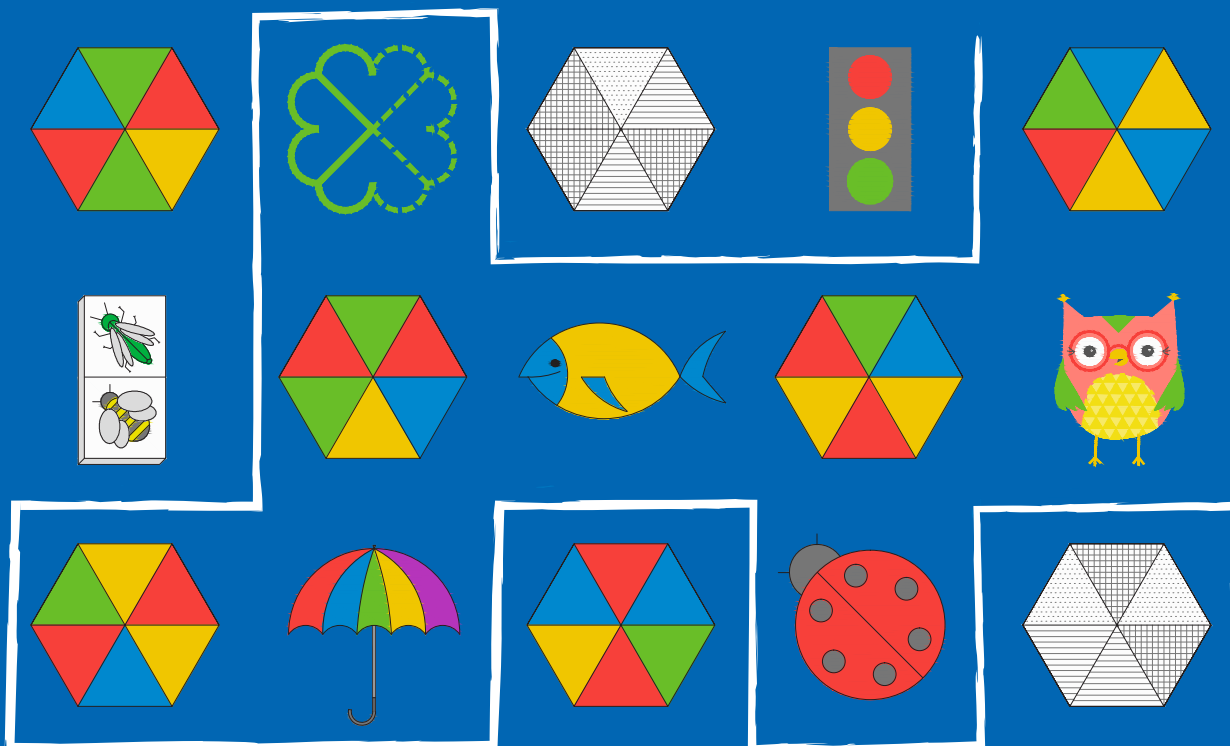


Наташа Буцик, Грегор Буцик, Валентин Буцик

АЗ МИСЛЯ

Развиващи задачи за решаване на
ТЕСТОВЕ ЗА ИНТЕЛИГЕНТНОСТ



Творческо мислене • Логика • Памет • Концентрация
Пространствено мислене • Наблюдателност

СЪДЪРЖАНИЕ

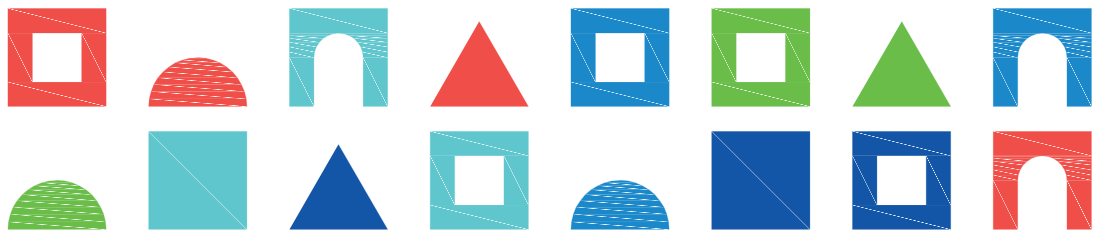
1	БРОЕНЕ НА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ	6
2	ДОМИНО	14
3	ТЪРСЕНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЯ В МНОЖЕСТВО	24
4	ТЪРСЕНЕ НА ФРАГМЕНТИ	36
5	МОЗАЙКИ	46
6	5 x 5	56
7	РИСУВАМЕ ПО ОБРАЗЕЦ	66
8	ЛАБИРИНТИ	72
9	МАТЕМАТИЧЕСКИ ЛАБИРИНТИ	80
10	ОТВОРЕНО МИСЛЕНЕ 1	86
11	ОТВОРЕНО МИСЛЕНЕ 2	96
12	ОТВОРЕНО МИСЛЕНЕ 3	102
	УСПЕШНО И ТВОРЧЕСКО РЕШАВАНЕ НА ГЛАВОБЛЪСКАНИЦИТЕ	108
	ИНТЕЛЕКТ, ТАЛАНТ И ТВОРЧЕСТВО	112
	ОТГОВОРИ	136

