**Түсінік хат**

Әр ұстаздың мақсаты – сабақты тартымды, әрі қызықты өткізу. Бұл мақсатқа ойын элементтерін қолдану арқылы оңай жетуге болады. Ойынмен ұйымдастырылған сабақ балаларға көңілді, жеңіл келеді. Бастауыш сынып оқушыларының жас ерекшелігін, оқушылардың сөздік қорын ескере отырып, сабақты қызықты өткізу мақсатында қолданылатын қосымша құрал. “Ой – ойыннан басталады” десек, баланың ойын жетілдіріп, сабаққа қызығушылығын арттыратын – ойын. Ойындар оқушының ой жалғастыру, сөйлемді дұрыс құрау дағдыларын жетілдіріп, шығармашылық ойлау қабілеттерін тәрбиелейді.

 Сабақта тиімді қолданылған ойын түрлері — мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың аса зор ілтипатпен тыңдап, жемісті, сапалы меңгеруіне сенімді көмекші бола алады. Өйткені, кіші жастағы оқушылар жас ерекшеліктеріне байланысты ойынға өте ынталы келеді. Балалар тез сергіп, тапсырмаларды тез, әрі қызығып орындайтын болады. Ойын балалардың оқуға, еңбекке деген белсенділігін, қызығушылығын арттырудағы басты құрал. Ойын барысында балалардың белсенділігі, шығармашылығы дамиды. Ал мұғалімнің міндеті — балаларды ойынға өз қызығушылығымен, ынтасымен қатысуын қамтамасыз ету. Осы мақсат, міндеттерді орындау үшін мұғалім түрлі жұмыстарды ұйымдастыруы қажет. Ол жұмыстардың негізі болып әрқашан түрлі ойындар қала береді. Сондықтан төменде ойындарды жіктеп, балаларды қызықтырады-ау деген тақырыптарда бірнеше түрлерін беріп отырмын. Ойындардың негізгі мақсаты қысқаша беріліп отыр. Бұл ойындарды бұрыннан танымал ойындармен бірге пайдалана отырып, баланың ойы мен тәрбиесін жеке тұлға ретінде заманауи талаптарға сай ұштауға, одан әрі дамытуға қадам басамыз деп ойлаймын. Ойындарды жас ерекшелігіне қарай өзгертіп, икемдеуге оңай, әрі балалардың өздеріде өздігінше жүргізе алатындай жеңіл.

**«Алтын сандық » ойыны**

Сандықты ашу үшін ішіндегі үстеуі бар жаңылтпаштырды кім бұрын жаңылмай ашса сол топ таңдаған тапсырманы алады.

«Алтын сандығым, ашыл !

Ішінен мақал ,шашыл!» деген кезде ғана ашылады.

**«Даналық ағаш» ойыны**

Алма ағашының бұтақтарындағы тапсырмалары бар алмаларды алып оны орындайды.

Жасыл алма - «3» ( морфологиялық тапсырма)

Сары алма - «4» (фонетикалық тапсырмалар)

Қызыл алма- «5» (лексикалық тапсытмалар)

Әр топ немесе оқушы үшін бір алманы таңдау мүмкіндігі бар.

**«Талқылау» ойыны**.

Мұғалім оқушылардан жұпқа бөлінуін сұрайды, әркім қолына конспектісін алып, серігіне өздерінің не оқып не жазғанын айтып беруге тырысады. Жұптағы әр оқушы мұғалім рөлінде де, оқушы рөлінде де болады. Оқушының жауабы бес балдық жүйемен бағаланады. Мұғалім жауапты оқулықтағы мәтінмен салыстырады , ал оқушы тек өз конспектісін пайдаланады. Бұл жұмыс уақытын мұғалім өзі белгілейді.

Енді өзгеріс енгіземіз:

Оқушылардың өз орында қалады да мұғалімдер

басқалармен алмасып жаңа топ құрады . Оқушылар мен мұғалімдердің талдауы 5 минут- тен аспауы керек. Мұалімдердің дәптеріне қойылған баллдарға қарай мұғалім ойынның ең белсенді оқушыларын анықтайды.

**«Қазымыр оқушы » ойыны.**

Оқушылар мәтінді жылдам және мұхият оқып шығады, сосын сұрақтар құрады. Кім көп сұрақ құрса сол жеңіске жетеді. Оқушылар кезегімен басқаларына сұрақ тар қояды , ал олар қысқа жауап қайтарады.Жауап берушіні жүргізуші көрсетеді. Сонан соң Қазымыр оқушыны анықтаймыз.

**«Баяндама» оқыту үйрету ойыны**

Мұғалім оқушыларға бір мәтінді оқиды., соңынан оның мазмұнын сурет , сызба, белгі түрінде беруді ұсынады. Бұл шпаргалканы оқушы оң жақ көршісіне береді.

Енді әрқайсысы өз көршісінің суреттерін немесе сызбаларын қолдана отырып , осы мәтін бойынша баяндама жасайды. Баяндама мазмұнын неғұрлым кең ашып, оны қорғап , ең жақсы көрнекті құрал ұсынған оқушы Жеңімпаз болады.

**«Бейнелі жады» оқытуды үйрету ойыны**. Мұғалім мен Жүргізуші қазылар алқасын құрайды. Оқушыларға мәтінді қарап өтіп , бастысын атау тапсырылады.Сынып топтарға бөлінеді. Мұалім мәтіннің бір бөлігін мылқау сақыналық қойылым көрсетуді ұсынады. Сөздер, мәтіннің мәнді бөлшектері немесе деталі жазылған парақтарды пайдалануға, мәтін бөлшектерінің өзара байланысы ретінде қолдарынан ұстауға тырысады . өз нұсқаларын алдымен бір команда, сосын екінші бейнелеп көрсетеді.

Кез келген құрал-жабдықты , плакатты қолдана отырып, мылқау қойылым дайындауға 5 минуттан аспайтын уақыт береді.Соңында әр команда тапқырлығын, ойларының бірегейлігін, білімін бағалау қажет. Мұғалім мен Жүргізуші бағалайды.

**«Мерзімді жатқа айту»** ойыны.

Мұғалім оқушыларды екі командаға бөінуін өтінеді. Енді мынадай жарыс өткіземіз. Барлығыңыз оқу мәтінін мұқият қарап шығып, сосын оны есте жаңғыртып , жатқа айтасыздар 1-ші сөзді барлығыңыз да жаттап қалатын шығар деп ойлаймыз, ал әрі қарай кімнің қаншаға шамасы жетеді. Мәтінді оқып шығып, есте сақтап қалуға 1 минут беріледі. Содан кейін жарысқа қатысқысы келетіндер шығады. Алдымен бірінші ойыншысы мәтінді жатқа айтады, ал басқалары ол тоқтап немесе дұрыс айтпағанға дейін мәтін борйынша қадағалап тұрады да, уақытын белгілейді Одан кейін екінші команда ойнайды. Бұдан әрі ойын осы тәртіппен жүреді. Қателескен жағдайда Тоқта ! Бұйрығы беріледі.

-Міне , қызық! Кімнің есте сақтау қабілеті мықты екен?

Мұғалім қорытынды жасайды . Неғұрлым көп сөз жаттаса сол жеңіске жетеді.

**«Шпаргалка» ойыны.** Қонаққа келген адамның өзін таныстыруы. Үй иелерін, яғни, шаңырақ мүшелерін қонақпен таныстыру. Бұл ойынға 4-5 оқушы қатысуына болады. Бұл ойынды отбасы мүшелерін, туыстық атауларды өткен кезде пайдаланған дұрыс. Себебі оқушылар жаңа сөздерді меңгерумен қатар сөйлеу дағдыларын қалыптастырады.

**«Бірінші дыбысты ата» ойыны**

Мақсаты: Сөздегі бірінші дауысты немесе дауыссыз дыбысты ажыратуға үйрету, фонематикалық естуді дамыту. Сөздегі бірінші дыбысты дауыспен белгілеп айтады. Дауысты болса: созып, дауыссыз болса: нақты, күшпен айтылады.

**«Соңғы дыбысты тап» ойыны**

Деген ойын дәл осылыай ойналады тек қана соңғы дыбысты белгілеп табады.

**«Ұйықтама, сөзді тез ата» ойыны**

Мақсаты: фонематикалық есту қабілетін дамыту, бастапқы дыбысты басқа дыбыстардан ажырата білуін және басқа сөздегі осы дыбыстармен сәйкестіруін дамыту. Баланың сөздік қорын молайту.

Құралдар: бір дыбыстан басталатын суреттердің атаулары: 2 – 3 нұсқасы

Ойын барысы: Бұл ойынды балалармен, олар бірінші дыбысты анықтап үйренгеннен кейін ойнауға болады. Cуретті көрсетіп қандай дыбыстан басталатынын сұрау. Сосын осы дыбыстан тағы басталатын сөздерді атаңдар.

**«Дыбыс қайда тығылды» ойыны**

Мақсаты: Фонематикалық есту қабілетін дамыту, сөздегі дыбыстын орнын анықтау.Ойын барысы: Ойынның алдында балаларға сөздің басы, ортасы, соңы бар екендігін түсіндіру қажет.

**«Суретті таңда» ойыны**

Мақсаты: Берілген сөзге суретті тауып көрсету.

