

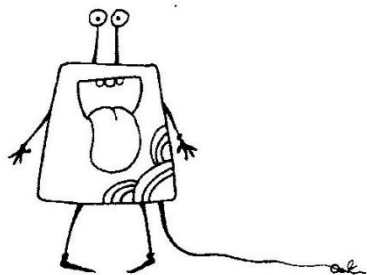
ИГРАЕМ ВМЕСТЕ СО ШНОРКЕЛЯМИ!

(по мотивам произведения писательницы Самарской области

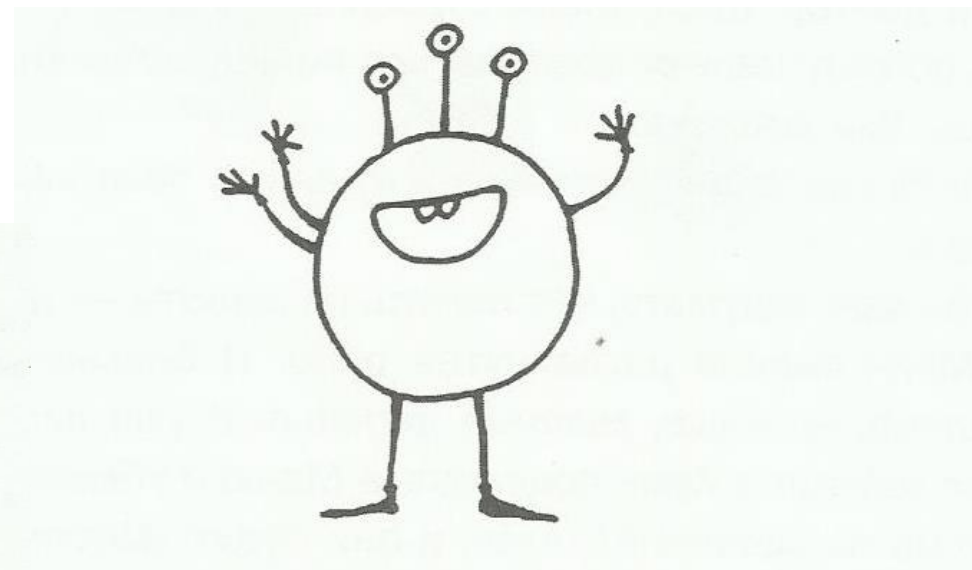
Светланы Решениной "Мама, это шноркели!")

