

აქტივობების კიბუღი

6-18 წლის ბავშვებისა და მოზახდებისთვის



ასოციაცია მადლობას უხდის ნეიროფსიქოლოგს, ლია ჯანაშიას, რომელმაც კრებულის შექმნის მიზნით უზრუნველყო სავარჯიშოების მოძიება და თარგმნა.

ავტორი: **ლია ჯანაშია**

რედაქტორი: **ნათია მენაბდე**

მხატვარი: **სოფო კირთაძე**

დიზაინერი: **ზურა მჭედლიშვილი**



© ასოციაცია „საქართველოს SOS ბავშვთა სოფელი“

ასოციაციის „საქართველოს SOS ბავშვთა სოფელი“ მიერ გამოცემული სახელმძღვანელოს კომერციული მიზნებით გამოყენება იკრძალება ასოციაციის წერილობითი თანხმობის გარეშე.

აქტივობების კიბუდი

6-18 წლის ბავშვებისა და მოზახდებისთვის

თბილისი, 2020 წელი

სახჩევნი

შესავალი.....	6
შემეცნებითი და გასახტობი აქტივობების კიბეული 6-დან 18 წლამდე ასაკის ბავშვებისა და მოზახეებისთვის.....	7
I თავი. აქტივობები 5-დან 8 წლამდე ასაკის ბავშვებისთვის.....	7
1. სიმონი ამბობს	7
2. გამოიცანი, ვინ ხარ?	8
3. ცხელი კახტოფილი	8
4. მოცეკვავე სკამები	8
5. სამეცნიეხო აქტივობები	8
6. სასწოხი	9
II თავი. აქტივობები 8-12 წლის ასაკის ბავშვებისთვის.....	10
კუნძული	10
გადაკეცილი ისტოხია	10
გაფუჭებული ტედეფონი	10
კაბადი	10
ეღრის საჩუქარი	11
აბა, ხას ვჭამ?	11
ამან - ესაო, იმან - ისაო... ..	11
ანბანობანა	11
ქალადღის თვითმფინავების შეჯიბება	12
ხიღობანა	13
წინღების ომი.....	13
მფინავი ხადრია	13
ბუშტების პინგ-პონგი	13
გეოგრაფიული თამაში	13
მსახუხის კატა	13
ტყუიღ-მახთადი.....	13
აბა, ახ დაეტახო!	13
ხოჭო	14
20 კითხვა	14
სახღინები	14
შაიხი	14
ჭოხიკანები	14
III თავი. აქტივობები 12-18 წლის ასაკის ბავშვებისა და მოზახეებისთვის.....	15
დაიჭიხე და ესხოღე ბუხთი!	15
დაჭმუჭნიღი ქალადღები	15
ბუხთი ნავგის უხნაში	15
ცნობიღი ადამიანი	15
ბუშტების ომი	15
3 საეხთო ხამ ჭგუფში	16
პიქსიკონი.....	16
ღხოის ბომბი.....	16
ნივთების ისტოხიები.....	17

ფაქტი თუ გყუიდი?	17
მოლუშუდი მეფე ან ღეღოფადი.....	18
სკამების კადატბუთი.....	19
კბიდი.....	20
აილე საგანძუნი!.....	20
ბავშვებთან ერთად სხვადასხვა ნივთის სწრაფად და მარტივად დამზადების იდეები	21
თოკის კადატი.....	21
ღისკთევა.....	22
შადის გუდი	23
ყვავილების საჩკე.....	24
თოვლის გლობუსი	25
ოხნამენტებიანი გიჟი	26
ბუშტის თასი.....	27
საჭიდი დაფის ეკოხაციები.....	28
თეატრალური თამაშები	29
რა ახის თეატრალური თამაშები?	29
ჩინთვის გვჭიხება თეატრალური თამაშები?	29
1. აქტივობები, რომლებიც ჯგუფში „ყინულის დლობას“ ემსახურება	29
დაჭიხე ჩემი სახედი!.....	29
სახელების შოუ	30
ზედსახთავიანი სახეები	30
სამი ცვლილება.....	30
ქუსლები და ფეხის თითები.....	30
მისადმები.....	32
მზე ანათებს.....	32
2. აქტივობები, რომლებიც ემსახურება ჯგუფის წევრების დაახლოებას, უთიეხობების დატობას და ერთად მუშაობის განწყობის შექმნას	32
კატა და თაგვი.....	32
ბომბი და ფაი.....	34
მოდ, გავაკეთოთ!.....	34
ჯუნგლები ჯგუფში	35
ჩას აკეთებ?.....	35
საით წავიდე?.....	35
3. აქტივობები გუნდის ჩამოსაყადიებდად	36
შესადებლობების თამაში	36
მოგებუდი/წაგებუდი	36
კვეხის დაგება.....	36
ძალი, ბინტი, ქათამი.....	36
ბიმად ხატვა	37
გამყინვა.....	37
ბუშტის შეკობვა.....	37
ბიმა ფაზდი	37
დაახახისხეთ.....	38
ის, რაც ოთახშია	38
ვინ ვაჩ მე?.....	38
გამოყენებუდი მასადა.....	39

შესავალი

ვისაც 90-იანი წლების ბავშვობა გამოუვლია, ყველას ახსოვს ებოებში ბავშვების თავშეყრა, ეზოს თამაშები: „გაფუჭებული ტელეფონი“, „მგელობანა“, „დაჭეობანა“, „დროშობანა“ და ა.შ. ამ თამაშებს ერთი რამ აერთიანებდა - აქტიური კომუნიკაცია და ბავშვების ფიზიკური კონტაქტი ერთმანეთთან. მახსოვს სახლიდან ჩუმად ნამოღებული სიმწრით ნაშოვნი წყალი ქვიშის ფიგურების ასაშენებლად, მეზობლის ჩამტვრეული ფანჯარა ფეხბურთის თამაშის დროს, დღეების თვლა ზაფხულის დადგომამდე, ოცნება იმაზე, რომ ბავშვები ისევ შევიკრიბებოდით ეზოში, ამ ათასგზის გადამღერებულ თამაშებს წესების შეცვლით განვაახლებდით და კვლავ დილიდან საღამომდე ვითამაშებდით.

დროის შეცვლამ, ინტერნეტის მასობრივად მოხმარებამ გამოიწვია ბავშვების შინ ჩაკეტვა და კომპიუტერებთან მიჯაჭვა. ყველაფერმა, რაც ადრე ეზოს, შეკრებებს უკავშირდებოდა, ვირტუალურ სამყაროში გადაინაცვლა. შესაძლოა, მეგობრები გვერდიგვერდ ცხოვრობდნენ, თუმცა online-მიმოწერაში გაცილებით მეტი დრო ჰქონდეთ გატარებული, ვიდრე ცოცხალ ურთიერთობაში. ეს რეალობა კარგადაა ასახული (ასევე განვითარებულია მომავლის პერსპექტივა) სპილბერგის ფილმში „პირველი მოთამაშე, მოემზადე!“ რეჟისორი გვანახვებს, რომ ადამიანებს აღარ უნდათ რეალობაში დაბრუნება, რადგან არსებობს კომპიუტერული პროგრამა „ოაზისი“, სადაც კაცობრიობის დიდი ნაწილი ატარებს მთელ თავის დროს, ჰყავს ვირტუალური მეგობრები, მტრები, თუმცა არ იცის მათი რეალური სახე. ფილმის გმირები ბოლოს აღმოაჩენენ, რომ ადამიანური, რეალური ურთიერთობები ბევრად მაღლა დგას, ვიდრე ვირტუალური სამყარო. ამ შესავალში არ ვაპირებ, ვირტუალური ურთიერთობების მიწუსებასა და პლუსებზე გესაუბროთ; უბრალოდ, მინდა, ხაზი გავუსვა იმას, რომ დღეს დავიწყებას ეძლევა ჩვენი თაობისთვის ძალიან საყვარელი თამაშები, რომლებიც, როგორც ახლა ვუფიქრდები, ძალიან ბევრ რამეს ისე გვინერგავდა, ვერც კი ვაცნობიერებდით; გვივითარებდა ფანტაზიას, გვიუმჯობესებდა კომუნიკაციის უნარ-ჩვევებს, გვასწავლიდა მეგობრის სიყვარულს, დათმობას, პატიებას, ერთმანეთის მიმართ გულწრფელ დამოკიდებულებას.

სწორედ ამან გვიბიძგა, შეგვექმნა წიგნი, სახელმძღვანელო, რომელიც დაეხმარება მშობლებსა და სხვადასხვა სააღმზრდელო დაწესებულებას, სკოლებს, გამოიყენონ მასში აღწერილი აქტივობები, რათა ბავშვები და მოზარდები დააინტერესონ ცოცხალი თამაშებით. ეს ხელს შეუწყობს მათ, მხიარულად, ძალდაუტანებლად ისწავლონ, გაიაზრონ ბევრი რამ, რაც შესძენთ თავდაჯერებულობასა და მრავალ სასარგებლო უნარს. ამ წიგნში გაცნობით ასაკობრივ თამაშებს (როგორც ოთახის, ასევე ეზოს თამაშებს), ბოლოს კი ნახავთ აქტივობებს, რომლებიც, ვფიქრობ, გამოსადეგია როგორც მასწავლებლებისთვის, ისე ახალბედა ტრენერებისთვის (იმათთვის, ვისაც უნდა ტრენინგის ჩატარება, მაგრამ არ იცის, რა აქტივობების სახით მიაწოდოს მონაწილეებს საჭირო მასალა).

წიგნის მთავარი მიზანია, დაეხმაროს იმ ადამიანებს, რომლებსაც ბავშვებთან და მოზარდებთან უწევთ მუშაობა და არ იციან, როგორ, რა საშუალებებით დააინტერესონ ისინი, ძალდაუტანებლად, მხიარულად ასწავლონ გარკვეული მასალა, ასევე, დაამყარებინონ ერთმანეთთან აქტიური კომუნიკაცია და ხელი შეუწყონ მათ პიროვნულ ზრდას.

შემეცნებითი და გასახიობი აქტივობების კვებული 6-დან 18 წლამდე ასაკის ბავშვებისა და მოზაიკებისთვის

I თავი. აქტივობები 5-დან 8 წლამდე ასაკის ბავშვებისთვის

1. სიმონი ამბობს

ბავშვები დგებიან წრეზე. სასურველია, ჯგუფში იყოს 5-8 ბავშვი, რომ მოდერატორმა ყველა მათგანზე დაკვირვება შეძლოს. ჯგუფიდან ერთ წევრს ვარჩევთ, რომელიც გამოეყოფა დანარჩენებს და ხდება „სიმონი“. სიმონმა უნდა მისცეს ინსტრუქციები ჯგუფს, რომლებსაც ჯგუფის თითოეული წევრი მხოლოდ მაშინ შეასრულებს, თუ წინადადება დაიწყება სიტყვებით: „სიმონი ამბობს“; სხვა შემთხვევაში ისინი არ ახორციელებენ სიმონის მიერ მითითებულ აქტივობას. ჯგუფს დატოვებს ის, ვინც შეასრულებს აქტივობას, რომელსაც წინ არ უძღოდა სიტყვები: „სიმონი ამბობს“.

მაგალითი: სიმონი ამბობს: „დაუკარიტ ტაში!“; სიმონი ამბობს: „ასწიეთ ხელები!“ - ეს აქტივობები უნდა განახორციელონ ჯგუფის წევრებმა.

„დასხედით იატაკზე!“ - ეს აქტივობა არ უნდა განახორციელონ ჯგუფის წევრებმა; ვინც ამას გააკეთებს, ტოვებს თამაშს.

საწყის ეტაპზე სასურველია, მოდერატორი თავად იყოს „სიმონი“ და აჩვენოს ბავშვებს აქტივობების მოფიქრების მაგალითი. შემდგომში თამაშის გართულება შესაძლებელია აქტივობების სწრაფად ჩამოთვლის საფუძველზე.

იღეები აქტივობისთვის „სიმონი ამბობს“:

- დახატე ფეხის თითებით;
- რაც შეიძლება, მაღლა ასწიე ფეხი;
- დაუკარი არარსებულ გიტარაზე;
- დაწეი იატაკზე და გადაგორდი;
- იარე პინგვინით;
- იცეკვე „ჩა-ჩა-ჩა“;
- ახტი და დახტი;
- განასახიერე ლამაზი პრინცესა-პეპელა;
- იხოხე პატარა ბავშვივით;
- განასახიერე კიბეზე ასვლა;
- უკბინე შენს ტუჩებს;
- იტირე პატარა ბავშვივით;
- იყავი მაკრატელი;
- იმღერე;
- გაიარე მუხლებზე;
- განასახიერე მაიმუნი;
- მოულიტინე მეგობარს;
- დაამთქნარე;
- დამალე თავი მაისურში;
- იხტუნე ასკინკილათი;
- ჩაუკარი მარცხენა თვალი;

- უყნოსე შენს ფეხს;
- ჩაეხუტე საკუთარ თავს;
- იარე უკუსვლით;
- თქვი რამე უცხო ენაზე;
- აკოცე საკუთარ მუცელს;
- გააკეთე, რასაც შენი მეგობარი აკეთებს.

