

ԼՈՅՄՅՅՈՒՆ ԺԱԿՆՅՈՒՆ ԺՆՆՅՈՒՆԿՅՅՆ

Lüğət ehtiyatının inkişafı

Բառապաշարի զարգացում

Развитие словарного запаса

71. ყველაფერი ადგილზე

მიზნები: თამაში ეხმარება ყურადღების გამახვილების და რეაქციის სისწრაფის განვითარებას და სიტყვათა მარაგის განმტკიცებას.

აღწერილობა: ყველა მოთამაშე ზის თავის ადგილზე. წამყვანი – მასწავლებელი ასახელებს სასკოლო საგანს და დებს მაგიდაზე. წამყვანის შემდეგ მის მოძრაობას იმეორებს მთელი კლასი და მოსწავლეები ჩანთებიდან მაგიდაზე დებენ იგივე საგანს. საგნების რაოდენობის გაზრდა თანდათანობით შესაძლებელია. შემდეგ მასწავლებლის ბრძანებით, რომელიც ასახელებს ერთ-ერთ საგანს, მხოლოდ არ მიანიშნებს მასზე, მოთამაშე იღებს თავისი მაგიდიდან და უკან აბრუნებს ჩანთაში, მანამდე, ვიდრე ყველა საგანი რიგ-რიგობით არ აღმოჩნდება მის ჩანთაში. შეცდომით ამოცნობილი საგნები რჩება მაგიდაზე და თამაში იწყება თავიდან, ვიდრე მოთამაშეები ბოლომდე არ აითვისებენ საგნების დასახელებებს.

71. Hamı yerindədir

Məqsəd: Bu oyun diqqəti artırmaq, reaksiyanı tezləşdirmək və lüğət bazasını möhkəmlətmək imkanı verir.

Oyunun təsviri: Bütün oyunçular öz yerlərində əyləşirlər. Müəllim – aparıcı məktəb əşyasının adını çəkir və bu predmeti stolun üstünə qoyur. Bütün sinif müəllimin hərəkətini davam edərək, həmin əşyanı çantadan çıxararaq stolun üstünə qoymağa başlayır. Əşyaların sayını tədricən artırmaq olar. Sonra isə oyunçu, əşyalardan birinin adını çəkən, lakin onu göstərməyən müəllimin komandasına əsasən, həmin əşyanı stolun üstündən götürərək, bütün əşyalar növbə ilə onun çantasına qoyulanaq, öz çantasına qoyur. Düzgün seçilməyən əşyalar stolun üstündə qalmış olur və oyun, tam qavğarılanadək, yenidən başlanır və bu qaydada davam edir.

71. Ամեն ինչ տեղում է

Նպատակը.

Խաղը կօգնի զարգացնել ուշադրությունը, արձագանքելու արագությունը և կհարստացնի բառապաշարը:

Նկարագրություն.

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

71. Все на месте

Цели: Игра поможет развивать внимание, быстроту реакции и укрепить словарный запас.

Описание: Все игроки сидят на своих местах. Ведущий – учитель, называет школьный предмет и кладет его на стол. За ведущим начинает повторять его движение и класть на стол из портфеля весь класс тот же предмет. Количество предметов можно постепенно увеличивать. Затем игрок, по команде учителя, который называет один из предметов не указывая на него, берет его со своего стола и кладет себе в портфель, до тех пор пока все по очереди предметы не окажутся у него в портфеле. Неправильно опознанные предметы остаются на столе и игра начинается снова до полного усвоения.

72. საკვებად ვარგისი-საკვებად უვარგისი

მიზნები: ამ თამაშით მოთამაშეებს შეუძლიათ განიმტკიცონ ახალი სიტყვები. ისინი მიეჩვენებიან ყურადღებით მოსმენასა და ლოგიკურ აზროვნებას. ამ ცოცხალი თამაშით შესაძლებელია გახალისება.

მასალა: ბურთი.

აღწერილობა: უნდა იყოს გასმული თითო მეტრით დაშორებული 5 ჰარალეული ხაზი (ცარციით ან რაიმე სხვა საშუალებებით). მოთამაშეები დგანან პირველ ხაზზე. წამყვანი ასახელებს ნებისმიერ სიტყვას და ესვრის ბურთს რიგში მდგომ მოთამაშეებს. თუ დასახელებული სიტყვა საკვებად გამოიყენება, მაშინ მოთამაშემ უნდა დაიჭიროს ბურთი, ხოლო თუ საკვებად უვარგისია, მაშინ არ უნდა დაიჭიროს. ის მოთამაშეები, რომლებიც უშეცდომოდ შეასრულებენ დავალებას, თითოეულ ჯერზე გადაინაცვლებენ მომდევნო ხაზზე. ვინც დაუშვებს შეცდომას, ისევ უნდა დაუბრუნდეს პირველ ხაზს. წამყვანი ხდება ის მოთამაშე, რომელიც პირველი მიადრწევს უკანასკნელ ხაზს.

72. Yeyilməli və ya yeyilməsi mümkün olmayan

Məqsəd: Oyunçular yeni sözləri yaddaşlarında mükəmməl həkk edə bilirlər. Onlar diqqətlə dinləməyi və məntiqli düşünməyi öyrənəcəklər. Bu çəvik bir oyundur və oyun zamanı kifayət qədər şənlənmək mümkündür.

Materiallar: Top

Oyunun təsviri: Bir-birindən 1 metr aralı məsafədə bir-birinə paralel olan 5 xətt çəkilir (təbaşirlə və ya başqa vasitələrlə). Oyunçular birinci xətt üzərində dayanırlar. Aparıcı istənilən sözləri söyləyir və topu növbə ilə oynayanlara atır. Əgər aparıcı tərəfindən söylənilən söz yeməli bir məmulatın adıdırsa, oyunçu topu dərhal tutmalıdır. Adı çəkilən söz yeməli məhsul deyilsə, oyunçu heç bir vəchlə topu tutmamalıdır. Oyunçular hər dəfə tapşırığın öhdəsindən düzgün gələ-gələ bir addım irəliləyərək, növbəti ön xəttin üzərində düzülürlər. Səhv edən oyunçu yenidən əvvəlki xəttə geri qayıtmalıdır. Son xəttə hamıdan tez çatan oyunçu oyunun qalibi hesab olunur və aparıcıya çevrilir.

72. Ուտելի-չուտելի

Նպատակը.

Խաղացողները կարող են հիշողության մեջ ամրապնդել նոր բառեր: Նրանք կսովորեն ուշադրությամբ լսել և տրամաբանորեն մտածել: Այս շարժուն խաղը նաև զվարճալի է:

Նյութերը.

Գնդակ

Նկարագրությունը.

Իրարից 1 մետր հեռավորությամբ անցկացվում են (կավիճով կամ այլ միջոցով) 5 գուգահեռ գիծ: Խաղացողները կանգնում են առաջին գծում: Խաղավարն անվանում է ցանկացած բառ և գնդակը նետում խաղացողներին՝ առանց ընտրության: Եթե ասված բառը «ուտելի» է, ապա խաղացողը պետք բռնի գնդակը: Եթե բառը «չուտելի» է, ապա գնդակը չպետք է բռնի: Առաջադրանքը ճիշտ կատարող խաղացողները, ամեն անգամ տեղափոխվում են հաջորդ գիծ: Ով սխալվում է, պետք է դարձյալ վերադառնա առաջին գիծ: Այն խաղացողը, որն առաջինը կհասնի վերջին գծին, դառնում է խաղավար:

72. Съедобное – несъедобное

Цели: Игроки могут закрепить новые слова. Они научатся внимательно слушать и логически мыслить. Этой подвижной игрой можно повеселиться.

Материалы: Мяч.

Описание: Проводятся 5 параллельных линий, начерченных на расстоянии 1 метра друг от друга (мелом или другими способами). Игроки стоят на первой линии. Ведущий называет любые слова и бросает мяч играющим подряд. Если названное слово съедобное, то игрок должен поймать мяч. Если оно несъедобное, то он его не ловит. Игроки, правильно выполнившие задание, с каждым разом передвигаются на следующую линию. Кто совершит ошибку, тот должен вновь вернуться на первую. Игрок, который первым достиг последней черты, становится ведущим.

73. დაასახელეთ საგნები

მიზნები: ეს თამაში ეხმარება მხედველობითი მემორიზებისა და ყურადღების გახანძრავს. მისი დახმარებით შესაძლებელია სიტყვათა მარაგის გაფართოება და სიტყვების მკაფიოდ წარმოთქმის სწავლა.

მასალა: სხვადასხვა საგნები და ნახატები, 6-დან 15-მდე, (დამოკიდებულია მოსწავლეების ასაკზე), დიდი ყუთი და გადასაფარებელი.

აღწერილობა: მოთამაშეები სხედან წრეში. თუ თამაშობენ საგნებით, ნივთები დევს გახსნილ ყუთში. თუ თამაშში გამოიყენება სურათები, მაშინ ეს სურათები დევს იატაკზე. მოთამაშეებმა უნდა დაიმსხვრონ საგნები (სურათები) 1 წუთის განმავლობაში. შემდეგ წამყვანი ხურავს ყუთს (სურათს) გადასაფარებლით და სთხოვს ბავშვებს ჩამოთვალონ დაიმსხვრეული საგნები (სურათები). მოთამაშეებმა უნდა დაასახელონ მორიგეობით თითო-თითო საგანი. წამყვანი იღებს გადასაფარებლის ქვეშიდან დასახელებულ საგანს, თუ ის არის იქ, წამყვანი საგანს გადასცემს მას, ვინც დაასახელა.

73. Əşyaların adlarını çəkin

Məqsəd: Bu oyun görmə yaddaşını və diqqəti artırır. Oyunun köməyi ilə lüğət ehtiyatını artırmaq və sözləri düzgün tələffüz etməyi öyrənmək mümkündür.

Materiallar: Oynuqların yaşlarından asılı olaraq, oyun üçün 6-15 ədəd əşya və ya şəkil seçilir. Oyun zamanı böyük qutu və örtükdən də istifadə olunur.

Oyunun təsviri: Oynuqlar bir dairədə əyləşir. Əgər oyun zamanı əşyalardan istifadə olunursa, onlar hamısı açıq qutuya yerləşdirilir. Əgər oyun zamanı şəkillərdən istifadə olunarsa, onlar döşəmə üzərində düzülür. Oynuqlar 1 dəqiqə ərzində əşyaları (şəkilləri) yadda saxlamalıdırlar. Sonra isə aparıcı qutunun üzərini (şəkillərin üstünü) örtük ilə örtür və oynuqlardan onların yadda saxladıkları əşyaların adlarını çəkmələrini xahiş edir. Oynuqlar əşyaların adlarını bir-bir və növbə ilə sadalamalıdırlar. Aparıcı isə adları çəkilməmiş əşyaları, əgər onlar qutuda həqiqətən varsa, bir-bir örtüyün altından qutudan çıxarır və bu əşyanın adını çəkən oynuqya verir.

73. Անվանե՛ք առարկաները

Նպատակը.

Այս խաղը կօգնի զարգացնել տեսողական հիշողությունը, ուշադրությունը: Խաղի օգնությամբ կարելի է հարստացնել բառապաշարը և սովորել հստակ արտասանել բառերը:

Նյութեր.

Տարբեր իրեր կամ նկարներ՝ 6 - 15 հատ (կախված խաղացողների տարիքից): Մեծ տուփ կամ ծածկոց:

Նկարագրություն.

Խաղացողները նստած են շրջանաձև: Եթե խաղն իրականացվում առարկաներով, ապա դրանք գտնվում են բաց տուփերի մեջ: Իսկ եթե՝ նկարներով, ապա դրանք գտնվում են հատակին: Խաղացողները 1 րոպեի ընթացքում պետք է մտապահեն առարկաները (կամ նկարները): Ապա խաղավարը տուփը (կամ նկարները) ծածկում է և խնդրում թվարկել մտքում պահած առարկաները (կամ նկարները): Խաղացողները պետք է հերթով անվանեն մեկական առարկա: Խաղավարը ծածկոցի տակից հանում է նշված առարկան (եթե այդպիսին կա) և տալիս այն խաղացողին, որը նշել էր այն:

73. Назовите предметы

Цели: Эта игра поможет развивать зрительную память, внимание. При ее помощи можно расширить словарный запас и научиться четко произносить слова.

Материалы: Различные предметы или картинки, от 6 до 15, в зависимости от возраста игроков. Большая коробка или одеяло.

Описание: Игроки сидят в кругу. Если игра проводится с предметами, вещи лежат в открытой коробке. Если с картинками, они лежат на полу. Игроки должны запомнить предметы (картинки) в течение 1 минуты. Потом ведущий закрывает коробку (картинки) одеялом и просит их назвать запомнившиеся предметы (картинки). Игроки должны называть по очереди и по одному предмету. Ведущий вытаскивает из-под одеяла названный предмет, если он есть, и отдает тому, кто его назвал.

74. მოანესრიგეთ

მიზნები: თამაში ეხმარება ყურადღებით ყოფნისა და დაკვირვებულობის სწავლაში.

მასალა: სხვადასხვა საგნები, სათამაშოები და სურათები.

აღწერილობა: მოთამაშეები სხედან წრეში იატაკზე ან მაგიდის გარშემო. წამყვანი ალაგებს საგნებს გარკვეული თანამიმდევრობით, მაგალითად: მაკრატელი, ქალამი, სათამაშო, სახაზავი და წიგნი. მოთამაშეებმა 30 წამის განმავლობაში (ასაკისდა მიხედვით შესაძლებელია მეტი დროც) უნდა დაიმახსოვრონ საგნების თანამიმდევრობა. მითითების შემდეგ მოთამაშეები ხეჭავენ თავლებს და წამყვანი უცვლის ადგილს ერთ-ერთ საგანს. ხელახალი მითითების შემდეგ მოთამაშეები ახელენ თავლებს. ვინც პირველი და სწორად დაასახელებს ადგილშეცვლილ საგანს, შეუძლია აიღოს ის საგანი თავისთვის.

რეკომენდაცია: რეკომენდირებულია ისეთი საგნების ან სურათების შერჩევა, რომლებიც გაკვეთილის თემას მიესადაგება.

74. Qaydaya salın

Məqsəd: Oyun diqqətli olmağa və müşahidəçilik qabiliyyətini artırmağa imkan verir.

Materiallar: Müxtəlif oyuncaqlar, əşyalar və şəkillər.

Oyunun təsviri: Oyunçular ya döşəmədə dairədə ya da stol ətrafında əyləşəcəklər. Aparıcı əşyaları müəyyən qaydada növbə ilə düzür. Misal üçün, qayçı, qələm, oyuncaq, xətkəş və kitab. Oyunçular 30 saniyə (və ya oyunçuların yaşından asılı olaraq daha uzun müddətə) ərzində düzülmüş əşyaların növbəliliyini yadda saxlamağa çalışırlar. Sonra onlar komandaya əsasən gözlərini bağlayır və aparıcı əşyalardan hər-hansı birinin yerini dəyişdirir. Yenidən aparıcının komandasına əsasən oyunçular gözlərini açır. Kim yeri dəyişdirilmiş əşyanın adını hamıdan tez taparsa, onu özünə götürə bilər.

Tövsiyələr: Oyun zamanı dərslərin mövzusunə uyğun gələn əşyalar və ya şəkillərdən istifadə olunması tövsiyə olunur.

74. Կարգի բերե՛ք

Նպատակը.

Խաղը սովորեցնում է լինել ուշադիր:

Նյութեր.

Տարբեր առարկաներ, խաղալիքներ, նկարներ:

Նկարագրություն.

Խաղացողները շրջանաձև նստում են հատակին կամ սեղանի շուրջ: Խաղավարն առարկաները դասավորում է որոշակի կարգով, օրինակ՝ մկրատ, գրիչ, խաղալիք, քանոն և գիրք: Խաղացողները 30 վայրկյանի ընթացքում (կամ ավելի երկար ժամանակահատվածում՝ կախված խաղացողների տարիքից) պետք է մտապահեն առարկաների հաջորդականությունը: Ապա նրանք հրամանով փակում են աչքերը, իսկ խաղավարը փոխում է առարկաներից մեկի տեղը: Դարձյալ նրա հրամանով, խաղացողները բացում են աչքերը: Ով առաջինը ճիշտ է նշում տեղափոխված առարկան, այն վերցնում է իրեն:

Առաջարկություններ.

