

«БЕКІТЕМІН»
Қазақстан Республикасы
Оқу-ағарту министрлігі
«Ұлттық ғылыми-практикалық
дене тәрбиесі орталығы» РМҚК
Бас директоры



С. Садықов

«19» 09 2022 ж.

МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫ АРАСЫНДА
«КӨҢІЛДІ ОЙЫНДАР» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ЖАРЫСЫН
ӨТКІЗУ ЕРЕЖЕСІ
(3-4 СЫНЫП)

Астана қаласы
2022 жыл

1. Мақсаты мен міндеттері

Қазақстан Президенті өзінің жаңа жылдық Жолдауында 2022 жылды «Балалар жылы» деп жариялады «Өскелең ұрпақтың үйлесімді дамуы мен бақытты балалық – бұл біздің жалпы ұлттық міндетіміз».

Осыған орай 3-4 сынып (ұлдар-қыздар) оқушылар арасындағы «Көңілді эстафета» республикалық жарыстарының (бұдан әрі – Ойын) келесі мақсаттары мен міндеттерін айқындайды:

- салауатты өмір салтын қалыптастыру, өскелең ұрпақтың денсаулығын арттыру;
- мектеп жасындағы балаларды дене шынықтырумен және спортпен айналысуға тарту;
- моральдық-ерік, эстетикалық-адамгершілік, патриоттық қасиеттерді тәрбиелеу;
- көңілді ойындар арқылы оқушыларды тұрақты спортпен шұғылдануға қызығушылықтарын қалыптастыру.

2. Ойындарды өткізуге басшылық

Ойындарды өткізуге жалпы басшылықты Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі «Ұлттық ғылыми-практикалық дене тәрбиесі орталығы» РМҚК (бұдан әрі - Орталық) жүзеге асырады.

3. Ойындарды өткізу орны мен мерзімі

Ойындар 2022 жылдың 25-28 наурыз аралығында Астана қаласында орналасқан «92 мектеп-лицей» спорт залында (Дауылпаз 1/1) өткізіледі.

4. Ойынға қатысушылар

Команда құрамы - 20 адам:

- команда өкілі – 2 адам;
- команда жаттықтырушысы – 2 адам;
- 3 сынып ойыншылары – 8 оқушы (4 ұл, 4 қыз);
- 4 сынып ойыншылары – 8 оқушы (4 ұл, 4 қыз).

5. Ойын бағдарламасы

25 Қазан Сейсенбі	Командалардың келуі, оларды орналастыру, тіркеу, мандаттық комиссиядан өту
26 Қазан Сәрсенбі	Ойындардың салтанатты ашылу рәсімі, ойындардың топтық кезеңі
27 Қазан Бейсенбі	Ойындардың финалдық кезеңі, ойындардың жеңімпаздары мен жүлдегерлерін салтанатты

	марапаттау рәсімі
28 Қазан Жұма	Командалардың кетуі

6. Ойындарды өткізу шарттары

Ойын жарыстардың типтік түрлерінен тұрады: ептілік, жылдамдық, төзімділік эстафетасы және төрешілік ережелерімен белгіленген барлық командаға бірдей ойын бағдарламалары бойынша өткізіледі (қосымша 2).

Әр команданың бірыңғай спорттық формасы болуы тиіс.

Командаларды топқа бөлу төрешілер алқасында жеребе тастау жолымен жүзеге асырылады.

№	Командалар		
	1 топ	2 топ	
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	

Командалар арасындағы эстафетадағы есеп 1:1 болса, онда жеңімпаз үшінші эстафета бойынша анықталады.

Топтық турды айналмалы жүйе бойынша өткізеді.

Топтық турнирдің қорытындысы бойынша әр топта бірінші және екінші орын алған командалар финалдық турға өтеді.

Ширек финалда топтық турнирдің әрбір топтық командасында бірінші орын алған Гранд финал-командалары көрші топта екінші орын алған командалармен кездеседі.

7. Өтінімдер

1-қосымшаға сәйкес өтінімдер 2022 жылғы 30 қыркүйекке дейін электрондық пошта арқылы жіберіледі.

Командалар келген күні олардың өкілдері ойындардың мандаттық комиссиясына тиісті түрде ресімделген өтінімнің түпнұсқасын ұсынады.

Ойындарға қатысушылар осы Ережеде белгіленген талаптарға сәйкес келмеген жағдайда команда ойындарға қатысуға жол берілмейді.

8. Төрешілік

Жарысты тікелей өткізу «Орталық» бекіткен төрешілер алқасына жүктеледі.

