



«Ақсерек-көксерек» ойыны.

Мақсаты: Балалар ептілікке, бірлікке, тобы үшін намыстанып, жеңіске талпынуға үйренеді.

Барысы: Балалар екі топқа бөлініп, араларын жпырма қадамдай ашып, тізіліп, қол ұстасып тұрады. Бірінші топ:

Ақсерек, көксерек,

Шауып алдым битере.

Ақсерек, көксерек,

Бізден сізге кім керек? – деп хормен сұрайды.

Келесі топ жауап береді:

Ақсерек, көксерек,

Сізден бізге ... (баланың аты) керек.

Аты аталған бала жүгірген күйі қарсы топтың ұстасып тұрған қолдарын үзіп өтуі керек. Үзсе, сол топтан бір баласын өзімен ала келеді, ал үзе алмаса, сол топта қала береді. Қай топта бала көп болса, сол топ жеңеді.



«Сақина салу».

Мақсаты: Балалардың қимыл белсенділігін, ойында ынтасын арттыру.

К/к құралдар: сақина.

Шарты: Дөңгелек ортасында тұрған жүргізуші, алақанының арасына сақинаны салып, қалған ойыншылардың алақандарына салған болып шығады. Ойыншылардың біреуінің алақанына сақинаны салып: «Менің сақинам қайда?»- деп дауыстап сұрайды. Сұрақты естіген соң, сақинаны алған бала ортадан жүгіріп шығуы қажет. Ойын шарты бойынша көршісінің міндеті сақинасы бар баланы ұстап жібермеуі керек. Жылдамдықты, ептілікті баулитын, өнерлерін жұрт алдында көрсете алуға үйрететін бұл ойынды балалар, әсіресе қызыға ойнайды.



«Тақия тастау»

Мақсаты: Балаларды затты сезінуге үйрету. Жан-жақты қабілетін дамыту. Шапшаңдық, мұқияттылық тәрбиелеу.

к/к: тақия

Барысы: Ойынға бірнеше бала қатысады. Балалар шеңбер жасап отырады. Жүргізуші шеңбердің сыртын айнала жүгіріп, бір баланың артына білдіртпей тастап кетеді. Сезіп қойған бала жүргізушіні қуып жетуі керек. Ал жүргізуші бала қуған баланың орнына келіп отыра қалуға тырысады. Жүргізушіге жете алмаған бала айыбын төлейді, өнер көрсетеді. Өте қызықты әрі жан-жақты ойын.





«Ұшты-ұшты!»

Мақсаты: есте сақтау, мұқият болу қабілеттерін дамытады, өнерлі болуға баулу.

Барысы. Ойын бастаушы бала оған қатысушыларды жаңылыстыру үшін тез-тез ұшатын, ұшпайтын заттарды араластырып айтады. Шарт бойынша ойнаушылар ұшатын заттарға ғана қолын көтеруге тиісті. Олар ұшпайтын затқа қолын көтеріп қалса, айыбына өз өнерін көрсетеді (немесе сабақтың ерекшелігіне байланысты сұрақтарға жауап береді). Ойын бастаушы негізінен адамдарды былайша жаңылыстырады:

Ұшты, ұшты – қарға ұшты! (ұшады)

Ұшты, ұшты – балға ұшты! (ұшпайды)

Ұшты, ұшты – тырна ұшты! (ұшады)

Ұшты, ұшты – тырма ұшты! (ұшпайды).



Қыз куу

Мақсаты: Балаларды жылдамдыққа, ептелікке баулу.

К/к құралдар: камшы, аттың макеті.

Шарты: Ойынға қыз бен жігіт қатысады. Екеуі де атпен шауып келеді. Жігіт атпен қыздың артынан қуады. Егер қызға жете алмаса, онда қыз жігітті айыптап, камшымен қуады.

