

*ყუჩადღებონ მოზილიზაცია და სწრაფი
რეაგირების ბენეფიციარები*

*Diqqətin bir yerə cəmləşdirilməsi və
cəld reaksiya verilməsi*

*Ուշադրության կենտրონացում և շտապ
արձագանքի զարգացում*

*Мобилизация внимания и развитие
быстрого реагирования*

8. მუსიკალური სკამი

მიზნები: თამაშით შესაძლებელია სწრაფი რეაგირების უნარის განვითარება. ის ეხმარება მოსწავლეებს მორცხვობისა და შებოჭილობის მოხსნაში.

მასალა: მაგნიტოფონი ან რადიო (ასევე შეიძლება სიმღერის შესრულება, მაგიდაზე ჯაქუნი ან დატყაპუნება)

აღწერილობა: სკამები დაიდგას წრეში, ზურგით წრის შუაგულისკენ. ყველა მოთამაშე დგას სკამების გარშემო, სკამების რაოდენობა უნდა იყოს მოთამაშეების რაოდენობაზე ერთით ნაკლები. წამყვანი რთავს მუსიკას, მღერის ან აჯაქუნებს და ა.შ. ხოლო დანარჩენი მოთამაშეები ცეკვავენ ან უბრალოდ დადიან სკამების გარშემო. როდესაც წამყვანი მოულოდნელად გამორთავს მუსიკას (ან შეწყვეტს სიმღერას, აჯაქუნს და ა.შ.), მოთამაშეებმა სწრაფად უნდა დაიქავეთ სკამებზე ადგილი. ვისაც არ შეხვდება სკამი, ანუ ვერ მოასწრებს სკამზე დაჯდომას, ის გადის თამაშიდან.

ერთი მოთამაშის თამაშიდან გასვლის შემდეგ, სკამები ერთით უნდა შემცირდეს. თამაში გრძელდება მანამ, ვიდრე არ დარჩება ბოლო მოთამაშე, რომელიც ხდება თამაშის გამარჯვებული.

8. Musiqili stul

Maqsad: Bu oyun vasitəsilə çəvik reaksiya nümayiş etdirmək bacarığını inkişaf etdirmək olar. O, şagirdlər arasında sıxıntı hissələrini və gərginlik kimi mənfi emosiyaları aradan qaldıra bilər.

Material: Maqnitofon və ya radio (və yaxud yalnız mahnı oxumaq və ya sadəcə olaraq stula barmaqlarla nağara kimi vurmaq da olar).

Oyunun təsviri: Stulları onların söykənəcəkləri içəri olmaq şərti ilə dairəvi düzün. Bütün oyunçular stulların ətrafında düzlənməlidirlər. Stulların sayı oyunçuların sayından bir ədəd az olmalıdır. Aparıcı musiqini qoşur və ya mahnı oxumağa başlayır və yaxud stula barmaqları ilə nağara kimi vurmağa başlayır. Bütün oyunçular isə ya rəqs edir, ya da sadəcə olaraq, stulların hündərində get-gəl edirlər. Aparıcı qəflətən musiqini dayandıran zaman (və ya oxumağı, yaxud stula barmaqları ilə vurmağı dayandıran zaman) oyunçular dərhal stullara əyləşməli (hərəkət etməyə bir stul tuta bilər). Kim stul çatmadısa, yəni, kim boş stula oturmağa macal tapmadısa, oyundan çıxır və aparıcıya oxumaqda və ya stula barmaqları ilə nağara kimi vurmaqda kömək etməyə başlayır.

Bir oyunçu oyundan çıxdıqdan sonra, stullardan biri də çıxarılır. Oyun qalib hesab ediləcək axırıncı oyunçu oyunda qalanadək davam etdirilir.

8. Երաժշտական արձույթ

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է արագ արձագանքելու ունակություն, օգնում է ազատվել կաշկանդվածությունից և լարվածությունից:

Նյութեր.

Մագնիտոֆոն կամ ռադիո (կարելի է պարզապես երգել, թխկթխկացնել սեղանին կամ պարզապես թմբկահարել):

Նկարագրություն.

Աթոռները հարկավոր է դասավորել շրջանաձև՝ թիկնակները դեպի ներս: Բոլոր խաղացողները կանգնում են ատոռների շուրջը: Աթոռների թիվը խաղի մասնակիցների թվից պետք մեկով պակաս լինի: Խաղավարը միացնում է երաժշտությունը (երգում կամ թխկթխկացնում է), իսկ բոլոր խաղացողները պարում են կամ պարզապես պտտվում ատոռների շուրջը: Երբ խաղավարն անսպասելի անջատում է երաժշտությունը (կամ դադարում է երգել, թխկթխկացնել), խաղացողները պետք է զբաղեցնեն ատոռները: Նա, ում ատոռ չի հասել, դուրս է գալիս խաղից և օգնում է խաղավարին երգել կամ թխկթխկացնել:

Մեկ խաղացողի դուրս գալուց հետո, մի ատոռ հանվում է: Խաղը շարունակվում է, մինչև կմնա վերջին խաղացողը, որը և կլինի հաղթող:

8. Музыкальный стул

Цели: Можно развивать навыки быстрого реагирования. Она поможет снять скованность и напряжение.

Материалы: Магнитофон или радио (а можно петь песни, стучать по стулу или просто барабанить).

Описание: Поставить стулья кругом, стулья спинкой во внутрь. Все игроки стоят вокруг них. Количество стульев должно быть на один меньше. Ведущий включает музыку, поет или стучит и т.д., а все игроки танцуют или просто ходят вокруг стульев. Когда ведущий внезапно выключает музыку (или перестает петь, стучать), играющие должны быстро занять стулья. Кому не достался стул, тот выходит из игры и помогает ведущему петь или стучать.

После выхода одного игрока, убирается один стул. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок, который и будет победителем.

9. მესამე ზედმეტია

მიზნები: თამაში უხმარება მოსწავლეებს იყვნენ უფრო მოძრავები და ჰქონდეთ სწრაფი რეაქციის უნარი. ესაა ცოცხალი და მხიარული თამაში.

აღწერილობა: ბავშვები დგებიან წრეში, ორ-ორი მოსწავლე, მეორე პირველის ზურგს უკან. არჩეული უნდა იყოს 2 წამყვანი. ერთი მათგანი დასდევს მეორეს და ასე დარბიან მოთამაშეების გარშემო. ის, რომელიც გარბის, მას შეუძლია დადგეს ნებისმიერი წყვილის უკან, ამ წყვილში ის მოთამაშე, რომელიც დგას პირველი, ხდება „ზედმეტი“. ამის შემდეგ ის უნდა გაეჯიღოს იმ წამყვანს, რომელიც ვერ დაენია გაქცეულ მოთამაშეს.

რეკომენდაცია: შეიძლება მონაწილეებს შევთავაზოთ წყვილებად დადგნენ არა წრეში, არამედ უბრალოდ გაფანტულად. ასეთი სახით, მათ ექნება დიდხანს სირბილის საშუალება.

9. Üçüncü artıqdır

Maqsəd: Bu oyun daha hərəkətli olmağa və çevik reaksiya nümayiş etdirmək imkanlarını inkişaf etdirəcəkdir. Bu, çox çevik və şən bir oyundur.

Oyunçular dairədə, iki-iki bir-birlərinin ardınca düzülürlər. İki aparıcı seçilir. Onlardan biri, oyunçuların ətrafında qaça-qaça, digərinə çatır. Qaçan aparıcı istənilən cütlüyün arxasında dayana bilər. Bu cütlüyün öndə dayanan oyunçusu “artıq” oyunçuya çevrilir. O, birinciyə çata bilməyən oyunçunun arxasınca qaçmalıdır.

Tövsiyələr: Oyunçulara dairə boyunca cütlükdə dayanmaq deyil, sadəcə dağınıq halda cüt-cüt dayanmaları tövsiyə oluna bilər. Bununla da onlar daha çox qaçmaq və hərəkət etmək imkanı əldə edəcəklər.

9. Երրորդն ավելորդ է

Նպատակը.

Այս խաղը կօգնի դառնալ ավելի կայտառ և արագ արձագանքել: Սա շարժուն և ուրախ խաղ է:

Նկարագրություն.

Կանգնում են շրջանաձև, երկուական մասնակից՝ իրար ետևից: Ընտրվում են երկու խաղավարներ: Նրանցից մեկը, վազելով խաղացողների շուրջը, պետք է վազելով հասնի մյուսին: Նա ով փախչում է, կարող է կանգ առնել յուրաքանչյուր գույգի ետևում: Խաղացողը, որը կանգնած է այդ գույգի առջևում, դառնում է «ավելորդ»: Նա պետք է վազի նրա հետևից, ով չի կարողացել հասնել առաջինին:

Առաջարկություններ.

Կարելի է խաղացողներին առաջարկել գույգերով կանգնել ոչ թե շրջանաձև, այլ ցաք ու ցրիվ: Այդպիսով նրանք հնարավորություն կունենան ավելի շատ վազել:

9. Третий лишний

Цели: Игра поможет стать более подвижным и быстро реагировать. Это веселая игра.

встают в круг, по два человека друг за другом. Выбираются два ведущих. Один из них догоняет другого, бегая вокруг игроков. Тот, кто убегает, может стать за любой парой. Игрок, стоящий впереди этой пары, становится «лишним». Он должен бежать за тем, кто не догнал первого.

Рекомендации: Можно предложить игрокам стоять парами не в круг, а просто вразброс. Таким образом, у них будет возможность больше побегать.

10. მიწიდან მალლა

მიზნები: თამაში ეხმარება სწრაფი რეაქციის განვითარებას. ამ თამაშით შეიძლება გამხიარულება.

აღწერილობა: ყველა მოთამაშე დგას უზოში. ერთი იწყებს სხვა მოთამაშეების დადევნებას. ვისაც ის დაეწევა, ის ხდება მღევარი. მოთამაშეებს შეუძლიათ თავის დაცვა იმით, თუ ავლენ სწრაფად რაიმე ამალმებულ საგანზე მიწისგან მალლა, ანუ იმალებიან საკუთარ „ბუღეში“ და მღევარი მას ველარ შეეხება.

რეკომენდაცია: თუ ყველა მოთამაშე ზის „ბუღეში“, შეიძლება შემოვიღოთ ახალი წესი. მღევარი იძახის: „ერთი, ორი! გამოფრინდით ბუღიდან!“, რის შემდეგაც ყველა უნდა ჩამოივიდეს და ახლიდან გააგრძელოს თამაში.

10. Yerdən yuxarı

Məqsəd: Oyun çəvik reaksiya nümayiş etdirmək bacarıqlarını inkişaf etdirir. Bu oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək olar.

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular həyətdə dayanırlar. Onlardan biri digərlərinə çatmağa çalışır. Onun tutduğu oyunçu bundan sonra özü digərlərini tutmalı olur. Oyunçular özlərini müdafiə etmək üçün yerdən hündür olan hər-hansı bir əşyanın üzərinə qalxıb dayanmaqla özlərini onları tutandan müdafiə etmiş olurlar. Yəni, bir növ onlar öz “yuva”larında gizlənmiş olurlar və onları tutmaq istəyən oyunçu artıq oyunun qaydalarına əsasən onları tuta bilməz.

Təvsiyələr: Əgər oyunçular hamısı öz “yuva”larında gizlənərlərsə, bu zaman oyunda yeni qayda tətbiq etmək olar. Tutmağa çalışan oyunçu deyir: “Bir, iki! Yuvadən uçun!”. Bu sözlərdən sonra yerə düşməli və oyunu davam etdirməlidirlər.

10. Գետնից բարձր

Նպատակը.

Խաղը կօգնի սովորել շուտ արձագանքել: Այս խաղ զվարճալի և ուրախ խաղ է:

Նկարագրություն.

Բոլոր խաղացողները կանգնած են բակում: Նրանցից մեկը սկսում է վազել և հասնել մյուս խաղացողներին: Նա, ում ինքը կհասնի, կշարունակի վազել մյուսների հետևից: Խաղացողները կարող են պաշտպանվել նրանով, որ արագ բարձրանան գետնից վերև գտնվող ինչ-որ բանի վրա, այսինքն՝ թաքնվեն իրենց «բներում» և հետապնդողը չի կարող նրանց ձեռք տալ:

Առաջարկություններ.

