

Қозғалмалы ойындар арқылы балалардың танымдық іс-әрекетін дамыту

Жортугулова Татьяна Сергеевна

Жұмыс орны: «Балауса» бөбекжайы» МКҚК

Қызметі: дене шынықтыру нұсқаушысы

Бітірген оқу орны: Алматы қаласы Қазақтың спорт және туризм академиясы

Білімі: жоғары

Педагогикалық өтілі: 8 жыл

МАЗМҰНЫ

- 1. Түсінік хат**
- 2. Кіріспе**
- 3. Ойын туралы түсінік**
- 4. Мақсаты, міндеттері**
- 5. Қозалмалы ойындарды ұйымдастыру және өткізу**
- 6. Әдістемелік және техникалық жарақтандыру.**
- 7. Кіріптірілген оқу іс-әрекет түрлері**
- 8. Қолданылған әдебиеттер**

Түсінік хат

Ойын ерте заманнан бері адам өмірінің ажырамас бөлігі болып келеді, оны өсіп келе жатқан ұрпақты тәрбиелеу және дене тұлғасын дамыту мақсатында қолданды.

Ойын – балалар мен ересектердің қатысты өзіндік іс-әрекеті. Ол адамдардың демалыстағы, көңіл көтерудегі, танымындағы, рухани және дене күштерін дамытудағы қажеттіліктерін қанағаттандырады.

Қозғалмалы ойындар қозғалыс орны айқын сезілетін ойындық іс-әрекеттердің көрінуіне қатысты. Қозғалмалы ойындар үшін өзіндік сюжетпен мотивацияланған (түрткі болған) белсенді шығармашылық қозғалыс әрекеттері сипатты. Бұл әрекеттер қойылған мақсатқа қол жеткізу жолында әртүрлі қиындықтарды жоюға бағытталған ережелермен (жалпы қолданылған, жетекші немесе ойнаушылар орнытқан) бөлшекті шектелуі мүмкін.

Педагогикалық практикада ұжымдық және индивидуалды қозғалмалы ойындар, сонымен бірге спорттық әрекеттерге жетекші ойындар қолданылады.

Ұжымдық қозғалмалы ойындар – бір уақытта қатысушылардың үлкен емес тобы секілді, тұтас сынып немесе спорттық секциялар, ал кейбір жағдайда ойыншылардың айтарлықтай көп саны қатыса алатын ойындар.

Индивидуальды (жеке) қозғалмалы ойындарды әдетте кіші балалар құрады және ұйымдастырады. Мұндай ойындарда әркім өзінің жоспарын белгілеп, өіне қызықты шарттарды орнатады, ал кейде қалағандарынша өзгертеді. Жеке қалаулар бойынша ойластырылған іс-әрекеттерді іске асыру жолдары тандалынады.

Қозғалмалы ойындар мазмұны оның сюжеті (тақырыбы, идеясы), ережесі және қозғалыс әрекеттері қарайды. Мазмұны ұрпақтан ұрпаққа берілетін адамзат тәжірибесінен келіп шығады.

Ойын сюжеті ойыншылар әрекет мақсатын, ойын конфликтісінің (соқтығысының) даму сипатын анықтайды. Ол қоршаған орта ақиқтынан алынып, оның әрекеттерін көрсетеді немесе ойыншылардың әртүрлі өзара әрекеттестік кезіндегі қарсы күрес сызбасы түріндегі дене тәрбиесі міндеттерінен арнайы құрылады. Ойын сюжеті ойыншылардың тұтас әрекеттеріне жан беріп қана қоймай ды, тактика элементтері мен техникасының жеке тәсілдеріне мақсатты бағыттылық беріп, ойынды тартымды етеді.

Ереже – ойынға қатысушылар үшін міндетті талаптар. Олар ойыншылардың орналасуын негіздейді, ойыншылардың міндеттерін, құқықтарын, тәртіптер сипатын нақтылайды. Осыған қоса ойын ережесі аумағында ойыншылардың шығармашылық белсенділігі мен инициативаларының көрінуіне шектеу жасамайды.

Қозғалмалы ойындардағы қозғалыс әрекеттері алуан түрлі. Олар болуы мүмкін, мысалы, еліктеуші, бейнелі – шығармашылық, ритмикалық (ырғақты); ептілік, шапшандық, күш және т.б. дене сапаларының көрінуін талап ететін қозғалыстық тапсырмалар түрінде орындалуы мүмкін. Ойындарда бағыттың аяқ асты өзгеруі және қозғалыс кідірісі бар қысқа жігірулер; қашықтыққа және нысанаға әртүрлі лақтырулар; кедергіні секіріспен, күш қолданумен жеңіл шығу; арнайы дене даярлықтары үрдісінде меңгерілген алуан түрлі қозғалыстардың қолданылу білігін талап ететін әрекеттер кездеседі. Осы барлық әрекеттер әртүрлі комбинациялар мен үйлесімдер орындалады.(5)

Кіріспе

Белгілі бір нақты ережесі бар әр түрлі әрі көңілді қимыл-әрекеттерді **қозғалмалы ойындар** деп атаймыз. Қимыл-қозғалыс ойындары арқылы оқушыларды шапшаңдыққа, икемділікке, төзімділікке, спортқа деген қызығушылықтарын арттыру, спортқа баулу, шыңдау, қызықтыру болып табылады. Соның ішінде қимыл қозғалыс ойындарының орны ерекше. Оқушыларды мынадай ойын түрлерімен қызығушылықтарын арттыруға болады. Мыс: «Айгөлек», «Соқыртеке», «Ақсүйек», «Ақсерек, көксерек» «Қызыл ту» ойындарының барлығы төзімділікке, шапшаңдыққа, икемділікке үйретеді. Оқушылардың дене тәрбиесіне деген құштарлығын дамытады.

Қолға, аяққа және басқа дене мүшелеріне лайықтап алынған қимыл-қозғалыстағы ойындарды жүзеге асыру мақсатында жүгіріп, секіріп, лақтырып, өрмелеп ойнайтын ойындарды өткізу жоспары құрылды.

Қимыл-қозғалыс ойындары және спорт ойындары арқылы салауатты өмір салтын жақсы сақтауды басшылыққа алу.

Қимыл-қозғалыс ойындарының бала ағзасына келтіретін пайдасы өте көп екенін ұғындыру, мақсат, міндеттерін түсіндіру.

Ойын кезінде балалар тез достасып, ұйымшылдыққа, тез шешім қабылдауға, ептілікке, жауапкершілікке, намысқойлыққа, шыдамдылыққа, бірін-бірі кешіре білуге үйренеді. Өз бетіше қимыл әрекет жасауға үйренеді. Оқушылардың психологиялық дағдысы дұрыс қалыптасуына ықпалы зор. Жасқаншақ бала батыл, әлсіз бала күшті, тұйық бала ашылады. Қимыл – қозғалыс ойыны кезінде ойынның шартын дұрыс түсініп, шартты бұзбау. Бұл балалардың әдептілік, инабаттық, адамгершілік, сыпайылық, достық қарым-қатынас тәрбиесі артады. Тәртібі нашар бала жөнге салынады.

Қимыл-қозғалыс дағдыларын жетілдіруде дене жаттығулары мен спорттың алатын орны ерекше.

Қорыта айтқанда оқушыны жан-жақты жетілдіре отырып келешегіміздің жеткішегін жігерлі де батыл, білімді де саналы, қайратты да төзімді етіп тәрбиелеу.

Педагогикалық практикадағы қозғалмалы ойындар

Педагогикалық практикада, әлеуметтік өмірде және тұрмыста қозғалмалы ойындарды ұйымдастырудың екі негізгі формасы бар: белгіленген және белгіленбеген.

Қозғалмалы ойындар өткізудің белгіленген формасы мұғалімнің жетекші рөлін, қатысушылардың өзгеріссіз құрамы бар сабақтардың реттілігін, ойын материалының регламентацияланған (белгілі бір ережеге бағындырылған) мазмұны мен көлемі және берілген ойын енетін оқу-тәрбие үрдісінің әдістемесі, мазмұны және ұйымдастырылуы бар оның өзара байланысы.

Белгіленбеген формаға қозғалмалы ойындар балалардың ішінен ұйымдастырушылардың, вожақтардың үлкен рөлін бөліп көрсетеді, олар ереже бойынша элигодтық түрде ұйымдастырылады, қатысушылар құрамы өзгереді, ал ойындар ойын материалдарының көлемі және мазмұны бойынша түрленеді.

Оқушылардың қозғалыс тәртібіндегі қозғалмалы ойындарға жіберілетін уақыт оқушылар оқитын сынып, жас деңгейлеріне, оқытудың жылдық күг тәртібіне және басқада әрекеттермен демелудың түрлеріне тәуелді.

Жоғарыда көрсетілгендей қозғалмалы ойындарды өткізудің бекітілген формасында келесі міндеттерді шешуі тиіс жетекші басты орынға ие, олар: 1) сауықтандыру; 2) білім беру; 3) тәрбиелік.

Қозғалмалы ойындардың сауықтандыру міндеттері

Ойыншылардың дене даярлықтарын және жас ерекшеліктерін ескерілген сабақты дұрыс ұйымдастыру кезіндегі қозғалмалы ойындар бой өсуіне, сүйек-байланыс аппараттарының бекітілуіне және дамуына, баллар мен жасөспірімдердің дұрыс тұлғасының қалыптасуына, сонымен бірге ағзаның қызметін жоғарлатады.

