

75.5
111-58

ПЕРДЕБАЙ ШЫЛМАНОВ
МИЛЛИЙ БАЛАЛАР ОЙЫНЛАРЫ



75.5

Ш-44

Шылманов П. «Миллий балалар ойындары»

Нөкис: Қарақалпақстан, 1996, 36 бет.

Балалар хәм жас өспиримлер әдебияты бөлими

Автордың бул мийнети ҳәр бир жас өспиримни шынығы, саламат болып өсиўи ушын пайдалы тәсирин тийгизеди.

Китапша балалар бақшаларындағы тәрбияланыўшыларға сондай-ақ киши мектеп жасындағы балаларға арналған.

Ш 4702270206-352 19—96
М-357 (04)-96

ISBN 5—8272—1386—1

© «Қарақалпақстан» баспасы, 1996

Пердебай Шылманов

МИЛЛИЙ БАЛАЛАР ОЙЫНЛАРЫ

Қарақалпақ тилинде

«Қарақалпақстан» баспасы

Нөкис — 1996

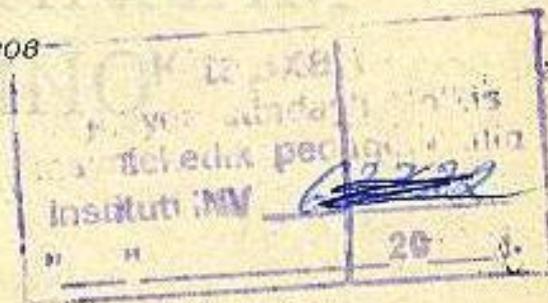
Редакторы—*Г. Муртазаева*
Қарап шығарған — *Ж. Қосазаров*
Художниги—*И. Қыдыров*
Худ редакторы—*У. Ережепов*
Тех. редакторы—*З. Досанова*
Корректоры—*Т. Сейданова*

ИБ 1904

Терийте берилген уақты 26. 06. 96-ж Басыўға
рухсат этилген уақты 1. 11. 96-ж Қағаз форматы
70x90^{1/16} Көлеми, 2,25 б/т 2,63 шөртли б/т 22,16.
есап б/т Нусқасы 2000 дана. Буйыртпа №265

«Қарақалпақстан» баспасы, 742000. Қарақалпақ-
стан көшеси, №9

ҚР Баспа сөз бойынша Мәмлекетлик комитетиниң
Нөкис полиграфкомбинаты. 742000. Нөкис қаласы,
Қарақалпақстан көшеси, №9.



КИРИС СӨЗ

Бул кітап бірнеше жыллардан берлі жыйналған ойындардың ис жүзінде сынап көрилиўинин, тийкарында мектепке шекемги ҳәм киши мектеп жасындағы балалар ушын арналған.

Жас әўладларды ертеги күнги халық мәпине аянбай хызмет ете-туғын сап денели азамат етип тәрбиялап шығарыў-бүгинги күнни үлкен ўазыйпасы болып отыр. Бул ўазыйпаны орындаўда баланы жү-дә жас ўақтынан дене тәрбиясына үйретиў, олардың ойындар арқалы тәрбиялаў үлкен әҳмийетке ийе. Бул әҳмийетли жұмысты баланың кишкентай ўақтынан басласа, солғурлым жемисли болатуғынын илим ис жүзінде анық дәлиллеп атыр. Болажақ азаматтын ден саўлығын жақсылаў, шаққан жигерли, сымбатлы етип өсириў ҳәм оларды тәр-бияның басқа түрлери менен байланыстырып, илимий тийкарда жүр-гизиў мектеп жасына дейинги балалар мәкемелери алдында турған ўа-зыйпа болып табылады.

Бул тараўда баспадан шыққан айырым аз муғдардағы аўдарма ки-таплар болмаса, қарақалпақ тилинде шыққан оқыў құраллары жоқ есабында.

Сонын ушын да, бул усынылып отырған кітапша бала бақшалары тәрбияшыларына, мектеп оқыўшыларының дене шынықтырыў сабақлы-ғына қосымша құрал болады деген үмиттеміз.

ӘҮЕЛЕМЕН-ДҮҮЕЛЕМЕН

Бул ойынды бір топар жигит-қызлар айланба құр дүзетип аяқла-рын ортаға шығарып қояды. Ишинен бір басшысы шығып:

Әўелемен дүўелемен,
Салқан ийттиң саны менен
Қара қойдың қаны менен
Әўез молла қайда кетти?
Дузға кетти,
Қашан келер?
Жаз келер,
Жаз келмесе гүз келер,
Пәллампуш,

Сен тур, сен шық—деп бир аяқты сыртқа шығарады. Ең соңында бир аяқ шықпай қалғанда хәммеси сол баланың аяғын услап турып қытықлайды. Ойын бир неше рет дауам етеди.

КАҰҰЫН-КАҰҰЫН

Бул ойында балалар тендей болып еки топарға бөлинеди. Биринши топардың балалары қарауыл болады, екинши топардың балалары уры болады. Балалар бир неше қауынды қумнан үйип соғады ямаса көп топты хәр жерге қояды. Екинши топардың балалары қумды бұзып, ямаса топты— «қауынды» урлап кетпекши болады. Сол уақытта биринши топардың балалары «қауынларын» орнынан қозғап алып кетіуге мүмкиншилик бермесе, сол топарда ойыншылары жеңиске ерискен болады. Ойын 4 рет қайталанады.

АСЫҚ ТИЙГИЗИУ

Бул ойында жерди 4x4 метр аралықта төрт мүйешли, етип сыза-мыз. Дәл ортасынан да кесе сызық сызылады. Ойыншылар хәр қайсысы, бир асықтан ортаға тигеди. Узағырақтан белги қойып сол тигилген асықты сақа менен урып атады. Ким бұрын сол асықларды төрт мүйештеи урып шығарса сол жеңиске ерискен болып есапланады.

АҒА БИЙ

Аға бий ойынында 20 ойыншы қатнасып, ишинен бир ойыншы аға бий сайланады. Аға бийдің қасына еки жасауыл сайланады. Сол аға бий 20 адамға бийлик етеди. Аға бий хәр қыйлы хәрекетлерди ислейди, 20 ойыншы да аға бийге усатып хәрекет ислеуи тийис. Егер сол ойыншылардың ишинде аға бийдің хәрекетин бұзып, истей алмаса, ол ойыншының ийинне дорба астырып, «хақлатып», жети үйден дүз әкеліуге буйрық етеди. Жети жерге белги қойылып, сол белгилерге ийилип дүз сораған болып жууырып келип орнына отырады.

Ойын тағы дауам ете береді.

ПЫШЫҚ-ТЫШҚАН

Бул ойынды 10—12 ойыншы ямаса оннан да көбирек ойыншылар ойнайды. Ойында балалар хәм қызлар араласып ойнайды. Қызлар, балалар қол усласып дөгереклесип турады. «Тышқан» қашады, ал «Пышық» қуады. Дөгереклесип қол усласып турған балалар хәм қызлар «тышқан» шаршаса, оны ортаға киргизип «пышықты» киргизбей турады. «Тышқан» дем алып болғаннан кейин және қашады, ал «пышық»

оны қуғады. «Тышқан» ды «пышық» ұслап қолын тийгизсе, басқа «пышық—тышқан» қайтадан сайланады.

Ойын барлық балалар, қыздар «пышық-тышқан» болғанынша дауам ете береді.

АСЫҚ ҮЛЕСІҰ

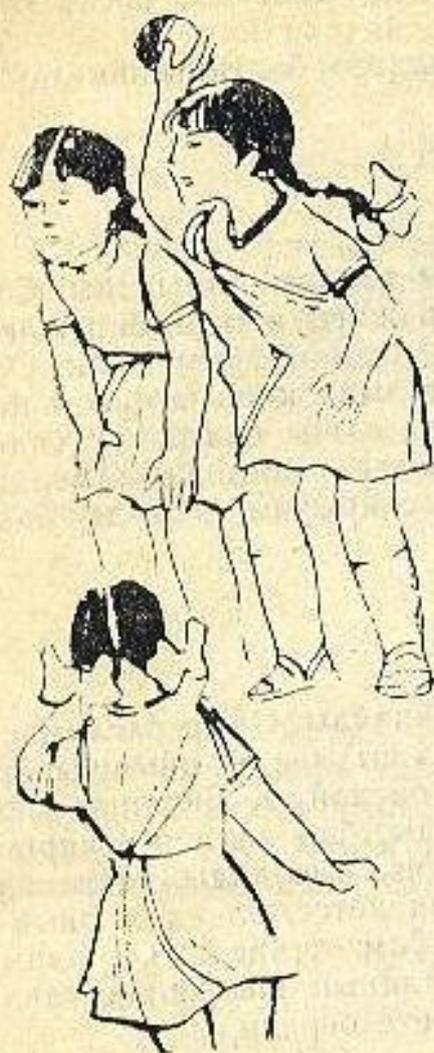
Бұл ойында қойдың ямаса ешкінің асығы таңлап алынады. Сол асықтың бір жағы алшы, бір жағы тәйе, бір жағы шикке, бір жағы пүкке деп аталады. Ойынға онлаған ойыншы қатнасыуы мүмкін. Ортадан сызық сызылған болып, сызықтың қапталына қарама-қарсы қарап отырып, гезекпе-гезек үлеседи. Егер асығы алшы болса 2 упай, тәйе болса 1 упай бериледи. «Пүкке» «Шиккеге» упай берилмейди. Ойында ҳәр бала 20 реттен үлейди. Ойың басқарыушы ойынды бақлап төрешилик етип турады.

ТЕПЕК ОЙНАҰ

Бұл ойында бир неше адам болып биригип ойнайды. Ойын басламас-тан алдын 1-ши, 2-ши, 3-ши, 4-ши, 5-ши, 6-7-8 уя сызылады, ойыншылар белгиленип алынады. Бириши бала ойынды баслайды. Бириши ойнаған бала ямаса қыз теппекти 1-уяға таслайды, бир аяқлап секирип хэммесинен теуип айланып шығады. Екинши уяға таслайды, таслаған уақытлары теппек сызыққа ямаса сыртқа түсип кетсе, ол адам ойынан шығарылады. Ойынды екинши ойыншы дауам еттиреді. Ол адам теппекти барлық сызылған 64 мүйешликти айланып шыққанда ғана жеңиске ерискен болады. Ойын усылай дауам ете береді.

АҚ СҮЙЕК

Бұл ойынды көпшилик ойыншылар ойнауы мүмкін. Ойынның шәр-ти күндіз бир сүйекти алып күнге қойып кеште күн батқаннан кейин балалар ашықлық жерге жыйналысып, ойыншылар еки топарға бөли-неди. Топарлар шөп жасырып ким бириши сүйекти ылақтырыуы тийис екенлигин анықлап алады. Шөпти тапқан топардың балалары сол ақ сүйекти ылақтырады, екинши топар болса сол сүйекти белгиленген уақыттын ишинде тауып алыуы тийис. Егер таба алмаса, ылақтырған топардың балалары сүйекти алып келип берсе 1 упай бериледи. Ойын-ның жууағы упай санына қарай шешиледи.



