

# Matematyczna gra terenowa w aplikacji MathCityMap

Instrukcja dla uczestników gry  
(sesji cyfrowej klasy)

Park Powstańców Wielkopolskich  
w Kozminie Wielkopolskim

**MU  
MN** Muzeum  
Matematyki

1 9 2 5  
FUNDACJA  
ZAKŁADY  
KÓRNICKIE  
2 0 2 5

MathCityMap

# Instrukcja dla uczestnika gry

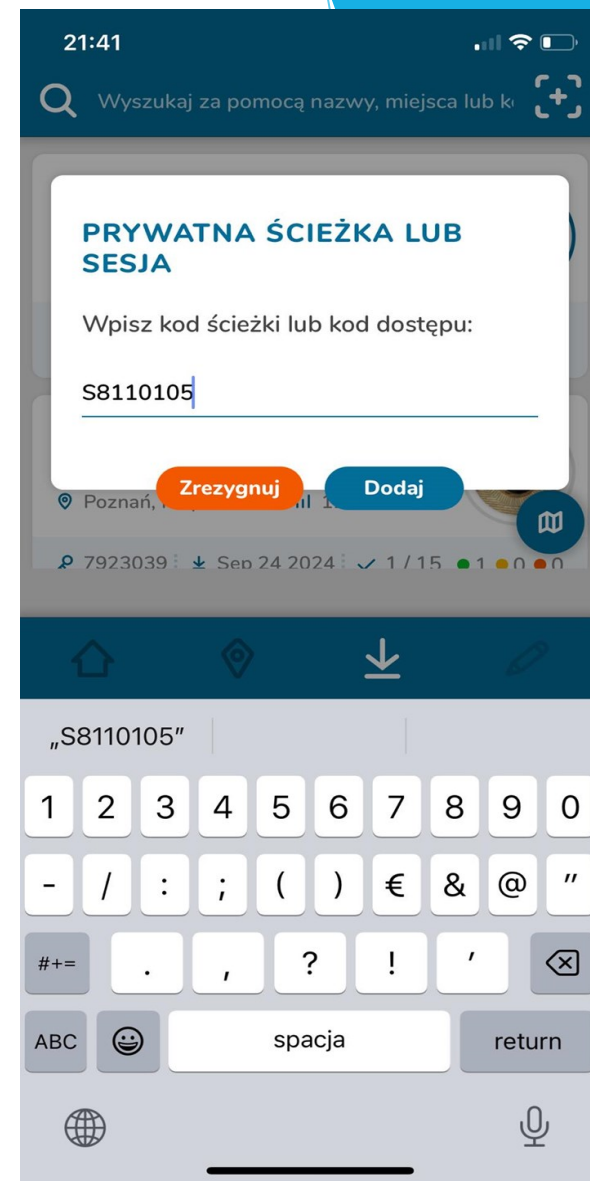
na przykładzie lekcji terenowej  
**Pola i obwody figur**

