

SŁUCHANIE Z TARGIEM TALENTÓW

Idealni, ale identyczni

45 MIN

na podstawie „Uśmiech Dalinki” — Emilia Becker

Karta dla nauczyciela · Pełna lekcja · 8–10 lat

W pakiecie: warianty: 45 · 24 min · audio: 2 segmenty · tekst do czytania

Cel główny

Uczniowie wchodzą do świata książki własnym pomysłem: wymyślają kasztan z rysą, nazywają, co ten kasztan umie i kiedy zawodzi, i dopiero potem szukają talentu, który uzupełnia ich własny.

Cele szczegółowe – uczeń:

- wysłucha rozdziału podzielonego na dwa segmenty
- zajmie stanowisko w spacerze po sali i uzasadni je tym, co przed chwilą usłyszał
- wymyśli kasztan z rysą, nazwie jego talent i jego ograniczenie
- znajdzie w sali kasztan, który umie to, czego jego kasztan nie umie
- pokaże z partnerem, jak dwa talenty naraz rozwiązują jedną scenę z tekstu

Zagadnienia kluczowe

wyjątkowość · odwaga · strach · przyjaźń

Materiały

- telefon lub komputer z głośnikiem
- miska kasztanów (jesienią) albo zdjęcie kasztanów na ekranie
- wydruk karty gry — po jednej na ucznia
- ołówki
- tablica
- cztery kartki na ścianę do dwóch spacerów: STRZELĄ, SPRAWDZĄ, GŁADKI I TAKI SAM, Z RYSĄ I ROZPOZNAWALNY
- taśma albo magnesy i marker do kartek na ścianę

Przed zajęciami

Nie musisz znać tej książki — wszystko, co masz powiedzieć, stoi w krokach niżej. Fragment pochodzi z rozdziału 9: Dalinka dochodzi pod mur otaczający zamek królowej i mur okazuje się armią kasztanowych ludzików. Przed zajęciami sprawdź dźwięk na sali, otwórz stronę pakietu na telefonie i przygotuj rekwizyt: jesienią miskę kasztanów, poza sezonem zdjęcie kasztanów na ekranie. Powieś w dwóch przeciwległych rogach sali kartki STRZELĄ i SPRAWDZĄ, a drugą parę — GŁADKI I TAKI SAM oraz Z RYSĄ I ROZPOZNAWALNY — trzymaj przy sobie, zamienisz je po drugim nagraniu. Zrób wolne przejście przez środek sali, żeby dało się wstać i przejść. Kartę gry drukujesz po jednej na ucznia i tylko wtedy, gdy robicie odznaki; bez nich nie drukujesz niczego.

Przebieg — 45 min

1	0′		Rekwizyt na środku: miska kasztanów — „są dwa takie same?” ROZMOWA
2	3′		Segment 1 — Ostrzał i kasztan, który musi przemówić SŁUCHANIE
3	8′		Spacer po sali: żołnierze strzelą czy sprawdzą? ROZMOWA
4	12′		Segment 2 — Mur pada i zamek-pająk SŁUCHANIE
5	18′		Spacer po sali: gładki i identyczny czy z rysą i rozpoznawalny? ROZMOWA
6	22′		Trzy talenty z tekstu na tablicy i odznaka-kasztan: rysa · co umiem · kiedy zawodzę PRACA
7	32′		Targ talentów: znajdź kasztan, który umie to, czego twój nie umie PRACA
8	37′		Zadanie końcowe: Dalinka widzi pająka i chce wracać — dwa talenty naraz, stop-klatka ROZMOWA
9	43′		Gdzie leży książka CZYTANIE

Miska kasztanów

3 min

jeden przedmiot na środku sali i jedno pytanie, zanim włączysz nagranie

ROZMOWA
3 MIN

1 Rekwizyt na środku: miska kasztanów — „są dwa takie same?"

Rekwizyt na środku. Miska kasztanów stoi na środku sali od pierwszej minuty i zostaje tam do końca zajęć. Jesienią przynieś prawdziwe kasztany, tyle, żeby starczyło po jednym na dziecko, i pozwól każdemu wziąć jeden do ręki. Poza sezonem zamiast miski wyświetl na ekranie zdjęcie garści kasztanów (w pakiecie go nie ma, wystarczy dowolne z sieci) i poproś, żeby każdy wybrał wzrokiem jeden kasztan ze zdjęcia — „swój" znaczy wtedy „wybrany".

