НАСТІЛЬНА ГРА

Мандрівництво

Там, де ти не був...

Випуск 3 (94)

БОНУС

Захоплива завдання для тебе



США, штат Невада

Незабутні пригоди в пошуках ГОЛОВНОГО

Яша втомився. Сьогодні в школі були відразу три контрольні роботи, й одна з них – з математики, яку хлопчик не дуже любив. Після школи в нього ще були тренування. Повернувшись додому, Яша насилу роздягнувся й пішов до кухні. Там пахло їжею. За столом сидів дідусь, а перед ним стояла велика стара коробка.

– Привіт, дідусю! – Яша сів на стілець і схилив голову на стіл. – Я сьогодні так стомився. Математика – занадто складна наука.

– Ой-ой-ой, бідолашний мій, – на диво тоненьким голоском застогнав дідусь і, підійшовши до плити, почав відкривати всі кришки. – Зараз нагодую тебе наваристим супчиком і смачною картопелькою. Ти наїсися – і не схилятимеш бідолашну голівоньку!

З такими примовляннями дідусь накрив на стіл, а Яша, дивлячись на нього, весело сміявся.

– Дідусю, ти такий кумедний, і я тебе так люблю, – промовив хлопчик, обіймаючи дідуся.



Вони завжди були близькими, і Яша не припиняв дивуватися, як швидко дідусеві вдавалося його заспокоїти й підбадьорити.

– Дідусю, а що в тебе в коробці? – запитав хлопчик, доївши суп.

– Це моя пам'ять, Яшенько, – дідусь дістав з коробки стару ялинкову іграшку, снігову бабу. – Цю новорічну прикрасу мені купила мама, коли я був ще молодший за тебе. Вона єдина збереглася після всіх переїздів. Це згадка про моє дитинство й моїх батьків.

– А просто так ти їх не пам'ятаєш? – здивувався Яша.

– Наша пам'ять – цікаве явище: інколи здається, що вже щось забув, а коли побачиш цю річ, раптом згадуєш, – дідусь поглянув, як онук їсть, і усміхнувся. – Ось тепер подивився на тебе й згадав, як ти віддавав дворовому песику свої котлети.

– Точно, Альма тоді народила вісім цуценят, і всі діти її підгодовували! – розсміявся Яша. – Це ж треба, тоді це здавалося таким важливим, а тепер я й не згадую про цю історію. Твоя правда, дідусю, пам'ять – цікаве явище. А що в тебе ще в коробці?

Дідусь дістав великий круглий значок, під прозорою пластиковою кришкою якого була фотографія ромашки.

– Я подарував це твоїй бабусі, коли освідчився в коханні й запропонував стати моєю дружиною. Вона дуже любила ромашки. Це було взимку, а за тих часів дістати їх цієї пори було неможливо. Ось я й подарував їй цей значок. Вона відразу пришпилила його до

пальта й завжди носила, навіть улітку на сукні, хоч тоді вже квітнули живі ромашки.

Яша раптом схопився й обійняв дідуся. Він знав, що той часто сумує, згадуючи бабусю, тому, щоб відволікти його від сумних думок, дістав з коробки наступну пам'ятну річ – старе фото двох хлопчиків. Його Яша ще не бачив, тому запитав: «Хто це, дідусю?»

– Це мій товариш Микола Веселовський! Ми були найкращими друзями, а потім він захворів, батьки повезли його до Києва – і так ми втратили зв'язок.

Дідусь перевернув фото – і Яша побачив надписи, зроблені двома різними почерками. Перший – написаний дитиною: «Яша й Коля – друзі назавжди!», а в другому хлопчик упізнав дідусів почерк: «Микола Федорович Веселовський, 10.03.1947 року народження, місто Львів. Переїхав до Вінниці 1950 року. Переїхав до Києва 1957 року».

– Це все, що я про нього знаю. Записав, щоб не забути, – сказав дідусь. – У молодості я намагався його знайти, але не вдалося.

– Так що ж ти раніше не сказав, дідусю! – вигукнув Яша. – Зараз через Інтернет стількох людей можна знайти! І Тишкова мама може пошукати в архівах. Спробуймо, дідусю! Думаю, нам вдасться!

– Справді?! А чому б і ні? – дідусь передав фотографію онукові й розсміявся, побачивши, як той побіг телефонувати Тишкові.

Дідусь Яків ще не знав, що так воно й буде: його втраченого друга знайдуть у США, штаті Невада. А вже за три тижні вони зможуть побачити одне одного на екрані комп'ютера й поспілкуються, а поки що він дивився услід онукові й сподівався, що…

Щоб розкрити таємниці Дружболандії та стати її Вартовим, тобі знадобляться спеціальні КЛЮЧІ. Ось вони:

ДРУЖБОЛАНДІЯ – *прекрасна Небесна країна, у якій панують добро та любов.*

ТВОРЕЦЬ І ПРАВИТЕЛЬ *країни – Бог.*

СТАРОДАВНЯ КНИГА – *це Біблія, у якій зберігаються головні закони Дружболандії.*

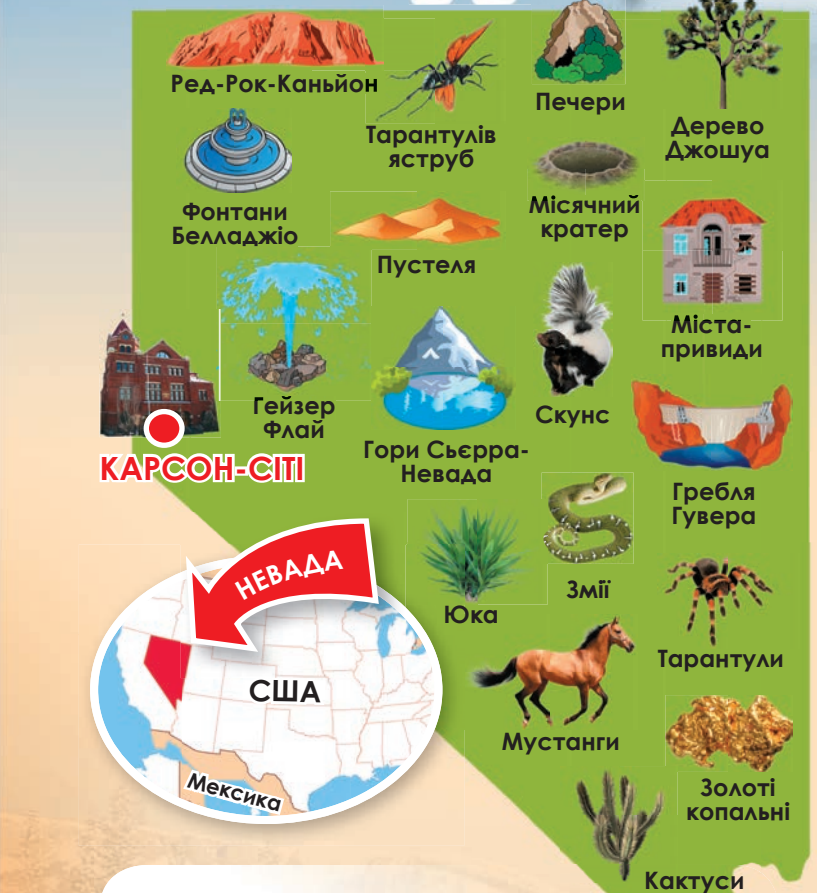
СЛІДИ ДРУЖБОЛАНДІЇ – *це все добре й прекрасне на нашій планеті, що нагадує нам про Небесну країну.*

ВАРТОВІ ДРУЖБОЛАНДІЇ – *люди, які шукають і зберігають у своєму серці ці сліди.*

…і його **ПРИГОДИ В ПОШУКАХ ГОЛОВНОГО** тривають!

США, штат НЕВАДА





Захід Сполучених Штатів Америки. Земля всюди порізана суцільними горами із засніженими вершинами, трав'янистими долинами та піщаними пустелями. Це штат Невада – найпосушливіший штат США.

СНІГОВА СЬЄРРА

Що таке Сьєрра? У перекладі з іспанської – «гірський хребет» або «пилка», металеве лезо з гострими зубцями. Додамо слово «Невада», що означає «сніговий», – і отримаємо повну назву місцевих гір – Сьєрра-Невада – «снігові гори». Дуже влучна назва, тому що здалека гірські хребти справді нагадують засніжені зубці. Їх тут понад 300! Ось така величезна «пилка».

ОСЬ ТАКИЙ ВІН, ЕЛЬДОРАДО!

Це легендарний Ельдорадо. Тут справді знаходили золото, срібло та мідь, але не злитками й не в коштовностях, а тяжкою працею в шахтах. Копальня *Techatticup Mine* була найбагатшою. Дорогу до неї знав далеко не кожен. Тут і досі стоять будинки, у яких колись мешкали золотошукачі, збереглися шахти, у яких вони працювали, і старі вантажівки, тому сюди часто приїздять не лише на екскурсії, але й щоб відзняти приголомшливі фільми!



ПРЕКРАСНИЙ ФЛАЙ

Років сто тому в пустелі Блек-Рок шукали нафту, але натомість знайшли термальне джерело. Воно нікому не було потрібне, тому свердловину засипали, але тріщини залишилися. Гаряча вода пробивалася на поверхню майже 50 років і нарешті вирвалася! Спочатку це був маленький фонтанчик, а тепер з пагорбів неймовірних кольорів б'ють уже три водограї. Таку красу створюють синьо-зелені водорості й мінерали, які вода приносить із собою. Це відбувається постійно, тому прекрасний гейзер Флай і далі росте!



ЦАРСТВО КВІТІВ

У готелі Белладжіо всюди квіти: скляні – на стелі, живі – у вазах, у парках квітів, неживі – на картинах, у квіткових скульптурах. Однак цей локомотив не з квітів. Його виготовили із шоколаду й мармеладу в місцевій кондитерській.



ШТАТ ДИКИХ КОНЕЙ

Майже половина всіх диких коней та ослів США мешкає саме тут. Колись мільйони цих тварин носилися преріями Америки, а зараз люди намагаються зберегти хоча б декілька десятків тисяч. Запитання, яке бентежить багатьох конярів: як мустангам вдається в дикій природі зберігати свої копита краще, ніж домашнім коням, про яких постійно дбають? Слушне запитання, але щоб на нього відповісти, потрібно зберегти мустангів, чи не так?



КОЛЮЧИЙ ПЛЮШ

Бігелоу Чолла, Плюшеве Ведмежа Чолла та Стрибуча Чолла – у цього кактуса відразу три назви, але суть одна: він не пухнастий, а колючий. Його голки застрягають легко й глибоко, а витягати їх важко й доволі боляче. Підступний плюш!



ДОЛИНАМИ Й КАНЬЙОНАМИ

ПУСТЕЛЯ МОХАВЕ

Як ти думаєш, +54° С – це спекотно? Правильно, це дуже спекотно! Так буває на півдні Невади – у пустелі Мохаве. Щоправда, тільки влітку, а взимку тут випадає сніг, до того ж такий, що через снігові замети тут інколи перекривають автомагістралі.

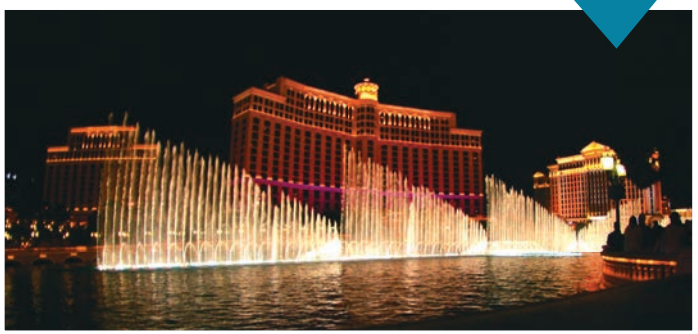
Найвідоміша рослина Мохаве – юка коротколиста, або «дерево Джошуа», тобто «дерево Ісуса Навина». Таку назву йому дали через гілки, підняті до неба, як руки в Ісуса Навина, коли той вигукував: «Стань сонце в Ґів'оні!»

