

**ჯგონიკთმბბბლს ღს ხბუფუკი ბუბნობილ
უბსკ-რვვვბბლ ბანვითსკბბ**

Ünsiyyət vərdişlərinin inkişafı və qrup işi

*Շփման և խմբային աշխատանքի
ունակության զարգացում*

*Развитие навыков общения и
групповой работы*

28. თავსმა

მიზნები: თამაში ეხმარება წარმოსახვის, ყურადღებებიანობის, რეაქციის სისწრაფისა და თანამშრომლობის განვითარებას და სხვებთან უკორდინირებული მოქმედების უნარს.

აღწერილობა: ყველა მონაწილე დგება წრეში. შემდეგ განისაზღვრება წამყვანის მოძრაობის მიმართულება. წამყვანი - „ღირიყორი“ იწყებს წვიმის „სიმფონიას“, ხელისგულების სრესვით. შემდეგი მონაწილე იმეორებს წამყვანის მოძრაობებს. შემდეგ ამასვე აკეთებს მესამე მოთამაშე, რომელიც შეურთდება პირველ ორს და ასე გრძელდება, ვიდრე ყველა მონაწილე არ ჩაერთვება ამ მოძრაობის შესრულებაში, თავსმის სულ უფრო და უფრო დიდი ეფექტით. ამის შემდეგ „ღორიყორი“ იწყებს სხვა მოქმედებების განსახიერებას, მაგალითად: ატყუცუნებს თითებით, ატყაპუნებს ფეხებით, ხელებს ირტყავს თეძოზე. დანარჩენი მოთამაშეებიც, ისევე როგორც პირველ შემთხვევაში, მას უერთდებიან სათითაოდ. ის მონაწილეები, რომელთაც ჯერ არ მოუწიათ ახალი მოძრაობის გაკეთების რიგი, აგრძელებენ ძველ მოძრაობებს. როდესაც ბოლო მოთამაშე ჩაერთვება მეორე მოქმედების შესრულებაში, „ღირიყორი“ იწყებს მესამეს და ა.შ. ამასთან, ხდება ძლიერი შტორმის ხმაურის იმიტაცია. ყველა შესაძლო მოძრაობის შესრულების შემდეგ, „ღირიყორი“ თანდათანობით ამცირებს შტორმული „სიმფონიის“ ხმას და უბრუნდება ზემოთ ნახსენებ საფეხურს, ვიდრე არ მიწყნარდება უკანასკნელი წვიმის წვეთის ხმა, რომელსაც გამოსცემს ბოლო მოთამაშის ხელისგული.

28. Güclü yağış

Maqsəd: Bu oyun uşaqlara öz təxəyyüllərini, diqqətlərini, cəld reaksiya nümayiş etdirmək, əməkdaşlıq etmək və digərləri ilə öz fəaliyyətlərini əlaqələndirmək bacarıqlarını artırmağa imkan yaradacaqdır.

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular dairə boyunca düzülür. Sonra isə aparıcının hərəkət istiqaməti müəyyənləşdirilir. «Dirijor» - aparıcı ovuclarını sürtə-sürtə öz yağış «simfoniya»sını başlayır. Sonra isə 3-cü oyunçu da, əvvəlki iki oyunçuya qoşularaq, bunları etməyə başlayır. Bu hərəkətlər bütün iştirakçıların növbə ilə bu prosesə tam qoşulmaları ilə davam edir və onlar bu oyuna qoşulduqca eyni hərəkətləri təkrarlamağa başlayır və beləliklə də, bərk yağış effekti yaratmağa başlayırlar. Bundan sonra, dirijor başqa hərəkətlərə başlayır. Məsəl üçün, barmaqları ilə çəpik vurur, əllərini böyürlərinə vuraraq, tappıldadır və ayaqlarını yerə vurur. Digər oyunçular da artıq birinci dəfə olduğu kimi, növbə ilə ona qoşularaq, həmin hərəkətləri təkrarlamağa başlayırlar. Kimə ki, hələ növbə çatmamışdır, həmin oyunçu hələ də əvvəlki hərəkətləri etməkdə davam edir. Axırıncı oyunçuya hərəkətləri etmək növbəsi çatdıqda, dirijor artıq 3-cü hərəkəti etməyə başlayır. Beləliklə də, möhkəm fırtınanın səsinə bənzər bir effekt yaradılır. Bütün hərəkətlər yerinə yetirildikdən sonra, dirijor, yavaş-yavaş fırtına “simfoniya”sının səsinə azaltmağa başlayır və bütün keçilmiş mərhələləri, yağışın son damlasının səsi kəsilənədək, yenidən axırıncıdan başlayaraq təkrar keçməyə başlayır.

28. Ամեն ինչ տեղում է

Նպատակը.

Խաղը կօգնի զարգացնել ուշադրությունը, արձագանքելու արագությունը և կհարստացնի բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Բոլոր մասնակիցները նստած են իրենց տեղերում: Խաղավարը՝ ուսուցիչը, անվանում է դպրոցական իրը և այն դնում սեղանին: Խաղավարից հետո ամբողջ դասարանը, կրկնելով նրա շարժումները, պայուսակից հանում և սեղանին է դնում նույն իրը: Իրերի քանակը կարելի է աստիճանաբար ավելացնել: Այա խաղացողներից մեկը, ուսուցչի կարգադրությամբ, որն անվանում է իրը, բայց այն ցույց չի տալիս, վերցնում է այն իր սեղանից և դնում իր պայուսակի մեջ: Նույն գորշողությունը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր իրերը հերթով հայտնվեն նրա պայուսակում: Այն իրերը, որոնք խաղի մասնակիցը չի ճանաչել, մնում են սեղանի վրա դրված, և խաղն սկսվում է նորից՝ մինչև այն լրիվ յուրացվի:

28. Ливень

Цели: Игра поможет развивать свое воображение, внимание, быстроту реакции, сотрудничество и умение координировать действия с другими.

Описание: Все игроки становятся в круг. Затем определяется направление движения ведущего. Ведущий – «дирижер» начинает «симфонию» дождя, потирая ладоньями рук. Следующий за ведущим начинает повторять его движение. Затем это же делает третий игрок, присоединяясь к двум первым, и так далее, до тех пор пока все по очереди не подключатся к выполнению того же самого движения, всё более и более усиливая эффект ливня. После чего «дирижер» начинает делать другое действие, например: щелкает пальцами, хлопает руками по бедрам, топают ногами. Остальные игроки, так же, как первый раз, подключаются к нему по одному. Те участники, до кого не дошла очередь совершать новое действие, продолжают делать предыдущее. Когда последний подключается к выполнению второго действия, «дирижер» начинает третье и т.д. Тем самым воспроизводится шум бурного шторма. После совершения всевозможных действий, дирижер, постепенно уменьшая звук штормовой «симфонии», проходит вышеупомянутые ступени в обратном порядке, пока не утихнет звук последней капли дождя, издаваемый ладонями последнего игрока.

29. ბუშტები

მიზნები: ეს თამაში ხელს შეუწყობს ჯგუფში ურთიერთგაგებისა და თანამშრომლობის განვითარებას, შებოჭილობისა და დაძაბულობის მოხსნას. ეს არის კომუნიკაბელური და მოძრავი თამაში.

აღწერილობა: მონაწილეები წყვილებად ისე არიან ხელჩაჭიდებულები, რომ მივიღოთ ჩაკეტილი წრე. ისინი განასახიერებენ „ცაში მოცურავე“ ბურთებს. ხოლო სივრცე, რომელშიც იმყოფებიან მოთამაშეები, ეს არის „ცა“. წამყვანი ხელის უკრით აქეთ-იქით მიმოფანტავს „ბუშტებს“ და ისინი მოძრაობენ მხოლოდ იმ მიართულებით, სათავე წამყვანმა უბიძგა. როდესაც „ბუშტები“ ეჯახებიან რაიმეს და სხვა წყვილებს, მათ უნდა შეიცვალონ თავისი მიმართულება.

ვარიანტი: როდესაც „ბუშტები“ ეჯახებიან სხვა „ბუშტებს“, მაშინ ისინი ერთიანდებიან ახალ დიდი „ბუშტად“. თამაში გრძელდება მანამ, ვიდრე ყველა ერთად არ შეჯახავს ერთ დიდ „ბუშტს“.

29. Köpüklər

Məqsəd: Bu oyun qrup daxilində qarşılıqlı anlayışı və əməkdaşlıq qabiliyyətini artırır və eyni zamanda, sıxıntı və gərginlik kimi neqativ hissələri aradan qaldırır. Bu, çox ünsiyyətli və çevik bir oyundur.

