

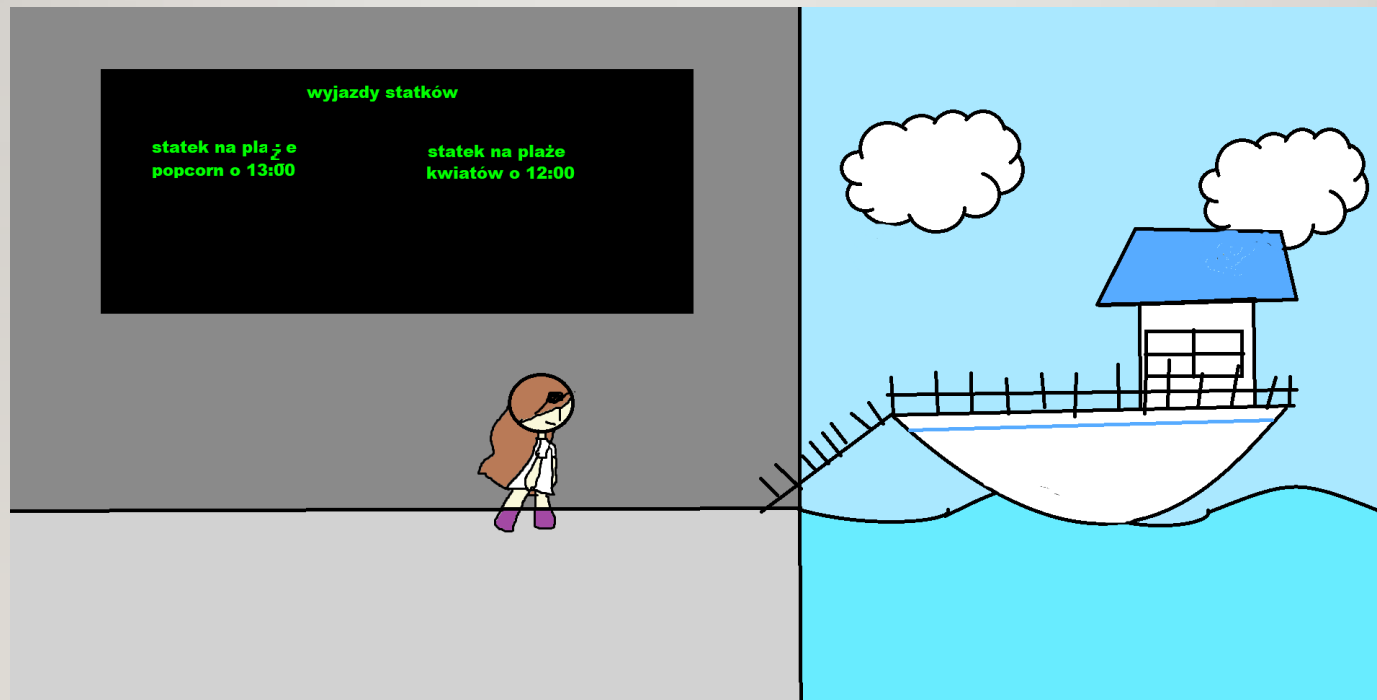
„BLANKA NA BEZLUDNEJ WYSPIE”

CZYTANIE ZE ZROZUMIENIEM

JUSTYNA BŁASZCZYK



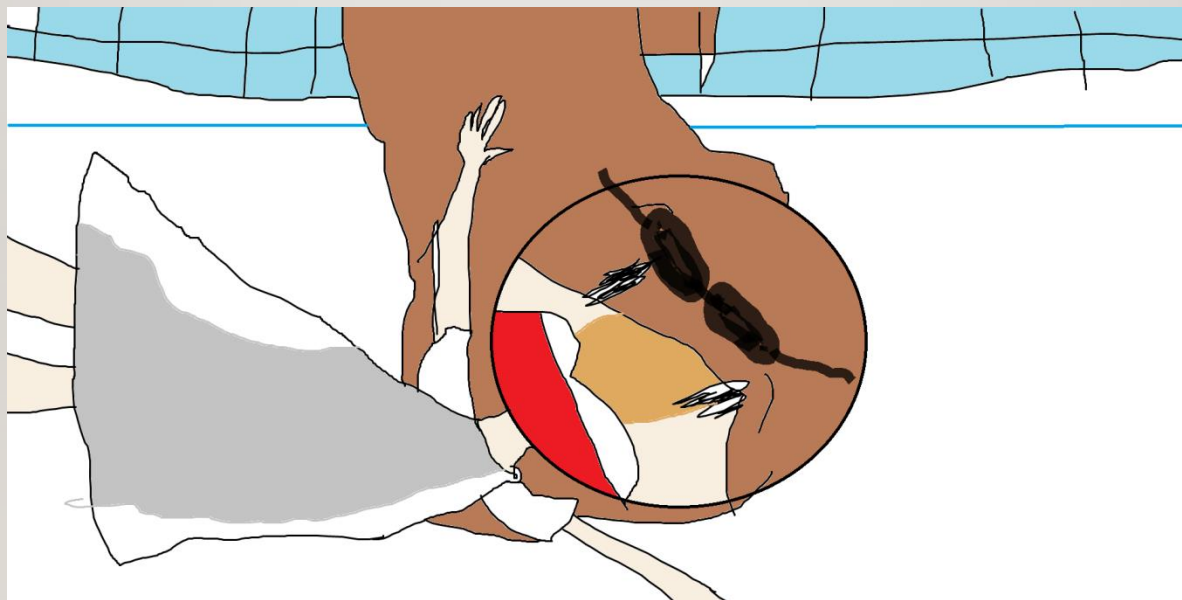
DAWNO, DAWNO TEMU, DZIEWCZYNKA O
IMIENIU BLANKA, SAMA WSIADŁA NA
STATEK, KTÓRY PŁYNAŁ GDZIE INDZIEJ NIŻ
PLANOWAŁA.



