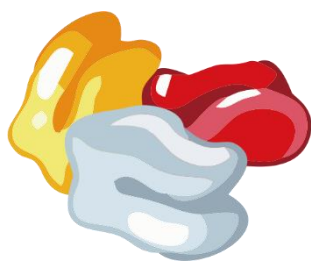


## Құрметті достар, біз сіздерге көңілді қазақ ұлттық ойындарын ұсынамыз!

### «Ақсүйек» («Белая кость»)

«Ақсүйек» қазақ халқының ұлттық әрі қызықты ойыны. Бұл ойынды ашық аспанда ойнаймыз. Ойынға күннің көзінде жатып, әбден кепкен сүйек немесе оның орнына ұстауға ыңғайлы тегіс ақ таяқша пайдаланамыз. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Әр топ жеребе тастау арқылы кім бірінші ойынды бастайтынын анықтайды. Ойын қатысушылары ортада тұрып теріс қарап тұрады. Топ басшысы сүйекті бар күшімен лақтырады. Кейін ойын нұсқаушысы сүйек жерге түскен кезде «Сүйекті тап» деген белгі береді. Осы кезде ойын қатысушылары сүйекті немесе таяқты іздей бастайды. Ойынның мақсаты сүйекті (таяқты) табу және қарсы топқа көрсетпей ойын нұсқаушысына сүйекті (таяқты) апарып беру. Ал қарсылас топ сүйекті (таяқты) тартып алып, ойын нұсқаушысына апарып беруі тиіс. Ойын барысында сүйекті (таяқты) бір-біріне жасырын беруге немесе қарсылас топтың көңілін аулау арқылы бір-біріне беруге болады. Ойын нұсқаушысына сүйекті (таяқты) бірінші әкелген топ жеңіске жетеді.



### «Орамал» («Платок»)

Жүргізуші қатысушылардың біріне түйінге байланған орамал береді. Қатысушылар жүргізушінің айналасында шеңберге тұрады. Жүргізушінің бұйрығымен " бір, екі, үш!" дегенде барлық қатысушылар жүгіреді. Жүргізуші ойыншыны орамалмен қуып жетіп, иығына қолын тигізіп, орамалды алуы керек. Ойын барысында қол орамалын басқа ойыншыға бере алады, біреуі келесі және т.б. егер жүргізуші қол орамалы бар ойыншыны ұстап алса, ол кез-келген тілегін орындауы керек: ән айту, өлең оқу және т. б. Содан кейін ол жүргізушіге айналады.



### «Алысқа лақтыр»

Балалар 8-10 адамнан тұратын 2-3 командаға бөлінеді. Бастапқы сызықта тұрған ойыншылар бір уақытта түрлі-түсті қапшықтарды (салмағы 150-250 г) мүмкіндігінше алысқа лақтыру қажет. Келесі лақтыру қаптың құлаған жерінен басталады. Бала қапшықты үш рет лақтырғаннан кейін қапшығы ең алысқа ұшқан адам жеңімпаз атанады.

### **«Белбеу тастау» («Ремешок»)**

Балалар кең шеңберде иықтарын бір-біріне тығыз қосып отырады. Жүргізуші санамақ арқылы анықталады. Содан соң анықталған жүргізуші шеңбер бойымен жүреді және қолындағы белбеуді біреудің артына тыныш қалдыруға тырысады. Егер ол ісі сәтті болса, ол тез шеңбер бойымен жүреді де: «Бұл жерде адам көп, өз орныңды тап!» дейді де, зейінсіз отырған ойыншының арқасынан жеңіл ұрады. Ойыншы орнынан тұрып, шеңбер бойымен жүргізушіден қашып, өз орнына бірінші болып отыруға тырысу қажет. Жүргізуші ойыншыны қуып жетіп белбеумен сәл ұрса, онда олар рөлдерін ауыстырады.

