

ПРЕДИСЛОВИЕ*

Эта книга рассчитана на учеников начальной школы и их родителей, а также учителей начальной школы. В ней представлены различные задания, требующие размышлений, приведены правила игр, которые относят к разряду интеллектуальных. То есть, играя или выполняя задания, игрок обязательно думает, используя любые знания.

Но психологи утверждают, что мышление развивается только тогда, когда мозг трудится над новой для себя задачей. Если ребёнок просто болтает с друзьями, его мышление при этом вовсе не развивается. Потому важна не привычная, не «как в школе», форма заданий.

Источниками вопросов часто являются сказки, сказочные повести, которые детям непременно нужно прочесть. Либо самим, если уже чтение не доставляет трудностей, либо родителям. Ибо эти книги – золотой фонд мировой детской литературы, русская детская классика – одна из лучших в мире.

Викторина имеет гибкую форму. Ибо всегда можно составить вопросы более лёгкие или более сложные, причём вопросы не «в лоб» (какова высота, глубина и т.д.), а в такой форме, чтобы, подумав, можно было найти ответ. Для старших детей подбирается менее известная информация, на которой строится вопрос. Одновременно решается задача расширения кругозора учащегося.

А ещё интеллектуальные игры имеют очень высокий уровень соучастия. Футбольный фанат по полю не бежит вместе с любимыми игроками, он свои физические способности не развивает. А зрителю или участнику интеллектуальных игр непременно приходится думать. Те, кто думать не желает, в эти игры не играет и телепередачи не смотрит.

Многие игры и задания используют особенности слов. Обыгрываются возможности антонимов, омонимов, анаграмм и т.д. И это не случайно. Ибо мышление и речь непрерывно связаны. Если у человека хорошо развита речь, он и мыслит более чётко.

В процессе работы над заданиями у детей лучше развивается речь, пополняется лексический запас, развивается логика мышления. Речь становится более образной, ибо многие задания построены на основе поговорок, пословиц, фразеологизмов. Эти игры

* Для учителей и родителей.

и задания в устном варианте можно проводить на детском празднике или классном часе в школе. А подобрав нужные задания из книги или по аналогии создав собственную викторину, педагог может в игровой форме проверить знания учащихся. Это гораздо интереснее, чем вызывать ученика к доске. Да и охват учащихся шире.

ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ И ИГРОКОВ

Играть любят все: люди, звери, птицы. Причём с самого раннего возраста. Как играют зверюшки, вы, конечно, знаете, стоит только посмотреть на котят или щенят. Да и птички играют в салки-догонялки, а одна моя знакомая девочка видела, как ласточки ловили пёрышко, поднимались с ним повыше, роняли, опять подхватывали на лету. Чем не игра?

Игра очень полезна маленьким детям, детёнышам и птенцам, потому что при этом они тренируются! Птички учатся ловить мошек на лету, котята – ловить мышек на бегу, а наши ребятишки – крепко держать погремушку и не ронять её. А дворовые салки-догонялки, конечно, тренируют ноги, умение быстро бегать и увёртываться.

Но мы же люди, и то, что отличает человека от животных, это умение мыслить, думать, рассуждать. Очень важно развивать эти умения. Человек растёт, и развивается его мышление благодаря родителям, школе, разным средствам массовой информации.

Но есть ещё один весёлый способ улучшить способность мыслить. Это игра! Но только нужно играть в такие игры, выполнять такие задания, которые помогают развивать способность мыслить. Такие игры называют интеллектуальными.

Существуют клубы интеллектуальных игр, проводятся соревнования по таким играм. Подобно клубам шахматистов. Известно, что шахматы развивают умственные способности человека. Сегодня в школах шахматы преподают как отдельный предмет. Называют шахматы королевской игрой, и не зря! Ведь король – это главный полководец в своём государстве. А шахматы заставляют продумывать стратегию и тактику, как на войне. И короли между собой играли по переписке... почтовой!

В наше время в интеллектуальные игры можно играть с помощью интернета, в шахматы тоже, даже без партнёра, хватает компьютера.

В интеллектуальные игры интересно соревноваться с кем-то: с одним соперником, сражаться командами очно или заочно. В «Что? Где? Когда?» научились играть не только одной командой, как на телевидении, а любым количеством команд, которые тоже думают одну минуту и отвечают письменно, где, кроме ответа, указан номер команды по протоколу и номер вопроса.

Есть у знатоков и другие интеллектуальные игры попроще, в которые могут сразиться ребята 2–4 классов, а может быть, даже дошкольники. Всё это игры в вопросы и ответы, но и вопросы занятные, и сама форма викторин очень разнообразная. С некоторыми из этих игр и заданий и хочется вас познакомить

В книге задания, правила игр в форме разных викторин, доступные ребятам начальной школы. На этих заданиях уже тренировались ребята 8–10 лет. Есть надежда, что вам они тоже понравятся.

