

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ

ПО МАТЕМАТИКЕ И РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Для развития логического мышления



Для дошколят, школьников,
заботливых родителей, учителей.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ПО МАТЕМАТИКЕ И РУССКОМУ ЯЗЫКУ

для развития
логического
мышления



Донецк
2005

ББК 74.26
А14

Абельмас Н. В.

А14 Занимательные игры и задания по математике и русскому языку для развития логического мышления. — Донецк: ООО ПКФ «БАО», 2005. — 64 с.

ISBN 966-338-094-2

Логическое мышление необходимо для хорошей учебы и гармоничного развития ребенка. Соответствующим занятиям должно уделяться достаточное время дома и в школе.

В издание вошли занимательные игры и задания на материале русского языка и математики. Рисунки и схемы помогут ребенку лучше освоить навыки логического мышления. Ответы, помещенные в конце книги, позволят осуществлять контроль за качеством выполнения заданий.

Издание адресовано младшим школьникам, их заботливым родителям, учителям.

ББК 74.26

Все права на книгу находятся под охраной издателей.

Ни одна часть данного издания, включая название и художественное оформление, не может перерабатываться, переиздаваться, ксерокопироваться, репродуцироваться или множиться каким-либо иным способом.

ISBN 966-338-094-2

© Н. В. Абельмас
© ООО ПКФ «БАО», 2005

Пособие для учащихся

АБЕЛЬМАС Нина Васильевна

**ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ПО МАТЕМАТИКЕ И РУССКОМУ ЯЗЫКУ
ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**

Редактор *Е. Н. Кипкаева*
Художник *Л. Е. Колесниченко*
Художник обложки *А. Н. Далбуз*
Компьютерная верстка *Я. Н. Безуглая*

Подписано к печати с готового оригинал-макета 07.12.2004.
Формат 84x108/16. Бумага газетная. Гарнитура HelvDL. Печать офсетная.
Тираж 10 000 экз. Зак. 4-837.

Общество с ограниченной ответственностью «Производственно-коммерческая фирма «БАО»
Свидетельство о внесении субъекта издательского дела в Государственный реестр издателей,
изготовителей и распространителей издательской продукции серии ДК № 540 от 23.07.2001 г.

83114, г. Донецк, ул. Университетская, 96, а/я 6230

Адрес сайта в Интернете: www.bao-book.com

Адреса электронной почты: bao@skif.net

postmaster@bao.donbass.com

Донецк тел./факс (062) 381-89-49
Киев тел./факс (044) 455-52-53, 455-52-54
Симферополь тел. (0652) 22-90-03
Одесса тел. (048) 777-34-78
Запорожье тел. (0612) 13-49-51
Харьков тел. (0572) 54-63-29

Книга — почтой
«Клуб Семейного Досуга»
61140, г. Харьков, а/я 84, «Книжный Клуб», (057) 783-88-88

Отпечатано с готового оригинал-макета
в ОАО «Полиграфкнига»
03057, г. Киев, ул. Довженко, 3

ПРЕДИСЛОВИЕ

Интеллектуальное развитие ребенка во многом зависит от того, в каком возрасте начать с ним заниматься и насколько интенсивной будет его умственная работа.

Предлагаемая книга поможет воспитателям, учителям, родителям увлекательно и с пользой организовать свободное время детей. В книге собран практический материал для занятий с детьми младшего школьного возраста: головоломки со словами (шарады, кроссворды, ребусы, логогрифы, анаграммы, метаграммы, палиндромы и другие словесные задачи), вопросы на сообразительность, игры на внимательность, разнообразные фокусы и занимательные задачи.

Познавательные игры занимают особое место среди детских игр. Они дают ребенку возможность проявить творческую активность, расширяют его кругозор, развивают находчивость, смекалку, пробуждают интерес к знаниям.

Любая игра ставит перед ребенком ту или иную задачу, которая непременно должна быть решена. Причем успех игры зависит не только от правильности ответа, но и от быстроты реакции, что особенно важно в коллективных играх.

Поскольку книга рассчитана на детей младшего школьного возраста (1—3 классы), то разделы построены по принципу от простого к сложному. Однако наверняка третьеклассник с удовольствием решит головоломку для первого класса, а может быть, иногда ему придется над ней и подумать. Поэтому мы советуем предлагать детям решать все задачи.

Итак, помогите вашему ребенку научиться играть в познавательные игры. Пусть он удивит своих друзей демонстрацией своих волшебных способностей, а также просто сообразительностью и ловкостью.

