

*ეზრმვნებოს ბენვითარება და
ზობადსაბენენათლუბლო
უნარ-რვევების ფორმირება*

*Təfəkkürün inkişafı və ümümtəhsil
vərdişlərinin formalaşması*

*Մտածողության զարգացում և
հանրակրթական ունակությունների
ձևավորում*

*Развитие мышления и формирование
общеобразовательных навыков*

41. რა სუნია?

მიზნები: თამაშით შესაძლებელია ყურადღებით მოსმენის, ცუდი ხილვადობის სიტუაციაში ორიენტაციის, ასევე წინააღმდეგობების გადალახვის და მომთმენიანობის სწავლა.

მასალა: ნებისმიერი საგნები, რაც შეიძლება ხელში მოგხვდეთ. (ქალაქი, პური, ვაშლი, ფოთოლი, ბალახი და ა.შ.)

აღწერილობა: მოთამაშებს შეუძლიათ წრეში დგომა ან ჯდომა. ხდება წამყვანის არჩევა. ის ერთ-ერთ მოთამაშეს უხვევს თვალებს. დანარჩენები სათითაოდ იღებენ წინასწარ მომზადებულ საგნებს (ქალაქი, პური, ვაშლი, ფოთოლი, ბალახი და ა.შ.) და რიგ-რიგობით მიაქვთ თვალუბრებულ მოთამაშესთან, რომელმაც სუნის მიხედვით უნდა გამოიცნოს, თუ რა საგანია ეს.

41. Nə iyi gəlir?

Məqsəd: Oyun diqqətli olmaq və zəif görünülü şəraitlərdə səmt seçmək, səddləri aşmaq və dözümlü olmaq bacarıqlarını inkişaf etdirir.

Materiallar: Əl altında olan istənilən əşyalar (kağız, çörək, almalar, yarpaqlar, otlar və s.).

Oyunun təsviri: Oyunçular dairə boyunca dayana və ya otura bilirlər. Aparıcı seçilir. O, oyunçulardan birinin gözünü yaylıq ilə bağlayır. Digərləri əvvəlcədən hazırlanmış əşyalardan (kağız, çörək, almalar, yarpaqlar, otlar və s.) bir-bir götürür və növbə ilə bu əşyaları gözü bağlı olan oyunçuya təqdim edirlər. Bu oyunçu iyinə əsasən bunun nə kimi əşya olduğunu müəyyən etməli və bu predmetin adını düzgün deməlidir.

41. Ի՞նչ հոտ է գալիս

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է լինել ուշադիր և կողմնորոշվել վատ տեսանելիության պայմաններում, հաղթահարել խոչընդոտները և լինել համբերատար:

Նյութեր.

Չեքքի տակ գտնվող ցանկացած իր (թուղթ, հաց, խնձոր, տերևներ, խոտ, և այլն):

Նկարագրություն.

Խաղացողները կարող են շրջանաձև մատել կամ կանգնել: Ընտրվում է խաղավար: Նա կապում է խաղացողներից մեկի աչքերը: Մյուսները վերցնում են մախապես պատրաստված մեկական առարկա (թուղթ, հաց, խնձոր, տերևներ, խոտ, և այլն) և հերթով մոտենում են աչքերը կապած խաղացողին: Իսկ նա պետք է փորձի հոտից կռահել և անվանել առարկան:

41. Чем пахнет?

Цели: Играпоможет научиться быть внимательными и ориентироваться в обстановке с плохой видимостью, преодолевать препятствия и быть терпеливым.

Материалы: Любые предметы, которые есть под рукой (бумага, хлеб, яблоки, листья, травы и др.).

Описание: Игроки могут стоять в кругу или сидеть. Выбирается ведущий. Он завязывает глаза одному из игроков. Остальные берут по одному заранее приготовленному предмету (бумагу, хлеб, яблоки, листья, травы и др.) и по очереди подносят к игроку с завязанными глазами. А он должен попытаться определить по запаху и назвать этот предмет.

42. “ნაირა“

მიზნები: თამაში უხმარება მეხსიერებისა და ალქმის განვითარებას.

მასალა: ნებისმიერი საგანი, რომლის დანახვა, მოსმენა, დაყნოსვა, ერთი შეგრძნება ან ხელით შეხება შესაძლებელია.

შეიძლება მოსმენა: ქალღმერთის შრამუნის, ყოვზის, ჭიქის ან სათამაშოს ხმის, ასევე ხარის გალებისა და საგნების დავარდნის ხმის...

შეიძლება დაყნოსვა: ხილის, საჰნის, ხასხასა ფოთლების, გამომშრალი ჩაის, შაქრის და სხვა პროდუქტების...

შეიძლება ერთი შეგრძნება: პროდუქტების, ფოთლების, ხილის, მარილის, შაქრის, პილპილის...

აღწერილობა: მასწავლებელი მოთამაშეებისთვის წინასწარ ამზადებს 3-დან 15-მდე საგანს (დამოუკიდებელია ბავშვების ასაკზე), თუ თამაშში ჩართულია თვალები, მაშინ შეიძლება საგნების გადასაფარებლით დაფარვა, ისე, რომ გამოჩნდეს მხოლოდ ამ საგნის ბოლო ნაწილი, ხოლო მოთამაშეებმა უნდა გამოიცნონ, თუ რა საგანია ეს. თუ თამაშში გამოსაცნობია საგანი სუნით ან გემოთი, მაშინ შეიძლება მოთამაშეებისთვის თვალების ახვევა ნაჭრის სახვევით, შემდეგ ისინი ერთმანეთის მიყოლებით სინჯავენ ამ საგნებს და ცდილობენ გამოიცნონ, თუ რა საგნებია ეს.

42. «Naira»

Məqsəd: Oyun hiss etmə, qavrama və yaddaşı inkişaf etdirir.

Materiallar: Gözə görünən, eşidilən, duyulan, dillə dadı bilinən və ya əl ilə sezilən istənilən əşyalardan istifadə etmək mümkündür.

Bunları dinləmək olar: kağızın xışıltısı, qaşığı, stəkanın və oyuncağın cingiltisi, eləcə də, qapının açılması, əşyaların yerə düşməsi və s...

Bunları duymaq olar: meyvəni, sabunu, yarpaqların qoxusu, quru çay, yeyinti məmulatları, qum və s...

Bunların dadını dillə dadmaq olar: yeyinti məmulatları, yarpaqlar, meyvələr, duz, şəkər, istiot və s...

Əl ilə bunları sezmək olar: müxtəlif materiallardan, formada və ölçülərdə olan əşyalar, eləcə də, möhkəm, yumşaq, soyuq, isti olan şeylər və s...

Oyunun təsviri: Müəllim oyunçular üçün əvvəlcədən 3-15 əşya hazırlayır (iştirakçıların yaşından asılı olaraq). Əgər oyunda əşyalara gözlə baxılacaqsa, onların üstünü örtük ilə örtüb, yalnız əşyaların qıraqlarını gözə görünən vəziyyətdə saxlamaq olar. Oyunçular isə, öz növbələrində, bunların hansı əşyalar olduğunu tapmalıdırlar. Əgər oyunun şərtlərinə əsasən əşyaları iynə və ya dadına görə tapmaq tələb olunarsa, bu zaman oyunçuların gözlərini yaylıq ilə bağlamaq olar. Onlar da hər bir əşyanı ayırı-ayrılıqda dadır və onların nə əşyalar olduğunu tapmağa çalışırlar.

42. «Նաիրա»

Նպատակը.

Խաղը կօ գնի զար գացնել ընկալումը և հիշողությունը:

Նյութեր.

Ցանկացած առարկաներ, որոնք կարելի է տեսնել, լսել, հոտոտել, համտեսել կամ ձեռք տալ:

Կարելի է լսել՝ թղթի շրշումը, գդալի և բաժակի, խաղալիքների ձայնը, ինչպես նաև՝ ինչպես է բացվում դուռը, ինչպես են ցած ընկնում իրերը...

Կարելի է հոտոտել՝ մր գերը, օճառը, թարմ տերևները, չոր թեյը, մթերքները, ավազը...

Կարելի է համտեսել՝ մթերքները, տերևները, մր գերը, աղը, շաքարը, պղպեղը...

Կարելի ձեռքով շոշափել՝ տարբեր նյութերից, տարբեր ձևերով ու չափերով պատրաստված առարկաները, ինչպես նաև պինդ, փափուկ, սառը, տաք իրերը...

Նկարագրություն.

Ուսուցիչը նախօրոք խաղացողների համար պատրաստում է 3 – 15 առարկա (հաշվի առնելով նրանց տարիքը): Եթե խաղն ուղղված է տեսողությոնը, ապա կարելի է առարկաները ծածկել որևէ ծածկոցով և ցույց տալ միայն դրանց ծայրերը, իսկ խաղացողները պետք է կռահեն, թե դա ինչ առարկա է: Եթե խաղում հարկավոր է առարկաները գուշակել ըստ հոտի կամ համի, ապա կարելի է կապել խաղացողների աչքերը և նրանք, մեկը մյուսի հետևից փորձելով յուրաքանչյուր առարկան, պետք է աշխատեն անվանել դրանք:

42. «Наира»

Цели: Игра поможет развивать восприятие и память.

Материалы: Любые предметы, которые можно видеть, слышать, нюхать, чувствовать языком или потрогать руками.

Можно слышать: шуршание бумаги, звук ложки и стакана, игрушек, также - как открывается дверь, падают предметы ...

Можно нюхать: фрукты, мыло, свежие листья, сухой чай, продукты, песок...

Можно чувствовать языком: продукты, листья, фрукты, соль, сахар, перец...

Можно трогать руками: предметы из разных материалов, разных форм и размеров, а также - твердые, мягкие, холодные, теплые...