Ще тут росте юка бананова зі смачними плодами, які їдять і сирими, і тушкованими, а також юка моравська, яку часто називають «іспанський кинджал».



ЛАС-ВЕГАС

Місто в пустелі. Майже 200 років тому тут заблукав торгівельний караван. Спраглі люди в розпачі шукали джерело води й знайшли його саме тут, тому цю місцевість назвали Лас-Вегас – «плодючі долини». У сучасному Лас-Вегасі створили штучне озеро, на якому щодня вода «танцює» під музику. 1175 струменів б'ють угору з отворів на рухомих підставках, які переміщаються озером. Звісно, «співучі фонтани» – результат роботи сотень людей, але коли спостерігаєш за ними, то здається, що вода сама обирає свій танцювальний ритм.



МІСТА-ПРИВИДИ

У Неваді трапляються міста, з яких люди давно пішли, а будинки залишилися. Деякі з кам'яних будівель зруйнувалися, а ось дім зі скляних пляшок у місті Ріоліт стоїть і досі. Скло виявилося міцнішим за камінь. Цікаво, чому?



РЕД-РОК-КАНЬЙОН

Скелі всіх відтінків червоного кольору посеред сіро-жовтої пустелі під блакитним небом. Це дуже гарно! Колись у цих місцях жили індіанці кавайсу. Вони любили малювати й залишили для нащадків на скелях багато малюнків-петрогліфів.

Ходити тут треба обережно. Під каменями трапляються гримучі змії й тарантули. На тарантулів, до речі, полює величезна чорна бджілка з помаранчевими крилами. Її називають «тарантулів яструб». Людей вона не чіпає, якщо, звісно, не дражнити її.





ЗА БУДЬ-ЯКУ ЦІНУ!



Дерев'яний вказівник на шляху з Карсон-Сіті до Вірджинія-Сіті нагадує про те, що півтора століття тому тут, як вихор, мчали на конях кур'єри «Поні-експрес». Від Атлантичного до Тихого океану пошту потрібно було доправити за 10 днів! Для цього через кожні 10 км створили поштові станції з кіньми. За дві хвилини кур'єр мав злізти з коня, зняти сумку з поштою, сісти на нового коня й знову вирушити в дорогу! «Пошта має прийти за будь-яку ціну» – таке було гасло.

ЩО ЩЕ?

Маленьке містечко Тонопа – найкраще місце в США для спостереження за зірками. Понад 7000 блискучих вогнів у темному небі – таку красу рідко десь побачиш!



Гребля Гувера в Чорному Каньйоні на кордоні штату – гігантська споруда на річці Колорадо. Дивишся на неї – й аж подих перехоплює!



ОЦЕ ТАК ПАМ'ЯТЬ!

У місті Ешленд, штат Кентуккі, на південному березі річки Огайо, народилася дівчинка Барбара Море. Звичайнісінька дівчинка з незвичайною музичною пам'яттю. Її мозок запам'ятовував мелодії всіх почутих пісень, і вже в три роки вона вільно грала на фортепіано.

Барбарі було лише 8 років, коли вона почала навчатися в Оберлінській консерваторії, штат Огайо, одній з найдавніших у США. Здобувши ступінь магістра, вона продовжувала навчатися, а потім ще почала викладати у Квебеку, Вашингтоні та Філадельфії. Як бачиш, для досягнення майстерності одного таланту замало: необхідно навчатися й розвивати свої здібності!

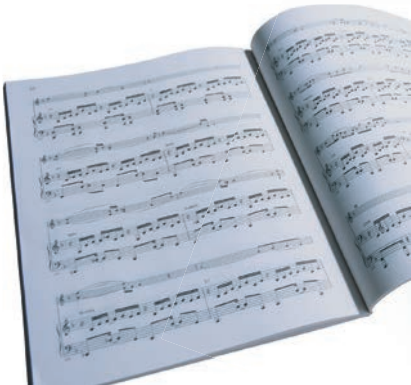


Я продовжую навчатися, і навколо мене, як і раніше, лунає музика!

У цей час вона взяла собі псевдонім, з яким більше не розлучалася: Барбара Море стає Сквік Стіл. *Сквік* – означає писк або скрип. У «Писклі» була особлива мрія: вона хотіла зіграти за один раз 2000 пісень напам'ять. І 1988 року Сквік таки здійснила свою мрію. З 25 жовтня до 13 листопада, тобто протягом трьох тижнів, вона виконала на фортепіано 1852 твори напам'ять!

Її назвали «блискавкою в чорній сукні» й занесли до Книги рекордів Гіннеса. Цей рекорд досі ніхто не може перевершити. «Якби мені дали більше часу, я б зіграла і 2000, – каже Сквік, – але я задоволена й цим результатом. Моя мрія здійснилася!» Зараз Стіл мешкає у Вірджинія-Сіті, маленькому містечку в штаті Невада. «Я продовжую навчатися, і навколо мене, як і раніше, лунає музика!» – усміхається Сквік.

Не в однієї Сквік така дивовижна музична пам'ять. Диригент Артуро Тосканіні пам'ятав кожну ноту із 400 партитур!





Хтось пам'ятає ноти й мелодії, а хтось чудово запам'ятовує тексти. Англійський прем'єр-міністр Уїнстон Черчілль знав напам'ять майже всі твори Шекспіра, а це 38 п'єс, 154 сонети та 5 поем. Загальний обсяг – майже 900 000 слів!

Англієць Домінік О'Брайн за годину запам'ятовує 300 іноземних слів, а вже за два-три дні може читати новою мовою. Він виграв чемпіонат світу із запам'ятовування, вивчивши за 15 хвилин 152 слова китайською мовою! І Домінікові не просто «пощастило з пам'яттю» – він її тренує. Секрети тренувань чоловік описав у своїй книзі «Секрети суперпам'яті».



Найпростіше тренування – активізація обох півкуль мозку. Візьми в праву та ліву руку олівці й малюй ними дві різні фігури одночасно. Нехай це буде коло й трикутник. Спробуєш?



