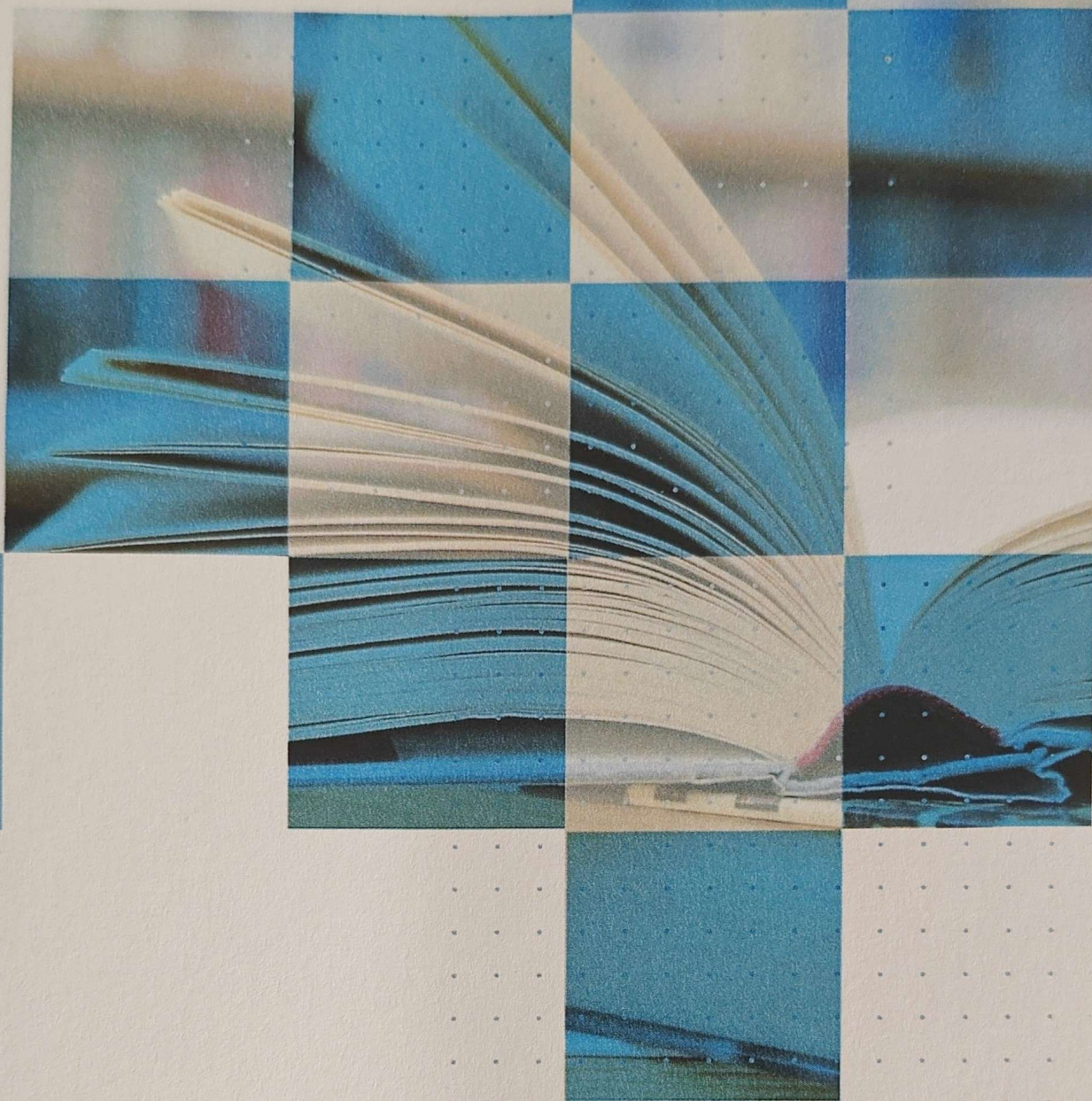




АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫНЫҢ  
БІЛІМ БАСҚАРМАСЫ  
АҚТӨБЕ ОБЛЫСТЫҚ  
ӘДІСТЕМЕЛІК ОРТАЛЫҒЫ

2  
0  
2  
5



Тоқан Гүлжанат Мұратбекқызы

ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ БАЛА  
ТАНЫМЫН ДАМЫТУ

АҚТӨБЕ ҚАЛАСЫ

АҚТӨБЕ ОБЛЫСЫНЫҢ БІЛІМ БАСҚАРМАСЫ  
АҚТӨБЕ ОБЛЫСТЫҚ ӘДІСТЕМЕЛІК ОРТАЛЫҒЫ

«Ақтөбе облыстық  
әдістемелік орталығы»  
баспа бөлімі

**ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ БАЛА ТАНЫМЫН ДАМЫТУ**

**АҚТӨБЕ - 2025**

Ақтөбе облыстық әдістемелік орталығы бөлімінің әдістемелік кеңесінде қарастырылып, баспаға ұсынылды

