


Drodzy Uczniowie i Rodzice klas drugich i trzecich!

Zachęcenі sukcesem poprzednich lat zapraszamy uczniów klas 2 i 3 do matematycznej **GRY O ŻABI TRON**.

Istotą zabawy jest samodzielne rozwiązywanie przez dzieci matematycznych zadań tekstowych. Za prawidłowo rozwiązane zadania uczestnicy zdobywają punkty, które zamieniają na skaczące żabki, pędząc w kierunku srebrnej lub złotej korony matematycznej. 

Program w swojej formie będzie nieco przypominał zbieranie znaczków w szkolnym czytelniku. Mamy kilka celów, które chcemy przy pomocy GRY O ŻABI TRON osiągnąć:

1. dobra zabawa,
2. rozwijanie najtrudniejszej umiejętności matematycznej, jaką jest rozumienie zadań tekstowych i ich prawidłowe rozwiązywanie,
3. wyrobienie właściwych nawyków matematycznych, takich jak: umiejętność zapisywania toku rozumowania, obliczeń, udzielania pełnych, prawidłowych odpowiedzi, staranność zapisów,
4. rozwijanie uczniów, którzy lubią matematykę, mają do niej predyspozycje oraz tych, dla których do tej pory matematyka nie była zieloną ścieżką.

Udział w programie jest dobrowolny.

Każdy, kto chce rozpocząć zabawę, powinien wziąć z żabiej skrytki znajdujące się koło sekretariatu, pierwszą kartę z zadaniami i rozwiązać ją w ciągu tygodnia.

Przed przystąpieniem do rozwiązywania należy uważnie przeczytać instrukcję gry.

Udział w programie jest DOBROWOLNY. Każdy, kto chce rozpocząć zabawę, powinien zgłosić się do pani Ewy – wychowawczynie klasy 2A, aby otrzymać planszę do gry. Co dwa tygodnie, w specjalnym miejscu – żabiej skrytce, grający znajdą nową porcję zadań. Na ich rozwiązanie będą mieli tydzień. Szczegóły wyjaśnia instrukcja.

## Instrukcja gry

1. Weź w poniedziałek przygotowane zadania z „żabiej skrytki”.
2. Rozwiąż je w domu samodzielnie. Masz na to tydzień.
3. Rozwiązane, podpisane zadania wraz z kartą gry wrzuć do „żabiej skrytki” najpóźniej w kolejny poniedziałek. Po tym terminie zadania nie będą sprawdzane.
4. Karta do gry ze zdobytymi żabkami wróci do Ciebie przed kolejnym terminem oddania rozwiązanych zadań.

### Podczas rozwiązywania zadań pamiętaj:

- Na kartce z rozwiązaniami napisz swoje imię i nazwisko, klasę i numer zestawu zadań.
- Rozwiązując zadanie, zapisz jego numer lub wklej je na kartce, a pod spodem zapisz rozwiązanie.
- Wszystkie liczby, które wykorzystujesz do obliczeń muszą być podane w zadaniu lub obliczone przez Ciebie. Wszystkie obliczenia muszą być zapisane.
- Pamiętaj o pełnej odpowiedzi, całym zdaniem, dokładnie na zadane pytania.
- Zadania rozwiązujemy samodzielnie.
- Za prawidłowo rozwiązane zadania zdobywasz punkty.
- Za każde 5 pkt. otrzymasz jedną żabkę (jeżeli zdobędziesz np. 7 punktów, to otrzymasz jedną żabkę, a 2 punkty doliczymy do kolejnych zdobytych punktów).
- Jeśli chcesz obejrzeć swoje sprawdzone rozwiązania zadań, możesz przyjść do p. Ewy na żabkowe konsultacje w poniedziałek na 7. lekcji lub umówić się na konsultacje w innym terminie.

Zdobyte żabki będą wstemplowane do karty gry po sprawdzeniu rozwiązanych zadań. Za prawidłowe rozwiązanie jednej porcji zadań można zdobyć maksymalnie 10 pkt., czyli dwie żabki. Na jednym liściu może się zmieścić tylko jedna żabka. Żabki skaczą kolejno z liścia na liść w kierunku złotej korony.

W tym roku gra rusza 2 października. Nie przegap terminu. Pamiętaj o zabraniu do domu karty z zadaniami.

Życzę powodzenia!

Ewa Chmiel

P.S. W drugim semestrze zapraszam do wzięcia udziału w konkursie matematycznym „Kumak”

Trening z żabką może się przydać. Zadania na „Kumaku” są podobne do zadań żabkowych.