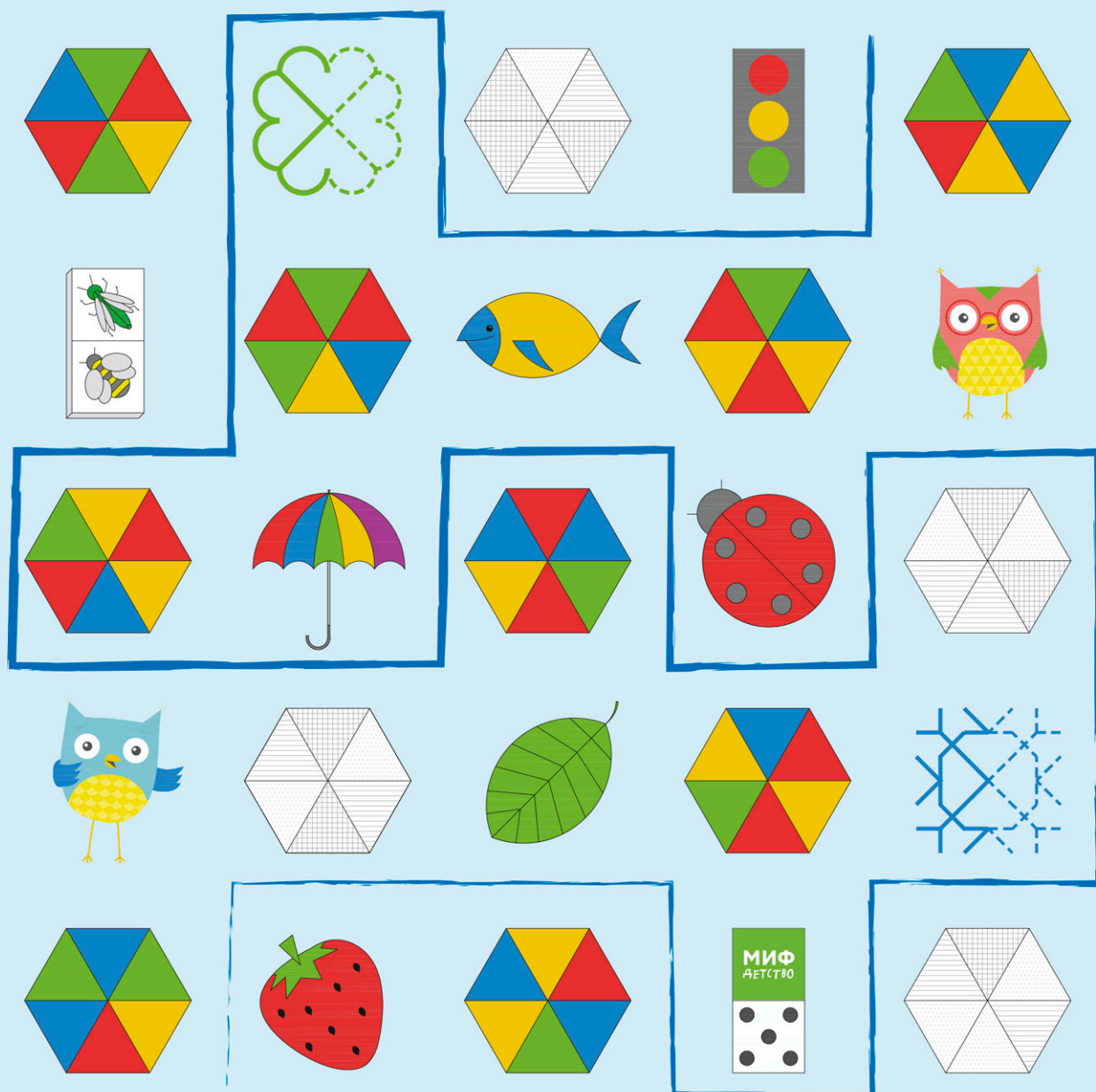


Наташа Буцик, Грегор Буцик, Валентин Буцик

ДУМАЙ 2

Сборник головоломок для развития мышления



УДК 087.5:372.3
ББК 77.563.1
Б94

Издано с разрешения MLADINSKA KNJIGA ZALOŽBA

На русском языке публикуется впервые

Перевод со словенского Анастасии Моругиной

*Возрастная маркировка в соответствии
с Федеральным законом № 436-ФЗ: 0+*

- Б94 **Буцик, Наташа.** *Думай 2. Сборник головоломок для развития мышления / Наташа Буцик, Валентин Буцик, Грегор Буцик ; пер. со словенского А. Моругиной. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 144 с.*

ISBN 978-5-00100-990-0

Книга «Думай 2. Сборник головоломок для развития мышления» создана командой профессиональных авторов. Она состоит из 12 разделов, которые содержат около 150 разнообразных заданий, развивающих различные интеллектуальные способности ребёнка: внимание и память, пространственное и логическое мышление, математические навыки, умственные и аналитические способности.

Главная особенность этой книги — наличие заданий на развитие дивергентного мышления, которое отвечает за оригинальность и творчество.