### **«Ақ терек, көк терек»**

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлініп, бір-біріне қарама- қарсы екі қатар болып, қол ұстасып тұрады. Қатар арасы 10-15 м. Бір топ екінші топқа «Ақ терек, көк терек бізден сізге кім керек?» деп айтады. Екінші топ - Ақ терек, көк терек сізден бізге (есімін айтып, шақырады ) керек! Аты аталған ойыншы қарсы топқа қарай жүгіреді. Ойыншының мақсаты, қарсылас топтың қолдарын ажырату. Егер қарсылас топтың тізбегі ажырамаса ойыншы қарсылас командаға көшеді. Ал егерде ажырап кетсе, ол қарсылас топтың бір ойыншысын өз тобына алып кетеді.

### **«Омпы»**

Бұл ойынды 2-10 адам ойнай алады. Жерге екі сызық сызып, ол екі сызықтың ортасына тағы бір сызық сызу керек. Бұл ортасындағы сызық ойындағы ең шешуші сызық болады. Әр ойыншы сызыққа 2 асықтан қояды. Ортаңғы сызыққа бір асықты «омпа» күйінде, яғни тік қою керек. Енді ойыншылар сапқа тізіліп, кезек-кезек ортаңғы сызықтағы асықтарды қағу керек. Атылған асықтарды ойыншылар өздеріне алады. Ал "омпыны" атса ойыншы барлық асықтарды алып кетуге құқығы бар. Ойын соңында кімнің асығы көп болса, сол жеңімпаз атанады.

### **«Шебер жасап ату»**

Асықтар салынған шеңбер сызылады, бұл соңы болады. Қатысушылар шеңберден үш метр қашықтықта асықтарды ат үстіндегі асықтарға атып, асықтарды шеңберден шығаруға тырысады. Соққы болған жағдайда ойыншы шеңберден қаққан асықтарды алып, шеңбердегі асықтарды атуды жалғастырады. Егер лақтырғанда шеңбердегі асықтарды қағып түсірмесе, келесі ойыншы лақтырады. Осылайша асықтардың толық болмауына дейін ойын өз жалғасын табады.

## «АЙГӨЛЕК»

Қатысушылар саны: 10-нан 20-ға адамға дейін.

Ойын орны: Ойын алаңы, мектеп ауласы және көгал

Ойынның сипаттамасы: Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Сосын бір-біріне қарама-қарсы екі қатар болып, қол ұстасып тұрады.

Қатар арасындағы қашықтық 10-15 м .

Топтардың бірін «А» тобы деп атайтын болсақ, ойынды «Б» тобына арнап мына сөздермен шақыру арқылы бастайды.

- «Айгөлек ау Айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек

Бізден сізге кім керек?»

«Б» тобы былай деп жауап береді:

- «Айгөлек, ау Айгөлек

Айдың жүзі дөңгелек

Сізден бізге(аты-жөні) керек?».

Немесе:

«А» — «Ортаны ашыңыз!»

«В» - «Кімді?»

«А» қарсы топтағы ойынға қатысушының атын атайды. Аты аталған ойыншы белгілі бір «қарсыластардың» қолдарын босатып, оның сызығынан өту үшін қарсы топқа жүгіреді. Егер ол сәтті болса, ол «қарсыластардың» біреуін алады және онымен бірге қайтады, ал егерде тізбекті үзе алмаса ол «қарсыластар» тобында қалады.



## «СОҚЫРТЕКЕ»

Ойынның сипаттамасы: ойыншылардың бірінің көзі байланып, белгілі бір қадамдармен алға басып, сонымен қатар бұрылып, бастапқы орнына оралуын сұрайды.

Ескерту: Ойынды мейлінше күрделірек етуге болады. Тек алға ғана емес, сонымен қатар оңға немесе солға белгілі бір қадамдар жасау туралы нұсқаулар беру арқылы ойынды одан әрі қиындатамыз.

