

INSTRUKCJA DLA ORGANIZATORÓW



“Nic tak nie łączy jak wspólna zabawa”

Przygotujcie 8 punktów gry w 8 lokalizacjach (wewnątrz i na zewnątrz biblioteki, jak i w przestrzeni miejskiej).

Wydrukujcie materiały/karty ze strony:
www.tatatezczyta.pl (zakładka materiały do pobrania).

Przygotujcie zaproszenie do wspólnej zabawy.

Uzupełnijcie kartę “lokalizacja punktów gry” – dodajcie opis gdzie się punkty gry znajdują lub wklejcie mapkę z oznaczonymi punktami używając symboli zadań (🤖, ✂ itp.).

Wybraną lokalizację każdego zadania oznaczcie kartą “punkt gry”, zostawcie kartę zadania oraz książkę potrzebną do rozwiązania tego zadania.

Uczestnikom gry rozdajcie długopis i 2 karty:
1) instrukcję wraz z krzyżówką,
2) lokalizację punktów .

Po ukończonej zabawie sprawdźcie uczestnikom kartę z krzyżówką.

Na zakończenie wręczcie każdemu uczestnikowi niespodziankę (dyplom lub zakładkę #TataTeżCzyta wydrukowaną z ww. strony).



INSTRUKCJA



INSTRUKCJA

Znajdźcie 8 punktów gry w 8 lokalizacjach (dowolna kolejność rozwiązywania zadań).

W każdym miejscu czeka na Was jedno zadanie do wykonania.

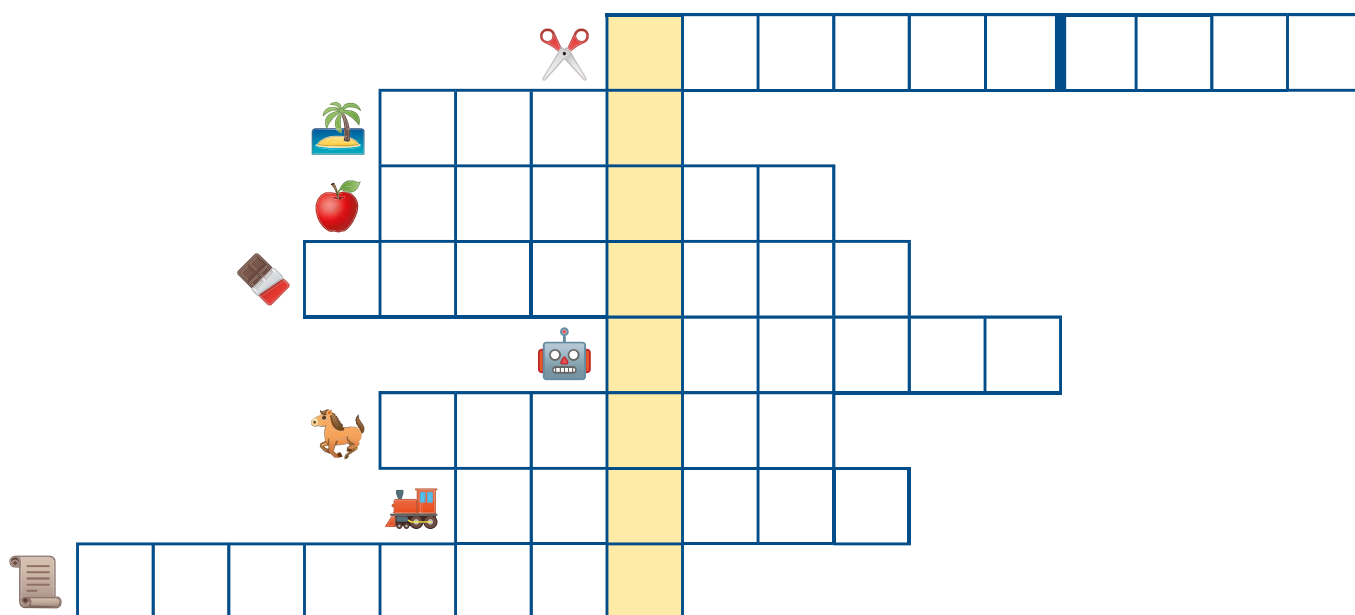
Każde zadanie ma swój symbol (🤖, ✂ itp.).

Po wykonaniu zadania udajcie się do kolejnego stanowiska/lokalizacji.

Rozwiązanie każdego zadania wpiszcie do krzyżówki poniżej (w odpowiedniej pozycji oznaczonej symbolem zadania).

Po rozwiązaniu wszystkich zadań udajcie się do organizatora po niespodziankę.

