

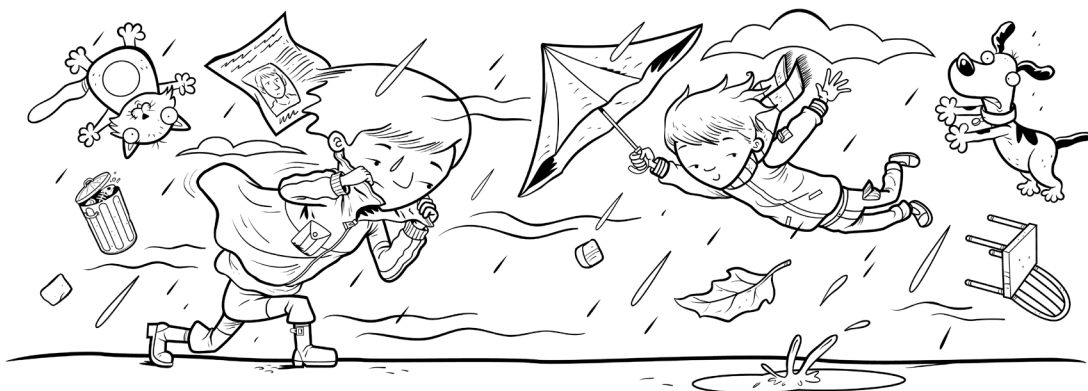


ДЕЧАКЕ



КЮРИГА

ЗА КИШНИ ДАН



ЗА ДЕЧАКЕ

Књига за кишни дан

Написала: Елен Бејли

Илустровао: Пол Моран

First published in Great Britain in 2011 by Buster Books,

an imprint of Michael O'Mara Books Limited,

9 Lion Yard, Tremadoc Road, London SW4 7NQ

Copyright © Buster Books 2011

Наслов оригинала: The Boys' Rainy Day Book

Права за српско издање © 2016 Вулкан издаваштво

Издавач:

Вулкан издаваштво

За издавача:

Мирослав Јосиповић, Ненад Атанасковић и Саша Петковић

Уредник:

Небојша Бурзан

Превод:

Бранислава Маодуш

Лектура и коректура:

Вулкан издаваштво

Штампа:

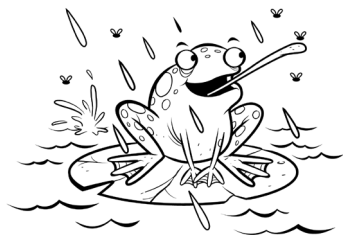
Вулкан штампарија

Тираж:

1.000 примерака

ISBN 978-86-10-01770-0

COBISS.SR-ID 225786636



САДРЖАЈ



ЗАГОНЕТКЕ И КВИЗОВИ

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| Само вози 6–7 | Замка за муве 32 |
| Невероватне временске прилике 12 | Пронађи разлике 33 |
| Злокобна планина 15 | Афрички сафари 38 |
| Напети спортски квиз 18–19 | Инвазија робота 44–45 |
| Можеш ли да спасеш дан? 22–23 | Муке са перископом 50–51 |
| Која је најбоља супермоћ? 26 | Изазов кишне шуме 55 |
| Картинг! 29 | Загонетке из колосеума 58–59 |

ИГРЕ

- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| Мисија: Тајни агент 8–9 | Кроз змајеву пећину 36–37 |
| Надмаши ово! 10–11 | Провера брзине 46 |
| Рат фломастерима 13 | Галактички крикет на тепиху 54 |
| Тактички лов на благо 20 | |

ЦРТЕЖИ

4, 21, 27, 47, 58–59

ВРЕМЕ ЈЕ ЗА ПРИЧУ

- Окршај воденим пиштољима 24–25
Прави модерни јунаци 48–49

АКТИВНОСТИ

- Мале шале на туђ рачун 5
Гурни руку у стомак чудовишту 14
Сагради генијално утврђење 16–17
Направи шаку са црвима 28
Постани математички геније 30–31
Забавни папирни катапулт 34–35
Упосли прстиће 39
Управљај свемирским бродом 40–41
Сјајна наука из кухиње 42–43
Екстремно тежак полигон 52–53
Направи шпијунскоп 56–57
Осмисли свој стрип о диносауринама 60–61

ОДГОВОРИ И РЕШЕЊА

62–64



**УПОТПУНИ АМБИЈЕНТ
КУЋЕ СА ДУХОВИМА У ОВОЈ
ОЛУЈНОЈ НОЋИ.**

МАЛЕ ШАЛЕ НА ТУЋ РАЧУН

Када је превише мокро да би се играо напољу, зашто не покушаш да се нашалиш на рачун чланова своје породице? Ево шала које ће сваки пут гарантовано упалити и којима ћеш се поштено насмејати.

