



Regulamin Światowego Dnia Tabliczki Mnożenia ZSP Ryczów 6 X 2023

W dniu 6 X 2023r. obchodzimy Światowy Dzień Tabliczki Mnożenia. Święto Tabliczki Mnożenia ma na celu zachęcić wszystkich uczniów do przypomnienia sobie tabliczki mnożenia. Uczniowie, którzy w trakcie wakacji zdążyli zapomnieć tabliczkę mnożenia, mają okazję nadrobić te zaległości.

Udział i przebieg ŚDTM w Zespole Szkolno-Przedszkolnym im. Tadeusza Kościuszki w Ryczowie

1. Egzamin na eksperta tabliczki mnożenia:

1.1 Organizator: Nauczyciel matematyki Iwona Jarosińska-Klusek

1.2 Termin: 06.10.2023 (piątek)

- I. Do egzaminu na "Eksperta Tabliczki Mnożenia ZSP Ryczów 2023" może przystąpić każdy uczeń Zespołu Szkolno-Przedszkolnego im. Tadeusza Kościuszki w Ryczowie. Aby uzyskać tytuł, należy przystąpić do części egzaminacyjnej.
- II. Egzamin przeprowadzany jest w obecności komisji składającej się z uczniów klasy 5b, która będzie znajdować się na holu dolnym dla klas (1-3) i na holu górnym dla klas IV-VIII.. Osoba egzaminowana losuje pytania z zakresu tabliczki mnożenia (w zakresie do 100), (np: wariant łatwy: na przykład: $6 \times 8 = ?$; wariant trudniejszy: na przykład: $8 \times ? = 56$; $54 : 9 = ?$; $48 : ? = 6$; $? : 7 = 7$. wariant trudny: na przykład: $56 = a \times b$). W każdym losie znajduje się 6 pytań.
- III. Egzaminowany zapisuje na kartce odpowiedzi. Na udzielenie odpowiedzi ma dokładnie 3 minuty.
- IV. Order "Eksperta tabliczki Mnożenia ZSP Ryczów 2023" otrzymuje osoba, która w wyznaczonym czasie odpowie poprawnie na wszystkie pytania.
- V. Do egzaminu można przystąpić tylko raz.

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „MATEMATYCZNY RAJD”

§ 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady przeprowadzenia gry terenowej „MATEMATYCZNY RAJD” (zwaną dalej Grą).

§ 2. Organizator

1. Organizatorem Gry Terenowej „MATEMATYCZNY RAJD” są nauczyciele matematyki Zespołu Szkolno - Przedszkolnego w Ryczowie.

§ 3. Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. W Grze mogą brać udział tylko Uczestnicy zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny może wejść 3 osoby. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 7 Drużyn.
2. W skład Drużyn mogą wchodzić uczniowie klas V-VII.
3. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń Drużyn.
4. Tylko zgłoszone Drużyny mają prawo brać udział w Grze.
5. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez zgłoszenie się członków Drużyny do nauczyciela matematyki Iwony Jarosińskiej-Klusek.
6. Zgłoszeń należy dokonywać w dniach 27 IX 2023 - 2 X 2023
7. Przystępując do Gry, uczestnik akceptuje w całości niniejszy Regulamin i zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad.
8. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.

§ 4. Zasady Gry

1. Gra Terenowa „MATEMATYCZNY RAJD” odbędzie się na terenie “Centrum Sportu i Rekreacji w Ryczowie” w dniu 6 X 2023
2. Gra „MATEMATYCZNY RAJD” ma na celu: uczczenie święta Światowego Dnia Tabliczki Mnożenia
3. Zadaniem uczestników Gry będzie poruszanie się zgodnie z wyznaczoną trasą na mapie oraz zdobywanie punktów za wykonywanie znajdujących się tam zadań. Za każde wykonane zadanie drużyna otrzymuje sumę punktów możliwych do zdobycia na danym stanowisku. Dodatkowo, dokonywany będzie pomiar całkowitego czasu wykonania całej trasy przez każdą Drużynę.
4. Do wykonania zadań niezbędne będzie posiadanie przez każdą z Drużyn kartki i długopisu, do zapisywania rozwiązań zadań (zagadek) znajdujących się na poszczególnych stacjach..
5. Gra będzie zawierać pojęcia, zadania i zagadki matematyczne.
6. Miejsce zbiórki wszystkich drużyn biorących udział w grze będzie znajdowało się na dolnym holu szkoły.
7. O dokładnej godzinie zbiórki uczestnicy zostaną poinformowani nie później niż 5 X 2023. Zgłoszone drużyny zobowiązane są stawić się na miejsce zbiórki o wyznaczonej godzinie.

8. Każda Drużyna rozpocznie grę w wyznaczonym miejscu startowym, przy którym będzie znajdowało się zadanie do rozwiązania oraz mapa z zaznaczoną kolejną stacją zadaniową. W czasie przystąpienia do zadania znajdującego się na stacji początkowej, uruchamiany jest stoper. Po rozwiązaniu zadania Drużyna oddaje kartę z rozwiązaniami, osobie znajdującej się przy stacji i udaje się do kolejnej stacji zaznaczonej na mapie.
9. Przy każdej stacji zadaniowej Drużyna pozostawia swoje rozwiązania osobie koordynującej Grę, która będzie znajdować się przy stacji.
9. Po zakończeniu rozwiązywania zadań na ostatniej stacji Drużyna oddaje kartę z rozwiązaniami. W tym czasie zatrzymywany jest stoper.
10. Szczegóły Gry, jej mechanizm oraz zasady realizacji zadań zostaną przypomniane Uczestnikom ponownie przed jej rozpoczęciem.
11. Po trasie Gry drużyny poruszają się pieszo.
12. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyn będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych.
14. Zakończenie Gry nastąpi po dotarciu na METĘ ostatniej drużyny biorącej udział w Grze.

§ 5. Wyłonienie zwycięzców i nagrody

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu.
2. Główne kryterium oceny to ilość zdobytych punktów oraz czas pokonania całej
3. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie otrzymała największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma równą liczbę punktów, pod uwagę zostanie wzięty czas ukończenia gry (zwycięzcą zostanie drużyna, która w najkrótszym czasie ukończyła grę).
5. Nagrodzona zostanie najlepsza Drużyna

§ 6. Zasady bezpieczeństwa.

1. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania regulaminu "Centrum Sportu i Rekreacji w Ryczowie". Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
2. W przypadku złamania przez uczestnika lub drużynę zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
3. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych, termin gry zostanie przesunięty. O kolejnym terminie gry uczestnicy zostaną poinformowani z 2-dniowym wyprzedzeniem.