

ТӘРБИЕЛЕНУШІЛЕРДІҢ ЖАН-ЖАҚТЫ ДАҒДЫЛАРЫН ДАМУҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР ЖИНАҒЫ

№1 ЖИНАҚ: КОММУНИКАТИВТІК ДАҒДЫЛАР (ТІЛ ЖӘНЕ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС)

◆ Ойын: «Сиқырлы шумақ»

Мақсаты: Балаларды бір-біріне ілтипат (комплимент) айтуға үйрету, көпшілік алдында сөйлеу қорқынышын жою, топта жағымды микроклимат құру. **Қажетті құралдар:** Ашық түсті тоқыма жіп шумағы. **Ойын ережесі:** Жіпті лақтырғанда тек жақсы сөз айту керек, жіпті саусақтан босатпау шарт. **Ойынның барысы:** Балалар шеңбер құрып тұрады. Тәрбиеші жіптің бір ұшын саусағына орап, шумақты бір балаға лақтырады және оған жылы сөз айтады (мысалы: «Аружан, сен бүгін өте әдемісің»). Аружан жіптің бір шетін саусағына іліп, шумақты келесі балаға лақтырып, мақтау айтады. Ойын соңында барлық бала байланысып, үлкен «достық өрмегі» пайда болады.

◆ Ойын: «Ертегі кейіпкерінен сұхбат»

Мақсаты: Диалогтік тілді, сұрақ қою және оған қисынды жауап беру шеберлігін, рөлге кіру қабілетін арттыру. **Қажетті құралдар:** Ойыншық микрофон, ертегі кейіпкерлерінің маскалары. **Ойын ережесі:** Сұрақтар тек кейіпкердің іс-әрекеті туралы болуы керек. **Ойынның барысы:** Ортаға екі бала шығады. Бірі — «журналист» (қолында микрофон), екіншісі — «ертегі кейіпкері» (мысалы, Түлкі). Журналист сұрақ қояды: «Түлкі, сен неге Бауырсақты алдап жеп қойдың?». Екінші бала Түлкінің атынан ақталып немесе қиялдап жауап береді: «Өйткені мен аш болдым және ол өте дәмді ән айтты». Кейін рөлдер ауысады.

№2 ЖИНАҚ: ТАНЫМДЫҚ ДАҒДЫЛАР (ЗЕЙІН, ЕС, СЕЗІМ)

◆ Ойын: «Сиқырлы қапшық»

Мақсаты: Саусақ сезімталдығын (тактильді қабылдау) дамыту, заттарды сипаттау арқылы сын есімдерді сөздік қорға енгізу. **Қажетті құралдар:** Тығыз матадан жасалған қапшық, ішіндегі заттар (текше, доп, қасық, тас, мақта, шырша бүршігі). **Ойын ережесі:** Қапшық ішіне қарауға болмайды, затты сипаттамай тұрып сыртқа шығаруға тыйым салынады. **Ойынның барысы:** Бала қапшыққа қолын салып, бір затты ұстайды. Сырттай сипаттайды: «Бұл зат қатты, суық, пішіні дөңгелек, бұл — тас». Содан кейін затты сыртқа шығарып, өзінің дұрыс тапқанын тексереді.

◆ Ойын: «Күзетші» (Не өзгерді?)

Мақсаты: Визуалды (көру) жадын, зейінді шоғырландыруды және қырағылықты жетілдіру. **Қажетті құралдар:** Үстел үстінде тұрған 5-7 түрлі анық ойыншық (машина, қонжық, қуыршақ, доп, кітап). **Ойын ережесі:** Тәрбиеші белгі бергенде көзді тәріс жұму керек, сығалап қарауға болмайды. **Ойынның барысы:** Балалар үстелдегі заттарды 10 секунд қарап, есте сақтайды. Тәрбиеші «Түн болды, күзетші ұйықтады» дегенде балалар көздерін жұмады. Тәрбиеші бір ойыншықты тығып қолды немесе орындарын ауыстырады. «Күн шықты, күзетші оялды» дегенде балалар ненің өзгергенін табады.

№3 ЖИНАҚ: ЗИЯТКЕРЛІК ДАҒДЫЛАР (ЛОГИКА ЖӘНЕ ОЙЛАУ)

◆ Ойын: «Керісінше айт» (Антонимдер)

Мақсаты: Логикалық салыстыру қабілетін арттыру, шапшаң ойлауды қалыптастыру, антоним сөздерді меңгерту. **Қажетті құралдар:** Кішкентай резеңке доп. **Ойын ережесі:** Допты тез қағып алып, қарама-қарсы сөзді жылдам айтып кейін лақтыру керек. **Ойынның барысы:** Тәрбиеші бір сөз айтып допты лақтырады (мысалы: «Биік!»). Допты қағып алған бала тез арада «Аласа!» деп жауап беріп, допты кейін қайтарады. (Ыстық – суық, үлкен – кіші, ақ – қара, күн – түн).

◆ Ойын: «Суретті логикалық тізбек»

Мақсаты: Себеп-салдарлық байланысты түсінуді, оқиға желісін құруды және уақыт ұғымын дамыту. **Қажетті құралдар:** Белгілі бір процесті білдіретін араласқан 3-4 сурет (мысалы: дән → өскін → гүл). **Ойын ережесі:** Суреттерді солдан оңға қарай ретімен орналастыру қажет. **Ойынның барысы:** Баланың алдына араласып кеткен суреттер қойылады. Бала бұл суреттерді уақыт ретімен (логикалық жүйемен) орналастырып: «Алдымен жерге дән егеміз, кейін оған су құйғанда өскін шығады, ең соңында әдемі гүл ашылады» деп әңгімелеп береді.

