

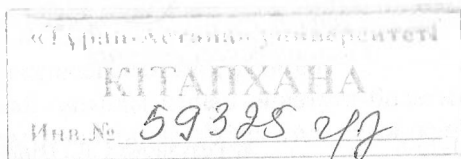
74.268.1 каз

Р 31

«ТҰРАН-АСТАНА» УНИВЕРСИТЕТІ

Ғ.Қ. Резуанова  
В.А. Шнайдер

ОЙЫН – ТІЛДІ МЕНГЕРТУ ҚҰРАЛЫ  
(оқу құралы)



Нұр-Сұлтан 2019

ӘОЖ 373  
КБЖ 74.268.1  
Р 31

**Пікір жазғандар:**

Филология ғылымдарының докторы, профессор

**Туксаитова Р.О.**

Филология ғылымдарының докторы, профессор

**Имамбаева Ғ.Е.**

Филология ғылымдарының докторы, профессор

**Сейдахметова Р. Г.**

**Ғ.Қ. Резуанова, В.А.Шнайдер**

Р 31 Ойын – тілді меңгерту құралы. Оқу құралы/ Ғ.Қ.  
Резуанова, В.А.Шнайдер. - Нұр-Сұлтан: «Тұран-Астана»  
унив., 2019. – 104 бет.

**ISBN 978-601-7871-75-8**

Оқу құралы балабақшада, мектепте, арнаулы оқу орындары мен жоғары оқу орындарында, сондай-ақ тілді оқыту орталықтарында тіл (қазақ, орыс, ағылшын және т.б.) сабақтарын жүргізуші мұғалімдер мен оқытушыларға, сол сияқты студенттерге «Қазақ тілін оқыту әдістемесі» пәні бойынша пайдалануға ұсынылады. Еңбекте тілді оқытуда кездесетін қиындықтар, олардан шығудың көздері, ойынның адам өмірінен алатын ролі сияқты мәселелер қамтылды. Негізгі бөлімде тіл сабақтарында (қазақ, орыс, ағылшын және т.б.) қолдануға болатын ойын түрлері мен тақырыптарға қатысты жұмбақтар берілген.

ӘОЖ 373  
КБЖ 74.268.1

*Баспаға «Тұран-Астана» университетінің  
Ғылыми кеңесі ұсынған*

ISBN 978-601-7871-75-8

© Резуанова Ғ.Қ., Шнайдер В.А., 2019  
© «Тұран-Астана» университеті, 2019

*Құрметті әріптес!*

Сабақ үнемі үйрету, тәрбиелеуден ғана тұрса, білім алушы жалығып кетері анық. Сондықтан да әр оқытушы өз сабағын түрлендіріп, жұмыстың небір түрлерін кезектестіріп өткізуді жоспарлауы тиіс. Сабақта білім алушы зерігіп кетпес үшін тілді үйрету, меңгерту сабақтарында басқа пәндер сияқты ойын арқылы білім алушыларды сергітіп отырған жөн. Ойын тек сергіту үшін ғана керек емес, ол тілді меңгертудің тиімді әдістерінің бірі болып табылады. Міне, сондықтан да біз осы оқу құралын назарларыңызға ұсынып отырмыз. Оқу құралында тіл сабақтарында қолданылатын ойын түрлері теріліп, жинақталып, құрастырылып берілді.

Оқу құралын қазақ тілінен (орыс, ағылшын және т.б.) сабақ беретін барша оқытушылардың қолдануына болады. Яғни еңбек балабақшада, мектепте тілді үйрету сабақтарын жүргізетін мұғалімдерге, арнаулы және жоғары оқу орындарының оқытушыларына, тіл орталықтарында тіл үйрету курстарын жүргізетін оқытушыларға арналған. Ендеше тіл мамандары бұл ойындардың түрлерін мектеп оқушылары, арнаулы және жоғары оқу орындарының студенттері, тәлімгерлер, аспиранттар мен кез келген тілді меңгергісі келген маман иелерімен өткізе алады. Еңбекті, сондай-ақ, филология мамандығы бойынша білім алушы бакалаврлар мен магистранттар «Қазақ тілін оқыту әдістемесі» сабағында қолдана алады (сәйкесінше, орыс, ағылшын және т.б. тілдерді оқыту әдістемесі бойынша).

Оқу құралына қазақ тілінің (орыс, ағылшын және т.б.) фонетика, лексика, сөзжасам, морфология, синтаксис және орфография саласы бойынша тақырыптарға сай құрастырылған жалпы грамматикалық ойындар мен түрлі тақырыптарға негізделген лексикалық ойындар енген.

Еңбекте қай ойынды қашан ойнатуға болатыны белгілі болу үшін, ойынды сипаттамас бұрын ол ойын қандай тақырыпты өткенде қолдануға болатындығы көрсетілген. Әр ойын түрін беруде ойын тәртібі, ойынның міндеттері мен мақсаттары қатан түрде көрсетілді. Білім алушылардың аудиторияда орналасу тәртібі, оқытушының алдын ала қандай шаралар өткізу керектігі

ұсынылды. Мысалы, ойынды жоспарламас бұрын кеспе қағаздарын, ойын құралдарын дайындау, үйге тапсырмалар беру т.с.с.. алдын ала дайындық жұмыстары.

Ойынды бастамас бұрын ойыншыларға а) қажетті сөздердің тізімін; ә) проблемалық ақпараттық материалдар; б) ойын әрекеттері жүргізілетін нақты, я болмаса шартты заттарды беріп қоюға болатындығы, білім алушылар ойынды қалай ойнайтындығы, жеке адам ұпай жинай ма, шағын топтық ойын ба екендігі, сондай-ақ ойынның түрі міндетті түрде берілді.

Ойынның міндеті дегенде ойын\* жүргізушінің міндеті мен ойыншылардың міндеттері, кімді жеңімпаз деп санауға болатындығы көрсетілді. Ойынның мақсаты дегенде ойынның қоғамдық-әлеуметтік мақсаты және тілдік мақсаттары жеке-жеке санамалап берілді.

Оқу құралында, аты айтып тұрғандай, қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында қолданылатын ойын түрлерін неғұрлым көптеп беруге тырыстық. Ол сіздің жұмысыңызды аздап болса да жеңілдетері анық. Сондықтан оқу құралында берілген ойын түрлерін өз сабағыңызда қолданатын болсаңыз, сіз, әрине, қай жақтан болса да ұтасыз. Алайда сабақты жоспарламас бұрын оқу құралымен алдын ала жақсылап танысып шыққаныңыз дұрыс болады. Жоғарыда айтқанымыздай, бұл еңбекте тақырыпқа сай лексикалық ойындар да, тапсырмалы грамматикалық ойындар да берілген. Еңбекте берілген ойындарды жазылу тәртібімен емес, аудиторияңыздың білім деңгейіне орай сұрыптап, сабағыңызда олардың ішінде қажеттісін ғана қолдануға да болады. Яғни мына ойыннан кейін мына ойынды міндетті түрде ойнату керек дейтіндей бір-бірімен тығыз байланысты ойындар емес, керісінше, өз оқу жұмыс бағдарламаңызға сай ойындарды тандап алу жағы ескерілді. Тек қана ойынды ойыншылардың дайындық, тілді білу деңгейіне орай алу керектігін ескерткіміз келеді. Қандай топ болса да, тапсырманы түсіну деңгейлері бақылануы қажет. Нәлдік біліммен келген немесе тілді нашар білетін топта (қазақ тілі сабағы болса) орыс тілін аздап қосуға рұқсат етіледі.

## КІРІСПЕ

Қазақ тілін оқытудың әдістемесі кешеуіл қалған сала болғанымен бүгінгі күні тіл мамандары соның орнын толтыратындай түрлі әдістемелік еңбектер мен ғылыми мақалалар жазуда. Дегенмен де бұл сала үнемі тың ізденістерді қажет ететін, толықтыруды, жетілдіруді талап ететін сала болып табылады. Сондықтан да тілді оқытудың тиімді әдістерін біріге отырып ойласқан дұрыс болары анық. Тіл – ұлттың айнасы, халықтың жаны, тірілігі. Тілге немқұрайлы қарауға әсте болмайды. Әсіресе, тілді үйренгісі келетін басқа ұлт өкілдеріне тілді оқытудың тиімді әдістерін қайтсе де іздеп тауып өз сабағында қолдана білу әр оқытушының алдына қойған міндетті мақсаттарының бірі болуы шарт. Әйткенмен де, қазақ тілі мұғалімдерінен (оқытушыларынан): «қанша тырыссақ та білім алушыларға қазақ тілін жетік меңгерте алмай-ақ қойдық» дегенді жиі естітіп жатамыз. Білім алушылар жаттығуларды жақсы-ақ орындайды. Үйге берілетін сұхбат, монолог құру деген сияқты тапсырмаларды да жап-жақсы орындап келеді. Ал тілді жетік меңгермеулерінің себебі не? Білім алушының, яки тіл үйренушінің аталмыш тілде сөйлеп кетуіне не бөгет болып жүр? Бұл сауалға жауап бермес бұрын сабақтың құрылымына мән бере қараған дұрыс болар. Сабақ мәтін аудару, оны оқу, сұрақтарға жауап беру, әсіресе жазбаша түрде жауап беру сияқты бөліктерден тұрса, сабақтың нәтижесі де төмен болмақ. Ондай сабақ арқылы тіл үйренушілердің пәнге деген қызығушылығын ояту мүмкіндігіміз шамалы.

Ең алдымен, оқытушы сабаққа кіргеннен-ақ басты рөлді өзі алмауы керек. Білім алушы сабақтың объектісі емес, субъектісі болуы шарт. Оқытушы сабақтың басынан аяғына дейін өзі ғана сөйлей берсе, қатысым (коммуникативтілік) туралы сөз болуы да мүмкін болмайды. Екіншіден, оқытушы оқу үрдісінде сабақтарын үнемі түрлендіріп әртүрлі әдіс-тәсілдер мен құралдарды қолданып отыруы тиіс.

Сабақ берудің екі түрі бар. Бірі – дәстүрлі сабақ, екіншісі – жаңа сабақ. Өкінішке орай, әлі күнге дейін дәстүрлі сабақты жүргізетінін оқытушыларды кездестіріп жатамыз. Қазіргі білім алушылардың тілдік пәндерден білім сапасының төмен болуы осыдан да болуы мүмкін. Және тіл сабақтарында жаттығу

жұмысын бәріне бірдей беруден гөрі әр білім алушыға қабілеттеріне (тілді білу деңгейіне) қарай жеке тапсырма берген дұрыс. Екіншіден, топтық, шағын топтық жұмыс түрлерін дұрыс жоспарлау қажет. Тапсырмаларды негізінен жарыс түрінде берген жөн. Бұл олардың салауатты бәсекелестік қабілеттерін арттырады анық. Жарыс түріндегі тапсырмалар тек шапшаңдыққа бағытталмауы тиіс, тапсырманы әрі тез, әрі дұрыс орындаған топ жоғары ұпай алатынын ескерткенсе, білім алушы сөзсіз солай етуге тырысады.

Сұхбат, я монолог құру сияқты тапсырмаларды үй тапсырмасына бергеннен гөрі сабақ үстінде орындатқан жөн. Өйткені үйге берілген мұндай тапсырмаларды білім алушы ұлты қазақ көршісінің (сыныптасының, досының) көмегімен де орындауы мүмкін. Ендеше, үйге кластер не постер құрастыру сияқты шығармашылық тапсырмалар немесе мәтінді оқып негізгі ойды анықтау немесе мазмұнын айтуға дайындалып келу, тақырыпқа байланысты мақал-мәтел жаттау, тұрақты тіркестердің мағынасын анықтап, соларды қатыстырып сөйлем құрау тәрізді тапсырмалар берген дұрыс.

Сабақта тілдік қағидаттың оқу, жазу, тыңдап түсіну және сөйлеу дағдыларын қалыптастыратын әрекеттердің бәрі де орындалуы тиіс. Ал пәннің жоспарын құрастырған кезде әр сабақта неше сөз меңгерілуі керектігін назардан тыс қалдыруға болмайды. Сабақта меңгерілетін сөздік қор келесі сабақтарда міндетті түрде қамтылуы қажет. Демек, бірінші сабақта үйренген сөздер мен сөз тіркестері білім алушының жадында қалу үшін ол бірнеше сабақ қатарынан қайталанып (мәтіннің, жаттығудың ішінде қолданылып) отыруы керек.

Дәстүрлі сабақ пен жаңа құрылымдағы сабақтардың бір-бірінен айырмашылығы төмендегідей:

1. Егер *дәстүрлі сабақта* сабақтың арбитрі және ақпараттың негізгі көзі оқытушы (мұғалім) болатын болса, *жаңа сабақ барысында*, керісінше, оқытушы (мұғалім) тек көмекшілік (қосалқы) рөл атқарады да негізгі рөлді білім алушы (студент, оқушы, тіл үйренуші) алады.

2. *Дәстүрлі сабақта* білім алушылардың (студент, оқушы, тіл үйренуші) сабаққа қатысымы баяу, төмен болып, білім алушылар (студент, оқушы, тіл үйренуші) тапсырманы (сабақты) оқытушы сұрағанда ғана жауап берсе, *жаңа құрылымды сабақтарда*

керісінше, білім алушылар (студент, оқушы, тіл үйренуші) танымын танытып, біле түссем деген ниет білдіреді. Себебі, дәстүрлі сабақтарда негізгі (көп) жұмысты оқытушы атқарады, яки когнитивті, танымдық (познавательный) тәсіл қолданылмайды. Білім алушы өздігінен жаңалықты меңгеруге тырыспайды, өйткені оқытушы бүкіл материалды өзі «шайнап» береді. Ал *жаңа сабақ барысында*, жоғарыда айтып кеткендей негізгі рөлді білім алушы (оқушы, студент, тіл үйренуші) алады. Индуктивті тәсіл тиімді болғандықтан, грамматиканы оқытқан кезде оған зор көңіл бөлінеді. Әрине, бұл жерде дедуктивті тәсілдің маңызын жоққа шығарғалы отырғанымыз жоқ. Жаңа стандарттарға, типтік бағдарламаларға сәйкес қазіргі уақытта тіл сабақтарының өзінде білім алушы көп ақпарат алады. Оларға сұхбатты, монологты жай оқытып қана қоймау керек. Сол оқығандарының мәнін түсінгендіктеріне көз жеткізуіміз қажет. Ендеше, мәтіннің (монолог, сұхбат) негізгі идеясын айтыңыз, мәтіннен (монологтан, сұхбаттан) негізгі ойды білдіретін сөйлемді табыңыз, мәтінде қандай қосымша ақпарат берілгендігін анықтаңыз деген сияқты тапсырмалар берілуі тиіс.

Сабақ барысында білім алушылар бір-бірінен көптеген ақпарат алуы үшін мәтінді оқытудың түрлі жолдарын ойлап табуға болады. Мәселен, мәтінді екі бөлікке бөліп жұппен оқытуға болады. Бірінші жартысының мазмұнын түсініп білген оқушы (студент) жұптасына өзі оқыған бөліктің мазмұнын айтып берсе, екінші сыңары мәтінде әрі қарай не айтылғанын айтып беруі тиіс. Немесе олар алдындағы//соңғы жартысында не айтылғанын білу үшін жұптас сыңарына түрлі сұрақ қойып, оған жауап алу керек. Сондай-ақ өтілген тақырыпқа байланысты үйде қосымша ақпарат жинастыру және сабақта сыныптастарымен (топтастарымен) сол ақпаратпен бөлісу сияқты тапсырмалар да беруге болады.

Сабақта білім алушының жекебас ерекшелігін ескере отырып, деңгейлік тапсырмаларды орындатқан дұрыс болары сөзсіз. Бұл бірнеше мәселелерді бірден шешуге мүмкіндік береді. Біріншіден, білім алушының өзіне, өз күшіне деген сенімі туады. Екіншіден, білім алушы өз білім деңгейін көтереді. Үшіншіден, топтағы шапшаң білім алушы (тілді білу деңгейі өзгелерге қарағанда жоғарырағы) тапсырманы істеп тастап, зерігіп қалмай, басқа тапсырманы орындай береді.

Лексикалық, грамматикалық материалдарды беруде әр оқушы (студент, тіл үйренуші) өз сыныптастарынан (топтастарынан) сұрай отыра жылжымалы кестені толтыру сияқты топпен жұмыс тәсілін де қолдануға болады.

3. *Дәстүрлі сабақта* білім алушылар қарым-қатынас жасаудан гөрі ережені жаттау, жаңа сөздерді оқу, мәтінді оқу, аудару сияқты жұмыс түрлерін жасаса, *жаңа сабақ түрінде* лингвистикалық компоненттер қолданылғанмен және сабақтың әдіс-тәсілін таңдау сабақтың мақсатына, мазмұны мен міндетіне орай алынып, жаңа материалды қолдана отырып қарым-қатынас жасау шешуші рөл атқарады. Бұл ретте дебат-сабағын өткізу орынды болмақ. Мәселен, оқытушы бір нәрсе жөнінде мағлұмат береді. Онымен келісетін білім алушылар бір қатарға, келіспейтіндері екінші қатарға, ал жауабын білмегендер мен өз-өздеріне сенімсіздері солардың орталарында тұрады. Сөйтіп өз көзқарастарын дәлелдейтін үш топ пайда болады. Әр білім алушы өз ойын дәлелдеу барысында қалай қарым-қатынас жасап тұрғандығын байқамай да қалады. Ал жас жеткіншектер өз ойын дәлелдеуге, тайталасуға, пікірталас жүргізуге өте құмар келеді.

4. *Дәстүрлі сабақта* білім алушылар екі қатарға бөлініп, тыпыр етпей, сабақтың басынан аяғына дейін орындарында отырып жұмыс істейтін болса, *жаңа сабақ түрінде* білім алушыларға еркіндік беріледі. Олар бір-біріне барып ой бөлісу, бірін-бірі тексеру, ақылдасу, сұрақ-жауап алмасуларына оқытушы мүмкіндік береді және солай болуы тиіс. Себебі, ең бастысы нәтижеге қол жеткізу – коммуникативтілікке жету болуы қажет. А.А. Леонтьевтің «шет тілге үйрету – шет тілде қарым-қатынас жасауға үйрету» деген сөзі өте дұрыс айтылған. Егер оқытушы тіл үйренушіні сол тілде қарым-қатынас жасауға үйреткісі келсе, ол тақырып бойынша мәтінді жай ғана оқытып, әңгімелетіп, мазмұнын айтып берумен, не болмаса сұхбат құратумен шектелмей, тақырыпты меңгертудегі басты кезең болып табылатын әдіс ретінде оларды қарым-қатынас жасауға барынша күш салдыруы керек. Міне, осындай міндетті шешуде тәжірибелі оқытушы жоғарыда айтқандарды ескеруі қажет. Және көбіне-көп рөлдік ойындарға жүгінгені абзал. Себебі мұндай ойындар сабақты жандандырып, тіл үйренушінің пәнге деген (сол тілге деген) қызығушылығын арттырып қана қоймайды, ең алдымен оларды қарым-қатынасқа түсіреді.



## ҚАЗАҚ ТІЛІ (ОРЫС, АҒЫЛШЫН ЖӘНЕ Т.Б.) САБАҒЫНДА ОЙЫН ТҮРЛЕРІН ҚОЛДАНУ ЖӘНЕ ОНЫҢ ТИІМДІЛІГІ

Ойын – логикалық ойды дамыту, тілді меңгерту құралы

«Игру нельзя отрицать:  
Можно отрицать все  
абстрактные понятия:  
право, красоту, истину,  
добро, дух. Можно  
отрицать серьезность.  
Игру – нельзя!»

(И.Хейзинга).

«Адамның бір қызығы бала деген. Баланы оқытуды жек көрмедім», - деп ұлы ақын Абай айтқандай, бала тәрбиесі мен жас буынды оқыту бүгінгі таңда қоғам алдындағы тұрған жауапкершілігі мол да биік мақсат. Сондықтан, мейлі ол орта мектеп болсын, арнаулы орта оқу орны, я ЖОО болсын жас ұрпаққа жан-жақты білім беру мен тәрбиелеу әрбір ұстаздың басты борышы. Кейбір оқытушылар сабағында дәстүрлі тәсілдерді пайдаланса, бірі соларды жаңашалауға тырысып, өзі қандай да бір әдістерді ойлап тауып жатады, кейбіреуі жаңашыл педагогтардың тәжірибесін қолданады. Қай әдісті пайдаланса да мақсат біреу-ақ – бағдарламадағы материалдың мазмұнын білім алушының бойына сіңіру. Алайда білім алушылардың барлығының ойлау қабілеті бірдей емес. Сондықтан сабақ кезінде тақырыпты игертуді көздей отырып, оқытушы білім алушылардың әрбірінің білім деңгейіне қарай жұмысты түрлендіріп отыруы тиіс.

Қазақ тілі (орыс, ағылшын және т.б.) пәнінде оқытушының алдында тұрған басты міндеттерінің бірі сабақ беру барысында орыс тілдік білім алушыны қарым-қатынас жасай білуге жетелеу, тілдік құзыреттілікті қалыптастыру (тіл үйренушіні сол тілде сөйлеу деңгейіне жеткізу). Мұндай міндетті шешудің жолдарын ойластырып, сабағында оны тиімді қолдана білу үшін оқытушының көп ізденері айғақ. Осындай мақсатты шешу жолында оқытушы көбіне ойындарға жүгінгені абзал.

Еңбек және оқу сияқты ойын да адам іс-әрекетінің негізгі түрлерінің бірі. Педагогика және психологияда ойын әрекетінің проблемаларын К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, З.Фрейд, Ж.Пиаже сияқты педагогтар қарастырған болатын [1, 86-87].

Адам жасайтын әр алуан іс-әрекеттердің ішінде ойын ең қарапайым әрі құлшыныспен орындалатын әрекет болып табылады. Өйткені ол бізге бала кезден таныс. Адам баласы кішкентайынан-ақ ойын ойнауға жақынырақ тұратындықтан, ойын арқылы тілді меңгерту қиынға түспейді. Ойын шындықты ұғынудың ең жеңіл, әрі жақсы құралы. Ол адам өміріндегі ең бір қызықты феномен. Ойын білім алушының көңілін көтеріп қана қоймайды, оның ой-өрісін дамытып, сабақты жандандырып, тіл үйренушінің пәнге деген (сол тілге деген) қызығушылығын арттыра түседі. Қазақ (орыс, ағылшын және т.б.) тілі сабағында ойын ойнау барысында орыс (қазақ, ағылшын және т.б.) тілді білім алушы алдына қойылған қандай да бір мәселені шешу үшін қазақ (орыс, ағылшын және т.б.) тілін қатынас құралы, қатынас тілі ретінде қолданады. Демек, ойын тілдік құзыреттілікті қалыптастырудың бірден-бір құралы болып табылады.

Белгілі педагог В.А. Сухомиллинский: «Ойынсыз, музыкасыз, ертегісіз, творчествосыз, қиялсыз толық мәндегі ақыл-ой тәрбиесін қалыптастыру мүмкін емес», - деген екен [2]. Ойын білім алушыны ойлауға және сөйлетуге баулу құралы болып табылады. Ол адамның қиялын шындай түседі. Сонымен қатар ойын тіл үйренушіні мұқияттылыққа, топтағылармен ынтымақтастықта жұмыс істеуге де үйретеді. Ол өмірде кездесетін қиыншылықтарды жеңуге жетелейді. Сондай-ақ, адамның ұйымдастырушылық қабілетін қалыптастырады. Ойын білім алушының психологиялық ерекшеліктерін, жеке қабілеттерін аңғаруға көмектеседі. Демек, ойынның оқу үрдісіндегі (адам өміріндегі) рөлі ерекше.

Оқу үрдісінде қолданылатын ойын түрлері өте көп. Олар: пәндік, драмалық, сюжеттік, имитациялық, құралдық ойын, әрекетін сөзбен айту ойыны, жарыс-ойын, рөлдік ойын, пікірталас ойыны және т.б.. Қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында «Әңгімені қалпына келтір», «Шашыранды сөздерден сөйлем құра», «Түсіп қалған дыбысты тап», «Сөзді өзгерт», «Жалғасын айт», «Сөз ішінен сөз шығар», «Бәйге», «Аукцион»,

«Полиглот», «Домино», «Миллионды кім алады?», «Тірек сөздер», «Лифт», «Тізбек», «Мен саған, сен маған» және тағы басқа толып жатқан ойын түрлерін өткізуге болады.

Өз сабағымызда жиі қолданылатын әдіс-тәсілдердің бірі – «*ABCD әдісі*». Бұл дегеніміз не? Бұл қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында әр қилы жұмыс түрлерін орындату үшін ойлап табылған әдіс. Бұл жұмыс түрін әр оқытушы тапсырманың ыңғайына қарай өзінше атауына да болады. Сабағымызда қолданатын жұмыстың (ойынның) бір түрі – *ой толғау* (ой қозғау, ой жұмысы (кейбіреулер оны «миға шабуыл» деп те атайды). Бұл ойында ойнатқанда жаңа материалды бастамас бұрын, білім алушыларға осы тақырып бойынша ойларына келген идеялар тізімін жазғызуға болады. Бәрі жазып болған соң, сабаққа керекті деген ең негізгілерін іріктеп алып барып, жұмыс істеуге кірісеміз. Немесе белгілі бір тақырыпты өтер алдында тақырыпты немесе тақырыпқа қатысты кез келген тірек сөзді беріп «бұл сөзді естігенде сіздерде қандай түсінік қалыптасады?», «көз алдарыңызға нені елестетесіздер?» деп сауал қоюға болады. Білім алушылар өз жадындағы сөздік қорларын еске түсіріп (ойларын қозғай отырып) өте көп сөздерді атап беретіні анық. Я болмаса, проблемалық сауал қойып, оны шешкізу арқылы әр білім алушының ойын қозғауға да болады. Сондай-ақ көпшілікке ортақ әлеуметтік мәселені көтеріп пікірталасқа түсірген де қызықты болары сөзсіз. Бірақ та мұндай жағдайда өз ойларын тек қана қазақша жеткізуге тырысуын қадағалау керек.

*Оқушылардың жұмысын, я болмаса шығармашылығын көрсетуге* арналған жұмыс түрі де жақсы нәтиже беретінін айтқымыз келеді. Жұмыстың бұл түрінде қандай да бір тақырыпты өтіп болған соң, білім алушылар өз шығармашылықтарын көрсетуі тиіс. Ол өлең, жоба, реферат т.б. түрінде болуы мүмкін. Мәселен, «Дүкенде» тақырыбын өтіп болған соң «киім» немесе «тағам» тақырыбына үлгілер көрмесін ұйымдастыруға болады. Оны қағазға сурет ретінде салуға да, қағаздан қиып жасауға да, түрлі-түсті «Сән» журналдарынан дайын үлгіні алуларына да, реферат ретінде жазып келулеріне де болады. Тіпті сабақта әркім өз үстіндегі киімін сәнді үлгімен тігілген киім ретінде қалғандарына айтып берулеріне де болады. Шығармашылық жұмыстың бұдан басқа түрлері де толып жатыр. Мәселен, қазақ тілі сабағында *жарап, тарап, қарап, сарап*

немесе *елім, жерім; маңым, таңым; білдім, тердім, бердім* т.с.с. ұқсас сөздер тізбегін беріп екі немесе төрт жолдық өлең жолдарын құратқызуға болады. Тәжірибеміз көрсеткендей, мұндай жұмыс түрін шағын топпен өткізген тиімді. Сондай-ақ *еркін аударма* жұмысын жүргізген де өте қызық. Ол үшін орыс (қазақ, ағылшын) тілінде жазылған, тілі жеңіл ақындардың бір-екі шумақ өлеңін аласыз да оқушыларыңызға (студенттерге, тіл үйренушілерге) еркін аударма жасап көруді тапсырасыз. Бұл тапсырманы үй жұмысы ретінде де беруге болады. Бірақ аударма қара сөз емес, өлең түрінде болуы керектігін қатаң ескерткен жөн. Біздің тәжірибеміз көрсеткендей, өте жақсы, қызғылықты аудармалар алуға болады.

