

*Вазенкова Г. І., настаўнік пачатковых класаў Гудскай базавай школы  
Лідскага раёна Гродзенскай вобласці*

## **Мовы роднай пералівы** **Інтэлектуальная гульня для вучняў III-IV класаў**

**Мэта:** фарміраванне маўленчай культуры дзяцей.

**Задачы:** стварыць умовы для абагульнення ведаў вучняў, набытых на ўроках мовы і літаратуры; развіваць пазнавальную актыўнасць, кемлівасць; садзейнічаць выхаванню грамадзянскасці, пачуцця гонару і павагі да моўнага багацця беларусаў.

**Абсталяванне:** малюнкi з выявамі кветак, карткі з заданнямі і QR-кодам, ацэначны аркуш, таблічкі на стол, дыпламы, аўдыязапіс песні «Беларуская мова» ў выкананні групы «Дразды», мабільныя тэлефоны, аркушы паперы.

*Гучыць песня «Беларуская мова» ў выкананні гурта «Дразды».*

**Вядучы 1.** Прывітанне вам, гульцы — і дзяўчаты, і хлопцы.

Гледачоў усіх вітаем, добра бавіць час жадаем.

Ад вас, гульцы, правільных адказаў чакаем, вы старайцеся ўсе разам!

І, як песня жаўрукова, будзе вечнай наша мова!

**Вядучы 2.** У свеце шмат цудоўных моў. Адны з іх вабяць сваёй мілагучнасцю, другія — прыгажосцю і непаўторнасцю. Але ў кожнага чалавека ёсць толькі адна мова, якая завецца роднай. Менавіта на гэтай мове размаўлялі яго продкі, дзядулі і бацькі. І вельмі дрэнна, калі чалавек не шануе мову, якую пакінулі нам у спадчыну нашы дзяды і прадзеды.

**Вядучы 1.** Сёння ў нас ёсць магчымасць праверыць, наколькі вы добра ведаеце нашу беларускую мову. Запрашаем прыняць удзел у інтэлектуальнай гульні «Пералівы роднай мовы».

**Вядучы 2.** Сустрэкаем апладысмантамі! Першая каманда — «Паўлінка», другая каманда — «Несцерка».

**Вядучы 1.** Першае, што патрэбна вам зрабіць, — выбраць капітана.

**Вядучы 2.** Капітаны каманд, давайце пазнаёмімся. Назавіце сябе і членаў сваёй каманды.

**Вядучы 1.** Усім камандам жадаем перамогі!

**Вядучы 2.** За нашай гульні будзе назіраць журы і весці ўлік балаў у ацэначных аркушах.

**Вядучы 1.** А пачнём нашу сустрэчу з размінкі «*Бліц-турнір*». Прапануем камандам адказаць на пытанні. За кожны правільны адказ каманда атрымлівае 1 бал.

1. Як афіцыйна называецца дзяржава, у якой мы жывём?  
(*Рэспубліка Беларусь.*)

2. У гэтым горадзе ткалі знакамітыя паясы. (*Слуцк.*)

3. Гэты міжнародны фестываль штогод праходзіць у Віцебску.  
(*Славянскі базар.*)

4. У якім горадзе пройдзе Дзень беларускай пісьменнасці ў 2025 годзе? (*У Лідзе.*)

5. Гэта возера называюць беларускім морам. (*Нарач.*)

6. У якім горадзе знаходзіцца помнік літары Ў? (*У Полацку.*)

7. Якое народнае свята стала асновай псеўданіма вядомага беларускага пісьменніка? (*Купалле — Янка Купала.*)

8. Колькі літар у беларускім алфавіце? (*32 літары.*)

Журы падводзіць вынікі размінкі .

**Вядучы 2.** Пераходзім да першага этапу гульні *«Збяры букет з родных слоў»*.

**Вядучы 1.** Ваша задача — паглядзіце на выяву кветкі і дайце ёй назву на беларускай мове.

**Вядучы 2.** За правільны адказ вучні атрымаюць кветку з прымацаванымі да сцяблінак назвамі. Калі ў каманды няма правільнага адказу, ход пераходзіць другой камандзе. За кожны правільны адказ журы прысуджае 1 бал.

*Падвядзенне вынікаў першага этапу «Збяры букет з родных слоў».*

**Вядучы 1.** Пераходзім да другога этапу *«Маленькія Маляванычы»*. Зараз вы будзеце мастакамі, але маляваць прапануем не фарбамі, а словамі. Трэба намаляваць карціну «Мова беларуская».

У словах прапушчаны галосныя літары. Вучні называюць слова і прымацоўваюць картку на карціну. Перамагае тая каманда, якая зьбірэ найбольш слоў-прыметнікаў і такім чынам «намалюе» больш дакладную карціну:

др\_жн\_\_ (дружная),  
ц\_д\_ўн\_\_ (цудоўная),  
л\_пш\_\_ (лепшая),  
ч\_ст\_\_ (чыстая),  
м\_л\_г\_чн\_\_ (мілагучная),  
н\_п\_ўн\_\_ (напеўная),  
шч\_др\_\_ (шчодрая),  
н\_п\_ўт\_рн\_\_ (непаўторная),  
в\_бр\_зн\_\_ (вобразная),  
\_дз\_н\_\_ (адзіная),  
м\_л\_\_ (мілая).

