



**3 жас ортаңғы топ**

**Біртұтас тәрбие бағдарламасы  
бойынша ойындар картотекасы  
Жиынтығы 40 ойын**





## 3 жас ортаңғы топ



### 1. «Түймелерді тағу және шешу»

**Міндеті:** Киімдегі түймелерді шешіп, қайта тағу дағдыларын саусақ қимылдарын дамытады.

**Ойын барысы:** ұлттық стильдегі фетр материалынан жасалынған ұлттық киімдермен еркін ойындар ойнату.

Балаларға жылдамдыққа жарыстырып отырып ойнату, түстері бойынша түймелерді нұсқау бойынша ағыту және түймелерді тағу.





## 3 жас ортаңғы топ



### 2. «Сазбен жұмыс жасау»

**Міндеті:** Сазды илеп, әртүрлі мүсіндер жасап, балалардың саусак бұлшықеттері жетіледі.

**•Ойын барысы:** Балаларға өздеріне ұнайтын заттарды саздан жасап көру ұсынылады.

•Алғашқы кадам ретінде қарапайым фигураларды (доп, ұзыншақ цилиндр, жұлдызша) мүсіндеуге тапсырма беріледі.

•Кейін балаларға тақырыптық тапсырма беріледі:

•«Саздан жануарлар жасап көр»

•«Қазақтың ұлттық бұйымын бейнеле» (мысалы, құмыра, қасық немесе домбыра).





### 3 жас ортаңғы топ



#### 3. «Моншақтарды тізу»

**Міндеті:** Ұсақ заттарды бір жіпке тізіп, балалардың қолдары жаттығып, шыдамдылық пен зейінділікке үйренеді.

**Ойын барысы:** Алғашқы қадам ретінде, берілген түстерді белгілі бір ретпен тізу (мысалы, қызыл-көк-сары).

Кейін пішіндерге негізделген тапсырмалар беріледі: бір түсті немесе бір пішінді моншақтарды тізу.

Балаларға өз қиялдары бойынша моншақтарды ретімен тізу ұсынылады (мысалы, білезік немесе сәндік бұйым жасау).





## 3 жас ортаңғы топ



### 4. «Асықты іліп алып, түстерді тап » ойыны

**Міндеті:** Балалар түстерді ажыратып, сәйкестендіріп, орналастырады.

**Ойын барысы:** Балаларды дөңгелек етіп отырғызып, алдына түстері әртүрлі асықтар қойылады.

Әр түске сәйкес белгіленген себеттер көрсетіледі.

Балалар кезек-кезек қысқыш құралды қолданып, жердегі асықтарды алып, сәйкес түске арналған себетке орналастырады. Бір бала асықты ілгеннен кейін кезегі келесі балаға беріледі.





## 3 жас ортаңғы топ



### 5. «Оюды құрастыру»

**Міндеті:** Балалардың қазақтың ұлттық ою-өрнек элементтерін танып-білуін дамыту. Қол моторикасын жетілдіру және зейіндерін шоғырландыруға үйрету.

**Ойын барысы:** Тәрбиеші балаларға белгілі бір үлгі бойынша ою-өрнек жасауға тапсырма береді. Үлгіні тақтаға немесе арнайы карточкаға орналастырады. Балалар сол үлгіге қарап, дайын элементтерді құрастыруы керек.





## 3 жас ортаңғы топ



### 6. «Оюды таны»

**Міндеті:** Қазақтың ұлттық ою-өрнек элементтерін балаларға таныстыру. Балалардың назарын шоғырландырып, есте сақтау қабілеттерін дамыту. Қазақтың ұлттық мәдениеті мен өнеріне құрмет сезімін ояту.

**Ойын барысы:** Тәрбиеші түрлі ою-өрнектердің (мысалы, «Қошқар мүйіз», «Құс қанаты», «Түйе табан», «Ирексу», т.б.) суреттерін немесе қиылған дайын шаблондарын дайындайды. Оюларды түрлі түстермен безендіріп, көрнекі түрде ұсынады. Балаларға әр оюдың атауын, оның тарихын, мағынасын қысқаша түсіндіреді.





