

Бекітемін: _____
«Қызылорда облысының білім басқармасының
«Қазалы ауданы бойынша білім бөлімінің
№28 «Ақбота» бөбекжай-балабақшасы»
КМҚК-ның меңгерушісі Г.Ережепова Г.Ережепова

Құм терапиясы үйірмесі

Жетекшісі: Бозгулова Айзада
Балдәурен ортаңғы тобының тәрбиешісі

Бекітемін:

Қызылорда облысының білім басқармасының

Қазды ауданы бойынша білім бөлімінің

№28 "Ақбота" бөбекжай-балабақшасы

коммуналдық

менгерушісі Ережепова Гулнур

Құм терапиясы үйірмесінің күнтізбелік жоспары.

р/с	Тақырыбы	Мақсаты және мазмұны	Сағат саны
1	"Біздің қолымыздың іздері" дидактикалық жаттығуы	Өз сезімдеріңізді бағалаңыз Құмның тегіс бетінде бала мен ересек адам кезекпен қылқалам іздерін жасайды <u>қол</u> : ішкі және сыртқы. Қолыңызды құмға сәл басып тұрып, өз сезімдеріңізді атап өту маңызды. Ересек адам ойынды бастайды, өз ойын айтады <u>сезімдер туралы</u> : "Мен қуаныштымын. Мен өзімді салқын сезінемін (<i>немесе жылу</i>) құм. Қолымды қозғағанда құмның ұсақ түйіршіктерін сеземін. Ал сен не сезініп тұрсың?"	1
2.	"Құмды жаңбыр" дидактикалық жаттығуы	Бұлшықет кернеуін реттеу, релаксация. <u>Тәрбиеші</u> : біздің құм жәшігімізде әдеттен тыс құм жауып, құмды жел соғуы мүмкін. Бұл өте жақсы. Мұндай жаңбыр мен желді өзіңіз ұйымдастыра аласыз. <u>Нұсқаулық</u> : бала ақырын, содан кейін тез арада жұдырығынан құмды құмсалғышқа, ересек адамның алақанына, алақанына құяды	1
	"Ерекше іздер" дидактикалық жаттығуы	Тактильді сезімталдықты дамыту. "Күшіктер келеді" - бала жұдырығымен және алақанымен құмды күшпен басады. "Қояндар секіреді" - бала саусақтарының ұшымен құмның бетіне әр түрлі бағытта қозғалады. "Жыландар жорғалайды" - бала саусақтарын босаңсытып /керіп, құмның бетін толқынды етеді (<i>әр түрлі бағытта</i>). "Өрмекшілер жүгіреді" - бала жәндіктердің қимылына еліктей отырып, барлық саусақтарын қозғалтады (құмның астында бір-бірімен қолдарымен кездесіп, қолдарыңызды құмға толығымен батыруға болады - "қателер амандасады").	1
	"Құмды жел"	Бұлшық ет кернеуін реттеу, релаксация. Жабдық: құмсалғыш, бір рет қолданылатын коктейль түтіктері. Сабақ барысы: Тәрбиеші: құмды елде құмды жел соғуы мүмкін. Бұл өте жақсы. Сіз осындай желді өзіңіз ұйымдастыра аласыз. Мұның қалай болатынын қараңыз. Балалар түтікке құмды тартпай үрлеуді үйренеді. Егде жастағы балаларға алдымен достарына жағымды тілек айтуға, құм еліне "құмға үрлеу" арқылы тілек айтуға, сондай-ақ құмның бетіндегі ойықтарды, шұңқырларды үрлеуге болады. Бұл ойындар үшін бір реттік коктейль түтіктерін қолдануға болады. Дем шығарған кезде бала алақанына құммен оңай үрлеп, оны құмсалғышқа үрлейді.	1
5.	"Құм шеңбері" дидактикалық жаттығуы	Бала мен ересек адам құмға еркін шеңбер сызып, оны әр түрлі заттармен безендіреді. раковиналар, малтатастар, түймелер, тұқымдар, монеталар, моншақтар және т.б. Олар өздерінің "құм шеңберіне" атау ойлап табады.	1

