

მოძრავი თამაშები სისწრაფის განვითარებისთვის

მომზადდა ქეთევან ქობალიამ



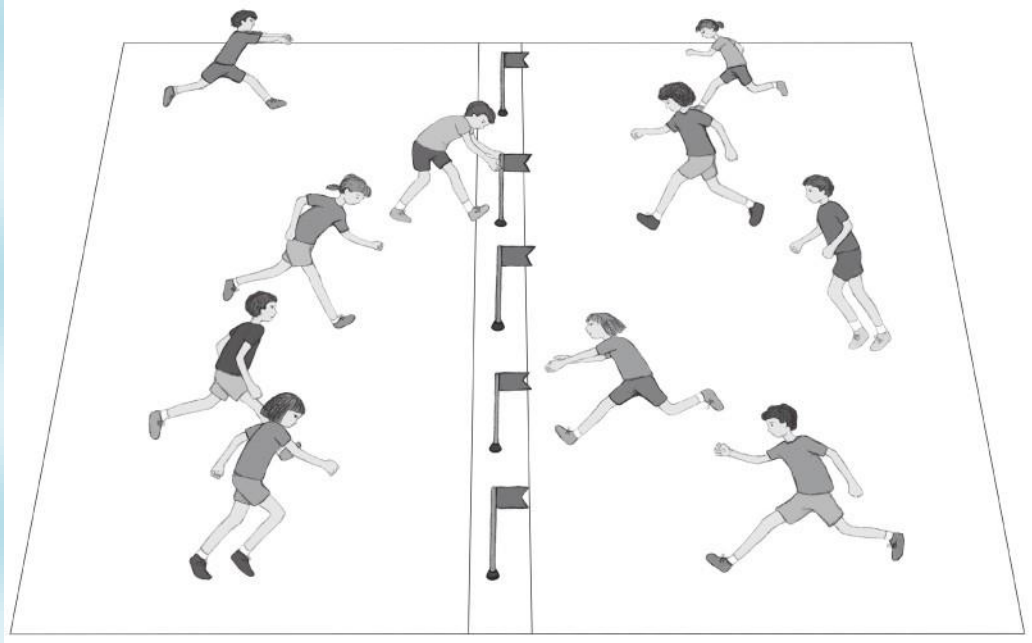
„ეს სახლ-კარი ვისია“

მოთამაშენი დგებიან ერთ ხაზზე, ირჩევენ ჩამომვლელს; დანარჩენები კი ჩაიმუხლებენ წრეზე. ჩამომვლელი (რომელსაც ხელში ქუდი უჭირავს) დარბის წრის გარშემო და გაიძახის: „ეს სახლ-კარი ვისია“, დანარჩენები პასუხობენ: „ჩემ და ჩემი ძმისია“. ეს მეორდება რამდენჯერმე. ჩამომვლელს როცა მოესურვება, ქუდს რომელიმე მოთამაშეს დაუგდებს მალულად ზურგს უკან (შეიძლება წინ დაგდებაც), ეს უკანასკნელი ქუდს ხელს დასტაცებს, წამოხტება და გამოეკიდება „ჩამომვლელს“, რომელიც წრის გარშემო დარბის. თუ დაეწია და ქუდი დაარტყა, მაშინ გაცვლიან ადგილებს.

„ბრძოლა ალმებისათვის“

მოედნის შუაში, ერთმანეთისგან 1,5 მეტრის დაშორებით, გაივლება ორი პარალელური ხაზი. თითოეულიდან დაახლოებით 20-30 მეტრის მანძილზე გახაზავენ ამ ხაზების პარალელურ კიდევ ორ წრფეს. მოედნის შუაში გავლებულ ორ პარალელურ ხაზს შორის აწყობენ ალმებს მოთამაშეთა რიცხვის ნახევრის რაოდენობით. მოთამაშეები იყოფიან ორ გუნდად და

მწკრივებად განლაგდებიან მოედნის შუა ხაზების გვერდით გავლებულ დამატებით წრფეებზე. მასწავლებლის ნიშანზე ორივე გუნდის მოთამაშეები გარბიან ალმების ასაღებად და თითოეული მათგანი ცდილობს ხაზის გადაუბიჯებლად დაეუფლოს ალამს. იმარჯვებს ის გუნდი, რომელიც მეტ ალამს დააგროვებს.