Եթե բոլոր խաղացողները նստած են բնում, ապա կարելի է կիրառել նոր կանոն: Հասնողը ասում է. «Սե՛կ, երկու՛: Դուրս թռե՛ք բնից:», որից հետո բոլորը պետք է իջնեն և շարունակեն խաղը:

10. Выше от земли

Цели: Игра поможет научиться быстро реагировать. Этой игрой можно повеселиться.

Описание: Все игроки стоят во дворе. Один из них начинает догонять других игроков. Тот, кого он настигнет, становится догоняющим. Игроки могут защищаться тем, что они быстро поднимаются на что-нибудь выше от земли, то есть прячутся в своем «гнезде», и догоняющий не может их трогать.

Рекомендации: Если все игроки сидят в «гнезде», то можно применить новое правило. Догоняющий говорит: «Раз, два! Вылетайте из гнезда!», после чего все должны спуститься и продолжить игру.

11. სდექ!

მიზნები: თამაში ეხმარება რეაქციისა და სისხარტის განვითარებას. ესაა მოძრავი თამაში.

მასალა: არც თუ ისე დიდი ბურთი.

აღწერილობა: მოთამაშეები დგებიან წრეში, აირჩევენ წამყვანს, რომელიც დგება წრის შუაგულში და მალე აგდებს ბურთს, ამასთან ის ასახელებს ერთ-ერთი მოთამაშის სახელს. ბურთს იჭერს ის, ვისი სახელიც იყო დასახელებული, დანარჩენები გაიქცვიან სხვადასხვა მიმართულებით. პირველი მოთამაშე, რომელმაც დაიჭირა ბურთი, ყვირის „სდექ“ და მაშინვე ჩერდება. ამ ბრძანების მოსმენის შემდეგ დანარჩენებიც უნდა გაჩერდნენ და გაშეშდნენ. ბურთიანი მოთამაშე ირჩევს მასთან ახლოს მდგომ მოთამაშეს, გადადგამს მისკენ 3 ნაბიჯს და ესვრის ბურთს, ცდილობს მოარტყას ბურთი. თუ მოთამაშეს მოხვდა ბურთი, მაშინ ის გავარდება თამაშიდან. დანარჩენები ყველა ბრუნდებიან წრეში, ხოლო ბურთიანი მოთამაშე ხდება წამყვანი. თუ ის ვერ მოარტყავს არჩეულ მოთამაშეს ბურთს, მოთამაშეები კიდევ გარბიან, ის ყვლაყ ყვირის: „სდექ!“ და ცდილობს კიდევ ერთხელ დაენიოს ბურთით სხვა მოთამაშეს. თამაში მთავრდება, როდესაც დარჩება მხოლოდ ერთი მოთამაშე.

რეკონდაცია: თამაშიდან გამოვარდნილი მოთამაშეებისთვის წინასწარ უნდა იყოს მოფიქრებული გართობის რაიმე ფორმები (მაგალითად ხატვა და ა.შ.).

11. Dayan

Məqsəd: Oyun reaksiyanı və sərrastlığı inkişaf etdirir. Bu, çox çəvik bir oyundur.

Material: Balaca top

Oyunun təsviri: Oyunçular dairə boyunca düzülür və aparıcını təyin edirlər. Aparıcı dairənin mərkəzində dayanır və oyunçulardan hər-hansı birinin adını çəkməklə, topu hündürə atır. Adı aparıcı tərəfindən çəkilən oyunçu topu tutmalı, digərləri isə ətrafa səpələnərək qaçmalıdırlar. Birinci oyunçu topu tutandan sonra, dərhal “dayan!” komandasını verir və özü də dayanır. Digərləri də bu komandanı eşitdikdən sonra öz yerlərində donub dayanmalıdırlar. Əlində top olan oyunçu özünə yaxın olan oyunçunu seçir, üç addım irəli gəlir və onu topla vurmağa çalışaraq, topu ona tərəf tuşlayır. Top dəyəən oyunçu oyundan çıxır və digərləri isə yenidən oyuna qayıdırlar. Topla oyunçunu vurmağı bacaran oyunçu isə aparıcıya çevrilir. Əgər topla olan oyunçu seçdiyi oyunçunu topla vura bilmirsə, bu zaman, hamı yenidən qaçaraq, ətrafa səpələnir. O, isə yenidən topu əlinə götürərək, “dayan!” komandasını verir və artıq digər oyunçunu topla vurmağa çalışır. Oyun, oyunda yalnız bir oyunçu qaldıqdan sonra sona yetir.

Tövsiyələr: Oyundan çıxarılmış oyunçular üçün müxtəlif növ məşğələlər düşünmək olar (misal üçün, şəkil şəkmək və s.).

11. Կանգնի՛ր

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգացնել արձագանքելու և դիպուկ լինելու ունակությունը: Սա շարժուն խաղ է:

Նյութեր.

Փոքրիկ գնդակ

Նկարագրություն.

Խաղացողները կանգնում են շրջանաձև, ընտրում խաղավարին: Խաղավարը կանգնում է շրջանի կենտրոնում և վերև նետում գնդակը՝ միաժամանակ զոչելով խաղացողներից մեկի անունը: Այն խաղացողը, ում անունը հնչել է, բռնում է գնդակը, մնացածները վազելով ցրվում են տարբեր կողմեր: Առաջին խաղացողը, բռնելով գնդակը, բացականչում է՝ կանգնի՛ր: Թե՛ բացականչողը, թե՛ խաղի բոլոր մասնակիցները կանգնում են: Գնդակով խաղացողն ընտրում է իրեն բոլորից մոտիկ կանգնած խաղացողին, կատարում երեք քայլ և նետում գնդակը՝ ձգտելով դիպչել նրան: Այն խաղացողը, որին դիպել են գնդակով, դուրս է գալիս խաղից: Մյուսները նորից կազմում են շրջան, իսկ գնդակով խաղացողը դառնում է խաղավար: Եթե նա չի դիպչում ընտրած խաղացողին, ապա բոլորը նորից փախչում են, իսկ նա դարձյալ վերցնում է գնդակը և բացականչում՝ կանգնի՛ր: Նա փորձում է ևս մեկ անգամ գնդակով հարվածել խաղացողներից որևէ մեկին: Խաղը վերջանում է, երբ մնում է միայն մեկ խաղացող:

Առաջարկություններ.

Դուրս եկած խաղացողների համար պետք է նախօրոք նախատեսել որևէ զբաղմունք (նկարել, և այլն):

11. Стой

Цели: Игра помогает развивать реакцию и меткость. Это подвижная игра.

Материалы: Небольшой мяч.

Описание: Играющие становятся в круг, определяют ведущего. Ведущий встает в центр круга и высоко подбрасывает мяч, при этом называет имя одного из игроков. Игрок, имя которого прозвучало, ловит мяч, остальные разбегаются в разные стороны. Первый игрок, поймав мяч, кричит: «Стой!» и тут же останавливается. Остальные, услышав эту команду, тоже должны остановиться и замереть. Игрок с мячом выбирает ближе стоящего к нему игрока, делает три шага и бросает мяч, стараясь достать его мячом. Игрок, в которого попали, выбывает из игры, остальные снова возвращаются в круг, а игрок, попавший мячом, становится ведущим. Если он не попадет в выбранного им игрока, то все снова разбегаются, а он снова берет мяч, кричит: «Стой!» и старается еще раз достать мячом другого игрока. Игра заканчивается, когда останется только один игрок.

Рекомендации: Для выбывших игроков нужно заранее предусмотреть различные виды занятий (рисование и т.д.).

12. ისროლე ცხვირსახოცი

მიზნები: თამაშით შესაძლებელია ისწავლო იყო მოხერხებული და სწრაფი.

მასალა: ცხვირსახოცი.

აღწერილობა: მოთამაშეები სხდებიან წრეში ერთმანეთისგან ერთი ან ორი ნაბიჯის დაშორებით. წამყვანი რჩება წრის გარეთ. ის იღებს ხელში ჭკუტით შემოხვეულ ან გამონასკველ ცხვირსახოცს. რიგში მსხდომებს შემოუბრუნებს გარშემო და ერთ-ერთთან შეუმჩნევლად დააგდებს ცხვირსახოცს, თავად გააგრძელებს სირბილს. თუ მოთამაშე თავის ზურგს უკან შეამჩნევს დაგდებულ ცხვირსახოცს, ის იღებს მას და შეეცდება დაენიოს წამყვნს, ხოლო წამყვანი ცდილობს დაიქავოს ამ მოთამაშის თავისუფალი სკამი. წამყვანი უნდა შეეცადოს ვიდრე მონაწილე დაენევა, დაჯდეს მის სკამზე. ამის შემდეგ წამყვანი ხდება ცხვირსახოცით ხელში მოთამაშე, რომელიც ვერ დაენია წინა წამყვანს, ის თავად აგრძელებს სირბილს მოთამაშეების გარშემო და ახლა მან უნდა ჩაუგდოს შეუმჩნევლად მოთამაშეებს ზურგს უკან ცხვირსახოცი. თუ ის მონაწილე, რომელიმაც მოთამაშეს ჩაუგდო ცხვირსახოცი, ვერ მოასწრებს თავისუფალ სკამზე დაჯდომას, მაშინ მოთამაშეები ცვლიან როლებს. თუ მონაწილემ ვერ შეამჩნია, რომ ზურგს უკან დაუგდეს ცხვირსახოცი, მაშინ წამყვანი გააქეთებს წრეს, ამ მოთამაშეს ესწრის ცხვირსახოცს ზურგში და გარბის მისგან.

რეკომენდაცია:
წრეში მჯდომმა მოთამაშეებმა არ უნდა უკარნახონ ერთმანეთს. ყურდლება უნდა მიეცეს, რომ მოთამაშეებმა მსუბუქად დაარტყან თამაშის დროს ზურგზე ხელი და ცხვირსახოცი.

12. Yaylıqı at

Məqsəd: Bu oyunun köməyi ilə cəld və çevik olmaq olar.

Material: Yaylıq

Oyunun təsviri: Oyunçular bir-birlərindən bir və ya iki addım aralıda olmaq şərti ilə dairəvi vəziyyətdə oturlar. Aparıcı dairədən kənarında dayanır. O, əlinə jüt ilə bükülmüş yaylıq götürür. Oturanların ətrafında qaçaraq, o, gözlənilmədən, yaylıq oturanlardan birinə atır və öz qaçışını davam edir. Əgər oynayan oyunçu öz arxasında yaylıq olduğunu hiss edərsə, o, onu götürür və aparıcıya çatmağa çalışır. Aparıcı isə boş qalmış yeri tutmağa çalışır. Aparıcı, onu əlində yaylıq izləyən oyunçu ona çatmamışdan əvvəl boş qalmış yeri tutmağa çalışmalıdır. Belə olan halda, yeni aparıcı yenidən oturanların arxasından qaçaraq, yaylıq onlardan hər-hansı birinin çiyinə tullayır və oyun davam edir. Əgər əlində yaylıq tutan oyunçudan qaçan iştirakçı (yəni aparıcı) boş qalmış yeri tutmağa macal tapmazsa, bu zaman onlar bir-birlərilə rollarını dəyişirlər. Əgər oyunçulardan hər-hansı biri onların arxasına atılmış yaylıqı hiss etməzsə, bu zaman, aparıcı dairə vurduqdan sonra, onun kürəyinə yaylıqla vurur və ondan qaçaraq uzaqlaşır.

Təvsiyələr: Dairə boyunca əyləşən oyunçular bir-birlərinə xəbərcilik etməməlidir. Oyunçuların bir-birlərini yaylıq və ya əllə bərk vurmamalarına nəzarət etmək tövsiyə olunur.

12. Գ-ցի՛ր թաշկինակը

Նպատակը.

Այս խաղի օգնությամբ կարելի է սովորել լինել ճարպիկ և արագաշարժ:

Նյութեր.

Թաշկինակ:

Նկարագրություն.

