

Максутова Жазгүл Жумабаевна
Джеенбаева Кос-Мира Ажимаматовна



ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАР



Ош, 2022

УДК 37.0
ББК 74.202
М - 17

ОшМУнун Окумуштуулар кеңешинин 2022-жылдын 2-декабрындагы №3 жыйынынын чечими менен басмага сунушталган.

Редактор: К.К.Акматов – педагогика илимдеринин доктору, проф.мил. аткаруучу

Рецензенттер:

З.Ж.Каразакова – педагогика илимдеринин кандидаты, доцент
М.У. Музулманов - педагогика илимдеринин кандидаты

Автор-түзүүчүлөр:

МаксUTOва Ж.Ж.
Джеенбаева К.А.

М - 17 Дидактикалык оюндар / Автор-түзүүчүлөр Ж.МаксUTOва,
К. Джеенбаева. – Ош: 2022. - 116 б.

ISBN 978-9967-18-839-6

*“Дидактикалык оюндар” окуу куралы үч бөлүктөн турат: “Акыл оюндары”, “Тил оюндары”, “Кыймылдуу оюндар”. **Акыл оюндарында** катышуучулардын билим, билгичтиктери эске алынып, ой жүгүртүүсү, чыгармачыл иш-аракеттери ж.б. эске алынса, **тил оюндарында** унутулуп бара жаткан, тилибизде көп колдонулбай калган көөнө сөздөрдү жеткирүү, колдонуу, үйрөтүү аркылуу кептик корун байытуу максаты каралды. Ал эми **кыймылдуу оюндар** катышуучулардын иш-аракеттерин жандандырууга, кызыгууларын арттырууга, жагымдуу маанай менен бирге ыңгайлуу чөйрө түзүүгө арналат.*

Эмгекти жалпы эле билим берүү мекемелеринин кызматкерлери (орто, кесиптик, жогорку окуу жайынын мугалим, окутуучулары), семинар-тренингдин уюштуруучулары, окуучулар, студенттер пайдалана алышат.

УДК 37.0
ББК 74.202

ISBN 978-9967-18-839-6

©., МаксUTOва Ж. Джеенбаева К.А. 2022-ж.

КИРИШҮҮ КЕБИ

Билим берүү процессин уюштурууда жандуу сабак ар дайым студенттин, окуучунун, катышуучунун ишмердүүлүгүн өнүктүрүүчү, активдештирүүчү каражат экендиги талашсыз.

Колуңуздагы окуу куралынын максаты – оюндар аркылуу студенттин ишмердүүлүгүн өнүктүрүү, активдештирүү болуп саналат. Мыкты сабак жаратууну ойлогон мугалим сөзсүз бир оюн пайдаланууга аракет жасайт, ылайыктуусун издейт.

Уюштуруучунун (мугалим, окутуучу, тренер) жандуу сабагын ар кандай оюндар, “муз жаргычтар” түзүп, катышуучулардын психикалык өнүгүүсүндөгү ролу чоң экендигин белгилөөгө болот. Окумуштуулар да оюндардын ой жүгүртүүгө, эске тутууга, жүрүм-турумду жөнгө салууга, билимдерин текшерүүгө сюжеттүү-ролдук оюн эң чоң мааниге ээ экендигин белгилешет. Анткени оюндун курамында билим, сюжет, роль, аракет, элестетүү кырдаалы бөлүнүп турат.

Оюндарды бир нече түрлөргө бөлүп келишет (сенсордук оюндар, тил оюндары, акыл оюндары, роль оюндары, эрежелери менен оюндар (же кыймылдуу оюндар). Демек ушул убакка чейин адистер оюндун түрлөрү боюнча бир жактуу пикирге келише элек. Оюнга берилген аныктамалар да ар түрдүү. Ошондуктан уюштуруучу дидактикалык оюнду сабак процессине жуурулуштурууда өзүнүн чыгармачылык дараметине жараша кабылдаш керек. Эң негизгиси сабакты үзгүлтүккө учуратпаган, өтүлүп жаткан темага кыйыр түрдө болсо да байланышы бар дидактикалык оюндар тандалып алынышы зарыл.

Эмгек **“Акыл оюндары”, “Тил оюндары”, “Кыймылдуу оюндар”** бөлүктөрүнөн турат. Акыл оюндары катышуучулардын интеллектуалдык жетишкендигине түздөн түз байланышса, тил оюндарында унутулуп бара жаткан, тилибизде көп колдонулбай калган көөнө сөздөрдү жеткирүү, колдонуу, үйрөтүү максатында Т. Самудиновдун **“Чаң баспасын сөздөрдү”** китебинен алынган ыр саптардын негизинде оюн-тапшырмалар, көнүгүүлөр даярдалып, сунушталды. Ал эми кыймылдуу оюндар катышуучулардын иш-аракеттерин жандандырууга, кызыгууларын арттырууга, жагымдуу маанай менен бирге ыңгайлуу чөйрө түзүүгө багытталды.

Учурда кайсы мугалимге, окутуучуга, уюштуруучуга методикалык жардам берүү үчүн кол созсок **“дидактикалык оюн”** же **“муз жаргыч”** үйрөтүүбүздү суранышат. Мына ушул колуңуздагы чакан китепче да сиздердин, окурмандардын өтүнүчүн аткарууга болгон аракеттин үзүрү.

Урматтуу кесиптештер, китепчедеги сунушталган оюндардын бардыгы жарактуу деген ойдон алыспыз. Чыгармачылыгыңызда жараша оюн-тапшырмаларды иргеп, предметтиңизге, темаңызга багыттап, жандуу сабак уюштурушуңузда тилектешпиз. Колуңуздагы эмгек керегиңиздерге жарап, максатуу пайдалана алсаңыздар кубанычта болобуз.

Авторлор

АКЫЛ ОЮНДАРЫ

Акыл оюндарынын максаты

- * Катышуучулардын ой жүгүртүүсүн, бат кабылдоосун, тапкычтыгын өстүрүү;
- * бири-бирин уга билүүсүн, шамдагайлыгын өнүктүрүү;
- * чөйрөгө жагымдуу маанай тартуулоо;
- * акыл, билим жөндөмдөрүн текшерүү;
- * билим, билгичтиктерин колдонууга багыттоо;
- * чыгармачыл аракеттерине шарт түзүү;
- * эл алдына чыгууда сүрдү жеңүүгө, чөйрөгө ыңгайлашууга көмөк болуу;
- * угуу, сүйлөө, жазуу жөндөмдөрүн калыптандыруу.

“Тамга – табышмак” оюну

А

Мөлтүрөп бышат шактарда,

**Б**

Каалгып жылат асманда.

**В**

Салынып буга гүл турат,

**Г**

Короодо өсөт буркурап.

**Д**

Бул үйдө мүлктүн баары бар,

**Е**

Токойдо жүргөн жаныбар.

**Ё**

Айланып муну бийлейбиз,

**Ж**

Жол жүрсө муну ким дейбиз?

**З**

Күн-түндөп буюм чыгарат,

**И**

Мышыкты кетет кубалап.

**Й**

Канаган жерге эң керек,

**К**

Аралайт чөптү жөрмөлөп.

**Л**

Кереги тиет кышында,

**М**

Апамдын жүрөт бутунда

**Н**

Баарыбыз сүйгөн тамак ал,

**О**

Сөөмөйгө кий да жамап ал.



Ө

Кайсы куш сүзөт көлмөдө



П

Чиркелген үйлөр эмне эле?



Р

Космоско карай атылат,



С

Чыкылдап алга шашылат.



Т

Ун кылат буудай арпаны,



У

Узанып чабат балканы



Ү

Калдаңдап учат иңирде,



Ф

Кой-козу жашайт, бул үйдө.



Х

Саанчы болсоң кийесиң,



Ц

Айлана сызык чиесиң.



Ч

Уясын салат ылайдан,



Ш

Жыттуу чөп белден буралган.



Щ

Арылтат чаңын кийимдин,



Ы

Алкыш сөз, буга сүйүнгүн.



Э

Лента жол элди ташыган,



Ю

Матрос болчу жаш улан,



Я

Айларды сана башынан.



“ТАБЫШМАКТУУ ТАПШЫРМАЛАР” ОЮНУ

<i>Табышмактар</i>	<i>Жооптор</i>
<p>Алтымыш араба, Ар арабада алтымыш кап, Ар капта алтымыштан алма, Канча болот?</p>	<p style="text-align: center;">216 миң</p> <p style="text-align: center;">эки жүз он алты миң</p>
<p>Бир кишинин артына бир кыз учкашып келе жатат эле. Бирөө келип кыздан кимдин кызы болосуң? - деп сурады. Анда кыз төмөндөгүчө жооп берди: “Бул жигит жан энемдин жан денеси, Акылымдын бир даанасы, Бул жигиттин энеси, Менин энемдин кайын энеси”, - деди. Бул кимдин кызы болот?</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Кызы болот (атасы менен кетип жатат)</p>
<p>Атамдын жашы 31де болгондо мен болгону 8 жашта элем, ал эми азыр атам менден эки эсеге улуу. Ошондо менин жашым канчада?</p>	<p style="text-align: center;">23 жаш. Атасы менен уулунун жаш айырмачылыгы 23 жаш.</p>

Табышмактар	Жооптор
<p>Бир мезгилде бир көпүрөдөн үч адам өтөт: бири басып, экөө баспай, экөө көрүп, бирөө көрбөй.</p>	 <p>Кош бойлуу аял, көтөргөн баласы бар</p>
<p>Кандай суроого “ооба” деп жооп берүүгө болбойт?</p>	<p>“Сиз уктап жатасызбы?” деген суроого “ооба” деп жооп берүүгө болбойт</p>
<p>Топ чымчык, топ чырпык. Топ чымчык топ чырпыкка экиден консо, Артып калат бир чырпык. Топ чымчык топ чырпыкка бирден консо, Артып калат бир чымчык? Канча чымчык? Канча чырпык?</p>	 <p>Төрт чымчык, үч чырпык</p>

“ТАМГАЛАРДЫ ТОПТО!” ОЮНУ

Катышуучулар топторго бөлүнүп, ар бир топ алтыдан (*же беш, жети ж.б.*) болуу керек. Катышуучуларга төмөндөгүдөй тапшырмалар берилет:

Башка топторго угузбастан алты тамгадан турган сөз тандоо;

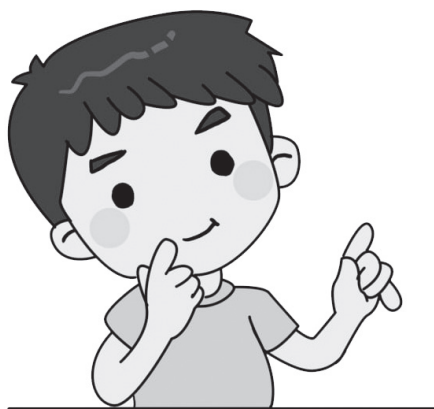
Топ жетекчиси топтун ар бирине бир сөздүн негизинде (*М.: китеп: 1-оюнчуга “К”, 2-оюнчуга “И”, 3-оюнчуга “Т”, 4-оюнчуга “Е”, 5-оюнчуга “П”*) тамгаларды бирден бөлүп берүү;

Топтор даярдангандан кийин, баары бир убакта (1-топ гана) өздөрүнө тиешелүү тамгаларды катуу үн менен айтуу;

Айтылган тамгалардын негизинде кайсы сөз экендигин табуу.

Оюн ушундай тартипте уланат. Эгерде бир айтканда табууга кыйын болсо экинчи, үчүнчү ирет жай айтууну суранышса болот. Анда да таппаса тамганын санын чарчы түрүндө доскага жазып, тапкан тамгаларын бирден жазып, жашырылган сөздү табууга уруксат берилет (*Мисалы: “Поле чудес” оюну сыяктуу*). Биринчи топтун жашырган сөзүн экинчи топ табат, экинчиникин үчүнчү, үчүнчүнүкүн биринчи табат. Ар бир тапкан сөз ойнотуучу тарабынан берилген упай менен бааланат жана жеңүүчү топ аныкталат.

Багыттама: Топтор жашыра турган сөз өтүлүп жаткан предметке же темага багытталса да болот (*Мисалы: география предмети (карта, геолог...) же “Жыл мезгилдери” темасы (жамгыр, шүүдүрүм, жаратылыш ж.б.)*)



Оюндун убактысы:

5-15 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

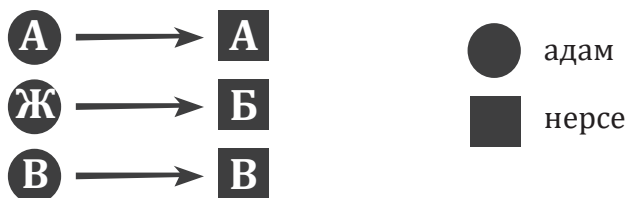
10-30

Оюнчулардын курагы:

7-45 жашка чейин

“АЙЛАНАБЫЗДАГЫ “АЛФАВИТ” ОЮНУ

Катышуучулар колуна калем жана кагаз алып, жанында курчап турган заттарды, нерселерди белгилүү бир убакыт ичинде (уюштуруучу тарабынан 5 мүнөттөн 10 мүнөткө чейинки убакыт болжолдонот) алфавиттик катарда жазып чыгышат. Ким бардык тамгага тапкан болсо же башкалардан өзгөчөлөнүп көбүрөөк жазса жеңүүчү болот. Бул иш-аракетте төмөндөгүлөр маанилүү: курчап турган зат, предметтерди издеп табуу, аларды алфавиттик иретте жайгаштыруу. Балдардын изденүүсүнө, чөйрөсүн мыктылап таанып билүүгө шарт түзөт.



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

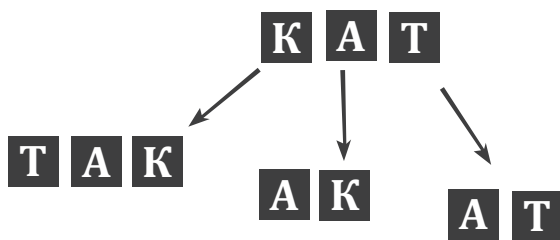
Оюнчулардын курагы:

8-40 жашка чейин

“БИР СӨЗ – МИҢ ОЙ” ОЮНУ

Доскага (баракка, ватманга) башкаларга көрүнө тургандай деңгээлде кандайдыр бир сөз жазылат. Катышуучулар ошол сөздө катышкан тамгаларды катыштырып, башка сөздөрдү таап жазыш керек. Кимиси белгиленген убакыт (5 мүнөттөн 10 мүнөткө чейин) ичинде көп тапса, ошол жеңүүчү болуп саналат. Мисалы: “кубанычтуу”. Кубан, кубаныч, туу, бат, кат, так, уу, ут, бук, бут ж.б.

Бир аз татаалыраак болсун үчүн берилген сөздөгү бир тамга ар бир жаңы сөздө бир эле жолу катыша турган, жеңилерээк болсун үчүн бир нече ирет катыша турган кылып уюштурууга болот. Мисалы, «кат» деген сөздөгү тамгалар ар бир жаңы сөздө бир эле жолу катышсын десек, анда “так, ак, ат” ж.б.



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

Оюнчулардын курагы:

9-40 жашка чейин

“КУТУЧА” ОЮНУ

Мугалим атайын даярдалган кутучаны көрсөтүп, катышуучулардан алыскы саякатка керек болгон буюмдарды салууну өтүнөт. Буюмдардын сүрөтү атайын карточка сыяктуу даярдалат.

Оюнда төмөндөгү шарттарды аткаруу керек:

Топтор бир тамганы белгилеп, сүйлөшүп алуу (Мисалы: “С” тамгасын тандашса ошол тамгадан башталган буюм-тайымды гана жыйнашат. М.: сүлгү, самын...);

Белгиленген убакыт ичинде (3-5 мүнөт) топтор же жеке катышуучу бирдей тыбыштан башталган буюмдарды бири-бирине көрсөтпөй (жашыруун) чогултуу;

Чогултулган буюмдарды катыштырып текст түзүү (топторду ойлондуруу үчүн текст түзүүдө ашыкча буюмдарды да атаса болот);

Текст окулуп жатканда кутучага чогулткан буюмдардын сүрөтүн көрсөтпөй салып турушат. Бир тамгадан башталган тыбыш жашыруун болуп кала берет. Оюндун аягында катышуучулар же топтор жашыруун тыбышты табышы керек.

