Qaydalı oyunlar

Fərqanə Seyidli

AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI
TƏHSİL NAZİRLİYİ

TƏHSİLDƏ İNKİŞAF VƏ İNNOVASİYALAR ÜZRƏ
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 vaxtı şən və səmərəli etmək üçündür.

Kataloqda məktəbəhazırlıq qrupu üçün oyunlar təqdim olunur. Bu oyunları kiçik yaşlı uşaqların inkişafı üzrə mütəxəssis Fərqanə Seyidli hazırlamış, beynəlxalq təcrübədə təsdiqini tapmış oyunları məktəbəhazırlıq qrupundakı uşaqlar üçün adaptasiya etmişdir.

Oyunlar 5-6 yaşlı uşaqların əqli qabiliyyətlərinin, sosial bacarıq və özünəxidmət vərdişlərinin inkişaf etməsinə, həmçinin məktəb həyatına adaptasiya olmasına dəstək göstərəcəkdir. Məktəbəhazırlıq qrupunda çalışan ibtidai sinif müəllimləri, digər pedaqoqlar, psixoloqlar, sosial işçilər və valideynlər bu kataloqdan yararlana bilərlər. 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 gələn digər qaydaların əhəmiyyəti barəsində təsəvvür yaradır. Qaydalı oyunlar zamanı uşaqların bilikləri artır, möhkəmlənir və onların şəxsi təcrübəsi zənginləşir. Bu səbəbdən qaydalı oyunlar təlimdə çox səmərəlidir.

Qaydalı oyunun strukturunun (oyun tapşırığı, qaydalar, oyun fəaliyyəti, nəticə) ən əsas komponenti - qaydalardır.

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

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

Didaktik oyunlar şərti olaraq 3 növə ayrılır:

- oyuncaqlarla (müxtəlif əşyalarla);
- şifahi və ya sözlü (məsələn: tapmacalarla);
- 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 anlaşıqlı şəkildə 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-ruhiyyə, əməkdaşlıq münasibətlərinin formalaşmasına dəstək göstərin.

1. Dəsmalları ayır

Resurs:

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

Qayda:

Enli və ensiz dəsmalları ayır.

Maqsəd:

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

Oyunun təsviri

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

- Eni eyni olan dəsmalları tapıb, səbətinizə yığın.

Növbəti mərhələdə isə müəllim uşaqlara dəsmalları rəng və enina görə seçməyi tapşırır.

Qeyd: Oyun zamanı müəllim müxtəlif suallarla uşaqlara müraciət edərək onları istiqamətləndirir.

Təsvirə görə tap 2.

Resurs:

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

Qayda:

Verilən izahata əsasən təsvir ediləni tap.

Maqsəd:

- xüsusiyyətlərə görə obyekti tanımaq;
- verbal təsvir bacarığını formalaşdırmaq;
- dinləmək bacarığını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairəyə düzülürlər. Müəllim bir uşağa 1 şəkil göstərir. Həmin uşaq təsvir edilmiş obyektin adını uşaqlara söyləmədən onu digər uşaqlara sözlə izah etməyə çalışır. Uşaqlar bu izahat əsasında obyektin nə olduğunu tapırlar.

Qeyd: Şəkildəki obyektlər müəllimin keçdiyi mövzuya uyğun olmalıdır.

3. Sehrli lampa

Resurs:

uşaqların sayına görə eni müxtəlif olan rəngli lentlər, fosforlu çubuq

Qayda:

Lenti fosforlu çubuğun üzərinə dola.

Məqsəd:

- müqayisə bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim oyunun şərtini izah edir: Uşaqlar 2 dəqiqə ərzində lentlər vasitəsi ilə fosforlu çubuğu dolamalıdırlar. Lentləri uşaqlar özləri seçirlər. Hansı uşaq fosforlu çubuğu az lentlə tamamilə örtəcəksə, o, qalib sayılır.

Sonda müəllim lentlə dolanmış fosforlu çubuğu yandırıb alınmış rəngi uşaqlarla birlikdə müşahidə edir.

Qeyd: Nəticə olaraq, uşaqlar anlamalıdırlar ki, fosforlu çubuğun üzərini tez və az sayda lentlə örtmək üçün enli lentlərdən istifadə etmək lazımdır. Uşaqlar bunu anlayana qədər oyun davam etdirilir.

Obyekti təsvir et

4.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Obyektin əlamətlərini sadala.