В данной книге встречаются и специальные значки, на которые необходимо обратить внимание всем читателям:



Этот значок подскажет как маленькому читателю, так и взрослому наставнику, на какой уровень рассчитаны те или иные задания. Если на ранце у школьника есть надпись «1», то, соответственно, данная группа заданий рассчитана, в первую очередь, на первоклассников (но совсем не обязательно, их можно использовать и детям постарше) и т. д.



Этот значок, как правило, указывает, что задание сложное и можно смело идти за помощью к старшим. Вместе всегда интереснее!



ЛОГИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО ЯЗЫКА

Работа с предложенным в книге материалом по развитию логического мышления при подготовке к урокам русского языка окажет существенную помощь **первоклассникам** в развитии навыков как речевой деятельности, так и в формировании представлений о том, что письмо является великим изобретением, которое позволяет передавать информацию на расстояние, сохранять ее долгое время, а также о его преимуществе перед другими способами передачи информации (жесты, условные знаки, звуковые сигналы и пр.). Собранный материал поможет первоклассникам понять, какую важную роль играет умение читать и писать в жизни людей, преимущество грамотного человека перед неграмотным.

Разгадывание всевозможных головоломок поможет первоклассникам в обучении чтению (в букварный и послебукварный период), предполагающему формирование и развитие таких умений, как опознание каждой буквы алфавита, правильное их произношение, чтение слогов.

Что касается предложенного в этой части книги материала для **второклассников**, то он наверняка поможет учащимся закрепить следующие навыки:

- умение распределять данные слова по тематическим группам;
- составлять ряд слов по указанному содержательному признаку;
- соотносить ряд прослушанных слов с рисунком, изображающим один из названных предметов;
- заменять, добавлять, изымать один из звуков так, чтобы получилось другое слово;
- правильно выбирать слова для дополнения данного предложения, для составления предложения с указанным содержанием;



- ☉ выбирать из ряда данных слов те, которые больше подходят для дополнения предложения по рисунку и т. п.;
- ☉ ставить к слову один из вопросов: кто? что? и др.;
- ☉ составлять группу слов с указанным лексическим значением;
- ☉ находить среди данных слов те, которые имеют подобное или противоположное значение;
- ☉ изменять слова, отвечающие на вопросы кто? что?, по числам;
- ☉ образовывать множественное число существительных (в простых случаях, без употребления терминов);
- ☉ связывать слова, части предложения с помощью слов (предлоги, союзы), к которым не ставят вопросов, но без которых почти невозможно построить предложения: на, от, в, из, к, по, и, но, потому что и др.;
- ☉ правильно произносить отдельные согласные звуки и звукосочетания;
- ☉ произносить и записывать слова с чередующимися звонкими и глухими согласными.

Работа с материалом на развитие логического мышления при подготовке к урокам русского языка для учащихся **третьего класса** поможет детям повторить и обобщить изученное в 1 и 2 классах, а также овладеть знаниями по двум большим разделам:

- ☉ Текст. Предложение. Однородные члены предложения.
- ☉ Части речи.

ГОЛОВОЛОМКИ СО СЛОВАМИ

РЕБУСЫ

Чтобы разгадывать ребусы, нужно знать несколько правил.

,

Запятая в ребусе — не знак препинания, а знак исключения крайней буквы слова. Если перед рисунком (т. е. слева от него) стоит запятая, то первая буква слова, которое иллюстрирует этот рисунок, исключается, ее не надо читать. Если же запятая стоит после рисунка (справа от него), то исключается последняя буква. Если возле рисунка не одна запятая, а две или три, то исключаются, соответственно, две или три крайние буквы слова.

При разгадывании ребуса, состоящего из многих рисунков, может возникнуть вопрос, к какому именно рисунку относится запятая. Поэтому условимся считать, что запятая относится к тому рисунку, в сторону которого обращен её «хвостик».

6



а

Зачеркнутая буква возле рисунка (чаще всего над ним) — указание, что эту букву из названия рисунка нужно исключить. Выходит, у зачеркнутой буквы та же роль, что и у запятой. Но есть и разница. С помощью запятой «избавляются» от крайних букв, с помощью зачеркнутой буквы — от букв, стоящих в середине слова.

Если рядом с зачеркнутой буквой написана другая, то ее следует поставить на место исключаемой.




Если какой-нибудь рисунок ребуса перевернут вверх ногами, то это значит, что название рисунка нужно читать наоборот.

