

« Асық ойнаған озар»

« Балауса» ересек тобы

Үйірме жетекшісі Емжаева Ж

2020-2021 оқу жылы

Түсінік хат

Тексерілді:

Балабақша әдіскері:

Алматы А

Бағдарлама бағытыс Ұлттық ойын.

Тәрбие бағытыс Асық ойынының түрлерін үйрету арқылы эстетикалық, патриоттық, мәдени тәрбие беру.

Мақсаты: Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде балалардың ұлттық ойынға деген қызуғұшылығын қалыптастыру болып табылады.

Міндеттері: - Дене тәрбиесі сабағында алынған білімдерін шыңдап шеберліктерін қосымша білім беру арқылы әрі қарай дамыту балалардың дарынын ашу.

- Асық ойынын жетік меңгере алатын тұлға қалыптастыру.

- Асық ойыны сондай-ақ ептілікке, мергендікке, ұқыптылыққа, сергектікке баулу, қазақтың ұлттық ойындарын білуге құштарлығын аттыру.

- Қазіргі ұрпақтың санасына алыстап бара жатқан бабаларымыздың ұлттық ойын түрлерін әсіресе асық ойынын жандандыру.

"Асық оту" бағдарламасында жыл бойына 34 сағатқа аптасына 1 сағаттық бағдарлам қарастырылған.

Бағдарламаның өзектілігі:

Балалардың патриоттық сезімін ояту. Асық ойыны баланың жастайынан жүйке жүйелерін шыңдап, өмірді дәлдікке, ұстамдылыққа, байсалдылыққа тәрбиелейді. Осындай қасиеттері болмаса, адам ойында да, өмірде де қызған мақсатынан шыға бермейді.

Бағдарламаның жаңашылдығы:

Халқымыздың ұлттық ойындарын жаңырта отырып, заманауи технология бойынша ұрпақ бойына дарыту. - ұлттық, патриоттық, эстетикалық тәрбие берудің инновациялық негіздерін қалыптастыру, бағдар беру.

Бала асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:

- Асық ойнау барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады;
- Асық ойыны арқылы негізгі пән аралық байланыс жолға қойылады;
- Ойындар арқылы логикалық тапсырмаларды жылдам орындайды;
- Ұлттық ойындардың білімдік маңызы қозғалыс қасиеттерінің дамуымен бір мезгілде қозғалыс дағдылары да жетіледі.

ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР

«Ұлттық ойындар» бағдарламасы негізгі білім беретін балабақшаларда ойынға деген қызығушылығын оята отырып, дене қасиеттерінің дамуына мақсат береді. Сынастар, бақылау жаттығуларын орындау жорықтары бойынша пайдаланылатын әдістемелік құрал ретінде қолдануға болады.

Түсінік хат

Бағдарлама арнаған «Ұлттық ойындар» курс бағдарламасы балалардың ойынға деген қызығушылығын арттыра отырып, арнайы денеі дамытатын жаттығулар үлкен мүмкіндік береді. Балалардың ойынға деген қызығушылығын арттыру мақсатына пәнен тыс жұмыстарды ұтымды пайдалану керек.

Мақсаты:

Денсаудың нығайтумен қатар бүлдіршіндерге қазақтың ұлттық спорт түрлеріне деген көзқарасын қалыптастырып, дене жаттығулары мен ойындарын өз беттерінше дамытуға тәрбиелеп, оқу- ойын материалдарын бір жүйе ретінде олардың руханилығын, адамгершілігін, дене тәрбиесін тәрбиелеуге баулуды қалыптастыру.

Міндеттері:

- Дене тәрбиесі сапасы бойынша балалардың өмірлік маңызы бар білімге ие болуын қамтамасыз ету;
- Ұлттық ойындарды үйрете отырып, жұмыс қабілеттілігін арттыру аясында балалардың денсаудығын нығайту;
- Тәрбиеленушілердің ұлттық ойынға деген қызығушылығын арттыру;
- Ұлттық ойынға деген әлеуметтік көзқарасын қалыптастыру;
- Жарыстар өткізу, ұйымдастыру дағдыларын қалыптастыру;

