

№28 Акбота бобекжай-балабакшасы



Асық үйірмесі

Үйірме жетекшісі: Төлегенов Болат

2025-2026 жыл

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

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

Міндеттері: - Дене тәрбиесі сабағында алған 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 ату" бағдарламасында жыл бойына 34 сағатқа аптасына 1 сағаттық бағдарлам қарастырылған.

Бағдарламаның өзектілігі:

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

Бағдарламаның жаңашылдығы:

Халқымыздың ұлттық ойындарын жаңғырта 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.

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Баллусы тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	Өріс
Мақсаты:	Асық ойының құрдастарымен ойнауға қамтамасыз 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 ерекшелігіне байланысты). Түзу бойына алшы, тәукі кезектесіп тізіледі. Өріске ұзап барып атасың. Кімнің бірінші ататындығы сақаларын қосып, бір ойыншы басынан асыра (соғады) жерге тастайды. Алшы түскен сақа иесі бірінші, тәукі екінші, бүк үшінші, ішік төртінші болып атады. Ойынындағы ұтыс (жеңіс) тәртібі • Сақа асыққа тиіп «алшы» түссе - тізілген асықты түгел ұтып алады. • Сақа асықтарды құлатып, сақа бүк түссе - ішік жатқан асықтарды ұтады. • Сақа асықтарға тиіп, ішік түссе - бүк түсіп жатқан асықтарды ұтады. Бұзылған асықтарды түзу бойына қайтадан тізіп қояды. Келесі кезектегі ойыншы сақасы мен тізілген асықтарды көздеп атады. Атқанда сақа асықтарға тиіп, құлатып өзі омпла түссе, сақаны омпалатады. Тізеден төмен сақаны домалатып тастайды. Келісім бойынша үш рет қайталауға болады. Өрістен атылған сақалар, домалап түскен жерінде жатуға тиіс. Кімнің сақасы төрге озып кетсе, сол бірінші болып кері атады. Тимей кетсе келесі ойыншы кезек алады. Ойыншылар тигізе алмаса, алғашқы ойыншы қалған асықты сақамен қосып, басынан асыра жерге тастайды. Ұтқан асығыңды жинап отырасың. Шебер ойыншы қарсыласының асығын түгел ұтып алады.
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:	
<p>- Асық ойыну 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.</p>	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:		Сағат саны:	
Балауса тобы		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:	Асық тігіп ойнау		
Мақсаты:	Асық ойынын құрдастарымен ойнауға қамтамасыз ету болып табылады. Негізгі қимыл түрлерін дамыту және үйлестіру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.		
Асық тігіп ойыны ережесі	<p>Бір топ бала, жастар жиылып келіп, тегіс жерді таңдап 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 м. не одан да көп мөлшерде асық ататын орын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып көндегі асықты атағын болады. Ойынды кім бірінші болып бастайтынын сақа иіру арқылы анықтайды. Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегін алады. Ойыншы асыққа дал 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 қатынасұшылар бір-бірден көнге қайта асық тігіп, ойын қайта басталып, жалғаса береді.</p>		
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:			
<p>- 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.</p>			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:		Сағат саны:	
Балауса тобы		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:		Шік-бүк	
Мақсаты:	Асық ойының құрдастарымен ойнауға қамтамасыз ету болып табылады. Негізгі қимыл түрлерін дамыту және үйлестіру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.		
Шік-бүк ойыны ережесі	Бұл ойынды екі не үш бала ойнайды. Ортаға 2-4-6 асық тігіледі. 3-5 метрден барып ортадағы асықты атады. Егер сақа ортадағы асыққа тиіп, шік- бүк түссе, барлық асықты ұтып алады. Егер шік-бүк түспесе, басқа балалар атып, ойынды ары қарай жалғастырады.		
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:			
<p>- 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.</p>			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауса тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«Атжарыс»
Мақсаты:	Асық ойынын құрдастарымен ойнауға қамтамасыз ету болып табылады. Негізгі қимыл түрлерін дамыту және үйлестіру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.
