

БӨЛІМ: БАЯНДАМАЛАР

Мектеп жасына дейінгі балалардың қимылды ойындары

ЖАРИЯЛАНДЫ
03.02.2019СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/52835/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Бала ең алдымен оны үйде, балабақшада не қоршап тұрғанын ұғынады. Біртіндеп өмірден алған тәжірибесі көбейеді. Мектеп жасына дейінгі балалар өзінің айналасындағы қоршаған ортамен танысуға өте құштар. Бұл баланың бірнеше сұрақтар қоюына әкеліп соғады. Яғни, балаға әлем аздап ғана сырын ашса, онда баланың білуге деген құштарлығы арта түседі. Ойын-баланың бірінші әрекеті, сондықтан да оның мән-мағынасы ерекше. Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев: «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?», — деп айтқандай, баланың өмірінде ойын ерекше орын алады. Мектеп жасына дейінгі балалардың зейіні тұрақсыз болады. Оларды біркелкі жұмыс тез жалықтырады. Сондықтан олардың зейінін үнемі қажетті бағытқа аудару үшін ойын түрінде жүргізу қажет. Өйткені ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде алған білімді ойынмен тиянақтау білімнің беріктігіне негіз қалайды.

Ойын барысында баланың жеке басының қасиеттері қалыптасады. Баланың қуанышы мен реніші ойында айқын көрінеді. Ойын кезіндегі баланың психологиялық ерекшелігі мынада: олар ойланады, эмоциялық әсері ұшқындалады, белсенділігі артады, ерік қасиеті, қиял елестері дамиды, мұның бәрі баланың шығармашылық қабілеті мен дарынын ұштайды. Мектеп жасына дейінгі балалар көргендерін, байқағандарын, айналасынан естігендерін ойын кезінде қолданатын байқауға болады. Ойын айналадағы болмысты бейнелейді. барысында балалар дүниені тани бастайды, өзінің күш жігерін жұмсап, сезімін білдіруге мүмкіндік алады, адамдармен араласуға үйренеді. Сондықтан да ойшыл ұлы адамдар балаларды ойын арқылы оқыту керек деген ойға келді. Ойын арқылы оқыту, бұл ой көптеген оқытушылар мен тәрбиешілерді қызықтырды. Грузин педагогы Ш.А.Амонашвили ойын арқылы балаларға өте қиын әлемдік танымды түсіндіре білді. Ш.А.Амонашвили өз оқушыларымен ойын ойнағанда өзін балалармен бірдей қоя отырып, олардың көңіліне, ойына, санасына пайдалы ұғымды беріп, өз ісіне сенімді

болып, қиындықтарды жеңе білуге үйретті-баланың көздерінде білімге деген құштарлықты байқады. Ойын арқылы оқытудың арқасында дидактикалық ойын пайда болды. Берілген ойындарды қолдану іс-әрекеттің әсерлігін арттырып, балалардың логикалық ойлауын, математикалық қабілеттерін дамытады. Бұл ойындарды тәрбиешінің шығармашылықпен түрлендіре отырып, балалардың психофизиологиялық ерекшеліктерін ескеріп, жаңа тақырыпты өткенде, өтілген материалды қайталағанда, білімді тиянақтау кезінде іс-әрекеттің мазмұнына сай пайдалануға болады. Сондықтан, бұндай ойындар ойнау балалардың ойлау, қабылдау, еліктеу қабілеті және заттардың түрін, түсін, көлемін ажырата білуін дамыта түсу үшін өте қажет. Дидактикалық ойындарда міндетті түрде екі бала қатысатын ойындар түрін пайдаланған тиімді. Ойын арқылы оқыту үшін дидактикалық ойындар құрылған. Балаларға тапсырмалар ойын түрінде беріледі, бұл дидактикалық ойындардың негізгі ерекшеліктері. Балалар ойнау арқылы белгілі бір білім, білік, дағдыларды және ойын әрекеттерін меңгереді. Әр дидактикалық ойынның танымдылық және тәрбиелік мазмұны болады. Ұсынылып отырған баяндамада балалардың математика пәніне қызығушылығын арттыру мақсатында дидактикалық ойындар; қазақ ақын-жазушыларының санға байланысты; сергіту сәттері, не үшін ойынды ұйымдастыру керек және тәрбиешінің алға қойған мақсатына қалай жету деген сұрақтардың негізінде құрастырылған. Ойындардың тиімділік көп жағдайда тәрбиешінің көңіл-күйіне де байланысты болады. Әр ойынды өткізген кезде тәрбиешіге шығармашылық қажет.