Խաղի մասնակիցները նստում են շրջանաձև՝ մեկը մյուսից մեկ կամ երկու քայլ հեռավորությամբ: Խաղավարը մնում է շրջանից դուրս: Նրա ձեռքին ոլորածն փաթաթված թաշկինակ է: Վազելով նստածների շուրջը՝ նա աննկատելիորեն նրանցից մեկին գցում է թաշկինակը և շարունակում վազքը: Եթե խաղացողը նկատում է իր ետևում թաշկինակը, բարձրացնում է այն և ձգտում հասնել խաղավարին, իսկ վերջինս ջանում է զբաղեցնել ազատված տեղը: Խաղավարը պետք է ավելի ճարպիկ և արագաշարժ գտնվի և առաջինը զբաղեցնի ազատված տեղը: Այս անգամ նոր խաղավարը վազում է նստածների շուրջ և նորից մեկ ուրիշի թիկունքում ծածուկ գցում է թաշկինակը, և խաղը շարունակվում է: Եթե նա, ով փախչում էր թաշկինակ ունեցող խաղացողից, չի հասցնում զբաղեցնել ազատված տեղը, նրանք փոխում են դերերը: Եթե խաղացողներից որևէ մեկը չի նկատում իր ետևում գցած թաշկինակը, ապա խաղավարը, վազելով մի շրջան, թաշկինակով խփում է նրա մեջքին և փախչում նրանից:

Առաջարկություններ.

Շրջանում նստած խաղացողները չպետք է իրար հուշեն: Պետք է հետևել, որպեսզի խաղացողները թաշկինակով կամ ձեռքերով ուժեղ չխփեն իրար:

12. Бросай платок

Цели: При помощи этой игры можно научиться быть ловким и быстрым.

Материалы: Платок.

Описание: Игроки рассаживаются в круг на расстоянии одного или двух шагов друг от друга. Ведущий остается за кругом. Он берет в руки платок, свернутый жгутиком. Обегая вокруг сидящих, он незаметно подбрасывает платок одному из них, и продолжает свой бег. Если играющий заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать ведущего, а тот стремится занять освободившееся место. Ведущий должен добежать до него и сесть раньше, чем его догонит игрок с платком. В этом случае новый ведущий бежит вокруг сидящих и снова подбрасывает платок кому-нибудь другому за спину, и игра продолжается. Если тот, кто убежал от игрока с платком, не успел сесть на освободившееся место, то они меняются ролями. Если кто-то из игроков не замечает брошенный за ним платок, то ведущий сделав круг, ударяет его платком в спину и убегает от него.

Рекомендации:

Игроки, сидящие в кругу, не должны подсказывать друг другу. Нужно следить за тем, чтобы игроки не сильно били друг друга платком или руками.

13. ბორკილები ფეხებზე

მიზნები: თამაშით შეიძლება მოთმინებისა და გამძლეობის სწავლა, ასევე მოქმედებებისა და გადაადგილებების ისეთ მდგომარეობაში შესრულება, სადაც არის გარკვეული წინააღმდეგობები.

მასალა: არც თუ ისე დიდი თოჯი, ყრუტი ან ცხვირსახოცი.

აღწერილობა: მოთამაშეები იყოფიან 2 გუნდად. თითოეული გუნდი ეწყობა ყოლონად. ორივე გუნდის მოპირდაპირე მხარეს ორიენტირის სახით დგას დიდი ჯუბიყი ან ნებისმიერი სხვა საგანი. წამყვანი ორივე გუნდის ზოგირთ წევრს შეუყრავს ფეხებს. ისინი ასე ფეხებშეჯრულები უნდა მივიდნენ ორიენტირთან, შემოუარონ, დაბრუნდნენ თავის გუნდში და შემდეგ მოთამაშეს ხელის დარტყმით გადასცენ ესტაფეტა. მოგებულია ის გუნდი, რომელიც ყველაზე სწრაფად შეძლებს დისტანციის გავლას.

13. Ayaqda buxovlar (qandallar)

Məqsəd: Bu oyunu oynamaqla dözümlü və mətanətli olmaq, eləcə də, maneələr mövcud olan şəraitdə hərəkətlər etmək və müəyyən tədbirlər görməyi bacarmaq kimi keyfiyyətləri inkişaf etdirmək mümkündür.

Materiallar: Çox da uzun olmayan kəndir, jcut (bağ) və ya yaylıq.

Oyunun təsviri: Oyunçular iki komandaya bölüşürlər. Hər bir komanda sütuna düzülür. Hər bir komandanın önündə səmti müəyyənləşdirmək üçün böyük bir kub və ya digər əşya qoyulmuşdur. Aparıcı hər bir komandanın bir neçə oyunçusunun ayaqlarını bağlayır. Onlar bağlı ayaqla səmti müəyyənləşdirən obyektə qədər çatmalı, onu keçib, öz komandalarının yanına geri dönməlidirlər. Bundan sonra onlar növbəni əlin ovucuna vurmaqla, öz komandalarına ötürürlər. Məsafəni hamıdan tez keçməyi bacaran komanda oyunun qalibi olur.

13. Կապված ոտքեր

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է լինել տոկուն և համբերատար, ինչպես նաև կատարել գործողություններ և տեղաշարժվել այնպիսի իրադրությունում, ուր կան որոշակի խոչընդոտներ:

Նյութեր.

Կարճ պարան կամ թաշկինակ

Նկարագրություն.

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Յուրաքանչյուր թիմ կազմում է շարասյուն: Յուրաքանչյուր թիմի դիմաց, որպես կողմնորոշիչ առարկա, դրված է մեծ խորանարդ կամ այլ առարկա: Խաղավարը կապում է յուրաքանչյուր թիմի մի քանի խաղացողի ոտքերը: Նրանք պետք է հասնեն կողմնորոշիչ առարկային, շրջանցեն այն, վերադառնան իրենց թիմ և հանձնեն էստաֆետը հաջորդ խաղացողին՝ նրա ափին հարվածելով: Հաղթում է այն թիմը, որը բոլորից արագ կարողացել է անցնել մրցատարածությունը:

13. Пути на ногах

Цели: Играя можно научиться быть стойким и терпеливым, а также совершать действия или передвигаться в обстановке, где есть определенные препятствия.

Материалы: Небольшая веревка, жгут или платок.

Описание: Игроки делятся на две команды. Каждая команда строится в колонну. Напротив каждой команды в качестве ориентира стоит большой кубик или какой-либо другой предмет. Ведущий завязывает ноги некоторым членам каждой команды. Они должны дойти до ориентира, обойти его, вернуться к своей команде и передать эстафету следующему игроку ударом в ладони. Выигрывает та команда, которая быстрее всех сумела пройти дистанцию.

14. ჩვენ ვართ მხიარული ბავშვები

მიზნები: თამაში ეხმარება სისწრაფისა და მოხერხებულობის სწავლას.

აღწერილობა: დახაზეთ მოედნის ორივე მხარეს პარალელური ხაზები და ცენტრში წრე. მოთამაშეები დგანან მოედნის ერთ მხარეს ხაზის უკან. მოპირდაპირე მხარეს მეორე ხაზის უკან წამყვანი-დამჭერი. მოთამაშეები ერთხმად წარმოთქვამენ:

*„ჩვენ ვართ მხიარული ბავშვები,
გვიყვარს ხტუნვა-სირბილი,
აბა სცადე დაგვეწიო,
ერთი, ორი, სამი,
დაგვიჭირე, თუ შეძლებ!“*

სიტყვა „დაგვიჭირე!“-ს შემდეგ მოთამაშეები მირბიან წინ. მათი მიზანია – გადაიზიზინონ მოედნის მოპირდაპირე მხარეზე, ხოლო დამჭერი მირბის მათთან შესახვედრად, ცდილობს რომელიმე მათგანის დაჭერას. უკან მობრუნება არც ერთს არ შეუძლია. ვისაც დამჭერი დაიჭერს, ისიც ხდება დამჭერი. მოგებუღია ის მოთამაშე, რომელსაც ვერ დაიჭერენ თამაშის ბოლომდე.

14. Biz şən uşaqlarıq

Məqsəd: Oyun cəld və çevik olmağa kömək edir.

Oyunun təsviri: Meydançanın iki tərəfində və mərkəzində paralel xəttlər çəkilir. Oyunçular xəttin arxasında, meydançanın bir tərəfində dayanır. Meydançanın qarşı tərəfində, yəni ikinci xəttin arxasında oyunun aparıcısı dayanır. Oyunçular birlikdə xornan aşağıdakı kəlmələri söyləyirlər:

*«Biz şən uşaqlarıq,
Tullanıb-qaçmağı çox sevirik,
Şən çalış bizi tutmağa.
Bir, iki, üç,
Bacarırsansa, tut!».*

«Tut!» sözündən sonra oyunçular qabağa qaçır. Onların məqsədi meydançanın o biri hissəsinə qaçıb keçməkdir. Onları ruanlar isə onların qarşısına doğru üzübüz qaçır və onlardan hər-hansı birini tutmağa çalışırlar. Heç kəs geri dönmə bilmir. Tələyə düşən (tutulan) oyunçu o, da tutanlara qoşularaq, onlardan birinə çevrilir. Axırınıc olaraq tutulmayan qalan oyunçu oyunun qalibi çıxır.

14. Մենք ուրախ երեխաներ ենք

Նպատակը.

Խաղն օգնում է դառնալ արագաշարժ և ճարպիկ:

Նկարագրություն.

Գծել զուգահեռ գծեր հրապարակի երկու կողմում և կենտրոնում նկարել շրջան: Խաղացողները կանգնած են հրապարակի մեկ կողմում, գծի ետևում: Հրապարակի հանդիպակաց կողմում, երկրորդ գծի ետևում կանգնած է խաղավար-բռնողը: Խաղացողները միաձայն բացականչում են.

- *Մենք ուրախ երեխաներ ենք,*

Միրում ենք վազել-թռչկոտել,

Թե կարող ես, փորձի՛ր մեզ հասնել:

Մե՛կ, երկու՛, երե՛ք,

Թե կարող ես, բռնի՛ր»:

«Բռնի՛ր» բառից հետո խաղացողները վազում են առաջ, նրանց նպատակն է՝ վազելով անցնել հրապարակի մյուս կողմը, իսկ բռնողը վազում է ընդառաջ՝ ձգտելով բռնել նրանցից որևէ մեկին: Ոչ ոք ետ դառնալ չի կարող: Նա, ով հայտնվում է բռնողի ձեռքում, ինքն էլ է դառնում բռնող: Խաղացողը, որը վերջում մնում է չբռնված, հաղթում է:

14. Мы веселые ребята

Цели: Игра помогает стать быстрыми и ловкими.

Описание: Начертить параллельные линии по две сторон площадки и в центре нарисовать круг. Игроки стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки за второй чертой находится ведущий-ловишка. Играющие хором произносят:

«Мы веселые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три,

Если можешь, лови!».

После слова «Лови!», игроки бегут вперед. Их цель – перебежать на другую сторону площадки, а ловишка бежит навстречу к ним, стараясь поймать кого–нибудь из них. Никто не может повернуть назад. Тот, кто попадает в руки ловишки, тоже становится ловишкой. Игрок, который остается последним не пойманным, выигрывает.

15. იხვები და მონადირეები

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს მოხერხებულობის, სიმარჯვისა და ფიზიკური მონაცემების განვითარებას. ესაა მოძრავი თამაში, რომლითაც შესაძლებელია გახალისება.

მასალა: ბურთი.

აღწერილობა: მოედანზე ცარციით ან ქვით, ან სხვა საშუალებით დაინახოს 3-4 მეტრი დიამეტრის წრე (ეს ტბაა). მოთამაშეები იყოფიან 2 ჯგუფად, ერთი ჯგუფი იქნება წრეში („ტბაში“) – ეს იხვებია, მეორე რჩება წრის გარეთ – ესენი არიან მონადირეები. ისინი უნდა შეეცადონ ბურთის დახმარებით ტბიდან გამოლევნონ იხვები. იხვები გამოვარდებიან ტბიდან მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როდესაც ბურთი მოთამაშეს ხვდება პირდაპირ, და არა მიწაზე დაცემის შემდეგ. გამოვარდნილი იხვები ელოდება, ვიდრე დანარჩენები ისევ ტბაში არიან. თუ რომელიმე იხვი დაიჭერს ნასროლ ბურთს პირდაპირ ხელეში, მიწაზე მოხვედრის გარეშე და არ გაუვარდება მიწაზე, მაშინ ის რჩება წრეში და აგრძელებს თამაშს. მას შემდეგ, რაც ყველა იხვი გამოლევნილი იქნება წრიდან ჯგუფები გაცვლიან ადგილებს.

