

SŁUCHANIE Z MAPĄ DECYZJI NA TABLICY

Zakład, którego nie da się cofnąć

44 MIN

na podstawie „Wyprawa pana Abakanowicza” — Radosław Gryczka

Karta dla nauczyciela · Pełna lekcja · 8–11 lat

W pakiecie: warianty: 44 · 29 · 21 min · audio: 2 segmenty · karta pracy: wersje A, B, C, S · tekst do czytania · quiz: 4 pyt.

Cel główny

Uczniowie widzą, że decyzja Piotrka ma skutki także dla Indiany, a nie tylko dla tego, kto ją podjął.

Cele szczegółowe – uczeń:

- wysłucha fragmentu w dwóch segmentach
- wypisze co najmniej trzy drogi, które bohater miał w chwili decyzji
- dopisze do każdej drogi skutek dla bohatera i skutek dla psa
- uzasadni jednym zdaniem, która droga była najlepsza i dla kogo

Zagadnienia kluczowe

decyzje · odpowiedzialność · zaufanie · przyjaźń · strach

Materiały

- wydruk karty dla ucznia — po jednej na ucznia, gdy robicie kartę pracy
- telefon lub komputer — do quizu, a z głośnikiem do nagrania
- tablica i kreda albo marker
- kartka z zeszytu na osobę, podzielona na trzy — do głosowania A/B/C

Przed zajęciami

Nie musisz znać tej książki — wszystko, co powiesz, stoi w krokach niżej. Fragment pochodzi z rozdziału 6: dziesięcioletni Piotrek trafił do świata, w którym zwierzęta mówią, gubi się w lesie, gdy znika jego przewodnik pan Abakanowicz, i zostaje sam z psem Indianą wobec chochlika, który proponuje grę w zagadki o stawkę. Przed lekcją sprawdź dźwięk na sali, otwórz stronę pakietu na telefonie, zapisz na tablicy pytanie otwierające. Kartki A, B, C do głosowania dzieci zrobią same z kartki z zeszytu. Kartę dla ucznia — jest w niej i tekst fragmentu, i karta pracy — drukujesz wtedy, gdy robicie kartę pracy, po jednej na ucznia; bez niej nie drukujesz niczego. Plik ze wszystkimi wersjami karty pracy drukujesz tylko wtedy, gdy różnicujesz.

Przebieg — 44 min

1	0′	O co można się założyć, a o co nigdy	ROZMOWA
2	3′	Segment 1 — Zgubieni w gaju chodzących drzew	SŁUCHANIE
3	8′	Przerwa: prawda czy turyści	ROZMOWA
4	11′	Segment 2 — Zakład o sprzątanie do końca życia	SŁUCHANIE
5	16′	Mapa decyzji — karta pracy	PRACA
6	31′	Wspólna mapa na tablicy	ROZMOWA
7	39′	Quiz: fakt, przyczyna, ocena	QUIZ

Wejście

3 min

krótka rozmowa o zakładach, zanim włączysz nagranie

ROZMOWA
3 MIN

1 O co można się założyć, a o co nigdy

Zacznij od pytania, nie od streszczenia. Zbierz 3–4 odpowiedzi i nie oceniaj żadnej.

POWIEDZ DZIECIOM

O co można się z kimś założyć, a o co nigdy? Kto z was założył się kiedyś o coś, czego potem żałował?

Urozmaicenie: **pytanie zapisane przed czytaniem**. Zanim włączysz nagranie, zapisz na tablicy jedno pytanie: „Co Piotrek mógł zrobić inaczej?”. Nie zbieraj teraz odpowiedzi — to pytanie zostaje na tablicy do końca zajęć, a klasa słucha po to, żeby na nie odpowiedzieć, a nie po to, żeby wysłuchać.

> **Na co uważać:** nie streszczaj fabuły przed nagraniem i nie tłumacz, czym jest chochlik. Każde zdanie więcej zabiera dzieciom to, co mają same zauważyć.

> **Gdy klasa milczy:** nie pytaj całej sali. Poproś o odpowiedź jedną osobę, potem powiedz „kto ma inaczej?”. Możesz też podać dwa własne przykłady zakładów — jeden błahy, jeden głupi — i zapytać, czym się różnią. Dwie odpowiedzi wystarczą, żeby ruszyć dalej.

