

მლბენის უნივერსიტეტის ბიზნესსკოლა

Dinləmə vərdişlərinin inkişafı

Ունկնդրելու ունակության զարգացում

Развитие навыков слушания

57. გაფუჭებული ტელეფონი

მიზნები: თამაშის დროს მონაწილეები ისწავლიან ყურადღებით მოსმენას და სიტყვებისა და წინადადებების მკაფიოდ წარმოთქმას. ასევე შეძლებენ განავითარონ საზრიანობა და მიხვედრილობა, თანამშრომლობის და ერთმანეთის მიმართ ყურადღებით მოპყრობის ჩვევები.

აღწერილობა: მოთამაშეები სხდებიან წრეში. წამყვანი გვერდით მჯდომს ყურში ეჩურჩულება ნებისმიერ სიტყვას (წინადადებას ან ენის გასატეხს), ისე, რომ სხვამ არ გაიგონოს. ეს სიტყვა ყველას გადაეცემა თანამიმდევრობით. როდესაც ჯერი მიდგება უკანასკნელზე, ის ხმამაღლა ასახელებს იმ სიტყვას (წინადადებას ან ენის გასატეხს), რომელიც ყურში ჩასჩურჩულეს. თუ ის იტყვის იმ სიტყვას, რომელიც დასაწყისში თქვა წამყვანმა, მაშინ ტელეფონი ჯარგად მუშაობს. თუ ნათქვამი იქნება სხვა სიტყვა, მაშინ წამყვანი ყველას თანამიმდევრობით ეკითხება – დანყებული ბოლო მოთამაშიდან – თუ რომელი სიტყვა გაიგონეს მათ. წამყვანი ხდება ის მოთამაშე, რომელმაც დაარღვია სატელეფონო ჯავშირი (ანუ დაამახინჯა სიტყვა), და ის გადასცემს ტელეფონით ახალ ინფორმაციას.

რეკომენდაცია: მოთამაშეების სრული ყურადღების მისაქცევად, შეიძლება მათ აუხსნათ, რომ ამ დავალების შესასრულებლად ძალიან მნიშვნელოვანია ყველას მონაწილეობა თამაშში, რომ ტელეფონი ჯარგად მუშაობს მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ყველა მონაწილე ერთმანეთს ეხმარება. მასწავლებელმა ბავშვების ყურადღება უნდა მიაქციოს იმ ფაქტზე, რომ მათ სიტყვები წარმოთქვან მკაფიოდ, დამახინჯების გარეშე. ამით მოთამაშეებს გამოუმუშავდებათ ერთმანეთის წინაშე პასუხისმგებლობის გრძნობა.

57. Xarab olmuş telefon

Məqsəd: Bu oyunu oynaya-oynaya iştirakçılar diqqətlə dinləməyi, sözləri və cümlələri səlissöyləməyi öyrənəcəklər. Eləcə də, onlar qavrama, əməkdaşlıq etmə və bir-birinə qarşı diqqətli olmaq bacarıqlarına da yiyələnmə biləcəklər.

Oyunun təsviri: Bunun üçün uynçular dairə ətrafında oturur. Aparıcı hər-hansı sözü (cümlə və ya kəlməni) onun yanında oturanın qulağına elə söyləyir ki, digər oyunçular bunu eşitmir. Sonra isə bu söz növbə ilə hamıya ötürülür. Növbə sonuncu iştirakçıya çatdıqda, o, eşitdiyini sözü (cümlə və ya kəlməni) ucadan söyləyir. Əgər o, aparıcının söylədiyini təkrar söyləyərsə, deməli telefon yaxşı işləyir. Əgər başqa söz söylənilərsə, aparıcı, axırıncı iştirakçıdan başlayaraq, növbə ilə hamıdan bir-bir bu sözü soruşur. Rabitəni pozmuş, yəni sözü düz anlamayaraq söyləyən iştirakçı aparıcıya çevrilir və yeni məlumatı telefon vasitəsilə ötürməyə, yəni, oyunu yenidən başlayır.

Təvsiyələr: Oyunçuların bütün diqqətlərini cəlb etmək üçün onlara başa salmaq lazımdır ki, bu tapşırığın yerinə yetirilməsi üçün hamının fəal iştirakı tələb olunur, yəni, telefon yalnız o zaman yaxşı işləyəcəkdir ki, onlar bir-birlərini düzgün anlamış və bir-birlərinə kömək etmiş olsunlar. Müəllim uşaqların sözləri səliss və aydın, onları təhrif etmədən söyləmələrinə xüsusi diqqət yetirməlidir. Bununla da, oyunçular bir-birləri qarşısında məsuliyyət hiss etməyi öyrənəcəklər.

57. Փչացած հեռախոս

Նպատակը.

Խաղը մասնակիցներին կտվորեցնի ուշադրությամբ լսել և հստակ արտասանել բառերը կամ նախադասությունները: Այն օ գնում է նաև նրանց մոտ զարգացնել ըմբռնողականությունը, համա գործակցության և միմյանց նկատմամբ ուշադիր վերաբերմունքի ունակությունները:

Նկարագրություն.

Խաղացողները նստում են շրջանաձև: Խաղավարը կողքի նստածի ականջին շշնջում է ցանկացած բառ /նախադասություն կամ շուտասելուկ/, այնպես, որ հաջորդ մասնակիցը չլսի: Ասածը փոխանցվում է հաջորդաբար խաղի բոլոր մասնակիցներին: Երբ հերթը հասնում է վերջինին, նա բարձրաձայն արտասանում է լսած բառը /նախադասությունը կամ շուտասելուկը/: Եթե նա այս, ինչ ասել էր խաղավարը, նշանակում է հեռախոսը լավ է աշխատում: Եթե ասվում է այլ բառ, ապա խաղավարը հերթով հարցնում է բոլորին՝ սկսած վերջինից, թե նրանք ինչ բառ էին լսել: Նա, ով խախտել էր կապը, դառնում է նոր խաղավար և հեռախոսով հաղորդում նոր տեղեկություն:

Առաջարկություններ.

Խաղացողների ամբողջ ուշադրությունը գրավելու համար, նրանց կարելի է բացատրել, որ տվյալ առաջադրանքը կատարելու համար կարևոր է նրանցից յուրաքանչյուրի մասնակցությունը, որ հեռախոսը լավ է աշխատում միայն այն ժամանակ, երբ մեկը օ գնում է մյուսին: Ուսուցիչը երեխաների ուշադրությունը հրավիրում է այն հան գամանքի վրա, որ նրանք բառերն արտասանեն հստակ, առանց աղավաղելու. դրանով խաղացողները կտվորեն պատասխանատվություն զ գալ միմյանց նկատմամբ:

57. Испорченный телефон

Цели: Играя участники будут учиться внимательно слушать и четко произносить слова или предложения. Также они смогут развивать сообразительность, навыки сотрудничества и внимательного отношения друг к другу.

Описание: Игроки садятся в круг. Ведущий называет любое слово (предложение или скороговорку) рядом сидящему на ухо, так чтобы следующий участник не слышал. Это слово передается каждому по порядку. Когда очередь доходит до последнего, тот громко называет слово (предложение или скороговорку), которое услышал. Если он скажет то, что сказал ведущий, значит, телефон работает хорошо. Если было сказано другое слово, то ведущий спрашивает всех по очереди – начиная с последнего – какое они услышали слово. Тот, кто нарушил связь, станет новым ведущим и передает новую информацию по телефону.

Рекомендации: Чтобы привлечь полное внимание игроков, можно им объяснить, что для выполнения этого задания очень важно участие каждого, что телефон работает хорошо только тогда, если каждый помогает друг другу. Учитель должен обратить внимание детей на то, чтобы они произносили слова отчетливо, не искажая их. Тем самым игроки научатся ответственности друг перед другом.

58. კარნახი- გაფერადება

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღების გრძნობას და მოსმენის ჩვევას, უხმარება ყვავილების სახელების დამახსოვრებას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

მასალა: ფერადი ფანქრები ან ფლომასტერები, ხატვის ან გასაფერადებელი ქაღალდები, რომელიც შინაარსით შეესაბამება კარნახის თემას.