Описание: Учитель заранее готовит для играющих 3 – 15 предметов (в зависимости от их возраста). Если в игре задействованы глаза, то можно закрыть предметы одеялом и показать только их краешек, а игроки должны угадать, какой это предмет. Если в игре нужно узнавать предметы по запаху или вкусу, то можно завязать игрокам глаза платком, и они – один за другим пробуют каждый предмет и стараются их назвать.

43. ვინ წავიდა?

მიზნები: თამაში ეხმარება მოსწავლეს იყოს ყურადღებიანი, სწორად და მკაფიოდ გამოთქვას და ჯარგად დაიმახსოვროს სიტყვები.

მასალა: გარკვეულ თემასთან დაკავშირებული სხვადასხვა სათამაშოები და სურათები (ფერი, ცხოველები, ამინდი ...)

აღწერილობა: მაგიდაზე ან იატაკზე იდება გარკვეული თემატიკის სხვადასხვა სათამაშოები ან სურათები. მოთამაშეები სხდებიან მათ გარშემო და 30 წამის განმავლობაში არჩევენ და იმახსოვრებენ ამ სათამაშოებსა თუ სურათებს. შემდეგ ისინი ხუჭავენ თვალებს. ამ დროს წამყვანი იღებს ერთ-ერთ სათამაშოს ან სურათს და მაღავეს ზურგს უკან (ან გადასაფარებლის ქვეშ და ა.შ.). გარკვეული ხმოვანი სიგნალის შემდეგ (ტაშის, თითების ტყაცუნი და ა.შ.) მოთამაშეები ახელენ თვალებს და ასახელებენ, თუ რომელი სათამაშოა გამქრალი. სათამაშოს მიიღებს ის, რომელიც პირველად დაასახელებს გამქრალ სათამაშოს. ასე გაგრძელდება თამაში ბოლო სათამაშომდე და სურათამდე.

43. Kim getdi?

Məqsəd: Bu oyun diqqətli olmaq, sözləri düzgün və aydın tələffüz etmək və onları mükəmməl yadda saxlamaq imkanı verir.

Materiallar: Oyunda müxtəlif oyuncaqlar və müxtəlif mövzulara aid şəkillərdən istifadə etmək olar (rənglər, heyvanlar, hava...).

Oyunun təsviri: Stola və ya döşəməyə müxtəlif oyuncaqlar və ya müxtəlif mövzuları əhatə edən şəkillər düzülür. Oyunçular ətrafda əyləşir və 30 saniyə ərzində bu oyuncaqlar və ya şəkilləri yadda saxlamağa çalışırlar. Sonra isə onlar gözlərini yumurlar. Aparıcı oyuncaqlardan və ya şəkillərdən birini götürərək onu öz arxasında (örtüyün altında və s.) gizlədir. Xüsusi səs signalına (əl çalma və ya çəpik və s.) əsasən oyunçular gözlərini açır və hansı oyuncaq və ya şəkilin yox olduğunu söyləyirlər. Yox olmuş oyuncağın adını birinci olaraq çəkmiş oyunçu bu oyuncağa və ya şəkilə sahib çıxacaqdır. Beləliklə, oyun bu qaydada son oyuncaq və ya şəkilin adı çəkilənədək, davam edəcəkdir.

43. Ո՞վ գնաց

Նպատակը.

Խաղը կտվորեցնի լինել ուշադիր, ճիշտ և հստակ արտասանել բառերը, լավ հիշել դրանք:

Նյութեր.

Տարբեր խաղալիքներ կամ նկարներ, որոնք վերաբերում են որոշակի թեմայի (գույն, կենդանիներ, եղանակ...):

Նկարագրություն.

Սեղանին կամ հատակին դրվում են որոշակի թեմայի վերաբերող տարբեր խաղալիքներ կամ նկարներ: Խաղացողները նստում են շրջանաձև և 30 վայրկյանի ընթացքում նայում և մտապահում են այդ խաղալիքներն ու նկարները: Հետո նրանք փակում են աչքերը: Խաղավարը վերցնում է խաղալիքներից կամ նկարներից մեկը և պահում թիկունքում (ծածկոցի տակ, և այլն): Որոշակի հնչյունային ազդանշանով (ծափ, թրխկոց, և այլն) խաղացողները բացում են աչքերը և ասում, թե խաղալիքներից (նկարներից) որ մեկն է անհայտացել: Այն ստանում է նա, ով առաջինը կանվանի: Այդպես՝ մինչև վերջին խաղալիքը կամ նկարը:

43. Кто ушел?

Цели: Игра поможет научиться быть внимательным, правильно и четко произносить слова и хорошо их запомнить.

Материалы: Разные игрушки или картинки определенной темы (цвет, животные, погода...).

Описание: На стол или на пол ставятся разные игрушки или картинки по определенной теме. Игроки садятся вокруг и в течение 30 секунд рассматривают и запоминают эти игрушки или картинки. Потом они закрывают глаза. А ведущий берет одну из игрушек или картинок и прячет ее за спину (под одеало и т.д.) По определенному звуковому сигналу (хлопок, щелчок и т.д) игроки открывают глаза и говорят, какая игрушка исчезла. Игрушку получит тот, кто назовет ее первым. Так до последней игрушки или картинки.

44. პლელი

მიზნები: თამაში ეხმარება მეხსიერების, ყურადღებებიანობისა და დაჯვირვების უნარის განვითარებას. ასევე მისი დახმარებით შესაძლებელია ერთობლივად მოქმედებების სწავლა.

მასალა: პლელი.

აღწერილობა: პლელი ორივე მხრიდან ორ გოგონას უკავია, ისე, რომ გამოვიდეს „კედელი“. დანარჩენი მონაწილეები იყოფიან 2 ჯგუფად. ერთი ჯგუფი ზის „კედლის“ ერთ მხერს, მეორე მეორე მხარეს. წამყვანი რამდენიმე წამით (დრო შეთანხმებით, ბავშვების ასაკისდა მიხედვით) დაუშვებს პლელს. ამ დროს მოთამაშებმა უნდა დაიმასხოვრონ ის თანმიმდევრობა, რომლითაც მეორე ჯგუფის მოთამაშეები სხედან. შემდეგ წამყვანი ასწევს პლელს და ორივე ჯგუფი ირჩევს 2 მოთამაშეს, რომლებმაც ჩუმად უნდა გაცვალონ ადგილი. ეს მათ უნდა გააკეთონ სწრაფად, ხოლო როცა ყველა ისევ დაჯდება, წამყვანი ჩამოუშვებს პლელს. მოიგებს ის გუნდი, რომელიც უფრო სწრაფად დასასხეტებს მონაწილედგე გუნდის იმ მოთამაშეებს, რომელთაც გაცვალეს ადგილები.

44. Yorğan

Maqsədlər: Bu oyun yaddaş, diqqət və müşahidəçilik qabiliyyətinin inkişaf etdirilməsinə imkan yaradır. Həmçinin, bu oyunun köməyi ilə birgə fəaliyyət göstərmək bacarıqlarına da yiyələnmək olar.

Material: Yorğan

Oyunun təsviri: Süni “divar” əmələ gəlsin deyə, iki aparıcı iki tərəfdən yorğanı əlləri ilə tuturlar. Oyunçular iki qrupa bölünürlər. Birinci qrup “divar”ın bir tərəfində, ikincisi isə “divar”ın digər qarşı tərəfində əyləşirlər. Aparıcılar bir neçə saniyəyə (oyunçuların yaşından asılı olaraq, əvvəlcədən razılaşdırılmış müddətə) yorğanı aşağı salırlar. Bu müddət ərzində oyunçular “divar”ın o tayında əyləşmiş digər qrupun oyunçularının hansı növbə ilə oturduqlarını yadda saxlamalıdırlar. Sonra, aparıcılar yenidən yorğanı yuxarı qaldırır və hər iki qrup yerlərini dəyişəcək iki oyunçunu sakitcə öz aralarında seçirlər. Onlar bunu çox tez bir zamanda etməlidirlər və artıq hamı yenidən öz yerlərini tutduqdan sonra, aparıcılar yenidən yorğanı aşağı salırlar. Yerlərini dəyişmiş iki oyunçunu daha tez taparaq göstərən qrup oyunun qalibi çıxır.

44. Ծածկոց

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգացնել հիշողությունը և ուշադրությունը, ինչպես նաև համատեղ գործելու ունակությունը:

Նյութեր.

Ծածկոց:

Նկարագրություն.

Երկու խաղավարներ երկու կողմից բռնում են ծածկոցը, որպեսզի ստացվի «պատ»: Մնացած խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Խմբերից մեկը նստում է «պատի» մի կողմում, երկրորդը՝ մյուս: Խաղավարները մի քանի վայրկյանով (ըստ պայամանավորվածության՝ կախված մասնակիցների տարիքից) իջեցնում են ծածկոցը: Այդ ժամանակամիջոցում խաղացողները պետք է հիշեն, թե ինչպիսի հաջողականությամբ են նստած մյուս խմբի անդամները: Ապա խաղացողները բարձրացնում են ծածկոցը, և խմբերը ցածրաձայն ընտրում են երկուսին, որոնք պետք փոխանակեն տեղերը: Հարկավոր է գործել արագ: Երբ բոլորը նորից նստում են, խաղավարները դարձյալ իջեցնում են ծածկոցը: Շահում է այն խումբը, որն ավելի արագ կնշի մյուս խմբում տեղերը փոխանակած խաղացողներին:

44. Одеядло

Цели: Игра помогает развивать память, внимательность, наблюдательность. А также с ее помощью можно научиться действовать сообща.

Материалы: Одеядло.