«Атжарыс» ойыны ережесі	<p>Сонымен, ойын басталады. Ойын үлкен шеңберде өтіп жатыр. Шеңберді айналдыра 40 тас қойылған. Ойынға 15 ойыншы, яғни, 15 ат қатыстырғалы отыр. Әр ойыншыда екі-екі асықтан бар: біреуі – сақа, біреуі – бәйгеге қосылатын ат. Барлық басқа ойындар секілді, алдымен сақалар иіріліп, бастаушылар мен қостаушылар анықталады. Сосын, ойын басталады. Ал, аттардың қалай жүретіні (демек, қалай шабатыны) былайша анықталады: иірген сақаң әлші түссе – 5 жүріс; тәйкі түссе – 4 жүріс; шік – 3; бүк – 2; жанта – 0; омпа – 8; (Ескерту: сақаны иіргенде омпаға көп тұра бермейтіндіктен, оған үлкен жеңілдік беріліп отыр; бірақ «Алмақтың да салмағы бар» демекші, омпа қай тастың қасына келіп тоқтаса да, сол тасқа қойылатын шартқа бағынады; мысалы: қара тастың тұсына келсе – өліп қалады). Сонымен, ойын басталды. Көкала шаңды көкке көтерген алақұйын аламан бәйге естеріңізде шығар. Бұл жерде де сол аламан бәйге басталады. Аттың құлағында ойнайтын шабандоз бала бәйгеге шабу өнерін ең алғаш осы жерден бастап үйренеді десек, еш қателеспейміз.</p>
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:	
<p>- 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.</p>	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауса тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	Тәйкі
Мақсаты:	қимыл-қозғалыс комбинацияларын және олардың кейбір жаттығулардағы реттілігін білу және орындау болып табылады.
Тәйкі ойыны ережесі	Бұл тәйкі ойынының жоғарыдағы Тәйкі ойынымен ойнау ережесі біп- бірдей болғанымен, бір-ақ айырмашылығы бар. Ол –мынау: айталық, кезегі келген ойыншы көндегі тұрған көп асықтың бірін атты. Егер сақа мен сақа тиген асықтың екеуі де шік (әйтпесе, бүк) жатса, демек ұтқаны. Ол ұтқан асығын алады да, әрі қарай ата береді. Мақсат: сақа мен сақа тиген асық бірдей жатулары керек. Сөйтіп әр ойыншы кезек-кезегімен көндегі асық біткенше ата береді. (Бір ойыншы асық біткенше атып, ұтып кетуі мүмкін).
Балалар 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.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:		Сағат саны:	
Балауса тобы		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:	«Ұтыс»		
Мақсаты:	Асық ойының құрдастарымен ойнауға қамтамасыз ету болып табылады. Негізгі қимыл түрлерін дамыту және үйлестіру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.		
«Ұтыс» ойыны ережесі	<p>Енді Ұтыс ойынынан таратып көрелік: мұның Алшы, Тәйкі деген екі түрі бар. Алшы ойыны. Әуелі, «Хан болып шық» ойынындағы секілді ойынға қатысушы балаларды сақалары иірліп, көнге бірінші болып кім, одан кейін кімдер шығатыны анықталып алынады. Ойын басталмас бұрын әр ойыншы көнге, яғни, ойын сызығына бір-бір асықтан тігеді. Содан, ойын басталады. Көнге кезек-кезек шығып жатқан ойыншылардың бірінің сақасы «алшы» тұра қалған жағдайда, ол көнге өзі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалтасына салып (яғни, ұтып) алады. Сөйтіп, ойын басынан басталады. Егер, көнге кезеккезек шығып жатқан ойыншылардың бірінің сақасы «тәйкі» тұра қалған жағдайда, ол сол бетінде көн сызығында тұрған асықтардың бірін көздеп атады. Тигізген асықты көн сызығынан табан өлшемінен әрі асырып жіберсе, ол ұтқан болып есептеліп, көнге өзі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалтасына салып алады. Ойын басынан басталады. (Ескерту: егер ол тигізген асығын көн сызығынан табан өлшемінен әрі асырып түсіре алмаса (яғни, өлік болса), не мүлде тигізе алмаса, көнге айып ретінде бір асық тігіп қояды. Ойын әрі қарай жалғаса береді).</p>		
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:			
<p>- 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.</p>			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауға тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабақта дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«Омпы»
Мақсаты:	Асық ойының құрдастарымен ойнауға қызығушылығын арттыру болып табылады. Негізгі қимыл түрлерін дұрыс және үйлестіру біліктері мен дағдыларын қалыптастыру болып табылады.
«Омпы» ойыны ережесі	Ойнаушылар арасы 10 адым көмбе сызады да көмбенің тең ортасына сызық бойына ойыншылардың арқайсысы екі асықтан көнге тігеді. Тігілген асықтардың тап ортасына бір асықты омпысынан тұрғызады. Балалар сақаларын иіріп, кезектері бойынша бірінің артынан бірі қатарға тұрады да, кезек-кезек сақаларымен, он адым жердегі омпыны атып түсіруге, сөйтіп асық ұтып алуға кіріседі. Егер бір ойыншы ортадағы тұрған омпыға бірден тигізсе, онда көндегі бар асықты сол алады, ал омпыға тигізе алмай, тұрған асықтардың кез келгеніне тигізсе сол тигізген асығын ғана алады. Көндегі асық таусылған сайын ойыншылар асықты қайтадан тігіп отырады.
