



*ՅՄԹՅԵՈՅԱՆՍՈՂԿՈ ՆԵՆԿ-ԲՅՅՅՅԵՑՈՆ ՑՄԿԹՈՒԿՅԵՅ*

*Kommunikativ bacarığın  
formalaşdırılması*

*Հաղորդակցական ունակությունների  
ձևավորում*

*Формирование коммуникативных  
умений*

## 86. ლექსები და რიტმიკა

**მიზნები:** თამაში ავითარებს მოხერხებულობას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს. თამაში ავითარებს საუბრის უნარს, უზრუნველყოფს თანაბარი მონაწილეობის შესაძლებლობას.

**აღწერილობა:** წამყვანი სთავაზობს ბავშვებს დაკავდნენ აქტიური დასვენებით. მაგრამ ამასთან ერთად დაისწავლიან ლექსის ახალ სტრიქონებს.

- მოდით დასაწყისისათვის დავიმახსოვროთ სიტყვები – აი ისინი (ამბობს ტექსტს) ახლა ყი ბავშვებო გავიმეოროთ ეს სიტყვები ჩემთან ერთად. დარჩა მხოლოდ სიტყვებთან ერთად შევასრულოთ საჭირო ვარჯიშები. გთხოვთ ბავშვებო, ადგეთ, დადგეთ სწორად და ხელები დანიწყოთ თავს უკან. ბავშვები დგებიან. წამყვანი ბავშვებთან ერთად წარმოთქვამს ტექსტს და ასრულებს საჭირო რიტმულ მოძრაობებს.

ტექსტი	რიტმული მოძრაობები
ქარი წყნარად ნუკერჩხალს არხევს, მარჯვნივაც სწევს, მარცხნივაც სწევს, ერთი – გადაიხარა, ორი – გადაიხარა, აშრიალდნენ ხის ფოთლები.	ტანის გადახრა მარჯვნივ და მარცხნივ. ასეთივე გადახრები მალ- ლაანუელი ხელებით.

**წამყვანი:** თამაში ხელთან დაკავშირებით უარგად გამოგვივიდა. ახლა შეგვიძლია დავსხდეთ (ბავშვები სხდებიან).

**ვარიანტი:** ახლა მე მინდა შემოგთავაზოთ კიდევ ერთი სავარჯიშო. მას ჰქვია „ტყისმჭრელები“. ბავშვებო, თქვენ იცით ვინ არიან ტყისმჭრელები (ბავშვები პასუხობენ) - რა თქმა უნდა, ეს ის ხალხია, ვინ ხეებს ჭრის ცულით. აი მოისმინეთ ტექსტი მოდით ბავშვებო, გავიმეოროთ. წამყვანი იმეორებს მოძრაობებთან ერთად „ტყისმჭრელები“

ტექსტი	რიტმული მოძრაობები
ჩვენ ვართ ტყისმჭრელები, ცული გვიჭირავს ხელში. ერთი-ორი-სამი, ერთი-ორი- სამი, ზამთარში გვექნება შუა.	სიარული ერთ ადგილზე, ხელები დაშვებულია. ხელების ჩაჭიდებით, წინ გადახრით იქმნება ხის ჭრის იმიტაცია.

## 86. Şerlər və ritmika

**Məqsəd:** Oyun çevikliyi inkişaf etdirir, söz ehtiyatını (saylar) genişləndirir və möhkəmləndirir.

**Təsvir:** Aparıcı fəal istirahətlə məşğul olmağı təklif edir. Ancaq bununla bərabər, uşaqlar yeni şer misralarını yadda saxlayırlar. – Gəlin əvvəlcə sözləri yadda saxlayaq. Sözlər bunlardır.(Mətnə deyilir) İndi isə uşaqlar, sözləri mənimlə birlikdə təkrar edin. Təkcə sözlərlə birlikdə lazımı tapşırıqları yerinə yetirmək qalır. Zəhmət olmasa, uşaqlar, düz dayanın və əlləri başınızın arxasına qoyun. Uşaqlar ayağa qalxırlar, aparıcı ilə birlikdə mətni söyləyirlər və lazımı ritmik hərəkətləri yerinə yetirirlər.

Mətn	Ritmik hərəkətlər
Külək sakitcə ağcaqayın ağacını yırğalayır, Sağa-sola əyir, Bir - əyir, iki - əyir, Ağcaqayın yarpaqları səs salır.	Bədən sağa və sola əyilir. Eyni hərəkətlər yuxarı qaldırılmış əllərlə yerinə yetirilir.

Aparıcı: Ağacla bağlı bizdə yaxşı alındı. İndi əyləşmək olar (uşaqlar əyləşir).

**Variant:** Aparıcı: İndi isə, mən uşaqlara daha bir sadə tapşırıq təklif etmək istəyirəm. Bu, “ağackəsən” adlanır. Uşaqlar, siz ağackəsənlərin kim olduğunu bilirsinizmi? (Uşaqlar cavab verirlər). Əlbəttə, bu insanlar balta ilə ağacları kəsirlər. Mətnə qulaq asın. Uşaqlar, gəlin təkrar edək. Aparıcı mətni hərəkətlərlə birlikdə təkrar edir.

“Ağackəsənlər”

Mətn	Ritmik hərəkətlər
Biz ağackəsənlər olduq, Baltaları əlimizə götürdük, Bir-iki, bir-iki, Qısa odun olacaq.	Yerində addımlama hərəkəti, əllər sərbəstdir. Əllər aşağıda “bəndlənir”. “Ağac kəsmək” hərəkətini təqlid etməklə bədən irəliyə əyilir.

## 86. Բանաստեղծություն և ռիթմ

### Նպատակը.

Խաղը զարգացնում է խոսելու ունակությունը, ապահովում է խաղին համահավասար մասնակցության հնարավորությունը:

Խաղը զարգացնում է ճարպկությունը, ամրապնդում և հարստացնում բառապաշարը (հատկապես թվականների):

### Նկարագրություն.

Խաղավարն առաջարկում է զբաղվել ակտիվ հանգստով: Միաժամանակ երեխաները հիշում են նոր բանաստեղծական տողեր:

**Խաղավար.**- Եկե՛ք մախ և առաջ հիշենք հետևյալ բառերը: Ահա դրանք (խաղավարն արտասանում է տեքստը):

**Խաղավար.**- Իսկ այժմ, երեխանե՛ր, ինձ հետ միասին կրկնե՛ք այս բառերը: Հիմա բառերի հետ միասին կատարում ենք անհրաժեշտ վարժություններ: Երեխանե՛ր, կանգնե՛ք ուղիղ, ձեռքերը դրե՛ք գլխի ետևում:

Երեխաները ոտքի են կանգնում: Խաղավարը երեխաների հետ միասին կարդում է տեքստը և կատարում անհրաժեշտ ռիթմիկ գործողություններ:

«Թխկենին»

Տեքստ	Ռիթմիկ գործողություններ
Թխկենին հուշիկ քամուց օրորվում, Աջ ու ձախ է մեղմ տարութերվում: Մե՛կ թեքվում, երկո՛ւ թեքվում, Տերևներով իր աղմկում:	Իրանով շրջվել աջ և ձախ: Նույն շարժումները կատարել՝ ձեռքերը վեր բարձրացնելով:

**Խաղավար.** - Շա~տ լավ ստացվեց: Այժմ կարող եք մատել: (Երեխաները մատում են):

### Տարբերակ.

**Խաղավար.**- Իսկ այժմ առաջարկում եմ ևս մեկ վարժություն, որը կոչվում է «Անտառահատներ» : Երեխաներ, դուք գիտե՞ք, թե ովքեր են անտառահատները: (Երեխաները սկսում են պատասխանել այդ հարցին): Իհարկե, դրանք այն մարդիկ են, ովքեր կացիններով ծառեր են կտրում: Այժմ, եկե՛ք լսենք տեքստը: Երեխանե՛ր, եկե՛ք միասին կրկնենք:

Խաղավարը կրկնում է տեքստը շարժումների հետ միասին:

«Անտառահատները»

Տեքստ	Ռիթմիկ գործողություններ
Անտառահատ մենք դարձանք, Կացինը մեր ձեռքն առանք: - Մե՛կ, երկու՛. մե՛կ, երկու՛, Չմռանը փայտ կունենանք:	Քայլք տեղում, ձեռքերը ազատ են: Չեռքերը ներքևում միանում են: Խոնարհում առաջ՝ ստեղծելով փայտ կտորելու տպավորություն:

## 86. Стихи и ритмика

**Цели:** Игра развивает ловкость, закрепляет и расширяет словарный запас. Игра помогает вырабатывать навыки говорения, умения выражать мысль.

**Описание:** Ведущий предлагает заняться активным отдыхом. Но вместе с этим ребята запомнят новые стихотворные строчки.

- Давайте для начала запомним слова - Вот они (говорит текст).

А теперь, ребята, повторите эти слова вместе со мной.

Осталось только выполнить вместе со словами нужные упражнения.

Пожалуйста, ребята, встаньте прямо, заложите руки за голову.

Ребята встают. Ведущий вместе с ребятами произносит текст и выполняет нужные ритмические действия.

Текст	Ритмические действия
Ветер тихо клен качает, Вправо-влево наклоняет, Раз – наклон и два – наклон, Зашумел листвою клен.	Наклоны корпуса вправо и влево. Те же наклоны руками, поднятыми вверх.

Ведущий. Хорошо у нас получилась про дерево. Теперь можно сесть. (Ребята садятся).

**Вариант:** Ведущий. А теперь я хочу предложить ребятам еще одно нехитрое упражнение. Оно называется «Лесорубы». Ребята, вы знаете, кто такие лесорубы? (Идут ответы детей). Конечно, это такие люди, которые рубят деревья топорами. Вот послушайте текст.

Давайте, ребята, повторим.

Ведущий повторяет вместе с движениями.

«Лесорубы»

Текст	Ритмические действия
Лесорубами мы стали, Топоры мы в руки взяли. Раз-два, раз-два, Будут на зиму дрова.	Ходьба на месте, руки свободны. Руки внизу берутся «в замок», Наклоны вперед с имитацией движения «рубка дров».

## 87. ძალლი და კურდღელი

**მიზნები:** თამაში განამტკიცებს და გააფართოებს სიტყვათა მარაგს, ხელს უწყობს გუნდის ერთიანობის გრძნობის განვითარებას.

**აღწერილობა:** ბავშვები ხელჩაჭიდებულები დგანან წრეში. შიგნით დგება ძალლი, ხოლო გარეთ – კურდღელი. ძალლი იძახის: „ეი, კურდღელო, რას აკეთებე ჩემი ჰატრონის ბოსტანში?“ - „ვჭამ კომბოსტოს“ - „ვინ მოგცა უფლება?“ - „არავინ“ - „რას იზავ, თუ მოვა ჰატრონი?“ - „გავიქცევი“ - „მე შენ დაგიჭერ“. ძალლი იწყებს კურდღლის დევნას. წრეში მდგომები რიგ-რიგობით წვეენ ხელებს მაღლა, აძლევენ ამით კურდღელს ხან წრეში შემოსვლის, ხან გაქცევის საშუალებას. ძალლს შეუძლია გაირბინოს მხოლოდ იგივე ქარში, რომელიც გაიარა კურდღელმა. როდესაც ძალლი კურდღელს დაიჭერს, მოთამაშეები ცვლიან ადგილებს.

## 87. İt və dovşan

**Məqsəd:** Oyun söz ehtiyatını artırır və möhkəmləndirir, vahid komandanı duymaq qabiliyyətini inkişaf etdirməyə kömək edir.

**Təsvir:** Oyunçular dairə yaradırlar. “İt” dairənin ortasında, “dovşan” isə dairədən kənarında durur. “İt” deyir: “Ey, dovşan, sən mənim sahibimin bostanında nə edirsən?” – “Kələm yeyirəm.” – “Kim sənə icazə verib?” – “Heç kim.” – “Əgər sahibim gəlsə, sən nə edəcəksən?” – “Qaçacağam!” – “Mən isə səni tutacağam.” “İt” “dovşanı” tutmağa başlayır. Dairə şəklində duran oyunçular növbə ilə əllərini yuxarı qaldıraraq dovşana ya dairəyə daxil olmağa ya da dairədən çıxıb qaçmağa şərait yaradırlar. “İt” “dovşan”ın keçdiyi eyni qapılardan keçə bilər. Dovşan ələ keçərsə, oyunçular yerlərini dəyişirlər.

