1. ***Игра «Поймай рыбок с гласными первого ряда», слайд 11.***

При нажатии левой кнопкой мыши на правильную гласную (нужную рыбку), она появляется в аквариуме. При нажатии на другую гласную, рыбка исчезает.

1. ***Кроссворд «Подбери нужный антоним», слайд 12.***

При нажатии левой кнопкой мыши на любую цифру появляется загадка - четверостишие, по которому нужно определить слово-антоним. При повторном нажатии на эту же цифру в кубиках кроссворда появляется ответ.

1. ***Кроссворд «Профессии», слайд 13.***

При нажатии левой кнопкой мыши на слайд появляется вопрос кроссворда. При повторном нажатии появляется название профессии и картинка с её изображением.

1. ***Игра «Исключи лишнее слово», слайд 14.***

При нажатии левой кнопкой мыши на лишнее слово оно исчезает. При нажатии на нужное слово, оно только мигает.

1. ***Игра «Подбери по смыслу», слайд 15.***

- Ребята, давайте вспомним, что такое фразеологи́зм (фразеологи́ческий оборо́т)?

(устойчивое сочетание слов, в котором одно слово нельзя заменить другим)

- К фразеологизму нужно подобрать синоним и антоним. Давайте посоревнуемся, кто это сделает быстрее и правильнее?

Объекты (голубые овалы) перемещаются сами нажатием на слово, написанное в них, левой кнопкой мыши. Слова сначала подбираются, потом по объектам нажимают.

*Выбор формы выполнения заданий зависит от уровня детей (фронтально на экране, в парах или индивидуально).*