Книга предназначена для детей от 5 лет.

УДК 087.5:372.3
ББК 77.563.1

Все права защищены.

*Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена
в какой бы то ни было форме без письменного разрешения
владельцев авторских прав.*

Оригинальное название книги: Misleca — book 2.

© MLADINSKA KNJIGA ZALOŽBA, Ljubljana, 2015

© Издание на русском языке, перевод. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017

ISBN 978-5-00100-990-0



Привет!
Меня зовут Софи. Моё имя
происходит от слова «софия».
В переводе с греческого языка
оно означает
«мудрость».



Здравствуй!
А я — сова Плато.
Меня называли в честь
Платона, выдающегося
древнегреческого
мыслителя.

Ты держишь в руках книгу **«Думай 2»**. На её страницах ты встретишь увлекательные задания, которые помогут тебе развить свой ум. В первой книге, **«Думай»**, ты выполнял упражнения, развивающие внимание, память, умение сравнивать, то есть находить общие черты и различия. В этой книге мы сделали основной упор на задания, которые помогут развить творческие способности и научат тебя искать новые, оригинальные решения.

В первых разделах книги задания распределены по степени сложности: начиная от самых простых, с которыми без труда справятся самостоятельно младшие школьники, а дети дошкольного возраста — с помощью взрослых, до более трудных, выполнить которые смогут лишь старшеклассники и взрослые. К упражнениям, предназначенным для развития творческих способностей, могут приступить абсолютно все.

Сколько упражнений ты выполнишь правильно, зависит от того, какие типы задач тебе даются легче, а какие — труднее. Зато ты обязательно справишься с головоломками, у которых есть несколько вариантов решения!

Главное, чтобы ты получал удовольствие от решения задач и видел свой прогресс, переходя от простых вещей к более сложным. Это особенно важно, если ты только пошёл в школу: возможно, тебе придётся пропустить кое-какие задания и вернуться к ним позже, повзрослев на год-другой.

Тебя всё время будут сопровождать помощники: совы Софи и Плато. Они расскажут, чем интересны задания каждого раздела. Перед упражнением

обязательно даётся пояснение, которое нужно внимательно прочесть. Ведь понимание сути задания — ключ к его успешному выполнению. Софи и Плато всегда помогут тебе разобрать пример и подскажут, как решить задачу.

В первых разделах книги выполняй упражнения в предложенном порядке, так как они расположены по возрастанию сложности: от лёгких до более трудных. Если в какой-то момент ты поймёшь, что не справляешься, пропусти задание, передохни и вернись к нему через некоторое время.

Воспринимай упражнения из этой книги **как вызов самому себе** и **как способ развить свои интеллектуальные способности**. Получай удовольствие от каждого правильно сделанного или творчески выполненного задания.

Желаем тебе успешного и как можно более творческого выполнения заданий!

Авторы

СОДЕРЖАНИЕ

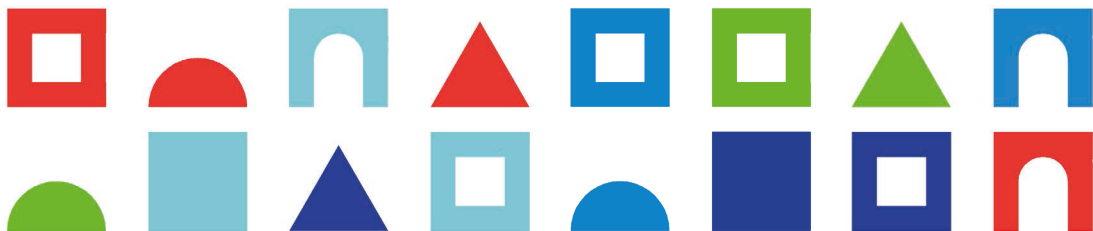
1.	СЧЁТ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР	6
2.	ДОМИНО	14
3.	ПОИСК ИЗОБРАЖЕНИЙ В МАССИВЕ	24
4.	ПОИСК ФРАГМЕНТОВ.....	36
5.	МОЗАИКИ.....	46
6.	5 × 5	56
7.	РИСУЕМ ПО ОБРАЗЦУ	66
8.	ЛАБИРИНТЫ.....	72
9.	МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЛАБИРИНТЫ	80
10.	ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ 1	86
11.	ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ 2	96
12.	ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ 3	102
УСПЕШНОЕ И ТВОРЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ ГОЛОВОЛОМОК		108
ИНТЕЛЛЕКТ, ТАЛАНТ И ТВОРЧЕСТВО		112
ОТВЕТЫ		136

1. СЧЁТ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР

1. Софи и Плато отправились на экскурсию в город, построенный из геометрических фигур.



Помоги им найти фигуры, которых нет в городе. ~~Зачеркни~~ их .



Какая фигура встречается в городе реже всего?

Обведи её .



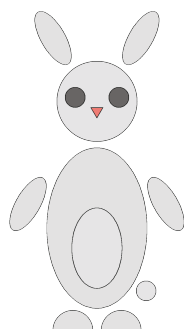
Какая фигура встречается чаще всего?

