Pomysłowa Zosia

Zosia była dziewczynką, która miała siedem lat. Jej koleżanka Natalia również miała siedem lat. Dziewczynki chodziły do tej samej klasy. Często spędzały ze sobą czas – nie tylko w szkole, ale również poza nią. Mieszkały niedaleko siebie, mogły więc wzajemnie się odwiedzać. Przede wszystkim razem się bawiły. Hitem ich zabaw była gra w statki. Tato Zosi nauczył je tej gry. Uznał, że jest to świetna metoda, aby utrwalić literki i cyferki.

Gra polegała na narysowaniu kwadratu i wpisaniu na jednym jego boku cyferek, a na drugim literek w kolejności alfabetycznej. Każdy z graczy musiał narysować w polu własnego kwadratu statki, czyli figury o określonych rozmiarach. Używając kombinacji cyfr i literek, każdy z graczy próbował odgadnąć, na jakich polach znajdują się statki przeciwnika. Oczywiście trzeba było doskonale znać cyfry i literki.

Gra pewnie szybko znudziłaby się dziewczynkom, gdyby nie fakt, że tato Zosi ciągle ją modyfikował. Główną atrakcją zabawy nie była już sama gra, ale ciekawość, co też tym razem tata wymyśli. A pomysłów było wiele. Polegały one na poszukiwaniu różnych metod oznaczania boków kwadratu. W kolejnych wersjach gry dziewczynki zamiast kodu liter i cyfr musiały podawać wyniki działań matematycznych. Innymi przykładami były oznaczenia angielskimi słówkami, nazwami państw i stolic, figurami geometrycznymi, nazwami miesięcy i tak dalej, i tak dalej.

Wydawało się, że tacie nigdy nie zabraknie pomysłów na nowe oznaczenia. Jakież było więc zdziwienie dziewczynek, gdy pewnego dnia tata z rozbrajającą szczerością oznajmił, że nie ma już żadnego pomysłu na to, w jaki sposób można oznaczyć boki kwadratu. Zaproponował, aby to one – korzystając ze swoich nieograniczonych umysłów – zasugerowały jakiś sposób.

Dziewczynki były zaskoczone, ale jednocześnie bardzo dumne, że mogą wymyślić własną wersję gry. Rozpoczęły się rozważania różnych propozycji. Na początku było trudno, ale stopniowo dziewczynki rozkręciły się i wymyśliły aż siedem nowych sposobów. To wystarczyło im na cały najbliższy tydzień zabawy. Za najlepszy pomysł uznały oznaczenie boków kwadratu imionami swoich koleżanek i kolegów z klasy. Właśnie ten sposób zachęcił je, aby o inne metody oznaczeń podpytać również pozostałe dzieci.

Szybko okazało się, że niewinna zabawa w statki, dzięki niewielkim modyfikacjom, stała się hitem nie tylko w całej klasie, ale nawet w całej szkole. Dzieci konkurowały między sobą, kto wymyśli ciekawsze oznaczenia boków kwadratu. Pani nauczycielce również bardzo spodobała się ta zabawa. Ogłosiła nawet konkurs na najciekawsze nazwy. Wygrała go oczywiście wprawiona w tworzeniu nowych pomysłów Zosia. Jej propozycją były nazwy planet i gwiazdozbiorów.

Pani nauczycielka, uzasadniając przyznanie Zosi tytułu zwyciężczyni, powiedziała trochę żartobliwie, że jej pomysł jest nie z tej Ziemi.

Danka O.

wydrukowano dnia: 22.11.2026 COPYRIGHT © ADB 2026