<p>6. "Сықырлы жоғалу" дидактикалық жаттығуы</p>	<p>Есте сақтау қабілетін, зейінін дамыту. Ересек адам құмға мүсіншелерді қояды (бұл процесті сізде қандай заттар бар екеніне байланысты қандай да бір жолмен жеңуге болады. Мысалға: "Ал енді ертегі алаңында сықырлы ханшайым Жасмин досы Алладинмен бірге пайда болады. Жасмин ханшайымның көптеген қазыналары бар - әлемі теңіз раковиналары мен қыршық тастар. Достар оларға қонаққа жиі келеді - қоян, қотенка, жолбарыс күшігі және т.б.). 5-6 нән жеткілікті. Бала заттарды тексереді, содан кейін көзін жұмып, сықырлы сөздер айтуын сұрайды. Бала мұны істеп жатқанда, ересек адам құмға бірнеше фигураларды жасырады. Бала көзін ашып, қандай фигуралар жоқ екенін болжайды. Содан кейін ол оларды құмнан іздейді және жауаптарын табылған фигуралармен салыстырады. Уақыт өте келе фигуралар санын көбейту арқылы тапсырманы қиындатуға болады.</p>	<p>1</p>
<p>"Көңілді қазба"</p>	<p>Балалардың қоршаған әлем туралы түсініктері; тактильді - кинестетикалық дамыту қолдың сезімталдығы мен ұсақ моторикасы. Материал: құм салынған құмсалғыш, ұсақ ойыншықтар, қазуға арналған щеткалар, совоктар. Ойын барысы: Тәрбиеші алдын-ала қажетті материалды құмға жасырады - текшелерден, жануарлардан, сандардан, геометриялық фигуралардан және т.б. тозығы жеткен құлып. Балалар құмда жасырылған нәрсені қазып алады. Сіз өте мұқият қазып алуыңыз керек, құмды жұқа қабаттармен алып тастаңыз, ешқандай жағдайда тереңдемей, шұңқыр қазбаңыз. Егер шпатель құмдағы қандай да бір затқа соғылып қалса, оны шұғыл түрде үлкен қылқаламға ауыстырып, табылған заттың бетін ақырын босатып, тек қылқаламмен жұмыс істеуді жалғастыру керек. Ойын барысында балалар қоршаған әлем туралы білім алады, қиялдауға және өз гипотезаларын ұсынуға үйренеді (егер ол құлып, жануарлар, келімсектер, жұмыртқалар және т.б. болса), сандар, әріптер, заттарды санау және т.б. туралы білімдерін бекітеді.</p>	<p>1</p>
<p>8. "Құм телеграфы"</p>	<p>Балаларға тактильді ләззат сыйлау, тактильді аударманы үйрету белгілердегі сезімдер Материал: құм салынған құмсалғыш. Ойын барысы. Балалар бір-бірінің басының артқы жағындағы бағанға тізіліп тұрады. Ойын жүргізетін ересек адам саусағымен соңғы баланың арқасына "сурет салады". геометриялық фигура — түзу, бұрыш, шеңбер, тіктөртбұрыш, үшбұрыш және т.б. "Хабарламаны" алған адам оны келесі ойыншыға дәл осылай беруі керек — көршісінің арқасына саусағымен фигураны салу. Хабарламаның соңғы алушысы пішінді құмдағы таяқшамен көбейтеді. Осыдан кейін ол бағанның соңында болады және ойын қайталанатын. Балаларды екі командаға бөлуге болады. Содан кейін ересек адам бір немесе басқа командаға "хабарлама" жібереді және жеделхаттардың қатесіз жіберілгеніне көз жеткізеді. Бұл жағдайда ойын бәсекелестік элементтерін алады. Балалар фигуралар туралы ақпаратты "оқуды" және "телеграф арқылы жіберуді" меңгерген кезде сандар мен әріптерді салуға көшуге болады. Бұл жағдайда балалардың барлық әріптерді білуі міндетті емес. Олардың ересектер үшін қимылдарды қайталай білуі жеткілікті. Содан кейін, белгі құмда пайда болған кезде, жүргізуші хаттың атын айта алады. Ең қиын нұсқа - белгілерді беру нәтижесінде үш-төрт әріптен тұратын тұтас сөз пайда болуы керек</p>	<p>1</p>