**Құрастырған: Тоқан Гүлжанат Мұратбекқызы** – Ақтөбе қаласындағы №41 «Назерке» бөбекжай-балабақшасының тәрбиешісі

#### **Пікір берушілер:**

**А.А.Искендрова** – Ақтөбе облыстық әдістемелік орталығының бөлім әдіскері, п.ғ.магистрі

**С.О.Жубаева** – Ақтөбе облыстық әдістемелік орталығының бөлім меңгерушісі, г.ғ.магистрі

Ойын дегеніміз — жас ерекшелікке қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Соның ішінде логикалық ойын-төзімділікті, алғырлықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденімпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар педагогикалық, тиімді әдістерінің бірі.

## **КІРІСПЕ**

Мектеп жасына дейінгі балаларды дамытатын, ойын өсіретін және тәрбиелейтін негізгі іс-әрекет-ойын. Ойын түрлері өте көп, соның ішінде дидактикалық ойындардың маңызы ерекше. Дидактикалық ойындардың ерекшелігі ойындар арнайы мақсатты көздейді және нақты міндетті шешеді, баланың қызығушылығын оятып, белсенділігін арттырады. Дидактикалық ойындарды ұйымдастырылған іс-әрекеттің кез-келген бөлігіне сәйкестендіріп пайдалануға болады. Ойын барысында қоршаған орта туралы түсінігі кеңейіп, ақыл-ой қызметі қалыпта-сып, адамгершілік қасиеттері жетіле түседі. Білімге қызығушылығы артып, бағдарламалық материалды меңгеруге ықпал етеді. Әдістемеде мектепке дейінгі ұйымдардың педагогтары мен тәрбиешілерінің жұмыстарына қажетті, мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқыту жүйесін қамтамасыз ететін дидактикалық ойындар ұсынылған. Бұл жинақтың мақсаты түрлі ұйымдастырылған оқу әрекеттерін дайындау және өткізу үшін мектепке дейінгі ұйымдардың педагогтарына практикалық көмек көрсету болып табылады.

Бұл әдістемелік құралда дидактикалық ойындар мектепке дейінгі тәрбие дағдылары (танымдық және зияткерлік, әлеуметтік эмоционалдық, коммуникативтік, шығармашылық зерттеу іс-әрекеті, физикалық қасиеттер) бойынша топтастырылған. Балабақша да ұйымдастырылған кез-келген іс-әрекетті бекіту мақсатында қолдануға болады.

#### **Міндеттері**

- дидактикалық ойындар олардың атқаратын қызметі, олардың құрылымдары, негізгі түрлері, әдістемесі және оларға басшылық жасау туралы жалпы түсінік беру;
- балабақшаның тәрбиелеу-оқыту барысында отандық және шетелдік педагогтардың дидактикалық ойындарды қолдану және әзірлеу бойынша озық тәжірибелерін зерделеу және талдау;
- білім беру саласы бойынша дидактикалық ойындарды таңдау және жүйелеу.

## ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ ҚҰРЫЛЫМДАРЫ

Дидактикалық ойындардың құрылымдары негізгі бес бөлімнен: дидактикалық мақсат, ойын мақсаты, ойын әрекеттері, ойын ережесі, нәтижеден (қорытынды шығару) тұрады.

Дидактикалық мақсат педагогпен құрылады және оқыту мақсатын көздейді. Дегенмен ғылыми негізделген және әдістемелік салыстыра тексерілген дидактикалық мақсаттың анықтамасы балаларға ереже ретінде қызық емес. Сондықтан дидактикалық міндет – ойын мақсатына балалардың алдына қойылатын және олардың сабақтағы ойын әрекетін дәлелдейтін мақсатқа ауыстырылады. Мысалы, дидактикалық мақсат зат есім туралы мәліметті жалпылау және жүйелеу болса оны ойын мақсатына ауыстырғанда келесі түрде болуы мүмкін: топта кім зат есімнің жақсы білгірі екенін анықтау. Сонымен, дидактикалық мақсат балаларға жұмбақ. Баланың барлық зейіні ойын әрекетін жүзеге асыруға бағытталған, ал оқыту мақсатын олар қабылдамайды. Балалар білім, білік және дағды кешендерін еріксіз меңгергенде, бұл ойынды оқытудың өте сирек түріне айналдырады.