Maqsəd:

- obyektin xüsusiyyətlərini müəyyən etmək;
- verbal təsvir bacarıqlarını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim obyekti adlandırır. Uşaqlar obyektin əlamətlərini sadalayırlar. Məsələn, müəllim “inək” sözünü deyir. Uşaqlar inəyin xüsusiyyətlərini (inək – böyük, ot yeyən, süd verən, ev heyvanı və s.) sadalayırlar.

5. Lentləri ayır

Resurs:

zəngli saat, uşaqların sayına görə stul və çoxlu sayda lentlər

Qayda:

Enli və ensiz lentləri ayırıb, stulun ayağına dola.

Məqsəd:

• müqayisə etmək və nəticələrini sözlərlə ("enli", "ensiz", "daha enli", "daha ensiz") ifadə etmək.

Oyunun təsviri

Müəllim oyunun şərtini izah edir: 3 dəqiqə ərzində kim daha çox lenti öz stulunun ayaqlarına dolasa, o, qalibdir. Lentlər yalnız bir layla sarılmalıdır.

Qeyd:

Oyunun sonunda uşaq anlamalıdır ki, stolun ayağını çoxlu sayda lentlərlə dolamaq üçün ensiz olanları seçməlidir. Uşaqlar bunu anlayana qədər oyun davam etdirilir.

Yerdəyişmə 6.

Resurs:

müxtəlif mövzuda şəkillər

Qayda:

Yeri dəyişdirilmiş şəkli tap.

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 baxıb, sonra isə gözlərini yumur və geri dönürlər. Bu zaman müəllim bir şəklin yerini dəyişir. Müəllimin siqnalı ilə uşaqlar gözlərini açıb dönürlər və bu yerdəyişməni tapırlar.

Qeyd:

Uşaqların səviyyəsindən asılı olaraq oyunu mürəkkəbləşdirmək, məs. 1 neçə şəklin yerini dəyişdirmək olar.

7. Öz evini tap

Resurs:

müxtəlif rəng və ölçüdə olan cüt lentlər, stullar

Qayda:

Lentin tayını tap.

Maqsəd:

- üst-üstə qoyma üsulu ilə əşyaları müqayisə etmək bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim qrup otağının müxtəlif hissələrinə stullar düzür. Hər stul bir ev sayılır. O, lentlərin yarısını uşaqlara paylayır, digər yarısını isə stulların üstünə qoyur. Sonra isə uşaqlar musiqi altında hərəkət edirlər. Müəllim "yağış yağdı, tez evlərə girin" deyəndə uşaqlar tələsik öz evlərini axtarırlar. Onlar stuldakı lentlə əlindəkini müqayisə edib, uyğun stulu tapıb otururlar.

Qeyd: Oyun iki-üç dəfə təkrarlanır, uşaqlar "açarları", müəllim isə "evlərin" yerini dəyişir.

Siçan və ayı üçün küknar ağacı 8.

Resurs:

hər uşaq üçün hündür, alçaq karton ev, ayı və siçan şəkli, hündürlüyü 20 sm və 10 sm olan küknar ağacı, ortadan düz xətt çəkilmiş bir ağ kağız

Oyunun təsviri

Müəllim hər uşağa ağ kağız paylayır və uşaqlara tapşırır: Kağızın sağ tərəfində ayı, ona uyğun ev və küknar ağacı yapışdırın. Kağızın sol tərəfində isə siçan, ona uyğun ev və küknar ağacı yapışdırın.

Qayda:

Ölçülərinə görə əşyaları seç və qruplaşdır.

Maqsəd:

- əşyaları ölçülərinə görə qruplaşdırmaq;
- müqayisənin nəticələrini sözlərlə (“hündür”, “alçaq”) ifadə etmək;
- istiqamət anlayışını inkişaf etdirmək.

Qeyd:

Ayını və siçanı ölçülərinə görə fərqlənən başqa heyvanlarla da əvəz etmək olar.

9. Göbələklər

Resurs:

hündür və alçaq səbət, böyük və kiçik göbələklər

Qayda:

Böyük göbələyi hündür, kiçik göbələyi alçaq səbətə yığ.

Maqsəd:

- fərqli ölçüləri tanımaq və qruplaşdırmaq bacarığını formalaşdırmaq;
- diqqəti inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim hər uşağa böyük və kiçik ölçüdə göbələklər paylayır. Müəyyən edilmiş vaxt ərzində böyük göbələkləri hündür səbətə, kiçikləri isə alçaq səbətə yığmağı xahiş edir.

