

**KINO ŚWIAT**  
EDUKACJI

**TU KAŻDY MA SWOJĄ TAJEMNICĘ**



**ANTONI  
KRÓLIKOWSKI**

**ANNA  
GUZIK**

**JULIA  
KAMIŃSKA**

**ADAM  
ZDRÓJKOWSKI**

# ŚNIEŻKA I FANTASTYCZNA SIÓDEMKA

LOCUS PRESENTS A SIDUS PRODUCTION CHLOE GRACE MORETZ AND SAM CLAFLIN "THE RED SHOES AND THE SEVEN DWARFS" INTERVENING LOCALS FINECUT COLLECTIVE MM CASTING ORIGINAL SCORE BY THE MATH CLUB MUSIC BY GEOFF ZANELLI  
ART DIRECTOR CHHYEOL JUNG SEOKI LEE VISUAL EFFECTS SUPERVISOR MOOHYUN JANG WRITING DIRECTOR JIN KIM CO-DIRECTOR MOOHYUN JANG YOUNGSIK LHM EXECUTIVE PRODUCERS MYUNYOUNG JUNG JIYOUN LEE PRODUCED BY HYUNGSOON KIM SUJIN HWANG WRITTEN AND DIRECTED BY SUNGHO HONG

**LOCUS** | **sibus**

**W KINACH OD 24 STYCZNIA**

**FINECUT KINO ŚWIAT**

**MATERIAŁY EDUKACYJNE INSPIROWANE FILMEM  
„ŚNIEŻKA I FANTASTYCZNA SIÓDEMKA”**

TU KAŻDY MA SWOJĄ TAJEMNICĘ



# ŚNIEŻKA I FANTASTYCZNA SIÓDEMKA

W KINACH  
OD 24 STYCZNIA



**Gatunek:** komedia/animowany/przygodowy

**Reżyser polskiego dubbingu:** Maciej Kosmala

**Dialogi:** Kuba Wecsiła

**Obsada polskiej wersji językowej:**

ŚNIEŻKA – Julia Kamińska

MERLIN – Antek Królikowski

HANS – Adam Zdrójkowski

REGINA – Anna Guzik



## Opis filmu:

Kompletnie zaskakująca, nieprzewidywalna i czarująca humorem nowa wersja ulubionej bajki wszystkich pokoleń o Królowie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach. Przygotujcie się na przewrotną przygodę z przesłaniem o tym, że prawdziwe piękno tkwi w nas samych i nie jest tym, czym wydaje się na pierwszy rzut oka. Jednym z twórców tej animowanej komedii jest Jin Kim – specjalista mający na swoim koncie pracę przy superprodukcjach: „Wielka szóstka”, „Zwierzogród”, „Zaplątani” czy „Kraina Lodu 2”, a oprawą muzyczną zajęł się Geoff Zanelli – autor ścieżki dźwiękowej do widowiska „Piraci z Karaibów: Zemsta Salazara”. W polskiej wersji językowej filmu w roli Śnieżki usłyszymy Julię Kamińską, o jej magiczny pocałunek będą zabiegać niezwykle przystojni, ale niestety również bardzo zaczarowani młodzieńcy, którym głosów użyczyli: Antek Królikowski i Adam Zdrójkowski. W roli złej czarownicy wystąpiła Anna Guzik.

Pamiętacie jak wygląda Królowa Śnieżka? To teraz o niej zapomnijcie, bo w tej bajce na początku wygląda nieco... inaczej. Jest po prostu troszeczkę niższa i okrągłjsza niż zazwyczaj. Jednak, kiedy przypadkowo w jej ręce wpada para magicznych pantofelków, za ich sprawą dziewczyna zmienia się nie do poznania i przybiera postać klasycznej królowej, jaką dobrze znacie. Wkrótce poznaje zawiadłą bandę siedmiu krasnoludków. Ona jeszcze tego nie wie – ale każdy z miniaturowych dżentelmenów to tak naprawdę księżę, na którego rzucono podstępny czar. Jeżeli któryś z nich chce odzyskać dawną postać przystojnego młodzieńca, musi zostać pocałowany przez najpiękniejszą kobietę na świecie. Kiedy w życiu siedmiu krasnoludków pojawia się pełna uroku Śnieżka w czerwonych pantofelkach, każdy zaczyna zabiegać o jej względy i obowiązkowego całusa. Jednak czyha na nich ogromne niebezpieczeństwo. Oto zła macocha królowej za pomocą czarów pragnie odzyskać swoją młodość. Skrywającą swój sekret Śnieżkę i wymyślające coraz to nowe zaloty krasnoludki czeka wielka przyгода. Wkrótce wszyscy przekonają się, że prawdziwe piękno to rzecz bezwzględna, jeśli patrzy się sercem!



