

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ОҚУ-АҒАРТУ МИНИСТРЛІГІ
БАЛАЛАРДЫ ЕРТЕ ДАМУЫ ИНСТИТУТЫ**



СЦЕНАРИЙЛЕР МЕН БЕЛСЕНДІЛІКТЕР ЖИНАҒЫ

Астана 2025

*Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі
Балаларды ерте дамыту институты базасында әзірленген*

Сценарийлер мен белсенділіктер жинағы: Жинақ. – Астана, 2025. – 101 б.

Жинақта жергілікті мәдениет, ойындар, ертегілер, дәстүрлер туралы бейімделген материалдар ұсынылған, оларда ана тілін, дәстүрлі заттарды, киімдерді, тағамдарды және рәсімдерді пайдалану қамтылған.

Жинақ «Беске дейін үлгер» бағдарламасы негізінде әзірленді және балабақша ұйымдарының педагогтарына және мектепке дейінгі жастағы балалардың ата-аналарына ұсынылады.

Жинақ ҚР ОАМ Балаларды ерте дамыту институтының Ғылыми-әдістемелік кеңесінде қаралып, ұсынылған (2025 жылғы 27 мамырдағы № 6 хаттама).

ТҮСІНДІРМЕ ЖАЗБА

Мектепке дейінгі жастағы балалардың туған мәдениетке деген қызығушылығы мен құрметін қалыптастыру – тәрбие мен білім беру жұмысының маңызды бөлігі болып табылады. Ұлттық дәстүрлермен, мерекелермен, ертегілермен, музыкамен және рәміздермен танысу арқылы балаларда өзіндік бірегейлік сезімі, қауымдастыққа тиесілілік, төзімділік және эмоционалдық тұрақтылық дамиды.

Осы жинақта 1 жастан 5 жасқа дейінгі балалардың жас ерекшеліктеріне бейімделген, туған мәдениет элементтерімен таныстыруға арналған сабақтар мен іс-шаралар сценарийлері берілген. Материалдар балабақшада да, отбасы шеңберінде де қолдануға ыңғайлы. Жинақ сөйлеу, қиял, ұсақ моторика дағдыларын дамытуға, сондай-ақ ұрпақтар арасындағы байланысты нығайтуға бағытталған.

Жинақта әртүрлі белсенділік түрлері ұсынылған: ертегі айту және сахналау, бесік жырларын және халық әндерін орындау, дәстүрлі қолөнер бойынша шеберлік сағаттары, тақырыптық қимылды ойындар мен шығармашылық тапсырмалар. Туған тілді қолдануға ерекше көңіл бөлінеді, бұл баланың тілдік дамуына және мәдени мұраны сақтауға ықпал етеді.

Жинақ «Беске дейін үлгер» тәсілінің Қарым-қатынас блогы аясында әзірленген. Бұл тәсіл баланың күнделікті өзара әрекеттесу және рөлдік ойындар арқылы өзінің мәдени ортасымен байланысының маңыздылығын айқындайды. Мәдениет элементтерін білім беру процесіне енгізу оны бала үшін өміршең, мағыналы және эмоционалды жағынан бай етеді.

БЕСІК ЖЫРЫ

Әй-әй бөпем, әй бөпем,
Ән айтайын, бал бөпем,
Ән тыңдағың келсе егер,
Және айтайын, жан көкем
Бөпем менің ай ма екен.
Шекер ме екен, бал ма екен.
Ойнақтап бір бәйгеден
Озып келер тай ма екен.
Тас бұлақтар тауда екен,
Жас құрақтар сайда екен.
Көлбең-көлбең ұшатын
Көбелектер қайда екен
Қара қарға қарда екен,
Жапалақтар жарда екен,
Балпаң-балпаң басатын
Балапандар қайда екен.
Әй-әй бөпем, әй бөпем,
Ұйықтадың ба, бал бөпем...
Алдағанға көнетін
Аңқау бөпе қайда екен.

Әлди-әлди, ақ бөпем,
Ақ бесікке жат бөпем!
Жылама бөпем, жылама,
Жілік шағып берейін,
Байқұтанның жіпке
Жіпке тағып берейін. Әй-әй
бөпем, әй бөпем. Ән
айтайын бал бөпем. Ән
тыңдағың келсе егер
Және айтайын, жан көкем.
Бөпем менің ай ма екен?
Шекер ме екен, бал ма екен?
Ойнақтап бір бәйгеден
Озып келер тай ма екен ?
Әлди, әлди, ақ бөпем, Ақ
бесікке жат, бөпем,
Бармақтарың майысып,
Түрлі ою ойысып,
Шебер болар ма екенсің?!
Таңдайларың тақылдап,
Сөзіңді жұрт мақұлдап,
Шешен болар ма екенсің?!

ҚАЗАҚ ХАЛҚЫНЫҢ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРЫ

Асық ойыны

Асық ойыны - қазақ халқының дәстүрлі ойыны. Асық ойыны күндіз де, түнде де ойналады. Күндізгісі – мергендікке, түнгісі – ептілікке баулиды. Иіргенде түскен қалпына қарай асық – алшы, тәйке, бүк, шік деп, ал атуға арнап арнайы қорғасын құйылып жасалғаны – сақа, жақсылары – оңқай аталады. Асық ойынының мынадай түрлері бар: құмар, тәйке, омпы, алшы, хан (хан ату) және т.б.

Айгөлек

Айгөлек – халқымыздың ұлттық ойындарының бірі. Ойын шарты бойынша ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Олардың сандары да, жас шамалары да бірдей болулары керек. Екі топтың екеуінің де ойынды бастаушысы болады. Аралары 10-15 метрдей жерде қол ұстасып, қатарласатұрған осы екі топ біріне-бірі сөз тастап, күш көрсетіп, өнер жарыстыра бастайды. Екі жақтың ойын бастаушылары орталарынан бір қыз бен бір баланы шығарып, олардың қолына бір ақ тас, бір қара тас береді. Олар екі тасты ешкімге көрсетпей, уысына қысып тұрады да:

Сен қай қолдағы тасты қалайсың? - деп сұрайды. Бастаушылардың біреуі мен: «Оң қолдағы тасты қалаймын», - дейді, екіншісі сол жақ қолдағы тасты алады. Қайсысында ақ тас болса, сол ойын бастайды.

Бірінші топ:

Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек. Күші мығым, қуатты, Екпіні желдей өршігенШепті бұзар ер керек.

Екінші топ:

Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек, Күші мығым, қуатты, Екпіні желдей өршіген

Саған қандай ер керек? - дейді.

Алдыңғы топ:

Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек, Күші мығым, қуатты, Екпіні желдей өршіген

Бізге ... (Ерсін) ер керек, деп бір ойнаушының атын атайды.

Ол тобынан шығып, бір-екі адым ілгері басып:Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек. Сайысқанда саспайтын,

Самала күнге бастайтын,

... деген ер шыққан,

Топ бұзуға мен шыққам,

- деп сол жүгірген бойы қарсы топты жарып өтпек болады. Ол екпінді,күшті болса, топты жары өтіп, өзі қалаған бір қызды, не бір ер баланы жетектеп өз тобына алып келеді. Егер ол топты жарып алмаса, сол топтаөзі қалып қояды. Ендігі шақыруды екінші топ бастайды. Сөйтіп, ойынжалғаса береді. Ойында дөрекілік көрсетуге, жұптасқан жұдырықтыжүгіріп келе жатқан ойыншыға қарсы қоюға болмайды. Жүгірген ойнаушыда ойын ережесін сақтауға тиіс.

Омпы

Асық ойынының бір түрін «Омпы» деп атайды. Омпы – асықтың тұмсығымен жер тіреп, тік шаншылып түсуі. Бұл ойынды көбінесе бозбалалар ойнайды. Оны таза ауада жазық аланда, не үлкен бөлмелерде ойнауға болады.

Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынның мақсаты - асық ұту. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көн сызады да біріншісіне төрт бұрыш жасайды (оның көлемі өзара келісіледі) дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өздерінің асықтарын тігеді. Тігілген асықтардың ортасына бір асық мұртынан «Омпы» тұрғызады. Ойнаушылар екінші белгіленген жерден бірінің артына бірі тұрып әркімнің өз кезектері бойынша, қолдарындағы сақаларымен «омпыны» ата бастайды. Егер кімде-кім омпаға тигізсе және оны төрт бұрыштың шетіне шығарса, онда көндегі асықты түгел алады. Ал омпыға тимей, жанындағы асықтарға тисе, оны да төрт бұрыштың шетіне шығара алса, онда сол атқан асығын ғана алады. Асық таусылған сайын, көнге асық қайтадан тігіліп отырылады. Ойын жалғаса береді.

Ханталапай

Бұл отырып ойналатын ойын. Оған төрт-бес үміткерден қатысады. Ойын үшін он асық таңдап алынады. Он бірінші асықтың ерекше өзге түске (қызыл, не көк) боялған болуы шарт. Бір-бірден асық иіріледі де, қорытынды бойынша ойыншылардың кезектері анықталады. Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға иіруі керек. Қалған ойыншылар өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» көз салады. Себебі, хан алшы түссе, барлығы тарпа бас салып, ортадағы асықтарды, хан талапай жасауы тиіс. Хан кімнің қолында кетсе, келесі үйірі кезегі соған беріледі екен, хан мен бірге қолына ілінген асықтардың санына қарай ұпай жазылады.

Хан алшы түспеген жағдайда иірген ойыншы шашылған асықтардың бүгі мен бүгін, шігі мен шігін, алшысы мен алшысын, тәйкесі мен тәйкесін бір-біріне соғып, бір-біріне тимей қалғанша ұпай жинайды. Көздеген асығы үшінші бір асыққа тиіп кетсе немесе бөгде асықты қозғап қалса да, ойынның бұзылғаны.

Онда кезек келесі ойыншыға беріледі. Осы ретпен әр ойыншы жинаған асығының санына қарай ұпай жинайды. Межелі ұпай санын (100, 40) ойын жүргізуші алдын-ала белгілейді. Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады.

Ескерту: Асықтарды бір-біріне тигізу кезінде қолмен сүйретіп апаруға, орнынан қозғап түзетуге болмайды. Ойынның соңына дейін ханға бірде-бір асық тимеуі керек. Себебі ол – хан.

Алшы ойыны

Бұл ойында тігілген асықтарды атуға жарамды сақа таңдап алынады. Сақа болатын асық салмақты, ірі болуға тиіс. Ол көбінесе еркек қойлардың, не қошқарлардың асығы болып келеді. «Алшы ойыны»сақаның салмақты да алшы тұруына байланысты. Бұл ұту үшін өте қажет.

«Алшы ойынын» ойнаушыларға шек қойылмайды. Ойын басталар алдында, ойын жүргізуші, барлығының сақаларын жинап алып, ойында

әркімнің кезегін белгілеу үшін, яғни, кімнен кейін кім асық ату керектігін анықтау үшін, сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе екінші, бүк түссе үшінші, шік түссе одан кейін асық ататын болады. Атқан кезде сақасы мен асығы бір жақты түссе, атқан асығын алып, әрі қарай ата береді. Енді бірде асық атқан кезде сақасы алшы түсіп, асық кез келген жағында жатса да асықты алады, тағы атады, ал сақа мен асық екеуі екі түрлі түссе, онда алмайды. Ол атуды тоқтатып, кезекті келесі ойыншыға береді. Екінші ойыншы өз кезегінде сақасын иірген кезде тәйке түссе, онда өзінен кейін кезекте тұрған ойыншы көмбеде тұрып оның тәйке түскен сақасын атады, тигізсе, сақа иесі ойыннан шығып қалады, тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Кезек алу үшін сақаларын иірген кезде бүк, шік түскен ойыншылар өз кезектерімен көнге тігілген асықты ата береді. Осы ретпен көндегі асықты атып тауысқанға дейін ойнайды да, асықтарын қайта тігіп, ойынды жалғастыра береді.

Алшы – асықтың иірілгенде тегіс табаны жерге тиіп түсуі. Ойын кезінде оған бірінші дәрежелі мән беріледі.

Тәйке (таба) – асықтың иірілгенде шұңқырлау табаны жерге тиіп, тұрық түсуі. Ол екінші дәрежелі мәнге ие.

Бүк (бүге) – асықтың иірілгенде дөңес жоны үстіне қарап, етпетінен жатық түсуі. Ол үшінші дәрежелі мәнге ие.

Шік (шіге) – асықтың иірілгенде шұңқыр құрсақ жағы үстіне қарап, шалқасынан жатық түсуі. Ол төртінші дәрежелі мәнге ие.

Хан алшы

«Хан алшы» — қазақ халқының ұлттық ойындарының бірі асық ойынының бір түрі. Ойынға 5 немесе 10 бала қатысады. Көп асықтың ең ірісі қызыл түске боялады. Бұл асық «Хан асығы» болып саналады. Асықтар тізіп қойған соң, ойын бастаушы «Хан асығымен» оларды көздеп, құлатады. Құлаған асықтарды жинап алады. Егер «Хан асығы» бүк, шік, тайқы қалыптарымен түссе, ойын бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді.

Егер ойын 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.

Үш табан

Үш табан ойнау үшін тақыр жерге көлденең сызық сызылады да, оған әр ойыншы бір бірден арасын сиректеу етіп кеней тігеді. Содан соң ойнаушы балалардың барлығының сақаларын біреуі жиып иіреді. Кімнің сақасы шықса сол бірінші болып сақасын көннен алысырақ жерге иіреді. Сақасымен тігулі кенейді атып, үштабаннан артықтау жерге жіберуі керек үш табаннан кем, я болмаса сақасы кенейге тимей кетсе, ойынды сақасы шыққан келесі ойыншы бастайды. Ойын көндегі кенейді ұтып біткенше созылады.

Соқыр теке

Балалар дөңгелене тұрады. Топ ішінен бір баланың көзі байланады. Балалар: Бота, бұзау, қозы, лақ,
Қайда кеткен құлыншақ. Соқыр теке бақ-бақ,
Мені ізден тап-тап - деп өлеңмен айтады.

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

Тақия тастамақ

Ойынға бірнеше бала қатысады. Балалар шеңбер жасап отырады.

Жүргізуші шеңбердің сыртын айнала жүгіріп жүріп, біреуінің артына білдіртпей тақияны тастап кетеді. Егер біреу сезіп қойса, жүргізушіні қуып жетуі керек. Ал, жүргізуші қуған баланың орнына тұра қалуға тырысады. Жүргізушіге жете алмаған бала айыбын төлейді, өнер көрсетеді.

Арқан тарту

Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады. Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа бөлінген балалар тартысады.

Қай топ арқанды өз жағына тартып алып келсе, сол топ жеңіске жетеді.

Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екінші баланы құлатса, құламаған бала жеңіске жетеді.

Аударыспақ

«Аударыспақ» — өте көне дәуірден келе жатқан қазақ халқының ұлттық спорт ойыны. «Аударыспақ» — қазақ халқының арасында кеңінен таралған ойын. Балалар екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай), ұзындығы 70-80 сантиметрдей ағаш аттарға мінеді. Бір-біріне қапталдас орналасқан ағаш аттардың ара қашықтығы екі жақтан созылған қол жететіндей болса жеткілікті. Оларға мінген шабандоз балалар бірбіріне қарама-қарсы отырып қол ұстасады. Төрешінің белгісімен бірін-бірі тартып, не итеріп, әйтеуір қай айналасын, не күшін асырғаны қарсыласын ағаш аттан аударып түсуі шарт. Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды. Онда ойын шарты бұзылады. Ойын алаңының айналасына құм немесе жұмсақ кілем төселуі керек. Қай топ жеңсе сол топ жеңімпаз атанады.

Теңге ілу

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 ононан теңге салынады. Содан соң екі топтан екі сайыскер шығады. Сызыққа келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп қол соғып жібереді де, теңгені іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды. Ұпай әр сайыскердің іліп алған

теңгелерінің санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

Түйілген орамал

Ойын жүргізуші ойынды өзі бастайды. Ең алдымен балаларды айналасына жинап алады да «1, 2, 3» - деп дауыстайды. Осы кезде балалар жан-жаққа бытырай қашады. Ал ойын жүргізушісі қолында түйілген орамалы бар баланы қуалайды. Ол орамалды басқа біреуге лақтырады, қағып алған бала қаша жөнеледі. Осылайша ойын жүргізіледі, түйулі орамалды алғанша қуалай береді. Ұсталған ойыншы көпшілік ұйғарымымен ортада тұрып өнер көрсетеді. Одан кейін ойын жүргізуші ауыстырылады. Ойын ойнап болған соң балалар шеңбер жасап тұрады.

Қара құлақ

Ойынға 5-10 бала қатысады. Олар оңаша жерге топталып өз араларынан бір баланы қазық етіп белгілейді. Қазық тұрған жерінде қозғалмай тұрады. Басқалары әрі кетеді. Содан кейін ойынға қатысушылар қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі.

Таяп келіп мынау кім?—деп бір-бірінен сұрасады. Біреуі ой бұл қарақұлақ қой!—деп қаша жөнеледі. Қалғандары да – қарақұлақ, қара құлақ!—деп бытырай қашады. Қарақұлақ біреуін ұстау үшін тұра қуады. Ұсталған бала қарақұлақ болып, ойын әрі қарай жалғасады.

Көтермек

Ортаға екі ойыншы бала шығады. Бір-біріне арқаларын беріп тұрады. Белгі бойынша кім бірін-бірі арқада көтеріп алса, сол бала жеңіске жетеді.

Жеңіске жеткен бала ойында қала береді де басқа балалармен бірге күш сынасады.

Білектесу

Бір үстелдің шетіне қарама-қарсы отырған екі бала оң қолдарының шынтағын үстелге тіреп қояды да, бірінің қолын бірі алақандастыра мықтап ұстайды. Сол жақтағы қолдарын әркім өзінің оң жақ қолтығына тығып алады. Осылай ұстасып алған екі палуан бала, ойын бастаушы белгі берісімен, шынтақтарын сол орнынан қозғамай, қарсыласының тіреулі қолын шалқасынан түсіруге ұмтылады. Білегі тайып жантайған бала жеңіледі. Бұл білек күшінің жетілуіне көмектеседі.

Қара сиыр

Ойын көбінесе далада, көгалды жерде, кең аулада ойналады. Ойынға кіші, орта буын мектеп оқушылары қатынасады. Ойынға 3 не 10, одан да көп ойыншы қатынасады. Көбінесе ойынға қара зат таңдап алынады (ескі малақай, құм салған дорба т. б.). Ойынға қатынасушылар шеңбер құрып, көздерін

жұмып тұрысады. Ойынды басқарушының берген бұйрығымен бір ойыншы шеңберден шығып, тығуға әзірленген затты алып тығылады.

Ойынға қатынасушылардың міндеті — сол тыққан затты іздеп табу. Егер тығылған зат табылса, ойын жүргізуші ойынға қатынасушылардың барлығына естірте дауыстап жариялайды да, барлығын табылған заттың төңірегіне жинайды. Заттың иесі өз затын қорғайды да, басқалары оны алдап-сулап, көңілін басқа жаққа бұрып әлгі затты тартып алуға тырысады. Затты кім ала алатын болса, сол затты тығушы қызметін атқарушы болады да, қалғандары қайта шеңбер құрысып көздерін жұмады. Ойын осы тәртіппен жүре береді. Ойын таза ауада дем алуға, ойлауға, тапқырлыққа баулиды

Киіз үй

Ортаға арқалығына орамал ілінген төрт орындық қойылады. Балалар орындықты айнала жүгіріп, нұсқаушының дабылы бойынша «киіз үй» құрады: орамалдың бұрышынан ұстап жоғары көтереді.

