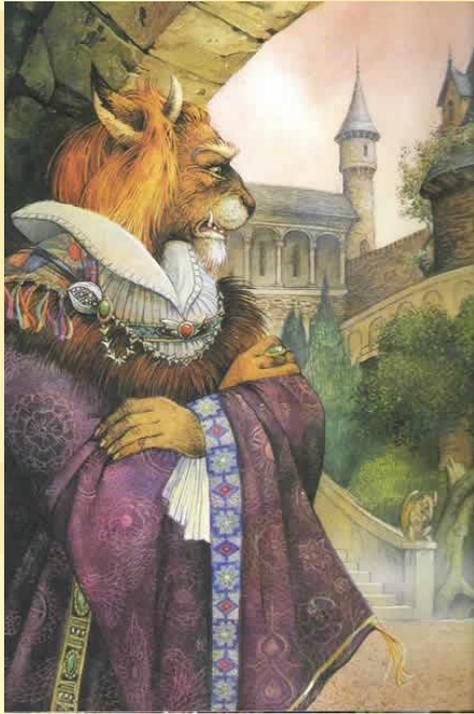


По дорогам сказок...



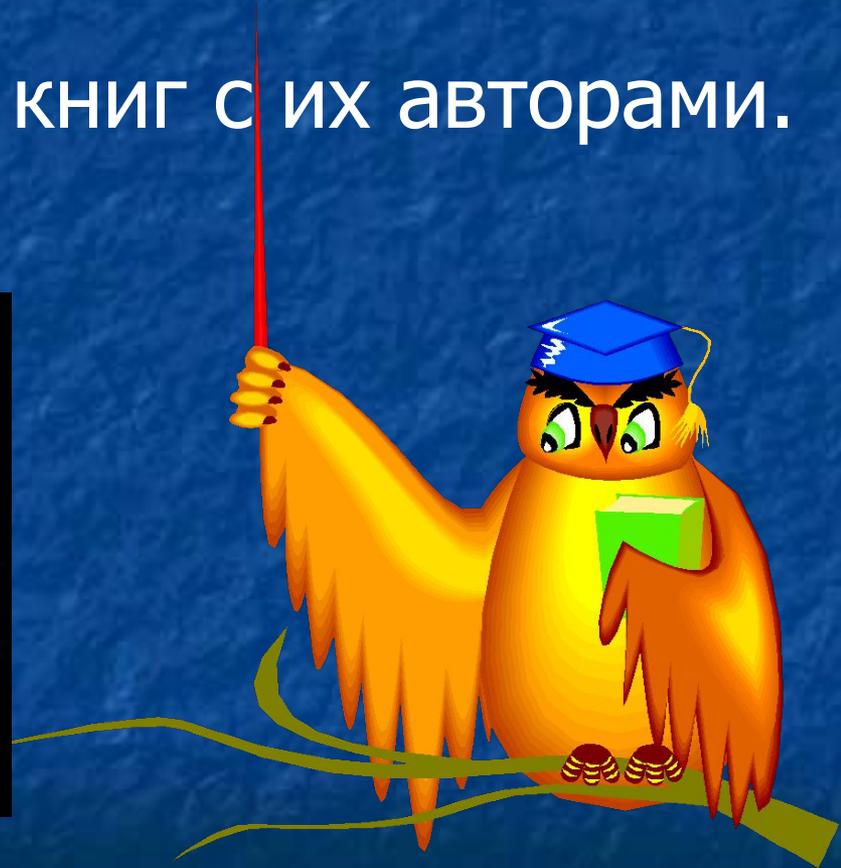
ГЕЙМ 1. РАЗМИНКА.

За 1 минуту нужно дать как можно больше правильных ответов.



ГЕЙМ 2.

- Соединить героев книг с их авторами.



