

Ойындар картотекасы

Қабылдау қабілетін дамытуға арналған ойындар

« Ине мен жіп»

Жүргізуші:

Мен ине боламын, ал сендер жіпсіңдер. Сендер менің артымнан бір- бірлерінін белдеріннен ұстап тұрындар. Қазір бәріміз алдымызда тұрған кедергілер арасынан үзілмей жүгіреміз. Кім жіпті үзсе сол ойыннан шығады.

«Бұл қашан болады?»

Жыл мезгілдеріне байланысты суреттер көрсетіледі. Сол суреттер ішінен керек суретті көрсетіп әңгімелеп береді.

Кесте, құрал – жабдықтармен жұмыс

Айлардың аттарын ата?

Жыл мезгілін түстерге сәйкес ата?

Әр мезгілде неше ай бар?

Бір айда неше апта бар?

Қазір қандай жыл мезгілі және қандай ай?

« Кім қалай дыбыстайды?»

Ойынға қатысатын балаларды топтарға (ит, тауық, жылқы) бөледі. Жүргізуші белгі берген уақытта ит тобындағы балалар итше үріп, дыбыстау керек. Дәл сол сияқты тауық, жылқы, мысық топтары да өз топ атауларын қорғап шығады. Соңында жүргізуші өз белгі берген уақытта барлық топ бірдей өз дыбыстарын шығарады.

« Не үлкен?»

Отырған балаларға жүргізуші сұрақ қояды. Орындықтан не үлкен? Отырған балалар кезекпен заттарды атайды. Ойын ойнаған кезде жүргізушіге атаған заттарды қайтадан айтуға болмайды. Кім екі рет шатасса, ойыннан шығады. Жеңімпаз бала жүргізуші болады.

« Сикырлы қапшық»

Балаларды шеңбер жасай отырғызып жүргізуші олардың алдындағы кішкентай үстел басына отырады. Үстелдің үстінде сикырлы қапшық тұр. Ішінде әр түрлі ұсақ ойыншықтар. Балаларды кезекпен шығарып қапшықтың ішіндегі екі бірдей затты тауып алуды талап етеді. Мысалы: екі доп, екі машина т.б. Балалар қолдарымен заттарды сипап бірдей затты тауып алғаннан кейін оны сипаттап айтады. Айтқанын тексеру үшін заттарды сыртқа шығарады, ойын осылайша жалғасады.

Есте сақтау қабілетін дамытуға арналған ойындар.

« Төрт құрылыс»

Балалар шеңбермен тұрады. Жүргізуші «су» - десе қолдарын алдына созады, «ауа» - дегенде жоғары көтереді, «от» дегенде екі қолын айналдырады, « жер» дегенде қолдарын түсіреді. Кім шатасса сол ойыннан шығады.

« Көнілді шеңбер»

Балалар шеңбер жасап тұрады, бір –біріне мұқият қарайды. Жүргізуші белгі берген кезде балалар көздерін жұмады. Сол кезде жүргізуші отырған балалардың бірнешеуіне әр түрлі заттарды қыстырып қояды. (Гүл, орамал, бантик, көзілдірік). Балалар көздерін ашканда не өзгереді? – деп сұрайды. Ең зейінді балаға ойыншық беруге болады.

« Орындықты тап»

Балалар шеңберге тұрады. Әр бала өзінің жанындағы баланы есінде сақтап, қарап алуы керек. Жүргізушінің бірінші белгісі бойынша, бөлменің жан-жағына тарап кетеді (белгі: шапалақтау, барабан немесе бұбенмен берілді). Екінші белгі бойынша шеңберге бастапқыда қай орында, кімнің қасында тұрғанын есінде сақтап, қайта шеңбер түзеді. Өз орынын тапқан балалар мадакталады, таба алмағандар ойыннан шығады.

« Ойыншықты сипатта»

Жүргізуші балаларға қолындағы ойыншықты мұқият қарап алуды ұсыныды (1 минут). Мысалы: қуыршақ, түлкі, қоян, түйе т.б. Алынатын ойыншықтар түрлі-түсті және бөліктері бірнешеу болуы шарт. Ойыншықты жасырып, балалардан сол ойыншықты көргенде түр-түсі, пішіні, көлемі, дене бөліктерін есінде сақтағанын сипаттап әңгімелеп беруді талап етеді. Ойыншықты дәл, нақты сипаттап берген бала ойынды әрі қарай жалғастырады.

« Сөзді есінде сақта»

Тәрбиеші балаларға 7 қосарлы сөздерді оқиды. Балаларға мұқият тындау ұсынылады. Бірінші сөзді тәрбиеші өзі айтады, балалар келесі сөзді есіне сақтап қайталайды. Осылайша қалған сөздерді есінде сақтап қайталайды. Осылайша қалған сөздерді түгел айтып шығуы керек.

Көктем-жаңбыр

Жаз-күн шықты

Күз-тұман түсті

Қыс-қар жауды

Аспан- бұлт

Су-балық

Жер- шөп

ЗЕЙІНДІ ТҰРАҚТАНДЫРУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР

1. «Мен жеңімпазбын»

Орындықтарды ортаға қойып, музыка әуені ойнағанда балалар шеңбермен айналып жүгіреді. Орындықтар саны балалар санының, 1 санға кем болу керек. Ең соңында қалған бала орындықтың үстіне шығып, мен жеңімпазбын деп айту керек.

2. «Құлақ – мұрын»

Балалар шеңбермен тұрады. Жүргізуші: құлақ – деп қолымен мұрынды ұстайды, ал мұрын – деп құлақты ұстайды. Ал балалар құлақ дегенде құлақты, мұрын – дегенде мұрындарын көрсету керек. Жүргізуші балалардың зейіні мен қакабылдауын тексеру мақсатымен оларды шатастырып айтады.

3. «Өз орныңды тап»

Балалар қатармен тұрады. Әр баланың қолында әр түрлі сандар. Жүргізуші белгі берген уақытта балалар сандардың реті бойынша тұруға тиісті. Ойын бірнеше рет қайталанады. Балалардың орындарыншатастырып алмауы қадағаланады.

4. «Дайын бол»

Балалар шеңбермен жүреді. Жүргізуші бір сөз айтады, ал балалар сол сөзді іс – қимылмен көрсетеді. Мысалы: қоян – секіреді, ат- шабады, құс- ұшады, ләйлек- бір аяғымен тұрады.

5. «Зейінді бол»

Балалар шеңберге тұрады. Жүргізуші ойынның ережесін түсіндіреді. Мен сендерге әр түрлі қимыл қозғалыстарды көрсетіп тұрамын. Сендер оны қайталап тұруға тиістіңдер. Бірақ мен ескерткен қозғалысын қайталауға болмайды. Кім қайталаса сол ойыннан шығады. Жүргізуші әр түрлі қозғалыстарды көрсетіп, қайталамайтын қозғалысты бірнеше рет көрсетеді. Қай бала шатасса ойыннан шығады. Ойынның жеңімпазы жүргізуші болады. Сол бала қайталанбайтын қозғалысты өзі шығарады.

Ойлауды дамытуға арналған ойындар

1.. «Матадағы менің орыным»

Жердегі жатқанмата үстінде, балалар белгі берген уақытта тұрып қалуға тиісті. Матаның өлшемін тәрбиеші кішірейте отырып ойынды жалғастырады. Бірақ ойында балалар мата бетінен шығып кетпеулері керек.

2. « Ойлан да аяқта»

- Лимон қышқыл, ал кант... (тәтті)
- Егер үстел орындықтан биік болса, онда орындық....(үстелден аласа)
- Екі, бірден көп, ал бір... (екіден аз)
- Сен аяғымен жүресін, ал затты ұстағанда немен ұстайсың...(колмен)
- Егер Самал үйден Айманнан бұрын шықса, ал Айман...(кейін)
- Өзен арықтан терең, ал арық....(саяз)
- Бала үлкейіп, ер адам болады, ал қыз...(әйел адам)
- Пышак та, әйнек те...(өткір)

3. « Ойлан да аяқта»

- ат шабады, ал қарлығаш... (ұшады)
- ит үреді, ал қарға... (қаркылдайды)
- жылан жорғалайды, ал балық... (жүзеді)
- қасқыр ұлиды, ал қой... (маңырайды)
- түйе боздайды, ал жылқы... (кісінейді)

4. « Қарама – қарсы сөзді ата»

Балалар шеңберге тұрады. Жүргізуші доппен балалардың арасында тұрады. Жүргізуші балаларға кезекпен допты лақтырып белгілі бір сөзді айтады. Балалар сол сөзге қарама қарсы сөздерді тауып алуға тиісті. Мысалы: Ащы – тұщы, жаксы – жаман

Қара-

Күн-

Аласа-

Қай бала шатасып қалса немесе жаубын айтпаса ойыннан шығады. Жеңімпаз бала жүргізуші болады.Ойын қайталанады.

Қиялды дамытуға арналған ойындар

1. « Менің көңіл – күйім қандай»

Балалар өз көңілдерінесәйкес келетін сурретті тауып атайды (көңілді – көңілсіз, корқынышты, ренжулі,... т.б.).Сол кездегі өздерінің көңіл- күйге сәйкес болған жайды әңгілеп береді.