Мектеп жасына дейінгі балалар мекемелерінде балалармен өткізілетін математиканың алғашқы ұғымдарын қалыптастыру іс-әрекетте ойынның мынадай түрлерін пайдалануға болады: 1) дидактикалық ойындар-логикалық ойлауын, математикалық қабілеттерін дамыту.

2) санға байланысты санамақ, жаңылтпаштар, жұмбақтар-балалардың сандарды танып білуін, тілдерін жаттықтыру, есте сақтауын, ойлау қабілеттерін дамыту.

3) математикалық сергіту сәттері-кеңістікті бағдарлау, қимыл қозғалысты дамыту. Олар балалардың зейінін, есте сақтауын, байқағыштығын, көзбен мөлшерлеуін, тапқырлығын дамытуға, математикалық білімдерін, икемділіктері мен дағдыларын, заттарды түсі, өлшемі, пішіні бойынша топтастыруға, салыстыруға, ажыратуға, кеңістік пен уақытты бағдарлауға үйрету. Балалардың логикалық ойлау, қабылдау, есте сақтау қабілеттерін, зейінін, қолдың ұсақ моторикасын дамытуға арналған. Біз жоғарыда айтылған мақсаттарды шешуде нәтижесі ұтымды болу үшін балалардың қарапайым математикалық түсініктерін қалыптастыруда қимылды ойындардың топтамасын ұсынамыз:

1 «Қуыршақтарға қонаққа» ойыны

Кілемнің үстіндегі кішкентай орындықтарда қуыршақтар отырады (ойнаушылар санына қарай 8-10). Тәрбиеші балаларды ойынға шақырып, қазір олардың қуыршақтарға

қонаққа баратынын айтып, олардың қайда отырғанын көрсетеді. Балалар тәрбиешімен бірге көрсетілген бағытта, жай ғана қуыршақтарға келеді де, олармен амандасады. Тәрбиеші қуыршақтарды алып, олармен билеуді ұсынады. Қуыршақтармен азғана секіріп ойнағаннан кейін балалар олардың орындарына отырғызады да үйлеріне оралады. Ойын қайталанғанда балалар қонжықтарға, қояндарға (тәрбиеші оларда алдын-ала бөлменің басқа бір бөлігіне орналастырады) қонаққа бара алады. Бұл ойыншықтармен балалар үйіне қайтады да олармен қалағанынша ойнайды.

2 «Қоңырау қайдан естіледі?» ойыны Балалар қабырғаға беттерін беріп тұрады. Күтуші әйел бөлменің басқа бір шетіне тығылып тұрады да қоңырау соғады. Тәрбиеші балаларға: «Тыңдаңдар, қоңырау қайдан соғылып тұр, қоңырауды табыңдар», — дейді. Балалар қоңырауды тапқан кезде, тәрбиеші оларды мақтайды, одан кейін балаларға тағы да қабырғаға беттерін беріп тұруды ұсынады. Күтуші әйел басқа жерге тығылады да қайтадан қоңырау соғады. Жолмен (жалғыз аяқ жолмен) ойыны Тәрбиеші өзіне балаларды шақырады да суретті көрсетіп, жолдың қандай түзу екеніне назар аударады (аралығы 20-30см екі қатар сызық). Бұдан кейін балаларға, сызықтан шықпастан, осы жол бойымен қыдыруды ұсынады. Балалар бірінің артынан бірі бір бағытпен жүреді де сол тәртіппен қайта қайтады. Бұл ойынды учаскеде өткізген жақсы. Балалардың бір-бірімен соқтықпасы үшін, ойынға бір мезгілде 5-6 адам қатыстырылады. Күзде учаскедегі жолды ағашқа қарай бағыттап, балаларға сол жолмен жүріп отырып 2-3 жапырақ әкеліңдер деп ұсынған жақсы болады. Бұл тапсырма ойынды жандандыра түседі. Ойын үйдің ішінде өткізілгенде, жолдың аяқталар жеріне жалаулар немесе басқа ойыншықтар қою керек, балалар оларды алып келеді. Кішкене өзен арқылы ойыны Тәрбиеші екі сызық сызады да (үйдің ішінде жіпті пайдалануға болады) балаларға: мынау - «өзен», — дейді; оның үстіне тақтайдан көпір (ұзындығы 2-3м, ені 25-30см) салады да балаларға: «Көпір арқылы жүруді үйренейік», — деп ұсынады. Балалардың бір-біріне соқтығыспай тек тақтайдың үстімен ғана жүруін бақылай отырып, тәрбиеші балаларға суға құлап кетпеуі үшін жай жүру керек деп ескертеді: балалар тақтаймен ары-бері 2-3 рет жүріп өтеді.