1 БРОЕНЕ НА ГЕОМЕТРИЧНИ ФИГУРИ

1. Софи и Плато отишли на екскурзия в град, построен от геометрични фигури.

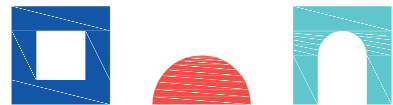


Помогни им да намерят фигурите, които ги няма в града. ~~Зачеркни ги.~~



Коя фигура се среща най-рядко в града?

Огради я с кръгче.



Коя фигура се среща най-често?

Огради я с кръгче.



Задачите от първия раздел ще помогнат на децата да запомнят геометричните фигури, както и да развият зрителното си възприятие и пространственото мислене. При сравняването на фигурите по форма, размер и цвят трябва да се обръща внимание на детайлите, което ще повиши концентрацията. Освен това децата ще се запознаят с основните начини за представяне на резултатите, например във вид на таблици и хистограми.

2 ДОМИНО

1. Софи и Плато играят на домино. Според правилата всички плочки в редицата трябва да се допират една към друга с еднакви картинки. **Пет плочки** от доминото са сложени неправилно. Бухалчетата вече са открили една от сгрешените плочки. Намери още **четири** и ги **огради**.





Изпълнението на предложените задачи, които се различават от традиционната игра, ще научат детето да намира нови закономерности, да съотнася числата помежду им и да съпоставя число със символ. При решаването на такива задачи детето тренира вниманието си, като разполага плочките на доминото в съответствие с

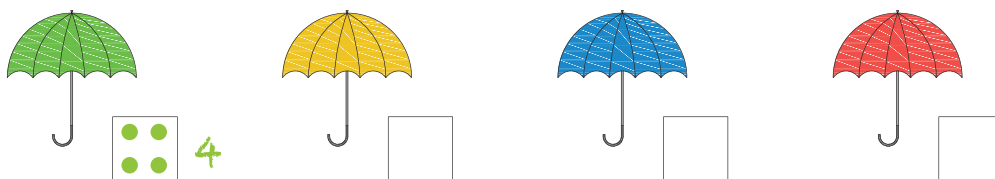
3

ТЪРСЕНЕ НА ИЗОБРАЖЕНИЯ В МНОЖЕСТВО

1. Помогни на Софи и Плато да преброят цветните чадъри. Първо **огради** всички еднакви по цвят чадъри със същия цвят.




Преброй чадърите от всеки цвят и запиши полученото число в празното прозорче до него (или нарисуй толкова на брой точки). **Огради** с  чадъра с цвета, който е използван най-много, а чадъра с цвета, използван най-малко, с .

