

Қимылды ойындар

Балдырған ортаңғы аралас кіші тобы 3-4 жас



1. "Ақ серек, көк серек"

Ойын мақсаты: Балалардың тіл байлығын жетілдіру, достық қарым-қатынастарын дамыту.

Ойын шарты: Ойын ашық алаңда өткізіледі. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Аралығы 30-40 метрдей жерге бір-біріне қарама-қарсы орналасады. Қаз-қатар қол ұстасып, тізіліп тұрады. Жеребе бойынша ойынды бастаған топтың балалары әндеге өлең айтады.

- Ақ серек, көк серек,
Бізден сізге кім керек?

Екінші топтағылар ойыншының атын атайды. Сол кезде аты аталған бала өз тобынан шығып, екпіндей жүгіріп келеді де, қарсы топтың тізбегін үзіп кетуге тырысады. Егер үзіп кетсе, бір баланы жетелеп апарып, өз тобына қосады. Үзе алмаса, өзі сол топта қалады

2. "Ақсүйек"

Ойын мақсаты: Балаларды қырағылыққа, дәлдікке үйрету.

Ойын шарты: Ойынға қатысушы балалар бір қатарға тұрады. Тәрбиеші ақсүйекті қолына алып, балалардың ту сыртына шығады да, алысқа лақтырады. Балалар ақсүйектің лақтырылған бағытын көрмеуі керек. "Ақсүйек" жерге түскеннен кейін тәрбиеші: Ал ақсүйекті іздеңдер, кім тез табар екен? - дейді. Ойынның шарты бойынша ақсүйекті тауып алған бала басқаларына білдірмей, тәрбиешіге тез әкеліп беруі керек. Егер балалардың бірі байқап қалса, ақсүйекті тауып алған баланы қуып жетіп, денесіне қолын тигізуі керек. Сонда ақсүйек өзіне беріледі. Сөйтіп, ақсүйекті ешкімге жеткізбей тәрбиешіге табыс еткен бала жеңімпаз аталады.



3.« Аю мен аралар »

Ойын мақсаты: Ойын сөздерін айта отырып, кейіпкерлерді нақ көрсете білу.

Ойын құралдары: Аю мен аралардың маскалары, бүлдірген муляждары.

Ойын шарты: Аю болып киінген бала немесе тәрбиеші орындықта отырады (орманында). Ал аралар болып киінген барлық балалар орманға бүлдірген теруге барады.

Қимылдармен көрсетіп, мынадай сөздерді айтады:

Орманында аюдың,

Бүлдіргені көп екен, (екі қолды жайып көрсетеді)

Теріп-теріп алайық, (тереді)

Қалтамызға салайық! (салады)

Аюшықты апаннан (шығады)

Бол тезірек қашайық! (балалар қашады)

Соңғы жол сөздерін айтқанда аю тұрып балаларды қуып, ұстайды. Осылай ойын 2-3 ойнатылады.

4.« Сорпа пісіреміз »

Ойын мақсаты: Көкөністердің атауларын қайталап отыру. Ойын кезінде жүргізушіні зейін қойып мұқият тыңдау, бір-бірімен соғылыспай шеңбер ішінде жүру, жүгіру.

Ойын құралдары: Көкөністердің муляждары немесе басқа киетін маскалар.

Ойын шарты: Жүргізуші: Балалар, сендер көрдіңдер ме қазанда су қалай қайнайды? Көкөністер піскенде суда қалай жүзеді? Біз барлығымыз қазан боламыз. Қайсы көкөністі атайды, сол қазанға түседі де қазанның ішінде жүзіп, жүгіріп жүреді, бір-бірін соқпайды.

Балалар шеңбер құрып тұрады, әрқайсысында көкөністен.

Анамның қазанында су қайнайды

Барлық көкөністер онда секірді.

Әй, картоп (сәбіз, пияз) қазанға бар

Ана сорпасын пісіреді.

Ойын бірнеше рет қайталанады.



5. "Қаршыға мен қарлығаш"

Ойын мақсаты: Балаларды ойын шартын бұзбай ойнауға, шапшаңдыққа тәрбиелеу.