## 3 жас ортаңғы топ



### 7. «Өз оюыңды жаса»

**Міндеті:** Балалардың шығармашылық қабілеттерін дамыту, қазақ халқының ұлттық ою-өрнек өнерімен таныстыру, өз қиялына сүйене отырып жаңа ою-өрнек үлгілерін құрастыру.

**•Ойын барысы:** Тәрбиеші қазақ халқының ою-өрнек түрлерімен таныстырады: «қошқар мүйіз», «прексу», «тұмарша», «өркеш». Балаларға алдын ала дайындалған ою-өрнек бөліктері ұсынылады. Балалар осы бөліктерді пайдаланып немесе өз идеяларын қолданып жаңа ою құрастырады





## 3 жас ортаңғы топ



### 8. «Ою-өрнекпен боя» ойыны

**Міндеті:** Балалардың шығармашылық қабілеттерін дамыту, түстерді ажыратуға, үйлесімді қолдануға, және ою-өрнек үлгілерін дұрыс бояуға үйрету.

**Ойын барысы:** Әр балаға алдын ала дайындалған ою-өрнек үлгілері беріледі. Олар өздеріне ұнаған үлгіні тандайды. **Бояу**

**кезеңі:** Балалар ою-өрнекті бояуды бастайды. Бояу кезінде түстердің үйлесімділігі туралы нұсқаулар беріледі: Жылы және салқын түстердің ерекшеліктері. Түстерді симметриялы қолдану.





## 3 жас ортаңғы топ



### 9. «Оюларды сәйкестендір»

**Міндеті:** Балалардың қазақтың ұлттық ою-өрнектерімен танысуына көмектесу, олардың есте сақтау қабілетін, логикалық ойлауын және зейінін дамыту.

**•Ойын барысы:Сәйкестендіру:** Балаларға бірнеше карточкалар беріледі, онда ою-өрнектердің толық бейнесі мен олардың жартылай кескіндері болады. Балалар жартылай кескінді сәйкес оюмен толықтырып сәйкестендіруі керек.

**•Қайталану үлгісін құру:** Балалар дайын кескіндерді пайдалана отырып, ою-өрнектердің белгілі бір ретін құрастырады (мысалы, «қошқар мүйіз» және «ирек су» оюларын кезектестіріп орналастыру).





## 3 жас ортаңғы топ



### 10. «Шаш өру» ойыны

**Міндеті:** Балаларды ұқыптылыққа, шыдамдылыққа және қол моторикасын дамытуға баулу. Ұлттық дәстүрлерді таныстырып, шаш өріп үйренуге қызығушылықтарын арттыру.

• **Ойын барысы:** Балаларға қуыршақтар немесе арнайы манекендер беріледі (қажет болған жағдайда бір-бірінің шашын өруге рұқсат беріледі).

• Тәрбиеші шаш өрудің негізгі қадамдарын көрсетеді:

• Шашты тарау;

• Шашты үш бөлікке бөлу;

• Шашты өріп, соңына резеңке немесе таспа байлау.





## 3 жас ортаңғы топ



### 11. «Қамшы өру» ойыны

**Міндеті:** Балаларды қазақтың ұлттық өнерінің бір түрі – қамшы өрудің негізгі қағидаларымен таныстыру, олардың қол қимылдарын дамыту және шығармашылық қабілеттерін арттыру.

**Ойын барысы:** Балаларға арнайы дайындалған былғары немесе жіп материалдары таратылады.

Түстерді таңдау және жіптердің ұзындығы бойынша кеңес беріледі.

Тәрбиеші қамшы өрудің қарапайым әдісін көрсетеді.

Балаларға қамшының сабын дұрыс ұстау, жіптерді түйіндеу және өру қадамдарын түсіндіреді





## 3 жас ортаңғы топ



### 12. «Киіз басу» ойыны

**Міндеті:** Балаларға қазақ халқының киіз басу дәстүрін таныстыру. Ұсақ моториканы, шыдамдылықты және ұжымдық жұмысты дамыту. Шығармашылық және эстетикалық қабілеттерін арттыру

**Ойын барысы:** Тәрбиеші балаларды екі топқа бөледі: Бірінші топ жүнді тегістеп орналастырады. Екінші топ сумен сәл ылғалдандырып, оны нығыздап басады. Балалар кезекпен "киіз басу" әрекетін орындайды (жүнді шеңберлеп орау, нығыздау, домалату).





