

ИНФОРМАТИКА

К учебнику Информатика в играх и задачах.

4-й класс: Учебник в 2-х частях /

А.В. Горячев, К.И. Горина,

И.Н. Суворова — М.: Баласс.»

РАЗДЕЛ 1

1.



Построчная запись алгоритма «ПОПАДИ НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ»

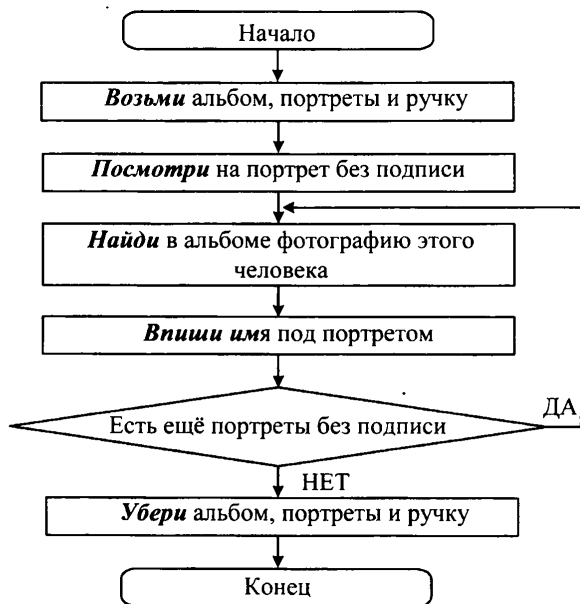
1. Начало
2. Доберись до цирка
3. ЕСЛИ нет билета
 ТО 4. Найди кассу цирка
 5. Купи билет
6. Найди вход в цирк
7. Покажи билет контролёру.
8. ЕСЛИ есть верхняя одежда
 ТО 9. Сдай одежду на вешалку
10. Займи своё место в зале
11. Конец

2. Название алгоритма слева — «КУПИ БИЛЕТ», пропущенная команда — «Получи билет». Название алгоритма справа — «ЗАЙМИ СВОЁ МЕСТО В ЗАЛЕ», пропущенная команда — «3. Найди свой ряд».
3. Бом (без билета и в куртке) выполнит все команды с 1-й по 11-ю. Бум (без билета и без куртки) выполнит команды: 1–8, 10, 11. Бим (с билетом и без куртки) выполнит команды: 1–3, 6–8, 10, 11.
4. Алгоритм для Бима «ДОБЕРИСЬ ДО ЦИРКА»
 1. Начало
 2. Выйди из дома
 3. Дойди до автобусной остановки
 4. Дождись автобуса
 5. Сядь в автобус
 6. Заплати за проезд
 7. Выйди у цирка
 8. Конец

Алгоритм для Бомы «ДОБЕРИСЬ ДО ЦИРКА»

1. Начало
 2. Выйди из дома
 3. ЕСЛИ машина исправна
ТО 4. Сядь в машину
 5. Заведи машину
 6. Поезжай прямо
 7. Поверни направо
 8. Останови машину у цирка
 9. Выйди из машины
ИНАЧЕ 10. Дойди до автобусной остановки
 11. Дождись автобуса
 12. Сядь в автобус
 13. Заплати за проезд
 14. Выйди у цирка
 15. Конец
5. Алгоритм «ВОЙДИ В ДОМ». Пропущены команды: 4. «Попрощайся». «6. Выключи свет».
- Алгоритм «ЗАКРОЙ ДВЕРЬ НА КЛЮЧ». Пропущены команды: «3. Поверни ключ». «4. Вытащи ключ из скважины».
6. Ответ задания зависит от условий, которые относятся к конкретным учеником.
 7. Ответ задания зависит от условий, которые относятся к конкретным учеником.

8.



Подписи под портретами в следующем порядке: Ай, Хлоп, Ах, Ура, Дзинь, Эх, Ух, Ой.

Построчная запись алгоритма «ПОДПИСИ ПОРТРЕТЫ»

1. Начало
2. Возьми ...
3. ПОВТОРЯЙ 8 раз
 4. Посмотри ...
 5. Найди ...
 6. Впиши ...
7. Убери ...
8. Конец

9. С помощью алгоритма слева можно сложить только три слова.

Алгоритм «СЛОЖИ ВСЕ СЛОВА»

1. Начало
2. Возьми ...
3. ПОВТОРЯЙ ПОКА есть невычеркнутые половинки
 4. Найди ...
 5. Сложи ...
 6. Впиши ...
 7. Зачеркни ...
8. Убери ...
9. Конец

10. Нарисовать вазу с тремя цветами. Цветы должны появиться на рисунке в следующем порядке: тюльпан, ромашка, роза.

11. В результате выполнения алгоритма должно быть раскрашено 10 яблок из одиннадцати: 4 жёлтых, 4 красных, 2 зелёных; в клетках под рисунками — по 5 кругов в следующем порядке: жёлтый, красный, зелёный, жёлтый, красный.

12. При замене 1 на слово «прекрасный», а 2 — на слово «ужасный» получится текст:

Принцесса была прекрасная.

Погода была ужасная.

Днём

Во втором часу

Заблудилась принцесса

В лесу.

Смотрит: поляна прекрасная,

На полянке земляника ужасная.

А в землянке — Людоед:

— Заходи-ка

На обед! —

Он хватает нож,

Дело ясное.

Вдруг увидел, какая ... прекрасная!

Людоеду сразу стало

Худо.

— Уходи, — говорит, —

Отсюда.

Аппетит, — говорит, — ужасный.

Слишком вид, — говорит, — прекрасный.

И пошла потихоньку

Принцесса,

Прямо к замку вышла из леса.

Вот такая легенда ужасная!

Вот такая принцесса прекрасная!

При замене 1 на слово «ужасный», а 2 — на слово «прекрасный» получится текст:

Принцесса была ужасная.

Погода была прекрасная.

Днём

Во втором часу

Заблудилась принцесса

В лесу.

Смотрит: поляна ужасная,

На полянке земляника прекрасная.

А в землянке — Людоед:

— Заходи-ка

На обед! —

Он хватает нож,

Дело ясное.

Вдруг увидел, какая ... ужасная!
 Любоеду сразу стало
 Худо.
 — Уходи, — говорит, —
 Отсюда.
 Аппетит, — говорит, — прекрасный.
 Слишком вид, — говорит, — ужасный.
 И пошла потихоньку
 Принцесса,
 Прямо к замку вышла из леса.
 Вот такая легенда прекрасная!
 Вот такая принцесса ужасная!

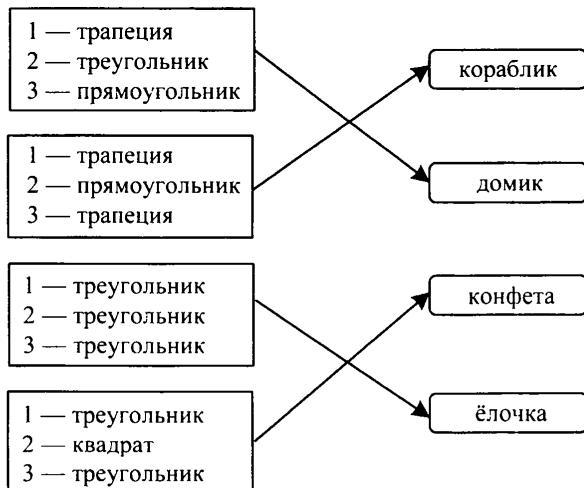
13. Первую записку оставил Бим: «Привет Бом! Пожалуйста, вымой посуду, купи хлеб, покорми попугая. Твой Бим».

Вторую записку оставил Бум: «Привет Бим! Пожалуйста, вымой печенье, купи кошку, покорми машину. Твой Бум».

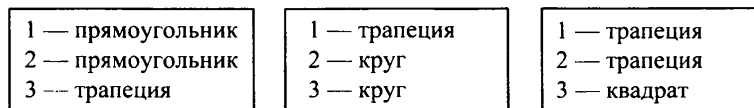
Третью записку оставил Бом: «Привет Бум! Пожалуйста, вымой кошку, купи молоко, покорми собаку. Твой Бом». Ошибки допущены во второй записке — поменять слова в следующем порядке: «Бим, машину, печенье, кошку, Бум».

Исправленный текст второй записки: «Привет Бим! Пожалуйста, вымой машину, купи печенье, покорми кошку. Твой Бум»

14.



15.



16. В записке Бима — слово «кочмяс». В записке Бома — слово «теномар». В записке Бума — слово «разав».

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ?		
мяч	монета	ваза
мячкос	монетар	вазар
мочкяс	менотар	вазар
кочмяс	теномар	разав

17. Алгоритм «РАСШИФРУЙ СЛОВА (Б)»

- Начало
- Запиши слово Б
- Поменяй местами первую и третью согласные буквы
- Поменяй местами первую и вторую гласные буквы
- ЕСЛИ на конце буква «р»

ТО 6. Вычеркни букву «р»

ИНАЧЕ 7. Вычеркни слог «кос»

- Конец

Примечание: возможна следующая запись

- ЕСЛИ на конце слог «кос»

ТО 6. Вычеркни слог «кос»

ИНАЧЕ 7. Вычеркни букву «р»

Бим спрятал ложку, а Бом — мел.

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ?	
Бим	Бом
кажлор	колмес
лажкор	молкес
ложкар	мелкос
ложка	мел

18. Бом отгадывает результат, так как результат всегда одинаковый: на месте десятков — цифра 9.
19. Секрет фокуса: результат выполнения алгоритма всегда вдвое меньше числа Б. В таблице: 31, 8 → 62 → 70 → 35 → 4.
20. Сова составила слово «ПРИЗ». Кролик составил слово «СЛОН». Слова-актёры у Винни-Пуха и Пятачка: 1 — СТУК, 2 — П, 3 — Ъ и 1 — КРОТ, 2 — Н, 3 — А.