2. გამოიცანი, ვინ ხარ?

ვამზადებთ პატარა ნაბეჭდ სურათებს, რომლებზედაც გამოსახულია ცხოველები, სხვადასხვა ნივთი, ხილი, ბოსტნეული, სხვა საკვები პროდუქტები (შესაძლებელია ვარიაციებიც, მათ შორის, ცნობილი ადამიანების სურათები). შემდეგ ჯგუფიდან გამოდის მოხალისე და შემთხვევითობის პრინციპით, თვითონ რომ ვერ ხედავს, ისე, იღებს ერთ ნახატს და იმაგრებს თავზე. ჯგუფის წევრები მიანიშნებენ, რომ მოხალისემ გამოიცნოს, „რა“ ან „ვინ“ არის თვითონ. მაგალითად, თუ კურდღელია, ვეუბნებით: „უყვარს სტაფილო“, „არის თეთრი და ფუმფულა“. ეს მინიშნებები იქამდე გრძელდება, სანამ მონაწილე არ ამოიცნობს, თუ ვინ ან რა არის გამოსახული ნახატზე.

3. ცხელი კახგოფიდი

ესაა თამაში, რომელიც ძალიან უყვართ ბავშვებს და ამხიარულებს მათ. თამაშისთვის დაგჭირდებათ:

- ჩხრიალა - ლობიოს ან ბრინჯის მარცვლით დამზადებული (ამისთვის წინდაში ან გადაჭრილ კოლგოტში ჩაყარეთ ლობიო ან ბრინჯი და თავი მოუკარით);
- მუსიკა

სთხოვეთ ბავშვებს, წრეზე დასხდნენ. აიღეთ ჩხრიალა და უთხარით მათ, რომ ეს არის ძალიან, ძალიან ცხელი კარტოფილი; ის, რაც შეიძლება, სწრაფად უნდა მოიშორონ თავიდან და გადასცენ სხვას. ამის ფონზე ჩართულია მუსიკა. როცა მუსიკა წყდება, ის, ვისაც ჩხრიალა ხელში შერჩება, თამაშს ეთიშება. ეს პროცესი იქამდე გრძელდება, სანამ ბოლო გამარჯვებული არ გამოვლინდება.

4. მოცეკვვე სკამები

დადგით წრეზე იმაზე ერთით ნაკლები სკამი, რამდენი ბავშვიც მიიღებს მონაწილეობას ამ აქტივობაში. ჩართეთ მუსიკა. ბავშვები იტრიალებენ სკამების გარშემო, სანამ მუსიკა არ გაჩერდება. მუსიკის შეწყვეტისთანავე მონაწილეები სწრაფად სხდებიან სკამებზე. ის მონაწილე, რომელიც სკამის გარეშე რჩება, თამაშს ეთიშება. ამის შემდეგ იღებენ ერთ სკამს, ხოლო სხვა მონაწილეები თამაშს აგრძელებენ. ასე ყოველ ჯერზე, ბავშვის გამოთიშვასთან ერთად, მოდერატორი აკლებს ერთ სკამს. ეს გრძელდება იქამდე, სანამ გამარჯვებული არ გამოვლინდება.

5. სამეცნიერო აქტივობები

ბავშვები ბუნებით ცნობისმოყვარენი არიან და ადრეული ასაკიდანვე ცდილობენ, რაც შეიძლება, მეტი შეიტყონ სამყაროს შესახებ. მათ აინტერესებთ, როგორ იზრდებიან ყვავილები, რატომ იცვლება ამინდი, რატომ აქვთ თევზებს ფარფლები და ა.შ. ამ მეცნიერული ძიების პროცესში მათ უფროსები უნდა დაეხმარონ, ოღონდ ეცადეთ, პირდაპირი პასუხების ნაცვლად მათ კითხვებს ექსპერიმენტებით უპასუხოთ. ბავშვებს უფრო მეტად მოსწონთ შემეცნების პროცესი, როცა თავად არიან აღმომჩენნი და დამკვირვებელნი. ნახალისეთ ბავშვები, დასვან „მეცნიერული“ კითხვები; დაეხმარეთ, შეაგროვონ მონაცემები, ჩაატარონ ცდები და გააკეთონ დასკვნები.

პირადი გამოცდილების, დაკვირვების მეშვეობით სწავლა ბავშვისთვის უფრო საინტერესოა და მიღებული ინფორმაციაც ადვილად ამახსოვრდება.

5.1. საჭირო მასალა: წყლით სავსე ღრმა თასი, მაღალი ჭიქა, ქალაღი ან ქსოვილის ნაჭერი, წებოვანი ლენტი („სკოჩი“), წყალი აავსეთ ღრმა თასი წყლით. ჭიქას ძირში (შიგნიდან) მიამაგრეთ ქალაღის ან ქსოვილის პატარა ნაკუნწი წებოვანი ლენტის მეშვეობით. სთხოვეთ ბავშვს, ამოაყირავოს ჭიქა და წყალში ბოლომდე ჩადოს. ყურადღება მიაქციეთ, რომ გვერდულად არ ჩადოს. ჭიქის ამოღების შემდეგ უნდა შეამოწმოს, დასველდა თუ არა ქალაღი. არა? რატომ? პასუხი: წყალი ხელს უშლის ჰაერის გამოსვლას. შემდეგ ჭიქა გვერდულად ჩადოს წყალში, ჰაერი მოასწრებს ამოსვლას და ქალაღი დასველდება.

5.2. საჭირო მასალა: ორი ბუშტი, მატყლის ან შალის ქსოვილის ნაჭერი, ქალაღი ბუშტით თამაშობენ, რთავენ ოთახს, ასევე, შეგიძლიათ, ჩაატაროთ მეცნიერული ექსპერიმენტი. გაბერეთ ბუშტები. გაბერილი ბუშტი რამდენჯერმე სწრაფად გაუსვით შალის ნაჭერს ან მატყლს და ესროლეთ კედელს. ბუშტი ცოტა ხანს კედელზე მიმაგრდება. ნაახალისეთ ბავშვი, გაიმეოროს თქვენი მოქმედება. ჩააბნელეთ ოთახი, სთხოვეთ ბავშვს, ამჯერად შალის ნაჭერს ორივე ბუშტი გაუსვას და ერთმანეთთან ახლოს მიიტანოს, ოღონდ არ შეახოს. სიბნელეში დაინახავთ პატარა ნაპერწკლებს, რომლებიც წარმოიქმნება ბუშტებს შორის. დახიეთ ქალაღი პატარა ნაკუნებად, დამუხტული ბუშტები შეახეთ ნაკუნებს ისე, რომ ისინი ერთმანეთს მიეწებოს.

6. სასწოხი

საჭირო მასალა: ტანსაცმლის საკიდი, ორი პლასტმასის ან მუყაოს კონტეინერი (მაგალითად, ხაჭოს ცარიელი პლასტმასის ქილები), ჯოხი და თოკი, ასევე, თეფშებიანი სასწორი, მცირე ზომის ასაწონი ნივთები.

გააცანით ბავშვებს თეფშებიანი სასწორის მუშაობის პრინციპი. შეგიძლიათ, სასწორი თვითონაც დაამზადოთ. დაამაგრეთ კონტეინერები თოკებით საკიდის ორივე მხარეს. საკიდი თოკით ჩამოკიდეთ კედელზე. შეგიძლიათ, გამოიყენოთ ხის კუბები საწონების („გირების“) ნაცვლად. წინასწარ დაანერეთ საწონებს წონა. ნაახალისეთ ბავშვი, აწონოს ერთნაირი ზომის სხვადასხვა ნივთი: გირჩები, ნიჟარები, სარეცხის სარჭები, პატარა ზომის ქვები და პლასტმასის სათამაშოები; შეადაროს ერთმანეთს მათი სიმძიმეები და შეეცადოს, გააწონასწოროს სასწორი.

II თავი. აქტივობები 8-12 წლის ასაკის ბავშვებისთვის

კუნძული

ამ აქტივობისთვის დაგჭირდებათ წებოვანი ლენტი („სკოჩი“). აიღეთ წებოვანი ლენტი („სკოჩი“) და დააკარით იატაკზე ისე, რომ მართკუთხედის დიდი ფორმა გამოვიდეს. მონაწილეებს უთხარით: „წარმოიდგინეთ, რომ თქვენ ხართ კუნძულზე. ლენტით შემოსაზღვრულია კუნძული, ხოლო ყველაფერი, რაც კუნძულს გარეთაა, არის ოკეანე. უნდა ეცადოთ, როგორმე დაეთიოთ კუნძულზე და წყალში არ გადაცვივდეთ“. „სკოჩის“ საშუალებით ეტაპობრივად იქამდე ვაპატარავებთ კუნძულს, სანამ მასზე დატევა გაუსაძლისი არ გახდება.

თამაშის მიზანი: გავაცნობიერებინოთ ჯგუფს დაგეგმვის, ურთიერთდახმარების მნიშვნელობა. თამაშის პროცესში ვნახავთ, რომ გარკვეულ ეტაპზე ქაოსური განლაგება საკმარისი აღარ იქნება და გუნდს დასჭირდება სტრატეგია, ასევე - ლიდერი, რომელიც კუნძულზე ოპტიმალური განლაგების გეგმის შემუშავებას დაიწყებს. ესაუბრეთ ბავშვებს იმაზე, რომ ერთმანეთის დახმარება ცხოვრებაში ისევე მნიშვნელოვანია, როგორც ამ თამაშში. შეგიძლიათ ასევე, დაუბუხტოთ, როგორი უნდა იყოს კარგი ლიდერი.

გადაკეცილი ისტორია

აქტივობის მონაწილეები სხედან წრეზე. თითოეულ მათგანს უჭირავს ფურცელი და კალამი. ისინი წერენ რაიმე მოკლე ისტორიას რამდენიმე ხაზზე, ისე, რომ ქვემოთ დასაწერად ადგილი დარჩეს, მერე ფურცელს გადაკეცავენ და გვერდზე მჯდომს მიაწვდიან. ერთმანეთს მონაცვლეობით გადასცემენ ფურცლებს; თითოეული მათგანი თავისი შეხედულებისამებრ გააგრძელებს წინა ავტორის ერთ წინადადებას, გადაკეცავს და სხვას გადასცემს. ეს წრეზე გრძელდება იქამდე, სანამ ყველას თავისი ფურცელი არ დაუბრუნდება. ასე შედგენილი ისტორიების წაკითხვა, როგორც წესი, ძალიან სახალისოა.

გაფუჭებული გელეფონი

ერთ-ერთმა მონაწილემ უნდა მოიგონოს რაიმე ისტორია და მეორე მონაწილეს უამბოს ჩუმად, ისე, რომ დანარჩენებმა ვერ გაიგონონ. შემდეგ ეს მონაწილე უამბობს მომდევნო მონაწილეს და ასე გრძელდება. ბოლოს უნდა გამოვიდეს უკანასკნელი მონაწილე და მოჰყვეს ისტორიას, რომელიც მან მოისმინა. ამის მერე გამოვა პირველი მონაწილე და თავის შექმნილ ისტორიას ჰყვება. მიხვდებით, რომ გადაცემის პროცესში ინფორმაცია დამახინჯდა და შემცირდა. ეს მეტად სასაცილო და სახალისოა.

კაბადი

მონაწილეობს ნებისმიერი რაოდენობის მოთამაშეებით დაკომპლექტებული ორი გუნდი. საჭიროა კარგი განწყობა და ძლიერი ფილტვები. სათამაშო მოედანი ორად იყოფა. ერთი გუნდის თავდამსხმელი მთელი ძალით ცდილობს, მოწინააღმდეგის ნახევარზე მოხვდეს და ხელით ან ფეხით შეეხოს რომელიმე მათგანს, თუმცა საქმე არც ისე მარტივადაა, როგორც ეს ერთი შეხედვით ჩანს. სირბილის დროს განუწყვეტლივ გაჰყვირიან სიტყვას: „კაბადი!“, „კაბადი!“ როგორც კი თავდამსხმელს „ჟანგბადი ამოეწურება“, თავდამსხმელი მეორე გუნდის წარმომადგენელი ხდება. თუ მას დაიჭერენ, ესტაფეტა მოწინააღმდეგე გუნდს გადაეცემა. იგებს ის გუნდი, რომელშიც

მეტი მონაწილე დარჩება. ეს ინდოეთში ძალიან პოპულარული თამაშია, რომელიც მთელ აზიაში გავრცელდა და სპორტის ამ სახეობაში უკვე მსოფლიო ტურნირებიც კი ტარდება.

ელჩის საჩუქარი

მონაწილეთა რაოდენობა შეზღუდული არ არის - რაც მეტი, მით უკეთესი. საჭიროა რამე ნივთი, რომელიც თამაშში მთავარი ძღვენი გახდება. სამხრეთ აფრიკაში ეს ყველაზე ხშირად ხის ნაჭერია.

