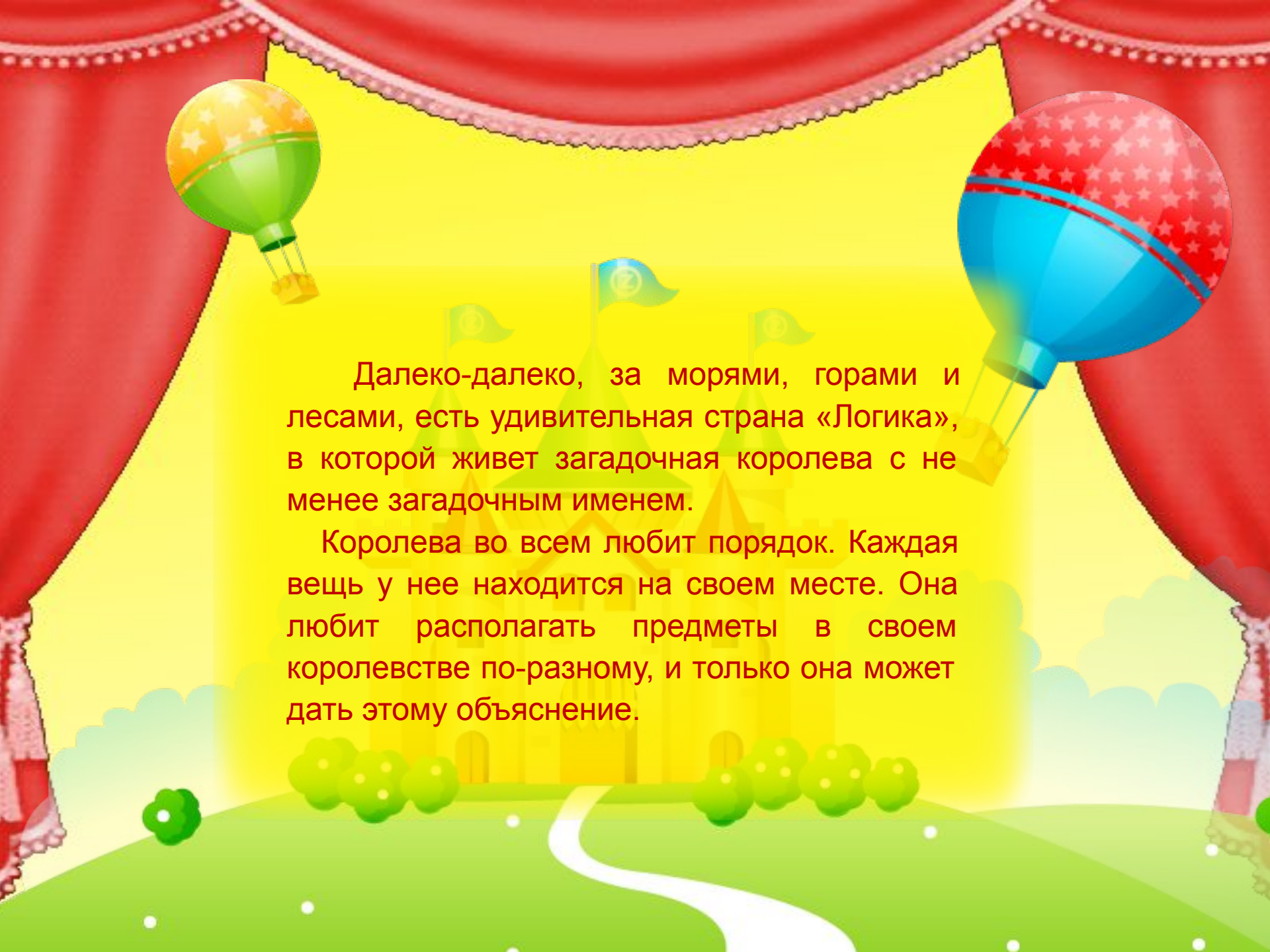


«УЧИМСЯ НАХОДИТЬ ЗАКОНОМЕРНОСТИ»



**«Сказка об удивительной стране
Логика и её загадочной
королеве Закономерность»**





Далеко-далеко, за морями, горами и лесами, есть удивительная страна «Логика», в которой живет загадочная королева с не менее загадочным именем.

Королева во всем любит порядок. Каждая вещь у нее находится на своем месте. Она любит располагать предметы в своем королевстве по-разному, и только она может дать этому объяснение.