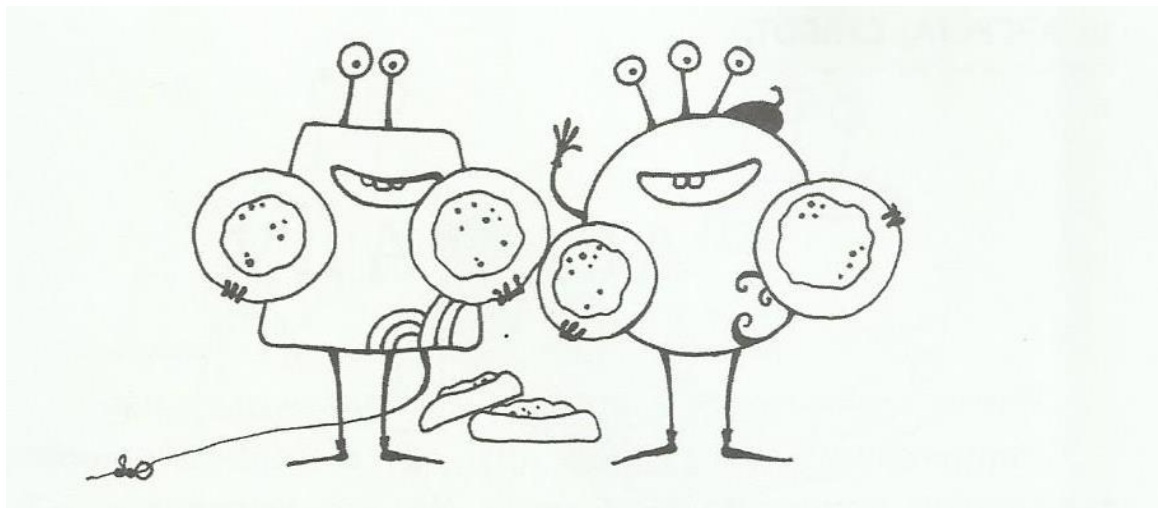


ДОМОСТРОЙ

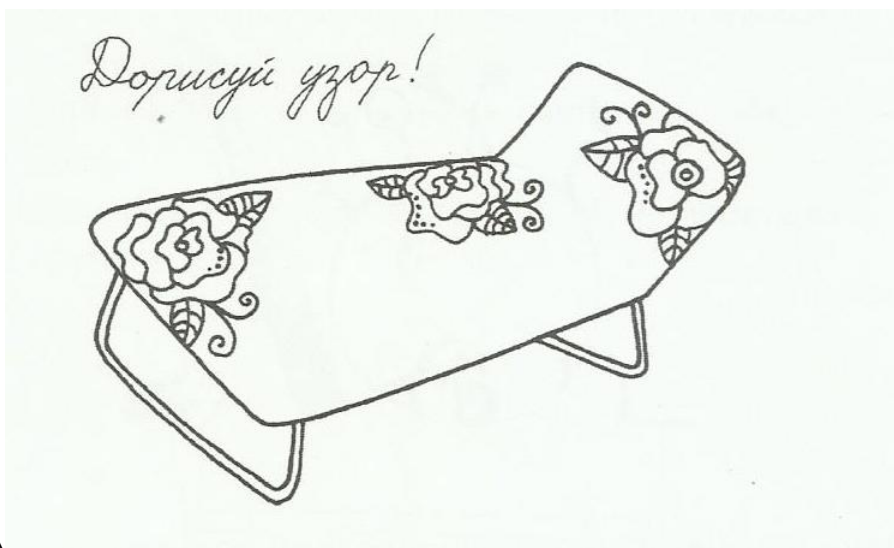


ПОЛЬ
ДОМ ПОЛЯ

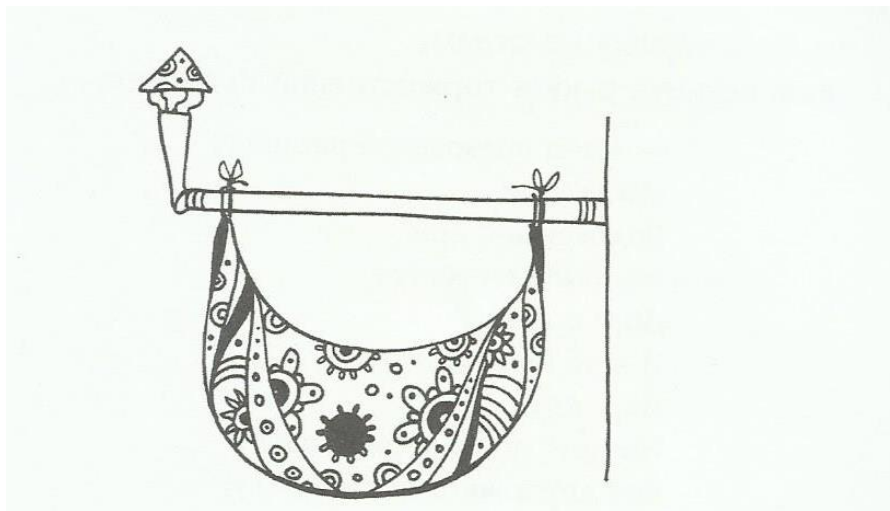


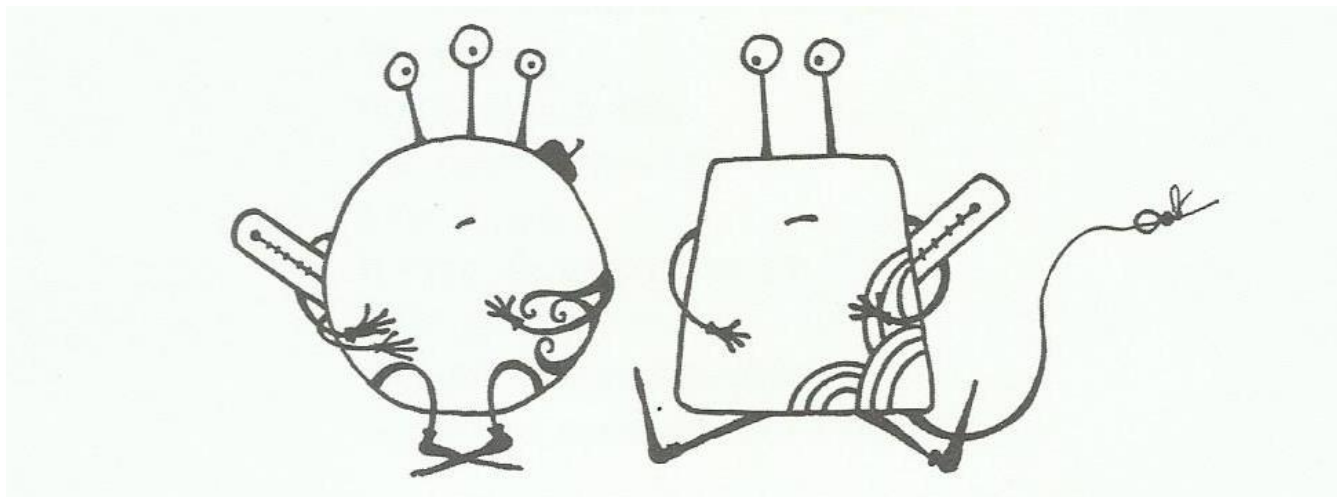


ПОЛЬ И ТАК

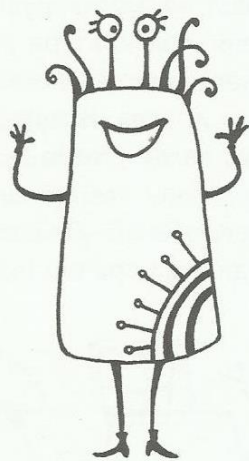


РАСКЛАДУШКА

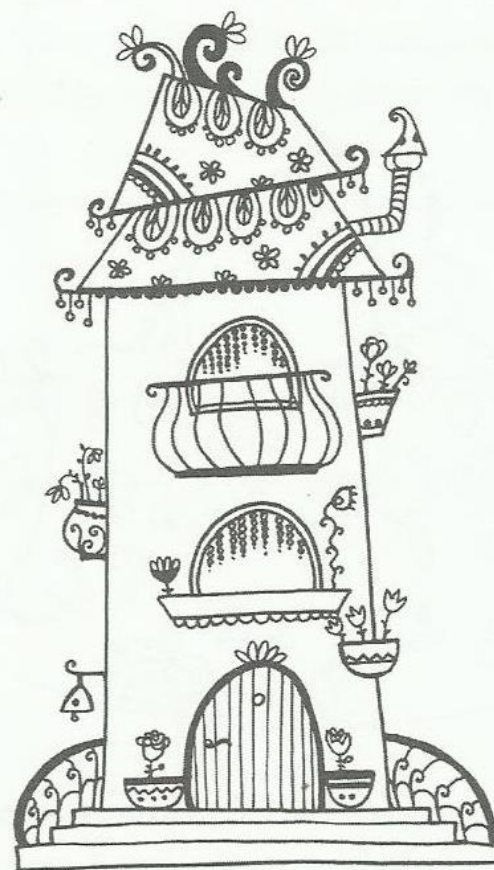


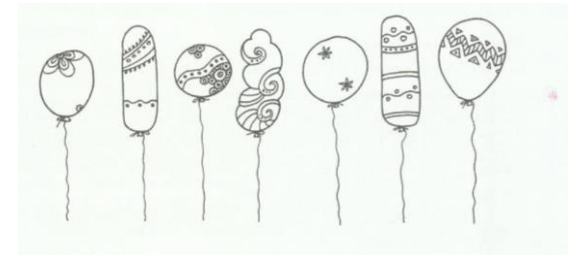