Обведи её .

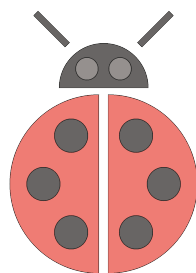


Задания из первого раздела помогут детям запомнить геометрические фигуры, а также развить зрительное восприятие и пространственное мышление. При соотнесении фигур по форме, размеру и цвету нужно обращать внимание на детали, что повысит внимательность. Также дети познакомятся с основными способами представления результатов, например в виде таблиц и гистограмм.

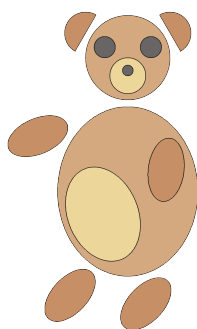
2. Помоги Софи и Плато посчитать, сколько геометрических фигур в каждом животном.



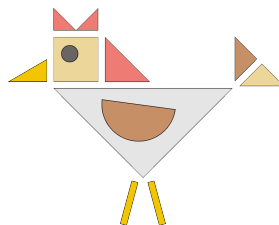
А



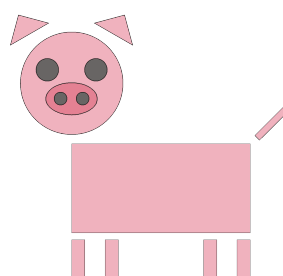
Б



В



Г



Д

Запиши в таблицу, сколько раз каждая геометрическая фигура использована в рисунке. Если тебе трудно писать цифры, поставь столько точек, сколько фигур ты насчитал. Затем сосчитай, сколько всего геометрических фигур в каждом рисунке животного, и запиши это число в последний столбец таблицы. Обрати внимание на то, что одна и та же геометрическая фигура может быть и большой, и маленькой: например, поросёнок составлен из шести прямоугольников разной величины. Внеси в таблицу все треугольники, квадраты и другие фигуры независимо от их цвета и размера.

							ВСЕГО ФИГУР
А							
Б						3	
В							
Г		1					
Д			6				



животное, у которого меньше всего фигур.

А Б В Г Д

животное, в котором больше кругов.

А Б В Г Д

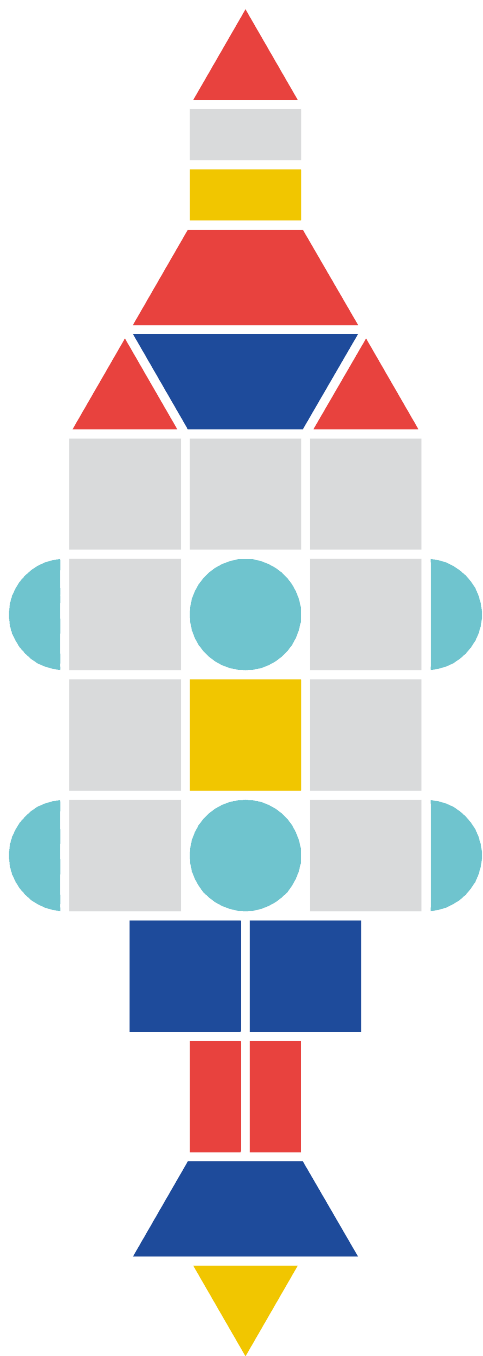
животное, в котором больше треугольников.

А Б В Г Д



Предложите ребёнку самому нарисовать предметы и животных из геометрических фигур. Обязательно объясните ему, чем квадрат отличается от прямоугольника, а круг — от овала. Помогите ребёнку научиться узнавать треугольники разной формы.

3. Помоги Софи и Плато сосчитать фигуры, из которых составлена ракета. Сначала определи, сколько всего фигур разной формы и цвета, а затем посчитай все фигуры каждого цвета. Ответы запиши в пустые клетки таблицы.



					
		1	1	2	

В каждом столбце закрась столько клеток, сколько раз эта фигура встречается в ракете. Начиная закрашивать с нижней клеточки. Такой способ отображения данных называется **ГИСТОГРАММА**.

