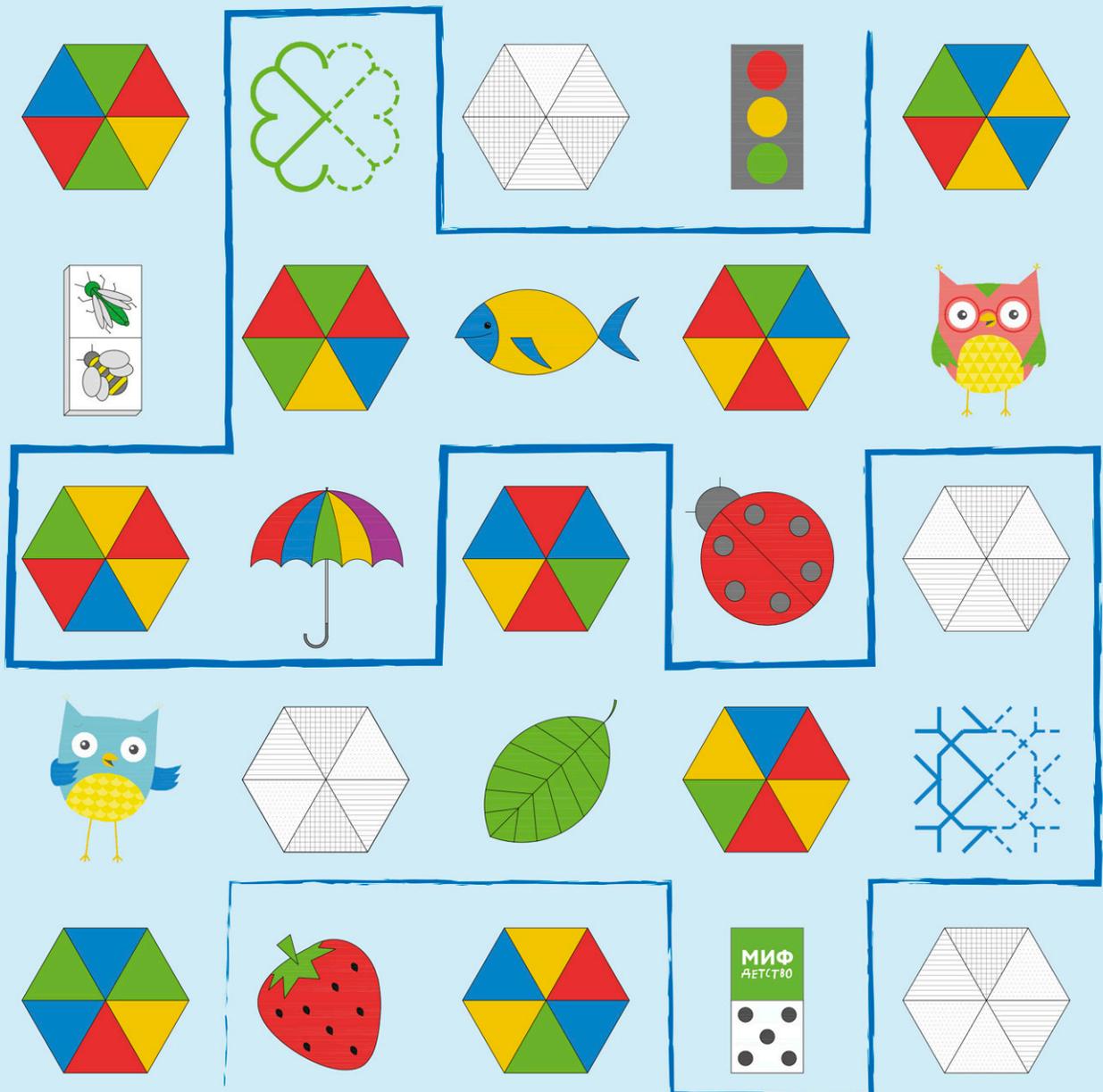


Наташа Буцик, Грегор Буцик, Валентин Буцик

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+

Буцик, Наташа.
Б94 **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.