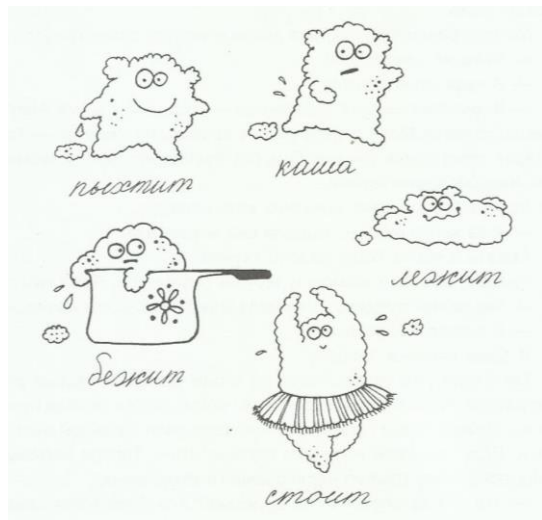
РАДУСНИКИ



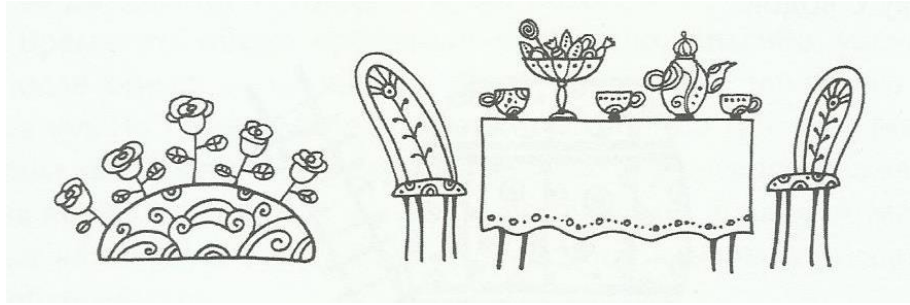
ШНОРКЕЛЬКА ТАРАРА

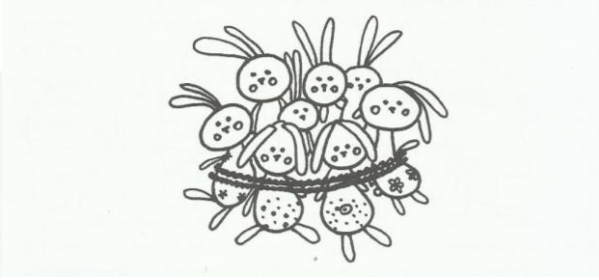
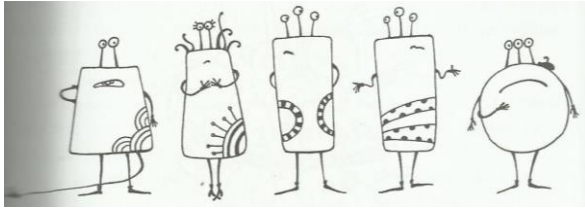




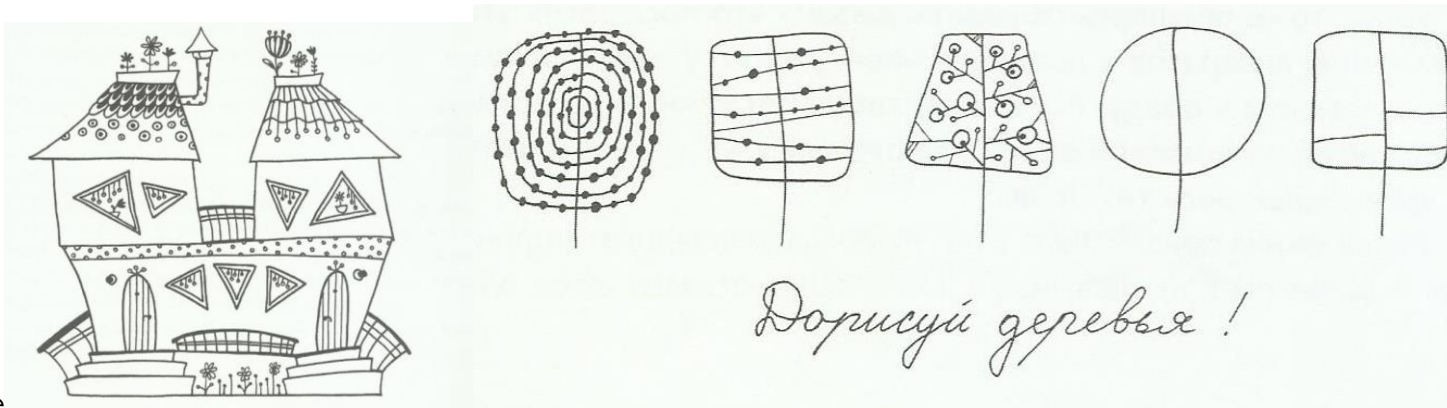


— Положили кашу в ковшик.
Значит, каша лежит.
Ковшик ставят на плитку,
Теперь каша стоит!
Слышите, кто-то вздыхает?
Наверное, каша пыхтит!
Лезет всё выше и выше...
Держите, каша бежит!!!
«Ш-ши-и! Ш-ш-ш-ша-а-а!!!»
Горяч-ч-ча!!! Хорош-ш-ш-ша!!!!
Каша уШ-Ш-Ша-сно шипит!!!!
С кашей, всё кашется, яШно...
Каша бежит, и лежит, и шипит...
ПрекраШно!
ПоШтойте! Вот в чем вопрос:
Где, скаШите, у каши
ноги,
спина
и нос?!