Буває й так: тобі не вдається скласти в школі іспит з математики, а потім ти працюєш оператором довідкового бюро й запам'ятовуєш 128 603 номери телефонів, а також імена й адреси їхніх власників. І до кого тоді звернеться рятувальна служба за терміновою інформацією? Паула Прентіс із Тасманії завжди готова допомогти!



Ян Крістіан Смутс із Південної Африки вивчив напам'ять 5000 книг. Цікаво, скільки там слів?



ПАМ'ЯТКА ДЛЯ РОЗУМНИКІВ

Якщо хочеш запам'ятати, відклади вбік усе, що тебе відволікає, насамперед смартфон і Інтернет. Інакше нові відомості так і не дійдуть до твого сховища пам'яті.

ДОНЬКИ СЕНЬЙОРИ РІКОРДО

Маленька Полінка цілий вечір була напрочуд мовчазна.

– Стомилася, Поліночко? – запитала мама перед сном. – Щось ти не розповідаєш ні про школу, ні про друзів. Як справи в Іринки?

– Ніяк! Я про неї не хочу говорити! – несподівано різко вигукнула Полінка й сердито поглянула на маму. – І ти мені про неї теж не нагадуй. Вона мені більше не подруга!

Після цих слів дівчинка несподівано розплакалася й нарешті розповіла мамі про «жахливу» образу, якої їй завдала найкраща подруга Іринка. Щоправда, Полінка зізналася, що Іра потім попросила вибачення, але…

– Ніколи цього не забуду й не пробачу! – скаржилася дівчинка.

– Ранок від вечора мудріший, доню. А зараз перед сном я тобі розповім одну цікаву історію, – запропонувала мама.

«В одному місті жила добра жінка. Сеньйору Рікордо всі любили й поважали. Вона нікому не відмовляла в допомозі, пам'ятала про чужі потреби й багато знала. У сеньйори були чотири доньки, мамині помічниці. Вона їх дуже любила. Кожна дочка була по-своєму особлива.

Старша донька ніколи нічого не забувала. Хто б що не сказав або не зробив, куди б щось не поклали, вона все запам'ятовувала. Її допомога завжди була безцінною.

Друга донька прекрасно все зберігала. Якщо їй щось давали, то можна було бути впевненим, що нічого не зникне. Вона все складала до своїх скриньок і ні з чим не хотіла розлучатися, хоч інколи вони всім дуже заважали. «Переглянь усі свої речі, залиш тільки корисне, а решту викинь!» – радила сеньйора Рікордо, але дочка не погоджувалася. «Мені все потрібне, не викину!» – відповідала вона мамі.

Третя дочка зазвичай була вільна від справ, але потрібної миті точно знала, до якої із сестер звернути



тися, щоб серед багатьох збережених речей знайти саме те, що необхідно зараз. Усі люди захоплювалися тим, яка вона кмітлива й винахідлива, а мама й сестри дивувалися, як їй це вдається. Сама нічого не запам'ятовує, не зберігає, а коли потрібно – усе знаходить!

Четверта донька, наймолодша, була зовсім іншою. Вона багато чого забувала. Візьметься за квітник, а що робила до того – уже не пам'ятає. Забуваючи минуле, особливо все погане, дівчинка багато мріяла. Майже на всі запитання вона відповідала: «Не пам'ятаю». Через це сестри починали сваритися.

– Якби не ти, ми б завжди все пам'ятали й жили прекрасно! – казала старша сестра.

– І все б у нас було в цілості, ми б тільки збирали й багатіли! – кричала друга сестра, натякаючи на свої скрині.

Третя сестра сперечалася, але не часто, знаючи, що все одно знайде вихід, хоч така забудькуватість сестри теж її не тішила.

А молодша сестра виправдовувалася: «Я ж не тільки хороше, а й погане забуваю. Це ж корисно». Однак старші сестри постійно сперечалися, хто з них важливіший і більше допомагає мамі.

Від цих суперечок мама навіть захворіла. Сестри злякалися й почали думати, що їм робити далі. Старша – згадала, що в місті є лікар, який може допомогти мамі, друга – знайшла в собі в скрині його адресу, однак тут третя дочка зметикувала: «Якщо ми й далі сваритимемося, то навіть не доїдемо до нього. Потрібно миритися! А як це зробити, якщо ми одна одну образили й не знаємо, чия правда?» Уперше третя сестра не знала, як учинити.

Тоді наймолодша сказала: «А забудьмо все це! Усі слова й образи. Я можу допомогти вам це зробити». Сестри перезирнулися й вирішили, що це найкраще рішення. Сіли вони всі разом за стіл, випили чаю, згадали все приємне, порилися в скринях, викинули весь непотріб і забули про образи. І про лікаря вони теж забули. Та й навіщо він їм тепер, адже мама почала одужувати.

Зрозуміли нарешті сестри, що кожна з них однаково потрібна й важлива, і їхня мама, сеньйора Рікордо, дуже із цього тішилася».

Мама Полінки закінчила казку й погладила дівчинку по голівці:

– Погане корисно забувати, донечко, натомість краще частіше згадувати хороше!



Настільна гра

СКУНСИ, УПЕРЕД!

Веселі скунси вирішили з'ясувати, хто з них найспритніший, і влаштували перегони на одній з лісових стежок. Хто швидше добіжить до фінішу, той і переможе. Та не все так просто. Як не дивно, скунсам самим не подобаються різкі й неприємні запахи, тому вони намагаються уникати таких місць. Ще й пум потрібно остерігатися. Словом, непростим буде забіг.

Тобі знадобляться:

1. Фішки скунсів – 5 штук.
2. Жетони маршруту «Лісова стежка» – 22 штуки (15 зелених і 7 із червоним обідком).
3. Картки руху «Сліди скунса» – 20 штук.
4. Картки руху «Пума» – 10 штук.

Перед початком гри всі фішки та картки заламінуйте й акуратно виріжте.



Початок гри

1. 30 карток руху перемішують і кладуть на середину столу малюнком донизу. Якщо в грі беруть участь четверо-п'ятеро гравців, то викладають усі десять карток «Пума». Для трьох гравців – дев'ять карток, для двох – вісім.

