

«Рахат жеке меншік балабақшасы»



Балабақша ойындары



2023/2024 оқу жылы

[Бапабеша ойындары]

Автор: Канат Исмагулов

«Еркемай» (4-5 жас)

«Танысу» ойыны.

Мақсаты: Топта жұмыс жүргізу үшін жағымды ахуал орнату, қарым-қатынастың белсенді етілуін және хәрі байланыс, көмек алу тәсілдерін меңгеру.

- Алдымен танысайық, бірақ оны былай жасаймыз: дөңгелек отырып, сәгат тілі бойынша, көзек-көзек қолдарына доп тиеді. Бұл доп тиген бала өз есімдерін айтуы тиіс. Доп барлығына тиген соң қайта айналады. Сол кезде әрбір қатысушы есімін айтуы тиіс.

«Не үлкен?» ойыны.

Отырған балаларға жүргізуші сұрақ қояды: орындықтан не үлкен? Балалар көзекпен заттарды атайды. Ойын ойнаған кезде жүргізушіге атаған заттарды қайтадан айтуға болмайды. Және балаларға қайталауға болмайды. Кім екі рет шатасса ойыннан шығады. Жеңімпаз бала жүргізуші болады.

«Шындыққа бір қадам» ойыны.

Балалар бір сапқа тұрады. Егер дұрыс болса бір қадам аттайды, дұрыс болмаса бір қадам артқа аттайды.

- Снырлар ұсады.
- Мысықтар миықтайды.
- Қыста қар түседі.
- Үлкенге орын береді.
- Ата-аналарды алдау.
- Өпкікті досыңа жабу.
- Шындықты айту.

«Құлыншақ» (3-4 жас) - «Биле»

ойыны.

Ойынның мақсаты: жағымды эмоционалды орта жасау, алаңдаушылықты жою, топты біріктіру. Ойынның баршы балалар орындақтарда отырады. Жетекші жұмысы көзбен шеңбермен жүріп, көзекпен балалардың тізесіне отырып, күмнің алдында отырғанын табады. Егер де ал дұрыс талпаса «Биле» дейді.

«Сантики, Фантики, Лимлоло» ойыны.

Барлығы шеңбер бойымен тұрып, бір баланы таңдайды да, бәліменің сыртына шығарады. Шеңбердегі балалардың ішінен бір баланы жүргізуші етіп сайлайды, ол шеңбердегі балаларға көзгәліштерді көрсетіп тұрады. Барлық ойыншылар жүргізушінің артынан көрсеткен қимылдарды қайталау керек. Қимылды қайталаған кезде жүргізушіге қарамай, біпдіртпей қасау керек. Шеңбердегі балалар шалалақ ұрып, «Сантики, Фантики, Лимлоло» деп айтып ойынды бастайды. Белме сыртында тұрған бала ойыншылардың дәуіс-сытарын естіп, белмеге ереді де шеңбердің ортасына тұрып, кім жүргізуші екенін табу керек. Егер жүргізушіні талса, жүргізушіні екіткі сыртына шығарады. Ойын сол ретімен жалғасып отырады.

«Ботақан» (2-3 жас)

«Көңіл-күй неге ұқсас» ойыны.

Ойыншылар олардың бүгінгі көңіл-күйлері неге (қай жыл мерзіміне, ауа-райына, табиғаттың құбылысына ұқсас екенін айтып береді. Ойынды үлкендер бастаса жақсы болар еді. «Менің көңіл-күйім қалғандар аспандағы қылы, жүлсақ күннің көзіне ұқсайды, ал сенің ше?» Жаттығу шеңбер бойымен жалғаса береді. Ойынның санында жауаптар қорытындыланады. бүгінгі шеңбердегі балалардың көңіл-күйі қандай екенін, қайтылы, көңілді, қозғалған, т.б. жауаптардың қорытындысын шығарған кезде, жаман ауа-райы, суық, жаңбыр, түнерген аспан сияқты элементтер ағрессатп, қобалжу күйлердің көрсеткіштеріне назар аударыңыз.

тобы (3-4 жас) Зерек бала «Есімдер» жаттығуы

Мақсаты: тренинг қатысушыларды бір-бірімен таныстыру, жағымды қарым-қатынасты туғызу. Ұақты: 5 мин.

