Małgorzata Bartoszewska

Dział Instrukcyjno-Metodyczny

KRZYZOWKA DLA NASTOLATKOW

Czy znasz pisarzy i ich twórczość ?

Wpisz do krzyżówki autorów wymienionych książek. Jeżeli masz trudności z wypełnieniem krzyżówki skorzystaj z katalogów w bibliotece.

Poziomo:

1. Słoneczniki
2. Niewiarygodne przygody Marka Piegusa
3. Ania z Zielonego Wzgórza
4. Dzieci z Bullerbyn
5. Tajemniczy opiekun
6. Kamienie na szaniec
7. Marcin Kozera

Pionowo:

8. Witaj Karolciu
9. Filip z konopi
10. Chłopcy z ulic miasta
11. Dzieci kapitana Granta
12. Winnetau
13. Kochany zwierzyniec
14. Tomek na wojennej ścieżce

BAJKI - krzyżówka dla dzieci

Oto 15 tytułów waszych ulubionych książeczek. Brakuje w nich jednego członu tytułu. W miejsce kropek wstawcie odpowiedni wyraz i wpiszcie do krzyżówki.

Poziomo:

1. Czerwony .....
2. Ośla .....
3. Lampa .....
4. Kaczka .....
5. Chłopiec z długim nosem .....
6. Brzydkie .....
7. ..... **w Krainie Czarów**
11. Królewna Śnieżka i siedmiu .....
9. Przygody ..... **Filemona**

Pionowo:

10. **Jelonek** .....
11. **Śpiąca** .....
12. **Piotruś** .....
13. **Tomcio** .....
14. ..... **i Małgosia**
15. ..... **i siedem koźlątek**

BAŁAGAN W KSIĘGOZBIORZE - zadanie dla dzieci

W pewnej bibliotece złośliwy chochlik poprzestawiał tytuły książek. Twoim zadaniem jest uporządkowanie ich tak, aby powstał prawidłowy tytuł. Właściwą część tytułu wpisz do "okienek", a błędną wykreśl.

1. Kubuś Dratewka
2. Murzynek Trąbalski
3. Szewczyk Puchatek
4. Słoń Bambo
5. Królowa Szachrajka
6. Jacek, Wacek i zwierzęta
7. Pchła śniegu
8. Doktor Dolittle i Pankracek

ZAGUBIONE TYTUŁY - zadanie dla dzieci

Obok nazwiska autora wpisz tytuł napisanej przez niego książki. Przy rozwiązywaniu tego zadania skorzystaj z podpowiedzi zamieszczonej obok.

1. J. Porazińska -
2. M. Konopnicka -
3. M. Kownacka -
4. C. Collodi -
5. J. Tuwim -
6. H.Ch. Andersen -
7. E. Szelburg - Zarembina -
8. J. Carrol -
9. J. Brzechwa -

Janku Wędrowniczku;
Lokomotywa;
Pinokio;
Plastusiowy pamiętnik;
Psotki i śmieszki;
O warszawskiej Syrenie;
Dzikie łabędzie;
Kaczka dziwaczka;
Alicja w Krainie Czarów.

ODPOWIEDZI

KRZYŻÓWKA DLA NASTOLATKOW

Poziomo:

1. Snopkiewicz
2. Niziurski
3. Montgomery
4. Lindgren
5. Webster
6. Kamiński
7. Dąbrowska

Pionowo:

8. Kruger
9. Jesionowski
10. Górska
11. Verne
12. May
13. Grabowski
14. Szklarski

BAJKI - krzyżówka dla dzieci

Poziomo:

1. Kapturek
2. skórka
3. Aladyna
4. dziwaczka
5. Pinokio
6. kaczątko
7. Alicja
11. krasnoludków
9. kota

Pionowo:

10. Bambi
11. Królewna
12. Pan
13. Paluch
14. Jaś
15. Wilk

BAŁAGAN W KSIĘGOZBIORZE - zadanie dla dzieci

1. Puchatek; *2.* Bambo; *3.* Dratewka; *4.* Trąbalski; *5.* Śniegu; *6.* Pankracek; *7.* Szachrajka; *8.* zwierzęta.

ZAGUBIONE TYTUŁY - zadanie dla dzieci

1. J.Porazińska - Psotki i śmieszki;
2. M.Konopnicka - O Janku Wędrowniczku;
3. M.Kownacka - Plastusiowy pamiętnik;
4. J.Tuwim - Lokomotywa;
5. C.Collodi - Pinokio;
6. H.Ch. Andersen - Dzikie łabędzie;
7. E.Szelburg - Zarembina - O warszawskiej Syrenie;
8. J.Carrol - Alicja w Krainie Czarów;
9. J.Brzechwa - Kaczka dziwaczka.

Małgorzata Bartoszewska
Dział Instrukcyjno-Metodyczny

Wojewódzka Biblioteka Publiczna
Czytelnia
w Opolu

ZABAWY NA DŁUGIE ZIMOWE WIECZORY

Drogie dzieci !

Propozycje zabaw i rozrywek jakie składamy Wam tym razem wymagają większej liczby uczestników. Spróbujcie swoich sił w tych zmaganiach.

Powodzenia!

Szukamy nazw zwierząt

1. **Uczestnicy:** ***dowolna liczba osób***

2. **Materiały:** ***kartki z wypisanymi zdaniami, ołówek lub długopis***

3. **Zasady:** ***zabawa polega na tym, aby odszukać ukryte w zdaniach nazwy zwierząt. Zwierzęta te zostały ukryte w dwóch następujących po sobie wyrazach, np. "Byłem tam nie dzisiaj, ale wczoraj." Rozwiązanie stanowi wyraz "lew".***

Każdy z uczestników gry otrzymuje po 10 tych samych zdań. Wygrywa ten, który w ciągu 4 minut znajdzie najwięcej nazw zwierząt.

1. Był człowiekiem łagodnym, nigdy nikomu by krzywdy nie zrobił.

2. Występował w cyrku jako zapaśnik.

3. Maharadża bawił niedawno w Beludżystanie na ślubie syna.

4. Byłbym się pośliznął, gdybym nie trzymał pani za rękę.

5. Chodźmy - szeptem powiedział dziadek do wnuczki.

6. Wartko trzeba do wiedzy progu iść.

7. Powiedział - oś mi pękła.

8. W cyrku wykonywał małpie skoki.

9. Zapalone ognisko wcale nie chciało się palić.

10. Fotograf okazał się mistrzem w swoim zawodzie.

Odszukaj wyrazy w zdaniach, kończące się na "-or", "-er"

1. Uczestnicy: *dowolna liczba osób*

2. Materiały: *kartka z wypisanymi zdaniami, ołówek lub długopis*

3. Zasady: *gra polega na dopisaniu do wymienionych zdań właściwych wyrazów kończących się na "-or" lub "-er".*

Wygrywa ten kto pierwszy znajdzie wyrazy o właściwych końcówkach

1. Jest przymocowany z przodu każdego samochodu .....

2. Umożliwia wymianę powietrza w pomieszczeniu .....

3. Postać opowiadająca przebieg akcji w książce .....

4. Urządza wystawy sklepowe .....

5. Człowiek lubiący przebywać w domu .....

6. Odnawia zabytki .....

7. Wysyła za granicę towar .....

8. Człowiek montujący urządzenia .....

9. W nim szybko zrobisz grzanki .....

10. Kurtka kosmonauty .....

Czy znasz czasopisma ilustrowane

1. Uczestnicy: *dowolna liczba osób*
2. Materiały: *dowolna liczba egzemplarzy różnych tytułów czasopism*
3. Zasady: *uczestnicy zabawy otrzymują okładkę jednego z kolorowych czasopism (np. "Świat Młodych", "Filipinka", "Młody Technik"). Pozostałe strony czasopism rozsypane są w sposób przypadkowy na różnych stolikach. Na sygnał zawodnicy udają się na poszukiwanie pozostałych stron swojego czasopisma.*

   Który z zawodników najszybciej skompletuje całość numeru ten wygrywa.