Сабағымызда қолданылатын ойын түрлерінің бірі – *құралдық ойын*. Құралдық ойын дегеніміз – қандай да бір зат, я болмаса құрал арқылы ойнатылатын ойын түрі. Құралды «реквизит» деп атауға да болады. Реквизит – ойын барысында білім алушылар қолданатын заттар жиынтығы. Ойын әрқашанда шартты болғандықтан нақты заттардың орнына соған ұқсас жай бір заттарды (жалған құралдарды), ойыншықтарды алуға болады. Мысалы, микрофон орнына оралған қағаз, секіргіш (скакалка) т.с.с. заттарды алу рұқсат етіледі. Құралдық ойынға түрлі анкеталар құрап, бланкілер толтыру да жатады. Бірақ бланк толтыруда нақты бланкінің өзі алынуы тиіс. Сол сияқты конверт, ашық хат шын болуы керек (оны компьютер арқылы қолдан жасауға да болады). Кейбір ойындар қимыл арқылы да ойналады. Мұндай ойын барысында ойыншылар өз әрекеттеріне комментарий беріп отырды. Оны *әрекетін сөзбен айту ойыны* деп атаймыз. Әрекетін сөзбен айту ойынында қандай да бір зат, я болмаса құрал қолданудың қажеті жоқ. Бұл ойында ойыншылар қандай да бір қимылдар жасайды қалған ойыншылар ол әрекетті, қимылды сөзбен айтып, комментарий беріп отырды. Мәселен, білім алушының басына тақырыпқа қатысты қандай да бір сөз (атау) жазылған тәж кигізіледі. Білім алушы онда қандай сөз (атау) жазылғанын көрмеуі тиіс. Енді ол басында қандай сөз тұрғанын тауып алуы керек. Осы ретте қалған топтастарынан (сыныптастарынан) «Бұл зат па?», «Қатты зат па?», «Жеуге келе ме?» сынды сұрақтарды қоя отырып, ол қандай сөз (ненің атауы) екенін тауып алуы тиіс. Ойын өте қызықты өтеді. Ең бастысы, ол біраз сөздерді қолданып, жадына бекітеді.

Сабақта қолданылатын ойындардың ішіндегі ең маңыздысы – *жарыс-ойын*. Жарыс-ойын барысында ойыншылар жұптасып немесе шағын топ құрап ойнайды. Және ол шағын топтар, я жұптар өзара белгілі бір тапсырманы орындауда сайысқа түседі. Қай жеңгені жеңімпаз атанады. Яғни бұл ойын барысында қандай да бір тапсырманы тез, әрі дұрыс орындау мақсат етіледі. Ойыншылар топтарға бөлініп өзара жарысады. Әр топ өзіне көп ұпай жинауды, жеңімпаз атануды мақсат тұтады.

*Тапсырмалары бар қорапша* элементі де өте тиімді. Ол үшін оқытушы сабақ тақырыбына сай бірнеше тапсырмаларды жеке-жеке кеспе қағаздарға жазып алып келеді де, өз үстеліндегі қорапшаға салып қояды. Топқа қандай да бір ортақ тапсырма берілді делік. Егер топқа берілген тапсырманы біреу басқалардан ертерек бітірсе, ол қорапшадан келесі бір тапсырманы таңдап алып орындай береді. Қорапшаны білім алушылардың тілді білу деңгейіне қарай екі немесе үш бөлікке бөліп қойған дұрыс. Әр орындалған тапсырма үшін жеке баға қойылады десе, студент тапсырманы шапшаң орындауға тырысады. Алайда, тапсырманы қалай болса солай асығыс орындамау үшін тапсырма жазылған кеспе қағазда тапсырманы орындау шартты, бағалау критерийлері көрсетілгені дұрыс.

*Рөлдік ойын*. Ойынның бұл түрі қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында ауызша сөйлесе білуді қамтамасыз ететін ойын болып табылады. Яғни аты айтып тұрғандай әркім өзіне белгілі бір рөлді таңдап алады да, сол адамның рөлін ойнау үшін қазақ тілін қатынас тілі, қатысым тілі ретінде қолданады.

Көп жағдайда оқытушылар: «*қазақ тілі сабағында қандай ойын түрлерін өткізуге болады?*», - деген сұрақ қояды. Біздің ойымызша, мұның еш қиындығы жоқ, ол оқытушының қиялына (фантазиясына) байланысты. Кез келген тақырыпқа ойын түрін ойлап табуға болады. Дегенмен де қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында қолдануға болады-ау деген біраз ойындарды, олардың өткізілу тәртібін, міндеттері мен мақсаттарын келесі бөлімде ұсынуды жөн көрдік.

Қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында индуктивті тәсілге негізделген тапсырманы да орындатуға болады. Мәселен, білім алушыларға екі ақ раушан гүлін алып біреуін таза, мөлдір суға, екіншісін бояуы бар суға салып көрсету керек. Тәжірибе көрсеткендей біреуі өз түсін өзгертеді. Ал білім алушылар болса,

өз кезегінде ол гүл қалай өзгеріске түскенін айтулары қажет. Осыдан кейін олар сиқырлы төрт аялдамадан өтулері тиіс:

1-аялдамада – білім алушылар гүл туралы ән тындап автордың не айтқысы келгендігін айтады.

2-аялдамада – білім алушылар өздері қандай да бір гүл салады, және неге осы гүлді таңдағанын, ол гүл нені білдіретінін айтады.

3-аялдамада – «гүл адамға қалай әсер етеді?» деген сауалға жауап береді.

4-аялдамада – гүл туралы мәтін оқып сұрақтарға жауап береді. Бұл жерде гүл сөзі бар мақал-мәтел айтқызуға да болар еді.

Міне, осы тапсырмаларды орындап, төрт аялдаманың төртеуінен де өткен білім алушы өз орнына отырады. Сабақ соңында рефлексия әдісі бойынша сабақта мұндай тапсырмаларды орындау жеңіл болды ма, жоқ қиынға соқты ма екендігін оқытушыға баяндап, жаңадан не білгендіктерін айтады. Мұндай жұмыс түрлері білім алушыны өз бетімен жұмыс істеуге, ізденуге үйретеді. Тіпті, мұндай ойын түрлері білім алушылардың өз бетімен іздену жұмысын ұйымдастырудың өте тиімді түрі десек те болады. Қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабақтарында ойын ойнату дағдыға айналса, білім алушы өздігінен өзінің сөздік қорын үнемі толықтырып отырады. Өйткені ол сыныптастарының (топтастарының) алдында ұятқа қалмау үшін солай істеуге мәжбүр болады (олай болмайынша, ойын жүргізудің өзі ауырға соғуы ықтимал).

Оқытушы сабақ тақырыбына сай ойын түрлерін өзі-ақ ойластырып шығаруына болады. Мәселен, мен «Күн тәртібі» немесе «Таңертең» деген жаңа лексикалық тақырыпқа арнап мынандай өлең жолдарын шығардым. Бұл өлең жолдары (бұл ойын түрі) «Күн тәртібі» немесе «Таңертең» деген жаңа лексикалық тақырып бойынша сөздік минимумның мағынасын студент түсініп, меңгеруі үшін осы тақырыптарға орай кимыл-қозғалыспен көрсетуге арналған. Білім алушылардың сөздің мағынасын түсінгендігін байқау үшін осы тапсырманы орындатуды ұсынар едік (бұл реп музыкамен айтылады):

Қоңырау шылдыры естіліп,  
Орнымнан керіле мен тұрдым.  
Ұйқымды аша алмай,  
Шалбарымды киіп, жейдеме сүңгіп,

Бетімді жудым әйтеуір.

Бір кесе сүтті сіміре салып,  
Сөмкемді алдым қолыма  
Сағатқа қарайм(ын), кешігіп барам(ын)  
Жүгірдім аялдамаға.

Жетіп ем шаршап  
Қалыппын шын-ақ  
Автобус кетіп қалыпты.  
Өкіндім: «Оһ, қап»  
Амал не өзім кінәлі.

*(Бұл өлеңді айтып тұрғанда керілу процессін көрсетуі тиіс, көзін уқалауы қажет; шалбар, көйлек киіп жатқандай сыңай көрсетуі керек; алақанымен бетін сипап жуыңғандығын қимылмен көрсету; кесе ұстап су ішу, еңкейіп сөмке алғандай, сағатына қарауы, бір орнында тұрып жүгіруі, қолын сермеп, өкінгендіктей ыңғай білдіруі тиіс).*

Немесе:

Жуынып тезде,  
Киіндім лезде,  
Жүгірдім университетке.

Дәрісті оқып,  
Жақсыны тоқып,  
Жинадым білім маржанын.

Кеш болды міне,  
Жүгірдім үйге.  
Күн тәртібім осы болады.

Міне, бұл тапсырмаларды орындау барысында тіл үйренуші әр фразаны қимылмен көрсетіп отырулары қажет. Сонда осындай қысқа уақыттың ішінде ол әп-әжептәуір сөзді жай ғана жаттап қоймай, мағынасын түсініп меңгеріп шығады. Және бұл өте маңызды. Себебі жай ғана баға алу үшін жаттаған сөз

ұмытылады. Ал мағынасын біле отырып, жатталған сөздер жадында мәңгілік қалады деп ойлаймыз.

Сабақта өткізілетін ойындардың бір түрі – *дебат (пікірталас-ойыны)*. Бұл ойынды өткізу барысында оқытушы жалпыға ортақ проблемалық мәселені қозғап, білім алушылардың оған деген қызығушылықтарын арттырады. Ол мәселені талқылау барысында әркім өз көзқарасын дәлелдеу үшін тілді барынша қолдануға мүмкіндік алады. Алайда, пікірталас ойынын А1, А2, В1 деңгейлі топтардан гөрі В2, С1, С2 деңгейлі топтарда ойнатқан дұрыс.

Жоғарыда біз тіл сабақтарында қолданылатын ойындардың кейбір түрлерін ғана көрсеттік. Негізінен келгенде ойын түрлері бұдан анағұрлым көп. Тіпті осы аталған ойындарды араластырып «гибрид» ойынды ойнатуға да болады.

Сабақ соңында рефлексия әдісін өткізген тиімді болмақ. Сабақты қорытындылау бөлімінде әркім бүгін не істедім деген сауалға жауап берулері керек. Сонда әркім өзінің қатесі мен өз жетістігін бақылауына мүмкіндік туғызылады. Сондай-ақ әр білім алушы өзін-өзі бағалау үшін үнемі бағалау парағы сабақ соңында немесе әр тапсырмадан кейін таратылып отырғаны дұрыс. Мұны білім алушының білімін бағалаудың ашықтығы (прозрачность оценивание) дейміз. Алайда оқытушы әр бағалаудан кейін бағалану дұрыс жүргізілді ме қадағалап, неге ол өзіне осындай баға бергендігін сұрап отыруы тиіс және қорытынды бағаны біріге отырып қойғаны жөн.

Сабақтағы тапсырмалар ойын түрінде берілгенде сабақтың өту барысы ойын шартына бағынады. Сабақ қызықты өтеді. Білім алушылардың жұмыс істеу қабілеттері артады. Олардың сабаққа, пәнге деген қызығушылықтары күшті болады. Ойын тіл үйренушінің сабаққа қызығушылығын арттыра отырып, сөйленім жұмысын жандандырады. Сөйтіп, сабақтың міндетті элементі ойын – тіл үйрету үрдісіндегі ең белсенді әдістемелік амал-тәсілдердің бірі болып табылады. Ол тақырыпқа сай грамматикалық ойын не түрлі тақырыптарға негізделген лексикалық ойындар және рөлдік ойын да болуы мүмкін. Ойынды тақырып бойынша жүйелі түрде қолданған дұрыс. Алайда, ойын оқу жұмыс бағдарламасына сай таңдап алынуы тиіс. Қандай топ болса да, тапсырманы түсіну деңгейлері



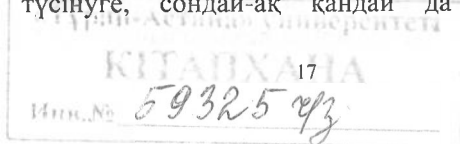
бақылануы қажет. Нәлдік біліммен келген немесе тілді нашар білетін топта сабақты ойын түрінде жүргізудің рөлі зор.

Сабақ үрдісінде ойындарды қолданудың мәні, ең алдымен, ол логикалық ойды дамыту, тілді меңгерту құралы. Екіншіден, оның мәні – ойынның эмоционалдылығы. Сабақта ойынды қолдану барысында тек қана жағымды эмоция жүреді. Ойынға сабаққа дайындалғандай алдын ала дайындалмайды. Білім алушы үшін ойынның аяқ астынан болуы – білім алушының жеке басының жақсы қасиеттерін ашуға мүмкіндік береді. Ойын арқылы студент сабаққа қалай белсене қатысқандығын өзі де аңғармай қалады. Яғни ойын студентті сабаққа белсене қатысуға жетелеуші құрал ретінде жүреді. Қазақ (орыс, ағылшын) тілі сабағында ойын жай ғана ойын ретінде емес, тілді оқытудың, меңгертудің, сабаққа белсене қатыстырудың құралы. Ойын – білім алушының сабақ барысында, ситуациялық жағдайда жұмыс істеудегі іскерлігін көрсететін, қоғамдық тәжірибені меңгертетін, өз мінез-құлқын өзі басқаруын қалыптастыратын және жетілдіретін іс-әрекет.

Қазақ тілі сабағында ойынды өткізудің мақсаты әр түрлі болады:

1. Сөзді дұрыс дыбыстап айту мәнерін қалыптастыру.
2. Дұрыс оқу жүйесін дамыту.
3. Шапшандыққа үйрету.
4. Ақыл-ойын жетілдіру.
5. Логикалық ойын дамыту.
6. Еске сақтау қабілетін арттыру.
7. Өз ойын толық, әрі дұрыс жеткізуге жетелеу.
8. Білім деңгейлерін тереңдету.
9. Сауатты жазуға дағдыландыру.
10. Тұрмыстық, қоғамдық, кәсіптік қарым-қатынасты жүзеге асыру.
11. Сұрақ қоя білуге дағдыландыру.
12. Қойылған сауалға жауап қайтара білуге жаттықтыру.
13. Болашақ мамандығына қатысты лексиканы (тиісті сөздік қорды) меңгерту.
14. Қатынас жасауға қызығушылықтарын арттыру.
15. Сөз байлығын дамыту.

Сабақта ойын ойнату барысында белгілі бір көлемде мәтінді тыңдап түсінуге, сондай-ақ қандай да бір жағдаяттарға



байланысты ауызша қарым-қатыныстарды және грамматиканы жақсы меңгерулеріне жағдай жасалуы керек.

Сабакта ойын әдісін қолданудың өз технологиясы бар және мұны әр оқытушы назарда ұстауы қажет. Қандай да бір ойындарды ұйымдастыру үшін оқытушы ойын өткізудің жолын жақсы білгені абзал. Ол:

- 1) ойын түрін алдын ала белгілеп алу қажет;
- 2) оқытушы ойынды өткізудің мақсатын қойып, оны өткізудің жолдарын мұқият ойластырып алуы керек;
- 3) ойын ойнауға қандай да бір құралдар керек болса, оқытушы оны алдын ала дайындап алуы тиіс;
- 4) ойын өткізер алдында оқытушы студенттерді ойынның тәртібі және мақсатымен толық таныстыруы керек;
- 5) ойынның ең басты шарты – ойынды жүргізуші (оқытушы немесе тілді жақсы білетін белсенді оқушы/студент) ешқандай толықтырулар, түзетулер енгізбеуі керек, тіпті ойынша қате жіберсе де түзету енгізуден аулақ болғаны жөн;
- 6) ойынға қатысушылардың өзара түсінушілігін және өзара әрекет жасауларын қамтамасыз етуіміз керек (бұл жерде кімге қандай рөлді беретінін алдын ала ойластырған дұрыс);
- 7) ойыншының өзіне қойылған сауалға толық жауап беруі қажет екендігі алдын ала ескертілуі тиіс;
- 8) білім алушының ойынға еркін қатысуына жағдай жасау керек;
- 9) ойын ойнау барысында ойыншының қандай да бір әрекетті сөзбен қазақша айтуын қамтамасыз етуге тырысу қажет;
- 10) ойынды топтағы адамдардың бәрі ойнауы, яғни ойыннан тыс қалған студент болмауы тиіс.

Ең бастысы: ойын барысында ойыншының сөйлеу жылдамдығы, жіберген қатесі тексерілмейді, қазақша сөйлеу деңгейі бағаланады және бұл білім алушы үшін де, оқытушы үшін де тиімді болып табылады. Егер ойыншының қатесін түзей берсек, оның өзіне деген сенімділігі жойылып, екінші қайтара ойын ойнағысы келмей қалуы ықтимал.

Бір ойынды бірнеше рет өткізуге болады. Ал егер ол жаңа ойын болатын болса, ол ойынды оқытушы өзі бастауы керек. Осы ойын екінші, үшінші рет ойналған кезде ойынды жүргізуді қазақ

тілін жақсы білетін, үздік білім алушыға (тіл үйренушіге) жүктеуге болады.

Ойынды жүргізуші ретінде оқытушы дұрыс бағыт сілтеп отырады. Керек десе, ойынды өзі жандандыра түсуі тиіс. Сабақты жоспарлау барысында оқытушы ойынның қысқаша сипаттамасын жазып алғаны жөн және ол ойын қанша уақытты алатынын жоспарлауы қажет. Ойын жақсы нәтиже беру үшін қазақ (орыс, ағылшын және т.б.) тілі сабағында ойынды жарыс түрінде өткізген дұрыс. Ондай жағдайда ойынға дайындалу үшін қанша минут берілетінін алдын ала айтып қойған жөн. Ойын ойнау барысында білім алушыларды өздерінің іс-қимылдарын дауыстап айтып отыруға дағдыландыру керек.

Ойын уәжі:

- ойыншының еркіндігіне;
- жарыс элементтеріне;
- рөлді таңдау мүмкіндігіне (егер рөлдік ойын болса);
- өзін көрсете алуға;
- өзіне сенімділіктің пайда болуына негізделуі қажет.

Қазақ тілі сабағында рөлдік ойынның маңызы зор. Ойынның бұл түрі ауызша сөйлесуді, яки тілдік құзыреттілікті қамтамасыз ететін ойын болып табылады. Аты айтып тұрғандай әркім өзіне белгілі бір рөлді таңдап алады да, сол адамның рөлін ойнау үшін қазақ тілін қатынас тілі, қатысым тілі ретінде қолданады. Жоғары оқу орындары мен арнаулы орта оқу орындарында рөлдік ойындарды қолдану студенттердің болашақ мамандығының ерекшелігімен толығырақ танысуға да септігін тигізеді. Зерттеушілердің пікірінше, рөлдік ойынның табысты болуы көп жағдайда оқытушыға байланысты. Ол оқытушының сабақта ойынды ұйымдастыру және өткізу қабілеттеріне байланысты. Рөлдік ойын арқылы жоғары тілдік құзыреттілік қалыптастырылады. Рөлдік ойын құрылымына мыналар жатады:

- Ойыншының өзіне таңдап алған рөлі;
- Осы рөлдерді жүзеге асырушы құрал ретіндегі ойын әрекеті;
- Ойнау барысында қандай да бір заттарды қолдануы;
- Ойыншылардың арасындағы шындық қатынас;
- Шындық болмыстың шартты түрде ойынға айналуы, мазмұны (сюжеті).

Рөлдік ойын, біріншіден, тіл үйренушінің сол тіл арқылы қатынас жасауына деген қызығушылықтарын арттырады. Екіншіден, қажетті сөздерді неғұрылым көп менгерсем, дұрыс жауап берсем деген ойды туғызады. Үшіншіден, ойын барысында тілдік қатынастар ерекше маңызға ие болады. Төртіншіден, тіл үйренушінің қазақ тілі пәні бойынша біліктілігі мен белсенділігін арттырады.

«Ойлы бала ойынынан белгілі» демекші, білім алушының (тіл үйренушінің) қалай сөйлейтінін, ой ұшқырлығын ойын арқылы-ақ аңғаруға болады. Білім алушылардың (тіл үйренушілердің) қазақ (орыс, ағылшын) тілін білуге деген ынтасы мен мүмкіншіліктерін толық пайдалану, оқу барысында ол қасиеттерді үздіксіз дамытып отыру және сабақ барысында алған білімдерін тәжірибеде қолдану дағдыларын қалыптастыру үшін ойын түрлерін пайдаланудың орны ерекше. Сабақта ойын түрлерін қолдану жаңа тақырыпты студенттердің зор ынтамен тыңдап, біліп меңгеруіне көмектеседі. Қызықты ойын түрінен кейін білім алушылар (тіл үйренушілер) сергіп, тапсырманы ықыласпен әрі сапалы орындайтын болады. Дидактикалық ойындар сабақтың әсерлілігін, тартымдылығын арттырып, білім алушылардың (тіл үйренушілердің) танымдық белсенділігін, ынтасын күшейтеді. Ойын арқылы білім алушы (тіл үйренуші) жұмысты өздігінен істеуге үйренеді, ойлау қабілеті дамиды, өздігінен қорытынды жасай білуге машықтанады. Алайда, оқытушы қандай тақырыпқа қандай ойын алатынын, қай ойынды қашан ойнатуға болатынын алдан ала белгілегені және әр ойынның түріне қарай ойнатылу тәртібі (ойын шарты) болатынын білгені жөн. Себебі, жоғарыда айтқанымыздай, ойын қандай да бір мақсатпен өткізілуі және сол мақсат жүзеге асырылуы тиіс. Ойын барысында білім алушы өзін толығымен субъект ретінде көрсете алуы керек. Оқытушы сабағында қолданған әр ойынның нәтижесін талдап отыруы қажет.

Жоғарыда айтылғандарды қорытындылай келгенде, сабақта әр алуан ойын түрлерін қолдану – оқу үрдісін жандандыра түседі. Ойынды жұппен, шағын топпен, топпен жарыс түрінде өткізсе, тіптен қызықты болады. Ойын түрінде өткізілген сабақ қатысымдықты айқындайтын негізгі факторларды, сөздер мен сөз тіркестерін еске сақтауға, қарым-қатынас жасауда өзінің әлеуметтік рөлін айқындауға көмектеседі. Ол оқыту барысында

оқудың бай материалдарын жақсы меңгеруге, тілдік құзыреттілікті қалыптастыруға, сөйлеу әрекетінде сөздік қорды жан-жақты дамытуға, логикалық ойлауын және оны тілдік қолданыста дұрыс пайдалана білуін дамытуға, интеллектуалдық әрекеттің қасиеттерін жандандыруға мүмкіндік туғызады. Педагогикалық ойындар білімділік, тәрбиелік, дамытушылық мақсат қоя отырып, үнемі оқыту, үйрету қызметін атқарады. Ал басқа ұлт өкілдеріне қазақ (орыс, ағылшын және т.б.) тілін оқыту сабағында білім алушылардың тілі жетіліп, сөздік қоры байып, қажетті грамматикалық және лексикалық құбылыстар меңгертіледі. Ойын әрекетінің неғұрлым нәтижелі болуы, ойыншылардың оқытушы ұсынған ережеге сай жұмыс істеуіне, яки ойнауына байланысты. Оны ойын біткен соң оқытушы қорытындылағаны дұрыс. Ойынды жоспарлауда білім алушылардың жекебас ерекшеліктерін, тілдік білім деңгейлерін де ұмытпаған жөн. Және ойынды бастамас бұрын ойынның уақыт шеңберін оқушыларға хабарлап алу керек. Ойын ережесі қарапайым, әрі нақты болуы шарт. Әр білім алушы ойынның белсенді мүшесі болсын десек, ол өз кезегін ұзақ күтіп қалмауын көздеуіміз тиіс. Себебі ұзақ отырып қалса, оның ойынға деген қызығушылығы төмендей түседі. Ойын көңілді, шапшаң, қызықты өту үшін ол жарыс түрінде жүргізілуі қажет, әрі жарыс нәтижесі ашық, айқын, әділ болуы керек.

Кез келген сабақта ойын элементтерін (тақырыптық ойындарды болсын, рөлдік ойындарды болсын) өткізіп отырған дұрыс. Біздіңше, өз сабағында ойын түрлерін немесе ойын элементтерін қолданбайтын оқытушы жоқ шығар. Алайда ойын түрлерін жүйелі қолдану белгілі бір қалыптасқан дағдыны талап етеді. Әрине, ойынды үнемі ойнату барысында ол сізде де қалыптасары сөзсіз. Ойын үйрету, оқыту және бақылау қызметін қоса атқарады.

### **Ойын және оқытушы**

Ойын білім алушы мен оқытушының арасында және студенттердің өз арасында ерекше сенімділік қатынасты қалыптастырып, бір-бірімен жақындастыра түседі. Біріге отырып әрекет еткендіктен, оқу үрдісінің ұйымдастырушысы ретінде оқытушының педагогтық беделін арттырады. Ойын оқытушы мен топтың арасындағы қатынасты өзгерте алады. Білім алушылар

оқытушыны бұрынғыдан бетер сыйлай бастайды. Ойын білім алушыларды бір-бірімен жақындастыра түседі. Ойын арқылы достық бейресми, сонымен қатар ресми қатынас қалыптасады. Яғни білім алушы сөйлеу мәдениеттілігіне үйренеді.

Оқытушының бірінші міндеті – білім алушылардың ойынға деген талғампаздығы мен қызығушылықтарын оята білу. Екінші міндеті – тілді меңгертуге тиісті ойын түрлерін таңдай білу. Үшінші міндеті – ойынды қажетті бағытта дұрыс қолдана білу.

Оқытушы ойынға қатысуы да мүмкін, сырттан жай ғана бақылап, жөн сілтеп, ұсыныс жасап қана тұруы да мүмкін. Бір жағынан, оқытушы ойынды жүргізуі керек. Бұл жағынан оқытушының функциясы режиссер немесе тренер қызметіне ұқсас. Егер оқытушы ойын түрін сабағында қолданғысы келсе, ол алдымен, әр білім алушының мінез-құлқын, білім деңгейін, жеке тұлға ретінде ол қандай адам екендігін жақсы білуі керек. Және олардың қызығушылығын тудыра алатын жақтарды біліп отыруы тиіс. Оқытушы, сондай-ақ, қай жерде ойынды жүргізетінін алдын ала жоспарлауы қажет. Оқыстан сабақтың кез келген жерінде ойынға көше салуға болмайды. Егер ойынды сабақтың басында жүргізсеңіз, білім алушылардың көңіл-күйлері артары сөзсіз, бірақ та ойыннан кейін сабаққа көшу қиынға соғады. Алайда сабақтың басында өткізілетін ойындар да жоқ емес. Сонымен қатар сабақты басынан аяғына дейін ойын түрінде жүргізуге де болады.

Оқытушы ойын барысында білім алушылармен, мейлі ол мектеп оқушылары болса да, әзілдесуіне, өз ойын білдіруіне болады. Ол білім алушылармен үнемі жылы сөйлесе білуі тиіс. «Сенікі дұрыс емес!», «Қате!», «Нашар!», «Жоқ, болмайды!» деген сияқты баға беру дұрыс емес, тіпті олай етуге болмайды да. Білім алушылардың өтініштеріне, сауалдарына, ой-пікірлеріне көңіл бөлмей қоюына да болмайды. Білім алушылар ойын ойнау барысында өз іс-әрекетіне сенімді болуы қажет. Оқытушының міндеті соны қамтамасыз ету. Тіл үйретуші олардың (тіл үйренушілердің) қызығушылығын арттыруға арналған тапсырмаларды неғұрлым көптеп бергені дұрыс. Сонда ғана ойын арқылы білім алушы (оқушы) жай ғана білім алушы (оқушы) емес, белсенді жұмыс істейтін тұлға болып шығады. Когнитивті тәсіл бойынша оқушылар жаңа материалды өздігінен оқып, меңгеріп шыққандарын өздері де байқамай қалады.