Итеріспек

Диаметрі 3-4 метрдей болатын шеңбердің ішіне ойынға қатысушылар тұрады. Белгі бойынша қарсы тұрған қарсыластар бір-бірін шеңберден итеріп шығаруға тырысады. Қолмен де, иықпен де итеруге болады. Шеңбердің ішінде қалған ойыншы жеңіске жетеді.

Қазан

Асықтарды көлденең нысанаға 3 метр қашықтықтан лақтырады. Сөреден 3 метр жерде үлкен қазан тұрады (шеңбер). Белгі бойынша әр топтың ойыншылары асықтарды қазанға лақтырады. Қазанның ішіне көбірек асық түсірген топ жеңеді.

Сиқырлы таяқ

Ойнаушылар қол ұстасып, дөңгелеңе шеңбер жасап тұрады. Қолында таяғы бар ойын жүргізуші шеңбердің ортасына келеді де, ойынның ережесін түсіндіреді. Ойнаушыларды бірден бастап түгел нөмірлеп шығады. Ойынның шарты бойынша ойын жүргізуші қолындағы таяғын шеңбердің ортасында тік ұстап тұрады да, бір нөмірді атап, таяқты қоя береді. Аталған нөмір таяқты жерге құлатпай ұстап қалуы керек, ал таяқты ұстай алмай құлатып алса, онда айып тартады, яғни көптің ұйғаруымен ортаға шығып, өнер көрсетеді. Ойынға қатысушылардың бәрі бір-бір реттен міндетті түрде ойнап шығулары керек. Ал одан әрі ойынды жалғастыру-жалғастырмау ойнаушылардың өз еркінде. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын қызықты өтеді.

Ақсерек - көксерек

Бұл ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді, қолдарынан ұстап тұрады. Ара қашықтық 20-30 қадам.

1-ші топ.

Ойынды бастайды Ақсерек-ау, ақ серек,

Бізден сізге кім керек.

2-ші топ.

Ақсерек-ау, ақ серек,

Сізден бізге ... (бала аты) керек.

Аты аталған бала келесі топқа дейін жүгіріп барып ортасынан ұстасқан қолдарды ажыратып кету керек. Егер өтіп кетсе сол топтан бір баланы тобына алып қайтады, өте алмаса сол топта қалады. Ойын осылай жалғаса береді.

Ошақ

Ойынға қатысушылар кең алаңқай жерді тандап алады да, бәрі түгел сиятындай етіп, үлкен төрт бұрыш сызады. Ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Төрт бұрышты «Ошақ» деп атайды. Ошақтың ішінде қай топ қалатындығын жеребе тарту арқылы шешеді. Жеребеден ұтқан топ ошақтың сыртында қалады да, жеңілгені ішке кіреді. Сыртта қалған топтың қолында кішірек доп болады. (Оны ертеде сиырдың жүніне бүркіп, алақанмен уқалап, домалатып доп етіп жасайтын болған, қазір резеңке доп пайдаланылады) Сол доппен сырттағылар сызықтың ішіндегілерді ұрады. Доп тиген ойыншы сыртқа шығады.

Егер лақтырған допты іштегі ойыншы денесіне тигізбей немесе жерге түсірмей қағып алса, сыртқа шығарылғандардың біреуін қайта кіргізіп алады. Сызықтың ішінде жалғыз ойыншы қалса, ол ұтқан топтың бұйыруы бойынша 10 немесе 20 рет сызықты айнала жүгіреді. Ол ойын ережесін ойдағыдай орындаса, сызықтан шыққан өз тобының бәрін қайта ішке кіргізіп алады. Егер орындай алмай құлап қалса, өзі де сыртқа шығады. Бұл — топтың ұтылғаны. Мұндай жағдайда ойын қайта басталады.

Бес тас

«Бестас» - өте көне дәуірден келе жатқан, қазақ халқының ұлт ойындарының бірі. Ойынға керекті зат бес кішкентей домалақ тас немесе кейде бес асық пайдаланылады.

Ойынға қатысатын адам санына шектеу қойылмайды. Кемінде екі адамнан басталады. Ойынға қатысушылар дөңгелене отырады. Ойнау үшін қолға епті, ұстауға ыңғайлы тастар таңдалып алынады.

Ойыншы бес тасты еденге шашырата тастайды да, ішінен бір тасты тандап алады. Алған тасын жоғары лақтырып жіберіп, жерден бір тасты іліп алып, лақтырған тасын қайта қағып үлгерді. Жерден алған тасын жанына қойып, сол тәсілмен, екінші, сонан соң үшінші, төртінші тастарды бір-бірлеп іліп алып отырады.

Бұл ойынның бірнеше тәсілі бар.

Асықты тігіп ойнау

Бір топ бала, жастар жиылып келіп, тегіс жерді тандап алады да оны тазартып, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп екіге бөледі. Әр жағының қашықтығы балалардың жас мөлшеріне қарай белгіленеді. Сонда 1-1,20 см немесе 1,5 метрге дейін болады. Мұны «көн» деп атайды. Сонда ойнаушылардың өзара келісімі бойынша көннен 4-5

метр не одан да көп мөлшерде асық ататын орын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып көндегі асықты ататын болады. Ойынды кім бірінші болып бастайтынын сақа иіру арқылы анықтайды. Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегін алады.

Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көнбе сызығынан шығарса, оны алады да, сақасы түскен жерден қайта атады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді. Егер оның сақасы көндегі асыққа тимей кетсе, асықты келесі ойыншы атады. Ал тігілген асықтарды бұзып, бірақ көннен шығара алмаса, қалған ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуға тиіс. Ойын көндегі асықтар бойынша біткенше ойнала береді. Көндегі асық біткен соң, ойынға қатынасушылар бір-бірден көнге қайта асық тігіп, ойын қайта басталып, жалғаса береді.

Алтыатар ойыны

Көндегі кенейлердің бір шетіне түпте қалған (сақасы шықпаған)баланың сақасы тігіледі. Кенейдің арасында саңлау болмай тіркестіріле қойылады. Көннің екі жағына 1м жерден су (сызық) ал 5-6 м жерден қарақшы белгілейді. Кімде кім түптегі сақаны жұлып кетсе (суданшығарса) бүкіл кенейді сол алады. Ал сақаға тимей кенейді ұшырса, оның судан шыққаны ғана соныкі болып табылады. Ату саны — 6 рет. Алғаш сақасы шыққан бала, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған кенейдің бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі.

Атбақыл

Асықпен ойналатын ойындардың бірі — «Атбақыл» немесе «Көтеріспек» деп аталады. Ойынға екі-екі баладан қатысады, қалғандары көрушілер болады. Ойынға қатынасушылар кез келген жерді тандап алады да, өздері тұрған жерлеріне белгі соғады. Сол белгі соққан жерден біреуі қолындағы асығын (не топайын, сиыр асығын, «топай» деп атайды) алыстата иіріп тастайды. Екінші ойыншы қолындағы асығымен оны атады.Егер де ол тигізсе, бірінші ойыншы оны сақасы барып түскен жерге дейін арқалап барады. Енді екінші ойыншы сақасы түскен жерде тұрып, асығын алыстата иіріп тастайды. Бірінші ойыншы оны атады. Тигізсе, сақасы жатқан жерге дейін екінші ойыншы арқалап апарады. Егер асыққа тимей кетсе, келесі ойыншы атады. Ойын осылайша жалғаса береді де, ойыншылардың өзара келісімі бойынша тоқталады.

Қуыр-қуыр қуырмаш

Оң қолдың бес саусағын бір жерге түйістіреді де, сол қолымен оны бүрмелеп қапсыра ұстайды. Содан соң екінші балаға:

Ортаңғы саусағымды тапшы, - дейді. Екінші балаға қарап байқап отырады да, міне, - деп бір саусақтың басынан шымшып ұстап тұрады. Егер екінші бала жасырушының ортаңғы саусағын дәл тапса, ұпайды бірінші бала тартады. Ұтқан бала ұпай алу үшін мына ережелермен сөздерді жақсы білуі керек.

Бас бармақтан бастап шынашаққа дейін, саусақтардың атын түгел атап береді: бас бармақ, балан үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек. Бес саусағын түгел жұмады. Тағы да бас бармағынан бастап, былай деп саусақты түгел жазады.

Сен тұр қойыңа бар. Сен тұр түйеңе бар

Сен тұр жылқыңа бар. Сен тұр сиырыңа бар

Сен кішкентай әлі жас екенсің

Қазанның қаспағын қырып же де, жыламай отыра тұр.

Енді осы шынашақтың өзін алақан шұңқырына бүгіп тұқырта ұстайды да:

Қуыр-куыр, қуырмаш Балапанға бидай шаш Әжең келсе есік аш

Қасқыр келсе мықтап бас

Шынашақты шыр айналдырып, баланың алақанын қытықтайды.

Осыдан соң:

Мына жерде қой бар Мына жерде жылқы бар Мына жерде түлкі бар

- деп баланың білегінен қолтығына дейін түртіп, ең соңында мына жерде күлкі бар – деп қытықтайды.

Аударыспақ

«Аударыспақ» — өте көне дәуірден келе жатқан қазақ халқының ұлттық спорт ойыны. «Аударыспақ» — қазақ халқының арасында кеңінен таралған ойын. Балалар екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай), ұзындығы 70-80 сантиметрдей ағаш аттарға мінеді. Бір-біріне қапталдас орналасқан ағаш аттардың ара қашықтығы екі жақтан созылған қол жететіндей болса жеткілікті. Оларға мінген шабандоз балалар бірбіріне қарама-қарсы отырып қол ұстасады. Төрешінің белгісімен бірін-бірі тартып, не итеріп, әйтеуір қай аяласын, не күшін асырғаны қарсыласын ағаш аттан аударып түсуі шарт. Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды. Онда ойын шарты бұзылады. Ойын алаңының айналасына құм немесе жұмсақ кілем төселуі керек. Қай топ жеңсе сол топ жеңімпаз атанады.

Теңге ілу

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 ононан теңге салынады. Содан соң екі топтан екі сайыскер шығады. Сызыққа келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп қол соғып жібереді де, теңгені іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды. Ұпай әр сайыскердің іліп алған теңгелерінің санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

Көтермек

Ортаға екі ойыншы бала шығады. Бір-біріне арқаларын беріп тұрады. Белгі бойынша кім бірін-бірі арқада көтеріп алса, сол бала жеңіске жетеді.

Жеңіске жеткен бала ойында қала береді де басқа балалармен бірге күш сынасады.

Әуе таяқ

Балалар екі топқа бөлінеді. Әр топта 5-тен 10-ға дейін ойыншы болады. Екі топқа екі таяқша (жұмсақ таяқша) беріледі, жерге түзу сызық сызылады. Ойыншының біреуі ортаға шығады да бір алақанына зат жасырып, екінші қолының жұдырығын бірдей жұмады.

Екінші ойыншы зат жасырылған қолды тапса, ойынды бастаушы сол болады. Сөйтіп қолындағы таяғын жоғары лақтырады. Осы кезде қасындағы ойыншы да таяғын лақтырады, қасындағы баланың таяғын қағып түсіруі шарт. Таяқты қағып түсірген бала өз тобына ұпай әкеледі.

Қара құлақ

Ойынға 5-10 бала қатысады. Олар оңаша жерге топталып өз араларынан бір баланы қазық етіп белгілейді. Қазық тұрған жерінде қозғалмай тұрады. Басқалары әрі кетеді. Содан кейін ойынға қатысушылар қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі.

Таяп келіп мынау кім? – деп бір-бірінен сұрасады. Біреуі ой бұл қара құлақ қой! - деп қаша жөнеледі. Қалғандары да – қара құлақ, қара құлақ! - деп бытырай қашады. Қарақұлақ біреуін ұстау үшін тұра қуады. Ұсталған бала қара құлақ болып, ойын әрі қарай жалғасады.

Санамақ

Көпшілік қатысады. Ойынның шарты: ойын бастаушы қатысушы бір адамды ортаға алып шығады. Ол адам бір тектес атау сөзден жаңылмай, кідірмей аттап жүріп айтуы керек. Тоқтамай қателеспей айтып шықса, жүлде алады. Егер қателессе ойыннан шығады. Мысалы: жаңылмай 10 ақынның немесе 10 өзеннің атын атауы керек.

Ақшамшық (сақина салу)

Бұл – қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан дәстүрлі ойыны. Оны сақина салу, сақина тастау деп те айтады. Ойынға он-он бес адам қатысып, ортаға бір баланы немесе бір қызды шығарып, қолына сақина ұстатады. Ойын ережесі бойынша қыз-жігіттер үйде дөңгелене отырып, екі алақанын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізушінің алақанындағы сақинаны кімге салса да өз еркі. Ол барлық адамдардың алақанына сақина салған болады, «Тұр сақинам, тұр», - деп, немесе

«Ақшамшығымды бер!» деп дауыстайды. Сол сәт сақина тасталған адам орнынан атып тұруға тиісті, «Сақина менде», - деп. Оны көршісі ұстай алмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді.

Ақсүйек

Ең алдымен, ойнаушылар өзара келісіп, жеңген топ үшін жүлде тағайындайды да, екі топқа бөлінеді. Топ басқарушылар ақсүйекті қайсысының лақтыратынын шешіп алу үшін кезектесіп таяқ ұстайды, таяқтың басына кімнің қолы бұрын шықса, сол ақсүйекті құлашы жеткенше лақтырады. Ақсүйек жерге түскеннен кейін ғана ойыншылар іздеуге шығады. Көмбеде топ басқарушылардан басқа ешкім қалмайды. Ақсүйекті тапқан ойыншы ешкімге білдірмей, көмбеге қашуға әрекет жасайды да, ал қарсыластары біліп қалса, қолма-қол тартып алуғатырысады. Сондықтан ақсүйекті алдымен тауып алған топтың ойыншылары біріне-бірі лақтырып, көмбеге қай топтың адамы бұрын жеткізсе, сол топ жеңіске жетіп, жүлдегер атанады. Келесі жолы ақсүйекті екінші топ лақтырады, сөйтіп ойын жалғаса береді.

Сиқырлы таяқ

Ойнаушылар қол ұстасып, дөңгелене шеңбер жасап тұрады. Қолында таяғы бар ойын жүргізуші шеңбердің ортасына келеді де, ойынның тәртібін түсіндіреді. Ойнаушыларды бірден бастап түгел нөмірлеп шығады. Ойынның шарты бойынша ойын жүргізуші қолындағы таяғын шеңбердің ортасында тік ұстап тұрады да, бір нөмірді атап, таяқты қоя береді. Аталған нөмір таяқты жерге құлатпай ұстап қалуы керек, ал таяқты ұстай алмай құлатып алса, онда айып тартады, яғни көптің ұйғаруымен ортаға шығып, өнер көрсетеді. Ойынға қатысушылардың бәрі бір-бір реттен міндетті түрде ойнап шығулары керек. Ал одан әрі ойынды жалғастыру-жалғастырмау ойнаушылардың өз еркінде. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын қызықты өтеді.

Арқан тартыс

Бұл ойынның екі түрі бар. Біріншісі жазда көгал үстінде, екіншісі қыста қар үстінде ойналады. Жазда ойыншылардың саны 10 баладан кем болмаса, ойын қызықты болады. Ойынға ұзындығы 8-10 метрлік екі ұшы түйілген арқан әзірленеді. Оның тең ортасына белгі ретінде қызыл матаны байлап қояды. Ойынға қатысушы екі топтағылар өз жағында бойларына қарай сап түзеп, ойын бастауға белгі берілгенде арқанды өз жағына қарай тартады. Қыста он-он бес бала тартқанда үзілмейтін арқан таңдап алынып, үлкен адамның алақанының көлеміндей екі тақтайдың ортасынан өткізіліп, ортасына аққала үйіліп, екі жақ оны өзіне қарай құлату үшін тартады.

Тымпи

Тымпи – ойынға қатынасушылар шеңбер жасап, дөңгелене отырады. Бір баланы ойынды жүргізуге белгілейді. Ол: «Ал, ойынды бастаймыз, бәрің түгел тым-тырыс тымпи!» - деп бұйырады. Бұдан кейін бірде-бір ойыншы дыбыс шығармауы, үн қатпауы керек. Алайда бастаушы ғана сөйлеуге ерікті. Ол адам күлерлік қимыл-қозғалыспен әзіл-қалжың сөздерді айтып, қалай да біреуді күлдірудің амалын іздейді. Қалжың жыр да айтады. Ешқайсы шамданбайды. Өйткені ойынға қатынасушылардың аты қалжың өлеңге қосылмауы керек. Әзілі де, сықағы да өтпесе, бет-аузын тыржындатып, әр түрлі құбылтады. Қолайсыз қимылдармен құбылыстар жасап қозғалады. Жаңылыстыру үшін

неше алуан сұрақтар қояды. Біреу абайсыз жаңылып сөйлесе не күліп жіберсе, айып тартады. Өлең айтады, ән салады не би билейді. Сондықтан ойынды жүргізуші тілмәр, әзілкеш, күлдіргі бала болуы керек.

Көрші ойыны

Көрші ойынын үлкен бөлмеде немесе таза ауада көгалды жерде өткізуге болады. Ойыншылар саны 10-нан 30-ға дейін болуы керек. Яғни екі топтың балаларын қосып ойнатуға да болады. Ойыншылар дөңгеленіп, екі-екіден шеңбер құрып отырады. Тағы бір бала ортаға шығып, жұп болып отырған ойыншылардың бір жұбына келіп, «Көршіңмен татусың ба?» - деп сұрайды.

Егер сұрақ қойған жұптың біреуі «Көршіммен аразбын» десе, онда сұрақ қоюшы бала оның қасындағы көршісін орнынан тұрғызып, соның орнына өзі отырады. Орнынан тұрған адам ортаға шығып басқа бір жұптан «Көршіңмен татусың ба?» деп сұрап, ойынды соза береді.

Ал егер ойыншы көршісімен «татумын» деп, қасында жұп болып отырған баланы жібергісі келмесе, онда сұрақ қоюшы адам оны жазалайды. Ол ән салады, би билейді, болмаса әңгіме, ертегі, жаңылтпаш айтып береді. Осылай ол көршісін алып қалады. Егер ойыншы бұл тапсырманы орындай алмаса, өз орнын сұрақ қоюшы адамға береді де өзі соның міндетін атқаруға кірісіп ойынды қайтадан бастайды. Сөйтіп, ойын жалғаса береді.

Жаңылма

Бір топ бала көгалды алаңға жиналып, 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.

Ойын балаларды шығармашылыққа, ынтымақтастыққа, аңғарымпаздыққа үйретеді.

Білектесу

Бір столдың шетіне қарама-қарсы отырған екі бала оң қолдарының шынтағын столға тіреп қояды да, бірінің қолын бірі алақандастыра мықтап ұстайды. Сол жақтағы қолдарын әркім өзінің оң жақ қолтығына тығып алады. Осылай ұстасып алған екі палуан бала, ойын бастаушы команда берісімен, шынтақтарын сол орнынан қозғамай, қарсыласының тіреулі қолын шалқасынан түсіруге ұмтылады. Білегі тайып жантайған бала жеңіледі. Бұл білек күшінің жетілуіне көмектеседі.