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ?			
Ц	И	Р	К
П	И	Р	К
П	И	Р	З
П	Р	И	З

21. Рисунок Кисточки

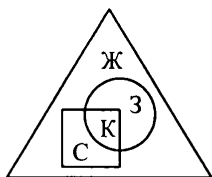


Рисунок Карандаша

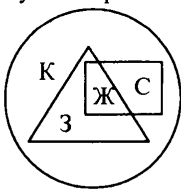
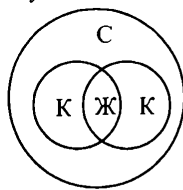


Рисунок Фломастера



22. В алгоритм вписать команды:

5. ЕСЛИ полученное число больше 20

ТО 6. Вычти 5

ИНАЧЕ 7. Прибавь 5

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ?			
30	25	50	7
15	25	25	7
20	20	20	12
21	21	21	13

23. Алгоритм «НАРИСУЙ И ЗАПОЛНИ КЛЕТКИ (1, 2, 3, 4, 5)»

1. Начало

2. ПОВТОРЯЙ 2 РАЗА

3. ПОВТОРЯЙ ДЛЯ ФИГУР (1, 2, 3)

4. Нарисуй клетку

5. Нарисуй в клетке ФИГУРУ

6. ПОВТОРЯЙ 3 РАЗА

7. ПОВТОРЯЙ ДЛЯ КАРАНДАШЕЙ (4, 5)

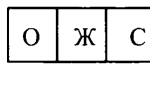
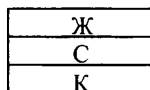
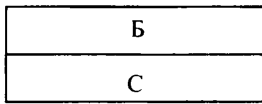
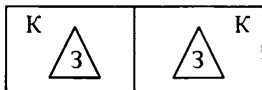
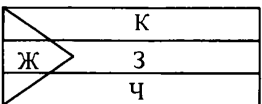
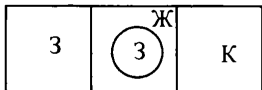
8. Закрась самую верхнюю незакрашенную фигуру

9. Закрась следующую фигуру

10. Конец

На карточке: 1- треугольник, 2 — квадрат, 3 — круг, 4 — К (красный).
5 — Ж (жёлтый).

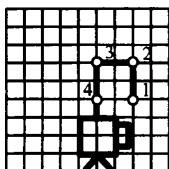
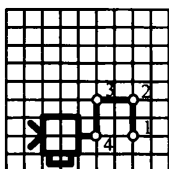
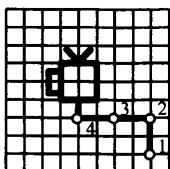
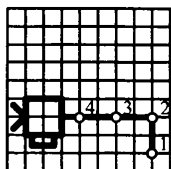
24.



25. Первый корабль прилетит на Планету Двоеточий. Второй корабль прилетит на Планету Восклицательных знаков. Путь третьего корабля — по самостоятельному выбору, но при условии, что корабль совершает полёт с Планеты Запятых на космическую базу.

26. Пронумеровать рисунки в следующем порядке (слева направо): вверх — 3 и 6; внизу — 4, 2, 5.

27.



28. Алгоритм «СКРУТИСЬ НАЗАД»

1. Начало
2. Назад (4)
3. Назад (2)
4. Назад (3)
5. Конец

29. Бим приплыл в порт 17 в Стране Добрых Крокодилов. Бом (один из вариантов) Б ↑. На кубиках выпало: 3, 6, 4, 6, 3, 5, 1.

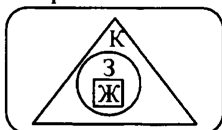
30. Алгоритм «ПОДБЕРИ КЛЮЧ»

1. Начало
2. Сними связку ключей с гвоздя
3. ПОВТОРЯЙ 5 РАЗ
 4. Подойди к двери
 5. ПОВТОРЯЙ ПОКА не откроешь замок
 6. Вставь ключ в замочную скважину
 7. Поверни ключ
 8. ЕСЛИ замок открывается
 - ТО 9. Оставь ключ в замке
 - ИНАЧЕ 10. Вытащи ключ
11. Повесь связку ключей на гвоздь
12. Конец

Контрольная работа. Вариант 1

1. Рисунок Бима — первый слева.

Рисунок Бом:



2. Алгоритм «ВЫЧИСЛИ РЕЗУЛЬТАТ»

1. Начало
2. Запиши число
3. Вычти 2
4. ЕСЛИ получилось число меньше 10
 - ТО 5. Прибавь 4
 - ИНАЧЕ 6. Вычти 4
7. Прибавь 3
8. Конец

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ?			
10	22	8	30
8	20	6	28

12	16	10	24
15	19	13	27

3. Алгоритм «НАРИСУЙ И ЗАПОЛНИ КЛЕТКИ (1, 2, 3, 4, 5)»

1. Начало

2. ПОВТОРЯЙ 2 РАЗА

3. ПОВТОРЯЙ ДЛЯ ФИГУР (1, 2, 3)

4. Нарисуй клетку

5. Нарисуй в клетке ФИГУРУ

6. ПОВТОРЯЙ 3 РАЗА

7. Впиши в самую верхнюю пустую фигуру 4

8. Впиши в следующую пустую фигуру 5

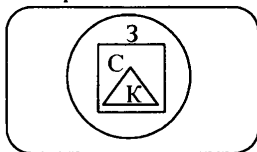
9. Конец

На карточке: 1 — ромб, 2 — круг, 3 — треугольник, 4 — А, 5 — Б.

Контрольная работа. Вариант 2

1. Рисунок Бима — второй слева.

Рисунок Бима:



2. Алгоритм «ВЫЧИСЛИ РЕЗУЛЬТАТ»

1. Начало

2. Запиши число

3. Прибавь 10

4. ЕСЛИ получилось число меньше 20

ТО 5. Прибавь 3

ИНАЧЕ 6. Вычти 3

7. Вычти 2

8. Конец

ЧТО ПОЛУЧАЕТСЯ?			
5	20	25	
15	30	19	35

18	27	22	32
16	25	20	30

3. Алгоритм «НАРИСУЙ И ЗАПОЛНИ КЛЕТКИ (1, 2, 3, 4, 5)»

1. Начало

2. ПОВТОРЯЙ 3 РАЗА

3. ПОВТОРЯЙ ДЛЯ ФИГУР (1, 2)

4. Нарисуй клетку

5. Нарисуй в клетке ФИГУРУ

6. ПОВТОРЯЙ 2 РАЗА

7. Впиши в самую верхнюю пустую фигуру 3

8. Впиши в следующую пустую фигуру 4

9. Впиши в следующую пустую фигуру 5

10. Конец

На карточке: 1 — круг, 2 — ромб, 3 — А, 4 — Б, 5 — В.

РАЗДЕЛ 2

1. Общее имя — «РОБОТ». Единичные имена — «В420», «А312». В таблицу «Состав — Действия» - дописать «Колёсики» — «Передвигаться (ездить)».

ПРИЗНАКИ	В420	А312	...
Количество глаз (видеокамер)	2	2	1
Количество ушей (микрофонов)	2	1	3
Количество динамиков	1	2	2
Количество колёс	4	4	2

2. Общие имена животных могут быть отличны от предлагаемых. Единичные имена могут быть любыми. Порядок заполнения таблиц может быть изменён.

УСАТАЯ ЧЕТЫРЁХКРЫЛКА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Туловище, крылья, голова, глаза, усы, лапы.	Летать, махать крыльями, поворачивать голову, бегать, видеть, шевелить усами, охотится.

ПРИЗНАКИ
Количество усов	2	4	4
Есть ли чёрные пятна	есть	есть	нет

ДВУХВОСТКА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Туловище, крылья, голова, глаза, хвосты, лапы.	Летать, махать крыльями, поворачивать голову, бегать, видеть, шевелить хвостами, охотится.

ПРИЗНАКИ
Цвет крыльев	белый	чёрный	белый
Есть ли хохолок	есть	есть	нет

3.

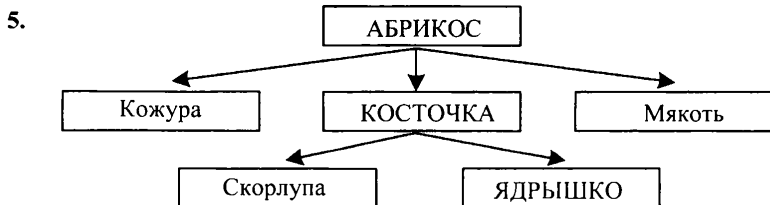
МАРКА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Рисунок, надписи, клей	Покупать, рассматривать, собирать (коллекционировать), обменивать, наклеивать на конверт

ПРИЗНАКИ	Марка Дина	Марка Дона	Марка Дана
Что нарисовано	парусник	самолёт	бабочка
Год	1998	2000	1999
Цена	20	15	20

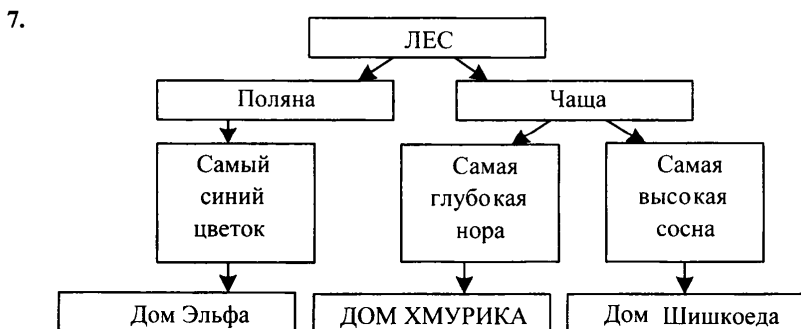
4.

КОЛЕСО	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Обод	Надевать на ось, сниматься, крутиться

ПРИЗНАКИ	Деревянное колесо	Велосипедное колесо	Колесо машины
Количество спиц	8	16	0
Есть ли шина	нет	есть	есть

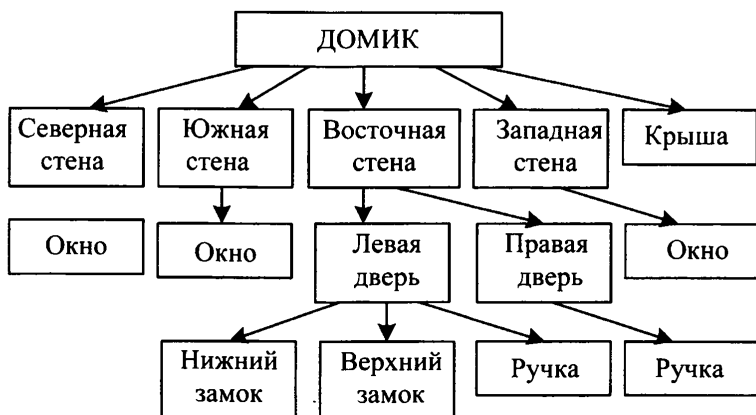


6. Солнечная система, планета Земля, Евразия. Россия, ... (указать область, край), ... (указать город), ... (указать улицу), ... (указать дом), (указать квартиру).