Үлгү: *Саякат үчүн эң керектүү болгон буюм-тайым, тамак-аш, мөмө-жемиштерди камдап алдык. Самын, сүлгү, саат... (текст ушул сыяктуу уланат).*

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

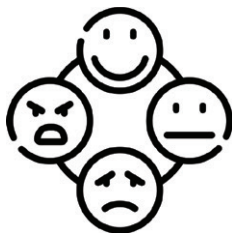
10-30

Оюнчулардын курагы:

15-45 жашка чейин

“ИНТОНАЦИЯ” ОЮНУ

Баары айлана формасында отурушат. Уюштуруучу катышуучулардан кыскараак өздөрү каалаган учкул сөз, макал-ылакап, сүйлөм ж.б. тандоону өтүнөт (уюштуруучу өтүлө турган темага багыттаса да болот). Маселен, “Бала тили – бал”. Катышуучулардын курагына карап, сүйлөмдү татаалдатса да болот. Ушул сүйлөмдү уюштуруучудан оң жакка карай ирети менен айтышат. Бирок ушул сүйлөмдү айткан ар бир адам ар түрдүү интонацияны пайдалануусу керек. Өзүнө чейинкилердин айткан интонациясына такыр окшобоосу зарыл. Бири суроо маанисинде, бири күчтүү сезим, бири чоочугандай, бири корккондой, бири кубангандай ж.б. Жаңы интонация таба албай калган оюндан четтей берет. Эң акырына чейин жеткен бир же бир нече катышуучу, албетте, жеңүүчү болот.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

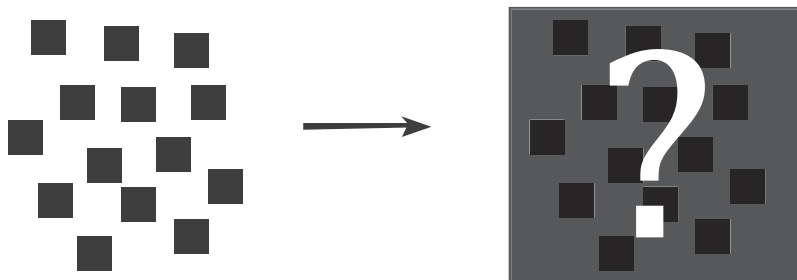
10-20

Оюнчулардын курагы:

10-40 жашка чейин

“ЭС-ТУТУМ” ОЮНУ

Уюштуруучу 15–20 майда буюмду, мисалы, калем, кагаз, өчүргүч, китепче, кыпчыткыч, таш ж.б. топтойт. Уюштуруучу кезеги менен буюмдарды көрсөтүп, Бул эмне? деген суроону берет, ал эми катышуучулар Бул – калем деп аларды аташат. Бардык буюмдарды көрсөткөндөн кийин аларды кездеме менен жабат. Катышуучулар эстеп калган буюмдардын тизмесин жазышат. Ал үчүн 5 мүнөт убакыт берилет. Эң көп буюмду эстеп жазган катышуучу жеңет.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

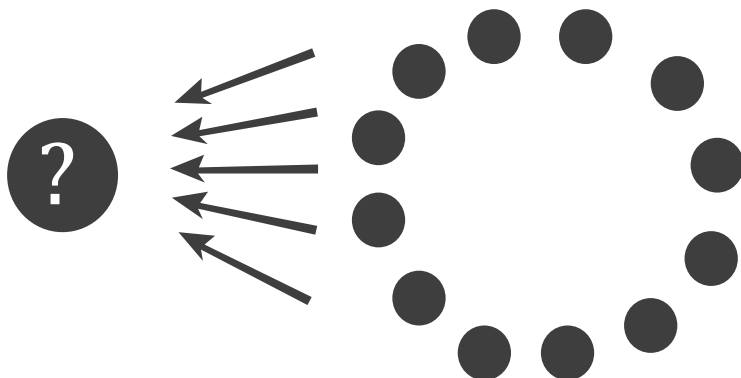
7-75 жашка чейин

“КИМ БОЛДУ ЭКЕН?” ОЮНУ

Бул оюнду бири-бирин жакшы тааныган көпчүлүк ойногону кызыктуу. Оюн төмөнкүдөй: бардык катышуучулар чогулушат. Уюштуруучу тандалат. Ал өз ичинен бир адамды тандайт. Анын кимди тандаганын эч ким билбейт. Калгандарынын милдети – уюштуруучу кимди тандаганын табуу. Оюндун бардык катышуучулары ирети менен алып баруучу өз ичинен тандаган адам кайсы, кандай затка, предметке, түскө, даамга, формага, жаныбарга ж.б. шайкеш келе тургандыгын сурашат. Уюштуруучу болсо көпкө ойлонбостон туруп жооп берип отурат. Анын жообун катышуучулар кылдаттык менен угуп, өздөрүнүн арасындагы кайсы адам жөнүндө сөз болуп жаткандыгын талдап билүү керек. Ким биринчи болуп ким экендигин тапса, ошол уюштуруучу болот. Бул оюндагы суроо-жооптор болжол менен төмөндөгүдөй болот:

- Ал адам кайсы сабакты жакшы көрөт?
- Кыргыз тили, математика
- Ал адам кайсы түстөгү кийимди көп кийет?
- Ак түстөгү.
- Мүнөзү кандай?
- Шайыр
- Кайсы тамакты жакшы көрүп жейт?
- Пиццаны
- ...

Жашырылган адам ким экендигин билүү үчүн катышуучулар жогорудагы суроолорду беришет, ал эми уюштуруучу ал адам жөнүндө берилген суроолорго жооп берет. Катышуучулар “Бул ким болду экен?” деп, арасындагыларды бир сыйра көз алдынан өткөрөт да жооп бергенге аракет кылышат.



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

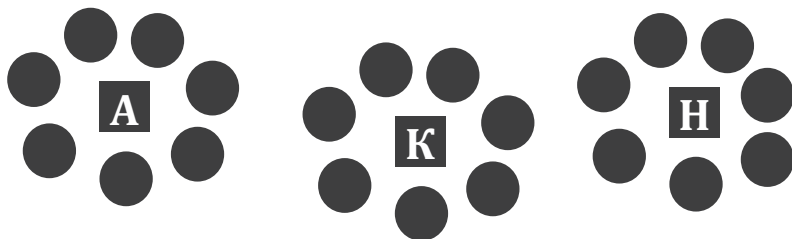
10-20

Оюнчулардын курагы:

12-40 жашка чейин

“СЫН АТООЧСУЗ АҢГЕМЕ ” ОЮНУ

Катышуучулар 4-5 адамдан турган бир нече топторго бөлүнөт. Ар бир топ биргеликте беш-алты мүнөттүн ичинде аңгеме жазышат. Бирок ошол аңгемелеринде катыша турган сын атооч сөздөрдү жазбай, алардын ордун бош калтырышат. Жазып болушкандан кийин командалар аңгемелерин бири-бири менен алмашышат да, берки топтогулар жазбай бош калтырган жерлерине маанисине карай сын атооч сөздөрдү коюп чыгышат. Баары бүтүшүп, аягында аңгемелер окулуп, салыштырылат. Бул жерде аңгемени жазган командалар ойлогондой эмес, башкача сын атоочтор коюлуп, тамашалуу текст пайда болуу менен бирге жагымдуу маанай жаралары шексиз.

**Оюндун убактысы:**

5-15 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

15-40 жашка чейин

“САНДАР” ОЮНУ

Катышуучулар бири-бирине ийиндери тийгендей аралыкта турушат (олтурушат). Бардыгы акырын башкалар уга тургандай кылып санай башташат. Санап жатышканда эки адам же андан ашык адам бир мезгилде бир санды айтуусуна, бир адам бир санды кайра кайталап айтуусуна тыюу салынат. Бирок ар бир адам башаламан эмес, бирден баштап ирети менен санашы керек. Катышуучулардын келишип алышына, алдын ала сүйлөшүп алышына жол берилбейт. Оюн жүрүп жаткан учурда сүйлөшүүгө, бири-бирине белги берип, кыймыл-аракет менен ымдап-жаңсоого болбойт. Мунун баарын уюштуруучу алдын алып турат. Саноо учурунда бир нече адам бир санды тең айтып алышса, жалпы саноо кайра башынан башталат. Тең айтып алган оюндан чыгып, калгандар улантып, акыркы калгандарды жеңүүчү катары көрсөтүүгө болот.

**Оюндун убактысы:**

5-15 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

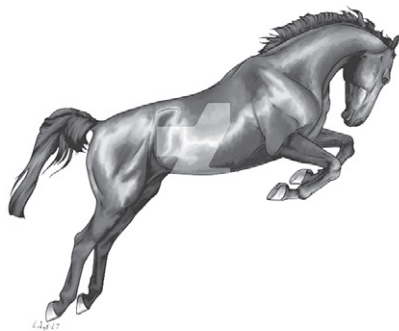
Оюнчулардын курагы:

15-40 жашка чейин

“ЖЫЛКЫ” ОЮНУ

Бардык катышуучуларга сандардын аты коюлат (1, 2, 3, 4 ж.б.). “1” деген аталыштагы катышуучу баштайт: “Көчөдө 5 жылкы бара жатат”. “5” оюнга аралашат: “Эмне үчүн 5?”. “1”: “Анда канча?”. “5”: “Сегиз жылкы баратат”. “8” кошулат: “Эмне үчүн 8?”. “5”: “Анда канча?”. “8”: “4 жылкы баратат” ж.б. Ким адашып, же айта турган сөзүн таппай калса, катышуучулар тарабынан “жаза” колдонулат. “Жазаны” аткаруу үчүн ырдап, бийлеп, табышмак, макал-ылакап, анекдот, ыр айтса болот.

Ал эми акыркы калган катышуучу жеңүүчү болуп табылат.

**Оюндун убактысы:**

5-15 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-25

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“ЭСЕПТЕ” ОЮНУ

Катышуучулар 2 топко бөлүнөт, топторго ар түрдүү сандар жазылган карточка таратылат. Уюштуруучу топторго 8ден карточка таратат жана ар бир карточкада сан жазылат. Ар бир топ кыска аралыктын ичинде ошол сандарды кошуп, эсебин чыгарат. Кайсы топ биринчи так эсеп чыгарса, жеңүүчү болуп эсептелет.

Мисалы:

1-топ үчүн	10	12	33	41	55	22	68	87	=	328
------------	----	----	----	----	----	----	----	----	---	-----

2-топ үчүн	38	94	17	22	35	8	11	73	=	298
------------	----	----	----	----	----	---	----	----	---	-----



Оюндун убактысы:

5-7 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

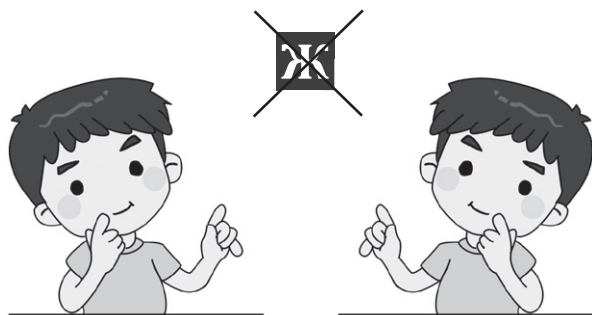
15-20

Оюнчулардын курагы:

7-20 жашка чейин

“МЕН” ОЮНУ

Баары эки-экиден отурушат. Ар бирине ондон же андан көп (аз) жаңгак, же кичине көлөмдөгү буюм берилет. Түгөй-түгөйү менен отургандар өздөрүнчө кандайдыр бир теманын үстүндө аңгемелешшет, сүйлөшүп жаткан учурда эч качан “мен” ат атоочун пайдаланбоосу керек. Эгер байкабастан айтып алса, шериги колундагы жаңгагынын бирөөсүн алып коёт. Белгилүү убакыттан кийин оюн токтотулуп, эң көп жаңгак топтогондор жеңүүчү болушат.

**Оюндун убактысы:**

5-7 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

15-20

Оюнчулардын курагы:

7-20 жашка чейин

“МЕН КИММИН?” ОЮНУ

Ар бир катышуучу “Мен киммин?” деген суроого баракка жыйырма жолу жооп жазат. Мында адам өзүнө таандык болгон мүнөз, жөндөм, шык ж.б. айтууга болот. Кыскасын айтканда, өзүнүн ким экендигин мүмкүн болушунча тагыраак баяндайт. Ал жазгандарын башка катышуучулар менен бөлүшөт (окуп берет, айтып берет). Таанышуу сабактарында колдонсо болот. Ал эми кыргыз тили предметинен өмүр баян, мүнөздөмө иш кагаздары боюнча темаларды өтүүдө муз жаргыч катары ушул оюнду пайдаланууга болот.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-15

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КААЛООБУ ЖЕ ЧЫНДЫКПЫ?” ОЮНУ

Бардык катышуучулар кичинекей баракчага абдан кызыктуу жана тамашалуу, мүмкүн курч болгон суроолорду жазып, баш кийимге салышат. Аралаштырылып, кайрадан бирден барак бүктөмдөрүн алышат да, анын ичиндеги суроолорду акырын ичинен окушат. Уюштуруучу биринчи адамдан сурайт: Каалообу же чындыкпы? Эгер оюнчу суроого жооп берем десе, “чындык” деп айтып, колуна тийген баракчадагы суроого кеңири жооп берет. Баракка жазылган суроого жооп берүүнү каалабаса, “каалоо” деп айтып, катышуучулардын каалаган нерселерин аткарып берүүгө тийиш (ырдоо, бийлөө, күлдүрүү, тууроо ж.б.).

Уюштуруучу суроолорду жаш курагына ылайык кызыктуу, табышмактуу кылып түзүүсү керек:



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-15

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“СӨЗДӨР ОКУЯСЫ” ОЮНУ*(сөздөрдү колдонуп окуя жазуу)*

Уюштуруучу тексттен 7ден 10го чейинки негизги сөздү же сөз айкашын (айтымдарды) тандап, окуп берет. Оозеки айтылган сөздөрдү катышуучулар өз баракчаларына туура жазганга аракет кылышат. Катышуучулар бул сөздөрдү колдонуу менен эң аз дегенде жети сүйлөмдөн турган кыскача окуяны жазышат жана катышуучулар менен өз окуяларын бөлүшүшөт, андан кийин мугалим бир нече катышуучудан өз окуясын бардык класска үн чыгарып окуп берүүнү суранат. Мугалим тексттин түп нускасын окуйт да, катышуучулардын кимиси түп нускага окшоштура окуяны жазганы аныкталат.

**Оюндун убактысы:**

5-20 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“МАКАЛДАРДЫ ТАБУУ” ОЮНУ

Ар бир топ алты сөздөн турган макал же сүйлөм тандашып, анын ар бир сөзүн бөлүп алышып, андан соң баары бир убакта өздөрүнө бөлүнгөн сөздөрдү катуу үн чыгарып айтышат. Башка топтор кайсы макал же кандай сүйлөм экендигин табышат. Мисалы: Жакшыга айтсаң, билет, жаманга айтсан, күлөт. Ушул макалдын бардык сөзү бир мезгилде тең айтылат. Эгерде таппай калышса экинчи ирет жай айтууну топтор суранышат. Экинчи ирет таппаса, жашырылган бир сөздү айтып (Мисалы: билет деген сөздү), жардамдашса болот.

**Оюндун убактысы:**

5-20 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

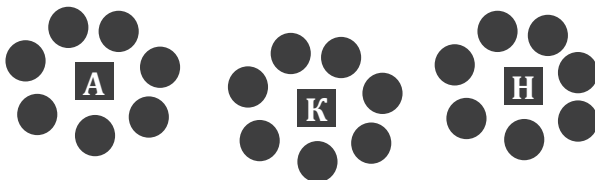
10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КУТУЧАДАГЫ ОКУЯЛАР” ОЮНУ

Он адам ар бири бирден баракчага бирден сөз жазышып, аларды кичине кылып бүктөп, кутучага салышат. Баракчалар аралаштырылат. Бул жактагы он адам кутучанын ичине колун салып, бирден алышат да, ичинен баракчаларда жазылган сөздөрдү окушат. Оюндун эрежеси: баракчада жазылган сөздү пайдаланып макал табуу. Биринчи алган адамдын баракчасында “алма” деген сөз болсо, ал: “Алма сабагынан алыс түшпөйт” деши мүмкүн. Кийинкиси ушул сүйлөмдүн маанисин улап дагы бир сүйлөм айтат. Мисалы анын барагында “ой” сөзү болсо, анда ал: “Ойчул ойлонгуча, тобокелчи тоо ашат”, - деп улайт. Демек, ар кимиси бири-бирине байланыштырып, барактарындагы сөздөр катышкан бирден макал айтуу менен кызыктуу аңгеме курашат. Биринчи жак бүткөндөн кийин, алар кайра барактарга сөз жазып, кийинки топко узатышат.



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“АШПОЗЧУЛАР” ОЮНУ

Катышуучулар топторго бөлүнөт. Топторго баш тамгасы бир тамгадан башталган аш тизмек (меню) түзүү тапшырмасы берилет (Мисалы: “К” тамгасы: кымыз, куймак, куурдак ж.б). Кайсы тарап көп тамак-аштын тизмесин түзсө, жеңүүчү ошолор болот. Аш тизмекти (менюну) түзүүгө 3 мүнөт убакыт берилет. Андан ары ар бир топ бирден улуттук тамак-аштын тарыхын же жасалышын (пайдалуулугун) айтып берише болот.

“Кыргыз элинин улуттук даамдары” сыяктуу темаларды өтүүдө ушул оюнду пайдалануу сунушталат.



Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ЭКИ ЧЫНДЫК, БИР ЖАЛГАН” ОЮНУ

Ар бир катышуучуга баракча берилет. Ар бири өзү жөнүндө үч пункттан турган маалыматты жазат, алардын экөөсү туура, бири жалган болушу керек (Мисалы: Мен (1) “Алтын тамга” аттестатын алганмын. (2) 8-10-классттарды Москвадан окуп келдим. (3) Кыргыз тили предметинен олимпиадага катышып, республикалык турда 3-орунду алгам). Баары жазып бүткөнсоңкезегимененөздөрүжөнүндөгү3маалыматты кезек-кезеги менен окуп беришет. Катышуучулар үч сүйлөмдүн “жалганын” негиздеме менен биргеликте табууга аракет кылышат (Мисалы: 3-сүйлөм жалган, анткени республикалык олимпиадага баргандардын тизмесинде Айдайдын аты-жөнүн окугандай болгон эмесмин). Андан кийин кийинки катышуучу улантат, калгандары кунт коюп угушуп, жалган маалыматты аныктаганга аракет кылышат.

Бул оюнду таанышуу сабагында, “Өмүр баян” иш кагаздарын өтүүдө да пайдалануу ыңгайлуу жана натыйжалуу.

Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ПСИХОЛОГИЯЛЫК ПОРТРЕТ” ОЮНУ

Мугалим бейтааныш эле (белгисиз) адамдын сүрөтүн илет. Сүрөттү баарыңар көрдүңөр, бул адам ким болуп иштери тууралуу суроо салат. Катышуучулар жооп беришет. Мисалы: Актёр деп ойлойм, анткени жылмайып сүрөткө жакшы түшүптүр. Кийингенине караганда... куруучу болсо керек... Колунда бир буюм турат, балким окумуштуу-изилдөөчү болушу мүмкүн... ж.б. Ушул өңүттө сүрөткө карап анализ кылышат. Ким болду экен дешип, студенттер аябай ойлонушат жана кызыгуулары күчөйт.

Андан кийин уюштуруучу 2 (же 4, 6 студент/окуучу) катышуучуну сыртка чыгып туруусун суранат. Биринчи студентке доскада илинген сүрөттөгү кишинин оң жактарын мүнөздөйт, башкача айтканда, бул өмүрүнүн аягына чейин соопчулук иштерди кылып жүргөн киши, пенсиясынын 10 пайызын гана иштетип, калганын элге, б.а., жетим-жесирлерге берчү экен (же чыныгы окуяны да баяндап берсе болот), - деген пикирин айтат да, сүрөттү карап туруп, бул кишини мүнөздөп берүүсүн суранат. Студент оң мүнөздөмө берет. Экинчи студент киргенде ошол эле сүрөттөгү кишиге окуялуу терс комментарий берет да, сүрөттү карап кишиге мүнөздөмө берүүсүн суранат. Экинчи студент терс сапаттарды мүнөздөйт.

Мугалим мындай кырдаал жараткандыгы үчүн кечирим сурап, туура жыйынтык чыгарып коюусу маанилүү.

Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КАГАЗГА ЖАЗЫЛГАН СУРООЛОР” ОЮНУ

Катышуучулардын бардыгы кичинекей баракчага өздөрү жооп алгысы келген суроолорду жазышат. Бүткөн соң жазгандарын баш кийимдин, же башка бир идиштин ичине салып аралаштырышат да, кайрадан таркатылат. Кимдин колуна кандай суроо түшкөн болсо, ошого жооп беришет. Оюн кызыктуу болуусу үчүн уюштуруучу алдын ала суроолорду тамаша формасында жазылуу керектигин айтып койсо болот. **Мисалы:** “Эки кочкордун башы бир казанда кайнабайт” деп айтышат. Бирок мен кечээ эки кочкордун башын бир казанга салып кайнатып, бышырбадымбы. Буга не дейсиң?

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-15

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КЫЗЫКТУУ ОКУЯЛАР” ОЮНУ

Бардык адамдар кызыктуу, табышмактуу окуяларды угууну абдан жакшы көрүшөт. Бирок ар бир эле адамдын башынан андай окуялар өтө бербейт, айрыкча алар жаш балдар болсо. Бул оюнда бардык катышуучулар кызыктуу окуяларды өздөрү ойлоп таап, апыртып айтып берүү керек. Айтып жаткан мезгилде ар кандай кыймыл-аракеттерди да кошо көрсөтүү менен бардык адамдардын маанайын ачат. Айтуучу адам бул “чындыкты” башкалар ишенгидей кылып, өз башынан өткөн окуядай кылып баяндайт. Мында катышуучулардын жеке чыгармачыл жөндөмү ачылат. Окуянын мазмунукайгылууда болушу ыктымал. Мындай учурда айтып берүүчүнүн эмоциясы, чеберчилиги да колдонулса натыйжалуу болот. Чеберчилик менен айтылган окуя катышуучулар тарабынан бааланат.



Оюндун убактысы:

8-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

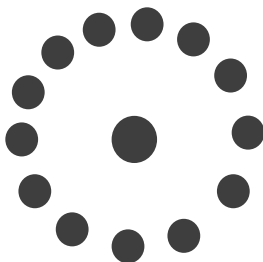
10-15

Оюнчулардын курагы:

16-40 жашка чейин

“ОБОНДУУ СҮРӨТ” ОЮНУ

Катышуучулар өз алдынча, же болбосо топторго бөлүнүп, ар кимиси өздөрү каалаган же болбосо баары биригип көпчүлүккө белгилүү бир обондуу ырдын маанисин чагылдырган сүрөт тартышат. Ал сүрөттөрүн көрсөтүп, мазмунун чечмелеп түшүндүрүп беришет. Эгерде ар бири өз алдынча обондуу ыр тандаган болсо, тартып болгон сүрөтүн баарына көрсөтүп: “Кандай деп ойлойсуңар, бул кайсы ыр болушу мүмкүн?” деген суроо менен кайрылса да болот. Биргеликте тартылган сүрөттү ыр менен салыштырып чечмелешип, экинчи жагынан кошумча ошол ырды ырдашып көңүлдүү маанай жаралат.

**Оюндун убактысы:**

8-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-15

Оюнчулардын курагы:

16-40 жашка чейин

ТИЛ ОЮНДАРЫ

Тил оюндарынын максаты

- Кептик корун байытуу;
- сөз байлыгын арттыруу;
- сөздүн маанисин түшүнүүгө көрсөтмө берүү;
- сөздөрдү айтууда тилди жатыктыруу;
- акыл, билим жөндөмдөрүн текшерүү;
- билим, билгичтиктерин колдонууга багыттоо;
- чыгармачыл аракеттерине шарт түзүү;
- окуу, угуу, сүйлөө, жазуу көндүмдөрүн калыптандыруу;
- чөйрөгө жагымдуу маанай тартуулоо.

“Саптарды толуктоо” оюн-көнүгүүсү

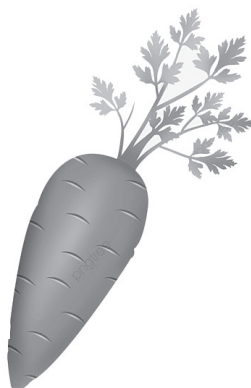
Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу ыр сабынын акыркы сөзүнө басым жасоо менен окуйт
2-кадам	Катышуучу ырдагы рифмага туура келүү үчүн сунушталган сөздөрдүн бирөөсүн тандашы керек
3-кадам	Катышуучулардын активдүүлүгү үчүн алкоо
4-кадам	Маани-маңызы боюнча түшүндүрмө берүү, толуктоо

1-ТАПШЫРМА.**Сөздөрдү маанисине карай жайгаштырыңыз**

Күнүгө жесең танбаган,
Жагымдуу, баалуу, табылгыс.
Крахмалы эзилген,
Сүйүп жеген – ... (балмуздак, ~~наныбыз~~, сабиз)

Кызарып бышкан кезинде,
Кыйласынан даамдуу.
Байкасаңар базардан,
Баарысынан алымдуу.
Бүт тамакка кошулат,
Витаминдүү бул ... (жемиш, сабиз, жагымдуу).
Каныбек Жунушевдин ырларынан



2-ТАПШЫРМА.**Рифмалашкан сөздөрдү мазмунга карап туура жайгаштырыңыз.**

Тиктесең тоону, бийикти,
Көрөсүң андан ... (*кийикти*, эликти, чебичти).

Асмандагы жылдызды
Бирден терип санадым.
Жакыныраак болсун деп
Тамга чыгып ... (*карадым*, көрдүм, тиктедим).

Ойнобойт балдар баткакка,
Кийимдерин булгабай
Жүрүшөт дайыма ... (*таптаза*, аппапак, акактай).

Эн талаа, токойдон
Эч кимдин үнү угулбайт.
Кулагым тосо тыңшасам,
Кумурска ичи... (*курулдайт*, кобурайт, буркурайт).

Түшүнөм баарын билемин,
Батинкемеден эң мурда,
Байпагымды... (*киемин*, илемин, батырамын)
Каныбек Жунушевдин ырларынан

Оюндун убактысы:

8-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

20-30

Оюнчулардын курагы:

10-20 жашка чейин

“Ыр – табышмак” оюн-көнүгүүсү
Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу ыр сабын көркөм окуп берет
2-кадам	Катышуучу ырдагы басым коюлган сөзгө карап жандырмагын табышы керек (тууранды сөзгө маани берүү керек)
3-кадам	Катышуучулардын активдүүлүгүн алкоо
4-кадам	Түшүнүксүз (же жаңы сөз) сөздөргө түшүндүрмө берүү, толуктоо

Ыр – табышмак	Ачкыч сөздөр
Чөп ичинде, Дан эгинди курутуп, Кээде салат кейишке. Чырылдаган бул эмне?	* чычкан * чегиртке * кумурска 
Кокуй, үйдөн алыстат Там түбүндө Курулдагын тыйбаса. Курулдаган бул эмне?	* коңуз * кескелдирик * жарганат * бака 
Шире издеген, Назиктигин карасаң, Гүлгө конот ийменип. Дырылдаган бул эмне?	* аары * ийнелик * көпөлөк 
Ким экенин жашырбайт, Конфет сурап басылбайт. Уңулдаган бул эмне?	* мышык * ит * эрке бала 

Оюндун убактысы:

8-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-20 жашка чейин

“Көөнө сөздөр” оюн-көнүгүүсү

Тапшырмалар, оюн-көнүгүүлөр Т. Самудиновдун “Чаң баспасын сөздөрдү” (Бишкек, 1991) китебинин негизинде даярдалды

-1-

Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу (мугалим) керней жана сурнай музыкалык аспабы жөнүндө маалымат сурайт
2-кадам	Катышуучулар түшүнүксүз болгон сөздөрдү айтат (флейта (музыкалык үйлөмө аспап), най ж.б.)
3-кадам	Катышуучулардын активдүүлүгүн алкоо
4-кадам	Түшүнүксүз (же жаңы сөз) сөздөргө түшүндүрмө берүү, толуктоо (керней менен сурнайдын айырмачылыктары ж.б.)

Эмне себептен керней жана сурнай аталганын билесиңерби?

НАЙ

Флейтанын күүлөрүн
Укса көңүл жай болот.
Ал аспапты билбесең
Кыргызчасы **НАЙ** болот.

Күү угулат сыбызгып,
Ага куштар ар адам.
Сурнай менен керней да
Мына ушундан тараган.

Түшүндүрмө сөздүк:

НАЙ (27) Най 1. Музыкалык аспап-ичи көңдөй, жыгачтан же металлдан (көбүнчө жезден) жасалган, атайын тешиктери бар түтүк чоор.

Аярлык нарын салганы(“Манас” С.О) Сыбызгы чоор ызылдап, Жез най үнү тызылдап (“Манас”).

2. диал. Тамеки тартуучу түтүк. Бириң чылым, бириң най, Бириң жылдыз, бириң ай, Экөөң көөнүм жай (Барпы).

3. диал. Мештин кернейи.



Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу (мугалим) төтөп сөзүнүн маанисин сурайт
2-кадам	Катышуучулар жооп бергенге аракет кылышат жана түшүнүксүз болгон сөздөрдү айтат
3-кадам	Катышуучулардын активдүүлүгүн алкоо
4-кадам	Түшүнүксүз (же жаңы сөз) сөздөргө түшүндүрмө берүү, толуктоо

ТӨТӨП аты неликтен?

Биз сурадык бир күнү
Музыковед Мелистен:
«Шыңгырама» күүсүнүн
ТӨТӨП аты неликтен?

Мени дагы аз-аздан
Сезими бийлейт табышмак.
Чапкан аттын дүбүртү
Улам барат алыстап.

- Андай болсо эң алгач
Күүнүн өзүн угалы, -
Деди дагы, шашылбай
Үн жазгычын бурады.

Мелис агай мелтирейт
Бир ордунда кебелбей.
Карады анан биз жакты,
Кандай экен дегендей.

...Элес келди түн качып,
Таң агарып аткандай.
Карлар эрип көктөмдө,
Суулар туйлап аккандай.

Өзүбүздүн суроого
Жооп таптык өзүбүз.
Эч сезилбейт бул күүдөн
Ачуу арман, өкүнүч...

Көзөп өтүп булутту,
Күмүш шоола төгүлдү.
Канат байлап кыялга,
Көккө учурду көнүлдү.

Сайрайт комуз шанкылдап,
Сырын катпайт күңгүрөп.
Демек, төтөп деген сөз –
Кубанычты билдирет.

Түшүндүрмө сөздүк:

ТӨТӨП - Көңүлгө төп, толук ылайык.
Төрө Манас өлгөн соң,

Төтөп болгон көөнүмө,
Ак кула сенден арылдым ("Манас").

-3-

Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу (мугалим) ырды окуйт жана катышуучулардан маанисин түшүнгөн же түшүнбөгөндүгүн суроо
2-кадам	Катышуучулар жооп бергенге аракет кылышат жана түшүнүксүз болгон сөздөрдү айтышат
3-кадам	Катышуучулардын активдүүлүгүн алкоо
4-кадам	Түшүнүксүз (же жаңы сөз) сөздөргө түшүндүрмө берүү, толуктоо

СЕРЕ деген эмне?

Төрт манжандын арасын
 Азыраак ач кеңеет.
 Аны тоолук элибиз
 Төрт эли эмес, СЕРЕ дейт.
 Муну менен көбүнчө
 Май калыңы ченелет.

Түшүндүрмө сөздүк:

I. 1. Түркүктөргө орнотулган үстүнкү бети гана жабылып туш жактары ачык бастырма.

2. Курут кургатуу үчүн ылайыкталган бийик секиче. *Алачык менен үйдүн ортосунда сереси бар экен, үстүнө кышаа таштап, курут жайып коюптур.* (Касымбеков). 3. Төр, төбө.

II Төрт манжанын салааларын анча бириктирбей ачыгыраак коюп, өлчөгөндөгү жазылык энди билгизген чен. *Улак башкалардан сере бийик (Бейшеналиев). Казысы сере бээ союптур. Кымтый кармап олтуруп, Чеңгелин сере толтуруп* (Молдо Кылыч).

III. таңдын эре-сересинде. Таң кулан өөк болгондо, таң жаңыдан атып келе жатканда. Таңдын эре-сересинде Табылдынын айылына келип калды ("Эр Табылды").

БОРЧО деген эмне?

БОРЧО

Касапчыдан алуучу:
Бир БОРЧО! – деп өтүнөт.
Ал түшүнөт заматта,
Демек, бир чоң кесим эт.

Түшүндүрмө сөздүк:

БОРЧО бөлүк-бөлүк, тилке-тилке, бөлүкчө. Борчо - борчо кесилген эт.
// Жүрөктү борчо тилгилеп, Кыргызга кирди кезигип (Токомбаев).

КЫРЫМ кайда?

Алыс болсо өтө эле	Ага башын оорутпайт
Жер түбүнө барабар.	Азыркынын адамы.
Аны КЫРЫМ дешчү экен	Жакын кылган алысты,
Эзелки өткөн бабалар.	Самолёттун заманы

Түшүндүрмө сөздүк:

КЫРЫМ Химиялык зат. 2. Хром тузу менен өндүрүлгөн жука булгаары. Береги Орозкул азыр кырым өтүгүн жылтыратып, үзөңгүнү чирене учкай тээп, ээрде үргүлөп, шыйрагына киши теңебейт (Ч. Айтматов)

АШЫРКЫ

Алыс болсо өтө эле	Ага башын оорутпайт
Жер түбүнө барабар.	Азыркынын адамы.
Аны КЫРЫМ дешчү экен	Жакын кылган алысты,
Эзелки өткөн бабалар.	Самолёттун заманы

Түшүндүрмө сөздүк:

АШЫРКЫ сейр. Алыскы, алыс жактагы. Ашыркы журт

“Сүрөттөрдөн сөздүктөр” оюн-көнүгүүсү

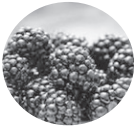

Аткаруу кадамдары

1-кадам	Катышуучуларга сүрөттөр көргөзүлүп, кыргызча аталышын табуу тапшырмасы берилет
2-кадам	Эгерде таба алышпаса текст (ыр саптары) окулат (же уктурулат)
3-кадам	Окулган (уктурулган) тексттен кийин катышуучулар сөздүктү толукташат
4-кадам	Уюштуруучу тарабынан катышуучулардын активдүүлүгү бааланат

А

<i>Сүрөттөр</i>	<i>орусча</i>	<i>кыргызча</i>
	кулон	
	укроп	
	“Дамские пальчики”	
	плащ	



Сүрөттөр	орусча	кыргызча
	ежевика	
	барабан	
	аптечка	
	бантик	
	носорог	
	жирав	

ОКУУ (УГУУ) ҮЧҮН ТЕКСТТЕР**КЕТЕЧИК**

Кыз-келиндин мойнунан
Кылакташып жасанган
Көрдүм кооз баштыкча
Көркөмдөлүп жасалган.
Көрсө, буюм турбайбы
КЕТЕЧИК деп аталган.

