

Scenariusz zajęć na podstawie komiksu "Kurze Wzgórze. Kaktus zombie atakuje"

Autorka: Beccy Blake	Ilustracje: Beccy Blake	Tłumacz: Jacek Drewnowski
Czas trwania: 60-90 minut	Adresaci: • biblioteki publiczne i szkolne • klasy 2-5 szkoły podstawowej • grupy mieszane (czytelnicy 7-11 lat)	

CELE

- zachęcanie dzieci do samodzielnego czytania komiksów
- rozwijanie kompetencji czytelniczych i narracyjnych
- ćwiczenie wyobraźni i kreatywności
- rozmowa o emocjach, relacjach i współpracy
- pokazanie, że komiks to pełnoprawna forma literatury

MATERIAŁY

- egzemplarz komiksu Kurze Wzgórze. Kaktus zombie atakuje
- wydrukowane plansze lub fragmenty komiksu
- kartki A4 / A3
- flamastry, kredki, ołówki
- (opcjonalnie) szablony dymków i postaci

1. Wprowadzenie (10 min)

Rozmowa z grupą:

- Czy czytacie komiksy?
- Czym różni się komiks od książki bez obrazków?
- Czy obrazki też mogą opowiadać historię?
- Czytaliście kiedyś książkę, która była trochę jak film?

Krótką prezentacją książki:

- omówienie okładki
- kilka zdań o głównych bohaterach (Ferdek, Gryzia, Dzwonek)
- wyjaśnienie, że to początek serii

2. Czytanie fragmentu (10–15 min)

- głośne czytanie wybranych dialogów
- wspólne „czytanie obrazków”:
 - Co tu się dzieje?
 - Jakie emocje widać na twarzach bohaterów?
 - Skąd wiemy, że jest zabawnie / groźnie / dziwnie?

💡 Tip dla prowadzącego:

Nie czytaj wszystkiego – zostaw niedopowiedzenia, by wzbudzić ciekawość.

3. Rozmowa na temat fabuły (10 min)

Pytania pomocnicze:

- Który bohater jest wam najbliższy? Dlaczego? Można wykorzystać kartę pracy (patrz dalej)
- Co w tej historii jest najbardziej absurdałne lub śmieszne?
- Czy bohaterowie muszą ze sobą współpracować?
- Czy każda przygoda musi być „na serio”?

4. Zabawa „Kto to powiedział?” (10 min)

Prowadzący czyta teksty, dzieci zgadują:

- Gryzia
- Ferdek
- Dzwonek

(np. „PRUT!”, „To bardzo niedobre wieści”, „Ekstra!”)

5. Część kreatywna (25-40 min)

WARIANT A – „DOPISZ PRZYGODĘ”

Dzieci:

- rysują jedną planszę komiksu
- wymyślają nową przygodę w Kurzym Wzgórzu
- nadają tytuł swojej historii

WARIANT B – „STWÓRZ BOHATERA”

Zadanie:

- narysuj nową postać, która mogłaby zamieszkać w Kurzym Wzgórzu
- odpowiedz na pytania:
 - jak ma na imię?
 - gdzie mieszka (pobierz mapę Kurzego Wzgórza do pokolorowania)
 - co lubi, a czego się boi?
 - jaką ma 1 supermoc i 1 słabość (np. kiszzone ogórki 😊)

WARIANT C – „DYMKI I EMOCJE”

- dzieci dostają puste kadry (poniżej kilka opcji do wykorzystania)
- uzupełniają dialogi i kolorują
- zmieniają sens sceny tylko przez tekst

6. Podsumowanie (5-10 min)

- prezentacja prac
- rozmowa:
 - co było najłatwiejsze?
 - co było najzabawniejsze?
- zachęta do wypożyczenia książki / sięgnięcia po kolejne tomy
- hasło grupowe: 📣 „KURZE WZGÓRZE RZĄDZI!”

DODATKOWE POMYSŁY DO WYKORZYSTANIA!

MINI-KONKURS BIBLIOTECZNY

„ZAPROJEKTUJ WŁASNEGO ZOMBIE-KAKTUSA!” 

Zasady:

1. Narysuj własnego kaktusa zombie
2. Nadaj mu imię
3. Dopisz jedną supermoc (np. strzelanie kolcami, hipnotyzowanie kóz)

NOWI MIESZKAŃCY KURZEGO WZGÓRZA

Pobierz mapę Kurzego Wzgórza i zaplanuj, gdzie mogliby mieszkać nowi bohaterowie. Pokoloruj mapę.

STWORZENIE WŁASNEJ GRY PLANSZOWEJ

Zadaniem klasy jest wspólne zaprojektowanie i wykonanie gry planszowej, której akcja rozgrywa się w świecie Kurzego Wzgórza.

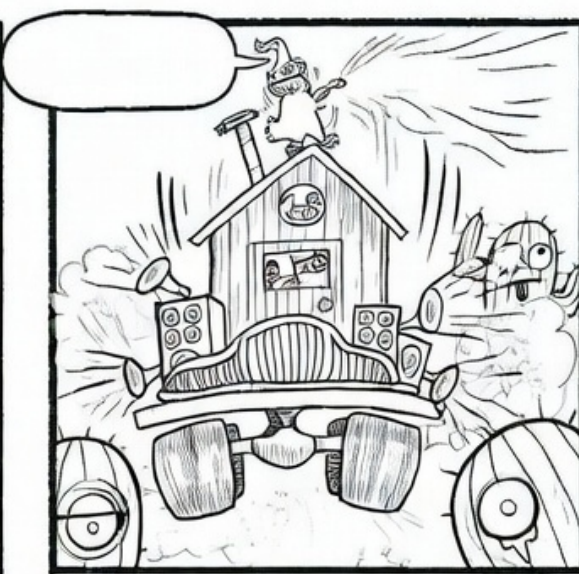
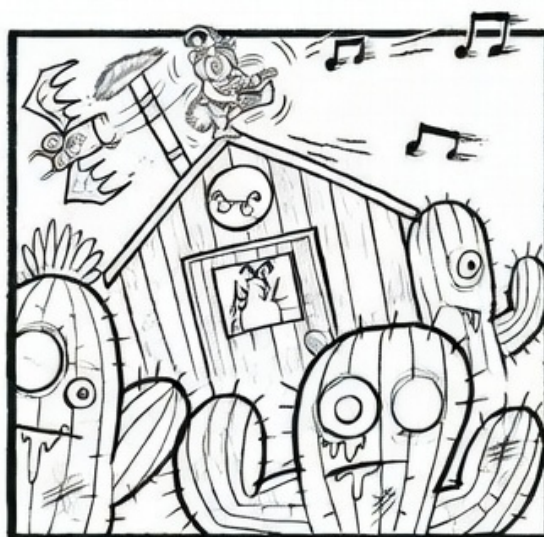
Gra powinna:

1. nawiązywać do bohaterów i miejsc z książki
2. zawierać element przygody i humoru
3. być możliwa do rozegrania przez dzieci w wieku 7–9 lat

- opracowanie planszy - duży brystol
- projekt trasy z polami i ilustracjami
- opracowanie zasad gry

Pokoloruj i uzupełnij dymki własnymi tekstami

KURZE
WZGÓRZE



KROPKA

www.wydawnictwokropka.com.pl

Pokoloruj i uzupełnij dymki własnymi tekstami

**KURZE
WZGORZE**

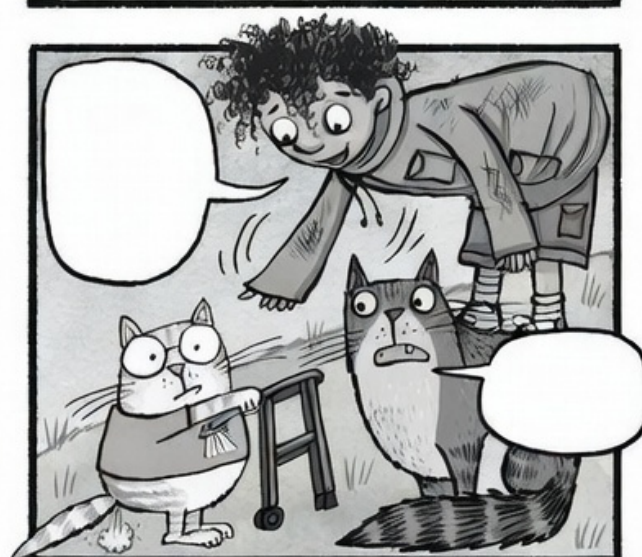
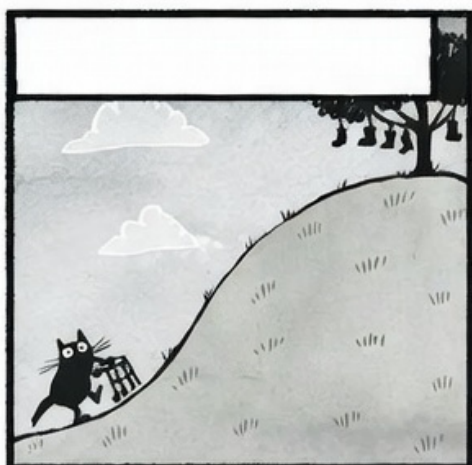


KROPKA

www.wydawnictwokropka.com.pl

Pokoloruj i uzupełnij dymki własnymi tekstami

KURZE
WZGORZE



KROPKA

www.wydawnictwokropka.com.pl

Karta pracy - Poznaj bohaterów



Cel: rozumienie postaci, ćwiczenie uważnego czytania

Instrukcja dla dziecka:

- Przeczytaj fragment komiksu lub przypomnij sobie bohaterów.
Następnie uzupełnij kartę.

Zadania:

Połącz bohatera z opisem:

- Ferdek ☐
- Gryzia ☐
- Dzwonek ☐

a) mopsiczka, która wpada w kłopoty

b) wynalazca i obserwator świata

c) kot, który lubi spokój i drzemki

Który bohater jest twoim ulubionym? Zaznacz i napisz dlaczego:

.....

.....

.....

Dorysuj jedną cechę charakteru wybranego bohatera (np. odwagę, ciekawość, złość).