Описание: Двое ведущих держат одеядло с двух сторон, чтобы получилась «стена». Остальные игроки делятся на две группы. Одна группа сидит на одной стороны «стены», другая группа - на другой стороне. Ведущие на несколько секунд (по согласованию; в зависимости от возраста участников) опускают одеядло. За это время игроки должны запомнить последовательность, в которой сидят члены другой группы. Затем ведущие поднимают одеядло, и обе группы тихо выбирают двоих, которые должны поменяться местами. Они должны сделать это быстро, а когда опять все сядут, ведущие снова опускают одеядло. Выигрывает та группа, которая быстрее назовет игроков другой группы, поменявшихся местами.

45. მხედველობითი მეხსიერება

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებასა და მეხსიერებას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

მასალა: დასათვლელი მასალა, თავსაფარი.

აღწერილობა: მაგიდაზე დევს სხვადასხვა საგნები, რომლებიც დაფარულია თავსაფარით, დევს ოთხ-ოთხი ღილი, ოთხი ქენჭი, ოთხი წაბლი, ორ-ორად და სათითაოდ – ერთი ფანქარი, ერთი ქაჯალი და ა.შ. ბავშვები სათითაოდ მიდიან მაგიდასთან, წევენ თავსაფარს, 30 წამის განმავლობაში ათვალიერებენ საგნებს და ასახელებენ რომელი საგანია მაგალითად, ოთხი, ორი და ა.შ.

45. Görmə yaddaşı

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

Material: Hesab materialı, yaylıq.

Təsvir: Masanın üstündə yaylığın altında hərəsi dörd ədəd olmaqla düymə, xırda daş, şabalıd və hərəsi iki və bir ədəd olmaqla karandaş və qoz var. Uşaqlar növbə ilə masaya yaxınlaşıb yaylığı qaldırırlar. 30 saniyə əşyalara baxıb sonra yaylığın altında hansı əşyaların dörd, iki və s. ədəd olduğunu deyirlər.

45. Տեսողական հիշողություն

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը և հիշողությունը, ամրապնդում և ընդարձակում է բառապաշարը:

Նյութեր

Հաշվեկու առարկաներ, թաշկինակ:

Նկարագրություն

Սեղանի վրա դրված են տարբեր առարկաներ, որոնք ծածկված են թաշկինակով և դասավորված են չորսական (չորս կոճակ, չորս քար, չորս շա գանակ), երկուական և մեկական (մեկ մատիտ, մեկ ընկույզ): Երեխաները հերթով մոտենում են սեղանին, բարձրացնում են թաշկինակը, 30 վայրկյան դիտում են առարկաները և ասում են, թե որ առարկաներն էին, օրինակ՝ չորսական, երկուական, և այլն:

45. Зрительная память

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

Материалы: Счетный материал, платок.

Описание: На столе находятся различные предметы, которые накрыты платком и сложены по четыре – четыре пуговицы, четыре камешка, четыре каштана, по два и по одному – один карандаш, один орех. Дети по очереди подходят к столу, поднимают платок, 30 секунд осматривают предмет, и называют какие предметы были, например, по четыре, по два и т.д.

46. ვინ რა გააკეთა?

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ნასწავლი სიტყვების განმტკიცებას, მემორიზებისა და ანალიტიკური აზროვნების განვითარებას.

მასალა: საგნების ბარათები, მცენარეების, ბუნების გამოსახულებებით და დიაგრამა სამი წრით.

ერთი ცარიელი წრე არის იმ საგნებისათვის, რომლებიც ადამიანმა შექმნა, მეორე წრე- საგნებისათვის, რომელიც ბუნებამ შექმნა, მესამე – საგნებისათვის, რომელიც შექმნა ადამიანმა ბუნებასთან ერთად.

აღწერილობა: ბავშვებს ურიგდებათ ბარათები ნახატებით, მაგალითად – ადამიანი, ტყე, მდინარე, ვაშლი და ა.შ. ბავშვებმა თავისი ბარათები უნდა ჩააწყონ საჭირო წრეში და ახსნან, თუ რატომ აირჩიეს სწორედ ეს წრე და არა სხვა.

46. Kim nəyi yaradıb

Məqsəd: Oyun öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir, yaddaşı, diqqəti və analitik düşünməni inkişaf etdirir.

Material: Əşyalar, bitkilər, təbiət və üç dairəli diaqram təsvir olunmuş kartoçkalar. Birinci boş dairə - insanın yaratdığı əşyalar üçün, ikinci dairə - təbiətin yaratdığı əşyalar üçün və üçüncü dairə - insanın təbiətlə birgə yaratdığı əşyalar üçün.

Təsvir: Uşaqlara adam, meşə, çay, ağac, alma, masa və s. şəkillər olan kartoçkalar paylanılır. Uşaqlar öz kartoçkalarını lazımi dairəyə qoymalı və nə üçün başqasını deyil məhz bu dairəni seçdiklərini izah etməlidirlər.

46. Ո՞վ ի՞նչ ստեղծեց

Նպատակը .

Խաղը նպաստում է սովորած բառերի ամրապնդմանը, զարգացնում է հիշողությունը, ուշադրությունը և վերլուծական մտածողությունը:

Նյութեր.

Քարտեր, որոնց վրա պատկերված են բնություն, զանազան առարկաներ, բույսեր, երեք շրջանակներով դիագրամներ: Առաջին դատարկ շրջանակը մարդու կողմից ստեղծված առարկաների համար է նախատեսված, երկրորդը՝ բնության կողմից ստեղծված առարկաների համար, և երրորդը՝ բնության և մարդու կողմից համատեղ ստեղծված առարկաների համար:

Նկարագրություն .

Երեխաներին բաժանվում են քարտերը, որտեղ պատկերված են, օրինակ՝ մարդ, անտառ, գետ, ծառ, խնձոր, սեղան, և այլն: Երեխաները պետք է առարկան դնեն պահանջվող շրջանակի մեջ և քննարկեն, թե ինչու են ընտրել հատկապես այդ շրջանակը և ոչ թե մյուսը:

46. Кто что создал

Цели: Игра способствует закреплению выученных слов, развивает внимание и память, аналитическое мышление.

Материалы: Карточки с изображением предметов, растений, природы, диаграмма с тремя кругами.

Один пустой круг – для предметов, которые создал человек, другой – для предметов, которые создала природа и третий – для предметов, созданных человеком вместе с природой..

Описание: Детям раздаются карточки с рисунками например человека, леса, реки, дерева, яблока, стола и т.д. Дети должны свою карточку положить в нужный круг и объяснить почему они выбрали именно этот круг, а не другой.

47. ციფრული რიგები

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებიანობას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს (რიცხვით სახელებს). თამაში ხელს უწყობს მექანიკური და სმენითი მესიერების განვითარებას.

აღწერილობა: მორიგეობით იქნება წაკითხული ციფრების რიგი. პირველი რიგი შეიცავს 2 ციფრს. ბავშვებს სთხოვენ განმეორებას იმავე თანმიმდევრობით, რომლითაც იყო წაკითხული. მეორე რიგი შედგება 3 ციფრისგან, მესამე – 4-სგან, მეოთხე – 5-სგან და ა.შ. ბავშვებს შესთავაზებთ შეჯიბრს: ვინც მეტ ციფრს დაიმახსოვრებს და შეძლებს იგივე თანმიმდევრობით წარმოთქმას. ის, ვინც დაიმახსოვრებს ყველაზე გრძელ რიგს, გამარჯვებულად ის ხდება.

47. Rəqəmli sıralar

Məqsəd: Oyun diqqəti, təxəyyülü inkişaf etdirir, söz ehtiyatını (saylar) genişləndirir və möhkəmləndirir. Oyun həmçinin mexaniki (qeyri-iradi) və eşitmə yaddaşını inkişaf etdirməyə kömək edir.

Təsvir: Növbə ilə rəqəmli sıralar hesablanır. Birinci sırada iki rəqəm olur. Uşaqlardan xahiş olunur ki, onlar həmin rəqəmləri onların hesablandıqlı ardıcılıqla təkrar etsinlər. İkinci sıra 3 rəqəm üçüncü sıra 4 rəqəm, dördüncü sıra 5 rəqəm, və s.-dən ibarət olur. Uşaqlara yarışma təklif olunur ki: kim daha çox rəqəm yadda saxlayar və onları eyni ardıcılıqla təkrar edər? Ən uzun rəqəm sırasını yadda saxlayan oyunçu qalib hesab olunur.

47. Թվային շարքեր

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, երևակայությունը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը (հատկապես թվականների) : Խաղը նպաստում է նաև մեխանիկական և լսողական հիշողության զարգացմանը:

Նկարագրություն.

Հերթականությամբ ընթերցվում են թվերի շարքերը: Առաջին շարքն իր մեջ ընդգրկում է երկու թիվ: Երեխաներին խնդրում են կրկնել թվերը նույն հերթականությամբ, ինչ հերթականությամբ ընթերցվել են: Երկրորդ շարքը կազմված է երեք, երրորդ շարքը՝ չորս, չորրորդը՝ հինգ թվերից, և այդպես շարունակ: Երեխաներին առաջարկվում է մրցել, ով կհիշի ավելի շատ թվեր և կկարողանա թվարկել դրանք նույն հերթականությամբ: Այն երեխան, ով կհիշի ամենաերկար շարքը, նա էլ կհաղթի:

47. Цифровые ряды

Цель: Игра развивает внимание, воображение, закрепляет и расширяет словарный запас (имена числительные). Игра способствует так же развитию механической и слуховой памяти.

Описание: Поочередно зачитываются ряды цифр. Первый ряд включает в себя 2 цифры. Ребятам просят повторить их в том же порядке, в каком они были зачитаны. Второй ряд состоит из 3 цифр, третий – из 4, четвертый – из 5, и т.д. Детям предлагается соревнование: кто запомнит больше цифр и сможет воспроизвести их в том же порядке? Тот ребенок, который запомнит самый длинный ряд, становится победителем.

48. ვინ უკეთ იცის ზღაპრები?

