

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

Василь Тесля
Грайте!
Логіку розвивайте!

ЧАРІВНИЙ ДЗВОНИК



Книга-гра для дітей



ТЕРНОПІЛЬ
НАВЧАЛЬНА КНИГА — БОГДАН

Чарівний дзвоник

***вітає усіх любителів цікавого
життя й розваг та усіх, хто хоче
весело та корисно провести час!***

Перед вами книга-гра, з якої ви, забавляючись, почерпнете багато цікавого, а також зможете перевірити свою кмітливість, інтуїцію та ерудованість. Отримавши задоволення від гри, ви маєте можливість стати організатором змагань, у яких покажуть свої таланти ваші батьки, дідуся й бабусі, брати та сестри. А можете й влаштувати змагання для друзів та однокласників, розділивши їх на декілька команд. Ця книжечка стане у пригоді при організації змагань-вікторин на різноманітних вечірках, де братимуть участь класи чи окремі учні.

Гра «Чарівний дзвоник» тренує та розвиває зорову пам'ять, вчить логічно мислити, приймати швидкі рішення у процесі вирішення завдань. Набуті навички допоможуть впевнено почуватися у різноманітних ситуаціях будь-де і будь-коли.

З чого складається гра

Гра складається з **28-и ігрових сторінок**, які пронумеровані **4-31**. На кожній сторінці є чотири **завдання** з двома варіантами **відповідей** на стрілках. Стрілки вказують на номери вправ, де у верхньому кутку можна побачити **результат** виконаного завдання: **цукерку, монету або дзвоник** з буквою.

Завдання на кожній сторінці пронумеровані двома числами, написаними через дефіс. Перше число — це номер сторінки, а друге число **1, 2, 3 або 4** — номер вправи. Наприклад, **12-1** означає, що це перше завдання на дванадцятій сторінці.

Мета гри

Мета гри полягає в тому, щоб якнайшвидше зібрати букви слова «ДЗВОНИК».



Правила гри

Спершу гравці жеребкуванням або лічилкою встановлюють черговість виконання завдань і домовляються, скільки часу можна витратити на кожну вправу (1-5 хв). Розпочинається гра з того, що перший гравець розгортає книжку на будь-якій сторінці від 4 до 31. Наприклад, на сторінці 22. Отже, він має розпочати гру із завдання 22-1 (гра завжди розпочинається з першого завдання відкритої сторінки!). Гравець зачитує завдання, виконує його, обирає одну із відповідей та називає вголос число (номер завдання), де шукатиме результат (у нашому випадку це 29-3 або 29-2), і відкриває книжечку на сторінці 29. Залежно від обраного результату гравець отримає або цукерку, або монету. Отримавши результат, перший гравець завершує свій хід, а гру розпочинають по черзі інші гравці. Коли грають двоє, то гравці лише міняються ролями. Тепер другий гравець бере до рук книжечку (там, де завершив гру перший гравець, у нашому прикладі на 29 сторінці) і зачитує одне із завдань, 29-3 або 29-2 (залежно від того, яке обрав перший гравець як відповідь до попереднього завдання). Кожного разу гра продовжується з уже відкритої сторінки та обраного попередником завдання. Другий гравець, виконавши завдання, обирає одну із відповідей та називає вголос число, де шукатиме результат, знаходить необхідну сторінку й отримує бажане. Книжечку бере наступний по черзі гравець, виконує завдання, обирає відповідь, називає число, розгортає зазначену сторінку й отримує свій результат. І так далі...

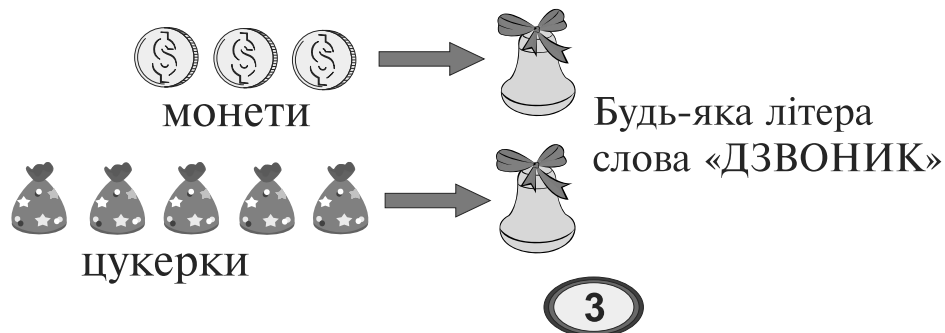
На аркуші паперу, розділеному на стільки частин, скільки є гравців, кожен учасник записує свої результати: цукерки (буква «Ц»), монети («М») або дзвоники з буквами (букви, які є на дзвонику). Переможцем стане той, хто найшвидше збере усі букви слова «ДЗВОНИК». Звісно, зробити це буде не так уже й просто. А щоб пришвидшити цей процес, варто знати декілька чарівних правил.