<p>Қайда жазырылғаны</p>	<p>нұсқа: ана, әке, садақ, қаншық, мысық, мысық, ауыз, жем және т.б. т.б. балаларды жазықтықта бағдарлауға үйретуді жалғастыру, дағдыларын дамыту құм жәшігінің бұрыштары мен ортасын қараңыз, геометриялық фигуралардың аттарын және олардың түсін қайталаңыз. Материал: кішкентай ойыншықтар, түймелер, малтатастар, түрлі-түсті жақтаулар. Ойын барысы: Балалардың кішкентай ойыншықтары бар. Мұғалім өз ойын қоюды ұсынады ойыншық құм жәшігінің кез келген бұрышына, ортасына немесе кез келген жағына. С: Маша, сенің ойыншығың қайда тұр? (ортасында) С: аяғыңыз қайда баратынын мұқият тыңдаңыз – төменгі оң жақ бұрышта. Қараңызшы, ол жерде кіммен кездеседі? (арыстанның күшігімен), жарайсың, оған жол көрсет – бала ойыншықты алып, "жүреді". Тәрбиеші баланы ойыншықтың қайда кететінін өзі ойлап табуға шақырады. Ересек адам баланың сөйлеуін бақылайды – ол толық жауаппен жауап береді, ойыншықтың орнын дұрыс анықтайды.</p>	<p>1</p>
<p>0. Санау таяқшаларына н жасалған жол</p>	<p>жазықтықта бағдарлауға үйрету; соңына дейін тыңдау қабілетін дамыту тапсырма; саусақтардың өзара әрекеттесуі арқылы қолдың ұсақ моторикасын дамыту құммен, санау таяқшаларымен және кішкентай ойыншықтармен. Материал: құм салынған құмсалғыш, санау таяқшалары, кішкентай ойыншықтар. Ойын барысы: Балалар бір-біріне қозғалыс бағытын көрсетеді - 2 таяқша жоғары, 3 оңға, 1 төмен, 1 оңға – мысық осында тұрады; 2 жоғары, 3 солға, 3 жоғары – қасқыр осында тұрады; 2 жоғары, 2 оңға, 1 жоғары, 3 солға, 1 жоғарыға – тиін осында тұрады. Қозғалысты әрқашан белгіленген жерден (жолдың басынан) – қиыршық тастан бастау керек.</p>	<p>1</p>
<p>11. "Қолмен сөйлесу" дидактикалық жаттығуы</p>	<p>Ересек адам мен бала құмдағы алақанның сұлбасын бейнелейді. Содан кейін сіз құм алақандарыңызды жандандырасыз — олардың көздерін, аузын сызыңыз, саусақтарыңызды әртүрлі малтатастармен және раковиналармен жайыңыз. Осыдан кейін қолмен әңгіме бастау керек. Сұраңыз: "Сіз кімсіз, сіздің атыңыз кім?", "Сіз не істегенді ұнатасыз?", "Сіз нені ұнатпайсыз?", "Сіз қандайсыз?", "Сізді не мазалайды?", "Сіз нені қалайсыз?" және т.б. Қолдар жақсы, олар көп нәрсені қалай жасау керектігін білетіндіктерін (нақты не істеу керектігін тізімденіз), бірақ кейде олар өз шеберіне бағынбайтындығын атап өту маңызды. Ойынды қолдар мен олардың иелері арасында "келісімшарт жасасу" арқылы аяқтау керек. Қолдарыңыз 2-3 күн ішінде тек жақсылық жасауға тырысамыз деп уәде берсін: қолөнер, сәлемдесу, ойнау және ешкімді ренжітпеу.</p>	<p>1</p>
<p>12. «Допты тап»</p>	<p>сапасымен – көлемімен, формасымен таныстыру. Тәрбиеші кішкене шарды құмға көміп, баладан сұрайды оны табыңыз. Алдымен сіз допты баланың көзіне көміп тастай аласыз, содан кейін ол ересек адамның іс-әрекетін көре алмайтындай етіп. Тапсырманы біртіндеп қиындата отырып, тәрбиеші ол екі затты, мысалы, мәрмәр мен текшені көмеді, содан кейін олардың біреуін табуды сұрайды.</p>	<p>1</p>

