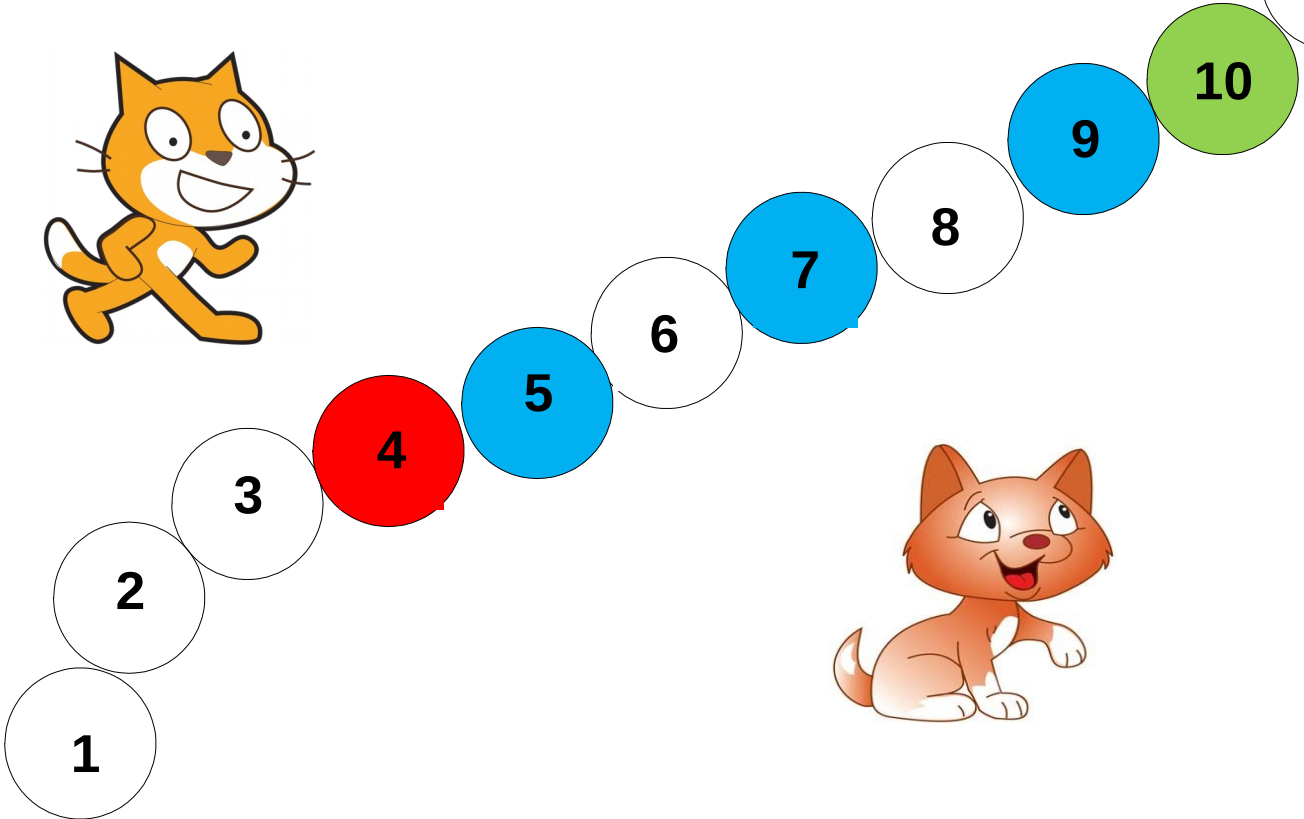
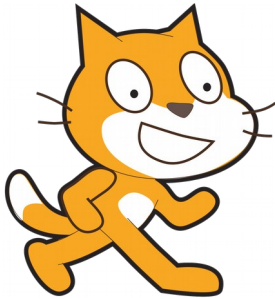
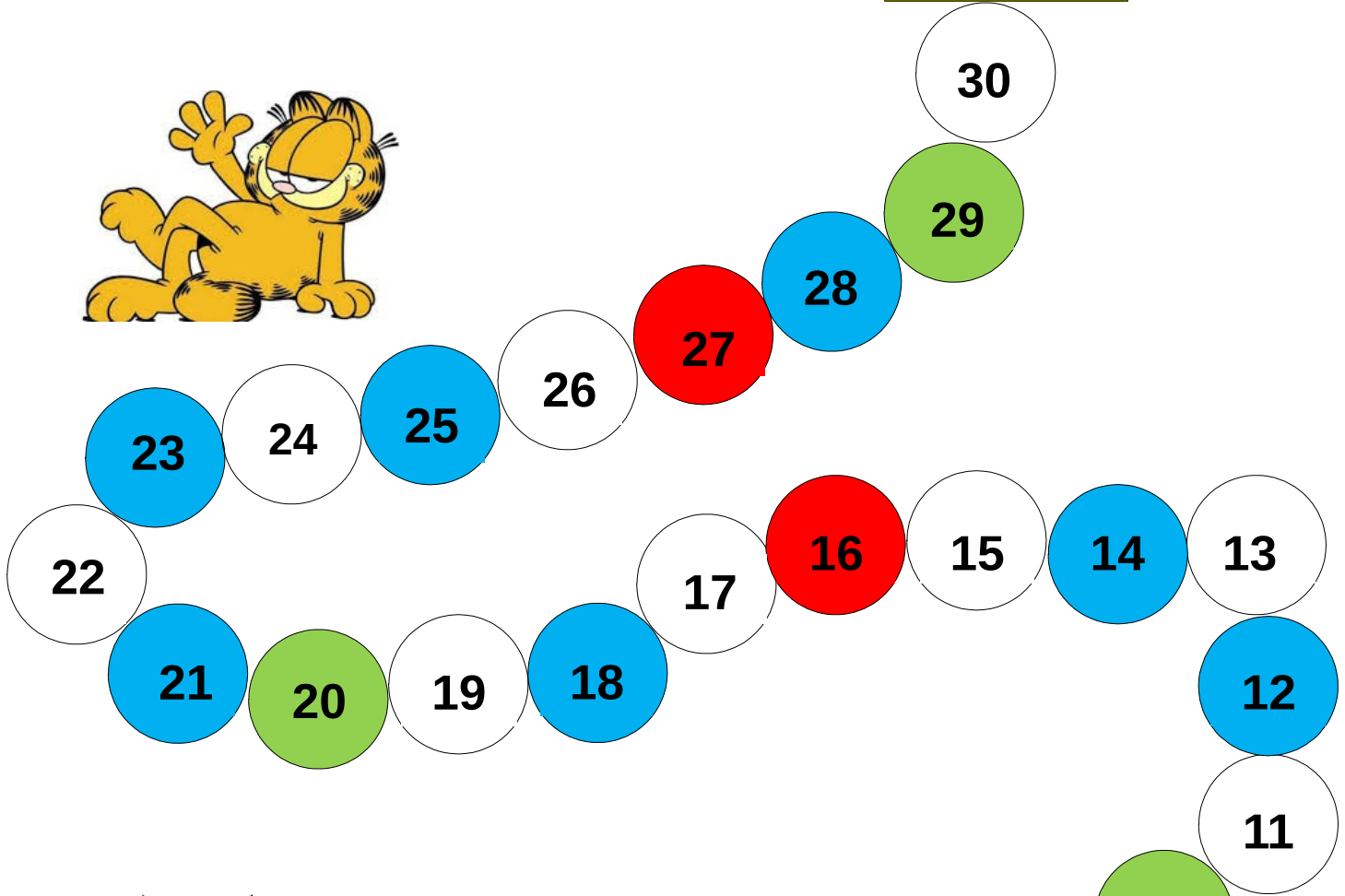


