

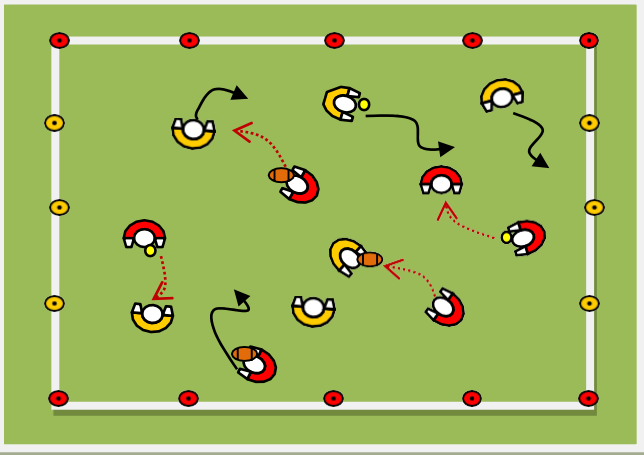


ილუსტრირებული თამაში

მოთელვა

დანიშნულება: პასის გაშვებისა და მიღების გაუმჯობესება.
მიზანი : გაუმჯობესა და მივიღოთ რაც შეიძლება მეტი პასი ბურთის ვარდნის გარეშე.

ორგანიზაცია :
შემადგენლობა : მთლიანი
მოედანი : 40მx40მ
აღჭურვილობა : ბურთები, ჩოგბურთის ბურთები ან სხვა მცირე ზომის ნივთები, ნიშნულები, მოსაცმელები



მოთხოვნები :
პასის მიმცემები :

- ვერბალური კომუნიკაცია = დაუძახოს პარტნიორს.
- ვიზუალური კონტაქტი.
- მოკლე და მარტივი პასი.
- პასი სამიზნეში.

პასის მიმღები :

- ვერბალური კომუნიკაცია = დაუძახოს პარტნიორს.

თამაშის აღწერა :
 საწყის ეტაპზე მოთამაშეები ძუნძულებენ სათამაშო სივრცეში.
 მწვრთნელის ნიშანზე მოთამაშეები ცდილობენ რაც შეიძლება ზუსტად შეასრულონ შემდეგი მითითებები:

- მარტივი პასი.
- პასი ცალი ხელით (მარცხენა & მარჯვენა).
- მაღალი ბურთი.
- სირბილის მიმართულების ცვლა...
- პასი ჩოგბურთის ბურთით.

განვითარება :
 10 პასი
 დამიწების ზონები
 1 ბურთი 2-ზე = მცველი, რომელიც ცდილობს ბურთის წართმევას ან ჩაჭრას .



ილუსტრირებული თამაში

მეხანძრეები

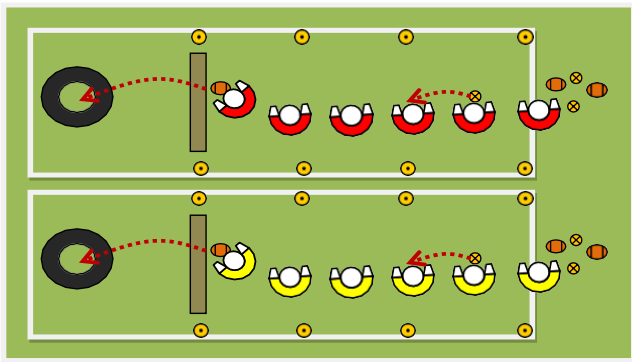
მიზნები: გავაუმჯობესოთ ბურთის გადაცემა და მიღება.

რა ხდება?

ხანძარია! ხანძარია! მეხანძრეებს დაუძახეთ!!! კლუბპაუზი იწვის. 6 პატარა მეხანძრე გვჭირდება ხანძრის ჩასაქრობად! მათ ერთმანეთს უნდა გადააწოდონ წყლით სავსე სათლები ცეცხლის ჩასაქრობად, რადგან ხანძარი შორსაა სახანძრო მანქანა კი მოულოდნელად გაფუჭდა. ჩენ ცოცხალი ჯაჭვი გვჭირდება წყლის ხანძრის კერამდე მისატანად! ბოლო მეხანძრემ წყლიანი სათლი ხანძრის კერაში უნდა ჩააგდოს.

ამის მისაღწევად რამდენიმე გზა არსებობს:

1. ბურთი გადავცეთ ხელიდან ხელში
2. მივცეთ პასი (დაახლ. 1.2 მ.)



მითითებები:

- გავანაწილოთ როლები.
 - „სათლების“ გადაცემამდე მეხანძრეები, უნდა გადმოვიდნენ სახანძრო მანქანიდან და მოეწყონ ჯაჭვიში!
 - ვუჩვენოთ თუ სად არის ხანძრის კერა და სად მდებარეობს წყლის რეზერვუარი (ბურთები)...
 - „სათლის“ ტყორცნის შემდეგ უკანასკნელი მეხანძრე გადარბის ჯაჭვის დასაწყისში (უკანასკნელი ხდება პირველი და ა.შ.).
- **მოთამაშეებისათვის** (მეხანძრეები) : გადავცეთ ერთმანეთს „წყლიანი სათლები“ ჯაჭვის მთელ სიგრძეზე ისე რომ ძირს არ დაგვივარდეს. ბოლო მეხანძრემ „სათლი“ „ხანძრის კერაში უნდა ჩააგდოს.

მოედნის მონიშვნა: ნიშნულების მწკრივი (ნიშნულებს შორის მანძილის ცვლით), მოთამაშეთა განლაგებისათვის. სამიზნე (სერსო ან სხვა...) ბურთის ჩასაგდებად!

თამაშის დაწყება:

1. ნიშანზე: **ხანძარი!** Lმეხანძრეები გადმოდიან სახანძრო მანქანიდან და იკავებენ პოზიციას ნიშნულებთან.
2. მეორე სიგნალზე: **წყალი!** მეხანძრეები იწყებენ ერთმანეთისათვის „წყლის სათლების“ გადაწოდებას.
3. მას შემდეგ რაც ყველა „სათლი“ გადაწოდებული და ნატყორცნია, ვითვლით სამიზნეში მოხვედრილი „სათლების“ რაოდენობას, იმის გასარკვევად თუ რომელმა გუნდმა მოახერხა ხანძრის ჩაქრობა. შესაძლოა თამაშის გართულება (3 ბურთი, 4...5...6 !)

