

መግቢያ

ሕፃናት ከሁሉም ይበልጥ በጨዋታ ይማራሉ። በዚህ ጥራዝ ውስጥ የተለያዩ ጨዋታዎች ተካተዋል። ጨዋታዎቹ በሃምንቱ ውስጥ በየክፍለ-ጊዜው የተማሩትን ፅንሰ-ሀሳቦች የሚያጠናክሩ ብቻ ሳይሆኑ ዋና ማስተማሪያ ዘዴ እና የሰውነት ጡንቻዎቻቸው እንዲጎለብቱና በሰውነት ክፍሎቻቸው መካከል ቅንጅት እንዲኖር፣ ማህበራዊ፣ ስሜታዊና አእምሯዊ እድገታቸውን ለማዳበር የሚረዱ ናቸው።

በመጀመሪያ ልጆቹ የሚጫወቱበት ቦታ በቂና ደህንነታቸው የሚጠበቅበት መሆኑን ያረጋግጡ። ከዚያም በተቻለ መጠን ሁሉም ሕፃናት የጨዋታው ተሳታፊዎች መሆናቸውን ያስተውሉ። የአካል ጉዳት ያለባቸው ሕፃናት ካሉ በተለየ መልክ የጨዋታው ተሳታፊዎች እንዲሆኑ ይርዷቸው። ነጥብ በመያዝ፣ በመቆጣጠርና በአቅማቸው እንዲሳተፉ በማድረግ እነርሱም የቡድኑ አባል መሆናቸው እንዲሰማቸው የሚገባውን ሁሉ ጥረት ያድርጉ።

በዚህ ጥራዝ ውስጥ የመወያያ ጥያቄዎች እና የማጠቃለያ ሀሳቦች ተቀምጠዋል። እነዚህ የመወያያ ጥያቄዎች እና የማጠቃለያ ሀሳቦች ለመነሻነት የቀረቡ ስለሆነ እንደየ ተጨባጭ ሁኔታው በማዳበር መጠቀም ይገባል።

1ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 1:- የፊት አካል ስያሜ

ሕፃናቱን በግማሽ ክብ በማቆምና አንድ ሕፃን ከፊት በማቆም የተለያዩ የፊት የአካል ክፍሎችን ሲጠራ ሕፃናቱም ሁሉም የተጠራውን የአካል ክፍል ይነካሉ። (ለምሳሌ:- ጆሮ፣ ዓይን፣ አፍንጫ፣ ጥርስ፣ ምላስ ወዘተ) ሆኖም ጆሮ ብሎ አፍንጫውን መሪው ሕፃን ቢነካ አፍንጫቸውን የነኩ ሕፃናት ከጨዋታው ይወጡና በቀጣይ ዙር ይገባሉ። እስከ መጨረሻ ሳይሳሳት የቆየ ሕፃን አሸናፊ ይሆናል።

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?
4. የፊት አካል የሆኑ የሰውነት ክፍሎች ምን ምን ናቸው?

ማጠቃለያ

- የፊት አካል ስያሜዎችን በትክክል መለየት እና ትዕዛዝን አዳምጦ መተግበር ተገቢ ነው።



ጨዋታ ቁጥር 2:- የእንስሳት ጨዋታ

“የእንስሳት ጨዋታ” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ህፃናትን ያጫውቷቸው።

1. ለጨዋታው የሚመች ቦታ መፈለግ፤
2. ህፃናትን 6 ወይም ከዚህ በላይ በማድረግ ቡድን መመስረት፤
3. ሶስት እንስሳትን መምረጥ (ለምሳሌ:- ውሻ፣ ድመት፣ ዶሮ)

4. በሚስጥር ለእያንዳንዱ ልጅ የደረሰውን እንስሳ መንገር። በተቻለ መጠን እኩል እንስሳ እንዲዳረስ ማድረግ።

5. የሚከተሉትን ማሳየት፣ ማስረዳትና እንዲጫወቱ ማድረግ፡-

- ሁሉም ህፃን የደረሰውን እንስሳ በሚስጥር መያዝ አለበት፤
- ህፃናትን አይናቸውን እንዲጨፍኑ መጠየቅ፤
- ህፃናት በቀስታ በሚጫወቱበት አካባቢ አይናቸው እንደተጨፈኑ ‘ የእንስሳ ድምፅ እያሰሙ እንዲንቀሳቀሱ ማድረግ፤
- ህፃናቱ የተሰጣቸውን የእንስሳ ድምፅ ” ጋር በእጅ በመነካካት መገናኘት።

ያስተውሉ

- ልጆቹ የእንስሳ ድምፅ ብቻ በመጠቀም እንዲገናኙ ያድርጉ።

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. በጨዋታው ጊዜ የእንስሳትን ድምጽ እንዴት መለየት ቻላችሁ?
4. እነዚህን የእንስሳት ድምጽ ከዚህ በፊት ሰምታችሁ ታውቃላችሁ?
5. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

ማጠቃለያ

- የእንስሳትን ድምጽ በደንብ በማዳመጥ አንዱን እንስሳ ከሌላው በድምጹ መለየት ጠቃሚ ነው።

2ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 3 – የአካል ክፍሎችን መንካት

“የአካል ክፍሎችን መንካት” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. ከአንገት በላይ የሆኑ የሰውነት ክፍሎችን በመጠቀም ህጻናትን ጥያቄ እየጠየቋቸው የሰውነት ክፍሎችን ስም እንዲጠሩ ማድረግ፡፡ (ለምሳሌ፡- አፍንጫ፣ አፍ፣ አይን፣ ጆሮ ወዘተ)
2. ፍቃደኛ የሆኑ ህፃናትን ወደፊት ለፊት በማጋበዝ ከአንገት በላይ የሰውነት ክፍሎችን እየጠቀሙ እንዲጠሩ ማድረግ፡፡ ሌሎች ህጻናትም እንዲሳተፉ እና እየደጋገሙ ጨዋታውን እንዲመሩ ማድረግ፡፡
3. አሁን ከአንገት በላይ ያሉትን የሰውነት ክፍሎችን በመጠቀም ለህጻናት መንገር፡፡
4. በመቀጠል ሁሉም ህፃናት እንዲቆሙ በማድረግ የሰውነት ክፍሎችን ስም በመጥራት እንዲጠቁሙ ማድረግ፡፡ የሰውነት ክፍሎችን በትክክል መጠቀም ያልቻለ ህፃን ከጨዋታው ውጪ ሆኖ ጨዋታውን እንዲመለከት እና በቀጣይ ዙር እንዲሳተፍ ማድረግ፡፡ መጨረሻ ላይ የቀረ ህፃን የጨዋታው አሸናፊ ይሆናል፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ? ከአንገት በላይ የሆኑ የሰውነት ክፍሎቻችን እንማን ናቸው?
3. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

ማጠቃለያ

- ከአንገት በላይ ያሉትን የሰውነት ክፍሎች ስያሜ በትክክል መለየት እና ትዕዛዝን አዳምጦ መተግበር ተገቢ ነው፡፡



ጨዋታ ቁጥር 4 – ለማዳ እንስሳትን ማቅረብና ማራቅ

“ለማዳ እንስሳትን ማቅረብና ማራቅ” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

- ህፃናትን በተለያዩ የእንስሳት ቡድን መክፈልና “ለማዳ እንስሳትን ማቅረብና ማራቅ” የሚለውን ጨዋታ እንጫወታለን ብሎ ለህፃናት መግለጽ፡፡
- ህፃናት የሚያውቋቸውን አምስት የቤት እንስሳትን እንዲመርጡ ማድረግ፡፡ (ለምሳሌ ውሻ፣ ድመት፣ በግ፣ ፍየል እና ላም)
- ከተዘረዘሩት የቤት እንስሳት አንዱን በመጥራት ምን አይነት ድምጽ እንደሚጠራቸው እና እንደሚያባርራቸው ከህፃናት አንዱ የእንስሳውን ድምጽ እንዲያሰማ ማድረግ፡፡ (ለምሳሌ፡- ድመት ለመጥራት ውርርር ማለት፣ ለማባረር ደግሞ ክፍ ክፍ ክፍ ማለት)
- በመቀጠል ህፃናት በመረጧቸው እንስሳት ቡድን እንዲሰሩ እና የሚያቀርብ ድምጽ ሲሰሙ እንዲቀርቡ እና የማራቂያ ድምጽ ሲሰሙ እምዲርቁ በማድረግ ጨዋታውን ማጫወት፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ሌሎች የምታውቋቸው የቤት እንስሳትን ለማቅረብና ለማራቅ የሚያገለግል ድምጽ የሚያሰማን ማን ነው?