## 87. Շունը եվ նապաստակը

### *Նպատակը.*

Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը, նպաստում է միասնական թիմով աշխատելու ունակության զարգացմանը:

### *Նկարագրություն.*

Խաղի մասնակիցները կազմում են շրջան: Կենտրոնում կանգնում է շունը, իսկ շրջանից դուրս՝ նապաստակը:

Շունն ասում է. -Է՛յ, դու, նապաստա՛կ, ի՞նչ ես անում դու իմ տիրոջ բանջարանոցում:- Կադամբ եմ ուտում, -պատասխանում է նապաստակը:

-Բայց ո՞վ է քեզ թույլ տվել:

-Ո՛չ ոք,- պատասխանում է նապաստակը:

-Ի՞նչ կարող ես դու անել, եթե հանկարծ տերս մոտենա:

-Կփախչեմ,- ասում է նապաստակը:

- Իսկ ես քեզ կբռնեմ: Եվ շունը սկսում է վազել նապաստակի ետևից նրան բռնելու համար: Շրջան կազմած խաղացողները հերթով ձեռքերը վեր են բարձրացնում՝ թույլ տալով նապաստակին մեկ մտնել շրջան, մեկ էլ դուրս վազել այնտեղից: Շունը կարող է անցնել միայն

այն օղակից, որով անցել է նապաստակը: Երբ շունը նապաստակին բռնի, այն ժամանակ խաղացողները կփոխեն տեղերը:

## 87. Собака и заяц

**Цели:** Игра закрепляет и расширяет словарный запас, способствуют развитию чувства единой команды.

**Описание:** Игроки образуют круг. В середине становится собака, а снаружи – заяц. Собака говорит: «Ей, заяц, что ты делаешь в огороде моего хозяина?» - «Ем капусту» - «Кто тебе разрешил?» - «Никто» - «Что ты будешь делать, если хозяин придет?» - «Побегу!» - «А я тебя поймаю». Собака начинает ловить зайца. Стоящие по кругу игроки поочереды поднимают руки вверх, разрешая зайцу то входить в круг, то выбегать из него. Собака может пройти только через те же ворота, что и заяц. Когда заяц пойман, игроки меняются местами.

## 88. შეკადგინოთ წინადადება

**მიზანი:** თამაში ავითარებს საუბრის უნარს, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

**მასალა:** ქოლოფები, ბარათები ცხოველების, ფრინველების, პროდუქტისა და საგნების გამოსახულებებით.

**აღწერილობა:** ერთ ქოლოფში დევს ბარათები ცხოველებისა და ფრინველების გამოსახულებით, მეორეში – სხვადასხვა საგნების, ხილის, პროდუქტების. ბავშვები იღებენ ბარათებს სხვადასხვა ქოლოფებიდან და ადგენენ წინადადებას, იყენებენ ორივე ბარათების გამოსახულებებს. მაგალითად: ხბო უყურებს წიგნს.

## 88. Cümlə quraq

**Məqsəd:** Oyun danışma qabiliyyətini inkişaf etdirir, söz ehtiyatını genişləndirir və möhkəmləndirir.

**Materiallar:** Qutular, üzərində heyvan, quş, ərzaq, meyvə və əşya şəkilləri olan kartoçkalar.

**Təsvir:** Bir qutuda heyvan və quş şəkilləri, digər qutuda isə müxtəlif əşyalar, meyvələr, ərzaqlar olur. Uşaqlar müxtəlif qutulardan kartoçkaları götürürlər və hər iki kartoçkanın üzərindəki təsvirlərdən istifadə edərək, cümlələr qururlar. Məsələn, buzov kitaba baxır.

## 88. Կազմենք նախադասություն

### *Նպատակը՝*

Խաղը զարգացնում է խոսքի ունակությունը, ամրապնդում և հարստացնում բառապաշարը:

### *Նյութեր*

Տուփեր, կենդանիների, գազանների, թռչունների, մթերքների, մրգերի և իրերի պատկերներով քարտեր:

### *Նկարագրություն*

Մեկ տուփում գտնվում են թռչունների և գազանների պատկերներով քարտեր, իսկ մյուսում՝ տարբեր առարկաների, մրգերի, մթերքների պատկերներով: Երեխաները վերցնում են քարտեր տարբեր տուփերից և կազմում են նախադասություն՝ օգտագործելով երկու քարտերի պատկերները: Օրինակ՝ հորթուկը նայում է գրքին:

## 88. Составим предложение

**Цель:** Игра развивает умение говорения, закрепляет и расширяет словарный запас.

**Материалы:** Коробочки, карточки с изображением зверей, животных, птиц, продуктов, фруктов и вещей.

**Описание:** В одной коробочке находятся картинки с изображением зверей и птиц, в другой – разные предметы, фрукты, продукты. Дети берут карточки из разных коробочек и составляют предложения, используя изображения на обеих карточках. Например, теленок смотрит на книжку

## 89. კუბი

**მიზნები:** თამაში ხელს უწყობს საუბრის ჩვევებისა და აზრის გამოხატვის უნარის გამომუშავებას.

**აღწერილობა:** უნდა გაეთქვას კუბი, რომლის კიდეებზეც იქნება დანერგილი ექვსი ბრძანება:

1. დაასახელე!
2. შეადარე!
3. თქვი, რას გაგონებს!
4. აღწერე!
5. გამოიყენე!
6. შეაფასე!

მონაწილეებს აუცილებლად უნდა განემარტოთ, როგორც უნდა შეასრულონ ეს 6 ბრძანება:

1. ყურადღებით შეხედე ობიექტს (მაგალითად წიგნს, სათამაშოს, ხილს და ა.შ.) და თქვი რას ხედავ;
2. იფიქრე, რას ჰგავს და რითი არის განსხვავებული ეს საგანი;
3. რაზე გაფიქრებინებს ეს საგანი, მიეცი ფანტაზიას თავისუფლება და დაითვალე ფერები ან მოისმინე სხვადასხვა ხმები და ა.შ.;
4. აღწერე, როგორად ხედავ ამ საგანს;
5. სად შეიძლება მისი გამოყენება, რა შეიძლება მისი გამოყენებით მივიღოთ;
6. წამოჭერი ამ საგნის საპირისპირო და დადებითი არგუმენტები.

თამაში შეიძლება ჩატარდეს როგორც ჯგუფთან, ისე ინდივიდუალურად.

## 89. Kub

**Məqsəd:** Bu oyun danışıq və öz fikirini sərbəst ifadə etməyi bacarmaq qabiliyyətini inkişaf etdirir.

**Oyunun təsviri:** Qırıqlarında aşağıdakı altı əmr formaları yazılacaq kub hazırlanması tələb olunur:

1. Adını çək!
2. Müqayisə et!
3. Nəyi xatırladığımı söylə!
4. Təsvir et!
5. İstifadə et!
6. Qiymətləndir!

Şagirdlərə bu 6 əmri necə yerinə yetirmələri izah olunmalıdır:

1. Obyektə diqqətlə nəzər yetir (misal üçün, kitaba, oyuncağa, meyvəyə və s.) və nələr gördüyünü söylə;
2. Bunun nəyə oxşadığını fikirləş və nədən fərqləndiyini düşün;
3. Bu, sənə nə haqda düşünməyə vadar edir, təxəyyülünü sərbəst burax, rəngləri say və ya müxtəlif səsləri dinlə və s.;
4. Bu əşyanı özünə nə cür təsəvvür etdiyini təsvir et;
5. Bundan harada istifadə etmək və ya bundan istifadə etməklə nə əldə etmək olar;
6. Lehinə və əleyhinə arqumentlər irəli sür.

Bu işi qrupda və ya fərdi qaydada aparmaq olar.

## 89. Խորանարդ

### *Նպատակը.*

Խաղը նպաստում է մշակել խոսելու հմտություն, միտքն արտահայտելու ունակություն:

### *Նկարագրություն.*

Պետք է սարքել խորանարդ, որի նիստերի վրա գրված կլինեն վեց հրաման.

1. Ասա՛ անունդ:
2. Համեմատի՛ր:
3. Ասա՛, ի՞նչ է հիշեցնում:
4. Նկարագրի՛ր:
5. Օգտագործի՛ր:
6. Գնահատի՛ր:

Աշակերտներին պետք է բացատրել, թե ինչպես կատարել այս 6 հրամանը:

1. Ուշադիր նայի՛ր առարկայի (օրինակ՝ գրքին, մրգին, խաղալիքին և այլն) և ասա՛, թե ի՞նչ ես տեսնում:
2. Մտածի՛ր, ինչի՞նչն է այս առարկան և ինչի՞ց է տարբերվում:
3. Ինչի՞նչն է այս առարկան հարկադրում քեզ մտածել, ազատություն տու՛ր երևակայությանը և հաշվի՛ր գույները կամ լսի՛ր, օրինակ՝ տարբեր ձայներ, և այլն:
4. Նկարագրի՛ր, թե ինչպե՞ս ես տեսնում այդ առարկան:
5. Որտե՞ղ է կարելի տվյալ առարկան օգտագործել, ի՞նչ կարելի է ստանալ այն օգտագործելով:
6. Ներկայացրո՛ւ քո՛ կողմ և դեմ լինելու փաստարկները: Աշխատանքը կարելի է անցկացնել խմբերով և առանձին մասնակիցներով:

## 89. Куб

**Цели:** Игра способствует выработыванию навыков говорения, умения выражать мысль.

**Описание:** Надо сделать куб, на гранях которого будет написано шесть приказов:

1. Назови!
2. Сравни!
3. Скажи, что напоминает!
4. Опиши!
5. Используй!
6. Оцени!

Ученикам необходимо пояснить, как выполнить эти 6 приказов:

1. Внимательно посмотри на объект (например, книгу, игрушку, фрукт и т.д.) и назови, что ты видишь;
2. Подумай, на что это похоже и от чего отличается;
3. О чем это заставляет тебя задуматься, дай волю выдумке и сосчитай цвета или услышь например разные звуки и т.д.
4. Опиши каким ты видишь этот предмет.
5. Где это можно использовать, что можно получить, используя это;
6. Выдвинь аргументы за и против этого.

Работу можно проводить в группе и индивидуально.

## 90. მე მივდივარ სამოგზაუროდ

**მიზნები:** თამაში განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, ხელს უწყობს ფანტაზიისა და იმ შეგნების განვითარებას, რომ საინტერესოდ თამაშისათვის აუცილებელია საკუთარი ძალისხმევის გაღება. თამაში ავითარებს საუბრის უნარს, უზრუნველყოფს თანაბარი მონაწილეობის შესაძლებლობას.

**მასალა:** წინასწარ ამოჭრილი სურათები ნებისმიერი საგნის გამოსახულებით.

**აღწერილობა:** ბავშვები სპეციალურად ემზადებიან 5-დღიანი მოგზაურობისთვის. მოთამაშეები „იცხოვრებენ“ კარვებში და თავად „მოამზადებენ“ საჭმელს. ყველა მოსწავლემ თავისი გამოჭრილი ნახატებიდან უნდა ამოირჩიოს 10 საგანი, რომლებსაც ისინი წაიღებდნენ სამოგზაუროდ. შემდეგ ბავშვებმა უნდა უჩვენონ და დაასახელონ საგნები, შეძლებისდაგვარად ახსნან, თუ რისთვის დასჭირდებათ ეს საგნები მოგზაურობის დროს.

## 90. Mən səyahətə gedirəm

**Məqsəd:** Oyun söz ehtiyatını artırır və möhkəmləndirir, öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə, fantaziyanın və şüurun inkişaf etdirilməsinə kömək edir. Oyunun maraqlı olması üçün oyunçular özləri say göstərməlidirlər.

**Material:** Əvvəlcədən kəsilib götürülmüş və müxtəlif əşyalar təsvir olunan şəkillər.

**Təsvir:** Uşaqlar guya beş günlük səyahətə hazırlayırlar. Oyunçular çadırlarda “yaşayacaqlar” və özləri yemək “hazırlayacaqlar”. Hər bir uşaq özünün kəsilib götürülmüş şəkillərindən yürüşə götürə biləcəyi 10 əşyani seçib ayırmalıdır. Sonra uşaqlar əşyaları göstərməli, onların adlarını deməli və mümkündürsə, bu əşyanın yürüş zamanı onlara nə üçün lazım olduğunu deməlidirlər.

