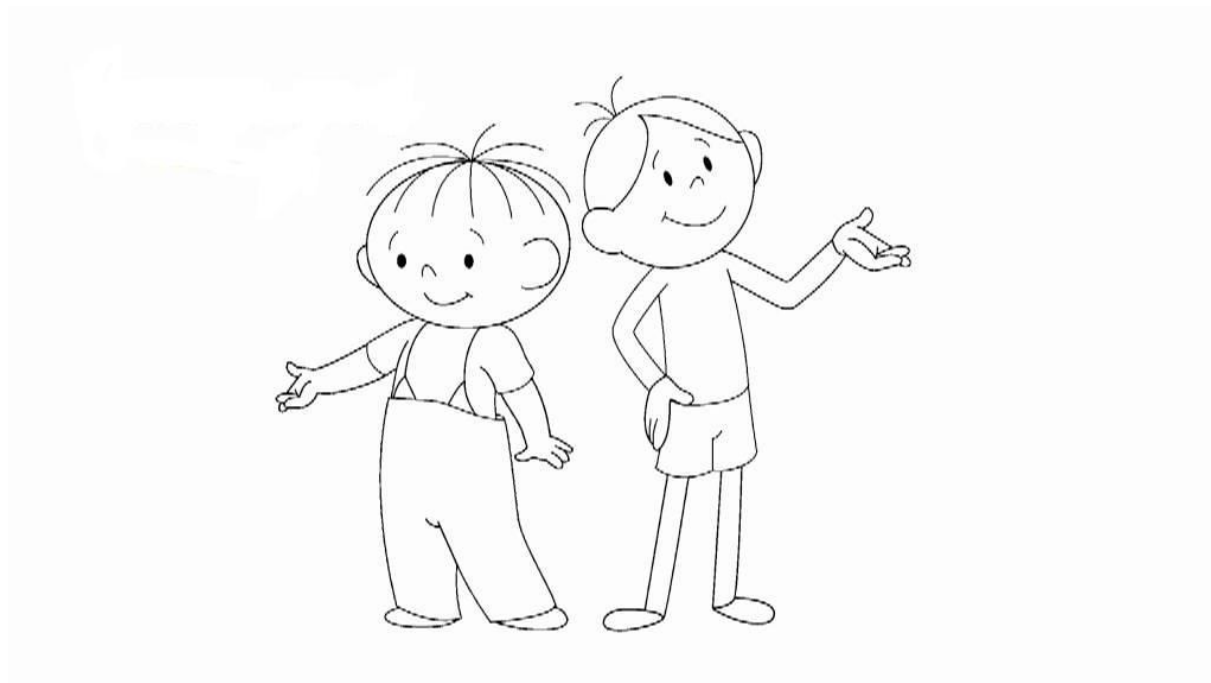


BAJKOWISKO gra terenowa



Dobranocki na zawsze wpisały się w klasykę polskich filmów animowanych, zachwycały zarówno dzieci, jak i dorosłych. Te ponadczasowe produkcje do dzisiaj urzekają swoją nieskomplikowaną fabułą, prostą formą i sympatycznymi postaciami. Wielu bohaterów stworzonych w najśłynniejszych studiach filmowych - łódzkim SE-MA-FORze, Studiu Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej czy warszawskim Studiu Miniatur Filmowych, stało się kultowymi symbolami. Potwierdzeniem tego faktu jest ilość pomników, które powstały dla upamiętnienia najbardziej lubianych postaci - wymienić tu można chociażby misia Uszatka, Reksia czy Bolka i Lolka.

Wyberzemy się teraz w sentymentalną podróż śladami bohaterów kultowych polskich wieczorynek.

NOTATNIK

KARTA NR 1

MIEJSCE: KLUB ALEKSANDRY

ADRES: UL. ALEKSANDRY 1

OBSERWACJA: NA TERENIE KLUBU, NA TERENIE ZIELONYM ZNAJDZIESZ WSKAZÓWKĘ DOTYCZĄCĄ TEGO, KTÓRY BOHATER BAJKI U NAS POMIESZKIWAŁ.

POSZLAKI I ŚLADY: STRÓŻOWAŁ W ZAMIAN ZA DACH NAD GŁOWĄ .

ZADANIA:

ODGADNIJ IMIĘ NASZEGO BOHATERA. DRUGĄ LITERĘ JEGO IMIENIA WPISZ NA POZ. 8 W KARCIE LITER.



UWAGA: NA NASZEJ WSKAZÓWCE UMIESZCZONY JEST SYMBOL. NARYSUJ GO.