2. Навколо них потрібно викласти «лісову стежку» із «безпечних» зелених жетонів і «неприємних» із червоним обідком. Початок і кінець стежки має бути видно. Тільки два жетони із червоним обідком можуть лежати поруч один з одним. Решта – мають бути розділені хоча б одним зеленим жетоном.



3. Фішки скунсів ставлять на початку стежки.

Правила гри

1. Перший гравець бере будь-яку картку руху.
2. **«Слід скунса».** Якщо гравець узяв таку картку, то він може обирати: або перемістити свого «Скунса» на зазначену на картці кількість слідів, або залишити цю картку в себе й узяти нову. Якщо це знову картка «Слід скунса», гравець або залишає її собі й обирає нову, або переміщає свого «Скунса» вперед на суму слідів з двох карток.
3. **Пам'ятайте!** Серед карток руху «причаїлися» **картки «Пума»**. Продовжуючи відкривати нові картки руху, гравець ризикує наразитися на «Пуму». Кожен гравець вирішує сам: ризикувати йому далі чи закінчити хід і перемістити «Скунса» вперед.
4. **«Пума».** Хитра «Пума» причепила на ніс прищепку й зовсім не відчуває запахів, тому полює на «Скунсів». Якщо гравець відкрив картку «Пума», він втрачає всі зібрані за хід бали. Його «Скунс» залишається на місці, а набрані ним картки руху гравець розподіляє за часовою стрілкою серед інших гравців, які кладуть їх малюнком догори перед собою.
5. Ці подарункові картки інші гравці можуть використовувати під час свого ходу, але тільки після того, як самі відкриють хоча б одну картку руху.
6. Усі відкриті картки «Пум» одразу перевертають, кладуть на місце й залишають у грі до кінця, тому дуже важливо запам'ятати їхнє розташування. Це допоможе дійти до фінішу, не потрапивши до лап хижака.
7. «Скунс» не може зупинятися на жетоні із червоним обідком. Якщо ж під час ходу він усе ж таки потрапив на нього, потрібно відкрити ще одну картку руху. Якщо ця картка виявиться «Пумою», то «Скунсові» доведеться відступити на найближчий зелений жетон.
8. Якщо вашого «Скунса» обігнав інший «Скунс», вам доведеться зробити крок назад або на найближчий зелений жетон.
9. На одному полі можуть стояти не більш ніж два «Скунси». Це потрібно враховувати, збираючи бали для руху під час свого ходу. Винятком є ситуація, коли гравець повинен зробити крок назад: у такому разі на одному полі може перебувати більш ніж два «Скунси».
10. Використані картки руху складають поруч із полем малюнком донизу. Якщо під час гри в центрі залишаються тільки картки «Пума», відкладені картки перемішують з ними й знову викладають у центрі столу малюнком донизу.
11. Гра закінчується, коли один зі «Скунсів» досягає фінішу.

Пам'ятні знаки Бога

Бог дав людям пам'ять, щоб зберігати спогади й знання, а також використовувати їх у теперішньому й майбутньому. Раніше найкращим носієм інформації були книги. Найважливіша з них – Біблія. Завдяки їй ми знаємо, Який наш Бог, як з'явилися люди й Земля, як гріх змінює життя, як Господь вирішив питання спасіння всіх людей і який Він чудовий Друг. Щоб люди цього не забували, Бог залишив багато пам'ятних знаків.





Змій

Мало хто відчуває себе безпечно поруч зі змія-ми й рідко хто їх любить. Відомо, що в Едемському саду змій мав зовсім інакший вигляд: він був дуже гарним, з лапами і навіть крилами.

Однак після того, як змій обманув Єву, Господь сказав йому: «За те, що зробив ти оце, то ти проклятіший над усю худобу… На своїм череві будеш плазувати, і порох ти їстимеш у всі дні свого життя». Дивлячись на змія, згадай, що гріх завжди має погані наслідки.

Бур'яни



Вони ростуть усюди, і боротися з ними дуже складно. Однак спочатку на створеній землі їх не було! «Біда прийшла на землю через твій непослух, – сказав Бог Адамові. – Ти в скорботі будеш їсти від неї всі дні свого життя. Тернину й осот вона буде родити тобі». Як бур'яни заглушають прекрасні квіти й корисні злаки, так гріх заважає рости в нас усьому доброму. Пам'ятай про це!

Кутаси



Бог сказав євреям пришивати до країв одягу кутаси з нитками блакитної пряжі, щоб люди не забували Його заповіді й дотримувалися їх.

Веселка

«Веселка в небі – це теж знак вічного заповіту між Мною та людьми, – сказав Господь Ноєві. – Вона завжди нагадуватиме про те, що води потопу вже ніколи не затоплять Землю, знищивши все творіння». Це вічний знак Божої милості до нас! Згадай про це, коли побачиш у небі веселку після дощу.

Субота

Це особливий день, не схожий на інші, сьомий день першого тижня Землі. Цього дня Бог уже нічого не творив. Він провів його в спілкуванні з першими людьми, Адамом та Євою, і сказав їм, щоб кожного сьомого дня, щосуботи, вони та їхні нащадки залишали всі свої справи й присвячували цей день зустрічі з Богом. Субота – нагадування про те, що Господь був і залишається нашим Творцем та Владикою Всесвіту. Пам'ятай про це!

Скинія

Господь Сам звелів побудувати скинію, пояснив, як це зробити й що в ній має бути. Завдяки служінню в скинії люди дізнавалися й запам'ятовували головне: Бог прощає їхні гріхи, але заплатити за них ціну доведеться Месії, Котрий заради цього народиться на Землі.



Пам'ятні імена

Що ти найчастіше чуєш щодня? Своє ім'я! Саме тому від початку імена й назви давали не просто так. «Адам» – означає «людина». Бог сказав: «Створімо людину – Адама – за образом Нашим». Ось таке важливе значення має слово «людина» – створена схожою на Бога! Коли Даниїла захопили в полон, цар вавилонський насамперед змінив його ім'я. Даниїл – означає «Бог мій суддя». Його нове ім'я – Валтасар – було пов'язане з назвою вавилонського ідола Ваала. Однак Даниїл завжди пам'ятав своє справжнє ім'я, а також свого Суддю й Захисника – істинного Бога!