2. « Жаңа ертегі»

Жүргізуші отырған балаларға ертегі кейіпкерлердін атайды. Суреттерін көрсетеді. Мысалы: кемпір, шал, түлкі, арыстан, тышқан т.б. Аталған кейіпкерлерді біріктіре отырып жаңа ертегі мазмұнын құрастырып айтуды ұсынады. Балалар ертегі құрастырады. Ең қызықты ертегі ойлап тапқан бала жүргізуші болып ойын жалғасады.

3. « Сикырлы дөңгелектер»

Баланың қиялын дамытуға арнайы бірнеше дөңгелектер беріледі, олардан балалар жануарлардың бейнесін жасау ұсынылды. Мысалы: құлақтарын үшбұрыш, көзін кигаш сызықтармен, тұмсығы мен мұрттарын сызып мысықтың бейнесін салады. Аю, құлақтарын жартылай дөңгелек, көздерін екі дөңгелек, тұмсығы мен аузын салу арқылы аюдың басын салады, оның сыртқы бөлігінен ирек сызықтары айналдыра жүргізу арқылы арыстанның басының суретін салып, бала өз қияы бойыншат суретті толықтырады.

4. « Қиял жалғасы»

Тәрбиеші ойланып, балалардың назарын тактаға аударады да өзі бірнеше сызықтарды бормен сызып қояды. (Толқын, сынық сызық, ирек т.б.) Менің қиялым бойынша осы сызықтардан алуан түрлі заттар жасауға болады. Қане, кім менің қиялымды жалғастырып өз алдыларындағы парак қағазға сызықты сызып суретке айналдырып, не салғаны жайында әңгімелеп беруді өтінеді. Балалар жұмысын бірге талдайды.

Қабылдау қабілетін дамытуға арналған жаттығулар

1. «Гүл»

Балалар әр жерде отырады. Жүргізуші: Балалар біз бәріміз енді өсіп келе жатқан гүлміз. Күн шықты, гүлдер жайнап ашылып өсіп келеді (қолдарын созады). Кенеттен баяу жел соға бастады ,гүлдер желмен жан-жаққа шайқалады (қолдарын жан-жаққа шайқайды). Біз мезгілде аспанға бұлт төніп, жаңбыр жауа бастайды, гүлдер тонып, бүрісіпжабылады (қолдарымен тізелерінің үстіне қойып бүрісіп отырады). Бір уақытта қайтадан күннің көзі күлімдеп шыға бастады, сол уақытта гүлдер де Құлпырып, жайнап ашыла бастайды (балалар үлкен шеңбер жасап , бір үлкен гүл шоғына жиналады).

2. «Заттарды қабылдау»

Тәрбиешінің алдына биік – аласа мұналар, жуан- жіңішке қарындаштар, оң қолын және сол қолын көтеріп тұрған баланың суреттері, табиғат көрінісі (ағаштар алыстан кішкене, жақыннан үлкен болып көрінеді(т.б. суреттер бар. Тәрбиеші балаларға сұрақтар қояды.

1. Мұналар қандай? (биік немесе біреуі аласа)

2. Қарындаштар қандай? (жуан- жіңішке)

3. Суретте бала қай қолын көтеріп тұр? (оң, сол)

4. Мына суретте ағаш қалай орналысқан? (кішкене ағаш алыстан көрінеді, үлкені жақыннан т.б.)

5. Сен менің қай жағымда тұрсың? (алдымда)

3. « Ұқсас суретті тап»

Тәрбиешінің алдында қос- қостан бірнеше суреттер болады. Олар: Екі шырша, екі таяқ, екі теледидар, екі жапырақ, екі гүл, екі сағат т.б. Осы суреттердің бірнешеуін тақтаға іліп осыған ұқсас геометриялық пішіндерді қораптан таңдап алып салыстырып, ұқсастығын, пішінін, түр – түсін сипаттап әңгімелеп береді.

Сенсорлық ойындар Калантарова С.

1. Ойын «Моншақты қуыршақ»

Максаты: балалардың заттарды дұрыс топтастыруға, моншақтардан алқа жасауға үйрету.

Құрал- жабдықтар: ағаш немесе шыны 6-6-дан 8 түсті моншақтар, спектр түстерімен киінген 8 қуыршақ.

Ойын барысы: тәрбиеші балаларға қуыршақтарды алып, олардың бізге қонаққа келгенін айтады. Сосын қуыршақтарды ретімен отырғызады. Бұнда қара көйлекті қуыршақтың қасына қызыл көйлекті қуыршақты, одан тоқсары, сары, жасыл, көк, қою күлгін, ақ көйлекті қуыршақтар отырғызылады.

Тәрбиеші қуыршақтардың өздеріне моншақ жасау үшін бірге моншақтар мен жіптер әкелгенін, айтады. Бірақ өздері істей алмайды, тәрбиеші балалардың көмектесуін сұрайды.

Ойын барысында тәрбиеші бұл тапсырманы орындауға қиналған балаларға көмектеседі.

Моншақты істеп болған соң, ол моншақ келетін қуыршақты таңдауға кіріседі.

Тапсырманы орындауға «осындай моншақ», «осы түстес» сөздерін қолдануы керек.

Тәрбиеші балалардан қызыл көйлекті қуыршақты ұстап, «Бұл қуыршақтың көйлегі қандай түсті?» - деп сұрағанда дұрыс жауап беретін балаларды мадақтап, осы түсті есте сақтау керектігін айтады.

Осы сұрақтар мен жауаптарға кемінде 1,5 -2 минут уақыт кетеді. Тапсырманы бітіргенде тәрбиеші балаларды мадақтайды. Бұл ойын 10-12 минутқа созылады.

Ескерту: Егер моншақтар үлкен болса, өздік жұмыс ретінде беруге болады.

2. Ойын «Қуыршақтардың ойыншықтарын табалық!»

Максаты: бір түсті, ұқсас ойыншықтарды дұрыс топтастыру.

Құрал-жабдықтар: 8 орташа қуыршақ, үстелінде 8 түрлі көйлек.

Ойын барысы: Тәрбиеші спектр түстерінің орналасу ретімен қуыршақтарды көрсетеді (қызыл, тоқсары, сары, жасыл, көк, қою күлгін). Үстел үстіне қуыршақтар орналастырылады. Қара және ақ көйлекті қуыршақтар басқа жақта болады.

Содан кейін тәрбиеші әр қуыршақтың өзінің ойыншығы бар екенін айтады.

Саңырауқұлақтар мен таяқшалар екенін, оларды әрқайсысына тиісті қуыршаққа тауып берулерін айтады.

Оқытушы әр баланың алдына қуыршақ қойып, оның ойыншығын тапқызады. Бұнда балалар барлық ойыншықтар ішінен таяқшаны таңдап алады. Сөйтіп ойын жалғаса береді.

Ойын соңында тәрбиеші қуыршақтарды қасына отырғызуын сұрайды. Түстерін атамастан кезекпен балаларды шақырып, тізіп қойғызады. Барлық қуыршақтарды жинап болған соң, тәрбиеші енді ойыншықтарды әкелуді сұрайды. Бірінші саңырауқұлақтарды, сонан соң таяқшаларды әкеледі.

Бұл ойын 10-12 минут көлемінде болады.

3. Ойын «Матрешкалардың шәй ішуі».

Максаты: балалардың сөйлеу дағдысын қалыптастыру, тапсырманы дұрыс орындауға дағдыландыру; үлкен кіші ұғымдарын, ең кіші; зат есімдерді; дұрыс жалғаулар таңдауға; Барыс септігінде сөйлеуге: «Айжанға», «Гүлжанға», «Аружанға», қолдану

керек.

Құралдар: 3 түрлі матрешка, 3 түрлі ыдыстар қолдану.

Ойын барысы: Үлкен матрешкадан 2 кіші матрешканы алып шығындар, оларды ретімен қойындар. Олардың көлемдеріне қарай дұрыс орналастырындар. «Мынау Айжан, мынау Гүлжан, ал мынау Аружан». Мынаны оқындар:

Айжан, Гүлжан және Аружан

Шәй ішеді ас үйде.

Содан кейін баладан: «Даулет, үлкен кесені Айжанға берші. Ал Гүлжанға кішірек кесені берші. Аружанға ең кіші кесені берші». Бала айтылған көлемді ыдыстарды орындарына қояды. «Кімде ең үлкен ыдыс? Бала: «Айжанда». «Ал ең кіші ыдыс кімде?» Бала: «Аружанда» деп жауап береді. Осы ретпен келесі ыдыста арқылы ойын жалғаса береді.

4. Ойын «Шаштараз».

Мақсаты: заттарды ұстап көру арқылы атау, олардың «жұмсақ, қаттылығын анықтау» сын есімдермен зат есімдерді дұрыс тіркестіру.

Құрал- жабдық: шаштарының сапасы әртүрлі екі қуыршақ, екі сусабынның қалбырын; көз байлау үшін маска немесе қара түсті шарф.

Ойын барысы: Балаларды «Шаштараз» ойынын ойнауға ұсыну. Келетін тұрақты келушілердің шаштары әртүрлі жұмсақ және қайратты болатындығын ескертеді.

Мұнда қайратты шашты, қайратты шашқа арналған сусабынмен жуамыз, жұмсақ шашты, жұмсақ шашқа арналған сусабынмен жуу керектігін ескертеміз.