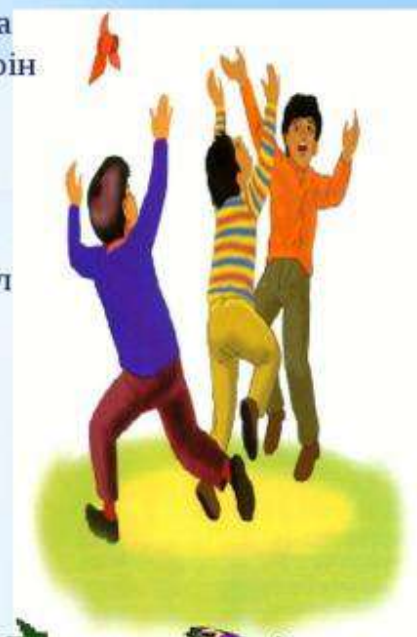


Түйілген орамал

Максаты: Балалардың сөздік қорларының белсенділігін арттырып, тіл ұстарту мақсатында ойлау, түсіну, есте сақтау, жағтап алу қабілеттерін жетілдіру.

К/К: түйелген орамал

Барысы: Ойын жүргізуші “бір, екі, үш” деп дауыстағанда, ойыншылар жан-жаққа бытырап кетеді. Оның біреуінің қолында түйілген орамал болады. Ойын жүргізуші соны қуалайды. Ал ойыншылар орамалды бір-біріне лақтырып, қуғыншының қолына тигізбеуге тырысады. Орамалмен ұсталған ойыншы көпшіліктің ұйғаруымен ортаға шығып, өнер көрсетеді.

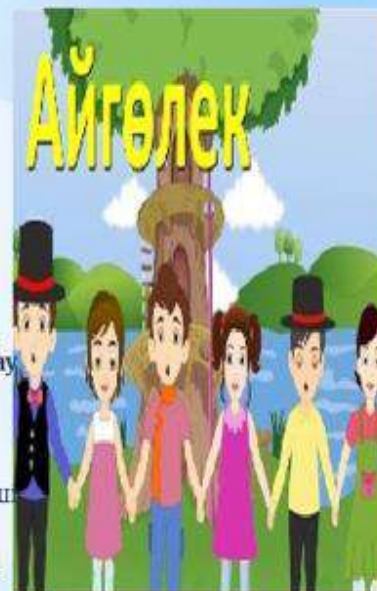


« Айгөлек. »

Мақсаты: жастардың дене сін шынықтыруға, ұстамдылыққа, күштілікке тәрбиелейді.

Барысы: Ойын тәртібі: жиналған балалардың ішінен екеуі шынып, басқаларды екіге бөледі де, әрқайсысы өз тобын басқарады.

Басқарушылар екі топты бір-біріне қарама-қарсы 3-4 метр қашықтыққа қаз-қатар тұрғызады. Сонан соң екі басқарушы ойын бастайтын топты белгілеу үшін жеребе тастайды да, қайта өз топтарының қасына барып тұрады. Ойын бастаушы топ екінші топтың ішінен (басқарушыдан басқа) бір баланы таппақ айтып шақырады: - **Айгөлек-ау, айгөлек, айдың жүзі дөңгелек, бізге батыр ұл керек, бізге батыр қыз керек, сонау тұрған Талғаттың өзі керек,** - деп дауыстаған уақытта шақырылған бала тұрған топтан қолын босатып, жүгірген бетімен бірінші топтың қол ұстасып тұрған балаларының арасын кеудесімен үзіп кетуге тырысады. Егерде жүгіріп келуші бала күшті болса, үзіп кетеді. әлсіз болса, үзе алмай, ұсталып қалады. Шақырылған бала қатарды үзіп өтсе, өткен жеріндегі екі баланың бірін өз тобына алып кетеді. Егер үзіп өте алмаса, сол топта



«Ханталапай»

Мақсаты: Қазақтың ұлттық ойындарын дәріптеу арқылы балалардың интеллектуалдық, тапқырлық, ептілік, дәлдікке, ұстамдылыққа, байсалдылық қабілеттерін дамыту. Топта жұмыс істей білуін қалыптастыру, патриоттық сезімдерін және Отанға туған, өлкеге деген сүйіспеншілігін ояту.