ማጠቃለያ

- እንስሳትን የማቅረቢያና የማራቂያ ድምጽ በመጠቀም ማቅረብና ማራቅ ይቻላል፡፡



ጨዋታ 5 – በቁጥሮች ቡድን መፍጠር

“በቁጥሮች ቡድን መፍጠር” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

- “በቁጥሮች ቡድን መፍጠር” የሚለውን ጨዋታ እንደሚጫወቱ መግለጽ፡፡
- ሁሉም ህፃናት በክብ እንዲቆሙ ማድረግ፡፡
- ሁሉም ህፃናት እርስ በርሳቸው “እንዴት ናችሁ? እንዴት ናችሁ?” እየተባባሉ በክብ እንዲዞሩ ማድረግ፡፡
- ከ1-9 ካሉ ቁጥሮች ውስጥ አንዱን በመጥራት ህፃናት በተጠራው ቁጥር እጅ ለእጅ እየተያያዙ ቡድን በፍጥነት እንዲፈጥሩ ማድረግ፡፡
- ከቡድን ውጪ የሆኑ ህፃናት ከጨዋታ ውጪ ይሆናሉ ነገር ግን በቀጣይ ዙር የወጡት ህፃናት ተመልሰው ይገባሉ፡፡
- በተመሳሳይ ሎሎችንም ቁጥሮች በመጥራት ህፃናት ቡድን እንዲመሰርቱ ማድረግ፡፡
- ይህንን ጨዋታ ደጋግመው እንዲጫወቱ ማድረግ፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለማሸነፍ ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

ማጠቃለያ

ከ1-9 ያሉ ቁጥሮችን መለየት፣ ትእዛዝን አዳምጦ በፍጥነት ተግባራዊ ማድረግ ተገቢ ነው፡፡

3ኛ ሳምንት



ጨዋታ 6:- ጓደኛየ ወዴት አለ?

“ጓደኛየ ወዴት አለ?” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

- “ጓደኛየ ወዴት አለ” የሚለውን ጨዋታ እንደሚጫወቱ መግለጽ፡፡
- ሁሉም ህፃናት በክብ እንዲቆሙ ማድረግ፡፡
- ለእያንዳንዱ ህፃን በህፃናት የሚታወቁ የእንስሳት ስሞችን የአንዱን በሚስጥር በጆሯቸው መንገር፡፡ ህፃናት የተነገራቸውን የእንስሳ ስም እንዳይረስ ማሳሰብ፡፡
- እያንዳንዱ ህፃን በሚስጥር የተነገረውን የአንድን እንስሳ ድምጽ ያሰማል፡፡
- በመቀጠልም እያንዳንዱ ህፃን ተመሳሳይ የእንስሳ ድምጽ ያለውን ጓደኛውን ፈልጎ ያገኛል፡፡
- ሁሉም ህፃናት በዚህ መሰረት ጓደኞቻቸውን በማፈላለግ የተመሳሳ እንስሳት ቡድን እንዲመሰርቱ ማድረግ፡፡
- በመጨረሻም ህፃናቱ በቡድን ሆነው የሚወክሉትን የእንስሳት ድምጽ በጋራ እንዲሰሙ ማድረግ፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን አደረጋችሁ?

ማጠቃለያ

እንስሳትን በሚያሰሙት ድምጽ መለየት፣ የተሰጡ ትዕዛዞችን በትክክል መተግበር ተገቢ ነው፡፡

4ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 7- አረንጓዴ አረንጓዴ

ሁሉንም ሕፃናት በክብር እንዲቆሙ በማድረግ አረንጓዴ አረንጓዴ የሚለውን ጨዋታ ማጫወት፡- የአጨዋወቱም ሂደት መሆን ያለበት መምህሩ አረንጓዴ አረንጓዴ ሲል ሕፃናቱ ክቡን ይዘው ይሮጣሉ ቢጫ ሲል ይቀመጣሉ፤ ቀይ ሲል ይቆማሉ፤ ይህንን ህግ ያልፈጸሙ ከጨዋታ ውጪ ይሆናሉ፡፡ በዚህ ዓይነት ጨዋታው ይቀጥላል፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. አረንጓዴ አረንጓዴ ሲባል ምን ይደረጋል? ቢጫ ሲባል ምን ይደረጋል? ቀይ ሲባል ምን ይደረጋል?
3. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
4. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን አደረጋችሁ?
5. ተዕዛዝ መጠበቅ ለምን የሚጠቅም ይመስላችኋል?

ማጠቃለያ

አንድን ነገር በአግባቡ ለመፈጸም መመሪያን መከተል አስፈላጊ ነው፡፡

5ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 8:- ትዕግስት እንዳለች

“ትዕግስት እንዳለች” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. “ትዕግስት እንዳለች የሚል አስደሳች ጨዋታ ልንጫወት ነው” ማለት

2. ህጻናቱ ማየት እና መስማት እንዲችሉ ሁሉም ህፃናት በግማሽ ክብ እንዲቆሙ ማድረግ
3. በዚህ ጨዋታ “ትዕግስት እንዳለች” ብዩ የምትሰሩትን ተግባር ሰነግራችሁ ብቻ ታደርጋላችሁ። ትዕግስት ሳትል ምንም ብላችሁ ማድረግ የለባችሁም። ትዕዛዝ ያላከበረ ከጨዋታ ውጪ ይሆናል።
 - ለምሳሌ 1:- ትዕግስት እንዳለች አፍንጫችሁን ያዙ ሲባሉ ህፃናት ሌላውን ሳያዩ አፍንጫቸውን ይይዛሉ።
 - ምሳሌ 2:- አይናችሁን ያዙ ሲባሉ ትዕግስት ትዕዛዝ ስላልሰጠች ህፃናት ሌላውን ሳያዩ አይናቸውን መያዝ የለባቸውም። አፍንጫቸውን የያዙ ህፃናት ከጨዋታ ውጪ ሆነው ቁጭ ይላሉ።
4. በዚህ መሰረት የተለያዩ ትዕዛዛት (ለምሳሌ:- እራስን መያዝ፣ ጆሮ መያዝ፣ ትክሻ መያዝ ወዘተ) በመስጠት መጨረሻ ላይ የቀረው ህፃን አሸናፊ ይሆናል።

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ይህንን ጨዋታ ያሸነፈው ህፃን ምን ስላደረገ ነው ያሸነፈው? ቀሪዎቹ የተሸነፉ ምን ስላላደረጉ ነው?
3. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
4. ጨዋታውን ለማሸነፍ ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

ማጠቃለያ

ትዕዛዝን ማዳመጥና መተግበር አስፈላጊ እና ጠቃሚ ነው።

7ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 9 – እንስሳትን መስሎ መጫወት

“እንስሳትን መስሎ መጫወት” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

- ስለ እንቁራሪት ምንነት እና አረማመድ ለህፃናት ማስተዋወቅ
- እያንዳንዱ ህፃን የእንቁራሪትን አረማመድ አስመስለው እርስ በርስ እንዲጫወቱ ማድረግ
- ህፃናትን በአምስት በአምስት ቡድን ሆነው በተወሰነ እርቀት በእንቁራሪት አረማመድ እንዲወዳደሩ ማድረግ
- ቀድሞ የደረሰ ህፃን የውድድሩ አሸናፊ ይሆናል
- በተመሳሳይ ሌሎች እንስሳትን በማፈራረቅ ማጫወት

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለማሸነፍ ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

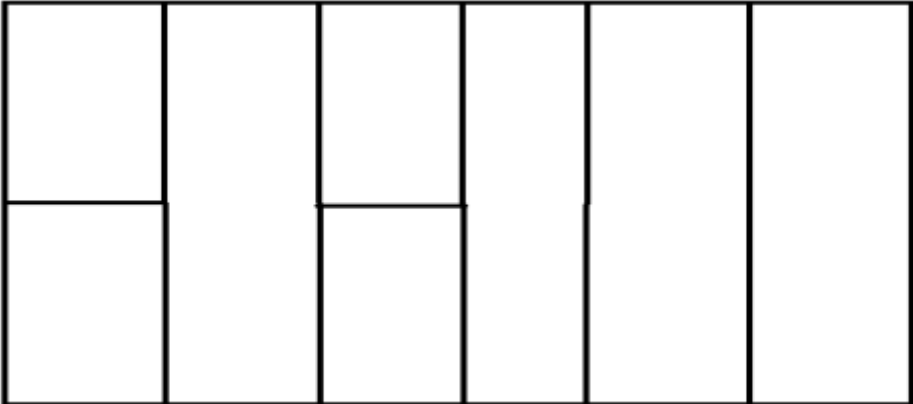
ማጠቃለያ

የተለያዩ ጨዋታዎችን በመጫወት የአካል ጥንካሬ እና ቅልጥፍናን ማዳበር አስፈላጊ ነው፡፡

8ኛ ሳምንት

 **ጨዋታ ቁጥር 10:- ካሬ ወይም ሰኞ ማክሰኞ**

ሕፃናቱን ወደ ውጪ ካስወጡ በኋላ ሕፃናቱ በቡድን በቡድን ሆነው እንዲጫወቱ መሬት ላይ የሚከተለውን ቅርፅ እንዲሠሩ ይርዷቸው። ከዚያም አንድ ሕፃን ጀምሮ በመሆን በመጀመሪያ ዙር ትንሽ ጠጠር ከፊት ለፊት በመጀመር በየሳጥኑ መወርወር፤ ጠጠሩ ያለበትን ሳጥን በመዝለል መስመር ሳይረገጥ ጫፍ ድረስ መዝለቅ ነው። በሁለተኛ ዙር በፊት ለፊት በመወርወር የዘለቀ በሚቀጥለው ዙር ወደኋላ በመወርወርና ጫፍ ድረስ መሄድ መቻል ነው ይህንን ሁለት ዙር ያለምንም ስህተት የጨረሰ አሸናፊ ይሆናል። መስመር የረገጠና ጠጠር ሲወረወር ከታለመው ቦታ ያለፈ ከሆነ ተጫዋቹ ተሸናፊ ሆኖ ሌላው ሕፃን ይጀምራል።



የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለማሸነፍ ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

ማጠቃለያ

የተለያዩ ጨዋታዎችን በመጫወት የአካል ጥንካሬ እና ቅልጥፍናን ማዳበር አስፈላጊ ነው።

9ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 11 – ኳስን ማንከባለል

“ኳስን ማንከባለል” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. በአንዱ ጫፍ የመጀመሪያ መስመር ምልክት ያድርጉ፡፡ በሌላኛው ጫፍ ደግሞ የመጨረሻ መስመር ምልክት ያድርጉ፡፡
2. ህፃናትን ከ3-6 በሚሆኑ ቡድኖች ይክፈሏቸው፡፡
3. እያንዳንዱን ቡድን ቀጥታ መስመር እንዲሠራና ከቀጥታው መስመር በኋላ በሰልፍ እንዲቆም ይንገሩ፡፡
4. ለያንዳንዱ ቡድን ዱላ እና አንድ ኳስ ይስጡ፡፡
5. እያንዳንዱ ልጅ በኳሱና በዱላ የመጠቀም እድል እንዳለው ይንገሩ፡፡
6. የጨዋታው ዓላማ ዱላን በመጠቀም ኳስን በመሬት ላይ እያንከባለሉ መጨረሻው መስመር ማድረስና መመለስ መሆኑን ይግለጹ፤ በተግባር ያሳዩ፡፡ ህፃናቱ በዱላ ኳሱን ሲመቱ በኃይል እንዳይመቱ ይምከሯቸው፡፡ ቀጣዩ ህፃን ጨዋታውን የሚጀምረው ከፊቱ የነበረው ልጅ ኳሱን ወደ መጀመሪያው መስመር ሲያመጣ እንደሆነ መታወቅ አለበት፡፡
7. ጨዋታው የሚያበቃው ሁሉም ልጆች የመጫወት እድሉ ሲኖራቸው ነው፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ጨዋታውን ለማሸነፍ ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?
3. ይህ ጨዋታ ከባድ ነበር ወዋይስ ቀላል? ለምን?
4. ሰውነታችን ጠንካራ መሆኑ ለምን ይጠቅመናል?
5. ጠንካራ ሰውነት እንዲኖረን ምን ምን ማድረግ አለብን?

ማጠቃለያ

የተለያዩ ጨዋታዎችን በመጫወት የአካል ጥንካሬ እና ቅልጥፍን ማዳበር አስፈላጊ ነው፡፡



ጨዋታ ቁጥር 12:- ዝሆኔ ኳስ

“ዝሆኔ ኳስ” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. ልጆቹን ከ6-10 አባላት ባሉት ቡድኖች ይክፈሏቸው፡፡
2. እያንዳንዱን ቡድን ክብ እንዲመሠርቱ ይንገሯቸው፡፡ እያንዳንዱን የቡድን አባል እግሩን እንዲዘረጋግ ግራ ቀኝ ካለው ጓደኛው ጋር እግሩን እንዲገጥም ይንገሩ፡፡ የዚህም ዓላማ በመሃከላቸው ኳስ እንዳታልፍ እንደሆነ ያስረዱአቸው፡፡
3. በቡድኑ ውስጥ ያሉትን ልጆች በሙሉ እጆቻቸውን ወደፊት በመዘርጋትና በማጣመር የዝሆን ኩምቢ እንዲያስመስሏቸው ይንገሯቸው፡፡
4. በያንዳንዱ ክብ ውስጥ ኳስ ያስቀምጡ፡፡
5. የሚከተሉትን በመግለፅ በተግባር ያሳዩአቸው፡፡
6. የጨዋታው ግብ ኳሷን በሌላ ልጅ እግር ሥር እንድታልፍ ማድረግና ኳስ በራስ እግሮች መሃከል እንዳታልፍ መከላከል መሆኑን፤
7. ማንኛውም ልጅ እግሩን ካቆመበት ማንቀሳቀስ ባይፈቀድለትም የዝሆን ኩምቢ በማስመስል ባጣመራቸው እጆቹ ኳስ በእግሩ ሥር እንዳታልፍ መከላከል እንደሚችል፤ ባለው ሥፍራ ብቻ መሆኑን ያረጋግጡ፡፡
8. ኳስ በእግራቸው ሥር ያለፈባቸው ልጆች መጠቀም የሚችሉት በአንድ እጃቸው መሆኑን ግልፅ ያድርጉ፡፡
9. ለሁለተኛ ጊዜ ኳስ በእግራቸው ሥር ያለፈ ልጆች ፊታቸውን ወደኋላ በማዞር ከክቡ ውጭ በማየት መጫወት እንደሚችሉ ያብራሩ፡፡
10. ኳሱ ከሁለት ጊዜ በላይ በእግራቸው ሥር ላለፈ ልጆች አዲስ ጨዋታ ይፍጠሩ፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. የጨዋታው እጅግ በጣም አስቸጋሪ ክፍል የቱ ነበር?
2. ኳሱ በእግራችሁ ሥር ሲያልፍ ምን ዓይነት ስሜት ተሰምቷችሁ ነበር?
3. ኳሱ በእግራችሁ ስር እንዳያልፍ ምን ማድረግ ነበረባችሁ?

ማጠቃለያ

የተለያዩ ጨዋታዎችን በመጫወት የአካል ጥንካሬ እና ቅልጥፍናን ማዳበር አስፈላጊ ነው፡፡

10ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 13:- ተከተል አለቃህን

“ተከተል አለቃህን” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

- ህፃናት ክብ ሰርተው እንዲቆሙ ማድረግ
- ከህፃናት መካከል አንድ መሪ ህፃን ተመርጦ የተተለያየ የአካል እንቅስቃሴ (ለምሳሌ:- ላይ፣ ታች፣ ከላይ ከታች፣ ውስጥ፣ ውጪ፣ ከፊት፣ ከኋላ ወዘተ) እንዲያሰራቸው ማድረግ
- ሌሎች ህፃናት እሱን እያዩ በተመሳሳይ ጊዜ የታዘዙትን እንዲያደርጉ ማድረግ
- በትዕዛዙ መሰረት ቃላትን ባለመለየት የሚሳሳቱ ህፃናት ከጨዋታ ውጪ ይሆናሉ
- በመጨረሻ ቀሪው ህፃን የውድድሩ አሸናፊ ይሆናሉ፡፡
- ጨዋታውን ደጋግሞ በማጫወት የአቅጣጫና የአቀማመጥ ቃላትን እንዲያውቋቸው ይርዷቸው፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለማሸነፍ ምን ምን ማድረግ ያስፈልጋል?

ማጠቃለያ

የአቅጣጫና የአቀማመጥ ቃላትን እንዲያውቋቸው ማጠቃለያ መስጠት፡፡ (ለምሳሌ:- ላይ፣ ታች፣ ከላይ ከታች፣ ውስጥ፣ ውጪ፣ ከፊት፣ ከኋላ ወዘተ)

12ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 14:- አቅጣጫዎች

“አቅጣጫዎች” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. ልጆች በመጫወቻው ሜዳ ውስጥ የየራሳቸውን ቦታ በማዘጋጀት ፊታቸውን ወደ መምህር በማዞር እንዲቆሙ ማድረግ፡፡
2. ለልጆች የሚከተሉትን አቅጣጫዎች መጠቀም መቻላቸውን ለማረጋገጥ ጥያቄ ይጠይቋቸው፡፡ ይኸውም ግራ፣ ቀኝ፣ ወደፊት እና ወደ ኋላ ናቸው፡፡
3. የሚከተሉትን በመግለፅ ሠርተው ያሳያሉ፡፡
 - ለልጆች አቅጣጫ ትሰጣቸውና በተሰጣቸው አቅጣጫ መሠረት ይራመዳሉ፡፡ /ለምሳሌ ወደ ግራ ሂድ፣ ወደ ፊት ሂድ ወዘተ ናቸው/
 - አንተ/ቺ/ የእንቅስቃሴውን አቅጣጫ ስትቀይር/ሪ/ እነሱም በተነገራቸው አቅጣጫ መሠረት ይንቀሳቀሳሉ፡፡
4. አቅጣጫውን በደንብ ከተለማመዱና ካወቁ በኋላ ሌላ ተግባራዊ እንቅስቃሴዎችን እንዲሠሩ አድርግ/ጊ/፡፡ /ለምሳሌ ወደ ግራ ዝለል፣ ወደ ቀኝ ተስፈንጠር፣ ወደ ኋላ ዙር ወደ ፊት ዳኸ ይሆናል፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. በጨዋታው የተነገራችሁን አቅጣጫ በቀላሉ ለማወቅ ምን አደረጋችሁ?
2. ቤታችሁ ከትምህርት ቦታችሁ በየትኛው አቅጣጫ እንደነሚገኝ መናገር ትችላላችሁ?
3. አቅጣጫዎችን ማወቅ ለምን ይጠቅማል?