Каждый день она придумывает что-то новое, интересное, загадочное. Поэтому жители Королевства назвали ее «Закономерность», что значит какая-то загадка.

Больше всего Королева любит балы, где устраивает различные интеллектуальные конкурсы и игры.



Однажды Королева решила устроить Осенний бал и предложила всем своим придворным сшить новые наряды, в которых будет располагаться загадка.

Все жители были озадачены. Никто не смел соперничать с Королевой, но и никто не смел ее послушаться.



А Королева тем временем пригласила своего придворного дизайнера и приказала ему придумать новое платье с осенними узорами, которые никто не сможет разгадать. И дизайнер придумал.



В назначенный день Королева пришла на примерку. Но ее ждало разочарование. Дизайнер не закончил рисунок узоров на платьях. Королева пришла в ярость! Что же делать? Как решить эту проблему?



Тогда Королева позвала своего придворного Мудреца и приказала ему исправить возникшее положение.

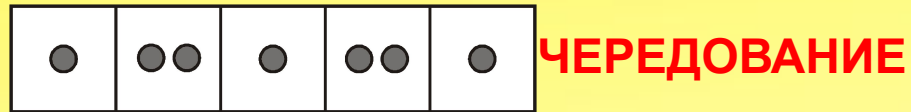
Известно, что мудрейший всегда найдет выход, даже из самой трудной ситуации. И он нашел выход!



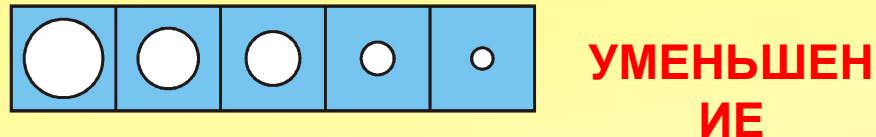
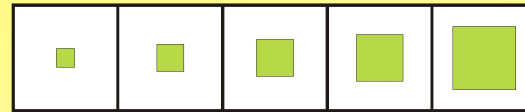
Он зашифровал рисунки в логические модели.

Это были 5 узоров к 5 платьям. Он дал им следующие названия:

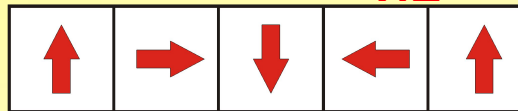
- Первый – Логический ряд «**Чередование**», где узор чередуется по-разному;
 - Второй – Логический ряд «**Увеличение**», где узор увеличивается;
 - Третий – Логический ряд «**Уменьшение**», где узор уменьшается;
 - Четвертый - Логический ряд «**Изменение**», где узор изменяет свое расположение по часовой стрелке;
 - Пятый – Логический ряд «**Комбинирование**», где узор соединяет разные варианты расположения, увеличение, уменьшение или чередование.
- А сейчас, ребята, давайте вместе с вами дорисуем узор королеве, используя модели.