ТАМҒА УРМАҚ

Бул ойын топ пенен ойналады. Ойында 6 ойыншы болып хәр ойыншыға номер белгиленеди. Ойынды 1-ойыншы баслайды. Екинши номерли адам екинши ойнайды. Ойында резина топты дийўалға урып, қайтып түсирмей қақшып алса хәм узақ ўақыт хәрекет жасаса, сол ойыншы жеңиске ерискен болады. Ойында тәрбияшы топтың тамға неше рет урылғанын санап, бақлап барыўы керек.

СУЎДА ҚАЛАҚ ОЙНАУ

Бул ойында балалар топарға бөлинбейди. Балалар өзлериниң ишинен бир ойыншыны бас қалақ алатурғын ойыншы етип сайлайды. Бас қалақ алыўшы ойыншы қалған балаларды қуўып, қолын басына тийгизсе, қолын тийгизген бала екеў болып қалғандарын қуўады. Ойын барлық ойыншылардың басларынан қалақ алып болғанша даўам етеди. Ойын ўақтында хеш бир ойыншыға суўдан шығып кетиўи қадаған етиледи.

ЖАСЫРЫНБАҚ

Бұл ойында балалар екі топқа теңдей бөлініп ойнайды. Ойын басқарушы қолына шөп жасырады. Қайсы топ ойыншылары шөпті тапса, сол топ ойыншылары жасырына-туғын болады екінші топ балалары ізлеп табыушы болады. Қайсы топтың балалары тез уақыт ішінде тауып алса, сол топ жеңіске еріскен болады.



ТАҚ-ТАҚ

Балалар екі топқа бөлінеді. Бірінші топтың балалары хәр-жаққа жууырып кетіп жасырынады. Ал екінші топтың балалары, сол жасырынған балаларды ізлеп тауып, көріп қойса қайсысы бұрын атын айтып, «тақ-тақ» деп үлгерсе, сол бала үшін бір (очко) ұпай беріледі. Соныан топтар орын аумасады. Қайсы топ тез уақыт ішінде тауып үлгерсе, сол топ жеңіске еріскен болып есапланады.

ЖУП ПА-ТАҚ ПА

Бұл ойында топтар бір-біріне қарама-қарсы тұрып, қолына гезекпе-гезек кишкене екі затты жасырады. «Жуп-па-тақпа»—деп сорайды. Екінші бала тақ ямаса жуп екенлігін айтыуы керек. Егер екінші ойыншы дұрыс тапса, онда бірінші балаға затын алақанына жасырып жуп па-тақ па деп сорайды. Ойыншыға дұрыс тапқаны үшін бір (очко) ұпай беріледі.



АРҚАЛАСПАҚ

Ойыншылар топарға бөлініп хәр топарға еки ойыншы 20 метр жердеги белгиге еки ойыншыны арқалап, арқасындағы балаға: «аспанда не бар» дейди, екінші бала: «аспанда ай бар» дейди. Және бірінші бала: «жер де не бар» дейди. Екінші бала: «жер де тау бар» дейди. Бірінші бала: «хәккеннің үйи қай жер де?»—дейди. Екінші бала бір белгини көрсететі. Арқалап тұрған ойыншы арқасындағы баланы көрсеткен белгиге шекем арқалап барса, еки унай алыуға миясар болады. Ойын гезеклесип арқаласып дауам етеди.

БАС БАРМАҚ, БАЛАН ҮЙРЕК

Бир бала екінші баланың қолларының бас бармағынан услап кишкене бармағына шекем, бир реттен атларын айтып шығады. Бас бармақ, суқ қол, ортан қол, аты жоқ, шығанақ.

Буннан кейин: «Бас бармақ, балан үйрек, ортан терек, шүлдір шүмек, кишкене рана бөбек»—деп бармақларының барлығына ат қойып шығады.

Бармақлардың хәр қайсысына арналып ойын басқарыушы төмендеги қосықларды айтады.

Балаларым турыңлар,
Сөзге мойын бурыңлар.

БАС БАРМАҚ:

Жатып алдың тырып-етпей,
Енди бузау бағасаң,

Кеште үйге келгенде,
Ошаққа от жағасаң,

БАЛАН ҮЙРЕК:

Шөп жыйналып питпеген,
Сен соған бар халық пенен,

Кеште үйге келгенде,
Нан бермен май менен,

ОРТАН ТЕРЕК:

Сен ортаншым бөбегім,
Атызда жатыр көп егин,

Сен қырманнан келгенде,
Палау асып бермен.

ШҮЛДИР ШҮМЕК

Мийнет еткен жақсы адам,
Алма жыйна бақшадан,

Дәстурханға сен ушы,
Мазалы аўқат қояман.

КИШКЕНТАЙ БӨБЕК

Бийкарға жатып жеп ишпе,
Үй жұмысын сен исле,

Кеш болғанда өзинди,
Тойдыраман жемиске.

Оң қолдың бес бармағын бір жерге қысып сол қолы менен қосып устайды. Екінші балаға: «Ортаңғы бармағымды тауып бер» -деп өтініш етеди. Екінші бала дыққат пенен бармақты тауып алыу үшін бір бармағының ушын услап турады. Екінші бала ортаңғы бармақты таба алса, онда тапқан балаға «тапқыр бала» деген атақ беріледі.

Бас бармақ толық жұпланады. Тағы да бас бармақтан баслап былай деп бес бармағын қайтадан жаздырады.

Сен бас бармақ қойыңа бар,
Сен Балаң үйрек ешкіңе бар,
Сен Ортан терек жылқыңа бар,
Сен Шүлдир шүмек сыйырыңа бар.

Ал сен болсаң кишкентай бөбегім, еле кишкенесен, қазанның қаспағын қырып жеп, жыламай отыра бер.

Ойындағы бармақтардың атлары қайталанып Бас бармақ, Балаң үйрек, Ортан терек, Шүлдир шүмек, Кишкене бөбек,—деп қайталап бармақтарын дүзиулеп, алақанын бір-еки сыйпайды, кейнінен—«мына жерде қант бар»—деп баланың алақанын бір қытықлайды.

«Мына жерде алма бар,—«байт»—деп қытықлайды. Мына жерде жүзим бар, байт»—деп белинен қытықлайды.

«Мына жерде қалға бар,» «байт»—деп тағы қолтығынан «байт-байт» деп тез қытықлап жиберип, ойынды жуумақлайды.

Буннан кейін екінші ойыншы бұл хәрекетлердің сөзлерін айтып қайталайды.

АҚ ТЕРЕК ПЕ, КӨК ТЕРЕК

Ойында ойыншылар екі тәрепке теңдей болып бөлінеди. Аралығы 20-30 метрдей жерге бір-бирине қарама-қарсы турады. Бір қатар болып уласып дизилип турады.

Тәрбияшының айтыуы бойынша ойынды баслаған тәрептің балалары хәммеси бірге қосылып екінші тәрептің балаларын еситтирип:

Ақ терек пе, көк терек,
Бизден сизге ким керек,—дейди.

Екинши топардағы балалар:

Айдын-айдын жол керек,
Шебер-шебер қол керек,
Ким әдепли тәртіпли,
Болса бизге сол керек.

Бұл қосықты айтып болыудан бір баланың атын айтып шақырады, биринши топардың атын айтып шақырған баласы жууырып барып, екинши топардың усласып тұрған қоллары жаздырса, қолы жаздырылған баланы өзи менен бирге топарына ертип алып қайтады, ал егер қолын үзе алмаса онда өзи сол топарға қосылып қалады. Ойын усындай етип гезек пенен қайталанады. Ойын ақырында қайсы топар ойыншылары көп болса, сол топар жеңиске ерискен болып есапланады.

ҚАҚПАН

Ойыншылар теңдей болып еки тәрепке бөлинеди. Дөңгелек сызықтың ишиндеги балалар «тышқанлар», сыртында тұрған балалар «қақпан» ұазыйпасын атқарады. Төмендеги қосықты барлығы қосылып айтып, дөңгелек сызықтың қапталына жақын келеди.

Хәмме нәрселерди кемирип,
Жанға тийди тышқанлар,
Абайлы болың тышқанлар,
Сизлерге қууып жетемиз,
Тутып алып кетемиз,

—деп айтқаннан кейин балалар тоқтап дәрұаза болып сапланып, бир-бирлеринин қолларынан услап, ишине кириуге жақынласады. «Тышқанлар», «қақпан» құрған белгилерге жууырысып жүреди хәм тез қайтып шығады. Ал белгиленген сызық ишинен шыға алмай қалған «тышқанлар» усланған болып есапланады. Тутылғанлар дөңгелек сызықтың сыртындағы жүрген «қақпанларға» қосылып хәрекет ислей бастайды. Ойын «тышқанлардың» барлығы тутылып болғаннан кейин ғана орын аұмастырады. Қайсы топар ағзалары тез, дурыс, шаққан хәрекет ислеген болса, сол топар жеңиске ерискен болып есапланады. Жүдә шаққан бир рет те «қақпан» ға түслеген балалардың атын айтып мақтау орынлы болады.

КОЙ СОКПАК

Ойыншылар еки тәрепке теңдей бөлинеди. Тәрбияшы жерге ямаса жолға узынлығы 10 метрлик, арасы 2 метрден 2 қатарлы қыйсық сызық сызады. Ойын басқарыушының берген белгиси бойынша хәр топардың биринши тұрған басшысы сызық арқалы тез адымлап, 10 метрдеги белгиден айланып, және қайтып, сол соқпақтан жүрип өтеди. Ке-

йинги қалған екінші ойыншы ойынды ұсылай бірмелен дауам еттиреді. Ойын басқарушы ойыншылардың сызықтан шығып кетпеуін, бір-біріне кесент бермеуін, алдында баратырғанларды иітерип кетпеуін қадағалап тұрады.

ТОП ПЕНЕН ТЕПЕК ОЙЫНЫ

Бұл ойында бір неше адам қатнасады. Ойынды тепек хәм топ пенен ойнауы мүмкін. Тепек пенен ойнаудан топ пенен ойнау қәделері айрылып тұрады.

Топ пенен ойнағанда топты шатыраштың ишине урып, сызығына тийгизбей ойнауы шәрт. Егерде хеш қалмай жақсы ойнаса, топты артына қарап тұрып ылақтырып жай алады. Жай алғанда топ сызыққа түспеуі керек. Жай алып болып ойнауды дауам еттиргенде, өз жайында тынып, яғный еки аяғы менен тұрып кетиуі керек. Егер ұмытса ойынды дауам етпей екінші адамға береді.

„ХАН“ ТАЛАСЫҰ

Төрт бала таза, ашық жерге орталарынан орын қалдырып, бір-біріне қарама-қарсы отырады. Ойын баслаушы бала бір қысым асықты ортаға шашып жибереді.