Құралдар: Берілген дыбыстан басталатын сөздері бар заттық суреттер, басқа дыбыстардан басталатын бір – неше суреттер.

Ойын барысы: Ойынның алдында заттық суреттерді үстелге орналастыру, балалар қарапалсын. Сосын тапсырма беріледі бір дыбысқа барлық суреттерді жинастыру. (қалта, ақша, аққала т. с. с)

**«Кім жылдам»** Мақсаты: Сөздегі төл дыбысты анықтап үйрету. Құралдар: Төл дыбыстан басталатын заттық суреттер, әр дыбысқа бір неше суреттер. Оқушының алдына суреттерді қояды да атайды, сосын оларды бірінші дыбысына қарай топтастыруын сұрайды.

(Қ) – қалам, қарындаш, қағаз

(Ә)- әже, әтеш, әке

«**Моншақ»** ойыны

Ойынның мақсаты: Жуан, жіңішке түбірлі сөздерді қайталау және ажырата білу.

Ойынның шарты: Қатты қағазға жуан және жіңішке түбірлі сөздерді жазу. Сыныпты екі топқа бөліп, қағазға жазылған сөздерді тарату. Белгіленген уақыттан кейін әр топ бір жуан, бір жіңішке түбірлі сөздерден жіпке моншақ тізулері қажет.

Қай топтың моншағы бірінші тізілсе, сол топ жеңеді.

Керекті сөздер: дәріхана, аурухана, дәрі, тамақ, астана, орман, кезекші, үзіліс, оқушы, өшіргіш, қалам, күнделік, көктем, қыс, балық, т. б.

«**Қалалар»** ойыны.

Ойынның мақсаты: Буыннан сөз құрастырып, дұрыс жазуға дағдыландыру.

Ойынның шарты: Сыныпты екі топқа бөліп, тақтаға қала атауының кез келген буынын жазу. Қай топ дұрыс сөзді бірінші тапса, сол топ жеңеді.

Тапсырма үлгілері: қар – Қарағанды

ас – Астана

алма – Алматы

тау – Көкшетау

рау – Атырау

кент – Шымкент.

«**Сұрақ – жауап**» ойыны.

Ойынның мақсаты: Сұрақтарға дұрыс, әрі тез жауап беруге дағдыландыру.

Ойынның шарты: Сыныпты екі топқа бөлу. Әр топқа сұрақтардың жауаптары жазылған карточкалар тарату. Сұрақ оқылғаннан кейін оқушылар дұрыс жауабын көрсетеді. Қай топтың дұрыс жауаптары көп болса, сол топ жеңеді.

Сұрақтар:

1. Сөмкеде не жатыр?

2. Бір аптада неше күн бар?

3. Асханада кім бар?

4. Сыныпта неше терезе бар?

5. Қолда неше саусақ бар?

6. Жазда ауа райы қандай?

7. Бір тәулікте неше сағат бар?

8. Мектеп неше қабатты?

9. Күзде не сарғаяды?

Керекті сөздер: қалам, жеті, аспаз, үш, бес, ыстық, жиырма төрт, үш, жапырақ.

«**Соңы кім?»**ойыны.

Ойынның мақсаты: Сөздерді өрбіту, толықтыру арқылы оқушылардың сөздік қорларын молайту.

Ойынның шарты: Тақтаға кез келген сөз жазылады. Мұғалім бұл сөзге байланысты басқа сөздер құрғызады. Соңғы сөзді құрған оқушы жеңімпаз атанады.

Ойынды жургізу тәртібі: Жаз ыстық, жазғы, каникул, тамыз ,күнге, күю;

«**Сиқырлы ағаш»** ойыны.

Ойынның мақсаты: Оқушыларды сұраққа жауап бере білуге үйрету. Ойынның шарты: Тақтаға қатты қағаздан жасалған алма ағашы ілінеді. Алмалардың сыртында бір сұрақтан жазылады. Тақтаға шыққан оқушы алманы алып, сұраққа жауап береді. Егер оқушы сұраққа дұрыс жауап берсе, алманы өзіне қалдырады. Мұғалім әр оқушының еңбегін бағалайды. Бұл ойынды “ Мектеп “, “ Үй жануарлары”, “Асхана”, “ Балықтар”, және т. б. тақырыптар бойынша өткізуге болады.

Отбасы тақырыбы бойынша ойынды жүргізу үлгісі:

Сұрақтар:

1. Сенің отбасың қандай?

2. Отбасыңда неше адам бар?

3. Сенің әкең кім болып жұмыс істейді?

4. Сенің анаң кім болып жұмыс істейді?

5. Сенің анаң неше жаста?

6. Сенің әкең неше жаста?

7. Сенің әжең кім?

8. Отбасың тату ма?

9. Сен әкеңе қалай көмектестің?

«**Асхана»**ойыны.

Ойынның мақсаты: “Асхана” тақырыбына байланысты сөздерді қайталау.

Ойынның шарты: Тақтаға аспазшының суреті және тақырыпқа байланысты сөздер ілінеді. Сынып екі топқа бөлінеді. Қай топ тақырыпқа байланысты көп сөз тапса, сол топ жеңген болып шығады.

Керекті сөздер:

Аспаз------------Балық

Шанышқы-----Тұшпара

Палау------------Ботқа

Тәрелке---------Кесе

Сүт---------------Шәйнек

Ет-----------------Қасық

Дәмді-----------Сорпа

Тәтті-----------Ас

Бұл ойынды әр - түрлі тақырыптар бойынша жүргізуге болады.

«**Орныңды тап»**ойыны.

Ойынның мақсаты: Сөздерге дұрыс сұрақтар қоя білу.

Ойынның шарты: Тақтаға кім? не? қандай? деген сұрақтарды жазып қою. Бұл сұрақтарға жауап беретін сөздерді қатты қағазға жазып, оқушыларға тарату. әр оқушы тақтаға шығып, сөзіне қойылатын сұрақтың қасына барып тұрады. Бұл ойынды ұпай беріп ойнауға болады.

«**Жоғалған әріптер»**ойыны.

Ойынның мақсаты: Оқушыларды сауатты жазуға дағдыландыру

Қазақ тіліне тән дыбыстарды қайталау.

Ойынның шарты: Сынып екі топқа бөлінеді. Тақтаға 10 сөз жазу.

Мысалы: к... гершін

балдыр... ан

ән... ран

к... тап

к... ктем

Қай топ керекті әріптерді дұрыс құрастырса, сол топ жеңіп шығады.

**«Қожанасыр қоржыны»** ойыны.

Ойынның мақсаты: Оқушылардың логикалық ойлау қабілеттерін дамыту. Қазақ тіліне деген қызығушылықтарын арттыру.

Ойынның шарты: тақтаға қоржын ілінеді. Бұл қоржын Қожанасырдың қоржыны, оның іші сыйлықтармен толы екенін айтып, оқушыларға тапсырмаларды тарату. Егер оқушы тапсырманы дұрыс орындаса, қоржыннан сыйлық ұтып алады.

Ойынның алдында сергіту сәтін өткізуге болады:

Кел, балалар, келіңдер,

Тамашаны көріңдер.

Бізде қызық ойын бар,

Барлығың ден қойыңдар.

Тапсырмалардың үлгілері: сөздерді қазақшаға аудар:

Кошка, дом, школа, библиотека, наш, большой, мы, огород, овощи, рыба.

Сөзді септе: жолбарыс

Сандарды сөзбен жаз:

25 + 7 = 32

150/30 = 50

10 + 3= 13

43 – 20 =23

90 – 40 =50

80 + 25 =105

«**Аукцион»** ойыны.

Ойынның мақсаты: сөздік қорларын молайту. Пәнді сүюге тәрбиелеу.

Ойынның шарты: сынып екі топқа бөлінеді. Тақтаға қағазға жазылған сөзді іліп, бұл сөзге әр топ қанша ұпай беретінін анықтап алу. Ең көп ұпай берген топқа сөзді ашып, дұрыс аудармасын сұрау.

Егер команда дұрыс жауап берсе, берілген ұпайлар команданың қорына көшеді. Дұрыс жауап бермесе, ұпай екінші командаға көшеді. Ең көп ұпай жинаған команда жеңімпаз атанады.

«**Сұрақ – жауап»**  ойыны.

Ойынның мақсаты: сұраққа дұрыс жауап беруге үйрету.

Ойынның шарты: қатты қағаздан 40 карта жасау. 20 картада сұрақтар, қалған 20 картаға жауаптар жазу. Оқушылар шеңбер құрып отырады. Бір оқушы сұрағы бар картамен жүреді. Келесі оқушы сұраққа жауап беретін картамен басады.

«**Жалғасын тап»**ойыны.

Ойынның мақсаты: сөйлемдерді дұрыс құратуға үйрету.

Ойынның шарты: оқушыларды екі топқа бөлу. Қатты қағазға

мақалдарды бөліп жазу. Оқушыларға карточкаларды таратып беру.

Оқушылар тақтаға шығып мақалдың басын оқиды. Мақалдың жалғасы бар оқушы қасына барып, жалғасын оқиды.

«**Сиқырлы қоржын»** ойыны.

Ойынның мақсаты: оқушыларды сұраққа жауап бере білуге үйрету.

Ойынның шарты: тақтаға қоржынның суреті ілу. Қоржынның ішіне сұрақтар салу. Оқушылар бір - бірден шығып қоржыннан сұрақтарды алып оқиды.

