

КЫРГЫЗ РЕСПУБЛИКАСЫНЫН БИЛИМ БЕРҮҮ
ЖАНА ИЛИМ МИНИСТРЛИГИ

Ош мамлекеттик университети

Мисиралы Колдошев

Интерактивдүү кыймылдуу оюндар

(Ойноп жүрүп тарбияланабыз, өсөбүз)

Сүрөттөр жана чиймелер ОшМУнун окутуучусу
Мирлан Мамазаировдуку

Ош- 2013

УДК 371
ББК 74.200.54
К 60

Рецензенттер:

Ниязатов Р.М., ОшМУ нунфакультеттер аралык дене тарбия кафедрасынын доценти, КРнын билим берүү отличниги;

Назирова А., ОшМУнун факультеттер аралык дене тарбия кафедрасынын башчысы, КРнын Билим берүү отличниги, КРнын физкультура жана спорт боюнча отличниги;

Азимбаева Ж.С., Ош облустук мугалимдердин билимин өркүндөтүү институтунун тарбия жана элдик педагогика каанасынын башчысы

Ош мамлекеттик университетинин Окумуштуулар көңөшинде жактырылган жана басмага сунушталган.

Колдошев М.
Интерактивдүү кыймылдуу оюндар (Ойноп жүрүп тарбияланабыз, өсөбүз) / Окуу-усулдук жана практикалык колдонмо. // Сүрөттөр жана чиймелер Мирлан Мамазаировдуку. -Ош, 2012, 156 б.

ISBN 978-9967-602-67-0

Колдонмо **дене тарбия мугалимдери, класс жетекчилер, тарбиячы-уюштуруучулар** тарабынан жаш жеткинчектердин, еспүрүмдөрдүн жана студент жаштардын бош убактыларын, тыныгууларын пайдалуу өткөрүү, алардын эс алуу (кээде, машыктыруу) учурунда, сабактан жана класстан тышкары таалим-тарбиялык иштеринде кыймылдуу, таанып билүүчүлүк, психологиялык мүнөздөгү оюндарды уюштуруу максатында натыйжалуу пайдаланылуусу мүмкүн.

К 4306000000-11

ISBN978-9967-602-67-0

УДК 371

ББК 74.200. 54.

© **Колдошев М. 2012-ж.**

© Ош мамлекеттик университети, 2012 ж.

Мазмуну

Алгы сөз	7
Бульдог	14
Уруксат этиңиз, «Крокодил мырза»	15
УУ.....	15
Таранчылар жана каргалар.....	16
Колбаса кимиңерге?.....	17
Жүз аарчыны сууруп ал!.....	18
Тегеректен түртүп сал.....	19
От – суу.....	19
Он эки таякча.....	21
Орундукут ээле.....	22
Желекти кармап качуу.....	23
Ассолоому-Алейкум!.....	24
Квинта.....	25
Мышыктар жана ит.....	26
Айланпалар.....	27
Ийнеликтөр.....	28
Токой, саз, көл.....	29
Учуп бараткан топ.....	30
Топ эгизде.....	31
Курчалган чөп.....	32
Отуруп ойноо.....	33
Таяк жыгылгыча	34
Ташуучулар.....	35
Бузулган квадраттар.....	37
Кеглини жыгуу.....	38
Ат чабуу.....	39
Адам адамга.....	40
Өзүңдүн атыңды жана менин атымды ата.....	41
Жер, суу, от, аба.....	42
Үч, он үч, отуз.....	43
Гүлдөрдүн мелдеши.....	44
Дарбазадан өткөр.....	45
«Күйдү!».....	46
Түптүү кол!.....	47

Топту жашыр.....	48
Бөлмөдө төртөө.....	50
Шариктерди оюктарга.....	51
Топ менен көнүгүүлөр мектеби.....	52
Чикалдак.....	54
Мышык жана чычкан.....	55
Мурун – пол – шып.....	56
Күлдүргүч жүз аарчы.....	57
Жөндөгүч.....	58
Үч бурчтуу калпак.....	58
Менин атымды ким билет?.....	60
Шар.....	60
Бөлмөдө ойнолот.....	61
Киллер.....	61
Беш ысым.....	61
Үн чыгарбастан.....	62
Түйүн.....	62
Мен+сен=биз.....	63
Акыл дарамет.....	64
«Бир тай кеттим!».....	64
Батарея.....	65
Аргентина.....	66
Го – ол – Эх – х!	
(«Күйөрмандардын мелдеши»).....	67
Кыздар-балдар.....	67
Таанышуу телефону.....	68
Кепелектөр жана чабалекей.....	69
Бурчтарга.....	70
Ургулоолор.....	70
Өнүктүрүүчүлүк.....	71
Пип-поп.....	71
Утугуңду көрө бил.....	72
Кол чабуулар.....	73
«Бул-шляпа!».....	73
«Кара» жана «ак» деп сүйлөбө, «ооба» жана «жок» деп кайталаба.....	74
Менин эмблемам, менин девизим.....	76
Ысымдар мозаикасы.....	76

Жапайы айбанаттарды “Үйрөтүүчүлөр”.....	78
Жаныбарды далысына.....	79
Психологиялык	80
Көздөр ымдашканда.....	80
«Ийкемдүү шакек».....	81
Таш, кагаз, кайчы.....	82
Консилиум.....	83
Сокур фигуралар.....	85
Таанып билүүчүлүк	85
Ой, бул канаттуу, эмне деген канаттуу.....	85
Жапалак үкү.....	86
«Класс, түздөн!».....	88
Айланма жиптен секирүү.....	89
Айлана боюнча топту жүгүртүү.....	90
Айлана боюнча топту жүгүртүү.....	91
Айлана боюнча топту жүгүртүү.....	92
«Огороддогу коендор».....	93
«Короздордун таймашы».....	94
Бутага таамай ур!.....	95
Чийинден тартышуу.....	96
Чуркап аткарылуучу сызык боюнча эстафета.....	97
Эстафета.....	98
Таяктар менен аткарылуучу эстафета.....	99
Жиптен секирип чуркоо эстафетасы.....	100
«Волейбол» эстафетасы.....	102
Командалардын жарышы.....	103
Зонадан түртүп чыгар.....	104
Айланадагы эстафета.....	105
Өңгүл-дөңгүлдөн секирүү эстафетасы.....	106
Эки айланадагы калактар.....	108
Ак жолтойлор.....	109
Айры-куйрук жана жөжө баскан тоок.....	110
Аюу мекендеген токойдо.....	111
Секирчек таранчылар.....	112
Экинчиси артык баш.....	112
Орун ээлөөгө үлгүр.....	114
Жубуңду тап.....	114
Үнүнөн таны.....	115

Чепти коргоо.....	116
Жапалак үкү (II).....	117
Жыгач таякчаны (көглини) ыкчам туту.....	118
Желекчелер үчүн чуркоо.....	119
Айланада тартышуу.....	121
Айланада топту алып жүрүү.....	122
Айланада топту беришүү.....	123
Топту ортодогуга бер.....	124
Таамай уруу.....	125
Алкактар менен аткарылуучу эстафета.....	126
Жаңы конушка.....	127
Топтор менен аткарылуучу эстафета.....	128
Берээриң менен отура кал.....	129
Чаян далысын сала зымыраганда.....	130
Тобу бар пингвин.....	131
Топ беришүү.....	132
Ийне жана жип.....	133
Айтканын кыл, кылганын кылба.....	135
Кара магия.....	136
Кыйын болсоң-таап ал.....	137
Жумуртка салынган кашыкты ооздо тиштеп, аралыкка чуркоо.....	138
Ким кыйын.....	139
Мафия.....	140
«Чычкан, өй, конуш».....	142
Табаган.....	143
Айлакер көз! («Табышкан көздөр»).....	145
«Аңчы, аңчы...».....	146
Корутунду.....	149
Адабияттар.....	151

Алгы сөз

Атактуу педагог Ш. Амонашвили: «Шоктук-баланын баалуу сапаты, аны башкаруу керек. Мен өзүм үчүн көптөн бери чечтим, балдардын тартиби шоктуктарды басууда эмес, аларды кайра курууда» [1]. Көрүнүп тургандай, Ш. Амонашвили: «Шоктук-бул, баланын баалуу сапаты» деп мүнөздөп жатат. Шок, алдынкы кезекте, жаны жай албаган, тынып-тынчыбаган, кыймылдуу бала. Ш. Амонашвили мындай мазмундагы ойлорун, көз караштарын ошондой типтеги балдардын келечегин боолголоонун негизинде, белгилүү деңгээлде алардын жетилүүсүн көрө билүү, эртенки келечегине үмүт-тилек артуу, күтүү менен айтып жаткандыгын белгилөө керек. Чынында, мугалим мындай балдарды түшүнүүгө аракеттенип, изденип, сабырдуулук көрсөтүп, чыгармачылык күчүн жумшап, аларды кайра курууга далалаттанса (б.а. алардын ойлорун, көз караштарын, туюм-сезимдерин жакшы жактарга, багыттарга бурууга жетише алса), албетте, алардан эртенки күнү элге, жерге, коомго пайдасы тийген ишмерлердин чыгуусунун мүмкүнчүлүктөрү чоң. Мугалимге, адатта, кандай окуучулар жагат? Албее, жоош-момун балдар мугалим жактырган окуучулардын алдынкы сабында тургандыгын турмуштан көрүп-билип жүрөбүз. Мындай типтеги балдарды окутууда мугалимдин нервинин туруктуу абалда кармалуусу, анын нервдик-психикалык чыңалуусун пайда кылган, курчуткан, тынчын кетирген ар түрдүү «жагымсыз» кырдаалдардын, артыкбаш көрүнүштөрдүн келип чыкпашы түшүнүктүү. Өзүнүн кесибин сүйгөн, кесибине сын көз менен караган, адистигин ардактаган мугалим мындай абалга канааттанбайт деп ойлойбуз. «Таяктын эки учу бар»

дегендей, көптин төркүнү, андай баладан келечекте демилгелүү, иштиктүү, кайдыгер эмес инсан чыгабы? Же алардын жан дүйнөсү «Ачылбаган сандык» сыңары купуя сыр бойдон кала береби? Белгилүү педагогдордун эмгектеринде бул типтеги балдардан келечекте кандай инсандар чыгуу мүмкүндүгүн мүнөздөгөн ойлор кездешет. Алардын нервдик-психикалык абалы талданып, туура диагноз коюлган болсо, айрымдарын «тобокел тобуна» кошуу боюнча сунуштарын айтышкан. Аларды, маселен, ар түрдүү мазмундагы оюндарга (кыймылдуу, интеллектуалдык, таанып билүүчүлүк, өнүктүрүүчүлүк ж.у.с.) катыштырып көрүү керек. Эгер оюнга кызыгуу, жандуу берилүү менен катышуусу байкалса, анда, бул жагдай, ал окуучунун нервдик-психикалык ден соолугу, басымдуу учурда, купулга толумдуу деп айтууга негиз берет. Эгер оюнга кызыкпай, кадимкидей аралашпастан, жалтактап, кетенчиктей берген болсо (чын көңүлүндө кызыкпаса, албетте, анын оюнга катышпагандыгынын бөлөк бир жүйөөлүү себептери, жагдайлары болушу да мүмкүн), анын психикалык абалында белгилүү өлчөмдө жетишпестик болуусу мүмкүн деген бүтүм чыгарууга болот. Улуу педагог А.С. Макаренко баланын кантип ойноп жаткандыгын көрүп туруп, анын келечегин көрө билүүгө болорлугун айткан, б.а. бүт дитин коюп, берилүү менен ойногон баладан, келечекте мыкты кесип ээси, иштерман адам чыгарын белгилеген.

Кыргыз элинде «Жооштон-жоон чыгат» деген терең мазмундуу сөз айтылат. Бул макал негизинен ичинен тынган, жабык, түнт (интроверт), ар кандай какшык, жеме, маскаралоо, шылдың сөздөрдү ичине «сиңирген», «топтогон» балдарды мүнөздөйт. Бирок, андай бала күндөрдүн биринде «жарылып», ачууланып, албууттанып, катуу каршылык көрсөтөт. Мындай көрүнүш аны менен туруктуу мамилелешип жүргөндөр үчүн күтүүсүз

болгондуктан, алар кандайдыр таң калышып, жогорудагы макал түрүндөгү мүнөздөөнүн жаралышын шарттаган болуу керек. Ошону менен бирге, ачык-айрым жүргөн балдарга караганда бул типтеги балдардын ички жан дүйнөсүн аңдоо, билүү бир топ татаал экендигин айгинелейт.

Элибизде: «Биринчи байлык-ден соолук, экинчи байлык-ак жоолук» деген алтынга төтө болгон нарктуу сөз бар. Ден соолукту чыңдоонун, сактоонун, ден соолукка кам көрүүнүн көп түрдүү факторлору белгилүү. Анын өзөктүү өбөлгөлөрүнүн бири-бул, кыймыл менен байланыштуу болуп саналат. Мектеп турмушуна саресеп салсак, окуучулардын ден соолуктарын өнүктүрүү жана чыңдоо маселеси, негизинен, дене тарбия сабагы менен байланыштырылат. Басымдуу көпчүлүк мектептерде (республиканын болжол менен 80%-85% мектептеринде десек анчалык жаңылыштык болбойт) дене тарбия предметине узак мезгил бою салкын мамиле (б.а. төмөнкү тепкичтеги сабактардын катарында) жасалып келе жаткандыгы өкүнтөт. Ден соолукту чыңдоо багытында иш чараларды уюштуруу комплекстүү мүнөзгө ээ эмес. Дене тарбия жаатында таалим-тарбиялык иш чараларды, оюндарды уюштурууга көпчүлүк класс жетекчилер, тарбиячылар жетиштүү маани беришпейт. Мындай иштерди уюштурууну дене тарбия мугалиминин милдети деп эсептешип, маселени үстүрт түшүнүшөт. Ошентип, класс жетекчилер окуучулардын ден соолуктарын чыңдоого байланыштуу тарбиялык маселелерин жана милдеттерин өздөрү үчүн жеңилдеткен болушат, бирок, мындай мамилелери менен бул өзөктүү багытта алардын өздөрү да көп нерселерден кур калышарына, жоготушарына анчалык маани беришпегендиги байкалат. Алып айтсак, окуучуларды ойнотуп жатып, алардан кээ бир нерселерди үйрөнүү, бул же тигил бала жөнүндө

жаңы нерселерди (б.а. мурда байкалбаган, билинбөгөн) ачуу (жаңы маалыматка ээ болуу), алар менен жакын мамиле түзүү аракетинин ишке ашуусу, балдардын класс жетекчисине болгон ишениминин артылышы (б.а. бала өз ойлорун, көңүлүн өйүгөн туюм-сезимдерин, купуя сырларын класс жетекчиси менен бөлүшүүсү, анын кеңешин угууну каалоосу), балдардын физикалык, психикалык, физиологиялык өзгөчөлүктөрүн дагы кошумча үйрөнүүсү (тигил же бул бала тууралуу маалыматтарын толуктоосу), коллектив ичинде өз ара түшүнүшүү, ынтымактуу мамилени түзүүсү, окуучуларды ойнотуу, уюштуруу ык-машыгууларынын өнүгүүсү жана калыптануусу, ж.у.с.

Окуучулардын ден соолук маселесиндеги көйгөйгө байланыштуу өткөн кылымдын 80-жылдарынын аяк ченинде советтик көрүнүктүү дарыгер А.А. Дубровский «Дарыгерден мугалимге ачык кат» деген аталыштагы китебинде: «Советская культура» газетасынын 1988-жылы 2-апрелдеги санындагы «В школу за... болезнями» деген макалада мектептерде 100 окуучунун 60нын тик туруу келбетинин (б.а. ийреңдебей) бузулгандыгы, 20-50сү-алысты көрө албагандыгы (көздүн бузулушу), 30-40 нын-жүрөк-кан тамыр тутумундагы четтөөлөргө, 20-30нун-медиктер айткандай нервдик-психикалык дисфункцияларга, тагыраак айтканда-дидактогендик нервдорго кабылгандыгы көрсөтүлөт», -деп [2] жазылгандыгын жана ушуга мазмундук жактан жакын тексттер келтирилген. 1988-жылдын 27-мартындагы «Еженедельное обозрение» деген экинчи бир басылмада «...Мектеп программалары опсуз көңөйтилген, тыныгуулар абдан кыска, физикалык көнүгүүлөр таптакыр кубаланган, гимнастика-кагазда гана; мектеп начар көрүүнү өнүктүрөт, партада көп убакыт отуруудан омуртканы ийрейтөт», -деп [3], абдан кабатырланып, зээни

көйүп белгилейт. Бул айтылган көйгөйдү азыркы күндө иштөп жаткан биздин мектептерге көчүрүп, салыштырып талдап көрсөк, жалпы республикалык масштабда эч кандай оң жагына жылыш тууралуу көңүл жылытарлык сөз кылуу мүмкүн эмес. Ошондуктан, мектептерде керектүү, ыңгайлуу материалдык шарт түзүү менен катар ушул багытта өзгөчө билим берүү системасынын кызматкерлеринин, мугалимдердин өздөрүнүн, кала берсе ата-энелердин психологиялык-педагогикалык көз караштарынын олуттуу өзгөрүлүүсү керек болуп турат.

Соңку кезде мектептин билим берүү системасында мугалимдер оюн технологиясынын элементтерин көп пайдаланышып жаткандыгы маалым. Ар түрдүү предметтерди окутууда оюн элементтерин колдонуу багыты, бул, ошол баланын ички жан дүйнө өзгөчөлүгүн, каалоо-талабын көңүлгө алууга болгон мугалимдин изденүү далалаты. Бул учурда материалды окуп-үйрөнүү процесси окуучу үчүн бир кыйла жеңилдейт (эгер материалдын мазмунуна жараша оюн элементин мугалим орундуу пайдаланган болсо), анткени оюн элементтери материалдын мазмунун чыгармачылык менен жаңылап, байытып, толуктап жатканында. Ошол эле кезде, бул процессти бир өңчөй көкөлөтүп жиберүү (б.а. сабакта оюн элементин колдонуу усулуна артыкча маани берүүнү) белгилүү жаңылууларга, кемчиликтерге алып келери шөксиз. Анткени таануу, билим, таалим-тарбия алуу эч качан жеңил-желпи, оңой-олтоң болгон эмес, аталган процесс ар качан адамдын акыл-эс дараметин, психикалык чыңалуусун, эрк сапаттарын сарптоону, тырышчаактыгын, өжөрдүгүн, көктүгүн талап кылган татаал иш боло келген.

Дагы бир көңүлгө алчу жагдай, албетте, оюндардын чөйрөсү көп түрдүү. Жогорку маалыматтык технологиянын азыркы кошул-ташыл ургал заманында көптөгөн

окуучулардын компьютердик оюндарга арбын ыктап, берилип, ал түгүл азгырылып жаткандыгын көңүл жадыбыздан чыгаруу жарабас. Компьютердик оюндар педагогикалык-психологиялык, гигиеналык жактан негиздүү, максатка ылайыктуу колдонулса, балдарда керектүү инсандык сапаттарды тарбиялоого жана өнүктүрүүгө чоң пайда тийгизээри шексиз. Мисалга алсак, компьютерге болгон кызыгуусунун артылуусу, ойлоо, акыл-эс мүмкүнчүлүктөрүнүн өнүгүүсү, оюн процессинде кандайдыр сырткы көзөмөлсүз, басымсыз, көндүмдөрдү, ыктарды эркин өздөштүрүүсү, алардын андан ары компьютердин татаал элементтерин үйрөнүүсүнө көпүрө болгондугу, техника жана технология менен байланыштуу «дүйнөнү» үйрөнүү ышкысынын, кызыгуусунун, умтулуусунун артылуусу, компьютердин кенен мүмкүнчүлүктөрүн, сырларын үйрөнүү багытында ички сезимдеринин ойгонуусу, ага берилүүсү, колдорунун, өзгөчө манжаларынын ийкем, элпек кыймылдашынын калыптануусу, ж.у.с.лар. Бирок, ошол эле учурда, компьютер менен мамилелешүүнүн максатка ылайыктуу ченеми сакталбаса, анын экранын узак убакыт жакын аралыкта тиктөөдөн көрүү органынын (көздүн) бузула башташы, нурларынын ден соолукка тийгизген терс таасирлери, сюжеттеринде мыкаачылык, зөөкүрдүк, оройлук, кыйкырык, өкүрүк, үстөмдүк кылган кинотасмаларды (дисктерди) аябай кызыгып көрүүнүн натыйжасында баланын психикасын белгилүү четтөөлөргө дуушарланышы, бузулушу, айлана-чөйрөнү туура кабылдоо мүмкүнчүлүктөрүнүн басаңдап олтурушу, айланадагылар менен мамилелешүү жаатында коллективчил, жамаатчыл болуу туюм-сезимдеринде (б.а. социалдашуу жараянында) өксүктөрдүн пайда болушу, оюнга кызыгуу жана берилүүдөн улам көп убакыт олтуруудан омуртка тутумунун, арка, желке сөөктөрүнүн

билимсиз ийрөйүүгө өтүшү жана кыймылсыздыктан ден соолуктун начарлашы өңдүү жагымсыз көрүнүштөрдүн булагы болуусунун ыктымалдуулугу чоң.

Ошондой болсо да, таза абада, ачык асман алдында табийгат койнунда, спорттук аянтчада, талаада, кыймылдуу, психологиялык же интеллектуалдык мүнөздөгү оюндарды уюштурууга не жетсин... Мында психикалык, акыл-эс, эмоция-сезимдик жактан өсүп-өнүгүүгө кошумча жаш адамдын денесинин бардык тиешелүү бөлүктөрү кыймылга келип, активдешип, анын анатомиялык, физиологиялык, психологиялык, моралдык жана физикалык жактан шайкеш, шайма-шай калыптануусуна өбөлгө түзүлөт. Ошондуктан биздин мектептерде, кесиптик орто окуу жайларында жаш муундардын ден соолугун чыңдоого кам көрүү багытында мына ушул стратегия приоритеттүү деп таанылуусу максатка ылайыктуу болор эле. Бул багыт түпкүлүгүндө байыртадан бери өмүр сүрүп келаткан уюткулуу, нарк-насилдүү кыргыз элинин көз караш, дүйнө тааным өзгөчөлүгүнө жана кабылдоосуна төп келет деген ойдобуз.

Сөз соңунда окурмандардан колдонмого карата басма сөз беттеринде кымбат убактысын бөлүп, омоктуу ой-пикир айткандары үчүн алдын ала чоң ыраазычылык билдиребиз.

... сүрөтчү чыгармачылык учурунда кандай ыракаттанууга дуушарланса, ойноп жаткан адам өз жөндөмдүүлүктөрүн эркин билип – туюудан ошондой эле керемет сезимдерге кабылат.

Ф. Шиллер

1.Бульдог

Оюндун максаты:

Балдардын шамдагайлыгын, ыкчамдыгын, жеңүүгө болгон умтулуу аракетин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -10≅ 30 мүн.
- Катышуучулардын саны - 8≅ 15
- Оюнчулардын курагы-10≅ 40



Оюнчулар бир сызыкты бойлото турушат. Эки сызыктын арасында «бульдог» - «алып баруучу» турат. Бульдог «чуркагыла!» деп команда берер замат, оюнчулар башка сызikka чуркап өтүшөт. «Бульдогдун» милдети – оюнчулардын кимдир бирөөсүнө колун тийгизүү, бул учурда ал да «бульдог» болуп калат. Качан балдар өзүлөрүнүн мурдагы орундарына кайтуу үчүн жүгүрүшкөн кезде, аларды эми эки «бульдог» кармай

баштайт. Оюн бардык оюнчулар «бульдогдорго» айланганга чейин улана берет.

2. Уруксат этиңиз, «Крокодил мырза»

Оюндун максаты: балдардын шамдагайлыгын, женүүгө болгон эрктүүлүгүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -10[≐] 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -10[≐] 20
- Оюнчулардын курагы-10[≐] 40

Оюнчулар биринчи сызыкты бойлото турушат. Биринчи жана экинчи сызыктардын ортосундагы аралык – дарыя жана анда «алып баруучу» – «Крокодил мырза» турат. Оюнчулар сурашат: «Кечириңиз, «Крокодил мырза», сиздин дайраңыздан өтүүгө мүмкүнбү?» Ага «Крокодил» жооп берет: «Ооба, эгер силерде (кызыл, көк, кызгылт, кара, ак ж. у. с) болсо гана (б. а. өзү каалаган же өзүнүн оюна келген түстүн бирин айтат)». Кимдин кийиминде айтылган түс болсо, дарыяны жайбаракат (эркин) өтөт. Калгандары чуркап өтүүгө аракеттенишет. Алып баруучунун милдети – жүгүргөндөрдүн бирөөсүн тутуу, же колун тийгизүү, бул учурда ал «Крокодил» болуп калат. Оюн бардык оюнчулар «Крокодилдерге» айланганга дейре уланат.

3. Уу

Оюндун максаты: балдардын ыкчамдыгын, баамчылдыгын, сезимталдыгын өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -10[≐] 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -10[≐] 25
- Оюнчулардын курагы-10[≐] 40

Алып баруучу алдын карай колдорун созот. Оюнчулар алып баруучунун манжаларын кармашат жана алып баруучу суйлөйт : «Мен дукөнгө барып (минералдык суунун, лимонаддын, коланын, уксустун, соктун, ж. у. с.) бөтөлкөсүн сатып алдым (алып баруучу оюнчуларды алаксытуу, адаштыруу үчүн бул сөздү кайра-кайра бир нече жолу кайталашы мүмкүн) ». Эгер алып баруучу минтип сүйлөсө: « Мен дүкөнгө барып «Уу!» дээр замат, оюнчулар качып жөнөшөт. Алып баруучунун милдети – оюнчулардын бирөөнө колун тийгизүү жана ошол оюнчу «Уу» болуп калат, б. а. алып баруучу менен ролдорун алмашышат. Оюн улантылат.

Эскертүү. Алып баруучу «... ба – р – ып» деп, бул сөздү айрым учурда бат, кээде, созуп айтуусу мүмкүн. Бул кезде айрымдары шашып кетишип, манжаны кое берип, качууга аракеттенишет. Ал оюнчулар (б.а. шашып, манжаны кое беришкендер) ошол замат «Уу»га айланышат.

4. Таранчылар жана каргалар

Оюндун максаты: балдардын көңүл буруучулугун, шамдагайлыгын өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -15[≈] 40 мүн.
- Катывуучулардын саны -10[≈] 25
- Оюнчулардын курагы-7[≈] 40

Алып баруучу балдарды эки командага бөлөт. Биринчиси – таранчылар, экинчиси- каргалар. Алар бирин- бири карап, он метр аралыкта тизилишет. Зарыл болгон учурда командалар жашынчу үйчөнүн орду алдын ала аныкталат. Алып баруучу командалардын биринин атын атап үн чыгарат, маселен, асман көккө колун булгалап:" Эх-э-э-эй, Каргалар!". Демек, таранчылар үйдү

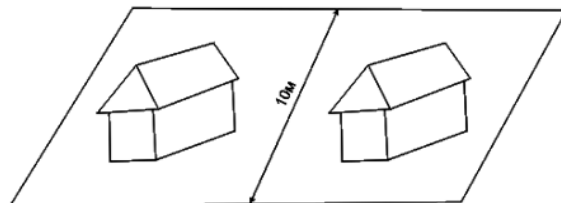
көздөй качышат, ал эми каргалар аларды кууп кармашы керек. Эгер “Таранчылар!” деген үн чыкса, анда каргалар качышат, ал эми таранчылар аларды кубалап тутушу керек. Алып баруучу кармалган оюнчулардын санына карап, жеңүүчү команданы жарыялайт.

5. Колбаса кимиңерге?

Оюндун максаты: балдардын шамдагайлыгын, жеңүүнү көздөгөн умтулуучулук аракеттерин өнүктүрүү; коллективде көңүлдүү маанай түзүү, ашканага кирүү алдындагы бош убакытты пайдалуу өткөрүү.

Каражат: колбаса же башка нерсе (буюм)

- Оюн убакыты - $15 \approx 35$ мүн.
- Катышуучулардын саны - $10 \approx 20$
- Оюнчулардын курагы - $7 \approx 30$



Оюнчулар эки командага бөлүнүшөт жана бири-бирин карап турушат. Баары номер алышат (маселен, ар бир командада 5тен адам болсо, демек, эки биринчи номер, эки экинчи номер ж.у.с. болот). Командалар беш кадамга алысташат. Ортого алып баруучу кандайдыр бир нерсени (буюмду) (бул “колбаса” деп) коет. Команданын мүчөлөрү өзүнүн номерун угаар замат (маселен, “Колбасага... экинчилер!”), алар (экинчи номердагылар) алдын көздөй жүгүрүшүп, колбасаны ыкчам илип кетиши керек. Кайсы команданын мүчөлөрү бачым (тез)

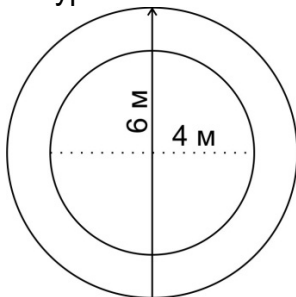
кыймылдашса, упайга ээ болушат жана ээ болушкан упайлардын санына карап, жеңүүчү команда аныкталат.

6. Жүз аарчыны сууруп ал!

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыгын, ыкчам, ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

Каражат: жүз аарчылар

- Оюн убакыты -10 \approx 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -10 \approx 25
- Оюнчулардын курагы-7 \approx 40



Он жана андан ашык адамдар ойношот. Эки командалар бири- бирин карай тизилишет. Алардын ортосуна сызык чийилет. Ар биринин артына белдемеге жүз аарчы кыстарылат. Мөөрөй жолу менен командалардын бири баштоочу болот. Калыстын командасы боюнча балдар алдын көздөй басышып, сызыктан өтүшөт жана бул учурда калыстын үнү чыгат: “Ура-а-а! (же “Жалын!”). Оюнчулар артка качышат, ал эми каршылаштары аларды кубалашат жана кубалап жеткендери (мурдагы тизилишкен орундарына чейин), белдемелерине кыстарылган жүз аарчыны жулуп алышат. Андан соң, командалар ролдорун алмашышат. Кайсы

команда көп жүз аарчыны белдемеден сууруп алган болсо, ошол команда жеңүүчү аталат.

Эскертүү: калыс упай ыйгарууда, айрым оюнчулардын жалтакташып, команда берилгенге чейин эле качууга болгон, ж. у. с. аракеттерин эске алуусу керек.

7. Тегеректен түртүп сал

Оюндун максаты: катышуучулардын көңүл буруучулук сезимдерин, ыкчам кыймылдоо жана күч мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -10[≐] 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -12[≐] 24
- Оюнчулардын курагы-10[≐] 40

Диаметри 6 метр келген тегеректи чийгиле. Ал тегеректин ичине диаметри 4 метр болгон дагы бир тегеректи чийгиле. Катышуучулар сырткы тегеректин четинде бири-бирин белден алышып турушат. Команда боюнча (кайсы сөз менен команда берилерин алдын ала макулдашып алышат) оюнчулар ички тегерекке туруу үчүн бир кадам ташташат жана ошол эле кезде коңушусун тегерекке кийирбөөгө (ага тоскоол болууга) аракеттенишет. Ким ички тегерекке тура албаса, оюндан чыгат. Оюн 5 – 6 жеңүүчү калганга чейин улантылат.

Эскертүү. Команда берилгенге чейин эле шашып. кадамдап жиберген катышуучулар оюндан четтетилет.

8. От – суу

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыктарын, көңүл буруучулук сезимдерин, жеңүүчүн болгон умтулуучулук аракеттерин өнүктүрүү; дөн

соолуктарын чыңдоо багытында камкордук көрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты -15≐ 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -10≐ 25
- Оюнчулардын курагы-8≐ 35

Оюндун жүрүшү.Өз каалоосу боюнча, мөөрөй кармоо аркылуу же башка ыкмалар менен алып баруучу тандалуусу мүмкүн. Калган катышуучулар алып баруучунун айланасында алыс эмес аралыкта турушат. Качан алып баруучу: “От!” деп бийик үн чыгарганда, баары отуруп калышат, ал эми: “Суу!” деген болсо, баары тегерек боюнча бир тарапты көздөй ар кимиси өз ыргагы (темпи) менен жүгүрүп калышат. Алып баруучу, кээде, бир эле сөздү кайра – кайра кайталоо, сөздү айтууда интонацияны өзгөртүү, башка сөзгө ылайык келген кыймылдарды жасамыш болуу жолдору менен оюнчуларды адаштырууга аракеттенет. Алып баруучу бир орунда турбастан, башка оюнчулар менен кошо тегерек боюнча чуркашы мүмкүн. Катышуучулардын кимиси жаңылса, оюндан чыгат. Бул оюнда балдар тез чарчагандыктан, ойноо убакытын көзөмөлдөө (б. а. чөктөө) керек. Катышуучулардын санына карап, 3 – 5 жеңүүчү калганга чейин ойноо максатка ылайыктуу.