Адрес Эльфа: Лес, Поляна, Самый синий цветок, дом Эльфа.
 Адрес Хмурика: Лес, Чаша, Самая глубокая нора, дом Хмурика.
 Адрес Шишкоеда: Лес, Чаша, Самая высокая сосна, дом Шишкоеда.

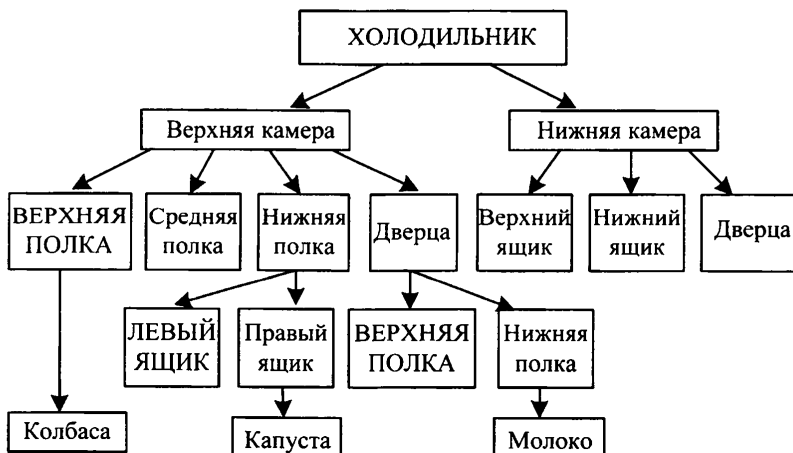
8. При заполнении схемы названия «Южная стена» и «Северная стена» могут быть поменены местами.



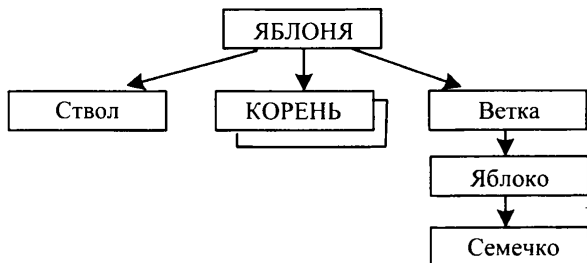
Адрес ключа: Домик, восточная стена, Левая дверь, Нижний замок, Ключ.

9. Название всех частей нижней камеры холодильника на схеме можно вписывать в любой последовательности.

Адрес колбасы: Холодильник, Верхняя камера, Верхняя полка, Колбаса.
 Адрес капусты: Холодильник, Верхняя камера, Нижняя полка, Правый ящик, Колбаса.
 Адрес молока: Холодильник, Верхняя камера, Дверца, Нижняя полка, Молоко.

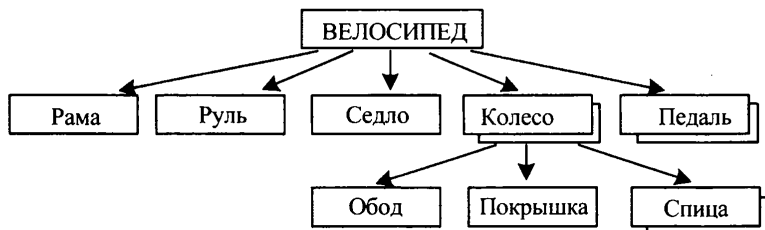


10.



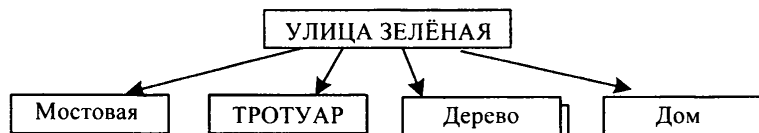
Адрес семечки: ЯБЛОНЯ, нижняя правая ветка, красное яблоко, семечко.

11.



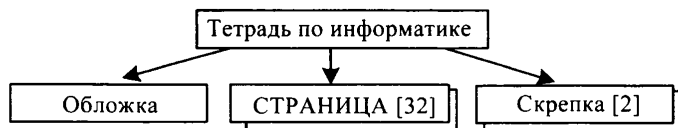
Адрес спицы: велосипед, переднее колесо, жёлтая спица.

12.



Адрес Дана: улица Зелёная, дом 7, квартира 20.

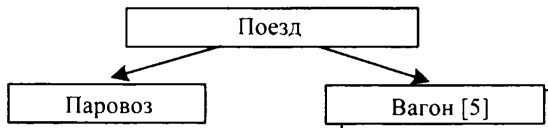
13.



Велосипедного колеса на странице 32.

Адрес Шишкоеда: тетрадь по информатике, страница [34], рисунок, самая высокая сосна, шишкоед.

14.



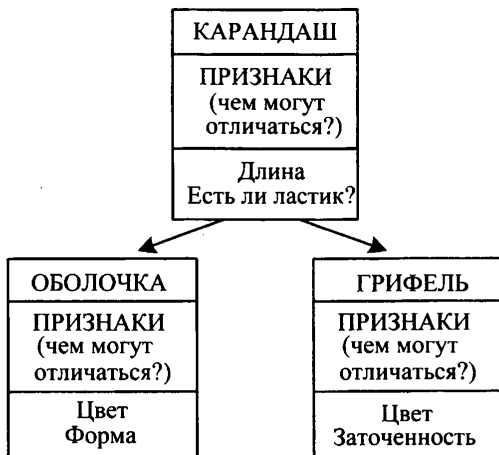
Адрес вагона-ресторана: поезд, вагон (2).

15.

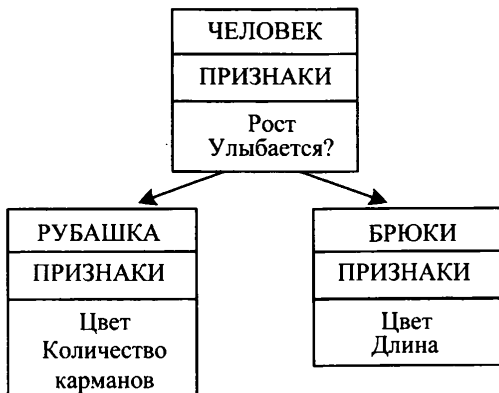


Адрес ножки: кресло, ножка (3).

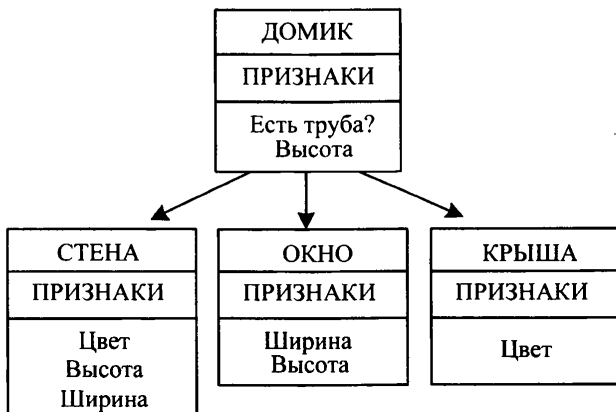
16.



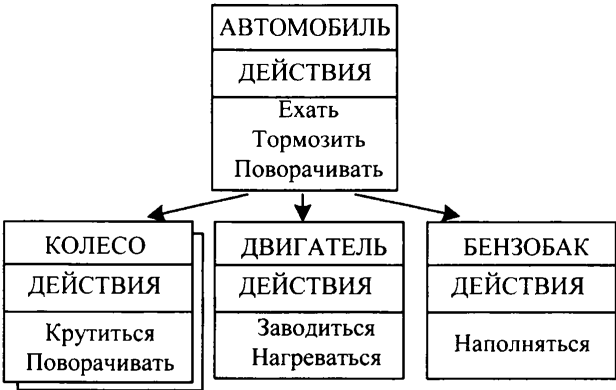
17.



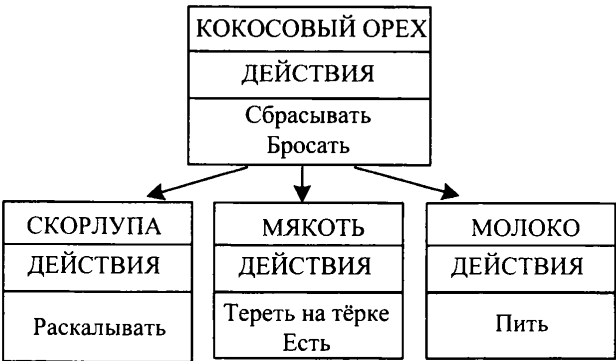
18.



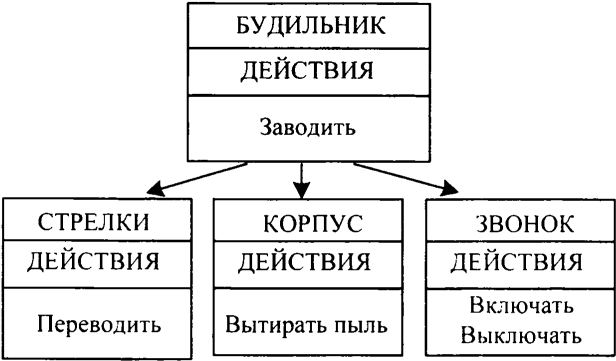
19.



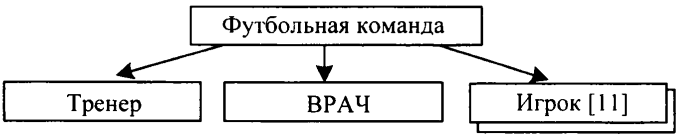
20.



21.



22.

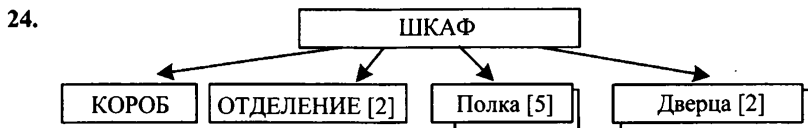


Адрес игрока: футбольная команда, игрок (3).