Oyunun təsviri: Oyunçular cütlərdə bir-birlərinin əllərindən ikiəlli ələ tutmalıdırlar ki, qapanmış dairə alınmış olsun. Onlar “səmə”də üzən köpük”ləri təsvir edirlər. Oyunçuların olduqları sahə isə “səmə”dir. Aparıcı əlləri ilə itələyərək, “köpük”ləri müxtəlif istiqamətlərə yayır və onlar da yalnız bu istiqamətdə “üzür”lər. “Köpük”lər nəyəşə toxunduqda və ya digər cütlərlə toqquşarkən, onlar öz istiqamətlərini dəyişməlidirlər.

Variant: “Köpük”lər digər cütlüyə toxunan zaman bu “köpük”lər daha böyük “köpük” əmələ gətirərək birləşirlər. Oyun hamının vahid böyük bir dairə əmələ gətirmələrinədək davam edir.

29. Պղպջակներ

Նպատակը.

Խաղը կօգնի զարգացնել փոխըմբռնումը խմբում և համագործակցությունը, կտվորեցնի ազատվել կաշկանդվածությունից և լարվածությունից: Սա հաղորդակցվելու շարժուն խաղ է:

Նկարագրություն.

Մասնակիցները, գույգերի բաժանված, երկու ձեռքով բռնում են իրար այնպես, որ ստացվի շրջան: Նրանք պատկերում են «երկնքում լողացող պղպջակներ»: «Երկինքը» այն տարածքն է, որտեղ գտնվում են խաղացողները: Խաղավարը հրելով «պղպջակներին» ցրում է տարբեր կողմեր, և նրանք «լողում» են միայն այդ ուղղությամբ: Երբ «պղպջակները» բախվում են ինչ-որ բանի կամ դիպչում այլ գույգի, նրանք փոխում են իրենց ուղղությունը:

Տարբերակ .

Երբ «պղպջակները» դիպչում են այլ գույգի, նրանք միավորվում են և դառնում «մեծ պղպջակ»: Խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև բոլորը միավորվեն մեկ «վիթխարի պղպջակի»:

29. Пузыри

Цели: Игра поможет развить взаимопонимание в группе и сотрудничество, научит снимать скованность и напряжение. Это коммуникативная и подвижная игра.

Описание: Участники в парах держатся обеими руками так, чтобы получился замкнутый круг. Они изображают пузыри, плывущие «по небу». А пространство, где находятся игроки – это «небо». Ведущий, толкая руками, разгоняет «пузыри» в разные стороны, и они «плывут» только в этом направлении. Когда «пузыри» сталкиваются с чем-либо или заденут другую пару, они должны поменять свое направление.

Вариант: Когда пузыри задевают другую пару, эти пузыри соединяются в большой пузырь. Игра продолжается до тех пор, пока все не образуют один огромный пузырь.

30. საიდუმლო მეგობრები

მიზანი: თამაში ავითარებს თანამშრომლობას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

მასალა: ფერადი ქაღალდი ჰაქეტის გასაქეთებლად.

აღწერილობა: თითოეული მოთამაშე ფერად ქაღალდისაგან აკეთებს ჰაქეტს საჩუქრისათვის. ბავშვები ერთმანეთს ჩუქნიან საჩუქრებს, მაგრამ ისე, რომ ვინც ჩუქნის ის რჩება საიდუმლოდ – საჩუქარი უნდა ჩაიდლოს ჰაქეტში ისე, რომ მფლობელმა ის ვერ დაინახოს. საჩუქარი შეიძლება იყოს ნებისმიერი წვრილმანი – აპლიკაცია, ბაფთა და ან რაიმე სხვა. საჩუქრებს ბავშვები ამზადებენ თავად.

ვარიანტი: ფურცელზე წერენ ყველა ბავშვის სახელს. თითო ბავშვი იღებს ერთ ფურცელს და იმასსოვრებს სახელს, რომელიც ფურცელზეა დაწერილი (მასწავლებელი ადევნებს თვალს, რომ ბავშვებმა, რომელთაც ამოიღეს ფურცელი სახელით, კიდევ ერთხელ არ ამოიღონ სხვა). მთელი კვირის განმავლობაში თითოეულ მოსწავლეს უყოლება საიდუმლო მეგობარი ვისი სახელიც ფურცელზე ეწერა. საიდუმლო მეგობრები გაუკეთებენ სხვადასხვა სიურპრიზებს ჯიბეში ჩაუდებენ ლამაზ სურათს ან ჯანფეტს და ა.შ. კვირის ბოლოს ბავშვები დასხდებიან წრეში, რიგრიგობით მოყვებიან, ვინ რა სიურპრიზი მიიღო თავისი საიდუმლო მეგობრისგან. ცდილობენ გამოიცნონ ვინ იყო მისი საიდუმლო მეგობარი.

30. Məxfi dostlar

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

Material: Paket hazırlamaq üçün rəngli kağız.

Təsvir: Hər bir uşaq rəngli kağız seçir və paket şəklində bitişdirir. Uşaqlar bir-birinə hədiyyə verirlər. Lakin hədiyyə verən naməlum qalır, çünki hədiyyəni paketə elə qoymaq lazımdır ki, paketin sahibi görməsin. Hədiyyənin rəngi paketin rəngi ilə eyni olmalıdır. Bu hər hansı bir xırda hədiyyə - qurama, balaca lent və başqa şey ola bilər. Hədiyyələri uşaqlar özləri hazırlayırlar.

Variant: Vərəqlərdə bütün uşaqların adları qeyd olunur. Hər bir uşaq bir vərəq seçir və orada qeyd olunmuş adı yadda saxlayır (müəllim nəzarət etməlidir ki, öz adları qeyd olunan vərəqləri çıxaran uşaqlar bir daha vərəq seçməsinlər). Bütün həftə boyu hər bir uşağın məxfi dostu olacaq. Həmin dost müxtəlif gözəl hədiyyələr gətirir və öz dostunun cibinə gözəl şəkil, konfet və s. qoyur. Həftənin sonunda uşaqlar dairə şəklində oturlar və növbə ilə məxfi dostlarından hansı hədiyyələri aldıqlarını söyləyirlər. Uşaqlar məxfi dostun kim olduğunu tapırlar və onda kimin əsl məxfi dost olduğu müəyyən olur.

30. Գաղտնի ընկերներ

Նպատակը. Խաղը զարգացնում է համագործակցությունը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

Նյութեր. Տոպրակ պատրաստելու համար գույնզգույն թղթեր:

Նկարագրություն. Յուրաքանչյուր երեխա ընտրում է գունավոր թուղթ և ստանձում է տոպրակ: Երեխաները մեկը մյուսին նվերներ են տալիս: Նա, ով նվիրում է, մնում է անհայտ: Նվերը պետք է տոպրակի մեջ այնպես դրվի, որպեսզի նրա ապագա տերը այն չտեսնի: Տոպրակը պետք է լինի այն գույնի, ինչ գույնի որ նվերն է: Դա կարող է լինել ինչ-որ մանրուք, սպլիկացիա, ժապավեն կամ ըրևէ այլ իր: Նվերներն երեխաներն իրենք են պատրաստում:

Տարբերակ. Թերթիկների վրա գրում են բոլոր երեխաների անունները: Ամեն երեխա ընտրում է մեկ թերթիկ և հիշում թերթիկի վրա գրված անունը: (Ուսուցիչը հետևում է, որ երեխաները, ովքեր արդեն քաշել են իրենց անունով թերթիկը, երկրորդ անգամ թերթիկ չվերցնեն): Ամբողջ շաբաթվա ընթացքում յուրաքանչյուր երեխա կունենա մի գաղտնի ընկեր, որը տարբեր անակնկալներ կմատուցի իր ընկերոջը: Օրինակ՝ նրա գրպանը կղնի գեղեցիկ նկար կամ կոնֆետ, և այլն: Շաբաթվա վերջին երեխաները, նստելով շրջանձև, հերթով պատմում են, թե ով ինչպիսի անակնկալներ է ստացել իր գաղտնի ընկերոջից: Փորձում են գուշակել, թե ով է եղել իր գաղտնի ընկերը: Եվ միայն այդ ժամանակ է բացահայտվում, թե ով է իրականում եղել գաղտնի ընկերը:

30. Тайные друзья

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

Материалы: Цветная бумага для изготовления пакета.

Описание: Каждый ребенок выбирает цветную бумагу и склеивает пакетик. Дети дарят друг другу подарки, но тот кто дарит остается неизвестным – подарок нужно положить в пакет так, чтобы его владелец не видел. Подарок должен быть такого же цвета как и пакет. Это может быть какая-нибудь мелочь – аппликация, ленточка или что-нибудь другое. Подарки дети изготавливают сами.