PYTANIA SPRAWDZAJĄCE:

- Jak dziewczynka miała na imię?
- Czym planowała podróżować dziewczynka?
- Czy dziewczynka wsiadła na właściwy statek?

GDY CHCIAŁA SIĘ DOWIEDZIEĆ
GDZIE JEST, WYPADŁA ZA BURTE NA
MIĘKKI PIASEK.



PYTANIE SPRAWDZAJĄCE:

- Na co wypadła dziewczynka?
- Napisz wyraz z rozsypanki

I P S K E A



POPATRZYŁA DOOKOŁA JAK WYGLĄDA
TEREN. ZOBACZYŁA DUŻO DRZEW I GÓRĘ
ZAROŚNIĘTĄ PALMAMI. ZASTANAWIAŁA SIĘ,
DLACZEGO JEST CICHO I PUSTO. OKAZAŁO
SIĘ, ŻE JEST NA BEZLUDNEJ WYSPIE.



Pytania sprawdzające:

- 1. Co dziewczynka zobaczyła na bezludnej wyspie?
- 2. Gdzie dziewczynka trafiła?
- 3. Jak było na wyspie?

ZAUWAŻYŁA, ŻE JEST CAŁA MOKRA, MUSI SOBIE PRZYGOTOWAĆ JEDZENIE I WYSUSZYĆ SIĘ.

- Co Blanka musiała zrobić i dlaczego?
- Jaka była dziewczynka:
- A. mokra
- B. głodna
- C. samotna



PYTANIA SPRAWDZAJĄCE:

- Co Blanka musiała zrobić i dlaczego?
- Jaka była dziewczynka:

A. mokra

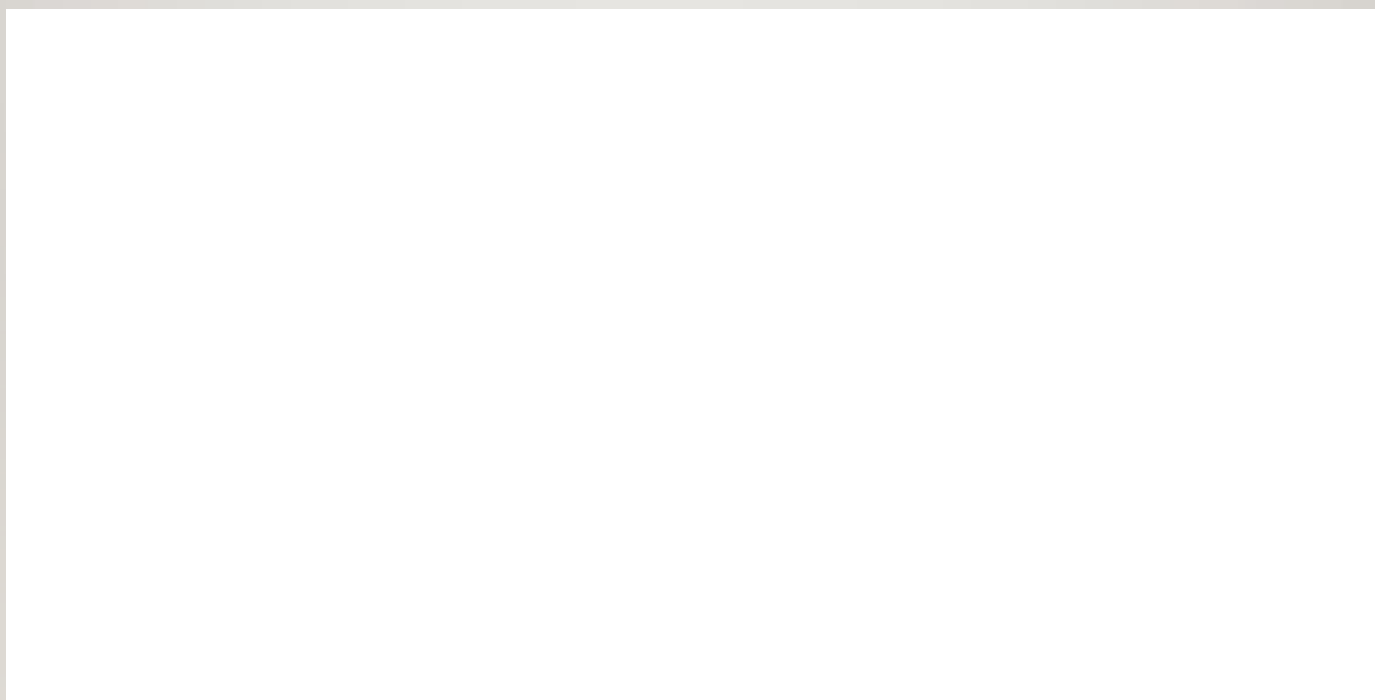
B. głodna

C. samotna

POMYŚLAŁA, ŻE MUSI ROZPALIĆ OGIEŃ.
WYKORZYSTAŁA DO TEGO SWOJE
OKULARY.