Балаға ойнауды ұсыныңыз. «Қазір мен саған шаштарды ұстап көргіземін. Сен оны ұстап оның сапасын анықтайсың. Ойынды осы ретте жалғастырып, қорытынды ретінде шашты сапасына байланысты сусабынмен жуғызамыз.

5. Ойын «Шайға шақыру»

Мақсаты: Көріністі әр түрлі пішіндермен толықтыру, геометриялық пішіндердің атауларының мағынасын түсіну (дөңгелек, шаршы, үшбұрыш, тікбұрыш); геометриялық пішіндерді белсенді түрде қолдану; ыдыс –аяқ атауларын қолдану (кесе, қант салғыш, шәйнек, тамақ салғыш); есте сақтау және назар аударуды жалғастыру.

Құрал –жабдық: Геометриялық өрнек қолданып, ыдыс –аяқ суретін салу (екі кесе және екі тамақ салғыш); 2 тамақ салғыш өрнексіз; түрлі –түсті қатты қағаздан қиып алынған жинақ (осындай түсті және мөлшер, кеседегідей); ойыншық қонжық және қуыршақ.

Ойын барысы: Балаға мына санамақты оқыңыз.

Қуыршақты Қонжық шақырды,

Шай ішуге қонаққа,

Бірақ үстел жасамады,

Қонжыққа көмектес,

Үстел жасауға.

Қонжық барлық ыдыс –аяқты шай ішетін ыдыстар жинағынан алынғанын айтыңыз.

Балаға шай ішетін үстелді реттеуді тапсырыңыз. Балаға кеседегі өрнек тамақ салатын ыдыс өрнегіндей бөлу керегін ескертуді ұмытпаңыз. Баланың алдына өрнектелген ыдыстарды қойыңыз.: бірінші ыдыс дөңгелек өрнекпен бірдей түсте әр түрлі

мөлшерде, екіншісі – шаршы әр түрлі мөлшерде суретсіз. Баладан тамақ салатын ыдыс қалай өрнектелгенін сұраңыз. Әдемі ме? Әлде олар әдемі емес пе?

Балаға 2 ыдысты өрнектеу үшін конжыққа көмектесуі керектігін айтыңыз. Баланың алдына түрлі түсті қағаздан киіп алынған шаршы мен дөңгелек бар қорапты қойыңыз. Бала мен конжыққа ыдысты өрнектеуді тапсырыңыз.

Ыдыстар геометриялық пішіндермен өрнектелгеннен кейін, балаға тамақ салғанға ыдыс тандатыңыз. Тағы да балаға тамақ салатын ыдыс өрнектері дәл кеседегідей болу керектігін есіне түсіріңіз. Баланы ыдыс әдемі шыққанын айтып мадақтаңыз.

Үстелді жасаңыз. Қуыршақты шақырыңыз. Шай беріңіз. Санамақты оқыңыз. Шай іш Маржан.

Іш, ұялма!

Нан мен печенье мен

Бұларды пісірдік біз!

Нұскалар: Балаға шай ішкенге печенье мен нан жасауды тапсырыңыз. (шаршы етіп печенье, домалақ етіп нан жасау немесе суретін салу) Басқа да кондитерлік тағамдар жасау, басқа формада – үшбұрышты торт т.б. Кондитерлік тағамдарды атау

6. Ойын «Қуыршақ»

Максаты: қуыршақтың киімдерін атау: кеңірек кішкентай қуыршақтың киімдерін атауда әдемі жұрнақтар пайдалану.

Құрал – жабдық: екі қуыршақ (үлкен және кіші); қуыршақтың киімдері бар жинақ (үлкен және кіші мөлшердегі) қораптағы; үлкен және кіші орын жабдықтарымен 2 төсек.

Ойын барысы: Төсекте ұйықтап жатқан қуыршақтарды балаға көрсетіңіз. Балаға оларды оятуды үйретіңіз. Санамақты оқыңыз.

Қуыршақтар тұрды ерте

Киіну керек оларға

Мен үлкен қуыршаққа арнап

Таңдамакпын киімді

Бар жағынан ол үлкен

Қарашы ол қандай.

Баланың алдына қуыршақ киімі салған қорапты қойыңыз. Оған үлкен қуыршаққа үлкен киімді тандатыңыз. Қуыршаққа кигізген әр киімді балаға айтқызыңыз.

Балаға қуыршаққа киім кигізіп, атаған соң, киінген қуыршаққа қараңыз. Баланы жақсы жұмыс істегені үшін мадақтауды ұмытпаңыз. 2-ші санамақты оқыңыз.

Мен қуыршаққа көмектесемін

Қуыршақты киіндіремін

Белдемшесін, кофтасын

Іш киім және нәскиін

Барлық киім кішкентай

Кішкене қыздың.

Бала кішкене қуыршақтың киімдерін әдемі жұрнақтар қосып айтуына көңіл бөліңіз.

7. Ойын «Жолдағы машина»

Максаты: Ойлау арқылы сөздердің мағынасын ашу (тегіс – тегіс емес), (кедір–бұдыр); кішкентай қолдың бейнесін жасау.

Құрал–жабдықтар: жолға қиылыс жасаңыз; қарама–қарсы келе жатқан, жылтыр тегіс

кағаз жабыстырыңыз, жолға көлденең қиылыста келе жатқан, кедір бұдыр қағаз жабыстырыңыз; әр түрлі түстегі және мөлшердегі ойыншық машиналар жиынтығы. Ойын барысы: Баланың алдына қиылыс қойыңыз. Онда 2 жол бар екенін айтыңыз. Біреуі қала көшелеріне кіретін, ол тегіс (бала жүргізуші қолдың бас бармағымен сапасын айту тегіс.).

Екіншісі—ауылдық. Ол кедір—бұдыр (тегіс емес). Балаға ойыншық машиналарды жүргізуді тапсырыңыз. Қай жолмен жүретінін сұраңыз, (мөлшері —ұзын, қысқа) байлаңыз, (немесе маска кигізіңіз).

Саусағымен жолдардан жүру немесе алдымен тегіс, кейін кедір —бұдыр жолдарды басып, олардың сапасын айту. Көзін ашып, дұрыс- бұрыстығын тексеру.

8.Ойын «Машиналарды гаражға қой »

Максаты: ауызша басты түстерді айтқызу, (сары,көк, қызыл, жасыл); түсіне қарай машиналарды орналастыру; үш басқа түстерден машиналарды ажырату;

Құрал—жабдықтар: кубиктер мен кірпіштер басты түстермен (көк, сары, жасыл, қызыл); түсіне қарай ажыратылған ойыншық машиналар.

Ойын барысы: Егер сізде машина болса, балаға не үшін гараж керектігін есіне түсіріңіз. Гараж қандай болу керек? Машинаны гаражға қою үшін, нені ашу керек?

Балаға әр түрлі түстегі құрлыс материалын көрсетіңіз. (2 түстен бастау керек—көк және сары, одан кейін қызыл және жасыл, түстерді көрсету. Бала қатесіз айтса балаға құралдармен және 4 түске бояй беруге болады.). Балаға кірпіштен гараж жасатыңыз.

Құрылыстың бірнеше түрі бар (дайын құрылыс, мысал ретінде немесе баланы өз ойы бойынша). Балаға жолда тұрған машиналарды көрсетіңіз. Әр машинаны көрсетіп, түсін қандай екенін сұраңыз. Егер бала сенімсіз жауап берсе, онда басқа нұскалары бар: сіз машинаның түсін айта отырып, сол түстегі машинаны балаға іздету.

Еденге бормен жолдың суретін салыңыз (ол тура немесе әр түрлі болуы мүмкін.).

Балаға санамақты тыңдата отырып, ойнауын ескеру, осындай түстегі гаражды табу және машинаны гаражға қою (тура сол түсте).

Нұскалар: Ойынды басқа түстегі машинамен ойнатуды жалғастырыңыз, гараждың есігі машина түсімен бірдей болу керектігін естен шығармаңыз.

9.Ойын « Машинаға шам іздеу»

Максаты: көріністі геомериялық пішіндермен нақтылау, сын есімдерді көпше түрде қолдану (домалақ, шаршы, үшбұрыш);

Құрал—жабдық: әр түрлі формадағы шамы бар машина суретімен домалақ, үшбұрыш, шаршы; әр машинаға шамдар.

Ойын барысы: балаға екі машина қалай жолда жүрді әңгімесін айтып беріңіз. Жолда жаман сулар пайда болды. Машиналар сол жерден жүріп, лас, кір болды. Машиналар үйге жеткен соң тоқтады., жүргізушілер шамдарын шешіп, тазартуға кірісті. Оларды жуып болған соң, шамды кімдікі екенін білмей, күдіктенді. Жүргізушілерге шамдарын табуға көмектес. Баланың алдына 2 дөңгелек және 2 шаршы шамдарды қойыңыз. Әр шамның мөлшерін айтқызыңыз. Балаға домалақ шамның машинасын табуды сұраңыз(суреттегі мөлшеріне қарап домалақ шамды қою).

Егер бала қиналса, онда мөлшерін айта отырып, тапсырманы орындау.

Нұскалар: Серуендеу барысында нақты мөлшердегі шамдарға машина іздеңіз; ойынды шамдары басқа мөлшердегі машиналармен жалғастырыңыз.