Вариант: На листочке записывают все имена детей. Каждый ребенок выбирает один листочек и запоминает имя, написанное на листочке (учитель следит, чтобы дети, которые вытянули свое имя, выбирали листочек еще раз). Всю неделю у каждого ребенка будет тайный друг! Тайный друг будет преподносить разные сюрпризы – в карман своего друга положит красивый рисунок или конфету и т.д. В конце недели дети, сидя в кругу, по очереди рассказывают, какие сюрпризы от своего тайного друга получили. Отгадывают, кто по их мнению, был их тайным другом. И тогда выясняется, кто был настоящим тайный друг.

31. კატა-თაგვობანა

მიზნები: თამაში ეხმარება მოსწავლეს სიტყვების მკაფიოდ წართმობაში. მისით შესაძლებელია სწრაფად რეაგირებისა და თანამშრომლობის სწავლა. ეს თამაში მხიარულია.

მასალა: კენჭები, ქუდები ან ნებისმიერი სხვა საგნები.

აღწერილობა: მოთამაშეები თამაშის დაწყებამდე ირჩევენ ნებისმიერ ორ ნივთს და განსაზღვრავენ – რომელია „კატა“, რომელია „თაგვი“. ყველანი დგებიან წრეში და საათის ისრის მიმართულებით ერთმანეთს გადასცემენ „თაგვს“. ყველა მოთამაშემ გადაცემის დროს უნდა წარმოთქვას: „ეს თაგვია“. ცოცხალი ხნის შემდეგ თამაშში ერთვება „კატა“, რომელიც ასევე გადადის ერთი მოთამაშიდან მეორესთან, აქაც ასევე უნდა ითქვას: „ეს კატაა“. „კატა“ ცდილობს დაიჭიროს „თაგვი“, როგორც კი დაეწვას მას, თამაში მთავრდება. თამაშის მსვლელობის დროს შეიძლება თაგვისა და კატის მოძრაობის მიმართულების შეცვლა.

ვარიანტი: შეიძლება თამაშში დაემატოს „ძალი“ და ა.შ.

31. Siçan - pişik

Məqsəd: Bu oyun sözləri aydın tələffüz etmək, çəvik reaksiya nümayiş etdirmək və digərləri ilə əməkdaşlıq etməyi bacarmag kimi keyfiyyətləri inkişaf etdirəcəkdir. Oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək olar.

Material: Kiçik daşlar, papaqlar və hər-hansı digər əşyalar.

Oyunun təsviri: Oyunçular oyunun əvvəlində hər-hansı iki əşyanı seçir və onlardan hansı birinin “pişik”, hansısınınsa “siçan” olacağını əvvəlcədən müəyyənləşdirirlər. Hamı dairəyə dayanır və “siçan”ı saat əqrəbinin istiqamətində bir-birlərinə ötürürlər. Hər bir oyunçu onu ötürərkən “Bu siçandır” kəlməsini söyləməlidir. Bir müddətdən sonra oyuna “pişik” daxil olur. O da bir oyunçudan digərinə ötürülür. Bu ötürməni edərkən də “Bu pişikdir” kəlməsini söyləmək lazımdır. «Pişik» «siçan»ı tutmağa çalışır. “Pişik” “siçan”ı tutan kimi, oyun da başa çatır. Oyun zamanı seçimə əsasən hərəkət istiqamətlərini dəyişmək olar.

Variant: Oyuna “it”i də qoşmaq olar və s.

31. Կատու և մուկ

Նպատակը.

Խաղն օգնում է հստակ արտասանել բառերը, արագ արձագանքել, ինչպես նաև սովորեցնում է համազործակցել ուրիշների հետ: Այս խաղով նաև կարելի է զվարճանալ:

Նյութեր.

Մանր քարեր, գլխարկներ կամ ցանկացած այլ առարկա

Նկարագրություն.

Խաղացողները խաղից առաջ ընտրում են երկու ցանկացած առարկա և որոշում, թե դրանցից որ մեկը կլինի կատու, որը՝ մուկ: Բոլորը կանգնում են շրջանաձև և ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ իրար են փախանցում այն առարկան, որը «մուկն» է: Յուրաքանչյուր խաղացող, փախանցելով նրան, պետք է արտասանի՝ «Սա մուկ է»: Որոշ ժամանակից հետո խաղի մեջ մտնում է «կատուն», որը ևս մեկ խաղացողից անցնում է մյուսին: Այս անգամ էլ պետք է ասել՝ «Սա կատու է»: «Կատուն» ջանում է բռնել «մկանը»: Հենց որ նա հասնում է նրան, խաղն ավարտվում է: Խաղի ընթացքում կարելի է փոխել ուղղությունը:

Տարբերակ.

Խաղին կարելի է ավելացնել «շուն», և այլն:

31. Кошка и мышка

Цели: Игра поможет четко произносить слова, быстро реагировать, также научит сотрудничать с другими. Этой игрой можно повеселиться.

Материалы: Камешки, шапки или любые другие предметы

Описание: Играющие перед началом игры выбирают два любых предмета и определяют, что из них будет кошкой и что - мышкой. Все встают в круг и по часовой стрелке передают «мышку» друг другу. Каждый игрок, передавая ее, должен произносить: «Это мышка». Через некоторое время в игру вступает «кошка», которая тоже переходит от одного участника к другому. При этом также нужно говорить: «Это кошка». «Кошка» старается поймать «мышку». Как только она ее догоняет, игра заканчивается. В ходе игры можно по выбору поменять направление.

Вариант: Можно добавить в игру «собаку» и т.д.

32. დაიჭირე რგოლი!

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებას, რეაგირების სისწრაფეს, გუნდში თანამშრომლობის შეგრძნებას.

მასალა: თოკი, რგოლი.

აღწერილობა: გრძელი თოკი იკვანძება ორივე ბოლოთი, მასზე ჩამოკიდებულია რგოლი. მოთამაშეები თოკს იჭერენ მუჭში, აკეთებენ წრეს, ერთ-ერთი მოთამაშე ზის წრის შუაგულში. ისმის მუსიკა, ერთ-ერთი მოთამაშე რგოლს ხელში მალავს. რგოლი წრეზე ისე უნდა გადაადგილდეს, რომ შუაში მდგომმა ვერ შენიშნოს. ამიტომ ყველა მოთამაშე თამაშის დროს აკეთებს რგოლის გადაცემის იმიტაციას, როდესაც მუსიკა გაჩერდება, შუაში მდგომმა მოთამაშემ უნდა გამოიცნოს ვის უჭირავს რგოლი. თუ ვერ გამოიცნობს - რჩება წრეში, გამოცნობის შემთხვევაში შუაში ადგილს უცვლის მას ვისაც რგოლი აღმოუჩინა.

ვარიანტი: თამაშის მონაწილეები სხდებიან წრეში, ხელები ზურგს უკან, ვიდრე ჟღერს მუსიკა, მეზობელ მოთამაშეს ისე უნდა გადასცეს მონეტა, რომ წრის შუაში მდგომმა ეს ვერ შენიშნოს.

32. Halqanı tut!

Məqsəd: Oyun diqqəti, tez cavab vermək bacarığını və komandada məkdaşlıq hissini inkişaf etdirir.

Material: İp, kiçik halqa.

Təsvir: Kiçik halqa asılmış uzun ipin hər iki ucunu bağlayırlar. Oyunçular ipi yumruqlarının içində sıxırırlar və dairə yaradırlar. Bir oyunçu dairənin ortasında durur. Musiqi səslənir və oyunçulardan biri halqanı gizlədir. Halqanın yerini dairə boyu elə dəyişmək lazımdır ki, ortada duran oyunçu hiss etməsin. Odur ki, bütün oyunçular oyun zamanı halqanın ötürülməsi hərəkətini təqlid edirlər. Musiqi bitəndə dairənin ortasında duran oyunçu halqanın kimdə olduğunu tapmalıdır. Əgər tapmasa, girov verir. Dairənin ortasında duran oyunçu öz yerinə başqa oyunçunu seçir.

Variant: Oyun iştirakçıları əllər arxada olmaqla dairə şəklində çömələkə otururlar. Musiqi bitənə qədər dəmir pulu bir-birinə elə ötürmək lazımdır ki, ortada duran oyunçu görməsin.

32. ռնի՛ր մատանին

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, արագ արձագանքելու ունակությունը, թիմում համագործակցության զգացողությունը:

Նյութեր.

Պարան, մատանի:

Նկարագրություն.