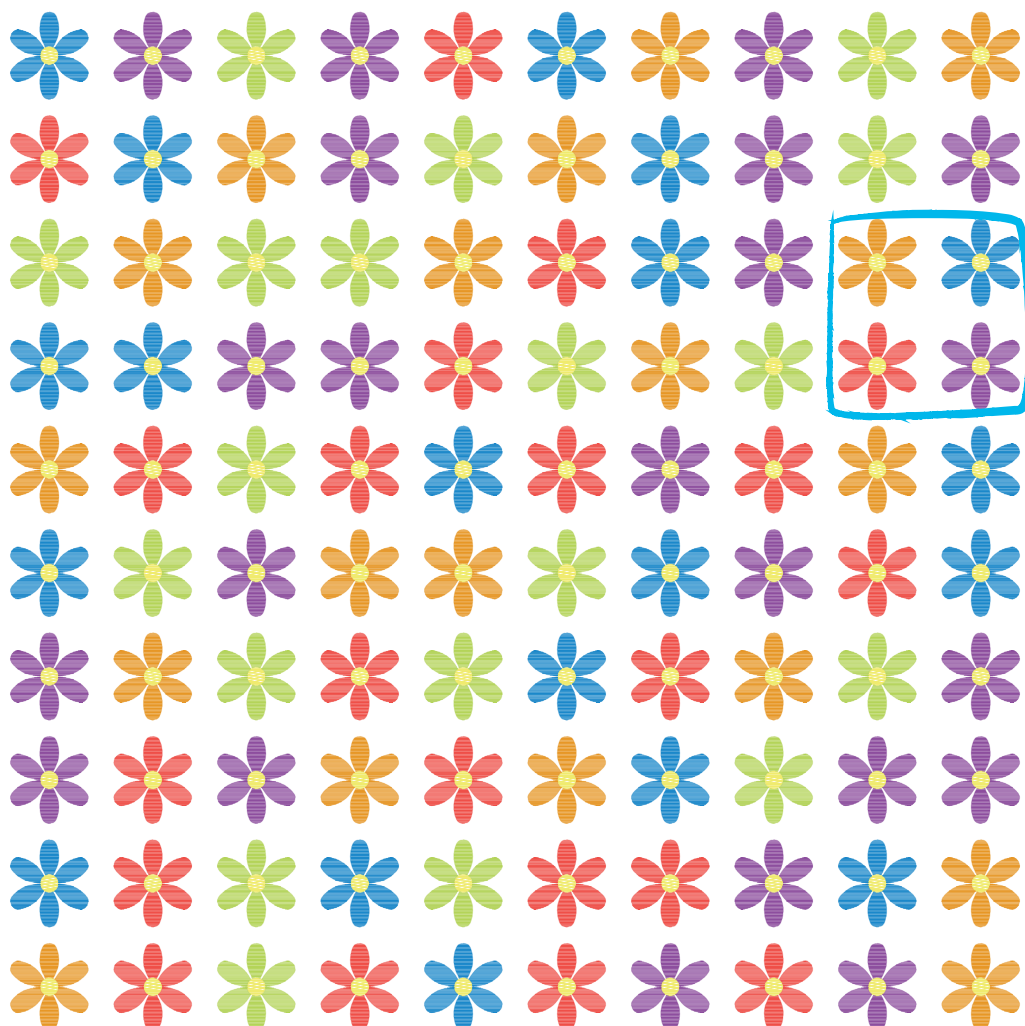
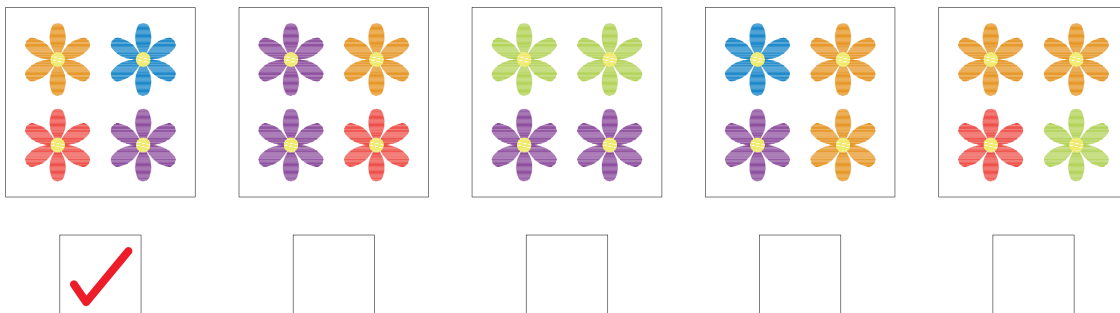


Задачите от този раздел развиват зрителното възприятие и най-вече вниманието към дребните детайли, необходимо при търсенето на сходства и различия. Правилното решение може да бъде намерено само когато не бъде пропусната нито една дреболия.

