

# SCENARIUSZ GRY MIEJSKIEJ

WYBIERZ KULTURĘ,

NIE HEJT!

organizowanej w ramach projektu  
Wybierz kulturę, z hejtem nie jesteś sobą!

Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego.



OJCZYSTY - DODAJ  
DO ULUBIONYCH

AGERE  
AUDE

FUNDACJA WIEDZY I DIALOGU SPOŁECZNEGO

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu  
Ojczysty – dodaj do ulubionych 2020.

## O scenariuszu:

Scenariusz gry Wybierz kulturę, nie hejt! został przygotowany jako element zadania pn. Wybierz kulturę, z hejtem nie jesteś sobą! realizowanego od 23 marca 2020 r. do 30 października 2020 r. i dofinansowanego ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu Ojczysty – dodaj do ulubionych 2020.

## Cele:

- ✓ poszerzenie wiedzy nt. skuteczności komunikacyjnej oraz językowej wśród odbiorców;
- ✓ zachęcanie młodzieży do aktywnego spędzania czasu poza domem;
- ✓ rozumienie emocji towarzyszących ofiarom agresji werbalnej;
- ✓ kształtowanie odpowiedzialnych i świadomych postaw wobec języka;
- ✓ wywołanie refleksji nad rolą agresji słownej w życiu młodzieży;
- ✓ kształtowanie postaw tolerancji i otwartości.
- ✓ nabycie umiejętności nieagresywnego wyrażania emocji negatywnych w języku ojczystym;
- ✓ wzmocnienie świadomości roli języka w procesie komunikacji;
- ✓ zwiększenie zdolności orientacji przestrzennej poprzez pracę uczestników w terenie i poruszanie się w nim za pomocą mapy.

## Uczestnicy:

W grze może wziąć udział dowolna liczba zespołów liczących od 2 do 4 osób. Młodzież sama dzieli się na zespoły i wybiera nazwę.

## Czas trwania:

Każda drużyna ma maksymalnie 120 minut na pokonanie trasy i rozwiązanie zadań we wszystkich sześciu punktach.

## Miejsce:

Grę można zaaranżować w dowolnej przestrzeni miejskiej (otwartej) lub zamkniętej. Ważne, aby poszczególne punkty były na tyle od siebie daleko, by

drużyny nie przeszkadzały sobie wzajemnie. Szczegółowe wymagania dotyczące organizacji przestrzeni oraz potrzebnego wyposażenia opisane są przy każdym punkcie gry. Każda ze stacji posiada nazwę.

## **Rozpoczęcie gry:**

Na początku gry każda drużyna otrzymuje kartę pracy, mapę terenu, na którym zlokalizowane są punkty, oraz harmonogram gry. Na karcie pracy uzupełnia nazwę zespołu, po czym otrzymuje wskazówkę, do którego punktu należy się udać. Ważne jest, aby każdy zespół rozpoczynał grę w innym punkcie (jeśli w grze bierze udział więcej niż 6 drużyn, warto obłożyć w miarę równomiernie punkty rozpoczynające). Każdy punkt powinien być opatrzony wskazówką<sup>1</sup> prowadzącą do kolejnej stacji. W pierwszym punkcie obsługujący daną stację wpisujemy drużynie godzinę rozpoczęcia gry.

## **Zaliczanie zadań:**

Gdy drużyna wykona zadanie, osoba obsługująca daną stację wpisuje liczbę zdobytych punktów i potwierdza to własnoręcznym podpisem lub pieczętką w polu odpowiadającym danej stacji. W przypadku ostatniego odwiedzanego przez zespół punktu obsługujący stację wpisuje również godzinę zakończenia gry.

## **Zakończenie gry:**

Uzupełnioną kartę pracy uczestnicy dostarczają do punktu startowego, w którym otrzymali wszystkie niezbędne informacje. Tam organizator zlicza punkty i spisuje listę zwycięzców.

---

<sup>1</sup> Wskazówki prowadzące do poszczególnych stacji tworzą organizatorzy gry w oparciu o znajomość terenu, na którym jest ona przeprowadzana.

## KARTA PRACY ZESPOŁU

.....  
NAZWA ZESPOŁU

Godzina rozpoczęcia gry:

Godzina zakończenia gry:

nazwa punktu	liczba punktów	pieczętka	podpis prowadzącego	uwagi
EUFEMIZMY				
FRAZEOLOGIA				
LOKUCJA I PERLOKUCJA				
NETYKIETA				
SŁOWOTWÓRSTWO				
STYLISTYKA				

Liczba zdobytych punktów:

Czas trwania gry:

***Stylistyka – rozgrzewka***  
***(Instrukcja dla prowadzącego)***

Gracze otrzymują kartkę, na której wskazano 6 stylów funkcjonalnych polszczyzny oraz ich krótkie charakterystyki (odpowiadają im numery od 1 do 6), ułożone w przypadkowej kolejności. Zadanie graczy polega na przyporządkowaniu charakterystyki do odpowiadającego jej stylu. W tym celu każdy z graczy otrzymuje sześć ponumerowanych karteczek (numery od 1 do 6), wybiera karteczkę z, jego zdaniem, właściwym numerem, zwija ją, formując na kształt kuli i wrzuca do odpowiedniego koszyczka (każdy koszyk oznaczony jest nazwą stylu), jednocześnie informując prowadzącego, jaki numer w przypadku każdego z koszyków wybrał. Każde poprawne „trafienie” = 1 punkt; zatem każdy z graczy może uzyskać łącznie 6 punktów. Ostateczny wynik punktowy drużyny otrzymuje się po zsumowaniu wyników wszystkich graczy.

## Odpowiedzi

- E 1.** Najbardziej swobodna odmiana języka, wykorzystywana do codziennego porozumiewania się.
- C 2.** Stosowany w literaturze pięknej, bogaty w ozdobniki, oryginalny, bywa, że wieloznaczny.
- F 3.** Stosowany w publicznych przemówieniach. Występują w nim liczne środki językowe pozwalające wyrazić myśli w sposób kunsztowny.
- D 4.** Stosowany w środkach masowego przekazu, charakteryzuje się informatywnością.
- A 5.** Stosowany w aktach prawnych, regulaminach, podaniach. Styl suchy, zwięzły.
- B 6.** Charakterystyczny dla podręczników, opracowań specjalistycznych. Brak w nim środków artystycznych.

## Style funkcjonalne polszczyzny – potrafisz je rozpoznać?

### Zadanie

Dopasuj rodzaje stylów językowych do ich charakterystyk.



..... 1. Najbardziej swobodna odmiana języka, wykorzystywana do codziennego porozumiewania się.

..... 2. Stosowany w literaturze pięknej, bogaty w ozdobniki, oryginalny, bywa, że wieloznaczny.

..... 3. Stosowany w publicznych przemówieniach. Występują w nim liczne środki językowe pozwalające wyrazić myśli w sposób kunsztowny.

..... 4. Stosowany w środkach masowego przekazu, charakteryzuje się informatywnością.

..... 5. Stosowany w aktach prawnych, regulaminach, podaniach. Styl suchy, zwięzły.

..... 6. Charakterystyczny dla podręczników, opracowań specjalistycznych. Brak w nim środków artystycznych.

**Czy zostaniesz stylistą języka? Sprawdź się!**

**Jaki to styl funkcjonalny polszczyzny?**



**Zadanie**

Do zdobycia: 6 punktów

1. Załączony tekst stanowi przykład stylu ..... (1 pkt)
2. Proszę podać cechy (wskazać konkretne elementy/fragmenty) świadczące o tym, że tekst stanowi przykład tego stylu. (max 5 pkt; jedna cecha = 1 pkt)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## TEKST NR 1

Fragment tekstu autorstwa dr hab. Barbary Sobczak, prof. UAM pod tytułem: Oblicza agresji językowej w dyskursie publicznym. Próba uporządkowania pojęć.

Najszerze znaczenie w analizowanym kontekście ma wyrażenie agresja językowa/werbalna [...] zdefiniowana jako: działania językowe i parajęzykowe, na które składają się (z punktu widzenia pragmatyki) w przeważającej części ekspresywy, wyrażające negatywny stan uczuciowy nadawcy, formułowane z intencją zdeprecjonowania odbiorcy, poniżenia go, sprawienia mu przykrości. Aktami agresji słownej mogą być też deklaratywy lub dyrektywy, np. akty złorzeczenia, przeklinania kogoś, klątwy. [...] Na forum publicznym agresywne zachowania językowe mogą mieć formy m.in. aktów kompromitowania, oskarżania, podżegania czy szyderstwa<sup>1</sup>.

Agresja językowa to termin, który funkcjonuje w nauce, jednak w debacie publicznej rzadko się pojawia. Można natomiast powiedzieć, że swoistą karierę robią dwa inne: **mowa nienawiści** i **hejt**.

Definiowanie mowy nienawiści i hejtu to problem nie tylko dyskursu publicznego, lecz także nauki, co widoczne jest zwłaszcza w pracach socjologów, kulturoznawców<sup>2</sup> i językoznawców. Wśród tych ostatnich próbę taką podejmowali m.in. Bogusław Skowronek<sup>3</sup>, Anna Cegiela<sup>4</sup>, Anna Niepytalska-Osiecka<sup>5</sup> czy Bożena Witosz<sup>6</sup>.