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:	
<p>- Асық ойыну 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.</p>	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:		Сағат саны:	
Балауса тобы		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын (пульсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:		Тәйке ойыны	
Мақсаты:	Балаларды ұлтшылдыққа, жылдамдыққа, мергендікке және бір-бірін сыйлауға тәрбиелеу. Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде балалардың ұлттық ойынға деген қызуғушылығын қалыптастыру.		
Тәйке ойыны ережесі	<p>Бұл ойынға екіден бес-алты балаға дейін қатыса алады. Ойын үшін тақыр, тегіс жер таңдап алынады. Алаңға түзу сызық сызылып, ойыншылар келісім бойынша бір-бір немесе екі-екі кенейден шығарып, сол сызықтың бойына араларына бір сүйемдей жер қалдырып, тәйкесінен тізіп қояды. Сақаларын соғыстырып, кезек алғандар ретімен үш адымдай жерден сызылған сызықтың сыртына қарай кеней тұрған жерден сақасын шиырып тастайды. Тәйке түссе келесі баланың сақасын шиыруын күтпей, кенейді көздеп атуға құқы бар. Кенейге тигенде, тәйке түссе, барлық тігулі асықты атпай-ақ жиып алады. Алшы тұрса-түпте кезекте тұрған бала оны атып, ойыннан шығартады да, ойын әрмен қарай жалғасады. Тастаған баланың сақасы алшы тұрса, қалған балалар оның сақасын атады, тигізсе-алшы тұрған сақа ойыннан шығады. Ал атқан баланың сақасы тиіп, тәйке түссе, ол да кенейді атады. Тигізсе-үлесін алып, қайтара сақасын тастайды. Алшы да, тәйке де тұрмаса, ойыншылар меже сызықтан кезек бойынша кенейлерді көздеп атады, тисе шарт бойынша асық ұтады. Сызықтан аттап кеткен бала атып тигізген кенейін ала алмайды, айып есебінде және бір кеней қосуына болады. Атқан бала мүлт кеткенше кенейлерді көздеп ата береді. Бұл ойынның қызығы сақаның тәйке түсуімен ұтымды. Сол үшін ойынға тәйке тұрғыш сақа қосады.</p>		
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:			
<p>- 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.</p>			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауса тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пұльсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«Ханталапай»
Мақсаты:	Балаларды ұлтшылдыққа, жылдамдыққа, мергендікке және бір-бірін сыйлауға тәрбиелеу. Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде балалардың ұлттық ойынға деген қызулығын қалыптастыру.
«Ханталапай» ойыны ережесі	Ойынға бес адамға дейін қатыса алады. Бес адам көнге (яғни, ойнап отырған ортаға) бес-бес асықтан тігеді – көнде 25 асық. 26-шы қыпқызыл түске боялған үлкендеу асық – ХАН. Бұл ұтыс емес ермек ойыны. Әуелі, сақаларын иіріп, кезек ретін анықтап алғаннан кейін ойын бастаушы (яғни, ойынды басқарып отырған үлкен адам) қос алақанындағы барлық асықты: «Асықтарым жайлы түс, сый-құрметке майлы түс» деп жерге шашып кеп жібереді. Барлық ойыншылардың көздері жерге шашылып түскен асықтарда. Егер, Ханалшы түссе, ойыншылар жерде шашылып жатқан асықтарға жапатармағай бас салады. (Ханталапай деген осы; жапатармағай бас салғанда, кім аз-көп асық жинағанына қарамай, хан қай ойыншыға түссе, келесі ойынды сол бастайды). Сонымен, ойын басталады. Хан алшы түскен жоқ. Сондықтан, бірінші кезектегі ойыншы асықтарды ата бастайды. Атқанда: жұдырығын түйген қалпы, шошайып тұрған сұқ саусағымен бүк пен бүкті, шік пен шікті, әлші мен әлшіні, тәйкі мен тәйкіні атады. Атқан кезде тигізіп отырса (қатты ату шарт емес, керісінше, мұқият, жәйлап ату керек), тигізген асығын ұтқан есебінде ала береді. (Егер атқан асығы басқа асыққа тиіп кетсе немесе ұтқан асығын алып жатқанда, қолы басқа асыққа тиіп кетсе, ойын тоқтатылып, ату кезегі басқа ойыншыға көшеді). Осылайша көндегі асық біткенше ата береді.
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:	
<p>- 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.</p>	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Баласа тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын (пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«Арқаласпақ» ойыны.
