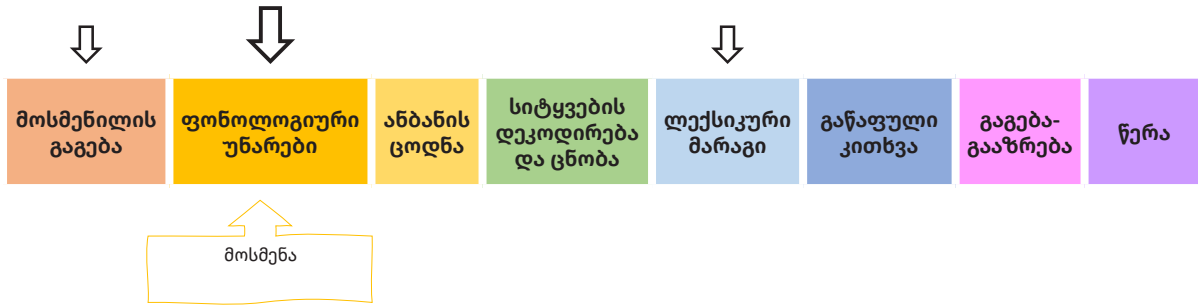


კუსუნამ თქვა...

წამყვანი სხვადასხვა მარტივ ინსტრუქციას აძლევს წრედ მდგომ ბავშვებს და ყოველ ინსტრუქციას იწყებს სტანდარტული ფრაზით. თუკი წამყვანი ამ ფრაზის გარეშე დაიწყებს ინსტრუქციას, მონაწილეებმა იგი არ უნდა შეასრულონ.



კლასი: I

მუშაობის ფორმა: მთელი კლასი

რესურსი: სპეციალური რესურსი საჭირო არ არის.

მსვლელობა

- მასწავლებელი ერთ-ერთ ბავშვს დანიშნავს წამყვანად, დანარჩენებს კი სთხოვს დადგნენ წრეზე, იმგვარად, რომ ყველა ხედავდეს მას. ამის შემდეგ წამყვანთან ერთად შეახსენებს მონაწილეებს თამაშის ინსტრუქციას: თუკი წამყვანის მითითება დაიწყება ფრაზით: „კუსუნამ თქვა...“, მონაწილეები ასრულებენ წამყვანის მითითებას. თუკი წამყვანი მითითებას წარმოთქვამს ამ ფრაზის გარეშე, ბავშვებმა არ უნდა შეასრულონ იგი. მითითების მაგალითი: „კუსუნამ თქვა, დაიდუ თითი ცხვირზე.“ „კუსუნამ თქვა, დადექი ცალ ფეხზე.“
- თუ წამყვანმა გამოტოვა „კუსუნამ თქვა“ და პირდაპირ მითითება წარმოთქვა, მაგრამ რომელიმე მონაწილემ მაინც შეასრულა, იგი გამოეთიშება თამაშს და დაჯდება.
- გამარჯვებულია მონაწილე, რომელიც ბოლომდე ფეხზე დარჩება.

ვარიაცია

როდესაც მოსწავლეები თამაშში გაიწაფებიან, წამყვანს შეუძლია გაართულოს წესები, კერძოდ, წარმოთქვას სხვა მითითება, თავად კი შეასრულოს სხვა რამ. მაგ.: „კუსუნამ თქვა, დაახამხამე თვალები“ - იტყვის წამყვანი, თუმცა თავად სხვა რამეს გააკეთებს, მაგალითად, გამოყოფს ენას. მონაწილეების დავალებაა, შეასრულონ ის, რაც „თქვა“ კუსუნამ და არა ის, რასაც წამყვანი აკეთებს.

შენიშვნა: პირველ, მოდელირების ეტაპზე, ვიდრე მონაწილეები თამაშის წესებში კარგად გაერკვევიან, მნიშვნელოვანია, რომ წამყვანის როლი მასწავლებელმა მოირგოს.