Каких фигур **больше всего**?

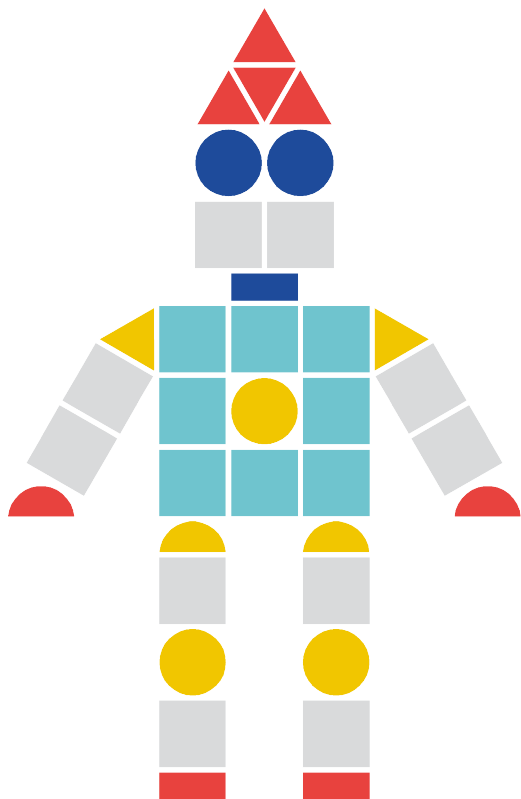
Обведи их  на гистограмме.

A 10x10 grid is shown. The bottom-right portion of the grid is shaded blue. Specifically, the last three rows (rows 7, 8, and 9) of the last three columns (columns 8, 9, and 10) are shaded. Below the grid, there are six geometric shapes arranged horizontally: a square, a circle, a triangle, a semicircle, a rectangle, and a trapezoid.

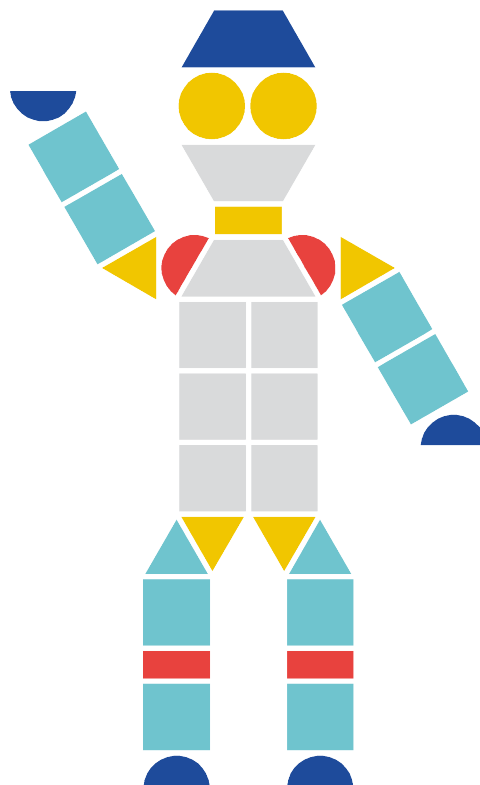
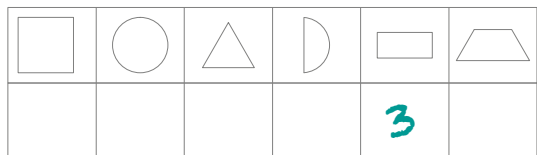


Детям нужно объяснить, что сумма всех фигур разной формы должна быть равна сумме всех фигур разного цвета. Такая же сумма получится, если мы сосчитаем все фигуры на гистограмме.

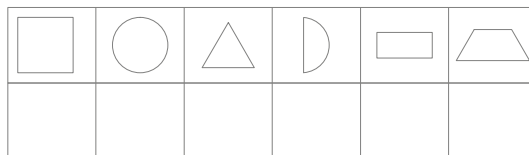
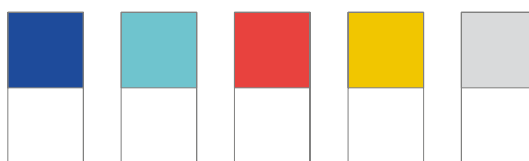
4. Помоги Софи и Плато сосчитать фигуры каждого цвета, из которых составлены роботы. Полученные числа запиши в таблицы. Затем сосчитай фигуры разной формы, не обращая внимания на их цвет, и ответы тоже запиши в таблицы.



