Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



SILLA

Karolina Lewestam (Agora dla Dzieci)

Bohaterem książki jest zwykły 11-letni chłopiec, Ari, który pewnego dnia otrzymuje bardzo poważną misję – musi uratować znikającą Zorzę Polarną.

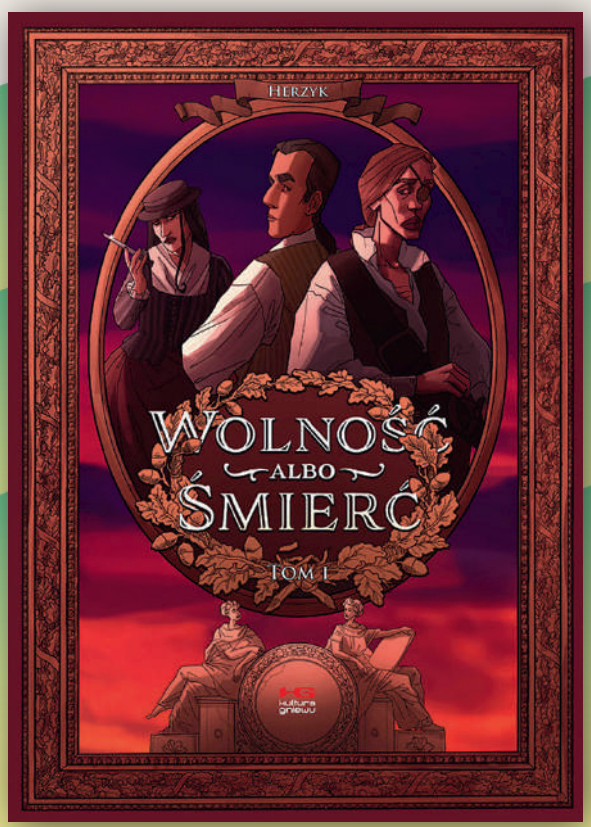
Zaproponuj 4 przedmioty, w jakie wyposażysz bohatera na czas trudnej wędrówki po krainie skutej lodem i które pomogą mu wykonać to niecodzienne zdanie.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



WOLNOŚĆ ALBO ŚMIERĆ (T.1)

Aleksandra Herzyk (Kultura Gniewu)

Akcja tego historycznego komiksu rozgrywa się podczas rewolucji francuskiej. Franciszka – główna bohaterka książki – wyrusza z misją szpiegowską do Paryża i poprosiła Cię właśnie o udział w pewnym tajnym projekcie.

Wykaż się inwencją i zaszyfruj tytuł tego komiksu za pomocą rebusu.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



LATO NA RODOS

Katarzyna Ryrych (Nasza Księgarnia)

Historia przedstawiona w tej książce jest prawdziwą lekcją tolerancji i akceptacji, ale pozwala też czytającym na przeżycie niesamowitych przygód na „RODos", czyli w zielonych zakątkach Rodzinnych Ogródków Działkowych.

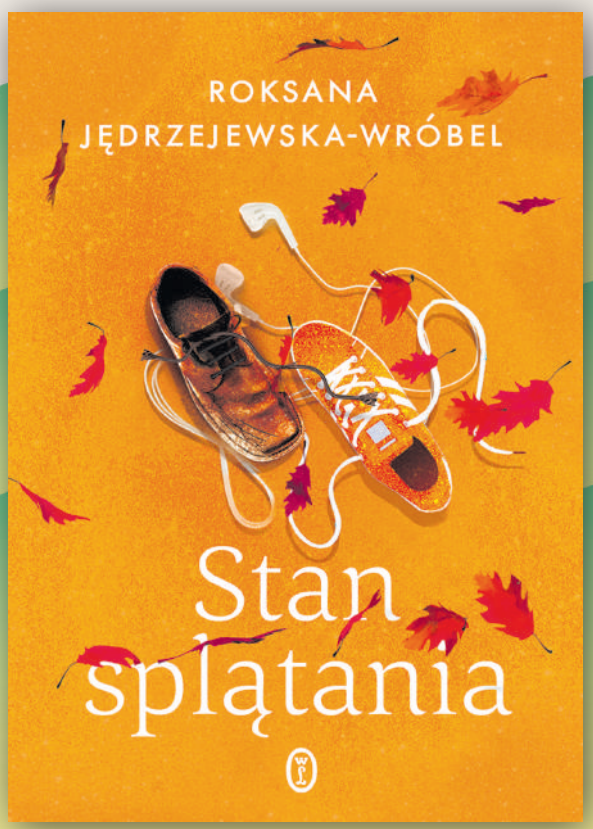
Znajdujesz się właśnie na „RODos", dopasuj podane na karcie formy literackie do typowych miejsc w ogródkach działkowych.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



STAN SPLĄTANIA

Roksana Jędrzejewska-Wróbel (Wydawnictwo Literackie)

Mieszkańcy domu seniora „Zaciszna Przystań” czują się na co dzień jak skazańcy odsiadujący wyrok – zapomniani przez świat i przez bliskich, źle traktowani, mają wrażenie, że nie są już nikomu potrzebni. Dopiero wizyta młodych wolontariuszy: Leny, Marii i Miłosza odmienia życie wszystkich. Nazwa „Zaciszna Przystań” w kontekście tej historii jest typową manipulacją językową, czyli służy do ukrycia prawdziwego znaczenia.

