



Бекітемін:

« Жасұлан » бөбекжайы КМҚК
менгерушісі: Э.Қ.Темирбаева

**2020-2021 оқу жылында педагог-психологтың
жаздық
жұмыс жоспары**

Педагог-психолог: Г.С.Демесинова

Мақсаты:

Білім беру процесіндегі тәрбиеленушілердің әлеуметтік дамуын, психологиялық жеке қолдау және денсаулық сақтау мен тұлғалық дамуын қамтамасыз ету.

Міндеттері:

МДҰ-ға дизадаптацияның алдын-алу мақсатында
бейімделудің психологиялық-педагогикалық диагностикасы
МД балалардың тұлғалық сфераның эмоционалды-еріктік және коммуникативті қабілеттің дамуы
Топта балалардың психологиялық жайлылықты зерттеу
Балалардың психологиялық дамуы аясында ата-аналарына, педагогтарына кеңес беру

Мақсаты:

Білім беру процесіндегі тәрбиеленушілердің әлеуметтік дамуын, психологиялық жеке қолдау және денсаулық сақтау мен тұлғалық дамуын қамтамасыз ету.

Міндеттері:

МДҮ-ға дизадаптацияның алдын-алу мақсатында бейімделудің психологиялық-педагогикалық диагностикасы

МД балалардың тұлғалық сфераның эмоционалды-еріктік және коммуникативті қабілеттің дамуы

Топта балалардың психологиялық жайлылықты зерттеу

Маусым айы

№	Жұмыстың мазмұны	Мерзімі	Топтар
Балалармен жұмыс			
Балалардың қабылдау қабілетін дамытуға арналған ойындар			
1	«Ине мен жіп» ойыны	01.06.2021	«Қарлығаш» 4-5 жас тобы
2	«Бұл қашан болады?»	02.06.2021	«Күншуақ» 4-5 жас тобы
3	«Кім қалай дыбыстайды?»	03.06.2021	«Балақай» 3-4 жас тобы «Балдырған» 3-4 жас тобы
4	«Сикырлы қапшық»	04.06.2021	«Мұрагер» 2-3 жас тобы «Балапан» 2-3 жас тобы
Құм терапиясы арқылы жүргізілетін жұмыстар			
1	Құмдағы өрнек	07.06.2021	«Қарлығаш» 4-5 жас тобы
2	Ашуды жеңуші	08.06.2021	«Күншуақ» 4-5 жас тобы
3	Құмды шеңбер	09.06.2021	«Мұрагер» 2-3 жас тобы «Балапан» 2-3 жас тобы
4	Құмды құрылысшылар	10.06.2021	«Балақай» 3-4 жас тобы «Балдырған» 3-4 жас тобы
5	«Сәлеметсіңбе, құм!»	11.06.2021	«Мұрагер» 2-3 жас тобы «Балапан» 2-3 жас тобы
Су терапиясы арқылы жүргізілетін жұмыстар			
1	«Рақушканы ал» («Тасты ал»)	14.06.2021	«Қарлығаш» 4-5 жас тобы
2	«Мұздақтарды ұстап ал»	15.06.2021	«Күншуақ» 4-5 жас тобы

3	«Жылы -суық» ойыны	16.06.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы
4	Жүзеді және батады	17.06.2021	«Күншуақ»4-5жас тобы
5	Жанбыр	18.06.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы «Балапан»2-3жас тобы
6	Едендегі іздер	21.06.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
7	Көңілді көпіршіктер	22.06.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы
8	Кім жоғары секіреді	23.06.2021	«Күншуақ»4-5жас тобы
9	Толқын үстіндегі үйректер	24.06.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
10	Кішкентай кемелермен ойын	25.06.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы «Балапан»2-3жас тобы

Шілде айы

№	Жұмыстың мазмұны	Мерзімі	Топтар
Балалармен жұмыс			
Балалардың есте сақтау қабілетін дамытуға арналған ойындар			
1	«Төрт құбылыс»	01.07.2021	«Күншуақ»4-5 жас тобы
2	«Көңілді шеңбер»	02.07.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
3	«Орындықты тап»	05.07.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4 жас тобы
4	«Ойыншықты сипатта»	06.07.2021	«Мұрагер»2-3 жас тобы «Балапан»2-3 жас тобы
5	«Сөзді есінде сақта»	07.07.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
6	«Төрт құбылыс»	08.07.2021	«Күншуақ»4-5 жас тобы
7	«Ойыншықты сипатта»	09.07.2021	«Мұрагер»2-3 жас тобы «Балапан»2-3 жас тобы
Зейінді тұрақтандыруға арналған ойындар			
1	«Мен жеңімпазбын»	12.07.2021	«Күншуақ»4-5 жас тобы
2	«Құлақ-мұрын»	13.07.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
3	«Өз орныңды тап»	14.07.2021	«Мұрагер»2-3 жас тобы «Балапан»2-3 жас тобы
4	«Дайын бол»	15.07.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4 жас тобы
5	«Зейінді бол»	16.07.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
Ойлауды дамытуға арналған ойындар			
1	«Матадағы менің орыным»	19.07.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4 жас тобы
2	«Қарама – қарсы сөзді ата»	20.07.2021	«Күншуақ»4-5 жас тобы
3	«Ойлан да аяқта»	21.07.2021	«Мұрагер»2-3 жас тобы «Балапан»2-3 жас тобы