ISBN 978-5-00100-990-0

© MLADINSKA KNJIGA ZALOŽBA, Ljubljana, 2015
© Издание на русском языке, перевод. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017

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



Здравствуй!
А я — сова Плато.
Меня назвали 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

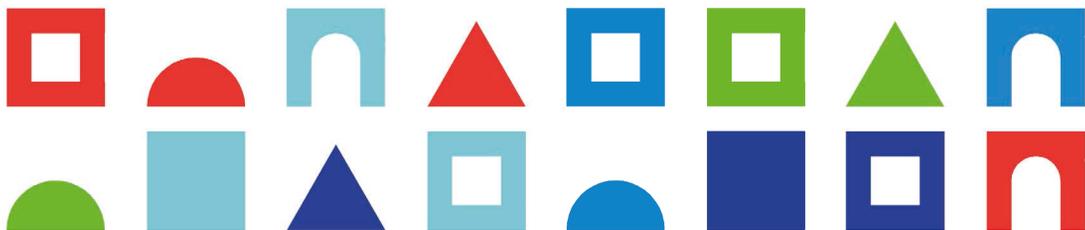
1.	СЧЁТ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР	6
2.	ДОМИНО	14
3.	ПОИСК ИЗОБРАЖЕНИЙ В МАССИВЕ	24
4.	ПОИСК ФРАГМЕНТОВ.....	36
5.	МОЗАИКИ.....	46
6.	5 × 5	56
7.	РИСУЕМ ПО ОБРАЗЦУ	66
8.	ЛАБИРИНТЫ.....	72
9.	МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЛАБИРИНТЫ	80
10.	ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ 1	86
11.	ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ 2	96
12.	ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ 3	102
	УСПЕШНОЕ 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 .



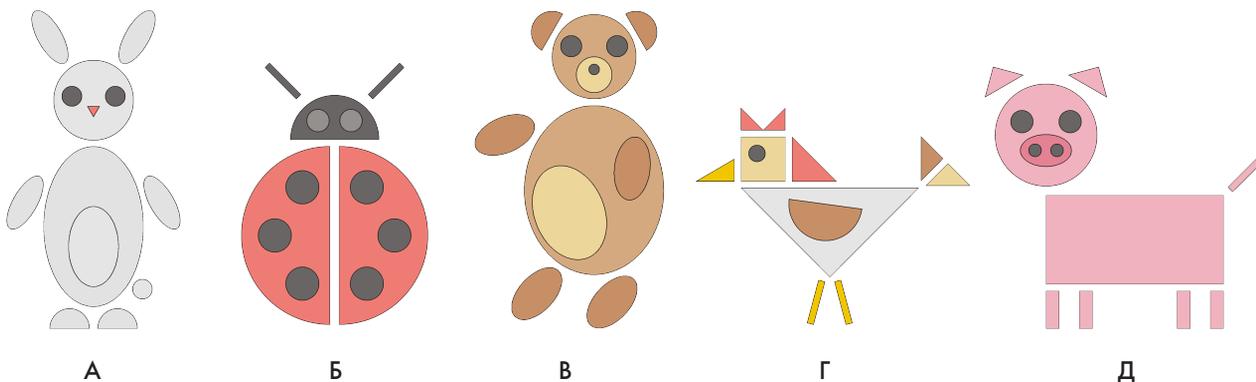
Какая фигура встречается чаще всего?

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.



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.