Десем, аным тууралуу
Балдар койду суроону.
А чынында, кетечик
Азыркынын кулону.
Ишчи кыздар берчү экен
Мындай сонун ыроону.

НАГАРА

Тарта билет сурнайды,
НАГАРАНЫ урганды..
Анда, ал бала – сурнайчы,
Барабанчы турбайбы.

Эне тилдин адиси
Эргеш агай жашасын!
Таап берди ал бизге
Барабандын өз атын.
Мындан ары сен дагы
Нагара деп жазасың.

АШКӨК

АШКӨК өсөт короодо
Болгон кезде жазгы убак.
Аны салса тамакка,
Аштын даамын арттырат.
Укроп, - дейт орусча,
Эстеп алгын жакшылап.

ЧЕКСЕ

- Аптечканын өз атын
Азыркылар эстебейт, -
Деп, жылмайды чоң атам,
Аны кыргыз – ЧЕКСЕ дейт.
Жарабас иш – эскини
Такыр унут калтырыш.
Бул буюмду кастарлап,
Дары-дармек салчубуз.

КУСЕЙНИ

Жүзүмзардын ичинен
Турат миң сан күн күлүп
“Дамские пальчики”,
Бул сортту да жүр билип.
КУСЕЙНИ дейт кыргызча,
Мөмөлөрү сүйрү бүт.

Мөлтүрөгөн жүзүмдүн
Шириндигин ким билбейт?
Тал-тал болуп турганын
Эне тилде – шиңгил дейт.
Жапырт тегиз бышканда,
Багбан жыйнап үлгүрбөйт.

КЕЛЕСЕМ

Бөбөктөрдү шаардык
Тилге жарды дебесин.
Чоң энемден чогултуп,
Сөздүк түздүм мен өзүм.
Чачка такчу бантиктин
Кыргызчасы – КЕЛЕСИМ.

Келесими Гүлайдын
Көк асмандан ойгондой.
Чачтарына байласа,
Көк көпөлөк конгондой.

КЕМЕНЕК

Боз кийизден жасалган
Кайран кийим – КЕМЕНЕК.
Сездирбейсиң жамгырды
Турсун мейли себелеп.
Ыңгайлуу да, жеңил да
Ак калпагың сыяктуу.
Эгер, башта көрбөсөң,
Элестеткин плащты.

КЕРИК

Учтуу, сыңар мүйүзү
Тумшугунда чочоёт.
Таңыркашат турган эл
Тор жанында котолоп.
Кыргыз аны КЕРИК дейт,
Орусчасы — носорог.

Булар жашайт бир гана
Африка тарапта, -
Деп, жандыктар тууралуу
Кесе сүйлөп, талашпа!
Керик менен акыра
Көп айтылат “Манаста”.

МАЙМЫНЖАН

МАЙМЫНЖАНДЫ кээ бирөө
Бүлдүркөнгө окшотор.
Орусчасын сураса,
Ежевика, - деп котор.

Маймынжанга башында
Көңүл бурбай жүрчү элек.
Тоо койнунда токойдон
Терип келип бир челек,
Таламайга салганда,
Көбү калды арманда.

АКЫРА

Алты метр бою бар,
Жүргөн жери Саванна,
Десем, балдар чурулдайт:
“Жираф тура ал анда”.

АКЫРА деп аташчу
Аны эзелки заманда.

Ата Мекен ал үчүн –
Африка аймагы.
Бирок, көчмө цирк менен
Кайда гана барбады.
Ал барган жер ар качан
Бөбөктөрдүн майрамы.

“САПТАРДАН СӨЗДҮКТӨР” ОЮН-КӨНҮГҮҮСҮ

Аткаруу кадамдары

1-кадам	Текст (“А” тапшырма) окулат (же уктурулат)
2-кадам	Катышуучулар эстеп калган сөздөрдүн сөздүгүн түзүшөт (же текст окулуп (уктурулуп) жаткан учурда “Б” тапшырмасын аткарууга уруксат берилет
3-кадам	Окулган (уктурулган) тексттен кийин калтырылган сөздүктү толуктоого уруксат берилет
4-кадам	Уюштуруучу тарабынан катышуучулардын активдүүлүгү бааланат

-А-

ЫСЫЛЫК

Кыргызчасын көп сөздүн
Сурай бердик кызыгып.
Закусканы, мисалы,
Дешет тура – ысылык.

Далай кептер бар экен
Биз алиге угалек.
Таңгалыппыс, пивону
Айтат десе – сыра деп.

ЖАЗА ПУЛ

Жолдо жүрүү жобосун
Билүү керек мыктылап.
Жаман жорук, акыры
ЖАЗАПУЛГА туш кылат.
Түшүнбөсөн бул кепти,
Ал кадимки штраф.

Кырсыктардан коргогон
Жол белгисин жаттайлы.
Айдоочуну чочутуп,
Аламандап, шашпайлы.
Эрежени көп бузуп,
Жазапулду тартпайлы

ЛЕБИЗ

Викторина – оюнда
Көп соболго туш болдук
Анын бири момундай:
“Кандай кесип дикторлук?”

Сыналгыдан Кайыпов
Сүйлөп жаткан ал кезде.
Сонун дешти бир даары
Мындай өнөр, албетте.

Кээси койду билимди,
Эң биринчи орунга
Үн керегин айтышты
Шаңдуу, назик, коңур да...

Туура талап бирок да
Бардык кептин негизи:
Эң зарылы дикторго
Дикциясы – ЛЕБИЗИ.

ЖЕРМАЙ

Көп учурда унутуп,
Колдонбойбуз эскини.
Кен издеген агайым
Кемчиликти сездиби?
Жазып жүрөт ЖЕРМАЙ деп,
Жалпысынан нефтини.
Биз жашаган бул дүйнө
Туш тарабы шай экен.
Жети катар жер алды –
Түркүн кенге бай экен.
Нефти деген, чынында
Жерден чыккан май экен.

КУШКАТ

Сулуу тартып тамганы,
Мөлтүрөттүм баятан.
– Мына ушундай жазганың.
КУШКАТ, – деди чоң атам.

Кооз, көркөм жазганга
Жаш чагынан көнүгөт.
Колу сулуу ал адам
Каллиграф делинет.

ТОРУК

Жар чакырып жалпыга
Баалуу буюм сатылды.
Алчу кардар көбөйүп,
Анын наркын ашырды.
Ар ким айтты өз баасын
Алдыңкыдан озунуп.
Жеткиришти далайга
Мына ушинтип отуруп.
Кызык өтөт дуулдап
Аукцион – соодасы.
Эки жакка бипбирдей
Тийет дешет пайдасы.
Илгери да бул өңдүү

	<p>Соода-сатык болчу экен. Аны тоолук элибиз ТОРУК дешип койчу экен. Академик абабыз Минейин деп эрте-кеч Эл аралык торуктан Сатып алды «Мерседес».</p>
<p>ЧӨП КАТ</p> <p>Үйдө отурсам, бөбөгүм Күлүмсүрөп баш бакты, Китебимдин барагын Болдучу! - деп, жаппаспы. Салбаганым карасаң. Закладка – ЧӨП КАТТЫ.</p> <p>Ким барктаса билимди, Көп нерседен кур калбайт. Чөп кат салган китеби Айрылбайт да, булганбайт. Керектүүсүн, анан да Табарында кыйналбайт.</p>	<p>ДАРЫС</p> <p>Унутулуп бараткан Сөздөр бизде көп тура. Студенттер угуучу ДАРЫС экен лекция.</p> <p>Залдагылар бир кезек Тым-тырс боло калышты. Кириш сөзүн баштады Профессор – дарысчы.</p>
<p>ДАРЕКТЕМЕ</p> <p>Эки тилди бирдей бил, Талабы ушу мезгилдин. Справочник дегенди – ДАРЕКТЕМЕ деп жүргүн.</p> <p>Турган үйүн Чынардын Чыгарыппыс биз эстен, Билишпеди сурасак Кемел, Керим, Үсөктөн. Оңой таптык дайынын Даректеме китептен</p>	<p>КЫЯВАН</p> <p>Гүл тигилип боюна Жыпар жыты бураган, Аллеяны кээ бирде Элде айтышат – КЫЯВАН.</p> <p>Шаар үчүн бул көчө Жалаң гана көрк эмес. Эки экиден ээрчишип, Эл эс алат эрте-кеч</p>

<p style="text-align: center;">АШТАР</p> <p>Хирург байкем келди да, Турбады кур ойлонуп. Тазалады жаратты АШТАР бычак колдонуп. Врач үчүн жаратты Айыктырыш тез экен. Аштар бычак дегени – Скальпелдин өзү экен.</p>	<p style="text-align: center;">ТЕМИРТЕН</p> <p>Бирдей сүйлө кош тилде Кыргызча да, орусча. Көрүүдөбүз даярдык Котормочу болушка. Кээ бир, кээ бир сөздөрдү Кандай уксак – ошондой Жазыптырбыз башында, Эне тилге которбой.</p> <p>Сберкасса, мисалы, Касса эмеспи – Аманат. А диэта – Мүнөздүү тамак болуп саналат.</p> <p>Жардыланат сөздүгүң Эстегенден эринсең. Мектебиңде чогулткан Металломуң – ТЕМИРТЕН</p>
<p style="text-align: center;">АЛАБУГА</p> <p>Апам айтты: бул балык Кулунга окшоп туйлайбы? Форель деген кадимки АЛАБУГА турбайбы.</p> <p>Ушул түрү балыктын Бизге кийин таралган. Апкелинген уругу Армян көлү Севандан.</p>	<p style="text-align: center;">КЕРЕМ</p> <p>Уруна бил жашыңдан Сөздөрдү да чеберлеп. Мындан ары айта жүр Капустаны КЕРЕМ деп.</p> <p>Биздин жерге керемдин Мыкты сорту айдалды. Казанбактай түрүнө Көргөн адам таңгалды. Жалаң мындан чарбабыз Нечен миң сом пайда алды.</p>
<p style="text-align: center;">ДҮМҮРЧӨК</p> <p>Төккүн пулду билинтет, Квитанция – ДҮМҮРЧӨК</p>	

Б

**ОКУЛГАН (УКТУРУЛГАН)
ТЕКСТТИН НЕГИЗИНДЕ СӨЗДҮК ТҮЗҮНҮЗ**

КЫРГЫЗЧА	ОРУСЧА
ЫСЫЛЫК	
лебиз	
жазапул	
кушкат	
жермай	
торук	
дүмүрчөк	
чөп кат	
дарыс	
керик	
акыра	
даректеме	
кыяван	
аштар бычак (хир)	
мүнөздүү тамак	
аманат	
темиртен	
алабуга	
керем	

АШКЕБИ

Жатып ичер, жанбакты,
Жамбашы анын төшөктө.
Арылбаган аты бар –
АШКЕБИ деп эсепте.

Ашкебисин айыптап,
Ачык айтса арданат.
Жаш адамга, чынында
Жарашпайт го андай ат.

КУПУР

Жамандаса жанын жеп
Көзү жокто бирөөнү,
КУПУР сөздүү болорун
Таанып, билип жүрөлү.

БАКЫЛ

Кебек бербей чычканга,
Бир тыйынын санаган
Жан көрсөңөр, эгерде
Анда БАКЫЛ ал адам.

Эл андайды абалтан
Битир, зыкым, сараң дейт.
Жайнап бышса алчасы,
Жалгыз талын араң жейт.

ЖУДУРУК

Муштум боло калышат
Беш манжалар жумулуп.
Сен да эмесе, билип ал
Бир аты анын ЖУДУРУК.

Көз коркок да, кол баатыр.
Көнүкпөгүн бекерге.
Ак ниеттен кызмат кыл
Ата-энеңе, Мекенге.
Алсыздарга өзүңдөн
Жудуругун көтөрбө.

БИТЕКАРЫН

Өзүнөн аш аяган,
Бир тыйынын санаган
Билгиң келсе ошону
БИТЕКАРЫН ал адам.

Байлык үчүн өлөт деп,
Эл андайды көрөт жек.
Жомоктогу кадимки
Карынбайды элестет.

“САПТАРДАН САНАТТАР” ОЮН-КӨНУГҮҮСҮ

Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу тарабынан текст (ыр саптары) окулат же уктурулат
2-кадам	Катышуучуларга ыр саптарындагы учкул сөз, макал-ылакапты табуу (б.а., саптардан санаттарды) тапшырмасы берилет
3-кадам	Аткарылган тапшырманын негизинде суроолор берилет (ыр саптарынан кайсы санат сөздү таптың, маанисин кандай түшүндүң ж.б.)
4-кадам	Уюштуруучу тарабынан катышуучулардын активдүүлүгү бааланат

-1-

УЛТАН

Атаман сөз сурадым,
Айтты: Уксун кулагың.
УЛТАН деген, жанагы
Бут кийимдин таманы.

Макалда бар: “Болгуча
Бөтөн жердин султаны

Болгон артык, чынында
Өз элиңдин ултаны”.

Кантсе дагы, Ата журт
Өз кулунун жерибес.
Өңгө жерди самабай,
Өз жериңде өнүп-өс.

Түшүндүрмө сөздүк:

УЛТАН Бут кийимдин таманы. Өтүктүн ултаны. Бөтөн элге султан болгуча, өз элиңе ултан бол (*макал*)

-2-

БУРАЛКЫ

Мал арыгын көргөндө,	Бир жолу эмес, миң жолу
Өлөт деген ой кетет.	Эл кебине бой сунам.
Жакшы бакса оңолот,	Айтылгандай макалда:
Ал БУРАЛКЫ кой дешет.	“Кой семизи – койчудан”.

-3-

СОГОН

“Сопу жебейт СОГОНДУ, Жесе, Кабык коёрбу?!”	Эл макалы эзелки Кандай маани берерин.
Макалдан соң ушундай, Талаш жүрдү кызылдай.	Биз ал сөздү сурадык, Ортого алып атаны.
Кээ бир балдар туура айтты. Кээ бир балдар жылмайтты.	Жемиш десек адашып, Пияз тура жапайы

Билип алдык акыры,
Бир согондон бөлөгүн.

Түшүндүрмө сөздүк:

СОГОН Кумдуу жерге өсүүчү жапайы пияз.

Согону кумда түптөгөн,

Соорусун гүлүн ачпаган (*Тоголок Молдо*).

Талды Булакта тоолордун беттеринин баары согон,
танаа, сонун чөп (*Сасыкбаев*).

“САПТАРДАН СИНОНИМДЕР” ОЮН-КӨНУГҮҮСҮ

Аткаруу кадамдары

1-кадам	Уюштуруучу тарабынан текст (ыр саптары) окулат же уктурулат
2-кадам	Катышуучуларга ыр саптарындагы синоним сөздөрдү табуу тапшырмасы берилет
3-кадам	Аткарылган тапшырма окутуучу тарабынан текшерилет (суралат, толукталат)
4-кадам	Уюштуруучу тарабынан катышуучулардын активдүүлүгү бааланат

Саптардын мазмунунан синонимдерди табыңыз

АРТУУ, АШУУ, БЕЛ, БЕЛЕС

Көк-Арт, Кыз-Арт дегенди

Чалган чыгар кулагың.

Балким, аны кээ бириң

Чоң атаңан сурадың.

АРТУУ деген, АРТ деген,

АШУУ деген, БЕЛ деген...

Жалкы маани түшүнүк

БЕЛЕС-БЕЛЕС жер деген.

Далай эл бар дегеле

Даван ашып көрбөгөн.

Байланыптыр тоолорго

Биздин жашоо-шартыбыз.

Көчпөй, конбой жүрбөптүр

Ак калпактуу калкыбыз.

Ала-Белден, Долондон,

Төө-Ашуудан, Өтмөктөн...

Алай-дүлөй бороонго

Миң сан ирет кездешкен.

АРТУУ

Бийик тоону ашкан жер,
АРТУУ делип аталат.
Ага кыйын жетишиң,
Эгер минсең начар ат.
Кышкы тайгак учурда
Алыш керек такалап.

