



Maktabgacha va maktab ta'lim vazirligi



*Syujetli-rolli
o'yinlar*

MARTOTEKASI
ERTA GURUH



“NON DO‘KONI” SYUJETLI-ROLLI O‘YINI

Maqsad: Bolalarning non azizligi haqidagi tasavvurlarini boyitish.

Kerakli shozlar: Nonlar, plastilin xamir, fartuk va bosh kiyimlar, o‘yinchoq pullar.

Xaridor: Non sotuvchi, o‘g‘il bola. do‘stlari, xaridor.

Dadasi: Olib yaxshing borishi:

Rashid - Xonimning o‘g‘limi. Non pishirib sotadi. Do‘koni bor. Rashid ham matabdan yodgorlik qiladi.

Dadasi: - Assalom, xonim dadajon, men keldim.

Rashid: - Vaalaykum assalom, kel o‘g‘lim Oyingga do‘konga borishingni aham qilishni?

Rashid: - Xonimning o‘g‘limi.

Dadasi: - Barakalla o‘g‘lim, unda mana bu pishgan nonlarni peshtaxtaga taxlab chiq.

Rashid: - Xonim, dadasiga.

(Shu orada xonimning xaridori)

Xaridor: - Xonim, xonim qaymoqla ta qaymoqli non bering.

Dadasi: - Vaalaykum assalom, o‘g‘lim qaymoqni 4 ta non ber xaridorga.

Rashid: - Xob bolalar, xonimning qaymoqni (borga uzatadi) mana marhamat.

Xaridor: - Mana pishiradi, rabi.

Rashid? - Osh bo‘lsin.

Dadasi: - Barakalla o‘g‘lim, xonimda qaymoqni qo’san.

Rashid: - Dadajon, eraga qaymoqni qo’sam ha? - Xonim ha? - Xonim maylimi, yordam berardi?

Dadasi: - Mayli, olib kelaqo!

(Ertasi kuni Rashid matabdan chiqib, xonimning do‘stlari ha? - Do‘stlari ham xursand bo‘ladi).

Bolalar: - Assalomu alaykum.

Dadasi: - Vaalaykum assalom, kelingsiz olib kelaqo!

Bolalar: - Biz sizga yordam beramiz, nima qilingan, nima qilingan, avval.

Dadasi: - Kelinglar non yasashni o‘rgatala, non yasashni o‘rgatala.

Bolalar: - Qanday yahshi, biz kulcha yasaymiz.

(Rashidning dadasi bolalarga kulcha yasashni o‘rgatala).

Dadasi esa pishiradi. Bolalar non do‘konini tartib qilishdi.

Dadasi esa pishiradi. Bolalar bilan stol yasatib, birgalashib choy ichdi.

Dadasi esa pishiradi. Bolalar bilan nonning tayyerlangan qaymoqni qo’sham ham xursand uylariga ketishadi).

Do‘stlari: - Xayr, amaki, rahmat mazza qildik.

Dadasi: - Mayli yaxshi boringlar, yana kelinglar. kutama.

O‘yin shu tarzda yakunlanadi Bolalar bilan nonning tayyerlangan qaymoqni qo’sham haqida nimalar bilgani so‘rab, suhbat uyuştiriladi.

"FLY" SYUJFTLI-ROLLI O'YINI

Maqsad: - Ushbu o'yin qizlarning kashlarga bo'lgan qiziqishlarini oshirish.

Kerak: - Ushbu o'yin uchun qizlarning o'smalarini, qoq, rangli qog'ozlar kley, tayyor kiyimlar.

O'yin shu tariqa boshqalashtiriladi: "Atelye" ko'rinishida jihozlangan xona. Qizlar storlar bilan qiziqishlarini oshirish uchun kiyim tikishadi.

Boshlovchi: - Ushbu o'yin qizlarning qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga musobaqa qiziqishlarini qo'shish uchun qizlarning qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga kiyim tikishi kerak. Hamma ta'minotni qiziqishlariga qo'shish kerak.

Qatnashuvchilar:

4 ta qatnashuvchi - qizlarning qiziqishlarini qo'g'ozga o'zlarini yaramoachi bo'lgan kiyimning rasmlarini qiziqishlariga qo'shish uchun qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Har bir qatnashuvchi qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

1- qatnashuvchi: - Men bu libosni qo'shish uchun qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Har bir qatnashuvchi qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

2- qatnashuvchi: - Men bu libosni qo'shish uchun zamonaviy oqshom libosi chizdim, endi uni tayyor qilishni bera.

3- qatnashuvchi: - Men bu libosni qo'shish uchun qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Har bir qatnashuvchi nimalarini qo'shish kerak.

4- qatnashuvchi: - Qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Har bir qatnashuvchi qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

Boshlovchi: - Yaxshi, to'rttalung qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Endi uni tayyor qilib qo'g'irchoqlariga moslab keling. Boshlovchi - qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

(Ishtirokchilar kiyimlarni tayyor qilganda qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Ishtirokchilar rangli qog'ozlardan qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Qo'g'irchoqlar kiyintirildi. Har bir qamashitvchi nimalarini qo'shish kerak.)

1- qatnashuvrhr - Men ushbu libosni qo'shish kerak. Matosidan qiziqishlarini qo'shish kerak. Dalanib yaratdim. Andaza bilan ishldim. Bezak uchun milliy qiziqishlarini qo'shish kerak.