✎ За три монети гравець може придбати будь-яку літеру зі слова «ДЗВОНИК». Після виграшу третьої монети учасник закреслює у своїй графі три букви «М» та пише потрібну йому букву зі слова «ДЗВОНИК».

✎ За п'ять цукерок можна придбати будь-яку літеру зі слова «ДЗВОНИК». Після виграшу п'ятої цукерки гравець закреслює у своїй графі п'ять букв «Ц» та пише потрібну йому букву зі слова «ДЗВОНИК».

Таким чином стратегія і тактика гри іноді може вимагати виграшу не букви, а монети чи цукерки, які можуть швидше дати бажаний результат, ніж непотрібна буква на дзвонику. Це усе пізнається у процесі гри.

За домовленістю можна ввести додаткове правило: гравці мають право (але не зобов'язані) обмінюватися непотрібними їм виграними буквами як зі слова «ДЗВОНИК», так і буквами «М» та «Ц». Отже, грайте та перемагайте!



20-1



Скільки сільськогосподарських інструментів зображено на малюнку?

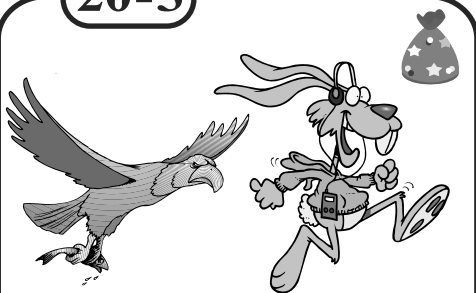
2

26-1

3

26-2

20-3



Хто швидше рухається?

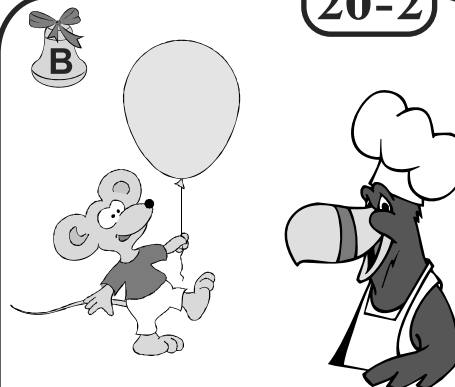
Орел

26-3

Заєць

26-4

20-2



За що мишка вдячна кухареві?

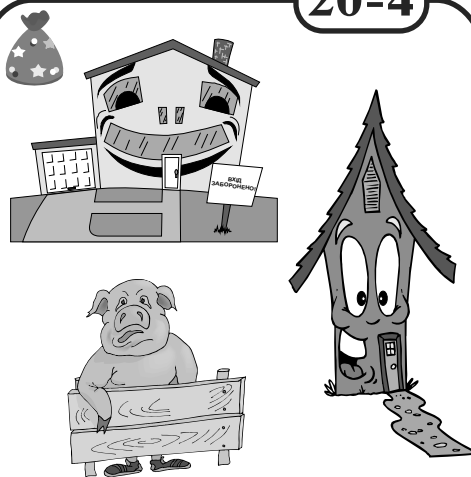
За його майстерність

27-4

За його неакуратність

27-2

20-4



У який з будинків не впустили цього бідолаху?

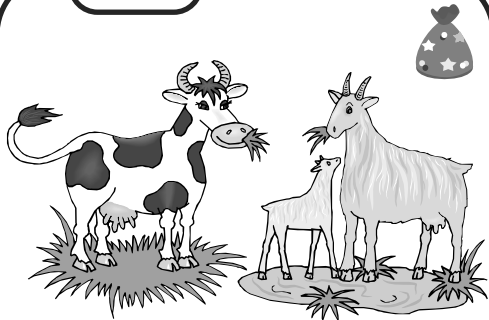
У широкий

27-3

У вузький

27-1

21-1



Скільки спільних букв у назвах цих тварин?

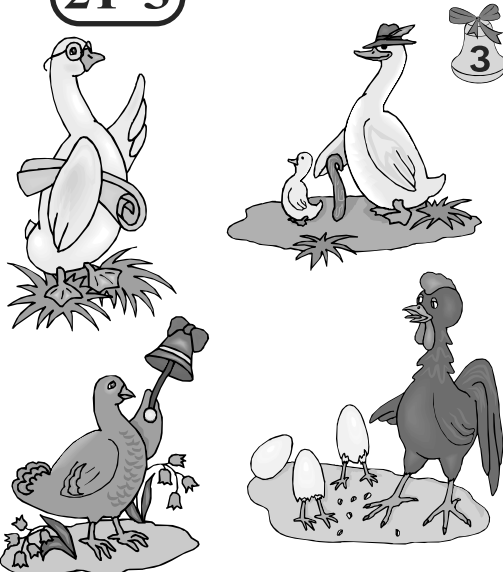
2

26-4

3

26-1

21-3



Який свійський птах несе́ться краще?