"Менің достарым"	Бір пішіндегі, бірақ өлшемдері әртүрлі заттарды көмуге болады. Фигураларды таңдап, оларды достарының аттарымен атауы керек. Ол фигураларды таңдап, оларды достарының аттарымен атауы керек. Егер бұл ойдан шығарылған кейіпкерлер болса, таң қалмаңыз, бірақ нақты аламдардың арасында достар болмайды. Сіз орнатқан жағдайды қалпына келтіру барысында көптеген жаңалықтар ашылады. Сіз баланыздың проблемалары туралы біле аласыз және баланызға балабақшада немесе мектепте балалармен қарым-қатынас жасаудағы қиындықтарды жеңуге көмектесе аласыз. Ойын барысында ол осы қиындықтарды ойдағыдай жеңеді, бұл трансферт нәтижесінде нақты өмірдегі жағдайды өзгертелі.	1
4. Жануарлар әлемімен таныстыру	Есте сақтау қабілетін, зейіндерін, ұсақ моторикасын дамыту.	1
15. Тасбақамен таныстыру	Балаларды біріктіру, ойау қабілеті мен сөйлеуді дамыту.	1
16. Фигуралар ойыны	Шенбер, шаршы үшбұрыш ұғымдар туралы түсінік қалыптастыру	1
17. Жанартаудың қасиетімен таныстыру.	Сезімталдықты, ұсақ моториканы дамыту, қоршаған орта туралы білімдерін кеңейту	1
18. Су асты патшалығының тұрғындары	Балалардың су асты әлеміне деген қызығушылығын арттыру.	1
19. "Тышқанға арналған күзендер" дидактикалық жаттығуы	Бала ересек адаммен бірге қолымен немесе совокпен ұсақ шұңқырларды - шұңқырларды қазалы Содан кейін ересек адам ойыншықтың көмегімен ғимаратты ұрады. Мысалы, ойыншық тышқанның сықырлауына еліктеп, қолына алады. Содан кейін "тышқан-күзен" әр шұңқырға жасырынып кіріп, баланы оған керемет үйлер жасағаны үшін мақтайды. Үйлерді басқа ойыншықтарға - қояндарға, түлкілерге, күшіктерге және т.б. жасауға болады	1
20. "Геометриялық фигурадағы өрнек" дидактикалық ойыны	жазықтыққа бағдарлау, бұрыштар мен орталарды көру қабілетін дамыту фигуралар, қиял мен қиялды дамыту, әр түрлі таңдау мүмкіндігі материал, қолдың ұсақ моторикасын дамыту. Материал: құм жәшігі, геом рамалары, фигуралар, қиыршық тастар, түймелер, раковиналар және т.б. Ойын барысы: Балалар геометриялық фигураның жақтауын, табиғи немесе қалдық материалды таңдап, құмға өрнек салады. Бұл жағдайда фигураның бұрыштары қай жерде және олардың саны қанша, қабырғалары қай жерде және қаншасы, ортасы қай жерде екенін қайталаймыз. Үлгіні әдемі ету үшін заттардың бірдей санын санау және орналастыру керек, мысалы, бүйірлерінде, бұрыштарында өлшемдері бойынша бірдей заттарды, түсі бойынша орналастыру және т.б.	1
21 "Жол бойымен жүр" дидактикалық жаттығуы	жазықтықта бағдарлауға үйрету; тапсырманы соңына дейін тыңдау қабілетін дамыту; қолдың ұсақ моторикасын дамыту; бір-біріне тапсырма беруге үйрету. Материал: құм салынған құмсалғыш, ұсақ ойыншықтар, ұсақ заттар (түймелер, малтатастар, сүйектер).	1