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas 0

klasa 0

inspirowany filmem „**Śnieżka i Fantastyczna Siódemka**”  
– dystrybutor Kino Świat

### Temat: „W magicznej Fantasmanii”

#### Cele ogólne:

- budzenie zainteresowań czytelniczych
- kształtowanie umiejętności podporządkowania się regułom obowiązującym w grze
- tworzenie atmosfery życzliwości i współdziałania w zespole
- rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10
- aktywizowanie myślenia dzieci

#### Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozpoznaje magiczne przedmioty występujące w baśniach i określa ich właściwości
- odróżnia fikcję od rzeczywistości
- wymienia tytuły znanych baśni
- przestrzega ustalonych reguł gry
- rozbudza wyobraźnię
- potrafi właściwie reagować na przegraną
- dzieli radość innych poprzez gratulowanie wygranej kolegom
- rozwiązuje proste działania matematyczne z użyciem znaków +, -, =
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

**Liczba uczniów:** dowolna

**Formy pracy:** zespołowa i grupowa

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik, mapa Krainy Baśni, mata do kodowania lub inny typ kratownicy, obrazki przedstawiające magiczne przedmioty, miejsca startowe i domek, kod obrazkowy, kartoniki z działaniami (dodawanie i odejmowanie w zakresie 10), figurki lub duże pionki w siedmiu kolorach, duża kostka do gry, czarodziejska różdżka.



## PRZEBIEG:

### 1 Nawiązanie do filmu „Śnieżka i Fantastyczna Siódemka”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat magicznej krainy Fantasmanii i przygód bohaterów filmu

### 2 „W krainie baśni” – oglądanie mapy Krainy Baśni:

<https://comiccartography.tumblr.com/image/82699160049>

- dzielenie się spostrzeżeniami
- rozpoznawanie postaci i odgadywanie tytułów znanych bajek



Zamieszczone kody QR prowadzą do stron internetowych, które kryją się pod linkami.

Można je odtworzyć, skanując dany kod za pomocą smartfona wyposażonego w odpowiednią aplikację.

• „Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”, „Tomcio Paluch”, „Latający dywan”, „Lampa Aladyna”, „Alibaba i czterdziestu rozbójników”, „Kopciuszek”, „Kot w butach”, „Dzikie łabędzie”, „Śpiąca królewna”, „Czerwony Kapturek”, „Jaś i Małgosia”, „Trzy świnki”, „Złotowłosa i trzy misie”, „Brzydkie kaczątko”, „Muzykanci z Bremy”, .....

### 3 „W magicznej Fantasmanii” – gra strategiczno-losowa:

- zaproszenie uczniów do gry i wspólnej wyprawy do magicznej krainy Fantasmanii, w której roi się od czarownic, smoków, księżniczek i innych dziwnych stworów
- prezentacja mapy Fantasmanii
  - odczytanie kodu obrazkowego
- zapoznanie z fabułą, celem i zasadami gry

Fabuła oparta na filmie „Śnieżka i Fantastyczna Siódemka”: Fantastyczna Siódemka pomaga Śnieżce w odnalezieniu taty.

**Zadanie dla uczniów:** pokonać wszystkie przeszkody, zebrać magiczne przedmioty i dotrzeć do domku, w którym ukrył się tata Śnieżki.

**Zasady gry:** uczniowie podzieleni na siedem zespołów poruszają się pionkami/figurkami po mapie Fantasmanii (mata do kodowania lub inny typ kratownicy z obrazkami przedstawiającymi magiczne przedmioty); każdy pionek/figurka porusza się o tyle pól, ile wskaże wynik rzutu kostką. Grę rozpoczyna drużyna, która pierwsza wyrzuci „szóstkę”. Kierunek ruchu wybierają gracze. Podczas jednego ruchu gracz może dowolnie zmieniać kierunek poruszania się. Do domku taty Śnieżki można wejść dopiero wtedy, gdy zebrane zostaną wszystkie magiczne przedmioty. Gracz może zabrać magiczny przedmiot, gdy zakończy ruch na tym polu, wyjaśni, do czego służy znaleziony przedmiot i z jakiej baśni pochodzi oraz rozwiąże zadanie matematyczne pod nim ukryte. Wynik działania to liczba punktów, które dostaje drużyna. Wolno zdobywać magiczne przedmioty znajdujące się na całej planszy. Jeśli zespół poda błędny wynik, traci kolejkę i nie zabiera magicznego przedmiotu. Nie wolno zatrzymać się na polu pilnowanym przez smoka lub czarownicę. Zespół, który najszybciej dotrze do domku taty Śnieżki otrzymuje 7 punktów, zespół drugi – 6, trzeci – 5, itd. Wygrywa drużyna, która zbierze najwięcej punktów (za wykonanie zadań i dotarcie do domku taty).

- samodzielny podział uczniów na zespoły i wybór pionków w dowolnym kolorze
- gra strategiczna zgodnie z ustalonymi zasadami

- poruszanie się pionkami po mapie zgodnie z liczbą oczek na kostce
- odgadywanie nazwy i znaczenia 12 magicznych przedmiotów:

czarodziejska różdżka, latający dywan, zaczarowane lustro, latająca miotła, zatrute jabłko, lampa Aladyna, kije samobije, zaczarowany stoliczek, siedmiomilowe buty, magiczne pantofelki,



















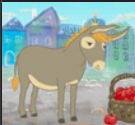











zaczarowany osiołek, latający kufer

- określanie, z jakich bajek i baśni pochodzą
- rozwiązywanie zadań matematycznych ukrytych pod obrazkami z magicznym przedmiotem

