

# Жазғы сауықтыру лагерьлеріндегі балаларға арналған ойындар

*Салтанат Салбенбекова,  
Республикалық қосымша білім беру оқу-әдістемелік орталығының  
әдіскері, Астана қаласы*

**«Ребенок и право» ғылыми-әдістемелік журналы, №1 (19) 2014 жыл**

Ойын – халықтың баланы әдептілікке, сауаттылыққа баулитын құралдың бірі. Ойын – балаға қарым-қатынас жасаудың әдіс-тәсілдерін және заттармен іс-әрекет жасауды үйрететін, баланы тәрбиелеу мақсатында қолданылатын балалар әрекетінің бір түрі. Ойын арқылы бала тұлға ретінде дамиды, оның психикасы қалыптасады. Сонымен бірге ойын баланың денесін ширатады, зейінін ашады, басқа балалармен бірге сыйласып, бірге жұмылып жұмыс атқаруға дағдыландырады.

Ойын үстінде баланың түрлі қасиеттері, қабілеті мен белсенділігі де көрінетіні туралы аса көрнекті педагог А.С. Макаренко былай дейді: «Ойында бала қандай болса, өмірде, кәсіби қызмет саласында, көбінесе сондай болады». Сондықтан келешекке адамды тәрбиелеу – бәрінен бұрын ойын арқылы жүзеге асырылады. Ойын – балалар үшін айналаны танып, білу тәсілі.

Ойын әрекеті мазмұнынан, әлеуметтік сипаты, баланың қоғамдық өмір сүретіндігімен байланысты. Ол алғашқы айлардан бастап-ақ маңайындағылармен қарым-қатынас жасауға ұмтылады, соның арқасында қарым-қатынас жасау құралы. Ойын – бала әрекетінің негізгі түрі. Ойын ойнағанда бөлме теңіз де, ұшақ та, темір жол вагоны да болуы мүмкін. Балалар ойын кезінде тыныш отыра алмайды. Тіпті жалғыз баланың өзі де сөйлеп жүреді. Сондықтан, ойын барысында тілдесім үлгісі қалыптасады. Ойын таза ауада, кең алаңдарда жас ерекшеліктерін ескере отырып өткізілуі қажет.

Жазғы сауықтыру лагерьлеріндегі балалар үшін төмендегі ойындарды ұсынып отырмын.

## **«Лавата»**

**Мақсаты:** балалардың шапшаңдығын, логикалық абстракциясын, сөздік қорын дамыту.

Ойынға лагерьдегі барлық демалушылар да қатыса алады. Бұл ойынға қатысатын балалардың саны шексіз. Ойынға қатысушылар қол ұстасып, үлкен шеңбер құрады. Ортаға жүргізуші шығып:

*Би билейміз тамаша,  
Тра-та-та, тра-та-та.*

*Қимылымыз жаңаша,*  
*Біздің биіміз, ол – Лавата,* - деп әндетеді, қатысушылардың барлығы бұл айтылған сөздерді қайталайды. Әндетіп, шеңберді айналып жүріп, соңында тоқтайды.

Жүргізуші: «Менің иығым тамаша!»

Балалар: «Тамаша!»

Жүргізуші: «Көршімдікі одан да тамаша!»

Балалар: «Тамаша!», - деп бір-бірлерінің иығынан ұстап, биді жалғастыра береді. Әннің сөздері біткен сайын жүргізуші жоғарыдағы үлгімен сауал (тізе, мұрын, іші, құлағы, табаны және т.б.) қойып, балалар жауап беріп, сол айтылған дене мүшесінен ұстаулары қажет.

### **«Піл, пальма, торпақ, маймыл»**

**Мақсаты:** балалардың қиялын, есте сақтау қабілетін, логикалық абстракциясын, шапшандығын, жауапкершілігін дамыту.

Ойынға қатысушылар шеңбер құрып тұрады. Ойынды бастамастан бұрын жануарларды қимылдар арқылы қалай көрсету керек екенін үйренуіміз керек:

«Піл» – сол қолымызбен мұрнымызды ұстаймыз. Оң қолды сол қолдың астына өткіземіз. Оң және сол жақтағы көршілері қолдарын қойып, пілдің құлақтарын бейнелейді.

«Пальма» – аяқтың ұшына тұрып, қолымызды тік ұстап, саусақтың ұшын кішкене бүгеміз. Оң жақ және сол жақтағы көршілері – «пальма бұтақтары» сияқты қолдарын оңға немесе солға бұлғайды.

«Торпақ» – ортада тұрған ойыншы екі қолын басына қойып, торпақтың мүйізін көрсетеді. Ал қасындағы оң жақ және сол жақ көршілері ортада тұрған қатысушыға жақын тұрған аяғымен жерді тепкілейді.