## 90. Ես մեկնում եմ ճանապարհորդության

### *Նպատակը.*

Խաղը զարգացնում է խոսելու ունակությունը, ապահովում է խաղին համահավասար մասնակցության հնարավորությունը: Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը, նպաստում է երևակայության զարգացմանը և օգնում է երեխային գիտակցել, որ խաղն առավել հետաքրքիր դարձնելու համար հարկավոր է իր անմիջական և ակտիվ մասնակցությունը:

### *Նյութ.*

Նախօրոք կտրտած նկարներ՝ զանազան առարկաների պատկերներով:

### *Նկարագրություն.*

Երեխաները պատրաստվում են մեկնել երևակայական հնգօրյա ճանապարհորդության: Խաղի մասնակիցները «ապրելու են» վրաններում և ինքնուրույն «կերակուր են պատրաստելու»: Յուրաքանչյուր երեխա իր կտրտած նկարներից պետք է ընտրի տասն առարկա, որոնք արշավի ժամանակ վերցնելու է իր հետ: Այնուհետև երեխաները պետք է ցույց տան ընտրած առարկաները, անվանեն դրանք և ասեն, թե արշավի ժամանակ ինչպես են դրանք օգտագործելու:

## 90. Я еду путешествовать

**Цели:** Игра закрепляет и расширяет словарный запас, помогает вырабатывать навыки говорения, умения выразить мысль, способствует развитию фантазии и сознания, что самому надо приложить усилие, чтобы игра была бы интересной.

**Материал:** Заранее вырезанные картинки с изображением всевозможных предметов.

**Описание:** Дети собираются по нарощке в 5 дневное путешествие. Игроки будут «жить» в палатках и будут сами «готовить» себе еду. Каждый ребенок из своих вырезанных рисунков должен отобрать 10 предметов, которые бы он взял в поход. Затем дети должны предметы показать, назвать и по возможности сказать, зачем им этот предмет нужен в походе.

## 91. კომიქსები

**მიზნები:** თამაში ხელს უწყობს ყურადღების განვითარებას და აფართოებს და განამტკიცებს სიტყვათა მარაგს. თამაში ავითარებს საუბრის უნარს, უზრუნველყოფს თანაბარი მონაწილეობის შესაძლებლობას.

**მასალა:** კომპლექტი კომიქსების დაჭრილი ნახატებით.

**აღწერილობა:** მოთამაშეები ერთიანდებიან ორ-ორად ჯგუფში და სათითაოდ იღებენ ორ-ორ სურათს ოთხიდან. მოთამაშეებმა ისინი უნდა დააწყონ სწორი განლაგებით და აღწერონ, რა ხდება მათ სურათებზე.

## 91. Komikslər

**Məqsəd:** Oyun diqqəti inkişaf etdirməyə kömək edir, söz ehtiyatını genişləndirir və möhkəmləndirir.

**Material:** Kəsik-kəsik şəkillər – komikslər olan komplektlər.

**Təsvir:** Oyunçular hərəində iki nəfər olmaqla qruplara bölünürlər və hər qrupa dörd şəkidən ikisi verilir. Oyunçular onları düzgün ardıcılıqla düzməli və həmin şəkillərdə nə baş verdiyini deməlidirlər.

## 91. Ծաղրանկարներ

### *Նպատակը*

Խաղը զարգացնում է խոսելու ունակությունը, ապահովում է խաղին համահավասար մասնակցության հնարավորությունը: Խաղը նպաստում է ուշադրության զարգացմանը, ամրապնդում և հարստացնում է բառապաշարը:

### *Նյութեր*

Մասերի բաժանված, կտրատված ծաղրանկարներ:

### *Նկարագրություն*

Խաղացողները կազմում են խմբեր՝ բաղկացած երկու խաղընկերներից, և յուրաքանչյուրը ստանում է չորս նկարից երկուսը: Խաղի մասնակիցները դրանք պետք է դասավորեն ճիշտ հերթականությամբ և պատմեն, թե ինչ է տեղի ունենում իրենց նկարների վրա:

## 91. Комиксы

**Цели:** Игра способствует развитию внимания и закрепляет и расширяет словарный запас, помогает выработать навыки говорения, умения выражать мысль.

**Материалы:** Комплекты с разрезными картинками - комиксами.

**Описание:** Игроки объединяются по двое в группе и каждый получает по две картинки из четырех. Игроки должны сложить их в правильном порядке и рассказать, что происходит на их картинках.

## 92. გემის ჩაძირობანა

**მიზანი:** ავითარებს წარმოსახვას, ყურადღების გრძნობასა და ურთიერთობების უნარს, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს.

**აღწერილობა:** წამყვანი აცხადებს: „ჩვენ მივცურავდით დიდ გემზე, რომელიც შეჯდა მეჩეჩზე, შემდეგ ამოვარდა ძლიერი ქარი, გემი გადმოვარდა მეჩეჩიდან, მაგრამ გაუტყდა ძრავი. მაშველი რგოლები საკმარისია, მაგრამ გაფუჭდა რაცია, რა გავაქეთოთ?“ სიტუაცია შეიძლება იყოს სხვანაირიც – მთავარია, რომ მისგან არსებობდეს რამდენიმე გამოსავალი. მოთამაშეები მსჯელობენ შექმნილ სიტუაციაზე და განიხილავენ მისგან ყველა შესაძლო გამოსავალს. ჯგუფში მსჯელობის ბოლოს მოთამაშეები წამყვანს აცნობენ სიტუაციიდან გამოსავალს. ბუნებრივია, შედეგი უნდა იყოს წარმატებული.

## 92. Gəminin batması

**Maqsəd:** Oyun diqqəti, təxəyyülü və ünsiyyət qurmaq qabiliyyətini inkişaf etdirir, söz ehtiyatını genişləndirir və möhkəmləndirir.

**Təsvir:** Aparıcı deyir: “Biz böyük bir gəmi ilə üzürdük. Gəmi saya oturdu. Sonra bərk külək qopdu. Gəmi sayadan qalxdı, lakin mühərrik xarab oldu. Kifayət qədər qayıq var idi ancaq radiostansiya xarab olmuşdu. Nə etməli?” Vəziyyət başqa cür də ol bilər, başlıcası odur ki, vəziyyətdən bir neçə çıxış yolu olsun. Oyunçular yaranmış vəziyyəti müzakirə edirlər və bütün mümkün çıxış yollarını nəzərdən keçirirlər. Bir oyunçu bir çıxış yolu təklif edir, digəri isə başqa birisini. Müzakirələrin yekununda oyunçular özlərinin vəziyyətdən çıxış yollarını aparıcıya söyləyirlər. Aparıcı isə öz növbəsində onlara burada nəyin əldə olunduğunu deyir. Əlbəttə, nəticə uğurlu olmalıdır.

## 92. Նավաբեկություն

### *Նպատակը.*

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

### *Նկարագրություն.*

Խաղավարը հայտարարում է. «Մենք լողում էինք մեծ շոգենավով, որը խրվեց ծանծաղուտի մեջ: Հետո սկսվեց ուժեղ քամի: Շոգենավը ծանծաղուտից բարձրացավ, սակայն շարժիչը ջարդվեց: Փրկարար նավակները բավարար են, սակայն ռադիոկապը չի աշխատում: Ի՞նչ անել»: Իրավիճակը կարող է նաև ուրիշ լինել: Գլխավորն այն է, որ ստեղծված իրավիճակից դուրս գալու երեք ելքի հնարավորություն լինի: Խաղացողները քննարկում են ստեղծված իրավիճակը և ստեղծված իրավիճակից դուրս գալու բոլոր հնարավոր միջոցները: Մեկն առաջարկում է մեկ ելք, մյուսը՝ մեկ այլ: Զննարկման արդյունքում խաղացողները խաղավարին հայտարարում են ստեղծված իրավիճակից դուրս գալու իրենց տարբերակը: Իսկ նա պատմում է նրանց, թե դրանից ինչ կստացվի: Արդյունքն, իհարկե, պետք է լինի հաջող:

## 92. Кораблекрушение

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

**Описание:** Ведущий объявляет: «Мы плыли на большом корабле, и он сел на мель. Потом поднялся сильный ветер, корабль снялся с мели, но мотор сломался. Шлюпок достаточно, а вот рация испортилась. Что делать?»

Ситуация может быть и другой, главное – чтобы из неё существовало несколько выходов.

Игроки обсуждают создавшуюся ситуацию и рассматривают все возможные выходы из нее. Кто-то предлагает один выход, кто-то – другой.

В итоге обсуждения игроки сообщают ведущему свой выход из ситуации, а он рассказывает им, что из этого получилось. Естественно, результат должен быть удачным.

## 93. ქათამმა დადო 8 კვერცი

**მიზნები:** თამაში ეხმარება მონაწილეებს ადვილად დაიმახსოვრონ ციფრები, ისწავლონ ციფრების მკაფიოდ გამოთქმა. ასევე იყვინ ყურადღებები, ითანამშრომლონ ერთმანეთთან და მოახდინონ სწრაფი რეაგირება. ესაა თამაში-განტვირთვა.

**აღწერილობა:** ყველა მონაწილე თავისთვის ირჩევს ნომერს, დაწყებული 1-დან ... (დამოკიდებულია თამაშის მონაწილეებზე), პირველი იწყებს და ამბობს „ქათამმა დადო 8 კვერცი“, მონაწილე მე-8 ნომრით კითხულობს: „რატომ 8?“.

პირველი: „მაშ რამდენი?“

ნომერი 8 აგრძელებს: „ქათამმა დადო 5 კვერცი“ (ან ნებისმიერი სხვა ციფრი).

შესამაბისი ნომრის მოთამაშე აგრძელებს თამაშს და ა.შ.

**რეკომენდაცია:** როდესაც მოთამაშეები უკვე ჯარგად გაერკვენ თამაშში, შეიძლება ერთი წესის დამატება, რომლის მიხედვითაც ის, ვინც დაუშვებს შეცდომას ან „სძინავს“ და ვერ ჰასუხობს დროულად, გამოდის თამაშიდან. გამოვარდნილი მოთამაშეებისთვის რეკომენდირებულია წინასწარ განისაზღვროს რაიმე სახის მეცადინეობები (ხატვა, საშინაო დავალების შესრულება და ა.შ.)

## 93. Toyuq 8 yumurta gətirib

**Məqsəd:** Bu oyun rəqəmləri asan yadda saxlamağa və onları aydın tələffüz etməyə imkan yaradacaqdır. Oyun, eyni zamanda, bir-birinə qarşı diqqətli olmağı, əməkdaşlıq etməyi bacarmağı və cəld reaksiya nümayiş etdirməyi öyrədir.

**Oyunun təsviri:** Hər bir oyunçu 1-dən başlayar özü üçün bir rəqəm seçir (oyunçuların sayından asılı olaraq). Birinci oyunçu başlayır və söyləyir: «Toyuq 8 yumurta gətirmişdir».

8 nömrəli oyunçu soruşur: «Nəyə görə 8?».

Birinci soruşur: «Bəs nəçə?».

8 nömrəli oyunçu davam edir: «Toyuq 5 (və ya digər rəqəm) yumurta gətirmişdir».

Müvafiq nömrəli oyunçu oyunu davam edir və s.

**Tövsiyələr:** Oyunçular artıq oyunu mükəmməl qavradıqdan sonra, oyuna belə bir qayda da əlavə etmək olar ki, səhvə yol verən və ya “yuxuya qalmış” oyunçu oyundan çıxmalı olur. Oyundan çıxmış oyunçular üçün əvvəlcədən müəyyənləşmiş tapşırıqlar da nəzərdə tutulması tövsiyə oluna bilər. Məsəl üçün, onlar şəkil çəkə və ya müxtəlif ev tapşırıqları yerinə yetirə bilərlər.

