ПО СТРАНИЦАМ ДЕТСКИХ КНИГ

Игра-знакомство с библиотекой

1класс

Участникиигры: в игре принимают участие учащиеся 1класса. Участников обязательно должно быть четное количество.

Ход игры

Участники делятся на две команды. Для каждой команды заранее готовятся карточки со словами одного из героев детской книги (одинаковые для каждой команды), также заранее выполняются рисунки с изображением этих книжных героев в двух экземплярах. Команды встают или садятся друг против друга. Рисунки героев можно сложить в стороне двумя стопками. Задания получают пары участников (по одному от команды). Каждый участник получает карточку и бежит к рисункам, чтобы выбрать изображение своего героя. Если выбор сделан правильно, то участник сразу приносит команде одно очко. Если выбор сделан неправильно, то участнику дается нужный рисунок, но очко он не получает. Затем эти два участника выполняют какое-либо задание, связанное с действиями этого героя в книге. Тот, кто выполнит это задание быстрее или правильнее, тоже приносит команде очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Примеры заданий:

1. Кто ходит в гости по утрам,
 Тот поступает мудро.

Тарам-парам, тарам-парам,

На то оно и утро. (Винни-Пух.)

Участникам рассказывается, что Винни-Пух очень любил мед, и им предлагается съесть какую-нибудь сладость. Побеж­дает тот, кто сделает это быстрее.

 2. «Кажется, дождь начинается!» **(***Пятачок.)*

Так как Пятачок лопнул однажды воздушный шарик, то игро­кам предлагается сделать то же самое, например, сев на шарик.

 3. Ах ты, гадкий, ах ты, грязный,
 Неумытый поросенок!

 Ты чернее трубочиста,

 Полюбуйся на себя. *(Мойдодыр.)*

Участники должны развернуть упакованное мыло, кто быстрее.

 4. Дорогие гости, помогите!
 Паука-злодея зарубите!
 И кормила я вас,

 И поила я вас,

 Не покиньте меня

 В мой последний час! *(Муха-Цокотуха.)*

Участникам предлагается с закрытыми глазами найти мо­нетку, так как муха «в поле денежку нашла».

 5. Ой вы, бедные сиротки мои,
 Утюги и сковородки мои!

 Вы подите-ка, немытые; домой,

 Я водою вас умою ключевой! **(***Федора.)*

Так как Федоре надо было догнать убежавшие тарелки, тои участники догоняют тарелки, которые ведущий покатит пополу (конечно, тарелки должны быть пластмассовые).

 6. О, если я утону,
 Если пойду я ко дну,

 Что станется с ними, больными,

 С моими зверями лесными? **(***Доктор Айболит.)*

Участники перебинтовывают игрушку.

 7. Чего тебе надобно, старче? (*Золотая рыбка*.)

Так как рыбка по просьбе старика подарила старухе дом, то участникам предлагается быстро сделать домик из конструк­тора «ЛЕГО».

 8. «Я буду умненький, благоразумненький, а когда вырасту, выучусь, куплю тебе тысячу новых курток». (*Буратино.)*

Участникам предлагается вырезать из картона золотой клю­чик, можно заранее нарисованный.

 9. Вас узнать довольно просто, -
 Раздается дружный смех, -
 Мы узнаем вас по росту:

 Вы, товарищ, выше всех! (*Дядя Степа.)*

Предлагается провезти привязанные, на веревочку игрушеч­ные машины вокруг препятствий, для достоверности можно дать в руки по милицейскому жезлу.

 10. Что, Иванушка, невесел?

 Что головушку повесил? (*Конёк-Горбунок.)* Участникам игры предлагается «проскакать верхом на коне» (сидя на стульях).

По окончании игры подводятся итоги,награждается команда, набравшая большее количество баллов, остальным вручаются грамоты в номинациях: «Знатоки сказок», «Активные и спортивные» и пр.