Нұсқау: Қатысушылар өз есімдерін айтады және өзін бейнелейтін 3 сөз есім айтады.
Талдау: Сіздерге қаттығу ұнады ма? Не қиынды қалтды? Не сөзіндіңдер?

«Мәрей» тобы (4-5 жас)
Зерек бала

«Карусель» жаттығуы.

Мақсаты: Қарым-қатынасты дамытуға арналады.

Топ балалары 2-ге бөлінеді. 1-ші топ іші, 2-ші топ сырты топ болып бөлініп, екі шеңбер жасайды. Жетекшінің берген бапсі бойында іші топ пен сырты топ бір-біріне қарсы тұрған адамдар бірігіп. Әрбір топқа кезекте-кезек жетекші бапсілі бір роль беру керек. Олардың тез арада сол рольды 2-3 минутта көрсету керек. Мысалы, сатушы-сатып алушы, мұғалім-оқушы, дәрігер-қарапалушы, полиция-шофер, әке-бала, анасы-қызы. Бұл жаттығу әрбір адамның өзінің мінезін көңіл-күйін, қабілетін, өзгерте білу осы арқылы өзгелермен еркін араласу қабілетінің дамуына көмектеседі.

«Бүлінген телефон» ойыны.

Мақсаты: есте сақтауға арналған.

Бір сөзді мұғалім бір баланың құлағына сыбырлап сол пікірді қайталауды, солай жалғаса беріп барлық балаларға жеткізеді. Ең соңғы бала бүкіл сөзді естіп дауыстап айтады. Мен әрқандайым шындықты айтамын.

«Құлшынай» тобы (3-4 жас)
Зерек бала

«Көңіл-күймізді жаттықтыру» ойыны.

Мақсаты: Шындығы бейнелеп көрсете білу арқылы көңіл-күймізді жаттықтыра алуға арналады.
Жүргізуші: Бүгін мен сіздерге актер болуға үйретемін. Мен сіздерге нені көрсет десем соны бет әлпеттеріңмен бейнелейсіңдер.

1. Қабақтарыңды түйіп, ашулы адамның күйің көрсетіңдер.
2. Қатты қорқу қақет. Қасырдан қорыққан қоян сияқты, ұядан түсіп қалған балалан сияқты, иттен қорыққан баланы бет-әлпеттеріңмен көрсету керек.
3. Жылап тұрған адамды көрсету.
4. Жәй күліп тұрған адамды және қатты күліп тұрған адамды көрсету.

Зерек бала

«Ауызша волейбол» ойыны

Мақсаты: өзінде бар жақсы қасиеттерді бағалай білуге өзінің қасында жүрген адамдардың жақсы қасиеттерін білуге, бір-бірін терең түсінуге арналады.

Допты бір-біріне берген кезде, балалар адамгершілік қасиеттер туралы айтулары керек. Мысалы: шындылдық, мейірімділік, адамдық, адамгершілік, әділдік, кшіпейілдік, батылдық, ұстамдылық, жанашырлық.

«Кім өкенін тап» ойыны.

Мақсаты: Топ мүшелерінің бір-бірін таңуға көмектеседі.

Әрбір адам өзінің аты-жөнін көрсетпей, өз-өзіне психологиялық мінездеме жазады. Өзінің ұнамды ұнамсыз қасиеттерін айтады. Тәрбиеші барлығының мінезін парақтарға жазады. Балалар мінездеменің несің табу қақет.

Бұл жаттығу өзгелерді дұрыс қабылдап, таңу арқылы олардың өзіндік ерекшеліктерін білуге үйретеді.

«Қулыншақ» тобы (3-4 жас) Зерек

бала «Шөлдеу» ойыны

Мақсаты: Достыққа, бір-біріне көмектесіп қана нәтижеге жетуге болатынына тәрбиелену. Балалардың қолдарына шынпақтан қозғалмайды. Балалар өздерін ыстық шөл даладамыз деп елестетеді, қатты шөлдеп жүреді.

Бір кезде тостағандардағы суларға кездеседі. Енді осы суды шашпай, шөлдерін қандыруға болатынына кез жеткізеді.

«Алыл» ойыны.

Мақсаты: Ұжымшылдықта тәрбиеленеді.

