



ვითამაშოთ ერთად

თამაშები
სკოლაგდელი ასაკის
ბავშვებისთვის



ოლღა მუსხელიშვილი, ნინო ჯიჯავაძე

ვითამაშოთ ერთად



თამაშები სკოლამდელი ასაკის
ბავშვებისთვის

პუბლიკაცია „ვითამაშოთ ერთად“ შექმნილია პროექტის „საქართველოში სკოლამდელი განათლების ხელმისაწვდომობის ზრდისა და მისი ხარისხის გაუმჯობესების მხარდაჭერა“ ფარგლებში. პროექტი თანადაფინანსებულია პოლონეთის საგარეო სამინისტროს საერთაშორისო დახმარების პროგრამის ფარგლებში.

Opracowanie „Bawmy się razem” powstało w ramach realizacji projektu „Wsparcie zmian na rzecz zwiększenia dostępu i jakości edukacji przedszkolnej w Gruzji”. Projekt współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



გაიცანით ბასკო!

ბასკო არის ძალიან ჭკვიანი ბუ, რომელიც გვეხმარება ბავშვებთან მუშაობის დროს. მისი სახელი წარმოიქმნა სასკოლო მზაობის პროგრამის „ბბლიდან სკოლისკენ“ სახელწოდებიდან.

ავტორებისგან

„თამაში, შეიძლება ითქვას, ერთადერთი სინამდვილეა, რომელშიც ბავშვი ცხოვრობს და ერთადერთი ძირითადი პრაქტიკის ფორმაა, რომლის წიადაგზეც მისი განვითარება მიმდინარეობს“

დ.უზნაძე

ყველა მშობელს სურს, რომ მისი ბავშვი იყოს ჯანმრთელი, ბედნიერი და, რა თქმა უნდა, ჭკვიანი და განათლებული. ძველად ითვლებოდა, რომ ბავშვის განათლება იწყება სკოლიდან, მაგრამ ბოლო წლებში მიდგომა შეიცვალა, და სულ უფრო ხშირად გვესმის სკოლამდელი განათლების მნიშვნელობის შესახებ. რა და როგორ უნდა შეისწავლოს პატარამ სკოლაში შესვლამდე? რას ნიშნავს სკოლამდელი განათლება?



თამაში არის სკოლამდელი ასაკის ბავშვის ქცევის ძირითადი ფორმა. თამაში საშუალებას აძლევს ბავშვს ისწავლოს, შეიმეცნოს სამყარო, ხელს უწყობს მისი ფიზიკური, სოციალურ-ემოციური და მეტყველების უნარების განვითარებას. თამაშის დროს ბავშვები იყენებენ ფანტაზიასა და შემოქმედებით უნარებს, სწავლობენ პრობლემის გადაჭრასა და თანამშრომლობას.

ცოდნა, რომელსაც ბავშვი თამაშის გზით იღებს და უნარები, რომლებიც მას თამაშის შედეგად უფითარდება, ბევრად უფრო მყარად რჩება მის მეხსიერებაში, ვიდრე ფორმალური გზით მიწოდებული ინფორმაცია. სწორედ ამიტომ სკოლამდელი განათლება - როგორც საბავშვო ბაღში, ასევე სახლში - თამაშის პედაგოგიკას უნდა ემყარებოდეს.

უფროსებისთვის ამ კითხვაზე პასუხი ხშირად ასოცირდება მხოლოდ აკადემიურ უნარებთან, ანუ წერა-კითხვის შესწავლასთან, ლექსებისა თუ სხვადასხვა ფაქტობრივი მასალის დაზეპირებასთან. თამაში კი უბრალო გართობად მიიჩნევა, რომელიც სწავლასთან არანაირ კავშირში არ არის. სინამდვილეში ყველაფერი პირიქითაა! სკოლამდელი ასაკის ბავშვის სწავლისა და განვითარების ყველაზე კარგ გზას სწორედ თამაში წარმოადგენს.

ნუ დატვირთავთ ბავშვს მისთვის უინტერესო ინფორმაციითა და საქმიანობებით! ნუ დასვამთ უძრავად მაგიდასთან და ნუ აიძულებთ მოგისმინოთ მაშინ, როცა ამისი ინტერესი არ აქვს. ეთამაშეთ და დაინახავთ, რა ნიჭიერი ბავშვი გყავთ, რამდენს სწავლობს იგი თამაშით.

ამ პატარა წიგნში ბასკო გთავაზობთ თამაშის პედაგოგიკის გამოყენების მაგალითებს. მასში შერჩეულია ისეთი თამაშები, რომელიც სხვადასხვა უნარების განვითარების საშუალებას იძლევა. მიუხედავად წიგნის პატარა მოცულობისა, აქ მოცემულია თამაშები ბავშვის განვითარების ყველა სფეროსთვის.



თამაშის პრინციპები:

- თამაში არის ყველასთვის
- თამაშში მონაწილეობა ნებაყოფლობითია
- თამაში არის მოთამაშეების შესაძლებლობებზე და უნარებზე მორგებული
- თამაში გრძელდება იქამდე, ვიდრე მოთამაშეებისთვის სახალისოა და წყდება, როგორც კი ხდება მოსაბეზრებელი ან დამღლელი
- თამაში გულისხმობს მონაწილეთა პატივისცემას.