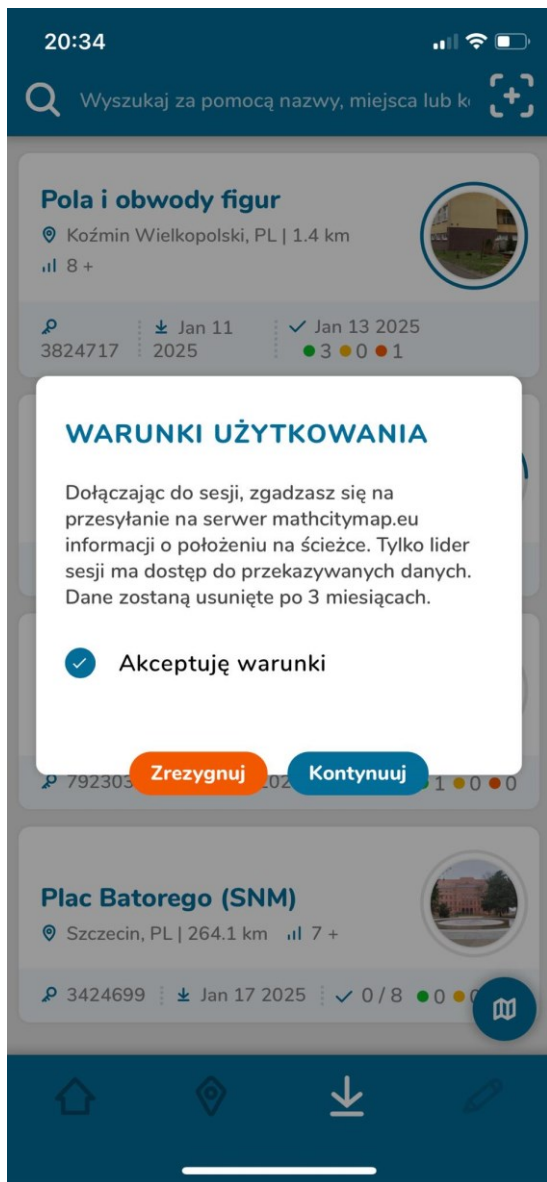


Pobierz aplikację.

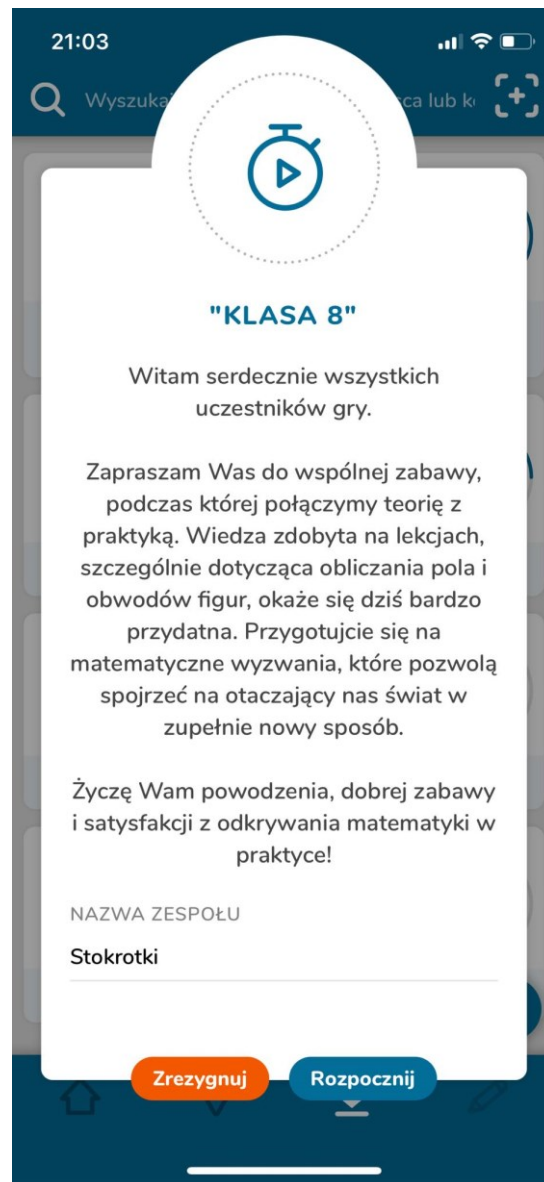


Wpisz kod dostępu do sesji gry.

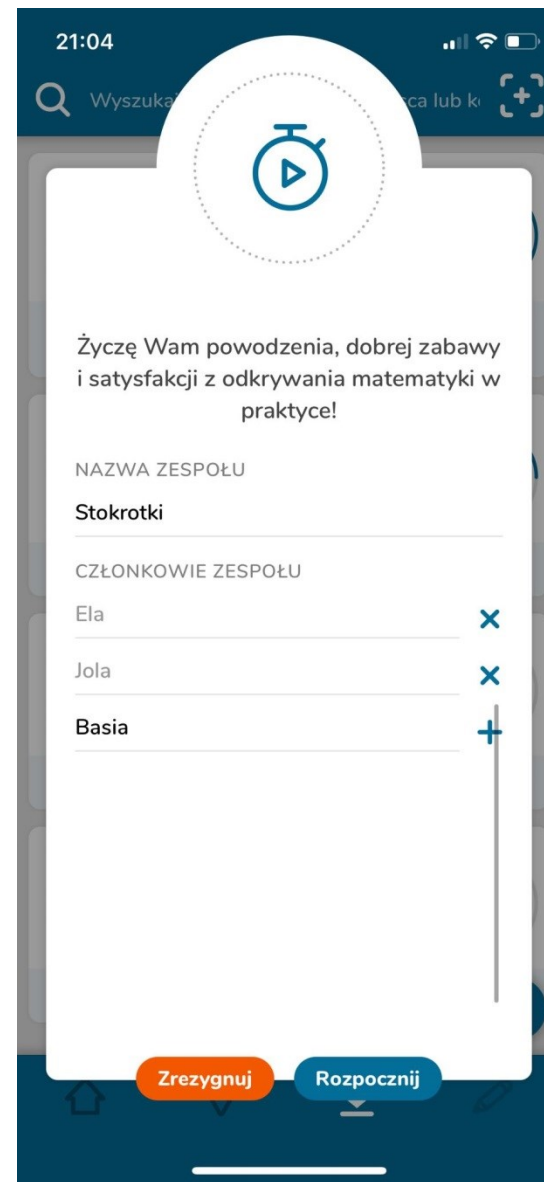




Zaakceptuj warunki użytkowania.

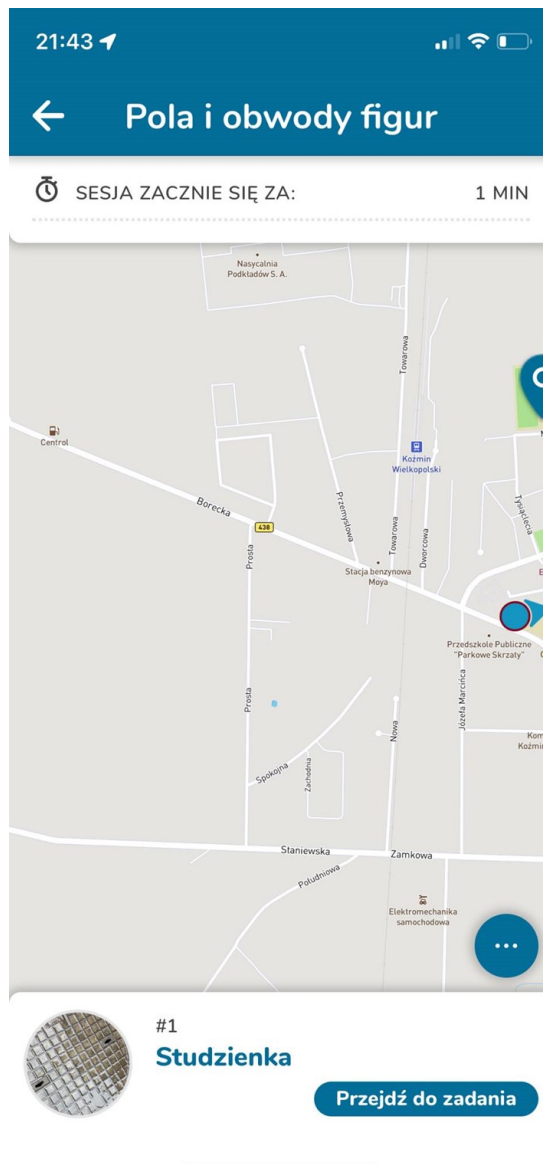


Podaj **nazwę zespołu** oraz wpisz **imiona członków**.