Шалма

«Шалма» ойынына екі бала қатысады да, қалғандары көріп, тыңдап отырады. Ойын үйде, аулада өте береді. Ойыншылар біріне-бірі қарсы қарап отырады да, дайын болған шалманы бірінің қолынан бірі алады. Алғашында

екі ұшын біріктіріп түйеді де, екі қолға, яғни төрт саусаққа кигізеді, ортаңғы саусақпен кезекпен іліп алады, сонда «ыңыршаң» шығады.

Екінші жағдайда, келесі ойнаушы басбармақ және сұқ қолымен ыңыршақтың екі жақ керегесінің үстінен астына қарай алып, «кереге» шығарады. Үшінші жағдайда керегені үстінен астына қарай алып, «шаңырақ» шығарады. Төртінші жағдайда шаңырақты екі шынашақпен айнақастыра іліп алып, «астауша» шығарады. Бесіншіде «кереге» қайталанады, алтыншыда «шынтақ» шығады. Енді әрі қарай жалғастырып ойнай берсе - «астау», «кереге», «шынтақ», «астау», «кереге», «шынтақ» болып қайталана береді.

Ойлы ойыншылар бұл бейнелердің жаңа көріністерін өзінше өрнектеп кеңейте беруге тырысады.

Бұл жас өспірімдердің тұрмыстағы үй жабдықтарын қалай пайдаланатындықтарын көз алдына елестетіп, соларды өзі жасағандай әсерлендіре түседі. Балалардың қиялын қозғап, шығармашылық ізденіске, ойжүйелерін дамытуға үлкен көмек береді.

Сақ құлақ

Сақ құлақ — ұлттық ойын. Бұл ойынның әрбір қимылы сөйлеп жүріп орындалады. «Сақ құлақ» ойынын қазір көбінесе «Телефон» деп атап жүр. Біз оның ескі атауымен аталуын жөн көрдік. Қатысушылардың арасынан бір бала ойын жүргізуші болады. Ойнаушылар қаз-қатар түрегеліп тұрады немесе қатарласа отырады. Бірақ бір ойыншы мен екінші ойыншының арасы бір метрдей алшақ болуға тиіс. Ойынды бастаушы (I-ойнаушы) естілер-естілмес дауыспен бір-екі сөзді бірақ рет айтып қалады. Сол сөзді қағып алған екінші ойнаушы үшіншіге, үшінші төртіншіге, төртінші одан әрі тез-тез айтып, онан әрі жеткізе береді. Олардың бәрі сөздерді бір рет қана айтып, тым-тырыс отырады.

Айтылатын сөйлем екі не үш сөзден құралған шағын болуы керек. Оның бір мүшесі өз құрамындағы дауысты немесе сөз басындағы ұяң дыбыстардың естілу жөнінен екі ұшты, яғни басқа бір дыбысқа ұқсас сөз болуы қажет. Мысалы, тарғақ көрдім - жарғақ көрдім, борсық көрдім, т.б.

Ең соңғы ойнаушы ойын бастаушыға сыбырлап өзіне жеткен сөзді айтады. Егер сөз дұрыс жеткен болса, ойын тағы да үш рет басқа сөздермен қайталанады. Егер сөз бұзылып жеткен болса, бастаушы соңғы ойнаушыдан бастап I ойыншыға қарай сыбырмен ғана тындап, сөзді бұзушы кім екендігін анықтайды. Сөз бұзған ойнаушы ең аяққа барып тұрады да, екі-үш ауыз жаңылтпашты қайталап дұрыс айта алмаса, ұпай тартады. Ұпай келісім бойынша не өлең айту, жұмбақ шешу немесе бір өнер көрсету (мысалы, сурет салу, үлгі кию, есеп шығару т. б.) арқылы орындалады.

Ойын жас өспірім балалардың зердесін дамытып, өнерге деген құштарлығын арттырады.

Кім жылдам?

Ежелгі ойындардың бірі - Кім жылдам? Ойын аулада, спорт залында, бөлмеде ойнала береді. Ойыншылар ойынға екі-екіден қатысады. Ортаға

шыққан екі бала бір-біріне арқасын беріп, екі жаққа қарап тұрады. Аяқтарының арасын иықтарының деңгейімен бірдей етіп ұстайды. Сонан соң ойын жүргізуші екеуінің аяғының арасына ұзыннан-ұзақ белбеу тастайды да «бір, екі, үш» деп санайды. «Үш дегенде кім еңкейіп белбеуді бұрын алса, соның жеңгені. Бұл адамның өз денесін еркін меңгеріп, тез қимылдауының нәтижесінде жүзеге

асады. Ойынға басқа ойыншылар шығады. Ойын жалғаса береді. Екінші кезекте

әр жұптың жеңімпаздарымен арадағы жарыс болады. Ең соңында жеңген екі

ойыншы қалады. Сол екеуінің қайсысы жеңіп шықса, сол жеңімпаз атанады.

Үш орындық ойыны

Үш орындық ойының кең бөлмеде, спорт залдарында ойнауға болады. Ол үшін ортаға үш орындық қойылады. Ойынға қатысушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айнала жүгіреді. Ойын қыза бастағанда жүргізуші отырындар деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отырыса қалады. Ал орындыққа отырып үлгере 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. Сонан соң ойын қайта басталады да, артынан жеңімпаздар арасында өзара тартыс басталады. Жеңіп шыққан ойыншы ең жылдам ойыншы деп аталады. Әр топтың жеңімпаздарына мақтау сөздер айтылып, сыйлықтар беріледі.

Жүйріктер жеңеді

«Жүйріктер жеңеді» — ұлттық ойын. Ойынға қатысушылар көк және сары топ болып екі топқа бөлінеді. Бір төбенің үстіне ойыншыларға түгелдей жетерлік мөлшерде көк және сары таяқшалар тасталады.

Ойынды жүргізуші ретінде басқарушы тағайындалады. Ол төрешілік міндетті қоса атқарады. Төрешінің белгісі бойынша ойынға қатысушылар белгіленген көмбеге қарай тұра жүгіреді. Жеткен ойыншы өз командасының түсіне сай бір-бір таяқшаны алып кері жүгіреді де, сөре сызыққа әкеп қояды.

Қай түсті топтың ойыншылары өз командасының бояуына сәйкес таяқты белгілеген мерзімге көбірек алып келсе, сол топ жеңеді. Ойын балаларды белгілі бір мақсатта ұжымдық әрекет жасауға, шапшандыққа үйретеді.

Шүлдік ойыны

Жазық алаңда ойналатын жас өспірімдер ойынының бірі - «Шүлдік» ойыны. Ойынға екі басы үшкірленген ұзындығы бір қарыс шүлдік (ағаш) керек. «Шүлдікті» ойнау үшін үлкен шеңбер сызылады, ортасына шүлдік қойылатын шұңқыр қазылады, шүлдік шұңқырдың ішіне емес, үстінде жатуы керек. Әр ойыншының қолында ұзындығы бір метрдей таяғы болуы керек.

Ойынға қатынасушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылардың санына қарай екі топқа бөлінеді.

Бірінші болып кезек алған топтың ойыншысы «шүлдікті» қолындағы таяғымен жерден көтеріп алып, жерге түсірмей соғады да, таяғын шеңбердің үстіне тастайды. Ал екінші болып кезек алған ойыншы шүлдікті түскен жерінен алып, қайтадан соққан ойыншының таяғын көздеп, шеңберге қарай лақтырады. Лақтырған кезде таяққа тигізсе, я болмаса, шеңбердің ішіне түсірсе, онда соғушы ойыншы ойыннан шығып қалады. Шүлдікті бірінші болып жерден көтеріп, жерге түсірмей соққан кезде ойыншы тигізе алмаса, ол да ойыннан шығып қалады. Ал лақтырған ойыншы не таяққа тигізе алмай не болмаса дөңгелек сызықтың ішіне түсіре алмаса, онда бірінші ойыншы енді «шүлдікті» шекіп соғады, әрсоққанда үш реттен соғады. Сөйтіп, «шүлдік» қай жерге барып түссе, сол жерден дөңгелек сызыққа дейінгі қашықтықты таяғымен өлшеп шығады да, екінші ойыншыға ұпай мөлшерін белгілейді. Бірінші ойыншы әлгі себептермен ойыннан шығып қалса, онда екінші ойыншы соғушы болады, ол шығып қалса, үшінші ойыншы соғушы болады. Ойын осылайша барлық ойыншы ойнап болғанша, жалғаса береді.

Ойынның шарты бойынша шекіген кезде «шүлдікке» тимей, таяғы жер қауып қалса, ұпайы күйіп кетеді. Шүлдікті екінші рет шекіген ойыншы, оны қолымен ұстап қойса, онда да оның ұпайы күйіп кетеді. Сондықтан «шүлдікті» тек үшінші рет шекігеннен кейін ғана ұстауға болады.

«Шүлдік» ойыны ойнаушылардың қолдарының бұлшық етін жетілдіріп, жылдамдыққа үйретеді, «Шүлдікті» сызықтың үстіне түсіруге ұмтылу арқылы көз мөлшері, дәлділік пен мергендік қабілеттері жетіледі.

Жапалақтар мен қарлығаштар

Жапалақтар мен қарлығаштар - ұлттық ойын. Ойын кең, жазық алаңда өтеді. Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді де бірінің арқасына бірі арқасын қаратып, екі сан құрып тұрады. Бір қатардағыларды жапалақтар, екіншісін қарлығаштар деп атайды. Орталарынан біреуін ойын жүргізуші етіп сайлап алады. Ол ойыншылардың арасынан жүріп отырып, сөзін үзіп-үзіп, созып сөйлейді: қар (үзіліс) - лы - ғаш немесе жа..., ал сөз аяғын айтпайды. Сонда аты аталған топ бытырап қаша жөнеледі де, аты толық аталмаған топ оларды қуады. Ұсталған ойыншы ұстаған топтың ойыншыларының қатарына қосылады.

Ойын тәртібі: қашушылар мен ұстаушылар алдын ала келісілген белгі бойынша ұсталғанын мойындайды. Ол үшін қашушы ойыншы қолын тигізсе болды. Қай топтың жеңгенін ойын соңында қайсысының саны көп болса, соған қарай шешеді.

Жаяу көкпар

Бұл ойын спорт залында, жазды күні кең жазықта (аулада) ойналады. Жазық алаңның бір шетіне шағын дөңгелек шеңбер сызылады да, ішіне құм түйілген ак шүберек қойылады. Алаңның екінші шетінен де сондай сызық сызылып оны көмбе деп белгілейді. Ортадан сызық сызылады. Ойынға

қатысушылар екі топқа бөлінеді де сол ортадағы сызықта сап құрып тұрады. Ойынды жүргізу үшін екі топқа ортақ бір басқарушы тағайындалады. Орамал жатқан және көмбе етіп белгіленген жерде екі ойыншы бақылаушы болып тұрады. Басқарушының берген белгісі бойынша ойын басталады. Әр топтың ойыншысы құм түйілген шүберекке бұрын жетіп, оны көмбеге жеткізуге тырысады. Топтың қалған ойыншылары оған көмекке келеді. Ал қарсы топ, одан шүберекті алып, өздері апаруға тырысады. Қызу тартыс басталады. Ойынға қатысушылар айла-амал қолданып, алаңның ішінде бұлтартып қаша жүріп, өз тобының көмбеге бұрын әкелуін қарастырады. Бірақ белгіленген межелі жерден шығуға болмайды. Көмбеге белгіленген мерзімде жеткізген ойыншы ұпайды көбірек алады, Ойынға допты да пайдалануға болады.

Бұғынай

Ойынға қатынасушылардың саны 10—25, одан да артық бола береді. Ойынға қатысушылар малдастарын құрып, дөңгелене отырады. Орталарынан бірі ойын жүргізушінің рөлін атқарады. Ол отырған ойыншыларды санай бастайды. «Бірінші бұғынай, екінші бұғынай, үшінші бұғынай...» т. б. ең ақырғы ойыншыға дейін осы тәртіппен санап шығады да, кенеттен бір санды атайды. (Мысалы: «Алтыншы бұғынай»). Сол санның иесі орнынан жылдам тұрады да, бір санды айтып, тез өз орнына малдас құрып отыра қалады. Ол санның иесі де жылдам тұрып, кез келген бір санды айтып, өз орнына қайта отырады. Әрбір айтылған санның иесі осыны қайталаумен болады. Егерде айтылған санның иесі тұра алмай қалса немесе оның орнына басқа біреу тұрса, онда ойынға белгіленген тәртіп бойынша жаза қолданылады. Ол жазасын орындап болған соң, бір санды айтып орнына отырады. Ойын жалғаса береді. Әркім өзіне берілген санды ұмытпауы керек.

Ойын тез қимылдап, жедел шешім қабылдауға, ойда сақтау қабілетін дамытуға дағдыландырады.

ҚИМЫЛДЫ ОЙЫНДАР

Көңілді қошақандар

Спорт залда немесе алаңда жерге ұзын сызық сызылады. Бұл сызық көпір, ал көпірдің арғы жағында қошақандардың үйі болады. Қошақандар көңілді әуенмен билеп жүреді, әуен тоқтағанда жарыса отырып, көпірден өтіп, үйлеріне жылдам жетулері керек.

Кім жылдам?

Ойын аулада, спорт залында, бөлмеде ойнала береді. Ойыншылар ойынға екі-екіден қатысады. Ортаға шыққан екі бала бір-біріне арқасын беріп, екі жаққа қарап тұрады. Аяқтарының арасын иықтарының деңгейімен бірдей етіп ұстайды. Сонан соң ойын жүргізуші екеуінің аяғының арасына ұзыннан-ұзақ белбеу тастайды да «бір, екі, үш» деп санайды. «Үш дегенде кім еңкейіп

белбеуді бұрын алса, соның жеңгені. Бұл адамның өз денесін еркін меңгеріп, тез қимылдауының нәтижесінде жүзеге асады. Ойынға басқа ойыншылар шығады. Ойын жалғаса береді. Екінші кезекте әр жұптың жеңімпаздарымен арадағы жарыс болады. Ең соңында жеңген екі ойыншы қалады. Сол екеуінің қайсысы жеңіп шықса, сол жеңімпаз атанады.

Түрлі түсті автокөліктер

Балалар залдың шетіне тұрады. Олар – автокөліктер. Әр балаға түрлі түсті шеңбер беріледі. Педагог қолына түрлі түсті жалаушалар ұстап, залдың ортасында тұрады. Бір кезде белгілі бір жалауды жоғары көтереді, қолындағы шеңбері жалаудың түсімен бірдей балалар залды айналып кез келген бағытта жүгіреді. Олар гуілдеп, автокөлік айдап бара жатқандай қимылдар жасайды. Педагог жалауды түсірген кезде балалар тоқтайды. Педагог басқа түсті жалауды көтерген кезде басқа балалар жүгіреді. Педагог бір, екі немесе үш түсті жалауды бірге көтеруіне болады. Онда барлық автокөліктер жолға шығады.

Қуыспақ

Балалар залдың бір шетіндегі сызықтың бойына тұрады. Олар ортада тұрған қуғыншының қолына түсіп қалмауға тырысып, залдың келесі бетіндегі сызыққа қарай жүгіріп өтеді. «Бір, екі, үш – жүгір!» деген кезде балалар залдың қарсы бетіне жүгіреді. Ал ортадағы ойыншы оларға қолының ұшын тигізуге тырысады. Оның қолы тиген балалар ұсталған болып саналады және ойыннан шығады. 2-3 рет жүгіріп өткеннен кейін ұсталған балаларды санайды. Қуғыншының орнына басқа бала сайланады.

Тауық қорадағы түлкі

Залдың бір жақ шетіне тауық қораны орналастырады (гимнастикалық орындықтарды пайдалануға болады). Қорада тауықтар ұяда отырады. Залдың қарсы бетінде – түлкінің ұясы. Қалған бос орынның бәрі – аула. Ойынға қатысатын балалардың бірін түлкінің рөліне сайлайды. Қалған балалар – тауықтар. Педагогтің белгісі бойынша тауықтар секіріп түсіп, аулада жүгіреді, қанаттарын қағады, дәнді тұмсықтарымен шоқиды. «Түлкі» деген белгі берілген кезде тауықтар қораға қарай қашып, орындарына отырып алады. Ал, түлкі тауықтарды қолға түсіруге тырысады. Құтылып үлгермеген баланы өзінің ініне алып кетеді. Түлкі 2-3 тауықты қолға түсіргеннен кейін басқа түлкі сайланып, ойын қайта жалғасады.

Допты ұстап алу

Жүргізушіден басқа балалардың бәрі шеңбер құрап тұрады. Балалар допты бір-біріне береді. Жүргізуші шеңбердің сыртында жүреді. Ол допқа қолының ұшын тигізуге тырысады. Егер қолын тигізсе, сол кезде допты ұстап тұрған ойыншымен орын алмасады. Ал, ойыншы шеңбердің сыртына шығады. Ойын қайталанады.

Ойын ережесі: балалар допты бір-біріне берген кезде орнынан шығып кетпеуі тиіс. Жүргізушінің шеңбер ішіне кіруіне тыйым салынады. Допты қалаған бағытқа қарай беруге болады. Бірақ оны тек жанында тұрған балаға ғана береді. Ойын басталған кезде доп жүргізуші тұрған тұстан бастап беріледі.

Мысық пен құстар

Үлкен шеңбер сызылады немесе ұзын жіптің көмегімен шеңбер жасайды. Балалар шеңбердің сыртына тұрады. Бір бала мысықтың рөлін орындайды. Ол шеңбердің ішіне тұрады, қалған балалар – құстар. Мысық көзін жұмып, ұйықтайды. Ал, құстар шеңберге секіріп кіреді, ұшады, отырады, дәндерді шоқиды. Мысық оянып кетіп, оларды қуалайды. Құстар шеңбердің сыртына қарай қаша жөнеледі. Қолға түскен құстар шеңбердің ішіне тұрады. Біраздан соң басқа мысық сайлайды. Ойын бірнеше рет қайталанады.

Марғаулар мен күшіктер

Ойынға қатысатын балалар екі топқа бөлінеді. Бір топтағы балалар марғаулардың, екінші топтағылар – күшіктердің рөлін орындайды. Марғаулар гимнастикалық қабырғаның қасында тұрады; күшіктер залдың екінші жағында (орындықтың артындағы үйшікте, бүйірімен қойылған баспалдақтың артында). Педагог марғауларды ақырын жүгіруге шақырады. «Күшіктер!» деген кезде – екінші топтағы балалар орындықтан өрмелеп өтеді. Марғаулардың соңынан төрт аяқтап қуады, үреді. Марғаулар мияулап, гимнастикалық қабырғаға өрмелеп шығады. Күшіктер үйшігіне қайтып оралады. Екі-үш рет ойнағаннан кейін орындарымен алмасады. Ойын қайта жалғасады.

Ұшақтар

Балалар ұшақтардың рөлін орындайды. Олар залдың әр жеріне тұрады. Педагог: «Ұшуға дайындал!» деген белгі берген кезде, балалар қолдарын қозғалтып, «ұшақты оталдырады». «Ұшамыз!» деген белгі берілгенде қолдарын алға созып, залды айналып шашырап жүгіреді. «Қонамыз!» деген белгі берілген кезде, ұшақтар тоқтайды, жерге қонады (балалар бір тізесін бүгіп отырады).