А



Б



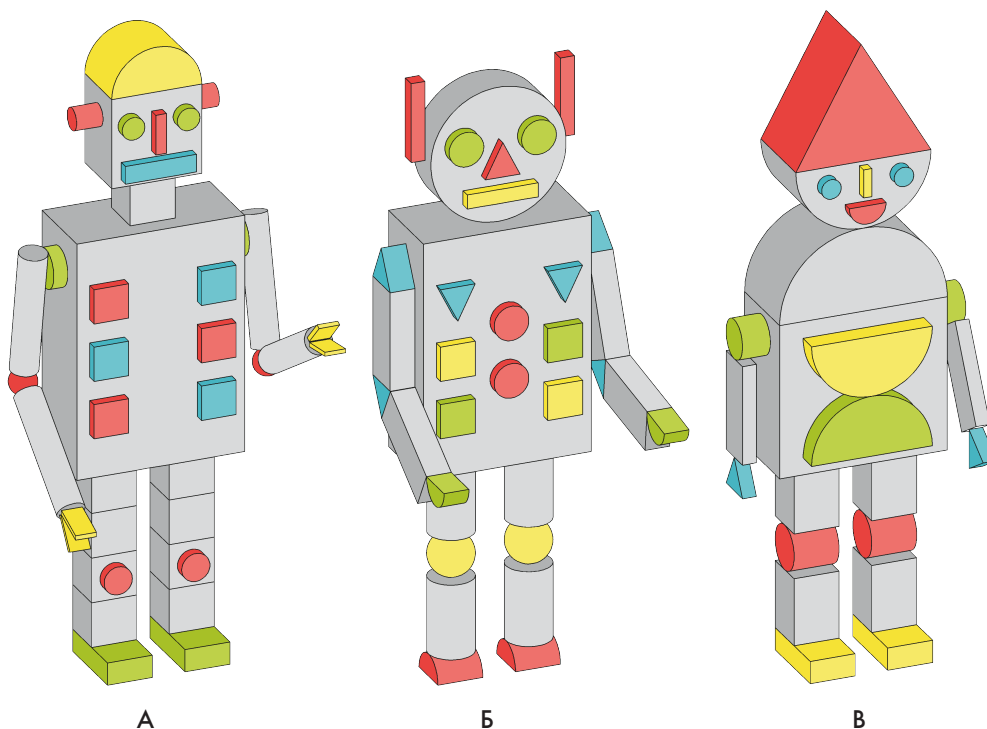
Какой робот составлен из **наибольшего количества фигур**?

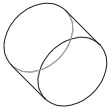
А Б

Какой робот составлен из **наибольшего количества серых фигур**?

А Б

5. Помоги Софи и Плато узнать, какой робот состоит из **наименьшего количества геометрических фигур**, а какой — из **наибольшего**. Сосчитай все фигуры одинаковой формы, не обращая внимания на размер и цвет. Некоторые геометрические фигуры видны хуже, чем другие: например, у робота А в обоих локтях есть красные шарики, а в плечах — зелёные колёсики. Такие плохо заметные фигуры есть у всех трёх роботов.



						ВСЕГО ФИГУР
А				12		
Б			4			
В		3				

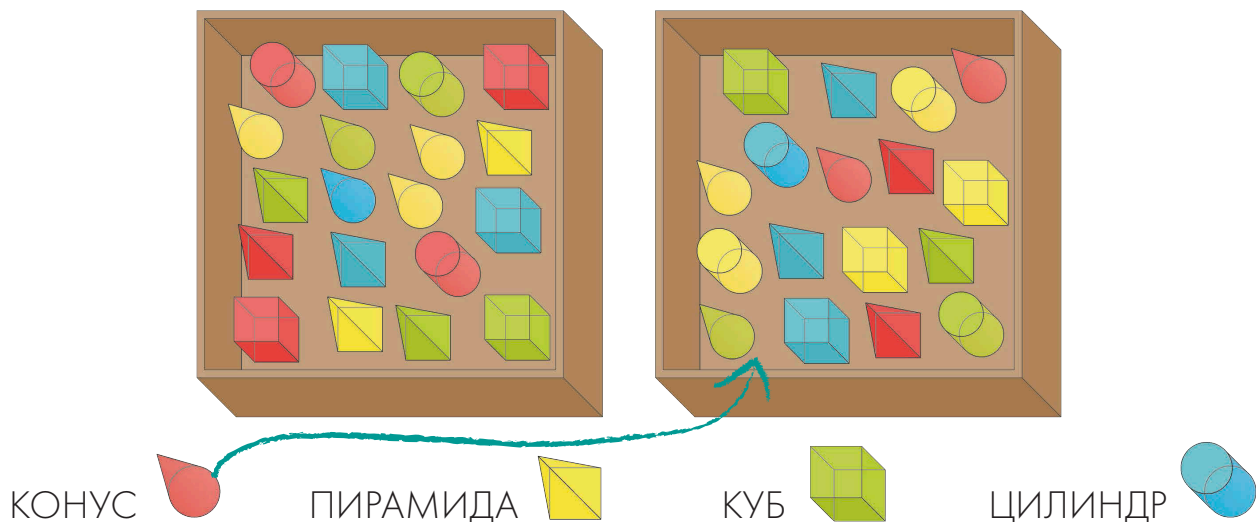
Обведи  робота, состоящего из **наименьшего количества** геометрических фигур, а  — робота, который состоит из **наибольшего количества** фигур:

А Б В



В первом столбце ребёнок должен сосчитать и кубы, и параллелепипеды.