Гейм 3. «Тёмная лошадка»

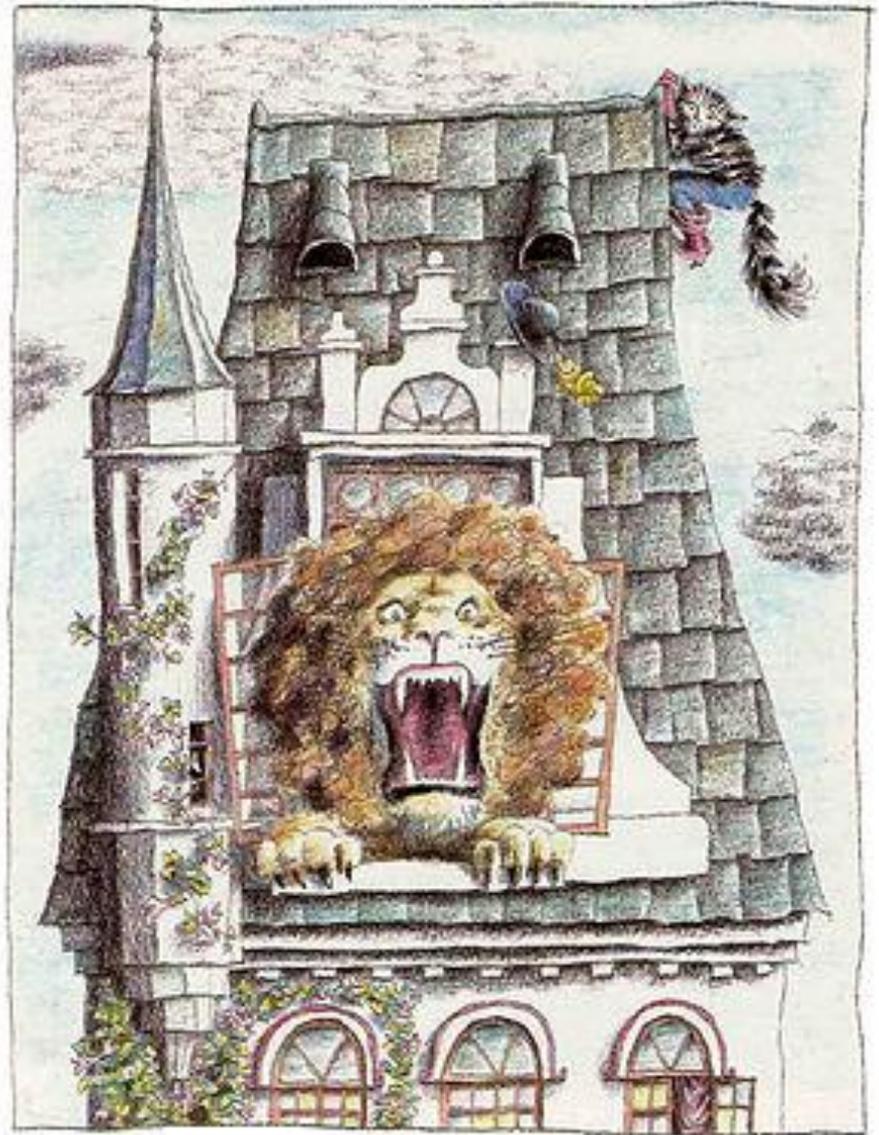
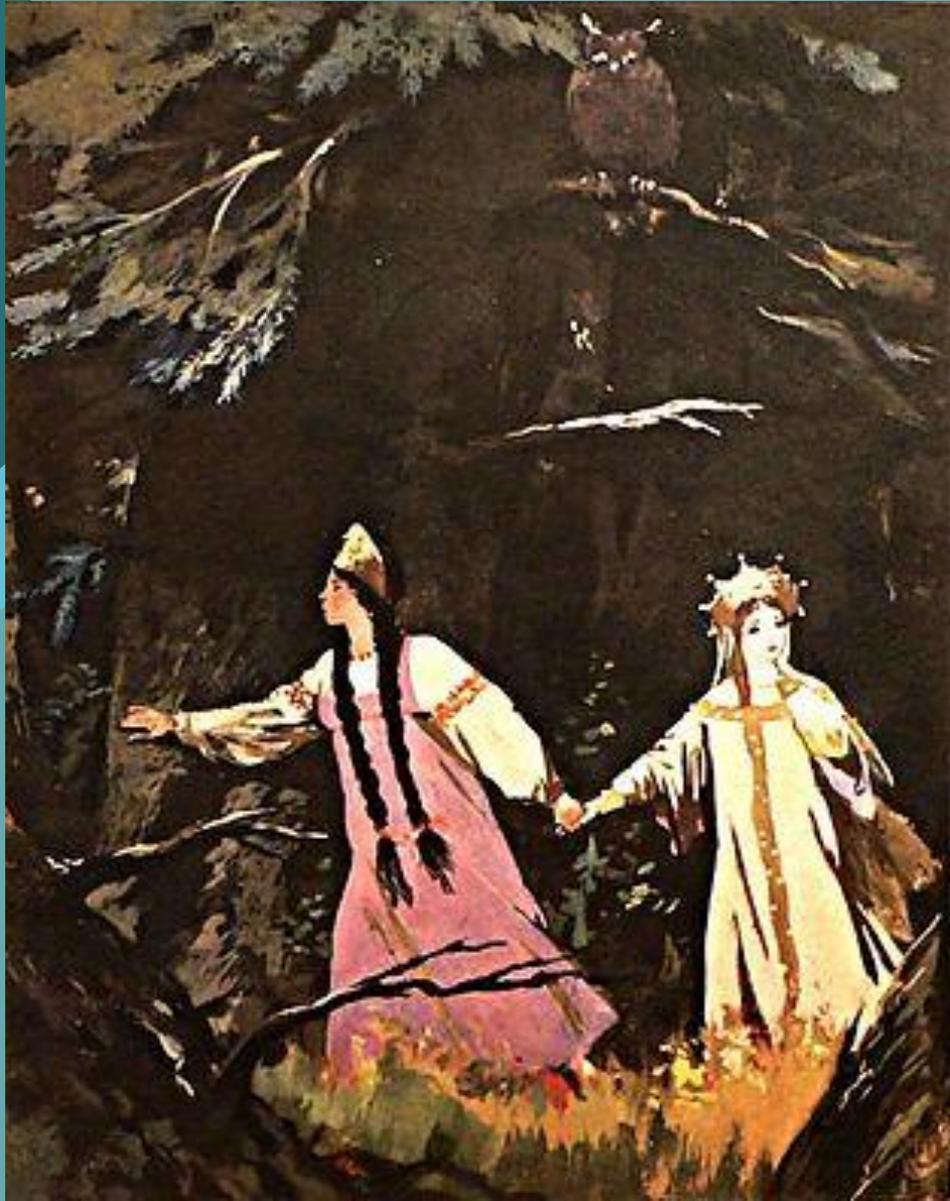
- Тёмная лошадка предлагает определить, к какой сказке даны иллюстрации, назвать автора, если сказка авторская.