10. Ойын «Шарларды орналастыр»

Максаты: Нақтылы түсіне байланысты зат алу; берілген түсіне байланысты, үлкендердің өтінішімен, сын есімдерді дұрыс айту, (сары, көк, жасыл, қызыл); зат есім мен сан есімді байланыстыру қызыл шар.

Құрал-жабдықтар: Кәмпиттің корабы домалақ ұяшықтарымен

(4 түске байланысты, ұяшық саны да 4 болуы керек); әр ұяшықта түрлі түсті қағаздан жасалған осындай түстегі дөңгелектер болуы тиіс.

Ойын барысы: баланың алдына кәмпиттің корабын қойыңыз. Әр дөңгелекті балаға көрсете отырып, қандай түс екенін сұрау. Егер балаға қиын болса, онда онай орындалатын тапсырманы орындау. 2 түсті дөңгелегі бар қорапты алыңыз (түстер сыңарларына байланысты айтылады. Көк және сары, қызыл және жасыл, ең қиын нұскасы - 4 түсті бір мезгілде айту). Шарлардың түстерін өзіңіз айтыңыз. Ойынды қораптағы барлық ұяшық шармен толтырылғандық дейін жалғастырыңыз.

Нұсқалар: ойынды жүргізу барысында тапсырманы түрлендіріп отыруға тырысыңыз: алдымен шардың түсін қиындатыңыз, одан кейін сурет бойынша жалғастырыңыз.

11. Ойын «Кубиктарды орналастыр».

Максаты: Теңсіздік орнату және заттардың түсіне байланысты әр түрлілігі, 2 түстен бір түсті бөлу (төртеу) үлкеннің айтуы бойынша (көк, сары, қызыл, жасыл) грамматикалық категорияларды дұрыс қолдануға үйрету (зат есімнің сын есіммен түрі, түсі –қызыл кубик, қызыл кубиктер).

Құралдар: кубиктер 4 негізгі түстен тұрады, төрт қорап түбі боялған жұмыртқа салғыш (немесе ойын үшін түбіне жапсырылған қағаздар).

Ойын барысы: Сізге ойын үшін керек түсті, ойыншықты жүк салғыш машинамен әкеліңіз. Алдымен түстерді жұптарымен алады: көк–сары, қызыл–жасыл. Бала заттарды біріктіріп, топтастырып болғанда, жоғарыда айтылған түстерді атағанда ғана ойынға 4 түсті заттарды ойынға беруге болады. Жүк машинасының қасында ойыншық жануарлардан кезек тізіледі. Олар үй салу үшін анықтаған өзіне керекті түсті сатуды сұрайды. Балаға былай айтуға болады, қоян өзіне керекті түсті кубикті ұмытып қалды, бірақ ол қорап әкелді, онда дәл сондай түсті сызығы бар. Түсті сызықтары бар жұмыртқа салғышты балаға көрсетіңіз. Балаға сол түстерді атауды ұсыныңыз. Егер бала сол түсті атауға қиналса, өзіңіз айтыңыз, және балаға өзіңіздің соныңызда қайталауын ұсыныңыз.

Балаға көк түсті кубиктерді тауып, көк сызығы бар қорапқа салуын өтініңіз. Қоян ризашылығын білдіріп, балаға былай дейді:

-Маған үй құрылысы үшін көк кубиктерді бергеніне рахмет. Менін жаңа үйім көк түсті болады, жаңа үй салғанда маған кел.

Ұқсастығы бойынша басқа қалған түсті кубиктермен де ойын өткізіңіз.

Құрылысшыларды өз қалауыңыз бойынша таңдаңыз. Балаға қоянның маскасын кигізіңіз. Оған сен үлкен қоян боласың және кішкене қоянға үй салуға көмектессің деп айтыңыз. Үй дайын болғанда баланың маскасын шешіңіз. Оған кішкене қоянға қонаққа баруды ұсыныңыз. Жаңа үйге қоныстанғандарға сыйлық беретінін айтыңыз. Қоянға үй сияқты көк сыйлық бергені дұрыс болатынын айтыңыз. Көк түсті сыйлық жасаныз немесе тауып алыңыз (гүл көк қораптағы торт). Ұқсастығы бойынша қалған кубиктарды ойнатыңыз.

Нұсқалары: ойын үшін балаға арналған негізгі түсті кубиктердің түрлерін көбейтіңіз. Сызба бойынша төрт түсті кубиктерден бір уақытта үй салыңыз.

12. Ойын «Қамал құрамыз».

Максаты: сипап көру арқылы, бұрыштарын бөле отырып, атына байланысты, сыртқы түріне, ойындық қасиетіне байланысты, қиын емес құрылыстарды құрауды үйрету.

Құралдар: құрылыс жабдықтарынан ағаш кубиктер, шарлар, қолға арналған ұстағыштары бар безендірілген қорап (оң және сол жақ қабырғаларында). Жабдықты дайындау үшін аяқ киімінің қорабын аламыз.

Ойын барысы: Балаға қорапты көрсетіңіз. Көтеріп, қорапты сілкіп, сылдырлатыңыз. Баладан қорапта не бар екенін сұраныз! Балаға қорапты зерттеуге ұсыныс жасаңыз. Баладан екі қолында қораптың қабырғасына салуын, онда жатқан заттарды сипап көруін (бір кубик және бір шар). Сипап сезінуіне байланысты ата. Егер балада қиындық туғызса қораптағы заттарды еденге немесе үстелге қойыңыз. Шарды тауып, оны атаңыз. «Бұл- шар, ол домалайды!». Балаға шарды домалатуға беріңіз. Балаға кубикті көрсетіңіз, оны зерттеуге мүмкіндік беріңіз. Саусакпен кубиктің бұрыштарын көрсетіңіз. «кубиктің бұрыштары бар» деп айтыңыз. Кубикті қозғалтып, итеріп көрсетіңіз, қорытынды жасаңыз: «кубик қозғалмайды». Баланың алдына тағы да кубиктер қойыңыз. Кубикті кубикке қойып, кубиктерден құрауға болатындығын көрсетіңіз. Балаға биік қамалды салуға ұсыныңыз. Кубиктерді абайлап бір-біріне бұрыштарын қою керек. Шарларды қамал құруды ұсыныңыз.

«Биік» -сөзін айтқанда, балаңыз қолын төменнен жоғары көтеріңіз. Баланың алдына бірнеше шар қойып одан – қамал салуды өтініңіз. Қорытынды жасаңыз: шарлардан қамал салуға болмайды: олар домалап кетеді, олар бірінің үстінде тұра алмайды.

13. Ойын «Қандай аспапта ойнағанымды тап?»

Максаты: есту назарының тұрақтылығын жетілдіру, аспаптарды дыбыс шығаруына байланысты айыра алу.

Құралдар: музыкалық ойыншықтар: дауылпаз, гармоника, сыбызғы, даңғыра және т.б.

Ойын барысы: Ересек адам балаға музыкалық аспаптарды көрсетіп олардың атын сұрайды. Бала білмеген жағдайда, ересек адам музыка аспаптарды атап және олардың қандай дыбыс шығаратынымен таныстырады. Бала тыңдап және музыка аспаптарды қарастырады. Бала аспаптардың аттарын және олардың дыбыстарын есте сақтағанына ересек адамның көзі жетсе, ойыншықтарды шымылдықтың артына алып тастайды. Үлкендер әртүрлі аспаптарда ойнайды, ал бала дыбысына байланысты табады. «кімнің өлеңі естіледі». Егер бала бұл тапсырмамен оңай тез орындаса, оны қиындатуға болады.

14. Ойын «Сикырлы қап»

Максаты: қабылдауды дамытып, заттарды сипап сезу қасиетін қалыптастыру.

Құралдар: қап, ұсақ жануарлардың төлдері (үйректің баласы, қаздың, арыстанның, шошканың, пілдің, бақаның, мысықтың баласы).

Ойын барысы: Жоғарыда аталған ойыншықтардың барлығы қапқа салынады.

Тәрбиеші қапты ұстап тұрып балаларға барып, қапта көп қызықты ойыншықтар жатыр деп және қапта біреуін алуды атайды, оны барлығына көрсетіп атын ататқызады.

15 Ойын «Мынадай зат кімде?»

Максаты: көре қабылдауды дамыту, сөз қорын кеңейту, ойыншықтың түріне карап атауды қалыптастыру.

Құралдар: заттық суреттер (үлкен және кіші).

Ойын барысы: Әр баланың үстелінде зат салынған сурет жатады. (барлық балаларда бір тақырыпта болса жақсы болады ыдыс –аяқ, киім, жиһаз) Тәрбиеші балаларға өз суретін қарауды ұсынады, кейбіреулерінен оның суретінде не салынғанын сұрайды. Содан кейін ол атайды (мысалы, «кімнің суретінде кесе салынған?»), кімде болса, сол затты атауын сұрайды. Одан кейін бұл қуыршақтың аты –Айжан. Балалар жауап береді. «Бұл кім?» деп сұрайды, содан кейін мысықты көрсетеді. Балалар «мысық» деп атайды. «Бұл мысықтың аты- Шөнти» Балалар мысықтың атын атайды. Одан кейін тәрбиеші итті көрсетеді.Сиырды, ешкіні, басқа да жануарларды көрсетіп, оларға ат коюды ұсынады немесе өзі атайды және 3-4 баладан кайталауды сұрайды. Балалар тәрбиешінің соңынан кайталайды.