У свету обмана, особа коју одлучиш да насамариш назива се „мета“. Најпре размисли коме ће твоја шала бити смешна (и ко се неће превише препастити или те изгрдити!), а затим њега или њу насамари следећим врхунским триковима.



ГРОЗНА ШАЛА

Направи лажну каку тако што ћеш потопити картонску ролницу тоалет-папира у воду док не постане гњечава. Затим је искидај на комадиће, стисни и обликуј рукама да добије облик сличан кобасици. Након тога је обој браон темпером или фло-мастером.

Сада смести каку негде где ће је твоја мета сигурно пронаћи, на пример на столицу или у кутију за ручак. Онда се сакриј и уз осмех посматрај како мета открива каку.

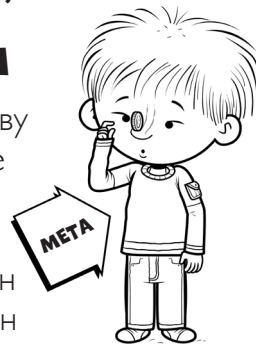
ЛУДО МЛЕКО

Додај неколико капи боје за храну у тетрапак млека пре него што се твоја мета ујутру пробуди – најефективније су тамне нијансе, као што су плава и црна. Затим седи и посматрај како мета сипа млеко у житарице. Укусно!



ИГРА НОВЧИЋЕМ

Да би се припремио за ову шалу, најпре ишарај ивице новчића оловком. Задај мети изазов да скотрља новчић низ нос, а да јој он притом не испадне. Након неколико покушаја вероватно ће одустати. После тога посматрај како мета читав дан шета по кући са траговима оловке по носу!



НЕСТАШНО ОГЛЕДАЛО

Умочи прст у сирће и нацртај сабласно лице на огледалу у купатилу. Или напиши нешто језиво, на пример „Долазим по тебе!“ или „Посматрам те!“ Када твоја мета почне да се купа, огледало ће се замаглити, а речи или цртеж остаће видљиви. Мета ће се загарантовано најезити од страха.

ПРЕВАРА СА ЦИПЕЛАМА

Нагурај тоалет-папир у врхове метиних ципела. Сада седи и посматрај како се мета мучи да докучи зашто њему или њој ципеле више не одговарају.





САМО ВОЗИ



Ако киша сувише јако пада да би испробао трикове у скејт-парку, окушај се у неким замршеним скејтерским загонеткама. Сва решења се налазе на страни 62.

СКЕЈТЕРСКЕ ВЕШТИНЕ

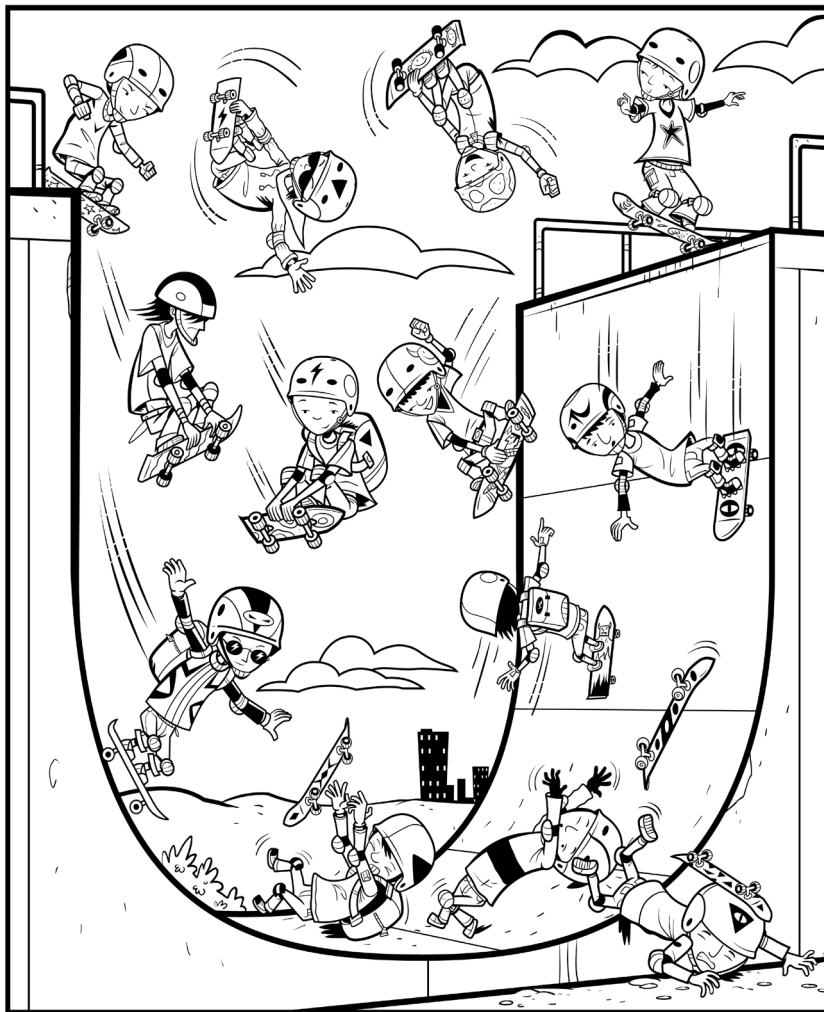
Погледај скејтере са слике, па одговори на следећа питања:

А. Колико скејтера има ранац на леђима?

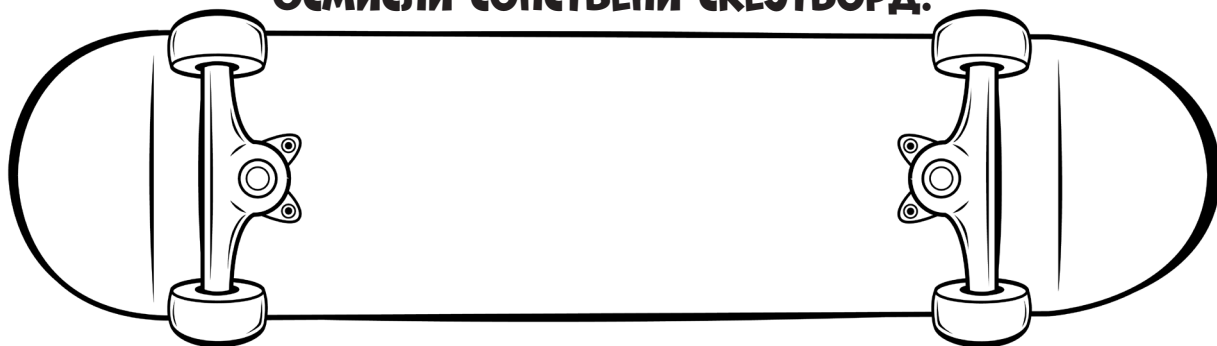
Б. Колико скејтера је у ваздуху?

В. Колико скејтера има само једну руку у ваздуху и обе ноге на скејту?

Г. Колико скејтера је пало?



ОСМИСЛИ СОПСТВЕНИ СКЕЈТБОРД.

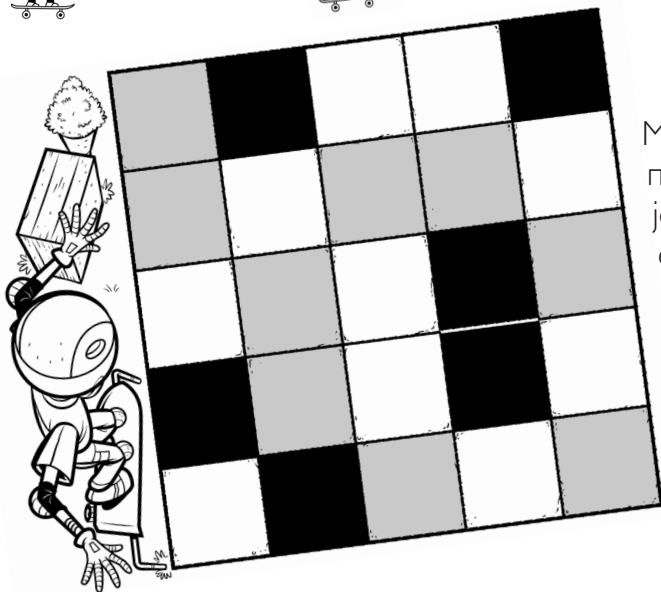




ПРИЗЕМЉИ СЕ НАКОН СКОКА

Можеш ли помоћи скејтеру Кости да се правилно приземљи након скока? Само је један квадрат асфалта безбедан за спуштање. Пажљиво одабери место на које сматраш да Коста треба да стане. Иксом означи тај квадрат.