Ойындары бар сабақтар кезінде дене жүктемелері оңтайлы болуын қадағалау қажет. Ойындары бар жүелі өткізілетін сабақтар кезінде интенсивті жүктемелерге ағзаның үнемі оларға үйрене беруі үшін жол беруге болады. Бұл өмірмен еңбекте үлкен маңызға ие. Алайда қатысушыларды қатты шаршап-шалдығуға апаруға болмайды.

Белсенді, энергетикалық, көп қайталама қозғалыс әрекеттері бар, бірақта ұзақ бір жақты күш қуаттылықпен (әсіресе статистикалық) байланысты емес ойындар баллар мен жасөспірімдер ағзасына оң әсер етеді. Міне, сондықтан да ойындарда шамадан тыс бұлшық ет қуаттылығы және тыныс алудың созылмалы кідірістері болмауы қажет.

Сауықтандыру қатынысында қозғалмалы ойындарды таза ауада жыл бойы өткізу айрықша құнды: айналысушылар шыныққан бола түспек, ағзаға келіп түсетін оттегі көлемі көбейеді.

Қозғалмалы ойындар – ұзақ ақыл-ой іс-әрекетінен кейінгі жақсы белсенді демалыс, сондықтан олар мектеп қоңырауларында, ұзақтылған күн топтарындағы сабақтар аяқталған кезде немесе мектептен келгеннен кейін үйде өте қолайлы.

Қозғалмалы ойындар сауықтандыру әсерін беретін ойын үрдісіндегі балаларда туатын функционалды және эмоционалды көтерілу аурушаң балалардың денсаулығын қалыпқа келтірудегі арнайы емдік мақсаттарға да қолданылады.

Қозғалмалы ойындардың білім беру міндеттері

Ойын жеке тұлға қалыптасуына үлкен ықпал етеді: бұл талдау, салыстыру, жалпылау және қорытындылар шығару іскерлігі көрінетін және дамытылатын саналы іс-әрекет. Ойындармен айналысу күнделікті практикалық іс-әрекеттегі маңызға ие әрекет ету қабілеттерін дамытуға әсер етеді.

Қозғалмалы ойындар қозғалыс әрекеттері және ережесі ойыншыларда нақты өмірдегі мінез-құлық туралы сенімді ұғымдарды қалыптастырады, олардың саналарында қоғамдағы адамдар арасындағы қарым-қатынастар ұғымын бекітеді.

Гимнастика, жеңіл атлетика, спорттық ойындар, шаңғы даярлығы, жүзу және т.б. спорт түрлері сабақтары кезінде оқытылатын қозғалыс әрекеттері сияқты қозғалыс сипаты мен құрылымы бойынша ойындар білім беру мәніне ие.

Қозғалмалы ойындардың тәрбиелік міндеттері

Көп жағдайда қозғалмалы ойындар төмендегі дене қасиеттерін тәрбиелеуге жағдай жасайды, олар: шапшаңдық, ептілік, күш, шыдамдылық, икемділік (иілгіштік) және бұдан да маңыздысы, бұл дене қасиеттері комплексте (жинақта) дамытылады. Қозғалмалы ойындардың көпшілігі қатысушылардың шапшаңдылықты талап етеді. Бұл дыбыстың, көру, тактильді белгілерге шұғыл жауап беру қажеттілігіне құрылған; шұғыл тоқтау, кідіру және қозғалысты жандандыруы бар ойындар, қысқа уақыт ішінде үлкен емес арақашықтықты жеңіп шығуға бар ойындар.

Ойындағы үнемі өзгеруші күш-жай, қатысушылардың бір қозғалыстан екіншісіне жылдам ауысуы ептілікті дамытуға әсер етеді.

Күш пен энергияның көп жоғалуына алып келетін үнемі қозғалыстың белсенділігі және қуаты қозғалыстардың көп қайталануы бар ойындар шыдамдылықты дамытуға әсер етеді.

Қозғалыс бағыттары жиі ауысумен байланысты ойындарда иілгіштікті жетілдіру жүзеге асады.

Тартымды ойын сюжеті қатысушылар бойында жағымды эмоцияны тудырады және қажеттеі ерік сапалары мен дене қабілеттерін қоса отырып кез-келген тәсілдерді көп қырлы зор белсенділікпен жеңіп отыруға шақырады. Ойынға деген қызығушылықты тудырып отыру үшін ойын мақсатына қол жеткізудегі жол үлкен мәнге ие – ойынмен қанағаттану үшін, нақты нәтижелерге қол жеткізу үшін жеңіп шығуы тиіс кедергілер қиындықтарының деңгейі мен сипаты.

Ұжымдық қозғалмалы ойындардың жарытың сипаты мақсатқа қол жеткізу үшін ерлік пен бірбеткейлікті, шешімділікті көрінуін талап ететін ойыншылар іс-әрекеттерінің белсендіре алады. Алайда ойын шиеленісуі ойыншыларды бөліп-жармауға тиіс екендігін ескерген жөн. Ұжымдық қозғалмалы ойындарда әрбір қатысушы жалпы мақсатқа қол жеткізуге және кедергілерді жеңуге бағытталған жалпы, достық күш салу артықшылықтарына көрнекі көп жеткізеді. Ұжымдық қозғалмалы ойында қабылданған іс-әрекеттерді ережелер мен ерікті түрде қабылданған шектеу ойын ойнаушыларды тәртіпке де салады.

Ойыншыларды ойын әрекеттерін бірлесе орындау кезінде өзара құрметтеуге, өз істері үшін жауапкершілікке үйрету үшін ұжымдағы ойын рөлдерін жетекші дұрыс бөлуі тиіс.

Қозғалмалы ойын ұжымдық сипатқа ие. Құрдастар пікірі, белгілі болғандай, әрбір ойыншы мінез-құлқына үлкен әсер етеді. Қозғалмалы ойын қатысушысының белгілі бір рөлді орындау сапасына тәуелді жолдастарының мақтауына немесе, керісінше, қанағаттанбауына ие болады; осылайша балалар ұжымдағы ойынға ойыншылар алдында шұғыл шешім жасауды талап ететін, әртүрлі міндеттерді шешу пайда болатын бір ойыншының басқасына, бір команданың – екіншісіне қарама-қарсы әрекет ету тән. Бұл үшін өте қысқа мерзім ішінде қоршаған орта жағдайын бағалап, дұрыс әрекетті таңдап алып және оны орындау қажет. Осылайша қозғалмалы ойындар өзіндік тануға жол ашады.

Осыған қоса, ойыны бар сабақтар координацияланған, үнемді және келісімді қозғалыстарды шығарады; ойыншылар жұмыстың қажетті темпі мен ритіміне тез кіру іскерлігін меңгереді, өмірде өте маңызды қажетті күш салу мен тұрақтылық көрсете отырып әртүрлі қозғалыс тапсырмаларын тез әрі епті орындайды.

Сауықтыру, тәрбиелік және білім беру міндеттерін комплесте шешу қажет, тек осы жағдайда ғана әрбір қозғалмалы ойын балалар мен жасөспірімдердің жан-жақты дене тәрбиесінің тиімді құралы болмақ.

Қозғалмалы ойындарды ұйымдастыру және өткізу

Ойынды өткізуге даярлау

Ойынды өткізуге даярлау егер ойын алғаш рет ұсынылса және оның барысында қалыптасуы мүмкін барлық жағдаяттарда педагог алдын-ала көре алмайтын кезде өте маңызды.

Ойынды таңдау ең алдымен сабақтың жалпы міндеттеріне тәуелді, оларды құру кезінде негізгі критерийлер оқушылардың жас ерекшеліктері, олар дамуы, дене даярлықтары, қатысушылардың саны болып табылады.

Ойынды таңдау кезінде сабақ формасын (сабақ, қоңырау, мереке, қыдыру) ескеру қажет. Сабақ пен қоңырау уақыт бойынша шектелген; сабаққа қарағанда қоңыраудағы ойын мазмұны мен міндеттері өзгеше; мереке кезінде негізінен әртүрлі жастағы және әртүрлі дене даярлығы бар балалардың бәрі қатыса алатын көпшілік ойындар мен аттракциондар қолданылады.

Ойынды таңдау оның өткізілу орнына тікелей тәуелді. Үлкен емес, тар залда немесе алаңда сызықтық сапқа тұруы бар ойындар, кезектесіп қатысатын ойындар өткізіледі. Үлкен спорт залдарда немесе алаңдарда бытырап жүгіруі, спорттық ойындар элементі, үлкен және кіші доптарды лақтыруы бар ойындар өткізген жақсы. Қыдыру және экскурсия кезінде жер қолданылатын ойындар ойналады. Алаңда қыс болғанда шаңғыдағы, конькидегі, шанадағы ойындар өткізіледі.

Ойынды көшеде ұйымдастыру кеінде ауа-райы жағдайын ескерген жөн (әсіресе қыс күндері). Егер ауа температурасы төмен болса, қатысушылардың белсенді қозғалысы бар ойындар таңдалады. Өз кезегін күтіп, ұзақ тұратын ойындарды қолдануға болмайды. Қатысушылардың ойын тапсырмасын кезектесіп орындайтын аз қозғалмалы ойындар ыстық ауа-райы кезінде өте қолайлы. Көмекші құрал мен инвентардың болуы ойынның таңдалынуы әсер етеді. Сәйкес инвентардың болмауы немесе оны сәтсіз ауыстыру кезінде ойын құрылмауы да мүмкін.

