

# Czytam, bo lubię

Zestaw 72 kart z propozycjami projektów i działań na podstawie literatury.



**Instrukcja obsługi:** Wydrukować, wyciąć, włożyć do pudełka. Przy pracy z książką losować zdania – dla całej grupy jednakowe lub dla każdego oddzielne.

Zestaw jest modyfikowalny, można dopisywać własne zadania, zmieniać znajdujące się w pakiecie.

Materiał dostępny na licencji otwartej CC NC SA

## INŻYNIER

Wybierz urządzenie lub wynalazek z książki. Zbuduj 3D model.

## INFOGRAFIKA

Przygotuj infografikę „10 rzeczy, których nie wiesz o tej książce”.

## ALFABET

Do każdej litery z alfabetu dopasuj choć jedną rzecz z książki

## AUTOR, BACZNOŚĆ!

Poszukaj informacji o autorze Dlaczego napisał tę książkę? Może ukrywa jakąś tajemnicę? Odkryj ją i zbierz dowody.

## LIST

Zastanów się, czy to dobra książka dla młodzieży czy zła? Zbierz argumenty. Napisz do autora list lub e-mail. Jeśli autor żyje, wyślij go!

## NAUKA GÓRĄ

Jakie elementy nauki występują w książce? Zrób plakat z cytatami, by zachęcić do czytania naukowców.

## TROPICIEL

Rusz w teren.  
Poszukaj w okolicy  
miejsc, gdzie  
mogłaby się  
rozgrywać akcja.  
Zrób zdjęcia.

## ŚWIĘTY MIKOŁAJ

Zrób listę prezentów,  
które przydałyby się  
bohaterom.  
Zilustruj ją.

## NA SKARGĘ

Napisz skargę w  
imieniu  
pokrzywdzonej  
postaci  
drugoplanowej.

## WYWOŁAĆ DUCHY

Wybierz dwie postaci  
historyczne, z którymi  
bohater powinien  
porozmawiać. O czym  
będzie ta rozmowa?

## DREAM TEAM

Z kim bohater powinien  
przystąpić do akcji, by  
akcja się powiodła?  
Wybierz dream team i  
uzasadnij obecność  
każdej postaci.

## PRAWNIK

Zastanów się, gdzie  
bohaterowie  
przekraczają granice  
prawa. Jakie przepisy  
lub zasady łamią?

## **RAPORT**

Czy superbohater może pomóc twoim bohaterom? Napisz raport, w którym superbohater uzasadnia decyzję.

## **DORADCA**

Przeanalizuj charaktery postaci. Napisz, jakie zawody powinni w przyszłości wybrać i dlaczego.

## **FACEBOOK**

Przygotuj kompletny profil FB postaci z książki.

## **ENCYKLOPEDYSTA**

Opracuj encyklopedyczny opis postaci lub urządzenia z książki.

## **WRÓŻKA**

Wylosuj 5 miejsc na świecie. Wymyśl, w jakie tarapaty wpakowaliby się tam twoi bohaterowie.

## **SELFIE Z AKCJI**

Wyszukaj zdjęcia z miejsc takich jak w książce. Dorysuj lub doklej swoich bohaterów. Opisz zdjęcia.

## MÓWCA

Mów o książce przez 3 minuty bez przerwy. Nagraj swoją mowę.

## BAL PRZEBIERAŃCÓW

Ubierz się tak, jak jeden z bohaterów książki.

## BIBLIOFIL

Porównaj różne wydania tej samej książki. Patrz na okładki, ilustracje, przypisy.

## KONIEC ZABAWY

Co się stało z bohaterami, gdy dorośli? Pomyśl o pracy, przygodach, uczuciach itd.

## MISTRZ PATELNI

Przygotuj książkę kucharską na podstawie książki.

## W SKALI 1:1

Zrób model postaci w skali 1:1. Namaluj jej strój i wypisz jej wypowiedzi z książki.

## WYDANIE SPECJALNE

Przygotuj gazetę  
codzienną na  
podstawie książki.

## BABCIU, TO TY?

Bohaterka książki to  
Twoja babcia.  
Dziedziczysz jej  
misję. Co cię czeka?

## EKSPERT

Wybierz problem w  
książce. Wyszukaj  
opinii ekspertów na  
ten temat.

## TEST

Przygotuj test ze  
znajomości lektury.  
Na przykład w  
Kahoot.

## KINOMANIAK

Wyszukaj filmy na  
ten sam temat.  
Obejrzyj i porównaj z  
książką

## ILUSTRATOR

Zrób książeczkę  
pokazującą  
elementy  
fantastyczne w  
książce; wypisz je i  
zilustruj.

## **PUSTA GŁOWA**

Na arkuszu narysuj kształt głowy bohatera. Co ma w głowie? O czym myśli? Narysuj, powklejaj.

## **PATCHWORK FAKTY**

Na małych karteczkach wypisz fakty, które są opisane w książce. Ułóż z nich patchwork.