«Маймыл» – ортада тұрған ойыншы екі қолымен екі құлағын созып, тілін көрсетуі керек. Ал қасындағы көршілерінің бірі екі қолымен ауызын жапса, екіншісі екі қолымен екі көзін жабады.

Жануарлардың қимылдарын түсіндіріп болған соң, жүргізуші кез келген жануардың атын айтады. Қатысушылар аталған жануардың қимылын жылдам көрсетулері керек. Егер ойыншылар жануарлардың қимылын дұрыс көрсетпесе, сол ойыншы ойыннан шығып отырады. Осы тәртіп бойынша ойын жүргізіліп отырады. Соңында бір ғана жеңімпаз анықталады.

### **«Сақ құлақ»**

**Мақсаты:** балалардың сөздік қорын, есту қабілетін, шапшандықтарын, зердесін дамытып, өнерге деген құштарлығын арттыру.

Бұл ойынның әрбір қимылы сөйлеп жүріп орындалады. «Сақ құлақ» ойынын қазір көбінесе «Телефон» деп атап жүр. Біз оның ескі атауымен аталуын жөн көрдік. Қатысушылардың арасынан ойынның жүргізушісі тағайындалады. Қатысушылар қаз-қатар түрегеліп тұрады немесе қатарласа отырады. Бірақ бір ойыншы мен екінші ойыншының арасы бір метрдей

алшақ болуға тиіс. Ойынды бастаушы (1-ойыншы) естілер-естілмес дауыспен бір-екі сөзді бір рет айтады. Сол сөзді қағып алған 2-ойыншы үшіншіге, үшінші төртіншіге, төртінші одан әрі тез-тез айтып, санақ бойынша келесі ойыншыға жеткізе береді. Олардың бәрі сөздерді бір рет қана айтып, тым-тырыс отырады.

Айтылатын сөйлем екі не үш сөзден құралған шағын болуы керек. Оның бір мүшесі өз құрамындағы дауысты немесе сөз басындағы ұяң дыбыстардың естілу жөнінен екі ұшты, яғни басқа бір дыбысқа ұқсас сөз болуы қажет. Мысалы, тарғақ көрдім - жарғақ көрдім.

Ең соңғы ойыншы ойын бастаушыға сыбырлап өзіне жеткен сөзді айтады. Егер сөз дұрыс жеткен болса, ойын тағы да үш рет басқа сөздермен қайталанады. Егер сөз бұзылып жеткен болса, бастаушы соңғы ойнаушыдан бастап 1-ойыншыға қарай сыбырмен ғана тыңдап, сөзді бұзушы кім екендігін анықтайды. Сөзді бұзған ойыншы ең соңына барып тұрады да, екі-үш ауыз жаңылтпашты қайталап айтып береді, егер ол дұрыс айта алмаса, ұпай алынып тасталады. Ұпай келісім бойынша не өлең айту, жұмбақ шешу немесе бір өнер көрсету (мысалы, сурет салу, үлгі кию, есеп шығару т. б.) арқылы орындалады.

#### «Сантики-фантики-лимпопо»

**Мақсаты:** балалардың есте сақтау қабілеттерін, ойлау логикасын, шапшаңдықтарын дамыту.

Ойынға қатысушылар 10 адамнан кішігірім топтарға бөлінуі керек. Құрылған топтар шеңбер бойына тұрады. Әр топтың жүргізушісін тандап алулары қажет. Жүргізуші бір адамды тандап алады да, оны шетке шығарады. Сол уақытта балалар кімнің барлығына бірдей қимыл көрсетіп отыратынын өзара келісіп алады. Ортаға шетке шыққан ойыншыны шақырады, ол кірген кезде жаңағы қимылды көрсететін адам іс-әрекеттерді көрсете бастайды, қалғандары сол қимылдарды қайталайды. Балалар мына сөздерді де дауыстап айтуы керек: «Сантики-фантики-лимпопо». Ойынға қазір ғана кірген ойыншы қимылды көрсетуші адамды табуы қажет.

#### «Ортаға түспек»

**Мақсаты:** балаларды ұжымдылыққа, адамгершілікке, жауапкершілікке тәрбиелеу.

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Ойын үлкен алаңда өтуі тиіс. Ортадан көп ойыншы сиятындай үлкен төртбұрыш сызылады. Бірінші топ сол төртбұрыштың ішіне кіреді де, екінші топ сырттан орын алады. Ойын басталған соң сырттағы ойыншылар тік төртбұрыштың ішіндегі ойыншыларды бір доппен дәлдеп ұра бастайды. Доп тиген ойыншы сызықтың сыртына шығарылады. Егер ол допты денесіне тигізбей, әрі жерге түсірмей қағып алса, сыртқа шығарылғандардың біреуін ойынға қайтадан кіргізе алады. Тік төртбұрыштың ішінде жалғыз ойыншы қалғанда, ұтып жатқан топ оған 10 немесе 20 рет сызықты айнала жүгіруге айып бұйырады.

