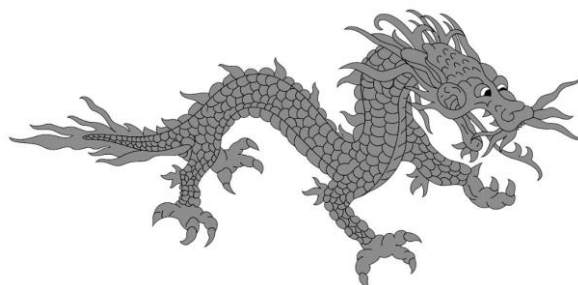


## Gra

### Wyprawa do Pradawnej Smoczej Krainy Numerus Naturalis



[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bhutanese\\_dragons](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bhutanese_dragons)  
CC BY-SA 3.0

Smoki są wszędzie.

S.A. Caldwell ze Starożytnego Bractwa Badania Smoków w „Osobliwości, Mity i Legendy” pisał: „Smoki można spotkać wszędzie. W najdalszych zakątkach Świata. Są władcami nieba – szybują majestatycznie nad rozległymi, rozpalonymi pustyniami lub lodowymi, pokrytymi śniegiem równinami. W błysku ognia spadają nagle z połyskującymi lodem szczytów gór i wznoszą się z trzewi Ziemi. Niektóre jak węże prześlizgują się w wodach rzek i jezior, by nagle wznieść się ku chmurom w blasku błyskawicy, inne zaś czają się niewidoczne w sercu prastarych lasów. Są tak różnorodne, jak krainy, w których żyją i ten świat należy do nich ...”. Smoki „są rykiem wiatru, migotaniem nieba nocą, szelestem lasu, błyskiem światła w pustynnym słońcu, poruszeniem w nieruchomej wodzie, furią w oku cyklonu”.

Różnorodność smoków jest ogromna. S.A. Caldwell zbadał i opisał wiele gatunków smoków. Jest wśród nich Krzywozębaty Smok Górski, który zamieszkuje poszarpane turnie górskie. Jest Smok Śnieżny mieszkający w lodowcowych jaskiniach Antarktyki. Błotny Smok Brzytwozęby nie potrafiący latać, którego można spotkać w błotach i bagnach Azji Południowej. Azję Wschodnią zamieszkuje Smok Wężowy Pięcioszpony – nie ma skrzydeł, ale potrafi wznieść się do chmur. Jest też Leśny Smok Karłowaty żyjący w gęstwinie lasów

Ameryki Północnej. Prawie przezroczysty o perłowym zabarwieniu Smok Lodowy Kryształowy zadomowił się w okolicach okołobiegunowych. Trójrożny Smok Nocny żyje na wielkich przestrzeniach Australii. Są jeszcze: Smok Górski Hakodzioby, Smok Leśny Sierposzpony, Smok z Czarnych Błot, Smok Pustynny Rogaty, Smok Górski Himalajski, Arabski Smok Pustynny, Syberyjski Smok Szronowy, Smok Wodny Lśniący, Smok Wulkanicznego Ognia, Smok Leśny Kartowaty, Smok Wężowy Pięcioszpony, Smok Czarnego Łądu, Smok Sawannowy Kolcoogniasty, Smok Pustynny Pręgogrzbietowy, Czerwony Smok Preriowy, Smok Górski Brodaty, Smok Pustynny Wachlarzowaty, Smok Lawowy z Laki i wiele, wiele, wiele innych.

Uczeni mężowie już od wieków przestrzegają: „Strzeż się błysku w oku smoka: Kłamcę zamrozi zimnym lodem. Niegodziwca usiecze, jak ostry nóż. Chciwemu zagrozi żelazem. Dzielnemu ogniem zapłonie”.

Pradawną Smoczą Krainą Numerus Naturalis włada Prastary Smok Numerus Naturalis. Panuje on niepodzielnie swoją krainą od wieków i tysiącleci, rosnąc nieustannie w siłę. Wielu śmiałków próbowało go pokonać lub chociaż obtaskawić. Jednym to się udawało, a innym nie. Prastarego Smoka nie jest łatwo pokonać, aczkolwiek jest to możliwe. Pokonany Smok odradza się za każdym razem co raz silniejszy, co raz mocniejszy i co raz sprytniejszy. Śmiałkowie którzy już pokonali Prastarego Smoka zdobyli wielką moc równą mocy Smoka. Innym udało się go tylko obtaskawić. Stopień obtaskawienia smoka może być różny. Zależy to od liczby zdobytych po drodze smoczyc trofeów (smoczyc łusek, smoczyc zębów, smoczyc pazurów, smoczyc łez, smoczyc kamieni itp.).