Тәрбиеші балалардың өздерінің, достарының, қуыршақты, жануарлардың атын нақты және дауыстап айтуын қадағалайды.

16 Ойын. «Керікке көмектес»

Максаты: сезгіштік қасиетін дамыту, қозғалысын реттеу, суреттегідей белгілеуге, коммуникативті қасиеттерді қалыптастыру.

Құралдар: екі түсті қағаздан (біреуі тегіс,жылтыр, екіншісі- барқытты, бұдырлы) одан керіктің мүсіні киылған. Әр керіктің денесінде геометриялық пішіндер салынған: дөңгелек, дөңес, шаршы, ромбы, үшбұрыш Екі керіктің түсі де, кесілген пішіндер бірдей болуы мүмкін.

Бұндай геометриялық пішіндер жылтыр және барқытты қағаздардан киылады.

Ойын барысы: Үлкендердің айтуынша, керіктер бір- бірімен ойнап, еркелеп, бақтарымен ауысайық деп шешіпті (геометриялық пішінмен). Содан кейін ауыстырып алып,өздерінің дақтарын таба алмайды. Балаға керікке көмектесуге ұсынылады. Олардың терілеріндегі пішіндерді сәйкес және керіктің өздері киылған материалдың қасиеті бойынша сәйкестендіреді.

Ойын барысында балаға қай керік ұнайтынын сұрайды, сипап сезу қасиетіне байланысты, сол себепті бала пішінді қолымен немесе бетімен ұстап көреді.

Нұскасы: Бұл ойында балаларды топпен ойнатуға болады олар пішіндерді кезектесіп орналастырады және сипаттап береді.

17. Ойын « Кім орманда тұрады?»

Максаты: көру қабілетін (назарын) дамыту, үлгі бойынша ойыншық, суреттерді сәйкес таңдай алу, ойыншықтарды атымен атап, білу, жабайы жануарларды атай білу (қоян, аю, түлкі).

Құрал: «жабайы жануарлар» ұсақ ойыншықтар жиынтығы, кішкене заттық суреттер жиынтығы жұптық суреттер, лото.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойынды балалардың ойыншықтардың атын білетіндігіне көзі жеткенде ғана өткізеді.

1-ші нұска. Жабайы жануарлардың 3 фигурасын баланың жанына және дәл сондай ойыншықтарды өзіңіздің айналаңызға қойыңыз. Балаға қоянды көрсетіп, оған бауыр тауып беріп қасына қояыңызды өтініңіз.Жағымды сезім жасау үшін жануарлар туралы өлең оқыңыз. Ұқсастығы бойынша аюға, түлкіге дос тауып бер.

Қиындату: жабайы жануарлардың кескіні бар заттық суреттерді қолдануға болады.

Тәрбиешінің іс -әрекеті дәл сондай.

Жануарлардың санын көбейтуге болады. Балаға лото ойнауды ұсыныңыз.

2-ші нұсқа: тәрбиеші балалардың назарын «Орман» суретіне аударады (ол үстелдің үстіне қоятын немесе қабырғаға ілетін матадан жасалған, оған жабысқақ фигураларды жабыстыруға болады.немесе панноға ілуге болады). Жабайы жануарларды атап, балалардан оларға паннодан әрбіреуіне үй табуды өтініз. Бала жабысқақ фигураларды панноға жапсырады. Тәрбиеші жануарлардың тағы бір жинағын көрсетіп, қоянға бауыр, түлкіге қарындас, аюға дос тауып беруді өтінеді. Іс-әрекетті диалог арқылы жүргізуге болады.

18. Ойын «Маған қарай жүгіріндер!»

Мақсаты: заттарды түстері бойынша салыстыруды меңгеруге көмектесу; ұжымдылыққа, достыққа тәрбиелеу.

Құралдар: төрт негізгі спектрлы жалаушалар: қызыл, көк, жасыл және сары жалаушалардың саны балалар санына сәйкес келу керек, сонымен қатар бір жалаушалар жиыны тәрбиешіде қалады.

Ойын барысы: Балалар жартылай дөңгелек болып қойылған орындықтарға отырады, тәрбиеші қолындағы вазасы мен оларды айналып шығады. Әр бала өзінің қалауы бойынша жалаушаны таңдайды, үлкендер дәл сондайын алады. Тәрбиеші әр түсті жалаушаларды өзіне қалдырып, олардан біраз алшақтайды, өз орындығына отырады және балаларға өз жалаушасының біреуін көрсетеді.

Тәрбиеші балаларға әрқайсысы мұқият өз жалаушасына қарап және олармен оңай, қиын әрекеттерді жасауды ұсынады: « Ал бәріміз қолымызды көтеріп жалаушалармен қозғалтайық!» Ал енді жалаушалар арқаның артына тығылады. Енді жалаушаларды тізеге қойып демалдырамыз. Қызыл

жалаушадан бірдене көруге бола ма? Ал енді көзімізге қойып, одан бір –бірімізге қарайық». /үлкен адамның айтқан сөзі мәнерлі және сезіммен айтылуы керек./

Келесі,тәрбиеші мыналарды ұсынады: «қазір мен кезекпен бір жалаушаның немесе келесі жалаушаның түстерін айтамын. Бірінші менім жалаушама қараңдар, егер екіуінің түсі бірдей болса маған қарай жүгіріндер.

Тәрбиеші балалардан біраз алшақтайды. Ол өз арқасының артында үш жалауша ұстап тұрады. Біреуін, көтереді де түсін атайды. Балалар оған қарап жүгіріп келгенде, өз жалауларын көтереді де, ойынның басқа топтары көтереді. «Тыңдағыш жалаулар ма әлде жоқ па» -екенін бәрі бағалайды. Егер жалаулардың арасында «тыңдамайтын жалаушалар» бар болса, тәрбиеші оларға өз орындарына барып, шақырғанда жалғастыратынын айтады. Барлық «тыңдайтын» жалаушалармен ойнап, орындарына отырады. Тәрбиеші жаңа түсті белгілейді,мысалы, «Сары жалаушылар маған қарай жүгіріндер!», осылай өз орнымен әр түсті жалаушалар шақырылады. Ойын аяқталар кезде тәрбиеші барлық 4 түсті жалаушаларды көтереді. Барлық қатысушылар оған қарай жүгіріп барып, жалаушыларды орнына -вазаға салады.

Ойынның шарты:

1.Қатысушылар тек тәрбиешінің белгісі бойынша жүгіріп келеді.

2. Алдымен тәрбиеші ұстап тұрған жалаушаға ,содан кейін өзінің жалаушасына қарау керек, егер олардың түсі бірдей болса жүгіруге дайындалады, егер әр түрлі болса орнында қалады.

19. Ойын «Әр түрлі жолақтар».

Максаты: салыстыру арқылы түстің түрлерін ажыратуға үйрету, үлгі бойынша бір бірімен салыстырып үйрену. Түстен тұрақты түрін қалыптастыру. Басқалардың алдында жауапкершілік сезімін дамыту.

Құралдар: ойын үшін түрлі түсті жолақтар немесе жолақты түсті қағаздар, қатты қағазға жабыстырылған. Негізгі түрінен төрт жинақ ленталар және жолақтар керек. (Балалардың негізгі түрді қабылдауына байланысты біртіндеп қосымша түстерді кіргізуге болады: көгілдір, қызғылт, тоқ сары, қоңыр). Алдағы уақытта ойынды басқа заттармен де өткізуге болады, мысалы, түсті дөңгелектермен, пирамиданың сақиналарымен, түрлі-түсті төртбұрыштармен және т.б.

Үстелге ойын құралдарын мынадай түрде қоюға болады. Заттар түстердің сәйкестігіне байланысты қойылып және олардың арасында үлгі қойылатындай орын қалтыру.

Ойын барысы: Ойынға барлық топ мүшелері қатысады. Балалар жартылай шеңбер қылып қойылған орындыққа отырады. Оларға қарама –қарсы 3 үстел тұрады. Олардың әр біреуінде әр түстегі ленталар жинағы бар. Тәрбиеші балаларға жақын отырады, алдын ала дайындалған жәшіктен түрлі -түсті ленталар алып шығады.: «Балалар, қарандаршы, олар қандай әдемі!». Әр лентаның түсін айтып шығады, және жаңа үйреніп жатқан түстерге назар аударады. «Ленталармен ойнағыларың келе ме?»- деп сұрайды ол. Мен кімге лентаны беремін сол барып үстел үстіндегі сәйкес келетін лентаның үстіне қояды. Ең бірінші тәрбиеші өзі көрсетеді.

20. Ойын «Өз үйінді тап»

Максаты: Көру арқылы бір заттың түсін екінші затпен салыстыру.

Құрал-жабдықтар: ойынға түрлі түсті тулар (әрбірі әр түрлі болу керек), және де сондай түсті дөңгелектер(бала санына байланысты) Дөңгелектерді түрлі түсті қағаздан жасап, оны қатты қағазға жабыстыруға болады. Жыл басында ойын тулармен ойналады. Қосымша қоңыр, сарғыш түстер алынады. Тулар мен дөңгелектердің түсі бірдей болуы керек. Ал артқы жақтары сұр немесе ақ түсте боялады. Ал үйлер жерге немесе еденге созылады. Өйткені, балалар бір бірінің іс - әрекетін бақылауы керек.

