

**100 ԽԱՂ
ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ
ՀԱՄԱՐ**

ԿԱԶՄԵՑ ԱՍՏԴԻԿ ԲԱԼԱՅԱՆԸ

ԵՐԵՎԱՆ 2016

Առյուծասիրտ սանիս՝
Նարեկ Բալասանյանի
անմար հիշատակին:

ՆԱԽԱԲԱՆ

Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը...

Վ. Ա. Սուխամլինսկի

Բոլոր ժամանակներում էլ երեխաները ձգտել են խաղալ... Այն ինքնաարտահայտման, ինքնակայացման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը և իրենք իրենց ճանաչելու հրաշալի միջոց է:

Այն մասին, թե ինչն է ստիպում երեխային խաղալ, կան բազմաթիվ կարծիքներ: Ոմանք այդ երևույթը բացատրում են երեխայի մեջ եղած ավելորդ էներգիան սպառելու անհրաժեշտությամբ, մյուսները հաստատում են, որ երեխայի խաղն ինչ–որ դեր կատարելու պահանջմունքի արտահայտությունն է, կամ, որ խաղի օգնությամբ երեխան ճանաչում է շրջապատող աշխարհը:

Հոգեբանների կարծիքով՝ խաղը երեխայի հոգեկան գործառույթների զարգացման կարևոր միջոց է: Այն տալիս է երեխայի գործառույթային ուժերը ակտիվացնելու և դրանք ազատ դրսևորելու հնարավորություն: Որքան էլ տարբեր լինեն խաղի վերաբերյալ մոտեցումներն ու ձևավորված տեսությունները, բոլորն էլ ընդունում են, որ խաղը երեխաների զարգացման հրաշալի միջոց է: Այն նաև դաստիարակության անփոխարինելի միջոց է: Խաղի միջոցով ձևավորվում են գրեթե բոլոր այն որակներն ու հատկությունները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն իր ողջ կյանքի ընթացքում: Օրինակ՝ դժվար է պատկերացնել այն մարդու կյանքը, ով չունի մարդկանց հետ շփվելու, հաղորդակցվելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու կարողություններ, զարգացած մտածողություն, երևակայություն, տրամաբանություն, համբերատարություն, արագ կողմնորոշվելու, ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողություն, ուրիշներին օգնելու պատրաստակամություն և այլն:

Խաղն իրականացնում է մի շարք գործառույթներ, որոնք չեն կարող իրագործվել գործունեության ուրիշ ոչ մի տեսակով:

Խաղը մարդու գործունեության մյուս տեսակներից տարբերվում է նրանով, որ այն բացառում է հարկադրանքի տարրը: Պարտադրել երեխային խաղալ, նշանակում է այդ գործընթացը դարձնել նրա համար անիմաստ և անհետաքրքիր: Երեխան պետք է բացարձակ կամովին ընդգրկվի խաղում կամ դուրս գա խաղից: Նա պետք է ազատ լինի «ուզում եմ խաղալ» կամ «չեմ ուզում» հարցերի ընտրության մեջ: Այսպիսով՝ խաղային գործունեության հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրության զգացումն է: Ինչպես նշում է հայտնի հոգեբան և մանկավարժ Շալվա Ամոնաշվիլին. «Խաղային գործունեության

գործընթացում ազատ ընտրության զգացումը երեխայի մոտ դառնում է անհրաժեշտություն: Եվ ամեն մի գործունեություն, որը երեխային տալիս է այդ զգացումն ապրելու հնարավորություն, մոբիլիզացնում է նրա բոլոր ուժերը, և երեխան ամբողջությամբ ու անարգել ցուցաբերում է դրանք»⁰:

Չնայած որ խաղային գործունեությունը բնութագրվում է ազատ ընտրության հնարավորությամբ՝ չի նշանակում, որ այն չի պահանջում կամային լարում, դժվարությունները հաղթահարելու ուժ և կարողություն: Ընդհակառակը, «հենց խաղն է հնարավորություն տալիս, որ երեխայի զարգացող ուժերը գտնեն այն սահմանները, որոնց հաղթահարման դեպքում էլ կատարվում է իրական զարգացումը»⁰: Այսինքն՝ խաղը սոսկ հաճույք, զվարճանք չէ, այլ բավական լուրջ գործունեություն՝ հետաքրքրաշարժ հագուստով:

Նշենք կոնկրետ այն գործառնություններից մի քանիսը, որ իրականացնում է խաղը որպես գործունեության տեսակ:

1. Խաղը թեթևացնում է սխալների և անհաջողությունների թողած ազդեցությունը: Լինելով գործունեության բավականին լուրջ տեսակ՝ այն միևնույն ժամանակ երեխայի մեջ չի առաջացնում հիասթափության, անհաջողության զգացողություն: Այսօր մանկավարժության մեջ տարածված է այն կարծիքը, որ իբր խաղ – մրցույթները ոչ թե օգտակար, այլ, ընդհակառակը, վնասակար են և նույնիսկ «հակամանկավարժական»⁰: Դա բացատրվում է խաղում հաղթողների և պարտվողների առկայությամբ: Լավ է, որ կան հաղթողներ, բայց պարտությունը լուրջ հետևանքներ է ունենում. այն պատճառ է դառնում երեխաների ցածր ինքնագնահատականի ձևավորման համար: «Իրական խնդիրն այն չէ, թե ինչն է լավ՝ ցածր, թե բարձր ինքնագնահատականը, կարևոր է, որ այն լինի համարժեք, այսինքն՝ որ երեխան հստակ գնահատի իր իրական ուժերն ու հնարավորությունները»⁰: Հենց այդ է պատճառը, որ երեխան պետք է խաղա և խաղի ընթացքում ձևավորի իսկական, բազմակողմանի ինքնագնահատական: Բիարկե, շատ կարևոր է, որ երեխան խաղա ոչ թե մեկ, այլ տարբեր խաղեր, ոչ թե մեկ, այլ տարբեր մարդկանց հետ: Խաղերի ու խաղընկերների բազմազանության պայմաններում երեխան մե՛կ կպարտվի, մե՛կ հաղթող կճանաչվի՝ հնարավորություն ստանալով կողմնորոշվելու՝ ինչ գիտի և կարող է անել ինքը, իսկ ինչը՝ ոչ:

2. Խաղը անփոխարինելի միջոց է երեխայի երևակայությունը զարգացնելու համար: «Խաղի անհրաժեշտ բաղադրամասը՝ երևակայվող իրադրությունը, որը ներմուծվում է «էթե» բառի օգնությամբ, երեխայի կողմից կուտակված մտապատկերների, տրամաբանության կանոնների և ճշմարտանմանության պահանջների կողմից չճնշված ձևափոխություն է: Երևակայական պատկերն այստեղ հանդես է գալիս որպես խաղային

⁰ Амонашвили Ш., Игра в учебно-познавательной деятельности младших школьников, "Перспективы", 1/1987, стр. 82.

⁰ Նույն տեղում, էջ 84:

⁰ Беляков Е. А., 365 развивающих игр, М., Рольф, Айрис-пресс, 1999, стр. 5.

⁰ Նույն տեղում, էջ 5:

գործունեության ծրագիր»⁰: Ճիշտ չէ այն կարծիքը, թե խաղալիս երեխաները չունեն ոչ մի կոնկրետ նպատակ: Բանն այն է, որ խաղի ընթացքում երեխաները հաճախ փոխում են իրենց նպատակները՝ համապատասխանեցնելով դրանք նոր միջոցների կամ ընդհակառակը՝ փոխում են միջոցները՝ հարմարեցնելով դրանք նոր նպատակների: Հետաքրքիրն այն է, որ նման վերափոխությունները հիմնականում պայմանավորված են ոչ թե անսպասելի կամ անհաղթահարելի արգելքներով, այլ ուղղակի մանկական երևակայության թռիչքով:

Շատ հետաքրքիր և մանկան խաղին բնորոշ է այն, որ խաղի վերջնական արդյունքը, երեխաներն այնքան էլ չեն կարևորում: Իրենց համար աննկատ՝ երեխաները, խաղի միջոցով սնելով իրենց երևակայությունը, խորացնում և ամրապնդում են անձի շատ արժեքավոր հատկություններ՝ համարձակությունը, վճռականությունը, կազմակերպվածությունը, հնարամտությունը և այլն: «Այսպիսով՝ խաղը հանդես է գալիս ոչ միայն որպես հետազոտության միջոց, այլ նաև որպես հնարամտության դրսևորման ձև»⁰:

3. Մանկական խաղը շատ սակավ է լինում քառսային կամ պատահական: Հոգեբանների դիտումները ցույց են տվել, որ նույնիսկ այն ժամանակ, երբ երեխաները խաղում են մենակ՝ առանց մեծերի անմիջական ղեկավարման, նրանք ինքնուրույն որոշում, սահմանում և անառարկելիորեն ենթարկվում են խաղի կանոններին⁰: Պատահական չէ, որ տարբեր հոգեվիճակներում երեխան ընտրում է միանգամայն տարբեր խաղեր, քանի որ ամեն մի խաղ ինչ-որ բան է խորհրդանշում և հաճախ այն պարզ ցույց է տալիս երեխայի հոգում կատարվող այս կամ այն գործընթացը:

4. Խաղային գործունեությունը բացառիկ նշանակություն ունի մարդկանց մտավոր և ֆիզիկական զարգացման համար: Այն և՛ երեխայի, և՛ մեծահասակի համար մտավոր ներուժի օգտագործման լավագույն միջոց է, հիմք, որի վրա փորձարկվում, կիրառվում են մտածողության, խոսքի, երևակայության պտուղները: Խաղի ժամանակ երեխան ոչ միայն սովորում ու զարգանում է, այլ խաղային այս կամ այն իրավիճակում կիրառում, կատարելագործում, ամրակայում է վաղօրոք սովորածը, հմտությունների է վերածում իր կարողությունները: «Այնպես, ինչպես բույսերը կարող են խեղդվել այգում տեղի անբավարարությունից, այդպես էլ հնարավոր է երեխաների հետ աշխատելիս ստեղծել այնպիսի մթնոլորտ, որտեղ մտածողությունն ու խոսքը չեն զարգանա, և չի ստացվի սպասված արդյունքը»⁰: Ռ. Կոեյր և Գ. Մեյեսը, ուսումնասիրելով երեխաների և նույնիսկ հասուն մարդկանց ստեղծագործական գործունեությունը, պարզել են, որ «...խաղային տարրերի ներմուծումը, որպես կանոն, ակտիվացնում է կոգնիտիվ մեխանիզմներն ու զգացմունքային գործընթացները (խաղային գործունեության մոտիվացիայի բարձր

⁰ Պետրովսկի Ա.Վ., Ընդհանուր հոգեբանություն, Երևան, 1974:

⁰ Նույն տեղում, էջ 216

⁰ Նույն տեղում, էջ 200

⁰ Նույն տեղում, էջ 200

մակարդակ) և հանգեցնում է հնարավոր առավելագույն կենտրոնացմանն ու մոբիլիզացմանը»⁰:

Չնայած այն բանին, որ խաղը երեխայի համար բնական պահանջմունք է, ազատ գործունեություն, մենք հաճախ այն օգտագործում ենք մեր կողմից հետապնդվող այս կամ այն, այդ թվում նաև ուսումնաճանաչողական նպատակների հասնելու համար: Անկախ այդ նպատակներից անհրաժեշտ է նախ և առաջ մեծ ուշադրություն դարձնել խաղի ազատության, սպոնտանության պահպանմանը՝ հետևելով, որ երեխան խաղալիս չկաշկանդվի, չձգվի, հաճույք ստանա իր խաղից, բայց և ծանոթ լինի և հետևողականորեն պահպանի խաղի կանոնները:

Խաղն ուսուցչի օգնականն է՝ ուսումնական գործունեությունը երեխաների համար հետաքրքրաշարժ և հաճելի դարձնելու, նրանց հոգնածությունը և լարվածությունը թուլացնելու, ուշադրությունը կենտրոնացնելու, մտածողությունն ու երևակայությունը զարգացնելու գործում:

Խաղերը բազմաթիվ են ու բազմազան: Այս գրքում ներկայացված է դրանց փոքր մասը միայն: Սակայն խաղերի ճիշտ ընտրության ու կազմակերպման դեպքում դրանք անդավաճան զինվորների նման կձառայեն թե՛ երեխաներին, թե՛ նրանց հետ աշխատող մեծահասակներին:

⁰ Римерт ван дер Коей, Генриетта Постмус Мейес, Современное состояние теории детской игры, Перспективы, 1/1987.

ՇԱՐԺՈՒՆ ԽԱՂԵՐ

1. ԳՈՐՇ ԳԱՅԼԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճկունության, արագ արձագանքելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին նկարել մի քանի ծառ՝ իբրև անտառ, իսկ որոշ հեռավորության վրա գծել զիծ, որից այն կողմ անվտանգ գոտին է:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղավար ընտրվում է մեծահասակներից մեկը՝ երեխաներին հարցեր ուղղելու համար: Ընտրվում է «գորշ գայլը»: Նա թաքնվում է «անտառում»:

Հրահանգ - Խաղավարը և «գորշ գայլը» զրուցելու են այսպես.

Խաղավար – Այդ ո՞ւր այդպես:

Երեխաներ – Դեպի անտառ:

Խաղավար – Գործո՞վ, թե՞ հենց այնպես:

Երեխաներ – Սնկի, մորու և խաղալու...

Խաղավար – Իսկ գորշ գա՞յլը...

Երեխաներ – Ի՞նչ կանի մեզ: Թող մի դուրս գա, խամրեցնենք աչքերի փայլը...