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებას, მეხსიერებას, წარმოსახვას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

აღწერილობა: ირჩევენ წამყვანს. ის ასახელებს რომელიმე ზღაპარს, ხოლო დანარჩენებმა უნდა სწრაფად გაიხსენონ და დაასახელონ ამ ზღაპრის სხვა გმირები. მაგალითად, წამყვანი ამბობს ზღაპარს „ბურატინო“. მოთამაშეებმა უნდა ჩამოთვალონ ზღაპრული გმირები: მალვინა, ჰიერო, ბურატინო, არტემონი, ყარაბას-ბარაბასი, ჟუ ტორტილა, დურემარი და ა.შ. ყოველ დასახელებულ გმირზე მოთამაშე იღებს ქულას. თამაში გრძელდება, წამყვანი ასახელებს ყიდევ რამდენიმე ზღაპარს. როდესაც შეჯამდება შედეგები – გამარჯვებული გახდება ის, ვინც მოაგროვებს ყველაზე მეტ ქულას.

48. Kim nağılları daha yaxşı bilir

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

Təsvir: Oyunçuların içərisindən bir aparıcı seçilir və o, hər hansı bir nağılın adını deyir. Qalan oyunçular cəld həmin nağıldakı qəhrəmanları yada salmalı və onların adlarını söyləməlidirlər. Məsələn, aparıcı “Buratino” haqqında nağılın adını deyir və oyunçular həmin nağılın qəhrəmanlarının adlarını sadalayırlar – Malvina, Pyero, Buratino, Artemon, Karabas-Barabas, Duremar, Tısbağa Tortila və s. Hər adı çəkilən qəhrəmana görə xal verilir. Oyun davam edir və aparıcı daha bir neçə nağılın adını deyir. Daha çox xal toplamış oyunçu qalib hesab olunur.

48. Ով ավելի լավ գիտի հեքիաթներ

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, երևակայությունը, հիշողությունը ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Ընտրվում է խաղավար: Նա հիշեցնում է որևէ հեքիաթ, իսկ մնացած բոլորը պետք է արագ հիշեն և թվարկեն այդ հեքիաթի հերոսներին: Օրինակ՝ խաղավարը նշում է «Բուրատինո» հեքիաթը: Խաղացողները պետք է թվարկեն հեքիաթի հերոսներին: Դրանք են՝ Մավլինա, Պիերո, Բուրատինո, Արտեմոն, Կարաբաս-Բարաբաս, Դուրեմար, Տորտիլա կրիա, և այլն: Անվանված բոլոր հերոսներից խաղացողը ստանում է մեկական միավոր: Խաղը շարունակվում է: Խաղավարն անվանում է ևս մի քանի հեքիաթ: Երբ ամփոփվում են արդյունքները, հաղթող է դառնում նա, ով ամենաշատ միավորներն է հավաքել:

48. Кто лучше знает сказки

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

Описание: Выбирается ведущий. Он называет какую-то сказку, а все остальные должны быстро вспомнить и назвать сказочных героев из этой сказки. Например, ведущий называет сказку про «Буратино». Игроки должны перечислить сказочных героев: Мальвина, Пьеро, Буратино, Артемон, Карабас – Барабас, Дуремар, Черепаха Тортила и т.д. За каждого названного героя игрок получает очко. Игра продолжается, ведущий называет затем еще несколько сказок. Когда подводятся итоги – победителем становится тот, кто набирает больше очков.

49. სად ცხოვრობს გმირი

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ნასწავლი სიტყვების განმტკიცებას და მეხსიერების განვითარებას.

მასალა: ბურთი.

აღწერილობა: ბავშვებს ვთავაზობთ ლოტოს ნაირსახეობის თამაშებს, მისი მიზანია გახსენება, თუ სად ცხოვრობს და ბინადრობს ესა თუ ის ზღაპრული პერსონაჟი. ბავშვები დგებიან წამყვანის გარშემო წრეში. წამყვანი ესვრის ბურთს ნებისმიერ ბავშვს და ასახელებს რომელიმე ცხოველს გაგონილი ზღაპრებიდან. მოსწავლემ უნდა დაიჭიროს ბურთი, დაუბრუნოს შემდეგ უკან წამყვანს და დაასახელოს ადგილი, სადაც ეს ცხოველი შეიძლება ცხოვრობდეს.

მაგალითად, დათვი – ტყეში, ძაღლი – ბუნაგში, ჯატა – სარდაფში, თავვი – სოროში, ცხენი – თავლაში, ბაყაყი – ჭაობში, ივანე-მეფისწული – სასახლეში, კონკია – სამზარეულოში და ა.შ.

49. Qəhrəman harada yaşayır

Məqsəd: Oyun öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir və yaddaşı gücləndirir.

Material: Top

Təsvir: Uşaqlara loto oyununun bir növünü oynamaq təklif olunur. Oyunun məqsədi bu və ya digər nağıl personajının harada yaşadığını xatırlamaqdır. Uşaqlar aparıcının ətrafında dairəşəklində cərgəyə düzülür. Aparıcı topu uşaqlardan birinə atır və eşidilmiş nağıllardakı hər hansı bir heyvanın adını deyir. Uşaq topu tutmalı, onu yenidən aparıcıya qaytarmalı və bu heyvanın yaşaya biləcəyi yerin adını deməlidir. Məsələn, ayı – meşədə, it – evdə, siçan – kiçik yuvada, pişik – zirzəmidə, at – tövlədə, qurbağa – bataqlıqda, Çar İvan – sarayda, Zoluşka – mətbəxdə və sairə.

49. Որտե՞ղ է ապրում հերոսը

Նպատակները.

Խաղը նպաստում է սովորած բառերի ամրապնդմանը և զարգացնում է հիշողությունը:

Նյութեր.

Գնդակ:

Նկարագրություն.

Երեխաներին առաջարկում ենք խաղալ լոտոյի տարատեսակներ, որի նպատակն է հիշել, թե որտեղ է բնակվում կամ թափառում այս կամ այն հեքիաթի գործող անձը: Երեխաները շրջան են կազմում խաղավարի շուրջ: Խաղավարը գնդակը նետում է երեխաներից որևէ մեկին և անվանում անցած հեքիաթներից որևէ կենդանու: Երեխան պետք է բռնի գնդակը և այն վերադարձնի խաղավարին՝ անվանելով տեղը, որտեղ այդ կենդանին կարող է բնակվել. օրինակ՝ արջը՝ անտառում, շունը՝ տանը, մկնիկը՝ ծակում, կատուն՝ մառանում, ձին՝ ախոռում, գորտը՝ ճահճում, Իվան Արքայագնը՝ պալատում, Մոխրոտիկը՝ խոհանոցում, և այլն:

49. Где живет герой

Цели: Игра способствует закреплению выученных слов и развивает память.

Материалы: Мяч.

Описание: Предложим детям поиграть в разновидность игры лото, цель которой – вспомнить, где живет или обитает тот или иной сказочный персонаж. Дети выстраиваются в круг вокруг ведущего. Ведущий кидает мяч любому из детей и называет какое-нибудь животное из услышанных сказок. Ребенок должен поймать мяч и вернуть его обратно ведущему, назвать место, где это животное может жить.

Например, медведь – в лесу, собака – в доме, мышка – в норке, кошка – в погребе, лошадь – в конюшне, лягушка – в болоте, Иван-царевич – во дворце, Золушка – на кухне и т.д.

50. ზღაპრის გმირები

მიზნები: თამაში უხმარება მეხსიერებისა და აზროვნების განვითარებას.

მასალა: ქატალდის კვადრატი.

აღწერილობა: მასწავლებელი სვამს კითხვას, ის ვინც პირველი აწევს ხელს და გასცემს კითხვაზე სწორ პასუხს, მიიღებს მასწავლებლისგან ქატალდის კვადრატს. დამხმარეები (მასწავლებლები ირჩევენ დამხმარეებს) დააჯივრდებიან, თუ ვინ ასწავლის პირველად ხელი, ვინ მეორედ და ა.შ. თამაშის ბოლოს დაითვლება ვინ რამდენი კვადრატი მიიღო. გამარჯვებული იქნება ის, ვინც ყველაზე მეტ კითხვას გასცა სწორი პასუხი და მოაგროვა მეტი კვადრატი. მოსწავლეებმა უნდა შეავსონ ლიტერატურული გმირის სახელი. მაგალითად, თუ მასწავლებელი ამბობს „წითელ“ მოთამაშემ უნდა დაასრულოს „ქედა“, მასწავლებელმა „ჰაჰა“, მოსწავლემ „ჯარლო“ და ა.შ.

მელა (მატყუარა), მელია (კუდაგრძელია), ბუზი (ცაჯატუხა) ქათამი (წითური), კუზიანი (კვიცი), ივანეშკა (სულელი), ნიანგი (გენა), ლურჯა (ცხენი), ბიძია (ფეოლოლორი) უქიმი (აიბოლიტი), ჯარაბასი (ბარაბასი), მეფე (სულთანნი), მაიმუნი (ჩი-ჩი), ალი (ბაბა), უკვდავი (კოშჩე), გოჭი (ხრიუშა), თუთიყუში (ჯარედო), ზვიგენი (ჯარაყელა), ძალტი (ავა), ყაჩალი (ბარმალეი), ილია (მურომეცი), ვინი (პუხი), ჯრისტოფერ (რიბინი), რეინის (შეშისმჭრელი), პითონი (ჯაა), ვეფხვი (მარხანი), ავაზა (ბაგირა) და ა.შ.

50. Nağıl qəhrəmanları

Məqsəd: Oyun yaddaşı və təfəkkürü inkişaf etdirməyə kömək edir.