Жоғарыда айтқанымыздай, ойын түрлерін ойластыру оқытушының қиялына да байланысты болып келеді. Әр тақырыпқа оқытушы өзі ойын ойлап табуына болады. Жалпы, сабақтың қызықты өтуі көбінесе оқытушыға, оның шығармашылығына байланысты. Кей зерттеушілердің айтуы бойынша оқытушы сабақты табысты өткізу үшін мынадай бес ұстанымды білуі қажет:

1. Уәжділік. Сабақта білім алушылармен қандай жұмыс істеуді жоспарласа да олардың қызығушылығын ескеру және уәждің болуы.

2. Жекебас ерекшелігі. Білім алушы өз күшіне сенімді болуы, өзінің қабілеттерін білуі. Сабақта орындағандарына (оқыған, жазған, пікірталас жасаған, тыңдаған кезде) призма арқылы қарайтындай тапсырманың болуы.

3. Шығармашылық ұстаным. Білім алушыларға өз қабілетін, өз шығармашылығын көрсетуге жағдай туғызу.

4. Белсенділік. Жеңіл тапсырмадан гөрі неғұрлым қиынырақ тапсырма бере отырып жұмыс істеуге шақыру, белсенділіктерін арттыру.

5. Жарыс. Тез, әрі дұрыс орындауы.

Ойындарда негізінен мынандай қасиеттер болады:

- Дамытушылық қасиет. Білім алушы ойын нәтижесінен ғана емес, ойынның жүргізілу үрдісінен-ақ ләззат алады және соның негізінде пәнге деген қызығушылықтары артады, логикалық ойлары, тілдері жетіледі, дамиды.

- Шығармашылық қасиет. Ойын ойнау барысында білім алушы қандай да бір дәрежеде импровизаторлық танытады (бұл ойын әрекетінің белсенді сипаты).

- Әрекеттің эмоциялық көтеріңкілігі: бәсекелестік, жарыспалылық қасиет. Сабақты ойын ретінде қабылдап, ойын барысында көңіл-күйлері көтеріледі, әрі бір-бірінен асып кетуге тырысады.

С.А.Шмаковтың ойынша, педагогикалық мәдениеттің феномені ретінде ойын мынандай маңызды қызмет атқарады:

- Әлеуметтік қызмет.

Білім алушыны қоғамдық қатынас жүйесіне ендіріп, мәдениеттің байлығын меңгертетін құрал ретінде қызмет атқарады.

- Ұлтаралық қатысымдық қызмет.

Ойын жалпы адамзаттық құндылықтарды, әр ұлт өкілдерінің мәдениетін меңгертеді.

- Ойын барысында баланың өзін-өзі көрсете алу қызметі.

Ойын білім алушыға нақты өмірде кездесетін қиындықтарды шешуге жағдай жасайды (білім алушы ол проблемадан шығу жобасын құрады және оны тәжірибе жүзінде қолданып тексереді. Екінші жағынан, ойын білім алушыға тәжірибесінің аздығын (тілді жетік білмейтінін//білетінін) көруіне мүмкіндік береді де білім алушының талпынысын қалыптастырады).

- Диагностикалық қызмет.

Ойын оқытушыға білім алушының әр алуан (шығармашылық, интеллектуалдық, эмоционалдық т.б.) қырларын диагностикалауға мүмкіндік береді.

- Емдік қызмет.

Ойын білім алушының оқуда, сөйлесуде, мінезінде кездесетін әр алуан қиындықтарын жеңу, тұйықтықтан шығу құралы іспеттес. Бұл жағынан алғанда ойынның емдік қызметі көрінеді. Ойынның емдік қасиеті туралы орыс зерттеушілері былай дейді: «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту» [3].

- Коррекция қызметі.

Ойынның білім алушының тұлғалық құрылым көрсеткіштеріне жақсы, жағымды өзгерістер мен толықтырулар енгізіп қана қоймайды, олардың пәнге деген оң көзқарасын қалыптастырады.

- Қызықтау, бой жазу қызметі.

Ойын ойнаған кезде білім алушы бойын жазып, әрі қарай жұмыс істеуге ынталанып, өмірге, я бір нәрсені білуге деген қызығушылығы арта түседі, ой-өрісі, тілі жақсы қарқынмен дамиды.



## ҚАЗАҚ (ОРЫС, АҒЫЛШЫН ЖӘНЕ Т.Б.) ТІЛІ САБАҒЫНДА ҚОЛДАНЫЛАТЫН ОЙЫНДАР

### «Шашыранды сөздерден сөйлем құра»

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады. Бұл жарыс түріндегі ойын.

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар төрт шағын топқа бөлінеді. Әр топта бес-алты білім алушыдан болуы керек. Егер «шашыранды сөздерді дұрыс құрасаңыздар, сіздерге бұрыннан таныс мақал-мәтел шығады» десе, оқушылар қызыға жұмыс істейді. Алайда олар шулап кетпес үшін «қай қатар тез табады, солар қағаз бетіне түсіре қойсын» деп тапсырған дұрыс. Неше шағын топ болса, сонша сөйлем шығатындай шашыранды сөздер тізбегі болуы керек.

**Ойынның міндеті:** Тақтаға шашыранды сөздер тізбегі беріледі, білім алушылар ақылдаса отырып, сөйлем құрап шығаруы тиіс. Әр топтың алдында А<sub>4</sub> формат жатады, құрастырып болған топ дұрыс нұсқасын сол форматқа жазуға міндетті. Мәселен,

1. *білмегеніңді, үлкен, сұра, кішіден, кісіден, білмесе, сұра.*
2. *жсетерсің, жолдас, жаманмен, болсаң, мұратқа, жақсымен, болсаң, жолдас, ұятқа, қаларсың.*
3. *өссе, жердің, қыз, гүл, елдің, көркі, өссе, көркі.*
4. *мыңды, білекті, жығады, жығады, бірді, білімді.*

Осы төрт қатарда берілген сөздер тізбегін төрт шағын топқа бөліп беру қажет. Әр шағын топ өздеріне берілген сөздерді дұрыс құрастырғанда, мақал-мәтел шығады. Мысалы, 1. *Білмегеніңді кісіден сұра, үлкен білмесе кішіден сұра.* 2. *Жаманмен жолдас болсаң, қаларсың ұятқа. Жақсымен жолдас болсаң жсетерсің мұратқа.* 3. *Гүл өссе – жердің көркі, қыз өссе – елдің көркі.* 4. *Білекті бірді жығады, білімді мыңды жығады.* Қай шағын топ тез, әрі дұрыс құрастырса, сол топ жеңімпаз атанады. Мақал-мәтел шығару міндетті емес, бұл ойынды белгілі бір тақырыпты өткенде сөйлемдерді дұрыс құрату үшін де ойнатуға болады.

**Ойынның мақсаты:** Жұмыла жұмыс істеу, бірі білмегенді екіншісі толықтыру. Қазақ тіліндегі сөйлемдегі сөздердің орын тәртібін меңгерту.

## «Түсіп қалған дыбысты тап»

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағылар төрт шағын топқа бөлінеді. Ойын белгілі бір тақырып бойынша ойналады.

**Ойынның міндеті:** Көп нүктенің орнына тиісті әріптерді қойып, сөзді қалпына келтіру. Мәселен, «Досым» тақырыбын өткенде бірінші топқа мінез-құлқына байланысты сөздерді, екінші топқа сыртқы келбетін сипаттауға байланысты сөздерді, үшінші топқа дос қандай болу керектігіне байланысты сөздерді, төртінші топқа оның болашағын болжауға байланысты сөздерді қалпына келтіруге беруге болады. Мысалы, бірінші топ: *мейр...мд...* (мейрімді), *с...раң* (сараң), *..қ...нты* (ұқыпты) *т.б.* осы сияқты сөздерді қалпына келтірулері керек.

Екінші топ: *...зын ...ойл..* (ұзын бойлы), *к...гілд..р көзд..* (көгілдір көзді), *...ыр м...р...н* (қыр мұрын), *б...йра ш...шт...* (бұйра шашты), *д...мбелш...* (дембелше).

Үшінші топ: *ад..л, с...рлас, ш...ншыл, сенмд..., б...кпесіз.*

Төртінші топ: *ақ...лд..., б...л...мді, к...ңілді, болаш...ғ... зор, елге тан...м...л, ...лкен азам...т.*

**Ойынның мақсаты:** Жазу сауаттылығына үйрету. Әр білім алушының сөздік минимумдарын нықтау.

## «Досынды таны» ойыны

Бұл ойынды «Досым», «Отбасы» тақырыптарын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар дөңгелене отырады.

**Ойынның міндеті:** Әркім өзі адамның бойындағы қандай қасиеттерді бағалайтынын айтулары керек. Және оны айтқан кезде сол қасиетті дөп басып айтпай, басқалар түсінетіндей етіп сипаттап айтуы қажет. Мәселен, *мейрімді* деп емес, *өзгеге жақсылығын аямайтын* деуі керек, ал қалғандарына оқытушы: *қалай ойлайсыздар адамның қандай қасиеті туралы сөз болды? Немесе Алена қандай қасиеті туралы айтқысы келді?* деген сұрақ қойып отыруы қажет.

**Ойынның мақсаты:** білім алушыларды бір-бірімен жақынырақ таныстыру. Бір-бірлерінің ойларын білгізу. Тілдерін

дамыту. Өз ішкі ойын басқаларға қазақша жеткізе білуге дағдыландыру.

### «Орфографиялық лото» ойыны

Бұл ойынды «Досым», «Отбасы» тақырыптарын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағыларды үш-төрт шағын топқа бөліп, ойынды жарыс түрінде ойнату.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы кеспе әріптері бар қалташаны тақтаның алдына іліп қояды және төрт шағын топқа уақыт мөлшеріне және олардың білім деңгейіне орай, өтілген тақырып бойынша тақтаға төрт қатар жуырда өткен жаңа сөздер тізбегін жазуды тапсырады. Немесе оқытушы алдын ала тақырыпқа қатысты ішінде төл әріптер түсіріліп орнына көп нүкте қойылған сөздерді жазып әкеліп, проектор арқылы көрсетеді. Мысалы:

<i>мейр...мді</i>	<i>ақ...лды</i>	<i>сара...</i>	<i>...атыгез</i>
<i>...атал</i>	<i>...скер</i>	<i>...қыпты</i>	<i>е...бекқор</i>
<i>ке...пейіл</i>	<i>аққ...ңіл</i>	<i>жал... ау</i>	<i>т...йық</i>
<i>сез...мтал</i>	<i>ашуша...</i>	<i>бау...рмал</i>	<i>ақ...мақ</i>

Оқушылар кеспе әріптерді қалташалардан алып немесе арнайы қалам арқылы тиісті әріптерді орындарына қоюы керек. Қай топ қателеспей бүкіл сөздің түсіп қалған әріптерін кеспе әріп арқылы дұрыс әрі тез қойып шықса, сол топ жеңгені. Егер білім алушылардың ішінде біреулері қате жіберіп алса, екінші басқа топтың мүшелері оны толықтырып, ұпай санын көбейтуге мүмкіндіктері бар.

**Ойынның мақсаты:** Сөздердің жуан, жіңішке буындарын ажыратуға дағдыландыру. Қазақ сөздері үндестік заңына бағынатынын естерінде нық сақтауға жаттықтыру. Сөздердің жазылу сауаттылығын меңгерту.

### «Менікіне қарағанда сенікі» ойыны

Бұл ойынды сын есім, сын есім шырайлары тақырыбын өткенде ойнатуға болады.

Келесі сабаққа картоп, сәбіз, қияр, қызылша, қызанақ алып келу тапсырылады. Мұғалімнің өзі де аудиторияға бір таза, бір шіріген, бір пісірілген, бір үлкен, бір кіші картоп, я болмаса басқа да көкөністерді алып келуі тиіс.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағылар дөнгелене тұрады. Ойын кезек күтіп жүргізіледі.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар кабинетте жүріп, өз картобын дөнгелене тұрған басқа ойыншылардың картоптарымен салыстырады. Мәселен, кезек бірінші ойыншыға беріледі, ол шеңберді айнала өтіп өз картобы туралы айтады. Мысалы, *«Менің картобым сенікіне қарағанда үлкенірек, менікі дөңгелектеу, ал сенікі сопақ екен. Сенің картобыңның көздері менікіне қарағанда көптеу. Менің картобым піскен, ал сенікі шикі немесе шикілеу...»* деген сияқты салыстыру сөздерін айтады. Келесі кезектегі өз қызылшасын басқалардың қызылшасымен салыстырады. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Алдымен бәрі картоптарын, содан кейін қызылша, сәбіз, қияр, қызанақтарын салыстыруларына да болады.

**Ойынның мақсаты:** салыстырмалы шырай, сын есім, сондай-ақ тәуелдіктің -нікі, -дікі, -тікі жұрнақтары жаттықтырылады. Сонымен қатар «сенікіне (сіздікіне) қарағанда деген сөз меңгертіледі.

#### «Мен саған, сен маған» ойыны

Бұл ойынды сын есім, антоним тақырыптарын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойын ойнауға байланысты үй тапсырмасы алдын ала беріледі. Сонда аудитория ойын ойнауға әзірленіп келулері керек. Аудиториядағыларды екі топқа бөлу қажет. Бірін «синонимдер» тобы, екіншісін «антонимдер» тобы деп атау. Орнында отырып сөйлесе, ол топ бір ұпайынан айрылады.

**Ойынның міндеті:** Ойынды жүргізуші оқытушы болуы мүмкін немесе ойын бастамас бұрын тілді жақсы білетін білім алушылардың ішінен біреуін жүргізуші ретінде тандап алуға болады. Егер ол оқушы, я студент болса, онда оны ойынның жүргізілу тәртібімен таныстыруымыз керек. Сонымен, ойынды бастап кеттік. Оқытушы, яки ойын жүргізуші бір сөз айтады, бірінші топ ол сөздің синонимін айтулары, екінші топ антонимін айтулары тиіс. Мәселен, ойын жүргізуші: *«сөз басы»* деді, бұл сөздің синонимі: *кіріспе*, антонимі *қорытынды*. Ойын жүргізуші бір сөз айтады да сөз кезегін синонимдер тобына, одан кейін антонимдер тобына кезектестіріп беріп отырады. Мысалы:

*Мол – көп  
Байлық – дәулет  
Оқыған – білімді  
Есімі – аты*

Антонимі:

*Көп-аз  
Дәулет – жоқтық  
Білімді – қараңғы*

Қай топ шапшаң, әрі дұрыс жауап берсе сол топ жеңімпаз атанады. Бұл ойында жеңімпазды тез анықтау мақсатында екі топтан бір-бір адамнан сарапшы ретінде бөлек, топқа қарама-қарсы қаратып отырғызуға болады. Олар ойын соңында есебін шығарып, жеңімпаздарды белгілейді және не үшін ол топ (адам) жеңімпаз атанғанын түсіндіріп берулері керек.

**Ойынның мақсаты:** Неғұрлым көп сын есімдерді естеріне сақтату, әрі сөздің мағынасын дұрыс меңгерту.

**Ескерту:** Бұл ойынды ойнату барысында бір топ бос отырып, қызығушылықтарын төмендетіп алмайтындай және алдын ала дайындалуға уақыт бермейтіндей синоним мен антонимді алма кезек айтқызу қажет. Ойынды сондай-ақ басқа тақырыптарды өткенде де қолдануға болады.

### «Кім шапшаң?» ойыны

Бұл ойынды сөйлем синтаксисі тақырыбын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар бір қатарға тізіліп тұрады. Оқытушы тақырып береді де ойыншылар сол тақырыпқа іштей сөйлемдер құрастырады. Жарысқа түсуші ойыншылар айтайын деген сөйлемдерін ойластырып болса, бір қадам алға шығады.

**Ойынның міндеті:** Ойынды жүргізушінің «баста» деген белгісі бойынша үш минут ішінде әр ойыншы ойлаған сөйлемдерін тез арада қағазға түсіре қоюы керек.

Қорытынды шығарған кезде ойыншылардың құрастырған сөйлемдерінің саны, дұрыс құрылуы, сөйлемдегі сөз санының әр түрлі болып келуі, мөлшерлі уақытта айтып үлгеру жағы ескеріледі.

**Ойынның мақсаты:** Құрамы әр түрлі болып келген жай сөйлемдерді тез құрап айтуға төселдіру.

### «Түсіне сергі» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар екі қатарға бөлініп тұра қалады. Оқытушы екі қатардың бас жағында, яғни екі топтың ортасында тұрады.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы қазақша бұйрық беріп тұрады, студенттер бұйрыққа ілесіп оны қимылмен көрсетіп тұрулары қажет. Мәселен, оқытушы: *оң қолыңды көтер, сол қолыңды көтер, қолыңды түсір, аузыңды аш, аузыңды жап, көзіңді жұм, көзіңді аш, отыр, тұр, орныңда жүгір, жаз, оқы, алға бір қадам, артқа бір қадам т.с.с.* деген сияқты бұйрықтарды айтып, ойыншылар орындап тұрады. Бұл ойында бірінші қатарға қара шаштылар, екінші қатарға сары шаштылар немесе бірінші қатарға бірінші жарты жылдықта, яғни қаңтар мен мамыр аралығында туғандар, екінші қатарға екінші жарты жылдықта, яғни маусым мен желтоқсан аралығында туғандар тұрындар деуге де болады. Сонда ойын басталмас бұрын-ақ олардың сөз мағынасын түсіну-түсінбеулері байқалады және сөйлемді тыңдап, ұғуға тырысады.

**Ойынның мақсаты:** Оқушылардың сөз мағынасын түсіне ме екендігін тексеру. Сөз мағынасын түсінуге дағдыландыру.

### «Лото» ойыны

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады. Мәселен, «Дүкен», «Асхана» тақырыптарын өткен кезде.

Ойынды жүргізушінің үлкен картасы, ал ойыншылардың қолдарында фишкалары болады. Фишкаларда сөздер жазылған, ал картада суреттер салынған.

**Ойынның тәртібі:** Ойын басталмас бұрын оқытушы ойыншылардың міндеттерін түсіндіріп алады. Кім бірінші қол көтерсе, сол фишқасын іледі.

**Ойынның міндеті:** Ойын барысында оқытушы тақтада ілулі тұрған көрікті картадан суреттерді көрсетіп қана тұрады, сөзді, яғни ол заттың атауын айтпайды, ойыншылар қолдарындағы фишкаға қарап сол заттың атауын тауып алса, орнынан тұрып

келіп суретті фишкамен жауып отырады. Мәселен, тақтадағы картада асхана жабдықтары және тағамдардың суреттері бар. Ал Алексейдің қолында *айран, шұжық, шанышқы, кеспе* деген *жазулары бар* үш-төрт фишка бар. Айталық, оқытушы көрсеткішпен (указкамен) шанышқыны көрсетсе, Алексей сол заттың атауын оқып барып фишканы әкеліп оның үстін жабады.

**Ойынның мақсаты:** Әр заттың атауын дұрыс айтуға, жазуға дағдыландыру. Зат атауларын білім алушылыр жақсы меңгеріп, оны естерінде бекіту.

**Ескерту:** фишкаларға сөздерді жазып дайын күйінде емес, орындарында отырып толтырып, кейін келіп суретті жапқызуға да болады. Бұлай еткенде тіпті олар сөздің жазылуын да естерінде жақсы сақтар еді.

### «Тізбек»

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағылар дөңгелене тұрады. Білім алушылар мұқият болулары тиіс. Бірінің айтқанын екіншісі қайталамайды. Егер қайталанып кеткен жағдай болса, ол ойыншы ойын үш рет айналғанға дейін ойынға қатысу құқығынан айрылады. Ойынды жүргізуші оқытушының өзі болса, ол да шеңберден өз орнын алуы қажет.

**Ойынның міндеті:** Ойын қандай да бір тақырыпты өткен соң ойналады. Ойынды жүргізуші сол өтілген тақырыпқа қатысты бір сөз айтады. Одан кейін тұрған адам жүргізуші айтқан сөз аяқталатын дыбыстан басталатын сөз айтуы керек. Мысалы, «Қазақстан» тақырыбын өткеннен кейін ойнағанда оқытушы, я ойын жүргізуші: *қазақ* десе, екінші ойыншы: *қуатты*, үшінші ойыншы: *ту*, төртінші ойыншы: *уақыт талабы* деген сияқты ойынды жалғастырып отырады. Бұл тақырыпқа байланысты «Ы»-дан басталатын сөз өтілмеген болса, оның алдындағы дыбыстан басталатын сөз айтқызуға болады (әрине, бұл жерде *ыстық махаббат* деуі де ықтимал). Ендеше бесінші ойыншы: *болашақ* деуі мүмкін. Ойын осы ретпен жалғаса береді.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың өтілген тақырып бойынша сөздік қорларын бекіту, еске сақтау қабілеттерін дамыту.

«Сөздік аукцион» ойыны.

Бұл ойын «Тізбек» ойынына өте ұқсас. «Сөздік аукцион» ойыны да белгілі бір тақырып, я модуль аяқталарда ойнатылады.

**Ойынның тәртібі:** аудитория екі-үш шағын топқа бөлінеді. Әр шағын топтың хатшысы, я спикері болады.

Оқытушы бір сөз айтады да әр шағын топ сол сөз аяқталған дыбыстан басталатын сөздер тізбегін аукционға салулары қажет. (Егер ондай дыбысқа басталатын сөзді бұл тақырыпта өтпеген болса, соңғы дыбыстың алдындағы дыбыстан басталатын сөзді айтулары тиіс. «Ң» дыбысынан қазақ тілінде сөз басталмайды, сондықтан «ң»-ға аяқталатын сөз ескерілмейді де, оның алдында келген дыбыстан басталатын сөз айтылуы қажет болады). Бұл әрекетті шағын топтар жазбаша түрде орындайды. Әр шағын топтың хатшысы (спикері) өз командасынан түскен сөздердің тізбегін жазып отырады. Бір сөз екі рет қайталанбауы керек. Жазып болған соң қай топ бұрын болса, сол топ өздерінің жұмысты аяқтағандықтарын білдірулері тиіс. (Бағалау барысында бұл да ескеріледі). Барлық шағын топ болған кезде әр топтың спикерлері ортаға шығып өз тобынан аукционға ұсынатын сөздер тізбегін оқиды. Ойыншылар тобының сөздік қоры сарқылған кезде аукцион жүргізуші (оқытушы): «*бір, екі, үш*» деп барып табақшаны үш рет дүңкілдетеді де ол дыбысты тоқтатады. Сөз қабылданады және тақтаға жазылады. Ол сөздің қасына нөмір, я шартты таңба қойылады. Аралық қорытынды жасалып, әр топ қанша сөз айтқандығы есептеледі. Ойын соңында қай топ тапсырманы тез аяқтап, көп сөз айтса, сол топ жеңгендігі туралы хабарланады. Егер бірдей сан шықса, оқытушы сол аталған сөздердің бірін айтады, ал шағын топтар ол сөздің мағынасын қазақша ашып, түсіндірулері қажет. Кім нақты, дұрыс, толық жауап берсе, сол топ жеңгені. Ойын соңында әр шағын топтан ең үздік, белсенді қатысқан ойыншыға сыйлық ретінде баға қойылады.

**Ойынның міндеті:** өтілген тақырып бойынша сөздер немесе терминдер тізбегін құру.

**Ойынның басты мақсаты:** өтілген тақырыпқа қатысты сөздерді еске сақтау қабілеттерін дамыту.

**Ойынның шарты:** тек өтілген тақырыпқа қатысты сөздер ғана қабылданады.



### «Сөздік» ойыны

Бұл қимыл-әрекетті сөзбен айту ойыны. Бұл ойынды «Күн тәртібі» тақырыбын өткеннен кейін және бұрынғы өткен шақты қайталағаннан соң ойнатса, жақсы нәтиже алуға болады. Және үйге қимыл атауларына байланысты сөздерді қарастырып келіндер, келесі сабақта осындай ойын ойнаймыз деп тапсырып қоюға да болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы білім алушылар екі қатарға бөлініп тұрады. Бір білім алушы ойын жүргізуші болады. Ойын жарыс түрінде жүргізіледі.

**Ойынның міндеті:** Ойынды жүргізетін білім алушы ортаға шығып қимыл жасайды. Қалғаны ол не істегенін сөзбен айтулары керек. Мысалы, ойын жүргізуші бала қолымен жазған сияқты сыңай көрсетеді, екі қатардың біреуі *жазып жатыр* деуі керек. Немесе ол екі алақанын біріктіріп, жағының астына (бетіне) баса қояды, көзін жұмады. Отырғандар: *ұйықтап жатыр* деуі керек. Ал егер ол шынтағын екінші қолына таянып, алақанымен бетін тіреп, көз жанарын бір нүктеге қадай қалса, ойыншылардың бірі: *ойланып отыр* дейді. Бір қолымен белін таянып, екінші қолының сүк саусағын шошайтып, ашуланған сыңай көрсетіп тұра қалды делік, яғни ол *ұрсысып жатыр*. Міне, осындай түрлі қимылдар жасай беруге болады, ал ойыншылар ол қимылды сөзбен атауы тиіс. Қай қатар тез айтса, ұпай сол қатарға беріледі. Ойын осы ретпен жалғаса береді.

**Ойынның мақсаты:** Күрделі бұрынғы өткен шақты меңгерту. Сөзді дұрыс айта білуге дағдыландыру.

### «Тізбектен шығып қалма» ойыны

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар дөңгеленіп шеңбер құра отырады. Ойын оқытушының берген командасы бойынша басталуы тиіс. Ол үшін оқытушы ойынның тәртібі мен мақсатын білім алушыларға айтып, ойын тәртібімен таныстырып алуы шарт.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы әліппенің тәртібімен ойынды «а» дыбысынан бастауы керек. Оқытушы: «а» дейді, тізіле

отырған балалардың шетіндегісі, яғни оқытушының я оң жақтағысы, я сол жағында отырған білім алушы «а»-дан басталатын сөз айтуы тиіс. Ал егер оқытушы: «ә» десе, «ә»-ден басталатын сөз айтады. Ойын осы ретпен алфавит тәртібі бойынша жалғаса береді.

Ойынның бұл түрін белгілі бір тақырып бойынша да өткізуге болады. Алайда, оқытушы бұл ойынды ойнатуды алдын ала үйде ойластырған кезде бұл өтілген, я өтілетін тақырып бойынша алфавиттегі барлық әріптерден басталатын сөздер бар ма екендігіне назар аударуы қажет.\* Егер алфавиттегі барлық әріптерден басталатын сөз жоқ болса, онда ойын ойнату барысында кейбір әріптерді тастап кетуге болады.

Мысалы, «Жеміс-жидектер» не болмаса «Азық-түлік» тақырыптарын өткенде ойнатқанда: *айран, әсел, балмұздақ, вафли, діңке, жұмыртқа, кәмпит, қалаш, мейіз, нан, пешине, рожки, сүт, тұз, уылдырық, ұн, шай т.с.с.* Ойын ойнату барысында білім алушылар өзіне қандай әріп түсетінін біліп, алдын ала сөз дайындап, зерігіп қалмас үшін бір ғана әріпке бірнеше рет тоқталуға болады. Яғни сол тақырып бойынша аталмыш әріптен басталатын сөз бітпейінше. Мысалы, жоғарыда айтқан «Азық-түлік» тақырыбына: «а»: *айран, ақ уыз, ашытқы;* «б»: *бал, балмұздақ, бұрыш, багета, бүйрек, балық, бауырсақ;* «қ»: *қалаш, қаймақ, қант;* «к»: *кәмпит, консерві, камбала балық;* «м»: *минералды су, минтай, май, мейіз;* «п»: *прандік, пешене;* «с»: *сусын, сүт, сорпаға салатын ерітінді, салма нан, сары май, сұйық май; т.с.с..*

Ойынды жоспарлаған кезде ұсынылатын әріп саны мен білім алушыларыңыздың саны сәйкес келе ме екендігін де ескеру қажет.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың сөздік қорын кеңейту, білетін сөздерін естерінде жақсы сақтауға ықпал ету. Зат атауларын дұрыс айтуға дағдыландыру.