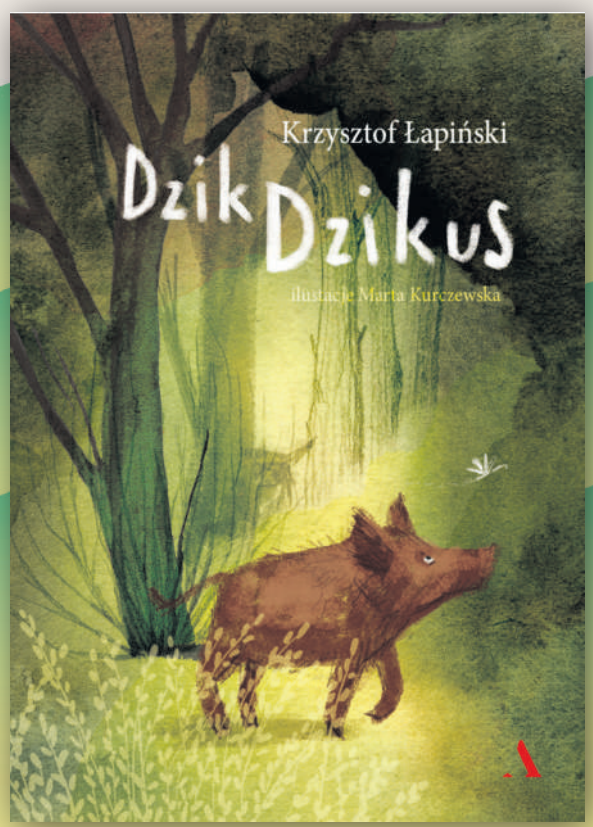
Wymyśl i zapisz 1 dowolny przykład manipulacji językowej, na który Twoim zdaniem warto zwracać uwagę współcześnie.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



DZIK DZIKUS

Krzysztof Łapiński (Agora dla Dzieci)

Historia młodego dzika z Lasu Kabackiego to opowieść, w której szybko da się zauważyć, że dzięki zgodzie, mówieniu prawdy i połączeniu sił można rozwiązać bardzo wiele problemów. Na przykład można wspólnie wygrać z pewnym hejterem.

Wymyśl hasło przeciwko hejtowi w internecie. W haśle musi pojawić się jakieś zwierzę.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



OCZY MICHALINY

Marcin Szczygielski (Instytut Wydawniczy LATARNIK)

Michalina żyje z rodzicami w Mieście Czterech Wiatrów. Byłaby typową 12-latką, ale widzi inaczej, widzi tzw. Rzeczy Specjalne. Dostrzega o wiele więcej niż inni ludzie, ale często o tym nie mówi głośno, bo boi się szyderstw i oskarżeń o zmyślanie. Historia Michaliny pozwala zadać sobie bardzo ważne pytanie – co możemy osiągnąć siłą naszych myśli?

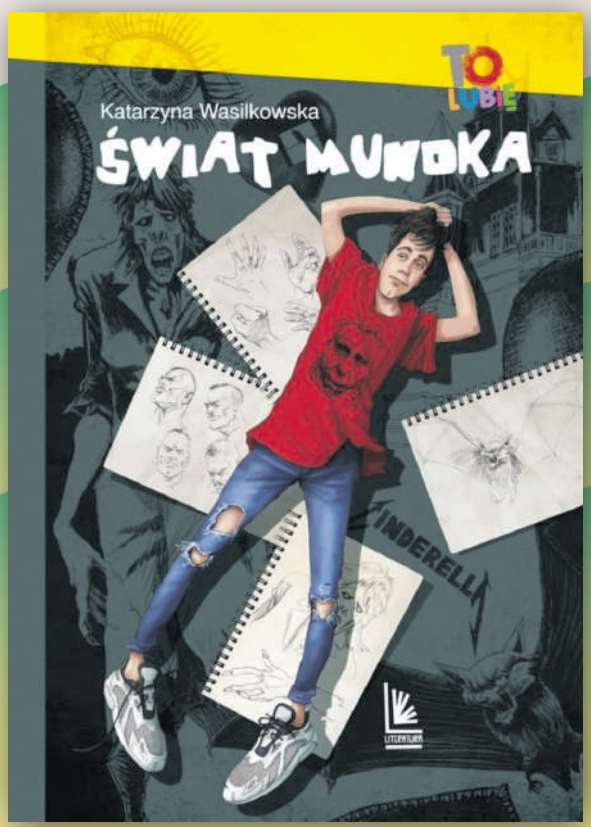
No właśnie, co? Pobujaj teraz w obłokach, odpręż się i wymyśl, jak mogłoby brzmieć imię i nazwisko osoby na stanowisku burmistrza Miasta Czterech Wiatrów.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



ŚWIAT MUNDKA

Katarzyna Wasilkowska (Wydawnictwo Literatura)

W tej książce poznajemy losy 13-letniego Mundka oraz jego rówieśników, którzy mają wiele rozterek i problemów. Szczególnie tych związanych z rodzicami. Mundek na przykład chce zostać rysownikiem komiksów, ale jego ojciec nie traktuje poważnie tego pomysłu na życie.

Połącz w pary słowa rozsypane na karcie odpowiedzi i dostarcz w ten sposób tacie Mundka argumenty za tym, że rysowanie komiksów ma sens.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



MAŁE LICHO I LATO Z DIABŁEM

Marta Kisiel (Wilga / GW Foksal)

W lekturze tej książki każdemu towarzyszy uśmiech, bo błyskotliwy humor i zabawny język prowadzą nas przez wszystkie jej strony. Tytułowe Licho wypowiada wiele sepleniąco-dziwacznych zdań i słów.