Pokaż okładkę z ekranu — „Uśmiech Dalinki" jest dostępny tylko jako e-book i audiobook, więc nie ma papierowego egzemplarza, który można puścić po klasie.

POWIEDZ DZIECIOM

Znajdźcie dwa kasztany, które są dokładnie takie same. Potem obejrzyjcie swój kasztan — w ręku albo na zdjęciu — i powiedzcie mi, po czym go poznacie.

Zbierz trzy odpowiedzi na drugie pytanie: po czym poznam swój. Wystarczy jedno słowo — plamka, dziura, spłaszczony bok.

> **Na co uważać:** te trzy minuty łatwo rozciągnąć w dziesięć, bo każde dziecko chce pokazać swój kasztan. Po trzeciej odpowiedzi poproś, żeby wszyscy położyli kasztany przed sobą, jeśli mają je w ręku, i już ich nie ruszali do końca nagrania.

> **Gdy klasa milczy:** podnieś dwa kasztany albo wskaż dwa na zdjęciu i sama nazwij jedną różnicę, którą widzisz — „ten ma jaśniejszą plamkę z boku, a ten jest bardziej spłaszczony". Potem zapytaj jedno konkretne dziecko, co widzi na swoim, a po jego odpowiedzi zapytaj całą salę: „u kogo widać coś zupełnie innego?".

Fragment z nagrania

15 min

dwa segmenty, między nimi spacer po sali do dwóch rogów

SŁUCHANIE
5 MIN

2 Segment 1 — Ostrzał i kasztan, który musi przemówić

Powiedz jedno zdanie wstępu i nic więcej — reszty klasa ma się dowiedzieć z nagrania.

POWIEDZ DZIECIOM

Dalinka wskoczyła do kałuży i idzie przez krainę jesieni do zamku królowej, żeby poprosić o dobrą pogodę; w kieszeni nosi kasztan Zygmunta, który wstydzi się swojego wgłębienia i nie chce wyjść na świat, w ręce liść Koheleta i parasolkę Tereskę.

Włącz segment 1 (5 min). Player zatrzyma się sam.

Co usłyszy klasa: Dalinka i jej przyjaciele dochodzą pod wysoki mur i nagle lecą w nich patyczki wielkości zapałek. Mur okazuje się armią kasztanowych ludzików w kolczastych hełmach, która strzela do każdego przybysza, bo taki ma rozkaz. Zygmunt odzywa się z kieszeni, groźny żołnierz każe mu mówić samemu i kasztan przyznaje, że wyjdzie na świat dopiero wtedy, gdy będzie idealnie gładki. Żołnierz odpowiada mu, że sam chciałby mieć taką skazę, bo królowa zebrała najgładsze kasztany i cała armia jest przez to idealna, ale identyczna.

> **Na co uważać:** nie objaśniaj po drodze, kto jest kim — imiona Tereski, Zygmunta i Koheleta padają w nagraniu i to wystarczy. Jeśli ktoś pyta w trakcie, pokaż gestem, żeby zaczekał do końca.

ROZMOWA
4 MIN

3 Spacer po sali: żołnierze strzelą czy sprawdzą?

To jest przerwa po pierwszym nagraniu i pierwszy raz, kiedy klasa wstaje.

POWIEDZ DZIECIOM

Żołnierze usłyszeli, że nie ma idealnie gładkich kasztanów. Co teraz zrobią — strzelą czy sprawdzą?

Spacer po sali z tabliczkami. W dwóch przeciwległych rogach sali wiszą kartki STRZELĄ i SPRAWDZĄ. Powiedz „wstajemy", policz na głos do trzech i wszyscy idą naraz do swojego rogu. Kto się waha, zostaje na środku sali — to jest dozwolone miejsce, nie kara za brak zdania.