მოთამაშეები ორ „სოფლად“ იყოფიან და ერთმანეთის მოპირდაპირედ დგებიან. ერთი „სოფლიდან“ ელჩს მიაქვს ძვირფასი საჩუქარი მეორე სოფელში და საჩქაროდ ბრუნდება „შინ“, სანამ მას სოფლის მცხოვრებლები დაიჭერენ; თუ ვერ მოასწრებს, ელჩი „მონინაალმდეგე“ სოფლის ტყვე ხდება. თუკი ელჩი ასწრებს შინ დაბრუნებას, ტყვედ მისი მდევარი ვარდება. აგებს ის „სოფელი“, რომელშიც მხოლოდ ერთი მცხოვრები დარჩება.

აბა, ჩას ვჭამ?

თამაშის დროს მონაწილეებს თვალებს უხვევენ და საჭმლის კარადაში სასუსნავს არჩევენ: მაგალითად, თაფლს, სოიოს, მდოგვს, გაყინულ ბარდას, სოკოს... ყველაფერი გამოდგება. ვისაც თვალები ახვეული აქვს, უნდა ეცადოს, მიხვდეს, თუ რას უსინჯავენ ბავშვები გემოს. თამაშის დაწყებამდე დარწმუნდით, რომ რომელიმე ბავშვს ამა თუ იმ საკვებზე ალერგია არ აქვს. ყველაზე კარგი იქნება, თუ საკვების არჩევაში თქვენც დაეხმარებით.

ამან - ესაო, იმან - ისაო...

ეს თამაში, რომელიც „გადაკეცილ ისტორიას“ ჰგავს, არის სახალისო საშუალება იმის გასაგებად, თუ როგორი წარმოსახვა აქვთ ბავშვებს. ყველა მონაწილე სათითაოდ იღებს ქალაქსა და ფანქარს. ისინი წერენ რაიმე მოკლე ისტორიას რამდენიმე ხაზზე და კეცავენ ფურცელს ისე, რომ ამბის გამგრძელებელი მხოლოდ წინას დაწერილს ხედავდეს. ასე გრძელდება, სანამ ეს ფურცელი ისევ პირველს არ დაუბრუნდება.

რაკი თითოეული ბავშვი მხოლოდ წინას დაწერილს ხედავს, მხოლოდ მასზე დაყრდნობით უნევს ამბის გაგრძელება. შედეგად მიღებული აბდაუბდა ამბავი ბავშვებს ძალიან ბევრს აცინებს.

ანბანობანა

ჯგუფს აძლევთ ინსტრუქციას: თითოეულმა ბავშვმა უნდა სცადოს, ისე ილაპარაკოს, რომ რომელიმე არჩეულ ასო-ბგერაზე დაწყებული არც ერთი სიტყვა არ წამოსცდეს. ვისაც წამოსცდება, თამაშს ეთიშება. ვინც ბოლოს დარჩება, ისაა გამარჯვებული.

ქალაქის თვითმფრინავების შეჯიბხვა

თვითმფრინავების გასაკეთებლად დაგჭირდებათ ქალაქი და კალმები მათ მოსახატავად. ისე გადაკვეთთ და გადმოკვეთთ ქალაქი, რომ თვითმფრინავი გამოვიდეს. დაახატინეთ ბავშვებს თვითმფრინავის წინა მხარეს პილოტი, უკანა მხარეს - მგზავრები, რომლებიც ილუმინატორებიდან იყურებიან. მოაწყვეთ თვითმფრინავების შეჯიბრება და ნახეთ, ვინ გაიმარჯვებს.



ხიგობანა

დაყავით მოთამაშეები ორ ჯგუფად. ნაყინის ჯოხებისა და სხვა ასეთი წვრილ-წვრილი ნივთებისგან ჯგუფებს ააშენებინეთ ხიდი, რომელიც ისეთი მტკიცე იქნება, რომ 100 კალამს დაიტევს. თითოეული ჯგუფი შეეცდება თავისი აშენებულის სიმყარის დემონსტრირებას. რომელი ჯგუფის კონსტრუქციაც მეტ კალამს დაიტევს, გამარჯვებულაც ის იქნება.

წინდების ომი

ოთახი გაყავით შუაზე და წინდები შუაში დააწყვეთ. ბავშვებიც ორ ტოლ გუნდად გადაანაწილეთ. თამაშის მიზანია, მოწინააღმდეგის მხარეს იმაზე ბევრი წინდა აღმოჩნდეს, ვიდრე დაწყებამდე იყო. ჯგუფის წევრები რჩებიან თავიანთ მხარეს და იქიდან ისვრიან წინდებს მოწინააღმდეგე გუნდის მიმართულებით. 10 წამზე მეტ ხანს არ შეიძლება, წინდა ხელში შეგვრჩეს. თუ გვინდა, თამაშში სიახლე შევიტანოთ, შეიძლება ბურთების დამატებაც.

მფხინავი ხალიჩა

თითოეული ბავშვი დგას ოთახის შუაგულში დაგებულ ხალიჩაზე. ესაა მათი მფრინავი ხალიჩა, რომელიც უკუღმა დევს. თამაშის მიზანია, ეს ხალიჩა ისე გადმოაბრუნონ, რომ იქიდან ფეხი არ გადმოადგან. ვისაც ფეხი უნებურად იატაკზე დაებიჯება, თამაშიდან გავარდება. სათქმელად იოლია, გასაკეთებლად - ძნელი.

ბუშტების პინგ-პონგი

დაგჭირდებათ სათამაშო სივრცე, რამდენიმე ბუშტი და პინგ-პონგის ჩოგნები. ბუშტების პინგ-პონგი ძალიან სახალისოა.

გეოგრაფიული თამაში

პირველი მოთამაშე წარმოთქვამს გეოგრაფიული ადგილის სახელს, მეორემ კი უნდა მოიფიქროს ისეთი გეოგრაფიული სახელწოდება, რომელიც დასახელებული წინა სიტყვის ბოლო ასო-ბგერაზე იწყება. ვინც ვერ მოიფიქრებს, თამაშს ეთიშება.

მსახუხის კატა

ძველი, ვიქტორიანული ეპოქის დროინდელი თამაშია. ანბანური თანმიმდევრობით უნდა მოიფიქრო ზედსართავი სახელები მსახურის კატის დასახასიათებლად. მაგალითად, პირველი ამბობს, რომ ჩვენი მსახურის კატა არაჩვეულებრივია; მეორე კი ამბობს, რომ მსახურის კატა ბებერია და ა.შ.

ცყუიღ-მახთაღი

ამ თამაშს არავითარი დამხმარე მასალა არ სჭირდება. ერთი იგონებს 3 ფრაზას, რომლებიდანაც ერთი ტყუილია, ორი კი - მართალი. დანარჩენებმა უნდა გამოიცნონ, აქედან რომელი ტყუილია და რომელი - მართალი.

აბა, ახ დაეჯახო!

ოთახში მოაწყვეთ დაბრკოლებები. ერთ მოთამაშეს თვალეები აუხვიეთ, დანარჩენებმა კი უკარნახონ, საით და როგორ წავიდეს, წინ რამდენი ნაბიჯი გადადგას, მარცხნივ - რამდენი და ა.შ., ისე, რომ არაფერს დაეჯახოს.

ხოჭო

ხოჭო არის სამაგიდო თამაში კამათლით. ხოჭოს სხეულის თითოეულ ნაწილს შეესაბამება წერტილების რაოდენობა კამათელზე. სხეულის რომელიმე ნაწილის დასახატავად საჭიროა, კამათელი შესაბამის ნიშანზე დაჯდეს.

6 – თავი – საჭიროა, დაჯდეს ერთხელ;

5 – სხეული – საჭიროა, დაჯდეს ერთხელ;

4 – კუდი – საჭიროა, დაჯდეს ერთხელ;

3 – ფეხი – საჭიროა, დაჯდეს ოთხჯერ;

2 – ულვაშები („ანტენები“) – საჭიროა, დაჯდეს ორჯერ;

1 – თვალი – საჭიროა, დაჯდეს ორჯერ;

მოგებული ისაა, ვინც პირველი დახატავს ხოჭოს.

20 კითხვა

ერთი ჩაიფიქრებს რაღაცას ან რომელიმე თანაჯგუფელის სახელს, დანარჩენები კი უნდა მიხვდნენ, რა ან ვინ ჩაიფიქრა. ამის გასაგებად მათ შეუძლიათ, თავიანთ ჯგუფელს ისეთი შეკითხვა დაუსვან, რომელზედაც პასუხად მიიღებენ მხოლოდ „კი“-ს ან „არა“-ს. სულ 20 შეკითხვის დასმა შეიძლება. გამარჯვებული ისაა, ვინც პირველი გამოიცნობს, რა ან ვინ იყო ჩაფიქრებული.

სახინები

ეს თამაში „დახუჭობანას“ ჰგავს. თუმცა, ნაცვლად იმისა, რომ ერთი იხუჭებოდა და დანარჩენები იმალებოდნენ, აქ, პირიქით, ყველანი იხუჭებიან და ერთ დამალულს ეძებენ. როგორც კი დამალულს რომელიმე იპოვის, ისიც მასთან ერთად იმალება. ეს იქამდე გრძელდება, ვიდრე ერთი არ დარჩება თვალდახუჭული, დანარჩენები კი სარდნებივით შეიმალებიან. სულ ბოლო, ვინც ყველას ერთად მიაგნებს, შემდეგ თამაშში უნდა დაიშალოს.

შაიხი

ბავშვებს თემა უნდა დავუსახელოთ და ვთხოვოთ, მასზე მოიფიქრონ სახუმარო ლექსები - შაირები.

ჭოჩიკანები

რაც მეტია ბავშვი, მით უკეთესი გამოდის ეს თამაში. დასხით ბავშვები წრეზე; ერთმა საკმაოდ გრძელი წინადადება უნდა ჩასჩურჩულოს ყურში მეორეს, მეორემ - მესამეს და ა.შ. როცა ფრაზა პირველ მოთამაშეს დაუბრუნდება, ბავშვები ნახავენ, როგორ შეცვლილა პირველი წინადადების შინაარსი.

III თავი. აქტივობები 12-18 წლის ასაკის ბავშვებისა და მოზარდებისთვის

დაიჭიხე და უსიძველე ბუხით!

დაგჭირდებათ ეზო და ტენისის მრგვალი ბურთები. ყველა მოთამაშეს თავისი ნომერი უნდა ჰქონდეს. ჯგუფის ლიდერი ბურთს მაღლა აგდებს და დაიძახებს რომელიმე ნომერს. ვის ნომერსაც დაასახელებს, მან უნდა დაიჭიროს ბურთი, სხვებმა კი იქიდან მოკურცხლონ, თანაც, რაც შეიძლება, სწრაფად, რადგან, როგორც კი ეს მოთამაშე ბურთს დაიჭერს, ის რომელიმეს უნდა მოარტყას. ამ დროს ყველა ცდილობს, ბურთი აიცილოს. ასე გრძელდება რამდენჯერმე. ბოლოს დაითვლიან და, ვინც „არ დაჭრილა“, ან, ვისაც ყველაზე ნაკლები „ჭრილობა“ ექნება, ის გაიმარჯვებს.

დაჭმუჭნილი ქალაქები

სივრცე გაყავით ორად და ორივე მხარეს დააყენეთ ბავშვები. ისინი მოწინააღმდეგის მხარეს ისვრიან დაჭმუჭნილ ქალაქებს; ყველანაირად უნდა ეცადონ, რაც შეიძლება, მეტი ქალაქის ნაგლეჯი ისროლონ. მოგებული ის გუნდი იქნება, რომლის მხარესაც უფრო ნაკლები დაჭმუჭნილი ქალაქები აღმოჩნდება.

ბუხითი ნაგვის უხნაში

დაგჭირდებათ სპორტდარბაზი, ბურთი და ნაგვის ურნები. გაყავით ბავშვები ორ გუნდად. თითოეულმა უნდა სცადოს, ბურთი მოწინააღმდეგის მხარეს მდგარ ურნაში ჩააგდოს. მას შეუძლია ბურთის სროლა ყველა საშუალებით. შეუძლია, ბურთს მიჰყვეს ბოლომდე, მოწინააღმდეგის ურნამდე; მაგრამ, თუ მოწინააღმდეგეები მიახლოებენ და მას ხელით შეეხებიან, მოთამაშე ბურთს აგდებს და ნებდება. გამარჯვებული ის გუნდია, რომელიც პირველი მოახერხებს გოლის გატანას.

ცნობილი ადამიანი

ქალაქებზე ვწერთ რომელიმე ყველასათვის ცნობილი ადამიანის სახელსა და გვარს და შუბლზე ვაკრავთ მოთამაშეებს. მხოლოდ ის ვერ ხვდება, თუ „ვინ არის“, ვისაც სახელი აწერია. ასე რომ, ბავშვები სათითაოდ ცდილობენ, გამოიცნონ, „ვინ არიან“, ანუ ვისი სახელი აწერიათ. გუნდის სხვა წევრები კი მას უპასუხებენ მხოლოდ „კი“-ს ან „არა“-ს. გამარჯვებული იქნება ის, ვინც პირველი გამოიცნობს თავის „ვინაობას“.