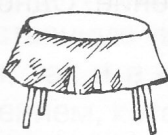
е


Если рисунки, или гораздо чаще — буквы, расположены один в другом, один на другом или один впереди, а другой за ним, то это указывает на то, что здесь нужно прибавить соответствующий предлог — *в, на, за*. Двенадцать предлогов (*в, на, за, из, у, над, под, с, к, от, перед, по*) могут быть переданы соответствующим взаимным расположением рисунков или букв.

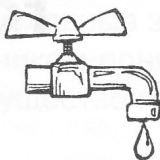
Итак, реши предлагаемые ребусы.




1.  + Ф =

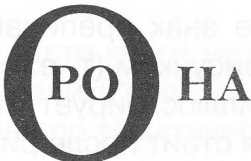
2.  + Б =

3.  - СЛ =

4. Э +  =

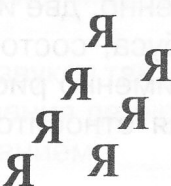


5. 

6. 

7. 

8. 

9. 



Если какое-либо из заданий вызывает у тебя затруднения, обращай за помощью к взрослым. Вместе всегда интереснее.

10. б
б б
б б
б б б б б б б

11. у
ШКА

12. РЕ
ДВО

ТРА

ВЕ
ТРА

ДРО

ШАРАДЫ

Шарады — это загадки, в которых загаданное слово делится на несколько частей — отдельных слов. Шарადы могут быть стихотворными, прозаическими, а также в виде сенок. И, пожалуй, вид сенок наиболее интересен. В этом варианте игры участники сначала разбиваются на две команды, после чего одна из них, та, которая загадывает слово, удаляется в другую комнату (или отходит в угол) для подготовки инсценировки. Там участники этой команды придумывают какое-нибудь слово для отгадывания, например *волна*, которое разбивают на значащие части (в данном случае *вол* и *на*). Затем эта команда появляется перед отгадывающей и показывает части загаданного слова и само это слово (*вол*, *на* и *волна*) в виде коротких сенок. При этом они обязаны объявлять, какая часть слова в данный момент изображается: «Первая!», «Вторая!» и так далее (если частей больше двух) и наконец (когда показывается все слово) — «Целое!».

Такие живые шарადы были особенно популярны в прошлые века на семейных и салонных вечерах во Франции и России. В них с удовольствием играли Пушкин, Тургенев, Блок, Гоголь и другие выдающиеся люди.

Ниже приводятся варианты шарад, которые можно разгадывать самостоятельно. А в коллективе лучше разыграть шарადы-сценки, которые можно придумывать самим.

ШАРАДЫ-СЦЕНКИ



1. *Первая часть слова* — обращение к кошке, *вторая* — конец предложения, а *целым* мы рисуем в альбоме.

2. *Первым слогом* называют своих бабушек малыши, *другая часть слова* необходима в хозяйстве (например для засолки помидоров), *целое* — красивое насекомое.



3. В начале слова — предлог, остальная часть — загородный дом. Целое — то, что тебе приходится решать в школе и дома.

4. Загаданное слово состоит из двух слов. Первое — место, где стоят корабли, второе — дерево, которое зимой и летом одним цветом. Если соединить эти два слова и между ними вставить согласную букву, то получится вещь, без которой в школу прийти нельзя.

5. Первая буква слова — шипящая согласная, вторая часть — то место в реке, море, океане, которого больше всего боятся корабли, а целое слово — мохнатое, полосатое насекомое.

6. Начало слова — предлог, вторая часть — ощущения, которые ты можешь испытывать, стоя у костра. А целое — результат баловства со спичками.



7. Первая часть слова — газ, в который превращается вода при нагревании, вторая часть — орган осязания у кошек. Все слово — укрепленное на мачте полотнище, благодаря которому движется корабль.

8. Первый слог — нота, вторая часть слова находится у быка на голове. Все вместе — путь, по которому ты идешь в школу.

9. В кипящей воде найдем первый слог, второй слог — местоимение, а целое в большом количестве находится в каждой школе.



10. Крик птицы с черным оперением находится в начале слова, вторая часть лежит на дне пруда, а целое можешь увидеть в музеях и на художественных выставках.

11. Первый слог отыщем в цифре, заменив при этом в ней первую букву. Вторая часть — поединок. Все вместе — бьющие в берег волны.

12. Первая часть — возглас удивления, вторая — порок, достойный осуждения. Целое — животное, средство передвижения жителей Севера.