სარჩევი



მოძრაობის თამაშები 8

ვინ დაასწრებს 8

გაშეშობანა 9

შუქნიშანი 10

გამოცნობა 11

გამოიცანი ხმები 11

რა ჩავიფიქრე 12

იპოვე წყვილი 12

თამაშები სიურპრიზით 14

გაფუჭებული 14

ტელეფონი 14

ვის შეხვდება კაკალი 15

იოს კუდი 15

თამაშები ენოში 16

ჩრდილების 16

დაჭერობანა 16

ჩიტი ხეზე 17

წყლიანი ღრუბლები 17

მხატვრობა 18

გოლიათი „მე“ 18

ვხატავთ ერთად 19

„უცნაური“ პორტრეტები 20

თამაშები მუსიკით 21

მუსიკალური გაშეშობანა 21

ზანზალაკიანი ფუნჯები 22

სამი ნოტი 23

მეცნიერთა 24

აბა, თუ მიგორავს? 24

ფერადი ვულკანი 25

არქეოლოგები 26

თამაშები ცხრილით 27

განძის ძეგნა 27

შეავსე ცხრილი 28

თამაშები კამათლებით 30

თორმეტობანა 31

ვინ მეტი 31

თენზი 32

მოდრაპი თამაშები

ვინ დაასწრებს

რა დაგვჭირდება:

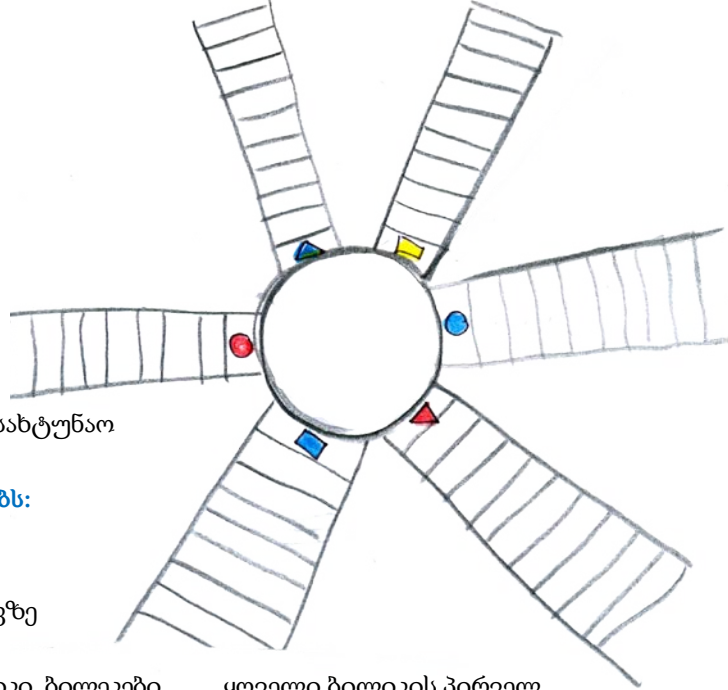
სპეციალური კამათელი და სახატუნაო ბილიკები.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:

შვიდი ბავშვი.

რას ვაკეთებთ:

ვხაზავთ იატაკზე (ან მიწაზე ეზოში) დიდ წრეს, რომლისგანაც იშლება 6 ბილიკი. ბილიკები დაყოფილია უჯრედებად - მაგალითად, თითოეული ბილიკი შეიძლება იყოს დაყოფილი 10 უჯრედად. ყოველ ბილიკს პირველ უჯრედში ჩახატული აქვს გარკვეული ფერის გეომეტრიული ფიგურა - მაგალითად, წითელი წრე, ლურჯი კვადრატი, მწვანე სამკუთხედი, ლურჯი სამკუთხედი, ყვითელი კვადრატი, მწვანე წრე.

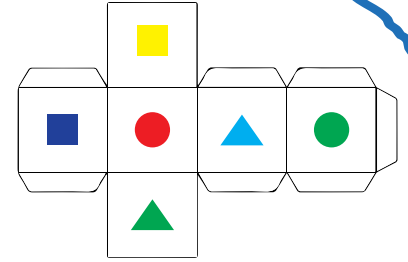


ყოველი ბილიკის პირველ უჯრედში დგება თითო მოთამაშე. მეშვიდე მოთამაშე გააგორებს კამათელს და ის ბავშვი, რომელიც დგას ამოსული ფიგურის შესაბამის ბილიკზე, გადახტება ამ ბილიკის შემდეგ უჯრედში. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც პირველი ჩახტება დიდ წრეში.



როგორ დავამზადოთ დიდი ზომის კამათელი?

დაგვჭირდება მუყაო, რომელსაც ამოვჭრით ნახატზე მოცემული თარგის მიხედვით და ავაწყობთ კუბს გვერდების გადაწებებით. წახნაგებზე დავაწებოთ ან დავახატოთ საჭირო ფორმისა და ფერის ფიგურები.



გამეშობანა

რა დაგვჭირდება: სარბენი ფართი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:

სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: წამყვანი იჭერს. ის მოთამაშე, რომელსაც იგი შეეხება, უნდა გაშეშდეს და იდგეს უძრავად,

გამლილი ფეხებით. სხვა მოთამაშეს შეუძლია გამეშებულის გათავისუფლება, თუ გაძვრება მის ფეხქვეშ. იმ შემთხვევაში, თუ ერთდროულად გაშეშებულია სამ მოთამაშეზე მეტი, წამყვანი მოგებულად ითვლება და იცვლება.

შუქნიშანი

რა დაგვჭირდება: სარბენი სივრცე და ბურთი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: 5-15 ბავშვი.

რას ვაკეთებთ: ერთ-ერთი მოთამაშე არის „შუქნიშანი“. მის გვერდით მიწაზე დევს ბურთი. დანარჩენი მოთამაშეები დგანან ხაზზე, „შუქნიშანიდან“ 4-5 მეტრის მანძილზე. „შუქნიშანი“ მიბრუნდება ზურგით დანარჩენ მოთამაშეებთან და დაიყვირებს „მწვანე!“. ამ დროს ყველა მოთამაშეს შეუძლია მოძრაობა. მოძრაობის წესი წინასწარ უნდა იყოს შეთანხმებული. ეს შეიძლება იყოს სიარული ოთხ ფეხზე, ან ცალ ფეხზე ხტუნვა, ან ზურგით წინ სიარული და ა.შ. როცა „შუქნიშანი“ ისევ მოტრიალდება სახით მოთამაშეებთან და დაიძახებს „წითელი!“, ყველა უნდა გაშემდეს



იმ პოზაში, რომელშიაც „წითელმა შუქმა“ მიასწრო. ვინც გაინძრევა, გადის თამაშიდან. თამაში მეორდება იქამდე, ვიდრე ერთ-ერთი მოთამაშე შეძლებს ბურთის აღებას. ეს მოთამაშე მოგებულია და ხდება ახალი „შუქნიშანი“.