ROZWIĄZANIA ZADAŃ WPISZCIE TUTAJ:



więcej o akcji #TataTeżCzyta:



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury



PUNKT GRY



**Materiały przeznaczone dla uczestników gry.
Proszę nie zabierać.**



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury



LOKALIZACJA PUNKTÓW GRY



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury



ZAPROSZENIE



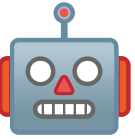
W ramach kampanii #TataTeżCzyta zespół TataTeżCzyta

Wydawnictwo Tatarak i Fundacja Powszechnego Czytania przygotowała dla Państwa grę by zaangażować rodziców, a szczególnie tatusiów i opiekunów z dziećmi w wieku 7-10 lat w Państwa bibliotece. Gra oparta jest na książkach z ogólnokrajowej kampanii #TataTeżCzyta.

Zachęcamy do wspólnego spędzania czasu w bibliotece.

Przyjdź do Oddziału dla Dzieci i Młodzieży i weź udział w zabawie.

Gra ma na celu zaproszenie do spędzenia wspólnego czasu rodzica z dzieckiem. By odkrywali książki na różne sposoby: przekartkowali je, przeczytali fragment, poszukali odpowiedzi w ilustracji lub w tekście razem. A może któraś z propozycji tak Was zainteresuje, że przeczytacie całą książkę lub wypożyczycie ją do domu.



za**GRAj**
z**TATA**

entliczek



DZI KI ROBOT CHRONI

Ekscytująca opowieść o dzikiej robotce Roz zabierze Was
w głębiny oceanu i zimne północne wody.

ZADANIE

- Wyszukajcie w książce ilustrację ośmiornicy
- Odpowiedzcie: Jak się nazywa?

ODPOWIEDŹ

— — — — —

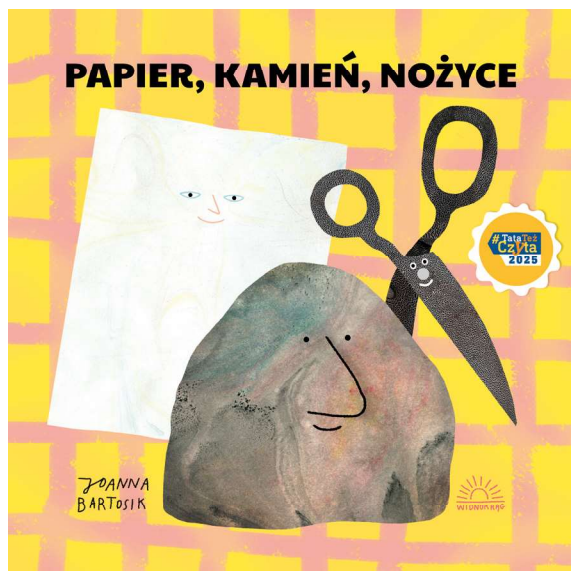


Il. Peter Brown

#TataTeż
Czyta
2025
NA WAKACJACH



za**GRAJ**
z**TATĄ**



PAPIER, KAMIEŃ, NOŻYCE

Inspirowana popularną grą historia o Papierze, Kamieniu i Nożycach pokazuje, że gdy nie ma zwycięzców, nie ma też przegranych. Nikt nie jest lepszy ani gorszy.

ZADANIE

- Na rozgrzewkę zagrajcie w grę *Papier, kamień, nożyce* (instrukcja na końcu książki).
- Przeczytajcie całą książkę (sami lub razem z rodzicem)
- Odpowiedzcie: Co spadło na śnieżnobiały Papier?

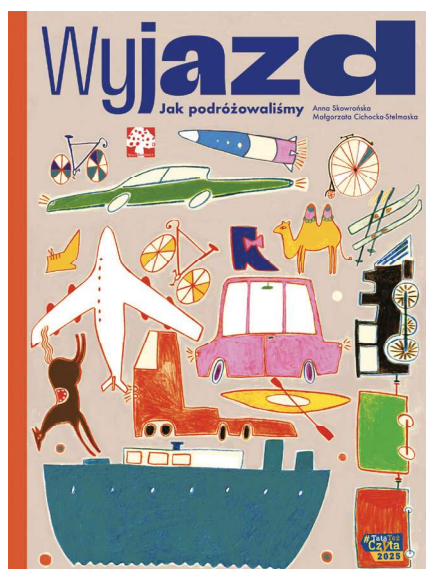
ODPOWIEDŹ

— — — — —





zaGRAJ
zTATĄ



WYJAZD

Droga, ekspedycja, rajd, przejazd, rejs, wędrowanie, wyprawa.
Z tej książki dowiecie się o dawnych i współczesnych wędrówkach i ekspedycjach, o krokach milowych i wynalazkach, które usprawniły sposoby podróżowania i wpłynęły na zmianę przyjętych obyczajów.