Гейм 4. «Весёлое зачёркивание»

- Зачеркните все буквы, которые повторяются один или более раз, прочитайте слово – имя сказочного героя.



Гейм 5. «Заморочки из бочки»

- Конкурс капитанов



Гейм 6. «Сообрази!»

- Догадайтесь, какие сказочные животные скрываются под данными именами.



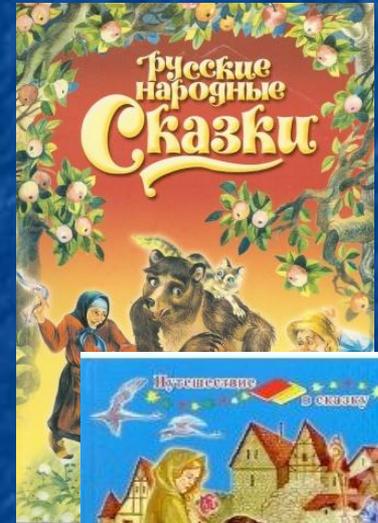
Сказка – ложь,
Да в ней намёк:
добрым молодцам урок.
А.С. Пушкин



Читайте хорошие книги!

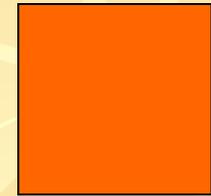
Глава 3. НА ПУТИ В ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС

Кот похвалил всех:
— Пока всё идёт хорошо. Вы выполняете все трудные задания. Дам вам клубочек: он приведёт вас в Волшебный Лес. Клубочек катится, пока кто-нибудь из вас рассказывает СКАЗКУ-ЦЕПОЧКУ. Знаете такие сказки? Я напомню вам одну.

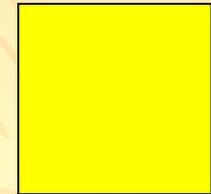


Оцени свою работу

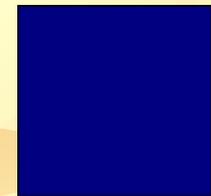
■ Мне понравилось. Я доволен своей работой.



■ Я неплохо работал, но мог бы работать лучше.



■ Я сегодня своей работой недоволен, буду стараться, буду больше читать.



СПАСИБО!