#### «Сын есімдер ұясы» ойыны

Сын есімдердің өзін іштей бірнеше топқа жіктеуге болатыны бізге мәлім. Соған орай бұл ойынды сын есімдерді өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар төрт-бес топқа бөлініп, орындарында отырып жұмыс жасайды.

**Ойынның міндеті:** Әр топқа сын есімдер жазылған кеспе қағаз бен сызба (таблица) таратылып беріледі. Кеспе қағаздағы сын есімдер жүйелі түрде, топтап жазылмаған, тек әншейін сөздер тізбегі іспеттес. Ал сызбада сын есімдер топ-топқа жіктелуі тиіс. Әр сын есім бір тор көзде жазылуы керек. Ойыншылардың міндеті берілген сөздерді сын есімнің жіктелуіне орай сол қатарларға орналастыру. Түсінікті болу үшін төмендегі сызбаға назар аударыңыз. Дәл осындай сызба ұсынылады:

Көлемді білдіретін сын есімдер	Сапаны білдіретін сын есімдер	Ұзындық өлшемін білдіретін сын есімдер

Әр шағын топ алдындағы сын есімдер тізбегін осы торларға сәйкестігіне орай орналастырады. Мәселен, көлемді білдіретін сын есімдер деген тор көзге: *терең, саяз, тар, кең т.б.* Сапаны білдіретін сын есімдер деген тор көзге: *ауыр, жеңіл, жақсы, жаман, таза, кір т.б.* Ұзындық өлшемін білдіретін сын есімдер деген тор көзге: *ұзын, қысқа, тапал, быртық т.б.*

**Ойынның мақсаты:** Сын есімдерді жіктей білуге, олардың қайсысын қай жерде қолдануға болатынын ажыратуға, дұрыс айтуға дағдыландыру. Жазу сауаттылығын арттыру.

#### «Лингвистикалық домино» ойыны

Оқытушы алдын ала қос-қостан, яғни жұп кеспе қағаз (карточка) дайындауы керек. Оның біріншісіне мақал-мәтел, жұмбақ, тұрақты сөз тіркестері, мәтіннің бірінші жартысы, ал екінші кеспе қағазға екінші жартысы жазылады.

**Ойынның тәртібі:** Ойын шағын топпен немесе жеке жұмыс түрінде де өтілуі мүмкін.

**Ойынның міндеті:** Бір ойыншыға берілетін кеспе қағаздың саны бірнешеу болуы керек. Өйткені бір-екі мақал-мәтел, бір-екі жұмбақ, екі-үш тұрақты сөз тіркестері және мәтін жазылған кеспе

қағаздар бір ғана білім алушыға беріледі. Ал тілді жақсы білетін ойыншыларға кеспе қағазда берілетін мақал-мәтелдің, жұмбақтың, тұрақты сөз тіркестерінің, мәтіннің саны бірнешеу болуы керек және олар ұқсас мақал, я тұрақты тіркес болса тіптен жақсы. Ойыншылар өз кеспе қағаздарын қарастыра отырып, мақал-мәтел, жұмбақ, тұрақты сөз тіркестер мен мәтіндердің сыңарын табулары қажет. Кім дұрыс сыңарын тез тапса, сол жеңеді. Мысалы, *Біткен іске сыншы көп. Дос жылата, дұшпан күлдіре айтар* (мақал). *Достық – ең алдымен шынайылық; жолдастың қателіктерін сынау. Дос дегеніміз жолдасы өзінің қатесін түзей алатын болуы үшін бірінші болып қатаң сынау керек* (Н.А.Островский) (мәтінен үзінді). *Дос егіз, дұшпан сегіз* (тұрақты тіркес). Міне осы сияқты мақал-мәтелдерді, тұрақты тіркесті және мәтінді кеспе қағазға бөліп-бөліп жазып бір ғана білім алушыға немесе бір шағын топқа беру керек (бұл сіздің білім алушыларыңыздың білім деңгейлеріне байланысты). Олар өз кезегінде дұрыс құрастырып шығуға тиісті. Жұмыс орындалып болған соң әркім (егер ол шағын топ болса, топтан бір адам) өзі құрастырғандарын оқиды, ал оқытушы дұрыс нұсқасын оқып беруі керек немесе ол дұрыс .

**Ойынның мақсаты:** Еске сақтау қабілеттерін жаттықтыру, әрі сөз мағыналарын түсінуге дағдыландыру.

#### «Кім жылдам» ойыны

Бұл ойынды ауа-райы, жыл мезгілдері тақырыбын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы білім алушылар екі топқа бөлінеді. Кезек күтіп сөйлеу керек, олай болмаған жағдайда (орнынан сөйлеген, я асығыс басқа топ үшін жауап берген топтың) ұпайы қарсыластар тобына беріледі. Алайда бұл талапты ойын басталмас бұрын міндетті түрде айту қажет.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы табиғатқа байланысты зат есімдерді бір-бірлеп оқып отырады, ал ойыншылар кезекпен-кезек оған сәйкес келетін етістіктерді айтып тұрулары керек. Мысалы, оқытушы: *жел* десе, бірінші қатардан бір оқушы: *соқты, соғып тұр, соғады* сияқты етістіктердің бірін айтуы тиіс. Ал егер оқытушы: *қар* десе, екінші қатардан бір оқушы: *жасауды, жсауып тұр, жсауған жоқ, жсамайды* (*ай – туды, күн – шықты,*

тұман – көтерілді, бұлт – қаптады, аспан – ашылды, кеш – түсті т.б.) деуі қажет. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Қай топ қол көтеріп, кезекпен-кезек қатесіз жауап берсе, сол топ жеңімпаз атанады. Ал егер екі топтың ұпай сандары бірдей шықса, жауаптарының ішінен қандай да бір жай, жалаң сөйлемді алып күрделенген жай сөйлем, не болмаса құрмалас сөйлем құратқызуға болады.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушыларға қай сөз қай сөзбен тіркесетінін жақсы меңгерту. Тілдерін дамыту. Сөйлем құрай білуге дағдыландыру.

### «Фразеологилық лото» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншыларды екі шағын топқа бөлу немесе екі қатарға отырғызып, ойынды бір-бірімен жарыс түрінде өткізу. Тұрақты тіркестер жазылған кеспе қағаздарды алдын ала дайындап әкеліп ойыншыларға тарату.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар сөздіктерді қолдана отырып, қазақ тілінде берілген тұрақты тіркестерді аударулары және орысша баламасын (эквивалентін) берулері керек. Мысалы:

- а) Көз жасын көл қылу – лить слёзы в три ручья;
- ә) Көйлегі көк, тамағы тоқ – как сыр в масле катается;
- б) Он саусағынан өнер тамған – мастер на все руки;
- в) Табаны тозу немесе табалдырық тоздыру – обивать все пороги.

**Ойынның мақсаты:** Тұрақты тіркестерді неғұрлым жақсы білгізу. Және салғастыра жұмыс істетіп үйрету.

### «Ойын-есеп» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойын басталмас бұрын тақтаға тор көздер сызылады. Тор көздерге жазылатын сөздер тек зат есім болуы шарт. Және ол өтілген тақырыпқа байланысты зат есім сөз болуы тиіс. Тор көздерге жазуға болады-ау деген сөздер екі әріптен бастап он әріпке дейін болуы мүмкін. Ойыншылар екі қатарға бөлінеді.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар оқытушының *баста* деген бұйрығымен ойынды бастап эстафета бойынша бірінші ойыншы екі әріптен тұратын сөзді, екінші ойыншы үш әріптен тұратын

сөзді, үшінші ойыншы төрт әріптен тұратын сөзді, солай-солай он әріптен тұратын сөзді жазғанша бір-бірінің алақанынана соғып эстафета жалғаса береді. Мысалы: Елтану тақырыбы бойынша бірінші қатар: *ту, мөр, ұран, басшы, ел басы, ел таңба, қонақжай, Қазақстан* деп жазса, екінші қатар: *ел, ұлт, отан, халық, әнұран (байрақ), ою-өрнек (киіз үй, шаңырақ), бауырмал, Қазақстан* деп жазуы мүмкін. Қай қатар сөздерді тез ойлап тауып, тор көзге бұрын жазып бітірсе, сол топ жеңгені.

**Ойынның мақсаты:** Сөздік қорларын бекіту. Логикалық ойлау қабілеттерін дамыту.

### «Сөз ішінен сөз шығар» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар жұппен жұмыс істеулеріне болады немесе ойынды аудиторияны бірнеше шағын топтарға бөліп ойнатуға болады.

Сөз ішінен сөз шығарып болған топ, қалған шағын топтарға бөгет жасамас үшін «*қалғандарын сабырмен күтпеген топтың ұнай саны кесіледі*» деп ескертіп қою керек.

Оқытушы әр шағын топқа ішінен кем дегенде бес сөз шығатындай сөздерді кеспе қағаздарға жазып әкеліп таратады. Сөзді дұрыс бағытта да, кері бағытта да оқып пайдалануға болатынын да ескерту қажет.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар, яғни әр шағын топ өз кеспе қағазынан неғұрлым көп сөздер шығаруға тырысулары керек. Мәселен, *құлақ*. Бұл сөздің ішінен шығатын сөздер: *құл, ұл, лақ, ақ, қал, ұқ, ал*. Яғни сөзді әр қырынан қарап жеті сөз шығаруға болады екен. Екінші топқа берілетін сөз *уайым-мұңды*. Бұл сөзден шығатын сөздер: *уа, уай, ай, айым, ым, мұң, дың*. Бұл сөзден де жеті сөз шығаруға болады.

Қай жұп немесе шағын топ көп сөз шығарса, сол топ жеңімпаз атанады. Барлық шағын топтар сөз ішінен сөз шығарып болған соң, оқытушы қай топ берілген сөздердің ішінен сөздерді дұрыс шығарғанын хабарлайды. Ал егер тағы сөздер шығаруға болса, сол сөздерді өзі шығарып көрсетеді.

**Ескерту:** Бұл ойынды ойнату барысында оқытушы әр шағын топқа берілетін сөздерден саны бірдей сөз шығатындай сөздерді таңдап беруі керектігін естен шығармауы тиіс. Әйтпеген

жағдайда қандай да бір топта шығатын сөздердің саны тең келмеуі мүмкін.

**Ойынның мақсаты:** Қазақ тілінде сөздік қорларын байыту. Еске сақтау қабілеттерін жаттықтыру. Бірі-білмегенді екіншісі айта отырып, лексиконын байыту.

#### «Септеу эстафетасы» ойыны

Бұл ойынды септік категориясын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Тақтада үш қатар сөздер тізбегі жазылуы тиіс. Білім алушылар үш топқа бөлінеді де ойын жарыс түрінде өтеді.

**Ойынның міндеті:** Тақтаға әр қатардан бір-бір оқушыдан кезекпен шығып, әр қатар өздеріне арнап тақтада жазылған сөздерді тез септеп шығулары керек. Бұл ойынды бірінші білім алушы атау септігін, екіншісі ілік септігін, үшіншісі барыс септігін т.с.с. рет-ретімен әр адам сөзді белгілі бір септікке қойып септеп шығуларына да болады. Қай топ қатесіз орындаса, сол топ жеңімпаз атанады. Білім алушылардан септіктердің орын тәртіптерін және олардың жалғауларын ауыстырып алмау талап етіледі.

**Ойынның мақсаты:** септік жалғауларын бекіту.

#### «Білгір» ойыны

Бұл ойын жоғарыдағы «Сөз ішінен сөз шығар» ойынына ұқсас болып келеді.

**Ойынның тәртібі:** Ойынды дөңгелене отырып, екі топ болып немесе шағын топ болып жарыс түрінде өткізу керек. Оқытушы бір сөз береді, ойыншылар командасы сол сөзден сөз жасап шығарады.

**Ойынның міндеті:** Әр шағын топ берілген сөзден әрі қарай басқа әріптерді қолдана отырып сөздік метаграмма құрап шығаруы керек. **Ойынның шарты мынандай:** Екі топқа да бір ғана сөз беріледі. Мәселен, «бал» сөзі, орыс тіліндегі аудармасы «мёд», бірінші топ оның үшінші әріпін ауыстырып, ал екінші топ бірінші әріпін ауыстырып басқа-басқа мағына беретін бірнеше сөз шығаруларына болады. Ойыншылардың міндеттері неғұрлым көп білетіндіктерін көрсету.

Мысалы: *бал* сөзінің соңғы әріпін ауыстыра отырып бірінші топ: *бақ – бай – бас – бат – бар – баз – бап – бам – баж – баю – бау* сөздерін жасап шығарса; екінші топ бірінші әріпін ауыстыра отырып: *мал – сал – қал – жал – шал – тал – зал – нал – бал* сөздерін шығаруларына болады. Ал егер шағын топ болып ойнайтын болса, бірінші, екінші топқа бірдей тапсырма, яғни сөздің соңғы әріпін алмастыру, үшінші, төртінші топ сөздің бірінші әріпін алмастыру арқылы метаграмма құруларын табыстауға болады.

Қай топ көп сөз шығарса, сол топ көп сөз білетіндіктерін танытады және жеңімпаз атанады.

**Ойынның мақсаты:** Тілдерін дамыту, сөздік қорларын байыту. Еске сақтау қабілеттерін жаттықтыру.

### «Қиынды әліппе немесе кубиктер» ойыны

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады. Ойын жоғарыдағы «Білгір» ойынына ұқсас болып келеді.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағыларды бірнеше шағын топтарға бөліп ойнатуға болады. Қай топ тапсырманы орындап болса, сол топ киіз үй шаңырағы шығатындай етіп қолдарын біріктіре қоюлары керек.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы қиынды әліппе немесе кубик бөлшектеріне әріптер, я болмаса буындар жазып алдын ала әзірлеп әкелуі керек. Ол қиынды әліппе немесе кубиктер білім алушыларға таратылып беріледі. Олар белгілі бір тақырып бойынша әр түрлі сөздер мен сөз тіркестерін құрастырып шығаруға тиісті. Бұл ойынды жаңа тақырыптың өзін өтпей, тақырыбын айтып та ойнатуға болады. Өтілетін тақырып бойынша білім алушылардың білімдерін тексеру мақсатында. Мысалы, «Қала» тақырыбына орай *кө-ше, қа-ла, қиы-лыс, дау-ғыл, ше-ті, ор-та-сы, ги-ма-рат, сәу-лет, бұр-қақ, гүл-зар, ә-кім-ші-лік, сау-да ор-та-лық-та-ры* т.б. сөздердің әр буынын бір кубикке орналастырып тарату керек. Ал шағын топтар ойласа отырып өз білгендерінше сөздер құрастырып шығарады. Қай топ көп сөз білетіндіктері анықталады. Бұл ойынды ойнату барысында сөздікті де қолдануға болады. Құрастырылатын сөздерге антоним, синоним, омонимдерді де алуға болады.



**Ойынның мақсаты:** Қазақ тілінде сауатты жазуға дағдыландыру. Сөздік қорларын байыту.

### «Әр әріптен бір-бір сөз» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар үш топқа бөлінеді.

**Ойынның міндеті:** Тақтаға үш қатар бірдей сөз жазылады. Әр топтан бір-бір адамнан шығып, тақтада жазылған сөздің әрбір әріпінен бір-бір сөз шығаруы керек. Мысалы, тақтада *Тақта* деген сөз бір жолда үш рет жазылған, әр топтан шыққан адам осы сөздің әр әріпінің астына осы тақырыпқа қатысты сөздер жазуға тиісті. Мысалы,

<i>Тақта</i>			<i>Тақта</i>			<i>Тақта</i>		

**Ойынның мақсаты:** Сөздік қорларын дамыту. Сауатты жаза білуге дағдыландыру.

### «Қажеттісін қой» ойыны

Бұл ойынды шылауды өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Оқытушы әр білім алушыға әр түрлі сөйлемдер жазылған кеспе қағаздарды алдын ала даярлап алып келеді. Ойыншылар өз орындарында қалады.

**Ойынның міндеті:** Ойынға қатысушыларға кеспе қағаздар таратылып берілген соң, өз сөйлемдерін іштерінен бір-бір оқып шығып, «*баста*» деген бұйрықпен ойынды бастап кетеді. Оқытушы ойыншылар сөйлемдерін оқып жатқан мезгілде тақтаға бәріне көрінетіндей етіп шылаулардың қатарын жазып қояды.

Ойыншылардың міндеті: тиісті шылауды көп нүктенің орнына қойып сөйлемді толықтыру. Бірінші, әрі дұрыс жазған ойыншы жеңімпаз атанады. Оларға берілетін сөйлемдер төмендегідей тұрғыда болуы мүмкін:

1. *Ол үйінен базарға ..... трамваймен барады.*
2. *Сабақтан ..... кітапханаға барып керекті кітаптарды аламын.*
3. *Досыммен ..... театрға бардық.*
4. *Кешке ..... теледидарда жақсы бағдарламалар басталады.*
5. *Кешеден ..... көңілім көтеріңкі жүрмін.*
6. *Сағат алтыға ..... көршіме баруым керек.*
7. *Менің үйіме ..... дүкен орналасқан.*

Бұл ойын түрін етістіктің шақтарын, рай түрлерін, сын есімнің шырай категориясын өткенде де пайдалануға болады.

**Ойынның мақсаты:** Логикалық ойлау деңгейлерін жетілдіру. Сөйлемді дұрыс құра білуге жаттықтыру. Тілдерін дамыту.

#### «Грамматикалық калейдоскоп» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар екі үлкен топқа немесе төрт шағын топқа бөлінеді. Калейдоскоп - алты-жеті бөлікке бөлінген шеңбер. Әр шеңбердің ішінде түрлі-түрлі тапсырмалар болуы керек.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар осы тапсырмаларды жарыса отырып орындауға тиіс. Мәселен, бірінші калейдоскоптың іштерінде түбір қалпындағы әр түрлі сөздер жазылған. Ойыншылар сол сөздерге тиісті жалғау, жұрнақтар жалғап ол сөздерден сөйлем құраулары керек. Мысалы: калейдоскопта: *бүгін, мен ерте, тұр, өйткені, сағат, сегіз, мен, аға, Греция, кел, керек* деген сөздер жазылса, оқушылар: *бүгін мен ерте тұрдым, өйткені сағат сегізде менің ағам Грециядан келуі керек.* Екінші калейдоскопта бірнеше сөздер мен сөз тіркестері жазылған, ойыншылар осы калейдоскоптағы сөздер мен сөз тіркестерін пайдалана отырып шағын мәтін құрастырып шығарулары керек. Мысалы: калейдоскоптың бірінші бөлімінде: *отбасы, үлкен емес;* екінші бөлімінде: *төрт адам;* үшінші бөлімінде: *әке, шеше, аға және мен;* төртінші бөлімінде: *мемлекеттік қызметкер, дәрігер,*

*экономист, студент*; бесінші бөлімінде: *бос уақытты, өте тату*, алтыншы бөлімінде: *демаламыз саябақ, саяжай, театр* деген сөздер мен сөз тіркестері берілген. Жетпей жатқан сөздер болса, өздері қосуларына болады. Сонда ойыншылар: *Отбасым үлкен емес. Отбасымда төрт адам бар. Олар менің әке-шешем, ағам және мен. әкем мемлекеттік қызметкер, анам – дәрігер, ағам – экономист, ал мен студентпін. Біз бос уақытымызды бірге өткіземіз. Театрға барамыз. Саябақта қыдырамыз. Саяжайда жұмыс істеп, дем аламыз. Біздің отбасымыз өте тату* деген сынайдағы мәтін құрастырып шығарады. Калейдоскоптың бөліктеріне басқа-басқа грамматикалық тапсырмалар да орналастыруға болады. Айталық, екінші тапсырма екінші бөлікте орналасқан етістіктерді ауыспалы келер шаққа қою. Мәселен, *бару -барамын, қайту - қайтады, жұмыс істеу – жұмыс істейміз, жату -жатамын, тамақтану - тамақтанамыз*. Үшінші тапсырма берілген сөздерді барыс септігіне қою. Мәселен, *университет-ке, үй-ге, жеті-ге, он бір-ге, бірден екі-ге*. Төртінші тапсырма бойынша берілген септеулік шылаулардың тиістісін үшінші бөліктегі барыс септігіне қойылған сөздерден кейін қою. Мәселен, *университетке дейін, үйге қарай, жетіге шейін, он бірге таман, бірден екіге дейін*. Ал бесінші тапсырма бесінші бөліктегі сөздерді қолданып екінші, үшінші, төртінші бөліктердегі тапсырмалардың басын біріктіріп сөйлем құрату. Мысалы, *университетке дейін жаяу барамын; үйге қарай ол досымен қайтады; біз жетіге шейін жұмыс істейміз; әдетте он бірге таман жатамын; түсте бірден екіге дейін тамақтанамыз*. Алтыншы тапсырма грамматикалық калейдоскоптың келесі бөлігіндегі сын есімдерді шырай категорияларына қою. Тағы осы сияқты тапсырмаларды ойластырып қоя беруге болады.

**Ойынның мақсаты:** сөздерді грамматикалық тұлғаға дұрыс қоя білуге дағдыландыру. Ой өрістерін, тілдерін дамыту.

### «Сиқырлы қалта» ойыны

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағылар екі топқа бөлініп бір-бірлеріне қарама-қарсы отырады. Бір-бірлеріне бөгет жасауға болмайды. Кімде-кім қарсылас топтың ойыншыларын қасақана

шатастырса, я болмаса ойын жүргізуші рұқсат етпей олардан бұрын жауап беріп қойса, ұпай санынан айрылады.

**Ойынның міндеті:** Қазақи сөмке немесе қоржынның ішінен тапсырмалар алып шығып, әр топ өз тапсырмасын кезекпе-кезек оқып орындап шығуы тиіс. Қай топ тез, әрі дұрыс орындаса сол топ жеңімпаз атанады. Тапсырмалар әр түрлі болуы мүмкін, оны өтілген тақырыпқа орай алуға да, грамматикалық тапсырмаларды жеке, лексикалық тапсырмаларды жеке алуға да болады.

**Ойынның мақсаты:** Тез жұмыс істеу білуге, уақыт үнемдей алуға дағдыландыру.

### «Тамшыға тамшы қосылса көл боларын ұмытпа» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар дөңгелене тұрады. Ойын жүргізуші екі тілді жетік білетін адам (оқушы, студент) болуы мүмкін (оқытушының өзі болуы да мүмкін).

**Ойынның міндеті:** Ойын жүргізуші орысша жазып алдын ала дайындап әкелген мәтіннің бір-бір сөйлемінен оқып тұрады. Ал ойыншылар орналасу тәртібімен, оқылған сөйлемдерді қазақшаға аударып тұруы тиіс. Бұл ойын белгілі бір тақырып бойынша ойнатылуы мүмкін. Мысалы, оқытушы, яғни ойын жүргізуші: «*Я, Болатова Гульзира*» деп бірінші сөйлемді оқиды. Бірінші тұрған ойыншы бұл сөйлемді қазақшаға аударып: «*Мен, Болатова Гульзирамын*» дейді. Енді оқытушы екінші сөйлемді оқиды: «*Родилась в Павлодаре*». Екінші ойыншы: «*Мен Павлодар қаласында туылдым*» деп осы сөйлемді аударарды да, жоғарыда аударылған бірінші сөйлем мен екінші сөйлемнің басын қосып: «*Мен, Болатова Гульзирамын. Мен Павлодар қаласында туылдым*» дейді. Оқытушы: «*Гражданин Республики Казахстан*» деген сөйлемді оқиды. Ал үшінші ойыншы ең алдымен осы сөйлемді аударып алып, сосын осы үш сөйлемнің басын қосуы керек. Сонда «*Мен, Болатова Гульзирамын. Мен Павлодар қаласында туылдым. Қазақстан республикасының азаматымын*» деген үш сөйлемді айтып шығады. Сондай-ақ «*Я учусь в Павлодарском университете. Моя будущая профессия экономист. Когда я закончу университет, я хочу работать на благо Родины*» деген сияқты сөйлемдерді аударта отырып, «Тамшыға тамшы қосылса көл боларын ұмытпа» ойынын өткізуге болады. Жоғарыда айтқанымыздай бұл ойынды

«Отбасы», «Менің досым», «Туған жер», «Мамандық» т.б. тақырыптарды өткен кезде ойнатуға болады. Тек мәтіннің тәрбиелік мәні басым болуын көздеу керек.

**Ойынның мақсаты:** Бірін-бірі тыңдай білуге дағдыландыру. Еске сақтау қабілеттерін жаттықтыру. Сөйлемді дұрыс құра білуге үйрету. Өзі білмегенін өзге арқылы үйренуге болатынын саналарына жеткізу.

### «Пошта жәшігі» ойыны

Бұл ойынды кез келген тақырыпты өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Тақтаға үй түрінде қиылған хат жәшігі ілінеді. Және ойыншылардың әрқайсысына таза парақтар мен сөздер жазылған екінші бір кеспе қағаз таратылады.

**Ойынның міндеті:** Әр ойыншы парақтарға кеспе қағаздарында жазылған бес-алты сөзді қолдана отырып үш-төрт сөйлем жазуы тиіс. Ол сөйлемдер айтылу мақсатына қарай біреуі хабарлы, екіншісі сұраулы, үшіншісі лепті сөйлем және төртіншісі бұйрық рай тұлғалы сөйлем болуы керек. Мысалы, оқушының кеспе қағазында: *ертеңдер, сүйінші, шығу, әже, кел, келісу, үлкен, жолға* деген сөздер жазылған делік, ойыншы енді осы сөздерді қолдана отырып: 1. *Әжем келісе отырып үлкен жолға шықты.* 2. *Әжең ертең жолға шыға ма?* 3. *Сүйінші, ертең әжең келеді!* 4. *Әжесімен келісе отырып ертеңдер үлкен жолға шықсын* сияқты сөйлемдері бар хат жазады да, хатын оқытушыға әкеліп береді. Оқытушы хаттың (сөйлемдердің) дұрыстығын тексеріп пошта жәшігіне салады. Егер сіздер «Поштада» тақырыбын өткен болсаңыздар, яғни олар хат жазу, рәсімдеуді өткен болса, хаттың сыртына кімге жолдағандығын, мекен-жайын көрсетуді де талап етуге болады.

**Ескерту:** ойыншы бір сөйлемді құру үшін кеспе қағазда жазылған (қолдануға берілген) сөздердің бәрін бірдей қолдану шарт емес. Білім алушыларға осыны және берілген сөздерге қажетті грамматикалық тұлғаларды жалғауы керектігін ойынды бастамас бұрын ескерту қажет.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушыларға айтылу мақсатына қарай сөйлем құратып үйрету. Тілдерін дамыту. Жалпы қазақ тілінде сөйлемді дұрыс құра білуге дағдыландыру. Топпен жұмыс істету.

### «Айырмашылығын тап» ойыны

Бұл ойынды дыбыстарды өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойынды орындарында отырып, жеке өзіне ұпай жинау үшін ойнайды.

**Ойынның міндеті:** Қолдарына дауысты дыбыстар тізбегі және дауысты дыбыстардың түрлері жазылған кеспе қағаздар таратылып беріледі. Ойыншылар кеспе қағаздарындағы дауысты дыбыстарды олардың түрлеріне қарай жіктеп жазуы тиіс. Мысалы: *а, ә, о, е, и, ы, і, ұ, ү, у* дауысты дыбыстары берілген, енді осы дауысты дыбыстарды төмендегідей кестеге салулары керек:

о	жуан	и	езулік	а ә	ашық
е и ө ү і у	жіңішке	ө ұ ү у	еріндік	і ү у и	қысаң

Сонда *а – жуан, ә - жіңішке; а – езулік, о – еріндік; а – ашық, ы – қысаң* екендігін салыстыра отырып айырмашылықтарын табулары керек.

**Ойынның мақсаты:** Дауысты дыбыстарды дұрыс ажыратып, жуан-жіңішке буындарда дұрыс қолдана білу.

### «Үштің бірі» ойыны

Ойынды дауыссыз дыбыстар тақырыбын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойынды әркім өз орнында отырып, жеке өзіне ұпай жинау үшін ойнайды.

**Ойынның міндеті:** Әр білім алушыға әртүрлі дауыссыз дыбыстар жазылған үш кеспе қағаздан таратылып беріледі. Бір оқушыға берілетін кеспе қағаздар үшеу. Оның біреуінде қатаң, біреуінде ұяң, енді біреуінде үнді дауыссыз дыбыс жазылуы керек. Оқытушы өз кезегінде дауыссыз дыбыстың өзін атамайды, тек қана дауыссыздардың түрлерін атайды. Ал білім алушы өз қолында бар дауыссыз дыбыс жазылған кеспе қағазды көтеруі керек. Мысалы, оқытушы: *қатаң* десе, кімнің қолында қатаң дауыссыз дыбыстар бар кеспе қағаз болса, сол кеспе қағазды көтере қоюы тиіс. Айталық, Виктордың қолында «к», Станиславтың қолында «т», Игорьдың қолында «п» бар делік, оқытушы: *қатаң* деген кезде *қатаң дауыссыз дыбыстардың бәрі* көтерілуі керек. *Ұяң* десе, *ұяң дауыссыздардың бәрі* көтерілуі қажет. Ал оқытушы *үнді* десе, кімде *үнді дауыссызға* жататын дыбыстар жазылған кеспе қағаз болса, солар сол кеспе қағаздарды көтеруі тиіс. Яғни бір уақытта үш кеспе қағаздың бәрі бірдей емес *үштің бірі* ғана көтеріледі.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушыларды дауыссыз дыбыстарды жігіне қарай ажырата білуге дағдыландыру. Сөйтіп үндестік заңдылыққа сай жалғау, жұрнақтарды жалғауда қатаңнан кейін қатаң т.с.с. келетінін үйреткен кезде жалғау, жұрнақтарды дұрыс тандай білуге жеңілдік жасау.

### «Мың бір мақал» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар төрт шағын топқа бөлініп, дөңгелене шеңбер құрып отырады. Бұл сабақтың алдында үйге әр түрлі тақырыптарға мақал-мәтел жаттап келу табысталады.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы қандай да бір тақырыпты айтады. Ойыншылар алдарындағы қағазға сол тақырыпқа байланысты білгендерінше нөмірлеп отырып мақал-мәтелдер жазады. Жазып болған соң әр топ неше мақал-мәтел жазғандықтарын айтады және ол мақал-мәтелдерді оқып береді. Оқытушы әр шағын топтың жазғандарын жинап алады да, тағы басқа тақырып айтады. Ойыншылар тобы жұмыс істеп жатқан уақытта оқытушы тақтаға бірінші тақырыптың атауын жазып, оның астына әр топтың мақал-мәтелдерін жазып қояды (егер

тақтаға жазып уақыт кетіргіңіз келмесе, әр топқа  $A_3$  немесе  $A_2$  формат пен маркер, я болмаса фломастер берсеңіз болады. Жинап алған кезде бірдей мақал-мәтелдерді біреуін ғана қалдырып, қалғанын басқа түсті сиямен сызып тастауыңызға болады. Айталық, үш топтың үшеуі де: «Гүл жердің көркі, қыз елдің көркі» деген мақалды жазса, бірінші топтың жазғанын қалдырып, қалған екі топтың жазған осы мақалын сызып тастауыңыз керек). Енді екінші тақырыпқа байланысты мақал-мәтелдерді оқытқызасыз да, жинап алып жаңағыдай істейсіз. Ойын соңында қай қатар көп мақал-мәтел айтқанын хабарлап, жалпы сынып белгілі бір тақырып бойынша қанша мақал-мәтел білетінін қорытындылайсыз.

**Ойынның мақсаты:** Мақал-мәтелдер айтқыза отырып, сөйлеу дұрыстығын қадағалау. Тілдерін дамыту. Еске сақтау қабілеттерін шынықтыру.

### «Жүз бір жұмбақ» ойыны

Бұл ойын оқу қазақ тілінде өтетін топтарда, сондай-ақ қазақ тілін тереңдете оқытылатын топтарда өткізіледі.

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар төрт шағын топқа бөлініп, дөңгелене шеңбер құрып отырады. Үйге өтілген тақырыпқа қатысты жұмбақтар қарастырып (жаттап, я жазып) келу табысталады. Мысалы: «Үй, бөлме» тақырыбына үй жиһаздары, үй бөліктері жұмбақта жасырынуы мүмкін.

**Ойынның міндеті:** Әр шағын топ бір-бірлеріне жұмбақ жасырады. Бірақ өз жұмбақтарын қай топқа арнағандарын алдын ала жұмбақты оқымас бұрын айтып алады. Жұмбақты бір парак қағазға жазып, өздері арнаған топтарына дауыстап оқып болған соң табыстайды. Әрбір топ солай істеп шығады. Бәрі бір-бірімен жұмбақ алмасқаннан кейін оны шешуге 2-3 минут беріледі. Сол уақыттың ішінде шешуі дайын болуы керек. Мәселен, *Көкшіл айта үйдегі, Көрсетеді киноны (теледидар)*.

Егер топ өз жауабына күманданса, олар сол жұмбақтың үш түрлі (нұсқа) жауабын дайындауларына құқықтары бар екендігі ескертіледі. Уақыт аяқталғанын оқытушы хабарлайды да, әр топ жұмбақты қайтадан оқып соңынан жауабын айтады. Өз жауаптарына күманданған топ, жұмбақтың үш түрлі (нұсқа)



жауабын айтады. Алайда шешуін бірден тапқан топқа ұпай қосылатынын ескерту керек.

**Ойынның мақсаты:** Логикалық ойлау дәрежелерін шынықтыру. Тілдерін жетілдіру.

### «Суретшілер» ойыны

**Ойынның тәртібі:** екі топ болуы қажет. Аудитория өз сріктерімен екі топқа бөлінгеннен кейін оқытушы ойыншылардың бір партаға қарсылас екі білім алушыдан отыруын сұрайды.

Әр нүктесінде екі координаты бар тік төртбұрыш салынған қағаз бетін дайындайды. Оқытушы тақтаға әр командаға арналған тапсырмалар жазып қоюы керек. Тапсырма екі қатардан тұруы қажет: бірінші және екінші қатар, мәселен, -4, -3, -2, -1, 0 және 1, 2, 3, 4 деген сандармен белгіленген. Бірінші қатар сандарының жанында сөздер немесе терминдер жазылады, ал екінші қатарда олардың түсініктемелері жазылады. Бірақ та сөз бен оның мағынасы қатар жазылып тұрған жоқ, шашыраңқы жатыр.

**Ойынның міндеті:** бір білім алушы бірінші сөзді оқиды, екіншісі ол сөздің мағынасын іздейді. Тауып алған соң қағазына сәйкес келген екі нүктені қосады. Егер білім алушы бір сөздің мағынасын екінші қатардан таба алмаса, онда ол координат 0 саны болғаны. Нүктелер бір-бірімен қосылмайды. Енді керісінше екінші білім алушы сөзді оқиды, ал бірінші білім алушы сол сөздің мағынасын табуы тиіс.

**Ойынның шарты:** нүктелерді біріктіргенде қандай да бір сурет шығатындай етіп ойластыру керек. Алайда студенттерге (оқушыларға) қандай да бір сурет шығуы керек деп айтпау қажет, әйтпегенде білім алушылар сөз тұрған нүктені мағынасы тұрған нүктемен біріктірмейді, суретті салумен ғана айналысады. Оқытушы дұрыс шыққан суреттердің санын есептегеннен кейін барып бағалайды.

**Ойынның мақсаты:** білім алушылар сөзді, оның мағынасын нақты түсінді ме екендігін терксеру.

**Ескерту:** сөз бен оның мағынасын тауып нүктелерді біріктіру жұмысын әркім өз қағазына істеуге де болады, жұмысты бітірген соң қарсыласымен парақ алмастырады, сонда кімнің суреті дұрыс, әрі әдемі шыққандығы көрінеді.

### «Домино» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағылар үш-төрт шағын топқа бөлініп, дөңгелене отырады. Әр ойыншыға сөздер жазылған үлестірме қағаздар таратылып беріледі.

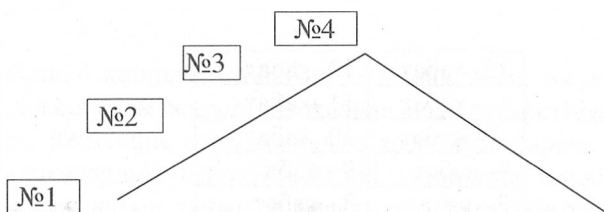
**Ойынның міндеті:** Әр топтың мүшелері қолдарындағы үлестірме қағаздарды кезектесе отырып, домино ойнағандай тіркес жасауы керек. Топ мүшелері бәрі қатысқанда өтілген тақырып бойынша толық қанды сөйлем шығуы тиіс. Мәселен, аудиторияда (сыныпта) *«Жыл мезгілдері»* тақырыбы өтілді делік, әр шағын топ бір-бір жыл мезгілі. Мысалы, бірінші топ «Жаз», екінші топ «Көктем», үшінші топ «Қыс», төртінші топ «Күз». Қолдарындағы үлестірме қағазда Абайдың табиғат лирикасына жазылған өлеңдерінің бір-екі жолындағы сөздер шашыраңқы түрде берілген. Әр топ өз атауына орай сол жыл мезгіліне қатысты өлеңдерден үлестірме қағаз алады. Ойыншылардың мақсаты сол сөздерді дұрыс орналастыру арқылы өлең жолдарын қалпына келтіру. Қай топ дұрыс орналастырса, сол топ доминодан жүлдегер болғаны. Яғни сол топ жеңімпаз атанып, ол топтың мүшелеріне сыйға баға тарту етесіз. Және ол бағаны жай ғана қоя салмай, *Абай аталарың өз өлеңін қаймағын бұзбай дұрыс орналастырғандарыңызға риза болып, сіздерге сыйға баға қоюды ұсынды* деп қойыңыз.

**Ойынның мақсаты:** Сөйлемдегі сөздердің ретін білгізу. Сөйлемді дұрыс құра білуге үйрету. Еске сақтау қабілеттерін шынықтыру. Абай өлеңдерін жаттату.

### «Мәртебеміз асқақ» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Тақтаға таудың суреті салынған плакат ілінеді. Және тауға өрмелеп бара жатқан баланың суреттері салынуы керек. Бұл бала тау шыңына шығу үшін үш жерде отырып демалады. Демалатын тұстар қызыл нүктемен белгіленген және олардың әрқайсысының тұсында сұрақ жазылған № 1, № 2, № 3 № 4 конверттер қадалған. Білім алушылар үш-төрт шағын топтарға бөлінеді.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылардың міндеті – конверттерді нөмірленуі бойынша кезекпен алып, ішіндегі сауалдарға жауап бере отырып тау шыңына шығу.



№ 1 конверттегі тапсырма: көп нүктенің орнына тиісті әріпті қойыңыз: *с...йлем, м...тін, с...рақ, н...кте, леп белг...сі.*

№ 2 конверттегі тапсырма: Отан туралы мақал үш айтыңыз.

№ 3 конверттегі тапсырма: Отан туралы өлең айтыңыз.

№ 4 конверттегі тапсырма: «Отбасы – шағын мемлекет» тақырыбына әңгіме құрастырыңыз. (Конверттегі тапсырмалар сауал түрінде болуы да мүмкін).

Қай шағын топ тез, әрі дұрыс жауап беріп, тау шыңына шықса, сол топтың мәртебесі асып, жеңімпаз атанады.

Бұл ойынды қандай да бір тақырып бойынша өткізуге әбден болады. Сонда конверт ішіндегі сауалдар да сол тақырыпқа орай алынуы тиіс.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың тақырыпты жақсы меңгерген-меңгермегендіктерін тексеру болып табылады.

### «Орын-орнына қой» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудитория екі топқа бөлінеді. Жауабын қол көтеріп барып айтады. Орнынан айтқан жауап қабылданбайды және ол топтан бір ұпай алынып тасталады.

**Ойынның міндеті:** тақтада бірнеше сөздер беріледі, ол сөздердің буындары өзара ауысып кеткен. Білім алушылар әр сөздің буындарын өз орындарына қойып, сөздің дұрыс жазылған нұсқасын көрсетуі тиіс. Мәселен, «Отбасы» тақырыбына байланысты: ота, баға, нағасы, башыла, уырқа, барына, тадас. Дұрысы: отбасы, аға, нағашы, бала, бауыр, қарындас, ата.

**Ойынның мақсаты:** сөздік қорларын тексеру, сөздің дұрыс жазылу тәртібін естеріне сақтату.

### «Лифт» ойыны

Екі лифті бар үйдің суреті, макеті тақтаға ілінеді.

12- қабат	12- қабат
11- қабат	11- қабат
10- қабат	10- қабат
9- қабат	9 - қабат
8 - қабат	8 - қабат
7 - қабат	7 - қабат
6 - қабат	6 - қабат
5 - қабат	5 - қабат
4 - қабат	4 - қабат
3 - қабат	3 - қабат
2- қабат	2- қабат
1- қабат	1- қабат

Бұл ойын қандай да бір модульді өтіп болған соң қорытынды сабақта өткізілгені дұрыс.

**Ойынның тәртібі:** аудиториядағылар екі шағын топқа бөлінеді де, бір-біріне алдын-ала дайындалған сауалдарды қояды.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар өздері сұрақ құрастырып сол сауалды қарсыластарына қойып, оған жауап алулары тиіс. Әр дұрыс жауап, сол шағын топты бір қабатқа жоғары көтереді. Ал қате жауап берсе, ол топ бір қабатқа төмендейді. Сауал құрастыруға екі-үш минут уақыт берілуі керек. Екі-үш минуттан соң оқытушының баста деген бұйрығымен ойын басталып кетеді. Қай шағын топ сауалдарға дұрыс жауап беріп соңғы қабатқа тез жетсе, сол топ жеңгені. Сауал өтілген тақырыпқа қатысты ғана болуы керек екенін ескертуді ұмытпаған жөн.

**Ойынның мақсаты:** белгілі бір тақырып бойынша білімдерін тексеру. Мұғалімнің көмегінсіз өздері сауал құрастырып, толық жауап беруге дағдыланады.

#### «Жалғасын тап» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағыларды екі топқа бөліп, ойынды жарыс түрінде өткізу керек. Оқытушы тақтаға екі топқа арнап алдын ала мақал-мәтелдер жазып әкеліп, іліп қояды.

**Ойынның міндеті:** Тақтаға ілінген мақал-мәтелдер екі қатардан тұрады.

Бірінші қатарда мақалдың басы жазылған. Ал екінші қатарда мақалдың соңы жазылған. Алайда олар рет-ретімен жазылмауы керек. Керісінше олардың орындарын ауыстырып тастау қажет. Ойыншылардың міндеті сол екі қатардағы мақал-мәтелдердің басы мен аяғын тауып, стрелкамен қосып көрсету және теңдік белгісін қойып мақалды толық жазу.

Мақалдың басы мен соңын дұрыс тауып қосқан қатарға сыйлық ретінде баға қойылады.

- |                    |   |                     |
|--------------------|---|---------------------|
| а) Отан            | → | а) өрен төсегім     |
| ә) Тазалық         | → | ә) сұлулық          |
| б) Дені саудың     | → | б) туынды тік       |
| в) Өз елім         | → | в) тәні сау         |
| г) Әсемдіктің басы | → | г) саулықтың негізі |
| ғ) Туған жерге     | → | ғ) оттан да ыстық   |
| д) Ыдыс таза болса | → | д) ас дәмді         |

**Ойынның мақсаты:** Логикалық ойлауын дамыту. Мақал-мәтелдерді естеріне сақтау қабілеттерін арттыру.

#### «Саяхат» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар ортаға дөнгелене тұрады, оқытушы қазаки киіз сөмке немесе қоржын алып келіп саяхатқа шығатындықтарын айтады. Саяхатқа шығу үшін қажетті заттарды әркім кезекпен осы сөмкеге салып шығулары керек.

**Ескерту:** заттың өзі болуы міндетті емес. Ойыншылар қоржынға зат салғандай сынай көрсетсе де жетіп жатыр.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар қоржынға зат салған кезде ол заттың не екенін айтпайды, тек қана ол заттың не үшін қажет екендігін айтулары керек. Мәселен, Бір оқушы: «*ағаш тұтату үшін*» - дейді, екіншісі: «*шай ішу үшін*» - дейді, қалғаны да солай кезекпен айтып отырады да қоржынға бір зат салғандай қимыл жасайды. Бәрі салып болған соң әркім өз көршісінің қоржынға не салғандықтарын айтып шығулары керек. Мысалы: бірінші ойыншы, яғни Андрей қоржынға сереңке салғанын оның оң жағындағы көршісі айтуы тиіс. Ал екінші ойыншының не салғанын оның оң жағындағы көршісі айтады. Ойын осы ретпен жалғаса береді.

**Ойынның мақсаты:** Заттардың нақты атауларын білгізу және ол зат не үшін керек екенін қазақша айтқызу. Яғни тілдерін дамыту.

### «Плюс-минус» ойыны

Сызбамен жұмыс түрінде өтеді. Ойын өз атауына сай жүргізіледі. Тор көздер сызылған, әр тор көздің өз координаты, яғни коды бар. Мәселен, тор көздерде сауалдар жасырынған, оны мұғалім ғана біледі. Білім алушы тор көздің санын ғана атап отырады. Мысалы: 1а, 5р, т.с.с.; Әр тор көз белгілі бір сұрақтан тұрады. Ол сұрақтарды оқытушы алдын ала дайындап қояды.

1 а	5 р	8 ғ	24 с	3 ж	15 л	10 б
6 т	21 п	9 з	2 о	4 с	17 э	26 д
7 ш	11 в	25 к	22 у			

**Ойынның тәртібі:** аудиториядағылар екі топқа бөлінеді. Ойынды екі топ кезектесіп ойнайды. Кімнен кейін кім ойнайтынын топ өздері ақылдаса отырып шешеді.

**Ойынның міндеті:** Бірінші топтан бір ойыншы тор көздің кодын айтады, оқытушы сол санға сәйкес сұрақты оқиды. Мысалы: бірінші топтан бір оқушы: *«екінші қатар, екінші тор көз – жиырма бір п»* дейді. Мұғалім 21 п кеспе қағазын алып: *«Қазақстан ғылым академиясының тұңғыш президенті»* деген сауалды оқиды. Ойыншы жауап беруі қажет. Және жауап толық болуы керек. Қысқа жауап есептелмейтінін ескерту қажет. Егер ойыншы дұрыс жауап берсе, тор көз ішіне плюс, ал қате жауап берсе минус қойылады. Және ойыншы дұрыс, толық жауап берсе, топ бір ұпай алады, ал қате жауап берсе, бір ұпай қарсыластар тобына кетеді. Енді кезек қарсылас топқа беріліп, оның бір ойыншысы тор көздің кодын атайды. Мәселен, *бірінші қатар, бірінші тор көз 1а* дейді. Оқытушы 1а кодында қандай сауал жасырынғанын оқиды. Ойыншы жауап береді. Ойын солай жалғаса береді. Бұл ойынды белгілі бір тақырыпты, я модульді өтіп болған соң ойнатқан жөн.

Әр ойыншының дұрыс жауап беруі топтың тағдырын шешеді. Егер кодты тандаған бала жауап бере алмаса, өз тобынан көмектесуге бола ма, жоқ па оны оқытушы өзі шешіп алдын ала ол жөнінде хабарлауы тиіс. Тігінен де, көлденеңінен де плюс алған топ тор көзді толық шешіп, жеңімпаз аталады.

**Ойынның мақсаты:** ойната отырып, білім алушыларды толық жауап беруге дағдыландару және тақырыпты меңгергендігін тексеру.

### «Көршіңе көмектес» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар дөңгелене тұрады. Ойын барысында ешкім бір-бірімен сөйлеспейді. Оқытушы алдын ала арнайы жазуы бар бірнеше А<sub>4</sub> формат қағаздарын дайындап алып келуі керек.

**Ойынның міндеті:** Оқытушының қолындағы жазуы бар А<sub>4</sub> форматтарды төрт-бес баланың арқасына түйреп шығады. Ол қағаздарда әр түрлі жазу жазылуы мүмкін. Мәселен, *жарық немесе шам, қуаныш немесе күлкі, қорқақ қоян, алма, ерін, жүру, ұйқы* тағы басқа. Оқытушы ол қағаздарды кімнің арқасына түйресе, сол оқушы ол сөздерді оқып қоймауын көздеуі керек. Оқытушы қағаздарды түйреп болған соң, арқасында қағаз түйрелген оқушылар өзінің оң жағында тұрған және сол жағында тұрған көршілеріне арқаларын көрсетулері қажет. Олар қағаздағы сөздерді дауыстап оқымай, тек қана қимылмен көрсетулері тиіс. Ал арқасында қағаз түйрелген оқушылар өз кезегінде арқасында не жазылып тұрғанын көршісінің қимылынан түсініп айтып беруі керек.

**Ойынның мақсаты:** Сөздік қорларын нықтау. Тілдерін жетілдіру. Вербалды түрде және вербалды емес түрде сөйлей білуге жаттықтыру.

### «Артығын тап» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы студенттерді (оқушыларды) төрт шағын топқа бөлу. Әр шағын топ дөңгелене отырады. Ойын белгілі бір тақырыпты өтіп болған соң ойнатылады.

**Ойынның міндеті:** Әр шағын топқа сөздер тізбегі жазылған кеспе қағаздар таратылады. Қағазда өтілген тақырып бойынша жазылған сөздер тізбегі беріледі, алайда арасында тақырыпқа қатысы жоқ үш-төрт сөз жазылады. Ойыншылардың міндеті әр жолдан мағынасы жағынан сәйкес келмейтін сөздерді тауып, қатардан шығарып тастау. Мысалы: *көз, балық, сазан, шабақ, бала* деген сөздер берілсе, артығы: *көз, бала* деген сөздер болып табылады. Әр шағын топ тауып болса, қолдарын киіз үй шаңырағы сияқты ұстай қоюлары тиіс. Оқытушы олардың тапсырманы орындап болғанын ешқандай біліп, олардың жандарына барып дұрыстығын тексереді.

**Ойынның мақсаты:** Студенттердің (оқушылардың) тақырыпты жақсы меңгергендіктерін білу.

### «Құс торы» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиторияны екі топқа бөлу. Әр топтың ойыншылары біріге отырып, ойласып жұмыс істеп, дұрыс атауды шығарту. Бұл ойынды құстар, жан-жануарлар тақырыбын өткеннен кейін ойнатуға болады.

**Ойынның міндеті:** тор көздердің ішінде шашыраңқы әріптер берілген солардың басын коса отырып, тор көздердің ішінен құс атауларын тапқызу.

Қ	У	Н	Ш	А
С	А	Ы	Ғ	Й
Б	Л	Р	М	Ү
Ұ	О	З	Ғ	Е
Т	Ә	П	К	А

Сонда бұл торларда: қарға, торғай, сауысқан, шымшық, қараторғай, бұлбұл, үйрек, қаз, тауық, әтеш, балапан деген сөздерді табуға болады. (Түсінікті болу үшін қарға деген сөз шығатын әріптерді қара (жирный) шрифтпен, ал торғай деген сөз шығатын әріптерді курсивпен белгіледім).

**Ойынның мақсаты:** құс атауларын қаншалықты естеріне сақтағандарын тексеру. Құс атауларын дұрыс жазуға дағдыландыру. Сөздік қорларын кеңейту.



### «Бос торды толтыр» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойын жеке жұмысты, жұппен жұмыс істеуді немесе топпен жұмыс істеуді көздеуі мүмкін. Ойыншыларды екі топқа бөліп ойнатуға да болады. Егер ол жеке, я болмаса жұппен жұмыс болса, онда білім алушыларға кеспе қағаздар таратылып беріледі. Ал топпен жұмыс болса тактаға ілінеді. Бірнеше торкөздер сызылған, кейбір торкөздерде әріп жок, бос торкөздер. Ал кейбіреуі әріптері бар торкөздер.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар әріпі жок бос торкөздерді дыбыстардың үйлесіміне сәйкес әріптермен толтыра отырып, белгілі бір сөздерді жасап шығаруы керек. Сонда торкөздегі сөздерді тігінен де, көлденеңінен де оқығанда толық мағына беретін сөздер шығуы керек. Мысалы:

т	а	қ	а	т
а				
қ				
т				
а				
й				

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың сабаққа деген белсенділігін арттыра отырып, жазу тілдерін дамыту.

### «Сөз жігін тап» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойынды шағын топпен, я жұппен ойнатуға болады. Айталық, шағын топпен ойнаттыңыз. Ондай болғанда әр шағын топтың өз атауы болуы керек: «Жұмбақ», «Мақал-мәтел», «Өлең жолдары», «Тұрақты тіркестер» тобы. Осыған орай оларға жіктері ажыратылмаған жұмбақ, мақал-мәтел, өлең жолдары, тұрақты тіркестер жазылған үлестірме қағаздары таратылып беріледі.

**Ойынның міндеті:** Әр шағын топ өздеріне берілген жұмбақ, мақал-мәтел, өлең жолдары, тұрақты тіркестерді сөз жігіне ажыратулары керек. Мысалы, бірінші топқа өз атауларына сай:

*Жіппенкеледіүзеңсөнеді.*

*Жүзтөрттүймеонбірине* деген жұмбақ беріледі. «Жұмбақтар» тобы берілген жұмбақтағы сөздерді сөз жігіне бөліп оқып беруі қажет. Әр жол неше сөзден құралғандығын тауып айтулары керек. «Мақал-мәтелдер» тобы:

*Еңбекетсеңерінбейтоядықарныңтіленбей* деген сияқты мақал беруге болады. Қалған топтарға да солай тапсырмалар бөлініп беріледі. Қай шағын топ берілген тапсырманы сөз жігіне дұрыс ажырата алса, сол топ жеңімпаз атанады.

**Ойынның мақсаты:** білім алушыларды сөз жігін дұрыс ажырата білуге үйрету, сөздік қорын тексеру. Тілдерін дамыту. Дұрыс, сауатты оқуға дағдыландыру.

#### «Орамал тастамақ» ойыны

Ойын белгілі бір тақырыпқа байланысты ойнатылады.

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар екі топқа бөлінеді.

**Ойынның міндеті:** Бірінші ойыншы қалауы бойынша қарсылас топтағы кез келген ойыншыға орамал тастап: «қа» деп дауыстайды. Қарсылас топтағы ойыншы өз кезегінде орамалды қағып алып сөздің келесі буынын айтып, сөзді аяқтайды. Мәселен, *қа-там*. Енді екінші ойыншы басқа бір ойыншыға орамал тастап бір сөздің буынын айтады, ол да өз кезегінде сол сөздің келесі буынын айтуы керек. Ол екі буынды емес, көп буынды сөз болуы да мүмкін. Ондай жағдайда, бірінші ойыншы: *қа*, екінші ойыншы: *рын*, үшінші ойыншы: *даш* дейді. Үшінші ойыншы басқа бір сөздің буынын айтудан бастайды. Осылайша ойын жалғаса береді.

**Ойынның мақсаты:** Жана сөздерді бекірту, дұрыс сөйлеу дағдысын қалыптастыру.

#### «Сақина салмақ» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Бұл ойынды ойыншыларды екі топқа бөліп ойнатуға болады. Ойынның құралы – сақина. Екі топ бір-біріне қарам-қарсы қарап, екі алақандарын түйістіріп отырады.

**Ойынның міндеті:** Екі топ ойыншылары бір-біріне түйістірілген алақандарынның арсына сақина салулары керек. Әркім сақина салған уақытта кімге сақина салса, соған сұрақ

қояды. Ал сақина алақанына түскен ойыншы сол сауалға жауап беріп, келесі қарсылас топтан бір адамға сұрақ қоя отырып сақина салуы тиіс. Ол да өз кезегінде өзіне қойылған сауалға жауап бере отырып жоғарыдағыдай етеді. Ойын осы ретпен жалғаса береді.

**Ойынның мақсаты:** Әр бала сұрақ қоя білуге және толық, дұрыс жауап бере білуге дағдыланады. Өтілген модуль, тақырып бойынша бәрінен бір-бір сауалға жауап аласыз.