რეკომენდაცია: ყურადღება მიექცეს, რომ მოთამაშემ მოთამაშეს ბურთი თავში არ მოარტყას.

15 . Oyuçular və ördəklər

Maqsəd: Bu oyun fiziki hazırlıq, çevik və cəld olmaq kimi keyfiyyətləri oyunçularda inkişaf etdirir. Bu oyun zamanı oyunçular dərindən və kifayət qədər şənənlənə bilirlər.

Material: Top

Oyunun təsviri: Meydançada təbaşir və ya kiçik daşlarla 3-4 m diametrində dairə çəkilir (bu “göl”dür). Oyunçular 2 qrupa bölünür və qruplardan biri dairədə (“göl”də) olaraq qalır. Bunlar “ördək”lərdir. Digər qrup isə dairədən kənarında qalır ki, bunlar da “ovu”lardır. Onlar “ördək”ləri “göl”dən top ilə vurub çıxarmağa səy göstərəcəklər. “Ördək”lər onlara yalnız top dəydikdən sonra (yerdən deyil, birbaşa dəydikdən sonra) oyundan çıxırlar. Oyundan çıxarılmış “ördək”lər hələki digər “ördək”lər “göl”də vurulmamış qalanadək gözləyirlər. Əgər “ördək”lərdən hər-hansı birinə topu yerdən sıçramış halda deyil, birbaşa tutmaq nəsb olarsa, o, “göl”də olaraq qalır və oyunu davam etdirir. Bütün “ördək”lər artıq “göl”dən vurulub çıxarıldıqdan sonra, qruplar yerləri ilə dəyişirlər.

Təvsiyələr: Oyunçuların topu bir-birlərinin başlarına vurmamalarına diqqət yetirilməlidir.

15. Որսորդները և բադերը

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգանալ ֆիզիկապես, լինել ճարպիկ և արագաշարժ: Այս խաղով կարելի է զվարճանալ:

Նյութեր.

Գնդակ:

Նկարագրություն.

Հրապարակում կավճով, քարերով կամ մեկ այլ ձևով գծում են 3 – 4 մետր տրամագծով շրջան. սա «լիճ» է: Խաղացողները բաժանվում են 2 խմբի: Մի խումբը կլինի շրջանում` «լճում»: Մրանք բադերն են: Մյուսը մնում է շրջանից դուրս: Մրանք որսորդներն են, որոնք պետք է բադերին «լճից» դուրս հանեն գնդակով: Բադերը համարվում են դուրս մնացած միայն այն դեպքում, եթե գնդակը դիպել է ուղիղ նրանց (ոչ գետնից): Դուրս բերված բադերը սպասում են, քանի դեռ մնացածները գտնվում են «լճում»: Եթե բադերից մեկը կկարողանա բռնել գնդակը, (ոչ գետնից), ապա նա մնում է «լճում» և շարունակում խաղալ: Այն բանից հետո, երբ բոլոր բադերը կհանվեն «լճից», խմբերը փոխում են տեղերով:

Առաջարկություններ.
Հետևել, որ խաղացողները գնդակներով գլխերին չհարվածեն:

15. Охотники и утки

Цели: Игра помогает развиваться физически, быть ловким и подвижным. Этой игрой можно повеселиться.

Материалы: Мяч.

Описание: На площадке мелом, камнями или другим способом начертить круг диаметром 3-4 м (это «озеро»). Игроки делятся на 2 группы, одна группа будет находиться в кругу (в «озере») – это утки, другая остается за кругом – это охотники. Они должны пытаться выбить уток из озера мячом. Утки выбиваются только в том случае, если мяч попадет прямо на них (не от земли). Выбитые утки ждут, пока остальные еще в озере. Если кто-то из уток сумеет поймать мяч, летящий не от земли, то он остается в озере, и продолжает играть. После того, как все утки будут выбиты из круга, группы меняются местами.

Рекомендации:
Проследить за тем, чтобы игроки бросая мяч, не попадали в голову.

16. გაშეშობანა

მიზნები: თამაში მოსწავლეებს უხმარება გამძლეობის, სიმშვიდის, საკუთარი თავის მართვის უნარის და მოხერხებულობის განვითარებაში.

აღწერილობა: წამყვანი ამბობს სიტყვებს „დღე“ ან „ღამე“. სიტყვაზე „დღე“ მონაწილეები ხტებიან, დარბიან, აჯეთებენ სხვადასხვა მოძრაობებს და ა.შ. სიტყვაზე „ღამე“ ყველა შეშდება, ვინც ამ სიტყვის მერე მაინც გააგრძელებს მოძრაობას ან გაინძრევს, ის არის წაგებული და ხდება ახალი წამყვანი.

ვარიანტი: ნაცვლად ბრძანებისა „დღე“ და „ღამე“ შეიძლება სხვა ბრძანებების მოგონებაც. მაგალითად:

ზღვა ტელავს ერთი,

ზღვა ტელავს ორი,

ზღვა ტელავს სამი,

ზღვის ფიგურავ სწარფად გაშეშდი!

16. Donub yerində qal!

Məqsəd: Bu oyun dözümlülüyü, təmkinliyi, özünü idarə etməyi və diqqətliliyi inkişaf etdirir.

Oyunun təsviri: Aparıcı «gündüz» və ya «gecə» kəlmələrini söyləyir. “Gündüz” kəlməsini söyləyərkən oyunçular tullanırlar və qaçırlar. «Gecə» kəlməsi söylənilərkən isə hamı yerində donub qalmalıdır. “Gecə” komandasından sonra kim yerində donub durmağa macal tapmazsa və ya hərəkət edərsə, o oyunçu uduzur və aparıcıya çevrilir.

Variant: “Gündüz” və “gecə” komandalarının əvəzinə digər komandaları da fikirləşmək olar. Məsəl üçün:

Dəniz təlatümlüdür bir

Dəniz təlatümlüdür iki

Dəniz təlatümlüdür üç

Dəniz fiquru, donub qal!

16. Անշարժացի՞ր

Նպատակը.

Խաղը կօգնի զարգացնել տոկունություն, հանգստություն, իրեն տիրապետելու ունակություն և ուշադրություն:

Նկարագրություն.

Խաղավարն արտասանում է բառեր՝ «ցերեկ» կամ «գիշեր»: «Ցերեկ» բառից հետո խաղացողներն սկսում են թռչկոտել, վազել, և այլն: «Գիշեր» բառից հետո բոլորն անշարժանում են: Նա, ով շարունակում է շարժվել կամ բառից հետո թեթևակի շարժվում է, պարտվում է և դառնում խաղավար:

Տարբերակ.

«Ցերեկ» և «գիշեր» բառերի փոխարեն կարելի է հորինել այլ հրամաններ: Օրինակ՝

Ծովը ծփում է՝ մե՛կ

Ծովը ծփում է՝ երկո՛ւ

Ծովը ծփում է՝ երե՛ք

Ծովային պատկեր՝ անշարժացի՞ր:

16. Замри

Цели: Игра поможет развивать выдержку, спокойствие, умение владеть собой и внимание.

Описание: Ведущий говорит слова «день» или «ночь». При слове «день» играющие прыгают, бегают и т.д. При слове «ночь» все должны замереть. Кто продолжает движение или зашевелится, тот проигрывает и становится ведущим.

Вариант: Вместо команды «день» и «ночь» можно придумать и другие команды. Например:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура замри!

17. თვალის ჩამკვრელი

მიზნები: თამაშით შესაძლებელია ყურადღებით მოსმენისა და სწრაფად რეაგირების სწავლა. ესაა მოძრავი თამაში, რომლითაც შესაძლებელია გახალისება.

აღწერილობა: მოთამაშეები დგანან წყვილებად წრეში, ერთმანეთის მიყოლებით. ერთი რჩება მეწყვილის გარეშე, კენტად. ის თვალის ჩაქვრით იხმობს თავისთან ნებისმიერ მოთამაშეს, რომელიც დგას მეწყვილებში. ის, ვისაც კენტად დარჩენილმა თვალი ჩაუქრა, ცდილობს მიირობინოს მასთან, ხოლო მისი მეწყვილე უნდა შეეცადოს მის დაჯავებას. თუ შეძლებს თავის მეწყვილის დაჯავებას, მაშინ თამაშის კენტი მოთამაშე თვალს ჩაუქრავს სხვა მოთამაშეს. თუ მეწყვილე ვერ შეინარჩუნებს მოთამაშეს, მაშინ ის რჩება კენტად და თავად გააგრძელებს თვალის ჩაქვრას, რათა თავისთან „მოიხმოს“ სხვა მოთამაშე.

რეკომენდაცია: იმ მოთამაშეებს, რომლებიც დგანან წამყვანის უკან, შეეძლიათ ხელები დაინწყონ ზურგს უკან.

17. Göz vuran

Məqsəd: Bu oyunu oynamaqla, diqqətliliyi və cəld reaksiya nümayiş etdirmək bacarıqlarını artırmaq olar. Bu şən və çevik bir oyundur.

Oyunun təsviri: Oyunçular dairədə cüt-cüt bir-birinin ardınca dayanırlar. Bir oyunçu cütsüz qalır. O, göz vurmaqla, cütlərin qabağında dayanan istənilən oyunçunu öz yanına çağırır. Tək qalmış oyunçunun göz vuraraq yanına çağırdığı oyunçu onun yanına qaçaraq gəlməyə çalışır. Onun arxasında dayanan onu tutub saxlamağa çalışır. Əgər arxada dayanan oyunçuya qabaqdakını tutub saxlamaq müyəssər olursa, bu zaman oyuna başlayan başqa oyunçuya göz vurmağa başlayır. Əgər arxada duran oyunçuya qabaqdakını tutub saxlamaq mümkün olursa, o, tək qalır və indi artıq özü göz vuraraq digər oyunçunu “yanına” çağırmağa səy göstərir.

Tövsiyələr: Cütlərdə arxada dayanan oyunçular öz əllərini çiyinlərinin arxasında tutub saxlamalıdırlar!

17. Թարթում

Նպատակը.

Խաղն օգնում է լինել ուշադիր և արագ արձագանքել:

Նկարագրություն.

Խաղացողները շրջանաձև կանգնած են զույգերով, իրար ետևից: Մեկը մնում է առանց զույգի: Նա, թարթելով աչքերը, իր մոտ է կանչում ցանկացած խաղացողին, որը կանգնած է զույգի առջևում: Նա, ում թարթել է միայնակը, փորձում է վազել նրա մոտ: Նրա ետևում կանգնածը պետք է նրան բռնի: Եթե հաջողվում է նրան բռնել, ապա միայնակը թարթում է ուրիշ խաղացողի: Եթե զույգը չկարողանա բռնել իր խաղընկերոջը, ապա ինքն է մնում մենակ և, աչքերը թարթելով, իր մոտ է «կանչում» մեկ այլ խաղացողի:

Առաջարկություններ.

Չույգերի հետևում կանգնած խաղացողները ձեռքերը պետք է պահեն մեջքի հետևում:

17. Мигалка

Цели: Играя можно научиться быть внимательным, быстро реагировать. Это подвижная игра, которой можно повеселиться.

Описание: Игроки стоят в кругу парами, один за другим. Один остается без пары. Он, мигая глазами, зовет к себе любого игрока, стоящего впереди пар. Тот, кому одинокий мигнул, старается перебежать к нему. Стоящий за ним должен его удержать. Если он его удержит, то начинающий мигает другому игроку. Если он его не сумеет удержать, он остается один и сам старается, мигая глазами, «позвать» к себе другого.

Рекомендации: Игроки, стоящие сзади, должны держать свои руки за спиной!

18. მერცხალი

მიზნები: თამაში მოსწავლეებს ასწავლის ყურადღებით ყოფნას, მოხერხებულობასა და სისწრაფეს.

აღწერილობა: კენჭისყრით ირჩევენ ორ წამყვანს – მერცხალს და დარაჯს. მერცხალი ჯდება წრის შუაგულში. დანარჩენი მოთამაშეები დგანან გარშემო და ცდილობენ ხელით შეეხონ მერცხალს. დარაჯი დადის მის გარშემო და იცავს მას დანარჩენების თავდასხმისაგან. მას შეუძლია თავდამსხმელი დაიჭიროს ხელით და გააჩეროს. თუ ამას შეძლებს, მაშინ დარაჯის მიერ დაჭერილი თავდამსხმელიც ხდება დარაჯი. ვინც შეძლებს მერცხალს შეეხოს ხელით, ის იკავებს მერცხლის ადგილს. შეთანხმების მიხედვით, მოთამაშე-მერცხალი იცვლება 2-3 დარაჯის შეცვლის შემდეგ.