Jakie imiona mają sławni ludzie

1. Uczestnicy: *dowolna liczba osób*
2. Materiały: *czyste kartki papieru, ołówek lub długopis*
3. Zasady: *prowadzący grę podaje do zanotowania nazwiska sławnych ludzi, np. pisarzy, poetów, kompozytorów, malarzy, uczonych, bohaterów narodowych, polityków itp.*

   Uczestnicy w ciągu 5 minut muszą dobrać jak najwięcej imion do wypisanych nazwisk.

1. Bogusławski	*7. Konopnicka*	*13. Wysocki*
2. Lelewel	*8. Gałczyński*	*14. Modrzejewska*
3. Fredro	*9. Curie-Skłodowska*	*15. Chopin*
4. Kraszewski	*10. Zapolska*	*16. Moniuszko*
5. Wyspiański	*11. Matejko*	*17. Kopernik*
6. Reymont	*12. Stwosz*	*18. Konarski*

19. Tuwim *20. Słowacki*

ODPOWIEDZI

ZAGADKI O ZWIERZĘTACH

1. byk
2. koza
3. żaba
4. małpa
5. mysz
6. kot
7. łoś
8. pies
9. owca
10. foka

ZAGADKOWE WYRAZY

1. reflektor
2. wentylator
3. narrator
4. dekorator
5. domator
6. konserwator
7. eksporter
8. monter
9. toster
10. skafander

IMIONA SŁAWNYCH LUDZI

1. Wojciech
2. Joachim
3. Aleksander
4. Józef Ignacy
5. Stanisław
6. Władysław, Stanisław
7. Maria
8. Konstanty, Ildefons
9. Maria
10. Gabriela
11. Jan
12. Wit
13. Piotr
14. Helena
15. Fryderyk
16. Stanisław
17. Mikołaj
18. Stanisław
19. Julian
20. Juliusz

Małgorzata Bartoszewska
Dział Instrukcyjno - Metodyczny

ZABAWY W PLENERZE

Okres wiosenny i wakacyjny sprzyja pobytowi na świeżym powietrzu. Zdarza się, że biblioteki organizują różnego rodzaju wycieczki, rajdy itp., których uczestnikami są młodzi czytelnicy. Często powstaje problem co robić z dziećmi, jaką zabawę im zaproponować?

Zamieszczone poniżej propozycje zabaw nie wymagają - poza jednym przypadkiem - żadnych akcesoriów i można je przeprowadzić na łące, w lesie, w parku.

1. SŁOŃCE, WIATR, DESZCZ

Liczba uczestników dowolna, osoba prowadząca zabawę.

Prowadzący wykonuje rękoma określone ruchy. Ręce uniesione do góry oznaczają *"słońce"*, opuszczenie rąk w dół symbolizuje *"deszcz"*, zakreślenie koła wokół bioder oznacza *"wiatr"*. Dzieci naśladują ruchy prowadzacego, który stara się wprowadzić uczestników zabawy w błąd mówiąc np. *"słońce"* a pokazując symbol *"deszczu"*. Dzieci powinny uważnie przysłuchiwać się i wykonywać takie ruchy, jakie hasło wymieni prowadzący, nie zwracając uwagi na ruchy jego rąk. Dziecko, które się pomyli daje fant. Zwyciężają ci uczestnicy, którzy nie popełnią pomyłki lub mają ich najmniej.

Po skończeniu zabawy fanty należy wykupić przez wykonanie zadań postawionych przez te dzieci, które wygrały zabawę.

2. ODGADYWANIE WYRAZÓW

Liczba uczestników dowolna, osoba prowadząca zabawę.

Prowadzący dzieli uczestników na dwie grupy. Z jednej grupy należy wybrać lub wylosować dwoje dzieci, które muszą oddalić się na taką odległość, aby nie słyszały rozmowy prowadzącego z grupami. W czasie nieobecności dzieci należy wybrać wyraz dwusylabowy np. woda i rozdzielić sylaby grupom. Po powrocie dzieci, obie grupy na sygnał dany przez prowadzącego, jednocześnie wykrzykują wyraz (każda grupa swoją sylabę). Zadaniem dwójki dzieci jest odgadnięcie całego wyrazu. Po odgadnięciu wyrazu zostaje wybrana następna dwójka dzieci i gra toczy się dalej.