$7 + 3 =$	$10 - 6 =$	$2 + 5 =$	$9 - 4 =$
$8 - 1 =$	$4 + 4 =$	$7 - 3 =$	$0 + 8 =$
$6 + 4 =$	$7 - 0 =$	$3 + 6 =$	$6 - 4 =$

- podsumowanie wyników gry i działań uczniów
- podziękowanie za aktywny udział we wspólnej zabawie



– pola startowe/początek wędrówki



– domek taty/koniec wędrówki

**4 „Czarodziejska różdżka” – zabawa orientacyjno-porządkowa:**

- uczniowie swobodnie poruszają się po sali w rytm muzyki
- na przerwę w muzyce zatrzymują się i wykonują polecenia wróżki
- chętne dziecko zamienione we wróżkę zamienia rówieśników za pomocą czarodziejskiej różdżki w dowolnie wybrane postaci, np. motyle, smoki, żaby...

Opracowała:  
mgr Wiesława Twardowska



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas I

inspirowany filmem „**Śnieżka i Fantastyczna Siódemka**”  
– dystrybutor Kino Świat

### Temat: „**Magiczne jabłka**”

#### Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości na temat jabłek
- kształtowanie postaw prozdrowotnych
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych
- rozwijanie ciekawości poznawczej
- propagowanie zdrowego stylu życia

#### Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyróżnia i nazywa charakterystyczne cechy jabłek
- opisuje etapy rozwoju jabłka
- zna wartości odżywcze jabłek
- waży przedmioty za pomocą wagi szalkowej i odważników
- różnicuje przedmioty cięższe i lżejsze
- wie, że towar w sklepie jest pakowany według wagi
- komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia
- odczytuje kod literowo-cyfrowy
- sprawnie dodaje w zakresie 10
- jest spostrzegawczy
- poszerza doświadczenia kulinarne
- zna zasadę działania sokowirówki
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

**Liczba uczniów:** dowolna

**Formy pracy:** indywidualna, zespołowa i grupowa

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, fotografie przedstawiające etapy rozwoju jabłoni, waga szalkowa, odważniki, karty pracy dla każdego ucznia (dyktando graficzne, zadanie graficzne), kilka jabłek różnych gatunków, fartuszki i czapki kucharskie, deski do krojenia, noże, sokowirówki, kubeczki jednorazowe, krążki gimnastyczne.





**PRZEBIEG:**

**1 Nawiązanie do filmu „Śnieżka i Fantastyczna Siódemka”:**

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i magicznych przedmiotów
- zaproszenie do wspólnego rozwiązania łamigłówki i odkrycia zakodowanego obrazka – tematu zajęć

**2 „Czerwone jabłuszko” – dyktando graficzne:**

<https://www.okiemmamy.pl/wp-content/uploads/2018/06/jablko.pdf>



- odczytanie kodu literowo-cyfrowego
- uzupełnianie diagramu odpowiednimi kolorami kredek według kodu
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1						■		■		
2						■	■			
3						■				
4				■	■	■	■	■		
5				■	■	■	■	■		
6		■	■	■	■	■	■	■	■	
7		■	■	■	■	■	■	■	■	
8		■	■	■	■	■	■	■	■	
9			■	■	■	■	■	■		
10				■	■	■	■			

- B6, B7, B8, C5, C6, C7, C8, C9, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D10, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10, G4, G5, G6, G7, G8, G9, G10, H5, H6, H7, H8, H9, I6, I7, I8
- F1, F2, F3
- H1, G2
- F10

**3 „Jakie jest jabłko?” – zabawa badawcza:**

- oglądanie i rozpoznawanie wybranych gatunków jabłek
- porównywanie kształtu, wielkości, koloru, zapachu
- obieranie i krojenie jabłek
- opisywanie budowy i przekroju
  - skórka, ogonek, miąższ, gniazdo nasienne, pestki
- degustacja – określanie smaku
- dzielenie się spostrzeżeniami

**4 „Ile waży jabłko?” – zabawa matematyczna:**

- szacowanie ciężaru jabłka i zapisywanie sugestii uczniów na tablicy

- ważenie jabłka na wadze szalkowej
- porównywanie ciężaru jabłek i innych produktów (zabawa interaktywna)

<http://scholaris.pl/resources/run/id/49539>



- ważenie na wirtualnej wadze szalkowej z wykorzystaniem odważników
- zapisywanie wyników
- porównywanie, co jest lżejsze, a co cięższe

### 5 „Policz, ile...?” – zadanie graficzne:

- wykonywanie obliczeń
- kolorowanie kratek zgodnie z wynikami dodawania i kodem
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

 2+2	 7+3	 8+1	 2+7	 3+4
 2+3	 1+7	 6+3	 5+2	 1+3
 4+4	 5+3	 3+6	 5+5	 2+6



### 6 „Zanieś jabłko” – zabawa ruchowa z elementem równowagi („Wychowanie fizyczne w przedszkolu” Kazimiera Właźnik):

- uczniowie dzielą się na dwie grupy: jedna grupa to kelnerzy, którzy otrzymują tacę z jabłkiem (krążek z jabłkiem)
- kelnerzy stoją obok siebie w szeregu po jednej stronie sali; naprzeciwko każdego kelnera stoi (w odległości 5 – 6 kroków) jedno dziecko – gość
- na polecenie kelnerzy idą w stronę gości i wręczają im tacę z jabłkiem, po czym wracają na swoje miejsca
- następuje zmiana ról i zabawa toczy się od początku

