**Оралхан Бөкей атындағы №44 мектеп-лицейі**

**Ғажайыптар алаңы**

 Өткізетін:Нурланова Назерке

 2 сыныптар арасында

Өскемен қаласы, 2016 жыл

«Ғажайып алаң» ойыны

Мақсаты:
Білімділік: Оқушылардың пәндерден меңгерген білім деңгейін анықтау, ойлау қабілеттерін дамыту, сөйлеу мәдениетін жетілдіру, білімді, жан - жақты болуға үйрету;
Дамытушылық:Оқушылардың ой - өрісін, қызығушылығын, танымдық қабілеттерін дамыту. Логикалық ойлау арқылы толық және нанымды жауап беруге дағдыландыру, ойларын дұрыс тұжырымдап сұрақтарға қорытынды жасай білуге үйрету;
Тәрбиелік. «Оқу инемен құдық қазғандай», – еңбекті сүйе білуге, өз уақытын дұрыс пайдалана алуға, ұқыптылыққа, тазалыққа, шапшаңдылыққа тәрбиелеу.
Көрнекі құралдар: Айналдырма барабан, суреттер, сыйлықтар, т. б.

Музыка ойналады
Армысыздар ма, құрметті ұстаздар, оқушылар және ойынға қатысушы сайыскерлер!
Ойын толқын, айналған қатты ағысқа,
Табылғандай танымда, жат дауыста.
Біреу озып келеді қатарынан,
Біреу қалып жатады асығыста.

Ойын толқын жатқанда асып, тасып,
Біреу мығым, біреулер шалыс басып.
Бұл ойыннан өтеді ғұлама ойлар,
Жеңсе де, жеңілсе де қалма жасып.
Музыкалық салем!
«Білекті бірді жығады, білімді мыңды жығады» деген дана халқымыз. Біз білім теңізінен жүзіп өткенде ғана еліміздің тірегі, сүйеніші боламыз! Сондықтан да бүгінгі «Ғажайып алаң» ойынына қош келіпсіздер!

ІІ. Ойынның шарты: Ойынға әр сыныптан өз еріктерімен 3 оқушыдан қатыстырылғалы отыр. Оларды сыныптарына байланысты 3 топқа бөлінеді. Ойын 3 айналымнан тұрады. Бұл тайналымдардан жеңіп шыққан жеңімпаздар финал ойынына қатысады. Финалдан шыққан оқушы «Супер – ойынға» қатысады. «Супер – ойынды» ойнау ойнамауды ойыншы өзі шешеді. Егер ойнайтын болса барабан бетіне супер ойын сыйлықтары ілінеді. Барабанды айналдырып сыйлығын таңдайды, яғни нұсқағыш қайсысына тоқтайды соны алады. «Супер – ойынның» жеңімпазы арнайы сыйлықпен және мақтау қағазымен марапатталады.
Ойын кезегін күтпей жауап берген оқушы ойыннан шығарылады немесе бірден жауап берген кезде бір әріптен қате жіберсе ойыннан шығады.
ІІІ. Ойынның жүру барысыТақтаға сұраққа байланысты жасырын сөздер беріледі. Бұл сөздерді барабанды айналдыру арқылы ойыншылар табады. Әріптеп табу арқылы немесе бірден жауабын беру арқылы табуға болады. Егерде жасырынған сөзде ойыншы айтқан әріп екі немесе одан да көп кездесетін болса, сәйкесінше сонша есе ойыншының ұпай саны еселенеді. Ойыншы үш әріпті қатарынан тапса екі сандықша әкелінеді, 1 сандықшаның ішінде теңге жасырылған, сол сандықшаны тапқан оқушы теңгені алады. Барабанның бетінде сандар, яғни осы сандар арқылы ұпай аласыз және сұраққа жауап беру мүмкіндігіне ие боласыз. Барабан бетіндегі К - күйіп кету (банкрот) белгісі жинаған ұпайларыңызды түгелдей күйдіріп, әріп немесе сөз айту мүмкіндігінен айырып, келесі адамға кезегіңіз беріледі. Барабан бетіндегі С сыйлық белгісі сіздің алу мүмкіндігіңіз бар. Ол үшін сіз таңдау жасайсыз не сыйлықты аласыз, не ойнайсыз. Сыйлықты алсаңыз ойыннан шығасыз.

Нұрлы үмітпен арқалаған арқаға,
Жан сәулесін тарататын баршаға.
Шын пейілмен құрметімізді көрсетіп,
Сайыскерлерді шақырайық ортаға

Алдымен «Ғажайып алаң» ойынын бастамас бұрын І кезеңнің сайыскерін ортаға шақырайық. Олар:
1....... 2 «а» сынып оқушысы
2....... 2 «б» сынып оқушысы
3....... 2 «в» сынып оқушысы
Әр қатысушы өзін таныстырып, өмірлік ұстанымын айтып өтеді.
**І айналым** Наурыздың ұзақ күндері қалай аталады? Ұзынсары

Келесі кезекті **әнге** берейік:

Білімнің ұшқырлығын танытатын,
«Ғажайып алаңда» сайыскер жаңылмағын.
Уақыт деген зымырап, өтіп кетер,
Асып, тасып, асықпа, қалыспағын.
Олай болса ортаға ІІ кезеңнің ойыншыларын шақырайық.
1. ........ 2 «г» сынып оқушысы
2. ........2 «д» сынып оқушысы
3. ........2 «а» сынып оқушысы
Әр қатысушы өзін таныстырып, өмірлік ұстанымын айтып өтеді.

**ІІ айналымның** сұрағы: «Өркөккірек, мақтаншақ сөздерінің мағынасына жуық келетін сөз.**Тәкаппар**

 **Музыкалық салем**

Білім деген биік шың

 Бақытқа сені жеткізер.

 Білім деген ақылшың

 Қиындықтан өткізер, - деп сайысымыздың **ІІІ айналымын** бастаймыз.

Қыста ет сақтайтын жеке үй.**Тошала**

**Музыкалық салем**

**Көрермендермен ойын**

Ойлан,тап!
Қатыссаңдар көтерілер көңіл-күйің,
Ойынның ойнайсыздар неше түрін.
Сөздерден көп жаңа сөз құрап шықса
Мақсатқа жетеміз-ау біз де бүгін.

Жеңімпаз болу оңай ма?
Арман болған талайға.
Болмасаңда ұқсап бақ,
Жарысқа түсіп қалайда.
**Финалдық** ойын сайыскерлерін ортаға шақырамыз

«Күле шулап кірсе үйге,...тұр бу шыққан..Көп нүктенің орнындағы зат есімді табымыз**Самауыр**

**Супер ойын**

Еліміздің үшінші ғарышкері 2015 жыл қыркүйектің 1 күні ұшты **Аимбетов**

X Ойын жеңімпаздың құрметіне ән шырқалады.
XI Қорытынды сөз. Марапаттау.

 