Ойын 5-6 рет қайталанады.

Аңшы мен қояндар

Аңшыны балалардың арасынан сайлайды. Қалған балалар – қояндар. Залдың бір жағында аңшының орны, екінші жағында – қояндардың іні. Аңшы залды айналып жүреді, қояндардың ізін аңиды, содан кейін орнына қайтып оралады. Қояндар бұтаның арасынан шығып, әртүрлі бағытқа қарай қос аяқтап секіреді (оң, сол аяқпен). «Аңшы» деген белгі берілген кезде – қояндар үйлеріне қашып кіреді. Ал, аңшы оларға доп лақтырады (қолында 2-3 доп болады). Доп тиген балаларды өз үйіне алып кетеді. Аңшы аңға шыққан сайын ауысып отырады (бірақ қолға түскендерден сайланбайды).

Кетті, кетті орамал!

Ойынға қатысатын балалар шеңбер құрап отырады және бір-біріне иығын тірейді. Тізелерін аздап бүгеді. Жүргізуші шеңбердің сыртында қалады. «Кетті, кетті орамал!» деген сөздерді қайталап, орамалды тізенің астынан береді. Жүргізуші орамалдың кімнің қолында екенін айтуы тиіс. Егер жүргізуші орамалдың кімнің қолында екенін тапса, сол ойыншымен орын алмасады.

Ұшты, ұшты

Жүргізуші белгілі бір құстың атауын атайды, «ұшты, ұшты» деп қайталайды және қолын бұлғайды. Ойыншылар қимылдарды қайталайды. Бір рет, екі, үш... бір кезде жүргізуші «Сиыр!» деп қалады. Оның қармағына ілініп, қолын сермеп қалған бала ойыннан шығады немесе ойыншылардың тілегін орындайды. «Сақтанып», құстың аты айтылғанда қолын көтермей қалған немесе кешігіп қалған балаларға да сондай шара қолданылады.

Бос орын

Балалар шеңберді айналып малдас құрып отырады. Қолына қамшы ұстаған жүргізуші ойыншылардың бірінің қасына тоқтайды және қамшыны соның артына қойып кетеді. «Бұл жер тар, өз орныңды тап!» деген сөздерді айтады. Ойыншы қамшыны алады және жүргізушіні қуа жөнеледі. Егер оны ұстап алса, қамшымен ақырын ұрады. Ал жүргізуші сол ойыншының орнына отырып алуы тиіс. Егер отырып алса, ойыншы ойынды жүргізеді.

Жапалақ

Ойыншылар ішінен жапалақ таңдалады. Басқа балалар құстар, қоңыздар, көбелектер болады. Жапалақ тоғайға (гимнастикалық қабырғаның бірнеше сатысына) шығады, ал қалған балалар «қанаттарын қағып», «ұша» бастайды. Педагог «Түн» деп айтқан кезде, құстар мен жәндіктер өз орындарында қозғалмай тұрып қалады. Қозғалып қойған ойыншыны жапалақ үйіне алып кетеді. Педагог «Күн» деп айтады, осы кезде жапалақ қайтадан тоғайға шығады. Ойын бірнеше рет қайталанғаннан кейін басқа жапалақ таңдалады және ойын әрі қарай жалғасады.

Қасқырға арналған қақпан

Ойынға қатысатын балалар екі командаға бөлінеді. Бір команда қасқырға қақпан құрады – қол ұстасып, шеңбер құрап тұрады. Екінші команда қасқырлардың рөлін атқарады – залды айналып (қақпан арқылы) төрт аяқтап еңбектейді.

Тақпақ айтады: «Кәне, кәне, халайық,
Қасқырға қақпан құрайық.
Кәне қақпан берік бол,
Қасқыр, қасқыр, келіп көр»!

Тақпақ аяқталғаннан кейін бірінші командадағы балалар қолдарын түсіріп, отыра қалады. Қақпан жабылады. Қақпанның ішінде қалған қасқырлар ойыннан шығады. Қалған балалар ойынды жалғастырады. Кейін командалар орындарымен алмасады.

Мысық пен тышқан

«Мысық» пен «Тышқанды» тандап алады. Қалған балалар қол ұстасып шеңбер құрайды. Ойыншылар тышқан келгенде қолдарын көтереді де, тышқанды шеңбердің ішіне кіргізеді, мысық келгенде қолдарын түсіріп, оны шеңбердің ішіне кіргізбейді. Мысық тышқанды қуып жетіп, қолға түсіруге тырысады. Тышқан қолға түскеннен кейін, олардың орнына басқа балалар сайланады.

Қасқыр мен лақтар

Алдымен қасқырдың рөлін орындайтын ойыншыны тандап алады. Қалған балалар – лақтар. «Лақтар» залдың бір жағында, ал «қасқыр» ортасында тұрады.

Мынадай сөздерді қайталайды:

«Бөрте, бөрте, бөрте лақ,
Бөрте лақ тым ерке-ақ.
Кетесің кейде секеңдеп,
Байламаса көкем кеп».

Лақтар залдың қарсы бетіне жүгіріп өтуге тырысады. «Қасқыр» залдың ортасында жүгіріп жүреді және әрі-бері жүгіріп өткен лақтарды ұстап алуға тырысады. Ойын қайталанады. «Қасқырды» қайта сайлайды.

Қарлығаш

Залға ойыншылардың санына қарай шеңберлер қойылады. Бұл – қарлығаштардың үйі. Балалар (қарлығаштар) қанаттарын жайып ұшады. «Қарлығаш, қарлығаш, қарлығаш – біздің үйге ұшып кел!» деген сөзден кейін үйлеріне (шеңберге) кіреді.

Аюлар мен аралар

Мақсаты: Жылдамдыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Аланның бір жағына омарта қойылады, бір шетте аюдың, араның үңгірі болады. Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Белгі бойынша аралар омартадан ұшып шығып бал іздеп, шалғынға қарай ұшады. Олар ұшып кетісімен аюлар омартаға жармасып бал жейді. Тәрбиеші: «Аюлар!»-дегенде аралар омартаға қарай ұшады, ал аюлар үңгіріне қашады. Үлгере алмаған аюды аралар шағып алады. Ара шаққан аюлар әрі қарай ойынға қатыспайды.

Жүйріктер женеді

Ойынға қатысушылар көк және сары топ болып екі топқа бөлінеді. Бір төбенің үстіне ойыншыларға түгелдей жетерлік мөлшерде көк және сары таяқшалар тасталады.

Ойынды жүргізуші ретінде басқарушы тағайындалады. Ол төрешілік міндетті қоса атқарады. Төрешінің белгісі бойынша ойынға қатысушылар белгіленген көмбеге қарай тұра жүгіреді. Жеткен ойыншы өз командасының түсіне сай бір-бір таяқшаны алып кері жүгіреді де, сөре сызыққа әкеп қояды.

Қай түсті топтың ойыншылары өз командасының бояуына сәйкес таяқты белгілеген мерзімге көбірек алып келсе, сол топ жеңеді. Ойын балаларды белгілі бір мақсатта ұжымдық әрекет жасауға, шапшандыққа үйретеді.

Үш орындық ойыны

Үш орындық ойының кең бөлмеде, спорт залдарында ойнауға болады. Ол үшін ортаға үш орындық қойылады. Ойынға қатысушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айнала жүгіреді. Ойын қыза бастағанда жүргізуші отырыңдар деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отырыса қалады. Ал орындыққа отырып үлгере 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. Сонан соң ойын қайта басталады да, артынан жеңімпаздар арасында өзара тартыс басталады. Жеңіп шыққан ойыншы ең жылдам ойыншы деп аталады. Әр топтың жеңімпаздарына мақтау сөздер айтылып, сыйлықтар беріледі.

Түйіншек

Ойыншылар шеңбер құрып тұрады, шеңбердің ортасына бір ұшы үлкен түйіншек болып түйілген ұзын арқан ұстаған жүргізуші шығады. Ол «Жай тұрмай, аяғыңды жоғары көтер!» – деп ескертіп, арқанды біртіндеп балалардың аяғына жақындатып, айналдыра бастайды. Арқан жерде айналған кезде ойыншылар оны аяқтарына тигізбей секіреді. Аяғына арқан тиген ойыншы шеңберден шығады. Ойыншылардың талабы бойынша ол билеуі, ән айтуы немесе басқа бір тапсырма орындауы керек. Осыдан кейін оның қолына арқанды береді, ол жүргізушінің орнына тұрады. Осылай ойын жалғасады.

Қапшықты кім алысқа лақтырады ?

Барлық ойынға қатысушы балаларды бір қатарға тұрғызып, қолдарына бірбірден қапшық таратылады. Нұсқаушының белгісі бойынша қолдарындағы қапшықты біртіндеп алысқа лақтырады. Нұсқаушы кімнің қапшығы алысқа түскенін бақылап, айтып отырады. Ойын осылай 3-4 рет қайтала

Қасқыр мен ешкі

Ойынға қатысушыларға санамақ айтқызу арқылы қасқыр мен ешкіні таңдайды. Басқа балалар бақташы болады. Бақташылар қол ұстасады да, ешкіні ортаға алып дөңгелене жүре бастайды. Қасқыр шеңбер ішіндегі ешкіні ұстауға әрекет жасайды. Алайда , оған тек қақпа арқылы ғана өтуге болады. Дөңгелене айналып жүргендердің ішінен екі бала қолдарын көтеріп алады. Бұл

қақпа. Қасқыр амалдап сол тұстан өтуге тиіс. Ал ешкі өз еркінше жүре береді. Қасқыр ешкіні ұстағанша ойын жалғаса береді.

Нысанаға допты домалату

Балалар екі қатарға бөлініп тұрады, тізілген кеглилерді қолдарындағы допты домалатып, көздеп құлату керек. Әрбір бала өзінің неше кегли құлатқанын есінде сақтауы тиіс. Допты оң қолмен, сол қолмен де домалатуға болады.

Қоңыздар

Ойын сылдырмақпен немесе әуеннің ырғағымен өткізіледі. Қоңыздар ұшты деген белгімен балалар тұрады, сілкінеді. Қоңыздар қонды деген белгімен балалар отырады.

Қырықаяқ

Бұл ойын тегіс жерде, балабақша ауласында, дене шынықтыру залында ойналады. Ойнаушылар орталарынан басқарушы тағайындап алады. Басқарушының талап етуіне орай ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Екі топтағы ойнаушылар да бірінің белінен бірі құшақтап қатар тұрады. Олар тұрған жерден 25—30 метр қашықтықта көмбе белгіленеді. Басқарушының белгісі бойынша екі топ та сол қалыптарымен аяқтарын тепе-тең алып жүгіре жөнеледі. Қай топ көмбеге бұрын жетсе, сол жеңіске жетеді. Басқарушы ойын тәртібінің бұзылмауын қадағалап тұрады. Ойын қайталанып отырады. Ойынды әбден игергеннен кейін басқарушыны жаңадан сайлап алуға болады. Ойын балаларды топпен бірге қимылдарды орындауға, жауапкершілікке, ұйымшылдыққа тәрбиелейді.

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР

«Түсті таңда»

Міндеттері: балалар тобында және ересектер арасында баланың өз-өзін дәлелдеуіне жағдай жасау; антоним — сөздердің қорын кеңейту және оларды белгілі бір жағдайларда қолдануға үйрету.

Дайындық жұмыстары. Педагог балаларға В. Маяковскийдің «Жақсы деген немене, жаман деген немене» өлеңін оқиды. Содан кейін ол балаларға 2 түсті карточкаларды: ақ және қара карточкаларды таратады және карточканың түсін «жақсы» (ақ) және «жаман» (қара) сөзіне сәйкестендіруді ұсынады.

Педагог сөздерді атайды, ал балалар антоним-сөздер үшін қажетті түстерді таңдайды және көрсетеді.

Жақсылық-жамандық
қайғы-қуаныш
жақсы-жаман
еңбекқорлық-жалқаулық
сараңдық - жомарттық
қорқақ-батыл

сүйіспеншілік – жеккөрушілік
дөрекілік-сыпайылық
бейбітшілік-соғыс
қараңғы - жарық
достық-дұшпандық
кір-таза және т. б.

«Ата мен әжеге көмектес»

Міндеттері: балаларды еңбекқорлыққа, қол ұшын беруге, мейірімділікке, жанашырлыққа тәрбиелеу.

Алдын-ала жұмыс. Педагог балаларға отбасында ата-әжелеріне қамқорлық жасау керектігін еске салады.

Ойын. Үстелде газеттер, кітаптар шашылып жатыр, көзілдірік еденге «құлап түсті». Орындықтың жанында себет тұр. Оның айналасында жіп орамдары шашылып жатыр және жерде әженің орамалы жатыр.

Педагог екі баланы шақырады. Кім тезірек шашылған заттарды жинауға көмектеседі? Бір бала атаның үстелін реттеуге көмектеседі, ол кітаптарды қатарлап жинайды, газетті бөлек қояды, еденнен көзілдірікті алады. Ал екіншісі себетке жіп орамдарын жинайды, әженің орамалын көтеріп, орындыққа іліп қояды.

«Бағбандар мен гүлдер»

Топ екі шағын топқа бөлінеді және тәрбиеші ойын ережелерін түсіндіреді: «Егер топта тұрған гүлдер ұзақ уақыт бойы суарылмаса-олар қурап қалады. Бірақ бүгін біз суды қажет етпейтін гүлдер өсетін ерекше баққа барамыз. Егер олар ұзақ уақыт бойы өздері туралы мейірімді және сыпайы сөздерді естімесе, қурап қалады. Бір шағын топ қурап қалған гүлдер, ал екіншісі қурап қалған гүлдерге көмек көрсетуге шақырылған бағбандар болады. Бағбандар бақшаны аралап, әр гүлге сыпайы сөздер айту керек, содан кейін гүлдер біртіндеп гүлдей бастайды. Балалар рөлдермен ауысады, ойын жалғасады.

«Тек жақсы қасиеттерді ата»

Педагог қолына доп алып, балалардың алдына тұрады да, олардың әрқайсысына допты лақтырады. Балалар допты кез-келген «жақсы қасиет» (адалдық, мейірімділік, ұқыптылық) айтылған кезде ғана ұстап алуы тиіс. Бұл жағдайда олар педагогке қарай қадам жасайды. Егер балалар байқаусызда «жаман қасиет» (сараңдық, ашуланшақтық) айтылғанда допты ұстап алса, олар артқа бір қадам шегінеді. Педагогке бірінші жеткен бала жеңімпаз болады.

«Игі істер қоржыны»

Түрлі-түсті қағаздан дөңгелектерді немесе жүрекшелерді қиып алуға болады. Әр күннің соңында балаға «қоржынға» бүгін қанша игі істер жасаса, сонша дөңгелек салу ұсынылады. Бала қиналған жағдайда, оған көмектесу керек. Мұндай ойын баланы игі істер жасауға ынталандырады.

«Жақсылық- жамандық»

Мақсаты: балаларға жақсы және жаман қылықтарды ажыратуды үйрету. Достыққа, өзара көмек пен келісімге тәрбиелеу.

Ойын әрекеттері: балалар педагогтің алдына тұрады. Педагог кезекпен қандай да бір әрекетті, қылықты білдіретін кез-келген сөзді балаларға айтады. Егер сөз қайырымдылықты, игі істерді білдірсе, онда балалар қол шапалақтайды. Егер бұл сөз жамандық, зұлымдық туралы болса, балалар аяқтарын топылдатады.

ҰЖЫМДА ДОСТЫҚ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАСТЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУҒА БАҒЫТТАЛҒАН ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР

«Достық көмек»

Ойынның мақсаты: балаларды зейін қоюға, мейірімділікке, досына көмектесуге тәрбиелеу.

Тәрбиеші ойынның шартын түсіндіреді.

Балалар шеңберге тұрып, қолдарын артына қояды, тәрбиеші балалардың бірінің қолына «қауырсынды» тигізеді (бұл кез-келген құстың қауырсыны болуы мүмкін). Қолына қауырсын тиген бала өзінің арманы туралы айтады. Тәрбиеші қалған қатысушылардан осы арманды қалай іске асыруға болатынын ойластыруды және айтып беруді сұрайды.

«Сиқырлы таяқша»

Ойынның мақсаты: балаларды зейін қоюға, мейірімділікке, досына көмектесуге тәрбиелеу.

Балалар шеңберге тұрып, өздеріне көмек қажет болған жағдайды кезеккезек айтып береді, мысалы: тісім ауырды, біреу ренжітті, көңіл-күйім болмады және т.б. Қатысушылар жағдайларын айтып болғаннан кейін, педагог «сиқырлы таяқшаны» қолына алып, былай дейді:

«Сиқырлы таяқша, досыңа көмектес!».

Досына қалай көмектесуге болатынын білетін бала қолын көтереді, ал педагог оған таяқшаны береді. Таяқшаны алған қатысушы оны екінші қатысушының қолына тигізеді және оған қалай көмектесуге болатынын айтады.

Қиындық туындаған жағдайда педагог баланың қолына таяқшаны тигізіп, оған қалай көмектесу керектігін өзі айтады.

«Досыңның жақсы қасиеттерін атап бер»

Ойынның мақсаты: адамның жақсы жақтарын көре білуге тәрбиелеу.

Педагог өз қалауы бойынша бір баланы таңдап алып, оны шеңбердің ішіне отырғызады және басқа балалар өзіне осы баланың қандай қасиеттері ұнайтынын айтады. Педагог балаларға жауаптарының қайталанбауын ескертеді және өзі үлгі ретінде осы баланың жағымды қасиеттерінің бірін әңгімелеп береді. Ойын осылай жалғасады.

«Досыңды тауып ал»

Ойынның мақсаты: достық қарым-қатынасқа тәрбиелеу, зейін, есте сақтау қабілеттерін дамыту.

Балаларды екі топқа бөледі, бір топтағы балалардың көздерін орамалмен байлайды да, оларға бөлменің ішінде жүруді ұсынады және көздері байланбаған құрдастарын тануы қажет екендігі айтылады. Балалар досының қолын, шашын, киімін ұстап тануына болады. Балалар достарын тапқаннан кейін ойыншылар рөлдермен алмасады.

«Құпия заттар»

Ойынның мақсаты: қарым-қатынас дағдыларын дамыту, құрдастарымен ортақ тіл табыса білуге үйрету.

Жүргізуші барлық қатысушыларға әдемі қобдишадан (түйме, моншақ, сағат) «құпия заттарды» таратады, оны алақандарының арасына салып, ешкімге көрсетпеуін сұрайды. Құпия затты таратып болғаннан кейін ойынға қатысушылар бөлмені аралап жүреді, олар қызығушылық танытып, бір-бірін құпия затын көрсетуге көндірудің жолын табуға тырысады. Тәрбиеші балалардың әрекетін бақылайды, ұялшақ балалардың басқалармен ортақ тіл табысуына көмектеседі.

«Мақтау сөздер айту»

Ойынның мақсаты: достық қарым-қатынасқа, әр адамның жақсы қасиетін көре білуге тәрбиелеу.

Қатысушылар шеңбер құрып отырады, ал бір бала шеңбердің ортасына отырады. Балалар оның мінез-құлқындағы жағымды қасиеттерін, қабілетін, сыртқы келбетінің тартымдылығын айтып, мақтайды.

«Сиқырлы дүрбі»

Ойынның мақсаты: топтың әр мүшесінің жақсы жақтарын көре білу қабілетін қалыптастыру.