Qeyd: Oyun zamanı müəllim göbələkləri müqayisə etmək qaydalarını müxtəlif suallar vasitəsi ilə müzakirə edir və lazım olduqda uşaqlara köməklik göstərir.

Nənəyə xiyar tutmasını bağlamağa kömək edək 10.

Resurs:

uşaqların sayına uyğun böyük və kiçik ölçüdə balon və xiyar maketləri, zəngli saat

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqlara xiyar tutmasını bağlamağın qaydasını izah edir. Hər uşağa müxtəlif uzunluğu olan xiyar, böyük və kiçik balon maketi paylayır. Uşaqlar müəyyən vaxt ərzində kiçik xiyarları kiçik balona, böyük xiyarları isə böyük balona yığmalıdırlar.

Müəllim zəngli saatı işə salır və oyun başlanır.

Qeyd: Masanın üstündə artıq xiyar və balon şablonları qalmamalıdır.

Qayda:

Xiyarları balonun ölçüsünə uyğun seç.

Məqsəd:

- əşyaları üst-üstə qoyma üsulu ilə uzunluğuna görə müqayisə etmək.

11. Gülü tap

Resurs:

gül şəkilli kartlar,
2 səbət

Qayda:

Daha çox gül adı tap.

Maqsəd:

• xüsusiyyətinə görə obyekti tapmaq bacarığını inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim müxtəlif gül şəkilli kartları uşaqlara paylayır.

Uşaqlardan ikisi bağban olur. 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 olarsa, o qalibdir.

Xoşbəxt əşyalar 12.

Resurs:

zəngli saat, müxtəlif əşyaların şəkilləri

Qayda:

Əşyanın öz funksiyasını düzgün yerinə yetirə bilməsi üçün fikirləş və söylə.

Maqsəd:

• əşyaları dəyərləndirmək və onlarla düzgün rəftar vərdişlərini formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar 3-4 nəfərdən ibarət qruplara bölünür və onlara müxtəlif əşyaların (pəncərə, qapı, ağac, ev və s.) şəkli paylanır. Bir dəqiqə ərzində hər qrup ona düşən əşyanın necə xoşbəxt olacağını düşünür. Zəngdən sonra qruplar 30 saniyə ərzində bu barədə digərlərinə danışırlar. Məsələn: pəncərənin xoşbəxt olması üçün onu yumaq lazımdır. Digər qruplar cavabı bəyənirsə, əl çalır, əks halda öz variantını söyləyirlər.

13. Parlaq qotazlar

Resurs:

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

Qayda:

Maqqaş vasitəsi ilə qotazları çıxarıb kağıza yapışdır.

Məqsəd:

- kiçik motorikanın inkişaf etdirmək;
- birgə işləmək bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Müəllim plastik qabda saç gelini və zərləri qarışdırdıqdan sonra içinə rəngli qotazları əlavə edir. Uşaqlar bu oyunu cütlükdə oynayırlar. Hər cütlüyə bir qara rəngli kağız verilir. Uşaqlar növbə ilə qotazları plastik qabdan çıxarır, onun rəngini deyir və kağıza yapışdırırlar. Birinci uşağın seçdiyi rəngdə qotazı ikinci uşaq seçə bilməz.

Qeyd: Bu oyun kosmos mövzusunda istifadə oluna bilər.

Dinozavrın boyu

124.

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqlara kağızda rəngli qələmlərlə dinozavr çəkməyi tapşırır. Daha sonra hər uşaq öz dinozavrının boyunu konstruktor bloku vasitəsi ilə ölçür. Müəllim uşaqlardan dinozavrlarının boylarının neçə blokdan ibarət olduğunu soruşur və əvvəlcədən lövhədə çəkilmiş şkalada qeyd edir. Kimin dinozavrı ən hündür olarsa, o uşaq qalib olur.

Resurs:

lövhə, konstruktor blokları, ağ kağız, rəngli qələmlər

Qayda:

Dinozavrın boyunu konstruktor blokları ilə ölç.

Məqsəd:

- ölçmək bacarığını formalaşdırmaq;
- nəticəni sözlərlə (“hündür”, “alçaq”) ifadə etmək bacarığını inkişaf etdirmək;
- kiçik motorikanı inkişaf etdirmək.

