Qaydalı oyunlar

Fərqanə Seyidli

AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI
TƏHSİL NAZİRLİYİ

TƏHSİLDƏ İNKİŞAF VƏ İNNOVASİYALAR ÜZRƏ
II QRANT MÜSABİQƏSİNİN QALİBİ

Layihə rəhbəri:
AYSEL MƏMMƏDOVA
(Sumqayıt şəhəri 27 nömrəli tam orta məktəbin müəllimi)

Kataloqun müəllifi: Fərqanə Seyidli

Tərcümə: Gülbəniz Nəcəfova

Dizayn: Vüqar Seyidli

Xüsusi təşəkkürlər:

Murad Əzizov

Suryana Məhərrəmova

Məlumatlardan istifadə zamanı kataloqa istinad etdiyinizi göstərmək mütləqdir!

Əziz oxucu,

"Qaydalı oyunlar"

kataloqu Sizin uşaqlarla birlikdə keçirəcəyiniz vaxtınızı şən və səmərəli etmək üçündür.

Burada uşaqların erkən inkişafı üzrə mütəxəssis Fərqanə Seyidli müəllifi olduğu oyunlarla yanaşı, beynəlxalq təcrübədən keçmiş oyunları məktəbəhazırlıq qrupundakı uşaqlar üçün adaptasiya etmişdir.

Oyunlar 5-6 yaşlı uşaqların əqli qabiliyyət, sosial bacarıq və özünəxidmət vərdişlərinin inkişaf etməsinə, həmçinin məktəb həyatına adaptasiya olmasına dəstək göstərəcəkdir. Məktəbəhazırlıq qrupu ilə çalışan, ibtidai sinif müəllimləri, pedaqoqlar, psixoloqlar, sosial işçilər və valideynlər kataloqdan faydalana bilərlər. Bununla yanaşı, kataloqdakı oyunlar:

- savad təliminə hazırlıq və nitq inkişafı;
- məntiq və riyazi təfəkkürün inkişafı;
- fiziki mədəniyyət

və digər məşğələlər zamanı təlim prosesini daha da səmərəli edəcəkdir.

Giriş

Qaydalı oyun – müəyyən şərtlərə tabe olduğu üçün uşaqlar onu böyüklər vasitəsi ilə öyrənirlər. Oyunlar uşaqlara davranış normalarına əməl etməyi, əməkdaşlıq qurmağı öyrədir, həyatda rast gəlinən digər qaydaların – məktəb, yol və s. əhəmiyyəti barədə təsəvvür yaradır. Qaydalı oyunlar zamanı uşaqların bilikləri artır, möhkəmlənir və onların şəxsi təcrübəsi zənginləşir. Bu səbəbdən təlimdə qaydalı oyunlar çox səmərəlidir.

Qaydalı oyunun strukturunun (oyun tapşırığı, qaydalar, oyun fəaliyyəti, nəticə) ən əsas komponenti qaydalardır. Bu zaman oyuncaqlar və ya əşyalardan da istifadə etmək olar.

Alimlər tərəfindən oyunların bölgüsü müxtəlif göstərilsə də, şərti olaraq, qaydalı oyunlar mütəhərrik və didaktik növə ayrılır.

Mütəhərrik oyunlar uşaqların hərəki fəallığını təmin edir. Milli hərəki oyunlar, yarışlar və s. bu növə aiddir. Uşaqlara müəyyən hərəkətləri – topu tutmaq, yoldaşına çatmaq, ritmik hərəkətləri təkrar etmək və s. kimi tələblər qoyulur. Didaktik elementli mütəhərrik oyunlar da bu növə aiddir və bu zaman uşaqların, nəinki hərəki, həm də idraki fəallığı təmin edilir.

Qaydalı oyunların digər növü – didaktik oyunlar şərti olaraq 3 növə ayrılır:

- oyuncaqlarla (müxtəlif əşyalarla) didaktik oyunlar;
- şifahi və ya sözlü (məsələn: tapmacalarla) didaktik oyunlar;
- stolüstü çap oyunları (şəkilli lotolar, kartlar və s.).

Tövsiyə

Əziz oxucu, uşaqlarla şən və səmərəli oynamaq üçün bir neçə tövsiyəmizi sizinlə bölüşmək istəyirik.

- Bu yaşda uşaqların fəaliyyətinin 4 oyun əməliyyatından (halqasından) az olmaması məqsədəuyğundur.
- Uşaqları oyunla tanış etdiyiniz zaman qaydaları aydın izah edin və əyani şəkildə göstərin.
- Oyunun gedişində uşaqları müəyyən olunmuş norma və qaydalara əməl etməyə sövq edin.
- Könüllülük prinsipinə əməl etməklə yanaşı, bütün uşaqların oyuna cəlb olunmasına şərait yaradın.
- Oyun seçimi zamanı uşaqların sayını və onların imkanlarını nəzərə alın.
- Oyun zamanı uşaqlarda mehriban əhval-ruhiyyənin, əməkdaşlıq münasibətlərinin formalaşmasına şərait yaradın.

1. Dəsmalları ayır

Resurs:

bərabər uzunluğu (30 sm), fərqli eni (10 sm və 15 sm) olan rəngli dəsmallar, uşaqların sayına görə səbət.

Qayda:

enli və ensiz dəsmalları ayırmaq

Maqsəd:

- üst-üstə qoyma üsulu ilə əşyaları enina görə müqayisə etmək bacarığı formalaşdırmaq;
- müqayisənin nəticələrini sözlərlə ("enli", "ensiz", "daha ensiz", "daha enli") ifadə etmək bacarığını inkişaf etdirmək;
- əşyaların enini göstərmək bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim müxtəlif ölçülü dəsmalları masanın üzərinə qarışıq şəkildə qoyur və birinci mərhələdə aşağıdakı tapşırığı verir:

- Ölçüləri eyni olan dəsmalları tapıb, səbətinizə yığın.

İkinci mərhələdə isə uşaqlar dəsmalları eyni rəng və ölçülərinə görə seçirlər.

Oyun zamanı müəllim müxtəlif suallarla uşaqlara müraciət edərək onları istiqamələndirir.

Təsvirə görə tap 2.

Resurs:

Müxtəlif mövzuda (fəsil, meyvə tərəvəz, əşya və s.) şəkillər

Qayda:

Verilən izahatla şəkildə təsvir ediləni tapmaq

Maqsəd:

- Xüsusiyyətlərinə görə obyektləri tanımaq;
- Verbal təsvir bacarıqlarını formalaşdırmaq;
- Dinləmək bacarığını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar komandaya bölünürlər. Müəllim uşaqlardan birinə 1 şəkil göstərir. Həmin uşaq təsvir edilmiş obyektin adını uşaqlara söyləmədən onu digər uşaqlara sözlə izah etməyə çalışır. Uşaqlar bu izahat əsasında həmin obyektin adını tapırlar.

