Дзяржаўная ўстанова адукацыі

“Сярэдняя школа № 7 г.Гродна”

**МОЎНАЯ ГУЛЬНЯ - ФЭСТ**

**“АДКРЫВАЮ НАНОВА БЕЛАРУСКАЕ РОДНАЕ СЛОВА…”**

Настаўнік беларускай

 мовы і літаратуры

 Алешчык С.Л.,

 першая катэгорыя

Гродна, 2023

**Мэта гульні –** стварэнне ўмоў для духоўнага і патрыятычнага фарміравання асобы навучэнцаў на аснове пазнання мовы, літаратуры і культуры беларусаў.

**Задачы гульні:**

* садзейнічаць папулярызацыі беларускай мовы, развіццю пазнавальнага інтарэсу, творчых і інтэлектуальных здольнасцей навучэнцаў;
* актывізаваць імкненне да самастойнага вывучэння мовы, літаратуры і культуры беларусаў;
* выхоўваць павагу да роднага слова і адчуванне каштоўнасці, непаўторнасці, самабытнасці беларускай мовы;
* развіваць уменне працаваць у камандзе, выхоўваць паважлівае стаўленне да дзейнасці таварышаў, пачуццё адказнасці за асабіста выкананую працу, важнасці яе рэзультатаў для агульнага выніку.

**Форма мерапрыемства:** інтэлектуальная гульня, групавая форма.

Гульнёвая задума дапамагае прыўнесці ў навучальны працэс элементы займальнасці, творчасці, спаборніцтва і тым самым фарміруе цікавасць да беларускай мовы, літаратуры і культуры.

**Удзельнікі гульні—** вучні 8-х класаў.

**Абсталяванне:** прэзентацыя паводле гульні, карткі з заданнямі, карткі для пратакола.

**Ход гульні**

**Вядучы**

Пагавары са мной на мове,

Адчуеш ты—у кожным слове

На нашай роднай, не чужой.

Душа яднаецца з душой.

"Родная мова, матчына мова " — так шаноўна і ласкава называем мы сваю мову. Гэтымі днямі ў нашай школе ладзіцца тыдзень беларускай мовы і літаратуры. І вось сёння мы праводзім гульню-фэст “Адкрываю нанова беларускае роднае слова” да Міжнароднага дню роднай мовы, які адзначаецца 21 лютага.

**Прадстаўленне каманд.** Капітаны, калі ласка, прадстаўце каманды: назва, чаму абралі, імёны ўдзельнікаў.

**Вядучы.** Пачнем гульню з размінкі. Вазьміце з сабою уважлівасць, кемлівасць, хуткасць і эрудыцыю і рушым у дарогу.

РАЗМІНКА

1. Ці можна словы *вена, дзясна, сена* пісаць з вялікай літары? Чаму?

2. Адзін вучань у спалучэнні «пад бярозай» назоўнік напісаў з малой літары, другі - з вялікай. А як і чаму напісалі б вы?

3. Які мужчына сваім імем сцвярджае, што ён з'яўляецца геаметрычным целам?

4. Да якога жаночага імя трэба дадаць адну і тую ж літару, каб атрымаць назвы дзвюх дзяржаў?

5. Калі побач з грузам станеш і ты, атрымаецца назва краіны. Якая?

6. Назавіце пятае лішняе: Бягомль, Крычаў, Нёман, Полацк, Слуцк.

7. Колькі імён змяшчае слова «галіна»?

8. У якім слове сем галосных?

**Вядучы.** Наш першы конкурс **«Лесвіца».**

Запішыце словы спачатку з адным галосным, потым - з двума, трыма, чатырма і г. д.

***Напрыклад:*** мір, песня, рабіна, падарожжа, матэматыка.

**Вядучы.** Другі этап гульні — конкурс **«Эрудыт».**

Імёны бываюць поўныя і скарочаныя, напрыклад: Галіна - Галя, Леанід -Лёня. Назавіце поўныя адпаведнікі да скарочаных імён.

**Вядучы.** Наступны тур — **«Конкурс матэматыкаў».**

На гэтым этапе камандам неабходна вызначыць колькасць літар і гукаў у словах і патлумачыць адказ.

**Вядучы.** Чацвёрты этап гульні — **«Конкурс перакладчыкаў».**

У гэтым конкурсе вам спатрэбяцца і добры слоўнікавы запас, і веданне марфалогіі беларускай мовы.

**Вядучы.** Наш пяты конкурс — **«Адным словам».**

Камандам неабходна не толькі ўтварыць складаныя словы, але і ўзгадаць асаблівасці правапісу складаных слоў:

1.Збудаванне для захоўвання клубняў бульбы.

2. Зверагадоўчая ферма.

3. Дробны жук-шкоднік, які грызе кару і драўніну дрэў.

4. Паласа лесу.

5. Той, хто пасяліўся ў новым доме або ў новай кватэры.

6. Той, хто слухае перадачы радыёвяшчання.

7. Тара (бутэлькі, слоікі), вырабленыя са шкла.

8. Карыстанне зямлёй.

**Вядучы.** Наступны тур — **«Веру – не веру».**

На гэтым этапе камандам прадстаўляецца магчымасць узнавіць веды з розных раздзелаў мовазнаўства: фанетыкі і арфаэпіі, марфалогіі і правапісу, словаўтварэння і сінтаксісу.

**Вядучы.** Апошні іспыт — **«Конкурс капітанаў».**

У гэтым конкурсе гульцам неабходна даказаць, што яны сапраўды ведаюць і шануюць традыцыі продкаў. Вам прапануюцца пытанні па фальклоры, этнаграфіі. Капітан можа звяртацца за дапамогай да каманды , але не болей, чым тры разы.

У ходзе гульні ў гледачоў ёсць магчымасць як падтрымаць сваю каманду, так і праявіць сябе ў розных іспытах: конкурсе «Кемлівых», «Хто больш?», «Чужое слова».

**Вядучы.** Паважаныя гульцы., дзякуй за творчую , натхнёную працу. Няхай у вас як мага часцей узнікае жаданне думаць і гаварыць на роднай мове. Мы —беларусы. Памятайце пра гэта. Адчувайце сваю годнасць, імкніцеся зрабіць сваё жыццё вартым памяці продкаў.

Каб белы свет не здаўся вузкім, Яна - жыцця першааснова.

Каб годна жыць паміж людзей, Яна - стагоддзяў зорны дым.

Любіце мову беларуску, Калі забудзем, згубім мову,

Любіце з кожным днём мацней! Што скажам праўнукам сваім?