

## Lekturowe gry planszowe w klasie 8a

Uczniowie klasy 8a podczas lekcji języka polskiego, mieli możliwość powtórzenia wiadomości z lektur klas 7-8, grając w gry planszowe, które sami wykonali. Lekcja była niecodzienna, ale z pewnością przydatna, aby utrwalić treści, niezbędne do egzaminu ósmoklasisty. Wszystkie gry wykonane przez uczniów klas ósmych są dostępne w bibliotece. Chętne osoby zapraszamy go grania 😊



START

1. O jakiego zwierzęciu chodzi? Podkreśl w tekście przynajmniej trzy przykłady jego cech.

2. Jaki rozmiar ma jego głowa? W jakiej sferze żyje?

3. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

4. W jaki sposób budują swoje gniazda? W jakiej sferze żyją?



5. Ile sztuk zwierząt mieszka w tym gnieździe? W jakiej sferze żyją?

6. Jakiego koloru jest ich futerko? W jakiej sferze żyją?

7. Jakiego koloru jest ich futerko? W jakiej sferze żyją?

8. Jakiego koloru jest ich futerko? W jakiej sferze żyją?

9. Jakiego koloru jest ich futerko? W jakiej sferze żyją?

10. Jakiego koloru jest ich futerko? W jakiej sferze żyją?



11. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

12. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?



13. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

KONIEC

14. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

15. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

Odpowiedzi:

- A B
- 1. A B
- 2. A C
- 3. B D
- 4. C C
- 5. B D
- 6. A A
- 7. A A
- 8. A A
- 9. A A
- 10. A A
- 11. A C

Zaczął

1. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

2. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

3. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

4. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

5. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

6. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

7. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

8. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

9. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?

10. Jakiego koloru jest jego futerko? W jakiej sferze żyje?



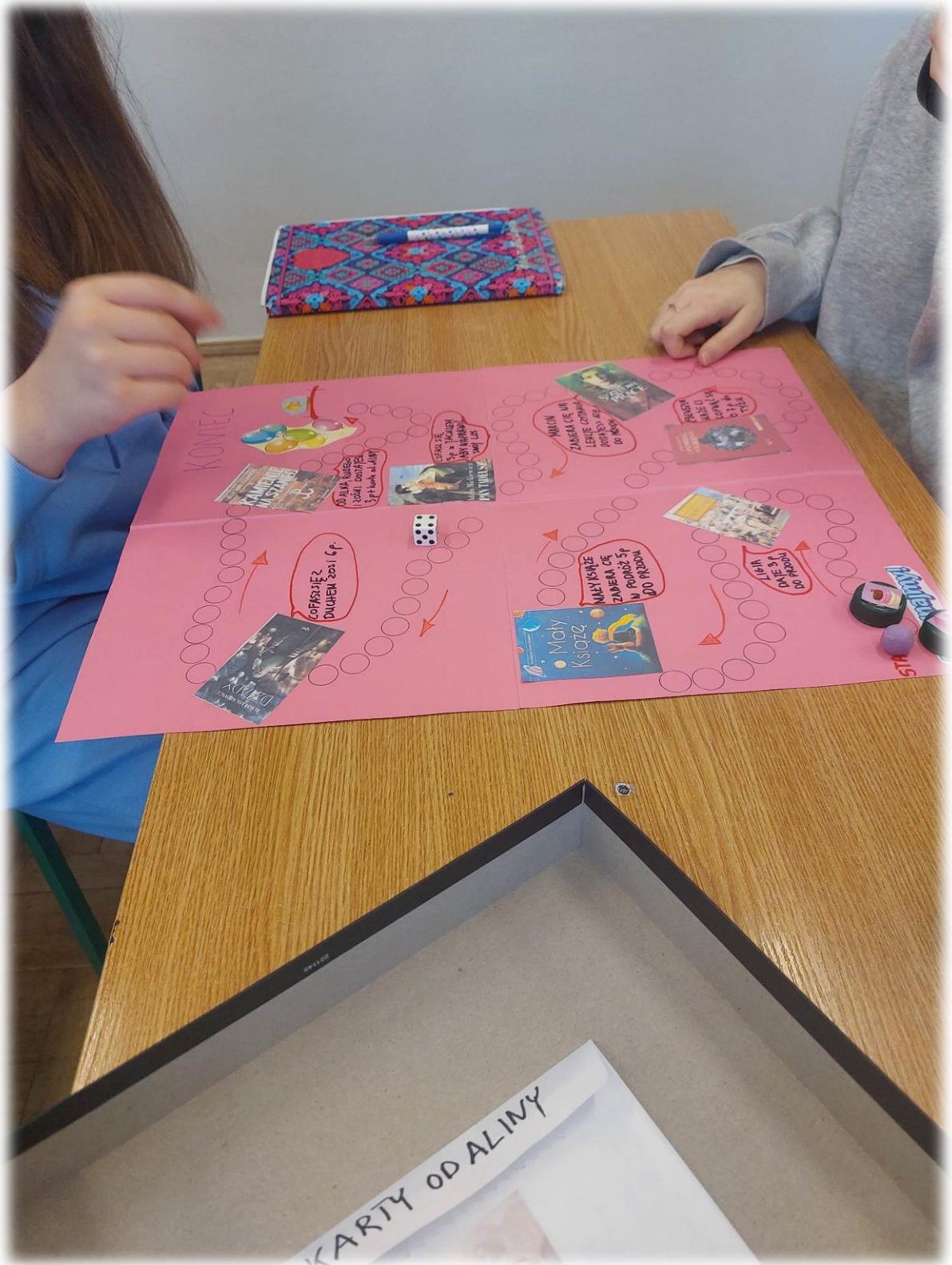


### Wyciąg poetów

- Młody poeta, ciekawo i wesoło spróbuj w każdej z piosenek...
  - Pamiętaj, że wiersze są krótkie, łatwe do zapamiętania i często mają rymy.
  - Pamiętaj, że wiersze są krótkie, łatwe do zapamiętania i często mają rymy.
- Przebieg choroby przebiega z objawami klinicznymi. Uszkodzenie mózgu objawia się w postaci zaburzeń pamięci, uwagi, koncentracji, a także zaburzeń nastroju i motywacji. W cięższych przypadkach może wystąpić także uszkodzenie układu nerwowego.
- Ważnym elementem leczenia jest farmakoterapia. Leczenie musi być długotrwałe i regularne. Wskazane jest stosowanie leków przeciwdepresyjnych, przeciwpsychotycznych i przeciwnadciśnieniowych. Wskazane jest także stosowanie leków przeciwdrobnoustrojowych.
- Ważnym elementem leczenia jest także psychoterapia. Wskazane jest stosowanie psychoterapii indywidualnej i grupowej. Wskazane jest także stosowanie psychoterapii rodzinnej i systemowej.
- Ważnym elementem leczenia jest także fizjoterapia. Wskazane jest stosowanie fizjoterapii indywidualnej i grupowej. Wskazane jest także stosowanie fizjoterapii zajęciowej i rekreacyjnej.
- Ważnym elementem leczenia jest także dieta. Wskazane jest stosowanie diety bogatej w białko i zdrowe tłuszcze. Wskazane jest także stosowanie diety o niskiej zawartości węglowodanów.
- Ważnym elementem leczenia jest także aktywność fizyczna. Wskazane jest stosowanie aktywności fizycznej regularnie i w sposób umiarkowany.
- Ważnym elementem leczenia jest także wsparcie społeczne. Wskazane jest stosowanie wsparcia społecznego w postaci grupy wsparcia lub terapii grupowej.
- Ważnym elementem leczenia jest także edukacja. Wskazane jest stosowanie edukacji w postaci szkoleń i kursów.
- Ważnym elementem leczenia jest także opieka paliatywna. Wskazane jest stosowanie opieki paliatywnej w celu poprawy jakości życia chorego.









**MULTIFLEKUDA**

**Zasady gry:**

1. Aby zacząć należy wyrzucić większą kostkę niż przeciwnicy;
2. Ruchy gracza są zależne od wylosowanej liczby puł do przejścia;
3. Jeżeli gracz stanie na niebieskim polu musi odpowiedzieć na pytanie za co otrzymuje ten koszt drugi raz;
4. Jeżeli gracz stanie na czerwonym polu musi odpowiedzieć na pytanie, a jeżeli nie uda się na 5. jeśli stanieni na polu żółtym, musimy odpowiedzieć to gracz cofa się do początku;
6. Jeżeli gracz wylosuje pustą kartę, musimy zadać pytanie jedno pytanie;
7. Gracz nie może poruszyć się o więcej niż 8. Aby wygrać trzeba dotrzeć do meży; wyrzucił na kostce;

**Do gry potrzebujemy:**

1. 4 pionki;
2. kostkę do rzucania;
3. karty z pytaniami;

**Materiały:**

**Opis:**