Оюн эрежеси. 1. Алып баруучу бир сөздү кайра – кайра көп кайталабашы керек.

2. Эгер оюнчу айтылган сөзгө ылайык келбеген кыймыл жасоого аракеттенсе (кичине тура калса же отурууга эңкейгени билинсе), оюндан чыгарылат.

3. Алып баруучу сөздү айтаар замат, оюнчулар кыймылдарын өзгөртүүлөрү керек (б. а. кандайдыр жайыраак кыймылдоо, күтүп калуу абалдары жарабайт). Каталыктарды кетиргендерди байкоого алып баруучуга оюнчулар да жардамдашышат.

9. Он эки таякча

Оюндун максаты: балдардын көңүл буруучулук сезимдерин, изденүүчүлүгүн, тапкычтыгын, байкагычтыгын, ийкемдүүлүктөрүн, жашырынуу айлакердигин, баштоочунун психологиясын талдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

Каражаттар: 12 таякча, тактай, таш.

- Оюн убакыты -10[≅] 45 мүн.
- Катышуучулардын саны -10 дон ашпаган адам
- Оюнчулардын курагы-7[≅] 40

Даярдануу. Анчалык чоң эмес тактайча таштын үстүнө, тактайчанын бир жак чети жерге тийген абалда, ал эми экинчи чети көтөрүлгөн абалда коюлат. Тактайчанын жерге тийип турган четине 12 таякча коюлат. Оюнчулардын ичинен бир баштоочу тандалат. Бул оюнга 10дон ашпаган адам катышышы мүмкүн.

Оюндун жүрүшү: баштоочу тактайчанын эркин четин буту менен ылдый карай тебет. Таякчалар ар кайсы жактарга ыргыйт. Баштоочу таякчаларды тере баштайт. Ушул убакта бардык оюнчулар бекинүү үчүн чуркап жөнөшөт. Бардык таякчалар чогултулуп, тактайчанын үстүнө жайгаштырылган соң, баштоочу жашырынгандарды издеп жөнөйт. Ар бир табылган оюнчу оюндан чыгарылат жана четте отуруп турат. Жашынган оюнчулардан бирөө баштоочуга байкатпастан тактайчага жүгүрүп келип: “Он эки таякча учту-у-у!” деген сөздөрдү айтып үн чыгарып, тактайчаны мурдагы калыпта тебиши мүмкүн. Бул учурда баштоочу кайрадан таякчаларды мурдагыдай чогултушу керек, ал эми бардык оюнчулар, алардын ичинде табылгандар да кайрадан жашынышат. Оюн баштоочу баарын тапканга чейин уланат. Эң акыры табылган оюнчу, баштоочу болуп калат.

Эрежелер. 1. Баштоочу тактайчаны тепкен соң гана бекинүү мүмкүн.

2. Баштоочу көргөн оюнчу, тактайча алдындагы атайын белгиленген орундукка келүүсү зарыл.

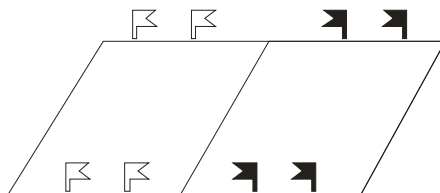
3. Табылган оюнчу (б. а. оюндун аякташын күтүп жаткан) таякчалар бар тактайчаны тебүүгө укуктуу эмес.

10. Орундукту ээле

Оюндун максаты: балдардын көңүл буруучулук сезимдерин, шамдагайлыктарын, ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү, аларды бир – бири менен тааныштыруу.

Каражат: отургучтар

- Оюн убакыты -10 \approx 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -10 \approx 25
- Оюнчулардын курагы-7 \approx 40



Катышуучулар тегерете коюлган отургучтарда олтурушат, отургучтун бирөө бош. Баштоочу тегеректин борборунда турат. Ал катышуучуларды алдын ала оюн эрежеси менен тааныштырат. **Оюн эрежесине** ылайык, бош отургучтун сол жагында отурган катышуучу, оң колу менен ошол бош отургучту уруп жатып оюнчулардын биринин атын атайт. Аты аталган оюнчу бош отургучту ээлеп чуркайт. Эми кийинки бош отургучтун сол тарабындагы оюнчу, оң колу менен отургучту урууга

(кокус сол колу менен уруп жиберсе, айыпка жыгылат (ырдап, бийлөп берет же баштоочунун ордун ээлейт) жана кийинки оюнчунун атын атоого үлгүрүүсү керек. Баштоочунун милдети – ошол бошогон орунга тез олтуруп калуу. Алардын кимиси үлгүрбөсө - баштоочу болуп калат.

Эскертүү. Кайсы оюнчу тигил же бул оюнчунун атын атоодо жаңылса же жайбаракат болсо, ошол оюнчу баштоочу менен орундарын алмашышат.

11. Желекти кармап качуу

Оюндун максаты: катышуучулардын жеңүүчүнү умтулуучулук аракеттерин, эрктүүлүктөрүн, кайраттуулуктарын, өз ара бири-бирин түшүнүшүү менен уюшумдуу аракеттерин өнүктүрүү.

Каражаттар: желектер же жоолуктар, шарфтар.

- Оюн убакыты -20[≅] 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -10[≅] 16
- Оюнчулардын курагы-7[≅] 40

Тик бурчтуу көрүнүштөгү ойноо аянтын белгилегиле жана аны эки бөлүккө сызык менен бөлгүлө. Катышуучулар эки командага бөлүнүп, ар бир командага желек (жоолук, шарф ж. у. с.) берилет. Желек (же желектер) ар бир команданын территориясына чектерде бирдей абалда жайгаштырышат. Оюндун милдети болуп атаандаштын желегин кармап качуу саналат. Бул кезде оюнчу ага атаандаш команданын бир да мүчөсүнүн колун тийгизүүгө үлгүрбөгөндөй ушунчалык бат, ийкем кыймылдоосу керек. Эгер оюнчуга, ал бөтөн территорияда болгон учурда ага атаандаш тараптын оюнчусунун колу тийген болсо, ошо оюнчу туткунга түшөт. Туткундалган

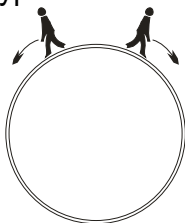
оюнчу эки колун түшүрүп, жайынан жылбай турушу милдеттүү. Эгер оюнчу желекти ала качууга үлгүргөн болсо, аны каршы тараптын оюнчусу тийүүгө, б. а. “туткунга алууга” укугу жок деген эреже жашайт. Туткундагы оюнчу бошотулган деп эсептелет, эгер аны өз командасындагы мүчөлөрүнүн биринин колу тийген болсо, бирок ага, өз кезегинде, каршы тараптын оюнчусунун колу тийбеген болушу керек. Оюнчу бөтөн территориядагы өзүнүн бир визитинде (чуркап кирүүсүндө) желекти кармап качуусу жана ошол эле мезгилде туткундалган жолдошун бошотуусу мүмкүн эместигин эске алуусу керек. Атаандаш тараптын желегин (же бардык желектерди) биринчи кармап качкан команда жеңүүчү аталат. Убакытты чектөө мүмкүн, бул учурда көбүрөөк желектерди кармап качкан команда жеңет.

Эскертүү. Эгер оюнчу качып баратып, чийилген (белгиленген) аянтчадан чыгып кетсе, ал оюндан четтетилет.

12. Ассолоому-Алейкум!

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчам, бат чуркоосун өнүктүрүү, бир-бири менен өз ара таанышуу кырдаалын түзүү.

- Оюн убакыты -15≅ 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -12≅ 25
- Оюнчулардын курагы-7≅ 40



Бардык катышуучулар ийиндери бири-бирине тийишкендей абалда бирин-бири карашып тегеректеп турушат. Баштоочу (ал алдын ала тандалат) тегеректин сырт тарабы боюнча басып баратып, оюнчулардын бирине тийип (мисалы, чыканагы менен) өтөт. Баштоочу жана ал тийген оюнчу тегеректин сырт боюнча ар тарапты көздөй чуркап жөнөшөт. Алар жолу ушканда бир-бирине кол беришип, “Ассолоому-Алейкум” дештери жана ар кимиси өздөрүнүн аттарын аташтары (мисалы, “Асан”- “Айгүл” ж.б.) керек. Кийин алар тегеректеп жалгыз бош орунду ээлегенүн аракетинде андан кийинки чуркоосун улантышат. Кимиси орунсуз калса, баштоочу болуп калат.

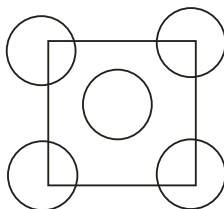
Эскертүү. Ал экөөнүн жолугушуу учурунда кол беришип, салам айтуу-алик алуу ишаараттарын, өз ысымдарын атаганын-атабаганын ж.б. көрүнөштөрдү көңүлгө алуу керек. Эгер кимиси бул эрежени унутса же кандайдыр шашкалактап калса, ал оюнчу айып упай тартат.

13. Квинта

Оюндун максаты: балдардын ыкчамдыгын, бутаны уруу үчүн ыңгайлуу абалды ээлөө аракеттерин, бутанын (б.а. ортодогу оюнчунун) көңүл буруу сезимин төмөндөтүү (б.а. алаксытуу) үчүн ар түрдүү кошумча кыймылдарды жасоо боюнча издөнүүчүлүк, тапкычтыктарын өнүктүрүү.

Каражат: топ

- Оюн убакыты -10[≈] 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -5адам
- Оюнчулардын курагы-10[≈] 40



Жерге 8мХ8м өлчөмүндө чоң квадрат чийишет. Квадраттын бурчтарына тегеректерди сызышат. Ошондой эле өлчөмдөгү тегерек квадраттын борборуна сызылат. Ар бир тегеректин диаметри 1,5 метр болуусу керек.

Бир оюнчу борбордук тегеректе турат, ал “Квинта”, б.а. бута болот. Калган 4 оюнчу квадраттын бурчтарындагы тегеректерди ээлешет жана бири-бирине топту ыргыта башташат да, ыңгайы келгенде квинтага мээлеп уруп тийгизүүгө аракеттенишет. Квинта топту тийгизбөөнүн аракетинде болуп, ар кандай буйтоо кыймылдарын жасап. кээде эңкейе, кээде секире, айрым кезде отура калат. Эгер 5 мүнөттүн ичинде квинтага эч ким тийгизе албаса, ал борбордо калат, ал эми квадраттын бурчтарындагы тегеректерди жаңы төрт оюнчу ээлешет. Кимдин тобу квинтага тийген болсо, ал оюнчу квинтанын ордун ээлөө укугуна ээ болот. Ыргытылган топту квинта ийкем тутуп алган болсо, ал сыйлык упайга ээ болот, ал эми төртөө өз ордуларын мөөнөтүнөн мурда бошотушат. Оюн жыйынтыгында колу түптүү оюнчулар жана амалдуу “Квинталар” жылуу маанайда белгиленет.

14. Мышыктар жана ит

Оюндун максаты : балдардын шамдагайлыктарын, көңүл буруучулук сезимдерин өнүктүрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты -15[≐] 35 мүн.
- Катышуучулардын саны -10[≐] 15
- Оюнчулардын курагы-8[≐] 40

Каражаттар: шишки, таяктар, чырпыктар.

Оюндун жүрүшү. Жерге чоң тегерек чийишет. Тегеректин ортосуна сөөктөр (шишки, таяктар, чырпыктар) өңдөнгөн нерселер коюлат. Ит тегеректин ортосунда отуруп, сөөктөрдү кайтарат. Калган катышуучулар (мышыктар) тегеректин сыртында болушат. Алар тегеректин ичине жүгүрүп киришип (же жүгүрүп киримиш болушуп), иттин жинине, ачуусуна тийишип, өздөрүнө тийгизе коюшпастан, сөөктөрдү ала качууга аракеттенишет. Эгер “Оюн бүттү!” деген белги берилгенге чейин мышыктар итке өзүлөрүн тийгизишпестен бардык сөөктөрдү алып чыгууга үлгүрүшсө, башка ит тандалат. Ал эми оюндун жүрүшүндө кайсы бир мышыкка ит тийүүгө үлгүргөн болсо, экөө орундарын алмашышат же “жараланган” мышык оюндан чыгарылат.

15. Айланпалар

Оюндун максаты: балдардын ыкчамдыктарын, бир – бирин түшүнүшүүгө болгон изденүүчүлүк (б.а. туура тактиканы тандай билүү) аракеттерин өнүктүрүү.

Каражат: колдо кармап ыргытууга ыңгайлуу топ.

- Оюн убакыты -20[≐] 45 мүн.
- Катышуучулардын саны -8[≐] 24
- Оюнчулардын курагы-12[≐] 40

Оюнчулар эки командага бөлүнүшөт. Чоң айлана чийилет. Бир команданын оюнчулары чоң айлананын ички бөлүгүндө тегеректешип турушат, ал эми экинчи команда айлана сызыгынын сыртын бойлото тегерек болуп турушат. Алардын милдети – айлананын ичиндеги

оюнчуларды топ менен бутага алуу. Кимге топ тийген болсо, оюндан чыгып турат. Эгер оюнчу келаткан топту колдору менен ийкем кармап кала алса (б.а. тутууга үлгүрсө), оюндан чыккан оюнчу кайра өз ордуна келет. Айлана ичиндеги бардык оюнчулар “жараланган” учурда, командалар өз орундарын алмашышат. Мелдеш учурунда кайсы команда убакыт боюнча уткан болсо, ошол команда жеңүүчү катары жылуу маанайда белгиленет.

16. Ийнеликтер

Оюндун максаты: катышуучулардын ден соолуктарын чыңдоо, тайпанын жеңүү үчүн болгон умтулуучулук, туура тактиканы тандоо багытында изденүүчүлүк, эрктүүлүк аракеттерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -15≐ 35 мүн.
- Катышуучулардын саны -10≐ 30
- Оюнчулардын курагы-7≐ 40

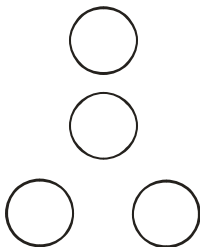
Аталышынын өзүнөн эле бул оюндун максатын түшүнүү мүмкүн. Оюндун милдети – тайпа оюнчулары канчалык алыс секире алышат. Команданын биринчи номурундагы оюнчу старт сызыгынан биринчи секирик жасайт. Экинчи номурудагы оюнчу болсо, биринчи келип түшкөн орунга туруп секирет. Маселен, эки команда ойношсо, ар бир командадан бирден адамды атаандаш тарапты көзөмөлдөө үчүн коюу максатка ылайыктуу. Акыркы номурудагы оюнчулар секирген соң, ар бир команданын секирүүсүнүн жалпы узундугу өлчөнүп, салыштырылып, жеңүүчү команда аныкталат. Жабык жайда же ачык аянтта ойноо мүмкүн. Оюнчу кааласа, каптал жакка секирүүсү, бир бут менен секирүү, ж. у. с. мүмкүн.

Эскертүү. Эки команда үчүн кантип секирүүнүн бирдей шарттары алдын ала макулдашылат.

17. Токой, саз, көл

Оюндун максаты: катышуучулардын ийкемдүү көңүл буруучулугун, кабыл алуусун, таанып билүү кызыгууларын жана активдүүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -15[≐] 40 мүн.
- Катышуучулардын саны -10[≐] 25
- Оюнчулардын курагы-7[≐] 10



Оюндун жүрүшү. Бардык оюнчулар баткыдай өлчөмдөгү тегерек чийишет жана бул тегеректен болжол менен ар бири бирдей алыстыкка дагы үч тегеректи сызышат. Биринчи тегерекке оюнчулар жайланышат, ал эми калган тегеректерге: “Токой”, “Саз”, “Көл” деген ат берилет. Алып баруучу айбандын, канаттуунун, балыктын же каалаган башка жаныбардын атын атайт жана шартталган санга чейин тез санай баштайт. Ар бир катышуучу, анын пикири боюнча, ошол аты аталган жаныбардын же канаттуунун жашоо чөйрөсүнө ылайык келген тегеректи көздөй чуркап жөнөшөт. Алып баруучунун алдын ала шартталган мерчемге жеткиче (мисалы, 12 аталыш дейли) атоолорунан кийин, эч

жаңылбаган катышуучулар жөңүүчүлөр болуп калышат. Бир тегерекке чуркап барып, анан экинчи тегеректи көздөй жүгүрүү мүмкүн эмес. Эгер жүгүрүп келген оюнчу адашып, алдастап, тегерекке бир бутун койгон болсо да, ал айып упай алат же оюндан чыгарылат. Шартталган сан саналып бүткүчө тегерекке чуркап жетүүгө үлгүрбөгөн же акыры келген оюнчу да айып упайга жыгылат же оюндан четтетилет.

Эскертүү. 1. Жаңылган оюнчулар улам оюндан четтетилип турулат.

2. Бардык оюнчулар, мисалы, “Көл” деп аталган тегерекке чуркап барышса, кийинки аталышта бөлөк тегеректи көздөй чуркашат. Алып баруучу оюнчуларды жаңылыштыруу максатында атоолорду улам тездетип барат.

18. Учуп бараткан топ

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыгын, илберенки кыймыл аракеттерин, абалды бачым талдоочулуктарын өнүктүрүү.

Каражат: топ

- Оюн убакыты -15≐ 45 мүн.
- Катышуучулардын саны -8≐ 20
- Оюнчулардын курагы-7≐ 40

Оюнчулар тегеректеп турушат, баштоочу ортодо турат. Белги берилгенде оюнчулар тегеректин ортосу аркылуу “көбүнесе, баштоочунун өңдөсү жактан) бири-бирине топту ыкчам ыргыта башташат. Баштоочу топту токтотууга, тутууга же колун тийгизүүгө аракеттенет. Анын мындай аракети ишке ашса, ал тегерекке келип турат, б.а. топту ийгиликсиз ыргыткан оюнчуну же кайсы оюнчунун

ыргыткан тобун тосууга үлгүрсө, ошол оюнчу менен орундарын алмашышат. Оюн уланат.

Эскертүү. Эгер баштоочу топту тутуп алууга үлгүрсө, ал мыкты оюнчу катары белгиленет.

19. Топ эгизде

Оюндун максаты : катышуучулардын ыкчам кыймылдоо, таамай уруучулук аракеттерин өнүктүрүү.

Каражат: топ

- Оюн убакыты -15[≅] 45 мүн.
- Катышуучулардын саны -10[≅] 25
- Оюнчулардын курагы-8[≅] 40

Катышуучулар тегеректеп турушат, мөөрөй боюнча тандалган баштоочу тегеректин ортосуна турат жана “ Топ эгизде!” деген сөздү айтып, топту өйдө жакшылап ыргытат. (Баштоочу топту өйдөгө эптеп ыргытымыш этпеши керек). Топтун өлчөмү аны тутамдап кармоого ылайыктуу болуусу максатка ылайык. Ушул убакта оюнчулар тегеректен мүмкүн болушунча алыс качууга аракеттенишет. Баштоочу топту тутар замат: “ Токто !” деп бийик үн чыгарат жана үн чыгаар менен баары токтоштору керек (б.а. кандай абалда болсо, ошол көрүнүштө токтоп туруулары зарыл), ал эми баштоочу ордунан жылбастан, ага баарынан эң жакын турган оюнчуну (же каалаганын) топ менен мээлей урат. “Булганган “ (б. а. топ тийген) оюнчу баштоочу болуп калат. Эгер баштоочу жаңылышса, ал өз ролунда калып, оюн улантылат.

Эскертүү. Бутага алынган оюнчу, топту тийгизбөө аракетинде кандайдыр кошумча буйтоо кыймылдарды жасабоосу керек.

20. Курчалган чеп

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыктарын, таамай уруучулук ыктарын, жеңүүгө болгон умтулуучулук аракеттерин, команданын жеңип алуусу үчүн өз салымын кошууга умтулуу сезимдерин өнүктүрүү

Каражат: топ

- Оюн убакыты -20≐ 40 мүн.
- Катышуучулардын саны -16≐ 20
- Оюнчулардын курагы-7≐ 12

Жерге бир-биринөн 40 метр аралыкта диаметрлери 8-10 метр болгон эки тегеректи – “чептерди” сызышат. Ар биринде балдардын жана кыздардын сандары бирдей болгон эки команда (командада 10дон адам болууга тийиш) оюнга катышышат. Бир чепти шарттуу түрдө “Куюн”, ал эми экинчисин-“Бороон” деп атайлы. Катышуучулар мөөрөй кармашып, кайсы чеп биринчи болуп чабуулга өтөөрүн аныкташат. Мисалы, “Бороон” чебинин “аскерлери” биринчи болуп чабуул жасоо укугун алышсын. Оюндун жетекчиси аларга топ берет. Алгач “Бороон” чебинин коменданты өзүнүн аскердик чебердигин көрсөтөт. “Бороон” чебинин аскерлери атаандаштарын карашып, өздөрүнүн чебинин сызыгына тизилишет. Анын коменданты “Куюн” чебине жакындай баштайт, ал эми бул чептин “аскерлери” өздөрүнүн чебин таштап кетүүлөрү же жашырынууга тийиш эмес. Алар каршы тараптын уруусуна даяр болуп турушат. Комендант мээлеп, коргоочулардын бирин топ менен урат да, ошол замат өзүнүн чебине бурулуп, качып жөнөйт. Анын артынан кубалашат. Эгер “Куюн” чебинин аскерлери кууп жетип кармашкан болсо, комендант туткундалды деп эсептелет. Туткунга алынгандар үчүн чептердин жака белинде (б.а. “Бороон” чебинин коменданты “Куюн”

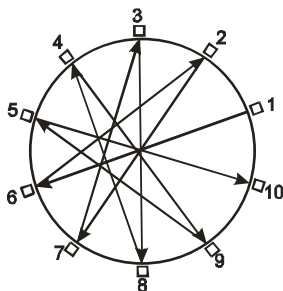
чебине алынып келет). Топ тийген “Куюн” чебинин аскери да оюндан чыгарылат (ал “Бороон” чебинин жака белиндеги орунга келип турат). Эми “Куюн” чебинин аскерлери чабуул коюу укугуна ээ болушат. Алардын аскери “Бороон” чебине жакындап, мээлейт жана чептин бир коргоочусуна топту уруп тийгизди дейли. “Бороон” чебинин коргоочулары артынан кубалашып, кармап алууга үлгүрүшпөсө, ал өзүнүн чебине ийгиликтүү келип кошулат жана оюнду улантат. Топ тийген “Бороон” чебинин коргоочусу оюндан чыгат. Бардык катышуучулар өз мүмкүнчүлүктөрүн сынап бүткүчө оюн улантылат. “Туткундалгандардын” жана “өлгөндөрдүн” эсептери боюнча жеңүүчү чеп аныкталат.

21. Отуруп ойноо

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдуулуктарын, ийкемдүүлүктөрүн, бири-бирин түшүнүшүү, жеңүү үчүн умтулуучулук аракеттерин өнүктүрүү, топту туура алуу – кайтаруу ж.у.с. ыктарына, оюндун тактикасын үйрөтүү.

Каражаттар : отургучтар, волейбол тобу

- Оюн убакыты -15≐ 40 мүн.
- Катышуучулардын саны -10≐ 25
- Оюнчулардын курагы-12≐ 40



Отургучтар бир- биринен бирдей аралыктарда тегеректелип коюлат жана аларга оюнчулар олтурушат. Калыс оюнчуларга волейбол тобун берет. Оюндун жүрүшү волейбол оюнундагыдай мүнөздө болот. 1 - баштоочу бет маңдайындагы оюнчуга (6) берет, ал өз кезегинде 1-нин оң жагындагыга (2) берет, ал болсо 6-нын оң жагындагы оюнчуга (7) өткөрөт. (7)-(3)кө, (3)-(8)ге өткөрөт ж.б. Оюн мына ушундай тартипте уланып отурат. Маселен, үч команда жарышсын дейли. Калыс жеңүүчүнү төмөнкү **эрежени** эске алуунун негизинде аныктоосу максатка ылайыктуу:

1. Бет маңдайдагы (б.а. топ берилген) катышуучудан топ туура эмес кайтарылган учурда отургучтан тура калып алуу же алуу үчүн отургучту жылдыра коюу, ж.у.с. кыймылдар. Бул шартта команда айып упайга кириптер болот.

2.

оп ойноло бериши мүмкүн (б.а. оюн токтотулбай), бирок, топтун берилүү же кайтарылуу тартиби (кыймыл траекториясы) бузулган учурда да команда айып упайга (упайларга) жыгылуу ызасын тартышат.

Кайсы команда **оюн эрежесин** бекемирээк сактаса жана узак ойносо, ошол команда жеңүүчү аталат.

22. Таяк жыгылгыча ...

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчам, ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн, көңүл буруучулук сезимдерин өнүктүрүү.

Каражат: таяк

- Оюн убакыты -15[≐] 35 мүн.
- Катышуучулардын саны -8[≐] 15
- Оюнчулардын курагы-7[≐] 40

Даярдануу. Бардык катышуучулар бир катарга тизилишип, катар менен санашат (б.а. дене тарбия сабагындагы өңдүү) жана тегерек түзүшөт. Биринчи номер тегеректин ортосуна келип турат. Ал таякты алат жана анын бир учун полго (жерге) коет, ал эми экинчисин колу менен кармайт. Эгер оюнчулар көп болсо, алар эки тегеректи түзүшөт жана ар биринде өз-өзүнчө оюн жүрөт.

Оюндун жүрүшү. Баштоочу таяктын учун кармап туруп, кандайдыр бир номерду атап үн чыгарат (бакырат) жана таякты коюп жиберет. Аталган номердагы оюнчу бат чуркап келип таяк полго жыгылгыча кармап калышы керек. Эгер кармап калууга үлгүрсө, ал өзүнүн ордуна кайтат, ал эми баштоочу оюнду улантат. Эгер таякты кармай албаган болсо, ал баштоочу болот, ал эми мурунку баштоочу анын ордуна келет. Оюн убакыты алдын ала белгиленет жана бул убакыт бүткөндө бир да жолу баштоочу болушпаган оюнчулар (албетте, биринчи баштоочуну эске албаганда) жеңүүчүлөр катары таанылышат.

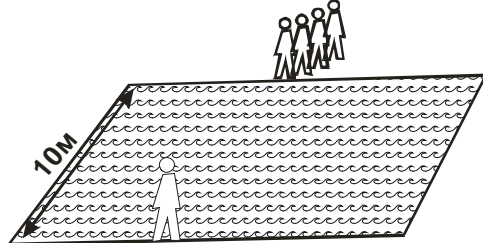
Оюн эрежеси. 1. Баштоочу кимдир бирөөнүн номерун атаган соң гана таяктын учун көө берүүгө тийиш. 2. Оюнчулар бири-бирине тоскоолдук келтирбештери керек. Эгер кайсы бир оюнчуга таякка чуркап чыгууга тоскоол болушса жана анын айынан ал таякты кармап калууга үлгүрбөй калса, анда ал өз ордунда кала берет, ал эми баштоочу оюнду улантат. 3. Тоскоол болгон оюнчу айып упайга жыгылат жана эскертүү алат.

23 .Ташуучулар

Оюндун максаты: катышуучулардын дене күчүн өстүрүү, чыңдоо; жеңүүчүлүн умтулуучулуктарын,

эрктүүлүктөрүн өнүктүрүү; бири-бирин түшүнүшүү сезимдерин тарбиялоо; көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты -10≅ 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -8≅ 20
- Оюнчулардын курагы-12≅ 40



Оюнга ар бири 4-5 адамдан турган бир нече командалар катышышат. Ар бир команданын биринчи оюнчусу колоннага тизилишкен (б.а. биринин артында экинчиси турган, ж.у.с.) өз командасын караган абалда турат. Биринчи оюнчу менен команданын арасында эки сызык менен белгиленген жана ошол эки сызык бири-биринен 10 метр аралыкты түзгөн “дарыя”жайгашкан. Белги боюнча 1-оюнчу өз командасынын мүчөлөрүнүн бирине чуркап барып, аны көтөрүп, “дарыя” аркылуу өткөрүп кайтат. Кийин алар экөө үчүнчү оюнчуну көздөй чуркашат жана 3-оюнчуну көтөрүп кайтышат. Андан соң, алар үчөө 4-оюнчуну карай чуркашат ж.у.с. Өз оюнчуларын биринчи болуп “дарыя”аркылуу өткөргөн команда жеңүүчү аталат.

Оюн эрежеси. 1. Командалар бири-бирин көзөмөлдөө үчүн ар бир командадан бирден катышуучуну чыгаруу же калыстарды шайлоо.

2. Командадагы биринчи оюнчуну көтөрүп кеткен соң, анын ордуна экинчи турган оюнчу жылуусу керек, ж.у.с.

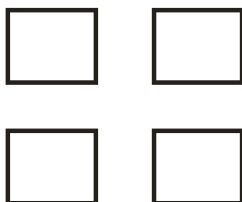
3. "Дарыядан" өткөрүлүү кезинде көтөрүлүп келе жаткан оюнчу кандайдыр убакыттан утуу максатында озунуп секирүүлөрдү жасабашы керек.

24. Бузулган квадраттар

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыктарын, көңүл буруучулук сезимдерин, таамай ура билүү мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү; бири-биринин мүмкүнчүлүктөрүн билүүсүн тарбиялоо.

Каражат: топ

- Оюн убакыты -15 \approx 40 мүн.
- Катышуучулардын саны -12 \approx 24
- Оюнчулардын курагы-10 \approx 40



Аянтча 4 квадратка бөлүнөт. Бардык катышуучулар 4 командага бөлүнөт жана ар бир команда квадраттардын бирине жайланышат. Топко ээ болгон оюнчу башка лагердин оюнчуларынын бирин мээлеп ургулайт. Эгер топ ага тийсе, ошол оюнчу өз лагеринен ага тийгизген оюнчунун лагерине өтөт. Эгер кимдир бирөө (же ошол топ мээлеп ургулаган адам) ал топту ийкем тутуп алган болсо, ургулаган катышуучу топ тутулган лагерге өтөт. Үч квадрат бузулуп, (бул квадраттарда оюнчулар калбайт), бардык оюнчулар бир квадратта жайланышып калган учурда, оюн аяктады деп эсептелет. Жеңүүчү квадраттын

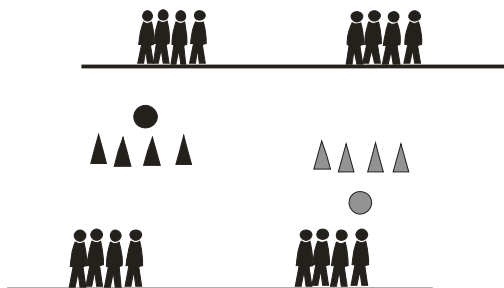
эң алгачкы оюнчулары, жеңүүчү катары жылуу маанайда белгиленишет.

25. Кеглини жыгуу

Оюндун максаты: балдардын ыкчамдыктарын, таамай уруу мүмкүнчүлүктөрүн, жеңүү үчүн умтулуу аракеттерин, эрктүүлүктөрүн өнүктүрүү; команда мүчөлөрүнүн бири-бирин түшүнүшүү касиеттерин, уюшумдуу, коллективчил сапаттарын тарбиялоо.

Каражаттар: эки түстөгү топтор жана эки түстөгү кеглилер.