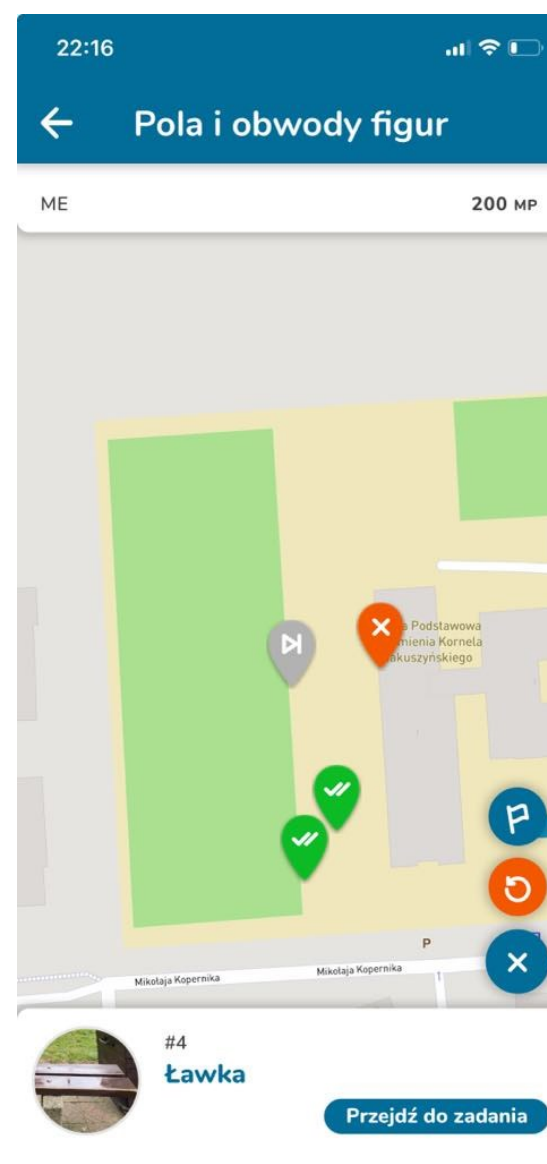




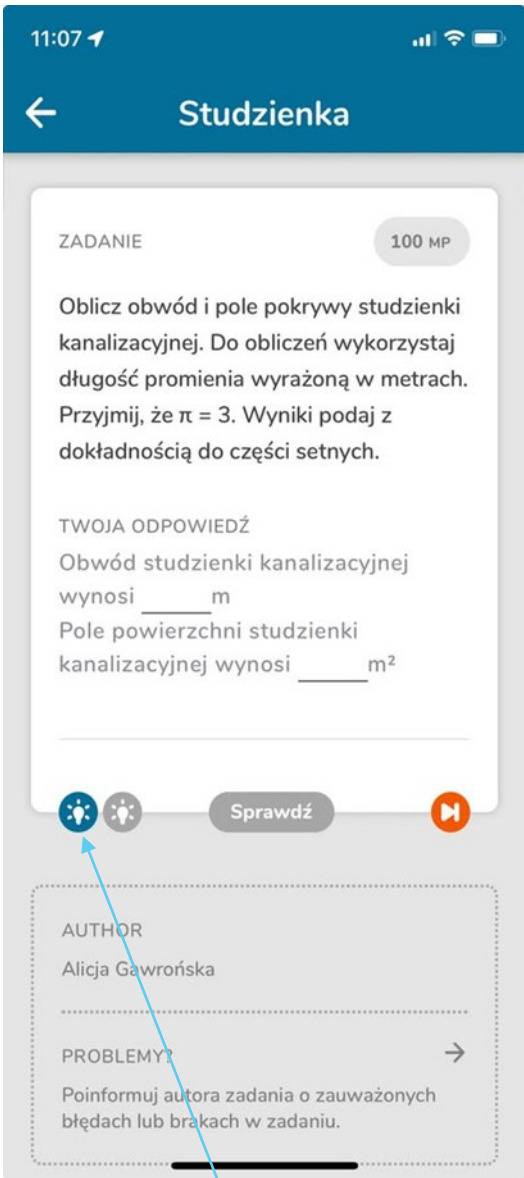
Widok początkowy



Przycisk **Przejdź do zadania** prowadzi do treści zadania.