	<p>Ойын барысы: Құмда тор бар, оның кейбір алаңдарында кішкентай ойыншықтар бар. Тәрбиеші қажетті ойыншықты табуды ұсынады (біз бірінші төменнен бастаймыз квадрат) – бес адым жоғары, үш адым оңға және т.б. Бала осылай жетеді ересек адам ойлап тапқан ойыншықтар. Әрі қарай, бала ойланып, нұсқаулар береді ересек адамға (бірақ балаға).</p>	
<p>"Ханшайымға арналған кілем" ойыны</p>	<p>Балаларды заттардың сандық және сипалық праятынасын түсінуге үйрету (аз — көп, жоғары — төмен, оңға, солға, білімдерін бекіту геометриялық фигуралар. Ересек адам ертегі айтып береді: Ханшайым ертегілер әлемінде өмір сүрді, Өте әдемі, мейірімді және тәтті. Кенет отпен тыныстайтын жылан ұшып кетті, Жақында ханшайымға үйлену үшін Қорқыныш пен қараңғылық әлеміне апарыңыз, Жылан елінің патшайымын жасаңыз. Біз ханшайымды жыландан құтқаруымыз керек, Мен оны шет елдерге апаруым керек. Балалар, ұшатын кілем жасайық Ол біздің ханшайымды міндетті түрде құтқарады. Ересек адам баланы ханшайымға геометриялық өрнектермен безендірілген сиқырлы сиқырлы кілем жасауға шақырады. Тапсырманы орындағаннан кейін балаға келесі сұрақтар қойылады: 1. Ең кіші шеңберді тауып көрсет. 2. Ең үлкен квадратты тауып көрсет. 3. Төменде, жоғарыда, сол жақта, оң жақта орналасқан фигураларды ата. 4. Ұшақ кілеміндегі фигураның түстері қандай? 5. Қызыл кішкентай шаршы қай жерде орналасқанын ата және т.б.</p>	<p>1</p>
<p>5. "Маша қуыршағының жаңа пәтері" ойыны</p>	<p>Бейнелі ойлауды, қабылдауды, жоспар-сызбаға сәйкес құрастыра білуді дамыту. Ересек. Балалар, бүгін біздің сиқырлы таяқшаны сермеуге арналған құмсалғыш Маша қуыршағының жаңа пәтеріне айналуға. Қуыршақ Маша пәтер алды Мен дүкеннен жиһаз сатып алдым: Кереует, шкаф, кресло, орындық, үстел Жүк тиегішті пәтерге кіргізіп, кетіп қалды. Жиһазды қайда орналастыру керек? Аюды көмекке шақыру керек. Аю қонырауға жауап берді, Жоспар сызылды және солай болды. Маша тағы да жалғыз қалды, Ал біздің қуыршақ мұнайып қалды. Жиһазды орналастыруға көмектесейік, Жоспар бойынша бөлмеге қойыңыз. Ересек адам балаларға жоспар-сызбаны ұсынады, онда мыналар бейнеленген: үстел, орындық, орындық, диван, кереует, шкаф. Балалар жиһазды пәтерге орналастыру үшін осы схеманы қолданады.</p>	<p>1</p>