Ойын шарты: Бұл ойынға қанша бала болса да, қатыса беруге болады. Ойыншылар екі топқа бөлініп, екі бағытқа қарап, екі қатарға тұрады. Бұлардың бір қатары "Қаршығалар" да, екінші қатарындағылар "Қарлығаштар" болады.

Бір ойыншыны басқарушы етіп сайлайды. Басқарушы екі саптың арасымен ерсілі-қарсылы жүріп дауыстайды. Алдымен "қар..." дейді де, содан соң қалауынша "шығалар" немесе "лығаштар" деп қосады. Сол кезде бастаушы атын атаған топтағылар бытырай қаша жөнеледі де, аты аталмаған топ оларды қуалайды. Олардың міндеті - қашқан топтағылардың біреуін ұстап алу. Ұсталған ойыншы сол топқа өтеді. Қайсы топ қарсы топың ойыншысын көп қосып алса, сол топ жеңеді.

6. "Белбеу соқ"

Ойын мақсаты: Балаларды байқампаздыққа, ептілікке баулу.

Ойын құралдары: белбеу

Ойын шарты: Ойынға қатысушылар шеңбер құрып отырады. Ширатылған шүберек белбеуді бірі қолына алып айналады да, біреудің артына білдіртпей тастап кетеді. Ол айналып келгенде артында қалған белбеуді отырған адам байқамаса, әлі тастаған адам белбеуді алып оны қуады, ұрады.

Егер қолма - қол білсе, ол белбеуді тастағанды, қашан өз орнына жеткенше пергілейді.

Ойындағы бір шарт: отырғандар артына қарамайды. Тек қағілездікпен ғана белбеуді білуі керек

7. "Сақина тастамақ"

Ойын мақсаты: Ойын шартын дұрыс қолдана білу, шығармашылық қабілеттерін жетілдіру.

Ойын құралдары: сақина

Ойын шарты: Балалар дөңгеленіп, екі-екіден қатарласып отырады. Ойын бастаушы бала ортаға шығады, оның қолында сақинасы болуға тиіс. Ол сол сақинаны бір шеттен бастап қолдан-қолға жүгіртіп, отырғандардың біреуінің алақанына салу керек. Алақанына сақина түскен бала мұны жанындағы көршісіне сездірмейді. Осыдан кейін ойын бастаушы ортаға шығып, "бір, екі, үш, сақинам үш" дейді. Сонда сақинасы бар адам орнынан шапшаң тұруы керек. Егер ол тұра алмай, көршісіне өзін ұстатып қойса, айып тартады. Ал, керісінше, көршісі оны ұстай алмаса, өзі жазықты болады. Көпшіліктің ұйғаруы бойынша ән, күй, би немесе басқа бір білетін өнерін көрсетеді. Содан кейін ол алғашқы ойын бастаған адамның орнына тұрып, ойынды қайта жалғастырады.



8. "Арқан түйю"

Ойын мақсаты: Балаларды байқампаздыққа, ұжымдыққа баулу.

Ойын құралдары: арқан

Ойын шарты: Ойнаушылар шеңбер жасап дөңгелене тұрғаннан кейін, қолында арқаны бар ойын жүргізуші топ ортасына шығады да: "Ойынды бастадым!" - деп дауыстайды. Содан соң арқанның түйілмеген басынан ұстап шеңбер бойымен айналдырады, ал ойнаушылар болса секіріп тұрып, арқанды аяқтарының астарынан өткізіп жібереді. Кімде-кім арқанды өткізе алмай, аяғына тигізіп алса, онда айып тартады. Көпшіліктің ұйғаруымен ортаға шығып өнер көрсетеді және орын ауыстырады. Осылайша ойын одан әрі жалғаса береді

9. "Кім жылдам?"

Ойын мақсаты: Балаларды шапшаңдыққа, жылдамдыққа баулу.

Ойын құралдары: белбеу

Ойын шарты: Ойыншылар ойынға екі-екіден қатынасады. Ортаға шыққан екі ойыншы бір-біріне арқасын беріп, екі жаққа қарап тұрады. Аяқтарының арасын иықтарының деңгейімен бірдей етіп ұстайды. Содан соң ойын жүргізуші екеуінің аяғының арасына ұзыннан ұзақ белбеу тастайды да "бір, екі, үш" деп санайды. "Үш" деген де кім еңкейіп белбеуді бұрын алса, соның жеңгені. Бұл адамның өз денесін еркін меңгеріп, тез қимылдауының нәтижесінде жүзеге асады. Ойынға басқа ойыншылар шығады. Екінші кезекте әр жұптың жеңімпаздарымен арадағы жарыс болады. Ең соңында жеңген екі ойыншы қалады. Сол екеуінің қайсысы жеңіп шықса, сол жеңімпаз атанады.