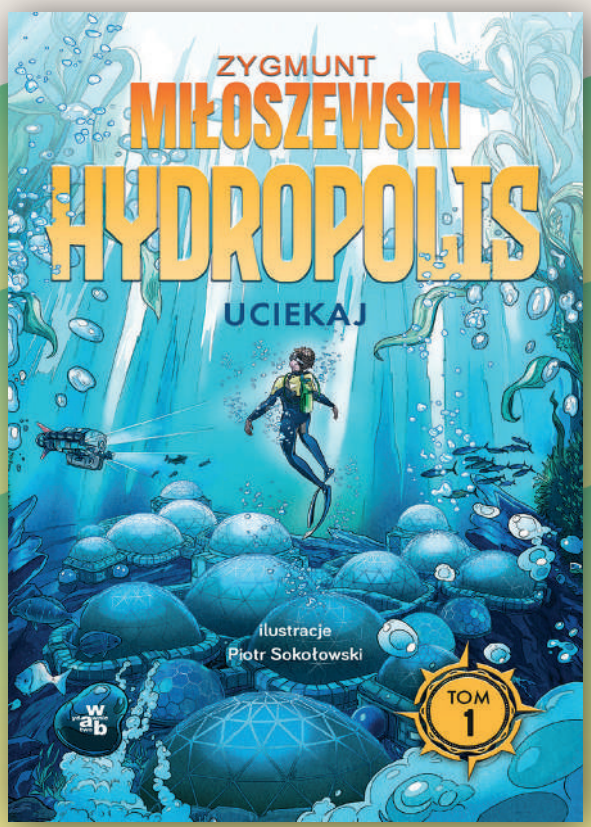
Rozszyfruj zapisaną na karcie przykładową wypowiedź Licha, tłumacząc ją w sposób zrozumiały dla siebie i innych. Nie będzie łatwo!

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



HYDROPOLIS. UCIEKAJ (T. 1)

Zygmunt Miłoszewski (W.A.B. / GW Foksal)

Mieszkańcy i mieszkanki Hydropolis, czyli podwodnej kolonii zbudowanej na dnie oceanu, muszą stosować się do bardzo restrykcyjnych zasad, które ograniczają ich wolność i zmuszają do życia w ciągłym stresie.

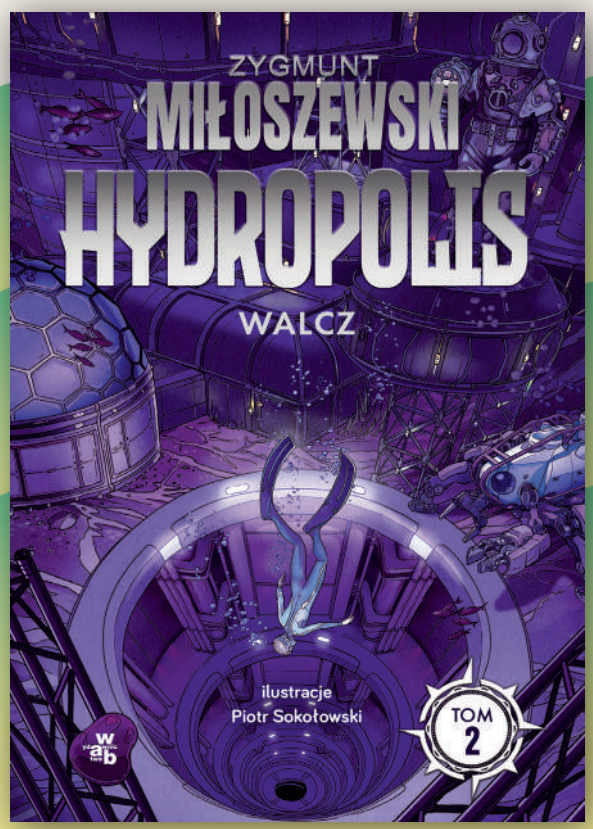
Zbuntuj się i zaproponuj 2 ważne według ciebie zasady społeczne, które mogłyby obowiązywać w każdym kraju czy miejscu na świecie.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



HYDROPOLIS. WALCZ (T. 2)

Zygmunt Miłoszewski (W.A.B. / GW Foksal)

Nazwa podwodnej osady Hydropolis z książki Z. Miłoszewskiego, składa się z 2 członów: hydro (z gr. „woda”) i polis (z gr. „miasto”).

Wymyśl kreatywną nazwę osady zbudowanej: 1. wysoko w górach, 2. głęboko w puszczy, 3. na pustyni.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



BIURO DZIECI ZNALEZIONYCH

Andrzej Marek Grabowski (Wydawnictwo Literatura)

Wszystkie historie opisane w tej książce zdarzyły się naprawdę. Dotyczą różnych nastoletnich problemów a perypetie młodych bohaterów i bohaterek wzbudzają wiele czytelniczych emocji. Książka pozwala zastanowić się nad tym, co w życiu jest najważniejsze. A co jest najważniejsze w twoim życiu?

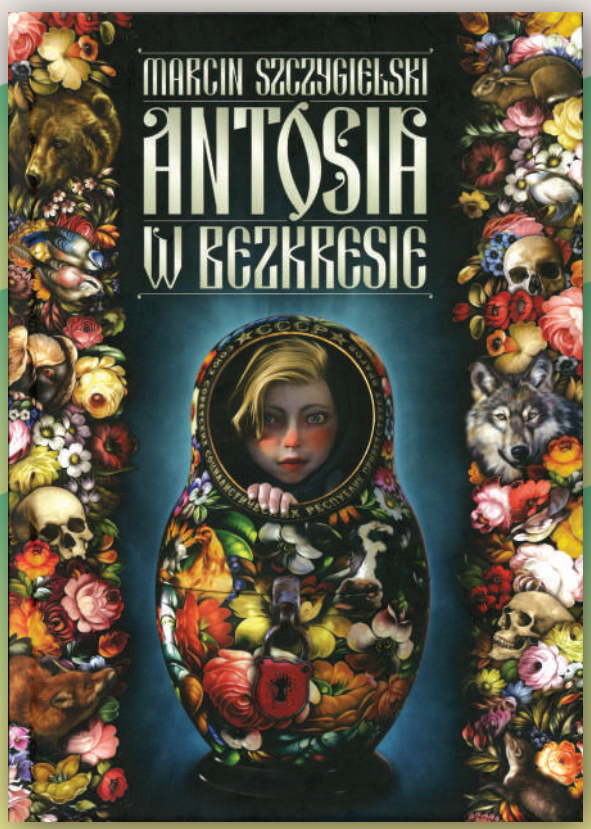
Podaj 3 słowa lub wartości, z jakimi najchętniej się identyfikujesz.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



ANTOSIA W BEZKRESIE

Marcin Szczygielski (Instytut Wydawniczy LATARNIK)

Bohaterką powieści historycznej Marcina Szczygielskiego jest 9-letnia Antosia, która w 1939 roku wraz z matką zostaje aresztowana przez NKWD i zesłana do Kazachstanu. Z daleka od domu i w nieprzyjaznym otoczeniu, próbuje zachować pamięć o rodzinnym kraju.

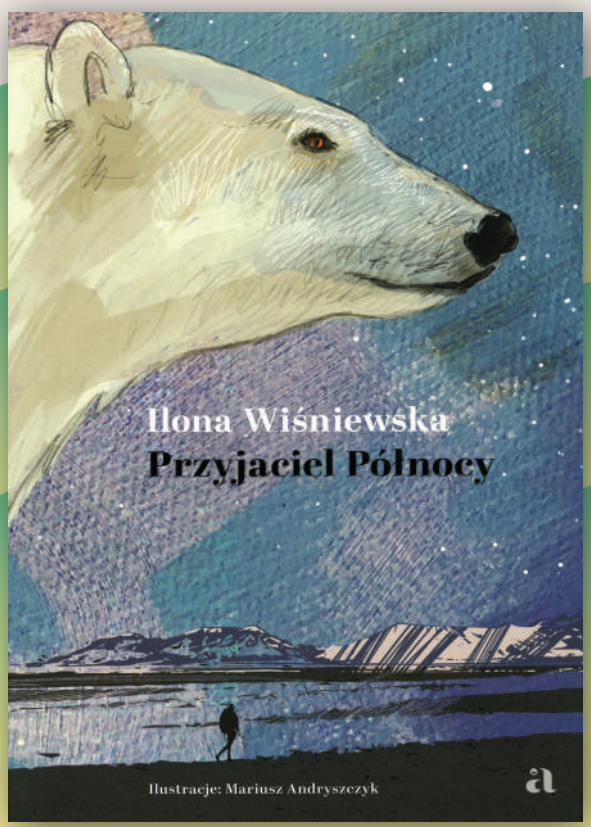
Wypisz własne skojarzenia z regionem lub miejscem, z jakim jesteś najbardziej związany/a, dobierając do nich: kolory, smaki i widoki.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



PRZYJACIEL PÓŁNOCY

Ilona Wiśniewska (Agora dla Dzieci)

Można powiedzieć, że główną bohaterką powieści Ilony Wiśniewskiej jest surowa, dzika i fascynująca przyroda Spitsbergenu – największej norweskiej wyspy, położonej na Morzu Arktycznym.

Ochłoń w tym punkcie naszej gry, przeczytaj 4 zdania na karcie odpowiedzi i oznacz je jako PRAWDA lub FAŁSZ.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



KSIĘŻNICZKA NA WYGNANIU, CZYLI OSIEM ŻYWOTÓW REGINY RÓŻYCZKI

Katarzyna Ryrych (Ibis / Butterfly)

Tytułowa Regina Różyczka nie pasuje do słodkiego wizerunku nastoletnich „księżniczek” – jest harda, uparta, obcesowa i z determinacją broni swojej godności i autonomii.

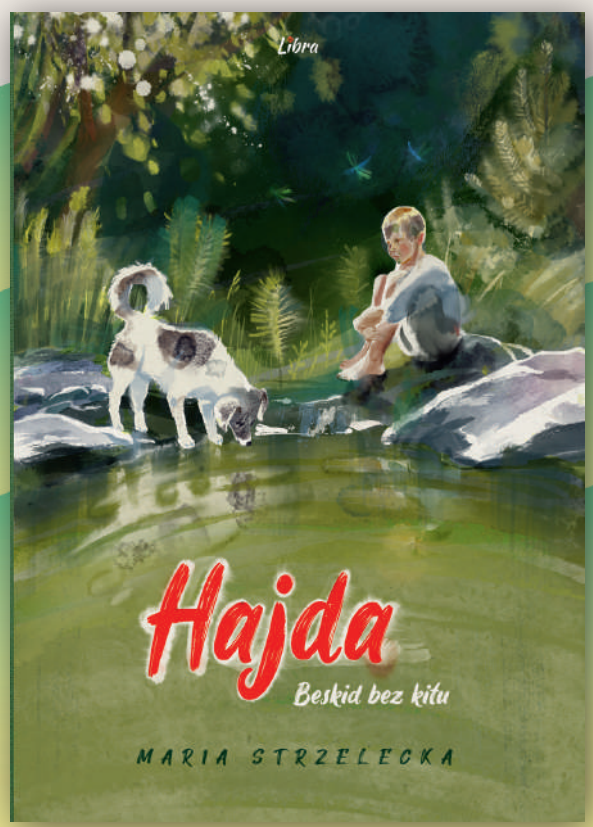
Pomóż Reginie znaleźć żeńskie odpowiedniki podanych nazw (czyli feminatywy) i nie bój się kreatywności!