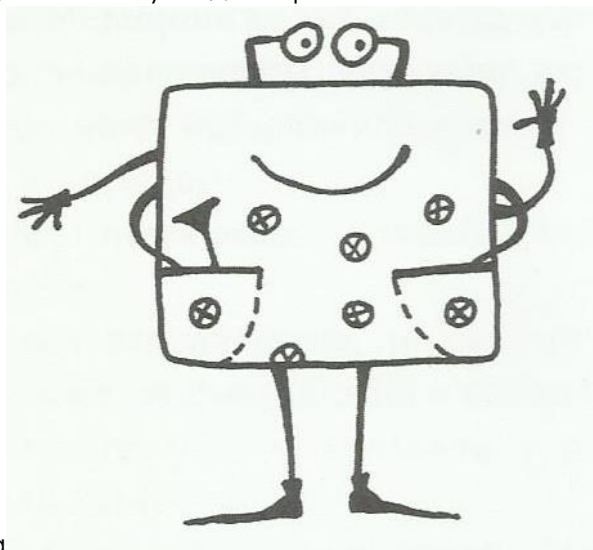


Поседение -

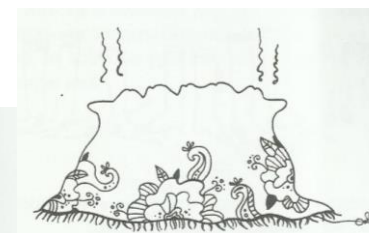
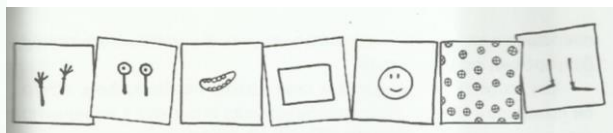


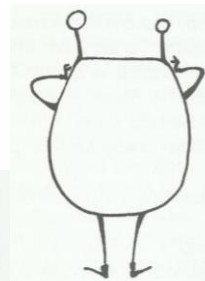
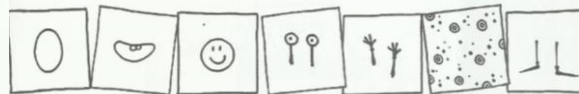
поселение
медицинских наук – доктор

профессор



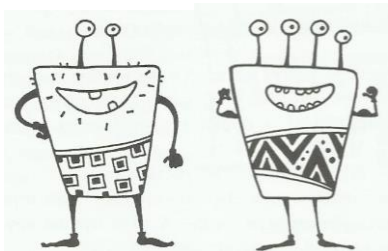
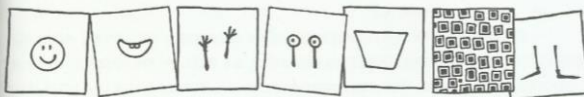
Морса





олуша

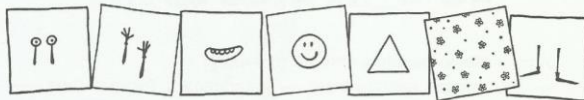
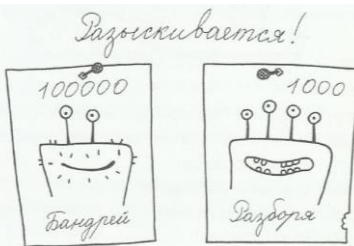
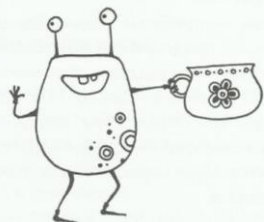
БАНДИТЫ В ДЕРЕВНЕ