УВЕЛИЧЕНИЕ



ИЗМЕНЕНИЕ

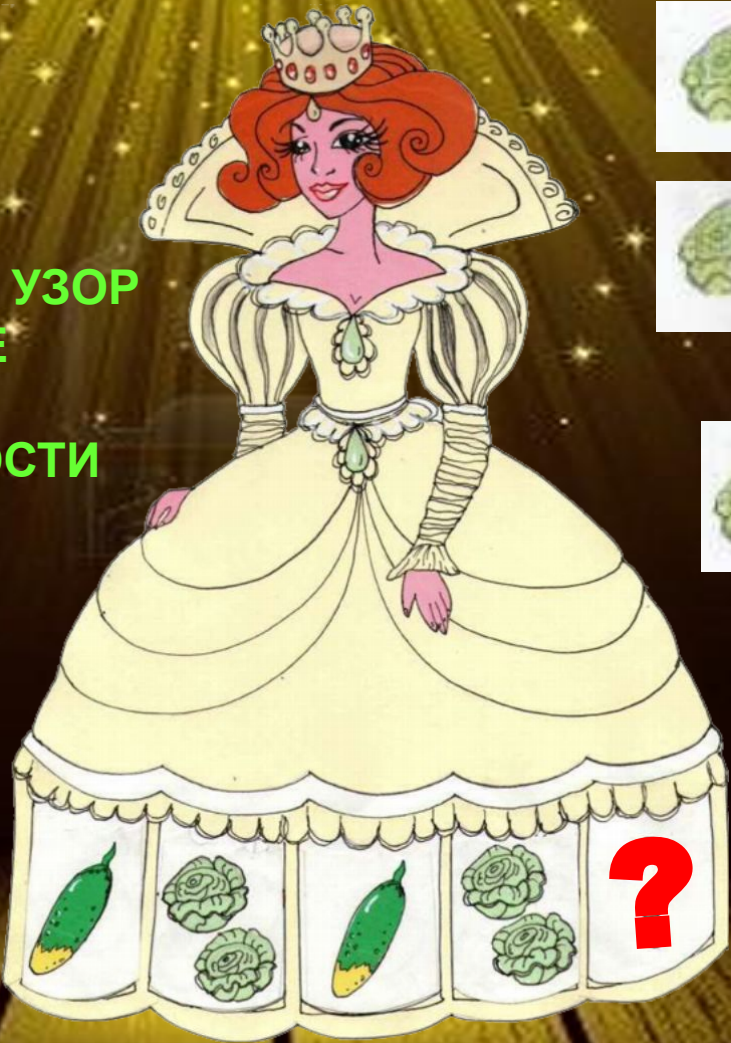


КОМБИНИРОВАНИЕ

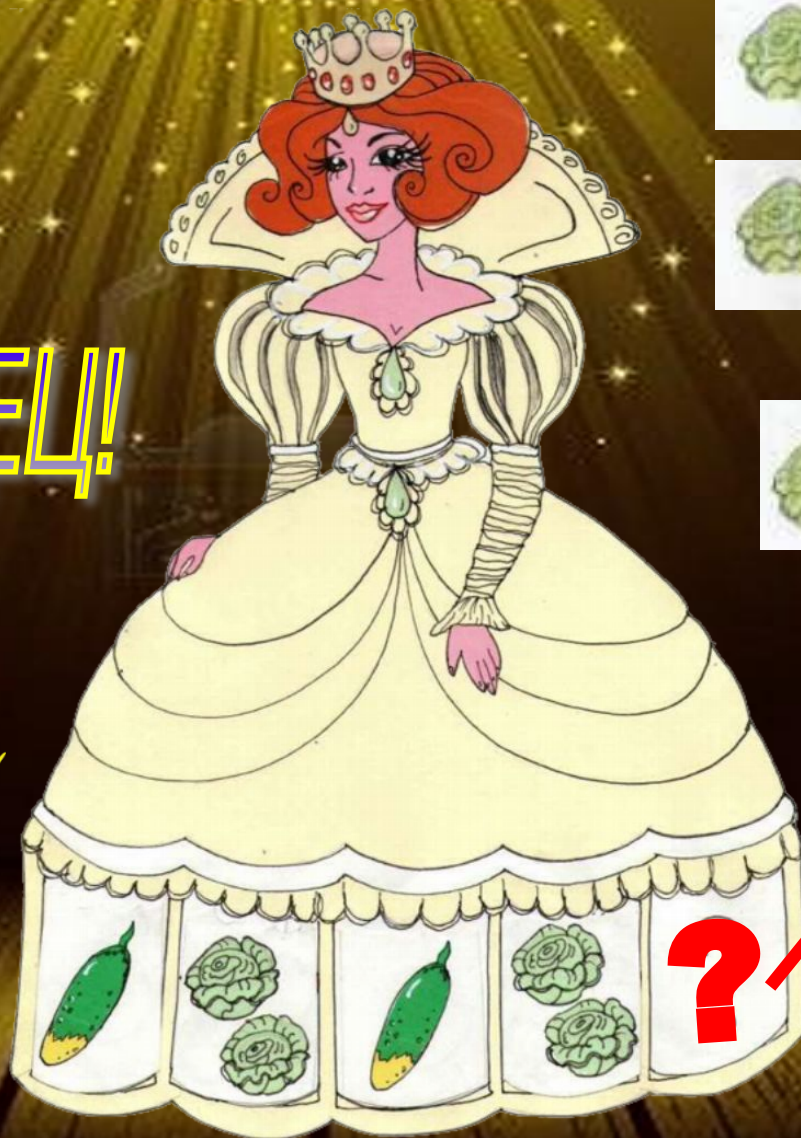