15. Gəl söhbət edək

Resurs:

top, saniyə ölçən

Qayda:

Müəllimin verdiyi sualları cavablandır.

Maqsəd:

- kommunikasiya bacarığını inkişaf etdirmək;
- məntiqi 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 cavablandırır.

Qırıq kamera 16.

Oyunun təsviri

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

Qeyd:

Uşaqlar şəkildə gördüyünün adını, rəngini, ölçüsünü, bir sözlə, hər şeyi təsvir edə bilər.

Resurs:

şəkil, rəngli markerlər, lövhə

Qayda:

Düzgün təsvir et.

Məqsəd:

- verbal təsvir bacarıqlarını inkişaf etdirmək;
- yaddaşı möhkəmləndirmək.

17. Alnımda nə var

Resurs:

kiçik olçülü yapışqan kağızda şəkillər

Qayda:

Təlimata uyğun sözü tap.

Məqsəd:

- verbal təsvir etmək bacarığını formalaşdırmaq;
- məntiqi təfəkkürü inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

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

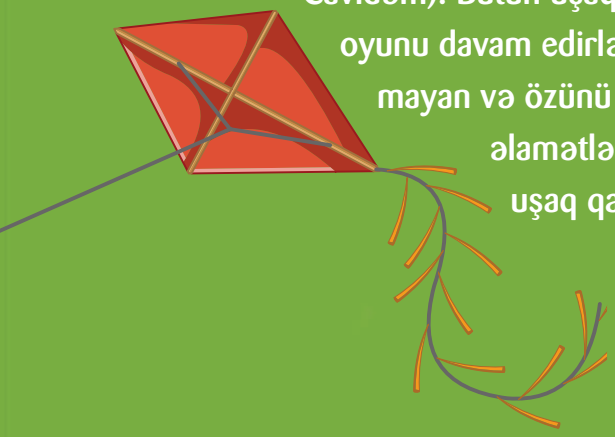
- Alnımda nə var?

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.

Oyunun təsviri

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



Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Yoldaşının təqdimatını yadda saxla və özünü təqdim et.

Məqsəd:

• nitqi, dinləyib- anlama bacarıqlarını və diqqəti inkişaf etdirmək.

19. Gözəgörünməz rəqəm

Resurs:

içində qum olan böyük plastik konteyner, çubuq

Qayda:

Yoxa çıxan rəqəmi tap.

Maqsəd:

- rəqəmlər haqqında bilikləri möhkəmləndirmək;
- diqqəti inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim qumun üzərində çubuq ilə rəqəmlər yazır. Uşaqlar onları yadda saxlayır, sonra müəllimin işarəsi ilə gözlərini yumurlar. Bundan sonra müəllim rəqəmlərdən birini silir. Uşaqlar gözlərini açıb, hansı rəqəmin çatmadığını söyləyirlər.

Rəssam 20

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. Rəssam təsvir ediləcək uşaq, digəri isə rəssam rolunda olur. Kim daha dəqiq və əhatəli təsvir etsə, o qalib sayılır.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Yadda saxla, düzgün təsvir et.

Məqsəd:

- yaddaşı möhkəmləndirmək;
- nitqi inkişaf etdirmək.

21. Hörümçək toru

Resurs:

ip

Qayda:

İpi yoldaşına at və nəzakətli sözlərdən istifadə et.

Maqsəd:

- nəzakətli sözlərdən istifadə vərdişini yaratmaq;
- komandada işləmək bacarığının formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə şəklində otururlar. Müəllim ipin ucunu əlində saxlayıb, yumağı uşağa atır və deyir: “Sabahın xeyir, Nigar”. Nigar ipin bir ucunu tutur, eyni şəkildə yumağı digər uşağa atır. Oyun bütün uşaqlar salamlaşana qədər davam edir.

Qeyd:

Salamlaşmaq əvəzinə “Zəhmət olmasa, ipi tut” kimi ifadələrdən də istifadə etmək olar. Uşaqlar müraciətə uyğun cavab verməlidirlər.

Deməyə-cəyəm! 22.

Resurs:

top

Qayda:

Tək rəqəmin əvəzinə "deməyəcəyəm" söylə.

Maqsəd:

- cüt və tək rəqəmlə 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 uşaq öz rəqəminin əvəzinə "deməyəcəyəm" sözünü söyləyir, cüt rəqəmli uşaq isə öz rəqəminin adını deyir. Əgər tək rəqəmli uşaq "deməyəcəyəm" sözü əvəzinə öz rəqəmini söyləyirsə, o, oyundan çıxır.