Ойын барысы:

Тәрбиеші ойынға керек заттар мен құралдарды көрсетеді. Бірақ олар басқа түстес (апельсин, сәбіз, шоколад, қоңыр қолғап). Олардың мағыналарын түсіндірмей әрбір жерге орналастырады және балаларды онымен ойнауды бұйырады. Жерге үлкен төртбұрыш сызылады. (4 үй).

Тәрбиеші әртүрлі түсті туларды көрсетіп олардың түсін айтқызады. Содан кейін жаңа түстермен танысу басталады. Оны былай жасауға болады. Қолға апельсин алып, мынау не?-деп баладан сұрауы керек. Оның түсі қандай? Егер балалар жауап бере алмаса тәрбиеші көмектеседі. Үстелдің үстінде осы түске ұқсайтын не бар?- деп сұрайды.(Сәбіз, және ту) және осылай қоңыр түспен де таныстыру жүргізіледі.(Мұнда шоколад, қолғап және ту қолданылады). »Ал, енді ойнайық», деп тәрбиеші ұсыныс тастайды. Балалар шеңбер жасап тұрады. Үлкен адам ортасында тұрып әрбіріне қандай да бір түсті туды кигізеді. Ал бала оның түсін атау керек. Балалар шыққан шеңбердегі түстерді рет-ретімен есінде сақтап оны артқы жағын аударады. Енді ережесі түсіндіріледі: дөңгелекті ашып көруге болмайды, өз үйінді тап дегенде кірісіңдер. Тәрбиеші 4 баланы тыңдап әр түрлі түсті ту береді. (Мысалы,біріне қызыл,екіншісіне көк т.с.с.). Осы оқушылар кезкелген төртбұрышқа

(үйге) тұрады. » Біздің қалада қандай әдемі үйлер бар» деп, тәрбиеші айтады. Ал сендерде түрлі түсті дөңгелектер бар дейді. Бұл өздерінің дөңгелек түстес үйлерге шақыру. Қане киімімізді жинап жаңа үйлерге көшейік! Тәрбиеші көшуге қатысты әр түрлі іс - әрекеттер көрсетеді. Мысалы, бәрі бірлесіп кір жуады, киім тазартады. Оны салады, машинаға жүкті тиеп, өздері рөлге отырады. Бөлмелер ішінде айдайды. « Келдік!» деп, белгі береді. Бәрі тоқтайды, ал оқушылар туларын желпиді, себебі, оның түстері көріну керек.

Тәрбиеші : «Өз үйіңді тап!» дегенде, олар дөңгелектеріне ұқсас түсті көзбен іздеп, тапқан кезде соған барады да, көршісімен амандасады. Ал тәрбиеші мен үй иелері түстер бір-бірін дұрыс тапты ма, соны анықтайды. Туды жаңадан көшкендерге береді, олар оны алып, шеңбер ішінде жүреді. Ал тудың иелері үйіне қайтып, қолдарын ұстап,

- Жаңа үй, жаңа үй жаңа үйде тату- тәтті тұрамыз- дейді. Тәрбиеші шеңберлерді ауыстырса ойын қайта басталады.

21. Ойын «Не ұнады, соны ал, әкел, шақыр».

Максаты: баланың көру, есту қабілеттерін дамыту.

Құралдар: Балаларға таныс түсті шеңберлер. Бұлардың екі кешендісі керек. Бір кешендісіне бау байланады, екіншісіне орындықтың үстіне қойылады. Себебі екі бірдей түстер бір жерде жатпауы тиіс.

Барысы: ойын топ балаларының алаңында өтеді. Балалар түрлі түсті шеңберлер жатқан орындықтарға қарама-қарсы бір сызық бойына тұрады. Тәрбиеші бауға байланған шеңберлерді балалардың мойнына іледі де, өзінің жанына 3-4 бала шақырады. Оларға тура бетпен балаларға қарап, ал артымен орындыққа қарап тұрғызылады. Барлық балалардың артынан тәрбиеші:» Не ұнады, оны әкел, ата»- деп тапсырма береді. (балалар тәрбиешімен бірге айтады). Олар ұнаған шеңберді әкелу керек, бірақ ол шеңбер мойнының ілініп тұрған шеңбердің түсіне ұқсамау керек және де өлең оқылып болғанша бәрі орнына қайтып үлгеру керек.

Көк аспан, қызыл гүл,

Сары балапан, жасыл жапырақ

Әлемде түстер көп,

Мұны балалар білу керек.

Мәтін түсінікті, асықпай айтылуы керек. Әрбір бала тапсырманы орындап болған соң, әкелген шеңберін бәріне көрсетіп, оны атап түсін айту керек. Ал қалғаны тапсырманы қалай орындағанын тексереді. Сөйтіп бәрі осындай ретпен өз тапсырмаларын қалай орындағанын көрсетеді. Және мұнда бірдей түстер қайталанбауы керек. (Мысалы, біріншіге көк шеңбер, екіншіге көк, үшіншіге қоңыр т.с.с.).

22. Ойын «Қателеспе, сиқыршы»

Максаты: балалардың затты тұтастай қабылдауын дамыту.

Құралдар: ойыншықтар, олардың мөлшері орташа болуы және бір-бірінен ерекшеленуі керек. Ағаштан жасалған шар, куб, шелек, тәрелке, қуыршақ, үйрек, балық, жеңіл машина және т.б. Сиқыршының қалпағы қатты беттен немесе бұлдан жасалады. Қалпақ баланың басына еркін сыйуы, бірақ көзіне түспеуі керек, және ойынға әсемделген дорба, ойыншықтарды салу үшін керек.

Ойынның барысы: Ең алдымен сиқыршының рөліндегі жағдаяттар беріледі.

Сиқыршы көзбен көрмей қандай зат екенін таба алады. Ойынға топтың барлық

балалары катыса алады. Олар ойыншықтар тұрған орындықка карама-карсы отырады. Тәрбиеші дорбадан ойыншықтарды ала отырып, балаларға оны есте сақтап карауын өтінеді. Енді жаңа ойын басталады. Тәрбиеші өз басына қалпақты киіп, балаларына: - Кім осындай қалпақты кесе, сол цирктағыдай сиқыр көрсетеді- деп ескертеді. Содан кейін өз жанына бала шақырып, оған қалпак кигізіп, оларға иіліп тұрып:

- Сәлеметсіңдер ме, балалар, деп амандастырады. Балалар:

-Сәлеметсіз бе, сиқыршы, деп амандасты. Енді сиқыршыны орындықка отырғызады. Одан кейін тағы бір баланы шақырып, дорбадан ойыншық алғызады. Ал бұл кезде сиқыршының көзі жабылып, қалпак кигізіледі. Бала:

- Сиқыршы, сиқыршы, менің қолымдағы не? - дейді.Егер сиқыршы көрмей, қолыммен ұстаймын десе, қолына қойып:

-Қолымдағы қандай ойыншық?-деп сұрайды. Қателеспе сиқыршы!

Тәрбиеші сиқыршының басына қалпағын кигізгенде ойын басталады. Бірақ тыныштық сақтауын өтіенді.Сиқыршы қолына ойыншықты алғанда, оны қолымен сипап көру керек. Егер бала қандай ойыншық екенін таба алмай жатса, оның сезінетіндей жерлерін ұстап көрсету керек. Оқушы ойыншықты өзі атауы керек. Егер атай алмай жатса, балалар:

-Қандай ойыншық қолыңда?,- деп қолдау көрсету керек. Жауабын дұрыс тапқанға қошемет көрсету керек. Осыдан кейін ол қалпағын шешіп, келесі сиқыршыны тандайды.Сөйтіп ойын бірнеше рет жалғасады.

Ойынның ережесі:

1.Петрушканың қателеспей ойыншықты табу үшін ең алдымен тыныштық сақталу керек.

2. Затты айтуға тыйым салынады.

3.Сиқыршының әрбір іс-әрекетін мұқият бақылау керек. Кім сиқыршының көңілін бөлсе, соны сиқыршы болғызбау керек.

23. Ойын «Терезені жап»

Максаты: Көру арқылы заттың пішінін және геометриялық пішіндерді абылдауын дамыту (дөңгелек, төртбұрыш, үшбұрыш, т.с.с)

Құралдар: 2 жинақ геометриялық пішіндер керек. Әрбірінде 6 пішін болу керек.

Негізгі 3 пішін (дөңгелек, төртбұрыш, үшбұрыш), ал қосымша овал, трапеция және ромб керек және де әр пішіннің суреті бір бетте болу керек.

Ойынның барысы: Тәрбиеші балаларды әрбір орындықтарға отырғызады. Ал олардың алдына карама-карсы орындық қояды да соған отырады. Ол қораптың ішінен негізгі пішіндерді алып шығады да (үшбұрыш, дөңгелек, төртбұрыш) балаларға қандай пішін мына терезеге келеді деп ойлайсындар?-деп сұрайды. Қане бәріміз жұмбақтың жауабын тауып, терезені жабайық дейді. Ортаға бір баланы шақырып, оған терезеге келетін пішінді тауып көр дейді. Бала өз ойы бойынша келетін пішінді тандап алып, оқушыға көрсетіп терезені жабады. Ал балалар оның дұрыс, бұрыстығын тексереді.