10. "Көген тартыс"

Ойын мақсаты: Балалардың өзара қарым-қатынастарын арттыру, шапшаңдыққа баулу.

Ойын құралдары: арқан, бор

Ойын шарты: Бұл ежелден келе жатқан көне ойындардың бірі. Ертеде оны малшыларойнайтын болған. Ойынды кең алаңда, дене шынықтыру залында өткізуге болады. Ойынға қатынасушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Араларынан екі топқа ортақ ойын жүргізуші тағайындалады. Ойынға ұзын арқан таңдап алынады. Ортасынан 1-1,5 метрдей ашық орын қалдырылып, арқан әрбір 40-50 см сайын түйіледі. Ортадан екі топты бөліп тұратын көмбе сызығы сызылады. Әр ойыншы бір-бір түйіншектен ұстап, бір-біріне қарсы қарап тұрады. Ойын басқарушының белгісімен басталады. Ортадағы көмбе сызықтан қай жақтың ойыншысы тартып өткізілсе, сол топ жеңіліп, оны тартып өткізген жақ жеңіске жетеді. Ойын осылай жалғаса береді.



11. "Дауыста, атыңды айтам"

Ойын мақсаты: Балаларды дауыс ырғағын өзгерте білуге үйрету, есту, қабылдау қабілеттерін дамыту.

Ойын құралдары: орамал, таяқ

Ойын шарты: Ойынға көз байлайтын орамал, ұзындығы 1-1,5 метр таяқ керек. Ойынға қатынасусшылардың саны шектелмейді. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын солғұрлым қызықты болады. Ойнаушылар қол ұстасып, шеңбер бойымен дөңгелене тұрады. Шеңбердің сыртына шығарып, бір ойыншының көзін байлайды да қолына таяқ ұстатып, шеңбердің ішіне кіргізеді. Көзі байлаулы ойыншы шеңбердің ортасына келген соң, қолындағы таяғын өзіне қарсы тұрған ойыншылардың кез келгеніне ұсынады да "дауыста, атыңды айтам" дейді. Таяқтың екінші басынан ұстаған ойыншы атын біліп қоймас үшін дауысын өзгертіп үн қатады. (Шеңбер бойында тұрған ойыншылар белгілі бір бағытпен үнемі қозғалыста болады, тек ортадағыкөзі байланған ойыншының таяғы бір ойыншыға тиген кезде ғана бір орында тоқтап тұрады). Көзін байлаған ойыншы таяғының кімге тигенін дәл тапса, сол ойыншымен орын ауыстырады. Таба алмаса, көзі шешіліп, сол ортада тұрған бойында көпшіліктің ұйғарымымен өнер көрсетеді.



12. "Тауқырайдан"

Ойын мақсаты: Балалардың ұлттық ойындарына деген қызығушылықтарын арттыру, аңғарымпаздылыққа баулу.

Ойын құралдары: тақия

Ойын шарты: Ойнаушылар бірінің қолы бірінің басына жетерліктей мөлшерде дөңгеленіп отырады. Ойын бастаушыдан басқаның бәрі жалаңбас болуы керек. Ол: "Тауқырайдан-тауқырайдан" деп, қайталап айта береді де, өз басындағы тақияны оң жағындағы көршісінің басына кигізе қояды. Көршісі де сол сөзді қайталап, оң жақтағы көршісіне кигізеді. Осылай жалғасып кете береді. Бір мәзетте ойын бастаушы көзін жұмып отырады да: "Тау-тау" деп, басын өз қолымен баса қояды. Тақия кімнің басында қалса, соған айып салады. Ән, тақпақайтқызады, не би билетеді.



13. "Теңге алу"

Ойын мақсаты: Балаларды ойынды өз мәнінде өрбіте білу, жылдамдыққа баулу.