„ჭათქმოზია“

მოთამაშეები შეარჩევენ ერთს, ე.წ. „მრიგებელს“; დანარჩენები ჩამოსხდებიან ერთად. „მრიგებელს“ ხელში უჭირავს პატარა ჩხირი. იგი მოთამაშეებს სათითაოდ ჩამოუვლის და ისეთი შთაბეჭდილება უნდა მოახდინოს, თითქოს ყოველ მათგანს ჩხირი გადასცა, სინამდვილეში ჩხირს სხვებისაგან შეუმჩნევლად გადასცემს ერთ-ერთ მოთამაშეს. ამის შემდეგ „მრიგებელი“ დგება რამდენიმე ნაბიჯის მოშორებით და იძახის: „ოქროსფერო, ჩემთან მოდი ოქროსფერო“. ის მოთამაშე, რომელსაც ჩხირი ერგო, გარბის „მრიგებლისკენ“, დანარჩენები დაედევნიან დასაჭერად. თუ დაიჭირეს, დამჭერი მოთამაშე გახდება „მრიგებელი“, ხოლო თუ ვერ დაიჭირეს, მაშინ ეს უკანასკნელი გააგრძელებს თამაშს „მრიგებლად“.

„მრგვალი ბურთი“



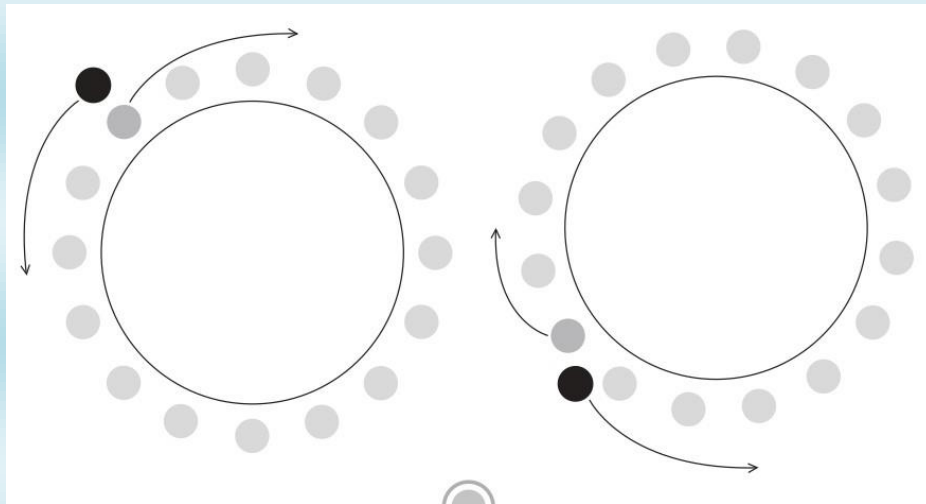
ბავშვები დგებიან წრეზე. მასწავლებელი, რომელსაც ხელში ფეხბურთის ბურთი უჭირავს, დგება ბავშვებს შორის. იგი მოულოდნელად აგდებს ბურთს მაღლა ცენტრისაკენ და იძახის ერთ-ერთი ბავშვის სახელს, რომელმაც უნდა დაიჭიროს ბურთი. იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვი ვერ დაიჭერს ბურთს, ის დატოვებს თამაშს, ხოლო თუ დაიჭერს, მაშინ ის აგდებს ბურთს და ასახელებს რომელიმე ბავშვის სახელს. იმ შემთხვევაში, თუ ეს უკანასკნელი დაიჭერს ბურთს, მაშინ ბურთის მსროლელი ბავშვი გამოეთიშება თამაშს, ხოლო თუ ვერ დაიჭერს, მაშინ თავად მოუწევს თამაშის დატოვება. თამაში გრძელდება მანამ, სანამ ორი ბავშვი არ დარჩება. სწორედ ეს ორი ბავშვი ჩაითვლება გამარჯვებულად.