6. Софи и Плато делят между собой деревянные игрушки. Они решили, что в обеих коробках должно быть одинаковое **число игрушек каждой формы**, а также **одинаковое количество всех игрушек вместе**. Цвета игрушек могут отличаться.



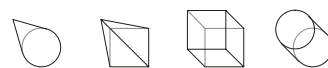
Сначала помоги Софи и Плато разложить по коробкам ещё четыре игрушки, соблюдая приведённые выше правила. Затем проверь, верно ли они распределены. Сосчитай фигуры каждой формы в обеих коробках и запиши ответы в таблицу.

		5	

ВСЕГО:

ВСЕГО:

Игрушек какой **формы** в обеих коробках **больше всего**? **Обведи** эту форму.



Сосчитай, сколько всего игрушек каждого **цвета** в **обеих коробках**. Не забудь посчитать и те четыре игрушки, которые ты положил в коробки в начале.

		10	

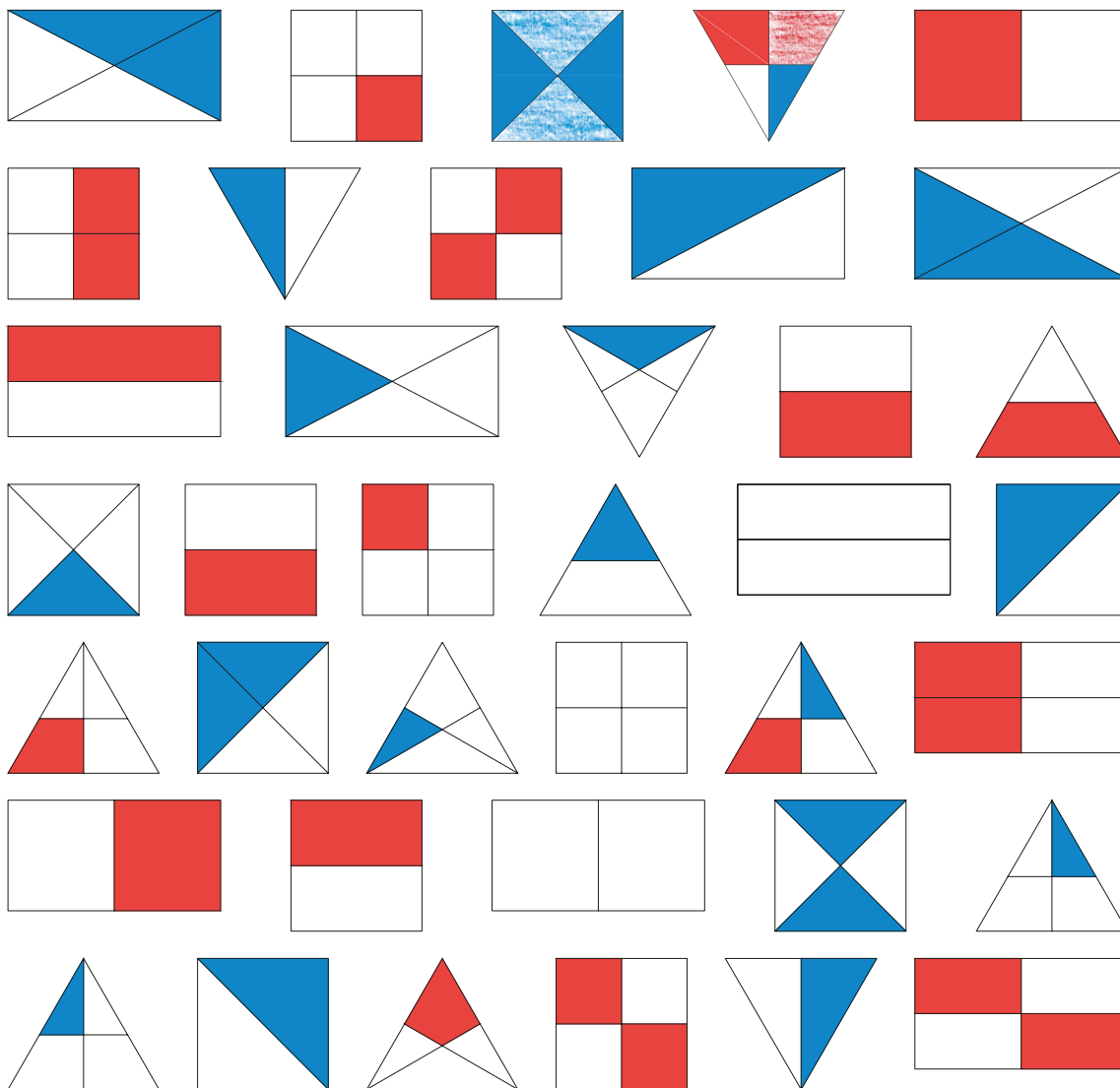
Игрушек какого **цвета** **меньше всего**?

Обведи этот цвет.



Аналогичным образом дети могут играть с конструктором. Сначала лучше использовать кубики одного размера; когда же ребёнок освоит их сортировку по цвету, включите в игру кубики разной величины, чтобы научить его распознавать фигуры по двум параметрам.

