

Edukacyjna gra w podchody

Kraina Liter i Słów



Fabuła

„Poszukiwacze Języka Polskiego” zabierają dzieci w magiczną podróż po Krainie Liter i Słów. W tej krainie mieszkańcy posługują się różnymi formami języka polskiego, ale zła czarownica Zgubka rzuciła zaklęcie, przez które mieszkańcy zaczęli zapominać słowa i zasady gramatyki. Dzieci stają się Poszukiwaczami, których zadaniem jest ocalenie języka polskiego.

Cel gry

Dzieci, pracując wspólnie lub indywidualnie, mają za zadanie pokonać złą czarownicę Zgubkę, przywracając mieszkańcom Krainy Liter i Słów radość z używania języka polskiego.

Po drodze uczą się alfabetu, podstaw gramatyki, rozszerzają słownictwo i rozwijają kreatywność językową. Gra ma charakter edukacyjny, ale przede wszystkim jest przygodą pełną tajemnic i zabawy.



do 6 lat



20 minut



poziom łatwy

„Podzielcie się relacją z Waszej przygody na kanałach społecznościowych!

Nie zapomnijcie oznaczyć @Ktotyjesteś - Kampania społeczna

Cześć Poszukiwacze Języka Polskiego!

Zła czarownica Zgubka rzuciła zaklęcie, które sprawiło,
że gubią się litery i słowa. Jesteście naszą jedyną nadzieją,
że do Krainy Liter i Słów wróci język polski.

Waszym zadaniem jest przywrócenie magii języka
i odnalezienie zagubionych liter i słów.
Wyruszajcie w podróż śladami Zgubki. Każde odnalezione
słowo to krok w kierunku ocalenia naszej krainy!

Powodzenia i niech Was prowadzi mądrość słów!

**Liczę na Was,
Mędrek
Najwyższy Znacznik Gramatyki i Lingwistyki Stosowanej**



Bohaterowie Krainy Liter i Słów

Mędrek

Mądry staruszek,
znawca gramatyki.



Lirka

Radosna dziewczynka,
miłośniczka poezji.



Słówko

Sympatyczny elf, który
uwiela nowe słowa.



Zgubka

Czarownica, która zapomniała
piękna języka i rzuca zaklęcia.



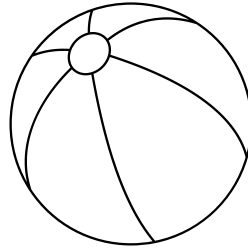
Elf Słówko zgubił słowa

O nie! Zgubka ukradła kilka słów ze słownika języka polskiego.
Musicie pomóc nam je odnaleźć. Słowa, które odkryjecie połączcie z obrazkami.
Możecie je potem pokolorować.

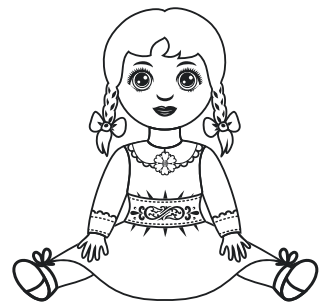
PARASOL



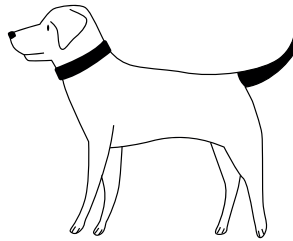
PIES



PIŁKA



MIŚ



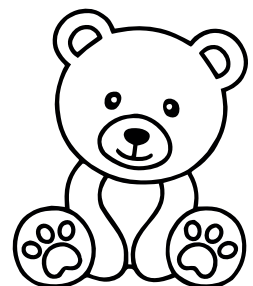
LALKA



DOM



NIEBO



WIDELEC





Lirka szuka literek

Lirka szuka literek. Jedna z nich będzie potrzebna do stworzenia magicznego zaklęcia mającego pokonać złą Zgubkę.
Pomóżcie jej odnaleźć litery dopasowując cienie.

A

a

A

a

t

t

T

t

ę

ę

Ę

ę

G

g

G

g

k

k

K

k

S

s

S

s

Ł

ł

Ł

ł

p

p

P

p



Mędrkowe zagadki

Mędrek ma dla Was kilka zagadek.
Jeśli uda Wam się na nie odpowiedzieć,
Kraina Liter i Słów będzie już niemal uratowana!
Zaznacz zdania prawdziwe i fałszywe.

Po prawej stronie łódki jest słońce.

PRAWDA



FAŁSZ



Po lewej stronie ptaka jest łódka.

PRAWDA



FAŁSZ



Po prawej stronie truskawki jest łódka.

PRAWDA



FAŁSZ



Po lewej stronie łódki jest ptak.

