

ГАЙШТУТ О.

# ЕНЦИКЛОПЕДІЯ

ЗАВДАНЬ З

# РОЗВИТКУ

УВАГИ,  
УЯВИ,  
ПАМ'ЯТІ,  
ЛОГІКИ



## Передмова

У кожній дитині від природи закладено прагнення до знань. Але труднощі, що виникають при навчанні, часто зводять ці бажання тільки до намірів, а не до вагомих результатів. Від дитини, що почала вивчати основи наук, потрібні концентрація уваги, значна розумова напруга, вміння узагальнювати і абстрактно мислити.

Як гнучкість тіла досягається гімнастикою його частин, довгими вправами, так і гнучкість розуму досягається розвитком кмітливості, винахідливості і інтуїції. Але як гімнастика тіла не обмежується певними прийомами, а намагається їх різноманітити, так і гімнастика розуму прагне додати йому гнучкість різними способами, в основі яких лежать швидкість міркування, винахідливість і кмітливість.

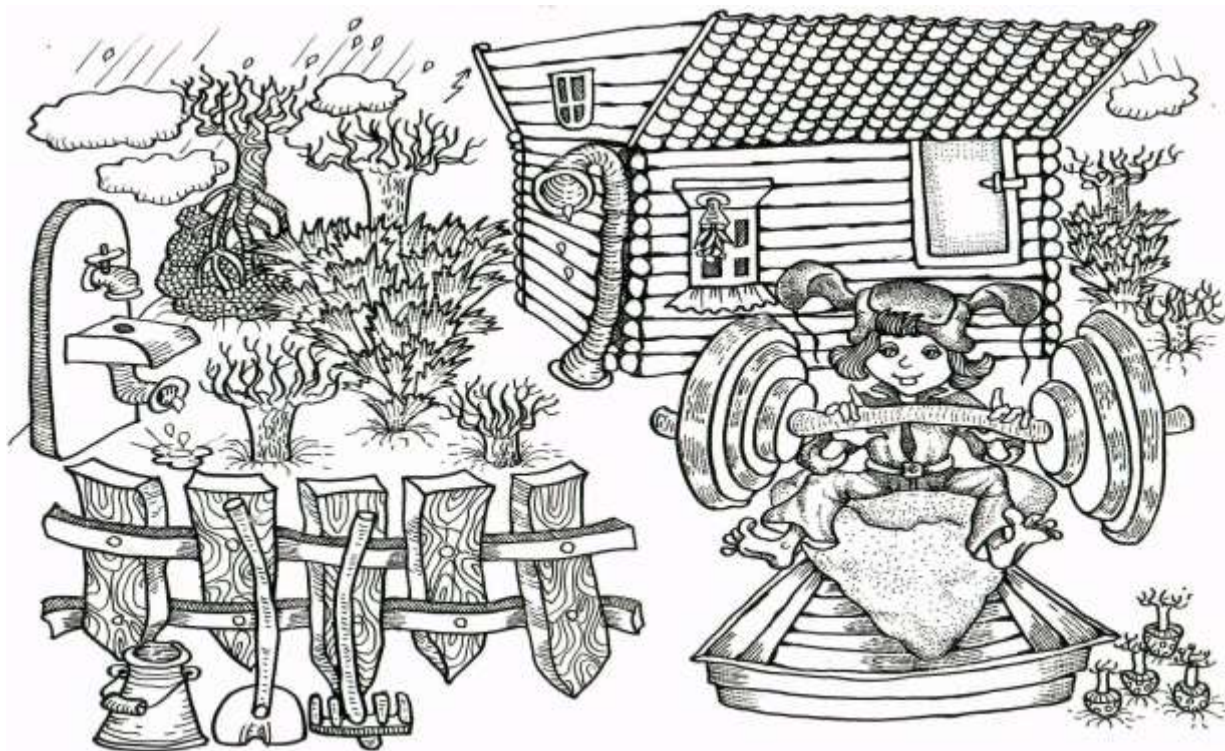
Навчальний посібник складається з окремих тим. Кожна з них може допомогти розвитку прийомів мислення шляхом самоосвіти або стати допомогою для формування логічного мислення, інтелекту, розвитку уваги, пам'яті, уяви, кмітливості і т.д. Кожна тема книги самостійна і може бути використана залежно від рівня знань і ерудиції дітей.

У посібнику зібрано логічні та нестандартні завдання, вправи та головоломки, які стимулюють роботу мислення, розвивають кмітливість, просторову уяву, спостережливість і увагу, пробуджують творчий пошук і дарують дітям радість здогадки.

Бажано якомога частіше використовувати ігрову форму проведення занять, чергувати індивідуальну роботу дітей з колективною роботою в групах. Доцільно заохочувати дітей самостійно створювати аналогічні завдання та ігри, оскільки це допомагає глибше осмислити матеріал, що опрацьовується, є хорошою вправою для розвитку творчих здібностей.

## ТЕМА І. ПЛУТАНИНА

### 1. Все навпаки



### 2. Розплутайте плутанину намальовану художником, поясніть немливість дій і явищ

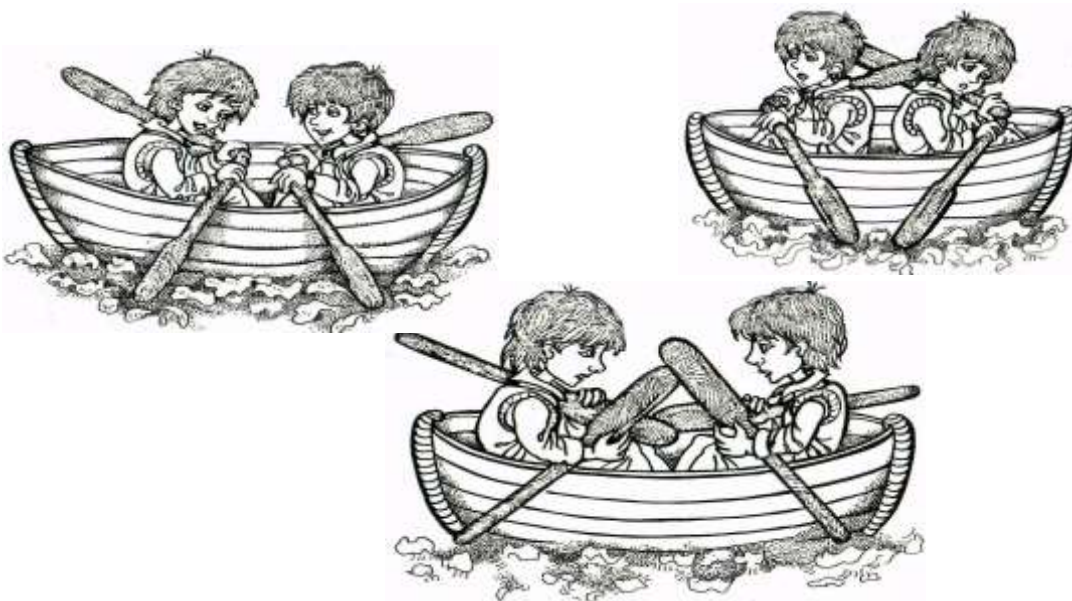




3. Розпутайте плутанину намальовану художником, поясніть немливість дій і явищ



4. Розпутайте плутанину намальовану художником, поясніть немливість дій і явищ



5. Знайдить помилки що зобразив історичних персонажів



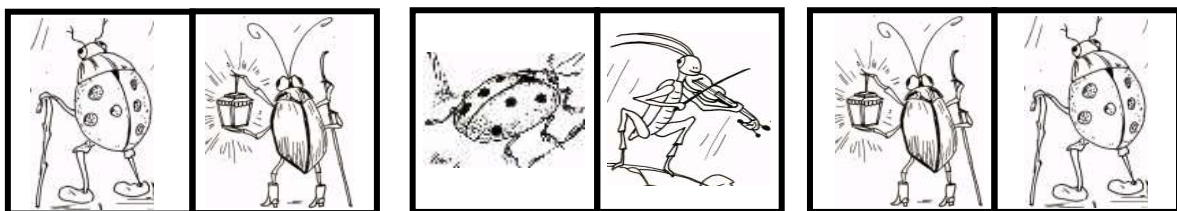
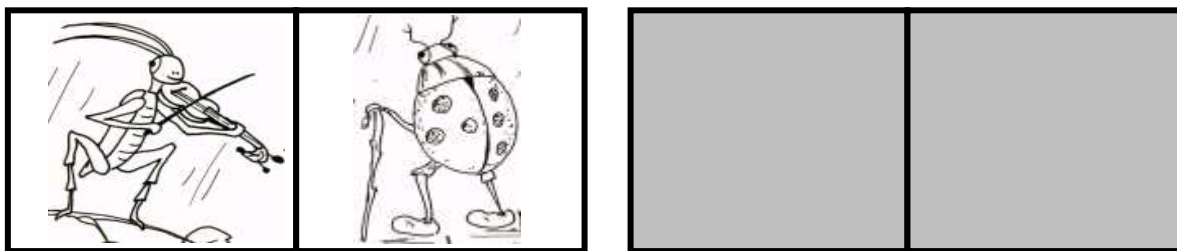
6. Чи можливо намалювати цей малюнок з натури



**ТЕМА II. ГРАЄМО В ДОМІНО**

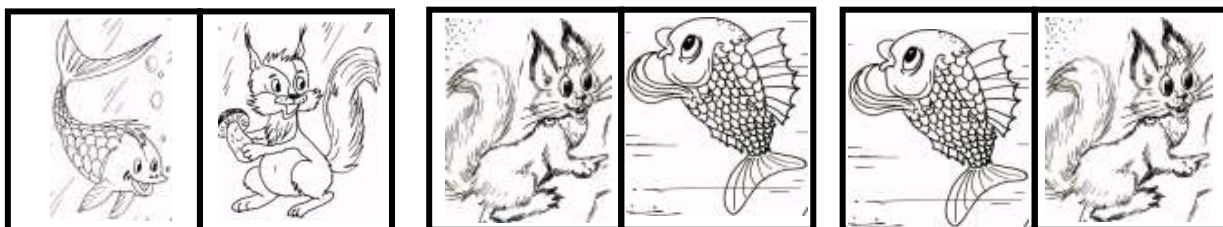
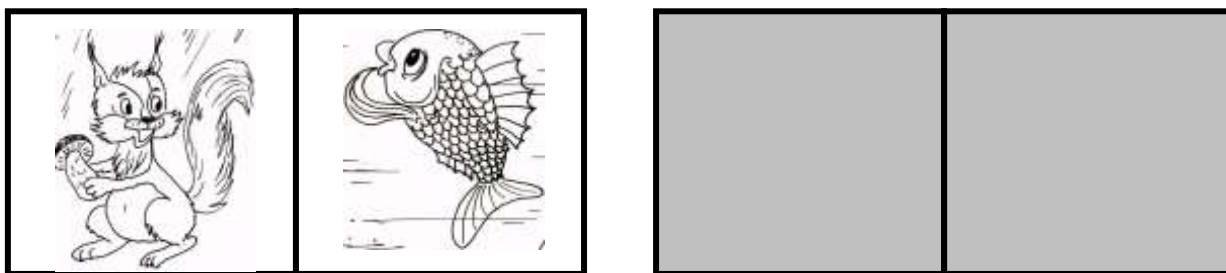
**1. ЯКА КІСТОЧКА ДОМІНО ПОВИННА**

**СТОЯТИ ОСТАННЬОЮ. ВИБЕРИ 3 ДАНИХ.**



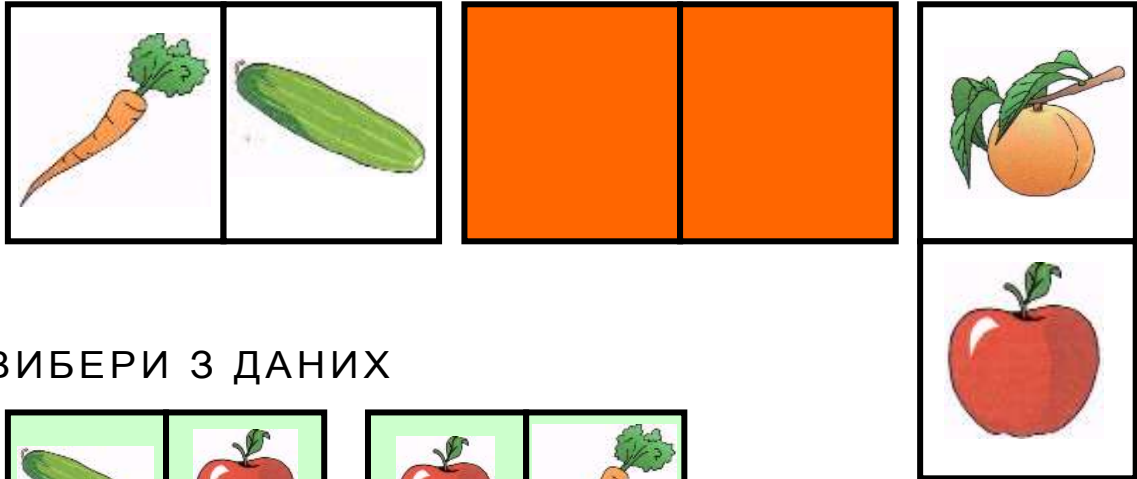
**2. ЯКА КІСТОЧКА ДОМІНО ПОВИННА**

**СТОЯТИ ОСТАННЬОЮ. ВИБЕРИ 3 ДАНИХ.**

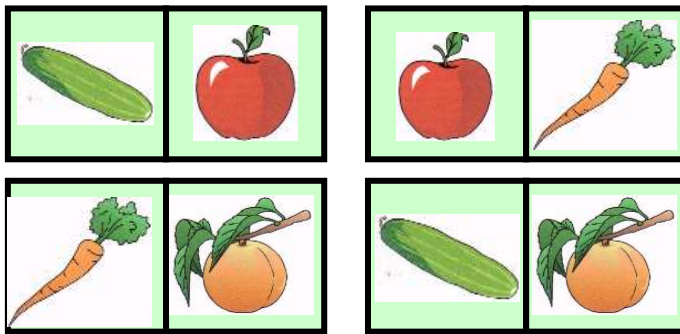




3. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?



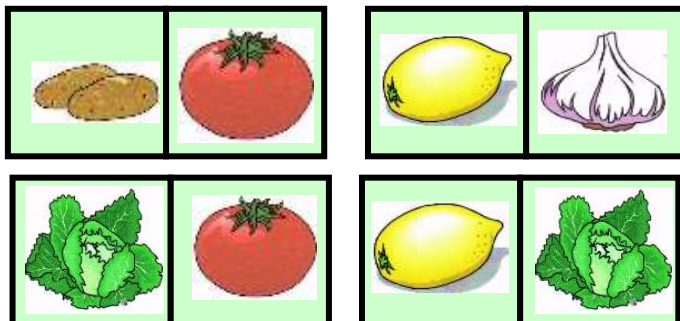
ВИБЕРИ 3 ДАНИХ



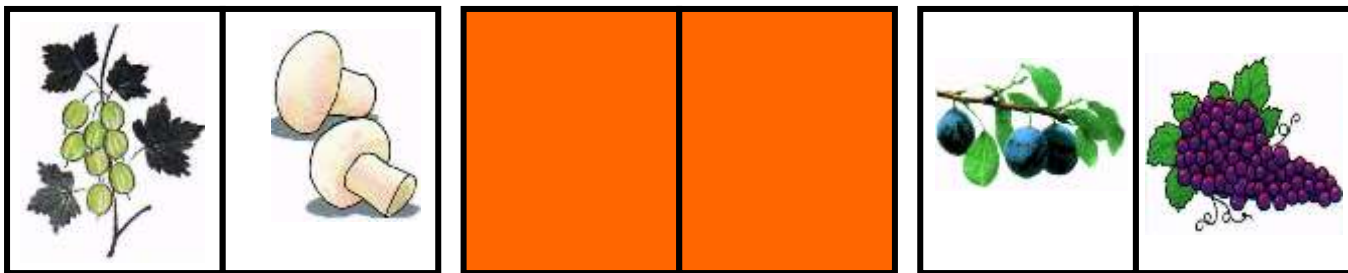
4. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?