Կապվում են երկար պարանի երկու ծայրերը, որի վրա կախված է մատանին: Խաղի մասնակիցները բռունցքներում բռնում են պարանը՝ կազմելով շրջան: Խաղացողներից մեկը կանգնում է շրջանի մեջտեղում: Հնչում է երաժշտություն: Խաղացողներից մեկը մատանին պահում է ձեռքում: Մատանին պետք է շրջանով շարունակ փոխանցել այնպես, որպեսզի կենտրոնում կանգնածն այն չնկատի: Այդ պատճառով բոլոր խաղացողները խաղի ժամանակ կատարում են մատանին փոխանցելու կեղծ շարժումներ: Երբ երաժշտությունը դադարում է, շրջանի կենտրոնում կանգնածը պետք է գուշակի, թե ում մոտ է մատանին: Եթե նա չի կարողանում գուշակել, տալիս է գրավ: Շրջանի կենտրոնում կանգնածն իր փոխարեն ընտրում է մեկ այլ խաղացող:

Տարբերակ. Խաղի մասնակիցները շրջանաձև նստում են՝ ձեռքերը մեջքի ետևում: Քանի դեռ երաժշտությունը հնչում է, հարկավոր է մետաղե դրամը հարևան խաղընկերոջն այնպես փոխանցել, որպեսզի շրջանի կենտրոնում կանգնածը չնկատի:

32. Поймай колечко!

Цель: Игра развивает внимание, способность быстро реагировать, чувство сотрудничества в команде.

Материалы: Веревка, колечко.

Описание: Связывают оба конца длиной веревки, на которой подвешено колечко.

Игроки зажимают веревку в кулаках, образуя круг. Один игрок стоит в середине круга. Звучит музыка, колечко прячет в руке один из игроков. Колечко нужно передвинуть по кругу дальше так, чтобы, стоящий посередине, не заметил. Поэтому все игроки, во время игры, имитируют движения передачи колечка. Когда музыка останавливается, стоящий в середине круга должен угадать у кого колечко. Если не угадывает, дает залог. Стоящий в середине круга выбирает на свое место другого игрока.

Вариант: Участники игры садятся на корточки в круг, руки за спиной, пока звучит музыка нужно передать соседу монету так, чтобы стоящий в середине круга не заметил.

33. მგელი ფარაში

მიზნები: თამაში ასწავლის გუნდს იყოს შეჯერული, ასევე თანამშრომლობის, მოხერხებულობისა და სიმარდის უნარს.

აღწერილობა: სურვილით ან ჯენჭისყრის მეშვეობით აირჩევა ერთი მოთამაშე, რომელიც იქნება მგელი. ყველა დანარჩენი თიჯანი. ისინი დგანან ერთმანეთის უკან, უკავიათ ერთმანეთი ქამრებით და განასახიერებენ ჯაჭვს. მგელი ცდილობს დაიჭიროს ბოლო თიჯანი, დანარჩენები ცდილობენ მგელს გადაუღობონ გზა, თუ მგელი დაიჭერს ბოლოში მდგომ თიჯანს, მაშინ ის ხდება მგელი, ხოლო წინა მგელი ადგილს დაიკავებს ჯაჭვის პირველ რიგში.

რეკომენდაცია: თუ ჯაჭვი გაიფანტა, აუცილებელია ცოტა ხნით შესვენება. ამ დროს თიჯნებმა თავიდან უნდა გააქეთონ ჯაჭვი. დიდ ჯგუფებთან (20-30 მონაწილე) რეკომენდირებულია თამაში ჩატარდეს ორ ჯგუფად, რადგან ძალიან ძნელია 20 და მეტი მოთამაშისგან შემდგარი ჯაჭვის შენარჩუნება. სურვილის და მიხედვით შესაძლებელია სხვა სახელების გამოყენება, მაგალითად „ძერა და კრუხი“ და სხვა.

33. Sürüdə canavar

Məqsəd: Oyun əlbir olmaq, əməkdaşlıq etməyi bacarmaq kimi keyfiyyətləri inkişaf etdirir, eləcə də, cəld və çevik olmağı aşılayır.

Oyunun təsviri: Seçimə və ya püşkə əsasən oyunçulardan biri canavar seçilir. Digər yerdə qalanlar isə keçidirlər. Onlar bir-birinin ardınca dayanaraq və bir-birlərinin belindən tutaraq zəncir əmələ gətirmiş olurlar. Canavar axırıncı keçini tutmağa çalışır, digərləri isə canavara bunu etməkdə mane olmağa çalışır. Əgər canavar axırıncı keçini tutarsa, o, özü canavar rolunu oynamağa başlayır, tutan isə zəncirin önündə sıraya qoşulur.

Tövsiyələr: Əgər zəncir səpələnərsə, oyunçulara bir balaca dincəlməyə vaxt vermək lazımdır. Bu vaxtadək yenidən öz zəncirlərini yaratmalıdırlar. Daha böyük qruplarla (20-30 nəfərlə) bu oyunu iki qruplarda aparmaq tövsiyə olunur. Belə ki, 20 nəfərdən ibarət zənciri daima dağılmadan saxlamaq çox çətindir. Oyun zamanı müxtəlif adlardan da istifadə etmək olar. Məsəl üçün, “Çalağan və şikar” və s.

33. Գայլը՝ հոտի մեջ

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է լինել համախմբված և համագործակցել, ինչպես նաև՝ լինել ճարպիկ ու արագաշարժ:

Նկարագրություն.

Ըստ ցանկության կամ վիճակահանությամբ, ընտրվում է մեկ խաղացող, որը կլինի գայլը: Բոլոր մնացածները՝ ուլիկներ են: Նրանք կանգնում են մեկը մյուսի ետևից՝ բռնելով միմյանց գոտիները և կազմելով շղթա: Գայլը փորձում է բռնել վերջին ուլիկին, իսկ բոլոր մնացածները ձգտում են խոչընդոտել: Եթե գայլը բռնում է վերջինին, նա էլ խաղում է գայլի դերը, իսկ բռնողը կանգնում է շղթայի առջևում:

Առաջարկություններ.

Եթե շղթան ցրուցան է եղել, անհրաժեշտ է մի փոքր հանգստանալ: Այդ ժամանակարանքացրում ուլիկները պետք է նորից կազմավորեն իրենց շղթան: Եթե խմբերը մեծ են (20 – 30 հոգի), ապա խորհուրդ է տրվում խաղն անցկացնել երկու խմբով, որովհետև շատ դժվար է պահել 20 և ավելի մարդուց կազմված շղթան:

Ըստ ցանկության, կարելի է օգտագործել այլ անուններ, օրինակ՝ «Ուրուրը և թուխար», և այլն:

33. Волк в отаре

Цели: Игра учит быть сплоченными и сотрудничать, а также научиться быть ловкими и подвижными.

Описание: По желанию или по жребию выбирается один игрок, который будет волком. Все остальные – козлята. Они стоят друг за другом, держась за пояс и образуя цепочку. Волк старается поймать последнего козленка, а все остальные стараются преградить ему путь. Если волк поймает последнего, тот играет роль волка, а поймавший становится впереди цепочки.

Рекомендации: Если цепь рассыпалась, необходимо дать небольшую передышку. За это время козлята должны снова образовать свою цепочку. С большими группами (20-30 человек) рекомендуется проводить игру в двух группах, потому что очень трудно удерживать цепь из 20 и более человек.

По желанию можно использовать другие имена, например: «Коршун и наседка» и др.

34. დაჭერობანა

მიზნები: თამაშით შესაძლებელია სხვებთან თანამშრომლობის, ასევე სწრაფად რეაგირების სწავლა. თამაში მხიარულია.

აღწერილობა: ყველა მოთამაშე დგას უზოში ან სპორტულ დარბაზში, ერთი მათგანი (სურვილით ან სხვების არჩევით) იწყებს სხვა მოთამაშეების დადევნებას. როგორც კი ის დაენევა რომელიმეს, ისინი ჩასჭიდებენ ხელს ერთმანეთს და ერთად იწყებენ სხვების გამოდევნებას და იჭერენ კიდევ რომელიმეს. როდესაც ისინი გახდებიან ოთხნი, იყოფიან ორ წყვილად და დამოუკიდებლად აგრძელებენ დანარჩენი მოთამაშეების დაჭერას და ა.შ. ასეთი სახით, დამჭერთა რაოდენობა უფრო იზრდება. მოგებულია ბოლომდე დარჩენილი მოთამაშე.

4. Qaçdı-tutdu

Maqsad: Oyun digərləri ilə əməkdaşlıq etmək və çevik reaksiya nümayiş etdirmək kimi keyfiyyətləri inkişaf etdirir. Oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək olar.