Екі бала қатар тұрады, біреуінің сол аяғын екіншісінің оң аяғына байлаады. Сөйтіп бір

белгіленген жерге барады. Немесе, үш, төрт, т.б. балаларды бірге байлайды, сосын олар бірге жүруге тырысады. (Балаға үкесі секіреді)

«Балалар» тобы 2-3жас

«Көпір» ойыны

Еденде бормен «көпір» (түзу) сызылады. Екі топ бір-біріне қарсы шыққан балалар «көпірден» құлап қалмай өтуі керек. Балалар бір-біріне «мемкесіп, орындарын ауыстырып, бір-бірін өткізіп жіберулері керек.

«Еркемай» тобы

Тренинг «Рөлдегі капитан»

Анықтамасы: «Кемеде жүземіз» деп айтылған кезде ойынға қатысушылар суда кеме болып жүреді.

«Палуба» деп айтылса, екі адам, екі адамнан бір-бірін ұстап тұра қалады. «Борттан адам құлады» деген кезде үш адам үш адамнан бірігеді. «Түскі ас» деп айтылса, тағы үш адамнан ұстасады. «Қайық» делінсе, 5 адам қатарласып ұстасады.

- 1- Кемеде(жүземіз)
- 2- Палуба(2 адам)
- 3- Борттан адам құлады(3 адам)
- 4- Түскі ас(3 адам)
- 5- Қайық(5 адам)

«Гүл» ойыны

Балалар әр жерге отырады. Жүргізуші балалар біз бәріміз енді өсіп келе жатқан гүлдерміз. Күн шықты, гүлдер жайлап ашылып өсіп келеді. (қолдарын созады). Кенеттен жауу жел соға бастайды, гүлдер желмен жан-жаққа шайқалды (қолдарын жан-жаққа шайқайды). Бір мезгілде аспанға бұлт төніп, жаңбыр жауу бастайды. Гүлдер тоңып, бүрісіп жабыла бастайды(қолдарын тізгелерінің үстіне қойып, бүрісіп отырады). Бір уақытта қайтадан күннің сәулесі күлімдеп шыға бастайды. Сол уақытта гүлдер де, құлпырып жайнап ашыла бастайды (балалар үлкен шеңбер жасап, бір үлкен гүл шобына жиналады)

«Ұқсас суретті тал» ойыны

Тәрбиешінің алдында қос-қостан бірнеше суреттер болады. Олар: екі шырша, екі қайық, екі қалырақ т.с.с. Осы суреттердің бірнешеуін тақтаға іліп, осыған ұқсас геометриялық пішіндерді қоралтан таңдап алып салыстырып, ұқсастығын, пішінін түр-түсін сипаттап әңгімелей береді. Өртүсті заттар.

Тәрбиеші балаларға белгілі бір түсті атайды. Балалар сол түсін сөйкес заттың атын атап беруге тиісті. Шеңбердегі отырған балалар кезекпен жауап беріп отырады. Мысалы: қызыл алма, сары балалар.

Сендерім саусақтар

- 1 Таң қалу (екі қолдың бас бармағын көтеру)
- 2 Өңді көрсету (Бір саусағымен)
- 3 Сөлемдесу (қолды жоғары көтеру)
- 4 Қорықу (сүң саусағымен)
- 5 Жәңгіл (екі қолды жоғары көтеру)

Сөз моншақтар.

Жүргізуші балаларға бір сөз айтады, ол сөздің басымда қандай әріп өстілетінін сұрайды. Соңғы әріпке сәйкес келесі сөз ойлап оны бала жалғастырады. Осылайша «көпке тізген моншақтай» сөз моншақтарын тізіп айтуға жаттығады. Қай бала көп сөзді есінде сақтап, көп сөз сөйлесе, сол бала жеңіске жетеді, ол жаңа сөзді-әзі бастап ойынды жүргізеді.

Шапалақ

Балалар шеңберге тұрып қолдарын созады. Тәрбиеші 3 деген кезде, барлықтары бір уақытта қолдарымен шапалақ соғуға тиісті.

Балалар сендердің кеніл-күйлерің қандай?

Сендер кеніл-күйлеріміз жақсы дегендер. Енді осы жақсы кеніл-күйлеріңді көрсетіңіздерші.

- 1 Кенілді болғанда не істейміз?
- 2 Ренжігенде
- 3 Қорыққанда
- 4 Қуанғанда

5-Таң қалғанда...

Шалалақты тыңда.

