

Математический диктант.

A 10x10 grid with a black path and several 'x' marks. The path starts at the bottom-left corner (row 10, column 1) and moves in a jagged, generally upward and rightward direction, ending at the top-right corner (row 1, column 10). The path consists of black squares. There are several 'x' marks on the grid: one at (row 8, column 9), one at (row 9, column 4), one at (row 9, column 5), one at (row 9, column 6), one at (row 9, column 7), one at (row 9, column 8), one at (row 9, column 9), and one at (row 9, column 10).

- не выходить за контуры фигуры;
- соблюдать параллельность линий;
- не сближать штрихи, расстояние между ними должно быть 0,5 см;
- штриховать можно сверху вниз, снизу вверх, слева направо (но не справа налево);
- можно в одной фигуре проводить штрихи в разных направлениях.
- можно «вышивать» картинку крестиком, не выходя за границу клетки.

Логические задачи

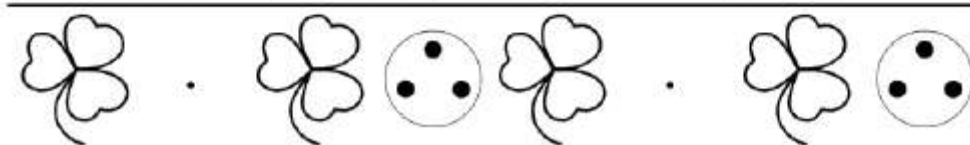
1/ шесть; 3/ семь;
2/ восемь; 4/ ни одного.

Задания на нахождение закономерностей

Найди закономерность,
вставь вместо точек
пропущенные фигуры

Дата: _____

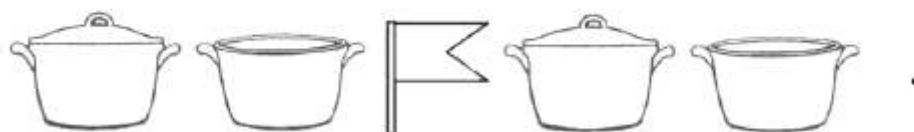
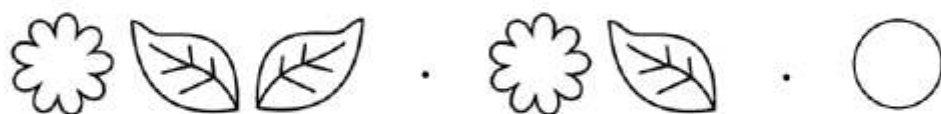
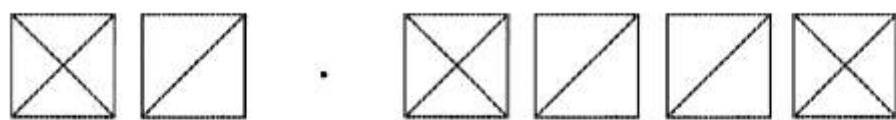
Имя: _____



Найди закономерность,
вставь вместо точек
пропущенные фигуры

Дата: _____

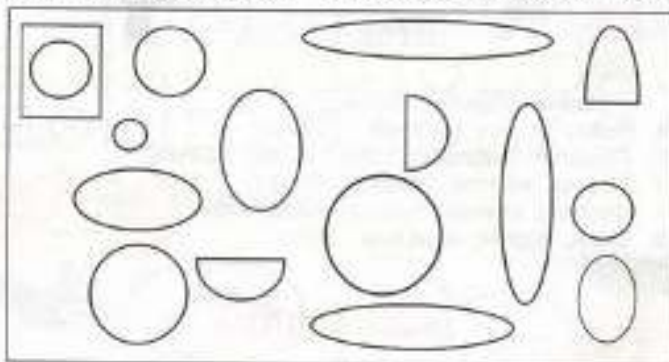
Имя: _____



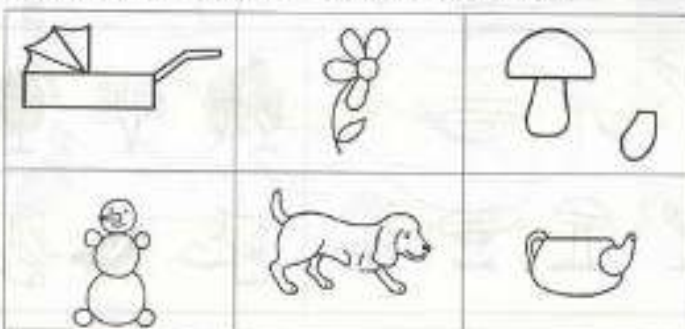
Элементы системы интеллектуальной развития А.З. Зака



3. Сосчитай, сколько всего кругов на рисунке. Раскрась самый большой круг жёлтым карандашом, маленький – красным. Найди такой же круг, как в маленькой клетке и раскрась его синим карандашом.