### 3 жас ортаңғы топ



#### 13. «Жіппен тоқу» ойыны

**Міндеті:** Балалардың ұсақ моторикасын және зейінін дамыту. Жіппен тоқудың қарапайым әдістерін үйрету. Шығармашылық қабілеттерін жетілдіру және қазақ халқының қолөнерімен таныстыру.

**Ойын барысы:** Әр балаға жеке құрал-жабдық (жіп, ағаш немесе картон негіз, ілмек) беріледі. Балалар жіптердің түстерін таңдап алады және тоқылатын пішінді анықтайды (мысалы, кішігірім кілемше, кішкентай ою, кесте т.б.).

Жіптерді ағаш немесе картон негізіндегі арнайы белгіленген сызықтарға кезекпен жүргізу. Балаларға әр түрлі өрнек немесе қарапайым үлгілер жасау ұсынылады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 14. «Алшы» ойыны

**Міндеті:** Балаларды ептілікке, шапшаңдыққа, дәлдікке, және есептеуге баулу, сондай-ақ қазақтың ұлттық ойындары арқылы топта жұмыс істеу мәдениетін қалыптастыру.

**Ойын барысы:** Балалар дөңгелене отырып, ортаға қазандық жасайды.

- Әр бала өз асықтарын қазандыққа қосады.
- Тәрбиеші асықтың әр түрінің мәнін түсіндіреді:
- Алшы – ең жақсы ұпай.
- Тәйке, Бүк, Шік – төменгі ұпайлар.





## 3 жас ортаңғы топ



### 15. «Хан» (хан ату) ойыны

**Міндеті:** ұлттық ойындарды ойнату, асық ату дағдыларын қалыптастыру.

**•Ойын барысы:**Бұл ойында арнайы тандалған бір асық "хан" деп аталады. Ойыншылардың мақсаты — алшадан асықтарды ата отырып, соңында "ханды" құлату.





## 3 жас ортаңғы топ



### 16. «Омпы»

**Міндеті:** асық ойындары туралы үйретуді жалғастыру, балалардың ату дағдылары мен дәлдіктерін қалыптастыру.

**•Ойын барысы:** Асықты белгілі бір биіктіктен лақтырып, оның тік тұрған күйінде түсуін мақсат етеді. Егер асық "омпы" түссе, ойыншы ұтысқа ие болады. Ойын соңында жеңімпаз анықталады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 17. «Шеңбер»

**Міндеті:** Шеңберде тұрып асықтарды дәлдеп ату дағдыларын дамыту, көз координацияларын дамыту.

**•Ойын барысы:** Жерге шеңбер сызылады, оның ішіне асықтар қойылады. Ойыншылар шеңбер сыртынан асықтарды атады, шеңберден шыққан асықтар ойыншының еншісіне түседі. Шеңберден шықпай қалған асықтар қайта орнына қойылады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 18. «Тас қала» ойыны

**Міндеті:** асық ойындарымен таныстыруды жалғастыру.

Асықтарды тас қала етіп қалауды меңгерту, көз координацияларын дамыту, дәлдікке баулу.

**Ойын барысы:** Бұл ойында асықтарды белгілі бір биіктікке қалап, алыстан атып түсіру қажет. Кім асықты көп құлатса, сол жеңеді.





### 3 жас ортаңғы топ



#### 19. «Қақпақыл» ойыны

**Міндеті:** лақтыру, қағып алу дағдыларын жетілдіру, асық ойындары арқылы балалардың көз-көрі қабілеттерін арттыру.

**Ойын барысы:** Ойыншылар кезекпен қақпақылды бастайды. Қақпақылға пайдаланылатын зат (асық) жерге қойылады.

**Қақпақылдау:**

Ойыншы таяқтың көмегімен асықты ұрып, оны ауаға көтереді. Ауаға көтерілген асықты қайта ұру арқылы оны ауада ұстау қажет. Қақпақылдау барысында асықты жерге түсірмей, бірнеше рет қатарынан ұру шеберлік болып саналады





## 3 жас ортаңғы топ



### 20. «Қыз қуу» ойыны

**Міндеті: Жігіттің міндеті:** Қызды қуып жетіп, оның пығынан немесе басынан ақ орамалды тартып алу. **Қыздың міндеті:** Жігітке қуғындатпай, мәреге дейін жетіп үлгеру.