გამოსწობანა

გამოიცანი ხმაები

რა დაგვჭირდება: კოვზები, ჭიქა, წყალი, ქაღალდი, ფანქარი, ზარი, ელვა-შესაკრავი და სხვა ნივთები, რომლებმაც შეიძლება ხმა გამოსცენ.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: ერთი ბავშვი იხუჭება. დანარჩენები რიგ-რიგობით სხვადასხვა საგნის საშუალებით გამოსცემენ ხმებს. მაგალითად, ასხამენ წყალს ჭიქაში, კრავენ და ხსნიან ელვა-შესაკრავს, აკაკუნებენ კოვზებს ერთმანეთზე, ხაზავენ ფანქრით ფურცელზე. ბავშვმა უნდა გამოიცნოს, რა ნივთები გამოსცემენ ამა თუ იმ ხმას.



რა ჩავიფიქრე?

რა დაგვჭირდება: არაფერი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:
სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: წამყვანი ამბობს: მე ვხედავ საგანს. მაგალითად, ყვითელ, ან მაღალ, ან რკინის - გააჩნია, რა საგანი ჩაიფიქრა. დანარჩენები მიმოიხედავენ გარშემო და ცდილობენ გამოიცნონ, რა საგანია ჩაფიქრებული. მოთამაშეებს აქვთ უფლება დაუსვან წამყვანს ისეთი კითხვები, რომლებზეც პასუხი შეიძლება იყოს „კი“ ან „არა“. მაგალითად, „ეს საგანი იჭმევს?“ ან „ეს საგანი მრგვალია?“ მაგრამ არ შეიძლება დასვან პირდაპირი კითხვა, მაგალითად, „ეს მანქანაა?“. თუ ასეთი კითხვა დაისვა, თამაში დასრულებულია - თუ მართლაც იყო ჩაფიქრებული მანქანა, ის,

ვინც გამოიცნო, ხდება ახალი წამყვანი. თუ ეს არ იყო მანქანა, მაშინ წამყვანი არ იცვლება და იგი იტოვებს ახალი სიტყვის ჩაფიქრების უფლებას.

იპოვე წყვილი

რა დაგვჭირდება: პატარა „სენსორული“ ბალიშები წყვილებად (ორ-ორი ცალი ერთნაირი შიგთავსის მქონე). წყვილების რაოდენობა - რაც მეტი, მით უკეთესი.
რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:
სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: მოთამაშეები რიგ-რიგობით ცდილობენ გარეგნულად ერთნაირი ბალიშების დიდი რაოდენობიდან შეხებით მოძებნონ წყვილები - ერთნაირი შიგთავსის მქონე ბალიშები.



როგორ დავამზადოთ „სენსორული ბალიშები“?

ერთი ფერის ქსოვილით შევკეროთ პატარა (10 × 12 სმ) ტომრები და ავავსოთ სხვადასხვა ფხვიერი მასალით - ქვიშა, წვრილი კენჭები, ლობიოს მარცვლები, სიმინდი, ბრინჯი, ხორბლის ფქვილი, სიმინდის ფქვილი, სოდა, ზამბა და სხვა. ტომრები კარგად გავკეროთ, რომ შიგთავსი არ გადმოვიდეს. ბალიშები მზად არის!

უფროსი ასაკის ბავშვებისთვის თამაში შეგვიძლია გავართულოთ და ვთხოვთ გამოიცნონ, რა აქვთ ბალიშებს შიგნით. შესაძარებლად შეიძლება შევთავაზოთ პატარა

კონტეინერებში მოთავსებული ბალიშების შესაბამისი შიგთავსები - ბურღულეული თუ სხვა მასალა.

თამაშები სიურპრიზით



გაფუჭებული ბალაფონი

რა დაგვჭირდება: სივრცე, სადაც ყველა მონაწილე თავისუფლად განთავსდება წრეზე - ხალიჩაზე ან სკამებზე.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:

4 – 15 ბავშვი.

რას ვაკეთებთ: ბავშვები სხდებიან წრეზე. ყოველი ბავშვი რიგ-რიგობით ხდება „ავტორი“. ავტორი მოიფიქრებს სიტყვას და ჩაუჭურჩულებს თავის მეზობელს ყურში. მეზობელმა, თავის მხრივ, უნდა ჩასჭურჩულოს მომდევნო ბავშვს სიტყვა, რომელიც მისთვის

ავტორის სიტყვასთან ასოცირდება. მაგალიად, თუ პირველმა თქვა „ვაშლი“, მეორემ შეიძლება თქვას „მსხალი“, ან „კომპოტი“, ან „წითელი“ და ა.შ. ყოველი ბავშვი ცვლის მეზობლისგან მიღებულ სიტყვას თავისი ასოციაციების შესაბამისად და გადასცემს მეორე მხარეს მჯდომს. საინტერესოა, რამდენად შეცვლილი სიტყვა მივა ავტორამდე?



ვის შეხვდება კაკალი?

რა დაგვჭირდება: ბალიშები და კაკალი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: იატაკზე ვდებთ ბალიშებს, ვირჩევთ წამყვანს და ვაძლევთ მას კაკალს. მოთამაშეები გადიან ოთახიდან, ოთახში რჩება მხოლოდ წამყვანი. იგი დებს კაკალს ერთ-ერთი ბალიშის ქვეშ. ბალიშების რაოდენობა უნდა შეესაბამებოდეს ოთახიდან გასული მოთამაშეების რაოდენობას. როცა წამყვანი მზად არის, ის ეძახის დანარჩენებს. მოთამაშეები შემოდიან და სწრაფად სხდებიან ბალიშებზე. ვისი ბალიშის ქვეშაც აღმოჩნდება კაკალი, ის ხდება ახალი წამყვანი.