**7 „Od kwiatu do owocu” – oglądanie filmu edukacyjnego:**

<https://vimeo.com/288537050>

- zapoznanie z cyklem rozwojowym jabłoni
- układanie fotografii przedstawiających etapy rozwoju jabłoni  
[http://www.montessoriforeveryone.com/assets/PDF/Life\\_Cycle\\_of\\_an\\_Apple.pdf](http://www.montessoriforeveryone.com/assets/PDF/Life_Cycle_of_an_Apple.pdf)
- opisywanie cyklu „od kwiatu do owocu”



**8 „Czy warto jeść jabłka?” – próba dyskusji:**

- przypomnienie fragmentu baśni o królewnie Śnieżce i zatrutym jabłku
- szukanie odpowiedzi na pytanie
- formułowanie argumentów
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska

**9 „Jabłko zielone i witaminy” – układanie puzzli:**

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/ludzie/124175-jab%C5%82ko-zielone-i-witaminy>

- układanie z części obrazka przedstawiającego jabłko
- odczytanie informacji dotyczących właściwości odżywczych jabłek
- dzielenie się spostrzeżeniami



**10 „Jak powstaje sok jabłkowy?” – warsztaty kulinarne:**

- zakładanie fartuszków i czapek kucharskich
- mycie rąk i jabłek
- przekrojenie owoców, oczyszczanie z gniazd nasiennych i ogonków
- poznanie zasad działania sokowirówki oraz zasad bezpieczeństwa w czasie pracy
- krojenie jabłek na małe kawałki i przekładanie do sokowirówki
- samodzielne wyciskanie soku i nalewanie do kubeczków
- prace porządkowe
- degustacja

Opracowała:  
mgr Wiesława Twardowska





**SCENARIUSZ ZAJĘĆ** dla klas II

inspirowany filmem „**Śnieżka i Fantastyczna Siódemka**”  
– dystrybutor Kino Świat

**Temat: „Pantofelia i czerwone buty”****Cele ogólne:**

- zapoznanie z różnymi rodzajami butów
- wzbogacenie wiadomości na temat przeznaczenia wybranych butów
- rozwijanie umiejętności mierzenia rozmiaru buta
- kształtowanie mowy komunikatywnej
- rozbudzanie ciekawości poznawczej

**Cele operacyjne:**

Uczeń:

- uczy się dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi
- udziela odpowiedzi na pytania i formułuje wnioski
- opisuje wygląd i właściwości pantofelka
- wyszukuje synonimy wyrazów
- opisuje budowę buta
- reaguje ruchem na zmiany tempa, metrum i dynamiki w muzyce
- wyszukuje wyrazy w wykreślance
- rozpoznaje i koloruje buty według kodu
- rozwiązuje krzyżówkę
- przyporządkowuje buty wybranym postaciom
- dobiera buty w pary
- zna sposoby mierzenia rozmiaru buta
- mierzy długość stopy miarką krawiecką i zapisuje wyniki pomiaru
- posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr
- wykonuje łatwe obliczenia dotyczące tych miar
- posługuje się określeniami: dłuższe, krótsze, takiej samej długości
- porównuje rozmiary obuwia zgodnie z tabelą rozmiarów butów
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole

**Liczba uczniów:** dowolna**Formy pracy:** indywidualna, zespołowa i grupowa

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik, karty pracy dla każdego ucznia (diagram z synonimami, kartka z różnymi rodzajami butów oraz kod z kolorami), dla każdej pary uczniów (wykreślanca literowa, zestaw do gry memory, centymetr krawiecki) oraz dla każdego zespołu (diagram krzyżówki), fotografia przedstawiająca pantofelek oraz kartki z wyrazami opisującymi elementy budowy pantofelka, opaski na oczy, tabele z rozmiarami butów dziecięcych.

**PRZEBIEG:**

**1 Nawiązanie do filmu „Śnieżka i Fantastyczna Siódemka”:**

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu
- zwrócenie uwagi na przybrane imię królowny: Pantofelia

**2 „Dlaczego królowna zmieniła swoje imię?” – próba dyskusji:**

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- krótkie podsumowanie rezultatów dyskusji i sposobu jej prowadzenia

**3 „Czerwone buty Pantofelii” – ćwiczenia słownikowe:**

- opisywanie wyglądu i właściwości pantofelka
- wyjaśnienie pojęcia: *synonim*  
*synonim – każdy z pary wyrazów mający takie samo znaczenie (Sjp)*
- szukanie synonimów podanych przymiotników opisujących pantofelek

czerwony	wytworny
magiczny	niezwykły
klasyczny	śliczny
elegancki	karminowy
piękny	typowy
wyjątkowy	czarodziejski

**4 „Z czego składa się but?” – dobieranie wyrazów:**

- odczytanie wyrazów określających elementy budowy pantofelka królowny
- wpisywanie wyrazów w odpowiednie miejsca

obcas	nosek	podeszwa	wyściółka	zapiętek	cholewka
-------	-------	----------	-----------	----------	----------