Барысы: Балалар шеңбер болып отырады.

Жүргізіші: Ойынды бастар алдында «Талапай – ау, талапай». Табылды ойын алақай деп айтады.

Балалармен бірге қайғалайды, қоржындағы асықтарды, отырған балаларға шашады. Балалар: Жарыса

«Ханталапай» деп дауыстап, асықтарды таласып

бөліп алады. Жинаған асықтарын санай бастайды,

әр бала жинаған асықтарын тігіп, оларды атуға

дайындалады. Хан асығы қолына түскен бала ойынды

бірінші бастайды. Тигізген асықтарды ұтып алады. Тигізе

алмай қалған жағдайда ойын жүргізушінің тапсырмасын

орындайды. Ол үшін балалардың жас ерекшеліктеріне сәйкес интеллектуалдық тапсырмалар алдын ала дайындалады.



«Арқан тарту»

Мақсаты: Балаларды топтасып жұмыс істеп, бір-біріне көмектесуге үйретеді.

Қажатқындар: арқан.

Шарты: Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Ортасында арқан алынады. Тәрбиешінің дабыл бойынша әр топ өз жағына арқанды тартады. Белгіленген сызықтан арқанды тартып алған топ жеңеді.

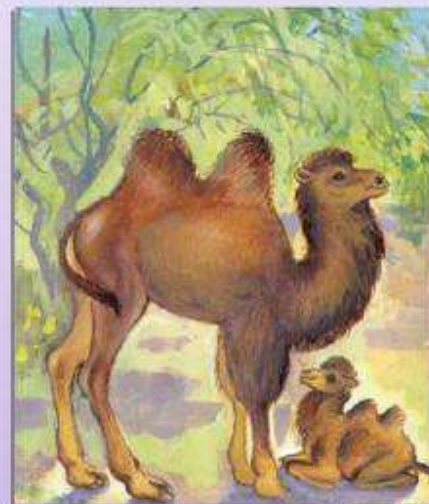


Түйе-түйе

Мақсаты:

К/к: түйенің, боталардың маскалары.

Барысы: Ойыншылар екі топқа бөлінеді. 1-топтың адамдары — адамдары — бірі інгенде, қалғандары боталар. 2-топтың ойыншылары ойын жүргізушісінің әмірімен жан-жаққа бытырайды да, інгеннің боталарын бір-бірлеп ұрлайды. Барлық ботадан айрылған інген боздап, қайғылы, зарлы да мұңды ән шырқайды, сөйтіп, “қаракшы” топқа тап болады. Осы кезде ойыншылардың барлығы бір жерге жиналады. Ботасын ұрлаған “қаракшылар” қалай қарсы алғандығына қарай інген оларға жаза қолданады. Бұдан кейін інген мен боталардың орнына өзге адамдар шығады да, ойын жалғаса береді.



«Соқыртеке».

Мақсаты: Балаларды дыбысты естуге сезінуге үйрету. Балаларды сипау арқылы тану.

К/к: орамал

Барысы: Балалар дөнгелене тұрады. Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар: Бота, бұзау, козы, лақ

Қайда кеткен құлыншақ

Соқыртеке бақ-бақ

Мені ізден тап-тап

Деп таппайды.

Содан кейін Соқыртеке (баланың көзі байлаулы) баларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады. Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «соқыр теке» ролін атқарады. Ойын осылай жалғаса береді.



«Теңге ілу»

Максаты: Бір - біріне деген сыйластығын, достық қарым қатынасын нығайту. Ұлттық ойын арқылы салт - дәстүрлерді сақтай білуге тәрбиелеу. Бір - біріне деген шынайы достықты сезіне білу дағдысын дамыту.
к/к: аттар макеты

Барысы: Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Әр қайсысы жеке-жеке шыбықтан ат мінеді.