3 წრე თითოეული გუნდისათვის. ვითვლით ჩამქრალი ხანძრების რაოდენობას

განვითარება:

- ხანძარი სულ უფრო და უფრო შორს არის, ამიტომ უფრო გრძელი ჯაჭვია საჭირო, მაგრამ ჩვენ მხოლოდ 6 მეხანძრე გვყავს!
- ჯაჭვს აღარ ვაყენებთ, მეხანძრეები ჩქარა გარბიან მანქანებისაკენ, იღებენ „წყლიან სათლებს“ ისვრიან ხანძრის კერაში!
- 2 ხანძრის კერა = მეხანძრეთა 2 გუნდს



ილუსტრირებული თამაში

მტვირთავები

დანიშნულება: გავაუმჯობესოთ ბურთით მანიპულაცია.

მიზანი: გადავადგილოთ ბურთები მეტოქეზე წრაფად

ორგანიზაცია:

შემადგენლობა: მოთამაშეთა 2/3 ჯგუფი

მანძილი: 5 მ. ბურთების ზონასა და ჩათვლის მოედანს შორის.

ეკვიპირება: ბურთების საკმარისი რაოდენობა და ნიშნულები

თამაშის დასაწყისი:

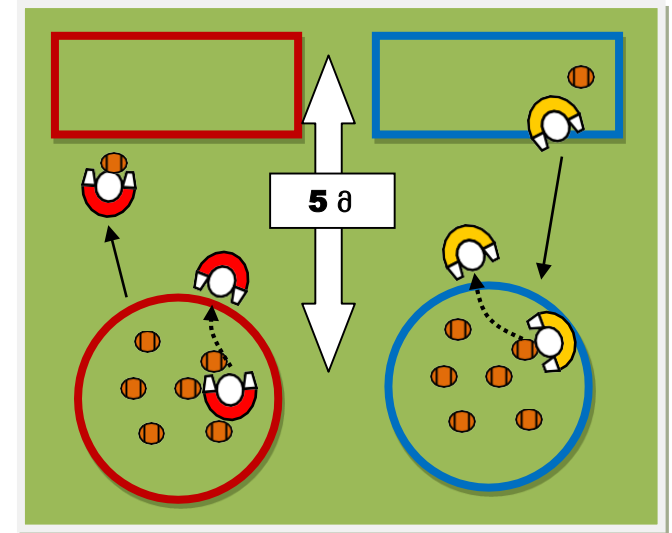
- 6.7 ბურთი დევს 3.4 მ.-ის დიამეტრის წრეში
- პირველი ზონიდან 5 მ.-ში მდებარეობს ჩათვლის მოედანი
- წრეში მდგომი 1 მოთამაშე ანაწილებს ბურთებს
- წრის გარეთ მყოფი დანარჩენი მოთამაშეები იღებენ ბურთებს (1 ბურთი მოთამაშეზე), გადააქვთ ისინი და ფრთხილად დებენ „სატვირთო მანქანაში“ (ჩათვლის მოედანი)

SCORE:

- 1 ქულა გუნდს, რომელიც უფრო ჩქარა „გადაზიდავს“ ყველა ბურთს!

მოსალოდნელი ქცევა:

- ფეხები მოხრილი.
- ვიზუალური და ხმოვანი კონტაქტი (სამიზნე და დაძახება)
- შესრულების ხარისხი - ხელის გაყოლება სამიზნისაკენ





ილუსტრირებული თამში

ბურთაობა

ვარჯიშის მიზანი: გავაუმჯობესოთ ბურთის ფლობის უნარები.

თამაშის მიზანი: დაგვივარდეს მეტოქეზე ნაკლები ბურთი

ორგანიზაცია :

შემადგენლობა: წყვილები, 2 ჯგუფი
ეთამაშება ერთმანეთს.

სივრცე : 1/2 მოედანი ასაკის მიხედვით.

ეკიპირება :

1 ბურთი მოთამაშეზე

ხანგრძლივობა 20 წმ.-იდან 1 წთ.-მდე

თამაშის დასაწყისი:

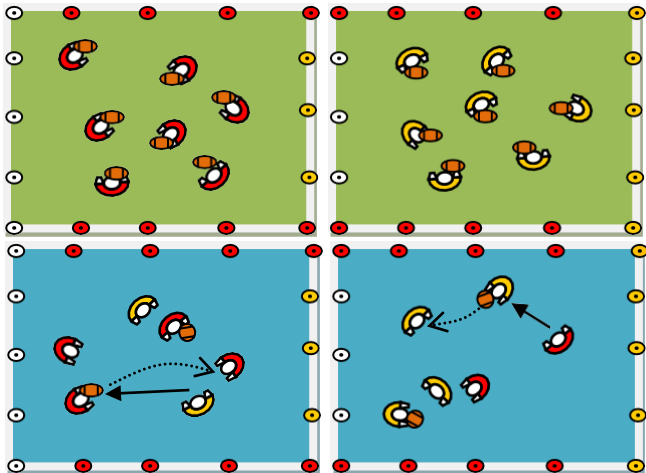
- ყველა მოთამაშეს თავისი ბურთი აქვს, ყველა გუნდი თავის მოედანზეა.
- თამაში იწყება მწვრთნელის სიგნალზე და მისი მითითებით.
- **ურთიერთქმედება მოთამაშე > ბურთი :** მარტივი მანიპულაცია, ფეხით თამაში (დრიბლინგი, ფეხით გათამაშება...). > მოძრაობა მითითებული ფერის მიმართულებით.
- **ურთიერთქმედება მოთამაშე > ბურთი > პარტნიორი:** ბურთის გადაცემა ხელით ან ფეხით. მარტივი ან რთული ხერხით.
- **ურთიერთქმედება მოთამაშე > ბურთი > პარტნიორი > მოწინააღმდეგე :** ბურთის ჩაჭრა > ხელიდან წართმევა... თუ ბურთის შენარჩუნება მოხერხდა გავიტანოთ ლელო მითითებულ ფერთან.

მოსალოდნელი შედეგი :

- თითოებით ძლიერი მოჭიდება ბურთზე.
- მზერა სამიზნისაკენ.

განვითარება :

- გადავიყვანოთ 1 ან 2 მოთამაშე მოწინააღმდეგის მინდორზე, რომლებიც იგივე მოძრაობებს გააკეთებენ, მაგრამ უფლება ექნებათ მოწინააღმდეგეს ბურთი ხელიდან გააგდებინონ.
- ვცვალოთ მითითებები ყველაზე მარტივიდან (სირბილი) რთულამდე (სხვადასხვა სახის პასები) და ძალიან რთულამდე (წინააღმდეგობით).
- დააყენეთ წინააღმდეგობა, რომელიც ბურთიანებს პასის გაკეთებას გაუძნელებენ.





ილუსტრირებული თამში

სწრაფი წრუწუნები

მიზანი: სწრაფი რეაქციის უნარის განვითარება.