13. Конец слова — первая буква алфавита, середина — второе блюдо, а начало слова — часть представления в театре (когда она заканчивается — наступает антракт). Целое — исполнительница роли в кино или театре.

14. Первый слог — на дереве, вторым — понукают лошадь чтобы прибавить скорость. А целое — один из видов ткани.



15. Первая часть — глухой согласный, вторая — «дом» для кораблей. Целое — залог здоровья, красоты, силы и хорошего настроения.

16. Огромное животное, обитающее в океане, — это первая часть. Вторая — междометие. Целое — государство в Азии.

ИЗ ДВУХ СЛОВ ОДНО

К словам, данным в левом столбике, подбери слова из правого столбика так, чтобы у тебя получились новые слова. Укажи, какие из образовавшихся существительных будут сложными, т. е. будут иметь два корня.

вол	рак	кино	ель
приз	овод	пол	ус
вино	вал	след	опыт
сено	окно	пар	оса
сад	град	кит	зал

МЕТАГРАММЫ

Слова, отличающиеся друг от друга только одной буквой, называются метаграммами. **Н а п р и м е р:**

ЗАМОК — ЗАРОК; ЗАРЯД — НАРЯД — НАРОД...

Составление цепочек метаграмм — занятие чрезвычайно увлекательное. Тут есть над чем поломать голову и в одиночестве, а можно играть и в компании.

Метаграммы — наиболее легкий вид словесных задач, поскольку достаточно отгадать по приводимым признакам слово с одной из указанных букв, чтобы легко определить все остальные слова.

Н а п р и м е р:

С ю я по воде скольжу,

С я на голове сижу.

(Шлюпка — шляпка)

😊 *Вовочка стоит у доски.*

— *Я тебя слушаю, — говорит учитель.*

— *И как вам это удается? Я ведь молчу, — удивляется Вовочка.*



СЛОВЕСНЫЕ ЗАДАЧИ



1. Если в названии пушистого рыжего зверька, который скачет по веткам, заменить букву **е** на **у**, то получится вкусный и сладкий продукт, от которого ты никогда не откажешься.

2. Из нее пекут торты и пирожные. А если заменить в ней первую букву на **щ**, то получится рыба, по чьему велению и хотению не только ведра сами домой ходят, но и печки ездят туда, куда надо.

3. У этого обитателя Севера красивые ветвистые рога, а если в его названии заменить букву **л** на **с**, то настанет унылая пора.

4. С буквой **м** — одежда, а с буквой **л** — порода пушистой собаки.

5. С глухим согласным **ею** косят траву, а с парным ему звонким — она сама ест траву, бодается и дает молоко.

6. Это слово, если оно начинается с третьей буквы алфавита, лечит детей. А если начинается с четвертой буквы алфавита, то становится птицей, которая первой возвращается из теплых краев и возвещает о приходе весны.

7. С буквой **л** это слово можно встретить и на дереве, и в тетради, и в альбоме, и в книге. Если же заменить ее на первую букву алфавита, то новое слово улетит белой долгоносой птицей.



8. Эту птицу можно встретить у моря. Если в ее названии первую букву заменить на **г**, то получится деталь, с помощью которой закрепляют болты.

9. Когда в начале буква **б**, то это является причиной страданий. Если заменить ее на **м** — будет съедена наша одежда. Если **м** заменить на **р** — получится то, без чего не может жить артист. А если поставить первой буквой **с** — получим приправу, без которой невозможно представить обед.

10. Если второй буквой является «**а**», то это животное с рогами. Но если «**а**» заменить на «**у**», то животное моментально превратится в сильную метель.

☺ *Опасаясь, что их вызовут, двое учеников спрятались под парту.*

— *Вы что там делаете?* — *удивляется учитель.*

— *Ручку ищем.*

— *А почему вдвоем?*

— *Так уж очень она тяжелая!*

11. С буквой **д** — встречаем каждое утро, с **т** — имеется у каждого предмета, с **п** — то, что осталось от дерева, с **л** — то, что изрядно мешает учиться и трудиться.

12. С **в** — любимое место птиц, с **с** — самое опасное место для птиц.

13. С **в** — крепежная деталь, с **б** — перевязочный материал.



14. С **д** — растет на дереве, с **т** — плывет по воде.

15. С буквой **у** — название одной из планет, с **и** — одна из восточных стран.

16. Если с **ц**, то в прошлом это правитель страны, а если с **л**, то это сундук, в котором в давние времена хранили важные вещи.

17. С **в** в конце — это квартира, дом, жилище, а с **т** — жадный и слепой жених дюймовочки.