Екінші бала шашылған асықтың арасынан бір асықты таңлап алып «хан» сайлайды. Ойынды баслаған биринши бала. «Ханнан» басқа асықтардың алшы түскенин алшыға, тайесин, тайеге пүгин пүгине, шүгин шүгинине ара қашықлығының жақынлығына қарай көрсеткиш бармағы менен иітерип урып бір-біріне тийгизеді.

Тийгизсе тийген бір асықты өзи алады. Алған асықтарын хәр бала ойынның ақырына шекем сақлайды. Ұсылай етип ким көп асық жыйнаса, сол бала жеңиске ерискен болады. Ылақтырған асығын гөзлеген асығына тийгизсе алмаса ямаса басқа асыққа тийгизсе, әсиресе «хан» деп белгиленген асыққа тийгизип алса, басқа бала ойынды дауам еттиреді.

Ылақтырған асықтары «ханға» тийип кетсе, онда ойынға қатнасыушы балалар тумлы-түстан таласып, асықты бөлишип алады.

Ким көп асық алса, сол жеңиске ерискен болып есапланады.

ҚЫЙЫҰ

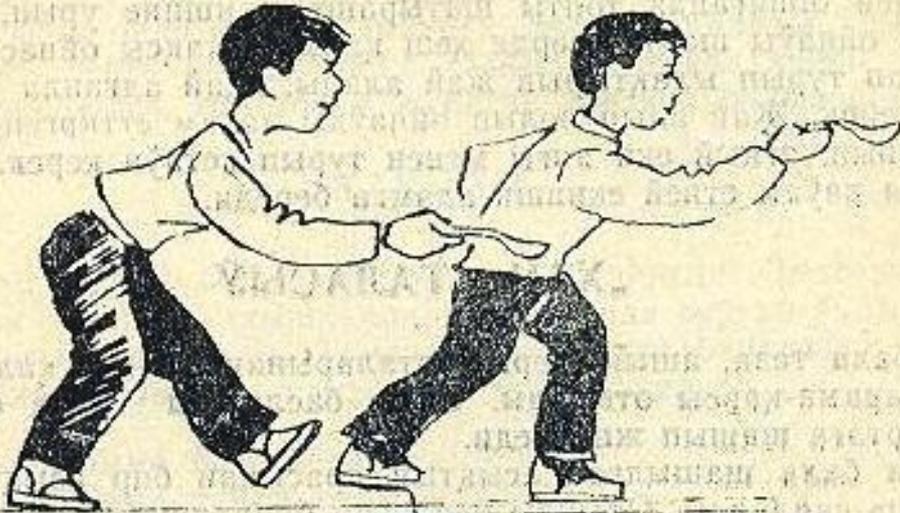
Бұл ойынды жипти созып, сол тартылған жипке хәр қыйлы ұзындықтағы хәр түрли затлар байланып қойылады. Мәселен, мынандай затлар: қәлем, өширгиш, конфет, китап хәр түрли ойыншықлар хәм ойын кеуилли болыуы үшін бос қағазды да шыйырып орап қояды.

Ойынның шәрти: бір адамның көзин байлап, ойын баслаушы оның қолына қайшы ұслатып, «ұсылардың ишнен қәлегенинди қыйып ал» дейди. Ол адам қыйған затын алады. Егер биринши рет қыйалмаса екінши мәртебе ойнауына болмайды.

СУҰДЫ ТӨКПЕ

Бұл ойында екі жерге ыдысқа суу қуйылып қойылады. Усы сууды қарсы тәрепке қойылған бос кесеге қасықлап 2 адам тасыйды. Бунда топар дүзилип ойналады, хәр топарда үш адамнан болады.

Ойынның шәрти: суу тасыйтуғын адам сууды төкпей шашпай, шаққан, тез тасыуы керек. Қайсы топар жеңиске ериссе, орынға сол топар ийе болады.



ХӘККЕ ҚАЙДА

Ойыншылар екі топарға бөлинеди. Хәр топар аралары 6 метр жерде, қол усласып дөңгеленип турады.

Ойын басқарыушының көрсетпеси бойынша биринши топар, екинши топар ойыншыларына қол усласып, бир аяқта секирип айлаңып жүреди.

Биринши топар: хәкке қайда?—деп сорайды.

Екинши топар: Уясында—деп жууап береди.

Биринши топар: Не ислеп атыр?—деп сорайды.

Екинши топар: Кесте тигип атыр?—деп жууап береди.

Биринши топар: —Кестеси қандай?—деп сорайды.

Екинши топар —Алақандай—деп жууап береди.

Биринши топар: —Аузы қайдан?—деп сорайды.

Екинши топар: —Өте берип буннан!—деп жууап береди.

ПЫШЫҚ КУЙРЫК

Үлкен дөңгелек шеңбер сызылып, ойыншы балалар бириниң кейинен бири дизилисип қоллары менен алдындағы балалардың белинен услап турады. Бир ойыншы олардың алдына келип ең кейинги ойын-

шыға қолын тийгізсе, сол ойыншыны өзіне қосып алады. Услаушы ойыншы оңға хәм шепке тез хәрекет жасап, алдау хәрекетлерин қолланыуға рухсат етиледі. Егерде бурылыу хәрекетлери, уақтында қоллары жаздырылып кеткен ойыншылардың барлығы екинши тәрәпке қосылады.

АЙЛАНБА ДҮРРЕ

Ойын топарға бөлинбейди. Ойыншылар қолларын беллерине таянып, аралары еки метр жерде айланып турады. Ойыншылардан бир ойыншы оларға билдирмей қолына орамал (шаршы) алып турып, биреуинин артына таслап қашып кетеди. Шаршы (орамал) қойылған ойыншы орамалды бурылып, алып, тез жууырып, қойған ойыншыға жетип, шаршыны (орамалды) тийгізиуи керек. Орамал қойған ойыншы ойыншыларды еки рет айланып қашады, оннан кейин өзинин орнына келип турады.

БЕС ҚАСЫҚ

Ойыншылар еки тәрәпке тендей бөлинип, аралары 10 м жерге орналасады. Хәр топар ағзаларына бес қасықтан бериледи. Ойын басқарушының берген белгиси бойынша хәр бир тәрәптин биринши турған ойыншысы бес қасықтың биреуин алып, қасындағы суу қуйған ыдыстан қасығын батырып алып, 10 метр аралықтағы қойылған ыдысқа апарып қуяды хәм қасықты орнына әкелип қояды. Ойынды екинши ойыншы дауам еттиреді. Ойын ақырында қайсы топардың қуйған сууы көп болса, сол топар жеңиске ерискен болады.

ТОПТЫ ДӨҢГЕЛЕККЕ ТҮСИР

Еки топар аралары 40 метр жерде бир-бирине қарсы қарап, биринин кейнинен бири дизилип турады. Еки топардың турған жеринен 20 метр жерден 3 метрлик еки дөңгелек сызық сызылып, еки топардан еки ойыншы сызықлардың ишинде теннис тобын услап турады. Ойын басқарушының ойынды баслауға берген белгиси бойынша, топ услап турған ойыншы топты 3 метрлик бийкликке жоқары ылақтырып, қайтып қақшып алады. Турған жеринен топты өз ойыншыларына ылақтырып, өзи ойыншыларының артына тез жууырып барып, сапқа дизилип турыуы керек. Ойынды қалған ойыншылар да усылай дауам еттиреді. Ойын үш рет қайталанады. Ойынды қайсы топар тез тамамласа, сол топарға 2 упай бериледи.

Ойын шәрти: Топты жоқарыға ылақтырған ойыншы 3 метр бийликтен кем ылақтырмауы шәрт.

ШОРТАНЛАР ҲӘМ САЗАНЛАР

Ойыншылар теңдей болып еки топарға бөлишеди. Еки топардың ойыншылары да суудың тең ортасында бир-биринен 2 метрлик қашықтықта арқасын қаратып турып, ойын басқарыушы еки топарға еки түрли ат береді (мысалы, бир топарға «Шортанлар», екинши топарға «Сазанлар» деп ат бериледи).

Ойыншылар өз топарларының атларын толық билип алғаннан кейин, ойын басқарыушы қайсы топар атын атаса, аты аталған топар ойыншылары артына бурылып, екинши топардың ойыншыларына жүзип жетип, қолын тийгизсе, ол ойыншы сол қолын тийгизген ойыншының топарына қосылыуы шәрт.

Ойын шәрти: Суудың тереңлиги 1 м 20 см—ден артық болмауы шәрт. Ойыншылардың жүзип қашатуғын аралығы—15 метрден белгилениуи керек. Ойын 3 рет қайталанады.

ТОПТЫ УСЛА

Ойыншылар еки топарға теңдей бөлинип, ҳәр топар тезлиги 10 метрлик дөңгелек сызық сыртында айланып турады.

Дөңгелек сызық ортасында қолында теннис тобы ямаса волейбол, баскетбол тағы басқа қәлеген топты услап, ҳәр топардан бир ойыншы турады. Ойын басқарыушының ойынды баслауға берген белгиси бойынша, ортада топ услап турған ойыншылар алдына тууры қарап турған ойыншыға ылақтырады. Ол ойыншы топты қайтадан ортадағы ойыншыға ылақтырыуы керек. Ойын усылай дауам етеди. Топ биринши ылақтырған ойыншыға келген уақытта ол ойыншы топты ортадағы ойыншыға ылақтырғаннан соң, оң қолын жоқары көтереди. Қайсы топар топты жерге түсирмей ойынды тез тамамласа, сол топар жеңиске ерискен болады. Ойын үш рет қайталанады.

ТЕЗ КЕЛІ

Ойыншылар еки топарға бөлинип ҳәр топар аралары 4 метр қашықтықта, бириниң кейнинен бири қатара турып, старт сызығы бойынша жайғасады.

Ойын басқарыушының берген белгиси бойынша, ҳәр топар 10 метр қашықтықта сызылған, айналасы 5 метрлик дөңгелек сызыққа шекем қәлеген аяғында бир аяқлап секирип барады. Сол сызықтың ишинде ақырғы ойыншысы келгенше жууырып шәрекетт ислеп турыуы керек.

Қайсы топар ойыншылары усы ойын қағыйдаларын булжытпай тез орынласа, ол топарға 2 упай бериледи. Ойын ақырында көп упай топарлаған ойыншылар топары жеңиске ерискен болады. Ойын 3 рет қайталанады.

АРПА-ГҮРПЕ

Ойыншылар екі топтарға бөлінеді. Хәр топтар аралығы 20 метр қашықтықта орналасып, топтар ойыншылары ойын басқарыушының тапсырмасын (бұйрығын) күтіп тұрады. 20 метр аралықтан екі ойыншы жайғасқандай екі дөңгелек сызық сызылады. Ойын басқарыушы ойынды баслауға белгі беріуден, хәр топтардан екі ойыншыдан ортадағы сызыққа тез жуырып келіп, бір-біріне жауырынын қаратып, қолларын қолларына өткеріп, жерден аяғын көтеріп 4 рет, «арпа-гүрпе» деп еңкейіп арқалауы керек. Арқалап болғаннан кейін, екі ойыншы да өз орнына тез жуырып келіп тұрыуы керек. Қайсы топтардың ойыншылары ойынды тез тамамласа сол топтар екі ұпайға иіе болады. Ұпай көп алған топтар ойыншылары жеңіске еріскен болып есапланады.