- Оюн убакыты -15≅ 35 мүн.
- Катышуучулардын саны -12≅ 25
- Оюнчулардын курагы-8≅ 40



Эки команда ойношот. Ойноо үчүн аянтча эки сызык менен бөлүнгөн. Сызыктардын аралыгы катышуучулардын курак жашына жараша мерчемделет. Эки бөлөк түстөгү кеглилер (кегли-бетөлкө өңдүү таякча) жана эки түстөгү эки топ болуусу зарыл. Аянтчанын орто бөлүгүнө ар бир команда үчүн бирдей сандагы кеглилер жайгаштырылат. Оюнчулар оюн сызыгынын артында жайланышышат. Командалар өздөрүнүн кеглилерин өзүнүн тобу менен жыгуулары керек. Топ атуудан

жыгылган ар бир кегли, ошол кегли тиешелүү болгон команданын пайдасына эсептелет, эгер ал кегли атаандаш команданын этиятсыздыгынан жыгылган учурда да. Качан топ аянтчанын кайсы бир жеринде калып калган учурда, оюнчу топту алуу үчүн оюн аянтчасына басууга укуктуу. Убакыттан утуу максатында ал топту сызыктын артындагы оюнчуга ыргытуусу мүмкүн. Белгиленген убакыт бүткөндө, кеглилердин көбүн жыгууга үлгүргөн команда “жеңүүчү” аталат.

Эскертүү. Оюнчулардын кезек-кезеги менен уруусу көзөмөлдөнөт. Кайсы бир оюнчу кезексиз уруп жиберсе, ошол команда айып упай тартат.

26. Ат чабуу

Оюндун максаты: балдардын ыкчам, ийкем кыймыл аракеттерин, көңүл буруучулук, баамчылдык туюм-сезимдерин өнүктүрүү.

Каражат: жоолук

- Оюн убакыты -10[≈] 30 мүн.
- Катышуучулардын саны -8[≈] 15
- Оюнчулардын курагы-10[≈] 40

8 жана андан ашык адам ойношот. Мөөрөй кармашып баштоочуну тандашат жана катышуучулар тегеректөшип турушат. Баштоочу белги бергенде эки колу менен алаканын чабышып, ошол эле кезде чабандестин текирең-таскактап чабуусун элестетишип, тегерек боюнча ыкчам секире башташат. Баштоочу “Чу-чу-у”деп (же башка шартташкан үн чыгарып), жоолукту булгалап, б.а. аттарды күүлөнткөн түр берип, тегерек боюнча жүрүп олтурат. Бир убакта “Жоолук учту-у!”деп бийик үн чыгарып, тегеректин борборун көздөй жоолукту бийиктетип ыргытат. Жоолукту жерге түшүрө койбостон,

секирүү менен гана ийкем илип кеткен оюнчу жеңүүчү эсептелет. Оюн уланып, 2-жеңүүчү тандалат.

27. Адам адамга

Оюндун максаты: балдардын өз ара мамилелешүү, шайкеш кыймылдоо ыктарын, баамчылдык туюм-сезимдерин өнүктүрүү; коллективчил, жамаатчыл сезимдерин тарбиялоо.

- Оюн убакыты -15 мүн.чейин
- Катышуучулардын саны -8= 15
- Оюнчулардын курагы-10= 40

Катышуучулар жуптарга бөлүштүрүлөт жана жуп-жубу менен бир-бирин караган абалда тегерек боюнча турушат. Оболу оюндун шарты жана жүрүшү түшүндүрүлөт. Алып баруучу командаларды (буйруктарды) берет жана ал буйруктарды ар бир жуптар аткарышат. Маселен, оң колду сол колго, арканы аркага, кулакты кулакка, оң бутту оң бутка ж.у.с., б.а. дененин ушул айтылган мүчөлөрүн, буйрукка ылайык ирети менен улам бири-бирине тийгизип баруу керек. Бир буйруктун артынан экинчисин аткарышып, фигура (ар бир жуптун буйрукту аткаруудан кийинки көрүнүшү) барган сайын татаалданып олтурат, анткени “ адам - адамга” буйругу берилгенге чейин мурдагы ар бир буйрук күчүндө калат. “ Адам- адамга” буйругу берилер замат, ар бир катышуучу ыкчам кыймылдап, өзүнө жаңы жупту издеп жөнөйт. Алып баруучунун милдети – озунуу менен өзүнө жуп табууга үлгүрүү. Жалгыз (б.а. жупсуз) калган оюнчу жаңы алып баруучу болуп калат. Оюн уланат.

28. Өзүңдүн атыңды жана менин атымды ата

Оюндун максаты: катышуучуларды өз ара бири-бирине тааныштыруу, көңүлдүү маанай түзүү, жеңүү үчүн болгон умтулуучулук сапаттарын, жоопкерчилик сезимдерин, эрктүүлүктөрүн өнүктүрүү.

Каражат: топ

- Оюн убакыты -30 мүн.
- Катышуучулардын саны -8= 16
- Оюнчулардын курагы-9= 40

Оюнчулар эки командага бөлүнүшүп, алар бири-бирине карашып, анчалык алыс эмес (б.а. жакыныраак эле) аралыкта жайланышышат. Команданын бирине топ берилет. Алып баруучунун белгиси боюнча команданын биринчи оюнчусу өзүнүн атын атап, экинчи команданын оюнчусуна ыргытат. Ал оюнчу топту тутуп алып, өз атын атайт да, биринчи команданын башка бир оюнчусуна ыргытат. Ушул таризде оюн уланып олтуруп, экинчи команданын акыркы оюнчусуна топ тийгенде, оюндун экинчи баскычы үзгүлтүксүз уланат, б.а. ал өз атын жана биринчи команданын биринчи оюнчусунун атын кошо атап, топту ошол биринчи оюнчуга ыргытуусу керек. Ал өз кезегинде өзүнүн атын жана экинчи команданын бир оюнчусунун (өзү каалаган оюнчунун) атын кошо атап, топту аны көздөй ыргытат. Топ экинчи команданын акыркы мүчөсүнө келип жеткенде, оюн үчүнчү баскычка үзгүлтүксүз өтөт. Эми ал өз атын атап, биринчи команданын каалаган мүчөсүнүн атын кошо атап, топту ошого ыргытат. Ал топту туткан соң, өзүнүн атын, экинчи команданын ага топ ыргыткан оюнчусунун атын жана экинчи команданын бир мүчөсүнүн атын атайт да (б.а. өзү ыргытууну каалаган катышуучунун), топту ага ыргытат. Оюн белгиленген убакытка чейин улантылат. Оюн учурунда жаңылган катышуучулар, эскертүү алышып,

айып упайга кириптер болушат. Оюн тартибин так сакташып, жаңылбаган жана (же аз жаңылган) команда жана өзгөчөлөнгөн оюнчулар жеңүүчү болуп калат.

Эскертүү. Оюндун тездиги, темпи бир калыпта сакталуусу жана жайбаракаттыкка, ыкшоолукка жол берилбөөсү кажет.

29. Жер, суу, от, аба

Оюндун максаты: катышуучулардын таанып билүүчүлүк активдүүлүгүн өнүктүрүү, ден соолуктарын чыңдоо үчүн камкордук көрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат : топ

- Оюн убакыты -45 мүн. чейин
- Катышуучулардын саны -8[≠] 16
- Оюнчулардын курагы-10[≠] 40

8 жана андан ашык адам ойношот. Катышуучулар тегеректешип турушат, алып баруучу алардын ортосунда болот. Алып баруучу оюнчулардын бирине топту ыргытат жана ошону менен бирге “Жер”, “Суу”, “От” же “Аба” деген сөздөрдүн бирин айтып, үн чыгарат. Эгер алып баруучу “Жер” деп үн чыгарса, топту туткан оюнчу кайсы бир үй же жапайы жаныбардын атын бат атап, ошол замат топту алып баруучуга кайтарышы керек; “Суу” деп айтылса, топту туткан оюнчу, кайсы бир суу жаныбарынын, мисалы, балыктын атын атайт да, ошол замат топту кайтарат; “Аба” деп үн чыгарса, оюнчу канаттуунун атын аташы керек. “От” деп айтылып үн чыккан болсо, бардык оюнчулар турган орундарынан жылышпай туруп, эки колдорун өйдө көтөрүшүп, колдорун булгалашып, өздөрүнүн окторун бир нече жолу бат айланышат да (б.а. ар бири өз ордунда айланат) топту алып баруучуга

кайтарат. Тез жооп бере албаган, жай кыймылдаган жана кунт кое албаган катышуучулар ката кетирээри менен оюндан чыгарылып турулат.

Эскертүү. Алып баруучу атоолорду алгач жайыраак атап, кийин атоо темпин улам тездетүүсү максатка ылайыктуу.

30. Үч, он үч, отуз

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыктарын, дыкаттык, көңүл буруучулук туюм-сезимдерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты -15 \approx 35 мүн.
- Катышуучулардын саны -10 \approx 25
- Оюнчулардын курагы-7 \approx 40



Оюндун жүрүшү. 10 жана андан ашык адам ойношот. Ар бир катышуучу эки колун каптал жакка сунган аралыкты карманышып, оюнчулар тегеректенишип турушат. Тегеректин ортосуна баштоочу (дайындалган же мөөрөй кармоо менен тандалган) турат. Эгер баштоочу “Үч!” деп бийик үн чыгарса-бардык оюнчулар колдорун алдын карай сунуулары, “Он үч!” деп доош чыгарса-колдорун тик өйдө көтөрүүлөрү, “Отуз!” деп үн чыгарган болсо, колдорун бөлдерин кармап таянуулары (булардан башка кыймылдарды ойлошуп, макулдашып алуулары да мүмкүн) керек. Баштоочу жогорудагы сандардын каалаганын бат атап үн чыгарат. Оюнчулар тездик менен тиешелүү кыймылдарды аткаруулары керек. Ката

көтиргөн оюнчу бир кадам артка жылат жана оюнду улантат же баштоочу менен ролдорун алмашышат. Шартташкан убакыт бүткөндө, өздөрүнүн баштапкы орундарында калган оюнчулар же баштоочу менен бир жолу да ролдорун алмашпагандар, жеңүүчүлөр болуп калышат. Жеңүүчүлөрдүн атына жылуу сөздөр, каалоолор ыроолонуп, көтөрүңкү маанайда белгиленет.

Оюн эрежеси. 1. Эгер оюнчу туура эмес кыймыл жасоого аракет кылган болсо да, ал жеңилүүчү деп эсептелет. 2. Баштоочу үнүн айрым учурда созуп айтуусу мүмкүн, маселен, “О-о-он үч! ” ж.у.с. Оюнчулар сөздүн аякташын кунт коюу менен угуулары зарыл.

31. Гүлдөрдүн мелдеш

Оюндун максаты: а). Катышуучулардын жеңүү үчүн умтулуучулук аракеттерин, эрктүүлүктөрүн, ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн, бири-бирин түшүнүшүүлөрүн өнүктүрүү;

б). Көркөм табитти жаратуу, сулуулукту, кооздукту кабылдоо жана түзүү сезимдерин өрчүтүү.

Каражаттар: кагаз гүлдөр, 2 даракча же 2 чырпык, гүл карапалары же бийик кутулар.

- Оюн убакыты –25ч45мүн.
- Катышуучулардын саны –8ч16 адам
- Оюнчулардын курагы –10ч21

Оюндун жүрүшү. Эки даракчаны же эки чырпыкты бири-биринен болжол менен 3м аралыкта ойноо үчүн аянтчага орнотушат. Алып баруучу оюнчуларга кагаз гүлдөрдү берет (чырпыктарга илүү үчүн гүлдөргө кичинекөй илмектер тигилип коюлат). Балдар эки даракчадан же чырпыктан 10–12 м аралыкта эки колоннага тизилишет.

Алып баруучунун белгиси боюнча эки колоннада биринчиде тургандар ар бири өз дарагына чуркашып, гүлдү илишип, кайра чуркап келишип, өз колоннасынын артына турушат.

Кайсы колоннанын оюнчулары гүлдөрүн бачым жана бир да гүл жерге түшпөгөндөй илишсе, ошол колонна утушка ээ болот.

Эскертүү. Гүлдү эки кол менен шашпай байлашат. Оюнду аянтчада гана эмес, сарайда да өткөрүү мүмкүн. Бул учурда чырпыктар гүл карапаларына же бийик кутуларга сайылып коюлат.

Оюн «гүлдөгөн даракты» оюнчулар айланышып, жалпы ырдоо менен аяктайт.

32. Дарбазадан өткөр

Оюндун максаты: а). Катышуучулардын таамай жана ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн, уюшумдуу болууга умтулуучулук аракеттерин, оюнчунун командалык жоопкерчиликти сезүүлөрүн өнүктүрүү:

б). Каталарын биргеликте талдап, жыйынтык чыгарууну, жеңилүү ызасын көтөрө билүүнү тарбиялоо.

Каражаттар: топ, дарбаза.

• Оюн убакыты –20ч40 мүн.

• Катышуучулардын саны –10 жана андан ашык адам

• Оюнчулардын курагы –8ч40



Оюндун жүрүшү. Командалар бири-бирин жүздөрүн карашып турган абалда 10-15 м аралыкта эки катарга тизилишет. Командалар арасындагы борборго (ортого)

ийилчөк таяктан (чыбыктан) таяктын эки учу жерге сайылган абалда дарбаза орнотушат. Дарбаза топтун диаметринен 5-20 см ге кенен болуусу (бул катышуучулардын курак жашынан көз каранды болот) максатка ылайыктуу.

Каалаган командадан биринчи нумур дарбазанын каршысына (бет маңдайына) келип, чукул ыргытуу менен топту дарбазадан тоголотуп өткөрүүгө тийиш. Андан соң экинчи команданын биринчи нумурдагы оюнчусу топту ушинтип ыргытат.

Кайсы команда дарбазадан топту көп өткөрсө, ошол команда жеңүүчү аталат. Эгер оюн белмөдө өткөрүлсө, анда эки отургучту пайдаланып, дарбаза куруу мүмкүн.

Эреже: топ жерде тоголонушу керек.

33. «Күйдү!»

Оюндун максаты: а). Катышуучулардын ыкчам кыймылдоо, таамай уруучулук аракеттерин жана

б). Алардын ийкем багыттануу аракеттерин, баштоочунун жана оюнчулардын бири-биринин психологиялык өзгөчөлүктөрүн бат аңдап-туюу сезимдерин өнүктүрүү.

Каражат: топ

- Оюн убакыты –25ч45мүн.
- Катышуучулардын саны –5ч10 адам
- Оюнчулардын курагы –7ч30

Оюндун жүрүшү. Алып баруучу аянтчанын орто ченинде кичинекөй топ менен турат. Бардык оюнчулар четке чыгышат жана сүйлөшүп алышат. Сөөмөй манжа – «крокодил», ортон кол –«сагызган», аты жок –«бака» болот. Кийин алар алып баруучуга каалаган манжаны тандоону сунушташат. Эгер ал, маселен ортон колду

тандаган болсо, анда оюндун жүрүшүндө аны сагызган деп аташат. Оюндун мазмуну төмөндөгүчө: алып баруучу топту жогору көздөй ыргытат жана ошол замат оюнчунун атын атайт –мисалы, Айжан. Айжан ыргытылган топту тутууга милдеттүү, ал эми калган оюнчулар ар кайсы жакка качышы керек. Айжан топту тутуп алып, аны өйдө көздөй ыргытып жатып, башка оюнчунун атын атайт – маселен, Бакыт. Эгер Бакыт топту туту албай калып, топ жерге тийсе, Бакыт топту кармайт жана «Күйдү!» деп кыйкырат. Бардык оюнчулар токтоп калышат, ал эми Бакыт топту алган ордунан жылбастан, каалаган оюнчулардын бирине уруп тийгизүүгө аракеттенет. Эгер топ оюнчулардын бирине тийсе, ошол оюнчу алып баруучу болот.

Эреже. Эгер кимдир-бирөө топту жогору көздөй ыргытып жатып, **Сагызган** дегендин ордуна жаңылышып анын атын атаган болсо, ошол адашып атаган оюнчу өзү **Сагызган** атка конот.

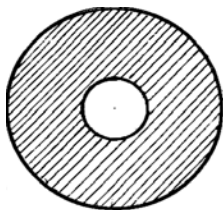
34. Түптүү кол!

Оюндун максаты: а). Өз мүмкүнчүлүгүн, дараметин сыноого болгон көз карашын, таамай ургулоо аракетин өнүктүрүү;

б). Оюндан моралдык-психологиялык жактан канааттануу алуу.

Каражаттар: бута (диаметри 1 м), анын борборунда тешик (диаметри 15 см); 3 топ (диаметрлери 5см–10см чейин).

- Оюн убакыты –40 мүн.ч.
- Катышуучулардын саны - бир же бир нече адам
- Оюнчулардын курагы –10ч40



Оюндун жүрүшү. Оюнчу бутадан 3-5 м аралыкта туруп, максатты «багынтууга» (б.а. топ менен тешикти мелжеп аткылап, андан өткөрүүгө) аракеттенет. Ийгиликтүү өткөрүлгөн топ үчүн бир упай жазылат. Ким көп упай топтосо, ошол жеңүүчү аталат.

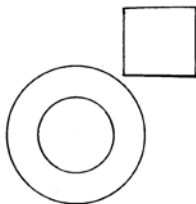
2-вариант. Бутаны баскетбол оюнундагы сыяктуу жайгаштырып (б.а. горизонталь абалда), ойноп көрүү да мүмкүн.

35. Топту жашыр?

Оюндун максаты: балдардын ыкчам кыймылдоолорун, баамчыл туюмдарын, бири-бирин түшүнүшүүгө болгон умтулуучулук сезимдерин, командалык жоопкерчиликти сезүүнү өнүктүрүү.

Каражат: топ.

- Оюн убакыты –20ч45 мүн.
- Катышуучулардын саны –20 жана андан ашык адам
- Оюнчулардын курагы –8ч45



Оюндун жүрүшү. Жерге диаметри 20-25 м болгон тегерек чийилет. Анын ичине диаметри биринчи тегеректен эки эсе кичи болгон экинчи тегерек чийилет. Оюн алдында бир команда мөөрөй боюнча кичи тегерекке жайланышат, ал эми экинчи команда сырткы тегеректен 5-6 м аралыктагы мурда чийилип коюлган квадратка барышат. Бул жерде оюнчулардын бири чөнтөгүнө же колтугуна кичинекей резина тобун жашырат. Андан соң оюнчулар чоң тегеректин сызыгын баспастан, аны бойлото жайланышат, колдорун артына, чөнтөктөрүндө же колтуктарында карманышат. Ар бир оюнчу топ анда экенин айлакерленип «көрсөтүүгө» аракеттенет. Топ жашырган оюнчу ыңгайлуу учурду күтүп, ички тегеректе турган оюнчулардын бирин көздөй аткылайт. Эгер топ оюнчуга тийсе, ал оюндан чыгат. Эгер ыргытылган топ тийбесе, ыргыткан оюнчу өзү оюндан чыгат. Ички тегеректеги топ келип тийген оюнчу оюнда калуусу мүмкүн, эгер ал топту ыкчам алууга үлгүрүп, квадратты көздөй чуркап баратышкан экинчи команданын оюнчуларынын бирине топту аткылап тийгизген болсо (квадраттын ичине кирүүгө үлгүргөн оюнчуга тийсе, ал эсептелбейт). Алдын ала белгиленген сандагы оюнчулар катардан чыгарылган соң, оюн жаңыдан улантылат. Бул учурда топту жеңген команда жашырат.

Эреже. 1. Топту башты көздөй мээлөөгө уруксат берилбейт.

2. Тийгизбөө аракетинде топтон өзүн ала качуу (буйтоо) мүмкүн.

36. Бөлмөдө төртөө

Оюндун максаты: катышуучулардын оюндун тактикасын туура тандай билүү, бири-бирин бат

түшүнүшүү, жеңүү үчүн умтулуучулук, ыкчам кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

Каражат: топ.

- Оюн убакыты –25ч 45 мүн.

- Катышуучулардын саны - ар биринде 4-6 адамдан турган 2 команда

- Оюнчулардын курагы –11ч 40

Оюндун жүрүшү. Жерге жагы 10 м болгон квадратты чийишет. Бул «бөлмө». Бир команда бөлмөгө жайланышкан, ал эми экинчи команда анын сыртында болот, б.а. «тышкы» жана «ички» оюнчуларга бөлүнүшөт.

Топ менен оюнду «тышкылар» башташат. Алар топту бири-бирине ыргытышып, андан соң ыңгайы келген учурда каршылаштары үчүн күтүүсүз, оюнчулардын бирине уруп тийгизүү максатында, бөлмөнү көздөй аткылайт. Ичкилер топту өздөрүнө тийгизбөөгө аракеттенишет, бирок бөлмөдөн чыга качууга мүмкүн эмес. Бирок алар топту тутуп алуусу мүмкүн, эгер бул алардын колунан келсе, анда тышкылардын эсебине бир упай жазылат. Же алар бөлмөнүн ичинде калган топту алышып, бири-бирине ыргытышып, андан ары каршылаштары үчүн күтүүсүздөн, тышкылардын бирине тийгизүү аракетинде, аларды карай аткылайт.

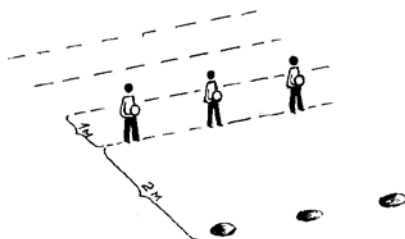
Эгер «тышкылар» топту бөлмөгө ыргыткан учурда, алардын эч кимисине тийбесе, анда тышкыларга бир упай жазылат. Ошол сыяктуу «ичкилерге», алар тышкыларды аткылаганда, топтору жаза кетсе (б.а. тийбесе), ичкилерге бир упай берилет. Төрт упай топтогон команда, тийгизе албоодон көп упай алган оюнчусун оюндан чыгарат. Көп оюнчусун жоготкон команда, жеңилүүчү эсептелет.

37. Шариктерди оюктарга

Оюндун максаты: балдардын таамай мээлөө, жеңүү үчүн эрк аракеттерин , өз шык жөндөмүн сынап көрүү мүмкүнчүлүгүн өнүктүрүү.

Каражаттар: шариктер же 6-8 см диаметриндеги топтор.

- Оюн убакыты – 45 мүн. ч.
- Катышуучулардын саны – 3 жана андан ашык адам
- Оюнчулардын курагы –12ч40



Оюндун жүрүшү. Оюнчулар карга же жерге (жыл мезгилдерине жараша (бири-биринен 1 м аралыкта терөң эмес 3 оюк (чуңкурча) казышат.

Оюктардан 2 м аралыкта бир чийин жүргүзүлөт, ал чийиндин артынан дагы үч жарыш (параллель) чийиндер (бири-биринен 1 м аралыкта) чийилет.

Алып баруучунун белгиси боюнча, оюнчулар алып баруучу көрсөткөн кол менен шариктерин өз оюктарына тоголотушат. Кимдин шариги оюкка түшсө, экинчи чийинге өтүп, эми ушул абалдын оюкту мээлей баштайт.

Ошентип балдар акыркы чийинге жеткиче шарикти (топту) тоголотуу уланат.

Бардык чийиндерден шарикти катасыз тоголоткон оюнчу жеңет.

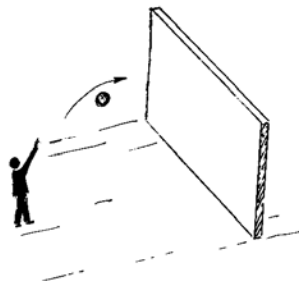
Эреже. Ким оюкка түшүрбөсө, ага түшүрмөйүнчө кийинки чийинге өтүүгө укугу жок.

38. Топ менен көнүгүүлөр мектеби

Оюндун максаты: балдарды баскычтар боюнча тапшырманын коюлган милдетине жараша топ менен ыкчам, ийкем кыймылдоо (б.а. топту башкаруу), берилген көнүгүүнү жогорку деңгээлде аткаруу мүмкүнчүлүгүн, кыймылдуулугун өнүктүрүү; өзүн-өзү машыктыруу.

Каражат: топ.

- Оюн убакыты – 45 мүн. ч.
- Катышуучулардын саны – бир же бир нече адам
- Оюнчулардын курагы –7ч24



Оюндун жүрүшү. Топту тосуунун ыктарын ар бир бала өз алдынча үйрөнөт. Алдын ала көнүгүү – топту туура тосуп алуу. Дубалдан үч метр аралыкта турган оюнчу, колдорун башынан өйдө көтөрүп, топту дубалга урат жана топ дубалдан чакиган (кайткан) учурда колдорун ошол эле абалда кармап чакиган топту тутат.

Көнүгүүлөр татаалдык даражасына жараша класстар боюнча берилет.

1-класс. Оюнчу топту оң колу менен дубалга ыргытат жана аны сол колу менен тутат. Андан соң сол колу менен дубалга ыргытат, кайткан топту оң колу менен тутат, кийин тескерисинче.

2-класс. Оң бутун бийик көтөрүп, анын астынан оюнчу топту ыргытат жана топ дубалдан чакиган учурда, аны тутат. Ошол эле көнүгүүнү сол буту менен аткарат.

3-класс. Оюнчу дубалга карата далысын салып турат да, артын көздөй чалкалап топту ыргытат, ыкчам дубалга карай бурулат жана кайткан топту тутат.

4-класс. Оюнчу топту дубалга ыргытат, топ андан чакиган учурда, алаканы менен топту кайрадан урат жана дубалдан чакигандан кийин гана тутат. Бул көнүгүү үч жолу кайталанат.

5-класс. Төртүнчү класстагы сыяктуу эле болот, бирок бул жерде алаканы менен топту эки жолу уруу керек жана андан соң гана тутат.

6-класс. Жогору өңдүү аткарылат, бирок бул учурда топту алаканы менен үч жолу уруу керек.

7-класс. Оюнчу дубалга аркасын салып турат жана топту ыргытат, андан соң дубалды карай бурулат жана чакиган топту алаканы менен урат жана кайткан топту тутат.

8-класс. Жетинчи класстагы өңдүү. Чакиган топту тутуудан мурда алаканы менен эки жолу уруусу керек.

9-класс. Сөгизинчи класстагы сыяктуу, бирок чакиган топту алаканы менен үч жолу уруусу керек болот.

10-класс. Оюнчу топту жерге урат, топ жерден кайткан учурда эки жолу алаканы менен топту дубалды көздөй урат жана андан соң тутат.

Топ менен көнүгүүлөр мектеби боюнча мелдеш уюштуруу мүмкүн.

39. Чикалдак

Оюндун максаты: балдардын өз атаандашынын мүмкүнчүлүктөрүн туура талдай билүүсүн, жеңүү үчүн умтулуучулук, эрк аракеттерин, тапшырманы аткаруу

милдетине жараша белгилүү ыктарды үйрөнүү боюнча көнүгүүсүн өнүктүрүү.

Каражаттар: чикалдак (эки учу учталган кыска таякча), эки таяк.

- Оюн убакыты – 45 мүн. ч.
- Катышуучулардын саны – 2 адам
- Оюнчулардын курагы –10ч40



Оюндун жүрүшү. Жерге «үй» (диаметри 1 м келген тегерек) чийишет. Анын борборуна чикалдакти коюшат жана чикалдактин учуу багыты болжолдонгон талаа аныкталат. Оюнчулардын бири (мээлөөчү) болжолдонгон талааны көздөй учурууга аракеттенип, чикалдактин уч жагын таяк менен урат (алгач чикалдактин учун акырын уруп, ал кичине өйдө көтөрүлгөн соң, аны андан кийин уруу менен алысыраак учуруу мүмкүн). Чикалдака таяк тийбей калса, ошондой эле, эгер чикалдак «үйгө» өтө жакын жатып калган учурда (таяктын узундугуна караганда кичине аралыкта), мээлөөчү урууну кайталоосу мүмкүн, бирок үчүнчү ирет жаза көтүүдөн соң, оюнчулар орундарын алмашышат.

Экинчи оюнчу чикалдакти учуп баратканда тутууга же таягы менен токтотууга аракеттенет жана чикалдак түшкөн орундан аны таяк менен уруп, кайрадан «үйгө» кийирүүгө аракет жасайт. Мээлөөчү «учуп» келаткан чикалдакти таяк менен уруп, аны кайра эле талаага багыттоого аракеттенет. Эгер чикалдак «үйгө» келип түшсө же баштоочу аны учуп баратканда тутуп алса,

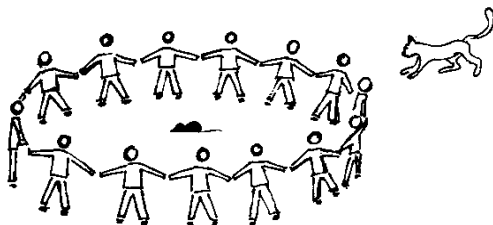
оюнчулар ролдорун алмашышат. Оюндун жүрүшү боюнча жеңүүчү аныкталат.

40. Мышык жана чычкан

Оюндун максаты: катышуучулардын оюнга тиешелүү көрсөтмөлөрдү так аткаруу сезимдерин, мышыктын жана «дарбазанын» бири-бирине карата «сүйлөө-жооп берүү» адептерин (көркөм кептин элементтерин пайдалануу менен) чыгармачылык менен колдоно билүүсүн, шамдагайлыктарын өнүктүрүү; көтөрүңкү көңүлдүү маанай түзүү.

Каражаттар: мышык жана чычкандын маскалары.

- Оюн убакыты –25ч 45 мүн. ч.
- Катышуучулардын саны – 10ч30
- Оюнчулардын курагы –7ч35



Оюндун жүрүшү. Оюнчулар арасынан «мышык» жана «чычканды» тандашат. Калгандар бири-биринин колдорун кармашып, айлана түзүшөт. Чычкан айлананын ортосуна чыгат, ал эми мышык анын сыртында калат. Эки бала, кармашкан колдорун көтөрүшүп, дарбаза түзүшөт. Оюндун башында мышык дарбазаны каккылайт жана «Чычкан ушуердеби?» -деп сурайт. «Ооба, ал жуунуп жатат» -деп дарбаза жооп берет. Мышык эки-үч жолу оюнчуларды тегеренип чуркап келип, «Чычкан ушуердеби?» -деп кайрадан сурайт. «Ооба, ал азыр

таранып жатат» деген жооп угат жана «А, качан ал даяр болот?» -деп сураганда, «Саат сегизде,(жетиде)» -дешип, дарбазалар жооп беришет. Дарбазалар кайсы цифраны айтышса, оюнчулар ордуларында туруп, ошончо жолу санап секиришет. «Чычкан ушул жердеби?» -мышык үчүнчү ирет сурайт. «Ооба, ал чыгууга даярданууда» деген жооп айтылар замат, мышык дарбазадан чуркап кирет жана чычканды кубалап жетүүгө аракеттенет. Мышык чычканга кууп жеткиче, оюн уланат.

Эреже. 1. Мышык жана чычкан кубалашып, тегеректен чыгуулары мүмкүн (бирок, чычкан тегеректи гана айланып качууга тийиш).

2. Чычкан качып чыккан орундан гана мышык кубалап өтүү укугуна ээ.

3. Оюнчулар мышыкты тоскоолдуксуз өткөрүшөт.

41. Мурун – пол – шып

Оюндун максаты: катышуучулардын көңүл буруучулук сезимдерин байкоо, тыныгуу убактысында көңүлдүү маанай түзүү аракетин көрүү, биргелешкен ишмердүүлүккө багыттоо.

- Оюн убакыты –5ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч60
- Оюнчулардын курагы –7ч45

Оюндун жүрүшү. Алып баруучу «мурун», «пол» жана «шып» деген сөздөрдү айтат жана тиешелүү түрдө полду, мурдун же шыпты көрсөтөт. Кээде оюнчуларды адаштыруу максатында, ал бирин көрсөтүп, экинчисин аташы мүмкүн. Маселен, сөөмөйү мөнөн полду көрсөтүп, ошол эле кезде «шып» деп аташы мүмкүн. Оюнчулардын негизги милдети-өзүлөрүнүн көңүл буруусунун кандайлыгын аңдоо. Оюндун катышуучулары алып

баруучунун сүйлөгөнүн көрсөтүүлөрү жана ката кетирбөөгө аракеттенүүлөрү керек. Ката кетиришкен катышуучулар, оюндан четтетилип турат.

42. Күлдүргүч жүз аарчы

Оюндун максаты: тыныгуу учурунда көтөрүнкү, көңүлдүү маанай түзүү; биргелешкен ишмердүүлүккө моралдык-психологиялык жактан даярдоо.

Каражат: бет аарчы.

- Оюн убакыты – 5ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч60
- Оюнчулардын курагы – 7ч45



Оюндун жүрүшү. Алып баруучу бет аарчыны жогору карай ыргытат жана ал абада болгон учурда, баары катуу күлүүлөрү керек (б.а. шаңдуу күлкүлөр жаңырат). Бет аарчы полго келип түшөөр замат, баары тынчтанып калышат. Тыптынч жымжырттыкка кимиси (кимдер) чыдабай кетип (б.а. өзүн кармай же көзөмөлдөй албай), күлүп жиберсе, ал оюндан чыгарылат.