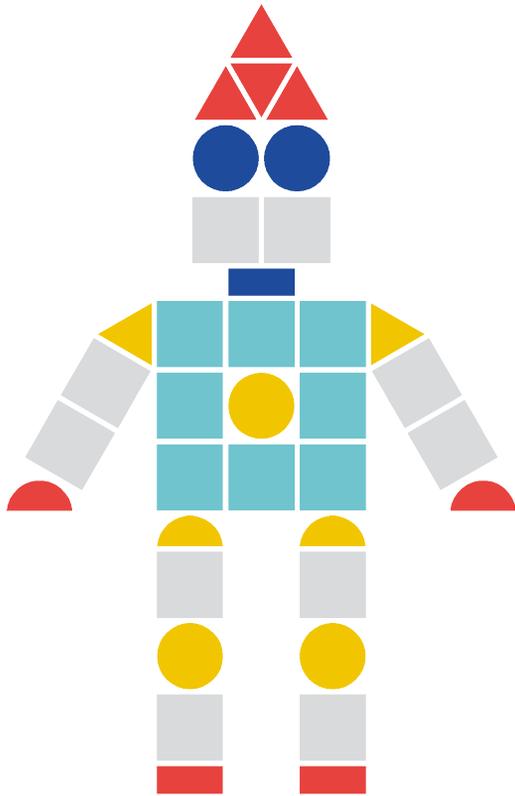
							ВСЕГО ФИГУР
А							
Б						3	
В							
Г		1					
Д			6				

-  **Обведи** животное, у которого меньше всего фигур. А Б В Г Д
-  **Обведи** животное, в котором больше кругов. А Б В Г Д
-  **Обведи** 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.

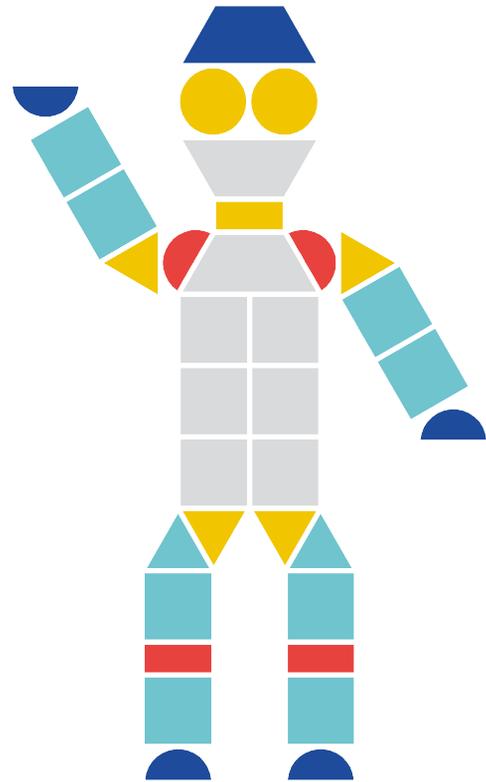
4. Помоги Софи и Плато сосчитать фигуры каждого цвета, из которых составлены роботы. Полученные числа запиши в таблицы. Затем сосчитай фигуры разной формы, не обращая внимания на их цвет, и ответы тоже запиши в таблицы.



А

	8			

				3	



Б

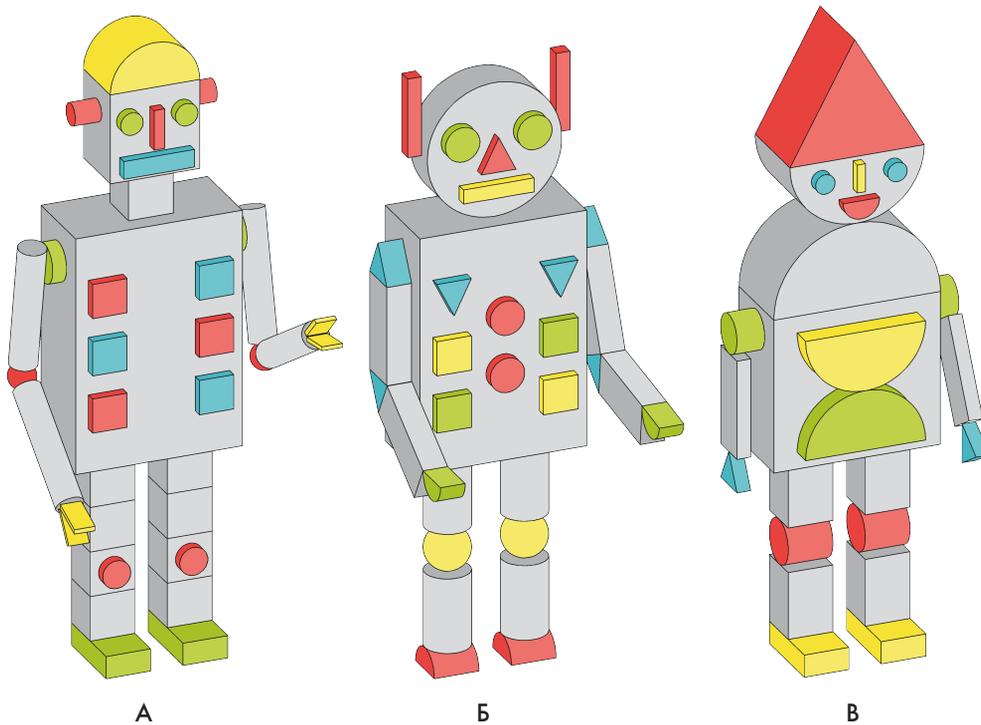
Какой робот составлен из **наибольшего количества фигур**?

