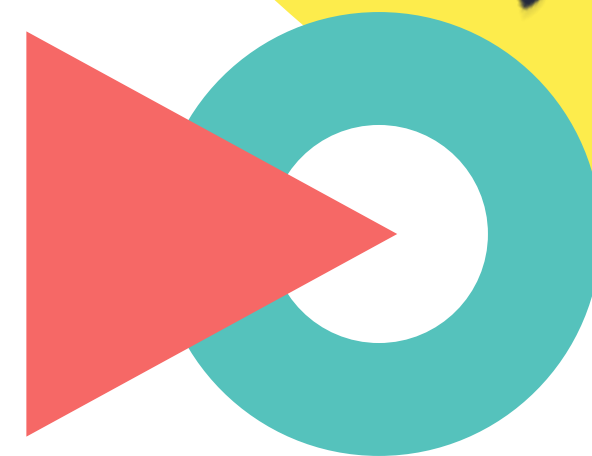
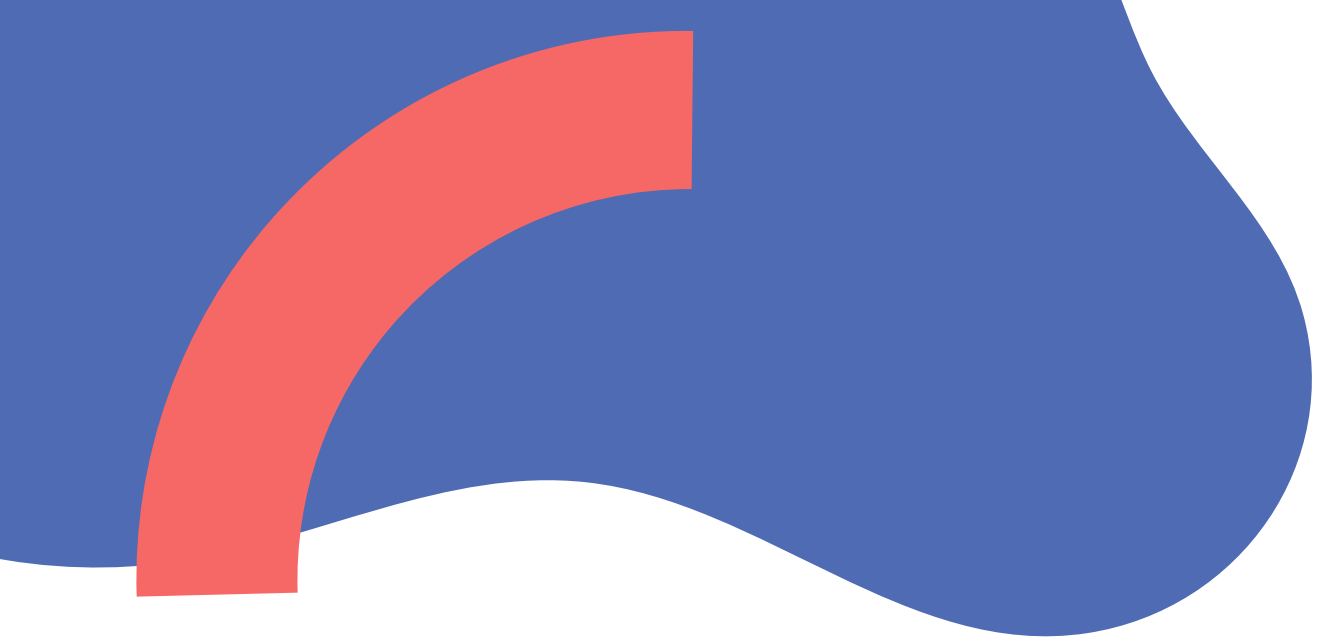


МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ





ОНЛАЙН ИГРЫ



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ

[LEARNIS.RU](https://learnis.ru)

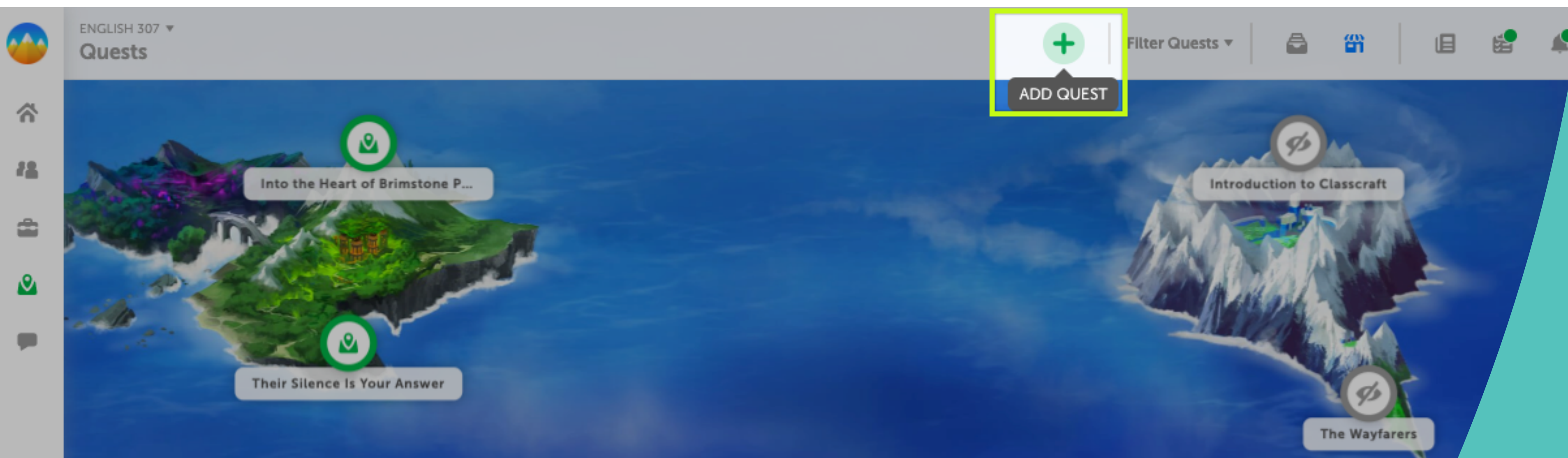
Сервис Learnis.ru позволяет создавать квесты подвигда жанра "выход из комнаты". В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста

Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ

[HELP.CLASSCRAFT.COM](https://help.classcraft.com)

Квесты позволяют учителям превратить свои планы уроков в **персонализированные, самостоятельные учебные приключения** для студентов, чтобы они могли приступить к игре. Вся ваша учебная программа может иметь форму интерактивной карты — каждая точка представляет собой деятельность или ресурс, который должен быть завершен, чтобы идти дальше





ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВИКТОРИНЫ

[KAHOOT.COM](https://kahoot.com)

Миллионы учителей и студентов высвобождают магию обучения вместе с Kahoot

Создайте свой собственный Kahoot за считанные минуты или выберите одну из более чем 40 миллионов готовых к игре игр

Привлекайте студентов, которые не учатся в школе, к нашим функциям дистанционного обучения, играйте в классе и погружайтесь в игровые отчеты, чтобы оценить обучение.



РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ВИКТОРИНЫ

[QUIZIZZ.COM](https://quizizz.com)

Quizizz позволяет вам находить удивительные викторины других учителей, или создавать свои собственные и делиться ими со всем миром. Проведите игру прямо в классе или используйте для нескучного домашнего задания

Учителя могут контролировать процесс, переключая таблицу лидеров, таймер и другие настройки

Благодаря Quizizz, доступному на всех устройствах, учащиеся играют вместе, но каждый в своем собственном темпе

Проанализируйте свою работу и используйте подробные отчеты, чтобы понять, где ваши ученики нуждаются в помощи



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

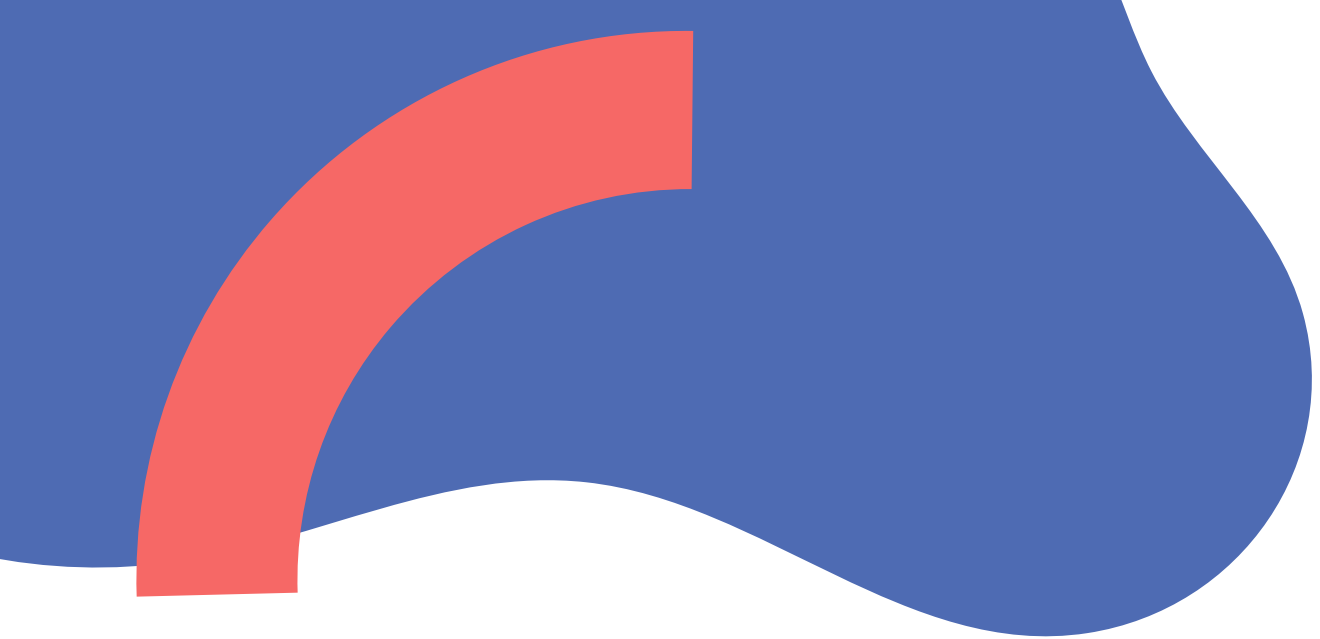
DIGITALDREAMLABS.COM

Puzzlets — это приложение для вашего планшета или компьютера. Игра учит кодированию, математике и теории цвета. Каждая игра поставляется с тематическим набором физических элементов.

Приложения Puzzlets используют эти элементы головоломки для управления видеоиграми для K-2 (в возрасте 6+). Cork the Volcano, первая игра для Puzzlets, развивает логику, последовательность, тонкомоторные навыки посредством физического взаимодействия и игрового процесса.



ЗДЕСЬ ВЫ УВИДИТЕ ЕЩЁ БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО



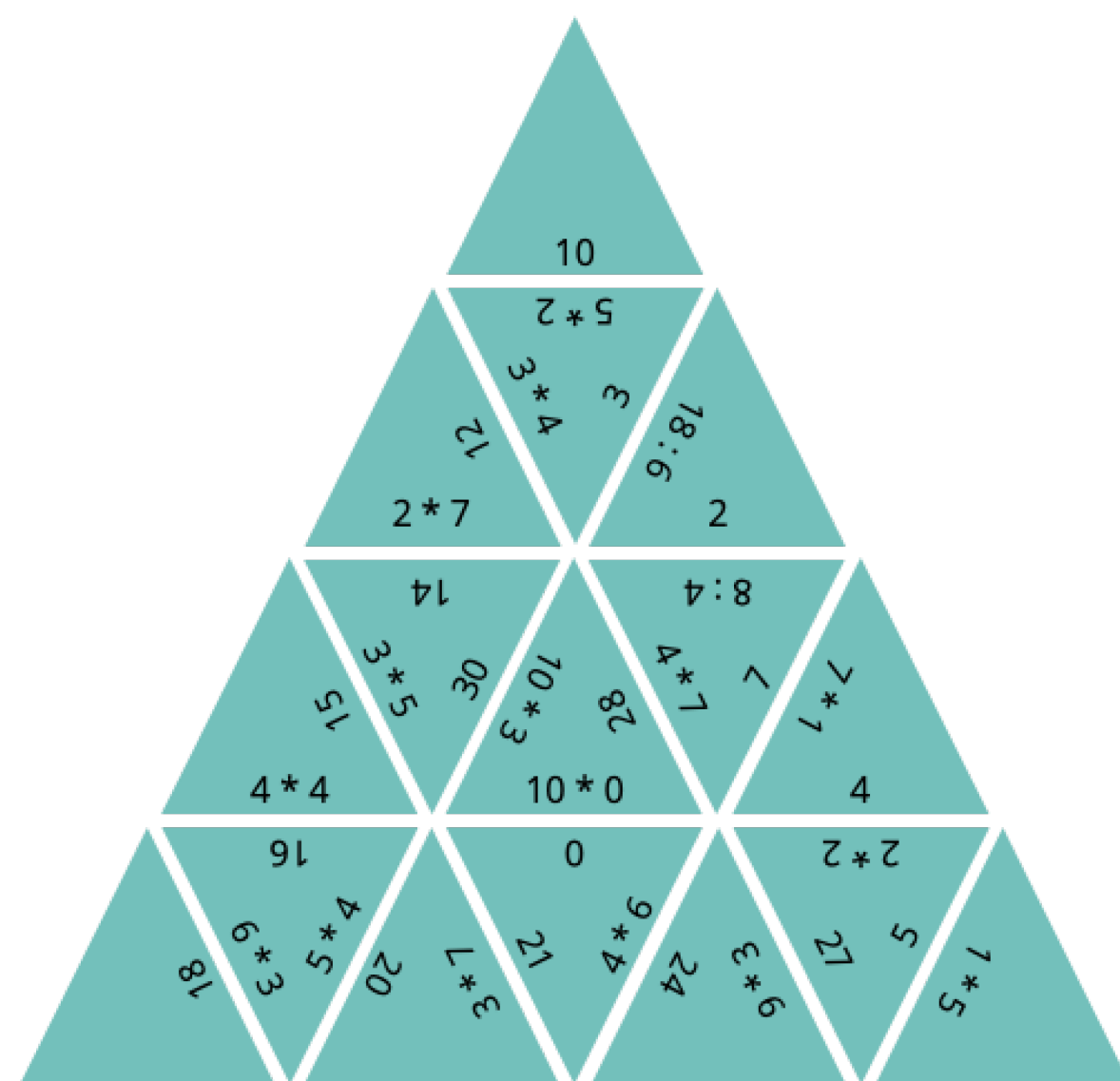
ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ИГРЫ

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА «ПИРАМИДА»

[ССЫЛКА](#)

Суть головоломки в том, чтобы построить пирамиду из треугольников, стороны которых соответствуют выражениям на сторонах соседних треугольников

Распечатайте головоломку на цветной бумаге, чтобы задание казалось ярким и нескучным

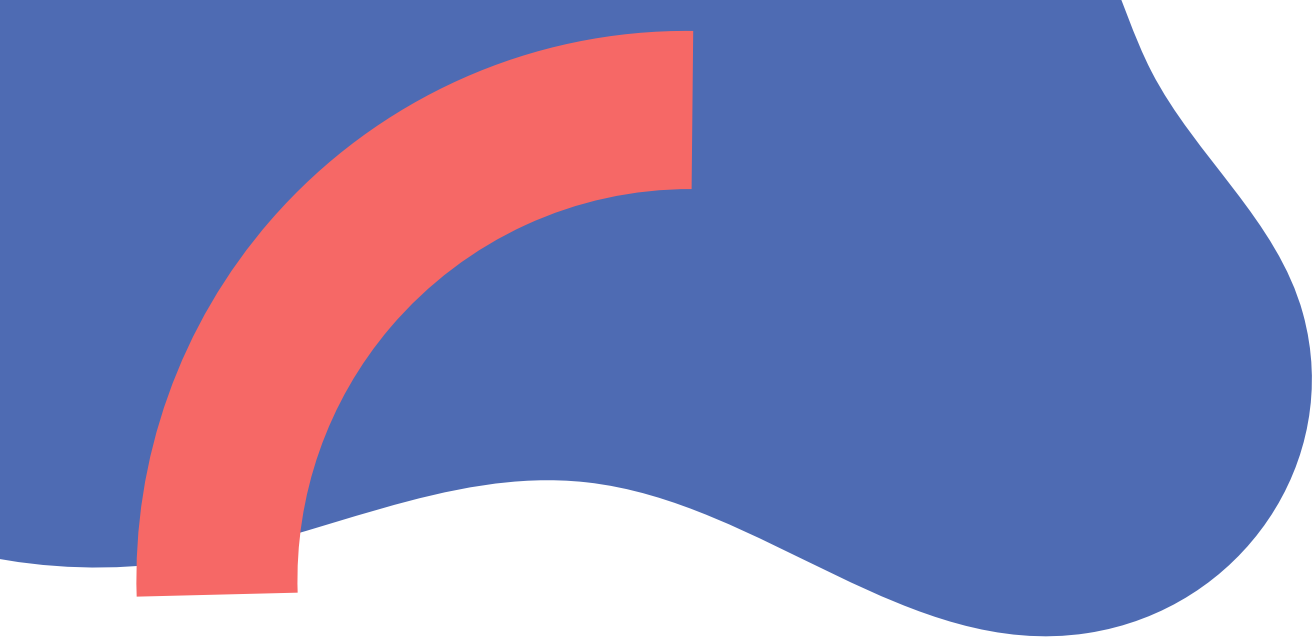


ТАНГРАМ

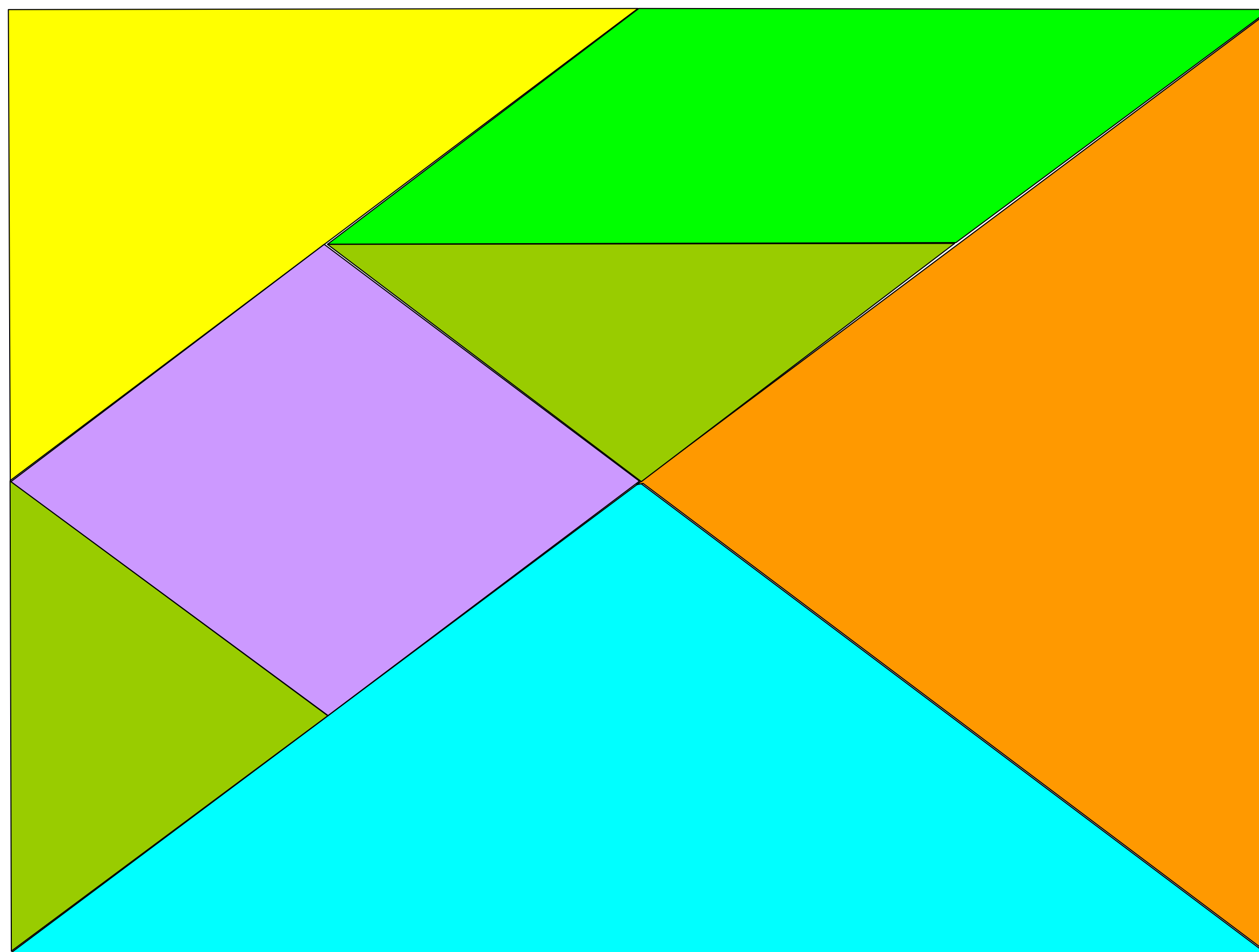
замечательное игра-пособие, развивающее у ребенка мышление и фантазию. Из нескольких кусочков картона разных геометрических форм, оказывается, можно сложить невероятное количество фигур - цифры, животные, буквы и т.д. Маленьким детям для начала можно предлагать просто повторять за картинками сборку танграма в ту или иную фигуру

Примеры фигур можете распечатать из прилагаемых файлов, так же как и основу - геометрические фигуры для танграма



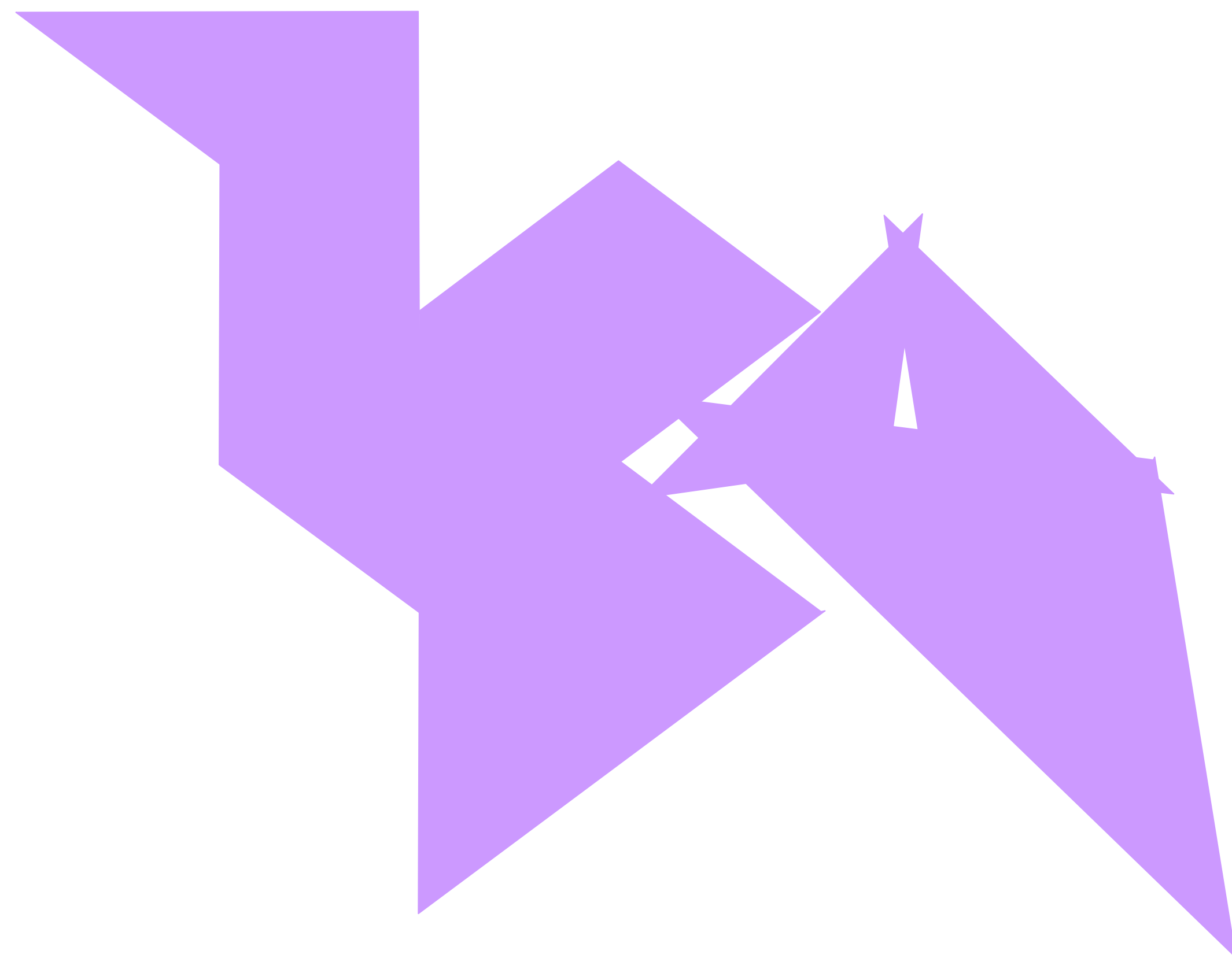


ТАНГРАМ



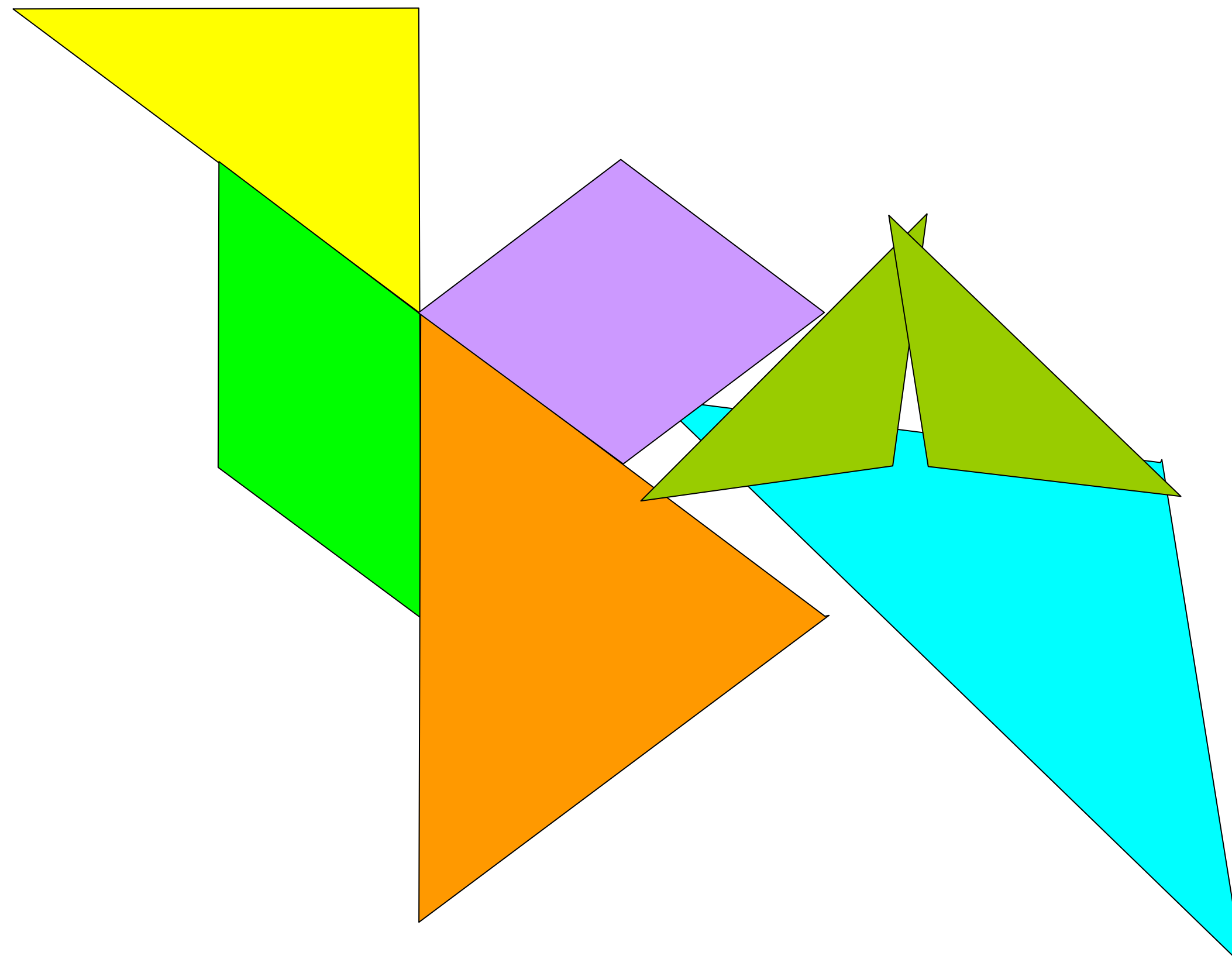


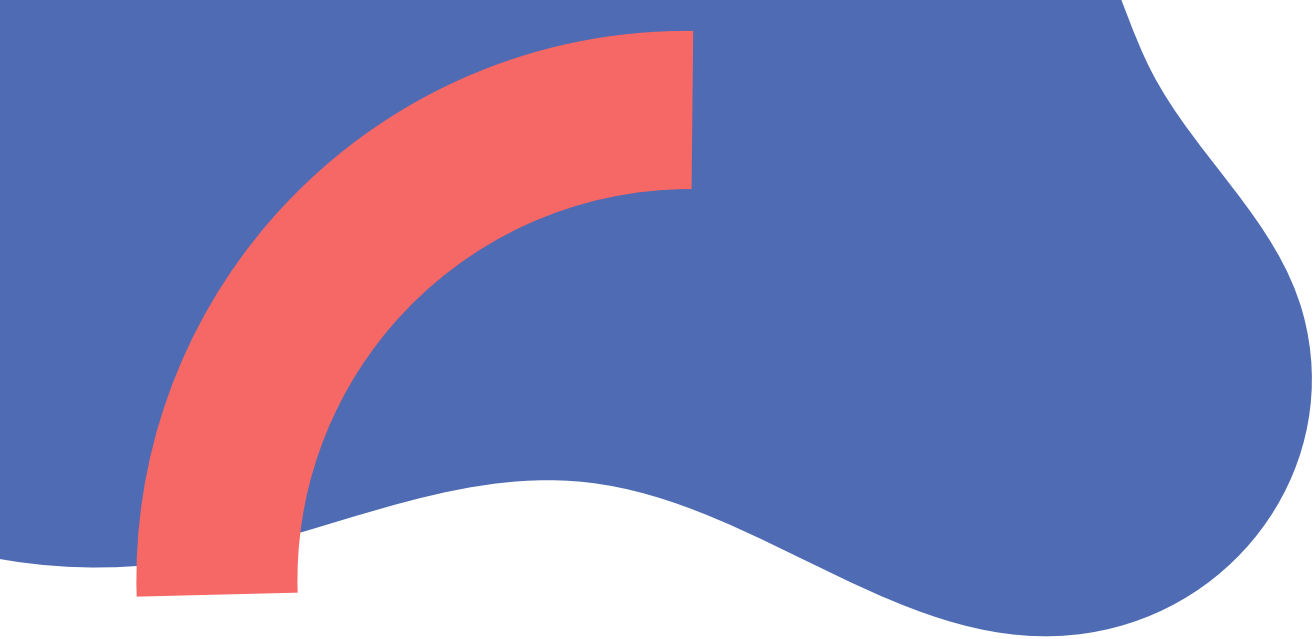
ФИГУРА 1



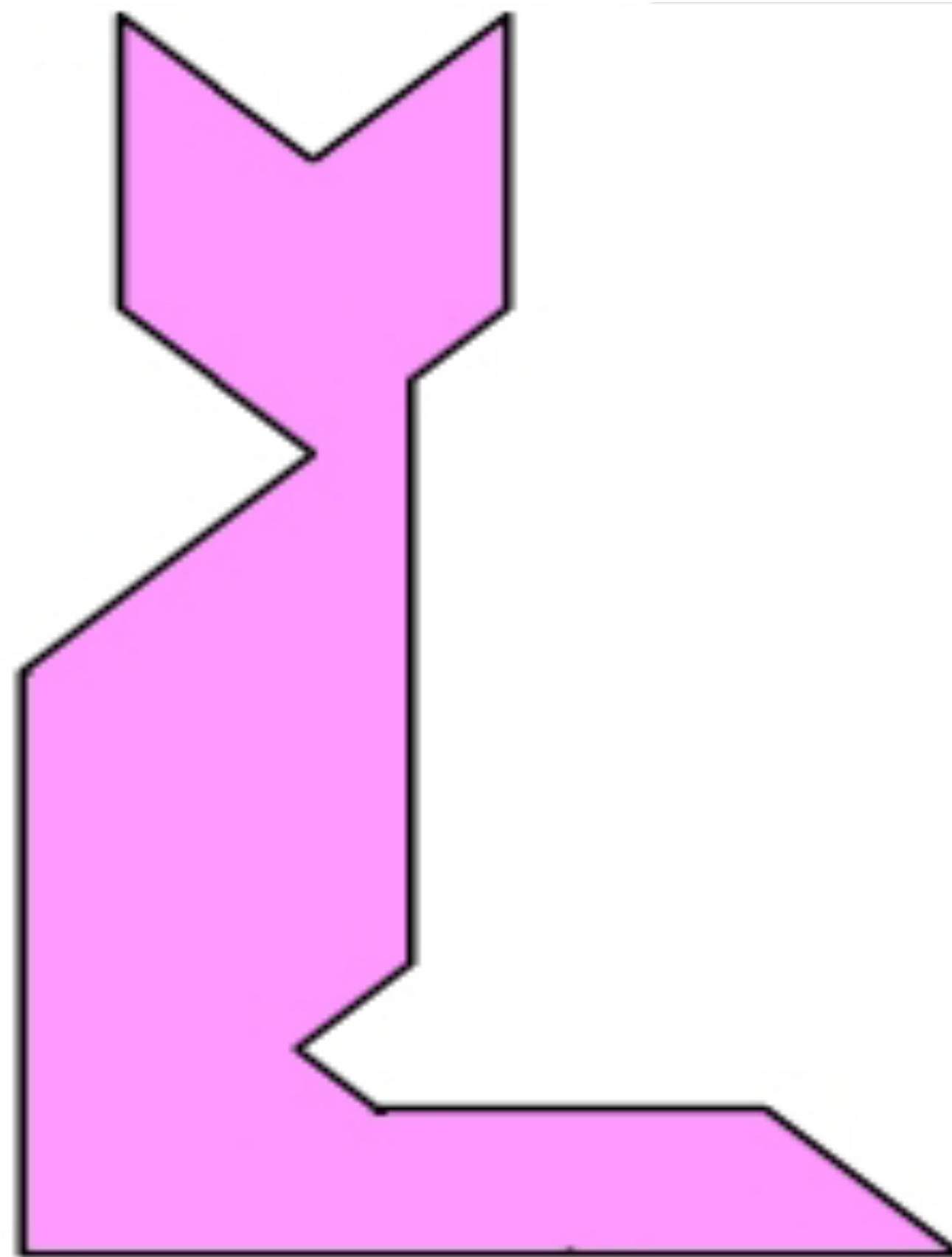


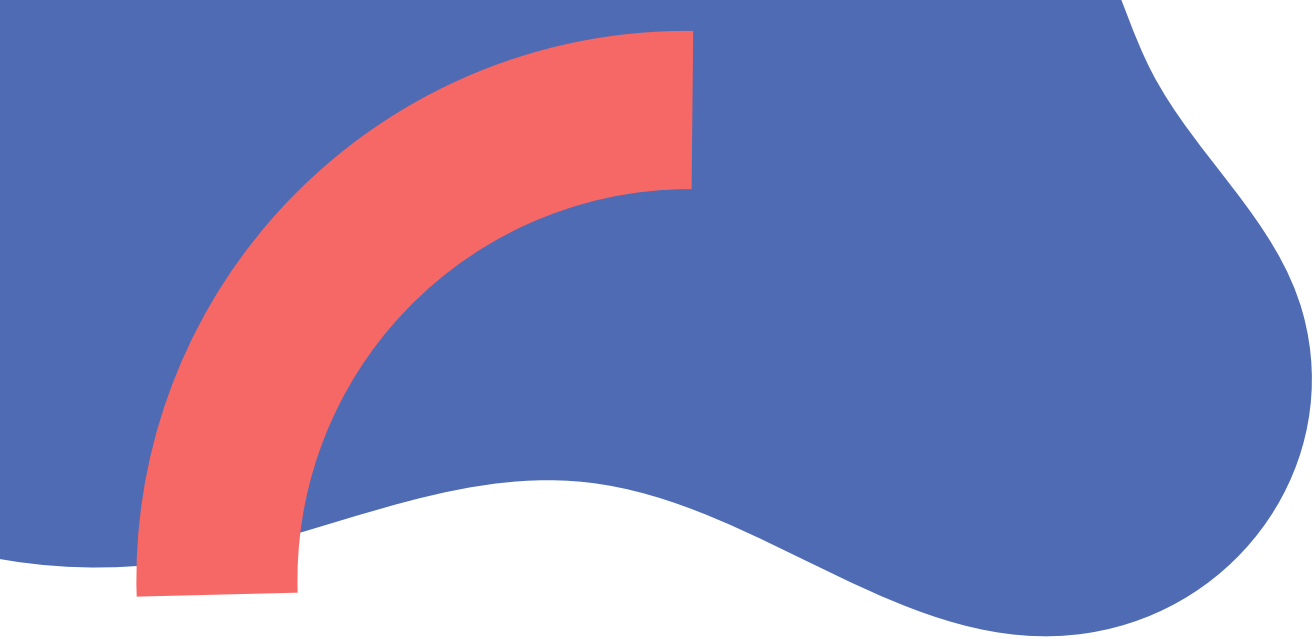
ФИГУРА 1



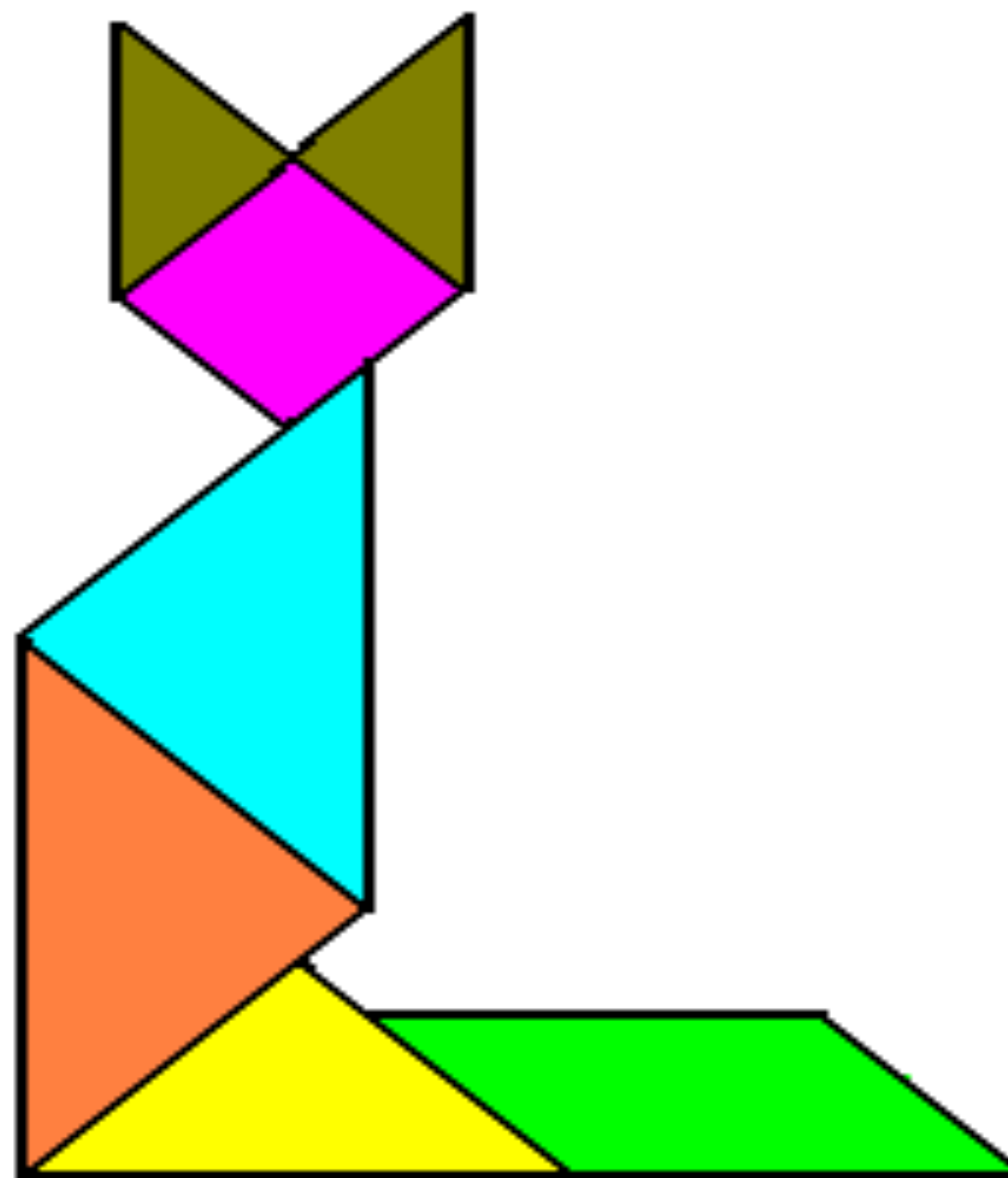


ФИГУРА 2



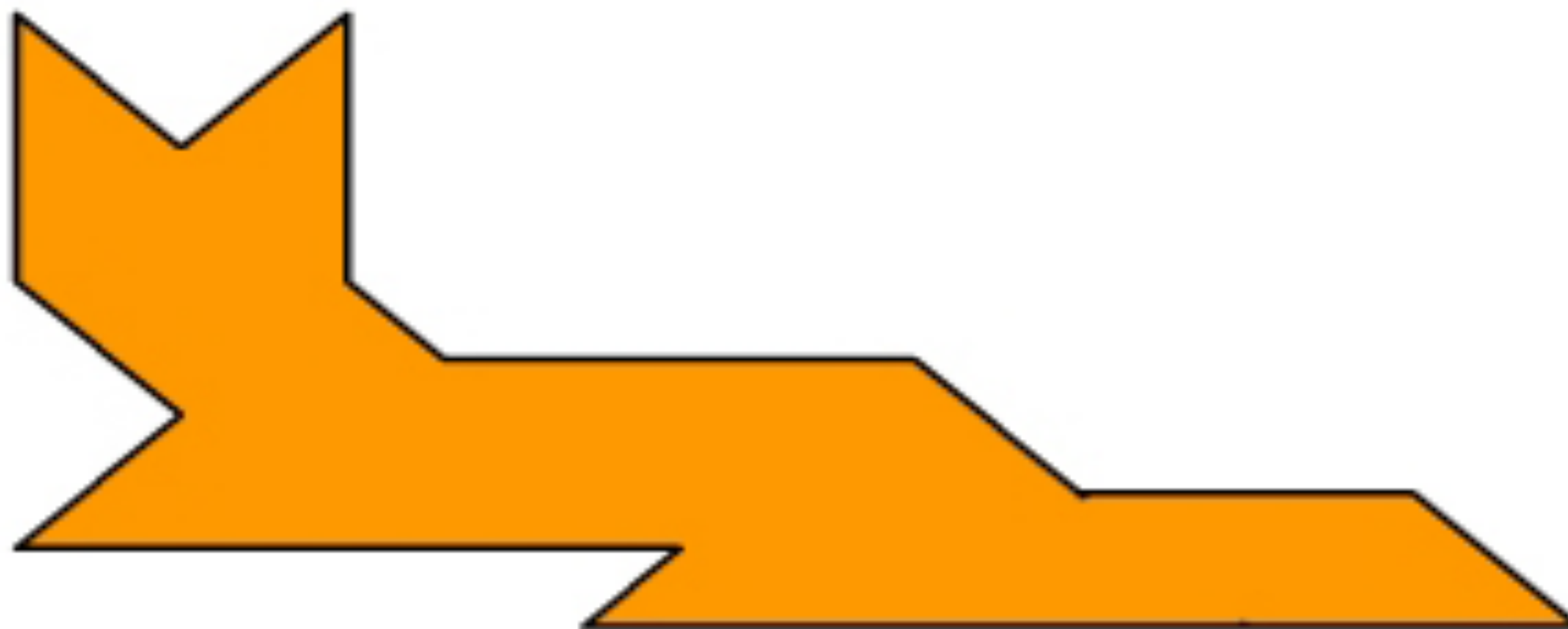


ФИГУРА 2



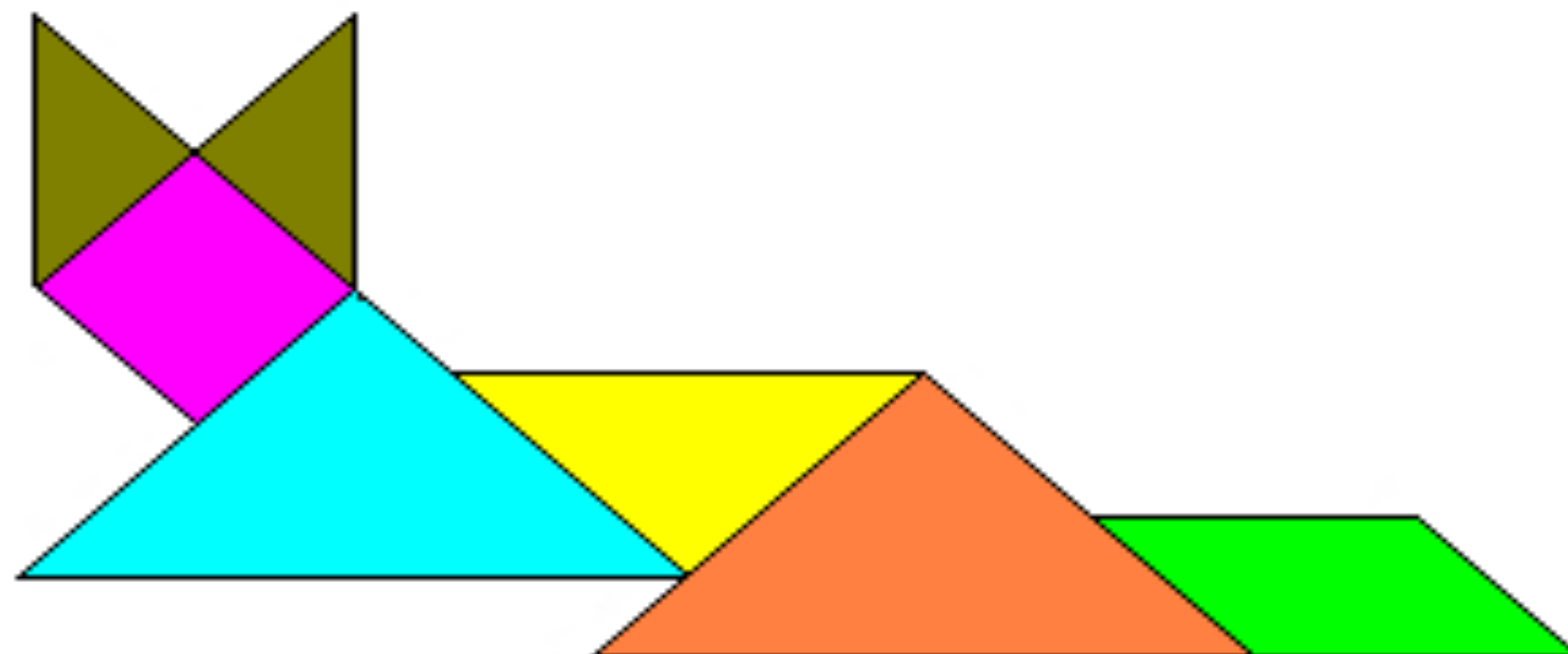


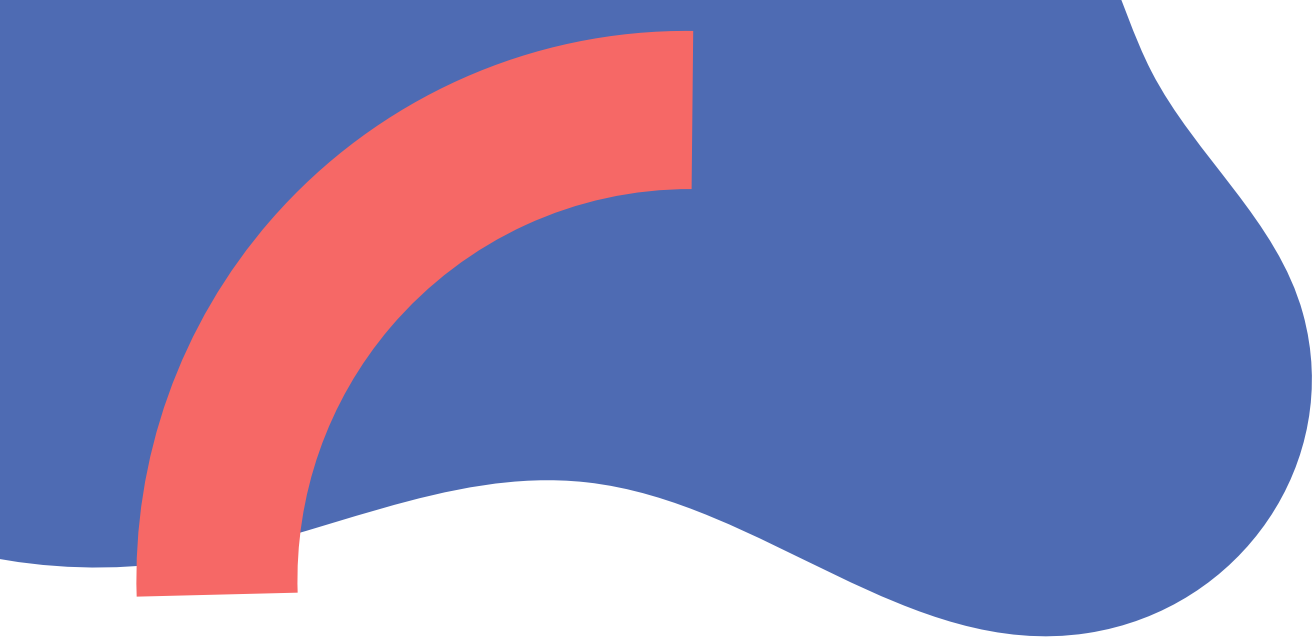
ФИГУРА 3



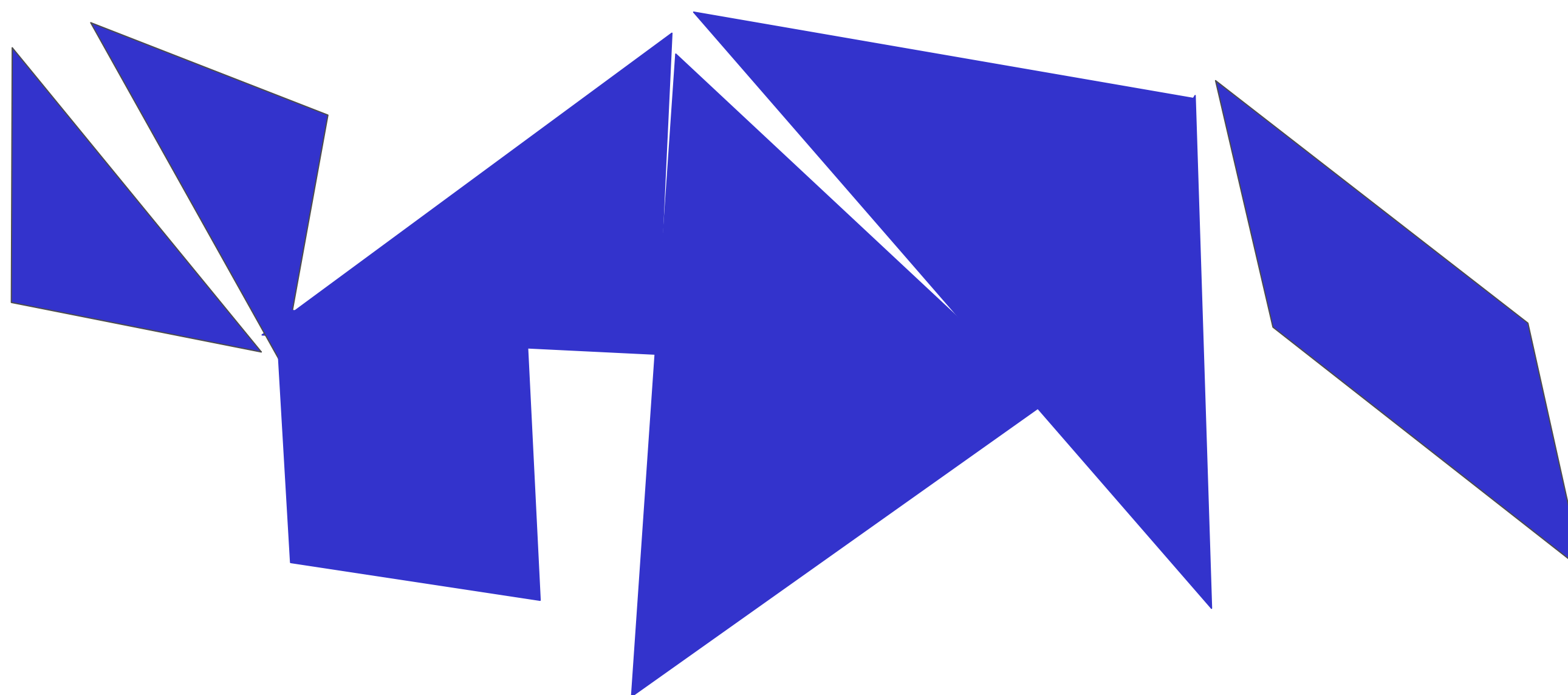


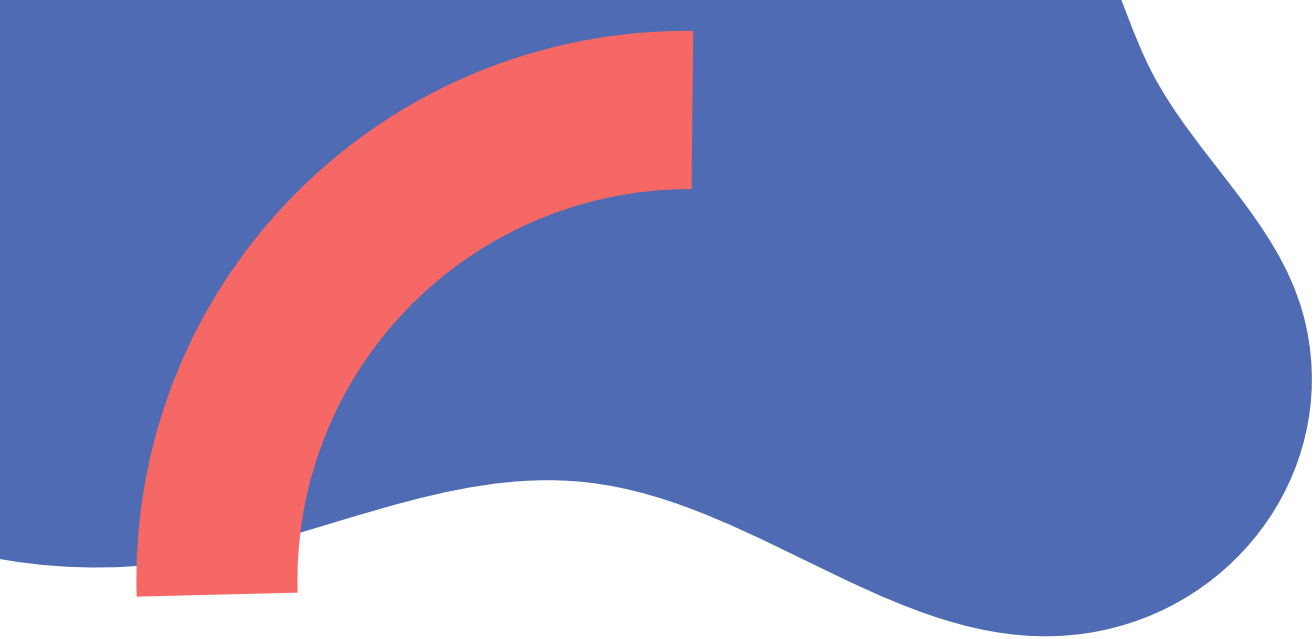
ФИГУРА 3



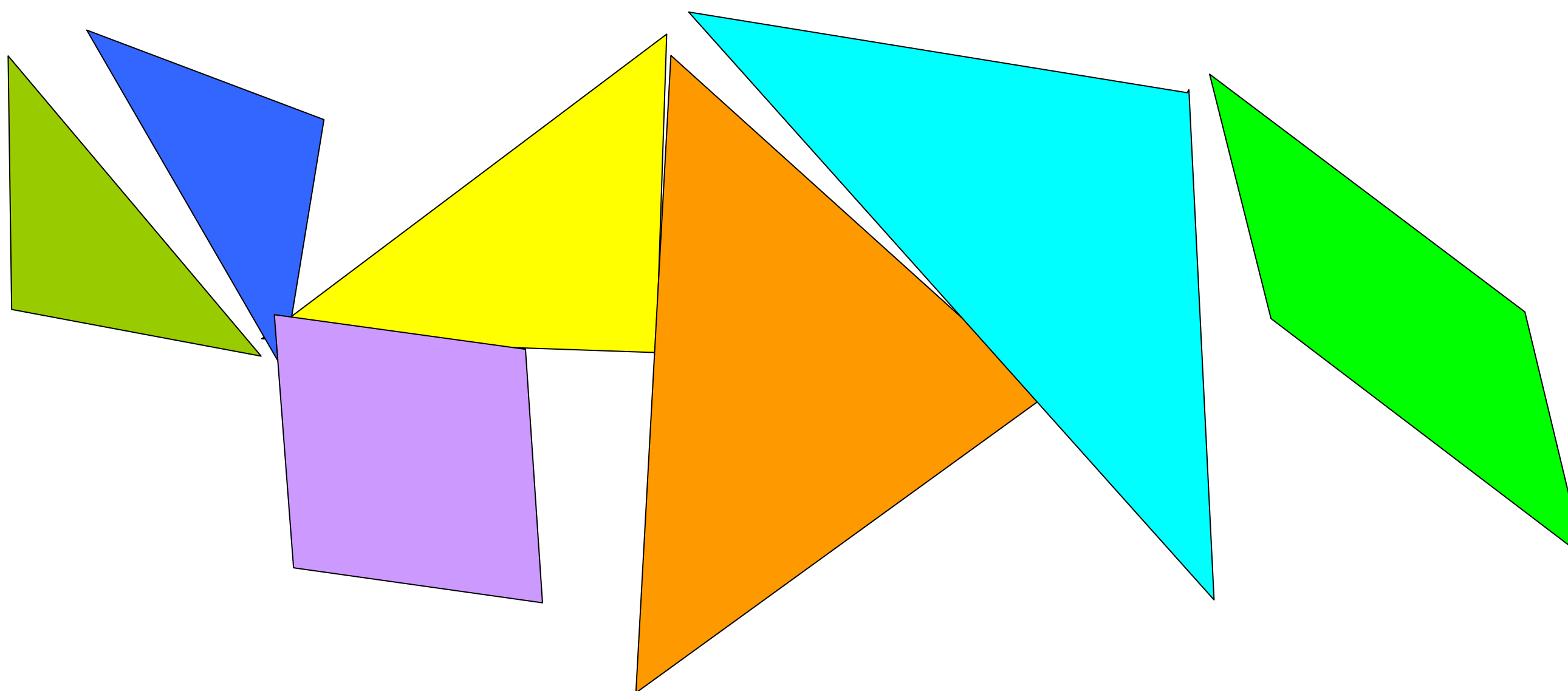


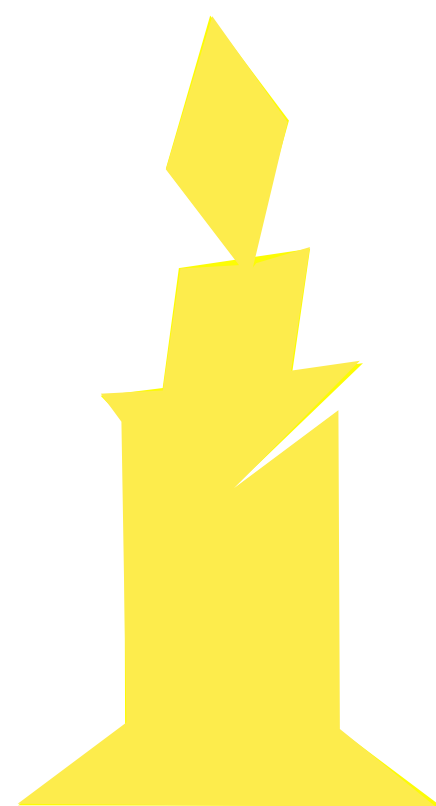
ФИГУРА 4



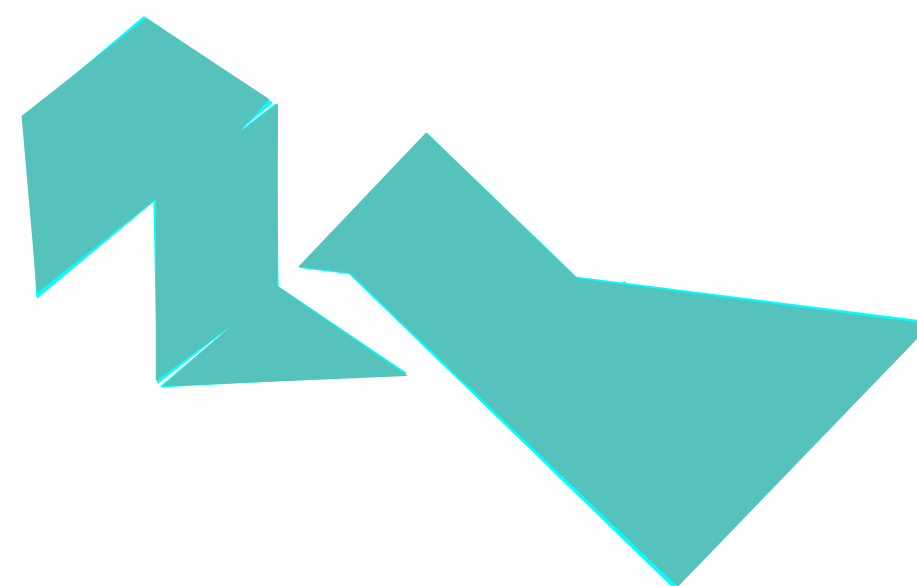


ФИГУРА 4

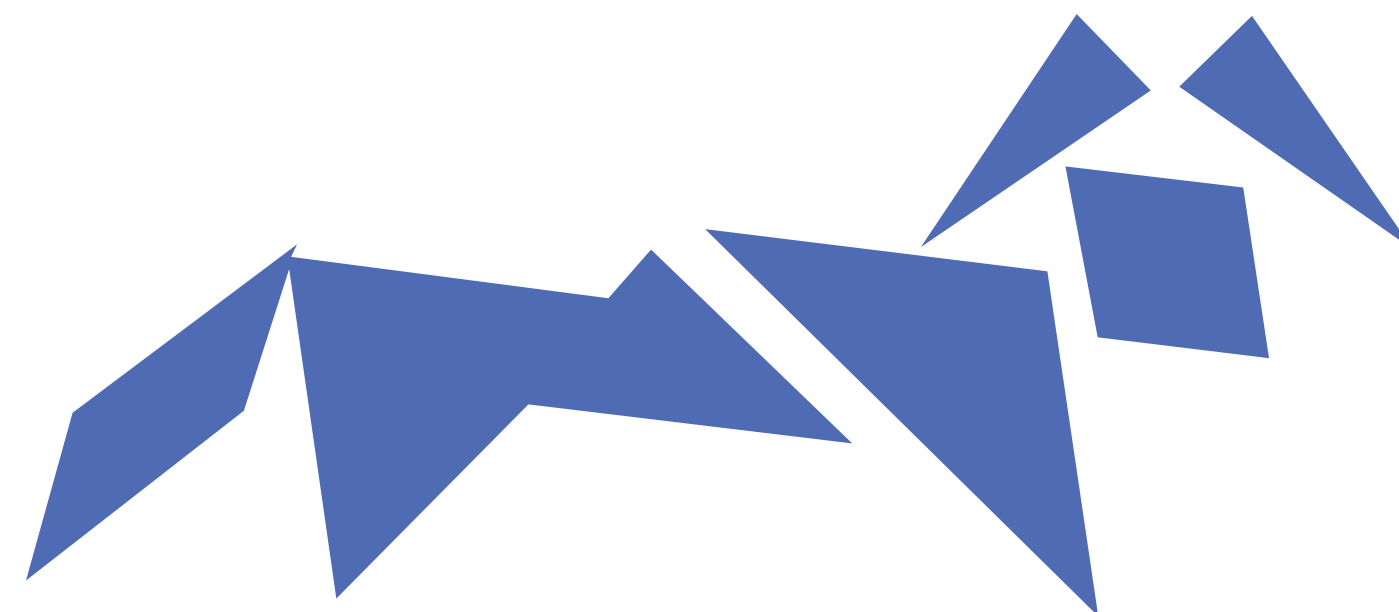




Свеча горела на столе



Утка



Собачка

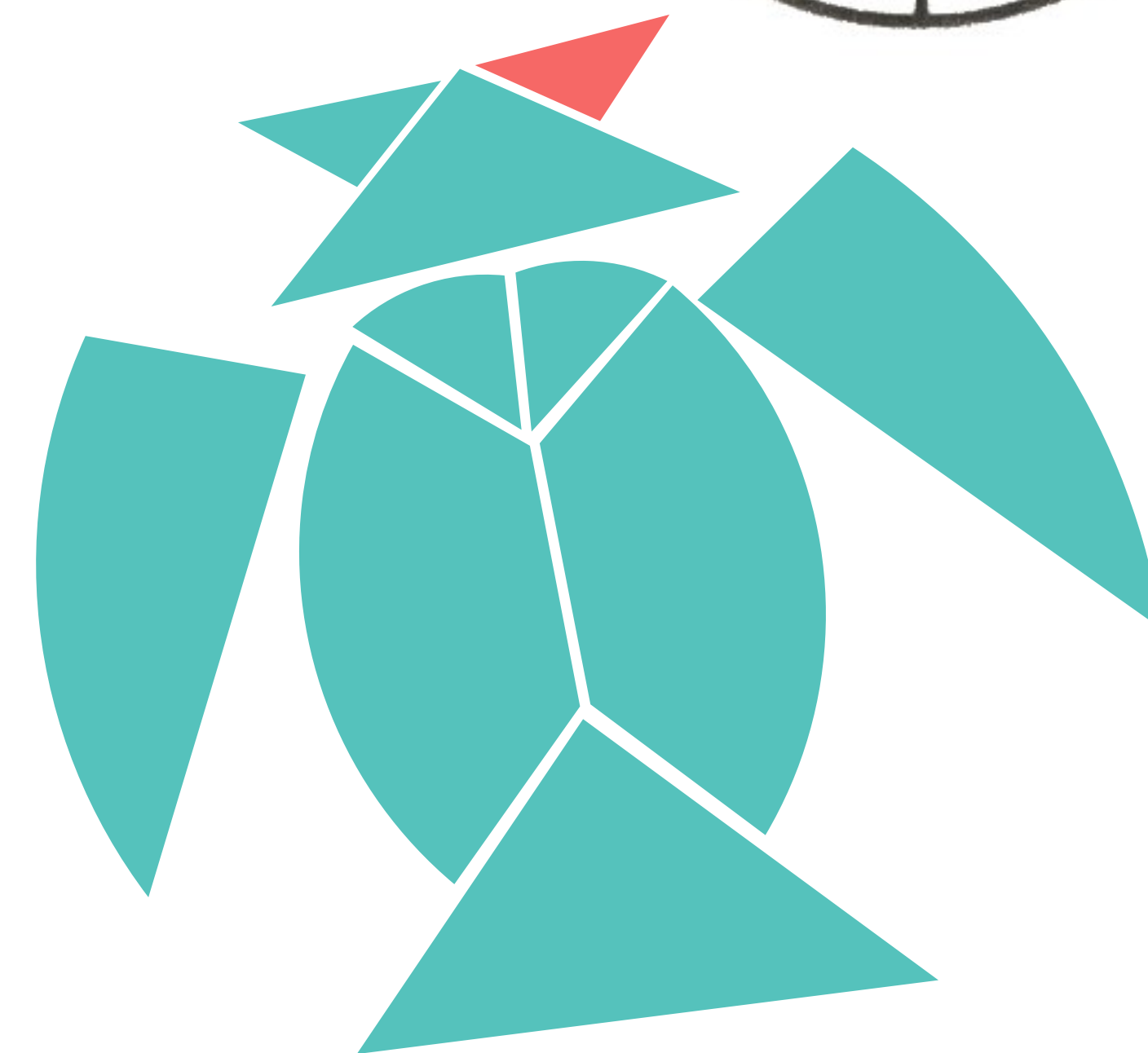


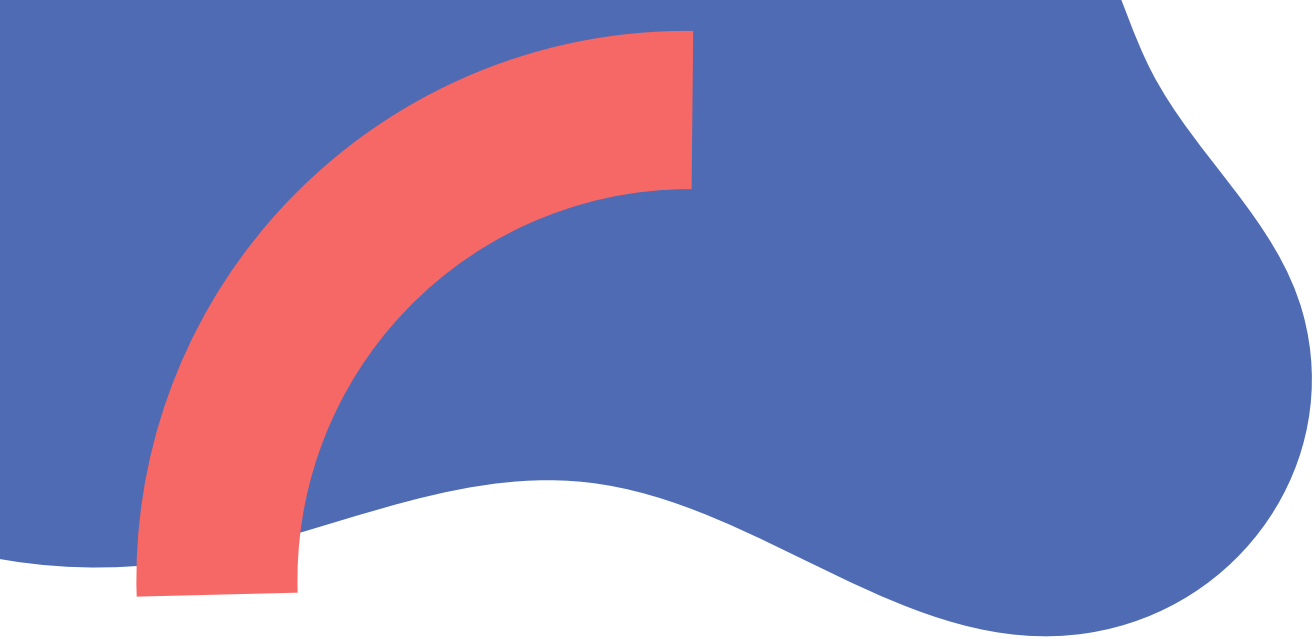
Дама с платочком

«КОЛУМБОВО ЯЙЦО»

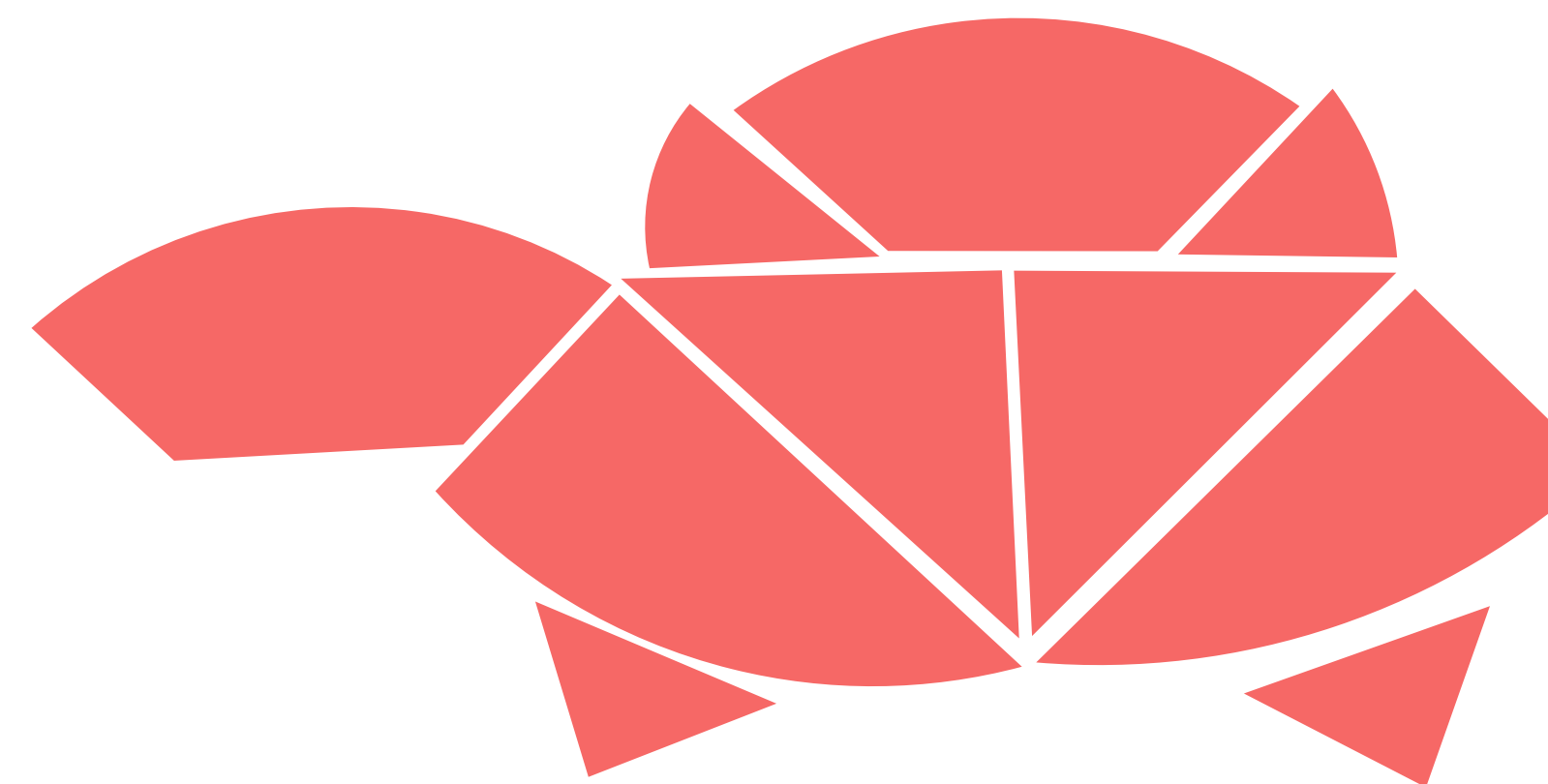
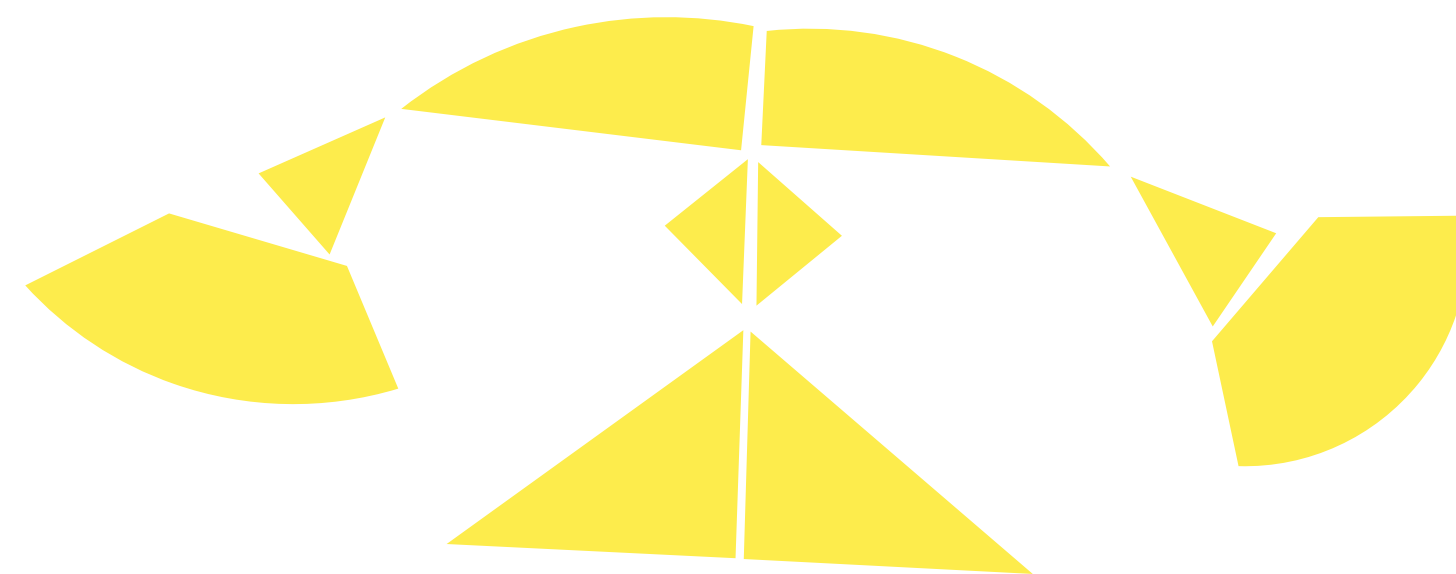
Колумбово яйцо – это фигура в форме яйца, разрезанная на 10 частей. На плоскости необходимо выкладывать любые фигуры, какие придумаешь или можно использовать образец

В головоломке "Колумбово яйцо" приходится долго ломать голову над тем, как собрать из кусочков яйца картинку, а полученное в результате изображение обычно бывает очень простым





ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ – ПРОСТО!



СТОМАХИОН (АРХИМЕДОВА ИГРА)

Ее придумал 2200 лет назад древнегреческий мыслитель и математик Архимед (287—212 гг. до н. э.)

Эта игра-головоломка очень похожа на [танграм](#)

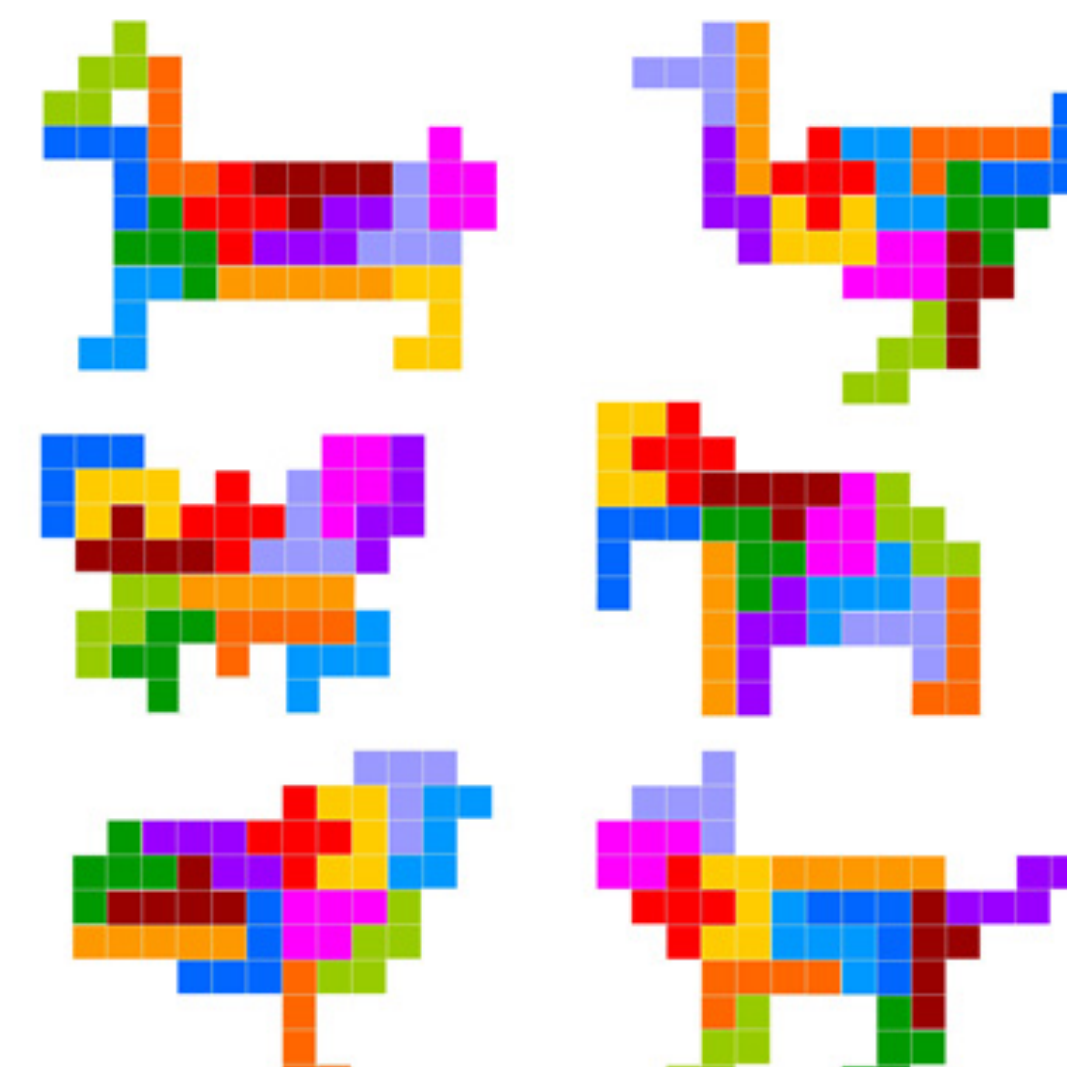
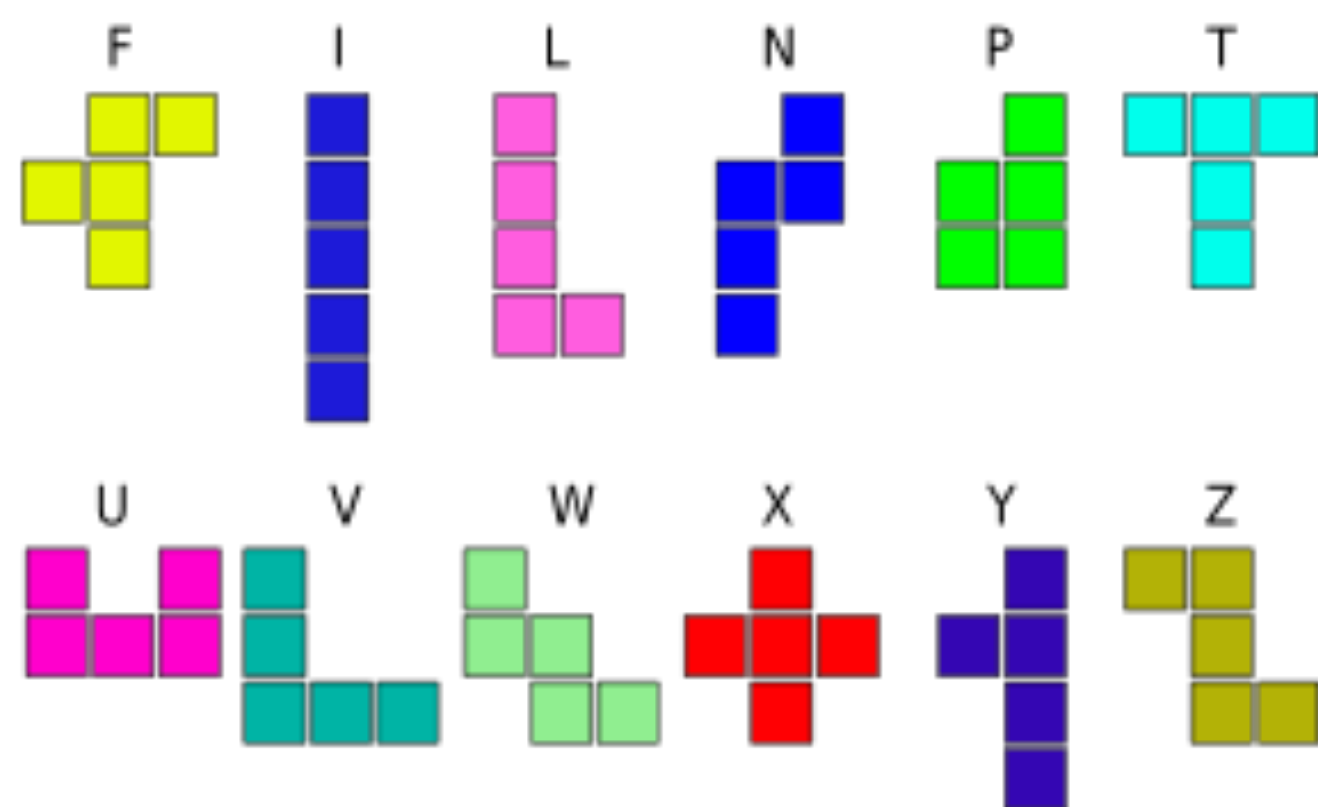
В античной Греции она называлась Стомахсион
Главное отличие заключается в числе и форме кусочков, из которых она составлена

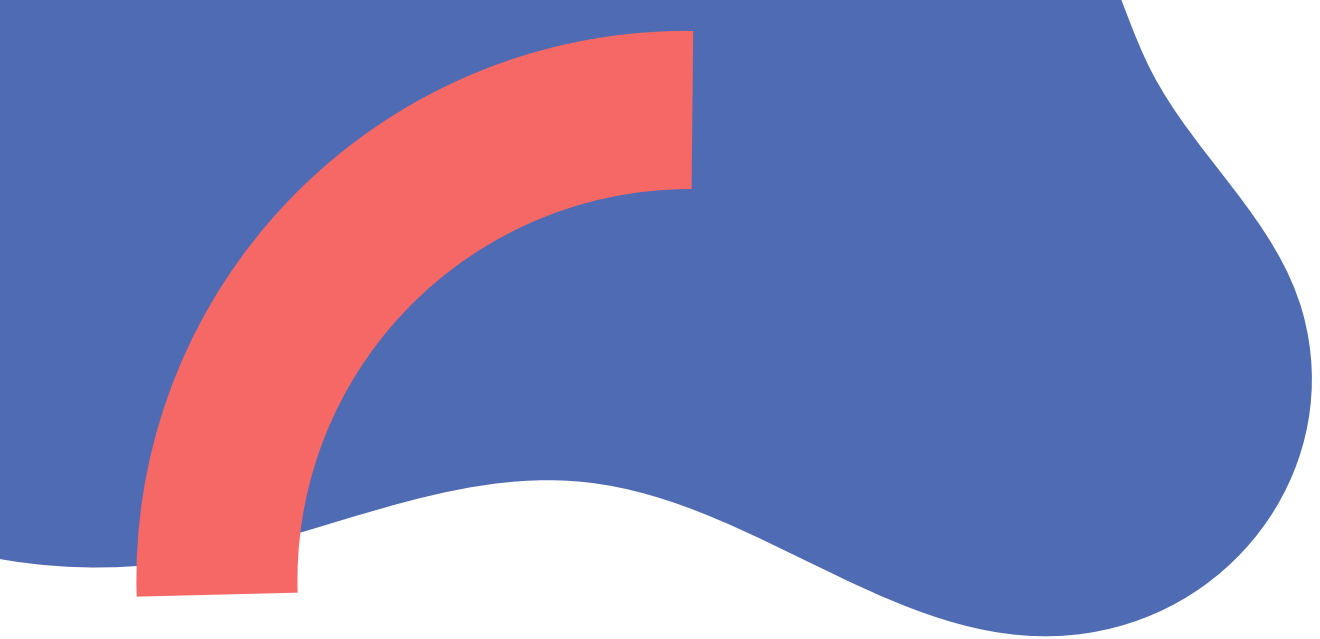


ПЕНТАМИНО

(от др.-греч. пять, и домино)

пятиклеточные полимино, то есть плоские фигуры,
каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов,
соединённых между собой сторонами («ходом ладьи»)





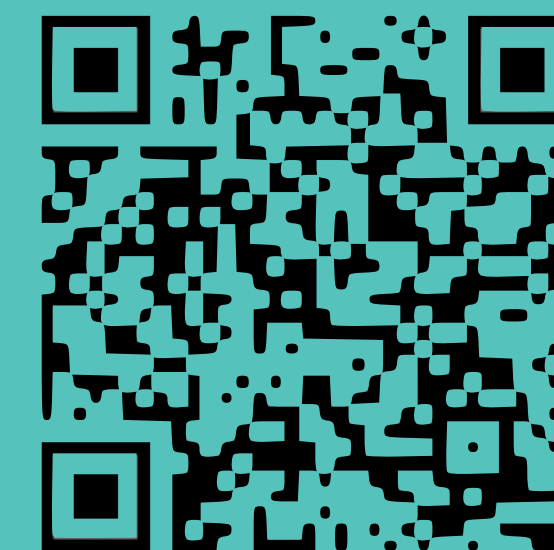
ИГРЫ НА ОТКРЫТЫЕ УРОКИ

ВЕРТУШКИ ПО КВАНТУМАМ

КОНСТРУКТОР ИЗ ТРУБОЧЕК

Соберите тетраэдр, икосаэдр, додекаэдр и другие фигуры по схемам, или проявите фантазию! Простота исполнения конструктора даёт огромный простор для творчества

Трубочки нужны диаметром примерно 8 мм, соединяются они простыми картонными соединителями. Файл для распечатки соединителей в приложении, можно сразу напечатать на плотной бумаге (200 г/м²), или наклеить обычную бумагу на картон, а потом вырезать.



[ССЫЛКА](#)

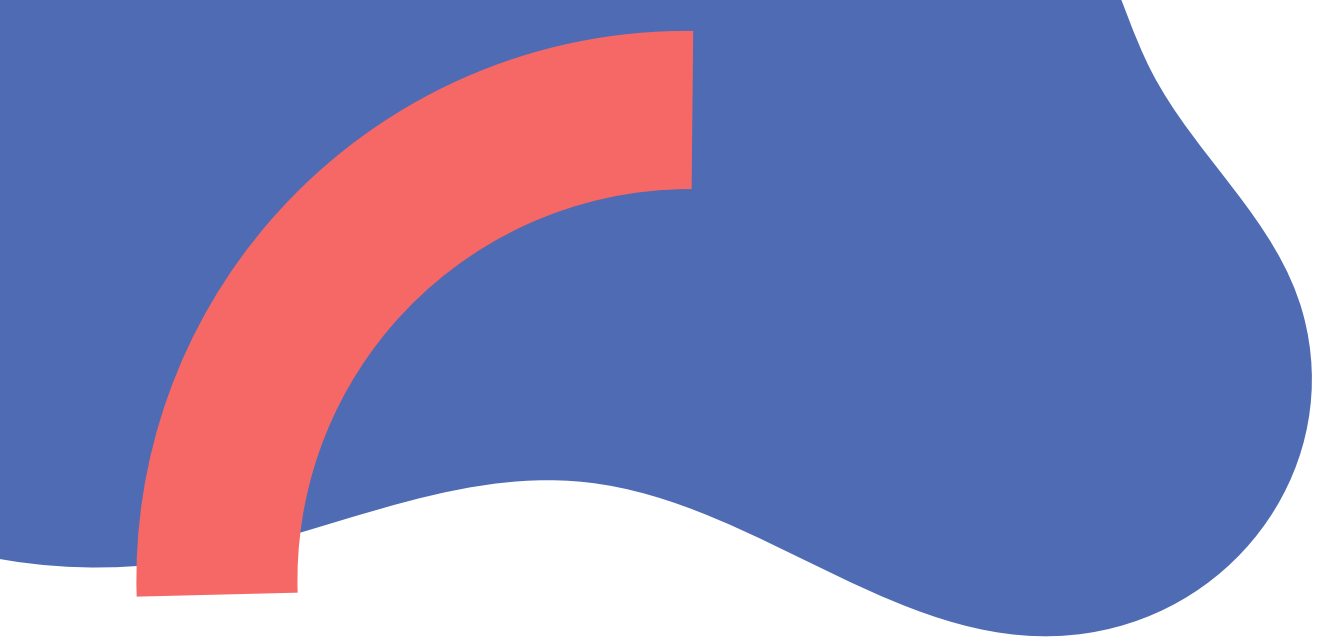


ССЫЛКА

POP IT

ПОПИТ





ГОЛОВОЛОМКИ



ССЫЛКА

ГОЛОВОЛОМКИ





ИГРЫ НА УРОКАХ

Игра «**БЫКИ-КОРОВЫ**» - замечательная логическая игра, не требующая специальных приспособлений. В нее можно играть в любых ситуациях: дома, на даче, в поездках и даже в ожидании очередей

Противник называет любое 4-хзначное число, у которого цифры также не повторяются. Его необходимо написать под своим загаданным числом, чтобы было удобно сравнивать цифры. При совпадении цифр названного числа с загаданным говорится «**БЫК**». **Бык** означает, что цифра отгадана и стоит в нужной позиции (например, в задуманном числе первая цифра 3 и в названном противником – тоже первая 3 – это бык.). **Корова** означает, что цифра отгадана, но она стоит не в своей позиции. Путем логических рассуждений и проверки ответов необходимо угадать все 4 цифры числа и их порядок. Выигрывает тот, кто первым угадает число противника

Например, загадано 3749 и победитель называет 3749

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Правила: Каждому играющему дается по 4 карты. Начинающему игру дается пятая карта. Из своих 5 карт он выбирает одну, которую дает соседу в качестве задания.

Принцип игры такой: игрок из своих 4 карт, то есть чисел, используя любые математические действия: +, -, *, : (сложение, вычитание, умножение, деление) и ставя числа в любом(!) порядке, должен получить ответ, который дал ему сосед. Те числа-карты, которые он при этом использовал вместе с ответом, игрок берет себе как "взятку". А в конце игры каждый считает, сколько он набрал карт в своей стопочке. Эта игра рассчитана на тренировку устного счета, простейшего деления и умножения (все варианты до 24).

Например: первому игроку достались карты: **17, 4, 8, 9**. А в качестве задания дали сделать **10** или **16**

число 10 получается очень легко: $8:4+17-9=10$

число 16 сделать уже сложнее: $(17-9)*(8:4)=16$

А если "поиграть" с этими числами, то можно получить еще целый набор ответов: 12, 14, 13, 23, 6, 4, 20... Например, $12 = 17 - 4 - (9 - 8)$. $14 = 17 - 4 + (9 - 8)$

