

KINOŚWIAT

A CANAL+ COMPANY



MATERIAŁY EDUKACYJNE INSPIROWANE FILMEM
„ASTERIKS I OBELIKS: IMPERIUM SMOKA”

Gatunek: komedia / przygodowy / rodzinny
Produkcja: Francja 2022
Reżyseria polskiej wersji językowej: Maciej Kosmala
Dialogi w polskiej wersji językowej: Bartek Fukiet
Obsada polskiej wersji językowej:

ASTERIKS – Waldemar Barwiński
OBELIKS – Wiktor Zborowski
NARRATOR – Robert Makłowicz
CEZAR – Przemysław Stippa
KLEOPATRA – Karolina Kalina-Bulcewicz
KUPIDEMAIS – Maciej Kosmala
BIOPIKS – Tomasz Steciuk
AHIGIENIKS, EPIDEMAIS – Jarosław Boberek
PANORAMIKS – Włodzimierz Press
KRWAWOBRODY – Jan Aleksandrowicz-Krasko
DENG TSIN QIN – Przemysław Glapiński
KSIĘŻNICZKA FU YI – Adrianna Izydorczyk
CESARZOWA – Anna Sroka-Hryń

W pozostałych rolach:

Anna Szymańczyk, Tomasz Borkowski, Marta Markowicz, Ewa Serwa, Marek Robaczewski, Kamil Pruban, Janusz Zadura, Michał Konarski, Elżbieta Nagel, Tomasz Grochoczyński, Konrad Darocha, Jędrzej Hycnar, Maciej Maciejewski, Justyna Orzechowska, Julia Kołakowska-Bytner, Gracja Niedźwiedź, Edyta Torhan, Piotr Bąk, Krzysztof Wach, Maciej Dybowski, Dariusz Błazejewski, Zofia Nowosielska, Krzysztof Tymiński i inni.

Asteriks i Obeliks zmagali się już z Juliuszem Cezarem, odwiedzili Kleopatę, wzięli udział w Igrzyskach Olimpijskich, a nawet pili herbatkę u boku Jej Królewskiej Mości. Teraz, w piątym aktorskim filmie z serii, nieustraszeni bohaterowie wyruszą na Daleki Wschód, aby z pomocą swojego magicznego wywaru uratować chińską Cesarzową. Główne role w opowieści odegrają Guillaume Canet i Gilles Lellouche, a na ich drodze ponownie staną: władca Rzymu oraz królowa Egiptu, w których wcielili się odpowiednio Vincent Cassel oraz Marion Cotillard. W filmie nie zabraknie również sportowego ducha rodem z Olimpiady, który zapewni gościnny udział piłkarskiej legendy – Zlatana Ibrahimovica.

Jest rok 50 p.n.e. Cesarzowa Chin, w wyniku zamachu stanu przeprowadzonego przez zdradzieckiego księcia, zostaje uwięziona. Cóрка porwanej władczyni – księżniczka Fu Yi, wraz ze swoim wiernym ochroniarzem i fenickim kupcem wyrusza do odległej Galii, aby szukać pomocy dla swojego kraju. Tak oto poznaje Asteriksa i Obeliksa – dwóch dzielnych bohaterów, którzy nie cofną się przed niczym, aby zaprowadzić ład i porządek wszędzie tam, gdzie zapanował chaos i bezprawie... Oraz wszędzie tam, gdzie można przy okazji smacznie podjeść. Galowie z wielką chęcią przystają na prośbę księżniczki i wspólnie z jej przyjaciółmi oraz odpowiednim zapasem magicznego napoju wyruszają w długą i pełną przygód podróż na Daleki Wschód. Jednak oko na to wszystko ma także słynny wróg Asteriksa i Obeliksa – Juliusz Cezar, który jest żądny nowych zdobyczy i zbiera potężną armię, aby podbić orientalną krainę po drugiej stronie globu.

„WIEM, CO JEM!”

Cele ogólne:

- zapoznanie z zasadami zdrowego odżywiania
- kształtowanie prawidłowych nawyków żywieniowych
- wyrabianie poczucia odpowiedzialności za własne zdrowie
- promowanie zdrowego stylu życia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, dlaczego należy zdrowo się odżywiać
- zna zasady zdrowego odżywiania
- wymienia skutki nieprawidłowego odżywiania
- różnicuje produkty żywnościowe z podziałem na zdrowe i niezdrowe
- wie, że ma wpływ na stan swojego zdrowia poprzez wybór odpowiednich produktów spożywczych
- wie, co to jest piramida zdrowego żywienia, zna kolejność jej pięter i rozumie zasadę ich ułożenia
- potrafi klasyfikować produkty według zasad żywienia
- potrafi ułożyć prosty jadłospis na jeden dzień zgodnie z zasadami zdrowego żywienia
- aktywnie uczestniczy w zabawie badawczej
- wyszukuje wyrazy ukryte w diagramie
- przestrzega zasad higieny podczas przygotowywania i sporządzania sałatki owocowej
- przestrzega ustalonych reguł zabawy
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik; obraz przedstawiający „Piramidę Zdrowego Żywienia i Aktywności Fizycznej Dzieci i Młodzieży”, zdjęcia produktów spożywczych, schemat piramidy; dla każdego zespołu: koperty, produkty spożywcze (chrupki kukurydziane, chipsy, prażynki, ciastka wielozbożowe); 3 obręcze gimnastyczne, szarfy w czterech kolorach, owoce, jogurt naturalny, fartuszki, czapki kucharskie, deski, plastikowe noże, miski, talerze, serwetki, łyżki

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

- 1 Nawiązanie do filmu „Asteriks i Obeliks: Imperium smoka”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód bohaterów filmu i ich rozmów na temat zdrowego jedzenia
- 2 „Co to znaczy zdrowe jedzenie?” – burza mózgów:
 - zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych wypowiedzi
 - regularne odżywianie, spożywanie jak największej ilości warzyw i owoców, uwzględnianie w diecie produktów zbożowych zwłaszcza pełnoziarnistych, mleka, ryb, jaj, chudego mięsa, picie wody do posiłków i między posiłkami
 - ograniczenie tłuszczów zwierzęcych i produktów smażonych, unikanie spożywania cukru, słodczy i słodkich napojów, słonych przekąsek i produktów typu fast food

3 „Zdrowy styl życia. Zdrowe odżywianie” – oglądanie filmu edukacyjnego w kanale YouTube (1:21’):

<https://www.youtube.com/watch?v=Sbx4Hs7LsDU>



- zapoznanie z „Piramidą Zdrowego Żywienia i Aktywności Fizycznej Dzieci i Młodzieży”
 - piramida to graficzny opis odpowiednich proporcji różnych, niezbędnych w codziennej diecie grup produktów spożywczych
- wyjaśnienie zasady stopniowania od produktów znajdujących się na dole piramidy do znajdujących się na szczycie
 - im wyższe piętro piramidy, tym mniejsza ilość i częstota spożywanych produktów z danej grupy żywności
- nazywanie produktów umieszczonych na kolejnych piętrach piramidy i ich wartości odżywczych
 - warzywa i owoce to główne źródło witamin i składników mineralnych oraz błonnika pokarmowego
 - produkty zbożowe to źródło węglowodanów i błonnika pokarmowego
 - mleko i przetwory mleczne to bardzo ważne źródło wapnia, który buduje kości i zęby
 - mięso, wędliny, ryby, jaja, rośliny strączkowe są doskonałym źródłem białka o wysokiej wartości odżywczej oraz żelaza
 - tłuszcze i orzechy są źródłem energii
 - cukier i słodczy nie dostarczają żadnych składników odżywczych poza energią; spożywane w nadmiarze sprzyjają występowaniu nadmiernej masy ciała i chorobie próchnicowej
- zwrócenie uwagi na znaczenie aktywności fizycznej
 - codzienna aktywność fizyczna (ruch w dowolnej formie) jest nieodłącznym elementem zdrowego stylu życia

4 „Piramida zdrowego żywienia” – układanie pięter piramidy:

- odkrywanie wybranych losowo obrazków przedstawiających produkty żywnościowe
- układanie obrazków na odpowiednim poziomie piramidy
- uzasadnienie wyboru
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

5 „Zdrowa żywność” – zabawa ruchowa przy muzyce (2:25’):

<https://www.youtube.com/watch?v=RDfirs6-0l8>



- wykonywanie ćwiczeń zgodnie ze słowami piosenki
- zwrócenie uwagi na znaczenie codziennej aktywności fizycznej i jej wpływu na organizm
 - aktywność fizyczna jest niezbędna dla prawidłowego wzrostu i rozwoju, dobrego samopoczucia, kondycji fizycznej, sprawności umysłowej

6 „Chrupki czy chipsy?” – zabawa badawcza:

- podział uczniów na zespoły
- zapoznanie z zadaniem: sprawdzanie zawartości tłuszczu w produktach spożywczych
- praca w zespołach: umieszczanie w kopertach różnych produktów (chrupki kukurydziane, chipsy, prażone, ciastki wielozbożowe), a następnie ich rozgniatanie
- porównywanie powstałych plam, oznaczających obecność tłuszczu w produktach
- wyciąganie wniosków
- wymienianie skutków nieprawidłowego odżywiania

7 „Zdrowe odżywianie” – sortowanie według grup:

<https://wordwall.net/pl/resource/2055806/zdrowe-od%C5%BCywanie>



- rozpoznawanie i nazywanie produktów na obrazkach
- segregowanie produktów na zdrowe i niezdrowe
- przeciąganie i upuszczanie elementów do odpowiedniej grupy
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

8 „Zdrowe odżywianie” – wykreślanka literowa:
<https://wordwall.net/pl/resource/2131550/zdrowe-od%C5%BCywanie>



- nazywanie produktów na obrazkach
- wyszukiwanie słów ukrytych w diagramie
- porównywanie wyników w rankingu

9 „Wiem, co jem!” – układanie jadłospisu:

- wyjaśnienie pojęcia: jadłospis
 - jadłospis – produkty żywnościowe będące podstawą codziennych posiłków (Sjp)
- podział uczniów na 3 zespoły i przydzielenie każdemu zespołowi po jednej obręczy
 - każda obręcz to talerz: śniadaniowy, obiadowy i na kolację
- zadaniem zespołów jest zaplanowanie zdrowych posiłków poprzez umieszczenie w obręczach odpowiednich produktów (obrazków)
- przedstawienie propozycji posiłku przez każdy zespół
- sprawdzenie poprawności jadłospisów

10 „Sałatka owocowa” – zabawa ruchowa:

- uczniowie zajmują miejsca na krzesłkach ustawionych w kole
- nauczyciel rozdaje uczniom szarfy, których kolory oznaczają owoce: żółte – banany, czerwone – jabłka, zielone – kiwi, niebieskie – śliwki
- na hasło, np.: banany – uczniowie z żółtymi szarfami zamieniają się miejscami, a na hasło: sałatka owocowa – wszyscy uczniowie zmieniają się miejscami

11 „Smaczna i zdrowa sałatka owocowa” – warsztaty kulinarne:

- podział uczniów na zespoły
- przygotowanie do pracy: mycie rąk, zakładanie fartuszków i kucharskich czapek
- przeliczanie i grupowanie składników
- mycie, obieranie, krojenie i mieszanie owoców
- dodawanie kremowego jogurtu naturalnego
- nakrywanie stołu i degustacja
- porządkowanie miejsc pracy
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów

Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczycielka wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego.



„W ZDROWYM CIELE – ZDROWY DUCH”

Cele ogólne:

- uświadomienie roli aktywności fizycznej w życiu człowieka
- wdrażanie do rozumienia zależności między aktywnym trybem życia a zdrowiem
- wyrabianie poczucia odpowiedzialności za własne zdrowie
- motywowanie do zwiększenia własnej aktywności fizycznej
- promowanie zdrowego stylu życia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyjaśnia, co to jest aktywność fizyczna
- rozumie znaczenie aktywności ruchowej dla zdrowia człowieka
- wymienia zdrowotne efekty aktywności ruchowej
- wie, że należy dbać o zdrowie poprzez ruch
- wie, jak rozwijać aktywność fizyczną
- potrafi wymienić różne formy rozwijania sprawności fizycznej
- zna wybrane dyscypliny sportowe
- wyjaśnia znaczenie powiedzenia: „W zdrowym ciele zdrowy duch”
- rozumie znaczenie śmiechu dla zdrowia
- swobodnie wypowiada się na zadany temat
- rozwiązuje logogryf
- przestrzega ustalonych reguł zabawy
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik; wiersz Edyty Pawlak „Elementarz sportowy”, kartki z tekstem wiersza, kartki z bloku rysunkowego, kredki ołówkowe, linki gimnastyczne, 4 chorągiewki, koperty z wyrazami dla każdej drużyny; diagram z logogryfem oraz opisem haseł dla każdego ucznia, kieszonkowe lusterka

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1 Nawiązanie do filmu „Asteriks i Obeliks: Imperium smoka”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód bohaterów filmu i ich wysiłków zmierzających do poprawy stanu zdrowia i kondycji fizycznej
 - tai chi – tradycyjna chińska technika wzmacniania siły ciała i umysłu oparta na energii płynącej z wnętrza (wzmacnia mięśnie, koryguje postawę, wpływa korzystnie na zmysł równowagi, wprawia w dobry nastrój, poprawia samopoczucie, obniża poziom hormonów stresu)

- medytacja – zagłębienie się w myślach (uspokaja i dotlenia organizm, wspomaga koncentrację)
- joga – gimnastyka polegająca na ćwiczeniach oddechowych i przybieraniu określonych pozycji ciała (ma wpływ na poprawę krążenia, obniża napięcie emocjonalne, zmniejsza stany lękowe, poprawia samopoczucie, wycisza, dodaje energii)
- akupunktura – metoda leczenia polegająca na nakłuwaniu igłami aktywnych punktów ciała (pomaga w terapii niektórych schorzeń, poprawia odporność, ukrwienie i dotlenienie narządów wewnętrznych, działa wzmacniająco na kondycję organizmu)

2 „Jak dbamy o nasze zdrowie?” – burza mózgów:

- zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych odpowiedzi
 - najważniejsze działania dla zdrowia to zdrowe odżywianie, aktywność fizyczna oraz wypoczynek i sen

3 „Przygody Oli i Stasia #13. Aktywność fizyczna” – oglądanie filmu edukacyjnego Narodowego Centrum Edukacji Żywnościowej (2:18’):

<https://www.youtube.com/watch?v=jgIOS26G1wY>



- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu
- udzielanie odpowiedzi na pytania zadane w filmie
 - Co nam daje aktywność fizyczna?
 - Ile czasu dziennie dzieci i młodzież powinny być aktywne fizycznie?
 - Czy lekcje WF są potrzebne?

4 „Jak rozwijać aktywność fizyczną?” – propozycje aktywności ruchowych:

- rysowanie form rozwijania sprawności fizycznej
- prezentacja rysunków na forum klasy
- odgadywanie treści rysunków i przedstawionej aktywności
 - np. poranna gimnastyka, spacer, chodzenie pieszo do szkoły, chodzenie po schodach, taniec, prace w ogrodzie, jazda na rowerze, rolkach, hulajnodze, skakanie na skakance, sport indywidualny i zespołowy

5 „Głowa, ramiona, kolana, pięty” – zabawa ruchowo-naśladowcza przy muzyce (2:01’):

<https://www.youtube.com/watch?v=3OBVfTlSrE>



- wykonywanie ćwiczeń zgodnie ze słowami piosenki
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat swojego samopoczucia po ćwiczeniach
 - szybszy oddech (oddychamy szybciej i więcej powietrza dostaje się do naszych płuc, a nasz organizm bardziej się dotlenia)
 - serce bije szybciej (lepiej krąży krew w organizmie)
 - zmęczenie (zwiększona praca mięśni)
 - lepsze samopoczucie (wyzwalają się endorfiny)
 - energia i chęć do działania
 - lepsza kondycja
- podsumowanie spostrzeżeń uczniów
 - aktywność fizyczna wzmacnia i usprawnia układ oddechowy i krążenia, pozytywnie wpływa na utrzymanie dobrej kondycji zarówno fizycznej, jak i psychicznej

6 „W zdrowym ciele zdrowy duch” – zabawa bieżna:

- podział uczniów na cztery zespoły
- wyjaśnienie zasad zabawy
 - uczniowie ustawiają się w czterech rzędach na linii wyznaczonej liną gimnastyczną
 - naprzeciwko rzędów, w odległości 15-20 kroków ustawione są chorągiewki
 - na sygnał uczniowie kolejno wybiegają ze wszystkich rzędów, biegną do chorągiewki, odkrywają umieszczone tam kartki z wyrazami (każdy uczeń odkrywa tylko jedną kartkę) i wracają na koniec rzędu
 - ostatni zawodnik układa z wyrazów zdanie „W zdrowym ciele zdrowy duch”
 - liczy się czas i prawidłowe ułożenie zdania przez zespół

7 „Elementarz sportowy” – słuchanie wiersza Edyty Pawlak:

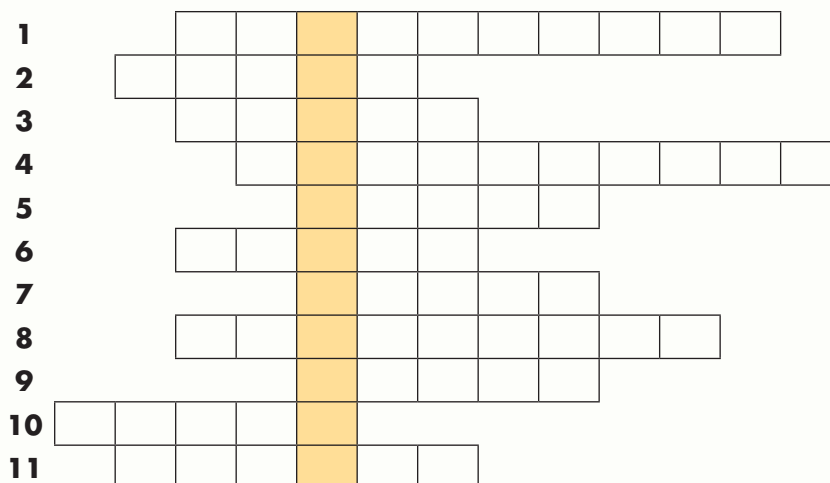
<https://www.kubusiowakraina.pl/wp-content/uploads/2021/04/Elementarz-sportowy.pdf>



- podawanie nazw dyscyplin sportowych i innych aktywności fizycznych wymienionych w wierszu
- wyjaśnienie powiedzenia „W zdrowym ciele zdrowy duch”

8 „Geloterapia” – rozwiązywanie logogryfu:

- zapoznanie z pojęciem: *logogryf*
 - *logogryf – zagadka polegająca na odgadnięciu zaszyfrowanych wyrazów (Sjp)*
- zapoznanie ze sposobem wykonania zadania
 - w odpowiednie kratki należy wpisać nazwy aktywności fizycznych wymienionych w wierszu, a następnie odczytać hasło
 - litery z pól oznaczonych kolorami czytane pionowo, utworzą rozwiązanie
- samodzielna praca uczniów
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- odczytanie rozwiązania
- wyjaśnienie pojęcia: GELOTERAPIA
 - *geloterapia to metoda leczenia oparta na założeniu, że śmiech to zdrowie*



1. Sportowe i turystyczne pływanie na łodziach i statkach żaglowych.
2. Gra sportowa na lodowisku, polegająca na wbijaniu krążka do bramki przeciwnika.
3. Sprzęt sportowy i rekreacyjny, mający postać kółek mocowanych do butów.
4. Gra sportowa, w której punkty zdobywa się przez wrzucenie piłki do kosza przeciwnika.
5. Gra sportowa rozgrywana na korcie przez dwie lub cztery osoby.
6. Konkurencja lekkoatletyczna, np. sprinty lub przez płotki.
7. Pojazd napędzany przez mięśnie nóg za pomocą pedałów, mający zwykle dwa koła, siodełko i kierownicę.
8. Zespołowa gra sportowa, polegająca na przebijaniu piłki nad siatką na pole przeciwnika i utrzymywaniu jej w locie.
9. Kulisty przedmiot, najczęściej używany w sportach i grach.
10. Mogą być narciarskie, w dal, wzwyż, o tyczce lub do wody.
11. Japońska sztuka walki.

9 „Śmiech to zdrowie” – zabawy interaktywne:

- każdy uczeń otrzymuje małe kieszonkowe lusterko, a następnie patrzy na swoje odbicie, macha do siebie i wita się ze sobą uśmiechem od ucha do ucha
- uczniowie stoją w lekkim rozkroku, robią wdech i wydech jednocześnie cały czas uśmiechając się; oddychają miarowo i z uśmiechem

- uczniowie stają w lekkim rozkroku, opuszczając ręce swobodnie wzdłuż ciała; robią wdech, a przy wydechu śmieją się głośno wydając głośny dźwięk (ha ha ha!); ćwiczenie należy powtórzyć kilka razy
- uczniowie stają w lekkim rozkroku, kładą ręce na brzuchu; robią wdech, a przy wydechu głośno śmieją się (he he he!) jednocześnie obserwując, jak zachowuje się ich ciało, jak pracuje brzuch i przepona, jaka jest droga powietrza; odpowiadają na pytania nauczyciela: Jak się teraz czujesz? Czy Twoje ciało jest rozluźnione? Czy mięśnie są mniej napięte?
 - śmiech powoduje wzrost poziomu endorfin (czyli tzw. hormonów szczęścia), a tym samym zmniejsza dolegliwości bólowe, redukuje poziom stresu i napięcia
 - wdychanie większej ilości powietrza zwiększa dotlenienie organizmu, a tym samym odżywienie wszystkich komórek ciała; w związku z tym poprawia się zdolność koncentracji, zapamiętywania i sprawność myślenia
 - szybsze krążenie krwi poprawia ukrwienie mózgu, co wpływa na funkcjonowanie całego organizmu
- uczniowie dobierają się parami i na zmianę próbują wzajemnie rozśmieszyć się (poprzez dowcip, zabawne miny, itd.)
- podsumowanie
 - Śmiech wywołuje wiele pozytywnych efektów zdrowotnych, dlatego powinniśmy śmiać się jak najczęściej!

Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczycielka wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego.



„MAGICZNY ELIKSIR”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości na temat właściwości wybranych napojów i ich wpływu na zdrowie człowieka
- uświadomienie szkodliwego działania napojów energetycznych na organizm młodego człowieka
- wyrabianie postawy odpowiedzialności za własne zdrowie
- kształtowanie krytycznego myślenia
- promowanie zdrowego stylu życia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- odczytuje informacje z etykiety produktu
- przygotowuje roztwór cukru
- porównuje zawartość cukru w wybranych napojach
- wie, że cukier szkodzi zdrowiu
- wymienia główne różnice między sokiem, nektarem a napojem owocowym
- porównuje właściwości fizyczne wybranych napojów
- swobodnie wypowiada się na zadany temat
- formułuje wnioski
- zna skład i skutki uboczne spożywania napojów energetycznych przez dzieci i młodzież
- potrafi sporządzić wodę smakową
- przestrzega ustalonych reguł zabawy
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik; wybrane napoje (sok niesłodzony, cola, oranżada, nektar owocowy, woda smakowa, napój niegazowany owocowy, sok owocowy Kubuś); jednorazowe kubeczki o objętości 100 ml, wagi kuchenne (po jednej dla każdego zespołu), łyżeczki, cukier; 3 butelki z wodą o pojemności 1,5 l; karty pracy dla każdego zespołu, produkty do wykonania wody smakowej (woda, owoce, zioła), materiały i narzędzia (dzbanki, kubeczki jednorazowe, deski do krojenia, noże, łyżki)

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

- 1 Nawiązanie do filmu „Asteriks i Obeliks: Imperium smoka”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód bohaterów filmu oraz magicznego eliksiru zwiększającego ich siłę
- 2 „Jakie napoje najbardziej lubicie i dlaczego?” – burza mózgów:
 - zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych odpowiedzi
 - wodę (smakową, gazowaną, mineralną), mleko i napoje mleczne, soki, herbatę owocową, coca colę, oranżadę, napoje owocowe

3 „Zgadnij, co pijesz?” – zabawa badawcza:

- chętni uczniowie zajmują miejsca w kręgu i zasłaniają opaskami oczy
- zadaniem uczniów jest degustacja podanego napoju i odgadnięcie, co piją, a następnie stwierdzenie, czy dany napój jest korzystny dla zdrowia

4 „Ile cukru kryje się w napojach?” – zabawa badawcza:

- podział uczniów na zespoły
- przydział kubeczków o objętości 100 ml, wagi kuchennej (po jednej dla każdego zespołu), łyżeczek i cukru
- zadaniem każdego zespołu jest zbadanie jednego napoju spośród zgromadzonych: sok niesłodzony, cola, oranżada, nektar owocowy, woda smakowa, napój niegazowany owocowy, sok owocowy Kubuś
 - odczytanie na etykiecie, ile cukru zawiera wybrany przez nich napój w 100 ml
 - ustawienie pustego kubeczka na wadze, a następnie wsypanie do kubeczka takiej ilości cukru, o jakiej jest mowa na etykiecie
 - porównywanie ilości cukru we wszystkich kubeczkach
 - wskazanie napojów, które zawierają najwięcej oraz najmniej cukru
 - degustacja badanych napojów i porównywanie smaków
- zapisywanie wyników w kartach pracy

Napój	Zawartość cukru
Sok	
Coca cola	
Oranżada	
Nektar owocowy	
Woda smakowa	
Napój owocowy niegazowany	
Sok owocowy Kubuś	

- dzielenie się spostrzeżeniami
- formułowanie wniosków
 - cukier szkodzi zdrowiu
 - może być przyczyną wielu chorób (próchnicy, cukrzycy, chorób serca, otyłości)
 - wywołuje uczucie zmęczenia, nadpobudliwość, problemy z koncentracją

5 „Wyścig butelek” – zabawa ruchowa:

- uczniowie siedzą skrzyżnie w 2-3 rzędach (w każdym rzędzie powinna być jednakowa liczba uczestników)
- pierwszy uczeń w każdym rzędzie otrzymuje butelkę z wodą
- na sygnał pierwsi uczniowie podają butelkę górną nad głową, do następnego ucznia, ten z kolei do dalszego itd.
- gdy butelka zawędruje na koniec rzędu, ostatni uczeń biegnie na czoło, skąd podaje ją ponownie
- zabawa trwa tak długo, aż wszyscy z rzędu zmienią miejsca i kolejno znajdą się na czele i na końcu swego rzędu

6 „Soki, nektary, napoje owocowe. Czym się różnią?” – próba dyskusji:

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi przez chętnych uczniów
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- podsumowanie dyskusji przez nauczyciela

- soki otrzymujemy z jadalnych części zdrowych dojrzałych owoców; zgodnie z obowiązującym prawem do soków owocowych zabronione jest dodawanie cukru, substancji słodzących, barwników, konserwantów
- nektary to produkty wytworzone z soku rozcieńczonego wodą, z dodatkiem lub bez dodatku cukru lub miodu
- napojem owocowym może być produkt niebędący sokiem lub nektarem; zawartość owocu w napoju może być śladowa lub może nie być go wcale

7 „Co jest lepsze – sok, nektar czy napój o smaku owocowym?” – zabawa badawcza:

- degustacja w/w napojów
- porównywanie smaku, barwy i zapachu
- ocena poszczególnych wyróżników jakościowych
- wpisywanie punktacji w kartach pracy w skali od 1-5
 - 1 – oznacza najgorszy, 5 – najlepszy
- porównywanie wyników
- formułowanie wniosków
 - najzdrowsze są soki, gdyż zawierają więcej wsadu owocowego niż nektary, a więc mają większą ilość składników odżywczych; nie zawierają cukru
 - najbardziej wartościowe są soki świeżo wyciskane

	Sok	Nektar	Napój owocowy
Smak			
Zapach			
Barwa			
liczba punktów			

8 „Dlaczego nie piję napojów energetycznych?” – oglądanie filmu w kanale Youtube (3:53’):

<https://www.youtube.com/watch?v=YIjIqPgP1Uo>



- zapoznanie ze składem napojów energetycznych
 - napoje te są pełne cukru i kofeiny, co może prowadzić do różnych problemów zdrowotnych
 - zawierają również środki psychoaktywne i pobudzające (guaranę, taurynę, niacynę), dwutlenek węgla, które mogą powodować różne skutki uboczne
 - są polecane przede wszystkim dla sportowców, którzy muszą wzmacniać organizm po dużym wysiłku
- wymienianie skutków picia napojów energetyzujących przez dzieci i młodzież
 - bóle głowy, stany lękowe, stres, zaburzenia rytmu serca, problemy ze snem, zawroty głowy, nerwowość, nadpobudliwość, trudności w koncentracji, obniżenie nastroju, osłabienie pracy mózgu, drżenie rąk
 - nadmiar cukru może powodować odwodnienie, próchnicę zębów, zmniejszenie odporności organizmu, przyczyniać się do nadwagi, rozwoju cukrzycy
 - zdarzały się też przypadki uszkodzenia serca, układu nerwowego, a nawet przypadki śmiertelne (spowodowane głównie zawałem serca lub udarem mózgu)

- wspólne rozwiązywanie quizu na temat napojów energetycznych

<https://tiny.pl/wpx9w>



- dzielenie się spostrzeżeniami
- prezentacja uzyskanego wyniku
- podsumowanie wiedzy uczniów
- wskazywanie alternatywnych produktów spożywczych oraz czynności wspomagających sprawność fizyczną i umysłową
 - picie wody
 - przygotowanie koktajlu owocowego, wody smakowej
 - ruch na świeżym powietrzu

9 „Który napój wybrać?” – zabawa badawcza:

- uczniowie zapoznają się z informacjami zamieszczonymi na etykietach różnych napojów, sprawdzając, które z nich mają dużą wartość energetyczną ze względu na obecność cukru, a które zawierają istotne dla naszego zdrowia składniki: witaminy, sole mineralne
- formułowanie wniosków
 - napoje są niezbędnym składnikiem naszej codziennej diety, gdyż zaspokajają pragnienie, dostarczając wodę i rozpuszczone w niej sole mineralne

- napoje typu cola oraz inne gazowane i niegazowane napoje słodzone nie mają większych wartości odżywczych, a ich główne zalety to walory smakowe, związane z dużą zawartością cukru; spożywanie dużej ilości tego rodzaju napojów może niekorzystnie wpływać na zdrowie (wzdęcia, otyłość, próchnica)
- soki dostarczają witamin oraz minerałów
- woda jest zdrowa; nie zawiera cukru; doskonale gasi pragnienie, nawilża skórę, poprawia funkcjonowanie narządów, nawadnia komórki i narządy, oczyszcza organizm, redukuje zmęczenie, zapobiega różnym dolegliwościom, reguluje temperaturę organizmu; jest dużo tańsza od innych napojów
- zachęcenie uczniów do systematycznego picia wody (1,75 l na dobę)

10 „Jak zrobić wodę smakową?” – warsztaty kulinarne:

- podział uczniów na zespoły
- przygotowanie materiałów, mycie rąk
- zapoznanie ze sposobem wykonania wody smakowej z użyciem owoców i wody mineralnej
 - mycie i krojenie owoców
 - włożenie do dzbanka
 - zalewanie owoców i ziół zimną wodą
 - pozostawienie w dzbanku na ok. 1-2h
- wspólne przygotowywanie wody smakowej, np.:
 - woda jabłkowa z cynamonem
 - woda gruszkowo-winogronowa
 - woda miętowa z mango
 - woda morelowo-cytrynowa
- porządkowanie stanowisk pracy
- degustacja
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów.

Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczycielka wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego.



„ASTERIKS I OBELIKS – FANTASTYCZNI CHŁOPCY”

Cele ogólne:

Uczeń:

- rozpoznaje fikcję literacką
- rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach, ze szczególnym uwzględnieniem ich w prozie realistycznej, fantastycznonaukowej lub utworach fantasy (I.1.2)
- określa tematykę oraz problematykę utworu (I.1.12)

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi zaprezentować własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki, określa problematykę utworu, tworzy plan odtwórczy i twórczy tekstu (III.2.4)
- tworzy opowiadania związane z treścią utworu, np. dalsze losy bohatera, komponowanie początku i zakończenia na podstawie fragmentu tekstu lub na podstawie ilustracji (III.2.8)

Metody:

problemowa, słowno-poglądowa, burza mózgów, dyskusja

Formy pracy:

praca zbiorowa, grupowa, indywidualna, burza mózgów

Środki dydaktyczne:

piłeczka

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie

- 1 Porozmawiaj z uczniami na temat obejrzanego filmu. Możecie wymienić bohaterów – być może uczniowie znają już niektórych, zwróćcie uwagę na nowych bohaterów, np. Antywirusa – spytaj dzieci, z czym im się kojarzy imię bohatera? Którego bohatera lubią najbardziej? Który ich najbardziej śmieszy?

Faza zasadnicza

- 2 Odtwarzamy plan wydarzeń.
Poproś uczniów, aby usiedli w kręgu. Podaj pierwszy punkt historii pokazanej w filmie i rzuć piłeczkę do jednego z uczniów, który dopowiada następny punkt i przerzuca dalej – aż do końca historii. Nauczyciel czuwa nad pracą, punkty zapisuje na tablicy.

Przykładowy plan wydarzeń:

1. Uwięzienie Cesarzowej i ucieczka księżniczki.
2. Księżniczka udaje się do wioski Galów po pomoc.
3. Księżniczka przekonuje władcę Galów, aby wysłał ekspedycję z pomocą do Chin.
4. Podróż do Chin.
5. Rozstanie Cezara z Kleopatry.
6. Deng Tsin Qin prosi Cezara o pomoc w podbiciu Chin.
7. Cezar podbija kolejne państwa.
8. Asteriks i Obeliks z pomocą opiekunki księżniczki uwalniają cesarzową.
9. Księżniczka zwraca się o pomoc do tajemniczego księcia w masce.
10. Wielka wojna z Cezarem – książę i księżniczka zostają pokonani.
11. Przybycie z odsieczą Cesarzowej.
12. Okazanie wdzięczności Galom za pomoc w uratowaniu Chin – wesele w wiosce.

3 Co to znaczy fantastyczny?

Spytaj uczniów, czy na co dzień używają słowa fantastyczny i w jakich okolicznościach? Prawdopodobnie będą podawali przykłady użycia słowa fantastyczny w rozumieniu wyjątkowy, wspaniały, jeśli nie – sama odpowiedź, że najczęściej w tym rozumieniu się go potocznie używa. Po krótkiej rozmowie powiedz uczniom, że słowo „fantastyczny” ma kilka znaczeń, np. może znaczyć, że coś jest nierealne.

4 Następnie przez chwilę podyskutuj z uczniami, jak rozumieją słowo nierealny – niemożliwy do zaistnienia w codziennym życiu. I powiedz, że dziś będziecie na lekcji mówić właśnie o rzeczach fantastycznych w takim właśnie znaczeniu.

5 Wyświetl na tablicy multimedialnej hasło „fantastyczny” ze „Słownika języka polskiego”:

fantastyczny

1. «*będący nierealnym wytworem wyobraźni*»
2. «*o powieści, opowiadaniu itp.: przedstawiający świat i wydarzenia nierealne*»
3. *pot.* «*nadzwyczajny, wspaniały*»

Poproś, aby uczniowie przepisali hasło do zeszytu.

6 Korzystając z zapisanego na tablicy planu wydarzeń, znajdźcie wspólnie elementy świata przedstawionego, które nie mogły się zdarzyć, które są nierealne. Przy każdym z elementów poproś uczniów, aby uzasadnili, dlaczego uważają ten element za nierealny – np. zaprzęgnięcie Obeliksa do powozu, aby podróżować szybciej.

7 Powiedz uczniom, że przygody, wydarzenia i postacie pokazane w filmie, czyli świat przedstawiony, możemy podzielić według zasady prawdopodobieństwa, to znaczy na: elementy rzeczywiste, prawdopodobne i fantastyczne.

Na tablicy zapisz kolejno typy elementów, a następnie po wytłumaczeniu, poproś uczniów, aby podali przykład takiego elementu z filmu, np.:

- Elementy rzeczywiste – istnieją w realnym świecie, np. istnieli Galowie, Cezar i Kleopatra, miasto Rzym i państwo Chin.
- Elementy prawdopodobne – teoretycznie mogłyby zaistnieć, ale nie mamy dowodów, że tak było, np. istnienie wioski Galów, podbój Chin przez wrogów Cesarzowej, podróż wojowników z Galii na pomoc.
- Elementy fantastyczne – w naszym świecie ich nie spotykamy, nie mogłyby mieć miejsca, np. cudowny napój druida Panoramiksa, który daje nadludzką moc. Siła Obeliksa – uderzeniem wysyła wrogów na niewyobrażalne wysokości, biegnie z ogromną prędkością. Zachowanie Asteriksa po wypiciu magicznego napoju lub kiedy jest zakochany – ruszają się skrzydła na jego hełmie.

Podsumowanie

8 Na zakończenie pracy poproś uczniów, aby się zastanowili, jak można by współcześnie wykorzystać magiczne

zdolności Asterikasa i Obeliksa? O co można by poprosić chętnych do pomocy Galów? Jakie mogłyby wykonywać współcześnie zawody? Pomysły uczniów zapisujemy na tablicy, np. Asteriks mógłby wykorzystać szybkość, z jaką biega, do przenoszenia ważnych i pilnych wiadomości, mógłby założyć firmę kurierską. Obeliks mógłby ratować ludzi z wypadków, np. z zawalonych budynków, zgniecionych aut – mógłby wykorzystać swoją siłę.

Praca domowa:

Napisz list do Asterikasa i Obeliksa, w którym poprosisz bohaterów o pomoc w rozwiązaniu jakiegoś niezwykłego zadania, podczas którego będą mogli wykazać się swoimi wyjątkowymi umiejętnościami.

Agnieszka Krasnodębska, nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej i liceum.



„ASTERIKS I OBELIKS – Z KOMIKSU NA EKRAN”

Cele ogólne:

Uczeń:

- rozpoznaje fikcję literacką
- rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach, ze szczególnym uwzględnieniem ich w prozie realistycznej, fantastycznonaukowej lub utworach fantasy (I.1.2)
- określa tematykę oraz problematykę utworu (I.1.12)

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi zaprezentować własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki, określa problematykę utworu, charakteryzuje komiks jako tekst kultury; wskazuje charakterystyczne dla niego cechy (I.2.7)

Metody:

problemowa, słowno-poglądowa, burza mózgów, dyskusja

Formy pracy:

praca zbiorowa, grupowa, indywidualna, burza mózgów

Środki dydaktyczne:

ankieta, ew. karteczki z definicją słowa „komiks”

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie

- 1 W ramach wprowadzenia do lekcji przeprowadź wśród uczniów wcześniej przygotowaną ankietę dotyczącą wrażeń związanych z filmem „Asteriks i Obeliks: Imperium smoka”.

Przykłady pytań do ankiety:

1. Co podobało Ci się najbardziej w filmie?
2. Czy polubiłeś/teś głównych bohaterów? Którego bardziej?
3. Jak zachęciłabyś/łbyś swoich rówieśników do obejrzenia filmu?

- 2 Po chwili poproś uczniów, aby odczytali swoje odpowiedzi na forum klasy, a powtarzające się możecie zapisać na tablicy.

Faza zasadnicza

- 3 Poproś uczniów, aby krótko streścili fabułę filmu. Spytaj też gdzie i kiedy rozgrywają się przygody?

Przykładowa odpowiedź:

Akcja filmu rozgrywa się w Rzymie za panowania Juliusza Cezara, czyli w czasach starożytnych. Bohaterowie to głównie Galowie i Chińczycy, którzy podróżują po świecie.

Po uwięzieniu Cesarzowej Chin, jej córka oczarowana kulturą Galów, udaje się do ich wioski po pomoc. Wraz z dzielnymi Asteriksem i Obeliksem wraca do ojczyzny, uwalnia matkę i mimo wielu przeszkód przywraca wolność rodakom.

- 4 Wyświetl na tablicy multimedialnej (rozdaj na karteczkach) hasło „komiks” ze „Słownika pojęć i terminów literackich”. Następnie wspólnie z uczniami ustalcie najważniejsze cechy komiksu i zapiszcie je na tablicy:

Komiks:

- pochodzi z języka angielskiego i odnosi się do słów komiczny, komediowy
- historia opowiedziana jest za pomocą serii obrazków rysunkowych
- rysunki przedstawiają bohaterów w wyraźnie zarysowanej sytuacji, tekst zaś ogranicza się tylko do ich wypowiedzi wmontowanych w rysunek w formie „dymka”

- 5 Wspólnie z uczniami wyszukajcie podobieństwa i różnice między komiksem a filmem, na podstawie filmu o przygodach Asteriksa i Obeliksa.

Prawdopodobnie jako podstawową różnicę uczniowie wskażą ruch w filmie i brak ruchu (animacji – dla wywołania złudzenia ruchu) w komiksie. Duża skrótość i umowność w komiksie – większe prawdopodobieństwo w filmie – akcja opowiedziana tylko przez punkty kulminacyjne byłaby niezrozumiała.

Mimo tych podstawowych różnic, nauczyciel w trakcie rozmowy moderowanej, wylicza elementy komiksowe filmu, m.in.:

- występowanie superbohaterów – Asteriks i Obeliks
- bardzo szybkie tempo akcji – podróż trwająca chwilę, cały czas coś się dzieje
- sensacyjne wydarzenia – uwięzienie Cesarzowej, brawurowa ucieczka księżniczki
- przerysowani, śmieszni, naiwni bohaterowie przeżywający perypetie
- bohaterowie statyczni – nie przemieniają się w czasie akcji
- wyolbrzymianie, ośmieszanie, dowcip, humor, ironia, groteska
- zestawienia kontrastowe – „czarne” i „białe” charaktery
- fikcyjność świata przedstawionego
- imiona bohaterów mówią coś o postaci są elementem charakterystyki

- 6 Na zakończenie tej części zajęć poproś uczniów, aby się zastanowili, czy adaptacja komiksu/przygód bohaterów komiksowych na ekran była udana.

Wnioski uczniów zapiszcie na tablicy w tabelce, np.:

Na nie:	Na tak:
• mieszanina dwóch światów – starożytnego i współczesnego • powielanie niesprawiedliwych stereotypów: silny, dobrze zbudowany mężczyzna jest mało inteligentny – Obeliks • bajkowość – typowość i przewidywalność (scenografia, walka dobra ze złem, zawsze dobro wygrywa, a zło zostaje ukarane, występują elementy fantastyczne) • przewidywalność rozwoju akcji • sztuczność (umowność) scenografii, charakteryzacji, rekwizytów • przesada i brak umiaru w komizmie i przerysowywaniu postaci • technika komputerowa wpływa na to, że film wydaje się nienaturalny, pogłębia efekt nienaturalności	• ciekawe zestawienie czasów starożytnych ze współczesnymi • wyraziste postacie • bajkowość • komizm, humor: postaci, sytuacji, dialogów • szybka, wartka akcja • ciekawy temat • miły nastrój filmu (widz dobrze się bawi) • dydaktyczny aspekt filmu (dobro wygrywa; zdrada i samolubstwo zostają ukarane) • świetny dubbing • umiar w stosowaniu efektów specjalnych

Podsumowanie

- 7 Zebrane argumenty mogą posłużyć do napisania recenzji. Zwróć uwagę uczniów, że to co dla jednych może być zaletą filmu, dla innych może być wadą – bo możemy lubić zupełnie inne rzeczy.

Praca domowa

Wykorzystując materiał zgromadzony na lekcji, zachęć kolegów/koleżanki do obejrzenia filmu „Asteriks i Obeliks: Imperium smoka”. Sformułuj 3 argumenty i poprzyj je przykładami z filmu.

Praca dla chętnych: Wymyśl, jaką jeszcze przygodę mogliby przeżyć wspólnie bohaterowie filmu. Zapisz jej przebieg w punktach.

„ASTERIKS I OBELIKS – PRZYJACIELE”

Uczymy się pisać charakterystykę porównawczą

Cele ogólne:

Uczeń:

- rozpoznaje fikcję literacką
- rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach, ze szczególnym uwzględnieniem ich w prozie realistycznej, fantastycznonaukowej lub utworach fantasy (I.1.2)
- określa tematykę oraz problematykę utworu (I.1.12)

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi zaprezentować własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki, określa problematykę utworu
- tworzy charakterystykę

Metody:

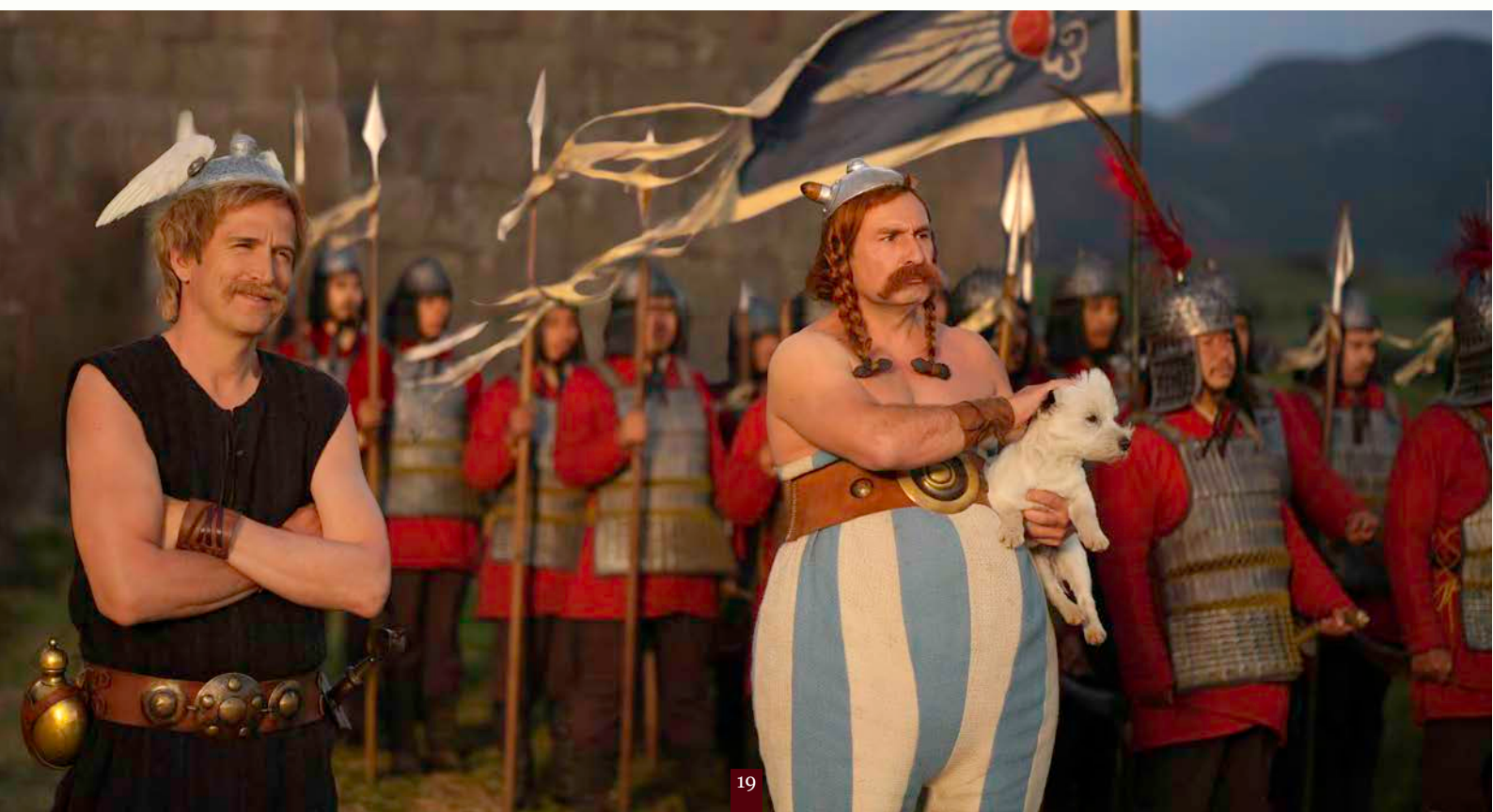
problemowa, słowno-poglądowa, burza mózgów, dyskusja

Formy pracy:

praca zbiorowa, grupowa, indywidualna, burza mózgów

Środki dydaktyczne:

karty pracy, kartki z cechami do charakterystyki



PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie

- 1 Porozmawiaj z uczniami na temat obejrzanego filmu. Spytaj, co im się najbardziej podobało? Co ich najbardziej rozbawiło? W ramach ćwiczeń stylistycznych rozdaj uczniom kartki z imionami bohaterów zapisanymi pionowo i poproś, aby obok każdej litery dopisali skojarzenia związane z filmem, najlepiej określające, opisujące film i się z nim kojarzące, np.:

Atrakcyjny, ambitny, awanturniczy

Spryt, szpieg, szalony, superszybki

Taktyka, tchórz, towarzysz

Entuzjazm, euforia, ekspedycja

Radość, rada, rozkaz

Intryga, ldefiks, ironia

Korzyść, Kleopatra, konflikt

Spór, siła, spryt

Ośmieszenie, operatywność,

Bitwa, brzuch, biesiada, blef

Egzekucja, ekspedycja, eskorta

Lojalność, legiony

Inteligencja, inwazja

Kupiec, księżniczka

Smutek, samolubny

Faza zasadnicza

- 2 Spróbujcie wspólnie ustalić etymologię imion – Asteriks i Obeliks, możecie skorzystać ze słowników lub zasobów internetu, jeśli się nie uda nauczyciel podaje informację, że imię Asteriks może pochodzić od słowa asteryks oznaczającego znak gwiazdki w druku, która odsyła do miejsca, gdzie jest np. dodatkowa informacja, lub asteriks – gwiazdka. Natomiast Obeliks – od słowa obelisk – czyli pomnik utworzony z jednego bloku skalnego, betonu lub drewna w kształcie wysokiego słupa, zwężający się ku górze. Podczas opowiadania możesz wyświetlić fotos lub scenę z filmu ukazujące bohaterów – na koniec spytaj uczniów, jak sądzą, czy wybór imion bohaterów był przypadkowy?
- 3 Przypomnij uczniom, czym jest charakterystyka (forma wypowiedzi, która ma na celu prezentację postaci rzeczywistej lub literackiej; jest to opis wyglądu zewnętrznego z opisem cech wewnętrznych), a także, że charakterystyka porównawcza może być redagowana na dwa sposoby – możemy najpierw opisać jednego bohatera, a następnie drugiego i w podsumowaniu ich porównać, jednak znacznie lepiej jest przedstawić bohaterów i następnie krok po kroku ich porównywać, podkreślając ich podobieństwa i różnice.
- 4 Podziel uczniów na grupy 2-, 3-osobowe, następnie rozdaj karteczki z zadaniami:
 - Grupa 1. – podstawowe informacje o Asteriksie (imię, narodowość, wiek, rodzina)
 - Grupa 2. – podstawowe informacje o Obeliksie (imię, narodowość, wiek, rodzina)
 - Grupa 3. – wygląd zewnętrzny Asteriksa (postura, kolor oczu, włosów, strój)
 - Grupa 4. – wygląd zewnętrzny Obeliksa (postura, kolor oczu, włosów, strój)
- 5 Kiedy zorientujesz się, że uczniowie skończyli pracę (ok. 10 minut), poproś przedstawiciela grupy o zaprezentowanie wyników pracy na forum klasy. Podczas prezentacji wyników prac grup, zapisuj je sama lub poproś ucznia, który czytelnie pisze – na tablicy – w dwóch kolumnach (ew. używając dwóch kolorów kredy) cechy Asteriksa i Obeliksa.

Przykładowe rozwiązanie:



Asteriks	Obeliks
■ Przedstawienie postaci:	
Młody Gal, przyjaźni się z Obeliksem.	Młody Gal, przyjaźni się z Asteriksem.
■ Wygląd zewnętrzny (wzrost, postura, kolor włosów, strój):	
Średniego wzrostu, niczym się niewyróżniający. Zwykle ubrany w czarną koszulkę, czerwone spodnie, na głowie nosi mały hełm ze skrzydełkami. Jest blondynem i ma również blond wąsy – dosyć długie.	Wysoki i postawny, ma duży brzuch, na którym opinają się spodnie w biało-niebieskie paski, dodatkowo podtrzymywane przez pas z klamrą. Na głowie nosi mały hełm z różkami. Ma długie rude włosy splecione w dwa warkocze i również rude wąsy.
■ Cechy charakteru:	
Spokojny, ale bohaterski. Zbyt słaby, aby walczyć bez magicznego napoju, jednak stale próbuje radzić sobie bez niego. Uwielbia nieść pomoc potrzebującym.	Jest bardzo silny i wiecznie głodny. Menhiry nosi w jednej ręce, na obiad może zjeść całego dzika. Ma psa Idefiksa i kocha skrycie piękność z wioski – Falbalę.
■ Cechy wspólne:	
Przyjaźnią się i wspólnie pokonują najcięższe i najtrudniejsze przeszkody. Wspierają się i stają w swojej obronie.	

Podsumowanie zajęć

- 6 Na zakończenie lekcji spytaj uczniów, co zyskujemy, zestawiając ze sobą tak różnych bohaterów (kontrast)? Jeśli żaden uczeń nie zauważy, że dzięki temu cechy bohaterów są wyraźniejsze, lepiej widoczne, a także osiągamy efekt komizmu – dopowiada to nauczyciel, który może także pokazać ilustracje przedstawiające innych bohaterów literackich, którzy byli łączeni w pary kontrastowo – nie tylko wizualnie Don Kichota i Sanczo Pansę, Flipa i Flapa, Cześnika i Rejenta. Spytaj także, którego bohatera lubią bardziej? Dlaczego właśnie tego?

Praca domowa:

Wykorzystując materiał z lekcji, napisz charakterystykę porównawczą bohaterów filmu – Asteriksa i Obeliksa.

Agnieszka Krasnodębska, nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej i liceum.





KINOŚWIAT

A CANAL+ COMPANY

www.kinoswiat edukacji.pl



Materiały dydaktyczne, informacje o pokazach dla szkół:

Agata Łapka
Młodsza specjalistka ds. edukacji filmowej
Kino Świat Sp. z o.o., al. gen. W. Sikorskiego 9, 02-758 Warszawa

tel. kom. +48 606 898 799
e-mail: agata.lapka@kinoswiat.pl

Opracowanie graficzne Marek Mantużyk, strefaweb.pl

STREFAWeb.pl