KARTA NR 2

MIEJSCE: KLUB ALEKSANDRY

ADRES: UL. ALEKSANDRY 1

OBSERWACJA: NA TERENIE ZIELONYM WOKÓŁ BUDYNKU KLUBU ZNAJDZIESZ WSKAZÓWKĘ DOTYCZĄCĄ TEGO, KTÓRY BOHATER DO NAS ZAWITAŁ.

POSZLAKI I ŚLADY: PRZEJDŹ WZDŁUŻ OGRODZENIA (OD STRONY ZACHODNIEJ – DŁUŻSZY BOK) I SPRAWDŹ, CO NASZEMU ROGATEMU BOHATEROWI MOGŁOBY SIĘ PRZYDAĆ W DALEKIEJ PODRÓŻY – TO JEGO ZNAK ROZPOZNAWCZY!

ZADANIA:

WIESZ JUŻ KTO TO? POCHODZI Z PEWNEGO MIASTECZKA W WOJEWÓDZTWIE ŚWIĘTOKRZYSKIM. WPISZ CZWARTĄ LITERĘ Z JEGO NAZWY NA POZ. 1 NA KARCIE LITER.



UWAGA: NA NASZEJ WSKAZÓWCE UMIESZCZONY JEST SYMBOL. NARYSUJ GO.

KARTA NR 3

MIEJSCE: KLUB ALEKSANDRY

ADRES: UL. ALEKSANDRY 1

OBSERWACJA: NA TERENIE KLUBU ZNAJDZIESZ DWIE NIEWIELKIE POSTACI. PRZEJDŹ WZDŁUŻ OGRODZENIA (OD STRONY ZACHODNIEJ – DŁUŻSZY BOK) I WYTĘŻ WZROK.

POSZLAKI I ŚLADY: TO BOHATEROWIE PIERWSZEJ POLSKIEJ BAJKI ANIMOWANEJ.

ZADANIA:

NAZWA BAJKI JEST TRZYCZŁONOWA. PIERWSZA LITERA PIERWSZEGO CZŁONU POWINNA ZOSTAĆ UMIESZCZONA NA POZ. 7 NA KARCIE LITER.



UWAGA: PRZY TYCH POSTACIACH UMIESZCZONY JEST SYMBOL. NARYSUJ GO.

KARTA NR 4

MIEJSCE: ULICA NAPRZECIWKO PĘTLI AUTOBUSOWEJ

ADRES: PRZECZNICA KOŁO SZKOŁY

OBSERWACJA: WCHODZĄC W PRZECZNICĘ NATKNIESZ SIĘ NA ŻÓŁTĄ TABLICĘ REKLAMOWĄ

POSZLAKI I ŚLADY: REKLAMOWANE NA TEJŻE TABLICY MIEJSCE SERWUJE M.IN. WŁOSKĄ PIZZĘ, DLATEGO NASZ BOHATER W CHARAKTERYSTYCZNYM NAKRYCIU GŁOWY, MÓGŁBY SIĘ TAM ZATRUDNIĆ. ZAPEWNE CHCIAŁBY DORZUCIĆ DO KAŻDEGO DANIA TROCHĘ ZIELONEJ PIETRUSZKI!

ZADANIA:

WPISZ SIÓDMĄ LITERĘ JEGO NAZWISKA NA POZ. 3 NA KARCIE LITER.

— — — — — — — — — —

UWAGA: NA TABLICY WIDNIEJE PEWNE ZWIERZĘ. NARYSUJ JE.

KARTA NR 5

MIEJSCE: BUDYNEK PRZY PRZEDSZKOLU

ADRES: UL. ALEKSANDRY 19

OBSERWACJA: OBOK PRZEDSZKOŁA ZAUWAŻYSZ KOLOROWY BUDYNEK

POSZLAKI I ŚLADY: PRZYJRZYJ SIĘ TEMU W JAKI SPOSÓB JEST UDEKOROWANY BUDYNEK. KTÓRY Z BOHATERÓW BAJEK MÓGŁBY DZIŚ MALOWAĆ GRAFFITI? TO WŁAŚNIE ON MALOWAŁ NA MURACH RZECZY, KTÓRYCH W DANYM MOMENCIE POTRZEBOWAŁ.

ZADANIA: TYTUŁ TEJ BAJKI JEST DWUCZŁONOWY. UŻYJ DRUGIEJ LITERY Z PIERWSZEGO CZŁONU NAZWY I WPISZ LITERĘ NA POZ. 5 NA KARCIE LITER.

— — — — — — — — — — — — — — — —

UWAGA: NAPISZ LUB NARYSUJ CO NIEBIESKIEGO ZNAJDUJE SIĘ W CENTRUM GRAFFITI, CO KONTRASTUJE Z PRZYRODNICZYM TŁEM?

