

ПЕРЕДСЛОВО, або Як і для чого читати цю книжку

Любий читачу!

Давай разом помандруємо у предивну країну уяви. Ця книжка написана і намальована для твоєї родини для кожного зокрема і для всіх загалом. Її можна читати маленьким і дорослим, самому і з кимось, тим, хто знає чи не знає, і тим, української мови. Головне тим, хто любить світ казок, фантазій, пригод, пошуків.

Недавно ми їздили в гості до внука. Він з ранку до ночі засипав мене тисячами запитань: “А як би ти вчинив, дідусю? А що хочеш, аби зробив тато? А чому це має статися?” Коли я остаточно “зависав”, мов комп’ютер від перевантаження, внук хитро усміхався, приносив книжечку грецького письменника Євгені оша Тривіаша “33 рубінові діаманти” про славного лицаря Рудольфо Рулемана і “вчив” мене. Невідомо з якої країни та з якого народу вийшов цей герой, але зацікавленість малого Олександрика пригодами мужнього лицаря збудила думку: ми так багато знаємо про чужих героїв, а так мало розповідаємо дітям про своїх українських. Гаррі Потер це добре, але де ж наші сміливці? Чомусь головними дійовими особами у новітніх казках стають злі сили: чаклуни, нечисть, страхополохи□ Доброта, дружба, вірність геть загубилися в отій страхітливій круговерті.

Ось так і народився задум казки гри про хлопчи ка Михайлика, який хотів стати таким же мужнім та

мудрим козаком, як і його батько. Михайлик має ленський козачок, новобранець тобто джура, як у Росії майбутніх офіцерів називають суворівцями, а в Україні юними богунівцями.

Запитаєш, чому це казка гра? По перше, розгортаючи сторінки, ти ніби відчиняєш потайні двері. А ключ до них — номер, вказаний зверху на кожній сторінці. І таких ключів потрібно віднайти аж сто! Під час читання книжки доведеться вирішувати багато різних завдань: шукати, лічити, виспівувати, вимірювати, фантазувати, просити поради у родичів, аби допомогти джурі Михайликові гідно подолати випробування.

Починати казку гру потрібно з перших дверей, а тоді вибирати подальший шлях. Наприкінці сторінки запропоновано два три варіанти розгортання подій у майбутньому. Вибрати один з них потрібно саме тобі, мій дорогий читачу. І так, відчиняючи одні за одними потайні двері, ти пройдеш цілу низку веселих чи драматичних ситуацій та пригод і обов'язково діс танешся до завершального етапу обраного варіанту. Це може бути вельми неждана розв'язка історії. Не впадай у відчай! Розпочавши читати заново, выбери інший шлях розвитку казки, інші варіанти відповідей. І тоді радість заполонить твоє серце, бо завершення виявиться прекрасним!

Якщо захочеш зrozуміти, чому ж такі різні кінцівки історій (а їх більше десятка), — уважно проаналізуї увесь ланцюжок свого вибору і віднайди хибне рішення, що призвело до гірких наслідків. Запам'ятай це, дорогий друже, та не роби надалі подібних кроків чи вчинків у своєму житті.

Відчиняючи щоразу нові двері ти потрапляєш у світ пригод джури і допомагатимеш йому у складних ситуаціях. Коли виникнуть сумніви чи буде потрібна підказка, а поруч нікого не переживай! Для цього в книжці є спеціальний розділ під назвою “ЛАСКАВО ПРОСИМО”. Там, в окремих “кімнатах”, знайдеш до поміжні скромовки, розмальовки, ігри, кросворди, вірші, пісні, пропозиції та багато іншого. Цей розділ

починається з 86 их дверей. А коли тебе зацікавить, хто ж то написав, розмалював, оформив та надрукував цю казку гру, завдяки чиїм старанням вона з'явилася на світ відкрай 98 і й 99 і двері. І ще одне! Особливо уважних читачів чекає унікальний сюрприз, про який зможеш детально довідатися у 88 ій кімнаті.

Ось, начебто, і все, що я хотів розповісти перед тим, як вирушити з героєм нашої казки у далеку до рогу. Бажаю цікавої та захоплюючої мандрівки. Хай з тобою завжди буде удача! Повір у свої сили! Будь сміливим, добрим та мудрим й обов'язково досягнеш задуманого! Бажаю тобі все життя, поставши перед важливим вибором, знаходити правильне рішення.

Отож, з Богом!

Олег Герман

eвітало. На заквітчаному рум'янком¹ пагорбі нетерпеливо похитував пишною гривою вороний кінь. По руч, міцно тримаючи упряж, де сятилітній джура Михайлик схилив голову в поклоні перед батьками. “Нехай Бог bla гословить тебе...” — ледь виплакала слова матуся. “Не осором роду нашого!” — твер до змовив тато. Михайлик перехрестився, скочив у сідло і смикнув вуздечку. Кінь ра дісно заіржав, вдарив копитами й помчав по битому шляху. За мить другу вершник зник за сіро зеленими схилами.

Обминувши балку, Михайлик виїхав на високий берег річки. Джура згадав, що з поспіху забув узяти татового листа до кошово го Січі², але вирішив не повернатися.

Несподівано на перехресті доріг хлопець побачив перекинутого воза. Довкола ва лялися потоптані кошики, порвані хустини, розбиті глечики та маленька плетена ко лиска. Кінь різко здибився перед розбитим драбиняком³.

Було зрозуміло, що на подорожніх напали степовики⁴ і забрали їх у полон.

¹ Рум'янок — квіти ромашки.

² Кошовий Січі — козацьке військове звання.

³ Драбиняк — віз для перевезення соломи чи сіна.

⁴ Степовики — татари грабіжники.



**Як, на твою думку,
вчинить джура?**

Поїде своєю дорогою на Січ.

(Шукай продовження історії за 81 і две
рима.)

**Зверне зі шляху, щоби порятувати
полонених людей.**

(Скільки страв готують на Святий вечір?
Це номер ключа до потайних дверей,
куди потрібно вирушати якнайшвидше.)

- * Знаю: ти дуже любиш своїх батьків.
Пропоную відчинити 92 і двері, прочитати
умови першої гри і пограти в неї з татом чи
мамою. Щасливо!



Pозплюшивши очі, джура побачив поряд із собою дівчину, подібну до внучки старих дідів. Вона, при дивившись до хлопчика, пе репитала: “Ти, часом, не з моого дому сюди перекочував?” “Мабуть... А ти, певно, Наталя?” “Саме так. Що ж тепер: залишимося тут чи повернемось назад?” “Я повинен на Січ прибути батькам слово дав.”

Підбіг Антон: “Я увімкнув комп’ютер. Зараз через Інтернет швидко знайдемо твою згубу,” запевнив Михайлика. “Не треба. Нам Бог допоміг зустрітися. Та все одно дякую за підтримку. Нам пора.”

“Навіщо? Я вам щодня по “відiku” буду козаків показувати...” “Ти не розумієш: це поклик сердець, а вони мудріші від усіляких “відиків”. Щасливо тобі, Антоне!” “Куди ж ви?” “Разом на Січ”, відповіла Наталя, посміхнулася до Михайлика, подала йому руку і за мить вони розтанули у сірому від смогу¹ міському небі.

¹ Смог — забруднене димами і газами повітря.



КІНЕЦЬ

- * Хочеш побачити, якими були у дитинстві дяді тьоті, які готовували до друку цю казку гру? Відчини 99 і двері та познайомся з ними.