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular həyətdə (və ya idman zalında) toplaşrlar. Onlardan biri (öz arzusu və ya digərlərinin seçiminə əsasən) digərlərini tutmağa çalışır. O, onlardan birini tutan kimi, onlar əl-ələ verib, birlikdə digərlərinə çatmağa çalışır və yenə də oyunçulardan hansı birinə tuturlar. Artıq onların (tutanların) sayı 4 nəfərə çatanda onlar iki cütə bölünür və hər bir cüt özü sərbəst yerdə qalan oyunçuları tutmaqda davam edir və s. Beləliklə, tutanların sayı artır. Axırını tutulmayaraq qalan oyunçu isə oyunun qalibi hesab olunur.

34. Վագել-հասնել

Նպատակը.

Խաղն օգնում է սովորել համագործակցել ուրիշների հետ, ինչպես նաև արագ արձագանքել: Այս խաղով կարելի է զվարճանալ:

Նկարագրություն.

Բոլոր խաղացողները կանգնած են բակում (կամ մարզադահլիճում): Նրանցից մեկը (ըստ ցանկության կամ խաղընկերների ընտրությամբ) սկսում է վագելով հետապնդել մյուս խաղացողներին: Հենց որ նա հասնում է որևէ մեկին, բռնում են միմյանց ձեռքերը և միասին ձգտում հասնել ու բռնել դարձյալ որևիցե մեկի: Երբ նրանք դառնում են չորս հոգի, բաժանվում են երկու զույգի և ինքնուրույնաբար շարունակում են հետապնդել մնացած խաղացողներին, և այլն: Այսպիսով հետապնդողներն ավելանում են: Ով մնում է վերջում, նա հաղթում է:

34. Догонялки

Цели: Игра поможет учиться сотрудничать с другими, а также быстро реагировать. Этой игрой можно повеселиться.

Описание: Все игроки стоят во дворе (или в спортзале). Один из них (по желанию или по выбору других) начинает догонять остальных игроков. Как только он догонит одного из них, они берутся за руки и вместе догоняют других и ловят еще кого–нибудь. Когда их становится четверо, они делятся на две пары, и самостоятельно продолжают догонять оставшихся игроков и т.д. Таким образом, догоняющих становится все больше. Тот, кто остается последним, выигрывает.

35. დრაკონები

მიზნები: თამაში ასწავლის გუნდს იყოს შეჯერული, ასევე თანამშრომლობის, მოხერხებულობისა და სიმარდის უნარს. ეს ძალიან ენერგიული და საინტერესო თამაშია.

აღწერილობა: 6-8 მონაწილისგან დაკომპლექტებული ორი გუნდის წევრები უწყობიან ხაზზე. ყველა მონაწილეს წინა მდგომი უჭირავს ქამრით. მივიღეთ წყობა, რომელიც მოგვაგონებს ორ „დრაკონს“. გუნდის პირველი მოთამაშეები წარმოადგენენ დრაკონის თავს, რამდენიმე ბოლო მოთამაშე – კუდს, შუაში მდგომები – ტანს. დრაკონის თავი ცდილობს შეეხოს მეორე დრაკონის კუდს. მოგებულია ის გუნდი, რომელიც პირველი მიაღწევს მიზანს.

35. Əjdahalar

Məqsəd: Bu oyun sıxıntı hisslərindən azad olmağa kömək edir. Bu, çox dinamik və şən bir oyundur.

Oyunun təsviri: 6-8 oyunçudan ibarət iki komanda bir xətt üzrə düzülürlər. Hər bir iştirakçı ondan qabaqda dayananın belindən tutur. Beləliklə, iki “əjdaha” əmələ gəlmiş olur. Komandadakı birinci oyunçular “əjdaha”nın başı, arxadakı bir neçə oyunçu “quyruğu”, ortada olan oyunçular isə “əjdaha”nın “gövdə”si hesab olunur. “Əjdaha”nın başı digər “əjdaha”nın quyruğuna toxunmağa çalışır. Öz məqsədinə birinci çatan komanda oyunun qalibi hesab olunur.

35. Վիշապներ

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է լինել համախմբված և համագործակցել, ինչպես նաև՝ լինել ճարպիկ ու արագաշարժ:

Սա կայտառ և շատ զվարճալի խաղ է:

Նկարագրություն.

Երկու թիմեր՝ վեց-ութ անդամից կազմված, կանգնում են գծով: Յուրաքանչյուր մասնակից բռնում է առջևի կանգնածի գոտին: Ստացվում է երկու «վիշապ»: Թիմի առաջին խաղացողները կազմում են վիշապի գլուխը, վերջինները՝ պոչը, նրանք, ովքեր մեջտեղում են՝ իրանը: Վիշապի գլուխը փորձում է դիպչել մյուս վիշապի պոչին: Հաղթում է այն թիմը, որն առաջինն է հասնում իր նպատակին:

35. Драконы

Цели: Игра учит быть сплоченными и сотрудничать, а также научиться быть ловкими и подвижными. Это энергичная и очень забавная игра.

Описание: Две команды по шесть-восемь человек строятся в линию. Каждый участник держит впереди стоящего за пояс. Получается два «дракона». Первые игроки в команде составляют голову дракона, несколько последних - хвост, те, кто посередине – туловище. Голова дракона пытается коснуться хвоста другого дракона. Выигрывает та команда, которая первой достигнет своей цели.

36. გორდიასის კვანძი

მიზნები: ამ თამაშით შეიძლება თანამშრომლობის და ერთობლივი მოქმედებების სწავლა. ამ თამაშით შეიძლება გამხიარულება.

აღწერილობა: ყველა მონაწილე დგება წრეში და ჩაჭიდებული აქვს ხელები. არ დაიშვება ხელის ჩაჭიდება გვერდით მდგომთან ან ორივე ხელით ერთი და იგივე მოთამაშესთან ჩაჭიდება. ასე წარმოიქმნება კვანძი. ახლა ხელის გაუშვებლად უნდა გაიხსნას კვანძი. ამისთვის აუცილებელია შეთანხმებული მოქმედებები, ხელებზე გადაძრომა და ა.შ. თამაში დამთავრდება, როდესაც ყველანი იქნებიან „გახსნილები“ და წარმოიქმნება ზუსტი წრე ან რამდენიმე წრე.

36. Düyünə düşmüş iş

Maqsad: Bu oyun sayəsində uşaqlar digərləri ilə əməkdaşlıq etmək və birgə hərəkət etmək kimi keyfiyyətlərə yiyələnə bilərlər. Oyunun gedişində kifayət qədər şənlənmək mümkündür.

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular dairə boyunca dayanaraq bir-birlərinin əllərindən tuturlar. Yanında dayananın əlindən tutmaq və ya hər iki əllə bir adamın əllərindən tutmağa oyunun qaydalarına əsasən icazə verilmir. Beləliklə, düyün alınmış olur. İndi isə, əlləri buraxmadan düyünü açmaq lazımdır. Bunun üçün öncədən hərəkətləri razılaşdırmaq və və əllərin üstündən aşaraq hərəkət etmək lazımdır. Artıq bütün oyunçular “düyün”ü açıdıqlarından və bir neçə və ya bir düz dairə yarandıqdan sonra oyun bitmiş hesab olunur.

36. Գորդյան հանգույց

Նպատակը.

Այս խաղի շնորհիվ կարելի է սովորել համագործակցել ուրիշների հետ և գործել համերաշխ: Այս խաղը նաև զվարճացնում է:

Նկարագրություն.

Բոլոր խաղացողները կանգնած են շրջանաձև՝ ձեռքերը բռանձ: Չի կարելի է բռնել նրանց ձեռքերը, ովքեր կանգնած են իրենց կողքին կամ էլ երկու ձեռքն էլ տալ մեկ մարդու: Այսպես ստացվում է հանգույց: Այժմ այս հանգույցը պետք է արձակել՝ առանց ձեռքերը բաց թողնելու: Գրա համար անհրաժեշտ է համաձայնեցնել գործողությունները՝ մագիցելով անցնել ձեռքերի վրայով, և այլն: Խաղն ավարտվում է, երբ բոլորը «արձակված» են, և ստացվում է հավասար շրջան կամ մի քանի շրջաններ:

36. Гордиев узел

Цели: Этой игрой можно научиться сотрудничать с другими и действовать сообща. Этой игрой можно повеселиться.

Описание: Все играющие стоят в кругу и берутся за руки. Не разрешается взять за руку тех, кто стоит рядом или дать обе руки одному человеку. Так получается узел. Сейчас надо распутывать узел, не отпуская рук. Для этого необходимо согласовывать действия, перелезая через руки и т.д. Игра заканчивается, когда все будут «распутаны» и получится ровный круг или несколько кругов.