Ale jak pokonać lub obtaskawić Prastarego Smoka Numerus Naturalis? Tego Smoka można pokonać tylko za pomocą pradawnej smoczej mądrości pilnie strzeżonej przez samego Smoka. Do pradawnej smoczej mądrości należą: znajomość liczb, ich własności, działań na liczbach, szybkość wykonywanych rachunków, a także ciekawostki o liczbach.

## Zaproszenie do GRY

Zapraszam Was na wyprawę do Pradawnej Smoczej Krainy Numerus Naturalis. Proponuję Wam zmierzyć się z zamieszkującym ją Prastarym Smokiem Numerus Naturalis. Wyprawa będzie pełna wyzwań, przeszkód, niebezpieczeństw i pułapek, ale każdy kto ją odbędzie, będzie silniejszy i mądrzejszy o siłę i mądrość Prastarego Smoka. Niektórzy z Was pokonają go zdobywając taką moc. Inni spośród Was go tylko obłaskawią. I nie będzie on już dla Was zagrożeniem.

Celem wyprawy jest zdobycie przez uczestników wyprawy prastarej smoczej mądrości o liczbach i dołączenie do grona pogromców i obłaskawiaczy Prastarego Smoka Numerus Naturalis.

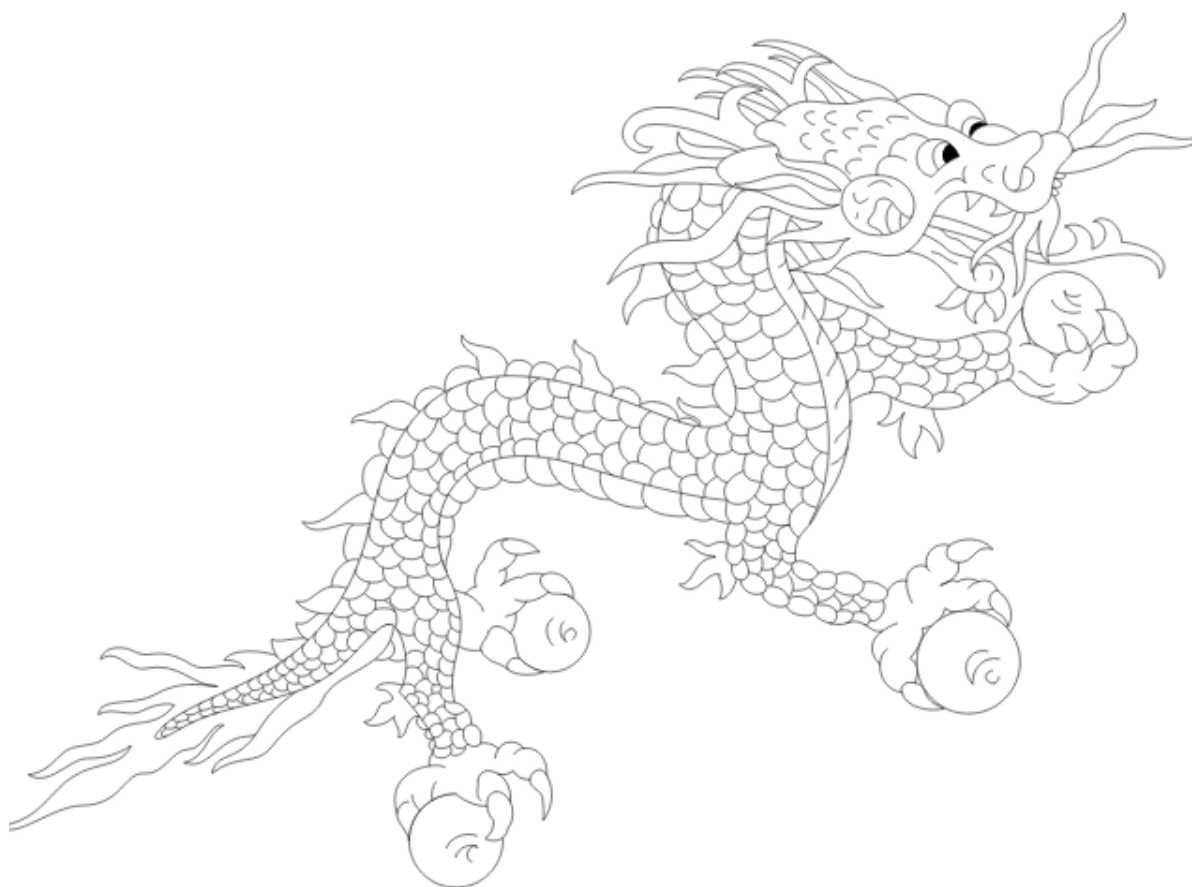
Wyprawa składa się z trzech obowiązkowych poziomów. Każdy obowiązkowy poziom kończy się Wielką Próbą. Na każdym poziomie na uczestników wyprawy czekają liczne Zmagania, Wyzwania i Próby. O niektórych z nich będziecie wiedzieć wcześniej. Inne będą dla Was zaskoczeniem. Musicie być czujni. Prastary Smok zawsze czuwa. Nic się przed nim nie ukryje.