ВИБЕРИ 3 ДАНИХ



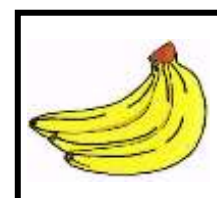
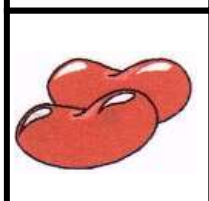
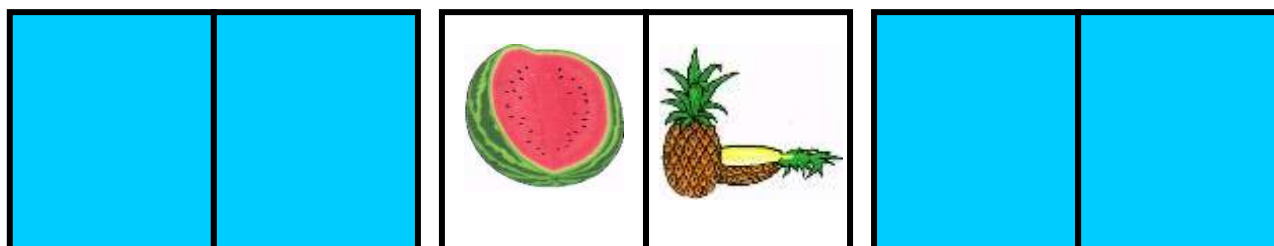
5. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?



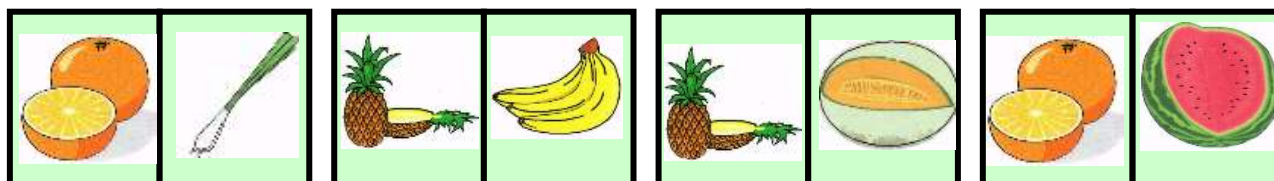
ВИБЕРИ 3 ДАНИХ



6. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?

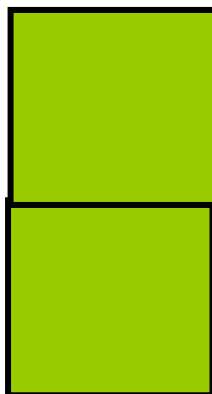
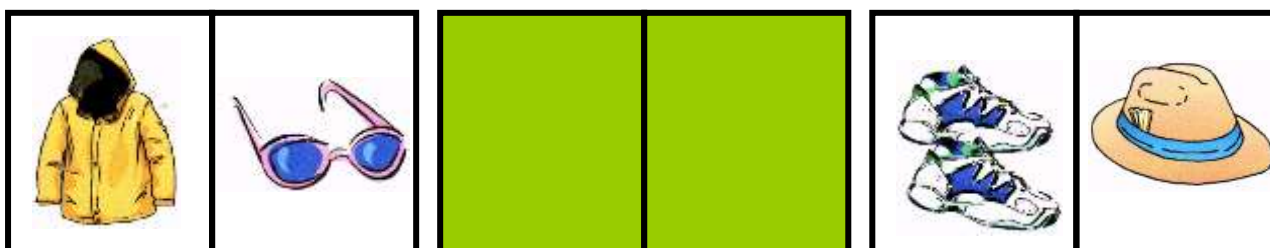


ВИБЕРИ 3 ДАНИХ

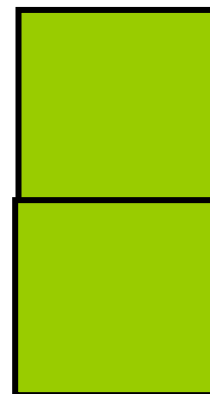




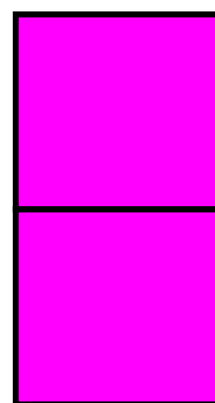
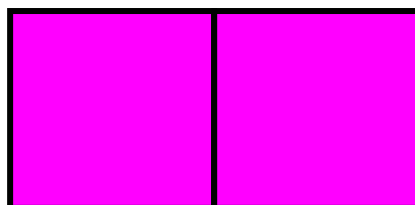
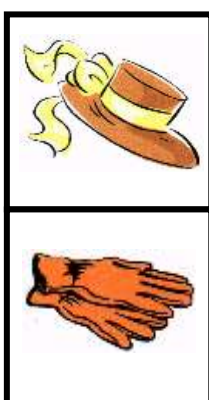
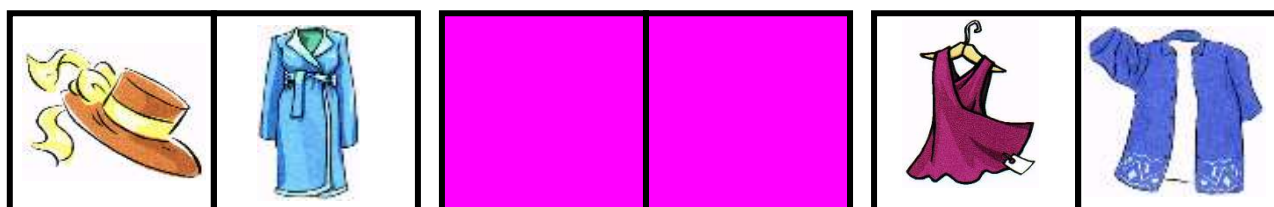
7. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?



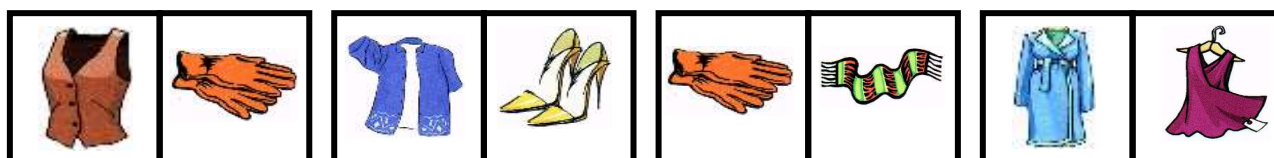
ВИБЕРИ 3 ДАНИХ



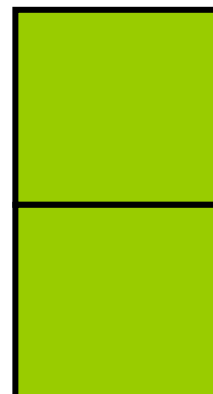
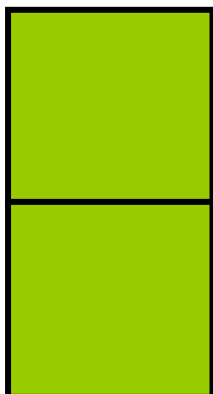
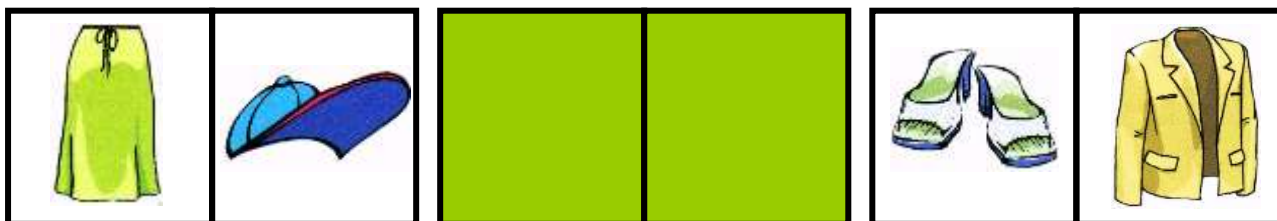
8. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?



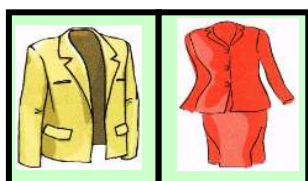
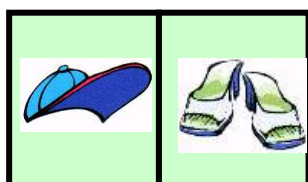
ВИБЕРИ 3 ДАНИХ



# 9. ЯКИХ КІСТОЧОК ДОМІНО НЕ ВИСТАЧАЄ?



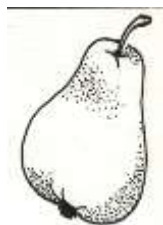
## ВИБЕРИ 3 ДАНИХ



### ТЕМА III. Гра – „четвертий зайвий”

Знайди малюнок, який чимось відрізняється від інших.

1.



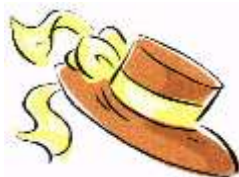
2.



3.



4.



5.





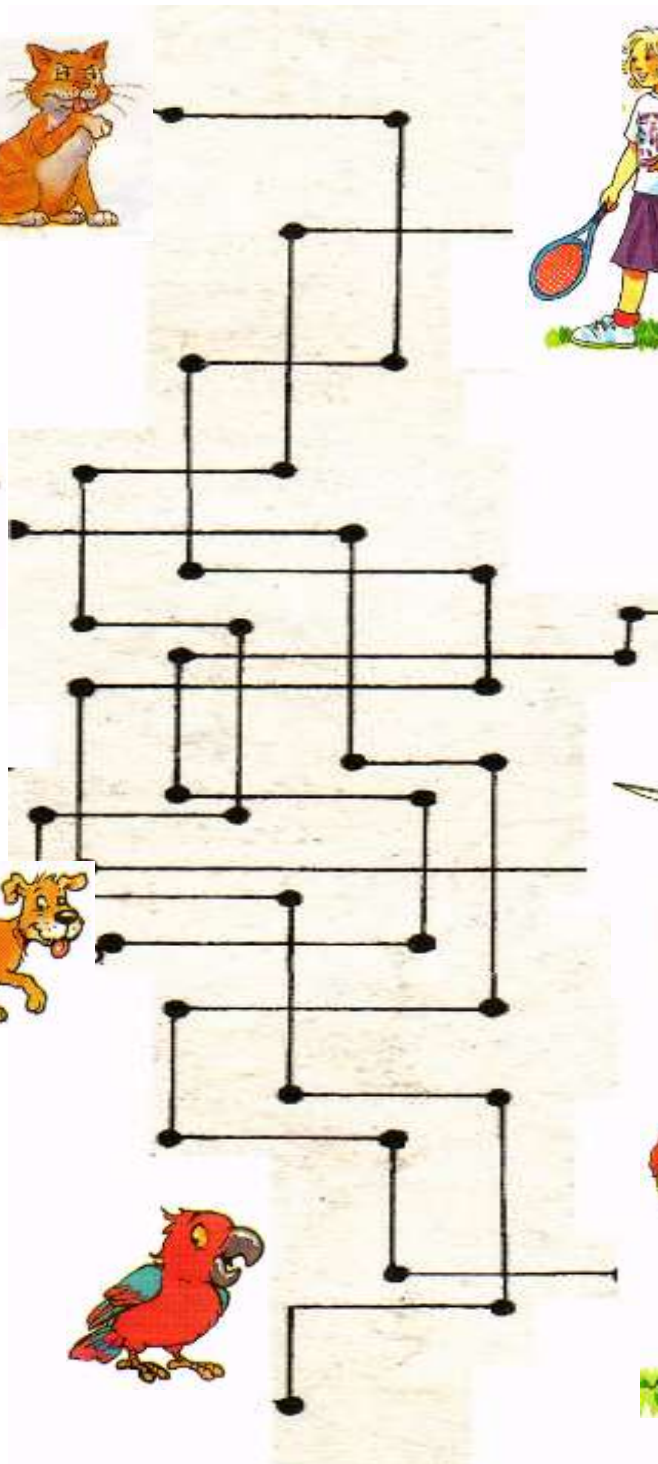
# ТЕМА IV. Казковий лабіринт.

1. Гра. Допоможи друзям зустрітись, якщо кожен рухається по рівних кругах.

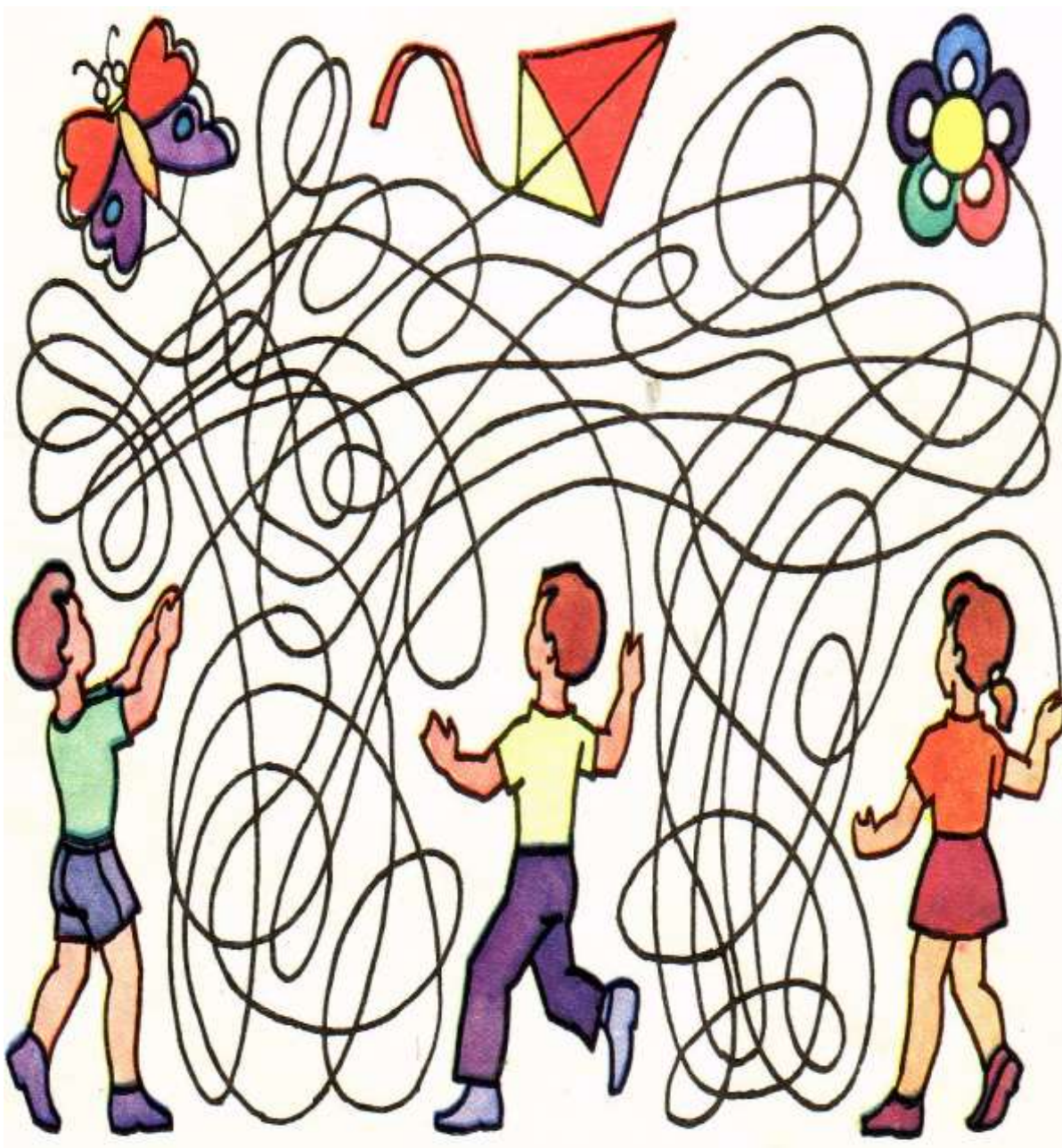





2. Після тренування діти спішать додому до своїх вихованців. Яким видом спорту захоплюється кожен та хто чекає його вдома?

