юришга рухсат этилмайди. Асирларни кўп олган команда ғолиб чиқади.

## Ажралмасдан юриш

Ўйинчиларнинг ҳаммаси 3—4 командага бўлинади, улар иккита ёки тўртта қатор бўлиб сафланиб турадилар. Қаторлар бир-биридан 3—4 қадам нарида туради. Уқитувчининг «Тайёрланинг!» командасидан кейин қаторлар олдида турган биринчи ўйинчилар қўлларини белга қўйиб турадилар, қолганлари эса чап қўлларини олдинда турган ўйинчининг елкасига қўядилар. «Марш!» сигнали берилгандан кейин ўйинчиларнинг ҳаммаси биргаликда сакраб, олдинга 8—10 м масофага ажралмасдан борадилар (старт чизигидан 8—10 м масофа олдиндан белгилаб

қўйилади). Финишга қўлларини қўйиб юбормасдан, хатога йўл қўймай биринчи бўлиб келган команда ғолиб чиқади.

### Тўпни теккиз

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар. Ерга диаметри 8 м ли айлана чизилади. Биринчи команда ўйинчилари доира атрофида, иккинчи команда ўйинчилари доира ичида турадилар. Доира атрофидаги ўйинчилардан бири волейбол тўпини ушлаб туради. Тарбиячи сигналидан кейин доира атрофида турган ўйинчи тўп отиб, ўртада турган ўйинчиларга теккизишга ҳаракат қилади. Тўп теккан ўйинчи доира ташқарисига чиқиб туради. Тўп отилаётган пайтда уни илиб олган бола ўзи ўртага тушади. Ўйин 3—4 минут давом этгандан сўнг командалар ўрин алмашадилар. Энг кўп ўйинчини уриб, доира ташқарисига чиқарган команда ғолиб чиқади.

### Тепадан пастга тушиш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, параллель равишда саф тортадилар (командалардаги ўғил ва қиз болалар сони тенг бўлиши керак). Ҳар бир команда қаршисида бир-биридан 2—3,5 м масофада 4—5 та ғўлача, булава, тўп қўйилган бўлади. Ҳар бир команданинг биринчи ўйинчилари орқасида 1—1,5 кг ли халтача бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар илон изи бўлиб, ғўлачалар ёки тўплар орасидан югуриб ўтадилар. Орқага қайтишда ҳам шу усулни қўллаб, халтачани иккинчи ўйинчига берадилар, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар ҳам шундай вазифани бажарадилар ва ҳоказо. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури:** халтача ўрнига икки ёки уч оёқли велосипед ҳайдаб ёки баскетбол тўпини ерга уриб юриш мумкин.

### «Қарама-қарши сакраб югуриш» эстафетаси

Ўйинчилар 2—3 командага бўлинадилар, ҳар бир команда эса қатнашчилар сони тенг бўлган икки гуруҳга бўлинади. Гуруҳлар оралиғидаги масофа худди югуриш эстафетасидаги сингари 15—20 м бўлади, улар бир-бирларига юзма-юз турадилар. Ўйин шартлари югуриш эстафетасидагига ўхшаш бўлади. Гуруҳлар оралиғига тўсиқлар қўйилади, ана шу тўсиқлардан ўйинчилар югуриб келиб сакраб ўтадилар. Қўйидагилар тўсиқ бўлиши мумкин: 1) ерга эни 1—1,2 м ли чизилган чизиқ; 2) гимнастика скамейкаси (скамкейкани ушлаб, ундан сакраб ўтилади); 3) арқонча (икки ўқувчи арқончани пастроқ ушлаб туради, ўйинчилар

арқондан сакраб ўтадилар); 4) осма тўп (ўйинчилар югуриб келаётиб, осиб қўйилган тўпга туртиниб ўтишлари керак) ва ҳоказо. Бу ўйинда олдин югуриб бўлган, тўсиқлардан ўтишда хато қилмаган ёки камроқ хатога йўл қўйган команда ғолиб чиқади. Ўйинчилар ҳамма тўсиқлардан ўтиши шарт.

### **Сават ёки яшикка тўп тушириш**

Ўйинчилар биттадан бўлиб 3—4 қаторга сафланадилар. Қаторлар сони қанча бўлса, шунча сават (диаметри 50 см) ёки яшиклар бўлиши керак. Саватлар қатордан 3—4 м наридаги устунларга ёки дарахтларга ўрнатилади. Қаторлар бошида биринчи бўлиб турганларга биттадан тўп берилади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан қатор бошида турган ўйинчилар тўпларини улоқтириб, саватга туширишга ҳаракат қиладилар. Қатор охирида турганлар эса ерга тушган тўпни олиб келувчилар ўрнига бориб турадилар. Саватга кўпроқ тўп туширган команда ғолиб чиқади.

Саватга тўпни 3—4 м наридан туриб ирғитиб туширишни яхшилаб ўзлаштириб олгандан кейин бу масофани узайтириш мумкин. Сават ёки яшик бўлмаган тақдирда ўрнига чамбарак ишлатса бўлади.

### **Ўз рақами билан югуриш**

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Командалар бир қаторли сафда, старт чизиғи олдида чизиққа орқаларини ўгириб чўққайиб ўтирадилар. Старт чизиғидан қарама-қарши томонда иккита доира чизиб қўйилади (чамбарак). Ўйинчилар тартиб билан санайдилар ва ҳар бири ўз тартиб рақамини эсда сақлаб қолади. Ўқитувчи сигналидан кейин, яъни рақамни айтиб чақиргандан сўнг иккала командадаги бир хил рақамли ўйинчилар ўринларида туриб, айланадан айланиб югуриб ўтиб жойларига бориб турадилар. Биринчи келган ўйинчига бир очко берилади. Сўнг бошқа рақамли ўйинчилар чақирилади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### **Тўпни бошда олиб юриш**

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир қаторли сафда турадилар. Биринчи турган ўйинчиларда тўлдирма тўп ёки баскетбол тўпи бўлиб, қўл ва тиззаларини ерга (полга) қўйиб турадилар. Старт чизиғидан қарама-қарши томонга 8—20 м нарига чизиқ чизилади. Ўқитувчи сигналидан кейин ўйинчилар тўпни бошлари билан чизиққача туртиб олиб бориб, орқага қайтиб иккинчи ўйинчига берадилар, сўнг ўнг томондан ўтиб,

қатор охирига бориб турадилар. Биринчи бўлиб келган ўйинчига 2 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади. Тўпни қўлда олиб юриш мумкин эмас.

### **Скамейка устида эмаклаш эстафетаси**

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Командалар бир қаторли сафда старт чизигида турадилар. Командалар орасидаги масофа 3—4 қадам. Уртага 2 та скамейка қўйилади. Ҳаётувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар скамейкадан эмаклаб ўтиб, белгиланган чизиққача югуриб бориб, сўнг қайтадилар ва навбатда турган ўйинчининг қўлига уриб, орқага бориб турадилар. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

### **Гимнастик тўсиқлар устидан ўтиш**

Ўйинчилар баб-баравар икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель бир қаторли сафда турадилар. Қаторлар бир-биридан 3—4 қадам нарида туради. Старт чизигидан 10—12 м нарида иккита от ёки козел қўйилган бўлади. Ҳаётувчи сигналидан кейин команданинг биринчи ўйинчилари отгача югуриб бориб, устидан хоҳланган усулда ошиб ўтади ва қайтиб келиб навбатдаги ўйинчининг қўлига уриб, орқага бориб туради. Қолган ўйинчилар ҳам навбатма-навбат худди шундай қиладилар. Вазифани биринчи бўлиб тамомлаган команда ғолиб чиқади.

### **Ўғлачаларни уриб тушириш**

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдончанинг ён томонларида чизилган чизиқларда саф тортиб турадилар. Командалар ўртасида 0,5 м нарида баландлиги 20—30 см келадиган 6—10 та ўғлача бўлади. Ҳар бир команда ўйинчилари биттадан теннис тўпи оладилар. Олдин биринчи команда ўйинчилари ўғлачани уриб йиқитиш учун тўп отадилар, сўнг иккинчи команда ўйинчилари отадилар. Кўпроқ ўғлачани уриб йиқитган команда ғолиб чиқади. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

### **Ракета устида тўп олиб юриш**

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель иккита бир қатордан сафланадилар. Қаторлар олдидан старт чизиги ўтказилади. Старт чизигидан 12—15 м нарига тўп қўйилган бўлади. Биринчи турган ўйинчилар қўлида ракета ва биттадан теннис тўпи бўлади. Ҳаётувчи сигналидан кейин биринчи ўйинчилар ракета устида тўпни маррагача уриб бориб

қайтади ва навбатдаги ўйинчиларга беради, улар ўзларидан кейин турганларига беради ва ҳоказо. Вазифани хатога йўл қўймасдан тез, аниқ бажарган команда ғолиб чиқади. Агар ўйин давомида ракета устидан тўп тушиб кетса, уни олиб, шу ердан ўйинни давом эттириш мумкин.

### **Тўпни югуриб олиб юриш**

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель бўлган иккита бир қаторли сафда турадилар. Қаторлар турган жойнинг қарама-қарши томонига 10—15 м нариги иккита байроқча қўйилади. Қатор бошида турган ўйинчиларда футбол ёки баскетбол тўпи бўлади. Ҳаётчи сигналидан кейин саф бошидаги болалар тўпни бир қўллаб ерга уриб, байроқча атрофидан айланиб келиб, тўпни иккинчи ўйинчига беради, иккинчи ўйинчи эса учинчисига беради ва ҳоказо. Қайси команда берилган вазифани тез, хатосиз бажарса, ўша команда ғолиб чиқади.

### **Тўсиқ тагидан ўтиш**

Ўйинчилар икки командага тенг бўлиниб, старт чизиғи олдида бир қаторли сафда турадилар. Старт чизиғининг қарама-қарши томонида 10—12 қадам нарида тўлдирма тўп ёки чамбарак бўлади. Старт чизиғидан 5 м нарида қаторлар олдида ҳар хил тўсиқлар (0,5 м баландликда) қўйилган бўлади. Ҳаётчи сигналдан кейин биринчи турган ўйинчи белгиланган жойга бориб тўсиқ тагидан аввал оёғини ўтказди, кейин югуриб бориб тўпни ёки чамбарак атрофидан айланиб келиб бошни эгган ҳолда тўсиқ тагидан ўтади ва иккинчи ўйинчининг қўлига уриб, ўзи ўнг томондан қаторнинг охирига бориб туради. Ўйин шу тариқа давом эттирилади. Ким биринчи бўлиб тугатса, ўша команда ғолиб чиқади.

### **Скамейка устидан сакраш**

Командалар бир-бирига параллель иккита бир қатордан саф тортадилар. Старт чизиғидан 6—8 м нарида гимнастика скамейкалари туради. Раҳбарнинг сигналдан кейин биринчи турган ўйинчилар скамейкагача югуриб бориб, кейин скамейка устидан сакраб ўтиб, маррагача боради ва орқага қайтиб иккинчи ўйинчининг қўлига қўлини теккизиб, сўнг ўзи қатор охирига бориб туради, иккинчи ўйинчи эса югуриб кетади ва ҳоказо. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.



## Тўпни қўлда олиб юриш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир қатордан бўлиб, иккита сафда турадилар. Қаторлар ўртасидаги масофа 3—4 қадам бўлади. Қатор олдида турган ўйинчиларда биттадан баскетбол ёки футбол тўпи бўлади. Ҳаётини сигналдан кейин биринчи ўйинчилар майдончага қўйилган учта байроқча орасидан илон изига ўхшаб, тўпни қўл билан ерга уриб маррагача олиб боради ва орқага шу йўл билан қайтиб келиб, тўпни иккинчи ўйинчига узатади, иккинчиси учинчисига узатади ва ҳоказо. Ҳеч қандай камчиликсиз вазифани тез ва аниқ бажарган команда ғолиб чиқади.

## Ер ости йўлидан тўрт оёқлаб югуриш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель ҳолда 3—4 қадам масофада иккита бир қаторли сафда турадилар. Қаторлар орқасида 10—15 м нарига байроқчалар қўйилади. Командаларнинг ўйинчилари оёқларини ён томонга кенгроқ кериб, ер ости йўли ҳосил қилиб турадилар. Ҳаётини сигналдан кейин қатор олдида турган биринчи ўйинчилар орқаларига айланиб, эмаклаган ҳолда ер ости йўлидан ўтиб, байроқча томонга югуриб борадилар ва орқага қайтиб, қўлларини иккинчи ўйинчига теккизадилар-да, ўзлари қатор охирига бориб турадилар, ўйинни кейинги ўйинчилар давом эттирадилар ва ҳоказо. Ҳаётини биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

## «Лўкиллаб сакраб бориш» эстафетаси

Ўйинчилар иккита тенг командага бўлиниб, бир қаторли иккита сафда турадилар. Старт чизиғидан 10—15 м нарига доира чизилган ёки чамбарак қўйилган бўлади. Тарбиячи сигналдан кейин биринчи турган ўйинчилар доирагача ўнг оёқда лўкиллаб бориб, чап оёқда лўкиллаб қайтиб, иккинчи ўйинчининг қўлига қўл теккизади, ўзлари эса қатор охирига бориб туради. Ҳаётини иккинчи, сўнг учинчи бўлиб турган ўйинчилар давом эттиради ва ҳоказо. Эстафетани хатосиз тугатган команда ғолиб чиқади.

## Тўпни узатиш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, майдончанинг ён чизиғида саф тортиб турадилар. Тарбиячи ўйинга учта тўп киритади. Команда ўйинчилари тўпни бир-бирларига оширадилар. Тўпни ошириш пайтида рақиб томонда бир пайтда учта тўп бўлишига ҳаракат қилинади. Агар бир командада учта тўп бўлиб қолса, ўйин ўша заҳотиёқ тўхтатилади. Яъни у команда ютқазган ҳисобланади. Ҳаётини қайтадан бошланади.

## Ҳаракатланувчи нишонга отиш

Ўйинчилар иккита командага бўлиниб, майдончанинг ён томонидаги чизиқда саф тортиб турадилар. Ҳар бир ўйинчи биттадан теннис тўпи олади. Майдончанинг ўртасига баскетбол тўпи қўйилади. Тарбиячи сигналидан кейин ҳар бир команда ўйинчилари теннис тўпи билан баскетбол тўпини уриб, рақиб томонга суришга ҳаракат қилади. Фақат ўз томонига тушган ёки ўтган тўп билан уришга рухсат берилади. Қайси ўйинчи уриб тўпни сурса, унга 1 очко берилади. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

## Арғамчи устидан сакраш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар. Уқитувчи сигналидан кейин биринчи турган икки ўйинчи арғамчини олиб, айлантира бошлайди. Қолганлар эса кетма-кет арғамчи устидан сакрайдилар. Охириги турган ўйинчилар беш марта сакрайди. Сўнг арғамчининг айланишини тўхтатмай туриб биринчи турган болалар олтинчи ўринда турган ўйинчилар билан алмашадилар ва ҳоказо. Вазифани тез бажарган команда ғолиб чиқади.

## Картошка экиш

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир қаторли иккита сафда турадилар. Биринчи турган ўйинчилар қўлида халтага солинган теннис тўплари бўлади (ўқувчилар сонига қараб). Старт чизиғи билан югуриб бориш жойигача диаметри 30 см доиралар чизилади. Уқитувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар тўпларни доиранинг учига қўйиб келиб, халтачани иккинчи ўйинчига берадилар, улар картошкаларни йиғиб чиқиб, учинчигига берадилар ва ҳоказо. Вазифани ким биринчи бўлиб тугатса, ўша команда ғолиб чиқади.

## «Пешвоз» эстафетаси

Ўйинчилар икки-уч командага бўлинадилар. Ҳар бир команда ўз навбатида икки қисмга ажратилади.

Биринчи команда қисмлари қаторга сафланадилар. Қаторлар орасидаги масофа 3—4 м. Иккинчи команда қисмлари ҳам рўпарада —10—20 м нарида бир қатордан бўлиб сафланиб турадилар. Уқитувчи сигнали билан командаларнинг иккинчи қисмлари биринчи ўйинчиларга томон югурадилар ва қўлларидаги кичикроқ тўпни уларга узатиб, ўша команда қатори охирига бориб туради. Югуришни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

## Кузатувлар

Ўйинчилар икки гуруҳга бўлиниб, бир-бирларига юзма-юз турган ҳолда икки қаторга сафланадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи гуруҳ сездирмасдан бир хил ёки бир неча хил ҳаракатлар қилиб иккинчи гуруҳ томон яқинлашади. Иккинчи гуруҳ чизиққа етганидан кейин орқага қайтади. Иккинчи гуруҳ ўйинчилари уларнинг ҳаракатларини билиб олишлари керак. Сўнгра гуруҳлар жой алмашадилар. Рақиб ҳаракатларини яхши сезиб, вазифани аниқ бажарган гуруҳ ғолиб чиқади.

## Тўр ўйини

Майдончанинг бир томонига балиқчилар ўйи чизиб қўйилади. У ерда иккита балиқчи туради. Майдончанинг иккинчи томонига балиқлар дам олиб ўтирадиган доира (кўл) чизилади, ҳамма ўйинчилар (балиқлар) майдон бўйлаб тарқалиб юрадилар.

Ўқитувчи сигнал бериши билан балиқчалар кўл ушлашиб ўйларидан чиқадилар ва ўзлари мўлжалга олган балиқни ушлашга ҳаракат қиладилар. Ниҳоят, балиқчилар балиқни тутиб олиб, ўйларига қайтадилар, у ердан энди уч киши бўлиб кўл ушлашиб (ушланган кўллари тўр вазифасини ўтайди) балиқ тутишга чиқадилар. Шу тариқа болалар ўйдан кўпайиб-кўпайиб чиқиб балиқ тутишаверади. Лекин балиқчилар 8 кишидан ошиб кетмаслиги керак. Балиқлар эса кўлга тушиб, дам олишлари мумкин. Ҳамма балиқлар тутилгунга қадар ўйин давом этаверади.

## Бир-бирини тортиб чизиқдан ўтказиш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар, бўйи ва вазни жиҳатидан тенг бўлган ўйинчилар бир-бирлари қаршисида юзма-юз саф тортиб турадилар. Урталаридан чизиқ ўтказилади. Ҳар бир команда ҳакам тайинлайди, ҳакам команда ёнида, тахминан 3—4 қадам нарида туради.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ҳар бир команда ўйинчиси бошқа команда ўйинчисини чизиқдан тортиб ўтказилади. Тортиб ўтказган ҳар бир ўйинчи учун битта очко берилади. Кўп очко олган команда ўйинда ғолиб чиқади. Ўйинчини фақат қўлидан ушлаб тортиш керак.

## Доирадан чиқар

Ўйин майдончада ўтказилади. Бунда узунлиги 0,5 м, диаметри 5—6 см келадиган таёқчадан фойдаланилади. Ерга ораларини анча узоқ қилиб 2—3 та доира чизилади. Ўйинчилар 8—10 тадан

бўлиб 2 ёки 3 доирага бўлинадилар (қиз ва ўғил болалар айрим-айрим туришади). Ҳар бир доирадаги ўйинчилар кучларига қараб икки командага бўлиниб, доира ҳосил қиладилар. Уқитувчи ҳар бир доира ўртасига битта таёқча қўяди.

Уқитувчи сигнал бериши (чапак чалиши) билан командаларнинг ҳар бири таёқчани олиб, доира ташқарисига чиқишга ҳаракат қилади. Шундай қилган команда бир очко олади. Иккала команда кучи тенг бўлиб қолса, яна бир минут вақт берилади. 5 очко олган команда ёки таёқчани доира четига тортиб чиқарган команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Ёшни топиш

Уқувчиларга ўз ёшларини 2 марта кўпайтириш тавсия қилинади, чиққан сонга 5 қўшилади, сўнг ҳосил бўлган сонни 5 га кўпайтириб, чиққан натижа сўралади. Натижанинг охириги сони 5 бўлиши керак. Чиққан сондан 5 ни олиб ташлаб, қолган сондан 2 олинади. Масалан, 12 ёш. Талаб қилинадиган амаллар қуйидагича бажарилади:  $12 \times 2 = 24$ ,  $24 + 5 = 29$ ,  $29 \times 5 = 145$ ,  $14 - 2 = 12$ . 12 сони ўша ўқувчининг ёши демакдир.

## Туғилган кун числоси ва ойини топиш

Ҳар бир ўқувчи бир варақ қоғоз олиб, ўзи туғилган кун числоси билан ойини ёзади ва қуйидаги ҳисоблаш амалларини бажаради: ёзилган число 2 га кўпайтирилади, чиққан сон яна 10 га кўпайтирилади, чиққан соннинг натижасига 73 қўшилади, бу натижа эса 5 га кўпайтирилади. Бундан чиққан сон туғилган ойнинг тартиб рақамига қўшилади. Шу амалларнинг ҳаммаси бажариб бўлингандан кейин ўқувчилардан охириги натижа сўралади. Шундан кейин ўша сондан 365 олиб ташланади. Қолган сонларнинг олдинги икки рақами туғилган числони, кейинги икки рақами ойини билдиради. Масалан, Хусан 24 июлда туғилган, яъни 24-число, 7-ойда. Бу қуйидагича ҳисобланади:  $24 \times 2 = 48$ ;  $48 \times 10 = 480$ ;  $480 + 73 = 553$ ;  $553 \times 5 = 2765$ ;  $2765 + 7 = 2772$ ;  $2772 - 365 = 2407$ .

## Қаламни ким олди!

Уқувчиларнинг ҳаммаси бир қаторда саф тортиб турадилар, улар тартиб билан саналади. Ўйинчилардан бири ёрдамчи қилиб чақириб олинади. У тарбиячининг кўзини боғлайди. Сафда турган ўйинчилардан бири стол устида турган қаламни олиб, чап ёки ўнг чўнтагига солиб қўяди.

Ёрдамчи стулга ўтириб, қуйидаги математик амалларни бажаради: қаламни олган ўқувчи 8 сонини 2 га кўпайтиради,

чиққан сонга 3 қўшади, чиққан сон йиғиндисини эса 5 га кўпайтиради. Агар қалам ўнг чўнтакда бўлса, чиққан соннинг йиғиндисига 8 қўшади, чап чўнтакда бўлса, 9 қўшади. Ҳамма амаллар бажариб бўлингандан кейин ёрдамчидан натижа сўралади. Натижа аниқлангач, ўша сондан 22 олиб ташланади. Чиққан соннинг чап томонидаги рақами қалам олган ўйинчининг рақамига тўғри келади; иккинчи рақами 1 бўлса, қалам ўнг чўнтакда, 2 бўлса, чап чўнтакда бўлади. Масалан, қалам 8 рақамли ўйинчининг ўнг чўнтагида дейлик. Унда математик амалларни қуйидагича бажариш керак бўлади: 1)  $8 \times 2 = 16$ ; 2)  $16 + 3 = 19$ ; 3)  $19 \times 5 = 95$ ; 4)  $95 + 8 = 103$ . 103 сондан 22 олиб ташланса, 81 қолади. Биринчи рақам — 8 қалам олган ўйинчининг рақамини билдиради, иккинчи сон — 1 эса қалам ўнг чўнтакка яширинганлигини англатади.

### Совғани қирқиб ол

Иккита устун ўртасидан 10 м арқон тортилади. Унга ҳар хил совғалар (қалам, дафтар, шар ва ҳоказолар) осиб қўйилади. Ўйинчилар арқондан 10 м нарида бир қатор бўлиб саф тортиб турадилар. Биринчи ўйинчининг кўзини боғлаб, қўлига қайчи берилади. У ўқитувчининг сигналидан кейин арқон олдига бориб, бир ҳаракат билан совғани қирқиб олади. Агар у совғани қирқиб ололмаса, ўйинни кейинги ўйинчи давом эттиради.

### Балиқ тутиш

Фанердан ёки қалин картондан катталиги 15—20 см келади-ган балиқлар ясалади. Ҳар бир балиқнинг думи ва оғиз томонига симдан илмоқчалар қилинади. 1—1,5 м новда ёки таёқ учига ип боғлаб, пўкак қармоқ осилади. Майдончага балиқлар териб қўйилади. Балиқлар олдида иккита ўйинчи қармоқ ушлаб, раҳбарнинг сигналини кутиб туради. Сигнал берилиши билан балиқ тутишни бошлайди.

Тутилган балиқни қармоқда қолдириб, шу балиқ думидаги қармоқ билан бошқа балиқни илиб олади ва ҳоказо, сал ўтмай балиқлар занжири ҳосил бўлади. 3—5 минут вақт ичида ким кўп балиқ тутса, ўша ғолиб чиқади.

### Аниқ бурилиш

Полга диаметри 0,5 м ли доира чизилади. Доира ичига хоҳиш билдирган ўқувчи кириши мумкин. Унинг кўзи боғланади. Шундан сўнг у олд томонга 10 қадам юриб бориб, яна жойига қайтиб келади. Айлана ичига бир вақтнинг ўзида иккита ўйинчи кириши мумкин. Унда улар қарама-қарши томонга кетадилар. Кейин орқага — доиранинг ичига қайтиб келиб, бир-бирлари билан қўл беришиб кўришадилар.

## Халтачани отиш

Қаттиқ газламадан  $10 \times 15$  см келадиган 10—15 та халтача тикилади. Халтача ичига қум, қипиқ солиб, ясси бўлиши учун ҳар ер-ҳар еридан ип ўтказиб тикиб, гўё қавиб қўйилади. Ҳайинчилар 5 тадан ясси халтачадан олиб, ердаги стулдан 5—7 м нарида саф тортиб турадилар. Халтачани шундай отиш керакки, ҳеч бўлмаганда 1—2 таси стул устидан сирғаниб тушиб кетмасин. Стулча устида қолган ҳар бир халтачага битта очко берилади. Кўп очко тўплаган Ҳайинчи ғолиб чиқади.

## Ҳалқачани тушириш

Доскага  $50 \times 50$  см га шахмат тартибида 10—15 см ли михлар қоқилади. Ҳайинчилар 5 тадан темир ёки картондан ясалган ҳалқача олиб, доскадан 5—6 қадам нарида турадилар. Ҳуқитувчи сигналидан кейин ҳалқачаларни биттадан михларга отиб туширишга ҳаракат қиладилар. Энг кўп ҳалқача туширган Ҳайинчи ғолиб чиқади.

Бу Ҳайинда Ҳайинчиларнинг ёши, бўйи ҳисобга олиниб, доскага-ча бўлган масофани ҳам ўзгартириш мумкин.

## Чалкаш йўл (лабиринт)

$7 \times 5$  м ли майдончада шахмат катаги тартибида бир-биридан 2—3 қадам оралиқда ҳар хил тўсиқлар, масалан, табуретка, ғўлача, булава, тўлдирма тўп қўйилади. Ҳовлида эса тўсиқ ўрнини дарахтлар бажариши мумкин. Улар ўртасидан чизиқ ўтказилади. Бу лабиринт — чалкаш йўл бўлади. Ҳайинчилар чизиқда туриб, йўлни эса сақлаб қолиши керак. Ҳайинчининг кўзи боғланади. Ҳуқитувчи сигналидан кейин эса чизиб қўйилган йўл билан ҳеч қайси тўсиқларга уринмасдан лабиринтдан чиқилади. Кейин бу йўлни бошқа Ҳайинчилар босиб ўтади. Ҳуқитган пайтда тўсиқларни йиқитиб юборган Ҳайинчи ютқазади, йиқитмай ўтган Ҳайинчилар ғолиб чиқади.

## Соқчи

Сайхон жойда кенлиги 2—3 м, узунлиги 6—7 м келадиган майдонча, яъни чегара чизилади. Соқчи — бошқарувчи тайинланади. У Ҳайинчиларга орқа ўгириб туради. Ҳайинчилар майдончанинг бир томонида, унинг ташқарисиде турадилар. Ҳуқитувчининг соқчига эшитилмайдиган даражада берган сигналидан сўнг Ҳуқитчилар майдоннинг қарама-қарши томонларига секин ўтадилар ёки силжиб борадилар. Товушнинг қайси томондан (ўнг ва чап) эшитилаётганлигига қараб соқчи ўнг ёки чап қўлини кўтаради. Товуш ҳар икки томондан келса, иккала қўлини

юқорига кўтаради ва «Тўхта» дейди. Қўриқланаётган майдончада «Тўхта» командасини бажариши керак бўлганлар ўйиндан чиқарилди. Ҳамма ўйинчилар майдончининг бир томонидан иккинчи томонига ўтиб бўлганларидан сўнг ўйин тугайди. Раҳбар қўлга тушганларни санаб чиққач, ўйин янги соқчи сайлаш билан давом эттирилади.

### **Туристтик сайр**

Ўйинчилар доира атрофида турадилар ёки скамейкада ўтирадилар. Онабоши ҳикоя бошлайди (масалан, биз туристик сайрга чиққанимизда...), тўсатдан у ҳикояни тўхтатиб, болалардан бирортаси давом эттиришини тавсия қилади, шундай қилиб, ҳикояда ҳамма ўйинчилар иштирок этади. Охири сўзни онабоши олиб, ҳикояга якун ясайди.

### **Иссиқ қўллар**

Болалар доира бўлиб туриб, иккала қўл кафтларини юқорига қаратган ҳолда олдинга чўзиб турадилар. Онабоши доира ичида тез ҳаракат қилиб, бирор ўйинчининг кафтига қўлини теккизади. Ўйинчилар қўриқиб кетгандай қўлларини тез пастга тушириб оладилар. Онабоши қўли билан теккан ўйинчи онабоши билан жой алмашади.

Агар ўйинчилар сони кўп бўлса, 2—3 та доира ясаб ўйнаш мумкин.

### **Қуён думини тикиб қўй**

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель иккита қаторга саф тартиб турадилар. Қаторлар бир-бирларидан 3-4 қадам нарида туради. Иккита картон қоғозда думсиз қуён расми чизилган бўлади. Расм деворга қоқиб қўйилади. Ўйинчилар билан девор орасидаги масофа 6—8 м. Биринчи турган ўйинчиларнинг кўзи боғлаб қўйилади, қўлига эса қуён думи берилади (бир парча пўстак ёки қоғозга солинган расм). Уқитувчи сигнал бериши билан у олдинга қараб юради ва девор олдида бориб, қўлидаги қуён думини қўйишга ҳаракат қилади. Вазифани аниқ бажарган ўйинчига бир очко берилади. Сўнг иккинчи ўйинчи ўртага чиқади, сўнг учинчи ва ҳоказо. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### **Доира бўйлаб тўп орқасидан қув**

Ўйинчилар қаторга туриб, тартиб билан санайдилар. Шундан сўнг биринчи турган ўйинчилар биринчи команда, иккинчи ўйинчилар иккинчи командани ташкил қилади. Ўйинчилар қўлла-

рини ёнга узатган ҳолда доира бўлиб турадилар. Ёнма-ён турган биринчи иккита ўйинчи капитан бўлиб, уларнинг қўлига волейбол ёки баскетбол түпи берилади. Уқитувчи сигналидан кейин капитанлар түпни ёнидаги ўйинчига узатадилар, яъни бири чап, иккинчиси ўнг томондан бир ўйинчини қолдириб, иккинчи ўйинчига узатадилар, иккинчиси учинчисига ва ҳоказо. Тўп капитанга қайтиб келгач, қўлидаги түпни юқорига кўтаради. Қайси команда түпни доира бўйлаб тез бир-бирига ошириб тургатса, ўша команда ғолиб чиқади.

### **Чаққон оёқлилар командаси**

Ўйинчилар тенг түрт командага бўлиниб, бир-бирига параллель түртта бир қаторли сафга тизиладилар. Қаторлар олдидан умумий чизиқ чизилади. Ундан 2 м нарида старт чизиғи бўлади. 10—15 м нарига — ҳар бир команданинг тўғрисиغا байроқчалар қўйилади. Уқитувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар старт чизиғига чиқиб, байроқча томонга югуриб бориб, байроқча атрофидан айланиб, орқага қайтадилар ва қаторнинг охирига бориб турадилар. Сўнг иккинчи ўйинчилар чиқадилар ва ҳоказо. Ўйинда кам хатога йўл қўйган, кўп очко түплаган команда ғолиб чиқади.

### **Рақами билан чақириш**

Ўйинчилар тенг 2 ёки 4 командага бўлиниб, бир-бирига параллель бўлган иккита бир қаторли сафга тизиладилар. Қаторлар олдидан старт чизиғи ўтказилади (жой кенг бўлса 2 та команда ўйнаши мумкин). Командалар орасидаги масофа 2 м. Ҳар қайси команданинг аъзолари тартиб билан санайдилар ва ўз рақибларини эсда сақлаб қоладилар. Старт чизиғидан 1—2 м узоқликда финиш чизиғи чизилади. Ҳар бир қатор олдида — финиш чизиғидан 10—15 м узоқликда тўлдирма түплар туради. Уқитувчи хоҳлаган рақамини чақиради. Рақамлари чақирилган ўйинчилар югуриб бориб, түпни айланиб орқага қайтиб келади ва қаторни босиб ўтса, ўша ўйинчи ўз командасига бир очко келтиради. Кўп очко түплаган команда ғолиб чиқади.

### **Биз уй қурамыз**

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, бир-бирларига юзма-юз икки қаторда саф тортиб турадилар. Қаторлар орасидаги масофа 10—12 м. Қатор бошида турган биринчи ўйинчилар ёнига 10—12 та кубик (ёки бошқа нарсалар, масалан, теннис түпи, байроқчалар, ёстиқчалар ва ҳоказо) тахлаб қўйилади. Уқитувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар



олдидаги кубикларни иккинчи, учинчи ва ҳоказо ўйинчига узатадилар, у эса кубиклардан ҳар хил шаклда уйлар қуради. Кубикларни биринчи бўлиб узатган, аниқ шакл қурган команда ғолиб чиқади.

### Нишонга аниқ отиш

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Ҳар бир командада 6 та ўғил бола, 4 қиз бола қатнашади. Улар нишондан 8—10 м нарида қаторда сафланиб турадилар. Ўйинчиларда 2 тадан теннис тўпи бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин ўйинчилар отиш чизиғига чиқади-лар (қизлар 8 м масофадаги нишонга, ўғил болалар 10 м масофадаги нишонга чиқади-лар) ва икки марта нишонга отади-лар (ҳар бир командада 5 тадан нишон бўлиши керак). Қайси команда ўйинчилари кўп нишонга теккизган бўлса, ўша команда ғолиб чиқади (нишоннинг диаметри 60 см, волейбол тўпи, кегли, осилган шар ва бошқалар бўлиши мумкин).

### Тўпни деворга уриш

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир-бирига параллель иккита бир қаторли сафга девордан 3—4 м нарида сафланиб турадилар. Командаларнинг биринчи турган ўйинчилари қўлларида баскетбол тўпи бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар тўпни шундай уришлари керакки, тўп девордан қайтиб, иккинчи ўйинчилар қўлига тушсин; биринчи турган болалар эса қаторнинг охирига бориб турадилар. Иккинчи болалар ҳам тўпни шундай қилиб отади-лар, учинчилар эса уни илиб олади-лар ва ҳоказо. Хатога кам йўл қўйиб, биринчи бўлиб эстафетани тугатган команда ғолиб чиқади.

### Ким кучли

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир-биридан 2—3 м масофада фарқ қиладиган иккита бир қаторли қаторларда деворга қараб сафланиб турадилар. Ўқитувчининг сигналига кўра ҳар бир команданинг биринчи турган ўйинчилари қўлида баскетбол тўпи билан старт чизиғига чиқади-лар ва тўпни бошдан ошириб, куч билан деворга уради-лар, кимнинг тўпи узоққа тушса, ўша ўйинчига бир очко берилади. Кейин иккинчи, учинчи бола шу вазифани бажаради ва ҳоказо. Қайси команда кўп очко тўпласа, ўша команда ғолиб чиқади.

## «Тўлдирилган тўп билан қарама-қарши» эстафета

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, майдончанинг қарама-қарши томонларига бориб турадилар: 10 та ўғил бола, 10 та қиз бола бўлади. Демак, бир томонда ўғил болалар, иккинчи томонда қиз болалар турадилар. Биринчи турган ўғил болалар олдида иккита тўлдирма тўп бўлади.

Ўқитувчининг сигналидан кейин қаторларда биринчи бўлиб турган ўғил болалар тўпларни олиб, қизлар томон югуриб бориб, қатор олдида турган биринчи қизларга тўпни тутқаздилар ва ўзлари қизлар қаторининг орқасига бориб турадилар. Қизлар эса ўз навбатида болалар томон югуриб бориб, тўпни биринчи бўлиб турган болаларга тутқаздилар ва болалар қаторининг орқасига бориб турадилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинчилари ғолиб чиқади.

## Биргалашиб сакраймиз

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, иккита бир қаторли сафга тизилдилар (болалар билан қизлар бир-бирларининг қўлларини ушлаб турадилар). 4—6 м ли масофада чизиқ чизилади, 2 та ёрдамчи ўз командасининг қаршисида туради. Ўқитувчи сигналидан кейин иккита ёрдамчи ўйинчилар югуриб келадиган томонга қаратиб арқон айлантирадилар. Қаторлардаги биринчи ўйинчилар югуриб келиб арқон тагидан ўтадилар ва уч марта сакраб, яна орқага қайтиб, иккинчи турган ўқувчилар қафтига урадилар, ўзлари қаторнинг охирига бориб турадилар. Сўнг иккинчи жуфтлар югурадилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган ва ҳеч қандай камчиликка йўл қўймаган команда ғолиб чиқади.

## Узатдингми, ўтир

Ўйинчилар 3—4 командага бўлиниб, бир қатордан саф тортадилар. Ораларидаги масофа 3—4 қадам. Старт чизиғидан 3—4 м масофада капитанлар қўлларидан баскетбол тўпини ушлаб турадилар. Ўқитувчи сигналидан кейин капитанлар қаторнинг олдида турган биринчи ўйинчиларига тўп узатадилар. Биринчи турган болалар тўпни илиб олиб, тезлик билан ўз капитанларига узатиб, ўзлари ўтириб оладилар, капитанлар тўпни илиб олиб, иккинчи ўйинчига узатадилар. Биринчи турган болалар тўпни илиб олиб, тезлик билан ўз капитанларига узатиб, ўзлари ўтириб оладилар. Капитанлар эса тўпни илиб олиб, иккинчи ўйинчига узатадилар ва ҳоказо. Капитанлар тўпни охириги ўйинчидан олгандан кейин юқорига кўтариб «Туринглар» дейди. Сигналдан кейин ҳамма ўйинчилар ўринларидан турадилар. Тўпни биринчи бўлиб узатган команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Тўп билан қарама-қарши эстафета

Ўйинчилар иккита тенг командага бўлиниб, қарама-қарши эстафета ўйинидаги сингари сафланиб турадилар.

Команданинг бошида турган ва ўйинни биринчи бўлиб бошлайдиган ўйинчиларга биттадан волейбол тўпи берилади. Улар сигнал берилиши билан тўпни ўз қаршиларида турган ўйинчиларга шартланган усулда ирғитадилар ва ундан кейин ўз командаларининг охирига ўтиб турадилар. Тўпни илиб олганлар ўз қаршисидаги ўйинчиларга ирғитадилар ва улар ҳам ўз командаларининг охирига бориб турадилар. Ўйин ҳамма ўйинчилар қатнашиб бўлгунча шу тариқа давом этаверади. Қайси команданинг олдинда турган ўйинчиси қарши команданинг олдида турган ўйинчисидан илгари тўпни илиб олса, ўша команда ғолиб чиқади.

Қайси ўйинчи узатилган тўпни илиб олмаса, ўша ўйинчининг ўзи ерга тушган тўпни кўтариб олиши ва ўз қаршисидаги ўртоғига иккинчи марта ирғитиши керак.

## Тўхта

Ўйинчилар доира бўлиб сафланиб, волейбол тўпини доира ичидаги онабошига бериб қўймай, турли йўналишларда бир-бирларига оширадилар. Онабоши тўпни уриб, ерга туширишга ҳаракат қилади. Тўп ерга тушиши билан доирага сафланиб турганларнинг ҳаммаси ҳар томонга қочади, онабоши тўпни ердан олиб «Тўхта»! дейди. Ҳамма жойида туриб қолади.

Онабоши тўпни ўзи истаган ўйинчига отади. Тўп кимга тегса, ўйин такрорланганда ўша онабоши бўлади. Агар тўп ҳеч кимга тегмаган бўлса, ўйин қайтарилганда олдинги онабошининг ўзи яна онабоши бўлиб қолади. Бир марта онабоши бўлмаган ёки бошқаларга қараганда камроқ онабоши бўлган ўйинчи ғолиб чиқади.

Ўйин натижаларини аниқлашда биринчи онабошининг роли ҳисобга олинмайди.

## Кўз боғлаш <sup>2</sup>

Ўйин қатнашчилари бир-бирлари билан қўл ушлашиб, доира ҳосил қилиб турадилар. Ўйин раҳбари ёки ўқитувчи ўйинчилардан иккитасини давра ўртасига чақиради. Уларнинг кўзларини тоза рўмолча билан боғлаб, бирининг қўлига қўнғироқ ёки иккита кичкина тош бериб қўяди. Кейин уларни турли томонга олиб бориб қўяди.

Раҳбар сигнал бериши билан қўлида ҳеч нарса бўлмаган ўйинчи кўзи боғланган ўз ўртоғининг отини айтиб чақиради.

Номи чақирилган ўйинчи жавоб ўрнига қўнғироқни чалади ёки тошларни бир-бирига уради. Тўтувчи товуш чиққан томонга қараб

юради ва ўз ўртоғини ушлашга ҳаракат қилади. Қочувчи ҳам ўз навбатида, овоз чиқариб қочади, аммо узоққа бора олмайди. Чунки доира ҳосил қилиб турган бошқа ўйинчилар ҳаракат доирасини чеклаб қўядилар.

Агар нарса ушлаган ўйинчи ўз рақибининг қўлига тушса, иккала ўйинчи ролларини алмашадилар ва қочувчи ушлангунга қадар ўйин давом эттирилади. Ундан кейин раҳбар кўз боғлаш учун янги иккита ўйинчи тайинлайди. Ўйин шу тарзда давом эттирилаверади. Барча ўйинчилар даврага шундай тизилиб турадиларки, кўзи боғланган ўйинчилар майдонча чегарасидан узоқлашиб кетолмайдиган бўладилар.

### **Ким олдин**

Ўйинчилар орасида икки ёки уч киши ажратилади. Уларнинг ҳар бири биттадан чамбарак олиб, уни ерга тикка қўйган ҳолда ушлаб туради. Чамбарак олдига эса арқон тортиб қўйилади. Ўйинчилар 2—3 гуруҳга бўлиниб, ҳар бир гуруҳ ўз чамбараги каршида қатор бўлиб туради.

Ўқитувчининг сигнал бериши билан қаторлар бошида турган ўйинчилар (икки ёки уч киши) югуриб бориб чамбаракдан ўтади; қайси бири чамбаракнинг олд томонига тортиб қўйилган арқонга бошқалардан илгари бориб етса, ўша ғолиб чиқади. Ҳамма болалар чамбаракдан шу тариқа ўтиб бўлганларидан кейин ўйин тугайди. Ўйинчилар ўйинни ўзлаштириб олишгандан сўнг уни мусобақа тарзида ўтказиш мумкин.

### **Қўлингни бер**

Ўйин майдончаси ҳар томондан чизиқлар билан чегараланади. Бир ўйинчи қувловчи қилиб тайинланади, у эса майдонча ўртасида туради. Қолган ўйинчилар унинг атрофида тўпланадилар.

Қувловчи бор овоз билан «Мен қувловчиман!» дегандан кейин ҳамма ҳар томонга югуриб кетади. Қувловчи уларни ушлаш пайига тушади. Орқасидан қувловчи келаётганини сезган ўйинчи «Қўлингни бер!» деб ўртоғини ёрдамга чақириши мумкин. Қўл ушлашган ўйинчиларни ушлаб бўлмайди. Агар қувловчи бирон ўйинчининг қўлини ушламасдан олдинроқ уни ушлаб олса, ушланган ўйинчи билан жой алмашади. Агар қувловчи узоқ вақтгача ҳеч кимни тута олмаса, унинг ўрнига бошқа қувловчи тайинланади. Ўйин раҳбари ўқувчиларга ўз ўртоғини хатарли пайтда албатта қутқариб олиш кераклигини алоҳида таъкидлаб ўтиши лозим.

### **Хўрозлар жанги**

Полга диаметри 3—4 м га тенг доира чизилади. Ўйинда қатнашувчилар икки командага бўлиниб, доиранинг қарама-қарши томонига саф тортиб турадилар. Ҳар бир командада биттадан

капитан сайланади. Капитанлар эса биттадан ўйинчини — «Хўрозларни» ўз командаларидан доира ичига киритадилар. Уларнинг иккаласи ҳам бир оёқларини букиб, қўлларини орқаларига қилиб борадилар. Раҳбар сигнал бергач, хўрозлар бир оёқда сакраб, елкалари билан бир-бирларини туртиб, доирадан чиқариб юборишга ёки мувозанатни йўқотиб, иккинчи оёғини ҳам ерга теккизишга ҳаракат қиладилар. Ғалабага эришган ўйинчи ўз командасига бир очко келтиради. Шундан сўнг навбатдаги жуфт тушади. Қайси команданинг ўйинчилари кўпроқ ғалабани қўлга киритса, шу команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Бошловчига тўп берма

Ўйинчилар майдончада эркин турадилар. Ўйин бошловчи тўпни ўйинчилардан бирортасига узатади. Ўйинчилар майдонча бўйлаб айланиб, тўпни бир-бирларига узатиб юрадилар. Бошловчи эса тўпни илиб олиб, яна ўйинчилардан бирига узатади. Тўпни илиб олган ўйинчи эса тутилган ҳисобланади ва бошловчи билан ўрин алмашади. Агар бошловчи узоқ вақт тўпни эгаллай олмаса, янги бошловчи тайинланади. Бир вақтнинг ўзида 2—3 та бошловчи тайинланиши ҳам мумкин. Тўп билан тутилган ўйинчи қўлини кўтаради ва «Мен бошловчи бўлдим», дейди.

## Кўчма нишон

Ўйинчилар ораларида 2—3 қадамдан жой қолдириб, доира ҳосил қилиб турадилар. Доира бўлиб турган ўйинчиларнинг оёқлари олдидан чизик ўтказилади. Ўйинчилардан бири ўйинбоши қилиб тайинланади ва у доира ўртасида туради.

Доира ҳосил қилиб турган ўйинчилар ўйинбошига тўп теккизишга ҳаракат қиладилар, у эса тўпга чап бериб, доира ичида айланиб юради. Унга тўп теккизган ўйинчи унинг ўрнини эгаллайди. Агар ўйинчилар тўпни ўйинбошига узоқ вақтгача теккиза олмасалар, бир қадам олдинга юриб доирани кичрайтирадилар. Ўйинчиларнинг сони кўп бўлса, бу ўйинни бир вақтнинг ўзида 2—3 даврда ўтказиши мумкин. Доира ичидаги ўйин бошига битта ҳимоячи ҳам ажратиш мумкин. Доира ҳосил қилиб турган ўйинчилар чизикдан ичкарига ўтмайдилар. Агар ўйинбошига тўп тегиб, уни илиб ололмай қўлидан тушириб юборса, у алмаштирилади.