W trakcie całej wyprawy będziecie zbierać punkty. Ponadto Prastary Smok Numerus Naturalis docenia trud, wysiłek i uczciwość. Będzie Wam proponował różne przywileje, nagrody i trofea. Od Was zależy czy z nich skorzystacie. Uzyskane przywileje dają wiele korzyści, których nie będą mieć pozostali uczestnicy wyprawy. Przywileje, nagrody i trofea przybliżają Was do wygranej. Warto więc o nie zabiegać.

Na uczestników wyprawy Prastary Smok będzie zastawiał liczne pułapki. Musicie być uważni, aby w porę je zauważyć i ominąć.

To co zdobyte łatwo utracić. Prastary Smok nie ma litości dla kłamców i nieuczciwych uczestników wyprawy. Kto oszuka lub okłamie Prastarego Smoka, tego nie ominie kara. Prastary Smok nakłada kary na tych, którzy łamią zasady gry. Nagród i punktów Prastary Smok nigdy nie odbiera, ale o trofea i przywileje Prastary Smok może się upomnieć, może je wam odebrać.

Niektórzy z Was będą musieli skorzystać z Wyjść Awaryjnych. Co może być Wyjściem Awaryjnym? Wyjście awaryjne to druga szansa. Może nią być np. drugie podejście do Wielkiej Próby. Ale nie ma nic za darmo. Wyjście Awaryjne będzie Was kosztować utratą niektórych trofeów lub przywilejów. Nikt nie daje drugiej szansy za darmo. Wyjście Awaryjne kosztuje.



*Prastary Smok Numerus Naturalis*

*chętnie podejmie z Wami matematyczny pojedynek.*

## WIELKA KSIĘGA ZASAD WYPRAWY

### Uczestnicy wyprawy:

- W wyprawie biorą udział:
  - ✓ Wysłannik Pradawnego Smoka – nauczyciel matematyki mgr Mariola Kosztołowicz strzegąca przestrzegania zasad wyprawy;
  - ✓ Gracze czyli Adeptci Prastarej Wiedzy – uczniowie klasy 4a;
  - ✓ Smocze Widma – szpiedzy Pradawnego Smoka niewidoczni dla adeptów, autorzy książek, zbiorów zadań i ćwiczeń.

### Obowiązkowe poziomy i rundy wyprawy:

- Wyprawa składa się z trzech obowiązkowych poziomów.
  - ✓ Poziom I – Numerus Naturalis 1 (Liczby naturalne część 1)
  - ✓ Poziom II – Numerus Naturalis 2 (Liczby naturalne część 2)
  - ✓ Poziom III – Operatio (Działania pisemne)
- Każdy poziom kończy się Wielką Próbą.
- Każdy poziom składa się z kilku rund:
  - ✓ Poziom I składa się z rundy zerowej, 9 zwykłych rund oraz z rundy powtórzeniowej.
  - ✓ Poziom II składa się z 8 zwykłych rund i z rundy powtórzeniowej.
  - ✓ Poziom III składa się z 6 zwykłych rund i z rundy powtórzeniowej.
- Poszczególne rundy zalicza się po kolei. Żadnej rundy nie można pominąć.
- Podczas rund zdobywa się punkty, trofea, nagrody i przywileje.
- Aby zaliczyć pojedynczą rundę Adept musi zdobyć w niej co najmniej 3 punkty.
- Aby przejść do następnego poziomu należy zaliczyć Wielką Próbę.

