

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА «ЗАГАДКИ В КРОССВОРДАХ»

Подг. восп. гр. №6
Искандирова Т.Е.



История возникновения загадки



Давным-давно, ещё тогда, когда боялись люди природы, казалось древнему охотнику, земледельцу и скотоводу, что всюду есть добрые и злые существа. В лесу - Леший, в реке - Водяной, русалки, в избе - Домовой. Думали тогда люди, что и дерево, и рыба, и птица - все понимают человеческий язык.

И люди в те времена, собираясь на охоту, на рыбную ловлю или просто со стадом в лес, старались вслух не произносить тех слов, которые с успехом предстоящего дела связаны. А для того чтобы и зверя обмануть, и друг друга понимать, придумали охотники, рыболовы да пастухи особый "тайный" язык, особую "загадочную" речь. Ещё в начале нашего века сибирские охотники во время охотничьего сезона медведицу называли "коровой", а корову "рыкуша", коня – "долгохвостый".

Вот загадка когда-то из этой тайной речи и родилась. И сначала она для того и служила, чтобы помочь молодым "тайный" язык выучить. Если отгадал да запомнил загадку:

Корова комола,
Лобик широк,
Глазеньки узеньки,
В стаде пасется
И в руки не дается,





то наверняка не забудешь, как нужно называть медведицу на охоте.

Зимними вечерами, когда переделаны все дела по хозяйству, собирались, бывало, и стар и мал в какой-нибудь избе. И начинали старики молодым мудреные вопросы задавать.

А загадывали старики не просто, как вздумается, а строго порядка держались. Начинали с загадок о человеке, о том, что к нему ближе всего, - об одежде, о доме. Потом про огород, сад, поле, пасеку. А потом уже о снеге, громае, молнии, о звездах и месяце. Постепенно, с веками, сильнее да умнее человек становился, меньше стал "темных сил" бояться. Не нужны стали и "обманные" названия, забылись они постепенно.

А загадка не забылась. Её широко использовали как испытание мудрости и в жизни, и в сказках. Главное стало, чтобы человек смекалку свою испытал, лишний раз вокруг оглянулся - пусть видит, в каком интересном мире живет.

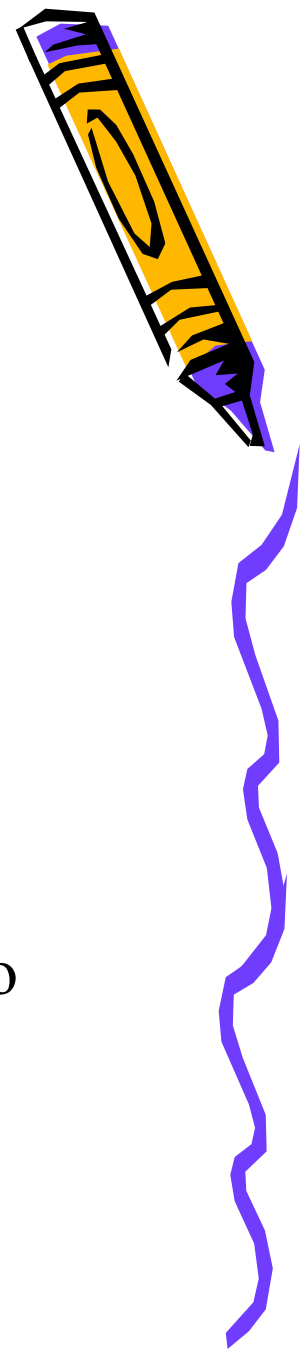
И везде, в самом будничном, загадка умеет что-нибудь интересное подметить, самое привычное сделать необычным, загадочным. Вот, например: "Вниз смеется, кверху - плачет". Разгадка проста: ведро в колодце. Но так тонко подмечено, что пустое ведро идет вниз поскрипывает, как бы смеется, а вверх поднимаясь - воду расплескивает, как будто плачет.

Позже загадка перешла в мир детства, стала учить ребенка узнавать мир, видеть его по-новому. Для ребенка мир всегда полон таинственности, ему ещё многое предстоит отгадать. И разгадывание загадок доставляет ребенку удовольствие, отгадка - радует и удивляет.



Ход игры

1. Открыть файл с игрой
2. Нажать на полноэкранный режим (F5)
3. Нажать на клавишу пробела или левой кнопкой мышкой по экрану для перехода на следующий слайд.
4. Сначала выходит вопрос загадки, далее нажимая на пробел или на экран с помощью мышки, выходит ответ.



Годовой кусточек каждый день роняет
листочек, год пройдет – весь лист опадет.