**Ойын әрекеттері** – бұл ойын қызметінің бөлек элементтері. Ойын әрекеттері неғұрлым әртүрлі болса, соғұрлым ойын балаларға қызықты болады. Мысалы, ойын барысында балалар әртүрлі рөлдерді «ойнайды», жұмбақтар шешеді, қарсыластарына тапсырмалар ойлап табады және т.б. Ойын әрекеттері ойынның түпкі ойын жүзеге асырады және дидактикалық міндеттерді шешу қажеттігін анықтайды.

**Дидактикалық ойынның ережесі** тек қана ойын қызметін (күнделікті ойындағыдай) басқару қажеттілігін емес, сонымен бірге дидактикалық міндетті, сондай-ақ баланың жеке тұлғасының қалыптасуындағы жалпы міндеттерді қамтамасыз етеді.

**Қорытынды шығару** ойынның соңында болады және оның міндетті компоненті болып табылады. Мысалы, алынған ұпайлар санын есептеу, ойын тапсырмаларын барлығынан артық орындаған балаларды айқындау. Қорытынды шығаруда әрбір баланың жетістігін, артта қалған балалардың табыстарын айрықша баса айту қажет.

Дидактикалық ойынның барлық құрылымдық компоненттері өзара байланысты, олардың кез келгенінің болмауы немесе тиімсіз жүзеге асуы барлық технологияның нәтижесіне сөзсіз жағымсыз әсерін тигізеді.

## ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ҚҰНЫМДЫЛЫҚТАРЫ

Дидактикалық ойындарда балалардың алдына шешімі шоғырланушылықты, зейінді, ақыл-ой күшін, ережені түсіне білуді, әрекеттердің реттілігін, қиыншылықтарды жеңуді талап ететін дәл немесе өзгеше мақсаттар қойылады. Олар мектепке дейінгілердің сезіміне және қабылдауына, түсініктерінің қалыптасуына, білімді меңгеруіне көмектеседі. Бұл ойындар, балаларды сол

немесе басқа ақыл-ой және тәжірибелік міндеттерді әртүрлі үнемді және оңтайлы әдістерімен шешуді үйретуге мүмкіндік береді.

Дидактикалық ойындардың жекелеген білім мен білікті меңгеру әдісі ғана емес, сонымен бірге баланың жалпы дамуына, оның қабілеттілігінің қалыптасуына қызмет етуіне қол жеткізу керек.

Дидактикалық ойындар адамгершілік тәрбиесінің міндеттерін шешуге, балалардың көпшілігін дамытуға жәрдемдеседі. Тәрбиеші балаларға бірге ойнай білуді талап ететін, өзінің жүріс-тұрысын реттейтін, әділ және адал, көнтерлі және қатаң болуды талап ететін осындай шарттар қояды.

Іс-әрекет барысында адамның жан-жақты және біртұтас тұлғалық дамуы жүріп жатады, оның қоршаған дүниеге көзқарасы, қарым-қатынасы қалыптасады. Тандалған іс-әрекет көзделген тұлғалық қасиеттердің қалыптасуына ықпал етуі үшін оны қажетті деңгейде ұйымдастыру және келелі бағдарлап отыру қажет. Бұл тәрбие практикасында өте күрделі іс.

Балалар мен жасөспірімдердің іс-әрекеттерінің негізгі түрлері – ойын, оқу, еңбек. Бағдары бойынша іс-әрекет танымдық, қоғамдық, спорттық, көркемөнерлік, техникалық, кәсіптік, құмарлық (гедоникалық) болып ажыралады. Барлық жастағы оқушылардың іс-әрекеттерінің ерекше түрі – тілдесу, қатынасу (ортақтасу).

Оқу үрдісінде ойын оқытудың әрі формасы, әрі әдісі де болып табылады, сол себепті ойын әрекеті оқытушы мен оқушының іс-әрекетінің бірлескен, өзара байланысты технологиясының дидактикалық категориясы ретінде де қарастырылады. Педагогтар ойын үстінде бала санасын дамыту, тәрбиелеу, оқыту қатар жүргізіледі, оны бала белсенділікпен және асқан ыждағаттылықпен қабылдайтындықтан ойындарды оқу үрдісінде міндетті түрде енгізу жайлы айтады.

Дидактикалық ойынның ұйымдастырылған оқу әрекеті барысындағы басты мақсаты - білім беруді ойынмен ұштастыру. Оқушының ойынға белсенді түрде қатысуы оның ұжымдағы басқа да әрекеттерін айқындайды. Ойын бір қарағанда жәй әрекет сияқты болғанымен, ол ұжымдық әрекет.

Ойын арқылы оқушы:

- қисынды ой-қабілетін дамытады;
- өздігінен жұмыс істеуге үйренеді;
- есте сақтау қабілеті дамиды;
- зейіні қалыптасады;
- байқампаздығы артады;
- ойынның ережесін бұзбау, яғни тәртіптілікке үйренеді;
- бір-біріне деген сенімдері артады, достыққа, ынтымақтастыққа баулиды;
- ең бастысы сабаққа қызығушылығы артады.