Тәрбиеші балаларға «сиқырлы дүрбіні» көрсетеді және балаларға дүрбімен біреуге қараған кезде тек оның жақсы жақтары ғана көрінетінін түсіндіреді. Алдымен тәрбиеші дүрбімен қарап, топтағы бір баланың жағымды қасиеттерін атай отырып, үлгі көрсетеді. Содан кейін балалар дүрбімен құрдасына қарайды да, оның жақсы жақтарын көріп тұрғанын және ол қандай қасиеттер (мейірімді, әдепті, қамқор және т.б.) екенін айтады.

«Дос болайық бәріміз»

Ойынның мақсаты: ұжымда бірлікті қалыптастыру.

Балалар бір-бірінің артына тұрады да, алдында тұрған баланың иығынан ұстайды. Осы қалыпта олар әртүрлі кедергілерді еңсереді:

- орындыққа көтерілу және түсу;
- үстелдің астынан өту;
- «көлді» айналып өту»;

- «ну орман» арқылы өту»;
- «жабайы жануарлардан» жасырыну.

Ойын барысында балалар өз серіктесінен қалып қоймауы керек.

«Паровоз»

Ойынның мақсаты: ұжымда үйлесімділікті, бірлікті қалыптастыру.

Тәрбиеші балаларға өз тобының балалары тату, мейірімді, адал болуын тілейтінін айта отырып, паровоз ойынын ойнауды ұсынады, онда «вагондар» бірбірін шынтағынан ұстайтынын көрсетеді. Паровоз әртүрлі қарқынмен, ырғақпен, кедергілер арқылы жүреді. Балалардың ырғақты ән айтуларына болады. Ойынның шарты қолдарынан жібермей, біртұтас команда ретінде әрекет ету.

«Түрлі - түсті гүлдер»

Ойынның мақсаты: дұрыс таңдау жасай білуді, құрдастарымен ынтымақтастықта жұмыс жасау қабілеттерін дамыту.

Құрал-жабдықтар: күлтелері алынатын жасанды гүл, қызыл және сары текшелер.

Тәрбиеші ойынның әртүрлі нұсқаларын қолданады.

Ойынның бірінші нұсқасы:

Балалардың әрқайсысы гүлдің күлтесін жұлып алып, іштерінен тілек тілейді.

Егер баланың тілегі өзінің жеке басына байланысты болса, балаға сары текше беріледі, егер тілегі әлеуметтік маңызға ие болса – онда қызыл текше беріледі. Ойынның соңында барлық текшелерді жинап алып, топтағы адамгершілік тәрбиесінің даму деңгейін анықтауға болады (бірақ оны балалармен талқылауға болмайды) және балаларға қандай тілектің ұнағанын, оның не себепті ұнағанын талқылауға болады.

Ойынның екінші нұсқасы:

Гүлдің бір күлтесін екі баланың алуына болады, олар ойланып және бірге келісе отырып, екеуіне ортақ тілек тілейді.

Ойынды жүргізе отырып, педагог балалардың жолдастарына, қарт адамдарға, әлсіздерге қамқорлық жасағысы келетін тілектерін қолдайды. Педагог егер балалар шынымен қаласа, олардың барлық тілектері орындалатынын айтады.

«Адал достар»

Ойынның мақсаты: ұжымда достық қарым-қатынасты қалыптастыру.

Педагог балалардан бөлменің екі бөлікке бөлінгенін (бір бөлігі- «құрлық», бір бөлігі-«теңіз») айтады және ойынның шартын түсіндіреді.

Балалар шеңберге тұрып, музыканың басталуымен хороводпен жүре бастайды. Музыканы тоқтатқан кезде балалар да тоқтайды. «Құрлықта» қалған қатысушылар «теңізде» қалғандарды мүмкіндігінше тезірек құтқаруы керек. Ол үшін «құтқарушылар» секіргішке үрлемелі дөңгелекті өткізіп, оны

батып бара жатқан қатысушыларға лақтырып, оларды «кұрлыққа» шығарып алуы тиіс.

Ойын осылай жалғасады.

«Адал досқа арналған ашық хат»

Ойынның мақсаты: достық қарым-қатынасты қалыптастыру.

Педагог балаларға достық туралы мақал айтып береді, содан кейін өзінің адал досы деп санайтын адамды атауды және оның себебін түсіндіруді сұрайды.

Әңгіме соңында балаларға адал досы үшін ашық хат дайындау ұсынылады.

МЕЙІРІМДІЛІКТІ ҚАЛЫПТАСТЫРУҒА БАҒЫТТАЛҒАН ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР

«Мейірімділік туралы ойлайық»

Ойынның мақсаты: ұжымда тілектестік қарым-қатынасқа тәрбиелеу.

Балалар шеңберге тұрады. Жүргізуші («мейірімділік») таңдалады. Педагог оған бөлмеден шығып, балалардың кез-келгеніне қандай қайырымдылық жасай алатындығы туралы ойлануды ұсынады.

Педагогтің белгісі бойынша балалар «мейірімділікті» шақырады. Ол бөлмеге кіріп, балалардың біреуінің қолынан ұстап, оны шеңбердің ортасына апарады да, ол үшін қандай жақсылық жасай алатынын айтады. Содан кейін жүргізуші ауысады, ойын осылай жалғасады.

«Мейірімді адамдар»

Ойынның мақсаты: «мейірімді адамдар» туралы түсінік қалыптастыру, зейін, есте сақтау процестерін дамыту.

Балалар шеңберге тұрады. Педагог кезекпен әрқайсысына доп лақтырады. Допты ұстаған бала кез-келген мейірімді адамды атайды және оның неге мейірімді екенін түсіндіреді (жауаптың үлгісі: менің әпкем мейірімді, өйткені ол менімен күнде ойнайды, маған көмектеседі). Барлық балалар айтып болғаннан кейін, педагог олардың әрқайсысы атап берген барлық мейірімді адамдарды толық айтып беруді сұрайды.

«Мейірімділік ағашы»

Ойынның мақсаты: «игі істер» туралы түсінік қалыптастыру, зейін, есте сақтау қабілеттерін дамыту.

Педагог балалардың назарын ватман парағына салынған «мейірімділік ағашына» аударады және олардан игі істер туралы айтып беруді сұрайды.

Қатысушылар айтқан сөздеріне қарай ағашқа жемістің суретін салады.

Ойын балалар өздерінің игі істерін айтып болғанға дейін жалғасады. Ойынның соңында ағаштың суретін қабырғаға іліп қоюға болады және оған арасында жаңа жемістер қосуға болады.

«Құрметтеуді үйренеміз»

Ойынның мақсаты: құрдастарына құрметпен қарауға тәрбиелеу.

Педагог балалардан қандай адамгершілік қасиеттер құрметке лайық болып көрінетінін ойлануды және айтуды сұрайды. Содан кейін балалар шеңберге тұрып, бір-біріне допты беріп, доп берген баланы не үшін құрметтейтінін айтады.

Ойын барлық қатысушылар айтып болғанша жалғасады.

«Адалдық шеңбері»

Ойынның мақсаты: балаларды адалдыққа тәрбиелеу, зейінді дамыту.

Педагог балаларды екі командаға бөледі.

Бір команданың қатысушылары қолдарынан ұстап, «адалдық шеңберін» құра отырып, қолдарын жоғары көтереді. Екінші команданың мүшелері бірінің артынан бірі сапқа тұрып, көңілді музыкамен «адалдық шеңберінің» ішіне кіріп, шығады.

Музыка тоқтағанда «адалдық шеңберін» құрып тұрған балалар қолдарын төмен түсіреді. Шеңбердің ішінде қалып қойған қатысушылар өздерінің адал әрекеттері туралы кезекпен айтып береді. Содан кейін командалар орындарымен алмасады, ойын қайта басталады.

«Сыпайы өтініш»

Ойынның мақсаты: балаларды мейірімділікке, зейінділікке тәрбиелеу.

Балалар шеңберге тұрады. Педагог түрлі бұйрықтар береді, мысалы, қолды жоғары көтер, қолыңды шапалақта, көзіңді жұм және т.б., бірақ «мархабат» сөзі айтылған өтініштерді ғана орындау керек.

«Сыпайы кездесу»

Ойынның мақсаты: сыпайы қарым-қатынас жасауға үйрету.

Педагог балаларды жұптарға бөледі. Әр жұп екі бірдей ойыншық алады (екі робот, екі қуыршақ). Балаларға екі қойылым ойнау ұсынылады – біріншісі әдепсіз ойыншықтардың, екіншісі әдепті ойыншықтардың кездесуін бейнелеу.

Тапсырманың соңында әдептіліктің мағынасын талқылайды.

«Әдепті сөздер шеңбері»

Ойынның мақсаты: сыпайы қарым-қатынас жасауға үйрету, зейінділікке, мейірімділікке баулу.

Балалар шеңберге тұрады, бір-біріне ойыншықты бере отырып, әдепті сөздер айтады.

ҚАЙЫРЫМДЫЛЫҚ ПЕН ӨЗАРА КӨМЕКТІ ҚАЛЫПТАСТЫРУҒА БАҒЫТТАЛҒАН ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР

«Менің көңіл-күйім»

Ойынның мақсаты: мейрімділікке, жақын адамның көңіл-күйін көре білуге тәрбиелеу.

Балалар кезек-кезек жылдың қай мезгілі, табиғат құбылысы, ауа-райы олардың бүгінгі көңіл-күйіне ұқсас екенін айтады.

Салыстыруды тәрбиеші бастауы тиіс: «Менің көңіл-күйім көгілдір аспандағы ақ ұлпа бұлттарға ұқсайды, сенің көңіл-күйің қандай?» деп, балаларды ойынға тартады. Ойынның соңында тәрбиеші қорытындылайды – бүгін топтың көңіл-күйі қандай: көңілсіз, көңілді, күлкілі, ызалы екенін айтады.

Қолайсыз ауа-райы, суық, жаңбыр, түнерген аспан сияқты агрессивті элементтер эмоционалды күйзелісті көрсететінін түсіндіру керек.

«Көңіл-күйді анықтау»

Ойынның мақсаты: мейрімділікке, жақын адамның көңіл-күйін көре білуге тәрбиелеу.

Педагог балаларға айналасындағы адамдарға көңіл бөлу керектігін түсіндіреді. Бір бірінің көзіне, бет-әлпетіне қарап, көңіл-күйді анықтауды ұсынады.

Балалар жұптасып, қолдарынан ұстайды. Тәрбиеші оларға: «Тек көздеріңе қарап, бір-біріңнің қолдарыңнан ұстап, әр түрлі эмоцияларды үнсіз жеткізуге тырысыңдар: «Мен көңілсізбін, маған көмектес! Мен көңілдімін, кел ойнайық! Мен сенімен дос болғым келеді!» және т.б. деп айтады.

Балалар тапсырманы жұппен орындайды. Содан кейін балалар қандай эмоцияның берілгенін және қабылдағанын талқылайды.

«Көңіл - күйдің кездесуі»

Ойынның мақсаты: мейрімділікке, өзгенің көңіл-күйін түсінуге тәрбиелеу.

Педагог эмоциялар бейнеленген карточкалардың екі тобын (пиктограммалар) орналастырады және балалардан әртүрлі эмоциялар қалай кездесетінін, жағымды және жағымсыз эмоцияларды елестетуді сұрайды. Тәрбиеші «жағымды» эмоцияны, ал бала «жағымсыз» эмоцияны көрсетеді, содан кейін карточкалардың орнын ауыстырады. Эмоцияларды қалай татуластыруға болатындығы туралы талқылайды.

«Эмоцияларды жаттықтырамыз»

Ойынның мақсаты: елгезектікке, көңіл-күйді көре білуге, өз эмоцияларын басқаруға тәрбиелеу.

Тәрбиеші балалардан:

- күзгі бұлт сияқты түнеруді; ашулы адамды; зұлым сиқыршыны;
- күлімдеген күннің көзін; қу түлкіні; қуанышты баланы;
- балмұздағын тартып алған ызалы баланы; көпірдегі екі қойды; итеріп жіберген адамды;
- орманда адасып кетіп қорыққан баланы; қасқырды көрген қоянды; иттен қорыққан мысықты;

- жұмыстан кейін шаршаған әкесін; ауыр жүк көтерген адамды; үлкен бұтақты сүйреп бара жатқан құмырсқаны;

- көп жұмыс істеген, бірақ анасына көмектескен бала сияқты демалуды; ауыр жүк әкелген жылқыны; жұмыстан кейінгі анасының эмоцияларын көрсетуді сұрайды.

«Ата-аналарға қамқорлық жасау»

Ойын мақсаты: елгезектікке, ата-аналарға қамқорлық көрсетуге тәрбиелеу.

Балалар бірнеше қадам қашықтықта педагогке қарама-қарсы тұрады.

Педагог кезекпен балаларға допты лақтырып, мынадай жағдайларда қалай қамқорлық жасауға болатынын сұрайды:

- анаң ауырып қалды;
- анаң жұмыстан шаршап келді;
- анаңның көңіл-күйі жоқ;
- анаңның шаруасы көп;
- әкеңнің жұмысында қолайсыздықтар болды.

Ата-аналарға қалай көмектесуге болатынын ойлап тапқан бала алға бір қадам жасайды, бірінші болып тәрбиешіге жеткен бала жеңімпаз болады. Ойын соңында педагог балалардан өмірлік жағдайда өздері айтқандай әрекет етуді айтады.

«Қамқорлық гүлі»

Ойынның мақсаты: мейрімділікке, ата-аналарға қамқорлық көрсетуге тәрбиелеу.

Педагог балалардан анасы үшін жасай алатын бес істі атауды сұрайды.

Балаларға анасына бес жапырақшасы бар «Қамқорлық гүлін» салу ұсынылады.

Сурет салып болғаннан кейін педагог балаларға өздері ойлаған істерін жасап, анасына «Қамқорлық гүлін» сыйлауды ұсынады.

«Кім жауапкершілік танытты»

Ойынның мақсаты: жауапкершілікке, қайырымдылыққа тәрбиелеу.

Балалар бірнеше қадам қашықтықта тәрбиешіге қарама-қарсы тұрады.

Тәрбиеші балаларға кезек-кезек доп лақтырып, мына жағдайда адам жауапкершілік танытты ма деп сұрайды:

- әкесі баласымен бірге циркке баратыны туралы уәдесін ұмытып, достарымен балық аулауға кетті;
- анасы шаршағанына қарамастан қызына қуыршақ театрына ойыншық тігуге көмектесті;
- ағасы серуендеуге кетіп, кішкентай қарындасын жалғыз қалдырды;
- балалар саяжайға кетіп, мысыққа тамақ қалдыруды ұмытып кетті;
- күн сайын қыз бала бөлмедегі өсімдіктерді суару үшін ерте тұрады;
- теңізге барар алдында әкесі ұлына жүзуді үйретті.

Егер допты ұстап алған ойыншының пікірімен балалардың көпшілігі келіссе, ол алға бір қадам жасайды. Егер қалған қатысушылар оның пікірімен келіспесе, ойыншы орнында қалады және балаларға бұл мәселені талқылау ұсынылады.

«Диалог»

Ойынның мақсаты: жауапкершілікке, қайырымдылыққа тәрбиелеу.

Педагог балаларды жұптарға бөледі және оларға үй жануарлары бейнеленген карточкаларды таратады.

Балаларға үй жануарлары мен оның иесі арасындағы диалог-көріністі ойлап табу ұсынылады, онда иесі үй жануарына қалай қамқорлық жасайтынын және бұл кезде «үй жануарлары» қалай сезінетінін айтады.

ЕРТЕГІЛЕР

Ат пен есек (халық ермегісі)

Бір кісі бір ат, бір есекке жүк артып, жолмен қалаға келе жатты. Есек жүгін ауырлап шаршап, атқа: «Жолдасым, менен біраз жүк алшы, мен көтере алмай, өлуге келемін», - деді. Ат жәрдем етпеді.

Жолшыбай есектің халі бітіп, жығылып өлді. Сонан соң иесі есектің барлық жүгін және терісін сыпырып алып, атқа артты. Сонда ат айтты: «Күнә менде, егер есектен біраз жүк алсам, бұл оқиға болмас еді. Енді, міне, сорлап, есектің барлық жүгін де, терісін де әкеле жатырмын».

Түлкі мен әтеш (халық ертегісі)

Теректің бұтағында отырған әтешті көріп, түлкі жылмаң етіп жетіп келеді.

- Е, бауырым, ағаш басына шығып не қарап тұрсың, жерге түсіп сәлемдеспейсің бе? – деді дауысын құбылтып.

Әтеш сасып қалды. «Сен қудан қалай құтылсам екен?» - деп күбірледі.

- Нағашымды қарап тұрмын, келемін деп еді.

Түлкі: «Бұл жалғыз болмады, нағашысы да бар екен ғой, бұйырса, түстік жаман болмайтын болды», - деп, іштей қуанып кетті.

- Нағашын қашан келуші еді?

Қазір келуге тиісті, - деп, алдындағы шаң басқан қара жолға үнілді. Түлкі де сол жаққа қарады. Будақ-будақ шаң көрінді. Әтеш қанатын қағып-қағып қалып:

- «кө-кә-ре-ку», - деп шақырып ала жөнелді.
- Бауырым, не көрдің, неге қуандың, «кө-кә-ре-куің» қандай сөз?
 - «Алақай, алақай» дегенім ғой.
 - Сонша қуанатындай нағашын көрінді ме?
 - Көрінді.
 - Онда жақсы болды ғой.
 - Сізге оның несі жақсы, нағашы менікі емес пе?
 - Нағашың келсе, маған да теріс болмас, сәті түссе, нағашына жиендікті сенен бұрын менің жасап жіберуім ғажап нәрсе емес.
 - Кімге кімнің жиендік жасайтынын нағашым келген соң көреміз, - деп әтеш маңғазданды.
 - Сен неге мықтымсынасың, сонша нағашын кім еді?
 - Нағашым – кәдімгі аңға салып жүрген Сұр төбет емес пе? Ол жөнінде естімеп пе едіңіз?
 - Естуім бар, келе жатқан соның өзі ме?
 - Әне, келіп те қалды, дәл соның өзі. – Кө-кә-ре-ку, кө-кә-ре-ку!
 - Түлкі жылысып, тоғайға бет алды.
 - Түке, нағашыммен дидарласып, дәмдес болыңыз.
 - Рақмет, асығыс едім.
 - Қайда?
 - Түскі намазға.
 - Түскі намаз уақыты әлі бола қойған жоқ қой.
 - Кешегі қазасы бар еді... Әтеш күлкіге булығып қала берді.

Ақылды лақ (ертегі)

Бұзау, Тоқты, Лақ үшеуі ел көшкенде жұртта қалып қояды. Бірігіп, бастарына қос тұрғызып алады. Қосы бір бұлақтың бойында екен. Қасында бәйтерегі бар. Бұлардың хабарын естіп, бір Аю оларды жемекші болады.

Қостың қасына келеді. Лақ Аюды көріп, алдынан жүгіріп шығады. Қосына әкеліп, есік ашып енгізеді. Үйге кірген соң, Тоқты мен Бұзау Лақтан:

- Аюға не береміз? - деп сұрайды.

Сонда Лақ айтады:

- Басқы аюдың басын ас, соңғы аюдың төсін ас. Болмаса осы аюдың өзін ас! – дейді.

Сонда Аю «Бұлар аю жейді екен» деп ойлап, тұра қашады. Қашып келе жатқан Аюға Қасқыр жолыға кетеді.