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				

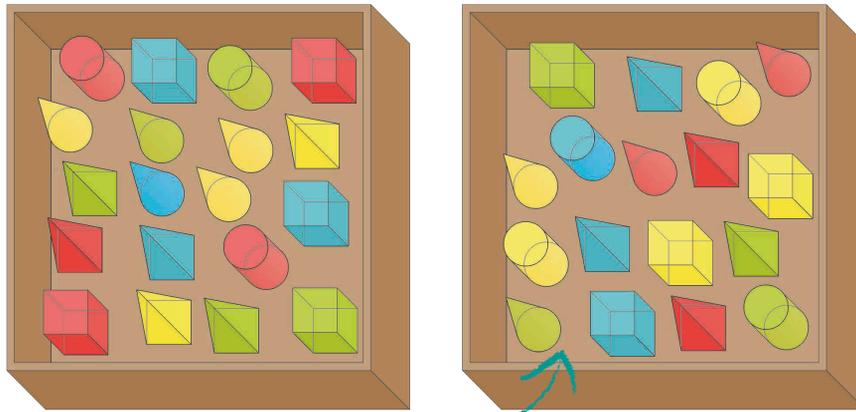
Обведи  робота, состоящего из **наименьшего количества** геометрических фигур, а  — робота, который состоит из **наибольшего количества** фигур:

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.



КОНУС  ПИРАМИДА  КУБ  ЦИЛИНДР 

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.