4	«Матадағы менің орыным»	22.07.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
5	«Ойлан да аяқта»	23.07.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы
Қиялды дамытуға арналған ойындар			
1	«Менің көңіл -күйім қандай»	26.07.2021	«Күншуақ»4-5жас тобы
2	«Жана ертегі»	27.07.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
3	«Сиқырлы дөңгелектер»	28.07.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы «Балапан»2-3жас тобы
4	«Қиял жалғасы »	29.07.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы

Тамыз айы

№	Жұмыстың мазмұны	Мерзімі	Топтар
Балалармен жұмыс			
Сенсорика арқылы жүргізілетін жұмыстар			
1	«Моншақты қуыршақ»	02.08.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы «Балапан»2-3жас тобы
2	«Қуыршақтардың ойыншықтарын табалық!»	03.08.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы
3	«Матрешкалардың шәй ішуі»	04.08.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы «Балапан»2-3жас тобы
4	«Шаштараз»	05.08.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы
5	«Шарларды орналастыр»	06.08.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы «Балапан»2-3жас тобы
Қабылдау қабілетін дамытуға арналған жаттығулар			
1	«Гүл»	09.08.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
2	«Заттарды қабылдау»	10.08.2021	«Күншуақ»4-5жас тобы
3	«Үсак суретті тап»	11.08.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
4	«Заттарды қабылдау»	12.08.2021	«Күншуақ»4-5жас тобы
5	«Үсак суретті тап»	13.08.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
Арт-терапиясы арқылы жүргізілетін жұмыстар			
1	«Маскалар» жаттығуы	16.08.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы
2	«Өзіннің сурет салу» жаттығуы	17.08.2021	«Күншуақ»4-5жас тобы
3	«Жұмыртқа мозаикасы» жаттығуы	18.09.2021	«Мұрагер»2-3жас тобы

			«Балапан»2-3жас тобы
4	«Орманда серуендеу» жаттығуы	19.09.2021	«Балақай»3-4 жас тобы «Балдырған»3-4жас тобы
4	Арттерапия «Менің Елім!» табиғат аясында сурет салу	20.08.2021	«Қарлығаш»4-5 жас тобы «Күншуақ»4-5жас тобы
4	Жаңа оқу жылына, «Білім күніне» дайындық	27.08.2021	

Педагог-психолог:

Г.С.Демесинова

**2020-2021 оқу жылында
педагог-психологтың
жаздық жұмысқа арналған
ойындар картотекасы**

1. Ине мен жіп.

Жүргізуші: Мен ине боламын, ал сендер жіпсіңдер.

Сендер менің артымнан бір-бірлеріңнен белдеріңнен ұстап тұрыңдар. Қазір бәріміз алдымызда тұрған кедергілер арасынан үзілмей жүреміз. Кім жіпті үзсе сол ойыннан шығады.

2. «Бұл қашан болады?»

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

Кесте, құрал - жабдықтармен жұмыс

1. Айлардың аттарын ата;
2. Жыл мезгілдерін түстерге сәйкес ата;
3. Әр мезгілде неше ай бар?
4. Бір айда неше апта бар?
5. Қазір қандай жыл мезгілі және қандай ай?

3. «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 балгі берген уақытта барлық топ бірдей өз дыбыстарын шығарады.

4. «Сиқырлы қапшық»

Балаларды шеңбер жасай отырғызып жүргізуші олардың алдындағы кішкентай үстел басына отырады. Үстелдің басында сиқырлы қапшық тұр. Ішінде әртүрлі ұсақ ойыншықтар. Балаларды кезекпен шақырып қапшықтың ішіндегі екі бірдей затты тауып алуды талап етеді. Мысалы: екі доп, екі машина, т. б. Балалар қолымен заттарды сипап бірдей затты тауып алған соң сипаттап айтады. айтқанын тексеру үшін заттарды сыртқа шығарадығ, ойын осылайша жалғасады.