Ойынға арналған алаңды даярлау.

Жергілікте ойналатын ойындарды өткізу кезінде жетекші онымен алдын-ала танысып, ойынға қажетті шартты шекараны белгілеп өтуі тиіс. Ойынға арналған орынды жетекші оқушылармен бірге отырып, даярлайды. Алаңды белгілеп өту көп уақытты талап ететін жағдайда бұл ойын басталмастан бұрын жасалынады. Қарапайым белгілеуді ойын шартын түсіндірумен біруақытта немесе ойын басталғанға дейін жасауға болады, ал әңгіме белгіленген шекараны көрсетумен толықтырылады. Егер ойын жиі өткізілсе, үнемі қолданылатын белгілеу жасауға болады.

Қозғалмалы ойынға арналған инвентарь даярлау

Қозғалмалы ойын сәйкес инвентармен қамтамасыз етілуі тиіс. Бұл жалаушалар, түрлі-түсті бойаулар, әртүрлі көлемдегі доптар, ағаштар, сақиналар, секіргіштер және т.с.с. Инвентарь жарқын түсті, ойынды байқаулы болуы керек, бұл әсіресе бастауыш сынып

балалар үшін маңызды, ал көлемі мен салмағы – ойыншылардың әлі келетіндей болуы тиіс. Инвентар саны алдын-ала қарастырылады.

Ойынды алдын-ала талдау.

Ойынды өткізбес бұрын жетекші ойын үрдісін ойлап табуы және ойын барысында туатын барлық мүмкін жағдаяттарды қарастыруы тиіс. Әсіресе қаламаған құбылыстардың алдын-ала, қарастыру қажет.

Ойыншылардың берілген ұжымын жақсы білетін жетекші ойыншылар ролін алдын-ала белгілеп, ойынға әлсіз және пассивті ойыншыларды қалай тарту керектігін қарастыруы керек.

Кейбір ойындарды өткізу үшін ол алдын-ала өзіне көмекшілерді таңдап алады, олардың қызметтерін анықтайды, қажет болған жағдайда оларға даярлануға мүмкіндік береді. Көмекшілер бірінші болып ойын ережесі мен оның өткізу орнымен танысады.

Ойынға жетекшілік ету

Сонымен, ойынды өткізу кезінде жетекшіге келесі аспектілерді ойлап тауып, есепке алу ұсынылады:

1. Балалар ойнайтын ойын ережесі және талаптармен танысу. Ол басталмас бұрын барлық қажетті материалдар мен құрал-жабдықтарды даярлау.
2. Балалардың даму деңгейін, олардың талаптарын, қолдарынан келерлері мен келместерін ескеру. Балалардың бойы, күші, өмірлік тәжірибесіне сәйкес берілген жастық топтың қол жетерлік ойындарды ғана ұсыну. Өздері күрделі болатын қатысушыларды ойыннан сәтті шығара білу.
3. Ойыншылар бойында жоғары энтузиазм қатты қозу болуына қамту.
4. Қарапайым ойыншы ретінде ойынға қатысуға даяр болу, үлкендер жасауға болмайтын да ережелерге бағыну.
5. Компенетті емес және координацияланбаған балаларға көмектесу, олардың машықты деңгейлерін есепке ала отырып жаттығу орындауға мүмкіндік беру немесе орындауға тапсырма беру. Белгілі бір кемшілігі бар бала сот – хронометрист, ұпайлар есепшісі немесе өзі қатыса алмайтын ойында бас сот болғаннан қанағаттану сезімін алады. Кейбір балалардың қателеріне көңіл бөлмеу қажет немесе ойынды тоқтатпастан оларды байқап түзету. Егер бала ережені бұзса немесе ойынды қателесе басқалардың алдында оған ұрсып-зекімеу.
6. Әрбір ойын ережесін уақытында түсіндіру және балаларға белсенді ойын басталмас бұрын бір немесе бірнеше рет машықтануға рұқсат беру. Егер баллар жетекші ұсынған бірінші ойынды қабыл алмаса, қорда алдын-ала даярланған альтернативті ойындардың бір қатары және қажетті құралдарға ие болу.
7. Балалардың жастары мен мүмкіндіктеріне сәйкес ойындар арасында демалыс уақытын беру.
8. Курделену мүмкіндіктерін есепке ала отырып ойынды таңдау: қарапайымнан бастап, машықтандыра отырып, балалардың ептілігін жақсарту шарасы бойынша үнемі күрделендіру.

Ойыншыларды орналастыру және ойынды түсіндіру кезіндегі жетекші орын

Ойынды түсіндіруді бастамас бұрын қатысушыларды жетекші көзбен жақсы көріп, оның әңгімесін есту алатындай орналастыру қажет. Ең дұрысы ойыншыларды ойынды бастайтын бастапқы қалыпқа қойған дұрыс.

Егер ойын шеңберде өткізілсе, онда түсіндіру сол шеңберлік құрылымда жүзеге асады. Жетекші орталықтан емес, ойыншылар қатарынан орын алады, немесе ойнаушылардың соңы көп болса, олардан аз ғана алда орналасады. Ойнаушылардың жартысы жетекшінің желке тұсында қалып қоятындықтан шеңбердің ортасына орналаспау қажет. Егер ойыншылар екі командаға бөлініп, бір-біріне қарама-қарсы үлкен ара қашықтықта орналасса, түсіндіру үшін командаларды жақындатып, одан кейін өз шекараларына апартқызу керек. Бұл жағдайда жетекші ойынды түсіндіру кезінде алаң ортасындағы ойнаушылардың арасында тұруы қажет, мұнда біресе бірінші командаға, біресе басқасына көңіл аудара алады. Егер ойын бытыраңқы қозғалыспен басталса, ойыншыларды шеренгаға құруға болады, немесе жетекшіні барлығы көріп, ести

алатындай өз жанына топтастыруға болады. Ойын мазмұнамасын көрсетумен толықтырып отыру қажеттігін есте ұстаған жөн. Көрнекілік ойынды жақсы түсінуге көмектеседі және осыдан кейін қатысушыларда сұрақта болмайды. Ойынды түсіндіру кезінде балларды күнге қарсы (олар жетекшіні нашар көретін болады) немесе терезеге қарсы (олар терезеге қарап, көңілдерін бөледі) қоюға болмайды.

Ойынды түсіндіру

Ойынның дұрыс түсіндірілуі белгілі бір мөлшерде оның жетістігіне әсер етеді. Жоғарыда айтылғандай, ойынды бастамастан бұрын жетекші оның мазмұнын анық түсініп, алдын-ала талдап алу керек, тек осыдан кейін ғана оны түсіндіруге кірісуге болады.

Әңгіме қысқа болуы тиіс: созылған түсіндіру ойынды қабылдауға кедергі келтіреді. Бастауыш сыныптардағы ойындардың ерекшелігі оларды ертегі, тартымды формада түсіндіруге болатындығында. Әңгіме логикалық, бірізді болуы тиіс. Кез-келген ойынды шамамен мына сызбада түсіндіруге болады:

1. Ойын атауы (ойынның қандай мақсатта өткізілетіндігін айтуға болады);
2. Ойнаушылардың рөлі және олардың алаңда орналасуы.
3. Ойын мазмұны;
4. Ойын мақсаты;
5. Ойын ережесі.

Ойынды түсіндіру ойыншылардың сұрақтарына жауап берумен аяқталады. Барлығына назар бөле тұрып, қатты дауыспен жауап етілуі тиіс. Ойын барысы туралы әңгімелей отырып жетекші, талассыз, ережелерді де атап өтеді, алайда әңгіме соңында балалар есінде жақсы сақтау үшін оларды тағы бір атап өту керек.

Жүргізушілерді бөліп көрсету

Ойын жетекшісі әрбір бала кезектесіп жүргізуші болатындай рет орналастыруы керек. Жетекші ойындағы рөлін ескере отырып жүргізушіні белгілейді. Бұл тәсілдің артықшылығы ең сәйкес келетін жүргізушіні тез таңдалуында. Бірақ мұндай тәсілде ойнаушылардың инициативасы басым болады. Балалар бір-бірімен таныс емес, жетекшінің өз уақыты болғанда жүргізуші тағайындалады. Жүргізушіні белгілеуде жетекші қатысушылардың оның жеке ойыншыға айрықша көңіл бөлуінен күмәнданып қалмауы үшін өз таңдауын қысқаша түсіндіріп өтуі тиіс.

Жеребе, жүргізушіні кезекті таңдау, ойыншылар таңдауы, алдыңғы ойындар нәтижелері бойынша жүргізушіні таңдау тәсілдері бар, ол ойынның бас басталуының жауапты таңдауы талап етілетін ойындарда команда мүшелері немесе команда мүшелері, ал әрбір жеке жағдайда таңдау нәтижелерін анықтайтын және тиын лақтыратын ойыншымен жүзеге асуы мүмкін.

Жүргізушіні таңдаудың жоғарыда аталған тәсілдері қойылған міндеттерге, сабақ шарты, ойын сипаты, ойнаушылар саны мен олардың көңіл-күйіне тәуелді кезектеседі.