## 93. Հավը ածեց 8 ձու

### *Նպատակը.*

Խաղը կօզմի հեշտությանը հիշել թվերը, սովորել հստակ արտասանել դրանք, նաև լինել ուշադիր, համագործակցել և արագ արձագանքել: Սա լիցքաթափման խաղ է:

### *Նկարագրություն.*

Բոլոր խաղացողներն ընտրում են իրենց համարները, սկսած 1-ից մինչև... (կախված խաղացողների թվից): Առաջին մասնակիցն ասում է. «Հավն ածեց 8 ձու»:

Թիվ 8 մասնակիցը հարցնում է. «Իսկ ինչո՞ւ 8»:

Առաջինը. «Իսկ ինչքա՞ն»:

Թիվ 8-ը շարունակում է. «Հավն ածել է 5 ձու » ( կարող է նշել այլ թիվ):

Համապատասխան համար ունեցող խաղացողը շարունակում է, և այլն:

### *Առաջարկություններ.*

Երբ խաղացողներն արդեն լավ են հասկացել խաղը, կարելի է ավելացնել կանոն, ըստ որի, նա, ով սխալվում է կամ «քնել» է, դուրս է գալիս խաղից: Դուրս եկած մասնակիցների համար վաղօրոք հարկավոր է նախատեսել որոշակի զբաղմունք (նկարել, կատարել տնային առաջադրանքները, և այլն):

## 93. Курица снесла 8 яиц

**Цели:** Игра поможет легко запомнить числа, научиться четко произносить их; а также быть внимательным, сотрудничать и быстро реагировать. Эта игра – разрядка.

**Описание:** Все играющие определяют для себя номер, начиная с 1 до ... (в зависимости от количества играющих). Первый начинает и говорит: «Курица снесла 8 яиц».

Участник с номером 8 спрашивает: «А почему 8?».

Первый: «А сколько?».

Номер 8 продолжает: «Курица снесла 5 яиц (или любое число)».

Игрок с соответствующим номером продолжает и т.д.

**Рекомендации:** Когда играющие уже хорошо поняли игру, можно добавлять правило, по которому тот, кто ошибается или «спит», выходит из игры. Для выбывших участников рекомендуется заранее предусмотреть определенные виды занятий (рисовать, делать домашние задания и т.д.).

## 94. ბინგო

**მიზნები:** თამაში ეხმარება გაცნობაში, დამეგობრებაში, სიტყვების ათვისებასა და მეტყველების განვითარებაში.

**აღწერილობა:** ყველა მოთამაშეს მიეცით ჯონჯრეტული დავალება ცხრილში ჩამოთვლილი კითხვებიდან. ყველა მოსწავლე დადის ქლასში და უსვამს ერთმანეთს კითხვებს. მას შემდეგ, როცა მიიღებენ უარყოფით პასუხს, მიდიან შემდეგთან. თუ კითხვაზე მიიღებენ დადებით პასუხს, ჩასჭიდებენ ხელს მეორე მოთამაშეს და ერთად მიდიან მასწავლებელთან, რომელიც მოთამაშის სპეციალურ ბარათზე გააქეთებს ნიშანს, მაგალითად, წებოვან ნახატს. ნინასწარაა შეთანხმებული წებოვანების მაქსიმალური რაოდენობა ბარათზე. ვინც აიღებს ბარათზე მეტ წებოვანს, ის იგებს და სწრაფად ყვირის: „ბინგო!“

იპოვნე ქლასში ის, ვინც არის ცხენზე ნაჯდომი	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც უყვარს სახამთრო	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც არ უყვარს ჯარტოფილი	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც არ ეშინია ფუტკრების	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც აქვს წითელი ზურგჩანთა
იპოვნე ქლასში ის, ვისაც სახლში ჰყავს ჯურღლულები	იპოვნე ქლასში ის, ვინც ნამყოფია თბილისში	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც 5-ზე მეტი ბიძამ-ვილი ბიჭი ჰყავს	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც 5-ზე მეტი ბიძამ-ვილი გოგო ჰყავს	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც უყვარს ხატვა
იპოვნე ქლასში ის, ვინც სკოლის გვერდით ცხოვრობს	იპოვნე ქლასში ის, ვინც დილაობით სვამს ჩაის	იპოვნე ქლასში ის, ვინც თამაშობს ფეხბურთს	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც ყველაზე მეტი ძმა ჰყავს	იპოვნე ქლასში ის, ვინც დაიბადა ზაფხულში
იპოვნე ქლასში ის, ვისაც შეუძლია სიმღერა	იპოვნე ქლასში ის, ვისაც შეუძლია ცურვა	იპოვნე ქლასში ის, ვინც სახლში ეხმარება დედას	იპოვნე ქლასში ის, ვისი დაც ამავე სკოლაში სწავლობს	იპოვნე ქლასში ის, ვისი ძმაც სწავლობს ამავე სკოლაში

**ვარიანტი:** თუ გაგაჩნიათ სურათებიანი ბარათები, რომლებზეც არის ილუსტრირებული კითხვები, შეგიძლიათ ისინი მოსწავლეებს დაურიგოთ, რათა ადვილად დაიმახსოვრონ თავისი კითხვები.

## 94.Binqo

**Məqsəd:** Oyun tanışlığa, dostluğa, sözlərin mənimsənilməsinə və nitqin inkişafına kömək edir.

**Təsvir:** Hər bir oyunçuya cədvəldə göstərilən sualların içərisindən konkret tapşırıq verilir. Bütün şagirdlər sinif boyu gəzirlər və bir- birlərinə suallar verirlər. İnkər cavab alandan sonra növbəti şagirdə tərəf gedirlər. Əgər verilən suala müsbət cavab alınsa, oyunçu digərinin əlindən tutub birlikdə müəllimə tərəf gedirlər. Müəllim oyunçunun xüsusi kartoçkasında öz qeydini – məsələn, yapışqan şəkil – edir. Kartoçkaya yapışdırılacaq şəkillərin maksimal sayı barədəvvələcədən şərt qoyulur. Kim kartoçkada daha çox şəkil toplasa,o, qalib gəlir və dərhal bərkdən “Binqo” qışqırır.

Sinifdə atın üstündə oturanı tap	Sinifdə qarpız xoşlayanı tap	Sinifdə kartof xoşlayanı tap	Sinifdə arıdan qorxmayanı tap	Sinifdə qırmızı bel çantası olanı tap
Sinifdə evində dovşanı olanı tap	Sinifdə Tbilisidə olanı tap	Sinifdə beşdən çox əmioğlusunu olanı tap	Sinifdə beşdən çox əmiqızısı olanı tap	Sinifdə şəkil çəkməyi xoşlayanı tap
Sinifdə məktəbə yaxın yaşayanı tap	Sinifdə səhərlər çayı içəni tap	Sinifdə futbol oynayanı tap	Sinifdə daha çox qardaşı olanı tap	Sinifdə yayda anadan olanı tap
Sinifdə mahnı oxumağı bacaranı tap	Sinifdə üzməyi bacaranı tap	Sinifdə evdə anasına kömək edəni tap	Sinifdə bacısı bu məktəbdə oxuyanı tap	Sinifdə qardaşı bu məktəbdə oxuyanı tap

**Variant:** Əgər suallar təsvir olunan şəkilli kartoçkalar varsa, öz suallarını asan yadda saxlamaq üçün onları da həmçinin şagirdlərə paylaşmaq olar.

# 94. Բինգո

## Նպատակը

Խաղն օգնում է ծանոթանալ, ընկերանալ, յուրացնել բառերը և զարգացնել խոսքը:

## Նկարագրություն

Յուրաքանչյուր խաղացողի տրվում է կոնկրետ հանձնարարություն՝ օգտվելով աղյուսակի հարցերից: Բոլոր աշակերտները քայլում են դասասենյակում և մինչև հարց են տալիս: Բացասական պատասխան ստանալու դեպքում, մոտենում են հաջորդին: Գրական պատասխանի դեպքում, հաջորդ խաղացողի հետ միասին մոտենում են ուսուցչին, որը հատուկ քարտի վրա կատարում է նշում, օրինակ՝ փակցնում է նկար: Նախօրոք, որոշվում է քարտի վրա փակցված նկարների առավելագույն քանակը: Նա, ով իր քարտի վրա հավաքում է առավելագույն թվով նկարներ, նա էլ դառնում է հաղթող և անմիջապես բացականչում՝ բինգո~:

Գտի՛ր դասարանում նրան, ով նստել է ձիու վրա:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով սիրում է ձմերուկ:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով չի սիրում կարտոֆիլ	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով չի վախենում մեղուներից:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով ունի կարմիր
Գտի՛ր դասարանում նրան, ով տանը ճագարներ ունի:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով եղե է Թբիլիսիում:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով հին-գից ավելի հոր- եղբոր տղա-ներ ունի:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով հին-գից ավելի հոր- եղբոր աղջիկ-ներ ունի :	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով սիրում է
Գտի՛ր դասարանում նրան, ով բնակվում է դպրոցի մոտ:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով առավտոները թեյ է խմում:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով խաղում է ֆուտբոլ:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով շատ եղբայրներ ունի:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով ծնվել է ամռանը:
Գտի՛ր դասարանում նրան, ով կարող է երգել:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով կարող է լողալ:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ով կարող օգնում է մայրիկին:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ում քույրը սովորում է այս դպրոցում:	Գտի՛ր դասարանում նրան, ում եղ- բայրը սովորում է այս դպրոցում:

## Տարբերակ.

Եթե ձեռքի տակ ունեք նկարներով քարտեր, որոնց վրա գրված են հարցեր, կարելի է նաև դրանք բաժանել աշակերտներին, որպեսզի հարցը հեշտ լինի հիշել:

## 94. Бинго

**Цели:** Игра помогает знакомству, дружбе, усвоению слов и развитию речи.

**Описание:** Каждому игроку дайте конкретное задание из числа вопросов в таблице. Все ученики ходят по классу и задают друг другу вопросы. После того, как получен отрицательный ответ, идут к следующему. Если на вопрос получен положительный ответ – берет за руку второго игрока и они вместе идут к учителю, который на специальной карточке игрока делает свою пометку- например клейкую картинку. Заранее оговаривается максимальное количество наклеек на карточке. Кто наберет больше картинок на карточке, тот и выиграл, и сразу кричит громко «Бинго».

Найди в классе того, кто сидел на лошади	Найди в классе того, кто любит арбуз	Найди в классе того, кто не любит картошку	Найди в классе того, кто не боится пчел	Найди в классе того, у кого красный ранец
Найди в классе того, у кого дома есть кролики	Найди в классе того, кто бывал в Тбилиси	Найди в классе того, у кого больше пяти двоюродных братьев	Найди в классе того, у кого больше пяти двоюродных сестер	Найди в классе того, кто любит рисовать
Найди в классе того, кто живет рядом со школой	Найди в классе того, кто по утрам пьет чай	Найди в классе того, кто играет в футбол	Найди в классе того, у кого больше двух братьев	Найди в классе того, кто родился летом
Найди в классе того, кто умеет петь	Найди в классе того, кто умеет плавать	Найди в классе того, кто дома помогает маме	Найди в классе того, у кого сестра учится в этой школе	Найди в классе того, у кого брат учится в этой школе

**Вариант:** Если имеются карточки с картинками, иллюстрирующие вопросы, ученикам можно раздать их тоже, чтобы легче было запомнить свой вопрос.

## 95. რას ვამჩნევთ გარშემო

**მიზნები:** თამაშის დროს მოთამაშეები შეძლებენ ყურადღებით მოსმენის და ყურების უნარის განვითარებას. ამ თამაშის დროს მონაწილეები ისწავლიან კითხვების დასმას, იმ საგნების, ყვავილების, ფორმების და ნივთიერებების დასახელებას, რომელთა დანახვაც შესაძლებელია გარშემო.

**აღწერილობა:** წამყვანი ირჩევს ნებისმიერ საგანს, რომელსაც ის ხედავს კლასში და მაგალითისთვის, ამბობს ასე: „ის წითელია“ ან „ის ჟიღია ჟედელზე“, ისე, რომ არ ასახელებს თავად საგანს. დანარჩენი მოთამაშეები იყურებიან გარშემო და ეძებენ წითელი ფერის საგანს და ამბობენ: „ეს ფარდაა?“, „ეს ყვავილია სურათზე?“, „ეს ლეილას სვიტრია“ და ა. შ. წამყვანი მონაწილეების კითხვებზე პასუხობს „დიახ“ ან „არა“. ის მოთამაშე, რომელიც სწორად გამოიცნობს საგნებს, ხდება წამყვანი და აგრძელებს თამაშს.