Сұрақтар: Сен қайда тұрасың?

Сенің Отаның қай ел?

Қазақстан Республикасының рәміздерін ата.

Елтаңбада не бейнеленген?

Әнұранның авторлары кімдер?

Солтүстік Қазақстан неге бай?

Сен қай көшеде тұрасың?

Сен неше жастасың?

Сенің әкең кім болып жұмыс істейді?

Кім нан пісіреді?

Кім етік тігеді? т.б

**«Ұйқасын тап!»** ойыны

Ойынның мақсаты: Балаларды өлең құрастыруға баулу.

Ойынның шарты: Өлең жолдарында айтылуға тиісті ұйқас сөздерді табу.

Қайсы күні қандай сабақ,

Қалай менің үлгерімім?

Еш жаңылып қалмай, санап

Жүреді ылғи … .

Ой маржанын тере білген

Әр жазушың, әр ақының.

Әр сөзіңді емемін мен,

Ана сүті – … .

Достастырып әріптермен,

Білімге жол салып берген,

Алдымнан шам жағып берген

Айналайын … .

Мекендеген портфелімді,

Беттер аппақ, ақ көңілді.

Қызаратын қатем үшін

Кірлетпеймін … .

**«Сөз» ойыны**

Ойынның мақсаты: Оқушылардың сөздік қорларын арттыру.

Ойынның шарты: Өлеңдегі қарамен жазылған сөздердегі әріптерді пайдаланып, басқа

Балаға да,

Ағаға да –

Пайдасы мол аңдағанға.

Қызықты бұл ойын түрі,

Қызықтайық біз де мұны.

Бұрын ойнап көріп пе едің?

Жеке бір сөз әріптерін

Алды – артына таратамыз,

Жаңа сөзге жаратамыз

“Балмұздақтан” пәлен сөзді,

“Тоқылдақтан” түген сөзді,

“Оспақшылдан” он бес сөзді,

“Жүзтаныстан” жүз бес сөзді,

Құрастырып, тіл ұштаймыз,

Сөз ойынын қызықтаймыз.

**«Мағынасы қандай?»** ойыны

Ойынның мақсаты: Оқушыларды сөздердің мағыналарын ажырата білуге үйрету.

Ойынның шарты: Өлең жолдарына сүйеніп, қарамен жазылған сөздердің мағыналарын

Қайыпбайдың, қарашы,

Қандай ерке баласы.

Нан жемейді нансаңыз,

Тек қант пен бал – асы.

\* \* \*

Тұр уылжып жемістер,

Еңбек қызды егісте.

Күз – береке,

Күз – ырыс,

Тер сіңіріп,

Жеміс тер!

\* \* \*

– Үй бола ма ауласыз?

Қоршап таста бау – бақты, –

Деп ем,

Інім:

– Аула сыз

Тартады, – деп зар қақты.

**«Жұмбақ зат»** ойыны

Ойынның мақсаты: Оқушылардың ойлау және сөйлеу қабілеттерін арттыру.

Ойынның шарты: Оқушылардың алдына ыдысқа салынып бір зат әкелінеді. Сол затты мұғалім,жауабын айтпай сөзбен сипаттайды.Оқушылар шешімін табуы қажет.

**« Сұрақ – жауап»** ойыны

Ойынның мақсаты: Оқушыларды мақал – мәтелдерді тез есте сақтап,
Ойынның шарты: Оқушыға белгілі бір мақалдың негізіне құрылған сұрақтар
Мысалы:

– Елдің атын кім шығарады?

– Елдің атын ер шығарады.

– Әдепті бала қандай бала?

– Әдепті бала – арлы бала.

– Әдепсіз бала қандай бала?

– Әдепсіз бала – сорлы бала.

«**Сұрақ – жауапқа құрылған хат»** ойыны

Бұл ойынды итальян жазушысы Дж. Родари ойлап тапқан.

Ойынның шарты: Алты оқушыға алты түрлі сұрақ беріледі. Сол

Бірінші сұрақ: “Кім? Не?” (яғни бір оқушы зат есімнен

Екінші сұрақ: “Қай жерде?” (яғни жатыс септігіндегі тұрған кез

Үшінші сұрақ: “Не істеді?” (оны үшінші оқушы жазады)

Төртінші сұрақ: “Ол не айтты?” (бұл сөйлем төл сөз

Бесінші сұрақ: “Адамдар не деді?” (бұл сөйлем де төл

Алтыншы сұрақ: “Оқиға немен тынды?” (бастауышы жоқ бір –

Бір қызығы әр оқушы қандай сұрақ берілгенін білсе де, Мысалы:

а) Құмырсқа

Қонақта

Топырақ жеді

Ол айтты: “Мен бақыттымын”

Адамдар: “Ғұмырың ұзақ болсын”, – деді.

Құмырсқа жарылып өлді.

ә) Шегіртке

Мектепте

Доп тепті.

Ол айтты: “Мен кетемін”

Адамдар: “Біз де кетеміз”, – деді.

Шегіртке сылқ – сылқ күлді.

Осы екі мысалдағы соңғы сөйлемге назар аударыңыздар. Оқушылар соңғы

Ескерту. Бұл ойынды ойнатарда мұғалім сыныптағы оқушы лардың дайындық

2 – сыныпта ойынның алғашқы үш сұрағымен шектелуге болады.

**«Жалғасын тап»** ойыны

Ойынның шарты: Тақтаға белгілі мақалдардан екіден сөздер жазылады. Олардың жалғасын табу керек

1.Ұяда … …

Ұшқанда … …

2. Көп …

Терең …

**« Жылдам жауап»** ойыны

Ойынның шарты: Оқушыларға әзіл аралас сұрақтар беріледі.

Әзіл аралас сұрақтар:

Қар жана ма?

Келіннің сөзі қандай, баланың сөзі қандай?

Көрдім деген неше сөз, көрмедім деген неше сөз?

Ананың сүті мен баланың тілі бірдей дейді. Сонда қалай?

Бір қазанға сыймайтын қандай бастар?

Адамның қай жеріне нан піседі?

Сиырдың сүті қай жерінде?

Қандай бала сүйкімді?

Қандай кілт аспанда болады?

Тауық түс көре ме екен?

**« Сөйлем құра»** ойыны

Ойынның шарты: Оқушыларға екі заттың суретін көрсету арқылы сөйлем

Мысалы: алма мен аю

1. Аю алманы көрді.

2. Аю орманда жүріп келе жатып, алманы көрді.

3. Алма ағашын көрген аю тез жинап алғысы келді.

**«Бізде»** ойыны

Ойынның шарты: Мұғалім балаларға бір әңгімені бастап айтады. Әр

1. Мен өзенге бардым.

2. Онда үйрек ұстап алдым.

3. Үйректің жартысын итім жеп қойды. Бізде.

Ойынның аты: “Ертегіні аяқта”

Ойынның шарты: Ертегі сәтсіз болса, сәтті аяқтау.

Мысалы: Ешкі апан ішінде қалып қояды. Ешкі апаннан қалай-ары қарай балалар жалғастырады.

**«Ұқсату»** ойыны

Ойынның шарты: Бір – біріне ұқсамайтын, байланыс пайтын суреттерді

Мысалы: күн, кітап, қасқыр, кесе, тамақ, сабын, т.б.

**«Жұмбақ құрастыр»** ойыны

Ойынның шарты: Етістігі берілген немесе соңғы сөзі берілген сөйлем
Мысалы: …. …. тынығады, …. …. зымырайды. (шана)

**«Режиссер» ойыны**

Ойынның шарты: Берілген тақырып бойынша диафильм жасайды. Ол үшін

Мысалы, «Алтын күз» тақырыбына диафильм жасау.

Ойынның аты: “Жаңылмаймын жаңылтпаштан”

Ойынның мақсаты: Оқушыларды сөйлеуге, дұрыс оқуға тәрбиелеу.

Мысалы:

Жаңылтпаштарымнан жаңылысыңқырағандарың

Жаңылысыңқырамағандарыңды

Жаңылыстырмасаңдарсайшы.

**«Мақал–мәтелдер айтудан жарысайық»** ойыны

Ойынның мақсаты: Оқушыларға тәрбиелік мәні жоғары, адамгершілік, ізгілік қасиеттерді. Ойынның шарты: Бұл ойында мұғалім әрбір топтың алдына келіп, Мысалы, мұғалім бірінші топтың алдына келіп, өтірік сөз деді,

Жыртық үйді жел табар,

Өтірік сөзді жан табар.

Өтпес пышақ қынға қас,

Өтірік сөз жанға қас.

Өтірікшінің шын сөзі зая кетер

Өтірік деген дұшпан бар,

Отқа сүйреп салады, т.б.

Мұғалім екінші топтың алдына келіп, ұрлық деді. Оқушылар ұрлық

Көп жортқан түлкі терісін алдырар

Ұрлық түбі – қорлық

Жаман ұры жанындағысын қармайды, т.б.

**«Жалғасын тап»** ойыны

Ойынның мақсаты: Оқушылар үлкенді сыйлауға, мінез – құлықтарын жас

Ойынның шарты: Жасырылған мақал – мәтелдердің екінші сыңарын табу.

Адам болар баланың,

Кісіменен ісі бар.