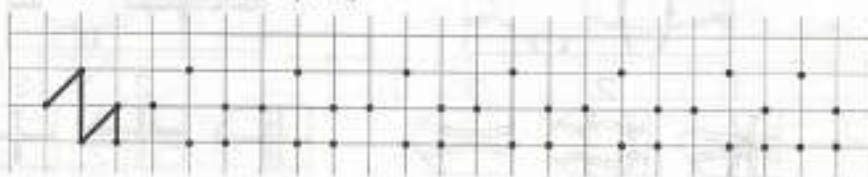
4. Дорисуй каждому предмету то, чего не хватает.



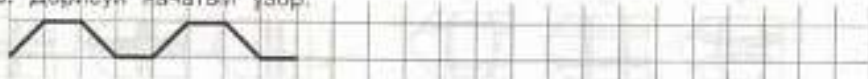
НАРИСУЙКА



5. Соедини точки по образцу.

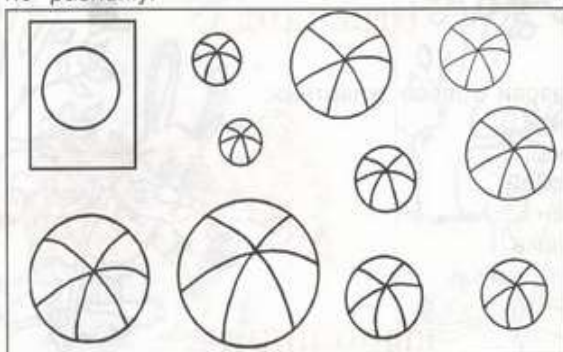


6. Дорисуй начатый узор.

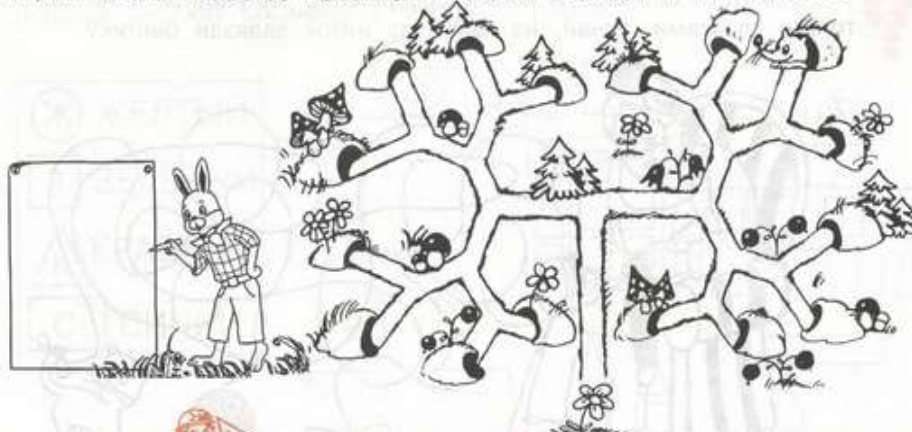




3. Найди мяч такого же размера, как круг в прямоугольнике. Закрась его синим цветом. Самый большой мяч раскрась коричневым цветом, самый маленький – жёлтым. Найди одинаковые по размеру мячи. Раскрась их по разному.



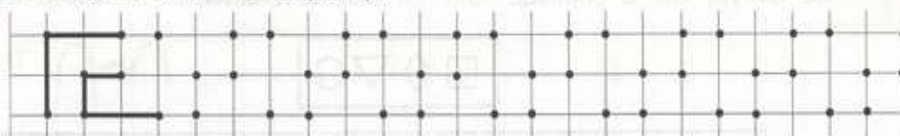
4. Братец Лис улизнул от Братца Кролика. Видишь, его нос торчит из норки? Помоги Братцу Кролику. Начерти маршрут к лисьей норе.



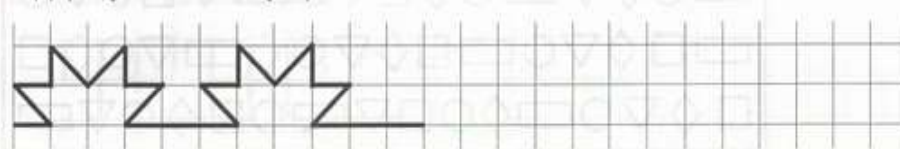
НАРИСУЙКА



5. Соедини точки по образцу.



6. Дорисуй начатый узор.