O CZYM DZIEWCZYNKA POMYŚLAŁA?-
NARYSUJ NA KARTCE O CZYM MYŚLAŁA



GDY SIEDZIAŁA PRZY OGNIU, ZAUWAŻYŁA,
ŻE DOCHODZI DO NIEJ COŚ STRASZNEGO.
NA SZCZĘŚCIE OKAZAŁO SIĘ, ŻE TO TYLKO
MAŁPA- MAŁE FIKUŚNE ZWIERZĄTKO.



PYTANIE SPRAWDZAJĄCE

- Przy czym siedziała dziewczynka

A przy drzewie

B przy kamieniu

C przy ognisku

- Co wystraszyło dziewczynkę

A potwór spod łóżka

B mała

C pingwin



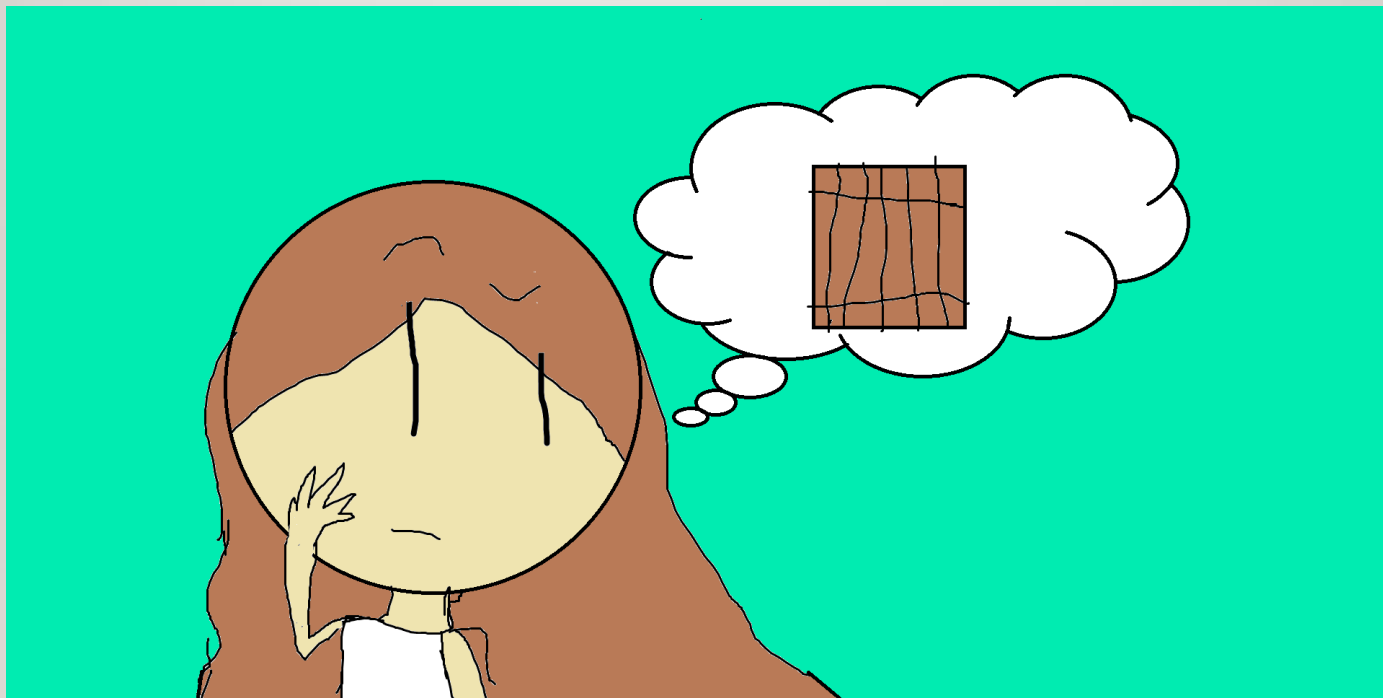
DZIEWCZYNNKA PATrzyŁA NA WSZYSTKO
CO JĄ OTACZAŁO, CZYLI DRZEWA, PALMY-
PO PROSTU DŻUNGLA.



CO OTACZAŁO DZIEWCZYNKĘ-
NARYSUJ TO NA KARTCE



WPADŁA NA POMYSŁ, ŻE MUSI
ZBUDOWAĆ TRATWĘ. JEDNAK NAJPIERW
MUSI POMYŚLEĆ JAK TO ZROBIĆ.

