

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...

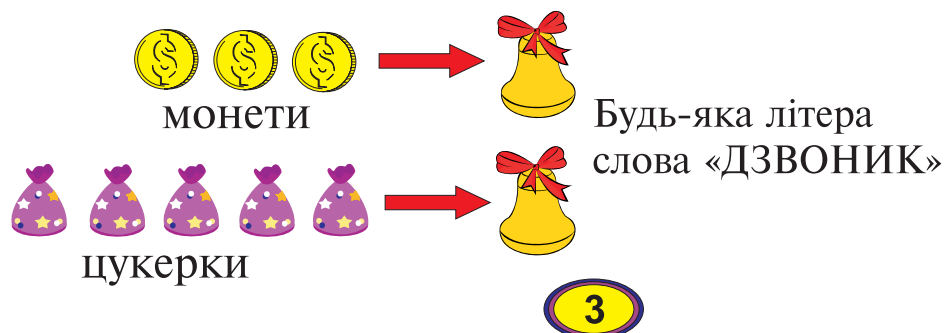
На аркуші паперу, розділеному на стільки частин, скільки є гравців, кожен учасник записує свої результати: цукерки (буква «Ц»), монети («М») або дзвоники з буквами (букви, які є на дзвонику). Переможцем стане той, хто найшвидше збере усі букви слова «ДЗВОНИК». Звісно, зробити це буде не так уже й просто.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

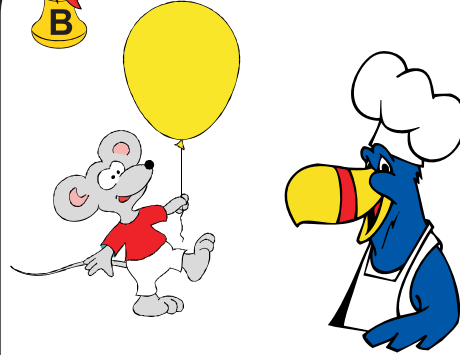
Орел

26-3

Заєць

26-4

20-2



За що мишка вдячна кухареві?

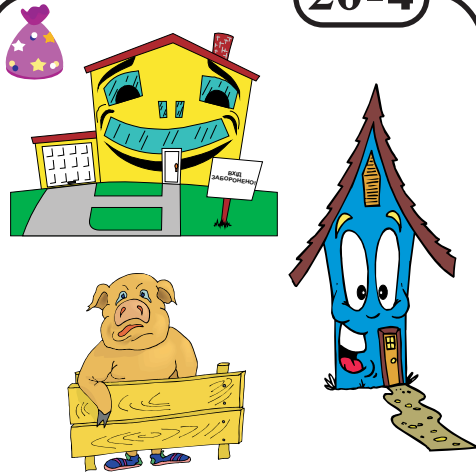
За його майстерність

27-4

За його неакуратність

27-2

20-4



У який з будинків не впустили цього бідолаху?

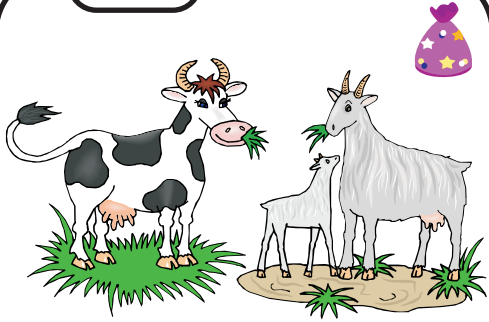
У широкий

27-3

У вузький

27-1

21-1



Скільки спільних букв у назвах цих тварин?

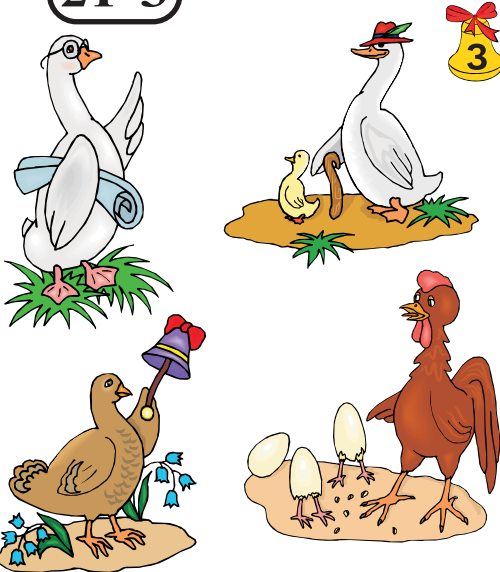
2

26-4

3

26-1

21-3



Який свійський птах несесться краще?

Гуска

26-2

Курка

26-3

21-2



Скільки відмінностей у цих малюнках?

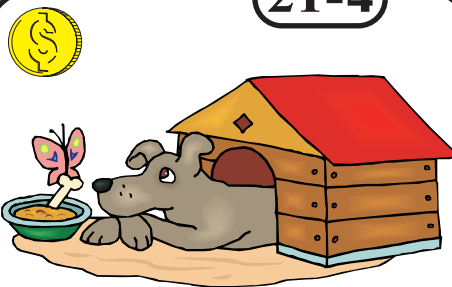
1

27-2

2

27-1

21-4



Чи багато порід собак ти знаєш?