Fragment z nagrania

13 min

dwa segmenty, między nimi przerwa na wybór

SŁUCHANIE
5 MIN

2 Segment 1 — Zgubieni w gaju chodzących drzew

Powiedz najpierw jedno zdanie wprowadzenia i ani zdania więcej: „Dziesięcioletni Piotrek idzie przez las z panem Abakanowiczem i ze swoim psem Indianą, który w tym świecie mówi". Kim jest chochlik i co się stanie — tego nie zdradzasz.

Sprawdź, czy na tablicy stoi pytanie „Co Piotrek mógł zrobić inaczej?". Jeśli go tam nie ma, zapisz je teraz i zostaw do końca zajęć — klasa słucha po to, żeby na nie odpowiedzieć, a nie po to, żeby wysłuchać.

Urozmaicenie: **sekretna rola słuchacza**. Zanim włączysz nagranie, podejdź po cichu do trzech osób i daj każdej inne zadanie na czas słuchania:

- pierwsza liczy, ile razy Piotrek się boi,
- druga zapamiętuje, co dokładnie Piotrek obiecał Indianie,
- trzecia wyłapuje moment, w którym obu kończą się pomysły.

Reszta klasy nie wie, kto co dostał. Zapytasz te trzy osoby dopiero przy wspólnej mapie.

Włącz segment 1 (6 min). Player zatrzyma się sam.

Co usłyszy klasa: pan Abakanowicz ostrzega, że w tym lesie „drzewa mają uszy" i że nie wolno się rozdzielać. Indiana potyka się o korzeń, który umyka mu spod łap, a chwilę później pan Abakanowicz znika bez śladu. Drzewa zaczynają się przesuwać, Piotrek i pies ruszają przed siebie, gubią kierunek i staje przed nimi ktoś, kogo nie widzą — segment kończy się pytaniem cienkiego głosiku: „A kim wy jesteście?".

> **Na co uważać:** sześć minut to granica, po której klasa przestaje słuchać. Nie zatrzymuj nagrania w środku i nie komentuj po drodze — przerwa jest zaplanowana zaraz po nagraniu.

ROZMOWA
3 MIN

3 Przerwa: prawda czy turyści

To jest przerwa segmentu 1. Trzy minuty, nie dziesięć.

POWIEDZ DZIECIOM

Ktoś obcy pyta, kim jesteście, a wy jesteście zgubieni. Powiedzielibyście prawdę czy udawali turystów?

Urozmaicenie: **kartki A/B/C w górę**. Zapisz na tablicy trzy odpowiedzi do wyboru:

- **A** — mówimy prawdę od razu,
- **B** — udajemy turystów,
- **C** — nic nie mówimy i idziemy dalej.

Każdy wyrywa kartkę z zeszytu, dzieli ją na trzy części i pisze na nich A, B i C — te same kartki przydadzą się jeszcze raz przy wspólnej mapie. Po twoim „trzy, dwa, jeden" wszyscy podnoszą jedną kartkę naraz. Policz głosy na głos i zapisz liczby przy literach. Potem mówią tylko dwie osoby — po jednej z dwóch różnych stron — każda jedno zdanie „bo…".

> **Na co uważać:** nie zdradzaj, co wybrał Piotrek. Klasa usłyszy to w segmencie 2, a jeśli powiesz teraz, głosowanie traci sens. Liczby przy literach zetrzyj, zanim zaczniecie rysować mapę — na mapie te same litery będą znaczyły co innego.

> **Gdy klasa milczy:** głosowanie kartką działa też wtedy, gdy nikt nie chce mówić — najpierw liczysz kartki, dopiero potem prosisz o „bo…". Gdy i wtedy nikt się nie zgłasza, daj parom 30 sekund na naradę i wywołaj konkretną parę, a nie całą salę.

SŁUCHANIE
5 MIN

4 Segment 2 — Zakład o sprzątanie do końca życia

Włącz segment 2 (5 min). Player zatrzyma się sam.

