



*ბასნობა ღა ბუნდუი ბაკთონეზა*

*Tanişlıq və komanda şəklində birləşmək*

*Թիմիւ ծանոթութիւն և միաբանիւ*

*Знакомство и объединение в команду*

# 1. უფროთხილდი გაზეთს

**მიზნები:** თამაშის მეშვეობით მონაწილეები ადვილად შეძლებენ სხვა მოთამაშეების სახელების (ან სიტყვების, ან ჰატარა ფრაზების, იხ. ვარიანტები) დამახსოვრებას, ასევე საკუთარი მეხსიერების, სხვების ყურადღებით მოსმენის უნარისა და სწრაფი რეაგირების განვითარებას. ამ თამაშით შესაძლებელია გამხიარულება.

**მასალა:** გაზეთი ან ქაღალდი.

**აღწერილობა:** მოთამაშეები დგებიან წრეში. თუ ისინი ერთმანეთს ჯერ არ იცნობენ, თითოეული მოთამაშე ხმამაღლა ამბობს თავის სახელს, რათა სხვებმა შეძლონ დამახსოვრება. წამყვანი დაქვეყნებული გაზეთით ან ქაღალდით ხელში დგას ცენტრში. თამაშს იწყებს ერთი მოთამაშე, რომელიც ასახელებს ერთ-ერთი სხვა მოთამაშის სახელს. ამ დროს წამყვანმა სწრაფად უნდა მოძებნოს დასახელებული მოთამაშე და შეეცადოს შეახოს მხარზე გაზეთი. დასახელებულმა მოთამაშემ, რათა არ შეეხო მას გაზეთით, სწრაფად უნდა დაიძახოს სხვა მოთამაშის სახელი. თუ მოასწრო დასახელება, წამყვანი რჩება ცენტრში, ხოლო თუ ვერა, მაშინ ის ხდება წამყვანი, ვინც ვერ მოასწრო სხვისი სახელის დასახელება.

## 1. Qəzetdən qorun

**Məqsəd:** Oyun vasitəsilə iştirakçılar digər oyunçuların adlarını (və yaxud adlar, yaxud da kəlmələr, variantlara baxın) daha asan yadda saxlaya bilərlər. Eləcə də, onlar öz yaddaşlarını, digərlərini dinləmək bacarıqlarını bu oyun vasitəsilə artırmaqla və daha tez reaksiya vermək imkanlarını aşılaya bilərlər. Bu oyunla şənlənmək olar.

**Material:** qəzet və ya kağız

**Oyunun təsviri:** Oyunçular dairədə dayanır. Əgər onlar hələ bir-birilərlə tanış deyillərsə, digərlərinin yadında qalması üçün hərə öz adını ucadan söyləyir. Əlində yuvarlaq bükülmüş qəzet və ya kağız olan aparıcı mərkəzdə dayanır. Oyunu digərinin adını çəkən istənilən oyunçulardan biri başlayır. Bu zaman aparıcı adıçəkilən oyunuçunu tez bir zamanda tapmalı və qəzet ilə onun çiyinə toxunmağa çalışmalıdır. Zərbə almamaq üçün, həmin oyunçu dərhal digər oyunçunun adını dilinə gətirməlidir. Əgər o, bunu etməyə nail olarsa, yəni, başqa oyunçunun adını qəzet onun çiyinə toxunmamışdan əvvəl edə bilərsə, bu zaman aparıcı mərkəzdə olaraq qalmaqda davam edir. Əgər o, bunu etməyə macal tapmazsa, həmin oyunçu özü aparıcıya çevrilir.

# 1. Զգուշացիր թերթից

*Նպատակը.* Խաղի միջոցով մասնակիցները հեշտությամբ կարող են հիշել իրենց խաղընկերների անունները /կամ բառեր, արտահայտություններ, տես տարբերակները/, ինչպես նաև զարգացնել իրենց հիշողությունը, մյուսներին ուշադրությամբ լսելու և արագ արձագանքելու ունակությունը: Զվարճալի խաղ է:

*Նյութերը.* թերթ կամ թուղթ

*Նկարագրություն.* Խաղացողները կանգնում են շրջանաձև: Եթե նրանք միմյանց հետ դեռ չեն ծանոթացել, յուրաքանչյուր խաղացող բարձրաձայն անվանում է իր անունը, որպեսզի մյուսները կարողանան հիշել: Խաղավարը, ձեռքին ունենալով փաթաթված թերթ կամ թուղթ, կանգնած է շրջանի կենտրոնում: Խաղն սկսում է մասնակիցներից մեկը՝ նշելով որևէ մեկի անունը: Այդ ժամանակ խաղավարը պետք է արագ գտնի նշված խաղացողին և փորձի թերթով դիպչել նրա ուսին: Հարված չստանալու համար վերջինս պետք է կոշի մեկ այլ խաղացողի անուն: Եթե հասցնի անվանել, խաղավարը մնում է կենտրոնում, եթե չհասցնի, ինքն է դառնում խաղավար:

## 1. Берегись газеты

*Цели:* Через игру участники легко смогут запомнить имена других игроков (или слова или небольшие фразы, см. варианты), а также развивать свою память, развивать умение внимательно слушать других и быстро реагировать. Этой игрой можно повеселиться.

*Материалы:* Газета или бумага.

*Описание:* Игроки стоят в кругу. Если они друг друга еще не знают, каждый игрок громко называет свое имя, чтобы другие могли запомнить. Ведущий со свернутой газетой или бумагой в руке стоит в центре. Игру начинает один из игроков, называя имя кого-нибудь другого. В это время ведущий должен быстро найти названного игрока и попытаться коснуться его газетой по плечу. Чтобы не получить удара, тот должен быстро назвать другое имя. Если успел назвать, ведущий остается в центре, если не успел, то он становится ведущим.

## 2. თავისუფალი სკამი

**მიზნები:** თამაში მონაწილეებს დაეხმარება ახალი სახელის ადვილად დამახსოვრებაში, ყურადღებით მოსმენასა და სწრაფად რეაგირებაში. ეს არის მოძრავი თამაში, რომლის დროსაც შეიძლება გამხიარულება.

**მასალა:** სკამები, ბალიშები ან სხვა ისეთი საგნები, რითაც შესალებელია ადგილის მონიშვნა, შეიძლება სურათებიც (იხ. ვარიანტები).

**აღწერილობა:** ყველა მოთამაშე ზის წრეში. თუ მონაწილეებმა ჯერ არ იციან (ან ცუდად იციან) ერთმანეთის სახელები, მაშინ თავდაპირველად თითოეული ამბობს თავის სახელს ხმამაღლა და გამოკვეთილად. ერთი სკამი ზედმეტია. ერთ-ერთი მოთამაშე იწყებს სხვა მონაწილის სახელის დასახელებას, რომელიც სწრაფად უნდა გადაჯდეს თავისუფალ სკამზე, მაგრამ მანამდე, ვიდრე დაჯდება, უნდა დაასახელოს შემდეგი სახელი. ის დასახელებული მოთამაშეც სწრაფად უნდა გადაჯდეს გამოთავისუფლებულ სკამზე და ა.შ.

## 2. Boş stul

**Məqsəd:** Oyun yeni adları asanlıqla yadda saxlamağa, diqqətlə digərlərini dinləməyə və tez reaksiya nümayiş etdirməyə imkan verəcəkdir. Bu hərəkətli oyundur ki, onun gedişində kifayət qədər şənlənmək olar.

**Material:** Stullar, yastıqlar və ya yerləri qeyd etmək üçün digər əşyalar. Şəkillərdən də istifadə etmək mümkündür. (varianta baxın).

**Oyunun təsviri:** Bütün oyunçular dairədə əyləşirlər. Əgər iştirakçılar hələ bir-birilərlə tanış deyillərsə (yaxud bir-birilərini o qədər də yaxşı tanımırlarsa), hər bir oyunçu öz adını ucadan və səlis səsləndirir. Stulun biri artıq olaraq, boş saxlanılır. Oyunçulardan hər-hansı digərinin adını çəkməklə oyunu başlayır. Həmin oyunçu isə boş qalmış stula doğru qaçır, lakin o, stula əyləşməzdən öncə, növbəti oyunçunun adını dilinə gətirməlidir. Adıçəkilən oyunçu isə dərhal boşalmış stula əyləşir və s.