### *Заттық дидактикалық ойындар*

Заттық дидактикалық ойындарда ойыншықтар мен нақты заттар қолданылады. Олармен ойнап, балалар салыстыруды үйренеді, заттардың ұқсастығы мен айырмашылығын белгілейді. Бұл ойындардың құндылығы сонда, балалар олардың көмегімен заттардың қасиеттерімен, олардың белгілерімен: түсі, көлемі, пішіні, сапасымен танысады. Ойындарда салыстыруға, классификациялауға тапсырмаларды шешеді, тапсырмаларды шешуде реттілікті белгілейді. Балалармен заттық орта туралы жана білімді меңгеру шамасы бойынша ойындарда тапсырмалар күрделенеді: балалар қандай да бір қасиетімен затты анықтауға жаттығады, дерексіз, логикалық ойлауды дамыту үшін маңызды, заттарды осы қасиеті бойынша (түсі, пішіні, сапасы, міндеті және т. б.) біріктіреді.

Дидактикалық ойындарда әртүрлі ойыншықтар кеңінен қолданылады. Олардың түсі, пішіні, міндеті, көлемі, жасалған материалы ашық көрсетіледі. Бұл балаларға белгілі дидактикалық тапсырмаларды шешуге, мысалы ағаштан жасалған заттарды (темір, пластмасса, қыш) немесе әртүрлі шығармашылық ойындарына қажетті ойыншықтар: отбасы, құрылыс, дүкен және т. б. жинақтауды жаттықтыруға ерік береді. Осы сияқты мазмұндағы ойындарды қолдану, тәрбиешінің таңдалған ойыншықтардың көмегімен ойынның мәнін айтып беруге, өзбетінше ойынға қызығушылық танытуға мүмкіндік береді. Тәрбиеші табиғи материалдарды (өсімдіктердің тұқымдары, жапырақтары, гүлдері, тастар, бақалшықтар және т.б.) мынадай ойындар: «Бұл ненің тұқымы?», «Бұл қандай ағаштың жапырағы?», «Күзгі жапырақтардан гүл шоғын жина» және т.б. өткізуде қолданады. Тәрбиеші бұл ойындарды табиғатпен жанасып серуен мезгілінде ұйымдастырады.

### *Үстел үстінде ойналатын дидактикалық ойындар*

Үстел үстінде ойналатын дидактикалық ойындар – балаларға арналған қызық сабақ. Түрлері бойынша олар әртүрлі: сыңар суреттер, лото, домино. Ойындарды ойнаған кезде шешілетін тапсырмалар да әртүрлі.

Суреттер сыңарын табу ойындары. Мұндай ойындағы ең қарапайым тапсырма – алуан түрлі суреттерден бірдей сыңарларын: түстері, үлгілері және т. б. бірдейлерін табу. Содан соң тапсырма күрделенеді: бала суреттерді тек қана сыртқы белгілерімен ғана емес, сонымен бірге мағынасы бойынша да біріктіреді, мысалы: барлық суреттердің ішінен екі ұшақты табу. Суретте бейнеленген ұшақтар, түсі, пішіні бойынша әртүрлі болуы мүмкін, бірақ оларды ұқсатып заттардың бір түріне жатқызып, біріктіреді.

Жалпы белгісі бойынша суреттерді таңдау ойындары. Мұнда кейбір жалпылау, заттардың арасындағы байланысты белгілеу талап етіледі. Мысалы, «Бақта (орманда, қалада) не өседі?» ойынында суреттердегі бейнеленген өсімдіктерге сәйкес, олардың өсетін жерлеріне қатысты, суреттердің бір белгісі бойынша біріктіріп, таңдайды. Немесе «Сосын не болды?» ойынында, балалар қандай да бір ертегі сюжетінің реттілігіне сәйкес, иллюстрацияларды таңдайды.

Суреттердің құрамын, санын, орналасуын есте сақтау ойындары. Мысалы, «Тапшы, қандай суретті жасырдық?» ойынында балалар суреттердің мазмұнын есте сақтауы керек, ал содан соң қай суреттің жоқ екенін анықтау керек. Мұндай ойындардың дидактикалық тапсырмалары: балаларда заттардың санын және реттілік есебі туралы, үстел үстіндегі суреттердің кеністікте орналасуы туралы, суреттермен болған өзгерістерге байланысты айта білу, олардың мазмұндары туралы білімін бекіту болып табылады.

Ересектер топтарында тапсырмалардың шешілуі күрделірек: кейбір балалар суреттегі салынған кимылдарды бейнелейді, басқалары суретте кім салынғанын, онда адамдардың не істейтінін, мысалы өрт сөндірушілер отты сөндіреді, теңізшілер теңізде жүзеді, құрылысшылар үй салады және т.б. табады.