Найважливіше ім'я на Землі – Ісус Христос – означає «Господь Спаситель, вибраний Богом». Той самий очікуваний Месія! Усі пророцтва й пам'ятні знаки, записані в Біблії, здійснилися в Його житті.

Пам'ятні знаки на Його руках – рани від цвяхів – залишаться на всю Вічність.

Ісус Христос народився заради людей, жив заради них, щоб спасти всіх нас. Бог воскресив Його, і це ще один пам'ятний знак для нас: так само Він воскресить кожну людину, яка вірить у Його Сина!



Ілюстрації із сайту sweetpublishing.com



Яка в тебе пам'ять?

Зір, слух і нюх допомагають зберігати в пам'яті інформацію, але в кожної людини вони розвинені по-різному. Тест підкаже, який із цих «помічників» у тебе найгостріший, і ти зможеш краще використовувати його для запам'ятовування нової інформації.



Вибери твердження, на які ти можеш чесно відповісти «Так, це про мене!», і постав біля них позначку.

- Тобі важливо спілкуватися з людьми віч-на-віч. (А)
- Ти віддаєш перевагу особистій розмові, ніж переписці чи спілкуванню в соцмережах. (В)
- Ти частіше мовчиш і просто спостерігаєш за іншими. (А)
- Читаючи про себе, ти рухаєш губами. (А)
- Спілкуючись із людьми, ти багато й емоційно говориш. Ти – комунікабельна людина. (К)
- Ти активно жестикулюєш під час розмови. (В)
- Ти можеш тривалий час дивитися у вікно, розглядати малюнки, тому вибираєш книги з ілюстраціями. (К)
- Ти не можеш спокійно всидіти під час читання. (В)
- Під час роботи ти любиш паралельно щось креслити, малювати або заштриховувати. (В)

- У тебе чудова пам'ять на обличчя, зате ти часто забуваєш або плутаєш імена. (К)
- Тобі подобається випробовувати й конструювати нові речі. (К)
- Ти робиш часті перерви під час виконання домашнього завдання. (В)
- У навчанні тобі важливо бути в команді. (А)
- Ти охочіше навчаєшся, коли сам. (В)
- Тобі легше запам'ятати прочитане, ніж почуте. (К)
- Ти краще запам'ятовуєш події, очевидцем яких був сам, ніж розказані кимось. (В)
- Ти часто погладжуєш своє волосся чи одяг, перебираєш у руках якісь предмети. (К)

Тест завершено. Тепер поглянь на твердження, позначені помітками, і вибери літеру в дужках, яка трапляється найчастіше. Залишилося найлегше – дізнатися свій тип пам'яті.

А – Аудіал

Слух – твій помічник, тому й усні уроки даються тобі легше. Твоє основне завдання – уважно слухати. З формулами, правилами й задачами – складніше. Їх теж краще промовляти вголос, а не про себе, і бажано не один раз, а двічі-тричі. Для тебе було б добре навчатися в парі з другом, обговорюючи, читаючи завдання вголос і роздумуючи над ними. Слухаючи, ти запам'ятовуєш!

В – Візуал

Ти краще пам'ятаєш те, що побачив або уявив, добре запам'ятовуєш дорогу й орієнтуєшся на місцевості, тому, виконуючи домашнє завдання, завжди розглядай малюнки, фотографії або схеми. Коли читаєш тексти, намагайся уявляти прочитане. Уважно розглядай і спостерігай за наочними прикладами, які на уроці показує вчитель. Незначний галас тебе не відволікає, але будь-які інші дії відразу перемкнуть твою увагу, тому в школі тобі краще сидіти за першою партою.

К – Кінестетик

Ти – справжній енерджайзер! Постійно заряджений на рух, ти краще запам'ятовуєш, коли ходиш, щось робиш або до чогось торкаєшся, тому практичні знання – твоя пристрасть. Якщо висітимеш на шведській стінці й вчитимеш вірші, то швидше запам'ятаєш. У школі це робити важко, але спробуй стискати в руці м'який м'ячик. Рух, хоч і незначний, тобі допоможе.

СКУНС
із Вогняної землі

Долина Вогню, червоний міраж посеред пустелі Мохаве, червоні скелі, гроти й печери під палючими променями сонця. Коли сонце схиляється за горизонт і тіні довшають, стає зрозуміло, що ці «неживі скелі» все ж таки заселені: койоти та ящірки, лисиці та змії, птахи та зайці, степові антилопи та скунси виходять на нічні прогулянки. Так, так, навіть ті ж самі скунси. Фу!

– Що означає «ті ж самі»?

– Ой, а хто ти?

– Той самий «Фу, скунс»! І мені прикро. Чому як скунс – так одразу «Ой, фу»? Поглянь, які ми симпатичні! Мені здається, що ці білі смужки на чорному хутрі дуже нам личать. А хвіст? Чи в багатьох тварин є такий гарний пухнастий хвіст?

Я цілком сумирна тварина, хоч і хижак. Їм усе, але найчастіше комах і дрібних гризунів. Цим, до слова, ми допомагаємо людям. Захищаємо всі ваші посіви.

До речі, ми буваємо й плямистими. Ось такими, бачиш? З ось таким кумедним носом, трохи схожим на п'ятачок. Це все мої брати та сестри, тільки вони живуть південніше.





Узагалі-то я від жодної їжі не відмовляюся: рослини, фрукти, яйця, личинки комах, черв'яки, коники-стрибунці, ящірки… Можу спіймати навіть рибу або змію. Щоправда, зі зміями волію не стикатися, хоч їхня отрута на мене майже не діє. Не люблю я змій. Зате від меду просто в захваті: з'їдаю разом зі стільниками й бджолами!