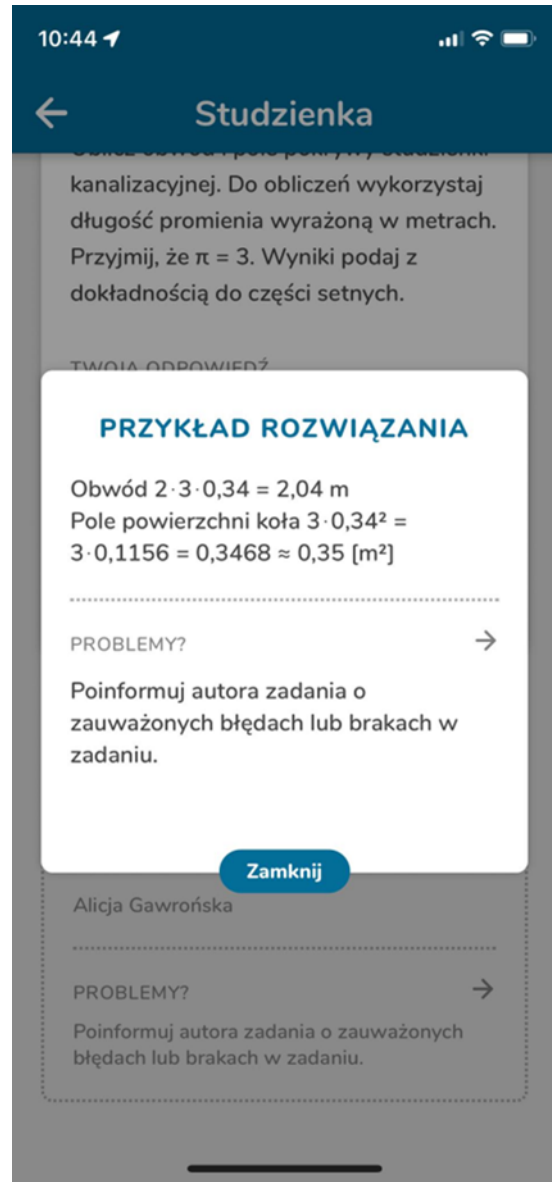
Kolory pinezek są informacją o zadaniach: rozwiązane poprawnie, rozwiązane błędnie, pominięte.



Możesz korzystać ze **wskazówek** do zadań.



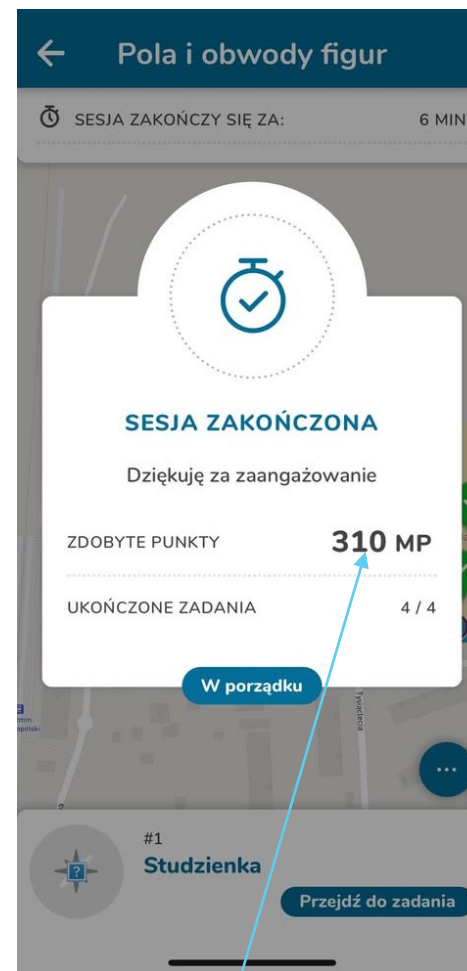
**Luki** na wpisanie odpowiedzi



Utrata części punktów jest konsekwencją podania błędnej odpowiedzi w pierwszej próbie.

# Dostęp do kolejnych zadań i podsumowanie gry

7



Informacja o czasie sesji gry

Suma zdobytych punktów

Instrukcję opracowała Alicja Gawrońska.

Poprzez wskazanie nazwy zadania masz dostęp do kolejnych zadań.