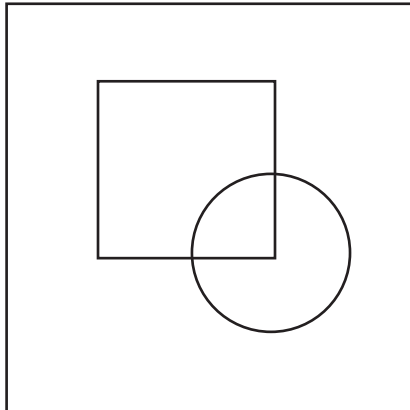
აღწერილობა: ბავშვებს ურიგდებათ ნახატები. მასწავლებელი კარნახობს, ხოლო ბავშვები აფერადებენ ნახატს, რომელიც მიესადაგება ნაქარნახებ საგანს.

რეკომენდაცია: ამ თამაშისთვის ბავშვები წინასწარ უნდა იყვნენ მომზადებულნი, დაწყებული ყველაზე მარტივი დავალებიდან.

კარნახის მაგალითი: დღეს დათვის ბელის დაბადების დღეა. დედამ მას დილით უკვე მიულოცა და აჩუქა მწვანე ჰერანგი. თავად დედამ დღეს დილიდან უკვე ჩაიცვა ახალი მწვანე ჰალტო. მალე მოვიდა პირველი სტუმარი – ბარბის თოჯინა. მას ეცვა ღია მწვანე კაბა და თმაზე დამაგრებული ჰქონდა ყვითელი ბაფთა. მეგობარმა დათუჩას აჩუქა წითელი ბურთი, ხოლო მელიამ შავი სათამაშო მანქანა. ეს იყო ბედნიერი დღე.

ვარიანტი: ბავშვებს ურიგდებათ ნახატები სხვადასხვა ფიგურებით

- აიღეთ წითელი ფანქარი და დაუსვით წერტილი წრეში, ოღონდ კვადრატის გარეთ;
- ლურჯი ფანქრით დაუსვით წერტილი კვადრატისა და წრის შიგნით;
- წითელი ფანქრით დაუსვით წერტილი კვადრატის შიგნით და წრის გარეთ;
- ყვითელი ფანქრით დაუსვით წერტილი კვადრატის გარეთ და წრის გარეთ.



58. İmla – Rəngləmə

Məqsəd: Oyun rəng adlarını yadda saxlamağa kömək edir, söz ehtiyatını genişləndirir və möhkəmləndirir.

Material: Rəngli karandaşlar və flomasterlər. İmlanın mövzusunə uyğun olaraq şəkillər çəkmək və ya rəngləmək üçün vərəqlər.

Təsvir: Şagirdlərə şəkilli vərəqlər paylanılır. Müəllim imla yazdırır, şagirdlər isə diktə olunmuş əşyaya uyğun olan şəkli rəngləyir.

Təvsiyələr: Şagirdləri bu oyuna lap asan tapşırıqlardan başlayaraq əvvəlcədən hazırlamaq lazımdır.

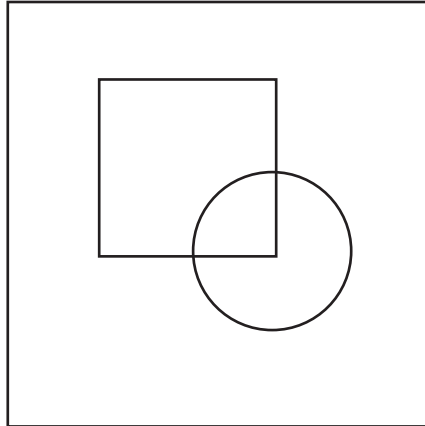
İmla – nümunə: Bu gün ayı balasının ad günüdür. Ana ayı onu artıq bu səhər təbrik etmiş və yaşıl köynək hədiyyə etmişdi. Ananın özü artıq bu gün səhərdən yeni yaşıl paltar geyinmişdi. Çox keçmədən birinci qonaq – Barbi gəlinciyi gəldi. O, açıq yaşıl rəngdə paltar geyinmişdi və saçında sarı lent var idi. Gəlincik ayı balasına qırmızı top hədiyyə etdi. Tülkü isə ona balaca qara maşın bağışladı. Həmin gün ayı balası çox xoşbəxt idi!

Variant: Uşaqlara müxtəlif fiqurlar çəkilmiş şəkillər paylanılır. Qırmızı karandaş götürün və dairənin içərisində lakin kvadratdan kənarda bir nöqtə qoyun;

Göy karandaşla kvadratın və dairənin içərisində bir nöqtə qoyun;

Qırmızı karandaşla kvadratın içərisində və dairənin kənarında nöqtə qoyun;

Sarı karandaşla kvadratın və dairənin kənarında nöqtə qoyun.



58. Թելադրություն - գունազարդում

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը և լսելու ունակությունը Խաղն օգնում է հիշել ծաղիկների անունները, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

Նյութեր.

Գունավոր մատիտներ կամ ֆլումաստերներ, թղթեր նկարելու կամ պատկերագարդ թղթերը գունազարդելու համար, որոնք բովանդակությամբ համապատասխանում են թելադրության թեմային:

Նկարագրություն.

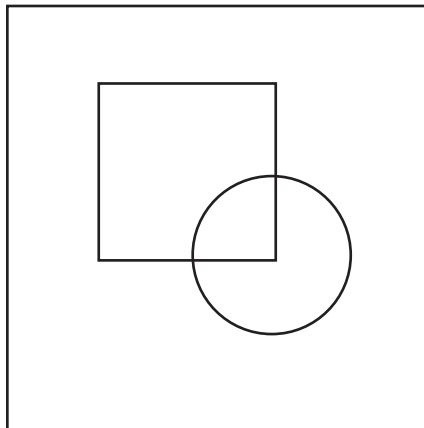
Մասնակիցներին բաժանվում են նկարներով թղթեր: Ուսուցիչը թելադրում է, իսկ աշակերտները գունազարդում են նկարը, որը համապատասխանում է թելադրած առարկային:

Առաջարկություն.

Այս խաղի համար երեխաներին պետք է պատրաստել նախօրոք՝ սկսելով հեշտ առաջադրանքներից: Թելադրության օրինակ. Այսօր արջուկի ծննդյան օրն է: Մայրիկն արդեն առավոտյան նրան շնորհավորել է և նվիրել կանաչ վերնաշապիկ: Մայրիկն առավոտյան հագել էր նոր կանաչ զգեստ: Շուտով եկավ առաջին հյուրը՝ Բարբի տիկնիկը: Նա հագել էր բաց կանաչավուն զգեստ և մագերին ամրացրել դեղին ժապավեն: Ընկերն արջուկին նվիրեց կարմիր գնդակ, իսկ աղվեսը՝ սև մեքենա: Արջուկի համար երջանիկ օր էր:

Տարբերակ.

Երեխաներին բաժանվում են տարբեր երկրաչափական մարմինների պատկերներով նկարներ: Վերցրե՛ք կարմիր մատիտը և կետ դրեք շրջանի մեջ և քառակուսուց դուրս: Կապույտ մատիտով կետ դրեք քառակուսու և շրջանի ներսում. Կարմիր մատիտով կետ դրեք քառակուսու ներսում և շրջանից դուրս:



58. Диктант - Раскраска

Цель: Игра развивает внимание и навыки слушания. Помогает запомнить название цветов, закрепляет и расширяет словарный запас.

Материалы: Цветные карандаши или фломастеры. Листы для рисования или листы для раскрашивания, которые по содержанию соответствуют теме диктанта.

Описание: Ученикам раздаются листы с рисунками. Учитель диктует, а ученики раскрашивают картинку, которая соответствует продиктованному предмету.

Рекомендация: К этой игре учеников надо готовить заранее, начиная с совсем легких заданий.

Диктант - пример: Сегодня день рождения медвежонка, мама уже с утра его поздравила и подарила зеленую рубашку. Сама мама сегодня одела новое зеленое платье. Вскоре пришел первый гость – кукла Барби. На ней было светло зеленое платье и желтая лента в волосах. Друг подарил мишке красный мяч. А лиса подарила черную машинку. Это был счастливый день!