იოს კუდი

რა დაგვჭირდება: ქსოვილი, რომლითაც ავუხვევთ მოთამაშეს თვალებს, უკუდო ჩოჩორის დიდი ზომის ნახატი, ბაწარი ან ლენტი და ჭიკარტი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: მივამაგრით კედელზე უკუდო ჩოჩორის სურათი (დავხატოთ ჩვენ თვითონ, ან ამოვბეჭდოთ ინტერნეტიდან). დავამზადოთ ჩოჩორის დაკარგული კუდი - ეს შეიძლება იყოს ბაწარი, ან ლენტი, ან ქალაქის კუდი. მოთამაშეებს რიგ-რიგობით ავუხვევთ თვალებს, მივცემთ „კუდს“, სამჯერ დავატრიალებთ და დავაყენებთ სახით კედელთან, 3-4 ნაბიჯის დაშორებით. მოთამაშე უნდა მივიდეს კედელთან და ჭიკარტით დაუმაროს ჩოჩორს კუდი. საინტერესოა, სად აღმოჩნდება კუდი?

თამაში ეზოში



ჩრდილების დაჭერობანა

რა დაგვჭირდება: მზიანი ამინდი და სარბენი ფართი ეზოში.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: 2- 10 ბავშვი.

რას ვაკეთებთ: ვთამაშობთ ჩვეულებრივ დაჭერობანას - წამყვანი იჭერს, დანარჩენები გარბიან. დაჭერილად ითვლება ის მოთამაშე, რომლის ჩრდილსაც წამყვანი ფეხით შეეხება. ცხადია, რომ ასეთი დაჭერობანა უნდა ვითამაშოთ მზიან ამინდში ეზოში.

ჩიტი ხემა

რა დაგვჭირდება: სარბენი სივრცე ეზოში, სადაც არის რამდენიმე ხე.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: ისევ ვთამაშობთ დაჭერობანას - წამყვანი იჭერს, დანარჩენები გარბიან. თუ მოთამაშე შეეხო ხელით ხეს და დაიძახა „ჩიტი ხეზე!“, მისი დაჭერა არ შეიძლება, სანამ ხეს ხელს არ მოაშორებს.

წყლიანი ღრუბლები

რა დაგვჭირდება: ჭურჭლის სარეცხი ღრუბლები (მონაწილეთა რაოდენობის მიხედვით),ორი ჯამი - ერთი წყლით სავსე, მეორე ცარიელი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: არაუმეტეს ოთხი ბავშვისა.

რას ვაკეთებთ: მოთამაშებმა გარკვეულ (წინასწარ შეთანხმებულ) დროში რაც შეიძლება მეტი წყალი უნდა გადაიტანონ ერთი ჯამიდან მეორეში ღრუბლების საშუალებით. მათ უნდა გაჟღინთონ ღრუბელი წყლით და ცარიელ ჯამში გაწურონ. დრო შეიძლება განისაზღვროს სხვადასხვანაირად. მაგალითად, ქვიშის საათის მეშვეობით, ან თამაში გაგრძელდეს იქამდე, ვიდრე მუსიკა უკრავს.



ეს თამაში შეიძლება ვითამაშოთ მეტი ბავშვის მონაწილეობით, მაგრამ მაშინ მონაწილეები უნდა დავყოთ ჯგუფებად (4 ბავშვი ჯგუფში) და ყოველ ჯგუფს მივცეთ საკუთარი ჯამები.

მხატვრობა

გოლიათი „მე“

რა დაგვჭირდება:

დიდი ფორმატის ქაღალდი, საღებავი, ფუნჯი, წებო, ქსოვილის ნაჭრები.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:

სურვილის მიხედვით.

რას ვაკეთებთ:

ბავშვები რიგ-რიგობით წვებიან იატაკზე დაფენილ დიდი ფორმატის ქაღალდზე, დანარჩენები



კი მარკერებით შემოავლებენ მათ კონტურს. შემდეგ თითოეული ბავშვი გააფორმებს საკუთარ გამოსახულებას საღებავებით ან/და ფერადი ქსოვილის ნაჭრებით.

თამაში დავასრულოთ ყველა ნამუშევრის გამოფენით.



იგივე მეთოდით ბავშვებს შეუძლიათ შექმნან „ტყის ადამიანი“ - ამ შემთხვევაში კონტურს აფორმებენ ბუნებრივი მასალებით: ფოთლებით, ყვავილებით, ბალახით, ტოტებით.

ვხატავთ ერთად

რა დაგვჭირდება: ფერადი ფანქრები და დიდი ფორმატის ქაღალდის ფურცლები.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: ბავშვები იყოფიან გუნდებად - გუნდში არაუმეტეს 5-6 ბავშვისა. თითოეულ გუნდს ვაძლევთ დიდი ფორმატის ფურცელსა და ფერად ფანქრებს. გუნდებს ეძლევათ დავალება: დახატონ ცხოველი, ნატიურმორტი, პორტრეტი, პეიზაჟი და სხვა.

ხატვის წესი: გუნდის წევრები ხატავენ რიგ-რიგობით. ყოველ მონაწილეს შეუძლია ხატვა მანამდე, ვიდრე არ მოაცილებს ფანქარს ქაღალდს, ხოლო თუ მოაცილა, ხატვას აგრძელებს გუნდის შემდეგი წევრი. ხატვა გრძელდება სურათის დასრულებამდე ან დროის ამოწურვამდე.



გუნდებს შეგიძლიათ მისცეთ სხვადასხვა დავალება. მაგალითად, ერთი გუნდი ხატავს პორტრეტს, მეორე - პეიზაჟს.