Oyunun başlanğıcında şəkli əvvəlcə müəllim özü izah edir.

Şəkildəki obyektlər məşğələnin mövzusuna uyğun olmalıdır.

3. Sehrli lampa

Resurs:

zəngli saat, uşaqların sayına görə müxtəlif rəngli lentlər, lampa.

Qayda:

enli lentləri ensizlərdən fərqləndirmək, lampa üzərinə dolamaq

Maqsəd:

- müqayisənin nəticələrini sözlərlə ("enli","ensiz" və s.) ifadə etmək, əşyaları qruplaşdırmaq bacarığını inkişaf etdirmək;
- əməkdaşlıq vərdişlərini formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim oyunun şərtini izah edir: 2 dəqiqə ərzində hər bir komanda lentlər vasitəsi ilə lampanı dolamalıdır. Sonda müəllim lentlə dolanmış lapmaları yandırıb alınmış rəngi uşaqlarla birlikdə müşahidə edir. Hansı komanda lampanı daha az sayda lentlə bütünlüklə örtəcəksə, həmin komanda qalib hesab olunur.

Lentləri isə uşaqlar özləri seçməldirlər Oyunun sonunda onlar anlamalıdırlar ki, lampanın üzərini daha tez və az sayda lentlə örtmək üçün enli lentlərdən isifadə etmək lazımdır. Uşaqlar bunu öyrənənə qədər oyun davam etdirilir.

Obyekti təsvir et

21.

Resurs:

yoxdur

Qayda:

obyektin əlamətlərini sadalamaq

Maqsəd:

- Obyektin xüsusiyyətlərini müəyyən etmək;
- Müşahidə etmək bacarığını formalaşdırmaq;
- Verbal təsvir bacarıqlarını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim obyekti adlandırır, uşaqlar isə obyektin əlamətlərini sadalayırlar. Məsələn: müəllim “inək” deyir, uşaqlar inəyə xas olan əlamətləri (inək – böyük, ot yeyən, süd verən, ev heyvanı və s.) sadalayırlar.

5. Lentləri ayır

Resurs:

zəngli saat, uşaqların sayına görə sarı və yaşıl rəngdə, uzunluğu bərabər (30 sm), eni müxtəlif olan (10 sm və 15 sm) lentlər, stul.

Qayda:

enli və ensiz lentləri ayırıb, stulun ayağına dolamaq.

Məqsəd:

- müqayisənin nəticələrini sözlərlə (“enli”, “ensiz”, “daha enli”, “daha ensiz") ifadə etmək, əşyaları qruplaşdırmaq bacarığını inkişaf etdirmək;
- əməkdaşlıq bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim oyunun şərtini izah edir: 3 dəqiqə ərzində kim daha çox lentlə öz stulunun ayaqlarını dolasa, o, qalibdir. Ancaq lentlər yalnız bir layla örtülməlidir.

Qeyd:

Oyunun sonunda uşaqlar anlamalıdır ki, stolun ayağını daha çox lentlə dolamaq üçün ensiz olanları seçməlidirlər. Uşaq bunu anlayana qədər oyun davam etdirilir.

Yerdəyişmə 6.

Resurs:

Müxtəlif mövzuda şəkillər

Qayda:

yeri dəyişdirilmiş şəkli tapmaq

Maqsəd:

- diqqəti inkişaf etdirmək

Oyunun təsviri

Müəllim lövhədə və ya stolun üzərində müəyyən ardıcıllıqla 5-6 şəkil yerləşdirir. Uşaqlar 10-12 saniyə ərzində sıralanmış şəkillərə baxırlar. Sonra isə gözlərini yumur və geri dönürlər. Bu zaman müəllim şəkillərdən birinin yerini dəyişir. Siqnaldan sonra uşaqlar gözlərini açıb geri dönürlər və yeri dəyişdirilmiş şəkli tapırlar.

Qeyd:

Qrupun səviyyəsindən asılı olaraq oyunu mürəkkəbləşdirmək, məsələn, bir neçə şəklin yerini dəyişdirmək olar.

7. Öz evini tap

Resurs:

uzunluğu(15 sm) və rəngi eyni olan, müxtəlif ində lentlər, stullar

Qayda:

lent-kilid ilə lent-açarı müqayisə edib, uyğun olanı tapmaq

Maqsəd:

• üst-üstə qoyma üsulu ilə əşyaları eninə görə müqayisə etmək bacarığı formalaşdırmaq;

• müqayisənin nəticələrini sözlərlə (“enli”, “ensiz” və s.) ifadə etmək bacarığını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim sinfin müxtəlif tərəflərinə stullar düzür. Hər stul bir ev hesab olunur. O, lentlərin yarısını uşaqlara paylayır, digər yarısını isə stulların üstünə qoyur. Sonra isə uşaqlar musiqi altında ritmik hərəkətlər edirlər. Müəllim “Yağış yağdı, tez evə girin” deyəndə uşaqlar tələsik öz evlərini axtarırlar. Onlar stuldakı lentlə əlindəkini müqayisə edib, uyğun olanını tapıb otururlar.

Oyun iki-üç dəfə təkrarlanır. Uşaqlar “açarları", müəllim isə “evlərin” yerini dəyişir.

Siçan və ayı üçün küknar ağacı 8.

Resurs:

ayı üçün hündür, siçan üçün alçaq karton ev, ayı və siçan şəkli, hər uşaq üçün hündürlüyü 15 sm və 10 sm olan küknar ağacı, ortadan düz xətt çəkilmiş ağ kağız

Oyunun təsviri

Müəllim hər uşağa ağ kağız paylayır. Sonra uşaqlarla birlikdə ayı və siçanın boyunu, evlərin hündürlüyünü müqayisə və müzakirə edir. Müəllim bütün uşaqlara hündür və alçaq küknar ağacı paylayır. Hündür küknar ağacını ayının evinin yanına, alçaq olanını isə siçanın evinin yanına "əkməyi" təklif edir.

Qayda:

hündür evin yanına uyğun küknar ağacını "əkmək".

Məqsəd:

- əşyaların hündürlüyünü müqayisə etmək bacarığı formalaşdırmaq;
- müqayisənin nəticələrini sözlərlə (“hündür”, “alçaq” və s.) ifadə etmək bacarığını inkişaf etdirmək.

9. Göbələklər

Resurs:

hündür və alçaq səbət, yalnız ayağının qalınlığı ilə fərqlənən göbələklər

Qayda:

qalın karton ayaqlı göbələyi hündür səbətə, nazik karton ayaqlı göbələyi alçaq səbətə qoymaq.