43. Жөндөгүч

Оюндун максаты: тыныгуу убактысында көңүлдүү маанай түзүү, катышуучулардын эрежени карманууга болгон аракеттерин байкоо, биргелешкен ишмердүүлүккө моралдык-психологиялык жактан даярдоо.

- Оюн убакыты –5ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч60
- Оюнчулардын курагы –7ч45

Оюндун жүрүшү. Баары ыр ырдашат, ал эми алып баруучу колун өйдө көздөй көтөрөт жана колу менен саат жебеси боюнча төмөн карай кыймыл жасайт. Оюнчулар үч эрежени аткаруулары керек: алып баруучунун колу өйдөдө болгондо баары бийик үн чыгарып ырдашат, колу горизонталь (түз) абалда –ырдоо үнү басаңдайт, ал эми колу ылдыйда болгондо – «ичтеринде» (б.а. үнсүз) ырдап калышат.

Ошентип, жогоруда айтылгандай, колун саат жебеси боюнча ар түрдүү абалга алып келүү менен катышуучулардын тиешелүү түрдө ар түрдүү ырдоолорун (бийик, орточо, үнсүз) жөндөйт.

44. Үч бурчтуу калпак

Максаты: а). Баланын ыр айтуу дикциясын, ыргагын өнүктүрүү жана ырдын маанисине шайкеш жарашык кыймылдын ритмикасын тарбиялоо;

б). Алардын эс тутумун өнүктүрүү жана көңүл бурууларын бөлүштүрүүчүлүк (ырга жана кыймылга) шык жөндөмдөрүн байкоо;

в). Образга кирүү менен аткаруучулук мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –5ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч60
- Оюнчулардын курагы –7ч45

Оюндун жүрүшү. Бул ырдын текстин (аны жаттоо эч кандай оорчулук келтирбейт) ар бир катышуучу жатка билүүсү керек. Алгач алып баруучу ырдын текстин айтат жана оюнчулар аны үн чыгарып кайталашат. Андан соң, алып баруучу катышуучуларга мындай шарт коет: «Мен ар бир жолу айтканда, ырдын текстинен бирден сөздү кезеги менен таштайм да, ошол ташталган сөздүн маанисине ылайык келген кыймылдарды (колдордун, дененин, баштын ж.у.с. кыймылдары) жасайм. Силер да дал мендей аткарууңарды өтүнөм» дейт. Үч экинчи жолу айтылганда, анын текстиндеги эки сөз ташталып, сөздөрдүн ордуна тиешелүү кыймылдар көрсөтүлөт. Үчүнчү жолу кайталанганда, үч сөз ташталат да, ал сөздөрдүн ордуна маанилеш кыймылдар жасалат. Ошентип жүрүп олтуруп, бүт сөздөр ташталып, ордуларына кыймылдар гана калат. Үчүнчү жолу айтылуу жана сөздөр алмаштырган мүнөздүү кыймылдардын темпи улам тездетилүүсү кажет. Ийкемсиз катышуучуларга эскертүү берилет.

Менин үч бурчтуу калпагым,
Калпагым менин үч бурчтуу,
А эгер үч бурчтуу болбосо,
Анда калпак кимдики?

45. Менин атымды ким билет?

Оюндун максаты: катышуучуларды өз ара бири-бири менен тааныштыруу, алардын тапкычтык, изденүү жөндөмдөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –15ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч25
- Оюнчулардын курагы –12ч45

Оюндун жүрүшү.— Оюнчу өзүн тааныштыруунун ордуна калган катышуучуларга төмөндөгү жетеленмелерди айтат.

1. Менин атым «А» тамгасы менен башталат.
2. Менин атым «Р» тамгасы менен аяктайт.
3. Менин атым алты тамгадан (Акмөөр) турат ж.у.с. Катышуучулар табуудан кыйналышса, дагы бир жетеленмени айтуу мүмкүн, мисалы: «Акыркы тамганын алдында эки «өө» бар» деген өңдүү.

46. Шар

Максаты: (14-пунктта коюлган максаттын мазмунуна дал келет).

- Оюн убакыты - 30 мүн. ч.
- Катышуучулардын саны – 10ч60
- Оюнчулардын курагы –7ч45

Оюндун жүрүшү. Летит, летит по небу шар,
По небу шар летит.
Но знаем, что до неба шар,
Никак не долетит.

Бул оюн дал 14-темадагы оюндун мазмуну өңдүү аткаруу сунушталат.



Бөлмөдө ойнолот

47. Киллер

Оюндун максаты: катышуучулардын байкагычтык (ал эми киллердин өзүн байкатпастык, билдирбестик кылдаттыгын), изденүүчүлүк жана көңүл буруучулук сезим-туюмдарын өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –15ч 45 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч25
- Оюнчулардын курагы –10ч45

Оюндун жүрүшү. Оюндун катышуучулары тегеренип олтурушат. Алып баруучу бардык оюнчуларга көздөрүн чып жумууну («уктоону») буюрат. Андан соң алып баруучу катышуучулардын бирин киллер (киши өлтүргүч) катары дайындайт, калгандары шаардын тургундары болуп калышат. Алып баруучу киллерди калган катышуучулар такыр билбегендей (б.а. киллердиги калгандар үчүн купуя сыр болуусу абзел) кылып тандоосу керек. Киллердин башкы милдети – шаардын бардык жашоочуларын «өлтүрүү». Киллер тегеректе олтуруп, бир көзүн кысып «өлтүрөт». Ал эми тегеректе олтурушкан калган оюнчулар кунт коюп байкашат жана киллерди издешет. Өлтүргүчтү байкап калган катышуучу колун көтөрөт жана ал ушул заматтан баштап, аны өлтүрүүгө мүмкүн болбогон күбөгө айланат. Эгер өлтүргүчтү 3төн көм эмес күбөлөр байкашкан болсо, өлтүргүч «кармалды» деп эсептелет. Эгер күбөлөрдүн бири ката кетирсе, анда ал «өлөт». Качан киллер шаардын бардык тургундарын «өлтүргөндө» же алардын арасынан кимиси «киллер» экендиги аныкталса, оюн аяктады деп саналат.

48. Беш ысым

Оюндун максаты: катышуучуларды өз ара тааныштыруу, алардын кадам сайын ысымдарды бат, жаңылбай айтуу мүмкүнчүлүктөрүн сыноо жана өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –10ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 15ч30
- Оюнчулардын курагы –7ч45

Оюндун жүрүшү. Эки оюнчу бала жана кыз (алар эки команданын өкүлдөрү болушу мүмкүн) парталардын катарларынын ортосундагы өткөөлдөрдүн (окуучулар ары-бери басуучу аралык) акырында турушат. Алып баруучунун белгиси боюнча алардын ар бири кезек менен алдыга беш кадам жасаштары керек. Ар бир кадам сайын алар токтолбостон класстагы окуучулардын аттарын жаңылбай атоолору керек (бала-кыздардын аттарын, кыз-балдардын аттарын). Атоодон мурда кадамдап жиберүү, атын таппай туруп калуу, бир атты кайталоо, жаңылуу ж.у.с. белгилер боюнча жеңүүчүлөр аныкталат.

Үн чыгарбастан 49. Түйүн

Оюндун максаты: а). Баланын кырдаалды тез байкап, туура талдоо менен түйүндүү маселени чечүүгө багытталган изденүүчүлүк шык-жөндөмдүүлүктөрүн жана б).Катышуучулардын мамиле- лөшүү, карым-катышуу ыктарын өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –10ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 15ч25
- Оюнчулардын курагы –10ч40

Оюндун жүрүшү. Бардык катышуучулар бири-биринин колдорун кармашып, тегеректи түзүшөт. Алып баруучу тандалат жана ал четке чыгып, оюнчуларга аркасын салат, б.а. оюнчулар эмне кылып жаткандыгын

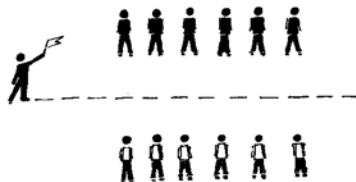
көрбөшү керек. Оюнчулар кармашкан колдорун ажыратышпастан төгөрөкти бузушуп, чынжырчаны баш аламан (б.а. чырмалышкан абалда) жайгаштырышат. Чынжырча баш аламан жайгашкан соң, алып баруучу чакырылат жана анын милдети болуп, эч үнсүз, чынжырчанын чатышын жазуу жана баштапкы төгөрөкти ордуна келтирүү саналат.

50. Мен+сен=биз

Оюндун максаты: а). Катышуучулардын жеңүү үчүн умтулуучулук, командалык жоопкерчиликти сезүү аракеттерин өнүктүрүү;

б). Белгиленген критерийлерди так жана ийкем аткаруу, туура атаандашуу, өз ара мамилелешүү, жамаатка биригүү, лидерди аныктоо мүмкүнчүлүктөрүн, ыктарын тарбиялоо.

- Оюн убакыты –20ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны – 30ч35
- Оюнчулардын курагы –8ч40



Оюндун жүрүшү. Катышуучулар эки командага бөлүнүшөт. Алар бири-бирин карашып турушкан абалда эки катарга тизилишет. Алып баруучу командаларды критерийлер менен тааныштырат (б.а. алып баруучу кандайдыр бир белгилерди көрсөтүү менен буйруктарды берет, ал эми оюнчулар ошол көрсөтүлгөн белгилерге карата тиешелүү кыймылдарды, жайгашууларды

аткаруулары керек), командалар ошол критерийлерге ылайык ылдам жана сапаттуу тизилүүлөрү зарыл. Маселен: боюңарга карап (бою узундан улам бою кичи боюнча же тескерисинче), чачыңардын түстөрү боюнча (ак (буура) түстөн кара түскө карай), атыңардын биринчи тамгалары боюнча (А, Б, В,... б.а. алфавиттик тартипке ылайык), бут кийимиңердин өлчөмдөрүнө карап, чачыңардын узундугу боюнча тизилгиле... ж.у.с. Кошумча шарт катары тапшырманы аткаруу убагында оюнчулардын үн чыгарбоолору (үн катпоолору) болуусу мүмкүн. Тапшырманы ылдам жана сапаттуу аткаруулар боюнча жеңүүчү команда аныкталат.

Акыл дарамет **51. «Бир тай кеттим!»**

Оюндун максаты: а). Катышуучулардын образдуу, көркөм, логикалык ойлоо мүмкүнчүлүктөрүн, акыл чабыттарын байкоо жана өнүктүрүү;

б). Алардын ар түрдүү өнөргө шыктуулугун ойготуу, ийкемдүүлүгүн тарбиялоо.

- Оюн убакыты –10ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны – 5ч20
- Оюнчулардын курагы –8ч45

Оюндун жүрүшү. Катышуучулар төгөрөк тартып олтурушат. Оюнчулар бири-бирине табышмак айтышат, бирок табышмак айтууну баштаган оюнчу табышмагын баары уккудай үн менен айтат, ал эми табышмактын жандырмагын анын кошунасы гана табуусу керек. Ал өз кезегинде табышмак айтат, анын жандырмагын кошунасы табууга тийиш. Ошентип оюн уланат. Эгер табышмактын жандырмагын чечүүгө чамасы жетпесе, убакытты албай «Бир тай кеттим!» деп коюу керек. Анда табышмактын

жандырмагын табуу озуйпасы кийинки кошунага өтөт. Табышмактын жандырмагын чыдабай кетип (өзүн токтото албай) же озунуп айтып жиберген оюнчу айып тартат. Ошондой эле үч, беш же он табышмакты таппаган оюнчу да айыпка жыгылат. Айыпка жыгылгандар кандайдыр бир тапшырманы (ырдап берүү, бийлөө, азил-тамаша, анекдот, апенди айтуу, бир нерсени тууроо, полду шыпыруу ж.у.с.) аткарышат.

52. Батарей

Оюндун максаты: катышуучуларды бири-бирине тааныштыруу, алардын кабыл алуусун, көңүл буруусун, эс тутумун өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –15ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч25
- Оюнчулардын курагы –10ч45

Оюндун жүрүшү. Катышуучулар бири-биринин колдорун кармашып, бир сызыкка тизилишет. Алып баруучу (суу өткөргүч) тандалат. Ал оюнчуларга артын салып (аларды карабай) турат жана «Суу кетти» дейт. Андан соң катышуучулар өздөрүнүн аттарын кезеги менен аташат. Качан акыркы оюнчу өз атын атагандан кийин, оюнчулар өз аттарын атоону тескери багытта улантышат (бул процесс 2-3 ирет кайталанат). Андан кийин алып баруучу «Кран тосулду» дейт да, оюнчуларга карай бурулат жана алардын аттарын атай баштайт. Ар бир туура жоопко бир упай эсептелет. Акырында жаңы алып баруучуну (суу өткөргүчтү) тандашат. Ал катышуучуларга далысын салып турган убакта оюнчулар турган орундарын алмашышат жана оюн уланат.

Туура жооп айтып, көп упай топтогон оюнчу жеңүүчү катары белгиленет.

53. Аргентина

Оюндун максаты: катышуучуларга көңүлдүү маанай түзүү, тыныгуу учурундагы боштуктун ордун толтуруу, алардын тууроо, аткаруучулук мүмкүнчүлүктөрүн, шыктарын өнүктүрүү, биргелешкен ишмердүүлүккө моралдык-психологиялык жактан даярдык көрүү.

- Оюн убакыты –10ч 25 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10ч100
- Оюнчулардын курагы –7ч45

Оюндун жүрүшү. Алып баруучунун сөздөрүн оюнчулар кыймылдар менен (жаңсоо, ишаарат, мимикалык, пантомимикалык кыймылдар болуусу мүмкүн ж.б.) көрсөтүшөт. Оюнчулар алып баруучунун артынан анын сөздөрүн жана кыймылдарын кайталашат: «Аргентинада менин чоң энем жашайт! Чоң энемдин манжасы мындай –ай! (баш бармагын көрсөтөт, баары кайталашат). Аргентинада менин чоң энем жашайт! Чоң энемдин манжасы мындай -ай! (баары көрсөтүшөт)», «Чоң энемдин оозу болсо мындай -ай! (оозун чормойтот же ормойтот, баары кайталашат)», «Карды мындай -ай! (кардын чампайтышы мүмкүн, баары көрсөтүшөт)». «...көздөрү мындай –ай! (көздөрүн жүлжүйтөт, баары кайталашат)». Бул фразаларга улам жаңылары кошулуп барылат: «... желкелери мына мындай –ай! (оң желкеси көтөрүлгөн, сол желкеси түшкөн, баары көрсөтүшөт)», «... чоң энем дайыма секирет (баары секирип кайталашат)», «... чоң энем кыйкырат: -Ах, мен кандай сулуумун! Эмнеге мени эч ким сүйбөйт? (баары кайталап кыйкырышат)». Тынымдан (кичине тынчтануудан) соң, күлкүлөр басылган учурда, алып баруучу: «Чоң энелер кандай болсо, неберелер дал ошондой!»- деп аяктайт.

54. Го – ол – Эх – х! («Күйөрмандардын мелдеши»)

Оюндун максаты: тыныгуу убагындагы боштукту толтуруу, көңүлдүү маанай түзүп, залдагы чыңалуу кырдаалын жоюу (алып салуу), көңүл буруучулугун өнүктүрүү, өз ара түшүнүшүү аркылуу жеңүү үчүн умтулуу аракеттерин пайда кылуу.

- Оюн убакыты –5 ч 15 мүн.
- Катышуучулардын саны – 20 ч 100
- Оюнчулардын курагы –7 ч 45

Оюндун жүрүшү. Залдагылар эки жакка бөлүнүшөт. Алып баруучу кезек-кезеги менен бир учурда сол колун, экинчи учурда оң колун көтөрөт. Катышуучулар кайсы кол көрсөтүлгөндүгүнө жараша жапырт кыйкырышат (бийик үн чыгарышат). Залдын оң жарымы: –Го –ол! –дешет (оң кол көтөрүлсө). Залдын сол жарымы: –Эх –х! –дешип, баштарын чайкашып, өз алакандарын кагыштырышат (сол кол көтөрүлсө). Эгер алып баруучу эки колун жогору көтөрсө, катышуучулар «Штанга!» дешип кыйкырышат. Оюнчулар үчүн башкысы –жаңылбоолору керек, анткени алып баруучу, маселен, оң колун залдын сол жарымына көрсөтүү менен көтөрүүсү мүмкүн жана тескерисинче.

Эскертүү. Алып баруучу колдорун жогору көтөрүүнү алгач жай баштап, кийин көтөрүү темпин улам тездетип барат.

55. Кыздар-балдар

Оюндун максаты: катышуучуларды бири-бирине тааныштыруу, тапкычтык, изденүүчүлүк дараметтерин өнүктүрүү, бири-бирине жылуу көз караш кырдаалын түзүү, өзү жөнүндө жагымдуу баяндоого (тааныштырууга) тарбиялоо.

Каражат: отургучтар.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10 ч30
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45

Оюндун жүрүшү. Балдар бир отургучка олтурушат, ал эми кыздар анын бет маңдайында турган экинчи отургучка отурушат (эске алчу нерсе, балдар жана кыздар буга чейин бири-бирин таанышпайт). Балдар өз ара сүйлөшүп алышып (макулдашып), кыздын каалаган атын аташат. Эгер аталган ат олтурган кыздардын ичинен бирөөсүнө (мүмкүн экөөсүнө ж.б.) тиешелүү болсо, анда алар ордуларынан турушат жана өздөрү жөнүндө кичине сүйлөп (кызыгуусу, хоббиси, идеал туткан инсаны, кумири, сүйүп окуган китеби, гезити, жошоодо тутунган принциби, келечек пландары, көз карашы, жактырбаган нерсеси, ж.б.) беришет. Андан соң кыздар баланын атын аташат. Ошентип оюн баарынын аты аталганга дейре уланат. Кайсы олтургучтагылар эрте табууга жетишсе, алар жеңүүчү болуп калышат.

56. Таанышуу телефону

Оюндун максаты: катышуучулардын эс тутумун, көңүл буруучулугун, ыкчамдыктарын, сактыктарын өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –10 ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны – 12 ч25
- Оюнчулардын курагы –7 ч 45

Оюндун жүрүшү. Оюнчулар тегеректи түзүшөт. Алып баруучу сол жагында турган оюнчуга, каалаган атты (же эки атты) анын кулагына шыбырап айтат. Ал өз кезегинде өзүнүн сол жагындагы оюнчуга шыбырап айтат, ошентип, бул атты (аттарды) чынжырча боюнча баары

билишет. Шыбыроо акыркы оюнчуга жеткен учурда, алып баруучу күтүүсүз мындай дейт: «Бир, эки, үч, тегерекке чуркап чык!». Ушул моментте кимдердин аты (аттары) аталган оюнчу тегерекке чуркап чыгууга, ал эми кошуналары аны (аларды) кармоого аракеттенишет. Тегеректин ортосуна чуркап чыгууга үлгүргөн оюнчу, өзү жөнүндө кичине сүйлөп берет, ал эми кармалган оюнчу, калган оюнчулар берген тапшырманы аткарат. Оюн эми бөлөк ысымдарды атоо мөнөн уланат.

57. Көпөлөктөр жана чабалекей

Оюндун максаты: катышуучулардын абалды бачым баамдап сезүү аракеттерин (баамчылдыктарын), шамдагайлыктарын, ырды жалпы шайкеш, ыргактуу аткаруу мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –10 ч 25 мүн.
- Катышуучулардын саны – 10 ч20
- Оюнчулардын курагы –7 ч 17

Оюндун жүрүшү. Оюнчулар көпөлөктөр көрүнүшүн сүрөттөшүп, айлана боюнча кыймылдашат, алып баруучу –«чабалекей» -аларды тутат.

Баары ыр ырдашат: Көпөлөктөр учушат,

Чаңчалар топтошот.

Гүлдөргө конушту,

Андан ары учушту.

Чабалекей турду да,

Көпөлөктөрдү тутту.

Тутулган көпөлөк «чабалекей» болуп калат. Оюн уланат.

Эреже. «Чабалекей» ортодо көпөлөктөр тегеренишкен багытта, ал да ордунда жай тегеренүүгө тийиш. Качан көпөлөктөр ырды айтып бүтүшкөндө,

кубаланган көпөлөк («көпөлөк» качуу керектигин алдын ала кылдат сезет) ыкчам качып, эки оюнчудан кийин айлананын ичине туттурбай кире качууга үлгүрсө, чабалөкөй олжосун «тута албады» деп эсептелет.

58. Бурчтарга?

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыгын, илберинки кыймыл аракеттерин, өз мүмкүнчүлүгүн көрсөтүүгө болгон умтулуусун, абалды бачым жана туура баамдоочулугун өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –10 ч 25 мүн.
- Катышуучулардын саны – 5
- Оюнчулардын курагы –7 ч 45

Оюндун жүрүшү. Жерге жагы 5 м болгон квадрат чийишет. Төрт оюнчу бурчтарда, ал эми бир оюнчу, квадраттын борборунда турушат. «Бурчтан бурчка! Ку – ка – ре – ку – у!» (корозчо кыйкырат) деген белги берилгенде, баары бурч которуштуруп, бурчтан бурчка жүгүрүп өтүүгө, ал эми борбордогу оюнчу учурдан пайдаланып, бурчтардын бирин ээлөөгө аракеттенишет. Ким үлгүрбөсө, ал жеңилет. Сырттагы оюнчулардын бирөөн өз ордуна кийирип, жеңилген катышуучу оюндан чыгат.

59. Ургулоолор

Оюндун максаты: катышуучулардын ийкем, шамдагай кыймылдуулуктарын, көңүл буруучулук, командалык жоопкерчилик сезимдерин, түптүү мелжөө, таамай ура билүү мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

Каражат: жумшак топтор.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.

- Катышуучулардын саны –8 ч 20
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45

Оюндун жүрүшү. Аянтчанын эки тарабында турушкан эки команданын оюнчулары бири-бирин топ менен уруп тийгизүүгө аракеттенишет. Оюн убактысында кайсы катышуучуга топ келип тийсе, ал оюнчу талаадан чыкпастан, жөн гана экинчи тарапка өтүүгө тийиш. Талаанын бир жагында оюнчулар калбаган учурда же оюндун жүрүшүндө эки команданын оюнчулары толук алмашышканда, оюн токтотулат. 5 кишиден турган команда идеалдуу курам деп эсептелет. Оюнда жумшак резина тобун пайдалануу максатка ылайыктуу. Бир убакта 4 топко чейин пайдалануу мүмкүн. Эгер ар бир командада 10 оюнчудан болсо, анда топтордун саны 8ге жетүүсү мүмкүн.

Эреже. 1. Топту башты көздөй мелжөөгө уруксат берилбейт.

2. Эгер урулган топту экинчи тараптын оюнчусу кокус тутуп алчу болсо, анда топ урган катышуучу экинчи тарапка өтөт.



60. Пип-поп

Оюндун максаты: катышуучулардын көңүл буруучулук сезимдерин, психикалык ийкемдүүлүгүн, туура кабыл алуу, эс тутум мүмкүнчүлүктөрүн, тырышчаактык аракеттерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –10 ч 25 мүн.
- Катышуучулардын саны –10 ч 25
- Оюнчулардын курагы –12 ч 45

Оюндун жүрүшү. Лидер оюнчуга карайт жана «Пип» деп сүйлөйт. Оюнчу «Поп» деп жооп берүүсү абзел. Эгер лидер «Поп» деген болсо, оюнчу «Пип» деп жооп берет.

Барган сайын айтуулар жана жооптор татаалдашып барат, маселен: «пип –пип –пип, поп –пип –поп» делген болсо, ага: «поп –поп –поп, пип –поп –пип» деп жооп айтуу керек. Эгер лидер сөздөрдү белгилүү ритмде айтса, ага жооп берүү жеңилдейт. Жаңылбай (же анчейин жаңылбаган) жооп берген оюнчулар бааланат.

61. Утугуңду көрө бил!

Оюндун максаты: катышуучуларды убакытты баалоого, туура болжолдоого, бөлүштүрө билүүгө, белгилүү эрежеге баш ийүүгө (эрежени урматтоо сезимдерине) тарбиялоо; алардын өзүн-өзү баалоо, өзүн-өзү аңдап билүү, өзүн-өзү көзөмөлдөө мүмкүнчүлүктөрүн, ыктарын өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны –5 ч 25
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45

Оюндун жүрүшү. Бул оюн балдарга өтө ыкчам (күлүк) кыймылдаган жеңбестен, белгилүү аралыкты өзү туура болжогон убакытта (же болжолдонгонго мүмкүн болушунча жакын убакытты көрсөтүүгө жетишкен) чуркап өтүүгө жетишкен оюнчу жеңээрин түшүнөт. Ар бир оюнчу белгиленген аралыкты өзү чуркап же бачым басып өтүүгө керек болгон убакытты алдын ала атайт. Ал аталган натыйжага (б.а. белгиленген убакытка) канчалык жакын болсо, анын жеңүүгө ошончолук мүмкүнчүлүгү жогору болот.

62. Кол чабуулар

Оюндун максаты: катышуучулардын көңүл буруучулук, баамчылдык байкагычтык сезимдерин өнүктүрүү, биргелешкен ишмердүүлүккө тартуу аракетин көрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты –10 ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны –10 ч 100
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45

Оюндун жүрүшү. Лидер бардык катышуучуларды анын артынан кайталоолорун жана ал алакандарын чапкан учурда, алардан да алакандарын чабууларын өтүнөт. Лидер колдорун башынан жогору көтөрөт жана алакандарын чабат, кээде ал жөн гана алакандарын чапкандай түр көрсөтөт же чукул токтойт. Мына ушундай кайырмакка илинген оюнчулар канча? Бул оюн катышуучуларды жандандырууга жана кечки отто, ыр кечесинде ж.у.с. иш чараларда аларды тартууга, кызыктырууга көмөктөшөт.

63. «Бул-шляпа!»

Оюндун максаты: катышуучулардын образдуу элестетүү, кыялдануу чабыттарын байкоо жана өнүктүрүү; алардын кыялдануу мүмкүнчүлүктөрүнүн көнөндигине таңдануу, суктануу сезимдерин жаратуу.

Каражат: кастрюля.

- Оюн убакыты –10 ч 45 мүн.
- Катышуучулардын саны –10 ч 30
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45



Оюндун жүрүшү. Кастрюля же бөлөк ылайыктуу предмет талап кылынат. Лидер кастрюлду кармап, мындай дейт: «Бул - шляпа!» -деп, аны башына көтөрө шляпа көрүнүшүндө кийип жаткандай сүрөттөйт. Аны экинчи оюнчу алып: «Бул – теннис ракетасы!» -деп сүйлөйт жана теннис оюнундагы өңдүү көрүнүштүү сүрөттөйт. Кастрюлду пайдалануунун бардык болгон идеялары түгөнгүчө оюн уланат. Бул кыялданууну өнүктүрүү үчүн жакшы көнүгүү.

64. «Кара» жана «ак» деп сүйлөбө, «ооба» жана «жок» деп кайталаба

Оюндун максаты: катышуучулардын изденип тапкычтыгын, психологиялык ийкемдүүлүгүн, бири-биринин психологиясын байкоо, аңдап билүү мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны –10 ч 30
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45

Оюндун жүрүшү. Бул оюндун маңызы, «кара», «ак», «ооба» жана «жок» деген сөздөрдү колдонбоо болуп

саналат. Бул сөздөрдүн кайсынысын кимиси айтып жиберсе, айып (бет аарчысын, жоолугун, жүздүгүн, кол саатын, билеригин, сыргасын ж.у.с.) төлөйт. Оюнчулардын бири экинчисинин жанына келет жана андан сурайт: -Сенин баш кийимиң кандай түстө?

Ал жооп берет: -Көк.

Берки: -Кайдагы көк? Ак болуп турбайбы...

-Жашыл.

-Кайдагы жашыл? Безбеттенбей айтчы? Баш кийимиң кара түстө го.

-Сары.

-Бул эмнеси? Баш кийим да сары болобу? Карасаңар, аны кантип «сары» деп атоого болсун? Ак эле түстө.

-Жок, ак эмес, кара.

«Жок», «ак» жана «кара» деген сөздөрү үчүн жооп берүүчү үч жолу жазага кириптер болот.

Же, мындай деп суроосу мүмкүн:

-Сенин мүйүзүң барбы?

-Бар.

-Чындап эле барбы?

-Бар эмей... Кантет?

-Андай болсо, куйругуң да бар болуу керек?

-Куйругум бар эмес.

-Куйругуң жок, ал эми мүйүзүң бар. Анда сен кимсиң ?

-Адам.

-Жок, адам эмессиң. Сен мүйүздүү жана куйруксуз жаныбарсың?

-Жок, инсанмын.

Ошентип, жооп берүүчү кайырмакка илинет. Айып тарткан оюнчу, айып кунун төлөөгө (ырдап, бийлеп, анекдот, апенди айтып, бир нерсени (мис., кайсы бир жандыктын, жаныбардын жүрүм-турумун, кылык-жоругун, кыял, мүнөздүк өзгөчөлүгүн туурап берет ж.б.) тийиш.

Эскертүү. Мындай шартты макулдашып алуу мүмкүн. «Ооба» же «Жок» деген сөздөрдү бир жолу айтууга уруксат берилип, экинчи жолу айтылса, кайырмакка илинүү жагын.

65. Менин эмблемам, менин девизим

Оюндун максаты: а). Катышуучуларды өз ара тааныштыруу; б). Алардын изденүүчүлүк, чыгармачылык мүмкүнчүлүктөрүн, ой чабытын өнүктүрүү; в) долбоорун, көз карашын, идеясын коргой билүү ыктарын тарбиялоо.

Каражаттар: калемдер жана таза барактар.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны –5 ч 30
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45

Оюндун жүрүшү. Ар бир оюнчуга калем жана таза барак берилет. Алып баруучунун белгиси боюнча ар бир оюнчу өзү үчүн эмблеманы ойлоп табат жана анын сүрөтүн тартат, ошондой эле, өзүнө девиз болчу сөздү же фразаны (бул макал, ырдан үзүндү, учкул сөз, көркөм тасманын (фильм) аталышы ж.у.с. болушу мүмкүн) жазат. Кийин долбоордун көргөзмөсү жасалып, ар ким өзү жөнүндө, өзүнүн аткарган ишинин мазмунун жагымдуу айтууга, коргоого аракеттенет.

66. Ысымдар мозаикасы

Оюндун максаты: а). Катышуучуларды бири-бирине тааныштыруу;

б). Алардын тапкычтык, изденүүчүлүк, бири-бири менен иштеше билүү мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү:

в). Өзүн жана бири-бирин баалоо сапаттарын тарбиялоо.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны –15 ч 40
- Оюнчулардын курагы –7 ч 45

Оюндун жүрүшү. Бул оюндун катышуучулары бири-бирин дээрлик тааныбаган учурда, оюнду өткөрүү максатка ылайыктуу. Алып баруучу бир канча адам аттарын атайт жана тургандардан (же олтургандардан) кимдер аталган аттардын ээлери болушса, алар алып баруучунун алдына чыгышат жана өзүлөрүнүн аттарына ылайыктуу тайпаларды түзүшөт. Натыйжада бир нече тайпа (мисалы, Нурбектин, Айгеримдин, Нурперинин, Мырзалинин) түзүлөт. Алып баруучу тургандардын (же олтургандардын) баарынын эле аттарын билбегендиктен, мындан ары ал түзүлүп жаткан тайпаларга өзүлөрү аттарды (кезек менен) атоолорун өтүнөт, б.а. ошол аталган атты алып жүргөн залдагы катышуучу келип тайпага кошулууга тийиш. Ар бир изделип туура табылган ат (тапкычтык үчүн) кол чабуулар менен коштолот. Оюндун жүрүшүндө бул же тигил тайпадагы оюнчулардын саны өсүп баргандыктан, алар атты өз ара бат макулдашып атоолору максатка ылайыктуу. Жыйынтыгында, кайсы тайпаларда оюнчулардын саны салыштырмалуу көп болсо (б.а. көбүрөөк катышуучулардын аттарын туура табышкан тайпалар) жана аттары сейрек учураган оюнчуларга (аттары изделип табылбагандыктан), ошол тайпаларга жана сейрек аттардын ээлерине байгелер ыйгарылат.