Ойынға төрешілер бригадасы - 10 адам, оның ішінде:

- бас төреші – 1;
- бас хатшы – 1;
- төрешілер бригадасы 8 адамнан ойын алаңында жүзеге асырады.

9. Қаржылық шығыстар

Ойындарға қатысушылардың қаржылық шығындары (жол жүру, тәуліктік, тамақтану, тұру) іссапарға жіберуші ұйымдардың есебінен.

Жарыс өткізуге байланысты шығындар:

- диплом, кубок, медаль және баннер дайындау;
- төрешілер, дәрігерлер мен қызмет көрсетушілердің еңбек ақысын төлеу;
- спорт кешенің, автотранспортты жалға алу «Орталық» есебінен.

«Мектеп спорт лидері» атаулы дипломдарын дайындауға байланысты шығындарды Мектеп спорт федерациясы көтереді.

10. Марапаттау

Ойын жеңімпаздары мен жүлдегерлерін «Орталықтың» дипломдары, кубоктары және медальдарымен марапатталады.

Ойын жеңімпаздарын «Мектеп спорт лидері» мектеп спорт лидерлерінің жалпыұлттық тізіміне енгізіле отырып, Мектеп спорт федерациясының дипломымен марапатталады.

**МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫ АРАСЫНДА «КӨҢІЛДІ ОЙЫНДАР»
РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ЖАРЫСЫНА ҚАТЫСУҒА
ӨТІНІШ**

Мектеп _____

№ р/н	Аты-жөні	Туған күні Жылы күні, айы	Сынып	Туу туралы куәлігінің сериясы, нөмірі, кім және қашан берді	Әр қатысушыға дәрігердің рұқсаты
1		2014			
2		2014			
3		2014			
4		2014			
5		2014			
6		2014			
7		2014			
8		2014			

Дәрігер _____ (_____)
Қолы Аты-жөні

МО

Команда жетекшісі
жетекшісі

_____ (_____)
Қолы Аты-жөні

Жалпы білім беру мекемесінің
директоры

_____ (_____)
Қолы Аты-жөні

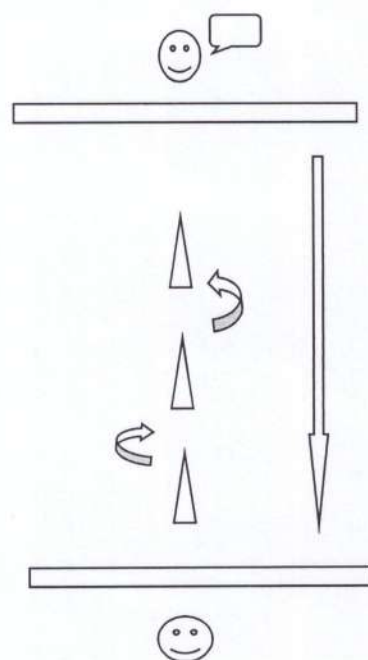
МО

Ескерту: Жалпы білім беретін мекеменің директоры мектеп командасына қатысушылар тізімінің дұрыстығына жеке жауапты болады

ЭСТАФЕТА ОЙЫНДАРЫ

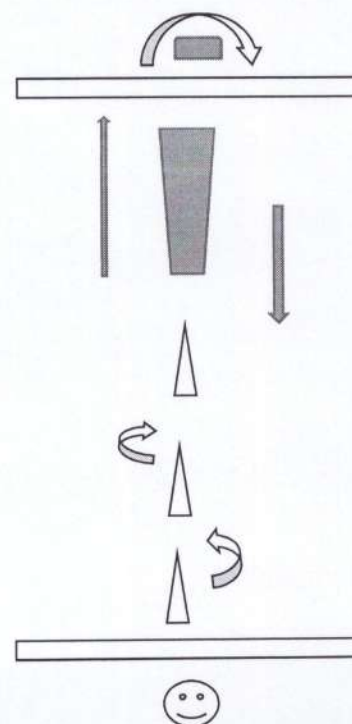
1 айналым «Тапқырлар алаңы»

Командалар бастапқы сызықтың алдында лекке тұрады. Төрешінің белгісі бойынша бірінші қатысушы эстафетаны бастайды. Бірінші болып жүгірген қатысушы қолында эстафеталық таяқшамен кедергілер арасынан жүгіріп келіп, белгіленген жерге жеткен соң математикалық тапсырмаларды орындау керек болады. Есеп шығарып болған соң, таяқшаны келесі ойыншыға береді, осылай ойын жалғаса береді.