Жайында да бул жердин
Чекеси бир жылыбайт.
Озондогон, улуган
Машинанын муңун айт.
Сууктагы коңуздай
Араң эле кыбырайт.

БЕГИЗ

Эне тилден кездешет
Жалкы маани, эгиз кеп.
Айтса болот, мисалы,
Текши, түз же, тегиз деп.
Ким талашса – жүйөөлүү
Шибегени БЕГИЗ деп.

Бул өңдөнгөн сөздөрдүн
Көп экенин билемин.
Алар бири-бирине
Болот тура СИНОНИМ.

КАБЫР

Жергесинде Таластын
КАБЫРЫ бар Манастын,
Деген сөздү укканда,
Күмбөзү деп талаштым.
Көрсө, айырмасы жок тура
Бир-биринен ал аттын.

НООЧА

Мектепте окуп жүргөндө,
Башы чыкпай партадан
Баяс деген аты өчүп,
“Пакене” аты таркаган.
Укуруктай бою өсүп,
Азыр минтип НООЧА адам.

Укуруктай деп айтып
Таңгалдырып койдумбу?
Ушинтип да аташат
Кадыресе бойлууну.
Ал чынында машыгып,
Пакенеден “кол жууду”.

ЖУБАР

Салыштырса жакшыга,
Койбос эч ким кубанбай.
Аппак, таза болгону
Эгер дешсе – ЖУБАРДАЙ.
Кыйын болчу балдарга
Тырмак алыш, чач алыш.
Тез өзгөрдүк келгени
Жубардай кыз, таза кыз.
Азыр тыкан кийинип,
Кир жүргөндөн качабыз.

КУРУМ

Өңдү-түстү өзгөрткөн
Өнөрү көп түтүндүн.
КУРУМ деген сөз уксаң,
Ыш деп, көө деп түшүнгүн.
Чай да ушинтип кетпесин,
Чайнекти оттон түшүргүн!

Көргөндүрсүң сен деле
Чай чыгарда кызарат.
А көбүрөөк кайнаса,
Көөдөй кара түс алат.
Пайда бербес адамга
Курум болду ал, анда

ТАБИР

Таятасы Дамирдин
Жаткан экен тумоолоп.
Алын сурап биз бардык
Набат, мейиз ыроолоп.

Карыя айтты кетерде:
Ыраазымын, балдарым.
Силерден дейм, өзүмдү
ТАБИР сезип калганым.

Ойлуу барып, кайтарда
Күлкүбүздү чыгардык.
Өзүн дурус сезгенге,
Баарыбыз тең кубандык.

КАЛАБА

Чырга жакын жашынан
Адамдар бар арада.
Баскан-турган жеринде
Баштаганы КАЛАБА.
Акыл-кеңеш сөз айтсаң,
Аның кетет талаага



БИЛЕ ЖҮРҮҢҮЗ

СӨЗДҮК СҮЙЛӨЙТ

*Сөздүк Т. Самудиновдун “Чаң баспасын сөздөрдү”
(Бишкек, 1991) китебиндеги ыр саптарынан даярдалды*

ОРУСЧА	КЫРГЫЗЧА
Закуска	ЫСЫЛЫК
“Дамские пальчики”	кусейни (жүзүмдүн сүйрү сорту)
дикция	лебиз
укроп	ашкөк
штраф	жазапул
плащ	кеменек
каллиграф	кушкат
кулон	кетечик
нефти	жермай
барабан	нагара
аптечка	чексе
аукцион	торук
квитанция	дүмүрчөк
закладка	чөп кат
лекция	дарыс
бантик	келесем

носорог	керик
жираф	акыра
справочник	даректеме
аллея	кыяван
штраф	жазапул
скальпел	аштар бычак (хир)
диета	мүнөздүү тамак
сберкасса	аманат
металлом	темиртен
форель	алабуга
капуста	керем

КЫЙМЫЛДУУ ОЮНДАР**Кыймылдуу оюндардын максаты**

- * Катышуучулардын ой жүгүртүүсүн, бат кабылдоосун, тапкычтыгын өстүрүү;
- * чөйрөгө жагымдуу маанай тартуулоо;
- * акыл, билим жөндөмдөрүн текшерүү;
- * жамааттык иш-аракеттерде өзүн-өзү башкарууга тарбиялоо;
- * чыгармачыл аракеттерине шарт түзүү;
- * эл алдына чыгууда сүрдү жеңүүгө, чөйрөгө ыңгайлашууга көмөк болуу;
- * сабакка киришүүдө активдүүлүгүн жогорулатуу.



“АЛИППЕ” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды эки топко бөлүп алат. Катышуучулар уюштуруучунун эки тарабынан орун алышат. Андан кийин эки тайпага болжолдуу төмөндөгүдөй тапшырмалар берилет.

- *Ысымыңардын (аттарыңардын) башкы тамгасына карап, алфавиттик тартипте тизилгиле;*
- *Фамилияңардын башкы тамгасына карап, алфавиттик тартипте тизилгиле;*
- *Төрөлгөн айыңардын ирети боюнча катарга тизилгиле;*
- *Туулган күнүңөрдүн ирети боюнча катарга тизилгиле ж.б.*

Оюндун жүрүшү катышуучулардын тапкычтыгынан, байкагычтыгынан, бат кабыл алуусунан, уюштуруучунун уюштура билүү жөндөмдүүлүгүнөн көз каранды.

Бардык тапшырмаларды бат, туура, жаңылбай, шамдагайлык, байкагычтык, бат кабыл алуучулук менен аткарган топ жеңүүчү аталат.

Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

20-25

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КЫЙМЫЛ-АРАКЕТ” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды эки топко бөлүп, оюндун эрежесин түшүндүрөт: “Азыр мен силерге суроо берем, силер ага “Мынтип” деген сөздү кошуп, кыймыл-аракет аркылуу жооп бересиңер. Кайсы топ бат, туура, так жана кызыктуу аткарса ошол топ жеңүүчү аталат. Анда баштайбыз”.

–Биз уктайбыз?

–Мынтип.

–Тамак жейбиз?

–Мынтип.

–Биз чуркайбыз?

–Мынтип.

–Кол чабабыз?

–Мынтип ж.б. Ар бир “мынтип” деген сөзгө кошо кыймыл-аракеттери да кошо аткарылат.

Багыттама: Топтор аткара турган кыймыл өтүлүп жаткан предметке же темага багытталса да болот.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

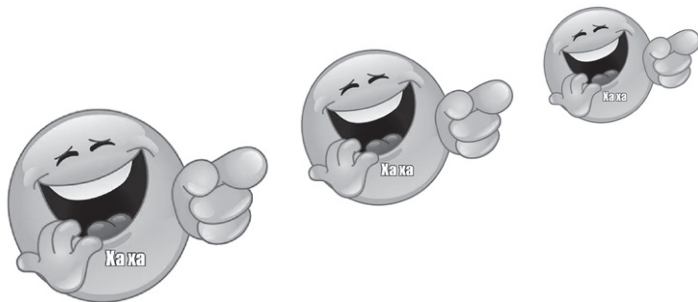
10-25

Оюнчулардын курагы:

9-40 жашка чейин

“КҮЛКҮЧҮ” ОЮНУ

Катышуучулар айлана олтурушат. Биринчи оюнчу “ха” деп күлөт. Кийинкиси “ха-ха”, үчүнчүсү “ха-ха-ха” (1-катышуучу: “ха”, 2-катышуучу: “ха-ха”, 3-катышуучу: ха-ха-ха”) деп, улам соңкусу бирден кошуп кайра биринчиге келгиче улана берет. Ар бир “ха” деген күлкү жандуу, шаңдуу, салтанаттуу чыгуусу абзел. Кайсы бир оюнчу, маселен, онунчу адам “ха” дегенди ондон кем, же ашык айтып алса, же болбосо кимдир бирөө кармана албай чындап күлүп жиберсе, оюндан чыгат. Оюндан чыккандар калгандарын жаңылтуу, адаштыруу, чаташтыруу же күлдүрүп жиберүү максатында каалаган нерсесин кылса болот, бирок денесине тийишүүгө болбойт.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

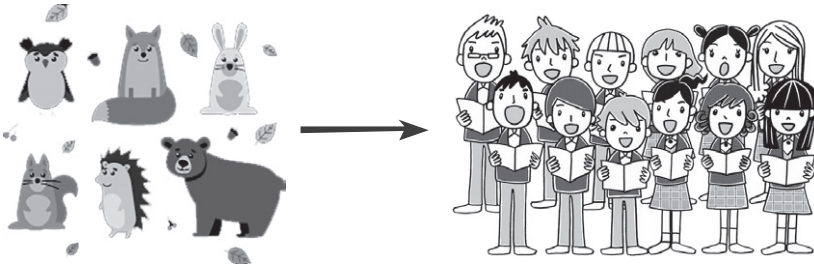
10-25

Оюнчулардын курагы:

9-40 жашка чейин

“ЖАНЫБАРЛАРДЫН ХОРУ” ОЮНУ

Катышуучулар бир нече топторго бөлүнүшөт. Ар бир команда үнүн тууроого мүмкүн болгон кайсы бир жаныбарды тандашат. (Мисалы: 1-топ мышык, 2-топ күчүк, 3-топ уй ж.б) Топтор баары билген обондуу ырды тандашат. Уюштуруучу “дирижер” болот. Дирижер кайсы команданы көрсөтсө, алар өздөрү тандаган жаныбардын “тили” менен хор ырдашат. Дирижер башка команданы көрсөтсө, ырдап жаткандар заматта токтоп, кийинкилер ыр токтогон жерден улантышат. Кайсы топ адашпай бат, туура, жаңылбай, аткарса жеңүүчү аталат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-25

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ААРЫЛАР ЖАНА ЖЫЛАНДАР” ОЮНУ

Оюн башталардан мурун катышуучулар эки топко бөлүнөт. Бир тарабы “жыландар”, кийинкиси “аарылар” болот. Эки топ тең арасынан “падыша” тандашат. “Падышалар” сыртка чыгып турушат. Калгандары ордуларына олтурушат. Уюштуруучу эки буюмду жашырат. Сыртта турган “падышалардан” башкасы буюмдун кайсы жерге бекитилгендигин билишет. Сырттагылар кирип жашырылган нерсени табуулары керек. “Жыландардын падышасы” кескелдирикти (карандаш), ал эми “аарылардын падышасы” бал (өчүргүч) табышы керек. Командалары аларга төмөнкүдөй жардам беришет: “жыландар” дагы, “аарылар” дагы сүйлөөгө мүмкүн эмес. Болгону “аарылар” “ыз-з-з-з”, “жыландар” “ш-ш-ш-ш” деп гана үн чыгарышат. Эгер кайсы тараптын “падышалары” издеп жаткан буюмуна канчалык жакындаса ошончолук үндөрүн катуу чыгара башташат, канчалык алыстаган сайын үндөрүн ошончолук басаңдата беришет. Ошонун негизинде издегенин табууга жардам көрсөтүшөт. Кайсы тараптын падышасы биринчи болуп олжосун тапса, жеңүүчү да ошолор болот.

Багыттама: Уюштуруучу жашыра турган буюм өтүлүп жаткан предметке же темага багытталса да болот (Мисалы: сүрөт предмети (түстүү калем, альбом ж.б))

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-25

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“ВЕРБАЛДЫК ЭМЕС КЕП” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды эки топко бөлүп, ар бир топтон экиден катышуучуга гана талкуулануучу теманы айтат (мисалы: өтүлгөн теманы талкууласа да болот). Эки топтон чыккан оюнчулар уюштуруучу тарабынан берилген теманы башкаларга билдирбей, ошол боюнча вербалдык эмес кеп (кыймыл-аракет, мимика, жесть) аркылуу сүйлөшө баштайт. Калгандары алардын сүйлөшүүсүнө кылдаттык менен көңүл бурушат. Эгер экөөнүн эмне жөнүндө сүйлөшүп жатышкандыктарын түшүнгөндөр пайда болсо, акырын барып ал дагы вербалдык эмес кеп аркылуу аңгемеге аралашат. Баары оюнга кошулуп, сөзгө аралашканда оюн токтотулат да, эмне жөнүндө сүйлөшүшкөндүктөрүн, бири бирине кандай маалымат берип, кандай түшүнүк алышкандыктарын, башкалардын вербалдык эмес кебин кантип түшүнүп кошулгандыктарын талкуулашат. Кайсы топтун жалпы катышуучулары тандалган темадан чыкпай, туура вербалдык талкууга катышкан болсо, жеңүүчү аталат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-25

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“УЛУТТУК АСПАПТАР” ОЮНУ

Катышуучулар бир нече топторго бөлүнөт. Бөлүнгөн топторго кайсы бир улуттук музыкалык аспаптын сүрөтү тартылган барак берилет. Алардын аткара турган тапшырмасы кыймыл аракет, үн коштоо аркылуу ошол музыкалык аспапты чагылдыруу. Ал эми кайсы музыкалык аспап экендигин тапкан топко упай берилип отуруп, кайсы топ активдүү экендигин аныктоого болот.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

Оюнчулардын курагы:

10-40 жашка чейин

“КИМ КҮЛҮК?” ОЮНУ

Катышуучулардын тобу эки бөлүккө бөлүнөт жана эки тегерекке тизилет. Биринчи тегерек сааттын жебеси боюнча, экинчи тегерек тескерисинче баса баштайт. Кайсы бир кезде алып баруучу: “Токтогула!”, - деп айтат жана ар кайсы тегеректеги эки катышуучу бири-бирине бет маңдай болуп калат. Алардын милдети маңдайындагы катышуучунун атын бат, ылдам атоо. Ким кечиксе башка тегерекке өтөт. Ар бир тегеректин милдети - чоңураак болуу, демек, көбүрөөк ысымдарды эстеп калуу. Оюндун акырында кайсы топтун катышуучуларынын саны көп болсо жеңүүчү аталат.

Оюнду аяктагандан кийин уюштуруучу катышуучуларды жалпы айлана формасында отургузат жана сабактын темасына киришүүнү улантат. Катышуучунун аттарын мисал катары доскага жазуу менен өтүлүүчү теманы түшүндүрүүгө болот. Мисалы, Нургүл (Нургуль эмес) – кыргыз адам аттарында ичкертүү белгиси жазылбайт ж.б.у.с.

Багыттама: Жогорудагы оюнду таанышуу сабагында, энчилүү аттардын жазылышы (адам аттарынын жазылышы), бир өңчөй мүчөлөрдүн жазылышы сыяктуу темаларда да колдонсо максатка ылайыктуу болот.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“ӨЗ ТҮГӨЙҮҢДҮ ТАП” ОЮНУ

Ар бир катышуучунун аркасына барак жабыштырылат. Барактарда жомоктогу же болбосо кандайдыр бир чыгармалардагы (чыгарма, кино, мультфильм, ж.б.) белгилүү, түгөйү бар жана ошол түгөйүнүн аты да таанымал болгон каармандардын аттары (“Султанмурат – Мырзагүл”, “Актан – Акылай”, “Султан Сулайман – Хюрем” ж.б.) жазылат. Албетте, эки түгөй эки башка адамдын аркасына жазылат. Катышуучулар болсо, башкалардан тезирээк өз түгөйүн табуу керек. Алар өздөрүнүн аркасындагы “атын” да билишпейт жана көрө алышпайт. Ошондуктан башка оюнчулардан сурашат. Сураганда да “Менин аркамда эмне деген жазуу бар экен?” деп түз суроого мүмкүн эмес. Эки адам ээрчишип барып, башка бир оюнчудан: “Аркабыздагы жазууну карап айтып койчу, биз түгөйбүзбү?” деп сурайт. Ал эми ал катышуучу “ооба” же “жок” деп гана жооп бере алат. Эгер түгөй болушса, экөө четке чыгып турат, түгөй эмес болушса, анда түгөйлөрүн издеп табууга экөө эки жакка бөлүнүп жөнөшөт. Башкалар “бул сенин түгөйүң” деп жардамдашпайт. Эң акырында түгөйүн тапкандар калгандарынын каалоолорун аткарышат.

Оюндун убактысы:

5-15 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

Оюнчулардын курагы:

7-45 жашка чейин

“КУБАНТКАН КЕП” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучулардан айлана (тегерек) түзүүсүн суранат, анын борборуна өзү турат. Алып баруучу колуна топ алат жана “Мен топту ... (катышуучулардын биринин атын атайт) ыргыткым келет” деп айтат жана атаган катышуучуга топту ыргытат. Катышуучу топту кармайт да, мындай дейт: “Ыракмат. .. (алып баруучунун атын атайт) жана ал топту ыргытайын деп жаткан кийинки катышуучунун атын атап, жылуу сөз (комплемент) айтат же сылык кайрылат. Бири-биринин сөзүн кайталабоо окутуучу тарабынан эскертилет. Ар бир кийинки катышуучу топту алган адамына ыраазычылыгын билдирет (“ыракмат, курбум”, “ыраазычылык билдирем, досум”, “кубанычтамын, Жаркын Абыловна”, “кубанттыңыз, тайпалашым” ж.б.). керек. Темпти ылдамдатса да болот. “Ыы... неме” сыяктуу тыным жараткан сөздөрдү колдонгон катышуучу оюндан четтетилет. Кеп маданиятынын үлгүлөрү сакталууга тийиш (кептин тазалыгы, байлыгы, уккулуктуулугу ж.б.). Бардык тапшырмаларды бат, туура, жаңылбай, шамдагайлык, байкагычтык, бат кабыл алуучулук менен аткарган катышуучу жеңүүчү аталат.