24. "Ертегілер қаласына саяхат" дидактикалық ойыны	Жазықтықта бағдарлану қабілетін дамыту. Тәрбиені: балаларды ертегілер қаласына баруға шақырады, бірақ саяхат қарапайым болмайды, бірақ құмды шөл арқылы нұсқауларды қатан сақтайтын адам жетеді (Оңға, екі адым жоғары және т.б.).	1
25. "Құмда не жасырылғанын тап" дидактикалық ойыны	Заттарды аузына сипаттау арқылы бейнелеу қабілетін дамыту Баланы құмдағы затты сезінуге және оның қандай формада екенін сипаттауға шақырады.	1
26. "Ертегі сюжеттері" дидактикалық жаттығуы.	Сіз балаңызға өзінің ертегі әлемін құруды және оны жақсылық пен зұлымдық кейіпкерлерімен толтыруды ұсына аласыз. Баланың өзі зұлымдықпен күресуші ролін атқаруы керек. Бұл ойынға миниатюралардың шексіз саны қатыса алады және бұл процесте ол оларды еркін өзгерте алады. Мұнда ол позицияның шебері. Егер бала кедергі жасамаса, онда оның негізгі проблемалары мен қорқыныштары ашылады, олар туралы ересектер тіпті білмеген. Сонымен қатар, ойын барысында сіз баланы осы қорқыныштарды жеңуге жұмсақ түрде бағыттауыңыз керек. Оған бұл жерде өзінің бастық екенін және әрқашан өз қалауына істеуге мүмкіндігі мен мүмкіндігі бар екенін түсіндіру керек. Оның құдіретті екенін және кез-келген жағдайды өзі өзгерте алатындығын түсіну баланы бақытты етеді. Кейінірек және шынайы өмірде бала өзіне деген сенімділікті арттырады және мазасыздықты азайтады.	1
27. "Үйде кім тұрады" дидактикалық жаттығуы	кеңістіктегі фигуралар мен формалар туралы білімдерін бекіту, есту және көру есте сақтау қабілеттерін дамыту; Бұл жаттығу дымқыл құмда жасалады. Ересек адам баладан әр түрлі жануарларға арналған үй салуға көмектесуін сұрайды. Мысалы: бегемот тек төртбұрышты үйде, ал жираф тікбұрышты үйде, қоян доңгелек үйде және т.б. өмір сүргісі келеді. Енді ересек адам: "Маған тұрғындарды үйлеріне орналастыруға көмектес. Бегемот осы жерде тұрсын (бала сол сәтте қалаған пішіндегі омарталарды таңдап, құмнан үй салады), бірақ қоян осы жерде тұрады (бала келесі үйді салады), міне, біз жирафты орналастырамыз" Тапсырманы пәндердің санын көбейту арқылы қиындатуға болады. Әрі қарай, жазғы демалысты сіз үшін де, кішкентайыңыз үшін де пайдалы әрі қызықты ету үшін балаңызбен жағажайда тағы қандай ойындар ойнауға болатындығы туралы бірнеше бейнені көре аласыз.)	1
28. "Құмдағы іздер" дидактикалық жаттығуы	мидың сол және оң жарты шарларын және қолдың ұсақ моторикасын дамыту. Ересек адам баладан алақандарын құмға қоюын сұрайды. Содан кейін 2 алақанды құмның үстімен жоғары, сосын төмен, сосын бір алақанмен жоғары, бір төмен, содан кейін керісінше сырғытыңыз. Біз солға және оңға дәл осылай жасаймыз. Яғни, екі алақанмен солға, сосын оңға, сосын бірі солға, екіншісі оңға, содан кейін керісінше. Әрі қарай, тапсырманы қиындатуға болады. Бір алақанды жоғары, екіншісін оңға немесе солға, ал екіншісін төмен қаратып, мүмкін болатын комбинацияларды сұрыптаңыз. Алдымен асықпай, содан кейін қарқынды жеделдетуге болады. Алақанмен жаттығу оңай орындалған кезде, құмға шеңбер салуға көшуге болады. Баладан солдан оңға, содан кейін оңнан солға қарай қозғалысты бастап, екі қолмен шеңбер сызуды сұраңыз, содан кейін бір қолмен солдан оңға, ал екінші қолмен бір уақытта шеңбер сызуды	1

