



Интерактивная программа  
«Загадочный мир ребусов»

SIA "MOIS" предлагает компьютерную версию головоломок  
«Загадочный мир ребусов»

Вам представится возможность объединить досуг со своим  
ребенком. Что позволит развить логику и ребенку, и взрослому.

Наш тренажер представляет набор тестовых ребусов.

Материал построен таким образом, что позволяет за  
короткое время учащимся отработать навыки разгадывания  
ребусов.

Интерактивный тренажер может быть  
использован как на уроках русского языка, так и для работы  
дома, на внеклассных мероприятиях.

Авторы: Лев Поспелов, Татьяна Моисеева  
Ответственный редактор Л.В. Каткова

moisejeva@pdps.lv

Подписано в печать октябрь 2008

Тираж: 100 экз.

Рига 2008

SIA "Mois"



Как развить логическое мышление  
у детей и взрослых

Интерактивная программа  
«Загадочный мир ребусов»

Для детей и их родителей,  
для учителей и студентов.

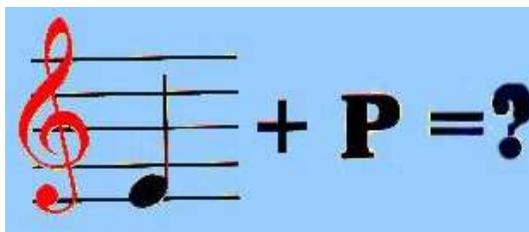


Более 5000  
РЕБУСОВ



SIA "Mois"  
Rīga 2009





### Правило 7.

Буквы могут быть изображены внутри других букв, над другими буквами, под и за ними. В таких случаях необходимо понять, в каких пространственных отношениях состоят изображенные буквы. Например, внутри буквы О нарисованы буквы ЛК - читаем ВОЛК (хотя можно прочесть и как ЛКВО).

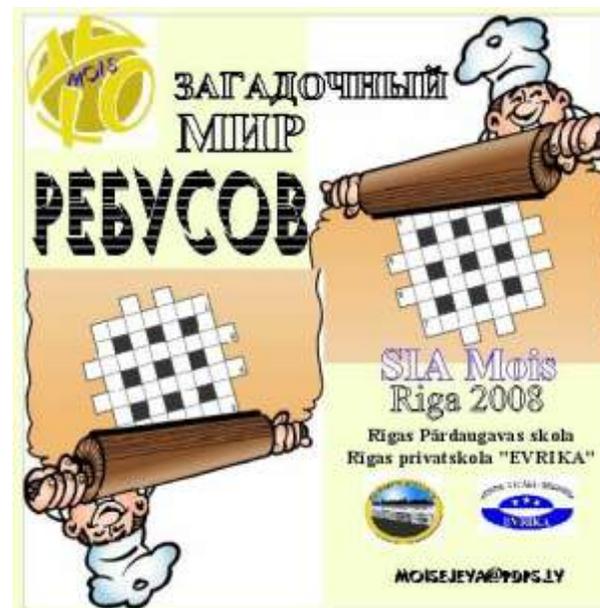
Сверху написаны буквы АР, снизу ОК - читаем ПОДАРОК (можно было прочесть и ОКПОДАР, НАДОКАР, АРНАДОК - но здесь уж приходится выбирать то, что подходит по смыслу). Впереди написаны буквы ДА, сзади ЧА - читаем ЗАДАЧА.

### Правило 8.

Буквы могут быть изображены по поверхности других букв. Например, изображена большая буква Н, а по ней разбросаны маленькие И - читаем ПОНИ (хотя можно прочитать и как ИПОН, НИЗИ или ИЗИН).

### Правило 9.

Перечисленные выше приемы могут объединяться друг с другом.



Мультимедийный комплекс для детей и их родителей, для учителей и студентов «Загадочный мир ребусов».

Программа от SIA “MOIS” содержит более 1000 ребусов на разный вкус и уровень сложности.