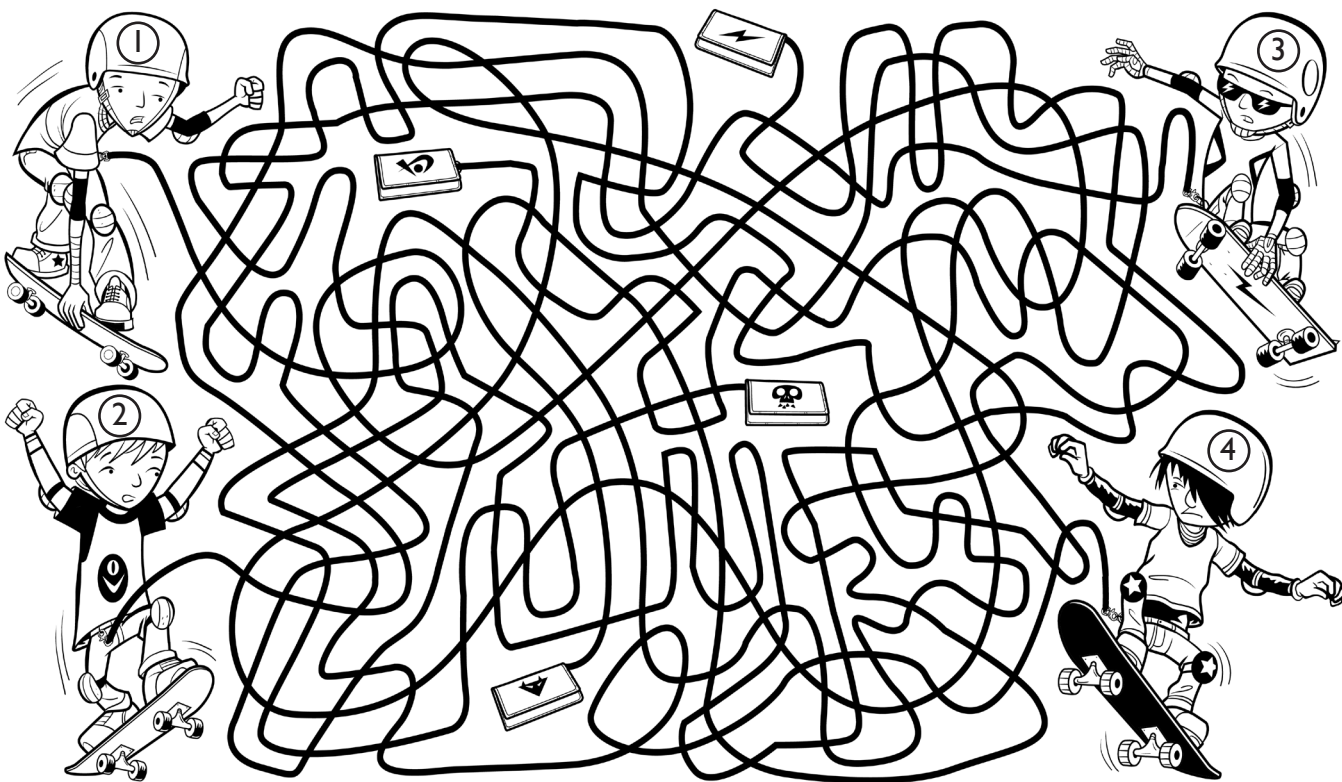
Савет: Безбедни квадрат је бео, налази се у реду са три сива и у колони са два црна квадрата.



ЛАНЧАНА РЕАКЦИЈА

Неки скејтери користе ланце да не би изгубили новчанике док изводе своје вратоломије, али ови ланци су се упетљали.

Можеш ли да пратиш оловком сваки ланац и откријеш који новчаник припада ком скејтеру?





МИСИЈА: ТАЈНИ АГЕНТ

Министарство националне безбедности помно те прати и верује да баш ти имаш потенцијала да постанеш тајни агент.

Сви кандидати морају да заврше мисију за регрутовање у року од 24 часа, како би постали део тајне службе. Сваки од испод наведених задатака ставиће на пробу другачији аспект твојих вештина. Срећно!

ПРВА ВЕШТИНА ТАЈНОГ АГЕНТА: ТАЈАНСТВЕНОСТ

Твој први задатак јесте да од своје собе направиш базу за тајне активности. Да би ово урадио, исеци дугачку траку папира и напиши на њој „МЕСТО ЗЛОЧИНА! НЕ УЛАЗИ“. Залепи је преко врата своје тајне базе.

Затим осмисли шифру и тајно куцање. Њих откриј само онима којима верујеш и којима желиш да одобриш улаз у тајну базу. Постарај се да у твоју базу у наредна 24 часа не уђе ниједна неовлашћена особа.

ДРУГА ВЕШТИНА ТАЈНОГ АГЕНТА: НЕПРИМЕТНОСТ

Твој други задатак је да покажеш способност прерушавања и шуњања унаоколо, а да те притом нико не примети. Да би ово извео, маскирај се помоћу капе, наочара за сунце и јакне.

Затим сакупи све предмете са списка који ћеш наћи на овој страни и неприметно их однеси у своју тајну базу. Ако затекнеш некога у просторијама у које будеш улазио, сакриј се иза намештаја и пажљиво смисли начин да те не примете.



Могоао би, на пример, да направиш буку или позовеш ту особу и тиме је измамиш напоље, а затим се ушуњаш унутра и узмеш оно шта ти је потребно.

Списак предмета које мораш сакупити:

- пешкир • лењир • шампон
- виљушка • књига • часопис
- свежањ кључева



ТРЕЋА ВЕШТИНА ТАЈНОГ АГЕНТА: ОКО ЗА ДЕТАЉЕ

Од тебе, као тајног агента, захтеваће се да пружиш детаљне и тачне информације националној тајној служби.

Да би показао да си способан и за ово, прекриј пешкиром предмете које си сакупио у претходном задатку и затим одговори на следећа питања:

1. Колико је у сантиметрима дугачка виљушка?
2. Ко је произвођач шампона?
3. Како се зове књига?
4. Колико кључева има у свежњу?
5. Шта се налази на насловној страни часописа?

Сада откриј предмете и провери како си одговорио. Користи лењир да измериш дужину виљушке (дозвољена је грешка до 5 цм). Потребна су ти најмање четири тачна одговора.

ЧЕТВРТА ВЕШТИНА ТАЈНОГ АГЕНТА: ПАМЕТ

Сви тајни агенти имају своје тајно име. Дешифруј шифру испод и сазнај које је твоје тајно име.

Вђзоу: Рмхлв

Тар: Пмери свако слово за по два
слова уназад у азбуци.

Ако успеш да га протумачиш и упишеш право тајно име на предвиђену линију, на идентификационој картици имаћеш приступ Министарству националне безбедности и тајној служби. (Окрени страну 62 да провериш да ли си добро дешифровао тајно име.) Затим залепи своју фотографију или нацртај своју слику у квадратићу обележеном „фотографија службеног лица“. Исеци картицу и увек је носи са собом. Честитам – министарство те је прихватило и сада си тајни агент.

ИДЕНТИФИКАЦИОНА КАРТИЦА МИНИСТАРСТВА НАЦИОНАЛНЕ БЕЗБЕДНОСТИ

**ФОТОГРАФИЈА
СЛУЖБЕНОГ ЛИЦА**

ТАЈНО ИМЕ:

.....
.....





НАДМАШИ ОВО!

Направи шпил персонализованих карата за друштвену игру *Надмаши ово!* и откриј који је акциони јунак најбољи.

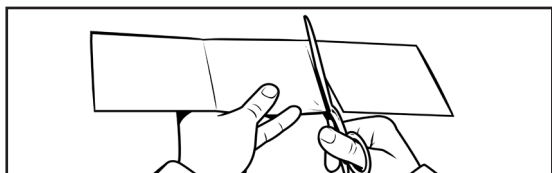
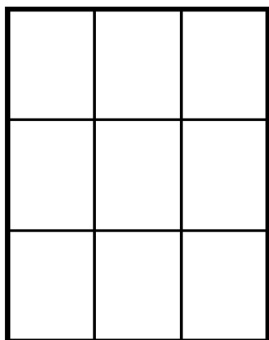
Биће ти потребно:

- два листа танког белог картона А4 формата
- маказе
- сличице кул акционих јунака исечене из стрипова
- лепак
- црни фломастер

1. Пресавиј један картон на три дела.

2. Пресавиј сваку трећину на три дела да би добио девет правоугаоника.

3. Сеци по линијама насталим од пресавијања.



4. Понови кораке од 1 до 3 са другим картоном. Сада ћеш имати 18 карата.

5. При врху сваке карте залепи или нацртај акционог јунака, као што је Супермен, Спајдермен или Бетмен.



6. Запиши следеће категорије испод сваке слике:

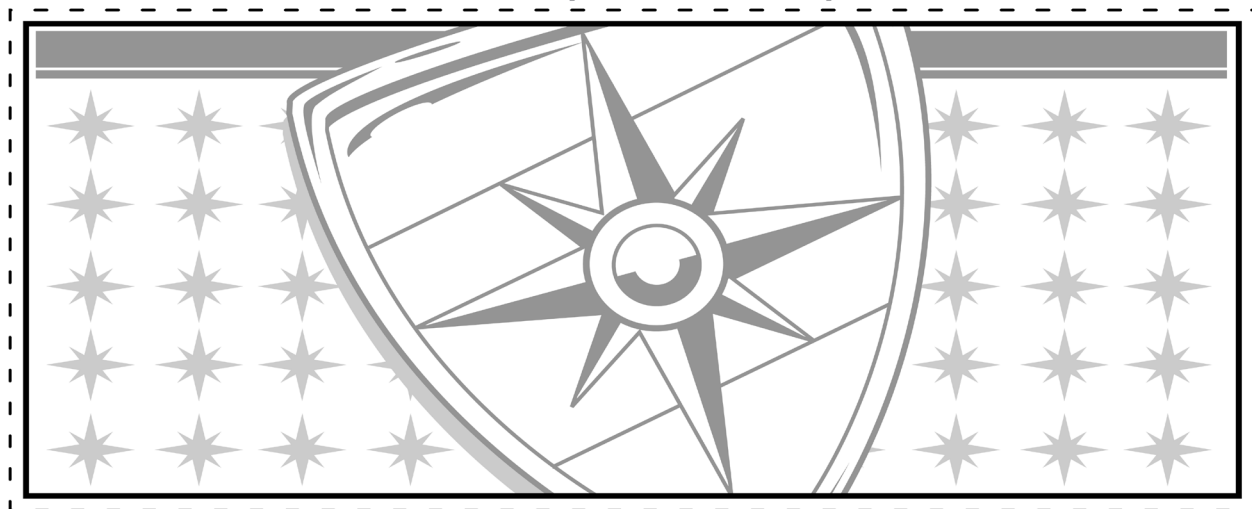
Памет:

Снага:

Брзина:

Борилачке вештине:

ПОЗАДИНА ИДЕНТИФИКАЦИОНЕ КАРТИЦЕ ТАЈНОГ АГЕНТА



7. Сваком акционом јунаку додели бодове од 1 до 10 за све четири категорије.

На пример, Супермен ће можда имати 10 поена за снагу, али свега 5 за брзину – на теби је да одлучиш.

Савет: Постарај се да имаш најмање по један висок и по један низак резултат категорија на свакој карти.



КАКО СЕ ИГРА

За ову игру потребна су два или више играча.

1. Најпре промешај карте, затим их подели играчима стављајући их лицем надоле једну на другу.

2. Сваки играч мора узети све карте и држати их у руци, али тако да може да види само прву карту.

3. Играч који се налази с десне стране особе која је делила карте је играч А. Он почиње игру читајући једну од категорија и њен резултат на карти, на пример „Борилачка вештина: 8“.

4. Остали играчи затим читају резултат за ту категорију на својој првој карти.