На передніх лапах у мене довгі кігті. Ними я можу вирити собі нору, але якщо є чиясь порожня нора, то краще житиму в ній. Якщо нір немає, оселяюся в занедбаній хижі. Навіть у людському помешканні можу знайти собі прихисток, але ж вам це не до вподоби! Я б теж цього не дуже хотів, але ж у вас стільки смітників з їжею! Навіщо ви все це викидаєте?

Завдяки кігтям я добре лажу по деревах, але роблю це рідко, тому що не дуже люблю. Кігтями я вириваю із землі комах та їхні личинки. Добре плаваю, маю гострі нюх і слух, а от зір підвів: далі ніж на три метри нічого не розрізняю.

Тепер можна розповісти й про свої особливості. Так-так, ми вміємо стріляти особливою рідиною! І вона справді смердюча, але це не заради розваги чи з вередливості, а з метою оборони. Під моїм хвостом є дві залози, а в них – рідина. Якщо вона потрапить в очі, можна осліпнути.

Узагалі-то я майже завжди попереджаю про готовність захищатися. Піднімаю хвіст, тупочу ногами, шиплю, інколи навіть встаю на передні лапи, вдаючи, ніби вже вистрелив. Зрозуміло ж, що потрібно тікати! Однак бувають такі вперті супротивники, що не йдуть геть – і все. Що накажеш робити? Я стаю на передні лапи, вигинаю спину, м'язи навколо залоз стискаються – і роблю точний вистріл.

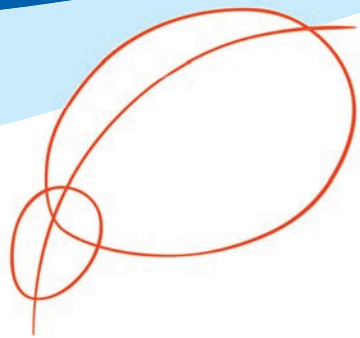
Стріляю я влучно: на відстані двох-чотирьох метрів влучаю точно в ціль, а можу вистрелити й на шість метрів! До речі, в обох залозах запасів рідини вистачає на п'ять-шість вистрілів з кожної. За два дні вони відновлюються.



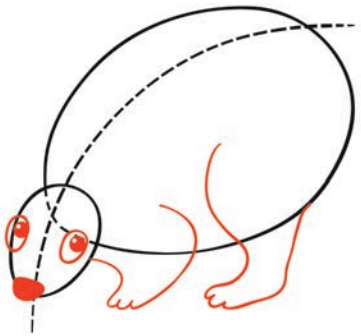
Уважно дотримуючись схеми, спробуй намалювати скунса. Не тисни на олівець, щоб малюнок вийшов охайним.

Малюємо СКУНСА

Маю я кудлатий хвіст,
Смужки білі на хутрі.
Схожий трохи на куницю
І на молоду лисицю.
А гуляю я вночі,
Хоч боюся пугачів.
Друзів в мене зовсім мало,
Та образ я не тримаю.
Намалюй мене лиш, прошу!
Я ж такий увесь
хороший!



1. Познач олівцем вигин тіла скунса. Розмісти на цій осі два овали – голову і тулуб скунса.



2. Намалюй очі, ніс і дві лапи скунса. Зайві лінії зітри.



3. Намалюй вуха, чубок і хвіст скунса. Зміни лінію живота. Зайві лінії зітри.

4. Домалюй скунсові ще одну лапу й кігті. «Розпуши» хутро скунса й зроби його смугастим.

5. Розмалюй скунса.



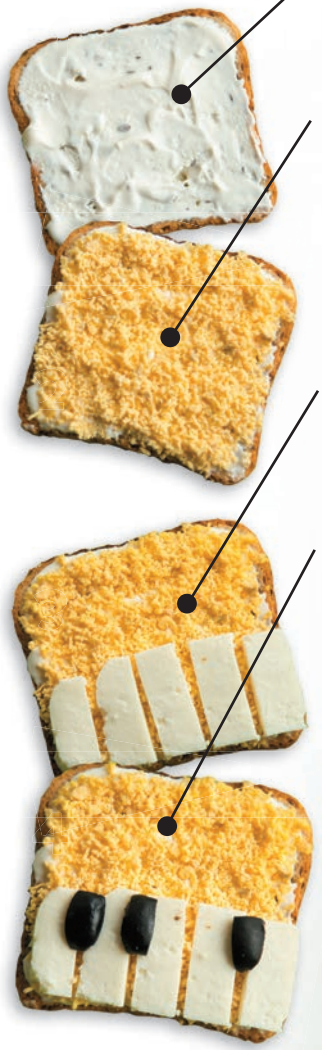
Смаколики від Марійки

Музичний БУТЕРБРОД



ТОБІ ЗНАДОБЛЯТЬСЯ:

- хліб;
- соєвий майонез або сметана;
- варене яйце;
- бринза;
- чорні оливки;
- зелень;
- морква.



Відріж скибку хліба й намасти соєвим майонезом або сметаною.

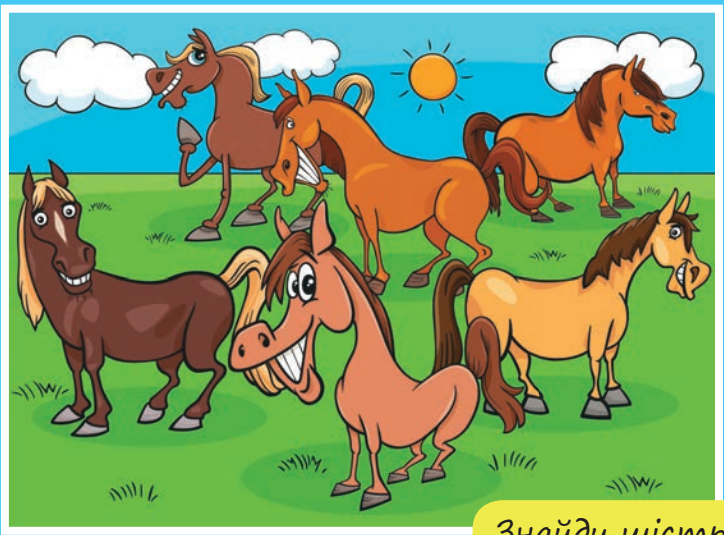
Почисти варене яйце. Відділи жовток і натри на дрібній тертушці. Рівномірно посип бутерброд натертим жовтком.