თამაში: (რა ხდება) →

მოთამაშეები ანსახიერებენ სწრაფ პატარა წრუწუნებს, რომლებსაც ძალიან უყვართ ყველი (ბურთი).

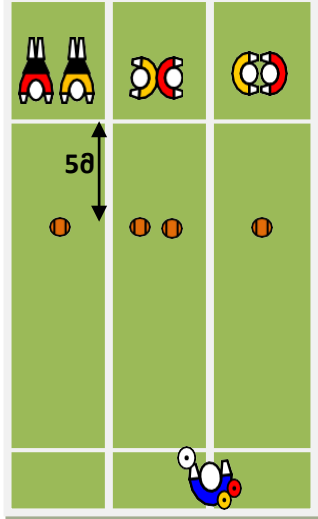
- ყველის რაოდენობა წრუწუნების რაოდენობის ტოლია (იოლი ვარიანტი)
- ყველის რაოდენობა ნაკლებია წრუწუნების რაოდენობაზე! (რთული ვარიანტი). მხოლოდ ყველაზე სწრაფი წრუწუნა შეძლებს ყველის დაუფლებას!

ყველი მშვიდად რომ მიირთვას წრუწუნამ იგი რაც შეიძლება სწრაფად უნდა წაიღოს თავის სოროში! „წრუწუნების შეჯიბრი“ იწყება მწვრთნელის ვიზუალური სიგნალის შემდეგ!

თამაშის დაწყება:

- სიგნალზე **“ყურადღება”** მოთამაშეები ემზადებიან, ისინი განლაგებულნი არიან წინასწარ მითითებულ ადგილებზე.
- მწვრთნელს 3 სხვადასხვა ფერის ნიშნული უჭირავს ხელში... **მაგრამ მხოლოდ 1 ფერი იძლევა დაწყების ნიშანს!**

(შეიძლება განზრახ ვეცადოთ გამოვიწვიოთ მეცდომა ფერის სმამაღლა დაძახებით... მაგრამ ნამდვილი სიგნალი მხოლოდ ვიზუალურია !)



მითითებები:

თამაში მიდის 1 x 1.

შეიძლება ვცვალოთ მოთამაშეების საწყისი მდგომარეობა:

- პირქვე - გვერდი გვერდ.
- ჯდომელა - ზურგმუქცევით.
- დგომელა - სახით ერთმანეთისკენ.

- თუ 2 მოთამაშეზე 1ბურთია, უბურთო მოთამაშეს შეუძლია დაიჭიროს მოწინააღმდეგე და „მოპაროს ყველი“!

- სირბილისას მიწიდან ბურთის აღება წონასწორობის დაცვით!

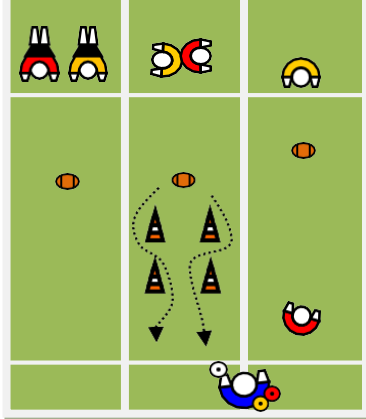
ორგანიზაცია:

- შეარჩიეთ თანაბარი ძალის წყვილები.
- 6 მოთამაშე = 3 სათამაშო ზონა (20 მ.*3 მ.)
- 4 "ზონა" 3მ.*3მ.

განვითარება:

დავამატოთ წინააღმდეგობები.

- მხოლოდ 1 ბურთი 2 მოთამაშეზე.
- თამაშში კატა ერთვება!! (მას სურს თავის დაჭერა და ყველის წართმევა!) = 1 x 1 გასვლა.





ილუსტრირებული თამაში

კრუხები და მელიები

მიზანი: წინსვლის უნარის გაუმჯობესება.

თამაში: (რა ხდება)

6 „კრუხი“ (ბურთიანი მოთამაშეები) სეირნობს ეზოში. ეზოს ცენტრში მათი „კვერცხები“ (ბურთები) ალაგია. 6-მა „მელამ“ (მცველები) მოახერხა ეზოში შეპარვა. ისინი არ ჩანან რადგან პირქვე წვანან მინდორზე! „კრუხებმა“ უნდა მოახერხონ თავიანთი კვერცხების გადატანა საქათმეში!

ორგანიზაცია: 4 ფერის ნიშნულები, 6 ბურთი (ან სხვა მცირე ზომის საგანი), სათამაშო არე: 15 მ. x 15 მ.

მითითებები :

- აუხსენით თავიანთი როლები „კრუხებსა“ და „მელიებს“
- დაალაგეთ „კვერცხები“ ცენტრში
- აჩვენეთ სად მდებარეობს 4 „საქათმე“

მცველებისათვის (მელიები) : დაბლოკეთ „ქათმები“, რათა მოპაროთ მათ კვერცხები და გაიტანოთ ისინი ეზოს გარეთ!

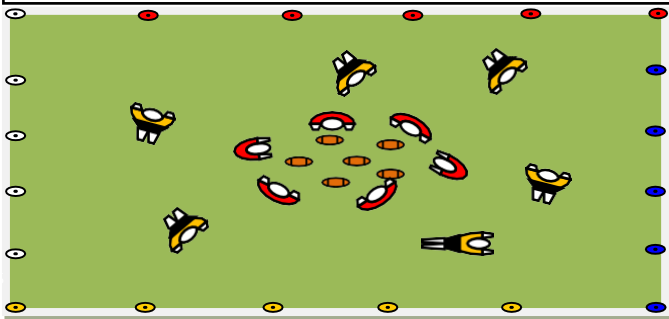
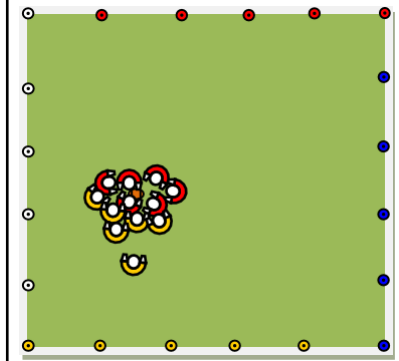
ბურთიანებისათვის (ქათმები) : აიღეთ თქვენი კვერცხი და მიიტანეთ მითითებული ფერის საქათმეში, ისე რომ არ დაგიჭირონ და არც „კვერცხი“ დაგივარდეთ!