**Ойын барысы:** Белгі берілгенде екеуі қатарынан шаба бастайды. Қыз жігіттен озып кетуге тырысады. Жігіт бар күшін салып қызды қуып жетуге әрекет жасайды. **Жетіп алған жағдайда:** Егер жігіт қызды қуып жетсе, ол қыздың басынан немесе пығынан ақ орамалды тартып алады. Егер жігіт ақ орамалды ала алмаса, қыз мәреге бірінші жеткен болса, жеңімпаз болып саналады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 21. «Қол күрес» ойыны

**Міндеті:** Балалардың қол бұлшықеттерін нығайту, күш пен икемділікті арттыру.

**Ойын барысы:** Белгі берілгеннен кейін (мысалы, төрешінің “Бастаңдар!” деген сөзімен) ойыншылар қолдарын қарсы бағытта итере бастайды. Қарсыластың қолын үстелге тигізуге әрекет жасалады. **Жеңіс:** Ойыншы қарсыластың қолын үстелге тигізгенде жеңімпаз атанады. Егер шынтак орнынан қозғалып кетсе немесе ойыншы ережені бұзса, ескерту беріледі.





## 3 жас ортаңғы топ



### 22. «Теңге ілу»

**Міндеті:** Қолдың шапшаңдығын, икемділігін және дәлдігін дамыту

**Ойын барысы:** Белгі берілгеннен кейін, қатысушы атын қатты шаптыртып, теңге орналасқан орынға қарай жүгіреді. Жүгіру барысында ойыншы аттан еңкейіп, жердегі затты қолымен ілуге тырысады. **Шеберлік көрсету:** Ойыншы аттың жылдамдығын бәсеңдетпестен, дәлдікпен жердегі затты алуы керек. Егер қатысушы затты ала алмаса, кезек келесі ойыншыға өтеді.





## 3 жас ортаңғы топ



### 23. «Асық ату»

**Міндеті:** Қол мен саусақтардың үйлесімді жұмысын және дәлдікті дамыту.

**Ойын барысы:** Белгіленген тәртіп бойынша ойыншылар кезекпен сақаларын шеңбердегі асықтарға қарай атады. Егер сақа шеңбердегі асықты қағып шығарса, ол асық атып шығарған ойыншының меншігіне өтеді.

**Ережелер:** Сақа шеңбер ішіндегі асыққа ғана тиіп, оны шеңберден шығаруы қажет. Егер сақа шеңбердің ішінде қалса, ойыншы асықты ала алмайды және кезек келесі ойыншыға өтеді.





## 3 жас ортаңғы топ



### 24. «Оюыңды тап»

**Міндеті:** Ою-өрнек элементтерін есте сақтау қабілетін дамыту  
**Ойын барысы:** Балалар ұлттық ою-өрнек элементтерін сәйкестендіріп, білімдерін және есте сақтау қабілеттерін дамытады.

- Әр ойыншы тек өз кезегінде екі картаны ғана аударуы керек.
- Карталарды орнынан қозғамау керек.
- Ойын әділ өтуі үшін бақылаушы немесе төреші болуы мүмкін





## 3 жас ортаңғы топ



### 25. «Оюлар эстафетасы»

**Міндеті:** Ұлттық ою-өрнектерді тану, олардың атауын білу. Шапшаңдықты, ептілікті және логикалық ойлауды дамыту

**Ойын барысы:** Әр команда қатарға тұрады. Бірінші ойыншы белгі берілгеннен кейін жүгіріп, бекетке барады. Бекетте оюларды сәйкестендіру, дұрыс атауын табу немесе оюды жинау тапсырмасын орындайды. **Тапсырмалар:**

- **Сәйкестендіру:** Қолындағы оюды бекеттегі үлгімен сәйкестендіру.
- **Атауды анықтау:** Бекеттегі оюдың атын дұрыс айту.
- **Жинақтау:** Берілген бірнеше бөліктен толық ою құрастыру.