Көмекшілерді бөліп көрсету

Әрбір ойын үшін жетекші ережелердің орындалуын қадағалайтын, ойын нәтижелерін ескеретін, сонымен бірге инвентарларды таратып, орындарына қоятын көмекшілерді тандайды.

Оқу жылы бойы көмекшілердің ролінде барлық оқушылардың қатысқаны дұрыс, себебі олар-ойынның болашақ ұйымдастырушылары.

Көмекшілер саны ойынды ұйымдастырылу және ереже күрделілігіне, ойнаушылардың санымен алаң, ғимарат көлеміне тәуелді. Көмекшінің тағайындалуы туралы жетекші барлық ойнаушыларға хабарлайды.

Ойнаушылардың тәртіптері мен ойын үрдісін бақылау

Ойынды басқару жетекші орнатқан сауықтыру, білім беру және тәрбиелік міндеттерді шешу үшін маңызды мәнге ие. Балалардың ойынды меңгеруі және ойнаушылардың мінез-құлықты дұрыс жетекшілікке тікелей тәуелді. Ойын үрдісін шебер басқару мәнін П.Ф.Лесгафт атап өткен болатын. Оның сөзінше, жетекші «келтірілген ережелердің мәні мен маңызын өзі жақсы түсінуі тиіс және өзінің тарапынан өз ойлаулары мен әрекеттерінде кішкентай болса да қате жібермеуі тиіс, сонымен бірге оқушыларға қатысты әрқашанда толығымен объективті болып қалуы тиіс ... Айналысушылар ойын кезінде өзіндік әрекетке үйренуі үшін ... олардың өзін ойынға бағыттап, қабылданған ережелердің дәл орындалуын қадағалау қажет».

Ойын ұйымдасқан түрде және өз уақытында, шартты белгі (бұйрық, ысқырық, алақанмен шапалақтау және т.с.с) басталуы тиіс. Ойынды бастай тұрып, жетекші кідіріске жол бермеуі тиіс, себебі бұл қатысушылар қызығушылығын төмендет, балалардың ойынға даярлығын азайтады. Команда ішінде әрекет ету жоспарын қатысушылардың талқылауы қажет етілген жағдайда ойынның басталуын тоқтатуға болады. Ойын басталғаннан кейін жетекші оның барысын, ойнаушылардың тәртіптерін мұқият қадағалайды, ойынның жалпы барысын тоқтатпастан түзетулер мен ескертулер енгізеді. Егер ойнаушылардың көпшілігі бірдей қате жіберсе, ол ойынды тоқтатып, тактикаға назар бөлгізеді, ойын тәсілдерін қалай дұрыс орындау керектігін нұсқаулық жасайды. Алайда осыған қоса ол балаларға максимум инициатива беріп, бейтарап әрі әділ сот болып қола береді.

Кіші, әлсіз ойыншылармен жетекші өте мұқият көңіл аударуы керек және зиян келтіретін әрі шаршау сезіміне әкелетін ережелерді орындауды олардан талап етпеу керек, әсіресе ұжымда ойнап үйренбеген балаларға ерекше көңіл болу керек.

Егер қозғалмалы ойын күрделілігімен ерекшеленсе, жетекші алдымен балаларды негізгі ережелермен таныстыруы керек, осыдан кейін ойын барысы бойынша оларды үнемі толықтырып отыру керек.

Ойын аяқталғанда берілетін белгіні барлық қатысушылар шаршағанда емес, одан қанағаттану сезімін алғанда берген дұрыс. Ойынды айқаймен, шұғыл бұйрықпен тоқтатуға болмайды, себебі оқушылар үшін ойынның осылай аяқталуы қанағаттанбау, кері реакцияны тудырады.

Ойын барысында балаларды жиі тоқтатуға тура келеді. Жетекші қозғалмалы ойын психологиялық климатын қадағалау қажет, оның үрдісі балаларға жағымды болуы тиіс.

Жетекшінің балаларды ойынға тарту, қызықтыру іскерлігі өте маңызды. Ойын қызықты болуы үшін ол балалардың қызығушылықтары мен мүмкіндіктеріне сәйкес келуі тиіс. Ойнаушылардың қалауына, олардың көңіл-күйлеріне назар аударған жөн.

Жетекшінің ең маңызды міндеттерінің бірі-балалар ұжымына кіре білу, ойын әрекеттері аймағына ену.

Төрешілік

Объективті және бейтарап судьялық-әрбір қозғалмалы ойынның міндетті шарты. Егер қатысушылар оның ережесін қадағаламаса, ойын өзінің педагогикалық құндылығын жоғалтады. Объективті және дәл судьялық басталуы жарыстыққа тән және әрбір команда ұтысқа қызығушылық танытатын командаларға бөлінген ойындарда ерекше маңызға ие. Объективті емес судья сенім мен құрметті жоғалтады, оның беделі түседі, онымен есептеспейді.

Ойын кезінде судья барлық ойнаушыларды көре алатындай және оларға кедергі келтірмейтіндей орналасуы тиіс. Кейбір ойындарда ол алаң бойынша жылжып,

ойнаушылардың орналасуын қадағалайды. Ереженің бұзылғандығын хабарлайтын белгілі өз уақытында және оның берілуі тиіс. Судья ойнаушылармен таласқа түспестен ескертуді корректі жасауы тиіс. Ойын қорытындысының дұрыс жасалуы судьяға тәуелді. Қозғалмалы ойындардағы қатаң судьялық балалар бойында адалдық, судья мен ережелерге құрметпен қарауға тәрбиелейді.

Судьялыққа қатысты ескертулер мен түсіндірулер ойын аяқталған кезде жасалуы тиіс.

Ойын үрдісіндегі жиктемен мөлшер

Жетекші міндеті-қозғалмалы ойынды дұрыс таңдап, оны бастау ғана емес, сонымен бірге оны саналы дозалап, уақытында аяқтау. Ойындағы жүктеме қатысушылардың жалпы қозғалыстылығын азайту немесе ұлғайтумен дозаланатын. Дене және эмоционалды жүктемені ретке келтіру үшін келесі тәсілдерді қолдануға болады:

1. Ойын элементтерінің қайталану санын және ұзақтылығын азайту.
2. Алаң өлшемдерін ұлғайту немесе кішірейту.
3. Ойын ережелерін қарапайымдандыру немесе күрделендіру.
4. Салмағы және өлшемі үкен немесе кіші инвентарь қолдану.
5. Қысқа үзілістер енгізу.

Қозғалмалы ойын тұтасымен алғанда сабақ жүктемесінің интенсивтілігі және көлеміне аптимальды (оңтайлы) сәйкес келуі тиіс.

Ойынның аяқталуы

Қозғалмалы ойындарды дұрыс ұйымдастыру оның дұрыс өткізілуін ғана емес, сонымен бірге өз уақытында аяқталуын қарастырады. Ойынның уақытынан бұрын тоқтатылуы немесе шамадан тыс созылуы орынсыз. Ойын ұзақтығы оның сипатына, сабақ шарттарына және айналысушылар құрамына тәуелді. Қатысушылар саны (олар аз болған, ойын да қысқа), олардың жас мөлшерлері (бастауыш сынып оқушылары ұзақ күш жұмсауы тиіс), ойын мазмұны (үлкен жүктемені талап ететін ойындар қысқа болуы тиіс), жетекші ұсынған өткізілу орны, темпі, оның тәжірибелілігі (аз тәжірибелі жетекші ойындары қысқа болады) сияқты факторлар ойын ұзақтығына әсер етеді.

Ойынның аяқталуы сәті шаршаудың алғашқы белгілері бойынша анықталады олар: көңілдің алаңғасырлығы, ережелердің бұзылуы, қозғалыстың дәл орындалмауы, қызығушылықтың төмендеуі, қатысушылардың көпшілігіндегі жиі дем алу. Осылар пайда болған жағдайда ойынды тоқтату қажет.

Жетекші ойын басталмас бұрын оған жіберілетін уақытты хабарлай алады. Оны ескере отырып, қатысушылар өз күштерін бөле бастайды. Орнатылған уақыт аяқталғанға дейінгі 1-3 мин ойнаушыларды ескерту қажет. Егер ойын командалық болса ол басталмас бұрын ойынның қайталану санын қатысушыларға хабарлаған жөн.

Сабақ формасы да ойын ұзақтығына әсер етеді: дене мәдениеті сабағында өткізілетін ойын уақыты бойынша шектелген. Егер ол сабақтан тыс уақытта өткізілсе, онда ол ұзақ әрі балаларда шыдамдылықты тәрбиелеуге ықпал етеді.

Ойын қорытындыларын шығару

Ойын қорытындысын шығару, оның нәтижелерін анықтау, қателер мен дұрыс емес әрекеттерді табу үкен маңызға ие. Ойын нәтижелерін жарияламас бұрын жетекші тыныш жағдай қалыптастырады, егер қажет болса көмекшілерінен мәліметтер мен ұпайлар есебін жинайды да, зор дауыспен нәтижелерді жариялайды. Ешқандай жағдайда да ойыншылардың судьямен таласып және ұрысына жол бермеу қажет. Судья шешімі талқылауға жатқызылмайды. Балаларды өз әрекеттері мен қылықтарын дұрыс бағалауларына үйрету үшін ешкімді бөліп көрсетпестен ойын нәтижелерін қысқа жариялау қажет. Ойынды объективті талдау ойыншыларды дұрыс өзіндік бағалауға үйретеді. Егер ойын алғаш рет өткізілсе, кейін мұндай қателер жіберілмес үшін толығырақ талдауға болады.