Ойын 2 рет қайталанады.

АРҚАН АЙЛАНДЫРЫУ

Ойыншылар кенлігі 10 метр болған дөңгелек сызық ішіне еркін жүріп орналасады. Дөңгелек сызық ортасында бір ойыншы ұзынлығы 15 метрлік жіптің ұшын ортаға таяқ тикейтіп, жіпті таяқта айландатуғын етіп байлап қояды, жіптің екінші ұшын ойыншы сызықтың сыртында жүріп айландырады.

Ортадағы таяқта жіптің бийіктілігін белгілеу сызықтары болады. (55 см, 60 см, 70 см, 80 см ге шекем белгілі болады). Бірінші рет жіпті айландырғанда 50 см ге қойып айландырады қайсы ойыншы жіптен секиріп өте алмай қалса, ол ойыншы сыртқа шығып тұрады. Жыл хәр 10 см ден көтеріліп өзгертіле береді. Ең кейінгі 80 см ге шекем секирген ойыншылар «секиріп ойыншылар» деп аталады.

ТОП ШӨКЕЛЕСПЕК

Ойыншылар теңдей екі топтарға бөлініп, хәр топтар өз алдына бөлек, бірінші артынан бири сапқа дизіліп тұрады. Ойын басқарыушы хәр топтардан бір ойыншыдан жәрдемші таярлайды. Ойын жәрдемшілері хәр топтардың, алдынан кесе сызық сызады. Сол сызықтан баслап 10 метр аралыққа белгі қойып, белгіге теннис тобын қояды. Топтарлардың бірінші тұрған ойыншыларына ұзынлығы 1 метрлік таяқтан береді. Ойын басқарыушылардың берген белгісі бойынша хәр топтардың таяқ ұсалаған бірінші ойыншысы өзлерінің туұрысындағы 10 метр жердегі топқа, қолындағы таяғының ұшын тийгізіуі керек. Таяқты ылақтырып болыудан, оны жуырып барып алып келіп, екінші ойыншыға беріуі керек. Екінші ойыншы да ойынды ұсылай етіп дауам етеді.

Ойын шәрти: 1. Ойыншы таяқты топқа ылақтырған уақытта сызықты баспауы керек. 2. Егерде ойыншы таяқтың ушын топқа тийгизсе, ол уақытта ол ойыншының топары үлкен бир адым алға жылысыуына хәм сол жерден ылақтырыуына, хақылы.

ТОП ЖУМАЛАТЫҰ

Ойында ойыншылар еки топарға бөлинеди. Топарлардың бириши болып турған ойыншыларының қолларына бир-бирден баскетбол тобы бериледи. Ойын басқарыушылардың алдыларынан старт сызығы сызылады. Старт сызығынан баслап есаплаганда 10 метр жерден еки топар ушын еки белги қойылады. Ойын басқарыушының ойынды баслауға берген белгисен бойынша, қолына топ услаған ойыншылар қолындағы топларды жерге қойып, 10 метрдеги белгиден жерге домалатып айланып келип тезектеги өз ойыншысының қолына бериуи керек.

Тезектеги ойыншыларда ойынды усылай дауам еттиреди. Қайсы топар ойыншылары топты жерден көтермей домалатып, ойынды тез тамамласа, сол топар ойыншылары ойын соңында жеңиске ерискен болып есапланады.

ОЙЫННЫҢ ТӘСИРИ

Ойын балаларды ийилиушиликке, шаққанлыққа, улыума физикалық жақтан рауажланыуына үлкен тәсирин тийгизеди.

САН АТАМАСЫ БОЙЫНША ЖАРЫС

Ойында ойыншылар үш топарға бөлинеди. Топарлар үш қатарға дизиледи. Топарлардың алдыларынан старт сызықлары сызылады. Хәр бир топардың ойыншылары турған қатары бойынша бир санныан он санға шекем номерлер белгиленеди. Ойын басқарыушының берген буйрығы бойынша ол қайсы санды атап бақырса үш топардың сол сандағы ойыншылары, 20 метр жерден белгиленген белгиден жууырып барып, өз орнына барып турады. Басқарыушы өзинин қәлеген санын айтады. Ойын басқарыушы «О» сандағы ойыншылар жууырып болғанша ойынды дауам етеди. Ойынға еки ойын басқарыушы сайланады.

УСЛА ТОПТЫ, КАҚШЫ

Ойыншылар теңдей болып еки топарға бөлишип, хәр топар өз алдыларына бөлекленип еки қатар болып, бирииниң кейиннен бири сапқа дизилип турады. Топарлардың алдыларынан ойынды баслау сызығы сызылады. Хәр топардың туурысынан 30 метр аралықта белги қойылады. Хәр топар ойыншыларына бир-бирден (волейбол ямаса баскетбол) топ бериледи. Ойын басқарыушының ойынды баслауға

белгиси бойынша ҳәр топардан еки ойыншы жуўырып, үш адым атлап, топты бир-бирине жоқарылатып ылақтырады. Соң 30 метрлик белгиден айланып, өз топар ойыншыларына топты қолы менен тапсырыў керек. Қалған ойыншылар да ойынды усылай даўам еттиреді.

Ойын еки рет қайталанады. Ойында қайсы топардың ойыншылары топты жерге түсирмей тез тамамласа сол топар ағзалары жеңиске ерискен болып есапланады.

КЫЗ ЖҮЗИҰ

Ойыншылар еки топарға бөлинип, шомылатуғын орынның дәл ортасында еки топар еки жаққа қарап қатарласып турады. Алдын-ала еки топардың да қанша аралыққа жүзетуғынлығы таяқша менен белгиленген болады.

Ойын басқарыўшының ойынды баслаўға берген белгиси бойынша еки топар ойыншылары да өз белгисине қарай қолын суўдан шығармай, суўдың астында қолы менен суўды ийтерип, аяғы менен суўды шамбырлатып (аяғын суўға батырып яки шығарып) алға қарай тез жүзиўге ҳәрекет жасайды. Еки топардың ағзалары бул ҳәрекетти теңдей баслаўы шәрт. Белгиленген жерге шекем қайсы топардың ойыншылары тез жүзип барса, сол топар ойыншыларына ҳәр ойыншы ушын 1 упай бериледи.

КЫР ҚАЛАҚ ХӘМ СУҰ ҚАЛАҚ

Ойын өткерилетуғын суўдың этирапы ашық болып, ойыншылар еки топарға бөлинип, суўдың дәл ортасында бир-бирине арқасын қаратып, арасы 2 метр қашықлықта бир қатар болып жайғасады. Топарлар биринши, екинши тәрептер болып белгиленеди. Ойын басқарыўшының ойынды баслаўға берилген белгиси бойынша қайсы топарды «биринши» ямаса «екинши» деп атаса, аты аталған топардың ойыншылары өз тәрепине қарап 15 метр аралыққа қәлеген усылында жүзип қашыўы шәрт; аты аталмаған топардың ойыншылары артына бурылып қашқан топардың ойыншыларына жетип, суўдың ишинде қолын тийгизсе, ол ойыншыға еки упай бериледи. Егер де суўдан шыққаннан кейин 10 метр аралыққа шекем қуўып жетип, қолын тийгизсе, онда 1 упай бериледи.

Ойын шәрти:

1. Ойында ойыншы суўдан шығып кетип 10 метр жерге шекем қашыўына рухсат етиледи.
2. Ойыншы услаған ойыншыны суўға басыўға ямаса урыўға қадаған етиледи.



КИМ ҚАҚШЫЙДЫ

Ойыншылар екі топарға бөлініп, кеңлігі 10 метрлік екі дөңгелек сызықтың ишінде еркін жүріп хәрәкет жасайды. Хәр топардың туурысынан 20 метр аралықтан 1 метрлік дөңгелек сызық сызылыуы, оның ишине хәр топардан бир ойыншы ойын басқарыушының берген белгисинен кейин, өз топарының ойыншыларына топты жоқарылап ылақтырып түсириуи керек. Топты ылақтырып болып өз топарына қарай жууырады, топты қақшып ямаса услап алған ойыншы топты ылақтыратуғын сызыққа жууырып келип, топты өз топарына ылақтырады. Қалған ойыншыларда ойынды усылай дауам еттиреди.

Ойын шәрти: Топты ылақтырған ойыншы дөңгелек сызық ишине түсирсе 1 унай, егер де топты ойыншы жерге түсирмей қақшып алса 3 унай бериледи.

Ойын еки рет қайталанады. Қайсы топардың ойыншылары ойын қағыйдаларын дурыс орындап, көп унай топласа сол топар жеңиске ерискен болады.

ҚАҰЫНДЫ ҚАҚШЫ

Ойыншылар еки топарға бөлініп хәр топардың арзалары кеңлігі 20 метрлік дөңгелек сызық ортасында қатара турып орналасады. Хәр топарға бир ойын басқарыушыдан сайланып, ортада қолына топ услап турады. (волейбол, футбол, баскетбол, топлары). Ойын басқарыушының берген белгисин бойыша ортада турған ойыншылар топты бир ойыншыға ылақтырып жибереди. Ол ойыншы оң жағындағы турған ойыншыға ылақтырады. Усылай етип, топты биринши услаған ойыншыны бир айланып өзине келгеннен кейин ортадағы турған ойыншыға ылақтырады. Қайсы топардың ойыншылары топты жерге түсирмей хәм қолына бермей ылақтырып ойынды тез тамамласа, ол топарға еки унай бериледи.

Ойын бес рет қайталанады.

ГҮЛЛЕР

Ойынды басқарыушы ойнаушыларға өзи билетуғын гүл атларын қойып шығады. Кейин ортаға шығып «Сулыу менің гүллерим, бирақ мен араларында рәушан гүлип көрмей турман»—дейди. Сол уақытта Рәушан гүли орнынан турып, «Хүрметли бағман, мен усы жердемен, Роза гүлиң көринбейди»—деп, еккинши гүлдің аты аталғанша дауам ете береди. Ойын барысында кимде ким алжасса, қосық айтып береди.

ЖЕР, СУҰ, ҒАҰА

Бұл ойынды жүргізер алдында, мұғаллим балалар менен ғайуанлар, балықтар, қулар, туғралы бір неше гүррнн айтыуы керек. Қолындағы тонты бір балаға қарай ылақтырып жиберип, «ғауа», дегенде, бала қустың атын атауы, «суу» дегенде балықты айтыуы, «жер» дегенде малдың атын айтыуы керек. Жууаптан алжасқан ямаса иркилип қалған бала жүресинен отырып, ямаса алдын ала келгенінен басқа бір шынығыу жасап, қайта орнына турады.

НЕ ӨЗГЕРДИ?