**Проверь
себя**



НАЙДИ
НЕДОСТАЮЩИЙ УЗОР
НА ПЛАТЬЕ
СОГЛАСНО
ЗАКОНОМЕРНОСТИ



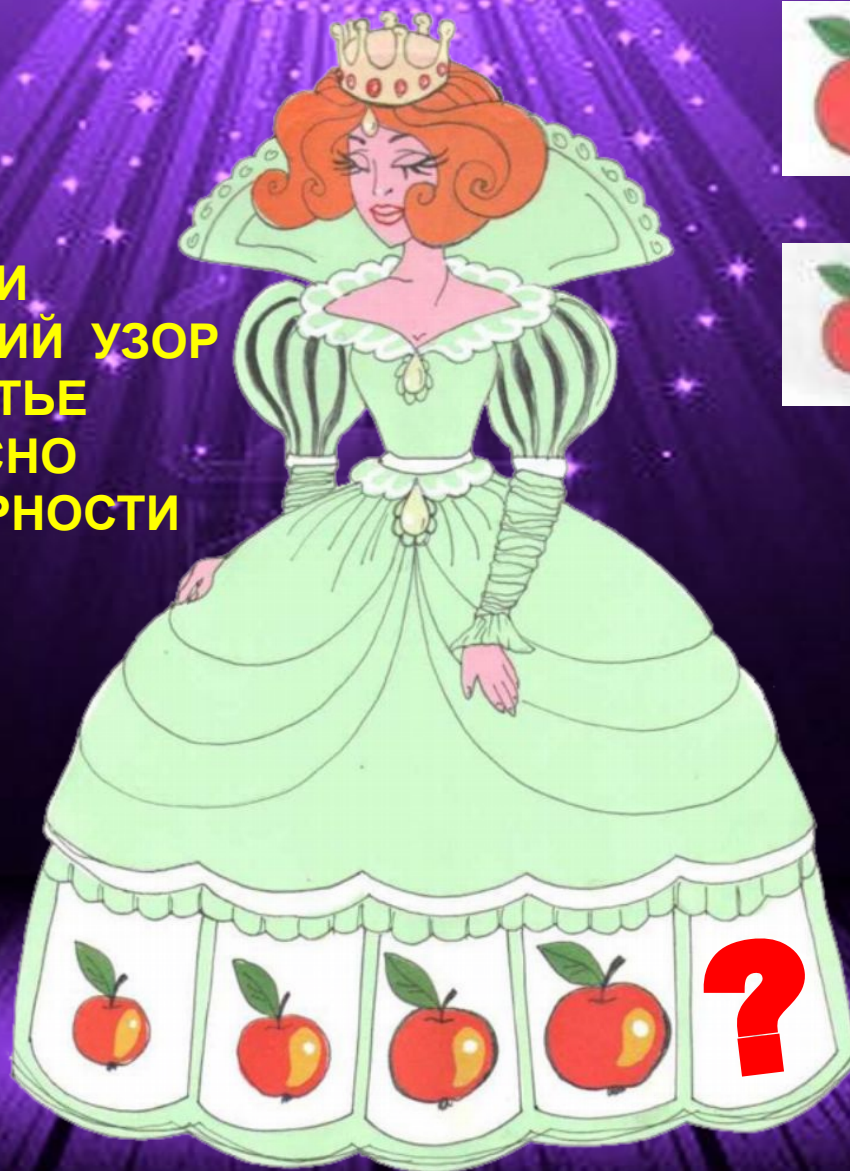
МОЛОДЕЦ!



?