Ойын нәтижелерін анықтау кезінде шапшандық қана емес, қатысушылар алдын-ала ескертілген бөлімі бір тапсырмалардың орындалу сапасы да ескеріледі. Сонымен бірге жетекші ережелерді білу және олардың қадағалауын, ойында мақсатты бағыттылы және сәйкес әрекет ету әскерлігі, белгілі бір ойын ситуацияларында таныс қозғалыс әрекеттерін қолдануды бағалайды.

Ойын қорытындыларын шығару жетекшіні өзі үшін педагогикалық құндылыққа ие: балалар мен мұғалім талқымайтын ойын үрдісінде жасалған бақылаулар мен қорытындылар балалар ұжымымен және жеке-жеке әрбір оқушымен жұмыс үшін өте үлкен маңызға ие.

Жоғарыда айтылған ойын ережелер мен тәсілдерін орындауын тікелей бағалаудан өзге әртүрлі жоспарлы ойындарды өткізу үрдісінде оқушылардың дене дамулары, темперамент және мінез-құлықтар ерекшеліктерін нақтылау үшін жетекші олардың тәртіптеріне келесі бақылауларды жүзеге асыруына болады:

1. Баланың жалпы дене дамуын бағалау
2. Жеке дене сапалар даму деңгейі
3. Осы қозғалыс сапаларын ойында үйлестіру қабілеті
4. Назарын орталықтандыра білу қабілеті (сыртқы тітіркену бар болса)
5. Баланың инициатива және табандылық көрсетуі
6. Шешім таба алмаушылық және қорқақтық көрсетуі
7. Ойындағы қарсыластарына қатынасы
8. Командадағы серіктестеріне қатынасы
9. Өзі жіберген қате және оларды қайталама ойын кезінде түзете білуі
10. Жалпы тәртіптілік, өзіне талап қоя білу
11. Жеңіспен, жеңілуге қатынасы.

Ойынды талқылау

Нәтижелерді жариялау кезінде қатысушылармен бірге ойынды талқылау қажет, олардың қателерін шығарып, жағымды сәттерді нұсқау, жеке рөлдерді жақсы орындаған, сонымен бірге ойын ережесін қадағалап, шығармашылық инициатива көрсете білген қатысушыларды атап өту керек.

Осындай талқылаулар кезінде ережелер жақсы меңгеріліп, ойын бөлшектері нақтыланады, конфликтілер жойылады. Талқылау жетекшіге ойынның қаншалықты меңгерілгендігін, ойыншыларға не ұнап, бұдан әрі қалай жұмыс істеу керектігін нақтылауға көмектеседі.

Қорытындыда ойынды өткізу үрдісінің өзі өте күрделі, бұл жұмыс шарттары, балалар сүйектерінің жас ерекшеліктеріне ғана емес, сонымен бірге балалардың ұжымдық ойындарға даярлық деңгейлеріне, олардың көңіл-күйлеріне, ойын жетекшісінің шеберлігіне тәуелді. Ойынды өткізу – әрқашанда болжануға жатпайтын педагогикалық үрдісі.

4.Қозағалмалы ойындар

Қол добы

Дайындық. Қыз балалар мен ұл балалар төрт командаға бөлінеді. Диаметрі 10-12м шеңбер сызылады.

Ойын мазмұны. Келісім бойынша бір командада допты аспандатып жоғары лақтырады. Егер оны өз командасының біреуі қағып алса, бір ұпай қосылады. Ал қарсыласынан біреу алса, онда допты солар лақтырады. Сөйтіп ойын жалғаса береді..

Ережесі. А) Қай командада 6 ұпай жиналса, сол жеңіске жетеді.

Б) Доппен тұрған балаға қарсыластары тиіссе айып добы лақтырылады.

Әдістемелік нұсқау. Допты қолда көп ұстауға болмайды және ол тек жоғары қарай лақтырады. Ойынға барлық балалардың қатысуын мұқият қадағалау қажет. Жерге түскен жоп, талас доп болып табылады. Оны мұғалім не капитанның біреуі қарсылас командаларының екі ойыншы арасында тұрып, жоғары лақтырады.

Ойынның әдістемелік маңызы. Ұжымшылдыққа үйренеді. Өзімшілдіктен аулақ болуға ұмтылады. Ұстамдылыққа, шұғыл шешім қабылдауға үйренеді.

Сымсыз телефон

Бір қатарда отырған балалардың ең біріншісіне ойын бастаушы келіп, бір сөз айтады. Оны отырған балалар кезегімен бір-бірінің құлақтарына сыбырлап айтып шығады.

Ойын бастаушы ең соңғы баладан «қандай сөз естідің?» деп сұрайды., ол өзі естіген сөзді айтуы керек, егер ол сөз бастапқы сөзден бөлек болса, екінші, үшінші ... баладан өз сөзінің дұрысын естігенше сұрай береді. Қай бала шатасса, сол бала орнынан тұрып, соңғы жаққа барып отырады.

Ойынды 2-3 рет қайталағаннан кейін жаңа ойын бастаушы сайланады.

Аңшылар

Бұл ойын екі топтық командалардың жарысы ретінде де ойналады, бұдан шыққан топ ойыннан ұтылған болады. (Жалғыз қалған ойыншыға сыйлық беруге болады). Ойын жүргізуші күні бұрын сызылған шеңберің бойынша үш ойыншыны тұрғызады, оларға бірбірден доп беріледі, бұлар – «аңшылар». Қалған балалар «үйректер» - шеңбердің ішіне орналасады. Ойын жүргізуші «тоқта» деген кезде, «үйректердің» бәрі орындарында қозғалмай тұра қалады. Осы кезде «аңшылар» қолдарындағы доптарымен «үйректерді» көздеп ұра бастайды. «Үйректер» доптан бұлтара қашып, оны өздеріне тигізбеуге тырысады. Ойын «үйректердің» бәрі ойыннан шыққанша созылады да, келесі ойында «үйректер» мен «аңшылар» орын ауыстырады.

Аңшылар (II түрі)

Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді. Бірі – үйректер – шеңбердің ішінде қалады да, екіншісі – аңшылар – шеңбер бойымен қатар тұрады. Аңшылардың мақсаты – доппен үйректерді көздеп ұрып, ойыннан шығару. Ойын жүргізушісінің белгісі бойынша доп лақтырып үйректі атып ала бастайды. Доп тиген үйрек ойыннан шығарылады. Ойынды белгіленген уақыт мөлшерінде ойнауға болады. Ол үшін уақыт екі жаққа да тең белгіленеді. Берілген уақыт өткеннен кейін, аңшылар мен үйректер орындарын ауыстырады. Ойынның соңында белгіленген уақыт аралығында үйректі көп атып алған аңшылар тобы ұтқан болып есептеледі.

Шеңбердегі доп

Мақсаты: Допты екі қолмен домалатуға үйрету.

Ойын мазмұны: Шеңбер жасаған балалардың ортасында тұрған мұғалім допты бір балаға қарай домалатады да, оған сұрақ береді. Ал бала допты ұстап, қайта домалатқанша сол сұраққа жауап беріп үлгеруі керек. Егер жауап бере алмаса, ол бала ортаға шығап, ойынды әрі қарай жалғастырады. Ойын қызықты өтуі үшін кластағы балалар бірнеше топқа бөлінуге де болады.

Әдістемелік нұсқаулар: Ойынды бірнеше рет қайталағаннан кейін, балалар қалыптарын өзгертеді. Егер жүресінен отырған болса, тік тұрады, ал жәй тұрған болса, молдас құрып отырады. Ойын соңында допты бір-біріне қарай домалатып жаттығады.

Допты ұстаушы

Мақсаты: Допты лақтырып, қағып алу әдісіне, ептілікке үйрету.

Ойын мазмұны: Ойнаушылар үш-үштен бөлініп, бірнеше жерде тұрады.

Екі шеткі балалардың ара қышықтықтары 4-5м. Олар бір-біріне допты әр түрлі әдістермен лақтырып, қағып алады. Ал ортада тұрған бала сол допты қағып алуға немесе қолын тигізуге тырысады. Егер қолы тисе доп лақтырған баламен орын ауыстырады.

Методикалық нұсқаулар. Ойын аяқталғаннан кейін балалар өз беттерінше допты екі қолдарымен кезекпе-кезек алысқа лақтырып жаттығады.

Бөдене мен түлкі

Ойыншылардың санына байланысты, диаметрі 6-8 м шеңбер сызылады. Бір бала «Түлкі» саналады. Оның көзі ақ шытпен байланады. Қалғандары «бөдене» болып «ұшып» жүреді.

Ойын мазмұны. «Түлкі» жүгіріп жүріп, «Бөденелерді» ұстауға тырысады. Егер ұстай қалса, сол баланың атын айтуы керек. Дұрыс тапса екеуі орын ауыстырады.

Ережесі.

А) ойын шеңберінен шыққан бала ұсталған болып саналады.

Ә) «Түлкіге» қолдарын тигізуге болмайды.

Әдістемелік нұсқау. Балалар ойын кезінде «Түлкінің» шеңберден шықпауын қадағалап, көмектесіп отырулары керек. Ойын соңында қолға түспеген және ұстағыш бала аталып өтеді.