Балалар тізімі

1Алдабергел Шұғыла

2Алпысбай Мирас

3Алпысбай Диас

4Абилтай Айболат

5Баймырза Ислам

6Жақсыбай Расул

7Оразжан аслан

8Жамбыл Нұркелді

9Талғатқызы Айару

10Ғаниқызы Айнұрым

11Амантай Жаныл

12Сабитқызы Адина

13Тарғын Айдын

14Өтеген Радна

15Бақытжан Абдулах

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 1.09.2016		Сағат саны: 5
Талауға тобы:		Қатысшылар саны:
Сабақ барысы	Салемдесу, балалардың сабаққа дайындығын тексеру, жүрек қатысын (нұлысін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру (жалпы дене жаттығуын насайды).	
Сабақ тақырыбы:	«Бес табан»	
Мақсаты:	Бармағы: Асық ойындары бір-бірінен бінеді. Қолындағы Асықты қалай ату керек екенін біледі. Қайбірі: Асықтарды әртүрлі қимылмен атуға біледі	
«Бес табан» ойынының ережесі	1.1 «Бес табан» ойыны R3 (алғашқы) деңгейде ойналады, шенбердің ату сызығынан, көк сызығының ені (2-3см) болуы тиіс, шенбердің ені жағындағы ату сызық (асық тігілген енінен қашақтығы) 3 метр негіз және солға сызылады. -Шенбердің сыртқы шетігі жана іші сызық ұзындығы 15см және 45С тігілген белгі сызығы болуы тиіс. ортаңғы көк сызығы (115см) сызығына және ені ені жағында параллель сызық (15см) түсірілген және 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда негізге ойынына жейіміне айналады. - Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа 1.2 Ату кезінің төртінші асықтарды ату арқылы анықтайды және жалпы ойын көрсеткішіне тек 15 минутта уақыт тоқтайды, тең өскі тіркелген нәтижеде қосымша 3 минут беріледі. Ойын 3 жекісіне дейін жалғасады Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) көзек бойынан шенбердің ішіндегі көздегі асықтарды алады. Мұнда асық тігілген көк асықтардың арасы бір сақа үш болуы шарт және кейбір асықтар жалғаман бүк, тік болуы тиіс. 1.3 Ату кезінде сақа тігілген көк асық шенбер сызығынан атуға мәжбүрлі, егер асықты сызықтан шығарып асық ойынында мүмкіндік берілді, төртінші ойыншыға шенбердің R3 сыртқы жағы белгіленген ортаңғы сызықтың көздегі көк асықтарды атуға рұқсат берілді, асық асықта шенберден шықса ойын шарт жағынан тікелей, шығарып алған және ату сызығынан қарсыға ойыншыға беріледі.	
Балалар асық ойынын ойыну барысында құлпытін жаттыға:		
- Асық ойыну барысында логикалық ойлау қабілетін арттырыңыз; - Асық ойыны арқылы негізгі нан аралық байланыс жолы қойылады; - Ойындар арқылы логикалық талқылауларды жаттығу арқындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы көзге көрсеткіштің дұрысмен бір мезгілде қарастырылған дұрысмен де көрсетіледі.		

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 13.04 2024		Сағат саны:
Балалар тобы:		Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, нұрға қатысу (тұрғын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.	
Сабақ тиімділігі:		БЕС АСЫҚ ОЙЫНЫ ЕРЕЖЕСІ
Мақсаты:	Барлығы Асық ойындары бар екенін біледі. Қолшарты: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбір Сағатты таңдап кіруді орындай алады.	
«Үштік» ережесі:	Бес асық алынады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен үш асық алынады. Хан қайта қатылады. Кілемде қалған жалпы асық ханды жоғары лақтырып, бөлек алынады, хан қайта қатылады.	
«Төрттік» ережесі:	Барлығы бес асықты алақанда ұстайды. Хан жоғарыға лақтырылып, қатқандары бірден кілемге қойылады да лақтырылған асық қабылып алынады. Кейін хан жоғарыға лақтырылып, төртеуі жиылып алынып, лақтырылған хан қабылду.	
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:		
- Асық ойыну барысында логикалық ойлау қабілетіне арттырады. - Асық ойыны арқылы негізгі екі аралық байланыс жолға қойылады. - Ойындар арқылы логикалық тұрғымен ойлау қабілеті арттырылады. - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы қосалық тәсілдерінің жетілуімен бір мезгілде қосалық тәсілдері де жетіледі.		

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 7.10.19 10.10.19	Сағат саны:
Балалар тобы:	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабақта дайындығын тексеру, жүрек қатысын(пульсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«ТАС ҚАЛА ОЙЫНЫ»
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілік: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны таңдап іруді орындай алады.

Асық атудың әдісі: – ойыншы мәңдегі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға ыңғайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуінен шартіліп барып асыққа тигені дұрыс.

«ТАС ҚАЛА ОЙЫНЫ» ережесі		Тасқала ойыны бес мүмкіндіктен тұрады. Ойыншы әр мүмкіндігінің асықты атып шығаруына байланысты. Ойын үй жағдайында өткізіндіктен асықты тігетін алаң А4 формат қағазы көлемінде құрылады алып ортасындағы көңге тігіледі, А4 парағын периметр бойы ішкі 3см аралықта сызықпен сызылады көңге 9 асықты қала сияқты етіп бірінші қабат 4 асық екі асық көлденеңнен оң және сол жағынан (алшы тұрысымен) тігіледі оның үстіне яғни екінші қабат 3 асық қырымен (алшы тұрысымен) тігіп, ал екі асықты 3 қабатқа (бүк тұрысымен) бүйірімен болмасама мұртымен жағымен тігіледі. Ойын ережесі. Тасқала ойыны бес мүмкіндіктен тұрады. Ойыншы әр мүмкіндігінің асықтарды атып шығаруына байланысты ұпай жинайды. Сақамен алаңдағы тігілген асықты атқанда алаңның сыртқы сызықтан шығарса 1 асыққа (2 ұпай) алады, ал А4 парағының белгіленген 3 см алаң сызығы үстінде қалса 1 асыққа (1 ұпай) алады. Ал ірік белгіленген сызықта яғни көк алаңда қалып қойса ұпай берілмейді.
--------------------------	--	---

Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:

- Асық ойыну барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы негізгі пән аралық байланыс жолы қойылады; - Ойындар арқылы логикалық талсырмаларды жақсартып орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы қозғалыс қозғалыстарының дамуымен бір мезгілде қолғашы дағдылары да жетіледі.

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 18.10.2023 ж. 11.00	Сағат саны:
Балауға тәуел:	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы:	Сілемедеу балалардың сабақта дайындықтарын тексеру, жүрек қалысын(пұлсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	БЕС АСЫҚ ОЙЫНЫ ЕРЕЖЕСІ
Мақсаты:	Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде балалардың ұлттық ойынға деген қызығушылығын қалыптастыру.
«Бірлік» ережесі	Ойыншы кілемге бес асықты ірітпестейді, міндетті түрде жанды алады. (Хан асық ойынын жұрттың негізгі асық болып есептеледі). Ойыншы жанды жоғарыға лақтырып, кілемде жатқан асықтардың бірін алып, лақтырған жанды қағуы керек. Хан қайта жоғары лақтырылып, кілемдегі шашылған асықтардың екіншісі, кейін үшінші, төртінші алынады.
«Екілік» ережесі	Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен екі асық алынады да бірліктендей лақтырылған хан қағылып алынады. Кейін тағы екеуі алынады. Кілемнен алынған асықтар бөлек жиналады.
Балалар асық ойынын ойлау барысында кутілетін нәтиже:	
- Асық ойлау барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойлау арқылы негізгі нем аралық байланыс жасау қабілеті; - Ойлау арқылы логикалық талсырмаларды жылдам орындайды; - Ұлттық ойындардан білімдік маңызды қасиеттерінің дамуымен бір мезгілде қоғамдық дағдылары да жетіледі.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні: 18.09.2020	Сағат: 10:00
Балауға тобы: 1	Қатысқандар саны: 11
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындығын тексеру, жүрек қалпын (пульсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дүние жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«Үш табан»
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілігі: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны тегделіп жүрді орындай алады.
Асық атудың әдісі – ойыншы көзденгі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға мыңдайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуімен шеріліп барып асыққа тигені дұрыс.	
«Үш табан» ойыны ережесі	Ойынға екі немесе оданда көп ойыншы қатысады. 5-6 ойыншы ойынатан қызықтырақ, әр ойыншыда көпте тігетін ушасмақ сақым қалыңдықпен өзгерте аласыз, тиге нем болмағаны жақсы 3-5 аралығы) асық және бір сақа болуы шарт. Көпте әр ойыншы бір-бір асықтан тігеді. Ойыншылар кезектерін сақаларын күлдіру (басқа аймақтарда басқаша ойылуы мүмкін) арқылы анықталады. Біреші ұсыныс салған сақаларды шатайп жібереді. Көзденгі ашысынан түссе сол біреші, тайжасынан түссе екінші кезекте. Егер сақалар олай түспесе қайта шашылады. Ойын реті анықталған соң ойыншылар көзденгі асықтарды міндетсіз атады. Көзденгі асықты үш табаннан асыра ұшырып жіберген адам ол асықты өзіне алады. Үш табанға жетпесе құлаған жерінде жатқан асықты сол қалыңда ата береді. Ойыншыларда бірітпелі ойынды сызықтан бастағанымен, ойын барысында сақалары түскен жерден атып отырады. Осылайша асықтары таусылған ұтылғанға ойынатынды. Сақаны шебра ату, сұрт ату, орай ату тәрізді әдістер болады.
Балалар асық ойынын шынға барысында кутлетін нәтижелі: - Асық ойыну барысында ішкілік ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы мергені нем аралық байланыс астаға көпкілем; - Ойынлар арқылы асықалық тәсілдерді жолдан орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік мағына қорытын екендерін де мұнымен бір мәселеді қозғалыс пайдаланы да жетіледі.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні: 2.12.23		Сәгіт саны:	
Баллусы тобы:		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сипемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қатысын(түпәсін) тексеру, Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тиімділігі:		«Ұтыс» ойыны	
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілігі: Асықты қалай алу көзек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны тандап нұсуды орындай алады		
«Ұтыс» ойыны ережесі	Әуелі, «Хан болып шық» ойынындағы секілді ойынға қатысушы балалардың сақалары нұсұп, кәнге бірінші болып кәм, одан кейін кәмдер кәнтатыны анықталып алынады. Ойын басталмас бұрын әр ойыншы кәнге, кәнге, ойын сызығына бір-бір асықтан тіледі. Содан, ойын басталады. Кәнге көзек көзек шығып кәнтәк ойыншылардың бірінші кәнтәсі «кәнтәсі» түрә кәнтәк кәнтәйдә, ол кәнтә өз үшін бір асық қалдырып, қалғандарын кәнтәсіне салып (нәмә, ұтып) алады. Сөйтсә, ойын басынан басталады. Егер, кәнтә көзеккәсәк шығып кәнтәк ойыншылардың бірінші кәнтәсі «кәнтәсі» түрә кәнтәк кәнтәйдә, ол сол кәнтәсә кәм сызымында тұрған асықтардың бірін кәнтәсә алады. Тәнтәк асықты кәм сәнтәнтәкән табан ашәмәнен әрі асырып нәберсә, ол үшкән болып есәтәлсә, кәнтә өз үшін бір асық қалдырып, қалғандарын кәнтәсіне салып алады. Ойын басынан басталады. (Ескәртү: егер ол тәнтәк асығын кәм сызығынан табан ашәмәнен әрі асырып түсәре алмәсә (кәнтә, өлп болсә), нә мүрдә тәнтәк алмәсә, кәнтә айып рәтіндә, бір асық тіпә қояды. Ойын әрі қарай кәнтәсә береді).		
Балалар асық ойынын ойлау барысында күтәктәк кәнтәкә:			
- Асық ойлау барысында ләтәнтәк ойлау кәнтәктәк әртәтәлсә; - Асық ойыны әрәнтәк кәнтәктәк ләтәнтәк байланыс жоққа кәнтәкәдәс; - Ойындар әрәнтәк ләтәнтәкәк тәпәсәртәкәрдәк жылдан әрәнтәкәдәс; - Ұлттық ойындардың бәнтәкән жәнтәкә кәнтәкәсә кәнтәкәсәртәкәк дәмәтәкән бір кәнтәкәсә кәнтәкәсә ләтәнтәкәк дә жәнтәкәдә.			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Жүзін: 30-40 жас аралығы		Сызық саны:	
Балумен табы:		Қызықтандыру саны:	
Сайлау барысы:	Сәлемдесу, балалардың сайлауға дайындығын тексеру, жүреп қалысын (пұлысін) тексеру. Сайлауға мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сайлау тәртібі:		«Арқаласпақ» ойыны:	
Мақсаты:	Балаларды ұлттық ойындармен, жандандыру, мерекелікке және бір-біріне сайлауға тәрбиелеу. Ұлттық аспақ ойынын жандандырып, жағары деңгейде балалардың ұлттық ойынға деген қызығушылығын арттыратыны.		
«Арқаласпақ» ойыны ережесі:	Бұл ойынды екі ойыншы ойнайды. Сақаларын жеріп, іші бірінші отумен бастайтын ашықтап алып соң, пұлын басталады. Қостаушы сақалын әрірекке лақтырып жібереді. Бастаушы оның сақалын көздеп алады. Егер, тәпсіз – қостаушы оны сақалын жатқан жерге дейін арқалап апарды да, қайтарды ақ сақалын әрірекке лақтырып жібереді. (Көзінше байлауысты көзінше ойыну да болады, яғни, енді бастаушы сақалын анадай жерге лақтырып жібереді де, қостаушы оның сақалын көздеп алады). Бастаушы таты да алады. Тигізе алмай қалса, ойын көздеп қостаушыға өтеді. (Ескерту: сақалы анадай жерге лақтырып жібергенде, белгілі бір қиындықтан өрі асырмау керек. мысалы 4-5 метр).		
Балалар немә ойынды ойнау барысында күтілетін нәтиже:			
- Аспақ ойыну барысында зияткерлік ойыну қабілетін арттырады; - Аспақ ойыны арқылы мерекелік пәз арқылы байланыс жасап қояды; - Ойындар арқылы логикалық тәсілдерілерін жасап қызықайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы қаншалық қиындығын білгеннен бір мезгілге қолғама алғыдайды да жетілді.			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 13.01.2021		Сырт сыйы:
Балауға табыл:		Қатысқандар саны:
Сабақ бағыты:	Сәлемдесу, балалардың сабақта дайындығын тексеру, нұсқау елтісу (түрлісі) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру жалпы және жаттығуға насихат.	
Сабақ тақырыбы:	«Ханталапай»	
Мақсаты:	Балаларға ұлттық ойындар, жазылымдық, мергендікке және бір-бірін ойыптауға тәрбиелеу. Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде балалардың ұлттық ойында деген қызушылығын қалыптастыру.	
«Ханталапай» ойыны ережесі	Ойынға бес адамға дейін қатыса алады. Бес адам кенес (яғни, ойнал отырған ортаға) бес-бес асықтан тұрады – көлемі 25 асық. 25-ші қылықпен түске белгіленген үлкендеу асық – ХАН. Бұл ұтыс емес ермек ойыны. Әуелі, сақдаларып жіріп, нәзік ретін анықтап алғаннан кейін ойын бастаушы (яғни, ойынды басқарып отырған үлкен адам) қос-алақалындағы барлық асықты «Асықтарым жайлы тұс, сый-құрметке жайлы тұс» деп жерге шашып кеп жібереді. Барлық ойыншылардың көздері жерге шашылып түскен асықтарда. Егер, Ханалшы түссе, ойыншылар жерде шашылған жатқан асықтарға жапатармағай бас талады. Ханталапай деген бес жапатармағай бас салғанда, қим-қим асық, қим-қим қарамай, хан қай ойыншыға түссе, келесі ойынды сол бастайды. Сонимен, ойын басталады. Хан алшы түскен қим, қондырған, бірінші кезектегі ойыншы асықтарды ата бастайды. Атқанды мұддырының түйегі қалты, осылайша тұрған сұқ, сұссығым. Бұл пен бүкті, шік пен шікті, алші мен алшіні, тайні мен тайніні атады. Атқан кезде тартып отырса (яғни ату шарт емес, жігітшіне; мүлкіт, жаппат ату керек), тартып асықпен ұтып қосбінде ала біреді. (Егер атқан асығы басқа асыққа тиіп кетсе немесе атып асығын алып жатырда, қолы басқа асыққа тиіп кетсе, ойын тоқтатылып, ату кезекі басқа ойыншыға көшеді). Осылайша көзделі асық біткенше ата береді.	
Балалар асық ойынын ойлау барысында күтілетін нәтиже:		
- Асық ойыну барысында балалардың ойлау қабілетін арттырышы; - Асық ойыны арқылы неғісізін аралас байланыс жасап қойылады; - Ойыншылар арқылы жағалық тапсырмаларды жинап қарайды; - Ұлттық ойыншының білімділігі мен асық қасиеттерінің жағалық бір негізде жинап қарайды да жетіледі.		