Қолды құмға батыратын ойындар мен қаттығулар	<p>Тактильді сезімталдықты дамыту, релаксация, қызығушылықты арттыру.</p> <p>Жабдық: Құмсалғыш.</p> <p>Сабақ барысы:</p> <p>Алдымен баланы жер астында өмір сүретін жануарлармен таныстыру қажет.</p> <p>Тәрбиеші: бүгін біздің қолымыз менге айналуы мүмкін. Осылай. (Мұғалім қолдарын сермен, "үйрекпен" бүктеп, балаға саусақтарына боялған көзді, мұрынды және екі тісті көрсетеді.) Қолдарыңызды менге айналдырғыңыз келе ме? Менің меніме жер астындағы маңызды құпия тапсырманы орындауға көмектесу керек. (Баланың өтініші бойынша ересек адам мұрын мен көзді саусақтарының түбіне Мүкият салады). Ал, біз құмға не батырамыз? Менің менім сияқты қараңыз және жасаныз.</p> <p>Мұғалім бір қолын құмға батырады, оны құмның астына жылжытады (баланың назарын құм бетінің өзгеруіне аударады, содан кейін әр саусақты мүкият қазып алады. Содан кейін бала да солай жасайды. Осыдан кейін олар бір-бірінің қолдарын қарады.)</p>	1
"Сикырлы Қазына"	<p>Тактильді сезімталдықты, қиялды дамыту, ауызша нұсқауларға сәйкес кеңістіктегі бағдар. Тәуелсіздікке, өзіне деген сенімділікке, тапқырлыққа тәрбиелеу.</p> <p>Жабдық: құмсалғыш, жалпақ көрнекі белгілер, сикыршы қуыршақ.</p> <p>Тәрбиешінің қолында "ғажайыптар елінен" сикыршы қуыршақ бар. Мұғалім сикыршы тосынсыйлар жасауды жақсы көретінін айтады. Сикырлы өрістің үстінен ұшып бара жатып (құмсалғыш, ол көптеген қызықты тосынсыйларды жасырып, оны сикырлады. Бірақ бұл бәрі емес. Сикырлы Қазына бір жерде жасырылған. Сикыршының нұсқауларына сәйкес екі саусақпен іздеу керек. Тосынсыйлар мен қазынаны бірінші болып тапқан адам жеңеді. Балалар қазына іздеу жоспарын дауыстап айту арқылы бір-бірден іздейді.</p>	1
Жолдағы Жануарлар	<p>Балаларды модельдерді қолдануға үйрету-суреттерді белгілі бір белгілермен байланыстыра білу. Қолдың ұсақ моторикасын дамыту.</p> <p>Жабдық: дымқыл құмды құмсалғыш, ағаштардың, шыршалардың, дінгектердің жалпақ фигуралары, түйе ойыншықтары, түрлі - түсті картоннан жасалған кружкалар-жабайы табиғатты білдіретін модельдер: қызғылт сары-түлкі, ақ-қоян, сұр-қасқыр, қоңыр - аю және т. б.</p> <p>Барысы:</p> <p>Тәрбиеші түйенің ойыншығын көрсетіп, далада тұратынын айтады. Ол саяхаттауды өте жақсы көреді, бірақ ол әлі кішкентай және ақымақ. Түйе адасып, орманға кетті. Оған Орманда кім кездесті?</p> <p>Балалары бар мұғалім түрлі-түсті модельдерді қарастырады, орман тұрғындарына қандай түс сәйкес келетінін анықтайды. Балаларға жануарларды таңдап, оларды ағаштардың артына жасыру ұсынылады. Тәрбиеші әртүрлі орман тұрғындарымен кездесетін түйе рөлін алады, олармен диалогқа түседі. Саяхат аяқталғаннан кейін барлық достар достарының әнін айтады (балалардың қалауы бойынша).</p>	1
"Жанасуды тап"	<p>Ойлауды, моториканы дамыту.</p> <p>Жабдық: дымқыл құмды құмсалғыш, тегіс және көлемді фигуралар.</p> <p>Барысы:</p> <p>Бала бұрылып кетеді, ал тәрбиеші осы уақытта ойыншықты құмға жасырады. Баланың міндеті-құмнан ойыншық табу және оның не</p>	1