Мұндай ойындарда жеке тұлғаның осындай құнды қасиеттері: қайта түрленуге қабілеттілігі, қажетті бейнені жасаудағы шығармашылық ізденушілігі қалыптасады.

### *Сөздік дидактикалық ойындар*

Сөздік ойындар ойнаушылардың сөздері мен әрекетінен тұрады. Мұндай ойындарда балалар заттар туралы түсініктеріне сүйеніп, олар туралы білімдерін тереңдетіп үйренеді. Балалар өздігінен түрлі ойлау тапсырмаларын шешеді: олардың сипаттамалық қасиеттерін бөліп, заттарды суреттейді; суреттеу бойынша табады; ұқсастық және айырмашылық белгілерін табады; әртүрлі қасиеттері, белгілері бойынша заттарды топтайды. Бұл дидактикалық ойындар барлық жастағы топтарда өткізіледі, әсіресе балаларды мектепке дайындауға мүмкіндік беретін, мектепке дейінгі ересек жастағы балаларды тәрбиелеу мен оқытуда ерекше маңызды: педагогты мұқият тыңдай білуді дамытады, қойылған сұраққа жылдам жауап табады, өз ойын дәл және анық тұжырымдайды, қойылған тапсырмаға сәйкес білімді қолданады.

Сөздік ойындарды педагогикалық үдерісте қолдануға қолайлы болу үшін төрт топқа біріктіруге болады. Олардың біріншісіне заттар мен құбылыстардың маңызды белгілерін бөліп қалыптастыра білуде көмектесетін ойындар : «Тапшы?», «Дүкен», «Иә – жоқ» және басқалар кіреді. Екінші топты балалардың салыстыру, беттестіру, дұрыс ақыл қорытындысын жасауын дамытуда қолданылатын: «Ұқсайды – ұқсамайды», «Кім өтірікті көбірек аңғарады?» және т. б. ойындар құрайды. Үшінші топқа әртүрлі белгілері бойынша заттарды жалпылау және топтастыра білуді дамытатын «Кімге не керек?», «Үш затты ата», «Бір сөзбен ата» және басқа ойындар біріктірілген. Ерекше төртінші топқа зейінді, аңғарымпаздықты, ой ұшқырлығын, байсалдылықты, әзіл оспақты түсіне білуін дамытатын: «Бұзылған телефон», «Түстер», «Ұшады – ұшпайды» және басқа ойындар жатады.

**«Танып ал, атын айт!» ойыны.**

Ойынның мақсаты: Көкөністер мен жемістерді сипап сезу, іскеу т.б. әрекет арқылы атын атап, тани білу қабілетін дамыту.

Мақсаты: заттарды топтастыруға жаттықтыру, өз бетінше тапсырманы орындауға дағдыландыру, ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: тор көз салынған қағаз беттері, әртүрлі суреттер.

Ойын барысы: Балалар берілген суреттерді әр бағанмен жолға олардың бірі ғана келетіндей етіп, шаршы тор көздерге орналастырады.

#### **Танып ал да, атын ата**

Мақсаты: заттың түр-түсін, пішінін, атын атауға жаттықтыру; сөздік қорын молайту; ойлау қабілетін дамыту.

Қажетті құралдар: әр түрлі ойыншықтар немесе суреттер.

Ойын барысы: Балаларға әртүрлі ойыншықтарды көрсету. Ортаға бір-бір баладан шақырып, бір ойыншықты алып, оның түр-түсін, пішінін, қасиетін анықтауды және сол ойыншық жайлы әңгіме құрауды немесе тақпақ айтып беруді ұсынады.

#### **Тәулік бөліктері**

Мақсаты: тәулік бөліктері жайлы білімдерін бекіту; тәулік бөліктерін атауға, ажыратуға жаттықтыру.

Қажетті құралдар: суреттер

Ойын барысы: Балалар кезектесіп суретті алып, тәуліктің қай бөлігі екенін айтады, сол сурет бойынша әңгіме құрайды.

#### **Сипаттамасы бойынша тап**

Мақсаты: Ұзын-қысқа, кең-тар, биік-аласа, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: Топтағы жануарлар бейнелейтін ойыншықтар.

Ойын барысы: Сөреге аю, қоян, қасқыр, түлкі т.с.с 5-6 ойыншық қойылады.

Әрбір ойыншықтарды анықтап қарап, атын қайталайды. Балалардың біреуін

бөлмеден шығарып, ойыншықтар туралы жұмбақтар құрастырады, мысалы:

«Ұзын құлақ, қылы көз, қысқа құйрық-бұл қай аң? Жұмбақтарды құрастырып болған соң, баланы шақырады. Егер ол жұмбақ дұрыс шеше алмаса, қолына сол ойыншық беріледі де, жұмбақ қайта айтылады.