## Югуриш эстафетаси

Ўйинчилар уч командага бўлиниб, майдонда «П» ҳарфи шаклида саф тартиб турадилар. Майдоннинг бир томонига старт чизиғи чизилади. Ундан 15—20 м нарига орасини 1,5 м дан қилиб учта чиллак қўйилади. Раҳбар сигнал бергач, команданинг биринчи ўйинчилари стартдан югуриб чиқадилар, рўпараларидаги чиллак-

ларни айланиб, сўнгра ўнг томондан орқаларига қайтадилар ва стартда турган навбатдаги ўйинчиларнинг кафтларига қўлларини теккизадилар ва ўз жойларига бориб турадилар. Навбатдаги ўйинчилар ҳам ўйинни худди шу тарзда бажарадилар. Ўйин 2—3 марта такрорланади. Югуришни бошқаларга нисбатан олдинроқ бажарган команда ғолиб чиқади. Ўйинчилар рўпараларидаги чиллакларни айланиб югуришлари шарт.

### **Доғ қилмоқ (қувлашмачоқ)**

Ўйинчилар майдонча (зал)да ихтиёрий равишда турадилар. Қатнашувчилар бири ўйинбоши бўлади. Сигнал берилиши биланоқ ўйинбоши қочаётганларни қувиб етишга ва тутишга ҳаракат қилади. Тутилган ўйинчи ўйинбоши бўлиб қолади. У тўхтайтиди ва қўлини кўтариб, баланд овозда: «Мен доғман, қувиб етсам, доғ қиламан», дейди, шундан сўнг ўйин давом этади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ўйинчилар бир оёқда сакрайдилар («Бир оёқда сакраладиган доғ қилиш» ўйини).

### **Сигнални эшит**

Болалар биттадан бўлиб қаторга сафланадилар. Ўқитувчи олдиндан келишиб олган сигнални беради. Масалан, агар ўқитувчи яшил байроқчани кўтарса, болалар югуради, қизилини кўтарса — тўхтайтиди. Хато қилган ўқувчи қатор охирига бориб туради.

Ўйинда кўрсатиш сигналларидан фойдаланилса, уни «Сигналга қара» деб аташ лозим. Бундай ҳолда ўқитувчи майдонча ёки залнинг шундай жойини танлаши керакки, у барча ўқитувчиларга кўриниб турсин.

Олдиндан шартлашиб олинган эшитиш ва кўриш сигналлари фақат юришдан-югуришга ва югуришдан — юришга ўтиш учунгина эмас, балки ўқувчилар томонидан бошқа турли ҳаракатлар — қўллар, оёқлар, гавда билан қилинадиган ҳаракатлар, икки, бир оёқда депсиниб, чўққайишлар, таяниб чўққайиш ва бошқаларни бажаришда ҳам берилади.

### **Ҳаққалаган қушчалар**

Ер (пол) га айлана чизилади. Айлана марказида ўйинбоши қарға туради. Айланадан ташқарида ўйинчилар — қушчалар бўлади. Улар айлана ичига сакраб кириб, сакраб юрадилар ва яна сакраб чиқадилар. Қарға чумчуқни айлана ичида тутишга ҳаракат қилади. Тутилган ўйинчи ўйинбоши бўлиб қолади.

**Ўйин турлари:** чумчуқлар айлана ичига сакраб кириб, айлана

бўйлаб сакраб чиқадилар (айлана бўйлаб сакраб юрмайдилар), тутилганлар айлана марказида қолади, уларнинг сони тўртта-бештага етганида янги ўйинбоши тайинланади.

### Оқ айиқлар

Майдонча (зал) да музлик белгилаб қўйилади. Унда икки айиқ туради. Қолган ўйинчилар айиқ болалари бўлади. Ҳаётининг сигналдан кейин айиқлар қўл ушлашиб, айиқчаларни тута бошлайди. Бўш турган қўл билан ушлаган айиқчалар тутилган ҳисобланади. Тутилган айиқча музликка олиб келинади. Музликдаги айиқлар сони иккитага етгач, улар ҳам қўл ушлашиб, бошқа айиқчаларни тута бошлайдилар ва ҳоказо. Барча айиқчалар тутиб бўлинмагунча ўйин давом этаверади. Ҳаётининг такрорланганда энг кам тутилган ўйинчи ўйинбоши қилиб тайинланади. У ўзига иккинчи айиқни танлаб олади.

### Тўпларни доира бўйлаб қувиш

Ўйинчилар кенг давра ҳосил қилиб, бир-икки деб санайдилар. Биринчи номерлилар бир команда, иккинчи номерлилар иккинчи команда бўлади, ёнма-ён турган икки ўйинчи капитан ҳисобланади. Уларнинг қўлларида биттадан тўп бўлади. Ҳаётининг сигнали бўйича тўплар айлана бўйлаб турли томонларга, бир кишидан ошириб командадошига узатилади. Ҳар бир команда тўп капитанга тезроқ етиб бориши учун уни тезроқ узатишга интилади. Тўпни тезроқ узатиб бўлган команда ғолиб чиқади.

**Ўйин турлари:** тўп айлана бўйлаб бир неча марта узатилиши мумкин: тўплар дастлаб рўпарада турган болаларда бўлади ва бир йўналишда узатилади, бунда бир команда ўзи тўпи билан рақибини қувлаб етишга ҳаракат қилади; ўйиннинг ҳар бир турини ўтирган ҳолда бажариш мумкин.

### Тўпни қаторлар бўйлаб қувиш

Ўйинчилар икки-тўрт командага бўлинадилар. Командалар майдон (зал)нинг икки томонида қатор бўлиб турадилар. Ўйинчилар оралиғи 3—4 м. Ҳар бир команданинг ўнг қанот ўйинчисидан тўп бўлади. Ҳаётининг сигнали билан ўнг қанот ўйинчиси тўпни ёнида турган ўйинчига, у эса ўзидан кейинги ўйинчига ташлайди ва ҳоказо. Энг охирида турган ўйинчи тўпни олиб, ўнг қанотга югуради.

Ўйин ўнг қанот ўйинчиси ўз жойига югуриб келмагунча давом эттирилади. Ҳаётининг эртароқ тугатган команда ғолиб чиқади.

**Ўйин турлари:** тўп қўшнига бирданга узатилмайди, балки аввал полга урилади, юқорига отилади; охириги ўйинчи тўпни қабул қилиб олгач, уни полга уриб, ўнг томонга олиб кетади.

## «Арғамчи оёқ остида» эстафетаси

Икки команда бир қаторли сафга тизиладилар. Улар олдида 2 м ли старт чизиғи чизилади. Чизиқ ёнида биринчи турган ўқувчилар калта арғамчи ушлаб туришади. Ўқитувчининг сигналидан кейин улар олдинга югурадилар, старт чизиғидан 15—20 м нарида турган устунни айланиб ўтиб, орқага қайтадилар, арғамчининг бир учини иккинчи ўйинчилар оёғи тагидан ўтказадилар. Ўйинчилар ундан сакрайдилар, сўнг биринчи ўйинчилар қаторнинг охирига бориб турадилар. Иккинчи ўйинчилар ҳам устунга қараб югуриб, уни айланиб ўтиб, арғамчини учинчи ўйинчилар оёғи тагидан ўтказадилар ва ҳоказо. Ўйинни энг олдин тугатган команда ғолиб чиқади.

## Доира бўйлаб чамбарак ичидан ўтиш

Ўйинчилар 3—4 командага бўлиниб, чамбаракни тикка ушлаб, доирага орқаларини ўгириб турадилар. Ҳар бир команданинг олдида ўйин раҳбари туради. Раҳбар ўйинчиларни рақамлар билан чақиради (1, 2, 3, 4, 5). Командаларнинг шу тартиб рақамли ўйинчилари кўрсатилган рақамли бола чамбараги орасидан югуриб ўтиб, ўз жойига келиб туришга ҳаракат қиладилар. Биринчи бўлиб келган команданинг ўйинчиси 4 очко олади (4 та команда бўлганда), иккинчиси 3 очко, учинчиси 2 очко, тўртинчиси 1 очко олади. Кейин иккинчи рақамли ўйинчилар чақирилади ва ҳоказо. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

## Ҳаракат қилувчи чамбарак

Ўйинчилар икки қатор бўлиб, бир-бирларига қарама-қарши томонда иккита команда ҳосил қилиб турадилар. Қаторлар ўртасидаги масофа 4—5 м. Қаторлар ўртасида ўйин ташкил қилувчи (тарбиячи ёки раҳбар)нинг 2 та ёрдамчиси туради. Улардан бирининг қўлида чамбарак бўлади. Ёрдамчилар бир-бирларидан 3—4 м масофада қаторларга перпендикуляр ҳолда турадилар. Қўлида чамбарак ушлаб турган ёрдамчи сигнал берилгандан кейин қаторга чамбаракни думалатиб узатади. Биринчи команданинг олдида турган биринчи ўйинчи думалаб кетаётган чамбарак ўртасидан чаққонлик билан унга тегмасдан ўтади. Вазифани тўғри бажарган ўйинчи ўз командасига очко келтиради. Иккинчи ёрдамчи чамбаракни ушлаб олиб, иккинчи сигнал берилгандан кейин қатор томон чамбаракни думалатиб юборади. Чамбарак ўртасидан эса иккинчи команданинг биринчи турган ўйинчиси ўтади ва ҳоказо. Ҳамма ўйинчи вазифасини тўла бажариб бўлгандан кейин очколар ҳисобланади ва энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.



## Қувлаб етиб ол

Ўйинчилар доира атрофида доира ўртасига қараб турадилар. Ўртада чамбарак туради. 4—5 та онабоши сайланади.

Онабошилар доира ташқарисига бир-бирларидан бир хил масофада турадилар. Сигнал берилгандан кейин илон изи бўлиб чамбаракларнинг ичидан ўтиб, олдинда кетаётган ўйинчига етиб олиш ва унга қўл теккизишга ҳаракат қиладилар. Қўл теккизилган ўйинчи ўйиндан чиқади. Ўйин 2—3 ўйинчини тутгандан кейин тўхтади. Кейин бошқа онабоши сайланади.

## Чамбаракдан ўрин ол

Ўйинчилар тўрттадан бўлиб, тартиб билан санайдилар. Иккинчи, учинчи ва тўртинчи рақамли болалар чамбаракни кўкрак олдида ушлаб турадилар, биринчи рақамлар эса чамбарак ичида турадилар.

Тўртта ўйинчи майдончанинг хоҳлаган жойида туриши мумкин. Онабоши сайланади. Унинг сигналидан сўнг биринчи рақамлар чамбарак ичидан югуриб чиқиб, бир қаторли сафга онабошидан кейин турадилар. Онабоши қаторнинг ҳар томонига юриб, алдаб туриб, ҳаракат қилиб алоҳида машқлар бажаради (масалан, чапга юряпман деб, ўнгга юриб кетади), унинг кетидан ўйинчилар такрорлайдилар.

Иккинчи сигналдан кейин биринчи рақамлар тарқалишиб, югуриб бориб бўш чамбаракка туришга ҳаракат қилади. Ўз навбатида онабоши ҳам чамбарак ичида туради. Жойсиз қолган ўйинчи онабоши бўлади. Кейин чамбарак ўртасига иккинчи рақамлар туради. Ҳамма рақамли ўйинчилар чамбарак ўртасида бўлмагунча ўйин давом этади.

## Ўрмон — ботқоқ — денгиз

Майдончанинг қарама-қарши томонида иккита команда қатор бўлиб, бир-бирига юзма-юз қараб турадилар. Ҳар бирлари ўз рақамларини эса сақлаб қолишлари керак. Команданинг ўртасида майдончага бир қатор қилиб ҳар хил рангдаги учта чамбарак қўйилади (56-расм). Кўк чамбарак — ўрмонни, сариқ чамбарак — ботқоқликни, ҳаво ранглиси — денгизни ифодалайди. Тарбиячи ўйинчилардан бирининг рақамига бирорта номни қўшиб чақиради. Масалан: «Бешинчи — акула!» — дейди. Иккала команданинг биринчи рақамли ўйинчилари ҳаво рангли чамбаракдан жой олади. Биринчи бўлиб чамбаракка келиб турган ўйинчи ўз командасига бир очко келтиради. Сўнг бошқа рақамлини чақиради. Масалан, «Учинчи — ўрдак!» — дейди. Учинчи рақамлилар сариқ чамбаракка қараб югурадилар ва ҳоказо. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.



56-расм.

### Тўпни ошириш

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Командаларнинг бир қисми (4—5 киши ёки ярми) қаторга туриб, чамбаракни елка баландлигида ушлаб турадилар. Кўтарилган чамбараклар тўғри қаторни ташкил қилиши керак. Команданинг қолган ўйинчилари эса жуфт-жуфт бўлиб, старт чизигининг орқасида бир кишилик қаторларда турадилар. Биринчи жуфт ўйинчиларнинг қўлларида баскетбол тўпи бўлади. Ҳаётининг сизигининг кейин биринчи жуфт ўйинчилар чамбарак ушлаб турган қаторнинг икки томонидан югуриб, тўпни чамбарак ўртасидан бир-бирига оширадилар. Вазифани тез ва аниқ бажарган команда ғолиб чиқади.

### Энг чаққон

Ўйинчилар бир-бирларига қарама-қарши иккита қаторга саф тортиб турадилар. Қаторлар оралиғидаги масофа 10—15 м. Қаторлар ўртасига чамбараклар бир қатор қилиб тизиб қўйилади. Чамбараклар сони ўйинчилар сонига қараганда 2 марта кам бўлиши керак. Онабоши қаторларнинг ён томонида ўртада туриб, ҳар хил машқларни айтиб кўрсатади, буни эса ҳамма ўйинчилар бажаради. Масалан, «чўққайиб ўтиринг», «туринг», «орқага бурилинг», «қўлларни белга қўйинг», «қўлларни елкага қўйинг», «қўлларни юқорига кўтаринг» ва ҳоказо.

Онабошининг тўсатдан берган сизигининг кейин ҳамма ўйинчилар чамбарак томон югуриб, тезроқ чамбарак ичига туриб олишга ҳаракат қиладилар. Чамбарак ичида бир киши туради, чамбарак ичидан жой олган ўйинчиларнинг ҳисобини олгандан кейин чамбарак ичида кўпроқ ўйинчиси турган команда ғолиб ҳисобланади. Ўйин яна давом эттирилади.

## Ер ости йўли

Икки гуруҳда 4—5 киши бўлади, улар қатор бўлиб қўлларигадаги чамбаракни ерга тикка қўйиб, ер ости йўли ҳосил қилиб, бир-бирларига юзма-юз турадилар. Чамбараклар орасидаги масофа 1—1,5 м бўлади. Ер ости йўли олдида командалар қатор бўлиб туради. Уқитувчининг сигналидан кейин қатор олдида турган биринчи ўйинчилар қўлларида тўп билан олдинга югуриб бориб, чамбараклар ўртасидан энгашиб ўтадилар. Охириги чамбаракдан ўтгандан сўнг ўнг томондан айланиб келиб кейинги ўйинчиларга тўпни беради. Кейингилар биринчи ўйинчилар бажарган ишларни такрорлайдилар ва ҳоказо.

## Чамбаракни ушла

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, бир-бирларига юзма-юз турган ҳолда тартиб билан санаб, сафга тизиладилар. Командалар ўртасида доира чизилган бўлиб, бу доирада онабоши чамбаракни ерга теккизиб турган ҳолда тикка ушлаб туради. У команда берилиши билан чамбаракни турган жойида ўз ўқи атрофида айлантриб, сафда биринчи турган болаларни чақиради. Чақирилган болалар чамбарак ёнига келади ва уни ерга туширмасдан ушлаб олишга ҳаракат қилади. Чамбаракни биринчи ушлаб олган ўйинчи ўз командасига бир очко келтиради. Сўнг кейинги болалар чақирилади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

## Чамбаракни ушла

Ўйинчилар икки қаторли сафда бир-бирларига юзма-юз қараб турадилар. Ўйинчилар ўртасидаги масофа 1 м бўлади. Сафда биринчи бўлиб турган ўйинчилар 5 та чамбаракни бошдан ўтказиб, ерга қўйиб туради. Уқитувчининг сигналидан кейин қаторнинг олдида турган биринчи ўйинчилар чамбаракни бошларидан ёки оёқлари тагидан чиқариб, ёнидаги ўйинчига узатади, у ҳам шундай вазифани бажариб, ёнидаги ўйинчига узатади ва ҳоказо.

Охириги ўйинчи чамбаракнинг ҳаммасини қабул қилиб олади. Ҳаммадан олдин тез ва аниқ бажарган команда ғолиб чиқади.

## Аҳил учлик

Уқувчиларнинг ҳаммаси учтадан 4—5 командага бўлиниб, старт чизигида турадилар. Ҳар бир учликдан 8—10 м нарида доира чизилади. Уқитувчининг сигналидан сўнг учликда биринчи бўлиб турганлар чамбаракни бош томондан кийиб олиб, доира томон югуради, доиранинг атрофидан айланиб орқага қайтиб келади ва чамбаракни иккинчи учликка, улар ўз навбатида учинчи учликка беради ва ҳоказо. Учликлар ҳамма ўйинчилар билан

дастлабки ҳолатга қайтиб келган командага 2 очко берилади. Ҳайин яна давом этади. Ҳайинни иккинчи турганлар бошлаб беради, кейин учинчилар давом эттиради ва ҳоказо. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### Учинчиси ортиқча

Ҳайинчилар жуфт-жуфт бўлиб қўл ушлашиб, давра бўйлаб сайр қиладилар. Икки киши Ҳайинбоши бўлади: бири қочади, иккинчиси қувлайди. Қочувчи таъқибдан қутулиш мақсадида жуфтлашиб турганлардан бирининг қўлидан ушлайди. Қочувчи қўлини ушламаган Ҳайинчи ортиқча бўлиб қолади ва қочади. Агар қувловчи қочаётган бу Ҳайинчини тутта олмаса, улар алмашадилар.

### Нишонга ур

Барча Ҳайинчилар айлана чизигидан ташқарида турадилар. Ҳайинбоши айлана марказида туради. Ҳайинчиларнинг бирида тўп бўлади, у тўпни ўртадаги Ҳайинбошига — нишонга отади. У ўзига яқин турган ёки мерган ўртоқларига — нишонга томон югуради, айланади, чап беради, унга теккиза олмаган Ҳайинчи унинг ўрнига бориб туради.

**Ҳайин турлари:** нишон икки киши бўлади; тўпни нишонга урган Ҳайинчилар унинг ўрнига туради.

### Тўпни теккизиш

Ҳайинчилар икки командага бўлиниб, қаторда бир-бирларига юзма-юз турадилар. Қаторлар орасидаги масофа 8—10 м. Ўртадаги курсига волейбол тўпи қўйиб қўйилади. Ҳар бир Ҳайинчида биттадан кичкина тўп бўлади. Уқитувчининг сигналига кўра, биринчи команда Ҳайинчилари волейбол тўпига теккизишга ҳаракат қилиб, навбатма-навбат тўпларни улоқтиришади. Агар Ҳайин қатнашчиларидан кимдир тўпни теккиза олса, командага бир очко берилади. Биринчи команда улоқтиришни тугатгач, иккинчи команда Ҳайинчилари улоқтиришади. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

**Ҳайин турлари:** тўпга теккиза олган Ҳайинчи яна тўп отиш ҳуқуқига эга бўлади. Ҳайинчилар тўпни биттадан эмас, балки икки, уч, тўрт кишидан бўлиб улоқтирадилар. Улоқтириш бутун команда томонидан бир вақтда амалга оширилади. Улоқтириш машқи тиз чўкиб бажарилади.

### Товонбалиқлар ва чўртан балиқ

Майдоннинг бир томонида товонбалиқлар, ўртада чўртан балиқ туради. Сигнал берилгач, товонбалиқлар майдоннинг нариги томонига ўта бошлайдилар, чўртан балиқ эса уларни тутати.

Тутилган товонбалиқлар (уч-тўртта) қўл ушлашиб, тўр ҳалта ҳосил қиладилар. Энди товонбалиқлар майдоннинг нариги томонни тўр ҳалта орқали югуриб ўтишлари керак (қўллар остидан). Чўртан балиқ тўр ҳалта ортида туриб, уларни тута бошлайди. Тутилган товонбалиқлар сони саккиз-тўққизга етгач, доиралар ҳосил қилинади. Товонбалиқлар улар орқали ўтиши керак. Агар тутилган товонбалиқлар тутилмаганларига нисбатан кўп бўлса, тутилганларидан бутилка ёки воронка шаклида тўкилган тўр йўлка ҳосил қилинади, тутилмаган товонбалиқлар ундан ўтиши керак. Чўртан балиқ тўр оғзида туриб, уларни тутади. Ким энг кейин тутилса, ўша ғолиб чиққан ҳисобланади.

## Рақамлар билан чақириш

Барча ўйинчилар икки командага бўлиниб, юзма-юз саф тортиб турадилар ва тартиб билан санайдилар. Сафлар орасидаги масофа 6—10 м. Сафлардан 8—10 м четроқда тўлдирма тўплар туради. Ҳаётувчи бирорта рақамни айтади, масалан, саккиз, дейди. Иккала команданинг саккизинчи рақамли ўйинчилари тўлдирма тўплар томон югурадилар ва уларни айланиб ўтиб, ўз жойларига қайтадилар. Биринчи бўлиб югуриб келган ўйинчи ўз командасига бир очко келтиради. Сўнг бошқа рақамлир чақирилади. Барча ўйинчилар чақирилиб бўлмагунча ўйин шу тарзда давом этади. Энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

**Ўйин турлари:** командалар қатор бўлиб турадилар; фақат тўпларни эмас, балки сафни ҳам айланиб ўтадилар; ўйинчилар икки оёқлаб, бир оёқлаб сакраб, чўққайиб, тўсиқлардан ошиб югурадилар.

## «Нарса кўтариб югуриш» эстафетаси

Икки команда майдоннинг узун томонларида юзма-юз бўлиб туради. Ҳар бир команданинг охирида айлана (ёки квадрат) чизилган бўлиб, уларга тўлдирма тўплар ташлаб қўйилади. Рўпарада 10—15 м нарида яна айлана чизилган бўлиб, уларда чиллақлар, кеглилар, урчуқлар бўлади. Биринчи доирадан 2—3 м узоқликда старт чизиги чизилади, унда ҳар бир командадан биттадан ўйинчи туради. Ҳаётувчи сигналидан кейин ўйинчилар тўпларни олиб, югуриб бориб, уларни бошқа айланага олиб бориб қўядилар, у ердан эса чиллақларни олиб, орқага қайтадилар. Шундан сўнг чиллақларни биринчи айланага олиб келиб қўядилар ва ўз жойларига бориб турадилар. Биринчи ўқувчилар тўп ортидан югуриб кетган пайтда иккинчи ўқувчилар старт чизигини эгаллайди ва биринчи ўқувчилар югуришни тугатгач, улар ҳам югура бошлайдилар, улар чиллақларни олиб бориб, тўпларни қайта олиб келадилар. Ҳар бир команда ўйинчилари югуриб бўлмагунча ўйин шундай давом этаверади. Югуришни биринчи бўлиб тугатган команда ютади.

**Ўйин турлари:** югуриш давомида тўсиқлардан ошиб ўтилади (арқон остидан эмаклар ўтилади, ҳалқадан ўтилади, жарликдан ҳатлаб ўтилади); барча ўйинчилар уч-тўрт командага бўлинадилар.

### **Ким яқинлашади**

Ўйинчилар айланаларда сафланиб турадилар. Ҳар бир айлана марказида онабоши туради. У кўзини рўмолча билан боғлаб туриши лозим.

Айлана ҳосил қилиб турганлар чалиштира кадам ташлаб туради. Ўқитувчи улардан бирига имо-ишора қилиб чақиради. Бу бола онабошининг ёнига келади ва унинг елкасига қўлини тегизиб, овозини ўзгартирган ҳолда онабошининг исмини айтади. Кейин ўз жойига бориб, одатдаги ҳаракатини давом эттиради. Ўқитувчи онабошига кўзини очишни ва ёнига ким келиб кетганлигини айтиб беришини таклиф қилади. Агар онабоши ким келганлигини топа олса, ўша ўйинчи ўз ўрнини онабошига бўшатиб беради, топа олмаса, онабоши ўз ўрнида қолаверади. Шу тариқа онабоши уч мартагача ким яқинлашганини топа олмаса, ўрнига янги онабоши сайланади.

### **Тўсиқлардан ошиб ўтиш эстафетаси**

Ўқувчилар бир қаторли икки сафга тизиладилар. Қаторларда биринчи турган ўйинчиларнинг оёқлари олдидан умумий чизиқ ўтказилади. Ҳар бир қатор қаршисида 20—25 м масофагача арқон, гимнастика тўшаклари ҳамда тўплар қўйилган бўлади.

Ўқитувчининг сигнал бериши билан қаторларда биринчи бўлиб турган ўйинчилар югурадилар. Улар гимнастика скамейкасидан оёқ қўйиб ошиб ўтадилар, тўпни олиб арқончадан ошириб отадилар ва ўзлари уни илиб олиб ўз ўрнига қўядилар. Сўнг югуриб бориб гимнастика тўшаги устида умбалоқ ошадилар ва орқага югуриб келиб, қаторда ўзларидан кейин турган ўйинчилар кафтига кафтларини теккизадилар. Кафтига урилган ўйинчилар югуриб кетадилар, кафт теккизган ўйинчилар эса қаторнинг охирига бориб турадилар.

Қаторлардаги энг кейинги ўйинчилар машқни бажариб, қайтиб келганларидан сўнг чапак чалингач, эстафетани биринчи бошлаганлар қўлларини кўтарадилар. Югуришни биринчи бўлиб тугатган қатор қолиб чиқади. Агар ўйинчи машқлардан бирини бажармаса, орқага қайтиб қайтадан бошлаши лозим.

### **Аниқ нишонга отиш**

Деворга 1,5 м баландликда 2 м ораликда чизиқ чизилади. Ундан кейин ҳар 1 м да 3—4 та чизиқ чизилади. Чизиқларга 2 м, 3 м, 4 м деб оралик масофа ёзиб қўйилади.

Ўқувчилар сўнги чизиқ орқасида 6 қатор бўлиб, нишонлар рўпарасида туради. Қаторда биринчи турган ўйинчиларга учтадан тўп берилади. Улар девордан 2 м нарида чизилган биринчи чизиқ орқасида турадилар. Сигнал берилгач ўйинчилар нишонни мўлжалга олиб, тўп отадилар. Агар биринчи тўп нишонга тегса, иккинчи чизиқ орқасида туриб отилади, бу ҳам тегса, учинчи чизиқ орқасида туриб отилади, бу ҳам тегса, тўртинчи чизиқ орқасида туриб отилади ва ҳоказо.

Ўйинчилардан бирортаси учала тўпни нишонга теккиза олса, унга ўйиннинг иккинчи турида тўртта тўп берилади. Агар ўйинчи биринчи тўпни нишонга теккиза олмаса, кейинги тўпларни ҳам биринчи чизиқ орқасида туриб отади. Тўплар отиб бўлингандан сўнг уларни йиғиб олиб, ўзидан кейин турган қаторга берилади.

Бу ўйинда фақат нишоннинг неча марта аниқ мўлжалга олинганлиги ҳисобланади, вақт эса ҳисобга олинмайди. Шунинг учун нишонни шойилмасдан мўлжалга олиш лозим.

### Тўпни айлана бўйлаб ошириш

Ўқувчилар 3—4 та айланага сафланиб турадилар. Улар орасидаги масофа 2 м. Айланалардаги ўқувчилар сони бир-бирига тенг бўлади. Ҳар қандай айланада биттадан капитан бўлиб, уларга биттадан волейбол тўпи бериб қўйилади.

Ўқитувчининг сигнали билан капитанлар тўпни ўнг томонларидаги шерикларига оширадилар. Улар эса тўпни илиб олиб, кейингиларига оширадилар ва ҳоказо. Тўп капитанларга яна қайтиб келгандан сўнг улар тўпни юқорига кўтариб турадилар. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган айланадаги команда 20 очко, иккинчи бўлиб тугатган команда 15 очко, учинчи тугатгани 10 очко олади. Янги капитанлар сайланиб, ўйин шу тариқа давом эттирилади. Энг кўп очко тўплаган айланадаги команда ғолиб чиқади.

Ўйин вақтида тўп қўлдан тушиб кетса, командага жарима очко берилади.

### Ким чаққон<sup>2</sup>

Ўқувчилар ораси очик тўртта қаторга сафланадилар. Қаторлардаги ўқувчилар сони бир хил бўлади. Ҳар бир ўқувчи ўз рақамига эга бўлади (масалан, биринчи, иккинчи ва ҳоказо). Қаторлар олдидан чизиқ ўтказилиб, улардан 10—12 м нарида кичик-кичик тўртта доирачалар чизилади, Уртасига ракетачалар қўйилади.

Ўқитувчи ўйинчиларнинг рақамларини, масалан, олтинчи рақамни чақиради. Тўрттала қатордаги олтинчи рақамли ўйинчилар ўнг томонга бир қадам ташлайди ва олдинга югуриб бориб, доирача атрофидан ўнгдан чапга қараб айланиб, ўз жойига қайтиб келиб туради. Биринчи келган ўйинчи бир, иккинчиси эса икки очко

олади ва ҳоказо. Сўнг бошқа рақамлар чақирилади. Энг кам очко тўплаган қатор ғолиб чиқади.

Бир оёқда сакраб югуриш шарти қўйилса, ўйин яна ҳам қизиқарли чиқади. Ракетачалар билан қаторлар орасидаги масофани қисқартириш ҳам мумкин.

### Ҳужум

Ўйинчилар кучлари баробар тенг икки командага бўлиниб, майдончани қарама-қарши томонидан чизиқ бўйлаб бир-бирларига қараб турадилар. Чизиқлар ўртасидаги масофа 25—30 м. Тарбиячининг командасидан кейин биринчи команда ўйинчилари қўл ушлашиб, сафни бузмасдан олдинга қараб юра бошлайдилар. Бу команда ҳужумчилар бўлади. Қарама-қарши томондаги командага 2—3 қадам қолганда тарбиячи сигнал беради. Ҳужумчилар қўлларини қўйиб юбориб, орқага ўз чизиқлари томон югурадилар. Иккинчи команданинг ўйинчилари эса уларнинг орқасидан қувиб, қўлларини уларга теккизсалар, улар тутилган ҳисобланадилар.

Тутилган ўйинчилар ҳисоблаб чиқилгандан кейин иккинчи команда ҳужумчилар ролини ўтайди. Қайси команда кўп ўйинчиларни ушласалар, ўша команда ғолиб чиқади. Ўйинни 4—6 марта такрорлаш мумкин.

### Ким узоққа отади?

Ўқувчилар ҳар бирида 6—8 та ўйинчиси бўлган тўртта командага бўлинадилар. Девордан 2—3 м узоқликда старт чизиғи чизилади. Шунга параллель қилиб 10 м узоқликда, кейинчалик кетма-кет ҳар 1 м ораликда 4—5 та чизиқ чизилади. Шунга параллель қилиб 10 м узоқликда, кейинчалик кетма-кет ҳар 1 м ораликда 4—5 та чизиқ чизилади. Ҳар бирида тўп бўлган ўйинчилар (4 киши) старт чизиғи олдига келиб, тўп отишга шайланиб турадилар. Ўқитувчининг сигналичан кейин ҳар бир ўйинчи тўпни узоқроқ чизиққа туширишга ҳаракат қилиб отади. Тўпни энг охириги — олтинчи чизиққа туширган ўйинчига 6 очко, бешинчи чизиққа 5 очко, тўртинчи чизиққа 4 очко берилади ва ҳоказо. Ўқитувчи «Тўп олиб келинсин!» деганидан сўнг тўпни отган ўйинчилар уни олиб келадилар.

Ўйин 3—4 марта такрорланади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### Байроқчани ол

Синф ўқувчилари икки командага бўлиниб, ҳар бири ўзларига капитан сайлайди. Командалар старт чизиғи орқасида бир-бирларига қараб турадилар. Командалар ўртасидаги масофа



20—30 м. Иккита старт чизиғи ўртасида 2—3 м кенгликда йўлакча чизилиб, ичига шахмат усулида байроқчалар қўйилади. Тарбиячи сигналидан кейин командалардан биттадан ўйинчи югуриб бориб иложи борица кўпроқ байроқчалар олиб, белгиланган вақт ичида қайтиб келади ва ўз қаторига туриб олади. Капитанлар байроқчаларни санайдилар. Ҳар бир олиб келинган байроқчага битта очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

Ўйинчиларга хоҳлаган байроқча олиш учун рухсат берилади. Байроқчаларни бир-бирларидан юлиб олиш ман қилинади. Байроқчалар қўйилган жойдаги чизиқни босиб кириш мумкин эмас. Капитанлар ҳам бошқа ўйинчилар билан тенг ҳуқуқда ўйнайдилар.

### Тегиб кетма

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, старт чизиғи олдида турадилар. Старт чизиғидан 10—15 қадам нарида 2 та байроқча қўйилган. Ҳаётчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчи югуриб бориб байроқчани айланиб, шеригининг қўлига уради ва ўнг томондан ўтиб орқага бориб туради. Иккита онабоши сайланган бўлади. Улар старт чизиғи билан байроқча ўртасида у ёқдан-бу ёққа бир-бирларига қараб аста-секин юра бошлайдилар. Югураётган ўйинчилар уларга тегиб кетмасдан, чап бериб ўтадилар. Биринчи бўлиб эстафетани тугатган команда ғолиб чиқади. Югуриб кетаётган ўйинчилардан бирортаси онабошига тегиб кетса, унда ўша команданинг ўйинчисига 1 та жарима очко берилади. Команда 3 та жарима очко олганда биринчи бўлиб эстафетани тугатган бўлса ҳам ютқизган ҳисобланади.

### Қум тўлдирилган халтача отиш

Майдончага бир-биридан 30—40 м масофада иккита чизиқ чизилади. Ўйинчиларнинг ҳаммаси биринчи чизиқ олдида туради. Ҳаётчи сигналидан кейин болалар қўлларида ушлаб турган қумли халтачани иложи борица узоққа отадилар. Сўнг халтачаларни ўзлари олиб келадилар. «Марш» командаси берилгандан кейин ҳамма иккинчи чизиқ томонга югуриб кетади. Чизиқни ким биринчи бўлиб босиб ўтса, ўша ўйинчи ғолиб чиқади. Халтачани узоққа отган ўйинчини аниқлаш осонроқ бўлади.

### Бўридан қоч

Бўри ёки бошловчи дарахт ёки ўтлар орқасига бекиниб туради. Болалар майдонча бўйлаб югуриб, баланд овоз билан қуйидаги сўзни айтади: «Бўри, сендан қўрқмаймиз!» Бўри қулай вақтни пойлаб бекиниб ётган жойидан сакраб чиқади ва болаларни қувлаб, улардан бирортасини ушлашга ҳаракат қилади. Ҳар бир

ўйинчининг қўлида бир қисм ўт бўлади. Бўри ўйинчини ушлаб олиш хавфи туғилган пайтда у қўлидаги ўтини ерга ташлаб: «Бу сенинг ўтинг!» — дейди. Бўри ўтларни тера бошлайди, ўйинчи эса бу пайтда нарига қочади.

Ўт бир марта ташланади. Бўри ушлаган ўйинчи ўйиндан чиқади. Охирида ушлаган ўйинчи кейинги ўйинда бўри бўлади.

Ўйинчиларнинг сони кўп бўлса, у ҳолда иккита бўри бўлиши мумкин. Ўйин давомида бир марта ҳам қўлга тушмаган ўйинчи ғолиб чиқади.

### **Байроқчага қараб тур**

Ўқувчилар 2 қаторга бўлиниб, саф тортиб турадилар. Майдончанинг ўртасида бир-биридан 10—15 қадам нарига байроқчалар қўйиб қўйилади, уларнинг ўртасида эса узунлиги 1—1,5 м арқонча ташлаб қўйилади. Иккала командадан биттадан ўйинчи арқонча учлари ёнида ўз байроқчалари томон қараб турадилар. Тарбиячининг «Диққат!» , «Марш!» командасидан кейин ўз байроқчалари атрофидан тезлик билан айланиб келиб, арқонча учидан ушлаб, ўз томонларига тортиб оладилар. Арқонни биринчи бўлиб тортиб олган ўйинчига очко берилади. Ўйин охирида энг кўп очко тўплаган команда ғолиб чиқади.

### **Ким баландга отади**

Ўйинчилар икки командага бўлинадилар. Улар майдонда турадилар, биринчи команда ўйинчиси тўпни баландга отади, қолганлар уни илиб олади. Тўпни илиб олган бола уни юқорига отади. Борди-ю тўпни ҳеч ким илиб ололмаса, тўп отган ўйинчи тўпни яна ўзи отади. Кам хатога йўл қўйган команда ғолиб чиқади.

### **Кимнинг тўпи узоққа бориб тушади**

Девордан 3×4 м нарида битта чизиқ чизилиб, сўнг ҳар бир метрдан кейин яна биттадан чизиқ чизилади. Тарбиячининг сигналдан кейин ўйинчилардан бири тўпни деворга куч билан уради, девордан сапчиб чиққан тўпнинг тушган жойи аниқланади. Кейин иккинчи, учинчи ўйинчи отади ва ҳоказо. Ниҳоят кимнинг урган тўпи сапчиб узоққа бориб тушса, ўша ўйинчи ғолиб чиқади.

Ўйиннинг иккинчи турида болаларни командаларга бўлиб, ўйинни ўтказиш мумкин.

### **Доирада туриб**

Майдончанинг ўртасига иккита устунча қўйиб, тизимча тортилади. Ўйинчилар икки командага бўлиниб, қўлларида теннис тўпи ушлаб турадилар. Биринчи ўйинчилар доира ўртасида туради.

Улар тарбиячининг сигналидан кейин түпни тизимча устидан отиб, ерга туширмасдан илиб олади. Сўнг түпни иккинчи ўйинчига беради, иккинчи ўйинчи учинчисига беради ва ҳоказо.

Хатосиз, тез бажарган команда ғолиб чиқади.

## Арғамчи билан югуриш

Ўйинчилар икки командага бўлинган ҳолда старт чизиғи олдида турадилар. Ўйинчиларнинг ҳар бирида арғамчи бўлади. Ҳаётининг сигналидан сўнг улар 30 м масофага арғамчи билан югуриб бориб қайтиб келадилар. Шу вазифани аниқ, хатосиз бажарган команда ғолиб чиқади.

Буни яхши ўзлаштириб олгандан кейин икки кишилашиб югуриш ҳам мумкин.

## Паканалар ва жуда улкан одамлар

Ўйинчилар доира бўлиб туришади. Ҳаётининг болалар билан келишиб олиб, нимани гапирса, ўшани бажариши керак. У «Жуда улкан» деса, ҳамма оёқ учиди туриб, қўлини юқорига кўтариши керак. «Пакана» деса, ҳамма болалар чўққайиб ўтириб, қўлларини олдинга узатади. Шу тариқа ҳаётининг ўйинни олдинга бир неча марта такрорлайди. Ҳаётининг хатога йўл қўйган ўйинчи жарима очко олади.

**Ҳаётининг иккинчи тури:** болалар ўйинни ўтирган ҳолда ўтказадиган бўлса, бу пайт ҳаракатни ўзгартириш мумкин. Масалан. «Пакана» сўзи айтилганда кафтларини бир-бирига бирлаштирадилар, «улкан» сўзи айтилганда қўлларини ён томонга ёзадилар.

## Уч ҳаракат

Ҳар бирингиз мен кўрсатган учта ҳаракатни эсда сақлаб қолинг, дейди тарбиячи. Биринчиси — қўлларни тирсаклардан букиб, бармоқлар елкага теккизиб турилади: иккинчиси — қўллар олдинга елка баландлигида узатилади: учинчиси — қўллар юқорига кўтарилади.

Тарбиячи ҳаракатларни кўрсатади, ҳамма унинг орқасидан буни 2—3 марта бажаради. Шундан сўнг ўйин бошланади. Тарбиячи биринчи ҳаракатни бажаради-ю, лекин иккинчисини айтади. Шунда ўйинчилар кўрсатилган ҳаракатни эмас, балки айтилган иккинчи ҳаракатни бажаришлари керак. Ҳатога йўл қўйган ўйинчи бир қадам олдинга чиқади. Ҳаётининг давом этади.

## Арқонча

Ұйинчилар учлари боғланиб доира қилинган арқончани доира ташқарисидан ушлаб турадилар. Онабоши доира ичида ҳар хил томонга юриб, бирор ўйинчининг қўлига тўсатдан уришга ҳаракат қилади. Ұйинчи қўлини тортиб олади. Онабошининг қўли теккан бола унинг ўрнига доира ичига туради ва ўйин шу тарзда давом эттирилади.

## Иккита-учтадан

Пол ёки ерга учта булава қўйилади. Иккита ўйинчи қўлларини тиззага, белга, орқага қўйиб ўйнайди. «Тўхта» командасидан сўнг ҳар бир ўйинчи иккитадан булавани олишга ёки уни ушлашга ҳаракат қилади. Ким иккита булавани биринчи бўлиб ушласа ёки олса, ғолиб чиқади.

## Тутқич бермайдиган арқон

Иккита ўйинчи 3—4 м масофада стулга бир-бирига орқасини ўгириб ўтиради. Стулчаларнинг тагидан арқонча тортилган бўлади. Тарбиячининг сигналдан сўнг ўйинчилар ўриндан тезда туриб, стуллар атрофидан 3 марта айланиб чиқиб, ўз стулига ўтиради ва олдинга энгашиб, арқончани тартади. Ким биринчи бўлиб арқонни тортиб олса, ўша ғолиб чиқади. Югураётган пайтда стулга тегиб кетиш мумкин эмас.

## Булавага тегмай ўт

Майдончанинг ўртасидаги 8—10 та булава бир-биридан 70—80 см оралиқда тартибсиз қўйиб чиқилади. Ұйинчиларнинг кўзи боғлаб қўйилади. Улар дарахтлар ёки булавалар ўртасидан уларга тегмасдан майдончанинг иккинчи томонига ўтиши керак. Агар ким булаваларга тегиб, уларни йиқитиб юборса, унга жарима очко берилади. Булаваларнинг орасидан ўтишда кўп хато қилмаган ўйинчи ғолиб чиқади.

## Қўнғироқни қидириш

Иккита стул бир-биридан 8—10 м масофада туради, устига қўнғироқ қўйиб қўйилади. Стулчалар ёнида иккита бола бир-бирларига қараб туради, уларнинг кўзини тарбиячи боғлаб қўяди. Тарбиячи сигналдан кейин уларнинг ҳар бири олдинга томон юриб, шеригининг стули атрофидан айланиб, қўнғироқни топиб чалади. Вазифани биринчи бўлиб бажарган бола ғолиб чиқади. Агар қўнғироқ бўлмаса, бошқа нарсалар (шиқилдоқ ёки таёқча) дан фойдаланиш мумкин. Бунда уларни столга уриб, овози чиқарилади.

## Табуреткани топ

Бир-биридан 2—3 м масофада иккита табуретка қўйилади. Уйинчилар кўзларини боғлаган ҳолда унда ўтирадилар. Тарбиячининг командасидан сўнг улар ўринларидан туриб, олдинга 6—8 қадам юрадилар. Кейин уларнинг ҳар бири турган жойида 3 марта тўла айланиб, ўз табуреткасига қайтиб келиб ўтиришга ҳаракат қилади.

Бу вазифани бажариш енгил эмас, ўйинчилар ўз жойларига тўғри қайтиб келолмайди, адашиб қолади. Тўғри келиб, ўз жойига ўтирган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Тўпни бош билан ушлаш

2—3 жуфт ўйинчилар ёнма-ён қўл ушлашиб, елкаларига катта резина тўп қўйган ҳолда уни боши билан сиқиб, белгиланган жойга югуриб борадилар ва уни тушириб юбормасдан қайтиб келадилар. Берилган вазифани аниқ бажарган ва биринчи бўлиб қайтиб келган жуфт ғолиб чиқади.

## Кубикларни жой-жойига қўйиш

Полга чизик чизилади, ундан 2—3 қадам нарида ҳар хил жойга (кубикларнинг сонига қараб) диаметри 20—30 см келадиган 3—6 та доира чизилади, доиралар оралиғи 2—3 м. Доиралар ичига кум солинган халтача қўйиб қўйилади.

Ўйинчилар қазик бўйлаб туриб, қўлларидаги кубикни халтачага алмаштириб қайтадилар, бунда қайси доирага бориб-келганларини эсда сақлаб қолишга ҳаракат қилишлари керак. Кейин кўзларини боғлаб, кубикларни доиралар ичига қўйиш таклиф қилинади. Бу ишни ким тўғри бажарса, шу ўйинчи ғолиб чиққан ҳисобланади.

## Тўпни илиб ол

Ўйин учун металка ва резина тўп бўлиши керак. Металка тахта бўлиб, ўртасига ариқча ёки ярим доира чуқурча ўйилган, бир учига тўпни ушлаб туриш учун тараша қоқилган бўлади, у юмалаб келган тўпни тутиб қолишга хизмат қилади.

Ўйинда 5—6 киши қатнашиши мумкин. Металка ердаги тахтача устида туради, унга тўп қўйиб қўйилади. Ўйинчилардан бири металкани кўтарилиб турган томонидан оёғи билан босади, шунда учиб кетган тўпни қолган ўйинчилар илиб олади. Илиб олган ўқувчи келиб, тўпни яна жойига қўйиб, энди ўзи тегиб юборади. Агар тўпни ҳеч ким ила олмаса ва тўп ерга тушса, у ҳолда олдин илиб олганлардан бири ўйинни давом эттиради.

## Тахтачани икки кишилаб олиб бориш

Ҳар бир жуфт ўйинчи узунлиги 70—75 см келадиган учига байроқча ўрнатилган иккитадан таёқча ва юпқа тахтача оладилар. Улар ўз таёқчаларини олдинда ёнма-ён ушлаб турадилар. Ёнма-ён ушланган таёқлар устига тахтача қўйилади. Уларни шу ҳолатда мулжалланган жойга олиб бориб, туширмасдан қайтариб олиб келиш керак бўлади.

Агар тахтача тушиб кетса, тўхтаб, уни кўтариб жойига қўйилади ва ўйин давом эттирилади.

## Яккачўп устида юриш

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, спорт залининг қарама-қарши томонида бир-бирига қараб бир қатордан саф тортиб турадилар. Ҳар бир командадан 3—4 м масофага яккачўп (хари) кўндаланг қўйилган бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин командаларда биринчи турган ўйинчилар яккачўп томон югуриб бориб, сакраб, унинг устида чўққайиб ўтирадилар ва шу ҳолатда яккачўпнинг ўртасига сурила бошлайдилар. Уртасига етиб борганларидан кейин сакраб тушиб, ўз командалари томон югуриб, иккинчи ўйинчилар қўлига эстафетани берадилар, ўзлари эса қатор охирига бориб турадилар. Кам хатога йўл қўйиб, эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Тез югурувчилар

Ўйновчилар гимнастика гиламида ёки залнинг бир томонидан старт чизиғи орқасида саф тортиб турадилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин улар олдинга энгашиб, оёқларини букмасдан тўпиқларини ушлаган ҳолда, гимнастика гилами ёки залнинг қарама-қарши томонига мувозанатни йўқотмасдан ҳаракат қилиб юра бошлайдилар. Эстафетани ҳаммадан олдин тез, аниқ ва хатосиз тугатган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Жонли кўприкчалар ҳосил қилиш

Ўйновчилар тенг 3—4 командага бўлинадилар ва гимнастика гилами ёки тўшакнинг чеккасида бир қаторда саф тортиб турадилар.

Ўқитувчи буйруғидан кейин биринчи турган ўйинчилар олдинга ёки орқага умбалоқ ошиб, гимнастик кўприк ҳолатида турадилар. Улардан кейин команданинг қолган ўйинчилари ҳам шу вазифани бажарадилар. Шундан сўнг ҳамма ўйинчилар олдиндан белгилаб қўйилган чизиқда кўприк ҳолатида турган ҳолда юра бошлайди-

лар. Ҳар бир команда ўз чизиғи томон юради. Чизиққа етганлар дастлабки ҳолатга қайтадилар (тикка турадилар). Вазифани тез ва кўп хато қилмай бажарган команда ютган ҳисобланади.