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



HAJDA. BESKID BEZ KITU

Maria Strzelecka (Libra PL)

Chłopiec (Kola) i pies (Hajda) to główni bohaterowie tej książki. Trudna historia ich nie oszczędza, ale siłą tej powieści jest wiara, że dobro i tak w końcu zwycięży.

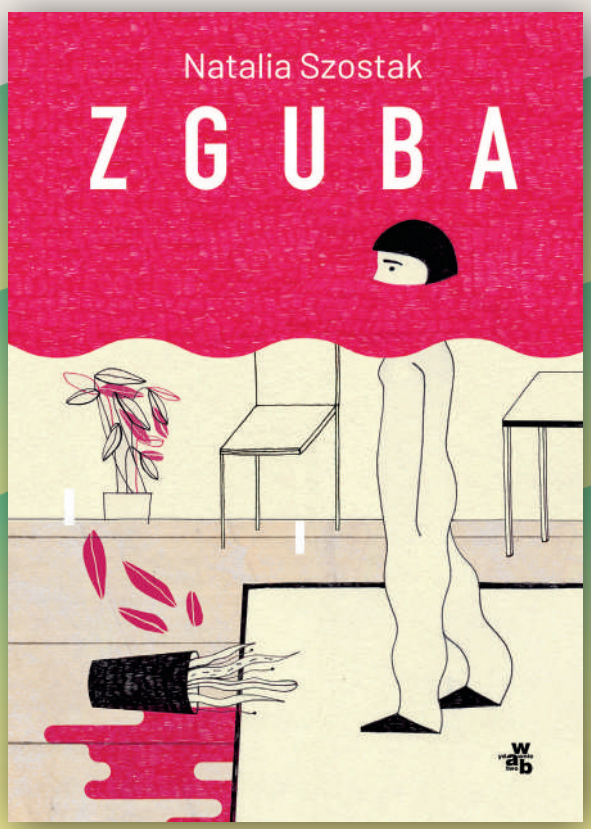
Podaj tytuły 2 książek lub filmów, które mają podobne przesłanie.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



ZGUBA

Natalia Szostak (W.A.B. / GW Foksal)

Bohaterką tej powieści jest nastoletnia Marianna, która w wyniku rodzinnych problemów ucieka z domu.

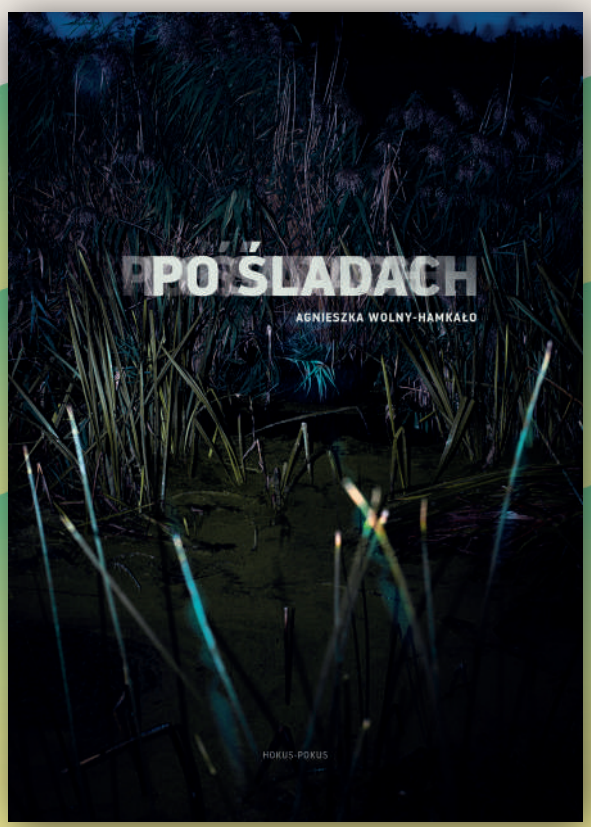
Zapoznaj się z podanym na karcie cytatem z książki i odpowiedz na pytanie.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



PO ŚLADACH

Agnieszka Wolny-Hamkało (Hokus-Pokus)

W tej pełnej metafor i symboli książce towarzyszymy Frankowi i Julkowi, którzy szukają zaginionej koleżanki, Adeli. Podążają tropem miejsc, osób, sytuacji, z jakimi miała ona wcześniej kontakt.

Każdy z nas zostawia po sobie jakieś „ślady". Za pomocą koloru, kształtu i zapachu opisz ślady osoby poszukującej swojej drogi we współczesnym świecie. W zadaniu wykorzystaj możliwości, jakie daje abstrakcyjne myślenie. To zadanie wymaga skupienia!

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



JUŻ, JUŻ!

Katarzyna Wasilkowska (Wydawnictwo Literatura)

Bohaterka tej książki lubi szkołę, ma wielu znajomych, ale pod wpływem pewnej gry komputerowej traci kontakt z rzeczywistością, izoluje się od innych i staje się konfliktowa.

Załóżmy, że taka sytuacja przytrafia się Twojej dobrej koleżance lub koledze. Jakie słowa pomogłyby zrozumieć im, co tracą? Jak przekonał(a)byś ich do zmiany zachowania? Zaproponuj nazwę kampanii społecznej w postaci 3 słów wstawionych w skrót „Ctrl + Alt + Del", np.: „spotkajmy się + offline + uśmiech".

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



ZABÓJCZE PIEROGI. MAMA W OCCIE

Marcin Przewoźniak (Wilga / GW Foksal)

W tej pełnej humoru książce, z kryminalnym wątkiem głównym, zwykłe pierogi stały się początkiem bardzo zaawansowanego śledztwa!