Խորհուրդ է տրվում ընտրել այնպիսի առարկաներ կամ նկարներ, որոնք համապատասխանում են դասի թեմային:

74. Приводите в порядок

Цели: Игра поможет учиться быть внимательным и наблюдательным.

Материалы: Различные предметы, игрушки. Картинки.

Описание: Игроки сидят в кругу на полу или вокруг стола. Ведущий раскладывает предметы в определенном порядке, например: ножницы, ручка, игрушка, линейка и книжка. Игроки должны запомнить последовательность предметов в течение 30 секунд (или больше, в зависимости возраста игроков). Потом по команде они закрывают глаза, и ведущий меняет место одного из предметов. Снова по его команде игроки открывают глаза. Кто первым правильно назовет предмет, поменявший позицию, может взять его себе.

Рекомендации: Рекомендуется выбрать предметы или картинки, которые подходят к теме урока.

75. რა არის კლასში

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ნასწავლი სიტყვების განმტკიცებას და ავითარებს მეხსიერებას.

აღწერილობა: ბავშვები დგანან საკლასო დაფის გარშემო, ზურგით კლასთან. შეძლებისდაგვარად თითოეული ასახელებს რაიმე საგანს, რომელიც მათ ზურგს უკან მდებარეობს და მასწავლებელი წერს ამას დაფაზე. როდესაც ბავშვები ამოწურავენ თავის სიტყვათა მარაგს, ყველა ბრუნდება უკან და ადარებს საგნების რეალურ მდგომარეობას დაფაზე დაწერილს (დაწერის მაგივრად შეიძლება ნახატების მიმაგრება დაფაზე).

ვარიანტი: ბავშვები საგნების დასახელების დროს უთითებენ მის რაოდენობაზე და შემდეგ ადარებენ, სწორად დაასახელეს თუ არა. შეიძლება დათვლა თანამიმდევრობითაც – ერთი მაგიდა, ორი მაგიდა, და ა.შ. გაირჩევას რამდენი საგანია კლასში 3, ოთხი ცალი და ა.შ.

75. Sinifdə nə var

Maqsəd: Oyun öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir və yaddaşı inkişaf etdirir.

Təsvir: Uşaqlar arxaları sinfə tərəf olmaqla yazı lövhəsinin ətrafında dururlar. Hər bir oyunçu mümkün qədər onun arxasında olan hər hansı bir əşyanın adını çəkir və müəllim onları yazı lövhəsində yazır. Uşaqlar öz söz ehtiyatlarını qurtaranda hamı sinfə tərəf döndür və əşyaların yerləşdiyi həqiqi yeri müqayisə edirlər.

Variant: Əşyaların adını deyərkən uşaqlar onların sayını göstərir vəsonra bunun düzgün olub-olmadığını müqayisə edirlər. Birbirinin ardınca saymaq olar – bir masa, iki masa və s. Müəyyənləşdirmək olar ki, hansı əşyalar üç, dörd və s. ədəddir.

75. Ի՞նչ կա դասասենյակում

Նպատակը.

Խաղը նպատառում է սովորած բառերի ամրապնդմանը և զարգացնում հիշողությունը:

Նկարագրություն.

Երեխաները մոտենում են գրատախտակին, մեջքով կանգնում դեպի դասարանը: Յուրաքանչյուրն անվանում է դասարանում գտնվող առարկաներից որևէ մեկը: Ուսուցիչը բառը գրում է գրատախտակին: Երբ երեխաները սպառում են իրենց բառապաշարը, բոլորը շրջվում են և ծանոթանում խաղի արդյունքներին:

Տարրերակ.

Երեխաներն անվանում են առարկան և նշում քանակը: Ապա համեմատում են, թե որքանով ճիշտ են ասել: Կարելի է հաշվել հերթականությամբ: Օրինակ՝ մեկ սեղան, երկու սեղան, և այսպես շարունակ, և պարզել, թե որ առարկայից քանի հատ կա դասարանում (երեք հատ, չորս հատ, և այլն):

75. Что в классе

Цели: Игра способствует закреплению выученных слов и развивает память.

Описание: Дети стоят вокруг классной доски спиной к классу. По возможности каждый называет какой-нибудь предмет, который находится у него за спиной, и учитель записывает его на доске. Когда дети исчерпали свой запас слов, все поворачиваются и сравнивают с действительным положением вещей.

Вариант: Дети называя предметы, указывают их количество и затем сравнивают правильно ли они сказали. Важно считать подряд – один стол, два стола и т.д. Выяснить какие вещи в количестве трех, четырех штук и т.д.

76. ზურგჩანთა

მიზნები: თამაშის დროს შეიძლება ახალი სიტყვების ან სხვადასხვა თემების გაგების, ასევე მეორე ენაზე ახალი სიტყვების განმტკიცება. თამაში ეხმარება მოსწავლეებს იყვნენ ყურადღებიანი, განავითარონ მეხსიერება და გაათავსონ სიტყვათა მარაგი.

აღწერილობა: წამყვანი იწყებს და ამბობს: „მე ჩავაბარე ზურგჩანთა და ჩავდე მასში სვიტრი“. შემდეგი იმეორებს ჰირველის სიტყვას და ამატებს სხვა საგანს ან ნივთს, მაგალითად „მე ჩავაბარე ზურგჩანთა და ჩავდე შიგ სვიტრი და ფანარი“. ყოველი შემდეგი მოთამაშე იმეორებს წინა სიტყვებს და ამატებს ახალს და ა.შ.

რეკომენდაცია: თუ მოთამაშეებს უჭირთ ერთმანეთის მოსმენა, შეიძლება საუბარი არა თანამიმდევრობით, არამედ წამყვანის არჩევანის მიხედვით.

ვარიანტი: თამაში შეიძლება შეიცვალოს და წარიმართოს ჯგუფურად. ჯგუფს მიენიჭება შესაბამისი თემატიკის სახელწოდება – ხილი/ცხოველები/სკოლა/ფრინველები და ა.შ. და გამოიყოფა ყუთი, რომელშიც დევს ადრე განლილი სხვადასხვა თემებიდან სურათები. ბავშვებმა ყუთიდან უნდა ამოიღონ მხოლოდ ის სურათები, რომლებიც შეესაბამება მისი ჯგუფისთვის შერჩეულ თემას.

76. Yol çantası

Məqsəd: Bu oyun zamanı müxtəlif mövzular üzrə yeni sözləri və ya anlayışları yaddaşda möhkəmlətmək və ya ikinci dildə yeni sözləri öyrənmək olar. Oyun, eyni zamanda, diqqətli olmağı, yaddaşı inkişaf etdirməyə və lüğət ehtiyatını artırmağa imkan yaradır.

Oyunun təsviri: Aparıcı oyunu başlayır və bu sözləri söyləyir: “Mən yol çantasını yığdım və ora jaketi qoydum”. Növbəti oyunçu həmin sözləri təkrar edərək, digər əşyani da əlavə edir. Məsəl üçün, “Mən yol çantasını yığdım və ora jaketi və əl çırağını qoydum”. Hər bir növbəti oyunçu əvvəl söylənilən sözləri təkrar edir və yeni əşyaları bu qaydada əlavə edir və s.

Tövsiyələr: Əgər oyunçulara bir-birlərini dinləmək çətin olarsa, növbə ilə deyil, aparıcının seçiminə əsasən sözləri söyləmək olar.

Variant: Oyunu dəyişmək və qrup halında da oynamaq olar. Qrupa mövzuya uyğun olaraq meyvə/həyvan/quş/məktəb adı verilir və içində əvvəllər keçilmiş mövzulara uyğun müxtəlif şəkillər olan qutu verilir. Uşaqlar qutudan yalnız onların öz qruplarının mövzusunə uyğun olan şəkilləri seçməlidirlər.

76. Ուսապարկ

Նպատակը.