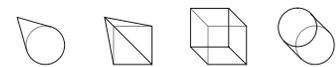
			
		5	

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	

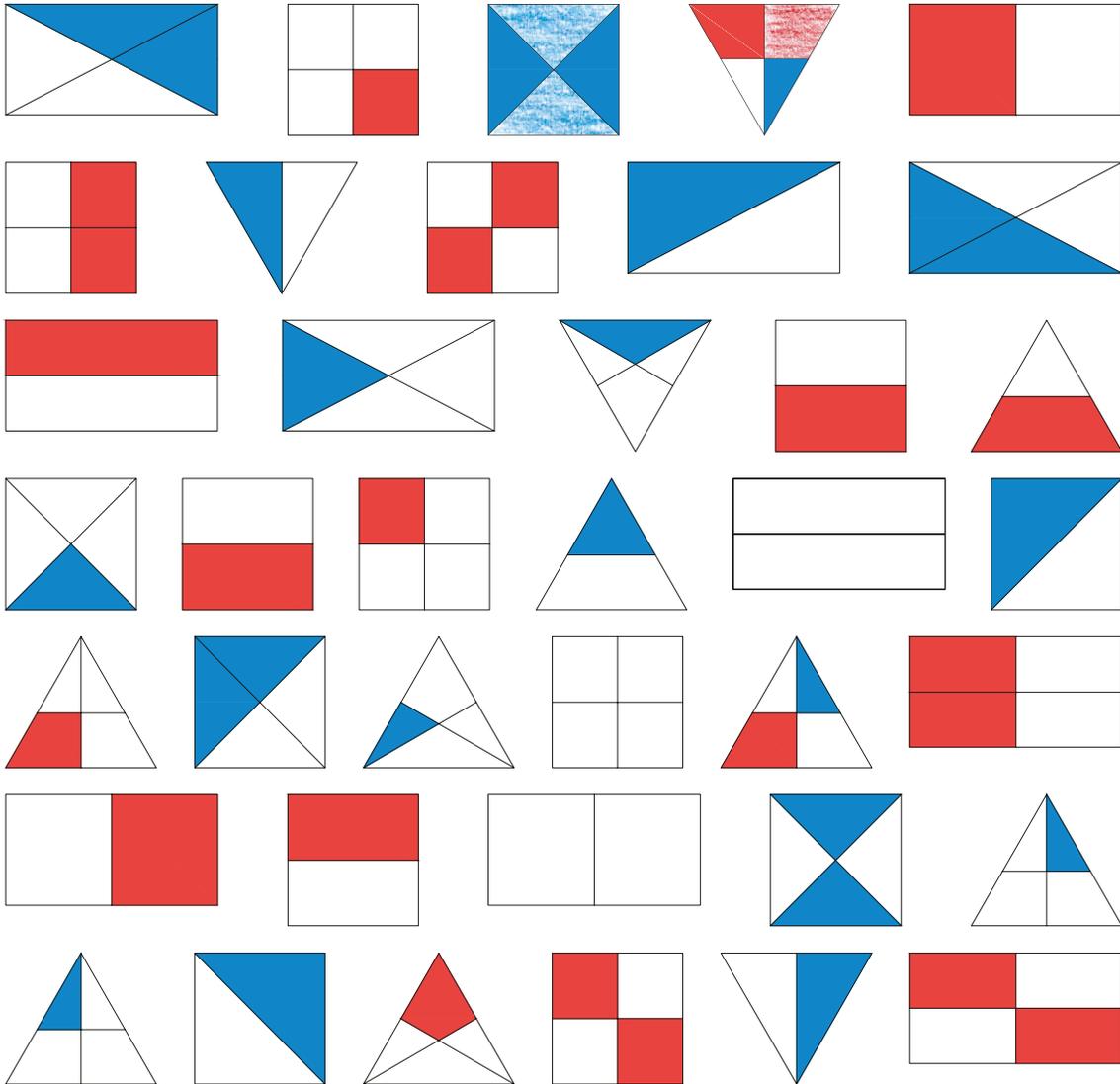
Игрушек какого **цвета меньше всего**?

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** — .



