

ОЮНГА НУСКАМА



КЫРГЫЗ ЖАРАНЫ

ГРАЖДАНСКАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ



#УкукМенденБашталат

#МекенимМенденБашталат

#МенКыргызЖаранымын #ЫрысАлдыЫнтымак

#БилимМенденБашталат

#socialcohesion #KyrgyzJarany

«Кыргыз жараны» оюнуна кош келиңиздер!

«Кыргыз жараны» – этностук, диний, социалдык жана аймактык таандыктыгына карабастан Кыргыз Республикасынын Конституциясына ылайык укуктарга жана милдеттерге ээ болгон Кыргыз Республикасынын бардык жарандары.

Бул оюнда сиз Кыргыз Республикасынын Конституциясынын дүйнөсүнө сүңгүп кетесиз. Сергек атаандаштыкта өз укуктарыңарды жана эркиндиктериңерди билүү менен башка командаларды жеңүү керек. Оюн башынан аягына чейин күчтүү мыйзам үстөмдүгүнүн негизи болгон инклюзивдик жана ар түрдүү чөйрөдө жаран болуу эмнени билдирерин табууга жардам берет.

Ийгилик!



«Мамлекет менден башталат»

«КЫРГЫЗ ЖАРАНЫ» ОЮНУНУН ЭРЕЖЕСИ

Оюнчулардын саны: Команданын саны чектелген эмес, бирок бдан ашык эмес команда болсо жакшыраак. Бир командада 2-4 адам болушу мүмкүн.

Оюн компоненттери:

- Суроолор жана тапшырмалар бар карталар;
- Кубик: 1 даана;
- Оюн талаасы;
- Фишкалары;
- Оюн үчүн нускамалар.

Оюн убактысы:

- Болжол менен 40-80 мүнөт (темага жана суроолордун санына жараша).
- Командаларга суроолорду же тапшырмаларды талкуулоо үчүн 45 секунд берилет.

Оюндун максаты: Оюн учурунда карталарда берилген суроолорго туура жооп берип, талаанын аягына биринчи жеткен команда жеңүүчү деп табыл

ОЮНГА ДАЯРДЫК

Катышуучуларды 2-4 командага бөлүңүз. Командалар өздөрүнүн атын тандай алышат. Андан кийин оюнчулардын тартиби кубик ыргытуу менен аныкталат. Оюнду кубиктен эң көп сан ыргыткан оюнчулар баштайт. Андан кийинки командалар кубик аркылуу таштаган сандарына жараша (5 тушкон болсо, андан кийинки 4 түшкөн ж.б.) азайып бара жаткан кезек менен ээрчишет . Суроо карталарын аралаштырып, аларды оюн талаасындагы белгиленген жерге жайгаштырыңыз.

ОЮНДУН ЖҮРҮШҮ

Командалар кезек менен кубикти ыргытышат.





Оюнчулардын аракеттери кубиктеги таштаган сандарга жараша болот:


- **саны 1 болсо**, команда жөн гана 1 чарчы алдыга жылат.
- **саны 2 болсо**, алып баруучу (мугалим) суроосу бар тиешелүү карточканы алып окуйт. Эгерде команда суроого туура жооп берсе, алар түшкөн кадамдардын санына, башкача айтканда, 2 клеткага алдыга жылат.
- **саны 3 болсо**, алып баруучу (мугалим) суроосу бар тиешелүү карточканы алып окуйт. Эгерде команда суроого туура жооп берсе, алар түшкөн кадамдардын санына, башкача айтканда, 3 клеткага алдыга жылат.
- **саны 4 болсо**, алып баруучу (мугалим) суроосу бар тиешелүү карточканы алып окуйт. Эгерде команда суроого туура жооп берсе, алар түшкөн кадамдардын саны боюнча, башкача айтканда, 4 клеткага алдыга жылат.
- **саны 5 болсо**, команда бир тапшырманы аткарышы керек: бир команда өкүлү тандалып алынат, ал өз командасына сөзсүз жазылгандарды түшүндүрүшү керек (Пантомима). Пантомима оюнунда – оюнчу бир сөздү же сөз айкашын өз командасына түшүндүрүш үчүн үндөрдү же үн эффекттерин колдонбостон, мимика жана кыймылдары аркылуу көрсөтүшү керек, ал эми башка оюнчулар ал эмне сөздү көрсөтүп жатканын табыш керек. Сөздөр ар кандай болушу мүмкүн. Туура жооп үчүн команда 5 клеткага алдыга жылат.
- **саны 6 болсо**, алып баруучу (мугалим) тиешелүү ситуациялык картаны алып окуйт. Эгерде команда маселени туура чечсе, алар түшкөн кадамдардын саны боюнча, башкача айтканда, 6 клетка менен алдыга жылат.
- Командаларга суроолорду же тапшырмаларды талкуулоо үчүн 45 секунд берилет.