## 2. Ազատ աթոռ

### *Նպատակը.*

Խաղը կօգնի հեշտությամբ հիշել նոր անուններ, սովորել ու շաղրությամբ լսել և արագ արձագանքել: Սա շարժուն խաղ է, որի ժամանակ կարելի է ուրախ ժամանակ անցկացնել:

### *Նյութեր.*

Աթոռներ, բարձեր կամ այլ առարկաներ, որոնցով կարելի է նշել տեղերը, հնարավոր է օգտագործել նկարներ / տես տարբերակը/:

### *Նկարագրություն.*

Բոլոր խաղացողները նստած են շրջանաձև: Եթե մասնակիցները դեռևս չգիտեն /կամ վատ գիտեն/ միմյանց անունները, ապա սկզբում յուրաքանչյուրը բարձրաձայն և հստակ ասում է իր անունը: Սի աթոռն ավելորդ է: Խաղացողներից մեկն սկսում է խաղը և տալիս մյուս խաղացողի անունը: Վերջինս արագ վազում է դեպի ազատ աթոռը, սակայն նստելուց առաջ նա պետք է անվանի հաջորդ անունը: Խաղացողը, որի անունը հնչեց, վազում է դեպի աթոռը, որը հենց նոր ազատվեց, և այլն:

## 2. Свободный стул

**Цели:** Игра поможет легко запомнить новые имена, научиться внимательно слушать и быстро реагировать. Это подвижная игра, во время которой можно повеселиться.

**Материалы:** Стулья, подушки или другие предметы, которыми можно маркировать места, возможно картинки (см. вариант).

**Описание:** Все играющие сидят в кругу. Если участники еще не знают (или плохо знают) имена друг друга, то сначала каждый называет свое имя громко и отчетливо. Один стул лишний. Кто-то из игроков начинает и называет имя другого участника. Тот быстро перебегает на свободный стул, но перед тем, как сесть, он должен назвать следующее имя. Игрок, чье имя прозвучало, перебегает на стул, который только что освободился и т. д.

### 3. დავდივართ წრეში

**მიზნები:** თამაშის დახმარებით მონაწილეები ადვილად იმას-სოვრებენ ერთმანეთის სახელებს. სწავლობენ თანამშრომლობას, მოხერხებულობასა და სიმარტეს.

**აღწერილობა:** ხელიხელჩაკიდებული მოთამაშეები განასახი-ერებენ წრეს და დადიან ერთმანეთის მიყოლებით. თუ მონაწილეებმა ჯერ არ იციან (ან ცუდად იციან) ერთმანეთის სახელები, მაშინ თავდაპირველად ყველა ამბობს საკუთარ სახელს ხმამაღლა და გამოკვეთილად.

ისინი ამბობენ:

*„წრეში მივყვებით ერთმანეთს,  
და ვაცეცებთ თვალებს,  
რასაც (მოთამაშის სახელი) გვიჩვენებს,  
ყველა ვიმეორებთ მასვე“*

ამგვარად, დასახელებული მოთამაშე უჩვენებს ნებისმიერ მოძრაობას, დანარჩენები კი მას ბაძავენ. მოთამაშეები ხელმეორედ გაიმეორებენ ლექსს, ამასთან მონაწილე, რომელმაც გააკეთა პირველი მოძრაობა, ასახელებს შემდეგ მონაწილეს.

### 3. Dairə boyunca hərəkət edirik

**Maqsəd:** Bu oyunun köməyi ilə oyunçular bir-birlərinin adlarını daha tez yadda saxlayır, əməkdaşlıq etmək, eləcə də, çevik və cəld hərəkət etmək bacarıqlarına yiyələnirlər.

**Oyunun təsviri:** Əl-ələ tutmuş iştirakçılar dairə əmələ gətirərək bir-birlərinin ardınca hərəkət edirlər. Əgər iştirakçılar hələ bir-birlərilə tanış deyillərsə (yaxud bir-birlərini yaxşı tanımırlarsa), hərə öz adını ucadan və səlis deyir.

Onlar deyirlər:

*«Biz bir-birimizin ardınca gedirik,  
Uşaqlar, gəlin yatmayaq,  
Ki, .....(oyunçunun adı) bizə kömək etsin,  
Hərəkəti təkrar edək».*

Adıçəkilən oyunçu istənilən hərəkəti nümayiş etdirir, digərləri isə onu təglid etməyə başlayırlar. Oyunçular yenidən yuxarıdakı şeri təkrarlamağa başlayırlar və bu zaman ilk olaraq hərəkətlər nümayiş etdirən oyunçu digər iştirakçının adını dilinə gətirir.