„უცნაური“ პორტრეტები

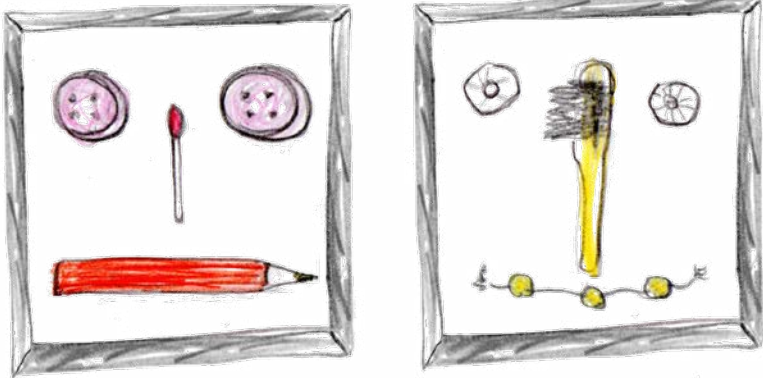
რა დაგვჭირდება:

სქელი ქაღალდი, წებო, ნებისმიერი მცირე ზომის მეორადი მასალა - ყველაფერი, რაც კი მოგეპოვებათ სახლში, ან ბაღის ჯგუფში: დილები, დაშლილი სათამაშოს დეტალები, პატარა კუბურები, ზამბარები, ხის ჩხირები, სარკები, კორპის საცობები, ბოთლების სახურავები და ა.შ.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:

სურვილის მიხედვით.

რას ვაკეთებთ: ბავშვმა სქელ ქაღალდზე ან მუყაოზე სხვადასხვა პატარა ნივთებით უნდა ააწყონ პორტრეტები და დააწებონ დეტალები.



რაც უფრო მრავალფეროვანი მასალა ექნებათ ბავშვებს, მით უფრო „უცნაურ“ და სახალისო პორტრეტებს მივიღებთ. ამიტომ არ დაიზაროთ და გულდასმით მოემზადეთ ამ თამაშისთვის, შეაგროვეთ რაც შეიძლება მეტი სხვადასხვანაირი ნივთი.



თამაშები მუსიკით

მუსიკალური გაშვობანა

რა დაგვჭირდება:

სივრცე, სადაც ყველა მონაწილე თავისუფლად იმობრავებს, მუსიკა.

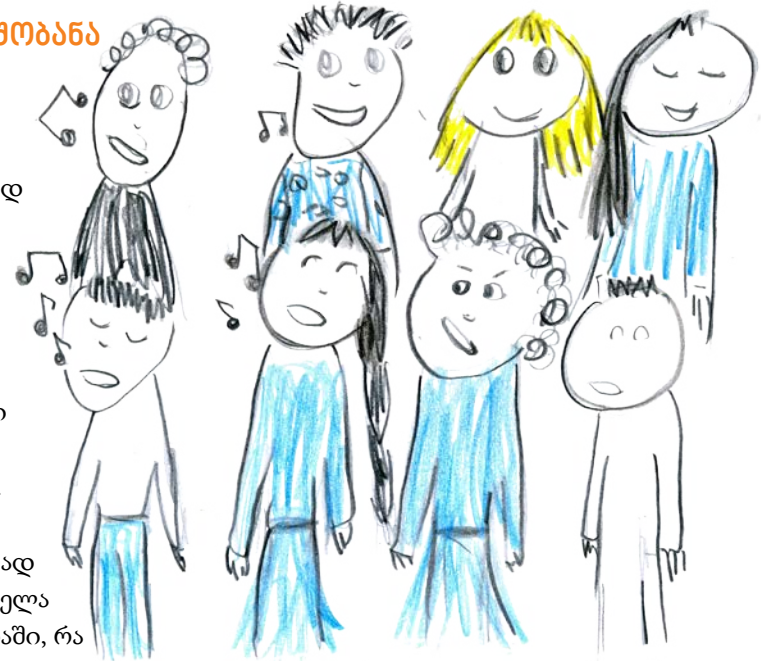
რამდენი ბავშვი

მონაწილეობს:

სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ:

წამყვანი ჩართავს მუსიკას, მონაწილეები ცეკვავენ. იმ მომენტში, როცა წამყვანი მოულოდნელად გამორთავს მუსიკას, ყველა უნდა გაშვებდეს იმ პოზაში, რა პოზაშიც იყო იმ მომენტში. ვინც გაინძრევა, ხდება ახალი წამყვანი.



განზალაკიანი ფუნჯები

რა დაგვჭირდება: ფუნჯები, საღებავები, პატარა ზომის ზანზალაკები, ქაღალდი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

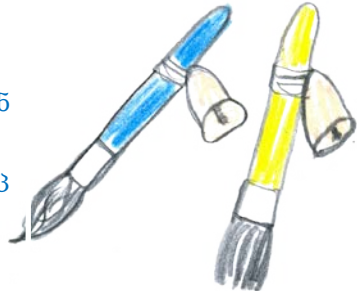
რას ვაკეთებთ: წამყვანი მოიფიქრებს რითმულ მონახაზს და ტაშით ახმოვანებს, ხოლო დანარჩენი ბავშვები ხატავენ ზანზალაკიანი

ფუნჯებით ისე, რომ ზანზალაკის ხმით გაიმეონ ეს რითმული მონახაზი. წამყვანი დროდადრო ცვლის რითმს, ტემპს. მონაწილეები უნდა აყვნენ. ნახატის თემა შეიძლება იყოს თავისუფალი, ან წინასწარ შეთანხმებული.

შეიძლება წამყვანი სულაც არ გვყავდეს, არამედ ჩავრთოთ მუსიკა და ვხატოთ მუსიკის რითმში.



ბასკო: დაამაგრეთ ზანზალაკები ფუნჯებს სკოჩით, ან ფაფუკი მავთულის ღეროებით, როგორც ეს ნაჩვენებია სურათზე



სამი ნოტი

რა დაგვჭირდება: პიანინო და დაბალი გრძელი სკამი.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: არაუმეტეს 10 ბავშვისა.