23. Torpaq, su, hava, od

Resurs:

top

Qayda:

Təbiət ünsürünə uyğun heyvan adını söylə.

Maqsəd:

- 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 çəkir. Müəllim “od” deyərsə, uşaqlar iki-üç dəfə yerində fırlanırlar.

Səhv edənlər oyundan kənarlaşırlar.

Tap görüm 24.

Oyunun təsviri

Uşaqlar əvvəlcədən rəqəmli kartoçkaları seçib, onu heç kimə göstərmirlər. Sonra dairə şəklində düzülərək topu bir-birinə atırlar. Əlində top olan uşaq tək rəqəmlidirsə, o, öz rəqəmini söyləyir və istədiyi uşağa topu atır. Topu tutan uşaq da tək rəqəmlidirsə, o, öz rəqəmini deyir. Əgər topu tutan uşaq 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 eynən tək rəqəmlərlə də oynamaq olar.

Resurs:

top, rəqəmli kartoçkalar

Qayda:

Təlimata görə davran.

Məqsəd:

- qonşu ədədlər anlayışını öyrətmək;
- diqqəti inkişaf etdirmək.

1. Avtomobillər

Resurs:

nömrələnmiş
cüt kağız lentlər,
uşaqların sayına görə
idman halqası

Qayda:

Maşına uyğun qaraj tap.

Maqsəd:

- çevikliyi inkişaf etdirmək;
- rəqəmləri tanımaq.

Oyunun təsviri

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

Müəllim:"maşınlar qaraja" deyəndə uşaqlar əlindəki lentin eyni nömrəlisini halqada tapıb, onun içinə girirlər. Oyun 3 dəfə təkrarlanır, müəllim "qarajların" yerini dəyişir və uşaqlara "maşın nömrələrini" dəyişməyi təklif edir.

Tək-cüt 2.

Oyunun təsviri

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

Qeyd:

Bu oyunu oynamaq üçün hər komandada ən azı 2 nəfər olmalıdır.

Resurs:

döşəmə və ya asfalt səth, skotç və ya təbaşır

Qayda:

Təlimata əsasən tullan.

Məqsəd:

- fiziki aktivliyi təmin etmək;
- tək və cüt ədədlər haqqında biliyi möhkəmləndirmək.

3. İnanıram-inanmıram

Resurs:

top

Qayda:

Təlimata əsasən topu tut.

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 mağarada yaşayır, dovşanlar ot yeyir və s.) və topu mərkəzə atır. Uşaqlar topu tutur. Kim topu tutursa, o, müəllimə cavab verir.

Həmin heyvanda olan xüsusiyyət deyilibsə, uşaq "İnanıram, inanıram!" söyləyir.

Əgər olmayan xüsusiyyətdirsə, bu halda uşaq "İnanmıram, inanmıram!" deməlidir.

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

Ortada qaldı

21.

Oyunun təsviri

Uşaqlar 2 komandaya bölünürlər. Birinci komanda hər 2 tərəfdən qeyd edilmiş xəttin üzərində dayanır, digəri isə ortada qalırlar. Xətdə dayanmış uşaqlar ortadakıları topla vurmağa çalışırlar. Ortada qalanlar topun ona dəyməməsi üçün manevrlər edirlər. Uşaqlar topu yerə dəyməmiş tutsalar, onlara “can” verilir. Əgər “can”ın sayı bitirsə, ya da “can” yığa bilmirlərsə, top uşaqlara dəyən kimi oyundan kənarlaşırlar. Ortadakı uşaqların hamısı "yansa", yerini o biri komanda ilə dəyişir. "Can" o deməkdir ki, əgər uşaqlara top dəysə, onlar “yanmırlar” və oyunu davam edirlər. “Can”ın sayı nə qədər çox olsa, uşaqlar bir o qədər “yanmaqdan” qorxmurlar.

Resurs:

top

Qayda:

Topdan yayın, "can" yığ.

Məqsəd:

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

5. Kinolent

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Əvvəlki deyilmiş sozü təkrarlayıb, öz sözünü əlavə et, pantomima qur.

Maqsəd:

- qeyri-verbal ünsiyyət bacarıqlarını 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, ikinci sözü təkrarlayaraq ona uyğun üçüncü sözü əlavə edir. Üçüncü uşaqdan sonra digərləri deyilmiş sözləri hərəkətlərin köməyi ilə təqdim edirlər. Beləliklə, pantomima qururlar. Ən dəqiq təsvir edən qalibdir.