### 3.Քայլում ենք շրջանով

#### *Նպատակը.*

Խաղի օգնությամբ մասնակիցներն արագ հիշում են միմյանց անունները, սովորում համագործակցել, լինել հնարամիտ և ժիր:

#### *Նկարագրություն.*

Մասնակիցները, ձեռք-ձեռքի բռնած, կազմում են շրջան և ընթանում մեկը մյուսի հետևից: Եթե մասնակիցները դեռևս լավ չգիտեն /կամ վատ գիտեն/ միմյանց անունները, ապա սկզբում յուրաքանչյուրը բարձրաձայն և հստակ տալիս է իր անունը:

Նրանք ասում են.

*«Երեխանե՛ր, շրջան կազմենք,*

*Քայլենք և ուշադիր լինենք,*

*Ի՞նչ... /խաղացողի անունը/ մեզ ցույց կտա,*

*Այդ շարժումն էլ մենք կրկնենք»:*

Այն խաղացողը, որին անվանում են, կատարում է ցանկացած շարժում, մյուսները նմանակում են: Խաղացողները նորից կրկնում են ոտանավորը, ընդ որում, առաջին շարժումը կատարած մասնակիցը նշում է հաջորդ մասնակցին:

### 3. Ходим кругом

**Цели:** При помощи игры участники быстро запоминают имена друг друга, учатся сотрудничеству, быть находчивым и подвижным.

**Описание:** Участники, взявшись за руки, образуют круг и идут друг за другом. Если участники еще не знают (или плохо знают) имена друг друга, то сначала каждый называет свое имя громко и отчетливо.

Они говорят:

*«Ходим кругом друг за другом,*

*Эй, ребята не зевай,*

*Что ... (имя игрока) нам покажет,*

*То движение повторяй».*

Тот игрок, которого назвали, показывает любые движения, остальные подражают его. Игроки снова повторяют стишок, при этом участник, который показывал первое движение, называет следующего участника.

## 4. იკითხე გაზეთი

**მიზნები:** ეს მოძრაობა და მხიარული თამაშია, რომლის დახმარებით მონაწილეები სწრაფად იმასსოვრებენ ერთმანეთის სახელებს. მოთამაშეები ასევე სწავლობენ მომენტის შერჩევას სწრაფი, მაგრამ „სახიფათო“ სვლისათვის, მიზნისკენ წყნარ და უსაფრთხო სწრაფვას.

**აღწერილობა:** წამყვანი დგას კედელთან ან ხესთან. შენობის ან სათამაშო მოედნის საპირისპირო მხარეს, კედლის პარალელურად ისმევა ხაზი. მასზე ეწყობიან ყველა დანარჩენი მონაწილეები. წამყვანი კედლისკენ შებრუნდება ისე, რომ ის ვერ ხედავდეს დანარჩენ მონაწილეებს – ის „კითხულობს გაზეთს“. ამ დროს მოთამაშეები ჩუმად უახლოვდებიან მას, თან ყურადღებით აკვირდებიან. როგორც კი წამყვანი მოულოდნელად მობრუნდება, ისინი უნდა გაშეშდნენ ერთ ადგილზე. წამყვანმა უნდა დაასახელოს ის მოთამაშეები, რომლებიც მან დაინახა მოძრაობის პროცესში და ეს მოთამაშეები უნდა დაბრუნდნენ ხაზთან. დანარჩენები რჩებიან იმ ადგილზე, სადაც გაჩერდნენ და ელოდებიან, ვიდრე წამყვანი არ მიბრუნდება კედლისკენ (ან ხისკენ) და არ განაგრძობს „კითხვას“. თუ წამყვანმა სახელი არასწორად დაასახელა, მაშინ მოთამაშე უკან აღარ ბრუნდება და რჩება იმავე ხაზზე. ვიდრე წამყვან კითხულობს, მოთამაშეები აგრძელებენ მოძრაობას წამყვანის მიმართულებით. ვინც პირველი შეეხება წამყვანს ხელით, ის ხდება ახალი წამყვანი.

## 4. Qəzeti oxu

**Məqsəd:** Çox hərəkətli və şən bir oyundur ki, bu oyunun köməyi ilə iştirakçılar bir-birilərinin adlarını tezliklə yaddaşda saxlaya bilirlər. Oyunçular, həmçinin cəld, lakin “təhlükəli” gediş etmək üçün məqam tapmaq və hədəfə doğru təhlükəsiz və aramla irəliləmək bacarıqlarına da yiyələnəcəklər.