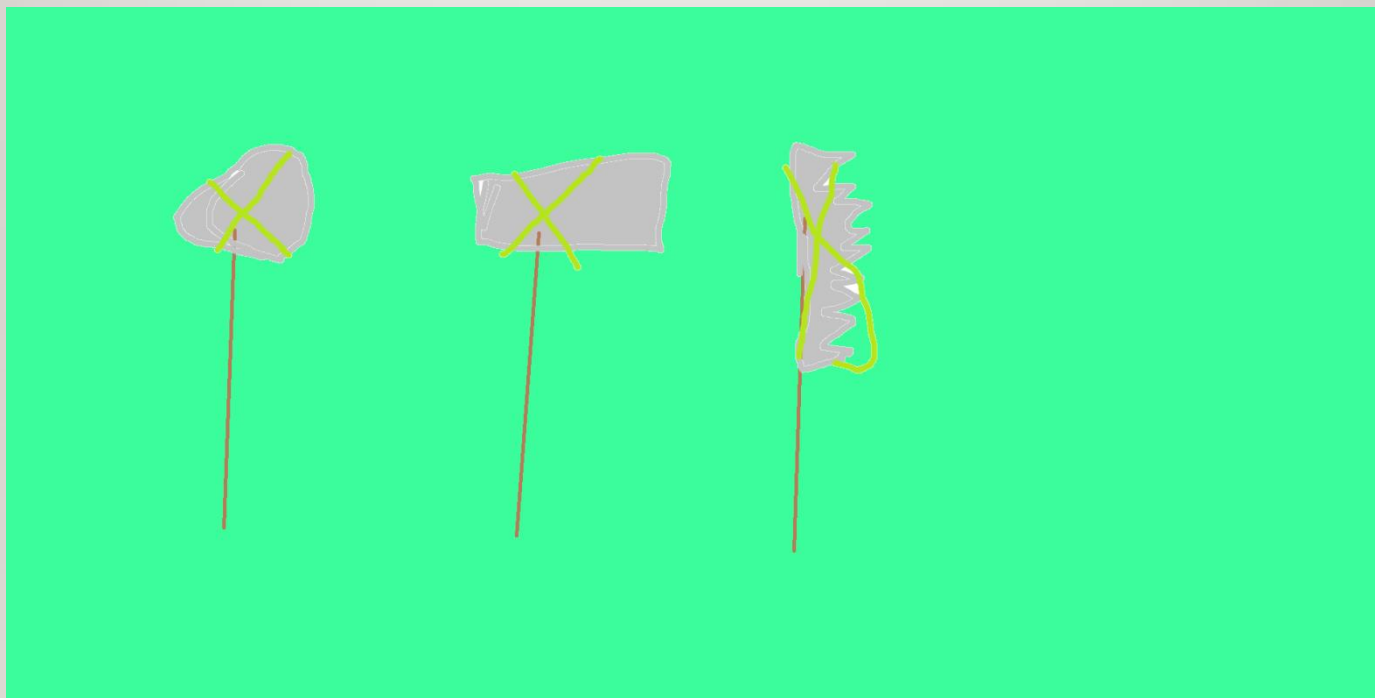


NAPISZ CO JEST POTRZEBNE DO ZROBIENIA TRATWY

-



DZIEWCZYNNKA MYŚLAŁA JAK ZBUDOWAĆ
TRATWĘ. WPADŁA NA POMYSŁ, ŻEBY
ZROBIĆ NARZĘDZIA.



PRZYGOTUJ: PATYKI, SZNUREK I NARYSUJ NARZĘDZIA DO ZROBIENIA TRATWY



ZADANIE DO WYKONANIA:

instrukcja zrobienia tratwy

potrzebne rzeczy: patyki, sznurek albo liny, kawałek materiału na żagiel

krok 1 szykujemy patyki i kładziemy obok siebie

krok 2 związujemy patyki sznurkiem

krok 3 przymocujemy na środku tratwy maszt

krok 4 do masztu przywiązujemy kolejny patyk a na nim żagiel



BLANKA POSTANOWIŁA POZBIERAĆ LIANY,
KTÓRE JEJ POMOGĄ ZROBIĆ NARZĘDZIA.



PYTANIA SPRAWDZAJĄCE:

- Po co Blanka zbierała liany?