Балалар шеңбермен жүреді. Жүргізуші алақанын соққанда балалар бір аяқпен, екі рет шалалақтағанда қолдарын екі жаққа созып, үш рет шалалақтағанда жүрiм жалғастырады. Қандай дыбыс естiдiңдер?

Жүргізуші бірнеше рет қарындашпен үстелді соғады. Ал, балалар естіген дыбыстарын саусақпен көрсетеді.

Логикалық есеп.

Балалар ауызша есепке жауап береді.

1. Алғудың алдында 3 зат тұр: шелек, доп, қуыршақ. Допты қаламай қалай шетке қонға болады?

2. Үстел үстінде 4 алма тұр. Бір алманы алып ортасынан бөліп қайта қойды. Үстел үстінде неше алма болды?

3. Қоянға, түлкіге, жоға үш түрлі жалауша жасал берді: —қызыл, сары, көк. Қоянның жалауша қызыл емес, түлкідегі қызыл да, көк те емес. Кімнің жалаушасы қандай?

Бөлмеде 2 орындық тұр. Бір қабырғаның жанында бір-бір орындық болуы үшін сол орындықтарды қалай қонға болады?

«Менің көңіл-күйім» ойыны

Суреттегі әр түрлі көңіл-күйдегі баланың бет-бейнесінің арасынан біреуін таңдап алу. Сол суретке сәйкес мысал келтіріп әңгімелеп беру керек.

Не істер едің?

Тәрбиеші балалармен ертегі мазмұны бойынша және күнделікті көздерінен өтпеген жағдайлар туралы әңгімелеседі. Әңгіме барысында көздеген қиындықтар мен көздейсоқ жағдайлардан шығудың жолдарын өздері ойлап табады. Мысалы: Мақта қыста ағаш жапырақ бермесе не істер едің? Бауырсақты түлкі жеп қоймаса не істер едің?

Ине мен жіп.

Жүргізуші: Мен ине боламын, ал сендер жіпсіңдер.

Сендер менің артымадан бір-біріңнен бір-біріңнен ұстап тұрыңдар. Қазір бәріміз алдымызда тұрған кедергілер арасынан үзілмей жүреміз. Кім жіпті үзе со сол ойыннан шығады.

«Не үлкен?» ойыны.

Отырған балаларға жүргізуші сұрақ қояды: орындықтан не үлкен? Балалар кезекпен заттарды атайды. Ойын ойнаған кезде жүргізушіге аталған заттарды қайтадан айтуға болмайды. Және балаларға қайталауға болмайды. Кім екі рет шатасса ойыннан шығады. Жеңімпаз бала жүргізуші болады.

Сиқырлы қалшық.

Балаларды шеңбер жасап отыртып жүргізуші олардың алдындағы кішкентай үстел басына отырады. Үстелдің басында сиқырлы қалшық тұр. Қолында әртүрлі ұсақ ойыншықтар.

Балаларды кезекпен шақырып қалшықтың ішіндегі екі бірдей затты тауып алуды талап етеді.

Мысалы: екі доп, екі машина. Балалар қолымен заттарды сипап, бірдей затты тауып алған соң сипаттап айтады. Айтқанын тексеру үшін заттарды сыртқа шығарып, ойын осылайша жалғасады.

«Мен жеңімпазбын» ойыны

Орындықтарды ортаға қойып, музыка әуені ойнағанда балалар шеңбермен айналып жүреді.

Орындықтар саны балалар санынан 1 санға кем болуы керек. Ең соңында қалған бала орындықтың үстіне шығып, мен жеңімпазбын деп айтуы керек.

«Дайын бол» ойыны

Балалар шеңбермен жүреді. Жүргізуші бір сөз айтады, ал балалар сол сөзді іс-қимылмен көрсетеді.

Мысалы: қоян-секереді, құс-ұшадм т.б.с.

«Құлақ-мұрын» ойыны.

Балалар шеңбер бойымен тұрады. Тәрбиеші: құлақ деп мұрынды ұстайды. Ал балалар айтылған мүшені дұрыс көрсетулері тиіс. Тәрбиеші балалардың әйелі мен қабылдауын

тексеру мақсатында оларды шатастырып атайды.

«Өз орныңды тап» ойыны

Балалар қатармен тұрады. Әр баланың қолында әр түрлі сандар. Жүргізуші белгі берген уақытта балалар сандардың реті бойынша тұруға тиісті. Ойын бірнеше рет қайталанады. Балалардың орындарын шатастырып алмауы қадағаланады.