**Oyunun təsviri:** Aparıcı divara və ya ağaca söykənilir. Otağın və ya meydançanın aparıcıya üzbəüz tərəfində divara və ya ağaca paralel xətt çəkilir. Qalan iştirakçılar hamısı bu xəttin arxasında düzülür. Aparıcı üzünü divara və ya ağaca çevirir ki, arxasındakı iştirakçıları görə bilməsin.– beləliklə o, «qəzet oxuyur». Bu zaman, oyunçular, aparıcıya diqqətlə nəzər yetirərək, aramla ona yaxınlaşırlar. Aparıcı qəflətən geri döndən kimi, oyunçular öz yerlərində donub qalmalıdırlar. Aparıcı hərəkətdə gördüyü oyunçuların adlarını çəkir və bu zaman, həmin oyunçular öz əvvəlki vəziyyətlərinə, yəni, xəttin arxasına qayıtmalıdırlar. Qalan oyunçular isə dayandıqları yerdə durmalı və aparıcının üzünü divara və ya ağaca doğru döndərməsini və “qəzet oxumağa” davam etməsini gözləyirlər. Aparıcı oxuyanaq, oyunçular yenidən öz hərəkətlərinə davam edirlər. Kim öz əlini hamıdan tez aparıcıya toxundurarsa, o, yeni aparıcı olur.

## 4. Կարդա՝ թերթը

### *Նպատակը.*

Շարժուն և ուրախ խաղ է, որի օգնությամբ մասնակիցներն արագ մտապահում են միմյանց անունները: Խաղացողները նաև կտվորեն ընտրել պահեր, երբ պետք է անել արագ, սակայն «վտանգավոր» քայլ և, ընդհակառակը, նպատակին ընթանալ դանդաղ և անվտանգ:

### *Նկարագրություն.*

Խաղավարը կանգնած է պատի կամ ծառի մոտ: Հետևում ընկած շենքի կամ հրապարակի վրա անցկացվում է պատին գուգահեռ գիծ: Գծից այն կողմ շարվում են բոլոր մնացած մասնակիցները: Խաղավարը շրջվում է դեպի պատը կամ ծառը, այնպես, որ չտեսնի մյուս մասնակիցներին՝ նա «կարդում է թերթ»: Այդ միջոցին խաղացողները զգուշորեն մոտենում են խաղավարին՝ ուշադրությամբ հետևելով նրան: Հենց որ խաղավարը հանկարծակի շրջվում է, նրանք պետք է «քարանան» տեղում: Խաղավարն անվանում է այն խաղացողներին, ում նա տեսել է շարժման մեջ, և նրանք պետք է վերադառնան գծին: Մյուսները շարունակում են մնալ այնտեղ, որտեղ կանգ էին առել և սպասում են, մինչև խաղավարը կշրջվի դեպի պատը /ծառը/ և կշարունակի «ընթերցումը»: Քանի դեռ նա կարդում է, խաղացողները շարունակում են շարժվել նրա կողմը: Ով առաջինը ձեռքով դիպչի խաղավարին, նա էլ դառնում է նոր խաղավար:

## 4. Читай газету

**Цели:** Подвижная и веселая игра, с помощью которой участники быстро запоминают имена друг друга. Игроки также научатся выбирать моменты для быстрого, но «опасного» хода и медленного и безопасного продвижения к цели.

**Описание:** Ведущий стоит у стены или дерева. На противоположной стороне помещения или площадки проводится черта, параллельно к стене. За ней строятся все остальные участники. Ведущий поворачивается к стене или дереву так, чтобы он не видел остальных участников – он «читает газету». В это время игроки тихо приближаются к нему, внимательно наблюдая за ним. Как только ведущий внезапно поворачивается, они должны замереть на месте. Ведущий называет имена тех игроков, которых он увидел в движении и они должны вернуться к черте. Остальные остаются на том месте, где остановились, и ждут, пока ведущий не повернется к стене (дереву) и не продолжит свое «чтение». Пока он читает, игроки продолжают двигаться в его сторону. Кто первым коснется рукой ведущего, тот становится новым ведущим.

