



Czas wakacji, wspaniały czas, magiczny, powoli się kończy. Nadciąga inny, równie piękny i ciekawy, tylko wymagający więcej Waszego zaangażowania i wysiłku. To czas szkoły i nauki. Bez pośpiechu, ale trzeba już rozejrzeć się za plecakiem, książką, piórem. Aby w miarę dobrze wypaść w szkole na początku roku, proponuję zabawę, która pozwoli na ożywienie Waszych szarych komórek i uaktywnienie pamięci, która zapisała wiadomości zdobyte w szkole podczas ubiegłego roku szkolnego. To świetna forma połączenia rozrywki z powtórką!

WYRAZOWY TASIEMIEC

Prowadzący głośno wypowiada literę „A” i zaczyna po cichutku mówić cały alfabet. Kiedy jeden z uczestników powie „stop”, prowadzący zdradza, na jakiej literze alfabetu się zatrzymał. Teraz ten uczestnik musi ułożyć jak najdłuższe zdanie, w którym każdy wyraz będzie się zaczynał właśnie tą literą.

Na przykład na literę „H” — Henio hałasował honorowo huśtając heblowaną huśtawką.

Warto zapisywać te wyrazowe tasiemce! Jak nic przydadzą się do powtórki z ortografii.

Wesołej zabawy!



MAN + GA = MANGA
MAN oznacza *niepohamowane*, zaś **GA** — *obrazki*

Wielbiciele mangi tworzą fankluby na całym świecie i spotykają się na zjazdach, na które przyjeżdżają przebrani

za swoje ulubione postacie. Otaku to prawdziwi pasjonaci. Zbierają pamiątki, plakaty, komiksy oraz karty do gier. Uwielbiają czytać i oglądać przygody swoich ulubieńców. Niektórzy z nich umieją cytować z pamięci całe fragmenty komiksów!

MANGA



Manga — to typowo japoński styl rysowania komiksów, mimo iż twórcy jej

zafascynowali się disney'owskimi rysunkami i wzorowali się na nich. To nie przypadek, że oczy japońskich bohaterów są podobne do oczu Myszkki Miki.

Styl mangi poznajemy po: bardzo wyraźnej, często przesadzonej mimice twarzy bohaterów, wielkich, czasem skośnych oczach, dużej liczbie stron komiksu (od 300 do 400), zróżnicowanej fabule: od baśniowej po kryminalną, historyczną, sportową, a nawet kulinarną, czyta się je od tyłu i od prawej strony w lewo (ale tylko w wersji japońskiej).

Manga ma wiele gatunków, ale najważniejsze są dwa:

shonen — dla chłopców, shojo — dla dziewczynek (rysowana wyłącznie przez kobiety).

Początkowo manga była przeznaczona wyłącznie dla chłopców. Dziś istnieje manga dla dzieci, uczniów, studentów, robotników, emerytów, gospodyń itp.



ALE DOWCIP!

Przychodzi żółw do sklepu i mówi do sprzedawcy:

- Poproszę wiadro wody.
- Proszę bardzo — odpowiada sprzedawca.
- Dziękuję, ile płacę?
- Nic.

Sytuacja powtarza się przez trzy kolejne dni, czwartego dnia sprzedawca pyta:

- Żółwiu, po co ci ta woda?
- My tu gadu gadu, a tam się chatupa pali.

Psychozabawa



DUCH BIAŁEJ GOŁĘBICY

Jesteście na wakacjach w małym miasteczku, a tuż za miasteczkiem są ruiny starego zamku. Ludzie opowiadają, że straszy tam duch Białej Gołębicy. Namawiacie prawie dorosłego stryjecznego brata czy siostrę, żeby zabrali Was do tego zamku. Idziecie za pozwoleniem rodziców, może nie o północy, ale wieczorem.

1. Idziemy!

a) Idziecie, ale po drodze prosicie Janka (załóżmy, że tak ma na imię Wasz stryjeczny brat), żeby zawrócił. Macie w nosie ducha, boicie się. Ale jego siostra chce iść.

b) Idziecie, nie bardzo wierzycie w duchy, ale spróbować można.

c) Idziecie, wierzycie w duchy, ale się nie boicie. To dopiero przygoda!

2. Zbliżacie się do zamku, na wieży coś się rusza.

a) Znowu prosicie Janka, żeby zawrócił, zaczynacie go nie lubić, bo mówi, że jesteście tchórzem i że nie wróci.

b) Pytacie Janka, co tak się rusza, dowiadujecie się, że bocian ma tam gniazdo.

c) Lecicie i wymachujecie rękami, już Wy temu duchowi pokażecie, gdzie raki zimują!

3. Wchodzicie do zamku.

a) Jednak niezupełnie. Janek z siostrą wchodzi, a Wy zostajecie na zewnątrz.

b) Wchodzicie ostrożnie, może to jednak nie był bocian? Zapalacie latarkę.

c) Wołacie: „Duchu, pokaż się!”.

4. Janek jest już w środku.

a) Siedzicie przed zamkiem i głupio Wam. Siostra się nie bała...

b) Trzymacie Janka za rękaw od kurtki. Licho wie, może duch wyskoczy z tamtych drzwi?

c) Coś majaczy w kącie, idziecie zobaczyć. E tam, to tylko szeleściła stara gazeta...

5. Tym razem rzeczywiście coś słyhać, jakieś „uhuuu”.

a) Nie boicie się, bo to Wy straszycie Janka i jego siostrę.

b) Gwałtownie chowacie się za Janka.

c) Biegniecie w stronę głosu.

6. W pustej komnacie ukazuje się jakaś postać.

a) Nie widzicie tego, bo Was tam nie ma, i bardzo dobrze.

b) Idziecie dalej, ale ostrożnie.

c) Wrzeszczycie: „Co za dużo, to niezdrowo!”.

7. Janek wita się z panią nauczycielką, która tu też akurat przyszła.

a) Przywitacie się z nią, jak wszyscy wyjdą.

b) Głupio Wam, ale się witacie.

c) Witacie się, ale nie jesteście pewni, może to jednak duch?

8. Koniec wycieczki, wszyscy wracają do domu.

a) Przyrzekacie sobie, że nigdy więcej nie będziecie lazić po żadnych zamkach.

b) Myślicie, że było fajnie.

c) Żałujecie, że nie spotkaliście ducha Białej Gołębicy.

Rozwiązanie: *chcecie wiedzieć, kto zachował się najlepiej? Wszyscy. Po prostu ludzie są różni i nie ma powodu wyśmiewać na przykład kogoś, kto nie lubi lazić nocą po ruinach zamków. Jeśli wybraliście punkty „a”, to znaczy, że nie lubicie tego typu emocji i tyle. Jeśli wybraliście punkty „b”, to znaczy, że lubicie przygody. Jeśli wybraliście punkty „c”, to jesteście w pewien sposób odważni, a może nie lubicie wyobrażać sobie niebezpieczeństwo? Pamiętajcie tylko o tym, że nie warto pchać się tam, gdzie jest naprawdę niebezpiecznie. Szukanie guza nie jest mądre!*



Wakacyjny dowcip!

Nauczyciel języka polskiego pyta się uczniów:

- Jak brzmi liczba mnoga do rzeczownika „niedziela”?

- Wakacje, proszę pani!