PRAWDA



FAŁSZ

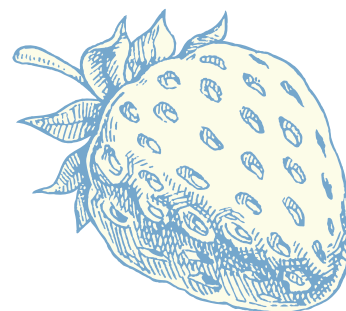
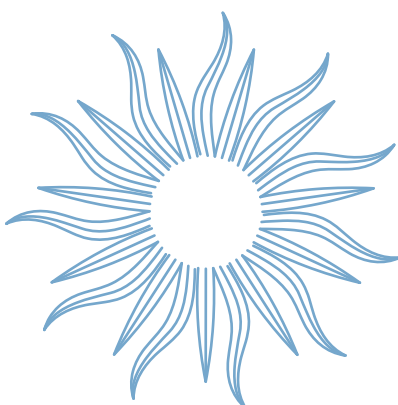
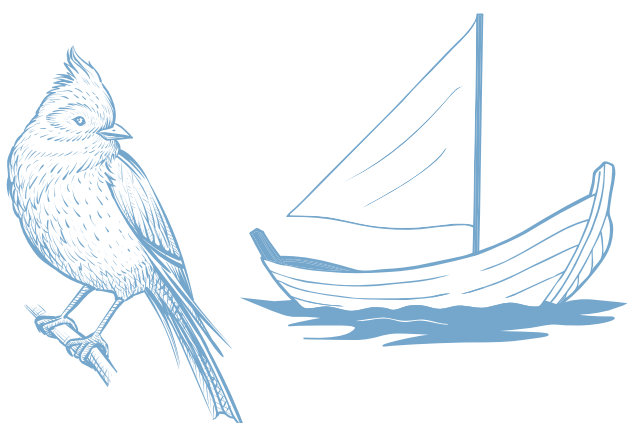


Pomiędzy ptakiem a słońcem jest łódka.

PRAWDA



FAŁSZ



Zbierz literki

W magicznym słowie, dzięki któremu Kraina Liter i Słów uwolni się od czaru Zgubki, znajduje się litera „G”. Zgubka ukryła ją pomiędzy innymi literkami. Pomóż Mędrkowi, Lirce i Elfowi odnaleźć wszystkie literki „G”. Otocz je w pętelkę.

bnjAncwElylneRóipMpcGsbhgfuyGfB
cKCIkhbflBbLCBhaUwbLALiKLCfINrBGFwNL
IoIBLdFltLiilesbźlwflŻcblaflAcliaDw
blękCzbchjsdcLlaWbBljhdfGrfhułhIMuJca
GyehHwbŁhhGGGIsjcaGoPCtKtRasOpZn



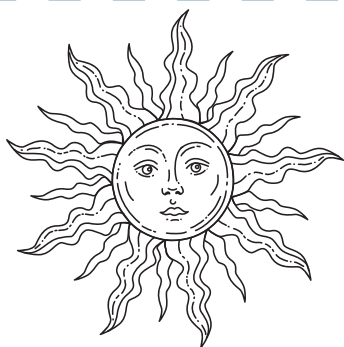
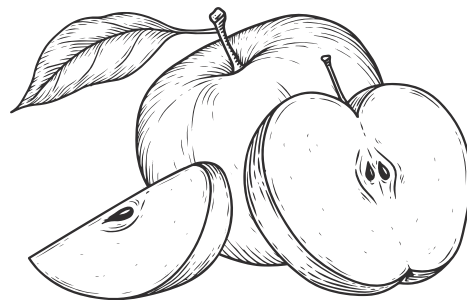


Kolorowanie z elfem Słóvko

Halo, Halo drogie dzieci, pomalujcie obrazki, dopiszcie literki.
"Nadajmy koloru naszej Krainie!"



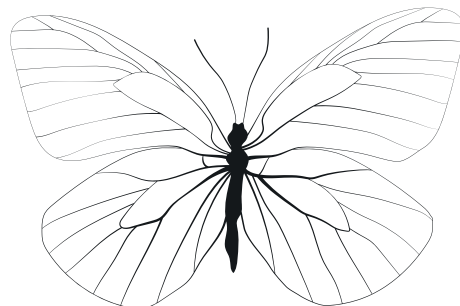
Pokoloruj jabłuszko i napisz literę Z zieloną kredką.



Pokoloruj słońce i napisz literę S czerwoną kredką.



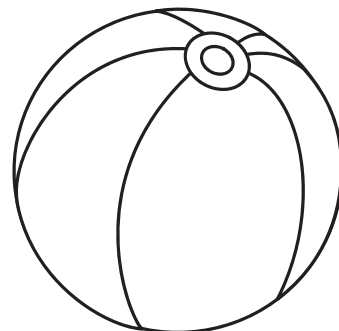
Pokoloruj motyla i napisz literę M niebieską kredką.



Pokoloruj kotka i napisz literę K pomarańczową kredką.



Pokoloruj piłkę i napisz literę P różową kredką.



Zgubka pokonana!!

O nie, co za mądre dzieci! Cóż za zaskoczenie. Moje zaklęcie zaczyna tracić moc!