37. პინგვინი ბურთით

მიზნები: თამაში უხმარება გუნდს შეჯვრაში, ასწავლის მოსწავლეს იყოს ორგანიზებული, შეუპოვარი თავისი მიზნების მისაღწევად.

მასალა: ბურთები.

აღწერილობა: მონაწილეების საერთო რაოდენობიდან ფორმირდება 3-4-5 გუნდი. გუნდის მოთამაშეები დგებიან კოლონაში, გუნდის წევრები ერთმანეთთან. ყოველი გუნდის მოპირდაპირე მხარეს 4-5 მეტრის დაშორებით დგას ორიენტირი – დიდი კუბიკი, ჯოხი, ხე ან რაიმე სხვა. ყველა გუნდის პირველი მოთამაშე იღებს ბურთს და გარკვეული ბრძანების შემდეგ, ისე, რომ ბურთი მოიქციოს მეხლებს შორის, უნდა ხტუნვა-ხტუნვით მივიდეს ორიენტირამდე, ისე, რომ არ დაუვარდეს ბურთი, შემოუაროს ორიენტირის, დაბრუნდეს თავის გუნდთან სირბილით, შემდეგ ბურთი უნდა გადასცეს მომდევნო მოთამაშეს. მოგებულია ის გუნდი, რომლის წევრებიც უფრო სწრაფად გაივლიან დისტანციას.

37. Pinqvinlər topla

Məqsəd: Oyun iştirakçıların vəhdət olmalarına, yaxşı təşkilatlanmağa, hədəfə çatmaq üçün məqsədyönlü olmalarına imkan yaradır.

Materiallar: Toplar

Oyunun təsviri: Oyunçuların ümumi sayından 3 – 4 – 5 komanda formalaşır. Komandaların oyunçuları bir-birinin ardınca bir sıraya düzülürlər. Onların hər birinin qarşısında 4-5 m məsafədə böyük kub, taxta, ağac və ya başqa bir əşya durur. Hər bir komandanın birinci oyunçuları topları götürür və müəyyən komandadan sonra topları dizləri arasında sıxaraq və topu salmamağa çalışaraq, hədəfə qədər tullanaraq çatmalı, onu keçməli və öz komandalarının yanına qayıtmalı və topu komandalarından olan növbəti oyunçuya ötürməlidirlər. Məsafəni daha tez keçməyə nail olan komanda oyunun qalibi çıxır.

37. Պինգվինները գնդակով

Նպատակը.

Խաղն օգնում է խմբի համախմբվածությանը, սովորեցնում է լինել կազմակերպված, հաստատակամ՝ նպատակին հասնելու գործում:

Նյութեր.

Գնդակներ

Նկարագրություն.

Մասնակիցների ընդհանուր թվից կազմավորվում են 3 – 4 – 5 թիմեր: Թիմերի խաղացողները կանգնում են շարասյունով՝ մեկը մյուսի ետևից: Նրանցից յուրաքանչյուրի դիմաց՝ 4 – 5 մետր հեռավորությամբ, գտնվում է կողմնորոշիչ որևէ առարկա՝ մեծ խորանարդիկ, ձողիկ, ծառ կամ այլ բան: Յուրաքանչյուր թիմի առաջին խաղացողները ստանում են գնդակներ և, որոշակի հրամանով, գնդակը ծնկների արանքում սեղմած և ձգտելով վայր չզցել այն՝ պետք է թռչկոտելով հասնեն մինչև կողմնորոշիչը, շրջանցեն այն, վերադառնան իրենց թիմ և գնդակը հանձնեն հաջորդ խաղացողին: Շահում է այն թիմը, որի խաղացողները կարողացել են ավելի շուտ անցնել մրցատարածությունը:

37. Пингвины с мячом

Цели: Игра помогает сплочению команды, учит быть организованными, упорными в достижении своей цели.

Материалы: Мячи.

Описание: Из общего количества участников формируются 3–4–5 команд. Игроки команд становятся в колонну друг за другом. Напротив каждой из них на расстоянии 4–5 м стоит ориентир – большой кубик, палочка, дерево или что-либо другое. Первые игроки каждой команды получают мячи и, по определенной команде зажав мячик между коленями, стараясь не уронить его, должны допрыгать до ориентира, обойти его, вернуться к своей команде и передать мяч следующему игроку. Выигрывает та команда, игроки которой быстрее сумели пройти дистанцию.

38. ბურცობიდან ბურცობზე

მიზნები: თამაში ეხმარება გუნდში მოქმედების, თანამშრომლობისა და შეჯიბრის სწავლას.

მასალა: განლაგებული ბურცობები (20-30 სმ დიამეტრის, ნებისმიერ ქალაქდით ან ბალიშებით გაკეთებული). მათ შორის დაშორება 10-50 სმ (მოსწავლეების ასაკის გათვალისწინებით). თუ თამაში მიდის მაგარ ზედპირზე, მაგალითად, ასფალტზე, მაშინ შეიძლება ბურცობების დახატვა ცარცით. აუცილებელია კენჭები, ან მის ნაცვლად შეიძლება ჰატარა საგნების გამოყენება – ღილები, ფოთლები და ა.შ.

აღწერილობა: მოთამაშეები იყოფიან გუნდებად, თითოეულში 6-10 მოთამაშე, ღებთან შენობის (ან მოედნის) ერთ მხარეს მწყრივში. წარმოსახვით „ჭაობზე“ არის ბურცობები, ყველა გუნდისთვის თანაბარი რაოდენობით. იმისთვის, რომ არ გადმოვარდნენ ბურცობიდან, მოთამაშეებმა ფეხი უნდა დაადგან მხოლოდ ამ ბურცობებს.

მეორე მხარეს დევს კენჭები, რომლებიც უნდა მოაგროვოს მოთამაშემ. კენჭების რაოდენობაც ყველა გუნდისთვის უნდა იყოს თანაბარი.

წამყვანის ბრძანებაზე ყველა ჯგუფის პირველი მოთამაშეები გადარბიან ბორცვებზე „ჭაობის“ მეორე მხარეს, იღებენ ერთ კენჭს და ბრუნდებიან უკან. ხელზე დარტყმით პირველი მოთამაშე ანიშნებს გუნდის შემდეგ მოთამაშეს, რომ გაიქცეს. მოგებულია ის გუნდი, რომელიც პირველი დაასრულებს კენჭების მოგროვებას. თუ გუნდებს ჰყავთ მონაწილეთა არათანაბარი რაოდენობა, მაშინ რამდენიმე მოთამაშეს მოუწევს „ჭაობზე“ ორჯერ გადარბენა.

რეკომენდაცია: წამყვანმა ყურადღება უნდა მიაქციოს, რომ თამაშიდან გავარდნილმა მოთამაშეებმა, მოგვიანებით კიდევ სცადონ „ჭაობის“ გადალახვა. შეიძლება წესების შეცვლა ისე, რომ რომ ყველა მოთამაშემ აუცილებლად გადაირბინოს მეორე მხარეს რამდენჯერმე. ამისთვის საჭირო გახდება კენჭების დიდი რაოდენობა. მოგებულია ის გუნდი, რომელიც მეტ კენჭს მოაგროვებს.

38. Təpəcikdən təpəciyə

Məqsəd: Oyun komanda daxilində birgə hərəkət etmək, əməkdaşlıq etmək və sağlam rəqabət aparmağı bacarmaq kimi keyfiyyətləri inkişaf etdirir.

Materiallar: Ətrafa pərakəndə halında düzülmüş təpəciklər (bu təpəcikləri 20-30 cm diametrində olan istənilən kağızdan istifadə etməklə və ya yastıqlardan düzəltmək olar). Təpəciklər arasında məsafə 10-50cm-dir (uşaqların yaş fərqlərinə uyğun olaraq). Əgər oyun sərt səth üzərində, misal üçün, asfalt üzərində aparılırsa, bu zaman təpəcikləri təbaşirlə də çəkmək olar. Bu zaman daşların olması da vacibdir və daşlar əvəzinə kiçik əşyalardan, misal üçün, düymələrdən və ya kağız parçalarından da istifadə etmək olar.

Oyunun təsviri: Oyunçular hər birində 6-10 nəfər olan komandalara bölünür və otağın (və ya meydançanın) bir tərəfində cərgəyə düzülərək dayanırlar. Təsəvvür edilən “bataqlıq”da hər komanda üçün eyni sayda təpəciklər vardır. “Bataqlığa” düşməmək üçün oyunçular ayaqlarını yalnız bu təpəciklərə basmalıdırlar. Digər tərəfdə isə yığılması vacib olan daşlar səpələnib. Onların da sayı hər bir komanda üçün eyni olmalıdır.

