**ГЛОССАРИЙ**

**ШАРАДА** (франц . charade, от прованс. charrado - беседа, болтовня), род загадки, при котором загадываемое слово разделяется на несколько частей с самостоятельным смыслом (напр., "семь-я") и затем дается описание смысла каждого из этих слов, иногда в форме стихотворений или инсценировок.

**СОФИЗМ** – (от греческого sophisma – уловка, ухищрение, выдумка, головоломка), умозаключение или рассуждение, обосновывающее какую-нибудь заведомую нелепость, абсурд или парадоксальное утверждение, противоречащее общепринятым представлениям. Каким бы ни был софизм, он всегда содержит одну или несколько замаскированных ошибок.

**РЕБУС** – это загадка, в которой искомое слово или число изображены комбинацией фигур, букв и знаков.

**ЗАДАЧИ-ШУТКИ** – это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для решения их надо в большей мере проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу. Благодаря чему можно догадаться о решении, дать ответ, замаскировано внешними условиями, второстепенными.

**ЗАДАЧИ ИСТОРИЧЕСКОГО ХАРАКТЕРА** - задачи о каком-нибудь реальном событии или явлении. Необязательно это древняя история, главное, чтобы описываемые в задаче вещи действительно имели место быть в истории.

**ЗАДАЧИ МЕЖПРЕДМЕТНОГО ХАРАКТЕРА** - задачи, которые требуют подключения знаний из различных предметов, или задачи, составленные на материале одного предмета, но используемые с определенной познавательной целью в преподавании другого предмета.