**5 „Buty Basi” – zabawa muzyczna:**

<https://www.youtube.com/watch?v=EXp6K9rjqrU>

- uczniowie wykonują ruchy zgodnie ze słowami piosenki

<https://www.youtube.com/watch?v=AXe14Ouqg5o>

- Tup tup do przodu idzie but (x3) – kroki do przodu
- Do tyłu, bo znudziło go chodzenie w przód – kroki do tyłu
- Kłaśnij w ręce swe, w kolegi dłonie teraz stuk – w parach: klaskanie w kolana i dłonie kolegi (na przemian)
- Kłaśnij w ręce swe, na baczność postaw buty – klaskanie i stanie w pozycji „na baczność”



**6 „Nasze buty” – wykreślanka literowa:**

- odczytanie nazw różnych butów
- wyszukiwanie wyrazów w diagramie
- zaznaczanie wyrazów kolorową kredką
- sprawdzanie poprawności wykonania zadania



T	L	O	M	G	W	G	E	Y	K	T	U	O	M	Y	S	F	R	K	E	J	W	E	M	N
W	G	Z	M	B	S	E	Z	I	H	G	C	D	Z	B	A	L	E	T	K	I	A	I	F	Z
O	S	I	S	D	B	I	S	F	E	Y	B	P	Z	Z	N	B	B	B	O	L	U	U	Z	H
W	D	C	K	R	U	R	S	A	B	R	Z	J	Z	H	D	L	L	B	A	A	T	E	Z	P
C	G	F	G	N	W	M	O	F	O	N	O	I	Y	J	A	P	O	N	K	I	M	U	T	P
O	B	H	U	Y	T	U	N	P	P	B	C	F	T	Z	Ł	N	G	C	O	U	M	G	D	O
H	K	G	W	P	R	I	J	D	E	S	P	A	D	R	Y	L	E	T	R	Y	S	B	O	D
U	K	F	N	J	A	S	K	P	A	P	A	N	T	U	I	M	J	R	K	N	N	L	P	H
F	J	A	E	J	M	O	K	A	S	Y	N	Y	B	S	K	P	L	T	I	B	O	S	R	B
D	M	H	F	G	P	B	A	F	E	A	T	G	H	N	Z	A	S	P	W	J	M	S	K	A
B	D	M	S	E	K	L	L	G	E	O	O	D	W	T	F	C	D	R	S	N	F	Y	A	P
K	L	A	P	K	I	H	O	N	C	O	F	I	C	E	R	K	I	M	U	A	N	L	U	J
S	K	Y	S	D	K	O	S	L	G	S	E	B	U	H	E	U	L	R	P	F	W	J	N	I
Z	L	Y	J	C	S	H	Z	A	H	F	L	L	C	O	L	G	R	K	I	E	W	T	S	B
S	Z	W	Z	Y	M	W	E	D	N	T	E	N	I	S	Ó	W	K	I	Y	K	M	F	I	Y
R	H	I	N	I	D	S	F	P	U	E	K	J	T	Z	Y	U	O	E	F	J	L	K	N	A
D	C	R	N	T	T	Y	W	G	A	A	P	U	O	P	U	C	E	R	O	P	I	G	M	M
T	W	O	M	K	F	G	W	J	K	O	Z	A	K	I	H	Y	N	P	Ó	Ł	B	U	T	Y
T	M	C	J	D	I	C	C	H	B	B	E	P	N	L	S	Y	O	C	K	C	E	L	A	I
D	Y	A	L	F	H	R	K	P	N	D	F	K	N	K	P	Z	H	E	Y	A	O	I	D	N
B	F	L	B	G	T	W	D	B	H	O	D	A	K	I	R	J	A	L	E	L	H	P	U	N
G	T	K	O	M	K	L	Y	C	I	E	R	P	G	S	H	L	L	A	J	W	U	A	A	S
G	L	K	B	P	O	U	Z	L	R	E	S	C	F	Y	W	G	G	D	U	O	P	B	W	H
A	Y	A	J	P	G	R	L	H	A	S	J	I	Y	C	L	T	J	B	H	C	P	H	Z	A
G	E	C	B	M	F	O	G	N	T	U	Z	E	M	K	F	T	P	T	T	R	F	G	Z	N



PANTOFELEK, SANDAŁY, TRAMPKI, KALOSZE, JAPONKI, KOZAKI, BALETKI, SZPILKI, KAPCIE, KIERPCE, CHODAKI, TENISÓWKI, KORKI, PÓŁBUTY, OFICERKI, MOKASYNY, KLAPKI, ESPADRYLE

