

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 utrwalają alfabet, podstawy gramatyki, rozszerzają słownictwo i rozwijają kreatywność językową. Gra ma charakter edukacyjny, ale przede wszystkim jest przygodą pełną tajemnic i zabawy.



7-12 lat



30 minut



poziom średni

„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 słowa i zasady gramatyki.
Jesteście naszą jedyną nadzieją, że do Krainy Liter i Słów
wróci powszechna zgoda.

Wyruszajcie w podróż po tajemniczych labiryntach gramatyki
i śladami skradzionych słów. Każde odnalezione słowo
to krok w kierunku ocalenia naszej krainy!

Powodzenia i niech Was prowadzi mądrość słów!

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



Bohaterowie Krainy Liter i Słów

Mędrek

Mądry staruszek,
znawca gramatyki.



Lirka

Radosna dziewczynka,
miłośniczka poezji.



Słówko

Sympatyczny elf, który
uwielbia nowe słowa.



Zgubka

Czarownica, która zapomniała
piękna języka i rzuca zaklęcia.

Odnajdźcie ukryte litery w Krainie Liter.

Litery utworzą magiczne słowo.

Odczytajcie je i znajdźcie w swoim otoczeniu!



Hasło: _____

PIEKNO

Materiały do zagadki językowej Mędrka.

GRANAT



**ZNAK
INTERPUNKCYJNY**

PO

ZDANIE



LITERA A

IENTIA

RZECZOWNIK



ZAMEK

IENTIE

PYTANIE



ZAKAZ



UCHO

PRZED

LITERA Z

TOR

Rozwiążcie zagadki językowe Mędrka

Dzięki temu przybliżycie się do zakończenia gry i uwolnienia Krainy Liter i Słów od czaru złej czarownicy Zgubki.

Odpowiedzią na zagadki Mędrka zawsze będzie jedno słowo.

Zbierzcie wszystkie słowa. Pomogą Wam przejść do kolejnego etapu gry! Są one kluczem do skarbca „Synonimów i Antonimów”, które trzeba wypuścić na świat.



Zagadka Mędrka

Ma to samo brzmienie, ale inne znaczenie. Jest owocem, ale też i kolorem. Co to jest?

Zagadka Mędrka

Nie jestem literą ani słowem, ale zmieniam sens zdania. Czasem unoszę brwi zdziwiony, a czasem krzyknę zachwycony. Czym jestem?

Zagadka Mędrka

Zaczynam się wielką literą, na końcu kropka się pojawia, mówię o jednej rzeczy albo o wielu. Czym jestem?

Zagadka Mędrka

Zasiadam w Radzie Dziewięciu. Stoję na czele trzydziestu dwóch ważnych znaków. Widziałeś mnie przed chwilą aż czternaście razy. Czym jestem?

Most Porozumienia

W Krainie Liter i Słów panuje niezły chaos! Jedni nie mogą dogadać się z drugimi. Pomóżcie mieszkańcom w odnalezieniu odpowiednich synonimów i antonimów, aby odbudować Most Porozumienia. Niech zatriumfuje komunikacja!

W jakim tempie zbudujemy most, zależy tylko od Was!

Podzielcie się na drużyny. Jedna będzie musiała tworzyć synonimy – czyli wyrazy o podobnym znaczeniu np. ciepło, gorąco, a druga antonimy – czyli wyrazy o przeciwnym znaczeniu, np. zimno i gorąco. Zgubka na pewno się zdenerwuje, jak to ładnie poukładacie.

Zachowajcie ostatnie słowo, które pojawi się w tym zadaniu. Wskaże Wam drogę do labiryntu...

**Mędreka
radzi**



DOBRO

CIEPŁO

MAŁY

UKRYTY

GŁOŚNY

WESOŁY

SZYBKO

JASNY

DOBRO

Materiały do Mostu Porozumienia



I

Z

W

E

R

S

Labirynt gramatyki

Przejdźcie przez labirynt, odpowiadając na pytania dotyczące gramatyki.
Na końcu labiryntu znajdziecie układankę, która przygotuje Was
do kolejnego zadania i zaprowadzi do Lirki.