Адам болмас баланың,…

Ана тұрып, қыз сөйлегеннен без,…

Көп оқыған білмейді,…

Әдептілік – адамдықтың белгісі,…

Санамақтар

Мақсаты: Оқушылардың тілін ұстарту әрі санауға үйрету

Бес саусақ

Бас бармағым,

Бақташы бол!

Қырағы көз,

Сақ малшы бол!

Сұқ саусағым,

Сауыншы бол!

Өнеріңе

Табынсын ел!

Ортан қолым,

Орманшы бол!

Күллі орманға,

Қорғаншы бол!

Аты жоғым,

Аспазшы бол!

Өз қолыңнан

Дәм татсын ел!

Шынашағым,

Бақшашы бол!

Жемісіңді Мақтасын ел!

**Аз қимылды ойындар**

**«Айна»** ойыны

Мақсаты: Баланың зейіні мен байқампаздығын әрі әр түрлі дене қимылдарын жетілдіру.

Әр бала – «айна» болады. Жүргізуші әр айнаға бір барып, сол «айнаға» қарап, түрлі қимылдар жасайды. «Айна – бала» сол қимылдарды үлгіріп, әрі дәл қайталауы керек. Ең дұрыс «айна-бала» – жүргізуші болады. Ойын осылай қайталана береді.

«Қызыл табан» ойыны

Мақсаты: Балаларды ұжыммен жұмыс жасауға, ұйымшылдыққа, шыдамдылыққа, әдептілікке үйрету.

Ойынның шарты түсіндіріледі. Осы лагердегі бір адамның табанына «қызыл табан» белгісі жапсырылған. Ол белгі кез-келген адамда болуы мүмкін. Қай топ сол адамды бірінші тауып, әуелі әдепті сөздер көмегімен табанын көрсетуін сұрап, дәл тапса, солар ұтады.

Балаларды екі топқа бөлеміз. Жүргізуші әр топтың алдына келіп бір сөзді айтады. Сөздер алдын-ала дайындалады. Қай топ осы сөз кіріктірілген мақалдарды көп тапса солар ұтады. Мысалы: «тіл» деген сөзді қатыстырып мақал айту. «Тіл –тас жарады, тас жармаса бас жарады», т.с.с.

**Логикалық ойындар**

«**Балық, құс, аң**» ойыны

Мақсаты:

Жүргізуші ойыншылардың жанына барып жаймен ғана «балық, құс, аң»- деп айтып-айтып келеді де, бір ойыншының жанына барған кезде дауысын қаттырақ шығарып:

-Балық!(немесе аң, құс) –деп айтып қалады. Сол мезетте ол ойыншы бірден өзі білетін кез-келген балықтың атын айтып үлгеруі керек. Айта алмай қалса ол ойыннан шығады. Ойын ең соңғы ойыншы қалғанша жалғаса береді.

Қағазға жазылған әр түрлі мақалдар тең етіп екі топқа таратылады. Жүргізуші бір тақырыпты айтады. Сол тақырыпқа қатысы бар мақалы бар бала ортаға шығып, дәлелдер келтіріп, түсіндіруі керек. Қай топтан көбірек, әрі «дәлелі түсінікті» жауаптар болса, сол топ ұтады.

Өзін-өзі тануға арналған ойында

**«Жақсы сөз – жарым ырыс»** ойыны

Мақсаты: Баланың білетін бар жақсы сөздерін достарына айтқыздыра отырып, өзара сыйластыққа, достыққа жетелеу, әрі сөздік қорын молайту. Өзін-өзі тануға, өзінің тіл байлығын бағалауға үйрету. Баланың бойындағы ізгілікті ояту, түрткі болу.

Қатысушыларды шеңбер бойына отырғызамыз. Жүргізуші «жақсы сөздерді» айта отырып, қолындағы допты кез-келген балаға лақтыра салады. Допты алған бала дереу бір «жақсы сөзді» айтады да келесі балаға допты лақтырады. Жақсы сөздер тізбегі осылай жалғаса береді. Ойынның шарты бойынша айтылған сөздер қайталанбауы керек. Сөз таппай қалған, немесе қайталанған сөз айтқан қатысушы ойыннан шығады. Ойынның тағы бір ізгі шарты бар: ойыннан шығып қалған баланы досы «жақсы сөз» сыйлап қайта кіргізе алады. Бірақ бір рет қана бұл мүмкіндікті пайдалана алады.

**«Мен кіммін?»** ойыны

Мақсаты: Баланың өз бойындағы қасиеттері мен қылықтарын таразылауға үйрету. Әрі ол арды жақсы, жаман деп жіктей білуге, ажыратуға үйрету. Әділ болуға, шыншылдыққа тәрбиелеу.

Әр бала параққа екі бейне салады. Біреуі: күліп тұрған бала-күннің бейнесі. Бұл бейненің жан-жағына тек қана өз бойындағы жақсы қасиеттерін жазады. Екінші сурет: қабағын түйіп, түнеріп тұрған бала-күннің бейнесі. Бұл суретке керісінше өз бойындағы өзіне ұнамайтын қылықтарын жазады. Ең соңында әр бала өз жұмысына өзі баға береді. «Шыншыл бала» атағы беріледі.

**«Мамандықтар таңдау»** ойыны

Мақсаты: Баланың мамандықтар туралы білімін кеңейте отырып, еңбек ету арқылы өз мақсатына жетуге болатындығын ұғындыру.

Ортаға әр түрлі мамандықтар аты жазылған қағаздар тасталынады. Әр бала бір-біреуден алады. Әркім өзіне тиесілі мамандық бойынша: шағын көрініс, тақпақ, қысқаша монолог, сипаттама т.б. жасап, мамандықты барынша дәріптейді, презентация жасайды. Ойын соңында «Ең жақсы презентация» марапатталады. Барлық қатысушыларды қамту мақсатында әр түрлі марапаттар ұйымдастыруға болады.

**«Мақал жарыс»** ойыны

Мақсаты: Мақалдардың мағынасын түсіндірумен бірге тәрбиелік жағын аша отырып, баланы ауыз әдебиетін оқуға, шешендікке баулу. Әр сөзді орынды қолдануға шақыру.

**«Тапқыштар»** ойыны

Мақсаты: Әр түрлі тақырыптағы астарлы сұрақтарға жауап іздеу арқылы баланың логикалық ойлауын дамыту.

Тапқырларға арналған әзіл викторина

Елекпен су тасуға болады ма? (болады, мұз күйінде)

Аңшы көлде жүзіп жүрген үйректерді бір оқпен атса, көлде неше үйрек қалады? (қалмайды, бәрі үркіп ұшып кетеді)

Есік пен терезенің арасында не тұр? («пен» тұр)

Орыс күнтізбесінде ең қысқа ай қай ай? (Май- үш әріптен тұрады)

Қай өзен ең қорқынышты ? (Тигр өзені)

Страус өзін құспын деп айта алады ма? (Жоқ, ол сөйлей алмайды)

Нені дайындауға болады, бірақ жеуге болмайды? (сабақты)

Жасыл доп Сары теңізге құласа не болады? (су болады)

Қай қолмен шәйді араластырған дұрыс? (шәйді қасықпен араластырған дұрыс)

Қандай сұраққа «иә» деп жауап бере алмаймыз? (ұйықтап жатырсыз ба?)

Жаңа жылда адамдарды жаппай құлататын табиғат құбылысы ? (мұзтайғақ)

Он жұмыртқа салынған себетті екі рет түсіріп алсаң нешеуі қалады? (бәрі жарылып қалады)

**«Жануарлар қалай дыбыстайды?»** ойыны

Ойынның мақсаты: Балалардың тілін ұстарту.

Ойынның шарты: Ойынға қатысушылар өздері білгенінше жануарлардың қайсысы қалай?

Жануарлардың дыбыстауын ең көп білетін бала, былай түсіндіреді:

Жылқы – кісінейді, шұрқырайды, азынайды.

Сиыр – мөңірейді, өкіреді.

Қой, ешкі – маңырайды.

Түйе – боздайды, сарнайды.

Шошқа – шыңғырады, қорсылдайды.

Ит – үреді, ырылдайды, арсылдайды, қыңсылайды.

Мысық – мияулайды.

Тышқан – шиқылдайды.

Қаз – қаңқылдайды.

әтеш – шақырады.

Торғай – шырылдайды.

Бұлбұл – сайрайды.

Қарға – қарқылдайды.

Сауысқан – шықылықтайды.

Шыбын – ызыңдайды.

Жылан – ысылдайды, суылдайды.

Бақа – бақылдайды.

Аю – ақырады, өкіреді

**“Сөйлем құра”** ойыны

Ойынның шарты: Оқушыларға екі заттың суретін көрсету арқылы сөйлем
Мысалы: алма мен аю

1. Аю алманы көрді.

2. Аю орманда жүріп келе жатып, алманы көрді.

3. Алма ағашын көрген аю тез жинап алғысы келді.

Ойынның аты: “Бізде”

Ойынның шарты: Мұғалім балаларға бір әңгімені бастап айтады. Әр

1. Мен өзенге бардым.

2. Онда үйрек ұстап алдым.

3. Үйректің жартысын итім жеп қойды. Бізде.

**“Ертегіні аяқта”** ойыны

Ойынның шарты: Ертегі сәтсіз болса, сәтті аяқтау.