ማጠቃለያ

አቅጣጫን ማወቅ መነሻና መድረሻን ለማወቅ ይጠቅማል፡፡

13ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 15 – ሚዛንን ጠብቆ የመጫወት ተግዳሮት

“ሚዛንን ጠብቆ የመጫወት ተግዳሮት” የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ያጫወቱቸው፡፡

1. በግልፅ የሚታይ መነሻ መሥመር ማሥመር፤
2. ልጆችን ከ3-6 ባለው ቡድን መክፈል፤
3. ከመነሻው መሥመር ኋላ ልጆች በሰልፍ እንዲቆሙ ማድረግ፤
4. ከእያንዳንዱ ቡድን ፊት ለፊት ከ5-10 ሜትር ርቀት ላይ ባለሦስት ጎን ዕቃ ማስቀመጥ፤
5. ለእያንዳንዱ ቡድን የመጫወቻ ጣውላውን (ራኬት)ና ኳሱን መስጠት፤
6. የሚከተሉትን ነጥቦች በመግለፅ ሠርተው ያሳዩ፡-
 - ሚዛኑን ጠብቆ በመጫወቻ ጣውላ ላይ ኳሷን በማስቀመጥ እንዲራመዱ ዕድል መስጠት፤
 - በመጫወቻ ጣውላው ላይ ኳሷን አስቀምጦ እያንዳንዱ ልጅ የመጫወቻ ጣውላውን ሚዛኑን በመጠበቅ ቀስ ብሎ እንዲራመዱ ማድረግ፤
 - የኳሷን ሚዛን ለመጠበቅ በሁለት እጅ ኳሷ ያረፈችበትን ጣውላ መያዝ
 - የመጀመሪያው /ዋ ልጅ ከእያንዳንዱ ቡድን ፊት ለፊት ወደ ተቀመጠው ባለሦስት ጎን ዕቃ ሄዶ/ዳ በመዞር ተመልሶ/ሳ ወደ መነሻው መሥመር እንዲራመድ/እንድትራመድ ማድረግ፤
 - ኳሷ ከጠፍጣፋ ጣውላ ላይ የወደቀችበት/ባት ህፃን አንድ ጊዜ እድል ተሰጥቶት/ቷት ጨዋታውን እንዲቀጥል ይደረጋል፤
 - አንድ ጊዜ በመጫወቻ ጣውላ ላይ የተቀመጠውን ኳስ ሳይጥል/ሳትጥ በመነሻ መስመሩ ላይ የደረሰ/ች ህፃን ለሚቀጥለው ተረኛ ህፃን ያስተላልፍለታል/ ታስተላልፍለታለች፡፡
7. እያንዳንዱ ህፃን ቢያንስ አንድ ጊዜ ዕድል ካገኘ በኋላ ጨዋታው ይጠናቀቃል፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

1. የኳሲን ሚዛን ጠብቆ መቆም ወይም መራመድ ይከብዳል? ለምን?
2. ሚዛንን ጠብቆ የሚከናወኑ ሌሎች ተግባራት ምን ምን ነገሮች አሉ?
3. ሚዛንን ጠብቆ መራመድ ለምን ይጠቅማል?

ማጠቃለያ

የግራ እና የቀኝ የሰውነት ክፍሎችን በአንድ ላይ አቀናጅቶ መጠቀም ሚዛንን ጠብቆ ለመስራት አስፈላጊ ነው።

ጨዋታ ቁጥር 16 – የተደራጁ ቅርጫቶች

የተደራጁ ቅርጫቶች የሚለውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ያጫውቷቸው።

1. ልጆችን ከ3-6 ቡድን በመክፈል ከመነሻው መሥመር ኋላ እንዲሠለፉ ማድረግ።
2. ለእያንዳንዱ ቡድን አራት ባዶ ቦርሣና ሌላ በተለያዩ ነገሮች የተሞላ አንድ ቦርሣ ይስጧቸው። ከመነሻው መሥመር በ20 ሜትር ርቀት ላይ ቦርሣዎችን ማስቀመጥ።
3. ከገለፃ በኋላ የሚከተሉትን ሠርተው ያሳዩ
 - ከእያንዳንዱ ቡድን የመጀመሪያው ልጅ ከመነሻው መሥመር ወደ ቦርሣዎች ይሮጣል።
 - ልጁ ቅርጫቶቹ ጋ ሲደርስ የተለያዩ ነገሮችን ከያዘ ቦርሣ ዕቃዎችን በማውጣት ወደ ሌሎችቦርሣዎች በዓይነት በዓይነታቸው/በመልካቸው/ ሁሉንም ፍራፍሬዎች በአንድ ቦርሣመክተት
 - ሁሉንም እርሳሶች በሌላ ቦርሣ ወዘተ መክተት ይሆናል/ይህም በፍጥነት ይከናወናል።
 - ሥራው መጠናቀቁ በመምህሩ ሲረጋገጥ ልጁ ሁሉንም ነገሮች ወደ ዋና ቦርሣ በመዘርገፍ ወደ ነበረበት መነሻ መሥመር በሩጫ ይመለሳል።
 - በመሥመር ላይ ሆኖ የሚጠባበቀውን ልጅ እጅ ይነካል። የተነካውም ልጅ በተራው በሩጫ ሄዶ ነገሮችን ወይም ዕቃዎችን በመጀመሪያው ልጅ ሥራ መሠረት አደራጅቶ ወደ ቡድኑ ይመለሳል።

4. ጨዋታው የሚጠናቀቀው ሁሉም የቡድኑ አባላት እንቅስቃሴውን አጠናቀው ወደ መሥመራቸው ሲመለሱ ይሆናል።

ያስተውሉ

ልጆቹ በፍጥነት ከአንደኛው ቦርሳ የተለያዩ ቁሶችን በመለየት ወደ ተለያዩ ቅርጫቶች በየዓይነታቸው መጨመር እንዲችሉ ያድርጉ።

የመወያያ ጥያቄዎች

1. እቃዎችን ቶሎለመለየትና ለማደራጀት ይቀላል ወይስ ይከብዳል ለምን?
2. ከዚህ በፊት ለትምህርት የምትጠቀሙባቸውን እቃዎች እንዴት ነበር ለይታችሁ የምታስቀምጡት?
3. ወደፊት የትምህርት ቤትእቃዎቻችሁን በፍጥነት ለመለየትና ለማስቀመጥ ምን ታደርጋላችሁ?

ማጠቃለያ

የተለያዩ ነገሮችን በባህሪያቸው መመደብ ስንፈልጋቸው በቀላሉ ማግኘት ይረዳል።

14ኛ ሳምንት

 **ጨዋታ ቁጥር 17 – የቀለም ጨዋታ**

“የቀለም ጨዋታ” የሚለውን ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ያጫውቷቸው።

1. “የቀለም ጨዋታ” የሚለውን ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ያጫውቷቸው።
 1. ልጆችን ከ 3-6 ቡድን ይክፈሏቸው
 2. እየንዳንዱ ቡድን በሰልፍ ሆኖ ፊቱን ወደ መሃል ሜዳ አዙሮ እንዲቆም ያድርጉ

3. በየሰልፉ መጀመሪያ ላይ ላሉት ልጆች የቀለም ስያሜ በመስጠት ለመጀመሪያው ቀይ፣ ለሁለተኛው ሰማያዊ፣ ለሦስተኛው ብጫ ፣ ለአራተኛው አረንጓዴ፣ ለአምስተኛው ብርቱኳንማ እና ለስድስተኛው ወይን ጠጅ ይስጧቸው።

4. በክቡ መሀል ላይ ትንሽ ኳስ ማስቀመጥ።

5. የሚከተሉትን በማብራራት ሠርቶ ማሳየት።

– የተለያዩ ቀለም ይጥሩላቸው ለምሳሌ የራሳቸውን ቀለም ማለትም ቀይ የጠሩት ልጆች በክቡ ዙሪያ ወደ ቀድሞ ቡድናቸው እስኪመለሱ ድረስ ከግራ ወደ ቀኝ ይሮጣል።