## 5. იპოვე ის, ვინც ...

**მიზნები:** ცოცხალი თამაში, რომლის დახმარებით მონაწილეები უკეთ ეცნობიან ერთმანეთს.

**აღწერილობა:** ყველა ბავშვი ნელა დადის კლასში და საკუთარ კითხვებზე ეძებს დადებით პასუხს თანაკლასელებისგან. კითხვები მათ წინასწარ მისცა მასწავლებელმა. მაგალითად: ვინ არის თბილისში ნამყოფი? ვის ჰყავს ძმა? ვის ჰყავს და? ვის უყვარს მანონი? და ა. შ. თანაკლასელებისგან დადებითი პასუხის მიღების შემთხვევაში, ის იმახსოვრებს მას და მიდის მასწავლებელთან, რომელიც ამ მოსწავლის ბარათში აღნიშნავს, რომ ნაპოვნია ერთი სწორი პასუხი – ასე სამამდე. შემდეგ ხდება შეჯამება. მოგებულია ის, ვინც ყველაზე სწრაფად მიიღო სამი ნიშანი ბარათში და შემდეგ ისაუბრა თანაკლასელებზე.

## 5. Onu tapın ki,...

**Məqsəd:** Çox çəvik bir oyundur ki, bu oyunun köməyiylə iştirakçılar bir-birləri ilə yaxından tanış olmaq imkanına nail olurlar.

**Oyunun təsviri:** Bütün uşaqlar sinif boyunca hərəkət edir və öz suallarına müsbət cavab axtarırlar. Bu sualları onlara öncədən müəllim vermişdir. Məsəl üçün: Kim Bakıda olub? Kimin qardaşı vardır? Kimin bacısı var? Kim qatıq xoşlayır? və s. Sinif yoldaşından müsbət cavab aldıqdan sonra o, cavabı yadında saxlayır və müəllimə yaxınlaşır. Müəllim bu şagirdin vəərəqəsində cavabın tapıldığını göstərən müvafiq qeydiyyat edir və bu proses 3 cavab tapılanadək davam edir. Sonra isə yekun aparılır. Öz qeydiyyat vəərəqəsində cavabın daha tez tapıldığını göstərən 3 qeydiyyatı olan oyunçu oyunun qalibi çıxır.

## 5. Գտնել նրան, ով...

### *Նպատակը.*

Շարժուն խաղ, որի օգնությամբ մասնակիցներն ավելի լավ են ճանաչում միմյանց:

### *Նկարագրություն.*

Բոլոր երեխաները դանդաղ քայլում են դասասենյակում և փնտրում իրենց հարցերի դրական պատասխանները: Հարցերը վաղօրոք նրանց տվել էր ուսուցիչը: Օրինակ՝ ո՞վ է եղել Թբիլիսիում, ո՞վ ունի եղբայր, ո՞վ ունի քույր, ո՞վ է սիրում մածուն, և այլն: Գասրնկերոջից ստանալով դրական պատասխան՝ երեխան մտքում պահում է այն և մոտենում ուսուցչին, որը նրա քարտում կատարում է նշում, որ մեկ պատասխան արդեն գտնվել է, և այդպես երեք անգամ: Ապա ամփոփվում են արդյունքները: Հաղթում է նա, ով բոլորից արագ է քարտում ստացել երեք նշան և հետո պատմել դասընկերների մասին:

## 5. Найди того, кто.....

**Цели:** Подвижная игра, с помощью которой участники лучше узнают друг друга.

**Описание:** Все дети медленно ходят по классу и ищут положительный ответ на свои вопросы. Вопросы заранее им дал учитель. Например: Кто бывал в Тбилиси? У кого есть брат? У кого есть сестра? Кто любит мацони? и т.д. Получив от одноклассника положительный ответ, он запоминает его и подходит к учителю, который отмечает в его карточке знаком, что один ответ найден – так до трех. Затем подводятся итоги. Выйграл тот, кто быстрее получил три значка в карточке и затем рассказал об одноклассниках.

## 6. ახალი მეგობრები

**მიზნები:** ამ თამაშით შესაძლებელია ურთიერთობების ჩვევების, დაჯვირვებულობისა და მეხსიერების განვითარება, ასევე მეგობრობის გრძნობის გამომუშავება.

**აღწერილობა:** ერთი მოთამაშე ასახელებს თავის სახელს, შემდეგი იმეორებს მის სახელს და ამბობს საკუთარ სახელს, ყიდევ შემდეგი მოთამაშე იმეორებს წინა ორის სახელებს და ამბობს საკუთარს და ა.შ. თუ რომელიმე მოთამაშე დაუშვებს შეცდომას, თამაში იწყება თავიდან, ვიდრე ყველა მონაწილე არ გაეცნობა ერთმანეთს და არ ისწავლის ერთმანეთის სახელს.