Мақсаты:	Балаларды ұлтшылдыққа, жылдамдыққа, мергенлікке және бір-бірін сыйлауға тәрбиелеу. Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде балалардың ұлттық ойынға деген қызуғушылығын қалыптастыру.
«Арқаласпақ» ойыны ережесі	Бұл ойынды екі ойыншы ойнайды. Сақаларын иіріп, кім бірінші атуды бастайтынын анықтап алған соң, ойын басталады. Қостаушы сақасын әрірекке лақтырып жібереді. Бастаушы оның сақасын көздеп атады. Егер, тигізсе – қостаушы оны сақасы жатқан жерге дейін арқалап апарады да, қайтадан өз сақасын әрірекке лақтырып жібереді. (Келісімге байланысты кезектесіп ойнауға да болады, яғни, енді Бастаушы сақасын анадай жерге лақтырып жібереді де, Қостаушы оның сақасын көздеп атады). Бастаушы тағы да атады. Тигізе алмай қалса, ойын кезегі Қостаушыға өтеді. (Ескерту: сақаны анадай жерге лақтырып жібергенде, белгілі бір қашықтықтан әрі асырмау керек: мысылы 4-5 метр).
Балалар 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.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауса тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«Ұтыс» ойыны
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілігі: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны таңдап иіруді орындай алады
«Ұтыс» ойыны ережесі	Әуелі, «Хан болып шық» ойынындағы секілді ойынға қатысушы балаларды сақалары иіріліп, көнге бірінші болып кім, одан кейін кімдер шығатыны анықталып алынады. Ойын басталмас бұрын әр ойыншы көнге, яғни, ойын сызығына бір-бір асықтан тігеді. Содан, ойын басталады. Көнге кезек-кезек шығып жатқан ойыншылардың бірінің сақасы «алшы» тұра қалған жағдайда, ол көнге өзі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалтасына салып (яғни, ұтып) алады. Сөйтіп, ойын басынан басталады. Егер, көнге кезеккезек шығып жатқан ойыншылардың бірінің сақасы «тәйкі» тұра қалған жағдайда, ол сол бетінде көн сызығында тұрған асықтардың бірін көздеп атады. Тигізген асықты көн сызығынан табан өлшемінен әрі асырып жіберсе, ол ұтқан болып есептеліп, көнге өзі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалтасына салып алады. Ойын басынан басталады. (Ескерту: егер ол тигізген асығын көн сызығынан табан өлшемінен әрі асырып түсіре алмаса (яғни, өлік болса), не мүлде тигізе алмаса, көнге айып ретінде бір асық тігіп қояды. Ойын әрі қарай жалғаса береді).
Балалар 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.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауса тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын (пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	« Үш табан »
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілігі: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны таңдап ируді орындай алады
Асық атудың әдісі – ойыншы көндегі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға ыңғайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуінен шертіліп барып асыққа тигені дұрыс.	
«Үш табан» ойыны ережесі	Ойынға екі немесе оданда көп ойыншы қатысады. 5-6 ойыншы ойнаған қызықтырақ. Әр ойыншыда көнге тігетін үш (асық санын қалауыңызша өзгерте аласыз, тым көп болмағаны жақсы 3-5 аралығы) асық және бір сақа болуы шарт. Көнге әр ойыншы бір-бір асықтан тігеді. Ойыншылар кезектерін сақаларын күлдіру (басқа аймақтарда басқаша айтылуы мүмкін) арқылы анықталады. Біреуі ұсына салған сақаларды шашып жібереді. Кімдікі алшысынан түссе сол бірінші, тәйкесінен түскен екінші кезекте. Егер сақалар олай түспесе қайта шашылады. Ойын реті анықталған соң ойыншылар көндегі асықтарды кезектесіп атады. Көндегі асықты үш табаннан асыра ұшырып жіберген адам ол асықты өзіне алады. Үш табанға жетпесе құлаған жерінде жатқан асықты сол қалпында ата береді. Ойыншыларда бірінші ойынды сызықтан бастағанымен, ойын барысында сақалары түскен жерден атып отырады. Осылайша асықтары таусылып ұтылғанша ойналады. Сақаны шиіра ату, сүріп ату, орай ату тәрізді әдістер болады.
Балалар асық ойынын ойнау барысында күтілетін нәтиже:	
- Асық ойнау барысында логикалық ойлау қабілетін арттырады; - Асық ойыны арқылы негізгі пән аралық байланыс жолы қойылады; - Ойындар арқылы логикалық тапсырмаларды жылдам орындайды; - Ұлттық ойындардың білімдік маңызы қозғалыс қасиеттерінің дамуымен бір мезгілде қозғалыс дағдылары да жетіледі.	