АКТИВДҮҮ КЛЕТКАЛАР


Оюң талаасында «активдүү» клеткалар бар. Бул клеткаларга туш болгондо, сиз алардын функцияларына баш ийүүгө милдеттүүсүз. Клеткалар:


 **«Х» белгиси бар клеткалар.** Эгер сиз мындай клеткага кирсеңиз жана суроого туура эмес жооп берсеңиз, сиздин командаңыз өлчөмгө тогolonгон сандай кадам артка жылат. Эгер жооп туура болсо, команда кубикте канча кадам болсо, ошончо кадам алдыга жылат.

 **«Кене» белгиси бар клеткалар.** Тескерисинче, сен бактылуусуң. Эгер сиз ушундай клеткага кирсеңиз, анда кийинки кезекте, туура жооп берсеңиз, кубикте тогolonгон кадамдарыңыз эки эсе көбөйөт.

 **«Блиц» белгиси бар клеткалар.** Эгер сиз мындай клеткага кирсеңиз, анда кийинки кезекте сиздин командаңыз 45 секунданын ичинде 1 эмес, 3 суроого чейин жооп бериши керек. Эгер команда жок дегенде 1 жооп бербесе, кыймылдарды жоготот. Эгер жооп туура болсо, команда кубикте канча кадам болсо, ошончо кадам алдыга жылат.

 **«Супер-Блиц» белгиси бар клеткалар.** Эгер сиз мындай клеткага кирсеңиз, анда кийинки кезекте сиздин командаңыз 45 секунданын ичинде 1 эмес, 3 суроого жооп бериши керек болгон бир гана оюнчуну тандайт. Эгер ал жок дегенде 1 жооп бербесе, кыймылдарды жоготосуз. Эгер жооп туура болсо, команда кубикте канча кадам болсо, ошончо кадам алдыга жылат.

 **«Каптагы мышык» белгиси бар клеткалар.** Эгер сиз мындай клеткага түшүп калсаңыз, анда сиз өлүктү тогolonктоп, тиешелүү картаны аласыз, бирок сиз каалаган башка командага жооп берүүгө укук бересиз. Суроого же тапшырмага туура жооп берген команда сапта канча кадам болсо, ошончо кадам алдыга жылат.

 **«Кайталоо» белгиси бар клеткалар.** Бул клетка кунт коюп уккан командалар үчүн. Бул клеткага киргенден кийин, командага башка командаларга берилген суроолор берилет. Ошондуктан, командаларга башкалардын жоопторуна өтө кунт коюп мамиле кылуу сунушталат. Эгер жооп туура болсо, команда 3 кадам алдыга жылат.

ОЮНДУ АЯКТОО

- Командалардын бири финишке жеткенде оюн аяктайт.
- Финишке биринчи жеткен команда жеңүүчү болот.

Алып баруучу/ мугалим үчүн кошумча эрежелер:

Суроолор жана тапшырмалар:

- Суроолорду жана тапшырмаларды бир нече категорияга бөлсө болот, мисалы, тарых, маданият, география, саясат ж.б. Бул оюнду ар түрдүү жана кызыктуу кылат.
- Суроолор менен тапшырмалардын татаалдыгы оюнчулардын жашына жана билимине ылайыкташтырылышы мүмкүн.
- Тапшырмаларды аткаруу үчүн сиз кошумча маалыматтарды колдонсоңуз болот, мисалы, карталар, фигуралар, объекттер ж.б.
- Суроолор жана тапшырмалар оюнчулар үчүн актуалдуу жана кызыктуу болушу керек.
- Суроолор так жана түшүнүктүү түзүлүшү керек.
- Тапшырмалар түшүнүктүү жана аткарууга оңой болушу керек.



Оюндун электрондук материалдары

Оюн иштеп чыгуучу: Адилет Аскарров
Дизайнер: Ализа Кубатова
Долбоордун координатору: Наргиза Женишева

720040, Кыргыз Республикасы
Бишкек ш., Пушкина к., 78
Факс: +996 312 62-35-89,
Кабылдама: +996 312 62-04-82
www.minculture.gov.kg
etnika2018kg@gmail.com



@kyrgyz.jarany

- f** @UNDPKG, @unpeacebuilding, @UN.Kyrgyzstan, @ohchr.roca
- @** @undpkg, @un_kyrgyzstan, @alc.kg @kyrgyz.jarany
- in** @undpkg
- t** @undpkg, @UNPeacebuilding, @un_kyrgyzstan