### Кечиб ўтиш

Ўйновчилар тенг икки ёки тўрт командага бўлинадилар. Ҳар бир командада ўйинчилар сони бир хил бўлади. Командалар учун гимнастика асбоб-анжомлари, масалан, от, козел, параллель гўсин, таяниб турувчи асбоб, кўприкчалар ва ҳоказолар алоҳида ажратиб қўйилади.

Ўқитувчининг сигналидан кейин командаларнинг ўйинчилари маълум ажратилган вақт ичида (3—5 минут) асбоб-анжомларни хоҳлаган кетма-кетликда қуйидаги вазифаларни бажариш — устидан гиламга ёки тўшакнинг қарама-қарши томонига полга тегмасдан ошиб ўтиш учун (майдонча чегараланган бўлади) ўзларига ўнғай қилиб териб қўядилар. Шундан сўнг командаларнинг ўйинчилари бир қатор бўлиб ўзларининг қўйиб қўйган нарсалари қаршисида турадилар. Ўйин ўқитувчининг сигналидан кейин бошланади.

Ошиб ўтишларни биринчи бўлиб тугатган ва кам жарима очко тўплаган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

Буюмга таяниб ўтаётган пайтда гавданинг бирор қисми ўша нарсага тегса, унда ўйинчига жарима очко берилади.

### Чизикли эстафета

Ўйновчилар икки командага бўлинади. Ҳар бир командадаги биринчи турган ўйинчи чалқанча ётган ҳолда қўл-оёқларини юқорига кўтардилар, иккинчи ўйинчилар эса оёқларини елка кенглигида қўйиб, унинг устида энгашиб, оёққа турадилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи ўйинчи ўз устидаги энгашиб турган ўйинчини бўйнидан қўлларини ўтказди, оёқларини унинг белидан ўтказди. Шу ҳолатда иккинчи бола ён томонларга оёқларини аста-секин суриб, ётган шериги билан юра бошлайди. Шундай қилиб, иковлон белгиланган жойгача борадилар. Финиш чизиғига борганларидан сўнг улар ўрин алмашадилар ва яна шу усулда орқага қайтиб келадилар. Сўнгра ўйинни кейинги жуфтлар бошлайдилар ва ҳоказо. Вазифани биринчи бўлиб тез, аниқ бажарган команда ютган ҳисобланади.

Болалар ўйинга ўқитувчи сигнал бермасидан олдин чиқиш кетмаслиги керак. Иковлашиб юраётган пайтда ётган боланинг қўл ва оёқлари полга тегмаслиги зарур.

## Ҳайвонлар тири

Картон ёки фанерга қуйидаги ҳайвонлар — бўри, айиқ, тулки, қуённинг расми чизилган бўлади. Расмлар устунга, дарахтга ёки махсус мосламага осиб қўйилади. Ҳар бир расмдан 3—4 м нарида командалар бир қаторли сафда турадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин команданинг биринчи турган ўйинчилари 3—4 та тўпни ҳайвонлар расмига отиб текказишга ҳаракат қиладилар. Тўпни нишонга (расмга) кўп теккизган команда ютган ҳисобланади.

## Моки усулида мусобақалаш

Ўйин текис ёки асфальтланган 40×30 м келадиган жойда ўтказилади. Майдончанинг бир томонида старт чизиғи чизилган бўлиб, чизиқ орқасида ўйновчилар бир қатордан саф тортиб турадилар. Старт чизиғидан ҳар 10 м масофада ҳар бир ўйинчи қаршисида устунчалар, байроқчалар, кеглилар, тўлдирма тўп ва бошқалар бўлади.

Ўқитувчи сигналидан сўнг ўйновчилар биринчи устунчани айланиб ўтиб, старт чизиғига қайтиб келадилар, сўнгра — иккинчи, учинчи ва тўртинчи устунчани айланиб ўтиб, финишга ёки старт чизиғи орқасига келиб турадилар. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Тўпни айланиб ўтиш

Ўқитувчи сигналидан сўнг ўйновчилар биринчи устунчани бир қаторли сафда турадилар. Старт чизиғидан 10—12 м масофада ҳар бир команда қаршисида тўлдирма тўп бўлади — сўнгра иккинчи, учинчи, тўртинчи тўлдирма тўплар қўйилади.

Ўқитувчининг сигналидан сўнг биринчи турган ўйинчилар велосипедда биринчи тўлдирма тўпни айланиб ўтиб, старт чизиғига қайтиб келади, кейин эса иккинчи, учинчи, тўртинчи тўпни айланиб, старт чизиғига келиб, эстафетани иккинчи турган ўйинчига беради. У ўйинни худди шундай такрорлайди ва ҳоказо. Эстафетани кам хатосиз ва биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

### Ўйин қоидалари:

1. Ўқитувчи сигналидан олдин велосипедда чиқиш мумкин эмас.
2. Предметларни айланиб ўтиш вақтида оёқни ерга қўйиш мумкин эмас.
3. Ҳар бир предметни айланиб ўтгандан сўнг старт чизиғига келиб кетиш керак.



## Гул экиш майдончаси

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи орқасида бир қатор бўлиб, саф тортиб турадилар. Старт чизиғидан 50—100 м масофада ўйновчилар гул экишади (қозиқ, устунча, байроқча, кегли ва бошқа нарсалар қўйишади). Сўнгра бир стакандан сув ушлаб олишади.

Ўқитувчининг командасидан сўнг болалар бир қўллари билан велосипеднинг рулини ушлаб, ўзларини гуллари ёнига ҳайдаб бориб, велосипеддан тушмасдан, иложи борича камроқ сув сепишга ҳаракат қиладилар. Ҳар бир команда гуллари олдида ҳакамлар турадилар, улар стаканда сувнинг қанча эканлигини аниқлайдилар. Гулларга энг кўп сув келтирган команда ўйинчисига 2 очко, камида 1 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб чиққан ҳисобланади. Ҳакамлар ғолибларни аниқлаганларидан сўнг қолган сув билан ўзларининг гулларини суғорадилар.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ўйинчиларнинг ҳар бирига алоҳида гул ажратиб берилади. Бунда ҳамма ўқувчилар бирданига ўйин бошлаб, ўз гуллари томон йўл оладилар. Ҳар бир гул олдида ҳакамлар бўлиб, қўлларида олиб борилган стакандаги сув миқдорини ўлчаб, ғолиблар аниқланади. Масофани босиб ўтиш вақти ҳисобга олинмайди. Қолган сув гулга қўйилади.

## Самокатда учиш

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи орқасида бир қаторли сафда турадилар. Старт чизиғидан 50—60 м нарида иккита байроқча қўйилган бўлади, уларни самокатда айланиб ўтиш керак.

Биринчи турган ўйинчилар старт чизиғи орқасида ўнг оёқларини самокат устига қўйиб турадилар. Команда берилгач, чап оёқлари билан депсиниб, байроқчалар томон бориб, уни айланиб ўтиб орқага қайтадилар ва старт чизиғи (финиш)дан ўтадилар. Чизиқдан ўтиш билан иккинчи турган бола, сўнгра учинчи бола самокатда учишни бошлайди ва ҳоказо. Старт чизиғидан биринчи бўлиб ўтган ўйинчига 1 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб чиққан ҳисобланади.

## Секин юрсанг ғалаба қиласан

Старт чизиғидан 40—50 м масофада финиш чизиғи чизилади. Ўйновчиларнинг ҳаммаси старт чизиғи орқасида қатор бўлиб сафланиб турадилар.

Ўқитувчи сигналидан сўнг чизиқ бўйлаб финиш томонга велосипедни ҳайдай бошлайдилар. Финишга биринчи бўлиб келган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

Ўқитувчи сигналидан олдин велосипедни миниб чиқиб кетиш мумкин эмас. Масофа давомида оёқни ерга теккизиш ман этилади.

### **Саккизни босиб ўт**

Ерга ёки полга саккиз рақами чизилади, доирасининг диаметри 3—5 м дан бўлади. Саккиз чизмаси ён томонларига 2 м нарида қозиқчалар ёки байроқчалар қоқиб қўйилади.

Ўқитувчи сигналидан кейин ўйновчилар галма-галдан саккиз чизмаси бўйлаб байроқчалар орасидан ўтадилар. Битта ҳам байроқчани йиқитмасдан, биттасини ҳам қолдирмасдан ўтган ўйинчилар ютган ҳисобланади.

Бу ўйин болаларда эпчиллик, чаққонлик, аниқ мўлжалга олиш ва мувозанатни сақлаш сифатларини тарбиялайди.

### **Тўпдан қоч**

Ўйинни 60×40 м кенгликдаги майдончада ўтказиш мумкин. 6—8 ўйинчи велосипедда майдонча бўйлаб эркин ҳаракат қилиб юришади. Онабоши сайланиб, у ҳам велосипедда бир қўли билан рулни, иккинчи қўли билан тўпни ушлаб туради.

Ўқитувчи сигналидан сўнг онабоши велосипедга ўтириб, ўйновчилар орқасида юради ва тўпни отиб, уларга теккизишга ҳаракат қилади. Агар отилган тўп бирор ўйинчига тегса, унда улар ўзаро жойларини алмаштирадилар. Ўйин давомида бирор марта ҳам тўп тегмаган ўқувчи ўйинда ғолиб чиқади.

### **Бир педаль билан ҳайдаш**

Ўйновчиларнинг ҳаммаси старт чизиғининг орқасида саф тортиб турадилар. Старт чизиғидан 30—40 м масофада байроқча ёки ҳалқа қўйилган бўлади, унинг атрофидан айланиб, орқага қайтиб келиш керак бўлади.

Ўқитувчи командасидан кейин ўйин қатнашчилари велосипед педалини босиб, айлантирган ҳолда байроқчани ёки ҳалқани айланиб ўтадилар ва орқага қайтиб келиб, старт чизиғини босиб ўтадилар. Старт чизиғини биринчи бўлиб кесиб ўтган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### **Велосипедда тутиб ол**

Ўйинни 40×30 м келадиган майдончада ёки ўтлоқларда ўтказиш мумкин. Ўйинга онабоши сайланади. Ўйновчилар велосипеднинг юк қўйиладиган жойига ўтириб, майдон ёки ўтлоқ бўйлаб, оёқни ерга босиб юрадилар.

Ўқитувчи командасидан кейин онабоши ҳам велосипедда ана

шундай усул билан ҳаракат қилиб, ўйновчиларни тутиб олишга ҳаракат қилади. Бунинг учун ўйновчига қўл теккизиш ёки велосипедни велосипедга теккизиш кифоя, у қўлга тушган ҳисобланади. Энди онабоши ўша қўлга тушган бола билан жой алмашади. Бирор марта ҳам қўлга тушмаган ўйинчи ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Эстафетани 30—40 м ли масофада олдинга ҳаракат қилиб ўтказиш мумкин.

Ўйновчилар кийимидан ушлаб тортиш ман этилади. Велосипед билан велосипедга келиб қаттиқ урилиш мумкин эмас.

### **Ҳалқани таёқчага тушир**

Ҳар бир ўйновчи ўз велосипедининг орқадаги юк қўйиладиган жойига 30—40 см таёқчани тикка боғлаб қўяди. Ҳар бир велосипед рулида 5 тадан диаметри 30 см ли резина ҳалқа бўлади.

Майдони 40—45 м келадиган ўтлоқда велосипедчилар ҳаракат қилиб юриб, улар рақиблар таёқчасига ҳалқани отиб кийгизишга уринадилар, рақиблар эса бунга йўл бермайди. Ҳар бир ўйинчи ҳалқани 5 марта отиши мумкин (ерга тушган ҳалқа қайтадан олиб ташланмайди). Таёқчасига камроқ ҳалқа тушган, шу билан бирга рақиб таёқчасига кўпроқ ҳалқача кийгизган ўйинчи ғолиб чиқади.

### **Ким олдин**

Майдончанинг бир томонида 3—4 бола доиралар ичида турадилар. Майдончанинг қарама-қарши томонида 10—15 м масофада ҳам ўйновчилар сонига қараб доиралар чиқарилган бўлади. Тарбиячи сигналидан кейин болалар майдончанинг бошқа томонига югуриб ўтиб, тезда доирага туриб олишга ҳаракат қиладилар. Буни биринчи бўлиб бажарган бола ўйинда ғолиб чиққан ҳисобланади (югуриш тезлиги тахминан бир хил бўлган болалар танлаб олинади).

### **Қўнғизлар**

Болалар майдон бўйлаб ҳар хил йўналиш бўйлаб югурадилар. Тарбиячининг «қўнғизлар йиқилди» сигнали бўйича болалар чалқанча ётиб оладилар ва қўл оёқлари билан эркин ҳаракат қиладилар.

### **Машиналар**

Ҳар бир бола биттадан чамбарак олади. Улар майдонча бўйлаб чамбаракни ўнгга ва чапга буриб, бир-бирларига ҳалақит бермасдан югурадилар.

## Ўз уйингни топиб ол

Ҳар бир бола ўзига уй танлаб олади (ясси тош, ҳалқа, ғулача, фанер, ерга чизилган доира ва ҳоказо). Тарбиячи сигналидан кейин улар майдончага югуриб чиқиб, турли йўналишда югурадилар. «Ўз уйингни топиб ол» сигнали берилиши билан болалар уйларини эгаллайдилар.

## Ҳамма тезда ўз баргига!

Болалар иккита гуруҳга бўлинадилар, ҳар бир бола биттадан барг олади. Масалан, битта гуруҳда терак барги, иккинчисида эса ёнғоқ барги. Болалар майдончанинг қарама-қарши томонига тарқалишади. Майдончанинг ўртасида турган тарбиячи баргни юқорига кугариб, унинг номини айтади. Шу айтилган номдаги баргни унчлаган болалар югуриб кетадилар. Сўнгра бошқа гуруҳ болалари бошқа номдаги барг билан чакирилади.

## Югуриб бор ва сакра

Бир неча бола қатор бўлиб туради. Улардан 10 м масофада 30—40 кенгликда йўлакча чизилиб, унинг устида арқончага лента осилган бўлади. Тарбиячининг сигналидан кейин болалар олдинга тезда югуриб борадилар ва лентани ечиб оладилар. Вазифани биринчи бўлиб бажарган бола ютган ҳисобланади, бунда албатта у белгиланган йўлда югуриши керак.

## Тўпни қувлаб ет

Тўрт-беш бола 1,5 м баландликда тортилган арқонча устидан коптокни отиб, ерга 1—2 мартадан ортиқ тегмасдан уни қувлаб етиб илиб олиши керак. Тўпни иложи борича баландроққа (лекин узоққа эмас) отишга ҳаракат қилиш лозим. Тўпни бир қўллаб ёки икки қўллаб отиш мумкин. Арқонгача бўлган масофа 50—60 см дан ошмаслиги керак.

## Кечикма

Залга скамейкалар қўйиб қўйилади. Болалар унинг атрофида югуриб юрадилар. Тарбиячининг сигналидан кейин болалар скамейка тагидан ўтиб, унинг устига чиқиб турадилар.

## Тўпни туширмасдан ўйна

Ҳар бир болада биттадан тўп бўлади. Болалар тўп билан ўзларининг хоҳлаган машқларини — тўпни юқорига ирғитиш, турган жойда ёки ҳаракатда олиб юриш, шчитга теккизиш,

жуфт-жуфт бўлиб, бир-бирига халақит бермасдан узатиш машқларини бажарадилар. Ҳукуматчи сигнал бериши билан ҳукуматчилар тўпни юқорига кўтаришлари шарт. Тўпни кўтармаган бола жарима очко олади.

### Чаққонлар

Болалар жуфт-жуфт бўлиб тиззада ёки чордана қуриб маълум масофада (қизлар учун 1,5—2,5 м, болалар учун эса 2—4 м) жойлашадилар ва тўлдирма тўпни жуфт-жуфт бўлиб бир-бирларига узатадилар. Тўлдирма тўп (оғирлиги 1 кг), резина тўп (диаметри 20 см), теннис тўпи бўлиши мумкин. Тўпни ерга туширмаган ёки кам жарима очко тўплаган жуфтлар ўйинда ғолиб чиқади.

**Ҳукуматчи бошқа тури.** Тўпни 10 марта ерга туширмасдан бир-бирига тез узатган жуфтлар ютган ҳисобланади.

### Диққат, бошлаймиз (ёш гимнастлар учун)

Болалар икки қатордан бўлиб саф тартиб турадилар. Ҳукуматчи машқларни аниқ кетма-кетликда тартиб рақами билан 1, 2, 3, 4, 5, 6 деб кўрсатади, болалар эса уларни эса сақлаб қолишга ҳаракат қиладилар. Сўнгра ҳукуматчи бирор рақамда машқни, масалан, «Учинчи машқни (ёки хоҳлаган бошқасини) бошла!» — дейди. Ҳамма уни бараварига бажаради. Хатога йўл қўйган ўйинчи жарима очко олади ва бир қадам олдинга чиқади. Икки марта хатога йўл қўйган бола ўйиндан чиқади. 3—4 минут давомида қайси қаторда кўпроқ ўйинчи қолса, ўша қатор ғолиб чиқади.

### Сен командани тушунасанми?

Болалар қаторда саф тартиб турадилар ва биринчи, иккинчи деб санайдилар. Биринчи рақамлилар — битта гуруҳ, иккинчи рақамлилар — бошқа гуруҳ бўлади. Ҳукуматчи бир неча команда беради, улардан бири тўғри, бошқалари нотўғри бўлади. Масалан, у қуйидагича команда беради: «Тартиб рақамлари билан сананг!» («рақам» сўзи ўртиқча), «Тўғри қадамлаб марш!» («тўғри» сўзи керак эмас) ва бошқалар. Фақат тўғри берилган командаларни бажариш керак. Хатога йўл қўйган ўйинчи жарима очко олади. 3 минутдан кейин ўйинга яқун ясалади.

### Пирамидалар

Ҳукуматчи бир неча оддий акробатик пирамидалардан фойдаланилади. Шуғулланувчилар сони тенг бўлган 2—3 гуруҳда мусобақалашадилар. Пирамидани яшашга 2 минут вақт берилади. Пирамиданинг мураккаблиги, тез ва аниқ бажарилиши баҳоланади. Ҳукуматчи 3—4 марта такрорланади.

## Сакровчилар ва эмакловчилар

Ўйинчилар бир-икки деб санайдилар ва 4—5 қадам масофани сақлаган ҳолда зал бўйлаб енгил югура бошлайдилар. Ҳаётини ён томонга узатса, биринчи рақамлилар оёқларини ён томонга кертган ҳолда тўхтайдилар, иккинчи рақамлилар эса уларнинг оёқлари орасидан эмаклаб ўтадилар. Агар ҳаётини ён томонга кўтариб, иккинчи рақамлилар тўхтайдилар ва қўлларини тиззаларига қўйиб, олдинга энгашиб турадилар, биринчи рақамлилар эса белларига қўлларини қўйиб, икки оёқ билан депсиниб иккинчи рақамлилар устидан сакраб ўтадилар.

## Кўприкча ва мушукча

Икки команда ўйинчилари бир кишилик қаторда старт чизиғида турадилар. Старт чизиғидан 5 ва 10 қадам нарида диаметри 1 м ли иккита доира чизилади. Сигнал берилиши билан биринчи турган ўйинчилар олдинга югуриб бориб, биринчи доирада энгашиб, қўлни ерга тираб, кўприк ҳосил қиладилар. Сўнгра иккинчи турган болалар олдинга қараб югурадилар. Улар кўприкча тагидан эмаклаб ўтиб, кейинги доирага югуриб бориб, олдинга энгашиб, таяниб турган ҳолда белни букиб мушукча ўхшаб турадилар. Шундан сўнг биринчи турган бола кейинги доирага югуриб боради ва рақиб (шериги)нинг — кўприкнинг тагидан эмаклаб ўтади. Шундан кейин иккала ўйинчи қўлларини ушлашиб, ўзларининг командалари томон югурадилар. Старт чизиғидан ўтиш билан кейинги иккита ўйинчи олдинга югуриб кетадилар, югуриб келганлар эса қатор охирига бориб турадилар ва ҳоказо. Биринчи турган ўйинчилар ўз жойларига турганларидан сўнг ўйин яна давом эттирилади, лекин болалар ўринларини алмашадилар. Ҳар бир жуфт бола вазифани икки марта бажарганидан кейин ўйин тугайди. Қайси команда ўйинни биринчи бўлиб тугатса, ўша ғолиб ҳисобланади.

## Қисқичбақа юриш

Эстафета параллель ёки қарама-қарши турган қаторларда ўтказилади. Биринчи турган болалар қўллари билан орқага таяниб, полда ўтирадилар. Сигнал берилиши билан улар тезда гавдани ердан кўтариб оёқ-қўлларни навбат билан ҳаракатга келтириб, олдинга интиладилар, улар чизиқдан ўтиш билан кейинги ўйинчилар ҳаракатни бошлайдилар ва ҳоказо. Ҳар бир командада ўйин бошланиши олдиндан 1 очко берилади, ўйин пайтида тос полга тегса, 1 очко олиб ташланади. Агар команда эстафетани тез тамом қилса, унга қўшимча бир очко берилади.

## Бошпанасиз

Иккала команда ўйинчилари жуфт-жуфт бўлиб бўлинишади. Биринчи ўйинчи оёқларини букиб, чалқанчасига ётади. Иккинчи ўйинчи унинг боши орқасида юзма-юз туради. Иккаласи бир-бирининг оёғини болдир суяги бўғимидан ушлайди. Сигнал бўйича олдинга бир-бирини тортиб, олдинга умбалоқ оша бошлайди. 4—5 марта умбалоқ ошгандан кейин (шартга кўра) болалар ўринларидан турадилар ва қўлларини юқорига кўтардилар. Шу сигнал бўйича иккинчи жуфт ўйинчилар ўйинга киришишади, сўнгра учинчилари ва ҳоказо. Вазифани биринчи бўлиб бажарган команда ўйинчилари ютган ҳисобланади.

## Кўприкчани кўринг

Болалар 4—5 кишидан бўлиб бир неча командага бўлинадилар. Ўйин бошланишидан олдин болалар старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда саф тортиб турадилар. Биринчи чизиқдан беш қадам нарида иккинчи чизиқ ўтказилади. Сигнал берилиши билан биринчи ўйинчилар иккинчи чизиққача югуриб борадилар ва кўприк ҳосил қиладилар. Шундан сўнг иккинчи турга болалар олдинга югуриб бориб кўприкнинг тагидан эмаклаб ўтиб, биринчи кўприкнинг ёнида иккинчи кўприк ҳосил қиладилар. Сўнгра иккинчи кўприк тагидан учинчи ўйинчи эмаклаб ўтади, ундан кейин тўртинчиси ва ҳоказо. Энг охириги ўйинчи кўприк тагидан энг узоқ йўлни эмаклаб ўтади. Сўнгра эса, «Туринг» командаси берилади. Ҳамма ўйинчилар ўринларидан тез туриб, старт чизиғи томон югуриб борадилар ва бир қаторга тизилиб турадилар. Қайси команда ўйинни биринчи бўлиб бажарса, ўша команда ғолиб деб эълон қилинади.

## Бўш жойни эгалла

Бир-биридан 1 м масофада гимнастика тўшаклари эркин тартибда ташлаб қўйилади. Ҳар бир тўшакда биттадан ўйинчи туради. Битта ўйинчи тўшакдан ташқарида бир томонда туради. Сигнал берилгандан кейин ўйинчилар тўшакдан-тўшакка умбалоқ ошишади, бу вақт ичида ўша бир томонда турган бола бўш тўшакни эгаллайди. Агар у олдинга умбалоқ ошишга улгурмаган ўйинчи ўрнини тез эгаллаб олса, унда улар ўрин алмашадилар. Ўйин бир неча минут давом этади. Энг эътиборли ва чаққон ўйинчи, бирор марта ҳам онабоши бўлмаганлар рағбатлантирилади.

## Ўзинг ўйлаб топ

Иккита команда ўйинчилари залнинг қарама-қарши томонларида қатор бўлиб, ўзларини тартиб билан санайдилар. Ўқитувчи хоҳлаган тартиб рақамини айтиши мумкин. Шу тартиб рақамли қиз

залнинг ўртасига чиқади ва учта ҳар хил ҳаракатни кўрсатади. Сўнгра у бошқа команда ўйинчисини чақиради. У олдингига ўхшаш учта янги ҳаракатни кўрсатади. Агар машқлардан бирортаси олдин кўрсатилган бўлса, унда командага битта жарима очки берилади. Ўйин 5—6 минут давом этади. Жарима очколар йиғиндиси бўйича ўйин якунланади. Ўқитувчи бадий гимнастикада фойдаланиладиган предметларнинг бирортасидан ҳаракатлар бажаришни таклиф қилиши мумкин.

### **Алдаб ўтмоқ**

Командада еттитадан ўйинчи бўлади, улар умумий старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар. Ҳар бир команда қаршисида ҳар 3 м дан кейин 5 тадан булава қўйилган бўлади. Командаларнинг биринчи турган ўйинчилари биттадан тўлдирма тўп (1,5 кг) оладилар. Сигнал берилгандан кейин улар тўпни оёқ билан булава атрофидан илон изи қилиб айлантириб ўтадилар ва худди шу усулда орқага қайтадилар. Старт чизиғи — финишда болалар тўпни тўхтадилар, иккинчи ўйинчилар эса тўпни қабул қилиб, худди шундай ҳаракатни давом эттирадилар ва ўз навбатида қатор охирига бориб турадилар ва ҳоказо. Эстафетада энг яхши натижа кўрсатган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

### **Булаваларни алмаштир**

Командаларда 4 та ўғил бола ва 4 та қиз бола бўлади. Командалар старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар. Ўйин қатнашчилари оёқларини елка кенглигида қўядилар. Команда олдида турган ўйинчиларда учтадан булава бўлади. Команданинг қарама-қарши томонида старт чизиғидан 10 см масофада диаметри 1 м доира чизилади. Ҳар бир доирага биттадан булава қўйиб чиқилади. Ўқитувчининг сигналидан сўнг команданинг биринчи турган ўйинчилари ўзларининг булаваларини олиб, шитоб билан олдинга — доира томон югурадилар. Доирадан болалар булавани алмаштириб орқага қайтадилар ва ўзларининг қаторлари охирига югуриб келиб турадилар. Болалар булавани оёқлари орасидан олдинда турган ўйинчига, у эса кейингисига ва ҳоказо узатадилар, шундай қилиб булава биринчи турган ўйинчи қўлига етиб боради. Югуриш мусобақасини биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Орқа билан олдинга югуриш**

Команда таркибида 8 та қиз бола бўлади. Улар старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар. Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар орқа билан олдинга югура бошлайдилар, старт чизиғидан 10 м масофадаги бурилиш жойидан



старт чизигигача олдинга томон югуриб, қайтиб келиб, иккинчи ўйинчиларни қўлига теккизадилар, улар югуришни давом эттирадилар, ўзлари қатор охирига бориб турадилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### Тўпни алмаштир

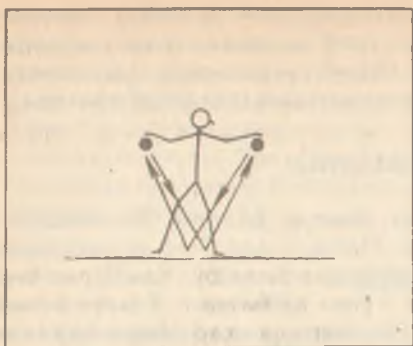
Ҳар бир командада биттадан ўйинчи бўлади. Командалар галма-галдан мусобақалашадилар. Майдончада 5—6 м масофада 5—6 чамбарак илонизи қилиб жойлаштирилади. Чамбаракнинг ҳар бирига биттадан баскетбол тўпи қўйилади. Ҳаётининг сигнали бўйича командаларнинг ўйинчиси, яъни ўйинни биринчи бошловчи тўпни бир қўллаб биринчи чамбаракка олиб боради ва уни алмаштириб, кейин иккинчи чамбаракка қараб ҳаракат қилади ва яна тўпни алмаштиради, сўнгра учинчи чамбаракка олиб боради ва ҳоказо. Ўйинчи охириги чамбаракдаги тўпни алмаштириб, ҳалқага яқинлашади ва унга ташлайди. Ноаниқ ташлаш 3 секунд жарима билан баҳоланади. Тўпни ҳалқага ташлагандан кейин илиб олиб, тўғри йўл бўйлаб олиб бориб, орқага қайтади. Старт чизигида тўпни иккинчи ўйинчига узатади ва ҳоказо. Бошқа командалар ҳам шундай ҳаракат қиладилар. Жарима секундларини ҳисобга олган ҳолда яхши натижа кўрсатган команда ўйинда ютиб чиқади.

### Сакраб, илиб ол

Ҳар бир командада 6 тадан бола бўлади. Старт чизигидан 10—12 м масофада гимнастик трамплин ўрнатилади. Трамплиндан 6 м нарида диаметри 1 м доира чизилади. Доира ичида ўйин бошловчи — команданинг биринчи ўйинчиси туради. Ҳаётининг сигналидан сўнг иккинчи ўйинчи югуриб бориб, трамплиндан депсиниб, доира ичида турган онабоши ташлаган тўпни ҳавода илиб олиб ерга тушади ва тўпни доирага олиб боради. Доирада туриб, тўпни юқорига кўтаради (бу навбатдаги ўйинчининг югуриши учун сигнал бўлади) ва онабошига доирада турган тўпни узатади. Кейин тез югуриб, қатор охирига бориб туради. Биринчи турган ўйинчи яна доира ичига келиб тургандан сўнг, команда ўйинни тугатади. Ўйин давомида тўп ноаниқ узатилгани, уни яхши илиб ололмаб югуриб чиқиб кетилгани учун командага 4 тадан жарима секунд қўшилади. Жарима секундини ҳисобга олган ҳолда энг яхши вақт кўрсатган команда ютган ҳисобланади.

### Иккита тўп билан

Командада 8 тадан ўйинчи бўлади. Ҳар бир команда қарама-қарши томонларда 15—18 м масофада турадилар, қаторлар орасига, бир-биридан ҳар 2 м масофага биттадан



57-расм.

команда ўйинчилари ютиб чиқади.

булава қўйиб чиқилади. Уқитувчи сигналидан кейин биринчи турган болалар ердан биттадан тўп олиб, уни ўнг ва чап қўл билан ерга уриб, илон изи бўлиб, булавани айланиб ўтади (57-расм). Қарама-қарши томондаги қаторга етиб олиб, уни айланиб ўтиб, қатор бошида турган ўйинчига тўпни узатади, ўзи эса қатор охирига бориб туради. Тўпни олган ўйинчилар яна шу вазифани такрорлайдилар ва ҳоказо. Қаторда ўринларини тез алмаштирган

### Қўзиқорин териш

Майдончада  $15 \times 15$  квадрат метр жойга ўрмон белгиси қўйилади ва у ерга ихтиёрый равишда 25 та қўзиқорин (кегли)қўйиб чиқилади. Болалар тенг икки командага бўлинадилар. Улар битта ўғил ва битта қиз боладан бўлиб қатор турадилар ва навбат билан мусобақалашадилар. Биринчи турган ўйинчиларнинг кўзи боғланиб, қўлларига саватча бериб қўйилади. Улар ўрмонга йўл оладилар. 45 секунддан кейин сигнал чалинади, шунда ўйинчилар қўзиқорин теришни тугатадилар. Мусобақаларга кейинги команда киришади. Белгиланган вақтда кўпроқ қўзиқорин терган болалар ғолиб ҳисобланади.

### Комедияга оид эстафета

Ҳар бир командада 5 та ўғил ва 5 та қиз бола бўлади. Эстафета 8 босқичдан иборат. Мусобақани бошқаларга нисбатан тезроқ тамом қилган команда ютган ҳисобланади. 1. Болалар иккита ҳаво шарини пуфлайдилар ёки шишириб, уни тизимчага боғлаб у билан бурилиш жойигача югуриб бориб ва орқага қайтиб келадилар. 2. Қизлар ўз этаklarини арқонча устидан сакраб босиб ўтадилар. 3. Ўғил болалар бурилиш жойигача учта тўлдирма тўпни олиб бориб, уни ўша ерда қолдириб, ўзлари орқага қайтиб келадилар. 4. Қизлар ракета билан теннис тўпини уриб, югурадилар. 5. Қизлар гимнастика чамбарагини таёқча билан думалатиб, бурилиш жойигача борадилар, сўнгра ичига кириб, чамбаракни ушлаб, орқага югуриб қайтиб келадилар. 6. Болалар коптокни тиззалари орасига қисиб олиб, бурилиш жойигача сакраб борадилар. Улар қўлларидан тўп билан орқага қайтиб келишади. 7. Қизлар халтада олдинга сакраб силжийди-

лар, бурилиш жойида халтани ечиб оладилар ва орқага югуриб қайтадилар. 8. Иккита ўғил бола ҳар 2 м жойга 6 та тўлдирма тўпни қўйиб чиқади (бунда ҳар бир тўпни олиш учун старт чизиғига қайтиб келиш керак). Шундан кейин қизлар тўп билан илон изи бўлиб айланиб ўтадилар ва шундай усул билан орқага қайтиб келадилар.

### Жиоафалар конкурси

Командада 5 та ўғил бола ва 5 та қиз бола бўлади. Улар бир кишилик қаторда турадилар (битта ўғил ва битта қиз бола бўлиб туришади). Старт чизиғидан 8 м нарида ҳар бир команда қаршисида биттадан байроқча ўрнатилган бўлади. Кейин байроқчадан 12 м масофада биттадан булава қўйилади. Биринчи турган болаларда ёғоч оёқ бўлади. Уқитувчининг сигнали бўйича улар ёғоч оёққа туриб оладилар ва олдинга қараб ҳаракат қиладилар, булаваларни айланиб ўтиб, старт чизиғига қайтиб келадилар ва ёғоч оёқни қизларга берадилар. Улар байроқчаларни айланиб ўтиб, старт чизиғида ёғоч оёқни кейинги болаларга берадилар ва ҳоказо. Агар ўйин қатнашчиларидан бирортаси йўлда тушиб кетса, тушган жойидан унга чиқиб олиб ҳаракат давом эттирилади. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ғалаба қилади.

### Сузишни яхши биладиганлар конкурси

Командада учтадан киши бўлади. Уларнинг ҳар бирига бир варақ қоғоз берилади, унда қуйидаги саволлар ёзилган бўлади: а) сузишнинг спортча усуллари айтилган; б) сузиш бўйича ГТО комплексининг 1-босқичи талабларини айтиб беринг; в) нима учун «пўкак», «медуза», «юлдуз» туридаги машқлардан фойдаланилади?

Ҳар бир ўйин қатнашчисининг берган тўғри жавобига 1 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### Энг кўп тўп урган ўйинчи

Командада 5 та ўғил бола ва 5 та қиз бола бўлади. Улоқтириш чизиғидан 9 м нарига параллель тенг оралиқда 8 та булава қўйиб чиқилади. Улоқтириш чизиғига командада биринчи бўлиб турган иккита ўйинчи чақирилади. Уларнинг ҳар бирида иккитадан қўл тўпи бўлади. Уқитувчи сигналидан кейин улар булавага баравар тўп отадилар. Ҳакамлар уриб туширилган булавалар сонини ҳисоблайдилар ва булаваларни яна қайтадан жойига турғизиб қўядилар. Шундан кейин болалар яна бир

мартадан тўп отадилар, бу команда қизлари ҳам шундай ҳаракат қилишади.

Қайси команда ўйинчилари булавани кўпроқ уриб туширган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

### **Эшит ва уни бажар**

Тарбиячи 3—5 та ҳаракатни кўрсатиб бермасдан, балки овозини чиқариб айтади. Тарбиячи ҳаракатларни қандай кетма-кетликда айтган бўлса, ўйин қатнашчилари уларни шундай кетма-кетликда бажаришлари шарт. Ўйинда хатога йўл қўйган ўйинчилар жарима очко оладилар. Энг кам жарима очко тўплаган ўйинчилар ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Турган жойни эсда сақлаб қол**

Ўйновчиларнинг ҳаммаси бир қатор бўлиб саф тортиб турадилар. Онабоши уларга 15—20 секунд давомида яхшилаб тикилиб туради-да, сўнгра орқасига ўгирилиб кимдан кейин ким турганлигини айтади. Ўйин давомида ҳамма галма-галдан онабоши бўлади. Қаторда кимдан кейин ким турганини тўғри айтган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### **Ким энг диққатли?**

5—7 та турли нарсалар ихтиёрий тартибда жойлаштирилади ва улар ўйинчиларга 10 секунд давомида кўрсатилади. Шундан кейин бу нарсалар бекитиб қўйилади. Ўқитувчининг сигналидан кейин нарсаларнинг қандай кетма-кетликда жойлашганлигини болалар айтиб берадилар. Ҳар бир қўйилган камчиликка биттадан жарима очко берилади. Ҳаммасини тўғри айтиб берган бола ўйинда ютган ҳисобланади.

### **Тўхтамасдан қидир**

Ўйин залда 10—15 секунд давомида ўтказилади. Болалар шакли бир хил ва ранги ўхшаш нарсалар номини айтадилар. Бундай нарсаларнинг кўпроқ номини топган ўйинчи ғолиб чиқади.

### **Чаққон ташувчилар**

Тўртта стул ўриндиқларини бир-бирига қаратиб жуфт-жуфт қилиб қўйилади. Биринчи жуфт стулга бир неча кубиклар (ёки бошқа нарсалар) қўйилади. Бошқа жуфт стул ёнида кўзлари боғланган болалар турадилар. Ўқитувчи сигнали бўйича улар кубиклар қўйилган стуллар томон юрадилар ва биттадан кубик оладилар-да, орқаларига қайтиб, ўзларининг стулларига қўйишга

ҳаракат қиладилар. Шундай қилиб, улар ҳамма кубикни ўзларининг стулларига тез олиб ўтиришлари керак. Кубикларни тез ва ҳатосиз олиб ўтганлар ўйинда ютган ҳисобланади.

### Ким кўп қўзиқорин теради

Тарбиячи хонага, спорт залига ёки майдончага кубикларни ёки бошқа майда ўйинчоқларни сочиб, ташлаб қўяди. Тарбиячининг сигналидан кейин кўзи боғланган иккита ўйинчи саватчага ёки халтага қўзиқоринни тера бошлайди. 2—3 минут давомида ким кўп қўзиқорин терса, ўша ютган ҳисобланади.

### Томонларни алмаштириш

Иккита команда ўйнайди. Ҳар бир командада 4—6 та ўйинчи бўлади. Командалар бир қаторли сафда 20—30 м ораликда юзма-юз турадилар. Ҳар бир ўйинчида биттадан тўп бўлади.

Сигнал берилиши билан ҳамма ўйин қатнашчилари рақиб чизиғи томон тўпни оёқ билан тез суриб борадилар, бунда улар қарама-қарши томондаги команда ўйинчилари билан урилиб кетмасликлари керак. Рақиб чизиғини тўп билан биринчи бўлиб босиб ўтган команда ўйинчисига 1 очко берилади. Ўйин бир неча марта ўтказилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Командалар ҳар хил дастлабки ҳолатларда (бир-бирига орқа томони билан турган ҳолда, чалқанчасига ётган ҳолда ва ҳоказо) югуриш, мумкин; тўпни олиб юриш вақтида олдинга умбалоқ ошиш, сакраш ва бошқа ҳаракатларни бажариш мумкин.

### Тўпни теккизиш

Ўйин залда ёки майдонда ўтказилади. Майдончанинг катта-кичиклиги ёш футболчиларнинг тайёргарлик даражасига ва машғулот шартига боғлиқ бўлади. Ўйинда учта ўқувчи қатнашади. Ҳар бир ўйинчида биттадан тўп бўлади. Улардан биттаси қочади, иккинчиси уни таъқиб қилади. Улар қочаётган ўйинчига тўпни аниқ теккизишлари керак.

Қочиб кетаётган ўйинчи тўп суриш билан рақибларидан ўзиб кетишга ҳаракат қилади. Агар ўйинчи тўпни теккиза ололмаса, унда у тўп орқасидан қувиб етиб олиб, яна қайтадан ўйинчига улоқтиради. Тўпни аниқ теккизган ўйинчи майдонда қолади, қочиб кетган ўйинчининг ўрнини бошқа бола эгаллайди. Ўйин 5—8 минут давом этади. Қочиб кетаётган ўйинчига ким кўп тўп теккизса, ўша ўйинда ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Тўпни олиб юриш ва тепиш олдиндан аниқланади.

## Кўрсатилган йўналишда

Уйинда ҳар бири 5—8 кишидан иборат иккита команда қатнашади. Майдончининг катталиги  $25 \times 15$  м. Уйин 8—12 минут давом этади. Уйинда икки киши ҳакам бўлади. Ҳар бир командада биттадан ҳар хил рангдаги тўп бўлади.

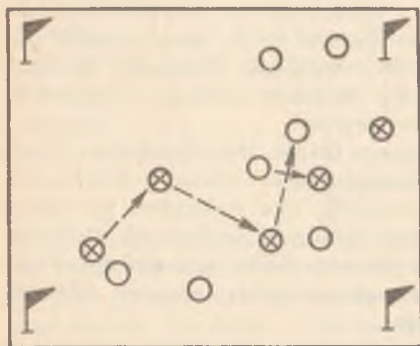
Сигнал берилиши билан майдончада эркин жойлашган иккала команда ўйинчилари тўпни ўз шерикларига ошира бошлайдилар, ошириш вақтида тўп рақибга тегмаслиги ва майдон ташқарисига чиқмаслиги керак. Агар команда тўпни йўқотса, унда у жарима очко олади. Уйин қоида бузилган жойдан яна давом эттирилади. Кам жарима очко тўплаган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

**Уйиннинг бошқа тури.** Уйин бошланиши олдидан ўйинчиларга неча марта тўп теккизиш кераклиги келишиб олинади.

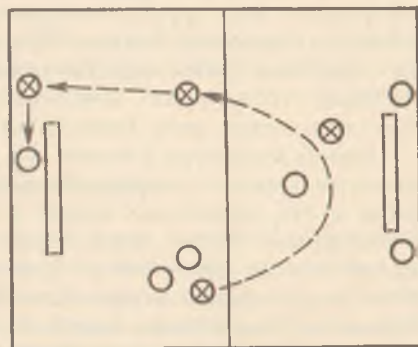
## Ҳаракатланувчи дарвоза

Уйинда иккита команда қатнашади. Уйин 10—12 минут давом этади. Ҳар бир командада бештадан ўйинчи бўлади. Футбол майдони  $35 \times 20$  м ни ташкил этиши керак (58-расм). Уйинчиларнинг вазифаси дарвозага тўп уришдир. Ҳар бир командадан биттадан ўйинчи елкасига узун ёғоч (2 м) қўйиб туриб, дарвоза ҳосил қилади. Дарвоза доим майдон бўйлаб силжиб боради, яъни тўпнинг нишонга тегиши атайлаб мураккаблаштирилади.

Уқитувчи сигнали бўйича командаларнинг бири тўпни олиб юради ва уни узатади, тўпни рақибга бермасликка ва ҳаракатланувчи дарвозага киритишга ҳаракат қилади. Тўпни дарвозага икки томондан ҳам уриш мумкин. Агар ўйинчи тўпни олдириб қўйса, командалар ўрин алмашадилар, биттаси дарвозани ҳимоя қилади, бошқаси эса ҳужум қилади. Агар тўп дарвозага тушса, унда тўп ҳужумчиларга қолади. Уйин давомида дарвоза вазифасини бажарувчиларни вақти-вақти билан алмаштириб туриш керак. Дарвозага кўп тўп киритган команда ғолиб чиқади.



58-расм.



59-расм.

## Майдон ўртасидаги ўйин

Ўйинда иккита команда қатнашади, ҳар бир командада тўрттадан ўйинчи бўлади. Майдончанинг катталиги 30 × 20 м. Қўл тўпи дарвозасининг олд чизиғида бир-бирига ёнма-ён тўп тортилади (59-расм). Сигнал берилиши билан битта командадан иккита бола ўйинни бошлайди. Улар майдончанинг қарама-қарши томонидаги олд чизиқда турган рақибга тўп узатадилар (болалардан бирортаси ҳакамлик қилиб туради). Тўп рақиб майдонининг ярмисидан ўтказилгандан кейингина дарвозага киритилган ҳисобланади. Тўпни рақибга узатиш вақтида рақиб дарвозаси олдида турган, ўз майдонларининг ярмидан, майдон ўртасидаги чизиқдан жарима тўпини тепиш белгиланади. Агарда тўп тўғри киритилса, унда майдондаги ўйинчилар олд чизиқ орқасида турган ўйинчилар билан ўрин алмашадилар.

Ўйин 10—15 минут давом этади. Кўп тўп киритган команда ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Дарвозага тўпни қайси усулда тепиш олдиндан келишиб олинади.

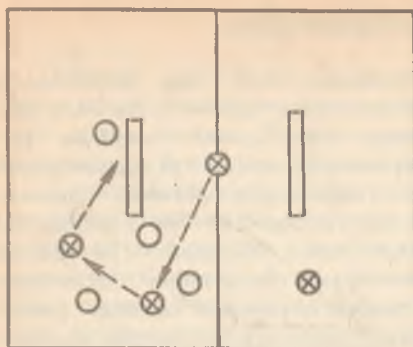
## Уч команда

Ўйинда бир вақтнинг ўзида учта команда қатнашади. Ҳар бир командада учтадан ўйинчи бўлади. Майдончанинг катталиги 30 × 15 м. Қўл тўпи дарвозасининг олд чизиқларида ўйин олдидан чек ташлаш билан ҳар бир команданинг вазифалари аниқланади. Бири бир томондаги дарвоза, иккинчиси — бошқа томондаги дарвоза вазифасини бажаради. Иккинчи команда — бошқа томондаги дарвозани ҳимоя қилади учинчиси — ҳужум вазифасини бажаради. Ўқитувчи сигналидан кейин учинчи команда гоҳ у, гоҳ бу дарвозага ҳужум қилиб, тўп киритишга ҳаракат қилади. Ҳимоя қилувчи команда эса фақатгина ўз дарвозаси атрофида олдиндан белгиланган жойда ҳаракат қилиш ҳуқуқига эга. Ҳужум қилувчи команда 5 минутдан кейин бирорта ҳимоя вазифасини бажарувчи команда билан жойларини алмашади. Агарда ҳужум қилувчи команда дарвозалардан бирортасига тўп киритса, унда бошқа дарвоза ҳужум қилишни бошлайди.

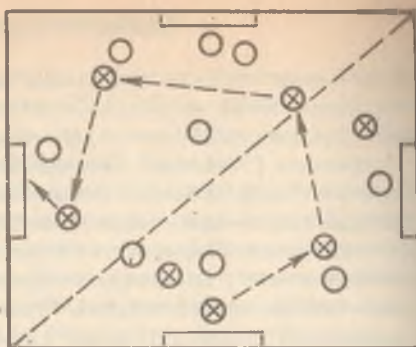
Ўйин бурчакдаги тўп тепишсиз, тўпни ён томондаги чизиқдан отиб киритиш билан ўтказилади. Агар тўп майдондан ташқарига чиқса, унда резервдаги бошқа тўп ўйинга киритилади. Кўп тўп киритган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Ёнма-ён тизилган дарвоза

Ҳар бир командада тўрттадан ўйинчи бўлган иккита команда ўйнайди. Майдончанинг катталиги 30—15 м. Майдонча ўртасидаги чизиқдан 10 м (чап ва ўнг) масофада иккита кичкина дарвоза



60-расм.