Խաղի ժամանակ կարելի է հիշողության մեջ ամրապնդել նոր բառեր կամ հասկացություններ տարբեր թեմաների վերաբերյալ, ինչպես նաև նոր բառեր երկրորդ լեզվով: Խաղը կսովորեցնի լինել ուշադիր, կօգնի զարգացնել հիշողությունը և հարստացնել բառապաշարը:

Նկարագրություն.

Խաղավարն սկսում է և ասում. «Ես հավաքում էի ուսապարկը և այնտեղ դրեցի սվիտեր»: Հաջորդը կրկնում է առաջինի բառերը և լրացնում այլ բառով, օրինակ. «Ես հավաքում էի ուսապարկը և այնտեղ դրեցի սվիտեր և լապտերիկ»: Յուրաքանչյուր հաջորդ խաղացող կրկնում է նախորդ բառերն ու ավելացնում նոր բառ, և այդպես շարունակ:

Առաջարկություններ.

Եթե խաղացողները դժվար են լսում իրար, կարելի է խոսել ոչ թե հերթով, այլ խաղավարի ընտրությամբ:

Տարբերակ.

Խաղը կարելի է փոփոխել և խաղալ խմբերում: Խմբին տրվում է թեմային համապատասխան անուն՝ մրգեր, գազաններ, թռչուններ, դպրոց, և այլն: Տրվում է նաև տուփ՝ ավելի վաղ անցած տարբեր թեմաների նկարներով: Երեխաները տուփից պետք է ընտրեն միայն այն նկարները, որոնք համապատասխանում են իրենց խմբի թեմային:

76. Рюкзак

Цели: Во время игры можно закреплять новые слова или понятия по различным темам, а также новые слова на втором языке. Игра поможет научиться быть внимательным, развивать память и расширить словарный запас.

Описание игры: Ведущий начинает и говорит: «Я упаковал рюкзак и положил туда свитер». Следующий повторяет слова первого и дополняет другой вещью или предметом, например: «Я упаковал рюкзак и положил туда свитер и фонарик». Каждый последующий игрок повторяет предыдущие слова и добавляет новое слово и т.д.

Рекомендации: Если игрокам трудно слушать друг друга, можно говорить не по порядку, а по выбору ведущего.

Вариант: Игру можно изменить и играть в группах. Группе присуждается наименование соответственно тематике – фрукты\звери\птицы\школа и т.д. и выдается коробка, в которой лежат картинки из разных ранее пройденных тем. Дети из коробки должны выбрать только те картинки, которые соответствуют тематике их группы.

77. პანტომიმა

მიზნები: თამაშის დროს ადვილად შეიძლება ახალი სიტყვების წარმოთქმისა და დამახსოვრების სწავლა. იგი უხმარება წარმოსახვის განვითარებას, საკუთარი შემოქმედებითი შესაძლებლობების გახსნას.

აღწერილობა: მონაწილეები სხედან მერხებზე ან დგანან წრეში. შეირჩევა პანტომიმისტის თემა, მაგალითად: ცხოველები, პროფესია, ხილი და ა.შ. წამყვანი ყურში ჩასჩურჩულებს არჩეული თემებიდან სიტყვას ერთ-ერთ მონაწილეს. მან თავისი მოძრაობებით და ჟესტებით, სიტყვების გამოყენების გარეშე, უნდა გამოსახოს ის სიტყვა, რომელიც მას ჩასჩურჩულეს, ხოლო დანარჩენებმა უნდა გამოიცნონ ეს სიტყვა. ის მოთამაშე, რომელიც პირველად გამოიცნობს, ხდება ახალი წამყვანი.

რეკომენდაცია: თუ თამაში მიმდინარეობს მეორე ან უცხო ენაზე, რეკომენდირებულია შერჩეულ თემაზე სურათების გამოყენება.

ვარიანტი: მასწავლებლის მითითებით მოთამაშეებმა მოძრაობებით, ჟესტებით და მიმიკებით უნდა განასახიერონ ნებისმიერი ცხოველი (პროფესია, ავეჯი, ან სიტყვა სხვა თემატური ჯგუფიდან). წამყვანმა უნდა დაასახელოს გამოსაცნობი ცხოველი ან საგანი. პირველი, ვინც გამოიცნობს, ხდება შემდეგი წამყვანი.

77. Pantomim

Məqsəd: Oyun zamanı yeni sözləri asanlıqla yadda saxlamaq və tələffüz etməyi öyrənmək olar. Oyun, eyni zamanda, təxəyyüli inkişaf etdirmək və yaradıcılıq qabiliyyətini nümayiş etdirməyə imkan verir.

Oyunun təsviri: İştirakçılar parta arxasında əyləşir və ya dairə boyunca dayanırlar. Pantomim üçün mövzu müəyyən edilir. Məsəl üçün, heyvanlar, hər hansı peşə, meyvələr və s. Aparıcı oyunçulardan birinin qulağına seçilmiş mövzudan bir söz pıçıldadır. O, isə öz növbəsində, səssiz və yalnız müəyyən jestlərlə deyilən sözü təsvir etməlidir, digərləri isə bu sözün nə söz olduğunu tapmalıdırlar. Sözü birinci olaraq tapmış oyunçu yeni aparıcıya çevrilir.

Təvsiyələr: Əgər oyun ikinci dildə və ya xarici dildə oynanırsa, seçilmiş mövzuya əsasən şəkillərdən istifadə olunması tövsiyə olunur.

Variant: Aparıcının komandasına əsasən, oyunçular hərəkətlərlə, jestlər və ya üz cizgiləri (mimika) ilə hər hansı heyvanı (peşəni, mebeli və ya digər mövzulardan olan sözləri) təsvir edir. Aparıcı əvvəlcədən düşünülmüş heyvan və ya əşyaların adlarını çəkməlidir. Birinci tapan oyunçu aparıcıya çevrilir.

77. Մնջախաղ

Նպատակը.

Խաղի ժամանակ հեշտությամբ կարելի է սովորել արտասանել և հիշել նոր բառեր: Այն նաև օգնում է զարգացնել երևակայությունը, դրսևորել ստեղծագործական ունակությունները:

Նկարագրություն.

Մասնակիցները նստած են դպրոցական նստարաններին կամ կանգնած են շրջանաձև: Որոշվում է մնջախաղի թեման, օրինակ՝ կենդանիներ, մասնագիտություն, մրգեր, և այլն: Խաղավարը խաղացողներից մեկի ականջին շշմջում է ընտրված թեմայից մի բառ: Նա իր ժեստերով կամ շարժումներով, սակայն առանց բառերի, պետք է պատկերավոր ներկայացնի լսած բառը, իսկ մյուսները պետք է այն կռահեն: Խաղացողը, որն առաջինն է կռահում այդ բառը, դառնում է նոր խաղավար:

Առաջարկություններ.

Եթե խաղն անց է կացվում երկրորդ կամ օտար լեզվով, ապա հանձնարարվում է օգտագործել նկարներ ընտրված թեմայի վերաբերյալ:

Տարբերակ.

Խաղավարի նշանով, խաղացողները շարժումներով, ժեստերով կամ միմիկայով ներկայացնում են ցանկացած կենդանի (մասնագիտություն, կահույք կամ բառեր այլ թեմաների վերաբերյալ): Խաղավարը պետք է ասի կենդանիների կամ առարկաների անունները, որոնք պետք է խաղի մասնակիցները կռահեն: Առաջին կռահողը դառնում է հաջորդ խաղավարը:

77. Пантомима

Цели: Во время игры легко учиться произносить и запоминать новые слова. Она также помогает развивать воображение, раскрыть свои творческие способности.

Описание: Участники сидят за партами или стоят в кругу. Определяется тема для пантомимы, например: животные, профессия, фрукты и т.д. Ведущий на ухо одному из игроков шепчет слово из выбранной темы. Тот должен своими жестами или движениями, но без слов, изобразить услышанное слово, а другие должны отгадать его. Игрок, первым отгадавший загаданное слово, становится новым ведущим.

Рекомендации: Если игра проводится на втором или иностранном языке, рекомендуется применять картинки по выбранной теме.

Вариант : По команде ведущего игроки движениями, жестами или мимикой изображают любое животное (профессию, мебель или слова из другой тематической группы). Ведущий должен назвать загаданных животных или предметы. Первый отгаданный становится следующим ведущим.