3 «Пойыз» ойыны Тәрбиеші «Поезд» ойынын ойнауды ұсынады: «Мен паровоз боламын, ал сендер кішкентай вагонсыңдар». Балалар бірінің соңынан бірі алдында тұрғанның киімін ұстап колоннаға тұрады. «Кеттік», — дейді тәрбиеші, балалардың бәрі «шу-шу» деп дабырлап, оның артынан жүре бастайды. Тәрбиеші поезды бір бағытта, одан кейін екінші бағытта жүргізеді, одан кейін жүруді баяулатады, ақырында тоқтайды да: «Кідіріс» («Аялдама»), деп хабарлайды. Біраз уақыттан кейін тағы да гудок беріледі де поезд қайтадан жолға аттанады. Жел көбік ойыны Балалар бір-бірінің қолынан ұстап, жақын-жақын дөңгелене тұрады. Тәрбиешіге қосылып олар мына өлеңді айтады. Көпіре гөр көбік-шар, Көпіре гөр кеңіп шар. Осы күйі қал тұрып, Кете көрме жарылып. Өлеңді айтып бара жатып балалар дөңгелек шеңберді кеңейте түседі. Тәрбиеші: «Жел көбік жарылды» деген кезде барлық балалар қолдарын төмен түсіріп, бір дауыспен. «Тарс

етті», — дейді де тізерлеп отыра кетеді. Тәрбиеші жаңа көбік үрлеуді ұсынады: балалар орындарынан тұрады, қайтадан дөңгелектеніп тұрады, ойын қайта басталады. Жалаушаны әкел (таяқ арқылы аттап өту) ойыны Бір топ балаларды (4-6 адамды) жинап алып тәрбиеші оларға жалаушаны көрсетеді, онымен ойнауды ұсынады. Тәрбиеші кезекпен кімнің жалаушаға баратынын айтады да балалардың әрқайсысының кедергіден дұрыс аттап өтуін бақылайды. Орындықтан жалаушаны алғаннан кейін бала сол жолмен кері қайтады. Балалардың барлығы жалаушамен оралғаннан кейін тәрбиеші жалаушаларды көтеріп, маршпен жүріп өтуді ұсынады. (тәрбиеші ритммен қолын соғады немесе бір-екі, бір-екі деп дауыстап тұрады.) Одан кейін ойын балалардың басқа тобымен жүргізіледі. Күн мен жаңбыр ойыны Балалардың алаңның бір шетінен немесе бөлменің қабырғасынан біразырақ жерге қойылған орындықтардың артында тізерлеп отырады да «терезеге» (орындықтың арқасындағы тесікке) қарайды. Тәрбиеші: «Аспан ашық, күн шығып тұр! Серуенге шығуға болады», — дейді. Балалар бүкіл алаңда жүгіріп жүр. «Жаңбыр! Тез үйге жүріңдер!» деген сигналды естіп, бәрі өз орындарына қарай жүгіріп келіп, орындықтардың артына отырады. Тәрбиеші қайтадан: «Күн шықты! Барыңдар, серуендеңдер», — дейді, ойын қайта басталады. Допты қуып жет ойыны Тәрбиеші балаларға доп салынған кәрзеңкені көрсетеді де алаңның бір жағында өзімен бірге қатарласа тұруды ұсынады. Одан кейін кәрзеңкеден доптарды алып, балалардан алысқа, әр жаққа лақтырады. Балалар доптарға жүгіреді, оларды алып кәрзеңкеге салады. Ойын қайталаынады. Балалар қанша болса, доп та сонша болуы керек. Олардың әрқайсысы допты қуып жетіп, кәрзеңкеге салатын болсын.