23.

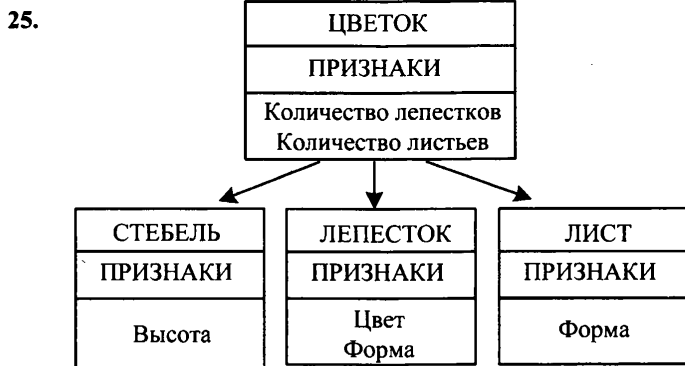
КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Корпус, иллюминаторы, антенны	Взлетать, летать в космосе, совершать посадку, перевозить существ

ПРИЗНАКИ
Форма	тарелка	шар	тарелка
Цвет	красный	синий	жёлтый
Количество антенн	1	2	2
Количество иллюминаторов	5	5	4
Количество существ	2	3	1

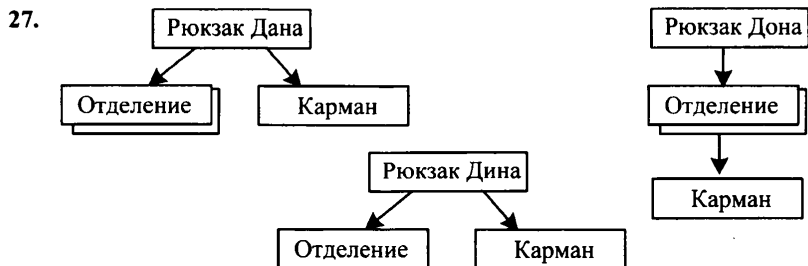


Адрес папки: Шкаф, Полка (3), Папка (2).

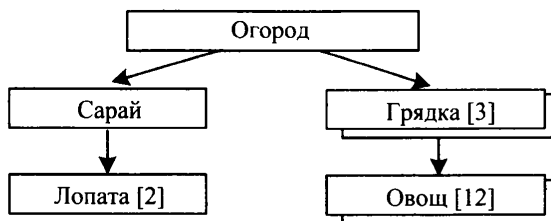
Адрес коробки: Шкаф, Отделение (2), Коробка (2).



26. Адрес буквы Л: предложение (2), слово (6), буква (3)
 Адрес буквы Ё: предложение (3), слово (3), буква (3)

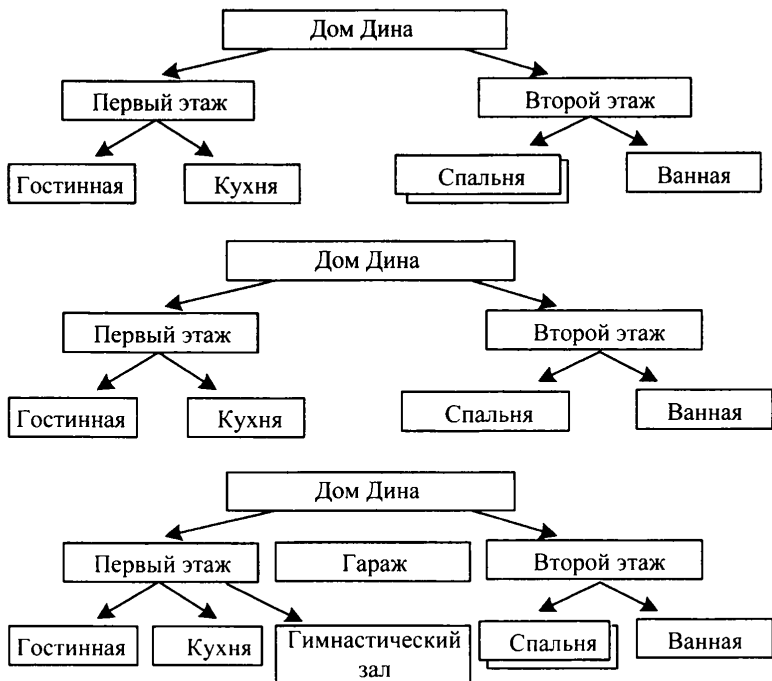


28.



Адрес репки: огород, грядка (2), овощ (6)

29.

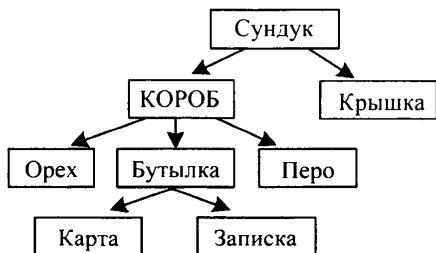


Адрес холодильника дана: дом дина, первый этаж, кухня, холодильник.

Адрес велотренажера дона: дом дона, первый этаж, гимнастический зал, велотренажёр.

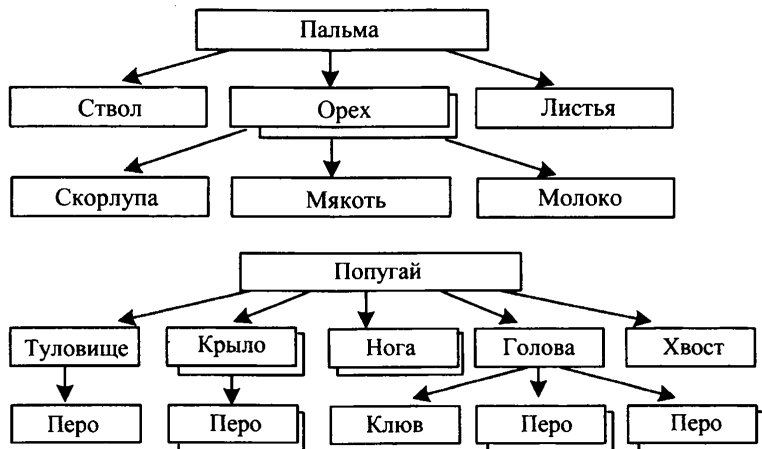
Адрес зубной щётки дана: дом дана, второй этаж, ванная, зубная щётка.

30.



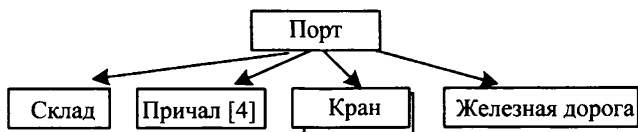
Адрес клада: Тихий океан, Зелёные острова, Остров Четырёх пальм, восточная пальма, клад.

31.



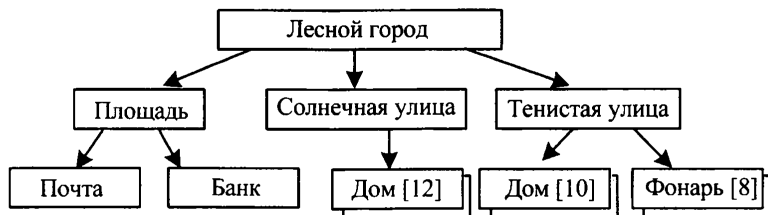
32. Раскрасить второй рисунок — парусник. Тележка не является кораблем, корабль не имеет паруса.

33.



Адрес «Чёрного кота»: порт, причал (2), «Чёрный кот».

34.

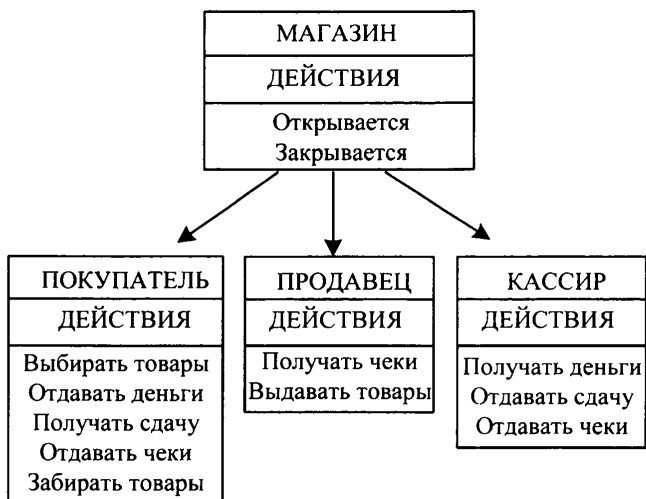


Адрес Ужастика: Лесной город, Тенистая улица, фонарь (8)

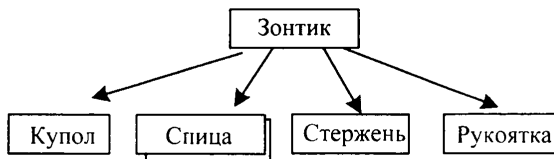
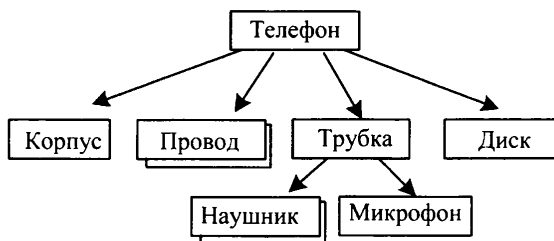
35.

На чём рисовать?	Чем рисовать?
Бумага	Иголка с ниткой, карандаш, уголь, краска, иголка
Снег	Карандаш, краска, палец
Доска	Мел, карандаш, уголь, краска
Асфальт	Мел, уголь, краска
Ткань	Иголка с ниткой, мел, карандаш, угль, краска

36.



