**Методические рекомендации проведения игры «Звёздный час» на тему «Животные и птицы»**

**Правила проведения игры.**

Участники стоят за спинками стульев, на которых приклеены номера (по числу игроков). На сиденьях лежат таблички с цифрами 0 – 6. На полу мелом нарисованы 5 «ступенек». В первом туре ведущий задаёт вопрос, а игроки поднимают табличку с номером правильного на их взгляд, ответа. Если игрок отвечает правильно, он продвигается на одну «ступеньку» вперёд.

 Одновременно в игре участвует «группа поддержки», т.е.6 игроков с такими же номерами, которые сидят за столом. Перед ними также находятся таблички с цифрами. Если игрок отвечает правильно, то ассистент ведущего прикрепляет вырезанную из бумаги звезду к спинке стула игрока с таким же номером.

 Во второй тур выходят 6 игроков. В третьем туре играют три игрока. Победитель имеет право произнести «тронную речь», т.к. наступил его звёздный час», а в честь победителя исполняется номер художественной самодеятельности и ему вручается грамота.

 В тайм-аутах исполняются стихи и песни о животных или проводится викторина для зрителей.

 **Условия викторины для зрителей «Рекорды в мире животных»**

За каждый правильный ответ зрители получают жетон. Зритель, набравший наибольшее количество жетонов, имеет право подарить один балл по своему выбору любому участнику «Звёздного часа».

**Условия** **игры «Кто больше?**

Участники игры по очереди шагают вперёд, на каждый шаг называя животное. Повторяться и останавливаться нельзя.

**Условия игры «Третий лишний»**

Ведущий зачитывает вопросы, игроки поднимают номер ответа, под которым названо животное, не соответствующее данному признаку, т.е. является «третьим лишним». Если все ответы правильные, то игрок поднимает номер с цифрой «0»

**Рекомендации по использованию презентации.**

На слайдах 4-10 присутствуют 3 управляющие кнопки: кнопка «далее» и кнопка «возврат». На 4 слайде даны животные под номерами. Так как у всех детей память разная, и не каждый ученик сразу запомнит номера животных, существует кнопка «возврат». Таким образом, ведущий следует по цепочке: кнопка «возврат» - «возврат» - ответ (2 раза: номер животного и картинка) – кнопка «следующий»