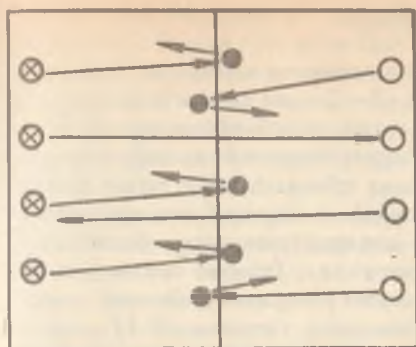
61-расм.

ўрнатилади (қўл тўпи дарвозаси ҳам бўлиши мумкин (60-расм). Раҳбар сигнали бўйича командалардан бири ўртадаги чизиқдан тўпни тепиш билан ўйинни бошлайди ва рақиб дарвозасига ҳужум қилади. Улар ҳимоя қиладилар, тўпни олишга ҳаракат қиладилар ва ўз навбатида қарама-қарши томондаги дарвозага ҳужум бошлайдилар. Ўйин дарвозабонларсиз ўтказилади. Бироқ ҳимоя қилувчи команданинг охириги ўйинчиси, дарвоза томон йўналтирилган тўпни қўл билан ушлаши мумкин. Агар команда ўйин қоидасини бузса, унда тўп рақибга берилади. Ўйин 10—20 минутгача давом этади. Кўпроқ тўп киритган команда ютган бўлади.

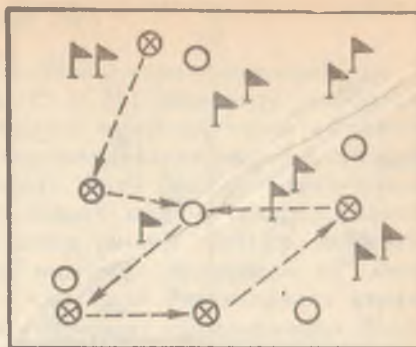
### Диагональ бўйлаб ўтказиладиган ўйин

Болалар 6—8 та ўйинчиси бўлган иккита командага бўлинадилар. Майдон катталиги —  $55 \times 35$  м бўлади. Бу қўл тўпи дарвозасининг ён ва олд томонидаги чизиқлардир. Майдончанинг диагональ чизиғи икки қисмга бўлинади (61-расм). Уларнинг ҳар бирини бирор команда қатнашчилари қўриқлайдилар. Қуръа ташланиб, қайси команда ўйинни бошлаши аниқланади. Сигналдан сўнг бу команда рақиб майдонининг ярмисига ҳужум қилиб, шу жойдаги дарвозадан бирортасига тўп уришга ҳаракат қилади. Рақиблар ўз майдонини ҳимоя қилиб, тўпни тўхтатишга ва бошқа дарвозага хавф туғдиришга ҳаракат қила бошлайди. Ўйин дарвозабонларсиз ўйналади. Агар команда ўйин қоидасини бузса, унда тўп рақибга берилади. Дарвозага тўп киритилгандан кейин тўп ҳужумчиларда қолади, улар диагональ чизиғининг хоҳлаган нуқтасидан ўйинни қайтадан бошлайди. Ўйин 15—20 минут давом этади. Кўп тўп киритган команда ютган ҳисобланади.





62-расм.



63-расм.

### Тўп учун кураш

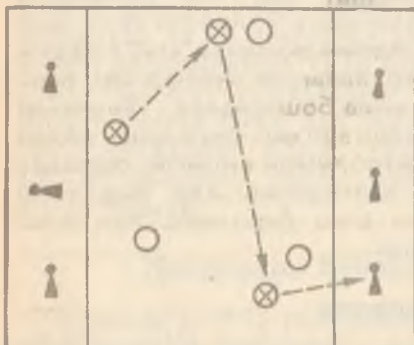
Ўйинда иккита команда қатнашади. Ҳар бир командада 5—8 ўйинчи бўлади. 40 × 20 м катталиқдаги майдонча ўртасидан чизиқ билан бўлинади (62-расм). Иккала команда ҳам олдинги чизиқ орқасида сафланиб турадилар. Уртадаги чизиққа бир неча тўп қўйилади. Уларнинг сони иккала командада ўйинчилар сонига нисбатан иккита кам бўлади. Сигнал берилиши билан командалар ўрта чизиққа томон шитоб билан интилиб, биттадан тўп оладилар ва ўз жойларига қайтадилар. Ҳар бир олиб келинган тўп учун командага бир очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

### Олтита дарвоза

Ўйинда иккита команда ўйнайди. Ҳар бирида бештадан ўйинчи бўлади. Майдоннинг катталиги 40 × 22 м. Бунда ихтиёрий тартибда олтита дарвоза байроқчалар билан (баландлиги 1 м) белгиланади, дарвоза эни 1 м бўлади (63-расм). Сигнал берилиши билан командалардан бири ўйинни бошлайди. У хоҳлаган дарвозасига тўп киритишга ҳаракат қилади. Бошқа команда эса ҳимоя вазифасини бажаради. Ҳар бир киритилган тўп учун командага бир очко берилади. Ҳимоя қилувчи команда ўйинчилари тўпни тўхтатиб, дарвозанинг бирортасига тўп киритишга ҳаракат қилади. Ўйин қоидаси бузилса, тўп бошқа томонга берилади. Агар тўп дарвоза ичига кириб, кейин шу команданинг бирорта ўйинчисига теккан бўлса, тўп киритилган ҳисобланади. Битта дарвозага икки марта тўп киритишга рухсат берилмайди. Агар тўп байроқчанинг юқорисидан ўтиб кетса, унда тўп ҳисобланмайди, ўйин 10—15 минут давом этади. Кўп тўп киритган команда ютган бўлади.

## Тўп доирада

Ҳар бирида учтадан ўйинчи бўлган иккита команда тузилади. Майдонча ўртасида (25 × 15 м) 2—3 м диаметрли доира чизилади, унинг ўртасига тўлдирма тўп қўйиб қўйилади. Сигнал берилиши билан командалардан бири ўйинни бошлайди, рақиб ҳимоячиларни алдаб ўтиб, тўлдирма тўпга футбол тўпи билан тегишга ҳаракат қилади. Ҳимоя қилувчи команда бунга қаршилиқ кўрсатиб, футбол тўпини олишга ҳаракат қилади, уни эгаллаб олиб, ўз навбатида ҳужумни бошлайди. Доира чизиғи ичига кириш тақиқланади. Агар тўп ўйиндан чиқса ёки доира ичида қолса, қарама-қарши томондаги командага ташланади. Тўлдирма тўпга аниқ тегса — 1 очко берилади. Нишонга теккандан кейин ҳам ҳужум қилувчи команда тўпни эгаллашни давом эттиради. Ўйин 10—12 минут давом этади. Кўп очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.



64-расм.

## Мўлжалга уриш

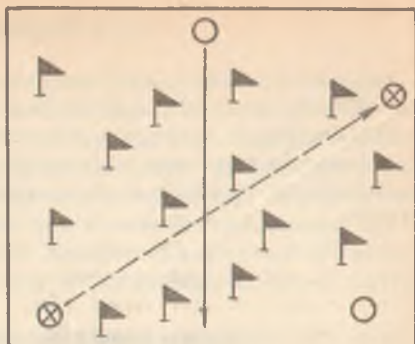
Ҳар бирида учтадан ўйинчи бўлган иккита команда ўйнайди. Майдончанинг (35 × 15 м) олд чизиғида кенглиги 3 м дан иккита зона белгиланади. Шунинг бир-биридан бир хил масофада учта кегли қўйиб қўйилади (64-расм). Сигнал берилиши билан командалардан бири рақиб зонасига ҳужум қилади. Унинг вазифаси — кеглини тўп билан аниқ уриб йиқитишдир. Рақиблар ҳимоя қи-

либ, тўпни тортиб олади ва қарама-қарши зонага ҳужум бошлайди, Зонага кирмасдан, фақат майдончадан кеглини уриб йиқитиш мумкин. Қоида бузилса, тўп майдончадан ташқарига чиқиб кетса, тўп нишонга аниқ теккандан кейин рақибга берилади. Ўйин 8—15 минут давом этади. Нишонга энг кўп тўп урган команда ютган бўлади. Уриб йиқитилган кеглилар яна жойига қўйиб қўйилади.

## Бир ёқдан иккинчи ёққа ўтиш

Ўйинда бир неча жуфт футболчилар қатнашадилар. Майдончада диаметри 9 м ли доира чизилади ва баландлиги 0,5 м келадиган бир неча байроқча ўрнатилади (65-расм). Доира ташқарисида командалардан бирининг иккинчи ўйинчиси тўпни

оёқда бир-бирларига узатиб юрадилар. Бунда тўп асло байроқларга тегмаслиги, уларнинг ўртасидан ўтиши керак. Ҳар бир муваффақиятли уриниш командага бир очко келтиради. Бошқа жуфт футболчилар ҳам худди шундай ҳаракат қилади. Тўпни олиб юриш вақтида доира чизигини босиш ман этилади. Ҳар бир жуфт ўйинчи тўпни 6—8 марта узатиши мумкин. Кўп очко тўплаган жуфт ўйинда ғолиб ҳисобланади.



65-расм.

## Ҳужумчилар

(Италия ўйинлари)

Иккита ҳужумчи жарима майдончасидан 10—12 қадам нарида турадилар ва сигнал берилиши билан тўпни бир-бирларига узатиб, олдинга ҳаракат қила бошлайдилар. Уларнинг вазифаси жарима майдончасида турган ҳимоячиларни алдаб ўтиш ва дарвозага тўп киритишдир. Ҳужумчилар тўпга икки мартадан ортиқ тегиш ҳуқуқига эга эмас. Ҳимоячилар фақатгина жарима майдончасида, дарвозабонлар эса дарвоза майдончасида ҳаракат қилдилар. Рақиблар вақти-вақти билан жойларини алмаштириб турадилар.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Худди шунинг ўзи, лекин ёш футболчилар тайёргарлигини ҳисобга олган ҳолда тўпга тегиш сонини 3—4 тагача ошириш мумкин.

## Алдовчи ҳаракат

Майдончанинг ярмида бешта ҳужумчига бешта ҳимоячи ўйнайди. Дарвозада эса дарвозабон бўлади. Ҳужумчилар ҳимоячиларни алдаб ўтиб, тўпни дарвозага йўналтирадилар ва унга туширадилар. Ҳимоячиларнинг вазифаси тўпни рақибдан олиб ва уни тепиб, юқоридан майдон орқасидаги чизиққа туширишдир. Бундай ҳолатда улар 1 очко олади. Ҳужумчилар алдовчи ҳаракатдан кейин дарвозага киритилган тўп учун 5 очко олади. Ҳар бир 5 минутдан кейин командалар ўринларини алмашадилар. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ёш футболчиларнинг жисмоний тайёргарлигига қараб ҳимояда камроқ (3—4 та) ҳимоячи ҳаракат қилиши мумкин.

## Бирга бир

Иккита ўйинчи машқ қилади. Бири кенглиги 3 м ли, узунлиги 8—10 м бўлган йўлакча бўйлаб тўпни суриб, рақибини айланиб ўтишга ҳаракат қилади ва тўп билан олдинга ўтади. Иккинчиси эса ҳужумчидан тўпни олишга ҳаракат қилади. Рақиблар вақти-вақти билан ўринларини алмаштириб турадилар. Рақибни алдаб ўтиш мақсадида қилинган ҳар бир муваффақиятли ҳаракат учун ўйинчига бир очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Коллектив бўлиб танлаб олиш

Майдонда томонлари 30 м дан иборат квадрат чизилади. Иккита ўйинчи иккита рақибига қарши ҳаракат қилади. Дарвозалар иккита устунчадан қурилган бўлиб (эни 2 м), дарвозабонлар ўз жойларини эгаллаб турадилар. Командалардан бири тўпни дарвозадан тепиб, ўйинни бошлайди. Ҳимоя қилувчилар ўз васийликлари остидагиларни тўсади: тўп билан ҳаракат қилаётган ўйинчи рақибига ҳалақит беришга ҳаракат қилади ёки тўпни қайтаради. Рақибга қарши тўпсиз ҳаракат қилаётганда ҳимоячилар шундай жойлашиши керакки, рақиб атрофидан айланиб ўтаётганда ўзларини муҳофаза қилсинлар. Агар ҳужумчи тўпни олдириб қўйса, унда рақиб ўзининг дарвозасидан тўпни тепиб, ўйинни давом эттиради. Ўйин 8—12 минут давом этади. Ўйинда кўпроқ тўп киритган команда ғолиб ҳисобланади.

## Тўпни қайтариб бер

(Франция ўйинлари)

Шуғулланувчилар бир-бирининг қаршисида 10—15 м масофада турадилар. Ўйинчилардан бири тўпни оёқ билан тепиб, юқоридан рақибига оширади, у эса ўз навбатида тўпни калла билан уриб орқага қайтаради. Тўпни 10 марта тепилгандан ёки урилгандан кейин рақиблар жойларини алмашадилар.

## Учлик мусобақаси

Шуғулланувчилар уч кишидан бўлиб турадилар. Ҳар бир команда майдонда учбурчак кўринишида жойлашадилар. Рақиблар орасидаги масофа 5—6 м бўлади. Сигнал берилиши билан учликда қатнашувчи ўйинчилар тўпни ерга туширмаслик учун бир-бирларига маълум тартибда узата бошлайдилар. Қайси команда тўпни кўпроқ тепса, ўша команда ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ўйинчиларнинг жисмоний тайёргарлигига қараб тўпнинг ерга тегишига рухсат этилади (икки мартадан ошмаслига керак).

## Ҳавода тўп учун кураш

Икки ўйинчи бр-бирининг қаршисида 12 м масофада турадилар. Уларнинг ўртасида иккита рақиб туради. Иккала ўйинчи — навбат билан тўпни бир-бирларига ташлаб туради, рақиблар эса келаётган тўпни бош билан уриб, уни отган ўйинчига қайтаради. Рақиблар вақти-вақти билан жойларини алмашиб туришлари керак.

## Ҳужумни охирига етказинг

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинади. Биринчи команда ўйинчилари майдончанинг ён томонида, иккинчиси чизигида турадилар. Уқитувчи сигнали бўйича биринчи команда ўйинчиларидан бири ён томондан ўтгандан кейин тўпни юқоридан дарвоза томон узатади. Бошқа ўйинчи жарима майдончасининг ичкарасидан югуриб келиб, оёқ билан ёки бош билан уриб, уни дарвозага шиддат билан киритишга ҳаракат қилади. Дарвозабон эса фақат дарвоза чизигида ўйнайди. Рақиблар 6—8 марта ургандан кейин ўринларини алмашадилар.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Тўп ён томондан турган жойдан дарвоза томон уриб, узатилади.

## Дарвозабонлар баҳслашуви

Иккита дарвозабон мусобақалашади. Дарвозабонларнинг бири тўп билан 11 м ли белгида туради. Яна бири эса дарвоза чизигидан 5 м масофада чизиқ томон қараб туради, сигнал берилиши билан у олдинга уч марта умбалоқ ошади ва тезда 180° бурилиб, дарвозабоннинг турган ҳолатини қабул қилади. Унинг шериги бу вақтда дарвозага тўп уради. Дарвозабоннинг вазифаси — тўпни илиб олиш ёки уриб қайтаришдир. Сўнгра ўйинчилар жойларини алмашадилар. Ҳар бири 10 мартадан тўп уради. Тўпни кам ўтказган дарвозабон ўйинда ғолиб чиқади.

## Тўп узат

### (Австралия ўйинлари)

Жарима майдончасида иккита команда мусобақалашадилар. Биринчисида 5—6 та ҳужумчи, иккинчисида 3—4 ҳимоячи бўлади. Ҳужумчилар иложи борича тўпни кўпроқ узатишга ҳаракат қилади, уларнинг шериклари ҳимоячилар бунга қаршилик қилади. Тўпни аниқ узатган ҳужумчиларга бир очко берилади. Тўпни олиб қолган ҳимоячилар икки очко оладилар. Ҳар 4 минутдан кейин улар ўрин алмашадилар. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ҳар бир қондани бузишда айбдор команда 3 жарима очко билан жазоланади; агар тўп 3 м масофадан камроқ жойдан узатилса, бу ҳисобга олинмайди.

### **Футболга оид қувлашмачоқ**

Майдончада 20 × 30 м масофада 10—12 ўйинчи жойлашадилар, улардан 2—3 таси онабоши бўлади. Уларнинг ҳаммасида биттадан футбол тўпи бўлади. Сигнал берилиши билан ўйинчилар тўпни олиб юра бошлайдилар ва онабоши билан учрашишдан ўзларини олиб қочадилар. Онабошининг вазифаси ўзининг тўпини бирорта ўйинчи тўпига тепиб теккизишдир. Агар буни уддасидан чиқа олса, ўйинчилар жойларини алмашадилар. Ўйин 8—10 минут давом этади ва танаффусдан сўнг такрорланади.

**Ўйиннинг бошқа тури:** ўйин иккала команда ўртасида мусобақа шаклида ўтказилади.

### **Футболга оид аттракцион**

Ўйинчи қўлида тўп билан дарвозадан 35 м масофадаги чизиқда туради. Сигнал берилиши билан тўпни юқорига ирғитиб, у бошида тўп билан жонглёрлик қилади. Тўпни бош билан 10 марта ургандан кейин, яна 10 марта сон ёрдамида тўпни уриб жонглёрлик қилишга ўтади. Сўнгра оёқ юзаси билан жонглёрлик қила бошлайди. Ўйин якунида эса у тўпни зарб билан тепиб, дарвозага йўналтиради. Жонглёрлик қилиш вақтида ерга тушган ҳар бир тўп учун ўйинчига 3 та жарима очко берилади, дарвозага уриш вақтида янглишгани ёки хатога йўл қўйгани учун — 5 жарима очко, жонглёрлик қилиш вақтида тўпни ҳар бир ортиқча ургани учун — 1 жарима очко берилади. Жарима очкони кам олган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури:** шуғулланувчиларнинг жисмоний тайёргарлигини ҳисобга олган ҳолда ҳар бир жонглёрлик қилиш турларида тўпнинг ерга 2—3 мартадан тушишига рухсат этилади; тўпни фақат ерга тушганда ва тўхтагандан кейин дарвозага йўналтириш мумкин.

### **Икки ёққа баравар**

#### **(ФРГ ўйинлари)**

Ҳар бир командада 5—6 ўйинчи бўлади, бир неча команда мусобақалашади. Улар умумий старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда сафланиб турадилар. Команда капитанларида иккитадан тўп бўлади. Сигнал берилиши билан команда капитанлари қарама-қарши томонда 16 м масофада турган устунча ёки

байроқча томон тўпни суриб борадилар. Тўпни устунча ёки байроқча ёнида қолдириб, иккинчи тўп билан устунча ёки байроқчани айланиб ўтадилар ва старт чизиғи — финиш томонга тўпни суриб бориб, уни команданинг иккинчи ўйинчиларига берадилар, сўнгра ўзларининг қаторлари охирига бориб турадилар. Иккинчи турган болалар эса олдинга қараб тўпни сурадилар; яъни устунча ёки байроқчани айланиб ўтиб, иккинчи тўпни олиб, иккаласини старт чизиғи — финиш томон суриб келадилар ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ғолиб чиқади.

### Тўпни аниқ уриш

Диаметри 1—1,5 м келадиган сим чамбарак тайёрланади. У 1,5 м баландликда дарвоза ўртасига симлар билан тортиб, боғлаб қўйилади. Жарима майдончасининг турли жойларидан 6—8 та нуқта белгиланади. Ҳар бир мусобақа қатнашчиси галмагалдан тўпни белгиланган нуқтадан аниқ нишонга тушириш учун тепади. Нуқталарнинг жойлашишига қараб нишонга аниқ тушган тўп маълум миқдордаги очко билан баҳоланади. Масалан, узоқ масофадан ўткир бурчакдан тепилган тўпга — 10 очко; жарима майдончаси чизиғидан, дарвоза қаршисидан тепилган тўпга — 5 очко, 11 метрли белгидан тепилган тўпга 2 очко берилади ва бошқалар. Кўп очко тўплаган ўйинчи ғолиб чиқади.

### Командали старт

Ўйновчилар 5—8 кишидан бўлиб, икки командага бўлинади. Ўйинни биринчи бўлиб бошлайдиган команда ўйинчилари қўл тўпи майдончасининг олд чизиғида тўп билан турадилар; уларнинг рақиблари эса 9 м ли зонага (доирага) бориб турадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи команда ўйинчилари тўпни куч билан майдонга тепади. Иккинчи команда аъзолари эса тўп орқасидан югуриб бориб, уни олд чизиққа қайтаришга ҳаракат қиладилар. Команданинг тўпни олд чизиққа қайтариш вақтини ўқитувчи секундомер билан белгилайди. Сўнгра командалар ўрин алмашадилар, ўйин қайтадан бошланади. Тўпни олд чизиққа ҳаммадан аввал қайтарган команда ютган ҳисобланади. Ўйин 3—4 марта такрорланади.

Ўйин шартига кўра тўпни турган жойдан, шунингдек югуриб келиб ҳам тепиш мумкин. Агар тўп тепилган вақтда қўл тўпи майдончасининг ён томонидаги чизиқни кесиб ўтса, командага 10 секунд жарима вақти берилади. Бунда тўпни олд чизиққа фақат ихтиёрий олиб бориш (қайтариш) мумкин.

## Тўпни кетма-кет уриш

Ўйинда бир вақтда 4—8 киши қатнашади. Махсус деворчадан 6—8 м нарига текшириш (назорат қилиш) чизиғи чизилади. Ўйинни бошловчилар тўпни текшириш чизиғига қўяди ва девор томон шундай тепадики, тўп девордан сапчиб чиқиб текшириш чизиғидан ўтиб кетиши керак. Сўнгра худди шу ўйинчи тўпнинг тўхташини кутмасдан, уни яна тепади. Ўйинчи қўйидаги қоидаларга риоя қилиши керак:

1) тўп девордан сапчиб чиқиб, текшириш чизиғи олдига тушиши лозим; 2) ўйинчи тўхтаётган тўпни тепиши керак; 3) тўп деворча ёнидан ўтиб кетса, яъни ўйинчи хатога йўл қўйса, ўрнини иккинчи ўйинчига бўшатиб беради ва ҳоказо.

Деворга теккан ҳар бир тўп учун ўйинчи бир очко олади. Ўйин 20—30 очко йиғилгунча давом этади. Биринчи бўлиб 30 очко тўплаган ўйинчи ғолиб чиқади.

## Хоҳлаган нуқтадан

Ўйин катталиги  $20 \times 20$  м келадиган майдончанинг текис қисмида ўтказилади. Унинг марказида эни 80—120 см келадиган дарвоза ўрнатилади (дарвоза ўрнига устунча, байроқчадан фойдаланиш мумкин). Ўйинда 10—12 ўйинчи қатнашади. Улар тартиб билан санайдилар ва ўз рақамларини эсда сақлаб қоладилар.

Биринчи ўйинчи хоҳлаган нуқтасидан тўпни дарвоза томон тепади. Агар тўп дарвозага тушса, иккинчи ўйинчи бориб тўпни ўша жойдан тепади. Агар иккинчи рақамли ўйинчи тўпни аниқ нишонга туширса учинчи рақамли ўйинчи ҳам ўйинни шу жойдан бошлаши керак. Учинчи рақамли ўйинчи тепган тўп нишонга тегмаса, у битта жарима очко олади, тўртинчи рақамли ўйинчига эса майдончанинг хоҳлаган нуқтасидан тепишга рухсат берилади. Учта жарима очко олган ўқувчи ўйиндан чиқиб кетади. Ўйин майдонда 2—3 ўйинчи қолгунча давом этади, улар ғолиблар деб ҳисобланади.

## Аниқ тўп тепиш

Ўйин футбол дарвозаси чизилган машқ қилиш деворчаси ёнида ўтказилади. Дарвоза бир неча секторларга бўлиниб, 3, 4, 5 рақамлари билан белгиланади. Дарвозанинг яхши ҳимоя қилинмайдиган юқори бурчаги 5 рақами билан белгиланади. Шу бурчакка тепилган аниқ тўп учун 5 очко берилади. Дарвозанинг пастки бурчагига тушган тўпга 4 очко берилади ва ҳоказо.

Деворчадан 11 м нарига тўп қўйилган бўлади. Ўйновчилар тўпни галма-галдан тешиб, дарвозанинг яхши ҳимоя қилинмайдиган жойига туширишга ва кўп очко йиғишга ҳаракат қиладилар.



Оёқ юзининг хоҳлаган қисмидан ёки фақатгина шу дарсда такомиллаштирилган усулда тегишга рухсат берилади. Уйин 30 очко тўплангунча давом этади. Келишиб олинган очколар сонини биринчи бўлиб тўплаган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### **Ҳимояни мустаҳкамлаш**

Катталиги 12 × 12 м ли майдонча ўртасида диаметри 1—1,5 м келадиган айлана чизилади (асфальт қилинган майдончада айланани бўр билан чизиш, тупроқли ерда — гимнастика чамбарагидан фойдаланиш мумкин). Айлананинг марказига кегли қўйилади. Уйинда бир вақтда 10—12 ўқувчи қатнашади. Уйинда онабоши сайланади, у айлана олдида туради. Қолган ўйинчилар эса майдонча бўйлаб бир текисда жойлаштирилади.

Ўқувчи сигналидан кейин болалар тўпни бир-бирига узата бошлайдилар, қулай вақтни танлаб, тўп билан кеглини аниқ уриб, ағанатишга ҳаракат қиладилар. Онабоши эса тўпнинг йўлини тўсиб, кеглини сиқиб қолади. Кеглини уриб йиқитган ўйинчи онабоши билан жой алмашади.

Ўйинчилар тўпни узатиш ва тегишда чизиқдан чиқиши мумкин эмас. Онабоши кеглини ҳимоя қилади, унга айлананинг ичига кириш ман этилади. Уйин вақти ўқитувчи билан олдиндан келишиб олинади ва вақт секундомер билан назорат қилинади. Кеглини кўпроқ ҳимоя қилган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### **Бурчакдан тўп тегиш**

Уйин қўл тўпи майдончасининг ярмида ўтказилади. Уйинда иккита команда қатнашади, ҳар бир командада 4—8 тадан ўйинчи ва битта холис ўйинчи бўлади. Командалар бурчакдан тўп тегиш учун биттадан ўйинчи ажратадилар: бири чап томондаги бурчакдан, иккинчиси ўнг томондаги бурчакдан тўп тегиб узатади. Холис ўйинчи дарвоза олдида туради, қолган болаларнинг ҳаммаси 9 м ли зонанинг хоҳлаган жойида туради. Ўқитувчи сигналидан кейин бурчакдан тўп тегиш учун ажратилган ўйинчилар тўпни ғалма-ғал тегишади. Қолган ҳамма болалар эса дарвозага тўп киритишга ҳаракат қиладилар. Агар тўп биринчи уринишда ҳисобга олинса ёки бир неча уринишда ерга туширмасдан дарвозага киритилса, кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб чиқади. Бурчакдан 5 марта тўп тепилгандан кейин бу вазифани бажариш бошқа ўйинчиларга берилади.

### **Девордан ошириб ур**

Уйинда ҳар бирида 4—6 кишидан иборат иккита команда қатнашади. Битта команда ҳужумчилар бўлиб, жарима майдончаси чизигида қатор бўлиб сафланиб туради, бошқа команда эса

дарвозада туради ва дарвоза чизигида жонли деворча ҳосил қилади. Тўп 11 метрли белгида туради.

Ўқитувчининг сигналидан кейин ҳужумчилар командасидан бир ўйинчи тўпни деворчадан ўтказиб, дарвозага уришга ҳаракат қилади. Агар тўп дарвозага кирмаса, иккала команда тўпни эгаллаш учун ҳаракат қилади. Ҳимоя қилаётган ўйинчиларга дарвоза майдонида тўпни қўл билан ўйнашга рухсат берилади, майдондан ташқарида бу ҳуқуқни йўқотадилар. Ҳужумчилар ҳужумни якунлашга ва дарвозага тўп киритишга ҳаракат қиладилар, ҳимоячилар эса тўпни дарвоза майдончасига олиб кириб, уни қўлга оладилар.

Ҳар бир ўйинчи 11 м ли белгидан тўпни фақат бир марта тепиши мумкин. Агар тўп ён томондаги чизиқдан ташқарига чиқса, футбол қондасига мувофиқ майдонга уни ўйинчилар галма-галдан киритади. Агар тўпни ҳимоя қилувчи команда ўйинчилари оёғи олд чизиқдан чиқса, тўп бурчакдан урилади, агар ҳужумчилар командасидан чиқса, тўпни ўйнаш тўхтатилади ва кейинги ўйинчи 11 м дан уради. Шундан сўнг ҳужумчилар командасининг ҳамма ўйинчиси 11 м дан уради. Урилган тўплар сони ҳисобланади ва командалар ўрин алмашадилар.

Ўйин олдиндан келишиб олинган, яъни киритилган тўплар сонига қараб ўтказилади. Агар у қўл тўпи майдончасида ташкил қилинган бўлса, дарвозага тўп 7 м дан урилади.

## Тўпни сур

Ўйин қўл тўпи майдончасида ўтказилади. Иккита команда 5—8 кишидан бўлиб ўйнайди. Улар майдон ўртасида турадилар. Ўйинни биринчи бўлиб бошлайдиган командаларнинг ҳар бири ўйинчисида биттадан тўп бўлади. Бошқа команданинг дарвозабони эса дарвозадан жой эгаллайди.

Ўқитувчининг сигналидан кейин биринчи команда ўйинчилари галма-галдан майдоннинг ўртасидаги чизиқдан тўпни олдинга суриб боради ва 7 м ли белгидан тўпни дарвоза томон тепади. Тўпни яхши тепа оладиган ўйинчиларга дарвозадан узоқроқ масофадан туриб тепишга рухсат берилади. Олдинги ўйинчи тўпни дарвозага тепгандан сўнг кейинги ўйинчи тўпни сура бошлаши мумкин. Биринчи команданинг ҳамма ўйинчилари вазифани бажариб бўлганларидан кейин урилган тўплар сони ҳисоблаб чиқилади ва шундан кейин командалар жойларини алмашадилар. Ўйин 10 та тўп ўтказиб юборгунча ўтказилади.

## Фақат бош билан

Ўйин ўлчами 20 × 20 м келадиган майдончада ўтказилади. Ўйинда 8—10 та ўйинчи қатнашади, улардан биттаси — қувловчи қўл тўпи дарвозасида туради, қолганлари эса бутун майдон бўйлаб жойлашадилар.

Ўқитувчининг сигналидан кейин дарвозабон тўпни майдонга тўпади. Майдонда турган ўйинчилар тўпни бир-бирларига тегиб узатиб, дарвозага яқинлашиб келдилар ва тўп бошда дарвозага киритилади. Ўйин дарвозабон учта тўп ўтказиб юборгунча ёки майдондаги ўйинчилардан бирортаси тўпни боши билан эмас, балки оёғи билан ёки майдондан ташқарига чиқариб юборгунча давом этиши мумкин. Хатога йўл қўйган ўйинчи дарвозабон билан жой алмашади. Майдончанинг хоҳлаган нуқтасидан тўпни бош билан дарвозага уришга рухсат берилади.

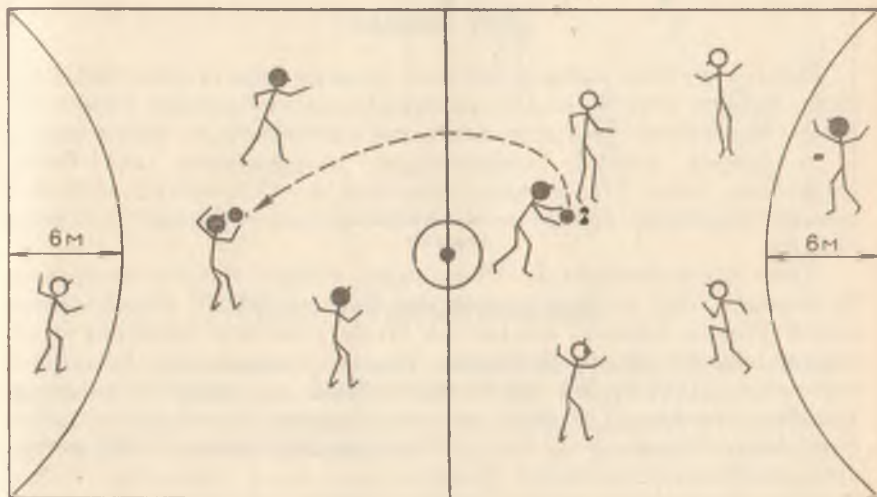
### Думалаётган тўпни тегиш

Ўйин машқ қилинадиган махсус деворча олдида ўтказилади. Ўйинда аввалдан тартиб бўйича саналган 5—8 та бола қатнашади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан биринчи рақамли ўйинчи 8—10 м дан тўпни деворчага тепади. Тўп деворчадан сапчиб узоққа бориб, майдончанинг шундай жойига тушсинки, иккинчи рақамли ўйинчи уни тўхтамасидан олдин тегиб деворчага теккиссин. Энди учинчи рақамли ўйинчи тўпни олади ва ҳоказо. Тепилган тўпни деворча ёнидан ўтказиб юборган ўқувчига 1 та жарима очко берилади. 5 та жарима очко олган ўйинчи ўйиндан чиқиб кетади. Жарима очкони кам олган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### Тўп капитанга

Ўйин қўл тўпи майдончасида иккита , команда ўртасида ўтказилади (66-расм). Иккала команда (ҳар бирида 6—8 та



66-расм.

ўйинчи бўлади) ўзларининг капитанларини сайлайдилар, улар ўз навбатида рақиб командасининг 6 м ли зонасида турадилар.

Ўйин майдончанинг марказидан бошланади ва футбол ўйини бўйича олиб борилади. Иккала команда ўйинчилари рақибларини алдаб ўтишга ҳаракат қилиб, тўпни ўзларининг капитанларига узатадилар. Бунинг уддасидан чиқа олган ўйинчи командасига битта очко келтиради. Капитанларга 6 м ли зонадан чиқишга, майдон ўйинчиларига эса зонага киришга рухсат берилмайди. Ўз капитанига кўпроқ тўп узатган команда ютган ҳисобланади.

## Футбол қисқичбақалари

Ўйинни спорт залида ёки майдончада ўтказиш мумкин. Залнинг энсиз томонида қўл тўпи дарвозаси ўрнатилади. Ўйинчилар иккита командага бўлиниб (6—8 ўқувчи), ўзлари томондаги майдончанинг олд чизиғида қисқичбақа ҳолатида турадилар, яъни ўтириб, қўлларини орқага қилиб ерга таяниб ўтирадилар. Дарвозабонлар ҳам худди шу ҳолатда дарвозада ўтирадилар.

Сигнал берилиши билан капитанлар тўп томон шитоб билан олдинга қўлда силжиб, тўпни командадош ўртоқларига оёқда узатишга ҳаракат қиладилар. Қисқичбақа ҳолатидаги ўйинчиларнинг вазифаси рақибни алдаб ўтиб, тўпни дарвозага уришдир.

Тўп билан ёки тўпсиз бўлиб силжиш усулини ўзгартириш, тўпни атайлаб қўл билан ўйнаш, дарвозабон дарвозани ҳимоя қилиш вақтида тосини полдан узиши тақиқланади. Ҳар бир бузилган қоида учун жарима — тўпни тепиш (уриш) буюрилади. Кўпроқ тўп урган команда ўйинда ғолиб чиқади.

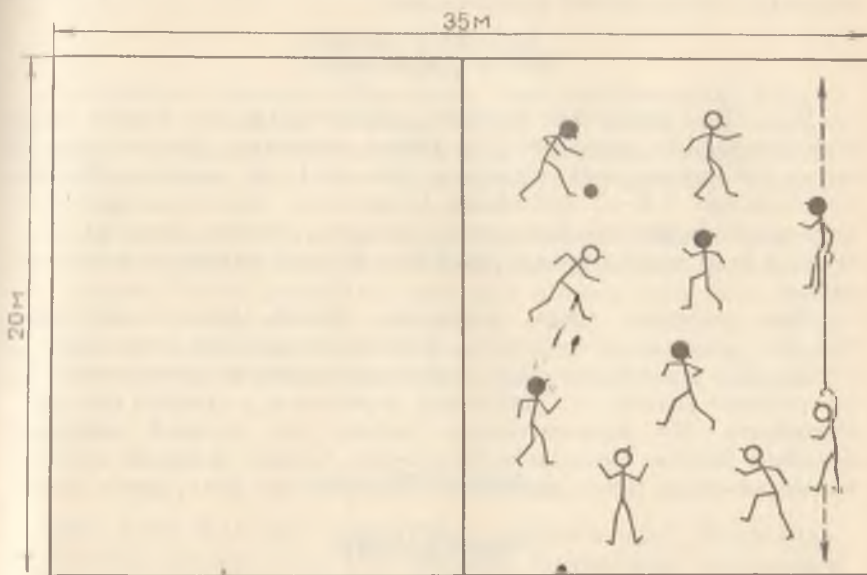
## Тўп зонада

Иккала футбол майдончасининг ярмида иккита зона белгиланади. Бунинг учун жарима майдончасининг кўндаланг чизиғи ён томон чизиғининг кесишган жойигача узайтирилади, кейин ундан 5 м орқага қайтиб, майдончадан кўндалангига яна битта параллель чизиқ ўтказилади. Натижада футбол майдончасининг иккала томонида эни 5 м ли йўлакча ҳосил бўлади, бу зона бўлади.

Ўйин қатнашчилари 6—10 кишидан иборат иккита командага бўлинади. Улар футбол қоидасига биноан ўйнаб, рақибларини алдаб ўтишга ҳаракат қилади ва тўпни уларнинг зонасига олиб киради. Бу вазифани бажарган ўйинчи командасига бир очко келтиради. Тўп зонага олиб кирилганда шу ерда тўхтасагина ҳисобга олинади. Тўп зона орқали думалаб чиқиб кетса, унда очко берилмайди. Агар тўп майдондан ташқарига чиқиб кетса, уни қўл билан отиш керак бўлади.

## Ҳаракатдаги дарвоза

Уйин футбол майдонида ёки қўл тўпи майдонида иккита команда ўртасида ўтказилади. Ҳар бир командада 6—10 та ўқувчи бўлади. Командада иккитадан онабоши тайинланади, улар қўлларини ушлашиб рақибнинг жарима майдончасида турадилар (67-расм). Бу ҳаракатдаги дарвоза бўлади. Уйин майдон марказидан бошланади. Командалар футбол қондаси бўйича ўйнайдилар, рақибларини алдашга ҳаракат қиладилар. Тўпни рақибнинг жарима майдончасига олиб бориб, уни шундай тепиш керакки, у иккита онабоши ўртасидан учиб ўтсин. Агар онабоши тўпнинг дарвоза ёнидан ўтаётганини кўрса, у қўлини қўйиб юбормасдан, жарима майдончаси бўйлаб силжийди ва шундай ҳолатни эгаллайдики, тўп «ҳаракатдаги дарвоза» га тушади. Майдон уйинчиларига жарима майдончасида имкон борича тўп тепишига рухсат берилмайди.



67-расм.

## Тўпни тўхтатиб қолмоқ

Уйин қўл тўпи майдончасида ташкил қилинади. Уйинни олиб бориш учун ўқитувчига иккита хронометр зарур бўлади.

Ўқитувчининг сигналичан кейин командалардан бири майдон марказидан ўйинни бошлайди. Ҳар бир команда аъзолари футбол қондасига риоя қилган ҳолда рақибга тўпни олдириб қўймасдан, уни иложи борича кўпроқ тутиб туришлари керак. Агар ўйинни бошлаган команда тўпни олдириб қўйса, ҳакам унинг

хронометрини тўхтатади ва бошқа команда хронометрини ишга солади. Қоидани бузган вақтда тўп ён ва олд чизиқдан ўйинга киритилганда, шунингдек ўйинга бошқа тўхталишларда иккала хронометр ҳам тўхтатилмайди. Ўйин охирида хронометрнинг кўрсатишига қараб қайси команда узоқ вақт давомида тўпни эгаллаб тургани аниқланади ва ғолиб эълон қилинади.

### Тўпни ўн марта узатиш

Командалардан бирортаси қўл тўпи майдончаси марказидан ўйинни бошлайди. Команда қатнашчилари футбол қоидаси бўйича ўйнайдилар. Улар тўпни бир-бирларига 10 марта шундай узатишлари керакки, рақиб команда қатнашчилари тўпни бирор марта ҳам ушлаб қололмасин. Мана шу вазифанинг уддасидан чиқа олган командага бир очко берилади, энди ўйинни майдон марказидан бошқа команда бошлайди. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### Битта дарвозага

50 × 50 м келадиган футбол майдончасида ёки бошқа текис жой марказида диаметри 9 м доира чизилади. Доира ўртасига енгил атлетикага оид тўсиқлар қўйилади, бу дарвоза бўлади. Бир-бирдан 1,5—2 масофада ўрнатилган иккита устунча ҳам дарвоза вазифасини бажариши мумкин. Иккита команда (ҳар бирида 6—8 киши бўлади) майдонча бўйлаб ихтиёрий жойлашадилар.

Ўйин раҳбари тўпни марказдан тепиб, ўйинга киритади. Иккала команда ўйинчилари футбол қоидасига риоя қилган ҳолда бўш дарвозага тўп киритишга ҳаракат қиладилар. Ўз ўйинчилари узатган тўп дарвозага киритилса, у ҳисобга олинади. Дарвозага тўп киритилгандан кейин тўп ўтказиб юборган команда ўйинни марказдан бошлайди. Олдин келишиб олинган бирор команда тўпни дарвозага киритмагунча ўйин давом этади.

### Чавандозлар

Ўйин баскетбол майдончасида, қўл тўпи дарвозаси ёрдамида ўтказилади. Ўйновчиларнинг жисмоний ривожланганини ҳисобга олган ҳолда, биринчи рақамлилар «тойча»га ва иккинчи рақамлилар «чавандозлар»га бўлинади. Чавандозлар отга минадилар.

Қуръа ташлангач, ўйинни бирор команда бошлайди. Команда аъзолари футбол қоидаларига риоя қилган ҳолда ва ўрганилган техник усулларни қўллаб, рақиб дарвозасига тўп киритишга ҳаракат қиладилар. 2—3 минутдан кейин ўйинчилар жойларини алмашадилар. Ҳар бир киритилган тўпдан кейин ҳам жой алмашиш мумкин. Рақиб дарвозасига кўп тўп киритган команда ютган ҳисобланади.

## Иккита тўп билан футбол ўйнаш

Ўйин футбол майдончасида ўтказилади. Ҳар бирида 6—10 ўйинчи бўлган иккита команда қатнашади. Иккала команда ҳам ўз дарвозаларидан тўпни тепиб, ўйинга киритадилар. Ҳар бир тўп алоҳида рангда бўлади. Ўйин футбол қоидалари бўйича айрим ўзгаришлар билан ўтказилади. Агар тўп дарвоза чизиғини кесиб ўтса, бурчакдан ва эркин тўп тепмасдан, балки тўп қўл билан майдонга ташланади. Шунингдек ўйиндан ташқари ҳолат ҳам ҳисобланмайди. Ҳар бир ўйинчи хоҳлаган тўп учун курашиб, рақибнинг дарвозасига тўп киритишга ҳаракат қилади. Дарвозага тўп киритилгандан кейин дарвозабон тўпни тепиб, ўйинга киритади. Дарвозага кўп тўп киритган команда ғолиб чиқади.

Икки киши ҳакам бўлади, ҳар бир ҳакамга тегишли урилган тўп алоҳида баҳоланади.

## Ҳамма ўйнайди

Ўйин футбол қоидаси бўйича қўл тўпи майдончасида ўтказилади. Иккита команда ўйнайди (улар ўз навбатида иккита гуруҳчага бўлинади). Биринчи гуруҳ болалари майдончада, иккинчилари эса унинг ён томонидаги чизиқда бир текисда жойлашадилар.

Командаларнинг биринчи гуруҳ ўйинчилари ўйинни бошлаб, иккинчи гуруҳ ўйинчилари билан биргаликда ҳаракат қиладилар: яъни уларга тўпни узатиб ва қайтадан орқага узатилган тўпни қабул қилиб оладилар. Ён томондаги чизиқ, орқасида турган ўйинчиларга майдончага кириш учун рухсат берилмайди. Рақиб дарвозасига кўпроқ тўп киритган команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Тўп теккизиш

Ўйин қўл тўпи ёки баскетбол майдончасида ўтказилади. Ўйновчилар ичидан 2—4 та онабоши сайланади, қолганлари футбол тўпи билан ихтиёрий равишда жойлашадилар. Сигнал берилиши билан ўйинчилар майдон бўйлаб силжиб, тўпни олиб юрадилар. Онабошилар эса хоҳлаган ўйинчининг тўпни эгаллаб олишига ҳаракат қиладилар. Агар онабоши тўпни товони билан ерга босиб турса ёки ўйинчи тўп билан майдон ташқарисига чиқиб кетса, унда тўп ўйиндан чиққан ҳисобланади. Ўйинчининг тўпини онабоши эгаллаб олса, у ҳолда онабоши ҳам ўйиндан чиқади. Ўйин 1—2 минут давом этади. Уни тамом қилиш билан онабоши тўпни неча марта олганлиги ҳисоблаб чиқилади, сўнгра янги онабоши сайланади. Ўйин қайтадан бошланади.

## Бир лаҳзалик қувлашмачоқ

Ўйин қўл тўпи ёки баскетбол майдончасида (ёфingarчиликда эса спорт залида) ташкил қилиниши мумкин. Ўйновчилардан иккита онабоши тайинланади, уларнинг қўлларига тўп берилади, қолган ўйинчилар майдончада ихтиёрий равишда жойлашадилар. Ҳқитувчи сигнал бериши билан онабоши тўпни олиб юриб, уни тўпсиз ўйинчиларга теккизишга ҳаракат қилади. Тўп теккан ўйинчилар ўйиндан чиқади. Ўйин бир минут давом этади. Кўп тўп теккизган ўйинчи ғолиб чиқади. Сўнгра онабошилар алмаштирилади ва ўйин давом эттирилади. Ўйин 3—4 марта ўтказилгандан кейин якунланади. Бошқаларга нисбатан кўпроқ тўп теккизган онабоши, шунингдек бирор марта ҳам ўзига тўп теккизмаган ўйинчилар айтиб ўтилади.

## Доира бўйлаб олиб юриш

Ўйновчилардан ҳар бири 3—4 кишидан иборат бўлган бир неча команда тузилади (ҳар бир командага биттадан тўп берилади ва ўйинчилар доира ҳосил қилиб турадилар, улар орасидаги масофа 3—4 м бўлади).

Ҳқитувчининг сигналидан кейин қўлида тўпи бўлган ўйинчи ўзининг командаси атрофидан илон изи бўлиб айланиб ўтади ва тўпни олдинда турган ўйинчига беради. Ҳамма ўйинчилар шундай вазифани бажариб бўлганларидан кейин ўйин тугайди. Тўпни олиб юриш эстафетасини хатосиз ва бошқаларга нисбатан олдин тугатган команда ютган ҳисобланади.

## Учлик

Ўйновчилар ихтиёрий равишда қўл тўпи ва баскетбол майдончасида жойлашадилар. Улар ўртасидан учлик — учта онабоши белгиланади. Ҳқитувчининг сингалидан кейин онабошилар бир-бирларига тўпни узатиб, олиб юридилар ва майдон бўйлаб турли йўналишда ҳаракат қилаётган хоҳлаган ўйинчига тўпни теккизишга ҳаракат қиладилар. Тўп теккан ўқувчи, шунингдек, тўпга чап бериб, майдончадан тешқарига чиқиб кетса ҳам, ўйиндан чиқади. Ўйин 2—3 минут давом этади, сўнгра тўп теккан ўқувчилар сони ҳисоблаб чиқилади ва ғолиб аниқланади. Янги онабошилар тайинланиши ва ўйин қайтадан бошланиши мумкин.