3. PAJĄK I MUCHY

Liczba uczesników dowolna.

Osoby: muchy, pająk, prowadzący zabawę.

Prowadzący wybiera lub losuje dziecko, które będzie *"pająkiem"*. Pozostałe dzieci grają role much. Biegają w luźnej gromadzie naśladując bzykaniem i brzęczeniem latające muchy. Na hasło podane przez prowadzącego: *"pająk"* zatrzymują się i stają w bezruchu. *"Pająk"* w tym czasie wychodzi na łowy, łapiąc te dzieci, które się nie zatrzymały. Po złowieniu *"muchy"* odprowadza ją do sieci i tam chwilę odpoczywa. W tym czasie *"muchy"* swobodnie fruwają. Prowadzący ponownie wykrzykuje hasło *"pająk"* i zabawa toczy się dalej.

Zwycięzcą zostaje to dziecko, którego nie złapie *"pająk"*.

4. ŻYWIOŁY

Liczba uczestników dowolna, prowadzący zabawę.

Pomoce: piłka lub ringo.

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Prowadzący staje na środku koła i rzuca piłkę do wybranej osoby, wymieniając przy tym jedno z czterech haseł: woda, powietrze, ziemia, ogień. Osoba wybrana odrzuca piłkę wymieniając zwierzę żyjące w danym żywiole.

I tak przy haśle:

woda - należy wymienić nazwę ryby lub innego zwierzęcia żyjącego w wodzie;

powietrze - ptaka lub owada;

ziemia - zwierzęcia żyjącego na łące;

ogień - dzieci szybko zmieniają się miejscami w kole.

Za powtarzanie nazw tych samych zwierząt i zbyt długi namysł, uczestnik zabawy daje fant.

Zwycięża ten, kto nie oddał żadnego fanta.

5. ŁAPANKA W DWÓCH KOŁACH

Liczba uczestników dowolna, dwie drużyny.

Osoba prowadząca zabawę.

Uczestnicy zabawy ustawiają się w dwa koła o wspólnym środku, w odległości 2-3 m od siebie. Prowadzący zabawę stoi w środku i wykonuje różne ruchy, np. przysiady, klaśnięcia, wymachy ramion itp., a uczestnicy naśladują go. W pewnej chwili mówi hasło "łap" i wtedy dzieci z koła wewnętrznego odwracają się i jak najszybciej starają się dotknąć dzieci z koła zewnętrznego. Te jednak mogą się chronić przed złapaniem np. przysiadaniem. Za każdego złapanego drużyna z koła wewnętrznego otrzymuje punkt, a drużyna z koła zewnętrznego otrzymuje punkty za każdego uczesnika zabawy, który nie dał się złapać.

Wygrywa zespół, który zdobył więcej punktów.

Opracowała: Małgorzata Bartoszewska
Dział Instrukcyjno-Metodyczny

Jesień, wieczory są coraz dłuższe. Zbliża się czas wróżb andrzejkowych oraz Boże Narodzenie. Rozrywki, jakie tym razem proponujemy, związane są z tą porą roku oraz ze zbliżającymi się świętami. Stanowią je zagadki o jesieni, wróżby andrzejkowe oraz krzyżówka wigilijna.

Wesołej zabawy.

I. ZAGADKI O JESIENI

1. Choć przytulne ma mieszkanie, zimą futro zmienia. Żaden orzech nie jest dla niej trudny do zgryzienia.

2. Wiosną z zieleni wplotła białych kwiatów kiście.
   Teraz ma korale, a zgubiła liście.

3. Śpią zielone pióreczka pod białą pierzyną.
   Będą znowu rosły, kiedy mrozy miną.