რას ვაკეთებთ: წამყვანი რამდენჯერმე მოასმენინებს მონაწილეებს სამ ნოტს - დაბალს, უფრო მაღალს და ყველაზე მაღალს. მაგალითად, ნოტებს დო-მი-სოლ. შემდეგ იწყება თამაში: როცა წამყვანი აიღებს ყველაზე დაბალ ნოტს (დო), მოთამაშე უნდა დაჯდეს იატაკზე. მეორე ნოტის (მი) გაგონებაზე, მოთამაშე უნდა დადგეს ფეხზე, ხოლო მესამე, ყველაზე მაღალი ნოტის (სოლ) გაგონებაზე - ავიდეს სკამზე. ვისაც შეეშლება, გადის თამაშიდან.



სასურველია ეს თამაში დაიწყოს მარტივი დავალებით. მაგალითად სამი ნოტი აიღოთ სხვადასხვა ოქტავიდან. ამ შემთხვევაში ბავშვებს დაბალი და მაღალი ნოტების გარჩევა ნაკლებად გაუჭირდებათ. თანდათან გაართულეთ დავალება და შეამცირეთ ნოტებს შორის ინტერვალები.

მეცნიერობა

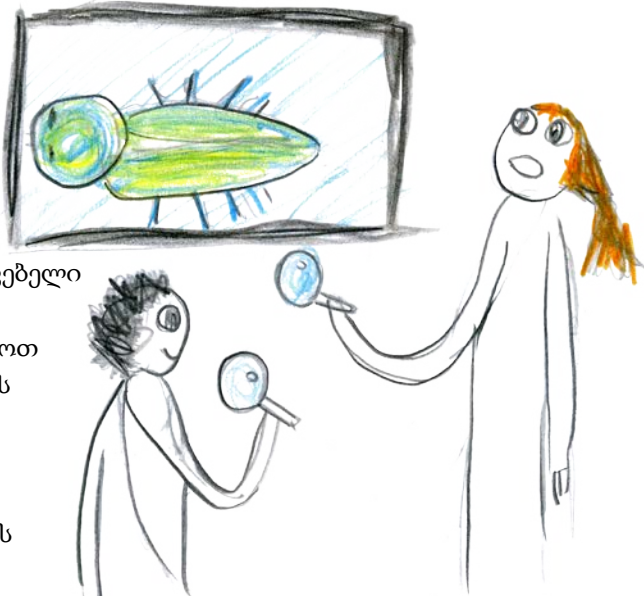
აბა, თუ მიგორავს?

რა გვჭირდება: ოთახი, სადაც არის სათამაშოები და ჩვეულებრივი საოჯახო ნივთები.

ასევე დაგჭირდება „საგორავებელი ადგილი“. ასეთი ადგილის მოსაწყობად უნდა დავამაგროთ მუყაო, ყუთი, ან დიდი ზომის ბრტყელი ლანგარი ისე, რომ მივიღოთ ოდნავ დახრილი ზედაპირი, რომელზედაც შესაძლებელი იქნება საგნების ჩამოგორება.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: მივცეთ ბავშვებს დავალება ოთახში მოიძიონ ის საგნები, რომლებიც გორავს. ყოველმა მოთამაშემ უნდა მოძებნოს თითო



ნივთი. დავალების შესასრულებლად გამოვყოთ გარკვეული დრო - მაგალითად, ორი წუთი. შემდეგ მოთამაშეებმა უნდა შეამოწმონ „საგორავებელ ადგილზე“

ჩამოგორდება თუ არა მათი ნივთები. თუ არ ჩამოგორდა, მოთამაშე, რომელმაც ეს ნივთი მოიტანა, ამოვარდება შემდეგი ტურიდან. შემდეგ ყველაფერი მეორდება და თანდათან საგნები უფრო ძნელი მოსაძებნი ხდება. ვინც ვერ მოიძია საგანი დროულად, ისიც ამოვერდება თამაშიდან. მოგებულის ბავშვი, რომელიც იპოვის ბოლო საგანს.

ფერადი ვულკანი

რა დაგჭირდება: სამუშაო მაგიდა, კონტეინერები, საკვები სოდა, საღებავები, ძმარი, პიპეტები და შპრიციები.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: ბავშვები სხედან მაგიდასთან, თითოეულს აქვს საკვები სოდით სავესე კონტეინერი, შპრიცი

ან/და პიპეტი. მაგიდაზე დგას ჭიქები ძმრით და ჭიქები ფერადი წყლით (წყალში გახსნილი საკვები საღებავი). ყოველ მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს ის ფერი, რომელიც მოსწონს.

მოთამაშეები ჯერ ფერად წყალს მოასხამენ სოდას, ხოლო შემდეგ ძმარს დააწვეთებენ. შეადარებენ, ვისი ფერადი „ვულკანი“ გამოვიდა ყველაზე ლამაზი და ვისი - ყველაზე მძლავრი.



იმსჯელეთ, რატომ გამოვიდა ზოგი „ვულკანი“ უფრო მძლავრი? მიეცით ბავშვებს ცდის მეორეჯერ ჩატარების საშუალება. რას შეცვლიან?

არქეოლოგები

რა დაგვჭირდება: კონტეინერი ქვიშით, ფაზლი „დინოზავრი“, ფუნჯები და მაგიდა ან სხვა ზედაპირი ფაზლის ასაწყობად.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:

მონაწილეთა რაოდენობა არ უნდა იყოს ექვსზე მეტი. შიძლება ვითამაშოთ ერთ ბავშვთანაც.