Оюндун убактысы:

5-15 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-30

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“ЭСТАФЕТА” ОЮНУ

Досканын эки бийик жерине эки ватман илинет. Катмышуучулар эки топко бөлүнүп, командалар биринин артына экинчиси болуп тизилип турушат. Командаларга бирден маркер берилет. Уюштуруучу “Баштадык” дээр замат эки топтун биринчи тургандары доскадагы өз ватмандарына чуркап келип, өз атын жазып, кайра тобуна барып, маркерди башкасына берет. Бул тапшырмага кошумча дагы бир нече варианттарды сунуштоого болот (Мисалы: өз атыңдын баш тамгасынан кеткен мөмө-жемиш, улуттук даам, буюм ж.б.) Кийинкиси да ушундай кылат. Кайсы команда биринчи болуп бүтсө, жеңүүчү болот (7 жаштан 11 жашка чейинки курактагылар ойносо болот).

Булоюнду аңгеме курап, жетектү түздүрүп ойнотсо да болот: команданын бир мүчөсү чуркап барып, өз ватманына кандайдыр бир сүйлөмдү жазат. Кийинкиси барып, анын маанисин улап, байланыштырып дагы бир сүйлөм жазат. Натыйжада текст курулат. Кайсы топтун түзгөн текстти берилген талапка жооп берсе, жеңүүчү аталат (14 жаштан 40 жашка чейинки курактарга сунушталат).

Оюндун убактысы:

8-10 мүнөткө чейин

Катмышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

7-40 жашка чейин

“ДИРИЖЕР” ОЮНУ

Катышуучулардын баары билген обондуу ыр тандалат. Чогуу бир кайталап ырдашат. Андан соң арасынан бирөө тандалып, астыга чыгып, катышуучуларды карап турат. Ал дирижер болуп саналат. Баары ырдай башташат. Дирижер колун жогору көтөргөндө үндөрүн катуу чыгарып ырдашат, колун эки капталына алганда бир аз акырын, ал эми төмөн түшүрүп алса, ичтеринен (өтө жай) ырдашат. Кайра бийик көтөрсө, катуу үн менен ырдашып, оюн улана берет. Оюнду кызытуучу дирижер болуп саналат. Ошондуктан ал колдорун өз каалоосуна жараша тез-тез өйдө төмөн түшүрүп турса жакшы. Оюндун шартын бузган катышуучу оюндан четтетилип отуруп, акырында калган катышуучу жеңүүчү болот.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-32

Оюнчулардын курагы:

12-40 жашка чейин

“ПАНТОМИМИКА” ОЮНУ

Катышуучулар эки командага бөлүнөт. Чүчүкулак аркылуу кайсы топ оюнду баштаары аныкталат. Биринчи топ каршылаш командадан бир оюнчу тандап, анын кулагына макал же фильмдин, же обондуу ырдын атын (оюнчулар тарабынан оюндун тематикасы аныкталуусу жакшы) шыбырап айтышат. Ал уккан адам өз командасына ошол нерсени эч бир сөз сүйлөбөй, кыймыл-аракеттин жардамында түшүндүрүп бериши керек. Эгер тобу таба албаса, баары тапшырма берген тараптын буйругун, каалоосун аткарат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

12-40 жашка чейин

“БУЛ КИМ?” ОЮНУ

Алып баруучу өтүлгөн теманын негизинде кайсы бир белгилүү инсандарды айтып, алардын ишмердүүлүктөрүн кошо айтат: А. Осмонов- акын, Ч. Айтматов – жазуучу, Тайсон – боксер, Рональдо – футболчу ж.б деп айтуу менен бирге колун жогору көтөрүп олтурат. Катышуучулардын бардыгы аны менен кошо колдорун улам жогору көтөрүшөт. Уюштуруучу байкатпастан кайсы бир таанымал адамдын фамилиясын атап, бирок ага таандык эмес ишмердүүлүктү айтып (Гагарин – айдоочу) кол көтөргөн учурда башкалары колдорун жогору көтөрбөш керек. Эгер көтөрүп алгандар болсо, оюндан чыгат. Эң акыры калган катышуучу жеңүүчү болот.

Багыттама: Ушул эле оюнду предметке байланыштырып алса да болот. (Мисалы: математика предмети ($3*4=12$, $5*5=25$, $6*6=46$...) же география предмети (Кыргызстандын борбору – Бишкек, Өзбекстандын борбору – Андижан ж.б.)

Багыттама: Топтор жашыра турган сөз өтүлүп жаткан предметке же темага багытталса да болот (Мисалы: география предмети (*карта, геолог...*) же “Жыл мезгилдери” темасы (*жамгыр, шүүдүрүм, жаратылыш ж.б.*)

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-40 жашка чейин

“ӨРДӨК! ӨРДӨК! ӨРДӨК! КАЗ!” ОЮНУ

Топ тегерекке отурат жана алып баруучу тандалат. Алып баруучу тегерек боюнча басып, колун ар бир катышуучунун ийинине коюп: “Өрдөк! Өрдөк! Өрдөк...”, - деп айтат. Эгерде алып баруучу “Каз!” деген сөздү айтса, анда тандап алынган оюндун катышуучусу тура калып, тегеректи айланып чуркап, тезинен өзүнүн ордун ээлеп калышы керек. Өз кезегинде алып баруучу карама-каршы багытта тегеректи айланып чуркап, бошогон орунду ээлеп калышы керек. Эгерде алып баруучу биринчи болуп орунду ээлеп алса, анда ал тегеректе калат. Ал эми ордун алдырып койгон оюнчу эми алып баруучу болот жана оюнду улантат.

Топтогу чымырканууну алып салуу үчүн оюндун динамикасын колдоп туруу жана кийинки олуттуу ишке өтүүнү камсыз кылуу зарыл. Оюнду аяктап жатып, эң күлүк “өрдөктөрдү” жана “каздарды” мактоону жана кол чабууларды уюштурууну унутпаңыз.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

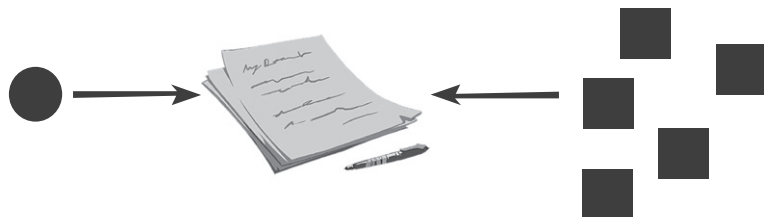
10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“АВТОГРАФ” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды эки топко бөлүп алат. Катышуучулар уюштуруучунун эки тарабынан орун алышат. Ар бир катышуучу колуна бирден калем жана таза актай барак алат. Уюштуруучунун буйругу менен ар бир топтун башчысы өз тобундагы катышуучулардын колундагы баракка колун койдуруу керек. Тез арада баарынын колун койдуруп бүткөнү “Бүттүм” деп айтат. Биринчи топ “бүттүм” дегенде калгандары да дароо токтойт. Катышуучулар кайрадан уюштуруучунун эки тарабынан орун орун алышат да, кайсы кол кимдики экендигин топ башчысы айтып берет. (М.: 1- Айшанын колу, эгер Айша өзүнүн колу экендигин тастыктаса кийинки катышуучуга кезек келет.) Кайсы топ башчысы туура тапса жеңүүчү аталат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КЕҢГУРУ” ОЮНУ

Топтун ичинен бирөөсү тандалып алынат. Аны алып баруучу бөлмөдөн сыртка чыгарып, ал азыр кайра кирип, баарына үн, сөз чыгарбастан, кыймыл-аракет, мимика-жесть аркылуу кеңгуруну туурап, аны окшоштуруп, башкаларга түшүндүрүп бере тургандыгын айтат. Ал эми ичкериде олтургандарга азыр сырттагы адам кирип, кеңгуруну көрсөтө тургандыгын, бирок ал канчалык аракет кылбасын, башка эле жаныбардын аттарын айта берүүлөрү керектигин түшүндүрөт. Ошентип сырттагы адам кирип, вербалдык эмес кеп аркылуу кеңгуруну түшүндүрө баштайт, олтургандар болсо кеңгуруну көрсөтүп жаткандыгын билсе дагы ага окшошпогон башка эле жаныбарларды айта беришет. Аларга “түшүндүрө албаган” адам болсо ансайын образга кирип, ар түркүн кыймылдар менен кеңгуруну жеткирүүгө далалат жасайт.

Бул оюндан кийин уюштуруучу катышуучунун чыгармачылык аракетин, чыдамкайлыгын, сабырдуулугун баса белгилеп, ыраазычылык билдирип коюу керек.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

12-40 жашка чейин

“ЧЫРМАЛЫШКАН ЧЫНЖЫР” ОЮНУ

Бул оюнда адамдардын саны жуп болуусу абзел. Катыхуучулар бет маңдай турушат да баары оң колдорун алдыга сунуп, бир мезгилде “Ассалому аллейкум”, же болбосо “Саламатсыңбы?” деп бет маңдайындагылар менен кол алышып учурашып, ошол бойдон кармашкан колдорун коё бербестен туруп калышат. Ошол эле турган абалдарында сол колдорун алдыга сунуп, учурашып кармашып туруп калышат. (Сол колун мурдагы адамдан башкасына берип кармашканы жакшы.) Ошентип, ортолукта абдан кызыктуу чырмалышуу жаралат. Катыхуучулардын аткара турган иши – бири-биринин кармаган колдорун коё бербестен жана да эч бир сүйлөбөстөн чаташууну чыгарып, кайрадан айлана формасында туруп калуу. (М.: Айша оң колун Алымга сунуп учурашса, сол колун Акылайга сунуп учурашат.)



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катыхуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“СТОЛДУ КАЙТАРУУ” ОЮНУ

Катышуучулардын жарымы тегерете олтургуч коюп отурушат. Ал эми калганы отургандардын аркасына турушат. Бир отургуч бош калып, анын артына да бир оюнчу турат. Бош отургучтун ээсинен башкасынын баары алдындагы отургучта отурган адамды гана тиктеп, башка жакты карабай турат. Ал эми бош отургучтун артындагы адам башка отургучта отурган кайсы бир адамга көзү менен ымдап, бош отургучка чакырат. Көз менен ымдап чакырганын отургучтун арт жагында тургандар байкабоосу зарыл. Ошондо чакырылган адам билдирбестен тез ылдамдыкта ордуна тура калып, чакыргандын бош турган отургучуна отуруп калат. Ал эми отургучтун арт жагында турган катышуучунун милдети, алдында отурганды качырбастан кармап калуу. Кармай албай калса, анда ал бош калган орундукка башка бирөөнү чакырып, оюн андан ары уланат. Эгерде кармап калса, анда ошол кармалган жана бош орундукка чакырган катышуучу экөө отургучту алып оюндан чыгып кетишет. Оюнду утуп алган адам улайт. Бардык тапшырмаларды бат, туура, жаңылбай, шамдагайлык, байкагычтык, бат кабыл алуучулук менен аткарган эки катышуучу оюндун акырында жеңүүчү аталат.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ТҮЛКҮ МЕНЕН КОЁН” ОЮНУ

Катышуучулар айлана формасында турушат (отурушат) да, бири-бирине эки топту (топ ордуна башка буюмду да колдонууга болот) кубалаштырып беришет. “Эки топтун бири “түлкү”, бири “коён” болот. “Коёнду” бир колдон экинчи колго ыргытып берүүгө болот. Ал эми “түлкүнү” болсо өзүнүн оң же сол жагындагы адамдын колуна карматып гана берүү керек. Эгер “коён” менен “түлкү” бир адамдын колуна түшүп калса, анда “түлкү” “коёнду” туткан болуп эсептелинет. Оюн дагы да кызыктуу, татаалыраак болсун үчүн эки “коён”, үч “түлкү”, же болбосо бир “коён”, эки “түлкү” кылып койсо да болот. “Коён” менен “түлкүнү” туткан катышуучу жеңүүчү аталат

Багыттама: Топтордун аталышы (“коён” менен “түлкү”) өтүлүп жаткан предметке же темага багытталса да болот. Топтун бирөөсүнө “коён”, экинчисине “түлкү” деп жазып коюуга же биринчи топ менен экинчи топтун түсүнөн айырмалай ала турган топ алууга да болот.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“АМАЛКӨЙ КАРЫШКЫР” ОЮНУ

Бул оюнга онго жакын адам катышат (адамдардын санына карай көбүрөөк катыштырууга болот). Жети баракчага “улак”, төрт баракчага “эчки” жана “карышкыр” деп жазылат (эки карышкыр, эки эчки, же болбосо бир карышкыр, үч эчки ж.б.). Оюнду уюштуруучу канча эчки жана карышкыр экендигин эч бир жанга билдирбеши зарыл. Баракчалар бүктөлүп, кутуга салынат. Катышуучулар ирети менен кутудан бирден бүктөм баракчаларды алышып, эч кимге көрсөтпөй ичинен окушат. “Улактар” бири-бирин сурап таап, бири-бирине барактарындагы жазууларды көрсөтүп, өздөрү бир топ болуп бөлүнүп турушат. Ал эми “эчкилер” менен “карышкырлар” улактарга кошулууга аракеттенишет. “Эчкилер” менен “карышкырлар” бири-бирине, “улактарга” да барактарын такыр көрсөтпөш керек. “Карышкырлардын милдети - өздөрүн “эчки” деп “актанып”, алдап, улактарга кошулуу. “Эчкилердин милдети – өздөрүнүн эчки экендиктерин, энеси экендиктерин далилдөө аркылуу улактарга кошулуу. “Улактардын милдети – биргеликте кимиси ким экендигин аныктап, кошуш керекпи, кошпой коюу керекпи, чечим кабыл алуу. “Улактар” кошулам дегендерге суроо берүү, баары чогулуп кеңешүү мүмкүнчүлүгүнө ээ. (М.: Эчки экендигинди кантип далилдейсиң? Топтогу карышкырлардан кандай айырмаң бар? ж.б.) Эгер “улактар” жаңылып карышкырды кошуп алышса, анда арасындагы улактардын бири “карышкырдын” “жеми” болот, эгерде адашып “эчкини” кошпой коюшса, арасынан бирөөсү “ачкадан өлүп калган” болуп саналат.

Оюндун жыйынтыгында оюндун жүрүшү боюнча талкуу уюштурулуп, төмөнкүдөй суроолор берилет:

Оюн сизге кандай таасир калтырды?

Чечим кабыл алуу жеңил болдубу? ж.б.

Багыттама: Катышуучунун (“карышкырлардын” жалган айтып жаткандыгын, анын сүйлөп жаткандагы кыймыл аракетинен, көздөрүнөн сезип-туюуга, байкоого болот, ал эми “карышкырлар” эмоцияга алдырбай, психологиялык жактан сыр бербей, азгырууга болот. Ошондой эле жогорудагы каармандарды өтүлүп жаткан темага байланыштырып алууга болот (“Тамсилдер” темасын өтүүдө).