Ойын құралдары: теңге, ағаш ат

Ойын шарты: Екі топ ойыншылардың әрқайсысы жеке - жеке шыбықты ат қып мінеді. Ойынды бастаушы жүргізеді. Ойын кезегі басталатын жерге сызық сызылады. Одан әрі 20-32 метрдей жерден тереңдігі бір қарыстай (15-20 см) екі шұңқыр қазылады. Әр шұңқырға он-оннан тас салынады. Екі топтан екі сайыскер шығады да, сызыққа келіп, қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша, шыбық аттарын құйғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп, қол сұғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі қарай кетеді. Шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды. Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

14. "Итеріспек"

Ойын мақсаты: Балаларды дене бітімін ұстай білуге үйрету, жеңімпаздыққа баулу.

Ойын құралдары: бор

Ойын шарты: Ойын көгалда, кең жерде өткізіледі. Ойыншылар санына шек қойылмайды. Ойнаушылар жиналып болғаннан кейін, үлкен шеңбер сызылады да, ортаға екі ойыншы шығады. Егер бір аяқпен секіріп жүріп, екі ойыншының біреуі екінші аяғын жерге тигізбестен, қарсыласын шеңберден итеріп шығарса - жеңгені. Аяғын жерге тигізін алаа - жеңілгені. Ойын жалғаса береді.



15. «Бауырсақ»

Ойын мақсаты: Балаларға жақсы мен жамандықты айыра білуге үйрету.

Ойын құралдары: Бауырсақ пен түлкінің маскалары

Ойын барысы: Балалар маскаларды киіп, ойынға қатысады. Бауырсақ болып ойнайтын балалар түлкіденқашып құтылу керек. Егер ұсталса, онда түлкі болады. Автордың ролін ересек адам ойнайды: - Мен бауырсақпын, бауырсақпын

16. "Кім епті?"

Ойын мақсаты: Балаларды ойын кезінде жеңімпаздыққа ұмтылысын тудыру.

Ойын құралдары: Ең алдымен ұзындығы 5-6 метрге жететін жіп қажет. Оның екі ұшына жіңішке таяқ байлау. Таяқтың ұзындығы шамамен 25-30 см. болу қажет. Жіптің ортасын белгілеп алу, сол жерге басқа түсті жіп байлап қою.

Ойын барысы: Ортаға екі адам шығады да бір-бірінен алшақ тұрып жіпті орауы тиіс. Кімде-кім жіпті тез ораса, сол жеңімпаз болып есептеледі. Жеңген адамның орнына басқа ойыншы шығып ойынды жалғастырады. Кейбір екі жеңімпазды кездестірсе де болады.



17.«Шалқан» ойыны.

Ойын мақсаты: Балалармен ойын арқылы ертегі мазмұның қайталай отырып, есте сақтау, ұйымшылдыққа тәрбиелеу.

Ойын құралдары: Маскалар.

Ойын барысы: Балалар бір-бірінің белінен ұстап, еденде теңселіп отырады. Бұл-«шалқан». Жүргізуші-«Атай» «шалқанның» алдында тұрады. Жүргізуші айналып жүріп, өлең айтады: -Шалқаным, шалқаным!

Егілген, қоршалған!

Кім сені екті,

Кім сені суарды?

Балалар: -Бізді атай өсірді,

Бізді атай суарды.

Сол кезде жүргізуші 1-ші баланы қолынан ұстап тартады. Кімді тартып алады, сол жүргізушінің артына тұрады. Ойын әрі қарай жалғасады. Осылай ойын 2-3 ойнатылады



18.«Ақсу-қаздар»

Ойын мақсаты: Балалардың жалпы координациясын жетілдіру, шапшандылығын, ептілігін дамыту, жылдам қабылдау сияқты ерешеліктерін дамыту.

Ойын құралдары: қасқырдың маскасы.

Ойын барысы: Ойыншылардың ішінде қасқыр, бақташы тандап алынады. Басқа балалар қаздар болады. Ортада бір сызық болады. Ол қаздардың тұратын жері. Қасына шығыршық қойылады. Ол қасқырдың үйі болады. Бақташы қаздарды жайып шығады. Олар далада жайылып жүреді.

БАҚТАШЫ: - Қаздар! Қаздар!

ҚАЗДАР: - Қаңқ, қаңқ, қаңқ.

БАҚТАШЫ: - Тамақ жейсіндер ме?