Material: Kağız kvadratlar

Təsvir: Müəllim bir sual verir və birinci əlini qaldırıb düzgün cavab verən oyunçu müəllimdən bir kağız kvadrat alır. Kimin əlini birinci, ikinci və s. qaldırmasına nəzarət etmək üçün köməkçilər olur (müəllim köməkçiləri təqdim edir). Oyunun sonunda kimin neçə kvadrat topladığı hesablanır. Kim daha çox düzgün cavab verərsə, o, daha çox kvadrat alır və qalib hesab olunur. Oyun zamanı ədəbi qəhrəmanın adını tamamlamaq lazımdır. Məsələn, müəllim “qarı” sözünü deyir, oyunçu isə “küpəgirən” sözünü tamamlamalıdır; müəllim – “ata”, cavab – “Karlo”; və ilaxır.

Milçək (çoxdanışan), fərə (çil-çil), tülkü (bacı), at (qozbel), boz at (qonur at), İvanuşka (axmaq), əmi (Fyodor), timsah (Qena), doktor (Aybolit), köpək balığı (karakula), it (Avva), donuz (xorxor), meymun (Çi-çi), quldur (Barmaley), Karabas (Barabas), çar (Soltan, Nuh, Dadon), Əli (Baba), İlya (Muramets), Vini (Pux), Kristofer (Robin), Dəmir (Ağacqıran), piton (Kaa), pələng (Şarxan), panter (Baqira), Koşey (Ölməz).

50. Հեքիաթների հերոսները

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգացնել հիշողությունը և մտածողությունը:

Նյութեր.

Թղթն խորանարդիկ:

Նկարագրություն.

Ուսուցիչը հարց է առաջադրում: Նա, ով առաջինը կբարձրացնի ձեռքը և հարցին ճիշտ կպատասխանի, ուսուցչից կստանա թղթն խորանարդիկ: Իսկ թե ով է առաջինը, ով՝ երկրորդը, և այդպես շարունակ, կասեն օգնականները (ուսուցիչը ներկայացնում է օգնականներին): Խաղի վերջում հաշվում են, թե ով քանի խորանարդիկ է հավաքել: Նա, ով կկարողանա տալ առավելագույն ճիշտ պատասխաններ, կստանա ամենաշատ թվով խորանարդիկներ և, հետևաբար, կհաղթի:

Պետք է ավելացնել գրական հերոսի անունը: Օրինակ՝ ուսուցիչը ասում է «պառավ» բառը, խաղացողը պետք է ավելացնի «Յագա» բառը, ուսուցիչը՝ «հայր», պատասխանը՝ «Կառլ», և այդպես շարունակ:

Ճանճ (Տզզան), հավիկ (Չալպտորիկ), աղվես (Քույրիկ), քուկիկ (Ջալալի), ձի (Հրեղեն), Իվանուշկա (Հիմարիկ), հորեղբայր (Ֆեոդոր), կոկորդիլոս (Գենա), շնաձուկ (Կարակուլա), բժիշկ (Այբոլիտ), թութակ (Կարուդ), շուն (Ավվա), խզուկ (Խրյու-խրյու), կապիկ (Չի -չի), ավազակ (Բարմալեյ), Կարաբաս (Բարաբաս), քազավոր (Սալտան), Գորխ, Դադոն, Ալի (Բարա), Իլյա (Մորոմեց), Վինի (Թուխ) Քրիստափոր (Ռոբին), Երկաթե (Փայտահատ), վիշապ (Կաս), վագր (Շարհան), հովազ (Բահիրա), Կոշեյ (Ամմահ):

50. Герои сказок

Цели: Игра помогает развивать память и мышление.

Материалы: Бумажный квадратик.

Описание: Учитель задает вопрос, и тот, кто первым поднимет руку и даст при этом правильный ответ, получит от него квадратик из бумаги. А наблюдать за тем, кто поднял руку первым, а кто вторым и так далее, будут помощники (учитель представляет помощников). В конце игры подсчитывается, кто сколько квадратиков набрал. Кто сумеет дать наибольшее число правильных ответов, тот получит больше квадратиков, тот и окажется победителем. Надо дополнить имя литературного героя. Например, учитель говорит слово «баба», а игрок должен закончить – «Яга»; учитель - «папа», ответ – «Карло». И так далее.

Муха (цокотуха), курочка (ряба), лисичка (сестричка), конек (горбунок), сивка (бурка), Иванушка (дурачок), дядя (Федор), крокодил (Гена), доктор (Айболит), акула (каракула), попугай (Карудо), собака (Авва), свинка (Хрю-хрю), обезьяна (Чи-чи), разбойник (Бармалей), Карабас (Барабас), царь (Салтан, Горох, Дадон), Али (Баба), Илья (Муромец), Вини (Пух), Кристофер (Робин), Железный (Дровосек), питон (Каа), тигр (Шархан), пантера (Багира), Кошей (Бессмерный).

51. მზარეულები

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებას, წარმოსახვას, განმტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

აღწერილობა: აირჩევა წამყვანი. დანარჩენი მოთამაშეები იქნებიან „მზარეულები“. ყველამ მორიგეობით უნდა დაასახელოს რომელიმე ქერი და თქვას, რომელი პროდუქტია საჭირო მის მოსამზადებლად. მაგალითად: „მე ვამზადებ ტორტს. ამისთვის მჭირდება რძე, ჯარაქი, შაქარი, კვერცხი, არაყანი, მარილი, სოდა და მურაბა“. ასე გამოდის ყველა მოთამაშე. შემდეგ წამყვანი კითხულობს: „რომელი პროდუქტია საჭირო მწვადის მოსამზადებლად?“. მოთამაშეებმა ყველა პროდუქტი უნდა ჩამოთვალონ, რომელიც გაუგიათ. ყველა სწორ ჰასუხზე მოთამაშე იღებს თითო-თითო ქულას. თამაში გრძელდება მანამ, ვიდრე რომელიმე მოთამაშე პირველი არ მაილწევს წინასწარ შეთანხმებულ ქულამდე.

51. Aşpazlar

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

Təsvir: Oyunçuların içərisindən bir aparıcı seçilir və qalan oyunçular “aşpaz” olurlar. Hər bir oyunçu növbə ilə hər hansı bir xörəyin adını və onun hazırlanması üçün lazım olan ərzaqların adını deməlidir. Məsələn: “Mən tort hazırlayacağam. Onun hazırlanması üçün süd, yağ, un, şəkər, yumurta, xama, duz, soda, mürəbbə lazımdır”. Beləliklə, hər bir oyunçu öz fikirlərini bildirirlər. Sonra aparıcı soruşur: “Kabab bişirmək üçün hansı ərzaqlar lazımdır?” Oyunçular əvvəllər eşitdikləri ərzaq adlarını sadalamalıdır. Hər düzgün cavaba görə bir bal verilir. Oyun əvvəlcədən hazırlaşdırılmış müəyyən bal miqdarı əldə edilənə qədər davam edir.

51. Խոհարարներ

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, երևակայությունը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Ընտրվում է խաղավար: Մնացած խաղացողները «խոհարարներ» են: Երեխաներից յուրաքանչյուրը պետք է անվանի որևէ ճաշատեսակ և ասի, թե ինչ մթերքներ են անհրաժեշտ այն պատրաստելու համար: Օրինակ՝ «Ես պատրաստում եմ տորթ: Գրա համար հարկավոր է՝ կաթ, կարագ, ալյուր, շաքար, ձու, թթվասեր, աղ, սոդա, մուրաբա»: Յուրաքանչյուր խաղացող ասում է իր տարբերակը: Այնուհետև խաղավարը հարցնում է, թե ինչպիսի մթերքներ են պետք խորովածի պատրաստման համար: Խաղի մասնակիցները պետք է թվարկեն այն ամենը, ինչ լսել էին նախկինում: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար խաղացողը ստանում է մեկ միավոր: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, քանի դեռ առաջին խաղացողը չի ստանա նախօրոք պայմանավորված և որոշված միավորների բավարար քանակը:

51. Повара

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

Описание: Выбирается ведущий. Остальные игроки будут «поварами». Каждый по очереди должен назвать какое-то блюдо и сказать, какие продукты нужны для его приготовления. Например: «Я готовлю торт. Для его приготовления нужны молоко, масло, мука, сахар, яйца, сметана, соль, сода, варенье». Таким образом высказывается каждый игрок. Затем ведущий спрашивает: «Какие продукты нужны для приготовления шашлыка?». Игроки должны перечислить все, что слышали раньше. За каждый правильный ответ игрок получает по баллу. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не получит определенное, заранее оговоренное количество баллов.

52. მექვიშე

მიზნები: თამაშით შესაძლებელია ლოგიკური აზროვნების ჩვეულების, ასევე ყურადღებიანობისა და მოთმინების უნარის შექმნა.

მასალა: სკამები, ბალიშები და სხვა საგნები ადგილის მოსანიშნად.

აღწერილობა: მექვიშე – ესაა ზღაპრული ფიგურა, რომელიც საღამოს მოდის ადამიანებთან და მათ თვალეში აყრის წვრილ ქვიშას, რათა მათ შეძლონ დაძინება.

მოთამაშეები სხედან წრეში და ხუჭავენ თვალს. წამყვანი მიდის ყველასთან და ზურგზე ახატავს ხახს. ერთ-ერთს ზურგზე დაადებს ხელის გულს, რაც ნიშნავს, რომ ეს მოთამაშე ხდება „მექვიშე“.