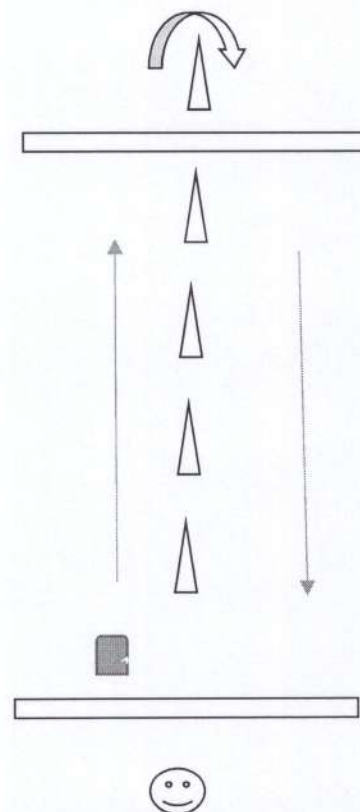
2 айналым «Тунельдер әлемі»

Ойын алаңының қарама-қарсы сызығында әр команда үшін тунель тұр. Командалар старт алдында стартта/мәреде қатарға (лектерге) тұрады. Бірінші болып жүгірген қатысушы қолына шеңбер ұстайды. Судьяның белгісі бойынша қатысушылар фишкалар арасынан жүгіріп келіп тунельден өтіп, алда тұрған таяқшаларға қолдарындағы шеңберді әр түрлі ұпай әкелетін таяқшаларға лақтырып түсіру керек. Кейін ойыншы командаға жүгіреді, эстафетаны келесі ойыншыға береді. Бәрі қайталанады. Соңғы қатысушы эстафетаны әріптеске бергеннен кейін стартқа қайта оралады. Одан эстафета алған серіктес мәреге қарай жылжи бастайды. Эстафетаны бірінші болып аяқтайтын команда жеңіске жетеді.



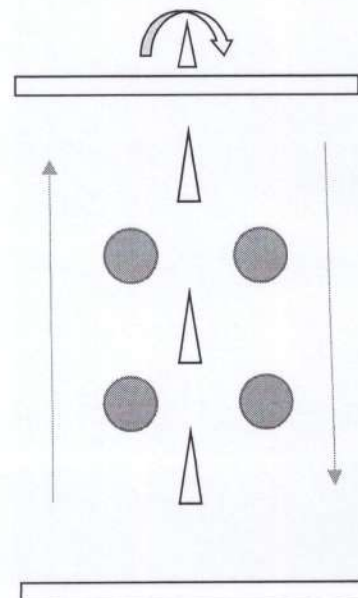
3 айналым «Кенгурулар жарысы»

Жолдың қақ ортасына жарысатын адамдардың санына сәйкес етіп қаптың аузын ашып қою керек. Ойын басқарушының командасы бойынша сызықтың бірінші басында қатарласып тұрған ойнаушылар жарысып жүгіре бастайды. Жолында жатқан қапқа жетісімен, екі аяғын оның ішіне тығып, тез киіп, екі қолымен жоғары көтеріп, ілгері секіріп жарыса береді. Оқушылар қаппен кедергілер арасынан жүгіріп келіп мәреде мақал-мәтел, есеп немесе жұмбақтарды шешу немесе толықтыру керек. Мұндағы мақсат - сызықтың екінші басына алдымен жету. Осы тәртіппен ойын қайталана береді. Барлық талапкерлер кезектесіп қатынасады.



4 айналым «Теңге алу»

Фишкалар траектория сызығының үзілістерінде орналастырылады. Бұрылу нүктесі траектория сызығының соңында орналасқан. Төрешінің белгісі бойынша командалар ойынды бастайды. Бірінші болып басталатын ойыншы қолында допты себет ұстайды. Траектория сызығы бойынша қозғалысты бастайды, допты әрбір фишкаға салады, бұрылыс нүктесін жүгіреді және қайтып келеді. Содан кейін ол себетті сол қашықтықты жүгіретін келесі қатысушыға береді, бірақ алдыңғы ойыншы фишкаларға орналастырған доптарды жинайды.