თამაშის დაწყება:

1. „ფერმერის“ სიგნალზე: **კსეირნობთ!** „კრუხები“ იწყებენ „კვერცხების“ გარშემო ძუნძულს და მელიები ხოხვით შემოდიან „ეზოში“
2. „ფერმერის“ მეორე ნიშანზე : **მელიები!** „კრუხები“ იღებენ თავიანთ „კვერცხებს“ და მელიები ფეხზე ღებებიან.
3. 3 - 5 წმ.-იანი ორთაბრძოლის შემდეგ, „ფერმერი“ აცხადებს „საქათმის“ **ფერს !**

განვითარება :

რაც უფრო მეტ „კვერცხს“ იპარავენ მელიები ან რაც უფრო მეტი „კვერცხი“ ტყდება (ბურთის დავარდნა ან არასწორი დამიწება). მით უფრო ვუახლოვდებით ერთი ბურთით თამაშს! „კრუხები“ უნდა გაუფრთხილდნენ მათ უკანასკნელ „კვერცხს“ და უვნებლად მიიტანონ ის საქათმეში !





ილუსტრირებული თამაში

ფერები

მიზანი: გაჯუმჯობესოთ წინსვლა ლულოს გასატანად.

თამაში (რა ხდება) :

"თამაშის ხელმძღვანელს" (მწვრთნელს) სურს გაარკვიოს შეუძლიათ თუ არა მოთამაშეებს სწრაფად გაერკვნენ რომელი ფერის ზონაში უნდა გაიტანონ ლულო!

ამისათვის იგი იყენებს 2 vs 2 თამაშს.

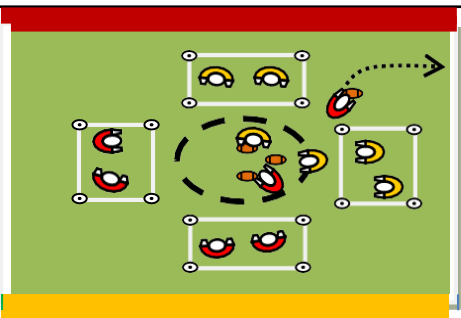
ყოველ მოთამაშეს აქვს კონკრეტული მისია... რაც შეიძლება სწრაფად დაამიწოს ბურთი მწვრთნელის მიერ გამოცხადებული ფერის ჩათვლის მოედნში და ამავე დროს აცდეს დაკავებულ ზონებს

მითითებები :

- მოთამაშეები სხედან ან წვანან მუცელზე საკუთარ მოედანზე.
- მწვრთნელი აცხადებს ერთდროულად 2 ციფრს (მაგ. : 1 და 4 = 4 მოთამაშე სათამაშო არეში)
- ერთ ჯერზე მხოლოდ ერთი ბურთის აღება შეიძლება.
- მითითებულ ჩათვლის მოედანში ბურთის დასამიწებლად არ შეიძლება იმ მონაკვეთებზე გავლა, რომლებიც პარტნიორების ან მოწინააღმდეგეების მიერაა დაკავებული!!
- მე ვეძებ თავისუფალ სივრცეს !!!

ორგანიზაცია :

- დანომრეთ მოთამაშეები (1-დან 6-მდე).
- 4 ჩათვლის ზონა (4 ფერი). 15 მ*15 მ.
- 4 ბაზა 3 მ*3 მ

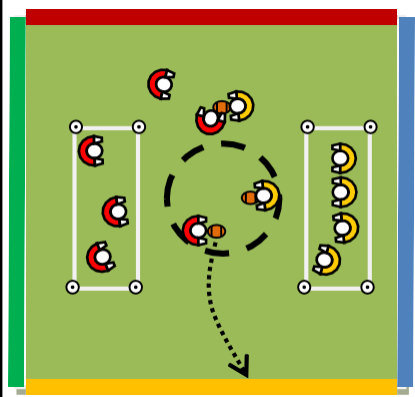


თამაშის დაწყება :

1. ნიშანზე "ყურადღება, მოთამაშეები 1... და 4... მოემზადეთ !" = მოთამაშეები ემზადებიან !
2. მეორე სიგნალზე "თამაში", დასახელებული ნომრები გამოდიან და იღებენ ერთ ბურთს ცენტრალურ ზონაში.
3. დაუყოვნებლივ, მწვრთნელი აცხადებს "ფერს"... მოთამაშეებმა მაქს. 8 წმ.-ში უნდა დაამიწონ ბურთი მითითებულ ზონაში !!!!
მწვრთნელი ითვლის 8...7...6...5... !!!

განვითარება :

1. ვამცირებთ ბურთების რაოდენობას 4 მოთამაშე 3 ბურთი ! >> ბურთის წართმევა მეტოქისათვის!
2. 4 მოედნის მაგივრად 2 = თითო მოედანი გუნდს 2-ის მაგივრად !





ილუსტრირებული თამში

ბრძოლის ველი

მიზანი: მოტორული უნარების გაუგაუმჯობესება.

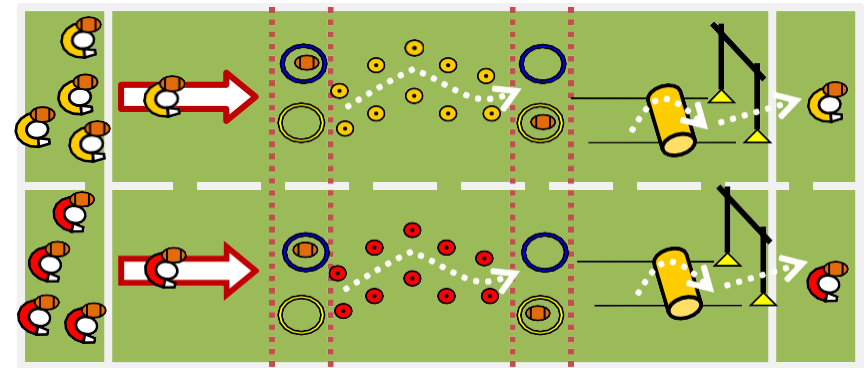
თამაში: (რა ხდება)
 ბრძოლის ველზე ვართ, მეთაურმა დაგვავალა ძალზე მნიშვნელოვანი საბუთების მიტანა ჩვენს ბანაკში, რომელიც ფრონტის ხაზს მიღმაა! ყოველ პატარა ჯარისკაცს აქვს საბუთის რაღაც ნაწილი!
 რა თქმა უნდა, მეტოქე გუნდის ჯარისკაცები ეცდებიან პირველებმა მიიტანონ ინფორმაცია!
 იმისათვის, რომ მტერმა ვერ ჩაიგდოს ხელში საბუთი, ჯარისკაცებმა სათითაოდ უნდა გადაიტანონ თავიანთი საბუთები!
 ბანაკამდე გზა სავსეა მახეებით, არავითარ შემთხვევაში არ უნდა გადავუხვიოთ ბილიკს !!