A do kurczaka w sosie słodko-kwaśnym

B do związania swoich włosów

C do zrobienia szałasu

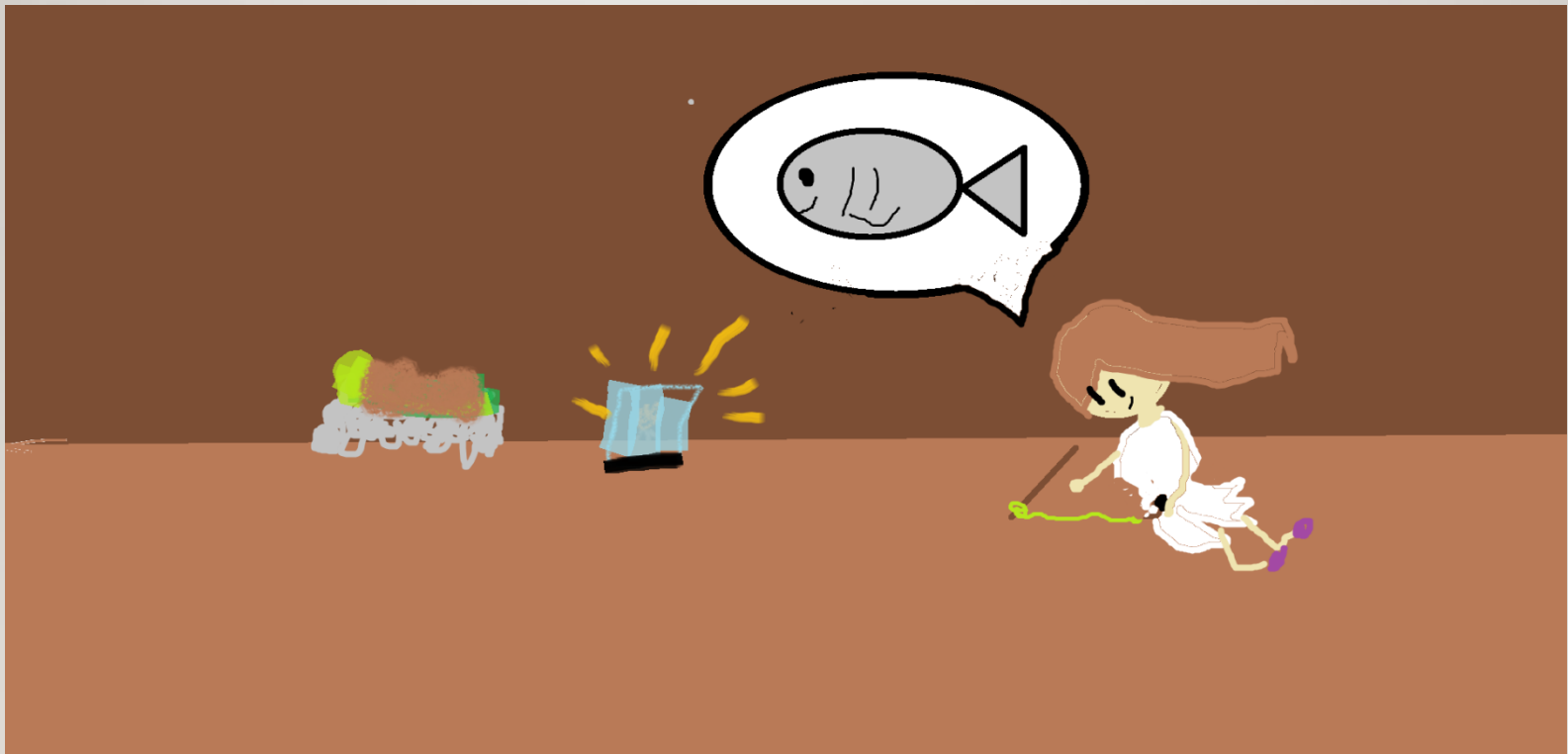
PIERWSZĄ RZECZĄ, JAKĄ ZROBIŁA TO
ZBUDOWAŁA SOBIE SPORY SZAŁAS Z PATYKÓW
I LIŚCI PALMOWYCH.



NASZYKUJ PAPIER KOŁOROWY, KLEJ I
KARTKĘ. ZRÓB SZAŁAS Z WYDZIERANKI



GDY DZIEWCZYNKA WESZŁA DO SWOJEGO
NOWEGO SCHRONIENIA POCZUŁA SIĘ
GŁODNA. POSTANOWIŁA Z RESZTEK LIAN I
PATYKÓW ZROBIĆ SOBIE WĘDKĘ.