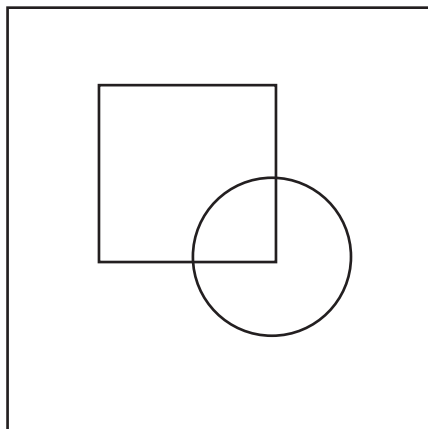
Вариант: Детям раздаются рисунки с разными фигурами.

Возьмите красный карандаш и поставьте точку в кругу, но снаружи квадрата;

Синим карандашом поставьте точку внутри квадрата и круга;

Красным карандашом поставьте точку внутри квадрата и снаружи круга;

Желтым карандашом поставьте точку снаружи квадрата и снаружи круга.



59. ზღაპრული რბოლა

მიზნები: თამაში ეხმარება გუნდის შეჯვრას, მოსმენილი ზღაპრისა და ახალი სიტყვების მეხსიერებაში განმტკიცებას.

მასალა: სკამები.

აღწერილობა: თამაშის მსვლელობის დროს ყველა მოსწავლე მორიგეობით გარდაისახება ნაცნობი ზღაპრის გმირად – ადამიანებად, ზღაპრულ პერსონაჟებად, ცხოველებად და ა.შ.

იმისთვის, რომ განისაზღვროს რბოლის მარშრუტი, ორი სკამი უნდა დაიდგას ერთმანეთისგან დაახლოებით 4-7 მეტრის დაშორებით. ამგვარად, წამყვანი, რომელიც ბავშვების მწკრივს ჩაუდგება სათავეში, წავა ერთი სკამიდან მეორისკენ, შემოუვლის მას და გაემართება ისევ პირველი სკამისკენ. ბავშვები მოძრაობენ არა პირდაპირ, არამედ რბოლის მარშრუტი იქნება „რვიანების“ სახით, მიხვეულ-მოხვეულად, რათა აერიდონ ორივე სკამს.

თავდაპირველად ყველა მონაწილე დადის ჩვეულებრივი ნაბიჯებით. მაგრამ საჭიროა ყურადღებით ყოფნა და მასწავლებლის ბრძანების მოსმენა, რადგან მისი მითითების შესაბამისად, მოთამაშებმა უნდა წარმოადგინონ თავისი თავი იმ გმირებად, რომლის სახელსაც მასწავლებელი დაიძახებს და გააგრძელონ მოძრაობა „გმირის როლში“ - ისე, როგორც ეს გმირი ივლიდა.

რეკომენდაცია: წამყვანს შეუძლია შემდეგი ბრძანებების გაცემა და როგორ შეუძლიათ ბავშვებს მოძრაობა:

წამყვანის ბრძანებები	მოძრაობა
თოჯინების თეატრში დააბიჯებს ბურატინო	ხელები მოხრილია იდაყვებში, თითები მუჭშია მოქცეული, თვალები გაფართოებული, სიარული თანაბარი ნაბიჯებით
ტყეში მიაბიჯებს დათვი ბაჯბაჯა	თავი დანეულია, ხელები მომრგვალებული, ფეხის ტერფები შეწეულია შიდა მხარეს, სიარული ბაჯბაჯით
მოფრინავენ ბატები – გედები	მსუბუქი სირობილი ფეხისწვერებზე, ხელები გაშლილია, წარწარად ქუთდება ხელების ქნევა, კისერი წინაა გამონეული
დააბიჯებენ გოლიათები	ფართო ნაბიჯებით სიარული ფეხისწვერებზე, ხელების ფართოდ ქნევით
დახტის ბაყაყი-ყიყინა	ხელის თითები გაშლილია, თვალები გაფართოებული, ხტუნვები წინ, ან სიარული ტანის მარჯვნივ ან მარცხნივ მობრუნებით, შესაძლებელია ყიყინიც

59. Nağıl qaçış yarışı

Məqsəd: Oyun komandanın birliyinə, həmçinin eşidilmiş nağıl və yeni sözlərin yaddaşda möhkəmləndirilməsinə kömək edir.

Material Stullar

Təsvir: Oyun zamanı bütün uşaqlar növbə ilə keçilmiş nağıl qəhrəmanlarına – insanlara, heyvanlara, sehrli personajlara çevrilirlər. Yarışın marşrutunun necə olacağını göstərmək üçün bir-birindən təxminən 4-7 metr aralı olan iki stul qoymaq lazımdır. Beləliklə, uşaqların cərgəsinin əvvəlində dayanacaq aparıcı bir stuldan digərinə yaxınlaşacaq, dövrə vuracaq və birinci stula doğru gedəcək. Ancaq bu halda, düzünə deyil çəpəki getmək lazım olacaq, yəni yarışın marşrutu hər iki stula dövrə vurmaqla “səkkizlik” şəklində keçəcək. Əvvəlcə, oyunun bütün iştirakçıları addımlayaraq gedirlər. Lakin bu zaman diqqətli olmaq və aparıcının komandasına qulaq asmaq lazımdır. Çünki aparıcının komandası ilə oyunçular özlərini adı çəkilən qəhrəmanın surətində təsəvvür etməli və həmin nağıl personajının yerişi ilə getməlidirlər.

Təvsiyyələr: Aparıcı aşağıdakı komandaları verə bilər və onlar kitab yarışlarında belə “həyata keçər” bilər:

Aparıcının komandaları

Hərəki ifadə

Buratino kukla teatrına sarı addımlayır	Əllər dirsəklərdən bükülü, barmaqlar aralı olur, gözlər girdələnir, yerləşmə mübaligəlidir
Əyri pəncə ayı meşə ilə gedir	Baş aşağıya enmiş vəziyyətdə olur, əllər girdələnir, ayaq pəncələri içəriyə doğru döndərilir, yırtılana-yırtılana yerləşir
Qu quşları uçur	Yarım barmaqlar üstündə yüngül qaçış, əllər yanlara uzanır, yüngül qanad çalma hərəkətləri edilir, boyun irəli
Pəhləvanlar addımlayır	Əlləri geniş yelləməklə ayaqların ucunda iri addımlarla yerləşir
Qur-qur qurbağa tullanır	Əl barmaqları aralı olur, gözlər girdələnir, irəli tullanma və ya bədəni sağa və sola döndərməklə yerləşir. Quruldama ilə də müşayiət etmək olar

59. Հեքիաթային մրցավազք

Նպատակը.

Այս խաղը նպատառում է քիմի համախմբմանը և անցած հեքիաթի ու նոր բառերի մտապահմանը և ամրապնդմանը:

Նյութեր.

Աթոռներ:

Նկարագրություն.

Խաղի ժամանակ բոլոր երեխաները հերթով ներկայացնում են անցած հեքիաթների հերոսներին՝ մարդկանց, կենդանիներին, կախարդներին: Յույց տալու համար, թե որն է մրցավազքի երթուղին, հարկավոր է երկու աթոռ դնել իրարից 4-7 մետր հեռավորության վրա: Այսպիսով, խաղավարը, որը պետք է կանգնի երեխաների շարքի առջևում, կուղղվի մի աթոռից դեպի մյուսը, կշրջանցի այն, ապա կուղղվի դեպի առաջին աթոռը: Աթոռից մյուս աթոռ հասնելու համար հարկավոր է գնալ ոչ թե ուղիղ, այլ շեղ: Մրցավազքի երթուղին ութաձև է, և հարկավոր է երկու աթոռները շրջանցել:

Սկզբում խաղի բոլոր մասնակիցները գնում են սովորական քայլքով: Սակայն, պետք է ուշի-ուշով հետևեն խաղավարի հրամաններին, քանի որ, համաձայն դրանց, նրանք պետք է ներկայացնեն այն հերոսին, որի անունը կարտասանի խաղավարը, և շարունակեն քայլել այնպես, ինչպես քայլում է հեքիաթի տվյալ գործող անձը:

Առաջարկություններ.