Kiedy wszyscy już stoją, poproś o jeden głos z każdego rogu i za każdym razem o uzasadnienie „bo…" oparte na tym, co dzieci przed chwilą usłyszały:

- jedna osoba z rogu STRZELĄ mówi, dlaczego tam stanęła,
- jedna osoba z rogu SPRAWDZĄ mówi, dlaczego wybrała ten róg,
- jedna osoba ze środka mówi, czego jej brakuje, żeby się zdecydować.

Potem wszyscy wracają na miejsca i włączasz drugie nagranie.

> **Na co uważać:** nie zdradzaj, co się stanie, i nie mów „dobrze" ani „źle" — rozstrzyga to nagranie, nie ty. Jeśli cała klasa stanie w jednym rogu, nie namawiaj nikogo do przejścia; zapytaj zamiast tego: „co musiałoby paść w nagraniu, żeby ktoś stanął w drugim rogu?".

> **Gdy klasa milczy:** pozwól, żeby w każdym rogu dzieci naradziły się w parach przez trzydzieści sekund, zanim ktokolwiek powie „bo…". Możesz też podać dwa początki zdania do dokończenia:

- „Strzelą, bo mają rozkaz i…",
- „Sprawdzą, bo Dalinka powiedziała, że…".

SŁUCHANIE
6 MIN

4 Segment 2 — Mur pada i zamek-pająk

Włącz segment 2 (6 min). Player zatrzyma się sam.

Co usłyszy klasa: żołnierze zaczynają oglądać się nawzajem, znajdują u siebie rysy, pierwszy z nich zdejmuje hełm, a mur rozsypuje się na kasztany, które toczą się we wszystkie strony i cieszą się, że nie muszą już służyć w armii. Kasztan, który był głową najgroźniejszego żołnierza, zaczyna podskakiwać, bo zawsze tego chciał; Zygmunt mimo wszystko zostaje w kieszeni i prosi o czas. Potem zaczyna lać, poturbowana Tereska przecieka, a przed Dalinką wyrasta zamek, który ze strachu wygląda jak ogromny pająk z wielkim okiem na czubku wieży. Przyjaciele przekonują ją, że to sowa i otwierane drzwi, dziewczynka robi malutki krok i wtedy porywa ją wiatr.

Po nagraniu nazwij to na głos: mur nie padł od siły, tylko od jednego zdania Dalinki, po którym kasztany po raz pierwszy popatrzyły na siebie (masz to w Odpowiedziach).

Drugi spacer po sali

te same rogi, nowe kartki i pytanie o siebie, nie o kasztany

4 min

ROZMOWA
4 MIN

5 Spacer po sali: gładki i identyczny czy z rysą i rozpoznawalny?

To drugi spacer tych zajęć i pierwsze pytanie o same dzieci, a nie o kasztany z nagrania.

Spacer po sali z tabliczkami. Zdejmij z rogów kartki STRZELĄ i SPRAWDZĄ i powieś w tych samych dwóch rogach nowe: GŁADKI I TAKI SAM oraz Z RYSĄ I ROZPOZNAWALNY. Powiedz na głos, że rogi znaczą teraz co innego niż przed chwilą, policz do trzech i puść całą klasę na nogi.

POWIEDZ DZIECIOM

Wolisz być gładki i taki sam jak wszyscy, czy mieć rysę, po której każdy cię pozna?

Poproś o dwa głosy z każdego rogu, a każdy z odwołaniem do sceny, którą dzieci mają w uszach: co się stało, gdy pierwszy żołnierz zdjął hełm, i dlaczego Zygmunt mimo to został w kieszeni.

Na koniec zadaj pytanie, dla którego robi się ten spacer: „kto po tych czterech głosach zmienił róg — i przez czyje zdanie?". Policz podniesione ręce na głos i na tym zakończ.

> **Na co uważać:** dzieci będą powtarzać gotowe zdanie z nagrania, „każdy jest inny", i uznawać sprawę za załatwioną. Dopytuj wtedy o nie same: „a ty po czym jesteś do poznania?". Nie zbieraj odpowiedzi od wszystkich po kolei — cztery głosy i pytanie o zmianę rogu wystarczą.