მითითებები:

- გავაცნოთ სათამაშო არე.
- ავხსნათ და ერთ ბავშვს სამაგალითოდ გავატაროთ მარშრუტი.
- ეს არის მჭიბრი 2 გუნდს შორის, იმარჯვებს ის, რომელიც პირველი მიიტანს ყველა დოკუმენტს (ბურთს), ბანაკში დავარდნისა და წესების დარღვევის გარეშე.
- დავაცენოთ მწვრთნელები მარშრუტზე ბავშვებისათვის დანმარების აღმოსაჩენად.

ვასწავლოთ მოთამაშეებს:
სწრაფად სირბილი / მიწიდან ბურთის აღება/ მოწინააღმდეგის არიდება /წინააღმდეგის გავლა/ ლელოს გატანა.

ორგანიზაცია: ნიშნულები, 16 ბურთი (ან მეტი) , სათამაშო არე : 22 მ. x 15 მ. ცენტრალური ზონა (ნაღმები) 15 მ. * 10 მ..



თამაშის დაწყება:

0. სტარტი : ყველა მოთამაშეს უჭირავს ბურთი თავის ბაზაში.
1. სპრინტი ბურთით ხელში. ბურთის დაღება ცარიელ სერსოში და ბურთის აღება მორე სერსოდან.
2. მივყვით ნიშნულებით განსაზღვრულ ბილიკს (არ გამოვიდეთ ბილიკიდან - არ დაგვივარდეს ბურთი). ბურთის დაღება ცარიელ სერსოში და ბურთის აღება მორე სერსოდან.
3. გადავლახოთ წინააღმდეგობა, გავძვრეთ მომდევნო წინააღმდეგის ქვეშ... დავამიწოთ ბურთი ხაზს მიღმა !

> მომდევნო მოთამაშის სტარტი!



ილუსტრირებული თამაში

აღმასვლის მაძიებლები

მიზანი: წინსვლა ლელოს გასატანად.

თამაში: (რა ხდება)

მოქმედება ამაზონიის ჯუნგლებში ხდება.

აღმასვლის მაძიებელთა 2 ჯგუფი ეპაექრება ერთმანეთს საბადოდან რაც შეიძლება მეტი აღმასის მოსაპოვებლად.

თავიდან აღმასების მაძიებლები საკუთარ მოედანზე ძუნძულებენ.

მხოლოდ საბადოს უფროსს (მწვრთნელი) შეუძლია ნიშანი მისცეს აღმასების მოპოვების დაწყებაზე.

იმისათვის, რომ აღმასი მეტოქეს არ ჩაუვარდეს ხელში იმ მაძიებელმა, რომელიც აღმასს იპოვის უნდა გაიაროს საბადო, გადაკვეთოს მოწინააღმდეგის ბანაკი და მიიტანოს აღმასი ბანკში!

ბანაკი, საბადო და ბანაკი გარშემორტყმულია უდრანი ტყით, სადაც ძალზე ადვილია დაკარგვა! ყურადღებით უნდა ვიყოთ, თუ არა და შეიძლება აღმასი დაკარგოთ!

მითითებები:

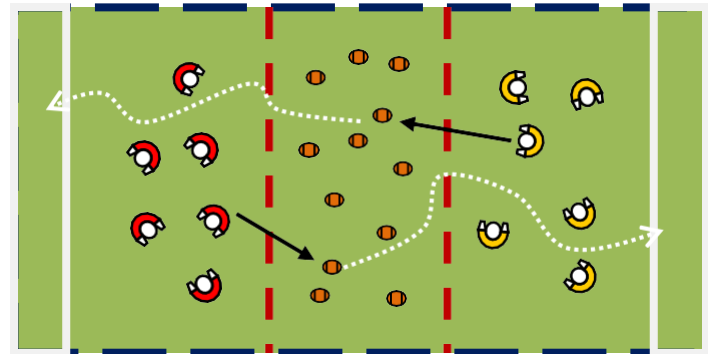
- გავაცნოთ სათამაშო არე. ბანაკი, საბადო და 2-ივე ბანაკი.
- ყურადღება უნდა მივაქციოთ, რომ მოთამაშეები არ გავიდნენ სათამაშო არიდან.
- პირველ ეტაპზე არ არის წინააღმდეგობა (ყველა მოთამაშეს თითო ბურთი), შემდეგ ყოველ ჯერზე მოვაკლოთ 1 ბურთი (საბადოში სულ უფრო ცოტა აღმასი რჩება!)
- ეს თამაში და მისი ვარიანტები, გადაწყვეტილების მიღებისა და სწრაფი მოქმედების უნარებს ავითარებს.
- თამაშის მიზანია მოთამაშის მიერ ბურთის აღება და მისი დამიწება მის წინ მდებარე ზონაში.

მოთამაშეებს უნდა ვასწავლოთ:

სწრაფად სირბილი / მიწიდან ბურთის აღება / მოწინააღმდეგის არიდება / ლელოს გატანა.

თამაშის დაწყება:

1. გუნდები ძუნძულებენ თავიანთ მოედნებში.
2. ნიშანზე (სასტვენო), მოთამაშეებს შეუძლიათ გაიქცნენ ბურთების ასაღებად.
3. მათ რაც შეიძლება სწრაფად უნდა აიღონ ბურთები მიწიდან და დაამიწონ ისინი მათ წინ მდებარე ჩათვლის მოედანში ისე, რომ არ დასტოვონ მოედნის ფარგლები და არ დააგლონ ბურთი (წინ თამაში!). ყოველ ჯერზე გამოვაკლოთ თითო ბურთი!
4. ბოლოს დავთვალოთ გატანილი ლელოების რაოდენობა.





ილუსტრირებული თამაში

თაგვებზე მონადირეები

თამაში: (რა ხდება) →

6-მა პატარა, ძნელად დასაჭერმა „თაგვმა“ დაიპყრო წითელი სახლი ! სახლის პატრონმა დაუძახა თაგვების დამჭერებს რათა მათ გაწმინდონ სახლი თაგვებისაგან ! მათ უნდა დაიჭირონ ისინი ხელით, გაიყვანონ სახლიდან და გადაიყვანონ ყვითელ ბაღში. ყურადღება, „თაგვებს“ ფრთხილად უნდა მოვექცეთ. არ შეიძლება მათი კისრიდან დაჭერა ! თუ „თაგვი“ მიწაზე წაიქცა, იგი დაჭერილად ითვლება !

