

# ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «ДЕНЬ ОТКРЫТИЙ»



Учитель русского языка и литературы РФМЛИ  
Косякова О.Ф.

# ШАРАДЫ

---

Загадки шарады являются разновидностью головоломок со словами. Целью этих загадок является определение слова, которое было зашифровано в слогах или частях. В первую очередь необходимо отгадать все слоги, и тогда будет понятна отгадка шарады.

# КАК РЕШАТЬ ШАРАДЫ

Первое слово над чайником витает  
Второе - у папы растет над губой.  
А целое- ветер в море надувает  
И в плаванье зовет с собой.



Необходимо определить значение первой строчки в данной шараде - это **пар**. Затем находим значение второй строчки- **ус**.

- Когда мы сложим эти два слога, получаем **парус**. Именно его ветер моря надувает и зовет в плаванье.

# АНАГРАММЫ

□ Анаграммы- это пары слов ,  
составленных из одного набора букв.

□ Например: рад-дар  
липа-пила  
сон-нос



# ХОККУ

- Хокку- лирическое стихотворение, отличается предельной краткостью и своеобразной поэтикой. Рифмы нет: звуковая и ритмическая организация **трехстишия** – предмет большой заботы японских поэтов.



Например:

На высокой насыпи-сосны,

А меж ними вишни

озят,

и дворец

В глубине цветущих

# БУРИМЕ

---

- **Буриме** - литературная игра , заключающаяся в сочинении стихов, чаще шуточных, на заданные рифмы, иногда ещё и на заданную тему. Иногда к буриме относят и другую игру, называемую также «игрой в черепаху»: записывают несколько строк и передают листок партнеру для продолжения, оставив видимыми только несколько строк

# СИНКВЕЙН

- **Синквейн** - это короткое литературное произведение, характеризующее предмет, состоящий из пяти строк, которое пишется по определенному плану.



Например:

Лиса.

Хитрая, умная.

Плачет, жалуется, хитрит.

Есть такие и среди животных.

Обманщица.

# ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ СИНКВЕЙНА

- **1 строка** - одно существительное, выражающее главную тему синквейна.
- **2 строка** - два прилагательных, раскрывающих главную мысль синквейна;
- **3 строка** - три глагола, описывающих действия по теме синквейна;
- **4 строка** - предложение или цитата, выражающие отношение к теме;
- **5 строка** - заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).



# РЕФЛЕКСИЯ

---

- Можно ли назвать игру Днём открытий для тебя лично?
- Какие открытия сделали для себя?
- Что узнали нового и интересного?
- Чему научились?
- Чего никогда не делали и сумели сделать?
- Что показалось трудным?

**СПАСИБО ЗА ИГРУ! УСПЕХОВ ВАМ!**

---