Wśród wyznaczników mowy nienawiści wymienić można: przypisywanie negatywnych cech, nadmierne uogólnianie negatywnych cech, dehumanizację, posługiwanie się uwłaczającą leksyką, lekceważenie. Dla rozpoznania przejawów mowy nienawiści istotne są jednak nie tylko charakteryzujące ją cechy strukturalne czy treściowe, ale też kontekst społeczny – często rozstrzygający. Nieraz neutralny tekst w jednym kontekście, w innym nabiera zupełnie innego znaczenia. Na przykład formy mowy nienawiści przybierają z pozoru niewinne żarty wymierzone w jakieś grupy wyznaniowe (np. dowcipy o Żydach albo Arabach, karykatury Mahometa). Przejawem mowy nienawiści będzie np. „Lista Żydów” opublikowana w internecie. Mowa nienawiści może mieć też charakter ukryty, np. gdy pozostawia się niedopowiedzenia, które odbiorcy łatwo wypełniają (np. wyrażenie *wiadome grupy*) albo gdy do działania nie wzywa się wprost, ale takie wezwanie może wynikać z kontekstu (np. hasło *Muzułmanie chcą nas zniszczyć*).

<sup>1</sup> Zob. M. Peisert, *Formy i funkcje agresji werbalnej...*, s. 136–143.

<sup>2</sup> Zob. np. *Hejterstwo. Nowa praktyka kulturowa? Geneza, przypadki, diagnozy*, red. J. Dynkowska, N. Lemann, M. Wróblewski, A. Zatora, Łódź 2017.

<sup>3</sup> B. Skowronek, *Hejt jako zjawisko lingwistyczno-medialne. Zarys problemu*, [w:] *Współczesne media. Gatunki w mediach. Prace dedykowane Profesor Marii Wojtak*, t. 1: *Zagadnienia teoretyczne. Gatunki w mediach drukowanych*, red. I. Hofman, D. Kepa-Figura, Lublin 2017, s. 181-190.

<sup>4</sup> A. Cegiela, *Czym jest mowa nienawiści*, „Poradnik Językowy” 2014, z. 1, s. 7-17.

<sup>5</sup> A. Niepytalska-Osiecka, *O fejkach, lajkach i hejcie w polszczyźnie internetowej*, „Język Polski” 2014, z. 4, s. 343-352.

<sup>6</sup> B. Witosz, *Czy hejt to problem genologiczny?*, [w:] *Współczesne media. Gatunki w mediach...*, s. 191-205.

Hejt definiowany jest bowiem jako zamieszczona w komentarzu internetowym nienawistna wypowiedź mająca na celu różnie rozumianą negację lub unicestwienie obiektu będącego jej przedmiotem. Jest to świadomy, intencjonalny akt. Może on przybierać różne formy: najczęściej pisemne (w postaci komentarzy, postów w mediach społecznościowych, na forach i stronach internetowych), ale też wizualne (np. memy). Hejt polega na pogardliwej ocenie zjawisk, zdezwauowaniu czegoś, obrażaniu zarówno rozmówców, jak i innych podmiotów, okazywaniu im agresji i nienawiści poprzez:

- a) wyzywanie, wyszydzenie, poniżanie, ublżanie za pomocą obraźliwych słów (np. *człowiek pasztet; co to za aktorka o głosie rozjechanej żaby*<sup>22</sup>);
- b) uruchamianie stereotypów (np. *A ty jesteś Mongołem, co widać, słyszać i czuć*);
- c) nieuzasadnioną generalizację (np. o nauczycielach: *Socjalistyczne darmozjady. Pracują najmniej spośród krajów OECD a zarabiać chcą tyle samo*);
- d) oceniające wykrzyknienia i apele (np. *Debiła wyrzucić z Polski!*);
- e) wykorzystywanie zaklinających formuł (np. *żeby cię obesrało, żebyś spuchł zaprzańcu, żeby cię wszy zeżarły*)<sup>23</sup>.

Hejt ustanawia między uczestnikami komunikacji relacje w porządku hierarchicznym: lepszy – gorszy, cywilizowany – niecywilizowany, ładny – brzydki, mądry – głupi itd. Obiektem hejtu może być niemal wszystko: pojedyncze osoby – publiczne i prywatne, ale też narody i zbiorowości (np. przedstawiciele określonych zawodów), instytucje (rząd, stacje telewizyjne, wydawcy prasowi), wytwory artystyczne (filmy, piosenki, programy), a nawet przedmioty – np. produkty określonych marek (według specjalistów od *employer branding* internetowy hejt jest jednym z największych zagrożeń dla przedsiębiorców. Opinie o firmach dostępne nawet na przypadkowych forach w internecie często wpływają na to, jak potencjalny klient oceni daną firmę i czy finalnie zdecyduje się na nabycie jej produktów lub usług).

**Cechy potwierdzające, że mamy do czynienia ze stylem naukowym  
(przykładowe odpowiedzi dla sprawdzającego)**

- rodzaj pisma (artykuł naukowy),
- brak formy pierwszoosobowej (np. *jestem, zdecydowaliśmy*, itp.),
- terminologia specjalistyczna w zakresie dziedziny naukowej (np. *dyrektywy, ekspresywy*),
- brak środków stylistycznych (epitetów, metafory, onomatopei (wyrazów dźwiękonaśladowczych, itp.),
- przewaga zdań wielokrotnie złożonych (np. Najszersze znaczenie w analizowanym kontekście ma wyrażenie agresja językowa/werbalna [...] zdefiniowana jako: działania językowe i parajęzykowe, na które składają się (z punktu widzenia pragmatyki) w przeważającej części ekspresywy, wyrażające negatywny stan uczuciowy nadawcy, formułowane z intencją zdeprecjonowania odbiorcy, poniżenia go, sprawienia mu przykrości.),
- brak emocjonalnego nacechowania języka,
- logiczna, uporządkowana kompozycja tekstu,
- cytowanie tekstów naukowych (zob. przypisy),
- wyliczenia.

## TEKST NR 2

### *LEŚNE ZEBRANIE*

W starym lesie na polanie  
Było zwierząt dziś zebranie.  
W ważnych sprawach się spotkali  
Cały dzień obradowali.

Na początek rzekła sowa:  
„Mówią o mnie mądra głowa,  
Proszą, by im ciągle radzić,  
A ja chcę się wreszcie bawić.  
Dosyć książek mam czytania,  
Trudnych spraw rozwiązywania.  
Od dziś uczyć się przestaję  
I na urlop się udaję”

Wilk jej przerwał te wywody:  
„Ja do skargi mam powody!  
Ponoć krąży straszna plotka-  
Każdy mówi, kto mnie spotka-  
Że połknąłem pewną babcię  
Po czym jej ukradłem kaptcie.  
Jawne kłamstwo to, powiadam,  
Bowiem mięsa już nie jadam.”

Pan dzik tylko głową kiwa  
„Plotka często wstrętna bywa.  
Mnie wciąż dzikim przezywają  
I na drzewa uciekają.  
Pewnie to przez moje kły  
Myślą, że ja jestem zły.  
Więc by znaleźć przyjaciela  
Do dentysty się wybieram”

Naraz się odzywa lis:  
„Chętnie się wypowiem dziś  
Jak jest przykro, gdy dokoła  
Każdy cię chytrusem woła.  
Ja nic przecież nie zrobiłem!  
Zawsze chętnie się dzieliłem,  
Byłem grzeczny i uprzejmy  
A dostałem miano szelmy!”

Niedźwiedź, który cicho siedział,  
Ani słowa nie powiedział,  
Nagle powstał, ryknął basem  
Aż zatrzęsło całym lasem.

„Moi drodzy, dość gadania,  
Koniec tego narzekania!  
Po co plotką się zajmować?  
Lepiej wszystkie zignorować!  
A swym dobrym zachowaniem  
Sprawić, by ktoś zmienił zdanie  
I by zamiast kłamstwom ufać,  
Zaczął swego serca słuchać”

Wysłuchawszy jego zdania  
Wszyscy mu przyznali rację  
I ruszyli w pełnej zgodzie  
Do zająca na kolację.

źródło: <http://www.agaidzieciaki.pl/dzieciaki-hejciaki-czyli-jak-przeciwdzialac-niezyczliwosci-i-plotkom-autorski-wiersz/>

**Cechy potwierdzające, że mamy do czynienia ze stylem artystycznym  
(przykładowe odpowiedzi dla sprawdzającego)**

- tekst zawiera metafory, porównania, epitety,
- może zawierać rymy,
- obecność innych stylów,
- występowanie różnych środków językowych.

## TEKST NR 3

Sąd Rejonowy w Kielcach  
II Wydział Karny  
ul. Sprawiedliwa 25  
38-695 Kielce

Kielce, dnia 27 września 2019 r.

Sygn. akt II K 238/19

Pan  
Zdzisław Onieśmielony  
ul. Modrzewiowa 38/12  
38-690 Kielce

Termin: 28 listopada 2019 r., godz. 9.30, sala nr 3

### WEZWANIE

Wzywa się Pana do osobistego stawiennictwa w dniu 28 listopada 2019 r. o godz. 9.30 w budynku Sądu (ul. Kasztanowa 25) w sali nr 3, celem przesłuchania w charakterze świadka w sprawie z oskarżenia prywatnego Mariana Szczodrego przeciwko oskarżonemu Janowi Ponuremu – o czyn z art. 216 k.k., tj. o znieważenie.