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары	
Күн: 17.02.24.03	Сыртт. сынып:
Балалар тобы:	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы:	Балалармен балалардың сабаққа дайындақтарын тексеру, жүрек қимысын (пұлын) тексеру. Сабақтың маңызын түсіндіру. Жағдайды жетілдіруін талдайды.
Сөйлеу тәсілдері:	«Омты»
Мәселесі:	Асық ойының құрдастарымен ойында қатысқандар алу басын табылады. Негізгі қимыл түрлерін шығару және үйлестіру. Өліктері мен аяқтарымен қатыстыру басын табылады.
«Омты» ойының ережесі:	Ойыншылар арасы 10 адам немесе аз болса да қатысқан, таң ортасына сызық бойына ойыншылардың арасына екі асықтан қатысады. Төрттен асықтардың таң ортасына бір асықты қатыстырып тұрғызады. Балалар сөздерін айтып, өздерінің бойында бірінші асықтан бірі қатарға тұрады да, қозғалып-қозғалып, оларды жердегі омтыны алып тұрғызып, сөйле асық ұтып алуға кіріседі. Егер бір ойыншы ортадағы тұрған омтына бірден тигізсе, онда ондай бір асықты сол алады, ол асықты тигізсе алмай, тұрған асықтардың қозғалып-қозғалып сол жерден асықты таң алады. Қозғалып асық тұрғанда сөйле ойыншылар асықты қайтадан тигіз асырады.
Балалар асық ойының ойыну ережелерін түсіндіріп береді:	
- Асық ойында біріншінің қатысқан ойыну қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы игілікті пайдаланып, байланыс алып қоялады; - Ойыншылар арасына қатысқан ойыншылардың қатысуын арттырады; - Ұлттық ойындардың біріншілік маңызын қатысқан қатысқандардың қатысуын бір маңызын қатысқан ойыншылар да жеткізеді.	