Co usłyszy klasa: mały stworek w zielonym garniturku okazuje się chochlikiem. Piotrek najpierw kłamie — „Jesteśmy turystami" — bo nie zna jego zamiarów, ale po chwili przyznaje, że zboczyli ze ścieżki. Chochlik obiecuje pomoc, ale tylko za coś: proponuje grę w zagadki, a stawką jest sprzątanie jego domku „do końca życia". Piotrek zgadza się, nie pytając Indiany. Dwie pierwsze zagadki idą gładko, przy trzeciej — „białe konie na czerwonej trawie" — chłopiec nie zna odpowiedzi i segment urywa się na zdaniu „Poczuł pot na czole i plecach".

> **Na co uważać:** nie mów, jak to się kończy, i nie podawaj rozwiązania zagadki. Jeśli dzieci zaczną zgadywać na głos, powiedz, że do zagadki wrócicie na koniec, jeśli zostanie czas — dziś ważniejsze jest to, co Piotrek zrobił, zanim padła zagadka.

PRACA

15 MIN

5 Mapa decyzji — karta pracy

Rozdaj karty dla uczniów — po jednej na ucznia. Tekst fragmentu jest na pierwszych stronach tej karty, a karta pracy na ostatnich, więc nikt nie musi nic wyszukiwać poza własną kartką. Pracujcie w parach.

Wersje karty pracy różnią się wsparciem, nie tematem. W każdej uczeń robi prawie to samo:

- wypisuje drogi, które Piotrek naprawdę miał w chwili, gdy padło słowo „Zgoda”,
- dopisuje do każdej drogi skutek dla Piotrka,
- pisze osobno, co z tego wynika dla Indiany — w wersjach A, B i S przy jednej drodze, w wersji C przy każdej.

Jeśli chcesz komuś dać wersję łatwiejszą (A), trudniejszą (C) albo o łatwiejszej czytelności (S), wydrukuj ją przed lekcją z pliku ze wszystkimi wersjami i podaj po cichu razem z kartą dla ucznia — tekst fragmentu jest tylko tam. Nie mów na głos, że ktoś dostaje inną kartę.

> **Na co uważać:** nie dyktuj gotowej mapy do zeszytu i nie podawaj trzeciej drogi z góry — mapa ma powstać rękami dzieci. Chodź między ławkami i zadawaj tylko jedno pytanie: „a co wtedy z Indianą?”.

Gdy ktoś nie może ruszyć: pokaż mu palcem w tekście na jego karcie zdanie chochlika „Zasady są proste: kto nie odpowie, przegrywa”. Potem zapytaj, co by się stało, gdyby Piotrek w ogóle nie odpowiedział na propozycję. Jedna droga wpisana do karty wystarczy, żeby ruszył dalej.

ROZMOWA

8 MIN

6 Wspólna mapa na tablicy

Najpierw zapytaj trzy osoby z sekretnymi rolami z pierwszego segmentu — po jednym zdaniu każda.

POWIEDZ DZIECIOM

Piotrek powiedział „Zgoda” sam, nie pytając psa. Jakie drogi miał wtedy naprawdę — i która z nich była najlepsza dla Indiany?

Urozmaicenie: **mapa rysowana na tablicy przez kolejne osoby**. Narysuj na środku tablicy jedno kółko z napisem „Zgoda”. Wywołujesz kolejno trzy osoby; każda dopisuje **jedną** drogę i strzałkę ze skutkiem — nikt nie dopisuje dwóch. Gdy trzy drogi stoją, dopisz z boku kolumnę „co na tym traci Indiana” i poproś trzy inne osoby o po jednym wpisie.

Urozmaicenie: **kartki A/B/C w górę**. Podpisz trzy drogi na tablicy literami A, B, C. Każdy bierze swoje kartki z przerwy i na „trzy, dwa, jeden” podnosi jedną: która droga była najlepsza **dla Indiany**. Policz i zapisz wynik przy mapie. Na koniec dwa uzasadnienia, po jednym z różnych stron.

Domknij tę część pytaniem, które przez cały czas stało na tablicy: co Piotrek mógł zrobić inaczej? Zbierz dwie odpowiedzi, nie więcej.