Ойынның педагогикалық маңызы. Айналаны тез бағдарлауға, бұлтартып жүгіруге жаттығады. Ептілікке, батылдыққа, өзара көмекке үйренеді.

Мысық пен торғайлар

Дайындық. Ойыншылар арасынан екі-үш «Мысық» таңдап алынады. Қалған балалар диаметрі 6-8 м шеңбер ішінде ойнап жүреді.

Ойын мазмұны. Мұғалімнің белгісі бойынша ортадағы баллар шеңбердің «Торғай» болып «ұшып» шығып, ортасында «Мысықтар» ғана қалады. Екінші белгі берілгенде «Торғайлар» шеңбер сызығынан екі аяқпен әрі-бері секіре бастайды. Ортадағы «Мысықтар» оларды қуып жүріп, қолдарын тигізуге тырысады. Қолы тиген балалар ойыннан шығып отырады.

Ережесі.

А) Қолмен итермей, саусақтарын жәй тигізеді.

Ә) Секірмей тұрған бала ұсталған болып саналады.

Әдістемелік нұсқаулар. Ойын екі-үш минут жүргеннен кейін ұсталмаған балалар арасынан келесі «Мысық» болатындарды таңдайды.

Ойынның педагогикалық маңызы. Екі аяқпен секіруді жетілдіреді. Төзімділікке, жылдамдыққа, батылдыққа жаттықтырады.

Лақтырып, қағып ал!

Мақсаты: Доппен әртүрлі қимыл жасауға үйрету.

Ойын мазмұны: Балалар қолдарындағы доптарымен әр түрлі жаттығулар жасап жүреді. Мұғалімнің «бір-екі-үш» деген сөзінен олар джоптарын аспандата лақтырып, онан жүресінен отырып, қайта тұрып, допты қағып алулары қажет. Допты қағып алал алмай қалған балаға бір айып ұпайы беріледі. Ойын соңында айып ұпайы жоқ бала жеңіске жетеді.

Әдістемелік нұсқаулар. Ойынды қорытқаннан кейін балалар екі-екіден бөлініп, жүгіріп келе жатып, допты бір-біріне екі қолымен кеуде тұсынан лақтыруға, қағып алуға үйренеді.

Қуалама доп

Мақсаты: Епті болуға, жылдам жүгіруге, коллективпен бірге қимыл жасауға дағдыланады.

Ойын мазмұны: Балалар екі командаға бөлінеді. Ара қашықтықтары 4-5 м. Ойын бастаушы ортада тұрып, қолындағы допты мейлінше алысқа лақтырады. Әр командадан бір-бір бала сол допты қуа жөнеледі. Ал жеткені допты оң қолымен жерге соғып секірітіп, ойын бастаушының қолына табыс етеді. Сөйтіп доп әкелген бала өз командасына бір ұпай қосады. Ойында көп ұпай жинаған команда жеңіске жетеді.

Әдістемелік нұсқаулар. Бес-бестен бөлініп, ұл қыздар болып, баскепбол ойынының ең қарапайым түрін ойнайды.

Бос орын

Мақсаты. Допты лақтырып, қағып алуға үйрету. Айналаны бағдарлауға жаттықтыру.

Ойын мазмұны. Сыныптағы балалар он-онан бөлініп, араларынан екі-үш ойын бастаушы сайланады. Әр топтың баласы өзіне диаметрі екі метр шеңбер сызып, соын ортасында тұрады. Қолына доп ұстап тұрған ойын бастаушы добын бір балаға, ол келесі балаға лақтырып ойнап тұрады. Ортада допсыз қалған ойын бастаушылап сол лақтырған допты қағып алуға тырысады. Доп олардың біріне тиген кезде мұғалім ысқырады. Сол кезде шеңберде тұрған балалар тез орындарын ауыстырулары керек. Егер ойын бастаушы бір орынға ие бола қалса, орынсыз қалған бала ойынды әрі қарай жалғастырады.

Әдістемелік нұсқаулар. Екі-екіден бөлініп, баскетбол кәрзеңкесіне кезекпен жопты екі қолымен төмен лақтырып, бір-бірлеріне ұпай салып ойнайды.

Жасырылған зат

Ойын мазмұны. Оқушылар партада отырады. Ортаға ойыншы мен ойын басқарушы шығады. Ойын басқарушы ойыншының көзін байлайды. Алды бұрын жасыруға бір зат алынады. Сол затты ойын басқарушы бір жерге жасырады Содан кейін көзі байланған ойыншының көзін ашады. Ойыншы әлгі затты іздейді. Отырған оқушылар көмек көрсетеді. Ойыншы жасырылған заттың қай бағытта екенін қолдарын шапалақтау арқылы белгі береді. Егер ойыншы жасырылған затқа қарай жақын келсе қолдарын қатты шапалақтайды, ал жасырылған заттан алыстап бара жатса қолдарын ақырын шапалақтайды. Бағыты мүлдем өзгерсе онда қолдарын шапалақтамайды. Жасырылған затты тапса Ойын басқарушы болып, ойынды ары қарай жалғастырады. Жасырылған затты таба алмаса, өз өнерін көрсетеді.

Ойынның шарты:

А) шапалақтың соғысына назар аудару

Ә) уақытты үнемдеуге тырысу

Үй үстіндегі кім?

Ойын мазмұны. Бұл ойынға қатысушылардың бірі жұдырығын түйеді де, столдың үстіне қояды. Оның үстіне басқалар да жұдырықтарын қоя бастайды. Бірінің үстіне бірі қойылған қолдар бірнеше қабат үй сияктанып биіктей түседі. Егер ойнаушы аз болса, әр ойыншы қос жұдырығын қоюға болады. Ең үстінгі қолдың астындағы жұдырықтың иесі бастап, қалғандары қоштап мынадай сөздерді айтып шығады:

-Үй үстіндегі кім?

-Исамын

-Неғып жүрсің?

-Ұшамын

-Тезірек ұш

-Қорқамын

-Кейінірек ұш!

-Асығамын

-Секіріп түс

-Жығыламын

-Астыңдағы не?

-Келі

-Ішіндегі не?

-Тары

-Жүзің неге сары

-Жас шіркін кәрі

Осы сөздерді айтып болғаннан кейін ойнаушылар түгелдей:

Ат та, жымпи,

Көжені іште тымпи!- деп қолдарын алады да, тым-тырыс бола қалады. Кім бұрын күліп қойса, сол айып тартады.

Сақина жасыру

Бұл ойын жасөспірімдердің арасында ойналып жүр.

Ойынды өткізу үшін басқарушы және сақина іздейтін кезекші белгіленеді. Қалған ойыншылар дөңгелене отырады. Ойыншылар тізелерін көтеріп, оның үстіне алақандарын ашып қояды. Ойын жүргізуші қолына сақина алып, әр ойыншының қолына қолын кіргізіп, сақинаны бірінде қалдырады. Басқарушы жұмулы қолдың әрбір ойыншының қолына салысымен, алақанын жаба қалады. Сақина жасырғаннан кейін, ойын жүргізуші өз қалауынша ойыншының бірінен «сақина кімде?» - деп сұрайды. Осы кезде барлық ойыншы тыныштаады. Кезекші сақинаның кімде екенін табуы керек. Егер кезекші сақинаның кімде екенін тапсы, онымен орын ауыстырады, ал егер таба алмаса, ол өлең айтып, би билеп, т.б. өнер көрсетед де, өз қызметін қайтадан атқарады. Егер кезекші үшке дейін таба алмаса, ол басқа кезекшімен орын ауыстырады.

Тапшы, кімнің дауысы?

Шеңберде тұрған оқушылардың бірі ортаға шығып, көзін байлайды да, ойын басқарушы болады. Ал қалғаны:

«Секір-секір» деген кім,

Білгіш болсаң, таба ғой.

Тауып ал да, өзін кеп,

Сол орынды ала ғой, -

деген өлеңді айтып, шеңберді айналып жүреді.

«Секір-секір» деген сөзді мұғалім белгілеген оқушы айтады. Балалар соны айтып болған соң, ойын бастаушы көзін ашады да, «секір...» деп айтқан баланы табуға кіріседі. Тапса айтқан бала ортаға шығады да, ойын басқарушы болады. Ойын осы ретпен жүргізіле береді.

Біздің заманымызда баланың дұрыс физикалық дамуы және оның денсаулығы ең өткір **мәселе болып табылады**. Түрлі түсіндірмелердегі ашық ойын жас ұрпақтың денсаулығын сақтауға және дамытуға көмектеседі. Ашық ойын – бала өмірінің табиғи серігі, үлкен тәрбиелік күші бар қуанышты сезімдердің қайнар көзі. Ойын жағдайы баланы баурап алады және тәрбиелейді, ал кейбір ойындарда кездесетін бастамалар мен диалогтар кейіпкерлер мен олардың іс-әрекеттерін тікелей сипаттайды, бұл балалардан белсенді ақыл-ой әрекетін талап ететін образда шебер атап көрсетілуі керек. Ашық ойындар баланың барлық физикалық қасиеттерін (жылдамдық, ептілік, ұтқырлық, белсенділік, жүгіру, секіру және т.б.) тәрбиелеп қана қоймайды, сонымен қатар жан-жақты дамыған тұлғаның негізін қалады.