> **Gdy klasa milczy:** postaw obok siebie dwa zdania z nagrania i poproś, żeby każdy wybrał to, które brzmi lepiej. Jedno żołnierze mówią, zanim pierwszy z nich zdjął hełm: „Jesteśmy idealni, ale identyczni". Drugie wołają, gdy mur już runął: „Każdy z nas jest inny!". Wybór między dwoma zdaniami rusza salę szybciej niż pytanie otwarte.

Kasztan zdejmuje hełm

15 min

własna odznaka z rysą i talentem, potem targ talentów

PRACA
10 MIN

6 Trzy talenty z tekstu na tablicy i odznaka-kasztan: rysa · co umiem · kiedy zawodzę

Zanim rozdasz karty, wypisz na tablicy trzy talenty z fragmentu. Każdy w jednej linijce i każdy z dwóch części: co ta postać umie i kiedy jej to nie wystarcza.

- **Tereska, parasolka** — zasłania jak tarcza, ale po kasztanowym ostrzale przecieka;
- **Zygmunt, kasztan z wgłębieniem** — widzi wszystko przez dziurkę w kieszeni, ale sam z tej kieszeni nie wychodzi;
- **kasztan, który był głową najgroźniejszego żołnierza** — umie podskakiwać, ale w murze nie wolno mu było się ruszyć.

Pokaż palcem na tablicę i powiedz, że dopiero te dwie części razem są talentem — samo „umiem” to za mało.

Rozdaj karty gry, po jednej na ucznia, i ołówki. Każdy pracuje sam, w ciszy.

POWIEDZ DZIECIOM

Wymyśl własny kasztan. Narysuj go razem z rysą, po której go poznacie, nadaj mu imię, wpisz, co umie, i dopisz, kiedy zawodzi. Talent możesz wziąć z listy na karcie albo wymyślić zupełnie swój.

> **Na co uważać:** talenty z tablicy wracają na karcie jako lista do wyboru i wolno je stamtąd wziąć — ale rysa, imię i zdanie „Zawodzę, kiedy…” muszą być własne. Najbardziej pilnuj tego ostatniego zdania: bez niego zostaje sama chwalba, a na targu talentów nie będzie czego uzupełniać.

Gdy ktoś nie może ruszyć: zacznij od rysy, nie od talentu. Poproś, żeby dziecko narysowało najpierw sam znak szczególny — dziurę, plamkę, wyszczerbiony bok — i zapytaj: „do czego taki znak mógłby się przydać?”. Talent bardzo często wychodzi z rysy.

PRACA

5 MIN

7 Targ talentów: znajdź kasztan, który umie to, czego twój nie umie

Targ talentów. Wszyscy wstają z kartami w rękach i chodzą po sali, czytając sobie nawzajem odznaki.

POWIEDZ DZIECIOM

Szukacie jednej osoby, której kasztan poradzi sobie dokładnie tam, gdzie wasz zawodzi. Kiedy ją znajdziecie, wpisujecie sobie nawzajem imię partnera i jego talent — i zostajecie w parze do końca zajęć.

Trzymaj pięć minut na zegarku i zapowiedz to na początku. Po nich każdy ma parę, także ten, kto jeszcze nie zdążył wybrać.

> **Na co uważać:** dzieci będą się dobierać z sąsiadem z ławki, bo tak jest najszybciej. Powiedz wprost, że para z jednej ławki liczy się tylko wtedy, gdy talenty naprawdę się uzupełniają; dwa takie same talenty to nie jest para na to zadanie.

Gdy ktoś nie znajdzie pary: dołącz go do pary, w której talenty są najbardziej różne, i zrób z niej trójkę. Trójka pracuje dalej tak samo, tylko ma do dyspozycji trzy talenty zamiast dwóch — na karcie gry jest osobna linijka na drugiego partnera.