რას ვაკეთებთ: ქვიშიან დიდ კონტეინერში (ყუთში, ტაშტში) ჩავმარხოთ ფაზლი „დინოზავრი“. მოთამაშეები არიან „არქეოლოგები“ და აწარმოებენ „არქეოლოგიურ გათხრებს“. ფუნჯების საშუალებით უნდა მოძებნონ ქვიშაში ფაზლის ყველა ნაწილი და ააწყონ დინოზავრი. სწორედ ისე, როგორც ამას აკეთებენ ნამდვილი მეცნიერები, როცა მიწიდან ამოთხრილი ცალკეული ძვლებისგან აწყობენ დინოზავრის ჩონჩხს.



როგორ დავამზადოთ ფაზლი „დინოზავრი“?

ამოვჭრათ ძველი ჟურნალიდან ან ამოვბეჭდოთ ინტერნეტიდან დინოზავრის სურათი, დავაწებოთ მუყაოზე და დავჭრათ რამდენიმე ნაწილად. ნაჭრების რაოდენობა და ფორმა დამოკიდებულია ბავშვების შესაძლებლობებზე - ფაზლი არ უნდა იყოს ბავშვებისთვის ასაწყობად ძალიან რთული და არც ძალიან მარტივი.

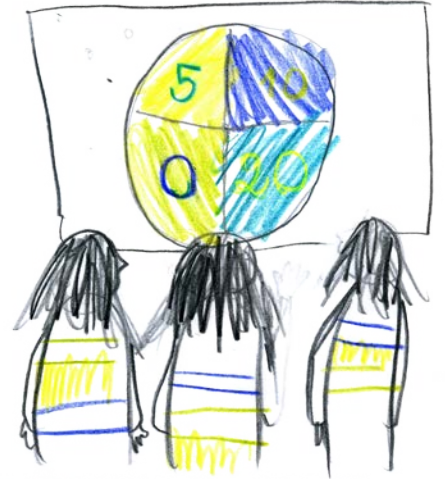
თამაშები ცხრილებით

ბანძის ძივნა

რა დაგვჭირდება: რუკა (გეგმა) და „განძი“. **რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:** 5-6 ბავშვი.

რას ვაკეთებთ: მოთამაშეები ეძებენ „განძს“. განძი შეიძლება იყოს პირობითი - მაგალითად, პატარა ყუთი სათამაშო მონეტებით, ან უფრო „რეალური“ - კანფეტები. წამყვანი მაღავს განძს ოთახში ან ეზოში და აძლევს მოთამაშეებს პირობით რუკას (გეგმას), რომელზეც მონიშნულია ის ადგილი, სადაც განძია დამალული. მოთამაშეებმა უნდა წაიკითხონ რუკა და მიაგნონ განძს.

შესაძლებელია ამ თამაშის ეტაპებად დაყოფაც. ამ შემთხვევაში რუკაზე აღნიშნული იქნება ადგილი, სადაც მოთამაშეები იპოვიან პირველ მინიშნებას - ისევ რუკას, ან ისეთ საგანს, რის საშუალებითაც მიაგნებენ მეორე მინიშნებას. და მხოლოდ ბოლო მინიშნება მიიყვანს მონაწილეებს განძთან.



მრავალეტაპიანი თამაშის წამყვანი უმჯობესია იყოს უფროსი, ვინაიდან ასეთ თამაშს სჭირდება სერიოზული მომზადება - მინიშნებების მოფიქრება და დამზადება, რუკების შედგენა.

შეავსე ცხრილი

რა დაგვჭირდება: ცხრილი და ლეგოს კუბიკები.

რამდენი ბავშვი მონაწილეობს:
2-6 ბავშვი.

რას ვაკეთებთ: ბავშვებმა უნდა „შეავსონ ცხრილი“ - დადონ ყოველ უჯრედში შესაბამისი ფერისა და რაოდენობის კუბიკი.



ცხრილი (იხ. სურათი) შეიძლება დახაზოთ დიდი ფორმატის ქაღალდზე და დადოთ მაგიდაზე ან იატაკზე, აგრეთვე შეიძლება დახაზოთ იატაკზე ფერადი ცარცებით. თამაშის დასრულების შემდეგ ცარცი ადვილად მოშორდება სველი ხელსახოცით.

5	● ● ● ● ●			
3	● ● ●			
4	● ● ● ●			
1	●			
2	● ●			



თამაშები კამათლებით



კამათლებით თამაშები არის სახალისო და მნიშვნელოვანია ბავშვების მათემატიკური უნარების განვითარებისათვის.

კამათლები ასწავლის ბავშვებს:

- სტრატეგიის შემუშავებას
- შედარებას
- დათვლას
- შეკრებას
- უნარს დახედოს კამათელს და უმაღლვე მიხვდეს, რა რიცხვს შეესაბამება - წერტილების გადათვლის გარეშე

თორმეტობანა

რა დაგვჭირდება: ორი ცალი კამათელი, ქალაღი და ფანქარი.
რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ:

ყოველ მოთამაშეს აქვს ქალაღის ფურცელი, რომელზეც ჩამოწერილია რიცხვები 1-დან 12-მდე. მოთამაშეები რიგ-რიგობით გააგორებენ კამათლებს (ორ კამათელს ერთად) და ყოველ გაგორებაზე ამოშლიან თავის ქალაღზე შესაბამის რიცხვს (მხოლოდ ერთს). შეიძლება ამოიშალოს თითოეული კამათელის შესაბამისი რიცხვი, ან ორივე კამათელზე ამოსული რიცხვის ჯამი. მაგალითად, თუ კამათლებზე ამოვიდა 3 და 4, მოთამაშემ შეიძლება წაშალოს 3, ან 4, ან 7 (რადგანაც $3+4=7$). თუ 3,4 და 7 უკვე ამოშლილი აქვს, გადასცემს კამათელს შემდეგ მოთამაშეს. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც პირველმა მოახერხა ყველა რიცხვის ამოშლა.

ვინ მეტი?

რა დაგვჭირდება: 20-30 ცალი კამათელი.
რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: 2 ბავშვი.