Խաղավարի հետ զրույցից հետո «գորշ գայլը» «անտառից» դուրս է գալու «որսի»: Դուք պետք է հասցնեք անցնել անվտանգ գոտի: Ով չհասցնի անցնել զիծը, կբռնվի և դուրս կգա խաղից: Հաղթող կճանաչվի վերջին խաղացողը և կդառնա «գորշ գայլը»:

2. ԶԿՆՈՐՍՈՒԹՅՈՒՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագաշարժության, ճկունության, գործողությունների դիպուկության, ուշադրության, հումորի զգացման զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Յուրաքանչյուր մասնակցի գոտկատեղից կամ գոտուց կապել (պոչի նման) մոտ երեք մետր երկարությամբ թել: Ծայրին ամրացնել «ձուկը»՝ փայտի կտոր կամ հին մատիտ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ — Պատկերացրե՛ք, որ դուք «ձկնորսներ» եք: Խաղավարի հրահանգից հետո (ծափ, սուլիչի ձայն) դուք պետք է փորձեք հնարավորինս շատ «ձուկ որսալ», այսինքն՝ կանգնել մյուս խաղացողների թելին, կտրել այն և վերցնել «ձուկը»: Նա, ում «ձուկը» կկտրվի, դուրս կգա խաղից: Հաղթող կճանաչվի ամենից շատ «ձուկ» ունեցող «ձկնորսը»:

Ուշադրություն: Բոլոր թելերը պետք է ունենան նույն երկարությունը: Եթե դրանք շատ երկար լինեն, կխճճվեն, իսկ չափազանց կարճ լինելու դեպքում «ձուկ որսալը» շատ դժվար կլինի: Այդ պատճառով պետք է փորձել և ընտրել խաղի մասնակիցների հասակին հարմար երկարության

թել: Կարելի է խաղը կազմակերպել երաժշտությամբ. երաժշտության դադարը կարող էք ընդունել որպես հրահանգ:

3. ՀՄԿԻՐ ՏԱՐԱԾՔԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշիմության, գործողությունների դիպուկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի և շարքով կանգնում են խաղավարի դիմաց:

Հրահանգ - Երբ խաղավարն արտասանի՝ «Քուն չունեմ, հանգիստ չունեմ, նայում եմ ես ողջ օրը, հսկում իմ շուրջըրոլորը», վերջում կանգնած զույգը պետք է առանձնանա: Ձույզը կազմող խաղացողները, վազելով շարքի աջ և ձախ կողմերով, պետք է շեղեն խաղավարի ուշադրությունը և կրկին միացնեն իրենց ձեռքերը: Եթե խաղավարին հաջողվի բռնել կամ դիպչել նրանցից մեկին, ապա զույգ կկազմի նրա հետ և կկանգնի շարքի սկզբում: Մյուս խաղացողը կդառնա խաղավար: Հակառակ դեպքում, խաղավարը չի փոխվի:

4. ԲՈՆԻՐ ԳՆՂԱԿՈՎ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Դիպուկության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել թենիսի կամ կտորե փափուկ գնդակ՝ ամուր կապված երեք – չորս մետր երկարությամբ թելի ծայրին:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Նա թելը փաթաթում է ձեռքին:

Հրահանգ – Խաղավարը փորձելու է գնդակով հարվածել ձեզ: Դուք պետք է խուսափեք հարվածից: Ում դիպչի գնդակը, նա դուրս կգա խաղից:

Ուշադրություն: Գնդակը թելով պտտեցնելն արգելվում է:

5. ԱՔԱՂԱՂԸ, ՀԱՎՆ ՈՒ ՃՏԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճկունության, համախմբվածության, համբերատարության, նպատակալացության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում են «աքաղաղը» և «հավը», մյուսները «ճուտիկներ» են:

Հրահանգ – «Հավն» ու «ճուտերը» պետք է պտտվեն «աքաղաղի» շուրջը: Այդ ընթացքում «հավը» կանչելու է՝ կո՛ւտ, կո՛ւտ, կո՛ւտ, իսկ «ճուտերը»՝ ծի՛վ, ծի՛վ...

«Հավն» ու «աքաղաղը» զրուցելու են այսպես.

Հ. – Աքաղա՛ դ, աքաղա՛ դ, ի՞նչ ես անում:

Ա. – Հավաբույն եմ շինում:

Հ. – Ո՞ւմ համար...

Ա. – Ճուտիկներիս:

Հ. – Բայց դրանք ի՞նչ են ...

Ա. – Քոնն էին, կդառնան ի՞նչ...

«Աքաղաղը» փորձելու է ամեն գնով փախցնել «ճուտիկներին»: Որպեսզի դա նրան չհաջողվի, դուք պետք է շարվեք «հավիկի» հետևից՝ ձեռքերով ամուր գրկելով միմյանց գոտկատեղից: «Հավ մայրիկը»՝ ձեռքերը լայնատարած, պետք է ամեն գնով պաշտպանի իր «ճուտիկներին»: Եթե «աքաղաղին» հաջողվի փախցնել «ճուտիկներից» մեկին, նրանք միասին կփորձեն «ճուտիկներին» փախցնել «հավ մայրիկից»: Խաղը կավարտվի, երբ «աքաղաղի» և «հավի» «ճուտիկները» հավասարվեն:

6. ԱՌԱՋ ԱՆՑԻՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագաշարժության, ուշադրության, արագ կողմնորոշվելու և արձագանքելու կարողությունների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել մեծ շրջան, նախապատրաստել սուլիչ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները վազում են շրջանագծի երկայնքով:

Հրահանգ – Ամեն անգամ սուլիչի ձայնը լսելուն պես բոլորդ պետք է վազեք հակառակ ուղղությամբ՝ փորձելով առաջ անցնել ձեր առջևից վազողից: Այն խաղացողն, ումից առաջ կանցնեն, դուրս կգա խաղից: Հաղթող կճանաչվի նա, ումից առաջ անցնել չի հաջողվել:

Ուշադրություն: Կարելի է խաղն ընդհատել ցանկացած պահի՝ չսպասելով, մինչև որ մնա վերջին խաղացողը. այդ դեպքում հաղթող կճանաչվեն խաղացողներից մի քանիսը:

7. ՀԱՏԻՐ ԳԻԾԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ արձագանքելու կարողության, արագավազության, դիպուկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին իրարից մեծ հեռավորության վրա կավճով գծել երկու զուգահեռ գիծ, նախապատրաստել սուլիչ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցներից ընտրվում է դատավոր: Խաղացողները կանգնում են կենտրոնում:

Հրահանգ – Դատավորի սուլիչի ձայնը լսելով՝ դուք պետք է ձգտեք վազելով հատել գծերից մեկը: Դատավորն ուշադիր հետևելու է և փորձելու է խանգարել ձեզ անցնել հատման գիծը: Ամեն անգամ լսելով սուլիչի ձայնը՝ դուք պետք է փոխեք վազքի ուղղությունը: Ում հաջողվի անցնել գիծը, նա կդառնա դատավոր:

8. ՇՂԹԱ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ կողմնորոշվելու, համատեղ գործելու կարողությունների, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը փորձելու է բռնել փախչող խաղացողների: Եթե նրան հաջողվի բռնել ձեզանից որևէ մեկին, նա նույնպես կդառնա խաղավար և վերցնելով առաջինի ձեռքը՝ կփորձի բռնել մյուսներին: Հաջորդ բռնվողը, վերցնելով զույգ խաղավարներից մեկի ձեռքը, կփորձի բռնել մեկ այլ վագողի և այդպես շարունակ: Աստիճանաբար շրթան երկարելով՝ կարող է շրջափակել մնացած փախչողներին:

9. ԱՔԱՂԱՂԸ ԹԱՌԻ ՎՐԱ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Հավասարակշռության, դիպուկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել երեք զուգահեռ գիծ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար՝ «աքաղաղը», մյուս խաղացողները «հավիկներն» են:

Հրահանգ – Երեք գծերից մեջտեղինը «աքաղաղի» թառն է: Նա մեկ ոտքի վրա կանգնելու է դրա վրա և շարժվելու է միայն դրա երկարությամբ: Դուք՝ «հավիկներդ», պետք է կանգնեք մյուս երկու գծերի վրա: Ձեր խնդիրն է՝ մեկ ոտքի վրա կանգնած՝ անցնել մի գծից մյուսը: «Աքաղաղը» ուսերով հրելով պետք է աշխատի հավասարակշռությունից հանել սահմանն անցնող «հավերին»: Եթե դա նրան հաջողվի, ապա գծից դուրս մնացած «հավերը» նույնպես կդառնան «աքաղաղներ» և կբռնեն մյուսներին: Կհաղթի այն «հավը», որին բռնել չի հաջողվի:

10. ՀՐԵՇԻ ՏՈՒՆԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագավազության, արագ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության զարգացում, դրական լիցքերի հաղորդում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել քառակուսի՝ «հրեշի տունը», նախապատրաստել սպիտակ կտոր կամ սավան՝ «հրեշի հագուստը»:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Նա ուսերին է զցում սպիտակ սավանը և կանգնում քառակուսու՝ իր «տան» մեջ:

Հրահանգ – Քանի դեռ «հրեշը» իր «տանն» է, ձեզ վտանգ չի սպառնում: Երբ նա դուրս գա այնտեղից, պետք է ծաղրեք նրան, բարկացնեք: «Հրեշը» հանկարծակի կշրջվի և կփորձի բռնել փախչողներին: Դուք կարող եք պատասպարվել նրա «տանը»: Եթե «հրեշին» հաջողվի բռնել ինչ-որ մեկի, նա էլ կդառնա նոր «հրեշը»:

Ուշադրություն: «Հրեշին» վիրավորական բառեր ասելն արգելվում է:

11. ՕԳՆԵՑԵ՛Ք

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Փոխօգնության դաստիարակում, արագաշարժության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Մինչև տասը բարձրաձայն հաշվելուց հետո խաղավարը փորձելու է բռնել փախչող խաղացողներին: Երբ ձեգանից որևէ մեկն զգա, որ վտանգը մոտենում է, կարող է կանչել՝ օգնեցե՛ք: Եթե խաղացողներից մեկին հաջողվի հասնել օգնության և բռնել օգնություն կանչողի ձեռքը, խաղավարը նրանց դիպչել չի կարող: Խաղավարի հեռանալուց հետո գույքը կարող է բաժանվել և շարունակել խաղը:

Եթե խաղավարին հաջողվի մինչև գույք կազմելը դիպչել որևէ մեկին, վերջինս կդառնա խաղավար:

12. ԱՂՎԵՍԻ՛Կ, ԱՂՎԵՍԻ՛Կ, ՈՐՏԵ՞Ղ ԵՄ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, զգոնության, արագ արձագանքելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղավար է ընտրվում մեծահասակներից մեկը:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանով՝ մեջքով դեպի կենտրոնում կանգնած խաղավարը և փակե՛ք ձեր աչքերը:

Խաղավարը կամացուկ քայլելու է շրջանով և աննկատ, որ ոչ ոք չտեսնի, դիպչելու է ձեգանից որևէ մեկին՝ այդպիսով ընտրելով «աղվեսին», մյուսները կլինեն «նապաստակներ»:

Երբ բոլորը շրջվեք, խաղավարը կանչելու է. «Աղվեսի՛կ, աղվեսի՛կ, որտե՞ղ ես»: Բայց «աղվեսն» առաջին անգամ պետք է լուռ մնա և ոչ մի բանով չմատնի իրեն: Խաղավարը կրկին կանչելու է. «Աղվեսի՛կ, աղվեսի՛կ, որտե՞ղ ես»: Այս անգամ էլ «աղվեսը» չպետք է պատասխանի նրան: Երբ խաղավարը երրորդ անգամ ձայն տա «աղվեսին», վերջինս պետք է դուրս թոչի շրջանից, բարձր կանչի՝ «Ես այստե՛ղ եմ, ես այստե՛ղ եմ», և փորձի բռնել փախչող «նապաստակներին», մինչև որ խաղավարը կհաշվի մեկից քսանը: «Նապաստակները» կարող են կքանատել և դառնալ անձեռնմխելի: «Բռնված նապաստակները» դուրս կգան խաղից:

13. ԵՐԿՈՒ ԱՐՁ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճկունության, արագաշարժության, երևակայության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Կավճով գետնին նշել որջի տեղը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում են երկու «արջ»:

Հրահանգ – Երկու «արջը» դուրս են գալու «որսի»: Նրանք, ձեռք ձեռքի բռնած, փորձելու են ձեռքերով շրջափակել իրենց «որսին» և տեղափոխել նրան իրենց «որջը»: Դուք պետք է փախչեք՝ խուսափելով «արջերի» ծուղակից:

14. ՊԱՀԻՐ ՊԱՐԱՆԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ արձագանքելու կարողության, արագաշարժության, ձեռքերի ճկունության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել երկար պարան, տալ շրջանագծի ձև:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղավար ընտրվում է մեծահասակներից մեկը:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանով: Մեկ ձեռքը պահե՛ք մեջքի հետևում, իսկ մյուսով բռնե՛ք շրջանագծի տեսք ունեցող պարանից:

Խաղավարը քայլելու է շրջանի մեջ՝ մեկ ձեռքը մեջքի հետևում պահած, իսկ մյուսով փորձելու է խփել ձեռքանից որևէ մեկի ձեռքին: Դուք կարող եք բաց թողնել պարանը՝ ձեռքը թաքցնելով մեջքի հետևում, բայց նույն պահին պետք է հասցնեք կրկին բռնել այն, քանի որ այդ ժամանակ խաղավարը կարող է հարվածել ձեր մյուս ձեռքին: Երկու ձեռքերը միաժամանակ իջեցնել չի թույլատրվում:

Եթե որևէ մեկը միաժամանակ իջեցնի երկու ձեռքերը, կամ խաղավարը հասցնի հարվածել նրա ձեռքին, նա դուրս կգա խաղից:

15. ԿԱԽԱՐԴՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, արագ կողմնորոշվելու կարողության, արագավազության զարգացում, փոխօգնության դաստիարակում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար՝ «կախարդը»:

Հրահանգ – Չար «կախարդը» ուզում է կախարդել – քարացնել ձեզ: Եթե նրան հաջողվի դիպչել ձեռքանից որևէ մեկին, վերջինս պետք է ձեռքերը կողմ տարածի և կախարդված անշարժանա:

Մյուս խաղացողները հնարավորության դեպքում կարող են ազատել իրենց ընկերոջը՝ չնայած որ իր «գոհին» ուշիուշով հսկելու է «կախարդը»: Նա իրավունք ունի «կախարդվածին» տեղափոխել այնտեղ, ուր ինքն է հարմար գտնում. «կախարդվածը» չի կարող շարժվել իր տեղից:

16. ԳԱՅԼԵՐԻ ԾՈՒՂԱԿԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագաշարժության, արագ կողմնորոշվելու ունակության, ուշադրության, կամքի ուժի զարգացում, մտավոր լարվածությունից լիցքաթափելու հնարավորության ստեղծում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Հարթ տարածության վրա կավճով գծել «հոր»՝ երկու հանդիպակաց գիծ, ընդ որում՝ պարտադիր չէ գուգահեռ, բայց այնպես, որ խաղացողները կարողանան ցատկել մի կողմից մյուսը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցներն ընտրում են «գայլերին» (կամ գայլին): Վերջիններս մտնում են «հորը», այսինքն՝ կանգնում են երկու գծերի արանքում: Մյուսները «նապաստակներ» են:

Հրահանգ – «Հորի» տարբեր կողմերում կանգնած «նապաստակները» պետք է փորձեն անցնել մյուս կողմը, բայց «գայլերը» դա այդքան հեշտ թույլ չեն տա. նրանք կաշխատեն ամեն կերպ բռնել նրանց:

Այն «նապաստակները», որոնք կրնկնեն «գայլերի ծուղակը», դուրս կգան խաղից:

17. ԱՂՎԵՍԸ ԵՎ ՆԱՊԱՍՏԱԿԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՍՏԱԿԸ: Արագ կողմնորոշվելու կարողության, դիպուկության, ճարպկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Պատրաստել համարակալված տարբերանշաններ «աղվեսների» ու «նապաստակների» համար, օրինակ՝ ծաղիկներ «աղվեսների» և տերևներ՝ «նապաստակների» համար, և տեղավորել զամբյուղի մեջ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղավար ընտրվում է մեծահասակներից մեկը:

Հրահանգ - Զամբյուղից վերցրե՛ք համարակալված մեկ տարբերանշան և կանգնե՛ք շրջանով:

Խաղավարը հանկարծակի արտասանելու է մեկական ծաղկի և տերևի համար, օրինակ՝ «Ծաղիկ չորս և տերև յոթ վագե՛ք»: Այդ ժամանակ չորս համարը կրող «աղվեսը» պետք է ճիշտ հետագծով հետապնդի յոթ, համարն ունեցող «նապաստակին»՝ ձգտելով բռնել նրան:

Եթե «աղվեսը» շեղվի «նապաստակի» անցած ճանապարհից, երեք վայրկյան պետք է կանգնի տեղում, ապա նոր միայն շարունակի հետապնդումը: Փախչող «նապաստակը» պետք է անվնաս վերադառնա շրջան, հակառակ դեպքում դուրս կգա խաղից:

Եթե «աղվեսին» չհաջողվի բռնել «նապաստակին», նա կլքի շրջանը: Հաղթող կճանաչվեն նրանք, ովքեր խաղի վերջում կմնան շրջանում:

18. ԲՈՒՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՍՏԱԿԸ: Ճկունության, ուշադրության, արագ կողմնորոշվելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել աթոռ կամ կոճղ, բվի դիմակ, կավճով գծել փոքրիկ շրջան՝ «փչակը»:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում են խաղավարը և «բուն»: Վերջինս հազնում է դիմակը, նստում աթոռին և «քուն է մտնում»:

Հրահանգ – Երբ խաղավարը հայտարարի՝ ցերեկ, բոլորդ կարող եք զբոսնել, թոչկոտել և զվարճանալ:

Հենց խաղավարը հայտարարի՝ ուշադրություն, գիշեր է, բոլորդ պետք է քարանաք, քանի որ «բուն» դուրս է թոչելու իր «բնից»՝ «որսի»: Նա, թևերը թափահարելով, թոչելու է այս ու այն կողմ՝ փորձելով ճանկել շարժվող «որսին» և տանել իր «փչակը»: Երբ խաղավարն արտասանի՝ ցերե՛կ, բոլոր փրկվածները կարող են շարունակել զվարճանալ, իսկ «բուն» կրկին քուն կմտնի:

19. ԽԽՈՒՆՁԸ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Սեփական վարքին հետևելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ -ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին՝ միմյանց բավական մոտ (օրինակ՝ երեք մետր հեռավորությամբ) կավճով գծել մեկնարկային գիծը և վերջնագիծը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք մեկնարկային գծի մոտ և պատկերացրե՛ք, որ դուք «խխունջներ» եք: Խաղավարի հրահանգով (ծափ, սուլոց, զանգ) բոլորդ պետք է սողաք առաջ՝ դեպի վերջնագիծը: Կանգ առնել կամ հետ սողալ չի թույլատրվում:

Հաղթող կճանաչվի այն «խխունջը», ով վերջինը կհասնի վերջնագծին:

20. ԱՐԳԵԼՎԱԾ ՇԱՐԺՈՒՄ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, ուշադրության, արագ կողմնորոշվելու կարողությունների զարգացում, լարվածության թոթափում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար և մեկ արգելված շարժում:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանով՝ դեմքով դեպի խաղավարը: Դուք պետք է խաղավարի հետ կատարեք բոլոր շարժումները՝ բացի արգելված շարժումից: Նրանք, ովքեր սխալմամբ կկրկնեն արգելված շարժումը, դուրս կգան խաղից:

Ուշադրություն: Կարելի է խաղը կազմակերպել երաժշտությամբ:

21. ՆՈՒՅՆ ԴԻՐՔՈՎ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Արագաշարժության, կոորդինացիայի, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Ապահովել երաժշտություն:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբի համար ընտրվում է ելման դիրք, օրինակ՝

- *-աջ ձեռքը՝ գոտկատեղին, ձախ ոտքը՝ առաջ,*
- *-ձեռքերը՝ կրծքի առջև խաչված, ոտքերը՝ միասին,*
- *-ձեռքերը՝ գոտկատեղին, գլուխը՝ աջ թեքված:*

Հրահանգ – Երբ հնչի երաժշտությունը, բոլորդ կարող եք ազատ շարժվել, պարել, թռչկոտել:

Երաժշտության դադարելուն պես ամենքդ պետք է հասցնեք երեք վայրկյանում զբաղեցնել ձեր տեղը խմբում և ընդունել ելման դիրք: Մխավոդները կամ դանդաղ շարժվողները դուրս կգան խաղից:

22. ՇՏԱՊԻՐ ՎԵՐՑՆԵԼ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել մոտ երեք մետր շառավղով շրջանագիծ, պատրաստել խաղացողների թվից մեկով պակաս փայտիկներ, ապահովել երաժշտություն:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Շրջանի կենտրոնում դնել փայտիկները:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանով: Դուք պետք է երաժշտության ներքո քայլեք շրջանագծով: Հենց երաժշտությունը դադարի, ձեզանից յուրաքանչյուրը պետք է հասցնի վերցնել շրջանի կենտրոնում դրված փայտիկներից մեկը: Նա, ով մնա առանց փայտիկի, դուրս կգա խաղից:

Ուշադրությո՛ւն: *Ամեն պտույտից առաջ դուրս է բերվում մեկ փայտիկ:*

23. ԱՐԵՎ, ԱՐՁԱՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, կամային որակների, կենտրոնանալու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Երբ խաղավարն արտասանի՝ «արև», դուք կարող եք ազատ շարժումներ կատարել, թռչկոտել և ուրախանալ: Սակայն հենց լսեք «արձան» հրահանգը, բոլորդ նույն դիրքով պետք է «քարանաք»:

Խաղավարը, անցնելով «արձանների» միջով, փորձելու է խոսեցնել կամ ծիծաղեցնել նրանց: Եթե դա նրան հաջողվի, շարժվող «արձանը» դուրս կգա խաղից:

24. ՎԵՐՑՐՈ՛Ւ ՔԱՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ֆիզիկական ուժի, նպատակասլացության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել ամուր պարան՝ մոտ երկու - երեք մետր երկարությամբ (հարմարության համար պարանի ծայրերին կարելի է հանգույցներ կամ օղակներ անել), երկու ոչ մեծ քար:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի ներսում հաշվելով՝ բոլոր անդամները ստանում են իրենց համարները: Խաղում են երկու խմբերի միևնույն համարն ունեցող անդամներից կազմված զույգերը:

Հրահանգ – Երկու խմբերից նույն համարն ունեցող խաղացողները, բռնելով պարանի երկու ծայրերից, խաղավարի հրահանգով պետք է փորձեն վերցնել իրենցից նույն հեռավորության վրա դրված քարերը: Ում հաջողվի հակառակորդին իր կողմը ձգելով վերցնել քարը, նա էլ հաղթող կճանաչվի՝ իր խմբի հաշվին ավելացնելով մեկ միավոր:

Ուշադրություն: Եթե խմբերի միևնույն համարն ունեցող անդամների ուժերը խիստ անհավասար են, կարելի է փոխել զույգերին:

25. Ո՞Վ ԿՄՆԱ ՇՐՋԱՆԻ ՄԵՋ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Հավասարակշռության, ճարպկության, արագաշարժության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել մեծ շրջան:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Ձեռքերը խաչե՛ք կրծքին և մեկ ոտքով կանգնե՛ք շրջանի մեջ: Խաղավարի ազդանշանով (ծափ, սուլոց, զանգ) բոլորդ պետք է ուսերով հրեք իրար՝ ձգտելով դուրս բերել շրջանագծից: Ձեռքերով միմյանց հրելն արգելվում է: Երկու ոտքի վրա կանգնելու կամ շրջանից դուրս գալու դեպքում խաղացողը կթողնի խաղը:

Վերջում շրջանում մնացած երկու խաղացողների մենամարտով էլ կորոշվի հաղթողը:

26. ԱՔԱՂԱՂՆԵՐԻ ՄԵՆԱՄԱՐՏԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, նպատակասլացության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել ոչ մեծ շրջան:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ - Պատկերացրե՛ք՝ բոլորդ «աքաղաղներ» եք: Զույգ «աքաղաղներ», մտնելով շրջանի մեջ և մեկ ոտքի վրա թռչկոտելով, պետք է փորձեն ամեն կերպ դուրս բերել իրար շրջանագծից: Ում հաջողվի այդ անել, կհամարվի հաղթող և կմրցի մյուս զույգերի հաղթանակած «աքաղաղների» հետ:

Ուշադրություն: Շրջանի մեջ գտնվելու ընթացքում թռչկոտելը դադարեցնել չի կարելի, հակառակ դեպքում գրանցվում է պարտություն:

27. ՕՐԱՅԻՆ ԱՀԱԶԱՆԳ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, ուշադրության, կոորդինացիայի զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել ցատկապարան:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը կքանստած՝ գլխավերևում պտտեցնելու է ցատկապարանը: Դուք պետք է ցատկեք ցատկապարանի վրայով: Սկզբում պտույտները կլինեն ցածր և դանդաղ, բայց հենց որ խաղավարը կանչի՝ օդային ահագանգ, ցատկապարանն աստիճանաբար կբարձրանա, իսկ պտույտները կարագանան: Ովքեր չեն հասցնի ցատկել, դուրս կգան խաղից:

Վերջին խաղացողը կդառնա խաղավար:

28. ԹԵԼ, ԱՍԵՂ, ՀԱՆԳՈՒՅՑ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, ուշադրության, կոորդինացիայի զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղացողները բաժանվում են եռյակների (կամ երեք խմբի):

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ յուրաքանչյուր եռյակի անդամներից մեկը «ասեղն» է, մյուսը՝ «թելը», երրորդը՝ «հանգույցը»: «Ասեղը», հաշվելով «Մե՛կ, երկո՛ւ, երե՛ք», սկսելու է ուղր-մուղր վազել այս ու այն կողմ: «Թելը» և «հանգույցը» ոչ մի դեպքում չպետք է «կտրվեն» կամ կաչեն իրար: Եթե «կտրվի թելը», նա պետք է փոխվի «հանգույցի» հետ կամ իր տեղը զիջի մեկ այլ խաղացողի: Իսկ եթե «կտրվի հանգույցը», նա պետք է փոխվի «ասեղի» հետ կամ իր տեղը զիջի մեկ այլ խաղացողի:

29. ՁԿՆՈՐՍԸ ԵՎ ՁԿՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճկունության, ճարպկության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնի մեջ փայտ խրել, վրան կապել պարան: Նախապատրաստել ժամացույց՝ ժամանակը նշելու համար:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է «ձկնորս», մյուսները «ձկներ» են:

Հրահանգ – Բոլոր «ձկները» հավաքվեն կենտրոնում՝ փայտի մոտ: «Ձկնորսը», պարանի ծայրից բռնած, վազելու է շրջանագծով: Դուք պետք է թռչեք պարանի վրայով: Ում չի հաջողվի այդ անել կամ ցատկելիս կդիպչի պարանին, դուրս կգա խաղից:

«Ձկնորսությունը» կտևի երեքից հինգ րոպե: Այնուհետև կընտրվի նոր «ձկնորս»: Հաղթող կճանաչվի այն «ձկնորսը», որին կհաջողվի շատ «ձուկ բռնել»:

30. ԱՅԳԵՊԱՆԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, արագաշարժության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել հինգ մետր շառավղով շրջանագիծ: Կենտրոնում դնել տարբեր առարկաներ՝ մրգերի և բանջարեղենի փոխարեն:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է «այգեպան», մյուսները տարբեր «կենդանիներ» են՝ «նապաստակներ», «ոզնիներ», «սկյուռներ» և այլն:

Հրահանգ – Շրջանի կենտրոնում կանգնած «այգեպանը» հսկում է իր «բերքը»: Նա չի կարող դուրս գալ շրջանից: Դուք՝ «կենդանիներդ», փորձելով շեղել «այգեպանի» ուշադրությունը, ուզում եք նրա «բերքը» փախցնել:

Ամեն անգամ կարող եք շրջանից դուրս բերել միայն մեկ առարկա: Եթե «այգեպանին» հաջողվի բռնել կամ դիպչել որևէ «կենդանու», վերջինս պետք է դուրս գա խաղից:

Հաղթող կճանաչվի «այգեպանը», եթե նրան հաջողվի խաղից դուրս բերել բոլոր «կենդանիներին»: Կհաղթեք «կենդանիներդ», եթե ձեզ հաջողվի շրջանից դուրս բերել ամբողջ «բերքը»:

31. ԹՌՉՆՈՐՄ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, արագաշարժության, ուշադրության զարգացում, ընկերասիրության դաստիարակում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին գծել տասը մետր շառավղով շրջանագիծ՝ «տունը», իսկ կենտրոնում՝ մեկ մետր շառավղով փոքր շրջանագիծ՝ «վանդակը»:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում են «որսորդը» և «վանդակի» մեջ ընկած «թռչունը», մյուսները ազատության մեջ գտնվող «թռչուններ» են:

Հրահանգ – «Որսորդն» իր «տան» մեջ է, նա այնտեղից դուրս գալ չի կարող, քանի որ հսկում է «վանդակն» ընկած իր «որսը»: Դուք պետք է ազատեք ձեր ընկերոջը՝ խուսափելով «որսորդի» «վանդակն» ընկնելուց:

Հաղթող կճանաչվի «որսորդը», եթե նրան հաջողվի բռնել բոլոր «թռչուններին»: Կհաղթեք «թռչուններդ», եթե ազատվեք գերությունից:

32. ՑԱՏԿԵՆՔ ՄԻԱՄԻՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճկունության, հաղորդակցական կարողությունների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին նշել մեկնարկային գիծը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է դատավոր: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի (խմբերում խաղացողների թիվը պետք է նույնը լինի):

Հրահանգ – Խմբերը ցատկելու են հերթով: Յուրաքանչյուր խմբի առաջին խաղացողը պետք է ցատկի մեկնարկային գծից, երկրորդը՝ այն կետից, որտեղ կանգ է առել առաջինը, երրորդը՝ երկրորդի ցատկի վերջնակետից և այդպես շարունակ:

Հետո ցատկելու են մյուս խմբի խաղացողները: Կհաղթի այն խումբը, որի ցատկերի երկարությունների գումարն ավելի մեծ է:

33. ՄԵՆՅԱԿՈՒՄ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, դիպուկության, արագ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին գծել տասը մետր կողմ ունեցող քառակուսի՝ «սենյակը»: Նախապատրաստել մեկ գնդակ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Վիճակահանությամբ պարզում են, թե որ խումբն է գտնվելու քառակուսու մեջ՝ «սենյակում»:

Հրահանգ – Խաղն սկսելու են «սենյակից» դուրս գտնվողները:

Դուք պետք է իրար փոխանցեք գնդակը և հանկարծակի նետելով այն գծից ներս՝ փորձեք հարվածել «սենյակում» գտնվողներին և դուրս բերել նրանց խաղից: Եթե «սենյակում» գտնվողներին հաջողվի խուսափել հարվածից, գնդակը կանցնի նրանց:

Հինգից յոթ բոլոր խաղալուց հետո խմբերը պետք է փոխվեն իրենց տեղերով: Հաղթող կճանաչվի քիչ խաղացողներ կորցրած խումբը:

Ուշադրություն: Գնդակը նետելու ժամանակ ոչ մի խաղացող իրավունք չունի հասել գիծը:

34. ԹՈՉՈՂ ԳՆԴԱԿԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, արագ կողմնորոշվելու կարողության, ինքնակազմակերպման հմտությունների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին գծել չորս մետր լայնությամբ և ութ մետր երկարությամբ ուղղանկյուն, նախապատրաստել գնդակ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է դատավոր: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Դատավորը նետելու է գնդակը: Գնդակը «որսացող» խաղացողը պետք է փոխանցի այն իր խմբի մեկ ուրիշ խաղացողի, սա՝ երրորդին և այդպես շարունակ: Հակառակորդ թիմի անդամները ամեն գնով փորձելու են խլել գնդակը:

Հաջորդաբար կատարված երեք փոխանցումների համար խմբի հաշվին կգրանցվի մեկ միավոր: Կհաղթի առավելագույն թվով միավորներ հավաքող խումբը:

Ուշադրություն: Խաղի ընթացքում իրար հրելն արգելվում է:

35. ՁՅՈՒՆ Է ԳԱԼԻՍ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Նպատակալացության ձևավորում, շնչառությանը հետևելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Խաղի մասնակիցների քանակով պատրաստել բամբակի փոքրիկ կտորներ կամ սպիտակ անձեռոցիկներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Նա խաղի մասնակիցներին բաժանում է մեկական փաթիլ (բամբակե փաթիլները կարելի է նախապես մի փոքր բացել, որ լավ թռչեն):

Հրահանգ – Խաղավարի հրահանգից հետո (ծափ, սուլոց, զանգ) բոլորը պետք է ձեռքի «փաթիլները» նետեք վեր՝ ձգտելով ինչքան հնարավոր է երկար պահել «փաթիլն» օդում: Դա կարելի է անել միայն փչելով:

Կհաղթի նա, ում «փաթիլն» ամենից երկար կմնա օդում:

36. ԵՐԵՔ ՈՏՔԻ ՎՐԱ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Զուգընկերոջ հետ շարժումները համաձայնեցնելու կարողության, արագաշարժության, ճարպկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել կարճ պարաններ՝ խաղի մասնակիցների ոտքերը կապելու համար: Նշել մեկնարկային գիծը և վերջնագիծը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Յուրաքանչյուր զույգ պետք է հանդես գա իբրև մեկ մարդ: Դրա համար զույգ կազմող խաղացողները պարանով իրար պետք է կապեն մեկի աջ, մյուսի՝ ձախ ոտքերը:

Ազդանշանից հետո (ծափ, սուլոց, զանգ) բոլոր զույգերը պետք է վազեն «երեք» ոտքի վրա: Կհաղթի այն զույգը, որն առաջինը կհասնի վերջնագծին:

37. ՓԱԹԱԹՎԻՐ ՊԱՐԱՆՈՎ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագաշարժության, ճարպկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել մոտ տասը մետր երկարությամբ պարան:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Մրցելու եք զույգերով: Առաջին զույգը կազմող խաղացողները պարանի ծայրերը մեկ անգամ փաթաթեն իրենց գոտկատեղին:

Ազդանշանից հետո դուք, արագ պտտվելով տեղում, պետք է ձեզ վրա փաթաթեք պարանը:

Կհաղթի նա, ով պարանի ավելի երկար կտոր կփաթաթի իր գոտկատեղին:

38. ՀԱԶԱՐՈՏՆՈՒԿՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության, համաձայնեցված գործելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նշել մեկնակետն ու վերջնագիծը: Խմբերի քանակով պատրաստել երկար պարաններ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են խմբերի (երկու կամ երեք խումբ, յուրաքանչյուրում՝ տասից տասնհինգ խաղացող): Յուրաքանչյուր խումբ կապվում է պարանով:

Հրահանգ – Ազդանշանից հետո խմբերը հենց այդպես՝ պարանով կապված, պետք է վազեն մինչև վերջնագիծը: Հաղթող կճանաչվի առաջինը վերջնագծին հասնող խումբը:

39. ՀԱՍՑՐՈՒՒ, ՄԻ՛ ԳՑԻՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, ճարպկության, արագաշարժության զարգացում, նպատակասլացության ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել թենիսի գնդակներ, թեյի գդալներ: Գծել մեկնարկային գիծը և վերջնագիծը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Յուրաքանչյուր խմբի տրվում է թենիսի մեկ գնդակ և մեկ գդալ:

Հրահանգ – Խաղավարի հրահանգով խմբերի առաջին խաղացողները պետք է գնդակը գդալի վրա հասցնեն մինչև վերջնագիծը, հետ վերադառնան և փոխանցեն այն հաջորդ խաղացողներին:

Ճանապարհին գնդակը զցելու դեպքում խաղացողը պետք է վերցնի այն, հետ վերադառնա և պտույտը սկսի նորից:

Կհաղթի այն խումբը, որի վերջին խաղացողն առաջինը կհասնի մեկնակետին:

40. ԲԵՌՆԱԿԻՐՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, տարածության մեջ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության, հիշողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Փոքրիկ սեղանի վրա դնել միևնույն քանակությամբ երկու խումբ առարկաներ: Նախապատրաստել երկու աթոռ, աչքերը կապելու համար երկու շոր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Ամեն մի խմբի համար առանձին սեղանների վրա դրված են նույն քանակությամբ տարբեր առարկաներ: Սեղաններից որոշ հեռավորության վրա դրված են մեկական աթոռներ: Երկու խմբերի խաղացողները, կապելով իրենց աչքերը, հերթով պետք է մոտենան սեղանին և իրերը մեկական տեղափոխեն աթոռների վրա:

Հաղթող կճանաչվի այն խումբը, որն առաջինը բոլոր իրերը կտեղափոխի աթոռի վրա:

41. ԶԲԱՂԵՑՐՈՒՆ ԾՐՁԱՆԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ կողմնորոշվելու, կենտրոնանալու կարողությունների, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Յուրաքանչյուր խաղացող իր համար կավճով գետնին գծում է շրջան:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանների մեջ: Բոլորդ միաժամանակ արտասանելով «Մեկ, երկու, երեք, վազի՛ր»՝ պետք է փոխվեք շրջաններով: Այդ ընթացքում խաղավարը փորձելու է զբաղեցնել որևէ մեկի շրջանը:

Ով մնաց առանց շրջանի, կդառնա խաղավար:

42. ՎԱՐՈՐԴԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Կորրեկցիայի, մտքերը ճիշտ ձևակերպելու կարողության զարգացում, համագործակցության խթանում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին շարել տարբեր արգելքներ, նշել մեկնագիծն ու վերջնագիծը, նախապատրաստել աչքերը կապելու կտորներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղացողները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ զույգերից մեկը «ավտոմեքենան» է, իսկ մյուսը՝ «վարորդը»: «Վարորդը» պետք է կապի «ավտոմեքենայի» աչքերը և ուղղորդի «ավտոմեքենայի» երթը՝ ճշգրտորեն նկարագրելով ուղին:

Հաղթող կճանաչվի այն զույգը, որն «անվնաս», առանց արգելքների հանդիպելու կհասնի վերջնագծին:

43. ՔԱՐՏԵԶ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Տարածության մեջ կողմնորոշվելու կարողության, կորրեկցիայի, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել տարբեր առարկաներ, թղթեր, մատիտներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբերի:

Հրահանգ – Խմբերը հերթով դուրս են գալու սենյակից: Սենյակում մնացող խմբի անդամները պետք է թաքցնեն որևէ առարկա, գծեն սենյակի «քարտեզը» և դրա վրա նշեն՝ որտեղ է թաքցված առական:

Մյուս խմբի անդամները «քարտեզի» օգնությամբ պետք է գտնեն առարկան:

44. ՀԱՆԳՑՐՈՒՒ ՄՈՄԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, շնչառությունը կարգավորելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել բամբակի կտորներ: Գետնին կավճով գծել երկար գիծ, վրան իրարից 10 սանտիմետր հեռավորության վրա շարել բամբակի կտորները՝ «մումերը»:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբերի:

Հրահանգ - Խմբերը խաղալու են հերթով: Խմբի յուրաքանչյուր անդամ պետք է մոտենա մեկ «մումի»: Խաղավարի ազդանշանով (ծափ, զանգ) բոլորը միաժամանակ պետք է փչեն և փորձեն «հանգցնել մումերը»՝ շարժել բամբակները գծից: Որ խմբին կհաջողվի ավելի շատ բամբակ շարժել տեղից, կդառնա հաղթող:

45. ՀԱՂԹԻ՛Ր ԳՆՂԱԿԻՆ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, դիպուկության զարգացում, թարմության հաղորդում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել փոքրիկ գնդակներ, գետնին կավճով նշել մեկնարկային գիծը և վերջնագիծը:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբերի: Ձուրաքանչյուր խմբում խաղացողները ստանում են իրենց համարները:

Հրահանգ - Մրցելու են երկու խմբերի միևնույն համարն ունեցող զույգերը: Ձույգերը պետք է կանգնեն մեկնարկային գծի մոտ, խաղավարի հրահանգով զլորեն գնդակը և փորձեն վազելով առաջ անցնել գնդակից: Ում կհաջողվի վազելով գնդակին «հաղթել» և շուտ հասնել վերջնագծին, նա իր խմբի հաշվին կավելացնի մեկ միավոր:

ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

1. ՄՆԿԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագաշարժության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գետնին կավճով գծել մեծ շրջանագիծ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանագծի երկայնքով: Երաժշտության տակ պարային շարժումներ անելով՝ քայլե՛ք շրջանագծով: Հանկարծակի խաղավարն անջատելու է երաժշտությունը: Դուք պետք է արագ կքանաստեք՝ «վերածվելով սնկերի»:

Վերջին կքանաստողը դուրս կգա խաղից: Հաղթող կճանաչվի վերջին՝ ամենաուշադիր և ճարպիկ «սունկը»:

2. ԳՏԵ՛Ք ԿՈՇԻԿԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, հաղորդակցական կարողությունների զարգացում, համերաշխության ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել մեկ կոշիկ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Նստե՛ք շրջանով՝ որքան հնարավոր է իրար մոտիկ: Խաղավարը կանգնելու է շրջանի կենտրոնում: Դուք ծնկների արանքով խաղավարից աննկատ պետք է իրար փոխանցեք կոշիկը՝ ձգտելով շփոթեցնել խաղավարին, թե իբր կոշիկը ձեզանից ինչ-որ մեկի մոտ է, որ այդ պահին կոշիկը փոխանցում եք միմյանց:

Ում մոտ խաղավարը հայտնաբերի կոշիկը, նա դուրս կգա խաղից

3. ՀՈ՛Պ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ արձագանքելու կարողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը, մեկ ձեռքի ափը վեր առաջ մեկնած, կանգնելու է ձեռքի մաց: Յուրաքանչյուր խաղացող մեկ ձեռքի ցուցամատը պետք է դնի խաղավարի ափի մեջ: Հանկարծակի խաղավարը բռնեցք է անելու՝ կտրուկ արտասանելով՝ հո՛ւպ: Ով չհասցնի փախցնել մատը, դուրս կգա խաղից:

Խաղը կշարունակվի այնքան, մինչև մնա մեկ խաղացող:

4. ԾԱՂԻԿՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, արագ արձագանքելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի բոլոր մասնակիցներին տրվում են ծաղիկների անվանումներ:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ դուք բոլորդ ծաղիկներ եք: Խաղավարն ասելու է.