> **Na co uważać:** nie kończ pytaniem „a wy co byście zrobili?” bez policzenia głosów — dopóki dziecko nie widzi, ilu jest po jego stronie, nie podejmuje żadnej decyzji. I nie oceniaj dróg jako dobrych ani złych: oceniana jest para droga–skutek, nie wybór.

> **Gdy klasa milczy:** nie proś o chętnych do tablicy. Wskaż trzy osoby po imieniu i daj im kredę do ręki — pisanie idzie łatwiej niż mówienie. Jeśli i to nie ruszy, przepisz na tablicę trzy drogi z „Odpowiedzi dla prowadzącej” i poproś klasę tylko o dopisanie skutków.

Quiz

5 min

fakt, przyczyna, ocena

QUIZ

5 MIN

7 Quiz: fakt, przyczyna, ocena

Cztery pytania na ekranie albo na telefonach uczniów — z odpowiedziami masz je w „Odpowiedziach dla prowadzącej” na końcu tej karty. Zasada, którą mówisz na głos przed pierwszym pytaniem: nie liczymy punktów, liczy się uzasadnienie.

Przy każdym pytaniu daj dziesięć sekund ciszy, potem **wszyscy odpowiadają naraz**, pokazując na palcach literę z ekranu: A to jeden palec, B dwa, C trzy. Zanim podasz poprawną odpowiedź, poproś o „dlaczego tak myślisz” z dwóch różnych stron sali.

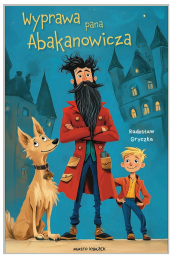
> **Na co uważać:** nie czytaj pytań po kolei, czekając, aż ktoś podniesie rękę — odpowiada wtedy czworo dzieci, a reszta ogląda. Uzasadnienia pozostałych odpowiedzi masz w „Odpowiedziach dla prowadzącej”.

Jeśli zostanie czas

Rozwiązanie zagadki, na której urywa się nagranie: „białe konie na czerwonej trawie” to **zęby**. W książce podaje je pies, nie Piotrek — zapytaj klasę, czy to znaczy, że Piotrek zakład przegrał, i czy w drużynie wolno podpowiadać.

Runda jednym słowem: każdy mówi jedno słowo, którym opisałby chochlika — bez zdania i bez komentarza prowadzącej. Dwadzieścia osób mieści się w dwóch minutach.

Ciąg dalszy?



Zakład został przyjęty, a najtrudniejsze dopiero przed Piotrkiem: most, którego nie widać. Reszta drogi jest w „Wyprawie pana Abakanowicza” — możecie ją przeczytać sami albo zacząć od gotowego czytania z podziałem na role.

Jeśli książka jest w Waszej bibliotece, zachęć dzieci do przeczytania całości.

ZAMÓW EGZEMPLARZ DO BIBLIOTEKI

miastoksiazek.pl

Odpowiedzi dla prowadzącej

Wersje karty pracy: A łatwiejsza · **B** standardowa (ta w karcie ucznia) · **C** trudniejsza · **S** o łatwiejszej czytelności. Na kartach uczniów jest tylko litera — nikt nie widzi, kto ma łatwiejszą.

Jak to sprawdzać

Mapa decyzji nie ma jednej poprawnej odpowiedzi: fragment urywa się, zanim zakład zostaje rozstrzygnięty, więc **nie oceniasz trafności, tylko sposób**. Kryteria są te same we wszystkich czterech wersjach:

1. droga jest **naprawdę możliwa w tej scenie** — Piotrek mógł ją wybrać w chwili, gdy chochlik postawił warunek;
2. skutek nie kłóci się z tym, co w tekście już padło (pan Abakanowicz zniknął, drzewa się przesunęły, chochlik pomaga tylko za zapłatę, Indiana jest przy Piotrku przez cały czas);
3. przy co najmniej jednej drodze uczeń napisał **osobno skutek dla Indiany** — to jest cel tych zajęć;
4. skutek da się połączyć z drogą jednym „bo…" — widać, dlaczego jedno wynika z drugiego.