1. Құмдағы өрнектер

Мақсаты: көз- қозғалысын, жіктелу үрдісін, қиялын дамыту

Жабдықтар: Құмжәшік, миниатюрлы қалыптар.

Дымқыл құмда өрнектер, жолақтар анық көрінеді, оларды жіктеу ойындарында пайдалануға болады. Мысалы, толқынды жол бойымен адамдар жүреді, түзу жолмен машиналар жүреді, ал дуалда құстар отырады — бала қажетті қалыпты немесе суретті тандап және көрсетілген жолаққа қояды. Соңында «Кім, қайда, не үшін және болды?» сюжетті дамытып және шағын —ертегі шығару. Дымқыл құмда анық жүздерді салуға болады, балаларды

2. Ашуды жеңуші

Мақсаты: балаларда эмоционалды ренді тұрақтандыру; ашуды басқара білуді қалыптастыру, деструктивті тәртіп үшін жаза қауіпінен қорықпауы.

Жабдықтар: Құмжәшік.

Ойын барысы: Педагог. Бүгін біз көңіл-күй жайында сөйлесеміз. Сен де ол қандай болады? Сен ашуланғанда, ызаланғанда сенімен не болады? Сен ашуланғанда ересектер не айтады және не істейді? (Баланың жауабы.)

Сенің жағымсыз көңіл —күйің саған әр түрлі нәрселерді айтуға және істеуге мәжбүрлейді, олардан ересектер ашуланып және ренжейді. Ашу кеткен соң, саған жағымсыз немесе жабырқаңқы болады. Саған құпия ашайын — үлкен және кішкентай адам ашулануға құқығы бар. Басқаларды ренжетпеу үшін бізді «дұрыс ашулануға» үйрететін көп ойындар бар. Осындай бір ойынды саған құм сыйлайды. Қара, құмның көмегімен өз ашуыңды мүсіндеп және көруге болады, содан соң оны жеңу. (Баланың қауыртылығы жоғары болса, онда оған күшпен құмды қысуды ұсыну қажет, құмның үстін жұмырдықпен нығыздау және басқалар.)

Ересек үлгісінде бала дымқыл құмнан шар жасайды, онда ойық белгілейді немесе көз, мұрын, ауыз суретін салады: «Мұна шарда енді сенің ашуың тұрады».

Мұндай үрдіс уақытша баланы басқаға көңілін аударады, сонымен бала мүсінделген шарға өзінің жағымсыз сезімдерін «жайсыз іс-әрекет, ой, сезімді» және кінәсін аударады. Ересек мектепке дейінгі бала «ашушаң шар» бар дайындау үрдісін баяндауға болады, оған соңында барлық ашу ойларды және іс-әрекеттерді меншіктейді.

Содан кейін бала қандай да тәсілмен «Ашуды қуып, шаттықты шақырамыз» сиқырлы сұрауды айта отырып, құмды шарды бұзады. Бала агрессияның шығуына жол береді, ол оған рұқсат етілмегенде және ересек тарапынан бақылаудан пайда болады, сонымен бірге бұзудан ерекше рахат алады. Содан соң бала қолымен жайлап құмның үстін тегістейді және онда өз алақанының таңбасын қалдырады — тыныштану, өз сезімдерін бақылау және тепе-теңдік табу: «Мен өз ашуымды жеңдім. Мен сабырлымын». Тілегі болса бала өз алақыны таңбасын әшекейлеуіне болады.

3. Құмды шеңбер

Мақсаты: заңдылықты орнату, сенсорлық эталон туралы білімді бекіту.

Жабдықтар: Құмжәшік.

Ойын барысы: Бала құмда әр түрлі тәсілде шеңбер суретін салады және оны әр түрлі заттармен: тастар, тұқымдармен, түймелермен, тиындармен, моншақтармен безендіреді. Бала өз «құмды шеңберіне» ат қоюына болады. Сонымен бірге

осындай амалды ол өз алақаны таңбасымен жасай алады, мұнда әр саусақ туралы аңыз шығаруына болады: «Бұрын ол кім болды, ол қазір кім, болашақта ол кім болады».

4. Құмды құрылысшылар

Мақсаты: кеңістік ұғымен бекіту, есту және көру жадысын дамыту.

Жабдықтар: Құмжәшік, шағын қалыптар.

Ойын барысы: Педагог. Құм әлемінің тұрғындары сені оларға үй салуға көмектесуін сұрайды. Бастапқыда құмда осы немесе басқа үй қайда салынатынын белгілеу қажет. Мысалы, бауырсақ дөңгелек пішінді үйді, жираф- тік бұрышты, ал бегемот төрт бұрышты үйде тұрғысы келеді. Құм тұрғындарына көмектес. Жоғары оң жақ бұрышта бегемотик тұратын болады. Керекті қалыпты тандап алып және таңба жаса.