4. Jesienią na gruszy
   gruszek dużo będzie!
   Co na dębie?
   Wiadomo ...

II. WRÓŻBY ANDRZEJKOWE

" Na świętego Andrzeja błyska pannom nadzieja".

Wigilia św. Andrzeja przypada 29 listopada. W tym czasie, jak każe tradycja, praktykowano różne wróżby, związane głównie z zamążpójściem. Proponowane poniżej wróżby można przeprowadzić w małej grupie w bibliotece. Warunkiem jest zachowanie ostrożności w trakcie zabawy i zapewnienie dzieciom opieki bibliotekarza.

Materiały:

Świeca lub wosk, garnuszek z rączką, szczypce, klucz z uszkiem, miseczka z wodą, lampka biurowa, obrączka, różaniec, gałązka mirtu, kartki z wypisanymi imionami chłopców i dziewcząt.

1. WRÓŻENIE Z WOSKU (zachować ostrożność)

Każdy z uczestników zabawy przez uszko od klucza lub obrączkę trzymaną szczypcami wlewa roztopiony wosk. Masa w wodzie zastyga tworząc różnorodne kształty, których cień rzucony na ścianę tworzy rozmaite figury, a uczestnicy zabawy starają się nadać mu właściwą nazwę. Kształt, który pokaże cień, stanowi wróżbę na przyszły rok.

2. WRÓŻENIE Z TRZEWIKÓW

Dziewczęta zdejmują buty z lewej nogi i ustawiają jeden za drugim, rozpoczynając od kąta w stronę drzwi. Jeśli butów zabraknie, bierze się pierwszy i stawia za ostatnim i tak dalej. Właścicielka buta, który pierwszy dotknie progu lub go przekroczy - najszybciej wyjdzie za mąż.

3. WRÓŻBA Z JABŁKAMI

Uczestnicy zabawy obierają jabłko starając się, aby skórka była jak najdłuższa. Skórkę należy rzucić za siebie, a następnie sprawdzić w jaką literkę się ułożyła. Będzie to pierwsza litera imienia przyszłego lub przyszłej wybranki serca.

4. WRÓŻBA Z OBRĄCZKĄ

Obrączkę na długiej nitce wpuszcza się do szklanki. Ile razy uderzy o ściankę - tyle lat czekać będzie panna lub kawaler na ożenek.

5. WRÓŻBA Z ZAPAŁKAMI I WODĄ

Przygotowujemy talerz z wodą, a następnie na wodzie kładziemy w oddaleniu dwie zapałki i delikatnie poruszamy palcami wodę. Jeżeli zapałki spotkają się, wróży to szybkie zamążpójście.

6. WRÓŻBA Z PAPIEREM (zachować ostrożność)

Papier gazetowy gnieciemy, kładziemy na blaszanej tacy i podpalamy. Po zagaśnięciu ognia tacę wraz z garstką spalonego papieru podsuwamy do ściany i obserwujemy, jaki kształt przybierze rzucony cień, stanowiący wróżbę na najbliższy rok.

7. WRÓŻBA Z MISECZKAMI

Przygotowujemy trzy miseczki, pod które wkładamy różaniec, mirt i obrączkę. Uczestnik, wcześniej odwrócony tyłem, wskazuje na jedną z miseczek i zależnie od tego co było pod miseczką wróży sobie przyszłość.
Obrączka oznacza - ożenek, różaniec - powołanie do zakonu, mirt - staropanieństwo.

8. WRÓŻBA Z KARTECZKAMI

Na kartkach wpisujemy imiona dziewcząt i chłopców. Kartki z imionami dziewcząt losują chłopcy, a z imionami chłopców - dziewczęta. Aby wróżba się spełniła kartkę z imieniem należy przechować do przyszłego roku.

III. KRZYŻÓWKA

POTRAWY WIGILIJNE

Podane niżej hasła, będące nazwami potraw wigilijnych należy uzupełnić i wpisać do diagramu. Rozwiązanie stanowi hasło wyodrębnione pionowo grubą kreską.

1. Zupa ...
2. Barszcz z ...
3. Karp w ...
4. Kluski z ...
5. Kasza jaglana ze ...
6. Pierogi ...
7. Potrawa z pszenicy, miodu i bakalii to ...

Odpowiedzi:

I. Zagadki o jesieni

1. wiewiórka, 2. jarzębina, 3. ozimina, 4. żołędzie

II. Krzyżówka - Potrawy wigilijne

1. grzybowa, 2. uszkami, 3. galareciе, 4. makiem, 5. śliwkami, 6. ruskie, 7. kutia

Wojewódzka Biblioteka Publiczna - Czytelnia - w Opolu

FOTOREPORTAŻ Z AFRYKI.

Gra planszowa dla dzieci.

Przygotowanie do gry.

Gra składa się z dwóch plansz, które w oznaczonym miejscu należy precyzyjnie skleić. W celu usztywnienia całej gry można ją nakleić na karton.

Elementem dodatkowym jest plansza z punktami, którą należy pociąć na kwadraty. Każdy kwadrat stanowi żeton z odpowiednią liczbą punktów. Zebrane w jednym miejscu żetony, stanowić będą "bank punktów".

Inne elementy to:

a) kostka do gry;

b) pionki (mogą nimi być małe kolorowe guziki, pionki z innych gier, np. "Człowieku nie irytuj się" itp.

c) *"Encyklopedia popularna PWN"* lub *"Encyklopedia powszechna PWN"* (kolejność wydań obojętna).

Informacje wstepne.

Redakcja znanego geograficznego czasopisma ogłosiła konkurs na fotoreportaż z Afryki. Jesteście szczęśliwcami, którym udało się ów konkurs wygrać. Zostaliście wyposażeni w samochody terenowe, aparaty fotograficzne i inny sprzęt niezbędny do podróżowania przez bezdroża "Czarnego Lądu".

Ruszacie po swoją wielką przygodę z "Przylądka Dobrej Nadziei", aby przejechać wzdłuż i wszerz całą Afrykę portretując na taśmie filmowej napotkane zwierzęta. Po drodze czeka Was jednak wiele niespodzianek, a nawet niebezpieczeństw, którym możecie stawić czoła.

Zasady szczegółowe

1. W grze może wziąć udział od 2 do 4 dzieci.
2. Prawo do postawienia pionka na polu *"start"* ma ten z zawodników, który kostką do gry wyrzuci 6 oczek.
3. Każdy z zawodników stając na polu *"start"* otrzymuje 5 punktów.
4. Zawodnicy mogą poruszać się tylko do przodu, przestrzegając kolejności rzutów kostką.
5. Symbolika pól

Uczestnicy poruszają się po czterech rodzajach pól, np.:

(1) *pole zwykłe*, z numeracją wewnątrz pola,

(16) *pole punktowane* - wykonałeś zdjęcie, cyfra obok pola odsyła do nazwy zwierzęcia oraz informacji o liczbie zdobytych punktów,

(20) *pole nagród* - wykonałeś zdjęcie, ale możesz zdobyć więcej punktów jeżeli w odpowiednim czasie uda Ci się odszukać w encyklopedii informację na temat sfotografowanego zwierzęcia,

(12) *pole przeszkód* - oznacza, że napotkałeś przeszkodę, możesz zostać ukarany stratą punktów, cofnięciem o kilka pól, utratą kolejki rzutów lub kombinacją tych kar.

6. Bank punktów

Zawodnicy stając na polach punktowanych pobierają odpowiednią liczbę punktów z "banku punktów". W przypadku utraty punktów, należy je przekazać do "banku".

Punkty można podobnie jak pieniądze rozmieniać, np. żeton 5 punktowy można rozmienić na żetony: 2 punktowy i 3 punktowy.

7. Zwycięzcą zostaje ten z zawodników, który po dotarciu do mety zdobył najwięcej punktów.

PUNKTACJA

Pole

[redacted] otrzymujesz 5 punktów;

3 - hiena, pstryk i pierwsze zdjęcie zrobione, otrzymujesz 2 punkty;

6 - antylopa gnu, otrzymujesz 4 punkty;

12 - wezbrana rzeka, czekasz 1 kolejkę rzutów aż wody opadną, a za to że zapomniałeś zabrać pontonu tracisz 2 punkty;

16 - hipopotam to miły zwierzak, otrzymujesz 4 punkty, bo portret hipcia wyszedł Ci wspaniale;

20 - brawo, złapałeś w obiektyw nosorożca, weź z "banku" żeton z 5 punktami;

[redacted] Jeżeli w encyklopedii znajdziesz w ciągu 4 minut hasło "nosorożec" zdobywasz dodatkowo 5 punktów;

24 - mało brakowało, a zostałbyś stratowany przez stado słoni, udało Ci się ujść z życiem i nawet pstryknąć zdjęcie, ale tylko za 2 punkty;

27 - ten sympatyczny szympans przysporzył Ci dodatkowo 3 punkty;

30 - ależ masz szczęście, rzadko kto widział okapi na wolności, otrzymujesz 5 punktów;

[redacted] Jeżeli w encyklopedii znajdziesz w ciągu 3 minut hasło "okapi" zdobywasz dodatkowo aż 7 punktów (1 żeton z 5 punktami i 1 żeton z 2 punktami);

34 - goryl trochę się zdenerwował Twoją wizytą, ale zdjęcie wyszło pięknie, 4 punkty;

40 - zabłądziłeś w dżungli, tracisz kolejkę rzutów, cofasz się o 5 pól i tracisz 3 punkty;

49 - chyba prześladuje Cię pech, gubisz obiektyw od aparatu, udajesz się na jego poszukiwanie wracając na pole nr 41 i tracisz 1 punkt;

54 - żyrafa to wielka dama, przyspozyła Ci 4 punkty;

58 - zebra, otrzymujesz 2 punkty;

62 - ten pawian patrzy niezbyt przychylnie, udaje ci się wykonać kilka zdjęć, nagroda 4 punkty;

65 - pan krokodyl wyszedł z wody, o mało na niego nie nadepnąłeś myśląc, że to kłoda drewna, robisz zdjęcie za 1 punkt;

71 - sekretarz, 5 punktów;

Uwaga! Jeżeli w encyklopedii znajdziesz w ciągu 4 minut hasło "sekretarz" zdobywasz dodatkowo 4 punkty;

76 - jak pech to pech, Twój jeep złapał gumę, tracisz 3 punkty i opuszczasz jedną kolejkę rzutów;

82 - lew pozuje jak do portretu, 4 punkty;

93 - struś zazwyczaj chowa głowę w piasek, ten jednak patrzy z ciekawością, zyskujesz 2 punkty;

100 - burza piaskowa, musisz ją przeczekać, tracisz kolejkę rzutów oraz 2 punkty;

104 - wielbłąd to nic nadzwyczajnego, zyskujesz 1 punkt;

115 - Twój przewodnik Murzyn opuszcza Cię, nie potrafisz odnaleźć właściwej trasy, cofasz się na pole 113 i tracisz 1 punkt;

119 - antylopa eland pięknie pozuje do zdjęcia, zdobywasz 5 punktów;

Uwaga! Jeżeli uda Ci się w ciągu 3 minut odszukać w encyklopedii hasło "eland" możesz zdobyć dodatkowo 4 punkty;

124 - antylopa, 3 punkty;

128 - flamingi, pełno ich dookoła, otrzymujesz 2 punkty

Meta - jeżeli pierwszy dotarłeś do mety, otrzymujesz w nagrodę 5 punktów;

Przypomnienie:

Zwycięzcą zostaje ten zawodnik, który po przebyciu całej trasy zdobył najwięcej punktów.

OPRACOWAŁ: DZIAŁ INSTRUKCYJNO-METODYCZNY WBP OPOLE

PUNKTACJA - ŻETONY

1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
1	2	2	3	4	4	4	5	5	5
2	2	2	2	4	4	4	5	5	5
2	2	2	2	4	4	4	5	5	5