Мысалы: Ешкі апан ішінде қалып қояды. Ешкі апаннан қалай-ары қарай балалар жалғастырады.

Ойынның аты: “Ұқсату”

Ойынның шарты: Бір – біріне ұқсамайтын, байланыс пайтын суреттерді

Мысалы: күн, кітап, қасқыр, кесе, тамақ, сабын, т.б.

Ойынның аты: “Жұмбақ құрастыр”

Ойынның шарты: Етістігі берілген немесе соңғы сөзі берілген сөйлем

Мысалы: …. …. тынығады,

…. …. зымырайды. (шана)

**Геометриялық пішіндерге арналған**

**дидактикалық ойындар**

Мақсаты: Балаларға біреуі артық немесе кем санды тауып, атауды үйрету.

Көрнекілік: Ою-өрнектер, геометриялық пішіндер салынған карточкалар жиынтығы, геометриялық пішіндер.

Барысы: Балалар геометриялық /ұшбұрыш, шаршы, дөңгелек және с.с./ пайдаланып, мұғалімнің тапсырмасына үндеместен жауап беруі тиіс.

Тәрбиеші тапсырма береді, балалар оны орындайды.:

а/дөңгелектерден біреуін артық етіп, ұшбұрыштарды қойыңдар /үш дөңгелек салынған сандық карточканы көрсетеді/;

б/мұндағы дөңгелектерден біреуін кем етіп, шаршыларды қойыңдар /бес дөңгелек салынған сандық карточканы көрсетеді/;

в/дәл осындай пішінді көрсетіңдер /дөңгелекті көрсетеді/және осыларға сәйкес тапсырмаларды көрсетіндер.

Ойын соңында қорытынды шығарылады. Қатені аз жіберген қатар ұтып шығады.Ойынның барысында балалардың зейіні, қол қимылының жылдамдығы, дәлдігі қалыптаса бастайды және санауды, біреуі артық немесе кем санды тауып, оны атауды үйренеді.

**«Дәл осындай пішінді тап» ойыны**

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту, пішіндерді атауға, ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: бала саны бойынша құлыптың суреттері, геометриялық пішіндер.

Ойынның мазмұны: алдарындағы сиқырлы құлыпты ашуды ұсыну. Құлыптың кілттері де сиқырлы, геометриялық пішіндерден құралған екенін айту. Әр бала құлыпқа сай келетін кілтті алып, құлыпты ашады.

**«Үйдің есігін жабайық» ойыны**

Ойынның мақсаты: заттарды өлшемі бойынша салыстыруға, жуан және жіңішке заттарды ажыратуға жаттықтыру. Ойлау қабілетін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: үйдің, есіктің суреттері.

Ойынның мазмұны: қағаздан қиылған, есігі жоқ үйдің суретін балаларға тарату. Жуан және жіңішке есіктерді үйдің өлшеміне сай келтіріп салуды ұсыну.

**«Вагондарға дөңгелек таңдау» ойыны**

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, қасиеттерін білуге жаттықтыру, ойлау қабілетін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: қағазға салынған вагондар, әртүрлі геометриялық пішіндер.

Ойынның мазмұны: Балалар вагондарға лайық дөңгелектерді әртүрлі пішіндердің ішінен табады.

**«Үй құрылысының ретін көрсет» ойыны**

Мақсаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін, қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: баланың саны бойынша әртүрлі түсті жолақтар, пішіндер, үй суретінің үлгісі.

Мазмұны: Балаларға үйдің суретінің үлгісін көрсету. Балаларға әртүрлі жолақшаларды, пішіндерді таратып беру. Үлгіге қарап осы пішіндерден үйді құрастыруды ұсыну.

**«Бет орамалға лайық жамауларды табу» ойыны**

Мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру; логикалық ойлау қабілеттерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: бала саны бойынша қағаздан жасалған бет орамалдардың үлгісі, әртүрлі пішіндер.

Мазмұны: Балаларға бет орамалдардың үлгісін таратып беру. Алдарындағы пішіндердің ішінен әр ор

**« Жұбын тап» ойыны**

Мақсаты: геометриялық пішіндерді ажыратуға, салыстыруға жаттықтыру; білімдерін бекіту, ойлау қабілеттерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: әртүрлі ретте орналасқан геометриялық пішіндердің суреттері.

Мазмұны: Балаларға геометриялық пішіндер орналасқан суреттерді тарату. Үлгі ретінде бір суретті көрсетіп, дәл осындай суреттін жұбын табуды ұсыну. Суреттердің дұрыстығын тексеру үшін оларды салыстыру.

**«Әдемі кілемшелер» ойыны**

Ойынның мақсаты: бөліктерден кілемше жасауға үйрету; қабылдау, ес, зейін процесстерін дамыту; ұйымшылдыққа тәрбиелеу.

Ойынның құрал-жабдықтары: қағаздан жасалған кілемшелер, геометриялық пішіндер.

Ойынның мазмұны: Балалар геометриялық пішіндерді берілген кілемшелердің үстіне қойып, құрақ құрайды.

**«Таныс пішіндер доминосы»ойыны**

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; көп заттың ішінен біреуін таңдауға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: пішіндер бейнеленген суреттер.

Ойынның мазмұны: Балаларға суреттерді таратып беру. Жүргізуші бірінші суретті үстелдің ортасына қояды, қалған балалар сурет сәйкес өзінің суретін қояды, суретте бейнеленген пішінді атайды. Ойын осылай жалғаса береді.

**«Гараждар» ойыны**

Ойынның мақсаты: геометриялық пішіндер жайлы білімдерін бекіту; ойлау қабілеттерін дамыту; жағымды көңіл-күйлерін қамтамасыз ету.

Ойынның құрал-жабдықтары: бала саны бойынша суреті бар рульдер, дәл сондай суреті бар гараждар.

Ойынның мазмұны: Балалар жүргізуші болады. Қолдарына суреті бар рульдерді таратып беру. Белгі бойынша балалар көліктерін жүргізіп ойнайды. «Көліктеріңді гараждарыңа апарып қойыңдар» - деген кезде, рульдегі суретіне ұқсас суреті бар гараждың жанына барып тұра қалады.

**«Өз үйіңді тап»** ойыны

Ойынның мақсаты: түстерді ажыратуға жаттықтыру; қабылдауын дамыту; ойынның ережесін сақтауға үйрету.

Ойынның құрал-жабдықтары: түрлі-түсті дөңгелектер.

Ойынның мазмұны: Балаларға түрлі-тісті дөңгелектер тарату, түсін атау. Үйлерін көрсету. Белгі бойынша балалар дөңгелектерінің түсі бойынша үлкен шеңберлерге тұра қалады.

**«Зейінді бол» ойыны**

Мақсаты: Күрделі геометриялық суреттен үшбұрышты, төртбұрышты, шеңберді көрсете білу.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер кескінделген суреттер /5–сурет/.

Барысы: Тәрбиеші көрсеткіш таяқшамен бірінші /екінші, үшінші, төртінші, бесінші, алтыншы/ суретті нұсқап, балаларға мынадай сұрақ қояды: Суреттен қандай таныс пішінді көресіңдер? Әрбір суретте өзара ұқсас неше пішін бар?

Есептеу кезінде аз қателескен қатар ұтып шығады.

**«Мынау қай пішін?» ойыны**

Мақсаты: Геометриялық пішінді сипалап анықтау арқылы айта білу.

Көрнекілік: Картоннан жасалған геометриялық пішіндер 5–түрі.

Барысы: Бала топқа қарап тұрып, қолын артқа ұстайды. Тәрбиеші оның қолына геометриялық пішінді ұстатады. Бала оны сипап байқап, балаларға көрсетпей атын атайды.

**«Кім зейінді?» ойыны**

Мақсаты: Белгілі геометриялық пішіндерден әртүрлі нәрселер құрастыру.

Көрнекілік: Сіріңке қорабында таратпа геометриялық пішіндер.

Барысы: Тәрбиеші төмендегі бейнелерді геометриялық пішіндерден алып бейнелер құрайды. Жылдам болған бала мадақталады.

**«Қандай пішін шықты?» ойыны**

Мақсаты: Таяқшалардан таныс геометриялық пішіндер құрастыра білу.

Көрнекілік: Әрбір балаға 10 данадан санағыш таяқшалары

Барысы: Тәрбиеші балаларға үш таяқша алып, олардан пішін құрастыруды ұсынады. Қандай пішін шықты? Енді төрт таяқша алып, пішін құрастыру ұсынылады.

Қандай пішін шықты? Тәрбиеші тағы да бір таяқша алып, оны шаршының, төртбұрыштың үстіне қоюды ұсынады. Қандай пішін шықты?

**«Біркелкі пішіндерді сана»**

Мақсаты: Пішіндерді танып, топтастыра білуге үйрету. Ойлау қабілетін, қол қимылын жаттықтыру.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер суреттері бар, таратпа суреттер. (15 дана)

Барысы: Әр балаға пішіндер суреттері бар, суреттер таратылып беріледі. Суреттерден біркелкі пішіндерді санап атау.

**«Бос торларды сәйкес пішіндермен толтыр» ойыны**

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді танып, атай білуге үйрету. Бос торларды сәйкес пішіндермен толтырту.