7. Если треугольники и четырёхугольники разрезать на две или четыре части, то получатся разные фигуры. Все незакрашенные **маленькие треугольники** закрась , а все **маленькие четырёхугольники** — .



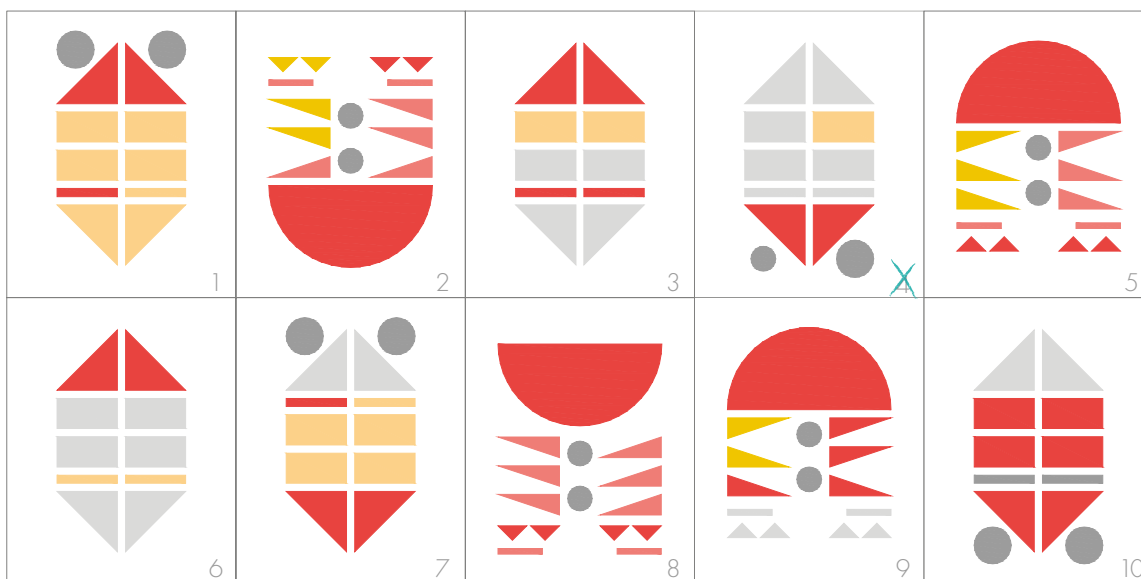
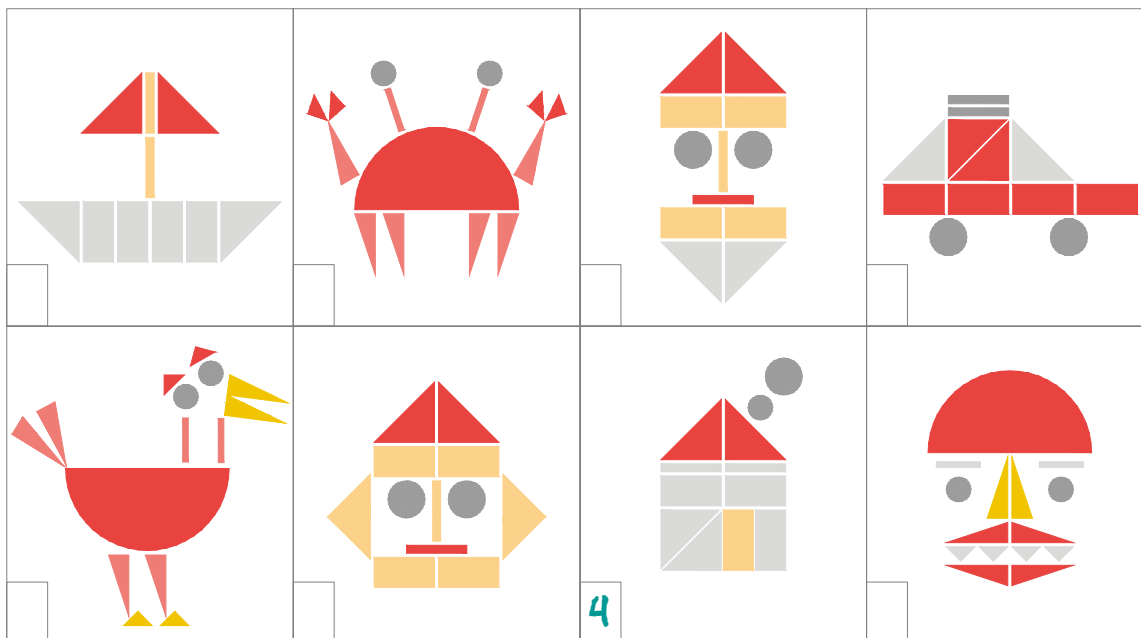
Когда ты закрасишь все маленькие фигуры, сосчитай, сколько получилось **синих больших треугольников**. А сколько **синих больших четырёхугольников**? Сколько **красных больших четырёхугольников**? Ответы запиши в таблицу.



Обратите внимание ребёнка на разновидности треугольников и четырёхугольников (например, квадраты, трапеции и так далее).