ბუშტების ომი

დაგჭირდებათ ბუშტები, კბილის ჩხირები.

ხოგოხ ვითამაშოთ:

- თამაშის მონაწილეები გავყოთ ორ ჯგუფად. თითოეულ მათგანს მივცეთ ბუშტების თითო-თითო შეკვრა. დარწმუნდით, რომ ორივე პაკეტში თანაბარი რაოდენობის და ერთი და იმავე ფერის ბუშტებია.
- თითოეულ გუნდს ეძლევა 10 წუთი, რათა, რაც შეიძლება, მეტი ბუშტი გაბეროს.
- ამის შემდეგ ჯგუფი ირჩევს ერთ წევრს, რომელსაც ბავშვები აძლევენ კბილის ჩხირებს. მოწინააღმდეგე გუნდი ბუშტებს ჰაერში უშვებს და შემდეგ აღარ ეხება. წევრს, რომელსაც აქვს კბილის ჩხირი, ეძლევა 45 წამი, რათა, რაც შეიძლება, მეტი ბუშტი გახეთქოს. 45 წამის შემდეგ მეორე ჯგუფიდანაც ირჩევენ წევრს, რომელმაც 45 წამის განმავლობაში უნდა გახეთქოს პირველი ჯგუფის წევრების მიერ გაბერილი ბუშტები. რომელი ჯგუფიც მეტ ბუშტს გახეთქავს, ის იქნება გამარჯვებული.

3 საერთო სამ ჯგუფში

აქტივობა არ საჭიროებს დამხმარე საშუალებებს.

ხოვრის ვითარებაში:

- დაყავით მონაწილეები 3 ჯგუფად. თითოეულ ჯგუფში წევრებმა უნდა იპოვონ ერთმანეთთან საერთო 3 რამ, მაგალითად: წლის საყვარელი სეზონი, კინო, საყვარელი არდადეგები და ა.შ.
- შემდეგ სამივე ჯგუფიდან თითო-თითო წევრი აირჩევა. ახლა მათ უნდა წარმოადგინონ ჯგუფი და ის სამი რამ, რაც ჯგუფში საერთოა.
- თქვენ შეგიძლიათ, სხვადასხვა დამხმარე ინსტრუქციით თამაში უფრო მხიარული გახადოთ; მაგალითად, ვთხოვოთ ჯგუფის წევრს, ისაუბროს საკუთარ ჯგუფზე ისე, თითქოს ის რომელიმე ცნობილი ტელენამყვანია.

პიქსიკონი

ამ აქტივობისთვის დაგჭირდებათ ბარათები და კალმები.

ხოვრის ვითარებაში:

- მონაწილეები დავყოთ „ა“ და „ბ“ ჯგუფებად.
- უთხარით მათ, დასხდნენ და დაწერონ საკუთარი თავის შესახებ, რა მოსწონთ, ან რა სურთ - რაც შემდგომში უნდა გამოიყენონ მიმანიშნებლად პიქსიკონში.
- თამაშის მოდერატორი გამოიყვანს თითო ჯგუფიდან თითო მონაწილეს, რომლებიც დახატავენ სურათს მონინაალმდევე ჯგუფის ერთ-ერთი ბარათის ტექსტის (მინიშნების) მიხედვით.
- თითოეული წარმომადგენელი ბრუნდება გუნდში, აჩვენებს თანაგუნდელებს თავის ჩანახატს და ცდილობს, უსიტყვოდ მიახვედროს, ვინ იგულისხმება; თუ ეს საკმარისი არ იქნება, კიდევ მიახატავს მინიშნებებს ფურცელზე. მისი გუნდის წევრებმა უნდა გამოიცნონ, თუ ვინ არის ეს.
- როცა ჯგუფი გამოიცნობს მონაწილეს, სხვა მოთამაშე მიდის ჯგუფის მოდერატორთან, ხატავს სხვა ბარათის მიხედვით და იგივე მეორდება.
- მნიშვნელოვანია, ბარათს ეწეროს სახელი, რათა იმ მოთამაშეებმა, რომლებმაც დახატეს, იცოდნენ, მათმა ჯგუფმა გამოიცნო თუ ვერა.

ღიხის ბომბი

ამ თამაშისთვის დაგჭირდებათ ტენისის ბურთი.

ხოვრის ვითარებაში:

- სთხოვეთ მონაწილეებს, დასხდნენ წრეზე. შეარჩიეთ ერთი ბავშვი, რომელიც დაიწყებს თამაშს.
- მოთამაშემ უნდა დაიძახოს ერთ-ერთი მოთამაშის სახელი და ესროლოს მას ტენისის ბურთი (ანუ ბომბი).
- მონაწილეს, რომელსაც ბურთი ესროლეს, აქვს ორი წამი, რომ თქვას სხვისი სახელი და ბურთი მას ესროლოს. თუ ის ამას 2 წამში ვერ მოახერხებს, თამაშს ეთიშება.
- მეტი მხიარულებისთვის შეიძლება თამაშში ორი ტენისის ბურთი გამოიყენოთ და ორმა მონაწილემ თამაში ერთდროულად დაიწყოს.

ნივთების ისტორიები

ამ აქტივობისთვის დაგჭირდებათ: ნაჭრის ჩანთა ან ტომარა და ნივთები, რომლებსაც ყოველდღიურად ვიყენებთ - მობილური ტელეფონი, გასაღებების ასხმა, ფანქარი, ასევე, არდადაგების ამსახველი სურათი და ა.შ.

ხოვოხ ვითამაშოთ:

- დასხით ბავშვები წრეზე და შეარჩიეთ მათგან ლიდერი.
- შეაგროვეთ ზემოაღნიშნული ნივთები და ჩაყარეთ ნაჭრის ჩანთაში (ტომარაში).
- ჩამოატარეთ ჩანთა (ტომარა) თითოეულ მონაწილესთან და სთხოვეთ მას, ისე ამოიღოს ნივთი, რომ არ შეხედოს.
- შემდეგ ლიდერმა უნდა დაიწყოს ისტორიის მოყოლა, რომელიც ეხება მის ნივთს (ანუ ნივთს, რომელიც შეხვდა). 20 წამის შემდეგ თითოეულმა მონაწილემ უნდა გააგრძელოს ისტორია ისე, რომ თავისი ნივთის შესახებ რაღაც თქვას (თითოეულ მონაწილეს ნარატივისთვის 20 წამი ეძლევა).
- თამაში გრძელდება იქამდე, სანამ ყველა მონაწილეს არ მიეცემა საშუალება, მოჰყვეს თავისი ნივთის ამბავს.

ფაქტი თუ ცყუიდი?

ამ აქტივობისთვის დაგჭირდებათ კალამი და ფურცლები.

ხოვოხ ვითამაშოთ:

- თითოეულ მონაწილეს დაურიგეთ ფურცლები და სთხოვეთ, დაწერონ 3 რამ საკუთარ თავზე. აქედან 2 უნდა იყოს ჭეშმარიტება, ხოლო ერთი - სიცრუე. მნიშვნელოვანია, რომ, რასაც მონაწილეები საკუთარ თავზე დაწერენ, ჯგუფის სხვა წევრებმა არ იცოდნენ, რათა იოლად ვერ გაარჩიონ ტყუილი სიმართლისგან.
- როცა საქმეს ყველა მორჩება, თითოეულმა მონაწილემ უნდა წაიკითხოს ჩამოწერილი ფაქტები საკუთარი თავის შესახებ.
- ერთი მონაწილე კითხულობს, ჯგუფის დანარჩენმა წევრებმა კი უნდა ამოიცნონ, რომელია ფაქტი (სინამდვილე) და რომელი - სიცრუე.
- ეს თამაში დაეხმარება მონაწილეებს, სხვა კუთხით გაიცნონ ერთმანეთი. შეგიძლიათ, მონაწილეებს სთხოვოთ, უკანა მხარეს მიაწერონ საკუთარი სახელები თავიანთ ფურცლებს და გააკრან ისინი კედელზე. ამ შემთხვევაში მონაწილეებს მოუწევთ არა მხოლოდ სიცრუისა და სიმართლის გარჩევა, არამედ იმისაც, თუ ვისია კონკრეტული ფურცელი. აღნიშნული თამაში ძალიან სახალისო და პოპულარულია თინეიჯერებს შორის.

მოლუშული მეფე ან დედოფალი

- დაყავით თამაშის მონაწილეები წყვილებად და სთხოვეთ, დადგნენ ერთმანეთთან ზურგშექცევით.
- ვინცერთ დათვლას. სამზე თითოეული წყვილის წევრები უნდა შემობრუნდნენ სახით პარტნიორისკენ, ერთმანეთს უყურონ წარბშეკვრით (მოლუშულებმა) და არ ისაუბრონ.
- ვინც პირველი წყვილიდან გაიცინებს ან გაიღიმებს, უნდა დაჯდეს.
- ის მონაწილეები, რომლებიც დგანან, დაწყვილდებიან სხვა ფეხზე მდგარ მონაწილეებთან.
- თუ ბოლოს აღმოჩნდება, რომ რომელიმე ორ მოთამაშეს კარგად გამოსდის ერთმანეთისთვის მოლუშული სახით ყურება და არ ეცინებათ, დაუპირისპირეთ ისინი ერთმანეთს. თითოეულმა მოლუშული სახით უნდა გააკეთოს ისეთი რამ, რომ მოწინააღმდეგე გააცინოს. გამარჯვებული გახდება მოლუშული დედოფალი ან მეფე.





სკამების კადატბუხი

ამ აქტივობისთვის დაგჭირდებათ: ნებოვანი ლენტი („სკოჩი“), 4 კალათი, 4 კალათბურთის ბურთი, სკამები.

ხოვს ვითამაშოთ:

- დაყავით მონაწილეები თანაბარი რაოდენობის ორ ჯგუფად.
- იატაკზე, ოთახის შუაში, გაავლეთ ნებოვანი ლენტი („სკოჩი“). განალაგეთ სკამები 3 თანაბარ რიგად ორივე მხარეს. დაალაგეთ კალათები ოთახის ოთხივე კუთხეში.
- შეარჩიეთ თითო ჯგუფიდან თითო მოხალისე მორბენალი. მას შეუძლია, ადგეს სკამიდან და ესროლოს ბურთი თანაგუნდელს, მაგრამ არა აქვს უფლება, ბურთი მონაწილედგის მხარეს ისროლოს. მორბენლებს არ შეუძლიათ ბურთის კალათში ჩაგდება.
- მონაწილეები უნდა დასხდნენ სკამებზე, რომლებიც რიგებად არის განთავსებული.
- როცა თქვენ დაიძახებთ: „სტარტი!“, მოთამაშეები შეეცდებიან, ბურთი კალათში ჩააგდონ.
- ქულები ენიჭება შემდეგი პრინციპით: პირველი რიგიდან ნასროლი - 1 ქულა, მეორე რიგიდან ნასროლი - 2 ქულა, მესამე რიგიდან - 2 ქულა.
- გაიმარჯვებს ჯგუფი, რომელიც 20 ნუთში უფრო მეტ ქულას მოაგროვებს.

კბილი

ამ აქტივობისთვის არაფერი არ დაგჭირდებათ.

დასხით თამაშის მონაწილეები წრეზე და სთხოვეთ თითოეულ მათგანს, შეარჩიოს ხილი ან ბოსტნეული.

თამაშის ყველაზე მხიარული ნაწილი ის არის, რომ მათ უნდა დაასახელონ ხილის ან ბოსტნეულის სახელწოდება, მაგრამ კბილი არ გამოუჩნდეთ; ისე უნდა ილაპარაკონ, რომ მათი ტუჩები კბილებს ფარავდეს.

პირველმა მოთამაშემ ორჯერ უნდა წარმოთქვას შერჩეული ხილის ან ბოსტნეულის სახელი და შემდეგ - სხვა მოთამაშის მიერ შერჩეული ხილის ან ბოსტნეულის სახელი, ასევე ორჯერ. მაგალითად „ვაშლი, ვაშლი! კიტრი, კიტრი!“ ამის შემდეგ თამაშს აგრძელებს ის მოთამაშე, რომლის მიერ შერჩეული ხილის ან ბოსტნეულის სახელიც პირველმა მოთამაშემ მეორედ ახსენა. ამ შემთხვევაში ესაა „კიტრი“. მომდევნო მოთამაშე ორჯერ ასახელებს „თავის“ ხილს ან ბოსტნეულს და სხვა მოთამაშის „კუთვნილი“ ხილის ან ბოსტნეულის სახელწოდებასაც - ასევე ორჯერ.

თუ ჯგუფის წევრი შენიშნავს, რომ რომელიმე მონაწილეს თქმის დროს კბილი გამოუჩნდა, უნდა დაიძახოს: „კბილი, კბილი!“, მაგრამ ეს ისე უნდა გააკეთოს, რომ თავად არ გამოუჩნდეს კბილი. თუ ეს მოახერხა, თამაშს დატოვებს ის მონაწილე, რომელსაც კბილი გამოუჩნდა. თუ თავად იმ მონაწილეს, რომელმაც დაიძახა: „კბილი, კბილი!“ გამოუჩნდა კბილი, მაშინ ის დატოვებს თამაშს.