Гуска

26-2

Курка

26-3

21-2



Скільки відмінностей у цих малюнках?

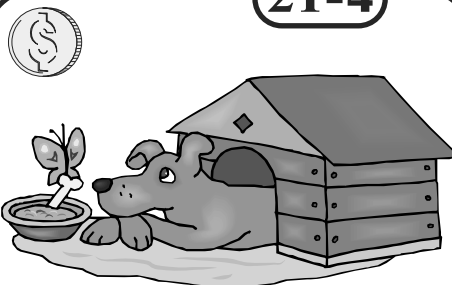
1

27-2

2

27-1

21-4



Чи багато порід собак ти знаєш?

Багато

27-3

Не дуже

27-4

30-1



Двоє лучників разом отримали 100 очок, причому індіанець вибив на 10 очок більше, ніж його суперник. Скільки очок вибив індіанець?

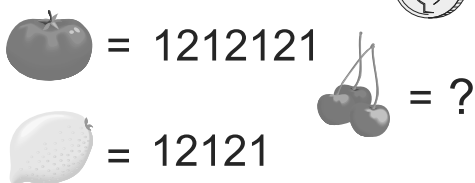
55 очок

8-1

45 очок

8-3

30-3



Яке число має бути написано на місці знака питання?

12112

9-3

12121

9-2

30-2



Яке число набрав на рахівниці хлопчик?

87 474

9-1

23 636

9-4

30-4



Що ти більше любиш: грати у класики чи з м'ячем?

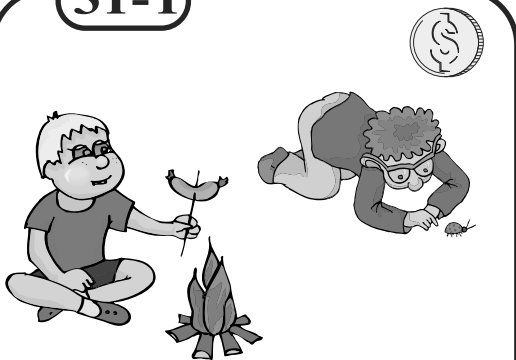
Грати у класики

8-4

З м'ячем

8-2

31-1



Чи часто ти відпочиваєш на природі?

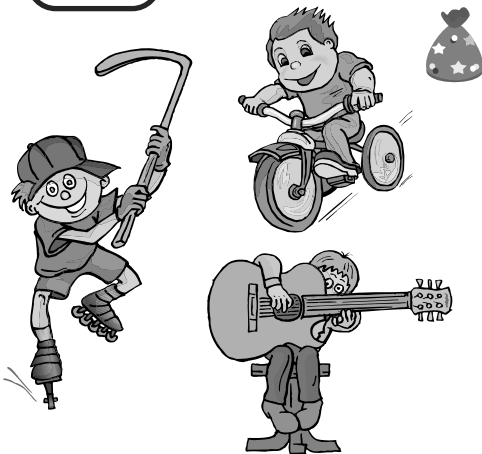
Так

9-1

Ні

9-3

31-3



За роликові ковзани, гітару та велосипед заплатили 680 грн, причому велосипед вартує стільки ж, скільки гітара та ковзани разом, а гітара на 100 грн дорожча від ковзанів. Скільки вартують ковзани?

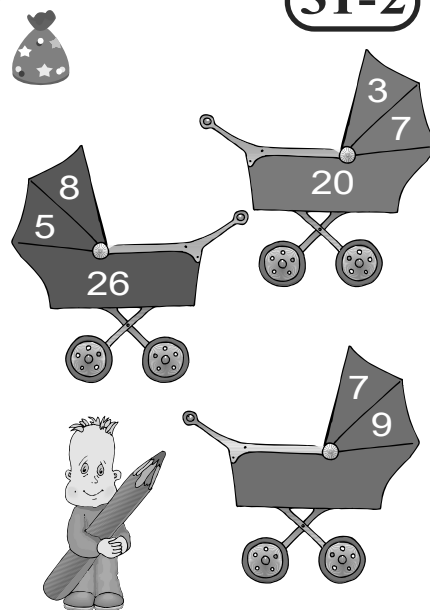
120 грн

8-2

140 грн

8-3

31-2



Яке число потрібно вписати на третю коляску?

32

9-4

36

9-2

31-4



Чи вмієш ти лазити по деревах?

Так

8-4

Ні

8-1