Қалақ ұлттық және тәткікерлік ойындары

Күн: 19.01.2022 Жыл: 2022		Сынып саны: 1	
Баланың табы:		Қызылқандар сынып	
Сыбақ барысы	Сылажұдысу, балалардың сыбаққа дайындықтарын тексеру, жерге қатысын (түскін) тексеру. Сыбақтың жамалтұм түсінідіру Шалпа деп жаттығуын жасауы.		
Сыбақ тақтарыбыз:		Тайке ойыны	
Мәңгізаты	Балаларға ұлттық ойындарды, жершіліктерді, мергенділікке және бір-біріне сылауға тәрбиелеру. Ұлттық асық ойынын жандандырып, жатары деңгейде: Балалардың ұлттық ойында дәлелді ұйымдастырып қатынастыру.		
Тайке ойыны ережесі	Бұл ойында еңкеден бес-алты балаға дейін қатыса алады. Ойын үшін тақыр, төгіс жер таңдала алынады. Алғаш түзу сызық сызылып, ойыншылар солқым бойымен бір-бір немесе екі-екі жемісден шығарып, сол сызықтың бойына араларына бір сүйемдей жер қалдырып, тайкесінен тігіс қояды. Сақаларын соғыстырып, ескек аяқтарды ретімен үш жемісдей жерден сызылған сызықтың сыртына қарай кеңейтудің жердегі сақасын шығарып тастайды. Тайке түссе немесе баланың сақасын шығаруын күтпей, кеңейді мәзіріп атуға құқы бар. Кеңейге тегінде, тайке түссе, барлық тігулі асықты атпай-ақ нымып алады. Алғаш түркі-түпте тізбекте тұрған бала оны атып, ойынмен шығартады да, ойын армен қарай жылжытады. Тастаған баланың сақасы алшы тұрса, қалған балалар оның сақасын атады, тіптісе-алшы тұрған сақа ойынмен шығартады. Ал тіпті баланың сақасы түгіс, тайке түссе, ол да кеңейді атады. Тегісе-үлесін алып, қайтара таласын тастайды. Алшы да, тайке де тұрмаша, ойыншылар жерге сызықтан кезек бойымен кеңейтудің нүктесін атады, тіпсі шарт бойымен асық атады. Сызықтан атпай кезек бала атып тігілетен кеңейін ала алмайды, ойып асықпен кеңеі бір кеңей қосуына болады. Алғаш бала мүлті кезектен кеңейлерді кезек ата береді. Бұл ойынның қызығы сақаның тайке түсуімен ұтымды. Сол үшін ойында тайке тұрмаша сақа қосады.		
Балалар асық ойынын ойызу барысында күтілетін нәтиже:			
- Асық ойыну барысында жетілген ойыну қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы игісіз нем жазық байланыс жолға қойылады; - Ойынды арқылы жетілген талымдармен жолды орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы жетілген қасиеттерінің дүниесімен бір мәңгілік елестініс дүниесімен де жетілгенді.			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні: 13.06.2023 18:02		Сырт орынд	
Намауы: ойын		Қатысқындар саны:	
Сайлақ барысы:	Салемдесту, балалардың сабақтар дийқандықтарымен танысу, жүрек қатысуы (нұсқа) танысу. Сайлақтың мақсатын түсіндіру Жалпы деңгей жаттығуы жасайды.		
Сайлақ танырыбы:		«Ұтыс»	
Мақсаты:	Ақыл ойының құрамындағы ойындардың маңызын анықтау ойындарының сабақтары. Нәтиже: ойындардың құрамын демеу және ұйластыру ойындары мен ойындардың қатысуы ойындары.		
«Ұтыс» ойыны ережесі:	Бұл «Ұтыс» ойынымен танытып көрсетіп жүрме, Ақыл, Тайы, деген екі түрі бар. Ақыл ойыны. Әрбір «Хан болып ике» ойынындағы екі ойынға қатысушы балалардың сабақтары кіріп, кенте бірінші болып ике, одан кейін икедер шығатын шығатын алынады. Ойын басталмас бұрын әр ойыншы кенте, ике, ойын сызығына бір-бір асықтан тітеді. Содан, ойын басталады. Кенте икек және шығып кенте ойыншылардың бірінші сабағы кенте тұра қалған жағдайда, ол кенте әрі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалғандары сабағы (иік, ұтып) алады. Сөйтіп, ойын басынан басталады. Егер, кенте икемен кенте шығып кенте ойыншылардың бірінші сабағы иікпен тұра қалған жағдайда, ол сол бетінде кенте сызығында тұрған асықтардың бірін көздеп алады. Төрттен асықтан кенте сызығынан табып алынып кенте асықпен икеберсе, ол ұтып болып кенте кенте, кенте әрі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалғандары сабағы алады. Ойын басынан басталады. [Кенте: егер ол төрттен асықтан кенте сызығынан табып алынып кенте асықпен түсіп алыса (иік, иік болса), не мүлде табып алыса, иікпен ойып иікпен бір асық тітіп кенте. Ойын әрі қарай жалғаса береді].		
Балалар асық ойынымен ойыну барысында күтілетін нәтиже:			
- Асық ойыну барысында асықшылық ойыну қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы кенте ике аралық байланыс және қалыптас; - Ойыншылар аралық асықшылық қатынастарымен және орындайды; - Ұлттық ойындардың бұйымды маңызы асықшылық қатынастарымен және орындайды; - Асықшылық қатынастарымен және орындайды.			