33.	"Құм құрылысшылары"	<p>екенін сезіну. Содан кейін рөлдерді ауыстырамыз</p> <p>Кеністіктік көріністерді бекіту, есту және көру жадын дамыту. Жабдық: құмсалғыш, жазықтық және көлемді фигуралар.</p> <p>Барысы: Педагог. Құм елінің тұрғындары сізден үйлер салуға көмектесуіңізді сұрайды. Алдымен біз құмда бір немесе басқа үй салынатын жерді белгілеуіміз керек. Мысалы, бауырсақ тек дөңгелек пішінді үйлерді жақсы көреді, жираф тек тікбұрышты, ал бегемот төртбұрышты үйде тұрғысы келеді. Құмсалғыш тұрғындарына көмектесіңіз. Жоғарғы оң жақ бұрышта бегемот өмір сүреді. Қажетті рамекинді таңдап, басып шығарыңыз</p>	1
34.	"Құмдағы өрнектер"	<p>Сенсорлық стандарттар туралы білімді бекіту, заңдылықтарды белгілеу. Жабдық: құмсалғыш, табиғи материал: киыршық тастар, конустар және Барысы:</p> <p>Тәрбиеші саусақпен, алақанның жиегімен, құмсалғыштың жоғарғы жағындағы щеткамен әртүрлі геометриялық фигураларды салады (даму жасына сәйкес, Қарапайым/күрделі өрнектер (түзу және толқынды жолдар, қоршаулар, баспалдақтар). Бала құмның түбіне бірдей үлгіні салуы керек немесе ересек адамның үлгісін жалғастыруы керек. Құмдағы бірдей өрнектер белгілі бір ретпен заттарды, мысалы, киыршық тастарды, қарағайларды, үлкен түймелерді және т. б. салу арқылы жасалады.</p> <p>Тәрбиеші:Бүгін сен екеуміз құм үйімізді безендіреміз. Құмға қандай өрнектер салуға болатынын қараңыз. Мен сияқты сурет салыңыз. Құмсалғыштың жоғарғы жағында шеңберлерден, ал төменгі жағында үшбұрыштардан өрнектер болады.</p>	1
35.	"Торттарды пісіру"	<p>Рамекиндердің бүкіл контейнерін мұқият толтырып, құмды тығыздау арқылы торттарды "мүсіндеуге" үйрету; қолдың ұсақ моторикасын дамыту; сөйлеуде антонимдік сөздерді түсінуге және қолдануға үйрету: көп, аз құм; көкөністерді атаңыз (рамекиндер мен нақты көкөністерге сәйкес)Жабдық: құмсалғыш, кішкене леечка, пластикалық қалыптар:" қызанақ", " қияр " (әрқайсысы 2-3 рамекин).Барысы:</p> <p>Құмда әртүрлі қалыптар бар. Оларды балаларға көрсетіңіз, оларды қарастыруды, ұстауды, түсі мен пішіні туралы айтуды ұсыныңыз. Осыдан кейін біз саусақтарымызды құмға оңай жылжыту үшін тұтқаларды "қыздырамыз". Біз балаға шырша конусын береміз, оны алақанның арасына қалай орау керектігін көрсетеміз (қол массажы). Содан кейін біз алақанымызды тексереміз, өз сезімдеріңіз туралы айтуды сұраймыз. (Олар жылынып, жылы болды және т. б.)</p> <p>Осыдан кейін біз балаға көзін жұмуды немесе құм салынған қораптан бұрылуды ұсынамыз. Осы уақытта сіз рамекиндерді құмға жасырып, балаңыздан жасырын рамекиндерді табуды (казып алуды) сұрайсыз. Бала С формаларын іздейді</p>	1
36.	Тышқан үшін ін	<p>Ойлау, моторикасын дамыту.</p> <p>Жабдықтар: Құмжәшік, кішкентай қалыптар , күрекше.</p> <p>Ойын барысы: Бала ересекпен қолымен немесе күрекшемен шағын шұңқырлар қазады. Содан соң педагог ойыншықпен құрылысты ойынға айналдырады. Мысалы, педагог ойыншық тышқанды қолына алып оның шикылын ұқсатады. Содан соң оның "тышқаны" әр інге кіріп және оған тамаша үйшік жасағаны үшін оны мадақтайды. Үйшіктерді басқа да ойыншықтар үшін - қояндар, түлкілер, қонжықтар және басқалар жасауға болады.</p>	1
Барлығы			36 сағат