## Уч кишилик қувлашмачоқ

Ўйин футбол ёки қўл тўпи майдончасида ўтказилади. Ҳамма ўйинчилар учта-учтадан бўлиб турадилар. Ҳқитувчининг командасидан сўнғ учликда қатнашаётган ўйинчилардан бири югуради, қолган иккитаси эса, бир-бирига тўпни узатиб, олиб юриб, унга



қўлаб етиб олиб, тўп теккизишга ҳаракат қилади. Рақибга тўп теккизган ўйинчи эса энди югуриб кетади.

## Овчилар ва ўрдаклар

Ўйин қўл тўпи ёки баскетбол майдончасида ўтказилади. Ўйин қатнашчилари иккита командага — овчилар ва ўрдакларга бўлинади. Овчилар бир-бирларига тўп узатиб, олиб юрадилар ва уни ўрдакларга теккизишга ҳаракат қиладилар. Ўрдаклар майдонча бўйлаб ихтиёрий равишда юриб, тўпга чап беришга ҳаракат қилади. Агар тўп гавданинг бошдан бошқа жойига тегса, ўрдак тутилган ҳисобланади.

Ўйинчилар фақат майдонча бўйлаб юришлари керак, майдондан ташқарига ўтиб кетганлар ўйиндан чиққан ҳисобланади. Ўйин 2—4 минут давом этади. Ўйин тамом бўлгандан кейин ушланган ўрдаклар ҳисоблаб чиқилади. Сўнгра командалар ўринларини алмашадилар ва ўйин давом эттирилади. Кўпроқ ўрдак ушлаган команда ўйинда ютиб чиқади.

## Онабошига тўп берма

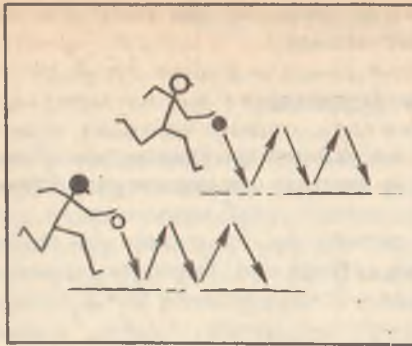
Ҳар бирида 4—6 кишидан иборат бир неча команда тузилади. Ўйинчилар доира ҳосил қилиб турадилар. Ўқувчилар орасидаги масофа 3—4 м. Доира ўртасида онабоши туради. Ўқитувчи сигнал бериши билан ўйинчилар тўпни бир-бирларига узатадилар, онабоши уни ушлаб олишга ҳаракат қилади. Ўйинчи узатаётган тўпни онабоши ушласа, у онабоши билан ўрин алмашади.

## Учбурчак

Ўйиннинг шarti худди «Онабошига тўп берма» ўйинидаги каби. Лекин бу ўйинда майдончада томонлари 15—20 м келадиган учбурчак чизилади. Учбурчак ўртасида онабоши туради. Учта бола учбурчак бурчакларида туради ва тўпни бир-бирларига узатади. Агар онабоши узатилаётган тўпни ушлаб олса, уни бажараётган ўйинчи билан ўрин алмашади.

## Квадрат онабоши билан

Бу ўйин ҳам худди «Онабошига тўп берма» ўйинидаги каби. Лекин майдончада томонлари 15—20 м квадрат чизилади. Тўртта ўйновчи квадрат бурчакларида туради, иккита онабоши эса, унинг ўртасида туради. Ўқитувчининг сингалидан кейин ўйин қатнашчилари тўпни бир-бирларига узата бошлайдилар, онабошилар тўпни ушлаб олишга ҳаракат қиладилар. Тўп узатаётган вақтда ушланган ўйинчи тўпни ушлаб олган онабоши билан ўрин алмашади.



68-расм.

## Тўп капитанга

Ўйин қатнашчилари тенг икки командага бўлинадилар, уларнинг ҳар бир ўйинчиси 4—6 м масофада доира ҳосил қилиб туради. Энг яхши тайёрланган ўйинчилардан капитанлар тайинланади. Улар тўп билан доира ўртасида туради (68-расм). Ҳаётинчи командасидан сўнг капитан биринчи рақамли ўйинчига тўп узатади, тўпни яна ундан қайтариб олиб, уни иккинчи рақамли ўйинчига

узатади ва ҳоказо. Капитан охириги ўйинчидан тўпни қабул қилиб олиб, тезда қўлини юқорига кўтаради. Эстафетани биринчи бўлиб хатосиз тугатган команда ютган ҳисобланади.

## Ҳаракатчан нишон

Ўйинни яхшиси спорт залида ўтказиш керак. 4—6 ўйновчи доира ташкил қилади. Ўйинчилар орасидаги масофа 2—3 м. Доира ўртасида онабоши туради. Ҳаётинчи сигнали бўйича ўйинчилар тўпни бир-бирларига узата бошлайдилар ва онабошига тўп теккизишга ҳаракат қиладилар. Агар ўйинчи онабоши тиззасидан пастга тўп теккизса, улар ўринларини алмашадилар. Ўйин тамом бўлгандан кейин ҳаммадан кўпроқ онабоши бўлиб турганлар кўрсатиб ўтилади.

## Ким тез!

Ўйин қатнашчилари 3—4 командага бўлиниб, майдончанинг олд чизиғида, ўйинчилар ўртасидаги масофа 3—4 м дан бўлиб саф тортиб турадилар. Капитанлар ўз командалари қаршисида 6—8 м масофада турадилар. Ҳаётинчи сигналидан кейин капитан ўз командаси олдида турган биринчи ўйинчига тўпни узатади ва улар ўз навбатида тўпни капитанга қайтариб, тезда ўз капитани орқасига бориб туради. Бу ишни ҳаммадан олдин тамомлаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Узатдингми — қайтадан тур

Ўйинда иккита команда қатнашади, уларнинг ҳар бири шахмат шаклида жойлашишади.

Ҳаётинчининг командасидан кейин биринчи рақамли бола кўрсатилган усулда қаршисида турган иккинчи рақамли ўйинчига тўпни узатади ва ўзи унинг ўрнига югуради. Иккинчи рақамли

Ўйинчи ўз навбатида тўпни учинчи рақамли ўйинчига узатиб, унинг ўрнини эгаллайди. Ўйин қарама-қарши томондаги қанотга етмагунча давом этади. Саккизинчи рақамли ўйинчи тўпни олиб, уни биринчи рақамли ўйинчига олиб келади ва яна қайтарилади. Қайси команда ўйинчилари ҳаммадан олдин, қайтадан туриб олса, ўша команда ғолиб чиқади. Ўйинчилар қисқа узатишни яхши ўрганганларидан кейин ўйинчилар орасидаги масофани ошириш мумкин.

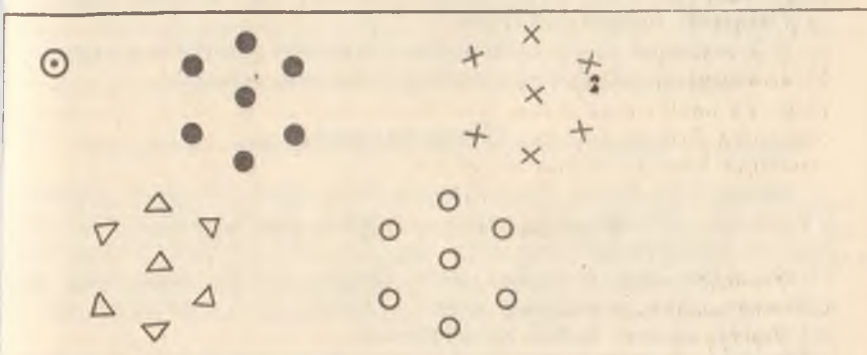
### Тўпни қувлаб ўт

6—8 та ёш футболчилар ўрталарида доира ташкил қиладилар, улар орасидаги масофа 4—6 м бўлади. Уқувчилардан биттасида тўп бўлади. Тўп билан турган ўйинчи қаршисида — доиранинг ташқи томонида онабоши туради. Уқитувчи сигнали бўйича болалар тўпни бир-бирига соат миля бўйича узатадилар. Онабоши эса соат миляга қарши югура бошлайди, у ўйинни бошлаган ўйинчига тўп қайтиб келгунча доирани тезроқ югуриб айланиб чиқишга ҳаракат қилади. Агар онабоши тўпдан олдин доирани айланиб чиқса, унда янги онабоши сайланади ва ўйин яна такрорланади. Онабоши тўпни қувлаб ўтолмаса, унда онабошига тўп билан мусобақалашига охирги имконият берилади.

### Тўп билан томоша (аттракцион)

Девордан 8—10 м масофада старт — финиш чизиги тортилади, 1—1,5 м оралиққа 3—5 та тўп қўйилади (баскетбол, волейбол, футбол). Ҳар бир тўп ёнида ўйинчилар туради (69-расм).

Уқитувчи сингал бериши билан мусобақалашувчилар ўнг (чап) қўл кафти билан тўпни уриб, уни ердан кўтарадилар, баскетбол



69-расм.

узули билан уриб, девор томон йўл оладилар. Деворга қўлларини теккизганларидан кейин ўйин қатнашчилари орқага қайтадилар. Финишдан ўтишлари билан улар тўпни илиб олиш, уни юқорига кўтарадилар.

Вазифани биринчи бўлиб тугатган ўйинчи ютган ҳисобланади. Агар аттракционда (томошада) кўп ўқувчи (15—20 та) қатнашса, мусобақа ғолиблари учун мусобақа ташкил қилиш мумкин.

### **Тўпни ҳалқага ташлаш**

Аттракцион (томоша) қатнашчиси қўлида тўп билан баскетбол тахтасидан 3—4 м масофада туради. Лагерь шароитида эса 2—3 м масофада устунчаларга (кичик мактаб ёшидаги болалар учун — 1,5—2 м) чамбарак, симдан ясалган ҳалқа қоқиб қўйилади. Ўйинчи тўпни юқорига отиб, калла билан уриб, ҳалқага (саватчага, чамбаракка) туширишга ҳаракат қилади. Ҳар бир ўйинчи 3—5 мартадан тўп ташлашга уриниб кўриши мумкин. Тўп тахтага тегиб, ҳалқага тушса, у тушган ҳисобланади (агарда болалар 3—5 марта тўп ташлашни кам десалар, яна уриниб кўришга рухсат бериш мумкин).

Ҳалқага тўпни кўпроқ туширган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

#### **Ўйиннинг бошқа турлари.**

1. Тўпни юқорига отиб, уни икки қўл билан уриб (волейбол усулида) ҳалқага тушириш (тўпни ҳакам ёки ёрдамчиси отиб бериши мумкин).

2. Ўйинчи билан тахта орасидаги масофа узайтирилади.

### **Жарима тўп ташлаш**

Ўйин қатнашчиси қўлида тўп билан жарима ташлаш чизигида туради ва ўқитувчининг сигнали бўйича икки қўл билан пастдан кўкрак олдидан ёки бир қўллаб елкадан (тахтага қараб) ҳалқага тўп ташлайди.

Ҳалқага кўпроқ тўп туширган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

#### **Ўйиннинг бошқа турлари.**

1. Ўйинчи ва тахта орасидаги масофани ошириш мумкин.

2. Тўпни тепиб бориб ҳалқага тушириш мумкин.

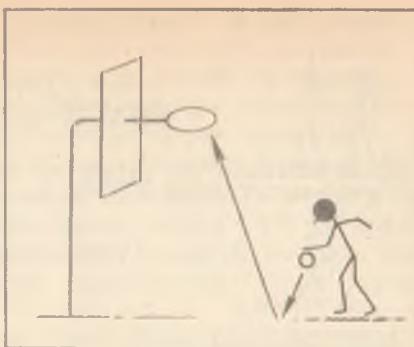
### **Тўпга теккиз**

Ердан 15—20 см баландликка бир неча тўп осиб қўйилади (70-расм). Тўплар орасидаги масофа кичик ёшдагилар учун 3—5 м, катта ёшдагилар учун эса 11 м гача бўлади. Ўйинчи ерда ётган тўпни ўнг ёки чап оёғи билан тепиб, арқончага осиб қўйилган тўпга теккизиши керак. Ўйинда 2—5 мартадан кўп тўп теккизган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ерда ётган тўпни оёқ билан тепиб, ён томонда турган яшикка ёки саватчага тушириш мумкин.



70-расм.



71-расм.

### Девордан урилиб қайтган тўп

Девордан 2—3 м масофада булава, граната ёки таёқчалар қўйилади. Уйинчи тўпни деворга шундай ҳисоб билан отадики, у деворга урилиб қайтгандан кейин қўйилган нарсаларни уриб йиқитади. 3—5 марта уриш мумкин.

Кўпроқ нишонга теккан уйинчи ютган ҳисобланади. Қатнашувчиларнинг жисмоний тайёргарлигига ва ёшига қараб баскетбол, волейбол ва бошқа тўплардан фойдаланиш мумкин.

### Ерга урилиб қайтган тўпни ҳалқага теккиз

Уйин спорт залида ёки майдончада ўтказилади. Уйинчилар баскетбол тахтасига устунга ёки дарахтга бериб қўйилган чамбарак, саватча ва бошқалар қаршисида турадилар (71-расм).

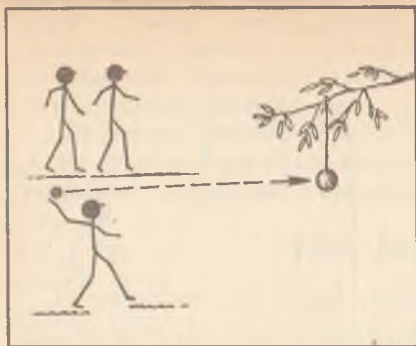
Уйин қатнашчилари тўпни ерга ёки полга шундай ҳисоб билан уришлари керакки, тўп урилиб қайтгандан кейин баскетбол ҳалқасига (чамбаракка, саватчага) тегсин. Тўпни қанча масофадан ташлаш кераклигини ўқитувчи белгилайди. Катта ёшдаги ўқувчилар — баскетбол ёки волейбол тўпидан, кичик ёшдаги ўқувчилар эса теннис тўпи ёки резина тўпидан фойдаланишлари мумкин.

Тўпни кўпроқ теккизган уйинчи ғолиб ҳисобланади.

### Кимнинг урилиб қайтган тўпи узоққа тушади

Уйин спорт залида ёки каттароқ хонада ўтказилади. Уйинчилар галма-галдан теннис тўпи ёки резина тўпни деворга чап ёки ўнг қўл билан улоқтирадилар, ўқитувчи эса тўпнинг деворга урилиб қанча масофага қайтиб тушганини ўлчайди.

Кимнинг тўпи узоққа тушса, ўша ютган ҳисобланади.



72-расм.

## Мерган .

Полдан ёки ердан 1—1,5 м баландликда тўп илиб қўйилди (72-расм). Кичик ёшдаги ўйин қатнашчилари нишондан 3—5 м ва каттароқ ёшдагилар 5—8 м масофада туриб, теннис тўпини унга теккизишлари керак бўлади. Ўйин қатнашчиларининг сонига қараб уларнинг ҳар бирига 5—10 мартадан тўп улоқтириш ҳуқуқи берилади.

Тўпни мўлжалга беҳато теккизган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Тўпни тез териб ол

Диаметри 1 м бўлган доира ичида ўйинчи қўлида тўп билан туради. Унинг орқа томонида 5—10 та теннис тўпи қўйилган бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин ўйин қатнашчиси тўпни юқорига киритади-да, уни илиб олгунига қадар эгилиб, ердаги теннис тўпидан иложи борича кўпроқ олишга ҳаракат қилади.

Ердан кўпроқ тўп териб олган ўйинчи ўйинда ютган ҳисобланади.

## Ўнг қўлда отиб, чап қўлда илиш

Ўйин қатнашчиларининг ҳар бири қўлларига биттадан тўп оладилар (улар ҳар хил рангда бўлгани яхши). Қўлларни ён томонларга узатиб, оёқларни елка кенглигида қўйиб турадилар. Улар жойларидан қўзғалмасдан тўпни ерга уриб, илиб олишлари керак. Бунда ўнг қўл билан отилган тўп чап қўл билан, чап қўл билан отилгани эса ўнг қўл билан илиб олинади.

Бу ишни янглишмасдан кўпроқ марта бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Тез олиб қўйиш

Ўйин қатнашчилари оёқни жуфтлаб, қўлларни бел орқасига бирлаштирган ҳолатда турадилар (биринчи қўл билан иккинчи қўл билагидан ушлаб турилади).

Ўқитувчи сигналидан кейин ўйинчи ана шу ҳолатда чўққайиб ўтириб, жойидан қўзғалмасдан оёғи олдида турган бирор нарса (коптокча, шайба, кубик, ёстиқча ва бошқа бирор нарсани) олиб, ўрнидан туради ва яна уни ўз жойига тезда қўяди.

3—5 имкониятдан кўпроқ муваффақиятга эришган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### Ким кўп тўп йиғади

Турникка, дарахт шохига ёки бутоғига, футбол дарвозасига тўп осиб қўйилади (волейбол, футбол тўпи ёки резина тўп). Тўп деярли ерга тегиб туриши керак. Унинг тагига 3—5 та теннис тўпи ёки 5—10 та кубик қўйилади (юқори синф ўқувчилари учун осиб қўйилган тўпни бир неча сантиметрга суриб қўйиш мумкин).

Ўйновчи тўпни олади-да, уни боши баландлигида кўтариб, қўйиб юборади, ўзи эса тебранаётган копток орқасидан бориб, ердаги теннис тўпини ёки кубикни олади ва дастлабки ҳолатга қайтиб келади. Сўнгра кейинги ўйинчиларга гал келади.

Тебралтилган тўпдан чаққонлик билан қочиб ва ҳамма коптокни йиғиб, ўз жойига келиб турган ўйинчи ғолиб чиқади.

### Тўпни оёқ билан отиш

Мусобақалашувчилар тўлдирма тўпни (кичик ёшдаги ўқувчилар учун шиширилган ёки енгил тўлдирма тўпни) болдир ва оёқ юзи ўртасига қўйиб отадилар.

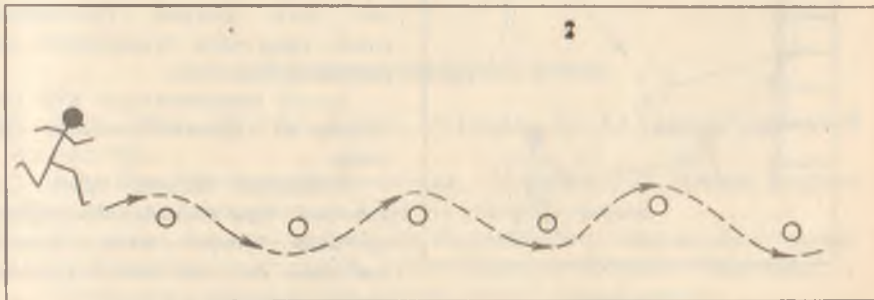
Тўпни ҳаммадан узоққа отган ўйинчи ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Шунинг ўзи, лекин тўп ердан турган саватчага туширилади.

### Тўпни айланиб ўт

5—6 та тўлдирма тўп битта чизикда 0,5—1,5 м ораликда жойлаштирилади. Ўйинчилар чизик орқасида турадилар (73-расм).

Ўйин қатнашчиси тўпнинг турган жойини эсда сақлаб қолади, ўгирилиб, орқаси билан тўпга томон юради ва тўпга тегмасдан уни айланиб ўтади.



73-расм.

Берилган вазифани хатосиз бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади. Тўп ўрнини ҳар бир ўйинчидан кейин алмаштириш мумкин. Уйиннинг бошқа турлари:

1. Юқори синф ўқувчилари учун тўплар сонини ошириш мумкин.

2. Тўпни устидан қадамлаб ўтиб, орқа билан олдинга юрилади.

3. Кўзни боғлаб, олдинга қараб юрилади.

### Тўпни аниқ ошириш

Уйин волейбол майдончасида ёки спорт залида ўтказилади. Тўр ёки арқон таранг тортилади, унинг орқасига стулча ёки гимнастика козели қўйиб қўйилади. Уйин қатнашчиси арқондан тўп ошириб, стулчага теккизиши керак. Мусобақада қатнашувчилар сонига қараб ўйинчиларга 2—3 мартадан тўп олиш имконияти берилади. Отиш жойи ва усулини ўйинни бошловчи ёки ўқитувчи белгилайди.

Қўйилган нарсага энг кўп тўп теккизган ўйинчи ғолиб чиқади.

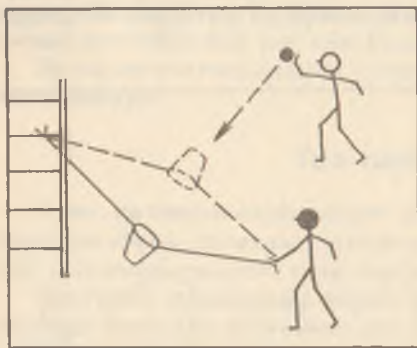
Уйиннинг бошқа турлари:

1. Юқори синф ўқувчилари майдон бўйлаб жойини ўзгартирган нишонга тўп теккизадилар.

2. Кичик ёшдаги ўқувчилар икки қўллаб ёки бир қўл билан нишонга тўп теккизиши мумкин.

### Саватчага ташла

Металл саватча полдан 1—1,5 м баландликда осиб қўйилади (арқоннинг бир учи гимнастика деворига боғланади, бошқа учи эса бошлиқ ёки ўқитувчининг қўлида бўлади). Саватча яна ҳам барқарор бўлиши учун унинг тагига халтачага солинган қум ёки кичик тўлдирма тўп қўйиш мумкин (74-расм).



74-расм.

Раҳбар саватчани горизонтал текисликда тебратади, ўйин қатнашчилари эса ундан 5—8 м масофадан, галма-галдан теннис ёки хоккей тўпларини отиб, саватчага туширишга ҳаракат қиладилар.

5—10 имкониятдан кўп тўп туширган ўйинчи ютган бўлади.

**Уйиннинг бошқа тури:** Саватчага баскетбол, волейбол, футбол тўпини икки қўллаб пастдан, ўнг, чап қўл билан елкадан ташлаш мумкин.



## Айланаётган тўп тегмасин

Раҳбар ёки ўқитувчи кўндаланг қўйилган гимнастика оти ёки козели устида туради. Унинг қўлида арқон учига боғланган волейбол тўпи бўлади. Ўйновчилар раҳбардан икки қадам нарида, унга юзма-юз бир кишилиқ қаторда сафланиб турадилар.

Раҳбар сигналидан кейин ўйин қатнашчилари от ёки козелнинг тагидан ўтишлари керак, бу пайтда раҳбар тўпни вертикал текислик бўйлаб айлантираётган бўлади, тўп эса ўтаётган болаларга тегмаслиги керак. Командани ўз вақтида бажармаган ёки тўп теккан ўйинчи ўйиндан чиқади. Шундай қилиб, сафдаги болалар сони аста-секин камайиб боради. Охирида қолган бола ғолиб чиқади.

## Ҳавода бурилиш

Ўйинчи тўп ушлаб баскетбол ҳалқаси тагида туради. Унинг вазифаси — сакраб, ҳавода бурилиб, тўпни ҳалқага ташлашдир. Кўп тўп ташлаган ўйинчи ўйинда ғолиб ҳисобланади.

## Кеч қолма

Ўйин қатнашчиси қўлида тўп билан диаметри 3—8 м бўлган доира марказида туради (ёшига қараб).

Ўйинчи тўпни юқорига отиб, доирадан югуриб чиқиб ва яна доира ичига тез қайтиб келиб, хоҳлаган нуқтасиди тўпни илиб олишга улгуриши шарт. Ҳар бир ўйинчиға, 2—3 марта имконият берилади.

Бу машқни ким кўп марта бажарса, ўша ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури:** Доирадан 2—3 қадам нарида кичкина тўп (кубик) туради ёки бу ерга байроқча қадаб қўйилади. Тўпни юқорига отган вақтда ўйинчи ердан тўпни (байроқчани) олишга улгуриши, доирага қайтиб келиб, тўпни илиб олиши керак. Ўйиннинг бу тури юқори синф ўқувчиларига мўжалланади.

2

## Бошдан ошириб отиш

Бир неча ўйинчи битта чизиқда 2—3 қадам оралатиб турадилар.

Ҳар бир ўйновчи ўз орқасида тўлдирма тўп (кичик ёшдаги ўқувчиларда шиширилган тўп) ни ушлаб туради.

Ўқитувчи сигналидан кейин болалар бир вақтда ёки галмагалдан олдинга тез эгилиб, тўпни бошдан ошириб отадилар.

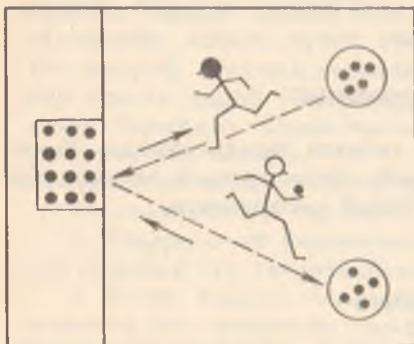
Тўпни энг узоққа отган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Оёқ таги билан отиш

Ўқувчилар оёқ таги билан тўпни қисиб олиб, бир-бирларидан 2—3 қадам масофада бир чизиқда турадилар. Ўйин қатнашчилари бир вақтда ёки галма-галдан тўпни оёқ таги билан қисиб, икки оёқ билан депсиниб отадилар.

Тўпни бошқаларга нисбатан узоққа отган ўйинчи ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Юқори синф ўқувчилари шиширилган тўпни 2—3 м нарида турган волейбол тури, таранг тортилган арқон, турник устидан ошириб отишлари мумкин.



75-расм.

## Тез олиб ўт

Хоккей, теннис тўпи ёки резина тўплардан бир қанчаси бир жойга қўйилади (75-расм). Ундан 10—15 м масофада диаметри 1 м ли иккита доира чизилади, унинг ҳар бирида биттадан ўйин қатнашчиси туради.

Раҳбар командасидан кейин иккала ўйинчи тўп томон югуриб боради ва иложи борича кўпроқ тўпни олиб, ўз доирасига қайтиб келади. Кейин улар яна қолган тўпни олиб

келишга борадилар, ҳамма тўпни ўз доираларига ташиб булғунча бориб келаверадилар. Агар тўп қўлдан тушиб кетса, уни ердан олиш мумкин.

Энг кўп тўп олиб ўтган ўйинчи ютиб чиқади.

## Тўпга тегиб кетма

Тортилган арқонга ҳар хил баландликда ва ҳар хил ораликда 10—12 та тўп жуфт-жуфт қилиб осиб, боғлаб қўйилади.

Ўйин қатнашчилари тўпларнинг жойлашганини эсда сақлаб қолган ҳолда, унинг бирортасига тегмасдан орқа билан юриб ўтиши керак. Ўйинчилар фақат тўғри йўналиш бўйлаб, тўпларнинг тагида чўққайиб ўтириб, ҳаракат қилишлари мумкин.

Бу вазифани хатосиз бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа турлари:**

1. Кўзни бойлаган ҳолда олдинга қараб ҳаракат қилиш.
2. Шунинг ўзи, бойлаб қўйилган тўплар орасидан илон изи бўлиб ўтиш.

## Учаётган түпга теккизиш

Раҳбар волейбол ёки баскетбол түпини юқорига отади. Ундан 10—15 м масофада турган ўйинчи ҳаводаги нишонга теннис түпини теккизишга ҳаракат қилади. Неча марта отиш сонини раҳбар аниқлайди.

Ўйинда мўлжалга беҳато урган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Булавани уриб йиқит

Гимнастика скамейкасининг бир томонига булава (граната, кубик), бошқа томонига эса түп қўйилади.

Ўқитувчи сигналидан кейин ўйин қатнашчилари таёқча ёки копток билан түпни уриб, булавани йиқитиши шарт.

2—3 имкониятдан кўпроқ булавани уриб йиқитган ўйинчи ютган бўлади.

## Түпни тушириб юборма

Ўйин қатнашчилари гимнастика скамейкаси рейкаси бўйлаб қўлларида ракетка ёки фанер устига битта ёки бир неча түпни қўйиб юриб ўтадилар.

Бир вақтнинг ўзида кўпроқ түп олиб ўтган ўйинчи ютган бўлади.

### Ўйин турлари:

1. Унг ва чап қўл билан түпни олиб ўтиш.

2. Скамейка бўйлаб бармоқ ёки кафт устида гимнастика таёқчаси ёки булава мувозанатини сақлаб ўтиш.

## Ким ўзини тутиб туради

Бир-бирига параллель ҳолда жойлашган иккита скамейка рейкаси устида биттадан ўйин қатнашчиси туради. Улар гимнастика таёқчасининг қарама-қарши учларини ушлаб турадилар.

Раҳбар командасидан кейин мусобақалашувчилар бир-бирларини туртиб, полга туширишга ҳаракат қиладилар. Бу ишнинг уддасидан чиққан ўйинчи ютган ҳисобланади. Агар иккала ўйинчи ҳам скамейка устидан тушиб кетса, уларнинг иккови ўйиндан чиқарилади.

Ўйин вақтида скамейка қимирлаб кетмаслиги учун уларнинг ҳар бирини иккитадан ўйинчи ушлаб туриши керак.

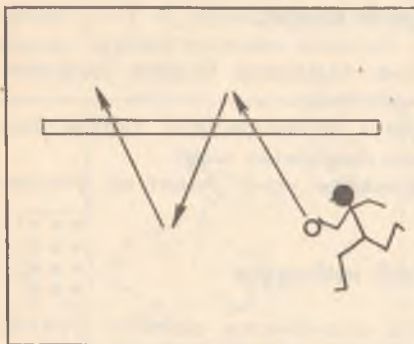
## Олишув

Гимнастика скамейкаси рейкасининг икки томонида иккита ўйинчи бир-бирига юзма-юз қараб туради.

Ўқитувчи сигналидан кейин улар бир-бирларига яқинлашади

ва кафтларини-кафтларига уриб, бир-бирининг мувозанатини йўқотиб, пастга туширишга ҳаракат қилади. Уйинда алдамчи ҳаракатга рухсат этилади. Ютқазган ўйинчи ўрнини кейинги ўйинчига бўшатиб беради.

2—3 та олишувда ютган ўйинчи ғолиб деб топилади. Катта ёшдаги мактаб ўқувчилари учун скамейка ёки ходани 1 м баландликка кўтариш мумкин.



76-расм.

### Тўпни ўтказиш

Бу ўйинда болалар баскетбол тўпини гимнастика скамейкаси рейкаси устидан гоҳ у томонга, гоҳ бу томонга уриб олиб юрадилар (76-расм). Бу вазифани хатосиз бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Шунинг ўзи, ўйинчи гимнастика скамейкаси ёғочи бўйлаб тўпни полга уриб юради.

### Тезда илиб чиқ

Узунлиги 3—3,5 м келадиган таёқ ёки тахтанинг икки томонига 20 см оралиқда мих қоқилади. Тахтанинг бир учи гимнастика деворчаси ёғочига, иккинчи томони сакраш устунчасига михланади. Тахтанинг ўнг ва чап томонидан гимнастика скамейкаси ёғочини юқорига қаратиб, ерга ётқизиб қўйилган бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин, иккита ўйинчи скамейка рейкаси бўйлаб юриб, михларга ҳалқачалар ёки бошқа нарсаларни осадилар.

Рейка устидан тушиш, тахтага суяниш, ҳалқачаларни тушириб юбориш ман этилади.

Берилган вазифани биринчи бўлиб хатосиз бажарган ўйинчи ютиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Шунинг ўзи, ҳалқачалар олиб чиқилади ва орқага қайтганда улар йиғиб олинади.

### Сигнал бер

Полдан 3—3,5 м баландликда бир нечта арқон тортилади, унинг ўртасига кичкина қўнғироқлар ёки бошқа товуш чиқарадиган металл нарсалар осилиб туради. Мусобақалашувчилар ҳар бир арқон олдида биттадан туришади.

Раҳбар арқонга қандай усулда тирмашиб чиқишни тушунтиради ва у команда берганидан кейин болалар арқонга — юқорига тирмашиб чиқа бошлайдилар ва қўнғироқни чалишга ҳаракат қиладилар.

Бу вазифани биринчи бўлиб бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### Узоққа сакраш

Гимнастика скамейкасига туриб (стул, козел, от) ва арқонни ажратилган охириги нуқтасидан қўллар билан ушлаб, ўйин қатнашувчиси қарама-қарши томонга учади ва тўшакка (қипиқ, кум солинган ҳандаққа) оҳиста тушади.

Ҳаммадан узоққа тушган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### Космонавт бўлишга ярайсан

Полдан ярим метр баландликда осилиб турган арқонга ҳалқа боғланади.

Ўйин қатнашчиси арқонни икки қўллаб ушлайди ва унинг учидаги тугунчага оёқлари билан таяниб (ёки ҳалқадан оёқларини ўтказиб) ғужанак бўлиб, кўзини юмиб туради. Ўйин раҳбари ўқувчиларни ўртача тезликда 10—12 марта айлантиради ва қўйиб иборади, арқон бурами ёзилгунча неча марта айланганини санайди. 10—12 марта айлангандан кейин раҳбар уни тўхтатади ва ўйин қатнашчиси арқондан 1—2 м узоқликда турган гимнастика скамейкаси тахтаси бўйлаб мувозанатни йўқотмасдан ўтишни таклиф қилади.

Берилган вазифани хатосиз бажарган ўйинчилар космонавтлар бўлади.

Ўйинчилар хавфсизлигини таъминлаш учун арқон тагига ва скамейканинг икки томонига гимнастика тўшакларини ташлаб қўйиш зарур.

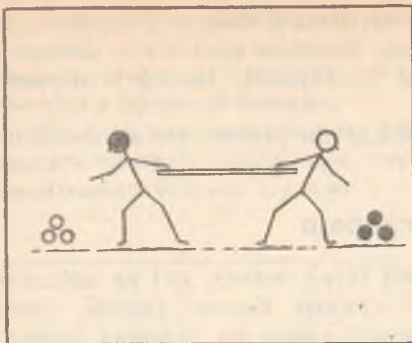
### Капитанни ўзига тортиш

Командалар ерга ёки полга чизилган чизиқнинг икки томонида арқон ушлаб турадилар. Команда етакчилари орасидаги масофа 2—3 м.

Раҳбарнинг сигналидан кейин ўйин қатнашчилари ўз рақибларини ўртадаги чизиқдан тортиб ўтказишга ҳаракат қиладилар.

Бу ишни қайси команда уддалай олса, ўша команда ютган ҳисобланади.

Ўйиннинг давом этишини раҳбар белгилайди.



77-расм.

## Нарсани ердан олмоқ

Иккита ўйинчи битта чизиқда туриб, гимнастика таёқчасини учидан ушлаб бир-бирларидан 1—2 қадам нарида турадилар. Полга бирор нарса қўйилади (77-расм).

Ўйинчи сигнал берилиши билан рақибини тортиб, полда ётган нарсани олади.

## Ким кучли

Иккита бола оёқларини елка кенлигида қўйиб, гимнастика таёқчасини елка баравар узатилган қўл оралиғи даражасида ушлаб, бир-бирларига юзма-юз турадилар.

Раҳбарини турган жойидан қўзғата олган ўйинчи ютган ҳисобланади. Алдамчи ҳаракатларни бажаришга рухсат этилади.

## Таёқчани ушлаб қол

Ўйинда бир вақтнинг ўзида бир неча одам қатнашиши мумкин.

Раҳбар командасидан кейин улар гимнастика таёқчасини бармоқ учидан ёки кафтда мувозанатни сақлаб, иложи борича узоқ вақт тикка ушлаб туришга ҳаракат қиладилар.

Кўпроқ ушлаб турган ўйинчи ғолиб чиқади.

### Ўйиннинг бошқа турлари:

1. Таёқчани жойидан қўзғотмасдан бармоқ учидан, ўнг, чап қўл кафтида туриш.

2. Кафтда бир вақтнинг ўзида иккита таёқчани ушлаб туриш.

3. Таёқчани оёқ юзининг олдинги қисмида ушлаб туриш.

## Таёқчани ағанатиб юборма

Ўйинчи гимнастика таёқчасини полга тикка қўйиб, учидан ушлаб туради ва уни йиқитиб юбормасдан устидан оёқни тўғри чўзган ҳолда ўтказади. Оёқни ўтказаяётган вақтда қўлини қўйиб юборади.

Бу машқни кетма-кет кўп марта бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### Ўйиннинг боқа турлари:

1. Машқ чап ва ўнг оёқда бажарилади.

2. Оёқни ёнма-ён қўйилган 2—3 таёқча устидан ўтказиш мумкин.

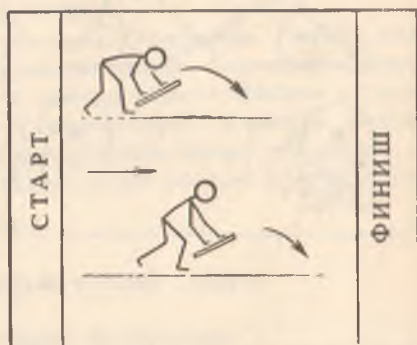
## Қўлни орқага айлантириш

Уйин қатнашчилари гимнастика таёқчасини икки учидан кўкрак олдида ушлаб турадилар. Қўлни юқорига, орқага ҳаракат қилдириб, таёқни бел орқасига ўтказадилар ва шу кетма-кетликда орқага қайтадилар. Сўнгра раҳбар ўйинчиларга шу машқнинг ўзини қўлларни аста-секин бир-бирига яқинлаштириб бажаришни таклиф қилади. Бармоқлар орасидаги энг яқин масофа таёқчада белгиланади.

Қўлни орқага айлантиришда қўллар орасидаги масофа энг кам бўлган ўйинчилар ғолиб ҳисобланади.

### Ер ўлчовчилар

Старт ва финиш орасидаги масофа 10—15 м. Уйин қатнашчилари стартда гимнастика таёқчаси билан турадилар (ораларидаги масофа 1,5—2 м). Раҳбар сигналидан кейин улар масофани таёқча билан ўлчаб, финишга қараб интиладилар (ҳар бир ўлчанганда таёқча ерга қўйилади), ким масофани тез ва аниқ ўлчаса, ўша ютган ҳисобланади (78-расм).



78-расм.

### Таёқчага миниб,

Уйин кичик мактаб ёшидаги болаларга мўлжалланган. Старт ва финиш орасидаги масофа 10—15 м. Мусобақалашувчилар таёқчага миниб, ўтириб оладилар (таёқчанинг бир учи қўлда, бошқа учи полда, старт чизиғида туради).

Раҳбарнинг сигнали бўйича ўқувчилар бир вақтнинг ўзида иккита оёқ билан депсиниб, финиш томон ҳаракат қила бошлайдилар (роёқни арғамчи ёки чилвир билан боғлаш мумкин). Энг тезкор ўйинчи ғолиб чиқади. Мусобақа ғолиблари ичидан финал қатнашчиларини тузиш мумкин.

### Тўпни кўтар

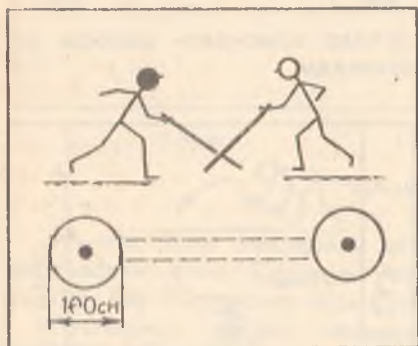
Уйин қатнашчилари қўлларида гимнастика таёқчасини ушлаб, залда ёки майдончада турадилар. Ҳар бир ўйинчининг олдида теннис ёки резина тўпи бўлади.

Раҳбар сигнали бўйича болалар таёқчани учи билан тўпни урадилар, тўп бунда елка баравар кўтарилиши керак. Бу вазифани тўғри бажарган бола ютиб чиқади.

## Таёқчани устидан сакраб ўт

Ўйновчилар гимнастика таёқчасини кўкрак олдида горизонтал ҳолатда елка кенглигида икки учидан ушлаб турадилар. Таёқчани қўлдан қўйиб юбормасдан устидан сакраш керак бўлади.

Бу вазифани тўхтамасдан кўп бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.



79-расм.

## Шайбани уриб чиқар

Полга ёки ерга диаметри 100 см келадиган иккита доира чизилади. Улар орасидаги масофа гимнастика таёқчаси узунлигига тенг бўлиши керак (79-расм). Ҳар бир доира ўртасига шайба ёки тўп қўйиб қўйилади. Ўйинчилар гимнастика таёқчасини ушлаб, доира ташқарисида турадилар.

Раҳбар сигналидан сўнг улар рақиб шайбасини ёки тўпини уриб, доирадан, чиқаришга ҳаракат қиладилар, айти вақтда ўзлариникини ҳимоя қилиб турадилар. Доира ичига кириш ман этилади. Ютқизганлар ўйиндан чиқиб кетади.

Кетма-кет 3—5 марта ютган ўйинчи ғолиб чиқади.

## Паҳлавонларга хос уриш

Узунлиги 15—20 см келадиган ёғоч пона ерга тикка қилиб қадаб қўйилади.

Ўйин қатнашчиси понани оғир тўқмоқ, болта ёки бошқа оғир нарса билан бир марта қаттиқ уриб, уни ерга киритиши керак бўлади. Вазифани тўғри бажарган бола ютиб чиқади.

## Айланувчи чамбарак

Ўйин қатнашчилари қўлларида гимнастика чамбараги ёки ёғоч чамбараклар билан майдончада ёки залда турадилар.

Чамбарак полда туради. Раҳбар сигналидан кейин мусобақалашувчилар уни ўнг ёки чап қўлда айлантира бошлайдилар.

Ким чамбаракни узоқ вақт айлантира олса, ўша ўйинда ютиб чиқади.



## Изнинг устига туш

Ўйин қатнашчилари полда турадилар. Раҳбар уларнинг оёқ изини бўр билан чизиб чиқади (эҳтиётдан катта қилиб чизади).

Ўйинчи юқорига сакраб, ҳавода  $360^\circ$  (ўнг, чап томонга) бурилади ва оёғининг изига тўғри тушишига ҳаракат қилади. Вазифани тўғри бажарган ўқувчи ютган ҳисобланади.

## Булаваларни бошқа жойга қўйиш

Старт билан финиш орасидаги масофа 2—3 м бўлади. Старт чизиғи орқасига орасини 1,5—2 м дан қилиб икки қатор булава (ҳар бирига 5—8 тадан) териб қўйилади.

Мусобақалашувчилар булава олдида турадилар. Раҳбар сигналдан кейин булаванинг охиргисини олиб, биринчиси ёнига зичлаб қўя бошлайди, яъни бу иш финиш чизиғи орасига етгунча давом этади. Агарда ўйинчи булавани олиб ўтаётган вақтда тушириб юборса, уни олиб, яна мусобақани давом эттиради.

Булавани биринчи бўлиб қайтадан қўйиб чиққан ўқувчи ютган ҳисобланади.

## Кимнинг қўли кучли

Бу ўйин динамометр сонига қараб ўтказилади.

Ўйин қатнашчилари галма-галдан динамометрни қўлда сиқадилар. Кимнинг қўли кучли бўлса, у яхши натижа кўрсатади.

## Стулни кўтариш

Бу ўйин юқори синф ўқувчиларига мўлжалланган. Уни ўтказиш учун суянчиғи қия стул керак бўлади.

Ўйин қатнашчиси стулни орқа суянчиғидан ушлаб, аста-секин бош устида кўтариб, туширади.

Стулни полга теккизмасдан тепага кўпроқ кўтариб туширган ўқувчи ютган бўлади.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Стулни олдинги оёғидан бир қўллаб (ўнг ёки чап қўл билан) ушлаб, кўтариб, тушириш мумкин.

## Булавани арқон ташлаб ушлаш

Иккита резина арғамчини бир-бирига боғлаб, арқон қилинади ва ундан бир неча метр нарига булава қўйилади.

Ўйин қатнашчилари булавага арқон ташлаб, уни ўзларига томон тортиб, белгача кўтарадилар. Булавага қўл теккизишга рухсат этилмайди.

Ҳамма шартни бажарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Шайбани доирага тушириш

Ерга 1,5—2 м ораликда иккита доира чизилади, уларнинг диаметри 20—30 см бўлади. Ҳайин қатнашчилари ўз доираларидан 3—5 м нарида турадилар. Уларнинг вазифаси шайбани доирага туширишдир (чизик устида турган шайба ҳисобланмайди).

Қатнашчилар сонига қараб ҳар бир Ҳайинчига 3—5 мартадан шайба ташлаш ҳуқуқи берилади. Доирага кўпроқ шайба туширган Ҳайинчи ютиб чиқади.

## Кимнинг қўли кучли

Болалар стулда жуфт-жуфт бўлиб ўтирадилар. Бир-бирларига тегиб турган тирсакларини стул устига қўйиб, бир-бирларининг бармоқларини ушлайдилар.

Раҳбар сигналдан сўнг улар бир-бирларининг қўлини эгишга ҳаракат қиладилар. Бунда кучлилар ютади.

## Миттилар ва норгуллар Ҳайини

Болалар доира ҳосил қилиб турадилар (Ҳайинчилар сони чекланмайди). Ҳқитувчи Ҳайинчилар билан қўйидагича келишиб олади: агар у норгуллар деса, ҳамма Ҳайинчилар оёқ учида туриб, бўйларини чўзишлари ва қўлларини юқорига кўтаришлари керак, агар у миттилар деса, ҳаммалари чўққайиб, тиззаларини кучоқлаб ўтиришлари лозим. Ҳқитувчи бу Ҳайинни аввал болалар билан бир неча марта такрорлаб машқ қилади. Норгуллар деганда қандай ҳаракатларни бажариш, миттилар деганда қандай ҳаракатлар қилиш кераклигини Ҳайинчилар эсда тутиб қолишлари лозим. Янглишган Ҳайинчи ютқизган ҳисобланади. Ютқизган Ҳайинчи бирор топшириқни бажариши керак бўлади (топишмоқ топиш, ашула айтиб бериш, Ҳайинга тушиш ва ҳоказо). Ҳйинда Ҳқитувчининг ўзи онабоши бўлиши керак.

## Семир, пуфагим

Ҳамма Ҳайинчилар ёнма-ён қўл ушлашиб, доира ҳосил қилиб турадилар. Болалар: «Семир, пуфагим, каттароқ семир, ёрилмасдан шундай тур», деб доирани кенгайтира бошлайдилар. Доира етарлича кенгайгандан кейин Ҳқитувчи: «Пуфак ёрилди», дейди. Болалар қарсак уриб, ўтириб оладилар.

Ҳқитувчи Ҳайинчилардан бирини — ямоқчини пуфакни ямаш учун юборади. У доира бўлиб югуриб, ҳар бир Ҳайинчига қўл теккизади. Ямоқчининг қўли теккан бола ўрнидан туради. Ямоқчи ҳамма Ҳайинчиларга қўл теккизиб бўлгандан кейин болалар яна қўл ушлашиб турадилар.

Ўқитувчи пуфак ел чиқаряпти, дейди. Болалар п-с-с-с-с-с деган товуш чиқариб, олди томонга қараб юрадилар ва шу билан доирани (пуфакни) торайтирадилар.

Бунда аввал сўзларни ўрганиш, сўнг баробар айтиш ва баробар қарсак чалиш зарурлиги тушунтирилади.