როდესაც წამყვანი დაასრულებს წრეზე შემოვლას, ყველა მოთამაშე ახელს თვალს და უყურებს ერთმანეთს. „მექვიშე“, თვალის ჩაკვრით ანიშნებს სხვა მოთამაშეებს, რომ ჩაუყარა მათ თვალეში ქვიშა. ის მოთამაშეები, რომელთაც „მექვიშემ“ ჩაუყარა ქვიშა, ამბობენ შემდეგ: „მე მძინავს“ და თვალედახუჭულები სხედან ჩემად. სხვები ცდილობენ გამოიციონ ვინაა „მექვიშე“. ვინც არასწორად დაასახელებს მას, მანაც უნდა „დაძინოს“. მთელი ამ დროის განმავლობაში „მექვიშე“ აგრძელებს დანარჩენი მოთამაშეების „დაძინებას“. თუ რჩება მხოლოდ ერთი მოთამაშე, მაშინ „მექვიშე“ მოგებულად ითვლება, ის ხდება ახალი წამყვანი და ირჩევს ახალ „მექვიშეს“. ხოლო, თუ მოთამაშეთაგან რომელიმე მიხვდება, თუ რომელია „მექვიშე“, მაშინ ის მოთამაშე ხდება წამყვანი.

52. Qum adam

Maqsad: Oyun zamanı məntiqi düşüncəni inkişaf etdirmək, eyni zamanda, diqqətli və dözümlü olmaq bacarıqlarını artırmaq olar.

Materiallar: Stullar, yastıqlar və ya yerin işarələnməsi üçün yararlı olan digər əşyalar.

Oyunun təsviri: Qum adam – bu, insanların yanına gələn və onların yuxuya getmələri üçün gözlərinə qum səpən bir nağıl personajdır.

Oyunçular dairə boyunca gözlərini yumaraq yerlərini tuturlar. Aparıcı dairə boyunca hərəkət edərək hər bir oyunçunun belində xətt çəkir. Oyunçulardan birinin belinə o yalnız əlinin ovcu ilə toxunur ki, bu, həmin oyunçunun “Qum adam” olması deməkdir.

Aparıcı dairə boyunca hərəkətini bitirdikdən sonra, bütün oyunçular gözlərini açaraq bir-birlərinə baxırlar. «Qum adam» digər iştirakçılara göz vuraraq, onların gözlərinə “qum” səpməyə başlayır. Gözlərinə “qum səpilmiş” oyunçular gözlərini yumaraq: “Mən yatıram” söyləyir və səssiz oturlar. Digərləri isə “Qum adam”ın kim olduğunu tapmağa çalışırlar. Onu düzgün tapmayan oyunçu özü də “yuxuya” getməlidir. Bütün bu müddət ərzində isə “Qum adam” digər oyunçuları da yuxuya verməkdə davam edir. Əgər oyunun sonunda yalnız bir oyunçu qalarsa, “Qum adam” qalib hesab edilir və aparıcıya çevrilərək, növbəti “Qum adamını” seçmiş olur. Əgər oyunçulardan hər-hansı biri kimin “Qum adam” olduğunu müəyyən etmiş olarsa, o, aparıcı olur.

52. Ավազ լցնողը

Նպատակը.

Խաղն օգնում է զարգացնել տրամաբանական մտածողությունը, ինչպես նաև լինել ուշադիր ու համբերատար:

Նյութեր.

Աթոռներ, բարձեր և այլ առարկաներ տեղերը նշելու համար:

Նկարագրություն.

Ավազ լցնողը հեքիաթային գործող անձ է, որը երեկոյան գալիս է մարդկանց մոտ և նրանց աչքերին լցնում է մանր ավազ, որպեսզի նրանք կարողանան քնել:

Խաղացողները նստում են շրջանաձև և փակում աչքերը: Խաղավարը մոտենում է նրանց և յուրաքանչյուրի մեջքին նկարում գիծ: Խաղացողներից մեկի մեջքին նա պարզապես դնում է ձեռքը, իսկ դա նշանակում է, որ այդ խաղացողը դառնում է «Ավազ լցնողը»:

Երբ խաղավարն ավարտում է շրջանանցումը, բոլոր խաղացողները բացում են աչքերը և նայում միմյանց: «Ավազ լցնողը» թարթելով աչքերն սկսում է խաղընկերների աչքերին «լցնել ավազ»: Խաղացողները, ում աչքերին «լցրել է ավազ», ասում են. «Ես քնած եմ»,- և փակելով աչքերը՝ լուռ նստում են: Մյուսներն աշխատում են կռահել, թե ով է «Ավազ լցնողը»: Ով սխալ կանվանի նրան, նույնպես պետք է «քնի»: Ամբողջ ընթացքում «Ավազ լցնողը» շարունակում է «քնեցնել» մյուսներին: Եթե մնում է միայն մի խաղացող, այդ դեպքում «Ավազ լցնողը» հաղթում է, դառնում խաղավար ու ընտրում հաջորդ «Ավազ լցնողին»: Եթե խաղացողներից մեկը գուշակում է, թե ով է «Ավազ լցնողը», ապա նա է դառնում խաղավար:

52. Песочник

Цели: Играя можно развивать навыки логического мышления, а также быть внимательным и терпеливым.

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

Описание: Песочник – это сказочная фигура, которая вечером приходит к людям и сыплет им в глаза мелкий песок, чтобы они могли заснуть.

Играющие сидят в кругу и закрывают глаза. Ведущий идет кругом и каждому рисует на спине линию. Одному игроку он просто положит ладонь на спину – это обозначает, что этот игрок становится «Песочником».

Когда ведущий завершает круг, все игроки открывают глаза и смотрят друг на друга. «Песочник», мигая глазами другим участникам, начинает сыпать им в глаза «песок». Игроки, которым он «засыпал» глаза «песком», говорят: «Я сплю» и, закрыв глаза, сидят молча. Другие стараются угадать, кто «Песочник». Кто не правильно назовет его, тоже должен «заснуть». Все это время «Песочник» продолжает «усыплять» остальных. Если остается только один игрок, тогда «Песочник» выигрывает и становится ведущим и выбирает следующего «Песочника». Если кто-то из игроков догадается, кто «Песочник», то он становится ведущим.

53. სათამაშოების მაღაზია

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ლოგიკური და ხატოვანი აზროვნების განვითარებას, შემოქმედებითი პოტენციალის გახსნას. მოსწავლეებში გამოიძახებს დამკვირვებლობის უნარსა და რეაქციის სისწრაფეს.

აღწერილობა: მონაწილეების ერთი ნაწილი, სურვილსდა მიხედვით, ხდებიან სათამაშოები, რომლებიც იყიდება მაღაზიაში, ხოლო სხვები მყიდველები, ერთი კი გამყიდველი (შეიძლება იყოს აღმზრდელი ან უფრო მოზრდილი ბავშვი).

„მყიდველები“ მიდიან ოთახის მოპირდაპირე მხარეს და ელოდებიან მაღაზიის გახსნას. „მოთამაშეები“ სხდებიან რიგში სყამზე, გამოსახავენ გასაყიდ „საქონელს“. „გამყიდველი“ მიდის ყველა მათგანთან და ეკითხება, თუ რომელი სათამაშო უნდა რომ იყოს. მაგალითად, თუ ის „კურდღელია“, მაშინ მოთამაშეს შეუძლია იხტუნავოს, თუ ის ბზრიატაა – შეუძლია იბზრიათლოს, თუ თოჯინა – იცეკვოს, თუ ბაყაყი – იყიყინოს და იხტუნავოს და ა.შ. როცა ყველა იქნება მზად, „გამყიდველი“ აცხადებს: „მაღაზია გაიხსნა!“.

„მყიდველები“ დგებიან რიგში, ესალმებიან და სთხოვენ აჩვენოს სათამაშოები. „გამყიდველი“ „თაროდან იღებს“ რომელიმე სათამაშოს და „ქოქავს“ მას. „სათამაშო“ ცოცხლდება. „მყიდველმა“ უნდა გამოიცნოს, თუ რა სათამაშოა ეს, თუ სწორად გამოიცნობს, მაშინ „სათამაშო“ მიაქვს. შემდეგ მოდის მომდევნო „მყიდველი“ და ასე გრძელდება თამაში. როდესაც ყველა სათამაშო იქნება გაყიდული, მოთამაშეები ცვლიან როლებს ერთმანეთში.

რეკომენდაცია: იმისთვის, რომ მოთამაშეებმა თავად მოიგონონ სხვადასხვა სათამაშოები და მათი გამომსახველობის საშუალებები, ამისთვის რეკომენდირებულია მათთან წინასწარი გასაუბრება და იმის გაგება, თუ რომელი სათამაშოები იციან, რომელი სათამაშოები აქვთ მათ სახლში და ეთხოვოთ გამოსახონ ეს სათამაშოები.

თამაშის გართულების მიზნით, ერთი და იგივე სათამაშოს გამოსახვა შეუძლია რამდენიმე მოთამაშეს. ამასთან „მყიდველმა“ არა მარტო უნდა გამოიცნოს „სათამაშო“, არამედ აირჩიოს მათ შორის საუკეთესო.

მომავალში შეიძლება თამაშის კიდევ გართულება, თუ დაემატება დამახასიათებელი ფრაზები: „მე აქ ვხედავ...“, „გამარჯობა“, „მიჩვენეთ გეთაყვა ...“, „რა ღირს ...“, „გმადლობთ, ნახვამდის ...“ და ა.შ.

53. Oyuncaqlar mağazası

Məqsəd: Bu oyun məntiqi və mücərrəd düşüncənin inkişaf etməsinə və yaradıcılıq qabiliyyətinin artmasına kömək edir. Oyun zamanı müşahidəçilik qabiliyyəti və çevik reaksiya nümayiş etdirmək bacarıqları da aşılır.

Oyunun təsviri: Oyunçuların bir qismi mağazada satılan oyuncaqlar rolunda olmağa razılıq verir, ikinci tərəf isə alıcılara çevrilir və bu oyunda bir satıcı vardır (bu rolu tərtibçi və ya daha böyük yaşlı uşaq öz üzərinə götürə bilər).