Ойын кезгі басталатын жерге сызық сызылады. Одан әрі 20-30 метрдей жерден тереңдігі бір қарыстай екі шұңқыр қазылады. Шұңқырға он-оннан тас салынады. Содан екі топтан екі сайыскер шығады. сызыққа келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын күйыңғытып, шаба жөнееді. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп қол соғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды.

Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.



Теңге ілу

«Көкпар» ойыны

Максаты: Балаларды ұлттық ойын арқылы татулыққа, адамгершілікке баулу. Бір - біріне деген сыйластығын, достық қарым қатынасын нығайту. Ұлттық ойын арқылы салт - дәстүрлерді сақтай білуге тәрбиелеу. Бір - біріне деген шынайы достықты сезіне білу дағдысын дамыту.

Көрнекіліктер: Ұлттық киімдер, аттар.

Барысы: Бұрындары мал баққан көшпелі қазақ көк бөріні соғып алғанда, өлігін ат үстінде сүйреп, бірінен бірі ала қашып, өздерінше ойынның бір түрін ойлап тапқан. Уақыт өте келе көкпар ұлттық ойынға айналған. Екі топ болып бөлініп, көкпарды бір-бірінен алып қашып, қазандыққы салу. Қай топтың жігіттері шапшандық көрсетіп, қазандыққа көкпарды салу ұпайлары көп болса, сол топ жеңіске жетеді. Келесі топ жеңіліске ұшырайды.



Көкпар



«Бәйге»

Мақсаты: Қазақ халқының ерлік – жауынгершілік тарихын ұрпаққа ерліктің өшпес үлгісін қалдырған хан батырлардың өмір өнегесімен таныстыру, өз жерін, өз елін қорғай алатын ел жанды, ұлттық намысы мол жігерлі бүлдіршіндерді тәрбиелеу; Жас ұрпақты өздігінен білім деңгейін көтеруге үйретіп өзін – өзі тәрбиелеуге дағдыландыру.

К/к: аттар макеты, қамшы,

Шарты: Әр топтың алдына 3 - 4 м қашықтықта межелер белгіленді.

Екі топтың балалары (арақашықтық 2м) сап түзеп тұрады. Бұл ойында жұптасып жарысады. Әр топқа бір ат, бір қамшы байланады. Белгі бойынша әр топтан бір баладан атқа қонады да жарысады. Балалар аттың шабысына салып шабуы тиіс.



Бәйге

Хан «алшы»

Мақсаты: ұлттық ойындар арқылы балалардың бойындағы ұлттық қасиеттерін, ойлау қабілетін дамыту, адамгершілікке, шапшаңдылыққа, мұқияттылыққа тәрбиелеу.

К/к: асықтар

Барысы: Бүкіл ойынға 5 немесе 10 бала қатыса алады. Көп асықтың ең ірісін қызыл түске бояп қояды. Бұл асық «хан» асығы. Асықтар тізіліп қойылады да бастаушы хан асығымен оларды көздеп құлатады. Құлаған асықтарды жинап алады. Егер хан асығы бүк, шік, тайқы-қалыптарымен түссе, бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді. Егер бастаушы асықтарды қолымен құлатып алса немесе басқа асықтарымен атса, онда ойынды келесі бала жалғастырады. Ең соңында хан асығы кімнің қасында қалса, сол бала жеңіске жетеді. Келесі ойынды жеңіске жеткен бала жалғастырады.





«Алтыбақан»

Мақсаты: Ойын арқылы оқушылардың жылдамдық, шыдамдылыққа, төзімділікке, әділдікке тәрбиелеу. Балалар арасындағы спортқа қызығушылығын арттыру.

К/к: алтыбақан

Барысы: Алтыбақан (әлпеншек) — қазақ жастарының ежелден келе жатқан кешкілік бас қосып, ән айтып, домбыра тартып, қыздар, жігіттер болып айтысып, бір-бірімен әзілдесіп көңіл көтеретін ойын-сауығы. Тербелушілер қосылып ән бастайды да оған тамашалаушылар қосылып, думандатып әкетеді.