2- qatnashuvchi: - Men bu libosni ipak matosidan qo'shish kerak. Matosidan qiziqishlarini qo'shish kerak. Har bir qatnashuvchi qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

3- qatnashuvchi; - Men esa bu kiyimni satin qilishni bera. Matosidan qiziqishlarini qo'shish kerak. Matosidan qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

4- qatnashuvchi: - Men kiyimni paxta matosidan tikishni bera. Matosidan qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak. Matosidan qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

Boshlovchi: - Menga barchangizning ishlaringiz ma'qul keling. Boshlovchi - qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

O'yin shu tariqa boshqalashtiriladi. Boshlovchi - qiziqishlarini qo'g'irchoqlariga qo'shish kerak.

“DAN XODIMI” SYUJETLI ROLLI O‘YINI

Aqsad: Bolalarning kasblar haqidagi tushunchalarini boyitish.

Kerakliyotlar: DAN xodimi uchun kerakli kiyim va jihozlar, svetofor maketi, mashinai qurilish materiali, dan xodimi, haydovchi.

Hujjalaring borishi:

DAN xodimi qo‘yilganda va svetafor qo‘yilganda ham joylashtirilgan. DAN xodimi hujjalaringning energiyasi yo‘qligi sababli svetofor ishlamagani uchun chorrahada maxsus ahatnovidan turat qilmoqda. (Nima uchun DAN xodimi turganini bera? DAN xodimi qo‘yilganda DAN xodimi ahatnovidan turat qiladi.) DAN xodimi navbatdagi haydovchini to‘xtatdi. DAN xodimi qo‘yilganda DAN xodimi qo‘yov. Hujjalaringizni ko‘rsating?

DAN xodimi: - Shaxshon yaxkun Mana marhamat.

DAN xodimi: - Dan xodimi (dan xodimi hujjalarni) hammasi joyida ekan. Oq yo‘l. Yo‘lini qayta o‘sib o‘tka zamon qilaydi. (Hujjalarni qaytarib beradi).

Haydovchi: - Haydovchi (yo‘lida davom etadi).

DAN xodimi: - DAN xodimi (yo‘lida davom etadi) ushbu qisqa asosiy yo‘ldagi mashinalarga qo‘lidagi tayoqcha bilan “To‘xtash” qilib qiladi. Uzin esa keyingi yo‘ldagi mashinalarga yo‘l ko‘rsatadi. Shuningdek, DAN xodimi qaytagiga qaramay tarafida boshqa bir DAN xodimi “To‘xtash mumkin emas” yo‘l berdi. Uchincha qaytagiga qaramay to‘xtagan haydovchiga hushtagini chalib, “To‘xtash” ishlama qiladi.

DAN xodimi: - Kapitan Xoliqov, hujjalarni to‘xtatadi. DAN xodimi, “To‘xtash mumkin emas” yo‘l belgisi bor joyga noto‘g‘irilganda haydovchiga qaytqashni bering.

Haydovchi: - Assalom, qurilish xodimi, yo‘l bilan qara libman, kechiring.

DAN xodimi: - Jarimda qurilish xodimi qaytardi. (Hujjalarga nimadur yozadi va haydovchiga beradi).

Haydovchi hujjalarni olib, yo‘lida davom etadi. DAN xodimi, “To‘xtash” qaytqashiga qayrilish mumkin emas” belgisi bor joyda qayrildingiz hujjalaringizni bering.

DAN xodimi: - Kapitan Xoliqov, hujjalarni to‘xtatadi. DAN xodimi, “To‘xtash mumkin emas” belgisi bor joydan qayrildingiz hujjalaringizni bering.

Haydovchi: - (Hujjalarni uzatadi) Asosiy qurilish xodimi, yo‘l bilan qara libman, otgan haydovchiman. e’tiborsizlik qilibman.

DAN xodimi: - Hujjalaringiz joyida, yangi naqshni tayyorlangach qaytagiga qaramay. DAN xodimi qaytqashiga qayrilish mumkin emas” belgilerini yaxshi o‘rganing. Oq yo‘l.

Haydovchi: - Rahmat (yo‘lida davom etadi).

O‘yin shu tariqa o‘tkaziladi. O‘yin yakunlangach oolala dan xodimining qaytagiga qaramay. DAN xodimlarining faoliyat» haqida suhbat uyushtinladi.

veb-saytimiz: Zokirjon.com

**Zokirjon.com veb-sayti orqali o‘zingiz uchun
kerakli ma’lumotlarni yuklab oling.**

Zokirjon Admin bilan

**91-328-88-38 nomerga telegram orqali
bog‘lanishingiz yoki telegramdan @jek567
izlab telegramdan yozishingiz so‘raladi.
Telegramda murojaatingizga o‘z vaqtida
javob beriladi.**

**60 listdan iborat o‘rta guruhlarga Syujetli
o‘yinlar kartotekasini to‘liq holda olish
uchun telegramdan yozing.**



Narxi: 20 ming so‘m

Telegram kanalimiz:

@mktabgacha_tt

To‘lov uchun: HUMO 9860230104973329

Plastik egasi Nabihev Zokirjon



DIQQAT!!!

Sizga bu **OMONAT** qilib beriladi.

To‘liq holda olganingizdan so‘ng:
Faqat o‘zingiz uchun foydalaning.
Hech kimga bermang hattoki eng
yaqin insoningizga ham.

Internet orqali veb-saytlarga
joylamang.
Kanal va gruppalarga tarqatmang.

**OMONATGA
HIYONAT QILMANG.**