- Қайдан қаштың? - деп сұрайды.

Аю:

- Мына жердегі Тоқты, Лақ, Бұзауға барып едім. «Өзімді жеймін» деген соң әрең қашып құтылдым, - дейді.

- Ендеше екеуіміз бірігіп баралық – дейді Қасқыр.

- Мен бармаймын, - дейді Аю.

- Сенің денең бәрінен де үлкен, олардан несіне қорқасың. Мұның ұят емес пе? Мен сенен кіші болсам да бара жатырмын ғой, - деп тандана қарайды Қасқыр.

- Мен қорбаңбаймын, баяу жүремін. Ал сен жылдам жүгіресің. Керек кезде қашып үлгересің, - дейді Аю.

- Олай болса, кел, бірге байланып барайық, - деп ұсыныс жасайды Қасқыр.

Екеуі келісіп, Қасқыр бір жіп тауып әкеледі. Бір жақ ұшын Аюдың мойнына байлап, бір жағын өзінің мойнына байлап алады. Қосқа жақындағанда Лақ шығып:

- Қасқыр, ол аюға тоймаймыз! Қарызыңды онымен өтей алмайсың! – деп айғай салады.

Бұл сөзді естіген Аю: «Қасқыр мені оларға әдейі алдап әкеле жатыр екен ғой» деп ойлайды. Қатты қорыққан ол қайта қаша жөнеледі. Қасқыр буынып жығылып, жарты жолда қалады. Бұл Қасқырға екінші Қасқыр келіп:

- Сен неғып жатырсың? - деп сұрайды.

- Мен неғып жатайын, Аю сүйретіп кетті, - деп бастан-аяқ жөнін айтады.

Сонымен қасқырлар бірігіп, қайтадан барады. Оларды көрген Бұзау, Тоқты, Лақ бәйтерекке шығып кетеді. Лақ ағаштың бас жағына, Тоқты ортасына, Бұзау астыңғы жағына орналасады. Сол ағаштың түбіне қасқырлар келіп бал ашып: «Жейміз бе, жоқ па?» - деп тұрғанда бұтақ сынып, Бұзау жерге құлап түседі. Қулаған бұзаудан қорыққан қасқырлар бет-бетіне қаша жөнеледі. Бұзау, Тоқты, Лақтың иесі күзде келіп, қосты тауып алады.

Тазша бала (ертегі)

Ертеде бір шал мен кемпір болыпты. Олардың үш баласы, бес ешкісі бар екен. Бір күні үлкен баласы басқа жерден пайда кәсіп қылуға талап етіп, өзіне тиген енші ешкісін сойып алып, етінен кемпір мен шалға бір түйір де берместен, арқалап кетіпті. Жүріп-жүріп, бір өнерші байдікіне келеді. Бұл байға өнер үйренуге ол жігіт жалданыпты. Өнерші бай бек қатты жауыз адам екен, ол жалданған жігітті бір сандыққа салып қойып, аштан өлтіріпті.

Үйінде қалған ортаншы баласы, бұ да өнер үйренбекке талап етіп, о да ағасының кеткен жолымен кетіп, ол да өнерші байға келіп жалданыпты.

Өнерші бай оны да ағасынша аштан өлтіріпті. Үшінші ұлы Тазша бала, о да ағаларындай өзіне тиген енші ешкісін сойып, жарты етін әке-шешесіне беріп, олардан рұқсат алып, қалған етті арқалап кетіпті.

Келе жатса, бір қора қойға ұшырапты. Бұл қора қойдың қойшысына жолығып сұраса, бұл қойлар өнерші байдікі екен. Ол Тазшадан:

- Балам, қайда барасың? - деп сұрайды.

Тазша бала:

- Өнер үйренуге барамын, - дейді.

Сонда шал тұрып айтады:

- Балам, бұл сөзіңді бөтен ешкімге айтпа. Өзіңе өтірік айтпа, жатқа (бөтендерге) шынықты айтпа деген, - депті.

Сонан соң бала шалдың бұл айтқаны рас екен деп ойлап, өнерші байға барыпты. Байдың үйіне қонып, ертең жүрейін деп жатқанда, өнерші бай

Тазшадан сұрайды:

- Балам, қайда барасың, жолың болсын?

Тазша бала:

- Мен өзіндей ер баласы жоққа еншілес бала боламын, - деп жауап береді.

Сонда өнерші бай айтады:

- Балам, сен біздікінде қал, маған бала бол, біздің бір ақ құнан қойды сойып, той қылып, асық жілігін етімен өзің жеп той, мен өзім жолаушы барамын, - дейді де, өзі жолына кете береді.

Тазша бала:

- Қош, әке, жақсы бол! - деп, үйінде қала беріпті. Бұл өнерші байдың үйінде бір қызы бар екен. Ол Тазша балаға:

- Аға, сен асық жіліктен өзің жемей, керегенің басына іліп қой, сонда бір ақ тазы келіп, жілікке ұмтылар, сен балтаны лақтырып тазыны өлтір, - дейді.

Мұнан соң Тазша бала ақ құнан қойды сойып той қылып, көршілерін шақырып, асық жілігін өзі жемей, қыздың айтқанын қылып, керегенің басына іліп қояды. Айтқанындай-ақ тазы келіп, етті жілікке ұмтылады. Тазша балтамен жіберіп қалыпты, бірақ балтасы тазыға тимей, ит қашып құтылып кетіпті.

Өнерші бай үйіне келген соң, Тазша баланың мұндай істерді істегенін біліп, қатты ашуланып, сандыққа салып қамап тастайды.

Бұл байдың бағанағы қызы, әкесі жоқта сандығының түбін тесіп тамақ беріп, Тазшаны тойдырып тұрыпты.

Бірнеше күн өткен соң, Тазшаның өз әкесі балаларын іздеп шығып, өнерші байдікіне келіп:

- Бір Тазша деген балам бар еді, соны көрдіңіз бе? - деп сұрады.

Өнерші бай:

- Көргенім жоқ, - деп жауап берді.

Бұлардың сөйлесіп тұрған сөздерін Тазша үйде сандықта естіп жатыр еді. Бай әлгіндей дегенде, Тазша:

- Әке, мен мұндамын! - деп, сандық ішінен айғайлапты.

Даусынан баласын танып, байдың сандығынан шығарып алып, Тазша мен әкесі үйіне қайтыпты. Тазша жолай әкесіне айтады:

- Әке, мен бір қара құнан қой болайын, мойныма жіп тағып, жетектеп барып, базарға жақсы бағаға сат. Бірақ жібіңді алып қал, - дейді.

Баласы сол жерде қара құнан қой болады. Әкесі мойнына жіп тағып, базарға апарып сатып, жібін алып, үйіне қайтады.

Ертеңіне баласы өз қалпына түсіп қайтып келіп, әкесіне айтады:

- Әке, мен бір қара жорға ат болайын, мені базарға апарып сат, пұлымды ал. Бірақ шылбырымды алып қал, - депті.

Баласы айтқанынша ат болып, әкесі базарға апарып сатып, шылбырын алып, үйіне қайтты.

Ертеңіне Тазша тағы өз қалпына түсіп, үйіне келіп айтады:

- Мен бір тайлақ болайын, сен мені базарға апарып сат та, пұлымды ал. Бірақ бұйдамы алып қалып, үйге қайта бер, - деді.

Тазша айтқанынша тайлақ болып, әкесі базарға сатайын деп жетектеп келе жатса, алдынан баяғы өнерші бай шығыпты. Ол айтады:

- Маған мынау тайлағыңды сат, - деп.

Тазшаның әкесі айтыпты:

- Тайлағымның бағасы жүз тілла.

Сонда өнерші бай бұлардың айласын біліп, жаман оймен тайлақты жүз тіллаға сатып алыпты да, үйіне жетектеп келеді. Қызын шақырып алып:

«Мынау тайлақты ұстай тұр», - депті де, өзі үйден пышақ алуға жүгіріп кетіпті. Қыз әкесінің жаман ниетін біліп, үйден пышақ ала шыққан екен.

Әкесі үйге кірген кезде тайлақтың бұйдасын пышақпен қиып, босатып қоя беріпті.

Өнерші бай үйінен шығып, қашып бара жатқан тайлақты көріп, қуыпты.

Тазша сонда түлкі болып қашыпты, өнерші бай тазы болып қуыпты. Өнерші бай жете берген кезде, Тазша үйрек болып ұшыпты, бай қаршыға болып қуыпты. Біраздан соң Тазша бала торғай болып қашыпты, бай қырғи болып соңына түсіпті. Тазша торғай қалпында шаңыраққа ұшып келіп қонып отырғанда, бай қырғи келіп таяна береді. Тазша тары болып домалапты. Онда өнерші бай тауық болып, шоқиын дегенде, Тазша мысық болыпты да, өнерші байды тырнап өлтіріпті. Сөйтіп, оның қызына үйленіп, барша мұратына жетіпті.

Қу түлкі (халық ертегісі)

Жолбарыс бір түлкіні ұстап алады. Түлкі:

-Сен мені жей алмайсың! Мен осы орманға қожалық етуге келгенмін, - дейді құйрығын бұлғандатып, тұмсығын көтеріп. Жолбарыс түлкіге олай бір, былай бір қарап, сенбей:

-Мүмкін емес, - дейді.

Сенбесең менімен бірге орманға жүр. Ондағы барлық аңдардың менен қалай қорқатынын өз көзіңмен көр, - дейді.

Жолбарыс бұған келіседі. Түлкі жолбарыстың алдына түсіп, тандана жүріп отырады. Жолбарысты көрген аңдар мен құстардың зәресі ұшып, тымтырақай қашады. Аңдар індеріне тығылады, құстар аспанға ұшады. Ал қу түлкі тұмсығын онан сайын көтере түсіп:

-Ал, енді көзін жеткен шығар! Менен қорықпайтын тірі жан бар ма? - деп мақтанады. Алданған жолбарыс:

-Иә, сен шынында да айбарлы екенсің, - деп жайына кетеді.

Шал мен дәу (халық ертегісі)

Ерте, ерте, ертеде, бір кемпір мен шал өмір сүріпті. Олардың баласы болмапты және өздері кедей екен. Шал аң аулап, екеуі сөйтіп күндерін көріпті.

Бір күні шалдың құрып қойған торына бір қарға түсіп қалыпты. Бұл да бір кәдеге жарар деп үйіне алып келсе, қарғаның аузы ашылмайды.

Бұнысы қалай? - деп қарғаның тұмсығына қараса, жіппен тұмшаланып байланып қойыпты.

«Обал болған екен» деп шал жіпті шешіп жібергенде, қарға «қарқ» етеді де, аузынан бұрқыраған бу шығады. Сол заматта бу алып дәуге айналады.

-Ей, шал! Сен мені құтқардың. Сол үшін мен саған бала боламын. Сен маған әке боласың, дүниенің бар байлығын мен саған тасып беремін – дейді әлгі дәу.

Сөйтіп, дәу шалға бала болып, солардың үйінде тұрып жатыпты. Батыр баласы, айтқанындай, бірнеше айлап жол жүріп кетеді де, турлі жиһаздар, көздің жауын алатын асыл тастар, үйір-үйір жылқы мен қора-қора қой әкеліп отырады. Осыдан кейін шал тез байып кетеді. Бірақ бұларды қайдан алатынын сұрауға батылы бармайды. Баласынан сезіктеніп жүргенде ауылға көріпкел диуана келеді. Шал көріпкел диуанаға барып баласының қайда, не істеп жүргенін айтып беруін сұрайды.

Көріпкел ойланып-ойланып:

- Балаң алыста, халықты шауып, байлығын тартып алып жүр екен, - дейді.

Бір күндері артынып-тартынып, мол олжамен дәу де жетеді. Баласымен әңгімелесіп отырып, шал:

- Осы, балам, сен шынымен қарғанын ішінен шықтың ба? -деп сұрайды.

- Иә, әке, қарғанын ішінен шықтым, - деп кеңкілдеп күледі дәу.

Шал жорта сенбеген болып:

- Ойпырым-ай, шырағым, сенің кереметтігіңді көрейін, кәне, қайтадан кіріп көрші, - деп бұрынғы қарғаның аузын тосады.

Ақымақ дәу шалды сендірмекші болып, бұрқыраған буға айналып, қарғанын ішіне кіріп кетеді. Шалдың күткені де осы еді. Дереу аузын жаба қойып, жіппен байлайды да, қарғаны отқа тастап өртеп жібереді.

Содан бері шал мен кемпір өздерінің баяғы алаңсыз күндерін кешкен екен.

Түлкінің жолбарысты, аюды, қасқырды алдап жегені (қазақ ертегісі)

Баяғы өткен заманда түлкі, қасқыр, жолбарыс, аю, тышқан жолдас болыпты. Бұлар бірнеше күн жол жүріпті. Күндердің күнінде бұлардың қарындары ашады, аштықтан өлетін болады. Сонда түлкі былай деп айтады:

- Достарым, аштан өліп, босқа қырылып қалмайық. Біреумізді жейік. Аю жолдастарына қарап:

- Кімді жейміз, - деп гүрілдейді.

Сонда түлкі былай дейді:

- Аю біздің Ахамыз – Ахамызға кім тисін.

Жолбарыс біздің Жөкеміз – Жөкемізге кім тисін.

Түлкі біздің Төкеміз – Төкемізге кім тисін.

Қасқыр біздің Қахамыз – Қахамызға кім тисін.

Тышқан біздің неміз, немізді жейміз.

Сол кезде аю, жолбарыс, қасқыр, түлкі бәрі жабылып тышқанды жеп қояды. Аю, жолбарыс, қасқыр, түлкі тышқанды жеген соң, қайтадан жолға шығады. Бірнеше күн өтеді. Олардың тағы да қарны ашып, өлердей болады.

Бір жерге келіп тоқтайды. Қасқыр түлкіге қарайды. Сонда түлкі былай дейді:

Қасқыр біздің Қахамыз – Қахамызға кім тисін.

Жолбарыс біздің Жөкеміз – Жөкемізге кім тисін.

Аю біздің Ахамыз, Ахамызды асамыз! Жолбарыс, қасқыр, түлкі бәрі жабылып аюды бас салады. Сөйтіп, бәрі аюды жеп тойып алады.

Тағы да бірнеше күн жол жүреді. Бір күні қарындары ашып, шұрылдайды. Аштан өлердей болады. Жолбарыс түлкіге қарайды.

Түлкі құйрығын бұлаңдатып:

- Жолбарыс біздің Жөкеміз – Жөкемізге кім тисін.

«Қасқыр біздің Қахамыз, Қахамызды жеп жатамыз», - дейді.

Сонда жолбарыс қасқырды бас салады. Оған түлкі қосылады. Сөйтіп жолбарыс пен түлкі қасқырды жеп қояды. Арада тағы бірнеше күн өтеді.

Жолбарыспен түлкінің қарындары ашады. Түлкі жолбарыстың алдында бір көзін жұмып жатады. Бірдеңенің шайнап, жеп жатқандай болады. Сонда қарны ашып, өлердей болған жолбарыс түлкіге:

- Әй, түлкіжан, сен не жеп жатырсың? – деп сұрайды.

Сонда айлакер түлкі:

- Мен бір көзімді ойып алып, соны жеп жатырмын, - деп жауап береді.

Сонда жолбарыс:

- Онда менің де бір көзімді ойып бер, мен де жейін -дейді.

Түлкі жолбарыстың бір көзін ойып, жолбарыстың қолына береді.

Жолбарыс өзінің бір көзін жеп жатады. Ертеңгісін екі дос жолға шығады.

Күні бойы аш жүреді. Кеш болғанда бір жерге келіп тоқтайды. Түлкі жолбарыстың алдында екі көзін бірдей жұмып жатады. Бірдеңені жеп, шайнап жатқандай болады. Жолбарыс түлкіден не жеп жатқандығын сұрайды. Түлкі:

-Қарным ашқан соң, екінші көзімді ойып алып жеп жатырмын, - деп жауап қайтарады.

Жолбарыс:

-Олай болса менің екінші көзімді де ойып берші, - дейді түлкіге.

Ертеңіне екі дос тағы да жолға шығады. Бір жерге келіп тоқтайды. Түлкі жолбарыстың құлағының түбінде бірдеңені шайнап жеп жатқандай үн шығарады.

-Әй түлкі, жеп жатқаның немене? – деп сұрайды жолбарыс.

-Мен енді қарным ашқан соң, енді құйрығымды жеп жатырмын, - деді, сонда жолбарыс түлкіге:

-Олай болса менің құйрығымды да ойып алып бер, - дейді.

Түлкі жолбарыстың құйрығын ойып алып еді жолбарыс өліп қалды. Ал ку түлкі жолбарысты бірнеше күн азық қылып өз мұратына жетіпті.

Түлкі мен қасқыр

(қазақ ертегісі)

Бұрынғы уақытта қасқыр мен түлкі жолдас болыпты. Бір жерге келгенде қасқыр түлкіге айтты:

- Менің басым ауырып барады, тамырымды ұстап берші, - дейді.

Сонда түлкі тамырын ұстап тұрып, айтады:

- Басың қатты ауырып тұр екен, олай-бұлай жүгіріп, құйрығыңды көк мұзға қой! — дейді.

Сонда қасқыр олай-бұлай жүгіріп келіп, құйрығын көк мұзға қойып еді, құйрығы жабысып, қасқыр сол жерде қалады.

Жеті өнерпаз (Қазақ ертегісі)

Баяғы өткен заманда байлығы жұрттан асқан бір хан болыпты. Бұл ханның ұлы болмапты, жалғыз-ақ ай десе аузы, күн десе көзі бар Қаншайым атты бір қызы болыпты. Қыздың сұлулығы сондай, қараған адам есінен танып қалады екен. Күндердің бір күнінде Қаншайым қыз қырық қыз нөкерімен сейіл құрып, суға түсуге барады. Суға түсіп бола берген кезінде Қаншайымды көктен бір қарақұс келіп, көтеріп кетеді. Қырық қыз шулап қала береді. Бірнеше күнге дейін ханға естіртуге ел-жұрт бата алмайды. Бір ақсақалды шал келіп естіртеді.

Хан есінен танып, тағынан құлап түседі. Ел-жұрты кетіп, тыныштық үйде хан есін жиып, бақсы-балгер, қожа-молда жинайды, қызды олардың бірі де біле алмайды, бәрінен де жәрдем болмайды. Тек ханның уәзірі Назар келіп, ханмен ақылдасып, былай дейді:

-Мұхиттың ар жағында балықшы Сәлім деген бар, оның жеті өнерпаз баласы бар. Бір тапса, солар табады. Жаныма бес жүз әскер қосып беріп, темірден кеме соққыз да мені соған жібер.

Хан табанда барлық айтқан керегін дайын қылып, бас уәзірді аттандырады.

Назар сумен жол жүріп, бір айда аман-сау мұхит теңізінің ар жағындағы Сәлім шалға жетеді. Барса, жеті өнерпаз балалары жоқ, шалдың өзі ғана отыр екен.

Сәлім шал әскермен келген Назардан қорқып кетеді. Назар уәзір Сәлім шалға мән-жайының бәрін баян етеді, ханның алтын мөрін басып, өтініп жазған хатын береді, әдейі іздеп келгенін айтады. Сол арада Сәлім шал балаларын шақырып алып:

-Айлық алыс, шет жерден сендердің өнеріңді естіп жетіпті. Нәсіп болса барыңдар. Егер тапсаңдар, дүние-мүлкімен қызын береді. Өнерді ішке сақтамай, сыртқа шығарыңдар! - дейді.