Lirka potrzebuje Waszej pomocy! Nie czekajcie! Czym prędzej do labiryntu!



Kto to jest?

MAGICZNY	rzeczownik	czasownik	przymiotnik
CZAROWNICA	rzeczownik	czasownik	przymiotnik
CZYTAĆ	rzeczownik	czasownik	przymiotnik



Stwórz czasownik

On _____ (iść) do sklepu każdego dnia.

Jesień to _____ (trzy) w kolejności pora roku.

Kasi jest przykro, że tak krótko _____ (widzieć się) z przyjaciółmi.



Pomnóż lub podziel

Jeden KOT. Pięć _____

Trzy chrabąszcze. Jeden _____

Dziesięć nóg. Jedna _____



Odmień przymiotnik

Jadę do _____ (wspaniały) miasta.

Tym razem dostałem _____ (trudny) zadanie do wykonania.

Tomkowi udało się zdobyć trzy _____ (wymarzony) książki

_____ (ulubiony) autora.



Wiersz Lirki

Zła Zgubka podarła kartkę z wierszem Lirki. Pomóżcie jej odzyskać wiersz.
Ułóżcie go na nowo. Dobierajcie rymy i pamiętajcie o utrzymaniu rytmu.
Na końcu przeczytajcie jego przesłanie, żeby ruszyć w dalszą drogę.
W wierszu znajdziecie wskazówkę.



PRAWDA

W Krainie Liter i Słów
Jest wiele

mądrych Głów
Lecz zła Zgubka

zakłęcie rzuciła
Myśli wszystkim pokręciła

Wtem pojawia się drużyna
Co ma całe zło powstrzymać.

Odważnie zgaduje, słowa porządkuje
Mędrek zachwycony,

bardzo uraczony
Lirka wiersze pisze,

sonaty kołysze

Słówko podszeptuje, bo się świetnie czuje.

Wiedza to podstawa, język to zabawa
Najlepsze z Was

dzieciaki!

Nasze narodowe DOBRO

Lirka Was pozdrawia

Teraz wiecie,

gdzie jest

PRAWDA



**Jesteście wielcy! Zgubka już ledwo się trzyma.
Jej zaklęcie przestaje działać!**

Kraina Liter i Słów zdaje się być w coraz lepszym stanie.
A teraz niech każde z Was zmierzy się z ostatnim zadaniem.
Elf Słówko rzuci Wam potężnej mocy słowa i łamańce językowe,
które pokonają Zgubkę.

Ale uwaga! Musicie je wypowiedzieć bezbłędnie. Jeśli tego nie
zrobicie, cała drużyna zaczyna mowę od nowa.



Czy Tata czyta cytaty z Tacyta.



Jola lojalna, Jola nielojalna.



Leży Jerzy na wieży i nie wierzy,
że w tej wieży jest sto jeży i pięćdziesiąt jeżozwierzy.



Wpadł ptak do wytapetowanego pokoju.



Nie pieprz wieprza pieprzem Pietrze, bo bez pieprzu
wieprz jest lepszy.



Ta tapeta tu, tamta tapeta tam.



Jesteście prawdziwymi Poszukiwaczami Języka Polskiego!

Dzięki idealnemu wypowiedzeniu wszystkich zdań, udało się pokonać złą Zgubkę.

Musicie jeszcze wypowiedzieć trzy magiczne słowa, które zebraliście w czasie tej przygody.
Wykrzyknijcie je na głos!

Brawo! Dziękujemy Wam za pomoc. Kraina Liter i Słów ocalona!
Mędrek, Lirka, Słówko

**A teraz chętni niech wezmą kartki i narysują, co znaczą dla nich te trzy magiczne
słowa: PIĘKNO, DOBRO, PRAWDA.**

