



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 задач, 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?*

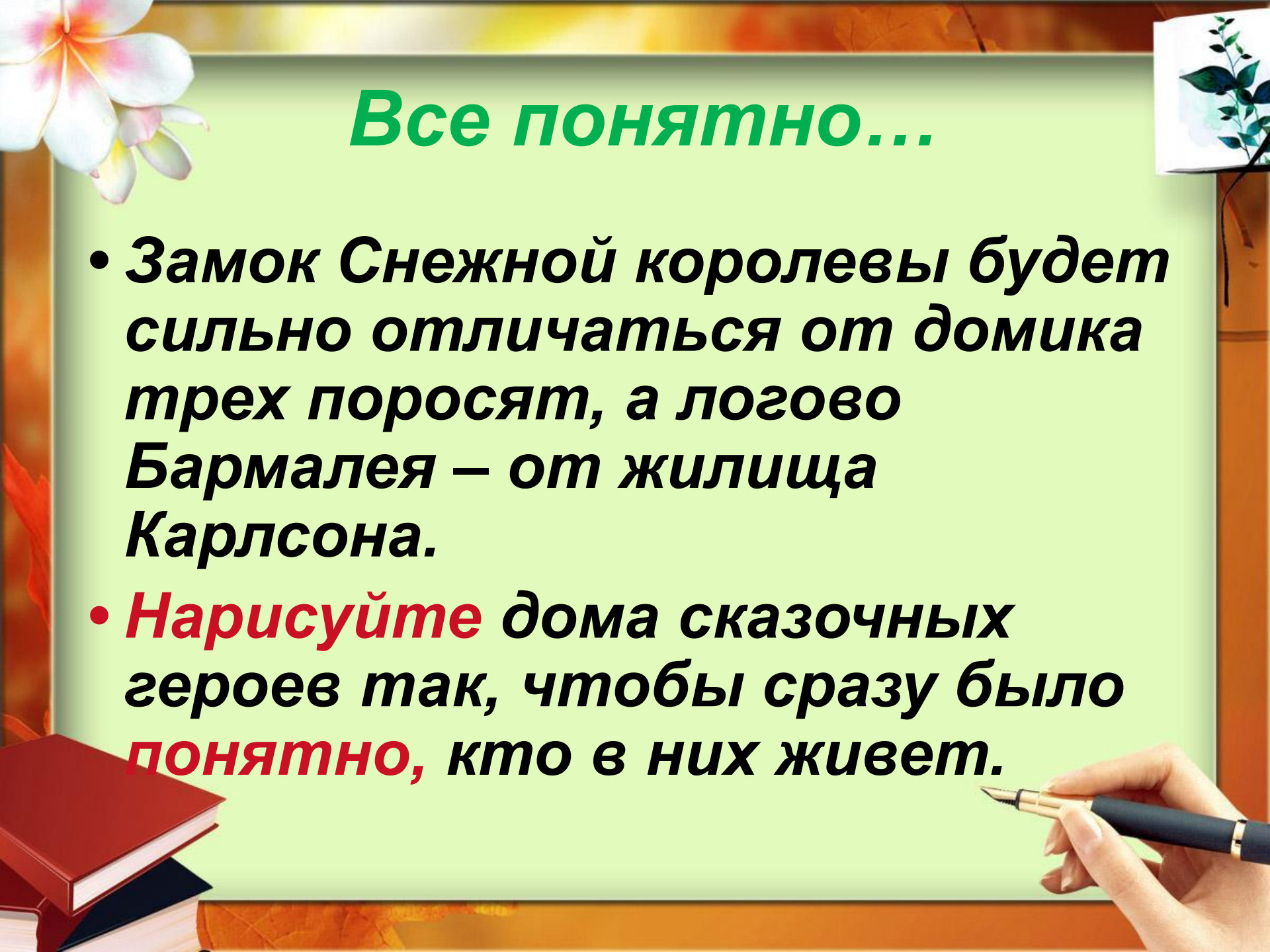




Герой - произведение

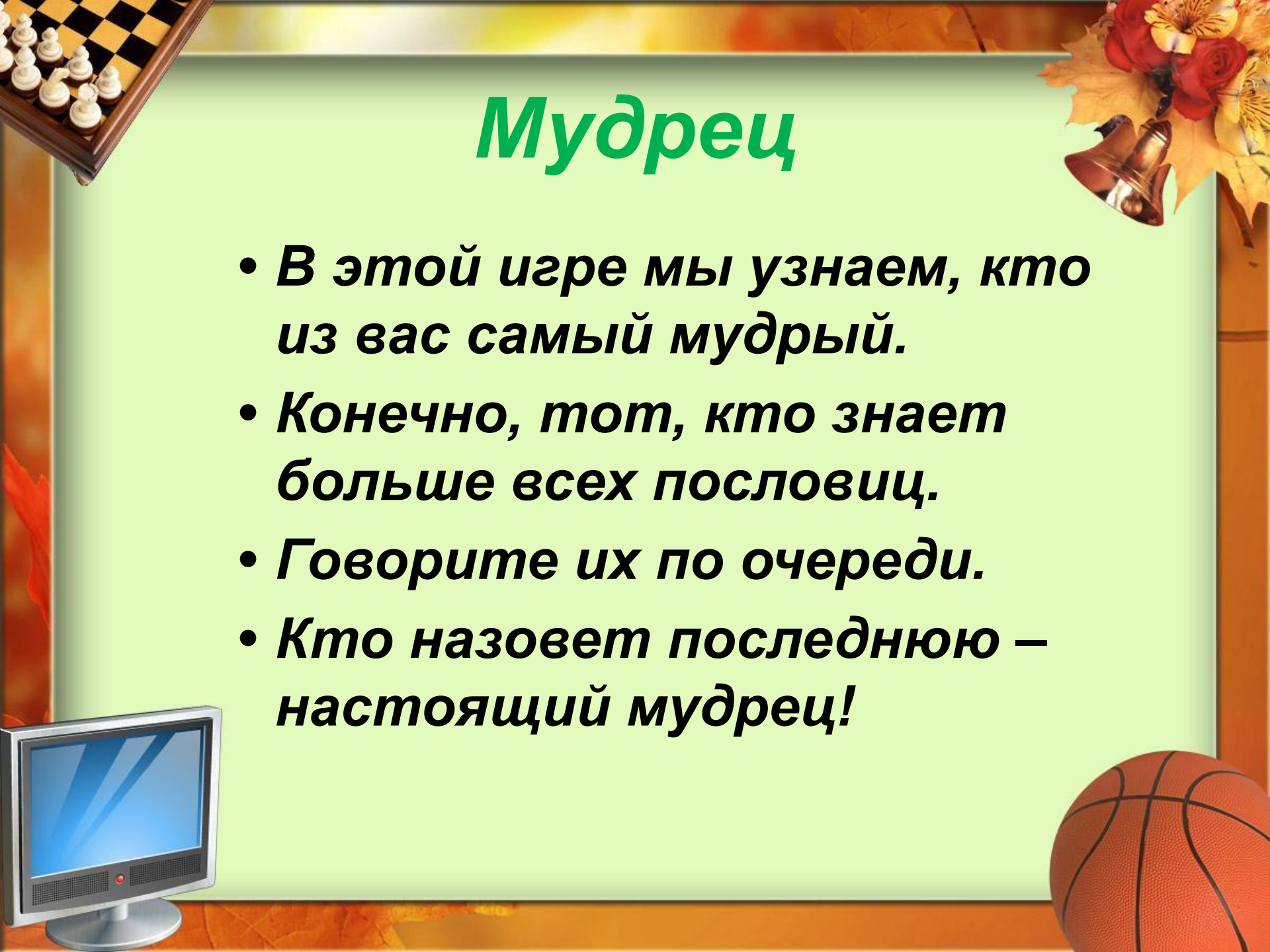
- Вы внимательно **читаете** книжки? Это можно проверить.
 - В какой сказке вам **встретился** пудель Артемон? Маленькая разбойница? Синеглазка?
 - **Вспомните** своих любимых книжных героев и спросите у своего соперника, из какой они сказки, рассказа, стихотворения...
- Пары **приглашаются** к доске,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