## 3 жас ортаңғы топ



### 26. «Шаш қию» ойыны

**Міндеті:** Балаларға ұлттық салт-дәстүрлерді таныстыру. Қолдың ептілігін және логикалық ойлауды дамыту. Ойын арқылы командалық жұмыс пен достық қарым-қатынасты нығайту

**•Ойын барысы:** Ұзын жіптер немесе ленталар дайындалады. Олар шашты бейнелейді. Бұл «шаштар» топтың әр мүшесіне немесе арнайы «қуыршаққа» бекітіледі. «Шаш қиюшы» бала кезекпен әр ойыншының «шашын» (жіпті немесе лентаны) қауіпсіз қайшымен қиып алады. Қиылған шаш арнайы қорапқа немесе себетке жиналады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 27. «Асық ату» ойыны

**Міндеті:** Белгіленген қашықтықтан асықтарды құлату арқылы дәлдік пен ептілікті көрсету. Көзді дәлдеуі мен қол моторикасын дамыту.

**Ойын барысы:** Асықтар қатар бойымен тігінен тізіледі. Асықтар арасындағы арақашықтық шамамен 10-15 см болуы мүмкін. Асықтарды құлатуға арналған бастапқы белгі (сызық) қойылады. Бұл сызық асықтардан 3-5 метр қашықтықта орналасады (жас ерекшеліктеріне қарай қашықтық өзгеруі мүмкін). Әр бала белгіленген сызықта тұрып, сақамен асықтарды дәлдеп атуға тырысады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 28. «Ханталапай» ойыны

**Міндеті:** Ойыншылардың тез әрекет етіп, мүмкіндігінше көп асық жинауы. Қатысушылардың назар аудару, шапшандық және ұқыптылық дағдыларын дамыту

**Ойын барысы:** Ойын басталар алдында бір ойыншы немесе жүргізуші «Ханталапай!» деп дауыстайды. Дауысты естігеннен кейін барлық ойыншылар ортадағы асықтарды тез жинай бастайды. Әрбір ойыншы өзіне жақын жатқан асықтарды ғана алады. Басқа ойыншылардың қолынан асықтарды тартып алуға болмайды





## 3 жас ортаңғы топ



### 29. «Асықтан басып шығу» ойыны

**Міндеті:** Белгілі бір сызықтан асықтарды дәлдеп атумен құлату.

Барлық асықтарды басып шығу арқылы жеңіске жету

**Ойын барысы:** Әр ойыншы кезекпен сақасын атып, асықтарды басып құлатуға тырысады. Егер сақа асықтарды дәл басып құлатса, құлатылған асық ойыншының меншігіне өтеді.

**Қайта ату:** Ойыншы сақамен кезекті ату құқығын сақа асықтарды басып құлатқан жағдайда ғана алады. Егер сақа асыққа тимесе, кезек келесі ойыншыға беріледі. Ойын соңында ең көп асық жинаған ойыншы жеңімпаз атанады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 30. «Асық ойнау» ойыны

**Міндеті:** Асықтарды дәлдеп атып, оларды белгіленген шарттарға сәйкес жинау.

**Ойын барысы:** Асықтар шеңбердің ортасына тізіліп қойылады немесе белгілі бір тәртіппен қатарға орналастырылады.

Белгіленген сызық (ататын жер) асықтан 2-3 метр қашықтықта белгіленеді. **Ойыншылардың кезегі:**

Әр ойыншы белгіленген жерден сақамен кезекпен асықтарды атып бастайды. Егер ойыншы асықты дәл тигізіп, шеңберден шығарса, ол асықты өзіне алады және тағы бір рет ату құқығын алады. Егер ойыншы асықты тигізе алмаса, кезек келесі ойыншыға өтеді.





## 3 жас ортаңғы топ



### 31. «Қазақтың ұлттық киімдерін тану» ойыны

**Міндеті:** Қазақтың ұлттық киімдерін тану, олардың атауы мен ерекшеліктерін үйрену. Балалардың есте сақтау, зейін қою және логикалық ойлау дағдыларын дамыту.

**Ойын барысы:** Сәйкестендіру ойыны

- Балаларға киімдердің суреттері көрсетіледі.
- Балалар киім атауын суретпен сәйкестендіреді.
- Дұрыс сәйкестендірген бала ұпай алады.