### Қувлашмачоқ

Майдон чизиқ билан чегаралаб чиқилади. Битта онабоши — қувловчи тайинланади. Бошқа ўйинчилар унинг атрофида доира ҳосил қилиб турадилар.

Қувловчи бир, икки, уч дейди. Ҳамма болалар ҳар томонга югуриб кетадилар, қувловчи уларни қувлайди ва тутади. Қочаётганлар хавф туғилган пайтда ўтириб олишлари мумкин, ўтириб олганларни қувловчи тутмайди. Қувловчи тутиб олган бола онабоши бўлади. Ўйинни истаган вақтгача ўйнаш мумкин.

Бу ўйиннинг сакраш билан қувлашмачоқ ўйналадиган тури ҳам бор. Бу ҳам юқорида таърифлангандек ўйналади. Фарқи шуки, бунда бир оёқда сакраган болани тутиш мумкин эмас.

### Қўл ушлашиб қувлашмачоқ ўйнаш

Ўйин учун майдоннинг ҳамма томони айлантириб, чизиқ билан чегараланади. Онабоши майдоннинг ўртасида туради. ҳамма ўйинчилар унинг атрофида турадилар.

Онабоши баланд овоз билан мен қувловчиман, дейди. Ўйинчиларнинг ҳаммаси майдон бўйлаб тарқалиб юрадилар. Қувловчи бирорта болани тутиб олмоқчи бўлади. Хавф туғилган пайтда (қувловчи унга етиб қолса) у ёнидаги ўртоғини ёрдамга чақириб, у билан қўл ушлашиб олиши мумкин. Қўл ушлашиб олганлар тутилмайди. Агар ўртоғи билан қўл ушлашиб олишга улгурмаган болани онабоши тутиб олса, у ўз ролини шу тутилган бола билан алмашади.

Агар онабоши анча вақтгача ҳеч кимни тутолмаса, чарчаб қолмасин учун бошқа онабоши тайинланади.

### Кўзбойлағич

Ўйинчилар доира қуриб, кўзларини юмиб ўтирадилар. Улардан бири онабоши қилиб тайинланади. У давранинг ташқарисида туради.

Онабоши доира атрофида айланиб юриб, бир боланинг орқасида секингина тўхтади. Онабошининг юришига болалар қулоқ солиб ўтирадилар. Орқасига онабоши келиб тўхтаганини пайқаган ўқувчи қўлини кўтариши ва буни ўқитувчига айтиши керак. Агар бола тўғри топса, онабоши ўрин алмашади. Агар тополмаса, ўйин давом эттирилади.

## Тўп ҳавода

Ҳамма ўйинчилар қўлларини ён томонга ёзиб, доира ҳосил қилиб турадилар, онабоши эса доира ўртасида туради. Уқитувчининг сигналичдан кейин доирада турган ўйинчилар тўпни юқоридан, пастдан теккизмасдан бир-бирларига узата бошлайдилар. Онабоши доира ўртасида югуриб, тўп юқоридан узатилаётганда ўнгга сакраб, унга қўл теккизиши, пастдан узатилганда ушлаб қолиши ва ўйинчи тўпни қўлида ушлаб турган пайтда унга қўл теккизишга ҳаракат қилиши керак бўлади. Онабоши тўпга қўлини теккиза олса, унда тўп ушлаб турган ёки узатаётган ўйинчи билан ўрин алмашади. Ўйин шу зайлда давом эттирилади.

## Байроқчалар орқасидан югуриш

Ўйинчилар икки тенг командага бўлиниб, майдончада бир-бирига қарама-қарши томонларда саф тортиб турадилар. Шу чизиқларга параллель равишда майдонча ўртасидан 1,5—2 м кенгликда йўлка чизилиб, ўнг томонга байроқчалар қўйиб қўйилади.

Тарбиячи сигналичдан кейин иккала команда уйинчилари майдонча ўртасидаги йўлкалардан иложи борица кўпроқ байроқча йиғиб олиб, ўз қаторига келиб туради. Команда капитанлари ўз ўйинчилари олиб келган байроқчаларни санайдилар. Олиб келинган ҳар бир байроқчага биттадан очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

Байроқчаларни олаётган пайтда бир-бирларининг қўлларидан тортиб юлиб олиш мумкин эмас. Бу қоида бузиб, байроқчани бошқа боладан олган командага битта жарима очко берилади.

## Олтита булава

Ўйинчилар икки командага бўлиниб, старт чизиғида саф тортиб турадилар. Ҳар бир команданинг олдида тўғри чизиқ чизилган бўлиб, унга орасидаги масофа 1 м қилиб булавалар қўйилган бўлади. Тарбиячи сигналичдан сўнг биринчи турган ўйинчилар югуриб бориб, булаваларни йиғиб олиб келадилар. Булавани биринчи бўлиб ҳамда ерга туширмасдан олиб келган команда ғолиб ҳисобланади.

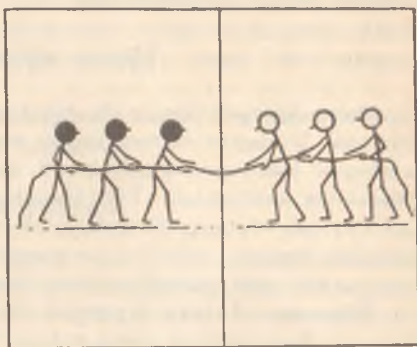
## Доирага торт

Ўйинчилар иккита тенг командага бўлинади, биринчи команда айлананинг ташқи томонида, иккинчи команда ички томонида бир-бирига қараб турадилар. Доира ичида турган ўйинчилар доира ташқарисида турганларни, доира ташқарисида турганлар

доира ичида турганларни тортадилар. Уйин 1—2 минут давом этади. Доиранинг ичига ёки ташқарисига тортилганлар ўйиндан чиқадиладар. Рақибнинг қўлидан ёки белидан ушлаб тортилади. 4—6 марта олишувдан кейин ўйинчиси кўпроқ қолган команда ғолиб ҳисобланади.

### Арқонни торт

Ерда ётган тизимча учига қум солинган халтача боғлаб қўйилади. Тизимчанинг уч томонида иккита ўйинчи бир-бирларига орқа ўгириб туради. Ҳар бир ўйинчи олдида — 5—6 қадам нарида байроқчалар қўйилган бўлади. Уқитувчи ёки тарбиячининг сингалидан кейин ўйинчилар ўз байроқчаларига югуришади ва қайтиб келиб, тизимча учидан ушлаб, ўз томонларига тортадилар (80-расм).



80-расм.

Тизимчани биринчи бўлиб ўз томонига тортган ўйинчи ғолиб ҳисобланади. Мусобақа уч марта такрорланади.

### Мувозанатни йўқотма

Ўйинчилар товонларини жуфтлаб, қўлларини олдинга узатиб, бир-бирларига қараб турадилар. Ўйинчилар қўлларини кўкрак баландлигида кўтариб, рақибнинг кафтига кафти билан туртадилар (гоҳ бир қўллаб, гоҳ икки қўллаб). Туртишга чап бериш, қўлларни ёнга очишга рухсат этилади. Турган жойидан оёғини қўзғатган ёки ўрнидан силжиган ўйинчи ютқизган ҳисобланади.

### Ип ўраш

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар. Уйнаш учун иккита эстафета таёқчаси, қум тўлдирилган иккита халтача ва 7—8 м тизимча бўлиши керак. Арқончанинг бир учига эстафета таёқчаси, иккинчи учига қум тўлдирилган халтача боғлаб, ёнма-ён қўйилади.

Икки ўйинчи ёнма-ён ўтириб, эстафета таёқчасини қўлга олади. Тарбиячининг сигналидан кейин арқончани чиллакка ўрайди. Арқончани биринчи бўлиб чиллакка ўраб олган бола кўпроқ очко олади ва шу команда ғолиб ҳисобланади.

## Кеглини ким олдин олади?

Столча устига кегли ёки чўқмор қўйилади. Столчанинг икки томонидан 8—10 м масофада иккита ўйинчи бир-бирига қараб туради. Тарбиячининг сигналидан кейин иккаласи кегли томонга қараб югуради, кегли ёки чўқморни биринчи бўлиб ушлаган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Тўпни қўйиб юборма

Икки ўйинчи ёнма-ён туради. Улардан бирининг қўлида тўп бўлади. У кафти билан тўпни ерга кетма-кет 10 марта уриб, уни иккинчи ўйинчига узатади. У ҳам 10 марта ерга уриб, биринчи ўйинчига қайтаради. Тўп тушиб кетмагунча ўйин давом этаверади. Тўпни тушириб юборган ўйиндан чиқади, ўрнига бошқа ўйинчи туради, ўйин шу тариқа давом этаверади. Тўпни ўйинда ҳаммадан кўп ушлаб турган ўйинчи ғолиб чиқади.

**Ўйиннинг бошқа турлари.** Олдиндан келишилган шартга кўра, ўйинчи бир жойда турмасдан, бирор нарса ёки стул атрофида тўпни олиб юриб, иккинчи ўйинчига узатиши ҳам мумкин. Бундан ташқари, ўйинни бир вақтнинг ичида бир неча жуфт ўйинчилар билан ҳам ўтказиш мумкин. Қайси жуфт ўйинчилар тўпни узоқ ушлаб турса, ўшалар ғолиб ҳисобланади.

## Қатор атрофидан югуриш

Ҳамма ўйинчилар бир қатор бўлиб сафланиб борадилар. Онабоши бир томонда боради. Тарбиячининг сигналидан кейин ўйин бошланади. Онабоши қатор хоҳлаган томондан бориб, қўлини хоҳлаган болага теккизади ва юриб бораётган қаторнинг хоҳлаган томонидан югуриб ўтади. Қўл теккизилган ўқувчи қаторнинг қарама-қарши томонидан югуриб ўтиши керак. Югуриб келиб бўш ўринга биринчи бўлиб туриб олган бола сафда қолади. Бунга улгурмаган бола онабоши бўлиб қолади.

## Ўз вақтида қайт

Ўқувчилар майдонча бўйлаб турли ҳаракатни бажариб юрадилар. Шунда ўқитувчи дам олиш учун тўхтанг, дейди. Болалар тўхтаганларидан сўнг тарбиячи уларга қаторга сафланишни буюради ва бир оздан сўнг тарқалинг, дейди. Ҳамма тарқалади. 3 минут ўтгандан сўнг: жойингизга туриг, дейди ва соатига қараб ҳар бир ўйинчи қанча вақтда жойига туриб олганини ҳисоблаб чиқиб, буни эълон қилади. Ўз вақтида жойига келиб турган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Бизларга эшитилмайди ва кўринмайди

Онабоши кўзи боғланган ҳолда доира ўртасида ўтиради. Қолган ўйинчилар доирадан 20 қадам нарида турадилар. Тарбиячи овозини чиқармасдан қўли билан кўрсатган ўйинчи секин-аста онабошининг ёнига яқинлаша бошлайди. Онабоши ўзи томон яқинлашиб келаётган ўйинчини оёқ товушидан ёки хатти-ҳаракатидан қайси томондан келаётганини тўғри топа олса, улар ўринларини алмашадилар. Агар топа олмаса, унда ўйин давом этади.

Билдирмасдан онабошига яқинлашиб келиб, қўлини унинг елкасига теккизган ўйинчи ғолиб чиқади.

## Чарм тўп устаси

Болалар волейбол тўпини деворга тепиб, унга тегиб қайтган тўпни галма-галдан оёқлари билан тепа бошлайдилар. Уч марта уриниб кўрганда ким кўп тўп тепса, ўша ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Ҳавода яккама-якка олишув

Ўйин қатнашчилари волейбол тўпини галма-галдан бош билан ура бошлайди. Уч уринишда ким кўп тўпни боши билан урса, ўша ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Байроқчалар ёнгинасидан

Командалар галма-гал мусобақалашадилар. Биринчи команда чизикдан 8 м нарида бир қаторли сафда турадилар, улардан 60—70 см нарига бир неча байроқча ўрнатиб қўйилади. Ҳар бир ўйинчи оёғи тагида биттадан тўп бўлади. Сигнал берилиши билан ўйин қатнашчилари пастдан тўпни оёқ билан тепиб, байроқча томон йўналтиради. Агар тўп байроқчага тегса ёки унинг тепасидан ўтса, ҳар бир хато учун 1 жарима очко берилади. Агар тўп байроқчалар ўртасидан ўтса, вазифа тўғри бажарилган ҳисобланади. Кам жарима очко олган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Доим тайёр бўлиб тур

Бир вақтнинг ўзида бир неча команда мусобақалашади. Улар умумий старт чизиги орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар. Ҳар бир қатор қаршисида 3 м масофада диаметри 1 м ли доира чизилади. Биринчи доирадан 12 м нарига иккинчи доира чизилади. Командаларга яқин доираларга волейбол тўпи қўйилади. Команда ўйинчилари тартиб билан санайдилар. Ўйин раҳбари эса баланд овоз билан ўйинчиларни рақамини айтиб қақиради

(бир, икки ва ҳоказо). Командаларнинг ўша айтилган рақамли ўйинчилари олдинга югуриб чиқиб, тўпни олиб, иккинчи доирага олиб боради ва уни ўша жойда қолдиради, сўнгра тезда орқага қайтиб келади. Финиш чизигидан биринчи бўлиб ўтган команда бир очко олади. Ўйин вақтида хоҳлаган ўйинчини рақами билан чақириш мумкин. Ҳар бир ўйинчи икки марта югуриш имкониятига эга. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

## Футбол слаломи

Майдончанинг биринчи ярмида старт чизиги белгиланади. Старт чизиги олдига бир-биридан 2,5—3 м масофага 6 та байроқча ўрнатилади. Чақирилган ўйин қатнашчилари волейбол тўпини оладилар. Сигнал берилиши билан ўйинчи тўп билан байроқчаларни илон изи усулида айланиб ўтишга интилади ва шундай ҳолда орқага қайтиб келади. Старт — финиш чизигида ўйинчи тўпни тўхтатади, айна шу вақтда ҳакам ўйинчининг слаломи йўлини қанча вақтда ўтганини қайд қилади. Озгина вақт кўрсатган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Жонглёрлар

Ўйинчилар галма-галдан волейбол ёки футбол тўпини бош устида ирғитиб, бош ва гавдани орқага энгаштириб, белни эгиб орқа ва бўйин мускулларини таранг қиладилар. Улар гавдани олдинга кескин ҳаракат қилдириб, бош билан тўпни уриб кўтардилар. Шу пайтгача ярим букилган тиззалар тўпни бош билан уриш вақтида тўғриланади. Тўп ерга тушиши билан ўйинчи машқни тамом қилган ҳисобланади. Ҳар бир ўйинчига учтадан имконият берилади. Учта имкониятдан кўпроқ тўп урган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Иккита тўп билан

Ўйинда ўйинчилар жуфт-жуфт бўлиб қатнашадилар. Улар 4 м кенгликдаги йўлакнинг қарама-қарши томонида бир-бирларидан 5—7 м масофада жойлашадилар. Йўлак арқон ёки байроқчалар билан белгиланади. Ҳар бир жуфтликнинг иккала ўйинчисида биттадан тўп бўлади. Раҳбарнинг сигнали бўйича улар бир вақтнинг ўзида бир-бирига тўп йўналтиради, кейин эса думалаб келаётган тўпни яна орқага тепиб қайтаради. Агар тўп бир-бирига тегса ёки улардан бири йўлакдан ташқарига чиқиб кетса, унда жуфтлик мусобақани тугатган бўлади. Бошқаларга нисбатан кўпроқ машқни хатосиз бажарган команда ўйинда ғолиб чиққан ҳисобланади.



Ўйин қатнашчиларининг жисмоний тайёргарлигига қараб ўйин шартини соддалаштириш мумкин: йўлак чегараси кенгайтирилади ва тўпни олдин тўхтатиб, сўнгра узатилади.

### Нишонга теккиз

Ўйин қатнашчилари галма-галдан 10—12 м масофадаги деворга ёки ёғоч деворга томон ҳаракат қилади. Ҳар бир ўйинчи 5 мартадан югуриб келиб тўпни ўнг ва чап оёқ билан тепади. Нишонга тўпни кўпроқ аниқ туширган ўйинчи ютган ҳисобланади.

### Алдаб ўтиш

Умумий старт чизиғи орқасида бир неча команда бир кишидан бўлиб саф тортиб туради. Ҳар бир команда олдига старт чизиғидан 6 м нарига битта устунча ўрнатилади, кейин эса ҳар 2—3 метрдан кейин яна биттадан 5 та устунча қўйилади. Раҳбар сигналдан кейин командаларнинг биринчи турган ўйинчилари тўпни олдинга суриб, устунчаларни айланиб ўтади, кейин эса худди шу усул билан орқага суриб, финиш — старт чизиғига олиб келиб, иккинчи ўйинчиларга узатади ва ҳоказо. Эстафетада энг яхши натижа кўрсатган команда ғолиб ҳисобланади.

### Тўпни доирадан тепиб чиқар

Майдончада катта доира чизилади. Доира ўртасида онабоши туради. Ҳар бирида 6 кишиси бўлган иккита команда тузилади. Ўйинни биринчи бўлиб бошлайдиган команда аъзолари доира атрофида туриб, тўпни бир-бирларига оширадилар, яъни тўпни онабошига бериб қўймасликка ва уни доирадан тепиб чиқаришга ҳаракат қиладилар. Олдиндан келишиб олинган вақтдан кейин командалар жойларини ўзгартирадилар.

Қайси команда онабошиси доирадан тўпни кўп марта уриб чиқарса, ўша команда ўйинда ғолиб деб топилади.

### Эпчил болалар<sup>2</sup>

3—4 кишидан иборат бўлган бир неча команда галма-галдан мусобақалашади. Ўйинни бошлайдиган команда бир кишидан бўлиб қаторда туради. Олдинда, 5 м нарида узунасига тўшак солиб қўйилади. Тўшакдан 3 м масофада раҳбар туради.

Раҳбар ўйновчиларга галма-галдан тўп отади, бу пайтда бола тўшакда кетма-кет ўмбалок ошиб, ўрнидан туриб, юқорига сакраб тўпни илиб олиши керак. Агар ўйинчи тўпни яхши илиб олса, унинг командасига бир очко берилади. Команданинг ҳар бир ўйинчиси кўрсатилган машқни уч марта бажаргандан кейин

ўйин тугайди. Рақиб командалар ҳам шундай вазифани бажардилар. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ютган ҳисобланади.

### **Тўпни бошда нишонга ур**

Бир неча команда галма-галдан мусобақалашади. Ўйинни бошловчилар бир кишидан бўлиб командада турадилар. Олдинда 10 м масофада деворга ёки ёғоч деворга диаметри 1 м келадиган нишон белгиланади. Нишонга тепиш учун 5 м масофада тепиш чизиғи чизилади. Капитан тепиш чизиғи нуқтасининг ён томонида 3 м масофада тўп ушлаб туради.

Раҳбар сигналидан кейин биринчи турган ўйинчи югура бошлайди, капитан эса унга тўпни ташлайди. Ўйинчи сакраб, тўпни бош билан уриб, нишонга йўналтиради. У қайтган тўпни ушлаб олиб, капитан ўрнига бориб туради, капитан эса югуриб бориб сафнинг охирига бориб туради. Шу вақтда команданинг иккинчи турган ўйинчиси югуриб кетади ва ҳоказо. Ҳар бир ўйинчи тўпни бош билан уч мартадан ургандан кейин команда мусобақани тугатади.

Тўпни нишонга кўпроқ теккизган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Тепдингми, ўтир**

Мусобақалашувчи командалар умумий старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар. Капитанлар командалар олдидаги старт чизиғидан 2 м нарида қўлларидан тўп ушлаб туради. Раҳбар сигналидан кейин уларнинг ҳар бири ўз командаларининг биринчи турган ўйинчиларига тўп ташлайди, улар тўпни бош билан орқага қайтаради ва тезда ўтириб олади. Капитанлар тўпни илиб олиб, уни иккинчи турган ўйинчиларга узатадилар ва улар ўз навбатида яна капитанларга қайтарадилар ва ҳоказо. Капитанларнинг бири охириги ўйинчидан тўпни қабул қилиб олиб, қўлини юқорига кўтаргандан кейин командалар мусобақани тугатадилар. Ҳалаба қилган команда учун бир очко, иккинчи ўринга—2 очко, учинчи ўринга—3 очко берилади. Ўйин бир неча марта қайтарилади. Кам очко тўплаган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Тўсиқлар оша квадратга теп**

Устунчалар ўртасида 1 м баландликда арқон тортилади. Арқоннинг бир томонига 6 м масофада ерга  $2 \times 2$  м квадрат чизиқ чизилади, бошқа томонидан эса 8—10 м масофада тепиш чизиғи ўтказилади. Ўйин қатнашчилари югуриб келиб ҳаракатсиз тўпни гоҳ ўнг, гоҳ чап оёқ билан галма-галдан тепиб, квадратга туширишга ҳаракат қилади. Арқон устидан ошиб ўтган тўп квадратга тушган ҳисобланади. Тўпни кўпроқ аниқ туширган ўйинчи ғолиб бўлади.

## Зарб билан тепиш

Майдончада тепиш (уриш) чизиғи чизилади, сўнгра 10 м кенгликда йўлакча белгиланади. Уйновчилар тўпни галма-галдан ўнг ва чап оёқда уч мартадан тепиб, иложи борича узоқроққа туширишга ҳаракат қиладилар. Тўп йўлакча чегарасига тушса ҳам ҳисобга олинади. Тўпни энг узоққа туширган ўйинчи ўйинда ғолиб чиқади.

## Чамбарак орасидан

Ҳар бир командада иккитадан ўйинчи бўлади, улар галма-галдан мусобақалашадилар. Баланд устунга ёки дарахтга гимнастика чамбарағи мусобақалашувчилар бошидан сал баландроқ илиб қўйилади. Уйинни биринчи бошловчи команда ўйинчилари чамбаракнинг иккала томонида турадилар. Улардан бири қўли билан тўпни юқорига иргитиб, боши билан уриб шеригига оширади, у ўз навбатида худди шундай уриш билан тўпни орқага шеригига қайтаради ва ҳоказо. Униси ҳам, буниси ҳам рақибига (шеригига) тўпни шундай узатишга ҳаракат қиладики, бунда тўп чамбаракдан ўтсин. Келишилган вақт ичида чамбаракдан кўпроқ тўп оширган команда аъзолари ғолиб чиқади. Агар тўп ерга тушиб кетса, уни ердан олиб ўйинни давом эттириш мумкин.

## Доирадан доирага

Бир вақтнинг ўзида бир неча команда мусобақалашади. Улар умумий старт чизиғи орқасида бир кишилик қаторда турадилар. Ҳам бир команда олдида старт чизиғи ёнида диаметри 2 м ли доира чизилади. Кейин 8 м нарида яна шунга ўхшаш доира чизилади. Бу ерга командаларнинг биринчи турган ўйинчилари жойлашадилар. Раҳбар сигналидан кейин биринчи турган ўйинчилар старт чизиғи олдидаги доирада турган иккинчи ўйинчиларга тўпни пастдан тепиб йўналтиради. Иккинчи турган болалар тўпни тўхтатиб, худди шу усулда тўпни орқага, биринчи турган болаларга қайтардилар, ўзлари эса орқага айланиб, югуриб қатор охирига бориб турадилар. Старт чизиғи олдидаги доирани учинчи ўйинчилар эгаллайдилар ва ҳоказо.

Биринчи турган ўйинчилар қатор охирида турган ўйинчилардан тўпни олганларидан кейин уни доирада қолдириб, тезда ўринларини иккинчи ўйинчилар билан алмашадилар. Ҳар бир команда ўйинчилари биринчи ўйинчилар ўрнида бўлмагунларича ўйин давом этади.

Ўйин вақтида ҳар бир ноаниқ узатилган тўп учун (тўп доира ёнидан ўтса, тўп аниқ тўхтатилмаса, тўп доира ташқарисига чиқиб кетса), командага битта жарима очко берилади. Кам жарима очко олган команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Жонглёрлар

Ҳар бир командада 3—4 ўйинчи бўлади. Сигнал берилиши билан улар ўйинни баравар бошлайдилар. Улар тўпни хоҳлаган усулда бир-бирларига ошириб, ҳавода кўпроқ ушлаб туришга ҳаракат қиладилар. Тўпни ерга туширган команда ўйиндан чиқади. Тўпни ҳавода энг кўп ушлаб турган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Футбол спринти

Ўйинчилар галма-галдан юқори стартдан 40 м масофага футбол тўпини олиб, югуриб ўтадилар. Тўпни хоҳлаган усулда олиб юриш мумкин. Ўйин шартига кўра ўйновчилар марра чизиғи орқасида тўхташларини ҳисобга олмаганда, камида 5 марта тўпга тегишлари мумкин. Ўйновчи тўпни марра чизиғи орқасида тўхтагандан кейин машқ тугаган ҳисобланади. Старт чизиғида турган ҳакам стартнинг тўғрилигини ва неча марта тўпга текканлигини аниқлайди. Маррадаги ҳакам эса югуриш вақтини ҳисобга олади. Яхши натижа кўрсатган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Қалъани ишғол қилиш

Ҳар бирида 6—8 ўйинчи бўлган иккита команда мусобақалашади. Диаметри 10—12 м келадиган доира ўртасида гимнастика таёқчасидан қаъла қурилади. Ўйинни бошловчилар биринчи бўлиб доира атрофига турадилар ва футбол тўпини бир-бирига оёқ билан тепиб узатадилар. Команда рақибни эса иккита онабоши тайинлайди. Онабошини тўсатдан ғафлатда қолдириб, ҳужумчилар кутилмаганда қаълага ҳужум қилади. Ҳимоячилар унга қўлларини теккизмасдан тўпни тепиб қайтардилар. Олдиндан келишиб олинган маълум вақт тугагандан кейин командалар ўрин алмашадилар. Қалъани кўпроқ вақт ишғол қилган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

## Аниқ мўлжалга олиш

Ўйинчилар галма-галдан мусобақалашадилар. Улар 7 м масофадан югуриб келиб, ҳаракатсиз тўпни тепиб, устунчага теккизишга ҳаракат қиладилар. Ҳар бир ўйинчига 8 имконият берилади (4 мартадан ўнг ва чап оёқда тепадилар). Устунчага кўпроқ тўп теккизган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Бошқа жойга ўтиб олиш

Бир вақтнинг ўзида бир неча команда мусобақалашади. Уларнинг ҳар бири иккита қарама-қарши қаторда, чизиқлар

орқасида тизилиб турадилар, ораларидаги масофа 30 м бўлади. Командалар қатори ўртасида «слалом чизиги» қурилади (2 м ораликқа 5 та байроқча ёки устунча ўрнатилади). Команданинг чизиқ орқасида турган биринчи ўйинчиларида биттадан футбол тўпи бўлади. Сигнал берилиши билан улар тўпни олдинга суриб, галма-галдан ҳамма байроқчадан илон изи бўлиб айланиб ўтадилар ва ўз командалари қаршисидаги қаторнинг биринчи ўйинчисига тўпни пастдан узатадилар, ўзлари эса ўша қатор охирига бориб турадилар ва ҳоказо. Ҳамма ўйинчилар қаторда ўз ўринларини эгаллаганларидан кейин рақиблар ўйинни тугатадилар. Ўз жойига қисқа вақт ичида ўтиб олишга улгурган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Аниқ нишонга отиш**

Майдоннинг ён томонидаги чизиқдан 10 м нарида ёки хоҳлаган текис майдончада — битта умумий марказга эга бўлган диаметри 1,5 м, 1,0 м ва 0,5 м ли учта доира чизилади. Ҳар бир ўйинчига 5 имконият берилади. Агар тўп кичик доирага тегса, 3 очко, ўртадагисига тегса 2 очко, катта доирага тегса — 1 очко берилади. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб чиқади.

### **Қўлидан уриб тушириш**

Ўйинда ёш дарвозабонлар мусобақалашади. Улар қўллари билан тўпни юқорига ирғитиб, кейин уни оёқ билан тепадилар, яъни тепиш чизигидан 30 м нарида жойлашган  $3 \times 3$  м квадрат нишонга туширишга ҳаракат қиладилар. Ҳар бир ўйинчи 6 марта тепиши мумкин. Нишонга кўпроқ туширган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### **Тўп учун кураш**

Бир вақтнинг ўзида иккита команда мусобақалашади. Ҳар бир командада тўрттадан ўйинчи бўлади. Биринчи команда ўйновчилари  $12 \times 12$  м квадратда жойлашадилар. Иккинчи команда эса иккита онабоши тайинлайди. Сигнал берилиши билан ўйинчилар бир-бирлари билан ўрин алмашиб, тўпни узаро тепиб, ошира бошлайдилар. Бунинг учун ҳар бир ўйинчининг тайёргарлигини ҳисобга олиб, олдиндан келишиб олинган миқдорда тўпга оёқ теккизишга рухсат этилади. Онабошилар эса тўпга оёқ теккизишга ҳаракат қиладилар. Ҳар бир ушланган тўп учун улар ўз командасига 1 очко келтирадилар. Ўйин вақти тамом бўлгандан кейин командалар жойларини алмашадилар. Тўп узатишда кам хатога йўл қўйган команда ўйинчилари ғолиб ҳисобланади.

## Танланган нишонга

Деворга ёки тахтага 50—60 см диаметри бир неча доира чизилади. Ҳар бир доирага маълум сонлар ёзиб қўйилади. Ўйновчилар 10—11 м масофадан югуриб келиб тўпни галмагалдан ўзлари танлаган нишонга (рақамга) тепадилар. Ҳар бир ўйинчига чап ва ўнг оёқда 3 метрдан туриб тўп тепишга рухсат берилади. Танлаб олган нишонига кўпроқ тўп теккизган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Ҳужумчилар конкурси

Жарима майдончаси чизиғидан 30 м нарида старт чизиғи белгиланади. Сигнал берилиши билан навбатда турган ўйинчи 20 м масофага тўғри йўналиш бўйлаб тўпни олиб боради, кейин илон изи бўлиб тўртта устунчани айланиб ўтади (устунчалардан бири жарима майдончасидан 10 м масофада, бошқалари бири-биридан 2 м масофада жойлашган), яна 10 м дан тўпни олиб бориб, жарима майдончаси чизиғидан дарвоза томон тўп тепади. Тўп дарвоза чизиғини кесиб ўтгандан кейингина ҳакам секунд ўлчовини тўхтатади. Агар тўп дарвоза ёнгинасидан ўтиб кетса, машқнинг бажарилганлиги ҳисобланмайди.

Ҳар бир ўйин қатнашчисига учтадан имконият берилади, улардан энг яхшиси ҳисобга олинади. Машқни бажаришда кам вақт сарфлаган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Доира бўйлаб узатиш

Бир неча команда галма-галдан мусобақалашадилар. Ўйинни бошловчилар диаметри 9—10 м доирада турадилар. Доира марказида капитан туради. Сигнал берилиши билан у галмагалдан ўзининг ўйинчиларига боши билан тўпни уриб узатади, улар ўз навбатида тўпни бош билан уриб унга қайтаради. Ўйин вақти тугагандан сўнг ўйинни бошқа команда бошлайди. Тўпни ерга кам туширган команда ўйинда ғолиб чиқади.

## Футболга оид волейбол

Ўйин футбол майдончасида ўтказилади. Тўр 1 м баландликка тортилиши керак. Команда аъзолари 4—5 ўйинчидан иборат бўлади. Ўйин қoidаси волейбол қoidаси билан бир хилдир. Тўп майдонча олд чизиғидан оёқ билан узата бошланади. Тўпнинг ерга икки марта тегишига ва уч марта рақиблар ўртасида бири-бирига оширишга рухсат берилади. Тўпни фақат бошда уриш ва оёқ билан тепиш мумкин. Очколарни 15 та гача етказиш мумкин.

## Бир уринишда

Ҳар бир командада 5—6 ўйинчи бўлиб, галма-галдан мусобақлашадилар. Ўйинни бошловчилар девор қаршисида (ёки тахта қаршисида) ундан 7 м масофада турадилар. Деворга  $1 \times 0,5$  м дарвоза чизилади. Сигнал берилиши билан биринчи турган ўйинчи ҳаракатсиз турган тўпни оёқ билан пастлатиб уриб, уни дарвозага йўналтиради ва тезда югуриб, қаторнинг охирига бориб туради. Ундан кейин турган иккинчи ўйинчи ажратилган чизиқнинг ичига кирмасдан думалаб келаётган тўпни тепиб, яна дарвозага йўналтиради ва ҳоказо. Ҳар бир ўйинчи тўпни уч марта ургандан кейин ўйин тугайди. Рақиблар ҳам худди шундай ҳаракат қиладилар. Машқни бажаришга кам вақт сарфлаган команда ўйинда ғолиб чиқади.

Тепиш вақтида ажратилган чизиқни босган тақдирда 2 секунд, дарвозага ноаниқ тепганда — 4 секунд жарима берилади.

## Орқа билан олдинга юриш

Ҳар бир командада 5 та ўғил бола ва 5 та қиз бола бўлади. Улар старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар (ўғил болалар ва қизлар биттадан кейин турадилар). Сигнал берилиши билан ҳар бир команданинг ўғил болалари орқа билан олдинга юрадилар, старт чизиғидан 10 м масофада қўйилган булавани айланиб ўтиб, олдинга старт чизиғига қараб қайтиб борадилар ва қизларнинг қўлига уриб, ўзлари қатор охирига бориб турадилар. Ўғил болалар бажарган вазифаларни қизлар такрорлайдилар ва ҳоказо.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Икки қадамда тўхтаб, тўп узатиш

Иккита командада 6—8 та ўғил бола бўлади. Улар старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда тизилиб турадилар. Биринчи турган ўйинчилар командаларидан 8—9 м олдинга чиқиб, қатордаги болаларга қараб турадилар. Сигнал берилиши билан олдинга чиқиб турган бола тўпни қатордаги биринчи ўйинчига узатади, ўзи эса қатор охирига бориб туради. Қатордан югуриб чиқиб, тўпни илиб олган бола икки қадамда тўхтаб, тўпни яна қаторда биринчи бўлиб қолган ўйинчига узатади ва ҳоказо.

Икки қадамда тўхтамасдан ўтиб кетган болага жарима берилади. Кам жарима олган ва вазифани қисқа вақтда бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

## Полдан қайтган тўп

Командаларда 6 тадан қиз бўлади. Улар майдончанинг олд чизиғи орқасида бир кишилик қаторда турадилар. Олд чизиқдан 3—4 м масофада ўнг томонга параллель ҳолда тўп узатиш чизиғи чизилади. Сигнал берилиши билан биринчи турган ўйинчилар тўпни олиб бориб, олд чизиқдан 13—15 м масофадаги булавани айланиб ўтиб, орқага қайтади ва тўп узатиш чизиғидан тўпни полга уриб, иккинчи турган ўйинчиларга узатади, Улар ўз навбатида яна шуни қайтарадилар.

Мусобақани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб чиқади.

## Ҳалқага ташлаш

Ўғил ва қиз болалар сони бир хил бўлган иккита команда тузилади. Командалар майдончанинг олд чизиғи орқасида бир кишилик қаторда турадилар (ўғил ва қиз болалар биттадан бўлиб турадилар). Олд чизиқдан 6 м нарига тўп узатиш чизиғи ўтказилади. Ўйинни бошлайдиган команданинг биринчи турган ўйинчиси тўпни қарама-қарши томондаги ҳалқага олиб боради ва уни ташлайди (агар тўп ҳалқага тушмаса, уни туширгунча ташлайди) ва илиб олиб орқага олиб боради. Бу ерда тўпни узатиш чизиғида иккинчи бўлиб турган ўйинчига тўғри йўналтиради, ўзи қатор охирига бориб туради. Ўйин давом этади. Сўнгра ўйинни кейинги команда бошлайди. Эстафетада энг қисқа вақтда вазифани бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

## Тўплар орасидан ўтиш

Командаларда 6 та ўғил бола ва 6 та қиз бола бўлади. Командалар майдоннинг олд чизиғи орқасида икки кишилик қаторда тизилиб турадилар (ўғил болалар алоҳида, қиз болалар алоҳида). Командалар олдида ҳар бир 3 м да 5 тадан тўлдирма тўп туради. Ҳар бир команданинг биринчи жуфт ўйинчиларида биттадан баскетбол тўпи бўлади. Сигнал берилиши билан улар тўлдирма тўплар орасидан бир-бирларига тўпни узатиб, олдинга ҳаракат қиладилар. Охирги тўп орасидан ўтганларидан кейин улар жойларини алмашадилар ва худди шундай орқага қайтиб келадилар. Тўпни старт чизиғида қолдирадилар, бу эса иккинчи жуфтнинг ўйинни бошлаши учун сигнал бўлади. Биринчи жуфт болалар қаторнинг охирига бориб туради. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

## Сигнални эшит

Ҳар бир командада иккитадан ўйинчи, яъни ўғил ва қиз бола қатнашади. Ҳамма ўйин қатнашчилари битта қаторда 3—4 м оралиқда турадилар. Ҳакам болаларга сигналдан сўнг қандай



вазифани бажариш кераклигини эълон қилади (масалан, чапак чалинганда ҳамма бир оёққа таяниб турган ҳолда орқага бурилади ва югуришни давом эттиради; қисқа ҳуштак чалинганда дарҳол икки қадамда тўхташ керак бўлади, ҳуштак узун чалинганда бир оёқда депсиниб юқорига сакралади, кейин олдинга юриш давом эттирилади). Вазифани нотўғри бажарган ўйин қатнашчисига битта жарима очко берилади. Қисқа вақт ичида кам жарима очко тўплаган жуфтлар ўйинда ғолиб чиқади.

### **Тўпни тез узатиш**

Командаларда иккита ўғил бола қатнашади. Улар 8 м масофада бир-бирларининг қаршисида турадилар. Сигнал берилиши билан ҳар бир жуфт тўпни кўкрак олдида 20 мартадан бир-бирларига тез узатадилар. Агар ўйинчи илиб олган тўп қўлидан тушиб кетса, унга 3 секунд жарима вақти қўшиб қўйилади. Тўп узатишга кам вақт сарфлаган команда ўйинда ғолиб чиқади.

### **Тўпни алмаштир**

Ҳар бир командада 4—6 та қиз бола қатнашади. Залга 5—6 м масофага 4—5 та чамбарак илон изи қилиб қўйилади. Ҳар бир чамбаракка биттадан баскетбол тўпи қўйиб чиқилади. Сигнал берилиши билан ўйинни биринчи бўлиб бошловчи команда ўйинчиси олд чизикдан то биринчи чамбараккача тўпни оёқ билан олиб боради. Уни ўша ерда алмаштиради, сўнг кейинги чамбарак томон ҳаракат қилади ва ҳоказо. Охириги чамбаракдаги тўпни алмаштириб, ўйинчи ҳалқага яқинлашиб боради ва унга ташлайди. Ҳалқага тўпни нотўғри ташласа, 3 секунд жарима берилади. Ўйин қатнашчиси ҳалқага тушган тўпни илиб олиб, ерга қўйиб, оёқда тўғри олиб юриб, шеригига узатади. Энг яхши вақт кўрсатган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Иккита тўп билан**

Ҳар бир командада 5 та ўғил бола ва 5 та қиз бола бўлади, улар залнинг қарама-қарши томонида бир-бирларининг қаршисида турадилар. Сигнал берилиши билан қатор олдида турган ўғил бола ва қиз бола полдан иккитадан тўпни олиб, уни ўнг ва чап қўл билан ерга уриб, қарама-қарши қаторга етиб борадилар ва уни айланиб, қатор бошида турган ўйинчиларга берадилар, ўзлари эса қатор охирига бориб турадилар. Тўпни олган ўйинчилар эса, машқни такрорлайдилар. Уринларини тез алмашган команда ютган ҳисобланади.

## Чаққон мерган

Аввало ҳар бир командадан битта қиз, сўнгра битта ўғил бола қатнашади. Олд чизикдан 10 м масофага тўшак солиб қўйилади. Сигнал берилиши билан стартга чақирилган ўйинчи тўпни тўшаккача олиб бориб, тўпни унинг устидан юқорига ирғитади, олдинга умбалоқ ошиб, тезда ўрнидан туриб, тўпни ҳавода илиб олади. Сўнгра қарама-қарши томондаги тахтага югуриб бориб, тўпни ундаги ҳалқага ташлайди. Тўп ҳалқага тушиши билан ўйин тугайди. Энг яхши вақт кўрсатган ўйинчи ғолиб ҳисобланади. Олдинга умбалоқ ошиб тургандан кейин тўпни илиб ололмаса, тўпни ҳалқага ташлай олмаса, унга 3 секунд жарима берилади.

## Баскетбол қондасининг билимдони

Ҳар бир командадан иккитадан ўйинчи ўғил ва қиз бола чақирилади. Уларга қоғоз ва қалам берилади. Қоғозларда 4 тадан савол бўлади (масалан, бошланғич тўпни ўйинга киритишда ўйинчи унга неча марта тегиши мумкин; агар тўпни бир вақтнинг ўзида рақиб команда ўйинчиси билан ушласа, ҳакам қандай қарор қабул қилади, икки томонлама шахсий хато нима ва бошқалар).

Олдиндан келишиб олинган вақт тамом бўлгандан кейин ўйин қатгашчилари саволларга жавоб ёзилган қоғозни ҳакамга қайтариб беради. Ҳар бир тўғри жавобга битта очко берилади. Энг кўп очко тўплаган команда ютиб чиқади.

## Сакраб, илиб ол

Ҳар бир командада 5 тадан ўғил бола бўлади. Майдоннинг олд чизигидан 10-12 м нарида гимнастика трамплини ўрнатилган бўлади. Трамплиндан 6 м узоқликда диаметри 1 м келадиган доира чизилади. Доирада ўйинни бошловчи команданинг биринчи ўйинчиси туради. Сигнал берилиши билан иккинчи турган ўйинчи югуриб чиқиб, трамплиндан депсиниб, доира ичида турган шериги томондан унга ташланган тўпни ҳавода илиб олиб, ерга тушади ва тўпни олиб, доира ичига киради ва уни юқорига кўтаради. Бу кейинги ўйинчининг югуриб чиқиши учун сигнал бўлади.

Тўпни узатган бола энди қаторнинг охирига бориб туради. Биринчи турган ўйинчилар яна ўз жойларига қайтиб келганда команда эстафетани тамомлаган бўлади. Энг яхши вақт кўрсатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Кеч қолган чиқиб кетади

Агар ўйин залда ёки майдончада ўтказиладиган бўлса, тўртта узун арқон олиб, учма-уч қўйиб тўрт бурчак ҳосил қилинади, ўйинчилар шу тўрт бурчакка жойлашадилар. Тўрт бурчак

ташқарисига ҳалқачалар қўйиб қўйилади. Ҳалқачалар ўйинчилар сонидан 4—5 та кам бўлиши керак.

Ўйинчилар тўрт бурчакнинг ички девори бўйлаб айтилган усул билан юра бошлайдилар (қадам ташлаб, югуриб, бир ва икки оёқда сакраб ва ҳоказо). Ҳалқачалар сигналдан сўнг ўйинчилар ҳалқачаларни эгаллай бошлайдилар. Ҳалқачадан жой ололмаган ўйиндан чиққан ҳисобланади. Ҳалқачалар сони яна 4—5 тага камаяди ва ўйин яна қайтадан бошланади. Ўйин тўрт бурчак ичида 3-5 та ўйинчи қолгунча давом этади ва улар ғолиб деб топилади.

Ҳалқани ўқитувчи сигнал бермасдан аввал эгаллаш мумкин эмас. Агар бир вақтнинг ўзида ҳалқага иккита ўйинчи тушиб олиб, бир-бирига жой бермаса, унда уларнинг иккаласи ҳам ўйиндан чиқарилади.

## Штангачилар

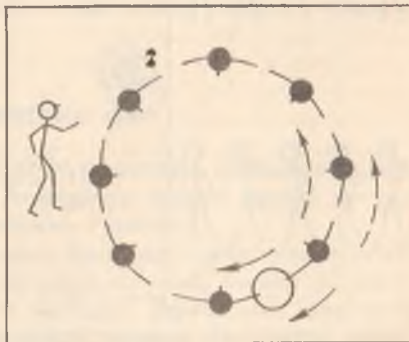
Ўйинчилар тенг 3—4 командага бўлиниб, бир қатордан бўлиб майдондаги чизиқда турадилар. Ҳар бир команда ўзига ўйин бошини — штангачини танлайди, улар ўз навбатида қўлларида гимнастика таёқчасини (штанга) кўкрак олдида ушлаб, 15—20 м масофада командалари қаршисида турадилар. Қаторда турган қолган ўйинчиларнинг ҳаммаси қўлларида биттадан ҳалқача — штанга диски ушлаб турадилар.

Ўқитувчи сигналдан сўнг биринчи турган ўйинчилар штангачилар томон югуриб бориб, штанга учига ҳалқачани кийгизиб, орқага қайтиб келадилар ва иккинчи турган ўйинчиларга эстафетани берадилар ва ҳоказо. Ҳамма ўйинчилар штангага ҳалқани илиб бўлганларидан кейин, штангачи уни юқорига кўтаради. Штангачи биринчи бўлиб юқорига кўтарган ўйинчи ютган ҳисобланади.

Иккала командада ҳалқалар сони тенг бўлиши керак. Эстафетани қабул қилиш пайтида чизиқни босиб туриш ман этилади.

## Чамбаракка қувлаб ет

Ўқувчилар доира ҳосил қилиб турадилар, уларнинг биттаси чамбарак ушлаб туради. Доира ташқарисидан ўйинбоши бўлади. Ҳалқачалар сигналдан кейин ўқувчилар чамбаракни соат миқдорида қарши бир-бирларига узата бошлайди, ўйинбоши доира ташқарисидан югуриб бориб, чамбарак узатаёт-



81-расм.

ган ўқувчининг елкасига қўлини теккизишга ҳаракат қилади. Агар ўйинбоши қўлини унга теккизса, улар жойларини алмашадилар, яъни қўли теккан ўқувчи ўйинбоши бўлади. Ўйинбошига ўйинда икки марта ютиб чиқиш учун имкон берилади. Агар у иккинчи марта ўз вазифасини уддалай олмаса, унинг ўрнига янгиси тайинланади (81-расм).

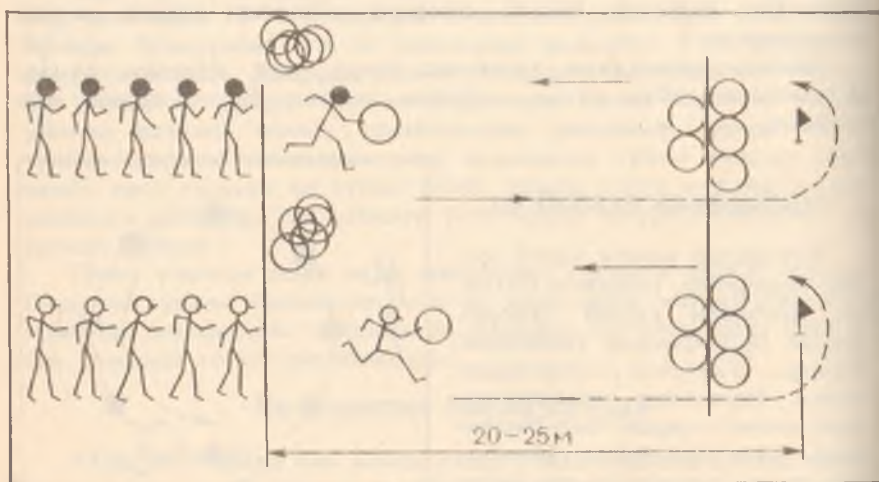
### Салом, олимпиада

Ўқувчилар тенг 3—4 командага бўлиниб, бир қатордан бўлиб, старт чизиғи орқасида саф тортиб турадилар. Ҳар бир команданинг биринчи беш ўйинчиси қўлида чамбарак бўлади. Старт чизиғидан 20—25 м масофада эмблемаларни қўйиш учун чизик ўтказилади. Бу чизикдан 3—5 м нарига айланиб ўтиш учун байроқ қўйилади (82-расм).