Ահա այն հնարավոր հրամանները, որոնք կարող է տալ խաղավարը, և ինչպես կարող են դրանք «արտացոլվել» գրքային մրցավազքում:

Խաղավարի հրամանները	Շարժումների մարմնավորում
Բուրատինոն քայլում է դեպի Տիկնինկային թատրոն	Ձեռքերն արմունկներից ծալած, մատները լայն բացած, աչքերը կլորացրած, ձևափոխված:
Անտառով գնում է Ծուռթաթ արջուկը	Գլուխը իջեցրած, ձեռքերը կլորացրած, ոտքի թաթերը դեպի ներս, քայլվածքը ծանրաշարժ:
Թռչում են սագ-կարապները	Թաթերի վրա թեթև վազքով, ձեռքերը կողքի պարզած, կատարում են սահուն թափահարություններ՝ պարանոցը պարզած:
Քայլում են հսկաները	Ոտնաթաթերի վրա խոշոր քայլքով, ձեռքերը լայն բաց արած:
Ցատկոտում է կռկռան գորտը	Մատները լայն բաց արած, աչքերը ցատկերը դեպի առաջ կամ քայլք իրանի աջ ձախ թեքումներով: Շարժումները կարելի է ուղեկցել գորտի կռկռոցով:

59. Сказочные гонки

Цели: Эта игра помогает сплочению команды, помогает закрепить в памяти услышанную сказку и новые слова.

Материалы: Стулья.

Описание: Во время игры все ребята поочередно будут превращаться в героев пройденных сказок – людей, зверей, волшебных персонажей.

Для того, чтобы обозначить, как пройдет маршрут гонок, надо поставить на расстоянии примерно 4 - 7 метров друг от друга два стула. Таким образом, ведущий, который встанет во главе вереницы детей, пойдет от одного стула к другому, обойдет его и направится к первому стулу. Но в этом случае надо будет идти не прямо, а наискосок, то есть маршрут гонок пройдет в виде «восьмерки», опоясывая оба стула.

Сначала все участники игры идут обычным шагом. Но надо быть внимательным и вслушиваться в команду ведущего. Потому что по его команде игроки должны вообразить себя тем героем, имя которого он назвал, и идти дальше «в образе» - так, как мог бы ходить этот сказочный персонаж.

Рекомендации: Вот какие команды может подавать ведущий, и как они могут «материализоваться» в книжных гонках:

Команды ведущего

Двигательное воплощение

Шагает в кукольный театр Буратино	Руки согнуты в локтях, пальцы растопырены, глаза округлены, ходьба утрированная
Идет по лесу Мишка косолапый	Голова опущена, руки округлены, ступни ног повернуты вовнутрь, ходьба вразвалочку
Летят гуси – лебеди	Легкий бег на полупальцах, руки вытянуты в стороны, делают плавные взмахи, шея вперед
Шагают великаны	Хотьба на цыпочках большими шагами с большим размахом рук
Скачет лягушка – квакушка	Пальцы рук растопырены, глаза округлены, прыжки вперед или ходьба с поворотом корпуса вправо и влево. Можно сопровождать кваканьем

60. ბრმა და გამცილებელი

მიზნები: თამაში მოსწავლეებს ეხმარება ნასწავლი სიტყვების განმტკიცებაში, ყურადღების გამახვილებასა და ურთიერთ-დახმარების გრძნობის განვითარებაში.

მასალა: თვალბინის ასახვევად ცხვირსახოცი.

აღწერილობა: მოთამაშეები იყოფიან წყვილებად. წყვილის ერთი მოთამაშე ბრმაა, მას უხვევენ თვალბინს. მეორე – გამცილებელია. გამცილებელი ირჩევს მარშრუტის მიმართულებას. ისინი უნდა წავიდნენ რომელიმე კონკრეტული მიზნისაკენ – ხე, ღობე და ა.შ. გამცილებელი იძლევა ზეპირ რეკომენდაციებს, თუ საით უნდა წავიდეს ბრმა, ხოლო ბრმა ამ მითითებებით უნდა მივიდეს მიზნისკენ. შეეხოს მიზანს და დაბრუნდეს საწყის წერტილში. შემდეგ მას ხსნიან სახვევს და ის მიანიშნებს იმ საგანზე, რომელთანაც ის ადრე მივიდა.

ვარიანტი: გამცილებელს ბრმა მიჰყავს განსაზღვრულ ადგილზე, როგორც გამყოლს.

60. Kor və bələdçi

Məqsəd: Oyun öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir, diqqəti və qarşılıqlı yardım hissini inkişaf etdirir.

Material: Sarğı üçün yaylıq

Təsvir: Oyunçular cütlüklərə bölünürlər. Oyunçulardan biri “kor” olur və onun gözünü bağlayırlar. Digəri isə “bələdçi” olur və hara gedəcəklərini müəyyən edir. Onlar müəyyən bir hədəfə doğru – ağac, hasar və s. getməlidirlər. “Bələdçi” hara getmək üçün şifahi məsləhətlər verir, “kor” isə bu məsləhətlərə əməl etməlidir – hədəfə doğru getməli, ona toxunmalı və çıxış nöqtəsinə qayıtmalıdır. Sonra sarğını oyunçunun gözündən açırlar və o, bir qədər əvvəl yaxınlaşdığı əşyanı göstərir.

Variant: “Bələdçi” “koru” müəyyən edilmiş yerə aparır.

60. Կույրը եվ ուղեկցողը

Նպատակը.

Խաղը նպաստում է սովորած բառերի ամրապնդմանը, զարգացնում է ուշադրությունը և փոխօգնության զգացումը:

Նյութեր. Թաշկինակ կամ որևէ կտոր աչքերին կապելու համար:

Նկարագրություն.

Խաղացողները բաժանվում են զույգերի: Յուրաքանչյուր զույգում մեկ խաղացողը կույրն է (նաաչքակապով է), մյուսը՝ ուղեկցողը: Ուղեկցողն ընտրում է, թե ուր են գնալու: Նրանք պետք է ունենան որոշակի նպատակ (օրինակ՝ գնալ դեպի ծառը, մոտենալ ցանկապատին, և այլն): Ուղեկցողը տալիս է բանավոր խորհուրդներ՝ ուր գնալ, իսկ կույրը՝ պետք է առաջնորդվի այդ խորհուրդներով, հասնի մինչև նպատակակետը, շոշափի այն և վերադառնա: Այնուհետև հանում են կապը, և նա ցույց է տալիս այն առարկան որին հասել էր:

Տարբերակ.

Ուղեկցողն առաջնորդում է կույրին դեպի նպատակակետը:

60. Слепой и проводник

Цели: Игра развивает внимание и навыки слушания, способствуют закреплению выученных слов, развивает внимание, чувство взаимопомощи.

Материалы: Платок для повязки.

Описание: Игроки делятся по парам. Один игрок в паре – слепой, ему завязывают глаза. Второй – проводник. Проводник выбирает куда они пойдут. Они должны идти к какой-нибудь определенной цели – дерево, забор и т.д. Проводник дает устные советы куда идти, а слепой должен руководствоваться этими советами – дойти до цели, потрогать ее и вернуться на исходную точку. Затем с него снимают повязку и он указывает на предмет, до которого дошел ранее.

Вариант: Проводник ведет слепого к определенному месту, как поводырь.

61. სარკე

მიზნები: თამაშით შეიძლება ყურადღებით მოსმენის, ანალიზისა და მოქმედების გაკეთების სწავლა. თამაში იძლევა საკუთარი ცოდნის შემოწმების საშუალებას.

მასალა: სურათები.

აღწერილობა: მოსწავლეები მუშაობენ წყვილებად. ორივე მონაწილეს აქვს ერთი და იგივე ნახატები. მათ შორის ერთდება რაიმე ბარიერი, მაგალითად ჩანთით ან წიგნით. ერთი მოსწავლე თავის ნახატებს ან ფიგურებს განალაგებს გარკვეული თანამიმდევრობით. მეორე მოთამაშის დავალება არის, რომ პირველი მოთამაშის ზეპირი აღწერილობით, ისე, რომ მეორე მოთამაშე არ ხედავდეს საგნებს, თავისი საგნებიც განალაგოს იმავე თანამიმდევრობით, როგორც მისმა მეწყვილემ.