Odpowiedź, która spełnia trzy z czterech kryteriów, jest dobra. Brak punktu 3 to jedyny brak, do którego wracasz zawsze: dopytaj „a co wtedy z psem?" i pozwól dopisać.

Dwa skutki akceptowalne: „Przegrają i obaj zostaną u chochlika, żeby sprzątać jego domek" · „Chochlik wyprowadzi ich z lasu, bo wygrali zakład".

Dwa skutki nieakceptowalne: „Piotrek zadzwoni po pomoc" — w tej scenie nie ma ani telefonu, ani nikogo, do kogo mógłby zadzwonić. „Pan Abakanowicz wróci i ich uratuje" — to nie jest droga, którą Piotrek mógł wybrać, bo doktor zniknął bez śladu i nikt nie wie gdzie. Oba są skutkami wziętymi spoza sceny; poproś o taki, który zależy od Piotrka.

Trzy drogi na tablicę

Na tablicę przepisujesz same drogi — skutki masz tylko dla siebie, klasa dopisuje własne.

1. **Przyjąć zakład i grać z chochlikiem w zagadki.** Dla Piotrka: jeśli wygra, chochlik wyprowadzi ich z lasu, a jeśli przegra, będzie sprzątał jego domek do końca życia. Dla Indiany: jeśli przegrają, będzie sprzątał razem z Piotrkiem, choć nikt go nie zapytał o zdanie.
2. **Odmówić zakładu i dalej szukać drogi samemu.** Dla Piotrka: niczego nie stawia na szali, ale drzewa się przesuwają i nadal nie wie, w którą stronę iść. Dla Indiany: dalej błąka się z Piotrkiem po lesie, którego się boi, ale nie grozi mu sprzątanie do końca życia.
3. **Zaproponować chochlikowi inną zapłatę za pomoc.** Piotrek raz już tego próbował: „Cóż, dobry uczynek?". Dla Piotrka: nie ryzykuje całego życia, ale musi znaleźć coś, co przekona chochlika, bo „dobry uczynek" nie wystarczył. Dla Indiany: o pomoc poprosił przecież on („Ale może nam pomożesz?"), więc przy tej drodze ma wpływ na to, co się dzieje.

Wersja A

Zadanie 1 — klucz. Trzy drogi możliwe: „przyjąć zakład i grać z chochlikiem w zagadki", „odmówić zakładu i dalej szukać drogi samemu", „zaproponować chochlikowi inną zapłatę za pomoc" (Piotrek próbuje tego wprost: „Cóż, dobry uczynek?", a Indiana tylko prosi o pomoc). Dwie niemożliwe: „poprosić o radę pana

Abakanowicza” — zniknął i nikt nie wie gdzie; „wrócić tą samą ścieżką, którą przyszli” — drzewa się przesunęły i ścieżki już nie ma.

Przykład dobrej odpowiedzi 1. „Jeśli Piotrek przyjmie zakład i przegra, to on będzie sprzątał domek chochlika i nigdy nie wróci do domu. Jeśli Piotrek przyjmie zakład i przegra, to Indiana też tam zostanie, chociaż nikt go o nic nie zapytał. Jeśli Piotrek odmówi zakładu, to obaj dalej będą chodzić po lesie i szukać drogi”.

Przykład dobrej odpowiedzi 2. „Jeśli Piotrek przyjmie zakład i przegra, to straci wolność za jedną złą odpowiedź. Jeśli Piotrek przyjmie zakład i przegra, to Indiana będzie musiał sprzątać łapami, a mówi, że nie umie trzymać miotły. Jeśli Piotrek odmówi zakładu, to nic nie stracą, ale nadal nie będą wiedzieli, w którą stronę iść”.

Przykład, który kryteriów nie spełnia. „Jeśli Piotrek przegra, to ucieknie chochlikowi, bo jest od niego większy”. Sprzeczne z punktem 2 — chochlik pomaga wyłącznie za zapłatę („A co ja będę z tego miał?”), a ucieczka nie daje ani drogi z lasu, ani niczego w zamian. Dopytaj: „a co wtedy z wyjściem z lasu?”.