### Adeptci Prastarej Wiedzy:

- Każdy Adept Prastarej Wiedzy przybiera imię, które będzie znane tylko jemu i Wysłannikowi Pradawnego Smoka.
- Imieniem Adepta Prastarej Wiedzy zatytułowana będzie jego Trasa Wyprawy.

### **Trasa Wyprawy i Wielka Księga:**

- Trasa Wyprawy to karta, która będzie zawierać informacje o zaliczeniu poszczególnych rund i poziomów podczas Wyprawy oraz informacje o punktach, trofeach, nagrodach i przywilejach zdobytych przez uczestnika Wyprawy do Pradawnej Smoczej Krainy. Tutaj też będą zanotowane wszystkie kary nałożone na Adepta.
- Punkty i Kary będą również odnotowywane w Wielkiej Księdze.

### **Trzy płaszczyzny wyprawy:**

- Wyprawa realizowana jest na kilku płaszczyznach:
  - ✓ *klasowej* – wyprawa realizowana jest na każdym zajęciach z matematyki – ta płaszczyzna jest obowiązkowa dla każdego Adepta Prastarej Wiedzy;
  - ✓ *domowej* – wyprawa realizowana jest w domu każdego uczestnika wyprawy – ta płaszczyzna również jest obowiązkowa dla każdego Adepta Prastarej Wiedzy;
  - ✓ *dotatkowej* – wyprawa realizowana jest na Smoczych Warsztatach (zajęciach koła matematycznego) – ta płaszczyzna nie jest obowiązkowa, ale umożliwia zdobycie dodatkowych Punktów, Nagród lub Przywilejów.

### **Zmagania obowiązkowe:**

- Rodzaje Zmagania obowiązkowych:
  - ✓ *Wielka Próba* – praca klasowa lub sprawdzian lub test;
  - ✓ *Wyzwanie* – kartkówka;
  - ✓ *Próba Samotnicza* – praca domowa;
  - ✓ *Smocza Spowiedź* – odpowiedź przy tablicy;
  - ✓ *Zadania Smocze Niespodzianki*.
- Zmagania obowiązkowe realizowane są na płaszczyznach *klasowej* i *domowej*;

- Z każdego Zmagania obowiązkowego Adept Prastarej Wiedzy może otrzymać najmniej 1 punkt, a najwięcej 6 punktów.
- Adept Prastarej Wiedzy dowiaduje się o czekającej go Wielkiej Próbie z tygodniowym wyprzedzeniem.
- Do Wielkiej Próby adept może przystąpić dwa razy. Pierwszy raz jest obowiązkowy. Drugi raz jest nieobowiązkowy, ale aby Adept mógł do niego przystąpić musi wykorzystać Duże Wyjście Awaryjne.
- Adept tylko czasami będzie informowany z wyprzedzeniem o czekającym go Wyzwaniu, a najczęściej Wyzwania będą dla niego wielkim zaskoczeniem.
- Do każdego Wyzwania Adept przystępuje tylko jeden raz i nie ma możliwości skorzystania z Dużego Wyjścia Awaryjnego.
- Każda Smocza Lekcja będzie się kończyć Próbą Samotniczą.
- Samotnicze Próby Adept wykonuje samodzielnie na płaszczyźnie domowej.
- O Smoczej Spowiedzi Adept nie będzie uprzedzany – będzie jej poddawany z zaskoczenia;
- W przypadku Próby Samotniczej oraz Smoczej Spowiedzi Adept nie ma możliwości skorzystania z Dużego Wyjścia Awaryjnego.

#### **Zmagania dodatkowe:**

- Rodzaje Zmagania dodatkowych:
  - ✓ Smoczy Projekt – projekt przedmiotowy;
  - ✓ Smoczy Pojedynek – udział w konkursie organizowanym przez Wystannika Pradawnego Smoka;
  - ✓ Zadania Smocze Propozycje;
- Zmagania dodatkowe realizowane są na płaszczyźnie dodatkowej (Smocze Warsztaty – koło matematyczne) i płaszczyźnie domowej (w domu).
- Zmagania dodatkowe oceniane są punktami w skali od 2 do 6.

- Punkty zdobyte w Zmaganiach dodatkowych zawsze są wpisywane do Trasy Wyprawy, ale nie zawsze muszą być wpisywane do Wielkiej Księgi.