Эреже. Оюндун жүрүшүндө айрым тайпаларга бир эле учурда эки же үч атты атоого уруксат берилет. Маселен, бир тайпада алты оюнчу, экинчисинде үчөө болсо, анда кезек келгенде 6 оюнчу бар тайпага

артыкчылык берилип, эки атты атоосу мүмкүн. Бул шарт алдын ала макулдашылганы оң.

67. Жапайы айбанаттарды “Үйрөтүүчүлөр”

Оюндун максаты: а). Балдардын көңүл буруучулук, байкагычтык сезимдерин, ыкчамдыктарын жана

б). Элестетүү, сүрөт тартуу ыктарын өнүктүрүү, чөйрөдө көңүлдүү маанай түзүү.

Каражаттар: кагаздар, маркерлер, олтургучтар.

- Оюн убакыты –20 ч 45 мүн.
- Катышуучулардын саны –5 ч 20
- Оюнчулардын курагы –7 ч 45

Оюндун жүрүшү. Актай барактарды алгыла жана алардын ар бирине жапайы айбандардын атын жазгыла. Барактарды балдарга тараткыла жана ким кайсы жаныбардын аты жазылган кагазды алса, ошол жаныбардын сүрөтүн тартуусун сурангыла. Алар сүрөт тартуу менен убараланып жаткан учурда балдардын санына караганда бир олтургуч кем болгудай кылып, олтургучтарды төгөрөтө жайгаштыргыла. Балдар тарткан жаныбарын төшүнө эки колу менен кармаган бойдон олтургучтарды ээлешет, ал эми оюнчулардын бирөөсү жаныбарлардын «үйрөтүүчүсү» болуп калат. Ал айлана боюнча жай басып баратып, бардык жаныбарлардын аттарын катар атап барат. Кайсы жаныбардын аты аталса, ал олтургучтан турат жана өзүнүн «үйрөтүүчүсүнүн» артынан акырын баса баштайт. Качан гана «үйрөтүүчү»: «Көңүл бургула, мөргөнчилер!» деген сөздү айтар замат, «үйрөтүүчү» кошо бардык оюнчулар, бачым бош олтургучтарды ээлөөнү (б.а. олтуруп калууга) аракеттенишет. Ким орунсуз калса, жапайы айбанаттардын «үйрөтүүчүсү» болуп калат. Оюн уланат.

Эскертүү. Жыйынтыктоодо балдардын көркөм-образдуу сүрөт тартуу чеберчиликти да белгиленет.

68. Жаныбарды далысына

Оюндун максаты: катышуучулардын логикалык ойлоо жөндөмдөрүн, акыл-эс дараметин өнүктүрүү

Каражат: жаныбарлардын сүрөттөрү.

- Оюн убакыты –10 ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны –10 ч 40
- Оюнчулардын курагы –10 ч 45



Оюндун жүрүшү. Ар бир адамдын далысына жаныбардын сүрөтү (же аталышы), ал адам ошол жаныбарды көрбөгөндөй кылынып илинет. Кайсы жаныбар анын далысына илингендигин билүү үчүн ал айланада тургандарга суроо бөрүүсү мүмкүн жана алар «ооба» же «жок» деп гана жооп беришет (маселен, « Менин канатым барбы?», «Мен жырткычмынбы?», « Мен сууда жашаймынбы же суу жаныбарымынбы?» ж.у.с.). Эгер кайсы жаныбар илингендигин бат табууга жетишсе, ага алкоо, кубаттоо иретинде алактандар чабыла, далысына башка жаныбардын сүрөтүн илүү мүмкүн. Жаныбардын ордуна далыга ошол айланада турган адамдардын сүрөттөрүн (портреттерин) илүү да мүмкүн. Бул учурда алардын жеке ички сапаттары (мүнөзү, адаты, кылык-жоругу, адеби, жүрүм-туруму, жактырганы,

кызыгуусу, жактырбаганы, ж.у.с.) жөнүндө суроолорду берүү зарыл. Оюн соңунда жеңүүчүлөрдүн тапкычтыктары, кызуу кол чабуулардын коштоосунда, аларга карата багышталган жылуу сөздөр менен белгиленүүсү абзел.



69. Көздөр ымдашканда

Оюндун максаты: катышуучуларды өз ара бири-бирин түшүнүшө билүүгө, биргелешкен ишмердүүлүккө психологиялык жактан даярдоого, жамаатты ынтымакташтырууга тарбиялоо.

- Оюн убакыты –20 ч 45 мүн.
- Катышуучулардын саны –16 ч 30
- Оюнчулардын курагы –12 ч 21

Оюндун жүрүшү. Катышуучулар ар бири, бири-бирин жакшы көрүп тургудай абалда тегерек түзүшүп олтурушат жана колдорун көчүгүнүн астына кармашат. Унчукпастан, беттердин мимикаларын колдонбой туруп, көздөр аркылуу гана ар ким өзүнө жуп табуусу керек (кошуна олтурган же андан кийинки олтурган оюнчу менен келишип алууга болбойт). Алып баруучунун белгиси боюнча баары турушат жана өздөрүнүн жубун карай жөнөшөт. Демейде, көздөрүн кысышып, баары эле өздөрүнө жуптарды таба коюшпайт. Андыктан көнүгүү кайталанат, бул учурда окуучулардын тегеректе олтурган орундары өзгөрүлүп олтургузулат. Ар биринин жубу болгуча оюн уланталат.

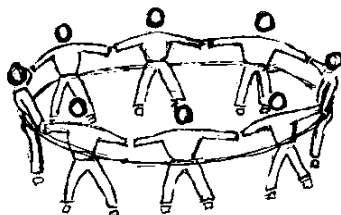
Эскертүү. Бири-бирине карай жөнөөсү боюнча жуптардын өз ара түшүнүшкөндүгүн же анчейин түшүнүшпөгөндүгүн билүү мүмкүн.

70. «Ийкемдүү шакек»

Оюндун максаты: катышуучуларды бири-бирин түшүнүүгө, «мамилелерин» сезүүгө, абалды туура баамдоого, шайкеш кыймылдоого карата көмөктөшүү аракетине, тапшырманы (көнүгүүнү) ар биринин мыкты аткаруу далалатына карата умтулуу аракеттерине тарбиялоо.

Каражат: бышык жип (же ичке аркан).

- Оюн убакыты –25 ч 45 мүн.
- Катышуучулардын саны –12 ч 20
- Оюнчулардын курагы –14 ч 21



Оюндун жүрүшү. Бөкөм жип (же ичке аркан) зарыл жана анын учтарын түйүшөт (шакек пайда болот). Тайпа колдору менен жиптерди кармашып, тегерек боюнча бир калыпта жайланышышат. Андан соң этияттык менен артын карай чалкалаша башташат, жип алар тең салмактуу абалга келгиче чоюлуп (тараңдап) барат.

Андан ары окуучуларга (студенттерге) төмөндөгүчө аткаруу сунушталат:

- Баарыңар отургула. Эми тургула;
- Бир колуңарды кое бөргиле (б.а. жипти кармабай);
- Жип боюнча толкун тараткыла (б.а. жипти термелткиле), ж.б.

Андан соң, жасалган аракеттерди тайпада талкуулашат: көнүгүүнү аткаруу учурунда окуучулар (студенттер) бири-биринен колдоону сезиштиби;

кошуналарга жардамдашуу аракеттери болдубу; канчалык тыкан аткарылды; коопсуздук сезимдери болдубу (же тескерисинче, жыгылып кетүү, кооптонуу сезимдерине кабылдыңарбы), ж.у.с.

71. Таш, кагаз, кайчы

Оюндун максаты: а). Катышуучулардын образдуу, элестүү, логикалык ойлоо шыктарын өнүктүрүү:

б). Өзүн-өзү билүү, өз мүмкүнчүлүктөрүн баалоо сезимдерин тарбиялоо;

в). Жеңүү үчүн умтулуучулук, эрк аракеттерин жана жеңилүү ызаасын көтөрө билүү сезимдерин, андан сабак алууну тарбиялоо.

- Оюн убакыты –15 ч 30 мүн.
- Катышуучулардын саны –2 жуп
- Оюнчулардын курагы –7 ч 45



Оюндун жүрүшү. Оюнчулар жуптарга (б.а. мелдешкен 2 оюнчудан) бөлүнүшөт, ар бири бир колун (мисалы, оң колун) артында кармашат жана үн чыгарып үчкө чейин санашат, «3» деген эсеп айтылар замат, колдорун бирдей (бир убакта) алдыларына сунуштары керек. Бул колу менен алар төмөндөгү үч нерсенин (көрүнүштүн) бирин сүрөттөшү керек: кагаз –жалпак алакан, кайчы –эки манжа (сөөмөй жана ортон кол), таш-муштум. Кайчы кагаздан күчтүү (б.а. кайчы кагазды кесет), кагаз таштан күчтүрөөк (кагаз ташты жабат), таш кайчыдан күчтүрөөк (кайчы таштан мокойт).

Колдорун алдыларына сунган учурда төмөндөгү 2 вариант болуусу мүмкүн:

а). Бирдей көрүнүш сүрөттөлсө –тең чыгуу;

б). Эки бөлөк көрүнүш сүрөттөлсө, анда биринин пайдасына чечилет. (Мис., бир оюнчу алаканын (кагаз), экинчиси-муштумун (таш) көрсөтсө, анда алаканын көрсөткөн оюнчу жеңүүчү эсептелет).

Мелдеш уюштуруу мүмкүн: он таймаштан кимиси жеңип чыгат?

72. Консилиум

Оюндун максаты: катышуучуларды маселени талкуулоо адебине, пикирлерди уга билүүгө, жүйөөлөрдү ынанымдуу айтууга, фактыларды, ырастоолорду орундуу келтирүү, тайпада иштешүүнү тарбиялоо; лидерликке умтулуу аракеттерин байкоо, баалоо жана аныктоо.

Каражаттар: ватман кагазы, маркерлер.

- Оюн убакыты –30 ч 40 мүн. -1 саатка ч.
- Катышуучулардын саны –10ч 16
- Оюнчулардын курагы –17 ч 24

Оюндун жүрүшү. Тайпа тегерек тартып олтурушат жана аларга төмөндөгү легенда окулат: «Силер хирургсуңар жана силерге жүрөктү алмаштыруу боюнча шашылыш операция жасоого туура келет. Операцияга алты адам муктаж, бирок силерде бир гана донордук жүрөк бар жана жакын арада мындан ашык жүрөк табуунун мүмкүнчүлүгү жок. Силерге пациенттердин (оорулуулардын) биринчи кезекте кимисин куткаруу маселесин чечүү зарыл».

Доскага (же ватманга) кимдерди куткаруу керектиги тууралуу тизме жазылган.

1. СПИДди дарылоо боюнча дары ойлоп табуунун астанасында турган окумуштуу.

2. 48 жаштагы эркекке, орто мектептин мугалими, ал эки баласын тарбиялашы керек.

3. СПИД дартына чалдыккан 18 жаштагы боюнда бар кызга.

4. 28 жаштагы эркекке, анын карамагында оорулуу энеси, кичинекей иниси жана эки карындашы бар.

5. 20 жаштыгы жигитке жана ал үйлөнгөндөн кийин «бал татуу» айы мезгилинде автокырсыкка дуушар болгон, анын аялы төрөт алдында.

6. 35 жаштагы аялга –ал спорттук жүрүш боюнча дүйнөлүк деңгээлдеги спорт чебери.

Андан соң талкуулоо үчүн тайпага 20-40 мүн. убакыт берилет (студенттердин санына жана алардын өз ара иштеше билүү даражасына жараша). Берилген убакыттан кийин тайпа жалпы чечимди атайт жана аны негиздейт. Бул оюнда рефлексия эң маанилүү. Рефлексия бүтүндөй чыңалуу атмосферасын жеңилдетүүгө (болтурбоого) багытталышы керек. Бул үчүн талкууну тайпанын өз ара аракеттенишүүсүн талдоого буруу зарыл: ким көп пикир билдирди; неге айрымдар унчукпай олтурушту; бири-биринин жүйөөлөрүн көңүл коюп угуштубу; тайпадагы пикирлешүү канчалык жагымдуу болду; пикир алышууда эмне себептен проблемалар келип чыкты; кимдердин пикирин көп колдошту, эмнеликтен ж.у.с.

Эскертүү. Жыйынтыктоо учурунда алдынкы кезекте, экинчи кезекте, ж.у.с. куткаруу (операция жасоо) боюнча келтирилген жүйөөлөрдүн орундуулугуна көңүл буруу зарыл.

73. Сокур фигуралар

Оюндун максаты: катышуучуларды чогуу иштеше билүүгө көнүктүрүү; алардын геометрия боюнча түшүнүктөрүн байкоо; тапшырманы туура аткарууга болгон умтулуучулук, тырышчаактык аракеттерин өнүктүрүү; лидерлерди аныктоо.

- Оюн убакыты –25 ч 45 мүн.
- Катышуучулардын саны –8ч 16
- Оюнчулардын курагы –12 ч 45

Оюндун жүрүшү. Балдар бири-биринин колдорун кармашып, төгөрөктү түзүшөт. Аларга көздөрүн чып жумуу сунушталат жана баары биргеликте, колдорун кое беришпестөн (б.а. кармашкан бойдон) кыймылдашып, квадрат «курушат». «Квадрат даяр болду» деп тайпа чечкен соң, алып баруучу алардан көздөрүн ачууну жана эмне пайда болгондугун көрүүнү суранат. Эгер тайпа көздөрүн ачкан учурда пайда болгон «геометриялык» фигурага канааттанбаса, алар кайрадан көздөрүн жумушат жана тапшырманы аткарууну улантышат. Андан ары мына ушундай жол менен тик бурчтук, үч бурчтук, төң капталдуу үч бурчтук, төң жактуу үч бурчтук, ж.у.с. фигураларды куруулары мүмкүн.

Эскертүү. Берилген тапшырмада учтары байланган жипти пайдалануу мүмкүн жана жипти тайпанын бардык окуучулары (студенттери) кармашат.



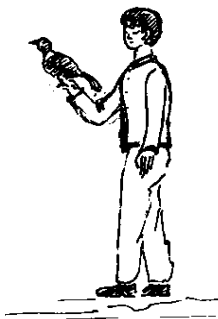
74. Ой, бул канаттуу, эмне деген канаттуу!

Оюндун максаты: катышуучулардын таанып билүүчүлүк, көңүл буруучулук сезимдерин, ийкемдүүлүк, аткаруучулук аракеттерин өнүктүрүү; канаттуулардын көп

түрдүүлүгү жөнүндө түшүнүктөрүн көңөйтүү жана аларды баалоо сезимдерин тарбиялоо.

Каржат: кандайдыр бир буюм.

- Оюн убакыты –10 ч 20 мүн.
- Катышуучулардын саны–5ч 20
- Оюнчулардын курагы –10ч 45



Оюндун жүрүшү. Алып баруучу колуна каалаган предметти алат да: «Ой, бул канаттуу, эмне деген канаттуу –ал бүркүт!» -деп сүйлөйт. Кошуна оюнчу ал предметти ала коюп, көтөрүп: «Ой, бул канаттуу, эмне деген канаттуу –ал сагызган!» -деп бат жооп кайтарат. Ага турган кошуна ал предметти көтөрө коюп, бул сөздөрдү кайталоо менен дагы бир канаттуунун атын аташы керек. Ошентип кайсы бир оюнчу канаттуунун атын атоону унутуп жаңылгыча (же таппай калгыча), оюн уланат.

75 Жапалак үкү

Оюндун максаты: катышуучулардын сөзүү-туюу, өзүн кармай билүү мүмкүнчүлүктөрүн, азгыруу айлакердигин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты – 40 мин. чейин.
- Катышуучулардын саны 16÷22
- Оюнчулардын курагы – 12÷16

Оюндун жүрүшү:

Оюндун баш каарманы «Жапалак үкү» тандалып алынат. Ал аянтчанын бурчундагы «уяда» турат, калгандары «чычкандар» болушат. «Күн» деген сөз айтылганда «чычкандар» аянтчага чуркап чыгышат да, жайбаракат каалгып жүрүшөт, ал эми «Түн» деген сигнал болгондо орундарында былк этпей туруп калышат. Бул учурда «Жапалак үкү» «аңчылыкка» чыгат да, кыймылдап койгон «чычкандарды» уясына алып кете берет. «Жапалак үкү» «Күн» деген сөз айтылмайынча аңчылык кыла берет, бул сөз айтылар замат, кайрадан уясына учуп кетет, «чычкандар» болсо, «Түн» деген белги болмоюнча чуркап ойноп жүрө беришет. Уяга кармалып келинген 3-5 «чычкан» болгондо, оюндун баш каарманы болуп башка бирөө тандалып алынат. Оюндун аягында бир жолу да карматпаган «чычкандар» жана белгиленген сандагы «табылгаларды» башкаларга караганда көбүрөөк тез алып келген «Жапалак үкү» белгиленет.

Эскертүү: 1) Алып баруучу оюнчуларды жаңылыш кыймылдарды жасоого азгыруу максатында «Күн» жана «Түн» деген сөздөрдү кезектештирип айтуусу, кээде бул сөздөрдү катар-катар, айрым учурда, айтылуу темптеринин өзгөрүүсү, б.а. бат же жай айтылуусу керек. 2) «Күн» деген сөз айтылганда «Жапалак үкү» турган жайында былк этпей туруп калуу шартын («уясына учуп кетпестөн») макулдашып алууга да болот. Оюндун жүрүшүндө «Жапалак үкү» да жаңылыш кыймылдарды жасоосун эске алуу маанилүү.

76. «Класс, түздөн!»

Оюндун максаты: балдардын баамчылдыгын, сезимталдыгын, психикасынын ийкемдүүлүгүн жана берилген команданы так аткаруу аракеттерин өнүктүрүү; жамаатчылдык сезимдерин тарбиялоо.

- Оюн убакыты – 40 мин. чейин.
- Катышуучулардын саны – 20÷25
- Оюнчулардын курагы - 12÷18

Оюндун жүрүшү:

Балдар бири-биринен эки кадам алыстыкта катарга тизилип турушат. Тарбиячы команда берет, команда берердин алдында «класс» деген сөздү айткан учурда гана балдар берилген команданы аткарышат, эгерде команда бул сөзсүз берилсе, аны аткаруу керек эмес, ката кетирген бала (б.а. «класс» деген сөз айтылбай команда берилген учурда, бала билбестен белгилүү бир кыймылдарды жасаса) алга бир кадам шилтейт, оюн болсо улана берет. Аз санда ката жиберген оюнчулар жеңүүчү болуп саналат.

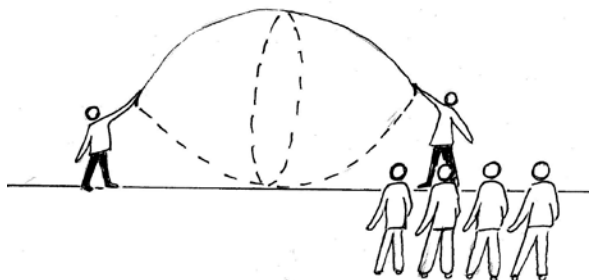
Эскертүү: Балдар команданы дене тарбия сабагында үйрөнүшкөн эреже, тартипке ылайык аткарышат. Маселен, «Класс, оңго бурул!» (оң ийин тарапка бурул маанисинде), «...солго бурул!» (сол ийин тарапка бурулулары керек), «...артка бурул» (турган абалынын карама-каршысын карай туруп калышат), «...тегерен!» (бир толук тегеренишет), «... бош кой!» (өзүлөрүн эркин, бош коюуларына карата берилген команда), « 1,2,-деп санагыла!», «1,2,3,-деп санагыла!» ж.б.

77. Айланма жиптен секирүү

Оюндун максаты: катышуучулардын ийкемдүүлүгүн, шамдагайлыгын жана абалды ыкчам аңдап-туюу сезимдерин өнүктүрүү; жеңүү үчүн тырышчаактык, умтулуу аракеттерин тарбиялоо.

Каражат: жип (ичке аркан)

- Оюн убактысы - 30÷45 мин.
- Катышуучулардын саны - 12÷20 адам
- Оюнчулардын курагы - 9÷21



Оюндун жүрүшү:

Эки оюнчу жиптин (ичке аркандын) эки учун кармашып, бири-бирин карашып турган абалда жипти айлантууга даяр турушат. Калган оюнчулар айланма жипке кыйгач абалда биринин артынан экинчиси, ж.у.с. катарга тизилип турушат. Жип айлантыла баштаганда оюнчулар жипке чалынбастан, жипти айлантып жаткан экинчи оюнчу тарапка ыкчам секирип өтүүлөрү тийиш. Кайсы оюнчу секирип өтүү учурунда жипке чалынса же жип ошол оюнчунун эки бутунун арасында калса, ал катышуучу жипти айлантып жаткан оюнчунун бирин алмаштырат же оюндан чыгып турат. Оюн учурунда ийкем жана ыкчам кыймылдаган оюнчулар жеңүүчүлөр болушат.

Эскертүү: Жипти айландырган оюнчулар кандайдыр олдоксондукка жол койбостон, аны кээде бат же жайыраак

айлантуулары мүмкүн. Секирүү алдында алдастап, секирүүгө батынбай туруп калган оюнчу эскертилет жана экинчи ирет ушундай көрүнүш кайталанса, ал оюндан четтетилет.

78. Айлана боюнча топту жүгүртүү

Оюндун максаты: Катышуучулардын ийкемдүүлүк, шамдагайлык, командалык түшүнүшүү, уюшумдуу аракеттерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты – 15÷20 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷26
- Оюнчулардын курагы - 12÷24

Оюндун жүрүшү:

Оюнга катышуучулардын жалпы саны жуп цифраны түзүшү керек. Оюнчулар жан жагына сунган колдордун аралыгы боюнча тегерете турушат да, «бир-эки» деп санашат. Биринчи номурдагылар – бир команда, экинчи номурдагылар башка команда болот. Командалардын катар турган эки оюнчусун капитан дайындашат да, аларга топ берилет. Алып баруучунун белгиси боюнча капитандардын бири оңго, экинчиси солго өзүнүн жакын турган оюнчуларына, б.а. бир оюнчудан кийинки оюнчуга топту ыргытат, ал топту тутар замат, өзүнүн кийинки оюнчусуна топту ыргытып, ошентип капитандарга кайра келмейинче, топтор айлана боюнча ыргытыла берет. Топту алуу менен капитандар аны жогору көтөрүшөт. Бүткүл айлана боюнча топту тез алып жүргөн команда утуп чыккан болот.

Эскретүү: Эки команданын ортосунда гана мелдеш өткөрүлсө, алардын чыныгы жеңүүчүсүн аныктоо үчүн оюнду эки жолу кайталоо (б.а. үч жолу ойнолот) максатка ылайыктуу.

79. Айлана боюнча топту жүгүртүү

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыгын өнүктүрүү, командалык жеңиш үчүн күрөшүүгө жана эрктүүлүк сапаттарын тарбиялоо.

Каражат: төрт желөкчө.

- Оюн убакыты - 10÷20 мин.
- Катышуучулардын саны - 24÷40
- Оюнчулардын курагы - 7÷21

Оюндун жүрүшү:

Ойноочулар 4 командага бөлүнүшүп, жалпы бир сызыкта ар бир команда бирден болуп колоннага тизилишет. Командалардагы оюнчулардын саны бирдей болууга тийиш. Жалпы сызыктан 2 м аралыкта старт сызыгы чийилип коюлат. Ар бир команданын бет маңдайында 10-15 м аралыкта желөкчөлөр орнотулат. Биринчи турган оюнчулар старт сызыгына чыгышат. Алып баруучунун белгиси боюнча алар желөкчөлөргө чуркап жөнөшөт, аларды кыдырып өтүп, кайра келип өз колоннасынын аягына туруп калышат. Старт сызыгына кийинки оюнчулар чыгышат, ошентип оюн улантыла берет. Ар бир төрт командадагы биринчи болуп чуркап келгендер бир упай, экинчи болуп чуркап келгендер эки упай, үчүнчү чуркап келгендер үч упай алышат ж.б., жыйынтыгында аз суммада упай алган команда жеңип чыгат.

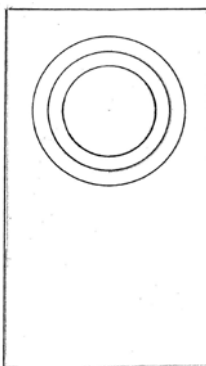
Эскретүү: Упайларды эсептөө үчүн эки оюнчуну калыс катары шайлоо максатка ылайыктуу. Упайларды ыйгарууда желөкчөлөрдү айланып, кайра чуркап келген оюнчулардын старт сызыгынан өтүү учурун эсепке алуу орундуу.

80. Айлана боюнча топту жүгүртүү

Оюндун максаты: катышуучуларды жеңүү үчүн күрөшүү, таймашуу, өз мүмкүнчүлүгүн сыноо, баалоо, аралыкты сезүү аракеттерине тарбиялоо.

Каражат: эки калканча, 9 чоң теннис тобу.

- Оюн убакыты – 40 мин.
- Катышуучулардын саны – 12 адамга чейин.
- Оюнчулардын курагы - 10÷22



Оюндун жүрүшү:

2 м бийиктикте дубалга (калканча) үч бутанын сүрөтү тартылат. Бута 100, 70 жана 40 см диаметриндеги борборлош (б.а. жалпы борборго ээ) үч айлана болот. Бутадан ыргыта турган жерге чейинки аралык: балдар үчүн - 10-12 м жана кыздар үчүн - 8-10 м болот. Оюнга катышуучу үч бала ыргытуучу жерге келип, ар кимиси өз буталарына бет маңдай турушат. Ар бирине үчтөн чоң теннис тобу берилет. Алып баруучунун белгиси боюнча оюнчулар бутанын ортосуна тийгизүү үчүн теннис топторун ыргытышат, кичинекей айланага тийгизгендиги үчүн 10 упай, ортоңку айланага тийгизгендиги үчүн 5 упай, ал эми чоң айланага тийгизген болсо 2 упай алышат. Ыргытуунун үч сериясында көп упай алгандар

(балдардыкы өзүнчө, кыздардыкы өзүнчө саналат) жеңип чыгат.

Эскертүү: Топ айлананын сызыгынын дал өзүнө келип тийген учурда (мис., кичинекей айлананын сызыгынын дал өзүнө тийди дейли), анда оюнчуга 10 менен 5тин суммасынын жарымына барабар болгон упай ыйгарылат.

81. «Огороддогу коендор»

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчам, ийкем кыймылдоо, бат туюу –кабылдоо аракеттерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты – 8÷10 мин.
- Катышуучулардын саны - 16 ÷30 чейин.
- Оюнчулардын курагы - 7÷18

Оюндун жүрүшү: Аянтчага диаметри 5-8 м келген тегерек (огород) чийилип коюлат. Ойноочулардын ичинен 2-3 оюнду жүргүзүүчү - «кароолчу» тандалат да (тегеректин диаметри 5 м болсо 2 «кароолчу», эгер- 8 м болсо 3 «кароолчу» тандалуусу максатка ылайыктуу), алар «огородго» жайгашат. Калгандары тегеректин сыртында, ары-бери жылышып, кыймылдашып турушат.

Алып баруучунун белгиси боюнча «коендор» эки буттап «огородго» секирип түшүүгө аракет жасашат. «Кароолчулар» «огородго» секирүүчү «коендорго» кол тийгизүүгө (чаап калууга) тийиш. Колго түшкөн «коендор» чыга берип, оюнга катышуу укугунан ажырайт. 3-5 «коён» кармалганда, алар оюнга кайра киришет да, кармалбаган «коендордун» ичинен оюнду жүргүзүүчү жаңы «кароолчулар» тандалып алынат.

Бир жолу да колго түшпөгөндөр менен оюнду мыкты жүргүзгөндөр жеңүүчүлөр аталышат.

«Коендор» тегерекке секирүү учурунда «кароолчунун» колун тийгизбөө үчүн буйтоосу (б.а. ыкчам эңкейүүсү, жантаюусу ж.б.) мүмкүн, бирок, качуу, кубалоо көрүнүшү болбоосу керек. Эгер «коен» этияттанып, секирүүгө белсөнбесе, анда ал колго түшкөн катары эсептелет. «Коендор» алып баруучунун көрсөтмөсү боюнча эки же бир буттап гана секирүүгө тийиш. Бул эрежени бузган оюнчу колго түшкөн болуп саналат.

82. «Короздордун таймашы»

Оюндун максаты:

Катышуучулардын жеңүү үчүн эрегишүү, эрктүүлүк жана командалык жеңишке өз үлүшүн, салымын кошуу сезимдерин тарбиялоо.

- Оюн убакыты – 40÷60
- Катышуучулардын саны – 12÷24
- Оюнчулардын курагы - 7÷22

Оюндун жүрүшү:

Белгиленген аянтка диаметри 3-4 м келген тегерек чийилет. Ойноочулар эки командага бөлүнүшөт да, тегерекке жакын, бет маңдайлаш эки катарга (шеренгага) тизилишет. Ар бир командага капитан тандалат, ал командаларынан бирден оюнчуну – «корозду» тегерекке чыгарат. Алар бир буттап, колдорун аркасына алып турушат. Алып баруучунун белгиси боюнча «короздор» ийиндерин кагыштырышып, бири-бирин тегеректен түртө чыгарууга же атаандашын эки буту менен туруп калууга мажбурлоого аракеттенишет. Жеңип чыкканы өз командасы үчүн упай алып келет. Андан кийин тегеректин ортосуна «короздордун» кийинки жубу чыгат ж.б. Ойноочулардын баары «короздордун» ролун аткармайынча оюн улантаыла берет. Оюнчулары көбүрөөк жеңип чыккан команда утат.

Эскертүү: Эгер белгилүү убакытта «короздордун» тең күчтүүлүгү байкалса, анда таймаш токтотулуп, эки командага жарымдан упай ыйгарылат.

83. Бутага таамай ур!

Оюндун максаты: Ойноочулардын мээлеп уруу, акыл-эс, эрк аракеттерин, аралыкты туура божомолдоо, тууу, баалоо сезимдерин өнүктүрүү.

Каражаттар: алты кичине топ же теннис топтору.

- Оюн убакыты – 45 мин.
- Катышуучулардын саны – $16 \div 24$
- Оюнчулардын курагы – $10 \div 24$

Оюндун жүрүшү:

Баскетбол аянтчасына баскетбол калканчасынын алдында туруп ыргытуунун эки сызыгы чийилет. Биринчиси (калканчтан 10 м аралыкта) – кыздар үчүн, экинчиси (15 м) – балдар үчүн.

Ойноочулар эки командага бөлүнүшөт. Алып баруучунун белгиси боюнча ар бир командадан бирден оюнчу (же балдардан, же кыздардан) чыгып, ыргытуу сызыгына келип турушат. Оюнчуга үч кичине топ же теннис тобу берилип, ойноочулар борборго тийгизүүгө (калканчадагы кичине тик бурчтукка) аракет жасашып, топту баскетбол калканчына мелжөп ыргытышат.

Калканчтын борборуна тийгизгендиги үчүн оюнчу үч упай, ал эми калканчка тийгизсе, бир упай алат. Кийинки оюнчулар топту алып, ыргытуу сызыгына чыгышат ж.б. Ар бир команданын оюнга катышуучуларынын ээ болгон упайларынын суммасы чыгарылат. Көп суммада упай алган команда жеңип чыгат.

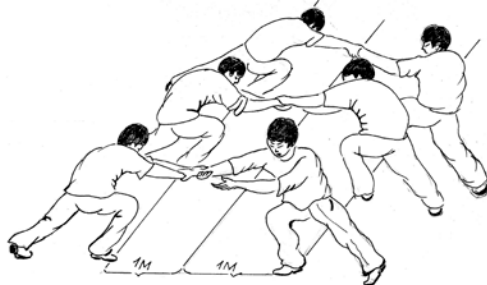
Эскертүү: Оң кол же сол кол менен ыргытууну алдын ала макулдашып алган оң.

Эгер сол кол менен ыргытуу макулдашылса, оюндун жандуулугу (маанайлуулугу) бир кыйла күчөйт.

84. Чийинден тартышуу

Оюндун максаты: катышуучулардын дене-күч даярдыктарын, акыл-эс, эрк дараметтерин өнүктүрүү, командалык таймашка өз үлүшүн, салымын кошуу сезимдерин тарбиялоо.

- Оюн убакыты – 20÷40 мин.
- Катышуучулардын саны – 18÷26
- Оюнчулардын курагы – 7÷40



Оюндун жүрүшү: Аянтчага сызык чийилет, андан 1-1,5 м аралыкта оң жана сол жагына ортоңку сызыкка жанаша дагы бирден сызык чийилет. Ойноочулар эки командага бөлүнүп, бет маңдай бирден катарга (шөрөнгага) өз чийиндерине тизилишет. Бири-бирине бет маңдай турган оюнчулар, со лколун аркасына алып, оң бут таманынын ортосун чийинге коюп, бир аз алдын карай эңкейишип, оң колдон кармашат (билектен кармашса дурус болот). Бири-бирине каршы аракет жасоочу жуп оюнчулар ушундайча түзүлөт (жуптардын күч жагынан бирдей болгону түзүк.)

Алып баруучунун белгиси боюнча, оюнчулар өзүлөрүнүн атаандаштарын тартышып, ортоңку сызыктан өткөрүүлөрү керек (бир буту толук өтсө эсеп).

Оюнчулардын баарын тиги же бул тарапка тартып кетмейинче оюн улантыла берет. Оюнчуларды көбүрөөк санда тартып кеткен команда утуп чыгат.

Оюн 3-4 жолу кайталанат.

Эскертүү: Ойноочулардын каалоосу боюнча сол кол менен тартышуу шартын да алдын ала макулдашуу абзел.

85. Чуркап аткарылуучу сызык боюнча эстафета

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагай, ыкчам кыймылдоо, таймашуу аракеттерин өнүктүрүү.

Каражат: эки-үч желөкчө.

- Оюн убакыты – 30 мин.
- Катышуучулардын саны - 24÷30
- Оюнчулардын курагы – 7÷24

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки-үч командага бөлүнүп, бирден катарлаш колонналарга тизилип, старт сызыгынын ары жагында турушат. Ар бир команданын алды жагында старт сызыгынан бирдей аралыкта (15-20 м, желөкчөлөр коюлат. Алып баруучунун белгиси боюнча колонналарда биринчи тургандар желөкчөлөрдү карай чуркашат. Аларды айланып өтүп, мүмкүн болушунча өз командасындагы оюнчуларга тез кайтып келишет да, биринчи тургандардын алаканына колун тийгизип, өз командасынын артына барып туруп калат.

Кийинки оюнчулар ошол замат алга чуркап, мурункулардын жасаганын кайталайт. Ар бир колоннадагы акыркы оюнчу чуркап келип биринчи

оюнчунун алаканына колун тийгизгенден кийин, биринчи оюнчу колун жогору көтөрөт. Жыйынтыкта акыркы оюнчусу баарынан мурда чуркап келген команда утуп чыгат.

Оюн эрежеси:

1. Мурунку оюнчу чуркап келип кийинки оюнчунун алаканына колун тийгизгенден кийин гана, кийинки оюнчу чуркай баштайт. Кийинки оюнчу эрежени бузуп, алдын көздөй чуркап ийип алаканын тийгизген болсо, ал команда айып упай тартат жана бул оюнду жыйынтыктоодо эске алынат.

2. Оюнчу аралыкка чуркап кеткенден кийин кийинки оюнчу анын артынан ордуна туруп калат.

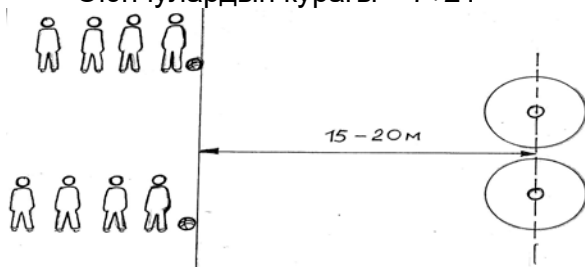
3. Желекчелерге тийүүгө тыюу салынат.

86. Эстафета

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагай, ыкчам, ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү; командалык жеңишке өз үлүшүн, салымын кошуу сезимин тарбиялоо.

Каражат: Төрт кичине топ.

- Оюн убактысы – 24 мин.
- Катышуучулардын саны – $20 \div 30$
- Оюнчулардын курагы – $7 \div 21$



Оюндун жүрүшү: эки команда старт сызыгынын ары жагында катарлаш колонна болуп тизилип турушат. Биринчи турган оюнчуларга бирден кичине топ берилет. Алды жакта, ар бир команданын каршысында, старт сызыгынан 15-20 м аралыкта, диаметри 1 м болгон тегерекке дагы бирден топ коюлат. Алып баруучунун белгиси боюнча, биринчи турган оюнчулар өз тегерегине чуркап жөнөшөт, тегеректе жаткан топторго топторун алмаштырышат, кайра кайтышат да, топту кийинки оюнчуга берип, өзүлөрү болсо өз колоннасынын артына барып турушат. Баары ошентип чуркашы керек. Эң акыркы чуркаган оюнчулар топту биринчи турган оюнчуларга мурда берип бүткөн команда уткан болуп эсептелет.

Эскертүү: 1. Биринчи оюнчулар аралыкка чуркаар замат, экинчилер старт сызыгына келип туруулары абзел ж.б.у.с.

2. Оюнчулар топторду алмаштыруу кезинде, шашмалыктан улам топ тегеректен чыгып кетсе, ошол оюнчу топту тегерекке алып келип, андан соң гана чуркоосун улантат.

87. Таяктар менен аткарылуучу эстафета

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагай, ийкем кыймыл, таймашуу, жеңүү үчүн акыл-эс, эрк аракеттерин өнүктүрүү; командалык уюшумдуулук, өз күчүнө, мүмкүнчүлүгүнө ишенимдин пайда болуу аракеттерин тарбиялоо.

Каражаттар: гимнастикалык эки таяк жана эки желөкчө.

- Оюн убактысы – 45 мин.
- Катышуучулардын саны – 16÷30
- Оюнчулардын курагы – 10÷24

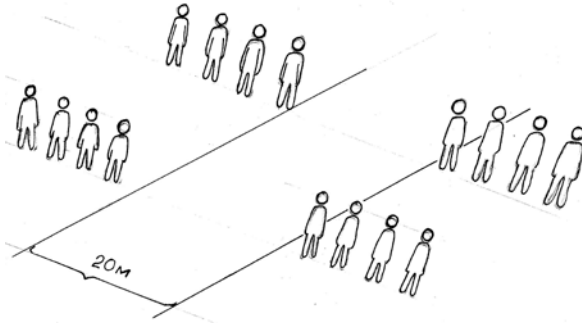
Оюндун жүрүшү: Ойноочулар бирдей эки командага бөлүнөт да, старт сызыгынын ары жагында катарлаш колоннада тизилип турушат. Колонналардын биринчи турган оюнчулардын колдорунда гимнастикалык таяктар болот. Алып баруучунун белгиси боюнча алар 15-20 м аралыкта жайгашкан өз желекчелерин көздөй чуркап жөнөшөт да (биринчи тургандар аралыкка чуркап жөнөшкөн учурда, экинчи тургандар старт сызыгына кадамдашы жана андан кийинки колоннада турушкандар да алдына ошондой жылышат), аны айланып өтүп, өз колонналарына кайра жетип келип, таяктын экинчи учун экинчи турган оюнчуга кармата салышат; биринчи оюнчу экинчи оюнчу менен кошо таякты тизе менен согончоктун ортосундай бийиктикте горизонталь кармашып, колоннанын аягындагы оюнчулардын бутунун алды жагына алып келет. Бардык оюнчулар (ордунан жылбастан) буттарын бирдей төң кармашып, таяктан секиришет. Биринчи оюнчу колоннанын аягында калат, ал эми экинчи турган желекчеге чуркап жөнөйт, аны айланып өтүп, кайра жетип келет да, команданын үчүнчү оюнчусу менен кошо таякты горизонталь абалда ойноп жаткан оюнчулардын бут алдына алып келет ж.у.с, оюн уланат. Акыркы оюнчу чуркап келип, биринчи оюнчуга таякты карматат жана ал таякты жогору көтөрүшү керек. Ошентип, чуркоону биринчи аяктаган команда жеңип чыгат.

88. Жиптен секирип чуркоо эстафетасы

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчам, ийкем кыймылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана командалык уюшумдуулукту тарбиялоо.

Каражат: эки жип.

- Оюн убактысы – 30 мин.
- Катышуучулардын саны – $20 \div 40$
- Оюнчулардын курагы – $7 \div 21$



Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки командага бөлүнөт. Ар бир команда бирдей эки топко бөлүнүп, 20 м аралыктагы карама-каршы сызыктардын ары жагында бирден болуп бет маңдай колоннага турушат. Сызыктын бир тарабындагы катарлаш колонналардагы биринчи турган оюнчулар бирден жип алышат. Алып баруучунун белгиси боюнча, бул оюнчулар жиптен секирүү мөнөн алга чуркашат. Бет маңдайында турган оюнчуларга жетип, жипти аларга беришет да, өзүлөрү колоннанын аягына барып турушат. Жипти алышкан оюнчулар өзүлөрүнөн мурунку оюнчулардын аткарууларын кайталашат. Ошентип, оюн уланып, секирүүнү биринчи аяктаган команда жеңип чыгат.

Эскертүү: Жеңүүчүнү аныктоодо, жипке чалынуу, жиптен секирбей чуркап жөнөө ж.б. эреже бузуу учурлар эске алынат.

89. «Волейбол» эстафетасы

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыгын, ийкемдүүлүгүн, волейболго көнүгүү деңгээлин, акыл-эс, эрк дарамет-мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана өз ара бири-бирин аңдап-туюу, түшүнүшүү, командалык оюнга үлүшүн, салымын кошуу сезимдерин тарбиялоо.

Каражат: эки волейбол тобу.

- Оюн убакыты – 30÷90 мин.
- Катышуучулардын саны – 20÷24
- Оюнчулардын курагы – 11÷30

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар бирдей эки командага бөлүнүп, бирден болуп колоннага тизилишет. Ар бир команданын алды жагында 4-5 м аралыкта волейбол тобу менен капитан турат. Белги боюнча капитандар топту биринчи оюнчуларга ыргытышат, ал эми ал оюнчулар топту эки колдоп үстү жактан кайра кайтарышат. Капитандар топту тосуп алышат, ал эми биринчи оюнчулар бул убакта отуруп калышат. Андан кийин капитандар топту баштан өйдө жактан эки колдоп кийинки оюнчуларга ыргытышат, алар да биринчи оюнчулар сыяктуу эле топторду кайра кайтарышат ж.б. Акыркы оюнчулар топту тосуп алышып, капитандардын ордуна чуркап жөнөшөт, капитандар болсо колоннанын алдына келип турушат. Оюн уланып, оюнду баштаган капитан колоннанын акырына жетип, кайра өз ордуна келгенде оюн аяктайт. Топту беришүүнү биринчи бүткөн жана аз жаңылган команда утуп чыгат.

II вариант. Бул учурда оюндун өзгөчөлүгү, топту эки колдоп тосуу жана үстү жактан кайтаруу волейбол оюнундагыдай жүрөт. Топ колоннадагы акыркы оюнчуга жеткенде, ал топту кадимкидей кайтарат жана өз ордунда эле калат. Топтун берилүүсү токтолбостон, оюндун экинчи

сериясы үзгүлтүксүз уланат. Акыркы оюнчудан кайткан топ капитанга жеткен учурда оюн токтотулат. Жогорудагыдай шарт менен жеңүүчү аныкталат.

Эскертүү: Оюнду волейбол боюнча көнүгүүсү бир кыйла жакшы дөңгээлдеги катышуучулар менен өткөрүү максатка ылайыктуу.

III вариант. Оюн II варианттагы мүнөздө өтөт, бирок айырмасы, топту биринчи оюнчу кайтараар замат, өзү капитан жакка бачым басып, аралыктын ортосуна (2-2,5 м) келе коет. Эми капитан топту ошол ортоңку оюнчуга кайтарат, ал топту эки колдоп үстү жактан өзүнөн арткы жактагы колоннада экинчи турган оюнчуга ийкемдүү өткөрөт да (артын карабай), капитандын артына келип турат. Топ акыркы оюнчудан капитанга жеткен учурда оюн токтотулат. Аз жаңылган жана чеберчилигин көрсөткөн команда утуп чыгат.

90. Командалардын жарышы

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагай, ийкем кыймылдоо ыктарын, командалык уюшумдуулук, бири-бирин аңдап-туюу, сөзүү, түшүнүшүү сезимдерин тарбиялоо.

Каражат: эки түркүк же эки желекче.

- Оюн убакыты – 25 мин.
- Катышуучулардын саны - 16÷24
- Оюнчулардын курагы – 7÷20

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки командага бөлүнүп, бирден болуп колоннага тизилишет. Ар бир оюнчу алдыда турган оюнчунун бел курчоосунан кармап турат. Ар бир команданын алды жагына жалпы бир чийин чийилет, ал эми ар бир команданын бет маңдай жагына 15-20 м аралыкта бирден түркүк же желекче коюлат.

Алып баруучунун белгиси боюнча колоннада турган оюнчулардын баары түркүккө чейин чуркап барышып, аны айланып өтүп, кайра старт чийинине келишет. Оюнчулары бөлүнбөстөн бүт аралыкты уюшумдуу чуркап өтүп, старт чийинин мурда аттап өткөн команда жеңүүчү болуп аталат.

91. Зонадан түртүп чыгар

Оюндун максаты: катышуучулардын күч, эрк, психикалык туруктуулук аракеттерин жана акыл-эс дараметтерин, жеңүү үчүн умтулуучулук мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты – 40мин ÷ 1 саатка чейин.
- Катышуучулардын саны – 16÷28
- Оюнчулардын курагы - 7÷22

Оюндун жүрүшү: Балдар жана кыздар өзүнчө ойношот. Аянтча бири-бирине жанаша жайланышкан бирдей алты оюн зонасына (3x10м) бөлүнөт. Ошондо оюн зонасы жалпы 18x10 м аянтты ээлейт. Оюнчулар биринчи зонадан орун алышат. Белги боюнча оюнга катышкандар бири-бирин зонадан түртүп чыгарууга (ийин, көөдөнү менен, бирок колу менен эмес) аракет кылышат. Бир оюнчудан башкаларынын баары зонадан түртүлүп чыгарылгандан кийин, ал оюнчу кийинки оюнга катышпайт. Түртүлүп чыгарылгандардын баары экинчи зонага өткөрүлүп, оюн уланат. Экинчи зонада да бир оюнчу калганга чейин зонадан түртүп чыгаруу улантылат. Түртүлүп чыгарылгандар үчүнчү зонага өткөрүлүп, оюн кайталанат ж.б. Ар бир зонада жеңип чыккан бирден оюнчу калат. Биринчи зонада калган оюнчу абсолюттук

жеңүүчү, экинчи зонадагы - №2 жеңип чыгуучу ж.б. болуп калат.

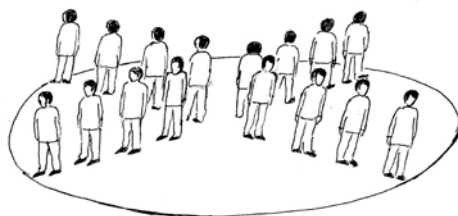
II вариант. Бул оюнду бир аз татаалдаштырып, «Короздордун таймашы» түрүндө да өткөрүү мүмкүн, б.а. оюнчулар бир буттап, колдорун аркасына алган бойдон оюн башталат.

92. Айланадагы эстафета

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, ийкем кыймыл аракеттерин өнүктүрүү жана алардын бири-бирин аңдап- туюу, түшүнүшүү, командалык уюшумдуулук мүмкүнчүлүктөрүн тарбиялоо.

Каражат: Төрт эстафета таякчасы.

- Оюн убакыты - 45 мин.
- Катышуучулардын саны - $20 \div 28$
- Оюнчулардын курагы - $7 \div 30$



Оюндун жүрүшү: Ойноочулар төрт командага бөлүнөт. Командалар борбордон кошуу (+) түрүндө бирден болуп колонналарга тизилишет, ар бир оюнчу борборго далысын салып турат. Колонналарды айланта чуркоо үчүн чек - тегерек жүргүзүлөт. Ар бир оюнчунун өзүнчө катар номуру болот (б.а. эң алдыда турган 4 оюнчу 1-номур, андан кийин турган 4 оюнчу 2-номур ж.у.с.). Биринчи нумур айлананын сызыгына жакын, арткы нумурдагы оюнчу борборго жакын турат. Биринчи нумурдагы оюнчулардын колунда эстафета таякчалары

болот. Алып баруучунун белгиси боюнча, бул оюнчулар айлана боюнча (сааттын жебеси боюнча) оңго чуркашат, бүт команданы айланып өтүп, эстафета таякчаларын экинчи номурдагы оюнчуларга тапшырышат. Андан кийин ар кимиси өз колоннасынын аягына келип турушат. Экинчи номурдагы оюнчулар айлана боюнча чуркап жөнөшкөндө, андан кийинки турушкан оюнчулар чекке карай кичине жылышат. Ошентип, калган оюнчулар да биринчи номурдагы оюнчулардын кыймылдарын кайталашат. Колонналардагы акыркы оюнчулар чуркап келишип, оюнду биринчи башташкан оюнчуларга эстафета таякчаларын тапшырышат жана алар таякчаларды жогору көтөрөөрү менен оюн аяктайт. Эстафетаны эрте бүткөн команда жеңип чыгат.

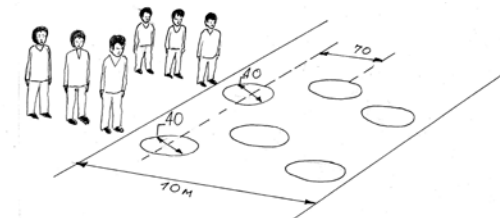
Эскертүү: Оюнчулар айлана боюнча чуркоо учурунда, алардын эркин чуркоосуна тоскоол болгон команда айыпка жыгылат жана бул көрүнүш жеңүүчүнү аныктоодо эске алынат.

93. Өңгүл-дөңгүлдөн секирүү эстафетасы

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, ийкемдүүлүгүн, тапкычтыгын өнүктүрүү жана жеңүү үчүн командалык уюшумдуулукту, бирин-бири сезимдик колдоо аракеттерин тарбиялоо.

Каражат: Эки таяк же эки желекче.

- Оюн убакыты -30 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷26
- Оюнчулардын курагы - 12÷22



Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки командага бөлүнүп, алардын алды жагына старттык сызык чийилет жана эки колонна болуп, бирден тизилишет. Старт сызыгынан 9-10 м аралыкта, старт сызыгына жарыш дагы бир сызык чийилет. Аянтчада анча чоң эмес (диаметри 30-40 см) он төгөрөкчө (дөңгүлдөр) чийилген эки жолчо белгиленет. Төгөрөкчөлөр («дөңгүлдөр») бири-биринен 70-80 см аралыкта ийри-буйру жайгаштырылган болот. Алардын жолчолордо жайгашуусу бирдей көрүнүштө, б.а. симметриялуу болуусу керек. Алып баруучунун белгиси боюнча колунда эстафеталары (таяктар же желекчөлөр) бар колонналардагы биринчи турган оюнчулар «дөңгүлдөн» «дөңгүлгө» секирүү менен алга жөнөшөт да, чийинге жетишип, андан кайра чуркап келишип, эстафетаны кийинки оюнчуларга берип, өзүлөрү колоннанын аягына келип турушат. Акыркы оюнчу чуркап келип эстафетаны оюнду биринчи баштаган оюнчуларга тапшырышат жана алар эстафетаны жогору көтөрөөр замат, оюн аяктайт. Оюнчулары «дөңгүлдөрдөн» секирүүдө аз санда жаздым басышкан жана оюнду биринчи бүткөн команда утуп чыгат. Секирүүдө чийинди басып алууга жана «дөңгүлдөрдү» калтырып кетүүгө болбойт.

94. Эки айланадагы калактар

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчамдыгын, ийкемдигин, кылдаттыгын, аңдап-туюу сезимдерин, баамчылдыгын, сезимталдыгын, бат кабылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты - 40 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷26
- Оюнчулардын курагы - 10÷21

Оюндун жүрүшү: Оюнга катышуучулар эки айлананы түзөт. Бири – ички, экинчиси – сырткы айлана болот. Айланалардын аралыгы, андагы оюнчулардын колу бири-бирине эркин жеткидей болот. Эки айланадагы оюнчулар карама-каршы багытта алга жылышат. Алып баруучунун белгиси боюнча оюнчулар токтошот да, ички айланадагылар сырткы айланадагы оюнчулар чөгөлөп отура электен мурда аларга кол тийгизүүгө аракет жасашат. Колго түшкөндөр (б.а. колдор тийгендер) ички айланага турушат, оюн болсо кайрадан башталат. Сырткы айланадагы оюнчулар аз калганда (5-6 киши) оюн бүтөт.

Эскертүү: Кайсы сөз айтылган учурда кол тийгизүүгө болорун алдын ала макулдашып алуу абзел. (Мисалы, «Калак»). Оюнчуларды кандайдыр адаштыруу үчүн алып баруучу күтүүсүз бөлөк сөздөрдү аралаштыра айтуусу мүмкүн. (Маселен, «Кайык», «Катер», «Камаз», «Кеме» ж.у.с.) Алып баруучу кааласа бул сөздөрдү созуп айтат («Ка-йык», «Ка-тер», «Ка-маз», «Ке-ме»). Мындай учурда оюнчулардын кыймыл-аракеттери белгилүү бузулуулар, четтөөлөр менен коштолот. Оюндун жыйынтыгын чыгарууда бул көрүнүштөр эске алынат.

95. Ак жолтойлор

Оюндун максаты: Катышуучулардын абалды ийкем баамдап-билүү жана капканга түшүү ызаасын көтөрө билүү, кайыл болуу сезимдерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты - 45÷60 мин.
- Катышуучулардын саны - 24÷30
- Оюнчулардын курагы - 7÷25

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар бири-биринен эки кадам аралыкта тегерек тартып, борборду карап тизилип турушат. Ар бир алтынчы же сегизинчи оюнчу (ойноочулардын санына жараша алып баруучунун ыктыяры менен) өзүнүн оң жагында турган оюнчу менен кол кармашат. Алар кармашкан колдорун көтөрүшүп «дарбаза» - капкан түзүшөт да, «дарбаза» айлананын сызыгынын үстү жагында болгудай кылып бурулушат. Алып баруучунун белгиси боюнча ойноочулар оңго бурулуп, айлана менен чуркай башташат. Мында алар жолдо жолуккан «капкандардын» баарынан чуркап өтүүлөрү керек. Ышкырык боюнча (же болбосо башка бир шарттуу белги боюнча, маселен, жыл мезгилдеринин бирин, алсак «жаз», же түстөрдөн «жашыл», бул учурда бөлөк түстөр – «сары», «кызыл», «көк» ж.б. айтылганда «капкандар» жабылбайт) «капкандар» шарт этип жабылат (кол кармашкандар колдорун төмөн түшүрөт) жана колго түшкөн оюнчулар («капканга» чабылгандар, б.а. капканга такалып калгандар) айлананын ортосуна чыгышат. Алардан жаңы жуп оюнчулар түзүлөт да, кол кармашып, капкандардын санын көбөйтүп, айлананын ар кайсы жерине турушат. 4-5 оюнчу кармалбай калганча оюн улантайла берет. Булар жеңүүчүлөр болуп саналат.

96. Айры-куйрук жана жөжө баскан тоок

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, ийкемдүүлүгүн, изденүүчүлүк, бат баамдап- туюу, кабылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана балдарын, чүрпөлөрүн коргоо, сактап калуу үчүн күрөшүү сезимдерин тарбиялоо, көтөрүңкү маанай түзүү.

- Оюн убакыты - 20 мин.
- Катышуучулардын саны - $10 \div 16$
- Оюнчулардын курагы - $7 \div 17$

Оюндун жүрүшү: Ойноочулардын бири-айры куйрук, экинчиси жөжө баскан тоок болуп шайланат. Калгандары «жөжөлөр» болот. Алар «жөжө баскан тооктун» артында бирин-бири белден кармашып, колонна түзүп турушат. «Айры куйрук» колоннанын алдында үч-төрт кадам аралыкта колоннаны карап турат. Алып баруучунун белгиси боюнча «айры куйрук» артта турган «жөжөнү» шап кармоого аракеттенет. Бул үчүн «айры куйрук» айлакерленип, ар түрдүү буйтоо кыймылдарын жасап, шамдагайлык менен колоннаны айланып өтүп, арт жагына ыңгайланышы керек, бирок муну жасоо оңой-олтоң болбойт, анткени «жөжө баскан тоок» дайыма аны бет алып бурулуп, колун эки жакка сунуп, анын жолун торой берет, колонна болсо бүт бойдон «айры куйруктан» качып, башка жакка оолактай берет.

Оюн бир нече минутага созулат. Эгерде, бул убакыттын ичинде айры куйрук жөжөнү кармай албай койсо, жаңы айры куйрукту шайлашат да, оюн кайталанат.

Эскертүү: Айры куйрук өзүнө жөжө баскан тооктун колун тийгизбөөгө аракеттениш керек.

97. Аюу мекендеген токойдо

Оюндун максаты: Катышуучулардын бат баамдап-туюу, кабылдоо, аткаруучулук мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана ырды жалпы, белгилүү ыргак менен көркөм айтуу ыктарын, көңүлдүү маанай түзүү сезимдерин тарбиялоо.

- Оюн убакыты - 25 мин.
- Катышуучулардын саны - 14÷20
- Оюнчулардын курагы - 7÷14

Оюндун жүрүшү: Ойноочулардын баары аянтчанын бир тарабында ээн-эркин топтолуп турушат, алардын бет маңдай жагына сызык-токойдун чети чийилип коюлат. Сызыктан эки-үч кадам ары аюунун үңкүрү жайланышат.

Ойноочулар аюунун үңкүрүнө келишет да, жер-жемиш, козу карын терип жүрүшкөндөй кыймыл жасашат жана баары чогуу минтип белгилүү ыргак менен айтышат:

Аюу токой ичинен,
Жемиштерин тердик биз.
Аюу турду бакырып,
Бизди карап айкырып.

Балдар акыркы «айкырып» деген сөздү айтышканда, аюу үңкүрдөн айкырып чыгат да, кимдир бирөөнү кармоого тап коет (кармалган оюнчу колдон жулкунуп чыгып кетсе да, ал «кармалды» деп эсептелинет). Колго түшкөндү аюу үңкүргө алып кетет. Үч-беш оюнчу кармалганда, оюн токтотулат.

98. Секирчек таранчылар

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыгын, ийкемдигин, абалды бат кабылдап-туюу, изденүүчүлүк аракеттерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты - 30 мин.
- Катышуучулардын саны - $16 \div 24$
- Оюнчулардын курагы - $7 \div 17$

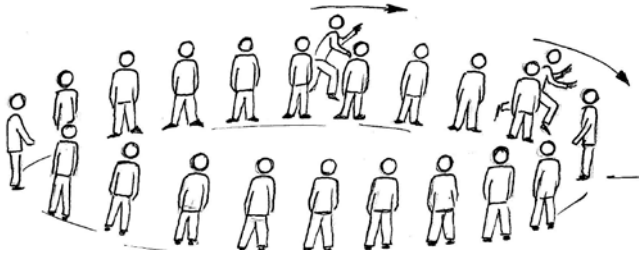
Оюндун жүрүшү: Полго же аянтчага оюнчулардын баары эркин жайгашкандай көлөмдө айлана чийилет. Оюнчулардын бири-мышык болот, ал айлананын ортосунда турат. Калган оюнчулар-таранчылар, айлананын ары жагындагы чийиндин өзүндө турушат. Алып баруучунун белгиси боюнча (маселен, «Таранчылар учушту!» деген белги), таранчылар айлананын ичине секирип киришип, секирип чыгып турушат, таранчылар айлананын ичине секирип кирген кезде, мышык алардын бирин кармоого аракеттенет. Кармалган оюнчу-мышык, ал эми мышык - таранчы болот, ошентип, оюн улана берет.

Кийинки оюнда бир буттап гана секирип кирүү, секирип чыгуу эрежесин шартташып алууга да болот.

99. Экинчиси артык баш

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, күлүктүгүн, тапкычтыгын, бат туюу-кабылдоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты - $30 \div 40$ мин.
- Катышуучулардын саны - $18 \div 30$
- Оюнчулардын курагы - $7 \div 35$



Оюндун жүрүшү: Оюнчулар бири-биринен эки кадам аралыкта тегерек тартып турушат. Эки оюнчу айланадан сырткары бири-биринен үч кадамдай аралыкта турушат да, алып баруучунун белгиси боюнча, бири экинчисин кубалап жөнөйт. Качып бараткан оюнчу каалаган учурда бирөөнүн алдына тура, б.а. бекине калат, эми анын артындагы оюнчу качып жөнөйт. Айлананын ичинде да, сыртында да чуркоого болот. Эгерде кубалаган оюнчу качып бараткан оюнчуга жетип чаап калса, анда алар орун алмашышат да, ошол замат чаап калган оюнчу качып жөнөйт.

Эгерде ойноочулар көп болсо, оюнчулар биринин артынан бири жупташып, (б.а. эки-экиден), айланага турушат. Бул учурда качуучу жүгүрүп баратып, экиден турган оюнчулардын алдына тура калат, анда эң артындагы үчүнчү турган оюнчу качат (оюндун бул варианты «Үчүнчүсү артык баш» деп аталат).

Оюнга башка эрежени киргизүүгө да болот. Маселен, кимде-ким артык баш болуп калса, качпайт, тескерисинче, ал кубалоочу оюнчу болуп калат.

100. Орун ээлөөгө үлгүр

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыгын, баамчылдыгын, ийкемдигин, эс тутум мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты - 40 мин.
- Катышуучулардын саны - 24÷40
- Оюнчулардын курагы - 7÷40

Оюндун жүрүшү: Оюнчулар тегерек тартып турушат да, катары боюнча (б.а. 1,2,3...) нумурларды санашат. Ойноочулар көбүрөөк санда болуусу максатка ылайыктуу. Оюнду алып баруучу ортого чыгат. Ал кандайдыр бир эки номурду бийик үн чыгарып атайт. Нумурлары аталгандар тезинен орундарын алмашышы керек. Мындан пайдаланып, оюнду баштоочу алардын биринен озуп кетүүгө жана анын ордун ээлеп калууга аракеттенет. Эгерде ал орунду ээлөөгө үлгүрсө, ага орунун алдырган оюнчунун нумуру ыйгарылат. Бирок, ага кайсы нумур «ыйгарылгандыгы» кошумча эскертилбейт. Ал өзү билүүгө тийиш. Оруну жок калган оюнчу ортого барат да, алып баруучу катары оюнду улантат.

Эскертүү: Кайсы бир оюнчу өз нумурун жаңылыш эстеп, чуркап ийүүсү мүмкүн. Бул учурда ал ортого чыгып, алып баруучу болуп калат.

101. Жубунду тап

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыгын, ийкемдигин, көңүл буруучулугун, бат туюу-кабылдоо сезимдерин, команданы так, тыкыр аткаруу аракеттерин өнүктүрүү.

- Оюн убакыты - 45 мин.
- Катышуучулардын саны - 17÷29
- Оюнчулардын курагы - 9÷30

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки-экиден болуп жупташып, тегерек тартып турушат. Оюнду алып баруучу айлананын ортосунда турат. Алып баруучунун «Бетме-бет тургула!» деген командасы болгондо, экиден турган оюнчулар бир-бирин карап туруп калышат. Андан кийин «Ордуңарга!» деген команда берилгенде, кайрадан мурдагы калыбында туруп калуулары керек. «Бири-бириңерге далыңарды салгыла!» деген команда боюнча, алар бири-бирине далысын салып туруп калышат. «Жубуңду алмаштыр!» деген буйрук болгон кезде ар кимиси өзүнө өнөк жаңы жуп издөөгө чамынышат. Ушул учурдан пайдаланып, оюнду алып баруучу кимдир бирөө менен жуп болуп туруп калууга аракеттенет. Жубу жок калган оюнчу оюнду алып баруучу болуп калат жана оюн уланат.

Буйрукту тыкан аткарбагандар (б.а. жаңылыш аткаргандар) эскертүү алып турушат. Эскертүү кайталанса, ошол жуп, алып баруучунун көрсөтмөсү менен оюндан чыгарылат.

102. Үнүнөн тааны

Оюндун максаты: Катышуучулардын үндүн мүнөздүү белгилерин, үндү туюу, таануу, ажыратуу кылдаттыгын, жалпы көркөм айтуу, ийкем кыймыл аткаруу мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат: Көздү таңуу үчүн жоолук.