”დაჭელობანა“

მოსწავლეები გაიშლებიან მთელ მოედანზე, აირჩევენ ერთ მოთამაშეს, რომელიც დაედევნება მათ და ეცდება დაიჭიროს (დაადოს ხელი) რომელიმე. ბავშვები ყველანაირად ცდილობენ, დაუსხლტნენ დამჭერს. იმ შემთხვევაში, თუ დამჭერი ხელით შეეხება რომელიმე მოთამაშეს, უკვე ის იქცევა დამჭერად და ა.შ.. შესაძლებელია მოედანზე რაიმე სივრცის მონიშვნა, რომელიც იქნება ე.წ. „სახლი“. თუ გაქცეულმა ან დაღლილმა მოთამაშემ შეასწრო „სახლში“, ვეღარ დაიჭერენ, მაგრამ მას დიდხანს სახლში დარჩენის უფლება არ აქვს.

„ცარიელი ადგილი“

ბავშვები დგებიან წრეზე, ხელები ზურგს უკან უჭირავთ. წამყვანი წრის გარეთაა და დარბის მის გარშემო. შემდეგ ჩერდება, მხრებზე ეხება ერთ-ერთ მოთამაშეს და განაგრძობს სირბილს. ის, რომელსაც წამყვანი შეეხო, გაიქცევა წამყვანის საწინააღმდეგო მხარეს, რათა დაიკავოს თავისი /ცარიელი/ ადგილი წამყვანზე ადრე. ვინც დარჩება უადგილოდ, ის იქნება წამყვანი. როდესაც ბავშვები გაეცნობიან თამაშის წესებს, მიზანშეწონილია თამაშის ჩატარება სამ-ოთხ წრეში.



„წვიმა მოდის, თავს უშველ“

ყველა მოთამაშე, გარდა ერთისა, დგება რაიმე საგნის ახლოს (სკამთან ან სხვა საგანთან). ყველამ კარგად უნდა დაიმახსოვროს თითოეული მოთამაშის ადგილი. უადგილო მოთამაშე (გზირი) გარს შემოიკრებს ბავშვებს და უცებ დაიყვირებს: „წვიმა მოდის, თავს უშველეთ!“ ყველა გარბის და ცდილობს, დაიკავოს რომელიმე მონიშნული ადგილი. ვინც უადგილოდ დარჩება, ის გზირია.

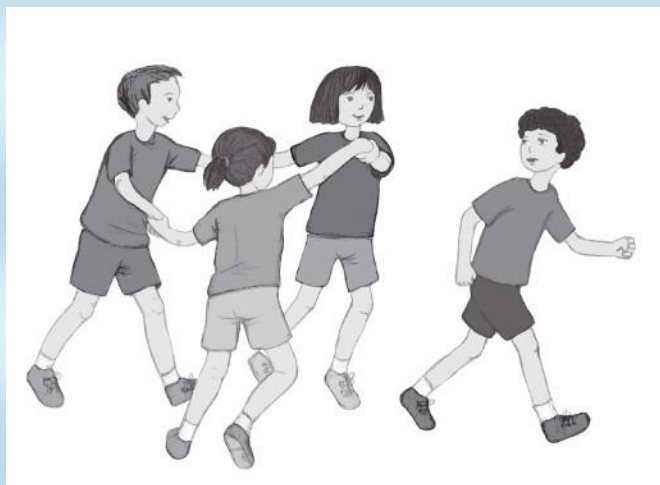
„ჭოტი“

მოედანზე მოინიშნება ადგილი - „ბუდე“, სადაც ცხოვრობს „ჭოტი“. მასწავლებლის მითითებით ერთი მოთამაშე დგება ბუდეში, დანარჩენი მოთამაშეები არიან „პეპლები“ და „ბარტყები“. მასწავლებლის ძახილზე: „დღე!“ - ბავშვები დარბიან მოედანზე, თავიანთი