К

А

Л

Е

Н

Д

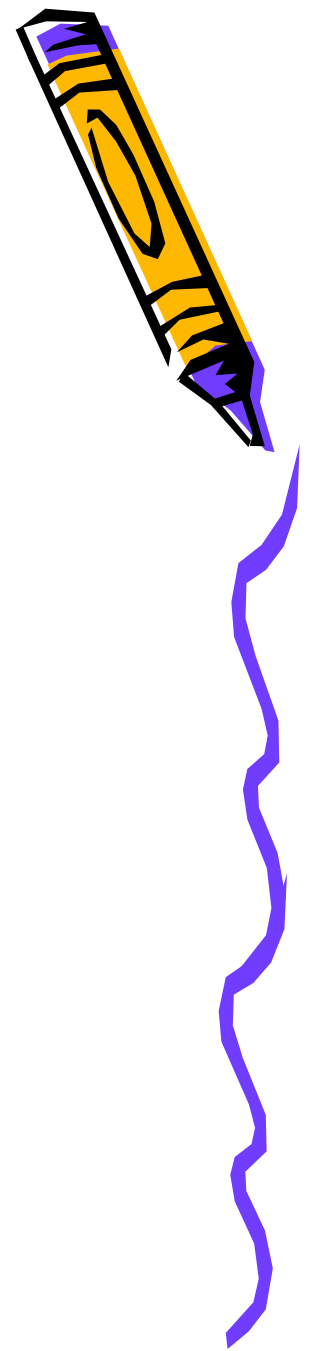
А

Р

Ь



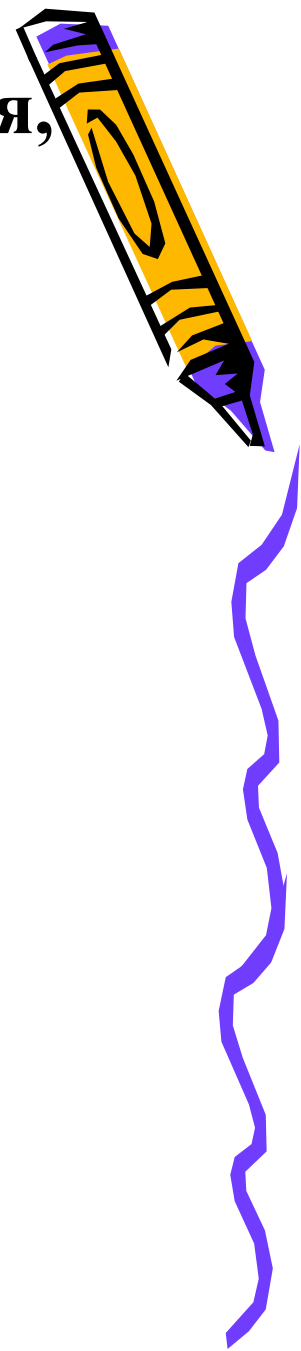
Двенадцать братьев друг за другом
бродят, друг друга не обходят



Сестра к брату в гости идет, а он от сестры прячется.



Стучат, гремят, вертятся, ничего не боятся,
считает наш век, а сам не человек.

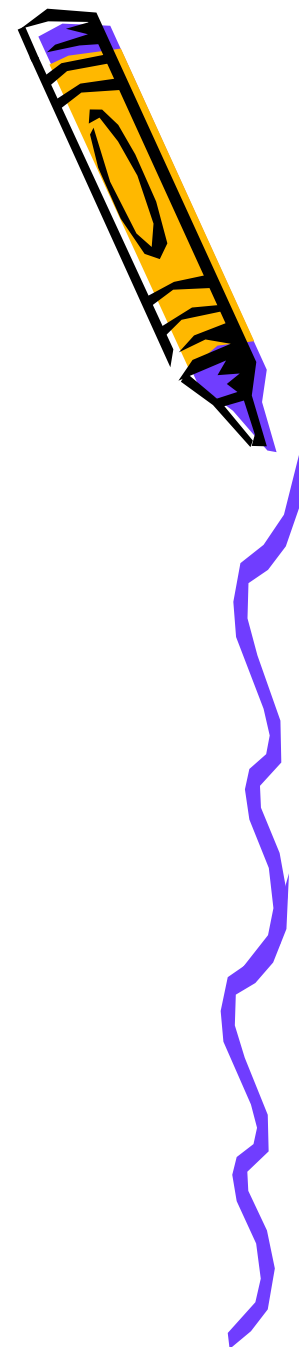




**На первую ступеньку
встал парень молодой,
к двенадцатой
ступеньке пришел
старик седой**



**С зарею родился,
чем рос,
тем и становился.**



**Протянулся мост
на семь
верст, а в конце
моста
золотая верста.**



**Протянулся мост на
семь верст,
а в конце моста
золотая верста**



**Вышел старик-годовик, махнул рукавом,
и полетели
двенадцать птиц, у каждой птицы по
четыре крыла,
в каждом крыле по семь перьев,
каждое перо с одной стороны черное,
а с другой – белое.**