აილე საგანძური!

თამაშისთვის დაგჭირდებათ: სკამი, დახვეული გაზეთი, გასაღებების ასხმა

ხოვოხ ვითამაშოთ:

მიუთითეთ მონაწილეებს, დასხდნენ ისე, რომ შეიკრას დიდი წრე, რომლის შუაშიც დადგამენ სკამს. დადეთ „საგანძური“ (გასაღებების ასხმა) ამ სკამზე.

შეარჩიეთ მოხალისე, რომელსაც მისცემთ დახვეულ გაზეთს, რომ საგანძური ქურდებისგან დაიცვას, მაგრამ ეს თვალეზავი უნდა გააკეთოს.

შემდეგ წევრებიდან უნდა შეირჩეს ქურდი. ის შეეცდება, მიეპაროს სკამს და ხელში ჩაიგდოს საგანძური ისე, რომ მცველის ყურადღება არ მიიპყროს.

მცველმა გაფაციცებით უნდა მიაყურადოს ქურდს და, როგორც კი ის დანაშაულის ჩადენას შეეცდება, დაარტყას გაზეთი.

თუ გაზეთი ქურდს მოხვდება, ის თავის ადგილს უნდა დაუბრუნდეს; მაგრამ, თუ ქურდი საგანძურის მოპარვას მოახერხებს, ის გახდება მცველი, წინა მცველი კი თავის ადგილს დაუბრუნდება.

ბავშვებთან ერთად სხვადასხვა ნივთის სწრაფად და მაჩვივად დამზადების იდეები

თოკის კადატი

იფიქრებდით, რომ ისეთი უბრალო ნივთით, როგორც არის თოკი, შეიძლება ბავშვებს რაღაც ორიგინალური გააკეთებინოთ? აქ წარმოდგენილია რამდენიმე მარტივი საფეხური, თუ როგორ უნდა დაამზადოთ ძალიან ლამაზი თასი თოკის, წებოსა და საღებავების გამოყენებით.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხდებათ:

- თოკი
- წებო
- საკვების შესაფუთი გრინი (ცელოფნის ფირი)
- მაკრატელი
- თასის ფორმა
- ფუნჯი

აიღეთ თასი და მჭიდროდ შეფუთეთ გრინით.

შემდეგ მთელი თასის გარე ზედაპირზე წაუსვით წებო.

აიღეთ თოკის ერთი ბოლო და დაიწყეთ თასზე მისი შემოხვევა ისე, როგორც სურათზეა ნაჩვენები, სანამ მთლიანი გარე ზედაპირი არ დაიფარება.

შეღებეთ თასი თქვენთვის სასურველ ფერად. შეიძლება, სურვილისამებრ, რამდენიმე ფერი გამოიყენოთ.

როცა გაშრება, გამოაცალეთ თასის ფორმა, რომელიც გრინით იყო დაფარული და დაგრჩებათ ძალიან ლამაზი ფერადი კალათი.





დისკოვება

კომპაქტურ დისკებს (CD) დღეს ნაკლებად იყენებენ. შეგიძლიათ ძველ დისკებს ახალი დანიშნულება მოუძებნოთ.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხებათ:

- კომპაქტური დისკი
- მუყაოს ქაღალდი
- თხელი ფურცლები (რომელთა მოქნილად გადაკეცვა შეიძლება)
- მაკრატელი
- წებო
- მარკერები

დისკის ცარიელ მხარეს დახატეთ თევზის ქერცლი, როგორც ეს სურათზეა მოცემული.

თხელ ფურცლებზე დახატეთ თევზის კუდი და ფარფლები, შემდეგ გამოჭერით მაკრატლით და გვერდზე გადადეთ.

დაკეცეთ ფერადი ფურცელი ისე, რომ მარაოს ფორმა მიიღოს.

წაუსვით წებო კუდს, ფარფლებს და დააწებეთ დისკს ისე, როგორც სურათზეა ნაჩვენები.

დააწებეთ მარაოს ფორმის ფურცელი დისკის შუა ნაწილზე და სანახევროდ დაფარეთ ის მრგვალად გამოჭრილი ფერადი ფურცლით.

გაშალეთ დაკეცილი ფურცელი ისე, როგორც სურათზეა. თეთრი ქაღალდისგან გამოჭერით თვალი, დააწებეთ ფურცელს და თევზიც მზად არის.

შალის გული

შალის გული შეიძლება გახდეს ჯგუფისთვის მეგობრობის, ერთიანობის სიმბოლო.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხებათ:

- შალის ძაფის გორგალი
- მაკრატლები
- მუყაოს ქაღალდი

ფანქრით მუყაოს ქაღალდზე დახატეთ გული (რა ზომისაც გნებავთ). თუ აქტივობა ჯგუფისთვის გაქვთ გამიზნული, კარგი იქნება, თუ გულები დაახლოებით ერთი ზომის იქნება.

გამოჭერთ დახატული გული და დაინყეთ მასზე ძაფის შემოხვევა. სასურველია, ჯგუფის წევრებს თანაბარი ზომის ძაფის გორგლები ჰქონდეთ, რომ გულები ერთნაირი ზომის გამოვიდეს.

როცა დახვევას დაასრულებთ, მოიტოვეთ მოკლე ძაფი გულის ჩამოსაკიდებლის გასაკეთებლად.



ყვავილების სახკე

როცა ჩვეულებრივ ნივთებს, რომლებსაც ყოველდღიურად ვიყენებთ, ახალ სიცოცხლეს ვძენთ და ვალამაზებთ - ეს უკვე ხელოვნებაა. გთავაზობთ ერთ-ერთ ასეთ აქტივობას, რომელიც ბავშვებს გაახალისებს და გარემოს ესთეტიკურად დახვეწილს გახდის.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხებათ:

- ფერადი ფურცლები (ყვითელი და ლურჯი)
- სარკე
- წებო
- მაკრატელი

აიღეთ ფერადი ფურცელი, დაადეთ სარკეს და ისე გამოჭერით, რომ გამოვიდეს ჩარჩო. შემდეგ სარკე დააკარით მეორე ფერად ფურცელზე, რომელიც სარკის ზომაზე ცოტათი დიდი იქნება, რომ მის კიდეებზე მერე ყვავილებიანი ჩარჩო მოთავსდეს.

გამოჭერით მრგვალი ფორმის პატარა ფურცლები და ისე შეაერთეთ, რომ ყვავილები გამოვიდეს. ყვავილები სარკის ჩარჩოზე სათითაოდ დააწებეთ, რომ ის მთლად დაიფაროს.

როცა დაწებებული ყვავილები გაშრება, ჩარჩოს მეორე მხრიდან წაუსვით წებო და დააკარით ფურცელს, რომელზედაც დაწებებულია სარკე (სარკე მოექცევა უკანა ფურცელსა და ყვავილებიან ჩარჩოს შორის).





თოვლის გლობუსი

შეიძლება გეგონოთ, რომ თოვლის გლობუსის შექმნა ძალიან რთულია. გთავაზობთ სწრაფ და მარტივ მეთოდს, თუ როგორ უნდა დაამზადოთ ეს სამშვენისი.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხდებათ:

- მინის ქილა თავისი ხრახნიანი სახურავით (უმჯობესია, იყოს მრგვალი, გამობერილმუცლიანი ქილა)
- დიდი რაოდენობით ბრჭყვიალები
- წყალი
- წყალგამძლე წებო
- პატარა ფიგურა

ქილაში ჩაყარეთ ბრჭყვიალები ისე, რომ ისინი ჭურჭლის ძირში განთავსდეს. ჩაასხით ქილაში წყალი, ოღონდ ბოლომდე არ შეავსოთ, ცოტა აკლდეს.

ქილის სახურავზე შიდა მხარეს დააწებეთ ფიგურა (ან ფიგურები); აცადეთ, რომ გაშრეს და შემდეგ დაახურეთ ის ქილას, რომელსაც გადმოაბრუნებთ და ისე დადგამთ.

ოხნამენგებიანი გიჩი

ახალი წელი ყველა ბავშვისთვის საყვარელი დღესასწაულია, თუმცა წინასაახალწლო სამზადისი მათთვის გაცილებით მნიშვნელოვანია. ხელნაკეთი სათამაშოები განსაკუთრებით გაალამაზებს ნაძვის ხეს; დაგეხმარებათ, ჩართოთ ამ პროცესში ბავშვი და გაახალისოთ. გთავაზობთ ხერხს, როგორ გამოიყენოთ ჩამოცვნილი გირჩები, რათა თქვენი საახალწლო დეკორაციები უფრო ფერადი და მხიარული იყოს.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხდებათ:

- გირჩები
- წყლის საღებავები - მუქი ბორდოსფერი, წითელი და თეთრი
- ფუნჯი
- თეთრი ლენტის
- პატარა მძივები
- წებო

შეღებთ შეგროვებული გირჩები წითელი, ბორდოსფერი და თეთრი საღებავებით. ჯერ შეღებთ გირჩის ერთი მხარე და, როცა გაშრება - მეორე.

გირჩის ქერქისებრი ფოთლების ყოველ მეორე ან მესამე წვერზე დაანებთ პატარა მძივები.

გირჩის თავზე თეთრი ლენტის ბაფთისებურად დაამაგრეთ, რომ ნაძვის ხეზე მისი ჩამოკიდება შეიძლებოდეს.





ბუშის თასი

არა! სინამდვილეში ეს თასი არ მზადდება ბუშით. ნაიკითხეთ ინსტრუქცია, რათა გაიგოთ როგორ დაამზადოთ ეს ნივთი.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხებათ:

- დიდი ბუში
- კონფეტები (ქალაქის პანაწინა ფერადი ნაჭრები, რომლებსაც სადღესასწაულო წვეულებებზე იყენებენ)
- წებო
- ფუნჯი
- მრგვალი კონტეინერი

გაბერეთ ბუში და თავი მოუკარით.

თასში ჩაყარეთ კონფეტები.

ბუშის მთელ ქვედა მხარეს წაუსვით წებო და კარგად გადაანაწილეთ ფუნჯით.

შემდეგ ჩაანეთ ბუში კონფეტებში, რომ ისინი ისე მიეკრას, როგორც სურათზეა ნაჩვენები. დაელოდეთ, რომ გაშრეს.

ამის შემდეგ ისევ წაუსვით გარედან წებო მიწებებულ კონფეტებს და ისევ ჩადეთ თასში. ეს პროცედურა რამდენჯერმე გაიმეორეთ. კარგად დააკვირდით, ბუშის ქვედა მხარეს კონფეტები ყველგან იყოს მიკრული და სადმე ბუში არ ჩანდეს, რომ გახვრეტილი თასი არ გამოგვივიდეს; მერე კი გახეთქეთ ბუში და თქვენ გექნებათ ულამაზესი კონფეტების თასი.

საჭრელი დაფის დეკორაცია

როგორ დავაინტერესოთ ბავშვები, რომ სამზარეულოში დაგვეხმარონ? თქვენ შეგიძლიათ, ეს გააკეთოთ. მოდი, რომელიმე ჩვეულებრივი ნივთი გამორჩეული გავხადოთ, მაგალითად, საჭრელი დაფა.

ამ აქტივობისთვის დაგჭიხებათ:

- ხის საჭრელი დაფა (სასურველია, იყოს იასამნისფერი)
- ყვავილებიანი ქაღალდის ხელსახოცი
- ნებო
- მაკრატელი
- ფუნჯი

აიღეთ ყვავილებიანი ქაღალდის ხელსახოცი და გამოჭერით სეგმენტები ისე, როგორც სურათზეა მოცემული.

კარგად გაასუფთავეთ საჭრელი დაფა. თუ ყავისფერი ხის დაფა გაქვთ, შეგიძლიათ, ის იასამნისფრად შეღებოთ და გააშროთ.

თქვენი გემოვნებისამებრ დაანებეთ დაფაზე ქაღალდის ხელსახოციდან ამოჭრილი ნაწილები.



თეატრალური თამაშები

ha ახის თეატრალური თამაშები?

თეატრალური თამაშები არის ინტერაქციური ჯგუფური აქტივობები მარტივი სტრუქტურითა და მიზნებით.

ახისთვის გვჭირდება თეატრალური თამაშები?

- თამაშები ეხმარება ჯგუფის წევრებს, იმუშაონ ერთობლივად საერთო მიზნისთვის;
- ისინი ავითარებს შემოქმედებით (კრეატიულ) აზროვნებას და საკუთარი შეხედულების თავისუფლად გამოხატვის უნარს;
- მოიცავს ფიზიკურ აქტივობებს და ინტერაქციურია;
- ავითარებს კომუნიკაციის უნარ-ჩვევებს;
- ეხმარება ბავშვებს, იყვნენ უფრო მეტად თავდაჯერებულნი;
- ავითარებს პრეზენტაციისა და ამოცანის შესრულების უნარ-ჩვევებს;
- სწავლის პროცესს სასიამოვნოსა და დაუვიწყარს ხდის;
- ქმნის თამაშის ისეთ გარემოს, რომელშიც არ არსებობს მარცხის შიში;
- ისინი ასოცირდება მხიარულებასთან.