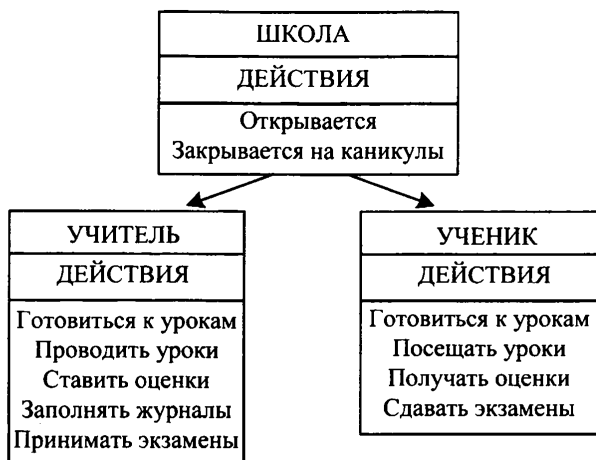
37.



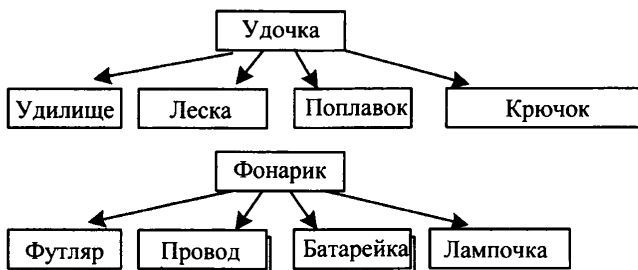
38.

Что согреть?	Чем согреть?
Человек	Солнце, печка, одежда, костёр, горячая вода, еда, камин
Комната	Солнце, печка, горячая вода, камин
Еда	Солнце, печка, костёр, горячая вода, камин
Земля	Солнце

39.



40.



41.

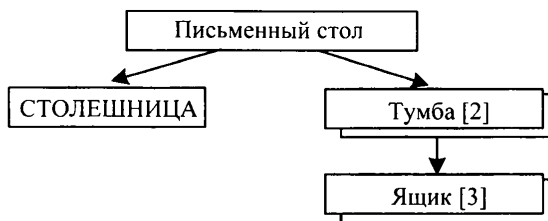
Что освещать?	Чем освещать?
Стол	Фонарь, лампа, факел, свеча
Комната	Фонарь, лампа, свеча
Стадион	Факел, прожектор
Поляна	Костёр, фонарь, факел

Контрольная работа. Вариант 1

1.	ПОЕЗД	
	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
	Паровоз, вагоны	Ехать по рельсам, останавливаться на станциях, перевозить зайцев

ПРИЗНАКИ
Количество вагонов	2	3	2
Количество окон	6	6	4
Количество зайцев	2	3	1

2.

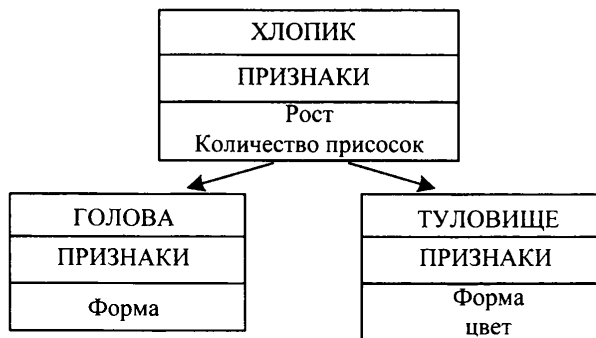


Адрес кубика: письменный стол, тумба (2), ящик (3), зелёный кубик.

Примечание: номера и адрес зависят от направления, в котором проставлены номера тумб и ящиков на рисунке.

3. Адрес буквы: предложение (2), слово (8), буква (3)

4.



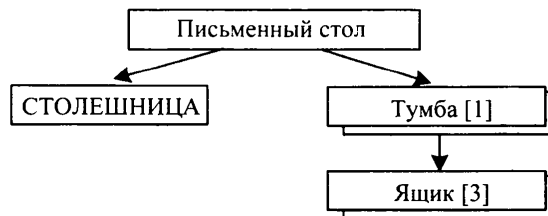
Контрольная работа. Вариант 2

1.

КОРАБЛЬ	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Мачты, паруса, каюты	Плыть, причаливать, перевозить белок

ПРИЗНАКИ
Количество мачт	2	1	2
Количество окон	3	4	5
Количество белок	3	1	2

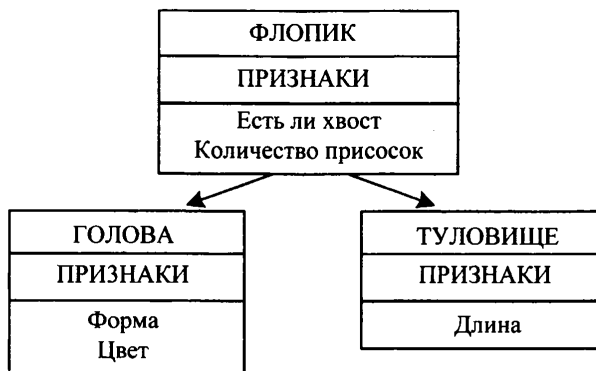
2.



Адрес мячика: Письменный стол, тумба (1), ящик (3), синий кубик.

3. Адрес буквы: предложение (2), слово (6), буква (2)

4.



РАЗДЕЛ 3

1. Раскрасить в таблице 4 квадрата в 4 разных цвета, например: синим, красным, жёлтым и зелёным; также нужно поступить с треугольниками и кругами. На этажах пирамиды сверху вниз, начиная с флага, нужно «расселить» множества: чисел, которые делятся на 0 (0); естественных спутников Земли (1); полюсов Земли (2); братьев в сказке «Кот в сапогах» (3); «Бременских музыкантов» (4); океанов на Земле (4); граней кубика (6); гласных звуков в русском языке (6); планет Солнечной системы (9); двузначных чисел, в которых есть цифра 0 (9); гласных букв в русском языке (10); клеток на шахматном поле (64).

2. Вписать в геометрические фигуры букву: в квадрат — «Д» и «Ж» (дельфин и жираф); в ромб — «Ч» и «П» (чайка и пингвин); в овал — «К» (камбала); в круг, вне квадрата и ромба — «М» и «О» (муравей и осьминог); в треугольник — «Т» и «С» (тюльпан и сосна); вне круга и треугольника — «А» и «Р» (айсберг и река).

3. Провести стрелки:



— множество животных, обитающих в море
множество зверей;







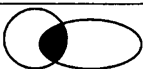


— множество зверей и множество животных;



— множество зверей и множество рыб.

4.

Множества:	
	— животных
	— насекомых
	— птиц
	— бабочек
	— животных, которые умеют летать
	— птиц, которые умеют плавать
	— насекомых, которые умеют плавать







5. Круги закрасить в следующем порядке (от внутреннего круга к внешнему): жёлтый, зелёный, красный, синий.

6. Название множеств в таблице

Множества:	
	— растений
	— лесных растений
	— цветов
	— полевых цветов
	— лесных цветов

На рисунке вписать буквы: в треугольник за пределами квадрата и круга — «А», и «Л»; в прямоугольник за пределами квадрата и треугольника — «П».

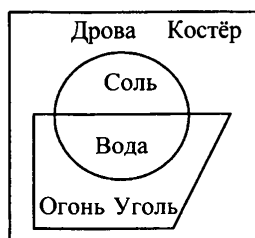
7.

	Множества:	
		
	— двузначных чисел	— трёхзначных чисел
	— учебников	— книг
	— гласных букв	— гласных звуков
	— лесных зверей	— хищных зверей

	— слов	— имён существительных
	— чётных чисел	— чисел
	— планет	— звёзд
	— сказок	— стихотворений

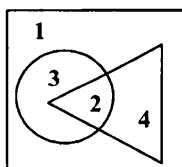
8. В таблице раскрасить части фигур: в строке «множество слов НЕ из 4 букв» — весь квадрат за пределами круга; в строке «множество слов из 4 букв И из 4 звуков» — область пересечения круга и трапеции; в строке «множество слов из 4 букв ИЛИ из 4 звуков» — весь круг и всю трапецию.

Вписать слова в фигуры:



Высказывание		Слова, для которых высказывание истинно
1.	В слове НЕ 4 буквы	Дрова, костер, огонь, уголь.
2.	В слове НЕ 4 звука	Дрова, костер, соль.
3.	В слове 4 буквы И 4 звука	Вода
4.	В слове 4 буквы ИЛИ 4 звука	Соль, вода, огонь, уголь.
5.	В слове НЕ 4 буквы И НЕ 4	Дрова, костер.
6.	В слове 4 буквы И НЕ 4 звука	Соль

9.



В таблице раскрасить части фигур: в строке «множество НЕ летающих птиц» - квадрат за пределами треугольника; в строке «множество летающих И плавающих птиц» - область пересечения круга и треугольника; в строке «множество летающих ИЛИ плавающих птиц» - круг и треугольник.

Высказывание		Птицы, для которых высказывание истинно
1.	Птица НЕ плавает	Попугай, страус
2.	Птица плавает И летает	Пеликан
3.	Птица летает	Попугай, пеликан, пингвин
4.	Птица плавает И НЕ летает	Пингвин
5.	Птица летает И НЕ плавает	Попугай
6.	Птица НЕ летает И НЕ плавает	Страус

10.

Ник	Джек	Мауси	Пухлик	Коуси
Вершин: 5 Рёбер: 6	Вершин: 5 Рёбер: 4	Вершин: 5 Рёбер: 4	Вершин: 5 Рёбер: 2	Вершин: 5 Рёбер: 4

11. Вписать имена на рисунке из фигур: на пересечении квадрата и круга — «Мауси» и «Котауси»; в квадрате за пределами круга — «Джек»; в круге, за пределами квадрата — «Ник»; в прямоугольнике, за пределами круга и квадрата — «Пухлик».

Названия множеств в таблице (сверху вниз): «планов, на которых НЕ 4 хода»; «планов, на которых НЕТ ходов к коту»; «планов, на которых 4 хода И есть ход к коту»; «планов, на которых 4 хода И НЕТ ходов к коту».

Мышата выберут план Джека, на котором ровно 4 хода и нет ходов к коту.