«Alıcı»lar otağın qarşı tərəfinə keçir və mağazanın açılmasını gözləyirlər. «Oyuncaq»lar oturmaqda bir sıraya əyləşir və beləliklə, sanki mal olduqlarını təsvir edirlər. «Satıcı» onlardan hər birinə yaxınlaşaraq, onlardan məhz hansı “oyuncaq” olmaq istədiklərini soruşur. Məsələn üçün, əgər bu oyuncaq dovşandırsa, oyunçu tullanıb-düşməli, fırfıradırsa fırlanmalı, gəlincikdirsə rəqs etməli, qurbağadırsa qurbağa səsinə yamsılayan səslər çıxarmalı və ya atılıb-düşməlidir və s. Hər şey hazır olduqdan sonra, “satıcı” “mağaza” açıqdır, deyər komandasını ucadan səsləndirir. «Alıcı»lar növbə ilə yaxınlaşır, bir-birləri ilə salamlaşır və oyuncaqları göstərməyi xahiş edirlər. «Satıcı» «rəf»dən hər-hansı «oyuncağı» götürür və onu «işə salır». «Oyuncaq» sanki canlanır. «Alıcı» bunun nə oyuncaq olduğunu müəyyən etməlidir. Əgər o, oyuncağın adını taparsa, oyuncağı özü ilə götürür. Sonra isə növbəti «alıcı» yaxınlaşır və oyun bu qaydada davam edir. Artıq bütün “oyuncaq”lar satıldıqdan sonra uşaqlar öz rollarını dəyişə bilərlər.

Tövsiyələr: İştirakçıların özlərinin müxtəlif “oyuncaq”lar və onların təsvirinin fikirləşmələri üçün ilk öncə onlarla söhbət aparılmalı və onların hansı növ oyuncaqlar tanıdıqları, evlərində hansı oyuncaqlar olduğu müəyyənləşməli və bu oyuncaqları təsvir etmələri onlardan xahiş olunmalıdır.

Bu oyunun mürəkkəbləşdirilməsi üçün eyni oyuncağı iki-üç iştirakçı təsvir edə bilər. Bu zaman «alıcı» nəinki oyuncağın hansı oyuncaq olduğunu tapmalı, eyni zamanda, ən yaxşı oyuncağı seçməlidir.

Gələcəkdə müxtəlif xarakterik kəlmələr, məsələn üçün, “Salam”, “Zəhmət olmasa, mənə.....oyuncağı göstərin”, “Bu....qiyməti nəçəyədir”, “Sağ olun, gələn görüşlərdə” kimi kəlmələr artırmaqla oyunu daha da mürəkkəbləşdirmək mümkündür.

53. Խաղալիքների խանութ

Նպատակը.

Այս խաղը նպատում է տրամաբանական և պատկերավոր մտածողության զարգացմանը, ստեղծագործական ներուժի բացահայտմանը: Չարգացնում է ուշադրությունը և արագ արձագանքելու ունակությունը:

Նկարագրություն.

Խաղացողների մի մասն, ըստ ցանկության, դառնում են խաղալիքներ, որոնք վաճառվում են խանութում: Մյուսները գնորդներն են: Խաղացողներից մեկը՝ վաճառող (դա կարող է լինել դաստիարակը կամ երեխաներից ավագը):

«Գնորդներն» մոտենում են սենյակի դիմացի պատին և սպասում խանութի բացմանը: «Խաղալիքները» նստում են շարքով նստարանին այնպես, ինչպես ապրանքները խանութում: «Վաճառողը» մոտենում է նրանցից յուրաքանչյուրին և հարցնում, թե ի՞նչ խաղալիք է ուզում է լինել: Օրինակ՝ եթե նա ընտրել է նապաստակ, ապա խաղացողը կարող է թռչկոտել, հոլ՝ պտտվել, տիկնիկ՝ պարել, գորտ՝ կռկռացնել ու թռչկոտել, և այլն: Երբ ամեն ինչ պատրաստ է, «վաճառողը» հայտարարում է. «Խանութը բաց է»: «Գնորդները» հերթով մոտենում են, բարևում և խնդրում ցույց տալ խաղալիքները: «Վաճառողը» «վերցնում է դարակից» որևէ «խաղալիք» և «լարում» այն: «Խաղալիքը» կենդանանում է: «Գնորդը» պետք է կռահի, թե դա ինչ խաղալիք է: Եթե նա կռահում է, ապա իրեն է վերցնում խաղալիքը: Այնուհետև մոտենում է հաջորդ «գնորդը», և խաղը շարունակվում է: Երբ բոլոր խաղալիքները վաճառված են, խաղացողները փոխում են դերերը:

Առաջարկություններ.

Որպեսզի մասնակիցներն իրենք հորինեն տարբեր խաղալիքներ և դրանց ներկայացման եղանակները, առաջարկվում է նախօրոք զրուցել նրանց հետ և իմանալ, թե ինչ խաղալիքներ գիտեն, ինչ խաղալիքներ ունեն տանը և խնդրել ներկայացնել դրանք:

Խաղը բարդեցնելու համար միևնույն խաղալիքը կարող են ներկայացնել երկու-երեք խաղացողներ: Ընդ որում, «գնորդը» պետք է ոչ միայն կռահի խաղալիքը, այլև ընտրի լավագույնը:

Հետագայում կարելի է ավելի բարդեցնել խաղը՝ ավելացնելով բնորոշ արտահայտություններ. «Ես այստեղ տեսնում եմ», «Բարև ձեզ», «Ցույց տվե՛ք ինձ, խնդրեմ...», «Ի՞նչ արժե», «Շնորհակալություն, ցտեսություն», և այլն:

53. Магазин игрушек

Цели: Игра способствует развитию логического и образного мышления, раскрытию творческого потенциала. Выработывает наблюдательность и быструю реакцию.

Описание: Одна часть игроков по желанию становятся игрушками, которые продаются в магазине, другие - покупателями, и один - продавцом (может быть воспитатель или ребенок постарше).

«Покупатели» проходят в противоположную часть комнаты и ждут открытия магазина. «Игрушки» усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар. «Продавец» подходит к каждому из них и спрашивает, какой игрушкой он хочет быть. Например, если это зайчик, то игрок может попрыгать; юла – покружиться; кукла – поплясать, лягушка – поквакать и попрыгать и т.д. Когда все будет готово, «продавец объявляет»: «Магазин открыт!». «Покупатели» подходят по очереди, здороваются и просят показать игрушки. «Продавец» «берет с полки» какую-нибудь «игрушку» и «заводит» ее. «Игрушка» оживает. «Покупатель» должен отгадать, что это за игрушка. Если он отгадывает, то забирает игрушку с собой. Затем, подходит следующий «покупатель» и игра продолжается. Когда все игрушки будут распроданы, игроки меняются ролями.

Рекомендации: Чтобы участники сами придумывали различные игрушки и способы их изображения, рекомендуется предварительно побеседовать с ними и узнать, какие игрушки они знают, какие у них дома есть игрушки, и попросить изобразить их.

Для усложнения игры одну и ту же игрушку могут изображать два-три участника. При этом «покупатель» должен не только отгадать игрушку, но и выбрать лучшую.

В дальнейшем можно усложнить игру, добавляя характерные фразы: «Я здесь вижу», «Здравствуйте», «Покажите, пожалуйста мне», «Сколько стоит...», «Спасибо, до свидания» и т.д.

54. ფერადი დღეები

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღებას, მეხსიერებას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, ხელს უწყობს ლოგიკური და ხატოვანი აზროვნების განვითარებას, შემოქმედებითი პოტენციალის გახსნას. მოსწავლეებში გამოიმუშავებს დამკვირვებლობის უნარსა და რეაქციის სისწრაფეს.

აღწერილობა: კვირის თითოეული დღე მიუძღვნით რომელიმე ფერს!

თქვენ შეგიძლიათ:

- ჩაიცვათ დღის ფერის შესაფერისად;
- ბუნებაში წახვიდეთ ისეთი ადგილებში, სადაც ხშირად გხვდებით ეს ფერი, მაგალითად – ტყეში ეძებოთ მწვანე, წყალთან – ცისფერი და ლურჯი, და ა.შ. კლასში დაბრუნებისას განიხილეთ სად იპოვნეთ შებამისი ფერი;
- იმსჯელოთ, რომელი ცხოველები იცვლიან ფერს;
- დაწეროთ დღის ფერის შესაფერისი ჟღერებით და ფანქრებით;
- მიირთვათ კანფეტები, რომლებიც შეფუთულია დღის ფერის შესაფერისი ქაღალდში;
- დაიხატოს დღის ფერის შესაფერისი საგნები, პეიზაჟი, ნატურმორტი.

54. Əlvan günlər

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

Təsvir: Həftənin hər gününü öz gülünüzə həsr edin.

Uşaqlar:

- Hər günə uyğun olan rəngə bürünə;
- Təbiətdə həmin rəngin daha çox rast gəlinə bilən yerə gedə bilərlər – yaşıl rəngi meşədə, göy və mavi rəngləri suda və s. axtarmaq üçün. Sinfə gələn müvafiq rəngi harada gördüklərini müzakirə edə;
- Hansı heyvanın öz rəngini dəyişdiyini müzakirə edə bilərlər.
- Günün rənginə uyğun olan qələm və karandaşla yazmaq.
- Günün rəngində olan kağıza bükülmüş konfet yemək.
- Günün rəngləri mövzusunda mənzərə şəkli çəkmək.

54 .Գունավոր օրեր

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, հիշողությունը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը: Այս խաղը նպաստում է տրամաբանական և պատկերավոր մտածողության զարգացմանը, ստեղծագործական ներուժի բացահայտմանը: Չարգացնում է ուշադրությունը և արագ արձագանքելու ունակությունը:

Նկարագրություն.

