

Regulaminy Szkolnych Konkursów Logicznego Myślenia i Łamigłówek

I. Regulamin Szkolnego Konkursu **Łamigłówek i Rebusów**

- 1 Codziennie w trakcie Szkolnego Tygodnia Logiki i Łamigłówek na tablicy przy sali 113 pojawi się jedna zagadka i jeden rebus w dwóch kategoriach: klasy 4 - 6 i klasy 7-8.
- 2 Uczniowie rozwiązują zadanie na kartce (oddzielnie zagadka i rebus) i wrzucają ją do skrzynki z odpowiedziami do godziny 15.00 każdego dnia.

Informacje, które powinna zawierać kartka:

- imię i nazwisko, klasa,
 - data,
 - hasło rebusu lub rozwiązanie zagadki z uzasadnieniem.
- 3 Codziennie spośród prawidłowych odpowiedzi (z każdej kategorii) będzie losowana osoba, która otrzyma drobny upominek.
 - 4 Na koniec Tygodnia dla każdej osoby zostaną podliczone punkty i przyznane I, II, III miejsca.

Zwycięzcy otrzymają nagrody i oceny z matematyki.

II. Regulamin Szkolnego Konkursu **Rebus Matematyczny**

- 1 Celem konkursu jest rozwijanie zainteresowań matematycznych, wyobraźni i logicznego myślenia.
- 2 Zadaniem uczniów jest opracowanie własnego rebusu, którego hasłem będzie pojęcie matematyczne.
- 3 Praca powinna być wykonana na kartce z bloku formatu A4, technika płaska, najlepiej ołówek lub kredka i zawierać:

Strona A

- rysunek obrazujący pojęcie matematyczne,
- kategorię pojęcia, np. geometria, algebra,
- kratki, w które należy wpisać rozwiązanie (na każdą literę jedno okienko, wyrazy oddzielone odstępem),

Strona B

- imię, nazwisko, klasa,
 - rozwiązanie rebusu.
- 4 Przykładowe rebusy wywieszane są codziennie na tablicy przy sali 113.
 - 5 Prace należy złożyć do nauczycieli matematyki do 7 stycznia.
 - 6 Komisja w składzie Zespołu Nauczycieli Matematyki wybierze najciekawsze prace, które zostaną nagrodzone upominkami i ocenami z matematyki.

III. Regulamin Szkolnego Konkursu Mistrz Ubongo

Celem konkursu jest rozwijanie zainteresowania matematyką, wyobraźni przestrzennej.

Etap I

- 1 Układanie klocków na losowo wybranych planszach Gry UBONGO podczas lekcji matematyki.
- 2 Wyłonienie z każdej klasy osoby, która w ciągu 10 minut poprawnie ułoży najwięcej schematów.
- 3 Nagrodzenie trzech najlepszych osób w każdej klasie ocenami z matematyki (I miejsce-ocena celująca, II i III miejsca– ocena bdb).

Etap II

- 1 Najlepsze osoby z każdej klasy biorą udział w finale, który odbędzie się 3 lutego na przerwie o godzinie 11.30 w sali 113.
- 2 Finaliści w ciągu 10 minut będą musieli ułożyć jak najwięcej schematów gry.
- 3 Trzy osoby z największą liczbą poprawnie ułożonych schematów zostaną nagrodzone upominkami i ocenami z matematyki.
- 4 W przypadku nierozstrzygnięcia konkursu zostanie przeprowadzona dogrywka na przerwie o godzinie 12.30.