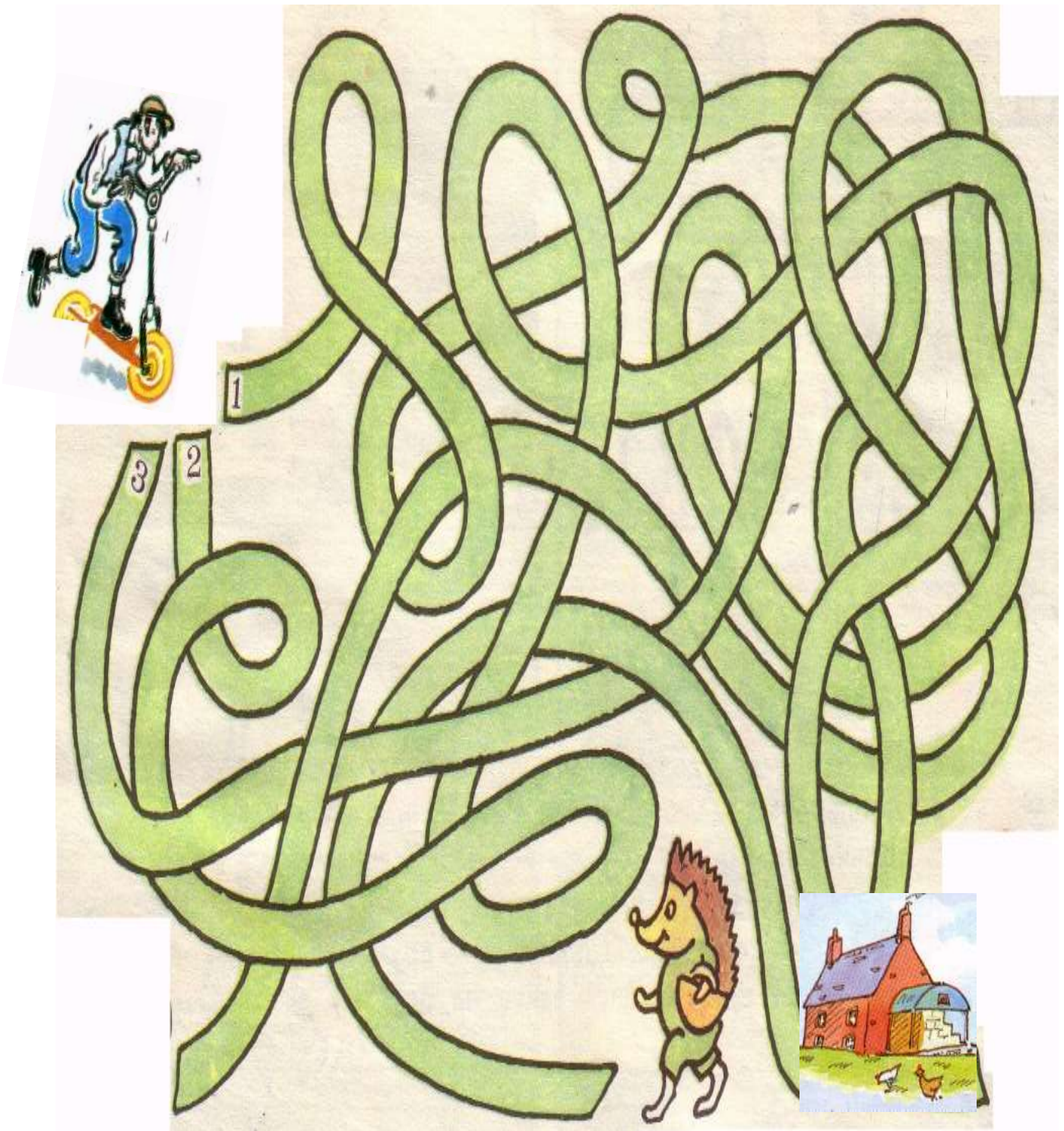


3. Хто якого змія запустив?.



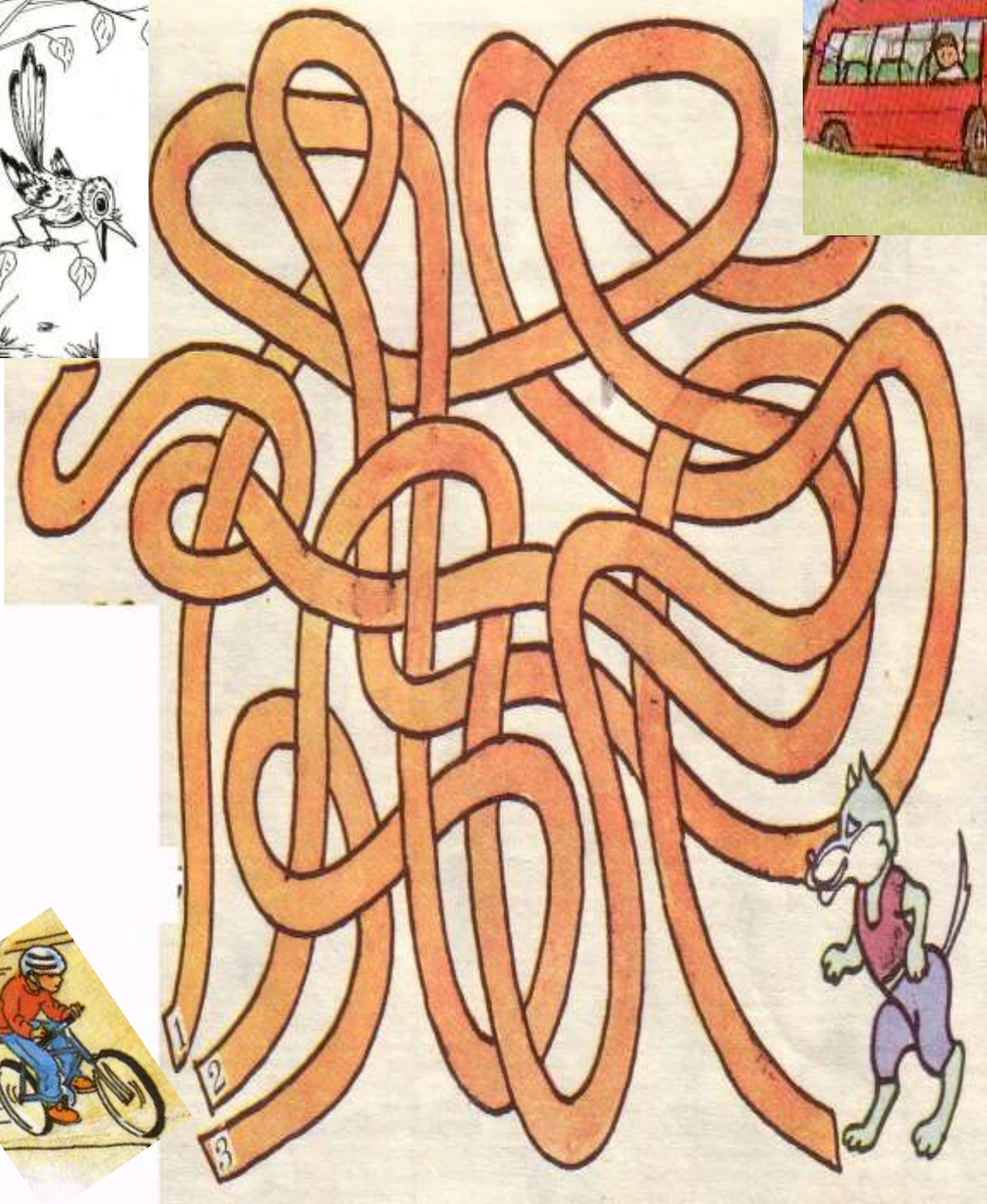
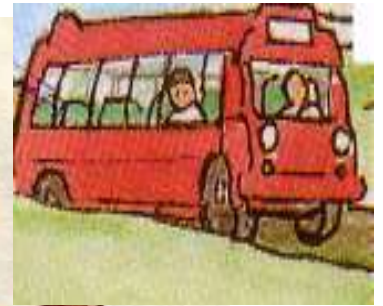


#### 4. Яка доріжка веде додому



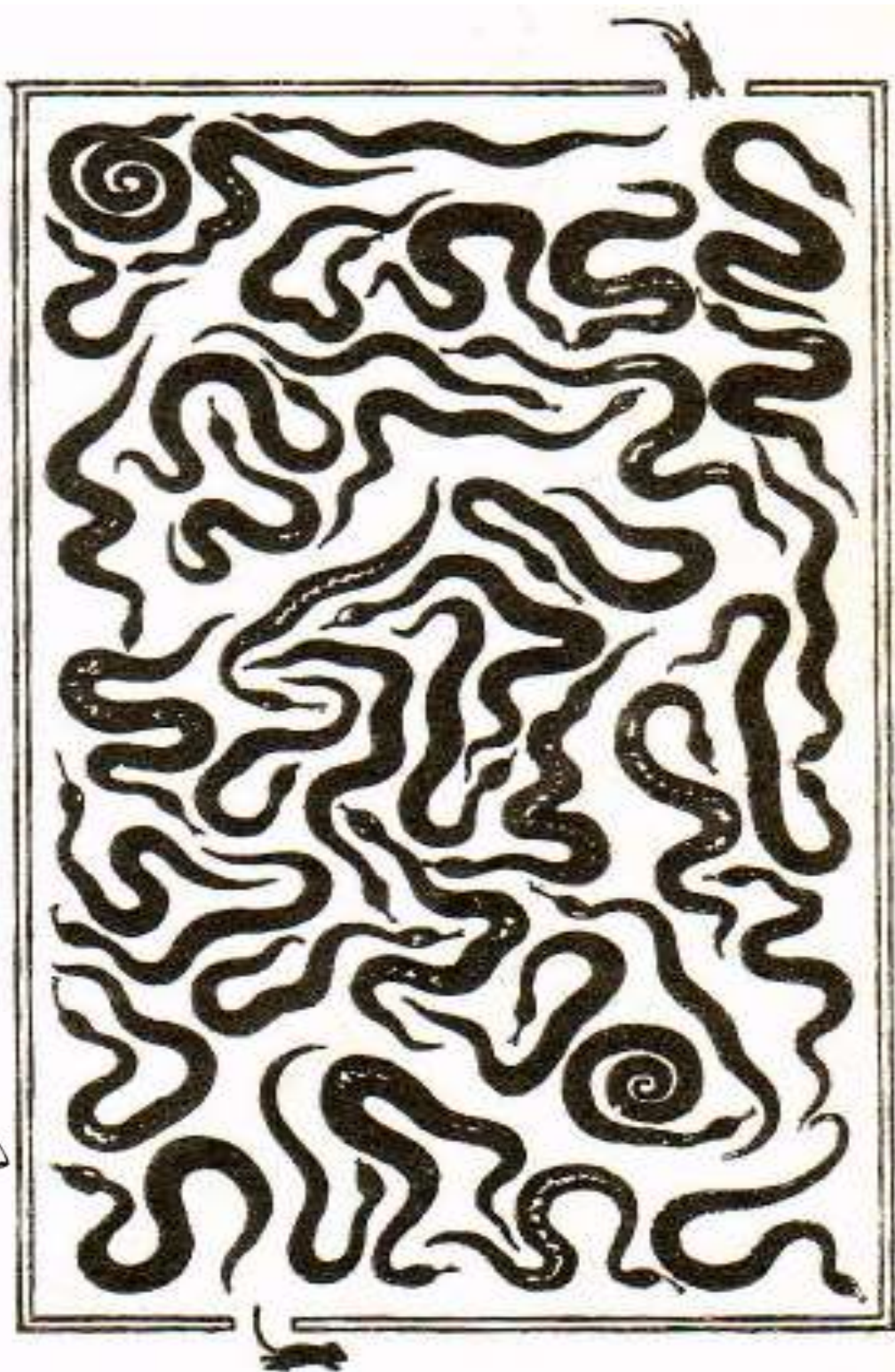


5. Яка доріжка веде до зупинки автобуса?



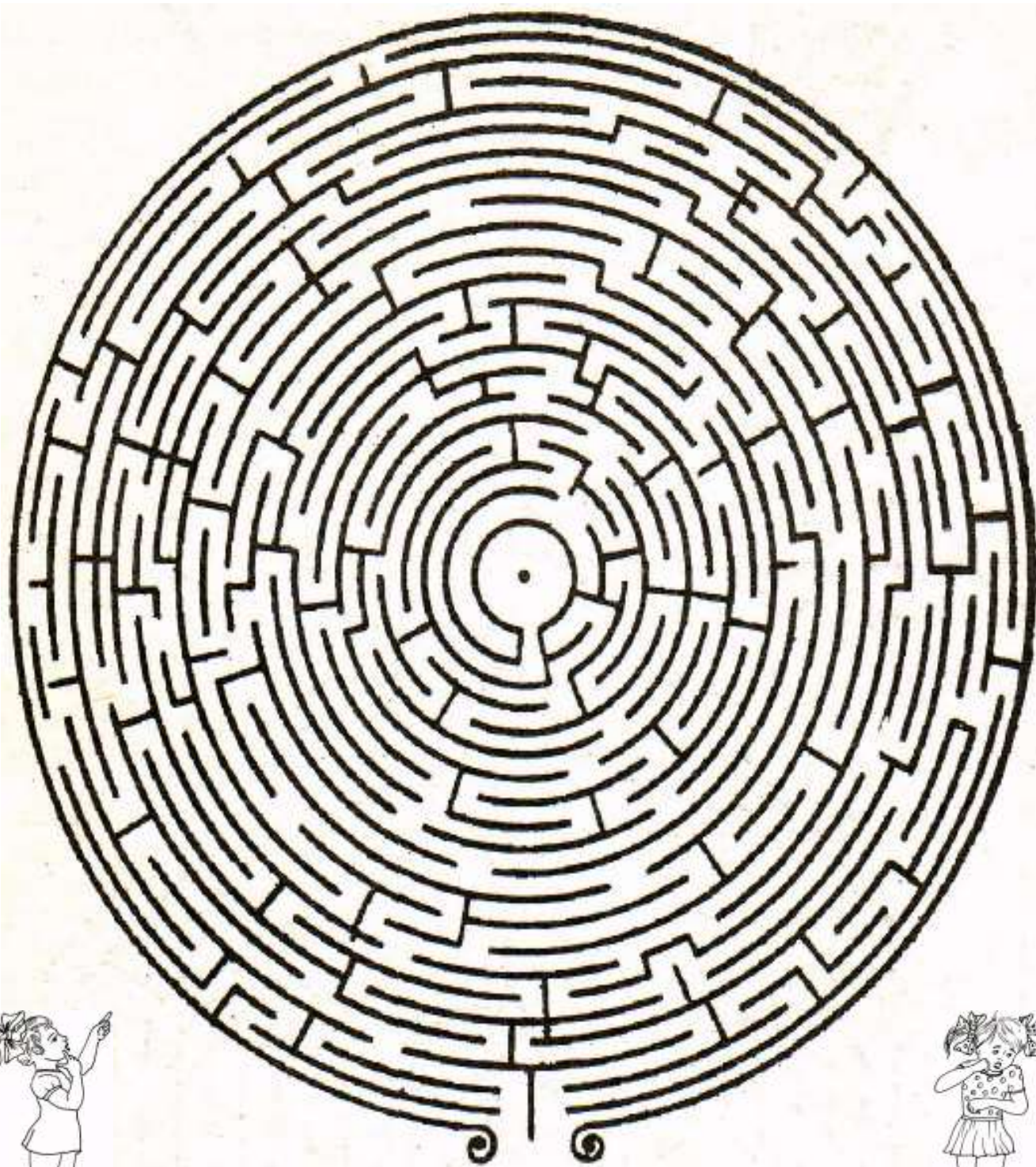


6 Поможіть мишці добратися до своєї нірки?  
Вона боїться попасти вужам на очі. Потрібно  
знайти такий шлях, щоб вужі не помітили її