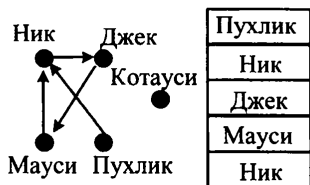
12	Высказывание	Авторы планов, для которых высказывание истинно
1.	В плане 4 хода	Джек, Мауси, Котауси
2.	В плане НЕ 4 хода	Ник, Пухлик
3.	В плане есть ход к коту	Ник, Мауси, Котауси
4.	В плане НЕ 4 хода ИЛИ есть ход к коту	Ник, Пухлик, Мауси, Котауси
5.	В плане 4 хода И НЕТ ходов к коту	Джек
6.	В плане НЕ 4 хода И НЕТ ходов к коту	Пухлик

Дополнить рисунки: у Ника зелёная майка и зелёный шарик (майку нужно закрасить сначала синим, а затем сверху — жёлтым цветом); у

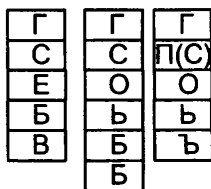
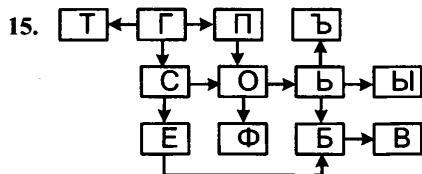
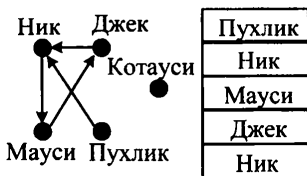
Джека красная майка и красный шарик; у Мауси и Котауси майки оранжевые, а шарики зелёные (каждую майку нужно закрасить сначала красным, а затем сверху жёлтым цветом); у Пухлика синяя майка и два шарика — зелёный и жёлтый.

13. Соединить линиями: рассказ о шахматистах - граф 3 (вершин — 4, рёбер — 3); описание замка - граф 1 (вершин — 4, рёбер — 4); «телефонную» историю - граф 4 (вершин — 4, рёбер - 3); рассказ о братьях и лодке — граф 2 (вершин — 4, рёбер - 4); граф 5 имеет вершин — 4, рёбер — 3.

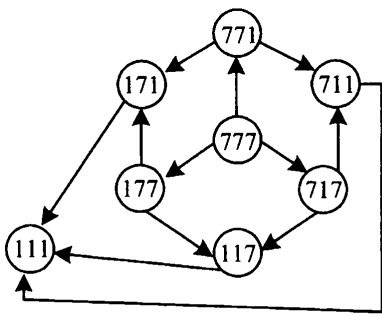
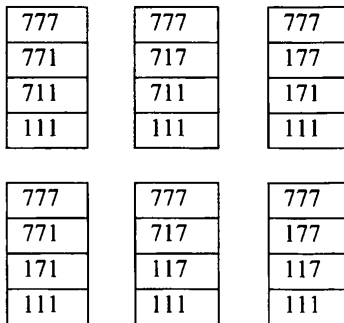
14. Первый способ



Второй способ



16.



17. Четыре возможных варианта правильного ответа для графа «Домик».

Вариант 1: 3, 1, 2, 4, 5, 3, 2.

Вариант 2: 3, 5, 4, 2, 1, 3, 2.

Вариант 3: 3, 2, 4, 5, 3, 1, 2.

Вариант 4: 3, 2, 1, 3, 5, 4, 2.

Один из возможных вариантов правильного ответа для графа «Конфета»: 1, 2, 4, 6, 7, 5, 4, 3, 2, 5, 6, 3, 1.

Один из возможных вариантов правильного ответа для графа «Штанга»: 5, 2, 1, 7, 8, 5, 6, 3, 4, 10, 9, 6.

18.	все дружат	видятся летом И видятся зимой	видятся летом ИЛИ видятся зимой	НЕ видятся летом
	ДИ	ДИ	ДИ	ДИ

НЕ видятся зимой	НЕ видятся зи- мой И НЕ идятся летом	видятся зимой И НЕ видятся летом
ДИ	ДИ	ДИ

19. Путь автобуса № 1 — ПОТАП. Путь автобуса № 2 — АНТОША.

Все дороге	Дороги медведей	Дороги зайцев

ездят медведи И ездят зайцы	ездят медведи ИЛИ ездят зайцы	НЕ ездят медведи

20. *Правило 3:* «Если животное — слон, то у него есть хобот». (Провести стрелку слева направо.) *Обратное правило:* «Если у животного есть хобот, то это слон».

Правило 4: «Если фигура квадрат, то все ее стороны равны». (Провести стрелку справа налево.) *Обратное правило:* «Если все стороны фигуры равны, то это квадрат».

Правило 5 нельзя сформулировать и на схеме нельзя нарисовать ни одной стрелки, так как оба правила неверны. Обратное правило «Если существо не умеет летать, то у него нет крыльев» — неверно.

Правило 6. «Число делится на 2» (провести стрелки слева на право) «Число чётное». **Обратное правило:** «если число четное, то оно делится на 2», — верно. (Провести вторую стрелку справа налево.)






Правило 7. «Последняя цифра числа делится на 2» (провести стрелки слева на право) «Число делится на 2». **Обратное правило:** «если число делится на 2, то его последняя цифра - 2», — неверно.

Правило 8. «Птица страус» (провести стрелки слева на право) «Птица не умеет летать». **Обратное правило:** «если птица не умеет летать, то это - страус», неверно, например, для пингвина или курицы.

Правило 9: «Если птица — самая крупная в мире, то это — африканский страус». (Провести стрелку справа налево.) **Обратное правило:** «Если птица — африканский страус, то она - самая крупная в мире», неверно.

Правило 10: «В комнате темно» (нет стрелок) «В комнате не горят лампы». **Обратное правило** неверно: «Если в комнате не горят лампы, то в ней темно».

21.

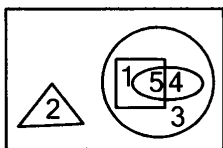
<div>Идёт дождь.</div> <div>ТАЕТ СНЕГ.</div>	ИЛИ	Дороги мокрые.	
<div>У четырёхугольника все стороны равны.</div> <div>У четырёхугольника все углы равны.</div>	И	Этот четырёхугольник — квадрат.	
<div>У растения есть колючки.</div> <div>Из цветов растения составляют букеты.</div>	И	Этот растение — роза.	
<div>В комнате горят лампы.</div> <div>В окно комнаты светит солнце.</div>	ИЛИ	В комнате светло.	
<div>У предмета два кольца.</div> <div>У предмета два конца.</div> <div>У предмета есть гвоздь посередине.</div>	И	Этот предмет — ножницы.	

22. На схеме слева нужно вписать высказывание «Птица - африканский страус», а на схеме справа - «Число делится на 2».

22. На схеме слева нужно вписать высказывание «Птица - африканский страус», а на схеме справа - «Число делится на 2».
23. На схеме слева дописать высказывание «Это - крокодил»; по данной схеме можно получить вывод 1 и нельзя получить вывод 2.
На схеме справа дописать высказывания: «Шар похож на листик» и «Шар похож на кусочек неба». По этой схеме можно получить вывод 2, и нельзя получить вывод 1.
24. Схема рассуждений составлена из пяти правил. На схеме следует дописать высказывания (снизу вверх): «Здесь есть подходящая компания» и «Здесь угостят». По схеме можно получить выводы 1, 2 и 4; нельзя получить вывод 3.
Путь к правильным выводам:

дыра	нора	Кролик	
нора	Кролик	подходящая компания	послушают ворчалку
Кролик	подходящая компания	угостят	

25. Нарисовать: человечку с двумя собачками и с тросточкой - усы; человечку с одной собачкой и без тросточки - усы; человечку с тремя собачками и с тростью - усы и шляпу.
26. Нарисовать около каждого дома по дереву, раскрасить крышу двухэтажного дома в зелёный цвет.
27. *Рисунок 1:* облака нужно раскрасить в розовый цвет. *Вывод:* ожидается тёплый дождь.
Рисунок 2: облака нужно раскрасить в желтый цвет. *Вывод:* ожидается тёплый дождь.
Рисунок 3: облака нужно раскрасить в синий цвет. *Вывод:* ожидается холодный дождь.
28. Обозначения и названия множеств в таблице (сверху вниз): прямоугольник — растения; круг — деревья; квадрат — лиственные деревья; овал — вечнозелёные деревья; треугольник — кустарники; круг за пределами квадрата — хвойные деревья; пересечение квадрата и овала — лиственные вечнозелёные деревья; квадрат и овал — лиственные или вечнозелёные деревья.



Высказывание		Деревья, для которых высказывание истинно
1.	Дерево НЕ лиственное	Сосна, лиственница
2.	Дерево лиственное И вечнозеленое	Пальма
3.	Дерево лиственное ИЛИ вечнозеленое	Дуб, сосна, пальма
4.	Дерево лиственное И НЕ вечнозеленое	Дуб
5.	Дерево НЕ вечнозеленое И НЕ лиственное	Лиственница

29.

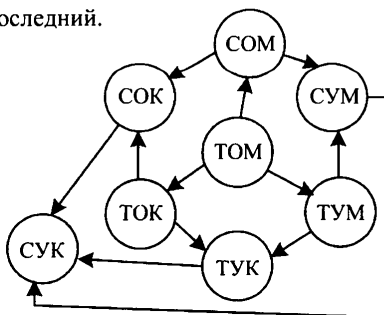
Все тропинки	Пут из дома: ПАРК	Обратный путь: КАРП	НЕ проходил на обратном пути

прошёл туда И прошёл обратно	прошёл туда ИЛИ обратно	Н пошёл туда И НЕ пошёл обратно	пошёл туда И НЕ проходил обратно

30. Буквы на рисунке из трех кругов: «П» — на пересечении трех кругов; «Ц» — на пересечении красного и зеленого кругов; «Т» - на пересечении красного и желтого кругов; «Г» — на пересечении желтого и зеленого кругов; «А» — в красном круге; «Н» — в зеленом круге; «М» — в желтом круге.

31. Хороших путей два: первый и последний.

ТОМ	СОМ	СОК	СУК
ТОМ	СОМ	СУМ	СУК
ТОМ	ТУМ	СУМ	СУК
ТОМ	ТУМ	ТУК	СУК
ТОМ	ТОК	ТУК	СУК
ТОМ	ТОК	СОК	СУК

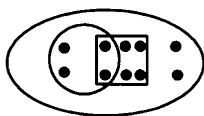


32. Обозначения и названия множеств в таблице: жёлтая фигура — «Пассажирский транспорт», синяя фигура — «Самолёты», пересечение красной и зелёной фигур — «Грузовые автомобили», пересечение синей и жёлтой фигур — «Пассажирские самолёты».