#### **Қалай жүріп, нені тапқың келеді?**

Мақсаты: Кенестікті бағдарлай білуге үйрету. Оң-сол, алдында- артында ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: Кез-келген ойыншықтар немесе суреттер.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншықтарды топтың әр жеріне қояды: баланың оң жағына-мәшина, сол жағына-доп, алдына-қуыршақ, артына-зымыран қойып былай дейді: «алдында қуыршақ, оң жағында мәшина, сол жағында доп, артында зымыран, қалай жүріп, нені тапқың келеді?»

#### **Доппен ойнау**

Мақсаты: «Жоғарыда-төменде», «астында-үстінде», «сол жақта-оң жақта» ұғымдарын бекіту.

Қажетті құралдар: доп.

Ойын барысы: 1-нұсқа. Балалар екі топқа бөлінеді. Жіп керіліп, оның екі ұшынан ұстап тұруға болады. «Доп төменде» деген бұйрық берілісімен екі бала (әр топтан) бірден допты жіптің астынан алып өтеді де, «доп жоғарыда» деген

бұйрық берілісімен жіптің үстінен лақтырады. Әрі қарай ойынды ойыншылардың келесісі жалғастырады. Ешқандай кате жібермеген команда ұтып шығады.

2-нұсқа: Балалар сапқа тұрады. Доп бірінші баланың қолында «доп оң жақта» деген бұйрық айтылғанда доп оң жаққа беріледі. «Токта» деген бұйрық бойынша допты сапта тұрған балалардың біреуі ұстап қалады. «Доп сол жақта» деген бұйрық бойынша доп сол жаққа беріледі. Тапсырманы дәл әрі тез орындаған балалар жеңімпаздар атанады.

#### **Ойыншықты тап**

Мақсаты: Кенестікті бағдарлай білуге үйрету.

Қажетті құралдар: Топтағы ойыншық.

Ойын барысы: Тәрбиеші ойыншықты тығып қойып, бір баланы тақтаға шақырады. Тәрбиеші нұсқаумен, мысалы: 1 адым алдыға оңға бұрыл, 2 адым алдыға тура жүр деп ойыншыққа дейінгі жолды айтып отырады. Бала айтылған нұсқаумен дұрыс жүріп отырса, ойыншықты табады.

#### **Жоғарыда – төменде, биік – аласа**

Мақсаты: жоғары - төмен, биік - аласа ұғымдарын пысықтау.

Қажетті құралдар: Көгілдір аспан, жасыл алқап, өзен бейнеленген сюжетті суретті плакат тақтада. Қорапта ұшақтың, құстар түрлері, балық түрлері, аңдар түрлері қатырма қағаздан жасалған.

Ойын барысы: Тақтаға бір бала шақырып қораптағы бір бейнені алып, атын атап, орынын анықтап сюжетті суретке іледі. Мысалы: Ұшақ жоғарыда-аспанда ұшады, балық төменде-су ішінде жүзеді, - деп сипаттап айту керек.т

#### **Карточкада қандай сан жазылған?**

Мақсаты: балаларды санның құрамын таба білуге үйрету.

Қажетті құралдар: Суретті карточкалар.

Ойын барысы:1 нұсқа: Тәрбиеші карточканың бетіндегі 2 түсті дөңгелекті төмен қаратып қолына ұстап тұрады да, балаларға былай дейді: «Карточкада екі сан» бейнеленген. Егер оларды қоссақ 5 болады. Карточкада қай сандар бейнеленген? «Балалар түрліше жауап береді». Балалардың біреуі карточкада жазылған сандарды атаған кезде тәрбиеші карточканы топқа көрсетеді.

2 вариант: «Егер тоғыздан біреуін кемітсендер, сендер менің қолымдағы санды табасындар». Балалар бұл санды атайды. Жауабын бірнеше баладан сұрау керек. Тәрбиеші сандық карточканы балаларға алдын ала көрсетеді. Бірінші болып дұрыс жауап берген бала ұтып шығады.

#### **Автобус**

Мақсаты: Санның құрамын пысықтау.

Қажетті құралдар: Сандық карточкалар.

Ойын барысы: Алаңға бормен тікбұрыш (автобус) сызылған. Екі бала бақылаушылар болып, бетіне «5»цифры жазылған үлкен карточканы ұстап тұрады. «Автобуска» сандық карточкаларында бейнеленген дөңгелектердің қосындысы 5 болатын (жол ақысы) балалар ғана жұптасып отырады.Ойын басталды дегеннен кейін әрбір бала өз сыңарын іздеп табуға тырысады (2 және 3, 3 және 2,5, 1 және 4, 4 және 1). Жұптар бірінен соң бірі сапқа тұрады,

### «Жаксы-жаман» ойыны.

басталады.4-5 рет қайталанады.