რას ვაკეთებთ:

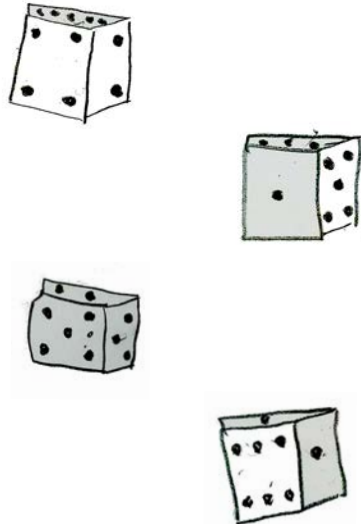
მაგიდაზე დევს კამათლების გარკვეული რაოდენობა - 20-დან 30-მდე. მოთამაშეები იღებენ თითო კამათელს და გააგორებენ. ვისაც ამოუვიდა უფრო დიდი რიცხვი, ის გადადებს ორივე კამათელს თავისკენ. თუ ორივე მოთამაშეს ამოუვიდა ერთნაირი რიცხვი, მაშინ ისინი გააგორებენ კიდევ თითო-თითო კამათელს. ის, ვისაც ამჯერად ამოუვა მეტი რიცხვი, წაიღებს ოთხივე კამათელს. შემდეგ მოთამაშეები ისევ იღებენ თითო კამათელს საერთო მარაგიდან და ტური მეორდება. თამაში გრძელდება კამათლების მარაგის ამოწურვამდე. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელმაც მეტი კამათელი მოაგროვა.

თენზი

რა დაგვჭირდება: ათი კამათლის ნაკრები ყოველი მოთამაშესთვის, ჭიქები კამათლების გასაგორებლად.
რამდენი ბავშვი მონაწილეობს: სურვილისამებრ.

რას ვაკეთებთ: ყოველ მოთამაშეს აქვს 10 კამათელი. თამაშის მიზანია მონაწილეს ყველა კამათელზე ერთნაირი რიცხვი ამოუვიდეს. ამისთვის მოთამაშეები რიგ-რიგობით გააგორებენ საკუთარ კამათლებს და ყოველ ჯერზე გადაწყვეტენ, რა მოიმოქმედონ. მაგალითად, პირველ გაგორებაზე მოთამაშეს ამოუვიდა ოთხი სამიანი, და დანარჩენები - სხვადასხვა რიცხვები. მაშინ შემდეგ ჯერზე ის ტოვებს ამ ოთხ სამიანს და გააგორებს დანარჩენ ექვს კამათელს.

თუ ამ გაგორებაზეც რამდენიმე სამიანი მიიღო, მათაც ტოვებს და შემდეგ ჯერზე გააგორებს დარჩენილ კამათლებს. ასე უნდა გააგრძელოს, ვიდრე ათივე კამათელზე სამიანი დაუჯდება. მოგებულია ის მოთამაშე, რომელიც პირველი შეძლებს თამაშის პირობის შესრულებას.



ბოლოსიტყვაობის მაგიერ – კიდევ ერთხელ თამაშზე

ამ წიგნის კითხვისას დაასკვნით, თუ რამდენად მრავალფეროვანი თამაშების შეთავაზება შეიძლება სკოლამდელი ასაკის ბავშვისთვის, რამდენად მრავალმხრივ შეიძლება მისი უნარების განვითარება თამაშის საშუალებით. წიგნში სხვადასხვა ტიპის თამაშები შემოგთავაზეთ, მაგრამ არაფერი გვითქვამს წარმოსახვით თამაშზე, ანუ ვითომ-ვითომ თამაშზე. ამ თამაშის დროს ბავშვები თვითონ ირჩევენ და ინაწილებენ როლებს, თვითონ მოიფიქრებენ სიუჟეტს - ხან ბანკის თანამშრომლები ხდებიან, ხან კოსმოსში მოგზაურობენ, ხან საკუთარ რესტორანს ხსნიან, ხან მეკობრეთა რაზმს ჩაუდგებიან სათავეში. აქ მნიშვნელოვანია უფროსებმა არ შევეშალოთ ხელი თამაშს, არ ვუხელმძღვანელოთ მას, არ ჩავანაცვლოთ ბავშვების მოფიქრებული ჩვენი „უკეთესი“



წარმოსახვითი თამაში ყველაზე მნიშვნელოვანია ბავშვის განვითარებისათვის, და ბავშვმაც ეს „იცის“ - ასეთი თამაში მისი თანდაყოლილი უნარია. უფროსებს უნდა გვესმოდეს, რომ ეს სწორედ სწავლაა და არა „დროის ფუჭი კარგვა“ და თან სწავლის ყველაზე ეფექური და სახალისო გზა.

ავტორები: ოლა მუსხელიშვილი, ნინო ჯიჯავაძე

ნახატები: მარიამ ქობლიანიძე

ლიცენზია *Creative Commons Attribution 3.0 Poland (CCBY 3.0 PL)* საფუძველზე საავტორო უფლებები პუბლიკაციაზე “*ვითამაშოთ ერთად*” ეკუთვნის ორგანიზაციას *SOSPPiN „Eduktor”* ლომჟაში. ნებისმიერი მასალების გამოყენება ნებადართულია მოცემულ ლიცენზიაზე, საავტორო უფლებების მქონე ორგანიზაციაზე და პოლონეთის საგარეო საქმეთა სამინისტროს 2016 წლის თანამშრომლობის პროგრამაზე (რომლის ფარგლებშიც შეიქმნა ეს პუბლიკაცია) ინფორმაციის მიწოდებით.

Opracowanie „Bawmy się razem” jest dostępne na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz SOSPPiN „Eduktor” w Łomży. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2016. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej.

პუბლიკაცია ასახავს ავტორების შეხედულებებს, რაც შეიძლება არ ემთხვეოდეს პოლონეთის რესპუბლიკის საგარეო საქმეთა სამინისტროს ოფიციალურ პოზიციას.

Publikacja wyraża wyłącznie poglądy autora i nie może być utożsamiana z oficjalnym stanowiskiem Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.