Wersja B

Przykład dobrej odpowiedzi 1. Drogi: „gra w zagadki”, „prosi o pomoc za coś innego niż sprzątanie”, „idzie dalej sam i szuka ścieżki”. Wynika z nich kolejno: „Piotrek może wyjść z lasu od razu, ale ryzykuje całe życie u chochlika”, „Nic nie ryzykuje, ale chochlik może się obrazić i odejść”, „Nie musi nikomu ufać, ale drzewa się przesuwają i może chodzić w kółko”. Co traci Indiana: „Przy pierwszej drodze Indiana traci najwięcej, bo przegra razem z Piotrkiem, chociaż nikt go nie zapytał o zdanie. Sam mówi, że nie potrafi trzymać miotły w łapach. Piotrek zdecydował za dwóch, nie pytając go o zdanie”.

Przykład dobrej odpowiedzi 2. Drogi: „przyznaje się od razu, że się zgubili, i prosi o pomoc bez zakładu”, „zgadza się na zakład, ale najpierw ustala z Indianą, kto odpowiada na które pytanie”, „odmawia i czeka w miejscu, aż pan Abakanowicz ich znajdzie”. Wynika z nich kolejno: „Chochlik i tak już wiedział, że są zgubieni, więc Piotrek nic by nie stracił”, „Wygraliby pewniej, bo Indiana zna odpowiedzi, których Piotrek nie zna”, „Jest bezpiecznie, ale nikt nie obiecał, że doktor wróci”. Co traci Indiana: „Przy trzeciej drodze Indiana zostaje w lesie, którego się boi, i nic od niego nie zależy. Przy drugiej traci najmniej, bo wie, co się dzieje, i może pomóc”.

Wersja C

W tabeli liczą się trzy **różne** drogi, każda możliwa w tej scenie, i dwie osobne kolumny skutków. Typowe trafne wiersze:

- „gra w zagadki” — dla Piotrka: szansa na wyjście z lasu dziś, ale zakład, którego nie da się cofnąć; dla Indiany: ta sama przegrana bez własnego wyboru;
- „prosi o pomoc bez stawki” — dla Piotrka: nic nie ryzykuje, ale nie ma czym przekonać chochlika („A co ja będę z tego miał?”); dla Indiany: to on tę drogę proponuje, więc odzyskuje wpływ na sytuację;
- „szuka drogi sam” — dla Piotrka: zostaje z tym, czego nie umie, i traci czas; dla Indiany: dalej idzie za chłopcem po lesie, którego się boi.

Przykład dobrego wniosku 1. „Dla Piotrka najlepsza była gra w zagadki, bo tylko ona dawała wyjście z lasu jeszcze tego dnia. Dla Indiany najlepsze było proszenie o pomoc bez stawki, bo wtedy nie ryzykował życia, w którym niczego nie wybierał. To nie jest ta sama droga i to jest cały problem: kto decyduje za dwóch, powinien najpierw zapytać tego drugiego, a Piotrek powiedział «Zgoda» sam, nie pytając psa”.

Przykład dobrego wniosku 2. „Obu mogła się opłacić gra w zagadki, ale nie tak, jak ją rozegrali. Piotrek zgodził się sam, a przy trzeciej zagadce to on nie znał odpowiedzi, chociaż stawka była wspólna. Gdyby najpierw ustalili z Indianą, kto odpowiada na co, ta sama droga byłaby najlepsza dla obu. Sama droga nie była zła — zły był sposób, w jaki Piotrek ją wybrał".

Wniosek, który kryteriów nie spełnia. „Najlepsza była gra, bo Piotrek wygrał". To ocena po fakcie, a klasa nie usłyszała końca — dopytaj: „a skąd Piotrek miał to wiedzieć, gdy mówił «Zgoda»?".

Wersja S

Zadanie 1 — dopasowanie: A–2 (Piotrek gra i wygrywa → chochlik wyprowadza ich z lasu), B–3 (gra i przegrywa → sprzątają domek do końca życia), C–1 (nie gra wcale → nadal są zgubieni w lesie).

