

А теперь возьми тесёмку – это будет нить нашей истории. Разложи перед собой карточки с функциями. Завяжи узелок на одном конце тесёмки, и – давай рассуждать:

★ Сначала наш герой уходит из дома от родителей. Эта функция называется **ОТЛУЧКА**. Нанизываем **карточку 1**:

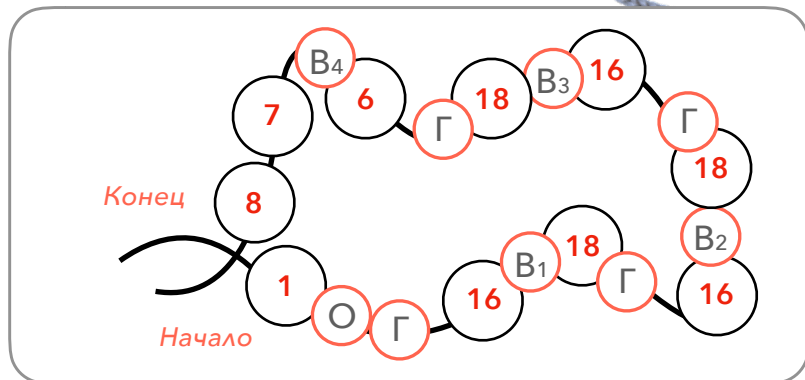
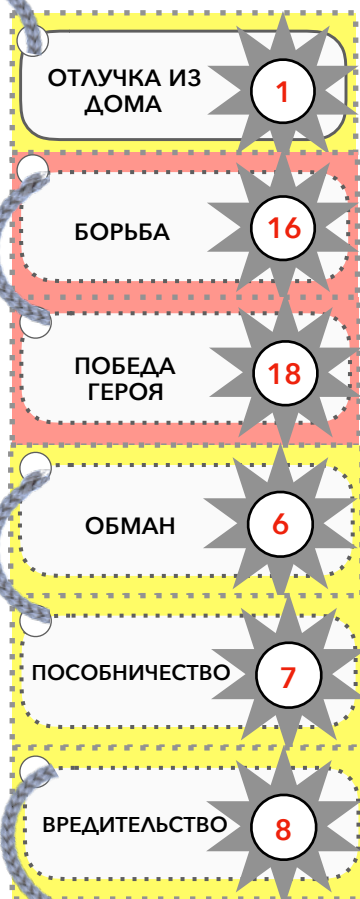
★ Затем герой встречает зайца, который хочет его съесть. Герой и вредитель вступают в **БОРЬБУ**, нанизываем **карточку 16**:

★ Герою удаётся обмануть вредителя и убежать от него: значит – вредитель **ПОБЕЖДЁН**, и мы берём **карточку 18**:

★ Так происходит ещё два раза: с волком и медведем, пока колобок не встречает лису. На этот раз вредитель **ОБМАНЫВАЕТ** жертву – нанизываем **карточку 6**:

★ Колобок поддаётся обману и невольно **ПОМОГАЕТ** вредителю. Выбираем **карточку 7**:

★ Лиса съедает колобка – вредитель наносит **ВРЕД**, поэтому нанизываем **карточку 8**:



## • ФОРМУЛА •



"Э-э-э.. Не совсем то"

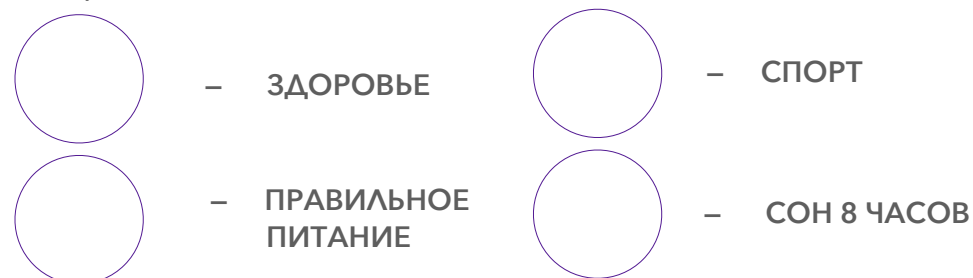


★ **ФОРМУЛА** – это запись какого-то утверждения с помощью символов. Например:

Чтобы быть здоровым, нужно правильно питаться, заниматься спортом, спать не меньше 8 часов в сутки.