— Ես եղա այգում, տեսա շա՛տ ծաղիկներ, բայց, «վարդ» այնտեղ չկար:

«Վարդը» պետք է անմիջապես պատասխանի.

— Ո՛չ, ես այնտեղ էի, բայց ա՛յ «մեխակն» այնտեղ չէր:

— Ո՛չ,— պետք է պատասխանի «մեխակը»,– ես այնտեղ էի, բայց ա՛յ «երիցուկը» չկար

Հաջորդը խոսելու է «երիցուկը» և այդպես շարունակ: Նրանք, ովքեր կուշացնեն պատասխանը, դուրս կգան խաղից:

5. ՀԵՏԱԽՈՒՅՉԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրությունը երկար ժամանակ կենտրոնացնելու կարողության զարգացում, գույների ուսուցանում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է «հետախույզ»: Նա դուրս է գալիս սենյակից:

Հրահանգ – Նստե՛ք շրջանով: Յուրաքանչյուրդ ձեզ համար մի գույն ընտրե՛ք:

Ներս մտնելով՝ «հետախույզը» հայտարարելու է.

— Գողություն՝ ւն... Գողացել են ոսկե մատանի: Ես գիտեմ, որ այն «Կարմիրի» մոտ է...

— Ո՛չ,- պետք է պատասխանի «Կարմիրը»,– այն ինձ մոտ չէ, այլ «Կանաչի»...

— Ո՛չ,- անմիջապես մեջ կընկնի «Կանաչը»,– ես մատանի չունեմ: Այն գողացել է «Կապույտը»...

Հաջորդը պետք է պատասխանի «Կապույտը» և այսպես շարունակ: Մխավոր կամ պատասխանն ուշացնող գույնը կլքի խաղը:

6. ՇՆԵՐԸ «ՄԼԱՎՈՒՄ ԵՆ»

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրությունը երկար ժամանակ կենտրոնացնելու կարողության զարգացում, շուտասելուկների օգնությամբ արտասանական այս կամ այն թերության շտկում, քաղաքների անունների ուսուցանում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Պատրաստել տարբեր քաղաքների անվանումներով քարտեր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Յուրաքանչյուրդ վերցրե՛ք մեկ քաղաքի անվանում և նստե՛ք շրջանով: Խաղավարն ասելու է.

— Ես լսել եմ, որ «Իքս» քաղաքում (տալու է որևէ քաղաքի անուն) շները մլավում են, իսկ կատունները՝ հաչում:

Նա, ում քաղաքի անունը կտրվի, պետք է պատասխանի.

— Ո՛չ, հարգելի՛ս, «Իքս» քաղաքում (ասելով իր քաղաքի անունը) շները չեն մլավում, իսկ կատունները չեն հաչում: «Իգրեկ» քաղաքում է այդպես (ասելով որևէ քաղաքի անուն):

Այն խաղացողը, որի քաղաքի անունը կտրվի, պետք է պատասխանի նրան նույն կերպ:

Պատասխաններն անհրաժեշտ է տալ միանգամից և շուտասելուկի նման: Ով ուշացնի կամ դանդաղ ասի պատասխանը, դուրս կգա խաղից:

7. ՔԻԹ, ՔԻԹ, ԲԵՐԱՆ...

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրությունը երկար կենտրոնացնելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Նստե՛ք շրջանով: Խաղավարը, նստելով շրջանի կենտրոնում, մատով ցույց է տալու քիթը և արտասանելու է՝ քիթ, քիթ, քիթ... Հանկարծ նա ձեզ շփոթեցնելու համար ցույց է տալու գլխի վրա գտնվող մեկ այլ օրգան, օրինակ՝ ականջը, բայց արտասանելու է այլ բան, ասենք՝ բերան: Դուք պետք է անեք ոչ այնպես, ինչպես ասում է խաղավարը, այլ այնպես, ինչպես ցույց է տալիս:

Ով սխալվի, դուրս կգա խաղից: Հաղթող կճանաչվի վերջին՝ ամենաուշադիր խաղացողը:

8. ՆԵՐԿԵՐԻ ՇՈՒԿԱ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության զարգացում, գույների ուսուցանում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում են «կոշկակարը», «դերձակը» և «ներկարարը»:

Հրահանգ – Երբ «ներկարարը», «դերձակը» և «կոշկակարը» դուրս գան սենյակից, դուք պետք է ձեզ համար գույնե՛ր ընտրեք:

«Շուկա» կմտնեն երեք «արհեստավորները» և կհարցնեն.

— Ներկեր ունե՞ք:

— Ունե՛նք, ո՞րն եք ուզում,- պետք է պատասխանեք դուք: «Արհեստավորները» արագ – արագ հերթով կասեն իրենց անհրաժեշտ գույները: Եթե այդպիսիք լինեն «շուկայում», պետք է գնան իրենց «արհեստավորի» մոտ ծառայելու: Իսկ եթե որևէ «արհեստավորի» ասած գույնը չլինի, պետք է ասեք.

— Այդ գույնը չունենք:

Վերջում «արհեստավորները» կհաշվեն իրենց գույները: Կհաղթի նա, ով բոլորից շատ ներկեր կունենա:

9. ՄՐԳԵՐԻ ԶԱՄԲՅՈՒՂԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, հիշողության, ճարպկության զարգացում, մրգերի անվանումների ուսուցանում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար՝ «գնորդը»:

Հրահանգ – «Գնորդի» դուրս գնալուց հետո ձեզ համար կընտրեք մրգերի անվանումներ և կնստեք շրջանով:

Ներս մտնելով՝ «գնորդն» ասելու է.

— Ես գալիս եմ շուկայից, գնել եմ տանձ ու խնձոր:

Լսելով իրենց անունները՝ «տանձն» ու «խնձորը» պետք է փոխվեն իրենց տեղերով: Այդ ժամանակ «գնորդը» փորձելու է զբաղեցնել նրանցից մեկի տեղը: Եթե դա նրան հաջողվի, կանգնած մնացած խաղացողը կդառնա «գնորդ», իսկ եթե ոչ, «գնորդը» դուրս կգա խաղից, և կընտրվի նորը:

10. ՏԱՔ ԳՆԴԱԿ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, ճարպկության, արագաշարժության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել ոչ մեծ գնդակ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանով: Խաղավարը կանգնելու է շրջանից դուրս՝ մեջքով դեպի ձեզ: Նրա ազդանշանով (ծափ, զանգ, սուլոց) կամ երաժշտության ներքո դուք պետք է գնդակը ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ փոխանցեք իրար:

Հանկարծակի խաղավարն արտասանելու է՝ կա՛նգ առ, կամ անջատելու է երաժշտությունը: Այդ պահին գնդակը բռնող խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից: Խաղը կշարունակվի այնքան, մինչև վերջում կմնա մեկ խաղացող:

11. ՎՐԻՊԱԿ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, քննադատական մտածողության, խմբով աշխատելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Դասագրքից ընտրել բնագրեր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Յուրաքանչյուր խումբ խաղի համար պետք է նախապատրաստի մեկ բնագիր: Դասագրքից ընտրելով ձեր կողմից ուսումնասիրված բնագրերից մեկը՝ պետք է փոխեք միայն մեկ բառ որևէ նախադասության մեջ այնպես, որ այն հակառակ իմաստն արտահայտի, և արտագրելով փոխված բնագիրը՝ առաջարկեք այն հակառակորդ խմբին: Հակառակորդ խմբի նպատակն է գտնել «վրիպակը» և ուղղել այն:

12. ՎԱՌԻՐ ԼԱՊՏԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, արագ կողմնորոշվելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Ստվարաթղթից պատրաստել կարմիր, կապույտ, դեղին լապտերներ և նույն գույների շրջաններ: Լապտերները տեղադրել սենյակի տարբեր մասերում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը, ձեռքում պահելով կարմիր, կապույտ, դեղին շրջանները, ասելու է՝ վառի՛ր ... լապտերը՝ նշելով որևէ գույն, օրինակ՝ կապույտ, բայց ձեզ շփոթեցնելու համար բարձրացնելու է ուրիշ գույնի շրջան:

Դուք պետք է մոտենաք ոչ թե բարձրացված, այլ արտասանված գույնի լապտերին:

13. ԱՐԳԵԼՎԱԾ ԹԻՎ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, արագ կողմնորոշվելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք շրջանով: 1-11-ը ընտրե՛ք երկու-երեք արգելված թիվ, օրինակ՝ 6, 9, 10:

Ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ շարժվելով՝ պետք է հաշվեք մեկից մինչև տասնմեկը: Արգելված թվերի փոխարեն պետք է ծափ տաք: Ով սխալմամբ արտասանի արգելված թիվը, դուրս կգա խաղից:

14. ԳՈՉՅՈՒՆ, ՇՇՆՁՅՈՒՆ, ԼՌՈՒԹՅՈՒՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, կամային որակների զարգացում, վարքային կանոնների ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Գունավոր ստվարաթղթից կտրել ձեռքի տեսք ունեցող երեք ազդանշանային քարտեր՝ կարմիր՝ «գոչուն», կապույտ՝ «շշնջուն», դեղին՝ «լուրջուն»:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Երբ խաղավարը բարձրացնի կարմիր ձեռքը՝ «գոչունը», դուք կարող եք վազել, թռչկոտել, խոսել և այլն: Կապույտ ձեռքը՝ «շնջունը», բարձրացնելու դեպքում կարող եք կամաց շարժվել, շնջալ: Իսկ երբ խաղավարը բարձրացնի դեղին ձեռքը՝ «լուրջունը», դուք պետք է «քարանաք» տեղում, նստեք կամ պառկեք գետնին ու չշարժվեք:

Ուշադրություն: Խաղը պետք է ավարտել լռությամբ, որի ժամանակ կարելի է միացնել մեղմ երաժշտություն:

15. ՕՂՈՒՄ, ՋՐՈՒՄ, ՑԱՄԱՔՈՒՄ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության զարգացում, բնագիտական գիտելիքների հարստացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք դեմքով դեպի խաղավարը: Նա արտասանելու է տարբեր կենդանիների և թռչունների անվանումներ: Օդում ապրող թռչնի անուն լսելիս, օրինակ՝ ծիծեռնակ, պետք է բարձրանաք ոտնաթաթերին՝ թափահարելով ձեռքերը: Ցամաքում ապրող կենդանու կամ թռչնի անուն լսելիս, օրինակ՝ կատու, լոր, պետք է ձեռքերը մեկնեք առաջ, իսկ ջրային կենդանիների անուններ լսելիս, օրինակ՝ կետ, մեղուգա, կքանստեք:

Խաղավարն իր շարժումներով փորձելու է շփոթեցնել ձեզ: Նրանք, ովքեր կդանդաղեն կամ կշփոթեն շարժումները, դուրս կմնան խաղից:

16. ԾՈՎՆ ԱԼԵԿՈԾՎՈՒՄ Է

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, հիշողության, կոորդինացիայի զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Միացնել Պ. Ի. Չայկովսկու «Կարապի լիճը» բալետի երաժշտությունը: Երաժշտությունն օգտագործվում է իբրև ազդանշան:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար, մյուս մասնակիցները «ալիքներ» են:

Հրահանգ – Խաղավարը բարձրաձայն հաշվելու է. «Ծովն ալեկոծվում է, մե՛կ: Ծովն ալեկոծվում է, երկո՛ւ: Ծովն ալեկոծվում է, երե՛ք: Ծովի ալիքնե՛ր, քարացե՛ք»:

Երաժշտության դադարելուն պես բոլոր «ալիքները» պետք է «քարանան»: Խաղավարն անցնելու է «քարացած ալիքների» միջով: Հենց որ նա շրջվի, «ալիքները» կարող են խաղավարից աննկատ փոխել իրենց դիրքը: Եթե խաղավարին հաջողվի նկատել փոփոխությունը և ճիշտ նկարագրել այն, դիրքը փոխած «ալիքը» (կամ «ալիքները») դուրս կգա խաղից:

17. ԿԱՅԾԱԿ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Տեսողական հիշողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Առաջին խմբի անդամները կանգնեն սենյակի կենտրոնում: Երկրորդ խմբի մասնակիցները նստեն նրանց շուրջը դասավորված աթոռներին:

Խաղավարը հանգցնելու է լույսը: Այդ ընթացքում սենյակի կենտրոնում կանգնածները պետք է տարբեր դիրքեր ընդունեն և քարանան՝ վերածվելով «արձանների»: Խաղավարը մի քանի վայրկյանով միացնելու է լույսը և կրկին անջատի այն:

Ընդամենը մեկ-երկու վայրկյանի ընթացքում մթության մեջ «արձաններից» միայն մեկը, նախօրոք մյուսների հետ պայմանավորվելով, պետք է փոխի իր դիրքը: Խաղավարը կրկին միացնելու է լույսը: Աթոռներին նստած մասնակիցները պետք է որոշեն, թե որ «արձանն» է փոխել դիրքը:

18. ԾՈՒՂԱԿ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրությամբ, արագ կողմնորոշվելու կարողության, ճարպկության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները հավասարապես բաժանվում են երեք խմբերի:

Հրահանգ – Երեք խմբերը կազմեն երեք շրջան՝ մեկը մյուսի մեջ: Շրջանների միջև հեռավորությունը չպետք է գերազանցի մեկ քայլը:

Ձեռք ձեռքի տված՝ բոլորը երգելով շարժվեք տեղում: Եզրերի երկու շրջանները պետք է շարժվեն նույն ուղղությամբ, իսկ մեջտեղինը՝ հակառակ ուղղությամբ:

Խաղավարի ազդանշանով երեք շրջաններն էլ պետք է դադարեցնեն շարժվելը: Վերջին շրջաններում կանգնածները իսկույն պետք է շրջվեն դեմառդեմ՝ փորձելով «ծուղակը գցել» մեջտեղի շրջանի խաղացողներից որևէ մեկին: Մեջտեղի շրջանում կանգնածները պետք է արագ նստեն՝ բաց թողնելով ձեռքերը և աշխատելով խուսափել «ծուղակից»:

Ում չի հաջողվի այդ անել, կհամարվի «բռնված» և կտեղափոխվի մյուս շրջաններից մեկը: Հաղթող կճանաչվի նա, ով մինչև վերջ «ծուղակը չի ընկնի»:

19. ԻՆՉ ՓՈԽՎԵՑ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Տեսողական հիշողության, ուշադրության, դիտողունակության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել տարբեր առարկաներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարն ուշադիր դիտելով սենյակը՝ փորձելու է հիշել յուրաքանչյուր առարկայի տեղն ու դիրքը, և դուրս է գալու սենյակից:

Դուք կարող եք տեղափոխել ինչ-որ առարկա սենյակում, օրինակ՝ աթոռ: Ներս մտնելով՝ խաղավարը պետք է կռահի՝ ինչն է փոխվել: Նրան կռահելու համար կտրվի երեք հնարավորություն: Եթե խաղավարին հաջողվի գտնել փոփոխությունը, նա կվաստակի մեկ միավոր և կշարունակի խաղալ, եթե ոչ, ձեզանից որևէ մեկը կդառնա խաղավար:

20. ՀԵՏԱԽՈՒԶՈՒԹՅՈՒՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Հիշողության, տարածության մեջ կողմնորոշվելու, արագ կենտրոնանալու կարողությունների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Սենյակում կամայական ձևով դնել աթոռներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է «հետախույզ»:

Հրահանգ – «Հետախույզը» զգուշորեն անցնելու է աթոռների արանքով և վերադառնալու է: Դուք պետք է աչքերով հետևեք նրան, այնուհետև հերթով կրկնեք «հետախույզի» անցած երթուղին:

Նրանք, ովքեր կշեղվեն ուղուց, դուրս կգան խաղից: Առաջին պտույտից հետո կընտրվի նոր «հետախույզ»:

Ուշադրություն: *Խաղի կանոնները կարելի է փոքր - ինչ բարդացնել. այդ դեպքում «հետախույզը» ոչ թե անցնում, այլ նկարագրում է այն երթուղին, որ պետք է անցնեն խաղի մասնակիցները:*

ՄԵՆՍՈՐԱՅԻՆ ԶԳԱՅՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

1. Ի՞ՆՉ ԵՄ ԳՐԵԼ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Տակտիլային զգացողության, հիշողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են գույզերի:

Հրահանգ – Զույգ կազմող խաղացողներից մեկը նստած կամ փոքի վրա պառկած փակի աչքերը: Երկրորդը պետք է նրա մեջքին մատով ինչ - որ տառ «գրի»: Առաջինի խնդիրն է կռահել այդ տառը: Եթե տառը (բառը կամ պատկերը) ճիշտ գուշակվի, ապա զույգ կազմող խաղացողները կփոխվեն տեղերով:

Ուշադրություն: Որոշակիորեն ձևավորված կարողության դեպքում կարելի է գրել նաև բառեր, նկարել տարբեր պատկերներ (օրինակ՝ շրջան, քառակուսի, արև և այլն):

2. ՆԱՄԱԿ ԱՓԻ ՄԵՋ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Տակտիլային զգացողության, ուշադրության, երևակայության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել գրելու թղթեր և նշիչներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի, ընտրվում են խմբերի խաղավարները:

Հրահանգ – Յուրաքանչյուր խմբի կտրվի գրելու թուղթ և նշիչ: Խմբերը պետք է որոշեն մեկական տառ, գրեն այն թղթի վրա, ծալեն թուղթը և պահեն իրենց մոտ:

Խմբերը կանգնելու են շարքերով: Յուրաքանչյուր խմբի խաղավար, մոտենալով հակառակորդ խմբի առաջին խաղացողին, նրա ափի մեջ մատով պետք է գրի իր խմբի կողմից որոշված տառը: Տառի հնչյունը բարձրաձայն արտասանել չի թույլատրվում: Առաջին խաղացողը, փորձելով գուշակել տառը, մատով «կգրի» այն երկրորդի ափի մեջ, երկրորդը՝ երրորդի և այդպես շարունակ: Վերջին խաղացողներն իրենց հասած տառը կգրեն թղթի վրա: Եթե տառը համապատասխանի հակառակորդ խմբի որոշած տառին, խումբը կստանա մեկ միավոր:

3. ԹՄԲԿԱՀԱՐՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ռիթմի զգացողության, երաժշտական լսողության, մատների մանր մկանների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Պատրաստել միավորների դեր տանող քարտեր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է դատավոր: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Խաղալու են երկու խմբերի խաղացողներից կազմված զույգերը: Սկզբում զույգ կազմող խաղացողներից մեկը մատնեքով ինչ - որ ռիթմ պետք է տմբամբացնի սեղանին, իսկ մյուսը՝ կրկնի նույնությամբ, այնուհետև տեղերով կփոխվեն: Ով ճշտությամբ կրկնի հանձնարարությունը, նա իր խմբի համար կվաստակի մեկ միավոր:

4. ԽԼՈՒՐԴՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Տարածության մեջ կողմնորոշվելու կարողության, հավասարակշռության, փակ աչքերով սեփական շարժումները կառավարելու կարողության զարգացում, բարության, փոխօգնության ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել աչքերը կապելու կտորներ, տարբեր գործողություններ կատարելու համար նախատեսված առարկաներ, վիճակահանության արկղիկ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Վիճակահանությամբ պարզում են, թե երկու խմբերի որ խաղացողներն են զույգ կազմելու:

Հրահանգ – Չույգերը հերթով պետք է մոտենան խաղավարին: Վերջինս կապելու է զույգ կազմող խաղացողների աչքերը և առաջարկելու է միաժամանակ կատարել որևէ գործողություն, օրինակ՝ նկարել ցուցադրված ծաղիկը, գրել որևէ նախադասություն, բերել սեղանին դրված առարկաները և այլն: Հանձնարարությունն արագ և լավ կատարող խաղացողը կստանա մեկ միավոր:

5. ԹՉՈՒԿ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Մատների մանր մկանների, պատկերային մտածողության, կոորդինացիայի, շոշափելով առարկաները տարբերելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Պատրաստել տարբեր առարկաներով լցված ոչ մեծ պարկ: Ցանկալի է պարկում դնել շոկոլադե ձվիկներից հանված փոքրիկ խաղալիքներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Նախ անվանե՛ք խաղալիքները և լցրե՛ք դրանք պարկի մեջ:

Հերթով մոտենալով պարկին՝ դուք պետք է անվանեք որևէ առարկա և ձեռքը մտցնելով պարկի մեջ՝ փորձեք շոշափելով գտնել և դուրս բերել այն:

6. ՑՈՒՅՑ ՏՈՒՐ ՇԱՐԺՈՒՄԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Երևակայության, հիշողության, զգայական ընկալումներն արտահայտելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Հերթով մոտենալով խաղավարին՝ պետք է փակ աչքերով կատարեք նրա առաջադրանքները:

Խաղավար – Պատկերացրու, թե ձեռք ես տալիս սառույցին (արդուկին, ասեղի ծայրին, ոզնուն, նապաստակին, տաք ջրին և այլն) և ցույց տուր՝ ինչ կանես (շարժում, դիմախաղ, ձայն և այլն):

7. ՃԱՆԱԶԻՐ՝ Ո՞Վ Է

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Երևակայության, հիշողության, զգայական ընկալումների օգնությամբ մարդկանց, իրերն ու առարկաները ճանաչելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել աչքերը կապելու կտոր կամ գլխաշոր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը հերթով կապելու է ձեր աչքերը: Դուք պետք է փակ աչքերով շոշափեք ձեր ընկերների ձեռքերը, երեսը, գլուխը, վիզը և այլն, և որոշեք՝ ո՞ւմ են դրանք պատկանում:

8. ՔՆՔՈՒՇ ՁԵՌՔԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Զգայական ընկալման զարգացում, լարվածության թոթափում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Սեղանին դնել տարբեր առարկաներ, օրինակ՝ մորթի, վրձին, բամբակ, գնդակ, օղեր, մկրատ, թերթ և այլն:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը հերթով կապելու է խաղացողների աչքերը և մերկացնելով խաղացողի ձեռքը մինչև արմունկը՝ ինչ-որ առարկա է սահեցնելու նրա թևի վրայով: Խաղացողը պետք է կռահի՝ ինչ է «քայլում» իր թևի վրայով և նկարագրի իր զգացողությունները:

9. ԶԱՆԳԱԿՆԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Լսողության, ձայնային ազդանշանով կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել ոչ մեծ զանգ, աչքերը կապելու կտոր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Նստե՛ք շրջանաձև և իրար փոխանցե՛ք զանգը: Խաղավարը փակ աչքերով փորձելու է կողմնորոշվել զանգի ձայնով և բռնել զանգով խաղացողին: Բռնվողը դուրս է գալու խաղից:

Ուշադրություն: Զանգը միմյանց նետել չի կարելի:

10. ԿՈՒԱՀԵՔ ԵՐԳԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Երաժշտական լսողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցներից մեկը դուրս է գալիս սենյակից:

Հրահանգ – Դուք խաղավարի օգնությամբ որևէ երգից կընտրեք մեկ հատված: Ձեզանից յուրաքանչյուրը պետք է «թաքցնի» երգի այդ հատվածի բառերից մեկը:

Երբ դրսում գտնվող խաղացողը ներս գա, խաղավարի հրահանգով բոլորը միաժամանակ բարձր ձայնով պետք է արտասանենք ձեր «թաքցրած» բառերը: Նա փորձելու է կռահել, թե որ երգից են բառերը: Եթե դա նրան հաջողվի, երգը կկատարենք դուք, իսկ եթե ոչ, նա պետք է երգը երգի ձեզ համար:

11. ԾԱՌԵՐՆ ԱՆՏԱՌՈՒՄ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Սենսորային զգայությունների, երևակայության զարգացում, փոխօգնության ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Իրար հետևից կանգնե՛ք շրջանով և երաժշտության տակ խաղավարի հետ կատարե՛ք բոլոր գործողությունները:

Խաղավար – Հիմա մենք կվերածվենք ծառերի: Դուք պատրաստ եք կերպարանափոխության:

Անտառում շողում էր արեգակը, և բոլոր ծառերն իրենց ճյուղերով ձգվում էին վերև՝ դեպի արևը: Բարձրացրե՛ք ձեռքերը վեր, կանգնե՛ք ոտնաթաթերին՝ ասես ուզում եք հասնել արևին: Նրանք ձգվում էին բա՛րձր – բա՛րձր, որ յուրաքանչյուր տերև տաքանա: Տերև – մատիկները պարում էին արևի տակ. նրանց դուր էր գալիս ջերմությունը: Հանկարծ փչեց քամին և սկսեց այս ու այն կողմ շարժել ծառերի ճյուղերը: Բայց ծառերն ամուր կանգնած են՝ արմատներով կառչած հողին: Նրանք միայն օրորվում են, պարում

քամու մեղեդու տակ: Ուշադիր լսեք երաժշտությունը և ձեր շարժումները համապատասխանեցրե՛ք նրան: Քամին քշեց – բերեց անձրևային ամպեր, և ծառերն զգացին անձրևի առաջին կաթիլները: Մատներով դիպե՛ք դիմացինի մեջքին և թեթև շարժումներով թմբկահարե՛ք՝ կարծես բարակ անձրևն է շոյում: Քամին գնալով ուժեղանում էր, անձրևը՝ վարարում: Քիչ հետո անձրևը սկսեց ուժգին թափվել, ավելի ուժգին... Ձեր մատների հարվածները նույնպես գնալով ուժգնանում են: Եվ ծառերը խղճացին իրար. նրանք պաշտպանում էին իրար անձրևի ուժեղ հարվածներից: Մոտեցե՛ք իրար, ձեռքերով պաշտպանե՛ք միմյանց, շոյե՛ք, հանգստացրե՛ք... Շուտով քամին դադարեց, ամպերը ցրվեցին: Ահա կրկին ծագեց արևը, ծառերն ուրախացան, աշխուժացան: Նրանք թափ տվեցին իրենց վրայից ջրի ավելորդ կաթիլները՝ թողնելով միայն անհրաժեշտ խոնավությունը: Ծառերը ժպտացին իրար և արևին, որ կրկին երևաց կապույտ ու ջինջ երկնքում: Նրանք նորից ձգվեցին վեր՝ դեպի արևի պայծառ լույսն ու հաճելի ջերմությունը:

12. ՕԳՆԱԿԱՆՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Մենասրային զգայությունների զարգացում, աշխատասիրության դաստիարակում, փոխօգնության ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կանգնե՛ք դեմքով դեպի խաղավարը և նրա հետ կատարե՛ք բոլոր հրահանգները:

Խաղավար – Հիմա մենք կուղևորվենք ամառանոց՝ օգնելու տատիկին և պապիկին:

Տատիկը լվացել է հագուստը, բայց քամել չի կարողանում: Օգնե՛ք նրան: Ամուր – ամուր սեղմե՛ք շորը ավերի մեջ և քամե՛ք... Ուժե՛ղ, ավելի՛ ուժեղ: Իսկ հիմա թա՛փ տվե՛ք և կախե՛ք պարանից: Բա՛րձր է, չե՛ք հասնում... Եթե կանգնեք ոտնաթաթերին, կկարողանաք կախել: Ա՛յ այդպես, շատ լավ է... Լվացքը կախեցինք: Հիմա օգնենք պապիկին: Նա ճանապարհը ծածկում է ավազով: Վերցրե՛ք ավազը ձեռքով և հավասարաչափ տարածե՛ք ձեր շուրջը: Որպեսզի ավազն ամրանա, տրորե՛ք այն ոտքերով, ուժե՛ղ, ավելի՛ ուժեղ... Շատ լավ է: Մնաց միայն փայտը կտրատել: Դրե՛ք կոճղը ձեր առջև, բա՛րձր – բա՛րձր բարձրացրե՛ք կացինը, թա՛փ առե՛ք և իջեցրե՛ք ուղիղ կոճղի վրա: Ստացվե՛ց: Մեկ անգա՛մ էլ փորձե՛ք: Օգնե՛ք ձեզ ձայնով: Այդպե՛ս, շատ լավ է, ապրե՛ք: Հիմա ուշադրություն դարձրե՛ք ձեր զգացողություններին, ջերմություն զգո՞ւմ եք ձեր մարմնում...

