

## «Ханталапай» қалалық байқауының ережесі

**Мақсаты:** балалардың ептілігін, тапқырлығын, ой-өрісін дамыту, қазақ халқының ұлттық ойындарына деген қызығушылығын тәрбиелеу.

### **Міндеттері:**

- жоғары интеллектуалдық қабілеттері бар мектеп жасына дейінгі балаларды анықтау;
- "Рухани жаңғыру" мемлекеттік бағдарламасы негізінде жалпыадамзаттық құндылықтарды, патриотизм мен төзімділікті тәрбиелеу;
- Балалардың танымдық белсенділігін, командада жұмыс істеу дағдыларын дамыту,
- қазақ халқының ұлттық мәдениеті мен дәстүрін сақтау;
- салауатты өмір салтын қалыптастыру, тірек-қимыл аппараты ауруларының алдын алу.

### **Байқауға қатысуға қойылатын талаптар**

Білім беру ұйымдары құрамында 4-тен 7 жасқа дейінгі бес тәрбиеленуші бір команданы құрайды. Байқауға қазақ немесе орыс тілдерінде жұмыс істейтін мектепке дейінгі ұйымдардың, шағын орталықтардың, жалпы білім беретін мектептердің жанындағы мектепалды даярлық сыныптарының балалары қатыса алады.

Финалға іріктеу кезеңінің жеңімпаздары қатысады. Байқауға қатысу үшін ұйымдар команда капитаны көрсетілген (өтініштерін жібереді 1 қосымша) .

Білім беру ұйымдарына байқауға қатысудың алдында:

- байқауға қатысушы тәрбиеленушілердің өмірі мен денсаулығына жауапкершілік жүктеу туралы бұйрығы;
- ата-аналардың (занды өкілдердің) байқауға қатысу өтініші;
- қауіпсіздік техникасы бойынша нұсқаулық журналға тіркеу.

### **Байқауды ұйымдастыру мен өткізу**

Қалалық байқау 3 кезеңде жүргізіледі:

Бірінші кезең – **бақшаішілік** (2019 жылдың 01 ақпаннан 28 ақпанына дейін);

Екінші кезең – **өңірлік** 2018 жылдың 05 қарашадан 09 қарашаға дейін.

Үшінші кезең – **қалалық** 2019 жылы №15 бөбекжай-бақшасының базасында 2019 жылдың 14 наурызында өтеді.

### **Ханталапай " ойындарын өткізу ережесі»:**

#### **1. "Үш табан" ойыны (Үш табан)**

**Сипаттама:** Асық бір-бірінен бір табан қашықтықта қатарға қойылады. Бұл жол "кон"деп аталады. Ойынның басты мақсаты-үш табан қашықтықта асықты ату. Бұл жағдайда ойыншы өзіне сынған асықты алады. Егер асық ұшып кеткен қашықтық үш табаннан кем болса, онда асық сол жерде қалады. Ойын бастапқы сызықтан басталады, бірақ әрбір келесі соққы сақа құлаған жерден басталады.

#### **2. Шеңбер жасап ату " ойыны**

**Сипаттама:** ойын шеңбер сызылған жерде өтеді. Шеңберден 3-4 метр қашықтықта ойыншылар асыққа атады, асықтарды шеңберден тыс лақтыруға тырысады. Асыққа тиген жағдайда ойыншы шеңберден шығып кеткен асықтарды өзіне алады және шеңбердегі асықтарды атуды жалғастырады. Егер лақтыру кезінде ол шеңберден асық ты шығармаса, кезек бойынша келесі ойыншы лақтырады. Ойын шеңберде асық жоқ болғанға дейін жалғасады.

### **3. Омпа " Ойыны»**

**Сипаттама:** шамамен жиырма қадам қашықтықта екі сызық салу керек. Ойыншылар ойынға өз асықтарын қояды. Орталықта бір асық омпы жағдайында тұр. Сызықтың алдында тұрып ойыншылар асық атады. Ойыншы құлаған асықтарды өзіне алады. Кімде кім омпыны атып алса, барлық асықтарды өзіне алады. Ең көп асық алған адам жеңіске жетеді.

**Финалдық кезеңде ойындардың санын арттырылады және күрделенеді.**

### **Қорытынды шығару және жеңімпаздарды марапаттау.**

Байқаудың іріктеу кезеңінің жеңімпаздары (үш команда) қалалық (финалдық) кезеңіне қатысады.

Қалалық кезеңінің әділ қазылар алқасы келесі жүлделі орындарды анықтайды: **Бас жүлде, 1 орын, 2 орын, 3 орын**, сонымен қатар **"Алғыр бала", "Мерген бала", Зерек бала"** номинациялары бойынша ептілікпен, тапқырлықпен, біліммен көзге түскен балаларды марапаттау құқығын өзіне қалдырады.

Қалалық кезеңнің жеңімпаздары мадақтамалармен марапатталады, барлық қатысушылар сыйлықтар алады.

«Ханталапай» қалалық байқауына қатысу  
ӨТІНІШІ

№	Мекеменің атауы	Қатысушының аты-жөні (капитанды белгілеңіз)	Балалардың жасы