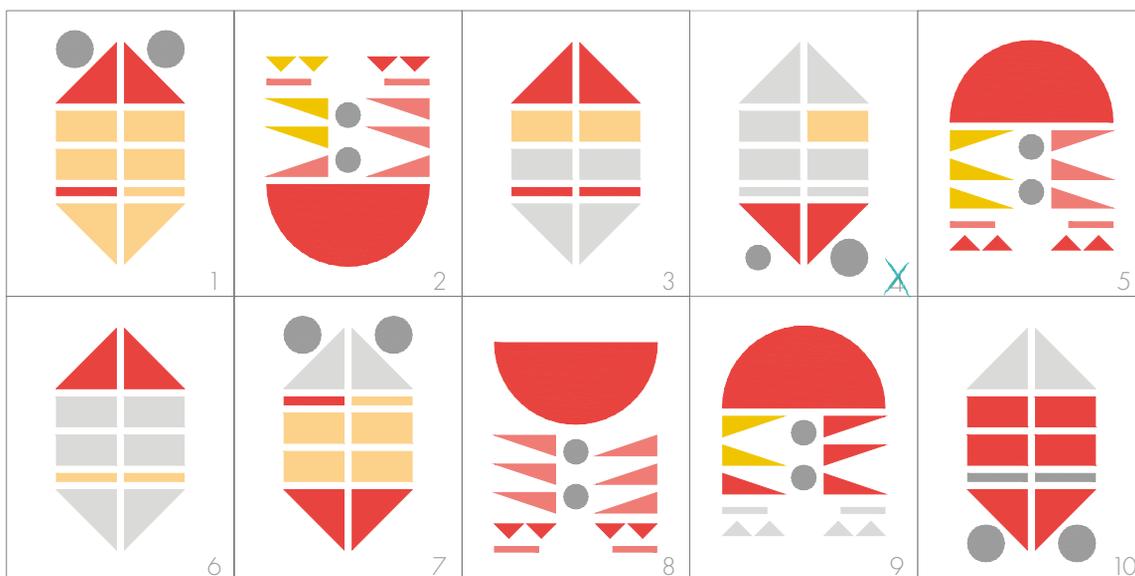
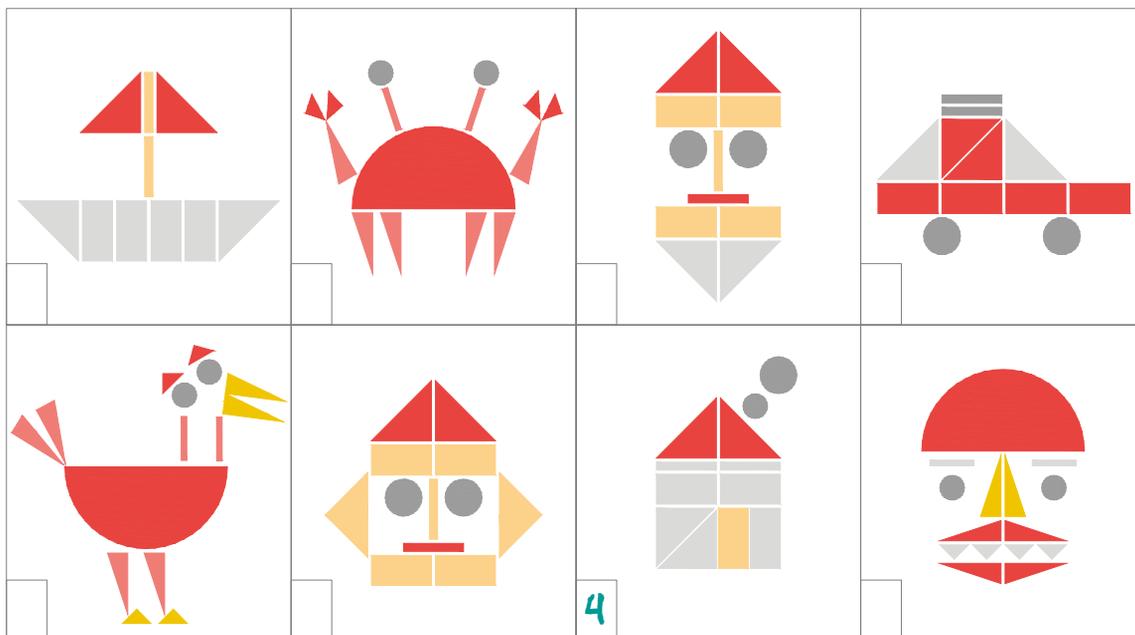
Когда ты закрасишь все маленькие фигуры, сосчитай, сколько получилось **синих больших треугольников**. А сколько **синих больших четырёхугольников**? Сколько **красных больших четырёхугольников**? Ответы запиши в таблицу.