Krok do zamku

6 min

para rozwiązuje scenę dwoma talentami i pokazuje ją bez słów

ROZMOWA
6 MIN

8 Zadanie końcowe: Dalinka widzi pająka i chce wracać — dwa talenty naraz, stop-klatka

Przypomnij scenę z końca nagrania w trzech zdaniach. Dalinka stoi na dziedzińcu, do zamku zostało jej kilka kroków, a ona widzi w budynku ogromnego pająka z okiem na czubku wieży i krzyczy „Wracajmy!”. Z miejsca ruszają ją trzy różne głosy: Tereska mówi „Małą, ale za to jaką dzielną!”, Zygmunt straszy „Będziesz żałować”, a Kohelet pyta „Pamiętasz śliwki pod kruszonką?”.

POWIEDZ DZIECIOM

Dalinka nie może ruszyć się ze strachu. Macie w parze dwa kasztany i dwa różne talenty. Ustalcie, co robi twój kasztan, a co kasztan twojego partnera, żeby dziewczynka zrobiła ten jeden krok w stronę zamku.

Daj parom dwie minuty na ustalenie i przypomnij, że zadziałać muszą oba talenty, nie jeden. Każdy zapisuje wynik na swojej karcie, w ostatnim polu.

Stop-klatka. Potem trzy albo cztery pary pokazują swoje rozwiązanie na środku sali: trzydzieści sekund na ustawienie się i zamarcie, ani jednego słowa. Reszta klasy zgaduje, który kasztan co robi, i dopiero wtedy para mówi, jak było naprawdę.

> **Na co uważać:** w stop-klatce nikt nie mówi i nikt się nie rusza — to jest cały trik, a pierwsza para prawie zawsze chce go złamać. Odliczaj na głos „trzy, dwa, jeden, zamrażamy” i zaczynaj zgadywanie dopiero po „zamrażamy”.

> **Gdy klasa milczy:** podaj jednej parze gotowy początek — „Mój kasztan robi…, a kasztan mojego partnera w tym czasie…” — i sama pokaż jedną nieruchomą pozę. Jeśli pary nie chcą wychodzić na środek, pozwól im zamrozić scenę przy własnej ławce, a reszta sali obraca się w tę stronę.

Gdzie leży książka

2 min

dwa zdania na koniec, żeby ktoś po nią sięgnął

CZYTANIE
2 MIN

9 Gdzie leży książka

Przeczytaj na głos ostatnie zdania segmentu 2: „Wiatr dął tak mocno, że Dalinka oderwała się od ziemi i wleciała przez otwarte drzwi zamczyska prosto do wnętrza. – Auć! – Oj! – Uch!”

POWIEDZ DZIECIOM

Co Dalinka zastała w zamku, kiedy wleciała do środka? Tego nagranie już nie mówi — to jest dalej w książce „Uśmiech Dalinki” Emilii Becker.

„Uśmiech Dalinki” jest dostępny tylko jako e-book i audiobook, więc nie ma papierowego egzemplarza do pokazania ani do wypożyczenia. Pokaż okładkę z ekranu i powiedz, że całej książki można posłuchać tak samo jak dzisiejszego fragmentu. Adres wydawcy masz w kodzie QR na końcu tej karty.

Jeśli zostanie czas

Sonda „kto by tak zrobił?”: zapytaj, kto na miejscu Zygmunta wyszedłby z kieszeni od razu, a kto poprosiłby o czas tak jak on. Ręce w górę, dwa zdania komentarza i koniec — to pytanie o własną decyzję, nie o treść nagrania.

Ciąg dalszy?



Dalinka wpadła przez drzwi na sam środek zamku, a królową o dobrą pogodę dopiero ma poprosić. Reszta „Uśmiechu Dalinki” mówi, kogo dziewczynka zastanie w środku i czego się o sobie dowie, zanim wróci do mamy.

Ta książka jest dostępna jako e-book i audiobook — w księgarni wydawcy i w Legimi. Zachęć dzieci, żeby wysłuchały jej do końca.