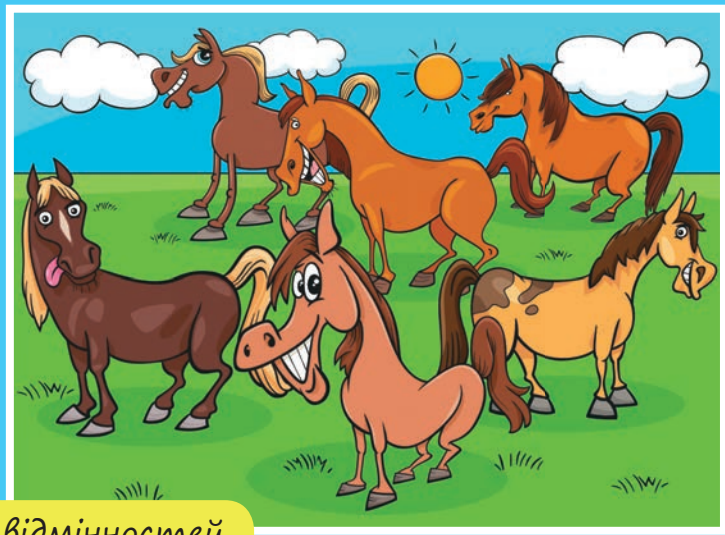
Наріж бринзу невеликими смужками завдовжки з пів бутерброда. Виклади шматки бринзи на нижню частину хліба, залишаючи невеликі проміжки між «клавішами».

Чорні клавіші фортепіано виріж з оливок і виклади їх на бринзу, як показано на фото.

Відріж тонку смужку моркви, скрути її у вигляді троянди й виклади на бутерброд. Стебло квітки зроби із зелені.



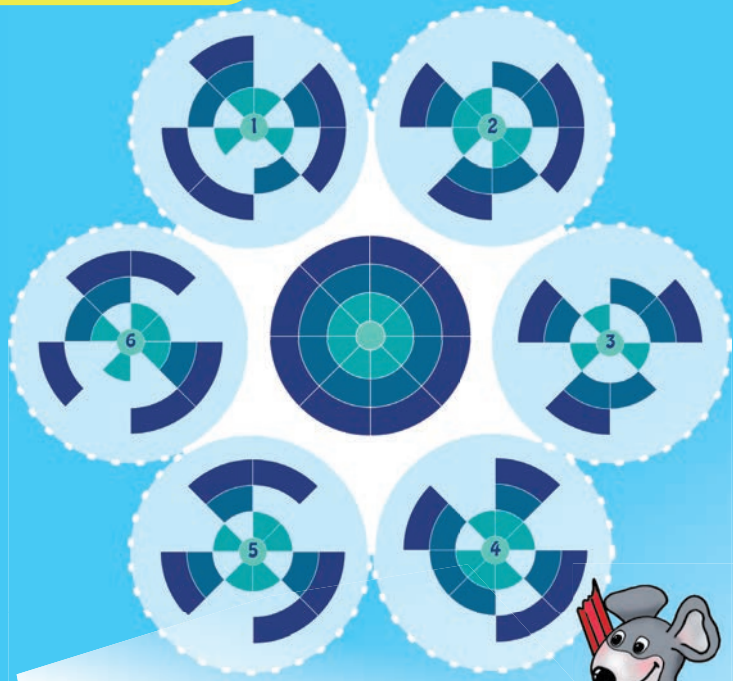




Знайди шість відмінностей.



Знайди двох однакових совенят.



Знайди елементи,
з яких можна скласти
центральний круг.



Які фрагменти не є частинами картинки 1?

Допоможи мишці знайти дорогу до шматочка сиру, а потім вибратися з лабіринту.

Знайди закономірність і продовж ряд.

ВІДПОВІДІ:

с. 22: Е1, В4; елементи 3 і 5; с. 23: фрагменти 3, 5, 8; камінь 5; закономірність 4.

УВАГА!

Замовити наші журнали «Дружболандія» ви можете,
написавши листа на E-mail:
dzherelo@ukr.net,
а також зателефонувавши за номером
0 800 30 20 20.



SKYPHONE
Журнал для підлітків 10-15 років

Завжди на зв'язку!



Подружися зі «Скайфоном»!





Пристроїв чимало є на світі,
Знають їх дорослі й навіть діти.
І смартфони, і айфони...
Надійшла пора «Скайфона»!
Стильний і доступний він,
В ньому чути правди дзвін.
До зв'язку із Небесами
Закликає нас із вами!
Вирушай в життєвий марафон
З добрим другом –
Журналом «Скайфон»!

Дивіться дитячі передачі «Дружболандія» на сайті:
TV.HOPE.UA

Тебе очікують незабутні пригоди в пошуках головного!



Якщо ви бажаєте пожертвувати кошти на розвиток журналу, можете зробити це через банк.

Наші реквізити:
Отримувач: УУК АСД
Код ЄДРПОУ 19350731
р/р 26006149457
МФО 380805
Банк: ПАТ «Райффайзен Банк Аваль» у м. Києві
Призначення платежу:
добровільні пожертви

У наступному номері:



Малята на кордоні

Відповідальний за випуск: директор видавництва «Джерело життя» Василь Джулай
Головний редактор видавництва: Лариса Качмар
Випусковий редактор: Олена Мехоношина
Відповідальний редактор: Людмила Поправкіна
Переклад: Олена Мехоношина

Коректура: Ганна Борисовська, Інна Гунько
Дизайн і верстка: Ганна Рафес
Художник: Ганна Рафес
Над номером працювала: Олена Поправкіна
Відповідальна за друк: Тамара Грицюк

Християнське видавництво «Джерело життя»
Адреса: 04071, м. Київ, вул. Лук'янівська, 9/10-А
e-mail: dzherelo@ukr.net;
тел.: (044) 428-84-38