13. ՓԱԹԱԹԻՐ ՊԱՐԱՆԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Մատների և դաստակի մկանների, արագաշարժության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նշել վեց մետր երկարությամբ պարանի կենտրոնը, իսկ ծայրերը կապել երկու հարթ, կլոր փայտիկների:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Չույգ կազմող խաղացողներից յուրաքանչյուրը, բռնելով պարանի մեկ ծայրը, խաղավարի ազդանշանից հետո (ծափ, զանգ) պետք է փորձի արագ պտտեցնել իր ձեռքի փայտիկը՝ վրան փաթաթելով պարանը:

Կհաղթի պարանի կենտրոնին առաջինը հասնող խաղացողը:

14. ՈՐՔԱՆ ՓՈՔՐ, ԱՅՆՔԱՆ ԼԱՎ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, տարածության մեջ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Հատակին կավճով գծել ընդհանուր կենտրոնով երեք շրջանագիծ՝ մեկ, երկու և երեք քայլ տրամագծերով: Կենտրոնի փոքր շրջանագծի մեջ գրել 10, երկրորդի մեջ՝ 5 և երրորդ՝ ամենամեծ շրջանագծի մեջ գրել 3 թվերը: Պատրաստել լուցկու դատարկ տուփ կամ մեկ խորանարդիկ, աչքերը կապելու շոր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ:

Հրահանգ – Ձեզանից ամեն մեկը պետք է կապի իր աչքերը և լուցկու տուփը ձեռքում պահած՝ կանգնի փոքր շրջանագծի մեջ: Ձեր խնդիրն է՝ քայլելով ցանկացած ուղղությամբ ութ քայլ և նորից վերադառնալով ձեր տեղը՝ լուցկու տուփը դնել հատակին:

Եթե ձեզ հաջողվի տուփը դնել որևէ շրջանագծի մեջ, ձեր հաշվին կգրանցվի շրջանագծում նշված թվով միավորներ: Եթե տուփը հայտնվի երկու շրջանագծերի սահմանագծին, ձեր հաշվին կգրանցվի փոքր թվին համապատասխանող միավորներ:

Ուշադրություն: Խաղի յուրաքանչյուր մասնակից իրավունք ունի նախօրոք ասելու, թե որ շրջանագծի մեջ է դնելու տուփը: Հաջողության դեպքում նրա հաշվին գրանցվում են շրջանագծում նշված թվի կրկնակի քանակությամբ մավորներ: Հակառակ դեպքում նրա հաշվից հանվում է 5 միավոր:

15. ԿԱՐՏՈՖԻԼ ՄԱՔՐՈՂՆԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Դիպուկության, արագաշարժության, մատների մանր մկանների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել մեծ թաս, մեջը տեղադրել մեծ կաթսա, նրա մեջ՝ փոքրը: Նախապատրաստել կարտոֆիլ, փոքր դանակներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Խաղավարի հրահանգով գույգ կազմող խաղացողները պետք է կեղևներն իրենց ձեռքի կարտոֆիլները և վերջացնելուն պես մաքրած կարտոֆիլը նետեն կաթսաների մեջ:

Եթե ձեզ հաջողվի կարտոֆիլը գցել փոքր կաթսայի մեջ, դուք կվաստակեք առավելագույն 10 միավոր: Եթե կարտոֆիլը հայտնվի մեծ կաթսայի մեջ, նետողը կստանա 5 միավոր, իսկ թասի մեջ ընկնելու դեպքում՝ 2 միավոր: Հաղթող կճանաչվի առավելագույն թվով միավորներ ունեցող խաղացողը:

16. ՄԱՔՐԻՐ ՀԱՏԱԿԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագաշարժության, մատների մանր մկանների զարգացում, մաքրասիրության, աշխատասիրության դաստիարակում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել թերթեր, վայրկյանաչափ, ավել կամ խոզանակ, գոգաթիակ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Մեծահասակներից մեկն ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են գույգերի:

Հրահանգ – Խաղավարի հրահանգով գույգ կազմող խաղացողներից մեկը մեկ բուլետի ընթացքում պետք է պատառոտի մեկ թերթ և կտորտանքները սփռի սենյակում: Երկրորդ խաղացողը ավելի կամ խոզանակի ու գոգաթիակի միջոցով պետք է հավաքի թափված թղթերը:

Աշխատանքն ավարտելուն պես խաղացողը պետք է կանչի՝ վերջ, որ խաղավարը գրանցի ժամանակը: Այնուհետև խաղացողները փոխվելու են տեղերով. թերթը պատռտելու և թափելու է երկրորդ խաղացողը, իսկ առաջինը հավաքելու է դրանք: Հաղթող կճանաչվի աշխատանքն ամենից արագ կատարող խաղացողը:

17. ԿԱՌՈՒՑԻՐ ԱՇՏԱՐԱԿՆԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, արագաշարժության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Պենպլաստից կտրատել քսան միանման «աղյուսիկներ» (կարելի է օգտագործել լոգարանի սպունգներ), մասնակիցների թվով թենիսի գնդակներ (ցանկության դեպքում դրանք կարելի է ներկել տարբեր գույների՝ իրարից տարբերելու համար): Գետնին կավճով գծել տասը մետր շառավղով շրջանագիծ, կենտրոնում՝ իրարից մեկ մետր հեռավորությամբ, նկարել երկու խաչ: Ժամանակին հետևելու համար պատրաստել ժամացույց:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցներից ընտրվում է «շինարար»: Գրանցվում է ժամանակը:

Հրահանգ – Յուրաքանչյուրը վերցրե՛ք մեկ գնդակ և կանգնե՛ք շրջանից դուրս:

«Շինարարը», մտնելով շրջանի մեջ, պետք է հասցնի տրված ժամանակում (5–10 րոպե) խաչերի վրա տասական աղյուսներով աշտարակներ կառուցել: Այդ ընթացքում մյուսներդ, նետելով ձեր գնդակները, փորձելու եք խանգարել նրան աշխատել: «Շինարարը» կարող է բռնել գնդակները և պահել դրանք իր մոտ: Եթե նրան հաջողվի տրված ժամանակում կառուցել աշտարակները, նա իրավունք կստանա ընտրելու իրեն հաջորդող շինարարին, իսկ եթե ոչ, դուրս կգա խաղից:

ՀՈԳԵԲԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

1. ԹՌՉՆԱՇՈՒԿԱ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Սեփական հույզերը կառավարելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում են «գնորդը» և «վաճառողը», մյուսները «ճտեր» են:

Հրահանգ – Բոլոր «ճտերը» կքանստեն և բռնեն իրենց ոտնաթաթերից:

«Գնորդը» և «վաճառողը» զրուցելու են այսպես.

Գնորդ — Ճտեր ունե՞ք վաճառքում:

Վաճառող — Իհարկե՛, ինչպե՞ս չունենք:

Գնորդ — Կարելի՞ է նայել:

Վաճառող — Խնդրե՛մ:

«Գնորդը», հերթով մոտենալով «ճտերին», ուսումնասիրելու է նրանց: Որին հավանի, ցույց է տալու և ասելու.

— Ա՛յ սա լավն է, ի՛մ ուզածը: Մա՛ կգնեմ:

«Գնորդը» և «վաճառողը», բռնելով «ճտի» թևերից, պետք է թափահարեն նրան և ասեն.

— Դու լա՛վ ճուտիկ ես, չծիծաղե՛ս, չծիծաղե՛ս ...

Եթե «ճուտիկը» ծիծաղի, դուրս կգա խաղից, եթե ոչ, կդառնա նոր «գնորդը»:

2. ՏԻՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Հոգեբանական լարվածության թոթափում, հանդուրժողականության, հուզական և վարքային կայունության ձևավորում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել փոքրիկ փափուկ գնդակ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է «խաղավար – նշանառու», մյուսները «շարժական թիրախներ» են:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ դուք բոլորդ «շարժական թիրախներ» եք, և շատ հմուտ «նշանառուն» ուզում է անպայման գնդակով հարվածել ձեզ:

Ազդանշանը (ծափ, զանգ) լսելուն պես դուք պետք է վազեք մի պատից մյուսը՝ խուսափելով «նշանառուի» գնդակից: Եթե «նշանառուին» հաջողվի գնդակով դիպչել որևէ «թիրախի», վերջինս պետք է դուրս գա խաղից:

3. ԳՏԻՐ ԸՆԿԵՐՈՋԴ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության զարգացում, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Չույգերը կանգնեն շրջանով: Խաղավարը, կանգնելով շրջանից դուրս, միացնելու է երաժշտությունը կամ տալու է համապատասխան ազդանշանը (օրինակ՝ ծափ, զանգ և այլն): Դուք, թողնելով ձեր զույգերին, կարող եք ազատ պարել, թռչկոտել:

Հանկարծակի երաժշտությունը կդադարի կամ կլսվի խաղավարի ազդանշանը: Ձեզանից ամեն մեկը պետք է շտապ գտնի իր զույգին, քանի որ այդ ընթացքում խաղավարը փորձելու է արագ զբաղեցնել ձեզանից որևէ մեկի զուգընկերոջը: Չույգին «կորցրած» խաղացողը կթողնի խաղը:

4. ՓԱԹԻԼՆԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Արագ կողմնորոշվելու կարողության, ուշադրության, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ դուք երկնքից թափվող փաթիլներ եք: Երբ կլսեք «Փաթիլները թեթև իջնում են երկնքից», թևերը լայն բացած՝ կարող եք ազատ շարժվել, պտտվել սենյակում: Իսկ երբ հնչի «Փաթիլները միանում և դառնում են ձնագունդ»՝ նշվելով կոնկրետ թիվ, օրինակ՝ երկուական, երեքական, հնգական և այլն, պետք է արագ միավորվեք փոքրիկ խմբերում: Նրանք, ովքեր չեն հասցնի որևէ «ձնագունդ» մեջ ընդգրկվել, դուրս կգան խաղից:

5. ՇՈԳԵՔԱՐՇ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ճարպկության զարգացում, համախմբվածության ձևավորում, լարվածության թոթափում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է «շոգեքարշը», մյուսները «վագոններ» են:

Հրահանգ – Բոլոր «վագոնները» պետք է շարվեն «շոգեքարշի» հետևից և ամուր բռնեն միմյանց ուսերից: «Շոգեքարշը» շարժվելու է սեղանների և աթոռների արանքով՝ իր հետևից քաշելով «վագոններն» այնպես, որ ճանապարհին չկորցնի դրանք: Աստիճանաբար «գնացքի» արագությունը մեծանալու է: Եթե «գնացքից» առանձնանա գեթ մեկ «վագոն», «շոգեքարշը» կտեղափոխվի «գնացքի» վերջը:

6. ԵՎԵՔ ԻՐԱՐ ՈՂՋՈՒՆԵՆՔ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Հաղորդակցական կարողությունների, ուշադրության, կոորդինացիայի զարգացում, լարվածության թուլացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Բոլորդ ազատ կարող եք շարժվել սենյակում: Խաղավարի ազդանշանը լսելուն պես (օրինակ՝ ծափ, զանգի կամ սուլիչի ձայն) պետք է «ողջունեք» նրան, ում այդ պահին հանդիպում եք:

«Ողջունել» կարելի է միայն որոշակի ձևով.

- մեկ ծափ՝ բարևում են ձեռքով,
- երկու ծափ՝ բարևում են ուսերով,
- երեք ծափ՝ բարևում են մեջքով:

Ուշադրություն: *Խաղի ընթացքում պետք է պահպանել լռություն: Ցանկալի է, որ ողջունի ձևերը հաճախակի փոխվեն:*

7. Ո՞Վ Է ՆԱ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Դիտողունակության, փոխըմբռնման, մարդկանց մեջ դրական որակները տեսնելու և գնահատելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Խաղավարը որոշ ժամանակով դուրս կգա սենյակից: Այդ ընթացքում դուք պետք է որոշեք և մտապահեք ձեզ բոլորիդ ծանոթ մարդու անուն:

Ներս մտնելով՝ խաղավարը ձեզ ուղղելու է հարցեր, որոնց դուք կարող եք տալ երկու պատասխան՝ ասելով միայն «այո» կամ «ոչ»: Օրինակ՝ եթե խաղավարը հարցնի՝ «Նա կի՞ն է», «Նա ակնոց կրո՞ւմ է», «Նրա մազերը երկա՞ր են» և այլն, դուք կարող եք պատասխանել «այո» կամ «ոչ»:

Խաղավարն ունի հինգ հարցի և երկու անգամ սխալվելու իրավունք: «Գաղտնի» հերոսին չկռահելու դեպքում խաղավարը դուրս կգա խաղից, և կընտրվի նոր խաղավար:

8. ՆԱՄԱԿ ԻՆՔՆ ԻՐԵՆ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ինքնավերլուծության, ինքնագնահատման, ինքնաարտահայտվելու կարողությունների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎԱՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել գրելու թղթեր, գրիչներ, արկղիկ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ:

Հրահանգ – Նստե՛ք շրջանով և փորձե՛ք նամակ գրել ինքներդ ձեզ:

Ավարտելուց հետո նամակները ծրարե՛ք և գցե՛ք արկղիկի մեջ:

Դրանք լավ խառնելուց հետո յուրաքանչյուրդ արկղիկից պետք է վերցնեք մեկ նամակ, կարդաք այն, պատասխանեք և նորից գցեք արկղիկի մեջ:

***Ուշադրություն:** Սեփական նամակը վերցնելու դեպքում պետք է այն փոխել: Կարևոր է, որ մեծահասակը ծանոթանա այդ նամակների բովանդակությանը և հնարավորինս շատ հարցերի օգնությամբ պարզի երեխաների հոգեվիճակը, զգացումները և այլն:*

ԹԱՏԵՐԱԿԱՆ ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

1. ՀԱՅԵԼԻ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, կոորդինացիայի, նմանակելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Կիսաշրջանաձև կանգնե՛ք դեմքով դեպի խաղավարը: Պատկերացրե՛ք՝ դուք «հայելիներ» եք: Խաղավարը կատարելու է որոշակի գործողություններ կամ շարժումներ, օրինակ՝ կոճակ է կարելու, թխվածք է թխելու, ձուկ է որսալու, կատարելու է լիցքային վարժություններ և այլն, որոնք դուք նույնությամբ պետք է կրկնեք՝ ասես արտացոլելով «հայելու» մեջ: Ով սխալվի շարժումներում, դուրս կգա խաղից:

2. ԿԵՆԴԱՆԻ ՆԿԱՐՆԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Դերասանական կարողությունների, կոորդինացիայի, երևակայության, գեղագիտական ճաշակի զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Հանրաճանաչ գեղանկարիչների թեմատիկ նկարներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է ժյուրի: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Խմբերն իրենց համար ընտրեն մեկական նկար, որը պետք է «կենդանացնեն»: Խմբերին կտրվի որոշակի ժամանակ՝ քննարկումների և փորձի համար:

Յուրաքանչյուր խումբ պետք է այնպես ներկայացնի նկարի բեմադրումը, որ մասնակցեն բոլոր անդամները: Նկարների կերպարները, «կենդանություն ստանալով» պետք է կատարեն իրենց դերերը և կրկին «անշնչանան, քարանան»՝ ինչպես նկարում է: Աշխատանքները գնահատելու է ժյուրին:

3. ԿՈՒՅՐ ԱԳՈՒԱՎԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ձայները նմանակելու կարողության, լսողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Նախապատրաստել աչքերը կապելու համար կտոր:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար՝ «կույր ագռավը», մյուսները «թռչուններ» են: «Ագռավի» աչքերը կապվում են կտորով:

Հրահանգ – «Կույր ագռավը» քայլելով, թևերը թափահարելով՝ երգելու է.