რეკომენდაცია: ყურადღება უნდა მიექცეს, რომ მოთამაშეები მსუბუქად შეეხონ მერცხალს. ძლიერად ჩარტყმა არ შეიძლება. ამ წესის დამრღვევი, ჯერ ხდება დარაჯი, მეორე დარღვევის შემთხვევაში გადის თამაშიდან. თუ დარაჯი დიდხანს ვერ ახერხებს რომელიმეს დაჭრას, მისი შეცვლა შეიძლება რომელიმე მოთამაშით, სურვილის მიხედვით. ასევე მოთამაშე-მერცხალს ორი-სამი დარაჯის შეცვლის შემდეგ შეუძლია თავისი ადგილი დაუთმოს სხვა მსურველს.

18. Qaranquş

Məqsəd: Bu oyun diqqətli, çevik və cəld olmağa imkan yaradır.

Oyunun təsviri: Püşkə əsasən iki aparıcı – qaranquş və gözətçi seçilir. Qaranquş dairənin mərkəzində əyləşir. Qalan oyunçular ətrafda qərarlaşır və qaranquşa əl ilə toxunmağa çalışırlar. Gözətçi qaranquşun ətrafında var-gəl edir və onu digərlərinin hücumundan qorumağa çalışır. O, hücum edənlərin qolundan tutub, onları saxlaya da bilər. Əgər o, bunu edə bilərsə, tutulmuş oyunçu gözətçiyə çevrilir. Qaranquşa əli ilə toxunmağı bacaran oyunçu isə qaranquşa çevrilir. Oyunçu-qaranquş, razılığa əsasən, iki-üç gözətçinin dəyişilməsindən sonra əvəzlənir.

Tövsiyələr: Oyunçuların qaranquşa çox xəfif toxunmalarına diqqət yetirilməlidir. Oyun zamanı oyunçuların bir-birlərinə bərk zərbə endirmələri yolverilməzdir. Bu qaydanı birinci dəfə pozan oyunçu əvvəlcə gözətçi olur, ikinci dəfə isə oyundan çıxarılır. Əgər gözətçiyə uzun müddət bir kəsi tutmaq nəsb olmur, onu könüllü surətdə oyunçulardan biri əvəzləyə bilər. Oyunçu-qaranquş da gözətçinin iki-üç dəfə dəyişilməsindən sonra öz yerini onu könüllü əvəz etməyə razılıq verən oyunçulardan birinə verir.

18. Ծիծեռնակ

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է լինել ուշադիր, ճարպիկ և արագաշարժ:

Նկարագրություն.

Վիճակահանությամբ ընտրում են երկու խաղավարների՝ ծիծեռնակին և պահակին: Ծիծեռնակը նստում է շրջանի կենտրոնում: Մյուս խաղացողները հավաքված են նրա շուրջը և փորձում են ձեռքով դիպչել ծիծեռնակին: Պահակը պաշտպանում է ծիծեռնակին մյուսների հարձակումներից: Նա կարող է բռնել հարձակվողների ձեռքից և կանգնեցնել նրանց: Եթե դա նրան հաջողվում է, ապա բռնվածը դառնում է պահակ: Նա, ով կկարողանա ծիծեռնակին դիպչել ձեռքով, զբաղեցնում է նրա տեղը: Ծիծեռնակ-խաղացողը, ըստ պայմանավորվածության, փոխվում է երկու-երեք պահակների փոխվելուց հետո:

Առաջարկություններ.

Պետք է հեռանել, որ խաղացողները թեթևակի դիպչեն ծիծեռնակին: Ուժեղ խփել չի կարելի: Այդ պայմանը խախտողը, առաջին անգամ դառնում է պահակ, երկրորդ անգամ՝ դուրս է գալիս խաղից: Եթե պահակին երկար ժամանակ չի հաջողվում բռնել որևիցե մեկին, նրան, ըստ ցանկության, կարող է փոխարինել խաղացողներից յուրաքանչյուրը: Ինչպես նաև ծիծեռնակ-խաղացողը, երկու-երեք պահակ փոխելուց հետո, կարող է իր տեղը զիջել ցանկացողներից որևէ մեկին:

18. Ласточка

Цели: Игра учит быть внимательным, ловким и быстрым.

Описание: По жребию выбирают двух ведущих – ласточку и сторожа. Ласточка садится в центре круга. Остальные игроки находятся вокруг и пытаются руками коснуться ласточки. Сторож ходит вокруг нее и оберегает ее от нападения остальных. Он может поймать нападающих за руку и остановить их. Если ему это удастся, то пойманный становится сторожем. Тот, кто сумеет достать ласточку рукой, занимает ее место. Игрок–ласточка по договоренности меняется после смены двух – трех сторожей.

Рекомендации: Нужно следить за тем, чтобы игроки лишь легко касались ласточки. Сильно бить нельзя. Нарушивший это условие, в первый раз становится сторожем, во второй раз – выбывает из игры. Если сторожу долго не удастся кого-либо поймать, его по желанию может заменить любой из играющих. Также игрок–ласточка после смены двух – трех сторожей может отдать свое место кому-нибудь из желающих.

19. იყავი ყურადღებით

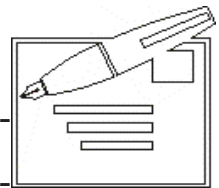
მიზნები: ამ თამაშით მონაწილეები ისწავლიან იყვნენ ყურადღებით და გახდნენ მოხერხებულები. ესაა მოძრავი თამაში, რომლითაც შეიძლება გამხიარულება.

აღწერილობა: წამყვანი უჩვენებს ერთ მოძრაობას თავისი სურვილისამებრ, რომელიც იქნება „აჯრძალული“. შემდეგ ის უჩვენებს ჟიდევ სხვადასხვა მოძრაობებს. დანარჩენი მოთამაშეები იმეორებენ ყველა მოძრაობას, გარდა „აჯრძალულისა“. ის, ვისაც შეეშლება, ხდება წამყვანი, განსაზღვრავს ახალ აჯრძალულ მოძრაობას და თამაში გრძელდება.

19. Diqqətli ol!

Məqsəd: Bu oyunun köməyi ilə iştirakçılar diqqətli və çevik olmaq qabiliyyətinə malik ola bilərlər. Bu, çox hərəkətli oyundur və onun gedişində kifayət qədər şənəlmək mümkündür.

Oyunun təsviri: Aparıcı öz seçiminə əsasən “qadağan” hesab olunaçaq bir hərəkət nümayiş etdirir. Sonra isə o, “qadağan” edilmiş hərəkət istisna olmaqla, bir neçə müxtəlif hərəkətləri nümayiş etdirir. Səhvə yol verən aparıcıya çevrilir, yeni “qadağan” edilmiş hərəkət fikirləşir və oyun bu qaydada davam edir.



19. Եղի՛ր ուշադիր

Նպատակը.

Այս խաղի օգնությամբ մասնակիցները կսովորեն լինել ուշադիր և ճարպիկ: Սա շարժում և զվարճալի խաղ է:

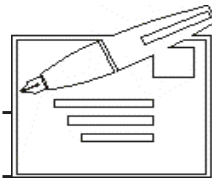
Նկարագրություն.

Խաղավարը ցույց է տալիս ինչ-որ շարժում իր ընտրությամբ, որը կլինի «արգելված»: Այնուհետև, նա ցույց է տալիս տարբեր շարժումներ: Մյուս խաղացողները կրկնում են բոլոր շարժումները, բացի արգելվածից: Նա, ով սխալվում է, դառնում է խաղավար, ընտրում նոր արգելված շարժում, և խաղը շարունակվում է:

19. Будь внимателен

Цели: С помощью игры участники будут учиться быть внимательными и ловкими. Это подвижная игра, с которой можно повеселиться.

Описание: Ведущий показывает одно движение по своему выбору, которое будет «запрещенным». Затем он показывает различные движения. Остальные игроки повторяют все движения, кроме запрещенного. Тот, кто совершит ошибку, становится ведущим, определяет новое запрещенное движение и игра продолжается.



20. დღე და ღამე

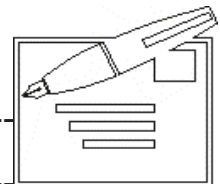
მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებას.

აღწერილობა: თამაშის ერთი მონაწილე არის - ბუ, დანარჩენები - თავგები. წამყვანი ამბობს: „დღე!“, დღისით თავგები ფხიზლობენ, ბუს სძინავს. როდესაც თამაშის წამყვანი ამბობს „ღამე!“, ყველა თავგი აჩერებს მოძრაობას, რადგან ბუები ღამით ნადირობენ. თუ ბუ შეამჩნევს, რომ რომელიმე თავგი ამოძრავდა, მიყავს ის თავისთან სახლში. თავგები, რომლებიც გამოვიდნენ თამაშიდან, ეხმარებიან ბუს, რომ შეამჩნიოს ის თავგები, რომლებსაც ღამე არ სძინავთ.

20. Gündüz və gecə

Məqsəd: Oyun diqqəti inkişaf etdirir.

Təsvir: Oyunçulardan biri “bayquş” qalanları isə “siçanlar” olur. Aparıcı “Gündüz!” sözünü deyir və bu zaman “siçanlar” ayıq qalırlar, “bayquş” isə yatır. Aparıcı “Gecə!” sözünü deyəndə “siçanlar” hərəkətsiz qalırlar çünki “bayquş” gecə vaxtı ova çıxır. Əgər “bayquş” “siçanlar”dan hansınısa tərpəndiyini görsə, onu öz yuvasına aparır. Oyunu tərk edən “siçanlar” “bayquş”a gecə vaxtı yatmayanları görməkdə kömək edir.



20. Յերեկ եվ գիշեր

Նպատակը

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը:

Նկարագրությունը

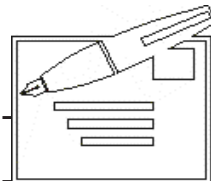
Խաղի մեկ մասնակից բու է, մյուսները՝ մկներ: Խաղավարն ասում է՝ ցերեկ: Յերեկը մկներն աշխույժ են, իսկ բուն՝ քնած: Երբ խաղավարն ասում է՝ գիշեր, բոլոր մկները դառնում են անշարժ, որովհետև գիշերը բուն որս է անում: Եթե բուն նկատում է, որ մկներից որևէ մեկը շարժվում է, տանում է նրան իր տուն: Մկները, որոնք խաղից դուրս են եկել, օգնում են բուին՝ նկատել նրանց, ովքեր գիշերը չեն քնում:

20. День и ночь

Цель: Игра развивает внимание.

Описание: Один участник игры – сова, остальные – мышки. Ведущий игры говорит: «День!» Днем мышки бодрствуют, сова спит.

Когда ведущий игры говорит: «Ночь!», все мышки становятся неподвижными, так как сова ночью охотится. Если сова замечает, что кто-то из мышек пошевелилась, забирает ее к себе в дом. Мышки, которые вышли из игры, помогают сове заметить тех, которые ночью не спят.



21. ბელურები, ყვავები

მიზნები: თამაშს შეუძლია მოთამაშეს ასწავლოს ყურადღებით ყოფნა და სწრაფად რეაგირება.

აღწერილობა: ბენობის ან მოედნის შუაგულში ისმევა ხაზი და ორივე მხარეს მოინიშნება საზღვრები. მონაწილეები იყოფიან 2 ჯგუფად, ერთია „ყვავები“, მეორე - „ბელურები“. „ყვავები“ და „ბელურები“ დგებიან ხაზის ორივე მხარეს, ერთმანეთისგან ზურგით. არჩეული წამყვანი, რომელიც დგას მოთამაშეების პირისპირ და იძლევა ერთ-ერთ ბრძანებას „ყვავებო!“ ან „ბელურებო!“. თუ ის ყვირის „ყვავებს“, მაშინ „ყვავების“ მოთამაშეები იჭერენ „ბელურების“ მოთამაშეებს. ამასთან, მოთამაშეს უნდა დაეწიონ მანამ, ვიდრე მიაღწევს საზღვარს. არ შეიძლება იმათი ხელის ხლება, ვინც უკვე მიიღობინა საზღვართან. დაჭერილი მოთამაშეები გადადიან მეორე გუნდში. თამაში მთავრდება მაშინ, როდესაც ერთ-ერთ გუნდში აღარ დარჩება მოთამაშე, ეს გუნდი გამოცხადდება დამარცხებულად.