#### **Stawiennictwo obowiązkowe.**

Na zarządzenie Sędziego  
z upoważnienia Kierownika Sekretariatu  
starszy sekretarz sądowy Jadwiga Mądra

### Pouczenie

W postępowaniu karnym świadek posiada wymienione poniżej uprawnienia i obowiązki:

1. Każda osoba wezwana w charakterze świadka ma obowiązek stawić się i złożyć zeznania (art. 177 § 1)<sup>7</sup>. W pilnych wypadkach wezwanie może nastąpić telefonicznie albo w inny

---

<sup>7</sup>Jeżeli nie wskazano innej podstawy prawnej, przepisy w nawiasach oznaczają odpowiednie artykuły ustawy z dnia 6 czerwca 1997 r. - Kodeks postępowania karnego (Dz. U. poz. 555, z późn. zm.).

sposób (art. 137). Usprawiedliwienie nieobecności z powodu choroby jest możliwe wyłącznie po przedstawieniu zaświadczenia wystawionego przez lekarza sądowego. Inne zwolnienie jest w tym wypadku niewystarczające (art. 117 § 2a). Świadkowi przysługuje zwrot kosztów stawiennictwa na wezwanie (art. 618a-618e). Nieusprawiedliwione niestawiennictwo może spowodować nałożenie kary pieniężnej, zatrzymanie lub areszt (art. 285-287).

2. W wyjątkowych sytuacjach przesłuchanie świadka może nastąpić w drodze wideokonferencji (art. 177 § 1 i art. 390 § 3).

3. Jeżeli świadek nie może się stawić na wezwanie z ważnego powodu (np. choroby), można go przesłuchać w miejscu jego pobytu (art. 177 § 1a i 2).

4. Jeżeli istnieje wątpliwość co do stanu psychicznego lub rozwoju umysłowego świadka, przesłuchanie może odbyć się z udziałem biegłego lekarza lub psychologa (art. 192 § 2). Za zgodą świadka można go poddać badaniom lub oględzinom ciała (art. 192 § 4), a bez jego zgody pobrać odciski palców, wymaz ze śluzówki policzków, włosy, ślinę, próby pisma, zapach, wykonać fotografię lub nagrać głos (art. 192a § 1).

5. Przesłuchanie świadka w zakresie informacji tajnych lub ściśle tajnych może być przeprowadzone tylko po zwolnieniu go przez uprawnionego przełożonego od obowiązku zachowania tajemnicy (art. 179 § 1). Świadek może odmówić zeznań w zakresie informacji zastrzeżonych lub poufnych albo tajemnicy zawodowej, chyba że sąd lub prokurator zwolni go od obowiązku zachowania tajemnicy (art. 180 § 1). Przesłuchanie w zakresie tajemnicy notarialnej, adwokackiej, tajemnicy radcy prawnego, doradcy podatkowego, tajemnicy lekarskiej, dziennikarskiej lub statystycznej może nastąpić tylko wtedy, gdy jest to niezbędne, a okoliczność nie może być ustalona na podstawie innego dowodu (art. 180 § 2). Zwolnienie dziennikarza od obowiązku zachowania tajemnicy nie może obejmować identyfikacji autora materiału prasowego, listu do redakcji lub innego podobnego materiału ani identyfikacji osób, które zastrzegły swoje dane, chyba że chodzi o przestępstwa, wobec których istnieje obowiązek denuncjacji (art. 180 § 3 i 4). W tych wypadkach sąd przesłuchuje świadka na niejawniej rozprawie (art. 181 § 1).

6. Osoba najbliższa dla oskarżonego (np. małżonek, rodzic, dziecko, osoba pozostająca we wspólnym pożyciu) może odmówić zeznań. Prawo odmowy zeznań przysługuje także świadkowi, który w innej sprawie jest oskarżony o współudział w przestępstwie objętym postępowaniem (art. 182 § 1 i 3). Świadek może skorzystać z prawa odmowy złożenia zeznań do chwili rozpoczęcia pierwszego zeznania w postępowaniu sądowym; poprzednio złożone zeznanie nie może wówczas służyć za dowód (art. 186 § 1).

7. Świadek może odmówić odpowiedzi na pytanie, jeżeli odpowiedź mogłaby narazić jego lub osobę dla niego najbliższą na odpowiedzialność karną (art. 183 § 1). Można zwolnić od złożenia zeznania lub odpowiedzi na pytania świadka pozostającego z oskarżonym w szczególnie bliskim stosunku osobistym (art. 185). Świadek może żądać, aby rozprawa była niejawną, jeżeli treść zeznań mogłaby narazić świadka lub osobę dla niego najbliższą na hańbę (art. 183 § 2).

## **Cechy potwierdzające, że mamy do czynienia ze stylem urzędowym (przykładowe odpowiedzi dla sprawdzającego)**

- rodzaj pisma (korespondencja między sądem a obywatelem),
- bezosobowość (np. *wzywa się...*),
- szablonowość (kompozycja tekstu, charakterystyczne elementy pisma urzędowego/sądowego – określenie instytucji będącej nadawcą, adresata, tytułu pisma – *wezwanie*),
- terminologia/charakterystyczne „urzędowe” sformułowania (*osobiste stawiennictwo, celem przesłuchania w charakterze świadka*),
- nominalizacja (rozbudowane ciągi rzeczownikowe, np. *nieusprawiedliwione niestawiennictwo może spowodować nałożenie kary pieniężnej, zatrzymanie lub areszt*),
- brak sformułowań zabarwionych emocjonalnie,
- precyzyjność, dyrektywność (np. *stawiennictwo obowiązkowe, ewentualne sankcje wskazane w pouczeniu, każda osoba (...) ma obowiązek stawić się...*),
- odesłania do aktów prawnych/powołanie się na przepisy prawne,
- stosowanie wyczeń



## TEKST NR 4

- Czołem! Darek to tępak i znowu go nie było w szkole. Nie zda, osioł jeden,.
- No, wiem. Słyszałem, że coś go żre. Ania z Mirkiem ponoć mu na złość znowu robią. Ale skoro to taka fujara, to co się dziwić, że go wszyscy mają za dziwaka, no nie?
- No ja się im wcale nie dziwie. Głupek taki z niego.
- No ale w sumie to co oni tam mówili o nim?
- No, że tak powiem, że jest jak meduza – nie ma mózgu.
- A to meduza nie ma mózgu?
- A słyszałeś, żeby miała xD?
- Dobra, nieważne, weź się odczep i złaż ze mnie. Uwiesiłeś się mnie jak jakiś urzędas na podatki.

**Cechy potwierdzające, że mamy do czynienia ze stylem potocznym  
(przykładowe odpowiedzi dla sprawdzającego)**

- forma wypowiedzi (dialog – tekst mówiony),
- wtrącenia (*że tak powiem*),
- prosta składnia, proste, krótkie zdania,
- przewaga rzeczowników,
- potoczne sformułowania nacechowane emocjonalnie (*dziwak, urzędas, fujara*),
- obecność porównań, metafor (np. *jak urzędas*),
- obecność związków frazeologicznych (*uwiesić się kogoś*),
- zawiera zwroty i wyrażenia charakterystyczne dla języka mówionego

## Słowotwórstwo – rozgrzewka (Instrukcja dla prowadzącego)



Zadanie uczestników polega na dokończeniu polskich przysłów (prowadzący odczytuje część przysłowia, uczestnicy dopowiadają brakujący fragment). Fragmenty przysłów podane w nawiasie, w takiej formie, tzn. z pogrubioną, dużą wybraną literą, dostają uczestnicy na osobnych karteczkach w przypadku poprawnego dokończenia przysłowia. Następnie z uzyskanych liter układają oni hasło będące nazwą kategorii – SŁOWOTWÓRSTWO. Do zdobycia jest łącznie 15 punktów: jedno poprawnie dokończone przysłowie = 1 punkt, odgadnięcie hasła = dodatkowe 2 punkty.

- 1) Grosz do grosza, ..... (a będzie koko**S**za)
- 2) Bez pracy..... (nie ma ko**Ł**aczy)
- 3) Czym skorupka za młodu nasiąknie,..... (tym na staro**Ś**ć trąci)
- 4) Kto pod kim dołki kopie, .....(sam **W** nie wpada)
- 5) Nie czas żałować róż, .....(gdy p**Ł**oną lasy)
- 6) Mowa jest srebrem, .....(a milczenie z**Ł**otem)
- 7) Nie wszystko złoto, .....(co się ś**W**ieci)
- 8) ..... wiosny nie czyni. (Jedna jaskółka)
- 9) Kiedy wejdiesz między wrony, ..... (muscisz k**R**akać jak i one)
- 10) Jak sobie pościelesz, .....(tak się wy**S**pi**S**z)
- 11) Łaska pańska .....(na ps**T**rym koniu jeździ)
- 12) Mądrej głowie .....(dość dwie sł**W**ie)
- 13) Nie chwal dnia .....(przed zach**O**dem słońca)

## Słowotwórstwo – rozgrzewka



### Zadanie

Dokończ polskie przysłowia. Po każdej poprawnej odpowiedzi otrzymasz karteczkę z brakującym fragmentem przysłowia, na której wyróżniono literę potrzebną do ułożenia hasła. Do zdobycia jest łącznie 15 punktów: jedno poprawnie dokończone przysłowie = 1 punkt, odgadnięcie hasła = dodatkowe 2 punkty.