ВИКТОРИНЫ И РАЗНЫЕ ИГРЫ

1. ЛОГОГРИФЫ И МЕТАГРАММЫ

Вы, наверное, замечали, что одно слово может совершенно нечаянно превратиться в другое? Пропустил одну букву, и вместо слова «крот» выскочил откуда-то «кот». Или не дописал кружок сверху в букве «О», и несчастный «кот» превратился в огромное животное по имени «кит». Всего только одна буква! А за письменную работу оценка снижена. Обидно!

Однако весёлые люди пригляделись к словам и решили горестную ситуацию переиначить на пользу всем весёлым людям.

Случай, когда одно слово превращается в другое путём добавления или изъятия одной буквы, называли умным словом «ЛОГОГРИФ». Благодаря такому логогрифу можно, например, придумать такую прибаутку:

Шёл корабль	ПОБЕДА.
Остался он без	ОБЕДА.
Случилась	БЕДА.
Осталась	ЕДА?
	Да! – А...

У капитана Врунгеля, помнится, яхта получила свое невезучее название почти «способом логогрифа», только у капитана не одна, а две буквы сразу оторвались от борта яхты. И превратилась гордая «Победа» в несчастную «Беду». Но известно: «Как вы яхту назовёте, так она и поплывёт...»

Если одно слово превращается в другое путём замены одной буквы на другую, то это уже МЕТАГРАММА. Например: мошка – мушка, козёл – котёл, дом – дым и...

Но зачем примеры? Давайте поиграем в логогрифы и метаграммы. Итак...

Предлагается определение первого слова, показывается буква, которая добавляется (+) или отнимается (–) в логогрифе, а в метаграмме – какая именно буква заменяется на другую. Вам же следует отгадать эти самые созвучные, отличающиеся только одной буквой, слова по объяснениям их смысла. Начинаем!

1.1. Метаграммы «ЧЕТЫРЕ БУКВЫ»

Чтобы превратить одно слово из четырёх букв в другое, будем одну букву заменять другой. А самим словам, одно из которых обязательно какое-то животное из литературного произведения, будем давать определения.

№	Определение 1-го слова	Замена букв	Определение 2-го слова
1.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> В сказке «Тараканище» она ехала на метле.	Б – Р	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Летнее явление, вызванное высокой температурой воздуха.
2.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Тот, на ком скакал Иван-царевич.	В – П	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Воинское подразделение князя Игоря.
3.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Оперённый парикмахер Мальвины.	Д – Р	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Тот, кто родился с отклонениями во внешности.
4.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> В сказке про Маугли его звали Хатхи, он объявлял перемирие в джунглях в связи с засухой.	Л – Т	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Звук, исторгаемый от бессилия и боли.
5.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Шестерых из семи её детенышей проглотил хитрый волк.	К – Р	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Самый красивый, но шипастый цветок на кустах.
6.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> У Виталия Бианки этого лесного кота звали Мурзук, а детёныши его самки – котята.	Р – В	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> В песне туда стремятся самолёты на «пламенном моторе».

№	Определение 1-го слова	Замена букв	Определение 2-го слова
7.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Щ – М	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Она выполняла желания ленивого Емели.		То, из чего пекут пироги и делают пряники.
8.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	С – П	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	В сказках эта хитрая сестрица каталась на побитом волке.		Дерево наших бульваров, чьи цветочки помогают лечить простуду.
9.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	В – Р	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Плоскоголовый друг Маугли, гроза болтливых бандерлогов.		Его совершает футболист по мячу.
10.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	У – Р	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Враг Мухи-Цокотухи.		Городское место отдыха под деревьями.

1.2. Логогрифы «ПЛЮС–МИНУС БУКВА»

В сказках, баснях часто героями являются разные животные от огромного медведя до маленькой мушки. Мы называем литературное произведение или сказочное имя животного, показываем, какую букву нужно отнять или добавить, чтобы название животного превратилось в другое слово, смысл которого мы тоже поясняем. Ваша задача – отгадать эти два слова.

№	Определение 1-го слова	«–», «+» буква	Определение 2-го слова
1.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	– М	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Её звали Цокотуха. Кто она?		Её мама сварила из улова папы. Что это?
2.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	+ Ш	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Водоплавающая птица по имени Серая Шейка.		Их в разговоре используют весёлые люди, чтобы посмеяться.





