

2. Συμπληρώνω τα κενά με τις καταλήξεις -είτε, -ήστε, -είστε, -ίστε:

ΤΑ ΜΗΛΑ

Βρ_____ τους δύο παίχτες που θα ρίχνουν την μπάλα και ξεκιν_____ το παιχνίδι.

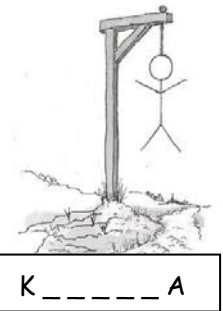


- Για τους δύο παίχτες: Σταθ_____ αντικριστά δεκαπέντε-είκοσι μέτρα μακριά ο ένας από τον άλλο και χτυπ_____ με το τόπι κάποιον από αυτούς που είναι μέσα. Αν καταφέρετε να τον χτυπήσετε, «καίγεται» και βγαίνει απ' το παιχνίδι. Όταν απομείνει μόνο ένας μέσα, μπορ_____ να κάνετε μόνο δέκα προσπάθειες για να τον «κάψετε». Αν σας ξεφύγει, χάνετε και τα ξαναφυλάτε.
- Για τους παίχτες που είναι μέσα: Συγκεντρωθ_____ στη μέση της απόστασης. Κινηθ_____ γρήγορα και προσπαθ_____ να αποφύγετε το τόπι ή να πιάσετε το τόπι χωρίς να σας πέσει κάτω και κερδ_____ ένα «μήλο». Το «μήλο» θα σας επιτρέψει αν κάποια στιγμή «κα_____», να μη βγ_____ αλλά να παραμείνετε στο παιχνίδι. Επίσης, αν καεί κάποιος φίλος σας, μπορ_____ να του παραχωρήσετε το μήλο! Αν κιν_____ γρήγορα, μπορεί να είστε εσείς αυτός που θα αντέξει στις δέκα προσπάθειες και θα ξαναβάλει την ομάδα πάλι μέσα!

3. Διαβάζω το παρακάτω κείμενο και ξαναγράφω τις οδηγίες 1, 2, και 3 μεταφέροντας τα υπογραμμισμένα ρήματα στην Συνοπτική Υποτακτική και στη Συνοπτική Προστακτική:

Η ΚΡΕΜΑΛΑ

- 1) Παίρνετε μια κόλλα χαρτί, γράφετε την άλφα βήτα και ζωγραφίζετε και μια κρεμάλα.
- 2) Από τη λέξη γράφετε το πρώτο και το τελευταίο γράμμα και για τα ενδιάμεσα σχεδιάζετε παύλες.
- 3) Ο αντίπαλός λέει ένα γράμμα. Αν αυτό ανήκει στην κρυμμένη λέξη, τότε το σημειώνετε στις παύλες, ενώ αν είναι λάθος, αρχίζετε να τον κρεμάτε και διαγράφετε το γράμμα από την άλφα βήτα.
- 4) Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι ώσπου να βρει ο αντίπαλος τη λέξη. Αν όμως ο αντίπαλος δεν τη βρει μέχρι να τελειώσουν τα σημεία του σώματος, χάνει.



Συνοπτική Υποτακτική:

Συνοπτική Προστακτική:
