

## Chłopcy z Placu Broni

### Gra strategiczna

#### Zasady gry

Gra przeznaczona jest dla 4 drużyn, w których każdy uczeń ma przypisaną rolę.

Przed rozpoczęciem gry:

- każdy uczeń układa 10 pytań z treści lektury i udziela odpowiedzi ( pytania muszą być tak sformułowane, aby dało się na nie szybko odpowiedzieć);
- po ustaleniu drużyn : należy nadać sobie nazwę : kolor + przedmiot ( KOLRY : czerwony, niebieski, zielony, żółty); wybrać konkretnych członków: przywódcę, protokolanta, poszukiwacza, pytającego, stratega, rysownika:

**Przywódca:** jako jedyny z grupy kontaktuje się z nauczycielem, któremu zgłasza wszelkie wątpliwości; w razie różnicy zdań w obrębie grupy ma głos decydujący; odpowiada na pytania przeciwnika.

**Protokolant:** wypełnia kartę gry, prowadzi notatki, zapisuje pytania przeciwników i nauczyciela; od jego rzetelności zależy, jakie informacje będzie miała grupa.

**Poszukiwacz:** jako jedyny może korzystać z lektury, szukać w niej informacji i odpowiedzi na pytania.

**Pytający :** dysponuje wszystkimi pytaniami grupy i decyduje, które pytanie zadać przeciwnikowi.

**Strateg:** decyduje, które pole należy zdobyć.

**Rysownik:** wypełnia plan Placu znajdujący się na karcie gry, dokładnie zaznaczając zdobycze pozostałych grup ( nie należy zamalowywać od razu całych pól, ponieważ przeciwnik może je odbić).

Każda drużyna musi być zaopatrzona w kredki: czerwoną, zieloną, niebieską i żółtą.

Gra rozpoczyna się poprzez losowanie pól, z których drużyny będą startować. Aby rozpocząć rozgrywkę, należy odpowiedzieć na pytanie zadane przez nauczyciela. Strateg wybiera kolejne pola, które jego drużyna chce zdobyć. Żeby zdobyć pole, trzeba odpowiedzieć na pytanie przeciwnika. Można wybierać dowolne pole w obrębie Placu, ale należy pamiętać, że przerwy między kolejnymi elementami mogą zostać zdobyte przez przeciwnika – brak ciągłości zdobytych pól powoduje, że nie są one liczone do ogólnej przestrzeni. Należy tak wybierać kolejne pola, aby były obok siebie, a jeśli nie są, dążyć do połączenia.

Na planszy, obok pól zwykłych, znajdują się pola specjalne i pola pułapki. Aby zdobyć pole specjalne – trzeba odpowiedzieć na pytanie nauczyciela. Zdobyć pola specjalnego wiąże się z bonusem. Natomiast pola – pułapki powodują, że drużynie przepada jedna kolejka.

Są też pola najważniejsze – to miejsca ważne dla bohaterów powieści – ich zdobycie podwaja liczbę punktów. Ale żeby świętować zwycięstwo zdobycia, drużyna musi mieć połączenie z tym miejscem od swojego startu.

Można odbijać pola zdobyte przez przeciwną drużynę. Ale żeby to pole przejąć, trzeba odpowiedzieć na pytanie zadane przez nauczyciela. Brak odpowiedzi powoduje całkowitą utratę ponownej szansy. Decyzja należy do stratega i przywódcy, czy ryzykować.

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, tzn. pytanie drużynie pierwszej zadaje Pytający z drużyny drugiej, drużynie drugiej – Pytający z drużyny trzeciej, itd.

Czas na odpowiedź **30 sekund**. Odpowiedzi mogą być konsultowane w obrębie grupy.

Jeżeli drużyna nie potrafi odpowiedzieć na zadane pytanie, przechodzimy do kolejnej drużyny, w tym czasie Poszukiwacz ma czas, aby poszukać odpowiedzi w treści lektury. Po odpowiedzi kolejnej drużyny wracamy do poprzedniej, dając szansę na odpowiedź. Jeśli jej nie ma – szansa przechodzi na drużynę, która zna odpowiedź.

Przypomnienie : na wszystkie pytania odpowiada Przywódca.

Rysownik skrupulatnie zaznacza wszystkie pola zdobyte zarówno przez swoją drużynę, jak i drużyny przeciwne – zaznaczając je odpowiednimi kolorami.

Protokolant cały czas uzupełnia kartę gry.

Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie największy obszar Placu i najwięcej punktów.

Za każde zdobyte:

pole zwykłe : **1 punkt**

pole specjalne : **2 punkty**

pole extra : **3 punkty**

zdobycie flagi : **5 punktów**

brak przerwanej ciągłości zdobytego terenu : **3 punkty**

Prawidłowo wypełniony protokół : **3 punkty**


Powodzenia 😊

## Karta pytań


Imię i nazwisko : .....

nr pytania	pytanie	odpowiedź
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

KARTA GRY dla drużyn

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6	Furka zieloni									
7										
8	Płot niebiescy									
9										
10			Mur czerwoni		Brama żółci					

KARTA GRY dla nauczyciela

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Stop	Piasek 3 p.	Pole spec. 2 p.			Stop				
2				Forteca 1 3 p.			Stop	Flaga <b>5 p.</b>		
3		Wozownia 3 p.	Stop	Pole spec. 2 p.					Pole spec. 2 p.	
4									Forteca 2 3 p.	
5					Rów 3 p.					Stop
6	Furtka zieloni		Forteca 3 3 p.							
7				Szopa z piłą 3 p.			Budka Słowaka 3 p.		Pole spec. 2 p.	
8	Płot niebiescy									
9							Pole spec. 2 p.		Drzewo 3 p.	
10			Mur czerwoni		Brama żółci					Stop

## **PROTOKÓŁ Z PRZEBIEGU BITWY**

Nazwa grupy : .....

Przywódca : .....

Poszukiwacz : .....

Strateg : .....

Pytający : .....

Rysownik : .....

Protokolant : .....

Pytania zadane przez przeciwników :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Pytania zadane przez nauczyciela :

.....  
.....  
.....  
.....



<b>RAZEM :</b>	

**NOTATKI :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## PYTANIA DO GRY

Pytania na wejście: ( losują)

O jakiej porze roku rozpoczyna się akcja? ( wiosna)

Wymień imiona lub nazwiska 4 chłopców z Placu Broni ( Nemeček, Dežo Gereb, Janosz Boka, Pal Kolnay, Czonakosz, Barabasz, Weiss, Lesik, Czele, Rychter)

Wymień imiona lub nazwiska 3 przedstawicieli czerwonoskórych (Feri Acz, Wendauer, Pastorowie, Sebenicz)

Który z chłopców zdradził swoich przyjaciół? ( Gereb)

1. Wymień 2 rzeczy, które Czanakosz nosił w kieszeniach ( scyzoryk, kulki, sznurki, gwoździe, miedziana klamka, klucz, śrubokręt, szmatki).
2. Który z chłopców grał na trąbce? ( Kolnay)
3. Jak się nazywał pies Słowaka? ( Hektor)
4. Do której klasy chodzili chłopcy z Placu Broni? (4)
5. Wymień dwie ulice wspomniane w powieści ( św. Marii, św. Pawła, Rokoszańska)
6. Kim z zawodu był ojciec Nemečka? ( krawcem)
7. Skąd chłopcy z Placu Broni mieli trąbkę? ( kupili ją)
8. Jaki prezent otrzymał Gereb od ojca? ( książkę)
9. Jaki stopień wojskowy miał Boka w czasie wojny? ( generał)
10. W jaki sposób Boka, Czonakosz i Nemeček dostali się na wyspę czerwonoskórych? ( przyплыли łódką)
11. Kto to powiedział : *Więc, kochany Boka, przebacz mi, ja znów przyjdę i będę walczył w bitwie, i odznaczę się, i zasłużę tak, że naprawię wszystko* (Gereb)
12. Jakie sposoby walki były dozwolone podczas bitwy? ( bomby z piasku, zapasy, szermierka na dzidy)
13. Na rogu jakich ulic znajdował się Plac Broni? ( św. Marii i św. Pawła)
14. Na jaki stopień awansował Nemeček po bitwie? ( kapitan)
15. Podczas jakiej lekcji poznajemy bohaterów powieści? ( przyrody)
16. Z jakiego powodu Boka zdecydował o zmianie barw chorągiewki z czerwono – zielonej na czerwono – białą? ( siostrze Czelego, która szyla chorągiewki, zabrakło zielonego materiału)
17. Kto, poza Nemečkem, został w książce określony szeregowcem? ( pies Hektor)
18. Kogo Gereb przekupił cygarami? ( Słowaka – dozorcę Placu)
19. Co zaniedbał Kolnay? ( nie żuł kitu, który z tego powodu wysechł)
20. Kto oprócz Feri Acza dowodził czerwonoskórymi w czasie bitwy? ( starszy z braci pastorów)
21. Dlaczego czerwonoskórzy chcieli zdobyć Plac? ( był im potrzebny do gry w palanta)
22. Kim był pan Czetneki? ( urzędnikiem, klientem ojca Nemečka)
23. Który z chłopców gwizdał najgłośniej? ( Czonakosz)
24. W co włożył rękę Nemeček w czasie nocnej wizyty w Ogrodzie Botanicznym? ( w pokrzywy)

25. Czyje błędy pozwoliły Boce, Nemeckowi i Czonakoszowi wymknąć się czerwonoskórym podczas wyprawy do Ogrodu Botanicznego? ( Sebenicza)
26. Jaką funkcję miał sprawować Nemecek podczas bitwy? ( miał być adiutantem Boki)
27. Jakie drzewa rosły w pobliżu tartaku? ( drzewa morwowe)
28. Wymień przynajmniej 3 dorosłe osoby w powieści ( Andrasz Nemecek, pani Nemecek, dozorca Jano, pan Gereb, profesor Rac, pan Czatneki, służąca Marysia)
29. Co miało powstać na Placu Broni? ( trzypiętrowy dom)
30. Czym chciała poczęstować matka Nemecka Pastorów i Sebenicza? ( gorącą czekoladą).