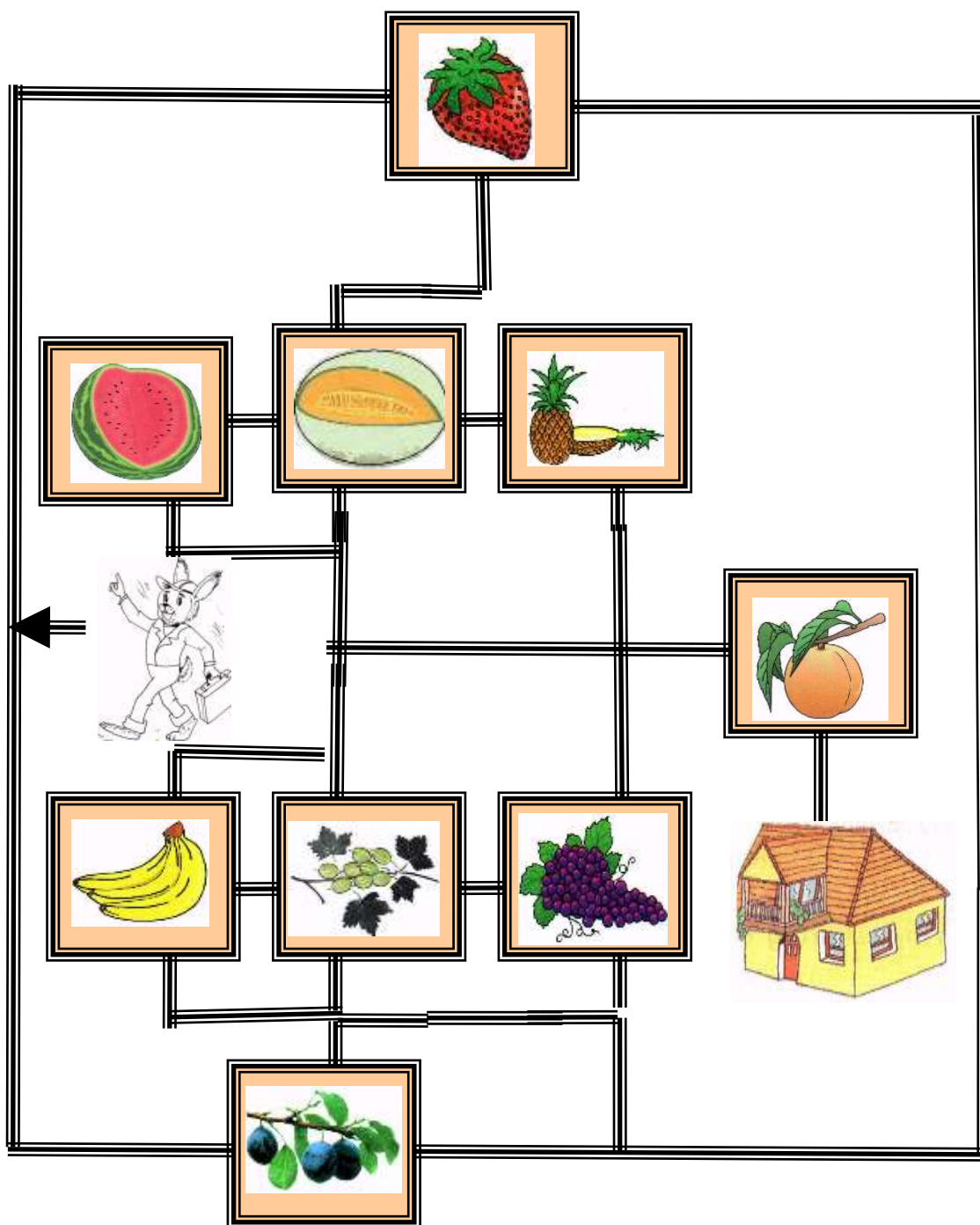
7 Знайдіть найкоротший шлях до центру лабіринту.



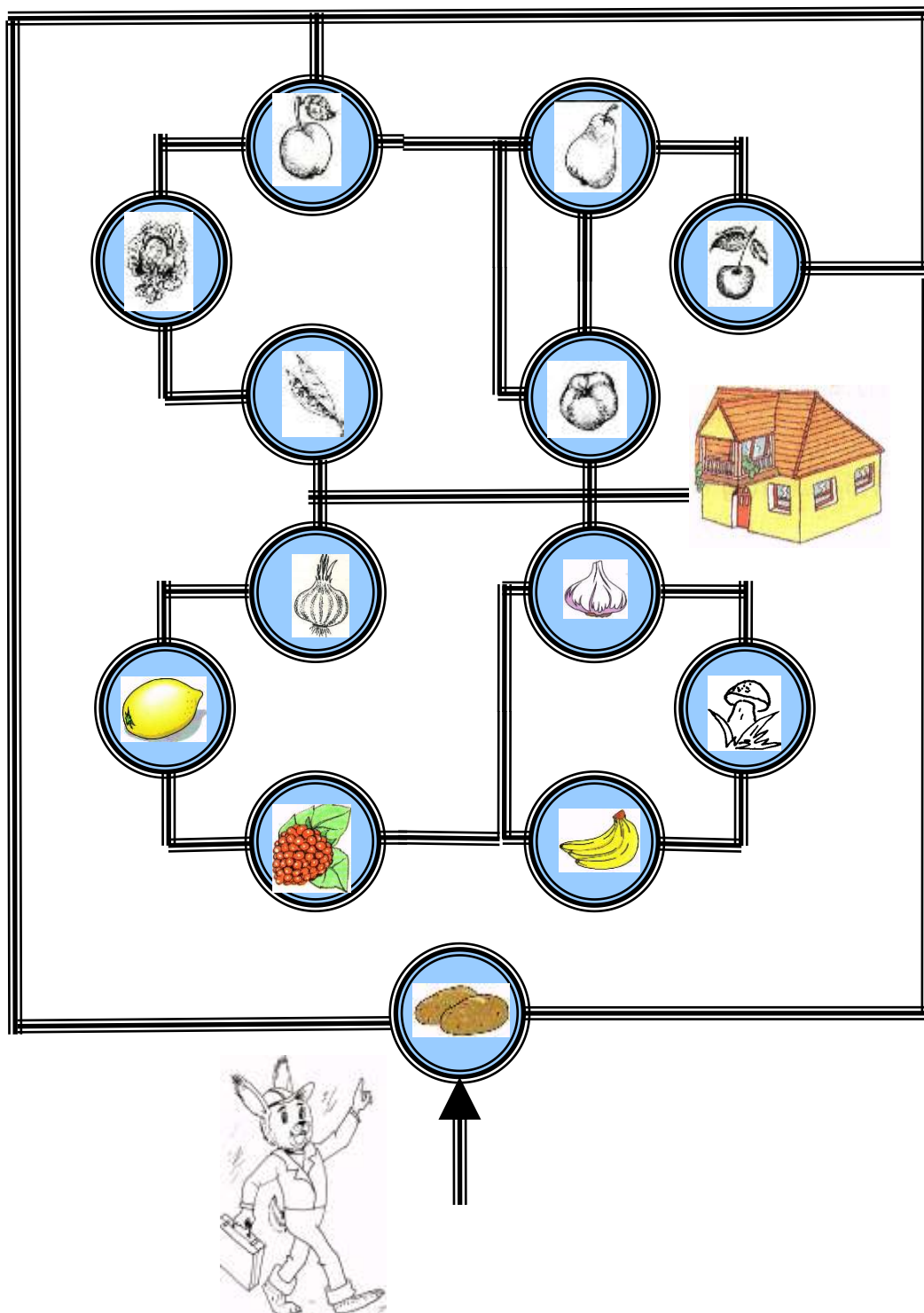
## Тема V. Игры. Похождение зайчика.

В волшебной стране, в которой, нельзя проходить два раза по одной дороге и даже пересекать дорогу, которую уже проходил.

1. Собрать и принести домой как можно больше фруктов и ягод, (Есть дорога по которой можно собрать всё).

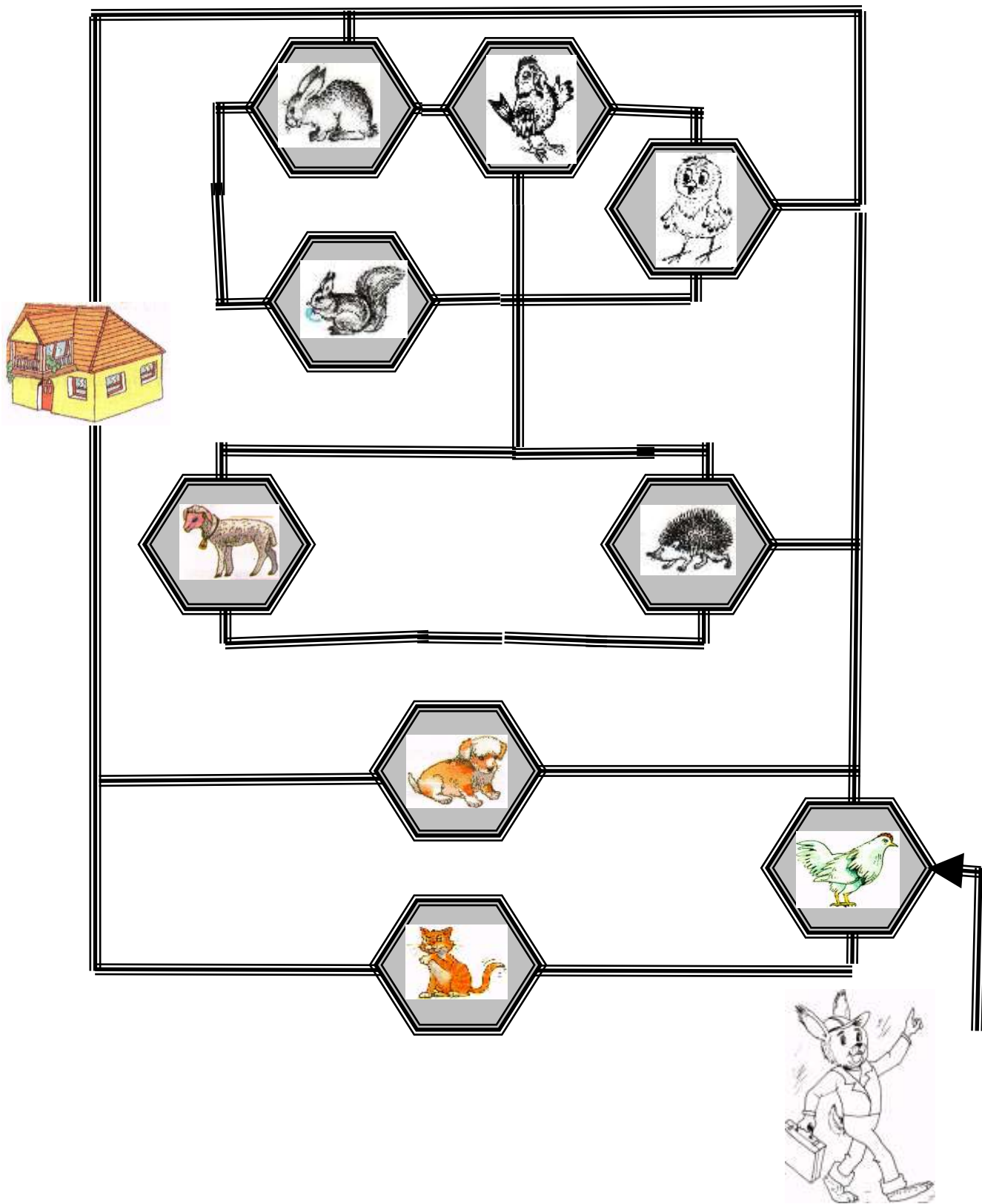


2. Собрать и принести домой как можно больше фруктов, ягод и овощей, если нельзя проходить дважды по одной и той же дороге и даже пересекать её. (Есть дорога по которой можно собрать всё).

