

ՆԼՄՉԾՈՆ ԾՆԿԻՉՅՆ

Hərfləri tanımaq

Suntırhı tanımaq

Распознавание букв

106. ასოების ძებნა

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღების გრძნობას, მოსწავლეს ამზადებს ასოების ასათვისებლად და წერა-კითხვის უნარის ფორმირებისთვის.

მასალა: გაზეთები, ჟურნალები, ჟაბლოგები, სარეკლამო ფურცლები, წებო და მაკრატელი.

აღწერილობა: თითოეული მოთამაშისთვის აირჩევა ერთ-ერთი ასო. მასწავლებელი წერს მას დაფაზე. ბავშვები ეძებენ სიტყვას, რომელიც ამ ასოზე იწყება, ჭრიან ასოებს (ან სიტყვას) და აწებებენ მას ფურცელზე ან „ასოების წიგნში“. შეიძლება მუშაობა ინდივიდუალურად ან წყვილებში. თუ მოსწავლეს სურს გაიგოს, თუ რომელი სიტყვა იპოვნა მან, მასწავლებელი კითხულობს და ხსნის ამ სიტყვის მნიშვნელობას.

106. Hərflərin axtarılması

Məqsəd: Oyun diqqəti inkişaf etdirir, həmçinin hərfləri öyrənməyə, oxuma və yazma qabiliyyətini formalaşdırmağa hazırladır.

Material: Qəzetlər, jurnallar, kataloqlar, reklam vərəqələri, yapışqan, qayçı.

Təsvir: Hər bir şagird üçün bir hərf seçilir və müəllim onu yazı lövhəsində yazır. Uşaqlar həmin hərflə başlayan sözləri axtarırlar. Hərfləri (və yaxud sözləri) kəsib götürürlər və onları ya bir vərəqin üzərinə ya da özlərinin hərflər kitabına yapışdırırlar. Fərdi olaraq və ya ikilikdə bu tapşırığı yerinə yetirmək olar. Əgər şagird hansı sözü tapdığını bilmək istəyirsə, müəllim həmin sözü oxuyur və onun mənasını izah edir.

106. Տառերի որոնում

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, նախապատրաստում է տառերի յուրացմանը, կարդալու և գրելու ունակության ձևավորմանը:

Նյութեր.

Թերթեր, ամսագրեր, գովազդային թերթեր, սոսինձ, մկրատ:

Նկարագրություն.

Յուրաքանչյուր աշակերտի համար ընտրվում է իր տառը: Ուսուցիչը գրում է այն գրատախտակի վրա: Երեխաները փնտրում են բառեր, որոնք սկսվում են այդ տառով: Կտրում են այդ տառերը (կամ բառերը) և փակցնում կա՛մ թղթի վրա կա՛մ իրենց տառերի գրքում: Կարելի է աշխատել առանձին կամ էլ զույգերով: Եթե աշակերտն ուզում է իմանալ, թե ինչ բառ է ինքը գտել, ուսուցիչը կարդում է և բացատրում այդ բառի նշանակությունը:

106. Поиск букв

Цель: Игра развивает внимание, подготавливает к освоению букв, формированию умений чтения и письма.

Материалы: Газеты, журналы, каталоги, рекламные листы, клей, ножницы.

Описание: Каждому ученику выбирается своя буква. Учитель записывает ее на доске. Дети ищут слова, начинающиеся с этой буквы, вырезают буквы (или слова) и наклеивают их на лист или в свою Книгу букв. Можно работать индивидуально или в парах. Если ученик хочет знать какое слово он нашел, учитель читает и поясняет его значение.

107. ლექსიკური ჯაჭვი

მიზნები: თამაში ავითარებს აღქმას, ამზადებს მოსწავლეს ასოების ასათვისებლად, წერა-კითხვის უნარის ფორმირებისთვის.

მასალა: ბურთი.

აღწერილობა: მოსწავლეები სხედან წრეში. დამწყები ამბობს ნებისმიერ ასოს და ესვრის ვინმეს ბურთს. ვინც ბურთს დაიჭერს, მან უნდა დაასახელოს სიტყვა ამ ასოზე და დაასახელოს შემდეგი ასო. ამასთან, ესროლოს სხვა რომელიმეს ბურთი და დაასახელოს შემდეგ რომელიმე სხვა ასო და ა.შ.

107. Lüğət zənciri

Məqsəd: Oyun oxuma və yazmanın təməlinin qoyulmasına kömək edir.

Material: Top.

Təsvir: Oyunçular dairə şəklində oturlar. Oyuna birinci başlayan oyunçu bir hərf deyir və topu oyunçulardan hər hansı birinə atır. Topu tutan oyunçu deyilən hərlə başlayan bir söz deməlidir və növbəti hərfi deyərək topu başqa bir oyunçuya atmalıdır.

107. Բառարանային շղթա

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ընկալումը, նախապատրաստում է տառերի յուրացմանը, կարդալու և գրելու ունակության ձևավորմանը:

Նյութեր.

Գնդակ:

Նկարագրություն.

Խաղի մասնակիցները նստում են շրջան կազմած: Խաղը սկսողն ասում է ` ցանկացած տառ և մասնա կիցներից որևէ մեկին նետում գնդակը: Նա, ով կրճնի գնդակը, պետք է արտասանի բառ, որը սկսվում է այդ տառով և ասի հաջորդ տառը՝ միաժամանակ որևէ մեկին նետելով գնդակը, և այդպես շարունակ:

107.Словарная цепочка

Цели: Игра развивает восприятие, подготавливает к освоению букв, формированию умений чтения и письма.

Игра способствует закладыванию основ чтения и письма.

Материалы: Мяч.

Описание: Игроки сидят в кругу. Начинаящий говорит любую букву и бросает кому-либо мяч. Поймавший мяч должен назвать слово, которое начинается на эту букву и назвать следующую букву, бросив при этом кому-либо мяч и т.д.

108. სასწრაფო დეპეშა

მიზნები: თამაში ეხმარება ნასწავლი ასოების განმტკიცებას.

აღწერილობა: ბავშვები დგებიან მწკრივში ერთმანეთის უკან. კოლონაში ბოლოს მდგომი მოთამაშე თავის წინ მდგომ მოთამაშეს ზურგზე თითოთ ახატავს რომელიმე ასოს. იგი ამავე ასოს წერს წინა მდგომის ზურგზე - ისე, როგორც გაფუჭებულ ტელეფონშია. მას შემდეგ, რაც ასო დაიწერება პირველი მოთამაშის ზურგზე, ვამონებთ მის სისწორეს. ის ვინც შეცდება, დგება მწკრივის ბოლოს და იწყებს თამაშს.

108. Təcili teleqram

Məqsəd: Oyun öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir.

Təsvir: Uşaqlar cərgə ilə bir-birinin arxasında dururlar. Cərgənin sonunda duran oyunçu barmağı ilə qabaqda duran oyunçunun belində hər hansı bir hərf yazır. O isə öz növbəsində irəlidə duran oyunçunun belində eyni hərfi yazır. Səhv edən oyunçu cərgənin sonunda durur və yeni hərf yazmağa başlayır.

108. Շտապ հեռագիր

Նպատակը.

Խաղը նպաստում է յուրացված տառերի ամրապնդմանը:

Նկարագրություն.

Երեխաները միմյանց ետևից շարք են կանգնում:

Շարքի վերջում կանգնածն իր առջևում կանգնածի մեջքի նմատույն կարում է որևէ տառ: Վերջինս նկարում է նույն տառն իր առջևում կանգնածի մեջքին, ինչպես «փչացած հեռախոսում», և այդպես շարունակ, մինչև շարքի առջևի խաղացողը: Նա, ով շարքում սխալվում է, կանգնում է շարքի վերջում և նորից սկսում է գրել ցանկացած տառ:

108. Срочная телеграмма

Цели: Игра способствует закреплению освоенных букв.

Описание: Дети становятся в колонну один за другим. Последний в колонне рисует на спине стоящего впереди игрока пальцем любую букву. Тот рисует ту же букву на спине впереди стоящего – как в испорченном телефоне. После того, как буква написана на спине у первого игрока, проверим - правильно ли. Кто в колонне ошибся, тот становится последним и начинает снова писать любую букву.

109. იპოვნე ვარსკვლავი

მიზნები: თამაში განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, ავითარებს ყურადღების გრძნობას, მოსწავლეს ამზადებს ასოების ასათვისებლად და წერა-კითხვის უნარის ფორმირებისთვის.

მასალა: მუყაოზე წინასწარაა გამოჭრილი 15-25 ვარსკვლავი, სასურველია ყვითელი ფერის და თანაბარი ზომის. ჟურნალიდან ამოჭრილი სურათები, რომლებიც უნდა დაწებდეს ვარსკვლავებზე.

აღწერილობა: დიდ, სასურველია ლურჯი ქაღალდის ჯორდონის ფურცელზე, დაიხატოს ამდენივე ვარსკვლავის ჯონტური და ჩაიწეროს შიგნით ასოები, რომლებზეც იწყება ვარსკვლავებზე დაწებებული საგნები. ვარსკვლავები დაიდოს მაგიდაზე, ნახატით ქვემოთ. მოთამაშე იღებს ვარსკვლავს, ამბობს საგნის დასახელებას და ღებს ფურცელზე ამ საგნის პირველი ასოს შესაბამის ასოზე.

109. Ulduzu tap

Maqsad: Oyun söz ehtiyatını artırır və məhkəmələndirir, diqqəti artırır, fantaziyanın və şüurun inkişaf etdirilməsinə kömək edir. Oyunun maraqlı olması üçün oyunçular özləri səy göstərməlidirlər.

Material: Əvvəlcədən yaxşı olar ki, sarı rəngdə və eyni ölçüdə olan kartondan kəsilib hazırlanmış 15-25 ədəd ulduz. Ulduzların üzərinə yapışdırmaq üçün jurnaldan kəsilib götürülmüş şəkillər.

Təsvir: Çox yaxşı olar ki, böyük bir göy karton kağız üzərində ulduzların üzərinə yapışdırılmış əşyaların birinci hərfinə uyğun olan ulduz konturları çəkilsin və hərflər cızılsın. Ulduzlar şəkillər üzəşəğı olmaqla masanın üstünə qoyulur. Oyunçu ulduzu götürür, əşyanın adını deyir və birinci hərfə uyğun olaraq vərəqin üzərinə qoyur.

109. Գտի՛ր աստղիկը

Նպատակը.

Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը, զարգացնում է ուշադրությունը, նախապատրաստում է տառերի յուրացմանը, կարդալու և գրելու ունակության ձևավորմանը:

Նյութ.

Նախօրոք ստվարաթղթից կտրտած 15-25 աստղիկներ, միատեսակ չափսի, ցանկալի է դեղին գույնի: Ամսագրից նախօրոք կտրատված նկարներ, որոնք պետք է փակցվեն աստղիկների վրա:

Նկարագրություն.

Մեծ, ցանկալի է, կապույտ գույնի ստվարաթղթի վրա նկարել նույնքան ուրվագծերով աստղիկներ և գրել տառեր, որոնք համապատասխանում են աստղիկների վրա փակցված առարկաների առաջին տառին:

Աստղիկները դնել սեղանին շրջված, որպեսզի նկարները չերևան: Խաղացողը վերցնում է աստղիկը, ասում է առարկայի անունը, դնում ստվարաթղթի վրա տվյալ առարկայի առաջին տառին համապատասխան տեղում:

109. Найди звездочку

Цели: Игра закрепляет и расширяет словарный запас и развивает внимание, способствует развитию фантазии и сознания, что самому надо приложить усилие, чтобы игра была бы интересной.

Материал: Заранее вырезанные из картона 15-25 звездочек одного размера желательно желтого цвета. Из журнала вырезанные картинки, которые надо наклеить на звезды.

Описание: На большом, желательно синем картонном листе бумаги нарисовать столько же контуров звездочек и вписать буквы, которые соответствуют первой букве предметов, наклеенных на звезды. Звезды выложить на стол картинками вниз. Игрок берет звезду, говорит наименование предмета и кладет на лист соответственно начальной букве.

110. ასოები ხელის შეხებით

მიზანი: თამაში ეხმარება ნასწავლი ასოების განმტკიცებას.

მასალა: მაგარი ქაღალდისგან გამოჭრილი ასოები, თავსათარი თვალების ასახვევად.

აღწერილობა: მაგიდაზე აწყვია გამოჭრილი ასოები. ერთ ბავშვს უხვევენ თვალებს. ის იღებს ასოს, რომელიც უნდა გამოიცილოს და დაასახელოს ხელის შეხებით.

ვარიანტი 1: ერთი მოსწავლე ასახელებს ასოს, მეორე, რომელსაც თვალები აქვს ახვეული, ხელის შეხებით პოულობს და უჩვენებს ამ ასოს.

ვარიანტი 2: ასოების რამდენიმე ჯომპლექტი. ერთდროულად თამაშობს რამდენიმე ბავშვი. ვინ იპოვნის პირველად დასახელებულ (ნაჩვენებ) ასოს?

110. Əl ilə yoxlayaraq hərflərin müəyyən edilməsi

Məqsəd: Oyun qavrayışı inkişaf etdirir, həmçinin hərfləri öyrənməyə, oxuma və yazma qabiliyyətini formalaşdırmağa hazırladır.

Material: Bərk kağızdan kəsilmiş hərflər və göz bağlamaq üçün yaylıq.

Təsvir: Kəsilmiş hərfləri masanın üstünə düzürlər. Uşaqlardan birinin gözlərini bağlayırlar. O, bir hərf götürür, onu əli ilə yoxlayır və adını deyir.

Variant 1: Uşaqlardan biri hərfin adını deyir, gözləri bağlı olan digər uşaq isə həmin hərfi əl ilə yoxlayır və onu göstərir.

Variant 2: Bir neçə hərf komplektləri. Bir neçə uşaq eyni vaxtda oynayırlar. Kim adı çəkilən (göstərilən) hərfi birinci tapacaq?

110. Տառերը շոշափելով

Նպատակը.

Խաղը նպաստում է յուրացված տառերի ամրապնդմանը:

Նյութեր.

Հաստ թղթից պատրաստված տառեր, թաշկինակ աչքերը կապելու համար:

Նկարագրություն.

Սեղանի վրա դնում են տառերը: Երեխաներից որևէ մեկի աչքերը կապում են: Նա վերցնում է տառը, շոշափելով որոշում է, թե ինչ տառ է և բարձրաձայն անվանում այն:

Տարբերակ 1. Երեխաներից մեկն անվանում է տառը, մյուսը, որի աչքերը կապված են, շոշափում է, գտնում և ցույց տալիս այդ տառը:

Տարբերակ 2. Տառերի մի քանի կույտեր: Միաժամանակ խաղում են մի քանի երեխաներ: Ո՞վ առաջինը կգտնի անվանված (ցույց տրված) տառը:

110. Буквы на ощупь

Цель: Игра способствует закреплению освоенных букв.

Материалы: Вырезанные из плотной бумаги буквы, платок для завязывания глаз.

Описание: На стол выкладывают вырезанные буквы. Одному ребенку завязывают глаза. Он берет букву, определяет ее на ощупь и называет.

Вариант 1: Один ребенок называет букву, другой – у которого завязаны глаза – ощупывает, находит и показывает эту букву.

Вариант 2: Несколько комплектов букв. Одновременно играют несколько детей. Кто первый найдет названную (показанную) букву?

111. ცხოველები-ცხოველები

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღების გრძნობას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

აღწერილობა: ყველა მოთამაშე თავად ირჩევს რომელიმე ცხოველის ან მისი შვილის სახელწოდებას. სახელები არ უნდა განმეორდეს. ყველა მოთამაშე ჯდება წრეში ან ნახევრადწრეში და რიტმულად (ყველა მარცვალზე ან სიტყვაზე) ხელის გულებს ირტყავს მუხლებზე. დამწყები 2-ჯერ იმეორებს მის მიერ არჩეულ სახელს და 2-ჯერ რომელიმე სხვა სახელს. ის, ვინც დაასახელა მან, 2-ჯერ იმეორებს წინა ცხოველის სახელს, 2-ჯერ თავისას და 2-ჯერ ყიდევ რომელიმე სხვას, ხელისგულების ჯაქენით, მაგალითად:

პირველი: წინილა-წინილა და ლომი-ლომი;
მეორე: წინილა-წინილა; ლომი-ლომი; ცხენი-ცხენი;
მესამე: წინილა-წინილა; ლომი-ლომი; ცხენი-ცხენი; ძაღლი-ძაღლი და ა.შ.
თამაშიდან ვარდება ის, ვინც შეყოვნდება ან დაუშვებს შეცდომას.

111. Heyvanlar – heyvanlar

Məqsəd: Oyun diqqəti inkişaf etdirir, söz ehtiyatını genişləndirir və möhkəmləndirir.

Təsvir: Hər bir oyunçu hər hansı bir heyvanın və onun balasının adını seçir. Bütün oyunçular dairə və ya yarım dairə şəklində oturlar və ritmə (hər bir heca və ya sözə) uyğun olaraq əlləri ilə dizlərinə vururlar. Oyuna başlayan seçilmiş heyvan adlarını iki dəfə təkrar edir və iki dəfə başqa bir söz deyir. Adı çəkilən oyunçu iki dəfə əvvəlki oyunçunun dediyi heyvan adını, iki dəfə özünün seçdiyi heyvan adını və iki dəfə də başqa birisinin eçdiyi heyvan adını təkrar edir və daim əlləri ilə dizlərini vurur.

Məsələn: Birinci – cüca, cüca və şir – şir;
İkinci – cüca, cüca; şir – şir və at – at;
Üçüncü - cüca, cüca; şir – şir; at – at və it – it və s.
Ləngiyən və səhv edən oyunçu oyunu tərk edir.

111. Գազաններ-գազաններ

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, ամրապնդում և հարստացնում բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Խաղի յուրաքանչյուր մասնակից ընտրում է որևէ գազանի և նրա ձագուկի անունը: Անունները չպետք է կրկնվեն: Բոլոր խաղացողները նստում են շրջանաձև կամ կիսաշրջանաձև և ռիթմիկ (ամեն վանկին կամ բառին համահունչ) ձեռքերով հարվածում են ծնկներին:

Առաջին մասնակիցն երկու անգամ ասում է իր ընտրած գազանի անունը և երկու անգամ ասում է որևէ այլ գազանի անուն: Նա, ով ընտրել էր այդ գազանի անունը, կրկնում է նախորդ խաղացողի ընտրած գազանի անունը, երկու անգամ՝ իր և երկու անգամ՝ որևէ այլ գազանի՝ անընդհատ ձեռքերով հարվածելով ծնկներին: Օրինակ՝

Առաջին խաղացող - ճուտ - ճուտ և առյուծ - առյուծ: Երկրորդ խաղացող - ճուտ - ճուտ, առյուծ - առյուծ և ձի - ձի: Երրորդ խաղացող - ճուտ - ճուտ, առյուծ - առյուծ, ձի - ձի, շուն - շուն , և այլն: Նա, ով կանգ կառնի կամ կսխալվի, խաղից դուրս է գալիս:

111. Звери-звери

Цель: Игра развивает внимание, закрепляет и расширяет словарный запас.

Описание: Каждый игрок выбирает сам наименование какого-либо зверя и его детеныша. Наименования не должны повторяться. Все игроки садятся в круг или полу-круг и ритмично (на каждый слог или слово) бьют ладошками по коленкам. Начинаящий 2 раза повторяет им выбранное наименование и 2 раза говорит какое-нибудь другое. Тот, кого назвали 2 раза повторяет наименование зверя предыдущего игрока, 2 раза – свое и 2 раза еще кого-нибудь, все время пристукивая ладошками, например:

Первый – цыпленок, цыпленок и лев – лев;

Второй – – цыпленок, цыпленок; лев – лев и лошадь-лошадь;

Третий - цыпленок, цыпленок; лев – лев; лошадь-лошадь и собака-собака и т.д.

Тот кто задержится или ошибется, выбывает из игры.