GRA PLANSZOWA DO LEKTURY  
„CUKIERKU, TY ŁOBUZIE”  
WALDEMARA CICHONIA  
KLASA II

Grę opracowała Beata Więckowska nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej SP w Obrubnikach na kursie doskonalącym „Nowe lektury w edukacji wczesnoszkolnej” prowadzonym przez Małgorzatę Dunaj-Baczewską

**META**



**START**

## Instrukcja do gry planszowej „Cukierku, ty łobuzie”

Gra jest przeznaczona dla 2 – 4 osób.

Potrzebne będą: 4 pionki, kostka do gry, klepsydra – 30- sekund, żetony ok. 70, karty z pytaniami ułożone na trzech stosach ( pytania odwrócone) zgodnie z możliwością do zdobycia liczbą punktów, pytanie czyta i ustala poprawność odpowiedzi uczestnik gry siedzący po prawej stronie wybierającego pytanie.

Przebieg gry:

1. Uczestnicy ustawiają się na polu START;

2. Rzucają kolejno kostką, grę rozpoczyna uczestnik, który wyrzucił 4 oczka, ma wówczas kolejny rzut, kolejni uczestnicy rzucają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara;

3. Jeżeli uczestnik zatrzyma się na polu niebieskim odpowiada na pytanie za 1, 2 lub 3 punkty – o wyborze pytania decyduje uczestnik. Za poprawną odpowiedź otrzymuje odpowiednią liczbę żetonów (zgodną z wyborem pytania - za ile punktów). Jeżeli udzieli błędnej odpowiedzi, nie otrzymuje żetonów i cofa się o 1 pole ( czas na zastanowienie trzydzieści sekund)

4. Zatrzymanie się na polach czerwonych:

- pole numer 4 – Cukierek uciekł z domu nowych właścicieli – cofasz się o trzy pola,
- pole numer 16 –Tata Marcela przemókł szukając uciekiniera – cofasz się o trzy pola,
- pole numer 27 – Cukierek ugryzł weterynarza – cofasz się o trzy pola.