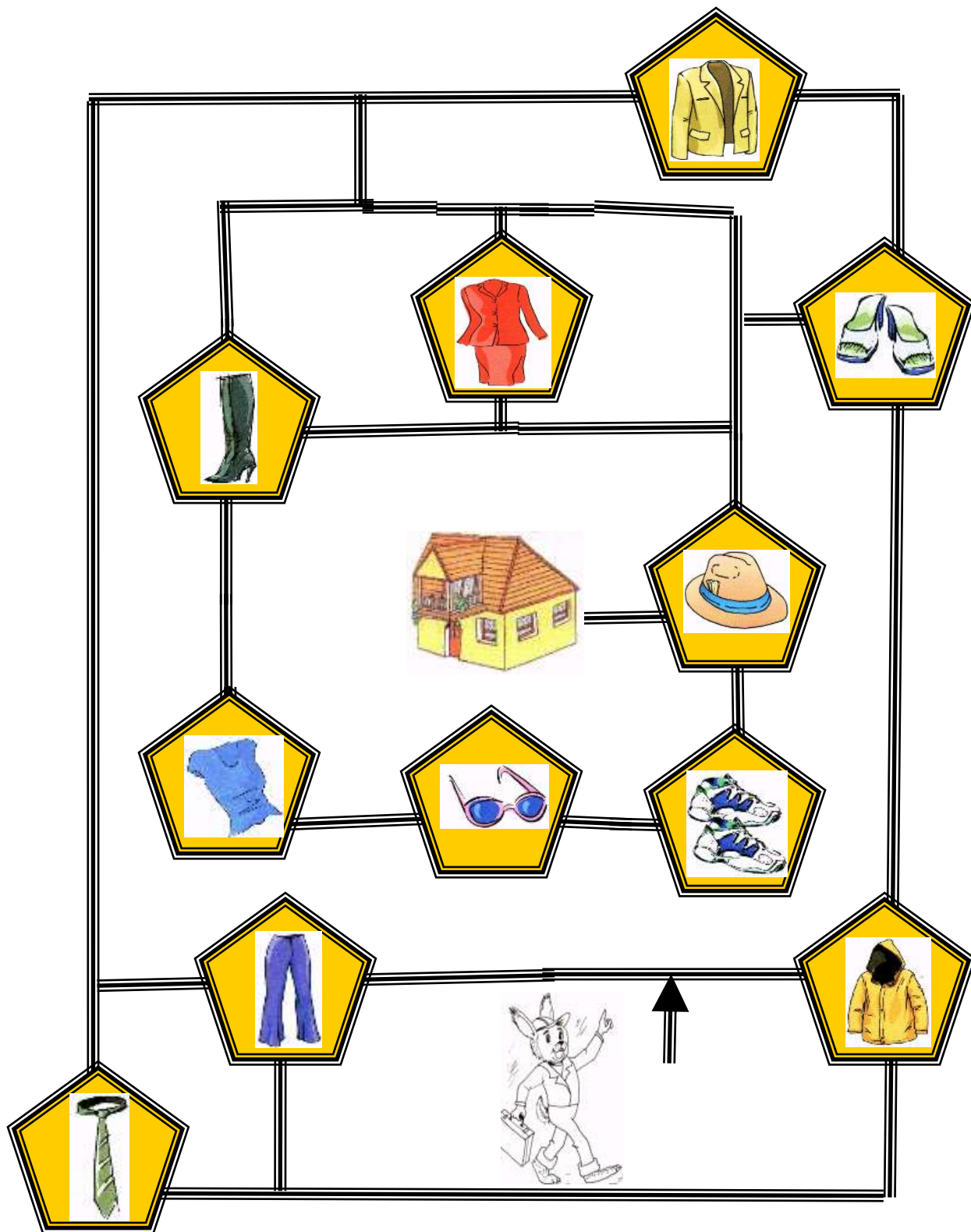




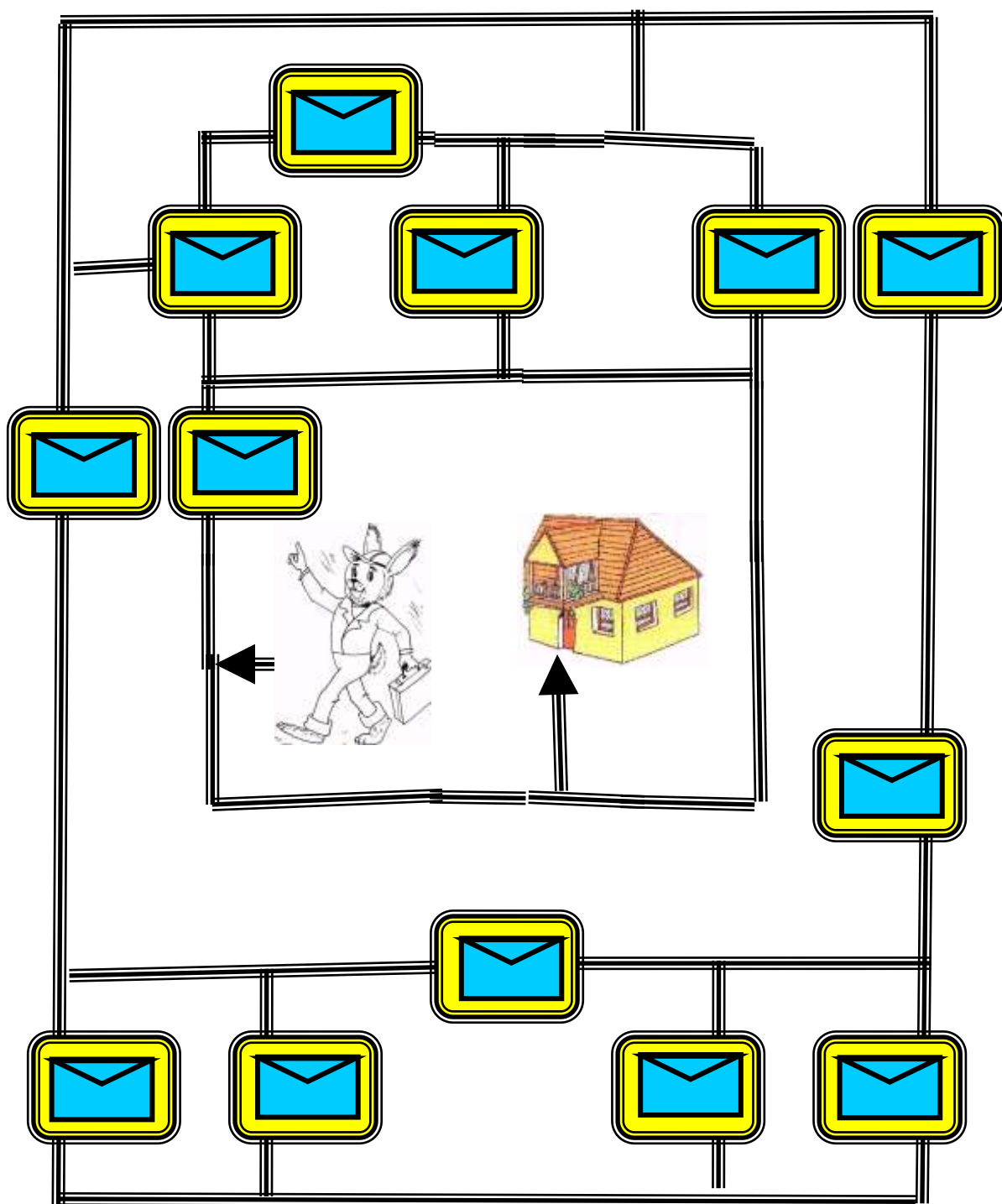
3. Посетить как можно больше друзей.  
(Есть дорога по которой можно посетить всех).



4. Закупить как можно больше одежды, но при этом нельзя  
(Есть дорога по которой можно закупить всё).

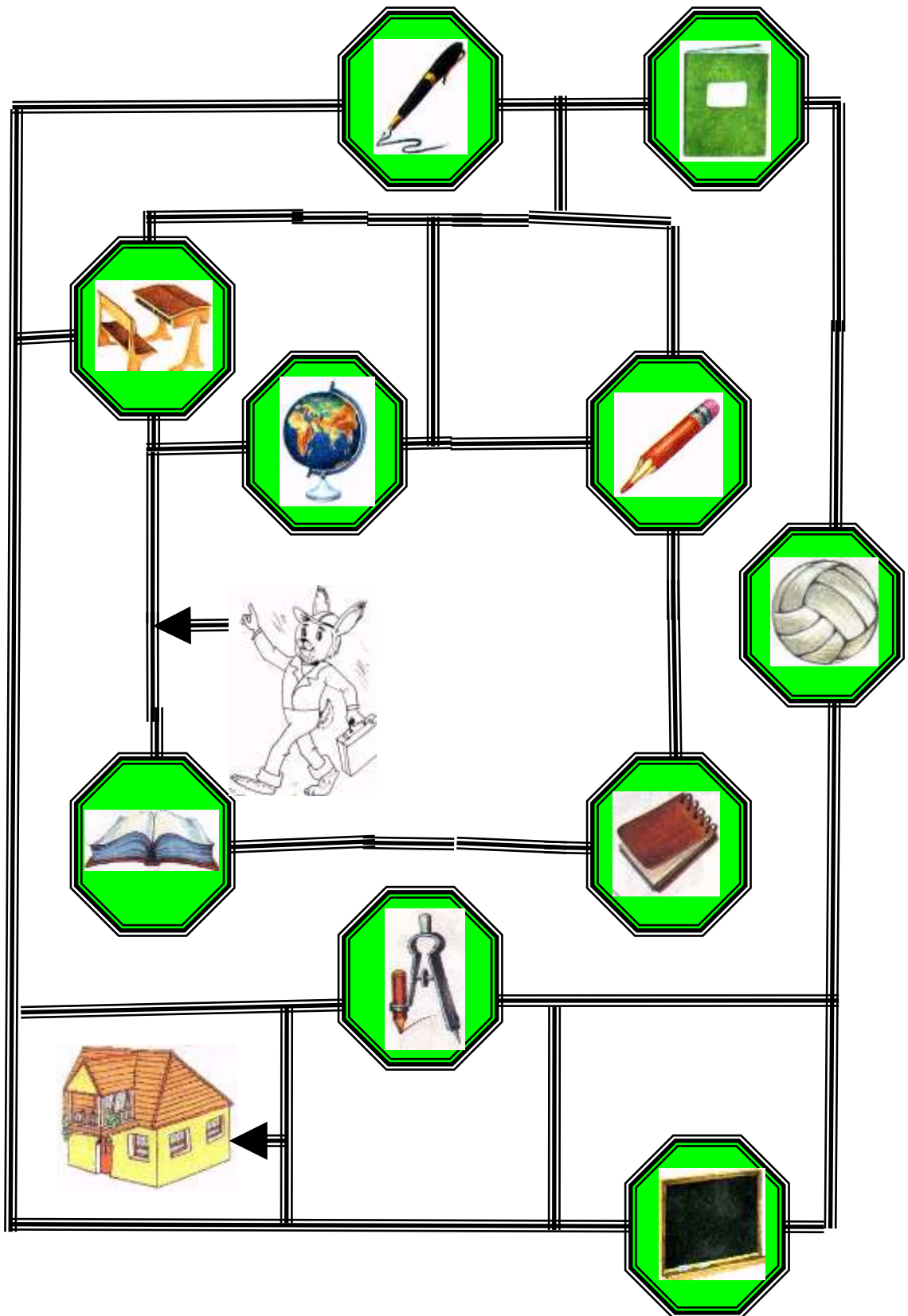


5. Разнести как можно больше телеграмм.  
(Есть дорога, по которой можно разнести телеграммы всем)

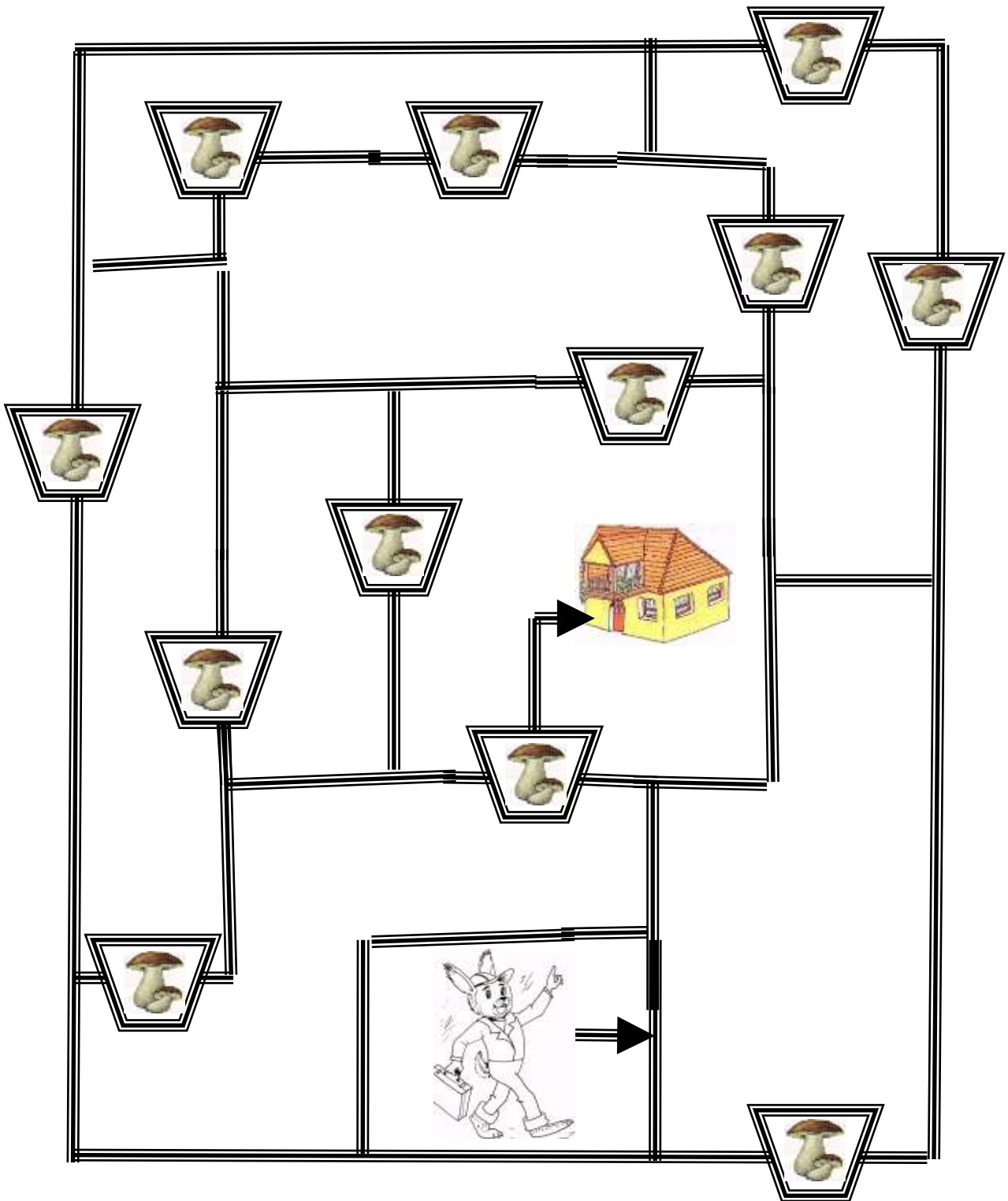




6. Закупить как можно учебников и пособий для лесной школы. (Есть дорога, по которой можно закупить все товары)