4.«Шығарып сал» ойыны Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді де, бірінші топ үйдің сыртына шығып, екінші топ үйде қалады. Ойынды басқарушы сыртта тұрғандардың есімдерін үйде отырғандарға қойып, өзі белгілеп алады. Содан кейін сырттағы ойыншыларды бір-бірлеп шақыра бастайды. Ойынның шарты бойынша, сырттан кірген ойыншы отырғандардың ішінен өз есімі берілген ойыншыны табуы керек. Ал өз есімі берілген ойыншыны тапқандар соның қасына барып отырады, айып тартпайды. Айып тартушылар көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады, би билейді, т. б. өнер көрсетеді. Келесі жолы екі топ орындарын ауыстырады. Арынды арқан ойыны Ойнаушылар дөңгелене шеңбер құрып тұрады. Бір ойыншы арқанның бір жақ ұшын ұстап, шеңбер ортасында отырады. Екінші ойыншы арқанның екінші ұшына таяқша байлап, шеңбер бойымен айналдырады. Ал балалар арқанды аяқтарының астынан секіре алмай ұстап қалса, сол бала ойыннан шығады да, көпшіліктің ұйғаруы бойынша, ортада өнер көрсетеді. Немесе былай да ойнауға болады: арқаннан секіре алмай қалған бала ойыннан шығып қалады, осылайша бір ойыншы қалғанға дейін арқанды айналдыра беруге болады, соңғы қалған бір ойыншы жеңімпаз атанады.

5. «Арқан тартыс» ойыны Ойынды жаздыгүні көгалда ойнауға болады.

Ойнаушылардың саны он баладан көп болмағаны жөн. Ойынға ұзындығы сегіз он метр екі ұшы түйілген арқан керек. Арқанның тең ортасына белгі ретінде

қызыл мата байланады. Ойынға қатысушылар бойына қарай бір қатар жасап тұрады да, ойын жүргізушінің тапсыруымен бір, екі... деп санап шығады. Содан кейін екі дегендері (жұп) бір жаққа, бір дегендері (тақ) екінші жаққа бөлінеді. Атқаума ойыны Ойынды алты бала үш үштен бөлініп ойнайды. Бір бала сол қолымен өзінің оң білегін ұстайды. Қарама қарсы тұрған бала да сөйтеді. Содан кейін бос қолдарымен бірінің білегінен бірі ұстайды.

6 «Ақшамшық» ойыны Ойын жүргізуші ойыншыларды араларынан бір кісі өтетіндей етіп дөңгелете отырғызады да, ортаға шығып, өзі екі алақанын беттестіре ұстайды. Ойыншыларға да солай істеуді тапсырады. Содан кейін алақандарының арасындағы сақинаны ойыншылардың біріне тастау үшін айнала жүргізіп, бәрәне сақина тастаудың белгісін жасайды. Алайда ол сақинаны білдірмей біреуге ғана тастайды. Сақина жасырылған адам да оны басқаларға байқатпауға тырысады. Ойын басқарушы түгел айналып шыққан соң, ортаға келіп: «ақшамшығымды бер», деп дауыстайды. Сонда сақинаны алған ойыншы орнынан атып тұруы керек. Әрбір ойыншы оң жағында отырған көршісін бағады, сақинаның онда барын берсе, орнынан тұрып кетсе, жазаны сол жағындағы ойыншы тартады. Айыпкер көпшіліктің ұйғаруымен өлең айта ма, би билей ме, домбыра тарта ма – әйтеуір бір өнер көрсетіп жазасын өтеуге тиіс. Көпшіліктің ұйғаруына қарсыласуға болмайды

6.«Аңшылар» ойыны Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді. Бірі – «үйректер» шеңбердің ішінде қалады да, екіншісі – «аңшылар» шеңбер бойымен қатарға тұрады. Аңшылардың мақсаты – доппен үйректерді көздеп ұрып, ойыннан шығару. Ойын жүргізушінің белгісі бойынша аңшылар доп лақтырып, үйректі атып ала бастайды. Доп тиген үйрек ойыннан шығарылады. Ойынды белгіленген уақыт мөлшеріне дейін ойнауға болады. Ол үшін уақыт екі жаққа да тең белгіленеді. Берілген уақыт өткеннен кейін, аңшылар мен үйректер орындарын ауыстырады. Ойынның соңында белгіленген уақыт аралығында үйректі көп атып алған аңшылар тобы ұтқан болып есептелінеді. Аңшылар мен қояндар ойыны Бұл ойынды жылдың қай мезгілінде болса да ойнауға болады (жазда доппен, қыста қармен). Ойынға жиналғандар екі топқа бөлінеді. Аңшылардың саны қояндардан екі есе аз болады. Екі жерде бір-бірінен қашықтығы елу жүз адымдай шеңбер сызылады. Қояндар сол екі шеңбердің біріне – «інге» орналасады. Шеңбер шетінде тұрған аңшылар қояндардың інін тықырлатып сыза бастайды (жерді аяқтарымен түрткілейді). Сол кезде қояндар өз інінен шығып, екінші інге – шеңберге қарай қашады. Осы кезде аңшылар қояндарды ата бастайды. Екінші шеңберге жеткенше оққа ұшқан қоян ойыннан шығып қалады. Барлық қоянды аңшылар атып біткенше, ойын тоқтамайды. Біз де ойыны Бұл ойынды кең бөлмелерде ойнауға болады. Ойынға қатысатын балалар қаз қатар отырады. Ойын бастаушы жұрт алдына шығып, әңгіме айта бастайды. Ойынның шарты төмендегідей болады. Ойын бастаушы балалардың қосылып айтылуына болатын сөз айтса, олар «біз де» деп жауап бірге жауап беруі керек те, қосылуға болмайтын сөз айтса, үндемеулері керек. «Біз де» сөзін айтып қалса, онда айып тартатын болады. Ән