#### **Zdobywanie punktów:**

- Adept zdobywa Punkty wykonując Zmagania obowiązkowe i Zmagania dodatkowe.
- Punkty odnotowuje się w Wielkiej Księdze i na karcie Trasa Wyprawy.

#### **Zdobywanie trofeów:**

- Trofeami są Smocze Łuski.
- Smocze Łuski Adept zdobywa podczas całej wyprawy:
- Smocze Łuski można wymieniać na Przywileje.
- Smoczymi Łuskami płaci się również za możliwość skorzystania z Dużego Wyjścia Awaryjnego.
- Sposób zdobywania Smoczycich Łusek:
  - Adept otrzymuje Smocze Łuski za zdobyte punkty według następującej zasady:

| Liczba punktów | Liczba Smoczycich Łusek |
|----------------|-------------------------|
| 1              | 0 łusek                 |
| 2              | 2 łuski                 |
| 3              | 3 łuski                 |
| 4              | 4 łuski                 |
| 5              | 5 łusek                 |
| 6              | 6 łusek                 |

- Adept może również otrzymać Smocze Łuski w nagrodę za inną swoją działalność w wyprawie.
- Adept może również tracić Smocze Łuski za nie przestrzeganie zasad wyprawy lub za nie wykonywanie zadań obowiązkowych lub za kary wymienione poniżej.



### Zdobywanie Nagród:

| Za co?  | Rodzaj nagrody  |
|---|---|
| Aktywne wykonywanie zadań w Smoczym Zeszycie podczas Smoczej Lekcji | od 3 do 5 punktów<br>od 1 do 3 Smoczych Łusek.  |
| Udział w Smoczych Warsztatach                                       | 1 Smocza Łuska za 1 godzinę Smoczych Warsztatów.<br>Nie przyznaje się punktów.        |
| Udział w Smoczym Pojedyńku  | Punkty od 2 do 6<br>oraz Smocze Łuski od 2 do 6.<br>Z punktów uczeń może zrezygnować. |
| Wykonanie Smoczych Propozycji                                       | od 2 do 6 punktów<br>oraz od 2 do 6 Smoczych Łusek                                    |
| Wykonanie Smoczego Projektu   | od 2 do 6 punktów<br>oraz od 2 do 6 Smoczych Łusek                                    |
| Zaangażowanie w grę   | Pozytywna Smocza Uwaga  |

- Nagrody przyznaje Wystannik Prastarego Smoka.

### Kary:

- Adept otrzymuje Kary za:

| Powód nałożenia kary                      | Rodzaj kary  |
|---|--|
| Nie wykonanie Samotniczej Próby           | 1 punkt wpisany do Wielkiej Księgi oraz<br>utrata 2 Smoczych Łusek |
| Brak pomocy potrzebnych do Smoczej Lekcji | utrata 1 Smoczej Łuski   |
| Rozmowy na Smoczej Lekcji                 | Smocza Nagana i utrata 1 Smoczej Łuski                             |
| Nie przestrzeganie zasad gry              | utrata 1 Smoczej Łuski   |

- Kary przyznaje Wystannik Prastarego Smoka.

### **Duże Wyjście Awaryjne:**

- Każdy Adept przed rozpoczęciem gry otrzymuje trzy Duże Wyjścia Awaryjne, po jednym na każdy poziom gry.
- Nie wykorzystane w danym poziomie Duże Wyjście Awaryjne, nie przechodzi na kolejny poziom – przepada na zawsze.
- Z Dużego Wyjścia Awaryjnego korzystają Adepci, którzy chcą zwiększyć swoją liczbę punktów z Wielkiej Próby podchodząc do niej drugi raz.
- Skorzystanie z Wyjścia Awaryjnego kosztuje 2 Smocze Łuski.
- Za drugie podejście do Wielkiej Próby Adept otrzymuje punkty, ale nie otrzymuje Smoczycich Łusek.

### **Jak zdobywać przywileje?**

- Za zdobycie 20 Smoczycich Łusek Adept może wybrać jeden z następujących

Przywilejów:

- Przywilej: Nie przystępuję do tego Wyzwania;
- Przywilej: Nie wykonuję Próby Samotniczej;
- Przywilej: Rezygnuję ze Smoczej Spowiedzi;
- Przywilej: Chcę dzisiaj przystąpić do Smoczej Spowiedzi ;
- Przywilej: Nie chcę tej oceny;
- Przywilej: Chcę poprawić tą ocenę;
- Przywilej: Mogę poprawić to Wyzwanie;
- Przywilej: Mogę poprawić Smoczą Spowiedź;
- Przywilej: Mogę poprawić Samotniczą Próbę;
- Przywilej: Małe Wyjście Awaryjne.