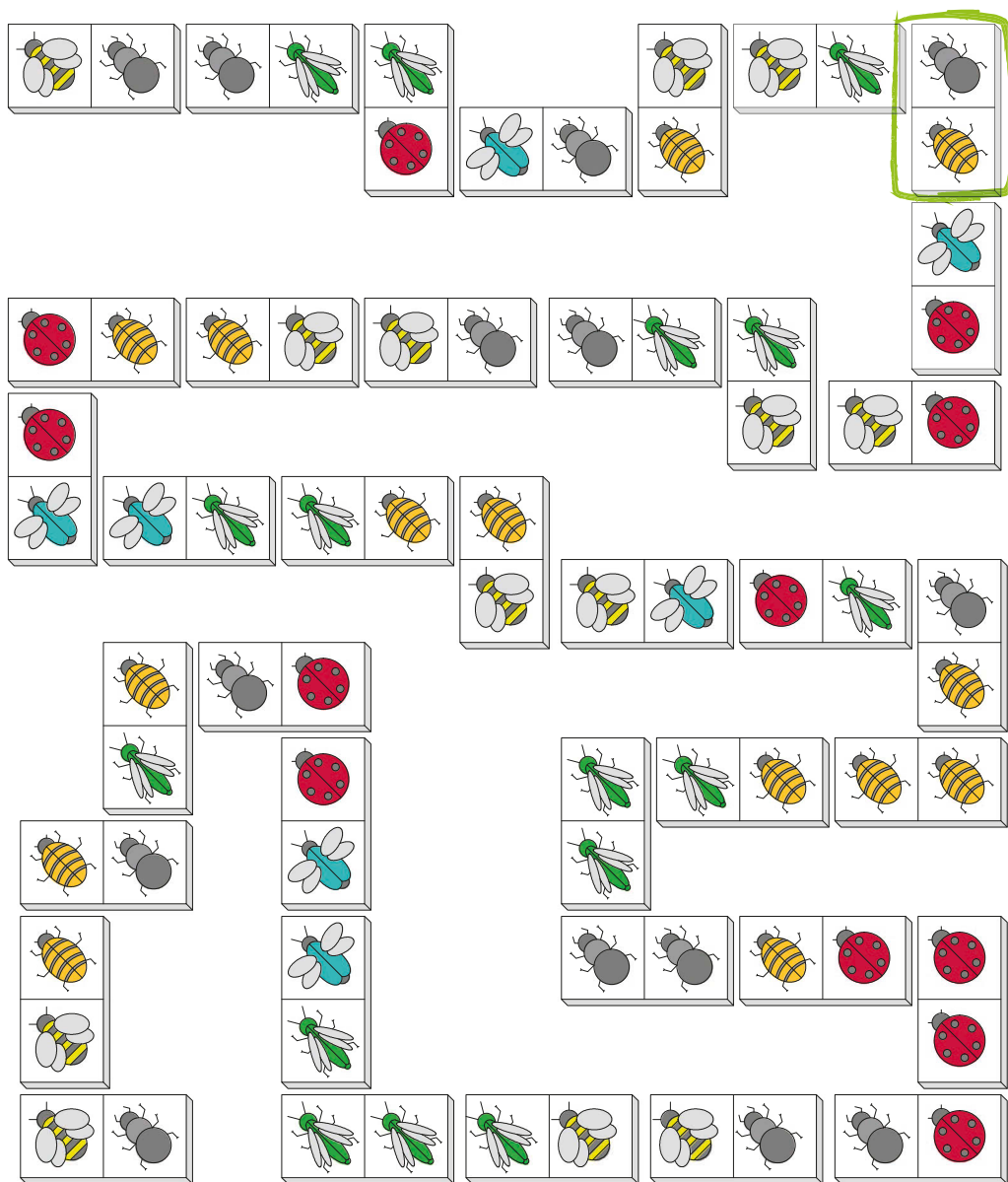
8. Из фигур разной формы, размера и цвета Софи собрала восемь картинок. Помоги Плато определить, из какого набора составлена та или иная картинка Софи. В окошко возле каждой картинки запиши цифру соответствующего набора фигур. Один ответ Плато уже нашёл. Будь внимателен: два набора фигур лишние.



Вырежьте из цветной бумаги геометрические фигуры разной формы, размера и цвета и предложите ребёнку составить из них свои картинки. Попросите его собрать как можно больше картинок из одного и того же набора фигур. Ребёнок может складывать изображения уже известных ему животных и предметов или придумывать собственные образы, которые он затем должен описать и назвать.

2. ДОМИНО

1. Софи и Плато играют в домино. По правилам, все костяшки в ряду должны соприкасаться друг с другом одинаковыми картинками. **Пять костяшек** домино лежат неправильно. Одну неверную костяшку совыта уже отыскали. Найди ещё **четыре** и **обведи** их.



Выполнение предложенных заданий, которые отличаются от традиционной игры, научит ребёнка находить новые закономерности, соотносить числа между собой и сопоставлять число с символом. При решении таких задач ребёнок тренирует внимание: располагая костяшки домино в соответствии