78. ვინ უფრო მეტი

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს სიტყვათა მარაგის გაფართოებასა და განმტკიცებას.

მასალა: ბურთი.

აღწერილობა: მოთამაშეები ერთიანდებიან ორ ჯგუფად და დგებიან ერთმანეთის პირისპირ. წამყვანი – მასწავლებელი ამბობს – ცხოველები – და ესვრის ბურთს რომელიმე ჯგუფიდან ერთ-ერთს. ბურთის დამჭერი ასახელებს რომელიმე ცხოველს და ესვრის მოპირისპირე ჯგუფის მოთამაშეს ბურთს, რომელმაც ასევე უნდა დაასახელოს ცხოველი და ისროლოს ბურთი საპირისპირო ჯგუფში. იმარჯვებს ის ჯგუფი, რომელიც ასახელებს ცხოველთა უფრო მეტ რაოდენობას. თემები შეიძლება იყოს სხვადასხვა – სკოლა, ხილი, ფერები, ციფრები, ასოები და ა.შ.

78. Kim daha çox...

Məqsəd: Oyun söz ehtiyatını genişləndirir və məhkəmləndirir.

Material: Top

Təsvir: Oyunçular iki qrupa bölünürlər və bir-birlərinə qarşı oynayırlar. Aparıcı – müəllim “heyvanlar” sözünü deyir və topu qruplardan birinin oyunçusuna atır. Topu tutan oyunçu hər hansı bir heyvanın adını deyir və topu digər qrupdakı oyunçuya atır. Həmin oyunçu da bir heyvanın adını deyir və yenə topu digər qrupa atır. Daha çox heyvan adı deyən qrup qalib gəlir. Mövzular müxtəlif ola bilər – məktəb, meyvələr, rəqəmlər, həflər, və s.

78. Ո՞վ ավելի

Նպատակը.

Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

Նյութեր.

Գնդակ

Նկարագրություն.

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի և կանգնում միմյանց դիմաց: Խաղավարը՝ ուսուցիչն ասում է, օրինակ՝ գազաններ, և գնդակը նետում առաջին խմբի որևէ խաղացողի: Գնդակը բռնողը տալիս է որևէ գազանի անուն և նետում գնդակը դիմացի խմբին: Հաղթում է այն խումբը, որն ավելի շատ գազանների անուններ է հիշում: Թեմաները կարող են տարբեր լինել: Օրինակ՝ դպրոց, միրգ, գույներ, թվեր, տառեր և այլն:

78. Кто больше

Цели: Игра закрепляет и расширяет словарный запас.

Материалы: Мяч.

Описание: Игроки объединяются в две группы и становятся друг против друга. Ведущий-учитель говорит, например: “Звери”,- и бросает мяч кому-либо в одной группе. Поймавший мяч называет какого-либо зверя и бросает мяч игроку из второй группы. Тот тоже называет зверя и бросает мяч группе напротив. Побеждает та группа, где больше вспомнили названий. Темы могут быть разные – школа, фрукты, цвета, цифры, буквы и т.д.

79. ჩაიდნები

მიზნები: თამაშის დახმარებით მონაწილეებს შეუძლიათ გააფართოვონ საკუთარი სიტყვათა მარაგი, ასევე ისწავლონ ყურადღებრიობა და მიზანმიმართულობა.

მასალა: ბურთი.

აღწერილობა: მონაწილეები დგებიან წრეში, ერთ-ერთ მათგანს ხელში უჭირავს ბურთი. ის წარმოთქვამს სიტყვას თამაშის თემატიკის შესაბამისად (მაგალითად: ცხოველები, სასკოლო საგნები, ფრინველები, ციფრები და ა.შ.) და ესვრის ბურთს სხვა მოთამაშეს. შემდეგი მოთამაშე, რომელიც დაიჭერს ბურთს, ასახელებს სიტყვას ამავე თემატიკიდან. მაგალითად: ჰირველი მოთამაშე: „ჯატა“, მეორე: „ძაღლი“, მესამე: „ძროხა“ და ა.შ. შემდეგ მასწავლებელი გამოაცხადებს ახალ თემატიკას.

ვარიანტი: მოთამაშეები დგებიან შემჭიდროვებულ ჯგუფად, ერთი მათგანი ისვრის ბურთს მალლა და ასახელებს თემას. ბურთი უნდა დაიჭიროს მოთამაშემ ამ თემის „სახელით“, თუ დაიჭირა უშეცდომოდ – გამოდის თამაშიდან, თუ ვერა – ხდება წამყვანი.

79. Çaydan

Məqsəd: Bu oyunun köməyi ilə oyunçular öz lüğət ehtiyatlarını artırma və həmçinin, diqqətli olmalarını və səfərbər olmaq bacarıqlarını artırma bilərlər.

Materiallar: Top

Oyunun təsviri: Oyunçular dairə boyunca düzülür. Onlardan birinin əlində top vardır. O, oyunun mövzusunə uyğun bir söz söyləyir (misal üçün, heyvanlar, məktəb ləvazimatları, quşlar, rəqəmlər və s.) və topu başqasına atırlar. Növbəti oyunçu topu tutaraq, bu mövzudan olan söz söyləyir. Məsələn üçün, birinci oyunçu «pişik» deyərkən, ikinci oyunçu «it», üçüncü «inək» və s. deyə söyləyir. Sonra isə müəllim başqa mövzunu elan edir.

Variantlar: Oyunçular bir yerə yığılırlar. Onlardan biri topu yuxarı ataraq, mövzunun adını çəkir. Topu “adı” bu mövzudan olan oyunçu tutmalıdır. Oyunçu topu tutarsa, oyundan çıxır, topu tutmamışsa, aparıcıya çevrilərək oyunu bu qaydada davam edir.

79. Թեյնիկներ

Նպատակը.

Խաղի օգնությամբ մասնակիցները կարող են հարստացնել իրենց բառապաշարը, ինչպես նաև կտրվորեն կենտրոնանալ:

Նյութերը.

Գնդակ

Նկարագրություն.

Մասնակիցները կազմում են շրջան: Նրանցից մեկի ձեռքին գնդակ է: Նա արտասանում է խաղի թեմային համաձայն բառ (օրինակ՝ կենդանիներ, դպրոցական պիտույքներ, թռչուններ, և այլն) և գնդակը նետում է մյուս խաղացողին: Վերջինս բռնելով գնդակն՝ արտասանում է բառ մույն թեմային վերաբերող: Օրինակ՝ առաջին խաղացողն ասում՝ կատու, երկրորդը՝ շուն, երրորդը՝ կով, և այլն: Ապա ուսուցիչը հայտարարում է այլ թեմա:

Տարբերակ.

Խաղացողները հավաքվում են միատեղ: Նրանցից մեկը գնդակը նետում է վեր և անվանում թեման: Գնդակը պետք է բռնի այն աշակերտը, որը կրում է «անուն» այդ թեմայից: Եթե բռնում է գնդակը, ապա դուրս է գալիս խաղից, եթե ոչ՝ դառնում է խաղավար:

79. Чайники

Цели: При помощи игры участники могут расширить свой словарный запас, а также научиться внимательности и сосредоточенности.

Материалы: Мяч.

Описание: Участники становятся в круг. У одного из них в руках мяч. Он произносит слово, согласно тематике игры (например: животные, школьные предметы, птицы, цифры и т.д.) и перебрасывает мяч другому. Следующий игрок, поймав мяч, называет слово из этой же тематики. Например: первый игрок: «Кошка», второй: «Собака», третий: «Корова» и т.д. Затем учитель объявляет другую тематику.

Вариант: Игроки становятся в кучу, один из них подбрасывает мяч вверх и называет тему. Мяч должен поймать ученик с «именем» из этой тематики, если поймал правильно – выходит из игры, если – нет, то тогда становится ведущим.

80. კოლოფი

მწერალ ვ. ი. დალის თამაშების მოტივების მიხედვით

მიზნები: თამაში ეხმარება ახალი სიტყვების ათვისებაში.

მასალა: კოლოფი.

აღწერილობა: ყველა მოთამაშე უდება მაგიდის გარშემო და რიგ-რიგობით იწვდიან ხელს მაგიდის ცენტრისკენ, თითქოსდა კოლოფში დებენ რაიმეს.