- Adept, który w Smoczym Pojedynku zdobył I miejsce oprócz Punktów i Smoczych Łusek otrzymuje dodatkowo jeden Przywilej wybrany przez Wystannika Prastarego Smoka.
- Adept, który ma problem z zaliczeniem rundy, aby przejść do kolejnej rundy może wykorzystać Małe Wyjście Awaryjne pod warunkiem, że posiada taki Przywilej.
- Adept może posiadać kilka Przywilejów.
- Każdy przywilej Adept może wykorzystać tylko jeden raz.
- Adept, który chce wykorzystać zdobyty Przywilej, informuje o tym Wystannika Prastarego Smoka i oddaje mu podpisany Przywilej, z którego korzysta.

#### **Ranking Adeptów:**

- Podczas całej Wyprawy prowadzony jest Ranking Adeptów.
- Ranking Adeptów będzie prowadzony na podstawie Wielkiej Księgi i Trasy Wyprawy.
- Ranking Adeptów będzie aktualizowany raz w tygodniu.
- Ranking Adeptów będzie ogłaszany w każdy poniedziałek.

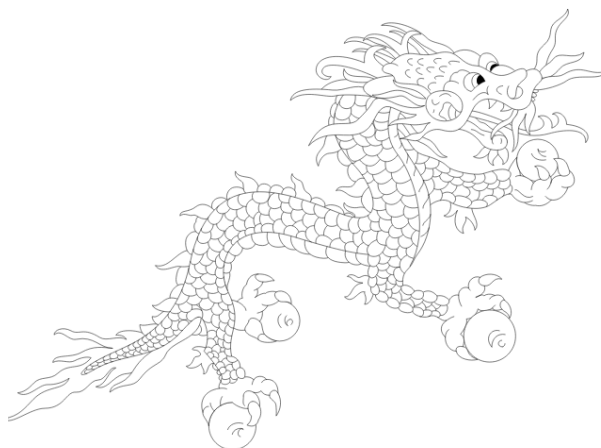
#### **Zwycięzca Wyprawy – Pogromca Prastarego Smoka:**

- Zwycięzcą Wyprawy zostanie ten Adept, który zgromadzi najwięcej Smoczych Łusek podczas całej Wyprawy oraz będzie miał najwyższą średnią liczbę Punktów zapisanych w Wielkiej Księdze.
- Zwycięzca Wyprawy zdobywa tytuł Pogromcy Prastarego Smoka Numerus Naturalis.
- Zwycięzca Wyprawy otrzymuje Certyfikat Pogromcy Prastarego Smoka Numerus Naturalis.

#### **Obłaskawiacz Prastarego Smoka:**

- Adept, który nie został zwycięzcą wyprawy (nie zdobył tytułu Pogromcy Smoka) może zostać Obłaskawiaczem Prastarego Smoka.

- Obłaskawiaczem Prastarego Smoka zostaje Adept, który w Wielkiej Księdze ma zapisaną średnią liczbę zdobytych Punktów co najmniej 3,0.
- Obłaskawiacze Prastarego Smoka mają różne moce. Najsilniejszym jest Obłaskawiacz Pierwszego Stopnia, zaś najłabszym jest Obłaskawiacz Czwartego Stopnia.
- Obłaskawiaczem Pierwszego Stopnia zostaje Adept, który w Wielkiej Księdze ma odnotowaną średnią liczbę Punktów wyższą niż 4,49.
- Obłaskawiaczem Drugiego Stopnia zostaje Adept, który w Wielkiej Księdze ma odnotowaną średnią liczbę Punktów od 4,0 do 4,49.
- Obłaskawiaczem Trzeciego Stopnia zostaje Adept, który w Wielkiej Księdze ma odnotowaną średnią liczbę Punktów od 3,5 do 3,99.
- Obłaskawiaczem Czwartego Stopnia zostaje Adept, który w Wielkiej Księdze ma odnotowaną średnią liczbę Punktów od 3,0 do 3,49.
- Obłaskawiacze Prastarego Smoka otrzymują Certyfikat Obłaskawiacza Prastarego Smoka Numerus Naturalis.