- 1) Grosz do grosza, .....
- 2) Bez pracy.....
- 3) Czym skorupka za młodu nasiąknie,.....
- 4) Kto pod kim dołki kopie, .....
- 5) Nie czas żałować róż, .....
- 6) Mowa jest srebrem, .....
- 7) Nie wszystko złoto, .....
- 8) ..... wiosny nie czyni.
- 9) Kiedy wejdiesz między wrony, .....
- 10) Jak sobie pościelesz, .....
- 11) Łaska pańska .....
- 12) Mądrej głowie .....
- 13) Nie chwal dnia .....

1. ... a będzie koko**S**za.

2. ... nie ma ko**Ł**aczy.

3. ... tym na star**O**ść trąci.

4. ... sam **W**nie wpada.

5. ... gdy p**ł**oną lasy.

6. ... a milczenie z**ł**o**T**em.

7. ... co się ś**W**ieci.

8. Jedna jask**Ó**łka ...

9. ... musisz k**R**akać jak i one.

10. ... tak się wy**ś**pi**S**z.

11. ... na ps**T**rym koniu jeździ.

12. ... dość dwie s**ł**o**W**ie.

13. ... przed zach**O**dem słońca.

## **Słowotwórstwo – zadanie główne** **(Instrukcja dla prowadzącego)**

Gracze dwukrotnie mają do wyboru jedną spośród trzech kopert. Każda z nich zawiera odpowiednio łatwy, średni bądź trudny zestaw pytań. W momencie wybrania koperty przez drużynę prowadzący odczytuje znajdujące się w niej pytania, a zespół ma 1 minutę na udzielenie jak największej liczby odpowiedzi. Po podliczeniu punktów zdobytych podczas I tury pytań prowadzący informuje uczestników o ponownym wyborze koperty<sup>1</sup>. Zespół znowu ma 1 minutę na udzielenie odpowiedzi na pytania czytane przez prowadzącego. Przed rozpoczęciem gry prowadzący informuje uczestników o zasadach punktacji za każdy z zestawów.

Każdy zestaw składa się z 10 pytań:

- 1) Zestaw zielony – łatwy: pytania zamknięte z dwoma wariantami odpowiedzi A/B; do uzyskania 10 punktów; każda poprawna odpowiedź = 1 punkt
- 2) Zestaw żółty – średni: pytania zamknięte z trzema wariantami odpowiedzi A/B/C; do uzyskania 15 punktów; każda poprawna odpowiedź = 1,5 punktu
- 3) Zestaw fioletowy – trudny: 6 pytań zamkniętych z czterema wariantami odpowiedzi A/B/C/D oraz 4 pytania otwarte; do uzyskania 20 punktów; każda poprawna odpowiedź = 2 punkty (w pytaniach otwartych możliwość przyznania 1 punktu w przypadku poprawnego wskazania tylko jednego przykładu bądź wykonania jedynie części zadania)

---

<sup>1</sup> Jeśli uczestnicy nie udzielili odpowiedzi (ponieważ zabrakło im czasu) na większość pytań z danej koperty i chcieliby ponownie ją wybrać, mogą to zrobić.

### Zestaw nr 1 z odpowiedziami

1. Nowo utworzony w danym języku wyraz lub wyrażenie to ...
  - a) nowomowa
  - b) neologizm**
  
2. Wyraz, którego temat zostaje użyty do tworzenia nowego wyrazu – wyrazu pochodnego (np. aktor → aktor-stwo) to ...
  - a) podstawa słowotwórcza**
  - b) afiks
  
3. W wyrazie piekarz cząstka –arz stanowi ...
  - a) funktor
  - b) formant**
  
4. Krasnystaw to przykład ...
  - a) zrostu**
  - b) zestawienia
  
5. W wyrazie dogotować cząstka do- stanowi:
  - a) prefiks**
  - b) sufiks
  
6. Mieszkaniec Suwałk to ...
  - a) suwałczyk
  - b) suwałczanin**
  
7. Wyraz jęzor to przykład ...
  - a) augmentatywu**
  - b) melioratywu
  
8. Wyraz PKO to ...
  - a) skrót
  - b) skrótowiec**
  
9. Wyraz ciucholand to przykład ...
  - a) homonimu
  - b) hybrydy językowej**
  
10. Proszę wskazać zestaw zawierający uniwerbizmy.
  - a) kwiatusek, torcik, rowerek, obrusik
  - b) mikrofalówka, sieciówka, magisterka, kablówka**

### Zestaw nr 2 z odpowiedziami

1. Częstka, przy pomocy której wyraz pochodny został utworzony od swej podstawy słowotwórczej to ...
  - a) leksem
  - b) rdzeń
  - c) formant**
  
2. Wchodzi w skład wszystkich wyrazów pokrewnych (tworzących rodzinę wyrazów), stanowiąc najmniejszą, niepodzielną podstawę słowotwórczą. Mowa o ...
  - a) partykule
  - b) rdzeniu**
  - c) przyrostku
  
3. Proszę wskazać przykład zestawienia.
  - a) widzimię
  - b) półkula
  - c) Babia Góra**
  
4. Mieszkaniec Chochołowa to ...
  - a) chochołowiaczek
  - b) chochołowianin**
  - c) chochołowczyk
  
5. Proszę wskazać zestaw zawierający skrótowce.
  - a) *por., zob., tel., inż.*
  - b) AGD, OBOP, ZUS, AZS**
  - c) *mgr, wg, zł, nr*
  
6. W wyrazie żywopłot występuje ...
  - a) sufiks
  - b) prefiks
  - c) interfiks**
  
7. *Komórka, magisterka, zawodówka* to przykłady ...
  - a) skrótów
  - b) akronimów
  - c) uniwerbizmów**
  
8. Proszę wskazać wyraz o charakterze deminutywnym.
  - a) *kocur*
  - b) zajęczek**
  - c) *psisko*
  
9. *Telewizja, minisuszarka, supersam* to przykłady ...
  - a) kalk językowych
  - b) hybryd językowych**
  - c) homofonów
  
10. Proszę wskazać zestaw zawierający części słowotwórcze, przy pomocy których tworzy się nazwy wykonawców czynności (w tym zawodów).
  - a) *-anin, -ik, -czyk, -ańczyk,*
  - b) *-nia, -arnia, -alnia, -ownia*
  - c) -nik, -arz, -owiec, -ista**



**Zestaw nr 3 z odpowiedziami**

1. Wyraz utworzony od innego wyrazu (wyraz pochodny) to inaczej ...
  - a) aglutynant
  - b) derywat**
  - c) ablatyw
  - d) sufiks
  
2. Element, przy pomocy którego wyraz pochodny został utworzony od swej podstawy słowotwórczej (np. wyraz aktor-ka od aktor) to:
  - a) fonem
  - b) frazem
  - c) formant**
  - d) dyftong
  
3. Proszę wskazać przykład zrostu.
  - a) *listonosz*
  - b) *berneńskipiespasterski*
  - c) *maminsynek***
  - d) *krwiopijca*
  
4. *PZU, ZUS, PKS, CBOS* to przykłady ...
  - a) holonimów
  - b) deminutywów
  - c) akronimów**
  - d) meronimów
  
5. Mieszkaniec Nowego Targu to **nowotarżanin**, a mieszkanka **nowotarżanka**.
  
6. Proszę wskazać afiks w wyrazie językoznawca i nazwać ten rodzaj afiksu.  
**-o-Jest to interfiks/infiks (wrostek/międyrostek).**
  
7. Proszę wskazać wyraz o charakterze augmentatywnym.
  - a) *bigosik*
  - b) *palmiarnia*
  - c) *kocisko***
  - d) *konkursomania*
  
8. Proszę wskazać zestaw zawierający deminutywy.
  - a) *-nik, -owiec, -arz, -ista*
  - b) *ciasteczko, rączka, kotlecik, kwiatusek***
  - c) *europarlament, biznesplan, ekosystem, biopaliwo*
  - d) *ONZ, PAN, NBP, PKO*
  
9. Proszę podać dwa przykłady uniwerbizmów (innych niż w słowniczku).  
**np. *mikrofalówka, komórka, magisterka, kablówka***
  
10. Proszę podać dwa przykłady hybryd językowych (innych niż w słowniczku).  
**np. *telewizja, supersam, minisuszarka, ciucholand***

# Podręczny słowniczek językoznawczy

Podstawa słowotwórcza – część wyrazu pochodnego przejęta z wyrazu podstawowego.

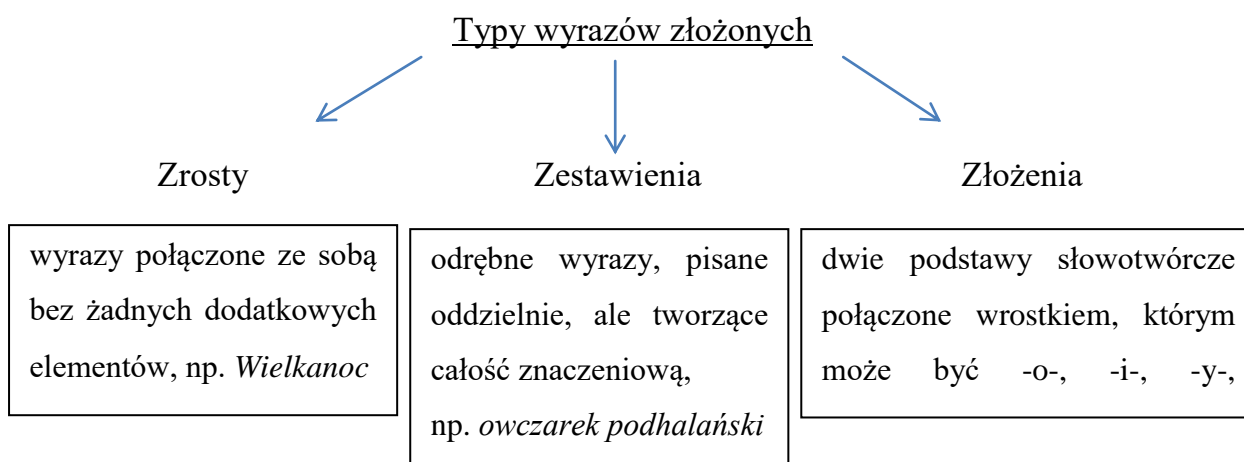
Formant – cząstka dodawana do podstawy słowotwórczej w celu utworzenia nowego wyrazu (np. *-ka* w wyrazie *aktorka*).