**რეკომენდაცია:** თუ ეს თამაში მიმდინარეობს მეორე ენაზე, მაშინ კითხვებზე პასუხის გაცემის დროს წამყვანს შეუძლია უჩვენოს ის საგნები, რომლებსაც სხვები ასახელებენ, რადგან ყველასთვის გასაგებია გახდეს, თუ რაზეა საუბარი.

## 95. Biz ətrafda nəyi müşahidə edirik

**Məqsəd:** Oyunçular diqqətlə dinləmək və müşahidə etmək bacarıqlarını artıracaqlar. Bu oyun zamanı iştirakçılar bir-birlərinə suallar vermək, ətrafda müşahidə edilə bilən əşyaların, rəng, forma və materialların adlarını çəkməyi öyrənəcəklər.

**Oyunun təsviri:** Aparıcı sinif otağında gördüyü istədiyi əşyanı seçir və əşyanın adını çəkmədən, bu sözləri söyləyir: «O, qırmızıdır» və ya «O, divardan asılmışdır». Oyunçular ətrafa boylanır və qırmızı rəngli əşyanı tapmağa çalışırlar və deyirlər: «Bu, pərdədir?», «Bu, şəkildəki güldürmü?», «Bu, Leylanın jaketidirmi?» və s. Aparıcı isə onların suallarına “bəli” və ya “xeyr” deyərək cavab verir. Əşyanı düzgün və hamıdan tez tapan oyunçu aparıcı olur və oyun bu qaydada davam edir.

**Tövsiyələr:** Əgər bu oyun ikinci dildə aparılırsa, bu zaman aparıcı, digərlərinə aydın olsun deyə, başqalarının adlarını çəkdiyi əşyaları göstərir.

## 95. Ի՞նչ ենք նկատում շրջապատում

### *Նպատակը.*

Խաղացողները կզարգացնեն ուշադրությամբ լսելու և նայելու ունակություն: Այս խաղի ժամանակ մասնակիցները կսովորեն տալ հարցեր, անվանել առարկաները, գույները, ձևերը, նյութերը, որոնք կարելի է տեսնել շրջապատում:

### *Նկարագրություն.*

Խաղավարն ընտրում է դասասենյակում գտնվող որևէ առարկա և ասում, օրինակ՝ «Այն կարմիր է» կամ «Այն կախված է պատից»՝ առարկայի անունը չտալով: Մյուս խաղացողները նայում են իրենց շուրջը, փնտրում կարմիր գույնի իր և հարցնում. «Դա վարագո՞ւյր է», «Դա ծաղի՞կ է նկարի վրա», «Դա Լեյլայի ավիտե՞րն է», և այլն: Խաղավարը մյուսների հարցերին պատասխանում է՝ «այո» կամ «ոչ»: Այն խաղացողը, որը ճիշտ է կռահում առարկան, դառնում է խաղավար և շարունակում խաղը:

### *Առաջարկություններ.*

Եթե այս խաղն ընթանում է օտար լեզվով, ապա խաղավարը, պատասխանելով հարցին, կարող է ցույց տալ այն առարկաները, որոնք նշում են մյուսները, որպեսզի բոլորին հասկանալի լինի, թե ինչի մասին է խոսքը:

## 95. Что мы замечаем вокруг

**Цели:** Игроки будут развивать умение внимательно слушать и смотреть. Во время этой игры участники будут учиться задавать вопросы, называть предметы, цвета, формы, материалы, которые можно видеть вокруг.

**Описание:** Ведущий выбирает любой предмет, который он видит в классе и говорит, к примеру: «Он красный» или «Она висит на стене», не называя предмета. Остальные игроки смотрят вокруг, ищут предмет красного цвета, и говорят: «Это занавес?», «Это цветок на картинке?», «Это свитер Лейлы?», и т. д. Ведущий на вопросы остальных отвечает «да» или «нет». Тот игрок, который правильно отгадывает предмет, становится ведущим и продолжает игру.

**Рекомендации:** Если эта игра ведется на втором языке, то ведущий, отвечая на вопросы, может показывать на те предметы, которые называют другие, чтобы всем было понятно, о чем идет речь.

## 96. გამოიცანი გამოცანა

**მიზნები:** თამაში უხმარება ნასწავლი სიტყვების განმტკიცებას, ყურადღების, მუხსიერებისა და მეტყველების განვითარებას.

**აღწერილობა:** ერთი მოთამაშე გადის კლასიდან და შედის მხოლოდ მას შემდეგ, როცა მას ეძახიან. დანარჩენი ბავშვები ირჩევენ რაიმე საგანს და ჩაიფიქრებენ მას. მაგალითად: ვაშლი, ყვავილი, საზამთრო, წიგნი და ა.შ. შემდეგ ეძახიან პირველ მოთამაშეს, რომელიც იწყებს უთხვების დასმას. მაგალითად:

*მას აქვს ოთხი ფეხი? - დიას  
ის ცხოვრობს ტყეში? - არა  
ის ცხოვრობს სახლში? - დიას  
მას აქვს კუდი? - დიას  
ეს ძაღლია*

და თამაში იწყება თავიდან.

## 96. Tapmacanı tap

**Məqsəd:** Oyun öyrənilmiş sözlərin möhkəmləndirilməsinə kömək edir, yaddaşı, diqqəti, nitqi və qarşılıqlı yardım hissini artırır.

**Təsvir:** Oyunçulardan biri sinifdən çıxır və yalnız onu çağırandan sonra sinfə daxil olur. Qalan uşaqlar hər hansı bir əşya seçirlər və fikirlərində tuturlar. Məsələn, alma, gül, qarpız, kitab və s. Sonra birinci oyunçunu çağırırlar və o, köməkçi suallar verməyə başlayır. Məsələn:

*Onun dörd ayağı var? – Bəli.  
O meşədə yaşayır? – Xeyr.  
O evdə yaşayır? – Bəli.  
Onun quyruğu var? – Bəli.  
Bu itdir!*

Və oyun yenidən başlayır.

## 96. Գուշակիր հանելուկը

### *Նպատակը.*

Խաղը նպատառում է սովորած բառերի ամրապնդմանը, երեխայի մոտ զարգացնում է ուշադրությունը և հիշողությունը, ինչպես նաև բանավոր խոսքը:

### *Նկարագրություն.*

Խաղի մասնակիցներից մեկը դասասենյակից դուրս է գալիս և վերադառնում միայն այն ժամանակ, երբ նրան կանչում են: Մյուսներն ընտրում են որևէ իր և սկսում են գուշակել, թե ինչ է այն: Օրինակ՝ խնձոր, ծաղիկ, ձմերուկ, գիրք, և այլն: Ապա կանչում են խաղի առաջին մասնակցին, որը տալիս է հուշող հարցեր:

Օրինակ՝

<i>Հարց՝</i>	<i>- Նա չորս ոտք ունի :</i>
<i>Պատասխան՝</i>	<i>- Այո՛:</i>
<i>Հարց՝</i>	<i>- Նա բնակվում է անտառում:</i>
<i>Պատասխան՝</i>	<i>- Ո՛չ:</i>
<i>Հարց՝</i>	<i>- Նա բնակվում է տա՛նը:</i>
<i>Պատասխան՝</i>	<i>- Այո՛:</i>
<i>Հարց՝</i>	<i>- Նա պոչ ունի՞:</i>
<i>Պատասխան՝</i>	<i>- Այո՛: Շուրճն է:</i>

Եվ խաղը սկսվում է նորից:

## 96. Отгадай загадку

**Цели:** Игра способствует закреплению выученных слов, развивает внимание, память и речь.

**Описание:** Один игрок выходит из класса и заходит только после того, как его позовут. Остальные дети выбирают какой-нибудь предмет и загадывают его – например, яблоко, цветок, арбуз, книга и т.д. Потом зовут первого игрока, который начинает задавать наводящие вопросы, например:

*У него четыре ноги ? – Да*  
*Он живет в лесу? – Нет.*  
*Он живет в доме? – Да.*  
*У него есть хвост? – Да.*  
*Это собака!*

И игра начинается с начала.

## 97 . რომელი ციფრია?

**მიზანი:** თამაში ავითარებს ყურადღებას, წარმოსახვას და ურთიერთობების უნარს, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს (რიცხვით სახელებს).

**მასალა:** ბარათებზე გამოსახული ციფრები, სკოჩი.

**აღწერილობა:** მასწავლებელი თითოეულ მოსწავლეს სკოჩით ამაგრებს ციფრებით გამოსახულ ბარათს. მოსწავლემ უნდა გამოიცნოს რომელი ციფრი აქვს მიმაგრებული მას ზურგზე. ბავშვები ერთმანეთს აძლევენ კითხვებს. ეს ის კითხვებია, რომლებზეც შესაძლებელია გაეცეს პასუხი: დიახ ან არა. მაგალითად: იმის შე-სახებ, თუ როგორ გამოიყურება ციფრი: ჰგავს თუ არა ეს ციფრი გედს, სკამს, კვერცხს, ჯოხს და ა.შ.

## 97. Hansı rəqəm?

**Məqsəd:** Oyun diqqəti, təxəyyülü və ünsiyyət qurmaq qabiliyyətini inkişaf etdirir, söz ehtiyatını (saylar) genişləndirir və möhkəmləndirir.

**Material:** Üzərində rəqəmlər olan kartoçkalar, yapışqan lent.

**Təsvir:** Müəllim üzərində rəqəm olan kartoçkanı yapışqan lentlə hər bir oyunçunun belinə yapışdırır. Oyunçu onun belinə hansı rəqəmin yapışdırıldığını tapmalıdır. Uşaqlar bir-birinə suallar verirlər ki, onlara da “bəli” və yaxud “xeyr” cavablarını vermək olar. Məsələn, rəqəm necə görünür: o, stula, yumurtaya, qu quşuna, çubuğa və s. oxşayırımı?

## 97. Ի՞նչ թիվ է

### *Նպատակը.*

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, երևակայությունը և շփվելու ունակությունը, ամրապնդում և հարստացնում բառապաշարը (հատկապես թվականների):

### *Նյութեր.*

Քարտեր, որոնց վրա գրված են թվեր և սկզբ:

### *Նկարագրություն.*

Ուսուցիչը յուրաքանչյուր աշակերտի մեջքին սկոչով փակցնում է որևէ թվով մի քարտ: Երեխան պետք է գուշակի, թե ինչ թիվ է փակցված իր մեջքին: Երեխաները միմյանց հարցեր են տալիս: Հարցերն այնպիսին են, որոնց կարելի է պատասխանել «այո» կամ «ոչ» բառերով: Օրինակ՝ այն մասին, թե ինչ տեսք ունի թիվը. նման է արդյոք, այն աթոռի, ձվի, կարապի, փայտի, և այլն:

## 97. Какая цифра?

**Цель:** Игра развивает внимание, воображение и умение общения, закрепляет и расширяет словарный запас (имена числительные).

**Материалы:** Карточки с цифрами, скотч.

**Описание:** Учитель каждому ребенку скотчем приклеивает карточку с цифрой на спину. Ребенок должен угадать какая цифра приклеена у него на спине. Дети задают друг другу вопросы. Это вопросы, на которые можно отвечать да или нет. Например, о том как выглядит цифра: Похожа ли цифра на стул, яйцо, лебедя, палку и т.д.?

## 98. ვის რამდენი აცვია?

**მიზანი:** თამაში ავითარებს მოხერხებულობას, განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს. თამაში ავითარებს საუბრის უნარს, უზრუნველყოფს თანაბარი მონაწილეობის შესაძლებლობას.

**მასალა:** დასათვლელი მასალა, თავსაფარი.

**აღწერილობა:** მოსწავლეები ითვლიან სასკოლო ნივთებს და მასალას თავის ჩანთაში და დგებიან რიგში. პირველი დადგება ის, ვისაც ყველაზე ცოტა ნივთი აქვს. ბავშვები რიგში დგებიან დამოუკიდებლად მას შემდეგ, როდესაც გაარჩევენ - ვის რამდენი ნივთი აქვს ჩანთაში.

## 98. Kim nə qədər paltar geyinib?

**Məqsəd:** Oyun çəvikliyi inkişaf etdirir, söz ehtiyatını (saylar) genişləndirir və möhkəmləndirir.

**Material:** Hesab materialı, yaylıq.

**Təsvir:** Şagirdlər çantalarında olan dərs vəsaitlərini və materiallarını sayırlar və sıraya düzülürlər. Hamıdan az əşyası olan şagird birinci sırada dayanır. Uşaqlar müstəqil şəkildə sıraya düzülürlər və bir-birindən kimin neçə əşyası olduğunu soruşurlar.