E-BOOK I AUDIOBOOK W KSIĘGARNI WYDAWCY

miastoksiazek.pl

Odpowiedzi dla prowadzącej

Jak to sprawdzać

Wymyślonego kasztana nie da się sprawdzić na „dobrze” i „źle” — sprawdzasz, czy odznaka trzyma się czterech warunków. Te same cztery obowiązują wszystkich:

1. kasztan ma **imię**, a nie tylko opis („Guzik”, „Krzywy Antek”, a nie „mój kasztan”);
2. w polu „Umiem” stoi **jedno zdanie o działaniu** — co ten kasztan robi, a nie jaki jest („toczę się bezszelestnie”, a nie „jestem szybki”);
3. w polu „Zawodzę, kiedy” stoi **jedno ograniczenie**, które da się sobie wyobrazić w akcji, i **nie jest ono zaprzeczeniem talentu** („zawodzę, kiedy nie umiem się zatrzymać”, a nie „zawodzę, kiedy się nie toczę”);
4. **rysa jest widoczna na rysunku** i zgadza się z tym, co dziecko wpisało po „Poznasz mnie po”.

Odznaka, która spełnia trzy warunki z czterech, jest dobra. Jedyny brak, którego nie da się przepuścić, to punkt 3 — bez ograniczenia nie ma czego uzupełniać na targu talentów i para nie ma jak rozwiązać zadania końcowego.

Kasztan zdejmuje hełm

Przykład dobrej odznaki 1. Imię: Guzik. Poznasz mnie po dziurce z boku, przez którą przechodzi światło. Umiem: świecić w ciemnym miejscu, kiedy ktoś podłoży pod mnie latarkę. Zawodzę, kiedy jest jasno i nikt nie widzi mojego światła. Wszystkie cztery warunki są spełnione: rysa (dziurka) jest narysowana, talent jest czynnością, a ograniczenie jest osobne od talentu.

Przykład dobrej odznaki 2. Imię: Krzywy Antek. Poznasz mnie po spłaszczonym boku. Umiem: leżeć nieruchomo na pochyłej ścieżce i nie odtoczyć się. Zawodzę, kiedy trzeba szybko uciekać. To dobra odznaka, choć talent brzmi skromnie — właśnie takie talenty najlepiej pracują na targu, bo łatwo znaleźć kasztan, który umie coś przeciwnego.

Przykład, który warunków nie spełnia. Imię: Super Kasztan. Poznasz mnie po tym, że jestem najlepszy. Umiem: wszystko. Zawodzę, kiedy nic. Brakuje punktu 3 i punktu 2 — nie ma ani działania, ani ograniczenia, więc na targu talentów nikt nie ma czego uzupełnić. Poproś o jedną rzecz, której ten kasztan na pewno nie potrafi, i zacznij od niej.

Spacer po sali: strzelą czy sprawdzą?

Obie strony da się obronić tekstem — nagradzaj „bo…” oparte na tym, co padło w nagraniu, a nie trafność.

Za STRZELĄ:

- żołnierze mówią o sobie wyłącznie rozkazem: „Musimy strzelać do każdego przybysza! Taki mamy rozkaz!”, a zaraz potem: „Rozkaz to rozkaz!”. Kto tak mówi, nie sprawdza, tylko wykonuje;
- do tej chwili śmieją się z Zygmunta („Jego towarzysze broni wybuchnęli gromkim śmiechem”), więc równie dobrze mogą się roześmiać ze zdania Dalinki.

Za SPRAWDZĄ:

- jeden z żołnierzy sam przyznaje, że chciałby mieć skazę: „Też chciałbym się rozbić o taki kamień”. Kto tego chce, ten popatrzy;
- cała armia mówi o sobie „Jesteśmy idealni, ale identyczni” i skarży się: „Nie masz nawet pojęcia, jak bardzo chcielibyśmy mieć coś, po czym można by nas było rozpoznać”. Zdanie Dalinki jest dla nich obietnicą, nie zniewagą.

Spacer po sali: gładki i identyczny czy z rysą i rozpoznawalny?

Tu nie chodzi o kasztany, tylko o dzieci — dobra odpowiedź odwołuje się do sceny i mówi coś o sobie.