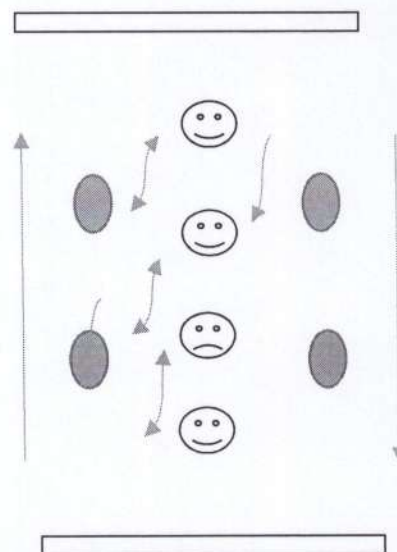
Қолда бір уақытта екі доптан артық ұстауға тыйым салынады! Егер доп фишкадан өзінің ойын алаңына домаласа, қатысушы оны өз орнына қоюы және содан кейін ғана қашықтық бойынша қозғалысты жалғастыруы тиіс.

Егер доп қарсылас командасының ойын алаңына домаласа, егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей өз допына қол жеткізе алса және бұл қарсылас командаға кедергі келтірмесе, ол допты ұстап алады және өзінің қатысуын допты жоғалтқан жерден жалғастырады. Егер қатысушы өз командасының ойын алаңынан кетпей өз допына жете алмаса, команда ұтылады. Эстафета соңғы қатысушы мәре сызығын кесіп өткен кезде аяқталады. Бірінші болып мәреге жеткен команда жеңіске жетеді.

5 айналым Доп жарысы»

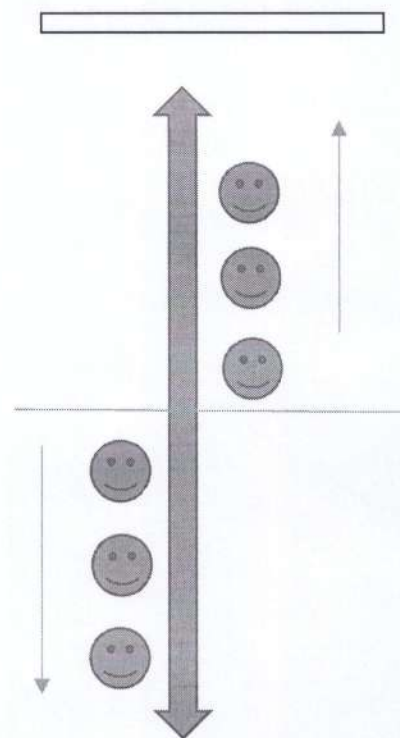
Командалар колонналарға сапқа тұрғызылады. Бірінші қатысушының алдында еденде доп жатыр. Төрешінің белгісі бойынша әрбір команданың бірінші қатысушысы допты алады және оны жоғарыдан оның артында тұрғандарға береді. Әрбір қатысушы допқа тиіп қана қоймай, сондай-ақ оның әріптесіне өзінің артында беруге міндетті. Команданың соңғы ойыншысы допты алады және оны барлық қатысушылардың аяғының арасында бірінші тұрған ойыншының бағытына береді (катит), ал өзі алға жүгіреді, бірінші ойыншының орнына түседі.

Доптың еден бойынша қозғалысы кезінде әрбір қатысушы, егер доп тоқтаса, оны ауыстыруға құқылы. Бірінші бағанада допты ұстайды және оны оның орнына келетін қатысушының қолына береді. Ойын командада ойнауды бастаған қатысушы колоннаның басында доп алып, оны басынан көтергенде аяқталады.



6 айналым «Арқан тартыс»

Ойынға ұзындығы 10 метрдей жуан кендір арқан керек. Ол арқанның тең ортасынан орамалмен орап белгі жасайды, белгінің екі жағынан бір жарым-екі метрдей жерден тағы да жоғарыдағы тәртіппен белгілейді. Олардың саны 8-10 адам болуы мүмкін, ойыншылар бойларына қарай қатар түзеп тұрады. Сызып қойған үш сызықтың ортасына арқандағы үш белгінің екі шеткісін дәл келтіріп керіп тұрады да, арқанның шеткі белгісінен бастап ұшына дейін ойыншылар қос қолдап ұстап тартып тұрады. Содан соң ойын басқарушының берген командасы бойынша екі топ тартысқа түседі. Ойыншылардың мақсаты тартысқа түскен екі топ бірін-бірі тартып, жердегі орталық сызықтан бұрын сүйретіп өткізіп әкету. Екі топтың қай жағы орталық сызықтан қарсы топты бұрын сүйреп өткізіп әкетсе, сол жағы ұтқан болады.



Ескерту: Жарыс барысында, айналымдар бойынша ойыншыларда, ережелерді бұзу тіркелсе төрешілер командалардың ұпай санын азайтады.