Зейінді бол.

Балалар шеңберде тұрады. Жүргізуші әртүрлі қимыл-қозғалысты көрсетеді. Балалар қайталап тұрады. Жүргізуші ескерткен қозғалысты, мысалы қос аяқпен сеніру қозғалысын қайталамайды. Қайталған бала ойыннан шығарылып, жеңімпаз жүргізуші болады.

Менің өлім.

1. Қай елде тұрасың?
2. Қазақстанның қандай қалаларын білесің?
3. Біздің қаламызда немесе ауылда қандай көшелер бар?
4. Сен қай көшеде тұрасың?
5. Ел, жер, Отан туралы қандай мақал-мәтел білесің?

«Кімнің киіміне тән өрнек»

Мақсаты: балалардың зейінін жетілдіру.

Ойын мазмұны: бала көз-қалған ойыншының киімі жайлы өңімелейді. Әріптестері киімнің киімі туралы айтылғанын табады.

«Ғажайып дорба» (көкөністер)

Мақсаты: балалардың қолмен сипап сезу әрекеттерін дамыту, көкөністер жайлы білімін жетілдіру.

Ойын мазмұны: балалар кезекпен кәліп қолын ғажайып дорбаға салып, сипап сезу арқылы көкөністі таңдайды. Қолын дорбадан шығармай тұрып, сол көкөністің атын атайды және одан не жасауға болатынын аңғимелейді.

«Неге ұқсас» ойыны

Мақсаты: сенсорлық операцияларын, көркем шығармашылық қабілеттерін дамыту.

Ойын мазмұны: үстел үстінде бірнеше жемістер мен көкөністердің бейнесі қойылады. Бала олардың қасиетін атап, неге ұқсас өкени» айтады.

«Немі көрсетсем, соны тап»

Мақсаты: балалардың тіл байлығын жетілдіру, елестету қабілетін дамыту.

Ойын мазмұны: Бір баланың көзін байлап, алдыға шығарады, отырған балаларға көкөністі көрсетеді. Мысалы: сарымсақ, отырған балалар оған сөзбен сипаттама береді. Алдыға шыққан бала сипатталған затты атайды.

«Доп» ойыны

Ойын барысы: ойынға 4-5 бала қатысады. Балалар жарты дөңгелекке тұрады. Балаларға доп лақтырып бір жануарды атайды. Бала допты қағып ал сол жануардың дыбыстауын еске түсіру керек. Немесе допты лақтырып: «Ит қалай үреді көрсетші?»

«Кім сені шақырды, тап»

Мақсаты: басқа адамды дауысынан танып үйрету.

Құрал: арнайы құрал керек емес.

Ойын барысы: 3 адамнан кем адам қатыспайды. Біреуі ортаға тұрып көзін жұмады. Тәрбиеші көрсеткен бала, ортада тұрған баланы шақырады. Бала шақырған адамды дауысынан танып табу қажет. Таныса шеңберге тұрып – шақырған бала ортаға тұрады.

«Бес санына шалалақта»

Мақсаты: Беске дейін санап және әрекетті тәрбиешінің ұсынғысы бойынша орындап үйрету.

Ойын барысы: ойында өкелілеп және топпен ойнауға болады. Тәрбиеші балаға қарама –қарсы отырып айтады «кәзір мен 5 дейін санаймын «бес» деген кезде сен бір рет шалалақтайсың»

«Бұл не қылған дыбысы»

Мақсаты: баланы бір дыбысты бір дыбыстан және сөздің басындағы дыбысты ажыратып үйрету.

Құрал: Бірдей дыбыстан басталатын суреттердің аттары.

Ойын барысы: Ойынға 3-5 балаға қатысуға болады. Ойыншылар үстел басына отырады, тәрбиеші балаларға суреттерді көрсетіп атайды. Балалар зейінді тыңдап сөзделі бірдей дыбыстарды танып білу қажет. Табылған дыбыс нақты айтылу қажет. Мысалы: аяқпа, аяна, аяйна, аяалма.

«Тыңда да айта»

Мақсаты: айналадағы заттардың дыбыстарын бір-бірінен ажырата білуге үйрету, фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Құрал: ағаш, металл қасықтар, доп, қара, кітап, суы бар стақан, қонырау, кілттер II нұсқасы ретінде музыкалық аспаптарды пайдалануға болады.

