



**<<ՀՈՒՅՍ ԵՎ ԱՊԱԳԱ>> ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ԱԶԱԿՑՈՒԹՅԱՆ ԵՎ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ
ԲԱՐԵԳՈՐԾԱԿԱՆ ՀԿ**

**ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ ՀԵՐԹԱԿԱՆ
ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ**

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

**ԹԵՄԱ՝ ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԴԱՍԱԿԱՐԳՈՒՄԸ ԵՎ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ
ՄԻՋԻՆ ԽՄԲՈՒՄ**

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ՝

ՍՏԵԼԼԱ ԱԼԱՎԵՐԴՅԱՆ

ՂԵԿԱՎԱՐ՝

ՍՈՒՍԱՆՆԱ ՀՈՎԵՅԱՆ

«_____» _____ 2023թ

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
ԳԼՈՒԽ I. ՀԻՄՆԱԽՆԴՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳՐՈՒՄԸ.....	5
I.1 ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԴԱՍԱԿԱՐԳՈՒՄՆ Ու ԿԻՐԱՌՄԱՆ ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅՈՒՆԸ.....	5
I.2 ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ.....	6
ԳԼՈՒԽ II. ԽԱՂԵՐԻ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ.....	10
II.1 ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ	11
ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	18
ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ.....	19

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

ԱՐԴԻԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ: Ֆիզիկական դաստիարակությունը ՆՈւՀ-ում նախատեսում է երեխաների առողջության պահպանումն ու ամրապնդումը, օրգանիզմի ֆունկցիաների կատարելագործումը և նրա ֆիզիկական լիարժեք զարգացումը:

Ֆիզիկական դաստիարակության նպատակն է ժամանակին ձևավորել նախադպրոցական երեխաների շարժողական կարողություններն ու հմտությունները, զարգացնել հետաքրքրություն տարբեր շարժողական գործունեության ձևերի նկատմամբ, դաստիարակել անձի բարոյականային հատկանիշներ:

ՆՈւՀ-ում երեխաների շարժողական ակտիվության հիմքն են կազմում բազմազան ու բազմաբնույթ շարժախաղերը: Ամեն մի խաղ կատարելիս պահանջվում է որոշակի լարվածություն, ճիգերի լարում, տեմպ, արագություն և այլն: Տարբեր շարժողական ընդունակություններ մշակելիս հարկ է գիտենալ, որ մկանային ուժը, արագաշարժությունը, դիմացկունությունը և այլք զարգանում և ընդլայնվում են աշխատանքային և ուսումնական շարժողական գործողությունների ամենօրյա կատարման, ֆիզիկական վարժությունների և շարժախաղերի կիրառմամբ:

Երեխայի ֆիզիկական պատրաստվածության մակարդակի գնահատումը հանդիսանում է ֆիզիկական դաստիարակության ցանկացած ծրագրի անքաքտելի և պարտադիր մասը, ֆիզիկական դաստիարակության արդյունավետության գնահատման չափանիշներից մեկը: Դա հավասարապես վերաբերվում է և՛ նախադպրոցական կրթական հիմնարկներին, և՛ հանրակրթական դպրոցներին:

Վերոգրյալ հիմնախնդրի լուծման գործում մեծ են շարժախաղերի դերն ու ազդեցությունը միջին խմբի երեխաների շրջանում:

Հետազոտության նպատակն է՝ մշակել և դասակարգել միջին խմբի երեխաներին համապատասխան հատուկ շարժախաղերի համալիրներ և հիմնավորել դրանց արդյունավետությունը:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակին հասնելու համար առաջ են քաշվել հետևյալ հիմնական **խնդիրները**.

1. Ընտրել և կիրառել շարժախաղեր միջին խմբի երեխաների շարժողական պատրաստվածությանն համապատասխան:

2. Ուսումնասիրել շարժախաղերի ազդեցությունը միջին խմբի երեխաների ֆիզիկական պատրաստվածության վրա:

Նշված խնդիրների լուծումը նախատեսում է հետազոտման համապատասխան հետևյալ **մեթոդները**:

1. Գրականության ուսումնասիրություն և վերլուծություն:

2. Մանկավարժական դիտումներ և զրույց:

Աշխատանքի կառուցվածքը: Հետազոտական աշխատանքը կազմված է բովանդակությունից, ներածությունից, երկու գլուխներից, եզրակացությունից և գրականության ցանկից, կազմում է համակարգչային A4 չափով 20էջ:

ԳԼՈՒԽ I. ՀԻՄՆԱԽՆԴՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳՐՈՒՄԸ
I.1 ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԴԱՍԱԿԱՐԳՈՒՄՆ ՈՒ ԿԻՐԱՌՄԱՆ
ԱՐԴՅՈՒՆԱՎԵՏՈՒԹՅՈՒՆԸ

Շարժախաղերը շատ կարևոր դեր ունեն նախադպրոցական տարիքի երեխաների բազմակողմանի ներդաշնակ զարգացման համար: Խաղի միջոցով երեխաները ազատվում են ֆրուստրացիայից, սթրեսներից, հաղթահարում տարբեր դժվարություններ՝ այդպես նախապատրաստվելով հասուն կյանքի պարտականություններին: Խաղալիս երեխաները դառնում են ավելի ազատ ու անկաշկանդ, ինչպես նաև յուրացնում են նոր շարժողական հմտություններ: Ֆրեյդը այդքան էլ շատ չի շփվել երեխաների հետ, սակայն նա միշտ կարևորել է խաղը երեխայի կյանքում: Նա գտնում էր, որ խաղը հիանալի միջոց է երեխայի հետ հուզական կապ հաստատելու համար և կարևոր խթան է հանդիսանում երեխայի զարգացման ու ինքնահաստատման համար: Նրա կարծիքով՝ յուրաքանչյուր երեխա գրողի է նման, որը ստեղծում է իր սեփական աշխարհը խաղի միջոցով կամ էլ վերափոխում է այն այնպես, ինչպես ինքն է ցանկանում: Երեխայի խաղին հետևելով՝ կարելի է շատ բան պարզել նրա հոգեվիճակի, մտածելակերպի, խառնվածքի, բնավորության գծերի վերաբերյալ: Տարաբնույթ շարժախաղերը օգնում են միջին խմբի երեխաներին գիտակցել իրենց <<ես>>-ը, հաղթահարել ներքին վախերը, ավելորդ հուզական լարվածությունը, բարձրացնել ինքնագնահատականը, բացահայտել և զարգացնել ներքին պոտենցիալ կարողությունները: Շարժախաղերը հանդիսանում են նաև տարբեր նյարդահոգեկան և հոգեսոմատիկ հիվանդությունների կանխարգելման ու շտկման լավագույն միջոց: Խաղերը կարելի է անցկացնել երկու ձևով՝ **անհատական և խմբային: Անհատական խաղերի** ժամանակ երեխայի մոտ կարելի է ձևավորել հաղորդակցում, ուշադրություն և սոցիալական շփումը: **Խմբային խաղերի** ժամանակ երեխան հնարավորություն ունի շփվել մյուսների հետ, արտահայտել իր կարծիքը, հաղթահարել ագրեսիվ մղումները, անհանգստությունը և այլն:

Առհասարակ խմբային խաղերին պետք է նախորդի անհատական ձևը, ինչը կապահովի երեխայի դժվարությունների հաղթահարմանը:

Խմբային խաղերը հոգեբանական և սոցիալական գործընթաց են, որտեղ երեխաները բնական ձևով համագործակցում են և ձեռք բերում նոր գիտելիքներ ոչ միայն ուրիշների, այլև իրենց մասին: Այս ձևը խաղը դարձնում է թերապևտիկ գործընթաց և հանդես գալիս որպես նյարադահոգեկան խանգարումների, հոգեմարմնային հիվանդությունների կարգավորման, շտկման, կանխարգելման արդյունավետ միջոց:

Այսպիսով, շարժախաղերը կոչված է՝

1. օգնելու երեխային զարգացնելու առավել դրական “Ես-կոնցեպցիան,”
2. դարձնել առավել պատասխանատու իր գործողություններում և արարքներում, դառնալ առավել ինքնակառավարվող, ավելի շատ սեփական ուժերին ապավինող,
3. մշակել ինքնաընդունման և ինքնուրույն որոշումներ կայացնելու ընդունակություն,
4. զարգացնել ինքնավստահություն:

1.2 ՇԱՐՃԱԽԱՂԵՐԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԱՌԱՆՁՆԱՀԱՏԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

Միջին խմբի երեխաները խաղալու ընթացքում չեն կարևորում մարզագույքը, նրանք դիտում են դրանք՝ առանց որևէ գործողություններ կատարելու ձգտման: Այս երեխաները վերցնում են առարկաները, որոնք, ըստ էության խաղալիքներ չեն, բայց խաղալիքների նման ունեն գույն, ձև, չափ: Ուշագրավ է, որ նրանք ոչ խաղային առարկաների հետ գործողություններ կատարելուց ստանում են ավելի մեծ զգայական արդյունք:

Խաղային գործունեությունը էականորեն որոշում է երեխայի ամբողջ մանկության ընթացքում նրա հոգեկան գործընթացների զարգացումը, մասնավորապես նախադպրոցական տարիքում, երբ առաջնային է **այուժետաղերային** շարժախաղը: Նախադպրոցական տարիքի երեխաները պետք է խաղան **դերային խաղեր** տարեկիցների հետ, ընդունեն սոցիալական նշանակության դերեր և խաղի ընթացքում կատարեն իրական կենսական հարաբերություններ ներկայացնող իրավիճակներ: Երեխաներն լինում են տարբեր

իրավիճակներում, անհրաժեշտ է նրանց հետ նախորոք քննարկել խաղի կանոնները, դասավորել դերերը և պայմանավորվել համատեղ գործողություններ կատարել: Այս տարիքի երեխաները ունեն հեռուստահաղորդումների հանդեպ հետաքրքրություններ, նրանք ունակ են կատարել նպատակաուղղված գործունեություն, ձևավորել դերային որևէ խաղ: Այդ է պատճառը, որ նրանց համար պարզ խաղային գործողությունները ձևավորվում են այլ կերպ՝ պետք է փոփոխել երեխայի ակտիվությունը բարձրացնել՝ համատեղ խաղային գործունեության մեջ ներառելով բոլորին: Համատեղ խաղերի կազմակերպումն ու անցկացումը երկարատև գործընթաց է, քանի որ առավել անհրաժեշտ է ապահովել նշված երեխաների հաղորդակցման կարողությունը տարեկիցների հետ:

Այս տարիքում երեխաները ունենում են դժվարություններ նաև **երևակայական խաղերում**, քանի որ երևակայական խաղերում պահանջվում են ընկալման սահմաններից դուրս հմտություններ, որոնք էլ նպաստում են հաղորդակցման, սոցիալական հարաբերությունների, զվարճանալու և խաղալու ունակությունների ձևավորմանը:

Նախադպրոցական տարիքի երեխաների համար նախատեսված խմբասենյակի տարածքը նպատակահարմար է, որպեսզի բաժանված լինի հատվածների՝ ուսումնական և ազատ: Ազատ մասում պետք է լինի սեղան, խաղալիքների համար նախատեսված պահարան, գրապահարան, գորգ, որի վրա հնարավոր լինի նստել կամ պառկել: Դա հնարավորություն է տալիս դասի պահանջին համապատասխան պարապմունքներն անցկացնել այդտեղ: Պարապմունքները խթանում են աթոռին նստած ժամանակ լարված դիրքը թուլացնելուն, նվազեցնելու լարվածությունը: Այդ տարածքում կարելի է խաղալ **սեղանի ճանաչողական խաղեր**, կատարել այլ գործողություններ, որոնք նպաստում են մանր մոտորիկայի զարգացմանը:

Հաճախ ուսումնական գործընթացում պետք է կիրառվեն այնպիսի շարժախաղեր, որոնք սկզբնական շրջանում երեխաներին կօգնեն համագործակցել: Մեկ այլ կողմից՝ ուսումնական գործընթացում խրախուսանքների ոչ ճիշտ կիրառումը երեխային կարող է փակուղի տանել և դժվարեցնել նրանց առաջխաղացումը:

Շարժախաղերի ժամանակ կիրառվում է մոտիվացիոն խրախուսանքը, երեխան համաձայն է կատարել առաջադրանքը, իսկ եթե խրախուսանքը երեխային ձանձրացրել է՝ նա չի ցանկանա կատարել գործողությունը: Որպեսզի կանխվի այսպիսի իրավիճակը, ապա անհրաժեշտ է խրախուսանքը կիրառել միայն երեխայի ակտիվացումից հետո:

Արդյունավետ խրախուսելու միջոց է հուշումը, որը կարող է հրաշքներ գործել: Մի շարք երեխաներ շփոթվում են և չեն կարողանում կատարել ինչ-որ առաջադրանք, անմիջապես ֆիզիկահանգիչը հուշում է նրան, որպեսզի երեխայի մոտ կենտրոնացում առաջացնի: Երբ երեխան կատարում է շարժողական գործողությունը, արդեն պետք է նրան խրախուսել: Դրանից հետո կարելի է խաղը կրկնել մի քանի անգամ, և յուրաքանչյուր ուսումնական փուլում կրճատել հուշումների քանակը, որպեսզի ձևավորվի նրա մոտ ինքնուրույն կատարում:

Որպեսզի պահպանվի խրախուսանքների մոտիվացիոն արժեքը, անհրաժեշտ է պարբերաբար անցկացնել մոտիվացիոն դրդապատճառների թեստավորում և փնտրել նոր և տարաբնույթ գործողություններ, որոնք երեխայի մեջ հետաքրքրություն կառաջացնեն: Թեստավորման ժամանակ պետք է ընտրել տարբեր գունավոր կամ ձայնային առարկաներ: Անհրաժեշտ է ընտրել գունավոր արկղ, որտեղ կլցվի նոր իրեր, ինչպես նաև այն հները, որոնք ծանոթ են երեխային և նա շատ է սիրում դրանք: Պետք է նստել երեխայի առջև և արկղից հանելով ինչ-որ նոր առարկա, հարցնել, թե դա ուզում է արդյոք երեխան: Եթե երեխայի մոտ հետաքրքրություն կա, տալիս են դա երեխային և ասում, որ ճիշտ ընտրություն է կատարել: Եթե հետաքրքրություն չկա, անցում է կառարվում մյուս նոր առարկային: Իսկ եթե երեխային հետաքրքրում է մի քանի մարզագույք, ապա նրան տալիս են ամենահետաքրքրողը, օրինակ գնդակ, օղակ:

Միայն ճիշտ ընտրված շարժախաղերը կարող են ուսումնական գործընթացը դարձնել արդյունավետ և երեխային հնարավորություն տան յուրացնել անհրաժեշտ հմտությունը, ինչպես նաև հարստացնեն նրա գիտելիքները և կիրառել բնական միջոցներ:

Շարժախաղերը մեզ հնարավորություն է տալիս զարգացնել և բարելավել միջին խմբի երեխաների՝

- **Խոսքային հմտությունները՝** հասկանալ իրավիճակը, հստակ և վերացական հասկացությունները,
- **հաղորդակցական հմտությունները՝** ուշադրություն դարձնել խաղընկերներին, շփվել նրանց հետ, հաճույք ստանալ համատեղ խաղերից,
- **շարժողական հմտությունները՝** մանր և խոշոր շարժողականությունը,
- **սոցիալական և վարքային հմտությունները՝** ինչպես ընդգրկվել խաղ և ինչպես դուրս գալ, համագործակցել և շփվել հասարակական վարքային կանոններով և այլն:

Խաղերն անհրաժեշտ է անցկացնել երեխաների նախասիրությունից ելնելով՝ դրական հուզականության պայմաններում: Իսկ երբ անընդհատ ցանկանում են շարունակել միևնույն խաղը, ապա անհրաժեշտ է շեղել նրանց ուշադրությունը մեկ այլ առաջադրանքի վրա: Ամեն ինչ իր չափն ունի, և սևեռումը միայն մեկ խաղի վրա կարող է առաջացնել բացասական վերաբերմունք:

ԳԼՈՒԽ II. ԽԱՂԵՐԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՆ

Մարդու հիմնական կարիքներից մեկը զգացմունքային հաղորդակցությունն է, որի մասին միջին խմբի երեխան հաճախ չգիտի դրա կարիքի մասին: Ինչպե՞ս հասնել նրան և լրացնել այս կարիքը, դրա համար կա խաղեր, որը, որպես ուղղություն, իրականացվում է տարբեր տեխնիկաների կիրառման միջոցով: Երեխաների հետ շարժախաղերի օպտիմալ օգտագործումը պետք է իրականացվի մինչև 6 տարեկան հասակը: Դրական արդյունքի հասնելու համար պետք է ամեն օր պարապել, որպեսզի այն դառնա ոճ, երեխայի հետ շփման հիմնական սկզբունքը: Ամբողջ աշխարհում խաղերը կիրառվում են՝ որպես երեխաների վարքի շտկման մեթոդ: Խաղի կիրառումը ցանկալի է սկսել վաղ տարիքից: Իմաստն այն է, որ մասնագետը ձգտում է մոբիլիզացնել երեխային առանց հրահանգների և պահանջների, վստահելի կապ հաստատելով, արձագանքելով երեխայի դրսևորումներին: Երեխան աստիճանաբար ձեռք է բերում վստահություն, արձագանքելու համարձակություն, հետաքրքրություն աշխարհի նկատմամբ, կապվածություն, երկկողմանի հաղորդակցություն, ինքնագիտակցություն, զգացմունքային գաղափարներ, զգացմունքային մտածողություն:

«Floortime» մեթոդի հիմնական խնդիրն է օգնել երեխային անցնել բոլոր փուլերը: Մեծահասակն իր վրա է վերցնում երեխայի հետաքրքրությունը, կարծրատիպային գործունեությունը: Արդյունքում երեխան պարզապես ստիպված է ուշադրություն դարձնել խաղընկերներին:

Հիմնական նպատակներից մեկը երեխայի և խաղընկերոջ միջև երկկողմանի հաղորդակցություն ստեղծելն է: Ֆիզիոհասանգիչը խաղի մեջ նոր գաղափարներ չի առաջարկում, այլ զարգացնում է երեխայի գաղափարները, հարցեր է բարձրացնում, կարծես չհասկանալով, թե ինչ է կատարվում, դրանով իսկ զարգացնում է երեխայի բացատրելու, պարզաբանելու, վերլուծելու կարողությունը: Նույնիսկ եթե երեխան խաղի մեջ մտցնի ագրեսիվ դրոպապատճառներ, նրան չպետք է կանգնեցնել: Այս կերպ երեխան դրսևորվում է, սովորում է չվախենալ իրենից և իր զգացմունքներից, իսկ խաղավարը օգնում է հաղթահարել այդ գործողությունները և այդպիսով ուղղորդել դրանք:

Ի՞նչ խաղեր են սիրում միջին խմբի երեխաները

Միջին խմբի երեխաներին այսօր դժվար է ինտեգրել խաղերի մեջ: Ուստի խաղերն ու խաղալիքները պետք է մի տեսակ կապող օղակ լինեն երեխայի և ընկերոջ (ծնողներ, եղբայրներ և քույրեր, հասակակիցներ) միջև:

Զույգերով խաղերը լավ տարբերակ են:

Ի՞նչ պետք է անել երեխայի հետ խաղալիս.

Երաժշտության հետ համատեղ կարող ենք նաև ավելացնել ֆիզիկական ակտիվությունը, օրինակ՝ բռնել, փոխանցել, ցատկել, ծափ տալ և այլն: Նախադպրոցական տարիքում շատ երեխաներ առաջին նշանակալից շփումն են ունենում իրենց հասակակիցների հետ: Բացի այդ, նրանց ավելի դժվար է լինում հանդուրժել շրջակա միջավայրի և իրերի սովորական կարգի փոփոխությունները:

II.1ՇԱՐԺԱԽԱՂԵՐԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

ԳՆԴԱԿԻ ՓՈԽԱՆՑՈՒՄ

Անհրաժեշտ գույք – Գնդակ

Խաղի բովանդակությունը– երեխաները կանգնում են շրջանաձև, խաղավարի հրահանգով նրանցից մեկը խոսելով կողքինի հետ փոխանցում է գնդակը, հաջորդը շարունակում է երկխոսությունը և փոխանցում խմբի մյուս անդամին: Այս խաղում պարտադիր պայման է, որ խաղացողները հետևեն մեկը մյուսին և գնդակի փոխանցման ժամանակ նայեն միմյանց աչքերի: ***Խաղավարին խորհուրդ է տրվում մասնակցել խաղին և փոխանցել երեխային:***

«ԵՐԵՔ ՏԱՐՐ՝ ՀՈՂ, ԶՈՒՐ, ՕԴ»

1. **Նպատակը**՝ ուշադրության զարգացում:

2. **Խաղացողների թիվը**՝ ազատ:

3. **Վայրը**՝ մարզադահլիճ, հրապարակ, բակ:

Խաղի բովանդակությունը

Խաղացողները տեղավորվում են շրջանագծի մեջ, վարողը կանչում է բառը՝

«Հող» - խաղացողները տարածում են ձեռքերը դեպի կողմ:

«Օդ» - խաղացողները շրջանաձև շարժումներ են կատարում ձեռքերը հետ տանելով:

«Զուր» - կատարվում են ալիքների նմանակող շարժումներ:

Մեթոդական ցուցումներ

Կանոնները խախտող խաղացողը խաղից դուրս է գալիս: Շրջանակում վերջինը մնացածը հաղթում է: Խաղի ինտենսիվությունը կարգավորվում է վարողի կողմից բառ-առաջադրանքն արտասանելու տեմպով:

«ԱՐԳԵԼՎԱԾ ԳՈՒՅՆ»

1. **Նպատակը**՝ մշակել արագաշարժություն, ուշադրություն, հաշվելու և բառեր արտաբերելու հմտություններ, երկրաչափական պատկերները և գույները տարբերելու կարողություն:

2. **Խաղացողների թիվը**՝ 6-8:

3. **Վայրը**՝ բակ, հրապարակ:

4. **Գույքը**՝ սովորաթղթից կտրված 30-40 բազմագույն երկրաչափական պատկերներ (քառակուսի, շրջան, եռանկյուն, ուղղանկյուն):

Խաղի կանոնները

Երկրաչափական պատկերները ցրված են խաղահրապարակով մեկ: Վարողը կանչում է գույնը (օրինակ, կարմիր): Ըստ ազդանշանի խաղացողները պետք է հավաքեն նշված գույնի որքան հնարավոր է շատ կտորներ: Ով ունի ամենաշատ պատկերները, հաղթում է:

Տարբերակներ

1. Հավաքեք միայն շրջանակներ (գույնը նշանակություն չունի):
2. Հավաքեք կարմիր եռանկյուններ:
3. Հավաքեք որքան հնարավոր է շատ երկրաչափական պատկերներ, բացառությամբ կանաչը: Հնարավոր են նաև այլ տարբերակներ:

Խաղի կանոնները՝

Խաղի ցանկացած տարբերակի հաղթողը ցույց է տալիս իր արդյունքը՝ բարձրաձայն հաշվելով հավաքած թվերը, այնուհետև բարձրաձայն (խաղավարի հետ միասին) անվանելով դրանք (քառակուսի, եռանկյուն և այլն): Ֆիգուրների գույնը ասվում է նաև բարձրաձայն (կարմիր, կապույտ, դեղին և այլն):

Մեթոդական ցուցումներ

Խաղահրապարակը պետք է բավականաչափ մեծ լինի, որպեսզի ապահովվի խաղացողների անվտանգությունը և թույլ չտա երեխաներին միմյանց հետ բախվել պատկերներ հավաքելիս:

"ՀԱՍԻՐ ԻՆՁ"

1. **Նպատակը՝** զարգացնել ուշադրությունը, ձեռք բերել գնդակը բռնելու և փոխանցելու հմտություններ, զարգացնել տարածության մեջ հավասարակշռության կարողությունը:
2. **Խաղացողների թիվը՝** 10-14:
3. **Վայրը՝** դահլիճ, հրապարակ:
4. **Գույքը՝** երկու բասկետբոլի գնդակ:

Խաղի բովանդակությունը՝

Խաղացողները բաժանվում են երկու հավասար խմբի և կանգնում շրջան: Խաղ ժամանակ երկու գնդակն օգտագործվում է: Ելման դիրքում գնդակները գտնվում են շրջանի հակառակ կողմերում: Վարողի հրամանով խաղացողները միաժամանակ գնդակները փոխանցում են աջ՝ (կամ ձախ) փորձելով այնպես անել, որ թիմերից մեկի գնդակը անցնի մյուս թիմի գնդակին: Միավորը տրվում է այն թիմին, ում գնդակը առաջինն է հասնում վերջին խաղացողին:

Մեթոդական ցուցումներ.

Խաղը կրկնվում է մի քանի անգամ: Առավելագույն միավորներ հավաքած թիմը հաղթում է:

«ԲՈՒՆԻՐ ԳՆԴԱԿԸ»

1. **Նպատակը՝** ուշադրության, հիշողության զարգացում, նետումների և գնդակը բռնելու հմտությունների ձեռքբերում:
2. **Խաղացողների թիվը՝** ազատ:
3. **Գույքը՝** մեկ միջին չափի գնդակ:

Խաղի բովանդակությունը՝

Խաղացողները դասավորվում են շրջանագծի մեջ: Խաղավարը կանգնում է կենտրոնում: Գնդակը վեր նետելով՝ կանչում է խաղացողի անունը: Նշված խաղացողը պետք է բռնի գնդակը: Եթե բռնում է, ապա վերադառնում է իր տեղը, իսկ եթե՝ ոչ տեղը փոխում է վարողի հետ: Հաղթում է նա, ով ամենաքիչն է վարում:

Մեթոդական ցուցումներ՝

Խաղի տեմպը կախված է շրջանում կանգնած մասնակիցների թվից:

Եթե խաղացողները միմյանց չեն ճանաչում, ապա խաղի մեկնարկից առաջ ծանոթանում են միմյանց հետ՝ յուրաքանչյուրը հերթով ասում է իր անունը, իսկ խումբը միասին կրկնում:

Խաղացողները կարող են ազատ տեղաշարժվել շրջանում:

«ԺԱՄԱՑՈՒՅՑ»

1. **Նպատակը՝** ուշադրության, մտածողության, ժամանակի մեջ կողմնորոշման զարգացում, գիտելիքի ամրապնդում:
2. **Խաղացողների թիվը՝** սահմանափակ չէ:

Խաղի բովանդակությունը՝ Խաղացողները, պատկերելով ժամացույցի թվահարթակ, կանգնում են շրջանաձև՝ դեմքով դեպի վարողը, որը գտնվում է շրջանագծի կենտրոնում:

Խաղացողները հաշվում են 1-12-ը, որը համապատասխանում է ժամացույցին: Վարողը պետք է նշի ժամը, օրինակ՝ ժամը 11-ը: Խաղացողը կամ խաղացողները, ովքեր ստացել են ժամացույցի թվերը, պետք է ծափահարեն: Սխալ պատասխանի համար խաղացողը տուգանվում է տուգանային միավորով կամ կատարում որևէ վարժություն:

Մեթոդական ցուցումներ՝

Խաղի ինտենսիվությունը կարգավորվում է վարողի՝ թվերի արտասանության տեմպից:

«ԱՄԻՍ»

Խաղացողները հաշվում են 1-12-ը (ըստ տարվա ամիսների).

ա) եթե խաղավարը կանչում է, օրինակ՝ «հինգ» թիվը, ապա համապատասխան համարով խաղացողը կամ խաղացողները ծափ են տալիս 5 անգամ և արտասանում ամսվա անունը (մայիս),

բ) եթե խաղավարը կանչում է, օրինակ՝ «Հունիս», ապա խաղացողը կամ «6» համարի խաղացողները ծափ են տալիս:

<<ՁԵՌՔԴ ԲԱՐՁՐԱՑՐՈՒ>>

1. **Նպատակը՝** ուշադրության զարգացում:
2. **Խաղացողների թիվը՝** ազատ:
3. **Վայրը՝** դահլիճ, հրապարակ:

Խաղի բովանդակությունը՝

Խաղացողները դասավորվում են շրջանում՝ դեմքով դեպի կենտրոնը: Վարողը գտնվում է շրջանի ներսում: Հենց որ խաղավարը ձեռքով դիպչում է խաղացողներից մեկին, ծափ և աջ կողմում կանգնած խաղացողները ձեռքերը բարձրացնում են նշված խաղացողի կողմը: Եթե խաղացողը/ները/ սխալվում է, ստանում է տուգանային միավոր: Հաղթում է նա, ով ունի նվազագույն տուգանային միավորներ:

Մեթոդական ցուցումներ՝

Խաղի ինտենսիվությունը կարգավորում է վարողը իր՝ ձեռքի արագիպմով խաղացողին:

«ԳՈՒՆԱՎՈՐ ՄԵՔԵՆԱՆԵՐ»

1. **Նպատակը՝** զարգացնել ճարպկությունը, ուշադրությունը:
2. **Խաղացողների քանակը՝** ազատ:
3. **Վայրը՝** դահլիճ կամ հրապարակ:
4. **Գույքը՝** երկու տարբեր գույնի դրոշակ, երկու տարբեր գույնի օղակներ կամ թղթից կտրած շրջաններ / կախված երեխաների թվից/:

Խաղի բովանդակությունը՝

Երեխաները գտնվում են դահլիճի (հրապարակի) մի կողմում, նրանք մեքենաներ են: Յուրաքանչյուրին տրվում է գունավոր շրջան՝ ղեկ (օղակ): Վարողի (ուսուցչի) ձեռքին երկու գունավոր դրոշ կա: Նա կանաչ դրոշն է բարձրացնում, և համապատասխան գույնի շրջանակով երեխաները ցրվում են ամբողջ դահլիճով, ցանկացած ուղղությամբ: Նրանք շրջում են մեքենայի նմանակմամբ: Ուսուցիչը բարձրացնում է այլ գույնի դրոշ, օրինակ՝ կապույտ, երկրորդ խմբի երեխաները նույնպես ցրվում են: Որոշ ժամանակ անց դրոշներն իջնում են, իսկ խաղացողները՝ կանգ առնում: Խաղը կրկնվում է:

Մեթոդական ցուցումներ՝

Նախապես ուսուցիչը հրահանգներ է տալիս՝ վազել տարբեր ուղղություններով և առանց իրար բախվելու, հակառակ դեպքում վթար կլինի:

«ՄԵԾ ԳՆԴԱԿ»

1. **Նպատակը՝** մշակել արագաշարժություն, ճարպկություն, ուշադրություն:
2. **Վայրը՝** դահլիճ, հրապարակ:
3. **Գույքը՝** գնդակ:

Խաղի բովանդակությունը՝

Խաղացողները կանգնում են շրջանաձև՝ ձեռքերը բռնած: Վարողը գնդակով կանգնում է շրջանի կենտրոնում: Նա փորձում է ոտքերով գնդակը դուրս հանել շրջանից, իսկ նա, ում ոտքերի արանքով անցնում է գնդակը, դառնում է վարողը: Բայց նա շրջում է շրջանը, այսինքն՝ խաղացողները մեջքով շրջվում են դեպի ներս: Վարողը գնդակը պետք է գլորի շրջանի մեջ: Երբ գնդակը գլորվում է

շրջանի մեջ, խաղացողները կրկին շրջվում են դեմ առ դեմ, իսկ նա, ում ոտքերի արանքով անցնում է գնդակը, դառնում է վարողը:

Մեթոդական ցուցումներ՝

Խաղացողները ամբողջ խաղի ընթացքում գնդակը ձեռքով չեն բռնում, այն գլորում են միայն ոտքերով:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Հիմնվելով տարբեր հեղինակների ուսումնասիրությունների արդյունքների և մեր կողմից կատարված դիտարկումների վրա պարզ դարձավ, որ միջին խմբի երեխաները այսօր ունեն ցածր ֆիզիկական պատրաստվածություն, որոնք պայմանավորված են ֆիզիոլոգիական, սոմատիկ, հոգեկան ֆունկցիաների խանգարման պատճառներով: Վերոնշյալ շեղումների բարելավման հիմնական միջոցներից են հատուկ ընտրված շարժախաղերը՝ որոնք երեխաների մոտ կձևավորեն վստահություն, համարձակություն, ինքնուրույնություն, շարժողական կարողությունների և հմտությունների:

Շարժախաղերով սիստեմատիկ պարապելը նրանց համար պետք է հանդիսանա պարտադիր պայման, հետագայում ուսուցման մեջ լիարժեք ներգրավելու նպատակով:

Հաշվի առնելով միջին խմբի երեխաների առանձնահատկությունները ֆիզիկական կուլտուրայի պարապմունքներում պարտադիր պետք է ընդգրկել բազմաբովանդակ շարժախաղեր:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. ԱԼԵՔՍԱՆԴՐՅԱՆ Է.Ա. Նախադպրոցական մանկավարժություն. դասագիրք-Երևան.-Մանկավարժ.-1992.-270 էջ
2. ԲԱԲԱՅԱՆ Կ.Գ., ՉԱԹՐՉՅԱՆ Է.Մ. Ֆիզիկական դաստիարակությունը անձի զարգացման ընդհանուր հայեցակարգում// Մանկավարժական միտմ-2001.-N 2.-էջ 98-104
3. ԳՐԻԳՈՐՅԱՆ Վ. Ֆիզիկական դաստիարակության դերն անձի ձևավորման և զարգացման գործընթացում// Մանկ. միտմ- 2004.- N1-2.- էջ 39-46
4. ԽԱՉԱՏՐՅԱՆ Ժ.Լ. Նախադպրոցականների մեջ հոգևոր արժեքների նկատմամբ վերաբերմունքի նախնական ձևավորումը և ընդունակությունների զարգացումը// Մանկ. միտմ- 2003.-N 1-2.- էջ 151-155
5. ԿԱՆՑՅԱՆ Լ.Ա. ԿԱՐԱՊԵՏՅԱՆ Մ.Ս. Խաղը լուրջ զբաղմունք է.-Երևան.-Լույս.-1970.-էջ 57-66
6. ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՅԱՆ Ս. Վայ նախադպրոցական մանկավարժության սկզբնավորումն ու զարգացումը /20-րդ դարի/: Ատենախոսություն.-Երևան.-2006.-159 էջ
7. ՀԱՐՈՒԹՅՈՒՆՅԱՆ Ս.Ա., ԴԱԼԼԱՔՅԱՆ Ա.Մ. Մարդու հոգեւեռական զարգացման հիմունքները.-Երևան.-ԵՊՀ.-2004.-228 էջ
8. Նախադպրոցական մանկավարժություն.-ուսումնական ձեռնարկ.-Երևան.-2005.-288 էջ
9. Никольская О.С., Баенская Е.Р., Мамайчук И. И. Психологическая помощь детям с проблемами в развитии. СПб., 2001, Психология дизонтогенеза и основы психокоррекции. СПб., 2000.255
10. /<http://ekaterina-pushkareva.ru/priznaki-autizma>

11. <https://376.tvoysadik.ru/site/pub?id=22>
12. http://www.pedlib.ru/Books/6/0301/6_0301-49.shtml
13. Մանկապարտեզի երեխաների ֆիզիկական դաստիարակության համալիր ծրագիր.-Երևան.