Aparıcının komandasına əsasən hər komandanın birinci oyunçuları təpəciklərə ayaq basa-basa qaçaraq “bataqlığın” o biri tayına keçir və bir daş götürərək, geri qayıdırlar. Ələ vurmaqla birinci oyunçu komandanın növbəti oyunçusuna qaçmaq işarəsi verir. Daşların yığılmasını birinci başa vuran komanda oyunun qalibi hesab olunur.

Komandalarda oyunçuların sayı eyni olmazsa, bu zaman bir və ya bir neçə oyunçuya “bataqlığı” iki dəfə keçmək zəruri olacaq.

Tövsiyələr: Aparıcı oyundan çıxmış oyunçuların sonradan bir daha “bataq”lığı keçmək imkanına malik olmalarına diqqət yetirməlidir. Oyunun qaydalarını elə dəyişmək olar ki, hər bir oyunçu “bataqlığın” o tayına bir neçə dəfə qaçmaq imkanına malik olsun. Bunun üçün orada kifayət qədər daş toplusu olmalıdır. Bu daşları daha tez yığan komanda oyunun qalibi olacaqdır.

38. Կոճղից կոճղ

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է գործել խմբովի, համագործակցել և մրցել:

Նյութեր.

Գարաված կոճղերը (20 – 30 սանտիմետր տրամագծով, պատրաստված ցանկացած թղթից կամ բարձից): Նրանց միջև տարածությունը պետք է լինի 10 - 50 սանտիմետր (կախված խաղացողների տարիքից): Եթե խաղն անցնում է պինդ մակերեսի, օրինակ՝ ասֆալտի վրա, ապա կոճղերը կարելի է նկարել կավիճով: Անհրաժեշտ են մանր քարեր, կամ քարերի փոխարեն կարելի է օգտագործել մանր առարկաներ՝ կոճակներ, տերևներ, և այլն:

Նկարագրություն.

Խաղացողները բաժանվում են 6-10 անդամից բաղկացած խմբերի և շենքի (կամ հրապարակի) մի կողմում կազմում են տողան: Երևակայական «ճահճում» կան «կոճղեր», յուրաքանչյուր խմբի համար միևնույն քանակությամբ: Որպեսզի չընկնեն «ճահճը», խաղացողները պետք է անցնեն միայն այդ «կոճղերի» վրայով:

Հակառակ կողմում ընկած են քարեր, որոնք հարկավոր է հավաքել: Գրանք էլ յուրաքանչյուր խմբի համար պետք է լինեն միևնույն քանակությամբ:

Խաղավարի հրամանով յուրաքանչյուր խմբի առաջին խաղացողները «կոճղերի» վրայով վազում են դեպի «ճահճը», վերցնում մի քար և վերադառնում: Առաջին խաղացողը, հարվածելով խմբի հաջորդ անդամի ձեռքին, նրան թույլ է տալիս վազել: Հաղթում է այն խումբը, որն առաջինը կհավաքի բոլոր քարերը:

Եթե խմբերն ունեն ոչ հավասար թվով անդամներ, ապա մեկին կամ մի քանի խաղացողի հարկ կլինի «ճահճին» անցնել երկու կամ ավելի անգամ:

Առաջարկություններ.

Խաղավարը պետք է ուշադրություն դարձնի, որպեսզի խաղից դուրս մնացած մասնակիցները հետո մեկ անգամ ևս փորձեն անցնել «ճահճը»: Կարելի է կանոններն այնպես փոխել, որ յուրաքանչյուր խաղացող անպայման մի քանի անգամ վազելով անցնի «ճահճի» այն կողմը: Գրա համար այնտեղ պետք է լինի մանր քարերի կույտ: Որ խումբը շատ քարեր հավաքի, նա էլ հաղթում է:

38. С кочки на кочку

Цели: Игра помогает научиться действовать в команде, сотрудничать и соперничать.

Материалы: Разложенные кочки (диаметром 20-30 см из любой бумаги или подушки). Расстояние между ними 10-50 см (в зависимости от возраста играющих). Если игра идет на твердой поверхности, например, на асфальте, то можно кочки нарисовать мелом. Необходимы камешки, или в качестве камешков можно использовать мелкие предметы – пуговицы, листики и т.д.

Описание: Игроки делятся на команды по 6 - 10 человек, становятся на одной стороне помещения (или площадки) и строятся в шеренгу. На воображаемом «болоте» есть кочки, одинакового количества для каждой команды. Чтобы не упасть в «болото», игроки должны наступать только на эти кочки.

На другой стороне лежат камешки, которые надо собрать. Они также должны быть одинакового количества для каждой команды.

По команде ведущего первые игроки каждой группы перебегают по кочкам на ту сторону «болота», берут один камень и возвращаются назад. Ударом по руке первый игрок дает разрешение бежать следующему члену команды. Выигрывает та команда, которая первой закончивает сбор камешков.

Если команды имеют неравное количество членов, то одному или нескольким игрокам придется пройти «болото» дважды.

Рекомендации: Ведущий должен обращать внимание на то, чтобы игроки, выбывшие из игры, могли позже еще раз попробовать пройти «болото». Можно изменить правила так, чтобы каждый игрок обязательно перебежал на ту сторону несколько раз. Для этого там должна лежать куча камешков. Какая группа соберет их больше, та выигрывает.

39. ნომერი და პასუხი

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

აღწერილობა: ყოველ მოთამაშეს თამაშის დასაწყისში მიენიჭება რომელიმე რიგითი-ნომერი. მასწავლებელი სვამს რაიმე კითხვას, რომელზეც შესაძლებელია ერთი კონკრეტული პასუხის გაცემა. მოსწავლეები მსჯელობენ კითხვაზე, შეთანხმდებიან რომელი პასუხი უნდა გასცენ. მნიშვნელოვანია, რომ განხილვაში მონაწილეობდეს ყველა მოთამაშე. შემდეგ მონაწილეები ასახელებენ რომელიმე ნომერს, მაგალითად – 2 და კითხვაზე პასუხს სცემს მოსწავლე „2“ ნომრით.

39. Nömrə və cavab

Məqsəd: Oyun diqqəti inkişaf etdirir və komandada işləmək bacarığını duymağa kömək edir, söz ehtiyatını genişləndirir və möhkəmləndirir, bərabər hüquqlu iştiraka imkan yaradır.

Təsvir: Oyunun əvvəlində hər bir oyunçuya hər hansı bir sıra nömrəsi verilir. Müəllim bir sual verir və bu suala bir konkret cavab ola bilər. Şagirdlər sualı müzakirə edirlər və hansı cavabın verilməsi barədə razılığa gəlirlər. Bütün şagirdlərin müzakirədə iştirak etməsi vacibdir. Daha sonra müəllim bir nömrə deyir, məsələn – 2, və 2 nömrəli şagird cavab verir.

39. Ե՛վ համար, ե՛վ պատասխան

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը և հավասար մասնակցության հնարավորություն է տալիս:

Նկարագրություն.

Յուրաքանչյուր խաղացողի, խաղի սկզբում տրվում է ըստ հերթականության որևէ համար: Ուսուցիչն առաջադրում է որևէ հարց, որը կարող է ունենալ մեկ կոնկրետ պատասխան: Աշակերտները քննարկում են հարցը, պայմանավորվում են, թե ինչ պատասխան պետք է տան: Կարևոր է, որպեսզի քննարկմանը մասնակցեն բոլոր աշակերտները: Ուսուցիչն այնուհետև անվանում է որևէ համար: Օրինակ՝ երկրորդ և պատասխանում է երկրորդ համարի աշակերտը:

39. И номер, и ответ

Цель: Игра развивает внимательность и закрепляет и расширяет словарный запас, дает возможность равноправного участия.