CO MOŻNA ZŁOWIĆ WĘDKĄ?
NAPISZ ,A POTEM NARYSUJ



NAPISZ, CO MOŻNA ZŁOWIĆ



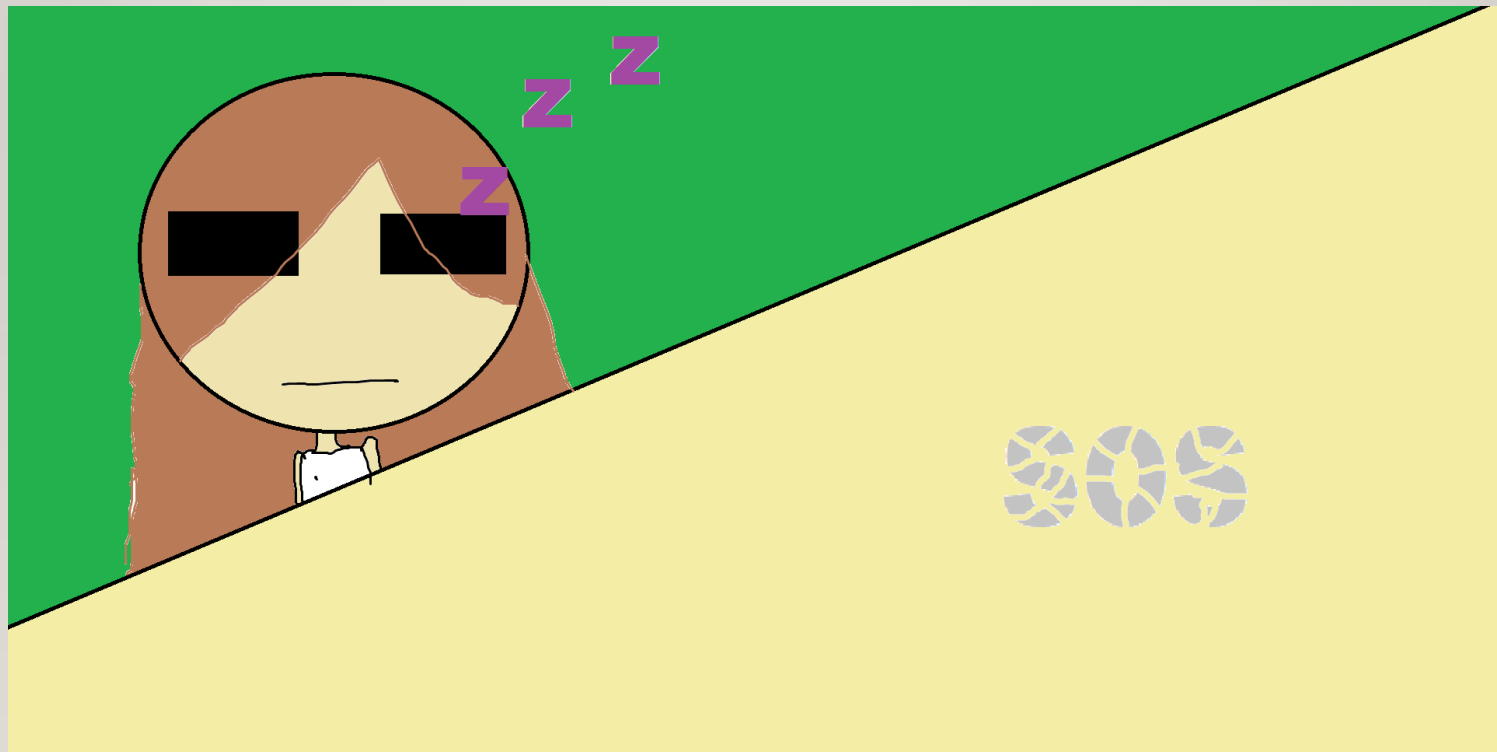
GDY DZIEWCZYNKA ŁOWIŁA RYBY POMYŚLAŁA,
ŻE JAK JEST NA BRZEGU BEZLUDNEJ WYSPY
MOŻE NAPISAĆ Z KAMIENI NAPIS „POMOC SOS”
I UŻYĆ OGNIA DO ZROBIENIA SYGNAŁU
DYMNEGO.



WYMYŚL Z CZEGO MOŻNA ZROBIĆ
NAPIS „SOS” WYBIERZ POTEM JEDEN
Z POMYSŁÓW I WYKONAJ GO



DZIEWCZYNKA CZEKAŁA, AŻ KTOŚ
ZAUWAŻY NAPIS SOS.



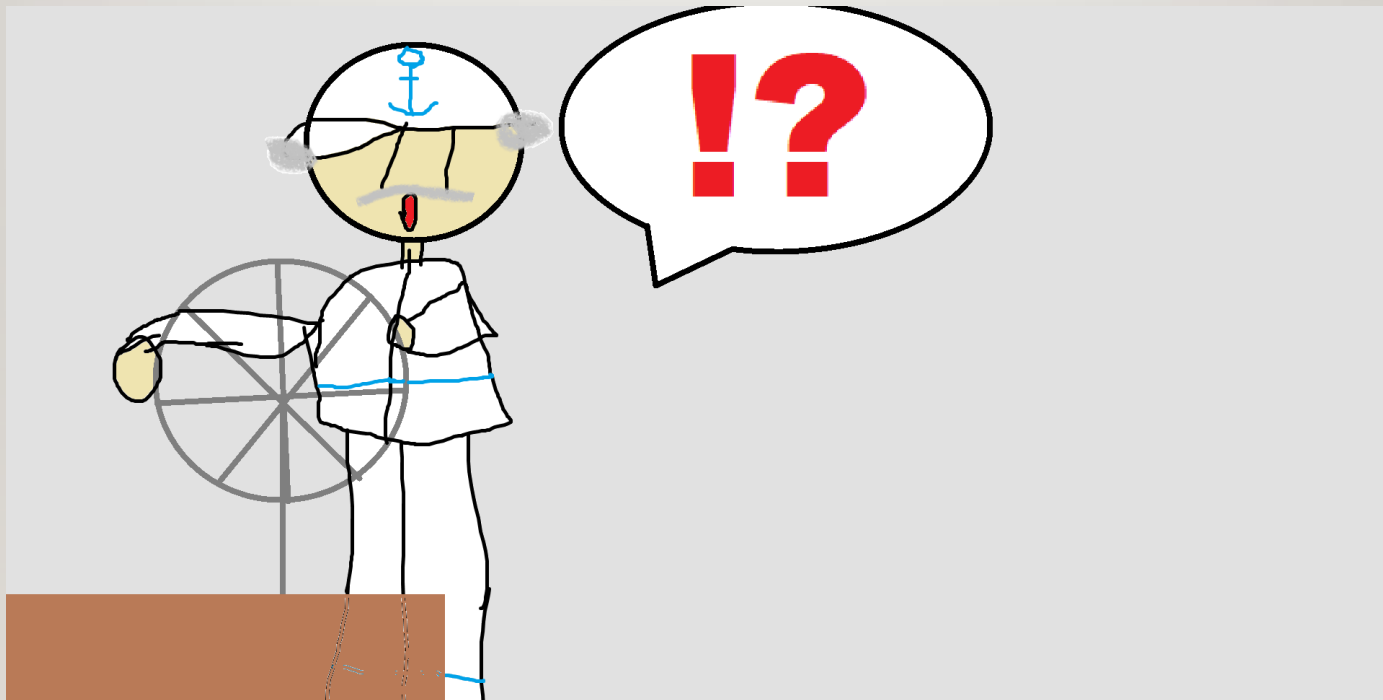
CO TO ZNACZY NAPIS „SOS”?