Сонымен жеті өнерпаз ханның бас уәзірі Назарға еріп жүреді. Бұлар бірнеше күн жол жүріп, бір-екі күн қалғанда сүйінші сұрауға Назар ханға бір кісі жібереді. Ол барып сүйінші сұрағанда хан аямай сүйінші беріп, алдынан бес жүз ошақ қаздырып, той жасайды. Аман-сау жеті өнерпазды алып Назар да келеді.

Хан жеті өнерпазды көріп, қатты қуанып, бала кайғысының бәрін ұмытқандай болады. Бірер күн тыныққан соң, хан қасына жеті өнерпазды ертіп баяғы қызды көтеріп әкеткен қарақұстың қасына келеді. Қарақұс қызды алып аспанға ұшады.

Жеті өнерпаздың ішіндегі үлкені аспанға ұша біледі екен, барлығын сол бастап, қызды көтеріп ұшқан қарақұстың көлеңке ізіне түсіп қуады. Бұлар көкте жеті күн, жеті түн ұшады, сегізінші күн дегенде құсты көреді. Бір дарияның жағасында құс отыр, қыз шашын тарап тұр екен. Қуғыншылардың дабыл қағып ұшқан екпінінен қорқып, қарақұс қызды алып, тағы да аспанға ұшады. Сонда қуғыншылар: «Қыздан айырылды», - деп жылайды.

Жігіттердің үлкені екіншісіне: «Өнеріңді істе», - дейді. Екіншісі асқан мерген екен, құстың екі қанатынан көздеп атқан оғы оның екі санын жұлып түседі. Аспанда шыр айналып келіп, қыз суға түскенде, үшіншісі сушыл екен, суға сүнгіп, қызды алып шығады. Қыз жұтқан суын қайта құсып, аман түрегеледі. Бұлар енді судан құрғаққа шыққан кезде, бір үлкен айдаһар бәрін лебімен жұтып барады екен.

Енді бұлардың төртіншісі асқан ұста екен, қолындағы екі тасын бір-біріне соғыстырып қалғанда бес шақырым жерден қорған соғылады екен. Ол тасын қолына алып соғыстырып еді, бес шақырым жерден қорған соғылды. Өлгі айдаһар қорғанның сыртынан оралып жатып қалады. Бірнеше күн тас қорғанның ішінде бұлар да жатады. Айдаһар тас қорғанды сыртынан орап алып, қысып сыға бастайды. Бұлар қысылып өлер болған соң, бесіншісі де өнерін істейді.

Бұлардың бесіншісі жер астынан жол салғыш екен, қолындағы асыл тасын шаққанда, бес шақырымдай жер астынан жол салынып шығады екен. Айдаһар сол күйінде таста оралып жатып қалады. Бұлар жер бетіне шыққан соң, еліне апаратын жолдың қай жақта екенін біле алмай, айласы таусылып, адасады.

Бұлардың алтыншысы жол болжағыш екен, оқу оқып көзін сипаса, бір күндік жерден жол көреді екен.

Алтыншысы өнерін істеп, бір күндік жердегі жолды табады. Бірақ өздері арып-ашып, шаршаған, жаяу жүре-жүре табандары тесілген, тамақтары және жоқ, аш әлсіреп қалады.

Жетіншісі тағам жасағыш екен. Қойнындағы бір асыл табағын алып, жолдастарын күніне үш мезгіл тамаққа тойдырып отырады. Бұлар бірнеше күн жол жүріп, ханның ауылына жетеді, бәрі де аман. Қаншайым қызды да аман алып келеді. Сонан соң хан ат шаптырып той істейді. Хан елжұрты болып, жеті өнерпазға қатты риза болады. Хан жеті өнерпазға риза болғандықтан:

-Қызымды біреуің жолдас қылып алыңдар, - дейді.

Сонда тұрып жеті өнерпаздың ең үлкені:

-Бәріміз де істеген өнерімізді айтып өтелік, қайсымыздікі артық болса, сол алсын, - дейді.

Хан мақұл көреді. Сонда ең үлкені тұрып:

-Бұл қызға менің істеген өнерім бәрінен басым. Мен болмасам бұл қыз жоқ еді, - деп жеті күн қарақұстың ізімен аспанда ұшқанын айтады. – Сондықтан қыз маған тиісті, - дейді ол. Екіншісі:

-Сенің өнерің таусылып, қызды қарақұс аспанға алып бара жатқанда мен атпасам, қыз жоқ еді. Сондықтан қыз маған тиісті, - дейді. Үшіншісі тұрып:

-Сен аспаннан қызды атып түсіргенде мен судан сүңгіп алмағанда, қыз жоқ еді. Сондықтан қыз маған тиісті, - дейді. Сонда төртіншісі тұрып:

-Мен тастан қорған соқпағанда, бәріңді де айдаһар жұтып қоятын еді, қыз да, сендер де жоқ едіңдер. Сондықтан да қыз маған тиісті, - дейді.

-Мен болмасам, бәрің де тастың астында қырылып өлер едіңдер, сондықтан қыз маған тиісті, - дейді бесіншісі. Алтыншысы тұрып:

-Бәрің де жол таба алмай адасатын едіңдер. Бұларды адастырмай, жол тауып берген мен емес пе? Қыз маған тиісті, - дейді.

Ақырында жетіншісі тұрып:

-Менің табағымнан ас жемесендер, бәрің де аштан өлер едіңдер.

Сондықтан қыз маған тиісті, - дейді.

Бәрі де өздерінің өнерін айтып, ханға жүгінеді. Хан білгіштерін жинайды.

Сонда бір қария тұрып:

-Бұл жетеуінің бәрінің де өнері бірдей, бірақ қызды сүңгуірге қосыңыз, өйткені ол қызды басқалардан бұрын барып құшты ғой. Ал, қалған алтауына алты ханның қызын әперіп, алты жерге уәзір сайлаңыз, - дейді.

Хан қызын сүңгуірге қосып, қалған алтауына алты ханның қызын әперіп, алты елді билетіпті. Сөйтіп, жеті өнерпаз мұратына жетіпті.

Батпан құйрық (қазақ ертегісі)

Қарны ашқан қасқыр тамақ іздеп, арсалаңдап келе жатады. Сол кезде түлкі жолығады.

-Қасеке, жолың болсын! Қайда жортып барасың? - деп сұрайды түлкі жылмаңдап.

-Түкем, қарным ашты. Тамақ іздеп барамын.

-Қасеке-ай, менің де қарным ашып келе жатыр еді, өзің кездестің. Жолым болады екен. Бірге іздейік.

-Ал, түке, ендеше баста, - дейді қасқыр. Қасқыр мен түлкі жорта жөнеледі.

Бір мезгілде төңкеріліп жатқан қойдың тегенедей құйрығына тап болады.

Қуанғаннан қасқырдың екі көзі сексеуілдің шоғындай жайнап кетеді.

Оп-оңай табыла қалған тамаққа таңырқап, түлкіден сұрайды:

-Түке, түке, бұл неғылған батпан құйрық, тегіннен тегін айдалада жатқан құйрық?! Түлкі ойлаған боп, қипаңдай жауап қайырды:

-Апырмай, қасеке-ай, бір алаңғасар базарға барған шығар. Арзан бағаға алған шығар. Қанжығасына бос байлап, содан түсіп қалған шығар.

-Ай, түке, сонда да мен осыныңнан қауіптеніп тұрмын.

-Қасеке, сен қауіптеніп, қорқатын болсаң, мен-ақ жей салайын, - деп, түлкі құйрыққа ұмтыла бергенде:

-Тоқта, тоқта! - деп, қасқыр арс ете қалады. Түлкі жалт беріп, құйрығын бұлғандатып, шоңқып отыра кетеді. Ашқарақ қасқыр былқылдақ құйрыққа ауызды салып кеп жібереді.

-Қасеке, мені де ескерсейші! Олжаға ортақ емеспіз бе? - деп, түлкі өтірік мүләйімсиді. Қасқыр оған ала көзімен ажырая қарап, тісін ақситып:

-Был-жыр-рра-ма...- дейді де, қойдың тегенедей құйрығын төрт-ақ асап, толғап-толғап, қылғи салады. Қарны тойып, қарық болған қасқыр аузын кере қарыс ашып, ыңыранып, бір керіліп алады да, жорта жөнеледі.

Іші біліп, мұртынан күліп, қасқырдың соңынан келе жатқан түлкі:

-Апырай, қасеке-ай, әлгі май құйрықтан тым болмаса бір асам дәм татырмадыңыз-ау, ә?! - деп, күңкілдейді.

-Түке-ау, мұрныңа майдың иісі барғаны да жетпей ме! - деп, қомағай көкжал қарқ-қарқ күледі. Біраздан кейін қасқырдың көзі алақтап, тілі салақтап, жанын қоярға жер таппай, дөңбекшиді де қалады.

-Е-е... құйрық жейтін батырмысың, жан бергелі жатырмысың?! - деп, түлкі қусықылықтай кеп күледі.

Емің бар ма, түлкіжан-ау... Түкешім, аясаңшы ағанды, - деуге қасқырдың тілі әрең келіпті. У барған ішке су барса, тез өлтіретінін білетін түлкі:

-Удың емі су болады, қасеке. Су ішсең, жаның қалады, сәтін салса, - дейді.

Қасқыр бар қалған күшін жинап, суды тілімен жалап-жалап алады да, қалпақтай ұшып түседі.

-Міне, саған батпан құйрық, айдалада тегіннен-тегін жатқан құйрық! - дейді де, түлкі өз жөніне кетеді.

Ақылды етікші (қазақ ертегісі)

Бұрынғы өткен заманда бір патша болған екен. Оның әрбір тәртібін халқы екі етпей уақытымен орындап тұрады екен. Бір күні бұл патша: «Менің әрқашан халық пайдасына еткен әмірім орнына нақпа-нақ келіп тұрады және халқым да мені жақсы көреді. Сондықтан да мен олардың пайдасын ойлаймын.

Енді мен осы халқыма зиянды бір әмір таратайын. Халқым тыңдап, орнына келтірер ме екен? Жоқ, келтірмес пе екен?» - деп ойлап уәзірлеріне:

-Халыққа тегіс хабарландырыңдар: «Ешкім басына пайда қылмасын!» - деп, әмір қылады. Бұдан соң уәзірлер бұл әмірді халыққа естіртіп болып, патшаға:

-Халқыңыз әміріңізді нақпа-нақ айтқаныңыздай орнына келтіретін болды, - дейді. Патша уәзірлеріне еш жауап айтпайды. Түн болған соң үстіне бөтен, ескі киім киіп, әмірінің қалай орындалғанын көру үшін көшеде жүрсе, шеттегі бір үйде шам жанып тұр екен. Патша қайыр сұраған кісі болып, шам жанып тұрған үйге келсе, үйдің ішінде бір етікші етік тігіп отыр екен. Етікші қайыршыны көріп тұра келіп, бір кішкене нан береді. Сонда қайыршы:

-Сен патшаның әмірін тұтпаған не қылған адамсың? «Ешкім басына пайда қылмасын және шам да жақпасын», - дегені қайда? - дейді. Сонда етікші: «Сенің онда не жұмысың бар? Сондай әмір қылып отырған патша да ақымақ.

Себебі, мен жарлы адаммын. Күнде төрт теңге пайда қыламын да, төрт теңге зиян қыламын. Міне, мен сонымен күн көріп отырмын. Патша ақылды болса, осыны білер еді», - дейді.

Патша бұған жауап қайтармастан үйіне келеді де, ақылды төрт уәзірін шақырып алып: Сіздерді басқалардан ақылы көп деп, өзіме уәзір қылып едім.

Енді менің сіздерден сұрайтын сауалым бар. Күніне төрт сом пайда, төрт сом зиян қыламын. Сол пайдам мен зияным не? Үш күн ішінде соны табыңдар.

Таба алмасаңдар, бастарыңды аламын! Өздерің таппасаңдар да табатын кісі тапсаңдар, жазадан құтыласыңдар! - депті. Уәзірлер үш күннің ішінде өздері де шеше алмай және табатын кісі де таба алмаған соң, енді патшаға көрінбей, қашпақшы болып жүргенде, баяғы етікші уәзірлерге келіп:

-Мен патшаның сұраған сауалын тапсам, сіздер маған не берер едіңіздер? - дейді. Уәзірлер төрт мың ділда бермекші болады. Етікші уәзірлерден төрт мың ділданы санап алып, олармен бірге патшаға барады да:

-Тақсыр, мен етік тігіп, әр күні төрт сом пайда, төрт сом зиян қылам. Ол былай: бір сомды қарызға беремін. Бір сомды ескі қарызымды төлеуге беремін, бір сомды құдыққа тастаймын, бір сомды әйеліммен екеумізге жұмсаймын, - депті.

Сонда патша:

-Әйеліңмен екеуіңе жұмсалған ақшаға бәріміз де түсінеміз, қалған үш сомның жұмсалған орнын анықтап түсіндір, - депті. Бұл сөзге етікші былайша жауап қайырыпты:

-«Бір сомды қарызға беремін», - дегенім: «Қартайғанда өзімді асырар», - деп балама беремін. «Бір сомды ескі қарызыма беремін» - дегенім: өзімді жасымда асыраған кәрі әкем мен шешеме беремін. «Енді бір сомды құдыққа тастаймын» - дегенім: күйеуімен тұрмай, қайтып келіп отырған қызым бар, соған беремін дегенім, - депті. Сонда патша: «Бұл етікші ақылды адам екен», - деп, өзіне уәзір қылған екен.

ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН ІС-ӘРЕКЕТТІН СЦЕНАРИЛЕРІ

Тақырыбы: «Ата-әжеме барамын. Жайлау»

Мақсаты: Балаларды лего құрылыс материалдарынан төрт-түлік малдың бірі- жылқыны құрастыруға үйрету. Жайлау сөзіне түсінік беру. төрт-түлік мал: түйе, жылқы, қой, ешкі, сиыр туралы білімдерін толықтыру. викториналық ойынға белсене қатыстырып, балалардың танымдық қабілеттерін дамыту. Жануарларды дыбыстары арқылы танып, ажырата білу, туған жердің табиғатының сұлулығын сезінуге, оны аялап қорғауға, қамқорлық сезімдерге тәрбиелеу.

Сөздік жұмыс: Құрылысқа қатысты қимыл-әрекеттерді қарапайым сөздер және сөз тіркестерімен сүйемелдеу қабілетін қалыптастыру; "лего" , "тіредім", "құрастырдым", "жайлау", "төрт-түлік мал", "киелі жануар", "жылқы", "түйе", "дыбыстайды", "мө-мө-мө" сөздері және сөз тіркестерімен жұмыс жасау.

Әдіс-тәсілдер: Көркем сөз, аудиожазбаны тыңдау, саяхат, жұмбақ жасыру, затты зерттеу, құрастыру амалдарын көрсету, сергіту сәті, өздік іс-әрекет, "Шопан атаның тапсырмалары" викториналық ойын, дайын өнім үшін мақтау және пысықтау, рефлексия.

Құрал-жабдықтар: Ата, автобус суреті, автобустың дыбысы, жайлау, жылқы, түйе, сиыр, ешкі, қой суреттері, сиыр, ешкі, жылқы дыбыстары, "Жылқы" дайын үлгісі, құрамында: кірпіш, жазықтықты жабуға арналған саңлаулары бар кірпіші бар лего құрылыс материалдар жинағы, "Жануарлар қалай дыбыстайды?" бейнежазбасы, рефлексияда қолданылатын жайлау суреті.

1. КІРІСПЕ

Көркем сөз. Жайлау неткен кең еді, Жұпарын жерге төгеді.

- Балалар, бүгін ерекше оқу қызметі болайын деп тұр. Менімен бірге саяхатқа шыққыларың келе ма? Балалар бірінін артынан бірі тұрады. Қазір автобуска отырып жайлауға барамыз.

Ғажайып сәт: «Ата» келеді

Аудиожазбаны тыңдау (құстардың үй жануарларының дауыстарын тыңдау)

- Балалар, қараңдар, біз қайда саяхатқа келдік?

Балаларға ата қонаққа келеді

Ата:

- Сәлеметсіңдер ме, балалар. Жайлауға қош келдіңдер! Сендерді көргеніме қуаныштымын.

- Балалар, жайлау дегеніміз не?

-Көктем шығысымен малдарды жайлауға бағады. Жайлау-дегеніміз жазғы қоныс. Жайлауды суы мол, шөбі шүйгін, маса-сона, шыбын-шіркейі аз жерлерден таңдайды. Таңдаған жерге киіз үй тігіп, төрт-түлік малды сол жерге бағады.

Балаларға «Жайлаудың» бейнежазбасын көрсету

- Қандай әдемі көрініс. Жайлауда не жүр?

- Марат, төрт-түлік малға қандай жануарлар жатады?

Жұмбақ жасыру.

- Балалар сендерге жұмбақ жасырамын, қай жануар екенін айтасыңдар.

- Үстінде екі тауы бар,

Кезекті бір жануар. (түйе)

Кішкене ғана бойы бар,

Айналдырып киген тоны бар (қой)

Интер белсенді тақтамен жұмыс

Дидактикалық ойын «Үй жануарлы»

<https://learningapps.org/view8925799>

Затты зерттеу: «Жылқы»

Балаларға лого құрастырмаларынан жасалған жылқыны көрсетіп зерттеу.

- Жылқының құрылымын атап берейік. Басы, денесі, аяқтары, жалы.

- Қандай құрылыс материалдарын көріп тұрсыңдар?

Құрастыру амалдарын көрсету.

Балалардың өзіндік іс-әрекеті

Викториналық ойын: «Шопан атаның тапсырмалары»

1-тапсырма "Не қалай дыбыстайды?"

Мақсаты:Балалардың үй жануарларының дыбыстарын ажырату және сәйкестендіру қабілетін дамыту.Тыңдап түсіну, есту арқылы есте сақтау қабілетін жетілдіру.

2-тапсырма "Үй жануарлары және олардың төлдері".

Мақсаты:

Балалардың жануарлар мен олардың төлдерін тану қабілетін дамыту, есте сақтау, сәйкестендіру дағдысын жетілдіру.

Кейіпкермен қоштасу.

Балаларға саяхаттың аяқталғанын, топқа қайту керектігін айту. Автобусқа отырып топқа қайтады.

Кері байланыс: sabak.stem-



[hub.kz:](http://hub.kz)

Платформасы арқылы балаларға

Киіз үйдегі сұрақтарды қою

Балалар, бүгін біз не істедік?

-Саяхатқа қайда бардық?

- Жайлау дегеніміз не сонда?

- Қандай төрт-түлік малдарды білесіңдер?

- Ал, төрт-түлік малдың төресі деп қай малды атайды?

- Жақсы, біз бүгін тағы да не істедік?

- Жылқының құрылымын атап берші?