თამაშის წესი ასეთია: ყველა მოთამაშეს შეუძლია დაასახელოს მოქმედი პერსონაჟი, არსებითი სახელი, ზედსართავი, ზმნა, რომელიც შეხვდა განვლილ მოთხრობაში. თუ თავისი რიგის დროს მოთამაშე ვერ დაასახელებს, მაშინ ის გამოვარდება თამაშიდან.

გამარჯვებულთა ის მოთამაშე, რომელიც ყველაზე დიდხანს გაძლებს სათამაშო მინდორზე და არ გამოტოვებს არც ერთ სვლას.

80. Qutu

Yazıcı V. İ. Dalın oyunlarının motivləri əsasında

Məqsəd: Oyun yeni sözləri mənimsəməyə kömək edir.

Material: Qutu

Təsvir: Bütün oyunçular bir masanın ətrafında oturlar və sanki qutuya bir şey yığırlarmış kimi əllərini növbə ilə masanın mərkəzinə uzadırlar. Oyunun qaydaları belədir. Hər bir oyunçu keçilmiş nağılda rast gəlinən bir söz deyə bilər. Əgər oyunçu öz növbəsində əşyanın adını deyə bilməyə, o, oyunu tərk edir. Kim hamıdan daha çox oyun meydanında davam gətirsə və heç bir gedişi buraxmasa, o, qalib gəlir.

80. Տուփիկ

Գրող Վ.Ի.Դալի խաղի մոտիվներով

Նպատակները.

Խաղը կնպաստի նոր բառերի յուրացմանը:

Նյութեր.

Տուփ:

Նկարագրություն.

Բոլոր խաղացողները նստում են սեղանի շուրջ և հերթով ձեռքը մեկնում սեղանի կենտրոնին, ասես ինչ-որ բան են դնում տուփի մեջ: Խաղի կանոններն այսպիսին են. խաղի մասնակիցներից յուրաքանչյուրն ասում է բառ, որը հանդիպել է անցած հեքիաթում: Եթե խաղացողն իր հերթի ժամանակ չի կարողանա անվանել առարկան, ապա նա խաղից դուրս է մնում: Ով բոլորից երկար մնա խաղա դաշտում և բաց չթողնի ոչ մի քայլ, նա էլ կհաղթի:

80. Коробочка

По мотивам игры писателя В. И. Даля.

Цели: Игра поможет усвоить новые слова.

Материалы: Коробка.

Описание: Все игроки садятся вокруг стола и по очереди протягивают руку к его центру, делая вид, будто что-то кладут в коробку.

Правила игры таковы. Каждый игрок может назвать слово, которое встречалось в пройденной сказке. Если игрок не сможет назвать предмет в свою очередь, он выбывает из игры.

Кто больше всех продержится на игровом поле и не пропустит ни одного хода, тот и победитель.

81. ჯადოსნური კალათი

მიზნები: ეს თამაში ხელს უწყობს ახალი სიტყვებისა და მოსმენილი მოთხრობების მეხსიერებაში განმტკიცებას. თამაში ავითარებს შეგრძნებას, რომ საინტერესოდ თამაშისათვის აუცილებელია თავად მოამზადო მასალა-სურათები.

მასალა: ქატალდი, ფანჯარი.

აღწერილობა: თამაშისათვის საჭიროა წინასწარი მომზადება. თამაშის დაწყებამდე მასწავლებელი ბავშვებს უბიძგებს გაიხსენონ, თუ რომელი ჯადოსნური ნივთები ჰქონდათ ცნობილი ზღაპრების გმირებს და ეს ნივთები უნდა დაიხატოს ქატალდის ფურცლებზე. წამყვანი სთავაზობს მათ – გმირების სახელებს, რის შემდეგაც ბავშვები ასახელებენ ჯადოსნურ საგნებს. წამყვანი გაანაწილებს, რომელი ბავშვი რას დახატავს, რათა საგნები არ განმეორდეს. შეიძლება ბავშვებს შევთავაზოთ შემდეგი ლიტერატურული გმირების გამოცნობა:

1. ბურატინო – ჯადოსნური გასაღები;
2. კომბლე - კომბალი;
3. ალადინი - ნათურა;
4. კონკია - სამი ქაჯალი;
5. ფერია – ჯადოსნური ჯოხი;
6. ხუთუნჭულა – მფრინავი ხალიჩა.

ამის შემდეგ ყველა ნახატი უნდა ჩაიდოს ერთ კალათში (ან შეიძლება ნებისმიერ ჩანთაში) წამყვანი ამბობს:

*ჩვენს ჯადოსნურ კალათაში
დევს სხვადასხვა ნახატი,
აბა-აბა, დაუჩქარე
გამოიციან ზღაპარი.*

წამყვანი რიგ-რიგობით იღებს კალათიდან ნახატებს, სადაც გამოსახულია ჯადოსნური ნივთები, ხოლო ბავშვები ასახელებენ იმ ზღაპრულ პერსონაჟებს, რომლებსაც ეს ნივთები მიეკუთვნება.

81. Sehrli səbət

Məqsəd: Oyun eşidilmiş nağılları yaddaşda möhkəmləndirməyə və yeni sözləri yadda saxlamağa kömək edir. Həmçinin anlamı gücləndirir. Oyun maraqlı olsun deyər özünü material-şəkillər hazırlamağın lazımdır.

Materiallar: Kağız, karandaşlar

Təsvir: Oyuna əvvəlcədən hazırlaşmaq lazımdır. Oyun başlayana qədər müəllim uşaqları məcbur edir ki, onlar məşhur nağılların qəhrəmanlarının hansı sehrli əşyalara malik olduğunu yada salsınlar və onların şəkillərini kağız vərəqədə çəksinlər. Aparıcı yavaşca qəhrəmanların adını söyləyir və bundan sonra uşaqlar sehrli əşyanın adını deyirlər. Əşyalar təkrar olunmasın deyər, uşaqlardan kimin hansı şəkli çəkəcəyini aparıcı özü müəyyən edir. Tapmaq üçün aşağıdakı ədəbi personajları uşaqlara təklif etmək olar:

1. Buratino (açar).
2. Ole – Lukoye (çətir).
3. Ələddin (lampa).
4. Elli (gümüş başmaqlar).
5. Balaca Muk (ayaggabı).
6. Meri Poppins (xalça çanta və tutuquşu başlı çətir).

Sonra bütün şəkillər bir səbətə (istənilən çanta da ola bilər) qoyulur. Aparıcı deyir:

*Bizim bu sehrli səbətdə
Boylarla çəkilmiş şəkillər var.
Tez ol, tez ol, ver görüm
Tez nağılı tap görüm.*

Aparıcı sehrli əşyalar təsvir olunan şəkilləri bir-bir səbətin içərisindən çıxarır, uşaqlar isə həmin əşyaların məxsus olduğu personajın adını söyləyir. Söz ehtiyatının möhkəmləndirilməsi

81. Կախարդական զամբյուղ

Նպատակը.

Այս խաղը նպատառում է հիշողության մեջ ամրապնդել լսած հեքիաթները և մտապահել նոր բառերը: Խաղն օգնում է երեխային հասկանալ, որ հետաքրքիր խաղալու համար անհրաժեշտ է պատրաստել նյութեր՝ նկարներ:

Նյութեր.

Թուղթ, մատիտներ:

Նկարագրություն.

Խաղին անհրաժեշտ է նախնական պատրաստություն: Մինչև խաղն սկսելը ուսուցիչը երեխաներին հանձնարարում է մտաբերել, թե հայտնի հեքիաթներից ո՞ր հերոսներն ունեն կախարդական առարկաներ: Երեխաներին հանձնարարվում է առարկաները նկարել թղթի վրա: Խաղավարն արտասանում է հերոսների անունները, որից հետո երեխաներն անվանում են կախարդական առարկան: Խաղավարը որոշում և հանձնարարում է երեխաներին նկարել առարկաներ (անհրաժեշտ է այնպես անել, որ առարկաները չկրկնվեն): Առաջադրվում են գրական հետևյալ կերպարները.