Номера на рисунке из фигур: 1 (грузовой автомобиль) — на пересечении красной и зелёной фигур; 2 (пассажирский самолет) — на пересечении синей и жёлтой фигур; 3 (гоночный автомобиль) — в красной фигуре (вне пересечений); 4 (товарный поезд) — в зелёной фигуре (вне пересечений); 6 (грузовой самолёт) — на пересечении синей и зелёной фигур; 7 (пассажирский теплоход) — в жёлтой фигуре (вне пересечений); 8 (военный самолёт) — в синей фигуре (вне пересечений); 9 (автобус) — на пересечении красной и жёлтой фигур; 10 (баржа с песком) — в зелёной фигуре (вне пересечений).

Рисунок 5 — любой пассажирский транспорт, но не самолёт и не автомобиль.

33. В таблице нужно закрасить (сверху вниз): круг за пределами квадрата (только шашки); квадрат за пределами круга (только шахматы); пересечение круга и квадрата (шашки И шахматы). Будут 2 болельщика. Потребуется 3 комплекта шахмат.



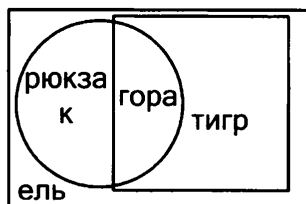
34. Имена человечков на листках: 1 — Рик, 2 — Ник, 3 — Дик, 4 — Тик, 5 — Кик. В таблице: «6. Если число НЕ трёхзначное, то Вик выписывает НЕтрёхзначные числа.

Числа на рисунке из фигур: 104 — на пересечении круга и треугольника; 28 — в круге, вне треугольника; 25 — в треугольнике, вне круга; 93 — в квадрате, вне круга и треугольника.

Описание 1 (кенгуру и жирафы)	Описание 2 (шапки и куртки)	
Описание 3 (сёстры и косы)	Описание 4 (девочки и косы)	

Контрольная работа. Вариант 1

1.



В таблице закрасить части фигур (сверху вниз): прямоугольник за пределами квадрата (НЕ 4 буквы); пересечение круга и квадрата (4 буквы И 2 слога); круг и квадрат (4 буквы ИЛИ 2 слога).

Таблица высказываний:

Высказывание		Слова, для которых высказывание истинно
1.	В слове НЕ 2 слога	Тигр, ель
2.	В слове 4 буквы И 2 слога	Гора
3.	В слове 4 буквы ИЛИ 2 слога	Гора, тигр, рюкзак
4.	В слове 4 буквы И НЕ 2 слога	Тигр

2.

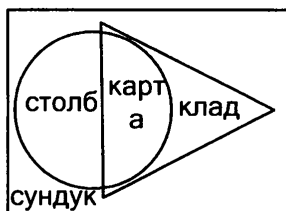
Все улицы	Путь волка	Путь зайца

НЕ проходил волк	прошёл волк И прощёл заяц	прошёл волк ИЛИ прощёл заяц

3. Выводы: в розовой коробке есть кукла; в белой коробке НЕТ открытки и есть кукла.

Контрольная работа. Вариант 2

1.



В таблице закрасить части фигур (сверху вниз): прямоугольник за пределами круга (НЕ 5 букв); пересечение круга и треугольника (5 букв И 3 согласных); круг и треугольник (5 букв ИЛИ 3 согласных).

Таблица высказываний:

Высказывание		Слова, для которых высказывание истинно
1.	В слове НЕ 3 согласных буквы	Столб, сундук
2.	В слове 5 букв И 3 согласных	Карта
3.	В слове 5 букв ИЛИ 3 согласных	Карта, столб, клад
4.	В слове 5 букв И НЕ 3 согласных	Столб

2.

Все аллеи	Путь Мики	Путь Рики

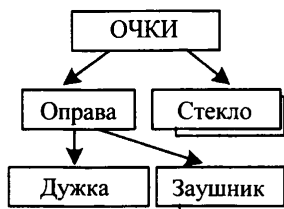
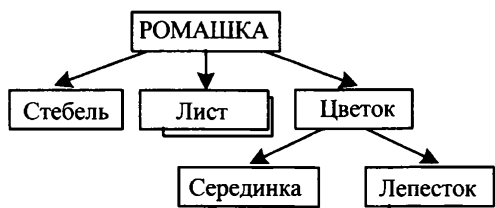
НЕ проходила Мики	прошла Мики И прошла Рика	Прошла Мики ИЛИ прошла Рика

3. Выводы: в розовой коробке есть письмо; в белой коробке НЕТ приглашения и есть письмо.

РАЗДЕЛ 4

1. На схеме состава вписать названия: 4 — «колесо», 5 — «педаль», 8 — «спица». Под рисунками подписать следующие номера: бык — 2 (рога похожи на руль); тарелка — 4 (похожа на колесо); будильник — 4, 8 (циферблат похож на колесо, стрелки на спицы); мясорубка — 5 (ручка похожа на педаль велосипеда); стул — 3, 4 (сидение похоже на седло и есть колёса, как у велосипеда).
2. КОЛЕСО — машина, мотоцикл, велосипед, поезд, самолёт, самокат, мельница, колесо обозрения, диван, стол, робот и т.д.
ОКНО — дом, машина, поезд, самолёт, касса и т.д. ХВОСТ — зверь, поезд, самолёт, девочка и т.д.
КРЫЛО — птица, летучая мышь, бабочка, самолёт и т.д. Раскрасить — самолёт.

3.



4. Свободный выбор выполнения задания.
5. КНОПКА — куртка, телевизор, электрический чайник, фотоаппарат, клавиатура, компьютер и т.д.
КРЫШКА — банка, коробка, чемодан, чайник и т.д.

РУЧКА — дверь, окно, рюкзак, чемодан, чашка, чайник и т.д.

ПРОВОДА — фонарь, телевизор, компьютер, самолёт и т.д. Отметить — электрический чайник.

6. Красную галочку поставить рядом с рисунками, на которых изображены следующие предметы: катушка, молоток, стакан, табуретка, ложка, карандаш. Синюю галочку поставить рядом с рисунками, на которых изображены следующие предметы: нитки, соломинка, перо, кисточка шляпы, карандаш, травинка, усы.

Закрасить рисунок, на котором круг и квадрат пересекаются. При закрашивании круга красным цветом, а квадрата — синим, область пересечения — фиолетовая.

7. Ездить — машина, поезд, велосипед, мотоцикл и т.д. Ходить — человек, животное, часы и т.д. Плыть — плот, корабль, лодка, рыба, человек и т.д. Лететь — птица, самолёт, вертолёт, дельтаплан, воздушный шар, парашютист и т.д. Наполняться — мешок, бак, бутылка, бидон, цистерна, банка, кастрюля и т.д. Вертеться — волчок, колесо и т.д. Освещать — солнце, луна, лампочка, светильник, светлячок, свечка и т.д. Рисовать — карандаш, фломастер, ручка, кисточка, мел, уголь и т.д.

8. Возможные варианты:

«ЗВЕНЕЛКИ»	«БУДИЛКИ»
1. Школьный звонок	1. Всё «ЗВЕНЕЛКИ»
2. Дверной звонок	2. Все «ЩЕКОТАЛКИ»
3. Будильник	3. Все «СТУЧАЛКИ»
4. Колокольчик	4. Человек
5. Большой колокол	5. Телевизор
6. Ложка	6. Собака
7. Связка ключей	7. Гроза
8. Металлические пуговицы	8. Сильный шум

9. Возможные варианты:

ЧАЙНИК	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Электрический чайник	Стенка, дно, крышка, ручка, носик, спираль, шнур, вилка	Наполняться водой, открываться, закрываться, включаться, выключаться, нагревать воду, выливать воду
Чайник-морозильник	Стенки, дно, крышка, ручка, носик, шнур, вилка, морозильное устройство, ячейки для льда	Наполняться водой, открываться, закрываться, включаться, выключаться, замораживать воду, высыпать лёд
Электрический чайник-термос	Двойные стенки, пробка, крышка, ручка, носик, спираль, шнур, вилка	Наполняться водой, открываться, закрываться, включаться, выключаться, нагревать воду, выливать воду, сохранять тепло

Чайник медальон	Стенки, дно, крышка, ручка, носик	Подвешиваться на цепочку или шнурок
Электрический чайник-будильник	Стенки, дно, крышка, ручка, носик, звонок, часы, батарейка	Наполняться водой, открываться, закрываться, включаться, выключаться, нагревать воду, выливать воду, звонить

10. ЦВЕТ — карандаш, краска, лист (стебель, лепесток, плод) растения, морская вода, глаза человека, волосы человека, стена дома, крыша дома, машина, вагон поезда, одежда, мебель, одеяло, плед, ковер и т.д.; ВКУС — фрукт, овощ, суп, салат, напиток, бутерброд, шоколад, лекарство и т.д.; СКОРОСТЬ — машина, поезд, самолет, вертолет, корабль, бегун, велосипедист и т.д. ДЛИНА — поезд, машина, чемодан, кровать, шкаф, отрезок, шнурок, веревка, хвост и т.д. МАТЕРИАЛ — одежда, обувь (резиновая, кожаная), дом, коробка (картонная, деревянная, пластмассовая и др.), мяч, посуда (форовая, стеклянная, металлическая, пластмассовая и др.), кольцо (золотое, серебряное и др.), игрушка (деревянная, пластмассовая и др.); РОСТ — человек; ФОРМА — фрукт, овощ, воздушный шарик, мяч, лист растения, здание, окно, подушка (круглая, квадратная и др.) и т.д.; ВОЗРАСТ — человек, животное, растение, постройка, город, планета и т.д.; ОКРАС — животное и т.д.; ВЫСОТА — дом, башня, гора, вышка, шкаф и т.д.; ВЕС — человек, животное, автомобиль, груз, товар, монета и т.д.; ПОРОДА — собака, кошка, лошадь и т.д.