Typy formantów (afiksów):

- przedrostek (prefiks) – cząstka wyrazu pochodnego dodana przed podstawą słowotwórczą, np. *na-* w wyrazie *napisać*.
- przyrostek (sufiks) – cząstka wyrazu pochodnego dodana za podstawą słowotwórczą, np. *-ek* w wyrazie *kotek*.
- wrostek/międzyrostek (infiks/interfiks) – cząstka występująca w środku wyrazu, łącząca zazwyczaj dwie podstawy słowotwórcze, np. *mebl-o-ścianka*.

Rdzeń – część wspólna wszystkich wyrazów w rodzinie, przejęta od wyrazu podstawowego.

Derywacja – tworzenie wyrazów pochodnych od wyrazu podstawowego.



Skrót – skrócona forma wyrazu występująca tylko w języku pisanim, np. *gr* (od *grosz*), *prof.* (od *profesor*).

Skrótowiec (akronim) – wyraz pochodny powstały dzięki skróceniu wielocłonowej nazwy, używany zarówno w języku pisanim, jak i mówionym, np. *ONZ*, *GUS*.

Holonim – wyraz oznaczający całość złożoną z jakichś części, np. *pociąg* jest holonimem w stosunku do wyrazu *wagon*.

Meronim – wyraz nazywający część pewnej całości, np. *wagon* jest meronimem w stosunku do wyrazu *pociąg*.

Homonim – wyraz mający jednakowe brzmienie z innym wyrazem, ale odmienne znaczenie, np. *bal* (przyjęcie, ale też kłoda drewna).

Homofon – rodzaj homonimu, wyraz dźwiękowo identyczny z innym wyrazem (innymi wyrazami), różniący się jednak od niego pod względem pisowni i znaczenia, np. *może* i *morze*.

Kalka językowa – bezpośrednie przetłumaczenie wyrazu/całego zwrotu z języka obcego na ojczysty, np. *Rzeczpospolita* stanowi kalkę łacińskiego *res publica*.

Hybryda językowa – rodzaj sztucznego zapożyczenia, wyraz utworzony z różnojęzycznych elementów, np. *telewizja*, *automobil*.

Uniwerbizm – jednowyrazowe określenie zastępujące nazwę wielowyrazową o tym samym znaczeniu, np. *zimówki* – opony zimowe, *odrzutowiec* – samolot odrzutowy.

Augmentatyw – wyraz zgrubiały (zgrubienie), np. *brzuszyisko*.

Deminutyw – wyraz zdrobniały (zdrobnienie), np. *krówka*.

Melioratyw (eufemizm) – wyraz bądź połączenie wyrazowe używane zastępczo w celu złagodzenia wyrażen drastycznych, dosadnych, nieprzyzwoitych, np. *puszysty* zamiast *gruby*.

**Instrukcja dla prowadzącego**

1. Rozgrzewka polega na zebraniu dziewięciu liter potrzebnych do utworzenia hasła. Aby je odgadnąć, należy przemieszczać się po planszy według strzałek. W przypadku słonecznej pogody i dogodnej lokalizacji prowadzący rysuje planszę kredą na asfalcie. W takich proporcjach, aby przeciętny użytkownik mógł przemieszczać się po poszczególnych literach. Zabawa zaczyna się od wyrazu START. Droga po każdą kolejną literę rozpoczyna się od miejsca poprzedniej. Uczestnicy poruszają się po planszy narysowanej na chodniku według wzoru:

A	J	N	U	N	H	M	I	W	S
B	M	L	Z	J	T	I	Y	J	Z
R	Q	P	W	START	L	N	E	K	K
E	S	T	Y	R	K	P	W	T	B
W	Z	K	L	Q	A	F	S	O	A
F	O	S	B	I	D	E	Z	M	D

- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1) Pierwsza litera:<br>↑↑   | 6) Szósta litera:<br>→↑↑     |
| 2) Druga litera:<br>←←←↓↓↓← | 7) Siódma litera:<br>↑→↓↓    |
| 3) Trzecia litera:<br>→→    | 8) Ósma litera:<br>↓→        |
| 4) Czwarta litera:<br>→     | 9) Dziewiąta litera:<br>↓←←← |
| 5) Piąta litera:<br>→→      |                              |

**ODPOWIEDŹ: NETYKIETA**

Za podanie prawidłowego hasła uczestnicy otrzymują **1 punkt**. Za wyjaśnienie również **1 punkt**.

**NETYKIETA** – zbiór zasad dotyczących dobrego zachowania w Internecie.

**Punktacja**

<b>Poprawne podanie i wyjaśnienie hasła</b>	<b>2 punkty</b>
<b>Poprawne podanie hasła</b>	<b>1 punkt</b>

2. Zadanie właściwe polega na odgadnięciu trzech zagadek związanych z netykieta oraz wytłumaczenie znaczenia tych haseł:

**Zagadka nr 1:**

Pochodzi ze Skandynawii,  
lecz świata mitologii nie naprawi.  
Istota człowieka przypominająca,  
wyglądem również strasząca.  
Mówią o niej, że brzydka, skąpa i złośliwa  
czasem lasem się pokrywa.  
W nocy często buszuje,  
Tolkien w swych dziełach ją przywołuje.  
W Harrym Potterze również się pojawia,  
gdy Hermiona w łazience się zjawia.  
Ron i Harry go jednak pokonali,  
gdy magiczne zaklęcie wypowiadali.  
W lasach, górach i jaskiniach mieszka,  
złota ma dużo ten nasz koleżka.  
Hasło odkryjecie, gdy do nazwy postaci  
-owa- oraz końcówkę bezokolicznika dodacie.  
Słowo ważne wtedy zgadniecie  
i do następnego punktu szybko pobiegniecie.

**ODPOWIEDŹ: TROLLOWANIE** – wpływanie na użytkownika w celu wysmiania lub obrażenia lub prowokowanie kłótni.

**Zagadka nr 2:**

Słowo to 4 sylaby w sobie zawiera,  
w pierwszej z nich masaż i relaks się wybiera,  
druga w połączeniu z trzecią tworzone są przez usta,  
ostatnia z kolei to pierwsza w wyrazie nietłusta.  
Nikt nie lubi, gdy ważne e-maile tam wpadają,  
i często potrzebne informacje przed ludźmi ukrywają.  
Wnet odgadniesz, jak zagadkę rozwiązać,  
bo wiesz już, jaką końcówkę trzeba dodać.

**ODPOWIEDŹ: SPAMOWANIE** – wysyłanie dużej ilości niepotrzebnych wiadomości.

**Zagadka nr 3:**

Słowo to jest Wam dobrze znane,  
lecz w internecie bardzo niepożądane.  
Gdy go ktoś używa,  
brakiem kultury się odkrywa.  
Słowo na „ka” to reprezentant grupy,  
savoir-vivre trzeba znać – to nie wygłupy.  
Niczym wulkan wybucha sylaba pierwsza,  
a osoba, która słów tych nie wymawia, wydaje się być milsza.

**ODPOWIEDŹ: WULGARYZM** – wyraz, wyrażenie lub zwrot uznawany przez użytkowników danego języka za nieprzyzwoity lub ordynarny.

**Punktacja:**

- 1 punkt** za każde poprawnie odgadnięte hasło;
- 2 punkty** za każde poprawnie wytłumaczone hasło.

**Maksymalna liczba punktów do zdobycia za zadanie właściwe: 9 punktów**

**Punkty ujemne za skorzystanie z podpowiedzi (punkty odejmujemy od punktów uzyskanych w zadaniu właściwym tj. nie odejmujemy tych punktów od punktów zdobytych w rozgrzewce)**

1 podpowiedź	<b>-1 punkt</b>
2 podpowiedzi	<b>-2punkty</b>
3 podpowiedzi	<b>-3punkty</b>
4 podpowiedzi	<b>-4 punkty</b>
5 podpowiedzi	<b>-5 punktów</b>

A	J	N	U	N	H	M	I	W	S
B	M	L	Z	J	T	I	Y	J	Z
R	Q	P	W	START	L	N	E	K	K
E	S	T	Y	R	K	P	W	T	B
W	Z	K	L	Q	A	F	S	O	A
F	O	S	B	I	D	E	Z	M	D

## Z netem za pan brat! Czyli o kulturze w Internecie



### Czas na rozgrzewkę!

Zanim przejdziecie do właściwego zadania, czeka was krótka rozgrzewka, za którą otrzymacie punkty. Wasze zadanie polega na zebraniu dziewięciu liter potrzebnych do utworzenia hasła. Aby je odgadnąć, należy przemieszczać się po planszy według strzałek. Zabawę zaczynacie od wyrazu START. Droga po każdą kolejną literę rozpoczyna się od miejsca poprzedniej. Po odgadnięciu hasła podajcie jego znaczenie! Powodzenia!