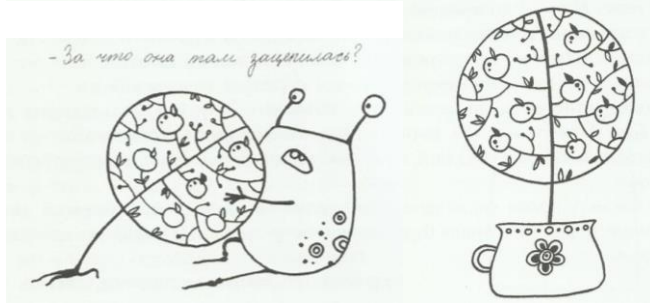
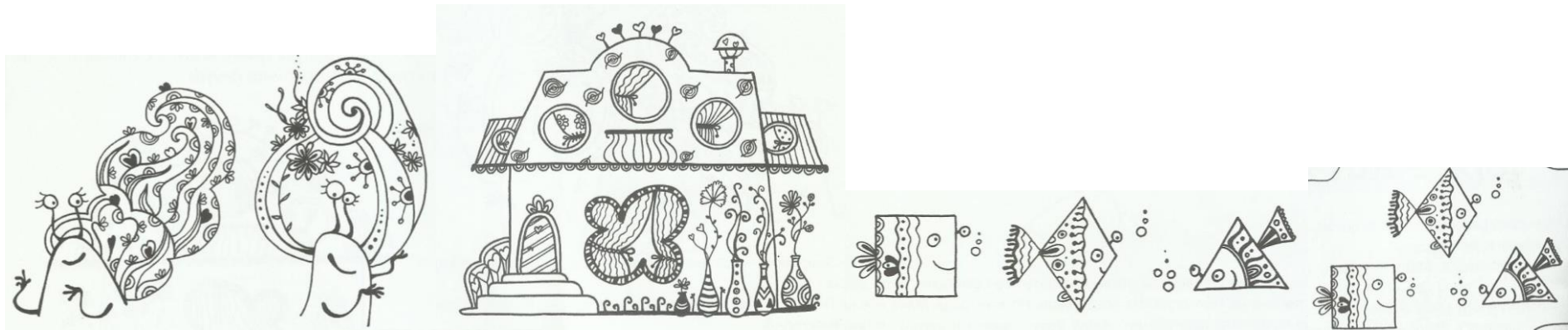
бандрей и



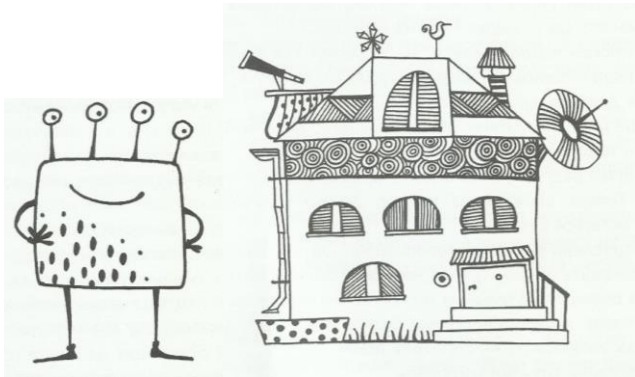
разборя



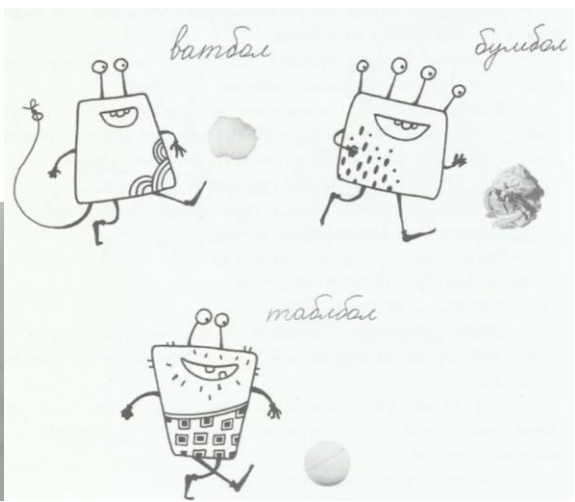
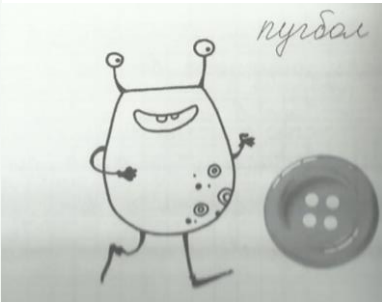
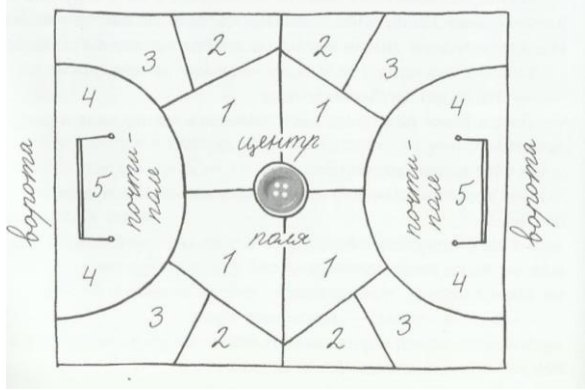
Бандрей
Прекрасно
Спасибо
О луну



олуша и яблоня – корица - корни



ТЕСЛА – ДОМ ТЕСЛЫ



Из дневника Мани:

Правила игры в пурбол.

1. Выбрать двух капитанов и разделиться на две команды.

2. В каждой команде должно быть поровну игроков и один вратарь.

3. Игроки, не попавшие в команды, становятся болельщиками.

4. В центр поля положить пуровицу.

5. После свистка судьи игроки начинают игру, пытаясь ногами завести пуровицу на территорию противника. Нельзя хватать пуровицу руками. Это разрешено только вратарю.

6. Вратарь защищает ворота и делает все, чтобы пуровица в них не попала.

7. Нельзя хватать друг друга руками, делать подножки, толкать и бить других игроков. Игрок, нарушивший правила, удаляется

судьей с поля на 10 минут, а команде противника присуждается 5 очков. Если игрок вновь нарушает правила, его удаляют с поля до конца игры.

8. Если пуровица после удара игрока вылетела за пределы поля, ее возвращают в центр поля. После этого по пуровице бьет капитан команды противника.

9. Пуровица должна попасть в почти-поле противника. После этого игра останавливается, и судья определяет, сколько очков получает команда. Это зависит от цифры, которая написана на секторе.

10. После этого вратарь выбивает пуровицу из своего почти-поля в сторону противника.

11. Если игрок попал в ворота противника, его команде присуждают 10 очков. Если игрок по глупости попал в ворота своей команды, у его команды снимают 5 очков.

12. Игра длится 2 тайма, каждый по 15 минут. Выигрывает та команда, которая набрала больше очков на момент окончания игры.

13. Если время игры закончилось, а у команд ничья, назначают дополнительный удар. Каждая команда делает по одному броску из центра поля в сторону противника. Выигрывает та команда, которая набрала больше очков.

Если опять ничья, см. пункт 13.

Решения судьи не оспариваются. В случае недовольства следует обращаться к главной независимой судье Мани.

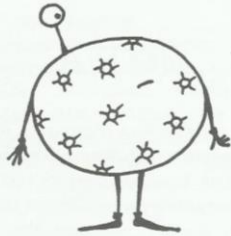
11 сентября.

Домашняя работа
Наступили школьные
календары. Я и мой друг
сидим в деревне. У бабушки
живёт свинья королева
Зорька и воздушный пёс Мур-
тар. Мы купили в канючий
рынок и каждый вечер пьём
волосатое молоко. Моя бабушка
очень ленивая и карликовая.



жора -

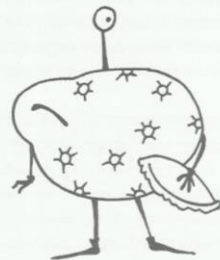
Будущий сыщик оказался толстоват...



...леноват...



...и жадноват.



- Ты не видишь
у меня талию? - Нет. А ты?



СЫЩИК

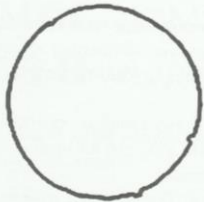
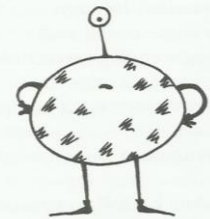
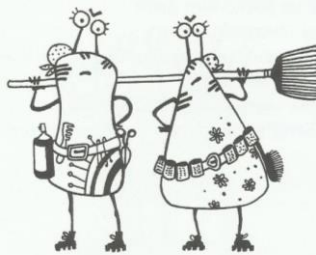
Из дневника Мани:

16 сентября.

Сегодня утрарили Олушу. Шнортели отправились в лес и нашли его в странном доме на странном дереве. Этот дом я не рисовала. Дерево я тоже не рисовала. Так получается, что он его не сажал. Странно. Само появилось?

Олушу посетил доктор Штриксельштейн. Это он сам себя так называет. А помогал ему Жора. Тот неудавшийся спудный смитик, который ушел. Сейчас доктор Штриксельштейн и Жора сидят в стакане. И еще их пес. Доктор Штриксельштейн выглядит очень странно. Вот так:

Ухожу я от вас с вами скучно Жора.



Планета Штриксель



Пусть Зубарик поживет у вас. Устроится, прилетим за ним!



ЭКСПРЕСС-ШНОРСТРУКТОР

Завести шноркелей легко! Некоторые из них капризны и привередливы, но вы вполне можете создать для них подходящие условия.

Где живут шноркели?

Шноркели любят вкусные оттенки бумаги: молочные, кремовые и лимонные. Шноркели чистоплотны, поэтому не предлагайте им обертки от конфет, старые обои, вонючие газеты и жирные пакеты из закусовых. Они с удовольствием поселятся в скетчбуке или просторном альбоме. Линованные тетради и блокноты не слишком привлекают шноркелей: они ценят свободу и чувствуют себя взаперти среди клеток и линеек. Нарисованная миска с кашей и уютный дом поможет шноркелю пережить неудобства до переселения в другой альбом.

Чем рисовать?

Чем тоньше линия, тем умнее шноркель. Поэтому выбирайте тонкие фломастеры или капиллярные ручки. Гелевые и шариковые тоже подойдут, если не размазываются и не оставляют неряшливых следов. Классические шноркели — черно-белые, с четким узоркем на боках. Мы слышали, подрастает новое поколение шноркелей — цветные — для их создания нужны ручки всевозможных цветов. Кто знает, может, в вашем альбоме поселятся именно они.

Никаких ляпчиков!

Ляпчики — неизлечимая и страшная болезнь. Случайно проведенные линии, пятна, смазанный след от чернил влияют на характер даже самого спокойного и радостного шноркеля. Будьте аккуратны. Съедобные ляпчики не лечатся! Всегда мойте руки прежде, чем взяться за альбом и отодвигайте подальше стакан с соком. Если ляпчик все-таки случился, помните золотое

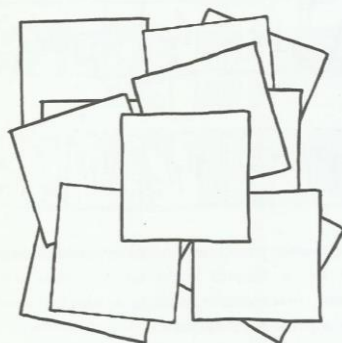
правило лечения: то, что нельзя скрыть, нужно подчеркнуть! И тогда любой недостаток превратится в достоинство.

Что рисовать?

Шноркели любят хозяйничать. Поэтому рисуйте всё! Дома, еду и лопаты. Самолеты, мухобойки и огнетушители. Тапочки, консервные банки и деревья. Шноркели всему найдут применение!

ВСЕ ГОТОВО? ПРИСТУПАЕМ!

1. Нарезьте побольше плотных карточек из бумаги.



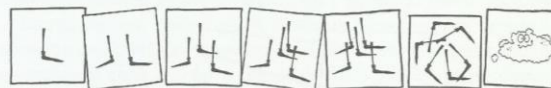
2. Отложите семь карточек. Напишите на каждой «Форма». Переверните и нарисуйте геометрические фигуры. Последняя карточка «Каша» означает, что фигура может быть любой.



3. Отложите еще семь карточек. Напишите на каждой «Глаза». Переверните и нарисуйте глаза. Или просто напишите цифры от 1 до 6. Карточка «Каша» означает, что количество глаз может быть любым.



4. Таким же образом нарисуйте карточки «Ноги» и «Руки».



5. Всегда помните: рты шноркелям нужно рисовать в последнюю очередь!

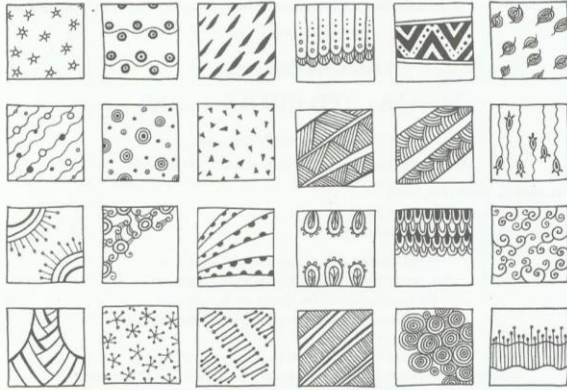
Сначала выбираем эмоции, и лишь потом рисуем рот и зубы. Итак, создаем карточки «Эмоции»...



... и, наконец, «Зубы».



6. Последняя стопка — «Узоркели». Семью карточками тут не обойтись. Чем больше, тем лучше. Нет никаких правил для рисования узоркелей, кроме одного — рисуйте больше узоркелей!



7. Шнорструктор готов!

Разложите карточки на семь стопок и, не подсматривая, вытягивайте по одной. Потом берите в руки фломастер и начинайте рисовать своего неповторимого шноркеля.

И не забудьте дать ему имя!