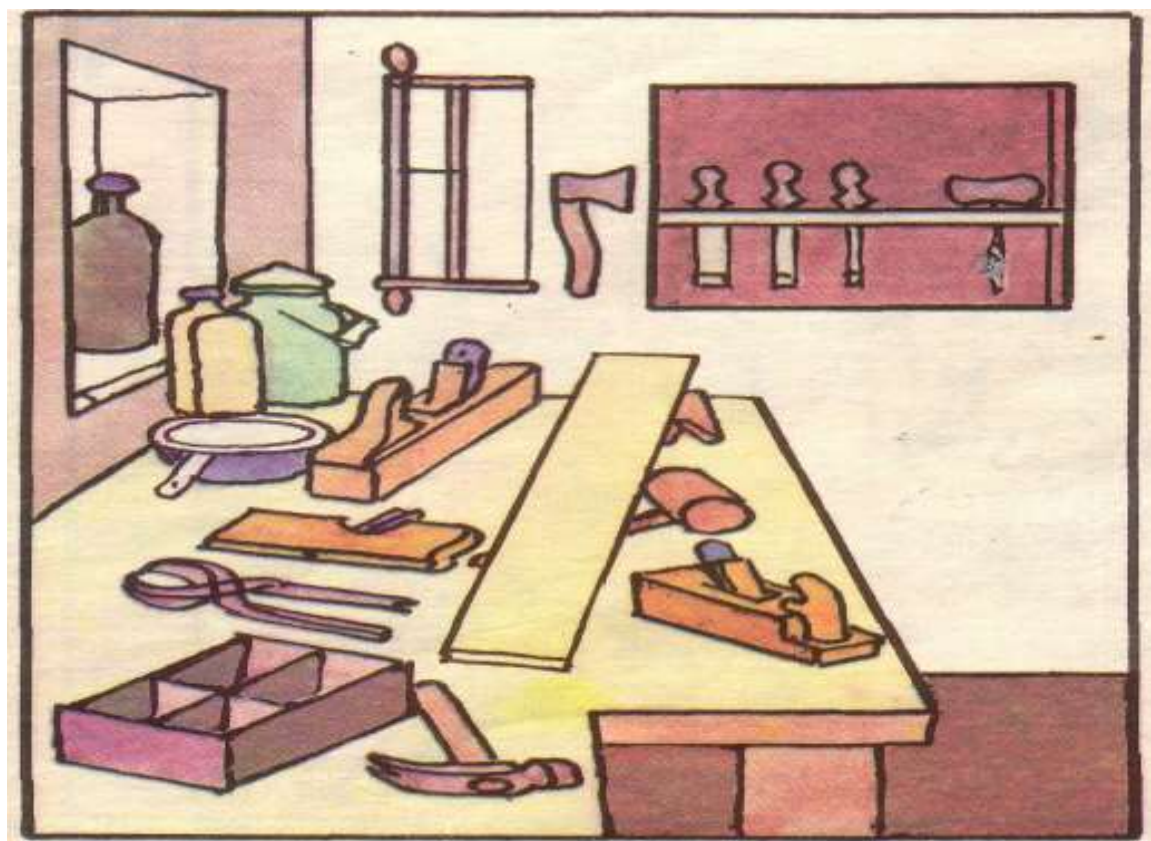
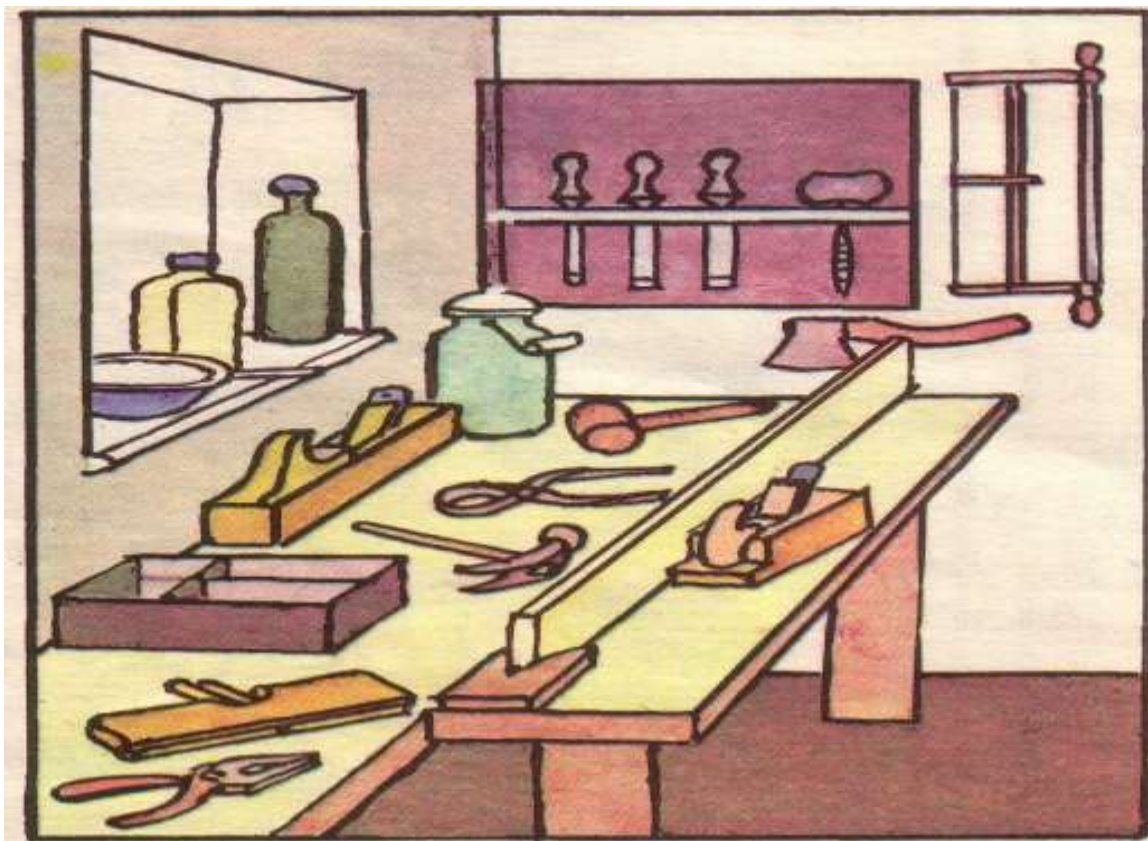


# 7. Собери как можно больше грибов



## Тема VI. Порівняй малюнки.

1. Визначи, чого бракує або що з'явилося зайве на другому малюнку.





## 2. Знайди малюнок – двійник.

Визнач, який з малюнків повторює малюнок зображений зверху зліва



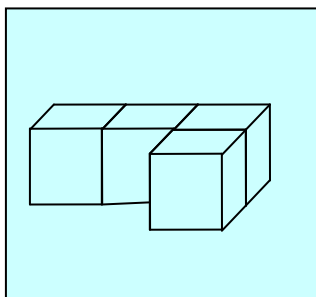
## 3. Знайди два однакових малюнка.

З даних малюнків - два однакових. Знайди цю пару.

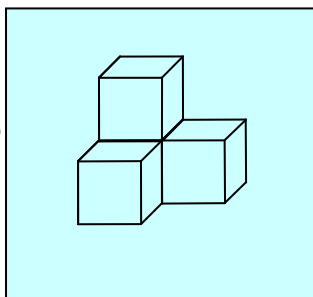


## Тема VII. Скільки кубиків?

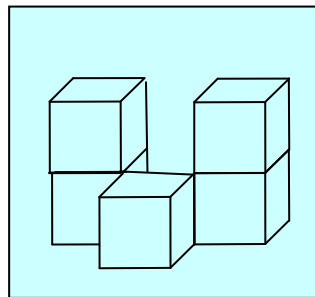
1.



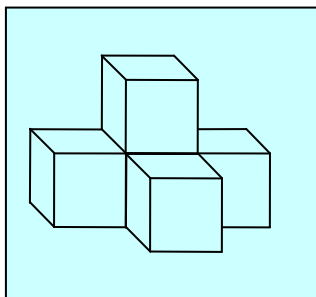
2.



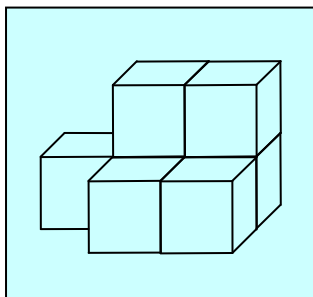
3.



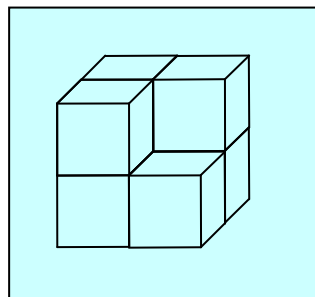
4.



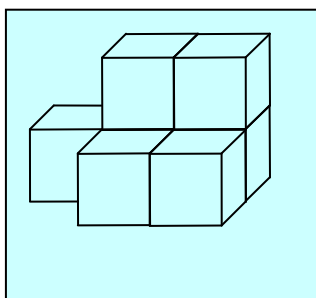
5.



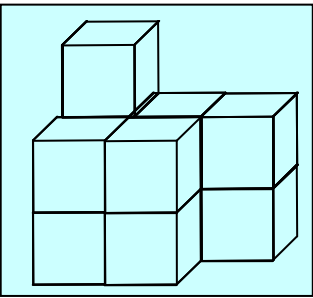
6.



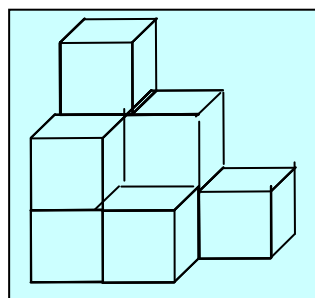
7.



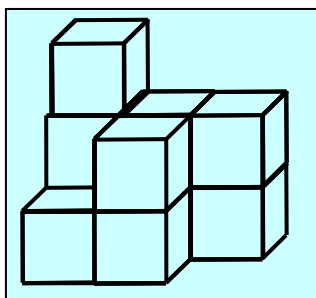
8.



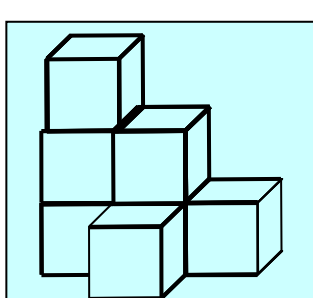
9.



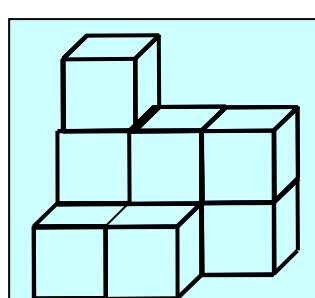
10.



11

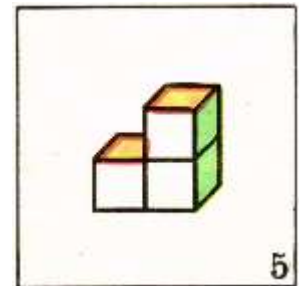
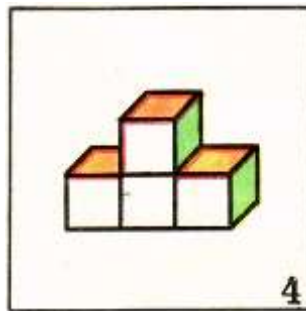
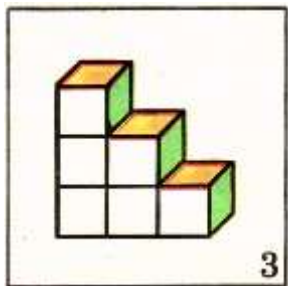
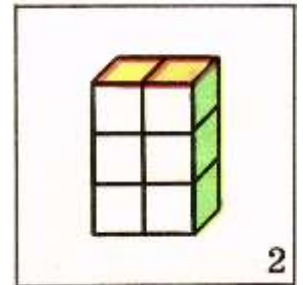
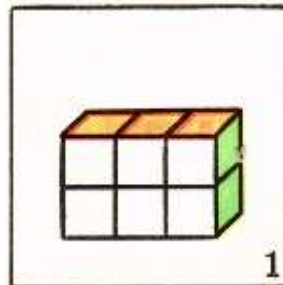
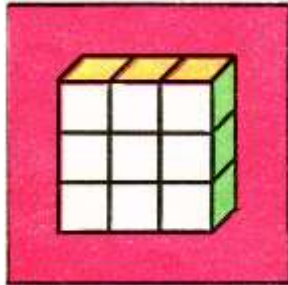


12.



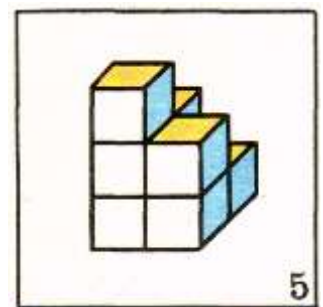
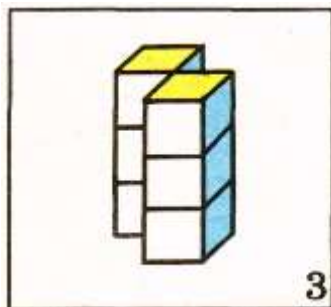
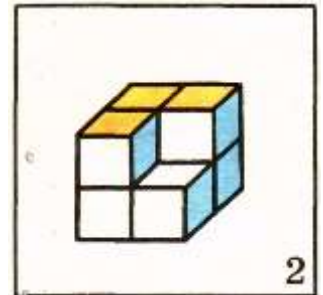
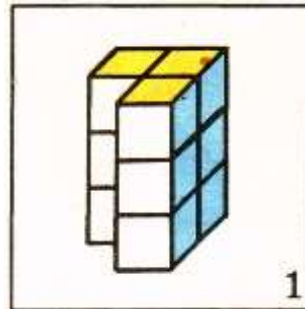
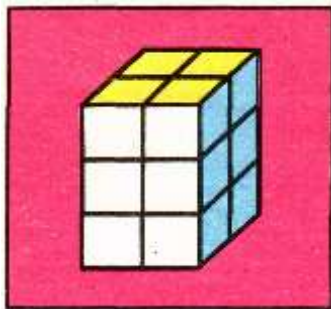
# 1. Скільки кубиків не вистачає?

У лівому верхньому кутку намальована фігура, що складається з кубиків. Поруч — та ж фігура після того, як з неї витягли кілька кубиків. Підрахуй, скільки їх не вистачає у кожному окремому випадку.



Скільки кубиків не вистачає у кожному окремому випадку?

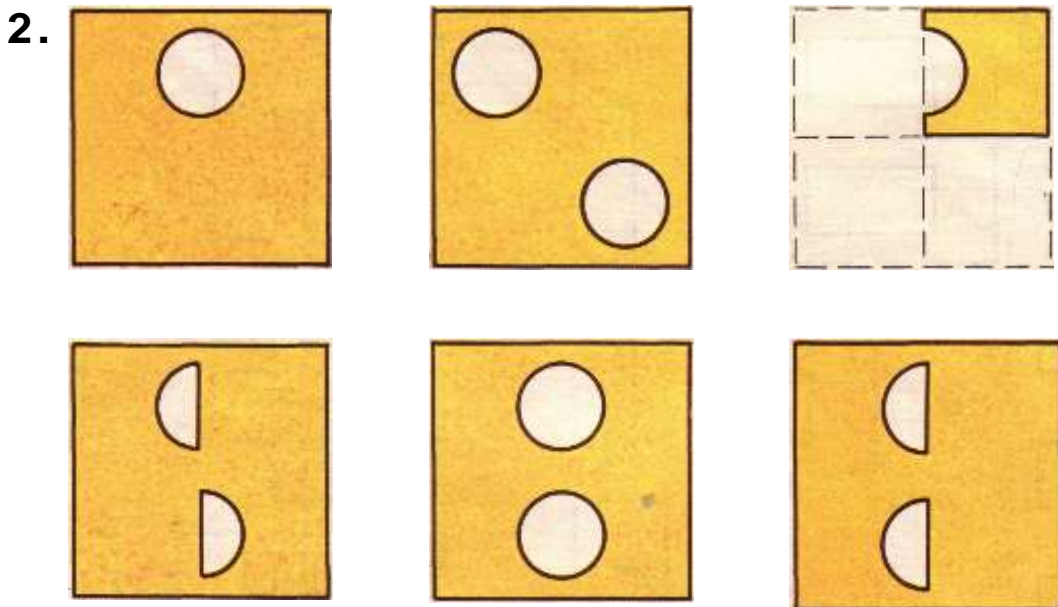
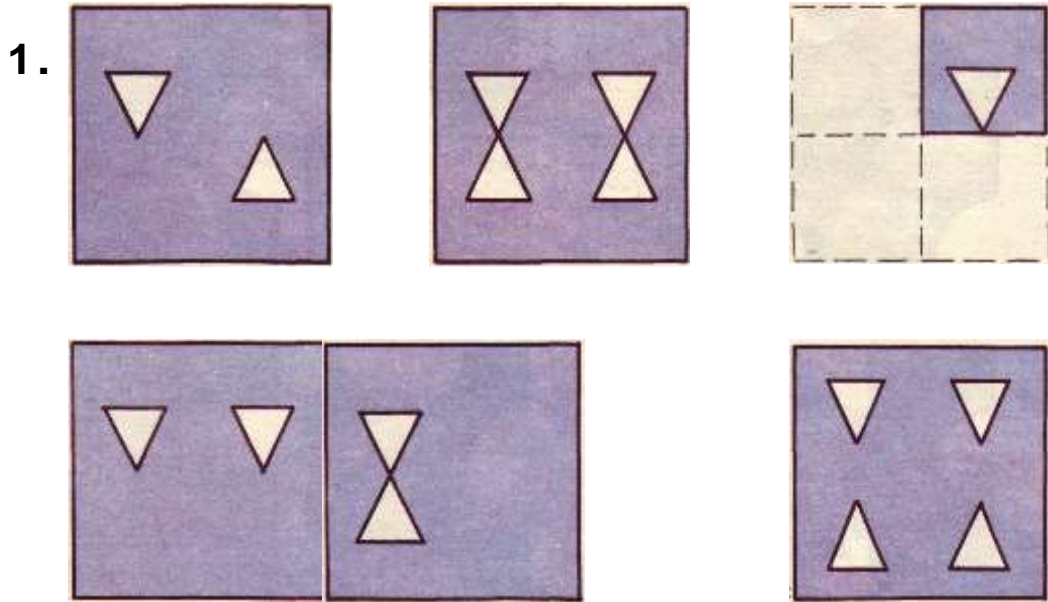
# 2.