1. Pierwsza litera:

↑↑

2. Druga litera:

←←←↓↓↓←

3. Trzecia litera:

→→

4. Czwarta litera:

→

5. Piąta litera:

→→

6. Szósta litera:

→↑↑

7. Siódma litera:

↑→↓↓

8. Ósma litera:

↓→

9. Dziewiąta litera:

↓←←←

**HASŁO:**



## **Zadanie**

Aby zdobyć **Szlachecki Order Kulturalnego Użytkownika Internetu**, musicie odgadnąć trzy zagadki, w których kryją się hasła związane z zasadami netykiety oraz wytłumaczyć ich znaczenie. Możecie skorzystać z podpowiedzi. Pamiętajcie jednak, że otrzymacie za nie ujemne punkty po ukończeniu zadania!

### **Zagadka nr 1:**

Pochodzi ze Skandynawii,  
lecz świata mitologii nie naprawi.  
Istota człowieka przypominająca,  
wyglądem również strasząca.  
Mówią o niej, że brzydka, skąpa i złośliwa  
czasem lasem się pokrywa.  
W nocy często buszuje,  
Tolkien w swych dziełach ją przywołuje.  
W Harrym Potterze również się pojawia,  
gdy Hermiona w łazience się zjawia.  
Ron i Harry go jednak pokonali,  
gdy magiczne zaklęcie wypowiadali.  
W lasach, górach i jaskiniach mieszka,  
złota ma dużo ten nasz koleżka.  
Hasło odkryjecie, gdy do nazwy postaci  
-owa- oraz końcówkę bezokolicznika dodacie.  
Słowo ważne wtedy zgadniecie  
i do następnego punktu szybko pobiegniecie.

### **Hasło:**

.....  
.....

### **Zagadka nr 2:**

Słowo to 4 sylaby w sobie zawiera,  
w pierwszej z nich masaż i relaks się wybiera,  
druga w połączeniu z trzecią tworzone są przez usta,

ostatnia z kolei to pierwsza w wyrazie nietłusta.  
Nikt nie lubi, gdy ważne e-maile tam wpadają,  
i często potrzebne informacje przed ludźmi ukrywają.  
Wnet odgadniesz, jak zagadkę rozwiązać,  
bo wiesz już, jaką końcówkę trzeba dodać.

**Hasło:**

.....  
.....

**Zagadka nr 3:**

Słowo to jest Wam dobrze znane,  
lecz w internecie bardzo niepożądane.  
Gdy go ktoś używa,  
brakiem kultury się odkrywa.  
Słowo na „ka” to reprezentant grupy,  
savoir-vivre trzeba znać – to nie wygłupy.  
Niczym wulkan wybucha sylaba pierwsza,  
a osoba, która słów tych nie wymawia, wydaje się być milsza.

**Hasło:**

.....  
.....

***Punktacja***

**Poprawne odgadnięcie  
trzech haseł wraz z ich  
wytłumaczeniem**

**9 punktów = Szlachecki  
Order Kulturalnego  
Użytkownika Internetu**

**Punkty ujemne za skorzystanie z podpowiedzi:**

1 podpowiedź  
2 podpowiedzi  
3 podpowiedzi  
4 podpowiedzi  
5 podpowiedzi

**-1 punkt  
-2punkty  
-3punkty  
-4 punkty  
-5 punktów**

## Podpowiedzi:

### 1. zagadka – **TROLLLOWANIE**

- a.) Mówimy tak, gdy ktoś w internecie prowokuje kłótnię lub kogoś obraża.
- b.)



### 2. zagadka – **SPAMOWANIE**

- a.) Często trafiają tam niechciane maile o treściach reklamowych/marketingowych.
- b.) Mówimy, że ktoś nas....., zasypując nas wieloma wiadomościami.

### 3. zagadka – **WULGARYZMY**

- a.) Gdy ktoś używa ich w szkole, może dostać uwagę.
- b.) Używanie ich na ulicy grozi grzywną.

### **Instrukcja dla prowadzącego**

1. Zadaniem uczestników jest rzucanie obręczami do celu. Każdy patyczek/cel kryje inną emocję – smutek, radość, agresję, strach i obojętność. W zależności od tego, na którym zatrzyma się najwięcej obręczy, taki dialog zespół powinien odegrać. Uczestnicy wyznaczają parę do wykonania zadania i otrzymują kartkę z dialogiem, który mają za zadanie dokończyć w taki sposób, by wywołać u odbiorcy emocje wylosowane we wcześniejszej zabawie. Dialogi znajdują się w załącznikach. Po wykonaniu zadania prowadzący zadaje uczestnikom pytania zawarte na kartkach.

### **Punktacja**

Poprawne dokończenie dialogu | **2 punkty**

2. Uczestnicy trzykrotnie rzucają kostką, na której znajdują się dwa kolory: zielony i czerwony. Po wylosowaniu czerwonego otrzymują zadanie z kategorii **HEJT**, a po wylosowaniu zielonego koloru mają do rozwiązania zadania z **KONSTRUKTYWNEJ KRYTYKI**. Za każdym razem wybierają numer zadania (od 1 do 3), po czym otrzymują konkretne polecenia:

#### **HEJT:**

- 1) wymień trzy przyczyny hejtu:

**Odpowiedź:** zazdrość, niska samoocena hejtera, chęć pokazania bycia lepszym, próba ośmieszenia osoby hejtowanej.

- 2) wyjaśnij, jakie są różnice pomiędzy hejtem a konstruktywną krytyką:

**Odpowiedź:** Celem hejtu jest poniżenie drugiej osoby oraz sprawienie jej przykrości, natomiast celem konstruktywnej krytyki jest chęć poprawy drugiej osoby, chcemy dla drugiej osoby dobrze i mamy dobre intencje w stosunku do niej. Hejt nie jest poparty żadnymi argumentami, natomiast konstruktywna krytyka już tak.

- 3) wymień trzy skutki hejtu:

**Odpowiedź:** niska samoocena oceny hejtowanej, depresja, próby samobójcze, zaniechanie działań w jakiejś dziedzinie przez osobę hejtowaną.

### **KONSTRUKTYWNA KRYTYKA:**

- 1) Wymień 3 skutki konstruktywnej krytyki:

**Odpowiedź:** poprawa zachowania, doskonalenie własnych umiejętności, troska o drugiego, wyższa samoocena związana z poprawą i poczucie w związku z tym odniesienia sukcesu.

- 2) wyjaśnij, dlaczego konstruktywna krytyka jest lepsza od hejtu (podaj 3 argumenty):

**Przykładowa odpowiedź:** nie prowadzi ona do tragicznych skutków, powoduje poprawę zachowania, opiera się na racjonalnych argumentach, wynika z życzliwości i troski o drugą osobę, nie opiera się na obrażaniu i wulgaryzmach wypowiedzianych w stronę drugiej osoby.

- 3) wyjaśnij, w jakich sytuacjach używamy konstruktywnej krytyki:

**Przykładowa odpowiedź:** Kiedy naszą intencją jest chęć poprawy drugiej osoby, gdy chcemy skorygować błędy drugiej osoby, kiedy mamy solidne argumenty, kiedy nie kierujemy się zazdrością, lecz życzliwością wobec drugiej osoby.

### **Punktacja:**

#### **HEJT**

- 1) 0 punktów – brak odpowiedzi

1 punkt – 1 – 2 prawidłowo podane przyczyny hejtu

2 punkty – 3 prawidłowo podane przyczyny hejtu

- 2) 0 punktów – brak odpowiedzi

1 punkt za połowę odpowiedzi

2 punkty za wszystkie prawidłowo wskazane różnice

- 3) 0 punktów – brak odpowiedzi

1 punkt – 1-2 prawidłowo podanych skutków hejtu

2 punkty – 3 prawidłowo podane skutki hejtu

### **KONSTRUKTYWNA KRYTYKA:**

- 1) 2 punkty za prawidłowo sformułowaną wypowiedź

- 2) 0 punktów – brak odpowiedzi

1 punkt – 1-2 prawidłowo podanych skutków konstruktywnej krytyki

2 punkty – 3 prawidłowo podane skutki konstruktywnej krytyki

- 3) 0 punktów – brak odpowiedzi

1 punkt – 1-2 prawidłowo podanych argumentów

2 punkty – 3 prawidłowe argumenty

**Dialog do radosnej miny:**

**Dwie koleżanki spotykają się podczas spaceru w parku:**

A: Cześć! Właśnie przeczytałam fragment książki, którą piszesz. Szczególnie podobają mi się opisy bohaterów – nie są długie, ale za to konkretne.

B: Cześć, dobrze, że o tym wspomniałaś, ponieważ mam prośbę. Wiem, że studiujesz filologię polską, czy mogłabyś sprawdzić kolejny fragment pod względem przecinków?

A: Oczywiście!

**Koleżanki spotykają się po dwóch tygodniach. Okazuje się, że we fragmentach książki są błędy interpunkcyjne. Skonstruuj wypowiedź w taki sposób, wskazać cel poprawy koleżanki, ale jednocześnie wywołać u odbiorcy uśmiech i nie sprawić jej przykrości.**

Pytanie do odbiorcy: **Jak się poczułeś/poczułaś?**

---

**Dialog do smutnej miny:**

**Trwa Konkurs Wiedzy Historycznej, podczas którego rozmawia dwóch kolegów:**

A: Trudne były te pytania, prawda?