ZADANIE

- Zajrzyjcie na stronę 30
- Odszukajcie 7 słowo w 11 linii
- Odpowiedzcie co to za słowo?

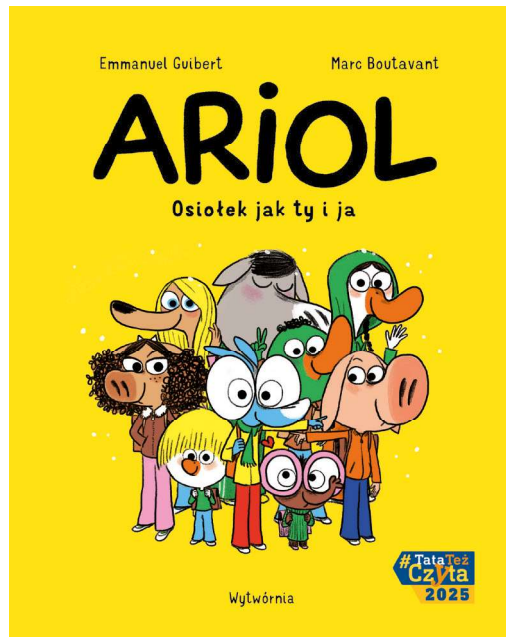
ODPOWIEDŹ

— — — — —



za**GRAJ**
z**TATĄ**

WYtwórnia



ARIOL. OSIOŁEK JAK TY I JA

Ariol to sympatyczny osiołek w okularach. Ten rozstrzepany marzyciel chodzi do szkoły, ma najlepszego przyjaciela Ramona, kocha skrycie Petulę i jest absolutnym fanem SUPERKONIA. Przewabna, urocza i niebezpiecznie wciągająca książka. Sami sprawdźcie!

ZADANIE

- Przeczytajcie całą historyjkę pt. NOŁEJKI
- Odpowiedzcie kto będzie nosił Nołejki w piątek, jeżeli Ariol założy je we wtorek (wynika to z układu jaki zawarli bohaterowie).

ODPOWIEDŹ

— — — — —

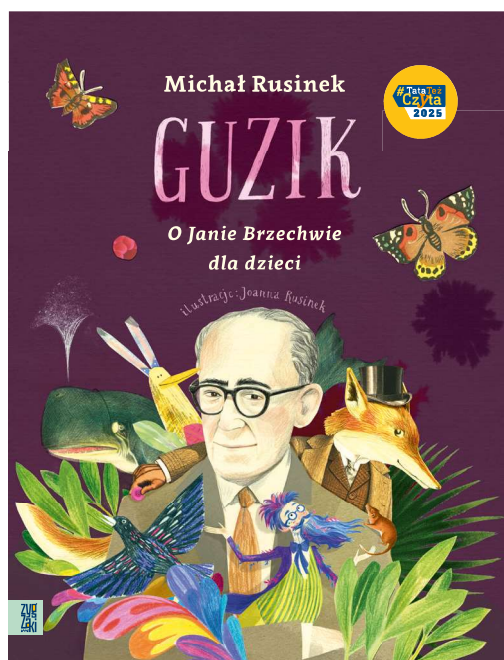


#TataTeż
Czyta
2025
NA WAKACJACH



za**GRAJ**
z**TATĄ**

**ZŁOTY
ZEBR
WIKI**



GUZIK. O JANIE BRZECHWIE DLA DZIECI

Książka odkrywająca w sposób fascynujący życie i twórczość Jana Brzechwy (autora m.in. Akademii Pana Kleksa, Kaczki-dziwaczki). Przedstawia bohatera jako chłopca o bujnej wyobraźni i wielkim poczuciu humoru. W przystępny sposób przybliżył Wam jego dzieciństwo, pasję i drogę do zostania pisarzem. Dowiedziecie się tu również o wyjątkowej przyjaźni Jana Brzechwy z ilustratorem Marcinem Szancerem.