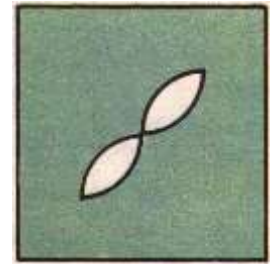
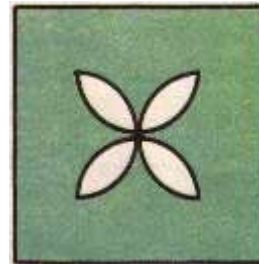
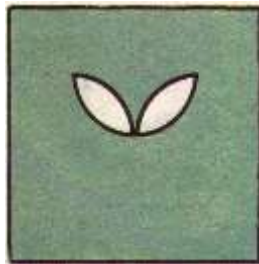
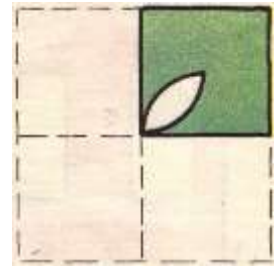
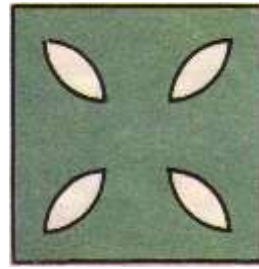
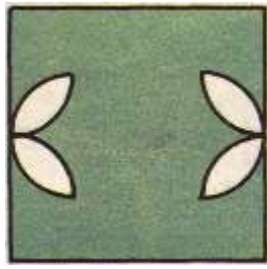


### Тема VIII. Зроби ажурну серветку.

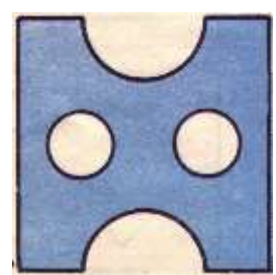
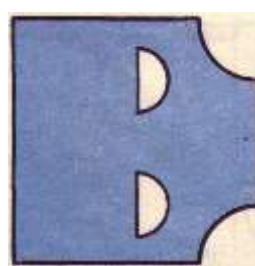
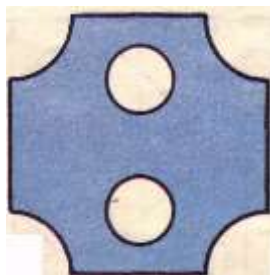
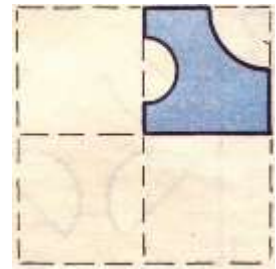
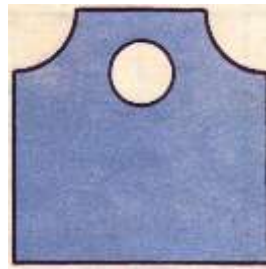
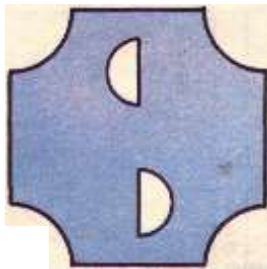
У правому верхньому кутку намальовано серветку, згорнуту вчетверо (тобто двічі перегнуту навпіл). Після того як серветку згорнули, в ній зробили фігурний виріз. Визнач, який вигляд матиме серветка, якщо її розгорнути. Правильне рішення є серед п'яти готових відповідей. Знайди його.



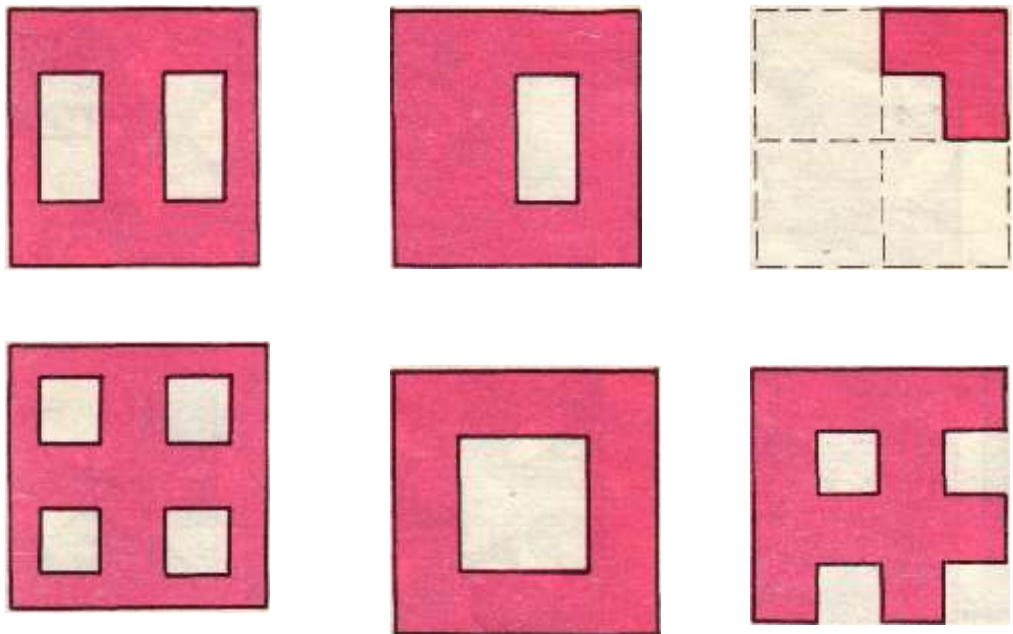
3. Визнач, який вигляд матиме серветка, якщо її розгорнути



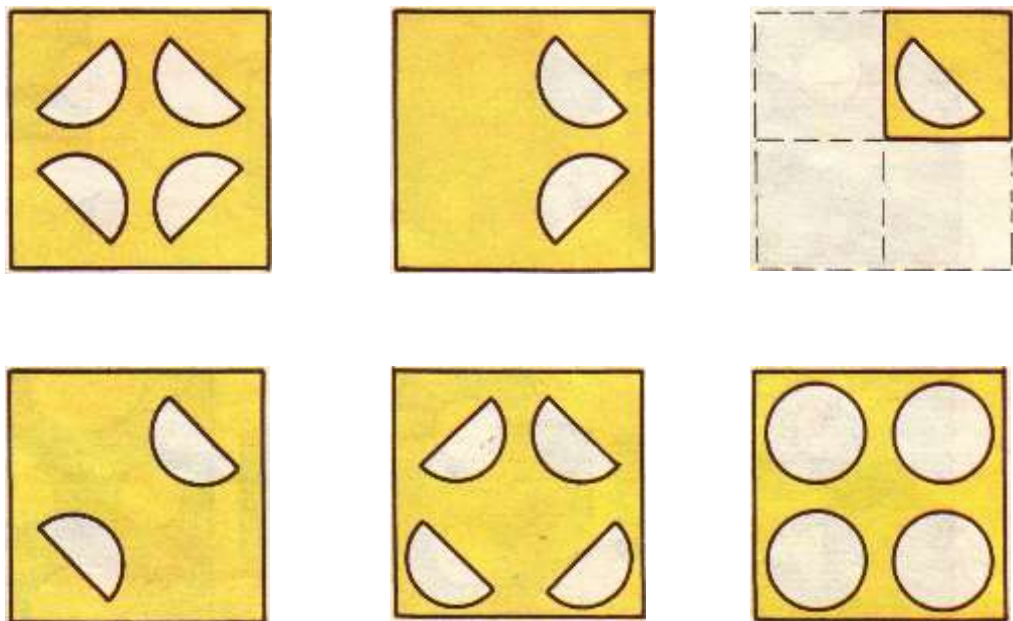
4.



5. Визнач, який вигляд матиме серветка, якщо її розгорнути

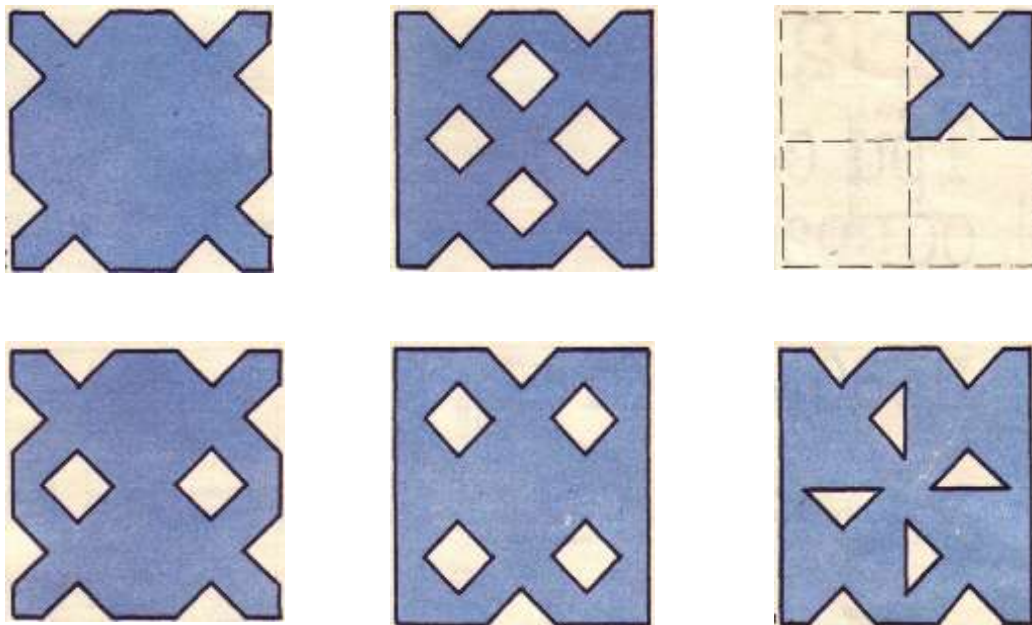


6.

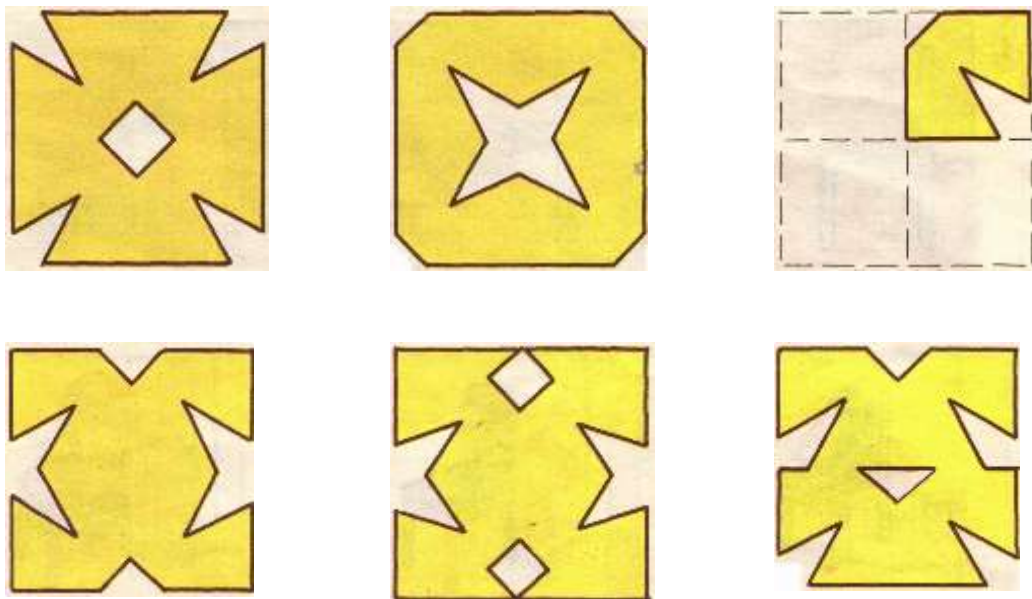




7. Визнач, який вигляд матиме серветка, якщо її розгорнути



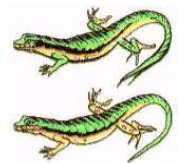
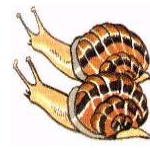
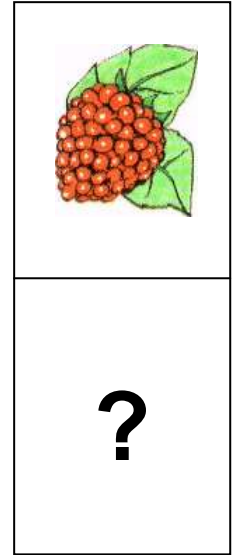
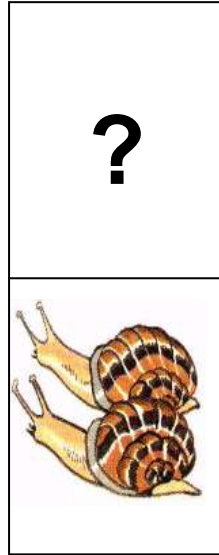
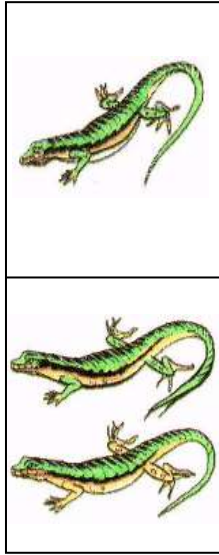
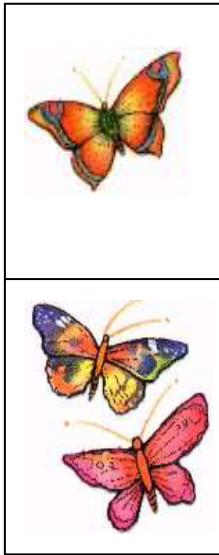
8.



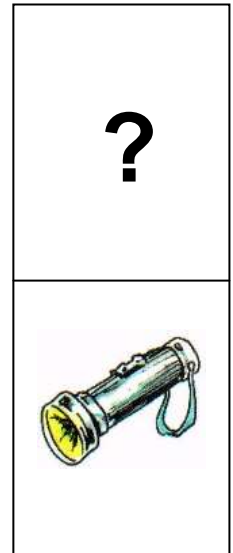
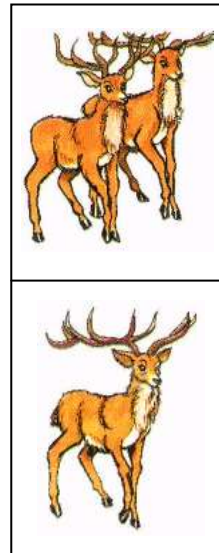
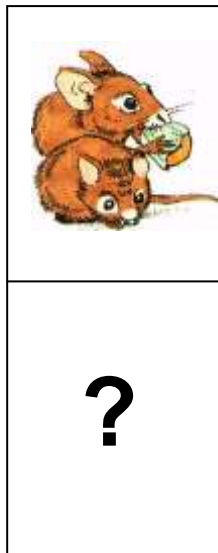
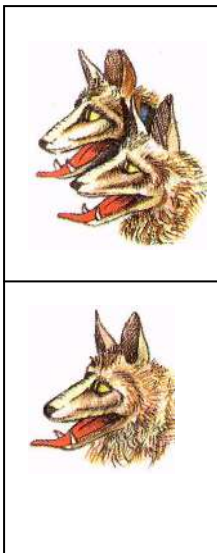
## Тема ІХ. Числа в малюнках.

Подивися на малюнки, що розташовані нижче, та знайди, який з них повинен бути намальований вгорі, а який внизу.