Руководитель проекта доктор математических наук Л.Н. Пospelов и магистр гуманитарных наук Моисеева Т.В. попытались объединить полюбившиеся с детства лексические головоломки. Для того, чтобы развить память и воображение, для того, чтобы развить логическое мышление, для того, чтобы интересно провести досуг вместе с ребятами, мы расскажем вам о ребусах.



В методическом пособии вы познакомитесь с основными принципами и правилами решения ребусов.

Разгадывать ребусы можно начинать с того момента, когда ваш малыш научится читать, когда ему станет интересен загадочный мир головоломок. Возраст назвать сложно лишь потому, что в некоторых семьях родители используют методики Зайцева и Домена, а значит, ребенок в 3 года уже читает, а некоторые следуют классическим требованиям: «не отнимать детства», а значит еще играет и не задумывается о тайнах, с которыми познакомится в старшем возрасте.

Кстати, можно и родителям посоревноваться с детьми. Зачастую ученики 1-х -3-х классов поражают сообразительностью.

Ребусы - это игра, в которой зашифрованы слова, фразы или целые высказывания при помощи рисунков в сочетании с буквами и знаками. Название образовано от латинского *rebis* - (вещь, предмет). Первые ребусы появились во Франции в XV веке. Тогда это было балаганное представление на злобу дня.

## Правило 5.



Над картинкой или под ней могут появиться цифры. Каждая цифра - это номер буквы в слове: 1 - первая буква слова, 2 - вторая буква, 3 - третья, и так далее. Определенный набор цифр под или над картинкой говорит о том, что нужно взять только эти буквы и прочесть их в указанном порядке.

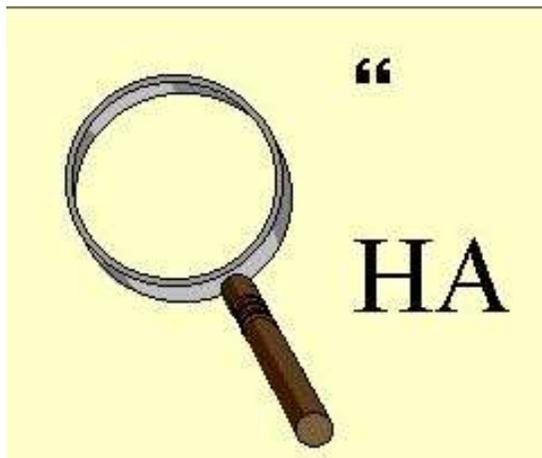
Перечеркнутая цифра означает, что данная буква должна быть опущена. Например, нарисован конь и цифры 2,1 под ним - читаем ОК. При объединении примеров в правилах 3, 4 и 5 получаем загаданное слово КОЛОНОК.

## Правило 6.

Знак равенства между буквами означает замену определенной буквы (или сочетания букв) слова на другую букву (или на сочетание букв). Знак равенства может быть заменен на стрелку. Действие замены обозначается и третьим способом - буквы, которые заменяются, перечеркиваются, а над ними пишутся заменяющие.

Например, нарисован крот, а рядом перечеркнутые буквы РО и сверху буква И - читаем КИТ.

### Правило 3.



Запятыя после картинки указывают, сколько букв нужно убрать с конца слова, обозначающего то, что изображено на картинке. Например, нарисована коза с двумя запятыми после нее - читаем КО.

### Правило 4.

Перевернутые запятыя перед картинкой указывают, сколько букв нужно убрать в начале слова, обозначающего то, что изображено на картинке. Например, нарисован слон с запятой перед картинкой - читаем ЛОН.



В иносказательной форме комедианты высмеивали пороки и слабости сильных мира сего, рассказывали "о делах, которые творятся".

Со временем характер ребуса изменился. Ребусом стали называть каламбур, построенный на игре слов. Приблизительно тогда же появились и первые рисованные ребусы.

Первоначально они буквально иллюстрировали известные фразеологические обороты, позднее появились более сложные варианты.

В XVI веке рисованные ребусы становятся известны в Англии, Германии, Италии. В их оформлении принимали участие профессиональные художники. Первый печатный сборник ребусов появился во Франции в 1582 году.