ҚАЗДАР: - Иә, иә, иә.

БАҚТАШЫ: - Ендеше ұшындар!

ҚАЗДАР: - Жоқ, аш қасқыр бар

- Жібермейді ол жолда.

БАҚТАШЫ: - Тез! Ұшындар қалайда!

Осы кезде қаздар қанаттарын қағып ұшып, бақташыға қарай жүгіреді. Қасқыр ұстағандарын шығыршықтың ішіне кіргізіп қояды. 2 рет ойнағандар ауысып, басқа балаларға кезек береді.



19.«Айгөлек»

Ойын мақсаты: Балалардың шапшандылығын дамыту, ептілікке тәрбиелеу, балалардың үйлесімді қимыл-әрекеттерін, жылдамдық сияқты қасиеттерін жетілдіру.

Ойын барысы: Балалар теңдей екі топқа бөлінеді. Аралары 20-30 қадамдай аралықта бір-бірлеріне қарама-қарсы қарап, қол ұстасып тұрады.

Бірінші топ: Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдын жүзі дөнгелек.

Ақ терек пен көк терек,

Шауып алдым бәйтерек.

Ақ терек, көк терек,

Бізден сізге кім керек? – деп хормен сұрайды.

Екінші топ: Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Ақ терек пен көк терек,

Шауып алдым бәйтерек.

Ақ терек, көк терек, Анау тұрған(бір баланың аты) керек! – деп хормен жауап береді. Аты аталған бала жүгірген күйін барып, қарсы топтың ұстап тұрған қолдарын үзіп өтуі керек. Егер үзіп өтсе, сол балалардың бірін өзімен бірге алып қайтады, үзе алмаса, өзі сол топта қалады. Ойынның соңында қай топтың балалары көп болса, осы топ жеңімпаз болып есептеледі



20."Ақ қоян"

Ойын мақсаты: Балалардың ойынға деген қызығушылықтарын арттыру, тілдерін дамыту, достыққа, ұжымдыққа тәрбиелеу.

Ойын құралдары: қоянның маскасы

Ойын шарты: Балалар шеңбер жасап тұрады да, ал бір бала ортада "қоян" болып отырады. Шеңбердегі балалар қол ұстасып, қоянды айнала жүріп, тақпақ айтады:

Ақ қоян-ау, ақ қоян,

Орныңнан тұршы,

Бетіңді жушы,

Шашыңды тарашы,

Әй-әй көйлек киші,

Біреудің қолын үзші, -

дегенде, қоян болған бала тақпақтағы айтылған қимылды түгел істеп, өлең бітісімен, жүгіріп барып, шеңберді бұзуға тырысады. Егер бала шеңберді үзсе, өзі шеңберге қосылып тұрады. Үзілген жердегі, оң жақтағы бала "қоян" болады.



21. "Орныңды тап"

Ойын мақсаты: Балалардың ой-өрісін кеңейту, достыққа, ұжымдыққа, бірлікке тәрбиелеу.

Ойын барысы: Бұл ойынға ойнағысы келгендердің бәрі қатынаса алады. Жүргізуші ойнаушыларды жұп-жұбымен шеңбер бойына тұрғызады. Әрбір жұптың ара қашықтығы 2-3 адым. Жүргізуші жұбы жоқ, артық қалған ойыншыны қуа жөнеледі. Артық қалған ойыншы кез-келген жұптың біреуінің алдына тұра қалады да, үшінші артық қалған адам жүгіре жөнеледі. Осылай ойын жалғаса береді.

22. "Хан" ойыны

Ойын мақсаты: Балалардың ұлттық ойынға деген қызығушылықтарын арттыру, ойын кезінде бір-біріне деген достық қарым-қатынастарын қалыптастыру

Ойын құралдары: асықтар, «Хан»- үлкен асық

Ойынбарысы: Асықортағашашылады. Ішіненекісақаекіжақтың ханы делінеді. Асықшашылған соң екі жақ өз ханымен шашылған асықтарды атады. "Хан" тиген асық басқа біріне тиіп кетсе атқан жақ ұтылып, кезекті қарсыласына береді. Сонан соң ол асықты өзі шашып, атуды өзі бастайды. Бұл атыс қайта-қайта қайталанып ақырында біреу ұтып қан болады. Ұтыс асықты кімнің көп алғанына байланысты. Өйткені, асықты алған жақтың ханы әкесінен айырылады ғой.