**Киім кию ойыны**

- Балаларға ұлттық киімдерді кигізіп, олардың қай киім екенін атауын сұрауға болады.
- Балалар өздері киімді тез әрі дұрыс киюге тырысады.





## 3 жас ортаңғы топ



### 32. «Ұлттық бас киімдер»

**Міндеті:** Қазақтың ұлттық бас киімдерінің атауын, ерекшеліктерін және қолданылу аясын үйрену. Балалардың зейінін, есте сақтау қабілетін және байқағыштығын дамыту.

**Ойын барысы: Сипаттау ойыны**

• Жүргізуші бас киім туралы сипаттама айтады (мысалы: «Бұл бас киімді қыздар ұзатылғанда киген»). Балалар оның қандай бас киім екенін табады («Сәукеле»).

**Топтық жарыс**

• Балалар екі топқа бөлінеді. Әр топтан бір бала бас киімді киіп шығады, ал қалғандары оның атауын табады. Дұрыс тапқан командаға ұпай беріледі.





### 3 жас ортаңғы топ



#### 33. «Ұлттық тағамдар»

•**Міндеті:** Қазақтың ұлттық тағамдарының атаулары мен ерекшеліктерін үйрену. Балалардың танымдық дағдыларын, есте сақтау қабілетін және зейінін дамыту.

**Ойын барысы:** Дәмін татып білу (егер мүмкіндік болса)

•Балалар көзі жұмулы күйде тағамның дәмін татып, оның атауын табуға тырысады. Әр дұрыс жауап үшін ұпай беріледі.

#### Топтық жарыс

•Балалар екі топқа бөлінеді. Әр топқа ұлттық тағамдардың суреттері мен атаулары беріледі. Қай топ тағамдарды дұрыс сәйкестендірсе немесе сипаттаса, сол жеңімпаз атанады.





### 3 жас ортаңғы топ



#### 34. «Ұлттық сусындар»

**Міндеті:** Қазақтың ұлттық сусындарын (қымыз, шұбат, айран, т.б.) тану. Балалардың есте сақтау қабілетін, танымдық қызығушылығын және зейінін дамыту.

#### **Ойын барысы: Сипаттау ойыны**

Жүргізуші ұлттық сусын туралы сипаттама айтады (мысалы: «Бұл сусын түйе сүтінен жасалады және ыстық күнде шөлді басады»). Балалар оның қандай сусын екенін табады («Шұбат»).  
**Дәмін татып білу (егер мүмкіндік болса)**

Балалар көзі жұмулы күйде сусынды дәмін татып көріп, оның атауын анықтайды. Әр дұрыс жауап үшін ұпай беріледі.





### 3 жас ортаңғы топ



#### 35. «Сүт өнімдері туралы»

**Міндеті:** Сүт өнімдерінің атауларын тану және олардың денсаулыққа пайдасын түсіну.

•Балалардың есте сақтау қабілетін, логикалық ойлауын және танымдық қызығушылығын дамыту

**Ойын барысы:** Сәйкестендіру ойыны

Жүргізуші сүт өнімінің суретін немесе үлгісін көрсетеді.

Балалар сәйкес атауды тауып, карточканы дұрыс таңдайды.

Дұрыс жауап берген бала ұпай алады.

**Сипаттау ойыны.** Жүргізуші өнім туралы сипаттама айтады (мысалы: «Бұл өнім ашытылған түйе сүтінен жасалады және өте пайдалы»). Балалар оның қандай өнім екенін табады («Шұбат»).





## 3 жас ортаңғы топ



### 36. «Ұн тағамдары»

**Міндеті:** Ұннан жасалатын тағамдардың атаулары мен түрлерін тану. Балалардың есте сақтау қабілетін, танымдық қызығушылығын және ұлттық мәдениетке құрметін дамыту

**Ойын барысы:** Қазақтың дәстүрлі ұн тағамдарымен таныстыру:

1. **Бауырсақ:** Майға қуырылған ұлттық тағам.
2. **Шелпек:** Қуырып жасалатын дөңгелек нан.
3. **Нан:** Пеште пісірілген ұн тағамы.
4. **Құймақ:** Сұйық қамырдан дайындалатын тағам.
5. **Тұшпара:** Ұннан дайындалған қамырға ет салынып пісіріледі.
6. **Кеспе:** Сорпаға қосылатын ұн тағамы.