**және қозғалысқа арналған ойындар.**  
**Балалар, бұл Сізге қызықты уақыт өткізуге көмектесетін ойындар!**  
**«Үш қозғалыс " – зейінге арналған ойын**

Жүргізуші таңдалады, ол балаларға үш қарапайым қимылды көрсетуі керек. Мысалы:

1. Қолдарын көтеріп шынтағын бүгіп, саусақтарын иық деңгейінде.
2. Қолдары алға созылған.
3. Қолдары жоғары көтерілді.

Әр қозғалысқа өз нөмірі беріледі, балаларға осы нөмірлерді есте сақтау ұсынылады. Содан кейін жүргізуші жаттығулардың бірінің нөмірін атайды, бірақ басқа нөмірдегі қозғалысты жасауы мүмкін. Балалар жүргізушіге нөмірі дұрыс аталған қозғалыстарды ғана қайталау керек. Ең мұқият ойнаушы жеңімпаз атанады.

### **Балықтар, құстар, аңдар**

Ойыншылар шеңберге тұрады, ал жүргізуші осы шеңбердің ортасында болады. Жүргізуші оң қолын алға созып, өз осінде көздерін жұмып айнала бастайды, бір рет "балықтар, құстар, аңдар" деген сөйлемді айтады. Осыдан кейін ол тоқтап, ойыншылардың біріне көрсетіп, осы сөздердің кез-келгенін айтады. Жүргізуші көрсеткен ойыншы жүргізушінің не талап еткеніне байланысты құсты, балықты немесе аңды тез атауы керек. Егер ойыншы жауап бермесе және жүргізуші үшке дейін санайды, жауап бере алмаса онда ойыншы ойыннан шығарылады. Құстардың, балықтардың және жануарлардың атаулары қайталанбауы керек. Шеңберде соңғы болып қалған адам, яғни жануарлардың көбірек атауларын білетін адам жеңеді.



### **"Көрсет және ата"**

Жүргізуші дененің бір бөлігін көрсетіп, оны атайды. Балалар дененің сол бөлігін көрсетеді. Содан кейін, балалар нұсқаулыққа үйреніп қалған кезде, жүргізуші дененің бір бөлігін атайды, алайда басқа дене бөлігін көрсетеді. Осылайша балаларды шатастырады. Балалар сәйкессіздікті байқау арқылы қателіктерге жол бермеуі керек.

### **"Құрылыс"**

Балалар белгілі бір уақыт ішінде (1-2 минут) олардың аттарының алфавиттік ретімен бір қатарға тұруы керек. Мысалы, біріншісі-Аслан, екіншісі-Берік, үшіншісі – Валя және т.б. Жүргізуші, әрине, балалардың

алфавиттік реттігінің дұрыстығын тексереді, нәтижесінде балалар тағы да өздерін таныстырады.

### "Үшінші артық

Ойыншылардың жалпы санынан екеуі таңдалады: олардың бірі жүргізуші. Қалған ойыншылар бірінен соң бірі қалыптасқан шеңберге айналады (шеңбердің диаметрі 5-6 м ойын алаңында салуға болады). Бірінші ойыншы жүргізушіден 3-4 қадамға кетіп, қашып кете бастайды. Жүргізуші оны қуып жетіп, "дақ түсірмеу үшін" дақ түсіруі "керек, қашып бара жатқан адам кез-келген жұптан озып, үшінші қосымша!». Осы сөздерден кейін жұпта соңғы тұрған адам жүргізушіден қашып кете бастайды. Егер жүргізуші қашып бара жатқан ойыншыны қуып жетіп, "дақ түсіре" алса, онда олар рөлдерін өзгертеді.

Ойын ережелері: сіз тек шеңберде жүгіре аласыз, бірақ оны айналып өтуге болмайды.

### «Мұхит толқыны»

Балалар арасынан жүргізуші таңдалады, ол ойыншыларға теріс қарап тұрып: «Теңіз толқыны – бір, теңіз толқыны – екі, теңіз толқыны – үш, теңіз фигурасы, орында қатып қал» деген кезде, қалған балалар толқын сияқты қозғалады, «қатып қал» деген сөзде бәрі қатып қалады. Жүргізуші барлығын күлдірту керек. Кім бірінші шыдай алмай, күліп қалса, сол жүргізуші болады.