- Оюн убакыты - 45 мин.
- Катышуучулардын саны - 18÷30

- Оюнчулардын курагы - 7÷24

Оюндун жүрүшү: Балдар тегерек тартып турушат, ортого оюнду алып баруучу келип турат. Анын көзүн таңышат.

Ойноочулар баары оңго бурулушуп, жетекчинин артынан анын жасаган кыймылын туурашып (гимнастикалык же бий кыймылы), айлана менен басып жүрүшөт, андан кийин токтошуп, ортого карай бурулушат да:

Кол кармашып айланып,

Биз бир топко ойнодук.

Ким атады өз атын,

Таап алчы, ойлонуп?-деп, жалпы ыр мотивине салып айтышат.

Жетекчи унчукпастан, сөөмөйү менен оюнчулардын бирин көрсөтөт. Ал оюнчу «Менин ким экенимди таап алчы?»-деп үн чыгарат. Оюнду алып баруучу анын ысымын аташы керек. Эгерде ал ысымын туура атаса, аталган оюнчу оюнду алып баруучу болуп калат (б.а. орундарын алмашышат), эгер жаңылыш атаса, оюн улана берет. Балдар жолдошторунун үнүн даана тааный баштаганда, оюнду татаалдаштыруу үчүн аларга өз үндөрүн өзгөртүүгө уруксат берилет.

Эскертүү: Ысымды атоодо убакытты создуктурууга жол коюлбайт.

103. Чепти коргоо

Оюндун максаты: Катышуучулардын тапкыч- тыгын, издөнүүчүлүк чыгармачылыгын, айкалар- дигин, ыкчам кыймыл-аракет мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү.

Каражаттар: волейбол тобу, беш төөнөгүч же кеглилер (чулу калтектер).

- Оюн убакыты - 40 мин.
- Катышуучулардын саны - 12÷20
- Оюнчулардын курагы - 7÷30

Оюндун жүрүшү: Жерге чоң айлана сызылат. Оюнчулардын баары айлананын сыртында борборду бет алып турушат. Айланада оюнду алып баруучу гана калат. Айлананын ортосуна беш төөнөгүч же кеглилер (чулу калтектер) бири-биринен 10-15 см дей аралыктарда коюлат. Бул-оюнду алып баруучу коргой турган чөп.

Оюнга, ошондой эле, волейбол тобу керек. Ойноочулар топту өз ара ары-бери ыргытышат, чептин коргоочусунун алаксып калган учурунан пайдаланып, топ менен төөнөгүчтөрдү уруп жыгууга аракеттенишет.

Коргоочу топту кандай болсо да кайта уруп жиберүүгө (кайтарууга) акысы бар. Чепти ким бузса, ал жаңы коргоочу болуп калат. Ал эми ортодогу оюнчу анын ордуна барат. Оюн соңунда чепти мыкты коргогондор белгиленет.

104. Жапалак үкү (II)

Оюндун максаты: Балдардын тууроо аткаруучулугун, шайдооттугун, образдуу ойлоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана сезүү-эмоциялык абалдарын, сезимталдыгын байкоо.

- Оюн убакыты - 40 мин.
- Катышуучулардын саны - 18÷24
- Оюнчулардын курагы - 7÷16

Оюндун жүрүшү: Балдар тегерете турушат. Ойноочулардын бири айлананын ортосуна чыгат, ал жапалак үкүнү, калгандары коңузду, көпөлөктөрдү, чымчыктарды туурашат. Оюнду алып баруучунун: «Күн

чыкты – баары жанданды!» деген командасы боюнча коңуздардын, көпөлөктөрдүн, чымчыктардын баары «канаттарын» күүлөп, айланада чуркай башташат, жапалак үкү бул убакта уктап жаткан болот, б.а. көзүн жуумп, айлананын ортосунда турат. Алып баруучу «Түн кирди – баары уйкуга кетишти!» деген команда бергенде, чымчыктар, коңуздар жана көпөлөктөр токтоп, бүрүшүп былк этпей калышат, ал эми жапалак үкү болсо бул убакта аңчылыкка жөнөйт. Ал кыймылдагандарды же күлгөндөрдү байкап калып, айыптууларды өз уясына-айлананын ортосуна алып кетет. Алар да жапалак үкү болушат. Оюн кайталанганда баары тең (б.а. жапалак үкү болгондордун баары) аңчылыкка «учуп» чыгышат.

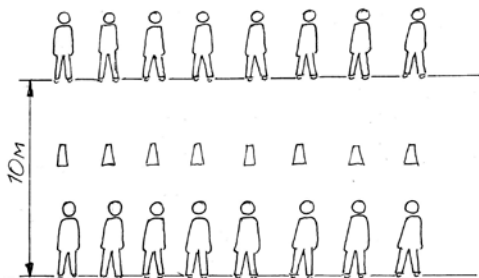
Эскертүү: Аңчылык учурунда көпөлөктөрдү ж.б.ларды кандайдыр кыймылдоого, айыптууларга айлантуу үчүн үкүнүн үнүн туурап же азил-тамашалуу сөздөргө чалуулары мүмкүн. Бир нече оюндан кийин «айыпка жыгылбагандар» жеңүүчүлөр катары белгиленет.

105. Жыгач таякчаны (кеглини) ыкчам тутуу

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчамдыктарын, шамдагайлыктарын, аралыкты туюу, кабылдоо, баалоо мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана жеңүү үчүн эрк, өз салымын кошуу аракеттерин, бири-бирин сезүүнү, түшүнүшүүнү, командалык уюшумдуулукту тарбиялоо.

Каражат: Катардагы оюнчулардын санына жараша жыгач таякчалар.

- Оюн убакыты - 40 мин.
- Катышуучулардын саны - $20 \div 34$
- Оюнчулардын курагы - $9 \div 35$



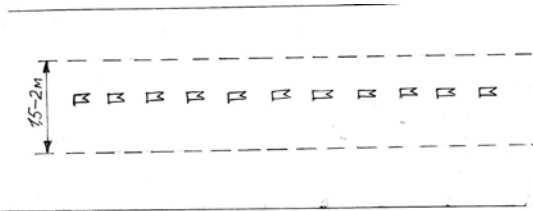
Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки катарга (шеренгага) тизилип, 10 м аралыкта бири-бирине бетме-бет карап турушат. Ар бир шеренганын оюнчулары катар номерларды атап чыгышат (б.а. эки 1-номер, эки 2-номер ж.у.с.) Шеренгалардын ортосуна (алардан бирдей аралыкта) ар бир бетме-бет турушкан оюнчулардын тушуна бирден жыгач таякчалар коюлат. Алып баруучу кандайдыр бир номерду атайт. Бул номердагы оюнчулар чуркап чыгышат да, таякчага биринчи болуп жеткени таякчаны артына бурулбай туруп (б.а. артын карабай) өз оюнчуларын карай ыргытат, ал эми команданын мүчөсү таякты ыкчам тутуп алуусу керек. Жерге түшүрбөй (тийгизбей) тутууга үлгүрсө, команданын эсебине эки упай жазылат. Алып баруучу башка номерду атайт. Ошентип, оюн ушул калыбында улана берет. Оюн акырында көп упай топтогон команда жеңүүчү аталат.

106. Желекчелер үчүн чуркоо

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыгын, ийкемдүүлүгүн, команданын уюшумдуу аракеттерин өнүктүрүү жана оюн эрежесин сактоо адатына тарбиялоо.

Каражат: оюнчулардын санынан ашык желекчелер.

- Оюн убакыты - 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 18÷30
- Оюнчулардын курагы - 7÷24



Оюндун жүрүшү: Ойноочулар бирдей эки командага бөлүнүп, аянтчанын эки жак четине бир-бирине карама-каршы, б.а. бири-бирин карашып тизилип турушат. Бул сызыктарга катарлаш аянтчанын ортосуна 1,5-2 м жазылыгында тилке белгиленет да, тилкеге көп санда желекчелер (маселен, оюнчулардын санынан көбүрөөк), бирдей жыштыкта бөлүштүрүлүп коюлат. Алып баруучунун белгиси боюнча эки команданын оюнчулары тилкеге чуркап барып, көп санда желекчелерди чогултуп алууга аракет жасашат, андан кийин желекчелери менен өз сызыгына көлишип, бир катарга (шөрөнгага) турушат. Командалардын капитандары өз оюнчуларынын алып келген желекчелерин эсептешет. Ар бир желекче үчүн командага бирден упай берилет. Көп санда упай алган команда утуп чыгат. Ар бир оюнчу каалаган санда желекче чогулта алат. Желекчелерди тартып (жулуп) алуу жарабайт, бул эрежени бузган сайын команда айып упай алат. Желекче менен тилкеге чуркап кирүүгө болбойт.

107. Айланада тартышуу

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам-дыгын, ийкемдигин, дене-күч даярдык, аракет мүмкүнчүлүктөрүн өнүктүрүү жана психологиялык жактан оюнда түзүлгөн чыңалуу кырдаалын көтөрө билүү сезимдерин тарбиялоо.

- Оюн убакыты - 12 мин.
- Катышуучулардын саны - 18÷28
- Оюнчулардын курагы - 7÷35

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар бирдей эки командага бөлүнүп, команданын бирөө айлананын сыртында, экинчи команда айлананын ичинде бирине-бири бетме-бет карай турушат. Айланада турган оюнчулардын милдети – өз атаандаштарын айлананын ичине тартып алуу, ал эми айлананын сыртында турган оюнчулардын милдети-атаандашын айлананын сыртына тартып чыгаруу. Оюн кыска мөөнөттүк кармашуу түрүндө, 1-2 минута аралыгында жүргүзүлөт. Айлананын ичине тартылган жана айлананын сыртына чыгарылган оюнчулар оюндан чыгарылат. 4-6 жолу кармашуудан соң, көп оюнчулары калган команда жеңип чыгат.

Эскертүү: 1) Алып баруучу айлананын сыртындагы жана ичиндеги оюнчуларды айлананын сызыгына карата бири-биринен бирдей аралыкта (маселен, айлана сызыгынын эки жагында болжол менен 30-40см аралыкта) жайгашуусун көзөмөлдөйт.

2) Атаандаш оюнчулар бир-бирин билектен алып кармоолору максатка ылайыктуу.

3) Оң же сол кол менен тартышууну алдын ала макулдашуу зарыл.

4) Эки кол менен кармашып, тартышуу мелдешин өткөрүүгө да болот.

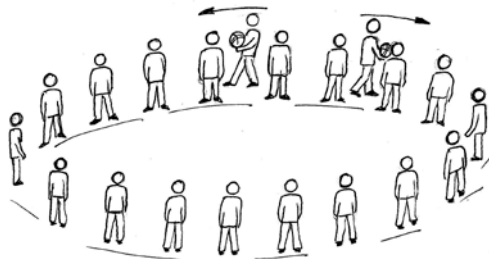
5) Тартышууда жеңген оюнчуга өз командасындагы башка оюнчунун ордун ээлөөсүнө уруксат берилет.

108. Айланада топту алып жүрүү

Оюндун максаты: катышуучулардын шамдагайлыгын, ийкемдүүлүгүн, изденүүчүлүгүн, кырдаал-ды бат туюу, кабылдоо сезим-аракеттерин өнүктүрүү жана туура чечим кабыл алуу жөндөмдүүлүктөрүн тарбиялоо.

Каражат: эки волейбол тобу.

- Оюн убакыты - 10 мин.
- Катышуучулардын саны - $10 \div 12$
- Оюнчулардын курагы - $10 \div 35$



Оюндун жүрүшү: Бул оюнду 10-12 киши ойнойт. Алар бири-биринен сунулган колдорунун аралыгында тегерете турушуп, андан кийин «бир», «эки» деп катар номерларды санашат. Эки команда: бири жуп (мис.2,4,6,8,ж.б.) экинчиси так сандагы (1,3,5,7, ж.б.) номерлардан түзүлөт.

Алып баруучу катар турган эки оюнчуга, б.а. биринчи жана экинчи номердагыларга волейбол тобун берет. Белги боюнча алар айлананы сырт жагынан айланып, карама-каршы багытта чуркашат. Бул оюнчулардын ар бири өз орундарына кайра жетип келээр замат, топту тезинен өз командасындагы жакын турган жолдошторуна ыргытат. Ал оюнчу топту тутуп алып, ошол замат айлананы чуркап өтүп, өз ордуна келип тура калат да, ал жерден топту бир кишиден ашыра ыргыгат ж.б.

Топ менен айлананы акыркы оюнчусу мурда чуркап өткөн команда жеңип чыгат.

Эскертүү: топ менен айлананы чуркап өткөн оюнчу, өз ордуна келээр замат гана топту жакын турган жолдошуна ыргытууга тийиш. Шашып, мурда ыргыткан болсо, оюн эрежесин бузган болуп эсептелет.

109. Айланада топту беришүү

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамда-гай, ийкем кыймыл аракеттерин өнүктүрүү жана оюн эрежесин кылдат аткаруу, туура сактоо, бири-бирин ыкчам туюу, сезүү, түшүнүшүү, командалык жоопкерчилик, уюшумдуулук сезимдерин тарбиялоо.

Каражат: эки волейбол тобу.

- Оюн убакыты - 35 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷30
- Оюнчулардын курагы - 7÷40

Оюндун жүрүшү: Эки башка айланада эки команда бири-биринин желкесин карап (б.а. биринин артында экинчиси ж.у.с.), тизилип турушат. Ар бир команда капитан шайлайт. Капитандар бирден волейбол тобун алышат. Белги боюнча ар бир капитан топту башынан жогору көтөрүп, аны артында турган оюнчуга берет, топ андан ары бир колдон экинчи колго өткөрүлүп бериле баштайт. Топ айлананы айланып өтүп кайра капитанга жеткенде, капитандын командасы боюнча баары айлананын борборуна далысын салган абалга бурулушат да, топту оң тарапка колдон колго өткөрүшөт, топ капитанга келип жетээр замат, баары айлананын борборун карай бурулушуп, эми топту тескери багытта

бири-бирине берүүгө өтүшөт. Топ капитанга келгенде, ал аны башынан жогору көтөрөт. Топ капитанга тезинен кайра келген команда утат.

Алып баруучу адегенде баарын жалпы бир айланага тургузуп, оюнду өткөрөт. Ойноочулар оюндун эрежесин (топту кандайча берүүнү, качан берүүнү жана кайда бурулууну) өздөштүргөн соң, алып баруучу ойноочуларды эки командага бөлүп, алардын ортосунда мелдеш өткөрөт.

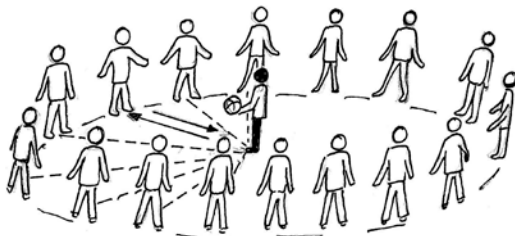
Эскертүү: Топ колдон-колго жогорураактан, б.а. баштан өйдөрөөк абалдан берилүүгө тийиш.

110 Топту ортодогуга бер

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам-дыгын, ийкемдүүлүгүн өнүктүрүү жана жеңүү үчүн эрк, жоопкерчилик, командалык уюшмдуулук аракеттерин, бири-бирин баамдап туюу, түшүнүү сезимдерин тарбиялоо.

Каражат: 3-4 волейбол тобу.

- Оюн убакыты - 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 30÷40
- Оюнчулардын курагы - 7÷40



Оюндун жүрүшү: Ойноочулар 3-4 айлана түзүп турушат. Андагы балдардын саны бирдей болууга тийиш. Ар бир айлананын борборунда оюнду алып баруучу турат.

Ал топту алып, айланада турган оюнчулардын бирин да калтырбай ар бирине кезеги менен ыргытып берип, кайра тосуп алышы керек. Топту ийкем тосо албай жаздым кетирген оюнчу, топтун артынан чуркап барып, кайра ордуна келип, топту алып баруучуга ыргытат. Ошентип топту ыргытып беришүү кайталана берет. Акыркы оюнчудан топ кайрадан оюнду баштоочуга келгенде, ал топту башынан өйдө көтөрөт. Топту ыргытып беришүүнү мурун бүткөн команда утат.

2-жол. Волейбол боюнча бир топ көндүмгө ээ болгон оюнчулар катышышса, оюнду волейбол ыкмасы көрүнүшүндө уюштуруу мүмкүн. Бул учурда жеңүүчүнү аныктоодо топту берүү жана кайтаруу техникасынын деңгээлине көңүл буруу максатка ылайыктуу.

111. Таамай уруу

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам-дыгын, ийкемдигин, таамай уруу жөндөмдүүлүгүн өнүктүрүү жана командалык утушка өз үлүшүн кошуу сезимин тарбиялоо, көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат: топ.

- Оюн убакыты – 10÷15 мин.
- Катышуучулардын саны - 16÷20
- Оюнчулардын курагы - 9÷35

Оюндун жүрүшү: Ар бири 8-10 кишиден болгон эки команда бирден колоннага тизилип, бири-бирине бет маңдай турат. Алардын ортосуна полго (жерге) алкак коюлат. Белги боюнча бир команданын биринчи оюнчусу алкактын ортосуна тийип, ыргып секиргидей кылып топту экинчи команданын оюнчусуна ыргытат да, четке чыга берет. Экинчи команданын оюнчусу топту тутуп алып, ушундай ыкма менен аны кайра кайтарып, чет жагына

чыгат. Топту биринчи команданын экинчи оюнчусу тутуп алат. Топту кайтарып, ал да четке чыгат. Ошентип, эки команданын бардык оюнчулары бирин-бири алмаштырып, топту ыргытышат жана тосуп алышат. Оюн тез темпте жүргүзүлөт, б.а. оюнчу ыкчам кыймылдоосу керек.

Эгерде топту тосуп албаса же топ алкакка тийип калса, ыргытуу эсепке алынбайт. Айыпкер оюнчу бул учурда ордунда калып, топту экинчи жолу ыргытат.

Оюнду мурун аяктаган команда (б.а. аз жаздым кетирген) жеңип чыгат.

112. Алкактар менен аткарылуучу эстафета

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, изденүүчүлүгүн, ийкемдүүлүгүн өнүктүрүү жана бири-бирин ыкчам аңдап-туюу, түшүнүшүү, командалык жеңиш үчүн салым кошууга умтулуучулук сезимдерин, бүт дитин коюу, эрк аракеттерин тарбиялоо.

Каражат: Команданын санына жараша алкактар, эстафета таякчалары жана желекчелер.

- Оюн убакыты – 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷30
- Оюнчулардын курагы - 10÷40

Оюндун жүрүшү: Ойноо үчүн команданын санына жараша алкактар жана эстафета таякчалары керек. Старт сызыгынан 10-15 м аралыкта ар бир команданын алды жагына желекчелер орнотулат. Аралыктын ортосуна бирден алкак коюлат. Командалардагы биринчи нумурлар эстафета таякчаларын алышат.

Алар алып баруучунун белгиси боюнча жерде жаткан алкактарга чейин чуркап барышат да, алкакты көтөрүп (алкакты көтөрүүдө жана андан жөрмөлөп өтүүдө таякчаны пайдаланууга уруксат берилет), андан

жөрмөлөп өтүшөт жана алкакты ордуна коюп, андан ары желөкчөлөрдү көздөй чуркайт. Желөкчөлөрдү айланып өтүп, кайрадан алкактардан жөрмөлөп өтүшөт да, эстафета таякчаларын экинчи номердагы оюнчуларга беришет жана өзүлөрү командасынын аягына келип турушат.

Экинчи номердагы оюнчулар биринчи номердагы оюнчулардын жасаганын кайталашат да, эстафета таякчаларын үчүнчү номердагы оюнчуларга беришет ж.у.с. Натыйжада, оюнду мурда бүткөн команда жеңүүчү аталат.

Эскертүү: оюн учурунда алкак турган ордунан кыйла жылып кетсе, команданын кайсы бир мүчөсү андан жөрмөлөп өтөт да, аны баштапкы ордуна коюп, андан ары чуркоосун улантат.

113. Жаңы конушка

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, шайкеш кыймылдоо жөндөмдөрүн, эрежени сактоо түшүнүктөрүн өнүктүрүү жана бири-бирин колдоо, түшүнүшүү, командалык уюшумдуулук сезимдерин тарбиялоо, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты – 15 мин.
- Катышуучулардын саны - 20 ÷ 30
- Оюнчулардын курагы - 7 ÷ 24

Оюндун жүрүшү: Эки команда бирден колоннага тизилишет. Алардан 15-20 м аралыкта мара сызыгы чийилет. Алып баруучунун белгиси боюнча, ар бир команданын биринчи жана экинчи номердагы оюнчулары кол кармашып, мара сызыгынын ары жагына чуркап жөнөшөт. Биринчи номердагы оюнчулар жаңы орунда калышат, экинчи номердагы оюнчулар кайра чуркап

келип, үчүнчү номердагы оюнчулар менен кол кармашып, кайра сызыкка чейин чуркап барышат. Ал орунда экинчи номердагылар калып калышат да, үчүнчү номердагылар төртүнчү номердагылар менен келиш үчүн кайра чуркап кетишет ж.у.с. Тигил тарапка биринчи өткөн команда жеңип чыгат.

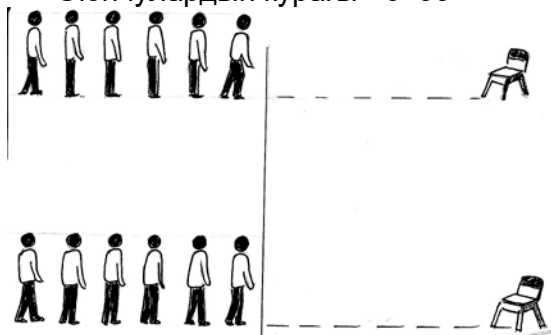
Эскертүү: Команданын кайсы бир мүчөсү шашып, өнөктөшү жетип келе электе, озунуп чуркап жөнөсө, бул белгилүү деңгээлде, эрежени бузуу катары эсептелип, жеңүүчүнү аныктоодо эске алынат.

114. Топтор менен аткарылуучу эстафета

Оюндун максаты: Катышуучулардын шамдагайлыгын, ийкемдүүлүгүн, изденүү чыгармачылыгын, ийгиликтүү оюн тактикасын тандоо жана психикалык-эмоциялык жактан өзүн-өзү башкаруу мүмкүнчү-лүктөрүн өнүктүрүү.

Каражат: Команданын санына жараша волейбол тобу.

- Оюн убакыты – 25 мин.
- Катышуучулардын саны - 16÷30
- Оюнчулардын курагы - 9÷35



Оюндун жүрүшү: Ойноочулар үчүн команданын санына жараша волейбол тобу керек. Старт сызыгынан 6-7 кадам ары ар бир команданын алды жагына отургуч коюлат. Биринчи номердагы оюнчулар топту алып, өз отургучтарына чуркап келип, анын арт жагына турат, ушул жерден экинчи номердагы оюнчуларга топторун ыргытышат да, кайра чуркап келип, өз колоннасынын аягына турушат. Экинчи жана андан кийинки номердагы оюнчулар топту тосуп алып, мурунку оюнчулардын жасагандарын кайталашат. Эгерде кезектеги оюнчу ага ыргытылган топту кармай албай калса, топтун артынан чуркап, өз ордуна келген кезде гана оюнду улантат. Топ бардык оюнчуда болуп, биринчи номерга баарынан мурда берген команда утат.

Экинчи вариант: Оюндун жүрүшүн кичине өзгөртүүгө, б.а. татаалдаштырууга да мүмкүн. Эгер ойноо аянтчасы тегиз болсо, маселен, баскетбол оюну көрүнүшүндө. Бул учурда оюнчу топту отургучка чейин баскетболдогудай алып барат да, ал орундан топту өз колоннасын көздөй башынан өйдө жактан эки кол менен, же көкүрөк алдынан ыргытуу шарты макулдашылат.

115. Берээриң менен отура кал

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам, ийкем кыймыл аракеттерин, чыгармачылык, аралыкты туюу сезимдерин өнүктүрүү жана командалык уюшумдуулук, оюн эрежесин так аткарууга тарбиялоо.

Каражат: эки же үч топ.

- Оюн убакыты – 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 15÷30
- Оюнчулардын курагы - 10÷35

Оюндун жүрүшү: Катышуучулар ар биринде 5-бдан оюнчу болгон бир нече командага бөлүнөт. Капитандарды шайлап, командалар чийинди бойлото бирден болуп колоннага тизилип турушат. Ар бир колоннанын бет маңдайында 5-6 кадам аралыкта, бирден топ кармап капитандар турушат. Белги боюнча ар бир капитан өз колоннасындагы биринчи оюнчуга топту эки колу менен башынан өйдө көтөргөн абалда ыргытат. (Алдын ала макулдашуу болгон болсо, топту башка абалдан, маселен, эки колу менен көкүрөк алдынан түртүп ыргытуусу мүмкүн). Ал топту тосуп алып, аны кайра капитан ага ыргыткан ыкма менен капитанга ыргытат да, өзү жерге отура калат (спорт залында, гимнастикалык отургучка). Капитандар топту экинчи, андан кийин үчүнчү оюнчуга, ж.б. жогорудагы сыяктуу ыргытышат. Ал оюнчулардын ар бири топту капитанга кайтарып, отура калышат. Өз колоннасындагы акыркы оюнчунун берген тобун тосуп алып, капитан аны жогору көтөрөт, ал эми анын командасындагы оюнчулардын баары секиришет.

Капитаны топту алгач өйдө көтөргөн жана оюнчулары биринчи секиришкен команда утуп чыгат.

Таймашкан командалар 4-5өө болсо, 2-орунду жеңген команданы да белгилөө максатка ылайыктуу.

Эгерде оюн учурунда кимдир бирөө топту түшүрүп жиберсе, анда ал топту бат ала коюп, өз ордунан гана кайра капитанга ыргытышы керек.

116. Чаян далысын сала зымыраганда

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам, ийкем кыймылдоо, аралыкты аңдап-туюу сезимталдыгын, өзүн жөндөө, башкаруу мүмкүнчүлүктөрүн, өзгөрүлгөн

кырдаалда чечим кабыл алуу жөндөмдүүлүгүн өнүктүрүү, көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат: эки желекче.

- Оюн убакыты – 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷30
- Оюнчулардын курагы - 7÷40

Оюндун жүрүшү: Эки команда бирден болуп колоннага тизилет. Ар бир команданын алды жагына, 10-15 м аралыкта бирден желекче коюлат. Белги боюнча биринчи оюнчулар артына бурулуп, желекчелерге далысын салышып (б.а. артын көздөй кетенчиктөшип) зымырылышып, желекчени айланып өтүшөт да, ошол калыбында орундарына келишет. Алар старт сызыгынан өтөр замат, бул кыймылды экинчи оюнчулар, андан соң үчүнчү оюнчулар кайталашат ж.б. Мөлдөшти биринчи болуп аяктаган команда утуп чыгат.

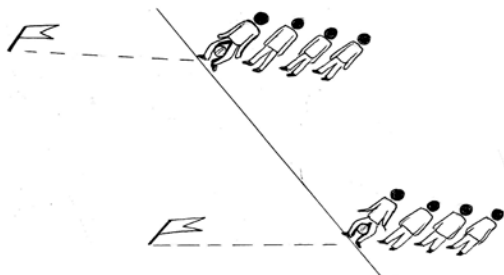
Оюндун шарты боюнча, оюнчулар кыймылдоонун бардык учурларында артын кылчактап кароого аларга уруксат берилбейт.

117. Тобу бар пингвин

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам-дыгын, ийкемдигин, өз шыгына, жөндөмдүүлүгүнө ишенүү мүмкүнчүлүгүн өнүктүрүү жана таймашка өзүн психикалык жактан даярдоого, тапкычтыкка, оюн эрежесин сактоо тартибине, командалык жоопкерчиликти сезүүгө, уюшумдуулукка тарбиялоо, көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат: Эки волейбол тобу жана эки желекче.

- Оюн убакыты – 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷30
- Оюнчулардын курагы - 10÷40



Оюндун жүрүшү: Эки команда бирден болуп колоннага тизилишет. Алардын алды жагына сызылган чийинден 10 кадам бет маңдай аралыкта бирден желөкчө коюлат. Командалардын биринчи номердагы оюнчулары бирден волейбол тобун алышат. Топту тизелери менен кыпчып, алга секирип, желөкчөгө бет алат, аны оң жагынан айланып өтүп, кыпчыган калыбында кайра келишет. Топ экинчи номердагы оюнчуларга берилет. Алар мурдагы оюнчулардын аткаргандарын кайталашат. Андан соң үчүнчү номердагы оюнчуларга топ өтөт жана ошентип, оюн уланат. Оюнду биринчи бүткөн команда жеңип чыгат.

Балдар машыккандан кийин оюнду татаалдаштырууга да болот: ар бир оюнчу эки топ менен, бирин-тизелери менен кыпчып, экинчисин –колдоруна кармап, ойноолору мүмкүн.

Эскертүү: Оюн учурунда топ жерге түшүп тоголонсо, аны жерден ыкчам алып, жерге түшкөн орундан гана улантуу керек. Бул эреже сакталбаса, ошол команда айып упай тартат.

118. Топ беришүү

Оюндун максаты: Катышуучулардын ыкчам-дыгын, ийкемдигин, бири-бирин аңдап-туюу, түшүнүшүү

сезимдерин, шайкеш кыймылдоо, оюн тактикасын туура тандоо, изденүүчүлүк шык-жөндөмдөрүн өнүктүрүү.

Каражат: Эки волейбол тобу.

- Оюн убакыты – 10 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷40
- Оюнчулардын курагы - 7÷40

Оюндун жүрүшү: Ойноочулар эки командага бөлүнүп, бири-бирин бет алып, катарга (шеренгага) тизилишет. Катарлардын аралыктары бирдей болуусу керек. Ар бир катардагы (шеренгадагы) биринчи оюнчуга бирден волейбол же волейбол тобундай бөлөк топ берилет.

Алып баруучунун белгиси боюнча, алар топту бири-бирине катары менен өткөрө башташат. Топ акыркы оюнчуга жеткенде, ал топту жерге (полго) уруп, тосуп алып, топту кайра карама-каршы багытта (артын көздөй, б.а. биринчи нумурдагы оюнчуларга карай) колдон-колго бат өткөрүлүп берилет. Топ биринчи оюнчуга кайра келгенде, ал аны башынан өйдө көтөрүшү керек. Топ беришүүнү мурда бүткөн команда жеңүүчү аталат.

Эреже: бири-бирине беришүү учурунда топ оюнчунун эки колу аркылуу өтүүсү (эки колдун тийүүсү, эки кол менен кармоо) кеземөлдөнүүсү керек. Оюнду кичине татаалдаштыруу максатында, анын бөлөк шартын макулдашууга да болот. Маселен, топту жалаң оң кол же сол кол аркылуу беришүүнү ж.у.с.

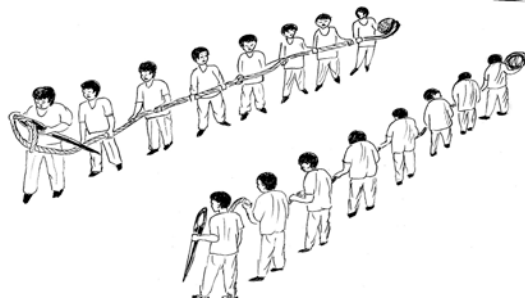
119. Ийне жана жип

Оюндун максаты: Катышуучулардын баамчылдыгын, бири-бирин түшүнүшүү сезимдерин, ыкчамдыгын, изилдөөчүлүгүн, илбериңки кыймылын, шык-жөндөмдөрүн

сыноо каалоолорун өнүктүрүү жана таймашка кызыгууларын тарбиялоо, көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат: Узундугу 100-120 см өлчөмүндөгү «эки ийнө» жана эки түйдөк жип.

- Оюн убакыты – 20 мин.
- Катышуучулардын саны - $20 \div 24$
- Оюнчулардын курагы - $7 \div 22$



Оюндун жүрүшү: Оюн үчүн жасалма эки ийнени (узундугу 100-120 см) жана эки шоонаны (ичке жип) даярдоо керек.