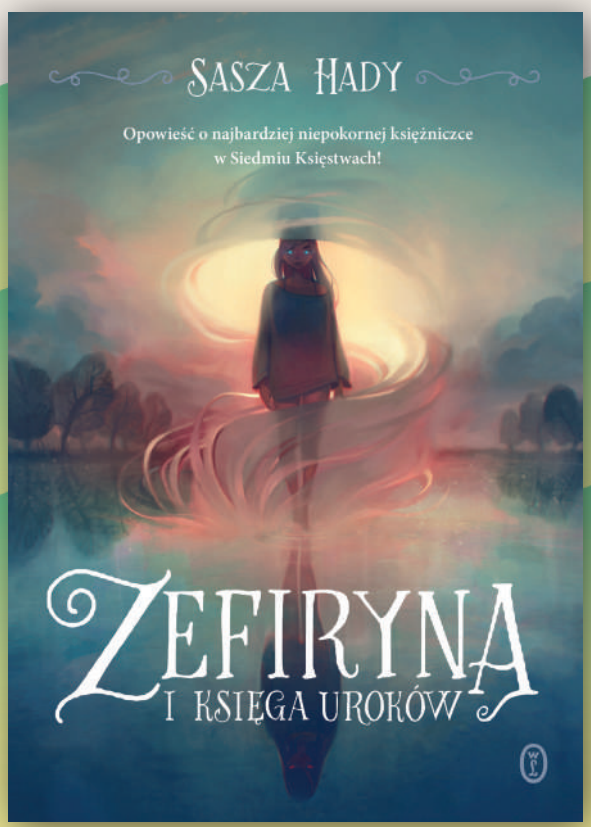
Wyobraź sobie, że jesteś autorem / autorką kryminału, którego akcja toczy się w kuchni. Jaka potrawa lub produkt spożywczy mógłby pojawić się w tytule Twojej książki? Zaproponuj coś szalonego! Przykład: „Zabójcze muffinki”.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



ZEFIRYNA I KSIĘGA UROKÓW

Sasza Hady (Wydawnictwo Literackie)

Zefiryna ma w nosie nudne i przestarzałe konwenanse. Podejmuje decyzje samodzielnie, bez oglądania się na dworską etykietę. To zwiastuje nie tylko kłopoty, ale też dobrą zabawę. To się nazywa girl's power!

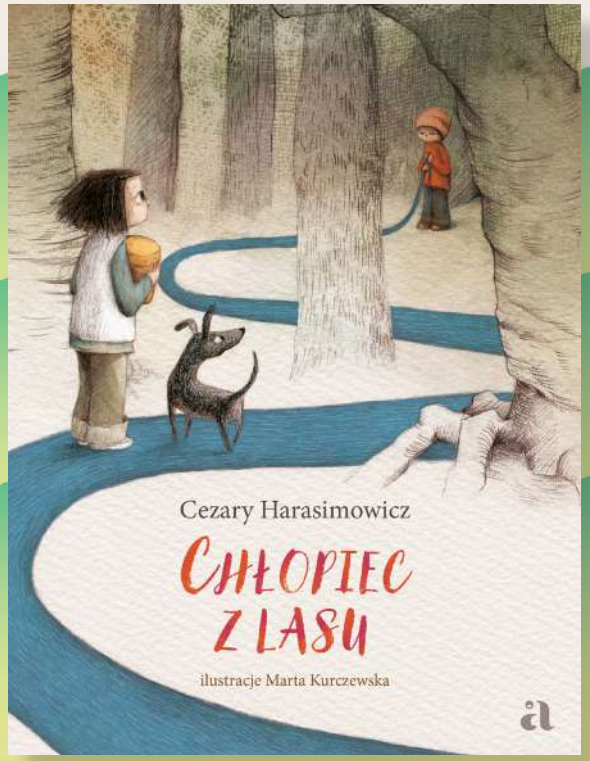
Spakuj plecak Zefiryny na kolejną przygodę i zaproponuj jej 3 przedmioty. Pamiętaj, że Zefiryna na pewno wybrałaby rzeczy, które pomagają w aktywnym spędzaniu czasu!

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



CHŁOPIEC Z LASU

Cezary Harasimowicz (Agora dla Dzieci)

Ala, bohaterka tej opowieści, świetnie liczy w pamięci, nie lubi, jak się ją przytula, prowadzi rozmowy z płotem, łyżką i psem Asem. Boi się też ciemnego lasu obok, ale za to nie boi się wdrapywać na szafę w swoim pokoju. Jak sama twierdzi, z szafy można dostrzec wszystko, co ważne w życiu, a o czym na co dzień łatwo się zapomina.

Wyobraź sobie, że znajdujesz się teraz w swoim ulubionym miejscu i – tak jak Ala – masz najszerszą perspektywę, żeby spojrzeć na swoje życie. Wypisz 3 rzeczy, osoby lub sytuacje, dzięki którym czujesz się bezpiecznie i dobrze.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



KOSMA, KOPACZ I LEŚNA SZKOŁA. TRUDNE POCZĄTKI

Agnieszka Misiak (Druganoga)

Bohaterem tej książki jest Kosma, który widzi więcej niż inni, chociaż często nie może usiedzieć w miejscu. Wspólnie z przyjaciółmi buduje w lesie bazy z gałęzi, doświadczając nie tylko szalonych przygód, ale ucząc się też siebie nawzajem. Czyż tak nie powinna wyglądać prawdziwa szkoła?!