ቀይ በሚሮጥበት ጊዜ ሌሎች ልጆች ከየቡድኑ ሁለት ለሁለት እጅ ለእጅ ከራስ በላይ

በመያያዝ ወደ መሀል ክብ ለሚወስደው መንገድ ድልድይ ይሠራሉ።

– ሯጩ፣ ጫ፣ ልጅ በተሠራው ድልድይ ሥር በማለፍ ክቡ መሀል የተቀመጠውን እቃ መንካት አለበት/ባት

– ቀድሞ እቃውን የነካ ቡድን ነጥብ ያገኛል። ጨዋታው የሚጠናቀቀው አንድ ቡድን የሚፈለገው ነጥብ ላይ ሲደርስ ነው። ይህም ነጥብ የሚወሰነው በመምህሩ ይሆናል። ለምሳሌ 10 ነጥብ ሊሆን ይችላል።

የመወያያ ጥያቄዎች

- በጨዋታው ጊዜ ሰውነታቸውን ወደ ተለያዩ አቅጣጫ እያቀያየራቸው ስትንቀሳቀሱ የከበዳችሁን ነገር ነበር? ምን ምን?
- ከዘህ በፊት ወደ ተለያዩ አቅጣጫ በመንቀሳቀስ ምን አድርጋችሁ ታውቃላችሁ?
- ሰውነታችሁን ወደ ተለያዩ አቅጣጫ በሚገባ ለማንቀሳቀስ ምን ማድረግ አለባችሁ?

ማጠቃለያ

የግራ እና የቀኝ የሰውነት ክፍሎችን በአንድ ላይ አቀናጅቶ መጠቀም ሚዛንን ጠብቆ ለመስራት አስፈላጊ ነው።

15ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 18:- የጉንፋን ጨዋታ

1. ተሯሩጦ ለመጫወት አመቺ የሆነ ሰፊ ሜዳ ማዘጋጀት።
2. ለልጆቹ የአባሮሽ ጨዋታውን ክልል ይንገራቸው።
3. ጉንፋን የያዛቸውን አስመስለው የሚጫወቱ ከ1-2 ፈቃደኛ ሕፃናትን ይምረጡ።
4. የሚከተሉትን በማስረዳት ሠርተው ያሳዩ።
 - ጉንፋን የያዘው ሕፃን ሌሎችን አባርሮ በመንካት ለመያዝ ሙከራ ያደርጋል። በመሆኑም ተጨዋቾቹ የሚችሉትን ያህል ሮጠው ጉንፋን ከያዘው ሕፃን ለማምለጥ መሞከር አለባቸው።
 - ልጆቹን ካስ በማሳየት፣ ካሱ መድኃኒትን እንደሚተካ ያስረዷቸው።
 - ልጆቹ ጉንፋን የያዘው ሕፃን ሲነካቸው ካስ ይዘው ከሆነ በበሽታው አይያዙም። ይህም ማለት መድኃኒት ሰው በጉንፋን እንዳይጎዳ ይከላከላል ማለት ነው።
 - ካሱን ለሌሎች ሳያቀብሉ ማቆየት የሚችሉት ቢበዛ እስከ 5 ሴኮንዶች ብቻ ነው።
 - አንድ ተጨዋቾ ካሱን ሳይይዝ ባዶ እጁን ከተነካ በጉንፋን ከተያዘው ቡድን ጋር ተቀላቅሎ ሌሎች ልጆችን አባር መያዝ ይሞክራል።
5. ጉንፋን አስመስሎ የሚጫወት ሌላ ልጅ በመምረጥ ጨዋታውን እንደገና መድገም ይቻላል።

ውይይት

1. በጨዋታው ወቅት በበሽታው እንዳትነኩ ምን አደረጋችሁ?
2. መድኃኒት ወስዳችሁ ታውቃላችሁ? ለምን ወስዳችሁ?
3. ወደፊት በተለያዩ በሽታ እንዳትያዙ ምን ታደርጋላችሁ?

ማጠቃለያ

መድኃኒት ከተለያዩ በሽታዎች ያድናል።

16ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 19:- እጅን በማለዋወጥ ኳስን ማቀበል

“እጅን በማለዋወጥ ኳስን ማቀበል” ውድድርን ጨዋታ እንዲጫወቱ በማድረግ የግራ እና የቀኝ ትክሻ ቅንጅትና ቅልጥፍን እንዲያዳብሩ ይርዷቸው።

ሕፃናት ስድስት ስድስት ሆነው ቡድን ይመሰርታሉ። በያንዳንዱ ቡድን ያሉት ልጆች ክብ ሰርተውና አንዱን ሕፃን በመሃል ቆሞ/ቆማ ስማቸውን እየጠራ/ች ኳስ ያቀብላል/ታቀብላለች። ስሙ የተጠራው ሕፃን ኳሷን ተቀብሎ ይመልሳል። ኳሷ የወደቀችበት ልጅ ከጨዋታ ውጭ ይሆናል። በመጨረሻ የቀረው ልጅ አሸናፊ ይሆናል።

ዉይይት:-

1. በጨዋታው ደስተኞች ነበራችሁ? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ምን ነገሮችን ተረዳችሁ?
3. ይህንን ጨዋታ በመጫወት የትኞቹ የሰውነት ክፍሎች ይጠነክራሉ?

ማጠቃለያ:-

የተለያዩ ተግባራትን እጅ ተጠቅሞ ማከናወን ለእጅ ጥንካሬ አስፈላጊ ነው።

17ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 20:- “ጭራ ነቀላ”

“ጭራ ነቀላ” የሚለውን ጫወታ በማጫወት የሕፃናት የሰውነት ክፍሎች እንዲጠነክር ማድረግ። ይህን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ያጫወቷቸው።

1. የአንድ ትልቅ የጨዋታ ሥፍራ ክልልን ምልክት ማድረግ።
2. ለየንዳንዱ ልጅ አንዳንድ በክንድ ላይ የሚታሰር/ቁራጭ ጨርቅ ስጥና ከሱሪያቸው/ከቁምጣቸው የኋላ ኪስ ውስጥ አብዛኛው የጨርቁ ክፍል ወደ ውጭ እንዲንጠለጠል በማድረግ እንዲያስገቡት ይንገራቸው።
3. ይህ ጨርቅ ጭራቸው መሆኑን ለልጆቹ ይንገራቸው።
4. የሚከተሉትን በማብራራት ሠርተህ አሳይ።
 - የጨዋታው ዓላማ የቻልከውን ያህል ብዛት ጭራዎች ለሌሎች ለመውሰድ መሞከር ነው።
 - ልጆች ጭራቸው እንዳይወሰድባቸው መከላከል አለባቸው። ሆኖም ጭራቸውን በእጃቸው እንዲይዙም ሆነ ሌሎች ልጆች ጭራቸውን ሊወስዱ ሲሉ እጃቸውን እንዲመቱ አይፈቀድላቸውም።
 - የአንድ ልጅ ጭራው ከተወሰደበት፣ ከሌላ በወሰደው ጭራ መተካት ይችላል።
5. ጭራውን አስነቅሎ የጨረሰ ቡድን ተሸናፊ ይሆናል።

ወይይት

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ጭራ ለመውሰድና በዛውም የራስህን ጭራ መጠበቅ ሁለቱንም በአንድ ላይ እንዴት መሥራት ይቻላል?
3. ሰውነታችሁ ጠንካራ እንዲሆን ምን ምን አድርጋችሁ ታውቃላችሁ?
4. ወደፊት የበለጠ ጠንካራ እንድትሆኑ ምን ማድረግ አለባችሁ?

ማጠቃለያ፡-

በዚህ ጨዋታ ሕፃናት የሰውነት ክፍሎቻቸው እንዲጠነክር የተለያዩ የአካል እንቅስቃሴዎችን ወይም ጨዋታዎችን መጫወት ጠቃሚ ነው።

19ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር 21- ጉንፋን ማስያዝ

ጉንፋን ማስያዝ የሚለውን ጨዋታ እንዲጫወቱ በማድረግ የጉንፋን ስሜትን እንዲገልጹ ያድርጉ። ይህን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ።