Үш қатар парталардағы оқыушылардың ойын басқарыушысы сайланады. Олар өз қатарындағылардың отырған орындарын белгілейди. Соннан кейин артына бурылып, оңға дейин санаиды. Усы уақытта балалар отырған орындарын аумастырып, қол аяқларын қымылдагып отырады. Ойын басқарыушы бери бурылып, ҳәр баланың жасаған өзгерисин тауып айтыуы керек. Қимде өзгерис көп болса, сол ортаға шыгып, ойынды дауам еттиреди.

КИМ ЕКЕНИН ТАБАСАҢ

Бир баланы ортаға шығарып, көзин байлап, терис қаратып қояды. Ойын басқарыушының белгисен менен екенинши бир бала аяғының ушы менен келип, қолын берип аманласады да қайтып барып орнына отырады. Усыдан кейин бала көзин ашып, оның атын айтып, ким екенин табыуы керек. Тапса екеуи орындарын алмастырады, таппаса дәслепки баланың көзи қайта байланады ҳәм басқа ойын басқарыушы сайланады. Ойын жүргизиуши көзин ашқан уақытта, ойыншылар ким екенин табасаң деп қолларын шапатталап отырады. Табалмаса өзи қайтадан басқарыушы бола береди.

СЫБЫРЛАСПАҚ

Бир қатарда отырған балалардың ең бириншисине ойын баслаушы келип, бир сөз айтады. Отырған балалар гезеге менен бир-бирлериниң қулақларына сыбырлап шығады. Ойын баслаушы ең соңғы баладан «қандай сөз еситтиң?» деп сораиды. Ол өзи еситкен сөзин айтыуы керек, егер ол сөз дәслепки сөзден бөлек болса, екенинши үшінши балалардан өз сөзиниң дурьсын сораиды. Қайсы бала алжасса, сол бала орнынан тұрып, изге шыгып отырады. Ойынды еки-үш рет қайталағаннан кейин жаңа ойын баслаушы сайланады.

АЙЛАНБА ТОП

Ойынның мақсети:

Бұл ойын балалардағы мергенлік қабилетлерін асырады хәм қоллардың булшық етлерін шынықтырыуға жәрдем береді.

Ойынға таярлық

Ойын 6—7 жастағы балалар менен алып барылады. Ени 20 см, бойы 1 метр, қалыңлығы 1,5—2 см лик тахта тауып, оның еки шетине узынына еки енисиз тахташадан дийуалша қағылады. Еки жинишкерек сымнан ямаса материалдан қалташа тигип қойылады. Соң ойыншыларға бир теннис тобы бериледи. Стол үстине узынылығы 25 см, қалыңлығы 8 смлик тахтадан үш мүйешлик тәризинде—тегислик жасаймыз.

Ойынның барысы:

Оң қол менен тахтаның қалтасының ишине сол жерге қойылған шарды ямаса теннис тобын домалатыу хәм қалташаға түсириу керек.

Ойынға 2 бала ямаса 4—6 бала қатнасыуы мүмкин. 10—12 минутта қайсы тәреп көп шар түсирсе, сол тәреп утқан болып есапланады.

КӨЗ БАЙЛАҒЫШ

Ойынның мақсети:

Балалардың еситиу, сезгирлигин рауажландырыу хәм де хәр қандай жағдайда да өз хәрекетлерін айқынластырыуға үйретеди.

Ойынның барысы:

Бир баланың көзи орамал менен байланады. Көзи байланған бала ортада турады. Балалар:

— Лала неңиз жоғалды?—деп сорайды.

— Көзи байланған бала:

— Ойыншығым дейди.

— Балалар:

— Мен таптым, мен таптым деп хәр тәрепке қашады. Көзи байланған бала болса, дауыс шыққан жақларға қолын созып балаларды ушлауға хәрекет етеди. Усланған бала ойыннан шығады ямаса оның көзин байлайды.

Ойын қағыйдасы:

1. Ойынды залда, майданшада, затлардан узағырақ жерде ойнау мүмкин. Ойынға 10—15 бала қатнасады.

2. Көзи байланған бала көзин ашпауы керек.

3. Қолы тийген ойыншы дәрриу тоқтауы керек.

4. Хәр тәрепке қашып, жууырып жүрген балалар бир-бирин ийтермей хәм тез жууырмаулары керек.

ҚОЛ ШАППАТЛАҰ

Ойынның мақсети:

Балалардың гүлдер, өсімликтер, хайуанлар хақындағы билимин күшейтүүге хәм шаппатлау арқалы бармақ булшық етлерин шынықтырыуға жәрдем береди.

Ойынның барысы:

Ойында 10—15 бала қатнасыуы мүмкин. Қатнасыушылар дөңгеленип шеңбер тәризли болып отырады. Ойын басқарыушы қасындағы қонысына «Айгүл» десе қол шаппатлайды. Ал қасындағы бала болса «Шыныгүл» деп ямаса айтылған гүлдиң, хайуанның өсімликлердиң атын тәкирарласа ол ойыннан шығады.

Ойынның қағыйдасы:

1. Ойын 3—7 жасар балаларға арналған.
2. Хәр жаңадан басланған ойынның мақсети өзгередидәслеп өсімликлер болса, соң хайуанатлар хәм затларға алмасады.
3. Ойын ақырында утып шыққан бала белгиленеди.

Методикалық көрсетпе: Ойын 2 мәрте ойналады. 2 мәрте ойналғанда дәслеп ойнаған балалар қатнаспайды. Сонда бул ойынға топардағы хәмме балалар қатнасқан болады.

ДӘРҰАЗ ОЙЫНЫ

Ойынның мақсети:

Балаларды тууры сызық бойлап өзин сақлап жүриуғе, геүдесини тууры тута билиуғе үйретуу.

Ойынның барысы:

Тәрбияшы арқаннан 2 дәрұаз жасайды. яғний 2 арқанды жерге сызық бойлап қояды. Ойыншылар 2 тәрәпке бөлинип ойнайды. Хәр еки бала дәрұаздан қолларын еки жағына созып аяқларын тууры таслаған ҳалда жүрип өтеди. Қалған балалар болса төмендеги қосықты айтып турады.

Бала, бала, балалар,
Дәрұаздан сизлер қуламан,
Қулап қалып дәрұаздан,
Жығылдым деп жыламан.

Егер дәрұаздан жүрип киятырған баланың аяқ хәрекетлери өзгерсе, (арқаннан шетке шықса, қоллары тербелсе) утылған болып, есапланады. Қайсы тәрәптиң балаларының саны көбейсе, сол тәрәп утқан болып есапланады.

Ойын қағыйдасы:

1. Ойын майданшада киши жастағы балалар менен топарға бөлинип ойналады.
2. Ойын ушын узынлығы 5—6 м жип ямаса ени 10—12 см болған гимнастика орынлығы керек.

ЖАСЫРЫНБАК

Ойынның мақсети:

Балаларды зияреклилікке, шаққанлыққа, жағдайға қарап не тұтыуға үйретіуі.

Ойынның барысы: Ойын жолы менен 1,2,3,4,5,6,7 «кетти» деп басланады. «Кетти» сөзи қайсы балаға тууры келсе, сол бала көзлерин жумып турады. Қалған ойыншылар болса, түрли тәрәплерге жасырын-ады. (Терек артына, шуқырларға «Жатқан» бала яғный көзи жумық бала көзин ашпай турып, «болды ма», «болды ма» деп сорайды. Жасырынған балалардың биреуи «болды» деп жууап береди. Соннан кейин ол жасырынған балаларды излеп кетеди. Сол уақытта балалар бир-бирин паналап жууырады. Жатқан бала оларды қууады. Егер жасырынған ойыншылардан биреуи, шетке бурын жетип келсе «жеттим» деп бақырады. Егер жасырынған балаға жетип алып қолын тийгизсе, «қол тийди, туттым» деп тоқтайды.

Ақыры усланған бала шекке жетеди, яғный көзин жумып турады. Егер қууған бала жасырынған ойыншылардың бирде биреуин тута алмаса онда және жатады.

Ойын қағыдасы: Ойын бақшада да, үйде де ойнауға арналған. Бунда балалардың өзлерине еркилик берилген, тәрбияшы болса бақлап барады. Егер ойын көшеде ойналса, машиналар кем хәрәкет ете-туғын жерде алып барылады. Егер жасырынған балалар «болды ма» деген сорауға «болды» деп жууап берсе, жатқан бала 1,2,3,4,5,6,7. «кетти» деп излей баслайды.

ТОППЫ ТАСЛАМАК

Ойынның мақсети:

Балалардағы дыққат: сезимталлық, епшиллик хәм шаққанлықты рауажландырыуға қаратылған.

Ойынның барысы:

Балалар шеңбер жасап отырады хәм жерге басларын ийип, әтирапқа қарамайды. Тәрбияшы ямаса ойын басқарыушы топпыны алып ойын қатнасыушыларының бирине сездирместен таслайды. Бала сезбей отыра берсе, оны ойын басқарыушы келип топпы менен әсте урады. Егер топты артына қойылғанын сезип, қалса, ол дәрхал топпыны алып, таслаған баланы қууады. Қууған баласына жетип топпыны тийгизсе, топпыны жерге таслап жиберип өзиниң орнына жууырып келип отырыуы керек. Топпы услаған ойыншы қууған ойыншысына топпыны тийгизе алмаса, онда балаларды айланып жүрип топпыны басқа ойыншылардың биреуиниң артына қойып кетиуи тийис.

Ойын усылай дауам етеди.

БЕКТАС

Ойынның мақсети:

Балалар дыққатын рауажландырыу қол хәм қол бармақларының булшық етлерин шынықтырыу:

Ойынның барысы: Ойында 4—6 қыз хәм баллар жуп болып қатнасып; Ойынды тең баслайды. хәм ойынды бир неше бөлимге бөлип ойнайды.

I. Тасларды шашып жибереди. Бир тас оң қолында қалып, оны жоқарыға ылақтырып, шашып жиберилген таслар жыйнап алынады.

II. Бас бармақ пенен көрсеткиш бармақ бирлестириледи. соң, оң қолда бир тас қалады. Қолдағы тасты жоқарыға ылақтырып, тасларды бармақлардың жәрдемінде «үйге» киргизеди.

III. Көрсеткиш хәм жәрдемши бармақ жәрдемінде көпирше жасалады. Қолдағы таслар шашып жибериледи, хәм оң қолда бир тас алып қалынады. Қолдағы тас жәрдемінде көпирше астынан тасларды өткереди. Бунда «көпирше» бармақлары ийдип кетпеуи керек.

IV. Таслар бармақлар арасына жайғастырылады. Оң қолдағы тасты жоқарыға ылақтырып, бармақлар арасындағы тасларды сыртқа алады. Ойынның сонына шекем ойнаушының оң қолындағы тас түсип кетпесе сол ойыншы утқан есапланады.

Ойынның қағыйдасы:

Ойын стол, «хантахта» жаз айларында болса жерде ойналып, көбирек қызлар қатнасады. Таслар бир қыйлы үлкенликте болып 5—10 дана алынады.