Мақсаты : Жеке тұлғаның дұрыс физикалық дамуының негізін қалау: көшедегі ойындар арқылы мектеп жасына дейінгі баланың қоғамдағы моторикасын және мінез-құлқын қалыптастыру.

Міндеттері:

1. Саналы қозғалтқыш мотивациясын қалыптастыру.
2. Қозғалыс белсенділігін, баланың жүгіру, секіру қабілетін дамыту (ашық ойындарда).
3. Ашық ойындардың көмегімен баланың физикалық қасиеттерін жақсарту.
4. Жеке тұлғаның адамгершілік қасиеттерін (өзара көмек, саналы тәртіп, т.б.), ұжымшылдық, жолдастық сезімге тәрбиелеу; жауапкершілік және т.б.
5. Ақыл-ой белсенділігін, қиялын, қиялын белсендіріңіз.

Күтілетін нәтиже:

Күтілетін нәтиже	Нәтиже
<ul style="list-style-type: none">• Балалар ашық ойынның не екенін біледі.• Балалардың сыртқы ойын түрлері туралы түсініктері бар.	<ul style="list-style-type: none">• Балалардың ашық ауадағы ойын және оның түрлері туралы түсініктері бар.• Балалар ашық ойындардың

<ul style="list-style-type: none"> Балалар өздерінің жас санаттарына сәйкес дербес іс-әрекеттерде ашық ойындарды белсенді пайдаланады. Балалардың дұрыс психофизикалық дамуы қалыптасады. 	<p>тарихы туралы біледі.</p> <ul style="list-style-type: none"> Балалар ойынның мазмұнына сүйене отырып, сырттағы ойынның атын біледі және атайды. Балалардың моторы жоғары және дұрыс белсенділік (жүгіру, секіру, еңкейу және т.б.)
---	---

Әдістемелік және техникалық жарақтандыру

Қыркүйек			
Тақырыбы	Білім беру процесін ұйымдастыру тәсілдері мен әдістері	Дидактикалық материалдар Техникалық жабдықталу	Қорытынды
Ұлттық қозғалмалы ойындар. «Көкпар» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Ойыншық аттар, ойыншық қозы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Соқыртеке» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Орамал ,ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Арқан тарту» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Арқан , ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Жаңылма» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Қазан			
«Қуыр-қуыр, қуырмаш» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Ақ серек, көк серек» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Омпы» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Асық, ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Күшсынаспақ» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Орындық	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Қараша			
«Орамал тастау» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Орамал	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Жаяу жарыс» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру,	Ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады,

	секіру, ойын ойнау		ойынды ойнай алады
«Қап киіп жарысу» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Қап ,ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Тоспа доп» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Доп , ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Желтоқсан			
«Қарғымақ» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	Секіру таяғы , ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Алакүшік» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Қасқырқақпан» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Қырықаяқ» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Қаңтар			
«Ақ сандық, көк сандық» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Кім түртті ?» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Сен тұр, сен шық!» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Теңге ілу» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , ойыншық аттар, теңге	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Ақпан			
«Күшің жетсе -үзіп кет» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Көрші » ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Жасырынбақ» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , орамал	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Бес тас» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру,	ойын алаңы ,бес тас	ұлттық ойын түрлерімен танысады,

	секіру, ойын ойнау		ойынды ойнай алады
Наурыз			
«Бес тас» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , бес тас	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Бес тас» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы, бес тас	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Қыз қуу» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы, ойыншық аттар	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Жігіт қуалау» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Сәуір			
«Сиқырлы таяқ» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , таяқ	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Түйілген орамал» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , орамал	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Хан талапай» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы, асық	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Үш табан» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , асық	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
Мамыр			
«Тауық күрес» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , шеңбер	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Жаяу көкпар» ойыны	Сұрақ-жауап, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы , ойыншық қозы немесе орамал	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Ұшты-ұшты» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады
«Үш орындық» ойыны	Сұрақ-жауап, тақпақ айту, ән айту, жүгіру, секіру, ойын ойнау	ойын алаңы, орындық	ұлттық ойын түрлерімен танысады, ойынды ойнай алады

Іс-әрекет қызметі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалар іс-әрекеті
Ұйымдастырушы-қозғаушы қызмет	<p>Шеңбер болып тұрайық, Алақанды ашайық. Таза ауаны жұтайық, Жүрекке жылу сыйлайық. Жиналған жылы шуақты, Қонақтарға шашайық.</p>	Өлеңді бірге айтады
Ұйымдастыру-ізденушілік	<p>1-тапсырма: Қауіпсіздік ережелерін еске түсіру</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Бірін-бірі итермеу 2.Қатты жүгірмеу 3.Бірін-бірін сыйлау <p>2-тапсырма: «Көкпар» ойын ережесімен таныстыру</p> <p>"Көкпар" - ұлттық ат спорты ойындарының бірі. Көкпарға жасқа толған серкенің семізі таңдалады. Семіз серке терісі жыртылмайды. Орташа салмағы 20-30 кг-дай болады. Басқа малдың терісі жыртылғыш болғандықтан, көкпарға тартпайды.</p> <p>"Көкпар" жігіттердің күш-ігерін, төзімділігін, батылдығы мен ептілігін, ат үстінде мығым отыруын қалыптастырады. Сонымен қатар "Көкпар" - аттың қалай бапталып, үйретілгенін, жүйріктігін де сынайтын спорт. "Көкпар" - жаппай және дода тартыс болып екіге бөлінеді. Жаппай</p>	<p>Қауіпсіздік ережелерін еске түсіреді</p> <p>Ойын ережесімен танысты-рады</p>

	<p>тартыста әркім көкпардыөзі иелік етуге тырысып, шалғай жерге жабады. Дода тартыста құрамы бірдей екі топ сынға түседі.</p> <p>Екі топтан бірдей көлемде балалар шығады. Олар салт атты адамды бейнелейді. Ортада лақтың муляжы. Сигнал бойынша ойыншылар ортадағы лақты жерден іліп алып жөнеледі. Қалғандары оны тартып алуға әрекеттенеді. Қай топтың ойыншысы көкпарды тартып алса сол топ жеңіске жетеді.</p> <p>3-тапсырма: Ойын ойнату.</p> <p>Тәрбиеші екі топқа бөледі, балаларға ойыншық аттар береді, ойыншық лақты тастайтын жерлерін көрсетеді. Алдымен бір -бірден тастатқызады. Бәрі тастап болғаннан соң, екі топқа ойын ойнатады, қай топ көп салым салса, сол топ жеңеді</p> 	Ойын ойнайды
Рефлексивті Дамытушылық	<p>Қорытынды.</p> <p>Сабағымыз ұнады ма?</p> <p>Сабақ саған несімен ұнады ?</p> <p>Өзің қандай көңіл -күйде болдың ?</p>	Ойларын айтады

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: көкпар ойын ережесімен танысады

Түсінеді: қауіпсіздік ережелерінің сақтаудың маңызын түсінеді

Қолданады: ойынды дұрыс ойнайды

Тақырыбы: «Жаңылма» ойыны

Білімділік міндеті: ұлттық ойын түрлерімен таныстыру, ойынды ойнауды меңгерту

Дамытушылық міндеті : ойлау қабілеттерін , сөздік қорларын, сөйлеу , жаттау, топпен бірге айту дағдыларын дамыту

Тәрбиелік міндеті: Балалардың рухани-патриоттық қасиеттерін дамыту, сүйіспеншілікке , ұқыптылыққа, еңбексүйгіштікке, жауапкершілікке тәрбиелеу

Көрнекілік құралдары: кілемше, ойын алаңы

Іс-әрекет қызметі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалар іс-әрекеті
Ұйымдастырушы-қозғаушы қызмет	Шаттық шеңбер: Ашық аспан көгілдір, Күн шуағын төгіп тұр. Қол ұстасқан біздерді, Терезеден көріп тұр.	Сәлемдеседі, жылы лебіздерін білді
Ұйымдастыру-ізденушілік	<p>1-тапсырма: Қауіпсіздік ережелерін еске түсіру</p> <p>1.Бірін-бірі итермеу 2.Қатты жүгірмеу 3.Бірін-бірін сыйлау</p> <p>2-тапсырма: «Жаңылма » ойын ережесімен таныстыру</p> <p>«Жаңылма» — ұлттық ойын.</p> <p>Бір топ бала көгалды алаңға, не мектеп ауласына жиналып келіп, қол ұстасып, дөңгелене тұрады да, ортасынан санамақ айтып бір баланы ортаға шығарады. Шыққан бала өлең, тақпақ, әңгіме айтып тұрып кез келген жерінде жата қалады, не болмаса құлағын ұстайды, басын сипайды, тағы сол сияқты іс-әрекеттерді жасайды. Оның өлең, тақпақ, әңгіме айтып тұрып істеген қимылдарын қайталай алмай қалған бала айыпты болып, өлең айтады, билейді, әңгіме айтып күлдіреді.</p> <p>Ойын балаларды творчестволық ынтымақтыққа, аңғарымпаздыққа үйретеді.</p> <p>3-тапсырма: Ойын ойнату. Жаңылма ойынын ұйымдастырады.</p> 	<p>Қауіпсіздік ережелерін еске түсіреді</p> <p>Ойын ережесімен танысты-рады Ойын ойнайды</p>

Рефлексивті Дамытушылық	Қорытынды. Сабағымыз ұнады ма? Сабақ саған несімен ұнады ? Өзің қандай көңіл -күйде болдың ?	Ойларын айтады
----------------------------	---	----------------

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: Жаңылма ойын ережесімен танысады

Түсінеді: қауіпсіздік ережелерінің сақтаудың маңызын түсінеді

Қолданады: ойынды дұрыс ойнайды

Тақырыбы: «Ақ серек-көк серек» ойыны

Білімділік міндеті: ұлттық ойын түрлерімен таныстыру, ойынды ойнауды меңгерту

Дамытушылық міндеті : ойлау қабілеттерін , сөздік қорларын, сөйлеу , жаттау, топпен бірге айту дағдыларын дамыту

Тәрбиелік міндеті: Балалардың рухани-патриоттық қасиеттерін дамыту, сүйіспеншілікке, ұқыптылыққа, еңбексүйгіштікке, жауапкершілікке тәрбиелеу

Көрнекілік құралдары: кілемше, ойын алаңы

[illegible]

Ұйымдастыру шы-қозғаушы қызмет

Шаттық шеңбері:
Тербеледі ағаштар,
Алдымнан жел еседі.
Кіп-кішкентай ағаштар,
Үп-үлкен боп өседі.