B: Tak, ale trzeba poczekać na wyniki. Dużo czasu spędziłem nad książkami, by osiągnąć wysoki wynik. Jeśli się nie uda w tym roku, to spróbuję w następnym, ponieważ bardzo interesuje mnie ten temat.

A: Ja się chyba załamie, jeśli nie zajmę żadnego miejsca.

**Po ogłoszeniu wyników konkursu okazuje się, że wygrał kolega B. Skonstruuj wypowiedź w taki sposób, by rozmówca poczuł się dotknięty (rozmówca B).**

Pytanie: Jakie emocje towarzyszyły odbiorcy? Jak myślicie, czy jest to poprawne zachowanie? Jeśli nie, to w jaki sposób powinien zareagować rozmówca A na wiadomość o wygranej swojego kolegi?

---

**Dialog do agresywnej miny:**

**Koleżanka przysłała do szkoły w nowej, drogiej sukience, którą każdy chciałby mieć.**

A: Widzę, że Twoi rodzice nie mają na korepetycje dla Ciebie, żebyś nie była taka głupia, a na drogą sukienkę, która w dodatku odsłania Twój gruby brzuch, to potrafią wydać krocie?

**Skonstruujcie wypowiedź, która zareagowałaby na hejt hejtem oraz ponowną odpowiedź rozmówcy A.**

Pytanie: Jak myślicie, do czego to doprowadzi? Czy powinniśmy reagować w ten sposób?

---

**Dialog do strachu:**

**Koledzy rozmawiają przed wejściem do szkoły. Jeden z nich właśnie zapisał się do klubu sportowego, a jego marzeniem jest zostanie piłkarzem:**

A: Hej, słyszałem, że zapisałeś się do nowego klubu sportowego. Ciekawe, kto przyjmuje tam takie beztalencja jak Ty.

B: Dostałem się, ponieważ ciężko trenowałem przez całe wakacje.

**Skonstruuj dialog w taki sposób, by rozmówca B poczuł strach.**

Pytanie: Jak myślicie, dlaczego odczuwa takie emocje?

---

**Dialog do obojętności:**

**Przez wiele tygodni rozmówca B był poniżany w szkole przez swoich kolegów. Podczas jednej z lekcji nauczyciela chwali go za najlepsze wypracowanie:**

A: Z ostatniego wypracowania uzyskałeś najlepszą ocenę w klasie. Gratuluję!

**Wczuj się w rolę rozmówcy B i spróbuj skonstruować jego wypowiedź tak, by ukazywała ona obojętność i niemożliwość cieszenia się z osiągniętego sukcesu.**

Pytanie: Jak myślicie, dlaczego osoba B może zareagować w taki sposób. Do czego może doprowadzić opisana sytuacja?

## ***Ulokuj się w języku – akty mowy***



### **Czas na rozgrzewkę!**

Piłeczki w ruch i... rzucamy! Ups... to nie ta konkurencja. Przed Wami rozgrywka, w której reprezentant rzuca 5 obręczami do celu. Każdy patyczek kryje za sobą inną emocję. Ten, na którym zatrzyma się najwięcej obręczy, odkrywacie, a następnie otrzymujecie opis sytuacji komunikacyjnej i Waszym zadaniem jest dokończenie dialogu zgodnie z przedstawianą na nim emocją. Dialog należy prowadzić tak, aby na twarzy drugiej osoby pojawiła się taka mina, która kryła się za patyczkiem. Powodzenia!

### **Punktacja**

Poprawne dokończenie dialogu

**| 2 punkty**



### Zadanie

Przyszedł czas na rozwiązanie zadania. Macie przed sobą dwukolorową kostkę do gry. Rzucacie nią trzykrotnie. Każdorazowo wylosowany przez Was kolor (czerwony lub zielony) decyduje o zadaniu, które musicie rozwiązać. Kolor czerwony dotyczy **hejtu**, natomiast kolor zielony to **konstruktywna krytyka**. Sam kolor nie jest tutaj bez znaczenia, jak myślicie dlaczego? Pamiętajcie, że kostką rzucacie 3 razy. Po wyrzuceniu czerwonego lub zielonego pola wybieracie numerek od 1 do 3, by poznać treść pytania. Jeśli poprawnie rozwiążecie to zadanie, otrzymacie **Odznakę Przeciwnika Hejtu!**

### Punktacja

Udzielenie poprawnych odpowiedzi na wszystkie trzy pytania

**9 punktów**

Udzielenie poprawnych odpowiedzi na dwa pytania

**6 punktów**

Udzielenie jednej poprawnej odpowiedzi

**3 punkty**

## *Zasady gry*

1. Celem gry jest odgadnięcie jak największej liczby związków frazeologicznych.
2. Gra trwa 2 min.
3. Podczas gry jedna osoba z drużyny stara się opisać frazeologizm (**pogrubiony tekst**), nie używając słów wskazanych na poszczególnych kartach oraz wyrazów tworzących opisywany związek frazeologiczny.
4. Pozostali członkowie drużyny odgadują hasło.
5. Podczas opisywania związków frazeologicznych nie można używać zarówno wyrazów wskazanych na kartach, jak i słów pokrewnych (np. dobro – dobry, Polska – polski).
6. Możliwe jest zrezygnowanie (spasowanie) z danego hasła. Jeśli drużyna spasuje, to karta ta jest odrzucana i nie wraca już do gry.
7. Punkty przyznawane są według zasady: **1 hasło = 1 punkt**

**dziesiąta woda po kisielu**

deser  
krewny  
daleki

**spiec raka**

rumieniec  
zarumienić się  
wstyd

**cisza jak makiem zasiał**

siać  
szelest  
cicho

**pleść androny**

mówić  
bezsensownie  
głupstwo

**krokodyle lzy**

gad  
nieszczery  
płacz

**egipskie ciemności**

światło  
ciemno  
piramida

**kłaść uszy po sobie**

tchórz  
tchórzyc  
pies

**bić się w piersi**

żałować  
wina  
pięść

**diabeł ogonem nakrył**

nakryć  
zniknąć  
piekło

**mieć węża w kieszeni**

skąpiec  
kieszek  
pieniądze

**twardy orzech do zgryzienia**

roślina  
trudny  
ciężki

**cedzić słowa**

mówić  
powoli  
sito

**drakońskie prawa**

surowy  
Drakon  
okrutny

**nie zasypiać gruszek w popiele**

zasypiać  
owoc  
okazja

**umywać ręce**

dłoń  
Pilate  
odpowiedzialność

**marzenie świętej głowy**

kat  
głowa  
gilotyna

**mieć dwie lewe ręce**

niezdarny  
ręka  
lewy

**niedźwiedzia przysługa**

pomoc  
szkoda  
miś

**owijać w bawełnę**

mówić  
wprost  
szczerzy

**pisać jak kura pazurem**

czytać  
pazur  
niewyraźnie

## Omyłki pod lupą, czyli na tropie błędów frazeologicznych



### Szybka powtórka!

**Błąd frazeologiczny** to niewłaściwe połączenie jednego lub kilku wyrazów w jedno wyrażenie lub zwrot. Polega najczęściej na naruszeniu ustalonego, tradycyjnego związku wyrazowego.

### Zadanie

W poniższej tabeli zapisano związki frazeologiczne, do których wkradły się drobne omyłki słowne. Twoim zadaniem jest wskazanie niewłaściwych elementów oraz zapisanie ich poprawnej formy. Czy zdołasz znaleźć je wszystkie i zdobędziesz **Order Tropicielea Błędów**?

Czas na wykonanie zadania: 5 minut

Związek frazeologiczny	Błędny element	Poprawna forma	Znaczenie
nie zasypywać gruszek w popiele	.....	.....	‘nie przegapić szansy, okazji’
chodzić jak szwedzki zegarek	.....	.....	‘działać bardzo dokładnie, precyzyjnie’
przywiązywać uwagę do czegoś	.....	.....	‘uważać coś za ważne, istotne, znaczące’
głos wołającego na pustyni	.....	.....	‘czyjeś słowa, apele nieznanym oddźwięku, zlekceważone’
australijskie gadanie	.....	.....	‘mówienie nieważne, próżne, bez głębszego sensu i celu’
chodzić od Judasza do Kajfasza	.....	.....	‘chodzić do wielu miejsc i nic nie załatwić’
ciężki orzech do zgryzienia	.....	.....	‘trudna sprawa’
poddawać w wątpliwość	.....	.....	‘kwestionować, wątpić w słuszność czegoś’
mieć nerwy na ramieniu	.....	.....	‘bardzo się bać’
dodawać oliwy do ognia	.....	.....	‘zwiększać czyjeś niezadowolenie lub rozdrażnienie’
iść po najmniejszej linii oporu	.....	.....	‘wybierać najprostsze, najłatwiejsze rozwiązanie, niewymagające trudu, wysiłku’
z przymrużeniem oczu	.....	.....	‘na żarty lub pobłaźliwie; nie na poważnie’

## Odpowiedzi

Czas na wykonanie zadania: 5 minut

Związek frazeologiczny	Błędny element	Poprawna forma	Znaczenie
nie zasypywać gruszek w popiele	<i>zasypywać</i>	<i>zasypiać</i>	‘nie przegapić szansy, okazji’
chodzić jak szwedzki zegarek	<i>szwedzki</i>	<i>szwajcarski</i>	‘działać bardzo dokładnie, precyzyjnie’
przywiązywać uwagę do czegoś	<i>uwagę</i>	<i>wagę</i>	‘uważać coś za ważne, istotne, znaczące’
głos wołającego na pustyni	<i>pustyni</i>	<i>puszczy</i>	‘czyjeś słowa, apele nieznanym oddźwięku, zlekceważone’
australijskie gadanie	<i>australijskie</i>	<i>austriackie</i>	‘mówienie nieważne, próżne, bez głębszego sensu i celu’
chodzić od Judasza do Kajfasza	<i>Judasza</i>	<i>Annasza</i>	‘chodzić do wielu miejsc i nic nie załatwić’
ciężki orzech do zgryzienia	<i>ciężki</i>	<i>twardy</i>	‘trudna sprawa’
poddawać w wątpliwość	<i>poddawać</i>	<i>podawać</i>	‘kwestionować, wątpić w słuszność czegoś’
mieć nerwy na ramieniu	<i>nerwy</i>	<i>duszę</i>	‘bardzo się bać’
dodawać oliwy do ognia	<i>dodawać</i>	<i>dolewać</i>	‘zwiększać czyjeś niezadowolenie lub rozdrażnienie’
iść po najmniejszej linii oporu	<i>najmniejszej linii oporu</i>	<i>linii najmniejszego oporu</i>	‘wybierać najprostsze, najłatwiejsze rozwiązanie, niewymagające trudu, wysiłku’
z przymrużeniem oczu	<i>oczu</i>	<i>oka</i>	‘na żarty lub pobłaźliwie; nie na poważnie’

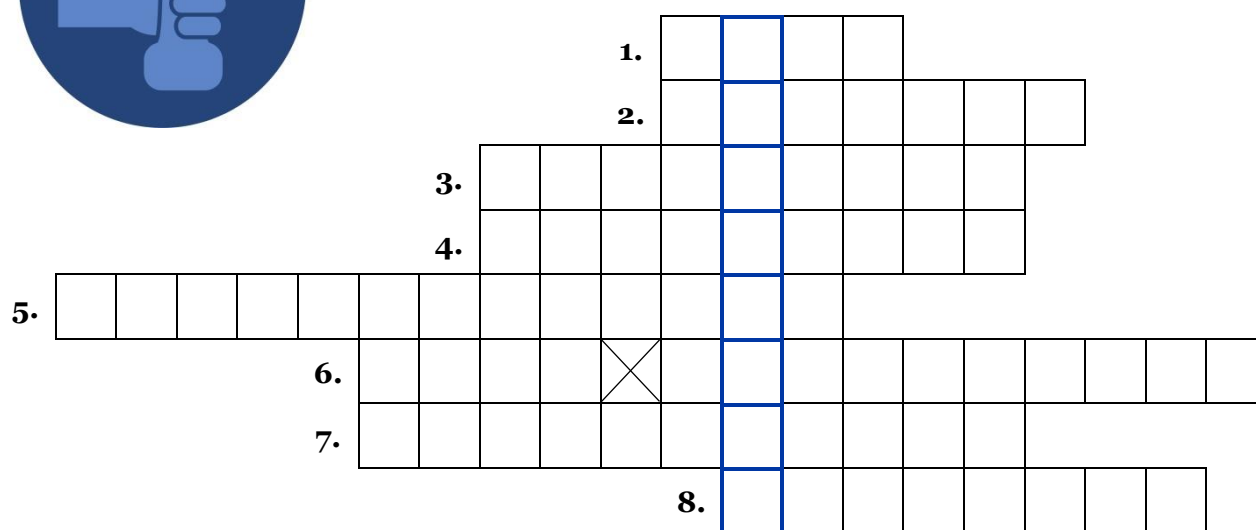
## Punktacja

12 poprawnych odpowiedzi  
 11 poprawnych odpowiedzi  
 10 poprawnych odpowiedzi  
 8–9 poprawnych odpowiedzi  
 6–7 poprawnych odpowiedzi  
 4–5 poprawnych odpowiedzi  
 2–3 poprawne odpowiedzi  
 1 poprawna odpowiedź

**12 punktów**  
**11 punktów**  
**10 punktów**  
**8 punktów**  
**6 punktów**  
**4 punkty**  
**2 punkty**  
**1 punkt**



## Rozgrzewka językowa



**Czas na wykonanie zadania:** 4 minuty

1. Obraźliwy lub agresywny komentarz zamieszczony w Internecie.
2. Osoba przesadnie dbająca o czystość i poprawność językową.
3. Figura stylistyczna polegająca na zastąpieniu słowa oznaczającego dany przedmiot, czynność, osobę itp. przez jego opis lub metaforę (inaczej: omówienie).
4. Istniejące w świadomości społecznej, uproszczone i zazwyczaj negatywne wyobrażenie o kimś lub o czymś.
5. Wyrazy lub wyrażenia niedbale, używane w języku potocznym.
6. Wyrażenie określające wypowiedzi, które szerzą, propagują i usprawiedliwiają nienawiść rasową, ksenofobię, antysemityzm oraz inne formy nietolerancji.
7. Wyłączenie kogoś, czegoś z jakiejś grupy.
8. Połączenie wyrazów, w którym znaczenie jednych zostaje przeniesione na znaczenie pozostałych słów, na zasadzie dostrzeżonego między nimi, mniej lub bardziej odległego pokrewieństwa (inaczej: przenośnia).

### Punktacja

8 poprawnych haseł	<b>12 punktów</b>
6–7 poprawnych haseł	<b>9 punktów</b>
4–5 poprawnych haseł	<b>6 punktów</b>
2–3 poprawne hasła	<b>3 punkty</b>
1 poprawne hasło	<b>1 punkt</b>





**Odpowiedzi**

Czas na wykonanie zadania: 5 minut

<b>Wyrażenie</b>	<b>Eufemizm</b>
być brzydkim	nie grzeszyć urodą
być złodziejem	mieć lepkie ręce
pracować nielegalnie	pracować na czarno
być leniwym	być urodzonym w niedzielę
kłamać	mijać się z prawdą
być grubym	być puszystym, dobrze jedzącym
być starym	być w jesieni życia
umrzeć	zasnąć w Panu
wymiotować	puszczać pawia
być chorym psychicznie	mieć żółte papiery
być skąpym	mieć węża w kieszeni
być głupim	nie być najmądrzejszym

**Podpowiedzi**

Jeśli drużyna zdecyduje się na skorzystanie z podpowiedzi, to prowadzący podaje poprawne połączenie wyrażenia i jego łagodniejszego odpowiednika (tego, o który pytają członkowie zespołu). **Maksymalna liczba podpowiedzi: 5.**

Do karty odpowiedzi dołączone są również zdjęcia poprawnie ułożonych tangramów.

**Punktacja**

Poprawne ułożenie tangramów  
bez skorzystania z podpowiedzi | **12 punktów**

**Punkty ujemne za skorzystanie z podpowiedzi:**

1 podpowiedź	<b>-2 punkt</b>
2 podpowiedzi	<b>-4punkty</b>
3 podpowiedzi	<b>-6punktów</b>
4 podpowiedzi	<b>-8 punktów</b>
5 podpowiedzi	<b>-10 punktów</b>

## *Transmutacje lingwistyczne, czyli uszlachetnianie języka*



### **Szybka powtórka!**

**Eufemizm** to słowo lub wyrażenie użyte zastępczo w celu złagodzenia wyrażen drastycznych, dosadnych lub nieprzyzwoitych.

### **Zadanie**

Ułóż tangramy (puzzle), łącząc odpowiednio wyrażenia z ich łagodniejszymi odpowiednikami. Stań na straży pięknej mowy i uszlachetnij swoją polszczyznę! Czy uda Ci się zdobyć

### **Rycerski Order Grzeczności Językowej?**

Możesz skorzystać z podpowiedzi. Pamiętaj jednak, że dają one ujemne punkty po ukończeniu zadania!

**Czas na wykonanie zadania:** 5 minut

### *Punktacja*

Poprawne ułożenie tangramów  
bez skorzystania z podpowiedzi | **12 punktów**

### **Punkty ujemne za skorzystanie z podpowiedzi:**

1 podpowiedź	<b>-2 punkt</b>
2 podpowiedzi	<b>-4punkty</b>
3 podpowiedzi	<b>-6punktów</b>
4 podpowiedzi	<b>-8 punktów</b>
5 podpowiedzi	<b>-10 punktów</b>

być chorym psychicznie

puszczać pawia

być starym

umrzeć

zasnąć w Panu

nie grzeszyć urodą

wymiotować

nie być najmądrzejszym

być głupim

być w jesieni życia

być brzydkim

mieć żółte papiery

być puszystym, dobrze jedzącym

pracować nielegalnie

być skąpym

mieć węża w kieszeni

być urodzonym w niedzielę

mijać się z prawdą

mieć lepkie ręce

być grubym

pracować na czarno

być leniwym

kłamać

być złodziejem

kłamać

mijać się z prawdą

być urodzonym w niedzielę

być leniwym

pracować na czarno

pracować nielegalnie

mieć węza w kieszeni

być skąpym

mieć lepkie ręce

być złodziejem

być grubym

być puszystym, dobrze jedzącym



być starym

być w jesieni życia

mieć żółte papiery

być chorym psychicznie

nie być najmądrzejszym

być głupim

nie grzeszyć urodą

być brzydkim

wymiotować

puszczać pawia

umrzeć

zasnąć w Panu