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

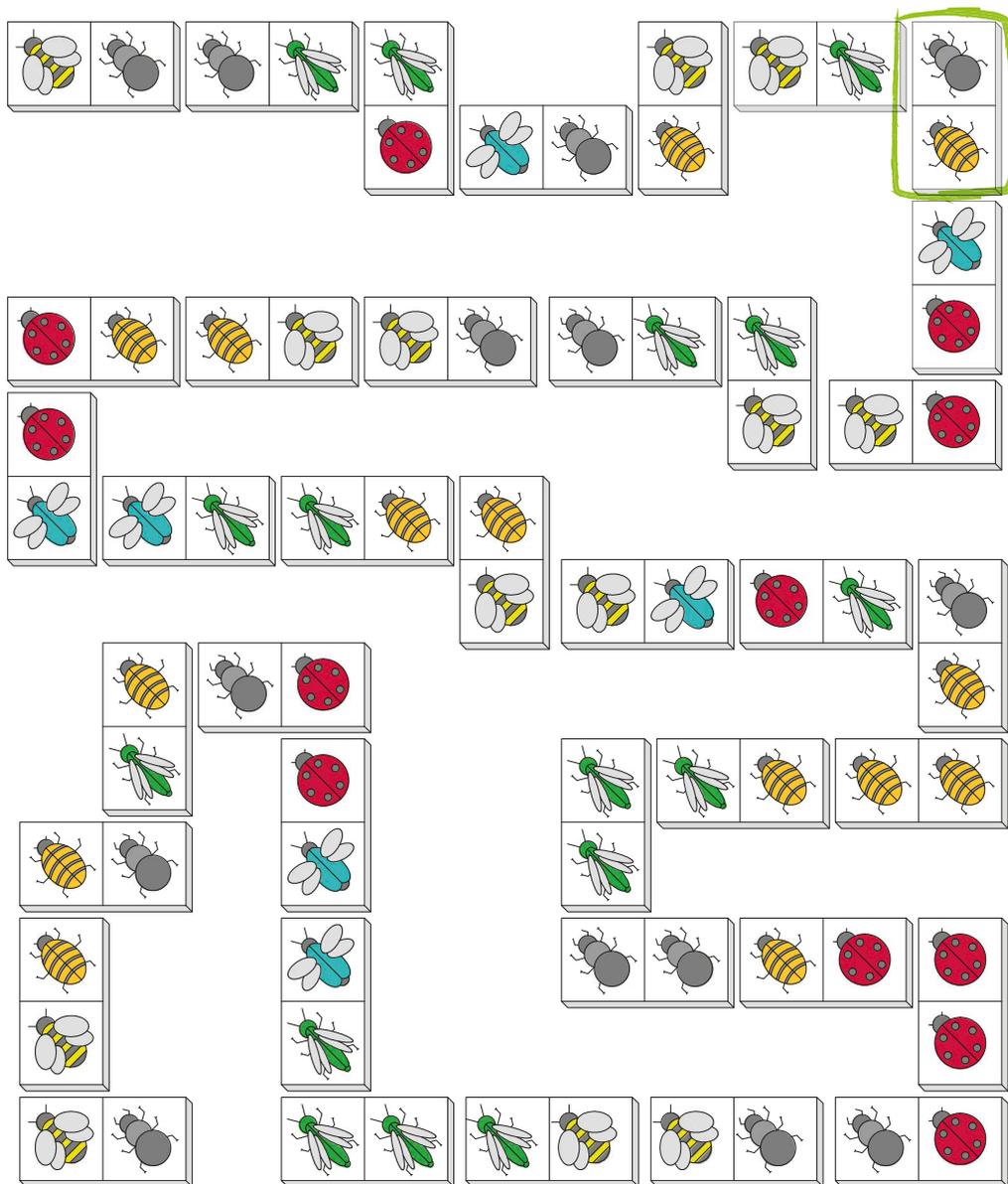
8. Из фигур разной формы, размера и цвета Софи собрала восемь картинок. Помоги Плато определить, из какого набора составлена та или иная картинка Софи. В окошко возле каждой картинке запиши цифру соответствующего набора фигур. Один ответ Плато уже нашёл. Будь внимателен: два набора фигур лишние.



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.