## **PATCHWORK OPINIE**

Na małych karteczkach wypisz opinie bohaterów o innych bohaterach. Ułóż z nich patchwork.

## **LISTONOSZ**

Wyszukaj dane geograficzne, adresowe w książce. Sprawdź te miejsca w Google Earth.

## **SŁUCHOWISKO**

Nagraj fragment książki jako słuchowisko. Pamiętaj o efektach dźwiękowych!

## **ATLAS PRZYRODY**

Przygotuj atlas zwierząt lub roślin pojawiających się w książce.

## DIORAMA

Wykonaj dioramę przedstawiającą wylosowaną scenę z książki.

## SCENOGRAF

Wykonaj dioramę prezentującą scenę teatralną gotową do odegrania fabuły z książki.

## PRZESŁUCHANIE

Zaaranżuj przesłuchanie negatywnego bohatera.

## SĄD IDZIE!

Przeprowadź sąd nad jedną z postaci. Pomyśl o dowodach dla obrony i oskarżenia.

## TROPICIEL

Wyszukaj i wypisz niewyjaśnione kwestie, podejrzane zbiegi okoliczności i tajemnicze przypadki.

## PRASÓWKA

W aktualnych gazetach wyszukaj teksty związane z fabułą. Możesz stworzyć z nich kolaż.



## PLANSZÓWKA

Zaprojektuj grę planszową na podstawie książki.

## BRAKUJĄCA POEZJA

Wybierz kilka wierszy o podobnej tematyce. Postaraj się je logicznie wbudować w fabułę.

## SENTENCJE

Wyszukaj w tekście piękne, mądre, wartościowe, zabawne zdania. Zrób karty z sentencjami.

## SMSY DO MAMY

A gdyby bohater prowadził cały czas smsową rozmowę z mamą? Czy mama mu pomoże czy utrudni zadanie?

## LISTA PRZEBOJÓW

Wybierz ulubioną muzykę dla każdego z bohaterów. Zrób playlistę.

## FOTOSTORY

Przedstaw kilka scen z książki na zdjęciach. Przemyśl rekwizyty.

## SĄSIEDZI

Do książki wkrada się postać z poprzednio czytanej książki. Jak zmienia się historia?

## WSPÓŁAUTOR

Wyszukaj w tekście moment, gdy bohater znika z oczu na jakiś czas. Dopisz, co się wtedy dzieło.

## DOKUMENTALISTA

Przeprowadź wywiad z rodzicami bohatera pozytywnego lub negatywnego.

## MISJA SPECJALNA

Ruszasz na wyprawę do środka książki. Przygotuj się: co weźmiesz, co powiesz, gdzie wylądujesz?

## GOŚĆ

Wylosuj stronę. W tym miejscu bohater wychodzi z książki do twojego pokoju. Jak mu pomożesz?

## EPILOG

Dopisz zakończenie historii zaczynające się do słów „Dziesięć lat później...”

## **SZCZEGÓLARZ**

Narysuj jedno miejsce lub postać dokładnie według opisów w książce. Wytrop wszystkie informacje.

## **TALK SHOW**

Przygotuj talk show z bohaterami książki.

## **WYWIAD**

Opracuj wywiad z drugoplanowym bohaterem.

## **PAMIĘTNIK**

Napisz kilka kartek pamiętnika, który mógłby prowadzić bohater książki.

## **PSYCHOTERAPEUTA**

Zanalizuj czarny charakter książki. Dlaczego jest zły? Wymyśl brakujące informacje o nim.

## **PODMIANA**

Opowiedz nową wersję, zmieniając bohatera, czasy, miejsce, problem.

## KOLAŻ

Zrób kolaż, który pokazuje temat, nastrój i przygody z książki.

## RYMOWANKA

Przygotuj haiku, limeryk albo fraszkę na temat książki.

## QUEST

Wyszukaj prawdziwe informacje na temat miejsc i zagadnień opisanych w książce.

## OŚ CZASU

Na osi czasu zaznacz wszystkie wydarzenia z książki.

## BOHATER/KA

Zmień płeć głównego bohatera. Opowiedz historię na nowo.

## HISTORYK SZTUKI

Wyszukaj obrazy i zbiory muzealne odpowiadające czasom/miejscom, o których mówi książka.

## MONOLOG

Przygotuj monolog jednego z bohaterów książki.

## POCZTÓWKA

Napisz kartkę w imieniu jednego z bohaterów do autora książki. Wiadomość zaszyfruj.

## MAPA

Przygotuj mapę do akcji w książce.

## REKLAMA

Gdyby twoja książka była filmem, potrzebowałaby reklamy. Przygotuj reklamę bilbordową.

## AKRONIM

Tytuł książki to akronim. Rozwiń go.

## PAJĘCZYNA

Zrób listę 5 określeń dla każdej ważnej postaci, miejsca i przedmiotu z książki.