Шашылған тасларды жыйнап алғанда қолдағы таслар түсип кетпеуи керек. Егер түсип кетсе утылған болып есапланады, хәм ойынан шығады.

ШЫР АЙЛАНБА

Ойынның мақсети:

Ойын балалардың бирликте хәрекет етуине, санау қәбилетлерин күшейтнуге қаратылған. Ойын арқалы балалардың аяқ булшық етлерин шынықтырыу.

Ойынның барысы:

Ойын басқарыушы санау арқалы сайланады.

«Жетти» сөзи кимге түссе, сол бала ойын басқарыушы болып есапланады.

Шыр айланған тобым,
Ғыр айланған тобым,
Шыр-шыр айланып кетти,
Есабым саған жетти.

Баслаушы бала топты оң қолына алып, жерге қатты урады хәм сол уақыттың өзінде өз этирапында бир айланып алады. Топ жерден жоқарыға шыққанда бала және топты ағаш пенен қатты урады хәм және айландырады. Бундай айланыулар бир неше шынығыулардан соң 1—2 мәртеден 10—15 мәртеге шекем дауам етеди. Бала айланып атырғанда этирапындағы ойын қатнасыушылары сес шығарып биреу, екеу, үшеу» . . . деп санай баслайды. Бундай санаулардын дәслепки бир еки айланыуларында 5—6 ға қарағанда әстерек болады. Кейинги айланыуларда балалар алдынғы ға қарағанда тезирек айланыуға урынады.

Ойын методикасы:

Бала айланып атырғанда бир нүктаны нәзерде тутып турыуға хәрекет қылады. Мәселен: топты. Егер бала айланыу уақытында топты устлай алмаса онда ол утылған болады.

Топ ойын баслаушыға:

Ойынның мақсети: Еки қолы менен топты ылақтырып қақшып алыуға үйрениу.

Ойынның мазмуны: —Он он баладан дөнгеленип шеңбер қурып турады. Ортасында ойын басқарыушы болады. Ойын басқарыушы топты балаларға қарай тез ылақтырып қайтып қақшып алады.

Қайсы ойыншылар топты түсирмей қақшып алса, сол ойыншылар «шаққан, шебер ойыншылар» деп аталады.

ҚУҰАЛАМА ТОП

Ойынның мақсети: Епшил болыуға, тез жууырыуға, көпшилик пенен бирге хәрекет жасауға таярлау.

Ойынның мазмуны: Балалар еки топарға бөлинеди. Топарлардын аралары бес метр. Ойын басқарыушы ортада турып қолындағы топты жерге урып секиртип ойын басқарыушыға алып (келеди) келип берсе, сол баланың топарына I упай бериледи.

Ойында көп упай топлаган тәреп жеңиске ерискен болады.

Методикалық көрсетпе:—Бес-бестен бөлинип қызлар-балалар болып баскетбол ойынының әпиуайы түрин ойнайды.

БОС ОРЫН

Ойынның мақсети Топты ылақтырып қақшып алыуға үйретиу. Этирапты басқарып билиуға үйретиу.

Ойынның мазмуны: Ойыншылар он-оннан бөлинип араларынан еки-үш ойын баслаушы сайлайды. Хәр топтың ойыншылары өзлеринен еки метр шеңбер сызып, соның ортасында турады. Қолына топ устлап турған оның тобын бир ойыншыдан алып, ал келеси ойыншыға ылақтырып ойнап турады. Ортада топсыз қалған ойынды баслаушылар сол ылақтырылған топты устлап алыуға хәрекет жасайды. Топ олар-

дың биреуіне тийген уақытта, ойын басқарушы ысқырады, сол уақытта шеңберде тұрған ойыншылар орындарын аумастыруы керек. Егер ойын баслаушы, бір орынға ие бола алса, орынсыз қалған бала ойынды дауам еттире береді.

Методикалық көрсетпе:—Екі-екіден бөлініп топты баскетбол сеткасына таспағандай қарекет жасап ылақтырып үйренеді.

МАҢЛАЙ ШЕРТПЕК

Ойыншылар екі тәрәпке бөлінеді. Екі тәрәптің арасындағы ашықтық 10—12 метр болып, олар бір-бирине қарама-қарсы тууры сызық сызылып екі сызық бойына екі топар жайласады. Шөп жасыруу арқалы ойынды ким баслауы кереклігін шешіледі. Биринші ойынды баслаған тәрәптің басшысы, екінші тәрәптің ойыншысының артынан келіп, оның көзін басып тұрып өзіннің тәрәпіндегі бір ойыншыны басқа биреудің аты менен шақырады хәм шақырылған ойыншы көзі басылып тұрған ойыншының маңлайына шертип орнына барады. Көзін ашқаннан кейін кимнің шерткенин айтыуы керек, егер кимнің шерткенин тапса, ол «тутқыға» алынады. Хәр бір ойыншы бір-биреуден барғаннан соң ойын тамамланады.

Ойынның қағыйдасы:

1. Кимнің шерткенин сыбырлап айтыуға болмайды.
2. Қатты маңлайға шертиу қадаған етіледі.

АЙ ҚУЛАШ

Ойыншылар екі тәрәпке бөлінеді. Хәр бір тәрәп бір-бирине қарама-қарсы тұрып биринің қолларынан бири ұслап шынжыр болып тұрады, екі тәрәптің арасындағы ашықтық 10—15 м болуы керек. Биринші тәрәптің оң басында тұрған ойыншы, жууырып келіп қарсыластарының шынжырын үзіп өтиуі керек, шынжырды үзіп өтсе екі ойыншы да тутқыға алады. Егер үзе алмаса өзи тутқында қалады.

Ойынның қағыйдасы:

1. Шынжырды тек көкірек пенен үзіп өтиуі керек.
2. Қатты дүгіп өтиуге болмайды.

АЙДАМА ТОП (аңғалақ)

Ойыншылар 7—9 баладан ибарат болып, хәр бір ойыншыда бір-биреуден (ағаш таяқ) болуы керек. Дөңгелек етип шуқанақ қазылып дәл ортасында ошақ қазылады. Шуқанақлар бір-биринен 1,5—2 м, аралықта болуы шәрт. Ойынды ким биринші баслау мәселесін шешіу үшін ойыншылар ойынды баслау сызығында тұрып таяқтарын басынан асырып артқа қарай таслайды. Кимнің таяғы ең астында қалса, болмаса таслануы сызығына жақын түссе, сол ойыншы топ айдаушы болады. Ойынды баслаушы ойынды баслау сызығында тұрып

топты орайдағы шуқанаққа түсіріуі керек, қалған ойыншылар топты қағып турады. Ойын топ орайға түскен уақытта ғана тамам болады хәм және қайтадан басланады.

ҚОШҚАР

1. Таярлық: Ойынға қатнасыушылар арасынан «Ата қошқар» менен «Мәстан кемпир» сайланады, қалғанлары қозы болады.

2. Ойын мазмуны: Балалар санына қарай бир ямаса еки топарға бөлинеди. Қошқарлар бириниц белинен бири услап, қатарға турады. «Мәстан кемпир» қолына таяқ алып келип «Ата Қошқарды» сөзге айландырады. Сондағы мақсети—бир «қозыны» сорап алып қалыу. Бирақ оған қошқар көнбейди. Мәстан кемпир енди күшке минеди. Жууырып услайын дегеннен «Қошқар» оцға, солға бурылып қозыларды үйине апарып қамап қояды.

3. Ойын шәрти:

а) Балалардың биреуи қолын жиберип қойса ойын тоқтатылады.

б) Сөзлерди айтып болғаннан кейин ғана «мәстанға услауға болады.

4. Методикалық көрсетпелер: Сөзлерди өз бетинше ойлап айтыулары керек. 3—4 минут сайын ойын бақлаушылар алмастырылыуы керек. Бир топарда оннан артық бала болмауы керек. Ойын соңында айрықша көзге түскен балаларды атап өтеди.

5. Ойынның педагогикалық тәсири:

Хәрекет бирлигин арттырып көпшилик пенен болыуға, ауыз биршиликли болыуға, дослыққа тәрбиялайды.

ТҮЛКИ МЕНЕН ҚАСҚЫР

1. Ойнаушылардың санына байланыссы.

«Түлки менен қасқыр» сайланады. Қалғанлары өзлерине шеңбер сызып, соның ортасында турады.

2. Ойын мазмуны:

Ойын баслаушының белгиси менен «Түлки» қашып «Қасқыр» оны қуады. Түлки шеңберлердин аралары менен қаймығып жууырып жүрип бир шеңбердин ортасында тура қалады. Онда турған бала «Түлки» болып қашып шығады. «Қасқыр» оларды шеңберге жеткизбей қуып жетсе, екеуи орын аумастирады.

3. Тәртиби:

а) Түлки менен қасқырдың ара қашықлықлары еки метрден кем болмауы керек.

б) Сызықтан атлағанда уласа, саналмайды.

в) Шеңбер арқалы жууырыуға болмайды.

4. Методикалық шәрти:

Ойын барлық балалар «Түлки, қасқыр» болғанша жүргизиледи. Ойнаушылар көп болса, шеңбердин орнына үш бала қол уласып тұруына болады. Онда 3—4 минут сайын ойын тоқтатылып балалар орындарын аумастирыуы керек.

5. Ойынның педагогикалық әхмийети.

Шаққан тез жууырыуға үйретеди. Қырағылығын арттырып, сақ болуға үйретеди.

ҚАСҚЫР ҰӘМ ҚАҚПАН

1. Таярлық: Ойнаушылардың арасынан «Ойын басқарыушы» сайлап, қалғанларын еки топарға бөледи. Үлкен топар «Қасқыр қақпан» кишкенеси «Қасқырлар». Қақпаниан 10—15 м жерде «Қой қора» белгиленеди.

2. Ойынның мазмуны:

Шеңбер жасал турған «Қақпан» айналып жүрип қосық айтады.

Қәне, қәне халайық.

Қасқыр қақпан құрайық,

Қәне қақпан, бери кел,

Қасқыр, қасқыр келип көр!

деген сөзлерден кейин усласқан қолларын жоқары көтерип бир орында турып қалады. Шетте турған қасқырлар шеңберден өтип, қой қораға жууырып келеди. Сол уақытта муғаллим «Усла» деп белги береди.

ҒАЗЛАР ҰӘМ ТҮЛКИ

Ойынның әхмийети ҳәм оның тәрбиялық мәниси:

Бул ойын балалардың шөлкемлестириушилигин тәрбиялайды өзиниң балалар арасында минез-қулқып басқарыуға жәрдемлеседи.

Ойынның баслы мақсети, екинши биреуге жәрдем бериуди үйретуден ибарат. Баланың тапсырмасы соннан ибарат, ол тек ғана қауыптен қашып қутылмастан түлкиге усланып қалған баланы да қутқарыуға ҳәрекет етиуи керек.