თამაშის დაწყება:

1. ნიშანზე : **თაგვები მოძრაობენ !** ისინი იწყებენ ძუნძულს !
2. მეორე ნიშანზე : **თაგვებო ყურადღებით !** თაგვების დამჭერები ერთვებიან თამაშში...
3. თამაშის დაწყებიდან 8 წმ.-ის შემდეგ მწვრთნელი იძლევა ნიშანს **სდექ !** ამის შემდეგ აღარ შეიძლება თაგვების დაჭერა და მათი გაყვანა სახლიდან.
→**თითო ჯგუფს 3 ცდა ეძლევა. ბოლოს ვითვლით გაყვანილი თაგვების რაოდენობას !**

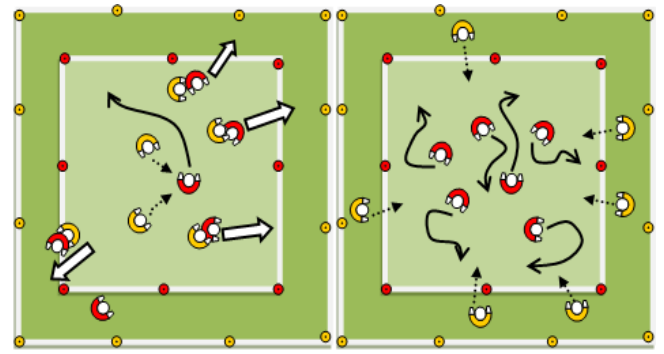
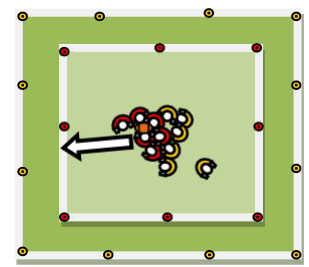
ორგანიზება: 2 ფერის ნიშნულები, სათამაშო არე: „სახლი“ 10მ x 10მ.

მითითებები:

- გავაცნოთ ყველას თავისი როლი : „თაგვებს“ და თაგვების დამჭერებს
 - ვუჩვენოთ სახლის საზღვრები
- თაგვების დამჭერებს :** დაიჭიროთ თაგვები წელის დონეზე, მიაწეკით და გაიყვანეთ ისინი სახლიდან. შემოაჭლეთ ხელები და ამუშავეთ ფეხები აქტიურად .
- „თაგვებს“ :** ირბინეთ სწრაფად, არ დააჭერინოთ თავი ! არ წაიქცეთ.

განვითარება:

ამჯერად ერთ დიდ თაგვს (მთელი გუნდი) არ სურს სახლიდან გასვლა... თაგვების დამჭერებიც უნდა შეჯგუფდნენ, რათა შეძლონ მისი სახლიდან გაყვანა ! შესაძლოა თამაშში ბურთის ჩართვა





ილუსტრირებული თამაში

ავტოსტოპერი

მიზანი: გავაუმჯობესოთ ლელოს გასატანად კოლექტიური წინსვლა

თამაში: (რა ხდება)

გუნდის თილისმა სასწრაფოდ უნდა მივიდეს სტადიონზე, რათა მატჩის დაწყებამდე მოასწროს თავისი შოუს ჩატარება! სამწუხაროდ მან დაიგვიანა ავტობუსზე და იძულებულია ავტოსტოპით იმოძრაოს!
ავტობანზე დიდი მოძრაობა და ბევრი საცობია! დავეხმაროთ მას ერთი ან რამდენიმე მანქანის პოვნაში, რომელიც მის სტადიონზე მიყვანას შეძლებს.
ყურადღება, არც ავტოსტოპერს და არც მანქანას არ შეუძლიათ ავტობანის საზღვრებიდან გასვლა!

ორგანიზაცია: ნიშნულები, 1 ბურთი, სათამაშო არე: 22მ x 15მ. ზონები ყოველ 4.5მ-ში.

მითითებები:

- განუმარტეთ ყველას თავისი როლი, მანქანები, ავტოსტოპერი (ბურთი) & საცობები.
- განსაზღვრეთ ვინ იქნება პირველი ავტომანქანა რომელიც ავტოსტოპერს წაიყვანს.
- აჩვენეთ სად არის საბოლოო მიზანი და საცობები, რომლებსაც თავი უნდა ავარიღოთ.

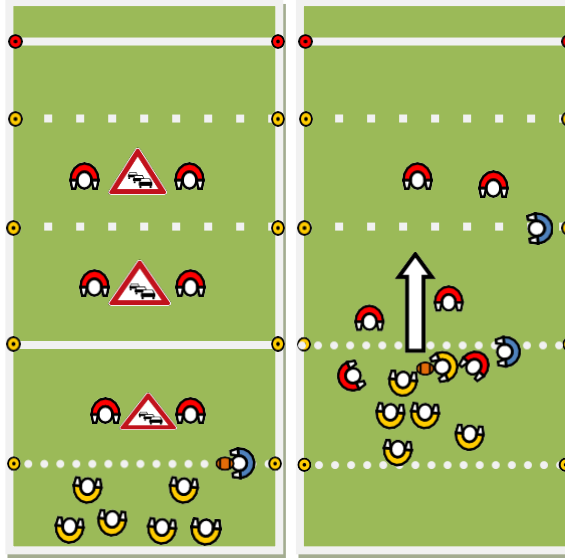
მცვლელისათვის (საცობები 1.2.3): დაბლოკეთ მანქანები (ავტოსტოპერის გადამყვანი) დაახვეინონ მათ უკან, საწყისი წერტილისაკენ!

შემტყვებისათვის (მანქანები): იმოძრავეთ წინ და აერიდეთ საცობებს. თუ მანქანა საცობში მოხვდება, იპოვეთ თავისუფალი მანქანა ავტოსტოპერისათვის. საცობებში შეიძლება რამდენიმე მანქანა მოყვეს! (მათ წელზე ხელს ხვევენ და უკან ახვეინებენ).

თამაშის დაწყება:

1. ნიშანზე: **მანქანებში!** მწვრთნელი აძლევს ბურთს პირველ "მანქანას". მეორე სიგნალზე: **წინ!** მანქანები იწყებენ წინ მოძრაობას.
3. თუ თილისმა (ბურთი) ვერ აღწევს მიზანს 15, შემდეგ 12, შემდეგ 10, შემდეგ 8 წამში.....თამაში წაგებულია. იგივეა თუ ვტოვებთ სათამაშო არეს!

→ 3 შეტევა მიყოლებით თითო გუნდისათვის. ყოველ ჯერზე ვცვალოთ პირველი „მანქანა“. ვთვლით რამდენმა „თილისმამ“ მიაღწია დანიშნულების ადგილს!



განვითარება:

ცვალებით საცობების განლაგება : 2-2-2 ან 3-2-1 ან 4-2 ან 5-1 ან 6-0



ილუსტრირებული თამაში

საათი

დანიშნულება: პასის ტექნიკის გაუმჯობესება / ყურადღება და სიზუსტე.