თეატრალური თამაშები შეიძლება რამდენიმე მიმართულებად დავყოთ. გთავაზობთ თითოეულ მათგანს შესაბამისი აქტივობებით:

1. აქტივობები, რომლებიც ჯგუფში „ყინულის გლობას“ ემსახურება

შესაძლოა, ეს თამაშები ეფექტური იყოს სხვადასხვა სიტუაციაში - როცა ჯგუფის წევრებს სურთ, გაიცნონ ერთმანეთი, ან, როცა ჩვენ გვინდა, განმტკიცდეს ჯგუფის „შეჭიდულობა“, სოლიდარობა მის წევრებს შორის.

- **დაიჭიხე ჩემი სახელი** - წარმოადგენს ჯგუფის წევრების მიერ ერთმანეთის სახელების დამახსოვრების მხიარულ მეთოდს. ამ აქტივობის დროს მონაწილეები დგებიან წრეზე და იწყებენ საშუალო ზომის ბურთის სროლას წრეზე, ანუ ერთი ბავშვი ესვრის მეორეს, მეორე - მესამეს და ა.შ. დარწმუნდით, რომ ჯგუფის წევრები მზად არიან ბურთის დასაჭერად. ამ თამაშში მნიშვნელოვანია მხედველობითი კონტაქტი. თამაში თქვენ დაიწყეთ: წარმოთქვით თქვენი სახელი და „ის“ (ანუ ბურთი) ჯგუფის რომელიმე წევრს ესროლეთ; მაგალითად, იტყვი: „გამარჯობა, მე ვარ სალომე“ და ესვრით ბურთს ჯგუფის სხვა წევრს. ისიც იტყვის თავის სახელს და ესვრის ბურთს ჯგუფის სხვა წევრს. ასე გაგრძელდება, სანამ ბურთი ჯგუფის ყველა წევრს არ მოივლის. ბოლოს ბურთს თქვენ დაიბრუნებთ და თამაშს ასე გააგრძელებთ: ისვრით ბურთს და ამბობთ იმ ადამიანის სახელს, რომელსაც ბურთს ესვრით, მაგალითად: „ნიკას - სალომესგან“. ამ შემთხვევაშიც ბურთმა ყოველი მონაწილე უნდა შემოიაროს. დარწმუნდით, რომ ყველამ ისროლა ბურთი. თუ დიდი ჯგუფია და ქირს დამახსოვრება, ყველამ მიიღო თუ არა მონაწილეობა თამაშში, ამასაც მოეველება: იმ მონაწილეებმა, რომლებმაც ბურთი უკვე ისროლეს, მარჯვენა ხელი უნდა ასწიონ, რათა ისინი იოლად ამოიცნოთ. ბოლოს, როცა უკვე დარწმუნდებით, რომ ბავშვებმა მეტ-ნაკლებად დაიმახსოვრეს ერთმანეთის სახელები, თამაშში შემოიტანეთ მეორე ბურთი და ისინი ერთდროულად 2 ბურთით ითამაშებენ. ეს, ცოტა არ იყოს, არეულობას გამოიწვევს, მაგრამ სახალისო იქნება.

- **სახელების შოუ** - ეს არის ჯგუფის წევრების მიერ ერთმანეთის სახელების დამახსოვრების მხიარული საშუალება. მონაწილეები დგებიან წრეზე. ყველამ უნდა წარმოიდგინოს, რომ რომ ისინი არიან ტელეშოუს წამყვანები. ჯგუფის თითოეული წევრი გააცნობს დანარჩენებს თავის სახელს, ასრულებს გარკვეულ მოძრაობას და მერე ამ სახელსა და მოძრაობას იმეორებს მთელი ჯგუფი. როცა წრეზე მდგართაგან ყველა გაიმეორებს თავის სახელსა და მოძრაობას, ამის შემდეგ ისევ იწყება ახალი „რაუნდი“ - ამ ჯერზე მონაწილეები ამბობენ მომდევნო ბავშვის სახელს და იმეორებენ მის აქტივობას.

- **ზედსახითაინი სახელები** - მონაწილეები წრეზე სხედან. თითოეული მოიფიქრებს ზედსართავ სახელს, რომელიც მათ გრძნობებს გადმოსცემს, ან მიუთითებს, თუ ვინ არიან ისინი. ზედსართავი უნდა იწყებოდეს იმავე ასობგერით, რომლითაც იწყება მათი სახელი; მაგალითად: „მე ვარ ბადრი და ვარ ბედნიერი“ ან: „მე ვარ ნინო და ვარ ნანყენი“; „მე ვარ გელა და გახარებული ვარ“. თავისი სახელისა და ზედსართავის წარმოთქმისას ბავშვმა ასევე უნდა განასახიეროს ზედსართავის შინაარსი. ყველა სხვა მონაწილე გაიმეორებს ბავშვის სახელს და მოახდენს იმიტაციას იმ ქმედებისა, რომელიც ბავშვმა საკუთარი თავის წარდგენისას ზედსართავი სახელით გამოხატა. მაგალითად, როცა ის ამბობს, რომ ბადრი ჰქვია და ბედნიერია, ეს გამომეტყველებითაც უნდა აჩვენოს. შეიძლება ფასილიტატორმა სესია საკუთარი თავის წარდგენით დაიწყოს და აჩვენოს ბავშვებს, რა უნდა გააკეთონ.

- **სამი ცვლილება** - ეს აქტივობა ეხმარება ჯგუფის წევრებს ერთმანეთის გაცნობაში. დაყავით ჯგუფი წყვილებად. შეგიძლიათ, გადათვალოთ ბავშვები, ან შეარჩიოთ რაიმე სხვა გზა, პრინციპი მათ დასაწყვილებლად. წყვილის წევრები სხდებიან ერთმანეთთან ზურგით და საკუთარი გარეგნული მხარის 3 დეტალზე მიუთითებენ, საიდანაც 1 სიმართლეა, 2 - ტყუილი; მაგალითად, როგორი ვარცხნილობა აქვს, რამდენი ღილია მის მაისურზე, რა ფერისაა მისი ფეხსაცმელი და ა.შ. ამის მერე მონაწილეები უნდა შემოტრიან და ადმოაჩინონ, რა იყო ტყუილი და რა - სიმართლე.

- **ქუსლები და ფეხის თითები** - ეს თამაში მხიარული საშუალებაა ჯგუფის ახალი წევრების გასაცნობად. სანამ ამ აქტივობას უშუალოდ ჯგუფში ჩაატარებთ, თავად უნდა ივარჯიშოთ: შეაერთეთ ქუსლები და მათზე ისე დადექით, რომ თქვენი ფეხის თითები გაიშალოს ორივე მხარეს, როგორც ასო V. ამის შემდეგ გაშალეთ ხელები ისე, რომ ხელისგულები ძირს იყოს მიმართული, შემდეგ ხელები მიიტანეთ იატაკზე ფეხების წინ და ისე დადეთ, რომ მარცხენა ხელის თითები მარცხნივ იყოს გაშლილი, მარჯვენასი - მარჯვნივ, ანუ ხელების ზედა ნაწილი (მაჯებიდან ზევით) ერთმანეთთან მიტყუპებულია, ხოლო ხელის თითები - ფეხებივით გაშლილი და „იმეორებს“ V-ს ფორმას. ამის შემდეგ ახტით, ხოლო დახტომის დროს შეაერთეთ ფეხის თითები და გაშალეთ ქუსლები; ასევე ხელებიც - თითები შეაერთეთ და ხელების ზედა ნაწილი გაშალეთ. ამის შემდეგ სცადეთ საპირისპირო პოზა - ფეხის თითებს V-ს ფორმა ჰქონდეს, ხოლო ხელის თითებს - შეკრული ფორმა. შემდეგ ახტომით შეცვალეთ თითოეული

მათგანი საპირისპირო მდგომარეობით. როცა თქვენ ეს კარგად გამოგივით, ასწავლეთ ჯგუფის წევრებსაც. ეს მათთვის დიდი გამოწვევა იქნება და ჯგუფში მხიარულებას შემოიტანს.



- **მისაღმებები** - ჯგუფში ვარჩევთ სამ ადამიანს, რომლებიც მისაღმების მონაწილეები იქნებიან. თამაშის წამყვანის ნიშანზე ისინი მიდიან ჯგუფის ერთ-ერთ ნევრთან და ესაღმებიან მას. ის, ვისაც ესაღმებიან, შეემატება მისაღმების ჯგუფს. თამაშის წამყვანი ნიშნის მიცემასთან ერთად ამბობს, თუ როგორ უნდა მიესაღმონ მისაღმების პერსონალის ნევრები ახალ ნევრს, მაგალითად: მიესაღმეთ, როგორც დიდი ხნის უნახავ მეგობარს; მიესაღმეთ მორცხვად; მიესაღმეთ, როგორც ცნობილ ადამიანს; მიესაღმეთ ისე, თითქოს მისი დიდი საიდუმლო იცით; მიესაღმეთ, თითქოს წყლის ქვეშ ხართ; მიესაღმეთ, თითქოს მალალი მთის ნევრზე ხართ; მიესაღმეთ, როგორც ესკიმოსს (ცხვირით მისაღმება); მიესაღმეთ, როგორც მარსელები.

- **მზე ანათებს** - მონაწილეები სხედან მჭიდროდ შეკრულ წრეზე. შუაში ზის ერთი ადამიანი (შეიძლება თამაში ფასილიტატორმა დაიწყოს), რომელიც იწყებს საკუთარი თავის წარდგენას. იგი თავდაპირველად ამბობს თავის სახელს და ერთ წინადადებას, რომელიც მას აღწერს; შემდეგ დაიძახებს: „მზე ანათებს ...-ს!“ და ასახელებს ფერს, ჯგუფის ერთ-ერთი ნევრის ტანსაცმლის ნაწილებს, საყვარელ საქმიანობას, ნიჭს ან უნარს; მაგალითად: „მე ვარ მარი, მე მიყვარს ცისფერი ფერი და მზე ანათებს ყველას, ვისაც აცვია ცისფერი მაისური!“ ან: „მზე ანათებს ყველას, ვისაც უყვარს ხატვა!“ ან: „მზე ანათებს ყველას, ვისაც სიმღერა ეხერხება!“ ყველა მონაწილემ, რომლებსაც დასახელებული „ატრიბუტი“ მიემართება, ერთმანეთს ადგილი უნდა გაუცვალოს. შუაში მყოფი პირი ცდილობს, დაიკავოს ერთ-ერთი ადგილი წრეში მაშინ, როცა მონაწილეები მოძრაობენ. ის, ვინც წრეში ადგილს ვერ დაიკავებს, შუაში ჯდება, აგრძელებს ძახილს: „მზე ანათებს...!“ და ასახელებს სხვა ფერს, სხვის ტანსაცმელს, უნარს ან ტალანტს.

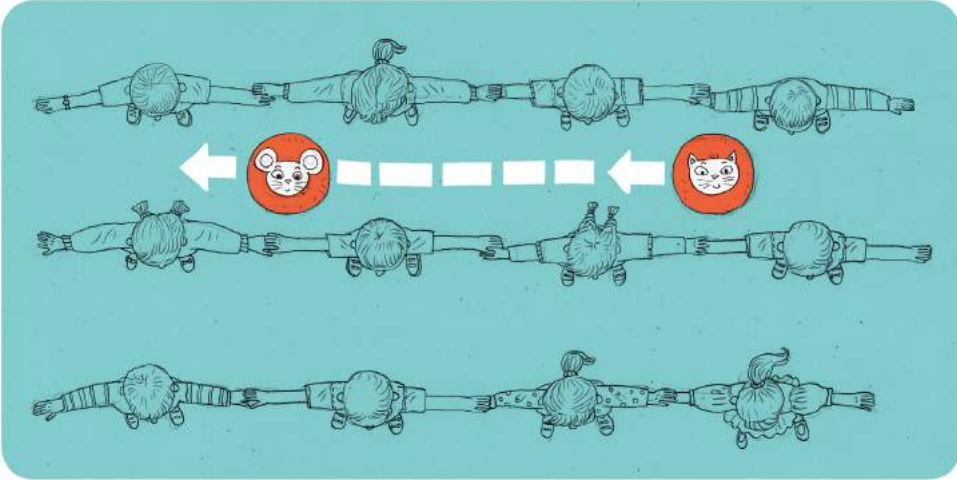
2. აქტივობები, რომლებიც ემსახურება ჯგუფის წევრების დაახლოებას, უსიყვარულობის დათბობას და ერთად მუშაობის განწყობის შექმნას

- **კატა და თაგვი** - ჯგუფში შეარჩიეთ 2 მონაწილე, ერთი მათგანი იქნება თაგვი, მეორე - კატა. თუ ჯგუფში 14 მონაწილეა, 2 მონაწილე იქნება კატა და თაგვი, ხოლო 12 გააკეთებს მათთვის ლაბირინტს. ლაბირინტში ყველა მონაწილე იყურება ერთი მიმართულებით და დგას რამდენიმე რიგად. მათ ხელები გაშლილი აქვთ განმკლავში (T-ს ფორმით). როცა თქვენ დაიძახებთ: „შეცვლა!“, ლაბირინტის ყველა მონაწილე ბრუნდება 90 გრადუსით მარჯვნივ და ამის შედეგად მიიღებთ ლაბირინტში მდგომი მონაწილეების სვეტებს რიგის ნაცვლად. როცა თქვენ ისევ დაიძახებთ: „შეცვლა!“, ისინი უნდა დაუბრუნდნენ საწყის პოზიციებს. ამ ხნის განმავლობაში ხელის პოზა უცვლელი რჩება.

