

Ребята, вы отправляетесь в путешествие на машине времени. Для успешного путешествия вам надо строго следовать указаниям, чтобы выполнить все задания и вовремя вернуться домой.

Инструкция путешественника

Условные обозначения кнопок.



Кнопка **ДАЛЕЕ** обозначает переход на следующую страницу.

Если вы все изучили и закончили выполнять задание на этой странице, то нажимаете на кнопку «далее».



Щелкая мышкой по фигурам, картинам, зданиям, можно увидеть ссылку на сайты, которые помогут при выполнении последующих заданий. Перейдя по ссылке, вы изучаете сайт.

Маршрут путешествия

Путешествие начинается на машине времени, **щелкая по ней** мышкой, вы попадаете в Египет, в то время, когда начала зарождаться геометрия.

Рассмотрите место, в котором очутились, прочитайте сноску внизу страницы.

Выполнив задание, **нажмите на кнопку ДАЛЕЕ**, отправляясь в следующую страну.

В Греции вам надо не только прочитать текст и рассмотреть картинку, но и, **щелкая мышкой по фигурам, найти ту фигуру, которая содержит ссылку на сайт** про геометрические фигуры.

Изучив сайт и щелкнув по кнопке, вы можете **следовать ДАЛЕЕ**.



Вот и первое препятствие, которое встречается вам на пути и которое необходимо преодолеть, иначе далее пройти будет нельзя. По ссылке вы **попадаете на страницу игры «Угадай фигуру»**.

Если игра пройдена удачно, то **появится ссылка для дальнейшего путешествия, по которой вы переходите**. Ну, а если вы ошиблись, то надо заново пройти игру, иначе путешествия не получится.

Вы **попадаете на страницу** непосредственного путешествия в науку и **знакомитесь с главным героем**, который будет сопровождать вас в течение всей игры. Именно **он дает вам следующее задание**, необходимое для дальнейшего путешествия.

Не забывайте, что фигуры содержат ссылки на необходимые сайты.

Когда вы дойдете до **1 этапа**, то выполняете задания на странице сайта проекта.

1 этап

Карта “Геометрическая паутинка” **укажет ссылку** на следующую страницу путешествия. Вы попадаете в наше время, где вас ожидает удивительное открытие в городе Искусств.

По кнопке **ДАЛЕЕ** вы **переходите к заданиям 1 этапа** и выполняете их согласно инструкции на сайте **проекта**.

Выполнив все задания 1 этапа, команды **получают награду** – первую часть артефакта.

На машине времени с 1 этапа вы отправляетесь дальше в путешествие по стране Геометрия. После небольшого **испытания в виде игры “Соотнеси предмет с фигурой”**, вы попадаете в село Архитекторов, где люди просят вас о помощи в строительстве здания.

Перейдя по ссылке вы **попадаете на страницу с японским кроссвордом**. Только совместными усилиями всех команд вы сможете



построить здание и пройти дальше во 2 этап. **Команда находит строчку со своим названием и закрашивает только свою строку.**

После выполнения задания **команды получают ссылку** на задания 2 этапа проекта.

2 этап

Вы попадаете в село Архитекторов, где переходите к заданиям **2 этапа** и выполняете их согласно инструкции на сайте **проекта**.

Выполнив все задания 2 этапа на команды **получают награду** – вторую часть артефакта.

На машине времени со 2 этапа вы отправляетесь дальше в путешествие по стране Геометрия.

Вам необходимо попасть в деревню Народная. Но без особых знаний туда не пускают, поэтому сначала вам надо **изучить предложенные сайты** о разных видах орнамента, только потом **следовать ДАЛЕЕ**.

Потому что на пути путешественников встретится препятствие в виде игры “Народные орнаменты”, в которой, открыв пазл, команды смогут пройти ДАЛЕЕ и **получить ссылку** на задания 3 этапа на сайте **проекта**.

3 этап

Вы попадаете в деревню Народная, где переходите к заданиям **3 этапа** и выполняете их согласно инструкции.

Выполнив все задания 3 этапа на сайте **проекта** команды получают награду – третью часть артефакта и действуют согласно инструкции по сбору артефакта.



Заключительный этап

На машине времени с **3 этапа** вам надо покинуть страну Геометрия с готовым артефактом.

Но все не так просто, стража выпускает только тех, кто покажет готовый артефакт.