Maqsəd:

• Müqayisə nəticələrini "qalın", "nazik", "hündür", "alçaq" və s. kimi sözlərlə ifadə etmək;

• üst-üstə qoyma üsulu ilə əşyaları qalınlığına görə müqayisə etmək bacarığı formalaşdırmaq;

• diqqəti inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim hər uşağa qalın və nazik ayaqlı göbələk paylayır, uşaqlardan qalın ayaqları olan göbələkləri hündür səbətə, nazik ayaqlını isə alçaq səbətə qoymağı xahiş edir. Oyun zamanı müəllim müxtəlif suallarla göbələkləri müqayisə etmək qaydalarını müzakirə edir və lazım olduqda uşaqlara köməklik göstərir.

Nənəyə xiyar tutmasını bağlamağa kömək edək 10.

Resurs:

uzunluğu 18 və 12 sm, bərabər ində olan yaşıl kartondan xiyarlar, böyük və kiçik ölçülü (uşaqların sayına uyğun) balonlar, zəngli saat

Qayda:

uzun xiyarları böyük balona, qısa xiyarları isə kiçik balona yığmaq

Maqsəd:

• Üst-üstə qoyma üsulu ilə əşyaları uzunluğuna görə müqayisə etmək bacarığı formalaşdırmaq;

• Müqayisə nəticələrini sözlərlə şərh etmək.

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqların xiyar tutmasını necə bağlamağı izah edir. Hər uşağa müxtəlif uzunluğu olan xiyar və böyük, balaca banka maketi paylanılır. Uşaqlar müəyyən vaxt ərzində kiçik xiyarları kiçik balona, böyük xiyarları isə boyük balona yığmalıdırlar. Masanın üstündə artıq xiyar və balon şablonları qalmamalıdır.

Müəllim zəngli saatı işə salır və oyun başlanır.

11. Gülü tap

Resurs:

zəngli saat, gül şəkilli kartlar, səbət

Qayda:

mümkün qədər çox gül adlarını tapmaq

Maqsəd:

- Güllərin adlarını tanımaq;
- Qeyri-verbal təsvir və müşahidə bacarıqlarını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim müxtəlif gül şəkilli kartları uşaqlara paylayır.

Uşaqlardan ikisi bağban olur və onlara kart verilmir. Bağbanlar növbə ilə uşaqlara yaxınlaşır və uşaq öz kartındakı gülün adını çəkmədən onu təsvir edir. Əgər bağban həmin gülün adını tapırsa, kartı alıb səbətinə yığır. Hansı bağbanın səbətində daha çox gül kartı olsa, o, qalibdir.

Xoşbəxt əşyalar 12.

Resurs:

zəngli saat,
müxtəlif əşyaların
şəkilləri

Qayda:

mümkün qədər çox əşya
adı tapmaq

Maqsəd:

• Əşyaların adını tapmaq;
• Müşahidə və verbal təsvir bacarıqlarını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar qruplara bölünür və onlara müxtəlif əşyaların (pəncərə, qapı, ağac, ev və s.) şəkli paylanılır. Bir dəqiqə ərzində hər qrup ona düşən əşyanın necə xoşbəxt olacağını düşünür. Zəngdən sonra qruplar 30 saniyə ərzində bu barədə digərlərinə danışmalıdırlar. Məsələn: pəncərənin xoşbəxt olması üçün onu yumaq lazımdır. Digər qruplar cavabı bəyənirsə, əl çalır, əks halda, öz variantını söyləyirlər.

13. Parlaq qotazlar

Resurs:

plastik konteyner, saç geli, rəngli qotazlar, qara karton (gecə təsəvvürünü yaratmaq üçün), zərlər, maqqaş, qab

Qayda:

maqqaş vasitəsi ilə qotazları çıxarıb kağıza yapışdırmaq

Məqsəd:

- kiçik motorikanın inkişafını təmin etmək;
- oturaqlıq bacarığını inkişaf etdirmək;
- birgə işləmək bacarığını formalaşdırmaq;
- qruplaşdırma bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim plastik qabda saç gelini və zərləri qarışdırdıqdan sonra içinə rəngli qotazları əlavə edir. Daha sonra uşaqlara onları maqqaşla çıxarmağı tapşırır.

Uşaqlar bu oyunu cüt formada oynayırlar. Hər komandaya bir qara rəngli kağız verilir. Uşaqlar növbə ilə qotazları çıxarır, onun rəngini deyir və kağıza yapışdırırlar. Birinci uşağın seçdiyi rəngdə qotazı ikinci uşaq seçə bilməz.

Dinozavrın boyu 124.

Resurs:

konstruktor blokları, ağ kağız, rəngli qələmlər.

Qayda:

dinozavrın boyunu konstruktor blokları ilə ölçmək

Maqsəd:

- ölçü anlayışını formalaşdırmaq;
- nəticəni sözlərlə ("hündür", "alçaq") ifadə etmək bacarığını inkişaf etdirmək;
- əşyaların hündürlüyünü göstərmək bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqlara rəngli qələmlərlə dinozavr çəkməyi tapşırır. Daha sonra hər uşaq öz dinozavrının boyunu konstruktor bloku ilə ölçür. Kimin dinozavrı ən hündür olarsa, o uşaq qalib olur. Bunun üçün müəllim əvvəlcədən lövhədə çəkdiyi diaqramda bütün dinozavrların boylarını qeyd edir.

15. Gəl söhbət edək

Resurs:

top

Qayda:

müəllimin verdiyi sualları cavablandırmaq

Məqsəd:

- kommunikativ bacarıqları inkişaf etdirmək;
- məntiqi təfəkkürü inkişaf etdirmək;

Oyunun təsviri

Müəllim topu istənilən uşağa atıb, oyunu hər hansı bir cümlə ilə başlayır:

- Gəl, söhbət edək! Mən sehirbaz olmaq istəyirəm. Sənca, niyə?

Müəllim saniyə ölçəni qurur (minimum 15 saniyə). Uşaq vaxt bitənə qədər fikirləşib sualı cavablandırır.

Qırıq kamera 16.

Resurs:

şəkil, rəngli markerlər, lövhə

Qayda:

eşitdiyini düzgün təsvir etmək

Maqsəd:

• verbal təsvir və dinləyib-anlama bacarıqlarını inkişaf etdirmək;

• yaddaşı möhkəmləndirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə yaradırlar. Dairədən bir uşaq çağrılır və ona sadə elementli şəkil (məsələn, yolkanın yanında hədiyyə) göstərilir. Uşaq dairəyə qayıdıb, həmin şəkli qonşu uşağın qulağına pıçıldayır. Qonşu uşaq da məlumatı növbəti uşağın qulağına çatdırır. Beləliklə, məlumat bu formada, sözlərlə dairədəki sonuncu uşağa ötürülür. Sonuncu uşaq eşitdiyini lövhədə çəkir. Əgər onun çəkdiyi ilkin şəkil ilə uyğundursa, həmin qrup qalib gəlir.

Qeyd:

Əgər oyunda uşaqların sayı azdırsa (5-ə qədər), onda müəllim uşaqları tələsdirir. Uşaqlar şəkildə gördüyünün adını, rəngini, ölçüsünü, bir sözlə, hər şeyi təsvir edə bilər.