Wasza zdolność do rozwiązywania zadań i odnajdywania magicznych słów sprawia, że moja potęga słabnie. Moje czary tracą siłę, a Wasze umiejętności językowe wzrastają! AAAAA!

Nie mogę pozwolić, by moje czary zostały pokonane przez Waszą pomysłowość!



Mędrka rady na wygraną

Pokonajcie Zgubkę tym, czego boi się najbardziej, czyli słowem. Ułóżcie z zebranych liter słowo i odczytajcie je na głos z pomocą osoby dorosłej.



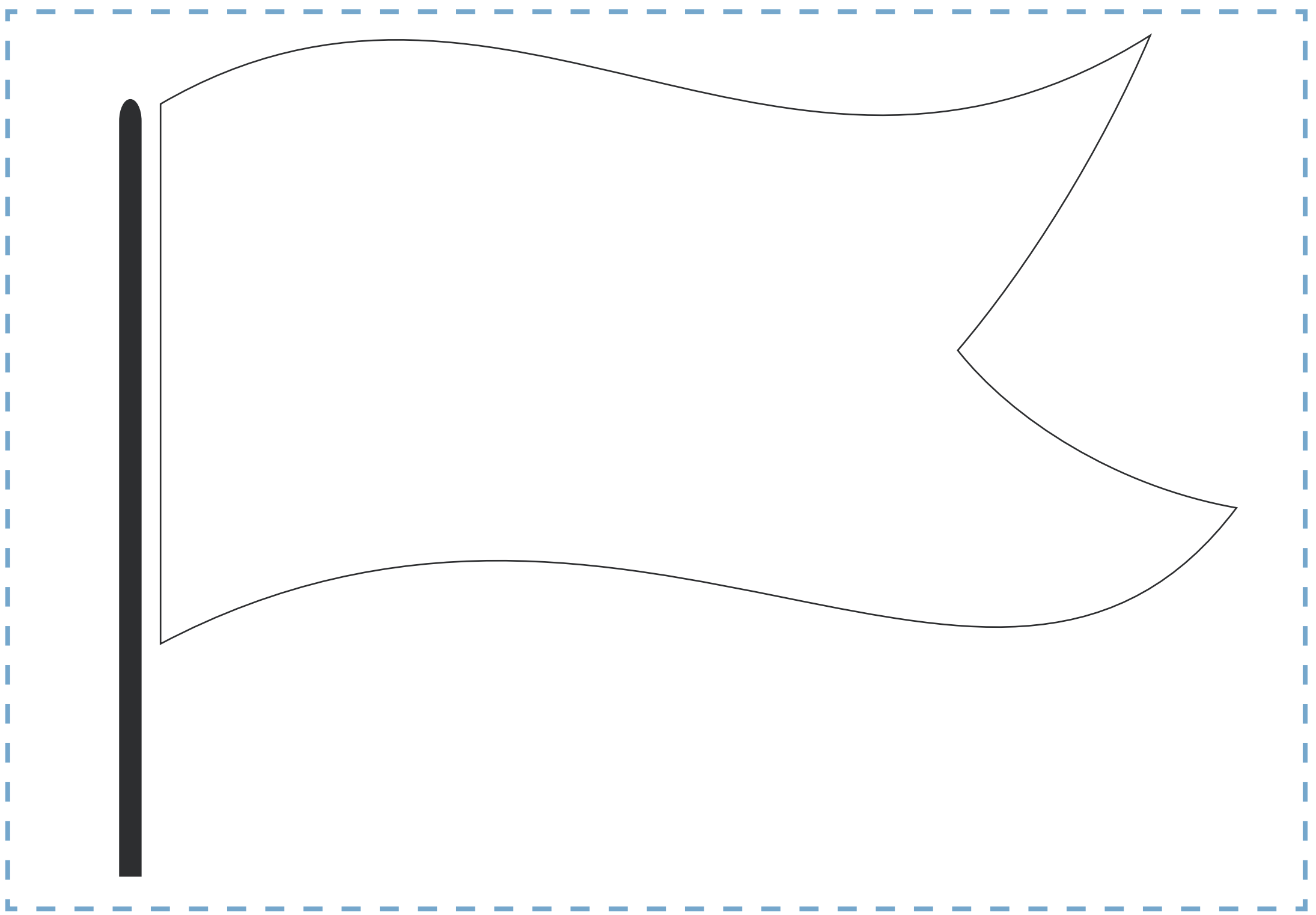
Wykonaliście zadanie!

Udowodniliście, że kochacie język polski! Zgubka straciła swoją moc, a Wy przywróciliście porządek i pokój mieszkańcom Krainy Liter i Słów. Magia została odzyskana! Brawo dzielni Poszukiwacze!

Lirka i Elf Słówko przyznają Wam najcenniejszy tytuł świata, zostajecie Strażnikami Języka Polskiego. Dbajcie o jego piękno, dużo czytajcie i do zobaczenia podczas kolejnych przygód!

A teraz namalujcie flagę Krainy Słów i Liter!





F



L



A

A



G