Багато

27-3

Не дуже

27-4

**30-1**

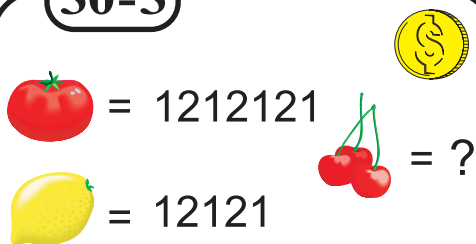
Двоє лучників разом отримали 100 очок, причому індіанець вибив на 10 очок більше, ніж його суперник. Скільки очок вибив індіанець?

55 очок

8-1

45 очок

8-3

**30-3**

Томат = 1212121

Лимон = 12121

Черешки = ?

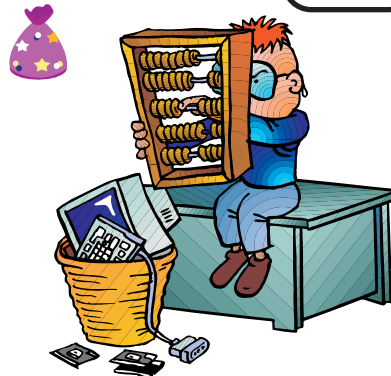
Яке число має бути написано на місці знака питання?

12112

9-3

12121

9-2

**30-2**

Яке число набрав на рахівниці хлопчик?

87 474

9-1

23 636

9-4

**30-4**

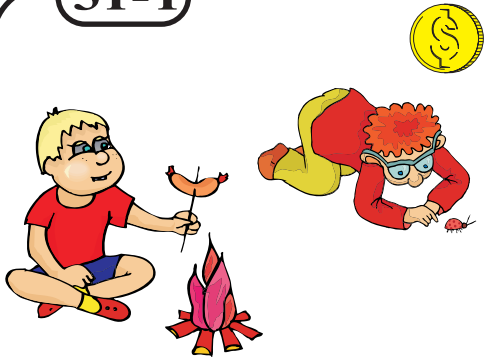
Що ти більше любиш: грати у класики чи з м'ячем?

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**

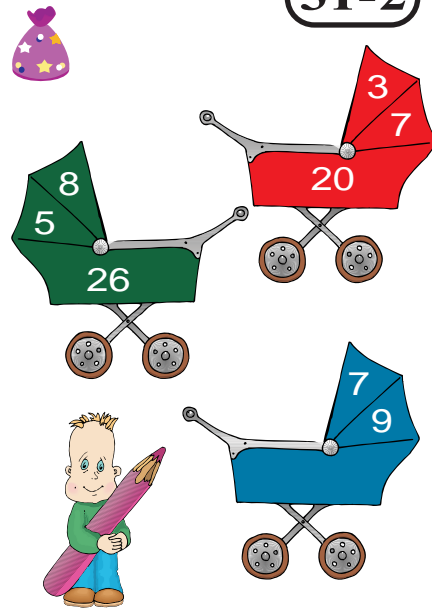
За роликові ковзани, гітару та велосипед заплатили 680 грн, причому велосипед вартує стільки ж, скільки гітара та ковзани разом, а гітара на 100 грн дорожча від ковзанів. Скільки вартують ковзани?

120 грн

8-2

140 грн

8-3

**31-2**

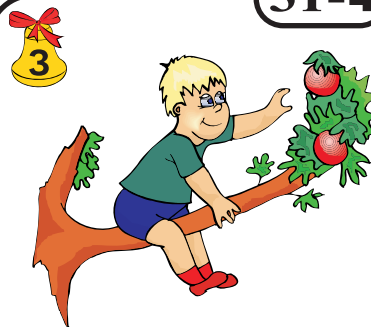
Яке число потрібно вписати на третю коляску?

32

9-4

36

9-2

**31-4**

Чи вмієш ти лазити по деревах?

Так

8-4

Ні

8-1

ББК 74.900.6  
Т 36

**Тесля В.В.**

Т 36 Чарівний дзвоник : книга-гра для дітей / В.В. Тесля. — Тернопіль : Навчальна книга — Богдан, 2011. — 32 с.  
ISBN 978-966-10-1418-2

Пропоноване видання містить вправи-завдання розвивального характеру. Ігри тренують та розвивають зорову пам'ять, вчать логічно мислити, приймати швидкі рішення у процесі вирішення завдань. Граючись, можна почерпнути багато цікавого, перевірити свою кмітливість, інтуїцію та ерудованість.

Видання адресоване дітям і вчителям для організації змагань-вікторин, а також буде цікавим для батьків, бабусь і дідусів.

**ББК 74.900.6**

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

---

*Навчальне видання*

ТЕСЛЯ Василь Васильович

**Чарівний дзвоник**

**Книга-гра для дітей**

Головний редактор *Богдан Будний*  
Редактор *Оксана Базан*  
Обкладинка *Світлани Радчук*  
Комп'ютерна верстка *Миколи Кравчука*

Підписано до друку 16.06.2011 Формат 70×100/16.  
Папір офсетний. Гарнітура Таймс.  
Умовн. друк. арк. 2,58  
Умовн. фарбо-відб. 2,58

Видавництво «Навчальна книга — Богдан»  
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру видавців  
ДК №370 від 21.03.2001 р.

Навчальна книга — Богдан, просп. С. Бандери, 34а, а/с 529, м. Тернопіль, 46008  
тел./факс (0352)52-06-07, 52-05-48, 52-19-66  
publishing@budny.te.ua www.bohdan-books.com

ISBN 978-966-10-1418-2



9 789661 014182

©Навчальна книга — Богдан,  
майнові права, 2011