1. ሕፃናቱን ከ6-8 ቡድኖች መክፈል እና እያንዳንዱ ቡድን በክብ እንዲቆም ማድረግ።
2. ሕፃናት የጉንፋን ምልክቶችን እንዲጠሩ መጠየቅ/ለምሳሌ ማስነጠስ፣ የጉሮሮ መቁሰል፣ ማሳል፣ ራስ ምታት፣ ድካም ወዘተ/
3. እያንዳንዱ ልጅ አንድ የጉንፋን ምልክት እንዲወስድ በማድረግ የዚያኛውን ምልክት ሚና እንዲጫወቱ ማድረግ።
4. ከእያንዳንዱ ቡድን አንድ ፈቃደኛ ልጅ በመምረጥ፣ ለተመረጡት ፈቃደኛ ልጆች ኪስ መስጠት።
5. በመቀጠልም የሚከተለውን በመግለፅ በተግባር ማሳየት።
 - ኪስ ጉንፋንን ይወክላል። ፈቃደኛው ልጅ ጨዋታውን የሚጀምረው ኪስን ወደ ላይ በመወርወር ምልክቱን ይጠራል።
 - ኪስ ወዲያውኑ እንደተወረወረ ምልክቱን ከጠራው ልጅ በስተቀር ሁሉም ልጆች ሜዳው ላይ በተንተን ይላሉ። ይህ ልጅ የወረወረውን ኪስ በተቻለ መጠን በፍጥነት ሌላ ይቀልበል።
 - ልጁ ኪስን ከያዘ በኋላ ቁም ይላል። ሁሉም ልጆች ባለብት ቦታ ይቆማሉ። ጉንፋን የያዘው ልጅ በቅርብ ያገኘውን ልጅ ቀስ አድርጎ በኪስ ለመምታት ይጥራል። ተጨዋቾች በኪስ ሊመቱ የሚችሉት ከትከሻ በታች ብቻ ነው። ልጁ ወርወሮ ከመታ ያ የተመታው ልጅ ጉ የሚል ፊደል ያገኘና የሚቀጥለው ጠሪ ይሆናል። ነገር ግን ወርቀሪው ወርወሮ ልጁን ከሳተ ጉ ፊደል ይወስዳል።
 - እያንዳንዱ ልጅ ጨዋታውን በመጫወት ጉንፋን የሚለውን ቃል የተመሠረተበትን ሆሄያት ላለመጥራት ጥረት ያደርጋል።
 - ወርቀሪው ቀጣይ ምልክት ጠሪ ሰው ይሆናል።


የመወያያ ጥያቄዎች

- የጉንፋን ምልክቶች ምንድናቸው?
- ከዚህ በፊት አንድ ሰው በጉንፋን መያዙን እንዴት ነበር የምትለዩት?
- የጉንፋን በሽታን ከሌላው በሽታ በምን ትለያላችሁ?

ማጠቃለያ:-

የተለያዩ የህመም ወይም የቁስል ስሜቶችንና ምልክቶችን በማስገንዘብ ማጠቃለል።

20ኛ ሳምንት

 **ጨዋታ ቁጥር 22 - ንድፍ (ፓተርን) መሥራት**

የእጅና የእግር ቅርፅ አሸዋ ላይ በማተም ንድፍ (ፓተርን) በማሠራት ነገሮችን በሥርዓት በመደርደር እንዲለማመመዱ የሚከተለውን ቅደም ተከተል በመከተል ያጫውቷቸው።

1. አሸዋ ማዘጋጀት፡
2. በአሸዋው ላይ የእጅና የእግር ቅርፅ በቅደም ተከተል ሠርቶ ማሳየት (ለምሳሌ እጅ እግር፣ እጅ እግር)
3. ከሠሩት ማሳያ ውስጥ ካለው የመጨረሻ ንድፍ በኋላ ቀጥሎ ምን እንደሚመጣ ሕፃናቱን ይጠይቋቸው።
4. ባዩት መሠረት ተራ በተራ ሁሉም ሕፃናት ይህን ቅደም ተከተል ተከትለው ንድፍ እንዲሠሩ ማድረግ።
5. በተመሳሳይ መልኩ ሌሎች ንድፎችን በአካባቢው በሚገኙ ነገሮች ያሠሯቸው።

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር?
2. የሠራችሁት የንድፍ ዓይነት ምንድነው?
3. የሠራችሁትን ንድፍ ወደዳችሁት? ለምን?

ማጠቃለያ፡- ነገሮችን በሥርዓት በመደርደር ነገሮችን በቀላሉ ለማግኘትና የፈጠራ ክህሎታቸውን ለማዳበር እንደሚጠቅም በማስረዳት ያጠቃሉ፡፡

21ኛ ሳምንት

ጨዋታ ቁጥር- 23 ቅልብልቦሽ

“ቅልብልቦሽ” የሚለውን ጨዋታ በማጫወት የዓይንና የእጅ ቅንጅት እንዲያዳብሩ ያድርጉ፡፡ ይህን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች በመከተል ያጫውታቸው፡፡

መምህሩ/ሯ ሕፃናቱን ወደ ውጪ ካስወጣ/ች በኋላ በጥንድ በጥንድ እንዲሆኑ በማድረግ አምስት ጠጠሮችን በመጠቀም በሦስት ዙር የሚጫወቱት ጨዋታ ነው፡፡ በዕጣ አንደኛው ጀማሪ እንዲሆን ማድረግ ከዚያም እንደሚከተለው እንዲጫወቱ ይርዷቸው፡፡

- 1ኛ ዙር፡- ከአምስት ጠጠሮች ውስጥ አንዱን ወደ ላይ በመወርወር ጠጠሩ በተወረወረበት እጅ አራቱን ጠጠሮች ተራ በተራ ከመሬት ላይ በፍጥነት በማንሳት የተወረወረው ጠጠር መሬት ላይ ሳይነሳ መቅለብ፡፡ ወደ ላይ የተወረወረው ጠጠር ሳይቀለብ ቀርቶ መሬት ከነሳ ወይም መሬት ላይ ያለው ጠጠር ሳይነሳ ከቀረ ተጨዋቹ ተሸናፊ ሆኖ ጨዋታውን ሁለተኛው ተጨዋች ይጀምራል፡፡ ተጨዋቹ አንዷን ጠጠር ወደ ላይ እየወረወረ ተራ በተራ አራቱንም ጠጠሮች ማንሳት ከቻለ አሸናፊ ሆኖ ወደ ሁለተኛ ዙር ይሸጋገራል፡፡
- 2ኛ ዙር፡- በዚህ ዙር እንደተለመደው አንድ ጠጠር ወደ ላይ ይወረወርና መሬት ላይ ሳይወድቅ መሬት ላይ ካሉት አራት ጠጠሮች በአንድ ጊዜ ሁለቱን በሌላ ጊዜ ደግሞ ሌሎቹን ሁለቱን ማንሳትና በአየር ላይ ጠጠሯን መቅለብ ነው፡፡ ይህን ማድረግ የቻለ ወደ ዙር ሦስት ይቀጥላል፡፡ የተወረወረችው ጠጠር ከወደቀች ወይም ሁለት ጠጠር ከመሬት ማንሳት ካልተቻለ ተጨዋቹ ተሸናፊ ሆኖ የሚቀጥለው ተጨዋች ይቀጥላል፡፡
- 3ኛ ዙር፡- በዚህ ዙር አሁንም አንድ ጠጠር ወደ ላይ ይወረወርና መሬት ላይ ሳይወድቅ መሬት ላይ ያሉትን አራቱንም ጠጠሮች በአንድ ጊዜ ማፈስና


የተወረወረውን ጠጠር መሬት ሳይነካ መቅለብ ነው። አሸናፊ የሚሆነው በተከታታይ ሳይቋረጥ ሦስቱንም ዙሮች የተወጣ ይሆናል።

የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታውን ወደዳችሁት? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን አደረጋችሁ?

ማጠቃለያ:-

“ቅልብልቦሽ” ጨዋታ የዓይንና የእጅ ቅንጅትን የሚያዳብር ጠቃሚ ጨዋታ ነው። ስለዚህ ህፃናት ይህንን ጨዋታ ሁል ጊዜም ከጓደኞቻችሁ ጋር መጫወት ይኖርባችኋል።

 **ጨዋታ ቁጥር 24- ጉዳትን መከላከል**

ጉዳትን መከላከል የሚለውን ጨዋታ በማጫወት ሕፃናት የተለያዩ ጨዋታዎችን ሲጫወቱ ሊከሰቱ የሚችሉትን አደጋዎች እንዴት ሊከላከሉ እንደሚችሉ በማጫወት ያስረዷቸው። ይህን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደምተከተሎች በመከተል ያጫውቷቸው።

1. በግምት 15 ሜትር የሚርቁ ሁለት መሥመሮችን በመሬት ላይ ያዘጋጁ።
2. አንደኛውን መስመር መነሻ ሌላኛውን ደግሞ መድረሻ በማለት ይሰይሟቸው።
3. ልጆቹን ከ4-6 ቡድኖች ይከፋፍሏቸው።
4. እያንዳንዱን ቡድን ከመነሻ መስመሩ ላይ እንዲሰለፉ ይንገራቸው።
5. የሚከተሉትን በማብራራት ይግለጹ።
 - በሁለቱ መስመሮች መካከል ያለው ሜዳ በአዞዎች የተሞላ ወንዝ ነው።
 - የእያንዳንዱ ቡድን ተልእኮ ውሃውን ሳይነኩ ወንዙን መሻገር ነው።
 - ወንዙን የመሻገሪያ ብቸኛው መንገድ ቁርጥራጭ ወረቀቶችን ወይም ቅጠሎችን በመርገጥ ነው።
 - ከቡድኑ አንድ አባል ውሃውን ቢነካ ቡድኑ በሙሉ እንደገና ወደላይ ተመልሶ ከወንዙ መነሻ እንደ አዲስ ይጀምራል።

6. ሁለቱን ቡድኖች በአንድ ጊዜ ጨዋታውን እንዲጀምሩ ማድረግ
7. ጨዋታውን ቀድሞ የጨረሰ ቡድን አሸናፊ ይሆናል።


የመወያያ ጥያቄዎች

1. ጨዋታው እንዴት ነበር? ለምን?
2. ከጨዋታው ምን ተረዳችሁ?
3. ጨዋታውን ለመጫወት ምን ምን አደረጋችሁ?
4. ጉዳትን ለመከላከል ሁልጊዜ ማስታወስ ያለብን ጠቃሚ ነገሮች ምንድናቸው?