ვარიანტები: შესაძლებელია სხვადასხვა ვარიანტები:

- პირველი მოსწავლე დანვრილებით აღწერს საგნების განლაგებას, მეორე მხოლოდ უსმენს მას;
- მეორე სვამს მისახვედრ კითხვებს, რომელზეც პასუხობს პირველი, და ა.შ.

61. Ayna

Məqsəd: Bu oyunu oynamaqla diqqətlə dinləmək, cəld hərəkət etmək və təhlil etməyi bacarmaq kimi imkanları inkişaf etdirmək mümkündür. Oyun öz biliklərini bir daha yoxlamaqda iştirakçılara yardımçı olacaqdır.

Materiallar: Şəkillər

Oyunun təsviri: Şagirdlər cütlərə ayrılırlar. Cütlərdə olan hər iki oyunçuda eyni şəkil olmalıdır. İştirakçılar arasında hər-hansı maneə, misal üçün, kitab və ya çanta yerləşdirilir. Bir şagird öz şəkil və ya fiqurlarını müəyyən qaydada düzür. İkinci şagirdin vəzifəsi, əşyaları görmədən və yalnız şifahi izaha əsasən öz şəkil və fiqurlarını da bu qaydada düzməkdir.

Variantlar: Bir sıra variantlar tətbiq etmək olar:

- Birinci şagird əşyaların düzülüşünü şifahi olaraq ətrafı izah edir, ikinci şagird isə yalnız dinləyir və ya
- İkinci şagird köməkçi suallar verir və birinci şagird bu suallara cavab verir və s.

61. Հայելի

Նպատակը.

Խաղալով, կարելի է սովորել ուշադիր լսել, վերլուծել գործել: Խաղն ընձեռում է սեփական գիտելիքներն ստուգելու հնարավորություն:

Նյութեր.

Նկարներ:

Նկարագրություն.

Աշակերտներն աշխատում են զույգերով: Երկու մասնակիցներն էլ ունեն միևնույն նկարները: Մասնակիցների միջև դրվում է որևէ խոչընդոտ, օրինակ՝ պայուսակ կամ գիրք: Աշակերտներից մեկն իր նկարները կամ ֆիգուրները դասավորում է որոշակի կարգով: Երկրորդ աշակերտի խնդիրն է իր առարկաներն էլ դասավորել նույն կարգով՝ բանավոր նկարագրությամբ և առանց իրերը տեսնելու:

Տարբերակներ.

Հնարավոր են զանազան տարբերակներ. գառաջին աշակերտը մանրամասնորեն նկարագրում է առարկաների դասավորությունը, երկրորդը միայն լսում է կամ գերկրորդը տալիս է հուշող հարցեր, որոնց առաջինը պատասխանում է, և այլն:

61. Зеркало

Цели: Играя, можно учиться внимательно слушать, анализировать и действовать. Игра дает возможность проверить свои знания.

Материалы: Картинки.

Описание: Ученики работают в парах. У обоих участников имеются одинаковые рисунки. Между участниками устанавливается какое-либо препятствие, например, сумка или книга. Один ученик располагает свои рисунки или фигурки в определенном порядке. Задача второго ученика по устному описанию, не видя предметов, расположить свои предметы в таком же порядке.

Варианты: Возможны различные варианты:

- первый ученик подробно описывает расположение предметов, второй только слушает или
- второй задает наводящие вопросы, на которые первый отвечает и т.д.

62. გთხოვთ

მიზნები: თამაში ავითარებს ყურადღებრიანობას, მოსმენის უნარს, უკვე ნაცნობი სიტყვების კონტექსტში ჰოვნას და დავალებაზე სწრაფად რეაგირებას.

აღწერილობა: წამყვანი - მასწავლებელი მოსწავლეებიდან ვინმეს სთავაზობს „რატაცის“ გაკეთებას მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ წარმოთქმულია ჰაროლი – გარკვეული სიტყვა ან ნიშანი, რომელზეც წინასწარ იქნებიან შეთანხმებული, მაგალითად, „გთხოვთ“ ან „გვიჩვენე როგორ“, ან „ჩქარა“ და ა.შ. ან მაგალითად: ხელის აქნევა და ა.შ. თუ თამაშის მონაწილემ შეასრულა ბრძანება, ისე, რომ ჰაროლი არ იყო ნათქვამი, მაშინ ის ვარდება თამაშიდან.

მაგალითად:

*გთხოვ დადე წიგნი!
უჩვენე როგორ დაფრინავს ჩიტი!
დაჯექი!
ჩქარა მიდი მაგიდასთან!
დახურე კარი!*

62. Zəhmət olmasa

Məqsad: Oyun diqqəti, dinləməni, artıq tanış olan sözləri kontekstdə tapmaq və tapşırığa cəld əməl etmə bacarığını artırır.

Təsvir: Aparıcı – müəllim və ya şagirdlərdən biri hər hansı bir şeyi etməyi təklif edir, yalnız o halda ki, məxfi söz - əvvəlcədən razılaşdırılmış söz, məsələn, “zəhmət olmasa”, “göstər necə”, “tez ol” və s. söylənilsin və ya işarə - əllə vurma və s. edilsin. Əgər iştirakçı söz deyilməyən anda komandanı yerinə yetiribsə, o, oyunu tərk edir.

Məsələn:

*Zəhmət olmasa kitabı qoy!
Göstər quş necə uçur!
Əyləş!
Tez ol masaya get!
Qapını bağla!*

62. Խնդրում եմ

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը և լսելու ունակությունը: Այն օգնում է երեխային ենթատեքստում գտնել ծանոթ բառերը և արագ արձագանքել առաջադրանքին:

Նկարագրություն.

Խաղավար. Խաղի սկզբում ընտրվում է գաղտնաբառ (որևէ բառ կամ պայմանական շարժում): Օրինակ՝ «խնդրում եմ» կամ «ցու՛յց տուր՝ ինչպես» կամ «արա՛գ», և այլն, կամ էլ ձեռքի թափահարում, և այլն: Ուսուցիչը կամ աշակերտներից որևէ մեկն առաջարկում է ինչ-որ գործողություն կատարել: Մինչև որևէ բան անելը հարկավոր է արտասանել գաղտնաբառը: Եթե խաղի մասնակիցը կատարում է հրամանը առանց գաղտնաբառն արտասանելու, ապա նա խաղից դուրս է գալիս:

Օրինակ՝

- *Խնդրում եմ, դի՛ր գիրքը:*
- *Ցու՛յց տուր, թե ինչպես է թռչում թռչունը:*
- *Նստի՛ր:*
- *Շտա՛յ մոտեցիր սեղանին:*
- *Փակի՛ր դուռը:*

62. Пожалуйста

Цели: Игра развивает внимание, умение слушать, находить в контексте уже знакомые слова и быстро реагировать на задание.

Описание: Ведущий – учитель или кто либо из учеников – предлагает сделать что-то, но только в том случае, если произнесен пароль – определенное слово или знак, о которых договариваются заранее. Например, - «Пожалуйста» или «Покажи как» или «Скорее» и т.д. или взмах рукой и т.д.. Если участник игры выполнил команду, когда слово не было сказано, он выбывает из игры.

Например: *Пожалуйста, положи книгу!*
Покажи как летает птица!
Садись!
Скорее иди к столу!
Закрой дверь!

63. დაფრინავს-არ დაფრინავს

მიზნები: თამაში უბიძგებს მოსმენისაკენ, ყურადღებით ყოფნისკენ, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, განავითარებს ლოგიკურ აზროვნებას.

აღწერილობა: წამყვანი ასახელებს სხვადასხვა საგნებს, რომლებიც შეიძლება დაფრინავდნენ ან არ დაფრინავდნენ. მაგალითად „თვითმფრინავი დაფრინავს“, „სპილოები დაფრინავენ“, „ყვავები დაფრინავენ“, „მაცივრები დაფრინავს“. ამასთან ის შეუწყვეტილ აქნევს ხელებს, ისე, რომ გამოსახავს ფრინველს. თუ წამყვანი ამბობს სიმართლეს, მაშინ მოთამაშეებიც წევენ ხელებს და აკეთებენ ისეთივე მოძრაობას, თითქოს დაფრინავენ. თუ გამოთქმა არაა სწორი, მაშინ ბავშვები უბრალოდ დგანან. ის მონაწილე, რომელიც დაუშვებს შეცდომას, ხდება ახალი წამყვანი და განაგრძობს თამაშს.