21. Sərçələr, qarğalar

Məqsəd: Bu oyun iştirakçılara diqqətli olmaq və çevik reaksiya nümayiş etdirmək imkanı verir.

Oyunun təsviri: Otağın və ya meydançanın ortasından bir xətt çəkilir və hər iki tərəfdən meydanın sərhədləri müəyyənləşdirilir. Oyunçular iki qrupa bölünür. Bu qrupdan biri «qarğa»lar, ikincisi isə «sərçə»lər olur. «Qarğa»lar və «sərçə»lər xəttin hər iki tərəfi boyunca bir-birlərinin çiyinlərinə söykənərək dayanırlar. Oyunçuların qarşısında duran aparıcı seçilir və o, bu komandanı verir: «Qarğalar!» və ya «Sərçələr!». Əgər aparıcı «Qarğalar!» deyərsə, bu zaman «qarğa» oyunçular «sərçə»ləri tutmağa başlayır. Bu zaman, onları onlar sərhəd xəttinə çatanadək tutmaq tələb olunur. Artıq sərhəd xəttinə çatmış oyunçuya əl ilə toxunmaq olmaz. Tutulmuş oyunçular digər komandanın tərkibinə keçmiş olurlar. Oyun komandalardan birində artıq oyunçu qalmadıqdan sonra bitmiş olur və bu komanda məğlub hesab edilir.

21. Ճնճողուկներ, ագռավներ

Նպատակը.

Այս խաղն օգնում է սովորել լինել ուշադիր և արագ արձագանքել:

Նկարագրություն.

Սենյակի կամ հրապարակի մեջտեղում անց է կացվում գիծ և երկու կողմից նշվում են սահմաններ: Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Խմբերից մեկը «ագռավներն» են, մյուսը՝ «ճնճողուկները»: «ճնճողուկները» և «ագռավները» կանգնում են գծի երկու կողմում՝ մեջք մեջքի: Ընտրվում է խաղավարը, որը կանգնում է խաղացողների դիմաց և հրաման է տալիս՝ «ագռավներ» կամ «ճնճողուկներ»: Եթե նա ասում է «ագռավներ», ապա «ագռավ»-խաղացողները բռնում են «ճնճողուկներին»: Եթե խաղավարը ասում է «ճնճողուկներ», ապա «ճնճողուկները» բռնում են «ագռավներին»: Հարկավոր է փախչողներին բռնել մինչև նրանք հասնեն սահման: Չի կարելի ձեռքով դիպչել նրանց, ովքեր հասել են սահմանին: Բռնված խաղացողներն անցնում են մյուս խումբ: Խաղն ավարտվում է, երբ խմբերից մեկը կմնա առանց խաղացողների, որը և կճանաչվի պարտված:

21. Воробьи, вороны

Цели: Игра помогает научиться быть внимательным и быстро реагировать.

Описание: Проводится черта на середине помещения или площадки и с двух сторон намечаются границы. Игроки разделяются на две группы, одна из которых – «вороны», другая – «воробьи». «Вороны» и «воробьи» становятся по обе стороны черты спиной друг к другу. Выбирается ведущий, который стоит напротив игроков и дает одну из команд: «Вороны!» или «Воробьи!». Если он кричит «Вороны!», то игроки-«вороны» ловят «воробьев». Если ведущий говорит «Воробьи!», «воробьи» ловят «ворон». При этом «воробей» должен успеть догнать «ворона» пока все убегающие не достигли границы. Нельзя трогать тех, кто добежал до нее. Пойманные игроки переходят в другую команду. Игра заканчивается, когда в одной из команд не останется игроков, она и будет признана побежденной.

22. იპოვნე საჭირო ფერი

მიზნები: თამაში მოსწავლეს ეხმარება განავითაროს აზროვნება და რეაქცია, ყურადღებებიანობა. შეიძლება ფერის აღმნიშვნელი სიტყვის ათვისება და ა.შ.

აღწერილობა: აირჩევა წამყვანი, დანარჩენები დგანან მის გარშემო. წამყვანი ასახელებს რომელიმე ფერს. მოთამაშეები უნდა გაიფანტონ, იპოვონ ამ ფერის საგანი და შეეხონ მას ხელით. ამ დროს წამყვანი ცდილობს დაიჭიროს ვინმე იმათგანი, ვინც ჯერ არ შეხებია დასახელებული ფერის საგანს. დაჭერილი მოთამაშე ხდება ახალი წამყვანი.

რეკომენდაცია: ამ თამაშის გამოყენება შეიძლება სხვა თემებზეც, მაგალითად „რისგანაა გაკეთებული საგნები?“, „რა ფორმისაა საგანი?“ და ა.შ.

22. Düzgün rəngi seç

Məqsəd: Bu oyun düşünmə sürətini, diqqətliliyi, çevik reaksiya nümayiş etdirmək imkanlarını artırmağa kömək edir. Rəngləri ifadə edən sözləri oyun zamanı yadda saxlamaq olar və s.

Oyunun təsviri: Aparıcı seçilir və oyunçular onun ətrafında dayanır. Aparıcı hər-hansı bir rəng söyləyir. Oyunçular bundan sonra ətrafa səpələnməli və söylənilmiş rəngdə hər-hansı bir əşyanı tapıb ona toxunmalıdırlar. Bu zaman, aparıcı həmişə rəngdə əşyanı hələ tapmayan oyunçulardan hər-hansı birini tutmağa çalışmalıdır. Aparıcı tərəfindən tutulmuş oyunçu özü aparıcıya çevrilir.

Tövsiyələr: Bu oyunu digər mövzulara da tətbiq etmək olar. Məsələn üçün, “Əşyalar nədən düzəldilmişdir?”, “Əşya hansı formadadır?” və s. kimi mövzulardan da istifadə etmək olar.

22. Գտի՛ր անհրաժեշտ գույնը

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգացնել մտածելու արագությունը, ուշադրությունը, արձագանքելու արագությունը: Կարելի յուրացնել նոր բառեր, որոնք նշանակում են գույներ և այլն:

Նկարագրություն.

Ընտրվում է խաղավար, մյուսները կանգնած են նրա շուրջը: Խաղավարն անվանում է որևէ գույն: Խաղացողները պետք է վազելով ցրվեն, գտնեն անվանված գույնի առարկան և դիպչեն նրան ձեռքով: Այդ ժամանակ խաղավարը ձգտում է բռնել նրանցից որևէ մեկին, որը դեռ չի հասցրել գտնել անվանված գույնը: Բռնված խաղացողը դառնում է նոր խաղավար:

Առաջարկություններ.

Այս խաղը կարելի է կիրառել նաև այլ թեմաների վերաբերյալ: Օրինակ՝ «Ինչի՞ց են պատրաստված առարկաները», «Ի՞նչ ձևի ունի այս առարկան», և այլն:

22. Найди нужный цвет

Цели: Игра помогает развивать мышление, внимательность, быстроту реакции. Можно усвоить слова, обозначающие цвет и другие.

Описание: Выбирается ведущий, остальные стоят вокруг него. Ведущий называет какой-либо цвет. Игроки должны разбежаться, найти предмет названного цвета и коснуться его рукой. В это время ведущий старается поймать кого-нибудь из тех, кто еще не успел найти названный цвет. Пойманный игрок становится новым ведущим.

Рекомендации: Эту игру можно применить и к другим темам, например: «Из чего сделаны предметы?», «Какой формы предмет?» и т.д.

23. დაიკავე შენი ადგილი

მიზნები: თამაშით შეიძლება ყურადღებით მოსმენის, სწრაფად რეაგირების ჩვევების განვითარება.

მასალა: სკამები, სურათები.

აღწერილობა: ყველანი დგებიან უკედელთან. წამყვანი ყველა მონაწილეს აძლევს თავის „სახელს“, შემდეგ ყველა ჩასჭიდებს ერთმანეთს ხელს და იწყებენ სეირნობას. ამ დროს წამყვანი ადგილებს უცვლის სურათებს, რომლებიც ეწყობა სკამებზე. ყველა მონაწილემ სწრაფად უნდა მიიჩინოს იმ ადგილთან, სადაც დევს მისი სახელის შესაბამისი სურათი. ვინც ამას ბოლოს გააჩეთებს, წამყვანი ხდება ის.

რეკომენდაცია: თამაშის გამოყენება შეიძლება სხვადასხვა თემებსა და საგნებზე. მაგალითად: „ტანსაცმელი და ექსპოზიციები“, „სასკოლო საგნები“, „შინაური ცხოველები და ფრინველები“, „გარეული ცხოველები“ და ა.შ.

23. Öz yerini tut

Məqsəd: Bu oyunu oynamaqla ünsiyyətdə olmaq, diqqətlə dinləmək və tez və çevik reaksiya nümayiş etdirmək kimi bacarıqları inkişaf etdirmək mümkündür.

Materiallar: Stullar, şəkillər

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular divarın yanında sıraya düzülür. Aparıcı hər bir iştirakçıya bir “ad” verir. Sonra isə hamı əl-ələ tutaraq gəzintiyyə yollanır. Bu zaman, aparıcı stullarda düzülən şəkillərin yerlərini dəyişir. Hər bir iştirakçı onun adına uyğun olan şəkilin olduğu yerə tez bir vaxta qaçıb çətməlidir. Bunu axırıncı edən iştirakçı oyunun aparıcısına çevrilir.

Təvsiyələr: Bu oyunu müxtəlif mövzulara tətbiq etmək olar. Məsəl üçün, «Paltar və ayaqqabı», «Məktəb ləvazimatları», «Ev heyvanları və quşları», «Vəhşi heyvanlar» və s.

23. Ջբաղեցրու՝ քո տեղը

Նպատակը.

Խաղալով կարելի է զարգացնել ունակությունները, սովորել ուշադրությամբ լսել, արագ արձագանքել:

Նյութեր.

Աթոռներ, նկարներ:

Նկարագրություն.

Բոլորը կանգնում են պատի մոտ: Խաղավարը յուրաքանչյուր մասնակցի տալիս է «անուն»: Այնուհետև բոլորը միասին գնում են զբոսնելու: Այդ ընթացքում խաղավարը նկարները փոխում է տեղերով, որոնք դրված են աթոռների վրա:

Յուրաքանչյուր մասնակից պետք է արագ վազի դեպի իր անվանը համապատասխանող նկարը: Ով վերջինն է, նա դառնում է նոր խաղավար:

Առաջարկություններ.

Այս խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր թեմաների համար: Օրինակ՝ «Հագուստեղեն և կոշիկեղեն», «Գպրոցական պիտույքներ», «Տնային կենդանիներ և թռչուններ», «Վայրի կենդանիներ», և այլն:

23. Займи свое место

Цели: Играя можно учиться внимательно слушать и быстро реагировать.

Материалы: Стулья, картинки.

Описание: Все становятся у стены. Ведущий каждому участнику дает свое «имя», затем все берутся за руки и идут гулять. Ведущий в это время меняет местами картинки, которые лежат на стульях.

Каждый участник должен быстро добежать до того места, где лежит картинка, соответствующая его имени. Кто это сделает последним, тот становится новым ведущим.

Рекомендации: Игру можно применить к разным темам. Например: «Одежда и обувь», «Школьные принадлежности», «Домашние животные и птицы», «Дикие животные» и т. д.

24. დეპო

მიზნები: თამაშით შეიძლება ყურადღებანიანობისა და სწრაფი მოქმედების, ასევე დათვლის სწავლა. თამაში სახალისოა.

მასალა: სურათები ან სათამაშო: მატარებელი, ვაგონი, დეპო.