5. Zatrzymanie się na polach zielonych:

- pole numer 10 – Marcel za wiersz o Cukierku dostał szóstkę – przesuwasz się o trzy pola do przodu,
- pole numer 20 – Cukierek został bohaterem literackim – przesuwasz się o dwa pola do przodu,
- pole numer 29 – wszyscy kochają Cukierka – przesuwasz się o dwa pola do przodu

6. Grę wygrywa uczestnik, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów decyduje kolejność zakończenia gry – dotarcie do METY.

- Inna wersja wszystkie karty potasowane ułożone na jednym stosie. Uczestnik nie decyduje za ile punktów otrzyma pytanie (wybór losowy).

PYTANIA

<p>1. (1 pkt.)</p> <p>Jak na imię miała pani - opiekunka kociąt?</p> <p>Odp. Opiekunką kociąt była Pani Lusja.</p>	<p>2. (1 pkt.)</p> <p>Z ilu osób składała się rodzina Marcela?</p> <p>Odp. Rodzina Marcela składała się z trzech osób.</p>	<p>3. (1 pkt.)</p> <p>Dlaczego Cukierek wrócił do domu po ucieczce?</p> <p>Odp. Cukierek wrócił do domu, bo był głodny i zaczął padać deszcz.</p>
<p>4. (1 pkt.)</p> <p>Gdzie schował się Cukierek, żeby nie jechać do weterynarza?</p> <p>Odp. Cukierek schował się pod komodę.</p>	<p>5. (1 pkt.)</p> <p>W czym przewożono Cukierka?</p> <p>Odp. Przewożono go w klatce dla kotów.</p>	<p>6. (1 pkt.)</p> <p>O czym napisał wiersz Marcel?</p> <p>Odp. Marcel napisał wiersz o Cukierku.</p>

<p>7. (1 pkt.)</p> <p>Jaką dyscyplinę sportową trenował Marcel?</p> <p>Odp. Trenował hokej.</p>	<p>8. (1 pkt.)</p> <p>Jak wyglądał Cukierek?</p> <p>Odp. Cukierek miał sierść przegowaną z plamką na nosie.</p>	<p>9. (1 pkt.)</p> <p>W czym lubił buszować Cukierek, jeżeli było otwarte?</p> <p>Odp. Lubił buszować w torbie ze sprzętem sportowym Marcela</p>
---	---	--

<p>10. (1 pkt.)</p> <p>Co kupiła mama w sklepie naprzeciwko pracy?</p> <p>Odp. Mama kupiła sweter z angory.</p>	<p>11. (1 pkt.)</p> <p>Co rozbił Cukierek podczas ubierania choinki?</p> <p>Odp. Cukierek rozbił bombkę.</p>	<p>12. (1 pkt.)</p> <p>Co zrobił tata kiedy wrócił do domu z zakupami ?</p> <p>Odp. Tata nadepnął na ogon kota</p>
---	--	--

<p>13. (1 pkt.)</p> <p>Ilu gości zaproszono na urodziny Marcela?</p> <p>Odp. Zaproszono 12 osób.</p>	<p>14. (1 pkt.)</p> <p>W czym sypiał Cukierek?</p> <p>Odp. Cukierek sypiał w koszyku.</p>	<p>1. (2 pkt.)</p> <p>Ile rodzeństwa miał bohater książki?</p> <p>Odp. Miał troje rodzeństwa.</p>
--	---	---

<p>2. ( 2 pkt.)</p> <p>Co kupiono kotkowi wkrótce po przeprowadzce?</p> <p>Odp. Kupiono obrózkę.</p>	<p>3. ( 2 pkt.)</p> <p>Ile godzin szukał Cukierka po jego ucieczce?</p> <p>Odp. Tata Marcela szukał kota trzy godziny.</p>	<p>4. ( 2 pkt.)</p> <p>Czym wyciągano Cukierka spod komody?</p> <p>Odp. Cukierka wyciągano szczotką.</p>
--	--	--

<p>5. (2 pkt.)</p> <p>Na co uciekł Cukierek u weterynarza?</p> <p>Odp. Cukierek uciekł na szafkę.</p>	<p>6. ( 2 pkt.)</p> <p>Z czego i jaka praca domowa sprawiała trudność Marcelowi?</p> <p>Odp. Z języka polskiego, wiersz na dowolny temat.</p>	<p>7. (2 pkt.)</p> <p>W które dni tygodnia miał treningi Marcel?</p> <p>Odp. Marcel miał treningi w soboty i niedziele.</p>
---	---	---