17. Alnımda nə var

Resurs:

kiçik ölçülü yapışqan kağızda şəkillər

Qayda:

təlimata uyğun sözü tapmaq

Məqsəd:

• verbal təsvir, dinləyib-anlama bacarıqlarını inkişaf etdirmək;

• məntiqi təfəkkürü inkişaf etdirmək

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqlardan birinin alnına şəkil yapışdırır. Həmin uşaq digərlərinə üzünü çevirərək soruşur:

- Alnımda nə var?

Uşaqlar şəkildəki əşyanın adını çəkmədən, onu sözlə izah edirlər. Bu izahatlar əsasında uşaq alnındakı əşyanın adını tapmağa çalışır. Əgər əşyanın adını tapırsa, qalib olur.

Mən kiməm 18.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

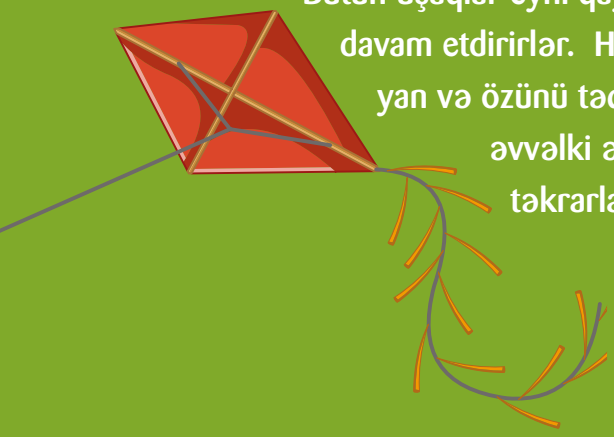
Özünü təqdim etmək və yoldaşlarının təqdimatını yadda saxlamaq

Maqsəd:

• nitqin inkişafı, dinləyib-anlama bacarıqlarını və diqqəti inkişaf etdirmək

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə yaradırlar. Birinci uşaq özünü ifadə edən bir əlamət və adını deyir (məsələn: Mən ağıllı Aydanam). Növbəti uşaq əvvəlkinin dediyini təkrarlayır, sonra isə özü haqqında danışır (O, ağıllı Aydandır. Mən cəsur Cavidəm). Bütün uşaqlar eyni qayda ilə oyunu davam etdirirlər. Heç kimi unutmayan və özünü təqdim edərkən əvvəlki əlamətləri təkrarlamayan uşaq qalibdir.



19. Gözəgörünməz rəqəm

Resurs:

içində qum olan böyük plastik konteyner, çubuq

Qayda:

yoxa çıxan rəqəmi tapmaq

Maqsəd:

- rəqəmlərlə bağlı bilikləri möhkəmləndirmək;
- diqqəti inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim qumun üstündə çubuqla bir neçə rəqəm yazır. Uşaqlar onları yadda saxlayıb, sonra müəllimin işarəsi ilə gözlərini yumurlar. Bundan sonra müəllim rəqəmlərdən birini silir. Uşaqlar gözlərini açıb, hansı rəqəmin yoxa çıxdığını söyləyirlər.

Rəssam 20

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

yadda saxlamaq, düzgün təsvir etmək

Maqsəd:

- yaddaşı möhkəmləndirmək;
- nitqi inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlardan biri rəssam rolunda olur. Müəllim "start" komandası verir. Rəssam təsvir edəcəyi uşağı seçir, diqqətlə ona baxır və sonra üzünü çevirir. Rəssam seçdiyi uşağın görünüşünü (saçını, geyimini, ayaqqabısını və s.) sözlə təsvir edir. Sonra isə uşaqlar yerlərini dəyişirlər. Yəni rəssam təsvir ediləcək uşaq, digəri isə rəssam olur. Kim daha dəqiq və əhatəli təsvir etsə, o, qalib sayılır.

21. Hörümçək toru

Resurs:

ip

Qayda:

ipi yoldaşına ataraq nəzakətli sözlərdən istifadə etmək

Maqsəd:

- nəzakətli sözlərdən istifadə vərdişi yaratmaq;
- komandada işləmək bacarığı formalaşdırmaq

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə şəklində otururlar. Müəllim ipi uşağa atıb, deyir: "Sabahın xeyir, Nigar". Nigar ipin bir ucunu tutur, eyni şəkildə digər uşağa atır. Oyun bütün uşaqlar salamlaşana qədər davam edir.

Qeyd:

Salamlaşmaq əvəzinə "Zəhmət olmazsa, ipi tut" kimi ifadələrdən də istifadə etmək olar. Uşaqlar müraciətə uyğun cavab verməlidirlər.

Deməyə-cəyəm! 22.

Resurs:

top

Qayda:

tək rəqəmlərin əvəzinə "deməyəcəyəm" demək

Məqsəd:

- tək və cüt rəqəmlərlə bağlı bilikləri möhkəmləndirmək;
- diqqəti inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə şəklində oturur, tək və cüt rəqəmlərə bölünürlər. Sonra sıra ilə topu bir-birinə atırlar. Tək rəqəmli uşaqlar öz rəqəmlərinin əvəzinə "Deməyəcəyəm" sözünü söyləyirlər. Məsələn: "Deməyəcəyəm", İki, "Deməyəcəyəm", "dörd" və s.

23. Torpaq, su, hava, od

Resurs:

top

Qayda:

komandaya uyğun heyvanların adını demək

Məqsəd:

- təbiət ünsürləri ilə tanış olmaq;
- canlılar haqqında bilikləri təkrarlamaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə şəklində dayanır, müəllim dairənin mərkəzində durur və "torpaq, su, hava, od" sözlərindən birini deyərək topu uşaqlardan birinə atır. Uşaq topu tutarkən həmin təbiət ünsürü ilə assosiasiya olunan heyvan adı çəkir. Məsələn, müəllim “torpaq” deyərsə, topu tutan uşaq soxulcan, “su” deyərsə, balıq, “hava” deyərsə, quş adı çəkməlidir. Müəllim “od” deyərsə, uşaqlar iki dəfə yerində fırlanmalıdırlar. Səhv edənlər oyundan kənarlaşırlar.

Tap görüm 24.

Resurs:

top, rəqəmli kartoçkalar

Qayda:

təlimata görə susmaq

Maqsəd:

- qonşu ədədlər anlayışını və diqqəti inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar əvvəlcədən rəqəmli kartoçkaları seçib, onu heç kimə göstərmirlər. Sonra dairə şəklində düzülərək topu bir-birinə atırlar. Tək rəqəmli olan uşaq öz rəqəmini söyləyir və istədiyi uşağa topu atır. Əgər topu tutan uşaq tək rəqəmlidirsə, o, öz rəqəmini deyir. Cüt rəqəmlidirsə, öz rəqəmini topu atan uşaqdan bu cür soruşur. Məsələn:

- Mən 1-dən çox, 3-dən azam. Tap görüm, hansı rəqəməm? Uşaq düzgün cavab verirsə, oyunda qalır.