Бул ойынның әхмийети минез-қулдықлық тәрбияның рауажланыуына оларда исенимди пайда етеди. ҳеш ким қапа болмауы керек, егерде биреуи ҳәрекет исеий алмай қалса оның үстинен күлмеу керек.

Ойынды сүүретлеу ҳәм оны өткизиу ұсыллары

Ойынды ҳәмме балалар қосылып ойнайды. Ғазды услайтуғын түлкинниң орнына бир бала сайланады. Басқа балалар ғазға уқсап турады, оның ийеси ойын басқарыушы болады. Ойын басқарыушы 20—30 адым аралықтағы жерде еки сызық сызады. Олардың биреуинде ғаздың ҳәм оның ийесиниң үйи болады. Ал биреуинде ғазларды бағатуғын атыз болады. Оның дөгерегинде түлкинниң, уясы белгиленеди. Ойын басланады, ийеси ғазларды шөп өсип турған атызға жибереди. Ғазлар арқайын ойнайды, ҳәм шөплерди отлап жүреди. Үйдиң ийесин шақырайын деп ғазлар сызықта қатарласып турады. (атыздың шегарасы). Олар төмендегише сөйлеседи.

И й е с и: Ғазлар-ғазлар,
Ғ а з л а р: ға-ға-ға
И й е с и: Дән жейсизлер ме?
Ғазлары: Аұа-аұа-аұа
И й е с и: онда ушындар!

Ең кейинги сөз ымлау болады: Ғазлар ийесине қарап жууырады, ал түлкі ғазларды тутып алуға хәрекет жасайды. Түлкі екі үш ғазды ұслап алады кейин оларды өзиниң уясына алып кетеди. Ийеси ғазларды санайды, кимниң жоқлығын белгилейди, сөйтип балалардан жоқ болып кеткен ғазларды апатшылықтан қутқаруын сорайды. Хәммеге ойын қатнасыушылары ойын басқарушы менен биргеликте түлкіниң уясына келеди.

Х ә м м е: Түлкі-түлкі бизиң ғазларды бер!

Т ү л к и: Бермеймен!

Х ә м м е с и:—Онда өзлеримиз сеннен тартып аламыз. Ойын басқарушы балаларға ескейип отырып ғазша болуын сорайды балалар бир-бириниң белинен ұслайды.

«Мениң белимнен қатты ұслаңлар» дейди ийеси. Ол түлкіниң қасына келип қолынан ұслап алады хәм ғазларға қарап «қатты ұслаңлар, тартып шығарың аламыз, ух!» Хәмме ойын қатнасыушылары аяқлары қатты тиреп көкиреги менен ойын басқарушы, «тарттық» (бир-еки-үш) деген сөзине қарап тартады. Түлкіни күш пенен тартады, түлкі уясынан бир адым атлаған ұақытта тутқындағы ғазлар қашып үйлерине келеди. Кейиннен тазадан түлкі сайланып, ойын қайтадан басланып дауам еттириледі.)

Ойынның қағыйдасы

1. Ғазлар үйине қашады, ал түлкі болса, ийеси ғазларға: «ал ушындар!» дегеннен кейин оларды тутуу керек.
2. Түлкі ғазларды қатты қушақламауы керек, қашып баратырған балаға әсте қолын тийгизсе болғаны. Ұсланған ғаз орнында қалады, ал түлкі оларды өзиниң уясына алып кетеди.
3. Тутқынға түскен ғазды хәмме қутқаруға баруы керек.
4. Қутқарушылар түлкіни тартқаннан (ол болса бир адым алдыға жылжыйды) тутқынға түскен ғазлар азатлыққа шыққан болады, сөйтип ийесине қайтып барады.

Ойын баслаушыға кеңес:

Ойын басқарушының миңез құлқы бұл ойында үлги болады. Мүмкиншилиги болғанынша ойынды қызықлы етип, балалаларда тутқынға түскенлерди қутқаруға тырысыушылық пайда етиуи керек. Түлкіни тартқан ұақытта тең салмақлылықты сақлауды үйретуи керек.

Аяқлары кеңирек ашып, бир аяғын азмаз алдыға қойуу керек. Егер биринши бала тәрбияшыны қатты ұсласа шыңжыр үзилмейди, балалардың күши бир ұақытта жұмсалуы ушың тәрбияшы ымлайды

КИМ БИРИНШИ БАЙРАҚШАҒА ЖЕТЕДИ

ОЙЫННЫҢ ТӘРБИЯЛЫҚ ӘХМИЙЕТИ

Ойынның мақсети: әдеттегідей өткен ойындардағыдай шыдамлықты хәм өзип-өзи басқарыўды тәрбиялайды. Бирақта баланың алдында турған тапсырмасы қыйынласып барады. Бириншиден балада ойланып туратуғын пурсат жоқ, екншиден бала айқын көринип турған аралықты жуўырып өтиўи керек. Буның хәммеси бала ушын қыйыншылықты туўдырады. Соның менен бир қатарда онда еркинлик қәсийетин тәрбиялайды. Ойын қатты жүриўдеги жарысты меззетеди. Ойын қатнасыўшылары өз қатарларының қыймылын баҳалайды. Басқаларды бақлап турып бала ойынның қағыйдасын түсинип алады.

ОЙЫНДЫ СҮҰРЕТЛЕҰ ХӘМ ОНЫ ӨТКЕРИҰ УСЫЛЛАРЫ

Оқытыўшы балаларға: «ким сизлердин араңызда қатты жүре алады? Әлбетте хәмме! Ал хәзир тексеремиз, ырастан да сондай ма екен» — дейди. Оқытыўшы «Мен бир қызық ойынды билемен, ол мынадай деп аталады: «Ким биринши болып байраққа жете алады?» Дәслеп керек болған затларды таярлап алыў керек. Оқытыўшы жерге сызық сызады, «мине ойын усы жерден басланады» дейди. Сол сызықтан 25—30 адым аралықта узын стол хәм оның үстине байрақша қойылады. Оқытыўшы еки баланы шақырып алады. Ол балаларды жуўырыў сызығына шақырып белги бойынша байраққа жуўырып емес ал жүрип барыўын түсиндиреди. Ким биринши барса, сол «жеңимпаз» болып есапланады. Егерде жуўырып кетсе ол жеңилген болады, соның ушын тек жүрип барыўы керек. Басқа балалар тамашагөй болып киз бурын байрақшаны көтериўин тамашалап турады. Белгини (ымлайды) тәрбияшы береди. Балалар байрақшаға қатты жүрип кетеди. Қалғанлары бақлап турады. Жеңимпазды қол шаппатлаўлар менен сыйлықлайды. Кейиннен тазадан бес бала сайланады хәм таза байрақша қойылады. Ойынның ақырында «жеңимпазлардың жүриси» болады. Хәмме балалар утып алған байрақшаны хәм сыйлықларды алып заўықлы қосық пенеп жүрип өтеди, ал қалғанлары қосық айтып қол шаппатлайды.

2. ОЙЫННЫҢ ҚАҒЫЙДАСЫ:

1. Байрақшаға тек жүрип барыўға болады, жуўырыў қадаған етиледи.
2. Ким биринши қағыйданы бузбай байрақшаға жетип барса жеңимпаз аталады.
3. Егерде еки бала бирден қатар келсе екеўи де жеңимпаз аталады.

3. ОҚЫТЫҰШЫҒА КЕҢЕС

Бұл ойынды өткізбестен бұрын, кишкене жууырыспаққа қусаған жарыстарды өткеріуіге болады. Кейинен балаларға таза ойынның қағыйдасын түсіндириуі керек, хәм аяқларын тез адымлап, тегис баса жақсы болатуғының айтыуі керек.

АЯЗ АТА

1. Балалардың арасынан еки «Аяз ата» сайланады. Майданның ортасындағы 10 м жер сол Аяз аталардың жүретуғын жери. Бір шети балалардың үйи, екінши шети «бала бақша».

2. **Ойынның мазмуны:** Үйлеринде турған балалардың:

Тентек бала сыяқлы,
Билмейди аяз уятты.
Бала демей ғарры демей,
Шымшылайды қулақты.—

деген тақмақтан кейин «бақшаға» қарай жууырады. Аяз аталардың қоллары тийген балалар еки қолларын еки жаққа созып турады.

3. **Ойынның шәрти:** Аяз атаның қолы тийсе орнынан жылжыуға болмайды.

4. **Методикалық көрсетпе:** Жүйрик балалар «қатып» турған балаларды қутқарып жиберіуіне болады. Қалған балалар екінши жууырыуда қутқарылады. Аяз аталарды 2—3 ойыннан кейин орын аўмастырғаны орынлы болады. Көп бала услаған Аяз ата менен қолға түспеген бала жеңіске ериседи.

ҚУҰЫР-ҚУҰЫР ҚУҰЫРМАШ

Оң қолдың бас бармағын бір жерге түйистиреди де сол қолы менен оны қысымлап қысып услайды. Соннан кейин екінши балаға:

Ортаңғы бармағымды ташшы,—дейди. Екінши бала қарап бақлап отырады да мние деп бармағының басынан шымшып услап турады. Егер екінши бала ортаңғы қолды дәл тапса, биринши бала таба алмаса, екінши рет қарап отырған бала ойнайды. Бирақ утқан бала мына шәртлерди хәм сөзлерди жақсы билиуі керек.

1. Бес бармақтан баслап шунатайға шекем бармақлардың бир-ме-бир түүел атын айтып береді: Бас бармақ, суқ қол, ортаң қол, аты жоқ қол, шунатай.

2. Буннан кейин бас бармақ. Балан үйрек, Ортаң терек, Шылдыр шүмек, Кишкене бөбек,—деп атларын түүел ат қойып шығады. Бас бармақ түүел жумылады. Тағы да бармақтан баслап былай деп бес бармақты түүел жазады:

Сен қойыңа бар,
Сен түйене бар,
Сен, жылқына бар,
Сен сыйырына бар.

— Сен кишкентай бөбегім елге жас екенсең, қазанның қаспағын қырып жеде, жыламай отыра бер.

Енді усы шунатайдың өзін алақанның шуқырына бүгіп беккем усталайды да:

Қууыр—қууыр қууырмаш,
Тауықларға бийдай шаш,
Апаң келсе есик аш,
Қасқыр келсе, тәмби бас!—

деп шунатайды шыр айландырып баланың алақанын қытықлайды.

Кейнінен:

— Мына жерде қой бар,—деп баланың белинен түртеді.

— Мына жерде түйе бар,—деп баланың билегін түртеді.

— Мына жерде жылқы бар,—деп билектің жоқарғы жағын түртеді.

— Мына жерде тұлқи бар,—деп қолтығына таман барады да тез тез қытықлайды.

— Мына жерде күлкі бар деп (қытықлайды) қытықлай бастайды.

— Қытық, қыты—қытық—қытық!

Ойын жууымақланады. Бұл хәрекетті балалар гезеклесіп бір неше рет қайталайды.

АЛМАҚ САЛМАҚ

1. Балалар қатарласып жүретуғын жолдың бір шетіне топтарды жыйнайды.

2. **Ойын мазмұны:** Залдың майданшасының шеті менен балалар бірінші соңынан бири жууырып топтарды бір қолы менен илип алып екінші қолы менен белгіленген жерге апарып қояды.

Хәрекетлер бірнеше рет тәкирарланады.

3. Қойған топтың қасында тоқтауға болмайды.

б) Қатардан шығыуға болмайды.

в) хәр бала топты тек биреуден ғана алады.

4. **Методикалық көрсетпе.** Топты алыуға үлгергенлері қатардан шығып отырады. Олар соңынан қосылып шынығыуды дауам еттиреді.

5. **Ойынның педагогикалық мазмұны:**

Бала басқа да қыйын хәрекеттерди атқарады, қатарды бузбай тез епшиллик пенен қозғалып хәрекетти арттырыуға үйренеди.

ТЕЗ АРТҚА ТУР

1. Таярлық. Биринші соңынан бири тұрып, хәр ким өзиниң орнын алдын ала анықлап алады.

2. Ойын мазмуны: Балалар сап дузып жүрип келип мұғаллимниң белгиси менен жан-жаққа тарқалып жуўырып хәр қыйлы өзи жақсы көретуғын спорт ойышларының хәрекетлерин жасайды.

Қимниң тез, дурыс хәрекетлерин атап өтип, алжасқан балаға мұғаллим тәрәптен кемшиликлери көрсетиледи. Тез орнын таўып сапқа дизилиўди үйренеди.

3. Мұғаллим үшке дейин санағанша балалар өз орыналарына тұрып үлгерийўлери керек.

Ойынның педагогикалық әҳмийети.

Сап дүзип жүриўге үйретиў. Өз орнын таба билиўге, жолдасларын сыйлаўға, айналаны тез бағдарлаўға, көпшилик пенен биригип хәрәкет жасаўға тәрбиялаўға үлкен тәсирин тийгизеди.

КИМЛЕР ТЕЗ

1. Ойыншы балалар топарын анық билиўлери керек, хәр топар басшысының қолына хәр түрли байрақшалар бериледи.

2. **Ойынның мазмуны:** Оқыўшылар үш-төрт топарға тең бөлинип разқатар болып салланып турады.

Мұғаллимниң белгисинен кейин балалар еркин жуўырып ойнап хәр түрли шынығыўлар жасайды. Екинши белги берилген гезде хәр бир топар өз байрақшалары түбинен тез жуўырып барып сапқа тұрып қалады.

3. **Режеси:** 1. Ойын мұғаллимниң белгисинен кейин ғана басланады.

2. **Залдың ямаса майданшаның барлық кеңислигинен дурыс пайдаланыў керек**

4. **Методикалық көрсетпе:** Байрақшаларды балаларға билдирмей аўмастырып қойыў арқалы ойынды қызықлы өткерийўге болады. Жуўырып жасайтуғын шынығыўларды алдын ала үйретиўине болады.

Ойынның педагогикалық әҳмийети. Бир-бирлерин жақсы танып, хәрәкет бирлигин арттырып, өзлигинен шынығыў жасаўға үйренеди. Жолдаслық қарым-қатнас қәсийетлери артады. Кеткен баланы бурын тапқан ойыншы жеңген болады.

ДАҰЫСЫНАН ТАНЫП БИЛ

Ойыншылар дөңгеленип отырады. Ортаға көзи байлаўлы ойыншы шығады. Ол ойыншылардың билетуғын бир қосығын баслап, бир төрт қатарын айтады. Отырғанлардың ишинде биреуи, екинши 4 қатарын баслап, қосықты даўам еттиреди. Қосық тамамланғаннан кейин баслаўшы

кимнің айтқанын дауысынан танып билиуі керек. Егер ол туұры тапса, онда екінші 4 қатарды айтқан бала баслаушы болады. Қосықты енді ким дауам еттиретуғынын баслаушыға билдирмей анықлап алыу керек.

ҒАЙҰАНАТЛАР ҚАЛАЙЫНША ДАҰЫСЛАЙДЫ?

Ойынға қатнасыушылар өзлериниң билетуғын ғайуанларынын қайсысы қалай, дауыслайтуғынын билдиреди. Қим көп билсе, ол «шыпакер» болып есапланады, ол қалғанларына «ем» белгилейди. «Ем» дегенимиз—уазыйпаның түрлери. Мәселен Айгүл—қосық, Бекполат—жаңылтпаш, айтсын, Толыбай жумбақ шешсин, х. т. б. Ғайуанлардың дауыслауын ең көп билетуғын хәм туұры атап билетуғын бала жеңимпаз болады.

Ат-киснейди.	Ғарға-ғарқылдайды.
Сыйыр-мөңирейди,	Сауысқан-шықылықлайды.
Қой, ешки-манырайды.	Шыбын-ызылдайды.
Түйе-бозлайды.	Шегіртке-тызылдайды.
Шошқа-шыңғырады.	Жылан-ысылдайды.
Ийт-үреді,	Қурбақа-бақылдайды.
Пышық-мияулайды,	Айыу-ақырады, өкиреді,
Тышқан-шыйқылдайды.	Қасқыр-улайды,
Ғаз-ғаңқылдайды.	Тұлқи-шаңқылдайды.
Үйрек-ғарқылдайды.	Шағал-шуулайды.
Мәкийен-қыт-қытлайды.	Порсық-пысылдайды.
Қораз-шақырады.	Қундыз-ысыңсыйды.
Бүркит-саңқылдайды.	Арыслан-гүрилдейди, ақырады.
Бұлбұл-сайрайды.	Жолбарыс-бурқанады, ақырады.

ТАЯҚ ЖЫҒЫЛДЫ

10 метрлик дөңгелек сызық сызылып, еки метрлик таяқты ойын басқарыушы сызықтың ортасында услап турады. Ойыншылардың барлығы сызықтың дөгерегине айланып турады. Ойын басқарыушы таяқты жиберместен бурын бир ойыншының атын айтып болып, услап тұрған таяғын жиберип қалады. Таяқ жерге түсип жығылмастан бурын аты аталған бала тез жууырып услап алыуы керек. Егер де услап алмай қалса, таяқ услап турыушы болады. Егер де таяқты услап үлгерсе, ол ойыншыға 2 упай бериледи, хәм өз орнына барып турады.

Ескертиу: Таяқ тек өзиниң салмағы менен жығылыуы шәрт. Ойыншының атын шақырмастан бурын таяқты жибериуіге рұхсат етилмейди.

ПӘР ОЙЫНЫ

Ойынның мақсети: балаларды жанлы тәбиетқа болған қызығыушылығын арттырыу хәм де қуслардың пәрлерине қарап, оларды айырып билиу, уқыбын рауажландырыу, өсириу болып есапланады.

Ойынның барысы: балалар дөңгелек, шар тәризли болып турады. Ойын басқарыушы ойыншылардың биреуине қарап сораиды.

— Бул ненің пәри?— дейди (бирақ пәр көрсетилмейди).

— Бул үйректің пәри— деп жууап береди.

— Бул ненің пәри?—деп сораиды, ойын баслаушы тағы бир ойыншыдан.

— Бул қораздың пәри—деп жууап береди.

Ойын басқарыушы хәр бир жана пәрди айтып, көрсетип атырғанда «бул ненің пәри»—деп сорау береди. Балалардың биреуи өзинен бурынғы айтылған бир қустың атын екінши рет қайталамағанша сорау жууап қайталана береди. Алдында бир рет айтылған қустың атын екінши рет тәкирарлаған ойыншы утылған болып табылады хәм балалардың ортасында қосық, мақал, нақыл, жумбақ айтып бериуи керек. Сонан кейин және ойын басынан басланады.

Ойынның қағыйдасы: Ойыншылар хәр бир қустың атын тек бир рет айтыуы керек. Айтылған қустың қай жерде жасайтуғынын билиу керек.

САҚЫЙНА

Ойынға қатнасаатуғын балалар екеу-екеуден қатарласып отырады. Ортаға ойын баслаушы шығады, оның қолында сақыйна болыуы шәрт. Сақыйнаны қолдан-қолға жууыртып, отырғанлардың биреуиниң алақанына салады. Алақанында сақыйнасы бар бала буны хеш кимге, қасындағы ойыншыға да сездирмеуге умытылады. Усыдан кейин ойын баслаушы ортаға шығып: «Бир, еки, үш сақыйнамүш!—дейди. Сол уақытта сақыйнасы бар бала, қасындағы қонсысына сездирместен орнынан шаққан ушып турыуы керек. Егерде ол тура алмай қонсысына усланып қалса, айыплы болады. Ал, керисинше қонсысы оны услай алмаса, өзи айыплы болады. Айыптарын қосық айтып ямаса аяқ ойын ойнап берсе, ғана қайтадан ойынға қосылады.

МАЗМУНЫ

Кириc сөз	3
Әуелемен-дүуелемен	3
Қауын-қауын	4
Асық тийгизиу	4
Аға бий	4
Пышық-тышқан	4
Асық үлесиу	5
Теппек ойнау	5
Ақ сүйек	5
Тамға урмақ	6
Сууда қалақ ойнау	6
Жасырынбақ	7
Тақ-тақ	7
Жуп па-тақ па	7
Арқаласпақ	8
Бас бармақ, балан үйрек	8
Ақ терек пе, көк терек.	9
Қақпан	10
Қой соқпақ	10
Топ пенен теппек ойыны	11
«Хан» таласыу	11
Қыйыу	11
Сууды төкпе	12
Хәкке қайда	12
Пышық-қуйрық	12
Айланба дүрре	13
Бес қасық	13
Топты дөңгелекке түсир	13
Шортанлар хәм сазанлар	14
Топты усла	14
Тез кел!	14
Арпа-гүрпе	15
Арқан айландырыу	15
Топ шөкелеспек	15
Топ жумалатыу	16
Сан атамасы бойынша жарыс	16

Усла топты, қақшы топты	16
Қыз жүзіу	17
Қыр қалақ хәм суу қалақ	17
Ким қақшыйды	18
Қауынды қақшы	18
Гүллер	18
Жер, суу, ҳауа	19
Не өзгерди?	19
Ким екенин табасан	19
Сыбырласпақ	19
Айланба топ	20
Көз байламақ	20
Қол шаппатлау	21
Дәрӯаз ойыны	21
Жасырынбақ	22
Топпы тасламақ	22
Бектае	23
Шыр айланба	23
Қууалама топ	24
Бос орын	24
Манлай шертпек	25
Ай қулаш	25
Айдама топ (аңғалақ)	25
Қошқар	26
Түлки менен қасқыр	26
Қасқыр хәм қақпан	27
Ғазлар хәм түлки	27
Ким биринши байрақшаға жетеди.	29
Аяз ата	30
Қууыр-қууыр қууырмаш	30
Алмақ-салмақ	31
Тез артқа түр	32
Кимлер тез	32
Дауысынан танып бил	32
Хайуанлар қалайынша дауыслайды	33
Таяқ жығылды	33
Пәр ойыны	34
Сақыйна	35