Игра «Соседние - между»

1. У Жени и Алика были цветы. Цветок одного мальчика нарисован в круге 2, цветок другого – в круге 7. Цветок Жени был в круге, соседнем с кругом 3, а цветок Алика – между кругами 4 и 10. В каком круге нарисован цветок Жени и в каком круге цветок Алика?
2. У Зины и Аси были цветы. Цветок одной девочки нарисован в круге 5, цветок другой – в круге 4. Цветок Зины не был в круге, соседнем с кругом 12, а цветок Аси – между кругами 8 и 2. В каком круге нарисован цветок Зины и в каком цветок Аси?
3. У Коли и Вити были цветы. Цветок одного мальчика нарисован в круге 11, цветок другого – в круге 2. Цветок Коли был в круге, соседнем с кругом 12, а цветок Вити не был нарисован между кругами 4и 6. В каком круге нарисован цветок Коли и в каком круге цветок Вити?
4. У Веры и Кати были цветы. Цветок одной девочки нарисован в круге 9, цветок другой – в круге 8. Цветок Веры не был в круге, соседнем с кругом 10, а цветок Кати не был в круге между кругами 10 и 12. В каком круге нарисован цветок Веры и в каком нарисован цветок Кати?

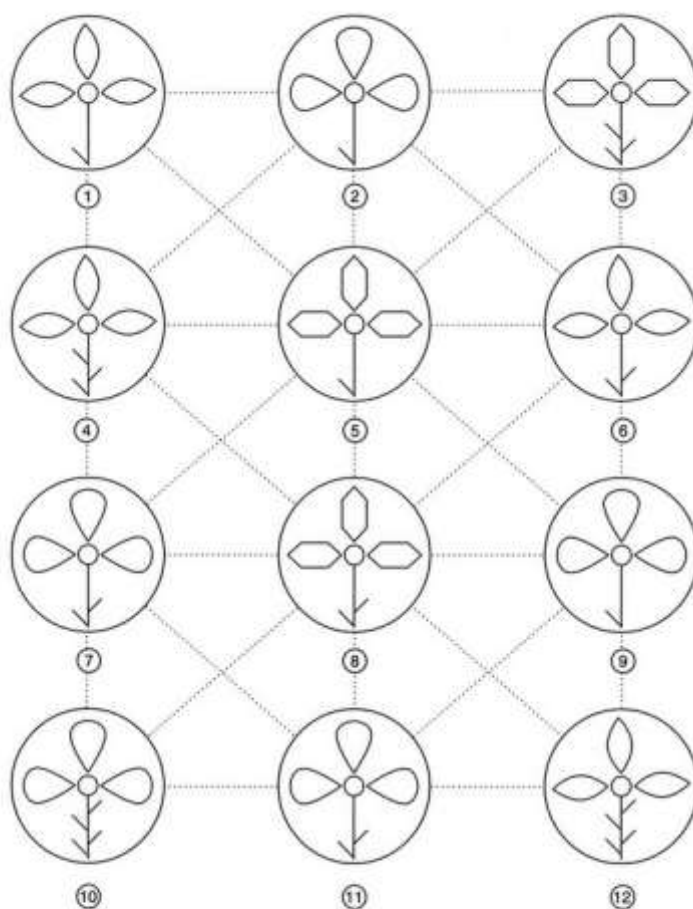


Рис. 2. Цветы

Игра «Очки»

1. К каким очкам может попасть кукла, делая три шага прямо и один шаг наискось от очков 3? Еще к каким очкам...? Еще?
2. От каких очков может попасть кукла, делая три шага прямо и один шаг наискось к очкам 7? Еще от каких....? Еще ...?
3. Как может попасть кукла от очков 4 к очкам 9? Делая три шага прямо и четыре наискось? Еще как ...?