Көрнекілік: Әр балаға жеткілікті таратпа суреттер.

Барысы: Балаларға суреттер таратылып беріледі. Суреттердегі бос торларды сәйкес пішіндермен толтыр.

**«Қандай пішін жетіспейді?»ойыны**

Мақсаты: Геометриялық пішіндерді атай білуге үйрету. Қай пішін жетіспейтінін тапқызу.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер. (Қораптан алу)

Барысы: Тақтаға геометриялық пішіндер қойылады. Балаларға көздеріңді жұмыңдар деп, бір пішінді алып қояды. Балалар қай пішін жетіспейтінін табады.

**«Пішіндерді боя»**

Мақсаты: 1.Түстерді тани білуге үйрету.

2.Ойын элементтерін пайдалана отырып математикаға қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілік: Геометриялық пішіндер

Барысы: Балаларды ұйымдастырып, оларға ақ бет қағаздағы пішіндердің суреттері таратылып беріледі. Бұл суреттегі пішіндер боялмаған. Тәрбиеші балаларға тақтаға боялған пішіндерді ұсынады. Балалардың міндеті сол тақтадағы түстеріне қарап алдарындағы пішіндерді сондай түспен бояйды. Мұндай ойын балалардың түсінулерін және шапшаңдықтарын шыңдайды.

**Өлшемдер туралы дидактикалық ойындар**

**«Сиқырлы суреттер»**

Ойынның мақсаты: балалардың логикалық ойлау қабілетін, ес, зейін, қабылдау процесстерін дамыту.

Ойынның кұрал-жабдықтары: әр түрлі сурет бөлінділері.

Ойынның мазмұны: Балалар алдарындағы үлгі бойынша бөлінділерден сурет құрайды. Сурет бойынша әңгіме құрауды ұсыну.

**«Сиқырлы қапшық»**

Ойынның мақсаты: заттарды белгілі бір қасиеттері бойынша салыстыруға, топтастыруға үйрету.

Ойынның құрал-жабдықтары: түсі, өлшемі, пішіні бойынша әр түрлі ойыншықтар.

Ойынның мазмұны: Балалар «Сиқырлы қапшықтың» ішіндегі затты ұстап көріп, пішінін анықтайды, ойыншықты алған соң атын атап, түсін айтады.

**«Көзіңді жұмып, қолыңмен анықта»**

Ойынның мақсаты: Ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, үлкен-кіші ұғымдарын бекіту.

Ойынның құрал-жабдықтары: қарындаштар, таяқшалар.

Ойынның мазмұны: Балалар сипап – сезу арқылы заттың ұзын - қысқалығын анықтау. Ұзындығы әртүрлі қарындаштар алынады. Жүргізуші бір баланы шақырып, оған «көзіңді жұм да, қарындаштың ұзын-қысқалығын анықта» деген тапсырма береді.

**«Зейінді бол»**

Ойынның мақсаты: Биік және аласа ұғымдарын бекіту; логикалық ойлауын дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: биік және аласа заттар бейнеленген суреттер немесе ойыншықтар.

Ойынның мазмұны: Балаларға биік және аласа заттардың суреттерін немесе ойыншықтарын қарастыруды ұсынады. Әр суретте не бейнеленгенін анықтау. Биік затты көрсеткенде балалар орындарынан тұрады, аласа затты көрсеткенде бастарын төмен түсіреді.

**«Ұзын-қысқа»**

Ойынның мақсаты: өлшемдердің қасиеттерін қабылдауға үйрету; тапсырманы орындауға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: ұзын және қысқа жолақшалар.

Ойынның мазмұны: Балаларға ұзын және қысқа жолақшаны көрсету. Өлшемін анықтау. Жолақшаларды таратып беру. Үстелдің үстіндегі жолақшалардың ішінен ұқсас жолақшаны табуға тапсырма беру.

**«Шамдар»**

Мақсаты: қасиеттері бойынша заттарды топтастыруға, түстерді, өлшемдерді ажыратуға жаттықтыру; зейіндерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: бала саны бойынша әртүрлі шамдар

Ойынның мазмұны: Балаларға шамдарды таратып беру, шамдардың түсін, өлшемін анықтауды ұсыну. Балалар тәрбиешінің шамын өздерінің шамдарымен салыстырады. Белгі бойынша тәрбиешінің шамына ұқсас шамдары бар балалар ортаға жүгіріп шығады.

**«Қолымда не бар?**

Ойынның мақсаты: ұзын-қысқа, жуан-жіңішке , үлкен-кіші, оң-сол жайлы білімдерін бекіту. Түйсіну сезімдерін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: ұсақ тастар, жаңғақтар.

Ойынның мазмұны: Баланың қолына үлкендігі әртүрлі заттарды ұстату. Мысалы, үлкен және кіші тастар. Бала қолына қарамастан, сипап-сезу арқылы үлкен-кіші заттың оң және сол қолында екенін анықтайды. Қалған балалар оның жауабынын дұрыстығын тексереді. Жуан-жіңішке, ұзын-қысқа өлшемдері бойынша жұмыс осылайша жүргізіледі.

**«Қуыршақ қонаққа дайындалуда»**

Ойынның мақсаты: ұзын-қысқа, жуан-жіңішке, ұзындығы бірдей деген өлшемдерді салыстыруға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: ұзындығы, жуандығы, түсі әртүрлі ленталар.

Ойынның мазмұны: Қуыршақ қонаққа барады, киімін киюге, шашына бантик таңдауға көмектесуді ұсыну. Көп бантиктердің арасынан ұзындығы бірдей екі бантикті табу керек. Әдемі бантиктермен қуыршақтың шашын әсемдеу.

**«Тапсырманы орында»**

Ойынның мақсаты: үлкен және аз заттарды ажыратуға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: үлкендігі әртүрлі ойыншықтар.

Ойынның мазмұны: бір баланы ортаға шақырып, оң қолына үлкен ойыншықты, сол қолына кішкентай ойыншықты ал деп тапсырма береді. Ойын осылай жалғаса береді.

**«Қай қолымда көп»**

Ойынның мақсаты: аз және көп заттарды ажиратуға, салыстыруға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: әртүрлі ұсақ заттар–моншақтар, түймелер

Ойынның мазмұны: ортаға бір баланы шақырып, оң және сол қолына көп және аз заттарды ұстатады. Бала алдымен көз мөлшерімен қай қолда зат көп, қай қолында аз зат бар екенін анықтайы. Одан кейін заттарды қатарымен қойып, қай қатарда көп, қай қатарда аз зат тұрғанын салыстырады.

**«Сипаттамасы бойынша тап»**

Ойынның мақсаты: ұзын-қысқа, кең-тар, биік-аласа ұғымдарын бекіту.

Ойынның құрал-жабдықтары: жануарлардың, құстардың ойыншығы.

Ойынның мазмұны: балалар аю, түлкі, қасқыр, қоянның ойыншықтарын қарастырады. Әр ойыншықты анықтап атын атайды. Ойнаушылардың біреуі бөлмеден шығып кетеді, басқа ойнаушылар ойыншық туралы жұмбақ құрастырады. Жұмбақ құрастырғаннан кейін жұмбақты шешетін баланы шақырады.

**«Көп және біреу»**

Ойынның мақсаты: көп және біреу қатынастарын білуге үйрету; заттардың тең, тең емес топтарын салыстыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: көп және бір зат бейнеленген суреттер.

Ойынның мазмұны: балалар берілген суреттерді қарастырады. Көп зат және бір зат бейнеленген суреттерді бөліп, екі жаққа қояды.

**«Түрлі-түсті жолақтар»**

Ойынның мақсаты: түстерді атауға, салыстыруға жаттықтыру; берілген тапсырманы орындауға ынталандыру; достық қарым-қатынастарын тәрбиелеу.

Ойынның құрал-жабдықтары: қағазға желімделген әртүрлі жолақшалар.

Ойынның мазмұны: балаларға жолақшаларды көрсету, түстерін атау. Берілген жолақшаның түсі бойынша үстелдің үстіндегі дәл осындай жолақшаны табу.

**«Ұзын және қысқа»**

Ойынның мақсаты: өлшемдердің қасиеттерін қабылдауға үйрету; тапсырманы орындауға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: ұзын және қысқа жолақшалар.

Ойынның мазмұны: балаларға ұзын және қысқа жолақшаны көрсету. Өлшемін анықтау. Жолақшаларды таратып беру. Үстелдің үстіндегі жолақшалардың ішінен ұқсас жолақшаны табуға тапсырма беру.

Кеңістіктер туралы дидактикалық ойындар

**«Кеңістік»**

Мақсаты: балаларды кеңістікті бағдарлауға жаттықтыру; ойлау қабілеттерін, қабылдау, зейін процесстерін дамыту.

Құрал-жабдықтары: әртүрлі заттар бейнеленген суреттер.

Мазмұны: Балалардың алдында үлкен бөлменің суреті тұрады. Балаларға суреттерді таратып беру. Суреттерді орындарына орналастыруды ұсыну. Мысалы, балықты аквариумға салу, гүлді үстелдің үстіне, суретті қабырғаға ілу. Ойын осылай жалғаса береді.

**«Жоғарыда-төменде»**

Ойынның мақсаты: жоғары–төмен ұғымдарын пысықтау. Байқағыштықты, зейін, қиялды дамыту.

Ойынның құрал-жабдықтары: құстардың, жануарлардың суреттері.

Ойынның мазмұны: Бала қораптың ішінен бір суретті алып, атын атап, орнын анықтап үлкен суретке бекітеді. Мысалы, ұшақ жоғарыда аспанда ұшады, балық төменде су ішінде жүзеді.

**«Оң және сол»**

Ойынның мақсаты: үлкен және аз заттарды ажыратуға жаттықтыру.

Ойынның құрал-жабдықтары: үлкендігі әртүрлі ойыншықтар.

Ойынның мазмұны: Бір баланы ортаға шақырып, оң қолына үлкен ойыншықты, сол қолына кішкентай ойыншықты ал деп тапсырма береді. Ойын осылай жалғаса береді.

**«Суреттерді орналастыр»**

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

Ойынның құрал-жабдықтары: тор көз салынған қағаз беттері, әртүрлі суреттер.

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

**«Танып ал да, атын ата»**

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

Ойынның құрал-жабдықтары: әр түрлі ойыншықтар немесе суреттер.

Ойынның мазмұны: 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 »**

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

Ойынның құрал-жабдықтары: суреттер

Ойынның мазмұны: 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.

Көрнекілік: Топтағы жануарлар бейнелейтін ойыншықтар.

Ойынның мазмұны: Сөреге аю, қоян, қасқыр, түлкі т.с.с 5-6 ойыншықтар қояды. Әрбір ойыншықтарды анықтап қарап, атын қайталайды. Балалардың біреуін бөлмеден шығарып, ойыншықтар туралы жұмбақтар құрастырады, м: «Ұзын құлақ, қыли 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: Кеңестікті бағдарлай білуге үйрету. Оң-сол, алдында- артында ұғымдарын бекіту.

Көрнекілік: Кез-келген ойыншықтар немесе суреттері.Ойынның мазмұны: Тәрбиеші ойыншықтарды топтың әр жеріне қояды: баланың оң жағына-машина, сол жағына-доп, алдына-қуыршақ, артына-зымыран қойып былай дейді: «алдыңда қуыршақ, оң жағында машина, сол жағыңда доп, артыңда зымыран, қалай жүріп, нені тапқың келеді?»

**«Доппен ойнау»**

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

Көрнекілік: доп.

Ойынның мазмұны: 1-вариант. Балалар екі командаға бөлінеді. Жіп керіліп, оның екі ұшынан ұстап тұруға болады.

«Доп төменде» деген бұйрық берілісімен екі бала /әр командадан/ бірден допты жіптің астынан алып өтеді де, «доп жоғарыда» деген бұйрық берілісімен жіптің үстінен лақтырады. Әрі қарай ойынды ойыншылардың келесісі жалғастырады. Ешқандай қате жібермеген команда ұтып шығады.

2-вариант: Балалар сапқа тұрады. Доп бірінші баланың қолында «доп оң жақта» деген бұйрық айтылғанда доп оң жаққа беріледі. «Тоқта» 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: Кеңістікті бағдарлай білуге үйрету.

Көрнекілік: Топтағы ойыншық.

Ойынның мазмұны: Тәрбиеші ойыншықты тығып қойып, бір баланы тақтаға шақырады. Тәрбиеші нұсқауымен, 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- өмен, биік-аласа ұғымдарын пысықтау.

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

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.

**Сандық құрамды ажыратуға арналған ойындар**

«Карточкаға қандай сан жазылған?»

Көрнекілік: Суретті карточкалар.

Барысы:

1 вариант: 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.

Көрнекілік: Сандық карточкалар.

Барысы: Алаңға бормен тікбұрыш /автобус/ сызылған. Екі бала бақылаушылар болып, бетіне «5»цифры жазылған үлкен карточканы ұстап тұрады. «Автобусқа» 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 25, 1 және 4, 4 және 1/. Жұптар бірінен соң бірі сапқа тұрады, «автобусқа» кіреді, өздерінің сандық карточкаларын көрсетеді, ал «бақылаушылар» жұптардың дұрыс таңдалуын тексереді.

**«Сан құрастыр»**

Мақсаты: Санның құрамын пысықтау.

Көрнекілік: Суретті карточкалар.

Барысы: Тәрбиеші бетіне бір сан, мысылы «6» саны жазылған карточканы көрсетеді. Әрбір бала қосындысы «6» санын құрайтын екі сандық карточкаы көрсетуі тиіс.

Мысалы: бір карточкада 5 дөңгелек, екіншісінде–1 дөңгелек, біреуінде–3, екіншісінде-3 шаршы және с.с.

**«Ою құрастыру»**

Көрнекілік: Бірнеше бөліктерге бөлінген ою элеметтері.

Мақсаты: Балаларды сандардың ретін, құрамын оңай табуға, таңбаны айыра білуге дағдыландыру.

Барысы:

1-вариант. Оюдың элементтерін жекелеп қиып, мысалы 4 қошқар мүйізді 2-ге бөліп, 8 бөлікті балаларға таратып береді. Түстерін сәйкестендіру, бөліктерін қиюластыру арқылы ою-өрнек құрастырылады.

2 вариант. Ою бөліктерінің келесі бетіне сан жазылады.

Өрнекті құрастыру санға сәйкес орындалады.

**«Поезд құрастыр»**

Мақсаты: 1-ді қосу таблицасын қайталату.

Көрнекілік: 1-ді қосу таблицасы берілген карточкалар, 0+1, 1+1, 2+1, т.с.с.

Барысы: Тәрбиеші карточкаларды балаларға таратып береді, оларды вагондар, ал бір баланы тепловоз деп тағайындайды. Балалар қолдарындағы карточкаларына қарай отырып, алдымен «тепловозға» ретімен тіркелуі тиіс.

«**Заттарды сана»**

Мақсаты: 1.Балалардың назарын дамыту, байқағыштықтарын арттыру. 2.Көкеністер санымен сандарды тауып қою. 3.Ойын арқылы көкеністер түрлері туралы білімдерін бекіту.

Көрнекілік: Көкеністер суреттері, сіріңке қорабындағы сандар.

Барысы: Тәрбиеші балаларға көкеністердің суреттерін таратып береді. Бір суретте бірнеше көкеністер түрлері болуға тиіс. Балаларға қойылатын талап көкеністер санын анықтау.

**«Дыбыс арқылы санды тап»**

Мақсаты: Есту мүшелері арқылы баланың ойлау қабілетін анықтау.

Көрнекілік: Сіріңке қорабындағы таратпа сандар.

Барысы: Тәрбиеші қарындашпен үстелді дыбыс шығатындай етіп тықылдатады. Балалар тыңдап отырып алдарындағы цифрларынан тиісті санды көрсетеді.

**«Тез ойла»**

Мақсаты: 1.Балалардың заттарды салыстыру, оң жақ, сол жақ сияқты түсініктерін дамыту. 2. Кеңестікті бағдарлай білуге үйрету. 3. Ойын арқылы шапшандыққа, тез ойлауға баулу.

Көрнекілік: Топтағы заттармен.

Барысы: Тәрбиеші балаға өзінің алдында, оң, сол жақтарында нелер тұрғанын айтқызу. Кеңістікті бағдарлай білуге үйрету.

**«Қанша? Қандай?»**

Мақсаты: 1. 10–ға дейін санауды бекіту.

2. 1-ші, 2-ші ұғымдарымен таныстыру.

Көрнекілік: Сандар («Шалқан», «Бауырсақ» ертегісі бойынша)

Барысы: Әр топтағы заттардың санын анықтау. Қораптан керекті санды алып қойып, ертегіні әңгімелеу, сандармен ретін анықтау. «Шалқан» ертегісі бойынша атасы бірінші, апасы екінші, қызы үшінші, т.б. пайдалана кетуге болады.

**«Әрі қарай кері сана»**

Мақсаты: 10 көлеміндегі сандарды кері қарай санауды қайталау.

Көрнекілік: Доп, сандық карточкалар.

Барысы: Тәрбиеші көлемдегі санды көрсетеді де, бір баланың атын атап: «Әрі қарай кері сана» - дейді. Ол : «Тоғыз, сегіз, жеті» деп санай бастайды.Тәрбиеші балалардың біреуіне қарап, доп лақтырады. «Жеті» - дейді. Допты тосып алған бала «үш, екі, бір» деп жалғастырады.

**«Жазылмай қалған сандарды ата»**

Мақсаты: 1. Балалардың сандардың реті туралы білімдерін бекіту. 2.Ойын ойнау арқылы байқағыштыққа, тез орналастыруға баулу. 3.Ойын элементтерін пайдалана отырып математикаға қызығушылығын арттыру.

Көрнекілік: 15 дана сіріңке қорабындағы сандар.

Барысы: Тәрбиеші балаларға текшелер таратып береді. Ол текшелерде сандар жазылады, сандар ретімен толық жазылмайды. Мысалы: 1 3 6 8 9.

Балалардың міндеті сол қолдарындағы текшелерден жазылмай қалған санды анықтап атау. Егер сандар ретін анық атап шықса, жұлдыздармен марапатталады. Ал егер сандар қатарындағы жоқ санды таба алмаса, текшедегі бар сандардың құрамын анықтайды.

**«Қуыршақтардың сыйлықтары»**

Мақсаты: 1. Сандар мен олардың құрамы туралы білім беру.