Ойынның мақсаты: Сұрақты дұрыс қоюға,әнгіме дұрыс құрауға,заттың,қылықтың жаксы-жаманын айыра білуге үйрету.

Ойын шарты:Тәрбиеші балаларды белгілі бір затпен,не бір қылықпен таныстырады.Мысалы:Жаңбырмен таныстырып болған соң Жаңбырдың несі жаксы? деген сұраққа жауап берулерін сұрайды.

Балалар өз ойларын білдіреді(әрбір ойды ескеріп отыру): «көшелерді жуады,ауаны тазартады,жер көгереді,мен жаңбырда жүргенді жаксы көремін» Содан соң тәрбиеші: «Жаңбыр несімен жаман?»деген сұрақ қояды.Балалар өз ойларын айтады. «Жер балшық болады,су болып суық тиіп ауырып қалуы мүмкін»

Тәрбиеші соңында «Сонымен жаңбыр жаксы ма,жаман ба?»немесе «Жаңбыр кімге жаксы,кімге жаман?» деген сұрақ қоюға болады.Ойында бұдан да басқа ойларды білдіріп сұрауға болады.

### «Егер де » ойыны

Ойынның мақсаты: Әнгімелерді аяқтауға,өз ойын дәлелдеуге, шығармашы-лық қабілетін дамытуға үйрету.

Ойын шарты:Тәрбиеші балаларға тың бір жағдай айтып келіп оны аяқтаусыз қалдырады.Сол жағдайдан шығудың жолын тауып,өз ойларын білдіруі қажет. Мысалы:Егерде жер бетінде бүкіл түймелер,қайшылар,шырпылар,оқулықтар т.б. жоғалып кетсе не болар еді? Немен алмастыруға болар еді?

Жауап: Егер де жер бетінде түймелер жоғалып кетсе,қорқатыны жоқ оларды жіптермен,ілемектермен белдікпен т.б. заттармен алмастыруға болады.

### «Не болар еді?» ойыны

Ойынның мақсаты: Ойлап табу қабілетін жетілдіру.Қиялдауға дағдыландыру.

Ойын шарты: Тәрбиеші балаларға бір әнгімені не болжамның басын айтып,соның негізінде қызық ертегі не қызық әнгіме шығаруларын өтінеді.

Мысалы: «Егер де дельфиндер сөйлей алса,не болар еді?»дейді.

Балалардың болжамдары: «Олар бізге адамдар сияқты ақылды екенін айтушы еді,әлемде бәрінен теңіз бен балаларды жаксы көретіндерін айтар еді. т.с.с.

»«Қалалар ұша алса,не болар еді?», «Күн сары емес,көк болса не болар еді?»,

«Егер де адамдар жылауын қойса, не болар еді?», «Егер де балабақша жоқ болса,не болар еді?» т.б.

### Денсаулық саласы бойынша

#### «Қырықаяқ» ойыны

Ойынның мақсаты: Баланың жан дүниесін сезіну.

Ойын шарты:Қимылдар арқылы жасалады.Орманда Қырықаяқ серуендеп жүреді.Орманда көңілді өзен ағып жатты,ол бәріне қуанады.(барлық қыздар бір қатарға залдың сол жағына тұрады және аяқтарымен өзен қалай ағады,сол қимылды жасайды.) Ал,тау бөктерінде күшті және батыл өзен ақты(балалар залдың оң жақ шетінен шеңбер құрып шығады.)

Тегістікте екі өзен кездесті,олар бір үлкен өзенге айналады.Ол күшті,жалпақ,көңілді(екі шеңберді қосып бір сызыққа алып келіп) өзен құрады.

#### «Мысық пен торғайлар» ойыны

Ойынның мақсаты:Шапшандыққа,ептілікке тәрбиелеу.

Ойын шарты: Балалар бет перде(бір бала мысық,қалған балалар торғай) киеді.Тәрбиеші торғайдың қалай ұшатындығын,дәндерді қалай шоқып алатынын алдын ала көрсетеді.Торғайлар бұл әрекетті орындайды,содан кейін ойынға мысық келіп,торғайларды ұстайды.Торғайлар ұшып ұясына келуі тиіс.

#### «Допты қуып жет!» ойыны

Ойынның мақсаты: Балалардың аяқ бұлшық еттерін дамыту,шапшандыққа тәрбиелеу.

Ойын шарты:Балалардың аттарын атай отырып тәрбиеші,кезекпе-кезек әртүрлі допты домалатады.Аты аталған бала доптың артынан жүгіріп,оны ұстап алып тәрбиешіге әкеледі.Тәрбиеші бұл жолы допты басқа жаққа лақтырады,ойын осылайша жалғаса береді.