## 98. Ո՞վ ինչքան է հագել

### *Նպատակը.*

Խաղը զարգացնում է խոսելու ունակությունը, ապահովում է խաղին համահավասար մասնակցության հնարավորությունը: Խաղը զարգացնում է ճարպկությունը, ամրապնդում և հարստացնում բառապաշարը (հատկապես թվականների):

### *Նյութեր.*

Հաշվելու առարկաներ, թաշկինակ:

### *Նկարագրություն.*

Աշակերտները հաշվում են իրենց պայուսակում գտնվող դասագրքերն ու մյուս առարկաները և շարք են կանգնում: Առաջինը կանգնում է նա, ում պայուսակում բոլորից պակաս իրեր կան: Երեխաները շարք են կանգնում ինքնուրույն՝ մեկը մյուսին հարցնելով, թե ում պայուսակում քանի առարկա է եղել:

## 98. У кого сколько надето?

**Цель:** Игра развивает ловкость, закрепляет и расширяет словарный запас. Игра помогает вырабатывать навыки говорения, умения выражать мысль.

**Материалы:** Счетный материал, платок.

**Описание:** Ученики считают учебные пособия и материалы в своей сумке и становятся в ряд. Первым становится тот, у кого меньше всего предметов. Дети становятся в ряд самостоятельно, спрашивая друг у друга, у кого сколько предметов.

## 99. ავტობუსით მგზავრობა

**მიზნები:** თამაში ხელს უწყობს ყურადღების, ურთიერთობების, ფანტაზიისა და გუნდის ერთიანობის გრძნობის განვითარებას.

**მასალა:** სკამები, სათამაშო ფულები და ბილეთები.

**აღწერილობა:** მოთამაშეები აწყობენ სკამებს ისე, როგორც ავტობუსშია. ირჩევენ მძღოლს. ბავშვებმა წინასწარ უნდა შეისწავლონ ისეთი სიტყვები, როგორიცაა: გთხოვთ გეთაყვა, ერთი ბილეთი .....-მდე“; რა ღირს ბილეთი; გთხოვთ შემიჩეროთ, მინდა ჩამოსვლა; შეგიძლიათ მითხრათ, გეთაყვა....  
ახლა კი ჩასხედით ავტობუსში და დაიძარით.

თქვენ შეგიძლიათ:

- მოიტანოთ წინასწარ სხვადასხვა საგნები – ფოტოები და წიგნები, რომლებშიც აღბეჭდილია სხვადასხვა ადგილები, სურათები სხვადასხვა სატრანსპორტო საშუალებების გამოსახულებებით და იმსჯელოთ მათზე;
- გაირკვეს რომელი სატრანსპორტო საშუალებით უკვე უსარგებლიათ ბავშვებს;

## 99. Avtobusda səyahət

**Məqsəd:** Oyun diqqəti, ünsiyyəti, fantaziyanı və vahid komandanı duymaq qabiliyyətini inkişaf etdirir.

**Material:** Stullar, oyuncaq pullar və biletlər.

**Təsvir:** Oyunçular stulları avtobusdakı oturmaqlar şəklində düzürlər. Bir sürücü seçilir. Uşaqlar “zəhmət olmasa, mənə ..... kimi bir bilet verin”, “..... kimi bilet nəçəyədir?”, “zəhmət olmasa, saxlayın”, “mən düşmək istəyirəm”, “zəhmət olmasa, deyə bilməzsiniz” kimi ifadələri əvvəlcədən öyrənməlidirlər. İndi isə avtobusa minib yola düşün.

**Uşaqlar:**

- Müxtəlif əşyalar – fotoşəkillər, başqa yerlər haqqında kitablar və müxtəlif nəqliyyat vasitələri təsvir olunmuş şəkilləri əvvəlcədən gətirib müzakirə edə;
- Hansı nəqliyyat vasitələrindən artıq istifadə etdiklərini müəyyənləşdirə;

## 99. Ուղևորություն ավտոբուսով

### *Նպատակը*

Խաղը նպաստում է ուշադրության, շփման, երևակայության և համախմբված թիմի զգացողության զարգացմանը:

### *Նյութեր*

Աթոռներ, ոչ իրական, խաղային դրամներ և տոմսեր:

### *Նկարագրություն*

Խաղացողներն այնպես են դասավորում իրենց աթոռները, որ կարծես դրանք ավտոբուսի նստարաններ լինեն: Ընտրում են վարորդին: Երեխաները նախօրոք պետք է սովորեն այնպիսի բառեր, ինչպիսիք են .

- Խնդրում եմ ինձ տվեք մեկ տոմս մինչև...
- Ի՞նչ արժե տոմսը մինչև...
- Խնդրում եմ կանգնե՛ք, ես ուզում եմ իջնել:
- Դուք չե՞ք ասի, թե...

Իսկ այժմ նստեք «ավտոբուս» և շարժվեք:

Դուք կարող եք՝

- Նախօրոք բերել տարբեր առարկաներ՝ լուսանկարներ, գրքեր այլ տեղերի մասին, բոլոր հնարավոր տրանսպորտային միջոցների պատկերներով նկարներ և քննարկել դրանք:
- Պարզել, թե երեխաներն ինչպիսի տրանսպորտային միջոցներից են արդեն օգտվել:

## 99. Поездка на автобусе

**Цели:** Игра способствует развитию внимания, общения, фантазии и чувства единой команды.

**Материалы:** Стулья, игрушечные деньги и билеты.

**Описание:** Игроки складывают стулья, как будто это сидячие места в автобусе. Выбирают шофера. Дети заранее должны выучить такие слова, как: Мне пожалуйста один билет до ....; сколько стоит билет до ...?; пожалуйста, остановите; я хочу выйти; Вы не скажете, пожалуйста ...А теперь садитесь в автобус и трогайте.

Вы можете:

- Принести заранее различные предметы – фотографии, книги о других местах, картинки с изображением всевозможных транспортных средств и обсуждать это.
- Выяснить какими транспортными средствами ребята уже пользовались;

## 100. ჩვენ მივდივართ სასეირნოდ

**მიზანი:** თამაში ავითარებს ყურადღების გრძნობას, წარმოსახვას და ურთიერთობების ჩვევებს, ასწავლის ბავშვებს სხვების დარწმუნებას და არა საკუთარი აზრის თავზე მოხვევას.

**აღწერილობა:** წამყვანი ამბობს: „ჩვენ მივდივართ ტყეში სასეირნოდ“. შემდეგ წამყვანი სათითაოდ ყველას წყნარად უსახელებს საგანს, რომელიც საჭიროა ტყეში წასაღებად. თუ ეს საგანი არ გამოდგება ტყეში წასაღებად, მაშინ თამაში გამოვა უფრო საინტერესო. შემდეგ ყველა მოთამაშე უბნება თავის მარჯვნივ მდგომ მეზობელს, რა უნდა წაიღოს თან და უხსნის, თუ რატომ „დასჭირდა“ მას მაინც და მაინც ეს ნივთი „ტყეში“ გასეირნებისას. მოთამაშე ცდილობს დაარწმუნოს მეზობელი ამა თუ იმ ნივთის წაღების აუცილებლობაში და მოიგონოს დაუჯერებელი მიზეზები, მოიყვანოს სხვადასხვა საბაბი, თუ რატომ უნდა წაიღოს ტყეში ეს ნივთი. ჟარგია, როდესაც საუბრობს ორი მოთამაშე, ამ დროს დანარჩენები იყვნენ ჩუმად და გააკეთონ თავისთვის დასკვნები. მას შემდეგ, რაც მოთამაშეები მორიგეობით საუბრობენ მეზობელთან, წამყვანი აცხადებს ვის წაიყვანს ის გასასეირნებლად და ვის არა. ამას აკეთებს ის ასე: თუ მოთამაშე უბრალოდ უხსნის მეზობელს რისი წაღებაა საჭირო, მაგრამ არ შეუძლია ამის თანმიმდევრულად დასაბუთება, ის სასეირნოდ არ მიყავთ. შემდეგ ცდილობენ „გამოასწორონ“ ის მოთამაშეები, რომლებიც არ წაიყვანეს სასეირნოდ და ყველა ერთად მიდის სასეირნოდ.

## 100. Biz gəzməyə gedəcəyik

**Məqsəd:** Oyun diqqəti, təxəyyül və ünsiyyət qurmaq qabiliyyətini inkişaf etdirir, uşaqları öz fikirlərini zorla qəbul etdirməyə deyil, başqalarını inandırmağa öyrədir.

**Təsvir:** Aparıcı “biz meşəyə gəzməyə gedirik” deyir və sonra asta-asta hər kəsə özü ilə götürəcəyi əşyaların adını deyir. Yaxşısı budur

ki, adı çəkilən əşyalar meşə gəzintisi üçün münasib olmasın. Belə, oyun daha maraqlı olacaq. Sonra hər bir oyunçu özündən sağdakı qonşusuna özü ilə nə götürmək lazım olduğunu deyir və həmin əşyanın nə üçün məhz “meşə” gəzintisinə “lazım olacağını” izah edir. Oyunçu qonşusunu inandırmağa çalışır ki, bu və ya digər əşyanı özü ilə götürsün və inanılmaz səbəblər fikirləşib tapır, müxtəlif dəlillər gətirir. Yaxşısı budur ki, iki oyunçu söhbət edərkən qalan oyunçular onlara qulaq assınlar və özləri üçün nəticə çıxarsınlar. Oyunçular növbə ilə söhbətləşəndən sonra aparıcı elan edir ki, o, kimi gəzintiyə aparacaq, kimi isə aparmayacaq. Əgər oyunçu qonşusuna sadəcə nəyi götürmək lazım olduğunu deyirsə, lakin səbəbi ətraflı izah edə bilmirsə, onlar gəzməyə getmirlər. Onda həmin oyunçular “islah olunmağa” çalışırlar və hamı birlikdə “gəzməyə” gedir.

## 100. Մենք գնալու ենք զբոսնելու

### *Նպատակը.*

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, երևակայությունը և շփվելու ունակությունը, երեխաներին սովորեցնում է իրենց կարծիքը ոչ թե պարտադրել, այլ նրանց համոզել:

### *Նկարագրություն.*

Այս յուրաքանչյուրին շուկով ասում է այն առարկան, որը նա պետք է վերցնի իր հետ: Խաղն ավելի հետաքրքիր է ստացվում, եթե այդ առարկան չի համապատասխանում անտառային զբոսանքին: Դրանից հետո յուրաքանչյուր խաղացող իրենից դեպի աջ նստած իր խաղընկերոջն ասում է, թե նա ինչ պետք է վերցնի իր

հետ և բացատրում է, թե ինչու հատկապես այդ իրը նրան «պետք կգա» «անտառային» զբոսանքի ժամանակ: Խաղացողը ձգտում է խաղընկերոջը համոզել, որ այս կամ այն առարկան իր հետ վերցնելն անհրաժեշտ է, և հորինում է պատճառներ, բերում է տարբեր «փաստարկներ», թե ինչու ինքը անպայման պետք է հետը վերցնի տվյալ իրը: Խաղն առավել հետաքրքիր կլինի այն դեպքում, երբ երկու խաղընկերները խոսում են, մնացածը նրանց լսում են և իրենց համար կայացնում են գրականություններ: Այն բանից հետո, երբ խաղի բոլոր մասնակիցները հերթով խոսում են իրենց հարևան խաղընկերոջ հետ, խաղավարը հայտարարում է, թե ինքը ում է իր հետ տանելու զբոսանքի, իսկ ում՝ ոչ: Ընտրությունն արվում է հետևյալ կերպ. եթե խաղացողը հարևան խաղընկերոջն ուղղակի բացատրում է, թե ինչ է հարկավոր հետը վերցնել, բայց չի կարողանում մանրամասն պարզաբանել պատճառը, նա գրկվում է զբոսանքից: Այդ դեպքում բոլոր նրանք, ում զբոսանքի չեն տանում, ձգտում են «ուղղել իրենց սխալը», և բոլորը միասին գնում են «զբոսնելու»:

## 100. Мы пойдем гулять

**Цель:** Игра развивает внимание, воображение и умение общения, учит ребят убеждать других, а не навязывать собственное мнение.