### «Доджбол»

Белсенді доп ойыны. Екі "доджбол" белгіленген сызықтарда алаңның әртүрлі ұштарында болады (оларды кесіп өтуге тыйым салынады), қалғандары олардың арасында. "Доджболшылар" допты бір-біріне лақтырып, ортадағыларды ұстауға тырысады. Қалған ойыншылар жүргізушілер арасында бірінен екіншісіне жүгіреді, допты айналып өтуге тырысады. Кім кірсе, ол ойыннан шығарылады. Қалғандары оны "шамды" ұстап алып қайтара алады - доп ұшып кетеді ("жерден" емес, әйтпесе құтқарушы да ұшып кетеді). Әр ойыншы қанша "шам" ұстай алатындығы алдын-ала келісілген. "Шам" үшін Сіз өзіңізге "қосалқы өмір" ала аласыз. Орталықта қалғандардың соңғысы допты қанша жаста болса, сонша рет айналып өтуі керек. Сәтті болды-бүкіл команда қайтып келеді. Егер жоқ болса, жаңа ойынға жаңа "доджболшылар" тағайындалады.



### «Мысықтар-тышқандар»

Ойын үшін екі адам таңдалады: бірі - "мысық", екіншісі – "тышқан".

Барлық басқа ойыншылар қол ұстасып шеңберге тұрып, "қақпа" құрайды. "мысықтың" міндеті - "тышқанды" қуып жету (яғни оны қолмен ұстау). Бұл жағдайда "тышқан" "мен" мысық " шеңбердің ішінде және сыртында жүгіре алады. Шеңберде тұрғандар "тышқанға" түсіністікпен қарайды және оған қолдарынан келгенше көмектеседі. Мысалы, " қақпа "арқылы" тышқанды " шеңберге өткізіп, "мысық" үшін жабуы мүмкін. Немесе "тышқан" "үйден" шығып кетсе, "мысықты" шеңбер ішінде қалдыруға болады яғни барлық "қақпаны" жауып, қолыңызды төмен түсіріңіз. "мысық "" тышқанды " ұстаған кезде, ойыншылардың арасынан жаңа жұп таңдалады.

### «Мен бес есімді білемін»

"Мен бес есімді білемін" - оқушылардың жадын дамытуға арналған ойын. Балалар допты жоғары лақтырады немесе жерге ұрады: "Мен балалардың бес есімін білемін (қыздардың есімдері, қала атаулары, жануарлар, гүлдер және т.б.): Айбек – бір, Болат – екі, Темірлан – үш, Хасен – төрт, Артем - бес".

Доп лақтырылған кезде-тек бір есім айтылады. Егер ойыншы үлкен кідіріс жасаса, ұзақ ойланса немесе бұрыннан аталған атауды айтса, онда доп басқа ойыншыға беріледі. Доппен ең ұзақ ойнаған және ешқашан қателеспеген ойыншы жеңеді.

### «Қане маған көмектес!»

“Қане маған көмектес!” - қызықты шағын топқа арналған және өздерінің қандай тез, әрі қағып алғыш екендерін көрсетуге өте ыңғайлы ойын. Ең алдымен, жүгіруге болмайтын ойын шекарасын бекітеді. Жүргізуші ойыншыларды қуып жетеді де оларға із қалдыруға тырысады. Жүргізушіге тиіп кеткен ойыншы бір орында қатып қалады да, оған көмектескенге дейін: “Қане маған көмектес” - деп айқайлайды. Оған барлық ойыншы көмектесе алады, бірақ ең бастысы көмекке келе жатқан ойыншы жүргізушіге тиіп кетпеген болуы шарт. Жүргізушінің ойыны қиындау болады, себебі, ол өз ролін ауыстыруы үшін өзі қатырып кеткен ойыншылар орнында болып, оларға басқа ойыншылар көмектеспей тұрып, қалған ойыншыларды қуып жетіп қатырып үлгеруі керек!