18. Начало весны мы встречаем с буквой **т** в конце, а с **ш** — это мелодия, которую играет оркестр на парадах.

19. С **м** — сооружение в море, с **в** — парнокопытное-землепашец, с **п** — настил в помещении, с **г** — цель любого футболиста.

20. С **о** во втором слове — это желтый кислый плод, с **а** — залив.

21. С **к** — правый приток Волги, с буквой **с** — жалящее насекомое.

22. С буквой **п** — клоун в старину, с **з** — длинноухий, быстроногий и боязливый.

23. С **к** — в классе на стене, с **п** — рабочее место ученика.

24. С «**е**» — река в Сибири, с буквой «**у**» — спутник Земли.

25. С «**д**» — это здание, с «**т**» — это книга, с «**с**» — огромная рыба с усами.

☺ Учительница отдает ученику домашнее сочинение:

— Мне показалось, что работа написана почерком твоей сестры.

— Все может быть, Мария Ивановна, ведь я писал сочинение ее ручкой.



ЦЕПОЧКИ СЛОВ

Эту словесную игру придумал Льюис Кэрролл, автор известной тебе сказки «Алиса в Стране чудес».

Играть в «слова-двойняшки» надо так: возьми любое слово (желательно из трех—пяти букв) и измени в нем только одну букву. Должно получиться новое слово с точно таким же количеством букв, что и у первого.

Н а п р и м е р: коса-роса (буква **к** заменена на букву **р**). Теперь измени букву во втором слове. В нашем примере может получиться коса—роса—роза. Таким же образом из третьего слова можно сделать четвертое и так далее.

А для того чтобы научиться составлять цепочки самостоятельно, стоит для начала потренироваться в их разгадывании.

Ниже предложены первое и последнее слова цепочки, которую необходимо разгадать, то есть изменить в каждом слове всего одну букву, чтобы получилось следующее. Не забывай: в каждом ходе можно менять только одну букву.

Слова-двойняшки

1. Галка — белка
2. Лис — лев
3. Лиса — аист
4. Сом — кит
5. Сноп — стог

НАЙДИ ВЗАИМОСВЯЗЬ

В этом задании также даны первое и последнее слова цепочки, но примечательным является то, что эти слова (именно первое и последнее) между собой взаимосвязаны. Посмотри на них и подумай, какая между ними связь, а потом восстанови цепочку.

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. Речка — ... — рыбка | 6. Март — ... — пора |
| 2. Сок — ... — рот | 7. Луна — ... — Марс |
| 3. Кочка — ... — горка | 8. Лапа — ... — лиса |
| 4. Суп — ... — сыр | 9. Враг — ... — грач |
| 5. Шаг — ... — бег | 10. Коса — ... — пора |

ШАРАДЫ-ЦЕПОЧКИ

Обрати внимание, что заданные ключевые слова в этих цепочках в совокупности дают новое слово. Основная же задача состоит в том, чтобы восстановить цепочку между первым и последним словами.



1. Ком — пот
2. Сыр — бор
3. Бал — кон

4. Бам — бук
5. Бар — сук
6. Буй — вол

7. Под — вал
8. Бар — хан
9. Рога — тина

ЦЕПОЧКИ С ПРОМЕЖУТОЧНЫМИ СЛОВАМИ

А вот немного другой вариант игры в цепочки: с заданными промежуточными словами. Например, как *коня* «превратит» в *сено*, если известно, что посередине стоит слово не менее значимое — *корм*?

Итак...

Конь — корм — сено

Разгаданная цепочка будет выглядеть так:

Конь — корь — корм — кора — поря — пола — поло — соло — село — сено

Обрати также внимание, что заданные ключевые и промежуточные слова в анаграммах подобраны по смыслу. То есть, например, слова *конь*, *корм* и *сено*, как ты понимаешь, в какой-то мере взаимосвязаны. И было бы совсем неплохо, если бы ты придумал из заданных слов небольшие рассказы или хотя бы связные предложения. Ну, допустим, исходя из вышеприведенного примера, что-нибудь подобное: «Любимым кормом для коня является сено». Также можно посоревноваться с друзьями, кто больше придумает подобных связных предложений.

Что же касается непосредственно восстановления слов в цепочке, то совсем не обязательно, чтобы промежуточные слова (которые уже отгадаешь ты) также перекликались бы по смыслу с заданными. Также имей в виду: между заданными словами порой должно быть не одно, а гораздо больше отгаданных тобой слов. Иногда, если цепочка длинная, то одни и те же слова в ней могут повторяться.