2. Ойын ойнау арқылы шапшандыққа, өз бетімен жұмыс жасау дағдыларын дамыту.

Көрнекілік: Қуыршақ, шарлар.

Барысы: Қуыршақтың сыйлық шарлары таратылып беріледі. Балалар ол шарларды үрлеп, қандай түсін және қанша екенін айтады. Үрленетін шарлардың түстері үш түрден аспауы керек. Шардың санымен артық, қандай түсті шардың кем екенін балаларға айтқызу.

**«Жәндікте неше аяқ бар?»**

Мақсаты: 1.Балалардың санау және есептеу дағдыларын қалыптастыру. 2.Жәндіктер туралы түсініктерін жаңарту. 3.Ойын элементтерін пайдалана отырып математикаға қызығушылықтарын арттыру.

Көрнекілік: Ойыншық жәндіктер

Барысы: Тәрбиеші балаларға бірнеше суреттер таратып береді. Бұл суреттерде әртүрлі жәндіктер суреттеледі. Балалардың міндеті осы суреттегі жәндіктердің қанша аяғы бар екенін анықтау. Ол үшін суреттердегі жәндіктердің аяқтарын санап сол суреттің астына кеспе цифрлар арқылы белгілеп отырады да соңынан ең аяғы көп жәндіктің суретін салу ұсынылады.

**«Нешінші?»**

Мақсаты: «Нешінші?» ұғымын қалыптастыру.

Көрнекілік: Топтағы 10 түрлі ойыншықтар.

Барысы: Тақтаға 10 түрлі ойыншықтар суреті ілінеді. Ортаға бір бала шығып, қатардан бір ойыншықты алады. Балалар қатардан нешінші затты алғандығын алақандарын шапалақтау арқылы көрсетеді. Ойыншықтың атынатау керек. Ойын барысында «нешінші?» деген ұғымды қалыптастыру. Балалардың сөздік қорын дамыту, қызығушылығын арттыру.

**«Қай қолымда көп?»**

Мақсаты: Заттардың екі жиынтығын салыстыра білуге үйрету.

Көрнекілік: Асықтар, топтағы ұсақ заттар.

Барысы: Балалар екі топқа бөлінеді, оның әрқайсысы алма-кезек тәрбиешінің үстеліне өз өкілін жібереді. Бір бала қолын артына ұстайды. Алдымен тәрбиешінің одан соң балалардың бірі оның қолына текше, түйме әртүрлі ұсақ нәрселерді ұстатады. Бірақ ол бір қолда көп, екіншісінде аз болуы керек. Бала алдымен көз мөлшерімен нәрсенің қолында көп екенін анықтау. Қай қатарда көп, қай қатарда аз екенін салыстыру керек.

**«Қол соғу»**

Мақсаты: Тез, дәл қимыл жасау, есту қабілетін жетілдіру, ретімен санауды, қанша, қанша болса сонша ұғымдарын қалыптастыру.

Көрнекілік: Тәрбиешінің және әрбір баланың алдына тілі бар дөңгелек/1-сурет/ .

Барысы:

1-вариант: Тәрбиеші қол соғады. Балалар санайды. Тақта алдына шақырылған бала тәрбиешінің неше рет қол соққанын айтуы немесе дөңгелектің тілін саны сонша қара дөңгелекшелер тұрған бөлікке қаратып қоюы тиіс.

2-вариант: Ойын күрделенеді. Балалар үндемей, қол соғу санын есептейді, әрқайсысы дөңгелек тілін өздігінен жылжытады. Тәрбиеші қатарларды аралап, ойын ережесінің дұрыс орындалуын тексереді.

Ойын екі-үш рет қайталанған соң, қорытындысы шығарылады. Ойыншылары қателеспеген қатар ұтып шығады.

**«Өзара айырмашылығын тап»**

Мақсаты: 1.Суреттерді салыстыра отырып, айырмашылығын тапқызу.

2.Сөйлеу дағдыларын қалыптастыру, ойлау қабілетін жетілдіру.

Көрнекілік: бала санына (15 дана) суреттер жинағы.

Барысы: Әр балаға суреттер таратылып беріледі. Суреттерді салыстыра отырып, айырмашылығын тапқызу.

**«Қанша болса, сонша»**

Мақсаты: Сандарды тани білуге үйрету. Берілген тапсырманы дұрыс орындай білуге жаттықтыру.

Көрнекілік: Сандық карточка.( «Кеспе сан» қалтасынан алу)

Барысы: Тақтаға 3 бала шығарып, сандық карточканы көрсетіп, карточкада қандай сан тұрса, сонша қимыл көрсету. Тапсырманы сандарды өзгерте отырып, 2-3 рет қайталау.

**«Керісінше айт»**

Мақсаты: Тәулік жөнінде түсініктерін кеңейту. Қарама-қарсы мағыналы сөздермен жауап бере білуге үйрету.

Көрнекілік: доп

Барысы: Балаға допты беріп қарама-қарсы мағыналы сөзбен жауап беруді сұрайды. Мысалы: «таң» десе, бала «кеш» деп жауап береді.

**«Неше саңырауқұлақ немесе көкеністер?»**

Мақсаты: Артық-кем ұғымдарын бекіту.

Көрнекілік: Кәрзеңке, санырауқұлақтар, көкеністер. (15 дана)

Барысы: Тәрбиеші балаларға былай дейді : «Саңырауқұлақтың саны үштен кем, бірден артық. Неше саңырауқұлақ бар? Кәрзеңкеге көкеніс түрлерін салғызып жаттығуды қайталайды.

**«Апта күндері»**

Мақсаты: Апта күндерін атап, есте сақтай білуге үйрету.

Көрнекілік: Апта күндерін шартты түрде белгілейтін 1-ден 7-ге дейін дөңгелектермен дайындалған карточка.

Барысы: Арнайы дайындалған карточканы көрсетіп, таныстыру. Апта күндерін атату, карточканы таратып беру. Тақтаға шыққан бала карточкаға сәйкес өз апта атын білу керек. Тәрбиеші бұйрығымен, «дүйсенбі» бір адым алдыға десе, тұрып қалмай алдыға шығу керек. Бұдан соң балалар кезекпен ауысып тақтаға шығады.

**«Қиындыларды дұрыс бөл»**

Мақсаты: Қиындыларды түсі мен ұзындығы бойынша айыра білуге жаттықтыру.

Көрнекілік: Әрбір балаға ұзындықтары мен түсі әртүрлі, мысалы: 2 қызыл, 1 жасыл, 2 сары, ең ұзын-сары, ең қысқа-қызыл, ұзындықтары бірдей: қызыл, жасыл, сары қиындылар жиынтығы.

Барысы: бірнеше тапсырмадан тұрады.

1- тапсырма: балаларға барлық қызыл қиындыларды сол жаққа, сары қиындыларды оң жаққа, жасыл қиындыларды ортаға қоюды тапсырады.

2- тапсырма: бірдей қиындыларды бірінің үстіне бірін тізіп қою.

3- тапсырма: оң жаққа ең ұзын, сол жаққа ең қысқа қиындылар қою.

4- тапсырма: қиындылардың ең қысқасынан бастап, ең ұзынына қарай реттеп, бір қатарға қою.

Тапсырманы дұрыс орындаған столдағы балалар жеңімпаз атанады.

**«Қандай сандар жетіспейді?»**

Мақсаты: Сандарды тани білуге, аталған сан арасындағы санды атай білуге үйрету.

Көрнекілік: сіріңке қорабындағы таратпа материалдағы сандар.

Барысы: тәрбиеші екі санды атайды, мысалы: 3-5 десе, балалар қораптан сол сандарды алып, ортасындағы санды қою керек.

**«Көрші–көрші»**

Мақсаты: Сан құрамын атап, неше бірліктен тұратынын, сандарды салыстыра білуге үйрету.

Көрнекілік: Кеспе қалтадағы сандық карточкалар: 1-10.

Барысы: Тәрбиеші бір санды атайды, м:7 санын. Тақтаға бір бала шығып аталған санды «кеспе қалтадағы» сандар арасынан 7 санын алып қояды. Тәрбиеші: осы санның көршілерін көрсетіндер дегенде , екі бала шығып 6 және 8 санын көрсетеді. Әр бала өз санын түсіндіру керек, м: 7 саны 6 санынан 1-уі артық, 8 санынан 1-уі кем, 7 бірліктен тұрады.

**Пайдаланған әдебиеттер**

1. Ә.С. Әмірова әдістемелік құрал.Алматыкітап 2004ж

2. Г.И.Уайсова. А.ЕЖумабаева. әдістемелік құрал Алматыкітап 2012ж

3. Ұ. Ботабаева. Б.К.Игенбаева. К.А.Ерешева әдістемелік құрал .Алматыкітап 2012ж

4. Ел аузынан. А., 1989 ж

5. Н. Төреқұлов. Қанатты сөздер. А. 2004 ж

6. С. Негимов. Шешендік өнер. А. 2008 ж

7. Асарбаева А Ұлттық ойынлар- халық педагогикасының құрамдас бөлігі// Ұлт тағлымы 2002 №2

8. Т.Б. Әділжан. Зердеңізге тоқыңыз. 2011.

9. С. Кенжеахметов. Жеті қазына. 2000.