აღწერილობა: მოთამაშეები არიან დამოუკიდებელი „ვაგონები“, რომლებიც მოძრაობენ სხვადასხვა მიმართულებით. წამყვანის (ან წამყვანების) შეძახილის შემდეგ: „დეპო!“, მოთამაშეები სწრაფად აკეთებენ მატარებელს გარკვეული რაოდენობის ვაგონების შეერთებით. მატარებელში ვაგონების რაოდენობა დამოკიდებულია იმაზე, თუ რამდენჯერ დაუკრავს წამყვანი (ან წამყვანები) ტაშს. ის მოთამაშე, რომელიც ვერ მოასწრებს რომელიმე მატარებელთან მიერთებას, ხდება წამყვანი. თუ არ არის ზედმეტი „ვაგონი“, მაშინ თამაშს აგრძელებს პირველი წამყვანი.

რეკომენდაცია: იმისთვის, რომ ყველა მონაწილემ გაიგოს რაზეა საუბარია, რეკომენდირებულია თამაშის დასაწყისში უჩვენოთ სურათები, აუხსნათ, რომ დეპოში თბომავლები იბავენ ვაგონებს, რომ ასე კეთდება მატარებელი და რომ ეს საარკინიგზო ტრანსპორტია.

24. Depo

Məqsəd: Bu oyunu oynamaqla diqqətli olmaq və çevik hərəkət etməyi bacarmaq, eləcə də, saymağı öyrənmək olar. Oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək olar.

Material: Şəkillər və ya oyuncaqlar: qatar, vaqonlar, depo.

Oyunun təsviri: Oyunçular müxtəlif istiqamətlərdə hərəkət edən “vaqon”lardır. Aparıcının (və ya aparıcıların) “Depo” sözündən sonra oyunçular cəld müəyyən sayda “vaqon” olmaq şərti ilə “qatar”lar formalaşdırır. Onların sayı aparıcının (və ya aparıcıların) neçə dəfə əl çalmasından asılıdır. Hər-hansı bir “qatar”a qoşulmağa çatmayan oyunçu aparıcıya çevrilir. Əgər artıq “vaqon” olmazsa, birinci aparıcı həmin qaydada oyunu davam etdirir.

Tövsiyələr: Bütün iştirakçıların nədən söhbət getdiyini anlamaları üçün əvvəlcə onlara şəkillər göstərilməsi, depoda qatarların vaqonları qoşduqları izah olunmalı və bunun dəmiryol nəqliyyatı olduğu haqda məlumat onlara çatdırılmalıdır.

24. Գեպո

տակր.

Այս խաղը սովորեցնում է լինել ուշադիր և գործել արագ, ինչպես նաև հաշվել: Խաղը զվարճալի է:

Նյութեր.

Գնացք, վագոններ, դեպո (նկարներ կամ խաղալիքներ):

Նկարագրություն.

Խաղացողներն ինքնուրույն «վագոնիկներ» են, որոնք շարժվում են տարբեր ուղղություններով: Խաղավարի (կամ խաղավարների) «դեպո» ասելուց հետո խաղացողները միավորվում են և դառնում գնացքներ՝ մի քանի վագոններով, որոնց քանակը որոշվում է խաղավարի (կամ խաղավարների) ծափերի քանակից:

Նրանք ովքեր չեն հասցնում միանալ այս կամ այն «գնացքին», դառնում են խաղավարներ: Եթե չկան «ավելորդ վագոններ», ապա առաջին խաղավարը շարունակում է խաղը:

Առաջարկություններ.

Որպեսզի բոլոր մասնակիցները հասկանան, թե ինչի մասին է խոսքը, խորհուրդ է տրվում սկզբում ցույց տալ նկարները, բացատրել, որ դեպոյում շոգեքարշին միանում են վագոններ՝ կազմելով գնացք: Գնացքը երկաթուղային տրանսպորտ է:

24. Депо

Цели: Играя можно учиться быть внимательным и быстро действовать, а также научиться считать.

Материалы: Картинки или игрушки: поезд, вагоны, депо.

Описание: Играющие – это самостоятельные «вагончики», которые двигаются по разным направлениям. После слов ведущего (или ведущих) «Депо!», игроки быстро группируются в поезда с определенным количеством вагонов. Их количество зависит от того, сколько раз ведущий (ведущие) хлопнет. Те, кто не успели присоединиться к какому-либо «поезду», становятся ведущими. Если нет «лишних» вагонов, то первый ведущий продолжает игру.

Рекомендации: Чтобы все участники поняли, о чем идет речь, рекомендуется в начале показать картинки, объяснить, что в депо паровозы прицепляют вагоны, образуя поезда и что это - железнодорожный транспорт.

25. ბოსტნეულის ბაზარი

მიზნები: ეს თამაში ეხმარება მოსწავლეებს გაათავსონ სიყვანთა მარაგი, ისწავლონ სიტყვების მკაფიოდ გამოთქმა და სწრაფი რეაგირება. ამ თამაშით შეიძლება გახალისება და გამხიარულება.

მასალა: სურათები თემატიკის მიხედვით.

აღწერილობა: ყველა მონაწილე თავისთვის ირჩევს ბოსტნეულის სახელს. თამაშის მიზანია – რაც შეიძლება სწრაფად გადაეცეს სხვას წამყვანის როლი. წამყვანი, მაგალითად „პომიდორი“, ასახელებს ნებისმიერ სხვა ბოსტნეულს. მან ის უნდა დაასახელოს ზედიზედ სამჯერ, მაგალითისთვის: „სტაფილო, სტაფილო, სტაფილო!“. იმ მონაწილემ, რომელმაც თავის სახელად აირჩია „სტაფილო“, უნდა მოასწროს ერთხელ მაინც დაიძახოს თავისი სიტყვა, ანუ „სტაფილო“, ვიდრე წამყვანი ამას წარმოთქვამს 3-ჯერ. ამით ის იცავს საკუთარ თავს. თუ მან მოასწრო ამის თქმა, მაშინ წამყვანი იწყებს სხვა მონაწილეების „დაჭერას“ ამავე საშუალებით. ის ვინც ვერ მოასწრებს თავის დაცვას, ხდება წამყვანი და აგრძელებს თამაშს.

ვარიანტი: ამ თამაშის გამოყენება შეიძლება სხვადასხვა თემებზე, რომლებზეც პროგრამით მიდის საუბარი, მაგალითად: ხილი, შინაური ცხოველები, გარეული ცხოველები, ამინდი, ციფრები და ა.შ.

რეკომენდაცია:
იმისთვის, რომ მოთამაშეებს ესმოდეთ, რა სიტყვებს წარმოთქვამენ, შეიძლება ყოველ მათგანს ეჭიროს ხელში შესაბამისი ბოსტნეულის სურათი.

25 . Tərəvəz bazarı

Məqsəd: Oyun lüğət bazasını artırmağa, sözləri düzgün və aydın tələffüz etməyi öyrənməyə və cəld reaksiya nümayiş etdirməyə kömək edir. Bu oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək olar.

Material: Mövzuya uyğun şəkillər

Oyunun təsviri: Hər bir oyunçu özünə bir tərəvəz seçir. Oyunun məqsədi – bacarıqca tez bir zamanda digərinə aparıcı rolunu ötürməkdir. Aparıcı, misal üçün, pomidor, hər-hansı bir tərəvəzin adını çəkir. O, bu tərəvəzin adını üç dəfə dalbadal çəkməlidir, misal üçün: “xıyar, xıyar, xıyar!”. Özünə xıyarı seçmiş oyunçu öz “adı”nı tez bir zamanda dilə gətirməyə tələsməlidir, yəni, aparıcı üç dəfə “xıyar” kəlməsini dilinə gətirəndə, o, heç olmazsa, bir dəfə “xıyar” deməlidir. Bununla, o, özünü qorumuş olur. Əgər o, bunu etməyə macal taparsa, aparıcı digər iştirakçıları “tilovuna salmağa” davam edir. Özünü qorumağa macal tapmayan oyunçu, özü aparıcıya çevrilərək, həmin qaydada oyunu davam edir.

Variant : Bu oyunu proqrama əsasən gedən istənilən müxtəlif mövzulara da tətbiq etmək olar. Misal üçün, meyvələr, ev heyvanları, vəhşi heyvanlar, hava, paltar, rəqəmələr və s.

Tövsiyələr:
Oyunçular hansı sözləri tələffüz etdiklərini anlamaq üçün, hər bir oyunçu öz əlində müvafiq tərəvəzin şəklini tuta bilər.

25. Բանջարեղենի շուկա

Նպատակը.

Խաղն օգնում է հարստացնել բառապաշարը, սովորել հատակ արտասանել բառերը և արագ արձագանքել: Խաղը նաև տալիս է զվարճանալու հնարավորություն:

Նյութեր.

Նկարներ ըստ թեմաների

Նկարագրություն.

Յուրաքանչյուր մասնակից իր համար ընտրում է բանջարեղեն: Խաղի նպատակն է՝ որքան կարելի է արագ ուրիշի փոխանցել խաղավարի դերը: Օրինակ՝ խաղավարը՝ պոմիդորը, անվանում է ցանկացած այլ բանջարեղեն: Նա պետք է դա անի երեք անգամ անընդմեջ, օրինակ՝ «վարո՛ւնգ, վարո՛ւնգ, վարո՛ւնգ»: Այն խաղացողը, որն ընտրել է վարունգը, պետք է հասցնի իր «անունը», այսինքն՝ «վարունգ» ասել մեկ անգամ, նախքան խաղավարն այն կրկնի երեք անգամ: Դրանով իսկ նա պաշտպանում է իրեն: Եթե նա հասցնում է ասել, ապա խաղավարը շարունակում է նույն ձևով «որսալ» այլ մասնակիցների: Նա, ով չի հասցնում պաշտպանել իրեն, դառնում է խաղավար և շարունակում խաղը:

Տարբերակ .

Այս խաղը կարելի կիրառել տարբեր թեմաներով, որոնց մասին խոսվում է ծրագրում, օրինակ, մրգեր, տնային կենդանիներ, վայրի կենդանիներ, եղանակ, հագուստ, թվանշաններ և այլն:

Առաջարկություններ.

Որպեսզի խաղացողները հասկանան, թե ինչ բառեր են ասում, յուրաքանչյուրը ձեռքին բռնում է համապատասխան բանջարեղենի նկարը:

25. Овощной базар

Цели: Игра помогает расширить словарный запас, научиться четко произносить слова и быстро реагировать. Этой игрой можно повеселиться.

Материалы: Картинки по тематике.

Описание игры: Каждый участник выбирает для себя овощ. Цель игры - как можно быстрее передать другому роль ведущего. Ведущий, например, помидор, называет любой другой овощ. Он должен назвать его три раза подряд, например: «огурец, огурец, огурец!». Участник, который выбрал себе огурца, должен успеть проговорить свое «имя» – то есть «огурец» один раз прежде чем, ведущий произнесет его трижды. Тем самым он защищает себя. Если он успел это сделать, то ведущий продолжает «ловить» других участников таким же способом. Тот, кто не успел защитить себя, становится ведущим и продолжает игру.

Вариант: Эту игру можно применить к разным темам, по которым идет разговор по программе, например: фрукты, домашние животные, дикие животные, погода, одежда, цифры, и т.д.

Рекомендации:

Чтобы игроки понимали, какие слова они произносят, каждый может держать в руках картинку соответствующего овоща.

26. ხილის სალათი

მიზნები: თამაში უხმარება ყურადღებებიანობისა და სწრაფი რეაგირების განვითარებას. ამ თამაშით შეიძლება გამხიარულება.

მასალა: სკამები, ბალიშები ან სხვა საგნები ადგილის მონიშვნისთვის, შესაძლოა სურათებიც.

აღწერილობა: მოთამაშეები სხდებიან წრეში, ირჩევენ 3 სახის ხილს, მაგალითად: ვაშლი, მსხალი და ალუბალი. შემდეგ „გაითვლიან“ ამ ხილზე (ნაცვლად „პირველი-მეორე-მესამე“ ასე – „ვაშლი-მსახლი-ალუბალი“). თითოეულმა უნდა დაიმასხოკროს, რომელი ხილი შეხვდა მას „რიგით“, რადგან მთელი თამაშის განმავლობაში იგი იქნება ეს ხილი.