Zadanie 2 — trzy prawdziwe zdania: „Jeśli Piotrek przegra, Indiana też będzie sprzątał domek chochlika", „Indiana poniesie skutki zakładu, choć nie decydował", „Indiana pomaga Piotrkowi w zagadkach". Nieprawdziwe: „Indiana wybrał tę drogę razem z Piotrkiem" (Piotrek zgodził się sam) i „Indiana zostaje w lesie sam" (przez całą scenę jest przy chłopcu).

Zadanie 3 — każde dokończenie jest dobre, jeśli mówi o czymś, co Piotrek mógł zrobić **przed** słowem „Zgoda".

Przykład dobrej odpowiedzi 1. „Piotrek powinien był najpierw zapytać Indianę, czy on się zgadza, bo przegrana dotyczyła ich obu".

Przykład dobrej odpowiedzi 2. „Piotrek powinien był najpierw zapytać, co dostanie, jeśli wygra, i czy można zagrać o coś mniejszego niż całe życie".

Quiz

1. **B — sprzątanie jego domku do końca życia.** Chochlik mówi to wprost, gdy stawia warunek. Kij od krasnoluda i grzyby w tej rozmowie w ogóle nie padają.
2. **B — bo nie znał zamiarów nieznajomego i nie chciał zdradzać mu wszystkiego.** Tekst podaje powód zaraz po kłamstwie: „Nie należało mu zdradzać wszystkiego, jeśli nie znali jego zamiarów". Wstyd i prośba psa to dopowiedzenia, których w tekście nie ma.
3. **A — bo nie chciał iść w losowo wybranym kierunku.** W tekście: „Nie chciał wybierać losowego kierunku. To w niczym by nie pomogło. Musieli przyznać, że się zgubili". Chochlik niczym nie grozi — przeciwnie, schodzi im z drogi; a zdanie „chyba trochę zboczyliśmy ze ścieżki" mówi sam Piotrek, nie pies.
4. **A — zgodził się sam, nie pytając Indiany o zdanie.** W tekście nie ma śladu narady przed zgodą: „– Zgoda – odpowiedział z wahaniem chłopiec", a „Musimy wygrać" Indiana szepcze dopiero **po** zgodzie. Wahanie było, pytania do psa nie było. Podziału zagadek nigdy nie ustalili. Wszystkich zagadek chochlika Piotrek nie znał: pierwszą znał ze szkoły, ale przy trzeciej nie zna odpowiedzi.

Zagadka, na której urywa się nagranie

„Białe konie na czerwonej trawie" to **zęby**. Odpowiedź podaje Indiana, nie Piotrek — dlatego w bloku „Jeśli zostanie czas" pytanie brzmi, czy to znaczy, że Piotrek zakład przegrał, i czy w drużynie wolno podpowiadać. Klasa nie usłyszy tego w nagraniu: segment 2 kończy się zdanie wcześniej.

Pytania quizu

1. Co chochlik postawił jako stawkę w grze w zagadki?
   A. Kij, który Piotrek dostał od krasnoluda
   B. Sprzątanie jego domku do końca życia
   C. Wszystkie grzyby zebrane w lesie
2. Dlaczego Piotrek na początku powiedział chochlikowi, że są turystami?
   A. Bo wstydził się przyznać, że zgubił pana Abakanowicza
   B. Bo nie znał zamiarów nieznajomego i nie chciał zdradzać mu wszystkiego
   C. Bo Indiana poprosił go, żeby nic nie mówił
3. Dlaczego Piotrek mimo wszystko przyznał, że zboczyli ze ścieżki?
   A. Bo nie chciał iść w losowo wybranym kierunku
   B. Bo chochlik zagroził, że ich zatrzyma
   C. Bo Indiana powiedział to za niego
4. Które zdanie najlepiej opisuje sposób, w jaki Piotrek przyjął zakład?
   A. Zgodził się sam, nie pytając Indiany o zdanie, choć przegrana dotyczyła ich obu
   B. Zgodził się dopiero wtedy, gdy ustalili z Indianą podział zagadek
   C. Zgodził się, bo znał już wszystkie zagadki chochlika

© Metabook sp. z o.o. · bezpłatnie do zajęć w szkołach i bibliotekach