Ойноочулар бирин-бири бет алып эки катарга (шөрөнгага) 10-12 кишиден болуп тизилишет. Ар бир катардын (шөрөнганын) биринчи номурдагы оюнчуларына бирден ийнө, ал эми акыркы номурдагы оюнчуларга болсо бирден түйдөк жип берилет. Белги боюнча түйдөктү жандырып (акыркы оюнчу түйдөктү колунан чыгарбайт), жиптин учун өзүнөн кийинки оюнчуга карматат, ошөнтүп, жиптин учу катар бойлото колдон-колго өтөт. Жиптин учу биринчи оюнчуга жеткенде, ал аны ийненин көзүнө саптап, экинчи оюнчуга берет жана сапталган жиптин учу катар бойлото колдон-колго (б.а. экинчиден үчүнчүгө, үчүнчүдөн төртүнчүгө ж.у.с.) өткөрүлө баштайт. Жиптин учу акыркы оюнчуга келгенде жана сапталган жип эки катталганда, баары тең ийнени жана жипти баштарынын өйдө бир убакта көтөрүшөт. Тапшырманы бат аткарган

команда (эгерде эреженин баары так сакталса) жеңип чыгат.

120. Айтканын кыл, кылганын кылба («Үч, он үч, отуз» оюнунун башка өңүтү)

Оюндун максаты: Катышуучулардын көңүл буруусун туура, ийкем бөлүштүрө билүүсүн көнүктүрүү жана кабыл алуунун инерттүүлүк көнүмүшүнөн арылтуу, көңүлдүү көтөрүңкү маанай түзүү.

- Оюн убакыты – 20 мин.
- Катышуучулардын саны - 18÷30
- Оюнчулардын курагы - 10÷35

Оюндун жүрүшү: бул оюндун мурдагы ушул темадагы оюндан өзгөчөлүгү, ойноочулар алып баруучунун айтканын аткаруулары, ал эми анын кылганын аткарбоолору керек. Маселен, алып баруучу «Отуз!» деп, эки колун алдын карай сунган болсо, бул учурда оюнчулардын кимиси анын кыймылын кайталаса (б.а. эки колун алдын көздөй сунса), ал оюнчу жеңилүүчү катары оюндан чыгарылат же бир кадам артка жылдырылып, оюнга катышуусун улантуусу мүмкүн. Оюн эрежесине ылайык, оюнчулар эки колун белдерине таянуулары керек. Эгер алып баруучу «Он үч!» деп, эки колун белине таянса, оюнчулар оюндун шартын туура аткаруу үчүн эки колун башынан өйдө көтөрүүлөрү зарыл.

Эскертүү: Алып баруучу оюндун жүрүшүндө айтуунун жана кыймылдын темпин улам тездетүүсү максатка ылайык.

121. Кара магия

Оюндун максаты: катышуучулардын кылдат байкагычтыгын, баамчылдыгын, изденүүчүлүк, тапкычтыгын, ой өрүш-кыял чабыттарын өнүктүрүү жана аткаруучулук жөндөмдөрүн, ийкемдүүлүгүн тарбиялоо.

- Оюн убакыты – 45 мин.
- Катышуучулардын саны - $18 \div 25$
- Оюнчулардын курагы - $8 \div 30$

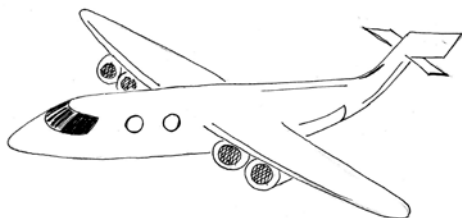
Оюндун жүрүшү: Катышуучулардан экөө бөлмөнүн сыртына чыгышып, жашырылган нерсени (буюмду) кантип издөө –табуу ыкмасын сүйлөшүшөт. Бул учурда бөлмөдөгүлөр эмнени жашырууну (маселен, үстөл үстүндөгү кайсы бир китеп болуусу мүмкүн) макулдашып алышат. Андан соң, бөлмөдөгүлөрдөн бирөө эшикти ачып, сырттагыларды бөлмөгө кирүүгө ишаарат кылат. Алардын бири сыртта калат, ал эми экинчиси бөлмөгө кирет да, бөлмөдөгүлөр эмнени жашыргандыгын билет (б.а. оюн шартына ылайык бөлмөдөгүлөр эмнени жашыргандыгын ага билдирүүсү зарыл). Кийин, ал өз өнөктөшүн бөлмөгө кирүүсүн ишаарат кылат. Жашырылган нерсени билген өнөктөшү экинчи шеригине бөлмөнү аралай басып, ар кайсы буюмду жогору көтөрүп, «Ушулбу?» деп ага улам көрсөтүүсүн улантат. Өнөктөшү «Жок!..., жок. Ал эмес» деп жооп кайтарып олтуруп, акыры «Ооба, ошол!» деп туура табат. (Ачкычы: Кара түстөгү нерседен кийинки көрсөтүлгөн буюм) же болбосо, жооптун ачкычы, жашырылган нерсе менен тааныш өнөктөшүнүн суроосунда катылуусу мүмкүн. («Булбу?», «Булчу?», «Бул, эмеспи?»..., «Бул, да эмеспи?», мында «да» байламтасы туура жооптун белгиси б.э.)

Бөлмөдөгүлөрдүн милдети-туура жооптун сыр төркүнү эмнеде катылгандыгын табуу.

122. Кыйын болсоң-таап ал!

Оюндун максаты: Окуучунун кайсы суроону тандоо изденүүчүлүгүн, тапкычтык дараметин, ой өрүш, кыял чабыт, акыл-эс, кылдат байкагычтык, баамчылдык, түшүнүү өзгөчөлүктөрүн өнүктүрүү.

- Оюн убакыты – 10 мин.
- Катышуучулардын саны - 20÷30
- Оюнчулардын курагы - 10÷35



Оюндун жүрүшү: Сыналуучу чыгат да, катышуучулар жакты гана карап турат. Алып баруучу доскага бир сөздү жазат, мүмкүн, сүрөтүн тартат. (Мисалы: «Самолет»). Сыналуучунун милдети-катышуучуларга мүмкүн болушунча аз санда суроо берилүү менен доскага эмне (нерсе, буюм ж.б.) жазылгандыгын табуу.

Маселен: сыналуучу:- Жандуубу же жансызбы?

(Бөлмөдөгүлөр): – Жансыз, бирок кыймылдайт.

Сыналуучу- Ал нерсе жерде, сууда же абада жүрөбү (кыймылдайбы)?

(Бөлмөдөгүлөр):-Жерде да, бирок, көбүнчө абада.

Сыналуучу: - Самолет.

(Бөлмөдөгүлөр): – Таптың, азамат! (Кызуу кол чабуулар).

Сыналуучу эки суроонун жардамы менен гана туура жооп табууга жетишти.

123. Жумуртка салынган кашыкты ооздо тиштеп, аралыкка чуркоо

Оюндун максаты: Катышуучулардын тыкан, элпек, ийкем кыймыл аракеттерин өнүктүрүү жана сергек туюмдарын, атаандашуучулук сезимдерин тарбиялоо, чөйрөдө көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат: 12ден 18 даанага чейин бышырылган жумуртка, 3 жөлөкчө.

- Оюн убакыты – 15÷25 мин.
- Катышуучулардын саны - 12÷18
- Оюнчулардын курагы - 10÷30

Оюндун жүрүшү: Старт сызыгынан 10-15 м аралыкта маара сызыгы чийилип, 3 жөлөкчө орнотулат. Алып баруучунун көрсөтмөсү боюнча, жумуртка салынган кашыкты ооздоруна тиштешип, 3 оюнчу старт сызыгына турушат. Белги берилгенде алар өтө этияттык менен аралыкка чуркап жөнөшөт жана жөлөкчөлөрдү айланып өтүшүп, кайра старт сызыгына озуп келген бир күлүк оюнчу, кийинки турга өтөт. Ошентип, маселен, 12 оюнчудан 4өө тандалат. Алар эки-экиден жарышып, озгон экөөсү калат жана 1-2-орундарды жеңүү үчүн аралыкка чуркашат.

Экинчи вариант: Катышуучуларды 3 колоннага бөлүп, алардын ортосунда мелдеш өткөрүү мүмкүн.

Жумуртка кашыктан жерге куласа, оюнчу эңкөйип жумуртканы кашыкка салат да, чуркоону улантат.

124. Ким кыйын!

Оюндун максаты: атаандашын чабуунун туура ыгын тандоо көндүмүн, чабал абалын ыкчам байкоо сезимин, күчтүк артыкчылыгын көрсөтүүсүн өнүктүрүү, чөйрөдө көңүлдүү маанай түзүү.

Каражат. Эки жаздык (балыш) жана гимнастикалык олтургуч, жумшак төшөнчүлөр.

- Оюн убакыты – 20÷25 мин.
- Катышуучулардын саны – 2 адам
- Оюнчулардын курагы - 10÷40



Оюндун жүрүшү: Гимнастикалык олтургучка эки оюнчу атка мингендей таризде минишет. Алардын колуна бирден жаздык карматылат. Алып баруучунун белгиси боюнча, оюнчулар бири-бирин жаздык менен койгулай башташат. Максат- атаандашын олтургучтан жыгуу. Жыгылган оюнчу кокустабасын үчүн олтургучтун алдына төшөнчүлөр төшөлөт. Мына ошентип, эки-экиден жыгышуу жүргүзүлүп, бир нече жыккандар тандалат жана алардын ортосунда таймаш улантылып, натыйжада, жеңүүчүлөр

аныкталат. Жеңүүчүлөргө салтанаттуу маанайда сыйлыктар тапшырылат.

125. Мафия

Оюндун максаты: катышуучулардын психологиялык байкоо, диагноздоо мүмкүнчүлүк-дараметтерин, изденүүчүлүк тапкычтыктарын, логикалык ойлоо, образга кирүү, артисттик шык-жөндөмдөрүн өнүктүрүү жана көтөрүнкү, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты-10÷20 мин.
- Катышуучулардын саны-20÷40
- Оюнчулардын курагы-12÷30

Оюндун жүрүшү. Оюн класстык бөлмөдө же каанада ойнолуусу ылайыктуу. Алып баруучу тандалат. Ал класста, маселен, өзүнөн бөлөк 20 окуучу болсо, бир барак актай кагаз алып, аны кайчы менен кыркып (же кол менен майдалап айрып), 20 даана кагаз бүктөмүн даярдайт да, эки бүктөмгө “м” тамгасын (б.а. “мафия” деген сөздүн баш тамгасы) жазып, бүктөмдөрдү жакшы аралаштырып, алып баруучу аралай басып, катышуучуларга бүктөмдөрдү бирден алууну сунуштайт. Ар бир катышуучу өзү алган кагаз бүктөмүн башкаларга билинтпей, байкатпай, акырын карап көрөт да, чөнтөгүнө катып коет. Ошондо эки катышуучуга “м” тамгасы жазылган бүктөм тиет. (Бөлмөдө эгер 30 катышуучу болсо, үч-төрт бүктөмгө “м” тамгасын жазуу максатка ылайыктуу). Андан соң алып баруучу үн чыгарып: “Түн кирди. Эл уйкуга жатты” деген сөздү айтканда, баары стол үстүнө чеке маңдайын коюшуп, көздөрүн жумушат. Алып баруучу “мафия” дегенде, экөө баштарын көтөрүшөт да (“м” тамгасы жазылган бүктөмдөрдүн ээлери), колдорун жаңсашып, сөөмөйлөрү менен бир адамды көрсөтүшөт.

Мисалы, ал адам “Насыр” болсун. Бул учурда Насыр “өлгөн” катары эсептелет. “Мафиялар” Насырды сөөмөйлөрү менен бачым көрсөтөөр замат, кайрадан чеке маңдайларын стол үстүнө коюшуп, көздөрүн жумушат. Андан ары алып баруучу: “Күн чыкты. Эл уйкудан ойгонду” деген сөздү айтканда, катышуучулар столдон баштарын көтөрүшөт. Алып баруучу оюнчуларга кайрылып, сөзүн улантат: “Түндө, баары таттуу уйкуга чөмүлгөндө, тилекке каршы, “мафия” Насырды “өлтүрүп” кетиптир”, -деп. Катышуучулар кимдер “мафия” экендигин издей башташат. Ар түрдүү варианттар айтылат: бирөөсү-Бакытбекти көрсөтсө, экинчиси-Аселди, үчүнчүсү-Шумкарды, төртүнчүсү-Айжандан шектенсе, бешинчиси болсо Алтынбек деп, ж.у.с. күмөн саноолор күчөгөндөн-күчөп олтурат. Кайсыл бир оюнчу “мафия” болгон катышуучуну туура көрсөткөн болсо да, ал “Ой, мөн эмесмин”-деп, жандалбас уруп, коргонуп, сыр бербөөгө аракеттенип, өзүн ала качуу, билиндирбөө максатында “мафия тигил!”- деп, башкаларды жанталашып, көрсөтө баштайт. Жылуу маанайда, күлкү аралаш жандуу талаш башталат. Бирин-бири шектенүү, маселен, эки оюнчуга токтогондо, алып баруучу: “Ар кимисине колуңарды көтөрүп, добуш бергиле?”-дейт. Алардын кимисине көп добуш берилсе, анын кагаз бүктөмүн көрсөтүүсүн талап кылышат. Эгер бүктөмдө “м” тамгасы болсо, “мафиянын” бир мүчөсүн тапкан болушат. Тапкычтыктары “Кызуу кол чабуулар” менен коштолот. Эгер бүктөм актай болсо, таппагандыктары үчүн кичине ызааланып калышат. Ошентип, эки катышуучу оюндан чыгып турат да (б.а. Насыр жана “мафия” делген), калган катышуучулар менен чыныгы “мафия” табылгыча оюн уланат. Оюн жыйынтыгында айрым оюнчулардын изденүүчүлүк тапкычтыктары жылуу маанайда белгиленет.

Эскертүү. Алып баруучудан оюндун эреже-тартибин так сактоо, өзүн кармана билүү талап кылынат. Оюнчулардын ичинен кимдер жашырын сырды ачыктоо боюнча кандайдыр бир белги (ымдоо, ишаарат ж.б.) беришкен болсо, мисалы, “Мен “мафия” эмесмин дегендей”, алып баруучунун тыкыр байкоо-көзөмөлүндө турган алар, алып баруучунун жүйөөсү менен оюндан четтетилет.

126. «Чычкан, үй, конуш»

Оюндун максаты: катышуучулардын ыкчам, илбереңки кыймыл аракеттерин, баамчылдыгын, сезимталдыгын өнүктүрүү; көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты – 15÷25 мин.
- Катышуучулардын саны-22÷28
- Оюнчулардын курагы-10÷30



Оюндун жүрүшү. Катышуучулар жуптарга бөлүнүшүп, жуптар бири-бирине бет маңдай караган абалда колдорун алышып (бул учурда ар бир жуп «Үй» түзгөн болот), тегерек тартып турушат. Ар бир кол кармашкан жуптун (б.а. «Үйдүн» ортосунда) бирден оюнчу (б.а. «Чычкан») турат. Тегеректин орто бөлүгүндө эки катышуучу: бирөө-эркин оюнчу (ал оюнга катышат),

экинчиси-алып баруучу турат. Алып баруучу төмөндөгүдөй көрсөтмөлөрдү берүү аркылуу оюнду уюштурат: 1) Эгер «Чычкан» деген болсо, ыкчамдык менен бардык чычкандар «Үйлөрүн» (б.а. өз орундарын) которуштурууга үлгүрүүлөрү керек; мына ушул учурдан пайдаланып, эркин оюнчу бир «Үйдү» ээлеп калууга аракеттенет; «үйсүз» калган оюнчу (б.а. мурдагы «Чычкан») –эркин оюнчу болуп калат. 2) Эгер алып баруучу «Үй» десе, «чычкандар» өз орундарында калышат да, «Үйлөр» орундарын которуштурушат, б.а. «Үйлөр» жаңыдан «курулушу» керек; эркин оюнчу абалдан пайдаланып, жуптардын бирөөсү менен «Үй» курууга шашат. 3) Ал эми «Конуш» деген болсо, бардык «Үйлөр» жана «Чычкандар» өтө бачым жаңыланып түзүлүп калуусу зарыл. Бул учурда да эркин оюнчу түзүлгөн абалды пайдаланууга аракеттенет. Оюн жыйынтыгында көрсөтмөлөрдү бат, ыкчам, жаңылбай аткарган оюнчулар жылуу сөздөр менен белгиленет жана оюн эрежесин сактабагандар эскертилет.

Эскертүү. Алып баруучудан көрсөтмөлөрдү берүү жана оюндун жүрүшүн жөндөө устаттыгы талап кылынат.

127. Табаган?

Оюндун максаты: катышуучулардын психологиялык жактан сыр бербөө, өзүн алдырбоо, азгыруу айлакердигин өнүктүрүү; оюнчунун туюмун, баамчылдык, байкагычтык сезгичтигин, тапкычтык дараметин өстүрүү, тарбиялоо; жамаатчыл сезимдерин тарбиялоо, көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты – 10÷25 мин.
- Катышуучулардын саны-10÷25

- Оюнчулардын курагы-7÷30

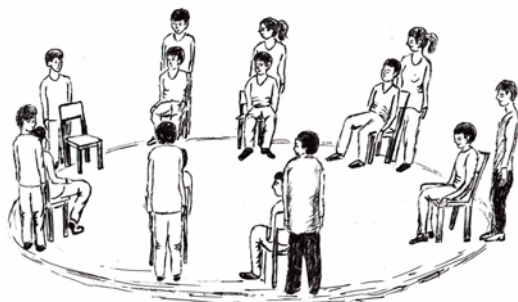
Оюндун жүрүшү. Оюнду бөлмөдө ойноо ылайыктуу. Катышуучулардан бирөө «Тапкыч» болууну каалайт. Ал бөлмөнүн сыртына чыгып турат. Калган оюнчулар бөлмөдө бири-бирин караган абалда төгөрөк тартып турушат да, өз ара макулдашышып, арасынан бир «Күнөөкөрдү» тандашат (б.а. «Тапкычтын» милдети-ким «Күнөөкөр» экенин табуу). Ошол эле кезде кандай кыймылдарды жасап турууну сүйлөшүшөт («Тапкыч» бөлмөгө кирген учурда, оюнчулар ага сыр алдырбоо максатында белгилүү кыймылдарды аткарышат; маселен, баары тең шайкеш эки колдун манжаларын «кырсылдаткан» түр бөрүүсү же ары-бери термөлүүсү, же баштарын «Жок. Мен эмесмин» дегендей чайкоосу (ишаараты) ж.б.). Андан соң, алып баруучу «Тапкычты» бөлмөгө кирүүгө ишаарат кылат. Ал оюнчулардын ортосуна кирип, алардын көздөрүн жана кыймыл аракеттерин кылдаттык менен карап, байкаштырып, өзүнүн тапкычтык дараметин көрсөтөт. «Тапкычка» үч ирет «Күнөөкөрдү» табуу мүмкүнчүлүгү берилет. Ар бир жолу «Күнөөкөрдү» көрсөткөн сайын, кыймылдардын түрү өзгөрүүсү абзел. Эгер «Күнөөкөрдү» туура тапкан болсо, анын тапкычтыгы дүркүрөгөн кол чабуулар, алкоолор менен белгиленет. Кийин «Тапкыч» болууну каалаган башка оюнчу бөлмөнүн сыртына чыгат да, оюн андан ары уланат.

Эскертүү. Оюндун жүрүшүндө оюнчулардын кимдир бирөөсүнүн «Тапкычка» жардам берүү амалы, аракети анык билинген болсо, ал оюндан четтетилип, айыпка жыгылат. Айыпка жыгылган оюнчу оюн соңунда катышуучулар тараптан сунушталган тапшырманы (ырдоо, апенди айтуу, бир нерсени тууроо, музыкалык аспапта ойноо, куудулдук өнөрүн көрсөтүү ж.б.) аткаруусу керек.

128. Айлакер көз! («Табышкан көздөр»)

Оюндун максаты: катышуучулардын бат аңдап-туюу, баамчылдык, байкагычтык, ыкчам, эпчил кыймыл аракеттерин, абалды тез баалоо шык-көндүмдөрүн өнүктүрүү; көңүлдүү маанай түзүү.

- Оюн убакыты –25 мин ч.
- Катышуучулардын саны-15÷25
- Оюнчулардын курагы-7÷30



Оюндун жүрүшү. Оюн аянтчада ойнолуусу максатка ылайыктуу (Бөлмөдө ойнолуусу деле мүмкүн). Олтургучтар оюнчулардын санына жараша бири-биринен бирдей аралыкта тегерете жайгаштырылат. Катышуучулар эки командага бөлүнүп (мисалы, «1,2,» деп санашып, №1лер бир команда, №2лер экинчи команда), бир командадагылар олтургучтарга отурушат, ал эми экинчи командадагылар ар бир олтургучтун арка жагында колдорун түшүрүшкөн жө аркаларына алышкан абалда тик турушат). Оюнга катышуучулардын саны так болууга тийиш. Мисалы, 19 оюнчу болсо, анда тегерете коюлган олтургучтардын саны 10 болот. Ошентип, ар бир олтургучта экиден оюнчу, бирөө-отурган, экинчиси-анын артында туруп турган абалда болот. Бирок, оюндун

өзгөчөлүгү, бир олтургучта бир гана оюнчу-олтургучтун арка таянычында (сөйөнүчүндө) туруп турат. Ошол жалгыз оюнчу көздөрүн ымдайбы же кысабы, же көздөрүнүн бөлөк кыймыл аракеттери менен олтургучта отурушкан оюнчуларга карай өзүнүн бош олтургучуна ыкчам отурууга белги (ишаарат) берет. Эгер олтургучтагы жалгыз оюнчу тараптан олтургучта отурушкан оюнчулардын кимдир бирөөсүнө кандайдыр белги берилсе жана ошол белги берилген оюнчу элпектик менен бош орунга отуруп калууга үлгүрсө (б.а. желкесине туруп турган оюнчунун (аны көзөмөлдөгөн) эки колун тийгиздире койбой), анда оюндун кезеги заматта бош калган олтургучтагы туруп турган оюнчуга өтөт. Ошентип, оюндун темпи улам ылдамдап барат. Оюн соңунда мыкты аткаруучулар жылуу маанайда белгиленет.

Эскертүү. 1. Олтургуча отурган оюнчу ага белги берилбей эле (б.а. «белги берилген» деп жаңылып), бош орунду көздөй чуркоосу мүмкүн. Алып баруучу бул өңдүү көрүнүштүн кайталанбоосун эскертип турат.

2. Аны көзөмөлдөгөн туруп турган оюнчу ыкчамдык менен желкесине эки колун тийгизүүгө үлгүрсө, отурган жана туруп турган оюнчулар орундарын алмаштырышат (б.а. отурган- турат, ал эми турган- отурат) жана оюн уланат.

129. «Аңчы, аңчы...»

Оюндун максаты: катышуучулардын ден соолугун чыңдоо, ыкчам, шамдагай, ийкем кыймыл аракеттерин, психикалык ийилчээктигин, изденүүчүлүк тапкычтыктарын өнүктүрүү, көңүлдүү, көтөрүңкү маанай түзүү.

Каражат: олтургучтар.

- Оюн убакыты – 10÷25 мин.
- Катышуучулардын саны - 8÷20
- Оюнчулардын курагы - 7÷30

Оюндун жүрүшү. Оюнга катышуучулардын санына караганда бир олтургуч кем, олтургучтар бири-биринен бирдей аралыкта коюлган абалда тегерете жайгаштырылат (б.а. алып баруучудан бөлөк оюнчулардын баарына олтургучтар жетиштүү болот). Алып баруучу оюнчуларга мындай көрсөтмө берет: “Ар бириңер өзүңөргө ичиңерден бир тоо жаныбарынын атын тандагыла. Андан соң аларды олтургучтардан орун алууга ишаарат кылат”. Андан ары алып баруучу оюнчуларды айлануу менен жайбаракат басып баратып, тоо жаныбарларынын аттарын изденип атай баштайт. Аталган тоо жаныбарынын аттары олтургучтагылардын кимисине туура келсе (б.а. олтургучтагы оюнчунун ичинен ойлогонуна дал келсе), ал оюнчулар алып баруучуну эрчүүгө өтүшөт да, алар да алып баруучуга тоо жаныбарларынын аттарын табуу боюнча жардам бере башташат. Алып баруучуну эрчиген оюнчулар көбөйө түшкөндө (маселен, үчөө, төртөө, бешөө ж.у.с. болгондо), алып баруучу бир убакта “Аңчы, аңчы...” деген бийигирээк үн чыгарат. Ушул учурда оюнчулар ыкчамдык менен бош орундарды ээлөөгө чамынышат. Отурууга үлгүрбөгөн оюнчу, оюнду улантат. Эми оюнчулар тапшырманын мазмунун өзгөртүшөт. Маселен, мөмөлөрдүн аттарын ичтеринен атоону макулдашышкан болсун. Бул учурда оюнду баштоочу оюнчуларды айланта жайбаракат басып баратып, мөмөлөрдүн аттарын атай баштайт. Аталган аттардын кайсынысы, олтургандардын кимисинин ичинен ойлогон аттарына дал келсе, ордунан туруп, баштоочунун артынан эрчүүгө өтөт. Эрчигендердин саны кичине көбөйө

түшкөндө, баштоочу баратып эле күтүүсүз, маселен, “Бах!..Кандай гана ажайып мөмө бак!..” дээр замат, баштоочу баш болуп, аны эрчигендер бош олтургучтарга отурууга чамынышат. Отурууга үлгүрбөгөн оюнчу, оюнду улантат. Эми, маселен, Кыргызстанды мекендеген канаттуу-куштардын аттарын ичтеринен атоону макулдашышат.

Эскертүү. Ар бир оюн соңунда ичинен ойлогон (б.а. сыр каткан) аттары табылбаган оюнчулардан жалпы кызыкчылык үчүн кайсы аттар экенин сурап коюу максатка ылайыктуу. Макулдашылган тапшырманын мазмунуна туура келбеген ичинен ойлонулган аттар болсо, ал оюнчуга жаңылбоо эскертилет.

Корутунду

иретинде дене тарбия мугалими, класс жетекчи, тарбиячы-уюштуруучу үчүн төмөндөгү сунуштарды келтирүүнү макул көрдүк. Анткени оюн соңунда (б.а. баары, мисалы, көңүлдүү маанай тартуулаган оюндун аякталышы менен бүттү кылышып, тарап кетишпестен) кандайдыр туура тыянактарды чыгарууга умтулуу, биздин оюбузча, максатка ылайыктуу болуп саналат: 1) Оюн эрежеси жана жүрүшү канчалык деңгээлде аткарылды?

2) Оюн натыйжалуу аяктаса, баары ыракаттануу, канааттануу же күтүлгөн натыйжа болбой калып, кандайдыр иренжилөө сезимдерине кабылышса, алардын себептерин талдоо, жыйынтык чыгаруу, ошол жыйынтыкты көзөңгөткөн оюн жараянында эске алуу, б.а. оюн жараянын туруктуу өркүндөтүү багытында изденүү.

3) Оюндун жүрүшүн, жеңүүчүлөрдү жана жеңилүүчүлөрдү калыс баалоо, ошол баанын тууралыгын ынандыруу.

4) Оюн жараянында ар бир баланын өз мүмкүнчүлүгүнө ишеним жаратуу жана ошол ишенимдин бекемделишине умтулуу.

5) Оюндун катышуучуларын ар түрдүү ролдорду (уюштуруучу, алып баруучу, катышуучу, көзөмөлдөөчү ж.б.) ийкемдүү, купулга толумдуу аткаруу көндүмдөрүнө, ыктарына үйрөтүү.

Мыйзамдуулуктун бир өңүтү, биздин көз карашыбызда, жарандардын, адамдардын өз ара мамилесинде, карым-катышында, жүрүм-турумунда ырасталган белгилүү нормаларга баш ийүүнү, нормаларды сактоону, өзүн канчалык урматтаса, бөлөктөрдү да ошончолук урматтоону, ызаттоону үйрөнүү болуп саналат. Мамлекет кабыл алган коомдук

мыйзамдар-бул социалдык-коомдук процесстерди белгилүү иретке, нукка, багытка салуучу механизмдердин ролун аткараарын жана ансыз (б.а. бул стратегиясыз) өнүгүүнүн, өркүндөөнүн болуусу кыйын экендигин түшүнүү маанилүү. Ушул жаатта байыркы Грециянын философу Платон: «... балдардын оюндарынын мыйзамдуу өткөрүлүшү, келечекте мыйзамды сактаган эр адамдарды тарбиялап өстүрөт» деген. Башкача айтканда, улуу ойчул, оболу караганда жөнөкөйдөй сыяктанган оюн эрежесинин мыйзамдуу сакталуусун көзөмөлдөөнүн акыбети оюндун чоң социалдык функция, милдет, тарбиялык таасир аткараарын айгинелеп турат.

«Оюн деген бул баланы турмушка даярдоочу күнүгүү болуп саналат»-деп жазган орустун дене тарбия багытында бараандуу илимий эмгектери менен белгилүү болгон атактуу педагогу П.Ф. Лесгафт.

Чынында эле, оюн жараянында бала, өспүрүм, табигый түрдө, анын ички потенциалдык мүмкүнчүлүктөрү, көндүмдөрү, шык-жөндөмдөрү ойгонуп, ачылып, анатомиялык, физиологиялык, биологиялык, психикалык саламаттыгынын калыптануу, торолуу процесстери орун алып, жашоо-турмушка болгон даярдыгына салым кошкон олуттуу факторлордун бири болуп саналат. Оюндун учурунда балдар көбүнчө өз алдынча оюнду башкаруусу керек жана эрежени сактаганга да үйрөнүшү керек. Ошондо гана алар үчүн оюндун тарбиялоочу жактары ишке ашырылат.

Байл. тел. (0777)898059.

Адабияттар

1. Ш. Амонашвилинин педагогикасы // Мектеп-Школа. – 2008 . - №1. – 85-б.
2. Дубровский А.А. Открытое письмо врача учителю: Здоровье детей – будущее народа . – М. – 1988. – С. 7. үстүңкү китепте. – 17 – б.
4. Игровая палитра. Материалы смены.- Самара – 2000.
5. Методическое пособие для вожатого. Приложение к десятидневным курсам вожатых.- Санкт-Петербург- 2000.
6. Педагогическая азбука: В помощь организаторам детского досуга. –Н.- Новгород. – 1997.
7. Игры детей мира. Популярное пособие для родителей и педагогов // Сост. Т. И. Линго. –Ярославль: «Академия развития», 1998. (Серия «Потехе час»).
8. Игры на все случаи. Сб. игр в помощь вожатым детских лагерей и школ, классным руководителям, культорганизаторам, руководителям дворовых клубов. – Вологда, 1992.
9. Колдошев М., Жутанова Г. Ойноп жатып –тарбияланабыз, есебүз: Окуу-практикалык колдонмо. (I бөлүк). Сүрөттөр жана чиймелер Мирлан Мамазаировдуку. –Ош -2011. - 40б.
10. Колдошев М. Интерактивдүү кыймылдуу оюндар: Окуу-практикалык колдонмо. (II бөлүк). Сүрөттөр жана чиймелер Мирлан Мамазаировдуку. –Ош -2011. -48 б.
11. Колдошев М. Педагогика: тесттер, кырдаалдар, көнүгүүлөр, педагогикалык чыгармачылыктын элементтери жана таалим-тарбиялык иштердин иштелмелери. –Ош, 2008, 305б.
12. Работе с педагогическими кадрами-творческий характер: Пособие для учителей // М-во просвещения Кирг. ССР, Респ. ин-т усоверш. учителей. –Ф.: Мектеп, 1983. -64с.

Окуу – усулдук жана практикалык басылма

Мисиралы Колдошев

Интерактивдүү Кыймылдуу оюндар

(Ойноп жүрүп тарбияланабыз, өсөбүз)

Редактору: **Омуна Жакыпова**

Техн. редактору: **Акылбек Тойчубаев**

Корректору: **Мисиралы Колдошев**

Компьютердик калыпка түшүргөн: **Ыкыбал уулу Элдияр**

Автордук укук Кыргыз Республикасынын жана Эл аралык закондордун негизинде корголот. Анын уруксатысыз китепти кайрадан басууга жана көбөйтүүгө мүмкүн эмес.

Төрүүгө 22.08.2012-ж. берилди. Басууга 15.12.2012-ж. кол коюлду.

Кагаздын форматы 60x84 ^{1/16} Офсет ыкмасы менен басылды.

Көлөмү 9,625 басма табак. Нускасы 120 даана.

Ош шаары, Курманжан-Датка көчөсү 236.