Շաբաթվա յուրաքանչյուր օր նվիրաբերեք ձեր գույնին: Գույն կարող եք՝ Հագնվել օրվա գույնին համապատասխան:

- Բնության գրկում գնալ այնտեղ, որտեղ բոլորից շատ է հանդիպում տվյալ գույնը: Օրինակ՝ անտառում փնտրել կանաչ գույնը, ջրի մոտ՝ կապույտը և երկնագույնը, և այլն: Գալով դասարան՝ քննարկել, թե դուք որտեղ եք տեսել տվյալ գույնը:
- Ուտել բանջարեղեն, միրգ և օրվա գույնին համապատասխան պատրաստած կերակուր:
- Կարող է արդյո՞ք մարդը օգտագործել որևէ գույն թաքնվելու համար: Ինչ է նշանակում թաքնվելու հագուստ:
- Ուտել կոնֆետներ, որոնք փաթաթված են օրվա գույնին համապատասխանող թղթով:
- Նկարել բնանկարներ՝ օրվա գույնի առարկաներով:

54. Цветные дни

Цель: Игра способствует развитию логического и образного мышления, раскрытию творческого потенциала. Развивает внимание, память, закрепляет и расширяет словарный запас.

Описание: Посвятите каждый день недели своему цвету! Вы можете:

- Одеться в цвет, соответствующий дню.
- Пойти на природу туда, где чаще всего встречается этот цвет – в лесу искать зеленый цвет, у воды – синий и голубой и т.д. Придя в класс, обсудить где видели соответствующий цвет.
- Обсудить, кто из животных меняет цвет.
- Писать ручками и карандашами соответствующими цветом дня.
- Кушать конфеты, которые завернуты в обертку цвета дня.
- Нарисовать пейзаж с предметами цвета дня.

55. საჩუქრები

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს მხიარული ატმოსფეროს შექმნას, სასწავლო პროცესის მოტივაციას.

აღწერილობა: მონაწილეები სხედან წრეში. დამწყები ზის შუაში და მარჯვნივ მჯდომ მოთამაშეს ყურში ჩასჩურჩულებს, თუ რას ჩუქნის მას. შემდეგ მოსწავლე გადასცემს მომლევნოს სხვა საჩუქარს.

მაგალითად: ყვავილი, წიგნი, სათამაშო მანქანა, ჯალამი, ჯამფეტი და სხვა. ასე წრის ნახევრამდე. მარცხნივ მჯდომს ეუბნება ყურში სად შეიძლებაოდა საჩუქარი შეენახა.
მაგალითად: ჯარადაში, მაგიდაზე, პირში, ლარნაქში და ა.შ. შემდეგ მეწყვილე მოთამაშეები ხმამაღლა დაიძახებენ – ერთი ამბობს საჩუქარს, რომელიც მან „მიიღო“, ხოლო მეორე ამბობს, სად დადო საჩუქარი. შეთანხმება შეიძლება იყოს ყველაზე მოულოდნელი და სახალისო, მაგალითად წიგნი – პირში, ქათამი – ჩანთაში და ა.შ.

55. Hədiyyələr

Məqsəd: Oyun şən mühitin yaranmasına, tədris prosesinin motivasiyasına və dili anlamağa kömək edir.

Təsvir: Oyunçular dairə şəklində oturlar. Oyuna başlayan oyunçu ortada oturur və özündən sağ tərəfdəki oyunçuya nə hədiyyə edəcəyini onun qulağına deyir. Məsələn, gül, kitab, balaca maşın, qələm, konfet və s. Və beləcə dairənin sonuna qədər davam edir. Oyunçu özündən sol tərəfdəki oyunçuya hədiyyələrin hara qoyula biləcəyini deyir. Məsələn, şkafa, masaya, bel çantasına, vazaya, ağıza və s. Sonra cütlükdən biri “aldığı” hədiyyəni, digəri isə hədiyyəni hara qoyacağını ucadan deyir. Alınan söz birləşmələri gözlənilməz və şən ola bilər. Məsələn, kitab – ağıza, toyuq – bel çantasına və s.

55. Նվերներ

Նպատակը.

Խաղն օգնում է դասասենյակում ուրախ և ազատ մթնոլորտի ստեղծմանը, երեխաների մոտ ուսում-նական գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության բարձրացմանը:

Նկարագրություն.

Խաղի մասնակիցները նստում են շրջան կազմած, իսկ խաղն սկսողը՝ կենտրոնում: Իրենից այդ նստած խաղընկերոջն ասում է, թե ինչ է նրան «նվիրում» (օրինակ՝ ծաղիկ, գիրք, մեքենա, գրիչ, կոնֆետ, և այլն): Այդպես շարունակ մինչև կիսաշրջանի վերջը: Գեպի ձախ նստած խաղընկերոջը նա շնջում է, թե որտեղ կարելի է դնել երևակայական նվերը (օրինակ՝ պահարանում, սեղանի վրա, ուսապարկում, ծաղկա-մանի մեջ, բերանում, և այլն): Ապա, զույգ խաղընկերներ բացականչում են՝ մեկը՝ իր ստացած նվերը, մյուսը՝ որտեղ է նա դնելու այդ նվերը: Կարող են ստացվել անսպասելի և զվարճալի բառակապակցություններ: Օրինակ՝գիրքը բերանում, հավը ուսապարկում, և այլն:

55. Подарки

Цели: Игра способствует созданию веселой обстановки, мотивации учебного процесса.

Описание: Игроки сидят в кругу. Начинаящий сидит по середине и говорит на ухо игроку справа, что он ему дарит. Например: цветок, книгу, машинку, ручку, конфету и т.д. и так до конца полукруга. Игроку слева он говорит куда можно былобы подарок положить. Например : в шкаф, на стол, в ранец, в вазу, в рот и т.д.Затем пара игроков называет вслух – один - подарок, который он «получил», а второй - куда он его положит. Сочетание может быть самым неожиданным и веселым. Напрмер: книгу-в рот, курицу – в ранец и т.д.

56. მოგზაურობა ...-ში

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ყურადღების გამახვილებას, ფანტაზიის განვითარებას, აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

აღწერილობა: მასწავლებელი ბავშვებს სთავაზობს სადმე საინტერესო ადგილზე წასვლას და აღწერს მას. შემდეგ ისინი ერთად ირჩევენ ტრანსპორტის სახეობას მოგზაურობისთვის. შემდეგ ირჩევენ – ბარგიდან ვის რა მოაქვს. მაგალითად – ნაირა – ნუგბარი, ფატიმა – ფული, სედა – სჟამი, აიდა – აფთიაქი, ჰაატა – ჰლედი. უარგია, თუ ბავშვები თავად მიხვდებიან, რომ მათთვის მინდობილი ნივთები იწყება მათივე სახელების პირველ ასოზე. ვინც ამას პირველი შეამჩნევს, ის ინიშნება უფროსად. შემდეგ ყველა „ჯდება“ არჩეულ ტრანსპორტში და „მიდის“. თამაშის დასასრულს უნდა ვთხოვოთ მოთამაშეებს, აღწერონ ის ადგილი, სადაც ყველა არის ნამყოფი.

56. ... səyahət

Məqsəd: Oyun diqqəti və fantaziyanı inkişaf etdirməyə kömək edir, söz ehtiyatını genişləndirir və məhkəmləndirir.

Təsvir: Müəllim uşaqlara maraqlı bir yerə getməyi təklif edir və həmin yeri təsvir edir. Sonra hamı birlikdə səyahət üçün nəqliyyat vasitəsini seçir və kimin hansı yükü götürəcəyini müəyyən edir. Məsələn, Cəmilə - corab, Pərvin – pul, Çingiz – çanta, Dilarə - dərman qutusu, və s. Yaxşı olar ki, uşaqlar onlara tapşırılmış əşyaların adlarının onların öz adlarının birinci hərfi ilə başladığına fikir versinlər. Kim bunu birinci hiss edərsə, o, rəhbər təyin olunur. Sonra hamı seçilmiş nəqliyyat vasitəsinə “oturur” və “yola düşür”. Oyunun sonunda təklif etmək lazımdır ki, hər bir oyunçu olduğu yeri təsvir etsin.

56. Ուղևորություն ...

Նպատակը.

Խաղը նպաստում է ուշադրության և երևակայության զարգացմանը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Ուսուցիչն երեխաներին առաջարկում է մեկնել որևէ հետաքրքիր տեղ և նկարագրում է այդ վայրը: Այնուհետև նրանք միասին ընտրում են ճանապարհորդության համար տրանսպորտի տեսակը: Ապա ընտրում են, թե ով ինչ բեռ է տանելու: Օրինակ, Նաիրան՝ նամականիշները, Գուրգենը՝ գնդակը, Սեդան՝ սրբիչը, Աիդան՝ անձեռոցիկները: Լավ է, եթե երեխաներն իրենք նկատեն, որ իրենց վստահված առարկաների անունները սկսվում են իրենց անունների առաջին տառով: Ով առաջինը դա նկատի, նա էլ նշանակվում է ավագ: Այնուհետև բոլորը «նստում են» ընտրած տրանսպորտային միջոցը և «մեկնում»: Խաղի վերջում հարկավոր է խաղացողներին առաջարկել նկարագրել, թե նրանցից յուրաքանչյուրը որտեղ է եղել:

56. Путешествие на...

Цели: Игра способствует развитию внимания, фантазии и закрепляет и расширяет словарный запас.

Описание: Учитель предлагает детям поехать куда-нибудь в интересное место и описывает его. Затем они вместе выбирают вид транспорта для путешествия. Затем выбирают что из багажа кто понесет. Например – Наира – носки, Давид – деньги, Седа - сумку, Аида – аптечку. Хорошо, если дети сами заметят, что им доверенные предметы начинаются с первой буквы их имени. Кто первым заметит – тот назначается старшим. Затем все «садутся» в выбранное транспортное средство и «едут». В конце игры надо предложить игрокам описать, где каждый побывал.