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балалар тобы:	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы:	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын (пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.
Сабақ тақырыбы:	«ТАС ҚАЛА ОЙЫНЫ»
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілігі: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны таңдап иіруді орындай алады

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

«ТАС ҚАЛА ОЙЫНЫ» ережесі	<p>Тасқала ойыны бес мүмкіндіктен тұрады. Ойыншы әр мүмкіндігінің асықты атып шығаруына байланысты. Ойын үй жағдайында өтетіндіктен асықты тігетін алаң А4 фармат қағазы көлемінде құрылады алып ортасындағы көнге тігіледі, А4 парағын периметр бойы ішке 3см аралықта сызықпен сызылады көнге 9 асықты қала сияқты яғни 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.</p> <p>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 ішкі белгіленген сызықта яғни көн алаңында қалып қойса ұпай берілмейді</p>
---------------------------------	---

Балалар 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.

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:		Сағат саны:	
Балауса тобы		Қатысқандар саны:	
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсін) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.		
Сабақ тақырыбы:	БЕС АСЫҚ ОЙЫНЫ ЕРЕЖЕСІ		
Мақсаты:	Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Көпшілігі: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Сақаны таңдап ируді орындай алады		
«Үштік» ережесі	Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен үш асық алынады. Хан қайта қағылады. Кілемде қалған жалғыз асық ханды жоғары лақтырып, бөлек алынады, хан қайта қағылады.		
«Төрттік» ережесі	Барлық бес асықты алақанда ұстайды. Хан жоғарыға лақтырылып, қалғандары бірден кілемге қойылады да лақтырылған асық қағылып алынады. Кейін хан жоғарыға лақтырылып, төртеуі жиылып алынып, лақтырылған хан қағылады.		
Балалар 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.			

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:	Сағат саны:
Балауса тобы	Қатысқандар саны:
Сабақ барысы	Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын (пульсін) 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 қызуғушылығын қалыптастыру.
«Бірлік» ережесі	Ойыншы кілемге бес асықты иіріп тастайды, міндетті түрде ханды алады, (Хан асық ойынын жүргізетін негізгі асық болып есептеледі). Ойыншы ханды жоғарыға лақтырып, кілемде жатқан асықтардың бірін алып, лақтырған ханды 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 бірліктегідей лақтырылған хан қағылып алынады. Кейін тағы екеуі алынады. Кілемнен алынған асықтар бөлек жиналады.

Балалар 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.

Қазақ ұлттық және зияткерлік ойындары

Күні:

Сағат саны:

Баллуса тобы

Қатысқандар саны:

Сабақ барысы

Сәлемдесу, балалардың сабаққа дайындықтарын тексеру, жүрек қағысын(пульсын) тексеру. Сабақтың мақсатын түсіндіру Жалпы дене жаттығуын жасайды.

Сабақ тақырыбы:

«Бес табан»

Мақсаты:

Барлығы: Асық ойындары бар екенін біледі. Қошпіндігі: Асықты қалай ату керек екенін біледі. Кейбірі: Асықтарды әртүрлі қапшықтықтан атуды біледі

«Бес табан» ойынының ережесі

1.1 «Бес табан» ойыны R3 (Ø300см) шеңберде ойналады, шеңбердің ату сызығының , қон сызығының ені (2-3см) болуы тиіс, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнеп қапшықтығы) 3 метр оңға және солға сызылады. -Шеңбердің сыртқы негізгі қима кіші сызық ұзындығы 15см және 45С градус белгі сызығы болуы тиіс. ортасына қон сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі және 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа 1.2 Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және жалпы ойын кезеңдерінде таза 15 минутта уақыт тоқтайды, тең есеп тіркелген жағдайда қосымша 3 минут беріледі. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбердің ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген көней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және көнейлер алшысы жағынан бүк , шік болып тігіледі. 1.3 Ату кезінде сақа тиген көней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің R3 сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі көней асықтарды атуға рұқсат береді, атқан асығы шеңберден шықса ,ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

Балалар 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.