Ўқитувчи командасидан сўнг командаларнинг биринчи беш ўйинчиси эмблемаларни чизикларга жойлаштириб, сўнгра байроқчани айланиб ўтиб, орқага қайтиб келиб, эстафетани командаларидан кейинги беш ўйинчига берадилар. Улар ўз навбатида чамбаракни учинчи беш ўйинчига олиб келиб берадилар. Улар эса, келишилган жойга бориб, яна олимпиада эмблемасини тузадилар.

Агар ҳар бир командада 11 та ўйинчи бўлса, унда олтинчи ўйинчи байроқчани айланиб ўтиб, орқага қайтиб келиб, эстафетани узатади, шундан сўнг қолган ўйинчилар эмблемадаги чамбаракни олиб, байроқчани айланиб ўтиб, эстафетани узатадилар.

Ҳар бир ўқитувчи командалардаги ўйновчилар сонига қараб ўйин турларини танлаши мумкин.



82-расм.

## Нарсани алмаштир

Майдончанинг бир томонидаги чизиқ орқасида ўйинда иштирок этаётган болалар 2—4 қатор бўлиб турадилар (ҳар бир қатор орасидаги масофа 2—3 м бўлади). Майдончанинг қарама-қарши томонида ҳар бир қатор қаршисида диаметри 90—100 см келадиган доиралар чизилади. Ҳар бир қатор биринчи бўлиб турган бола қўлида кубик, копток, кегли ёки бошқа буюмни ушлаб туради. Ҳар бир доира марказига ҳам худди мана шунақа нарсалар ташлаб қўйилади.

Ўқитувчи сигнал бериши билан ҳар бир команданинг биринчи турган ўйинчиси қаршисидаги доира томон югуриб кетади, қўлидаги буюмни доира ичига қўйиб, у ердан бошқасини олади. Шундан кейин орқасига қайтиб югуриб келиб, ўз қаторига туриб олади-да, қўлидаги нарсани бошидан юқори кўтаради. Кейин уни ўзидан кейин турган шеригига тутқзади. Бу вазифани биринчи бўлиб бажарган бола ўйинда ғолиб чиқади. Ҳамма болалар топшириқни бажариб бўлганларидан кейин кўпроқ очко тўплаган команда ғолиб ҳисобланади.

Ўйинчи қўлидаги нарсани фақат қаторга туриб олгандан кейин юқори кўтариши мумкин. Сигнал берилмасдан олдин чизиқдан чиқиб кетиш мумкин эмас. Ўқитувчи болалар чизиққа яқин келиб қолмасликларига, қайтиб келаётган ўйинчи учун бўш жой қолиши кераклигига эътибор бериши керак.

## Тутувчи даврада

Ерга диаметри 3—5 м доира чизилади ёки арқон билан доира ҳосил қилинади. Ўйинда қатнашувчилар, саноқ ёрдамида тутувчи болани тайинлайдилар. У доира марказида туради, қолган болалар эса доирадан ташқарида турадилар.

Ўқитувчининг: «Бир, икки, уч, тут!» деган сўзларидан кейин болалар доирани кесиб ўтмоқчи бўлиб югурадилар, тутувчи эса уларни тутати. Болаларни фақат доира ичидагина тутиш мумкин. Белгиланган миқдордаги болалар тутилгандан кейин тутувчи сайланади.

2

## Тутувчи, лентани ол

Ўйновчилар доира ҳосил қилиб турадилар. Уларнинг орқа томонларидан белбоғларига ёки ёқаларига рангли қоғоз қистириб қўйилади. Доира ўртасида тутувчи туради.

Ўқитувчи «Югур!» деганидан сўнг болалар майдонча бўйлаб югуриб келадилар. Тутувчи улар кетидан югуриб, бирортасининг лентасини олиб қўйишга ҳаракат қилади. Лентасини олдириб қўйган бола вақтинча бир чеккага чиқиб туради. Ўқитувчи: «Бир, икки, уч — тезроқ даврага тур! — деганидан кейин болалар

доира қуриб турадилар. Тутувчи олиб қўйилган ленталарни санайди ва уларни болаларга қайтариб беради. Янги тутувчи сайлангач, ўйин қайтадан давом этади.

Битта тутувчи ўйинда 2—3 марта қатнашиши мумкин. Лентани боғлаб қўйиш ман этилади. Лентанинг узунлигини қисқартириш ҳисобига ўйинни мураккаблаштириш мумкин.

### Қувлашмачоқ

Ўйновчилар жуфт-жуфт бўлиб қаторга сафланадилар. Қатор олдида 2—3 м нарида тутувчи қилиб тайинланган бола олдинга қараб туради.

Ўқитувчининг «Бир, икки, уч!» деган командасидан кейин болалар қатор охиридан бошлаб қўлларини қўйиб юборадилар ва олдинга югуриб кетадилар. Уларнинг бири қаторнинг чап томонидан, иккинчиси эса ўнг томонидан югуради. Улар қатор олдида югуриб чиқадилар ва яна қўл ушлашиб олдинга ҳамда тутувчининг олдида туриб олишига ҳаракат қиладилар. Тутувчи болалар учрашиб, қўл ушлашиб олмасдан аввал улардан бирини тутиб олишга ҳаракат қилади. Агар у бунинг уддасидан чиқса, ўзи тутган бола билан жуфт бўлиб олиб, қатор олдида бориб туради. Энди шериксиз қолган бола тутувчи бўлади. Башарти тутувчи бола ҳеч кимни тута олмаса, вазифасини бажаришга яна уриниб кўради. Ўйин барча болалар бир мартадан югуриб чиққанларидан сўнг тугайди. Шундан сўнг янги тутувчи сайланади. Ўйин яна давом эттирилади. Команда берилмасдан олдин болалар қатордан чиқиб кетмасликлари керак.

### Чамбаракни ким тезроқ юмалатади

Ўйновчилар тенг 3—4 командага бўлиниб, чизиқнинг орқа томонида битта қаторда турадилар. Командаларнинг биринчи бўлиб турган ўйинчилари қўлида чамбарак бўлади, олдинда улардан 10—12 м нарида байроқчалар ёки тўлдирма тўплар бўлади.

Ўқитувчининг «Юмалат!» деган командасидан кейин командада биринчи бўлиб турган болалар чамбаракни байроқчалар томон юмалатиб бориб, таёқчалар ёрдамида чамбаракни байроқчага теккизмасдан, унинг атрофидан айланиб ўтиб, ўз қаторларига қайтиб келадилар ва чамбарак билан таёқчаларни навбатдаги ўйинчиларга берадилар. Ўйинда қатнашувчи бола таёқчани олиши билан чамбаракни юмалатиб, байроқча томон югуриб кетади ва ҳоказо. Қатор охирида турган ўйинчи топшириқни бажаргандан кейин ўйин тамом бўлади. Ўйинни биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

Ўқитувчи боланинг чамбарак билан таёқчани қабул қилиб олгандан кейин уни юмалатишига эътибор бериши керак.

Чамбаракни ўзидан узоққа қўйиб юбориш мумкин эмас. Чамбаракни чап қўл билан юмалатиш тўғрисида топшириқ бериш мумкин.

Ўйинни мураккаблаштириш мақсадида бутун команда чамбаракни байроқчага қадар 5—6 марта тўхтовсиз олиб бориб келгандан сўнг тугатса бўлади.

### **Қувноқ мусобақалар**

Ўйин қатнашчилари старт чизиғи орқасида бир-бирларидан 2—3 қадам масофада 3—4 та қатор бўлиб турадилар. Ҳар бир қатор ўйновчилари сони бир хил бўлади. Ҳар бир қатордан 4-5 қадам олдинда гимнастика скамейкалари, ундан ҳам нарироқда полга чамбараклар қўйиб қўйилади.

Ўқитувчи сигнали билан қаторда биринчи бўлиб турган ўйинчилар скамейка устидан охирига қадар югуриб борадилар, ундан сакраб тушиб, чамбарак олдига югуриб келадилар, чамбарак орасидан ўтиб, уни аста-секин полга қўядилар, сўнгра тезда қайтиб келиб, ўз қаторлари охирига туриб оладилар. Биринчи бўлиб етиб келган ўйинчига байроқча беришади. Ўйинда барча болалар қатнашиб бўлмагунча ўйин давом этаверади. Қайси команда байроғи кўп бўлса, ўша команда ютган бўлади.

### **Коптокни илиб ол**

Ўйновчилар 3 кишидан бўлиб бир неча гуруҳга бўлинадилар. Уларнинг иккитаси бир-биридан 3 м нарида туради.

Ўқитувчи сигналидан кейин улар бир-бирларига тўп ирғита бошлайдилар. Уларнинг учинчиси ўртада туриб олиб, ирғитилган коптокни тутиб олишга ҳаракат қилади. Агар ў коптокни илиб олса, копток отган бола билан ўрин алмашади.

Болалар учта-учта бўлиб, ўйинни баравар ўйнашлари керак. Агар онабоши коптокни анча вақтгача тутиб ололмаса, ўқитувчи бошқасини тайинлайди.

### **Чордана қуриб тўпни бошдан ошириш**

Ўйновчилар тенг 3—4 командага бўлинадилар ва старт чизиғи орқасида бир қатордан бўлиб, ҳар 70—90 см масофада чордана қуриб ўтирадилар. Командалар орасидаги масофа 3—4 м ни ташкил этади. Ҳар бир команданинг биринчи турган ўйновчилари қўлида тўп бўлади. Ҳамма ўйинчилар қўлларини юқорига кўтариб ўтирадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин ўйинчилар тўпларни бошларидан ошириб, бир-бирларига узатадилар. Тўп қатор охирида ўтирган болага етиб боргач, у ўрнидан туриб, ўз командасининг ўнг

томонидан югуриб ўтиб, қатор олдида биринчи бўлиб чордана қуриб ўтириб олади ва тўпни яна бошидан ошириб узата бошлайди. Ўйин шу тарзда давом этади. Тўп оширишни бошқалардан тезроқ бажарган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Чамбаракни кийиб ўтказ**

Ўйновчилар сони тенг 3—4 та гуруҳга бўлинади. Командалар старт чизиғи орқасида бир кишилиқ қаторда турадилар. Ҳар бир команда қаршисига 10—15 м масофага чамбарак қўйиб қўйилади.

Ўқитувчи сигналидан кейин командаларнинг биринчи турган ўйинчилари югуриб кетадилар, чамбаракка етиб бориб, уни қўлларига оладилар ва бошдан кийиб ерга туширадилар, кейин яна югуриб бориб, иккинчи ўйинчилар қўлига теккизиб, ўз гуруҳини охирига бориб турадилар ва ҳоказо. Қайси команда ўйинчилари кўпроқ биринчи бўлиб келган бўлса, ўша команда ютган ҳисобланади.

### **Нима ўзгариб қолди!**

Ўйинни синфда ёки залда ўтказиш мумкин. Ўқитувчи болаларга залга ёки синфга диққат билан қаранг, дейди. Сўнгра болалар орқаларини ўгириб кўзларини юмиб турадилар.

Ўқитувчи залда ёки синфда нарсалар ўрнини товуш чиқармасдан секингина ўзгартириб қўяди. Сўнгра болаларга қараб: «Қаранг-чи, нималарнинг ўрни ўзгариб қолди?» деб сўрайди. Болалар дарров ўгирилиб, кўзларини очиб қарайдилар ва қайси нарсанинг жойи алмашиб қолганини айтадилар. Буни топган ўқувчига очко берилади. Ўйин охирида кўп очко тўплаган ўқувчи ютиб чиқади. Бирор марта ҳам тополмаган ўқувчи ўйинда ютқазган ҳисобланади.

### **Шимол ва жануб шамоллари**

Болалардан иккита ўйинбоши сайланади. Биринчиси шимол шамоли, иккинчиси жануб шамоли вазифасини бажарадилар. Ўйинчилар эса майдонча бўйлаб жойлашиб турадилар.

Ўқитувчи сигналидан кейин шимол шамоллари иложи борица кўпроқ ўқувчиларга теккизиб, музлатишга ҳаракат қиладилар. Жануб шамоли эса музлатилган ўқувчиларнинг қўлига тегиб, озод бўлдинг, деб қичқирадилар. Ўйин бир неча марта такрорлангандан сўнг янги онабоши сайланади.

### **Акуланинг ҳужуми**

Ўқувчилар бир неча тенг гуруҳларга бўлинадилар, уларга балиқларнинг номи берилади. Улар майдонча чеккасида чизилган доира ичида турадилар. Ўйинбоши — акула эса майдонча



ўртасидаги доирада туради (ўқитувчи олдин ўзи ақула вазифасини бажаради). У баланд овоз билан битта ёки бир неча балиқ номини айтиб чақиради, номи айтилган балиқлар ақула атрофида югура бошлайдилар.

Уқитувчи сигналидан кейин ақула балиқларга ҳужум қилади. Ақула қўли теккан ўйинчи ақулачага айланади ва ўйинчиларни тутишга ёрдамлашади. Уйин ҳамма ўйинчилар ақулачага айланиб бўлмагунча давом этади.

### **Бошдан дўппини олиш**

Уйин бошланиши олдидан ўқувчи бошига дўппи кийиб олади. Уни қўл билан ушлаб юришга рухсат берилмайди. Уқитувчи сигналидан кейин ўйновчилар дўппини олишга урина бошлайдилар. Дўппи кийган болага қувлаб бориб, унинг бошидан дўппини тортиб олиб кийишга ҳаракат қилади. Дўппини бошига кийиб олган бола уни бошқасига олдириб қўймасликка ҳаракат қилади. Уйин охирида болаларга бир неча дўппи бериш мумкин.

### **Қатор охиридаги болага теккиз**

Иккита команда ўйинчилари тенг тўртта гуруҳга бўлиниб, иккита доира ҳосил қилиб турадилар. Биринчи гуруҳ ўйинчилари доира ичида, иккинчи гуруҳ ўйинчилари эса доира ташқарисида турадилар. Доира ичида турган болалар саф тортиб, бир-бирларининг белларидан икки қўллаб ушлаб турадилар.

Отувчилар ёки мерганлар доира атрофида турадилар. Уқитувчи сигналидан кейин мерганлар қатор охирида турган ўйинчига тўп отиб, теккизишга ҳаракат қиладилар. Лекин қатордаги болалар ҳаракат йўналишларини ўзгартириб, ўз ўртоқларини ҳимоя қиладилар. Қатор бошида турган биринчи ўйинчи тўпни икки қўллаб илиб олиши мумкин. Қатор охиридаги тўп теккан бола ўйиндан чиқади. Доира ичида кўпроқ вақт туриб, кам ўйинчи йўқотган команда ғолиб чиқади.

### **Чамбарак ичига тез туриб ол**

Майдончага бир неча чамбарак қўйиб қўйилади (гимнастика чамбараги, арғамчи ёки бўр билан оддий доира чизиш мумкин). Чамбараклар ўйинчилар сонига қараганда 1—2 та камроқ бўлиши керак. Ўйновчиларнинг ҳаммаси зал ёки майдон бўйлаб югуриб юриши мумкин. Уқитувчи сигналидан кейин югуриб юрган ўйинчилар дуч келган чамбарак ўртасига туриб олишга ҳаракат қиладилар. Кечикиб қолганлар майдонча чеккасига тўпланишади. Сўнгра ўқитувчи натижани эълон қилади. Чамбаракка тезроқ келиб турганлар ўйинда ғолиб чиқади. Уйинни

хилма-хил бажариш, яъни болалар чамбарак ўртасида тиззада ёки бир оёқда чўққайиб ўтиришлари мумкин.

### **Ким кўп нарса ташлайди?**

Ўйновчилар 2, 4, 6 ёки 8 та командага бўлинишлари мумкин. Ҳар бир команда саватчасига ҳар хил ўйинчоқ ва тўп солиб қўйилади. Ўйин бошланиши олдидан ҳамма команда саватчаларидаги ўйинчоқлар сони бир хил бўлади.

Ўқитувчи командасидан кейин ҳар бир команда рақиб команда саватчасидан кўпроқ ўйинчоқ ва тўпларни олиб келиб, ўз саватчаларига солишлари керак. Югуриб борган бола ҳар сафар биттадан ўйинчоқ олиб келади. Маълум вақт ичида кўпроқ ўйинчоқ тўплаган команда ютган ҳисобланади.

### **Қарғалар ва чумчуқлар**

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, саф тортиб турадилар. Қаторлар орасидаги масофа 2—3 м бўлади. Биринчи қаторга қарға, иккинчисига чумчуқ деб ном берилади.

Ўқитувчи қарғалар деб чақирганда шу команда ўйинчилари югуриб қоча бошлайдилар. Иккинчи команда болалари — чумчуқлар уларни тутишга ҳаракат қиладилар. Сўнгра командалар ўрин алмашадилар. Ўқитувчи битта командани кетма-кет икки марта чақирishi мумкин. Қайси команда кўпроқ болаларни ушласа, ўша команда ютган ҳисобланади.

### **Ким кўп отади!**

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинадилар. Ҳар бир команда ўйинчилари ўз капитанларини сайлаб, уларни ўртага чиқарадилар. Майдон ўртасидаги тўпга қараб иккала капитан югуради ва тўпни биринчи бўлиб етиб келгани қўлига олади. Тўпни олган капитан командаси доира ҳосил қилиб турадилар, иккинчи команда эса доира ўртасида туради.

Ўқитувчи сигнал бергандан кейин тўпни ўйинчилар бир-бирларига ошириб, ўртада юрган болаларни уришга ҳаракат қиладилар. Тўп тўғри бориб ўйинчига тегса, тўп отган командага 1 очко берилади. Ўйин 5—6 минут ўйналгандан кейин командалар ўрин алмашадилар. Белгиланган вақт ичида кўпроқ очко тўплаган команда ютган ҳисобланади. Тўп ерга тегиб, сўнгра ўйинчига тегса, ҳисобланмайди. Доира ичига кириб тўп уриш ман этилади.

### **Лапта ўйини**

Ўқувчилар тенг икки командага бўлиниб, ҳар бири майдончада ўз томонида туради. А команда капитани Б команда орқасида, Б команда капитани эса А команда орқасида туради. Ўқитув-

чи қайси команда ўйинни бошлашни аниқлайди. Ҳўқитувчи сигналдан кейин ана шу команда тўпни иккинчи команда томонига ота бошлайди, тўп бирор ўйинчига тўғри бориб тегса (ерга тегиб, сўнгра ўйинчига тегса, ҳисобланмайди), унда у майдонча бўйлаб ўтиб, ўз капитани ёнидан жой олади. Қайси команда ўйинчилари биринчи бўлиб учта ўйинчига тўп теккизса, ўша команда капитани ўз жойига қайтиб келади.

## Биз қувноқ болалармиз

Ўйновчилар майдоннинг бир томонида чизикдан ташқарида турадилар. Майдончанинг қарама-қарши томонида ҳам худди шундай чизик ўтказилган бўлади. Ён томонида иккита чизик ўртасида онабоши туради. Онабошини ўқитувчи ёки болаларнинг ўзлари тайинлайдилар. Ўйновчилар бараварига:

Биз қувноқ болалармиз,  
Югуриб, сакрашни севамиз  
Қани, бизга етиб кўр,  
Бир, икки, уч — тутиб кўр,—

дейдилар. Тутиб кўр сўзидан сўнг болалар майдоннинг иккинчи томонига югуриб ўтадилар, онабоши эса уларни қувлаб, тутати. Чизикқа етиб боргунга қадар онабошининг қўли теккан бола тутилган ҳисобланади ва у четга чиқиб туради. Болалар 3—4 марта югуриб ўтгандан сўнг тутилганлар санаб чиқилади ва бошқа онабоши сайланади. Ўйин 5—6 марта такрорланади. Болалар 2—3 марта югуриб ўтганда ҳам онабоши бирорта ҳам болани тута олмаса, бошқа онабоши тайинлаши мумкин.

## Жуфт бўлиб югуриш

Ўйновчилар гуруҳи жуфт-жуфт бўлиб, чизик орқасида қатор турадилар. Майдончанинг иккинчи томонига болалар сонига қараб тўплар қўйилади. Ҳўқитувчи сигнали бўйича қатордаги биринчи жуфт қўл ушлашиб, олдинда турган тўплар олдигача югуриб боради ва уни айланиб ўтиб, ўз қатори охирига бориб туради. Кейинги сигнал бўйича иккинчи жуфт югуриб чиқади, Сўнгра учинчиси ва ҳоказо. Кўпроқ марта биринчи бўлиб келган ва қўлларини ёнга тушириб турган жуфтлар ўйинда қолиб деб ҳисобланади.

## Полда қолма

Онабоши тайинланади. Ўйновчилар майдонча ёки спорт залининг ҳар ерида турадилар.

Ҳўқитувчининг топшириғига биноан онабоши билан биргаликда

келишиб олинган мусиқа жўрлигида: чилдирма, чапак овози остида маълум тезликда ва маромда юрадилар, югурадилар, сакрайдилар.

Ўқитувчининг «Ушла» командаси берилиши билан ҳамма ўйинчилар онабошидан қочиб, майдонга қўйиб қўйилган хоҳлаган нарсанинг устига чиқиб олишлари мумкин. Онабоши эса қочувчиларни тутишга ҳаракат қилади. Онабоши қўли теккан ўйинчи шу заҳотиёқ четга чиқади. Ўйин 3—4 марта қайтарилгач, ушланганлар саналади ва янги онабоши сайланади. Ўйин яна қайтадан бошланади. Ўқувчиларнинг ҳаммаси бирор нарсанинг устига чиқиб олишлари шарт, акс ҳолда улар тутилган ҳисобланади. Ўйновчилар баландроқ жойдан икки оёқлаб сакраб тушишлари қараб туриш керак.

### Ўт ўчирувчилар

Ўйновчилар 3—4 командага бўлиниб, гимнастика деворчасига қараб бир қатор бўлиб турадилар. Қаторда биринчи ўйинчилар сарт чизигида турадилар. Гимнастика деворчасининг ҳар бир ораллиғига, бир хил баландликдаги ёғочларга қўнғироқ илиб қўйилади.

Ўқитувчининг «Бир, икки, уч — югуринг» деган командасидан кейин қаторда биринчи бўлиб турган ўйинчилар гимнастика деворчаси томон югурадилар ва унга чиқиб, қўнғироқ чаладилар. Сўнгра ундан тушиб, қаторда иккинчи бўлиб турган ўйинчининг қўлига уриб, қатор охирига бориб турадилар. Ўқитувчи биринчи бўлиб қўнғироқ чалган боланинг номини айтади. Ўйин давом этади. Топшириқни ҳамма болалар бажаришлари шарт. Қайси команда ўйинчилари биринчи бўлиб кўпроқ қўнғироқ чалса, ўша команда ғолиб чиқади. Гимнастика деворчасидан ўйинчилар аста-секин тушишлари керак. Қоидани бузган ўйинчи ютқазган ҳисобланади.

### Байроқчадан ошириб отиш

Болалар икки командага бўлиниб, икки қатор бўлиб, кетмакет турадилар, биринчи қатордагилар қўлида копток бўлади. Қатордан 5—6 м нарига бир текис қилиб байроқчалар ёки булавалар қўйиб қўйилади. Ўқитувчининг «Отинг» деган командасидан сўнг қаторда турган ўйинчилар тўпни бирин-кетин ошира бошлайдилар. Шундан сўнг ўқитувчи нечта бола коптокни байроқчадан ёки булавадан ошириб отганини ҳисоблаб чиқади. Сўнгра болалар коптокларни олиб, уларни иккинчи қатордаги болаларга берадилар. Энди тўпларни навбатдаги қатор отади, сўнгра натижалар солиштириб курилади. Қайси команда ўйинчиси кўпроқ тўпни ошириб отган бўлса, ўша команда ғолиб ҳисобланади.

Копток тушган жойни аниқлаш шарт, чунки копток думалаб ёки сирғаниб кетиши мумкин. Коптокни отаётганда чизикдан чиқиш мумкин эмас. Копток тушган жой отиш натижаси бўлади.

### Ҳалқага тушир

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, диаметри 10—12 м келадиган доирада турадилар, биринчи команда ўйинчилари қўлида қум солинган халтача бўлади. Доира ўртасига чамбарак ташлаб қўйилади.

Ўқитувчи командасига биноан биринчи команда ўйинчилари қўлларига халтачани чамбаракка туширишга ҳаракат қилиб, уни икки қўллаб (ёки бир қўлда) пастдан отадилар.

Ўқитувчи биринчи команданинг нечта ўйинчиси чамбаракка халтача туширганини ҳисоблаб чиқади. Болалар халтачаларни олиб, доирадаги ўз ўринларига қайтадилар. Яна команда берилади. Болалар халтачани иккинчи команда ўйинчиларига берадилар ва ҳоказо. Ўқитувчи қайси команда ўйинчилари халтачани аниқроқ туширганини ҳисобга олади. Шундан кейин қайси команда ғолиб чиққанлигини айтади.

### Булавани уриб йиқит

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, қаторда турадилар. Қаторлардан 4—5 м масофада ҳар бир бола қаршисига булава қўйилади. Ўйновчиларнинг ҳар бирида копток бўлади.

Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи команда ўйинчилари қўлларига коптокни булавага қараб юмалатиб, уни уриб йиқитишга ҳаракат қиладилар. Сўнгра улар нечта булавани уриб йиқитганларини ҳисобга олиб, коптокларни олиб келадилар, йиқитилган булаваларни турғизиб қўядилар. Шундан сўнг иккинчи команда ўйинчилари коптокни булавага қаратиб юмалатадилар ва ҳоказо. Қайси команда кўп булава йиқитган бўлса, ўша команда ғолиб ҳисобланади. Коптокни ўнг қўл билан, чап қўл билан, иккала қўл билан ҳам юмалатиб юбориш мумкин. Коптокни оёқ билан юмалатиб юборса ҳам бўлди. Чизикдан ўтиб юмалатиш ман этилади.

### Югуриб келиб узунликка сакраш

Ўйновчилар икки командага бўлиниб, залнинг (майдончанинг) бир томонида бир кишилиқ қаторда сафланадилар. Ҳар бир команданинг биринчи турган ўйинчиларидан 3—4 м нарига гимнастика тўшаги устама-уст тўшалади. Гимнастика тўшагидан болаларга томон 70—80 см нарида чизик тортилади — бу депсиниш чизиги ҳисобланади. Ўқитувчи болаларга тез югуриб бориб, чизик олдида ердан бир оёқда қаттиқ депсиниб, тўшакка юмшоқ сакраш кераклигини тушунтиради.

Уқитувчи сигнали бўйича ҳар бир командадан биттадан бола навбатма-навбат сакрайди. Уқитувчи тўшак олдида туради, яъни болалар сакраётганда зарурият туғилганда ёрдам беради. Белгиланган муддатда кўпроқ тўғри сакрашга улгурган команда ютиб чиқади.

### Йўқолган игна

Ўйновчилар доира атрофида, онабоши эса доира ўртасида туради. Раҳбар сигналидан кейин ўйновчилардан бири онабоши олдига келиб, катта бармоғини кўрсатади ва «Йўқолган игна бу эмасми?» — деб сўрайди. Онабоши эса «Йўқ» — деб жавоб беради. Бундан кейин кичик бармоқдан ташқари, бирорта бошқа бармоқларини кўрсатади. Яна олдинги саволни қайтариб, «Йўқолган игна шуми?» — дейди. Онабоши эса «Йўқ», деб жавоб беради. Агар ўйинчи тўсатдан кичик бармоғини кўрсатса, унда онабоши баланд овоз билан «Топдим», деб айтади ва ўша ўйинчини ушлашга ҳаракат қилади. Бўлмаса, доирада турган ўйинчилар игнани ўз томонига тортиб олиб кетиши мумкин. Агар онабоши игнани ўз вақтида ушлаб олса, улар ўз ўринларини алмашадилар. Доирада турган ўйновчилар онабоши «Топдим» демагунча игнага қўл теккизиши, доирадан ташқарига чиқиши, бир-бирини туртиши, бетартиб ҳаракатлар қилиши мумкин эмас.

Ўйин болаларда ўзаро ўртоқликни, диққат-эътиборли, топқир, чаққон ва тезкор-сезгир бўлишни ривожлантиради.

### Мактабгача қанча йўл

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинади. Ўйнайдиган жойдан то маълум бир белги қўйилган жойгача (дарахт, бино, ариқ) бўлган масофа белгиланади.

Уқитувчи сигналидан кейин ҳар бир команда капитанлари ўз ўйинчиларига мурожаат қилиб, биздан мактабгача қанча масофа, деб савол беради. Биринчи команда ўйинчилари 25 м дейди. Бошқа команда ўйинчилари эса 20 м дейди. Қайси команда масофани тўғри аниқласа, ўша команда ютган ҳисобланади. Жавоб бериш учун 10—15 секунд вақт берилади. Ютқазган команда ютган команда истагини бажариши: масалан, ашула айтиб бериши, рақсга тушиши, машқларни бажариши керак ва ҳоказо.

Ўйинлар хилма-хил бўлиши учун унинг бошқа турларидан ҳам фойдаланиш мумкин. Масалан, дарахт баландлигини, синф ҳажмини аниқлаш ва ҳоказо.

### Эшитиб, топ

Ўйинда 10—15 киши қатнашиши мумкин. Ўйновчилар доира атрофида турадилар. Ўйинда онабошидан ташқари ҳамма

ўйинчиларда кўзбоғич бўлиши керак. Майдонча ўйин учун чегараланган бўлади.

Ўқитувчи командаси бўйича онабошидан ташқари ҳамма ўйинчилар кўзларига боғични боғлайдилар. Онабоши сигналидан кейин кўзлари боғланган ўйинчилар уни қидира бошлайдилар. Онабошини тутган бола у билан ўрин алмашади. Ўйин яна давом эттирилади.

Ўйинни раҳбарнинг хоҳиши бўйича ўзгартириш мумкин. Онабошини кўп марта тутган ўйинчи ютган ҳисобланади. Онабошининг узоқроққа югуриб кетиши ман этилади.

### Қаричма-қарич

Ўйин қатнашчилари куч ва сон жиҳатидан тенг бўлган икки командага бўлинади. Ўйновчилар ичидан иккита онабоши сайланади, улар зал ёки майдонча ўртасида, оёқларини олдига узатиб ўтирадилар. Ўйин бошланиши олдидан онабоши оёқ ҳолатини ўзгартиради, яъни ўнг оёғини чап оёқ учига қўяди. Қуръа ташланиб, ўйинни биринчи бўлиб бошлайдиган команда аниқланади.

Раҳбарнинг шартли сигнали бўйича команданинг ҳар бир ўйинчиси иккала команда онабошиси ушлаб турган таёқ устидан ошиб ўтиши керак. Ундан битта команда болалари ўтиб бўлганидан кейин иккинчи команда сакрайди. Сўнгра таёқ бир қарич баландроқ кўтарилади. Шундай қилиб, ўрнатилган баландликда ҳар бир команда ўтгандан кейин таёқ яна бир қарич кўтарилади.

Агар ўйинчи сакраб ўтаётганда таёққа тегиб кетса, унинг командасига жарима очко берилади. Қайси команда бирор марта ҳам хатога йўл қўймаса ёки жарима очко тўпласа, ғолиб чиқади. Онабошини қайтадан сайлаб, ўйинни бир неча марта ўтказиш мумкин.

### Ўйлаб топ

Ўйновчилар тенг икки командага бўлинадилар. Раҳбар ўйинни ўтказиш учун шундай жойни танлайдики, унда маълум объектлар ёки нарсалар: уй, мактаб, буталар, тўплар ва ҳоказо бўлиши керак. Ўйин раҳбари маълум объектни ёки нарсани олдиндан танлаб ва белгилаб қўйиши шарт. Раҳбар ўйлаб қўйган нарсанинг номини бирор команда тўғри айтса, унда ўша командага бир очко берилади. Ўйланган нарсаларнинг ҳаммаси тўғри айтилмагунча ўйин давом этади. Ҳаммасини тўғри топган команда ўйинда ғолиб чиқади.

Ютқазган команда ютган команданинг ҳамма ўйинчиларини маълум жойгача кўтариб ўтадилар.

Ўйин раҳбари аввал командага, кейин иккинчисига фақат бир мартадан мурожаат қилиши мумкин.

Ўйин қатнашчилари нотўғри жавоб берсалар, ўйин яна қайтадан бошланади.

### Учди-учди

Ўйновчилар ярим доира ҳосил қилиб ўтирадилар. Ўйинга ўқитувчи ёки ўйинчилардан бири раҳбарлик қилади.

Ўқитувчи сигналдан сўнг раҳбар ёки ўйинчилардан бири ҳамма ўйновчиларни айланиб ўтиб, уларнинг ҳар бирига қуйидаги сўзлар билан мурожаат қилади: «Нима учмоқда?» ёки «Қим учмоқда?» Сўнгра ҳар бир ўйинчи: «Самолёт учмоқда, қуш учмоқда» каби сўзлар билан жавоб беради. Онабоши гоҳо-гоҳо ўйинчилардан «Дарахт ҳам учадимми?» — деб сўрайди. Агар бунга у «ҳа» деган жавоб олса ёки ўйинчи, саволга нотўғри жавоб берса, у вақтда онабоши истагини бажариши керак бўлади. Масалан, ўйинга тушиш, ашула айтиб бериш, маълум масофада югуриб ўтиш, машқ бажариш ва ҳоказолар онабоши истаги бўлиши мумкин.

Онабошининг ҳамма саволларига тўлиқ жавоб берган ўйинчи ғолиб чиқади. Онабоши ҳар бир ўйинчининг олдида алоҳида бориб, 10—15 секунд давомида аниқ жавоб олиши керак.

### Чой-чой

Ўйинда 12—15 кишидан ортиқ киши қатнашиши мумкин эмас. Ўйновчилар орасидан бир киши бошлиқ қилиб сайланади ва унга чой деган ном берилади. Раҳбар сигнал бергандан кейин ўша ўйинчи баланд овоз билан чой сўзини айтади, қолганлар эса унинг орқасидан эргашиб, тутиб олишга ҳаракат қилади. Агар ўйинчилардан бирортаси уни ушлаб олса ёки қўлини теккизса, улар ўз жойларини алмашадилар ва энди бу бола чой номини олади ва баланд овоз билан чой дейди. Қолган ўйинчилар энди уни ушлашга ёки унга қўл теккизишга ҳаракат қиладилар.

Энг эпчил, чаққон, тезкор ҳамда чой ролида кўпроқ вақт бўлган ўйинчи ғолиб ҳисобланади. Ўйин вақтида болалар олдиндан келишиб олинган чегарадан чиқиб кетмасликлари керак.

### Урага отиш

Ўйновчилар тенг 2—3 командага бўлинадилар. Ўйин учун кичикроқ чуқурча тайёрланади. Отиш чизигидан то чуқурчагача бўлган масофа 10—15 м.

Отиш учун оғирлиги тахминан 200—300 г келадиган тошлар тайёрлаб қўйилади, чуқурча эса шағал билан тўлдирилади.

Ҳар бир команда ўйинчилари отиш чизигидан шағал солинган



чуқурчага галма-галдан тош ташлайди. Агар тош нишонга тегса, унда шағал атрофга сочилиб кетиши керак. Чуқурчага кетмакет тош ташлаш билан ундаги ҳамма шағални чиқариб юборган команда ютган ҳисобланади. Ҳар бир команда ўйинчиси чизиқни босмасдан, тошни фақат бир марта отиш ҳуқуқига эга.

## Дуррача солди

Ўйновчилар доира бўйлаб турадилар. Улар ўртасидан ўйинбоши сайланади. Ўйинбоши қўлида дуррача бўлади. Раҳбар сигнал бериши билан ўйинбоши доира бўйлаб турган ўйинчиларни айланиб ўтиб, уларнинг бирига сездирмасдан дуррачани теккизади ва уни ўша ерда қолдиради.

Ўйинбоши қўли теккан ўйинчи дуррачани тезда ердан олиб, уни қувлаб етишга ҳаракат қилади. Агар ўйинчи ўйинбошига етиб олиб, унга қўлини теккизса, унда улар ўрин алмашадилар.

## 20 га етказ

Спорт зали ёки майдончанинг бир томонида диаметри 180 см доира чизилади. Доира ичига квадрат чизилади, квадрат бурчаклари доирага тегиб туради. Катта квадрат чизиғидан 30 см ораликда кичик квадрат чизилади, сўнгра кичик квадрат ичида учбурчак чизилади, унинг ўртасида доирача чизилган бўлади. Катта доира чизиғидан то улоқтириш чизиғигача бўлган масофа 10—12 м ни ташкил этиши керак.

Болалар спорт зали ёки майдончанинг қарама-қарши томонида бир кишилик қаторда турадилар. Ҳар бир қаторга биттадан волейбол ёки теннис коптоги берилади. Уқитувчи сигналидан кейин ҳар бир команда ўйинчилари коптокни галма-галдан нишонга, кичик доирага тушириш учун улоқтирадилар. Коптокни улоқтирган бола югуриб бориб уни олади-да, кейинги ўйинчига беради, ўзи эса ўз командаси охирига бориб туради. Ўйин шу тарзда давом этади. Тўп кичик доирага тушса — 5 очко, учбурчакка тушса — 4 очко, кичик квадратга — 3 очко, катта квадратга — 2 очко, катта доирага тушса 1 очко берилади.

Тезда 20 очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

## Тўпни эгаллаб ол!

Ўйин қатнашчилари тикка ёки тиззада туриб, икки қўллаб баскетбол ёки тўлдирма тўпни ушлаб турадилар. Бунда қўл бир хил ҳолатда бўлиши керак.

Сигнал берилиши билан уларнинг ҳар бири тўпни бош устида кўтаришга ҳаракат қиладилар. Агар ўйин тик турган ҳолда ўтказилса, унда гилам устига ёки полга йиқилиш ман этилади.

## Таёқча учун кураш

Иккита бола бир-бирига юзма-юз туриб, қўлларни узатиб, битта гимнастика таёқчасини горизонтал ҳолатда ўнг қўлининг сирти ва чап қўлининг кафти билан ушлаб туради. Сигнал берилиши билан иккаласи таёқчани буришга ҳаракат қилади.

Таёқчани биринчи бўлиб қўйиб юборган бола ўйинда ютқизган ҳисобланади.

Шунингдек иккита эстафета таёқчасидан ҳам фойдаланиш мумкин.

## Маҳкам ушлаш

Мусобақалашувчилар бир-бирларига орқа билан туриб йўғон таёқчани юқорига кўтардилар. Ҳар бир бола олдинга энгашиб, шериги оёқларини ердан узишга ҳаракат қилиши керак. Оёқни ердан узиб, юқорига ёки таёқчани қўйиб юборган бола ютқизган ҳисобланади.

**Ўйиннинг бошқа түри.** Ўйновчилар бир-бирлари қаршисида оёқлари тагини шериклари оёғи тагига теккизиб, гимнастика таёқчасини ушлаб ўтирадилар. Сигнал берилиши билан ўйинчилар гимнастика таёқчасини ўз томонларига торта бошлайдилар. Гимнастика таёқчасини ушлаб турган шеригини шу ҳолатда 5 секунд тутиб турган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Узун таёқ билан олишув

2,5 м узунликдаги таёқ марказидан 70 см масофага иккита белги қўйилади. Мусобақалашувчилар диаметри 3 м доира ичига кириб, чап қўл билан таёқчанинг белгиланган жойини, ўнг қўл билан эса таёқ учига яқинроқ жойни ушлаб турадилар. Бунда таёқ учи ўнг елка тагидан чиқиб туриши керак.

Сигнал берилиши билан ўйинчилар бир-бирларини итариб, доирадан ташқарига чиқаришга ҳаракат қиладилар. Қўллар ўрнини алмаштириш ва тиззада туриш ман этилади. Олишув иккита бўлимдан иборат бўлади. Иккинчи бўлимда ўйинчилар қўллар ҳолатини ўзгартириши мумкин, бунда белгининг олдига ўнг қўл қўйилади.

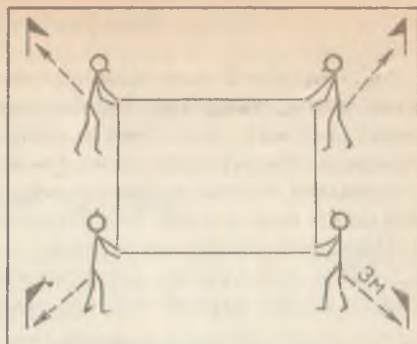
## Тойча

Ўйновчилар бир-бирларига орқа ўгириб турадилар. Узунлиги 1,5—2 м келадиган, учлари бир-бирига боғланган қалин тасма иккита боланинг бўйин ва қўлтиғидан ўтказилади.

Сигнал берилиши билан ҳар бир бола шеригини ўз томонига чизик орқасига ёки доира чизиғидан 3—4 м масофага тортиб чиқаришга ҳаракат қилади. Кўпроқ очко тўплаган команда ютади.

## Ҳаракатчан ринг

Узунлиги 3—4 м келадиган қалинроқ арқон учлари боғланади ва майдон ўртасига қўйилади. Ўйинчилардан вазнига қараб шартли равишда тўрт киши ажратилади. Улар арқонни кўтариб тортиб, ринг ҳосил қиладилар. Ҳар бир ўйинчи орқасида, 3 м нарида биттадан тўлдирма тўп бўлади (83-расм).



83-расм.

«Торт!» сигнали берилгандан кейин ҳар бир ўйинчи тўпгача

етиб боришга ва унга оёғини теккизишга ҳаракат қилади. Бу ишни ким биринчи бўлиб бажарса, у ютган ҳисобланади ва четга чиқиб туради. Қолган уч ўйинчи қайтадан арқонни олиб, оёғини тўпга теккизишга ҳаракат қилади. Ҳолиб чиққан бола иккинчи ўринни эгаллайди. Шундан кейинги ҳаракатда ютган болага эса учинчи ўрин берилади.

Тўп ўрнини доим бир хил ҳолатда алмаштириш мумкин, бунинг учун албатта олдиндан белги қўйиб чиқилади.

Шундан сўнг кейинги болалар яна тўрттадан бўлиб ўйнай бошлайдилар.

Финалда тўртликларда биринчи ўринни олганлар 1—4 ўрин учун курашади, қолган ўйинчилар кейинги ўринларни эгаллаш учун ҳаракат қиладилар.

## Белбоғда курашиш

Белбоғни белга қаттиқ боғлаб олган икки ўйинчи бир-бирини белбоғдан ушлаб туради. Улар белбоғдан қўл олмасдан бир-бирларини йиқитишга ҳаракат қиладилар. Бунда оёқдан чалишга рухсат берилади. Ўйинда самбочилар кийимидан фойдаланиш мумкин.

## Доира ичидан чиқариш

Диаметри 3 м ли доира ичида иккита ўйинчи турган жойда мусобақаланиши мумкин. Улар бир-бирларининг қўлларини чалиштирган ҳолатда гиламда турадилар. Улар сигнал берилиши билан бир-бирларини даст кўтариб олиб, доирадан ташқарига чиқаришга ҳаракат қиладилар. Ўйин пайтида қўлни ажратиш, ҳавода оёқ билан ҳимоя қилиш ман этилади. Рақибни доирадан ташқарига чиқарган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

## Чўққайиб ўтириб туртиб чиқариш

Диаметри 3 м ли доирада иккита ўйинчи чўққайиб, болдирини ушлаб ўтиради. Улар бир-бирларини елка ва кўкрак билан туртиб, мувозанатини йўқотишга, қўллари, тиззалари ёки думбасини гиламга теккизишга мажбур этишга ҳаракат қилади. Доирадан ташқарига чиқиш мумкин эмас. Олишув икки минут давом этади. Шу давр ичида улар бир-бирини енга олмаса, ўйин дуранг билан тугади, деб эълон қилинади.

Ўйин қондасини ўзгартириш мумкин, бунда рақиблар қўл кафти билан туртиб-туртиб чиқарилади.

## Орқа билан туртиб чиқариш

Ўйинчилар бир-бирларига орқа ўгириб, бир-бирларининг тирсақларидан ушлаб ўтирадилар. Улар полга оёқ билан таянадилар-да, орқа билан рақибни туртиб, уни доирадан ташқарига чиқаришга уринадилар.

**Ўйиннинг бошқа тури.** Ўйинчиларга ўринда туришга рухсат берилади, бунда улар турган ҳолатда оёқларини гиламдан кўтармасдан курашишлари керак.

## Гиламга (тўшакка) ағдариш

Ҳар бир командадан биттадан ўйинчи ёнма-ён чалқанча ёки қоринда ётадилар.

Сигнал берилиши билан улар ирғиб тиззада турадилар ва кураш қондаси бўйича рухсат этилган кураш усулига кўра бири иккинчисини гиламга йиқитишга ҳаракат қиладилар (қоринга, орқага, ён томонга йиқитиш мумкин). Икки қўли билан туриш мумкин эмас.

## Пингвинлар югуради

Командалар старт чизиғи олдида бир кишилик қаторда турадилар. Командалардан биринчи турга ўйинчилар оёқлари ўртасига тўп қистириб қўядилар. Шу ҳолатда устунча ёки тўлдирма тўп устидан айланиб ўтиб, орқага қайтиб келадилар. Тўпни қўл билан ўз командасидан иккинчи бўлиб турган ўйинчига узатадилар ва ўзлари қаторнинг охирига бориб турадилар.

Агар сакраётганда тўп ерга тушиб кетса, уни олиб яна оёқ орасига қисиб, ўйинни давом эттириш мумкин. Эстафетани тез ва хатосиз тамом қилган команда ютган ҳисобланади.

## Чавандозлар

Икки команда ўйинчилари чавандозлар ва отларга бўлиниб, старт чизиғи олдида қатор бўлиб турадилар. Сигнал берилгандан кейин иккала командадан олдинда турган биттадан бола старт

чизиғидан 10—15 м масофага югуриб борадилар, ўрин алмашиб, орқага қайтиб келадилар ва ўз қаторлари охирига турадилар. Энди кейинги болаларга гал келади. Агар чавандоз йиқилиб тушса ўрнидан туриб, югуриб кетиши мумкин. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### **Тўп орқасидан югуриш**

Ўйновчилар икки командага бўлинади, ҳар ир команда майдончанинг олд чизиғида қатор турадилар ва тартиб билан санайдилар. Ўйин бошловчи қўлида тўп билан командалар ўртасида туради. Ўйин бошловчи хоҳлаган рақамни чақириб, тўпни олдинга думалатади. Командалардаги шу рақамли ўйинчилар тўпни қувлаб кетадилар. Ким биринчи бўлиб тўпга қўл теккизса, унга бир очко берилади. Кейин ўйин бошловчи бошқа рақамдагиларни чақиради ва ҳоказо. Кўп очко тўплаган команда ўйинда ғолиб чиқади.

### **Орқада қолган чиқиб кетади**

Волейбол майдончаси атрофида югуриш мусобақаси ўтказилади (юқори синф ўқитувчилари узунлиги 200 м дан кўп бўлмаган мактаб спорт майдончасининг югуриш йўлакчасида югурадилар).

Доирани ёки майдончани айланиб, старт чизиғига етиб келганда охирги бола ўйиндан чиқади, энг чидамли югурувчи ўйинда ғолиб ҳисобланади.

### **Айланма кетидан айланма**

Ўйин қатнашчилари бир неча командаларга бўлинади. Ҳар бир команда қаршисида 50 м ли доира чизилади. Ҳар бир командада қанча ўйинчи бўлса, улар доирани шунча марта айланиб ўтиши керак.

