

Натисніть тут, щоб  
**купити книгу на сайті**  
або

**замовляйте по телефону:**

(0352) 28-74-89, 51-11-41

(067) 350-18-70

(066) 727-17-62

В.В. Тесля

# ЗІРКОВА МАНДРІВКА

## Я і Україна

Тест-гра для учнів 4 класу

*Варіант-2*



Видавництво  
«Навчальна книга — Богдан»

УДК 5  
ББК 74.266.0 я71  
Т 36

Серію “Зіркова мандрівка” засновано 2010 року

**Тесля В.В.**

Т 36      Зіркова мандрівка. Я і Україна. Варіант 2. Тест-гра для учнів 4-го класу. —  
Тернопіль: Навчальна книга — Богдан, 2010. — 32 с. — (Серія “Зіркова мандрівка”).

**ISBN 978–966–10–1100–6**

Привіт усім, хто любить навчатися граючись!

Перед вами — книга-гра, яка допоможе вам у невимушеній, захоплюючій формі не лише перевірити здобуті на уроках з курсу «Я і Україна» знання, успішно підготуватися до контрольних робіт, тематичних і підсумкових опитувань, а й випробувати свою кмітливість, інтуїцію, ерудованість.

Із задоволенням примірявши на себе роль гравця, згодом ви зможете влаштувати змагання між своїми друзями, однокласниками або учнями інших класів, розділивши всіх учасників на дві чи декілька команд.

Книга стане у пригоді також організаторам позакласної та позашкільної роботи під час підготовки різноманітних конкурсів, змагань, вікторин.

УДК 5  
ББК74.266.0 я71

*Охороняється законом про авторське право.  
Жодна частина цього видання не може бути відтворена  
в будь-якому вигляді без дозволу автора чи видавництва.*

ISBN 978–966–10–1593–6 (серія)  
ISBN 978–966–10–1100–6

© Навчальна книга — Богдан,  
майнові права, 2010



# ЗІРКОВА МАНДРІВКА

**Ігровий матеріал.** Книга–гра складається із 28–ми сторінок, на кожній з яких вміщено по 3 зв’язні висловлювання: два правильні й одне — з незначною помилкою (неточністю). Окрім цього, біля одного з висловлювань зображено зірку.

Сторінки пронумеровано від 4 до 31, а нумерація висловлювань для зручності включає також номер відповідної сторінки: 4–1, 4–2, 4–3, ..., 31–1, 31–2, 31–3.

**Мета гри.** Навчитися визначати висловлювання, в яких допущено помилки, та зібрати якомога більше зірок.

**Правила гри.** Грати можна самому, в парі чи в групі. Якщо гравців декілька, то лічилкою або жеребкуванням встановлюють черговість.

Перший учасник відкриває книгу на довільній ігровій сторінці, ознайомлюється з поданими висловлюваннями, визначає серед них те, в якому, на його думку, допущено помилку, й переходить до іншого завдання на іншій сторінці, керуючись стрілкою. Якщо гравець правильно визначив неточне твердження, то в нагороду отримає зірку, зображену на тій сторінці й біля того завдання, куди вказувала стрілка; якщо ж він помилиться, то зірки не знайде. На цьому перший хід першого гравця завершено.

У гру вступає другий учасник. Він визначає помилкове твердження на ігровій сторінці, на якій завершив свій хід перший гравець, потім переходить туди, куди вкаже стрілка, й отримує (або ні) свою зірку. Далі до гри долучається наступний учасник, починаючи зі сторінки, на якій завершив свій хід другий гравець. Гра триває по колу протягом обумовленого часу (10–15–30 хвилин) або доти, доки хтось із гравців не здобуде обумовлену кількість (5–10–20) зірок.

Пам’ятайте: зірка — це нагорода гравцеві, який правильно розпізнав неточне твердження на іншій сторінці, а не підказка для того, хто щойно вступає в гру.

Продовження правил гри на 32 сторінці.

4-1

Компас не вказує сторони горизонту правильно під час грози, у тумані, біля ліній електропередач і залізної дороги.

4-2

... За легендю місто за-  
снував Житомир— радник  
київських князів Аскольда  
і Діра. Після їх загибелі він  
не захотів служити новому  
князеві, Олегу ...

8-1

4-3

А чи можна за малюнком пред-  
мета визначити його розміри,  
розміщення в просторі відносно  
сторін горизонту?  
Такі відомості можна передати за  
допомогою плану.

10-2

9-2



5-1

Масштаб вказує, на скільки міліметрів, метрів чи кілометрів зменшено (або збільшено) справжні розміри предметів і відстані між ними.

18-1

5-2

Слово “правопорушення” складається з двох слів: “право” і “порушення”. Тобто, порушене право. Право — це сукупність правил поведінки, які містяться в законах.

19-3

5-3

... В Оконській криниці водане лише приємна на смак, а й кришталево чиста. А ще вона ніколи не замерзає — температура води тут у будь-яку пору року становить  $+9^{\circ}\text{C}$ .

14-3