**Описание:** Ведущий говорит: «Мы идем гулять в лес»

Далее ведущий тихо называет каждому предмет, который нужно было бы взять с собой. Лучше, если эта вещь не подходит для лесной прогулки, так игра получится интереснее.

Затем каждый игрок говорит своему соседу справа, что ему нужно взять с собой, и объясняет, почему именно эта вещь «понадобится» на «лесной» прогулке. Играющий старается убедить соседа в необходимости захватить тот или иной предмет и придумывает невероятные причины, приводит различные доводы, почему его непременно надо взять.

Лучше, если в то время, когда двое разговаривают, остальные их слушают и делают для себя выводы.

После того, как играющие по очереди поговорят с соседом, ведущий объявляет, кого он возьмет на прогулку, а кого нет. Делает он это так: если играющий просто объясняет соседу, что нужно взять, но не может подробно объяснить причину, его на прогулку не берут.

## 101. საკლასო მაღაზია

**მიზნები:** თამაში განამტკიცებს და აფართოებს სიტყვათა მარაგს, ხელს უწყობს იმ შეგნების განვითარებას, რომ საინტერესოდ თამაშისათვის აუცილებელი არის საკუთარი ძალისხმევის გაღება.

**მასალა:** ცარიელი ჟოლოფები, პროდუქტების შესაფუთი მასალა, ფულის მსგავსი ჰატარა სათამაშოები და სხვა ნივთები, რომლებიც ვაჭრობასთან არის დაკავშირებული.

**აღწერილობა:** ბავშვებს თავად მოაქვთ თამაშისათვის საჭირო მასალა. დაალაგეთ ნივთები ცალკე-ცალკე გროვებად, ასეთი სახით იქმნება რამდენიმე მაღაზია ან მაღაზიის რამდენიმე განყოფილება. გამოიყენეთ ფულის მსგავსი სათამაშოები, რომლებიც წინასწარ გაქვთ მომზადებული. გამოიდევლად მუშაობს ყველა ბავშვი მიყოლებით. გამოიყენეთ სიტყვები – გთხოვთ, გმადლობთ გეთაყვა და სხვა ფრაზები, რომელთა მოხმარებაც აუცილებელია შენაძენების გაკეთების დროს.

**ვარიანტი:** ბავშვებს შეუძლიათ სხვადასხვა ჟურნალებიდან, სასურველია სარეკლამო ჟურნალებიდან, ამოჭრან სურათები, რომლებზეც გამოსახულია გასაყიდი საქონელი.

## 101. Sinif mağazası

**Maqsəd:** Oyun söz ehtiyatını artırır və möhkəmləndirir, şüuru inkişaf etdirməyə kömək edir. Oyunun maraqlı olması üçün oyunçular özləri səy göstərməlidirlər.

**Material:** Boş qutular, ərzaq bağlamaları, xırda oyuncaqlar, pula oxşayan kağızlar, ticarətə aid olan digər materiallar.

**Təsvir:** Uşaqlar özləri oyun üçün material gətirirlər. Əşyaları kiçik qalaqlarla yerbəyer edib bir neçə mağaza və yaxud bir mağazada bir neçə şöbə yaradırlar. Əvvəlcədən hazırladığınız pula oxşayan kağızlardan istifadə edin. Bütün uşaqlar bir-birinin ardınca satıcı işləyirlər. “Zəhmət olmasa”, “Sağ olun” sözlərini və alış-veriş zamanı lazım olan digər söz və ifadələri işlədin.

**Variant:** Satılacaq şeyləri təsvir edəcək şəkilləri uşaqlar özləri müxtəlif jurnallardan (yaxşı olar ki, reklam jurnallarından) kəsib götürə bilərlər.

## 101. Գասարանային խանութ

### *Նպատակը.*

Խաղն ամրապնդում և հարստացնում է բառային պաշարը, օգնում է երեխային գիտակցել, որ խաղն առավել հետաքրքիր դարձնելու համար հարկավոր է իր անմիջական և ակտիվ մասնակցությունը:

### *Նյութեր.*

Գատարկ տուփեր, մթերքների փաթեթավորման թղթեր, խաղալիքներ և այլ նյութեր, որոնք նման են դրամների և վերաբերում են առևտրին:

### *Նկարագրություն.*

Երեխաները խաղի համար նյութերն իրենք են բերում: Իրերը դասավորում են կույտերով՝ աղյալիսով ստեղծելով մի քանի խանութների կամ խանութի մի քանի բաժինների պատկեր: Խաղի ընթացքում օգտագործվում են դրամիխաղային օրինակներ, որոնք նախօրոք են պատրաստվել: Հերթականությամբ բոլոր երեխաները աշխատում են վաճառողներ: Խաղի ընթացքում երեխաները պետք է օգտագործեն «խնդրեմ», «չնորհակալություն» և այլ բառեր ու արտահայտություններ, որոնք սովորաբար օգտագործվում են զնումներ կատարելիս:

### *Տարրերակ.*

Երեխաներն իրենք կարող են տարբեր ամսագրերից (ցանկալի է գովազդային) կտրել նկարներ, որտեղ պատկերված են վաճառվող իրեր:

## 101. Классный магазин

**Цели:** Игра закрепляет и расширяет словарный запас, способствуют развитию сознания, что самому надо приложить усилие, чтобы игра была бы интересной.

**Материалы:** Пустые коробки, упаковки от продуктов, мелкие игрушки, подобие денег и другие материалы, которые относятся к торговле.

**Описание:** Дети сами приносят материал для игры. Разложите вещи по кучкам, таким образом создавая несколько магазинов или отделов в одном магазине. Используйте подобие денег, которое вы заранее приготовили. Продавцами работают все дети подряд. Применяйте слова – пожалуйста, спасибо и другие слова и фразы, необходимые во время покупок.

**Вариант:** Дети сами могут из разных журналов, желательно рекламных, вырезать картинки, которые будут изображать продаваемые вещи.

## 102. ჩაცმა

**მიზნები:** თამაში ხელს უწყობს ყურადღებისა და თანამშრომლობის გრძობის, ასევე გულმოდგინედ მუშაობის უნარის განვითარებასა და სიტყვათა მარაგის გაფართოებას.

**მასალა:** კონვერტები ქალაქებზე ტანსაცმლის კომპლექტების გამოსახულებებით – ჯაბა, კომბინიზონი, ჰერანგი, კოფთა, რომლებიც დაჭრილია 4 ნაწილად. კომპლექტები ერთმანეთისგან უნდა განსხვავდებოდეს ფერებით ან მოსართავებით. თითოეულ კონვერტში არის 1-2 დეტალი, რომლებიც არ შეესაბამება დანარჩენებს, ხოლო საჭირო დეტალები არის სხვა კონვერტებში.

**აღწერილობა:** მოთამაშეები ერთიანდებიან ჯგუფში და ყოველი ჯგუფი იღებს კონვერტს. მოგებულთა ის ჯგუფი, რომელიც სწრაფად შეაგროვებს თავის ტანსაცმელს. როდესაც ჯგუფი ხედავს, რომ არ ყოფნის დეტალები, ის ირჩევს „ელჩს“, რომელიც არასაქმარის დეტალს ძალიან თავაზიანად სთხოვს მეორე ჯგუფს. მეორე ჯგუფიც ასევე თავაზიანად და წყნარად აძლევს მას საჭირო დეტალს, თუ ასეთი მას გააჩნია. როდესაც ყველა დეტალი მოგროვდება, მათ ფრთხილად ანებებენ ქალაქის ფურცელზე და აღწერენ მიღებულ ტანსაცმელს.

## 102. Geyimə

**Məqsəd:** Oyun diqqəti, əməkdaşlıq hissini, səylə işləmək bacarığını inkişaf etdirməyə kömək edir və söz ehtiyatını genişləndirir.

**Material:** İçərisində kağızdan hazırlanmış geyim dəstləri – 4-5 hissəyə bölünmüş paltar, kombinezon, kofta, köynək, və palto olan zərflər. Geyim dəstləri rənginə və ya bəzəyinə görə bir-birindən fərqlənməlidir. Hər zərfdə bir-birinə uyğun olmayan bir-iki detal olur. Lazım olan detallar isə ayrıca bir zərfdə olur.

**Təsvir:** Oyunçular qruplara bölünürlər və hər qrup bir zərf alır. Daha tez geyim hazırlayan qrup qalib gəlir. Bir qrupda hər hansı bir detal çatışmayanda, bir “elçi” seçilir və o, çox nəzakətli formada digər qrupdan çatışmayan detalı istəyir. Digər qrup da öz növbəsində, əgər onda varsa, həmin detalı eynilə nəzakətli və sakit formada verir. Bütün detallar yığılandıqdan sonra onlar səliqə ilə kağız vərəqin üzərinə yapışdırılır və alınan geyim təsvir olunur.

## 102. Հագնվել

### *Նպատակը.*

Խաղը նպատառում է ուշադրության, համագործակ- ցության զգացումի, բարեխիղճ աշխատելու ունակության զարգացմանը և բառապաշարի հարստացմանը:

### *Նյութեր.*

Ծրարներ թղթից պատրաստված հագուստների կտորներով. զգեստ, կոմբինիզոն, վերնաշապիկ, վերարկու: Բոլոր հագուստները կտրատված և բաժանված են 4-5 կտորի, որոնք միմյանցից տարբերվում են գույնով և երիզով: Երեխաները պետք է այդ կտորներն ընտրեն ու հավաքեն թղթե որևէ հագուստ: Յուրաքանչյուր ծրարում կա մեկ-երկու կտոր, որոնք չեն համապատասխանում մյուսներին: Իսկ անհրաժեշտ մասերը գտնվում են մյուս ծրարներում:

### *Նկարագրություն.*

Խաղի մասնակիցները խումբ են կազմում և յուրաքանչյուր խումբ ստանում է մի ծրար: Այն խումբը, որն ավելի արագ կհավաքի հագուստը՝ նա էլ կհաղթի: Երբ խումբը տեսնում է, որ հագուստի մասերն իրենց չեն բավականացնում, նրանք ընտրում են «գեպական», որը մյուս խմբից խնդրում է պակասող մասը: Մյուս խումբը տալիս է այդմասը, եթե այն իրենց ծրարում է: Երբ հագուստի բոլոր մասերը հավաքված են, երեխաները դրանք դասավորում են, գեղեցիկ և կոկիկ ձևով փակցնում թղթի վրա: Այնուհետև երեխաները նկարագրում են ստացված հագուստը:

## 102. Одевание

**Цели:** Игра способствует развитию внимания, чувства сотрудничества, умения прилежно работать и расширяет словарный запас.

**Материалы:** Конверты с бумажными комплектами одежды – платье, комбинезон, кофта, рубашка, пальто, которые разрезаны на 4-5 частей. Комплекты должны отличаться друг от друга по цвету или отделке. В каждом конверте находится одна-две детали, которые не соответствуют остальным, а нужные детали – в другом конверте.

**Описание:** Игроки объединяются в группы и каждая группа получает конверт. Та группа, которая скорее соберет свою одежду – выигрывает. Когда группа видит, что ей не хватает деталей, она выбирает «посла», который очень вежливо просит недостающую деталь у другой группы. Другая группа так же вежливо и спокойно дает эту деталь, если она у нее имеется. Когда все детали сложены их наклеивают аккуратно на лист бумаги и описывают получившуюся одежду.

## 103. მიკროფონთან საუბარი

**მიზნები:** თამაში მოსწავლეებში გამოიმუშავებს მოსმენისა და საუბრის ჩვევებს, აზრის გამოთქმის უნარს, აძლევს მათ საშუალებას ისწავლონ თანასწორეულებიანად. ეს მეთოდი გამოიყენება, რათა გამოვლინდეს მასალის ათვისების დონე, მოსწავლეს უბიძგებს აქტიური მოსმენისა და მუშაობისკენ.

**აღწერილობა:** მოსწავლეები ჯგუფში თანამიმდევრობით გამოთქვამენ აზრს რომელიმე ეითხვაზე ან თემაზე. როდესაც გამოსვლას დაიწყებს პირველი მოსწავლე, დანარჩენები უსმენენ ყურადღებით. სიგნალის შემდეგ (გამოსვლისათვის დრო შეიძლება იყოს განსაზღვრული, მაგალითად 3 წუთი ან ყოველ ცალკეულ შემთხვევაზე გამოიყოს გარკვეული დრო) გამოსვლას დაიწყებს თამაშის შემდეგი მონაწილე. მან უნდა გააგრძელოს წინა გამომსვლელის აზრი და დაამატოს საკუთარი იდეები. გამოსვლის დროს მოსაუბრეები იცვლებიან რამდენჯერმე.

იმისთვის, რომ გამომსვლელის როლი იყოს უფრო თვალსაჩინო, შეიძლება შევთავაზოთ ხელში დაიჭიროს სიმბოლური მიკროფონი, რომელსაც სიგნალის შემდეგ გადასცემს შემდეგ გამომსვლელს.

## 103. Mikrofon qarşısında söhbət

**Məqsəd:** Oyun danışma və dinləmə bacarıqlarını artırır, öz fikrini bildirməyi bacarmaq qabiliyyətini inkişaf etdirir və oyunda bərabər iştirakı təmin edir. Materialın nə dərəcədə mənimsənildiyini yoxlamaq üçün istifadə olunan bu metod şagirdi fəal dinləməyə və fəal işə qoşulmağa sövq edir.

**Oyunun təsviri:** Şagirdlər qrupda hər-hansı bir məsələ və ya mövzu barədə növbə ilə öz fikirlərini ifadə edirlər. Birinci Şagird çıxış etməyə başlayarkən, digərləri onu diqqətlə dinləyir. Sıqnal səsindən sonra (çıxış üçün zaman məhdud ola bilər. Məsələn, 3 dəqiqə təyin oluna bilər və ya hər ayrı-ayrı hallar ilə bağlı müxtəlif zaman müddəti təyin oluna bilər) digər iştirakçı öz çıxışına başlayır. O, əvvəlki söhbətinin fikirlərini davam etdirməyi və onu öz fikirləri ilə tamamlamağı bacarmalıdır. Çıxış zamanı danışanlar bir neçə dəfə dəyişilirlər.

Çıxışçının rolunun daha nəzərəcarpacaq olması üçün əldə simvolik mikrofon tutulması məsləhət görülür və bu “mikrofon” çıxışdan sonra növbəti çıxışçıya ötürülür.

## 103. Խոսակցություն միկրոֆոնի մոտ

### *Նպատակը.*

Խաղը զարգացնում է լսելու և խոսելու, միտքը դրսևորելու ունակություններ, տալիս է հավասար մասնակցության հնարավորություն: Այս մեթոդի օգտագործումը պարզելն է, թե ինչպես է նյութը յուրացվել: Խաղն աշակերտին դրդում է ավելի ակտիվ լսել և աշխատել:

### *Նկարագրություն.*

Խմբի աշակերտները հերթով արտահայտվում են որևէ հարցի կամ թեմայի շուրջ: Երբ սկսում է հանդես գալ առաջին աշակերտը, մյուսները ուշադիր լսում են: Ազդանշանից հետո (ելույթի ժամանակը կարող է սահմանափակվել, օրինակ, 3 րոպեով կամ տարբերվել ամեն մի դեպքի համար) սկսում է հանդես գալ խաղի հաջորդ մասնակիցը: Նա պետք է կարողանա շարունակել նախորդ պատմողի միտքը կամ լրացնել այն իր գաղափարներով: Ելույթի ժամանակ խոսողները մի քանի անգամ փոխվում են:

Որպեսզի խոսողի դերը լինի ավելի համոզիչ, կարելի ձեռքում բռնել խորհրդանշական միկրոֆոն, որը ազդանշանից հետո կփոխանցվի հաջորդ ելույթ ունեցողին:

## 103. Разговор у микрофона

**Цели:** Игра вырабатывает навыки слушания и говорения, умения выражать мысль, дает возможность равноправного участия. Использование этого метода для того, чтобы выяснить степень усвоения материала, побуждает ученика к активному слушанию и работе.

**Описание:** Ученики в группе по очереди высказываются по какому-то вопросу или по теме. Когда начинает выступать первый ученик, остальные внимательно слушают. После сигнала (время отведенное для выступления может быть ограничено, например 3 мин или отличаться в каждом отдельном случае) выступать начинает следующий участник игры. Он должен суметь продолжить мысль предыдущего рассказчика или дополнить ее своими идеями. Во время выступления говорящие меняются несколько раз.

Для того чтобы роль выступающего была бы более наглядной, можно предложить держать в руке символический микрофон, который после сигнала будет передаваться следующему выступающему.

## 104. ჟეტონი სიტყვით გამოსვლისათვის

**მიზნები:** თამაში მოსწავლეს ეხმარება გამოიძუშავოს მეტყველების ჩვევები, აზრის გამოხატვის უნარი.

**აღწერილობა:** დისკუსიის დაწყებამდე თითოეულ მონაწილეს დაურიგდება ჟეტონი. თუ მონაწილეს სურს გამოსვლა, მან ჟეტონი უნდა დადოს მაგიდის შუაგულში. არ შეიძლება ერთი მოთამაშის გამოსვლა მეორედ, ვიდრე არ გამოვლენ ყველა დანარჩენი მოსწავლეები. მაგალითად, მანამდე, ვიდრე ყველა ჟეტონი არ აღმოჩნდება მაგიდის შუაგულში. ამის შემდეგ ჟეტონები დაურიგდება კიდევ ერთხელ.

**ვარიანტები:** პირობების შეცვლა შესაძლებელია, მაგალითად:

- ყველა გამომსვლელს მიეცემა მხოლოდ 1 წუთი;
- შეიძლება დაისვას მხოლოდ ისეთი კითხვები, რომლებზეც გაიცემა პასუხები „დიახ/არა“, ამასთან ჟეტონები არ იდოს მაგიდის შუაგულში;
- ყველა მონაწილეს აქვს რამდენიმე ჟეტონი;
- ჟეტონები შეიძლება შეიღებოს სხვადასხვა ფერებად – სადისკუსიო თემასთან შესაბამისად (მაგალითისთვის, იმისთვის, რომ ვინმე წავახალისოთ და გავამხნევოთ, ვთხოვოთ განმარტება და ა.შ.)

## 104. Çıxış için jeton

**Məqsəd:** Bu oyun danışıq qabiliyyətini artırır və öz fikrini sərbəst ifadə etmək bacarığını inkişaf etdirir.

**Oyunun təsviri:** Müzakirələrə başlamazdan öncə hər bir iştirakçıya jeton təqdim olunur. Əgər şagird çıxış etmək istəyirsə, o, jetonu stolun ortasına qoymalıdır. Qaydalara əsasən, hamı danışıq qutarmayanadək, ikinci dəfə çıxış etmək olmaz, yəni, bütün jetonlar stolda olmayanadək, təkrar çıxışa icazə verilmir. Bundan sonra jetonlar bir daha yenidən paylanılır.

**Variantlar:** Oyunun şərtlərini aşağıdakı kimi dəyişmək olar. Məsəl üçün:

- Hər danışan üçün 1 dəqiqə vaxt artırılır;
- Yalnız “bəli/xeyr” cavabları veriləcək suallar vermək olar və bu halda stola jeton qoyulmur;
- Hər şagirdin bir neçə jetonu vardır;
- Jetonlar, müzakirələrin mövzusunun asılı olaraq, müxtəlif rənglərə boyana bilər (məsəl üçün, kimi isə xüsusilə qeyd etmək və ya həvəsləndirmək məqsədilə və s.).

## 104. Ժետոն ելույթի համար

### *Նպատակը.*

Խաղող օգնում է դաստիարակել խոսելու, միտքն արտահայտելու ունակություններ:

### *Նկարագրություն.*

Բանավեճն սկսելուց առաջ ամեն մի մասնակցին տրվում է ժետոն: Եթե աշակերտը ցանկանում է արտահայտվել, նա պետք է ժետոնը դնի սեղանի մեջտեղը: Չի կարելի ելույթ ունենալ երկրորդ անգամ մինչև բոլորը չեն արտահայտվել (օրինակ՝ մինչև բոլոր ժետոնները չեն հայտնվել սեղանի մեջտեղում): Երբ ժետոնները սպառվում են, դրանք կրկին բաժանվում են խաղի մասնակիցներին:

### *Տարբերակներ.*

Պայմանները կարելի է փոխել: Օրինակ՝

- Յուրաքանչյուր խոսողին տրվում է ընդամենը մեկ թուպե,
- Կարելի է տալ միայն այնպիսի հարցեր, որոնց պատասխանում են միայն «այո» կամ «ոչ», ընդ որում ժետոնները չեն թողնում սեղանի մեջտեղում,
- Յուրաքանչյուր աշակերտ ունի մի քանի ժետոն,
- Ժետոնները կարող են լինել տարբեր գույների, ըստ քանակեճի թեմայի (օրինակ՝ նաև մեկին քաջալերելու, խնդրել պարզաբանելու, և այլն):

## 104. Жетон для выступления

**Цели:** Игра помогает вырабатывать навыки говорения, умения выражать мысль.

**Описание:** Перед началом дискуссии каждому участнику выдается жетон. Если ученик хочет высказаться, ему надо положить жетон на середину стола. Нельзя говорить второй раз пока все не высказались, например, пока все жетоны не оказались на середине стола. Тогда жетоны раздаются еще раз.

**Варианты:** Условия можно менять, например:

- Каждому говорящему отводится только одна минута;
- Можно задавать только вопросы, на которые можно ответить «да/нет», не оставляя при этом жетона на середине стола;
- У каждого ученика несколько жетонов;
- Жетоны могут быть окрашены в разный цвет – в соответствии с темой дискуссии (для примеров, для того, чтобы кого-то отметить или подбодрить, попросить пояснить и т.д.).

## 105. ძაფის გორგალი

**მიზანი:** თამაში ავითარებს საუბრის უნარს, უზრუნველყოფს თანაბარი მონაწილეობის შესაძლებლობას.

**მასალა:** სხვადასხვა ზომის ძაფის ნაწყვეტები

**აღწერილობა:** მონაწილეები დგებიან წრეში, ყოველ მათგანს ხელში უჭირავს სხვადასხვა ზომის ძაფი. თამაშის დაწყებამდე შეირჩევა მოთხრობის თემა. მონაწილე იწყებს თხრობას, თან ამავე დროს იხვევს ძაფს თითზე. როდესაც ძაფი დამთავრდება, მონაწილე ჩემდება. გვერდით მდგომი აგრძელებს მოთხრობას იმავე ადგილიდან, სადაც გაჩერდა წინა მოთამაშე.

## 105. Sap yumağı

**Maqsad:** Oyun danışma qabiliyyətini inkişaf etdirir, bərabər hüquqlu iştiraka imkan yaradır.

**Material:** Müxtəlif uzunluqlu sap kəsikləri.

**Təsvir:** Oyunçular dairə şəklində dururlar və onların hər birinin əlində müxtəlif uzunluqlu sap olur. Oyuna başlamazdan əvvəl hekayənin mövzusu seçilir. Oyunçu hekayəni danışmağa başlayır və eyni zamanda sapı barmağına dolayır. Sap qurtaran kimi oyunçu nəql etməni dayandırır və yanında duran oyunçu onun dayandığı yerdən hekayəni danışmağa davam edir.

## 105. Թելերի կծիկ

### *Նպատակը.*

Խաղը զարգացնում է խոսելու ունակությունը, ապահովում է խաղին համահավասար մասնակցության հնարավորությունը:

### *Նյութեր.*

Տարբեր չափսի թելեր:

### *Նկարագրություն.*

Խաղի մասնակիցները կազմում են շրջան: Յուրաքանչյուր խաղացողի ձեռքին կան տարբեր երկարության թելեր: Մինչև խաղի սկսվելն ընտրվում է պատմվածքի թեման: Խաղացողն սկսում է պատմել՝ միաժամանակ իր մատին փաթաթելով թելը: Երբ թելը վերջանում է, խաղացողը լռում է: Հաջորդ խաղացողը (կողքին կանգնածը) շարունակում է պատմվածքը, և այդպես շարունակ:

## 105. Моток ниток

**Цель:** Игра развивает навыки говорения, обеспечивает возможность равноправного участия.

**Материалы:** Отрезки нитки разной длины.

**Описание:** Игроки становятся в круг и у каждого игрока в руках нитка разной длины. Перед началом игры выбирается тема рассказа. Игрок начинает рассказывать, одновременно наматывая нитку себе на палец. Когда нитка кончается, игрок замолкает. Рядом стоящий продолжает рассказ с того места, где остановился предыдущий игрок.