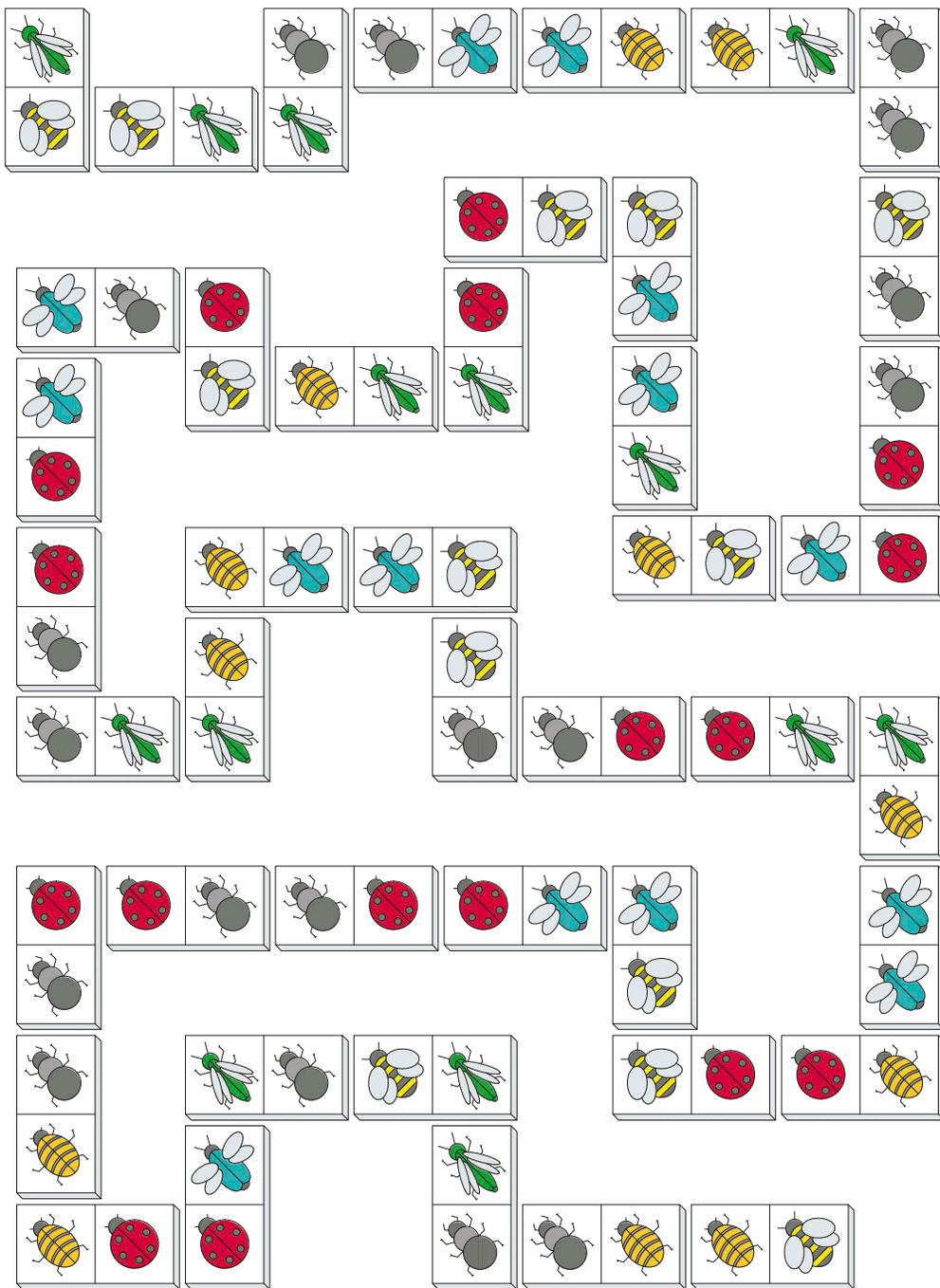
2. ДОМИНО

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

2. Найди и **обведи** **пять** неправильно лежащих костяшек домино.



с определёнными правилами, он учится замечать сходство и различия между ними. Эти упражнения могут подтолкнуть ребёнка и к придумыванию новых правил в других настольных играх.