Şən qatar 6.

Oyunun təsviri

Uşaqlar bir-birinin belindən tutaraq uzun bir qatar yaradırlar. Qatarın başındakı uşaq hansı tərəfə gedərsə, 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.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Oyunun sonuna qədər qatardan qopma.

Məqsəd:

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

7. Adını eşit

Resurs:

top

Qayda:

Adını eşidəndə topu tut.

Maqsəd:

- diqqət və çevikliyi inkişaf etdirmək

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairəyə arxalarını çevirərək düzülürlər. Əlində top olan uşaq digərinin adını çəkib, topu atır. Adı çəkilən uşaq çevrilib topu tutur və oyunu davam edir. Əgər adını eşidib, topu tuta bilmirsə, oyundan kənarlaşır.

Kenquru 8.

Resurs:

toplar

Qayda:

Top ilə finişə çat.

Maqsəd:

- fiziki inkişafı təmin etmək.

Oyunun təsviri

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

9. Vulkan

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

"Lavadan" qaç.

Maqsəd:

- dünyagörüşünü artırmaq;
- təxəyyülü inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Uşaqlar dairə yaradır. Dairənin mərkəzində aparıcı (vulkan) və 2-3 uşaq (lava) dayanır. "Vulkan" bu sözlərlə oyuna başlayır:

- Hündür dağın ətəyində insanlar yaşayırlar. Onlar işləyir, ev tikir, paltar yuyur, rəqs edirlər (uşaqlar "vulkanın" söylədiklərini hərəkətləri ilə göstərirlər). Birdən vulkan oyanır və püskürür!

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

Yaradıcı rəqəmlər 10.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Rəqəmləri maraqlı təsvir et.

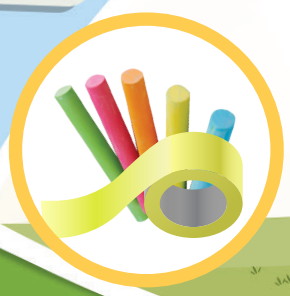
Maqsəd:

- təxəyyülü inkişaf etdirmək;
- yaradıcı yanaşma vərdişini formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

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

11. Kim kənarda qaldı



Resurs:

təbaşir və ya rəngli skotç, zəngli saat.

Qayda:

Çıxış yolunu tap.

Məqsəd:

- sürətli qərar vermənı;
- koordinasiyanı inkişaf etdirmək;
- əməkdaşlıq bacarıqlarını formalaşdıraq

Oyunun təsviri

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

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

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

Saat neçədir? 12.

Oyunun təsviri

On iki uşaqdan ibarət dairə yaradılır. Dairədə duran uşaqlar saat obrazı yaratmaq məqsədi ilə 1-dən 12-ə qədər rəqəmli kartoçkaları əlində tuturlar. Digər iki uşaq isə əllərində uzun və qısa ox tutaraq dairənin mərkəzində dayanırlar. Müəllim oyunun gedişatını izah edir və oyun başlayır. Müəllim 5-ə qədər sayır. Bu zaman ortada durmuş uşaqlar bir-biri ilə pıçıldaşıb, əlindəki oxu dairədə seçdikləri 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 "Saat ikidir" deyir.

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

Resurs:

1-12-yə qədər rəqəmli kartoçka, uzun və qısa saat əqrəbini əvəzləyən karton ox

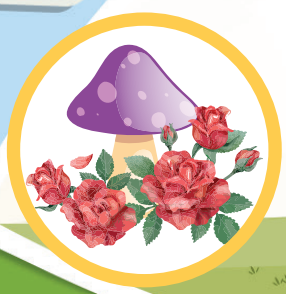
Qayda:

Verilmiş təlimata uyğun vaxtı tap.

Məqsəd:

- saatın "tam", "yarısı" anlayışları haqqında bilikləri möhkəmləndirmək;
- əməkdaşlıq bacarığını formalaşdırmaq.

13. Bitkilər



Resurs:

ağac və ot və ya onları imitasiya edən əşyalar

Qayda:

Bitkilərə xas olan xüsusiyyəti göstərərək tutulmaqdan xilas ol.