В общем, думай, дерзай — и все у тебя получится.

Итак, восстанови рассыпавшуюся цепочку слов, если известны следующие (и не забудь придумать связные предложения):

Лук — мак — рос

Борщ — торт — пища

Коса — поле — сено

СДЕЛАЙ ИЗ МУХИ СЛОНА

Это еще один вариант игры в словесные цепочки, при котором заданные слова являются противоположными по смыслу.

Восстанови разорванную цепочку *день — ночь*.



ЛОГОГРИФЫ

В отличие от метаграмм, в логогрифах буквы не заменяются, а изменяется их количество: либо частично выпадают, либо, наоборот, добавляются новые, в результате чего образуется новое слово с другим смыслом.

Так, например, внимательно посмотри на следующие предложения:

Не скучай. (*ишь лээн*)
Хочу быть ослом. (*могсои чляя льох*)

Зачеркни одну букву в первом предложении и добавь во втором; произнеси, что получится. Изменился смысл? То-то же...

Также, например, если в слове **плот** после первой буквы вставить **и**, то получится новое слово — **пилот**.

ВЫЧЕРКНИ БУКВУ



Убирая из каждого слова по одной букве, можно получить новое слово.
 П р и м е р: **искра** — **икра**.
 Слова, предлагаемые ниже, преобразуй самостоятельно.

- | | | |
|------------|-------------|---------------|
| 1. Полк — | 5. Рост — | 9. Уксус — |
| 2. Склон — | 6. Спрут — | 10. Лампа — |
| 3. Экран — | 7. Тепло — | 11. Учебник — |
| 4. Беда — | 8. Краска — | 12. Банка — |

ДОБАВЬ ИЛИ ЗАЧЕРКНИ БУКВУ

1. Если к красивому цветку, который растет в цветнике, приставить букву **г**, то можно наблюдать грозное природное явление.

2. Если к блюду из рыбы добавить **м**, то можно наблюдать надоедливое насекомое.



3. Если к огромному раку, который водится на дне океана, добавить **к**, получится маленькое, но вредное насекомое.

4. Сначала — это залог здоровья и физической силы. Потом, если убрать одну бук-

☺ Во дворе темнеет. Отец кричит из окна сыну:
 — Вова! Вова! Ты думаешь домой идти — уроки делать?
 — Да, думаю, папа!
 — Ну и что?
 — Пап, дай мне подумать еще часик.



ву слева, — это «дом» для кораблей. А если удалить букву справа, — беседа, в которой каждый отстаивает и доказывает свою точку зрения.

5. Сначала это неуклюжие птицы. А потом, если добавить к ним букву **л**, — это старинный музыкальный инструмент.

6. Сначала это морские камушки. А потом, если удалить **ь**, — это летящие в небе темные птицы.

АНАГРАММЫ

Если какое-либо слово от перестановки в нем букв образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называют анаграммами, например: **липа** — **пила**.

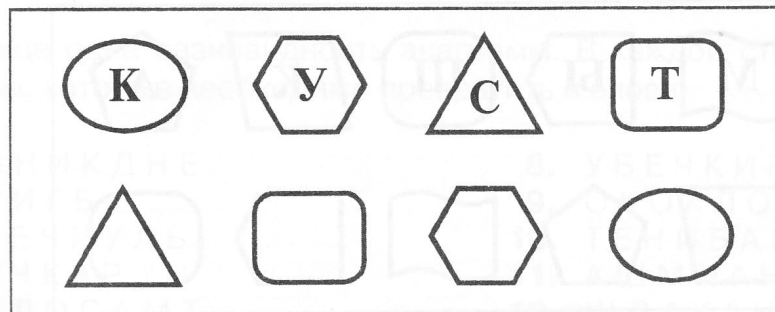
ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ АНАГРАММЫ



Геометрия — это раздел математики, с которым ты познакомишься в старших классах. Геометрия изучает различные формы и фигуры в пространстве.