Осылай ересек адам балаға құмжәшіктің барлық тұрғындарын қоныстандыруға тапсырма береді. Тапсырманы көп кейіпкерлер санын енгізу жолымен күрделендіруге болады, ересек адамның салған жоспары бойынша ойыншықтарды қоныстандыру.

5. «Сәлеметсің бе, құм!»

Мақсаты: психофизикалық қауырттықты төмендету.

Жабдық: Құмжәшік.

Ойын барысы: Педагог әр түрлі «құммен сәлемдесуді» өтінеді, яғни әр түрлі әдістермен құмға қол тигізу. Бала:

- кезекпен қолының саусақтарымен құмға қол тигізеді, содан соң екінші қолымен, содан барлық саусақтарымен бір мезгілде қол тигізеді ;
- жеңіл/ қауырттылықпен құммен жұдырықтарын қысады, содан соң баяу оны құмжәшікке төгеді;
- құмға бар алақанымен- ішкі, содан соң сыртқы жақтарымен жанасады;
- құмды саусақтары, алақандары арасымен уқалайды.

Соңғы жағдайда құмға кішкене ойыншықты тығып қоюға болады: «Сенімен құм тұрғындарының бірі сәлемдескісі келеді — ...»

Үлкен балалар өз сезімдерін салыстырып және сипаттайды: «жылы — суық», «жағымды — жағымсыз», «тікенді, кедірлі» және т.б.

адам сезімін: қуаныш, мұң, ашу, қорқыныш, таңдану графикалық белгілеуге үйрету.

1. «Ракушканы ал» («Тасты ал»)

Мақсаты : назарын дамыту, қозғалысын үйлестіру.

Мазмұны:

Су құйылған ыдыстың түбіне ересек адам бірнеше тас, ракушка салады. Содан соң балаға «қазына» ал деп ұсынады. Ол үшін өте әдемі тасты (немесе ракушканы) таңдап алып түбіне салады (тереңдігі 15-20 см көп емес) және бала басқа тастар және ракушкалар арасынан қажетті затты тауып алуы қажет.

2.«Мұздақтарды ұстап ал»

Мақсаты : қозғалысын үйлестіру ді дамыту, су құрамымен танысу.

Мазмұны:

Тәрбиеші су құйылған ыдысқа 5-10 шағын мұздақтарды салады және балаға айтады : «Қара, қара ,не болып жатқанын қара. Мұздақтар үлкен болған еді, енді кішірейіп жатыр. Қәне оларды құтқарайық!»

Бала тор немесе ожаумен судан үлкенірек мұздақтарды алып және жеке ыдысқа салады. Барлық мұздақтар алынған соң, тәрбиеші сұрайды: «Қалған мұздақтар қайда кетті? Оларға не болды?- Олар еріп, суға айналды».

3.«Жылы -суық» ойыны

Мақсаты: «жылы», «суық» ұғымдарын бекіту.

Мазмұны:

Екі түрлі ойыншық қажет, әр біреуі 2-3 данадан, резинкелі немесе пластмасса болғаны жөн (мысалы: үйрек және балықтар, бегемот және пингвиндар, кемелер және дельфиндар, кішкентай доптар- қызыл және көк, қызыл және сары, жасыл және ақ және т.б.).

Тәрбиеші бір ыдысты жылы сумен, ал екінші ыдысты суық сумен толтырады. Балаға: «Үйректер суық суда, ал балықтар жылы суда шомылғанды ұнатады, оларды суға жіберейік,-деп айтады». Бала үйректерді суық сумен ыдысқа салады, ал балықтарды жылы сумен ыдысқа салады.

4. Жүзеді және батады.

Мақсаты:әр түрлі материалдардың қасиеттерімен балаларды таныстыру (тастар, жаңғақтар,бақалшықтар, кішкентай бүршік және т.б); әр түрлі ойыншықтармен суда ойнатуды үйретуді қалыптастыру, «ауыр - батады» , «жеңіл- батпайды» ұғымдарын нығайту;сөз байлығын көбейту.