Məqsəd:

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

Oyunun təsviri

Hər uşaq üçün bir bitki adı seçilir (məsələn, göbələk, gül, meyvə və s.). Ətrafa "ağac" – stul, "ot" – xalça qoyulur. 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 dırmaşır (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 – ağacın dibi, meyvə – ağacın budağı, tərəvəz – otluq və s.) təhlükəsiz məkan sayılır.

Qucaqlaşma 124.

Resurs:

musiqi qoşmaq üçün aparat (noutbuk, telefon və s.)

Qayda:

Musiqi dayananda yanındakını qucaqla.

Maqsəd:

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

Oyunun təsviri

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

15. Gecə - gündüz

Resurs:

gündüz və gecə şəkilləri

Qayda:

Gündüz və gecəyə uyğun fəaliyyəti göstər.

Məqsəd:

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

Oyunun təsviri

Müəllim iki uşaq seçir. Uşaqlardan biri “gündüz”, digəri isə “gecə” olur. Qalan uşaqlar isə dairə yaradırlar. "Gecə" ilə "gündüz" növbə ilə dairəyə daxil olurlar. ”Gündüz” olanda uşaqlar qaçır, hoppanır, hərəkət edirlər. “Gecə” daxil olan zaman uşaqlar yerində donurlar. Kim hərəkətsiz dayana bilməsə, oyundan çıxır.

Qeyd:

“Gecə” və “gündüz” uşaqların gözündən yayınaraq, gözlənilmədən yerini dəyişməlidirlər.

Tayını tap 16.

Oyunun təsviri

Uşaqlar əllərində müxtəlif mövzuda şəkillər (meyvə, tərəvəz, heyvanlar və s.) tutaraq dairədə otururlar. Eyni mövzudan iki şəkil olur. Müəllim hər hansı bir mövzuda danışır. Məsələn, payızda çoxlu meyvələr yetişir.

Əlində payız meyvəsinin şəkli olan uşaqlar 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.

Resurs:

müxtəlif mövzuda şəkilllər

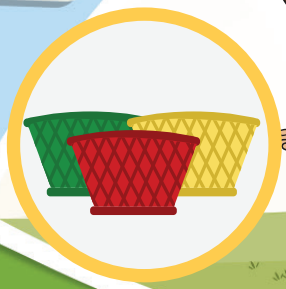
Qayda:

Baxışların köməyi ilə tayınla yerini dəyiş.

Məqsəd:

- əşyaları qruplaşdırmaq;
- kollektivdə dostluq atmosferi yaratmaq.

17. İşıqfor



Resurs:

işıqforu imitasiyası üçün sarı, qırmızı, yaşıl rəngli vedrə və kiçik toplar

Qayda:

Topu vedrənin (səbətin) içinə at.

Məqsəd:

- yol hərəkət qaydalarını öyrənmək;
- koordinasiyanı inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

İşıqfor rənginda olan vedrələr sıra ilə düzülür. Uşaqlar növbə ilə topu vedrəyə - işıqfora atırlar. Qırmızı vedrəyə topu düşən uşaq yolu keçə bilməz, yəni oyundan çıxır. Əgər topu sarı vedrəyə düşsə, uşaq iki dəfə top atmaq şansını qazanır. Əgər uşaq yaşıl rəngli vedrəyə topu ata bilsə, deməli, yolu keçə bilər, yəni oyunda qalır.

Saat 18.

Resurs:

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

Qayda:

Təlimata uyğun vaxtı və fəaliyyəti düzgün göstər.

Maqsəd:

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

Oyunun təsviri

Müəllim rəqəmləri dairə formasında yerə düzərək 2 saat yaradır. Uşaqlar 2 komandaya ayrılır. Muəllim tapşırıq verir. Məsələn, “Axşam saat 10:00-dur, yatırıq”.

Komandadan bir uşaq saatın əqrəblərini düzgün yerləşdirib, həmin fəaliyyətə uyğun hərəkəti göstərir.

Tapşırığı düzgün yerinə yetirə bilməyən uşaq oyundan çıxır. Sona hansı komandanın üzvü qalırsa, qalibdir.

19. Kəndirbaz

Resurs:

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

Qayda:

Qaməti düz saxlayaraq müxtəlif əl hərəkətləri etməklə xəttin üzərində yeri.

Məqsəd:

- vestibulyar aparatı;
- böyük və kiçik motorikanı inkişaf etdirmək.

