



10 игр для отличной учебы. Мои любимые книжки

Игра это привычное дело для вас. Сегодня мы будем играть в такие игры, который помогут вам получить необходимые знания, умения и навыки. И... пятерки не заставят себя ждать!

5+



Стихи о природе

Каких вы знаете поэтов?

С сегодняшнего дня у нас
появятся новые поэты – **это вы!**

Задания:

- Выберите рифму;
- Решите, какое настроение у вас будет (радостное, веселое или грустное, печальное)
- Подберите «осенние рифмы» (листопад-рад, осень-просим, листья-ты)
- Сложите четверостишие из придуманных рифм.
- Прочтите классу.





Строчка из стихотворения

Сколько вам приходится учить стихотворений к праздникам, урокам и просто так, для себя! Сейчас мы проверим вашу память.

Задание:

- **Задумайте стихотворение;**
- **Определитесь в пары;**
- **Продолжите строчку предложенную вашим соперником;**
- **Загадайте строчку своему соседу.**
- **Проставьте баллы за правильное продолжение**
- **У кого больше баллов, тот и победитель.**





Загадки

**Сколько в мире загадок. И не сосчитать!
А вы придумайте свои. Это совсем не
трудно: нужно просто описать предмет.**

Например: маленький серенький
по дому рыщет,
крошки ищет.

**А еще можно описать действие
загаданного предмета.**

Например: едет, едет и гудит, домик на
себе везет.

А какие загадки придумаете вы?



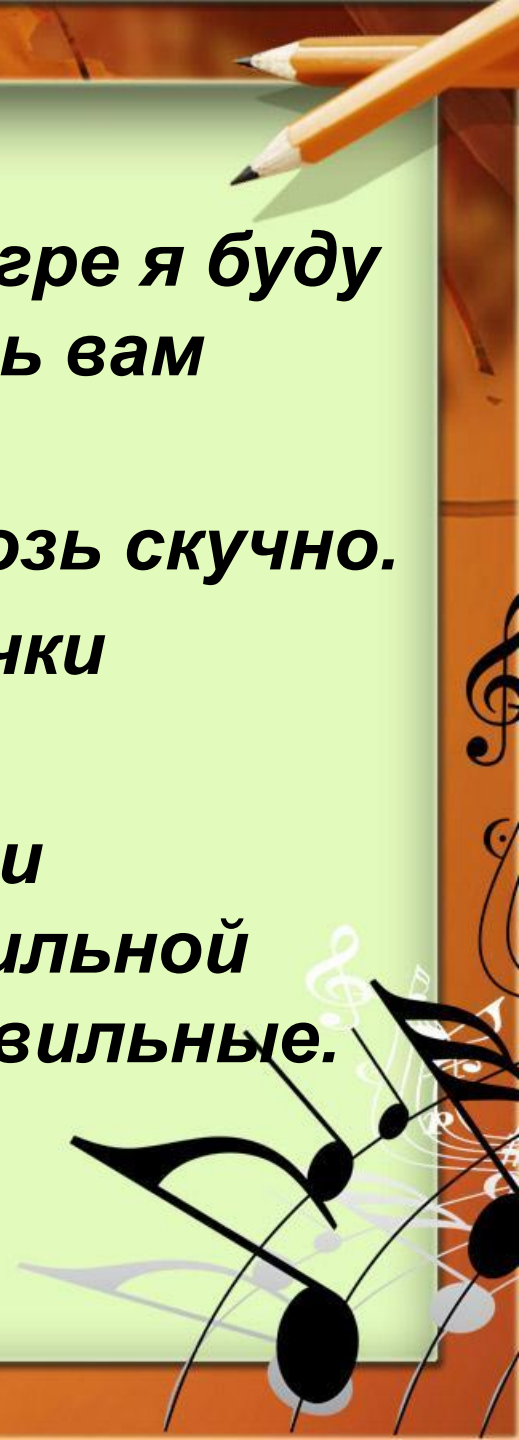


Не обманешь!

Будьте внимательны – в этой игре я буду вас запутывать и подсовывать вам неправильные пословицы.

Например: семь раз отмерь, а врозь скучно.
Без труда любви и саночки возить.

Ваша задача, заметить ошибки и исправить их – в одной неправильной пословице обнаружить две правильные.



Знайки

- Помните, как Незнайка пытался быть поэтом? «Палка-клюшка» - хорошая рифма, - говорил он, кончается одинаково».
- Сегодня **вы не будете** незнайками, а придумаете настоящие рифмы, чтобы было складно.
- **Задавайте** разные слова по очереди друг другу.
- Кто первый **не сможет** придумать рифму, тот **проиграл**.





Добавка


Это соревнование для поэтов.

Один начинает стихотворение –
говорит две первые строчки, **второй** –
заканчивает, добавляя две последние.

Например, первый: кошка вышла
погулять
и нашла матрешку.

Второй: мы отправим ее снова
пусть найдет картошку.

В следующий раз стихотворение
начинает второй игрок, а первый –
заканчивает.



Растеряшки

Что случилось?
Что случилось?
С печки азбука
свалилась.
И рассыпались
все сказки.
Не собрать их
без подсказки.





Растеряшки

К тому же все герои сказок растеряли свои вещи.

Кому принадлежит авоська с баранками? Меховая муфта? Горшочек меда?

***Назовите** владельцев этих вещей.*

***Вспомните** героев и названия сказок.*

*Какие еще вещи **вы можете вернуть** их сказочным владельцам?*






Герой - произведение

- Вы внимательно **читаете** книжки? Это можно проверить.
- В какой сказке вам **встретился** пудель Артемон? Маленькая разбойница? Синеглазка?
- **Вспомните** своих любимых книжных героев и спросите у своего соперника, из какой они сказки, рассказа, стихотворения...

Пары **приглашаются** к доске, соревноваться перед классом



Все понятно...

- **Замок Снежной королевы будет сильно отличаться от домика трех поросят, а логово Бармалея – от жилища Карлсона.**
- **Нарисуйте** дома сказочных героев так, чтобы сразу было **понятно**, кто в них живет.



Мудрец

- *В этой игре мы узнаем, кто из вас самый мудрый.*
- *Конечно, тот, кто знает больше всех пословиц.*
- *Говорите их по очереди.*
- *Кто назовет последнюю – настоящий мудрец!*





***Молодцы!
Спасибо за игру!***

