



plans.label.author: Адилбаев Жасулан Шынгисович
plans.label.category: Дене шынықтыру
plans.label.class: 8-сынып
plans.label.section: Қазақ халқының дәстүрлі ойындары
plans.label.theme: Асық ойындары. Үш табан ойыны

Оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтемеу):	8.2.7.1 Жарыс кезінде әділ ойнау, патриотизм және ынтымақтастыққа жататын мінез-құлық көрсетуді бағалай білу 8.2.3.1 Қолайлы оқу-үйрену ортасын қалыптастыру бойынша біріккен, әрі тиімді жұмыс дағдыларын талқылау және көрсете білу
Сабақтың мақсаты:	Барлық оқушылар: -Асық ойынын біледі Оқушылардың басым бөлігі: -Асықты нысанаға алып атуды орындай алады Кейбір оқушылар: -Асық түрлерін және ойынының ережелерін ажыратып, ойнай алады
Тілдік мақсаттар:	Оқушылар: асық ойындарындағы өздерінің қозғалыс дағдыларын және стратегиялық ойлауын талқылай, салыстыра және талдай алады. Мыналарды қамтиды: • ұлттық, зияткерлік • стратегия, тактика, жүріс • алшы, тәйке, шік, бүк, омпы, шоңқы • рөлдер: ойыншы, төреші • команда қарсылас, шабуылдау, қорғаныс • ережелер, бағалау, адал ойын • «Омпы» • «Сақа соғыстыру» Талқылау сұрақтары:
Күтілетін нәтиже:	Жарыс кезінде әділ ойнау, патриотизм және ынтымақтастыққа жататын мінез-құлық көрсетуді бағалай біледі. Қолайлы оқу-үйрену ортасын қалыптастыру бойынша біріккен, әрі тиімді жұмыс дағдыларын талқылау және көрсете біледі.
Бағалау критерийлері:	Асық ойындары арқылы патриоттық сезімді оятып, әділдіктің әсерін ойын арқылы көрсетеді • Асық ойындарының түрлерін ажыратады және балама ұқсас ойындарды құрастырады • Асық ойындарының атауларын атайды және қандай физикалық қасиеттерді дамытатынын анықтайды
Құндылықтарды дарыту:	• Қазақстандық отаншылдық және азаматтық жауапкершілік • Еңбек пен шығармашылық (ойын барысында жеңіске талпыну, альтернатив ойынды ұйымдастыру кезінде) • Құрметтеу(ойын кезінде жағымды көзқарас) • ынтымақтастық(Ортақ мақсаттарға қол жеткізу кезінде) • Ашықтық(өзгенің пікірін қабылдау және өз пікірін білдіру кезінде) • Өмір бойы білім алу (жеке тұлғаның әлеуетін дамыту)
АКТ-ны қолдану дағдылары:	Асық ойындары туралы бейнематериал көрсету. https://www.zharar.com/kz/national/602-oiyn.html
Пәнаралық байланыс:	- Презентация, бейне материал арқылы тарих пәнімен байланыстыру - Физикалық жүктеме түсу кезінде бұлшықеттерді атау барысында биология пәнімен байланыстыру
Бастапқы білім:	Оқушылар алдыңғы сыныптардан және сыныптан тыс жағдайларда алған, асық ойындары бойынша білімдері мен түсініктері бар

plans.stages

plans.schedule.s tages	plans.schedule.activity	plans.schedule.resources
---------------------------	-------------------------	--------------------------

Сабақтың басы (5 минут)	Сәлемдесу, оқушылардың сабаққа дайындықтарын тексеру. Оқушылармен бірге оқу мақсаттарын, сабақ міндеттерін анықтап алу, сабақ барысындағы бағалау критерийлеріне тоқталу; Денені дайындауға арналған қыздыру жаттығуларын орындату. Жүру түрлері: - Қолды жоғары көтеріп, аяқ ұшымен жүру; - Қолды жанға созып, өкшемен жүру; - Қолды белге қойып, аяқтың сыртқы, ішкі қырымен жүру; Жүгіру жаттығулары: - Жеңіл жүгіріспен жүгіру; - Қолды алға созып, тізені жоғары көтере жүгіру; - Қолды алға айналдыра оң жақпен жүгіру; - Қолды артқа айналдыра сол жақпен жүгіру; - Жеңіл жүгіріспен жүгіру, тоқтау; Жалпы дене жаттығуларын өткізу:	
Сабақтың ортасы (27 минут)	Топқа бөлу: Оқушылар ұлттық ойындардың суретін табу арқылы екі топқа бөлінеді; Тапсырма №1 «Бәйге» ойыны арқылы сұрақтарға жауап беру. Сұраққа дұрыс жауап берген оқушы бір қадам алға шығады, бір асық алады, әр асық бір ұпай есебімен есептеледі. Тапсырма №2 «Тізбек» әдісі арқылы топтар бір қатарға тұрып асықтарды бірнеше рет сақамен атады. Асыққа дәл тигізіп үш табанға ұшырған оқушы асықты алып өз ұпайына қосады.	https://www.zharar.com/kz/national/602-oiyn.html
Сабақтың соңы (5 минут)	Шеңберге тұрғызып, бүгінгі өтілген сабаққа кері байланыс жасау, бірге талқылау, нәтижелерге тоқталу.	
Рефлексия (3 минут)	Оқушылар өздерінің жұмыстарын «Құрмет тұғыры» бойынша бағалайды. Құрмет тұғыры: 1-баспалдақ «Керемет!», 2-баспалдақ «Өзіме сенімдімін!», 3-баспалдақ «Мен жасай аламын!».	