ZADANIE

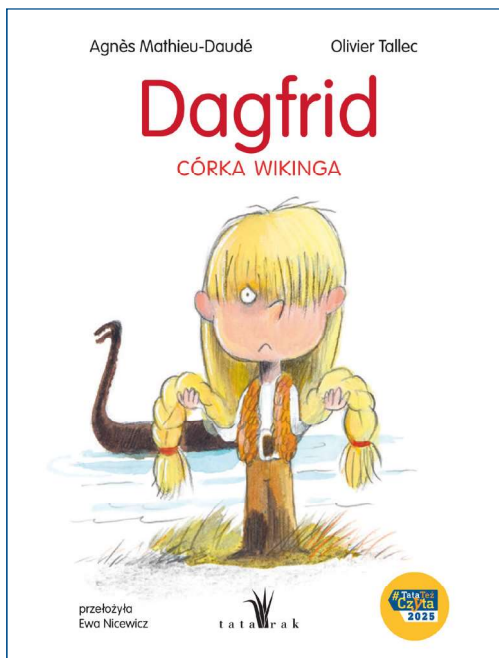
- Przeczytajcie fragment książki na stronach 55 i 56
- Odpowiedzcie na pytanie: W jakiej postaci został narysowany andron?

ODPOWIEDŹ

— — — — —



za**GRAJ**
z**TATĄ**



tata rak

DAGFRID. CÓRKA WIKINGA

Zabawna i pełna energii opowieść o dziewczynce o wyjątkowym charakterze, pokazująca, jak ważna jest siła wewnętrzna i odwaga. Wyruszcie razem z Dagfrid na pełną przygód wyprawę!

ZADANIE

- Zajrzyjcie na strony 13, 14, 15
- Odpowiedzcie: Jak ma na imię tata Dagfrid?

ODPOWIEDŹ

— — — —



#TataTeż
Czyta
2025
NA WAKACJACH



SZYFR CZEKOLADKA

za**GRAJ**
z**TATA**

Czekoladka, to jeden z szyfrów używanych przez harcerzy. Polega na zastępowaniu liter symbolem graficznym. Nazwa szyfru także nie jest przypadkowa. Wyobraź sobie tabliczkę czekolady nieco już nadgryzioną – został tylko kwadrat składający się z dziewięciu kostek (3×3).

W poszczególnych kostkach „czekolady 3×3” znajdziemy po dwie kolejne litery alfabetu, od AB do RS. Obok czekoladki jest jeszcze duży znak X. W poszczególne jego ćwiartki wpisane są brakujące litery alfabetu: T, U, W, Y. Natomiast Z jest wpisywane w koło.

A B	C D	E F
G H	I J	K L
M N	O P	R S

Szyfrowanie

Szyfrując wiadomość posługujemy się narysowaną tabliczką czekolady (bez zewnętrznych krawędzi). Aby zapisać konkretną literę szkicujemy układ kratki, w której dana litera się znajduje, zaznaczając kropką jej pozycję po lewej lub prawej stronie. Chcąc zapisać T U Y lub W rysujemy dzióbek, a dla Z malujemy kółko.

Przykłady zaszyfrowanych liter:

A:		T:	
I:		U:	
N:		Z:	

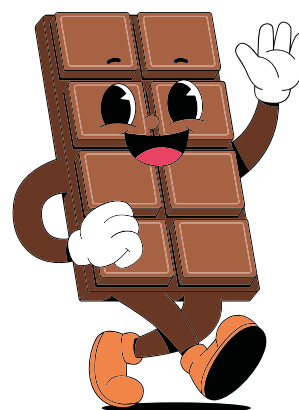
Przykład zaszyfrowanego słowa:

NAMIOT:

ZADANIE

- Odszyfruj następujący zapis:

ODPOWIEDŹ





za**GRAJ**
z**TATA**

REBUS

Rebus to zagadka, w której trzeba odgadnąć słowo lub zdanie, patrząc się na obrazki, litery lub znaki. Każdy obrazek oznacza jakąś sylabę albo część wyrazu. Trzeba dobrze się przyjrzeć, pomyśleć i połączyć wszystkie elementy w całość. To zabawa ucząca sprytu i spostrzegawczości. To trochę jak łamanie tajnego szyfru!

Przykład:



+



BULĄ

SŁOŃ + CEBULA

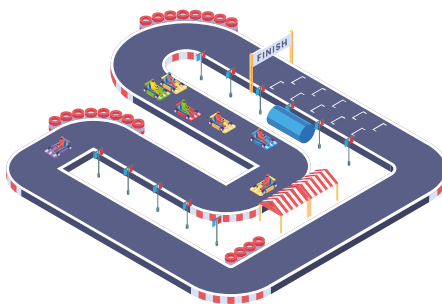
czyli rozwiązanie to: SŁOŃCE

ZADANIE

- Rozwiąż poniższy rebus



+



+

IA

ZPANIA

ODPOWIEDŹ 

— — — — —