

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΣΤΗΝ 11^η ΕΝΟΤΗΤΑ

Ονοματεπώνυμο: Τάξη Ε΄

1. Όταν δίνουμε οδηγίες, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε (α) **ενεστώτα οριστικής**, σαν να περιγράφουμε σε κάποιον τι να κάνει, και τότε πολύ ευγενικά του ζητάμε να το κάνει, και (β) **ενεστώτα ή αόριστο προστακτικής ή ενεστώτα ή αόριστο υποτακτικής**, οπότε με άμεσο τρόπο του λέμε τι να κάνει.

Να μεταφέρετε τις πιο κάτω οδηγίες στις άλλες **εγκλίσεις**:

Οριστική: Μέσα από το παιχνίδι αποκτούμε ομαδικό πνεύμα.

Προστακτική:

Υποτακτική:

Οριστική: Φροντίζουμε, ώστε τα παιχνίδια μας να παίζονται με ορισμένους κανόνες.

Προστακτική:

Υποτακτική:

Οριστική: Στα επιτραπέζια παιχνίδια με την κλεψύδρα μετρούμε το χρόνο.

Προστακτική:

Υποτακτική:

2. Να **συλλαβίσετε** τις λέξεις.

παραδοσιακά		πρωταθλητής	
αλάνα		παράδειγμα	
πέτρα		αρπάζω	
τάβλα		άνθρωπος	
άρρωστος		αγκάθι	
πνευματικά		παιχνίδι	

3. Να συμπληρώσετε τα κενά με **η, ι, υ, ει**.

Ένας αγαματοπώλης σκάλ...σε έναν Ερμή από ξύλο, τον έκλ...σε σ' ένα κιβώτιο και τον πήγε στην αγορά να τον πουλ...σει. Επειδή όμως δε φάν...κε αγοραστής, άρχ...σε, για να τραβ...ξει κόσμο, να διαλαλεί πως πουλάει θεό που σκορπ...ζει ευτυχία και χαρ...ζει κέρδη. Κάποιος από κείνους που βρέθ...καν εκεί τον ρώτ...σε:

- Ε, φίλε, και γιατί αποφάσ...σες να τον πουλ...σεις, και δεν τον κρατάς εσύ να σε γεμ...ζει ευτυχία;

- Γιατί εγώ, απάντ...σε εκείνος, έχω ανάγκη από γρήγορη βοήθεια, ενώ αυτός συνηθ...ζει να δίνει τα κέρδη αργά. Σου έλ...σα τώρα την απορία σου;

4. Σε κάθε ζευγάρι προτάσεων η μια από αυτές έχει **απρόσωπο ρήμα**. Αφού τη βρεις, βάλε ✓ στο τετραγωνάκι. Υπογράμμισε μετά το ρήμα και κύκλωσε το **υποκείμενό** του.

- | | |
|--|--|
| ☐ Δε γίνεται να μιλάτε με το διπλανό σας. | ☐ Το φαγητό γίνεται. |
| ☐ Ανακοινώνεται σύντομα η παραίτηση του υπουργού. | ☐ Ανακοινώνεται ότι το αεροπλάνο θα απογειωθεί. |
| ☐ Φαίνεται πως δε θα έρθει τελικά. | ☐ Το νησί φαίνεται ωραίο από μακριά. |
| ☐ Δεν άξιζε να κάνει τον κόπο. | ☐ Το γεύμα άξιζε εκατό ευρώ. |

6. Να σημειώσετε στα τετραγωνάκια το γράμμα **Π** για τις **παρομοιώσεις** ή το γράμμα **Μ** για τις **μεταφορές**.

- | | |
|---|--|
| ☐ Ο Κώστας είναι χρυσό παιδί. | ☐ Όρμησε στη μάχη σαν λιοντάρι. |
| ☐ Πόλη δίχως άλογα είναι σαν άμαξα δίχως ρόδες. | |
| ☐ Ο μάρτυρας έλυσε επιτέλους τη σιωπή του. | |
| ☐ Κόλλησε το μυαλό μου. | |
| ☐ Στο άκουσμα του πολέμου οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. | |
| ☐ Έσπαγε και κατάστρεφε με μανία τα πάντα γύρω του λες και ήταν αγριεμένος ταύρος σε υαλοπωλείο. | |
| ☐ Κολυμπάει πολύ γρήγορα, σαν δελφίνι. | |

7. Σε κάθε μια από τις πιο κάτω υποθετικές προτάσεις να υπογραμμίσετε την **υπόθεση**.

- ✚ Θα έρθω στα γενέθλιά σου, αν με φέρει ο πατέρας μου με το αυτοκίνητο.
- ✚ Εάν χάσεις την αξιοπρέπειά σου, δε σε εκτιμά κανείς.
- ✚ Θα κερδίσεις την εμπιστοσύνη τους, αν τους φερθείς σωστά.
- ✚ Αν προσπαθούσες περισσότερο, θα πετύχαινες το στόχο σου.

8. Γράφω και μαθαίνω.

Τα παραδοσιακά παιχνίδια παίζονταν στις αυλές των σπιτιών και στις αλάνες. Για να αποφασίσουν ποιος θα έκανε τη «μάνα» χρησιμοποιούσαν τα λαχνίσματα.

Στο ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι επιλέγεις οποιαδήποτε εθνική ομάδα της Ευρώπης. Χρειάζεται αρκετή επιδεξιότητα για να πετύχεις γκολ, να νικήσεις και να πάρεις το τρόπαιο.

Το σκάκι είναι ένα θαυμάσιο πνευματικό παιχνίδι. Το παίξιμό του απαιτεί πολλή σκέψη και εφαρμογή μιας συγκεκριμένης στρατηγικής.

8. Συμπληρώνω με τα γράμματα που λείπουν:

Τ... σκάκ... ...ν... ...να θα...μασ..... πν...ματ...κ... π...χν...δ... Τ... π...ξ...μ...
του απ...τ... π..... σκ...ψ... κ... ...φαρμ...γ... μ...ας σ...γκκ...κρ...μ...ν...ς
στρατ...γ...κ...ς.

Κολυμπώ		Σβήνω	
Στολίζω		Κρύβω	
Δανείζω		Πολεμώ	
οδηγώ		Μηνώ	