Тақпақты бірге айтады

Ұйымдастыру- ізденушілік

1-тапсырма: Қауіпсіздік ережелерін еске түсіру

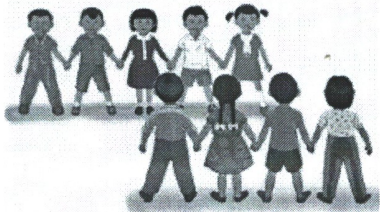
1. Бірін-бірі итермеу
2. Қатты жүгірмеу
3. Бірін-бірін сыйлау

2-тапсырма: «Ақ серек , көк серек » ойын ережесімен таныстыру

екі топ бір-бірінен алысырақ шамамен 15 қадам жерде қол ұстасып тұрады. Бірінші топтың балалары екінші топқа ақсерек-ау, ақ серек, бізден сізге кім керек? деп айтады. Сол кезде қарама-қарсы тұрған топ басшысы өздеріне керекті қарсыластарының арасынан біреуінің атын атайды. Ақсерек-ау, ақ серек, сізден бізге Марат керек. Аты аталған ойыншы, бар пәрменімен жүгіріп қол ұстасып қатар тұрған қарсы топтың екі ойыншысының ұстасып тұрған қолын үзіп өте шығуға әрекет етеді. Ал қарсылыстары қолдарын мықты ұстап, үздірмеуге тырысады. Егер жүгіріп келген адам қарсыластарының қолдарын үзіп кетсе сол топтан, басшысынан басқа бір ойыншыны өзімен

Қауіпсіздік ережелерін еске түсіреді

Ойын ережесімен танысты-рады

	<p>бірге алып кетеді. Қол ұстасып тұрған қатарды үзіп өте алмай қалса, онда сол топта өзі қалып қояды.</p> <p>3-тапсырма: Ойын ойнату. Тәрбиеші топты екіге бөліп ойынды ұйымдастырады</p> 	Ойын ойнайды
Рефлексивті Дамытушылық	<p>Қорытынды.</p> <p>Сабағымыз ұнады ма?</p> <p>Сабақ саған несімен ұнады.?</p> <p>Өзің қандай көңіл -күйде болдың ?</p>	Ойларын айтады

Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: қуыр-қуыр қуырмаш ойын ережесімен танысады

Түсінеді: қауіпсіздік ережелерінің сақтаудың маңызын түсінеді

Қолданады: ойынды дұрыс ойнайды

Ұйымдастырылған оқу іс-әрекет түрі

Тақырыбы: «Қырықаяқ» ойыны

Білімділік міндеті: ұлттық ойын түрлерімен таныстыру, ойынды ойнауды меңгерту

Дамытушылық міндеті : ойлау қабілеттерін , сөздік қорларын, сөйлеу , жаттау, топпен бірге айту дағдыларын дамыту

Тәрбиелік міндеті: Балалардың рухани-патриоттық қасиеттерін дамыту, сүйіспеншілікке , ұқыптылыққа, еңбексүйгіштікке, жауапкершілікке тәрбиелеу

Көрнекілік құралдары: кілемше, ойын алаң

Жоспар

Іс-әрекет қызметі	Тәрбиешінің іс-әрекеті	Балалар іс- әрекеті
Ұйымдастыру шы-қозғаушы қызмет	<p>Оң қолымда бес саусақ, Сол қолымда бес саусақ. Қосып едім екеуін, Болып шықты он саусақ. Оң аяқта бес башпай, Сол аяқта бес башпай. Қосып едім екеуін, Болып шықты он башпай.</p>	<p>Өлеңді бірге айтады</p> <p>Сұрақтарға жауап береді</p>
Ұйымдастыру- ізденушілік	<p>1-тапсырма: Қауіпсіздік ережелерін еске түсіру</p> <p>1.Бірін-бірі итермеу</p>	Қауіпсіздік ережелерін еске

	<p>2.Қатты жүгірмеу 3.Бірін-бірін сыйлау 2-тапсырма: «Қырықаяқ» ойын ережесімен таныстыру Қырықаяқ — бұл ойын тегіс алаңды жерде, мектеп ауласында, дене шынықтыру, спорт залдарында ойналады. Ойнаушылар орталарынан басқарушы тағайындап алады. Басқарушының талап етуіне орай ойынға қатынасушылар тең екі топқа бөлінеді. Екі топтағы ойнаушылар да бірінің белінен бірі құшақтап қатар тұрысады. Олар тұрған жерден 25—30 метр қашықтықта көмбе белгіленеді. Басқарушының командасы бойынша екі топ та сол қалыптарымен аяқтарын тепе-тең алып жүгіре жөнеледі. Қай тап көмбеге бұрын жетсе, сол жеңіске ие болады. Басқарушы ойын тәртібінің бұзылмауын қадағалап тұрады. Ойын қайталанып отырады. Ойынды әбден игергеннен кейін басқарушыны жаңадан сайлап алады. Ойын жастарды қимыл бірлестігіне, коллектившілдікке, жауапкершілікке, ұйымшылдыққа тәрбиелейді 3-тапсырма: Ойын ойнату. Тәрбиеші ойынды ұйымдастырады, ойнатады, бақылайды</p>	<p>түсіреді</p> <p>Ойын ережесімен танысты-рады</p> <p>Ойын ойнайды</p>
<p>Рефлексивті Дамытушылық</p>	<p>Қорытынды. Сабағымыз ұнады ма? Сабақ саған несімен ұнады? Өзің қандай көңіл -күйде болдың?</p>	<p>Ойларын айтады</p>



Күтілетін нәтиже:

Ұғынады: «Қырықаяқ» ойын ережесімен танысады

Түсінеді: қауіпсіздік ережелерінің сақтаудың маңызын түсінеді

Қолданады: ойынды дұрыс ойнайды

Қолданылған әдебиеттер:

1. «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің міндетін атқарушының 2016 жылғы 12 тамыздағы № 499 бұйрығы өзгерістер енгізу туралы Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2020 жылғы 24 қыркүйектегі № 412 бұйрығы.
2. Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуды дамыту моделі ҚР Үкіметінің 2021 жылғы 15 наурыздағы № 137 қаулысы
3. Әмірғазин Қ. «Қазақ қолөнері». – Алматы, 1995 ж.
4. Кенжеғали М. «Жүнен жасалынған бұйымдар». – Алматы, «Қайнар», 1990
- Қасиманов С. «Қазақ халқының қол өнері». - Алматы, «Дидар»,
5. Нұрмұхамедұлы Н.Б. «Қазақ халқының сәндік ою-өрнек өнері». - Ленинград,
6. Уанбаев Е.Қ. Спорт және дене тәрбиесі пәнін оқыту әдістемесі. Өскемен, 2014. – 297 б.
7. Масалимова Г. Қазақтың ұлттық ойындары – тәрбие көзі. Әдістемелік нұсқаулық. Астана, 2011. - 107 б.
8. Молдағаринов А. Казахские детские игры. Алма-Ата: Жалын. - 1987.
9. Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары. Алматы, 1994.
10. Табылдиев Ә. Қазақ этнопедагогикасы – Алматы, 2000.
11. Құрманбаева С.К. Ұлттық ойындардың бүгіні мен келешегі. Алматы, 2004. - 209 б.
12. Атабаев А.С. Ұлттық ойындар- халық мұрасы. Алматы: Кітап.- 2006. - 275 б.
13. Масалимова Г. Қазақтың ұлттық ойындары – тәрбие көзі. Әдістемелік нұсқаулық. Астана, 2011. - 107 б.
14. Табылдиев Ә. Қазақ этнопедагогикасы – Алматы, 2000.
15. Құрманбаева С.К. Ұлттық ойындардың бүгіні мен келешегі. Алматы, 2004. - 209 б.
16. Атабаев А.С. Ұлттық ойындар- халық мұрасы. Алматы: Кітап.- 2006. - 275 б.



Бекітемін
«Балауса» бөбекжайы» МКҚК-ның
менгерушісі *З.Баймуханова* З.Баймуханова

Әдістемелік
отырыста қаралды
Хаттама №2
«30» тамыз 2024ж

Дайындаған дене шынықтыру нұсқаушысы
Жортугулова Татьяна Сергеевна