Za GŁADKI I TAKI SAM:

- bycie takim samym jest bezpieczne: dopóki żołnierze stali w murze, nikt nie mógł ich rozdzielić ani wziąć na cel pojedynczo;
- Zygmunt swojej rysy nienawidzi i po runięciu muru wcale nie chce wyjść na świat: „Jeszcze nie teraz”. Rysa nie załatwia sprawy sama.

Za Z RYSĄ I ROZPOZNAWALNY:

- na pytanie, czy nie jest wspaniale być idealnie gładkim, żołnierz odpowiada jednym słowem: „Nudno”;
- gdy mur się rozsypał, kasztany wołają „Każdy z nas jest inny!” i od razu wyliczają, co z tego mają: „Możemy robić to, co chcemy!”, „Nie musimy służyć w armii!”. Podskakujący kasztan dodaje Zygmuntowi: „A jesteś… wyjątkowy! Pamiętaj o tym!”.

Jeśli ktoś zapyta, po której stronie jest książka: po stronie rysy — ale bez ośmieszania drugiego rogu. Dwoje dzieci, które zmieniły róg po czyimś zdaniu, jest tu ważniejsze niż wynik.

Przewidywanie: co naprawdę dzieje się po przerwie

Po zdaniu Dalinki „Całymi dniami chodziłam po parku i wiem, że nie ma idealnie gładkich kasztanów” żołnierze **nie strzelają — zaczynają się sobie przyglądać**. Znajdują u siebie rysy („Ty, faktycznie… Masz tutaj rysę”, „Pod hełmem!”), pierwszy zdejmuje kolczasty hełm i mur zaczyna się chwiać, aż rozsypuje się na kasztany, które spadają na parasolkę Tereski i toczą się w różne strony. Kasztan, który był głową najgroźniejszego żołnierza, zaczyna odbijać się od ścieżki i woła „Ja zawsze chciałem podskakiwać!”. Jedyny, który zostaje na miejscu, to Zygmunt — prosi o czas i chowa się głębiej w kieszeni.

Warto to nazwać na głos po nagraniu: mur nie padł od ostrzału ani od siły, tylko od jednego zdania, po którym kasztany po raz pierwszy popatrzyły na siebie.

Zadanie końcowe: dwa talenty i jeden krok Dalinki

W tekście dziewczynkę ruszają z miejsca trzy różne głosy i to jest wzór dobrego rozwiązania: nikt nie zabiera strachu, każdy działa inaczej. Tereska dodaje odwagi („Małą, ale za to jaką dzielną!”), Zygmunt straszy tym, co będzie potem („I będziesz żałować. Wiem coś o tym.”), a Kohelet przypomina dom („Pamiętasz śliwki pod kruszonką i herbatę z pomarańczą?”).

Przykładowe rozwiązanie 1. Guzik (świeci w ciemnym miejscu) świeci na nogi zamku, żeby Dalinka zobaczyła, że wcale nie są włochate, tylko podpierają zamek — tak jak mówi jej Zygmunt, którego wcześniej zbyła zdaniem „Patrzysz przez małą dziurkę”. Krzywy Antek (leży nieruchomo i się nie odtacza) kładzie się na płycie przed dziewczynką jako znak, dokąd ma postawić stopę. Oba talenty robią coś innego: jeden pokazuje prawdę, drugi wyznacza jeden krok.

Przykładowe rozwiązanie 2. Kasztan, który pamięta każdą przebytą drogę, mówi Dalince, ile kroków dzieli ją od drzwi, więc strach dostaje policzalny rozmiar. Kasztan, który podskakuje, skacze pierwszy w stronę zamku i wraca — pokazuje, że da się tam pójść i wrócić, tak jak Tereska mówi „Małą, ale za to jaką dzielną!". Jeden daje liczbę, drugi daje przykład.

Rozwiązanie, które nie spełnia zadania: „nasze kasztany zabijają pająka". W tej scenie żadnego pająka nie ma — jest sowa na wieży i otwierające się drzwi — a poza tym działa tylko jeden talent. Dopytaj: „a co w tym czasie robi drugi kasztan?".

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