### «Сиқырлы сандықша» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Бұл ойынды білім алушыларды, я тобыңызды сабаққа қатысушылардың санына қарай үш-төрт шағын топқа бөліп ойнатуға болады. Оқытушы сиқырлы сандықшаға салатын тапсырмалардың түрін ойластырып, алдын ала дайындап әкеледі. Сиқырлы сандықшада кәмпит, шоколад қағазына оралған тапсырма, қол орамал шетін түйілген тапсырма т.с.с. түрінде, сандықшаңызға қызығушылық тудыратындай заттар салып әкелуіңізге болады, ол заттардың ішінде міндетті түрде тапсырмалар жасырынған болуы керек.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар тобынан бір-бір адам, яғни топ басшысы ортаға шығып сиқырлы сандықшадан бір-екі заттан алуына рұқсат етіледі. Алайда сіз онда тапсырма жасырынғанын әзірше айтпайсыз. Топ басшылары орындарына отырғаннан кейін: *«Сіз не алдыңыз? Осы затты таңдап алуыңыздың себебі не?»* деген сауал қойып, әр топ басшысынан сұрап шығасыз. Енді әр топ өз затын мұқият қарап шығу табысталады. Қарап шыққаннан кейін әр топтан бір-бір адам өз затына сипаттама беруі тиіс. Ойынды содан кейін ғана бастауға болады. Оқытушы: *«Ал енді сол заттың ішінде не бар екен соны ашып қараңыздаршы»* дейді. Әр топ тапсырмасын қолдарына алып болған соң, әр топтан бір адамнан тапсырмаларын дауыстап оқиды да, жұмысқа кіріседі. Қай топ үш тапсырманың үшеуін де жақсы орындаса, сол топ жеңімпаз атанады. Бұл ойында ойыншылардың сұрақтарға толық, дұрыс жауап беруі, затты дұрыс сипаттай алуы, тапсырманы тез, әрі дұрыс орындауы, жалғауларды дұрыс қолдана білуі ескеріледі.

**Ойынның мақсаты:** Сөз саптай білуге үйрету. Өз ойын басқаларға жеткізе білуге дағдыландыру. Жалғауларды сөзге дұрыс жалғап, сөйлемді дұрыс құрай білуге шынықтыру.

#### «Сымсыз телефон» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Бұл ойынды білім алушыларды екі топқа бөліп ойнатуға болады.

**Ойынның міндеті:** Ойын жүргізуші бірінші топтың шетінде отырған ойыншының құлағына бір сөйлем айтады, ол ойыншы оған жауап та бермейді, дауыстап айтпайды да. Ол өз көршісінің құлағына жаңа естіген сөйлемін сыбырлап айтуы керек. Ойын солай жалғаса береді. Ең соңғы естіген адамнан ол қандай сөйлем екенін сұраймыз. Ол өзі естіген сөйлемді айтады. Кезек кері тәртіппен кетеді. Сонда әркім өзі естіген сөйлемін айтады. Нәтижесінде сол сөйлем өзгеріссіз жетуі керек. Енді ойыншы осы ойынды екінші топпен жүргізеді. Ойын басынан аяғына дейін дәл жаңағыдай жүргізілуі керек. Қай қатар қателеспей сөйлемді дұрыс жеткізер екен. Кім қателесіп, қалғанын жанылдырса, сол қосымша тапсырма орындайды.

**Ойынның мақсаты:** Сөйлеу дағдыларын, тілдерін жетілдіру. Тындап, оны басқа біреуге жеткізе білуге дағдыландыру.

#### «Ділмар» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Өтілген тақырып бойынша ой қорыту, сөз саптау, көркем шығарма жаза білу мақсатында өтілетін бұл ойынды жеке жұмыс түрінде де, шағын топпен жұмыс түрінде де өткізуге болады.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы үйден дайындап әкелген кеспе қағаздарды әр топ (әр оқушы) қалауы бойынша тандап алады. Ол кеспе қағаздарда ойыншылар жазуға тиісті тақырыптар беріледі. Мәселен, «Тілдер апталығы аясында төмендегідей тақырыптарды ашуға болар еді:

1. *Тіл мәдениеті дегеніміз не?*
2. *Тіл – құдірет.*
3. *Тіл – қару.*
4. *Мәдениет сенен басталады.*
5. *Әлем сенімен сұлу.*

6. *Бас кеспек болса да,  
Тіл кеспек жоқ.*

7. *«Сөзі жоголған жұрттың өзі де жоголады»*

Ойыншылардың міндеті – өздері тартатып алған кеспе қағазда жазылған тақырыптарды шығарма түрінде ашу. Ойын нәтижесі бірден хабарланылмайды, оқытушы үйде шығармаларды тексеріп, келесі сабақта кімдер жеңімпаз атанғандарын хабарлайды. Егер аудиториядағы (сыныптағы) тақтаға, я болмаса топ бұрышына (стендке) жеңімпаздарды кім қандай шарт бойынша орын алғандықтарын жазып қойса, білім алушыларыңыз келесі сабақта бар күшін салып жеңімпаз болуға тырыса жұмыс істері хақ.

**Ойынның мақсаты:** Өтілген тақырып бойынша ой қорыту, сөз саптау, көркем шығарма жаза білу дағдыларын шынықтыру.

#### «Дода» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Оқытушы алдын ала төрт түрлі тапсырмадан тұратын төрт түсті (қызыл, көк, жасыл, сары) конверттер дайындайды. Білім алушылар ойынды төрт шағын топқа бөлініп ойнайды. Сондықтан әр шағын топқа төрт конверттен келуі керек.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы әр шағын топтан көш басшысын сайлап алады да, оларды ортаға шақырады. Көш басшылары конверттерді кезек-кезек алады. Орындарына отырып, топ мүшелерімен ақылдаса отырып конверттегі жазылған тапсырмаларды орындайды. Айталық бұл қызыл конверттегі тапсырма. Оны кімде-кім орындап болса, сол топ басқа түсті конвертті алады. Мәселен, бірінші қызыл конвертте *шашыранды сөздерден сөйлем құрату*. Екінші көк конвертте *мақал-мәтелді аяқтау* табысталған. Үшінші жасыл конверттегі тапсырма бойынша *белгілі бір тақырыпқа 5-6 сөйлемнен тұратын әңгіме құрау керек*. Алайда ол сөйлемдер қарапайым сөйлемдерден емес, керісінше көркемденген, күрделі сөйлем болуы ескеріледі. Ал төртінші сары конвертте *өтілген тақырып бойынша бірнеше сауалдарға жауап бергізуге болады*. Қай топ ұйымшылдық танытып, тез, әрі дұрыс жауап берсе, сол топ «Дода» ойынының жеңімпаздары атанады. Бұл ойын түрінде әр

тапсырманы орындауға берілетін уақыт мөлшерін көрсетіп қойып, уақыт үнемдеуге болады.

**Ойынның мақсаты:** Біріге топпен жұмыс істеуге, уақыт үнемдей білуге дағдыландыру. Ой қорытып үйрету.

#### «Ортақ сөз» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншыларды төрт шағын топқа бөлу. Бәріне берілетін тапсырмалар бірдей. Оқытушы кеспе қағазға жазылған тапсырмаларды таратып береді. Кеспе қағазда бір әріпі түсіп, оның орнына жұлдызша қойылған бірнеше сөздер берілген. Оның астында қажетті әріптер тізбегі жазылған.

**Ойынның міндеті:** Әр шағын топ ойыншылары ақылдаса отырып, жұлдызшаның орнына төмендегі әріптердің ішінен тиістісін қойған кезде, пайда болған сөз сол жақтағы сөзбен де, оң жақтағы сөзбен де синоним болуы, я болмаса мағынасы жағынан сай келуі керек. Мысалы:

*бұлақ (К\*З) әйнек  
жазғыш құрал (К\*\*\*М) тұтқа*

Қай топ тапсырманы тез, әрі дұрыс орындаса сол топ жеңімпаз атанады да, оның әрбір мүшесіне сыйға баға тарту етесіз.

**Ойынның мақсаты:** Логикалық ойлау қабілетін шынықтыру. Жұмыла, ақылдаса отырып жұмыс істеуге дағдыландыру. Сөз байлықтарын тексеру, дамыту.

#### «Пікірталас» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Білім алушыларды сабаққа қатысушылардың санына қарай үш-төрт шағын топқа бөліп тастау керек. Әр шағын топ пікірталасқа қатыса алатындай, олардың қызығушылығын тудыратын жалпы проблема пікірталас нысаны ретінде алынады.

**Ойынның міндеті:** Ойын бастаушы бұл ойында көтерілетін мәселені атағаннан кейін ойыншылар тобы ақылдаса отырып, өз көзқарастарын білдіре алатындай еркін сөйлеулері керек.

Бұл ойында екі топ құруға да болады. Олардың бірі көтеріліп отырған мәселенің жақсы жағын, екінші қарсылас топ кері (жаман) жағын көрсетуге тырысады. Екі топтың екеуі де нақты

фактілерге сүйене отырып, мысалдармен дәлелдеуге тырысулары керек. Бұл ойында нақты бір мәселе көтермей-ақ кандай да бір затты алып, оның екі жағын көрсетуге де болады. Мысалы, «Шам». Бірінші топ: *«Шам бізге өте қажет. Өйткені ол қараңғы кезде үйге жарық береді. Одан жылу тарайды. Үйдің іші қараңғы болса, біз өзіміз жоспарлаған жұмысымызды да бітіре алмас едік. Мысалы, кеше үйге қазақ тілі сабағынан көп тапсырмалар берілді. Мен кешкі асымды ішіп болысымен, жарық сөніп қалды. Мен сабаққа дайындала алмадым. Соның нәтижесінде нашар баға алдым. Бұл менің рейтингіме кері әсерін тигізді»*, - деген сияқты дәлелдеулер айтады. Екінші топ: *«Шам адамға көптеген зиян келтіреді. Мәселен, шам электр қуатын орайды. Ол сіздің отбасылық бюджетке өз әсерін тигізбей қоймайды. Сондай-ақ түнде шам жанып тұрса, адам ұйқысы дұрыс болмайды да оның ертеңгі көңіл-күйі дұрыс болмайды»* деп шамның жаман жағын дәлелдейді. Кімнің дәлелдеуі шындыққа бір табан жуық болса, әрі сөйлемдері дұрыс кұралса, сол топ жеңімпаз атанады.

**Ойынның мақсаты:** Қажетті тілдік элементтер түгелдей қолданады және ойыншылар өз көзқарастарын білдіре алуға, ол мәселені ашып сипаттауға толық мүмкіндік береді.

### «Синонимдерді табыңыз» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Сөздік қолдануға рұқсат етіледі, алайда тез жұмыс істеу көзделеді. Оқытушы алдын ала нөмірлеп отырып кеспе қағаздар дайындап әкеліп таратады. Ол кеспе қағаздарда сөздер тізбегі беріледі. Ол сөздердің ішінде мағынасы бір-біріне жуық сөздер де бар.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы берген кеспе қағаздарда жазылған әр қатарда берілген сөздер тізбегінен ойыншылар мағынасы жағынан бір-біріне ұқсас, жуық, мәндес сөздерді табулары керек. Қай топ синонимдерді тез тапса, солар казак тілін жақсы біледі және жеңімпаз атанады. Мәселен,

1. ірі, бүкіл, үлкен.
2. бос, кең, толық, бүтін.
3. орамал, ақ жайма, сулық, күрек.

Бірінші қатарда мәндес сөздер: ірі, үлкен; екінші қатардағы синонимдер: бүтін, толық; ал үшінші қатарда орамал, ақ жайма.

**Ойынның мақсаты:** Сөздікпен жұмыс істетіп үйрету. Синонимдерді ажыратуға дағдыландыру. Тілдерін, сөздік қорларын жетілдіру.

#### «Жадына сақта!» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы білім алушылар екі-үш шағын топтарға бөлінеді. Ойынға аудиториядағы (сыныптағы) білім алушылар түгелі қатысуы тиіс. Үстел үстіне түрлі заттар, әр түрлі суреттер, ойыншықтар қойылады.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы алдын ала көрсетілетін заттардың атауларын тізіп жазып алады. Білім алушыларды мектеп ішіндегі мұражайға апарып қазақтың ұлттық заттарын, сондай-ақ суреттерін көрсетіп, мүмкіндік болса қолдарымен ұстатып, оның неден жасалғандығын айту, олардың атауларын айту керек. Және ұлттық бұйымдардың атауларын бірнеше рет өздеріне де айтқызып дұрыс. Енді сыныпқа қайтып келген соң, ойыншылар өз орындарына дөңгелене отырады. Мұражайда қандай заттар көргендіктерін, өз жадында жаңғыртып қағаз бетіне (А3 форматқа) маркермен жазулары керек. Барлық шағын топтар тапсырманы орындап болған соң, әр топтың спикерлері өз тобымен ойласа отырып құраған тізімдерін дауыстап оқып шығады да, тақтаға әкеліп іледі. Түгел топ осылай істеп болған соң бүкіл топтың жазған тізімдерінің басы біріктіріліп ортақ сөздік жасалады. Қай топтың ойыншылары ұлттық бұйымдардың атауларын түгел жазып шықса, сол топ жеңгені.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың еске сақтау қабілеттерін, көз зердесін, байқампаздығын қалыптастыру. Тілдерін дамыту.

#### «Лингвистикалық лото» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Әр білім алушы өзі үшін ұпай жинайды. Білім алушылар екіге жарылып дөңгелене отырады. Оқытушы олардың екіге жарылған жігінде тұруы керек. Немесе қолындағы суреті бәріне көрінетіндей шеңбердің ортасына тұрады. Бүкіл аудиторияға лото кеспе қағаздары (карточкасы) таратылады. Ол



кеспе қағаздарда қандай да бір зат, не болмаса заттың бір бөлшегі салынған суреттер бар.

**Ойынның міндеті:** Ойын жүргізуші, яғни оқытушы сурет (картина) көрсетеді. Кімнің карточкасында сол суреттің бір бөлшегі болса, сол ол заттың атауын қазақша айтып, суретті алады. Мәселен, сіз «Дене мүшелері» тақырыбын өттіңіз. Станиславтың қолында адамның түрегеп тұрған суреті бар делік, оқытушы құлақтың суретін көрсетеді. Станислав: *құлақ* деп айтады да, сол суретті өзіне алады.

Кім бүкіл сөзді қазақша айта отырып карточкасын тез толтырса, сол «Лингвистикалық лото» ойынының жеңімпазы. Жеңімпаздар бірнешеу болуы мүмкін. Оларды кеспе қағаздарын тез толтыру ретіне қарай орын беріп, жеңімпаз болғандарын хабарлауға болады. Бұл ойында: гран-при, I орын, II орын, III орын, көрермен көзайымы, шебердің шебері, сөз зергері деген орындар беруге болады.

**Ойынның мақсаты:** Заттың атауларын есте сақтауға жағдай жасау. Тілдерін жетілдіру. Сөздік қорларын байыту.

### «Таңғажайып алан» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы білім алушылар үш-төрт шағын топқа бөлініп, дөнгелене отырады. Оқытушы ойынның атауымен, тәртібі және мақсатымен білім алушыларды таныстырып шығады. *«Таңғажайып деп атауды тегін емес, бірнеше тапсырмалар берілген соларды кім дұрыс орындаса, алаң әдемі реңге еніп, гүлдер бүршік жарып шыға келеді»,* - деп түсіндіру керек. Оқытушы әр шағын топқа тапсырмасы, сөйлемдері жазылған екі кеспе қағаздан алдын ала дайындайды.

**Ойынның міндеті:** Бірінші тапсырма бойынша: ойыншылар тобы төменде келтірілген үзіндіні оқып, ақылдаса отырып көп нүктенің орнына мәтін соңында берілген сөздердің бірін тиісті тұлғаға қойып жазулары керек. Бір сөзді екі рет қолдануға болмайды. Кейбір сөздер артық болуы мүмкін.

Бұндай тапсырманы жіктік жалғауын, етістік шақтарын тағы басқа грамматикалық тақырыптарды өткенде қолдануға болады.

Екінші тапсырма бойынша әр шағын топ өздеріне берілген жұп сөздерді қолдана отырып, өлең жолдарын құрастырады. Мысалы,

**қала-дала-бала:**

Әдемі қандай қала,  
Қар жауған мынау дала  
Асыр сап жүр зой бала.

**Көзі-сөзі:**

Қап-қара мөлдір көзі,  
Салмақты-ау әрбір сөзі.

**Той-қой:**

Ауылымда бүгін той,  
Сойылды содан марқа қой.

Білім алушыларды біріге жұмыс істеуге үйрету мақсатында осындай тапсырмалары бар «Таңғажайып алаң» ойынын жиі жүргізіп отыруға болады. Қай топ тапсырмаларды үнемі бірінші орындап, өлең жолдарын әдемі құрастырса сол топ бұл ойында жеңімпаз атанады. Ал егер бірінші тапсырманы бір топ, екінші тапсырманы екінші бір топ жақсы орындайтын болса, онда орынды әр тапсырма бойынша да беруге болады.

**Ойынның мақсаты:** Алдымен, біріге отырып ұжыммен жұмыс істеуге дағдыландыру. Сондай-ақ шапшаңдыққа, тез ойлануға жетелеу. Тілдерін дамыту. Грамматикалық тұлғаларды дұрыс колдана білуге үйрету.

### «Ақ серек, көк серек» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағылар екі топқа бөлінеді. Бір-бірлеріне карама-қарсы отырады.

**Ойынның міндеті:** ойын басталғанда бір топтың балалары екінші топқа қарап: «Ақ серек, көк серек, бізден сізге кім керек?!» деп дауыстап айтады. Сонда екінші топтағылар өздері қалаған ойыншының атын атайды. Аты аталған ойыншы шақырған топқа барады. Қарсылас топтың басшысы оған ішінде тапсырмасы бар хатқалта немесе кеспе қағаз береді. Оны алған ойыншы тапсырманы орындаса, барған тобынан бір баланы өз командасына жетектеп алып кетеді, ал тапсырманы орындай алмаса өзі барған тобында қалып қояды. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Ойын соңында қай топтың баласы көп болса, сол

топ жеңгені. Ал бағаны әр ойыншыға тапсырманы орындайына қарай қоюға болады.

**Ойынның мақсаты:** қазақша тез, әрі шатаспай сөйлей білуге дағдыландыру. Тілдерін жетілдіру. Тапсырмаларды өздігінен орындай білуге үйрету.

### «Көңіл-күй» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар дөңгелене тұрады.

**Ойынның міндеті:** Әркім кезек-кезек өзінің ішкі дүниесін, көңіл-күйін білдіретін кимыл көрсетеді. Қалғандары ол адамның көңіл-күйі қандай екендігін тауып айтулары керек. Мысалы, Алена әдейіден қабағын түйіп, ернін бұртитып, жұдырығын бастау түйіп, қолын аузынның қасына қояды. Ал ойыншылар Аленаның көңіл-күйінің нашар, бір нәрсені ойлап отырғандығын айтулары қажет.

**Ойынның мақсаты:** Ой бөлісуге бір-бірінің көңіл-күйін кимыл қозғалысынан, қас-қабағынан тани білуге үйрету.

### «Сиқырлы таяқ» ойыны

**Ойынның тәртібі:** бұл ойынға білім алушылар түгелі қатысуы керек. Ойыншылар өз орындарында нешінші болып отырғанын айтып болған соң, ортаға шығып қол ұстасып, шеңбер құрып тұрады. Ал оқытушы дөңгелектің ортасына шығады да ойынның тәртібін түсіндіреді.

**Ойынның міндеті:** Ойынға қатысушылардың бәрі отырған ретімен өз қатар санын айтып шығулары керек. Ойын жүргізуші қолына таяқ алып тігінен жерге көздеп тұрып, кез келген оқушының атын атайды да, таяқты қоя береді. Аты аталған ойыншы өзінің рет санын айтып, жүгіріп барып таяқты құлатпай ұстап алуы керек. Егер оқытушының айтқанын естімей, аңғармай таяқты құлатып алса, ортаға шығып өлең оқуы, я болмаса үш мақал-мәтел айтуы керек. Егер таяққа дер кезінде жетіп, таяқты жерге құлатпай ұстап алса, онда ойын жүргізушімен орын алмасады. Мәселен, оқытушы *Сорокин Сергей* десе, Сергей қатарда он екінші боп тұр делік, онда ол өз аты-жөнін естісімен-ақ жүгіріп келіп таяқты ұстарда *он екінші* деуі керек.

**Ойынның мақсаты:** Реттік сан есімдерді меңгерту, я дұрыс ажырата білуге үйрету. Есте сақтау қабілеттерін дамыту.

#### «Қаршық» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойынды әркім өз орнында отырып ойнауларына болады. Ойын белгілі бір тақырыпты, я модульді өтіп болған соң ойналады. Алдымен оқытушы ойынның тәртібімен, мақсат-міндеттерімен таныстырып алады. Ойын отырған реттерімен кезектестіріліп өткізіледі.

**Ойынның міндеті:** Бір студент бір сөз айтады, екінші студент сол сөзді қайталайды және өз тарапынан тағы бір сөз қосып айтады. Келесі ойыншы алдындағы екі сөзді айтады және өз тарапынан тағы бір сөз қосып айтады. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Сонда қар түйіршігін домалата отырып үлкен қаршық жасап шығарғандай етіп, сөздік жасалады.

**Ойынның мақсаты:** Сөздік қорларын тексеру, әрі дамыту.

#### «Ханталапай» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағыларды санына қарай бір топта 5-6 ойыншыдан шығатындай етіп шағын топтарға бөлу керек. Әр шағын топ дөңгелене отырады. Ойын әр шағын топпен жеке-жеке өткізіледі.

**Ойын құралы:** асықтар. Әр шағын топқа арналған асықтарда жапсырылатын сандар әр түрлі. Бірақ бір шағын топқа арналған асықтарға бірдей сандар жазылады. Асықтардың ортасында бір асықты (сақаны) «хан» етіп белгілейді.

**Ойынның міндеті:** Ойын басқарушы барлық асықтарды «Ханталапай!» деп жерге тастай салғанда, отырған балалар асықтарды бас салып бөліп алады. Өздері алған асықтарда бірдей сан болғандықтан өз ұпайларын еселеп қосып шығарады. Мәселен, бірінші топтың асықтарында екі деген сан жапсырылған. Андрей үш асық, Саша төрт асық, Света екі асық, Даша мен Гүлнар бір асықтан, ал Виктор бес асық алды делік. Енді әркім өз асықтарының санын еселеп қосады. Мысалы: Андрей  $2 + 2 + 2$ ; Саша  $2 + 2 + 2 + 2$ ; Света  $2 + 2$  т.с.с. Сонда бұл топта көп ұпай жинаған Виктор болып табылады.

Ал кімнің қолына «Хан» іліксе, сол баланың жинаған ұпайы түгелімен күйіп кетеді.

Бір шағын топ ойнап болғаннан кейін сол топтың ойыншылары кезек-кезек неше асық алғандығын және ондағы сандарды еселеп қосқанда қанша ұпай жинағандықтарын айтып шығулары керек.

**Ойынның мақсаты:** Тілдерін дамыту. Дұрыс есептей білуге және нәтижесін қазақша айта білуге үйрету.

#### «Сөйлем сазы» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар үш-үштен бірнеше топқа бөлінулері керек. Бірінші қатарда үш топ, екінші қатарда үш топ және үшінші қатарда үш топ шықты делік. Сонда әр қатарда сұраулы сөйлемдер, хабарлы сөйлемдер, лепті сөйлемдер тобы болады. Артық қалған балалар оқытушымен бірге комиссия мүшесіне кіреді. Оқытушы алдын ала көркем шығармадан мәтін әзірлеп әкеледі.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы берген таратпа қағаздардағы мәтінді әр топтағы ойыншы сазына келтіре оқулары тиіс. Комиссия мүшелері ең жақсы оқыған ойыншыға мәнерлі ойыншы деген атақ берулері керек.

**Ойынның мақсаты:** Қазақша мәнерлеп оқуға дағдыландыру.

#### «Тез тауып тіркестір» ойыны

Бұл ойынды септік жалғауларын өткен кезде ойнатуға әбден болады.

**Ойынның тәртібі:** Білім алушылар өз орындарында отырып, ойынға қатысады да, әркім өзі үшін ұпай жинайды. Ойынды екі топқа бөліп ойнатуға да болады.

**Ойынның міндеті:** Егер әркім өзі үшін ұпай жинайтын болса, ойынды оқытушы өзі жүргізеді. Ойын бастаушы мына сияқты сөздерді айтып тұрады: *жемісі, кітабы, мектебі, қыздарың, ұлдары, Отанымыз, түймең, қаламы, қаласы, терезесі т.с.с.*, ал ойынға қатысушылар кезек-кезек бұл сөздердің бірінші сыңарларын тез тауып тіркестіріп отырулары керек. Әрі тіркес жасаған кезде бірінші өзі тапқан бірінші сыңарды сосын оқытушы айтқан екінші сыңарды айтып отыруы тиіс. Мәселен,

*ағаштың жемісі, еңбектің жемісі, күздің жемісі т.б.; оның кітабы, Александрдың кітабы т.б.; қызымның мектебі, спорт мектебі, т.б.; сендердің қыздарың, сыныптарыңның қыздары т.б.; олардың ұлдары, нағашымның ұлдары т.б.; біздің Отанымыз; сенің түймең; оның қаламы, Вячеславтың қаламы; әпкемнің қаласы, оның қаласы; аудиторияның терезесі, үйдің терезесі т.б.* Ал егер екі топқа бөлініп ойнаса, онда бірінші топ екінші сыңарын, ал бірінші топ бірінші сыңарын тауып екі сөзді тіркестіріп қатар айтып отырулары тиіс. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Қай топ қателеспей тез жауап берсе сол топ жеңімпаз атанады.

**Ескерту:** оқытушы ойынға әзірленген кезде аудиториясында (тобында, сыныбында) неше адам болса, сонша сөз даярлауы керектігін ескеруі қажет. Сондай-ақ ойын басталмас бұрын ойыншылар табатын сөз Ілік септігінде тұратын зат есім немесе есімдік болуы керектігін алдын ала ескертіп айтуы қажет.

**Ойынның мақсаты:** Ілік септігін бекіту. Сөздік қорларын нықтау. Тілдерін дамыту.

#### «Ойлап табындар» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Әркім өз орнында отырып, ойынға қатысады да өзі үшін ұпай жинайды.

**Ойынның міндеті:** Ойын бастаушы тактаға септіктердің бас әріпін жазып қояды. Ойыншылар сол септік жалғауларында тұрған сөз тіркестерін ойлап табулары керек. Мәселен, оқытушы, яғни ойын бастаушы тактаға:

А.с + Т.с. деп белгілесе, онда ойыншылар *атау және табыс септігінде* тұрған сөздерді тіркестіріп жазуы керек. Мысалы: *оқу құралын, ғимарат есігін, мұғалім еңбекақысын т.с.с.* Ал егер Ш.с + Б.с болса, онда: *университеттен үйге, дүкеннен мектепке, Асаианн Аленаға, кітаптан дәптерге* сияқты мысалдар келтіруге болады.

**Ескерту:** кез келген екі сөзді тіркестіре салмай, мағыналық жақтан сәйкес келетін сөздерді тіркестіруі керек.

**Ойынның мақсаты:** Септік жалғауларын дұрыс жалғай білуге дағдыландыру. Сөздік қорларын кенейту.

### «Кім шапшаң» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойынға қатысушылар үш топқа бөлінеді де, үш қатарға бірінің артынан бірі тізіліп тұрады. Ойын эстафеталық жарыс түрінде өтеді. Сондықтан бірінші тапсырманы орындаған оқушы жүгіріп келіп екінші ойыншының алақанынан соғуы немесе қолындағы жалаушаны бере қоюы керек. (Өркім өзінен кейінгі ойыншыға солай істейді).