Qeyd:

Oyunu tək rəqəmlərlə də oynamaq olar.

1. Avtomobillər

Resurs:

nömrələnmiş uzun
və qısa kağız lentlər

Qayda:

maşına uyğun qaraj
tapmaq

Maqsəd:

- əşyaları üst-üstə qoyma üsulu ilə uzunluğuna görə müqayisəetmə bacarığı formalaşdırmaq;
- rəqəmləri tanımaq.

Oyunun təsviri

Döşəməyə düzülmüş halqaların içərisinə nömrələnmiş lentlər qoyulur. Masanın üzərində də eyni lentlərdən var. Müəllim döşəmədəki lentləri "qarajların nömrələri", masadakıları isə "maşınların nömrələri" olduğunu izah edir. Uşaqlar masadakı rəqəmli lentlərdən sükan kimi istifadə edərək maşın sürürlər.

Müəllim: "Maşınlar qaraja" deyəndə uşaqlar əlindəki lentin eyni olanını (rəqəm və uzunuğuna görə eyni olan) tapıb, halqanın içinə girirlər. Oyun 3 dəfə təkrarlanır. Müəllim uşaqlara "qarajların" yerini və "maşın nömrələrini" dəyişməyi təklif edir.

Tək-cüt 2.

Resurs:

döşəmə və ya asfalt səth, skotç və ya təbaşir

Oyunun təsviri

Müəllim döşəmədə skotçla və ya asfalt səth üzərində təbaşirlə cədvəl, hər bir xanasında isə tək və ya cüt rəqəm yazır. Təlimata əsasən uşaqlar cədvəldə cüt və ya tək ədədlərin üzərinə tullanırlar. Onlar cüt ədədin üzərində hər iki ayaqla, tək ədədin üzərində isə bir ayaqla dayanmalıdırlar.

Qayda:

Təlimata əsasən tullanmaq

Maqsəd:

- fiziki aktivliyi təmin etmək;
- tək və cüt ədədlərlə bağlı biliyi möhkəmləndirmək.

Qeyd:

Bu oyunu oynamaq üçün hər komandada ən azı 2 nəfər olmalıdır. Oyundan fiziki mədəniyyət, musiqi və s. kimi məşğələlərdə istifadə etmək olar.

3. İnanıram-inanmıram

Resurs:

top

Qayda:

təlimata əsasən topu tutmaq

Məqsəd:

- fiziki aktivliyi təmin etmək;
- heyvanlar haqqında biliyi möhkəmləndirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə yaradır. Müəllim bir heyvana xas olan və ya olmayan xüsusiyyəti deyir (Məsələn, fil uça bilir, quşlar mağaralarda yaşayır, dovşanlar ot yeyir və s.) və topu mərkəzə atır. Uşaqlar topu tutmalıdırlar. Kim topu tutursa, müəllimə cavab verir. Həmin heyvana aid xüsusiyyət deyilibsə, onda uşaq "İnanıram, inanıram!" deyə cavab verir. Əgər olmayan xüsusiyyətdirsə, bu halda "İnanmıram, inanmıram!" deməlidir.

Topu tutan uşaq düzgün cavab vermirsə, dairəni tərk edir. Sonda qalan uşaq qalib olur.

Ortada qaldı

21.

Resurs:

top

Qayda:

topdan yayınıb "can" yığmaq

Maqsəd:

- fiziki aktivliyi təmin etmək;
- əməkdaşlıq bacarığını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar 2 komandaya bölünürlər. Bir komanda hər 2 tərəfdən qeyd edilmiş xəttin üzərində dayanır, digər komandanın uşaqları isə ortada olurlar. Xətdə dayanmış uşaqlar ortadakıları topla vurmağa çalışırlar. Ortadakılar isə topun onlara dəyməməsi üçün manevrlər etməlidirlər. Mərkəzdəki uşaqlar topu yerə dəyməmiş tutsalar, onlara “can” verilir. "Can" o deməkdir ki, əgər uşaqlara top dəysə, onlar “yanmırlar”, yəni oyunu davam etdirirlər. “Can”ın sayı nə qədər çox olsa, uşaqlar bir o qədər “yanmaqdan” qorxmurlar. Əgər “can” bitirsə və ya onu yığa bilmirlərsə, uşaqlar top onlara dəyən kimi oyundan kənarlaşırlar.

5. Pantomima

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

əvvəlki deyilmiş sozü təkrarlayaraq öz sözünü əlavə etmək

Maqsəd:

- qeyri-verbal ünsiyyət bacarığını inkişaf etdirmək;
- yaddaşı möhkəmləndirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairədə otururlar. Birinci uşaq bir söz deyir, ikinci isə onun sözünü təkrarlayıb, yenisini əlavə edir. Üçüncü uşaq birinci və ikinci sözü təkrarlayaraq üçüncünü deyir. Üçüncü uşaqdan sonra digərləri deyilmiş sözləri səssiz, hərəkətlərin köməyi ilə təqdim etməlidirlər və beləliklə, pantomima qururlar.

Sözləri ən dəqiq təsvir edə bilən qalibdir.

Şən qatar 6.

Resurs:

Yoxdur.

Oyunun təsviri

Uşaqlar əl-ələ tutaraq uzun bir qatar yaradırlar. Qatarın başındakı uşaq hansı tərəfə gedirsə, digərləri də oraya gedir. Başda olan uşaq çalışmalıdır ki, uşaqlar çaşıb, qatardan qopsunlar. Qopan uşaq oyundan çıxır. Sona qalan uşaq isə qalib olur. Müəllimin siqnalı ilə oyun başlayır və bitir.

Qayda:

oyunun sonuna qədər qatardan qopmamaq

Məqsəd:

- əməkdaşlıq bacarığını formalaşdırmaq;
- koordinasiya və cəldliyi inkişaf etdirmək.

7. Adını eşit

Resurs:

top

Qayda:

öz adını eşidəndə topu tutmaq

Maqsəd:

- reaksiya sürətini artırmaq;
- diqqət və çevikliyi inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairədə bir-birlərinə arxa çevirərək düzülürlər. Əlində top olan uşaq dairədəkinin birinin adını çəkib, topu atır. Öz adını eşidən uşaq çevrilib, topu tutmalıdır. Topu tuta bilən uşaq qalib olur.

Kenquru 8.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dizlərinin arasındakı topu sıxaraq hoppana-hoppana finişə istiqamətlənirlər. Əgər finişə çatmadan top düşərsə, uşaq oyundan çıxır. Topu yerə salmadan hamıdan tez finişə çatan uşaq qalib olur.

