

Â.Â. Òåñëë

ЗІРКОВА МАНДРИВКА

Í ñí î âè çäî ðî â'ÿ

Тест-гра для учнів 3 класу

Варіант-2



Âèäàáí èöödâí
«Í àâ÷àëüí à êí èää — Áî ãäàáí »

УДК 614

ББК 74.262 я71

Т 36

Серію “Зіркова мандрівка” засновано 2010 року

Тесля В.В.

Т 36 Зіркова мандрівка. Основи здоров'я. Варіант 2. Тест-гра для учнів 3-го класу. — Тернопіль: Навчальна книга — Богдан, 2010. — 32 с. — (Серія “Зіркова мандрівка”).

ISBN 978-966-10-1355-0

Привіт усім, хто любить навчатися граючись!

Перед вами — книга-гра, яка допоможе вам у невимушенні, захоплюючій формі не лише перевірити здобуті на уроках з курсу «Основи здоров'я» 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 влаштовувати 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 614

ББК 74.262 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 978-966-10-1355-0

© 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 зображене 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

Коли на зупинці скупчується багато людей, треба бути особливо обережним! Хтось може штовхнути тебе, і ти опинишся на проїздній частині дороги. Це небезпечно! Щоб не потрапити під колеса транспорту, не треба підходити до краю проїздної 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 болить, приємно спілкуватися з рідними і близькими. Дорослі задоволені тим, як ти доглядаєш акваріумних рибокта папужок чи допомагаєш дідуся й бабусі. Ти дбаєш про молодших сестричок і братиків. Тобі цікаво і легко вчитися: у школі, вдома чи в комп'ютерному гуртку.

14-2

12-2



5-1

Коли зайшов до салону, не поспішай займати місце. Школярів соромноне поступитися місцем старшому, інвалідові чи пасажиру з дитиною. Виберисобі таке місце, щоб нікому не заважав і щоб тебе нікто з пасажирів не штовхав. Найзручніше — подалі від водія.

5-2

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

11-3

19-2

5-3

Якщо дуже хочеться побіти на вулицю, але ще треба виконати домашні завдання або допомогти батькам по господарству, ти вмієш вибрати між «хочу» і «треба». Ти можеш подолати поганий настрій, налаштуватися на серйозну роботу.

11-1



6-1

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

6-2

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

11-2

6-3

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

18-1

13-1



7-1

Чаюм дітей кривдять, змушують виконувати непосильну роботу, застосовують несправедливі й жорстокі покарання. Батьки використовують не лише погані слова, а й фізичне насильство. Діти змушені жити у брудних домівках, часом не маючи шматка хліба.

14-1

Якщо переходів поблизу немає автобус і тролейбус обходить позаду, а трамвай — попереду. Так ти зможеш побачити зустрічний транспорт. Перш ніж ступити на проїзну частину дороги, згадай правила поведінки пасажирів.

12-1

7-2

Тато може підняти великий мішок із зерном, а третій класник Миколка — лише невеликий клумачок. Тому й роботу школярі мають виконувати лише по їхній силі — посильну.

15-2



8-1

Пам'ятай! Твої права захищає держава. Якщо ти відчуваєш якісь утиски з боку старших чи однолітків, звернися по допомозу до старших друзів, учителів, до міліції або соціальної служби. Знай! Ти — не один!

8-2

М'язову витривалість можна тренувати. Це доречно робити за допомогою спеціальних вправ та ігор. У пригоді може стати гра «Замри — відімри!», яка розвиває м'язову витривалість.

17-1

12-3

8-3

Чекай на поїзд перед обмежувальною лінією на платформі. Так безпечноше! Якщо впustив щось на рейки, звернися до чергового по станції: у нього є спеціальні кліщі для діставання предметів... Кинута на платформу бананова шкірка може стати загрозою для багатьох людей.

16-3