Ойын барысы:

Жеке және топпен ойнауға болады. Ең алды балалар үстелдегі заттарды қарап алады. Сосын тәрбиешіге теріс қарап отырады, ал тәрбиеші заттардың дыбысын шығарады, балалар дыбысты танып толық жауап береді: «Бұл қоныраудың сыңқыры» т.б.

II нұсқа.

Заттардың орнына музыкалық аспаптар пайдаланады. Балалар аспапты дыбысынан таныды.

«Зейінді тыңда»

Мақсаты: фонематикалық есту қабілетін, есту өткірлігін дамыту.

Ойын барысы: Ойын 4-5 баламен атқалады. Дөңгелегіп отырады. Тәрбиеші жәй дауыспен балалардан талсырманың орындауын сұрайды, содан кейін осы талсырманы орындайтын баланың атын сыбырлап айтады. Егер бала өз атын естімесе, басқа баланың атын айтады.

«Шапалақта»

Мақсаты: фонематикалық қабілетін дамыту, әрекетті ересектің ауызша инструкциясы бойынша орындап үйрету.

Ойын барысы: ойынды I баламен де, топпен де өткізуге болады.

Тәрбиеші оңға дейін сәнайтынын айтады, ал балалар «он» дегенді естігенде шапалақтау қажет. Тәрбиеші 1-2 рет дұрыс санап, сосын шатастырып сәнайды. Бә-р тек және «он» сөзіне шапалақтау қажет. Қателескен б-р ойыннан шығады.

«Естігенде шапалақта»

Мақсаты: Дыбыстардың арасынан берілген дыбысты ажырата білуге үйрету, фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Ойын барысы: Берілген дыбысты естігенде шапалақпен белгілеу. Тәрбиеші ең алды жеке дыбыстарды айтады, сосын бұлардың арасынан берілген дыбысты белгілейді.

II нұсқа

Үйренгеннен кейін дыбыстарды оқудың арасынан, сөзтіркестердің, сөйлемнің арасынан естіп шапалақпен білгілеу.

«Бірінші дыбысты ата»

Мақсаты: Сөзделі бірінші дауысты немесе дауыссыз дыбысты белгілеп үйрету, фонематикалық естуді дамыту.

Ойын барысы: Тәрбиеші сөздерді айтады бірінші дыбысты дауыспен белгілеп айтады.

Дауысты болса, созып, дауыссыз болса, нақты, күшпен айтылады.

«Соңғы дыбысты тап» деген ойын дәл осылай ойналады тек қана соңғы дыбысты белгілеп табады.

«Ұнықтама, сөзді тез ата»

Мақсаты: фонематикалық есту қабілетін дамыту, басталғы дыбысты басқа дыбыстардан ажырата білуді және басқа сөздегі осы дыбыстармен сәйкеструін дамыту. Баланың сөздік қорын молдайтуды.

Құралдар: бір дыбыстан басталатын суреттердің атаулары: 2-3 нұсқасы.

Ойын барысы: Бұл ойынды балалармен, олар бірінші дыбысты анықтал үйренгеннен кейін ойнауға болады. Суретті көрсетіп қандай дыбыстан басталатынын сұрау. Сосын осы дыбыстан тағы басталатын сөздерді атаңдар.

«Қайтала»

Мақсаты: Есту зейінділігін, фонематикалық есту қабілетін дамыту.

Құралдар: даңғыра, дәуылпаз.

Ойын барысы: Ойынды топпен де жеке де ойнауға болады. Балалар сөздерін жұмады-тәрбиеші аспаппен ритмді соғады. Балалардан қайталауын сұрайды, балалар шапалақпен қайталауы қажет.

«Сөзді аяқтал көмектес»

Мақсаты: Фонематикалық есту қабілетін дамыту, жетіспейтін дыбыстарды жалғастыру.

Құралдар: Заттық суреттер.

Ойын барысы: Балалардың алдына бір-бірден суреттерді орналастырады, содан кейін сөздің соңғы дыбыстарын аяқтамай айтады. Бала суретке қарап сөзді аяқтау керек. Ойынды қышдатуға болады: сөзді суретсіз аяқтау, немесе берілген дыбыспен, бұрынмен аяқта. Қал-та, бал-та, мал-та, ба-та, қа-п, ма-п, ша-п, ба-п.