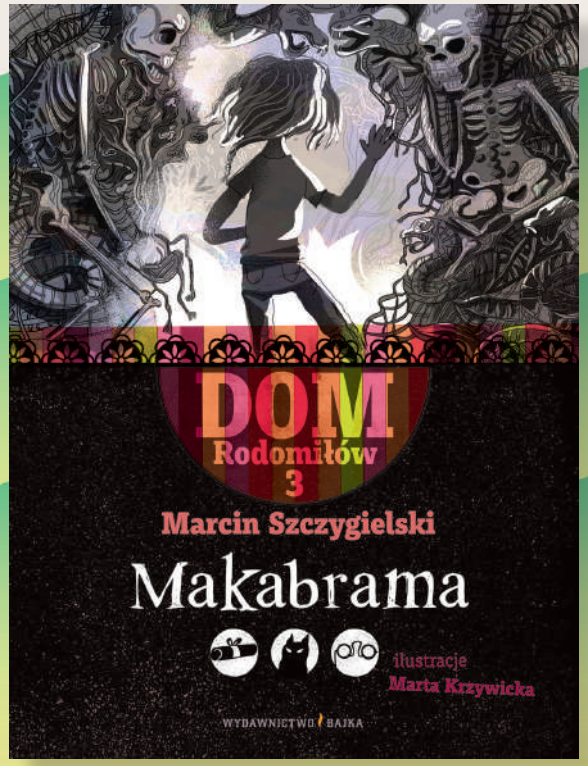
Wyobraź sobie, że zakładasz własną szkołę – wypisz 4 główne zasady, jakie obowiązywałyby w Twojej placówce.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



MAKABRAMA

Marcin Szczygielski (Bajka)

W pełnej magii, humoru i mrocznych sekretów opowieści o tajemniczym Domu Rodomiłów, poznajemy Hanię, która uczy się od bardziej doświadczonych członków rodziny, że każde złe słowo lub czyn może stworzyć nowego potwora. Ale może jest też coś, co potrafi takie potwory osłabić?

Dysponujesz torbą pełną magicznych przedmiotów, które pomagają w walce ze złymi mocami i mają moc przeganiania zmor i chochlików. Ale żeby zadziałały, musisz wypowiedzieć własne zaklęcie. Jak będzie ono brzmiało?

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



SAME DOBRE WRÓŻBY

Sasza Hady (Wydawnictwo Literackie)

Nastoletni bohaterowie tej książki poznają się na internetowym czacie i tam rozwijają swoją znajomość. Jako introwertycy nie widzą w tym nic złego. Przychodzi jednak taki moment, że decydują się na wyjście z online do realu. Jest to prawdziwe wyjście ze strefy komfortu, okraszone na dodatek masą niespodziewanych zwrotów akcji i miłosnych dram.

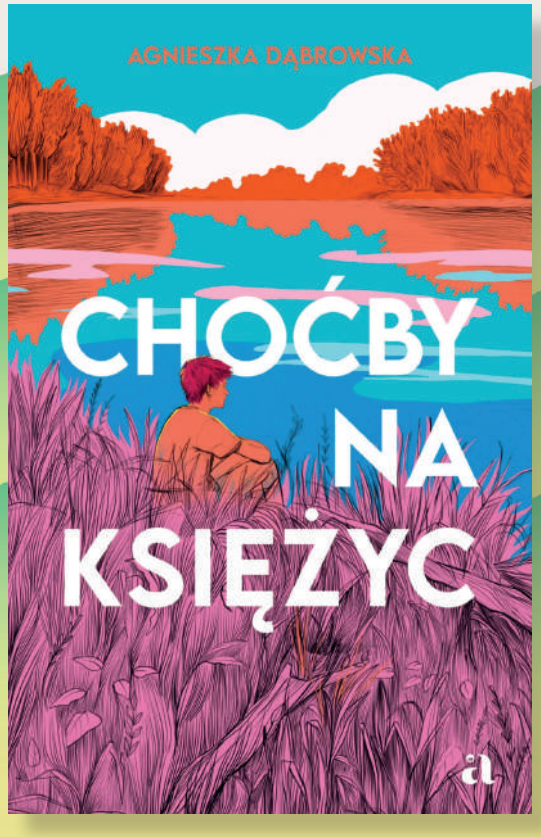
Zastanów się, czym dla Ciebie jest wychodzenie ze strefy komfortu i narysuj 3 emotikony, które najlepiej obrazują Twoje rozumienie tego zjawiska.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



CHOĆBY NA KSIĘŻYC

Agnieszka Dąbrowska (Agora dla Dzieci)

Czasem człowiek ma ochotę uciec tak daleko, jak tylko się da. Nawet na księżyc. To przykład Radka, bohatera tej książki, który marzy o lepszym życiu i bardzo chciałby się wyrwać z miejsca, w jakim mieszka. Codziennie musi się mierzyć ze stereotypami, niesprawiedliwymi ocenami i ludźmi z góry zakładającymi, że wiedzą o nim wszystko.

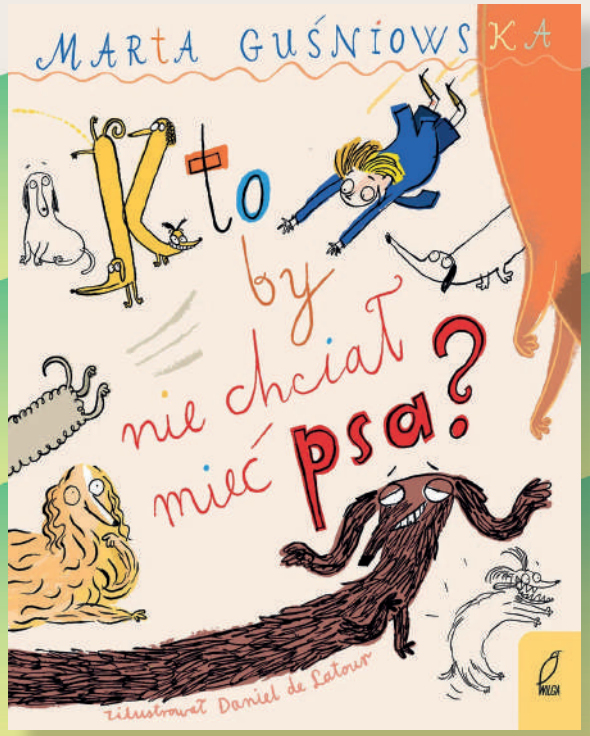
Możemy Ci zdradzić, że trudna historia Radka kończy się pomyślnie. Ale zanim przeczytasz o niej w książce, napisz do Radka wspierającego SMS-a, żeby nie czuł się odtrącony i samotny.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