63. Uçur, ya uçmur

Məqsəd: Bu oyunun sayəsində uşaqlar dinləmək bacarıqlarına yiyələnəcəklər. Onlar sözlərin mənalərini təkrar izah etməyə, yeni sözlər öyrənməyə və öz məntiqi baxışlarını inkişaf etdirməyə nail olacaqlar.

Oyunun təsviri: Aparıcı uça bilən və uça bilməyən bir neçə müxtəlif əşyaların adlarını çəkir. Məsələn üçün, «Təyyarə uçur», «Fillər uçur», «Sərçələr uçur», «Soyuducular uçur». Bu sözləri söyləyərkən o, qollarını yana açmaqla, uçuşa bənzər hərəkətlər edərək, quşu xatırladır. Əgər aparıcının söylədikləri həqiqətdirsə, bu zaman, oyunçular da qollarını yana açaraq, uçuşa bənzər hərəkətlər etməyə başlayır. Səhvə yol verən iştirakçı yeni aparıcıya çevrilir və oyun əvvəlki qaydalara əsasən davam edir.

63. Թռչում է - չի թռչում

Նպատակը.

Երեխաները կսովորեն լսել ուշադրությամբ: Նրանք կկարողանան կրկնել բառերի նշանակությունը և յուրացնել նորերը, զար գացնել տրամաբանական մտածողություն:

Նկարագրություն.

Խաղաղարն անվանում է տարբեր իրեր, որոնք կարող են լինել թռչող կամ չթռչող: Օրինակ՝ «Ինքնաթիռը թռչում է», «Փղերը թռչում են», «Ճնճողուկները թռչում են», «Սառնարանները թռչում են»: Չու գահեռաբար նա անընդհատ թափահարում է ձեռքերն ինչպես թռչունները: Եթե խաղաղարն ճիշտ է ասում, ապա խաղի մասնակիցները ևս թափահարում են ձեռքերն՝ ասես թռչում են: Եթե ասում է սխալ, ապա երեխաները պարզապես մնում են անշարժ: Մխավաժ մասնակիցը դառնում է նոր խաղաղար և շարունակում խաղը:

63. Летает – не летает

Цели: Игра побуждает слушать, быть внимательным, закрепить и расширить словарный запас, развивать логическое мышление.

Описание: Ведущий называет разные предметы, которые могут быть летающими или не летающими, например: «Самолет летает», «Слоны летают», «Воробьи летают», «Холодильники летают». При этом он непрерывно взмахивает руками, изображая птицу. Если ведущий говорит правильно, то игроки поднимают руки и тоже делают движения, как будто летают. Если - неправильно, тогда просто стоят. Участник, который ошибается, становится новым ведущим и продолжает игру.

64. სწორია-შეცდომაა

მიზნები: ბავშვები სწავლობენ ყურადღებით მოსმენას. ისინი შეძლებენ გაიმეორონ სიტყვების მნიშვნელობა და აითვისონ ახალი, განავითარონ ლოგიკური აზროვნება.

აღწერილობა: შემდეგი სიტყვების გამოყენებით „ცხვირი, იატაკი, ჭერი და ა.შ.“ წამყვანი ამბობს ერთ-ერთ ამ სიტყვებთაგანს. ამავდროულად ის უჩვენებს ან ცხვირს, ან იატაკს, ან ჭერს. ბავშვებიც სწრაფად მიანიშნებენ დასახელებულ საგანზე. თავისი ჟესტებით წამყვანს შეუძლია არასწორად მიანიშნოს საგნებზე და ამით დააბნიოს სხვა მოთამაშეები. მოთამაშეებმა უნდა მიანიშნონ მხოლოდ იმ საგნებზე, რომლებიც წამყვანმა სწორად დაასახელა. ვისაც შეეშლება, ის ხდება შემდეგი წამყვანი.

64.Düzdür, ya yanlışdır

Maqsəd: Bu oyunun sayəsində uşaqlar diqqətlə dinləmək bacarıqlarına yiyələnəcəklər. Onlar sözlərin mənalərini təkrar izah etməyə, yeni sözlər öyrənməyə və öz məntiqi baxışlarını inkişaf etdirməyə nail olacaqlar.

Oyunun təsviri: Oyunu oynamaq üçün «burun, döşəmə, tavan və s.» kimi sözlərdən istifadə olunur. Aparıcı bu sözlərdən birini söyləyir və eyni zamanda, ya burununa, ya döşəməyə, ya da tavana işarə edir. Uşaqlar da cəld adıçəkiləni göstərir. Aparıcı işarələrini qəsdən düz etməyrək ətrafdakıları öz jestləri ilə çaşıdır bilər. Oyunçular isə yalnız aparıcının söylədiyi predmeti göstərməlidirlər. Səhvə yol verən oyunçu aparıcıya çevrilərək oyunu bu qaydada davam edir.

64. Քաղցր - դառը

Նպատակը.

Երեխաները կսովորեն լսել ուշադրությամբ: Նրանք կկարողանան կրկնել բառերի նշանակությունը և յուրացնել նորերը, զարգացնել տրամաբանական մտածողություն:

Նկարագրություն.

Օգտագործվում են հակառակ բառեր՝ «մեծ-փոքր, բարձր-ցածր, դառը-քաղցր» և այլն: Խաղավարն արտասանում է այս բառերից մեկը և միաժամանակ անվանում կամ ցույց է տալիս առարկա, միրգ, բանջարեղեն: Խաղավարը կարող է սխալ ցույց տալ և շփոթեցնել խաղացողներին: Վերջիններս պետք է արձագանքեն միայն այն առարկային, որը խաղավարը ճիշտ է անվանել:

64. Правильно-неправильно

Цели: Дети будут учиться внимательно слушать. Они смогут повторять значения слов и осваивать новые, развивать логическое мышление.

Описание: Используются слова «нос, пол, потолок и т.д.». Ведущий говорит одно из этих слов. Одновременно он показывает или на нос, или на пол, или на потолок. Дети быстро тоже указывают на названный предмет. Ведущий может неправильно показывать и запутать других играющих своими жестами. Играющие должны указывать только на тот предмет, который назвал ведущий. Кто ошибается, тот становится следующим ведущим.

65. ჩემი სხეული

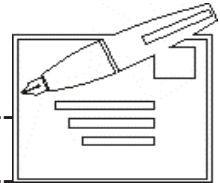
მიზნები: თამაში უბიძგებს მოსმენისაკენ, ყურადღებით ყოფნისკენ, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

აღწერილობა: ბავშვები სხედან წრეში. თამაშის წამყვანი ასახელებს სხეულის ერთ-ერთ ნაწილს, ხოლო უჩვენებს მეორეზე. მაგალითად, ამბობს „ხელს“, ხოლო უჩვენებს „თავს“. დანარჩენმა მოთამაშეებმა უნდა მიანიშნონ სხეულის იმ ნაწილზე, რომელიც წამყვანმა დაასახელა და არა იმაზე, რომელსაც შეცდომით უჩვენებს. თამაში გრძელდება მანამ, ვიდრე ყველა მონაწილე უშეცდომოდ არ შეასრულებს დავალებას. თამაშის წამყვანები იცვლებიან. არასწორი პასუხისთვის შეიძლება „ვალის აღება“ და თამაშის დასრულების შემდეგ მოთამაშეები მას გამოისყიდიან.

65. Mənim bədənim

Məqsəd: Oyun dinləməyə, diqqətli olmağa, söz ehtiyatını genişləndirməyə və məhkəmləndirməyə təhrik edir.

Təsvir: Uşaqlar dairə şəklində oturlar. Aparıcı bədən üzvlərindən birinin adını deyir, ancaq başqasını göstərir. Məsələn, aparıcı “əl” deyir ancaq başını göstərir. Oyunun digər iştirakçıları aparıcının göstərdiyi deyil, adını çəkdiyi bədən üzvünü göstərməlidirlər. Bütün oyun iştirakçıları tapşırığı düzgün yerinə yetirənə qədər təkrar edirlər.