Сұрақ сұрады:

- Апа, қара: үйрек жүзіп жүр, ал балапан – жоқ.
 - Біреуі жүзу біледі, ал басқасы білмейді.
 - Ал мен? Мен білемін бе?
 - Мына жерде көр, жағажайдың маныңда.
 - Жоқ,мен қорқамын. Мүмкін, мен жүзу білмейтін шығармын.Апа, ал тастар жүзу біледі ме? Ал жаңғақтар? Менің білгім келеді.
 - Қане көрейік. Суға тастарды, жаңғақтарды, бүршіктерді, нені қалайсын барлығын түсір және қарап отыр.
- Үлкен кісі мен бала су толтырылған үстел-ваннаның қасында тұрады.Олардың

алдарында тастар, жаңғақтар, бақалшықтар, кішкентай бүршіктер және т.б салынған тегіс ыдыс. Бала кезекпен суға әр түрлі нәрселерді лақтырады және үлкен кісінің көмегімен қандай заттар жүзеді қандау батады соны анықтайды. Содан балаға ваннадан қандай заттар бататының алуын ұсынады, және қандай заттар жүзетінін әр түрлі ыдыстарға алуын сұрайды (біреуіне – тастар, екіншісіне – жаңғақтар)

5. Жаңбыр.

Мақсаты: судың құрамасы бойынша балалардың білімдерін жетілдіру; байқағыштық, білуге құмарлығын жетілдіру; балалардың жағымды эмоцияларын шақыру.

Тыңдандар, бұзау Сұрақ апасыннан не сұрады:

- Апа, ана жайылымда, менің сүйкімді түймедағым. Ол басын еңкейтіп көздерін жұмды. Түймедақ қатты су ішкісі келеді, ал жаңбыр болса жоқ. Сен айттын ғой су сиқырлы деп, сонда ол неге түймедаққа бармайды?

- Қымбаттым, ал сен оған көмектес.

- Оны қалай істеу керек?

- Су сепкішті ал да суар.

- Алақай! Озім қалайша ойламаппын ?

Ересек адам мен бала су толған үстел- ваннаның қасында тұрады. Олардың қолдарында су толған су сепкіш. Ересек адам балаға су сепкіштен су ағызу арқылы жаңбыр жасауды ұсынады. Егер де бала су сепкішті көтеріп еңкейтуге қиналатын болса онда ересек адам оған көмектеседі.

6. Едендегі іздер.

Мақсаты: судың қасиеттері туралы түсініктерін кеңейту; танып білу белсенділігі (тәжірибе игеру жолымен).

Сұрақ сулы шалғында серуендеді. Үйге келді, бірақ та бірнеше қадам жасамай жатып, шошынғандай айқай салды:

- Ой, Апа, менің аяқтарым еденде қалып қойды.

- Не болды?

- Аяқтарым еденде қалып қойды.

- Қайда?

Апасы шошынқырап Сұраққа жүгіріп келді.

- Сен қалай мені шошыттын. Ол сенің аяқтарын емес еденде қалған, ол сенің аяғыңның іздері.

- Неге?

- Сенің аяғың сулы ма?

- Ия

- Сондықтан сулы із қалып қойды. Сенің тұяғыңдағы су еденді сулап тастады, сол орын су болып қалды.

- Ал аяқтар құрғақ болғанда іздер қалады ма?

- Жоқ

- Мен білемін ол қалай болатынын.

- Неге?

- Қарапайым су - сиқырлы.

Үлкен кісі балаға су толған үселел – ванна сыйымдылыққа сұқ саусақты түсіріп сулауды және оны тақтаға басуды ұсынады. Содан жұдырықты сулап басу керек, сондай іс әрекеттерді алақанмен истеуді сұрайды. Сонымен қоса іздің көлемі мен саусақтардың саны белгілі болады.

7.Көңілді көпіршіктер.

Максаты: судың қасиеттері туралы түсініктерін кеңейту; қолдың кіші моторикасымен үйлеуітіруді дамыту; сөздің түсінігін дамыту; балаларды сумен байланысты әр түрлі іс қимылдармен баулу.

Сұрақ әйнекке қарап отырды. Қатты жаңбыр жауап тұрды.Ең бірінші болып жол жүретін жер су болды, сосын шалшық пайда болды, ал сосын.... Суда көпіршіктер пайда бола бастады.

- Апа, кара, сиқырлы су не істеп жатқанын! Көпіршіктерді үйге алып кетейікші.Мен олармен ойнағым келеді.

- Сен сиқырлы көпіршіктерді үйде де істей аласын.

- Қалайша? Мен жаңбыр емеспін ғой.

- Су- сиқырлы. Бір стакан су мен кішкентай түтікше ал.

Сұрақ түтікшені алып оны стаканда түсірді сосын көпіршіктерді күтіумен болды. Ол көп тосты, бірақ көпіршіктер пайда болмады.

- Апа, ол мұндай су емес.

- Ал сен түтікше үрле.

Балалар коктейлге арналған түтікшені суға түсіріп оларға үрлейді. Суда көңілді көпіршіктер пайда болады.