Балаларды мақтау-мадақтау арқылы ұйымдастырылған іс-әрекетті қорытындылау

Тақырыбы: «Ұлттық ойындар әлемі»

Мақсаты: Әртүрлі ұлттық қимылды ойындарға қызығушылыққа баулу, қазақстан халқының мәдениетімен, салт-дәстүрлерімен таныстыру арқылы түрлі балалар әрекетінде балалардың ауызша сөйлеуін дамыту; Балаларға қазақ халқының ұлттық ойындары туралы түсінік беріп, олардың мәні мен ерекшеліктерін ұғындыру. Ұлттық ойындар арқылы балалардың қимыл-қозғалысын, дене шынықтыруын дамыту. Ұлттық ойындар командалық ойындар болғандықтан, балалардың бір-бірімен ынтымақтастықта жұмыс істеу дағдыларын дамыту. Ұлттық ойындар арқылы балаларды өз халқының мәдени мұрасын құрметтеуге үйрету.

Ресурстар: Бейне экран, бестемше тақтасы, балаларға арналған түрлі-түсті кілемшелер, асықтар.

Әдіс-тәсілдер: Ойын, сөздік, көрнекілік, сұрақ-жауап,

Тәрбиеші:

-Құрметті балалар! Бүгін біздер ерекше бір қызықты әлемге саяхат жасаймыз! Бұл әлем – ата-әжелеріміздің ғасырлар бойы ойнаған ұлттық ойындары әлемі. Осы ойындар арқылы біз өзіміздің тарихымызды, мәдениетімізді, дәстүрлерімізді танимыз. Сендер дайынсыңдар ма?

Балалар:

– Біз де ойнаймыз!

«Тақия тастамақ» ойыны

Тәрбиеші: шеңберді үлкендеу жасап, балаларды жайғастыруға болады.

Ойынның мақсаты: Балаларды затты сезінуге үйрету. Жан-жақты дамыту, шапшандылыққа, мұқияттылық тәрбиелеу.

Ойын ережесі: Ойын кезінде ережені бұзбау. Тақия тасталғанда көзді жұмып отыру керек. Ал, егер бала орнынан тұрмай ұсталса немесе тақия өзінде екенін сезбеген жағдайда, айыбы ретінде өз өнерін көрсетеді.

Тәрбиеші:

—Балалар біз ауылға қонаққа барайық.

—Балаларды топқа бөлу (ұлттық тұрмыстық заттар)

—Әже балаларды қарсы алады, ойындармен таныстырады.

«Бестемше-зияткерлік» ойыны:

Ойын мақсаты: «Бестемше» ұлттық ойыны баланың танымдық ойлау қабілетін, сөйлеу тілін дамыту, тастарды дұрыс орналастырып, ұпай жинау.

Ойын ережесі:

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен бар құмалақты қолға алып, біреуін орнына қалдырып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде құмалақтар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақты жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады. Егер соңғы құмалақ қарсыластың отауына түсіп, ондағы құмалақтың саны тақ болса немесе өз отауымызға түссе, құмалақ ұтып алынбайды.

Тәрбиеші:

Ән: «Бестемше әні» хормен айтылады.

Мақсаты: Балаларды мәнерлеп ән айтуға үйрету, әнді созып, қимылдармен үйлестіріп айтуды қалыптастыру. Әуенді таза және сөздерді анық айтуға, музыканың сипатын жеткізе білуге үйрету.

Ұлттық қимылды «Шертпек» ойыны.

Мақсаты: Біртұтас тәрбие бағдарламасы аясында ұлттық ойындарды жаңғыртып, бала бойына сіңіріп, достыққа, ептілікке тәрбиелеу.

Ойын ережесі : балалар асықты түсіне қарай шертү қажет. Бала асықты шерткенде дәл түссе, асықтың түсі жолаққа сай түссе өзіне сол асықты жинайды немесе сонша ұпай алады.

Ұлттық «Сыңарын тап » ойыны

Мақсаты: Балалардың ұлттық мәдениетке қызығушылығын арттыру, ұлттық жиһаз, киім және ыдыстар туралы түсініктерін кеңейту, заттардың жұбын табу арқылы есте сақтау қабілетін, байқағыштығын, логикалық ойлауын дамыту.

Ойын шарты: Балалар шеңберге немесе үстелге жиналады. Ойынға дайындалған суреттер (ұлттық жиһаздар, киімдер, ыдыстардың суреттері) араластырылады және беті төмен қаратылып орналастырылады. Әр заттың сыңары бар. Балалар кезекпен екі суреттен ашады. Егер суреттер бір заттың сыңары болса (яғни бірдей заттың екеуі), ол суреттер балада қалады. Егер сәйкес келмесе, суреттер қайтадан жабылады. Ең көп сыңар тапқан бала жеңімпаз атанады.

Ұлттық ойын: «Ұлттық ою-өрнектерді атын атап, құрастыр»

Мақсаты: Балалардың қазақтың ұлттық ою-өрнектері туралы түсінігін қалыптастыру, олардың атауларын есте сақтау, бөліктерден бүтін ою-өрнек

құрастыра білу қабілетін дамыту, ұқыптылық пен шығармашылық қабілетін арттыру.

Ойын шарты:Балаларға әртүрлі ұлттық ою-өрнектердің (қошқар мүйіз,құс қанаты, қызғалдақ, ботакөз, ирек,) бөлшектенген үлгілері беріледі.Әр балаға бір оюдың бөлшектері араластырып беріледі.Баланың міндеті – бөлшектерді дұрыс орналастырып, бүтін ою-өрнек құрастыру.Құрастырғаннан кейін бала сол оюдың атауын атап, оның мағынасы немесе қолданылатын орны туралы айтып береді (тәрбиешінің көмегімен де айтуға болады).

Дұрыс әрі толық құрастырған балалар мадақталады.

«Трафарет әдісі» бұл ойын балалардың дене шынықтыруын дамытуға өте пайдалы. Бұл ойында көңіл-күйіміз көтеріледі, денемізді жаттықтырамыз!

Ұлттық ойын «Мәреге тез жет»

Мақсаты:Балалардың қимыл-қозғалыс белсенділігін арттыру, қол және көз үйлесімділігін, ептілік пен дәлдікті дамыту, ұлттық нақыштағы элементтер арқылы қызығушылығын ояту.

Ойын шарты:Балалар 2–3 топқа бөлінеді. Әр топқа қолдан жасалған шағын ойыншық ат

(қағаздан жасалған) және ұзын жіп беріледі.Жіп атқа байланған және жіптің екінші ұшы балада болады.Белгі бойынша (тәрбиеші «Бастандар!» дейді) әр топтың бірінші баласы жіпті орай отырып, атын өзіне қарай тартады.Атты мәреге (алдын ала белгіленген сызыққа) бірінші болып жеткізген бала жеңіске жетеді. Сосын кезек келесі балаға беріледі.

Барлық балалар кезекпен ойнап шығады. Ең жылдам және ұқыпты топ жеңімпаз атанады.

«Оркестрде ойнаймыз»

Мақсаты:Балаларға қазақтың ұлттық музыкалық аспаптары туралы түсінік беру, олардың атауларын, дыбысталу ерекшеліктерін ажыратуға үйрету. Музыкалық ырғақпен ойнау арқылы есту, есте сақтау қабілетін дамыту және шығармашылық қабілеттерін жетілдіру. Ұжыммен жұмыс істеуге, бір-бірін тыңдауға тәрбиелеу.

Тәрбиеші:

– Бүгін біз қазақ халқының ұлттық ойындары арқылы рухани байлықты сезініп, бір-бірімізбен достық қарым-қатынас орнаттық. Ұлттық ойындар бізге бірлік, достық, әділдік пен шыншылдықты үйретеді.

Тәрбиеші:

– Бүгінгі көңілді ойынымызды еске сақтап, әрдайым бір-бірімізге көмек көрсетуге дайын болайық!

Тақырыбы:«Ақылды көмекшілермен саяхат»

Мақсаты:Ақылды технологиялар арқылы балалардың танымдық қызығушылығын арттыру, қоршаған орта туралы білімін кеңейту, қиялын дамыту және ақпаратты қабылдап, есте сақтау қабілеттерін жетілдіру.

Міндеттері:

1. Дауыстық көмекші (Алиса) арқылы балалардың сөйлеу дағдысын және сөздік қорын байыту.
2. ЖИ құралдарының көмегімен жануарлар, түстер, дыбыстар мен суреттерді тану және ажырату қабілетін дамыту.
3. AR технологиясын қолдана отырып, шығармашылық қабілеттерін, елестету және сипаттау дағдыларын арттыру.
4. Ақпаратты ойын түрінде қабылдап, кейін оны есте сақтап, қайта айтып беру дағдыларын қалыптастыру.
5. Балалардың заманауи технологияларға оң көзқарасын қалыптастыру.

Күтілетін нәтижелер:

- Балалар дауыстық көмекшімен өзара әрекеттесе алады және қарапайым сұрақтар қоя біледі.
- Жануарлардың, түстердің, дыбыстардың аттарын таниды және ажырата алады.
- AR технологиясы арқылы өз суреттерін жандандырып, олар туралы сипаттама бере алады.
- Жаңа ақпаратты ойын барысында қабылдап, оны еске түсіріп айтып бере алады.
- Ақылды технологияларды білім көзі ретінде қабылдайды және оларды дұрыс қолдануды үйренеді.

Қолданылған ресурстар мен құралдар:

- Интерактивті тақта
- Дауысты тану бағдарламасы: **Алиса** (Яндекс көмекшісі)
- AR (Қосымша шынайылық) қосымшасы: **Quiver / Kolchan**
- Жасанды интеллект негізіндегі бейнежазбалар: **D-ID**

платформасы

- Бояу парақтары
- Дыбыстық эффектiлер
- Бейнетапсырмалар: Жеңісхан, Айлин, Бағжан кейіпкерлерінің

қатысуымен

1. Кіріспе:

- Балаларды ақылды көмекшілермен саяхатқа шақыру
- Жұмбақ шешу арқылы тақырыпқа қызығушылық ояту

2. «Сиқырлы дауыс» ойыны:

- Дауыстық көмекшімен танысу
- Балалар сұрақтар қойып, жауап алады
-

3. Бейнетапсырмалармен жұмыс:

Жеңісхан – «Төлін тап» ойыны

«Төлін тап» ойыны

Мақсаты: Балалардың жануарлар мен олардың төлдерін тану қабілетін дамыту, есте сақтау, сәйкестендіру дағдысын жетілдіру.

Ойын шарты:

- Экраннан жануардың бейнесі мен дыбысы көрсетіледі/тыңдатылады (мысалы: сиыр – «му-у»).

- Балалар жануардың төлін табуы керек (мысалы: сиыр – бұзау).
- Балалар сөзбен айтып береді және суреттерді сәйкестендіреді.
- ЖИ көмекші дұрыс жауабын дауыстап бекітеді.

Айлин – «Үйшік» ертегісі

Мақсаты:

Балалардың сөйлеу мәдениетін, тыңдау және түсіну қабілетін дамыту, кейіпкерлерді есте сақтау арқылы ойлау мен қиялын жетілдіру.

Ойын шарты:

- Экраннан «Үйшік» ертегісінің бейнебаяны көрсетіледі (AI арқылы жасалған).
- Ертегі аяқталған соң балаларға кейіпкерлердің ретімен кім кіргенін сұрау.
- Әр кейіпкерге тән дауыс мен қимылмен сипаттап айту.
- Балалар ертегіден алған әсерін сахналап көрсетеді.

Бағжан – «Адасқан түстер» ойыны (асықтармен)

Мақсаты: Балалардың түстерді ажырата білу, ұқыптылығын, логикалық дағдыларын дамыту.

Ойын шарты:

- Тәрбиеші түрлі түсті шеңберлер немесе себеттер орналастырады (мысалы: қызыл, көк, сары).
- Балаларға түрлі түсті асықтар беріледі.
- Әр бала өзінің асығын дұрыс түске сай шеңберге салуы керек (мысалы: көк асықты көк шеңберге).
- ЖИ бейнежазба нұсқау береді немесе түстерді атап, бағыт береді.
- Қате салған бала қайта ойнап көреді, дұрыс орындаса мақтау естіледі.

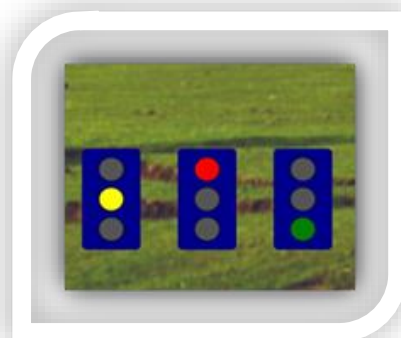
4. Шығармашылық бөлім – «Сиқырлы суреттер»:

Балаларға Quiver (Kolchan) қосымшасымен көбелектің пайда болуын көрсету.

- Балалар Quiver (Kolchan) қосымшасымен бояу парақтарын бояйды
- AR технологиясының көмегімен суреттері тіріледі
- Балалар өз суреттері туралы әңгімелейді

5. Қорытынды:

- Тақырып бойынша қайталау
 - Балалардың алған әсерлерін «Бағдаршам» әдісі арқылы кері байланыс жасау ***sabak.stem-hub.kz:***
 - Ақылды көмекшілердің пайдасы туралы қорытынды жасау



ЭСТАФЕТАЛЫҚ ОЙЫН:
«Бір оңға,бір солға .Секірейік кел мұнда»

Тақырыбы: «Бір оңға,бір солға .Секірейік кел мұнда»

Мақсаты: Баланың денсаулығын сақтау және нығайту.Өкшемен, аяқтың сыртқы қырымен, адымдап жүруді жүгірумен, секірумен алмастыруды үйретуді жалғастыру. Аяқтың ұшымен, тізені жоғары көтеріп, адымдап, сапта бір-бірінің артынан, әртүрлі бағытта жүгіруді, түрлі тапсырмаларды орындай отырып, шапшаң және баяу қарқынмен, жүгіруді үшеуден қатарға қайта тұруды қалыптастыру. Оңға, солға бұрылуды, қимылды ойындарда физикалық қасиеттерді жылдамдық, күш, шыдамдылық, икемділік, ептілік көрсетуді қалыптастыру.

Қажетті құрал-жабдықтар: Кедергілер, массаж жолы,кеглилер,кұрсаулар,фитбол доптары,ұзын арқан.

Көңілді флешмоб «Бір оңға,бір солға.Секірейік кел мұнда»

1)Эстафеталық ойын: «Допты құлатпай жеткіз»

Ойынның шарты:Балалар қысқышпен допты мәреге дейін құлатпай жерге төселген массажный кілемшеден оңға,солға қос аяқпен секіру арқылы тапсырманы орындау қажет.

2)) Эстафеталық ойын: «Оңға,солға секіру»

Ойынның шарты:Балалар түзу жатқан арқаннан қос аяқпен оңға,солға секіру. Мәреге бірінші келген топ жеңіске жетеді.

3) Эстафеталық ойын:«Кеглиді құлату»

Ойынның шарты:Екі үш метр қашықтықта тігілген кеглиді оң және сол аяқпен теуіп құлату .

4) «Фитбол добымен секіру»

Ойынның шарты: Фитбол добымен кедергілер арқылы оңға,солға секіру,мәреге дейін тез жету.

Дамытушы диалогтік ойын «Бәрін білгім келеді»

Мақсаты: Балалардың ойлау, сөйлеу және өз ойын еркін жеткізе білу дағдыларын дамыту. Ашық сұрақтар арқылы танымдық белсенділікті арттыру, қоршаған ортаға қызығушылығын ояту, жеке пікірін айтуға, тыңдай білуге, дәлелдеуге үйрету. Сонымен қатар, балалардың шығармашылық қиялын, сөздік қорын және әлеуметтік-эмоциялық дамуын қолдау.

Тәрбиеші: -Атасымен апасынан домалап қашқан кім?

Баланың болжамды жауабы: - Бауырсақ.

Тәрбиеші: -Қандай жануар қыста ұйқыға кетеді?

Баланың болжамды жауабы: -Аю мен кірпі.

Тәрбиеші: - Сорпаны немен ішеміз?

Баланың болжамды жауабы:- Қасықпен.

Тәрбиеші: - Қыста аспаннан не жауады?

Баланың болжамды жауабы: -Қар.

Тәрбиеші: - Адамдарды емдейтін кім?

Баланың болжамды жауабы: -Дәрігер мырза.

Тәрбиеші: - Сен айналаны қай мүшеңмен көресің?

Баланың болжамды жауабы: -Көзбен.

Тәрбиеші: - Сен қайда ұйықтайсың?

Баланың болжамды жауабы:- Төсекте.

Тәрбиеші: - Иттің баласын қалай атайды?

Баланың болжамды жауабы:- Күшік.

Тәрбиеші: - Бас киімді қайда киеді?

Баланың болжамды жауабы: -Басқа киеді.

Тәрбиеші: - Қант тәтті ал, тұз ше?

Баланың болжамды жауабы: -Ашты.

Тәрбиеші: - Балық жүзеді,ал құс ше?

Баланың болжамды жауабы: -Құс ұшады.

Тәрбиеші: - Аяз атаның немересі кім?

Баланың болжамды жауабы: -Ақшақар.

Тәрбиеші: - Бақшада не өседі?

Баланың болжамды жауабы: -Гүл.

Тәрбиеші: - Жерді не жылытады?

Баланың болжамды жауабы: -Күн.

Тәрбиеші: - Қай жануар сәбізді жақсы көреді?

Баланың болжамды жауабы: -Қоян.

Тәрбиеші: - Біз қай планетада өмір сүреміз?

Баланың болжамды жауабы: -Жерде.

Тәрбиеші: - Аспазшы не дайындайды.

Баланың болжамды жауабы: -Ас әзірлейді.

Тәрбиеші: - Тісінді қай уақытта тазалайсың?

Баланың болжамды жауабы: -Ұйқыдан оянғанда.

**МЕКТЕП ЖАСЫНА ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН
РУХАНИ-АДАМГЕРШІЛІК ҚҰНДЫЛЫҚТАРДЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУ
БОЙЫНША ТЕАТРЛАНДЫРЫЛҒАН ҚОЙЫЛЫМ
СЦЕНАРИЙЛЕРІНІҢ СІЛТЕМЕЛЕРІ**

№	Ссылкалар	Театрландырылған қойылымның атауы	Өңір, МДҰ атауы
1	https://www.youtube.com/watch?v=0uDXWw6Es4Y	«Ақсақ құлан»	Түркістан қ., «Әлия» бөбекжай- бақшасы
2	https://www.youtube.com/watch?v=gSrg8u8iwa8&t=62s	«Аманат»	Маңғыстау облысы, «Алпамыс» балабақшасы
3	https://www.youtube.com/watch?v=Qry2viC6-rw&t=24s	«Анасынан адасқан балапандар»	Алматы облысы, Қарасай ауданы, «Сандуғаш» балабақшасы
4	https://www.youtube.com/watch?v=tUIChC0XZPE	«Жұмбақтар мен сырлар сиқырлы кітабы»	Лисаковск қ., «Мұрагер» бөбекжай- бақшасы
5	https://www.youtube.com/watch?v=5XM5vf9sGDU&t=10s	«Ертөстік»	Шымкент қ., № 65 «Балбұлақ» бөбекжай- бақшасы

МАЗМҰНЫ

1	Түсіндірме жазба	3
2	Бесік жыры	4
3	Қазақ халқының ұлттық ойындары	5
4	Қимылды ойындар	21
5	Дидактикалық ойындар	27
6	Ертегілер	36
7	Ұйымдастырылған іс-әрекеттің сценарилері	48
8	Мектеп жасына дейінгі балаларға арналған рухани-адамгершілік құндылықтарды қалыптастыру бойынша театрландырылған қойылым сценарийлерінің сілтемелері	56