KTO BY NIE CHCIAŁ MIEĆ PSA?

Marta Guśniowska (Wilga / GW Foksal)

Henryk Ósmy Mydłkiewicz jest chłopcem zawsze pewnym swojego zdania, dlatego wie dokładnie, jaki powinien być jego idealny pies. Jednak pewna przygoda wywraca jego dotychczasowe poglądy do góry nogami i dostaje cenną lekcję - prawdziwa przyjaźń ze zwierzakiem nie ma nic wspólnego z wyglądem, rasą ani z wygórowanymi oczekiwaniami.

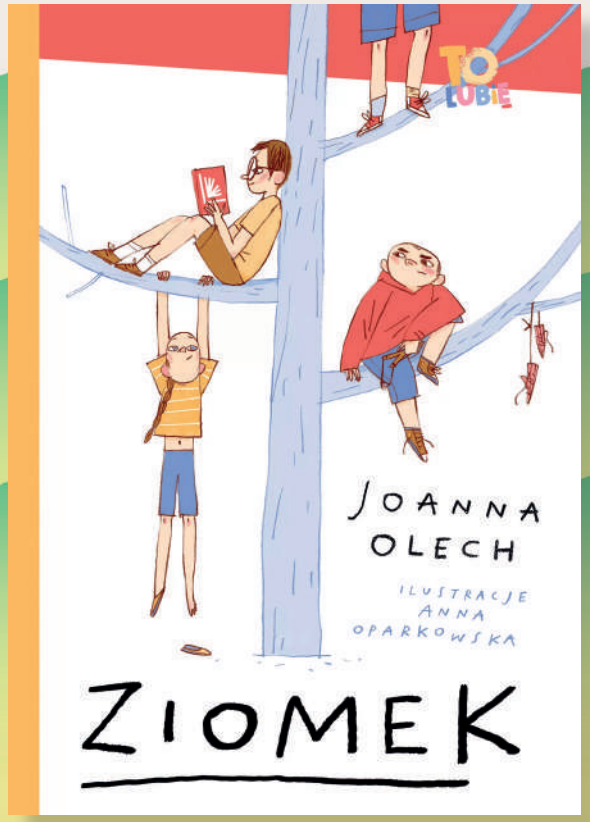
Poznaj wyjątkową psią drużynę i zastanów się, jakie mogłoby być hobby, ulubione zajęcie lub życiowe powołanie każdego czworonoga. Przykład: kundelek Opryszek – obiady w barze mlecznym „Karaluch”

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



ZIOMEK

Joanna Olech (Wydawnictwo Literatura)

Nowa szkoła, nowe podwórko, nowe otoczenie –
to wszystko może być ekscytującą przygodą, ale często przynosi też sporo stresu. Kiedy nikogo nie znasz i czujesz się nieswojo, czasem wystarczy kilka słów zachęty ze strony grupy, żeby nawiązać realną znajomość.

Stwórz listę 3 najważniejszych zasad obowiązujących
w Twojej klasie, które pomogą nowej koleżance lub koledze odnaleźć się w nowym miejscu i w nowej grupie.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



WYLINKA

Wit Szostak (Powergraph)

Klara, bohaterka tej książki, budzi się pewnego dnia w zupełnie pustym domu. Chwilę później odkrywa, że na strychu mieszka chłopiec, Janek. Wspólnie wyruszają w niezwykłą podróż, która toczy się poza czasem i przestrzenią, na granicy rzeczywistości i tego, co symboliczne. „Wylinka" to bardzo refleksyjna, filozoficzna i metaforyczna opowieść o przejściu z dzieciństwa w dorosłość.

Znajdź w najbliższym otoczeniu przedmiot, zjawisko lub element świata przyrody, który Twoim zdaniem mógłby być symbolem przechodzenia z dzieciństwa w dorosłość.

Wielka Gra Literacka

Kartę odpowiedzi odbierzesz w infopunkcie.

Literacka Podróż Hestii

Zadanie dotyczy książki:



DOM NA ODLUDZIU

Anna Onichimowska (Wydawnictwo Literatura)

Przeprowadzka do domu pośrodku lasu wydaje się świetnym pomysłem. I tak też myślą młodzi bohaterowie tej książki: Marysia, Józio i Paweł. Kiedy jednak nocami zaczynają słyszeć tajemnicze odgłosy, a na poddaszu dzieją się dziwne rzeczy, czas wziąć sprawy w swoje ręce i wyjaśnić zagadkę!

Należysz do ekipy poszukiwaczy duchów. Pomóż trójce bohaterów w rozwiązaniu tajemnicy „Domu na odludziu", wykorzystując 3 niezwykłe narzędzia lub przedmioty znajdujące się na wyposażeniu Twojej ekipy. Uruchom wyobraźnię i zapisz ich nazwy. Liczy się inwencja i kreatywność!