№	Определение 1-го слова	«-», «+» буква	Определение 2-го слова
3.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> В русской сказке добрый молодец превращался в эту птицу по имени Финист.	- О	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Так называют место, где на тарелке с краю отломился кусочек.
4.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Этот домашний зверь Леопольд призывал всех дружить.	+ С	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Крестьяне в хозяйстве держат крупный и мелкий рогатый.
5.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> В сказках дядюшки Римуса этот братец, родственник зайца, мог перехитрить братца Лиса.	- К	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Короткое видео, которое вы сняли на свой смартфон.
6.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Та, что ужалила лису в сказке про Айболита.	+ К	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Самая популярная причёска девочек.
7.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Благодаря его подземным ходам Чиполлино и его друзьям удалось выбраться из тюрьмы.	- Р	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> В русских сказках этот чудо-зверь по имени Баюн усыплял всех, кто слушал его голос.
8.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Тот, кого облаяла Моська, чтобы показать себя бесстрашной.	- Л	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Его мы видим ночью с закрытыми глазами.
9.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Злодей, который хотел погубить Цокотуху.	- У	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Многолетний толстый лёд возле Антарктиды и в Ледовитом океане.









№	Определение 1-го слова	«-», «+» буква	Определение 2-го слова
10.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Тот, в кого Лебедь пре- вратила князя Гвидона в первый раз.	- К	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Морской рак с огромны- ми клешнями, вкусный...




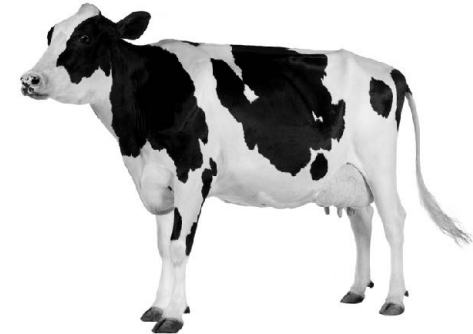
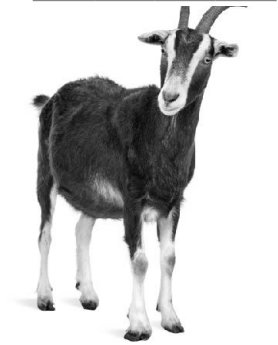



А теперь предлагаем те же метаграммы и логогрифы, но... в картинках. Тоже интересно и как-то нагляднее.

1.3. Метаграммы В КАРТИНКАХ

Задание обычное: отгадать два слова, которые изображены на картинках и отличаются только одной буквой. Легко! Ведь даже указано, какие буквы заменяются.


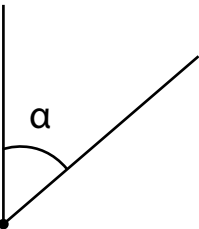


№	Первое слово-рисунок	«-», «+» буква	Второе слово-рисунок
1.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	- Л + Г	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 
2.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	- Д + З	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 

№	Первое слово-рисунок	«-», «+» буква	Второе слово-рисунок
3.	<div data-bbox="234 189 596 254" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 254px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 	<p>- Ж + Н</p>	<div data-bbox="912 189 1275 254" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 254px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 
4.	<div data-bbox="294 595 536 659" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 170px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 	<p>- В + Ф</p>	<div data-bbox="969 595 1212 659" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 170px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 
5.	<div data-bbox="234 983 596 1047" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 254px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 	<p>- Т + Н</p>	<div data-bbox="912 983 1275 1047" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 254px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 
6.	<div data-bbox="322 1425 508 1489" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 130px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 	<p>- Р + Г</p>	<div data-bbox="1001 1425 1186 1489" style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 130px; height: 30px; margin-bottom: 10px;"> </div> 

№	Первое слово-рисунок	«-», «+» буква	Второе слово-рисунок
7.	<div data-bbox="292 189 539 254" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 173px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 	- Р + Г	<div data-bbox="968 189 1215 254" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 173px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 
8.	<div data-bbox="235 592 596 657" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 253px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 	- Н + В	<div data-bbox="906 592 1273 657" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 257px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 
9.	<div data-bbox="292 1034 539 1099" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 173px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 	- К + Л	<div data-bbox="968 1034 1215 1099" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 173px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 
10.	<div data-bbox="264 1470 568 1535" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 213px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 	- П + К	<div data-bbox="935 1470 1245 1535" style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 217px; height: 30px; margin-bottom: 5px;"></div> 

1.4. Логогрифы В КАРТИНКАХ

Здесь тоже нужно отгадать два слова, которые изображены на картинках и отличаются только добавлением или изъятием одной буквы. Вроде бы просто, но... подумать, что именно изображено на рисунке, придётся.

№	Первое слово-рисунок	«-» или «+» буква	Второе слово-рисунок
1.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	+ У	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 
2.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	+в	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 
3.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	- К	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 

№ Первое слово-рисунок «-» или «+» Второе слово-рисунок
буква

4.



- Г



5.



+ Р



6.



- Р



7.



