

## Ход мерапрыемства

### I Арганізацыйны момант

Гульнёвае поле

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А		1				4		7	2	
Б	1		1		4		4		2	
В	1		1			4	7		7	2
Г	1		1					7	4	
Д	3	1		5	5	5	5	4		4
Е		3	5					5	4	
Ё	3	7		5	5	5	5	6		6
Ж	7		7			2		6		6
З	7		7		2		2	6		6
І		7				2			6	

### Знаёмства з правіламі і ўмовамі гульні

1 Колькасць караблёў: адна чацвёрка, дзве тройкі, тры двойкі, чатыры адзіночкі. Караблі размяшчаюцца па ўсім полі. Вакол карабля знаходзяцца пытанні.

2 Ад нумара пытання залежыць група, з якой узята пытанне: 1) «“Згублены” герой»; 2) “Пераклад”; 3) «Трэці “лішні”»; 4) “Крыжаванка”; 5) “Рэбусы”; 6) “Адно слова”; 7) “Прадмет – малюнак”.

3 Калі трапілі ў пытанне, неабходна на яго адказаць. Можна і не пацэліць нікуды.

### II Асноўная частка

#### Гульня

*Першы стрэл робіць вучань, якога выбірае вядучы. Той, хто правільна адказвае на пытанне, мае права зрабіць наступны стрэл.*

#### Групы пытанняў

##### Група 1. «“Згублены” герой»

Неабходна пазнаць героя па яго апісанні, назваць твор.

1. “Такі пісака, – Не расчытае і сабака”. (Алесь, “Дарэктар”.)
2. У яго быў свет цікавы,

- Свае вобразы, жыщцё. (*Сымонка, урывак з паэмы “Сымон-музыка”*.)
3. Яшчэ замецьце, што з малымі  
Ён размаўляў, як са старымі,  
І з імі радзіўся, спрачаўся –  
Як роўны з роўнымі трымаўся! (*Дзядзька Антось, “Дзядзька-кухар”*.)
  3. “Хібіў часта: Задач ніяк не браў”. (*Уладзя, “Дарэктар”*.)
  4. “Пасля такога здарэння ён стаў ціхім і яшчэ больш задуменым”.  
(*Базыль, “У старых дубах”*.)
  5. Двойчы неўзамаўкі  
Саскокваў з печы на разведкі. (*Костусь, “На рэчыцы”*.)
  6. З вузел ростам,  
У сваім уборы бедным, простым,  
У зрэбных портках і кашулі. (*Дарэктар – Яська Базылёў,  
“Дырэктар”*.)
  7. “Без усякай злой мыслі раптам вылецеў з-за куста і гукнуў на ўсю моц”.  
(*Грышка, “У старых дубах”*.)
  8. Стаў вылічаць расходы, страту  
І кончыў тым: лепш к сабе ў хату  
Наняць дарэктара на зіму. (*Міхал, “Дарэктар”*.)

## Група 2. “Пераклад”

Да рускіх слоў падбярыце беларускія адпаведнікі.

Бабочка, звёздочки, белка, воздух, мельница, тёрка, картофель.  
*Даведка. Матылёк, зорачкі, вавёрка, наветра, млын, тарка, бульба.*

## Група 3. «Трэці “лішні”»

Назваць “лішняга” ў прапанаваным шэрагу .

1. Базыль, Яська, Грышка. (*Яська – герой урыўка “Дарэктар”, Базыль і Грышка – героі апавядання “У старых дубах”*.)
2. “Хмарка”, “Крыніца”, “Конь і сабака”. (*“Конь і сабака” – гэтая байка, “Хмарка” і “Крыніца” – казкі*.)
2. Міхал, Уладзя, Костусь. (*Міхал – бацька, Уладзя і Костусь – браты*.)

## Група 4. “Крыжаванка”

Разгадаць крыжаванку (па казцы “Жывая вада” і байцы “Конь і сабака”).

1	<b>Я</b>						
	2	<b>К</b>					
	3	<b>У</b>					
4			<b>Б</b>				
			5	<b>К</b>			

	6	О			
7		Л			
	8	А			
		9 С			

- 3 гары сыпаўся жоўты ... і засцілаў ураджайны грунт. (*Пясок.*)
- Свабодны ... гуляў на волі. (*Конь.*)
- Пакінула шчасце і той слаўны ... (*Куточак.*)
- Хутка, як ..., вырастала гара. (*Грыб.*)
- Толькі ... кружыліся ў небе. (*Каршунны.*)
- І мала калі падаў ... (*Дождж.*)
- Жыццё, затрыманае праз доўгі час гарою, ізноў пайшло сваёю дарогаю, і ажыло Мёртвае ... (*Поле.*)
- ... усё расла. (*Гара.*)
- Не ў сілах было само неба стрымаць тыя ... (*Слёзы.*)

### Група 5. “Рэбусы”

Разгадайце рэбусы.

1. А = Ы



+



(*Крыніца*)

2. У = Э



(*Рэчка*)

3. 1323



(*Гара*)

4. О = А



ЖА +  
5.

+ К

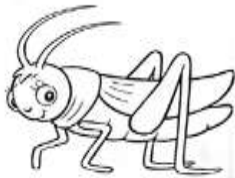
*(Жаваранак)*



' +



'''''' *(Песня)*



6.

1. М = ХВ

'' + Б

*(Конь)*



8.

1367

*(Хвост)*



9.

К = Р

*(Край)*



*(Раса)*



10.

Е , (Возера)

### Група 6. “Адно слова”

Дапоўніце пропускі адным словам.

1. Дык дзядзька зараз стаў пакрышку  
У чыгунчык \_\_\_\_\_ кідаць з лыжкі. (*Клёцкі.*)
2. І галоўкай заківаюць,  
Засмяюцца \_\_\_\_\_ (*Васількі.*)
3. І чым жа \_\_\_\_\_ так міла?  
Чым так дзяцей яно маніла? (*Лінава.*)
4. \_\_\_\_\_ быў свежы, такі хвацкі,  
Такі салодкі, забіяцкі. (*Сок.*)
5. О, край родны, край прыгожы! Мілы \_\_\_\_\_ маіх дзядоў! (*Кут.*)
6. “І вярнулася яна зноў у той \_\_\_\_\_, адкуль і выйшла” (*Край.*)
- 7.— Адкуль прыпаўзла, нябога? – спытала \_\_\_\_\_ Хмарку  
(*Скала.*)

### Група 7. Прадмет – малюнак

Неабходна па малюнку назваць прадмет і твор, з якога ён узяты.



1. *Гара (“Крынічка”)*



2.  
*Хвоя ("Песня ляснога жаваранка")*



3.  
*Сякерка ("На рэццы")*



4.  
*Ражончык (ражон) – дубчык, востры кіёк. ("У старых дубах")*



5.

*Лапці (“Дарэктар”)*



6.  
*Цюцька (“Конь і сабака”)*



7.  
*Конь (“Конь і сабака”)*



8.  
*Жывая вада (“Жывая вада”)*



9.  
*Вярба (“Ручэй”)*



10.

*Тарка (“Дядзька-кухар”)*

### **III Заключная частка**

Падвядзенне вынікаў гульні.

Узнагароджванне пераможцы/цаў.