

**Натисніть тут, щоб
купити книгу на сайті
або замовляйте за телефоном:
(0352) 51-97-97, (067) 350-18-70,
(066) 727-17-62**

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 отримує 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

Коли на зупинці скупчується багато людей, треба бути особливо обережним. Хтось може штовхнути тебе, і ти опинишся на проїзній частині дороги. Це небезпечно! Щоб не потрапити під колеса транспорту, не треба підходити до краю проїзної частини дороги.

4-2

У родині всі мають виконувати важку роботу. Після уроків ти можеш прибрати свою кімнату чи подвір'я, доглянути домашніх тварин, допомогти в саду або на городі.

13-2

4-3

Коли нічого не болять, приємно спілкуватися з рідними і близькими. Дорослі задоволені тим, як ти доглядаєш акваріумних рибок та папужок чи допомагаєш дідусю й бабусі. Ти дбаєш про молодших сестричок і братиків. Тобі цікаво й легко вчитися: у школі, вдома чи в комп'ютерному гуртку.

14-2

12-2



5-1

Коли зайшов до салону, не поспішай займати місце. Школяреві соромно не поступитися місцем старшому, інвалідові чи пасажирові з дитиною. Вибери собі таке місце, щоб нікому не заважав і щоб тебе ніхто з пасажирів не штовхав. Найзручніше — подальше від водія.

5-2

Твій дім — це рідне гніздо, в якому ти зараз почуваєшся дитиною і будеш почуватися нею завжди. Кажуть, що вдома і стіни допомагають.

11-3

5-3

Якщо дуже хочеться побігти на вулицю, але ще треба виконати домашні завдання або допомогти батькам по господарству, ти вмєєш вибрати між «хочу» і «треба». Ти можеш подолати погані настрої, налаштуватися на серйозну роботу.

19-2

11-1



6-1

Щоб при раптовій зупинці транспорту не втратити рівноваги і не впасти, тримайся за дорощих. Тільки нечемні діти голосно розмовляють і пустують у салоні. Адже вони заважають і пасажирам і водієві.

6-2

Ти милуєшся квітучим садом, картинами в картинній галереї, із задоволенням слухаєш музику. Ти завжди робиш добрі справи, допомагаєш близьким. Ти не дозволяєш скривдити меншого або зламати дерево.

18-1

6-3

У під'їздах міських будинків часто є чергові, які добре знають усіх, хто тут живе. Вони можуть захистити дітей від домагань незнайомців, за необхідності надати першу допомогу, прихистити дитину, якщо вона загубила ключі чи вдома нікого немає.

11-2

13-1