1. Բուրատինո (բանալի)
2. Օլե - Լուկոյո (անձրևանոց)
3. Ալադդին (լամպ, լուսամփոփ)
4. Էլլի (արծաթե երկարաճիտ կոշիկներ)
5. Փոքրիկ Մուկ - (կոշիկներ)
6. Մերի Փոփփինս - (գորգե պայուսակ և թութակի գլխով անձրևանոց)

Այնուհետև բոլոր նկարները պետք է դասավորել մեկ զամբյուղի մեջ (զամբյուղ կարող է ծառայել ցանկացած պայուսակ): Խաղավարն ասում է.

- Չամբյուղում այս կախարդական

Պատկերներ կան շատ, զանազան:

Դե շու՛տ, արա՛գ մտածիր,

Հեքիաթը մեր գուշակի՛ր:

Խաղավարը հերթով հանում է կախարդական առարկաների պատկերներով նկարները, իսկ երեխաները պետք է անվանեն այն հերոսին, ում պատկանում է այդ առարկան:

81. Волшебная корзинка

Цели: Эта игра помогает закрепить в памяти услышанные сказки и запомнить новые слова. Игра развивает понимание, что для того, чтобы интересно сыграть, необходимо самим подготовить материал-картинки.

Материалы: Бумага, карандаши.

Описание: К игре понадобится предварительная подготовка. До начала игры учитель побуждает детей вспомнить, какие волшебные предметы имелись у героев известных сказок, и нарисовать их на листочках бумаги.

Ведущий дает подсказку – имена героев, после чего дети называют волшебный предмет.

Ведущий распределяет, кто из ребят что будет рисовать – надо чтобы предметы не повторялись.

Можно предложить детям для угадывания следующие литературные персонажи:

1. Буратино (ключик).
2. Оле – Лукойле (зонтик).
3. Алладин (лампа).
4. Элли (серебряные башмачки).
5. Маленький Мук (туфли).
6. Мери Поппинс (ковровая сумка и зонтик с головой попугая).

После этого все рисунки надо сложить в одну корзинку (ее роль может выполнять любая сумка). Ведущий говорит:

В нашей волшебной корзинке

Лежат расписные картинки.

Ну-ка, ну-ка, ты давай

Быстро сказку угадай.

Ведущий поочередно вытаскивает рисунки с изображением волшебных предметов, а дети должны назвать персонажа, которому предмет принадлежал.

82. დედები და შვილები

მიზნები: თამაში განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, ხელს უწყობს გარე სამყაროს შემეცნებას.

მასალა: სურათები ცხოველების, მხეცების და მათი შვილების გამოსახულებებით.

აღწერილობა: ბავშვები თამაშობენ ჯგუფებში. მასწავლებელი ერთ ადგილზე ინახავს ყველა სურათს და ურევს ერთმანეთში. ერთი ჯგუფის მოთამაშეებმა ერთ რიგში უნდა დააწყონ ცხოველების სურათები, ხოლო მეორე ჯგუფის მოთამაშეებმა მეორე რიგში ამ ცხოველების შესაბამისი შვილების სურათები. ამასთან, ისინი ამბობენ ამ ცხოველების სახელებს და თუ გავართულებთ, ადგილს, სადაც ეს ცხოველები ბინადრობენ.

82. Analar və uşaqlar

Məqsəd: Oyun söz ehtiyatını artırır və məhkəmləndirir, ətraf mühiti dərk etməyə kömək edir.

Material: Heyvan və yırtıcılar, həmçinin onların balaları təsvir olunmuş şəkillər.

Təsvir: Uşaqlar qruplara bölünürlər. Müəllim müəyyən bir yerdə bütün şəkilləri düzür və onları qarışdırır. Birinci qrupdakı oyunçular heyvan şəkillərini birinci cərgəyə düzməli, ikinci qrupdakı oyunçular isə uyğun olaraq heyvan balalarının şəkillərini ikinci cərgəyə düzməlidirlər. Bu zaman onlar heyvanların adlarını deyirlər. Həmçinin heyvanların məskən saldıqları yerləri göstərməklə oyunu mürəkkəbləşdirmək də olar.

82. Մայրեր եվ երեխաներ

Նպատակը.

Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը, նպաստում է շրջակա միջավայրի ճանաչմանը:

Նյութեր.

Կենդանիների, գազանների և նրանց ձագերի պատկերներով նկարներ:

Նկարագրություն.

Երեխաներն աշխատում են խմբերով: Ուսուցիչը, խառնում է նկարները և բոլորը դնում միատեղ: Առաջին խմբի խաղացողները պետք է առաջին շարքում դնեն գազանների նկարները, իսկ երկրորդ խմբինը՝ երկրորդում՝ նրանց ձագուկներին համապատասխանաբար: Երեխաներն ասում են կենդանիների անունները: Կարելի է խաղը բարդացնել՝ անվանելով նաև նրանց բնակության վայրը:

82. Мамы и дети

Цели: Игра закрепляет и расширяет словарный запас, способствует познаванию окружающей среды.

Материалы: Картинки с изображением животных и зверей, и их детенышей.

Описание: Дети работают в группах. Учитель в одном месте кладет все рисунки, перемешав их. Игроки первой группы должны в первый ряд положить картинки зверей, а игроки второй группы - а во второй, соответственно, их детенышей. При этом они называют имена зверей. Можно игру усложнить, называя также среду обитания.

83. დაკვირვებული მოთამაშე

მიზანი: თამაში დაეხმარება მოსწავლეებს დაიმასხოვრონ და ისწავლონ საკუთარი სხეულის ნაწილების სახელწოდებები, ასევე განავითარონ ყურადღების გრძნობა.

აღწერილობა: თითოეულ მოთამაშეს წამყვანი დაუსახელებს მისი სხეულის ერთ-ერთ ნაწილს – ხელი, ფეხი, ყური, ჯბილები და ა.შ. შემდეგ წამყვანი ამბობს წინადადებას - „მე მაქვს დიდი თვალები“ და უჩვენებს თავის თვალებზე. მოთამაშე, რომელსაც წამყვანმა თამაშის დასაწყისში დაუსახელა ეს სხეულის ნაწილი, იმეორებს წინადადებას და უჩვენებს სხეულის იმ ნაწილს და ა.შ. მაგალითად: „მე მაქვს დიდი ხელები, ფეხები, ჯბილები, ყურები ...“.

83. Diqqətli oyunçu

Məqsəd: Oyun şagirdlərə bədən üzvlərinin adlarını öyrənməyə və yaddasaxlamağa kömək edir və diqqəti inkişaf etdirir.

Təsvir: Aparıcı hər bir oyun iştirakçısına bir bədən üzvünün (əl, ayaq, dişlər, qulaq, və s.) adını deyir. Sonra o, bir cümlə deyir, məsələn, “Mənim iri gözlərim var” və öz gözlərini göstərir. Oyunçular növbə ilə deyilən cümlələri təkrar edirlər və bu zaman aparıcının onların hər birinə aid söylədiyi bədən üzvünün həm adını deyirlər həm də göstərirlər. Məsələn, aparıcı “Mənim iri əlim, ayağım, dişlərim, qulaqlarım, və s. var” deyərkən hər bir oyunçu özünün adı çəkilən bədən üzvünü göstərir.

83. Ուշադիր խաղացողը

Նպատակը.

Խաղը մասնակիցներին օգնում է հիշել և սովորել մարմնի մասերի անվանումները, զարգացնել հիշողությունը:

Նկարագրություն.

Խաղավարը խաղի յուրաքանչյուր մասնակցի ասում է նրա մարմնի մի մասը՝ ձեռք, ոտք, ատամներ, ականջ և այլն: Այնուհետև խաղավարն ասում է նախադասություն: Օրինակ՝ «Ես մեծ աչքեր ունեմ», - և ցույց է տալիս իր աչքերը: Խաղացողները հերթով կրկնում են նախադասությունը, բայց անվանում և ցույց են տալիս մարմնի այն մասը, որն իրենցից յուրաքանչյուրին ասել էր խաղավարը մինչ խաղն սկսելը: Օրինակ՝ «Ես մեծ ձեռք, ոտք, ականջներ, խոշոր ատամներ ունեմ, և այլն»: Խաղի յուրաքանչյուր մասնակից ցույց է տալիս իր մարմնի այդ մասը:

83. Наблюдательный игрок

Цель: Игра поможет ученикам запомнить и выучить названия частей тела, развивает внимание.

Описание: Каждому участнику игры ведущий называет одну часть его тела – рука, нога, зубы, ухо и т.д. Затем ведущий игры говорит предложение, например, «У меня большие глаза», и показывает на свои глаза. Игроки по очереди повторяют предложение, но при этом называют и показывают ту часть тела, которую каждому назвал перед этим ведущий, например – «У меня большая рука, нога, большие зубы, уши и т.д.» и показывают на эту свою часть тела.

84. როგორი ვარ მე?

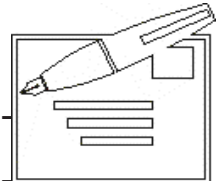
მიზანი: თამაშს შეუძლია სიტყვათა მარაგის განმტკიცება და გაფართოება.

აღწერილობა: მოსწავლეები სხედან წრეში. ერთ-ერთი მოთამაშე ზის სხვების წინ და ესვრის რომელიმე მოთამაშეს რბილ სათამაშოს, თან ეკითხება: „როგორი ხარ შენ?“. მოთამაშე, რომელიც დაიჭერს სათამაშოს, ასახელებს რომელიმე თვისებას საკუთარი ხასიათიდან. თამაში გრძელდება მანამ, ვიდრე ყველა მოთამაშე არ გახდება წამყვანი.

84. Mən necəyəm?

Məqsəd: Oyun söz ehtiyatını genişləndirməyə və məhkəmləndirməyə kömək edir.

Təsvir: Oyunçular cərgə ilə yanaşı oturlar. Bir oyunçu cərgənin qarşısında oturur və yumşaq oyuncağı oyunçulardan birinə ataraq ondan “Sən necəyəm?” deyə soruşur. Oyuncağı tutan oyunçu özünün hər hansı bir xüsusiyyətini deyir. Bütün oyunçular aparıcı ilə bu qayda ilə sual-cavab edə-nə qədər oyun davam edir.



84. Ինչպիսի՞ն եմ ես

Նպատակը.

Խաղն օգնում է ամրապնդել և հարստացնել բառապաշարը:

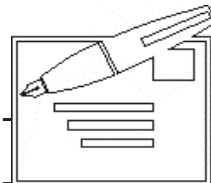
Նկարագրություն.

Խաղի մասնակիցները նստած են շարքով: Մեկ խաղացող նստած է մյուսների դիմաց և շարքում նստածներից մեկին նետում է փափուկ խաղալիք՝ հարցնելով՝ «Ինչպիսի՞ն ես դու»: Այն խաղացողը, որը բռնում է խաղալիքն ասում է իր հատկանիշներից որևէ մեկը: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր խաղացողները դառնան խաղավարներ:

84. Какой я?

Цель: Игра поможет закрепить и расширить словарный запас.

Описание: Игроки сидят в ряду. Один игрок сидит напротив других и бросает одному из игроков мягкую игрушку, спрашивая: «Какой ты?». Игрок, который ловит игрушку, называет какое-либо качество игрушки. Игра продолжается так долго, пока все игроки не побудут ведущими.



85. საათები

მიზნები: თამაში ხელს უწყობს ნასწავლი რიცხვითი და მათემატიკური მოქმედებების სახელწოდებების განმტკიცებას.

მასალა: წინასწარ ამოჭრილი ილუსტრირებული ბარათები, რომლებზეც გამოსახულია ციფრები 1-დან 12-მდე.

აღწერილობა: ყველა ბარათი 1-დან 12-მდე, დაიდება წრეში, ისე, როგორც საათზე. თითოეული რიცხვის წინ დგება მოსწავლე. თავიდან წამყვანი იქნება მასწავლებელი, რომელიც დგას წრის შუაგულში და ასახელებს ორ რიცხვს. შესაბამისმა მოსწავლეებმა უნდა გაცვალონ ადგილები, ხოლო მასწავლებელი ცდილობს ერთ-ერთი მათგანის დაჭერას, ისე, რომ არ გაინძრეს ადგილიდან. თუ დაიჭერს, დაჭერილი მოთამაშე ხდება წამყვანი.

ვარიანტი: შეიძლება ამოცანის გართულება – წამყვანი რიცხვებს ჯი არ ასახელებს, არამედ აცხადებს: – ადგილებს ცვლიან, მაგალითად, რიცხვი – 5-ზე ერთით მეტი და 10-ზე ერთით ნაკლები. შემდეგ ეტაპზე წამყვანი კიდევ უფრო ართულებს ამოცანას. მაგალითად, აცხადებს: – ადგილებს ცვლიან 2-ისა და 3-ის ჯამი და 5-ისა 1-ის სხვაობა.

85. Saat

Məqsəd: Oyun öyrənilmiş say adlarının vəriyazi əməllərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir.

Material: Əvvəlcədən kəsilib götürülmüş və üzərində 1-dən 12-yə qədər rəqəm təsvir olunmuş şəkilli kartoçkalar.

Təsvir: Bütün kartoçkalar saatda olduğu kimi 1-dən 12-yə qədər dairə şəklində düzülür. Hər bir rəqəmin qarşısında bir şagird durur. Əvvəlcə, müəllim aparıcı olur və dairənin ortasında duraraq iki rəqəm deyir. Rəqəmlərə uyğun gələn şagirdlər yerlərini dəyişməlidirlər, müəllim isə yerindən tərpənmədən çalışır ki, onlardan birini tutsun. Ələ keçən oyunçu aparıcı olur.

Variant: Tapşırığı çətinləşdirmək də olar – bu dəfə aparıcı elan edir ki, məsələn, 5-dən böyük və 10-dan kiçik rəqəmlər yerlərini dəyişsin. Növbəti mərhələdə aparıcı tapşırığı daha da çətinləşdirir, məsələn müəllim elan edəndən sonra 2 və 3-ün cəmi ilə 5 və 1-in fərqi yerini dəyişir.

85. Ժամացույց

Նպատակը.

Խաղը նպատակ ունի ամրապնդելու սովորած քանակական և մաթեմատիկական գործողությունների անվանումները:

Նյութեր.

Նախօրոք կարտած քարտեր, որոնց վրա գրված են 1-ից մինչև 12 թվերը:

Նկարագրություն.

Քարտերը հարկավոր է դասավորել 1-ից մինչև 12-ն այնպես, ինչպես ժամացույցն է: Յուրաքանչյուր թվի առջև կանգնում է մի աշակերտ: Սկզբում խաղավարը ուսուցիչն է, որը կանգնած է շրջանի կենտրոնում և անվանում է երկու թիվ: Համապատասխան աշակերտները պետք է փոխեն տեղերը, իսկ ուսուցիչը պետք է նրանցից մեկին բռնի՝ տեղից չշարժվելով: Բռնված խաղացողը դառնում է խաղավար:

Տարբերակ. Կարելի է բարդացնել առաջադրանքը. խաղավարը ոչ մի թիվ չի անվանում, այլ կարգադրում է փոխել տեղերը հետևյալ կերպ՝ հինգից ավել և տասից պակաս թվերը պետք է փոխվեն տեղերով: Հաջորդ փուլում, խաղավարն էլ ավելի է բարդացնում խնդիրը: Օրինակ՝ հայտարարվում է, որ տեղերը փոխում են երկուսի և երեքի գումարը, և հինգից հանած մեկի արդյունքը:

85. Часы

Цели: Игра способствует закреплению выученных названий числительных и математических действий.

Материалы: Заранее вырезанные иллюстрированные карточки с изображением чисел от 1 до 12.

Описание: Все карточки раскладываются в круг от 1 до 12 как на часах. Перед каждым числом становится ученик. Сначала ведущим будет учитель, который стоит по середине круга и называет 2 числа. Соответствующие ученики должны поменяться местами, а учитель сторается одного из них поймать, не сходя с места. Пойманный игрок становится ведущим.

Вариант: Можно усложнить задание – ведущий не называет числа, а объявляет – меняются местами, например, число большее 5-ти и меньшее 10-ти. Следующий этап, когда ведущий еще больше усложняет задачу, например, объявляя – меняются местами сумма 2 и 3 и результат 5 минус 1.