- Д



№	Первое слово-рисунок	«-» или «+» буква	Второе слово-рисунок
8.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	- К	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 
9.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	- А	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 
10.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 	+ С	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 

С метаграммой и логогрифом можно придумать цепочку превращений, например из трёх слов. Причём в одной цепочке могут использоваться и тот и другой способ изменения слов. Попробуйте отгадать три слова, если указана замена или добавление букв.

1.5. Логогриф и метаграмма «ЖИВОТНЫЙ И ПРОЧИЙ МИР»

Проследите за цепью «логогрифически-метаграмматических» превращений, если одно из трёх звеньев – животное. При этом

указывается, какую букву на какую другую следует заменить в метаграмме, а в логогрифе отмечается плюс или минус буква.

Даже если какое-то слово не знаешь, отгадывать-то можно с любого конца или даже с середины. Ведь указанные буквы дают хорошую подсказку.

Задания

1. Часть ноги, что находится выше пятки, ниже колена.

- Г =

Один из тех рогатых, кто названивал в сказке Чуковского «Телефон».

- О =

Весьма существенный недостаток нетрудолюбивого человека.

2. Та часть ружья, что бьёт по патрону.

- К + С =

Большой грызун, что очень любит спать, а в США ему посвящён день 2 февраля.

- У =

Определённый период времени, выделенный для какой-то работы.

3. Золотистая ягода севера и тундры, называемой «северной малиной».

- Ш =

Нежелательные, совершенно лишние заботы.

- М + С =

Белобокая птица, в сказках слывущая «лесной сплетницей».

4. Она отделяет бармена от общего зала.

- Т =

Лесная птица с хохолком.

- О + А =

Так мы называли городскую несладкую булочку.

5. Чёрно-серая птица – символ ротозейства.

- **В + К =**

Венец короля или царя.

- **О =**

Листва с ветками у любого дерева.

6. Работа с раскалённым железом – занятие кузнеца.

- **К + С =**

Неяркая ночная бабочка с крупной головой и телом.

- **К =**

Птица – символ мудрости с большой головой и отличным слухом.

7. Пьеса, в которой герои вечно мучаются.

- **Д =**

То, что в букварях вечно моет мама Милы.

- **Р + Л =**

Вьючное животное в Южной Америке, родственница верблюда.

8. Временное жилище для нескольких семей, или имя президента Обамы.

- **А =**

Судно с косыми парусами только на передней – бизань-мачте.

- **К + С =**

Этого горного леопарда ещё называют «тигром снегов».

9. Остров в Карибском море, там пираты добывали себе ром.

- **Я =**

Нижняя одежда, в наше время ставшая летней верхней.

- **М + Л =**

Это первая собака, полетевшая в космос на втором спутнике Земли.

10. Огромная ящерица – «крокодил пустыни».

– **В + Б =**

Это муж овцы, который якобы удивляется новым воротам.

– **Б + Т =**



Боевой приём, когда самолёт или корабль врывается в противника.

1.6. Хаос «РАЗНЫЕ МЕТАГРАММЫ В КАРТИНКАХ»

Если подобрать слова, которые можно изобразить как предмет, то есть конкретные существительные, самое время придумать метаграмму или логогриф в рисунках.

В этом задании мы применили форму «хаос». Это значит, что пары слов (рисунков), отличающиеся только одной буквой, расположены не рядом, не в одной строке. В левом столбике слова пронумерованы, а вторые, парные с ними, обозначены буквами в правом столбике. Причем вторые расположены не в том же порядке, как первые, а расставлены хаотически.

И ещё. Встречаются пары слов, которые можно перепутать. Будьте внимательны: если не получается найти пару одному слову, значит, где-то вы ошиблись с подборкой другой пары.

	Первое слово		Второе слово
1.	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	А	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/>			

Первое слово

Второе слово

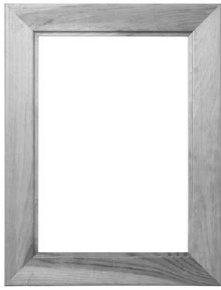
2.



Б



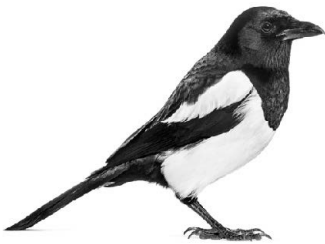
3.



В



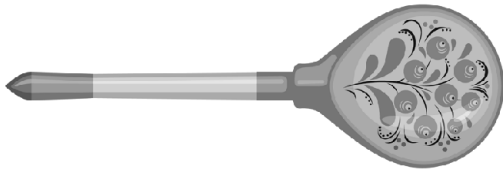
4.



Г



5.



Д



Первое слово

Второе слово

6.



7.



8.



9.



Е



Ж

А, попалась птичка, стой!
Не уйдёшь из сети;
Не расстанемся с тобой
Ни за что на свете.

И



К



Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru