Jak przeprowadzić cykl – wskazówki dla nauczyciela

Przygotowanie

- Wydrukuj dla każdego ucznia karty pracy 1–5 i powtórkę, a sprawdzian (grupy A i B) – osobno. Uczniowie znają całą książkę przed lekcją 1.
- To lektura obowiązkowa klas IV–VI (podstawa 2017 w brzmieniu z 2024 roku).
- Utwór i przekład Marii Skibniewskiej są chronione prawem autorskim, dlatego karty zawierają własne opisy scen, a nie fragmenty.
- Materiały do lekcji: 1 – kartki do sortowania; 2 – zagadki z dodatku; 3 – koperty z paskami wydarzeń; 4 – rysunek wagi na tablicy; 5 – plan charakterystyki.
- Nie pokazuj kadrów z filmów – dodają postacie i sceny, których nie ma w książce.

Książka, przekład i fakty – na co uważać

- Wszystkie fakty pochodzą z karty faktów sprawdzonej w kilku źródłach. Przed lekcjami przejrzyj w swoim egzemplarzu sceny z opisów.
- Nazwy podajemy w przekładzie M. Skibniewskiej: Mroczna Puszcza, Samotna Góra, Miasto na Jeziorze, Arcyklejnot. W innych przekładach mogą brzmieć inaczej – uznawaj warianty.
- Smoka zabija Bard, nie Bilbo. Thorin umiera z ran po bitwie, pogodzony z Bilbem. Bilbo bierze tylko niewielką część skarbu.

Ocenianie

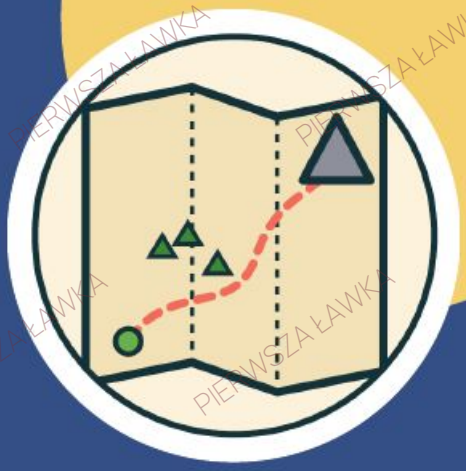
- Karty pracy służą do ćwiczenia i informacji zwrotnej. W zadaniach otwartych błąd rzeczowy (np. „Bilbo zabił smoka”, scena z filmu) to 0 pkt za ten element.
- Sprawdzian A/B trwa 40 minut: postacie i świat przedstawiony (zadania 1–4), kolejność wydarzeń (5), przyczyny (6), krótki tekst o cesze bohatera (7).
- W charakterystyce (lekcja 5) sprawdzaj przede wszystkim, czy każda cecha ma przykład zgodny z książką.

PIERWSZA ŁAWKA

LEKCJA 1 Z 5 · HOBBIT, CZYLI TAM I Z POWROTEM W KLASACH 5–6: WYPRAWA BILBA

Bilbo wyrusza – hobbit w świecie fantasy

Pytanie lekcji: Dlaczego hobbit, który nie lubi przygód, wyrusza na wyprawę? Lekcja 1 z 5. Uczniowie znają całą książkę. To lektura obowiązkowa klas IV–VI.



Przedmiot	Język polski
Klasa	klasy 5–6
Cykl	*Hobbit, czyli tam i z powrotem* w klasach 5–6: wyprawa Bilba – lekcja 1 z 5
Temat lekcji	**Bilbo wyrusza – hobbit w świecie fantasy**
Czas	45 minut
Metody	pytanie na wejście: „Co spakowałbyś na wyprawę?", czytanie opisu sceny przez nauczyciela, mapa wyprawy na tablicy, sortowanie kartek: realistyczne – fantastyczne, jedno zdanie na karteczce na koniec lekcji
Formy pracy	praca z całą klasą, praca w parach, praca indywidualna
Środki dydaktyczne	egzemplarze książki (wydanie szkolne), 12 kartek z elementami świata przedstawionego (dodatek), karta pracy 1, karteczki na odpowiedź na koniec lekcji

Cel ogólny

Poznanie świata przedstawionego powieści i odróżnianie w nim elementów realistycznych od fantastycznych.

Cele operacyjne – uczeń po lekcji:

- Uczeń podaje, kto bierze udział w wyprawie i jaki jest jej cel.
- Uczeń wyjaśnia, czym jest powieść fantasy, i wskazuje jej cechy w lekturze.
- Uczeń przyporządkowuje elementy świata przedstawionego do realistycznych albo fantastycznych.
- Uczeń nazywa swoje wrażenie z lektury i uzasadnia je przykładem z książki.

Cele w języku ucznia

- Powiem, kto wyrusza na wyprawę i po co.
- Wyjaśnię, dlaczego „Hobbit” to powieść fantasy.
- Odróżnię to, co mogłoby się zdarzyć naprawdę, od tego, co czarodziejskie.
- Powiem, co mnie w książce zaskoczyło, i podam przykład.

Wymagania z podstawy programowej

- **I.1.1** – omawia elementy świata przedstawionego, wyodrębnia obrazy poetyckie w poezji
- **I.1.2** – rozpoznaje fikcję literacką; rozróżnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach
- **I.1.3** – rozpoznaje czytany utwór jako baśń, legendę, bajkę, hymn, przypowieść, mit, opowiadanie, nowelę i powieść oraz wskazuje jego cechy gatunkowe; rozpoznaje odmiany powieści i opowiadania np. obyczajowe, przygodowe, detektywistyczne, fantastycznonaukowe, fantasy
- **I.1.14** – nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst

Źródło: podstawa programowa z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996) – obowiązuje w klasach 5–8 w roku szkolnym 2026/2027.

Kryteria sukcesu

- Potrafię powiedzieć, kto należy do drużyny i jaki jest cel wyprawy.
- Potrafię podać **dwa** elementy realistyczne i **dwa** fantastyczne z książki.
- Potrafię podać **dwie** cechy powieści fantasy i przykłady z „Hobbita”.
- Potrafię nazwać swoje wrażenie i podać przykład z książki.

DO PRZECZYTANIA KLASIE – „HOBBIT WYRUSZA”

Hobbit wyrusza (opis własny do przeczytania klasie, ok. 1 minuty)

Bilbo Baggins jest hobbitem. Mieszka w wygodnej norce i lubi spokój i wygodę. Nie szuka przygód.

Pewnego dnia czarodziej Gandalf wybiera go na członka wyprawy. Do Bilba przychodzi trzynastu krasnoludów, a prowadzi ich Thorin. Krasnoludy chcą odzyskać swój skarb i siedzibę pod Samotną Górą.

Skarbu pilnuje smok Smaug, który dawno temu wypędził krasnoludy z ich góry. Bilbo ma być w drużynie włamywaczem.

Hobbit waha się, ale w końcu wyrusza. Po drodze drużyna odpoczywa u Elronda w Rivendell, gdzie Elrond omawia z drużyną mapę.

Opis napisany do tego cyklu – to nie jest fragment książki (utwór i przekład są chronione prawem autorskim).

Kartki do sortowania na tablicy

Wydrukuj i potnij. Pary losują kartkę i przyczepiają ją po lewej (realistyczne) albo prawej stronie tablicy (fantastyczne).

Realistyczne: bohater lubi spokój i wygodę · drużyna ogląda mapę · podróżni odpoczywają u gospodarza · ktoś waha się przed wyjazdem · drużyna wędruje przez góry · łucznik strzela z łuku.

Fantastyczne: smok pilnuje skarbu w górze · pierścień czyni niewidzialnym · Beorn zmienia się w niedźwiedzia · drozd przekazuje wiadomość człowiekowi · orły ratują drużynę · w górach mieszkają gobliny.

Kartka „łucznik strzela z łuku" jest celowo podchwytliwa: samo strzelanie jest zwyczajne, ale strzał do smoka – już nie.

Cechy powieści fantasy – ściąga na tablicę

- Akcja dzieje się w wymyślonym świecie, który ma własną mapę i historię.
- Żyją w nim istoty z baśni i mitów: hobbity, krasnoludy, elfy, gobliny, smok.
- Działają czary i czarodziejskie przedmioty (pierścień, który czyni niewidzialnym).
- Bohater wyrusza w wyprawę, a w świecie toczy się walka dobra ze złem.

Uwaga na fakty – ściąga dla nauczyciela

- Drużyna to **trzynastu krasnoludów** z Thorinem na czele, czarodziej Gandalf i Bilbo.
- Smauga zabija **Bard** strzałą z łuku – nie Bilbo i nie krasnoludy. O słabym miejscu smoka Bard dowiaduje się od drozda.
- Ostatnie pytanie Bilba w grze z Gollumem to pytanie o kieszeń – nie zagadka opisująca rzecz. Gollum nie potrafi go rozwiązać.
- Thorin umiera z ran po bitwie, pogodzony z Bilbem.
- Nie opieraj się na filmach – dodają postacie i sceny, których nie ma w książce.

Przebieg lekcji

Czas	Faza	Co robi nauczyciel	Co robią uczniowie
0–6 min	Wprowadzenie: co spakować na wyprawę?	• Pyta: „Gdybyście jutro mieli wyruszyć w daleką podróż, co byście spakowali i co byście czuli?". • Zapisuje odpowiedzi na tablicy. Podaje temat, pytanie lekcji i kryteria sukcesu.	• Wymieniają rzeczy do plecaka i mówią o zaskoczeniu, strachu, ciekawości. • Porównują to z sytuacją Bilba: „Bilbo też nie był gotowy, bo…". • Zapisują temat w zeszycie.

6–14 min	Hobbit wyrusza – czytamy opis	• Czyta na głos opis „Hobbit wyrusza” z karty pracy. Przed czytaniem prosi: „Słuchajcie: kto, dokąd, po co”. • Pyta: „Kim jest Bilbo? Kto prowadzi krasnoludy? Czego chcą krasnoludy? Kto pilnuje skarbu?”. • Poleca wykonać zadanie 1.	• Słuchają z kartą przed sobą i podkreślają odpowiedzi. • Odpowiadają: Bilbo to hobbit, który lubi spokój; krasnoludy prowadzi Thorin; chcą odzyskać skarb spod Samotnej Góry; pilnuje go smok Smaug. • Wykonują zadanie 1 i sprawdzają je w parach.
14–22 min	Mapa wyprawy	• Rysuje na tablicy drogę od norki Bilba do Samotnej Góry. Pyta: „Jakie miejsca drużyna mija po drodze?”. • Zapisuje nazwy przy drodze. Mówi, że nazwy podaje w przekładzie M. Skibniewskiej – w innych wydaniach mogą brzmieć inaczej. • Poleca wykonać zadanie 2.	• Podają miejsca w kolejności: Rivendell, góry z goblinami, dom Beorna, Mroczna Puszcza, Miasto na Jeziorze, Samotna Góra. • Poprawiają się nawzajem, odwołując się do książki. • Wykonują zadanie 2.
22–32 min	Dwa światy – sortowanie kartek	• Wyjaśnia: realistyczne – mogłoby zdarzyć się naprawdę; fantastyczne – czarodziejskie, niemożliwe w zwykłym świecie. • Rozdaje kartki z dodatku (po jednej na parę). Każda para przyczepia kartkę po właściwej stronie tablicy i mówi, dlaczego. • Zatrzymuje się przy kartce o łuczniku i pyta: „Co tu jest zwyczajne, a co niezwykłe?”. Poleca wykonać zadanie 3.	• W parach decydują, gdzie przyczepić kartkę, i uzasadniają: „Fantastyczne, bo ptaki naprawdę nie rozmawiają z ludźmi”. • Zauważają, że strzał z łuku jest zwyczajny, ale zabicie smoka należy do świata fantastycznego. • Wykonują zadanie 3 samodzielnie.
32–40 min	Czy to powieść fantasy?	• Pyta: „Jakie inne książki przenoszą nas do wymyślonego świata?”. Wprowadza nazwę **powieść fantasy**. • Zapisuje na tablicy cechy fantasy ze ściągi. Prosi pary o przykład z „Hobbita” do każdej cechy. Poleca wykonać zadanie 4.	• Podają przykłady z własnych lektur. • Dopasowują przykłady z „Hobbita”, np. mapa świata, smok i elfy, pierścień, walka z goblinami. • Wykonują zadanie 4.
40–45 min	Podsumowanie i ewaluacja	• Wraca do pytania lekcji: „Dlaczego Bilbo wyrusza na wyprawę?”. • Prosi, by każdy zapisał zadanie 5 karty pracy: jedno wrażenie z lektury i przykład z książki.	• Odpowiadają jednym zdaniem na pytanie lekcji. • Piszą zadanie 5 i oddają karty.

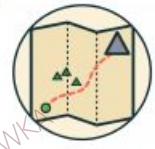
Typowe trudności uczniów

- Uczniowie mówią, że krasnoludów było dwunastu albo że Thorin nie należał do ich grupy. Reakcja: krasnoludów jest trzynastu razem z Thorinem.
- Uczniowie opowiadają sceny z filmów (np. postacie, których nie ma w książce). Reakcja: w rozmowie o lekturze uznajemy tylko to, co jest w książce.
- Uczniowie uznają za fantastyczne wszystko, co dawne (np. łuk, zamek). Reakcja: pytaj, czy coś jest **niemożliwe**, czy tylko dawne.

Ewaluacja lekcji

- Karteczki pokażą, czy uczniowie łączą wrażenie z przykładem z książki. Najczęstsze pomyłki omów na początku lekcji 2.
- Zadania 1 i 2 sprawdzają wiedzę, zadanie 3 – zastosowanie, zadanie 4 – zrozumienie, zadanie 5 – uzasadnienie wrażenia.
- Czy każda para przyczepiła swoją kartkę i uzasadniła wybór?

PIERWSZA ŁAWKA



21 pkt
RAZEM

Karta pracy do lekcji 1

Bilbo wyrusza – hobbit w świecie fantasy

Imię i nazwisko ..... Data ..... Wynik: ..... / 21 pkt



Pamiętaj: Trzynastu krasnoludów, Gandalf i Bilbo idą po skarb spod Samotnej Góry.

1 Przeczytaj opis sceny z lektury. Wykonaj zadania. ___ / 5 pkt

Hobbit wyrusza*

Bilbo Baggins jest hobbitem. Mieszka w wygodnej norce i lubi spokój i wygodę. Nie szuka przygód.

Pewnego dnia czarodziej Gandalf wybiera go na członka wyprawy. Do Bilba przychodzi trzynastu krasnoludów, a prowadzi ich Thorin. Krasnoludy chcą odzyskać swój skarb i siedzibę pod Samotną Górą.

Skarbu pilnuje smok Smaug, który dawno temu wypędził krasnoludy z ich góry. Bilbo ma być w drużynie włamywaczem.

Hobbit waha się, ale w końcu wyrusza. Po drodze drużyna odpoczywa u Elronda w Rivendell, gdzie Elrond omawia z drużyną mapę.

* Opis napisany na potrzeby cyklu na podstawie powieści J.R.R. Tolkiena „Hobbit, czyli tam i z powrotem". To nie jest fragment książki.

1.1 Wybierz cel wyprawy krasnoludów. ___ / 1 pkt

A. odzyskanie skarbu spod Samotnej Góry

B. zdobycie mapy od Elronda

C. znalezienie czarodziejskiego pierścienia

D. pokonanie Króla Elfów

1.2 Oceń prawdziwość zdań. Wybierz P, jeśli zdanie jest prawdziwe, albo F – jeśli jest fałszywe. ___ / 4 pkt

1. Bilbo od dawna marzył o przygodach.	P	F
2. Krasnoludów prowadzi Thorin.	P	F
3. Skarbu pilnuje smok Smaug.	P	F
4. Bilbo ma być w drużynie kucharzem.	P	F

LEKCJA 2 Z 5 · HOBBIT, CZYLI TAM I Z POWROTEM W KLASACH 5–6: WYPRAWA BILBA

Zagadki w ciemności – Bilbo i Gollum

Pytanie lekcji: Czy Bilbo wygrał grę w zagadki uczciwie?
Lekcja 2 z 5. Zagadki w dodatku nie pochodzą z książki.



Przedmiot	Język polski
Klasa	klasy 5–6
Cykl	*Hobbit, czyli tam i z powrotem* w klasach 5–6: wyprawa Bilba – lekcja 2 z 5
Temat lekcji	**Zagadki w ciemności – Bilbo i Gollum**
Czas	45 minut
Metody	zagadka na wejście, czytanie opisu sceny, rozmowa „czy to było uczciwe?", układanie zagadek w parach, zdania niedokończone
Formy pracy	praca z całą klasą, praca w parach, praca indywidualna
Środki dydaktyczne	egzemplarze książki, zagadki do odgadnięcia (dodatek), karta pracy 2, karteczki na zdania niedokończone

Cel ogólny

Omówienie spotkania Bilba z Gollumem i ocena postępowania bohaterów w grze w zagadki.

Cele operacyjne – uczeń po lekcji:

- Uczeń opowiada, jak Bilbo znajduje pierścień i spotyka Golluma.
- Uczeń wyjaśnia, czym ostatnie pytanie Bilba różni się od zagadki.
- Uczeń odgaduje i układa zagadkę według poznanego wzoru.
- Uczeń ocenia postępowanie Bilba i Golluma i uzasadnia ocenę przykładem z książki.

Cele w języku ucznia

- Opowiem, jak Bilbo znalazł pierścień.
- Wyjaśnię, czym różni się zagadka od zwykłego pytania.
- Ułożę własną zagadkę.
- Ocenię, jak zachowali się Bilbo i Gollum.

Wymagania z podstawy programowej

- **I.1.7** – opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność
- **I.1.9** – charakteryzuje podmiot liryczny, narratora i bohaterów w czytanych utworach
- **I.1.15** – objaśnia znaczenia dosłowne i przenośne w tekstach
- **I.1.18** – wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach oraz określa wartości ważne dla bohatera

Źródło: podstawa programowa z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996) – obowiązuje w klasach 5–8 w roku szkolnym 2026/2027.

Kryteria sukcesu

- Potrafię opowiedzieć, jak Bilbo znalazł pierścień i jak uciekł Gollumowi.
- Potrafię wyjaśnić, czym zagadka różni się od zwykłego pytania.
- Potrafię ułożyć własną zagadkę z opisem przenośnym.
- Potrafię ocenić w dwóch zdaniach postępowanie Bilba.

DO PRZECZYTANIA KLASIE – „ZAGADKI W CIEMNOŚCI”

Zagadki w ciemności (opis własny do przeczytania klasie, ok. 1 minuty)

W górach drużynę chwytają gobliny. W czasie ucieczki Bilbo zostaje sam w ciemnym tunelu. Po omacku znajduje w tunelu mały pierścień i chowa go do kieszeni.

W głębi góry spotyka Golluma – dziwne stworzenie, które mieszka w jaskini pod górami. Gollum proponuje grę w zagadki. Bilbo chce, żeby Gollum wskazał mu wyjście.

Zagadki są coraz trudniejsze. W końcu Bilbo nie ma już żadnej zagadki. Sięga do kieszeni, trafia ręką na pierścień i pyta głośno: co mam w kieszeni? Gollum nie potrafi odgadnąć odpowiedzi.

Gollum szuka pierścienia, ale go nie ma. Pierścień przypadkiem wsuwa się Bilbowi na palec i hobbit staje się niewidzialny. Dzięki temu wymyka się Gollumowi i wydostaje się z jaskini.

Opis napisany do tego cyklu – to nie jest fragment książki (utwór i przekład są chronione prawem autorskim).

ZAGADKI NA ROZGRZEWKĘ (NIE Z KSIĄŻKI)

- Nie ma nóg, a biegnie; nie ma ust, a szumi. *(rzeka)*
- Im więcej z niej zabierasz, tym większa się robi. *(dziura)*
- Ma zęby, ale nie gryzie; czesze, ale nie ma rąk. *(grzebień)*

Wspólna cecha: zagadka opisuje rzecz przenośnie, a słuchacz może ją odgadnąć z opisu. Pytanie „Co mam w kieszeni?" niczego nie opisuje – odpowiedź zna tylko pytający.

PYTANIA DO ROZMOWY – „CZY TO BYŁO UCZCIWE?"

- Dlaczego Bilbo godzi się na grę? *(chce, żeby Gollum wskazał mu wyjście)*
- Czy pytanie o kieszeń jest zagadką? *(trudno uznać je za zagadkę – nie opisuje rzeczy, więc nie da się go odgadnąć z opisu)*
- Co robi Gollum, gdy przegrywa? *(szuka pierścienia)*
- Jak Bilbo wydostaje się z ciemności? *(pierścień wsuwa mu się na palec i Bilbo staje się niewidzialny)*

Nie rozstrzygaj sporu za uczniów – liczy się ocena z uzasadnieniem z książki.

Przebieg lekcji

Czas	Faza	Co robi nauczyciel	Co robią uczniowie
0–5 min	Wprowadzenie: zagadka na rozgrzewkę	• Czyta jedną zagadkę z dodatku. Pyta: „Po czym poznaliście odpowiedź?". • Podaje temat, pytanie lekcji i kryteria sukcesu.	• Odgadują zagadkę i mówią, które słowa naprowadziły ich na odpowiedź. • Zapisują temat.
5–13 min	Zagadki w ciemności – czytamy opis	• Czyta opis „Zagadki w ciemności" z karty pracy. • Pyta: „Gdzie Bilbo znajduje pierścień? Kogo spotyka w głębi góry? Dlaczego zgadza się na grę?". • Poleca wykonać zadanie 1.	• Śledzą tekst i podkreślają, co robi Bilbo. • Odpowiadają: w ciemnym tunelu; Golluma; chce, żeby Gollum wskazał mu wyjście. • Wykonują zadanie 1.
13–21 min	Zagadka czy pytanie?	• Czyta pozostałe zagadki z dodatku. Pyta: „Co mają wspólnego?". Zapisuje na tablicy: **zagadka opisuje rzecz przenośnie**. • Pyta: „Czy pytanie Bilba o kieszeń to zagadka?". Poleca wykonać zadanie 2.	• Odgadują zagadki i nazywają ich wspólną cechę. • Zauważają, że pytania o kieszeń nie da się odgadnąć z opisu. • Wykonują zadanie 2.
21–31 min	Czy to było uczciwe? – rozmowa	• Zadaje pytania z dodatku. Zapisuje na tablicy dwie kolumny: „Bilbo" i „Gollum".	• Odpowiadają na pytania i uzupełniają kolumny: Bilbo chce wyjść, Gollum chce wygrać i odzyskać pierścień.

		• Pyta: „Czego chce Bilbo, a czego Gollum? Komu łatwiej wybaczyć?”. Poleca wykonać zadanie 3.	• Spierają się, czy Bilbo postąpił uczciwie, i podają przykłady z książki. • Wykonują zadanie 3.
31–40 min	Układamy własne zagadki	• Prosi pary o ułożenie zagadki o przedmiocie z książki (np. mapa, beczka, łuk) według wzoru z tablicy. • Wybiera trzy pary, które czytają zagadkę klasie. Poleca wykonać zadanie 4.	• W parach układają zagadkę z opisem przenośnym. • Czytają zagadki i odgadują zagadki kolegów. • Zapisują swoją zagadkę w zadaniu 4.
40–45 min	Podsumowanie i ewaluacja	• Wraca do pytania lekcji: „Czy Bilbo wygrał uczciwie?”. • Prosi o dokończenie zdania na karteczce: „Moim zdaniem Bilbo…, ponieważ…”.	• Odpowiadają, podając przykład z książki. • Dokańczają zdanie i oddają karteczki.

Typowe trudności uczniów

- Uczniowie mówią, że Gollum dał Bilbowi pierścień. Reakcja: Bilbo znalazł pierścień w tunelu, zanim spotkał Golluma.
- Uczniowie uważają pytanie o kieszeń za trudną zagadkę. Reakcja: zapytaj, czy dałoby się je odgadnąć z opisu.
- Uczniowie opisują Golluma tylko jako potwora. Reakcja: zapytaj, jak żyje i czego chce – ocena powinna wynikać z jego czynów.

Ewaluacja lekcji

- Zdania niedokończone pokażą, czy uczniowie umieją ocenić postępowanie z uzasadnieniem.
- Zadanie 1 sprawdza wiedzę, zadanie 2 – zrozumienie, zadanie 4 – zastosowanie, zadanie 3 – ocenę z uzasadnieniem.
- Czy każda para ułożyła zagadkę z opisem przenośnym?

PIERWSZA ŁAWKA

Karta pracy do lekcji 2

Zagadki w ciemności – Bilbo i Gollum

11 pkt RAZEM

Imię i nazwisko ..... Data ..... Wynik: ..... / 11 pkt

Pamiętaj: Pytanie o kieszeń nie opisuje rzeczy – nie da się go odgadnąć z opisu.

1 **Przeczytaj opis sceny z lektury. Wykonaj zadania.** ___ / 4 pkt

Zagadki w ciemności*

W górach drużynę chwytają gobliny. W czasie ucieczki Bilbo zostaje sam w ciemnym tunelu. Po omacku znajduje w tunelu mały pierścień i chowa go do kieszeni.

W głębi góry spotyka Golluma – dziwne stworzenie, które mieszka w jaskini pod górami. Gollum proponuje grę w zagadki. Bilbo chce, żeby Gollum wskazał mu wyjście.

Zagadki są coraz trudniejsze. W końcu Bilbo nie ma już żadnej zagadki. Sięga do kieszeni, trafia ręką na pierścień i pyta głośno: co mam w kieszeni? Gollum nie potrafi odgadnąć odpowiedzi.

Gollum szuka pierścienia, ale go nie ma. Pierścień przypadkiem wsuwa się Bilbowi na palec i hobbit staje się niewidzialny. Dzięki temu wymyka się Gollumowi i wydostaje się z jaskini.

* Opis napisany na potrzeby cyklu na podstawie powieści J.R.R. Tolkiena „Hobbit, czyli tam i z powrotem". To nie jest fragment książki.

1.1 **Oceń prawdziwość zdań. Wybierz P, jeśli zdanie jest prawdziwe, albo F – jeśli jest fałszywe.** ___ / 4 pkt

1. Bilbo znajduje pierścień w ciemnym tunelu.	P	F
2. Gollum dostaje pierścień od Bilba w nagrodę.	P	F
3. Bilbo chce, żeby Gollum wskazał mu wyjście.	P	F
4. Pierścień czyni Bilba niewidzialnym.	P	F

2 **Wyjaśnij, czym pytanie „Co mam w kieszeni?" różni się od zagadki. Napisz dwa zdania.** ___ / 2 pkt

3 **Oceń, czy Bilbo wygrał grę uczciwie. Napisz dwa zdania z przykładem z książki.** ___ / 2 pkt

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Hobbit, czyli tam i z powrotem w klasach 5–6: wyprawa Bilba – cykl 5 lekcji: scenariusze, karty pracy, sprawdzian, powtórka, klasy 5–6

Podgląd pokazał 12 z 41 stron. Pełna wersja: 41 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- plan cyklu i wskazówki dla nauczyciela: jak przygotować i przeprowadzić lekcje oraz jak oceniać
- Lekcja 1 (45 min): Bilbo wyrusza – hobbit w świecie fantasy – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta po minucie) i karta pracy
- Lekcja 2 (45 min): Zagadki w ciemności – Bilbo i Gollum – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta po minucie) i karta pracy
- Lekcja 3 (45 min): Smaug i Miasto na Jeziorze – kto pokonał smoka? – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta po minucie) i karta
- Lekcja 4 (45 min): Arcyklejnot i Bitwa Pięciu Armii – trudny wybór Bilba – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta po minucie) i
- Lekcja 5 (45 min): Tam i z powrotem – charakterystyka Bilba – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta po minucie) i karta pracy
- sprawdzian w dwóch grupach (A i B, po 24 pkt) oraz klucz odpowiedzi i zasady oceniania do wszystkich kart.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/cykl-lekcji-jezyk-polski-hobbit-klasy-5-6