ማጠቃለያ

ወንዙን ስንሻገር፣ መኪና መንገድ ስናቋርጥ፣ ስንጫወት ጉዳት እንዳይደርስብን በማስተዋል እና በጥንቃቄ መሻገር ይኖርብናል።

23ኛ ሳምንት

 **ጨዋታ ቁጥር 25- መንገድ መልቀቅ**

መንገድ መልቀቅ የተሰኘውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ።

1. ሁሉም ልጆች ቁርጥራጭ ጠመኔ በመስጠት መሥመር /አንዱ ቀጥታ መሥመር ያልሆነ/ መሬት ላይ እንዲያሰምሩ አድርግ/ጊ። የሚሰመረው መሥመር በሰውነታቸው ቁመት ልክ ይሆናል። /ሥዕላዊ መግለጫውን ተመልከት/
2. የሚከተለውን ይግለጹ።
 - ያሰመሩት መስመር “እግረኛ መንገድን” ይወክላል።
 - ሌሎች መሬት ላይ ያሉት በሙሉ “መንገድን ይወክላሉ።
3. ከ1-5 የሚሆኑ ፈቃደኛ ልጆችን መንገድ ላይ መኪና እንዲጫወቱ ወይም እንዲነዱ ይጠይቋቸው።
4. ሁሉም ልጆች የራሳቸውን ቦታ በእግረኛው መንገድ ላይ መርጠው እንዲቆሙ ያድርጉ።

5. ለአንድ ልጅ በእግረኛ መንገድ ላይ ካስ ይስጡ።

ጨዋታው የእውነተኛን ህይወት ለማስመሰል እንደሆነ ለልጆች ንገራቸው። ልጆች ጨዋታውን የሚጫወቱት እርስ በርሳቸው ካስ በመቀባበል ይሆናል። ጨዋታውን በመጫወት የሚቆዩት በእግረኛ መንገድ ላይ ነው።

7. የሚከተሉትን በመግለፅ በተግባር ያሳዩ።

- የጨዋታው ዓላማ ሁሉም ልጆች ከእግረኛ መንገድ ወደ ሌላ እግረኛ መንገድ እየተንቀሳቀሱ እንዲቀጥሉ ነው።

- በተቻላቸው መጠን የሚችሉትን ያህል ካስ እንዲወረወሩና እንዲይዙ ጥረት ማድረግ አለባቸው።

- በዚህን ጊዜ “በመኪና” መነካትን ማስወገድ አለባቸው። በተመሳሳይ መኪና ደግሞ ልጆች መንገድ ላይ በሚሮጡበት ጊዜ ለመነካት ሙከራ ያደርጋል። /ልክ ልጆቹ ካስ ለመያዝ በሚሮጡበት ወቅት/

8. ልጁ በመኪና ሲነካ መኪና እና ልጁ ተግባሮቹን ይለዋወጣሉ።


9. ጨዋታውን ከ5-15 ደቂቃ በማጫወት በመሀሉ ተጨማሪ ካሶችና ተጨማሪ “መኪናዎች” በልጆች ፍላጎት በመጨመር ጨዋታውን የበለጠ ውስብስብ በማድረግ ይሆናል።

የመወያያ ጥያቄዎች

- በመኪና ስትነካ ምን ተሰማህ?
- የመኪና መንገድ ሳይጠቀሙ የእግረኛ መንገድ መጠቀም ለምን ይጠቅማል? ከጓደኛህ ጋር ጨዋታ በምታደርግበት ወቅት ከመንገድ አደጋ እንዴት ራስህን ትጠብቃለህ?

ማጠቃለያ

መንገድ ዳር መጫወት ለአደጋ ያጋልጣል። ስለዚህ ህፃናት የትራፊክ ደንቦችን ማክበር ይኖርባችኋል።

 **ጨዋታ ቁጥር 26- መሬት በካዮች**

መሬት በካዮች የተሰኘውን ጨዋታ ለማጫወት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ።

1. ልጆችን መሬት በካዮች ምን ማለት እንደሆኑ ይጠይቋቸው።

2. መሬት በካቶች ማለት ቆሻሻቸውን በማጠራቀሚያ ውስጥ ከመድፋት ይልቅ መሬት ላይ የሚወረወሩ/የሚበትኑ ሰዎች ማለት መሆኑን ያስረዷቸው።
3. በዚህ ጨዋታ ከ1-3 የሚሆኑ ፈቃደኛ ልጆች መሬት በካቶችን ተክተው እንዲጫወቱ ያድርጉ።
4. የተቀሩትን ልጆች ከ5-8 አባላት ባሉት ቡድን ይክፈሉ።
5. በእያንዳንዱ የመጫወቻ ሜዳ ጫፍ አንዳንድ ባልዲ ለእያንዳንዱ ቡድን በማስቀመጥ እያንዳንዱ ቡድን በባልዲው ጀርባ እንዲቆሙ ያድርጉ።
6. ለእያንዳንዱ መሬት በካይ ልጆች በቆሻሻ የተሞላ አንዳንድ ከረጢት ይስጡ።
7. የሚከተሉትን በማስረዳት ሠርተው ያሳዩ።
 - መሬት በካይ በመጫወቻ ሜዳው በመዞር አልፎ አልፎ ቆሻሻ ይጥላል።
 - የተቀሩት ልጆች የተቻላቸውን ቆሻሻ በመሰብሰብ ተመልሰው በቡድናቸው ባልዲ ውስጥ ማጠራቀም አለባቸው። በአንድ ጊዜ አንድ ቆሻሻ ብቻ ነው መያዝ ያለባቸው።
 - ጨዋታው የሚያልቀው ሁሉም ቆሻሻ ተሰብስቦ በባልዲዎች ሲጠራቀም ነው።

የመወያያ ጥያቄዎች

- ቆሻሻን በየቦታው ስትጥሉ ምን ይሰማችኋል?
- በየአካባቢያችን መሬት ላይ የሚጣሉ ቆሻሻዎችን መሰብሰብ ለምን ይጠቅማል?
- አካባቢያችንን ለመንከባከብና በንፅሕና ለመጠበቅ እያንዳንዳችን ምን ማድረግ ይጠበቅብናል?

ማጠቀለያ

ቆሻሻን በየቦታው መጣል አካባቢን ይበክላል። ስለሆነም አካባቢያችሁን በንፅሕና መያዝ ይኖርባችኋል።

24ኛ ሳምንት

ጨዋታ ቁጥር 27- ቀይ፣ ብጫ፣ አረንጓዴ መብራቶች

ቀይ መብራት፣ ቢጫ መብራት፣ አረንጓዴ መብራት ለማጫዎት የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. ልጆች በመጫወቻ ሜዳ ላይ የየራሳቸውን ቦታ እንዲኖራቸው ማድረግ፡፡
2. የሚከተሉትን በመግለፅ ሠርቶ ማሳየት፡፡

-ቀይ መብራት፣ ብጫ መብራት ወይም አረንጓዴ መብራት በማለት ጥራ፡፡

-ቀይ ማለት ቁም ከእንቅስቃሴው ወዲያውኑ በመታገድ በቦታ ሚዛን ጠብቅ/ቂ/፡፡

- ብጫ ማለት በዝግታ ተንቀሳቀስ/ሽ/፡፡

-አረንጓዴ ማለት ሂድ/ጂ/ በማለት ብስክሌት ላይ ወይም መኪና ውስጥ እንደሆኑ አድርገው ሜዳ ላይ ነፃ ሆነው እንዲንቀሳቀሱ ማድረግ፡፡ ልጆች ከሌሎች ልጆች ጋር እንዳይጋጩ ወዴት እንደሚሄዱ ጠይቅ/ቂ/፡፡

- የሚቀጥለው መብራት እስከሚታዘዝ ድረስ ልጆች የመጀመሪያውን እንቅስቃሴ ማለትም መንቀሳቀስ፣ መቆም ወይም በቦታ ሚዛን መጠበቅ እንዲሠሩ ማድረግ፡፡

3. ለጥቂት ጊዜ የተለያዩ ቀለማትን በመጥራት ጨዋታውን እንዲጫወቱ ማለማመድ፡፡

የመወያያ ጥያቄዎች

-መብራቶቹ ሲጠሩ ወዲያውኑ መንቀሳቀስ በቀስታ መንቀሳቀስ እና ለመቆም ችግር ገጥሟችሁ ነበር? ለምን?

