**Гра «Неслухняні звірята»**

**Мета:** Розвивати дружній настрій у класі, підтримувати один одного у відповідях на запитання, об’єднати і повеселити дітей, закріпити пройдений матеріал.

**Обладнання:** 20 карток (10 – рожевого кольору, 10 – блакитного), кожен колір відповідає за стать неслухняного звірятка (кожній тваринці по парі), якщо дітей у класі менше 20, роздаючи картки, обов’язкого потрібно звернути увагу, щоб всі учні мали пару, якщо кількість учнів не парна, необхідно вчителю теж приймати участь у грі☺. Якщо кількість хлопчиків і дівчаток рівна у класі, можна роздати рожеві картки – дівчатам, блакитні – хлопцям.

**Трішки історії:** Як відомо, що давно стався всесвітній потоп, щоб врятувати звіряток праведний Ной почав збирати по парі кожен вид тварин у свій Ковчег. Але тут всі тваринки перестали слухатися і розбіглися, тому що вони не знають один одного. Дітки, наша задача – це знайти і подружити всіх звіряток, і допомогти Ною зібрати їх у Ковчезі.

**Хід гри:**

1. Кожному учню роздати по картці, із загубленим звірятком (це таємні картки, тому діти їх не показують один одному).
2. Кожен учасник гри починає зображати звук, який вигукує ця тваринка і знаходить свою пару (звуки підказані жовтими буквами на кожній картці).
3. Після цього діти грають у парі. На кожній картці внизу стоїть питання, а зверху на картках протилежної статі є коротка відповідь, яку при бажанні, дитина може доповнити і розширити. Учні допомагають один одному у відповідях.
4. Після того, як всі пари закінчать вести діалог, необхідно увагу гравців звернути на маленьку картинку тваринки, яка знаходиться внизу справа( це фотографія найкращого друга), щоб відшукати своїх друзів і спілкуватися, учні вже по парах знову повторюють свої звуки і таким чином знаходять своїх друзів (підказка: картинки 4 гравців мають по 2 вида спільних тварин, тому діти можуть звірити свої картки).
5. Найкращі друзі знайшлись, тепер вони обмінюються картками один з одним і грає вже 4 учасника, які допомагають і підтримують один одного у відповідях на запитання.
6. Після веселого спілкування з друзями, кожен учасник гри забирає назад свою картку і веде задоволену тваринку на Ковчег до Ноя, але перед тим як покласти картку, коротко розповідає про своє завдання класу (називає відповідь на своє питання).



**Відповідь Потоп**







**Як називається Божа кара занепалому людству?**

**На горах Араратських**





**На якій горі зупинився Ноїв ковчег?**

**Чому Бог розгнівався на людей?**

**Відповідь: Ной був праведний**





**Чому Господь врятував Ноя?**





**Що символізує жертвоприно-шення?**

**Чому загинули невинні звірі під час потопу?**

**950 років**

**Ні Богу, ні Ною, люди сміялися**







**Чи повірили люди Ною, що буде потоп, як вони себе поводили?**







**Який був рід Хама, як називались його нащадки?**

**Від кого пішли семіти і чим особливий цей рід?**

**150 днів**









**Коли саме Бог дозволив вживати м'ясо тварин?**

**Скільки часу тривав потоп?**

**Двостороння угода або Союз**

**Іафет, Хам, Сим**







**Як звали синів Ноя?**

**Прообраз водного хрещення**

**Подяка за спасіння**









**Які є ще ковчеги, крім Ноєвого?**

**Що символізує голуб?**