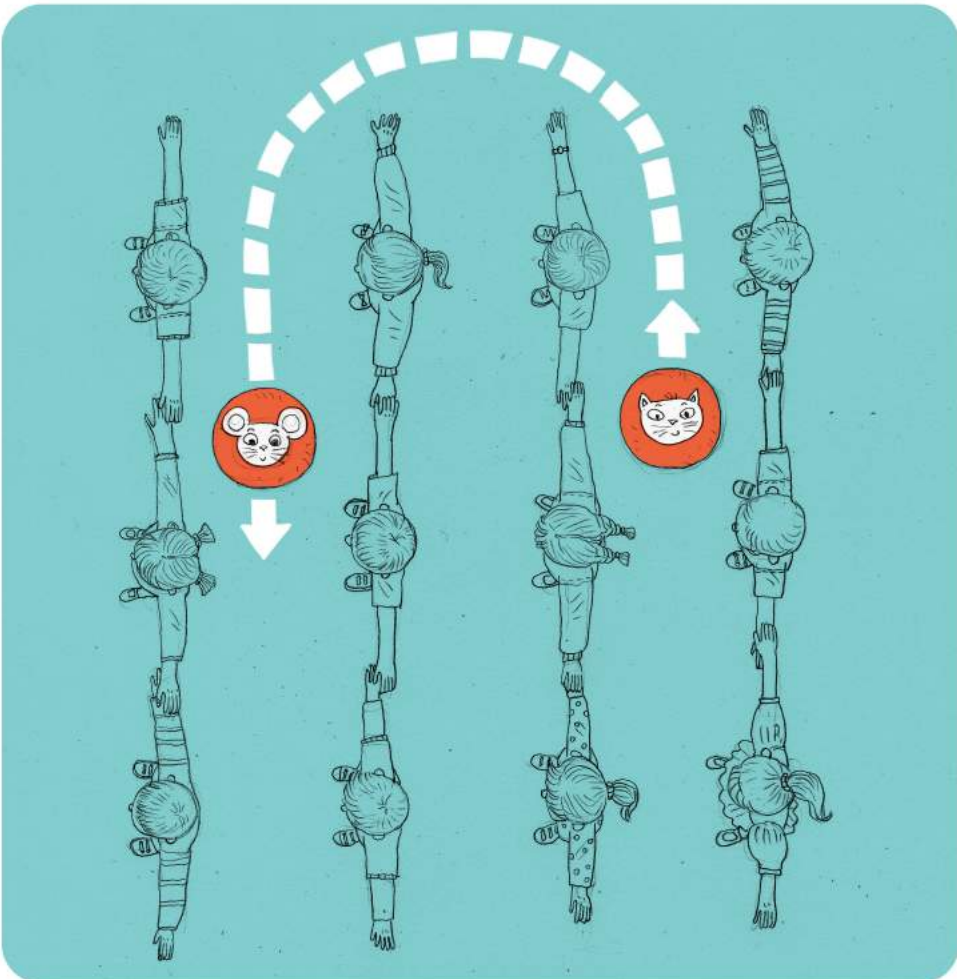
თამაშის დაწყებისას კატა და თაგვი სხვადასხვა რიგს შორის არიან. თუ კატა მოხვდება იქ, სადაც თაგვია, თამაშის წამყვანს შეუძლია, დაიძახოს: „შეცვლა!“ და უცებ კატა აღმოჩნდება სხვა სვეტში, ხოლო თაგვი - სხვაში. გარკვეული ხნის შემდეგ თქვენ უნდა მოახერხოთ, რომ კატამ დაიჭიროს თაგვი, წინააღმდეგ შემთხვევაში მონაწილეები ძალიან დაიღლებიან. ამის შემდეგ ირჩევთ ახალ თაგვსა და კატას. არ გააგრძელოთ ეს თამაში დიდხანს, რომ მონაწილეებს ხელები არ ეტკინოთ.

გთავაზობთ საწყისი და შეცვლილი პოზიციების ვიზუალურ სქემას:

ნახ.1: საწყისი პოზიცია



ნახ. 2: პოზიცია ცვლილების შემდეგ



● **ბომბი და ფაჩი** - მოდერატორი თამაშის მონაწილეებს აძლევს დავალებას ისე, რომ სხვებს არ გააგებინოს. თითოეულმა უნდა შეარჩიოს თამაშის ორი სხვა მონაწილე - ერთი მათგანი იქნება ფარი, ხოლო მეორე - ბომბი. მოდერატორის ნიშანზე, რომ თამაში დაიწყო, თითოეული წევრი ცდილობს, მაქსიმალურ მანძილზე მოშორდეს მის მიერ შერჩეულ ბომბს და ყოველთვის ამოეფაროს ასევე მის მიერ არჩეულ ფარს. მოდერატორს შეუძლია, ნებისმიერ დროს „გააშეშოს“ თამაში და შეამონმოს, რამდენად სწორად თამაშობენ მონაწილეები. ეს თამაში ძალიან სახალისოა და ჯგუფის წევრებს აახლოებს.



● **მოდი, გავაკეთო!** - ესაა ჯგუფური თამაში. ერთი წევრი სთავაზობს ჯგუფს გარკვეულ აქტივობას, მაგალითად: „მოდი, დავუკრათ პიანინოზე!“ ამ დროს ყველანი უპასუხებენ: „მოდი, დავუკრათ!“ და ასრულებენ იმას, რაც ჯგუფის წევრმა თქვა. ეცადეთ, განახორციელოთ ჯგუფის ყველა წევრის მიერ გამოთქმული იდეა, რაც ნამდვილად კარგი საშუალება იქნება მათ შორის ურთიერთობის დასათბობად.

- **ჯუნგლები ჯგუფში** - ამ თამაშის მრავალი ვარიაცია არსებობს. მოდერატორი ჯგუფის ერთ-ერთ წევრს აძლევს ბურთს, რომელსაც თამაშის მონაწილეები ერთმანეთს გადააწოდებენ. როცა თამაში კარგად აენწყობა, მოდერატორი ნელ-ნელა ამატებს ჯგუფში ბურთებს. ამ თამაშის მთავარი მიზანია, მისმა მონაწილეებმა ბევრი სტიმული ისე გადაამუშაონ, რომ ამან ქაოსი არ გამოიწვიოს. გააფრთხილეთ ჯგუფის წევრები - სანამ ბურთს ვინმეს ესვრიან, დარწმუნდნენ, რომ ეს ადამიანი მზადაა ბურთის მისაღებად.

▶ ამ თამაშის სახეცვლილ ვერსიაში კი ჯგუფის თითოეულმა წევრმა ბურთი ერთხელ უნდა მიიღოს. საბოლოოდ ბურთი მიდის მასთან, ვინც თამაში დაიწყო. ამის შემდეგ მოდერატორი ჯგუფის წევრებს აძლევს დამატებით ინსტრუქციას, რომ გაიხსენონ ბურთის სროლის თანმიმდევრობა და ზუსტად ისე გადაითამაშონ ბურთი, როგორც წინა ჯერზე.

▶ შეიძლება წრის შიგნით დააყენოთ თამაშის ერთ-ერთი მონაწილე. მოთამაშეებს უფლება აქვთ, ბურთი ესროლონ მხოლოდ წრის შიგნით მყოფ პირს, ხოლო წრის შიგნით მყოფი წევრი ბურთს ესვრის ნებისმიერ მონაწილეს. ამ შემთხვევაშიც ჯგუფის წევრები უნდა გავაფრთხილოთ, ბურთის სროლამდე დარწმუნდნენ, რომ წრის შიგნით მდგომი წევრი მზადაა ბურთის მისაღებად. როცა თამაში აენწყობა, მოდერატორი ამატებს სხვა ბურთებს, რაც თამაშს უფრო მხიარულს გახდის.

- **ჩას აკეთებ?** - დააყენეთ ჯგუფის წევრები წრეზე. თამაშის ერთ-ერთი მონაწილე, რომელსაც პირობითად დავარქმევთ „ა“-ს, დაიწყებს გარკვეული აქტივობის იმიტაციას, მაგალითად, ვითომ ვაშლს ჭამს. მოთამაშე, რომელიც მის მარცხნივ ზის, პირობითად - „ბ“, ეკითხება: „რას აკეთებ?“ „ა“ აგრძელებს იმას, რასაც აკეთებდა, ოღონდ არასწორად უპასუხებს „ბ“-ს, ანუ უსახელებს სხვა აქტივობას: მაგალითად, თუ „ა“ ვაშლის ჭამის იმიტაციას ასრულებს, ის ამბობს, რომ პიანინოზე უკრავს. ამის შემდეგ „ბ“ იწყებს პიანინოზე დაკვრის იმიტაციას. ახლა უკვე მესამე წევრი (პირობითად „გ“) ეკითხება „ბ“-ს: „რას აკეთებ?“ „ბ“ აგრძელებს პიანინოზე დაკვრის იმიტაციას. თუმცა „გ“-ს სხვა აქტივობას ეუბნება, რომელსაც იმეორებს „გ“ და ა. შ.

მნიშვნელოვანია, რომ, როცა მონაწილეს ეკითხებიან, რას აკეთებს, მან არ დაუსახელოს იმის მსგავსი აქტივობა, რომელსაც ასრულებდა. მაგალითად, თუ ის ვითომ კიბეზე ადის, არ უნდა თქვას, რომ კიბეზე ჩამოდის.

- **საით წავიდე?** - ეს თამაში ძალიან სახალისოა. ჯგუფის ერთი წევრი უნდა იყოს თვალახვეული, მეორე კი - მისი მეგზური ლაბირინთში გასავლელად. თამაშის დაწყებამდე გადააადგილეთ მერხები და სკამები ისე, რომ შეიქმნას ლაბირინთი. დაწყვილებული ბავშვები ერთდროულად შემოდიან ოთახში. თვალახვეული თამაშის მონაწილე გაივლის ლაბირინთში დამხმარესთან ერთად. თამაშის მონაწილეებმა უნდა გამოიყენონ, მაგალითად, შემდეგი მინიშნებები: „გადადგი ნაბიჯი ჩრდილოეთით“, „წავიდეთ დასავლეთით“ და ა.შ. ისინი ცდილობენ, მათმა პარტნიორმა ბოლომდე უსაფრთხოდ გაიაროს ლაბირინთი.

3. აქტივობები გუნდის ჩამოსაყალიბებლად

შესაძლებლობების თამაში - თამაშის მონაწილეები დაყავით პატარა ჯგუფებად. თითოეული ჯგუფის რომელიმე წევრს, ისე, რომ ჯგუფის სხვა წევრებმა ვერ დაინახონ, მიეცით თითო შემთხვევითობის პრინციპით შერჩეული საგანი. ჯგუფის წევრმა უნდა შეარჩიოს ორიგინალური გზა ნივთის რაობის ასახსნელად, ისე, რომ არ ილაპარაკოს, მაგრამ მისი ჯგუფის წევრები მიხვდნენ, რა ნივთი იგულისხმება.

ეს თამაში ხელს უწყობს ბავშვებში კრეატიულობისა და ინოვაციურობის განვითარებას.

მოგებუდი/წაგებუდი - დაყავით ჯგუფი წყვილებად. თითოეული წყვილის ერთი წევრი უყვება მეორეს რაღაც ნეგატიურ ამბავს, რომელიც მას ცხოვრებაში შეემთხვა. ეს შეიძლება იყოს პირადი ან სხვა სფეროსთან დაკავშირებული ისტორია, მაგრამ უნდა შეესაბამებოდეს სინამდვილეს. შემდეგ მონაწილე კვლავ იწყებს იმავე ამბის მოყოლას, მაგრამ ამ შემთხვევაში ყურადღება უნდა გაამახვილოს მხოლოდ მის პოზიტიურ ასპექტებზე. ამაში პარტნიორი უნდა დაეხმაროს, რომ უსიამოვნო მოვლენის დადებითი მხარე დაანახოს. შემდეგ პარტნიორები როლებს ცვლიან.

ამ თამაშში მნიშვნელოვანია, მონაწილეებმა გაიაზრონ, თუ როგორ შეიძლება ნეგატიური გამოცდილება იქცეს ამბად, რომელიც რაღაცას გასწავლის.