**НАЙДИ
НЕДОСТАЮЩИЙ УЗОР
НА ПЛАТЬЕ
СОГЛАСНО
ЗАКОНОМЕРНОСТИ**



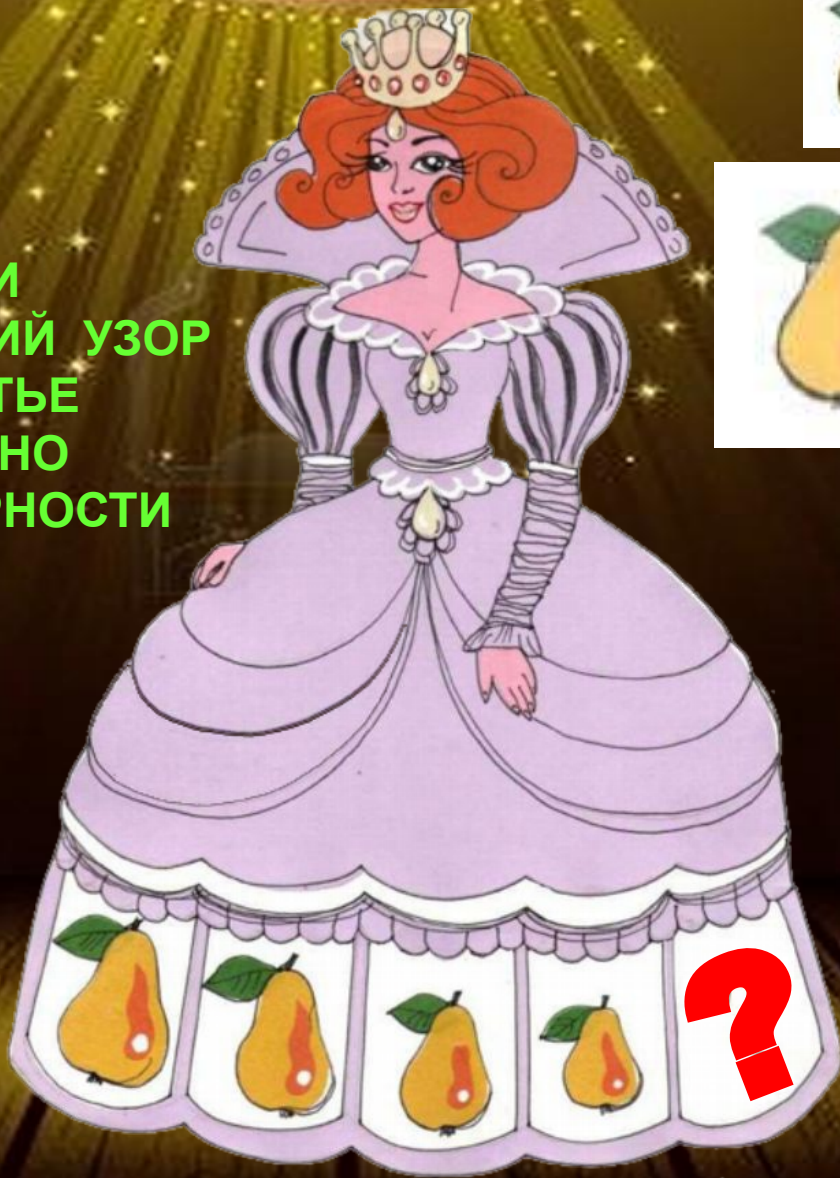
МОЛОДЕЦ!



?