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

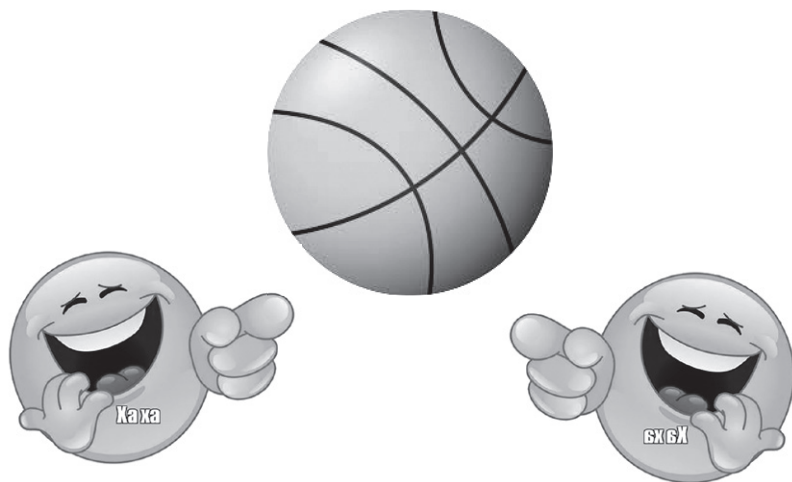
10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ШАҢДУУ ТОП ” ОЮНУ

Катышучулар айлана формасында турушат, ортодо колуна топ кармап уюштуруучу болот. Ал топту жогору ыргытат. Топ жогору ыргытылгандан тартып, жерге түшкөнгө чейин катышуучулар каткырып күлүшөт. Топ жерге тиер замат каткырык дароо токтойт. Чыныгы күлкү ушул эле заматта, токтогондон кийин болору шексиз. Кимде ким өзүн кармай албай күлүп жиберсе, ага “жаза” колдонулат. Ырдайт же бийлейт ж.б.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

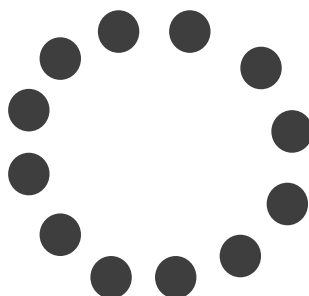
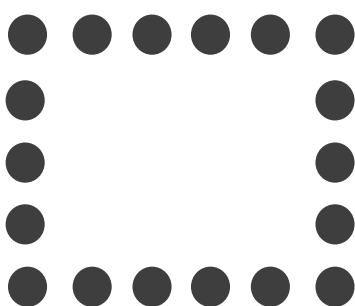
Оюнчулардын курагы:

10-40 жашка чейин

“КИМ ЫЛДАМЫРААК?” ОЮНУ

Катышуучулар топторго бөлүнөт. Ар бир топтун саны 10дон ашык болуу зарыл. Командалар уюштуруучунун буйругу менен квадрат, үч бурчтук, айлана, ромб, кайсы бир тамга ж.б. формасында туруп калуулары керек. Кайсы топ берилген буйрукту так жана тездик менен аткаrsa, жеңүүчү аталат.

Багыттама: Топтор аткара турган форма өтүлүп жаткан предметке багытталса да болот (*М.: анатомия предмети (баш, жүрөк, мээ ж.б.)*)



Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

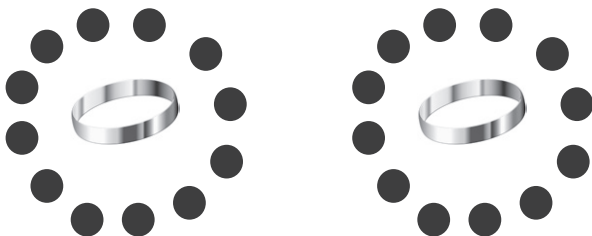
10-20

Оюнчулардын курагы:

10-40 жашка чейин

“САЯКАТЧЫ ШАКЕК” ОЮНУ

Катышуучулар санына жараша эки же андан көп топторго бөлүнөт. Ар бир топ өзүнчө катарга турушат. Топтун ар бир оюнчусу бирден калем же калем сап алып, оозуна тиштейт. Бардык команданын башында тургандарына шакек берилет. Уюштуруучунун белгиси менен шакекти тиштеп турган ручкасына илип, өзүнөн кийин турган катышуучунун оозундагы калемге илип өткөрөт. Мында кол менен кармоого уруксат берилбейт. Эгерде шакек жерге түшүп кетсе, аны кол менен алып, тиштеп турган калемине илип, андан ары улантат. Бул оюндун жүрүшү команданын эң акыркы катышуучусуна жеткенге чейин уланат. Катышуучулар аз санда болсо, аягына жетип, кайра биринчиге кайрылып келгенге дейре улантууга болот. Кайсы топтун шакеги канча жолу жерге түшүп кеткендигин уюштуруучу эсепке алып турат. Жыйынтыгында кайсы топ шамдагайлык менен туура, так аткарса ошол топ жеңүүчү аталат.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ГЕЗИТТИ ЖЫРТУУ” ОЮНУ

Катышуучулар санына жараша эки же андан көп топторго бөлүнөт. Ар бир топ өзүнчө катар отурушат. Ар бир топтун мүчөсү кезек менен алдыга чыгып, бир гана колун (оң же сол колун) алдыга сунуп столдун үстүндө турган гезитти майда кылып жыртуусу керек. Бир кол менен айрып жатканда экинчи кол такыр жардамдашпоосу керек. Кайсы топтун катышуучулары берилген тапшырманы туура, так жана ылдам аткарса жеңүүчү аталат.

Багыттама: Гезитти жыртуунун ордуна предметтик өзгөчөлүктү эске алып, башка тапшырмаларды берүүгө да болот (*М.: математика предмети (сол колу менен сандарды жазуу)*)



Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ӨЗ АТЫҢДЫ ЖАШЫР” ОЮНУ

Катышуучулардын ар биринин артына жазуусу бар кагаздар жармаштырылат. Ал кагаздардагы жазуулар катышуучулардын жаңы ысымдары болуп эсептелинет. Катышуучуларга төмөндөгүдөй тапшырмалар берилет:

- Башкалардын аркасында жазылган аттарын окуу;
- Ал эми өзүнүн атын башкаларга көрсөтпөөгө аракет кылуу;

Ар ким өз атын бир нерсе менен жашырууга мүмкүн эмес. Болгону ыкчам кыймыл, миң түркүн айла талап кылынат. Кайсы катышуучу башкалардын аркасында жазылган аттарын эң көп окуп, өзүнүн атын башкаларга көрсөтпөсө жеңүүчү аталат.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“НАВИГАТОР” ОЮНУ

Катышуучулар эки топко бөлүнөт. Андан соң бир аралыктан экинчи бир аралыкка чейин желим бөтөлкөлөр бир нече жерге коюлат. Чүчүкулак боюнча кайсы бир топтон оюнчутандалат да, анын көзү таңылат. (М.: 1-топ) Топтогу катышуучуларга төмөндөгүдөй тапшырмалар берилет:

- *Бара турган багытындагы желим бөтөлкөлөрдү кулатпастан аралап өтүү;*
- *Катышуучунун көзү таңылган соң беш, он жолу айландырып жолго салуу;*

Көзү таңылуу катышуучуга өз тобундагылар эч такыр тийишпестен, кайсы жакка баса тургандыгын айтып, жол көрсөтүшөт. Ал эми каршылаш топ болсо, тескерисинче, туура эмес жолду айтып, башын тегеретишет. Катышуучунун көзү таңылган соң командаларды аралаштырып тургузуу керек. Оюн ушундай тартипте уланат. Кайсы топтун катышуучулары көбүрөөк желим бөтөлкөлөрдү жыкпай өтсө, ошолор женүүчү болот.

Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

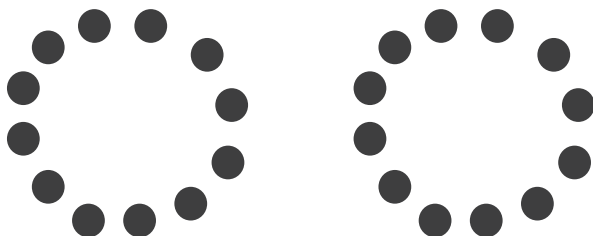
10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ЧЫНДЫК” ОЮНУ

Катышуучулар айлана формасында отурушат. Уюштуруучу ар бирине кайсы бир шаардын атын коёт. Андан соң: “Угушума караганда, ... шаарында иттер кыйкырып, короздор үрөт экен”, - деп айтат. Аты аталган “шаар” ордунан тура калып: “Жок, урматтуум, ... шаарында иттер кыйкырбайт, короздор үрбөйт. Иттери кыйкырып, короздору үргөн шаар ... шаары”, деп тез арада жооп кайтарат. Аты аталган кийинки “шаар” да ушундай тез, так жооп берүүсү зарыл. Эгерде кайсы бир оюнчу жооп таба албай кыйналып, жаңылса, кандайдыр бир буюмун уюштуруучуга берет. Оюндун акырында, өз буюмун алдыргандар ырдап, бийлеп ж.б. нерселерди аткаруу аркылуу кайрып алышат.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КОЛ МЕНЕН ТАРТЫЛГАН “СҮРӨТ” ОЮНУ

Катышуучулар бир катар болуп, бири-биринин аркасына турушат. Жетектөөчү эң акыркы адамдын кулагына жеңилерээк айтат. Мисалы: “күн”, “үй”, “дарак” ж.б. Ал уккан сөздүн сүрөтүн шашылбастан сөөмөйү менен ошол алдында турган адамдын аркасына “тартып” түшүндүрөт. Алдында турган адам болсо, аны жакшылап сезе билип, өзүнүн алдындагы адамдын аркасына “тартат”. Ошентип эң алдыда турган адамга жеткенде, алып баруучу андан кайсы нерсенин сүрөтү тартылгандыгын сурайт. Эгер ал туура жооп берсе (алып баруучу “күн” деп айтып, биринчи турган адам да аркасына “күн” тартылгандыгын айтса) оюн өз максатына жеткен болот. Эгер ага туура эмес жеткен болсо, анда кайсы жерде сүрөт туура эмес “тартылгандыгы” аныкталат. Катышуучулар көп болсо, командага бөлүп, кимиси маалыматты тез туура тартып жеткирет деп жарыштырып ойнотууга болот.

Оюндун убактысы:

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ТАЛАА, ҮЙ, КУШ” ОЮНУ

Катышуучулар бөлмөнүн ар жерине барып олтурушат (эгер класс же аудиторияда болсо, ордуларынан жылбайт). Уюштуруучу “Талаа, куш” деп үн чыгара айтып, айланып басып жүрөт. Байкатпастан бирөөсүнүн жанына токтой калып, айтып бараткан сөзүнүн бирин катуураак үн менен айтат. Мисалы: “Куш!”. Берки адам дароо, кармалбастан бир канаттуунун атын айтып жиберет. Мисалы: “Бүркүт”. Эгер “Үй” десе, үй жаныбарларынан, “талаа” десе, жапайы жаныбарлардан бирөөнү айтуу керек. Эгер айта албай шаштысы кетсе, ага “жаза” колдонулат.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

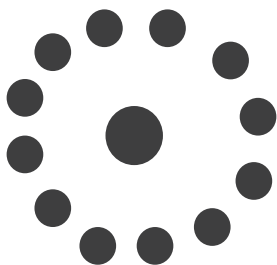
10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ТЕЛЕГРАММА” ОЮНУ

Алып баруучу ортодо болот, катышуучулар аны айланып кол кармашып турушат. Ким баштай тургандыгы белгиленет. Ал телеграмма жөнөтүү мүмкүнчүлүгүнө ээ болот. Телеграмма төмөнкүдөй жөнөтүлөт: баштоочу: Мен ... га (бир адамдын атын айтып) телеграмма жөнөттүм”, - деп же оң, сол жагындагы адамдын колун эч кимге байкатпастан кысып коёт. Ал “белгини” алган адам билдирбестен кийинки адамдын колун кысат. Бул иш-аракет кабыл алуучу адамга жеткенге чейин уланат. “Телеграмма” жеткенде ал: “Мен телеграмманы алдым”, - деп айтат. Ортодо турган алып баруучунун милдети - адамдардын кол кысуусуна көңүл буруп, телеграмма кайсы жерде баратканын байкап калса дароо айтуу. Туура тапса, ал телеграмма жөнөтүүчү болуп, байкатып койгон адам анын ордуна турат. Таба албаса, “телеграмманы” алган адам башка бирөөгө жөнөтүп, оюн уланат.

**Оюндун убактысы:**

5-8 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“КҮЧҮКТӨРДҮН ЭСТАФЕТАСЫ” ОЮНУ

Катышуучулар тегерене олтурушат. Уюштуруучу баары дүйнөлүк олимпиада мелдешине туш болуп калышкандыгын, олимпиадалык оюндардын катарына “күчүктөрдүн эстафетасы” деп аталган жаңы спорттук мелдеш киргизилгендигин, азыр ошол оюнду ойношо тургандыгынайтат. Мында оюндубаштоочубелгиленип, ал оң тараптагы адамга “ав-ав” деп, күчүктүн үнүн туурап үрөт. Кийинкиси да оң жактагысына ошондой кылат. Ошол иш-аракет абдан тез аткарылуусу тийиш. Биринчи айлампа канча убакытта буткөндүгүн аныктап, кийинки айлампа мындан да тез болушун камсыздап, акыркы айлампа рекорддук ылдамдыкты көрсөтсө, оюн өз максатына жетет.

Бул оюн сыртынан караганда эч кандай мааниге деле ээ эместей туюлушу мүмкүн, бирок, катышуучулардын бири-бири менен мамиле түзүүсүнө, маанайынын көтөрүлүшүнө чоң жардам берет.



Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

14-40 жашка чейин

“ДУБАЛ” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды дубалдын түбүнө абдан жакын барып, ошол жакты карап, колдорун эки ийиндин деңгээлинде көтөрүп турушун айтат. Андан соң аларга төмөнкүдөй маалымат берилет: “Азыр мен көп нерселерди айтам. Эгер силер менин айтканыма макул болсоңор, эки колуңарды жогору көтөрүп дубалга коёсуңар, эгер макул эмес болсоңор, колуңарды төмөн түшүрөсүңөр. Анда эмесе баштадык ...”. Суроолор болжолдуу төмөнкүдөй болот:

1. Силерге балмуздак жагабы?
2. Ким жыланды жакшы көрөт?
3. Уктаганды жакшы көрөсүңбү?
4. Ким кино көрүүнү жакшы көрөт?

Ушул сыяктуу суроолордун ар бирине катышуучулар өз каалоолоруна жараша колдорун өйдө көтөрүп дубалга алакаңдарын коюп, кайра төмөн түшүрүп турушат. Эң акыркы суроо төмөнкүдөй болот:

Силер акылдуу адамсыңарбы?

Албетте, баары кол көтөрөт. Жыйынтыктоочу сөз: “Анда эмне үчүн пайдасыз эле дубалды тырмалап жатасыңар?”. Көңүлдүү маанай пайда болот.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

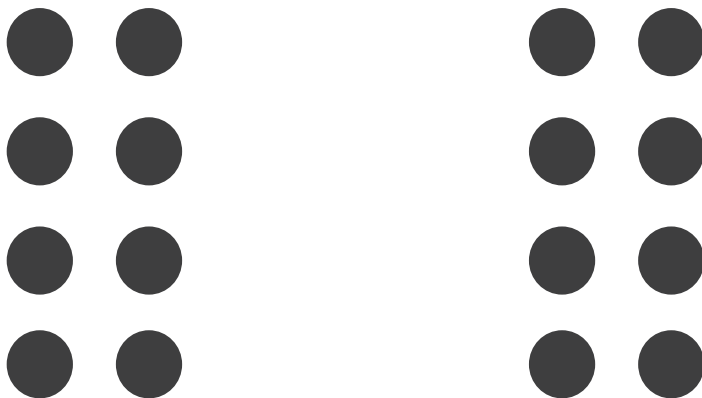
10-20

Оюнчулардын курагы:

10-20 жашка чейин

“АУРА” ОЮНУ

Катышуучулар эки топко бөлүнүп, эки топ бири-бирине колдору жеткидей бет маңдай турушат. Баары туш-тушундагы адам менен оң колдорун сунушуп кармашып турушат. Көздөрүн жумушуп, колдорун коё беришип, турган ордуларында үч жолу айланат. Ошол боюнча көздөрүн ачпастан туруп, мурдагы кол кармашып турган шериктерин табууга аракеттенишет. Оюн жүрүп жаткан учурда үн чыгарууга жана сүйлөөгө мүмкүн эмес. Шериктерин издеп жаткан учурда бир гана колун кармап, алаканынан гана билүү керек, башка жерине кол тийгизбеш керек.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

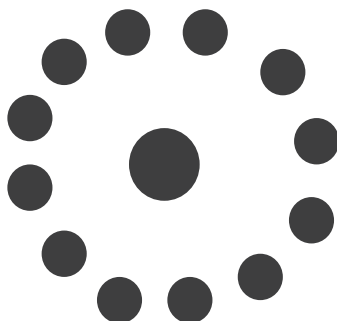
10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“МАГНИТ” ОЮНУ

Бардык катышуучулар көздөрүн жуумп, бөлмөнүн ичинде айланып басышат. Алып баруучу арасынан бирөөнүн кулагына “магнит” деп айтканда, ал ордуна жылбай туруп калат. Калгандары бири-бири менен кагылышып калса “магнитсиңби?” деп сурашат. Эгер ал унчукпаса, демек, магнит. Ага урунуп алган адам да ордуна жылбай, “магниттин” колун кармап туруп калат. Аларга кагылышып алган ар бир адам магнитке кошулуп тура берет. Эң акыркы оюнчу келип кошулганда оюн аяктайт. Эскертүү: оюндун жүрүшүндө көздү ачууга мүмкүн эмес.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“ГЕЗИТТЕН САКТАН” ОЮНУ

Бир адамдын көзү таңылып, колуна оролгон гезит берилип, отургучка отургузулат. Анын түбүнө кандайдыр бир жеңил буюм коюлат. Отурган адамдын функциясы – отургучтун астындагы буюмду гезити менен кайтаруу. Калгандары ошол предметти билдирбестен алуусу шарт. Эгер кайсы бири ошол буюмду алууга аракеттенип жатканда кайтаруучунун колундагы гезит бир жерине тийсе, экөө орун алмашат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-20 жашка чейин

“ЭСЕПТЕ!” ОЮН

Үч же беш адам ортого чыгат. Көздөрү таңылат. Ар биринин колуна бир нече тыйын же болбосо кагаз акчалар берилет. Алар колу менен шашылбай анализдеп, жыйынтыгында ошол акчалардын суммасы канча экендигин аныкташы керек. Биринчи тапкан - жеңүүчү.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“КОРОЗ КЫЙКЫРАТ” ОЮНУ

Баары айлана турушат. Ортого бир адам чыгып, көзү таңылат да, колуна оролгон гезит карматылат. Аны ордунда төрт-беш ирет тегеретип коё беришет. Ал тегеренип тургандардын бирин гезит менен урат. Кимди гезит менен уурса, ошол корозду туурап кыйкырат. Урган адам анын ким экендигин үнүнөн таануусу керек. Тапканга чейин оюн улана берет. Тапканда орун ашуу болот. Короз өңдүү кыйкырганда үндүн тонун ар түрдүү өзгөртүүгө болот

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“МУЗЫКАЛУУ БАШ КИЙИМ” ОЮНУ

Алдын ала гезиттен же болбосо кагаздан баш кийим жасалат. Эгерде суук учур болуп, баары баш кийимчен жүрүшсө, анда ошолор деле пайдаланылат. Катышуучулар баш кийим кийишип, айлана турушат. Арасында бирөө жылаңбаш турат. Шаңдуу музыка коюлат. Оюнчулар музыканын ыргагы менен башындагысын алып кийе берет. Процесс токтолбойт: аласың, киесиң. Сенин баш кийимиңди артыңдагы адам алып кийсе, сен алдыңдагыныкын алып кийе бересиң. Күтүүсүз жерден музыка токтоор замат иш-аракет да тып токтойт. Кайсы адам баш кийимсиз калса, кимиси кийүүгө жетишпей калса оюндан четтетилет да, андан ары уланып, жеңүүчү аныкталганда аяктайт.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

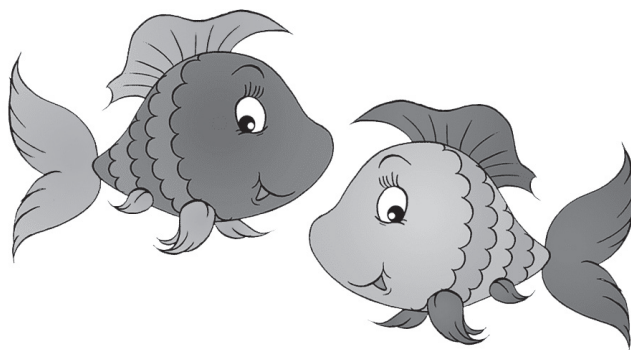
10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“БАЛЫК” ОЮНУ

Уюштуруучу: “Элестеткиле: менин сол колум - деңиз (сол колун көкүрөгүнө алып, толкунду чагылдырат), ал эми оң колум - балык (оң колун да көкүрөгүнө сол колунун түбүнө алып, сүзүп бараткан балыктын элесин берет). Мына азыр балык суунун түбүндө сүзүп жүрөт. Эгерде суунун үстүнө чыкса, баарыңар кол чаап турасыңар. Деңизге кирип кетсе, токтотосуңар”. Колун улам тез-тез өйдө-ылдый түшүрүп, кол чабуунун темпин башкарып, көнүлдүү атмосфера жаратат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“ТЫЮУ САЛЫНГАН КЫЙМЫЛ” ОЮНУ

Оюнду жетектөөчү катышуучуларга бет маңдай туруп, кандайдыр бир жеңил аткара турган кыймыл-аракеттерди көрсөтөт. Калгандары анын артынан кайталашат. Көрсөтүүчү канчалык тез кылса, алар дагы тез кайталоосу керек. Бирок, оюн башталардан мурун үч же төрт кыймыл-аракет көрсөтүлүп, аларды аткарууга тыюу салынат. Мисалы, эки колун жогору көтөрүү, оң бутун жогору көтөрүп, сол буту менен секирүү, алакан чабуу ж.б. Уюштуруучу кокустан башка кыймылдарга кошуп ошол кыймылды аткарса, аны аткарбай, өткөрүп жиберүү керек, оюнчулардын арасынан аны туурап аткарып алса оюндан чыгат.

**Оюндун убактысы:**

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“ШЕФ АЙТСА, АТКАРАБЫЗ” ОЮНУ

Катышуучулар айлана формасында турушат. Ортодо уюштуруучу турат. Ал ортодо туруп кыймылдын атын катуу үн чыгарып айтып (мисалы: “Секиребиз!” же “Айланабыз!” ж.б.) түрдүү кыймылдарды көрсөтөт. Ал эми калгандары аны кылгандарын туурап аткарышат, эгерде көрсөтүп жаткан адам берип жаткан буйругуна “Шеф айтты” деген сөз айкашын кошуп айтса гана аткарышат. Ал эми калган учурда кыймылдабай турушат. Ошондуктан уюштуруучу көбүнчө “шеф айтты” сөз айкашын кошуп айтып, кыймыл-аракеттерди жасатып баратып, арасынан бирине аны кошпой айтып, айрым катышуучуларды адаштырып жиберүүгө болот. Жаңылып аткарып алгандар оюндан чыгат.

-Шеф айтты, бир буттап секиребиз! (аткарышат)

-Шеф айтты, кол чабабыз! (аткарышат)

-Шеф айтты, айланабыз ! (аткарышат)

-Каткырабыз! (...)

Уюштуруучу ар бир иш-аракетти өзү аткарып турушу керек (шеф айтканын да, айтпаганын да).

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“МЕН ЭЧ КАЧАН ...” ОЮНУ

Бул оюн адамдар бири-бирин жакындан жана жакшылап билип алуусу үчүн мыкты таяныч боло алат. Жетиден жыйырмага чейин адам катышууга болот. Ар бир ойногон адамдын колунда катышуучулардын санына жараша бирдей сандагы майдараак предмет, зат болушу абзел (ширеңкенин даны, же буурчак, же төө бурчак ж.б.). биринчи оюнчу баштайт. “Мен эч качан ...” деп андан ары өмүрүндө кылбаган нерсени айтат (чындыкты айтуусу керек). Мисалы: “мен эч качан чет өлкөгө барган эмесмин”, “Мен эч качан ананас жеген эмесмин”, “Мен эч качанат минген эмесмин” ж.б. Маселен, эгер оюнчу “Мен эч качан тамак жасаган эмесмин” десе, тамак жасап көргөн адамдар ага колундагы предметтен бирден беришет. Ошондуктан ар бир оюнчу өзү кылбаган, бирок башкалар көп аткарып жүргөн нерселерди таап айтышы керек. Бирок, катышуучуларга бул оюн чындыкты гана талап кылары баса айтылат. Ошондуктан упай топтоо максатында жалган айтпоого тийиш. Белгилүү убакыттан соң оюн токтоп, эң көп упай (зат, предмет) топтогон адам жеңүүчү болуп саналат.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“АТОМДОР-МОЛЕКУЛАЛАР” ОЮНУ

Бардык топ жалпы тегеректе турат. Уюштуруучу катышуучулардан алар бардыгы мектепте окуган, физиканы үйрөнгөн, атап айтканда, атомдорду жана молекулаларды өткөн убакты эстөөлөрүн суранат. Бардык катышуучуларга атомдорду сүрөттөп, ошону менен броундук кыймылды (башаламан кыймыл) символдоштуруп, бөлмө боюнча кыймылдап баштоо сунуш кылынат. Уюштуруучу топко броундук кыймылдагы атомдордун кыймылы температурадан көз каранды экенин эскертет - жылуу болгон сайын ал жогорулайт. Андан кийин ал температураны атай баштайт, мисалы “10 градус”, “20 градус”, “100 градус”. “1000 градус”, “- 273 градус” ж.б.у.с., ал эми катышуучулар кыймылынын ылдамдыгын температурага ылайык кылышы керек.

Андан кийин машыктыруучу, атомдор молекулаларга топтошо алат деп айтат жана температуранын өзгөрүшүнө кезектешип, үнүн бийиктетип “молекулалар үчтөн”, “молекулалар бештен” деп айтат жана бул учурда катышуучулар көрсөтүлгөн өлчөмдөгү молекулаларды “түзүшү” керек. Ар бир жолу топто шаңдуу кайра куруу жүргүзүлөт, анткени бир “молекулада” “атомдордун” каалаган айкалышы болушу мүмкүн, анын ичинде топтогу адамдардын жалпы саны, мисалы он беш. Эң аягында “молекулалар экиден” деген буйруктун айтылышы маанилүү, анткени педагог пайда болгон жуптарды кийинки иш алып баруу үчүн сактоону суранат.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“ТОЛКУН” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды эркин мейкиндикке алып чыгат, же катышуучулар өздөрүн бир топ эркин сезиши үчүн отургучтарды жылдырууну суранат. Катышуучудан баштап, тегеректе тургандардын ар бири секирип 180 градуска бурулуусу керек. Өзүнчө бир чынжыр, бурулуулардын “толкуну” келип чыгат. Көнүгүү болушунча бат аткарылат!

Уюштуруучу убакытты карап жатканын жана жаңы рекорд коюла элек экенин ар бир мүнөт сайын кайталап, топту “күүлөнтөт”! Толкун колдун, буттун кыймылы, алдыга жана артка ийилүү ж.б. менен аткарылса болот.

Бул тапшырмадан кийин сабактын уюштуруучусу оңой эле кийинки тапшырманы аткарууга өтсө болот, анткени катышуучулар тегеректе турат жана алып баруучу аларга сунуш кыла турган шарттарга жараша аудитория боюнча жылууга даяр. Ошентип, уюштуруучу катышуучуларды жалпы тегерекке бети менен буруп, көнүгүүнү аткарууга өтсө болот.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

“БААРЫНАН МУРУН САНАП БЕРҮҮ” ОЮНУ

Уюштуруучу катышуучуларды тегерекке тизет жана жуптарга бөлөт. Ар бир жуп бири-бирине бетмебет туруп, колдорун артына коюшу керек. Оюнчулар алып баруучу менен бирге үчкө чейин санашат жана ар бир катышуучу атаандашына белгилүү сандагы манжаларын жайып колдорун алдыга таштайт, мисалы, бир колунда үч манжа жана башка колунда төрт манжа. Ар бир оюнчунун милдети көрсөтүлгөн манжалардын суммасын туура айтуу. Туура санды ким биринчи айткан болсо, ошол жеңүүчү.

Оюнду бир нече жолу кайталаса болот, аны менен бирге ар бир жуп өзүнүн жеңиштеринин жана жеңилүүлөрүнүн эсебин жүргүзөт. Вариант катары, ар бир жолу жеңүүчүлөрдөн жаңы жуптарды түзсө болот, бул акыркы жуп калганга чейин уланат да, анын ичинен жеңген оюнчу аныкталат. Ал үчүн тамашалуу байгени алдын ала даярдап алса болот.

Оюнду бир аз татаалдатса болот, анда ар бир оюнчунун милдети атаандашынын гана манжаларын санабастан, жупта көрсөтүлгөн манжалардын жалпы санын дагы эсептөөгө болот. Оюндун жөнөкөйлүгүнө карабастан, биринчи секундаларда ойду топтоого мүмкүндүк бербеген күтүлбөстүк элементи иштей баштайт, бул оюнга шайыр кызыктыруучу мүнөз берет.

Оюндун убактысы:

5-10 мүнөткө чейин

Катышуучулардын саны:

10-20

Оюнчулардын курагы:

10-30 жашка чейин

МАЗМУНУ

КИРИШҮҮ КЕБИ	3
АКЫЛ ОЮНДАРЫ	5
“Тамга – табышмак” оюну	6
Табышмактуу тапшырмалар” оюну	8
“Тамгаларды топто!” оюну	10
“Айланабыздагы “алфавит” оюну	12
“Бир сөз – миң ой” оюну	13
“Кутуча” оюну	14
“Интонация” оюну	15
“Эс-тутум” оюну	16
“Ким болду экен?” оюну	17
“Сын атоочсуз аңгеме ” оюну	19
“Сандар” оюну	20
“Жылкы” оюну	21
“Эсепте” оюну	22
“Мен” оюну	23
“Мен киммин?” оюну	24
“Каалообу же чындыкпы?” оюну	25
“Сөздөр окуясы” оюну	26
“Макалдарды табуу” оюну	27
“Кутучадагы окуялар” оюну	28
“Ашпозчулар” оюну	29
“Эки чындык, бир жалган” оюну	30
“Психологиялык портрет” оюну	31
“Кагазга жазылган суроолор” оюну	32
“Кызыктуу окуялар” оюну	33
“Обондуу сүрөт” оюну	34
ТИЛ ОЮНДАРЫ	35
“Саптарды толуктоо” оюн-көнүгүүсү	35
“Ыр – табышмак” оюн-көнүгүүсү	38

“Көөнө сөздөр” оюн-көнүгүүсү	39
“Сүрөттөрдөн сөздүктөр” оюн-көнүгүүсү	43
ОКУУ (УГУУ) ҮЧҮН ТЕКСТТЕР	45
“Саптардан сөздүктөр” оюн-көнүгүүсү	48
“Мүнөздөрдүн мааниси” оюн-көнүгүүсү	53
“Саптардан санаттар” оюн-көнүгүүсү	57
“Саптардан синонимдер” оюн-көнүгүүсү	59
КЫЙМЫЛДУУ ОЮНДАР	65
“Алиппе” оюну	66
“Кыймыл-аракет” оюну	67
“Күлкүчү ” оюну	68
“Жаныбарлардын хору” оюну	69
“Аарылар жана жыландар” оюну	70
“Вербалдык эмес кеп” оюну	71
“Улуттук аспаптар” оюну	72
“Ким күлүк?” оюну	73
“Өз түгөйүңдү тап” оюну	74
“Кубанткан кеп” оюну	75
“Эстафета” оюну	76
“Дирижер” оюну	77
“Пантомимика” оюну	78
“Бул ким?” оюну	79
“Өрдөк! Өрдөк! Өрдөк! Каз!” оюну	80
“Автограф ” оюну	81
“Кеңгуру” оюну	82
“Чырмалышкан чынжыр” оюну	83
“Столду кайтаруу” оюну	84
“Түлкү менен коён” оюну	85
“Амалкөй карышкыр” оюну	86
“Шаңдуу топ ” оюну	88
“Ким ылдамыраак?” оюну	89

“Саякатчы шакек” оюну	90
“Гезитти жыртуу” оюну	91
“Өз атыңды жашыр” оюну	92
“Навигатор” оюну	93
“Чындык” оюну	94
“Кол менен тартылган “сүрөт” оюну	95
“Талаа, үй, куш” оюну	96
“Телеграмма” оюну	97
“Күчүктөрдүн эстафетасы” оюну	98
“Дубал” оюну	99
“Аура” оюну	100
“Магнит” оюну	101
“Гезиттен сактан” оюну	102
“Эсепте!” оюн	103
“Короз кыйкырат” оюну	103
“Музыкалуу баш кийим” оюну	104
“Балык” оюну	105
“Тыюу салынган кыймыл” оюну	106
“Шеф айтса, аткарабыз” оюну	107
“Мен эч качан ...” оюну	108
“Атомдор-молекулалар” оюну	109
“Толкун” оюну	110
“Баарынан мурун санап берүү” оюну	111
КОЛДОНУЛГАН АДАБИЯТТАР	115

Колдонулган адабияттар:

1. Колдошев М. Интерактивдүү кыймылдуу оюндар. Ош, 2012 - 156 б.
2. Көп түрдүүлүктөгү биримдик: педагогикалык мамиле жана технологиялар. Түзүүчү-авторлор Н.А.Багдасарова, Л.А. Шульгина. -Б., 2016. -256 б.
3. Кыргыз тилинин түшүндүрмө сөздүгү. I бөлүк. Бишкек: “Avtasya jayinciluk”, 2011
4. Кыргыз тилинин түшүндүрмө сөздүгү. II бөлүк. Бишкек: “Avtasya jayinciluk”, 2011
5. Мектептерде группалык жолдоо (багыттоо) иш-чараларынан мисалдар –Б: 2002. -320 б.
6. Момуналиев К. Дидактикалык оюндар. Ош, 2012
7. Самудинов Т. Чаң баспасын сөздөрдү. Б. : Адабият, 1991. -128 б.

Максутова Жазгүл Жумабаевна
Джеенбаева Кос-Мира Ажимаматовна

ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАР

Корректору:
Максутова Ж.Ж.

Жасалгалап калыпка салган:
Дүйшөнбек Бектемир уулу

Басууга кол коюлду: 02.12.2022-ж.
Форматы 60x84 1/16. Шарттуу 7,2 б.т.
Буюртма №49/22. Нускасы: 100 даана

“Воок-дизайн” компьютердик кызматтары
Ош ш., И. Сулайманов к. №3