### **Powodzenia w Wyprawie**

**dla wszystkich tych, którzy chcą podjąć matematyczny pojedynek  
z Prastarym Smokiem Numerus Naturalis.**

## Poziomy i rundy wyprawy:

- Poziom I – Numerus Naturalis 1 (Liczby naturalne część 1):
  - ✓ runda zerowa
  - ✓ runda 1: *Oś liczbowa*
  - ✓ runda 2: *Zapisywanie liczb*
  - ✓ runda 3: *Szybkie dodawanie*
  - ✓ runda 4: *Szybkie odejmowanie*
  - ✓ runda 5: *Tabliczka mnożenia*
  - ✓ runda 6: *Tabliczka dzielenia*
  - ✓ runda 7: *Dzielenie z resztą*
  - ✓ runda 8: *Mnożenie i dzielenie „po kawałku”*
  - ✓ runda 9: *Zadania tekstowe*
  - ✓ runda powtórzeniowa
  - ✓ Wielka Próba
  
- Poziom II – Numesrus Naturalis 2 (Liczby naturalne część 2):
  - ✓ runda 1: *Zegary*
  - ✓ runda 2: *Kalendarz*
  - ✓ runda 3: *Druga i trzecia potęga*
  - ✓ runda 4: *Podzielność przez 2, 5 i 10*
  - ✓ runda 5: *Podzielność przez 3 i 9*
  - ✓ runda 6: *Kolejność wykonywania działań*
  - ✓ runda 7: *Mnożenie i dzielenie liczb z zerami na końcu*
  - ✓ runda 8: *Szacowanie*
  - ✓ runda powtórzeniowa
  - ✓ Wielka Próba
  
- Poziom III – Operatio (Działania pisemne):
  - ✓ runda 1: *Dodawanie pisemne*
  - ✓ runda 2: *Odejmowanie pisemne*
  - ✓ runda 3: *Mnożenie pisemne przez liczby jednocyfrowe*
  - ✓ runda 4: *Mnożenie pisemne przez liczby wielocyfrowe*
  - ✓ runda 5: *Usprawnianie mnożenia pisemnego*
  - ✓ runda 6: *Dzielenie pisemne*
  - ✓ runda powtórzeniowa
  - ✓ Wielka Próba

## Słowniczek pojęć:

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Adept Prastarej Wiedzy        | gracz, czyli uczeń klasy 4...  |
| Obłaskawiacz Prastarego Smoka | gracz, który nie został zwycięzcą gry, ale na zakończenie gry w Wielkiej Księdze ma odnotowaną średnią liczbę Punktów co najmniej 3,0. |
| Pogromca Prastarego Smoka     | zwycięzca wyprawy  |
| Samotnicza Próba              | praca domowa   |
| Smocza Lekcja                 | lekcja matematyki  |
| Smocza Nagana                 | Negatywna uwaga wpisana do Wielkiej Księgi   |
| Smocza Spowiedź               | ustna odpowiedź przy tablicy   |
| Smocza Uwaga                  | pozytywna uwaga wpisana do Wielkiej Księgi   |
| Smocze Łuski                  | trofea zdobywane podczas gry   |
| Smocze Niespodzianki          | zadania i działania niespodzianki  |
| Smocze Propozycje             | dotatkowy zestaw zadań z matematyki do samodzielnego wykonania   |
| Smocze Punkty                 | punkty zdobywane przez uczniów za zmagania obowiązkowe i dodatkowe   |
| Smocze Warsztaty              | zajęcia koła matematycznego  |
| Smocze Widma                  | autorzy podręczników   |
| Smoczy Pojedynek              | konkurs organizowany na zajęciach koła matematycznego lub lekcji matematyki  |
| Smoczy Projekt                | projekt przedmiotowy z matematyki  |
| Smoczy Zeszyt                 | zeszyt przedmiotowy z matematyki   |
| Trasa Wyprawy                 | zapis punktów, trofeów, przywilejów, kar i nagród zdobytych przez gracza   |
| Wielka Księga                 | dziennik elektroniczny   |
| Wielka Próba                  | praca klasowa  |
| Wyjście awaryjne              | poprawa pracy klasowej   |
| Wysłannik Pradawnego Smoka    | mgr Mariola Kosztołowicz – nauczyciel matematyki   |
| Wyzwanie                      | kartkówka  |
| Zmagania                      | obowiązkowe i dodatkowe prace z matematyki wykonywane przez gracza   |