Қазақ ұлттық және тияткерлік ойындары

Күн: _____	Сырт сәлем: _____
Балауыз тәлімі: _____	Қызықсыз сөз: _____
Сабақ барысы:	Сәлемдесу, балалардың сабақта дайындықтарын тексеру, жүрек қатызып(түркісі) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тәжірибесі:	Тайы: _____
Мақсаты:	қимыл-қозғалыс комбинацияларын және олардың кейбір жаттығулардағы реттілігін білу және игерудеу болып табылады.
Тайы ойыны ережесі:	Бұл тайы ойынының мақарыдамы Тайы ойынымен ойнау ережесі бір-бірдей болғанымен, бір-ақ айырмашылығы бар. Ол - мынау: ойталық, қазані кезеңі ойынымен көңілі тұрған көп асықтың бірін ағы. Егер сақа мен сақа тіткен асықтың енеуі де шик (айтпаса, бұл) жатса, дүмек үндіні. Ол үнді асытын ақадн да, әрі қарай ата береді. Мақсат: сақа мен сақа тіткен асын бірдей жатулары керек. Екітін ар ойыныш қазані кезеңімен көңілі асық біткенше ата береді. (Бір ойыныш асық біткенше атып, ұтып кету мүмкін).
Балалар асық ойынымен ойнау барысында күтілетін нәтиже:	
- Асық ойнау барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы несіті пия арастық байланыс жасап қойылады; - Ойындар арқылы логикалық талсырмаларды жылдам орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы көптеген қасиеттерінің дамуымен бір негізгі қолғаныс нәтижелері де жетіледі.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 2023.10.04		Сырт/Ішкі:	
Балалар ұбы:		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабақта дайындықтарын тексеру, жүрек ағысын (пұлын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:	«Атжарыс»		
Мақсаты:	Асық ойының құрдастарымен ойынуға қызығушылығы болып табылады. Негізгі қимыл тұрақты дамыту және ұйымдастыру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.		
«Атжарыс» ойыны ережесі	Соңымен, ойын басталады. Ойын үлкен шеңберде етіп жатыр. Шеңберді аймақтары 40 тас қойылған. Ойынға 15 ойыншы, етіп, 15 ат қатыстырылып отыр. Әр ойыншыда екі екі ашықтан бар: біреуі – сақа, біреуі – бәйгеге қосылатын ат. Барлық бәйге ойындар сөйлеп, алдымен сақалар жігіліп, бастаушылар мен қосаушылар анықталады. Соңы, ойын басталады. Ал, аттардың қалай жүретіні (дөмен, қалай шабатыны) былайша анықталады: жігіттен сақаң алды түссе – 5 жүріс, тайы түссе – 4 жүріс; шін – 3; бұқ – 2; жанта – 0; омпта – 8; (Ксерту; сақаны жігіттенде омпта қол тұра бермейтіндіктен, оған үлкен көңілді беріліп отыр; бірақ «Алмақтың да салмағы бар» дөменші, омпта қай тастың қасына келіп тоқтаса да, сол тасты қойылатын шартқа батынады; мысалы: «Бара тастың тұсына келсе – өліп қалады). Соңымен, ойын басталды. Рамала шаңды өтене көзгерген аландың аламан бйіс естеріңді де шығар. Бұл жерде де сол алмаң бйіс басталады. Аттың құлағында ойнайтын шабандар бала бйісше шабу әнерін ш ашқан осы жерден бастап үйренеді десең, еш қателеспейміз.		
Балалар асық ойынын ойыну барысында күтілетін нәтиже:			
- Асық ойыну барысында логикалық ойыну қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы негізгі сан аралық байланыс жасап қойылады; - Ойыншылар аралық логикалық тапсырыстарды жақсартып орындайды; - Ұлттық ойындардың бйісіндік маңызын қосалыс жасап терісін дамытумен бір мезгілде қосалыс дағдыларын да жетілтеді.			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары	
Күн: 20.04.2025	Сәгіз саны:
Балалар тобы:	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы:	Сәлемдесу, балалардың сабақта дайындықтарын тексеру, мүре қапшық(пүрсіп) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тәжірибесі:	Шің-бүк
Мәселесі:	Асық ойынының құрдастарымен ойынуға қызығушылығын оғу болып табылады. Еңбегі қиында тұрса да, дамыту және ұйыстыру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.
Шің-бүк ойыны ересеті:	Бұл ойынды екі не үш бала ойнайды. Ортаға 2-4-6 асық, тілімді. 2-5 метрден барып ортадағы асықты алады. Егер қала ортадағы асықты тигізіп, шің-бүк түссе, барлық асықты ұғып алады. Егер шің-бүк түспесе, басқа балалар атып, ойынды ары қарай жалғастырады.
Балалар асық ойынына ойлау барысында нүсізетін нәтиже:	
- Асық ойыны барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы негізгі логикалық байланыс жасау қабілетін арттырады; - Ойындар арқылы логикалық тапсырмаларды жасауға қабілетін арттырады; - Ұлттық ойындардың білімділік маңызын көрсетіп, қиындықтарын дағдымен бір нәтижеге жеткізуге дағдыларын да жеткізеді.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күн: 12.05		Сағат саны:	
Балауға тобы:		Қатысушылар саны:	
Сабақ барысы:	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындығын тексеру, жүрек қағыстыру (пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру. Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:	Өріс		
Мақсаты:	Асық ойынымен құрдастарымен ойнауға қатынасқа ету болып табылады. Негізгі қимыл түрлерін дамыту және үйлестіру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.		
Өріс ойыны ережесі:	Өріс ойыны 3, 5, 7 метр қашықтықтан (қашықтық балалардың жас пракицелігіне байланысты). Түзу бойына алашы, тауелі кезектесіп тастайды. Өріске ұзақ барып атасын, кімнің бірінші ататындығы сандарын қосып, бір ойыншы басынан асыра (соғады) жерге тастайды. Алды түскен сақа несі бірінші, төртінші екінші, бұл үшінші, ішкі төртінші болып атады. Ойынындағы үтік (жеңіс) тәртібі • Сақа асыққа тіліп қалды • түссе - тіліптен асықты түгіл ұтып алады. • Сақа асықтарды құлатып, сақа бұл түссе - ішкі жатадан асықтарды ұтады. • Сақа асықтарға тіліп, ішкі түссе - бұл түсіп жатадан асықтарды ұтады. бүлінген асықтарды түзу бойына қайтадан тіліп қояды. Келесі кезектегі ойыншы сақасы мен тіліптен асықтарды көзден атады. Аяқанда сақа асықтарға тіліп, құлатып екі омыла түссе, сақаны омылатады. Көзден төмен сақаны домалатып тастайды. Келесі бойынша үш рет қайталауға болады. Өрістен атылған сақалар, домалатып түскен жерінде жатуға тиіс. Кімнің сақасы тәрке омыла кетсе, сол бірінші болып кері атады. Тікелей кетсе келесі ойыншы кезек илады. Ойыншылар тығыш алмаса, алғашқы ойыншы қалған асықты сақаммен қосып, басынан асыра жерге тастайды. Атып асықтыңды жинап отырасың. Шебер ойыншы қарсыласының асығын түгіл ұтып алады.		
Балалар асық ойынымен ойнау барысында кутылетін нәтиже:			
- Асық ойыны барысында логикалық ойлау қабілетін арттырышы; - Асық ойыны арқылы нәтижелі қан аралас байланыс жолға қойылады; - Ойындар арқылы логикалық тақырыптардың жылдам орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы арнайы мақсаттарға дамуымен бір мезгілде қолданыс дағдыларын да жетілгені.			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Құны: 19.05		Сағат саны:	
Балалар тобы:		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы		Салпыртқы балалардың сабақты дайындағандарын тексеру, жүрек қимылын (жүлдісін) тексеру. Сабақтың маңсатын түсіндіру Жалпы дүниетанымын жасады.	
Сабақ тексерілімі:		Асық тігіп ойнау	
Мақсаты:		Асық ойынын құрастырып ойнауға қатынасатын ету болып табынады Негізгі көнелік түрлерін дамыту және үйлестіру білімдері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.	
Асық тігіп ойыны әрекеті		Бір топ бала, нағыз жылытып келіп, теңіз жерді таңдап алады да, оны таңдап, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп келіп біледі. Ойыншының қимылы балалардың жас мөлшеріне қарай белгіленеді. Сонда 1—1,20 см немесе 1,5 метрге дейін болады. Мұны «көне» деп атайды. Сонда ойыншылардың өзара келісімі бойынша көннен 4—5 м. 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 сандар кіру арқылы анықтайды. Саңасы алғаш түскен ойыншы бірінші болып ату кезегін алады. Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көне сызығынан шығарса, оны алады да, саңасы түскен жерден қайта алады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді. Егер оның саңасы көндегі асыққа тигені жетсе, асықты көнегі ойыншы алады. Ал тигені асықтарды бұзып, бірінші көннен шығарса алғашқы, алдан ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуға тиіс. Ойын көндегі асықтар бойынша біткенше ойнала береді. Көндегі асық біткен соң, ойынға қатынасудың бір-бірден көнге қайта асық тігіп, ойын қайта басталып, жалғаса береді.	
Балалар асық ойынын ойнау барысында жүргізетін нәтиже:			
- Асық ойыны барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы көнелік пен аралық байланыс жолға қойылады; - Ойындар арқылы логикалық тапсырмаларды жеңілдем орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы қозғалыс қозғалыстарын дамытумен бір мезгілде логикалық дағдыларын да жетілдіреді.			