მოდრაობით ბაძავენ პეპლებსა და ბარტყებს, მკლავებს ამოდრავებენ ფრთების ქნევის მსგავსად. მასწავლებლის ძახილზე: „ღამე!“ - ბავშვები ჩერდებიან იმ მდგომარეობაში, რომელშიც მოუსწრო ძახილმა. ძახილის ხმაზე „ბუდიდან“ გამოდის „ჭოტი“ და თვალს ადევნებს მოთამაშეებს. მოთამაშეს, რომელიც გაინძრევა (ე.ი. რომელსაც არ „სძინავს“), „ჭოტი“ იტაცებს და მიჰყავს თავის ბუდეში. 10-15 წამის შემდეგ მასწავლებლის ძახილზე: „დღე“ - ბავშვები კვლავ ამოდრავდებიან, იწყებენ ნავარდს, ხოლო „ჭოტი“ ბრუნდება თავის ბუდეში. „ჭოტის“ მიერ წაყვანილი ბავშვები გამოტოვებენ თამაშის ერთ ჯერს. მასწავლებელი თავისი შეხედულებით ცვლის „ჭოტს“ და აღნიშნავს მოთამაშეებს, რომლებმაც გარინდებისას კარგი მდგომარეობა შეინარჩუნეს.

„თევზი ბადეში“

სამი მოთამაშე ერთმანეთს ჩაჰკიდებს ხელს (მეზადურები) და დაედევნება დანარჩენ მოთამაშეებს. მათი მიზანია დანარჩენი მოთამაშეების თავზე ჩაკიდებული ხელების ჩამოცმა, რომლებიც თავის დახრის და წელში მოხრის გარეშე, მანევრებით ცდილობენ აიცილონ ხელებჩაკიდებული მოთამაშეების შეტევები. ის, ვინც თავს დახრის ან წელში მოიხრება, თამაშს ეთიშება. მოთამაშეს, რომელიც ბადეში გაებმება, მეზადურები ჰკითხავენ: ვინა ხარ, თევზი თუ ბაყაყი? ბადეში გაბმულ მოთამაშეს შეუძლია თქვას, რომ არის ბაყაყი, რის გამოც გაათავისუფლებენ; თუ ის მეორედ მოხვდება ბადეში, მაშინ დატოვებს თამაშს. თამაში გრძელდება მანამ, სანამ ბავშვები არ დაიღლებიან ან მეზადურები ყველა თევზს არ დაიჭერენ.



„თეთრი დათვები“

შემოიხაზება საშუალო ზომის წრე, რომელიც გამოხატავს „ყინულის ნატეხს“. ამ ნატეხზე ორი „დათვის სახლია“. დანარჩენი მოთამაშეები „დათვის ბელები“ არიან, რომლებიც დარბიან ყინულის გარეთ. ორი „დათვი“ ხელჩაკიდებული მიდის სანადიროდ. როდესაც ისინი რომელიმე ბელს დაეწევიან, ცდილობენ მოიმწყვდიონ მკლავებში (შემოხვიონ ხელები); დაჭერილი „ბელები“ მიჰყავთ სახლში. დაჭერილების თითოეული წყვილი ჩაჰკიდებს ერთმანეთს ხელს და ეხმარება „დედა დათვებს“ დანარჩენების დაჭერაში. თამაში მთავრდება მასწავლებლის მითითებით ან მას შემდეგ, რაც ყველა „ბელი“ იქნება დაჭერილი.



„ტომრობანა“

ბავშვები იყოფიან თანაბარი როდენობის ორ ჯგუფად. ორივე ჯგუფიდან გამოდის თითო მონაწილე, შემდეგ სხდებიან ნაჭრის ტომრებში ისე, რომ ტომარა ოდნავ მუხლებს ზემოთ იყოს. ტომარას იჭერენ ორივე ხელით და მასწავლებლის ნიშანზე იწყებენ გადაადგილებას დარბაზის ერთი ბოლოდან მეორემდე და უკან. როდესაც ბავშვები დაუბრუნდებიან საწყის პოზიციას, სწრაფად იძრობენ ტომარას და გადასცემენ თავისი გუნდის სხვა წევრებს, რომლებიც ასრულებენ იმავეს. გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც უფრო ადრე დაამთავრებს თამაშს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

მაგანია ჯ., ქობალია ქ., ლეჟავა ნ., უთურგაიძე მ.; სპორტი I-VI კლასები (გზამკვლევი მასწავლებლებისთვის). თბილისი, 2011.