**Ойынның міндеті:** Оқытушы тақтаға бірнеше сөздер тізбегін жазып қояды. Ойыншылардың міндеті сол сөздердің бірінші сыңарларын тауып шапшаңдық танытып үндемей барып сөз тіркесін жаза қою. Мәселен, тактада үш қатар мынандай сөздер тізбегі берілген:

..... шығу	..... шығу	.....шығу
..... кіру	..... кіру	..... кіру
..... жазу	..... жазу	.....жазу
..... алу	..... алу	..... алу
..... болу	..... болу	..... болу
..... тыңдау	..... тыңдау	.....тыңдау
..... оқу	..... оқу	..... оқу
..... баруы	..... баруы	.....баруы

Ойыншылар бұл сөздердің бірінші сыңарларын тапқан кезде оларды жеті септіктің бірінде жазуы керектігін және ойын барысында жеті септіктің жетеуі де қолданылуы керектігін ескертуді ұмытпаңыз! Мысалы: *үйден шығу, аудиторияға кіру, қаламмен жазу, кітапты алу, үйде болу, сабақты тыңдау, кітап оқу, Алексейдің баруы.*

**Ойынның мақсаты:** Септік жалғауларын дұрыс жалғай білуге және онымен тіркесетін сөздерді дұрыс тандай білуге дағдыландыру. Сөздік қорларын байыту. Тілдерін жетілдіру.

### «Пресс-конференция» ойыны.

**Ойынның тәртібі:** Бұл ойынды рөлмен ойнату қажет. Барлық ойыншылар корреспондент мүшелері. Мысалы: екі адам (оқушы, студент) неміс газетінің, екі адам (оқушы, студент) француз газетінің, екі адам (оқушы, студент) ағылшын газетінің, бес-алты адам (оқушы, студент) казак баспаларының, екі адам (оқушы,

студент) орыс газеттерінің тілшілері (корреспонденттері). Олардың бәрі Қазақстанда тұрғандықтан тек қана қазақ тілінде сөйлейді. ТМД-дан қонақ келген екен. Бүкіл газеттердің тілшілерімен кездесу өтуде. ТМД-дан келген қонақ қана орысша сөйлейді. Оның рөлін мұғалім өзі ойнайды. Ол тілші емес, бизнеспен айналысатын адам болуы ықтимал. Және ойында аудармашы рөлі де бар. Аудармашы тілге (жетік) мықты, екі тілде де жақсы сөйлей алатын адам (оқушы, студент) болуы керек. Ол қонақтың, яғни мұғалімнің барлық сөздерін қазақшаға, ал тілші-корреспонденттердің сөздерін қонақ үшін орысшаға аударып отырады.

**Ойынның міндеті:** Әркім өз газетіне керекті ақпарат-хабарларды алу үшін неғұрлым қызықты, тосын, бұқпа сауалдар қоюлары керек.

Ойын басталмас бұрын оқытушы жеке сөздерді (тікелей аударма) емес, ой желегін (яғни нені айтқысы келгенін) аудару керектігін түсіндіреді. Мысалы: Корреспонденттердің біреуі: «*сізге бұл ән ұнай ма?*» деген сұрақ қояды. Қонақ: «*әрине, ұнайды*», - деп жауап береді. Аудармашы қонақтың берген жауабын сол қалпында емес, «*иә*» деп қана аударуы керектігін түсіндіреді.

Қонақтың сөзі неғұрлым күрделі болуы қажет. Қонақ корреспонденттермен тек қана аудармашы арқылы ғана сөйлеседі.

Міндет қойылып болған соң, ойыншыларға қоятын сұрақтарын ойластыруға уақыт беріледі. Әр ойыншы сұрақ қоймас бұрын өз орнынан тұрып, аты-жөнін, өз газетінің атын атайды.

Ойыншылар мамандығы, отбасы, қызығушылығы туралы сауалдар қоя алғандай ойынды бастаушы, яки оқытушы өз жасын, мамандығын, ұлтын т.с.с. өзгертіп, дүкеннің директоры, армян актері тағы сондай қызғылықты рөлді ойнайды. Мысалы: *Мен Қазақстан-уақыт газетінің тілшісімін. Аты-жөнім Ринат Ибрагимов. Сізге қояр сауалым: -Сіз бизнеспен айналысқаныныңызға көп уақыт болды ма? Және, менің білуімше Сіз ғалым адамсыз, ал бизнеске кетуіңізге не себеп болды? Үшінші сұрағым: - Осышалық табысқа жетуіңіздің сыры неде?* Ойынның шарты бойынша әр тілші сауал қойып шығуы, қонақ



оған жауап беруі, аудармашы сауал мен жауаптарды екі тілге аударып тұруы қажет.

**Ойынның мақсаты:** сөйлемді дұрыс құра білуге дағдыландыру. Өз ойын басқаға толық жеткізе білуге үйрету. Тындап түсіну жылдамдығын дамыту. Аударма жұмысын атқаруға дағдыландыру.

### «Ақсүйек» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойынға сынып түгелдей қатысуы керек. Әркім өз орындарында отырады. Тақтаға сөйлемдер жазылады. Бірақ сөйлем толық емес, кей сөздер түсіріліп оның орнына көп нүкте қойылады.

**Ойынның міндеті:** Тақтадағы көп нүктенің орнында «ақсүйек» жасырынған. Кім сол сөздерді тауып, қажетті грамматикалық тұлғада дұрыс қолдана білсе, сол «ақсүйекті» тапқаны. Ал сол сөзді таба алмаса немесе грамматикалық тұлғада дұрыс қолдана алмаса, сол «ақсүйекті» көрмей аттап кеткені. Кімде-кім «ақсүйекті» көп жинаса, сол ойында жеңімпаз атанып көп ұпай ұтқаны. Яғни ойыншының бағасы да соған орай қойылады.

**Ойынның мақсаты:** Сөйлемді дұрыс құрастыра білуге, сөзге жалғау, жұрнақтарды дұрыс жалғай білуге дағдыландыру. Тілдерін дамыту.

### “Аукцион” ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойынды отырып ойнауға болады.

**Ойынның міндеті:** Бұл сабаққа әр білім алушы қандай да бір (түйме, көйлектің қалтасын, иіс судың қалбырын т.с.с) ескі, керек емес зат алып келулері керек. Және осы әкелінген зат сабақтан кейін аудиторияда қалуы тиіс. Студенттердің бәрі бірдей заттарды алып келмес үшін оқытушы: *«қызғылықты зат болса, дұрыс болады»*, - деп ескертіп қоюы қажет. Бұл заттар не үшін қажет екенін алдын ала айтпағанымыз жөн. Оқытушы үлгі ретінде аукционда саудаласу қалай жүргізілетіндігін, өзі алып келген заты бойынша, көрсетеді. Ол өз затына толық сипаттама береді, яғни сол заттың өлшемін (тұлғасын, түрін, бойын т.с.с.) сөз қылады да, бастапқы бағасын айтады. Мысалы: *Людвиг ХҮІ –*

ның түңгі киімінің жағасы, таза батсай, түсі көк, коллекцияның ұзындығы 40 см, ортасында тесік. Америкада жеке меншік коллекциясына түспегендей. Бастапқы бағасы 100 франк. Осыдан саудаға түсіп кетеді. Оқытушы тек бірінші затқа аукцион жүргізеді. Осыдан кейін әр ойыншы сатушы ретінде өз заттарына толық сипаттама береді. Кім өз затын әдемі сипаттап, қызғылықты сауда жасаса және аукционда өз затын сатып жібере алса, сол адамдарға марапаттау ретінде жақсы баға қойылады.

**Ойынның мақсаты:** Осы ойынды ойнау барысында сан есім мен сын есім тақырыптары бекітіледі. Дұрыс сөйлеуге дағдыланады.

### «Жамбы ату» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Әркім өзі үшін ұпай жинауы керек. Тақтаға үлкен кезейін дөңгелек ілінеді. Дөңгелектің іші үш немесе төрт шенберге бөлінеді. Әр шенберде сандар жазылуы тиіс.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар кезекпен ойыншық жебені, я болмаса кішкене допты алып, белгілі бір қашықтықтан шенберлердің бірін көздеп атады. Доп немесе жебе қандай санға тисе, сондай нөмірлі кеспе қағазды алып ішінде жазылған тапсырмаларды орындауы тиіс. Әр тапсырма бір ұпай, карточкада екі немесе үш тапсырма беріледі.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушыларды өздігінен жұмыс істеуге дағдыландыру. Сөйлемдерді дұрыс құра білуге баулу.

### «Сандар әлемі» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойынға қатысушылар үш-төрт шағын топқа бөлінеді де тапсырмаларды ақылдаса, бірлесе отырып тез орындауға тырысулары керек.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы кезекпе-кезек тапсырмалар жазылған кеспе қағаздарды таратып отырады, ойыншылар әр тапсырманы орындап болса, киіз үй шаңырағы шығатындай етіп қолдарын біріктіре қоюлары керек.

1. Берілген мақал-мәтелдердің бірінші бөлігіндегі сан есімді тауып, екінші сынарын аяқтаныз:

..... теңгең болғанша, .....

..... атын білгенше, .....

..... атасын білген ер, .....

2. Мақал-мәтел құрамындағы түсіріліп айтылған сан есімді табыңыз:

Қызға ..... үйден тыю.

..... ала болса, ауыздағы кетер,

..... түгел болса, төбедегі жетер.

Ердің ..... сойлегені өлгені.

Білекті ..... жығар, білімді ..... жығар.

3. Сөз құрамындағы сан есімді тауып сөзбен жазыңыз:

Тү + 1                      Б + 6 + р

7 + к                        8 + көз

К + 2 + л                  9 + құмалақ

4 + пак                     К + 3 + ік

Дер + 5

**Ойынның мақсаты:** Сан есімдерді бекіту. Тілдерін дамыту. Сөздік қорларын кеңейту.

### «Қосамыз, да аламыз» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Бұл ойынды математика мамандығына окитын студенттермен өткізген дұрыс. Ойын барысында ойыншылар бәрі өз орындарында отыра беруге болады немесе дөңгелене отыруларына болады. Сондай-ақ ойыншыларды екі топқа бөліп бір-бірлеріне карама-карсы қаратып тұрғызуға да болады.

**Ойынның міндеті:** Егер ойынды екі топқа бөліп өткізген болсаңыз бірінші топтан бір бала сан айтады, екіншісі қосу немесе алу дейді, үшінші ойыншы тағы бір сан айтады, ал екінші топтан бір ойыншы мұқият тындап отырып бұл екі санда қосқанда, я болмаса алғанда қанша шыққандығын айтады. Ойын осы ретпен кезектесіп өткізіле береді. Бірінші бір топ есеп береді, екінші топ шешуін айтады. Сосын керісінше екінші топ есеп айтады, ал бірінші топ шешуін айтады.

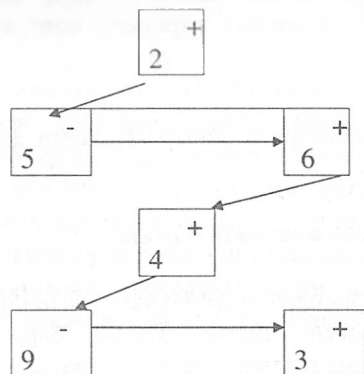
**Ойынның мақсаты:** Мұқияттылыққа үйрету. Тілдерін жетілдіру.

### «Бұзық телефон» ойыны

Ойын Математика және Экономика топтарына арналған.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы оқушылар үш шағын топқа бөлінеді. Оқытушы алын ала кеспе қағаздар, кесте дайындалады.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы әр шағын топтан бір ойыншыға өзі дайындаған санды ешкімге көрсетпей қолына береді немесе құлағына сыбырлап айтады да, үш топқа үш кесте дайындап тактаға іледі. Ойыншылар кестедегі санды таңбасына қарап өздері білетін санға іштей қосып екінші адамға шешуін сыбырлап айтады. Ал ол өз кезегінде екінші амалды орындап үшінші адамға есептің шешуін айтады. Мысалы:



Ойын осы ретпен жалғаса береді. Ең соңғы адам нәтижені тактаға жазады.

Есептің нәтижесі дұрыс болса, оқытушы ол топтың жеңімпаз болғанын айтып құттықтайды. Ал егер қате болса телефон бұзылғаны (қирағаны). Ендігі міндет телефон желісінің қай жерде қирағанын табу. Оны табу үшін бірінші ойыншы жасырылып айтылған санды ашық айтып мысалды тексеруге ұсынбай тұрып, аудиториядан оқытушы ол топқа қандай сан жасырғанын сұрауға болады. Жасырынған сан дұрыс па, қате ме екенін бірінші ойыншы өзі айтуына болады. Немесе оқытушы әр ойыншыдан «құпия» түрде жауаптарын жеке айтқызып тексеруіне де болады.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың ауызша есептеп, нәтижесін қазақша айта білу дағдыларын қалыптастыру.

**«Уақыт өлшеуіштері» ойыны**

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы студенттер үш шағын топқа бөлінеді. Барлық шағын топқа берілетін тапсырмалар бірдей, бірақ оны өздері білмеуі керек. Оқытушы алдын ала кеспе қағаздар даярлайды.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы әр шағын топқа өрнектер жазылған кеспе қағаздарды таратып береді. Ойыншылар дөңгелене отырып, ақылдасып көп нүктенің орнына тиісті уақыт өлшемдерінің аттарын жазулары тиіс. Мәселен, кеспе қағаздардағы өрнектер мына тұрғыда болуы мүмкін:

1 ..... 4 мезгіл;	1 ..... 60 .....
1 ..... 100 .....	
1 ..... 3 .....	60 ..... 60 .....
1 ..... 12 .....	1 ..... 7 .....
1 ..... 30/31 .....	1 ..... 24 .....

Қай шағын топ қатесіз кеспе қағаздарды тез толтырса сол топ жеңімпаз атанады.

**Ойынның мақсаты:** Уақыт өлшемдерінің аттарын дұрыс айыра білуге дағдыландыру.

**«Дүкенде» ойыны**

Дүкен бірнеше бөлімнен тұратын әмбебап дүкені. Онда жеміс-жидек, тамақ, кенсе тауарлары, кітап бөлімі, тұрмысқа қажетті (шаруашылық) бөлімдері бар.

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар сатушы, кассир, тексерушілер және қалған ойыншылар тұтынушы (сатып алушылар) болып бөлінеді. Бұйымдардың бәрінің бағасы жазылып, ілінеді.

**Ойынның міндеті:** Сатып алушылар қалаған заттарын көрсетіп, чектерін алып келсе, сатушы соны есептеп ақшасы төленген заттарын беріп тұрады. Бақылаушылар оларды тексеріп тұрады. Оыслайша ойын жалғаса береді. Ойынды ролдерін ауыстырып келесі сабақта тағы өткізуге болады.

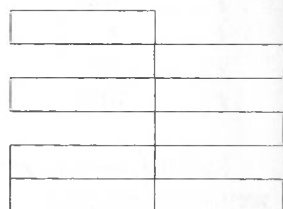
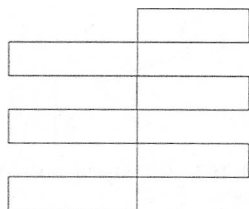
**Ойынның мақсаты:** Тілдерін дамыту. Қазақша зат сатып алуға дағдыландыру. Ауызша есептеуге, ақшаны ұсатуға үйрету.

### «Тастан тасқа секіріп» ойыны

Бұл ойын белгілі бір тақырыпты өткеннен кейін ойнатылады. Мысалы, бұл ойынды «Менің үйім», «Менің бөлmem», «Дүкенде», «Мамандық», «Қазақстан қазба байлықтары» тақырыптары бойынша ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағыларды үлкен екі топқа бөліп ойнату керек. Және тастың саны оқушылар санымен сәйкес келсе құба-құп болар еді.

**Ойынның міндеті:** Тақтада сызылған тастардың ішіне тақырыпқа сай сөз жазғанда, ойыншының табаны (аяғы) сол тасқа тиді деген сөз. Мысалы, тақтаға бормен мынадай екі қатар сызық сызуға болады:



Сіз «Қазба байлықтар» тақырыбын өттіңіз делік, онда тастарға секіре отырып, бірінші топ тор көздерге мынандай сөздерді жазуларына болады: *мырыш, мәрмәр, мыс, марганец, тұз, темір*; ал екінші топ: *қорғасын, көмір, силикат кірпіш, шыншылық құм, күміс, қалайы*. Өздеріңіз байқап отырғандай топтарыңыздың білімі жоғары болса, күрделендіріп, бірінші топқа тек «м» дыбысынан басталатын қазба байлықтардың атауын жазу, ал екінші топқа тек «к» және «к» дыбысынан басталатын қазба байлықтардың атауларын жазуды табыстауға болады.

Сөйтіп әрбір тасқа сөз жаза отырып өзеннен өтулері керек. Қай топ тастарды, яғни тор көздерді тез толтырып, өзеннен бұрын өтсе, сол топ жеңімпаз аталады.

**Ойынның мақсаты:** Өтілген тақырып бойынша білім алушылардың сөздік қорларын тексеру, бақылау, бекіту.

### «Бұл не?» ойыны

Бұл ойын елтану модулі бойынша ойналады. «Туған жер – алтын бесік» тақырыбын өткенде ойнатуға болады.

**Ойынның тәртібі:** ойынды үш-төрт шағын топқа бөліп ойнату керек. Әр шағын топ басқаларға естілмейтіндей етіп жұмыс істеуі қажет.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы географиялық атаулар жазылған карталық сызба береді, оқушылар ол не екенін жанына жазады. Мысалы, Ертіс - өзен, Павлодар – қала, Шалдай – елді мекен т.б.

Немесе оқытушы мемлекеттік рәміздердің атауын жазады, білім алушы жанына оның сипатын жазады т.с.с. Қай шағын топ дұрыс, әрі тез орындаса, сол топ жеңімпаз аталады.

**Ойынның мақсаты:** сауатты, дұрыс жазуға дағдыландыру.

### «Жұмыла көтерген жүк жеңіл» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Білім алушыларды үш-төрт шағын топқа бөліп тастауға да, екі үлкен топ жасауға да болады. Ойынды жана тақырыпты өткеннен кейін, я болмаса қандай да бір модульді өткеннен кейін де ойнатуға болады.

**Ойынның міндеті:** Ойынға қатысушылар жұдырықтарын түйіп, бірінің қолының (жұдырығынын) үстіне екіншісі жұдырықтарын қойып тұрады. Жоғарыдан төмен қарай бірінші бала мәтіннің бірінші сөйлемін айтады да, қолын алады. Кейінгілер өзіне дейінгі айтылған сөйлемдерді қайталай отырып, өз тарапынан жаңа сөйлеммен жалғастырады және олар да өз қолдарын алады. Мәселен, сабақта *«Қазақстанның табиғаты»* тақырыбын өтіп жатырсыз делік, ойыншылардың міндеті осы тақырыпқа орай мәтін құрастыру. Мысалы, бірінші ойыншы: *Қазақстанның табиғаты өте бай* дейді де қолын алады. Екінші ойыншы: *Бай дейтін себебіміз онда орман да, тау да, өзен-көлдер де бар* дейді де өз қолын алады. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Сонда екі топ болса, екі түрлі мәтін құрастырып шығарады. Мәтіннің сөйлемдері сауатты, дұрыс құралуын

көздеуіміз керек. Топта біреу қателесіп кетсе, топтағылар немесе оқытушы өзі қателерін түзеуге көмектесуіне болады.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың тілін дамыту. Дұрыс сөйлей білуге дағдыландыру.

#### «Топтай біл» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Оқушылар төрт-бес топқа бөлініп, орындарында отырып жұмыс жасайды.

**Ойынның міндеті:** Әр топқа тапсырмалары бар кеспе қағаз бен сызба (таблица) таратылып беріледі. Кеспе қағазда бірнеше сөздер жазылған. Ал сызба бірнеше бөліктен тұруы мүмкін, ол өтілген тақырыпта қаралған мәселелерге байланысты. Сызбада сол қаралған мәселелер әр қатарға жазылады. Ойыншылардың міндеті берілген сөздерді тақырыбына орай сол қатарларға орналастыру. Мәселен, мен бұл ойынды «*Шеберлік өнер*» тақырыбын өткенде колданамын. Сонда төмендегідей сызба ұсынылады.

Үй жиһазына жататындар	Қыз-келіншектердің әшекей бұйымдары	Ер адамдарға қатысты бұйымдар

Әр шағын топ алдындағы сөздер тізбегін осы торларға сәйкестігіне орай орналастырады. Алдарындағы кеспе қағазда өздері өткен сабақта өткен мынандай сөздер берілген: *жозы, сырға, шашбау, шоқпар, алқа, қамшы, сақина, бесік, тостаған, ожау, асаба, түлкі тымақ, келі, қалқан, төр көрпе, алаша, шапан, білезік т.б*

**Ойынның мақсаты:** Заттарды белгілі бір тақырып бойынша топтай білуге, олардың не үшін қажет екендігін ажыратуға, аттарын дұрыс айтуға дағдыландыру. Жазу сауаттылығын арттыру.



### «Мекен-жайыңызды жазыңыз» ойыны

Бұл құралдық ойын. Ойын құралы – хатқап (конверт).

**Ойынның тәртібі:** Оқытушы сабақ басталмас бұрын оқытушыларды елтану, қала ақпараттарымен таныстырып алады. Кім қандай ықшам ауданда тұрады, соған орай индекстарын айтып беруі керек. Әркім өз орнынды қалады.

**Ойынның міндеті:** Ойыншылар хатқаптарын қазақша толық толтырып шығулары керек. Барлығы толтырып болған соң, дұрыстығын тексеру. (Әдетте хатқапты толтыру барысында кері тәртіпті сақтамайды, яки хат жіберуші өз мекен-жайын толтырмайды). Содан соң толтырудың дұрыс нұсқасын беру қажет.

**Ойынның мақсаты:** Сауатты жазуға, хатқапты дұрыс толтыра білуге дағдыландыру.

### «Пошта, телефон, телеграф» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншылар бірнеше шағын топтарға бөлінеді. Ойын жарыс түрінде өтеді. Оқытушы алдын ала пошта қызметтерінің атаулары жазылған кеспе қағаздар даярлайды. Ойын тез ойналуы керек, яғни жылдамдықты талап етеді. Ойыншы нақты атын айта алмай тек сипаттап жатса, оқытушы көмектесуіне болады.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы пошта бөліміндегі терезелершеде көруге болатын жазуларды көрсетіп тұрады, ал ойыншылар ол бөлікте (терезешеді) қандай пошта қызметтері көрсетілетінін тез атап шығулары керек. Қай шағын топтың ойыншылары көрсетілетін қызметтерді көп атаса, сол шағын топ жеңімпаз атанады.

**Ойынның мақсаты:** Білім алушылардың бұл тақырып бойынша сөздік қорлары қаншалықты екенін анықтау. Сөздік қорларын байыту (бірі білмегенді екіншісінен есту арқылы), тілдерін дамыту, еске сақтау қабілеттерін жаттықтыр.

### «Еңбек және мамандық» ойыны

Ойын «Мамандық» тақырыбын өткеннен кейін жүргізіледі.

**Ойынның тәртібі:** Әр ойыншы өзі үшін ұпай жинайды. Ол үшін әр ойыншыға таратпа парақтар таратылады. Әркім мағынасына, яғни сәйкестігіне қарай сол таратпа қағаздарды толтырулары керек.

**Ойынның міндеті:** Тор көздердің кейбіреуіне мамандық атауларын, кейбіріне өндіріс атауларын немесе ол маман қандай болуы қажет, сол сын есімдерді жазуға болады. Ал сол жазылған сөздің астынан бір тор көздерді шахмат тәртібімен таза, бос қалпында қалдыру керек. Ойыншылардың міндеті - бос тор көздерді толтыру немесе бастапқы әріптері жазылған сөздерді аяқтау. Әр кеспе қағазға орындайтын тапсырмалар нақты жазылуы тиіс.

Зауыт		Мектеп		Көлік
	Дәрігер		Солдат	

	Әдемі ғимараттар		Заң орындары	
Әртіс		Дизайнер		Машинис т

шыдамды		мұқият		ізденімпаз
	спортсмен		суретші	

азық-түлік		тері		жиһаз
	аспаз		инженер	

Міне, бұндағы бос тор көздерді толтырған кезде кез келген сөзді емес, мағынасы жағынан сай келетін тиісті сөзді жазамыз. Мысалы, зауыт болса, онда кім жұмыс істейтінін (инженер), дәрігер десе, ол қайда жұмыс істейтінін (аурухана, емхана, дәріхана) солай әр торды толтыруға міндетті. Таратпа қағаздарды нөмірлеу керек. Мысалы, №3 карточка (таратпа қағаз) әр жерде отырған үш-төрт оқушыда болуы мүмкін және олар өз нөміріндей карточка кімнің қолында бар екенін білмеулері қажет. Толтырып болған соң бірдей карточкалы

ойыншылар өз жауаптарын бір-бірімен салыстырып, өзі білмегенін, яғни білім қорларын толықтыра түседі.

**Ескерту:** Бұл ойынды басқа тақырыптарды өткенде де ойнатуға болады. Мысалы, төменде қай зат қандай қызмет атқаратындығын тапқызуға арналған сызба берілген.

шам	шү.....	тақта	к...	қағаз
	сүртеді		білім береді	

көз		ауыз		аяқ
	ұстау		дем алу	

газет		ән		дене шынықтыру
	психолог		агроном	

**Ойынның мақсаты:** сөздерді жай ғана жаттату емес, түсініп жаттауға дағдыландыру.

### «Менің бизнесімді тап» ойыны

Ойын Биотехнология тобына арналған.

**Ойынның тәртібі:** Аудиториядағы адам санына қарай үш-төрт шағын топқа бөлінеді.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы суреттері бар қағаздарды әр топқа бөліп береді. Топтар бір-бірінің суреттерін көріп қоймаулары керек. Әр топ өз суретіндегі затты нақты атамай, сипаттауы қажет. Ал келесі топ ол топ қандай бизнеспен айналысатынын айтып берулері керек. Мәселен, бірінші топта дүкенде сатылатын тетрапактағы немесе қалтадағы сүттің суреті бар. Олар сүт бизнесімен айналысады екен. Оны басқалар тауып алу үшін бірінші топ: *«Ол сұйық. Дәмді, оған қант, бал қосуға болады. Оның емдік қасиеті бар. Мен оны қолыммен ұстай алмаймын. Ол аз да, көп те болуы мүмкін. Оның көп не аз болуы өзімізге байланысты. Оны біз біреу арқылы, бір нәрсемен аламыз»,* - дейді. Қалған топтар да осы ретпен өздерінің қандай бизнеспен айналысатынын тұспалдап айтып шығулары керек. Ал қай топқа жұмбақ жасырса, сол топ оның қандай бизнес екендігін тауып алулары керек.

**Ойынның мақсаты:** Тілдерін жетілдіру. Сөйлемді дұрыс құра білуге, ойларын жеткізе білуге дағдыландыру.

### «Неге?» викторинасы

Бұл ойынды қазақ тобында өткізген дұрысырақ болады.

**Ойынның тәртібі:** Ойыншыларды екі топқа бөлу керек. Ойынды жарыс түрінде өткізу қажет. Тобыңыз бастауыш топ болса, викторина өткізу үшін қажетті сөздер тақтаға жазылуы керек.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы әр топқа арналған сауалдарды оқып тұрады ойыншылар тез, әрі дұрыс жауап беріп отырулары керек.

*Бұлттар неге (ауады)?  
(шөгеді)?*

*Таулар неге*

*Жаңбыр неге (жауады)?*

*Жарық неге (сөнеді)?*

*Құм неге (көшеді)?*

*Маса неге (шағады)?*

*Орман неге (шулайды)?  
(ағады)?*

*Жұлдыз неге*

*Теңіз неге (тулайды)?*

Қай топ тез, әрі дұрыс жауап берсе, сол топ жеңімпаз атанады.

**Ойынның мақсаты:** Ойлау қабілеттерін дамыту. Тілдерін жетілдіру.

### «Бәйге» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Әркім өзіне ұпай жинайды. Топты екі үлкен ауылға бөліп бәйге ойынын (ат шабыс түрінде) ойнатасыз. Қай ауылдың жастары бәйгеден озып шығар екен. Қалай дегенде де жеңімпаз топ емес, жеке адам болады. Тәртіп сақтату мақсатында әрбір қол көтермей орнынан берілген жауап үшін бала, бір ұпайынан айрылып қалатынын ескертіп қою керек.