Командаларнинг биринчи турган ўйинчилари доирада, старт чизиғи олдида турадилар. Раҳбар сигналидан сўнг биринчи ўйинчилар доирани айланиб ўтадилар, сўнгра иккинчи, учинчи, тўртинчилар айланадилар ва ҳоказо. Қайси команда ўйинчилари эстафетани биринчи бўлиб тамом қилса, ўша команда ғолиб ҳисобланади.

### **Поездлар**

Қаторда турган ҳар бир команда олдида чизиқ ўтказилади, чизиқдан 10 м нарига ҳар бир команда қаршисига устунча (тўлдирма тўп, булава) қўйилган бўлади. Ўқитувчи сигналидан кейин биринчи турган болалар югуриб бориб устунчани айланиб

ўтиб, орқага югуриб, старт чизигига қайтиб келадилар. Бу ерда уларга иккинчи қатордаги ўйинчилар қўшилишади. Улар биринчи ўйинчиларнинг белларидан ушлаб югурадилар, сўнгра учинчи турган болалар ва ҳоказо. Кейин ўйин иккинчи марта ўтказилади. Бунда ўйинчилар қайтадан қаторга турадилар: яъни қатор охирида турган ўйинчилар энди биринчи бўладилар. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ғолиб чиқади.

### **Йўлбошчи бўл**

Ўйновчилар жуфт-жуфт бўлиб иккита командага бўлинадилар. Ҳар бир жуфт болага тартиб рақами берилади. Команда ўйинчилари спорт майдончасининг югуриш йўлакчалари бўйлаб жуфт-жуфт бўлиб, ёнма-ён югурадилар. Раҳбар вақти-вақти билан бирор рақамдаги болани бошқариб борувчи деб айтади. Шу сўзни эшитган ўша жуфт ўйинчи қатордан югуриб чиқиб, турли томонга зўр бериб югуради, иложи борича тезроқ қатор бошига бориб туришга ҳаракат қилади. Биринчи бўлиб келиб турган ўйинчига битта очко берилади. Сўнгра югуриш секин суръатда давом эттирилади, сўнгра бошқа жуфт бола чақирилади ва ҳоказо. Кўпроқ йўлбошчи бўлиб турган команда ўйинчилари ютган ҳисобланади.

### **Байроқчаларни йиғиб ол**

Югуриш йўлакчада ёки майдончада ўтказилади. Бунда бир неча ўн метр масофага бир тўда байроқчалар қўйилади. Биринчи қаторга ўйин бошловчилар сонига нисбатан иккита кам байроқча, иккинчи қаторга (масалан, 30 м дан кейин) яна иккита кам байроқча қўйилади ва ҳоказо. Шундай қилиб, агар стартда 10 та ўйинчи турса, унда байроқчалар 8 та, 6 та, 4 та, 2 та ва 1 та қўйилиши керак. Сигнал берилиши билан югуриш бошланади. Ҳар бир ўйинчи биринчи қатордаги байроқчани эгаллашга ҳаракат қилади. Бунга улгурмаган иккита бола ўйиндан чиқади. Иккинчи босқичдан кейин 6 ўйинчи қолади, сўнгра тўртта ва ниҳоят охирида қолган иккита ўйинчи мусобақалашади.

### **Қарама-қарши қатор атрофида**

Иккита команда ўйнайди. Ҳар бир команда ўз навбатида иккига бўлиниб, қарама-қарши қаторда бир-бирига юзма-юз турадилар. Ҳар бир ўйинчи сигналдан кейин командаларнинг биринчи турган ўйинчиси ўйинни бошлайди. У эстафета таёқчаси билан қаршисидаги команда томонга югуриб бориб, қатор охирида турган ўйинчини айланиб ўтиб, қатор бошига ўйинчи ёнига югуриб келиб, унга эстафета таёқчасини беради, ўзи эса қатор охирига бориб туради. У эса ўз навбатида қаршисида турган қатор охиридаги

болани айланиб ўтиб, олдида турган ўйинчига эстафета таёқчасини беради-да, ўз қатори охирига бориб туради ва ҳоказо. Ярим қатор бўлиб турган ўйинчилар жойларини алмаштириб бўлгандан сўнг ёки дастлабки ҳолатга келганда ўйин тамом бўлади.

### **Тўсиқларни таъқиб қилиб югуриш**

Спорт майдончасининг югуриш йўлакчаси бошига, ўртасига ва айлана ёни бурилиши охирига олтига тўсиқ қўйилади. Ўйновчилар икки командага бўлиниб, уларнинг ҳар бири ўз навбатида иккига бўлинади. Командаларнинг ярмиси майдончанинг ўртасида, бир томонда турган бўлса, бошқалари эса — майдончанинг қарама-қарши томонида турадилар. Сигнал берилиши билан биринчи турган болалар югурадилар, улар айлана ёйидаги учта тўсиқни ошиб ўтиб, эстафетани иккинчи турган болаларга, улар ўз навбатида старт чизиғида турган учинчи ўйинчиларга узатадилар ва ҳоказо.

### **Соатга ўхшаб**

Ўйновчилар қатор бошида йўлбошчи билан 250—300 м айланани 1—2 марта югуриб ўтадилар. Йўлбошчи вақтни белгилайди. Сўнгра ўйновчилар 3—5 кишилиқ гуруҳларга бўлинадилар, уларнинг ҳаммаси битта айланани худди шу тезликда югуриб ўтиши шарт. Лекин вақт эса бош югурувчилар билан белгиланади. Гуруҳдагилар бирга ёки галма-галдан битта-битта югуришлари мумкин. Агар улар югуриб ўтган вақт берилган вақтдан бир секундга фарқ қилса, командага битта жарима очко, икки секундга фарқ қилса, иккита жарима очко берилади ва ҳоказо. Ўйин охирида энг кам жарима очко тўплаган команда ютган ҳисобланади.

### **Икки финиш оралиғидаги югуриш**

300 м ли югуриш йўлакчасида 150 м масофадан сўнг ёки йўлакчада 200—400 м ли йўлакчадан 200 м дан сўнг финиш чизиғи чизилади. Ҳамма ўйновчилар старт чизиғидан баравар югуриб чиқиб, енгил суръат билан югуради. Оралиқ финишдан олдин зўр бериб югуриб, оралиқ финиш чизиғига биринчи бўлиб ўтишга ҳаракат қиладилар. Чизиқни биринчи бўлиб босиб ўтган ўйинчига — 5 очко, иккинчи бўлиб ўтганга — 3 очко, учинчисига — 1 очко берилади. Якуний финишда эса очколар сони ошиб боради. Умумий масофа 1000—1500 м га етади.

### **Арғамчини оёқ тагидан ўтказиш**

Команда ўйинчилари орасидаги масофа 1 м га яқин бўлиб, қаторда саф тортиб турадилар. Ҳар бир қатордан 6—8 м нарига устунчалар қўйилади. Командалар олдида турган биринчи

Ўйинчиларга арғамчи берилади. Сигнал берилиши билан улар ўз устунчалари томон югурадилар, уни айланиб ўтиб, ўз қаторларига югуриб келиб, арғамчининг бир учини қатор олдида турган ўйинчига берадилар ва ўзлари арғамчининг иккинчи учидан тизза баландлигида ушлаб, қаторда турган ўйинчилар оёғи тагидан то охиригача олиб ўтадилар. Бундай вақтда қаторда турганлар арғамчи устидан сакрайдилар. Шундан сўнг биринчи турган ўйинчилар қатор охирида қоладилар, иккинчилар эса устунча томон югуриб бориб, биринчи турган ўйинчилар бажарган вазифани қайтарадилар ва ҳоказо. Югуришни биринчи бўлиб бошлаган ўйинчилар қўлларига арғамчини олиб, юқорига кўтаришлари ўйиннинг тамом бўлганлигини билдиради.

### **Копток билан сакраш**

Майдончада 5—10 тадан ўйинчиси бўлган иккита команда бир-бирига юзма-юз туради. Ўйинбоши тўпни юқорига ирғитади, шиширилган енгил тўп ёки волейбол тўпи бўлгани яхши. Ҳар бир команда ўйинчиси сакраб, коптокни қўл билан уриб (бармоқларни ёзиб ёки мушт билан), ўз командасидаги бирорта ўйинчиси томонга олиб боради, у эса бошқасига ва ниҳоят тўп олд чизиқ орқали рақиб томонга йўналтириб борилади. Агар ўйин баскетбол майдончасида ўйналаётган бўлса, уни баскетбол тахтасига туширишга ҳаракат қилинади. Ҳар бир ўтказилган ёки тахтага теккизилган тўп учун командаларга ютуқ очко берилади. Ўйин келишиб олинган маълум вақтгача ёки очкогача ўйналади.

### **Пингвинлар**

Командалар старт чизиғи орқасида қатор бўлиб турадилар. Қаторда биринчи бўлиб турган болалар тиззалари орасида волейбол ёки тўлдирма тўпни қисиб турадилар. Улар шу ҳолатда 10—15 м нарида турган байроқчага томон юриб, уни айланиб, орқага қайтиб келадилар. Тўпни тизза орасида тутиб югуриш, сакраш ҳам мумкин. Агар тўп тушиб кетса, уни ердан олиб, ҳаракат давом эттирилади. Машқни тугатиб, тўпни кейинги болага узатган ўйинчи қатор охирига бориб туради.

Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ютган ҳисобланади.

### **Бақа**

Ўйинчилар тенг икки командага бўлиниб, старт чизиғи олдида турадилар. Старт чизиғидан 15—20 м оралиқда байроқча қўйилган бўлади. Сигнал берилиши билан биринчи турган ўйинчилар байроқча томон икки оёқда сакраб боради ва орқага қайтиб келиб эстафетани иккинчи турган ўйинчилар қўлига теккизиб, ўзи қатор орқасига бориб туради ва ҳоказо.



## Арғамчи билан жуфт-жуфт бўлиб сакраш

Иккита команда ўйинчилари жуфт-жуфт бўлиб, старт чизиғи олдида қатор бўлиб турадилар. Ҳар бир қаторда иккитадан ўйинчи бир-бирига орқаси билан тақалиб туради. Старт чизиғидан 10—15 м олдинда бурилиш учун белги қўйилади. Олдинда турган ўйинчилар қўлларига арғамчи оладилар, орқада турган ўйинчилар эса қўлларини уларнинг белига ёки елкасига қўядилар. Раҳбар сигнал бериши билан жуфтлар биринчи ўйинчи томонидан айлантирган арғамчи устидан сакраб, олдинга қараб ҳаракат қиладилар. Бурилиш жойида жуфт ўйинчилар ўрин алмашадилар ва орқага қайтиб келадилар. Қолган ҳамма жуфтлар ҳам ўйинни шундай кетма-кетликда бажарадилар.

## Айлантириш

Бу ўйин арғамчи билан ўтказилади. Унда болалар бурилиш жойигача оёқдан-оёққа арғамчида сакрайдилар. Икки букланган арқончани ўнг ёки чап қўлда ушлаб, уни оёқ тагидан айлантириб, орқага қайтиб келадилар ва уни кейинги ўйинчига берадилар ва ҳоказо.

## Рўмолчани олмоқ

Болалар тенг икки командага бўлинадилар. Қия қилиб тортилган арқоннинг маълум жойларига ҳар хил рангли рўмолча ёки ленталар осиб қўйилади. Ҳар бир рўмолча ёки лентага тартиб рақами берилади. Рўмолчалар қанчалик кўп бўлса, улар шунчалик баландгача осилади. Сигнал берилиши билан ҳар бир команда ўйинчиси юқорига сакраб, рўмолчани ечиб олишга ҳаракат қилади. Ўйинчи сакраб тартиб рақамидаги рўмолчани олса, унга тартиб рақамига қараб очко берилади. Илинган рўмолчалар сони камайгандан кейин арқон аста-секин баландга кўтариб борилади. Энг кўп рўмолча олган команда ғолиб чиқади.

## Устимдан сакраб ўт

Ўқувчилар тенг икки командага бўлинади. Командалар старт чизиғи орқасида турадилар. Ҳар бир командадан 3—4 м ораликда биттадан бола энгашиб, қўлларини тиззасига тираб туради. Сигнал берилиши билан ҳар бир команданинг биринчи бўлиб турган ўйинчилари энгашиб турган бола орқасига қўлини тираб, устидан сакрайди ва 10—15 м ли масофагача югуриб боради, сўнгра орқага қайтиб келиб, кейинги ўқувчининг қўлига қўл теккизади. Ўзи эса қаторнинг охирига бориб туради. Иккинчи бўлиб турган ўқувчилар машқни давом эттирадилар ва ҳоказо. Болалар навбати

билан энгашиб турган бола ўрнини эгаллашлари мумкин. Берилган вазифани хатосиз ва биринчи бўлиб бажарган команда ютиб чиқади.

### **Ким баланд сакрайди?**

Тўсиқлар ўйин қатнашчиларининг ўтиши мумкин бўлган баландликда ўрнатилади. Олдин битта команда ўйинчилари, кейин бошқа команда қатнашчилари кетма-кет сакрайдилар. Тўсиқ ҳар гал ҳамма сакраб бўлгандан кейин 5 см кўтарилади. Кейин тўсиқни янги баландликка кўтарганда ўйин қатнашчиларига иккитадан имконият берилади. Ўйин қатнашчилари икки имкониятдан ҳам фойдалана олмаса, у мусобақадан чиқади. Охириги ва охиригидан олдинги баландликдан ўтгандан сўнг кўпроқ ўйин қатнашчилари қолган команда ғолиб ҳисобланади.

### **Чўққайиб ўтириб сакраш**

Икки команда ўйинчилари майдончанинг қарама-қарши томонида бир-бирларига юзма-юз турадилар. Сигнал берилиши билан чўққайиб ўтирган ҳолатдан, яъни оёқни охиригача ёзмасдан қарама-қарши команда чизиғигача олдинга сакраб борадилар. Сўнгра орқага буриладилар ва дам олмасдан яна орқага сакраб келадилар, кейин яна олдинга ва ҳоказо. Чизиққа охирида етиб келган ўйинчи ўйиндан чиқади. Келишилган муддатда қондани бузмаган ўйинчилар командаси ютиб чиқади.

### **Бақани тутиб ол**

Кичикроқ майдончада болалар чўққайиб ўтириб, олдинга қўллар билан таянган ҳолда бақага ўхшаб сакрайдилар. Майдон ташқарисида худди шундай ҳолатда икки ўйинчи туради. Улар галма-галдан оёққа ва қўлга таяниб, майдон ичига сакраб киради ва бирорта ўйинчига яқинлашиб, уларга қўл теккизади. Бақа яна шу усулда қочиб кетади. Майдон бўйлаб икки оёқ-қўлда депсиниб юриш мумкин, қўлни полдан кўтарган ҳолда ўтириш мумкин эмас. Ушланган бақалар онабошиларга қўшилиб, бақаларни тута бошлайдилар. Қўлга тушмаган энг охириги ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### **Оқсоқ қарға**

Иккита команда 10—15 м масофада бир-бирига қарама-қарши томонда қаторда туради. Қатор олдидаги ўйинчиларга рангли белбоғ ёки қайиш берилади. Сигнал берилиши билан ҳар бири чап ёки ўнг оёқларини букиб, болдирни сонга белбоғ билан тез боғ-

лаб, шу заҳоти бўш оёқда сакраб, олдинга ҳаракат қила бошлайди. Бола старт чизиғидан ўтиши билан белбоғни тезда ечиб олиб, қаторни орқадан айланиб ўтади ва уни олдинда турган ўйинчига узатади. Ҳамма ўйинчилар жойларини алмашиб бўлмагунларича ўйин давом этади.

### Ҳимоячи

Болалар доира бўлиб турадилар. Доира ўртасида тўп ёки учта булава, унинг ёнида ҳимоячи бўлади. Сигнал берилиши билан ўйновчилар тўпни бир-бирларига ошириб, ҳимоячини чалғитиб, доиранинг ўртасида турган нарсаларга тўпни теккизишга ҳаракат қиладилар. Ҳимоячи эса тўпни қайтаришга уринади. Нишонга тўп теккизган бола ҳимоячи билан жой алмашади.

### Юқорига ва узоққа сакраш

Г ҳарфи шаклидаги 4 та ёғоч тутқич тўртта устунчага ўрнатилади. Шундан иккитаси сакраш ҳандағи четига қоқилади, қолган иккитаси ундан 50 см нарига ўрнатилади. Биринчи иккита устунчадаги тутқичларга 50—60 см баландликда, кейинги иккита устунча тутқичга 1—1,5 м баландликда резина горизонтал ҳолатда тортилади. Шундай қилиб иккита тўсиқ ҳосил бўлади. Ўйиндан мақсад иккала тўсиқдан баландга ва узоққа сакраб, ҳандаққа юмшоқ қўнишдир. Ўқитувчининг сигналидан кейин ўқувчилар бирин-кетин сакрай бошлайдилар. Ўқувчилар ҳар гал сакраб бўлганларидан кейин иккинчи устунчалар орасидаги масофа аста-секин узайтириб борилади. Резинага иккинчи марта сакраганда боланинг оёқлари илиниб қолса, у ўйиндан чиқади. Шунинг учун резинани 30, 40, 50, 60, 70 см баландликда қўтариб борилса, жуда яхши бўлади. Бирорта хатога йўл қўймаган ўйинчилар ғолиб чиқадилар.

### Тўртта тўп

Иккита команда волейбол майдончасида тўрнинг турли томонида жойлашадилар. Ҳар бир командада иккитадан волейбол тўпи бўлади. Раҳбар сигналидан кейин майдончанинг турли бурчакларидан (орқа чизиқдан) ўйинчилар тўпни рақиб томонга ташлайдилар. Иложи борича тўпни рақиб томонга тез ўтказиш керак бўлади. Агар у томонда учта тўп бўлиб қолса, унда ўша команда битта очко йўқотади. Отиланган тўп тўр тагидан ўтса ёки майдон ташқарисига чиқиб кетса, тўп отган команда битта очко ютқазган бўлади. Ўйин 2—3 партиядан иборат бўлиб, 10 очкогача ўйналади. Ҳар бир ўйналган очкодан кейин тўпни ўйинга янги жуфтлар киритади. Ўйин давомида болалар майдончада жойларини соат мили бўйича (волейбол ўйинига ўхшаб) алмашадилар.

## Икки қўл билан

Ўйинда 2—3 команда мусобақалашади. Улар қўлларида волейбол тўпи билан старт чизиғи олдида саф тортиб турадилар. Сигнал берилиши билан ҳар бир ўйинчи галма-галдан гоҳ чап, гоҳ ўнг қўл билан тўпни ерга уриб олиб юра бошлайди. Устунчани айланиб ўтиб орқага қайтиб келади ва тўпни кейинги ўйинчига узатади. Агар ўйинчи тўпни йўқотса, ўша йўқотган жойига қайтиб келиб, тўпни олади-да, ўйинни давом эттиради. Кейинчалик ўйинни иккита тўп билан олиб юриш мумкин.

## Тўпни қўвлаб ўт

Ўйновчилар доирада қўллари ён томонга узатилган масофада турадилар. Ўйинчилардан бирига волейбол тўпи берилади. Онабоши сигналидан кейин улар тўпни тезда бир-бирларига доира бўйлаб узатадилар, онабоши эса тўп йўналиши бўйлаб югуради. У доирани айланиб ўтиб, тўп бошланғич жойга келгунча ўз жойига туриб олишга ҳаракат қилади. Агар онабоши тўпни қўвлаб ўта олса, тўп узатишни бошлаган ўйинчи билан ўрин алмашади, энди у ўз навбатида онабоши бўлади.

Тўпни фақат қўлдан-қўлга узатиш мумкин.

## Баскетбол эстафетаси

Ўйновчилар тенг икки командага бўлиниб, майдончанинг ён чизиғи ўнг бурчагида саф тортиб турадилар. Қаторда биринчи турган ўйинчилар баскетбол тўпини олиб, олд чизиқда турадилар. Сигнал берилиши билан уларнинг ҳар бири тўпни полга уриб, шчитга — тахтага югуриб боради, тўпни шчитга ёки ҳалқачага ташлайди (бир марта ёки ҳалқачага тушгунча ташлайди), сўнгра тўпни олиб юриб, орқага — майдон ўртасигача келиб, ўртадаги чизиқдан кейин ўйинчига тўп узатади. Энди бу бола тўпни илиб олиб, ўйинни худди юқоридагидек такрорлайди ва ҳоказо. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Қудуқ (украин ўйинлари)

Майдончада бир-биридан 5—6 м масофада иккита параллель чизиқ ўтказилади, улар ўртасида бир неча пластмасса чамбаракни устма-уст қўйиб, қудуқ ҳосил қилинади. Ўйновчилар чизиқ орқасидан галма-галдан қудуққа тўпни шундай отадиларки, у қудуқни бузиб юбормаслиги, қайтиб, қарама-қарши томонга учиб ўтиши керак. Шунда уни у бошқа команда ўйинчилари илиб оладилар. Тўпни муваффақиятли ташлаган командага бир очко берилади. Агар тўп қудуқни бузиб юборса, унда командага учта жарима очко берилади. Бирмунча вақт ўтгандан кейин ўйин натижалари эълон қилинади.

## Тўпни узатиш

Иккита команда ўйинчилари икки қатор саф тотиб турадилар. Улардан 10—15 м масофага устунча қўйилади, у бурилиш жойини билдиради. Раҳбар командасидан кейин қаторда биринчи бўлиб турган икки бола устунча томон бир-бирига ҳавода тўп узатиб югурадилар, волейбол ўйинига ўхшаб, устунчани айланиб ўтиб, ўз қаторларига югуриб бориб, тўпни кейинги жуфтга узатадилар ва ўз қаторлари охирига бориб турадилар.

Иккинчи жуфт бола биринчи болалар қандай вазифани бажарган бўлса, шуни такрорлайди. Тўпни фақат бармоқлар билан узатиш мумкин, илиб отиш ман этилади. Агар тўп ерга тушиб кетса, уни олиб, ҳаракат ўша жойдан бошланади. Эстафетани биринчи бўлиб тугатган команда ўйинда ғолиб ҳисобланади.

## Қарама-қарши қаторда тўпни узатиш

Ҳар бир команда ўз навбатида иккига бўлинади ва волейбол майдончасида тўрнинг икки томонида бир-бирига юзма-юз қарама-қарши қаторда турадилар. Қатор бошида турган ўйинчилар тўпни тўр устидан ўзларининг шерикларига узатадилар ва тезда қатор орқасига бориб турадилар, бошқа томондан тўпни иккинчи турган ўйинчиларга узатадилар ва ҳоказо. Агар тўп ерга тушиб кетса, уни олиб, ўйинни давом эттириш мумкин. Тўп узатишни биринчи бўлиб тугатган команда ғолиб ҳисобланади.

## Италияча лапта ўйини

Ўйин оддий волейбол ўйинига ўхшайди, лекин бунда тўпни ерга теккизишга рухсат этилади. Тўп ерга фақат бир марта тегиши мумкин. Майдончининг бир томонида тўпни ҳаммаси бўлиб икки марта ерга тегишига рухсат этилади. Тўп командалар томонида бўлганда унга уч марта қўл теккизиш мумкин (у ерга тегадими, йўқми, бундан қатъий назар), лекин учинчи уриш билан тўпни албатта рақиб томонга узатиш зарур. Қолган ўйин қоидалари худди волейбол ўйинидек бўлади.

## Шамча

2

Диаметри 5—10 м бўлган аниқ кўриниб турадиган айлана чизилади. Ўйновчилар тенг икки командага бўлинади. Ўғил болалар алоҳида, қиз болалар алоҳида мусобақалашадилар. Раҳбар сигналидан кейин иккала команда вакиллари доирага чақирилади, иккинчи сигнал берилиши билан улар теннис коптогини юқорига ирғитишади. Аммо коптокни бир вақтда ирғитиш шарт. Тўпни ирғитгандан кейин кимнинг тўпи охирида ерга тушса, ўша ўйинчига бир очко берилади, агар копток

доирадан ташқарига тушса, очко бошқа командага берилади (шундай қилиб, бу команда бирданига иккита очко олади). Ҳар бир ўйин қатнашчиси коптокни 3—5 марта юқорига ирғитиши мумкин.

### **Тўсатдан — нишонга**

Старт чизиги белгиланади, ундан 10 м нарида улоқтириш чизиги, кейинроқ 7—10 м масофада 50—60 см диаметрада нишон қўйилади. Иккита команда старт чизиги олдида қаторда саф тортиб турадилар. Биринчи турган болалар қўлларида копток билан улоқтириш чизигигача югуриб бориб, ўша ердан тўсатдан коптокни нишонга отадилар, қайтган коптокни олиб, кейинги ўйинчига узатадилар. Шундай қилиб, ҳамма ўйинчилар шундай ҳаракатни бажарадилар. Машқни биринчи бўлиб тугатган ва кам ҳафтага йўл қўйган команда ютган ҳисобланади.

### **Оқ таёқча (Латвия ўйини)**

Ҳамма ўйновчилар (10—12 та бола) биттадан доира ташқарисида ётадилар, улар сигнал берилиши билан кўзларини юмадилар. Онабоши йўнилган таёқни худди шу пайтда узоқроққа отади. Онабоши «Тайёрлан!» — дейиши билан ҳамма сакраб, кўзини очиб, ўрнидан туради ва югуриб таёқчани қидира бошлайди. Таёқчани топган бола онабоши бўлади. Бошқаларга нисбатан кўпроқ улоқтирувчи бўлган ўйинчи ғолиб ҳисобланади.

### **Чумчуқча (Чехословакия халқ ўйини)**

Майдонча ўртасига қозиқ қоқилади (учи йўнилган бўлади). Қозиқ ердан 25 см кўтарилиб туради. Унга белкурак қуйиб қўйилади (сопининг ўртаси қозиққа, кенг темирли томони эса ерга тегиб туради). Ана шу темирли томонига копток қўйилади. Болалар қозиқ атрофида кенг доира бўлиб турадилар. Ўйинчилардан бирортаси келиб белкуракнинг сопига таёқча билан шунчалик урадики, у жуда баландга учиб кетади. Доира атрофида турганлар эса тўпни илиб олади. Тўпни илиб олган болага белкуракни уриш ҳуқуқи берилади. Агар тўпни ҳеч ким ушлаб ололмаса, ўша ўйинчининг ўзи ўйинни давом эттиради.

### **Тутувчилар**

Диаметри 2—3 м келадиган доирага иккита ёки ундан кўпроқ тутувчилар қирадилар. Улар битта оёқда туриб, бир оёқлаб сакраб, бир-бирларини туртиб мувозанатларини йўқотишга (оёқларини босишга) ёки доирадан чиқаришга ҳаракат қиладилар. Тана

ва қўл билан фақат кўкрак ва елкани туртиш мумкин. Командада иккитага-иккита учтага-учта, тўрттага-тўртта бола бўлиб ўйнаш мумкин.

## Баҳодирлар

Иккита команда галма-галдан тўлдирма тўпни икки қўллаб кўкракдан ёки бошдан ошириб, орқага улоқтиради. Биринчи турга ўйинчи тўпни старт чизиғидан улоқтиради, қолган болаларнинг ҳаммаси эса тўпни тушган жойидан отадилар. Иккинчи команда ўйинчилари ўйинни майдончанинг қарама-қарши томонидан бошлайди.

## Арқон ташлаш

Узун арқондан сиртмоқли арқон қилинади. У ҳар хил масофаларга қўйилган нарсалар устига ташланади (олдин яқинда турган нарсага, кейин эса узоқдан ташланади). Арқоннинг сиртмоқли томони билан нарса устига ташлай олмаган бола ўйиндан чиқади.

## Ҳалқача ташлаш

Сим, фанер ёки металлдан ясалган, узунлиги 20, 30, 50 ва 75 см келадиган қозиқчалар отиш чизиғидан ҳар хил масофадаги тагликка қўйилади ва уларга резинали ҳалқа ташланади. Узунлиги 10 см ли қозиқни қия қилиб қўйилган кўчма тахтага ҳам ўрнатиш мумкин. Энг осон йўли — 3—5 м масофада айлантириб қўйилган табуретка, курси ёки стулнинг оёғи тепага қаратиб қўйилади ва унга резина ҳалқа ташланади.

## Гардиш ташлаш

Полга ёки ерга диаметри 10—15 см бешта доирача чизилади. Диаметри 20—25 см фанер гардишини отиб, ўша доирачаларни бекитиш керак.

## Тўпни ҳалқага тушириш

Ўйин қатнашчилари баскетбол тахтасига яқин жойда турадилар (устунчага чамбарак ўрнатилган бўлади). Болалар тўпни юқорига ирғитиб, бош билан уриб, уни ҳалқага туширадилар.

## Қайтган тўп билан ағдариш

Девордан 2—3 м масофага граната ёки булава қўйилган бўлади. Коптоқни деворга шундай отиш керакки, у девордан қайтиб қўйилган нарсаларни ағанатсин.

## **Тўпга жон киритиш**

Девордан бир неча метр наридан чизиқ ўтказилади. Бу ерга 2—3 та волейбол, баскетбол ёки футбол тўпи қўйилади. Тўпни ерга кафт билан уриб, уни баскетбол ўйинидагига ўхшаб олиб борилади ва қўлни деворга теккизиб, орқага тўпни яна олиб келиб, жойига қўйилади. Ҳамма вазифани биринчи бўлиб бажарган команда ютган ҳисобланиди.

## **Осиб қўйилган копток**

Баскетбол ёки футбол тўпи арғамчига осиб қўйилади. 3-10 м масофадан турган ерда тўпни тепиб, осилиб турган тўпга теккизиш керак. Тўпни ким кўп теккизса, ўша ўйинчи ғолиб чиқади.

## **Тўпни юқорига отиш**

Баскетбол тўпи юқорига отилади, унга 3—5 м масофадан кичик копток отиб теккизиш керак бўлади. Тўпни кўп марта теккизган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## **Думалаётган тўп**

Иккита ўйинчи бир-биридан 5—6 м масофада туради ва бир-бирига тўпни думалата бошлайди. Учинчи ўйинчи эса 3—5 м наридан теннис коптогини думалаётган тўпга теккизиши шарт.

## **Тўпни ол**

Ўйновчилар диаметри 1 м келадиган доирада турадилар. Доира ташқарисига 5—10 та теннис коптоги қўйиб қўйилади. Ўйинчи теннис тўпидан биттасини бир неча метр баландликка отиб, шу пайтда ердаги коптоқдан кўпроғини олишга ҳаракат қилади ва доирадан чиқмасдан отилган тўпни илиб олиш керак бўлади. Бу вазифани маълум муддатда кўпроқ бажарган бола ютиб чиқади.

## **Қайтган тўпни ҳалқага тушириш**

Волейбол, баскетбол ёки теннис коптогини мўлжаллаб шундай ерга уриш керакки, у урилиб қайтгандан кейин баскетбол ҳалқасига тушсин.

## **Тўпни оёқ юзида улоқтириш**

Оёқ юзига копток қўйилади ва уни иложи бориचा узоқроққа отилади.



## **Тўпни икки оёқлаб улоқтириш**

Футбол тўпи болдирлар ўртасида қисиб турилади ва у иложи борица узоқроққа улоқтирилади.

## **Айланиб ҳалқага ташлаш**

Ўйновчилар баскетбол тўпи билан тахта девор ёнида турадилар. Ҳўқитувчи сигнал бериши билан ўйинчилар юқорига сакраб, орқага бурилиб, тўпни ҳалқага ташлайдилар. Ўйин охирида кўп очко тўплаган команда ютган бўлади.

## **Иккита ўчирғич**

Қўл панжасининг ташқи томонига иккита ўчирғич қўйилади. Улар орасидаги масофа тахминан 10 см бўлади. Ўчирғични 50 см баландликка ирғитиб, уни ерга туширмасдан, худди шу қўлнинг ташқи юзаси билан олдин биринчиси, кейин иккинчиси илиб олинади.

## **Тебранаётган саватчага ташлаш**

Қоғоз саватчанинг икки чеккасида 1 м арқон боғланади. Иккита ўйинчи шу арқондан ушлаб, саватчани соат капгирига ўхшатиб тебратадилар. Учинчи ўйинчи 3—5 м масофадан унга теннис коптогини ташлашга ҳаракат қилади. Саватчага коптокни ўнта имкониятдан кўпроқ марта туширган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## **Тўпни аниқ ошириш**

Волейбол майдончасига стул қўйилади. Ўйновчилар тўпни ўнг томондан волейбол тўри устидан ошириб, уни стулчага теккизишга ҳаракат қиладилар.

## **Тўпни аниқ олиб юриш**

Гимнастика скамейкаси юқорига айлантириб қўйилади. Ўйновчилар баскетбол тўпини скамейка ёғочига уриб, унинг охиригача туширмасдан олиб ўтадилар.

## **Тўплар орасидан**

Бир неча катта тўп тўғри чизиқ бўйлаб ҳар хил ораликда полга қўйиб чиқилади. Ўйновчилар тўпларнинг жойлашган жойини эсда сақлаб орқага буриладилар ва орқа билан олдинга юрадилар, тўплар орасидан уларга тегмасдан ўтишга ҳаракат қиладилар.

## Нишонга қарамасдан тепиш

Ўйновчидан бир неча қадам нарида полда тўп туради. Ўйинчилар кўзи боғлаб қўйилади ва тўпнинг олдига бориб, уни тепиш таклиф қилинади.

## Олдинга-орқага юриш

Ўйин қатнашчилари жуфт-жуфт бўлиб, бир-бирларига орқаларини теккизиб, қўлларини тирсаклардан ўтказиб турадилар. Раҳбар сигналидан кейин жуфтлар белгиланган чизиққа томон интилади. У ерга етгандан кейин шу вазиятда орқага қайтадилар. Ҳаммадан олдин орқага тез қайтиб келган жуфтлар ютган ҳисобланади.

## Қўнғироқча томон бор

Ўйновчилар кенг доира ҳосил қилиб турадилар. Иккита ўйинчи ўртага чақирилади ва улардан бирига қўнғироқча берилади, сўнгра иккаласининг кўзини боғлаб, доиранинг ҳар хил томонига қўйиб қўйилади. Қўлида қўнғироқчаси бор бола доира бўйлаб юриб, вақти-вақти билан уни жириглатади, иккинчиси эса уни қувлаб ушлашга ҳаракат қилади. Агар уни ушлаб олса, улар ўрин алмашадилар.

## Чамбаракни айлантириш

Ўйин полда ёки асфальт майдончада ўтказилади. Бир неча ўйинчига биттадан пластмасса чамбарак берилади. Раҳбар сигналидан кейин улар чамбаракни айлантирадилар. Чамбаракни ҳаммадан кўп айлантирган ўйинчи ғолиб чиқади.

## Дурбин билан

Пол устига узунлиги бир неча метр чизиқ чизилади. Чизиқ охирига нарсалар (тўп, ўйинчоқ) қўйиб қўйилади. Кўзга дурбинни қўйиб (нарсаларни узоқдан кўрсатади) ана шу чизиқ бўйлаб бошидан охиригача аниқ ўтилади.

## Шайбани уриб чиқар

Полга ёки ерга диаметри 1 м га яқин бўлган доира чизилади. Доиралар орасидаги масофа гимнастика таёқчаси узунлигида бўлиши керак. Ҳар бир доира ўртасига шайба ёки теннис тўпи қўйилади. Иккита ўйинчи қўлида таёқча билан доира олдида туради ва сигнал берилиши билан ўзининг шайбасини ҳимоя қилиб, рақибининг шайбасини ёки тўпини уриб чиқаришга уринади. Доирадан чиқишга рухсат этилмайди.

## Стаканда сув билан

Иккита ўйин қатнашчисига стакан тўла сув берилади. Улар стаканни бошга қўйиб, белгиланган жойгача тўкмасдан олиб боришлари керак. Стакандаги сувни тўкмасдан тез олиб ўтган бола ютиб чиқади. Агар иккинчи бўлиб келган ўйинчи стаканида биринчи боланикидан кўпроқ сув қолган бўлса, унда ўйин дуранг билан тугайди.

## Таёқчадан қадамлаб ўтиш

Ўйновчилар гимнастика таёқчасини полга тикка қўйиб, уни кўрсаткич бармоқ билан ушлаб турадилар. Сўнгра таёқчани қўйиб юбориб, тезда унинг устидан оёқни кўтариб ўтиб, таёқчани қўлларига оладилар.

## Сув тўкилмасин

Ўйновчилар иккала қўлларига биттадан пиёла ушлаб турадилар. Пиёлаларга сув тўлдирилади. Икки қўлни ва бир оёқни олдинга узатиб, иккинчи оёқ билан чўққайиб ўтирадилар. Шундан сўнг тўкмасдан, ўринларидан турадилар.

## Мувозанатни сақлаб юриш

Иккита бола бармоқ учига ёки кафтига гимнастика таёқчасини қўйиб, гимнастика скамейкаси ёғочи устида турадилар. Сигнал берилиши билан улар бир-бирига қарама-қарши мувозанатни сақлаган ҳолда юриб борадилар. Ўйиннинг вазифаси — таёқчани тикка ушлаб, шерикка тегмай ўтиб кетишдир. / 9

## Чамбарак ичидан сакраш

Ўйновчилар бир қўлига чамбарак олади ва уни полдан 50 см баландликда тикка ушлаб туради. Хоҳлаган ўйинчи югуриб келиб, чамбарак ичидан сакраб ўтади.

## Тўпни кўтариш 2

Ҳар бир қўлда биттадан гимнастика таёқчаси ушлаб турилади, унинг учига теннис коптогини қўйиб, полдан елка бараварлигида кўтарилади.

## Стулни юқорига кўтариш

Стулчанинг орқа суюнчиғидан икки қўллаб ушлаб, аста-секин юқорига кўтарилади ва пастга туширилади. Стулча олдинги оёғининг пастидан ушлаб, юқорига кўтариш ҳам мумкин.

## Тўп устида ўтириб

Ўйин қатнашчиларидан иккитаси старт чизиғида, баскетбол тўпи устида унинг чеккасидан ушлаб, чўққайиб ўтирадилар. Сигнал берилиши билан улар шу ҳолатда финиш томон, қўлларни ёзмасдан тўп билан сакраб-сакраб олдинга ҳаракат қиладилар. Финишга биринчи бўлиб келган ўйинчи ютган ҳисобланади.

## Арқонга тегмасдан ўт

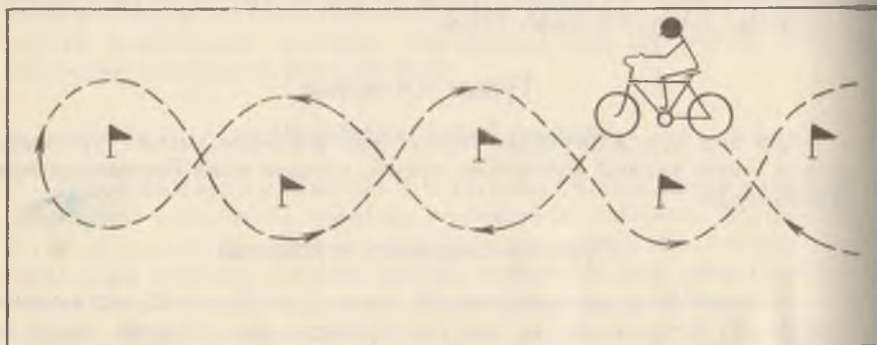
Болалар жуфт-жуфт бўлиб, қўлларида 1,5—2 м келадиган арқонни ушлаб, унинг учларидан ҳар хил баландликда кўтариб турадилар. Ўйин қатнашчиларидан бирининг кўзи боғланади ёки у кўзини юмиб туради. Ўйиннинг вазифаси — ҳамма арқон тагидан бошини эгмасдан бирортасига тегмасдан ўтади.

## Чўлоқ жўжа

Ўйинчилар тенг икки командага бўлинадилар. Ҳар бир команда узунлиги 20—25 см келадиган 10 тадан таёқчани бир-биридан 40 см масофада нарвончага ўшатиб қўйиб чиқади. Ҳар бир ўйинчи, яъни чўлоқ жўжа ҳамма таёқча устидан бир оёқлаб (оёқни ўзгартирмасдан), уларнинг бирортасига тегмасдан сакраб боради ва ўнинчи таёқчани олиб, бошланғич чизиққа сакраб келади. Яна шу оёқнинг ўзида ҳамма таёқча устидан сакраб бориб, тўққизинчи таёқчани олиб, орқага олиб келади ва ҳоказо. Агар ўйинчи тасодифан таёқчага тегиб кетса ёки бошқа оёғини қўйса, унда ўйин қайтадан бошланади.

## Тўнкани айланиб ўтиш

Баландлиги 10 см келадиган 6—8 та тўнка битта чизиқда 1,5—2 см ораликда ўрнатилади (84-расм). Велосипед миниб олган бола тўнкаларни айланиб ўтади. Бунда велосипед ғилдираги



84-расм.

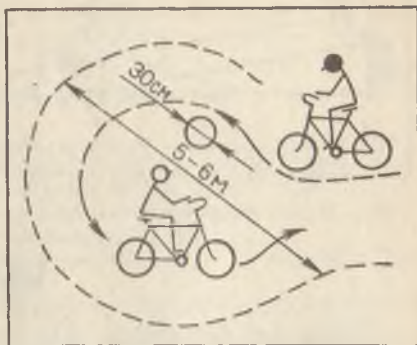
тўнкаларга тегмаслиги керак (масалан, олдинги ғилдирак тўнканинг чап томонидан, орқа ғилдирак ўнг томонидан ўтиши лозим). Агар велосипед ғилдираги тўнкага тегса ёки тўнканинг бирортаси қолиб кетса, 1 та жарима очко берилади. Жарима очко 6 тага етса, ўйин тугайди.

### Бурилиш

5—6 метр диаметрли ярим доирага диаметри 30 см ли кичик доира чизилади.

Ўйин қатнашчилари велосипедда ярим доирага кириб, ҳеч қайси доира чизиғига тегмасдан чиқиб кетишлари керак (85-расм).

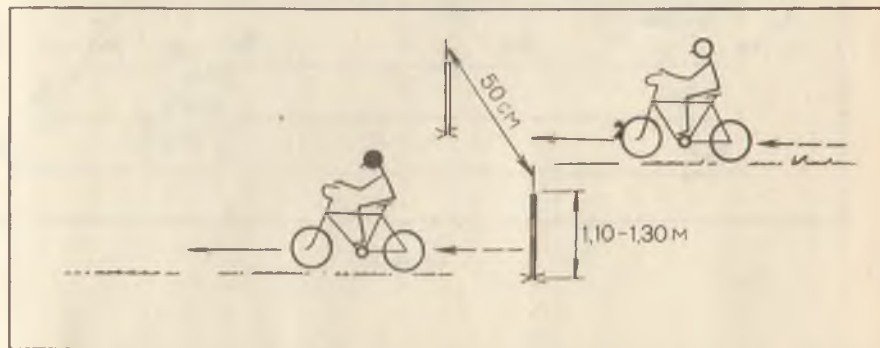
Агар кичик доирага велосипеднинг фақат битта ғилдираги тегса, 2 та жарима очко берилади. Агар велосипед ғилдираги катта доира чизиғини босса ёки унинг устидан ўтса, 3 та жарима очко, бола оёғини ерга босса, 2 та жарима очко берилади. Жарима очколар сони 6 тадан ошмаслиги керак.



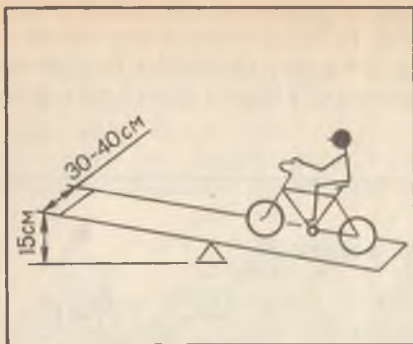
85-расм.

### Дарвозадан ўтиш

Ўйин қатнашчилари 80 см кенгликдаги дарвозадан велосипедда уларга тегмасдан ўтишлари керак (86-расм). Ўйин даврида дарвозага тегиб кетган бола 5 та жарима очко олади. Кўп жарима очко тўплаган ўйинчи ютқизган ҳисобланади.



86-расм.



87-расм.

## Аргимчоқ

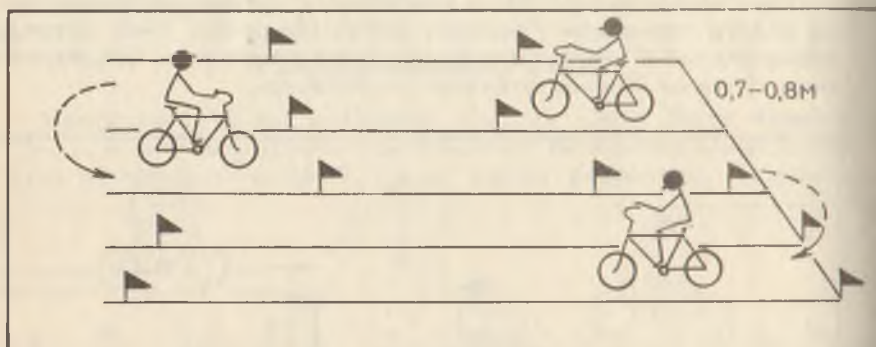
Ўйин қатнашчилари велосипедда эни 20—40 см, бўйи 2 м келадиган тахта устидан ўтадилар (87-расм). Бу тахта кичикроқ тўнка устига қўйилади. Таянч баландлиги шундай бўлиши керакки, қўйилган тахта учи ердан 15 см кўтарилиб турсин.

Агар велосипедчи тахтадан иккала ғилдиракда ўтолмаса, унга 5 жарима очко берилади.

## Йўлакча

Ўйин қатнашчилари ҳар хил кенгликдаги учта параллель йўлакчадан велосипедда ўтадилар. Йўлакчаларнинг биринчиси 40 см, иккинчиси 30 см, учинчиси 20 см кенгликда бўлади. Йўлакчалар оралиғидаги масофа 4 м. Ҳар бир йўлакчанинг бошланиш ва тамом бўлиш жойи иккита байроқча билан белгиланади (88-расм).

Ҳар бир қизиқни велосипедда босиб ўтган ёки оёғини ерга қўйган болага 2 та жарима очко берилади. Жарима очколар 6 тадан ошмаслиги керак.



88-расм.

## ҲОЙДАЛАНИЛГАН АДАБИЁТЛАР

- Богданов Г. П. Игры и развлечения в группах продленного дня. М., 1985.
- Вавилова Е. Н. Учите бегать, прыгать, лазать, метать. М., 1983.
- Коротков И. М. Подвижные игры в школе. М., 1979.
- Минский Е. М. Игры и развлечения в группе продленного дня. М., 1983.
- Неробеев В. Н. Спортивные аттракционы. М., 1984.
- Осокина Т. Н. Болалар боғчасида жисмоний тарбия. Т., «Ўқитувчи» нашриёти, 1976.
- Раҳимжонова А. Болалар боғчаларида ўтказиладиган ҳаракатли ўйинлар. Т., «Ўқитувчи» нашриёти, 1976.
- Тимофеева Е. А. Подвижные игры с детьми младшего дошкольного возраста. М., 1986.
- Тожибоев Х., Усмонхўжаев Т. С., Ҳаракатли ўйинлар. Т., 1963.
- Усмонхўжаев Т. С., Цейтлина Л. И., Имомхўжаев А. Р. — Бошланғич синфларда ҳаракатли ўйинлар. Т. «Ўқитувчи» нашриёти, 1976. «Физкультура в школе», 1978, № 2, № 7, № 8; 1979, № 6; 1983, № 4; 1987, №6, 1988, №6, 10.
- Хўжаев Ф. Х., Усмонхўжаев Т. С. — Куни узайтирилган мактабларда жисмоний тарбия. Т. «Медицина» нашриёти, 1987.
- Яковлев В. Г. Подвижные игры. М., 1974.