65. Իմ մարմինը

Նպատակը.

Խաղը նպատառում է լինել ուշադիր, ամրապնդել և հարստացնել բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Երեխաները նստում են շրջանաձև: Խաղավարն անվանում է մարմնի որևէ մաս, բայց ցույց է տալիս մարմնի բոլորովին այլ մաս: Օրինակ՝ ասում է «ձեռք», սակայն ցույց է տալիս «գլուխ»: Խաղի մյուս մասնակիցները պետք է ցույց տան մարմնի այն մասը, որն անվանում, բայց ցույց չի տալիս խաղավարը: Նա կրկնում է այնքան ժամանակ, մինչև խաղի բոլոր մասնակիցները ճիշտ կատարեն առաջադրանքը: Խաղավարները պարբերաբար փոխվում են: Միսալ պատասխանների համար կարելի է գրավ վերցնել և խաղից հետո ետ գնել:

65. Мое тело

Цель: Игра побуждает слушать, быть внимательным, закрепить и расширить словарный запас.

Описание: Дети садятся в круг. Ведущий игры называет одну часть тела, а показывает другую. Например, называет «рука», а показывает на голову. Остальные участники игры должны показать ту часть тела, которую называет, а не показывает ведущий. Повторяет до тех пор, пока все участники игры правильно выполняют задание. Ведущие игры меняются. За неправильные ответы можно брать залог и после игры участники его выкупают.

66. გააკეთე ის...

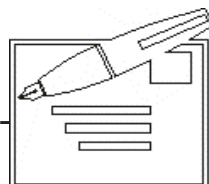
მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ყურადღების გრძნობის განვითარებას.

აღწერილობა: მასწავლებელი ნელა ასახელებს და ასრულებს სხვადასხვა მოძრაობას (ხელს მომუშტავს, მარცხენა ხელით იფხანს უეფას, ეხება ცხვირს, იხედება ფანჯარაში და ა.შ.). ზოგიერთი მოძრაობა არ შეესაბამება იმას, რასაც ის აღწერს სიტყვიერად და მაშინ ბავშვებმა სწრაფად უნდა გააყოთონ რეაქცია შეძახილით „ასე არაა...“, ან თავი უნდა გააქნიონ.

66. Belə et

Məqsəd: Oyun diqqəti inkişaf etdirməyə kömək edir.

Təsvir: Müəllim müxtəlif hərəkətlərin adını deyir və onları asta-asta yerinə yetirir (əlini yumruq kimi sıxır, sol əli ilə peysərini qaşır, əlini burnuna toxundurur, pəncərəyə baxır, və s.). Bəzi hərəkətlər müəllimin təsvir etdiklərinə uyğun gəlmir. Bu zaman uşaqlar dərhal “belə deyil” qışqırmaqla münasibət bildirməli və ya başlarını yırğalamalıdırlar.



66. Կատարի՛ր ...

Նպատակը.

Խաղը նպատում է ուշադրության զարգացմանը:

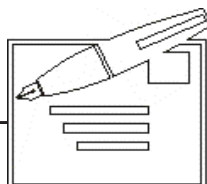
Նկարագրություն.

Ուսուցիչը դանդաղ անվանում և կատարում է տարբեր շարժումներ (բռունցք է անում, ձախ ձեռքով քորում է ծոծրակը, ձեռքը քթին է հասցնում, պատուհանից դուրս է նայում, և այլն): Որոշ շարժումներ չեն համապատասխանում այն բանին, ինչը նա նկարագրում է: Այդ ժամանակ երեխաները անմիջապես պետք է արձագանքեն՝ բացականչելով՝ այդպես չէ, կամ էլ թափահարեն գլխով:

66. Делай то....

Цели: Игра способствует развитию внимания.

Описание: Учитель медленно называет и исполняет различные движения (сжимает руку в кулак, почесывает затылок левой рукой, дотрагивается до носа, смотрит в окно и т.д.). Некоторые движения не соответствуют тому, что он описывает. Тогда дети сразу же должны отреагировать криком «не так» или помотать головой.



67. ტკბილი-მწარე

მიზნები: ბავშვები ისწავლიან ყურადღებით მოსმენას. ისინი შეძლებენ გაიმეორონ სიტყვების მნიშვნელობა და აითვისონ ახალი სიტყვები, განავითარონ ლოგიკური აზროვნება.

აღწერილობა: გამოიყენება ანტონიმი სიტყვები: „დიდი-პატარა, დაბალი-მაღალი, ტკბილი-მწარე“ და ა.შ. წამყვანი ამბობს ერთ-ერთს ამ სიტყვებიდან და ამავე დროს ასახელებს/უჩვენებს საგანს/ხილს/ბოსტნულს. წამყვანს შეუძლია არასწორად უჩვენოს და ამით დააბნიოს მოთამაშეები. მონაწილეებმა რეაგირება უნდა გააქეთონ მხოლოდ იმ საგანზე, რომელიც წამყვანმა არასწორად დაასახელა.

67. Şirin və ya acı

Məqsəd: Bu oyunun sayəsində uşaqlar diqqətlə dinləmək bacarıqlarına yiyələnəcəklər. Onlar sözlərin mənalərini təkrar izah etməyə, yeni sözlər öyrənməyə və öz məntiqi baxışlarını inkişaf etdirməyə nail olacaqlar.

Oyunun təsviri: Bu oyun zamanı antonim sözlərdən, misal üçün, «böyük-küçük; hündür-alçaq; acı-şirin» və s. kimi sözlərdən istifadə olunur. Aparıcı bu sözlərdən birinin adını çəkir və eyni zamanda, əşyaya/meyvəyə/tərəvəzə işarə edir. Aparıcı oyunçuları qəsdən çətdirməyə məqsədilə əşya və predmetləri düzgün olmayaraq da göstərə bilər. Oyunçular yalnız aparıcını düzgün söylədiyi predmet və ya əşyaya sərrast reaksiya göstərməlidirlər.

67. Արգելված բառ

Նպատակը.

Մասնակիցները կսովորեն լսել ուշադրությամբ, հնարել պատմվածքներ և դրանք պատմել ուրիշներին: Նրանք նաև կսովորեն ուշադիր վերաբերվել միմյանց: Սա շարժուն խաղ է:

Նկարագրություն.

Բոլոր խաղացողները տողան են կանգնում շենքի կամ հրապարակի մի կողմում: Դիմացը նշվում է մի «կետ» (ծառ, պատ կամ որևէ այլ առարկա): Խաղավարն սկզբում որոշում է արգելված բառը, հետո ինչ-որ բան է պատմում: Հենց որ պատմելու ժամանակ հնչի արգելված բառը, խաղացողները պետք է վազեն դեպի նշված կետը: Ով հասնում է վերջինը, դառնում է նոր խաղավար:

67. Сладкий-горький

Цели: Дети будут учиться внимательно слушать. Они смогут повторять значения слов и осваивать новые, равивать логическое мышление.

Описание: Используются слова антонимы «большой-маленький; высокий-низкий; горький -сладкий» и т.д. Ведущий говорит одно из этих слов и одновременно он называет\показывает предмет\фрукт\овощ. Ведущий может неправильно показывать и путать играющих. Играющие должны реагировать только на тот предмет, который ведущий назвал правильно.

68. მოისმინე ყურადღებით

მიზანი: თამაში ავითარებს ყურადღების გრძნობას და მოსმენის ჩვევას.

აღწერილობა: მასწავლებელი კითხულობს ზღაპარს. ბავშვების ამოცანაა ყურადღებით მოსმენა და დათვლა, რამდენჯერ არის ზღაპარში ნახსენები სიტყვა „ცხენი“, ან მაგალთად სიტყვა „მგელი“. იმისთვის, რომ ადვილად დაითვალონ, ბავშვები იყენებენ დასათვლელ მასალას: ჯაჯალს, კენჭებს და ა.შ. ყველა მოთამაშეს უდგას სამ-სამი ყოლოფი – ერთში დასათვლელი საშუალება, ორი დანარჩენი – ცარიელი. როდესაც მოსწავლე მოისმენს სიტყვას „ცხენი“, მან დასათვლელი მასალა უნდა ჩადოს ერთ ყოლოფში, ხოლო როდესაც „მგელი“, მეორე ყოლოფში. ბოლოს ბავშვები ერთმანეთთან აღარებენ შედეგებს.