23. "Үш орындық"

Ойын мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, шапшаңдыққа баулу.

Ойын құралдары: орындықтар

Ойын шарты: Ойын кең бөлмеде, спорт залдарында өтеді. Ол үшін ортаға үш орындық қойылады. Ойынға қатынасушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Ойын басқарушының берген белгісі бойынша ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айнала жүгіреді. Ойын қыза бастағанда басқарушы "Отырындар" деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отыра қалады. Ал орындыққа отырып үлгіре алмағандар ойыннан шығады. Енді орындықтың бірі алынып қойылады да, ойыншылар қалған орындықты айнала жүгіреді. Ойын бір орындық пен екі ойыншы қалғанға дейін, олардың бірі жеңіп шыққанға дейін жүргізіле береді. Сонансоң, ойынқайтабасталады да, артынанжеңімпаздарарасындаөзаратартысбасталады. Жеңіп шыққанойыншыеңжылдамойыншыдепаталады.



24. "Қара құлақ"

Ойын мақсаты: Балалардың достық қарым-қатынастарын, ұжымдық сезімдерін дамыту.

Ойын шарты: Ойынға 5 - 10 бала қатысады. Оңаша жерге топтасады. Өз араларынан "Қара құлақ" атап бір баланы қазық етіп, арнайы белгілейді. Қазық жатқан жерінен қозғалмай жата береді. Басқалары ары таман кетіп қалады. Содан кейін ойынға қатысушылар қазық - ойыншыны алыстан қоршап, бірте - бірте жақындай түседі. Таяп кеп:- Мына жатқан кім? - деп, шошынғандай бірінен - бірі сұрасады. Біреуі:- Ойбай - ау, бұл "қара құлақ" қой, - деп, тұра қашады. Басқа ойыншылар да:- Қара құлақ, қара құлақ, - деп, жан - жаққа қаша жөнеледі. "Қара құлақ" тұра қуады. Қолға түскен бала "Қара құлақ" болады. Ойын қайта басталып, сол ретпен жалғасын табады.

25. "Жігіттер жарысы"

Ойын мақсаты: Балалардың ойын кезінде жеңімпаздыққа ұмтылысын тудыру.

Ойын құралдары: әдемі өрнектелген орамал, барабан

Ойын шарты: Бұл ойынға бірыңғай ұлдарды қатыстыру керек. Ортаға әдемі өрнектелген орамал қойылады. Жүргізуші барабанның дауысымен балалардың жеңіл жүгіруін қадағалайды. Барабан дауысы тоқтаған кезде біреуі дереу орамалды басына көтеріп алуы керек. Кім бірінші көтерсе, сол жеңіске жетеді



26. "Соқыр теке"

Ойын мақсаты: Балалардың тілін дамыту, ойын шартын бұзбай ойнауға тәрбиелеу.

Ойын құралдары: орамал

Ойын шарты:

Бұзау, Бота, Қозы, Лақ,
Тоқты, Серке, Құлыншақ,
Торпақ, Тана, Тай, Тайлақ,
Құнан, Дөнен, Бесті бар -
Бәрінбіліп, естіп ал!
Сүзегенсің, тентек Текеаппақ,
Іздеоларды, ұстаоларды, бақ-бақ!

Ойнайтын балалар қатар-қатар тұрады. Ойын басқарушы тұрғандардың әрқайсысын жеке-жеке мал атымен атап шығады. Ең соңғы аты аталған бала "Соқыр теке" болады. Далада ойналғанда жергешен берсе ызылады. Ойын басқарушы ортаға көзі орамалмен таңылған "Соқыр текені" шығарады. Содан кейін балалар: Соқыр теке, бақ-бақ, Қайдан бізді таппақ?! - деген өлеңді барлығы қосыла айтады. Өлең айтылып болысымен, шеңбердің ортасында қалған "Соқыр теке" балаларды ұстауға ұмтылады. Бірақ бұл кезде ойнаушылардың шеңберден шығып кетпеуі қатты қадағаланады. "Соқыр теке" ұстаған бала оның орнына тұрады, ойын әрі қарай жалғаса береді.