№4 ЖИНАҚ: ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ДАҒДЫЛАР (ҚИЯЛ ЖӘНЕ ӨНЕР)

◆ Ойын: «Сиқырлы дақтар» (Кляксография)

Мақсаты: Шығармашылық қиялды, ассоциативті ойлауды, стандартты емес шешімдер қабылдауды дамыту. **Қажетті құралдар:** Ақ қағаз, сұйық гуашь немесе акварель, қылқаламдар. **Ойын ережесі:** Пайда болған дақты сырттай бұзбай, тек жетіспейтін бөлшектерін қосып салу керек. **Ойынның барысы:** Бала ақ қағазды ортасынан бүктеп, қайта ашады. Ішкі бетіне бояу тамызып, қағазды қайта жауып, үстінен сипайды. Қағазды ашқанда түрлі-түсті ерекше

дақ пайда болады. Бала оның неге ұқсайтынын айтып (мысалы: көбелек), көзін немесе мұртын қылқаламмен аяқтап салады.

◆ Ойын: «Көлеңкелі пантомима»

Мақсаты: Актерлік шеберлікті, дене икемділігін, мимика мен жест арқылы өзін-өзі көрсетуді дамыту. Қажетті құралдар: Құралдар қажет емес. Ойын ережесі: Сахнадағы балаға ешқандай дыбыс шығаруға, сөйлеуге болмайды. Ойынның барысы: Бір бала ортаға шығады. Тәрбиеші оның құлағына бір қимылды сыбырлайды (мысалы: «Маймыл банан жеп отыр»). Бала дыбыссыз, тек дене қимылымен, бет-әлпетімен соны көрсетеді. Қалған балалар оның не екенін табады.

№5 ЖИНАҚ: ҚИЫМЫЛ-ҚОЗҒАЛЫС ДАҒДЫЛАРЫ (ФИЗИКАЛЫҚ ДАМУ)

◆ Ойын: «Қасқыр мен қояндар» (Ірі моторика)

Мақсаты: Жылдамдықты, ептілікті, кеңістікті бағдарлауды және белгі (сигнал) бойынша әрекет етуді үйрету. Қажетті құралдар: Еденге сызылған шеңберлер («үйшіктер»), қасқыр маскасы. Ойын ережесі: «Қасқыр келді!» деген белгі берілмейінше үйшікке қашуға болмайды. Ойынның барысы: Бір бала «қасқыр» болып бұрышта отырады. Қалғандары — «қояндар» алаңда екі аяқпен секіріп ойнап жүреді. Тәрбиеші: «Абайландар, қасқыр келді!» дегенде, қасқыр қояндарды ұстауға жүгіреді. Қояндар тез арада шеңберлердің ішіне кіріп үлгеруі керек.

◆ Ойын: «Сиқырлы соқпақ» (Координация және ұсақ моторика)

Мақсаты: Тепе-теңдікті сақтауды дамыту және қолдың ұсақ бұлшықеттерін (жазуға дайындық) жетілдіру. Қажетті құралдар: Еденге желімделген қол мен аяқ іздері, жіп, ірі макарондар. Ойын ережесі: Іздерден шығып кетпей дәл басу керек және макаронды жіпке кезекпен тізу шарт. Ойынның барысы: Бала едендегі «оң аяқ, сол қол» іздерінің үстімен дәл басып, тепе-теңдікті сақтап өтеді. Соқпақтың соңына жеткенде үстелдегі жіпке 1 минут ішінде мүмкіндігінше көп макарон тізіп, «моншақ» жасауы керек.

№6 ЖИНАҚ: ӘЛЕУМЕТТІК ДАҒДЫЛАР (ЭМПАТИЯ ЖӘНЕ ТОППЕН ЖҰМЫС) ◆

Ойын: «Эмоциялар әлемі»

Мақсаты: Эмпатияны (өзгенің сезімін түсіну), өз эмоциясын бақылауды және қиын жағдайда көмекке келуді үйрету. Қажетті құралдар: Түрлі эмоциялар (қуаныш, мұң, ашу, қорқыныш) бейнеленген карточкалар. Ойын ережесі: Карточканы көргенде алдымен бет-әлпетпен көрсетіп, кейін сұраққа жауап беру. Ойынның барысы: Тәрбиеші «мұңды» смайликті көрсетеді. Балалар

соны қайталайды. Кейін тәрбиеші сұрақ қояды: «Жылап тұрған досымызды көрсек не істейміз?». Балалар өз нұсқаларын айтады: «Жұбатамын», «Ойыншығымды бөлісемін», «Құшақтаймын».

◆ Ойын: «Ортақ үй»

Мақсаты: Топта жұмыс істеуді, жанжалдаспауды, ымыраға келуді және ортақ нәтижеге қуана білуді қалыптастыру. **Қажетті құралдар:** Ватман қағазы, желім, түрлі-түсті қағаздан қиылған дайын фигуралар (үй, шатыр, терезе, гүл, күн). **Ойын ережесі:** Бір-бірінің қолынан затты жұлып алуға болмайды, бөлшектерді кезекпен желімдеу керек. **Ойынның барысы:** Балалар 4-5 адамнан топқа бөлінеді. Топқа бір ватман мен фигуралар беріледі. Олар өзара: «Мен шатырды желімдейін, сен күнді қой» деп ақылдасып, жанжалдаспай, ортақ бір үлкен сурет-қоллаж құрастырып шығады. Егер сізге осы жинақтың негізінде балабақшаның белгілі бір тобына (мысалы, ересек топ 5-6 жас) арналған кіріспе сөзі мен қорытындысы бар толық бағдарлама қажет болса, маған хабарлаңыз!