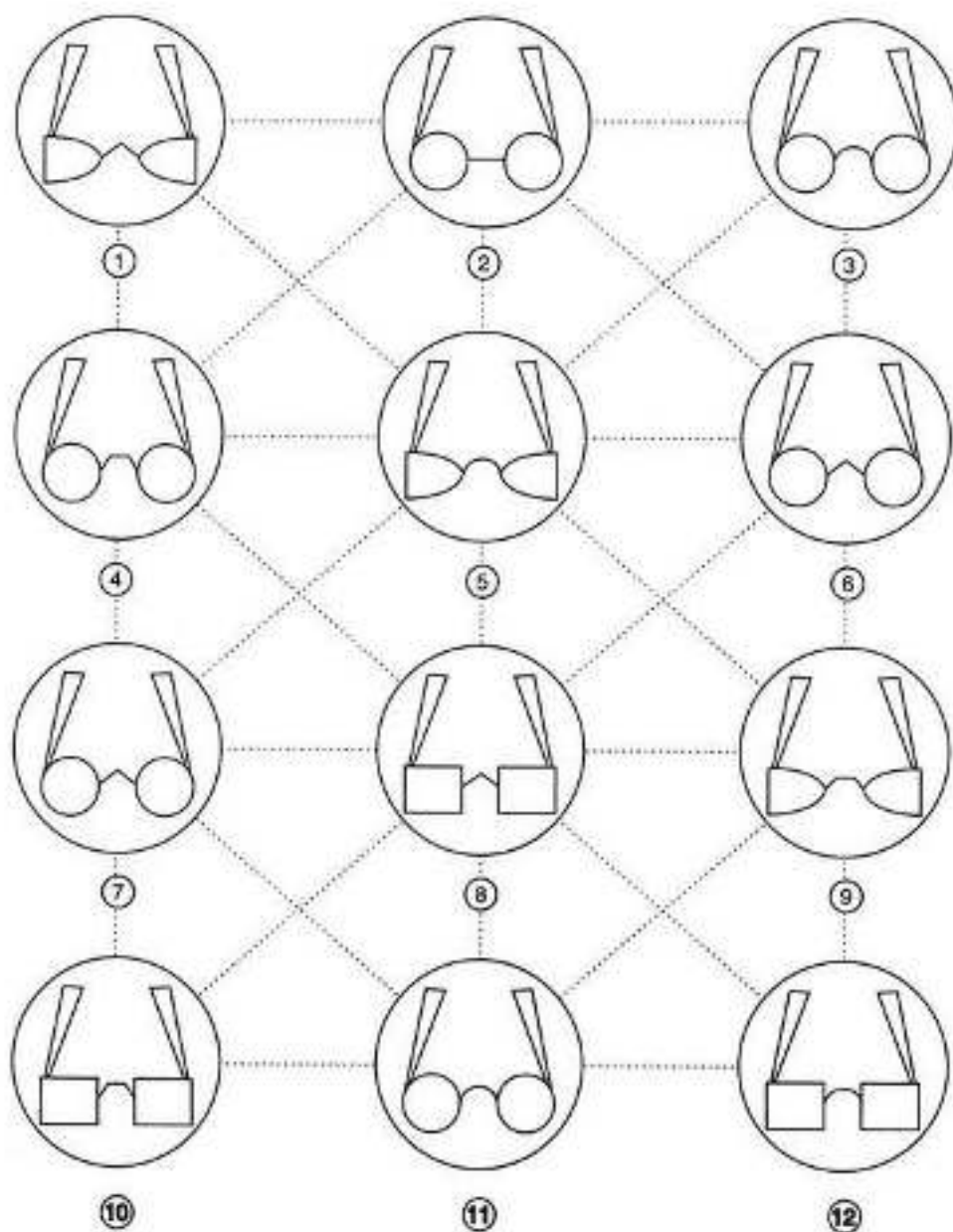


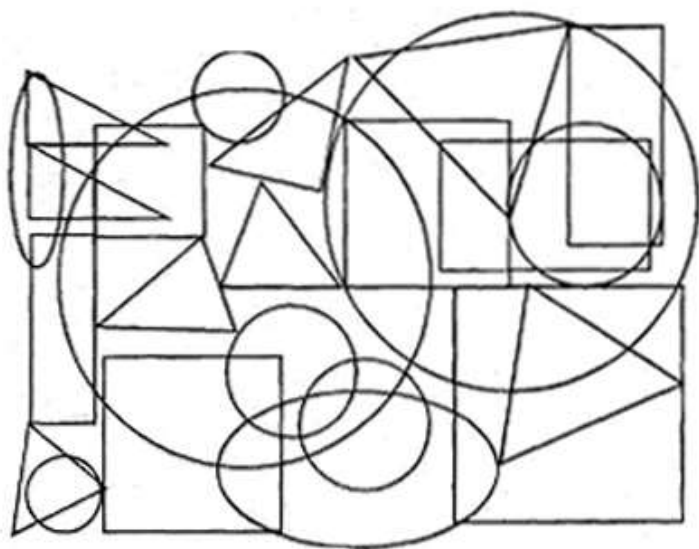
Рис. 24. Очки

Элементы программы развития одаренных дошкольников «Одаренный ребенок»

Игра «Назови, сколько»

Цель: развитие восприятия формы предметов

Ребёнку предлагается назвать, сколько на рисунке треугольников, квадратов, овалов, прямоугольников.



Игра «Спички»

Цель: развитие пространственного восприятия и глазомера

Оборудование: коробок спичек. Разложить на столе спички в виде своеобразного узора. Ребёнок должен внимательно посмотреть на узор. Затем он закрывает глаза, а узор на столе изменяется. В его задачу входит восстановление узора в первоначальном виде.

Игра « Оригинальный узор»

Цель: развитие функций внимания, устойчивого зрительного восприятия, навыков действия по инструкции, схеме.

Оборудование: колпачки пластиковые разных цветов, специальные схемы (каждому цвету соответствует определённое количество колпачков).

Описание игры:

ребёнку даётся карточка (карточку можно разработать вместе с ребёнком) с шифром. Ребёнок выкладывает узор по схеме, сличая свой узор с шифром.

1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
3	2	4	2	3	5	2	2	3	2	5	4