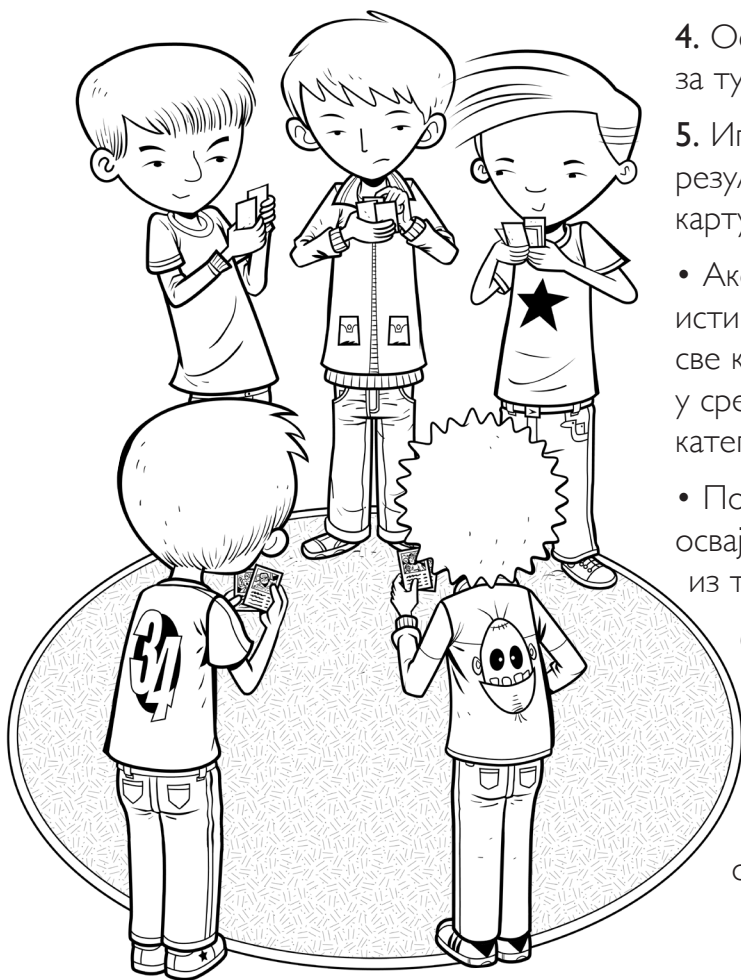
5. Играч који прочита највиши резултат за ту категорију узима прву карту осталих играча у тој рунди.

- Ако два или више играча имају исти највиши резултат у категорији, све карте из те рунде стављају се у средину, и играч А бира другу категорију за наредну карту.

- Победник поновљене, друге рунде осваја и све карте из средине, и карте из те рунде.

6. Победник затим мора да стави победничку карту на крај свог шпила и одабере категорију за следећу карту.

Победник је играч који на крају освоји све карте.





НЕВЕРОВАТНЕ ВРЕМЕНСКЕ ПРИЛИКЕ

Екстремне временске прилике су понекад невероватне, али која од ових лудих чињеница о времену није тачна? Решење се налази на страни 62.

ЧИЊЕНИЦА 1: Већина кугли града (грудви леда које падају попут кише за време олује) има пречник мањи од 2,5 цм, али неке могу бити велике и као грејпфрут.

ЧИЊЕНИЦА 2: Торнадо (пијавица или ваздушни вртлог) може да пређе преко 200 километара и да покупи мачке, псе, краве, чак и аутомобиле!

ЧИЊЕНИЦА 3: Кишне капи уопште нису у облику „сузе“. Док падају, све су мање-више сферичног облика.

ЧИЊЕНИЦА 4: Торнадо који долази са мора може да покупи рибе, жабе и друге животиње. Када почне да се креће копном, оне падају на земљу заједно са кишом. У марту 1998. године наводно су у Кројдону у Енглеској тако падале жабе.

ЧИЊЕНИЦА 5: Године 1930. забележено је да је за време великог града у Америци на земљу из облака пала и потпуно смрзнута корњача.

ЧИЊЕНИЦА 6: У земљиној атмосфери се у сваком тренутку одвија 2.000 олуја.

ЧИЊЕНИЦА 7: Године 2009. град Сиднеј у Аустралији постао је црвен када га је погодила олуја прашине. Огромни облак прашине прекрио је зграде и ометао летове.



ЧИЊЕНИЦА 8: Сви кристали снега су шестоугаони (односно имају шест страна) и једнаког су облика и величине.

ЧИЊЕНИЦА 9: Године 2010. у Јужној Дакоти у Америци пао је грумен леда пречника 20 цм – што је готово величина лопте за одбојку.

ЧИЊЕНИЦА 10: Роја Саливана, ренџера националног парка у Вирџинији, у Америци, муња је погодила чак седам пута у животу – и он је све преживео! Имао је повреде руку, груди, стомака и ногу, остао је без обрва и нокта на нози, а и коса му је горела.