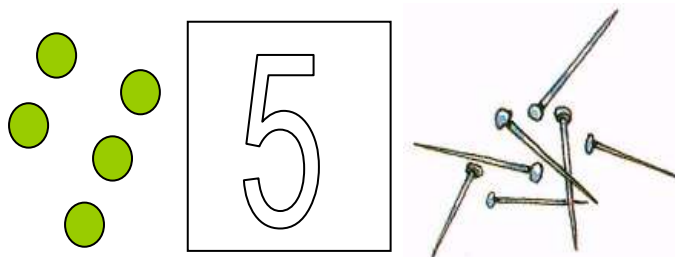
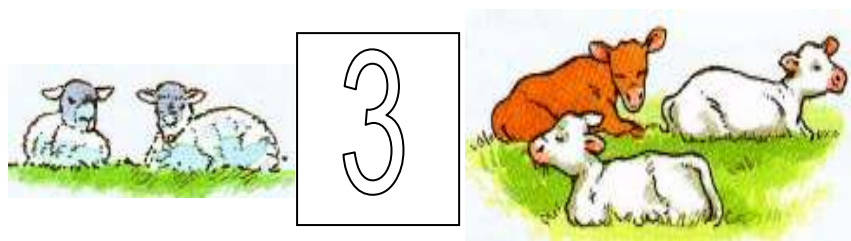
1.



2.

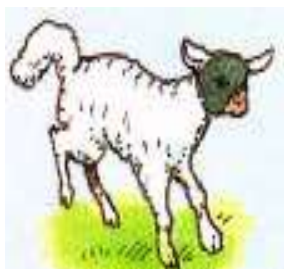


3. Який малюнок з даних потрібно виключити?  
Чому?





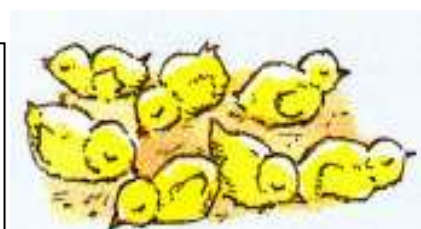
Який малюнок з даних потрібно виключити?



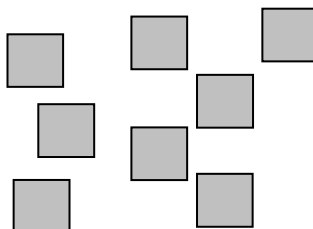
6



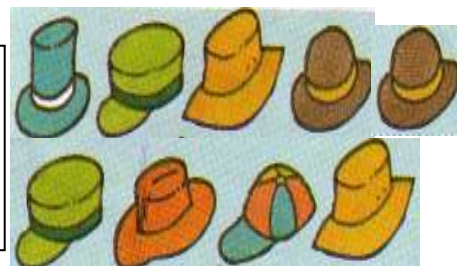
7



8

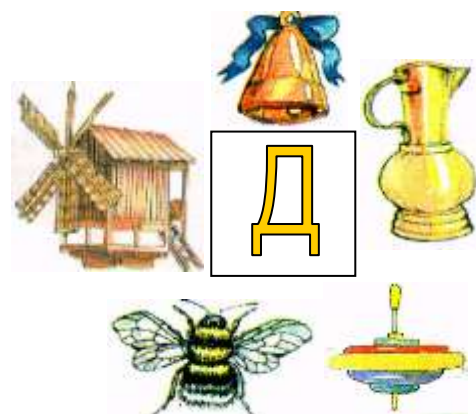
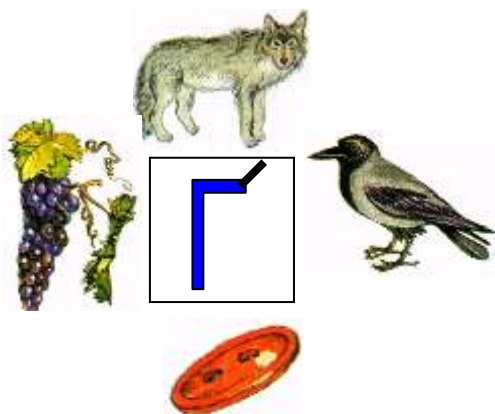
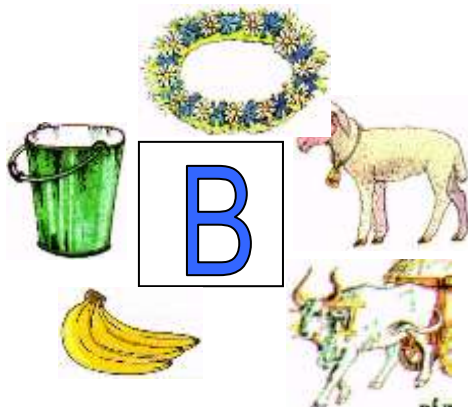
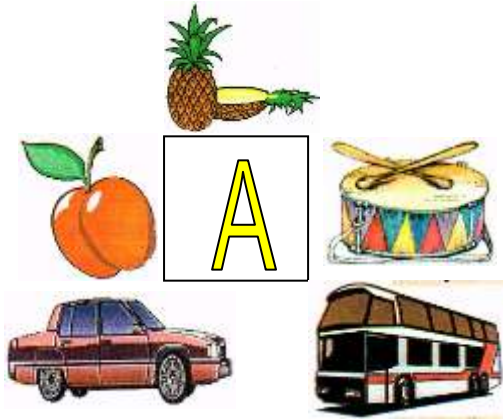


9



## Тема X. Абетка в малюнках.

Який малюнок з даних потрібно виключити?  
Чому?



Який малюнок з даних потрібно виключити?  
Чому?



Є



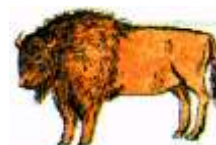
Є



Ж



З



І

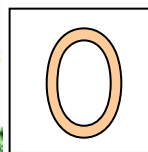
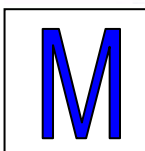
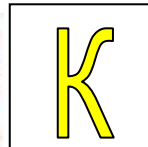
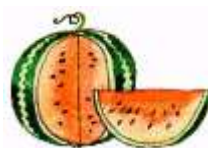
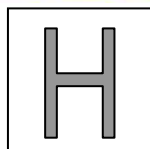
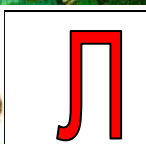


ї

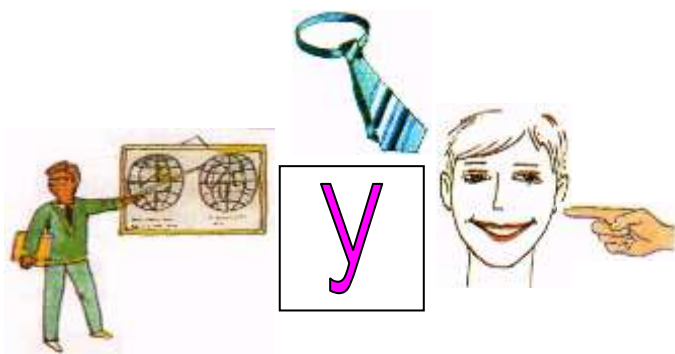
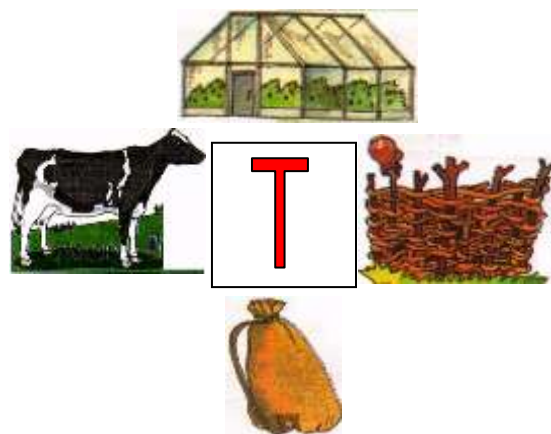
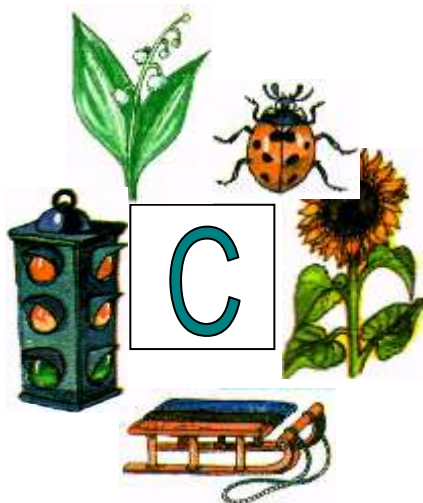




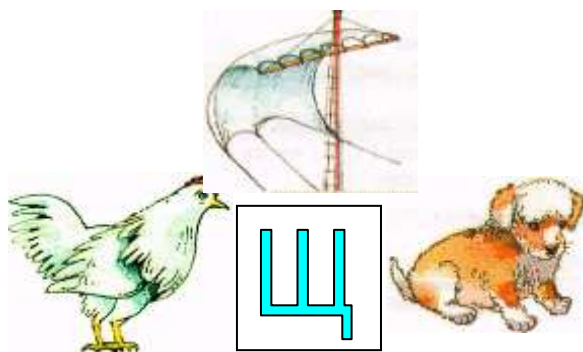
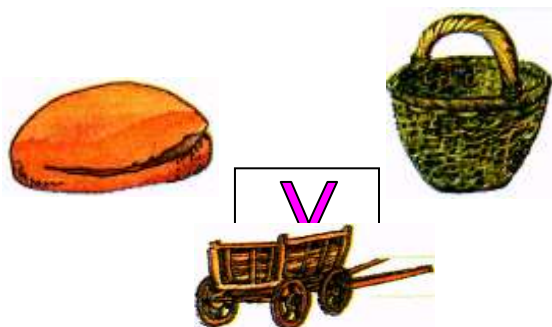
Який малюнок з даних потрібно виключити?  
Чому?



Який малюнок з даних потрібно виключити?  
Чому?









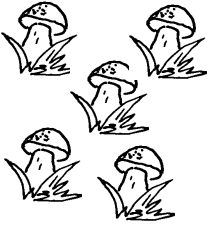














Який малюнок з даних потрібно виключити?  
Чому?

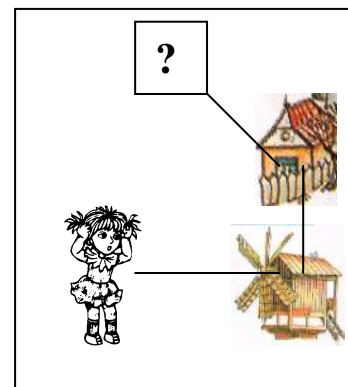
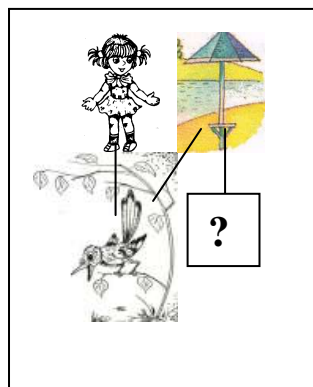
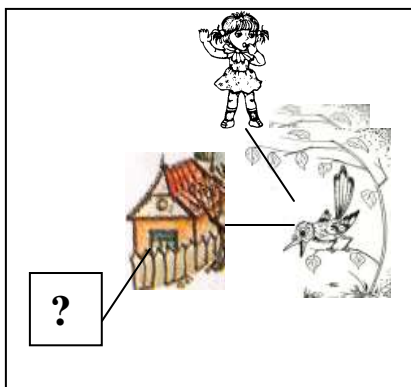










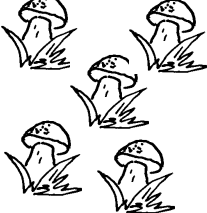












# Тема XI. Рухайся за маршрутом.

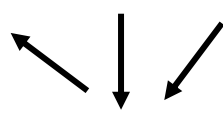
1. Подивися на малюнки, що розташовані внизу, та знайди, на яку галявинку попала кожна дівчинка та скільки грибів зібрала.










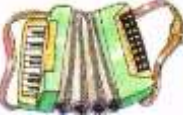







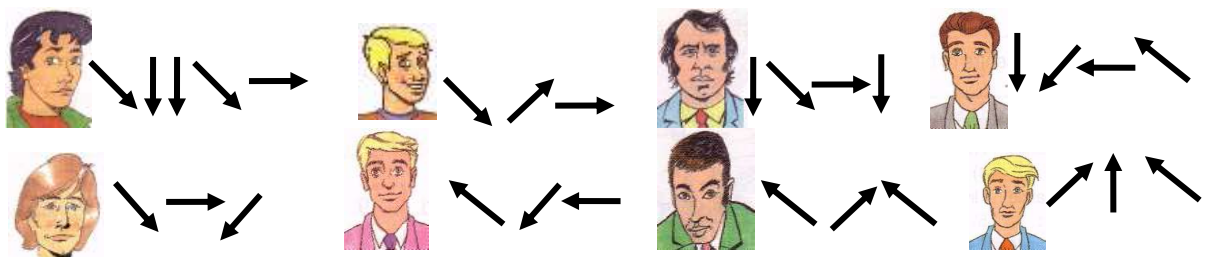
2. Подивися на малюнки, що розташовані внизу, та знайди, на яку галявинку попала кожна дівчинка та скільки грибів зібрала.



**3. Артисти на пікніку.** Допоможіть артистам зібрати свої інструменти, якщо відомий маршрут.

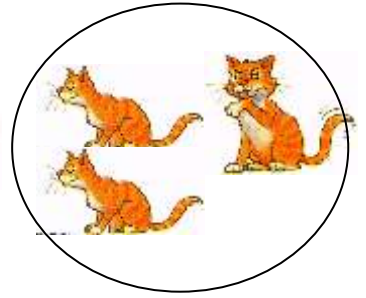
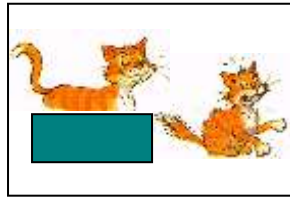
					
					
					
					
					



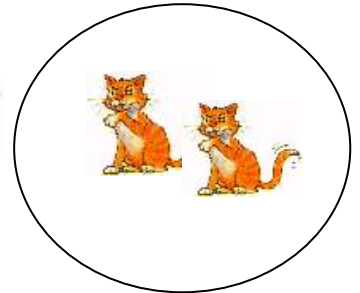
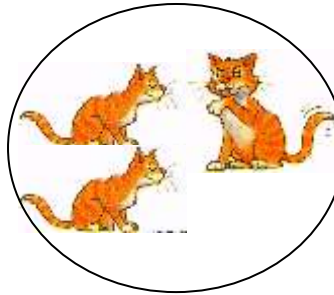


Тема XII. Переклади одну паличку, щоб отримати вірну рівність.

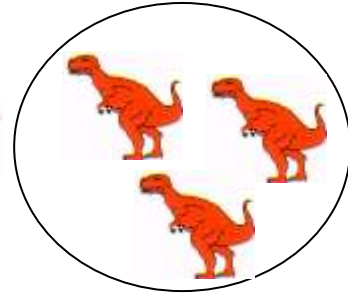
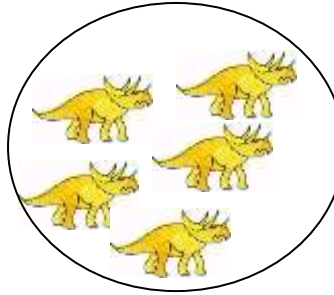
1.  $1 + 2 = 4$



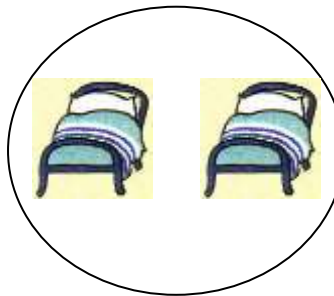
2.  $3 + 2 = 4$



3.  $5 + 2 = 5$



4.  $5 + 2 = 8$



5.  $5 + 4 = 2$