4 ТЪРСЕНЕ НА ФРАГМЕНТИ

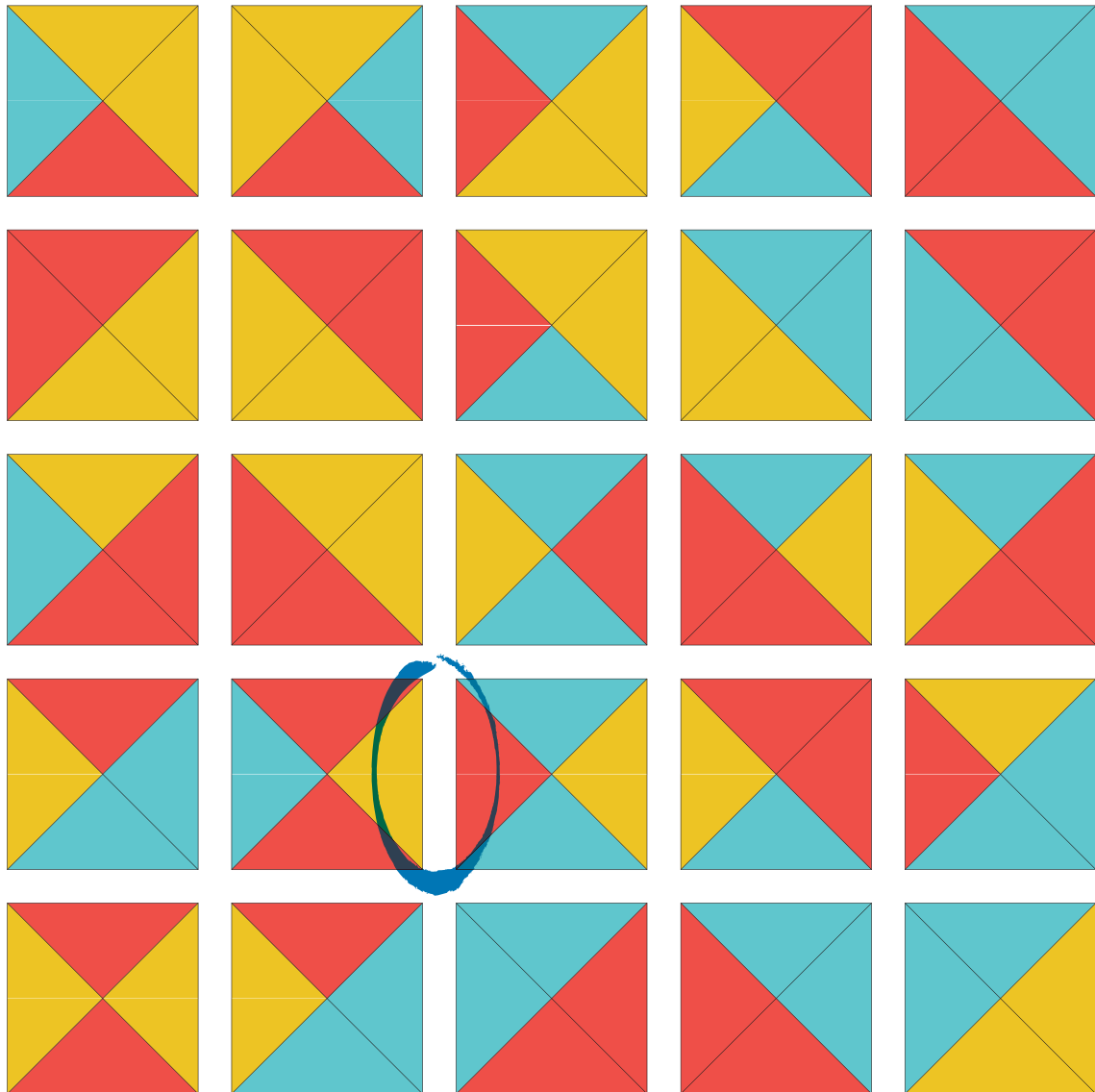
Помогни на Софи и Плато да намерят на всяка картинка точно същите фрагменти като нарисуваните над картинката и ги огради. В празното прозорче под намерения фрагмент постави .

1.



5 МОЗАЙКИ

1. Софи е наредила пъстра мозайка. Според правилото ѝ всеки квадрат съдържа четири триъгълника и най-малко два цвята. Фигурите могат да се допират една до друга само със страни с един и същи цвят. Софи е използвала в мозайката си три цвята. Плато е открил, че е направила **пет грешки**. Вече е отбелязал една. А ти намери още **четири** и също ги **огради**.























Задачите от този раздел развиват зрителното възприятие: за успешното им изпълнение трябва да се прояви внимание към детайлите, да се забелязват малките съвпадения и различия. Упражненията учат детето да разбира съотношението на цялото и неговите части и развиват пространственото мислене.


6 5 x 5




На следващите страници помогни на Софи и Плато да разпределят правилно рисунките по празните прозорчета. Във всяко игрално поле всичките пет картинки са подредени пет пъти, но на всеки ред и във всяка колонка изображенията не трябва да се повтарят. Внимателно разгледай примера. Както виждаш, Софи и Плато не са рисували в празните прозорчета, а просто са написали там буквите, съответстващи на рисунките.

Пример:




















1. 
 А Б В Г Д


				Д
		А		
	В			
				Б
	Г			

2. 
 А Б В Г Д

3. 
 А Б В Г Д

4. 
 А Б В Г Д