**Ойынның міндеті:** Оқытушы сұрақтарды айтып тұрады, ал ойыншылар тез, әрі дұрыс жауап беріп отырулары керек. Әрбір жауап – бір қадам алға басу. Ойын белгілі бір модульді өткеннен кейін ойнатылып отырса дұрыс болар еді. өйткені бірнеше сабақ өткеннен кейін өтілген тақырыптарды естеріне түсірер еді. Мысалы, «Уақыт» модулін өткеннен кейін төмендегідей сауалдар бойынша бәйге, ат шабыс ойынын жүргізуге болады:

1. Бір жылда неше жыл мезгілі бар?
2. Қыс айларын тез атап шық.
3. Бір сағатта неше минут бар?
4. Тәулік бөліктерін рет-ретімен тез атап шық.
5. Бірінші сабақ нешеде басталады?
6. Күз айларын ретімен тез ата.
7. Төртінші сабақ нешеде басталады?
8. Апта күндерін рет-ретімен тез атап шық.
9. Дүкенде түскі үзіліс сағат нешеден нешеге дейін болуы мүмкін?
10. Уақыт мөлшерін қандай бөліктерге бөлуге болады? (дәуір, ғасыр, жыл, жыл мезгілдері, ай, апта, күн, тәулік, сағат, минут, секунд).

Жауап нақты, толық, әрі дұрыс болуы шарт. Ойыншылар сабаққа толық қатысып отыруы көзделеді. Сондықтан да топтағы бір оқушы ғана емес бәрі де қатысып олтырса дұрыс болар еді.

**Ойынның мақсаты:** Шапшаң ойлауға, жинақылыққа үйрету. Тез, әрі дұрыс жауап бере білуге дағдыландыру.

### «Көкпар» ойыны

**Ойынның тәртібі:** Ойыншыларды екі топқа бөлу керек. Ойынды көкпар алуға тырысатындай етіп, жарыс түрінде өткізу қажет.

**Ойынның міндеті:** Әр топтан бір-бір ойыншыдан шығып “Қоржыннан” асық алып оның нөмірін айтады, ал оқытушы сондай нөмірлі конвертті алып ішіндегі жұмбақтарды оқып тұрады. Ойыншылар дұрыс жауап беруі тиіс.

### Білім сайысы

- |  |                |
|--|----------------|
| 1. Ең терең көл.                           | (Байкал)       |
| 2. Жылқы қанша жасайды?                    | (30 жыл)       |
| 3. Қыстың ең суық айы.                     | (ақпан)        |
| 4. Екі мәрте Кеңес Одағының батыры         | (Т.Бигелдинов) |
| 5. Ең ірі планета                          | (Юпитер)       |
| 6. Әлемдегі ең көп тараған аспандағы дүние | (жұлдыз)       |
| 7. Заттың ең кішкентай бөлігі              | (атом)         |

### Жұмбақ

- «Қолы, қаламы жоқ, бірақ сурет салады» (аяз)  
«Тілі жоқ, Ақыл-кеңес береді» (кітап)  
«Теніздей түбі терен,  
Сүнгіген жетер әрен» (білім)

### Логикалық ойлау

Жақша ішінде берілген сөздерден екі сөзді таңдай отырып, сөйлемді аяқтағанда теңеу, я салыстыру шығатындай болу үшін – дай, -дей, -тай, -тей жұрнағын сөйлемнің соңғы сөзіне жалғайсыз:

1. Қыз үшін ана (еркек, ұл, әке, ата)
2. Әйнек үшін қабырға (көзқарас, кірпіш, көз, бет)
3. Су үшін арал (көлем, периметр, фигура, диагональ).
4. Терендік үшін ұзындық (ұйқы, бұлт, көмір, поплавок).
5. Ішкі дүние мазмұн үшін (бақыт, мәрмар, болванка, статуя).

### Синонимдер

Әр жолдан бір-біріне мағынасы ең жақын деген екі сөзден тауып астын сызыңыз:

1. күн, сәуле, нұр, ай, су.
2. есіне түсіру, жиналу, қоюлану, топталу.
3. ауырлық, жалқаулық, бос болу, көңіл көтеру.
4. шұғылдану, орналасу, ұсыну, айналысу.
5. көтеріңкі, дөрекі, жеңіл, ауыр, бипыл ауыз.

### Артығын тап

Әр жолдан мағынасы жағынан басқа сөздермен сәйкес келмейтін екі сөзді табыңыз:

1. Пышақ, қайшы, ине, ара, балта, біз;
2. Батылдық, сенім, энергия, корку, жек көру;
3. Әдебиеттану, геология, филология, физиология, физика;
4. Желім, елеуіш, жіп, сөмке, шеге;
5. Диспетчер, сызушы, психиатр, ұста, жүргізуші.

### Антонимдер

Әр жолдан мағынасы бір-біріне қарама-қарсы екі сөзді табыңыз:

1. Оқыс, ұзын, қысқа, созылмалы, тік;

2. Жан-жақты, көпшілік, шашыранқы, аз, жинаңқы, көтеріңкі;
3. Жазалау, қысылту, тындамау, басу айту, ашуландыру, өршіктіру;
4. Жауап беру, еске сактау, айту, елемеу, карсы шығу, сөйлемеу;
5. Досшыл, көпшіл, сезімсіз, сенімсіз, тәртіпсіз, сезімтал.

*Керекті сөзді тап*

Ұсынылған жолдардағы оң жақтағы үш сөз сол жақтағы үш сөзбен сәйкес келеді. Жақша ішінде түсіп қалған сөзді табыңыз:

1. Басы (ортасы) аяғы : бас (д...) табан;
2. Озу (ерту) қалу : : жетекші (т..) қол астында жұмыс істеу;
3. Бет (дене) аяқ : : мұрын (к.....) тізе.

**Ойынның мақсаты:** Жарыстыра, ойната отырып ойлату. Тілдерін дамыту. Дұрыс ойлап, тындап түсіне білуге дағдыландыру.

**«Бақытты сәт» ойыны**

**Ойынның тәртібі:** Бұл ойынды белгілі бір тақырыпты немесе модульді өткеннен кейін ойнатуға болады. Аудиториядағы оқушыларды екі үлкен топқа немесе үш-төрт шағын топқа бөлу керек. Әр топқа атау беріледі. Ойын викторина түрінде өтеді.

**Ойынның міндеті:** Жарыса отырып, сауалдарға дұрыс, әрі шапшаң жауап беру. Қай топ қанша ұпай жинағанын тез есептеп шығару үшін алдын ала есепші-санақ комиссиясын тағайындап алу қажет. Бағалау әділ болу үшін екі топ болса, әр топтан бір-бір адамнан комиссияға енгізсеңіз жеткілікті.

Оқытушы сауалдарды кімге, қай топқа арналғанын айта отырып сұрақтарды кезектестіріп оқиды, ойыншылар ақылдаса отырып жауап береді. Ойлануға, ақылдасуға бір минут қана беріледі. Жауап дұрыс болса, есепші-санақ комиссиясы бір ұпай береді. Жауап дұрыс болмаса, ұпай берілмейді. Есепшілер қателесіп кетпес үшін мұғалім (басын изеп, я шайқап) белгі беріп отырады.

Сауалдар тақырыпқа қатысты емес, жай жалпы білімдерін анықтау мақсатында сергіту ретінде де болуы мүмкін. Мысалы:

Бірінші «*Білгіштер*» тобына сауалдар:

*1. Бала, бала бала деп түнде бесік таянған (ана)*

2. Ұшпайтын ең үлкен құс (страус)
3. Ең үлкен тау (Гималай)
4. Көшеде келе жатқан адамның артында не жатады (ізі)
5. Қасқырдың күшігі (бөлтірік)
6. Қай ай құс атымен аталады (көкек)

Екінші «Көңілділер» тобына сауалдар:

1. Анаңның атасы саған кім? (ата)
2. Әкеңнің баласы, бірақ менің ағам да емес, інім де емес. Ол кім? (мен)
3. Жердің су қабаты қалай аталады? (гидросфера)
4. Қай ай үйдегі тұрмыстық затты белгілейді? (қазан)
5. Адам қай жолмен жүрмейді? (құс жолымен)
6. Анаңның анасы саған кім болады? (нағашы әже)

**Ойынның мақсаты:** Оқушылардың білім деңгейлерін тексеру. Логикалық ойлау дәрежелерін жетілдіру. Сауатты жауап беруге дағдыландыру.

Қазақ тілі сабағында «Лингвистикалық КВН» өткізуге болады. Егер тобыңыз деңгейлік тапсырмаларды орындап үйренген болса, онда оларға бұл ойын түрі еш қиындық келтірмейді.

**Ойынның тәртібі:** Оқушыларды төрт-бес шағын топқа бөліп, әр шағын топтан бір-бір оқушыдан КВН-ға қатыстыру.

**Ойынның міндеті:** Берілген тапсырмаларды неғұрлым шапшаң, әрі дұрыс орындау.

Лингвистикалық КВН әр алуан тапсырмалардан тұруы мүмкін.

1 тапсырма: Берілген негізгі түбір етістіктерден болымсыз тұлғалы етістіктерді жасаңыз. *оқы, жүр, кет, отыр, жүргіз, айт, сөйле, кір және жазып отыр, ұйықтап жатыр, әңгімелесіп тұр, келе жатыр, апара жатыр, оқып тұр, шай ішіп отыр, тамақ жеп отыр.*

2 тапсырма: берілген сөздерден сөйлем құраңыз.

- а) тұрады, қалада, ағам, үлкен, әдемі, менін;
- ә) оқиды, топтын, біздің, студенттері, жақсы;



б) керек, өз, жақсы, отанын, әркім, көруі.

3 тапсырма: Киіз үйдің бөлшектерін кім тез атайды.

4 тапсырма: сурет көрсетіледі және сол сурет бойынша түрлі тапсырмалар орындау тапсырылады. а) бес-алты сөйлемнен тұратын әңгіме құраңыз ә) өзіңіз құраған мәтіннен қандай да бір сөзді алып фонетикалық талдау жасаңыз тағы осы сынды тапсырмалар беруге болады.

5 тапсырма: Шамаңыз келгенше көп мақал, жұмбақ немесе тұрақты тіркестер айтыңыз. (Бірі айтқан мақал-мәтелді, тұрақты сөз тіркестерін басқа ойыншылар қайталауға болмайды).

6 тапсырма: Шамаңыз келгенше бірнеше «вагоннан тұратын пойыз» құрап атауын беріңіз. Әр «вагон» - бұл сөз. «Пойыз» қандай да бір тақырыпқа құрылуы керек. Кімнің пойызы ұзын болса, сол топ жеңгені. Вагон кем дегенде бес сөзден тұруы керек. Мысалы, «пойыз» «мектеп» тақырыбына.

Мектеп    Сынып    мұғалім    сабак    сызғыш    қалам

**Ойынның мақсаты:** Жарыса отырып тез жұмыс істей білуге үйрету. Қазақ тілінен білім деңгейлерін тексеру.

### 1 тур

**1 кезең.** Бұл кейіпкер жайында Карло Кашонин кітап жазған. 8 тор көздің ішінде осы кейіпкердің аты берілген. Ол кейіпкер ағаш бала. Бірақ бұл Буратиноның үлкен ағасы.

п	и	н	о	к	к	н	о
---	---	---	---	---	---	---	---

Музыкалық үзіліс (Ән айтайық)

**2 кезең.** Николай Носов ойлап тапқан. Ол ала қалпақ кигенді ұнатады. Оқу оқығысы келмейді. Сондықтан ештеңені білмейді. 9 әріптен тұрады. Аты казакша.

д	ы	м	б	і	л	м	е	с
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Музыкалық үзіліс. (Би билейік)

**3 кезең.** Бұл кейіпкерді Джанни Родари ойлап шығарған. Ол Италияда туған, Түркияда өскен, оны пияз бала дейді.

ч	и	п	п	о	л	и	н	о
---	---	---	---	---	---	---	---	---

### Көрермендермен ойын

Үй ішін аралап, түнде көп жорытады. Ірімшік жақсы көреді.

т	ы	ш	к	а	н
---	---	---	---	---	---

**4 финал.** Үш балаға тапсырма. Өзі кішкентай, бірақ досы үлкен.

ч	е	б	у	р	а	ш	к	а
---	---	---	---	---	---	---	---	---

**5. Супер ойын:** Шарль Пьеро ойлап тапқан кейіпкер. Ол өте көңілді жан. Таба алмай жатса, эркашан телпек киіп жүретіндігін айту керек.

к	ы	з	ы	л	т	е	л	п	е	к
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

## ҚЫЗЫҚТЫ ӘЗІЛ-ЖҰМБАҚТАР, ЛОГИКАЛЫҚ ЖАТТЫҒУЛАР

### ЖӘНЕ ТАҚЫРЫПҚА САЙ ЖҰМБАҚТАР

1. Екі адам тоғызқұмалақты екі сағат ойнады. Әрқайсысы неше сағаттан ойнады?

(екі сағат)

2. Қосарлап жегілген ат-арбамен Жанат жиырма бес шақырым жол жүрді. Оның әр аты неше шақырым жол жүрді?

(25)

3. Төрт жұмыртка 4 минутта піседі. Бір жұмыртка пісу үшін неше минут уақыт керек?

(төрт минутта)

4. Бактиярдың төрт ұлы, олардың әрқайсысының туған қарындасы бар. Бактиярдың неше баласы бар?

(Бес баласы: 4 ұл, 1 қызы бар)

5. Бір килограмм темір мен бір килограмм мақтаның қайсысы ауыр?

(бірдей)

6. Сегізінші наурызда екі шешей мен екі қызына, әжей мен немересіне үш орамал сыйға тартылды. Бұл қалай?

(әжей, шешей, қыз әрқайсысы бір орамалдан алды)

7. Түнгі сағат 10-да жауын жауып тұрса, 24 сағаттан кейін күннің жарқырап тұруы мүмкін бе?

(Жок)

8. Дорбадағы 10 асықты 10 бала бір-бірлеп алды. Сонда бір асық дорбада қалды. Бұл қалай?

(бір білі асығын дорбамен бірге алды)

9. Болат сенбі күні кешкі сағат тоғызда ұйықтауға жатты. Ол сағаттың қоңырауын келесі күнгі танертенгі 10-ға қойды. Болат сағат шылдырлағанға дейін неше сағат ұйықтады?

(Бір сағат. Өйткені, кешкі сағат 10-да сағаттың қоңырауы шырылдады)

10. Айдын, аптаның күндерін атамай бес күнді ретімен кім атап береді?

(Алдыңғы күн, кеше, бүгін, ертең, бүрсігүні)

11. Алдында бір, артында екі, артында бір, алдында екі, біреуі екеуінің арасында және үшеуі бір қатарда қаз ұшып келе жатты. Барлығы неше қаз бар?

(үшеу)

12. Түрі, түсі, өлшемдері бірдей үш білезіктің біреуі қалған екеуінен жеңілірек. Таразыға бір рет өлшеп, жеңілірегін қалай табуға болады?

(Кез келген екі білезікті таразының екі басына салу керек.

Оның жеңілі – іздеген білезігі. Егер олар бірдей болса, онда қалғаны)

13. Тігулі тұрған қызыл, жасыл, көк асықтың қызылын ұстамай, қалған екеуінің ортасына орналастыр.

(Көк асықты алып, оны қызыл асықтың алдына тігу керек)

### Логикалық жаттығулар

1. Айжан мен Маржанның әкелерінің аттарын ата. Айжан мен Маржан – Асқар мен Мұраттың қыздары.

(Айжан – Мұраттың, Маржан – Асқардың қызы)

2. Үш ағайынды. Арман, Аян, Абзал ағайынды үшеуі әр түрлі сыныпта оқиды. Абзал Арманнан, ал Аян Абзалдан кіші емес. Бұл үйдің үлкені, ортаншысы, кішісі кім?

(Ең үлкені Аян, ең кішісі – Арман, ортаншысы – Абзал)

3. Қай ауылдың балалары?

Әділет, Еркін, Ермек үшеуі лагерьде кездесті.

### Тақырыпқа сай жұмбақтар

1. Жыл мезгілі тақырыбына:

- Қолы жоқ, көзі жоқ

Сурет салар өзі көп.

(аяз)

• Екі дәу соғысты,  
Жарк-жұрк етіп ок ұшты.

(бұлт пен найзағай)

• Төрінде тұр нұр көзі,  
Жердің биік күмбезі.

(аспан)

• Қос алып көз,  
Бірі –жарықта көреді,  
Бірі –қараңғыда көреді.

(күн мен ай)

• Мекені көкте екі ару  
Бір-бірін көруге зәру.

(күн мен ай)

• Шаруасы әр салалы,  
Он екі балалы,  
Бәйтеректей атам бар.  
Әр баласының  
Отыздан серігі,  
Өзіне лайық көрігі бар.

(Жыл он екі ай)

• Сарайдың сансыз шырағы,  
Нұр шашып, самсап тұрады.

(жұлдыз)

• Күндіз білінбейді  
Түнде күлімдейді.

(жұлдыз)

• Алып кілем –  
Гүлге толы  
Үсті кілең.

(жер)

• Ағаштарды шайқайды,  
Көзге көрінбейді.  
Шарлағанда сай-сайды,  
Бір сәт ерінбейді.

(жел)

- Будақ түтін түсі аппақ,  
Көк жүзіне тұзақтап,  
Қойғандай-ақ жылжымай,  
Тауды өбеді құшақтап.  
(акша бұлт)

- Аспаннан домалап,  
Көп моншак төгілді.  
Бусанып жон-алап,  
Терледі, керілді.  
(жанбыр)

- Қоймасын қыс ақтарып,  
Жерді жапты ақ мамық.  
(қар)

- Еш тесікке тұрмайды,  
Ол жоқта жер құрғайды.  
(су)

## 2. Оқу-білім, оқу құралдары тақырыбына:

- Білімнің дәнін тереді,  
Балаға тәлім береді.  
(оқытушы)

- Ұшымен қазық  
Тор көзді жазық.  
Үстіне өттім,  
Асыл сөз жазып.  
(дәптер)

- Тілі жоқ өзінде,  
Сөзі бар ізінді.  
(калам)

- Жұқа тақтай бөлшегі,  
Ұзындықтың өлшемі.  
(сызғыш)

- Білімі мен тәлімін  
Парақтарын ашқанда  
Беттерінен мәлім.  
(күнделік)

- Ілулі тұр кең алаң,

Керегімді мен одан.  
Жазып алам көшіріп,  
Сүртем сосын өшіріп.  
(тақта)

- Төрт қырлы, өзі аппақ,  
Тақтадағы ізі аппақ.  
(бор)

- Қабат-қабат қатталған,  
Асыл сөзбен апталған.  
Парағы бар сөйлейтін,  
Ол қазына өлмейтін.  
(кітап)

- Ойды аяқтап қорытады,  
Сонында доп тұрады.  
(сөйлем)

### 3. Дене мүшелері тақырыбына:

- Үсті орман,  
Алды жазық құрылықты,  
Араласаң,  
Табасын жеті құдықты.  
(бас)

- Сыртқа шығар жолы тұйық,  
Түсі шымқай қызыл сұйық.  
(қан)

- Таппайтын тағат,  
Тығулы сағат.  
(жүрек)

- Бунақты көсеу,  
Тармағы бесеу.  
(қол мен саусақ)

- Бір бұтақта – бес тармақ,  
Бәрінде де бар қалпақ.  
(бес саусақ пен ондағы тырнақтар)

- Дәу үңгірдің қақиасы,  
Жабылады, ашылып,  
Жоқ болса да топсасы.

(ауыз)

- Қос дөңгелек мөлдіреп,  
Ішінде бар қарашық  
Алғы жаққа елжіреп,  
Қарайды ылғи таласып.

(көз жанары)

- Бір таудың екі жағында,  
Екі қалқан жабысқан.  
Жақын барсаң маңына,  
Сезе қояр дыбыстан.

(құлақ)

- Үңгір түбінде жалбырап,  
Өсіп тұр жалғыз жапырақ.

(тіл)

- Отыз екі батыр,  
Екіге бөлініп,  
Қамалып жатыр.

(тіс)

- Дөңнің сыртқы қабаты –  
Қарлығаштың қанаты.

(қас пен қабак)

- Алқапта бар биік тау,  
Алды тік жар қиық тау.  
Қос үңгірі желдетіп,  
Ауа жұтар селдетіп.

(мұрын)

- Қос жиек,  
Ашылса, ар жағы  
Ақ сүйек.

(ерін мен тіс)

#### 4. Мамандық тақырыбына:

- Алатаяқ ұстаған,  
Жол тәртібін нұсқаған.  
(жол полициясы)

- Адамның жүзін,  
Басы мен көзін.



Айнытпай келбетін,  
Салатын кім суретін?

(суретші)

- Өңкей сығай екі топта,  
Таласып жүр бір допка.

(футболшылар)

- Жолының көп азабы,  
Сондадағы тынбайды.  
Жаналықты жазады,  
Көпшілікті тыңдайды.

(журналист)

- Күміс канат сұңқары,  
Көкке еркін сұңгиді.  
Бұлттан да тым әрі,  
Кеткен жанды кім дейді?

(ұшқыш)

- Өрнектеп, сәндеп,  
Тігістерін бүгетін.  
Солпысын жөндеп,  
Кім көйлек тігетін?

(тігінші)

- Қалпағы ақ қарасаң,  
Дәрігер емес, бірақ ол.  
Дәм мәзірін қаласаң,  
Алға ұсынып тұрады ол.

(аспаз)

- Бал татыған мәзір,  
Ол бар жерде ас әзір.

(аспаз)

- Өскен шаштыжаратпайтын,  
Қайшысы бар жалақтайтын.

(шаштараз)

5. Көлікте тақырыбына:

- Құстан аумайды,  
Көкте заулайды.

(үшпақ)

- Әкемің ол тайы

Май жалап, су ішсе,  
Токтамай жортады.

(автомобиль)

• Жер асты даңғылы,  
Көлігінің зулаған  
Естіледі санкылы.

(метро)

• Қатар жатқан қос білек,  
Үстінен келер күш үдеп.

(теміржол)

• Төбесінде кіндігі,  
Жалғанған желіге.  
Қабырғада кіндігі,  
Нұр шашқан төрінде.

(троллейбус)

• Үш көзді батыр,  
Жолды андып жатыр.

(бағдаршам)

• Көше бойлап аяндайды,  
Адам тосып аялдайды.

(автобус)

#### 6. Асханада тақырыбына:

• Құлағы бар қалкиған,  
Аузы бар анкиған.

Қыздырады жалынға  
Дәу қарына жалпиған.

(қазан)

• Құдықтың ішінен,  
Құдык көрдім.  
Бірінде - су қайнайды,  
Бірінде – от жайнайды.

(самауыр)

• Басы құдық –  
Сабы сырық.

(ожау)

• Сабы бар,

Басы шатыр.

Табысын өлшеп әкеп,  
Құдыққа тасып жатыр.

(қасык)

• Өткір жүзді келеді,  
Өте қажет құрал ол.  
Тұтас затты бөледі,  
Ұсақтап та тұрар ол.

(пышак)

• Үсті жазық –  
Төрт казык.

(үстел)

• Алға жайып тұз-дәмін,  
Келтіреді үй сәнін.

Ол халқымның ақ жаны,  
Жақсы дәстүр маржаны,  
Кеңпейіл де арайлы,  
Осы жерден тарайды.

(дастархан)

• Ұрмай-сокпай жылатады,  
Әркім бірақ ұнатады.

(пияз)

• Өзі ащы, бірақ  
Дәмді етер асты.

(тұз)

• Түсі аппак,  
Тысы қатты-ақ,  
Екі түрлі уызы,  
Жесең тәтті-ақ.

(жұмыртқа)

• Аппак ас, сызы бар,  
Балалар қызығар.

(балмұздак)

• Аппак сұйық,  
Қалса ұйып,  
Шөлін қанады,  
Ішсең құйып.

(сүт пен айран)

7. Үй жиһазы мен тұрмысқа қажетті бұйымдар  
тақырыбына:

- Мамығы бар, құс емес.  
Жазығы бар, тыс емес.  
(жастық)
- Тұра қалсам алдына,  
Жалтыраған ақ айдын,  
Өзімді-өзім мен мына,  
Көре аламын ап-айқын.  
(айна)
- Аяғы төртеу, жүре алмайды,  
Не жатып бір дем алмайды.  
Отырған адам дап-дайын,  
Тік ұстап тұрар тактайын.  
(орындық)
- Адамдардың киімін,  
Ұстап тұрар иығым.  
(киім ілгіш)
- Бұрасаң тетігін,  
Соғады жүрегі,  
Өлшемін күн мен түн  
Әркім-ақ біледі.  
(сағат)
- Бассаң түймесін,  
Шашады сәулесін.  
(шам)
- Терезенің тесігі,  
Таза ауаның есігі.  
(желдеткіш)
- Кино менен концертті,  
Үйде қойып беремін,  
Жаңалығын бар елдің,  
Өз көзіммен көремін.  
(теледидар)
- Іші салқын, мұзы бар,  
Жылыда тез бұзылар,

Барша тағам тығылар.  
(тоңазытқыш)

- Еденді кеп жаласа;  
Қалдырмас ол түгінді.  
Аузына таласа  
Бар қиқым тығылды.  
Тазалауы тамаша,  
Кілем мен алаша,  
Жайнайды қараса.

(шансорғыш)

#### 8. Музыкалық аспаптар тақырыбына:

Үнім дабыл дабылды  
Өршітемін жалынды,  
Жүрегінді тербетіп,  
Қоздырамын қаныңды  
(Домбыра)

Тиіп кетсе ән салған  
Даусына ел тамсанған  
(Домбыра)

Тоғыз белбеу, қос жібек  
Екі мұрыне, бір шүмек  
(Домбыра)

Қосылмайтын әні жоқ,  
Онсыз әннің сәні жоқ.  
(Музыкалық аспаптар)

## ӘДЕБИЕТТЕР

1. Буланова-Топоркова М-В., Духавнева А.В. Педагогические технологии, - Ростов-на-Дону: МарТ, 2002. - С 86-87.
2. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры, -М., 1994.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры, - М., 1999.
4. Жұмағұлова Ш.А. Қазақ тілі сабақтарында ойын қолданудың тиімді жолдары // Гуманитарное образование в условиях модернизации Казахского общества: опыт и перспективы (сборник материалов республиканской научно-практической конференции). - Астана, 2005, -237-239 бет.
5. Әшірова Б.С. Грамматикалық дағдыларды қалыптастыратын ойын түрлері // Қазақ тілі: әдістеме. - 2005. №1. – 29-32 бет.
6. Харитоновна Т. Универсальные игры в школе // Педагогическая техника. - 2004. №4. - С. 35-38.
7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии, - М., 1996.

## МАЗМҰНЫ

Алғы сөз.....	3
Кіріспе.....	5
Қазақ тілі сабақтарында ойын түрлерін қолдану және оның тиімділігі.....	9
Қазақ тілі сабағында қолданылатын ойындар.....	25
Қызықты әзіл-жұмбақтар, логикалық жаттығулар және тақырыпқа сай жұмбақтар.....	91
Пайдаланған әдебиеттер.....	102

**Резуанова Ғалиябану Қабиқызы  
Шнайдер Владимир Александрович**

**ОЙЫН – ТІЛДІ МЕҢГЕРТУ ҚҰРАЛЫ**

**ОҚУ ҚҰРАЛЫ**

Басуға 16.10.2019 жылы қол қойылды. Қағазы көшірмелік.  
Қаріп түрі «Таймс». Пішімі 60x84/16. Баспа табағы 6,5 бет.  
Таралымы 500 дана. Тапсырыс №108  
«Тұран-Астана» баспаханасында басылған.  
Мекенжай: 010000, Нұр-Сұлтан қ., Ы.Дүкенұлы көшесі 29 үй.