Resurs:

toplar

Qayda:

topla finişə çatmaq

Məqsəd:

koordinasiyasını inkişaf etdirmək

9. Vulkan

Resurs:

toplar

Qayda:

"lavadan" qaçmaq

Maqsəd:

- uşağın dünya görüşünü artırmaq;
- təxəyyülü inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairədə yaradırlar. Dairənin mərkəzində aparıcı (vulkan) və 2-3 uşaq (lava) dayanırlar. "Vulkan" bu sözlərlə oyuna başlayır:

- Hündür dağın ətəyində insanlar yaşayırlar. Onlar işləyir, ev tikir, paltar yuyur, rəqs edirlər (uşaqlar da "vulkanın" söylədiklərini hərəkətləri ilə göstərir). Birdən vulkan oyanır, içində lava qaynamağa başlayır, vulkan səs salır, amma insanlar məşğul olduqları üçün onu eşitmirlər. Vulkan püskürür, lavalar adamların üstünə tökülür.

"Lavalar" uşaqları tutmağa başlayırlar. Tutulan uşaqlar "vulkanın" yanına aparılır. Sonadək tutulmayan uşaq qalib olur.

Yaradıcı rəqəmlər 10.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

rəqəmləri təsvir etmək

Maqsəd:

- təxəyyülü inkişaf etdirmək;
- yaradıcı yanaşma vərdişini formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar iki komandaya ayrılıb, dairə formasında düzülürlər. Müəllim hər hansı bir rəqəm söyləyir və “start” komandasını verir. Sonra yüksək səslə 10-a qədər sayır. Bu zaman hər komanda rəqəmi daha fərqli necə təsvir edəcəyini düşünür. Müəllim “son” dedikdə uşaqlar həmin rəqəmi təqdim edirlər. Ən yaradıcı komanda qalib olur.

11. Kim kənarda qaldı

Resurs:

təbaşir və ya rəngli skotç

Qayda:

Təlimata uyğun çıxış yolunu tapmaq

Məqsəd:

sürətli qərar vermək, koordinasiya etmək, yaradıcı yanaşmaq, əməkdaşlıq bacarıqlarını formalaşdırmaq

Oyunun təsviri

Yerdə 2 kiçik kvadrat çəkilir. Uşaqlar iki komandaya ayrılırlar. Müəllim deyir:

- Hər iki komanda çalışmalıdır ki, komandanın bütün üzvləri kvadratın içərisinə yerləşsin. Amma bunu necə edəcəyinizi özünüz tapmalısınız.

Müəllim vaxtı təyin edir və oyun başlayır. Bütün üzvlərini kvadrata yerləşdirə bilən komanda udur.

Saat neçədir

12.

Resurs:

1-dən 12-yə qədər rəqəmli kartoçkalar, uzun və qısa karton ox

Qayda:

Verilmiş təlimata uyğun vaxtı tapmaq

Maqsəd:

• saatın "tam, yarısı" anlayışları haqqında bilikləri möhkəmləndirmək;

• əməkdaşlıq bacarığı formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

On iki uşaqdan ibarət dairə yaradılır. Dairədə duran uşaqlar saat obrazı yaratmaq məqsədi ilə 1-dən 12-ə qədər olan kartoçkaları əlində tuturlar. Digər iki uşaq isə əllərində uzun və qısa ox tutaraq dairənin mərkəzində dayanırlar.

Oyunu başlamaq üçün müəllim 5-ə qədər sayır. Bu zaman ortadakı uşaqlar bir-biri ilə pıçıldaşıb, əllərindəki oxu dairədə duran uşaqlara yönəldirlər. Üzərinə ox yönəlmiş uşaqlar yerə otururlar.

Müəllim “stop” komandasını verir və uşaqlardan soruşur:

- Saat neçədir?

Uşaqlar vaxtı tapmalıdırlar.

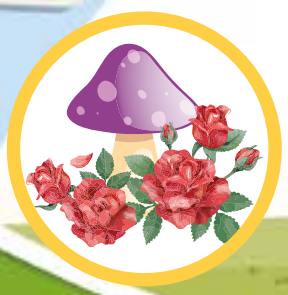
Qeyd:

Oyunu aşağıdakı variantda da oynamaq olar:

Müəllim deyir: "Saat 2-dir".

Saatın 2 olduğunu göstərmək üçün ortada duran uşaqlar öz oxlarını dairədəki 2 və 12 rəqəmlərini tutmuş uşaqlara yönəldirlər. Saat obrazındakı həmin uşaqlar yerə otururlar. Müəllim uşaqların vaxtı düzgün göstərib-göstərmədiyini digərlərindən soruşur.

13. Bitkilər



Resurs:

ağac, ot və ya onları imitasiya edən əşyalar

Qayda:

Oyunda olan bitkilərə xas xüsusiyyətləri göstərərək tutulmaqdan xilas olmaq

Məqsəd:

- bitkilər haqqında bilikləri möhkəmləndirilmək;
- fiziki aktivliyi təmin etmək.

Oyunun təsviri

Hər uşaq üçün bir bitki adı seçilir (məsələn, göbələk, gül, meyvə və s.). Ətrafa ağac-stul, ot-xalça düzülür. Güllərdən biri oyunu başlayır. Məsələn, "qızılgül". O, hansısa bitkini – "göbələyi" çağırır. "Göbələk" qaçır, "qızılgül" isə onu tutmağa çalışır. "Göbələk" tutulacağını hiss edəndə ağacın yanında oturur və başqa bitkinin adını – məsələn, "alma" deyir və "qızılgül" "alma"nı tutmağa çalışır. "Alma" isə ağaca dırmanır (stulun üstünə çıxır) və başqa bitkinin adını çəkir. O zaman "qızılgül" adı çəkilmiş bitkini tutmağa çalışır.

Əgər "göbələk" ağacın yanında oturmadan başqa bitkinin adını deyirsə və tutulursa, uduzur. Əgər "göbələk" ağacın yanında oturub, amma başqa bitki adı çəkmirsə və "qızılgül" onu tutursa, yenə "göbələk" uduzur və oyundan çıxır.

Qeyd:

Hər bitki üçün öz yetişdiyi yer (göbələk üçün ağacın dibi, meyvə üçün budaq, tərəvəz üçün otluq və s.) təhlükəsiz məkan sayılır.

Qucaqlaşma 124.

Resurs:

musiqi üçün aparat
(noutbuk, telefon və s.)

Qayda:

musiqi dayananda
yanındakını qucaqlamaq

Maqsəd:

- fiziki gərginliyi aradan qaldırmaq;
- müsbət əməkdaşlıq atmosferi yaratmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar şən musiqi sədaları altında rəqs edirlər. Onlar musiqi kəsilən zaman ən yaxın uşağı qucaqlayırlar. Sonra musiqi yenidən çalınır, bu dəfə isə uşaqlar cütlərlə rəqs edirlər və musiqi dayananda cüt şəkildə qucaqlaşırlar. Bu oyun böyük bir dairə yaranana qədər eyni şəkildə davam edir.

15. Gecə - gündüz

Resurs:

gündüz və gecə şəkilləri

Qayda:

gündüz və gecəyə uyğun fəaliyyəti göstərmək

Məqsəd:

- zaman anlayışını formalaşdırmaq;
- fiziki aktivliyi təmin etmək;
- komandada işləməyi öyrətmək.

Oyunun təsviri

Müəllim iki uşaq seçir, qalan uşaqlar isə dairə yaradırlar. İki uşaqdan biri "gündüz", digəri isə "gecə" olur. Onlar sıra ilə dairəyə daxil olurlar. "Gündüz" girəndə uşaqlar qaçır, hoppanır, hərəkət edirlər. "Gecə" daxil olanda isə uşaqlar yerində donurlar. Bu zaman kim hərəkətsiz dayana bilməsə, oyundan çıxır.

Qeyd:

"Gecə" və "gündüz" bir-biri ilə tez və uşaqların gözündən yayınaraq, gözlənilmədən yerini dəyişməlidirlər. Digər uşaqlar diqqətli və çevik olmalıdırlar.

Tayını tap 16.

Resurs:

müxtəlif mövzuda şəkillər

Qayda:

baxışların köməyi ilə qarşı tərəflə yerdəyişmə etmək

Oyunun təsviri

Uşaqlar əllərində müxtəlif mövzuda şəkillər (meyvə, tərəvəz, heyvanlar və s.) tutaraq dairədə otururlar. Eyni mövzudan iki şəkil olmalıdır. Müəllim hər hansı bir mövzuda danışır. Məsələn, o deyir: "Payızda çoxlu meyvələr yetişir". Əlində payız meyvəsinin şəkli olan uşaq danışmadan, yalnız baxışı ilə öz tayını tapıb, onunla yerini dəyişir. Düzgün yerdəyişmə edən uşaqlar qalibdirlər. Bu hərəkət bir neçə dəfə təkrarlanır və sonda müəllim uşaqlarla birlikdə seçimləri müzakirə edir.

Məqsəd:

- əşyaları qruplaşdırmaq;
- təlimatı anlamaq bacarığını formalaşdırmaq;
- kollektivdə dostluq atmosferi yaratmaq.

17. İşıqfor

Resurs:

işiqforun imitasiyasını yaratmaq üçün sarı, qırmızı, yaşıl rəngli vedrə və ya səbət, kiçik top

Qayda:

topu vedrənin (səbətin) içinə atmaq

Məqsəd:

- yol hərəkət qaydalarını öyrənmək;
- koordinasiyanı inkişaf etdirmək;
- fiziki aktivliyi təmin etmək.

Oyunun təsviri

Hər üç rəngli vedrə işıqfor rənginin sırası ilə düzülür. Uşaqlar sıra ilə topu vedrəyə – işıqfora atırlar. Əgər uşaq yaşıl rəngli vedrəyə topu ata bilsə, deməli, yolu keçə bilər, yəni oyunda qalır. Qırmızıya düşübsə – yolu keçə bilməz və oyundan çıxır. Topu sarı vedrəyə düşən uşaq iki dəfə ard-arda topu atmaq şansını qazanır.

Saat 18.

Oyunun təsviri

Müəllim rəqəmləri dairə formasında yerə düzür. Uşaqlar 2 komandaya ayrılaraq, dairədən kənarda dağınıq formada durur və ya yerlərində otururlar. Müəllim hər hansı bir fəaliyyəti səsləndirir. Məsələn: "Axşam saat 10:00-dur, yatırıq". Uşaqlar saatın əqrəblərini düzgün yerləşdirib, həmin fəaliyyətə uyğun hərəkəti göstərirlər. Hər iki tapşırığı düzgün edən komanda qalibdir.

Resurs:

1-dən 12-yə qədər rəqəm şəkli, qısa və uzun ox (saat əqrəbləri)

Qayda:

Təlimata uyğun vaxtı və fəaliyyəti düzgün göstərmək

Məqsəd:

- saat anlayışı haqqında bilikləri möhkəmləndirmək;
- komandada işləmək bacarığını formalaşdırmaq.

19. Kəndirbaz

Resurs:

təbaşir və ya skotç, uşaqların sayına görə xətkeş və ya qısa ip (30 sm)

Qayda:

qaməti düz saxlayaraq müxtəlif əl hərəkətləri etməklə xəttin üzərində yerimək

Maqsəd:

vestibulyar aparatı, böyük və kiçik motorikanı inkişaf etdirmək

Oyunun təsviri

Müəllim təbaşirlə döşəməyə düz xətt çəkir. Uşaqlar xətti kanat kimi təsəvvür edirlər və sıra ilə üzərindən keçməlidirlər. Xəttin üzərindən keçən zaman müəllim uşağa müxtəlif təlimatlar verir. Məsələn, xətkeşi (ipi) iki əlinlə önündə tut, daha sonra isə aşağıda, sağda, solda" və s.

Uşaq qamətini düz saxlamaqla, əlindəki xətkeşin yerini dəyişir və xəttin üzərində yeriyir. Əgər o, təlimatı yerinə yetirərkən ayağını xətdən kənara qoysa, kanatdan yıxılmış hesab edilir və oyundan kənarlaşdırılır.

Qeyd:

Oyunu daha da çətinləşdirmək istədikdə uşaqlar bu tapşırıqları gözüyumulu şəkildə edə bilərlər.

Həftənin günləri 20.

Resurs:

həftənin gününün adlarının simvolu (cümə – sarı dairə, şənbə – göy dairə və s.)

Qayda:

verilən təlimata uyğun hərəkət etmək

Maqsəd:

- həftənin günləri haqqında bilikləri möhkəmləndirmək;
- vaxt anlayışını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Birinci mərhələdə müəllim uşaqların sinəsinə həftənin günlərinin simvolunu sancır və tapşırıq verir:

- Həftəiçi günlər (həftənin iş günləri), bir komandaya düzlən!

Üzərində həftəiçi günlər olan uşaqlar komandalara yığılırlar (şənbə və bazar günü istisna olmaqla). Ən tez yığılan komanda qalib olur. Əgər uşaqlar birinci mərhələni uğurla keçdilərsə, müəllim deyir: "Uşaqlar, həftənin günlərinin ardıcıllığına görə sıraya düzlənin!" Sıra ilə ən birinci düzlənən komanda qalibdir.

21. Doğru-yanlış

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

doğru və yanlış olanları tapmaq

Məqsəd:

- dinləyib-anlama vərdişini formalaşdırmaq;
- heyvanlar haqqında bilikləri möhkəmləndirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə şəklində dayanırlar. Müəllim dairənin ortasında durur və müxtəlif fikirlər səsləndirir (quş uçur, ilan sürünür, tutuquşu gülür və s.). Əgər məlumat doğrudursa, uşaqlar deyiləni hərəkətlərlə ifadə edirlər, səhvdirsə, “yanlış” deyə cavab verirlər.

Qatar 22.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

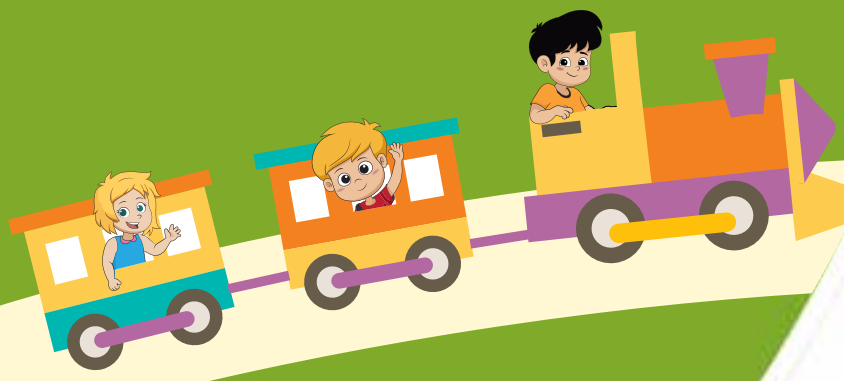
qatar səsini çıxarmaq

Maqsəd:

- artikulyasiya aparatını inkişaf etdirmək;
- istiqamət anlayışını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar iki qrupa bölünür. Müəllim sağ əlini qaldıranda 1-ci komandanın uşaqları da sağ əlini qaldıraraq “jjj” deyir. Sol əlini qaldıranda 2-ci komandanın uşaqları eyni hərəkəti edir və “şşş” deyir. Müəllim iki əlini yuxarı qaldıranda isə hər iki komanda “tu-tu-tu” deyir. Komandalar qaydaları mənimsədikdən sonra müəllim sağ və sol əllərini daha tez-tez dəyişir. Beləliklə, yaranan səs qatar səsinə bənzəyir.



23. Tip-top

Resurs:

rəngli boya

Qayda:

qaməti düz saxlayaraq, müxtəlif əl hərəkətlərini gözü ilə koordinasiya etmək

Məqsəd:

- gözün akkomodasiya qabiliyyətini inkişaf etdirmək;
- göz əzələlərini möhkəmləndirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqların şəhadət barmağının dırnağına boya sürtür (bu rəng yaşıl olsa, daha yaxşı olar). Uşaqlar şəhadət barmağının yastıq tərəfini burunlarının üzərində saxlayırlar.

Müəllim "səma" dedikdə, onlar şəhadət barmağını çevirib boyanmış dırnağına baxaraq, əlini yuxarı doğru aparır, “tip-top” dedikdə isə əvvəlki vəziyyətə qaytarırlar. Beləliklə, müəllim müxtəlif istiqamətdə bu cür təlimatlar verir.

Günəş sistemi 24.

Resurs:

təbaşir

Qayda:

uşağı tutmaq

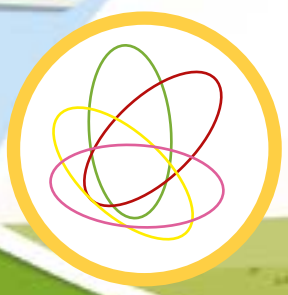
Maqsəd:

- Yer planeti və Ayın hərəkəti haqqında təsəvvürləri formalaşdırmaq;
- fiziki aktivliyi təmin etmək.

Oyunun təsviri

Döşəməyə biri digərindən kiçik iki iç-içə dairə çəkilir. İki uşaq seçilir. Onlardan biri "Günəş", digəri isə "Ay" olur. Qalan uşaqlar isə "Yer" planetidirlər. "Yer" planetləri birinci böyük dairənin, "Günəş" isə kiçik dairənin içindədir. "Yer planet"ləri öz oxu ətrafında yavaş-yavaş fırlanır. Müəllim əl çalmaqla oyuna start verir. Uşaqlar öz dairəsində qaçmağa başlayırlar. "Günəş" öz məkanından çıxmadan uşaqlardan birini tutmağa çalışır. Uşaqlar tutulacağını hiss edəndə "Ay"ı çağırır. Ay gəlib "Yer"in yanında, "Günəş" və "Yer" arasında qaçır. Bu zaman "Günəş" başqa "Yer planet"ini tutmağa çalışır. Əgər "Ay" gələnədək "Günəş" əlini uşağa ("Ay"ı çağıran uşağa) vura bilirsə, tutulmuş uşaq "Günəş", digəri isə "Yer planet"inə çevrilir.

25. Zaman təkəri



Resurs:

rəngli dairələr və ya təbaşir

Qayda:

təlimata uyğun çevik hərəkət etmək

Maqsəd:

- "dünən", "bu gün", "sabah" sözlərini yerində işlətməyi öyrətmək;
- vaxt anlayışını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqların sayına görə 2 dairə çəkilir. Dairənin biri döşəmədə, digəri isə uşağın arxasında olan divarda çəkilir. Uşaqlar döşəmədə olan dairədən arxada, divarda olan dairədən isə önda dururlar.

Müəllim deyir:

- Dünən yağış (qar) yağmışdı.

Uşaqlar yerindən tərpənmədən arxaya dönməli, arxadakı dairəyə iki əlləri ilə vurmalı və əvvəlki vəziyyətə qayıtmalıdırlar.

Müəllim bu dəfə deyir:

- Sabah yağış yağacaq.

İndi uşaqlar döşəmədəki dairənin içinə hoppanmalı, sonra isə əvvəlki vəziyyətlərinə qayıtmalıdırlar.

Müəllim "Bu gün yağış yağır" dedikdə uşaqlar yerindən tərpənmirlər.

Ədəbiyyat siyahısı

1. Эльконин Д.Б.>Психология игры. М.: Педагогика,1978.

2. Новоселова С.Л. (ред.) Игра дошкольника. М.: Просвещение,1989.

3. http://www.tipii.edu.az/az/article/431-qaydali-oyun-numunalari

4. https://www.dramanotebook.com/plays-for-kids/

5. https://www.todaysparent.com/toddler/20-fun-indoor-games/

6. https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/fiches-activites/jeux/2-jeux-pour-bouger-avec-chaminou/

7. https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/fiches-activites/jeux/aide-tibou-a-ranger-les-jouets/

8. https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/fiches-activites/jeux/acrobaties-geometriques/

9. https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/fiches-activites/jeux/batons-de-construction/

10. https://www.teteamodeler.com/boiteaoutils/sommaire/5ans.asp

11. https://www.educatout.com/activites/themes/les-jeux-diriges-100.htm

12. http://raguda.ru/sk/didakticheskie-igry-po-razvitiju-rechi-mladshih.html

Azərbaycan Respublikası
Təhsil Nazirliyi

2018