Ол бұл сыннан сүрінбей өтсе, сырттағы өз тобын түгел ішке кіргізіп алады. Егер айнала алмай құлап қалса, өзі де сыртқа шығып, ішке ұтқан топ кіреді. Ойын төзімділікке, күш-қуатты молайтуға көмектеседі.

### «Кім шапшаң?»

**Мақсаты:** балалардың логикаларын, сөздік қорын дамыту.

Бұл ойын жаз мезгілінде көгалда, алаңда, ашық далада ойнатылады. Ойынға 2 ойыншыдан 20-ға дейін қатыса алады.

Ойынға жиылғандар қатар-қатар сап құрып тұрады да, қолдарындағы көлемі бірдей тасты не допты (кішірек) кезектесіп лақтырады. Ең жақын түскен тастың, не доптың иесі лақтырылған барлық тастарды (не доптарды) жиып әкеліп ойыншылардың әрқайсысына үлестіріп береді. Лақтырушылардың ішінде кімде-кім үш рет алысқа лақтырса, сол жеңімпаз атанып ойыннан шығады. Ойын сол тәртіппен жүре береді де, екінші және үшінші жеңімпаздар анықталады.

Тас не доп түскен жердің алыс-жақындығы лақтырылған заттың алғашқы түскен орны болып белгіленеді. Бұл ойын қатысушыларды алысқа лақтыра білуге жаттықтырып, таза ауада дем алып, денелерін шынықтыруға мүмкіндік береді.

### «Динозавр»

**Мақсаты:** балаларды ұжымдылыққа, достыққа, тез қимылдауға тәрбиелеу.

Барлық ойыншылар екі топқа теңдей болып бөлінеді. Оның бірі «паравоз» сияқты құрылады. Қатысушылар бірінің артына бірі белдерінен ұстап тұрады. Бұл «динозавр» болады.

Ал екінші топ – адамдар. Олар бөлменің немесе алаңның әр жерінде тұрады. «Динозаврдың» мақсаты – өзіне көбірек адам қосып, бөлініп қалмау болып табылады. Қатарда бірінші тұрған адам – «динозаврдың басы» болып есептеледі. Динозаврдың басы бір адамды ұстап алып, 2-3 секундтай ұстап тұрады. Бұдан кейін ұсталынған адамға қашып кетуге болмайды. Ол динозаврдың басы болып, әрі қарай ойынды осылайша жалғастыруға болады. Адамдардың мақсаты – динозаврға ұсталмау.

Ойын өте шулы және қызықты өтеді. Ең бастысы ойынды көпке дейін созбай, дәл уақытында аяқтау керек.

### «Кенгуру»

**Мақсаты:** балаларды икемділікке, кедергілерді жеңе білуге тәрбиелеу.

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Ойыншылар бірінің артынан бірі тұрады. Қатар тұрған екі тізбектің арасы бір-бірінен 3-5 қадамдай қашық болады. Тізбектердің алдына сөре сызығы сызылады, ал олардың қашықтығы 10-15 м болатын қарсы жаққа бір заттан қойылады. Белгі берілгеннен кейін алдында тұрған екі ойыншы қаппен затты айналып өтіп қайта оралады. Бірінші болып жеткен топ жеңіске жетеді. Қапшықпен секіріп барып,

белгіленген жерге жетіп, қапшықты шешіп секіртпемен секіріп қайту. Келесі ойыншы секіртпемен секіріп барып қапшықпен секіріп қайтады.

Келесі кезең – допты аяқ арасына қысып алып секіру, белгіленген жерді айналып, допты қойып кері жылдамдыққа жүгіріп қайту, осылай ойын жалғаса береді. Бірінші болып аяқтаған топ – жеңімпаз атанады.

### **«Қырық аяқтылар»**

**Мақсаты:** балалардың қимыл бірлігін қалыптастырып, ұжымдық іс-әрекетке тәрбиелеу.

Қатысушылардың барлығы бірдей 2 топқа бөлінеді. Ойыншылар бірінің артынан бірі тұрады. Қатар тұрған екі тізбектің арасы бір-бірінен 3-5 қадамдай қашық болуы шарт. Тізбектердің алдына сөре сызығы сызылады, ал олардың қашықтығы 10-15 м болатын қарсы жаққа бір зат қойылады.

Тәлімгердің «Дайындалындар!» деген командасы берілгеннен кейін барлық ойыншылар отырып, қолдарымен алдындағы ойыншылардың иықтарынан ұстайды. «Алға!» деген команда берілгенде орындарынан тұрып кетпей сол күйде жүріп белгіленген жерді айналып келулері керек. Қай топ қатарды бұзбай, жылдам, бірінші болып жүгіріп келеді, сол топ - жеңімпаз атанады.