- Ал енді бәріміз бәрге ойнайық,- дейді де балалардың назарын орындықтың үстіндегі пішіндерге аудартады (ол алдын ала дайындап тұрады).

- Мен жұмбақ жасырамын, ол жұмбақты кім шешсін деймін, сол шешеді.

Тәрбиеші өзінің жанына 2 бала шақырып оларға карточка береді, олар терезе сәкес келетін пішінді тандап алады. Қалған балалар да солай жасайды. Терезені жабуға келетін пішіндерді тапқан соң балалар топ алдына келіп көрсетеді.

Балалар саусақтары мен контур жүргізеді де сол контурды ауада сызып көрсетеді.

Тапсырманы орындап болған балалар тәрбиешіге жұмбақты қалай шешкенін көрсетеді. Ал қалған балалар тәрбиеші мен бірге жауабын тексереді де бағалайды. Ойын осылай жалғасады.

24. Ойын « Көкке шығайық»

Максаты: заттарды салыстырып, ажырата білуге үйрету.

Құралдар: жуан сакиналары бар түрлі түсті пирамидалар. Пирамидалардың саны ойынға қатысатын балалардың санымен бірдей болу керек. Сонымен қатар 15-20 карталық шеңбер керек. Ол ашық жасыл түсте боялуы керек.

Ойын барысы: Тәрбиешінің шақыруымен балалар дөңгелек үстелге отырады. Ол үстелдің үстінде арнайы пирамидалар тұрады. Оқушылар өздеріне ұқсайтын түстерге байланысты пирамидалар тандап алады. Ал бір пирамиданы тәрбиеші қолына алады. Ал үстелдің ортасына жасыл түсті шеңбер қойылады. Бұл біздің көкке шығатын жеріміз, бұған сакиналар ойнауға келеді. Үлгі бойынша балалар пирамиданы сакинаның жанына тұрғызады. Тәрбиеші үлгі көрсете отырып, ең кішкентай сакинаны үстелдің ортасына қояды да «көкке шығайық», шеңберге жиналып тұрайық дейді, және тәрбиеші көкке ең кішкентай сакиналар шақырылады деп ескертеді. Балалар сакиналар ішінен ең кішкентайын тауып, шеңбердің ортасына қояды. Барлығы сакиналарды шеңбердің ортасында шыққан өрнекке қарап қызығады және де балалар сакина дұрыс қойылған, қойылмағанын анықтайды. Бір сакинаны алып, оның үлгіге дәл келер, келмейтіндігін анықтайды. Осындай қимылдарды қалған сакиналар мен басқа балалар жасайды (әрқайсысы өздерінің сакиналарын тексереді). Тәрбиешіге қарап, балалар өлең сөздерін айтады, оны қарапайым қозғалыстармен келтіреді: сакиналар бірінші және екінші жакқа қарай айналады. Орындарында секіріп, жан жакқа жүгіреді және бір жерге жиналады. Содан кейін тәрбиеші балалардың біреуіне бір көлемдегі сакина таңдатқызып және оны көктің ортасына қоюға тапсырма береді. Барлық қатысушылар сөздерді айтады:

-көкке келіндер, домаланып тұрыңдар! Содан соң әрқайсысы өздерінен тура көктің ортасындағыдай, бір көлемді сакина табады, және оны бір ортаға қояды. Ойын қайталанатын. Барлық оқушылар ойынға кезек-кезекпен сакинаны тандап, жасыл дөңгелектің ортасына қояды да үлкенірек сакинаны жанына жинауға шақырады.

25. Ойын. «Үйлер және тулар»

Максаты: түстерді ажырата білуге, дұрыс түсті, затты таңдауға үйрету.

Қолданылатын құрал –жабдықтар: мозайкалы қорап, онда 10-10-нан қызыл және ақ түсті мозайкалар. Сонымен қатар онда 3 жасыл, 2 көк және 3 сары басқа элементтер салынады. Бұлардың бұл тапсырмаға еш қатыстары жоқ.

Ойын барысы. Оқытушы ең алдымен ақ мозайканы көрсетіп, бұл түспен үйлер болатындығын айтады. Ал, қызыл түспен тулардың болатындығын түсіндіреді. Содан кейін тәрбиеші үстелге «үйлерді», «туларды» үйдің үстіне қойып, баланы бұл тапсырманы бастауға рұқсат береді. Баланың міндеті түстерді дұрыс орналастыруы керек.

Ойын барысында баладан үйлер мен тулардың дұрыс орналастырғанын сұрай отыра оның бұл тапсырманы ұққанын немесе ұқпағанын біле алады.

Бұл тапсырманы орындау барысында саусақтарының, бұлшықеттеріне байланысты балалардың қимылдары келісіңсіз болады. Бұл жағдайда тәрбиеші қолынан ұстап көмектеседі.

26.0йын «Сикырлы үстел»

Максаты:балаларды қоршаған ортаны және ондағы болып жатқан өзгерістерді байқай алуға, назарын аудара алуға, қабылдауын, заттардың арасындағы өзгерістер тани білуде үйрету. Байқағыштық қасиетін дамыту.

Құралдар: кішірек үстел, үстелдің астындағы ойыншықты жауып тұратын еденге дейін үстелдің үш жағында жауып тұратын мықты мата; үстелдік шыршасы, сюжетті ойыншықтар, олар арқылы көрініс көрсетеді. Ол балалардың түсінуіне сай болуы тиіс. Көрініс көрсетуге орташа көлемдегі ойыншықтар қолданыла береді (ұзындығы 15-20 см.) Оларды сахнада бір орыннан 2-ші орынға ауыстыру өте ыңғайлы және олар алыстан жақсы көрінеді. Ойыншықтардың көлемі бірдей болуы тиіс. Бұл қуыршақтар болуы мүмкін (ұл және қыз), қоян, аю, ит, маймыл және басқа жануарлар, көліктер (машина, ұшақ, танкі т.б.)қуыршақ жиһазы, ыдыс-аяқ және т.б. Өндірістік ойыншықтар қолдануға болады. Әрбір кейіпкер өзінің атын алады, бұл балаларға әртістерді шақыруға көмектеседі. Қуыршақтар әртістерден басқа заттарды да қолдануға болады, олар, дөңгелек шар, куклага иығынан кигізетін қалташа, кішкентай ту (оны қуыршаққа резенкенің көмегімен кигізеді).

Ойын: «Бүгін театр ойынын ойнайық, -дейді тәрбиеші». -«Біз көрермен боламыз». Балалар дәлізге шығып, қайтадан кіреді, нағыз театрға кіргендей болады. «Көрініс осы үстелде көрсетіледі, - деп тәрбиеші хабарлайды, еденге дейін матамен жабылған үстелді көрсетеді.

- Бұл қарапайым үстел деп ойлайсыңдарма? Жок, ол сикырлы! Біз қазір айтатын сикырлы сөз айтылса, үстел үстінде қызықты бір нәрсе пайда болады, не екенін өздерің көресіндер.

Тәрбиеші балаларға ыңғайланып отыруын және мүкият тындауын сұрайды, қандай сикырлы сөздер айтуымыз керек екенін, үстел сөз көрінісін кою үшін.

-Үстел, үстел қызмет ет, бізге қуыршақтарды көрсет. Барлық көрсеткен нәрсенді, біз айтып береміз. Цоп-топ, тара-ра. Ойын басталады. Цоп-топ,на-на-на. Тыныштық орнайды. (акырғы сөздер тыныш, төмендетілген дауыспен айтылады). Акырын жүріп тәрбиеші орындыққа отырады, ширманы ашып үстел астынан бірінші көрініске арналған ойыншықтарды алады. Ширма ашылған соң балалар алдында көрініс пайда болады.

Оң жакта текешет үстінде басына жастық қойып аю ұйықтап жатыр, ал ар жағында алдында екі түсті шары бар Маша қуыршағы отыр.

Тәрбиеші балаларға сұрақ қояды, ол балаларға көріністің құрылымын біліп және оның кейіпкерлерін атауға көмектеседі, олардың қозғалыстарды және заттарды. Көріністі алмастырады: аюдың астындағысын алып тастап, аю мен Машаны карама - карсы қойып, екеуінің бір -біріне шарды домалатқан көрінісін қояды. Ширманы алмас бұрын тәрбиеші балаларға ұнаған ойыншықтарды шақыруын сұрайды. Балалар ойыншықтарды шақырған соң, ширма ашылып жаңа көрініс қойылады. Сұрақтарды қолданып, тәрбиеші балаларға сахнада не өзгергенін ұғындырады. Балалар кейіпкерлер қазір не істеп жатқанын бұрын не істегенін, бұрын қайда болғанын қазір қайда екенін айтулары тиіс.

Одан кейін тәрбиеші ширманы қайтадан қойып келесі қойылымды қоюға кіріседі. Ол дайындалғанша балалар сикырлы сөзді қайталайды, және тағыда тыныштық орнайды. Тәрбиеші ширманы ашады. Үстелде Даулет жүк машинаның шанын сүртіп жатады сосын шүберекті сөмкесіне салады.Тәрбиеші тағы да балаларға сұрақ қояды, ол сұрақ көріністің құрылымын ұғуға көмектеседі.