-

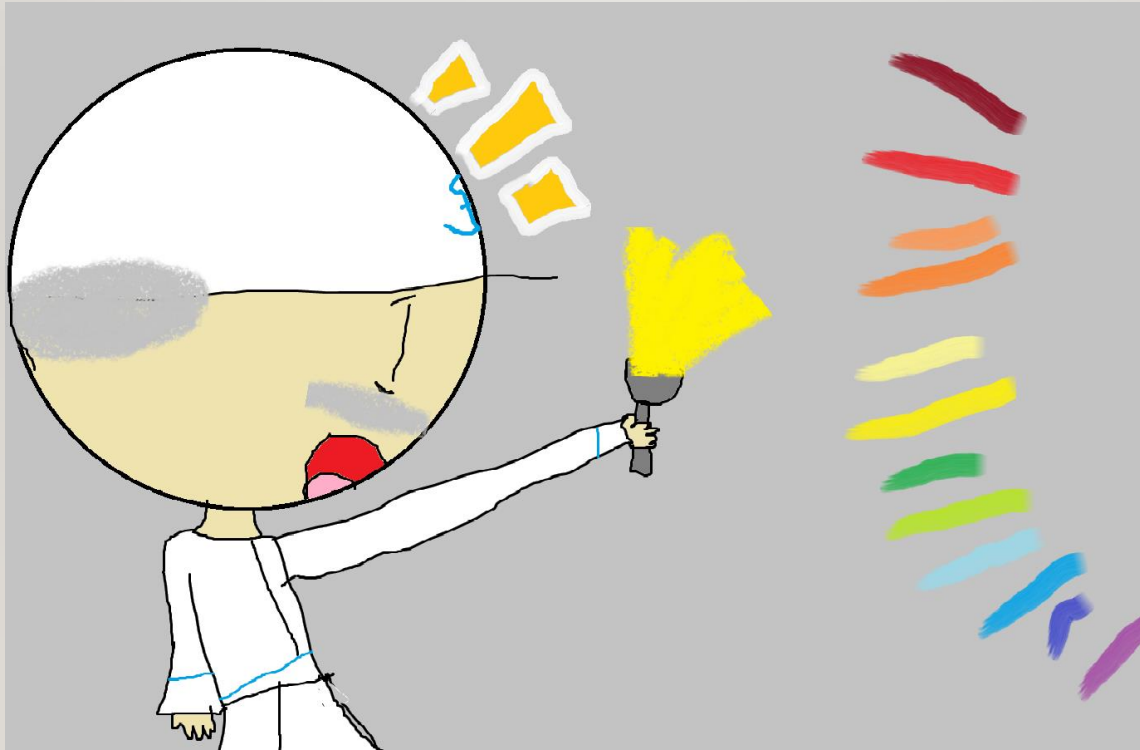


DODATKOWE ZADANIE-ZAPROŚ KOGOŚ ABY
WYKONAĆ ZADANIE. UKRYJ SIĘ GDZIEŚ ZA
ZASŁONĄ LUB POD KOCEM I RÓB LATARKĄ ZNAK
SOS,AŻ DRUGA OSOBA CIĘ ZNAJDZIE.

NA SZCZĘŚCIE ZOBACZYŁ JĄ SIEDZĄCĄ PRZY
NAPISIE, BARDZO MIŁY KAPITAN. WZIĄŁ
DZIEWCZYNKĘ NA SWÓJ STATEK.



GDY WRÓCIŁA DO DOMU, TO KAPITAN, KTÓRY
JĄ ZNALAZŁ, ZBADAŁ TĄ WYSPĘ. OKAZAŁO SIĘ,
ŻE W JEDNEJ Z JASKIŃ BYŁY DROGOCENNE
DIAMENTY I WYSPA, O KTÓREJ MÓWIMY STAŁA
SIĘ SŁAWNA.



NARYSUJ JAK MÓGŁ WYGLĄDAĆ
TEN DIAMENT



OD CZASU HISTORII MAŁEJ DZIEWCZYNKI NA
BEZLUDNEJ WYSPIE, LUDZIE PRZYBYWAJĄ NA
NIĄ BY JA ZWIEDZIĆ I ZOBACZYĆ.