მიზანი: რაც შეიძლება მეტი პასის გაკეთება, მწვრთნელის მიერ განსაზღვრულ დროში (30'', 1', 3')

განლაგება:

ჯგუფები: 4.5.6 მოთამაშისანი ჯგუფები.

სივრცე: ერთ მეტრზე ნაკლები მოთამაშეებს შორის.

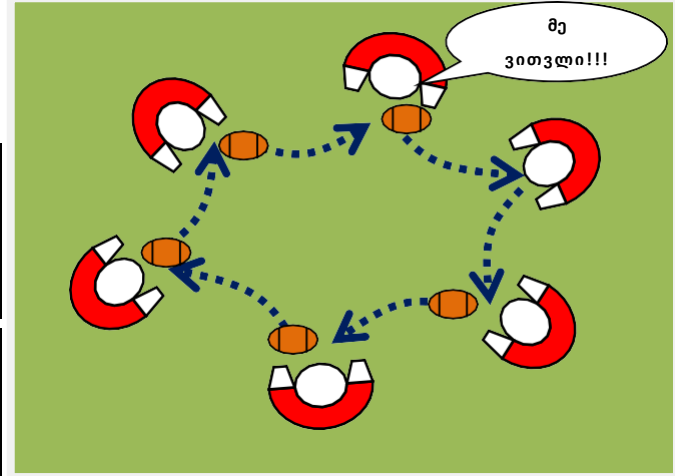
აღჭურვილობა: 1.2.3.4.5.6 ბურთი თითო ჯგუფს.

თამაშის დაწყება:

- მოთამაშეები დგანან წრეზე, მცირე ინტერვალით ერთმანეთისგან.
- თამაში იწყება მწვრთნელის ნიშანზე. თამაშის მიზანია ბურთმა რაც შეიძლება მეტი წრე დაარტყას მწვრთნელის მიერ გასაზღვრულ დროში ისე, რომ მიწაზე არ დაგვივარდეს
- შეჯიბრი ჯგუფებს შორის.

მოსალოდნელი შედეგები:

- კომუნიკაცია.
- ხელებით სამიზნის ჩვენება.
- ბურთის არ მიბჯენა სხეულზე.
- რბილი პასი ხელის მტევნებით.



განვითარება:

დავამატოთ ბურთები ვიდრე ყველა მოთამაშეს თავისი ბურთი არ ექნება. გამოვიყენოთ ჩოგბურთის ან სხვა სახის ბურთები.



ილუსტრირებული თამაში

ბადით თევზაობა

დანიშნულება: ბოჭვის ტექნიკის გაუმჯობესება.

მიზანი: დავაწვინოთ მიწაზე ყველა ბურთიანი მოთამაშე ვიდრე ისინი გამოცხადებულ ხაზს გადალახავენ.

განლაგება:

ჯგუფები: 2 ჯგუფი თანაბარი რაოდენობის მოთამაშეებით.

სივრცე: მეტ-ნაკლები სიდიდის სათამაშო სივრცე.

ეკიპირება: ბურთები, 4 ფერის ნიშნულები, მოსაცმელები.

თამაშის დაწყება:

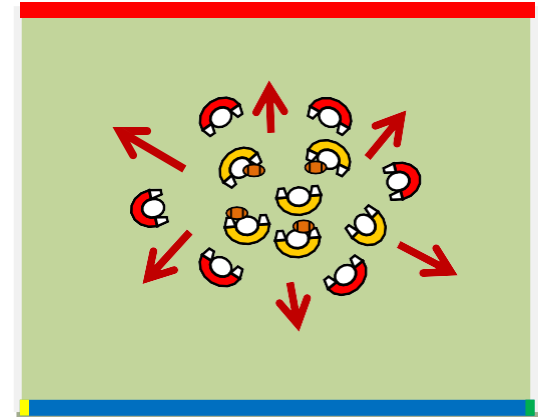
- 2 ჯგუფი. ერთი ჯგუფი წრეს არტყამს მეორეს, "მეთევზეები და თევზები".
- თევზები მოძრაობენ "ბადეში".
- ნიშანზე "თამაში", თევზებმა რაც შეიძლება ჩქარა თავი უნდა დააღწიონ ბადეს. მწვრთნელი აცხადებს ფერს, რომლის მიღმაც თევზებმა უნდა დაამიწონ ბურთი. პასი ნებადართულია.
- მეთევზეებმა უნდა შებოჭონ თევზები.

მოსალოდნელი ეცევა:

- წინსვლა გამოცხადებული ფერის მიმართულებით (ბურთიანი)
- კომუნოკაცია
- თავის სწორი პოზიცია ბოჭვისას
- ხელების შეკვრა და შებოჭილის „გაცილება“ მიწამდე
- ფეხზე წამოდგომა ხელახალი ბოჭვისათვის

განვითარება:

ნაკლები ბურთი





ილუსტრირებული თამაში

კედლის გადალახვა

დანიშნულება : ბოჭვის გაუმჯობესება

მიზანი : გავხსნათ სივრცეები "კედელში" - გადავლახოთ ისე, რომ ვერ შგვაჩერონ.

განლაგება :

შემადგენლობა: 2 გუნდი.

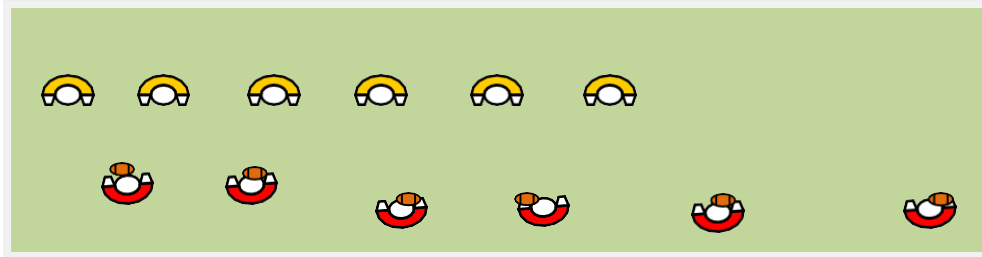
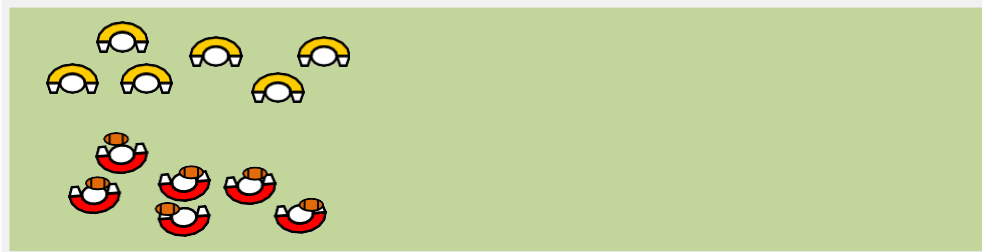
სივრცე : ძალიან ფართე. (მაქს. დისტანცია, სასწავლო რაგბი)

თამაშის დაწყება :

- საწყისი მდგომარეობა : შეტევა და დაცვა დგანან ერთმანეთის პირისპირ, აუტის ან ცენტრის ხაზის ახლოს.
- ნიშანზე "1": შეტევას შეუძლია გადაადგილდეს და დაიკაოს თავისუფალი სივრცეები.
- ნიშანზე "2": ეწყობა დაცვა.
- ნიშანზე "თამაში": შეტევა ცდილობს გადალახოს „კედელი“ და გაიტანოს ლელო.