8. Кім жоғары секіреді.

Максаты: қолдың кіші моторикасымен үйлеуітіруді дамыту; сөздің түсінігін дамыту; балаларды сумен байланысты әр түрлі іс қимылдармен баулу.

Сұрақ айтты:

- Үйректер олар қарапайым емес, олар өте көңілді. Олар дәл қазір сендерді көңілдіреді, қалайсындар ма?

- - Әрине, қалаймыз! — жауап береді достары.

Мұғалім және балалар су толған үселел – ванна сыйымдылыққа жүзетін ойыншықтарды түсіреді. (шарлар, доптар және т.б) Содан ересек адам судың түбіне бір ойыншықты түсіреді, бірақ та ол судың үстіне «секіреді».Ол балаларға оның іс – әрекеттерін өздігімен қайталауды сұрайды.

9.Толқын үстіндегі үйректер.

Мақсаты: демалуды жетілдіру, белгілі бағыттағы терең дем алу және ұзақ дем шығару.

Сұрақ, Үйрек және олардың достары ұзақ әрі тату ойыншықтармен ойнады.

Сосын Үйрек айтты:

- Ал менде сиқырлы қапшық бар.

- Ал онда не бар?

- Мен сияқты үйректер өте көп.

- Өтірік, сен үлкесін, ал қапшыққа сондай үлкен үйректер сыймайды.

- Ал ол-сиқырлы!

- Әкелші, мен көрейін.

- Жок, Сұрақ, сен тек ұстап шешуін керек. Сұрақ абайлап сиқырлы қапшыққа тұяқшасын салып тез арада айтты:

- Ол – үйрек. Шын.

Үйректі алып шықты. Барлық достар дәл солай істеді. Олардың барлығында да үйректер болды.

- Қане, олардың бәрін бірге суға жіберейік. Бір, екі, үш!

Үлкен кісі балаларға өздігімен ойыншық- үйректерді су толған үстел – ванна сыйымдылыққа бір және екі қолмен қатты және баяу толқынды іс қимылдармен түсіруді ұсынады.

10. Кішкентай кемелермен ойын.

Мақсаты: балалардың көлем туралы білімдерін, қолдың кіші моторикасын жетілдіру; балалардың назарына дем беру; балалардың екі қолдың қимылдарын байланыстыруды үйрету.

Сұрақ Есекті кезіктіріп айтты:

- Есек, жүр бұлаққа барайық.

- Неге?

- Ойнаймыз

- Қандай ойын?

- Менде екі кеме бар. Мен саған қызғылт кемем беремін, ал мына – көгілдірін өзіме аламын.

- Содан?

- Мен өзімнің кемеммен саған емен жаңғағын жіберемін, ал сен өзіңнің кемеммен маған бақалшық жібересін.

- Неге?

- сонда сенде көп емен жаңғағы болады, ал менде бақалшық. Жақсы емес пе?

- Білмеймін. Көрейік.

Ойынға екі баланы белсендіру қажет. Оларға көлем және мақсаты бойынша әр түрлі кеме беріледі, олармен ваннада ойнауға ұсынады: кемелерді жіберу, әр түрлі салмақтарды тасымалдауға, кісілерді (ойыншықтарды) және т.б.

Шілде айы

Мектеп жасына дейінгі балалардың еске сақтау қабілетін дамытуға арналған ойындар мен жаттығулар.

«Төрт құбылыс» ойыны

Мақсаты: ес пен қимыл әрекетті дамыту.

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

«Көңілді шеңбер» ойыны

Мақсаты: балалардың ес пен зейінін дамыту. Ойын шарты: Балалар шеңбер жасап отырады. Бір - біріне мұқият қарайды. Жүргізуші белгі бергенде балалар көздерін жұмады. Сол кезде жүргізуші отырған балаларға әр түрлі заттарды қыстырып қояды (гүл, орамал, көзілдірік т. с. с.). Балалар көздерін ашқанда не өзгерді? – деп сұрайды.

Ең зейінді балаға сыйлық беруге болады.

«Орнынды тап» ойыны

Мақсаты: еске сақтауға және бір - бірімен қарым - қатынасты орнату.

Ойын шарты: Балалар шеңберге тұрады. Әр бала өзінің жанындағы баланы есінде сақтап, қарап алуы керек.

Жүргізушінің бірінші белгісі бойынша, бөлменің жан - жағына тарап кетеді (белгі: шапалақтау, барабанмен беріледі). Екінші белгі бойынша шеңберге бастапқыда қай орында, кімнің қасында тұрғанын есінде сақтап, қайта шеңбер түзеді. өз орынын таппаған балалар ойыннан шығарылады.