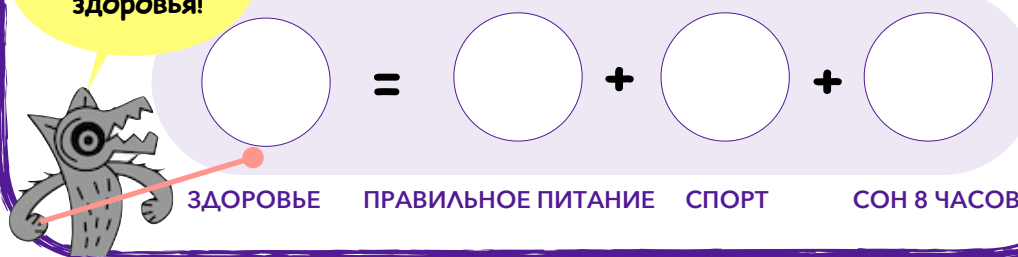
✎ ПОПРОБУЙТЕ:

Заменить слово "здоровый" и каждое из составляющих здорового образа жизни символами:



Вот формула здоровья!

А теперь запишите это в виде равенства:



## • ФОРМУЛА СКАЗКИ •

Сказки тоже можно записывать в виде формул. В качестве символов мы можем использовать функции и буквы, обозначающие действующих лиц. Например, давай вспомним известную сказку о козочке:

### КОЗОЧКА



ФУНКЦИИ

(ЧТО ПРОИСХОДИТ В СКАЗКЕ):

Козочка **покидает дом** бабушки и дедушки, **встречает** зайца, который хочет его съесть, поёт ему песенку и **убегает** от него, затем точно так же ему **удаётся убежать** от волка и от медведя. Когда козочка **встречает** лису, он **пробует** и её проведсти своей песенкой. Однако лиса **оказалась хитрее**, она притворилась, что плохо слышит, попросила козочка прыгнуть к ней на нос и спеть ещё раз. Козочка **так и сделала**, а лиса не долго думая **его и съела**.

ПОПРОБУЙТЕ:



Нарисовать **схему-карту**, на которой будет изображён путь героя:

3

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА  
(ГЕРОИ СКАЗКИ)



### КОЗОЧКА



ФУНКЦИИ

(ЧТО ПРОИСХОДИТ В СКАЗКЕ):

Козочка **покидает дом** бабушки и дедушки, **встречает** зайца, который хочет его съесть, поёт ему песенку и **убегает** от него, затем точно так же ему **удаётся убежать** от волка и от медведя. Когда козочка **встречает** лису, он **пробует** и её проведсти своей песенкой. Однако лиса **оказалась хитрее**, она притворилась, что плохо слышит, попросила козочка прыгнуть к ней на нос и спеть ещё раз. Козочка **так и сделала**, а лиса не долго думая **его и съела**.

ПОПРОБУЙТЕ:



Нарисовать **схему-карту**, на которой будет изображён путь героя:

3



ГЕРОИ  
(ПРОТАГОНИСТ)



В

ВРЕДИТЕЛЬ  
(АНТАГОНИСТ)



ОТПРАВИТЕЛЬ



Козочка

Г

Козочка отправляется  
в путь, на котором  
преодолевает  
препятствия,  
встречает враждебных.  
Он - главный ГЕРОИ

Заяц

В<sub>1</sub>

Волк

В<sub>2</sub>

Медведь

В<sub>3</sub>

Лиса

В<sub>4</sub>

Бабушка и дедушка

О

Бабушка ставит

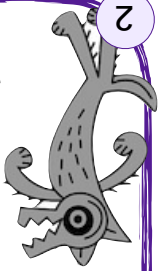
козочка остывать на  
окошко - и внезапно  
отрывает ему путь

к побегу -

ОТПРАВЛЯЕТ

Все встретившиеся  
козочку звери  
пытаясь его съесть  
- НАВРЕДЯТЬ ему

Да-да, и я  
там был..



Мед-пиво  
пил?



2

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

К странице 4:

А теперь мы запишем формулу. Для этого используем цифры функций и буквы, которые обозначают героев - О, Г, В<sub>1</sub>, В<sub>2</sub>, В<sub>3</sub> и В<sub>4</sub>:

$$1\text{ОГ} + 16\text{В}_1 + 18\text{Г} + 16\text{В}_2 + 18\text{Г} + 16\text{В}_3 + 18\text{Г} + 6\text{В}_4 + 7 + 8$$

Эту дверцу нужно вырезать и наклеить на соответствующее поле на стр.4:

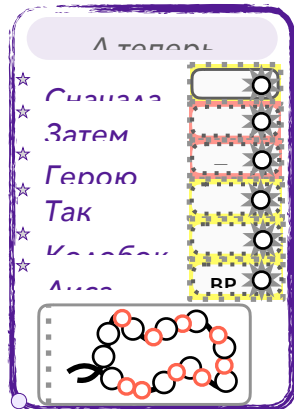
Вот сюда



Вот эта



Эта половина страницы является обложкой для нашей брошюры. Её нужно соединить скотчем со стр.1:



## • ФОРМУЛА СКАЗКИ •