**Вядучы 2.** Прыгожая атрымалася карціна! І гэта ўсё наша беларуская мова!

*Падвядзенне вынікаў этапу «Маленькія Маляванычы».*

**Вядучы 1.** А зараз запрашаем усіх прыняць удзел у беларускай народнай гульні «Лянок».

*Гучыць беларуская народная песня «Ох, і сеяла Ульяніца лянок».*

**Вядучы 1.** На трэцім этапе гульні «**Перакладчыкі**» патрэбна перакласці словы з рускай мовы на беларускую. Заданне выконваецца на аркушах. Капітаны каманд, атрымайце заданні. Максімальная колькасць балаў — 7.

<i>Каманда “Паўлінка”</i>	<i>Каманда “Несцерка”</i>
Одуванчик- _____ ;	Одуванчик- _____ ;
оттепель - _____ ;	оттепель - _____ ;
василёк - _____ ;	василёк - _____ ;
почва - _____ ;	почва - _____ ;
аист - _____ ;	аист - _____ ;
подсолнух - _____ ;	подсолнух - _____ ;
белка - _____ .	белка - _____ .

*Журы падводзіць вынікі трэцяга этапу «Перакладчыкі».*

**Вядучы 2.** Як крылы нясуць птушку ў паднябессе, так і беларускае слова здольнае падняць нас да вышынь агульначалавечых каштоўнасцей.

**Вядучы 1.** Лагодная мова майго народа прываблівала многіх нацыянальных паэтаў, пісьменнікаў і вучоных. Дарэчы, сёлета спаўняецца: 90 год з дня нараджэння пісьменніка Анатоля Клышкі і народнага паэта Беларусі Рыгора Барадуліна.

**Вядучы 2.** Нашы продкі карысталіся рэчамі, якія дапамагалі ім працаваць і жыць. Пераходзім да чацвёртага этапу нашай гульні *«Скарбы народнай мовы»*. Зараз мы праверым, ці ведаеце вы, як называюцца і для чаго служылі прадметы даўніны, прадстаўленыя ў нашым школьным музеі. Выканайце заданне па QR-кодзе:



Пералік музейных экспанатаў: маслабойка, кажух, верацяно, прасніца, куфар, дзяжа.

Маслабойка — пасудзіна для збівання масла.

Кажух — верхняе зімовае адзенне з аўчыны.

Верацяно — прылада для ручнога прадзення лёну, воўны, пянькі. Верацяном была драўляная, крыху заостраная палачка.

Прасніца — драўляная прылада для трымання кудзелі з воўны, ільну.

Куфар — цяжкая скрыня для захоўвання адзення і іншых рэчаў з векам (накрыўкай) на петлях і з замком.

Дзяжа — пасудзіна для заквашвання цеста.

**Вядучы 1.** Для балельшчыкаў прапануем заданне *«Чорная скрынка»*. Здагадайцеся, што змешчана ўнутры. Падказка: гэты самы распаўсюджаны аб'ект нашых продкаў (лапці).

**Вядучы 2.** Багацце і непаўторнасць гучання нашай мовы шмат у чым вызначаюць прыказкі і прымаўкі. Яны дапамагаюць адчуць яе вобразнасць і

хараство. Запрашаем капітанаў прыняць удзел у пятым этапе гульні «*Хто далей*».

Капітаны становяцца побач на адну лінію і па чарзе называюць працяг прыказак і прымавак на роднай беларускай мове. Назваўшы, робяць крок наперад. Перамагае той, хто назаве больш прыказак і прымавак, а значыць, зробіць больш крокаў. За правільна складзеную прыказку залічваецца 1 бал.

Чалавек без Радзімы, што ... (салавей без песні).

Як мы да людзей, так і ... (людзі да вас).

Няма смачнейшай вадзіцы, як ... (з роднай крыніцы).

У гасцях добра, а ... (дома лепш).

Слоўка, як птушка: ... (выпусціў — не вернеш).

Пяць разоў падумай, ... (адзін скажы).

Ласкавае слова, як ... (сонейка грэ).

Тады слова серабро, калі ... (справа — золата).

Чалавек без Радзімы, як ... (салавей без песні).

Гаспадарку весці, не ... (лапці плесці).

*Журы падводзіць вынік пятага этапу і вынік усёй гульні, вызначае пераможцаў.*

**Вядучы 1.** Вось і закончыўся наш конкурс. Дзякуй за сумесную працу. Вы паказалі добрыя веды па роднай мове. Не спыняйцеся на дасягнутым, адкрывайце для сябе нязведаныя таямніцы беларускага слова. Шануйце мову, ганарыцеся ёю, размаўляйце па-беларуску! Няхай слова беларускае на ўвесь свет ззяе сваімі пералівамі.

*Гучыць песня «Беларуская мова» у выкананні гурта «Дразды».*

### **Спіс выкарыстаных крыніц**

1. *Буткевіч, В. У. Хрэстаматыя / В. У. Буткевіч, Н. Г. Ваніна, А. У. Талкачова. — Мінск : Пачатковая школа, 2007. — 191 с.*

©Пачатковае навучанне: сям'я, дзіцячы сад, школа

2. *Журава, А. С.* Электронны трэнажор па беларускай мове. 3 клас [Электронны рэсурс] / А. С. Журава. — 3-е выд. — Мазыр : Содействие, 2013. — 1 электрон, апт. дыск (CD-ROM).