Oyunun təsviri

Müəllim təbaşirlə döşəməyə düz xətt çəkir. Uşaqlar xətti kanat kimi təsəvvür edir və sıra ilə üzərindən keçirlər. 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 günün adlarının simvolu (cümə-sarı, şənbə - göy dairə və s.)

Qayda:

Həftənin günlərini və ardıcıllığını tap.

Maqsəd:

• həftənin günləri haqqında bilikləri möhkəmləndirmək.

Oyunun təsviri

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

– Həftə içi günlər, bir komandaya düzlənin!

Üzərində həftə içi günlərinin simvolu 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!

21. Doğru-yanlış

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Doğru və yanlış olanları tap.

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.). Uşaqlar əgər məlumat doğrudursa, deyiləni hərəkətlərlə ifadə edirlər, əgər səhvdirsə, “yanlış” işarəsini (iki qolunu çarpaz şəkildə sinədə tutmaq) göstərirlər.

Qatar 22.

Resurs:

Yoxdur.

Qayda:

Qatar səsini çıxart.

Maqsəd:

- artikulyasiya aparatını inkişaf etdirmək;
- sağ-sol anlayışını formalaşdırmaq.

Oyunun təsviri

Uşaqlar iki qrupa bölünür. Müəllim sağ əlini qaldıranda 1-ci komandanın uşaqları da sağ əlini qaldıraraq, "JJJ" deyir. Müəllim sol əlini qaldıranda 2-ci komandanın uşaqları sol əlini qaldırır və "ŞŞŞ" səsini 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 saxla, əl hərəkətlərini göz ilə koordinasiya et.

Maqsəd:

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

Oyunun təsviri

Müəllim uşaqların şəhadət barmağının dırnağına boya sürtür (yaşıl rəngdə olsa, daha yaxşı olar). Uşaqlar qamətini düz tutaraq şəhadət barmağının yastıq tərəfini burunlarının üzərində saxlayırlar.

Müəllim, məsələn, səma dedikdə, uşaqlar şəhadət barmağını çevirib boyanmış dırnağına baxaraq, əlini yuxarı doğru aparır. Müəllim "tip-top" dedikdə isə uşaqlar barmaqlarını əvvəlki vəziyyətə qaytarırlar.

Beləliklə, müəllim müxtəlif istiqamətdə bu cür təlimatları 5-10 dəfə təkrarlayır.

Günəş sistemi 24.

Resurs:

təbaşir

Qayda:

Təlimatı yerinə yetir.

Məqsəd:

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

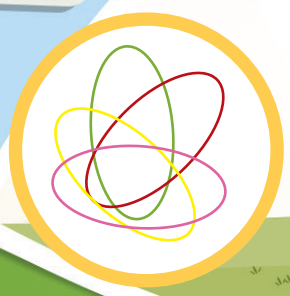
Oyunun təsviri

Döşəməyə biri digərindən kiçik iki iç-içə dairə çəkilir. Uşaqlardan biri “Günəş”, biri “Ay” digəri isə “Yer” planeti olur. “Yer” planeti böyük, “Günəş” kiçik dairənin içindədir. "Ay" böyük dairənin kənarında dayanır. Oyun zamanı "Aydan" başqa heç kim öz dairəsindən çıxa bilməz. Müəllim əl çalır və oyun başlayır.

"Günəş" dairənin mərkəzində duraraq yavaş-yavaş fırlanır. "Yer planeti" "Günəş"in başına dolanaraq öz dairəsinin içində gəzir. Onlar bir- birinə yaxınlaşdıqda "Günəş" "Yer planeti"ni tutmağa calışır. "Yer" hiss edəndə ki, "Günəş" onu tuta bilər, o zaman “Ay”ı çağırır. "Ay " dairəni keçərək tez “Yer”in yanında, “Günəş” və “Yer” arasında dayanır. Əgər “Ay” gələnədək “Günəş” əlini "Yer planeti"nə vura bilirsə, tutulmuş uşaq uduzur.

Qeyd: Oyunda üç uşaq oynaya bilər. Uşaqların biri uduzduqda növbəti üç uşaq oyuna dəvət edilir.

25. Zaman təkəri



Resurs:

halqalar və ya təbaşir

Qayda:

Təlimata uyğun çevik hərəkət et.

Məqsəd:

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

Oyunun təsviri

Uşaqların sayına görə 2 rəngdə 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 vəziyyətlərinə qayıtmalıdırlar.

Müəllim bu dəfə deyir:

- Sabah yağış yağacaq.

İndi uşaqlar önda olan 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