11. 1) Имеют необычный рост: Дюймовочка, Гулливер, лилипуты, Мальчик-с-пальчик; 2) Имеют необычное количество частей: трехглавый дракон, сестры Трехглазка и Одноглазка из сказки «Хаврошечка», шестипалые звери из «Семи подземных королей» А. Волкова, заяц с четырьмя запасными ногами на спине и трехногие жители Сырного острова из «Приключений барона Мюнхгаузена»; 3) Сделаны из необычного материала: Буратино, Железный Дровосек, Страшила, Снегурочка, деревянные солдаты Урфина Джюса и т.д.; 4) Имеют части необычного размера: Чебурашка (уши), Карабас (борода), у Алисы вырастает в Стране чудес длинная шея, огромный нос у Карлика-Носа в сказке В.Гауфа, собаки с глазами величиной с блюдца и с мельничное колесо в сказке Андерсена «Огниво» и т.д.

12. Необычный признак: очень большие уши.

СОСТАВ	НЕОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Голова, туловище, ноги, руки, глаза, уши, борода, усы	Закрывать ушами глаза, голову от дождя, сворачивать уши в трубочку и т.д.

ПРИЗНАКИ
Цвет бороды	белый	чёрный	чёрный
Цвет усов	чёрный	белый	чёрный

13.

ВКУСНЫЙ ДОМ	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Крыша, стены, окна	Испечь, украсить, съесть и т.д.

ПРИЗНАКИ	ДОМ № 1	ДОМ № 2	ДОМ № 3
Из чего стены?	шоколад	Значение признаков зависит от сделанных рисунков	Значение признаков зависит от сделанных рисунков
Из чего крыша?	зефир		
Количество этажей	2		
Количество окон на этаже	2		

14. «Дым столбом валит трубу,
Месяц с неба выл на пса,
Птицы пугало пугали,
Ела кашу колбаса.

15. Сесть — встать; спрыгнуть — запрыгнуть; помыть — испачкать; войти — выйти; согнуть — разогнуть; положить на место — взять; взлететь — приземлиться; выдохнуть — вдохнуть; закрыть — открыть; зашить — разорвать; отвинтить — привинтить; поточить — сломать; нарисовать — стереть; завязать — развязать.

Пылесос	Высасывать пыль	Выбрасывать пыль	Пылеплой
Будильник	Будить	Усыплять	Усыпляльник
Молоток	Забивать гвозди	Вытаскивать	Вытаскиватель
Утюг	Разглаживать	Сминать	Сминатель
Морозильник	Замораживать продукты	Размораживать	Размораживатель
Миксер	Перемешивать	Отделять	Отделитель

17. УМЫВАТЬСЯ — человек, кошка, собака и т.д.;
ПРОПЛЫТЬ — корабль, человек, собака, утка, рыба и т.д.;
ПРОПОЛЗТИ — змея, человек, ящерица и т.д.;
ВЗЛЕТЕТЬ — бабочка, самолёт, вертолёт, ракета, парашютик (семена растений) и т.д.;
ПРОЕХАТЬ — телега, поезд, автомобиль, лыжник, велосипед и т.д.

18. Алгоритм «ПРИВЕДИ БРЮКИ В БЕСПОРЯДОК»

1. Начало
2. Возьми брюки
3. Сомни брюки
4. Разорви
5. Намочи

6. Испачкай
7. Высуши
8. Положи брюки на место
9. Конец

19. **СВАРИТЬ** — суп, кисель, компот и т.д.;
СЪЕСТЬ — яблоко, банан, грушу, суп, котлету и т.д.;
СЛОЖИТЬ — вещи, числа и т.д.;
ЗАКРЫТЬ — замок, дверь, коробку и т.д.;
ПОСТРОИТЬ — дом, дорогу, мост и т.д.

МУХА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Туловище, крылья, лапы, голова, глаза и т.д.	Летать, ползать, жужжать, кусаться и т.д.

СЛОН	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Туловище, ноги, голова, хобот, глаза, бивни и т.д.	Ходить, бегать, набирать воду хоботом, обливаться водой, носить брёвна хоботом и т.д.

МУХАСЛОН	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Туловище, ноги, крылья, голова, хобот, глаза, бивни и т.д.	Летать, ходить, бегать, набирать воду хоботом, обливаться водой, носить брёвна хоботом, и т.д.

СЛОНОМУХА	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Туловище, крылья, лапы, голова, глаза, хобот и т.д.	Летать, ползать, жужжать, кусаться, набирать воду хоботом, обливаться водой, носить брёвна хоботом и т.д.

ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
Вырасти	Рост, возраст
Согреть	Температура
Покрасить	Цвет
Проехать	Расстояние, скорость, время

22. Алгоритм «УСТРОЙ БЕСПОРЯДОК В КЛАССЕ»

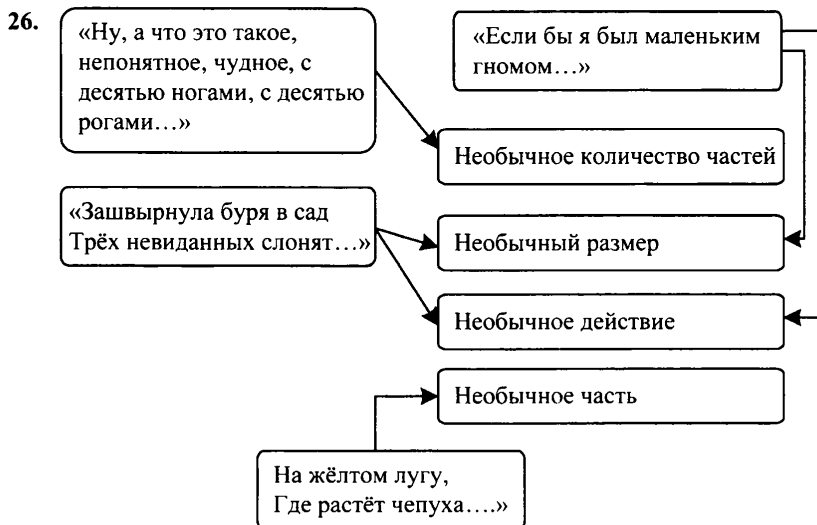
1. Начало
2. Высуши цветы
3. Разбросай мусор по полу
4. Урони стулья
5. Испishi доску
6. Конец

23.	ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
	Взлететь	Высота, скорость, вес
	Взвесить	Вес
	Посолить	Количество
	Охладить	Температура

24. Алгоритм «ИСПАЧКАЙ КОВЁР»

1. Начало
2. Наполни пылью пылесос
3. Включи пылесос
4. Рассыпь пыль по ковру
5. Выключи пылесос
6. Конец

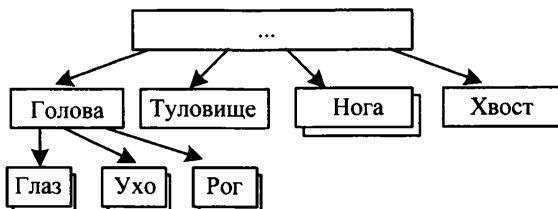
25.	Яблоко (или любой фрукт)	Собака (или любое животное)
	ПРИЗНАКИ	ПРИЗНАКИ
	Цвет, вкус, форма	Возраст, порода, окрас



27. Алгоритм «ОТНЕСИ ГРИБЫ В ЛЕС»

1. Начало
2. Возьми корзину с грибами
3. Приди в лес
4. ПОВТОРЯЙ пока корзина не опустеет
5. Выложи гриб из корзины
6. Приди домой
7. Поставь корзину на место
8. Конец

28.	ЧАСТЬ ТЕЛА	КОМУ ПРИНАДЛЕЖИТ?
	Туловище	Зебра
	Рог	Носорог
	Хвост	Павлин
	Лапы	Гусь
	Горбы	Верблюд



29. Свободный выбор выполнения задания.

30.	ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
	Пролететь	Высота, скорость, расстояние, время
	Проехать на лифте	Направление, номер, этаж, скорость
	Спрыгнуть	Высота
	Поесть	Вес, количество
	Повернуть	Направление

31.	СОСТАВНАЯ ЧАСТЬ	ПРИЗНАКИ
	КРЫЛО	Лететь
	ГЛАЗ	Смотреть
	НОГА	Ходить, бегать
	КОЛЕСО	Ездить
	ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ	Включаться
	УХО	Слушать
	ГРИФЕЛЬ	Рисовать

32. Свободный выбор выполнения задания.

33. Обвести зелёным цветом самую нижнюю схему, красным цветом — верхнюю правую схему, синим цветом — верхнюю левую схему.

Контрольная работа. Вариант 1

1.	АПЕЛЬСИН	
	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
	Кожура, долька, зёрна, мякоть, сок	Снимать кожуру, разделять на дольки, выжимать сок и т.д.

ЯЙЦО	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Скорлупа, желток, белок	Варить, очищать от скорлупы, отделять белок от желтка и т.д.

АПЕЛЬСИНОВОЕ ЯЙЦО	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Скорлупа, дольки, зёрна, мякоть, сок	Очищать от скорлупы, разделять на дольки, выжимать сок и т.д.

2.	ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
	Добавить	Количество
	Проползти	Время, расстояние, скорость
	Опоздать	Время
	Перекрасить	Цвет

3. Алгоритм «СПУСТИ КОЛЕСО»

1. Начало
2. Сойди с велосипеда
3. Возьми насос
4. Присоедини насос к колесу
5. Откачай воздух из колеса
6. Отсоедини насос от колеса
7. Конец

Контрольная работа. Вариант 2

1.	АПЕЛЬСИН	
	СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
	Кожура, долька, зёрна, мякоть, сок	Снимать кожуру, разделять на дольки, выжимать сок и т.д.

ЯЙЦО	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Скорлупа, желток, белок	Варить, очищать от скорлупы, отделять белок от желтка и т.д.

ЯИЧНЫЙ АПЕЛЬСИН	
СОСТАВ	ДЕЙСТВИЯ
Кожура, дольки, белок	Очищать от скорлупы, разделять на дольки, варить и т.д.

2.	ДЕЙСТВИЯ	ПРИЗНАКИ
	Подпрыгнуть	Высота
	Нырнуть	Глубина
	Смешать краски	Цвет, количество
	Укоротить	Длина

3. Алгоритм «ОСВОБОДИ ГРЕЛКУ»

1. Начало
2. Возьми чайник
3. Вылей воду из грелки в чайник
4. Положи грелку на место
5. Остуди воду
6. Вылей воду из чайника
7. Поставь чайник на место
8. Конец