Zasady gry

Przed rozpoczęciem gry przygotuj pionki i kostkę oraz wytnij z dodatkowej karty: deski i brudną szmatkę

*W grę może grać od dwóch do czterech osób

*Wybieramy najstarszą i najmłodszą osobę, każda z nich rzuca kostką, ta która wyrzuci więcej oczek-rozpoczyna grę .

Zadania

Gdy staniemy na polu z deską\deskami, bierzemy po jednej\dwie deski (Z dodatkowej karty).

Gdy staniemy na polu z brudną szmatką bierzemy ją z dodatkowej karty. Przyda się ona potem, jeśli staniemy na mokrym kamieniu.

Kiedy staniemy na polu z mokrym kamieniem, to można użyć brudną szmatkę i iść dalej, albo iść na brzeg wyspy, żeby się wysuszyć-przy tym czekamy dwie kolejki (gdy się stanie na kamieniu).

Jeśli staniemy na polu z małpą, która rzuca w nas bananami, wtedy w następnej kolejce rzutów idziemy tyle pól do tyłu, ile wyrzucimy oczek.

kiedy staniemy na moście to albo idziemy do schronienia albo idziemy dalej.

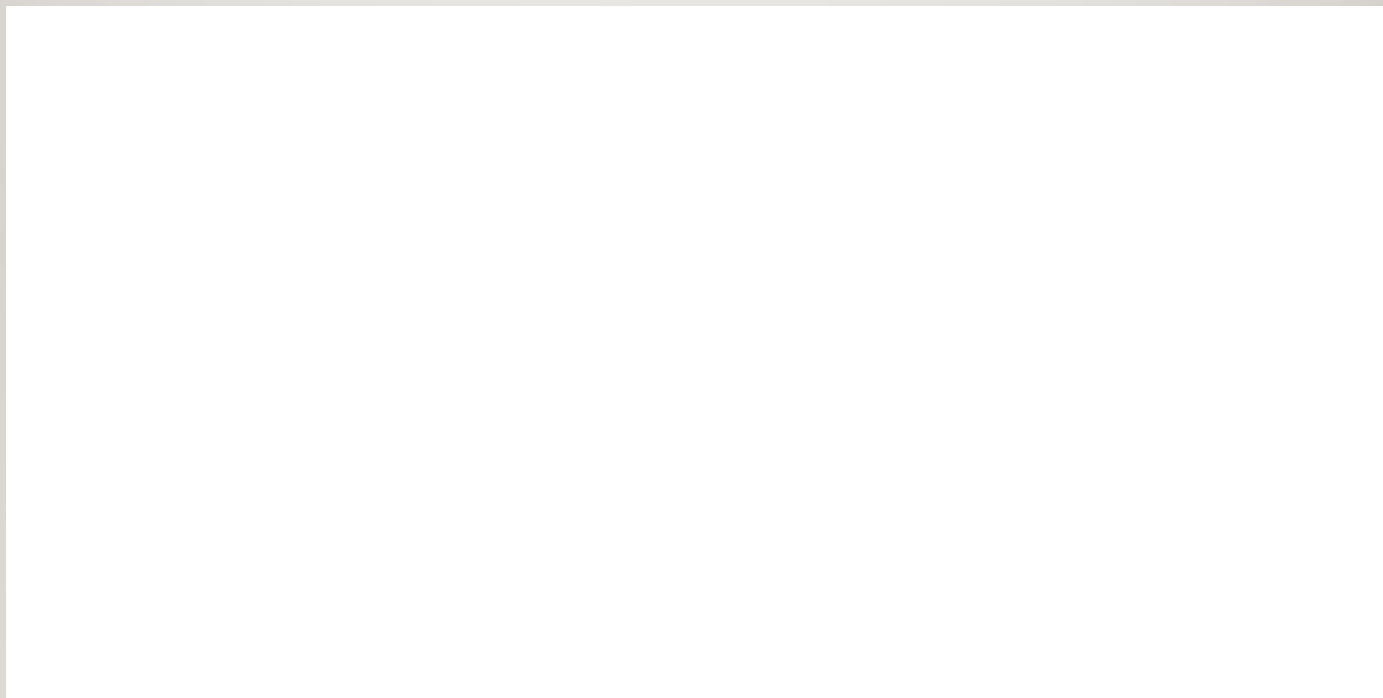
Gdy most jest zepsuty a mamy deskę to kładziemy ją na zepsutym moście.

Następnie zawracamy na pole, na którym byliśmy. Przy następnej kolejce idziemy do tyłu tak długo aż trafimy na pole z deską\deskami. Po wzięciu deski kładę ją na moście. Gdy most jest naprawiony mogę iść dalej.

Kiedy trafisz do schronienia to w następnej kolejce masz dodatkowy rzut kostką.

Gra kończy się gdy wszyscy dotrą do mety.

SPRÓBUJ OPOWIEDZIEĆ CAŁĄ HISTORIĘ. JAK CI SIĘ
UDA MOŻESZ NARYSOWAĆ FRAGMENT HISTORII
KTÓRY CI SIĘ NAJBARDZIEJ PODOBAŁ 😊



KONIEC