<p>8. (2 pkt.)</p> <p>Dlaczego nikt nie słyszał Cukierka, podczas jazdy na trening?</p> <p>Odp. Nikt nie słyszał, bo grało głośno radio.</p>	<p>9. (2pkt.)</p> <p>Co zrobił kotek z nowym swetrem mamy?</p> <p>Odp. Kotek zniszczył sweter (pogryzł i podrapał)</p>	<p>10. (2 pkt.)</p> <p>Jak inaczej mówiono na Cukierka?</p> <p>Odp. Inaczej mówiono na niego: Cukier, Cukrzyca.</p>
--	--	---

<p>11. (2 pkt.)</p> <p>Czy ogon kota został złamany?</p> <p>Odp. Ogon kota nie został złamany.</p>	<p>12. (2 pkt.)</p> <p>Dlaczego Cukierek wyszedł z kryjówki podczas urodzin Marcela?</p> <p>Odp. Wyszedł z kryjówki, bo zaciekały go prezenty.</p>	<p>13. (2 pkt.)</p> <p>Co najchętniej jadał kotek?</p> <p>Odp. Kotek najchętniej jadał ryby i wątróbkę.</p>
--	--	---

<p>14. (2 pkt.)</p> <p>Do czego włożyli chłopcy Cukierka podczas urodzin?</p> <p>Odp. Podczas urodzin chłopcy włożyli Cukierka do sterowanej ciężarówko-wywrotki.</p>	<p>1. (3 pkt.)</p> <p>Jakie imię miała mama Cukierka?</p> <p>Odp. Mama Cukierka miała na imię Landrynka.</p>	<p>2. (3 pkt.)</p> <p>Jakie imiona miało rodzeństwo Cukierka?</p> <p>Odp. Imiona rodzeństwa to: Chałka, Precelek i Karmelka.</p>
---	--	--

<p>3. (3 pkt.)</p> <p>Dlaczego rodzina Marcela wybrała Cukierka?</p> <p>Odp. Rodzina wybrała Cukierka, bo on najbardziej podobał się chłopcu?</p>	<p>4. (3 pkt.)</p> <p>Którego dnia tygodnia udało się cukierkowi uciec na podwórko?</p> <p>Odp. Cukierkowi udało się uciec na podwórko w sobotę.</p>	<p>5. (3 pkt.)</p> <p>Wymień co robił kotek kiedy uciekł z domu. Podaj dwa przykłady.</p> <p>Odp. Kotek: pił wodę z kałuży, podrażnił dwa rotwailery, sprawdzał wszystkie dziury, zakamarki, chaszczce i kryjówki, chciał złapać wróbla.</p>
<p>6. (3 pkt.)</p> <p>Kogo podrapał Cukierek u weterynarza?</p> <p>Odp. Cukierek podrapał tatę i weterynarza.</p>	<p>7. (3 pkt.)</p> <p>Ile tygodni miał kotek podczas pierwszej wizyty u weterynarza?</p> <p>Odp. Podczas pierwszej wizyty u weterynarza kotek miał 8 – 9 tygodni.</p>	<p>8. (3 pkt.)</p> <p>Co najchętniej robił Cukierek? Podaj trzy przykłady.</p> <p>Odp. Cukierek najchętniej: spał, wygrzewał przy kominku, jadł, w nocy rozrabiać, spać na kanapie.</p>
<p>9. (3 pkt.)</p> <p>Dlaczego torba ze sprzętem do hokeja była ciężka?</p> <p>Odp. Torba była ciężka, bo schował się w niej Cukierek.</p>	<p>10. (3 pkt.)</p> <p>Dlaczego Cukierek zaczął omijać torbę ze sprzętem do hokeja?</p> <p>Odp. Cukierek zaczął omijać torbę ze sprzętem do hokeja, dlatego że zmarzył na treningu.</p>	<p>11. (3 pkt.)</p> <p>Co zrobiła mama ze zniszczonym swetrem?</p> <p>Odp. Zniszczony sweter mama oddała do naprawy.</p>



<p>12. (3 pkt.)</p> <p>Dlaczego trzeba było kupić nową choinkę i bombki?</p> <p>Odp. Trzeba było kupić nową choinkę i bombki, bo Cukierek wyrzucił drzewko skacząc do gwiazdy.</p>	<p>13. (3 pkt.)</p> <p>Dlaczego Cukierek chował się podczas urodzin Marcela?</p> <p>Odp. Cukierek chował się podczas urodzin Marcela, bo miał dosyć przytulania.</p>	<p>14. (3 pkt.)</p> <p>Czym ozdobiły dziewczynki kotka podczas urodzin?</p> <p>Odp. Dziewczynki ozdobiły kotka kokardą i spinkami.</p>
--	--	--

**Beata Więckowska**

**Szkoła Podstawowa w Odrubnikach**