ამის შემდეგ ერთი მოთამაშეთაგანი თავისი სურვილით იღებს თავის სკამს და ხდება „ზედმეტი“. ის დგება ცენტრში და ასახელებს ერთ-ერთს იმ სამი ხილიდან. ის მოთამაშეები, რომელთაც გათვლის შედეგად შეხვდათ დასახელებული ხილი, სწრაფად დგებიან და ერთმანეთში ცვლიან ადგილებს. მაგალითად „ზედმეტი“ მოთამაშე იძახის „ვაშლი!“ და მოთამაშე-ვაშლები ერთმანეთს უცვლიან ადგილებს. ამ დროს „ზედმეტი“ უნდა შეეცადოს დაჯდეს ერთ-ერთი „ვაშლის“ ადგილზე. დანარჩენი მოთამაშეები რჩებიან ადგილზე. ის მოთამაშე, რომელიც დარჩება სკამის გარეშე, აგრძელებს თამაშს, ასახელებს ერთ-ერთ ხილს და ა.შ.

„ზედმეტი“ მოთამაშეს ასევე აქვს შანსი, რომ თქვას: „ხილის სალათი!“. აი, მაშინ, ყველა მონაწილემ უნდა გაცვალოს ერთმანეთში ადგილი.

რეკომენდაცია: თუ თამაში ტარდება ჰატარა ასაკის ბავშვებთან ან მეორე ან უცხო ენაზე, მაშინ რეკომენდირებულია თამაშის დასწყისში ნაჩვენები იყოს სხვადასხვა ხილის სურათები და მათი სახელწოდებები გამეორებული იყოს მათთან ერთად.

თამაშის გამოყენება შეიძლება სხვადასხვა თემებზე, რომლებიც პროგამის მიხედვით ტარდება, მაგალითად: „ბოსტნეული“ („ბოსტნეულის სალათი“), „გარეული ცხოველები“ („ზოოპარკი“), „შინაური ცხოველები“ („ფერმა“), „ამინდი“ („ქარიშხალი“), „ტანსაცმელი“ („არეულობა ჯარადაში“), „ზღაპრული გმირი“ („დღესასწაული ზღაპრულ სამყაროში“), ციფრები და ა.შ.

26. Meyvə salata

Məqsəd: Bu oyun diqqətliliyi və çevik reaksiya nümayiş etdirmə bacarığını inkişaf etdirməyə imkan yaradır. Oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək mümkündür.

Materiallar: Stullar, yastıqlar və ya yerin qediyyatının aparılması üçün yararlı olan hər-hansı digər əşyalar. Şəkillərdən də istifadə etmək olar.

Oyunun təsviri: Oyunçular dairədə əyləşir və 3 növ meyvələrdən, misal üçün, alma, armud və albalımı seçirlər. Sonra isə bu meyvələrin adından istifadə etməklə sayırlar (misal üçün, “bir-iki-üç” əvəzinə onlar “alma-armud-albalı” deyə söyləyirlər). Hər bir oyunçu saya əsasən ona məhz hansı meyvənin düşdüyünü yadda saxlamalıdır. Belə ki, bütün oyun ərzində o, bu meyvə adını daşıyacaqdır. Bundan sonra oyunçulardan biri öz arzusu ilə öz stulunu yığışdırır və “artıq” oyunçuya çevrilir. Bu zaman o, dairənin ortasında dayanır və üç meyvədən birinin adını çəkir. O oyunçular kimlərə ki, adıçəkilən meyvə məxsusdur, dərhal qalxmalı və dərhal yerlərini dəyişməlidirlər. Misal üçün, “artıq” oyunçu “Alma!”, deyə qışqırır və “alma” oyunçular öz yerlərini bir-birlərilə dəyişirlər. Bu zaman, “artıq” oyunçu onlardan birinin yerinə oturmağa çalışmalıdır. Digər oyunçular isə öz yerlərində qalırlar. Nəticədə stulsuz qalan oyunçu oyunu davam edir və üç meyvədən birinin adını çəkir və s.
“Artıq” oyunçunun hələ də “meyvə salata!” demək imkanı vardır. O, bunu deyəndən sonra, bütün oyunçular öz yerlərini bir-birlərilə dəyişməlidirlər.

Tövsiyələr: Əgər oyun kiçik yaşlı uşaqlar arasında və ya ikinci dildə, yaxud da ingilis dilində aparılırsa, bu zaman, oyunun başlanğıcında onlara müxtəlif meyvələrin şəkillərinin göstərilməsi və onların adlarını onlarla birlikdə təkrarlamaq tövsiyə olunur.

Bu oyunu da proqram üzrə aparılan müxtəlif mövzulara tətbiq etmək mümkündür. Misal üçün, tərəvəz (“tərəvəz salata”), ev heyvanları (“fermer”), vəhşi heyvanlar (“heyvanxana”), hava (“fırtına”), paltar (“paltar şkafinda qalmaqal”), nağıl qəhrəmanları (“nağıl dünyasında bayram”), rəqəmlər və s.

26. Մրգային սալաթ

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգացնել ուշադրությունը, արագ արձագանքելու ունակությունը: Այս խաղով կարելի է զվարճանալ:

Նյութեր.

Աթոռներ, բարձեր կամ այլ առարկաներ՝ տեղերը նշելու համար, նաև կարելի է նկարներ:

Նկարագրություն.

Խաղացողները նստում են շրջանաձև: Ընտրում են մրգի 3 տեսակ: Օրինակ՝ խնձոր, տանձ և բալ: Այնուհետև «համարակալվում են» ըստ մրգերի («առաջին-երկրորդ-երրորդ» ասելու փոխարեն՝ ասվում է «խնձոր-տանձ-բալ»): Յուրաքանչյուրը պետք է հիշի իրեն բաժին ընկած միրգը, քանի որ ամբողջ խաղի ընթացքում նա լինելու է այդ միրգը:

Դրանից հետո խաղացողներից մեկը, իր ցանկությամբ, հեռացնում է իր աթոռը՝ դառնալով «ավելորդ»: Նա կանգնում է շրջանի կենտրոնում և անվանում երեք մրգերից որևէ մեկը: Խաղացողները պետք է արագ ոտքի կանգնեն և փոխվեն տեղերով: Օրինակ՝ «ավելորդ» խաղացողը բացականում է՝ խնձոր~ր: «Խնձոր» խաղացողները փոխվում են տեղերով: Այդ ժամանակ «ավելորդը» պետք է փորձի նստել նրանցից մեկի տեղում: Մնացած խաղացողները մնում են իրենց տեղերում: Այն խաղացողը, որը մնացել է առանց աթոռի, շարունակում է խաղը՝ անվանելով երեք մրգերից մեկը, և այդպես շարունակ:

«Ավելորդ» խաղացողի մոտ կա ևս մեկ հնարավորություն բացականից՝ «Մրգային սալաթ»): Այդ դեպքում բոլոր մասնակիցները պետք է փոխվեն տեղերով:

Առաջարկություններ.

Եթե խաղն անցկացվում է կրտսեր հասակի երեխաների հետ կամ երկրորդ կամ օտար լեզվով, ապա հանձնարարվում է սկզբում նրանց ցույց տալ տարբեր մրգերի նկարներ և դրանք կրկնել նրանց հետ միասին:

Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր թեմաների համար: Օրինակ՝ բանջարեղեն («Բանջարեղենի սալաթ»), տնային կենդանիներ («Ֆերմա»), վայրի կենդանիներ («Կենդանաբանական այգի»), եղանակ («Փոթորիկ»), հագուստ («Անկարգություն պահարանում»), հեքիաթային հերոսներ («Տոնակատարություն հեքիաթային աշխարհում»), թվեր, և այլն:

26. Фруктовый салат

Цели: Игра помогает развивать внимательность, умение быстро реагировать. Этой игрой можно повеселиться.

Материалы: Стулья, подушки или другие предметы для маркировки места; возможно картинки.

Описание: Игроки садятся в круг, выбирают 3 вида фруктов, например: яблоко, груша и вишня. Затем «расчитываются» на эти фрукты (вместо «первый – второй – третий», «яблоко – груша – вишня»). И каждый должен запомнить, какой фрукт ему достался «по счету», потому что в течение всей игры он будет этим фруктом.

После этого один из игроков по желанию убирает свой стул и превращается в «лишнего». Он становится в центр круга и называет один из трех фруктов. Игроки, которым по счету достался прозвучавший фрукт, тут же должны встать и быстро поменяться местами. Например, «лишний» игрок кричит: «Яблоко!», и игроки-яблоки меняются местами. В это время «лишний» должен попытаться сесть на место одного из них. Остальные игроки остаются на местах. Тот игрок, который остался без стула, продолжает игру, называя один из трех фруктов, и т.д.

У «лишнего» игрока еще есть возможность сказать: «Фруктовый салат!», тогда все участники должны поменяться местами.

Рекомендации: Если игра проводится с детьми младшего возраста или на втором или иностранном языке, то рекомендуется в начале показать им картинки различных фруктов и повторить их вместе с ними.

Игру можно применить к разным темам, которые проводятся по программе, например: овощи («овощной салат»), домашние животные («ферма»), дикие животные («зоопарк»), погода («буря»), одежда («бардак в шкафу»), сказочные герои («праздник в сказочном мире»), цифры, и т.д.

27. ინფორმაციის გადაცემა

მიზნები: თამაში უხმარება საზრიანობის, რუაგირების სისწრაფის, ყურადღებიანობისა და თანამშრომლობის უნარის განვითარებას.

აღწერილობა: მოთამაშეები დგანან წრეში. წამყვანს ხელები უჭირავს ისე, რომ ცერა თითები ჰქონდეს საფეთქელთან, ხოლო დანარჩენი თითებით აკეთებდეს მოძრაობას წინ და უკან. ამასთან ხმამაღლა და განუღვივით წარმოთქვამს „ბრრრრრრრრრრ...“ - ესაა „ინფორმაცია“. ინფორმაცია რომ „სწორად“ იყოს გადაცემული, წამყვანს სჭირდება იმ ორი მოთამაშის დახმარება, რომლებიც მასთან ორივე მხრიდან დგანან. მათ იმ ხელის საჩვენებელი თითით, რომელიც წამყვანის მხარესაა, უნდა აკაუნონ საკუთარ საფეთქელზე და იძახონ: „პი-პი-პი-პი-პი...“. ეს ყველაფერი გრძელდება მანამ, ვიდრე წამყვანი არ გადასცემს ინფორმაციას რომელიმე სხვა მოთამაშეს. ამისთვის, წამყვანი ორივე საჩვენებელი თითით მიუთითებს არჩეულ მოთამაშეებზე და აცხადებს „ასე!“. ეს მონაწილე ხდება ახალი წამყვანი და გრძელდება თამაში. ის მოთამაშეები, რომელთაც ავინწყდებათ საჭირო მოძრაობების გაკეთება და საჭირო ხმების გამოცემა, ან ეშლებათ, ისინი გამოდიან თამაშიდან. გამარჯვებულად ითვლება ის სამი მოთამაშე, რომლებიც თამაშის ბოლომდე დარჩებიან.

27. Məlumatın ötürülməsi

Məqsəd: Bu oyun qavrama qabiliyyətini, cəld reaksiya nümayiş etdirmək, diqqətli olmaq və əməkdaşlıq etmə bacarığını artıracaqdır.

Oyunun təsviri: Oyunçular dairə boyunca düzlənir. Aparıcı böyük barmaqları gicgahında olmaq şərtilə, əllərini yuxarı qaldırır və digər barmaqları ilə qabağa və arxaya doğru hərəkətlər edir. Bunları edərəkən, aparıcı, eyni zamanda, uzunuzadı “brrrrrrrrrrrrrrrrr...” səsinə səsləndirir. Bu məlumat deməkdir. Məlumatı “düzgün” ötürmək üçün aparıcıya onun hər iki tərəfində dayananların köməyi vacibdir. Onlar aparıcıya yaxın olan əllərinin şəhadət barmaqları ilə öz gicgahlarına vurmali və “pi-pi-pi-pi-pi-pi-pi...” deməlidirlər. Aparıcı məlumatı digər oyunçulardan birinə ötürənədək, bu, davam edəcəkdir. Bunun üçün aparıcı hər iki şəhadət barmaqları ilə seçdiyi adamı göstərir və “Belə!” deyərək söyləyir. Bundan sonra həmin oyunçu aparıcı olur və oyun davam edir. Lazımi hərəkətləri etməyi, yaxud lazımi səsləri tələffüz etməyi yaddan çıxaran və ya oyun zamanı çaşan oyunçular oyundan kənarlaşdırılır. Sonadək qalan üç ən axırıncı oyunçu oyunun qalibləri hesab olunur.