**ვარიანტი 1:** ერთი მონაწილე დგას წრის შუაგულში და თავისი სახელის დასახელების დროს ესვრის ბურთს სხვა მოთამაშეს, შემდეგი იმეორებს მის სახელს, ამატებს თავის სახელს, ისვრის ბურთს შემდეგ მოთამაშესთან.

**ვარიანტი 2:** ერთი მონაწილე დგას წრის შუაგულში და ასახელებს თანაკლასელის სახელს და ესვრის მას ბურთს. თუ შეეშლება და ბურთს გადაუგდებს სხვა მოთამაშეს, მაშინ დგება რიგში და მას შეცვლის ის მოთამაშე, რომელსაც ბურთი ესროლა.

## 6. Yeni dostlar

**Məqsəd:** Bu oyunun köməyi ilə ünsiyyət imkanlarını artırmaq olar. Bu oyun dostluq hisslərini, müşahidəçilik bacarıqlarını və yaddaşı artırır.

Bir oyunçu öz adını çəkir, ikinci oyunçu isə onun adını təkrar dilə gətirdikdən sonra, öz adını çəkir. Daha sonrakı oyunçu da öz növbəsində əvvəlki iki nəfərin adlarını təkrarladıqdan sonra, öz adını çəkir və s. Əgər hər-hansı bir oyunçu səhvə yol verərsə, bütün iştirakçılar bir-birləri ilə tam tanış olanadək hamısı yenidən başlanaraq, həmin qaydada davam edir.

**Variant 1:** Bir oyunçu dairədə dayanaraq, öz adını çəkə-çəkə topu digər oyunçuya atır. Növbəti oyunçu əvvəlkinin adını təkrar söyləyərək, öz adını da əlavə edərək, topu növbəti iştirakçıya ünvanlayır. Oyun zamanı səhvə yol verən oyunçu dairədə qalır.

**Variant 2:** Bir oyunçu dairədə duraraq öz sinif yoldaşının adını çəkə-çəkə, eyni vaxtda, topu adı çəkilən oyunçuya ünvanlayır. Səhv edərsə, o, özü dairədə qalır, topu kimə atdığı oyunçu isə onun yerini tutaraq, onu əvəz edir.

## 6. Նոր ընկերներ

### *Նպատակը.*

Այս խաղով կարելի է զարգացնել շփման հմտությունները, բարեկամության զգացումը, ուշադրությունը, հիշողությունը:

### *Նկարագրություն.*

Խաղացողներից մեկն արտասանում է իր անունը: Հաջորդ խաղացողը կրկնում է նրա անունը և տալիս իր անունը: Հերթական խաղացողը կրկնում է նախորդ երկու անունները և նշում իր անունը, և այլն: Եթե որևէ խաղացող սխալվում է, ամեն ինչ սկսվում է սկզբից, մինչ քոլորը ծանոթանան իրար հետ:

### *Տարբերակ 1.*

Խաղացողներից մեկը կանգնում է շրջանի մեջտեղում և, տալով իր անունը, միաժամանակ ուրիշին նետում է գնդակ: Վերջինս տալիս է այդ անունը և, ավելացնելով իր անունը, գնդակը նետում է հաջորդին: Նա, ով սխալվում է, կանգնում է շրջանում:

### *Տարբերակ 2.*

Խաղացողներից մեկը կանգնում է շրջանի մեջտեղում և, տալով դասընկերոջ անունը, միաժամանակ գնդակը նետում է նրան: Եթե սխալվում է, կանգնում է շարքում, իսկ նրան փոխարինում նա, ում փախանցվել էր գնդակը:

## 6. Новые друзья

**Цели:** Этой игрой можно развивать навыки общения. Эта игра вырабатывает чувство дружбы, наблюдательность и память.

Один игрок называет свое имя, следующий игрок повторяет его имя и называет свое, следующий игрок повторяет оба предыдущих имя и называет свое и т.д. Если какой-либо игрок ошибается, начинаем с начала, пока все не перознакомятся.

**Вариант 1:** Один игрок стоит в кругу и, называя свое имя, бросает в это время мяч другому, следующий называет это имя и, добавляя свое, бросает дальше мяч. Тот, кто ошибся - становится в круг.