В России ребусы появились позднее - в середине XIX века. Стал выходить специальный журнал "Ребус".



Мы предлагаем возможность разгадать ребусы нескольких видов: от простых ребусов до сложных загадок из нескольких слов, а также пословицы и поговорки (высокий уровень профессионализма).

## ПРАВИЛА РАЗГАДЫВАНИЯ РЕБУСОВ.

"Ребус - загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур букв или знаков" С.И. Ожегов.

### Правило 1.

Изображенные на рисунках предметы и живые существа чаще всего (за редким исключением) читаются как слова в именительном падеже и единственном числе. Иногда нужный объект на картинке указывается стрелкой.

### Правило 2.



Если картинка нарисована вверх ногами, читаем слово задом наперед. Например, нарисован вверх ногами кот - читаем ТОК.

Ведущий заранее должен подготовить похвальные листы, поощрение – важный аспект любого соревнования.

Если одна из команд по временным факторам намного опередила конкурентов, команда выполняет творческое задание – создаёт собственные ребусы (бумажный вариант). Данное задание оценивается отдельно: лучшие ребусы войдут в обновленную версию программы «Загадочный мир ребусов».

Время конкурса: до 40 минут.

Роль ведущего: наблюдение и словесное поощрение. Недопустимо давать подсказки, это не позволит объективно подвести итоги.

Компьютерная программа даёт подсказку ученикам в случае невозможности предложить правильный ответ, но за подсказку участники группы теряют пункты, а значит, не в их интересах получать подсказки со стороны компьютера.

Учет степени участия конкурсантов:

В группах не должно быть более 5 человек, ребята сами должны оценить возможность «оплаты» пассивных участников.

Данный конкурс должен активизировать групповую работу.

Потенциальные участники:

Дети и взрослые, родители, учителя, студенты. Основное требование: умение читать.

## Методические рекомендации к программе

### «Загадочный мир ребусов»

SIA MOIS Rīga 2009.



Любая обучающая компьютерная программа не будет иметь продуктивного начала, если четко не продумать варианты системы работы в зависимости от количества учеников в группе, от степени навыков работы с компьютеризированными комплексами.

## **Цель работы:**

Развитие логического мышления, ассоциативного восприятия информации, повышение скорости обработки «загадок», что должно привести в дальнейшем к возможности синтеза и анализа материала.

## **Задачи работы:**

Развитие умения работать в группе, организация увлекательных соревнований с обучающей основой.

Авторы «Загадочного мира ребусов» доктор математических наук Поспелов Л.Н. и магистр гуманитарных наук Моисеева Т.В. предлагают более 50 заданий, включающих в себя еще по 10-15 подзаданий.

## **Оборудование:**

Компьютеры, проектор, толковые словари, листы большого формата, жребии, похвальные листы.

## **ЭТАПЫ РАБОТЫ**

1. Для получения дальнейшей рефлексии, следует по жребии распределить ребят на равное количество участников, образовав спонтанно созданные группы – команды.
2. Раздать большие листы, в которые будут внесены ответы, для этого выбирается один из участников. Именно этот участник записывает толкование получившихся слов и пословиц. На компьютере должна быть установлена программа «Толковый словарь», которая поможет найти значение незнакомых слов.
3. На столах лежат письменные инструкции и правила разгадывания ребусов, параллельно ребята эти инструкции могут прочитать и в программной версии.
4. Ведущий проводит разминку, рассказывая о пиктограммах программы, о времени начала, об учете и регистрации результатов.
5. В мультимедийном варианте все дети вместе с учителем проделывают пробную работу, имея возможность попробовать вводить ответы. На данную часть работы отводится 2-3 минуты.
6. Выбранный лидер группы получает жетоны с номерами: простое задание – сложное – пословица в ребусах.
7. В определенное время все вместе начинают работу, к следующим этапам можно перейти только в том случае, если «компьютерный» учитель выставит оценку – результат, в которой указано и количество ребусов, и количество ошибок, и сам результат.