– *Կո՛ւյր ես, կո՛ւյր ես, կո՛ւյր ես ես:*

Եթե ես բռնեմ քեզ,

Դու կլինես ճիշտ ինձ պես:

«Թռչունները» պետք է տարբեր կողմերից ձայներ արձակեն՝ շեղելով «ագռավի» ուշադրությունը: Եթե «կույր ագռավին» հաջողվի բռնել որևէ «թռչնի», նա դուրս կգա խաղից:

4. ԿԵՆԴԱՆԻ ՔԱՆԴԱԿ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Կտորդինացիայի, գեղագիտական ճաշակի, համբերատարության, երևակայության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ զույգ կազմող խաղացողներից մեկը «կավն» է, մյուսը՝ «քանդակագործը»: Երաժշտության հնչյունների ներքո «քանդակագործը» սկսում է «ծեփել քանդակը»: «Կավը» ենթարկվում է նրան և քարանում «քանդակագործի» ուզած դիրքում:

Երբ երաժշտությունն ընդհատվի, «քանդակը» կհամարվի ավարտված: Ամեն մի «քանդակագործ» պետք է այնպես ներկայացնի իր «քանդակը», որ այն համարվի լավագույնը:

Հետո «քանդակագործն» ու «կավը» կփոխվեն դերերով:

5. ՊՈՄՊԸ ԵՎ ԳՆԴԱԿԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Դերասանական կարողությունների, կտորդինացիայի, ձայներն ու շարժումները նմանակելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է ժյուրի՝ խաղացողների ելույթները գնահատելու համար: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ զույգ կազմող խաղացողներից մեկը «փչովի մեծ գնդակ է», իսկ մյուսը «պոմպով փչում է» այն:

Մկզբում «գնդակն» առանց օդի «ընկած է» գետնին՝ մարմինը՝ կծկված, ոտքերը՝ ծալված, ձեռքերը՝ կախված... Նրա ընկերը սկսում է փչել «պոմպով»՝ կատարելով համապատասխան շարժումներ՝ դրանք զուգակցելով «սը՛ս, սը՛ս, սը՛ս» հնչյուններով: Օդի յուրաքանչյուր հոսանքի հետ «գնդակն» ավելի ու ավելի ուռչում է: Բայց հանկարծ «պոմպի խողովակը» դուրս է թռչում, և «գնդակից» ողջ ուժով դուրս է մղվում օդը՝ «շը՛շ...»: «Գնդակը» կրկին տրորված, կծկված տեսք է ընդունում, իսկ «պոմպով փչողը» հուսահատված, տխուր կանգնում է նրա դիմաց:

Ժյուրին ընտրելու է լավագույն գույգին:

6. ՄՏՎԵՐԸ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Կողմնորոշվելու, շարժումները նմանակելու կարողությունների զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են գույգերի: Հնչում է երաժշտություն:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք, թե ձեզանից մեկը քայլում է դաշտի միջով և ծաղիկ է քաղում, գեղեցիկ քարեր է հավաքում, թաքնվում է քամուց, թռչկոտում է մեկ ոտքի վրա և այլն: Մյուսը պետք է դառնա նրա «սովերը» և նույնությամբ կրկնի բոլոր շարժումները:

Այնուհետև գույգ կազմող խաղացողները կփոխվեն դերերով:

7. ՀԱՍԿԱՑԻՐ ԴԻՄԱԽԱՂԻՑ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Դիմախաղի, ժեստերի օգնությամբ արտահայտվելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Խմբերը պետք է մտածեն ասացվածքներ և դիմախաղի ու ժեստերի օգնությամբ հաղորդեն հակառակորդ խմբին:

Ասացվածքը կռահելու դեպքում խումբը կստանա մեկ միավոր: Հաղթող կճանաչվի մեծ թվով միավորներ հավաքած խումբը:

8. ՀԱՅԵԼԻՆԵՐԻ ԹԱԳԱՎՈՐՈՒԹՅՈՒՆՈՒՄ

ԽԱՂԻ ՆՊԱՏԱԿԸ: Ուշադրության, կոորդինացիայի, շարժումները նմանակելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Ընտրվում է խաղավար:

Հրահանգ – Պատկերացրե՛ք՝ դուք «հայելիներ» եք: Կանգնե՛ք սենյակի տարբեր մասերում և նայեք տարբեր ուղղություններով:

Խաղավարը քայլելու է սենյակում և երբ հայտնվի այս կամ այն «հայելու» դիմաց, վերջինս, առանց տեղից շարժվելու, պետք է նույնությամբ կրկնի նրա շարժումները:

Ում չի հաջողվի նույնությամբ կրկնել խաղավարի շարժումները, դուրս կգա խաղից:

9. ՄՆՋԱԽԱՂ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Կոորդինացիայի, ժեստերի և դիմախաղի օգնությամբ հաղորդակցվելու կարողության, ուշադրության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի:

Հրահանգ – Խմբերը հերթով մտապահելու են որևէ հասկացություն կամ բառ և շճնջալու են այն հակառակորդ խմբի անդամներից մեկի ականջին: Վերջինս պետք է ժեստերի օգնությամբ իր խմբին հաղորդի այդ հասկացությունը կամ բառը: Խումբը, օգտագործելով երեք հնարավորություն, պետք է կռահի այն:

Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար խումբը կստանա մեկ միավոր: Հաղթող կճանաչվի առավելագույն թվով միավորներ հավաքած խումբը:

Ուշադրություն: Հասկացության «բացատրման» ժամանակ բառեր արտասանելն արգելվում է:

10. ԶԲՈՍԱՆՔՆԵՐ

ԽԱՂԻ ՆՊՍՏԱԿԸ: Դիտողունակության, մտքերն ու զգացումները մարմնի շարժումների միջոցով հաղորդելու կարողության զարգացում:

ԽԱՂԻ ԿԱՀԱՎՈՐՈՒՄԸ: Զամբյուղներ, տարբեր տեղանուններով թերթիկներ:

ԽԱՂԻ ԸՆԹԱՑՔԸ: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են խմբերի:

Հրահանգ – Յուրաքանչյուր խմբի կտրվի մեկ զամբյուղ, որի մեջ դրված է որևէ տեղանունով թերթիկ, օրինակ՝ «անտառ», «այգի», «անապատ», «բանջարանոց» և այլն:

Խմբերը պետք է մտովի տեղափոխվեն իրենց թերթիկի վրա նշված վայրը և մնախաղով «պատմեն» զբոսանքի ժամանակ իրենց տեսածի և զգացածի մասին:

Խմբերին կտրվի որոշակի ժամանակ՝ քննարկումների, դերաբաժանման և փորձի համար:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Նախաբան 2

ՇԱՐԺՈՒՆ ԽԱՂԵՐ

1. Գորշ գայլը	8
2. Ձկնորսություն	9
3. Հսկի՛ր տարածքը	10
4. Բռնի՛ր գնդակով	10
5. Աքաղաղը, հավն ու ճտերը	11
6. Առա՛ջ անցիր	12
7. Հատի՛ր գիծը	12
8. Շղթա	13
9. Աքաղաղը թառի վրա	13
10. Հրեշի տունը	14
11. Օգնեցե՛ք	14
12. Աղվեսի՛կ, աղվեսի՛կ, որտե՞ղ ես	15
13. Երկու արջ	16
14. Պահի՛ր պարանը	16
15. Կախարդները	17
16. Գայլերի ճուղակը	17
17. Աղվեսը և նապաստակը	18
18. Բուն	19
19. Խիտունջը	20
20. Արգելված շարժում	20
21. Նույն դիրքով	21
22. Շտապի՛ր վերցնել	21
23. Արև, արձան	22
24. Վերցրո՛ւ քարը	22
25. Ո՞վ կմնա շրջանի մեջ	23
26. Աքաղաղների մենամարտը	23
27. Օդային ահազանգ	24
28. Թել, ասեղ, հանգույց	24
29. Ձկնորսը և ձկները	25
30. Այգեպանը	26
31. Թռչնորս	26
32. Ցատկենք միասին	27

33. Սենյակում	28
34. Թռչող գնդակը.....	28
35. Ձյուն է գալիս.....	29
36. Երեք ոտքի վրա.....	29
37. Փաթաթվի՛ր պարանով	30
38. Հազարտունուկները	31
39. Հասցրո՛ւ, մի՛ գցիր.....	31
40. Բեռնակիրները	32
41. Զբաղեցրո՛ւ շրջանը.....	33
42. Վարորդը.....	34
43. Քարտեզ.....	34
44. Հանգցրո՛ւ մումերը	35
45. Հաղթի՛ր գնդակին	35

ՈՒՇԱԴՐՈՒԹՅՈՒՆԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

1. Սնկեր.....	38
2. Գտե՛ք կոշիկը	38
3. Հո՛ւպ.....	39
4. Ծաղիկները.....	39
5. Հետախույզը	40
6. Ծները «մլավում են»	40
7. Քիթ, քիթ, բերան	41
8. Ներկերի շուկա	41
9. Սրգերի գամբյուղը	42
10. Տաք գնդակ	42
11. Վրիպակ	43
12. Վառի՛ր լապտերը.....	44
13. Արգելված թիվ.....	44
14. Գոչյուն, շնջյուն, լռություն	44
15. Օդում, ջրում, ցամաքում	45
16. Ծովն ալեկոծվում է	46
17. Կայծակ.....	46
18. Ծուղակ.....	47
19. Ի՞նչ փոխվեց.....	48
20. Հետախուզություն	48

ՄԵՆՍՈՐԱՅԻՆ ԶԳԱՅՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

1. Ի՞նչ եմ գրել.....	50
2. Նամակ ափի մեջ	50
3. Թմրկահարները.....	51
4. Խլուրդները	51
5. Թզուկ	52
6. Ցո՛ւյց տուր շարժումը	52
7. Ճանաչի՛ր՝ ո՞վ է	53
8. Քնքուշ ձեռքեր.....	53
9. Զանգակներ	54
10. Կռահեք երգը.....	54
11. Ծառերն անտառում	55
12. Օգնականները	56
13. Փաթաթի՛ր պարանը.....	57
14. Որքան փոքր, այնքան լավ.....	57
15. Կարտոֆիլ մաքրողները	58
16. Մաքրի՛ր հատակը	59
17. Կառուցի՛ր աշտարակներ.....	60

ՀՈԳԵԲԱՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

1. Թռչնաշուկա.....	62
2. Տիր.....	62
3. Գտի՛ր ընկերոջդ	63
4. Փաթիլներ.....	63
5. Շոգեքարշ.....	64
6. Եկե՛ք իրար ողջունենք	64
7. Ո՞վ է նա.....	65
8. Նամակ ինքն իրեն	65

ԹԱՏԵՐԱԿԱՆ ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԶԱՐԳԱՑՆՈՂ ԽԱՂԵՐ

1. Հայելի	68
2. Կենդանի նկարներ.....	68
3. Կույր ագռավը	69
4. Կենդանի քանդակ	69
5. Պոմպը և գնդակը.....	70
6. Ստվերը	70
7. Հասկացի՛ր դիմախաղից.....	71
8. Հայելիների թագավորությունում	71
9. Մնջախաղ	72
10. Զբոսանքներ	72

100 + 100 ԽԱՂ ԳՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

Կազմեց Աստղիկ Բալայանը

Հրատարակչության տնօրեն՝
Գեղարվեստական խմբագիր՝
Սրբագրիչ՝
Համակարգչային ձևավորումը՝
Նկարները և շապիկի համակարգչ. մշակումը՝

Էմին Մկրտչյան
Արա Բաղդասարյան
Ազնիվ Նասյան

Տպագրությունը՝ օֆսեթ:
Չափանք՝ 60x84 1/16: Թուղթը՝ օֆսեթ:
Ծավալը՝ _____ տպ. մամուլ: Գինը՝ պայմանագրային:

«ԶԱՆԳԱԿ» ՀՐԱՏԱՐԱԿՉՈՒԹՅՈՒՆ
0051, Երևան, Կոմիտասի պող. 49/2, հեռ.՝ (+37410) 23-25-28,
Էլ. փոստ՝ info@zangak.am, էլ. կայք՝ www.zangak.am