- ከዚህ በፊት እነዚህን መብራቶች ታውቋቸዋል? የት?

- ለወደፊቱ እነዚህን መብራቶች እንዴት እራሳችንን ከአደጋ ለመከላከል በማስተዋል እንጠቀምባቸዋለን?

ማጠቃለያ

የመንገድ ላይ የትራፊክ አደጋን ለመከላከል የመብራት ላይ ምልክቶችን ማክበር አስፈላጊ ነው ።

26ኛ ሳምንት

🔔 ጨዋታ ቁጥር 28:- እንቆቅልሽ

ሕፃናቱን ወደ ውጪ ካስወጡ በኋላ በጥንድ በጥንድ እንዲሆኑ በማድረግ ተራ በተራ አንዳቸው ጠያቂ ሆነው "እንቆቅልሽ?" እንዲሉ ሌላኛው ደግሞ መላሽ ሆነው "ምን አውቅልሽ/ህ?" እያሉ እንዲጫወቱ ማድረግ። ለምሳሌ

እንቆቅልሽ

ከፍራፍሬ ዝርያዎች ውስጥ አንዱ ነኝ

ተልጬ እበላለሁ

ድቡልቡል ነኝ

በውስጤ ብዙ ውሃ አለ

እኔ ማነኝ?

መልስ :- ብርቱካን

እንቆቅልሽ?

ከጓሮ አትክልት ውስጥ አንዱ ነኝ

ሰውነቴ ሮዝ ጭራዬ አረንጓዴ ነኝ

እኔ ማነኝ?

መልስ :- ካሮት

28ኛ ሳምንት

🔔 ጨዋታ ቁጥር 29:- መድኃኒት ማግኘት/መታከም/

መድኃኒት ማግኘት የሚለውን ጨዋታ በማጫወት ጉዳት ሲደርስ የመከላከል ክህሎትን እንዲያዳብሩ ለማድረግ የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ፡፡

1. ልጆችን ከ6-10 ባሉት ቡድኖች መክፈል፡፡
2. እያንዳንዱ የቡድኑ ልጆች ክብ እንዲሠሩ ማድረግ፡፡

3. ከእያንዳንዱ ቡድን “የዶክተር ገፅ ባህርይ” ተላብሶ የሚጫወቱ ፈቃደኛ ልጆች መምረጥ።
4. ለእያንዳንዱ ዶክተር ኪስ መስጠት ።
5. ልጆች ማንኛውም የበሽታ ምልክቶች እንዲጠሩ ማድረግ።
6. የሚከተሉትን በማብራራት ሠርተህ ማሳየት።
 - ኪሱ የሚተካው የበሽታ “መድኃኒትን” ነው።
 - ቀሪዎቹ ልጆች በበሽታ የታያዙ ልጆችን ገፅ ባህርይ ወክለው የሚጫወቱ ናቸው።
 - በበሽታ የተያዙ ልጆች መሬት ላይ በጉልበታቸው ይንበረከካሉ።
 - “ዶክተሩ” ለእያንዳንዱ ልጅ ከግራ ወደ ቀኝ አቅጣጫ “መድኃኒት” ይወረውራል።
 - “መድኃኒቱን” የያዘ ልጅ ተነስቶ ይቆማል።
 - “መድኃኒቱ” ከወደቀ ልጁ በእንብርክክ ይሄዳል። ሌሎችም ከኪሱ ግራና ቀኝ ያሉትም ይንበረከካሉ።


የመወያያ ጥያቄዎች

- በጨዋታው ጊዜ ኪሱ ሲወድቅባችሁ ምን ተሰማችሁ?
- ክዚህ በሬት ጉዳት ደርሶባችሁ ያውቃል? ከጉዳቱ ለመዳን ምን አደረጋችሁ?
- አንድ ጉዳት ደርሶባችሁ ቶሎ መፍትሄ ካላገኛችሁ ምን ትሆናላችሁ?

ማጠቃለያ

ማንኛውም ህመም ሲደርስ በወቅቱ መታከም እና የታዘዘውን መድሀኒት በትክክል መውሰድ ያስፈልጋል።

29ኛ ሳምንት

 **ጨዋታ ቁጥር 30: ተያያዥነት ያለው ንጽሕና**

“ተያያዥነት ያለው ንጽሕና” የሚለውን ጨዋታ በማጫወት ስለግል ንጽሕና እንዲገነዘቡ ለማድረግ የሚከተሉትን ቅደም ተከተሎች ይከተሉ።

1. ጠመኔ ወይም ማርከር በመጠቀም ግልጽ የመነሻ መስመር ማስመር
2. ሕጻናቱን ከአራት እስከ ስድስት ቡድን መክፈል
3. ሕፃናት ከመጀመሪያው መስመር በኋላ እንዲቆሙ መንገር

4. በእያንዳንዱ ቡድን ፊት ለፊት ከአምስት እስከ ዐሥር ሜትር ርቀት አራት የንጽሕና መጠበቂያ ቦታ የሚወክሉ ቀለቦችን መሬት ላይ መሳል

5. የንጽሕና መጠበቂያ እቃዎችን የሚያሳዩ አምስት ሥዕሎች ማዘጋጀት።

6. ሕፃናት እያንዳንዱን የንጽሕና መጠበቂያ እቃዎችን ስም እንዲሁም ለምን እንደሚጠቅሙ እንዲገልጹ እንዲናገሩ ማድረግ። ለምሳሌ ፡ ይህ የጥርስ ቡሩሽ ነው። ጥርስን ለማጽዳትና ንጽሕናን ለመጠበቅ ይጠቅማል።

7. በእያንዳንዱ ቀለበት ውስጥ የየራሱ የንጽሕና መጠበቂያ እቃን ሥዕል ማስቀመጥ

8. በመቀጠል የሚከተለውን በመግለጽ ሠርቶ ማሳየት

- አንድ የንጽሕና ተግባር ሲጠራ ከያንዳንዱ ቡድን አንድ እንደ ሕፃን ለተግባሩ የሚያስፈልገው እቃ ወደ ተቀመጠበት ቀለበት በፍጥነት እንዲሮጡ መንገር። ለምሳሌ እጆችን መታጠብ ሲባል ሳሙና ወደ ተቀመጠበት ቀለበት መሮጥ ።
- ወደ ቀለበቱ ወይም በመሬት ላይ ወደ ተሳለው ሲደርሱ አንድ እግራቸውን አስገብተው ለአምስት ሰከንድ እጃቸውን የሚታጠቡ፣ ጥርስ የሚቦርሹ ወዘተ ያስመስሉ።
- ከዚያም ወደ መነሻ ቦታቸው በመመለስ ከኋላ በመሰለፍ ለሚቀጥለው ተግባር ተራቸውን ይጠብቁ።

9. በተግባሩ የሚከናወኑ የንጽሕና ተግባራት፡

- ጥርስ መቦርሽ
- ጸጉር ማበጠር
- ሰውነትን መታጠብ
- ጥፍርን ማጽዳት
- እጅን መታጠብ

የመወያያ ጥያቄዎች

- አዘውትራችሁ የምታከናውኗቸው የጽዳት ተግባራት ምን ምን ነበሩ?
- ከላይ የተዘረዘሩትን የጤና ተግባራት ማከናወን ጠቀሜታው ምንድን ነው?
- ጥርሳችሁን በስንት ቀን ታጸዳላችሁ?
- እጆቻችሁን የምትታጠቡት መቼ ነው?

ማጠቃለያ

የግል ንጽሕናን መጠበቅ ለጤንነት አስፈላጊ ነው።

32ኛ ሳምንት



ጨዋታ ቁጥር: 31 - የበዓል ቀን ተግባራት

በበዓላት ቀናት ስለሚከናወኑ ተግባራትና አስፈላጊነታቸው በመስሎ ጨዋታ እንዲጫወቱ በማድረግ በጊዜ ውስጥ የሚመጡ ተግባራትን እንዲለዩ ለማድረግ:

1. በበዓላት ቀናት የሚለበሱ አልባሳትን፣ ባሕላዊ ሙዚቃዎችን፣ መዝሙሮችንና ማዘጋጀት
2. በበዓል ቀናት በቤታቸው ስለሚከናወኑ ተግባራት ህፃናት ለክፍል ጓደኞቻቸው እንዲናገሩና እንዲወያዩ ማድረግ
3. ከ5 እስከ 6 ሕፃናት ያሉት ቡድን መመሥረት
4. በየቡድናቸው አንድ በዓል በመምረጥ በበዓላት ቀን ምን ዓይነት ተግባራት እንደሚከናወኑ በመስሎ ጨዋታ እንዲጫወጡ ያድርጓቸው