## 7 „Kolekcja mody” – ćwiczenie spostrzegawczości wzrokowej:

<https://tiny.pl/tk1qw>

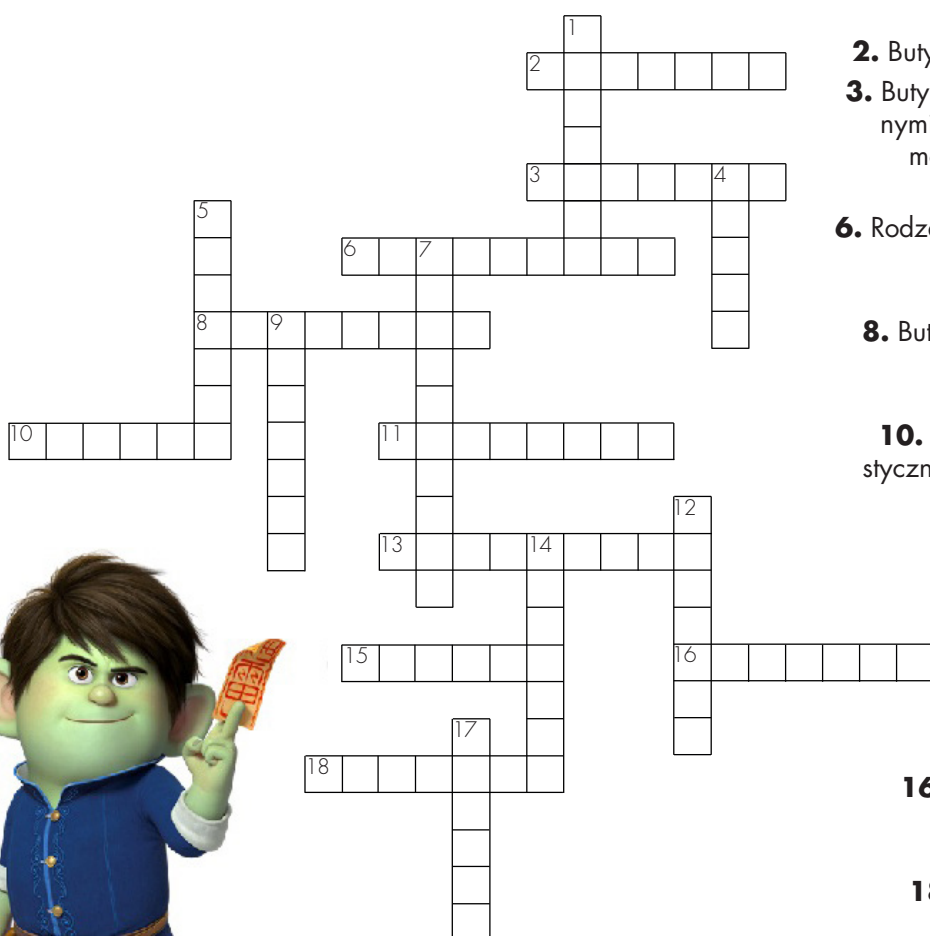


- rozpoznawanie i kolorowanie butów według kodu

	– pantofelki		– śniegowce
	– klapki		– trampki
	– japonki		– mokasyny
	– espadryle		– półbuty
	– chodaki		– oficerki

## 8 „Trampki i szpilki” – rozwiązywanie krzyżówki (praca w zespołach):

- podział uczniów na zespoły
- zapoznanie ze sposobem rozwiązywania krzyżówki
- odczytanie haseł krzyżówki i wpisywanie wyrazów w odpowiednie miejsca
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania na forum klasy



Poziomo:

- Buty do tańca klasycznego i treningu w balecie.
- Buty przytrzymywane na stopie dwoma elastycznymi paskami łączącymi się z przodu i wspólnie mocowanymi do podeszwy obuwia pomiędzy paluchem a palcem długim.
- Rodzaj lekkiego obuwia z podeszwami plecionymi ze sznurka, włókna juty lub trawy. Wierzch na ogół sporządza się z tkaniny.
- Buty wzorowane na indiańskim pierwowzorze. Zazwyczaj wykonane z miękkiej skóry, bez cholewek, niesznutowane i płaskie.
- Nazwa tych butów pochodzi od charakterystycznego odgłosu powstającego przy chodzeniu.
- Buty o wysokich cholewach, zazwyczaj skórzane, używane do jazdy konnej.
- Płaskie płócienne obuwie sportowe na gumowej podeszwie przeznaczone do uprawiania różnego rodzaju sportów, w tym do gry w tenisa, skąd się wzięła nazwa.
- Buty z wysoką cholewką noszone zimą.
- Rodzaj butów, w których cholewki sięgają maksymalnie do kostek lub ich brak. Mogą być sznurowane lub wsuwane.
- Proste obuwie, które może być wykonane z drewna.



Pionowo:

1. Rodzaj otwartego obuwia składającego się z podeszwy i pasków lub rzemyków, które utrzymują but na stopie.
4. Buty piłkarskie, na których podeszwie znajdują się korki.
5. Sportowe sznurowane buty płócienne z gumową podeszwą.
7. Zgubił go na balu Kopciuszek.
9. Gumowe buty chroniące nogi przed zamoczeniem.
12. Tradycyjne obuwie skórzane, noszone jeszcze współcześnie m.in. przez górali.
14. Damskie obuwie na wysokim obcasie, często z noskiem w szpic.
17. Buty przeznaczone do noszenia w mieszkaniu.

