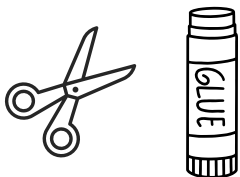


GRA O TREN

Przed Wami 9 wyzwań. Po wykonaniu wszystkich zgłóście się do Mistrza Gry. Jeśli zaakceptuje on Waszą pracę, macie prawo wylosować artefakt i wskazać jego związek z trenem.

1 Ułóżcie z pociętych kawałków wiersz.

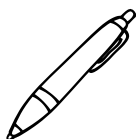


2 Wyjaśnijcie znaczenie archaizmów umieszczonych w klasie, korzystając ze strony <https://sjp.pwn.pl>, nie wchodźcie na inne strony. Przełóżcie na współczesny język fragmenty z tymi wyrazami.

3 Które słowa z tekstu uważacie za najważniejsze? Wybierzcie 3 słowa – klucze tego wiersza, zapiszcie na arkuszu.

4 „Pomalujcie” wiersz!
– zaznaczcie ciemnym kolorem słowa wywołujące nieprzyjemne emocje/ obrazy,
– jasnym kolorem zamalujcie wyrazy przywołujące dobre, przyjemne emocje/obrazy.

5 Wypiszcie znane Wam środki stylistyczne.




6 Czy ten wiersz ma rytm? Zapiszcie i uzasadnijcie odpowiedź.



7 Zbadajcie i opiszcie rymy.



8  Netflix zainteresował się Trenem VII. Przygotujcie i przedstawcie scenę filmową na podstawie wiersza. Wybierzcie konwencję: horror, thriller, dramat obyczajowy, science – fiction.

9 Czy warto przechowywać pamiątki po zmarłej, bliskiej osobie? Odpowiedzcie na to pytanie, stosując rutynę MK teza – argument – pytanie.