კვეხცხის დაგება - დაყავით გუნდი 3-5-კაციან ჯგუფებად. თითოეულ ჯგუფს დაურიგეთ თითო კვერცხი და საოფისე ნივთები. მონაწილეებს მიეცით 10-20 წუთი, რომ საოფისე ნივთებით გააკეთონ კვერცხისთვის ისეთი კონსტრუქცია, რომელიც ვარდნის დროს მას გატეხისგან დაიცავს. საოფისე ნივთები შეიძლება იყოს: ლენტი, ფანქრები, შესაფუთი მასალა, ასევე, თივა, გაზეთები და ა.შ. როცა ჯგუფის წევრები იტყვიან, რომ დავალება შეასრულეს, თითოეული ჯგუფი (თამაშის მოდერატორთან ერთად) თავის კვერცხს ჩამოაგდებს შენობის მეორე ან მესამე სართულიდან და შემდეგ ყველანი ნახავენ, თუ ვისი კვერცხი გადარჩა.

ეს აქტივობა ეხმარება ჯგუფს იდეების გენერირებაში, სხვისი მოსაზრების გაზიარებასა და მიღებაში, ავითარებს ჯგუფური აქტივობისა და პრობლემის გადაჭრის უნარ-ჩვევებს.

ძალი, ბრინჯი, ქათამი - თამაშის ერთ-ერთი მონაწილე შეირჩევა ფერმერად, ხოლო დანარჩენები არიან სოფელში მცხოვრები ადამიანები. ფერმერი უნდა დაბრუნდეს შინ თავის ნავაჭრ 3 სახის საქონელთან ერთად (ძალი, ბრინჯი და ქათამი). ამისთვის მდინარის ნავით გადაკვეთა უნევს. მას შეუძლია ნავით მხოლოდ ერთი რაღაცის გადატანა. ის ვერ დატოვებს ძალსა და ქათამს ერთად, რადგან ძალი ქათამს შეჭამს; ვერც ბრინჯსა და ქათამს დატოვებს ერთად, რადგან ქათამი ბრინჯს შეჭამს. როგორ დააბრუნებს ფერმერი სამივე სახის ნავაჭრს შინ უსაფრთხოდ?

სოფლის მცხოვრებლებს შეუძლიათ, დაეხმარონ ფერმერს გამოსავლის მოძებნაში, რაც ნამდვილად მარტივია, თუ ჯგუფი ერთად და კრეატიულად იფიქრებს.

ბიზმად ხატვა - დაყავით თამაშის მონაწილეები წყვილებად. წყვილის წევრები ერთმანეთთან ზურგშექცევით უნდა დასხდნენ. ერთ-ერთ წევრს აძლევენ საგნის სურათს ან დაწერილ სიტყვას. მან მეორე მონაწილეს უნდა აუხსნას, რა არის გამოსახული სურათზე, ოღონდ ისე, რომ პირდაპირ არ ახსენოს არც ის საგანი, რომელსაც სურათზე ხედავს, არც მასთან დაკავშირებული რაიმე სიტყვა. მაგალითად, თუ სურათზე გამოსახულია წიგნი, მოთამაშემ არ უნდა თქვას, რომ ესაა ყდა, რომლის შიგნით დაწერილი ფურცლებია. წყვილის მეორე წევრს ამ დროს უჭირავს ფურცელი და ფანქარი და თავისი ინტერპრეტაციით ხატავს მეწყვილის მიერ აღწერილ საგანს.

ეს აქტივობა წაახალისებს კომუნიკაციას, განსაკუთრებით განავითარებს მოსმენის, წარმოსახვის უნარს და ძალიან ეფექტურია ინოვაციური იდეების გენერირებისთვის.

გამყინვა - დაყავით გუნდი 4-5-კაციან ჯგუფებად; უთხარით მათ, წარმოიდგინონ, რომ დაიკარგნენ არქტიკაზე და უნდა ააშენონ თავშესაფარი, რათა ძლიერ ქარებს გაუძლონ. გუნდი ირჩევს ლიდერს, რომელსაც, როგორც აღმოჩნდება, მოყინული აქვს სხეულის ნაწილი, ამიტომ ვერ ახერხებს გადაადგილებას, გუნდის სხვა წევრებს კი აღენიშნებათ თოვლის სიბრმავე და აუცილებლად თვალახვეულნი უნდა იყვნენ. ლიდერი აძლევს გუნდის წევრებს ინსტრუქციას, თუ როგორ ააშენონ თავშესაფარი ბრმად, თანაც ლიდერის ფიზიკური ჩარევის გარეშე. ამის შემდეგ თითოეული ჯგუფი აკეთებს თავშესაფრის პრეზენტაციას.

ეს თამაში გამოავლენს, როგორ აქვთ განვითარებული მონაწილეებს თვითგადარჩენის ინსტინქტი.

ბუშტის შეკითხვები - ეს თამაში იდეალურია ტრენინგების დროს. აქტივობისთვის დაგჭირდებათ: ბუშტები, ფურცელი და კალმები/ფანქრები. თამაშის თითოეულ მონაწილეს მიეცით ბუშტი და პატარა ფურცლის ნაგლეჯი. უთხარით, რომ ამ ფურცელზე დაწეროს კითხვა და მოათავსოს ბუშტში; მერე კი გაბეროს ბუშტი და თავი მოუკრას. როცა ამ დავალებას ყველა შეასრულებს, მიეცით ჯგუფის წევრებს ინსტრუქცია, თავიანთი ბუშტები ზემოთ აყარონ და ისე ითამაშონ, რომ არც ერთი ბუშტი ძირს არ დავარდეს. ამ ხნის განმავლობაში ბუშტები აირევა. შეაჩერეთ მოთამაშეები და სთხოვეთ, აიღონ ძირს დაყრილი ბუშტებიდან ნებისმიერი (თითომ - თითო). შემდეგ თითოეული მონაწილე ერთიმეორის მიყოლებით ხეთქავს ბუშტს, იღებს კითხვას და უპასუხებს მას.

ეს არის ჯგუფის წევრების მიერ ერთმანეთის გაცნობის მხიარული, ორიგინალური, ინტერაქციური საშუალება.

ბიზმად ფაზლი - ამ თამაშისთვის დაგჭირდებათ თვალისასახვევები და 2 ერთნაირი საბავშვო ფაზლი. მაგიდასთან დასხით ჯგუფის წევრები და, ერთის გარდა, ყველას ისე აუხვიეთ თვალები, რომ ვერაფერს ხედავდნენ. ის, ვისაც თვალები ახვეული არ აქვს, ჯდება სხვა მაგიდასთან ჯგუფისკენ ზურგშექცევით. თვალახვეულ მოთამაშეებს დაუყარეთ მაგიდაზე ფაზლის ნაწილები, რომლებიც განაც უნდა ააწყონ მთლიანი სურათი. ეს რომ შეძლონ, დამხმარე ინსტრუქციები თანაგუნდელებს უნდა მისცეს ჯგუფის წევრმა, რომელსაც არ აქვს ახვეული თვალები, ცალკე მაგიდასთან ზის და წინ უდევს იმავე ფაზლის აწყობილი ვერსია.

ეს აქტივობა ჯგუფის წევრებს უყალიბებს ნდობას ერთმანეთის მიმართ, ეხმარება მათ საერთო ენის დამყარებაში და ხელს უწყობს ლიდერობის უნარ-ჩვევების განვითარებას.

დაახახისხეთ - დაყავით მოთამაშეები 4-5-კაციან ჯგუფებად, შეაგროვეთ სხვადასხვა საგანი და ოთახის შუაში მდგარ მაგიდაზე ისე დააწყვეთ, რომ მათ თითოეული ჯგუფი ხედავდეს. ეს შეიძლება იყოს: ნამცხვრები, სათამაშოები, სამკაულები, ქოლგა, საშლელი და ა.შ. 25-30 ერთმანეთისგან განსხვავებული საგანი მაინც უნდა მოგროვდეს. თითოეულ ჯგუფს დაურიგეთ ფურცელი და კალამი და უთხარით, რომ დაახარისხოს და გააერთიანოს მაგიდაზე დაწყობილი ნივთები 4 კატეგორიაში, რომლებსაც თვითონ მოიფიქრებენ. შემდეგ თითოეული ჯგუფი გააკეთებს თავისი კატეგორიის პრეზენტაციას.

ეს აქტივობა ავითარებს კრეატიულ აზროვნებას.

გამოიცანი მოქმედების მიხედვით - ჯგუფის თითოეულ წევრს აძლევთ ნივთს, რომელიც მან ჯგუფის სხვა წევრებს არ უნდა აჩვენოს. წევრები სათითაოდ გამოვლენ ჯგუფის წინაშე და მოახდენენ იმ ნივთის გამოყენების დემონსტრირებას, ოღონდ უსიტყვოდ. ჯგუფის წევრებმა ერთად უნდა განიხილონ მისი მოქმედება, ჟესტები და მიხვდნენ, თუ რა ნივთს გულისხმობს კონკრეტული მოთამაშე.

ის, ხაც ოთახშია - დაყავით მოთამაშეები 4-5-წევრიან ჯგუფებად. თითოეული ჯგუფის მიზანია, შეარჩიოს ოთახში ნებისმიერი ნივთი და მოამზადოს გეგმა, თუ როგორ გაყიდოს ის. მათ უნდა შექმნან ბრენდის სახელი, ლოგო, სლოგანი, განერონ დეტალური სტრატეგია, თუ როგორ დააინტერესებენ მასებს ამ პროდუქტით. როცა მუშაობას ყველა დაასრულებს, სთხოვეთ ერთ-ერთი ჯგუფის წევრებს, გააკეთონ თავიანთი ნივთის პრეზენტაცია და შეეცადონ, ის სხვა ჯგუფებს მაქსიმალურ ფასად მიჰყიდონ.

მოგებული იქნება ის ჯგუფი, რომელიც პროდუქტს ყველაზე მაღალ ფასად გაყიდის. ამის შემდეგ თამაშის წამყვანი განიხილავს მიზეზებს, თუ რატომ იყო მოგებული ჯგუფის გაყიდვის სტრატეგია საუკეთესო და რის გაკეთება შეეძლოთ უკეთესად სხვა ჯგუფებს.

ეს თამაში ეხმარება მონაწილეებს პრობლემის გადაჭრის უნარის განვითარებაში.

ვინ ვაჩ მე? - თუ ჯგუფში სტერეოტიპების დანგრევა გსურთ, ეს თამაში საამისოდ საუკეთესოა. დასაწებებელ სტიკერ-ფურცლებზე დაწერეთ სხვადასხვა ტიპის ადამიანთა თვისებების აღმნიშვნელი ზედსართავი სახელები (იმდენი, რომ ჯგუფის ყველა წევრს შეხვდეს): ავტორიტარული, ზარმაცი, უხეში, კომუნიკაბელური და ა.შ. დააკარით თითოეული სტიკერი თამაშის მონაწილეებს ზურგზე, ოღონდ ისე, რომ მათ ვერ დაინახონ, რა აწერიათ. უთხარით ჯგუფის წევრებს, მოექცნენ თითოეულ მოთამაშეს იმის გათვალისწინებით, რაც ზურგზე აწერიათ. ამ დამოკიდებულებების მიხედვით ჯგუფის თითოეული წევრი ამოიცნობს, თუ რა აწერია მას ზურგზე. ვინც ამოიცნობს, თამაშს ეთიშება. თამაში გრძელდება იქამდე, სანამ უკანასკნელი წევრი არ მიხვდება, თუ რა აწერია ზურგზე.

გამოყენებული მასაღა

- Farmer, D. (2007). Praise for 101 Drama Games and Activities. CreateSpace.
- Yunus, S. & Samantha, M. (1994). Primary Science Activities Around the World. International Council of Associations for Scigence Education.
- 23 Icebreaker Games And Activities For Teens (3july, 2018) Mom Junction. From: https://www.momjunction.com/articles/icebreaker-games-and-activities-for-teens_00388853/
- Gongala, S. (5 march, 2019). 25 Creative and Simple Art And Craft Ideas For Teenagers. Mom junction. From: https://www.momjunction.com/articles/cool-arts-and-crafts-ideas-for-teens_00377483/
- Erts, R. (10August, 2017). Top 50 Team-Building Games that Your Employees Would Love to Play. Cake by sage. from: <https://blog.cake.hr/top-50-team-building-games-employees-love-play/>
- Hansen, B. (4 sept, 2017). 12 Awesome Team Building Games Your Team Won't Hate. Wrike. from: <https://www.wrike.com/blog/team-building-games/>
- King, T. (6oct, 2020). Games for Early Teens (12-15 yrs old). Youth Group Games. from: <http://www.youthgroupgames.co.uk/games-for-early-teens-12-15-yrs.html?fbclid=IwAR3tKp0hVm3-Azc0PUYmfakzGAbXZO6E8S74Y3lT1xdt5mvbh7oOuPWkRPk>
- kingston, T. (5jun, 2019) Fun Physical activities for Kids for All ages. Family fun twin cities. <https://www.familyfuntwincities.com/physical-activities-for-kids/>