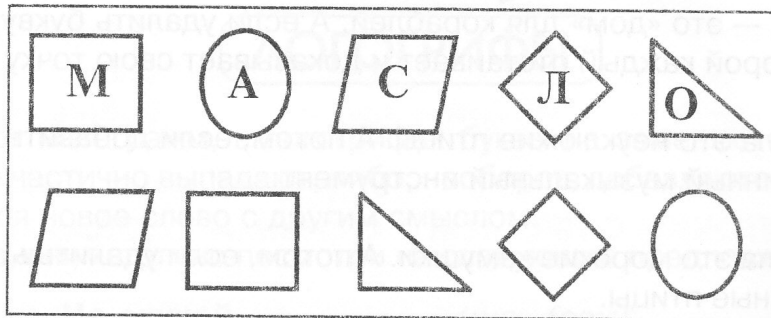
В каждом из предложенных ниже заданий находится два ряда геометрических фигур. В первом ряду размещены фигурки с вписанными в них буквами, а во втором — такие же, но без букв и размещенные в другом порядке. У каждой фигурки из первого ряда есть пара во втором ряду. Найди эту пару — и ты прочитаешь зашифрованное в задании новое слово.

1.

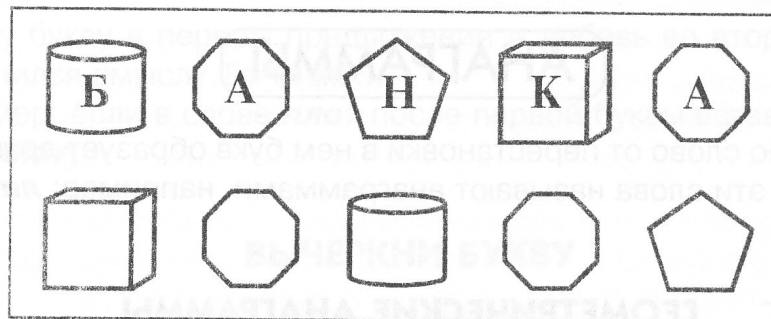




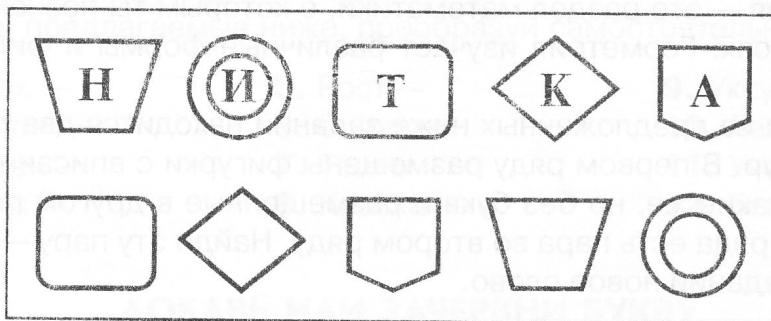
2.



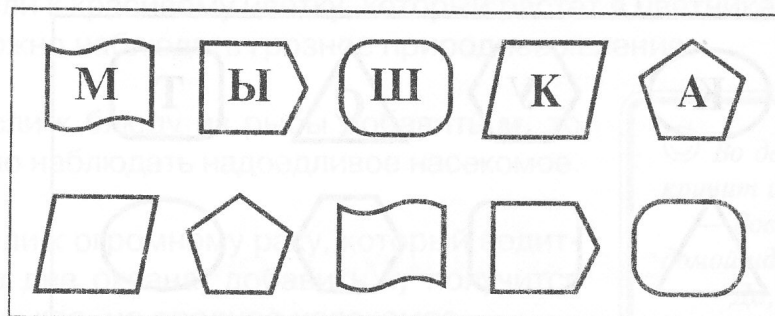
3.



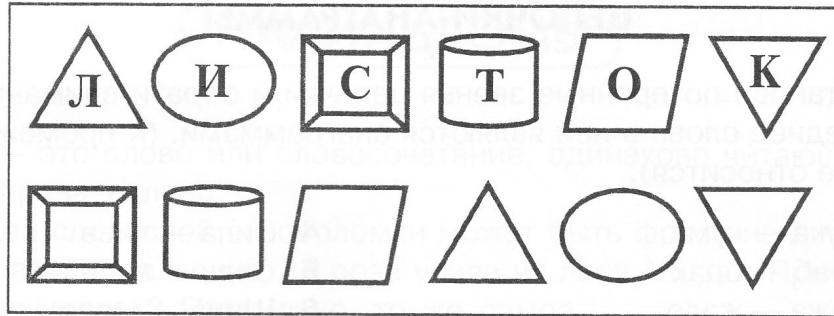
4.



5.



6.