## 3 жас ортаңғы топ



### 37. «Сақина салу» ойыны

**Міндеті:** Ойыншылардың байқағыштық қабілеті мен жылдамдығын дамыту. Сақина салынған ойыншыны табу арқылы ойынға қатысу белсенділігін арттыру

**•Ойын барысы:** Барлық ойыншылар шеңбер құрып отырады. Жүргізуші немесе бас ойыншы таңдалады. Бұл адам сақинаны салу және ойынның әділ өтуін бақылау үшін жауапты болады.

**Сақина салу:** Жүргізуші сақинаны қолына алып, қолдарын қосып, барлық ойыншылардың алақандарын бір-бірлеп ұстайды.

Ол сақинаны бір ойыншының алақанына білдіртпей салады, ал қалғандары оны байқамауы керек. **Сақинаны іздеу:** Жүргізуші «Сақина қайда?» деп сұрайды. Шеңбердегі ойыншылар сақина салынған адамды табуға тырысады. Егер сақина салынған ойыншы табылса, оны табушы келесі жүргізуші болады. **Қателесу:** Егер сақина салынған адам дұрыс табылмаса, іздеуші жеңіледі және айып ретінде ән айту, өлең оқу немесе би билеу секілді қызықты тапсырмалар орындайды.





## 3 жас ортаңғы топ



### 38. «Қамшы ілу» ойыны

**Міндеті:** Қамшыны белгілі бір нысанаға дәлдеп ілу дағдысын арттыру, көздеу қаблеттері және ойлау шапшаңдықтарын дамыту.

**Ойын барысы:** Ойын алаңы таңдалып, ортасына жоғары бағана немесе ағаш орнатылады. Қамшы ілетін жер анықталып, ол жерге арқан байланады немесе арнайы ілгек дайындалады.

Барлық ойыншылар кезекпен ойнайды. **Ойынның басталуы:** Әр ойыншы алдын ала белгіленген қашықтықтан бастап, қамшыны нысанға ілуге тырысады. Ойыншылар кезекпен қамшыны нысанға лақтырады. Егер қамшы ілінсе, ойыншы ұпай алады. **Ұпай жинау:**

Қамшыны бірінші лақтырудан бастап дәл ілген ойыншы ең көп ұпай жинайды. Егер бірнеше рет лақтырып, нысанаға дәл тигізе алмаса, кезек келесі ойыншыға өтеді.





### 3 жас ортаңғы топ



#### 39. «Ертегі тыңдаймыз»

- **Міндеті:** Балаларға қазақ ертегілерін тыңдату арқылы олардың ойлау қабілетін, қиялын дамыту.
- Тыңдаған ертегіден қорытынды шығарып, өз пікірлерін айтуға үйрету.
- **Ойын барысы:** Сұрақ-жауап: Ертегі айтылып болған соң, балаларға сұрақтар қойылады: «Ертегінің негізгі кейіпкері кім?», «Кейіпкер қандай жақсы немесе жаман әрекеттер жасады?», «Сен ертегіден қандай сабақ алдың?»
- **Қиялдау:** Балалар ертегінің аяқталуын өз ойларымен жалғастыра алады немесе жаңа оқиға ойлап табады.
- **Сахналау:** Балалар ертегідегі кейіпкерлерді ойнап, шағын қойылым қояды.





### 3 жас ортаңғы топ



#### 40. «Қаржылық сауат туралы не білеміз?»

•**Міндеті:** Балаларға қаржы негіздерін түсіндіру: үнемдеу, шығындарды басқару, табыс табу және қаржы мақсаттарын жоспарлау. Қаржылық сауаттылықты дамыту арқылы жауапкершілік пен тәуелсіздікке баулу.

#### Ойын барысы: «Қаржы мақсаты»

Әр балаға белгілі бір қаржы мақсаты беріледі (мысалы, велосипед сатып алу, саяхатқа бару, кітап алу). Олар өз кірістерін есептеп, қажетті соманы жинауға арналған стратегия жасайды (жұмыс істеу, үнемдеу). Ойын соңында мақсатқа кім тез жеткені анықталады.