68. Diqqətə dinlə

Məqsəd: Oyun diqqəti və dinləmək vərdişini inkişaf etdirir.

Təsvir: Müəllim bir nağıl oxuyur. Uşaqlara diqqətə qulaq asmaq və həmin nağılda “at” və “canavar” sözlərinin neçə dəfə işləndiyini hesablamaq tapşırılır. Asan hesablamaq mümkün olsun deyə, uşaqlar hesab materialı – qoz, daş və s.-dən istifadə edirlər. Hər bir oyunçunun üç qutusu olur, birində hesab materialları olur, digər iki qutu isə boş olur. Oyunçu “at” sözünü eşidəndə hesab materialını bir qutuya, “canavar” sözünü eşidəndə isə o biri qutuya qoyur. Oyunun sonunda uşaqlar öz nəticələrini müqayisə edirlər.

68. Լսի՛ր ուշադիր

Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը և լսելու ունակությունը:

Նկարագրություն.

Ուսուցիչն ընթերցում է որևէ հեքիաթ: Երեխաներին առաջադրվում է ուշադիր լսել և հաշվել, թե հեքիաթում, քանի անգամ է հիշատակվում «ձի» և քանի անգամ՝ «գայլ» բառերը: Որպեսզի երեխաները կարողանան հեշտ հաշվել, նրանք օգտագործում են փոքրիկ առարկաներ: Օրինակ, լոբու հատիկներ, ընկույզ, քարեր, և այլն: Յուրաքանչյուր խաղացողի մոտ դրված է երեք տուփ. մեկում՝ հաշվելու համար նախատեսված փոքրիկ իրերը: Մյուս երկուսը դատարկ են: Երբ երեխան լսում է «ձի» բառը, նա լոբու մի հատիկ (կամ որևէ այլ հաշվելու իր) գցում է երկու տուփերից մեկի մեջ: Իսկ «գայլ» բառը լսելիս՝ հաջորդ դատարկ տուփի մեջ: Վերջում երեխաները համեմատում են իրենց արդյունքները:

68. Слушай внимательно

Цель: Игра развивает внимание и навыки слушания.

Описание: Учитель читает сказку. Задача детей внимательно слушать и сосчитать, сколько раз в сказке упоминается слово «лошадь» и сколько раз, например, слово – «волк». Для того, чтобы легче было считать, дети используют счетный материал – фасоль, орехи, камешки и т.д. У каждого игрока стоит по три коробочки – в одной – счетный материал, две другие – пустые. Когда ребенок услышит слово «лошадь», он положит счетный материал в одну коробочку, а когда –«волк», то положит в другую. В конце дети сравнивают свои результаты.

69. აკრძალული სიტყვა

მიზნები: მონაწილეები ისწავლიან ყურადღებით მოსმენას, მოთხრობების გამოგონებასა და სხვებთან მოყოლას. ასევე ისინი ისწავლიან ერთმანეთისადმი ყურადღებით მოპყრობას. ესაა მოძრავი თამაში.

აღწერილობა: ყველა მოთამაშე დგება მწკრივში შენობის ან მოედნის ერთ მხარეზე. მოპირისპირე მხარეს მონიშნულია „ნერტილი“ (ხე, ქედელი, ან რაიმე სხვა საგანი). წამყვანი თავდაპირველად განსაზღვრავს აკრძალულ სიტყვას, შემდეგ იწყებს რაიმე ისტორიის თხრობას. როგორც ჯი თხრობის დროს გაიყვრებას აკრძალული სიტყვა, მონაწილეები უნდა გაიქცნენ „ნერტილისაკენ“. ის ვინც მიიღებს ყველაზე ბოლოს, ხდება ახალი წამყვანი.

69. Qadağan edilmiş söz

Məqsəd: Bu oyunun sayəsində iştirakçılar bir-birlərini diqqətlə dinləmək, hekayələr fikirləşərək, digərləri qarşısında onları nəql etmək bacarıqlarına yiyələnəcəklər. Eyni zamanda, onlar bir-birlərinə diqqətlə yanaşmağı da öyrənəcəklər. Bu, çox hərəkətli və çevik bir oyundur.

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular otağın və ya boş meydançanın bir tərəfində bir cərgəyə düzülürlər. Qarşı tərəfdə “nöqtə” (ağac, divar və ya digər bir əşya) qeyd olunur. Əvvəlcə aparıcı qadağan edilmiş sözü müəyyən edir və hər-hansı bir hekayəni danışmağa başlayır. Hekayə zamanı qadağan edilmiş söz söylənilən kimi, oyunçular dərhal qeyd olunmuş “nöqtə”yə doğru qaçmalıdırlar. “Nöqtə”yə ən gec çatan oyunçu aparıcıya çevrilir.

69. Ար գելված բառ

Նպատակը.

Մասնակիցները կսովորեն լսելու շաղկապ, հնարել պատմվածքներ և դրանք պատմել ուրիշներին: Նրանք նաև կսովորեն ուշադիր վերաբերվել միմյանց: Սա շարժուն խաղ է:

Նկարագրություն.

Բոլոր խաղացողները տողան են կան գնում շենքի կամ հրապարակի մի կողմում: Դիմացը նշվում է մի «կետ» (ծառ, պատ կամ որևէ այլ առարկա): Խաղավարն սկզբում որոշում է ար գելված բառը, հետո ինչ-որ բան է պատմում: Հենց որ պատմելու ժամանակ հնչի ար գելված բառը, խաղացողները պետք է վազեն դեպի նշված կետը: Ով հասնում է վերջինը, դառնում է նոր խաղավար:

69. Запретное слово

Цели: Участники будут учиться внимательно слушать, придумывать рассказы и рассказывать их перед другими. А также они научатся внимательно относиться друг к другу. Это подвижная игра.

Описание: Все игроки строятся в шеренгу на одной стороне помещения или площадки. На противоположной стороне намечается «точка» (дерево, стена или что-нибудь другое). Ведущий сначала определяет запретное слово, затем начинает рассказывать какую-нибудь историю. Как только во время рассказа прозвучит запретное слово, игроки должны побежать к точке. Тот, который прибежит туда последним, становится новым ведущим.

70. მოგზაურობა მანქანით

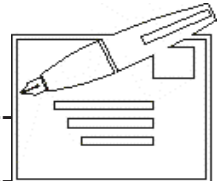
მიზნები: თამაში განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, ხელს უწყობს ყურადღების გრძნობის განვითარებას.

აღწერილობა: მოთამაშეები სხდებიან წრეში. წამყვანი აცხადებს, რომ ის მიდის მანქანით. როდესაც ის ამბობს სიტყვას, რომელიც გამოხატავს მანქანით გადაადგილებას, ყველა წევს ხელებს, ხოლო, როდესაც ასახელებს სიტყვას, რომელიც უშუალოდ დაკავშირებულია მანქანასთან, მაშინ – ყველანი დგებიან.

70. Maşında səyahət

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

Təsvir: Oyunçular dairə şəklində oturlar. Aparıcı maşında getdiyini deyir. O, maşının hərəkətinə aid olan bir söz deyəndə hamı əlini qaldırır. Aparıcı bilavasitə maşına aid olan söz deyəndə isə hamı ayağa qalxır.



70. Ուղևորություն մեքենայով

Նպատակը.

Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը, նպաստում է ուշադրության զարգացմանը:

Նկարագրություն.

Խաղացողները նստած են շրջան կազմած: Խաղավարն ասում է, որ ինքը մեկնում է մեքենայով: Երբ նա արտասանում է այն բառը, որը վերաբերում է մեքենայով տեղաշարժվելուն, բոլորը բարձրացնում են ձեռքերը: Իսկ երբ անվանում է այն բառը, որն անմիջականորեն վերաբերում է մեքենային, բոլորը ոտքի են կանգնում:

70. Поездка на машине

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

Описание: Игроки сидят в кругу. Ведущий говорит , что он едет на машине. Когда он упоминает слово, которое относится к передвижению на машине - все поднимают руки, а когда он называет слово, которое непосредственно относится к машине – все встают.