მოსალოდნელი რეზულტატი :

- სწრაფი გადაადგილება, მზერა ჩათვლის მოედნისკენ
- სწრაფი სირბილი
- ბურთის კონტროლი
- დაცვა ბლოკავს და უკან ახევიანებს ბურთიანს
- გამოვიყენოთ მოედნის მთელი სიგანე.



განვითარება :

შევამციროთ ბურთების რაოდენობა = პასი შეიძლება !
ვცვალოთ ნიშნების თანმიმდევრობა = "1" დაცვის მოწყობა & "2" შეტევის მოწყობა.



ილუსტრირებული თამაში

ქათმები და მელიები

დანიშნულება: ვიმუშაოთ ლელოს გატანაზე და დაცვაზე.
მიზანი: გავიტანოთ და/ან დავიცვათ ლელო

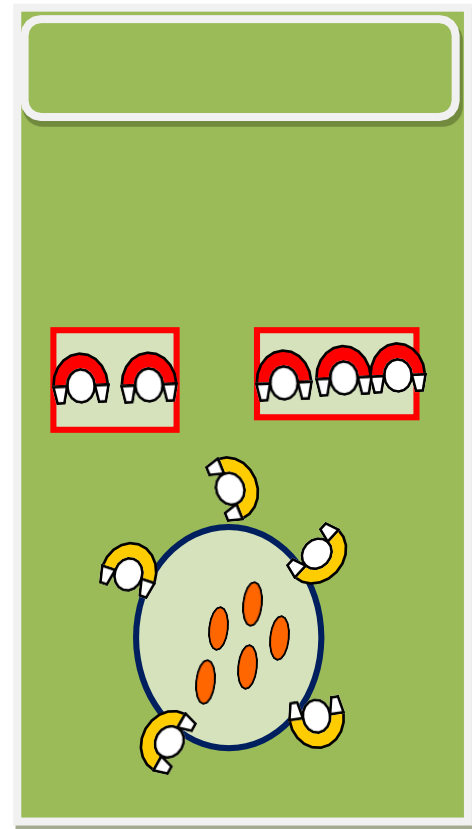
განლაგება:
შემადგენლობა: 5 x 5.
მოედანი: 6 წლამდე. 22მ x 15მ.
დრო: ვარჯიშის საერთო სანგრძლივობა 4 წთ. 15 წმ-იანი მონაკვეთები.
ეკიპირება: ფერადი ნიშნულები, 5 ბურთი, მოსაცმელები.

წარმატების კრიტერიუმები:
„ქათმებისათვის“: ბურთის მიტანა ჩათვლის მოედანში ისე, რომ ვერ შეაჩერონ და ბურთი ვერ წაართვან.
„მელიებისთვის“: ბურთიანის ბლოკირება და/ან შებოჭვა და ბურთის დაუფლება.

მითითებები:
ბურთს არ ვიღებთ სასტვენამდე. ბლოკირება და ბოჭვა მხოლოდ წელის არეში.

თამაშის დაწყება:
თავიდან „ქათმები“ ბურთების გარშემო მოძრაობენ. „მელიები“ თავიანთ სოროებში არიან. ნიშანზე „ქათმები“ იღებენ თითო ბურთს და ცდილობენ გაექცნენ მელიებს, რათა „კვერცხები“ საქათმეში მიიტანონ.

განვითარება:
ერთი ან რამდენიმე საქათმე. მეტ-ნაკლებად დამორებული საქათმეები. ცვალებით ბურთების რაოდენობა.





ილუსტრირებული თამაში

განძის მაძიებლები

მიზანი: წინსვლაზე მუშაობა.

თამაში : (რა ხდება) →

6 მეკობრისაგან შემდგარი 2 გუნდი თავიანთ გემებზე იმყოფება. ცენტრში კუნძულია სადაც 6 განძია დაფლული. კუნძული მახეებითაა გარშემორტყმული! ყოველი მეკობრე უჯიბრება თავის მოწინააღმდეგეს რაც შეიძლება მეტი განძის საკუთარ ხომალდზე მისატანად!

უკიპირება : ნიშნულები, სერსოები, ჯოხები..., 5 ბურთი.

მითითებები :

- გააცანით მთლიანი მარშრუტი.
- დადეთ განძი ცენტრში.
- მიუთითეთ სად უნდა მიიტანონ განძი (გუნდი A და გუნდი B).

მეკობრეებისათვის: რაც შეიძლება სწრაფად და წესების დაცვით გავიაროთ მარშრუტი.

ყურადღება : თუ განძი (ბურთი) მიწაზე დავარდა იგი დაკარგულია! ბოლო განძს, დარჩენილი 2 მეკობრიდან ყველაზე სწრაფი დაეუფლება!

თამაშის დაწყება :

1. პირველ ნიშანზე : **წინ !** პირველი 2 მეკობრე მიდის გემიდან !
2. მეორე ნიშანზე : **შემდეგი მეკობრე !** (= ლელო გატანილია, ან ბურთი დავარდა) : შემდეგი 2 მეკობრე მიდის გემიდან !
3. პირველი სამი მეკობრის გავლის შემდეგ, **ხელახლა ვალაგებთ განძს** და შემდეგი 6 მეკობრე (3 x 3) ემზადება განძზე სანადიროდ

წინალობა 1 = გადავხტეთ ერთი სერსოდან მეორეში (ტყუპი ან ცალი ფეხით) თუ არა და წყალში ჩავვარდებით !!

წინალობა 2 = ავილოთ ერთი ბურთი (განძი) და გავიქცეთ ბოლო წინალობისკენ.

წინალობა 3 = ვირბინოთ ხეებს შორის : სლალომი ჯოხებს შორის!

→ 3 ცდა თითოეულ ჯგუფს.

ვითვლით მოპოვებული განძების რაოდენობას !

განვითარება :

1. ბურთით დრიბლინგი ჯოხებს შორის.