KARTA NR 6

MIEJSCE: NA SŁUPIE ENERGETYCZNYM, KTÓREGO OKALAJĄ CZTERY KOLORY ZNAJDZIESZ NIEWIELKĄ STRZAŁKĘ Z NAPISEM. IDŹ DO TEGO MIEJSCA.

ADRES: PAWILONIK PRZY PLACU ZABAW

OBSERWACJA: JEST TO MIEJSCE, KTÓRE SZCZEGÓLNICIE UPODOBAŁY SOBIE DZIECI, GDY MOCNO ŚWIECI SŁOŃCE, A ONE CHCĄ OCHŁODY I SMAKOŁYKÓW.

POSZLAKI I ŚLADY: NASZ BAJKOWY BOHATER NIE LUBI GDY JEST GORĄCO. ZDECYDOWANIE PREFERUJE NISKIE TEMPERATURY, WIĘC CHĘTNIE SIĘ TU OCHŁODZI, SZCZEGÓLNICIE, ŻE MIMO IŻ JEST PTAKIEM, NIGDZIE NIE POLECI, ABY SIĘ PRZEWIETRZYĆ.

ZADANIA:

TYTUŁ NASZEJ BAJKI SKŁADA SIĘ Z TRZECH CZŁONÓW. UŻYJ TRZECIEJ LITERY Z PIERWSZEGO CZŁONU I WPISZ NA POZ. 2 W KARCIE LITER.

— — — — — — — — — — — — — — — —

UWAGA: POLICZ WSZYSTKIE OPONY W ZASIĘGU WZROKU, KTÓRE STANOWIĄ DEKORACJĘ TEGO MIEJSCA.
OPON JEST

KARTA NR 7

MIEJSCE: PARK ALEKSANDRY

OBSERWACJA: PO KRÓTKIM SPACERZE PRZEZ PARK (IDĄC OD STRONY PLACU ZABAW) NATYKASZ SIĘ NA POFALOWANĄ ŁAWKĘ, A ZA NIĄ, NA DRZEWIE, DOSTRZEGASZ BUDKĘ DLA PTAKÓW. NASI KOLEJNI BOHATEROWIE CHĘTNIE WSPIĘLIBY SIĘ NA DRZEWO I WYKRADLI KILKA PTASICH JAJ.

POSZLAKI I ŚLADY: MAMY TU DO CZYNNIENIA Z DWOMA BOHATERAMI, JEDEN Z NICH JEST STATECZNY I DOŚWIADCZONY. DRUGI MA JESZCZE MLEKO POD NOSEM I PŁATA MŁODZIEŃCZE FIGLE. PIERWSZY JEST CZARNY, A DRUGI BIAŁY.

ZADANIA:

WPISZ PIĄTĄ LITERĘ Z IMIENIA BIAŁEGO BOHATERA I UMIEŚĆ JĄ NA POZ. 4 NA KARCIE LITER. WPISZ SIÓDMĄ LITERĘ IMIENIA CZARNEGO BOHATERA NA POZ. 6 NA KARCIE LITER.

biały _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ czarny _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

UWAGA: NA JAKIM DRZEWIE ZAWIESZONA JEST BUDKA? NARYSUJ CHARAKTERYSTYCZNY LISTEK TEGO DRZEWA.

KARTA LITER

HASŁO

1	3	3	4	5	6	7	8

MAMY NADZIEJĘ, ŻE ZACIEKAWILI CIĘ BOHATEROWIE POLSKICH BAJEK UKRYCI W NASZEJ GRZE I ZASIADAJĄC PRZED TELEWIZOREM W PORZE DOBRANOCKI BĘDZIESZ CHCIAŁ POZNAĆ ICH PRZYGODY.

ZADANIE:

PRZEDSTAW NAM SWOJEGO ULUBIONEGO BOHATERA POLSKIEJ ANIMACJI - WYKONAJ **GRUPOWE ZDJĘCIE – KADR** Z WYBRANEJ BAJKI (CHARAKTERYSTYCZNE PRZEBRANIE, REKWIZYTY, GADŻETY).

FOTOGRAFIĘ WRAZ Z **HASŁEM** KOŃCOWYM I WSZYSTKIMI **ZADANIAMI** (RÓWNIEŻ RYSUNKOWYMI) Z GRY DOSTARCZ DO KLUBU ALEKSANDRY (MOŻLIWOŚĆ PRZESŁANIA SKANU DROGĄ MAILOWĄ aleksandry@ckpodgorza.pl). CZEKAJĄ NAGRODY!

NA WASZE PRACE CZEKAMY DO **18.11.2022.**

DZIĘKUJEMY ZA WSPÓLNĄ ZABAWĘ!