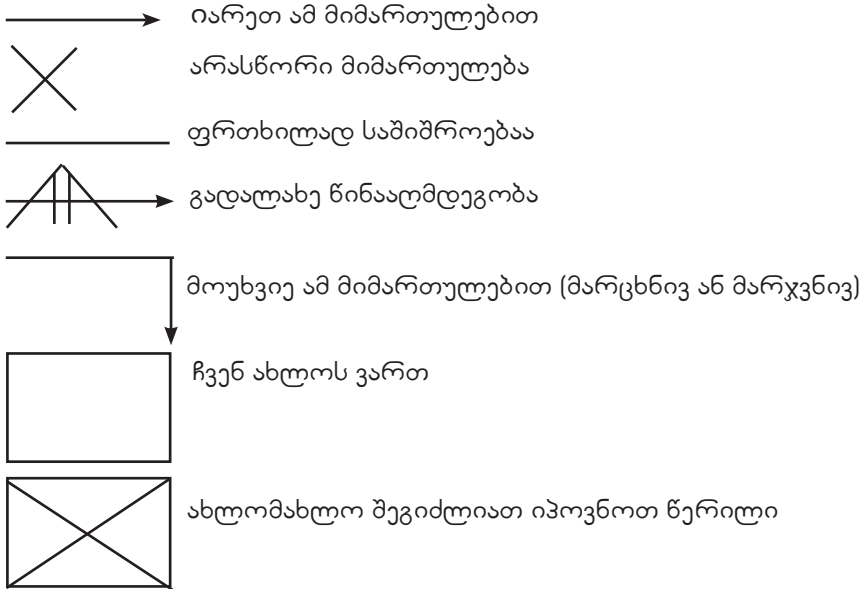
Описание: Каждому игроку в начале игры присуждается какой-либо порядковый номер. Учитель задает какой-нибудь вопрос, на который может быть один конкретный ответ. Ученики обсуждают вопрос, договариваются какой надо дать ответ, важно, чтобы участвовали в обсуждении все ученики. Учитель затем называет какой-нибудь номер, например -2, и ответ дает ученик под номером 2.

40. ისრები

მიზნები: ეს თამაში დაეხმარება გუნდს შეჯვრაში, პრობლემების ერთობლივად გადაწყვეტის გზების ძიების შედეგად. ასწავლის ლოგიკურ აზროვნებას, ასევე ყურადღებით ყოფნას და დამკვირვებლობის უნარს.

მასალა: ტოტები, ცარცი და კენჭები.

აღწერილობა: მოთამაშეები იყოფიან 2 ჯგუფად. ერთი ჯგუფი მიდის წინ. განსაზღვრავს თავის მარშრუტს ისრებით, ან ცარცით, ან კენჭებით ან ტოტებისგან გაკეთებული სხვა ნიშნებით. მეორე ჯგუფი 10 წუთის შემდეგ გადის წინა ჯგუფის საძებნელად. მათი მარშრუტის „ნაყითხვით“ მათ უნდა იპოვნონ პირველი ჯგუფი. ნიშნები:



რეკომენდაცია: იმისთვის, რომ მოთამაშეები უარგად გაეცნონ ნიშნებს, შეიძლება თავდაპირველად ვაჩვენოთ ამ ნიშნების ჩამონათვალი. ვთხოვოთ მათ იფიქრონ და გამოიცნონ, რას შეიძლება ეს ნიშნები ნიშნავდეს. შეიძლება იმ ნიშნების მნიშვნელობის ახსნა, რომლებიც ვერ გამოიცნეს.

შეიძლება გამოიგონონ საკუთარი ნიშნები, იმისდა მიხედვით, თუ სად ტარდება თამაში.

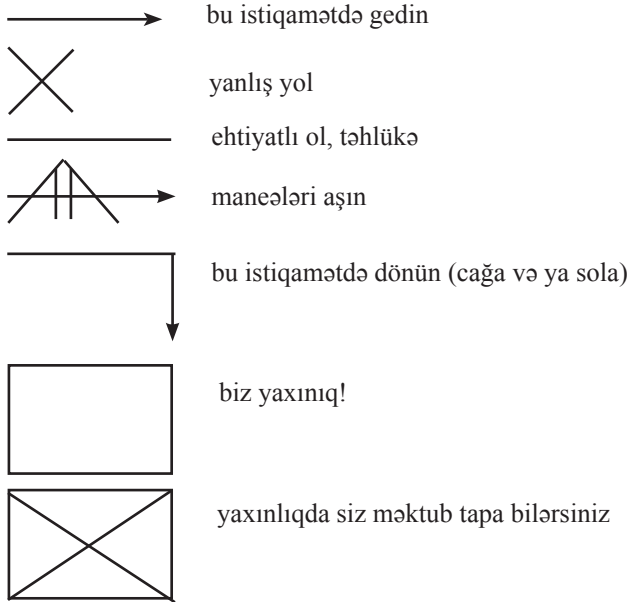
40. Oxlar

Məqsəd: Bu oyun qarşıda duran problemin birgə həlli üçün yolların tapılması baxımından şagirdləri əlbir qərarlar qəbul etməsinə imkan yaradır. Oyun, eyni zamanda, məntiqlə düşünmək, diqqətli olmaq və müşahidə aparmağı bacarmaq kimi keyfiyyətləri də inkişaf etdirir.

Material: Budaqlar, təbaşirlər və kiçik daşlar.

Oyunun təsviri: Oyunçular 2 qrupa bölünürlər. Bir qrup öz yolunu ox işarələrilə və budaq, təbaşir və kiçik daşlar vasitəsilə işarə kimi müəyyənləşdirərək, irəlidə gedir. İkinci qrup isə 10 dəqiqədən sonra birinci qrupun izi ilə onun axtarışına çıxır. Onlar marşrutu “oxuya-oxuya” birinci qrupu tapmalıdırlar.

İşarələr: SemdeqSi niSnebi TandaTanobiT SeizZleba Seicvalos sityvebiT.



Təvsiyələr: Oyunçuların işarələri yaxşı anlamaları üçün onlara əvvəlcədən işarələrin siyahısını göstərmək və onlardan bu işarələrin nə bildirdiyini düşündükləri haqda xəbər almaq olar. Uşaqların anlamadıqları işarələr barədə onlara izahat vermək olar. Oyunun keçirildiyi yerdən asılı olaraq, yeni işarələr də fikirləşib hazırlamaq olar.

Sonradan tədricən işarələri sözlərlə əvəzləmək olar.

40. Սլաքներ

Նպատակը.

Այս խաղը կօգնի համախմբել թիմը՝ հիմնախնդրի լուծման համատեղ որոնման միջոցով: Կտվորեցնի մտածել տրամաբանորեն, նաև լինել ուշադիր:

Նյութեր.

Ճյուղեր, կավիճներ կամ մանր քարեր

Նկարագրություն.

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Սի խումբը գնում է առաջ՝ նշելով իր երթուղին սլաքներով և այլ նշաններով (ճյուղերով, կավճով կամ քարերով): Իսկ երկրորդ խումբը 10 թուպեից հետո դուրս է գալիս՝ առաջին խմբին որոնելու: Նրանք պետք է գտնեն առաջին խմբին՝ «հետևելով» նրանց երթուղուն:

Նշաններ.



.....գնացեք այս ուղղությամբ



.....սխալ ճանապարհ



.....զգո՛ւյ՜, վտանգավոր է



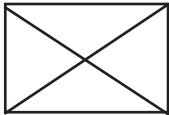
.....հաղթահարե՛ք արգելքը



.....թեքվե՛ք տվյալ ուղղությամբ (աջ կամ ձախ)



....մենք մո~տիկ ենք



....մոտերքում կարող եք գտնել նամակ

Առաջարկություններ.

Որպեսզի խաղացողները լավ հասկանան նշանները, կարելի է սկզբում նրանց ցույց տալ նշանների ցուցակը, խնդրել նրանց մտածել և կռահել, թե դրանք ինչ կարող են նշանակել: Կարելի է բացատրել այն նշանների նշանակությունը, որոնք խաղացողները չեն կարողացել կռահել:

Կարելի է հորինել սեփական նշաններ՝ կախված խաղի անցկացման վայրից:

Ավելի ուշ նշանները կարելի է փոխարինել բառերով:

40. Стрелки

Цели: Это игра поможет сплочению команд через совместный поиск решения проблемы. Научит логически мыслить, также быть внимательным и наблюдательным.

Материалы: Ветки, мелки или камешки.

Описание: Игроки делятся на 2 группы. Одна группа идет вперед, определяя свой маршрут стрелками и другими знаками из веток, мела или камешков. Вторая же группа через 10 минут выходит на поиски первой группы. Они должны найти первую группу, «читая» их маршрут.

Знаки:



идите в этом направлении



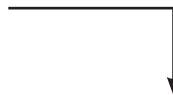
неправильный путь



осторожно, опасность



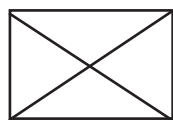
перейдите через препятствие



поверните в данном направлении
(направо или налево)



мы близко!



вблизи вы можете найти письмо

Рекомендации: Чтобы игроки хорошо понимали знаки, можно сначала показать им список знаков, попросить их подумать и отгадать, что они могут обозначать. Можно объяснить значение тех знаков, которых игроки не смогли отгадать.

Можно придумать свои знаки в зависимости от места проведения игры.

Позднее знаки постепенно можно заменять на слова.