салып, не тақпақ айтып, не би билеп береді. Ойын бастаушы: мен көлге барамын. Балалар: біз де. Ойын бастаушы: онан үйрек ұстап аламын. Балалар: біз де. Ойын бастаушы: үйректің жарымын күшігіме беремін. Балалар: біз де. Ойын бастаушы: күшігім жейді. Осы кезде біреу; «біз де», деп қалса, ойын тоқтайды. Әлгі қателескен бала айып тартады. Бұдан соң ойын қайта басталады.

7 «Дауыста, атыңды айтамын» ойыны Ойыншылар қол ұстасып дөңгелене шеңбер жасап орналасады. Көзі байлаулы бір ойыншы шеңбердің ортасында тұрады да, қолындағы таяғын шеңбер бойында тұрған ойыншылардың кез келгеніне ұсынып: «Дауыста, атыңды айтам», дейді. Таяқтың екінші ұшынан ұстаған ойыншы атын біліп қоймас үшін әдейі даусын бұзып шығарады. (Ойыншылар белгілі бір бағытпен үнемі қозғалыста болады.) Көзі байланған ойыншы бірінші таяқ ұсынған ойыншының атын дұрыс тапса, сол ойыншымен орын ауыстырады. Таба алмаса, таяғын екінші ойыншыға ұсынады, оны таба алмаса, келесіге ұсынады, осылайша үш ойыншының атын анықтай алмаса, ойыннан шығып қалады.

8 «Көрші» ойыны Ойнаушылар екі екіден отырады да, бір ойыншы жалғыз қалдырылады. Ойын жүргізушінің мақсаты – сыңар қалған ойыншыға көрші іздеу. Ойын жүргізуші: «Саған кімнің көршісі керек?» деп сұрайды. Сыңар ойыншы: «Маған Ақылбектің көршісі керек», деп жауап береді. «Көршіңмен аразбысың, әлде татумысың?» деп сұрайды. Егер ол аразбын десе, сыңар ойыншыға келіп көрші болады. Татумын десе тату болғаны үшін, яғни көршісін бермегені үшін жаза тартады. Сыңар ойыншының ұйғаруымен көпшілік алдында өнер көрсетеді. Ал сыңар қалған ойыншы көрші іздейді. Осылайша ойын жалғаса береді. Монданақ ойыны Ойнаушылар ойын басқарушының айтуымен тізелерін тез көтеріп, аяқтарының басын түйістіріп дөңгелене отырады (тізелерінің астында орамал өтетіндей орын болу керек). Сонда олардың аяқтарының түйіскен жерінде бір кісі отырғандай бос орын қалады. Осы орынға басқарушы отырады. Осы кезде қолында орамалы бар ойыншы ортадағы отырған ойын басқарушыны жонынан тартыпқалып, тез тізесінің астына тыға қойып, «әне кетті моданақ, міне кетті моданақ» деп өлеңдетеді. Барлығы осы өлеңді хормен айтады. Ал ойыншылардың қолдары үнемі тізелерінің астында болады, себебі орамалды тізелерінің астынан шеңбер бойымен біріне бірі беріп, жылжытып ойын жүргізушіге білдірмеуге тырысады. Ал ойын жүргізушінің мақсаты – осы орамалды ұстап алу. Егерде ұстап алса, сол ұстаған ойыншымен орындарын ауыстырады, сөтіп ойынды жалғастыра береді. Ойнаушылар болса орамалды тізелерінің астынан жүгірте отырып қайткен күнде де ойын басқарушының қолына түсірмеуге, мүмкіндік болса, оны орамалмен бір ұрып қалуға тырысады.