ПРИДУМАЙ САМ

Путем перестановки букв из приведенных ниже слов придумай новые слова-анаграммы:



- | | |
|---------------|---------------|
| 1. Рамка — | 14. Шпала — |
| 2. Уклон — | 15. Дог — |
| 3. Среда — | 16. Кабан — |
| 4. Гора — | 17. Маяк — |
| 5. Пони — | 18. Лакей — |
| 6. Рифма — | 19. Часок — |
| 7. Клапан — | 20. Каприз — |
| 8. Росинка — | 21. Карета — |
| 9. Мошकारа — | 22. Плюшка — |
| 10. Валенки — | 23. Кочерга — |
| 11. Палка — | 24. Стирка — |
| 12. Киев — | 25. Волос — |
| 13. Марш — | 26. Подвода — |

УЗНАЙ ПРЕДМЕТ

Эта игра — еще одна разновидность анаграмм. В каждой строчке беспорядочно размещены буквы, которые необходимо превратить в слова.

- | | |
|------------|----------------|
| 1. ВНИКДНЕ | 8. УБЕЧКИНИ |
| 2. РИГБ | 9. ОКОКЛОБ |
| 3. ТЕЧИУЛЬ | 10. ТЕНИБАК |
| 4. УЧКАР | 11. АШМИАН |
| 5. ЕЛОСАМТ | 12. ШДАКАНРА |
| 6. НАЛЕП | 13. АТЕМАКАТИМ |
| 7. ВЕЗДАЗ | 14. ТФЕРПОЛЬ |



ЦЕПОЧКИ-АНАГРАММЫ



Восстанови потерянные звенья цепочки и обрати внимание, что первое и последнее слова в ней являются анаграммами. (К промежуточным словам это не относится).

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Мука — кума | 4. Сила — лиса |
| 2. Краб — брак | 5. Соль — лось |
| 3. Ложа — жало | 6. Шина — ниша |

ГРАММАТИЧЕСКАЯ АРИФМЕТИКА

Чтобы выполнить эти задания и получить ответы, переставь в заданных сочетаниях предложенных слов все буквы в нужном порядке.

Вариант 1

- | | | |
|------------------|----------------------|----------------|
| 1. Весна + рок = | <input type="text"/> | — русский поэт |
| 2. Лик + пена = | <input type="text"/> | — птица |
| 3. Том + вата = | <input type="text"/> | — оружие |
| 4. Бар + соки = | <input type="text"/> | — фрукт |
| 5. Липа + нота = | <input type="text"/> | — животное |
| 6. Боб + уста = | <input type="text"/> | — день недели |
| 7. Гроза + ров = | <input type="text"/> | — беседа |

Вариант 2

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. Пик + Лена = | 4. Пола + тина = |
| 2. Дар + окоп = | 5. Тип + окна = |
| 3. Ар + сотка = | 6. Ом + рак = |

ЗАБАВНАЯ КУЛИНАРИЯ

Составь из всех букв, входящих в заданные сочетания слов, названия разных блюд.

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. Крот + каша = | <input type="text"/> |
| 2. Тоска + пар + шов = | <input type="text"/> |
| 3. Бобр + редут* = | <input type="text"/> |
| 4. Тень + суд = | <input type="text"/> |

* Полевое военное укрепление.

ПАЛИНДРОМЫ

Палиндром — это слово или словосочетание, одинаково читающееся как слева направо, так и справа налево.

Примером такой словесной головоломки может быть фраза из диктанта, который продиктовала Буратино Мальвина: «А роза упала на лапу Азора». Прочтите эту фразу наоборот. Что получилось? Правильно, то же самое.



А теперь прочитай приведенные ниже предложение и стихотворение сначала слева направо, а потом в обратном порядке и убедись, что читаются они одинаково. Что касается именно стихотворения, то, чтобы получить палиндром, надо читать его не просто слева направо, но и обязательно начиная с конца.

Нажал кабан на баклажан.

Режу фигурки —
Конус и рыбка,
Как бы рисунок —
И круг и фужер.

ЦЕПОЧКИ-ПЕРЕВЕРТЫШИ



Особенность этих цепочек-анаграмм заключается в том, что заданные первое и последнее слова являются словами-перевертышами, то есть их можно прочесть как слева направо, так и справа налево — и получится снова одно из заданных слов. Ну и, конечно, помимо этого, необходимо восстановить утерянные звенья цепочки.



Не забывай, что ты всегда можешь обратиться за помощью к старшим в случае возникших трудностей.

1. Топор — ропот
2. Сев — вес
3. Воз — зов

4. Вор — ров
5. Вол — лов
6. Гол — лог

7. Кит — тик
8. Луг — гул
9. Меч — чем