#### «Жалаушаға жет!» ойыны

Ойынның мақсаты: аяқ бұлшық еттерін дамыту,шапшандыққа тәрбиелеу.

Ойын шарты: Балалар бөлменің немесе алаңның бір жағындағы орындықтарға отырады.Бөлменің екінші жағында орындықтың үстінде жалауша тұрады.Ұзындығы 2,5-3 м жер қашықтығына жүгіріп жалаушаға жетеді де оны жоғары көтеріп былғайды.Содан кейін жалаушаны орнына қояды да өз орнына қайтып келеді.Тапсырманы келесі балалар орындайды.

#### «Мысық пен тышқан» ойыны

Ойынның мақсаты:Жылдамдыққа,шапшандыққа,қорғана білуге тәрбиелеу.

Ойын шарты:

Мысық орындықта отырады.Қасына жаймен тышқан келеді.Осы кезде мысық байқап қалып тышқанды қуа жөнеледі.Тышқан қашып кетеді.Ұсталған тышқан орын ауыстырады.Қалған балалар осылай ауысып ойнап отырады.Ойын бірнеше рет қайталанады.

#### «Мысық пен күшік» ойыны

Ойынның мақсаты:Жүгіре білуге,еңбектенуге,ойынды дұрыс ережесімен ойнай білуге үйрету.

Ойын шарты: Балалар екі топқа бөлінеді.Мысық және күшік.Мысықтар орындықта отырады.Ал күшік алысырақ үйшігінде отырады.Тәрбиешінің белгісімен мысықтар шығып жүгіреді,жай жүреді,өз қалауы бойынша.мысықтар мияулайды.Осы кезде күшік авалап шығады да мысықтардың сондарынан жүгіреді.Мысықтар тез-тез өз орындарына келіп отыра қалады.күшік өз орнына келеді.2-3 қайталанғаннан кейін күшік ауысады.Осылай ойын жалғасады.

#### «Шариктерді жинаймыз» ойыны

Ойынның мақсаты:Балалардың бұлшықеттерін дамыту,түстерді айыра білуге үйрету

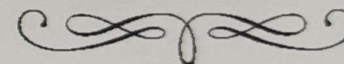
Ойын шарты: Тәрбиеші жерге әр түрлі шариктерді немесе доптарды шашып тастайды.Балалар сол шашылған әр түрлі шариктерді не доптарды жәшікке немесе себетке жинайды.Ойын шартын күрделендіру үшін баланың алдына неше түрлі бөгеттер яғни(орындықтар,доғалар) қоюға болады.Бала сол бөгеттерден өтуі керек.

### Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Жыл он екі ай. Алматы баспасы.
2. «Қоршаған орта» Аруна баспасы.
3. «Мен және бәрі, бәрі» Алматы баспасы.
4. Дидактические игры в детском саду. А.И.Сорокина.
5. Балабақша тәрбиешілеріне арналған әдістемелік құрал. Естиярлар тобы. Алматы. Бөбек. 2010.
6. Қоршаған ортамен таныстыру. Экология негіздері. Алматы 2013ж.
7. Дүниетану. Атамұра 2000ж.
8. Жануарлар, құстар, жәндіктер. Балаларға арналған танымдық энциклопедия. Аруна баспасы.
9. «Біз мектепке барамыз». Мектепке дейінгі ересек жастағы балаларды тәрбиелеу мен оқыту бағдарламасы.
10. «Жаттамақ» тақпақ өлеңдер жинағы. Алматы «Балауса» 1994ж.
11. «Ойнайықта ойлайық» Алматы «Рауан» 1995ж. З.Д.Еденбаева
12. «Айналамен таныстыру әдістемесі» А.Асқарбаева, Қ.Аймағанбетова, Ұ.Ботабаева. Алматы 1997ж.

Тоқан Гүлжанат Мұратбекқызы

### ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ БАЛА ТАНЫМЫН ДАМЫТУ



Әдістемелік құрал автор ұсынған материалдар негізінде  
Ақтөбе облыстық әдістемелік орталығының  
баспа бөлімінде дайындалып, жүйеге келтірілді.

Методическая разработка подготовлена и систематизирована  
на основе материалов автора в редакционном отделе  
Актюбинского областного методического центра

Байланыс телефондары:  
8-7132-548624

e-mail: [baspa@aktedu.kz](mailto:baspa@aktedu.kz)

Ақтөбе облыстық әдістемелік орталығы  
Ақтөбе қаласы, Маресьев көшесі, 63 (1 қабат)

e-mail: [baspa@aktedu.kz](mailto:baspa@aktedu.kz)