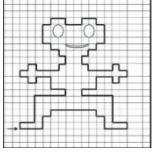


## Программа «Умники и Умницы» для детей от 9 до 11 лет

### Ответы по занятию 1.

1. Пчела, ромашка, нос, фигурное катание, черепаха, обезьяна, медведь, базар, Бармалей, Василиса Премудрая, Золушка.
2. Лягушка.



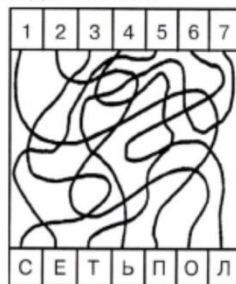
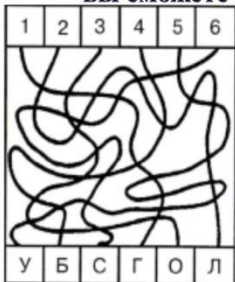
3. 1)2; 2)3; 3)6; 4)8.
5. Груз не тяжёлый, а перенести трудно.

### Занятие 2.

Чтобы на занятии нам лучше работалось, выполним «Мозговую гимнастику». (См. занятие 1)

#### 1. Разминка. Найди правильный ответ.

Неводя рукой по схемам, а лишь отслеживая глазами линии, связывающие цифры вверху с буквами внизу, выпишите буквы по порядку, и вы сможете прочитать два слова.

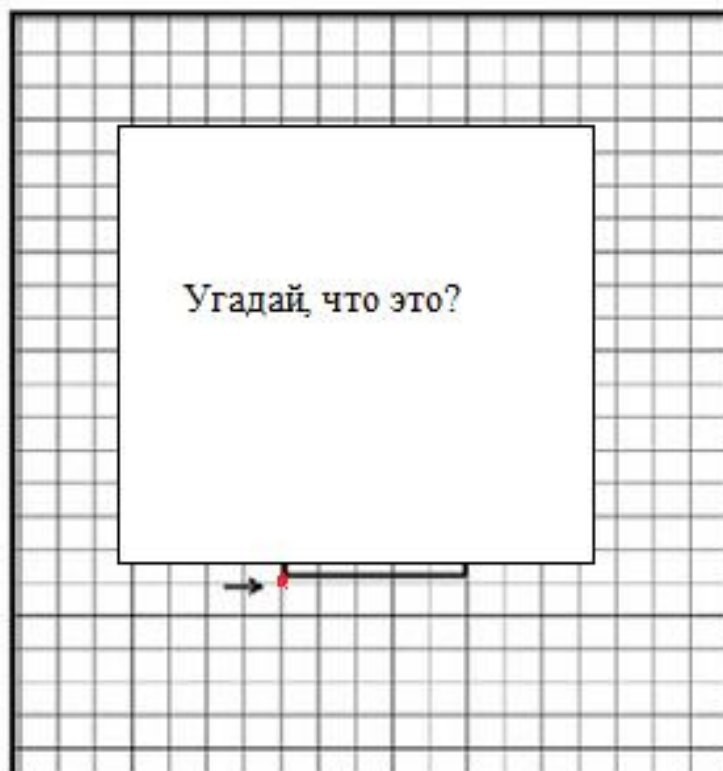


#### 2. Графический диктант:

Начинай рисовать от точки.

1 кл вверх; 2 кл вправо; 1 кл вверх;  
2 кл влево; 1 кл вверх; 1 кл влево;  
1 кл вверх; 1 кл влево; 3 кл вверх;  
1 кл вправо; 1 кл вверх; 1 кл вправо;  
1 кл вверх; 2 кл вправо; 1 кл вверх;  
5 кл влево; 1 кл вверх; 5 кл вправо;

1 кл вверх; 1 кл вправо; 1 кл вниз;  
5 кл вправо; 1 кл вниз; 5 кл влево;  
1 кл вниз; 2 кл вправо; 1 кл вниз;  
1 кл вправо; 1 кл вниз; 1 кл вправо;  
3 кл вниз; 1 кл влево; 1 кл вниз;  
1 кл влево; 1 кл вниз; 2 кл влево;  
1 кл вниз; 2 кл вправо; 1 кл вниз;  
5 кл влево.



### 3. Нестандартные задачи.

1) Вставь вместо точек нужный слог из трёх букв, и ты прочитаешь по два слова в каждой строке: первое будет заканчиваться на угаданный слог, второе начинаться с него.

Например: Ты .....РТИРА – Ты(КВА), (КВА)РТИРА

УС.....ОТА

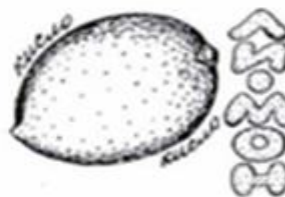
КАРА.....НАЯ

КО.....ГАРИН

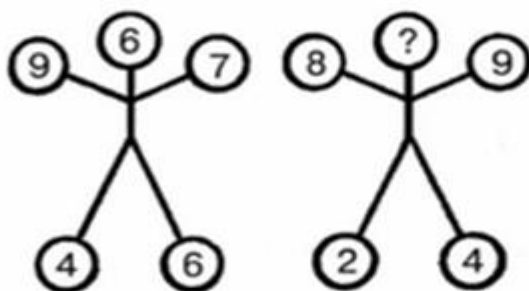
ЛИ.....ЕТА

ВЗ.....ЧИК

ЗА.....ОПАД



2) Вставь пропущенное число.



### 4. Игра «СЛУШАЙ ХЛОПКИ». Можно играть вдвоем или большой компанией.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети и взрослые должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

Примечание к игре. Когда все играющие запомнят, что нужно делать на все хлопки, можно усложнить игру - поменять порядок хлопков: сначала 1 хлопок, потом 3 хлопка, 2 хлопка, 1 хлопок и т.д.

Далее еще более усложнить игру: ведущий хлопает, а показывает позы неверно.

Задача играющих - не сбиться и показать все правильно.

Пусть каждый игрок попробует себя в роли ведущего.

### 5. Ребусы.

Какие слова зашифрованы в ребусах?



### 6. Самооценка.

Оцени свою работу от 1 до 10 баллов.

Примечание:

Правильные ответы ты найдешь в следующем занятии.

Желаю удачи!