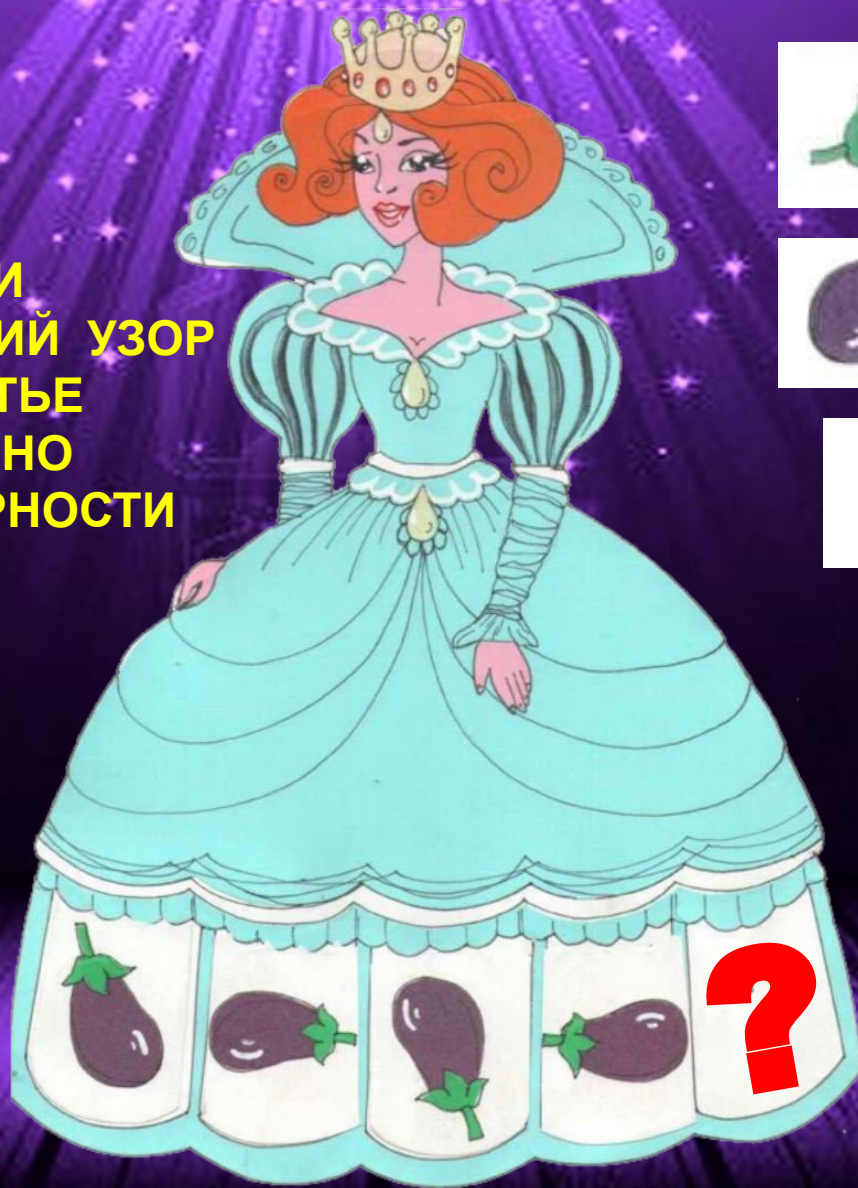
НАЙДИ
НЕДОСТАЮЩИЙ УЗОР
НА ПЛАТЬЕ
СОГЛАСНО
ЗАКОНОМЕРНОСТИ



МОЛОДЕЦ!



**НАЙДИ
НЕДОСТАЮЩИЙ УЗОР
НА ПЛАТЬЕ
СОГЛАСНО
ЗАКОНОМЕРНОСТИ**



МОЛОДЕЦ!



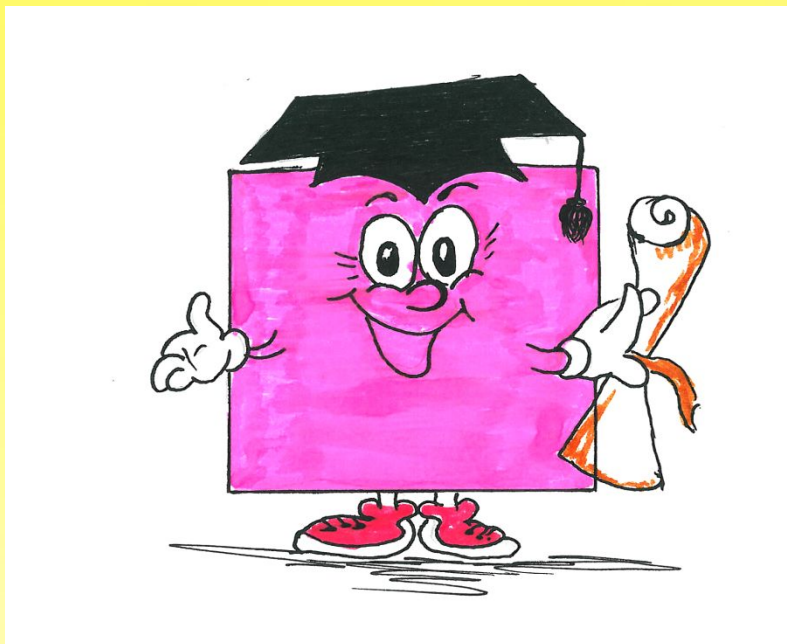
**Упражняемся
в нахождении
закономерностей**

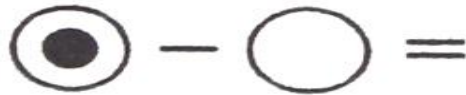
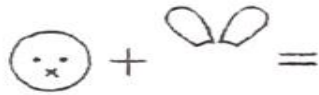
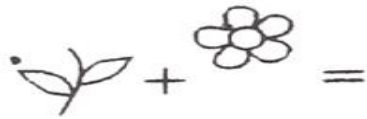


Задание 2

Логический квадрат

РАСПОЛОЖИТЬ НЕДОСТАЮЩИЕ ФИГУРЫ
В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНОМЕРНОСТЬЮ.





1. Ты справился с заданием самостоятельно, выполнил все без ошибок, то надо обвести этот смайлик



2. Ты выполнил задание с незначительными ошибками и почти без помощи взрослого, то надо обвести вот этот смайлик



3. Ты испытывал значительные затруднения при выполнении задания и тебе потребовалась активная помощь взрослого, то надо этот смайлик



Выбери свою медаль





БОЛЬШАЯ УМНИЦА!



УМНИЦА!



МОЛОДЕЦ!

ДО НОВЫХ
ВСТРЕЧ

ЛОГИКА