«Ойыншықты сипатта» ойыны

Мақсаты: балалардың ес пен зейінін дамыту.

Ойын шарты: Жүргізуші балаларға қолындағы ойыншықты мұқият қарап алуға ұсынады (1 минут). Алынатын ойыншықтар түрлі - түсті және бөліктері бірнешеу болуы шарт. Ойыншықты жасырып, балалардан сол ойыншықты көргендегі түр - түсі, көлемі, пішіні, дене бөліктерін есінде сақтағанын сипаттап беруді талап етеді. Ойыншықты дәл, нақты сипаттап берген бала ойынды әрі қарай жалғастырады.

«Сөзді есінде сақта» ойыны

Мақсаты: еске сақтауын дамыту.

Ойын шарты: Жүргізуші балаларға 7 қосарлы сөздерді оқиды. Балаларға мұқият тыңдау ұсынылады. Бірінші сөзді жүргізуші айтады, балалар келесі сөзді есінде сақтап қайталайды. Осылайша

қалған сөздерді түгел айтып шығу керек. Мысалы:

- көктем – жаңбыр
- жаз
- – күн шықты

- аспан – бұлт
- жер – шөп

«Төрт құбылыс» ойыны

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

«Ойыншықты сипатта» ойыны

Жүргізуші балаларға қолындағы ойыншықты мұқият қарап алуға ұсынады (1 минут). Алынатын ойыншықтар түрлі-түсті және бөліктері бірнешеу болуы шарт. Ойыншықты жасырып, балалардан сол ойыншықты көргендегі түр-түсі, көлемі, пішіні, дене бөліктерін есінде сақтағанын сипаттап беруді талап етеді. Ойыншықты дәл, нақты сипаттап берген бала ойынды әрі қарай жалғастырады. Сөзді есінде сақта Жүргізуші балаларға 7 қосарлы сөздерді оқиды. Балаларға мұқият тыңдау ұсынылады. Бірінші сөзді жүргізуші айтады, балалар келесі сөзді есінде сақтап қайталайды. Осылайша қалған сөздерді түгел айтып шығу керек. көктем – жаңбыр, жаз – күн шықты, аспан – бұлт, жер – шөп.

Зейінді тұрақтандыруға арналған ойындар.

1. Мен жеңімпазбын.

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

2. Құлақ - мұрын.

Балалар шеңбермен тұрады. Жүргізуші: «Құлақ», - деп мұрнын ұстайды. Ал балалар айтылған мүшені дұрыс көрсетулері тиіс. Жүргізуші балалардың зейіні мен қабылдауын тексеру мақсатында оларды шатастырып айтады.

3. Өз орыңды 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 орындарын шатастырып алмауы қадағаланады.

4. Дайын бол.

Балалар шеңбермен жүреді. Жүргізуші бір сөз айтады, ал балалар сол сөзді іс - қимылмен көрсетеді. Мысалы: қоян – секіреді, құс – ұшады, т. с. с.

5. Зейінді бол.

Балалар шеңберде тұрады. Жүргізуші әр түрлі қимыл - қозғалысты көрсетеді. Балалар қайталап тұрады. Жүргізуші ескерткен қозғалысты, мысалы: қос аяқпен секіру қозғалысын қайталамайды. Қайталаған бала ойыннан шығарылып, жеңімпаз жүргізуші болады.

Ойлауды дамытуға арналған ойындар

Матадағы менің орным

Жердегі жатқан мата үстіне балалар белгі берген уақытта тұрып қалуы тиіс. Матаның өлшемін мұғалім кішірейте отырып ойынды жалғастырады. Бірақ ойында балалар мата бетінен шығып кетпеулері керек.

Ойлан да аяқта

- лимон қышқыл, ал қант...(тәтті)
- егер үстел орындықтан биік болса, онда орындық...
- екі, бірден көп, ал бір...
- пышақ та, әйнек те...(өткір)

Ойлан да аяқта

- Ат шабады, ал қарлығаш...
- Ит үреді, ал қарға...
- Жылан жорғалайды, балық...

Қарама-қарсы сөзді ата

Балалар шеңберге тұрады. Жүргізуші доппен балалардың арасында тұрады. Жүргізуші балаларға кезекпен допты лақтырып, бір сөзді айтады. Балалар сол сөзге қарама-қарсы сөзді айтулары тиіс.

Қара –

Күн –

Аласа –

Қиялды дамытуға арналған ойындар

Менің көңіл-күйім қандай

Балалар өз көңіл-күйлеріне сәйкес келетін суретті тауып атайды (көңілді – көңілсіз, ренжулі, қорқынышты, ...т.с.с.). Сол кездегі өздерінің көңіл-күйлерін баяндайды. Басқа суреттегі көңіл-күйге сәйкес болған жайды әңгімелеп береді.

Жаңа ертегі

Жүргізуші отырған балаларға ертегі кейіпкерлерін 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 жалғастырады.

Сиқырлы дөңгелектер

Баланың қиялын дамытуға арнайы бірнеше дөңгелектер беріледі, олардан балалар жануарлардың бейнесін жасау ұсынылады. Мысалы: құлақтары үшбұрыш, көзін қиғаш сызықтармен, тұмсығы мен мұртын сызып мысықтың бейнесін салады. Аю, құлақтарын жартылай дөңгелек, көздерін екі дөңгелек, тұмсығы мен аузын салу арқылы аюдың басын салады, оның сыртқы бөлігінен ирек сызықтарды айналдыра жүргізу арқылы арыстанның басының суретін салып, бала өз қиялы бойынша суретті толықтырады.

Қиял жалғасы

Мұғалім ойланып, балалардың назарын тақтаға 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 ойларын толық сурет салып береді екен деп өз алдарындағы парақ қағазға сызықты сызып суретке айналдырып, не салғаны жайында әңгімелеп беруді өтінеді. Балалар жұмысын бірге талдайды

Тамыз айы

Гүл

Балалар әр жерде отырады. Жүргізуші: балалар біз бәріміз енді өсіп келе жатқан гүлдерміз. Күн шықты, гүлдер жайлап ашылып өсіп келеді (қолдарын созады). Кенеттен баяу жел соға бастады, гүлдер желмен жан-жаққа шайқалады (қолдарын жан-жаққа шайқайды). Бір мезгілде аспанға бұлт төніп, жаңбыр жауа бастайды, гүлдер тоңып, бүрісіп жабылады (қолдарын 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).

Ұқсас суретті тап

Мұғалімнің алдында қос-қостан бірнеше суреттер болады. Олар: екі шырша, екі қайық, екі жапырақ т.с.с. Осы суреттердің бірнешеуін тақтаға іліп осыған ұқсас геометриялық пішіндерді қораптан таңдап алып салыстырып, ұқсастығын, пішінін, түр-түсін сипаттап әңгімелеп береді.

«Қуыршақтарға өз ойыншықтарын табуға көмектес» ойыны

Дидактикалық тапсырма: бір түске не заттарды топтастыру және әр түсті заттарды түсі бойынша салыстыру.

Материал: сегіз түрлі көйлектерді киген сегіз қуыршақ, сегіз түске боялған саңырауқұлақтар мен таяқшалар.

Басшылық: тәрбиеші әр түсті көйлектер киілген сегіз түсті қуыршақтарды кезек бойынша балаларға көрсетеді, баламен кезекті қуыршақты қарау барысында тәрбиеші оның көйлегінің әдемілігіне назар аударады. Қуыршақтар тәрбиешінің үстелінде қатарға тұрғызылады. Ақ және кара көйлек киілген қуыршақтар екі жақ шетте орналасады.

Кейін тәрбиеші әр қуыршақтың өз ойыншығы: саңырауқұлақтар мен таяқшалары бар екендігін, алайда олардың шатасып кеткендігін айтады, балаға қуыршақтарға ойыншықтарын тауып беруге көмектесуді тапсырады.

Тәрбиеші әр баланың үстеліне бір қуыршақтан қойып, қуыршақтың көйлегіне сай түске боялған саңырауқұлақтарды таңдауды ұсынады. Бір үстелде отырған балалар жалпы материалдардан қажетті саңырауқұлақтарды таңдайды.

Барлық балалар әр қуыршақтың қасына сай келетін саңырауқұлақтарды қойғаннан кейін, тәрбиеші жалпы материалдардан таяқшаларды таңдауды ұсынады.

Ойын барысында тәрбиеші балалардың тәрбиесін реттеп, оларға асықпай, ойыншықтарға назар сала қарап, кейін оларды қажетті қуыршақтардың қасына қою ескертеді.

Ойын соңында тәрбиеші балаларға барлық қуыршақтарды, әрқайсысының өз орны бар екенін ескере отырып, қастарына үстел үстіне қояды тапсырады. Түстерін атамай, тәрбиеші балаларды кезек бойынша қуыршақтарды әкеліп беруді ұсынады.

Әр қуыршақ түсі бойынша орналасқан кезде тәрбиеші қуыршақтарға сай саңырауқұлақтарды, кейіннен таяқшаларды әкеліп беруді тапсырады. Аталған ойын 10-12 минутқа созылады, екі рет қайталанады.