**Вариант 2:** Один игрок стоит в кругу и называя имя одноклассника, в тот же момент бросает мяч игроку, чье имя названо. Если ошибся, он становится в ряд, а его сменяет тот, кому был брошен мяч.

## 7. გამოიცანი მეგობარი

**მიზნები:** თამაში ხელს უწყობს თანაქლასელების უკეთ გაცნობას, მეტყველების უნარის განვითარებას.

**აღწერილობა:** ერთი მოთამაშე გამოდის კლასიდან და შედის მხოლოდ მას შემდეგ, როდესაც დაუძახებენ. დანარჩენი ბავშვები ირჩევენ სხვა მოთამაშეს და ცდილობენ მის ჯარგად შესწავლას - სად ზის, რა ფერის ტანისამოსი აცვია, და ა.შ. შემდეგ ეძახიან პირველ მოთამაშეს, რომელიც იწყებს მისახვედრი, საკვანძო კითხვების დასმას, მაგალითად:

*ეს გოგონაა? - დიახ*

*ის ზის პირველ რიგში? - არა*

*ის ზის მეორე მერხზე? - დიახ*

*მას აცვია ცისფერი კოფთა? - დიახ*

*ეს ბელაა!*

ბელა გადის კლასიდან და თამაში იწყება თავიდან

## 7. Dostunu tanıyorsan?

**Maqsəd:** Oyun tanışlığa, sınıf yoldaşlarını daha yaxşı tanımağa və nitq vərdişlərini inkişaf etdirməyə kömək edir.

**Təsvir:** Oyunçulardan biri sinifdən çıxır və yalnız onu çağırandan sonra sinfə daxil olur. Qalan uşaqlar ikinci oyunçunu seçirlər və çalışırlar yaxşı bələd olsunlar ki, o, harada oturur, onun paltarları nə rəngdədir və ilaxır. Sonra birinci oyunçunu çağırırlar və o, köməkçi suallar verməyə başlayır. Məsələn:

*O qızıdır? – Bəli.*

*O birinci partada oturur? – Xeyr.*

*O ikinci partada oturur? – Bəli.*

*Onun koftası mavi rəngdədir? – Bəli.*

*Bu Beladır!*

*Bela çıxır və oyun yenidən başlayır.*

## 7. Ճանաչում ես ընկերոջդ:

### *Նպատակը.*

Խաղն օգնում է ծանոթանալ, ավելի լավ ճանաչել համադասարանցիներին և զարգացնել բանավոր խոսքի ունակությունները:

### *Նկարագրություն.*

Խաղի մասնակիցներից մեկը դուրս է գալիս դասասենյակից և վերադառնում է միայն այն ժամանակ, երբ նրան կանչում են: Մյուսներն ընտրում են մեկ այլ խաղի մասնակցի և սկսում են նրան ուսումնասիրել՝ որտեղ է նստում, ինչ գույնի է նրա հագուստը, և այլն: Ապա կանչում են խաղի առաջին մասնակցին, որը տալիս է հուշող հարցեր:

Օրինակ՝

- |           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| Հարց՝     | - Նա աղջի՞կ է:                        |
| Պատասխան՝ | - Այո՛:                               |
| Հարց՝     | - Նա նստած է առաջի՞ն նստարանին:       |
| Պատասխան՝ | - Ո՛չ:                                |
| Հարց՝     | - Նա նստած է երկրո՞րդ նստարանին:      |
| Պատասխան՝ | - Այո՛:                               |
| Հարց՝     | - Նրա հագին երկնագույ՞ն վերնաշապիկ է: |
| Պատասխան՝ | - Այո՛: Բելա~ն է:                     |

Բելան դուրս է գալիս, և խաղը սկսվում է նորից:

## 7. Узнаешь друга ?

**Цели:** Игра помогает знакомству, лучше узнать одноклассников, развить речевые навыки.

**Описание:** Один игрок выходит из класса и заходит только после того, как его позовут. Остальные дети выбирают другого игрока и стараются хорошо его изучить – где сидит, какого цвета у него одежда и т.д. Потом зовут первого игрока, который начинает задавать наводящие вопросы, например:

*Это девочка ? – Да*

*Она сидит на первой парте? – Нет.*

*Она сидит на второй парте? – Да.*

*На ней голубая кофта? – Да.*

*Это Бела!*

Бела выходит и игра начинается с начала.