- poziomo: baletki, japonki, espadryle, mokasyny, klapki, oficerki, tenisówki, kozaki, półbuty, chodaki
- pionowo: sandały, korki, trampki, pantofelek, kalosze, kierpce, szpilki, kapcie

## 9 „Pokaż mi swoje buty, a powiem Ci kim jesteś!” – gra typu memory:

[http://czasdzieci.pl/pliki/zew/zal/MEMORY\\_na\\_A4\\_5\\_stron.pdf](http://czasdzieci.pl/pliki/zew/zal/MEMORY_na_A4_5_stron.pdf)



- dobieranie się parami
  - układanie w 5 rzędach po 6 kart stroną bez nadruku
- zapoznanie z zasadami gry w memory
  - każdy z graczy na przemian odstawia po dwie karty
  - karty uznaje się za takie same, jeśli but jest odpowiedni dla danej postaci
  - uczeń, który znajdzie parę, zabiera ją ze stołu
  - wygrywa ten, który po zdjęciu wszystkich kart będzie miał najwięcej kart.
- podsumowanie działań uczniów

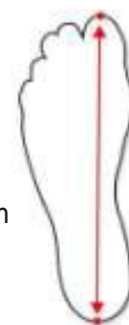
## 10 „Buty do pary” – zabawa orientacyjno-porządkowa:

- dwóch uczniów zasłania opaską oczy, a pozostali zdejmują swoje buty i układają je w rozsypce
- zadaniem szukających jest ponowne zestawienie par butów i oddanie ich właścicielom

## 11 „Jaki to rozmiar?” – zabawa badawcza:

- zapoznanie ze sposobami mierzenia rozmiaru buta
- w parach: porównywanie długości stóp przez przykładanie z użyciem określeń: dłuższe, krótsze, takiej samej długości
- obrysowywanie stopy na kartce papieru
- mierzenie długości stopy oraz wkładki centymetrem krawieckim
- zapisywanie wyników pomiaru długości
- sprawdzanie rozmiaru buta na podeszwie lub wewnątrz buta
- prezentacja tabeli z rozmiarami butów dziecięcych

[https://londynek.net/ukipedia/article?jdnews\\_id=3777769](https://londynek.net/ukipedia/article?jdnews_id=3777769)



### JAK ZMIERZYĆ ROZMIAR BUTA?

- obrysuj stopę
  - zmierz odległość między punktami wyznaczonymi na obrazku obok
  - porównaj z tabelą rozmiarów
- PORADY I UWAGI**
- aby komfort chodzenia był lepszy, dodaj do otrzymanej długości od 0,5 do 1cm.
  - Dla pewności warto zmierzyć dodatkowo wkładkę buta, w którym się aktualnie chodzi.
  - Rozmiar w cm odpowiada długości wkładki buta.



- wyszukiwanie rozmiaru buta w tabeli (z rozmiarami butów dziecięcych)
- porównywanie rozmiarów obuwia zgodnie z tabelą.

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ** dla klas III

inspirowany filmem „**Śnieżka i Fantastyczna Siódemka**”  
– dystrybutor Kino Świat

**Temat: „Prawdziwe piękno tkwi w nas samych”****Cele ogólne:**

- kreowanie pozytywnego obrazu własnej osoby
- wzbogacenie poczucia własnej wartości
- kształcenie umiejętności wzajemnego słuchania i prezentowania swojego stanowiska
- doskonalenie umiejętności komunikacyjnych
- rozwijanie samoświadomości

**Cele operacyjne:**

Uczeń:

- wie, jakie są jego mocne strony
- zna mocne strony swoich rówieśników z klasy
- dokonuje pozytywnej oceny kolegów i koleżanek
- wie, co stanowi o wartości człowieka
- wie, że warto być odważnym, mądrym i pomagać potrzebującym
- uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi
- rozwiązuje szyfr Cezara
- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji
- wzbogaca wiedzę na temat bohaterów wybranych bajek i baśni
- dobiera przymiotniki opisujące cechy charakteru postaci
- reaguje ruchem na zmiany tempa i dynamiki w muzyce
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole

**Liczba uczniów:** dowolna**Formy pracy:** indywidualna i grupowa**Środki dydaktyczne:** ekran, komputery z dostępem do internetu, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające migrujące zwierzęta, Słowniki języka polskiego, mapa fizyczna świata, karty pracy dla każdego ucznia (diagramy łamiętkówek: wyrazowej, matematycznej, przyrodniczej; szyfrogram literowy, dyktando graficzne).





- rozwiązywanie szyfru Cezara i odczytanie wyrazów
  - Śnieżka, Roszpunka, Kopciuszek, Arielka, Bella, Tiana, Aurora
- odgadywanie tytułu baśni, w której występują w/w postaci
  - Śnieżka – „Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”, Roszpunka – „Roszpunka”, Kopciuszek – „Kopciuszek”, Arielka – „Mała Syrenka”, Bella – „Piękna i bestia”, Tiana – „Księżniczka i żaba”, Aurora – „Śpiąca królewna”

### 3 „Jakie były księżniczki i królowny?” – oglądanie portretów księżniczek:

[https://disneyprincess.fandom.com/pl/wiki/Disney\\_Princess](https://disneyprincess.fandom.com/pl/wiki/Disney_Princess)



- rozpoznawanie i nazywanie postaci
- opisywanie ich wyglądu
- zwrócenie uwagi na podobieństwa i różnice

### 4 „Dlaczego Śnieżka zmieniła swoje imię?” – burza mózgów:

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów i wybór najtrafniejszych odpowiedzi
  - ponieważ zakładając magiczne pantofelki zmieniała się w piękną księżniczkę Pantofelię

### 5 „Czy zaczarowane buty mogły sprawić, że Śnieżka żyłaby długo i szczęśliwie?” – próba dyskusji:

- formułowanie argumentów
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska

### 6 „Fantastyczna Siódemka” – dobieranka wyrazowa:

- dzielenie się spostrzeżeniami na temat nieustraszonych krasnali
- odczytanie przymiotników opisujących postaci
- dobieranie odpowiednich wyrazów z ramki
- wpisywanie ich w wyznaczone miejsca w odpowiedniej formie
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

mądry, piękny, dumny, przewrotny, wrażliwy, złośliwy, uczynny, okrutny, przyjazny,  
życzliwy, uprzejmy, zarozumiały, odważny, podstępny, dzielny, tchórzliwy,  
waleczny, zawistny, mężny

Krasnoludki były ....., ....., ....., .....,  
....., ....., ....., ....., ....., .....,  
.....

## 7 „Krasnoludek” – zabawa muzyczno-ruchowa:

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



### ■ osłuchanie ze słowami i melodią piosenki

*Wąską ścieżką przez ogródek idzie sobie krasnoludek.  
Dokąd idziesz mój malutki? Idę do swej krasnoludki.  
Siaba daba di, siaba daba da /x3  
Idę do swej krasnoludki.*

- podział uczniów na zespoły siedmioosobowe, ustawienie w rzędach
- zapoznanie z zasadami zabawy
  - uczniowie poruszają się jeden za drugim, śpiewając piosenkę i wykonując wskazywane w piosence polecenia:

*Kciuki do przodu!  
Łokcie do tyłu!  
Kolana zgięte!  
Pupy wypięte!  
Stopy do środka!  
Pięty na zewnątrz!  
Głowa do góry!  
Język na brodę!*

## 8 „Co to znaczy, że ktoś jest piękny?” – metoda kuli śniegowej:

- uczniowie zajmują miejsca przy stolikach; każdy otrzymuje kartkę, na której należy napisać odpowiedź na pytanie
- następnie uczniowie łączą się w pary, przedstawiają sobie nawzajem swoje odpowiedzi i tworzą jedną wspólną – na kolejnej kartce
- w dalszej kolejności pary łączą się w czwórki, ustalają wspólne stanowisko, po czym zapisują nową odpowiedź na nowej kartce
- czwórki łączą się w ósemki itd.
- efektem pracy jest jedna wspólna odpowiedź na postawione pytanie
- podsumowanie działań uczniów

## 9 „Kto to jest?” – zabawa integracyjna:

- zapisywanie na kartkach krótkich odpowiedzi na pytania:
  - Podaj cechę swojego wyglądu, która najbardziej ci się podoba.
  - Podaj cechę swojego charakteru, z której jesteś najbardziej zadowolony.
  - Jakie umiejętności posiadasz?
  - Jakie jest twoje największe osiągnięcie?
- składanie kartek z odpowiedziami i wkładanie do pudełka
- losowanie kartek przez kolejnych uczniów i odczytywanie informacji o kolegach
- wspólne odgadywanie imienia autora i nagradzanie go oklaskami

## 10 „Cenię Ciebie za...” – zabawa integracyjna:

- uczniowie zajmują miejsca w kole i po kolei mówią do swojego kolegi siedzącego po lewej stronie: „Cenię Ciebie za...”

**11 „Prawdziwe piękno tkwi w nas samych” – rozwiązywanie szyfru Cezara:**

- przypomnienie sposobu rozwiązywania szyfru

A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź
C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź	A	Ą	B

- samodzielne rozwiązywanie szyfru

Ś	T	C	Ż	F	A	L	Ż	G		Ś	L	H	M	Ó	R		Y	M	Ż	L														

Ó	C	U																																	

- odczytanie rozwiązania
  - „Prawdziwe piękno tkwi w nas samych”
- wspólne wyjaśnienie słów sentencji
  - prawdziwe piękno znajduje się wewnątrz nas
  - w każdym z nas jest coś pięknego i неповtarzalnego
  - prawdziwe piękno tkwi w postępowaniu
- tworzenie definicji piękna
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów

Opracowała:  
mgr Wiesława Twardowska





Jesteś nauczycielem? Zajmujesz się edukacją?  
Szukasz inspiracji, materiałów, pomocy dydaktycznych?  
Zgadzasz się z nami, że kino może inspirować  
do ciekawych zajęć, dyskusji, przemyśleń?  
Chcesz zorganizować swoim podopiecznym pokaz ciekawego filmu?  
Skorzystaj z bogatej i na bieżąco uzupełnianej oferty  
KINOSWIATEDUKACJI.PL!

ZAPRASZAMY NA STRONĘ:

[www.kinoswiatedukacji.pl](http://www.kinoswiatedukacji.pl)



**Materiały dydaktyczne, informacje o pokazach dla szkół:**

**KINO ŚWIAT**  
EDUKACJI

Irena Kruglicz-Kamińska  
Specjalista ds. edukacji filmowej  
Kino Świat Sp. z o. o.  
ul. Belwederska 20/22  
00-762 Warszawa

tel. 22 840 68 01 04  
tel. kom. 728 302 018  
e-mail: irena.kaminska@kinoswiat.pl