- Даулет не істеп жатыр?» Ол неге машинаны сүртіп жатыр? Шүберек қайда кетті? - және т.б. Одан кейін ширма жабылады, балаларға ойыншықтарды шақыруға рұқсат беріледі, өздерінің ұнатқан. Тәрбиеші жүк машинасында отырған Машаны және бір белгісіз кейіпкер, мысалы итті, маймылды және т.б. қосады. Ширма ашылады, балалар жаңа көрініс көріп сұраққа жауап береді. Көрініс Петяның да жүк машинасына отырып, барлық ойыншықтардың балаларға қол бұлғап кетіп қалуымен аяқталады. Ойын жаңа ойыншық кейіпкерлерімен жалғаса алады.

Ойын шарттары:

1 Мүкият сахнаға қарау.

2 Сұраққа жауап бермес бұрын алдыңғы көріністе не болғанын еске түсіру.

Ойыншықтарды хормен шақыру.

3 Тыныштықты сақтау.

27. Ойын «Көңілді матрешкілер».

Максаты: Заттардың үлкендігін айыра алу және салыстыра алуға үйрету.

Құралдар: Бес матрешка, үлкендігі әр түрлі тарелкелер, мұнара. Егер бұндай ойыншықтар жоқ болса, оларды құрылыс материалдарымен ауыстыруға болады, олардан матрешкілерге үйлер салынады. Осылардан басқа бой өлшегіш қолданылады. Оны пирамидадан жасауға болады, одан сакиналарын шешу арқылы. Пирамида астына матрешкалар тұрады, сакина бір матрешкенің басына түседі. Артында құрылған ұзын планшетте, матрешкілердің бойларын қарындашпен белгілеп қоюға болады.

Ойын: Тәрбиеші шақыруымен балалар үстелге отырады, онда матрешкілер тұрады. Үлкені балаларға былай дейді:

-Мен сендермен қызықты матрешка ойынын ойнағым келеді, бірақ мұнда біреу -ақ қалғандары қайда? (жан -жағына қарап, қолына матрешкені алып оларды қозғалтады.). Оның ортасында бірдене сыртылдайды.

-Онда не бар екен қарайық. (Үстіңгі матрешкені алады). Міне, олар қайда тығылып қалған!

(Барлық матрешкілер бір қатарға тұрады).

-Олармен танысайық! Тәрбиеші бастарын идіріп әр қайсысының атын айтады. Мен-Матрена, мен -Наташа, мен -Даша, мен -Маша. Тағы солай жалғаса береді. Әір бала өзіне матрешкеден тандап алады. (Біреуін тәрбиеші алады) Ойын басталады.

Біріншіден, матрешкілер қыдырады, (үстел үстінде жүреді) Сосын оларды медбике бойларын өлшеуге барады. Олар бірінің артына бірі тұрады, кішісінен бастап, бой өлшегішке тұрады, тәрбиеші сакинаны түсіреді балалар мен бірге белгілейді, әр қайсысының бойы қандай екендігін белгілейді. Ол балалардан сұрайды, қай матрешка ең қысқа, қайсысы біраз ғана ұзын. Сосын барлық матрешкелер түскі асқа барады. Тәрбиеші тарелкелерді үстел үстіне қояды, 5 түрлі үлкен, балаларды кезекпен шақырады, олар өздерінің матрешкелеріне тарелке тандап алады. Түскі ас қабылдаған соң, олар серуенге шығады. Тәрбиеші 2-ші матрешкілерді үстелге қояды, балалар тура сондай бойлы өздерінің матрешкелеріне құрбы тандап алады,. Олар үстелге барады. Сосын бір-бірімен араласып кетеді. (Олар жүгіргісі келді). Балаларға көрсетпей тәрбиеші үстелден бір бойлы жұбын алып тастайды,

-Үйге қайту керек, жұптарыңмен тұрыңдар. Матрешкілер жұптарымен тұрады, сосын 1 жұбы жоқ екенін біледі. Тәрбиеші балаларға матрешкілерді атымен шақыруды айтады. (естерінде болса). Барлығы қайтып оралуын сұрайды. Тәрбиеші сұранысымен

балалар қай жерде жетіспейтінін көрсетеді. Матрешкілер көріне бастайды, балалар орнына қояды, ойыншықтар үйлеріне қайтады.

Тәрбиеші үстелге матрешкілердің үйін қояды. Тәрбиеші айтуымен балалар өздерінің матрешкілеріне, үй табады. Матрешкілер қоштасып және үйлеріне кіреді.

28. Ойын «Картина»

Максаты: Айналадағы заттарды олардың белгілеріне байланысты салыстыра алуға үйрету.

Құралдар: мазмұны мен безендірілуі әдейі таңдалған жұп картиналар. Әр түрлі заттардың жұп бейнелерін келесі үстел ойындары арқылы құруға болады: «Балаларға лото», «Заттық лото», және т.б. Суреттер: киім, ойыншық, таныс өсімдік (гүл, ағаш, жеміс, т.б.), 1 жұп суретке бірнеше ғана бөлек белгілері бар сурет таңдау керек.

Ойын: Ойын бірнеше топшалар 4-6 адам болып ойналады. Тәрбиешінің шақыруымен ойын ойнағысы келген балалар 6 орыны бар үстелге отырады. Әрқайсысына орнынан суреттер анық көрінуі тиіс. Ойынға қатысушылардың бірі тәрбиеші. Онда үстелге отырып ойын барысында ойын жүруіне үлгі болады.

Ойын ең қарапайым нұсқадан басталады.

1 бейнелі жұп суреттер таңдап алудан басталады. Тәрбиеші қорапты ашып, суреттері бар және 12 жұп сурет алып шығады. Ол таңдауға бірнеше сурет көрсетеді, балалармен бірге тамсанады, ол суретке деген қызығушылықтарын арттырады, олардың өз әсерлерін айтқызады. Сосын үлкені балаларға қорапта әлі өте қызықты суреттер бар екеніне, олар онымен ойнайтынын ескертеді. Суреттерді араластырып, тәрбиеші балаларға береді. Әрқайсысы 4 сурет алады, онда әр түрлі заттар бейнеленген. Бірнеше суретті үлкені өзіне алады (оның 1 жұбы балалардың біреуінде) қалған 3 сурет салыстыруға арналған, қорапта қалады.

Суреттерді таратқан соң, тәрбиеші балаларға суреттерін үстелге қояды айтады, дұрыстап суретті оның заттарын қарап алып, суретті жабады. Ол балалармен бірге келесі сөздерді айтады:

-Түрлі түсті суреттер арқаларынды көрсетіндер және бізден тығылындар. Біз сендерді қазір іздейміз! /Осы сөздермен педагог өзінің бір суретін ашады/

-Қарайық, менде не тығылып тұр! -дейді тәрбиеші. Ол суреттен бейнені, оның белгілерін айтып беруді сұрайды. Мысалы:

-Міне қандай қуыршақ менде тығылған, қараңдар, оның шашында қызыл лентасы бар, аяғында ақ шөлкіі және қоңыр аяқ-киімі бар. Ал көйлегі қызыл, кімде осындай сурет бар? Іздеп көріндер, тауып көрсетіндер. Тәрбиеші бәріне көріну үшін суретті үстелдің ортасына қояды. Ал балалар осындайды өздерінен іздейді. Егер біреу тауып алса үстелдегі суреттің жанына салыстыруға қояды. Балалар тәрбиешімен бірге бірдей суреттерді қояды.

-Бұл қуыршақ тұр, - дейді тәрбиеші. Ал мынау не істеп жатыр? Менің қуыршағымда қызыл көйлек? Сенікінде қандай? Т.б.

Сұрақтарға жауап бере отырып балалар заттың айырмашылықтарын айтады.

Заттарды бір-бірімен салыстырады. Ойналған сурет қорапқа салынады, ал тәрбиеші балалардың біреуіне өздерінің 1 суреттерін ашуға рұқсат етеді және ондағы заттың белгілерін ата, -дейді. Сұрақтар арқылы үлкені балаға затты бейнелеп беруге көмектеседі.

Қорыта келгенде суреттерді салыстырғанда мынадай шешімге келеміз суреттер бір-

біріне ұқсас болғанымен, бірдей емес. Балалармен бірге ұқсастығын және айырмашылығын анықтайды.

1. Үлкен және кішкентай доптар

Балалар орындыққа жартылай дөңгелене отырады. Тәрбиеші оларға карама-карсы отырып, балаларға колдарындағы доптарын көрсетуді сұрайды. Балалар колдарын алға созып, доптарды көрсетеді. Тәрбиеші көңілді түрде былай дейді: «Кішкентай доптар жолмен домалап кетті. Қарандар олардың қалай жүгіргенін». Осыны айтады да аяғымен бірнеше рет тез-тез жер тепкілеп: «тымпыл, тымпыл, тымпыл!» - дейді. Балаларда соны істейді. Одан кейін тәрбиеші қимылын баяулатып былай дейді: «Үлкен доптар жолда тымпыл-тымпыл домалап бара жатыр». Тәрбиеші алдымен кішкентай доптар, одан кейін үлкен доптар жөніндегі тексті осылайша бірнеше рет айтады. Балалар оның артынан тез және баяу қимылдарды алмастыра қайталайды.