KARTA PRACY · JĘZYK POLSKI · KLASY 4–6

Kajko i Kokosz. Szkoła latania

bohaterowie · plan wydarzeń · przyczyna i skutek · język komiksu

opracowanie: **Mateusz Będkowski** · niekazmuliczyc.pl

WYPEŁNIA NAUCZYCIEL	
Punkty	..... / 7
Ocena	.....

Imię i nazwisko _____ Klasa _____ Data _____ **Karta A**

3 zadania · 7 punktów · 20 minut · odpowiadaj własnymi słowami; korzystaj z przeczytanego komiksu.

Zadanie 1. (0–1) ZAMKNIĘTE

Kto jest kasztelanem Mirmiłowa?

A. Mirmił **B.** Hegemon **C.** Kajko **D.** Łamignat

Zadanie 2. (0–4) OTWARTE

Połącz bohatera z jego rolą w opowieści. Wpisz literę.

bohater	litera
Kajko	
Kokosz	
Mirmił	
Hegemon	

A — kasztelan Mirmiłowa

B — przywódca Zbójcerzy

C — rozważny i uczciwy woj

D — silny woj, który bywa samolubny

2.	0	1	2	3	4

Zadanie 3. (0–2) OTWARTE

Dlaczego Hegemon namawia Mirmiła do wyprawy na Łysą Górę? Wyjaśnij jego cel wobec grodu.

ODPOWIEDŹ

3.	0	1	2

DARMOWA KARTA A · NIEKAZMULICZYC.PL

Autorskie ćwiczenia do komiksu Janusza Christy. Nie jest to materiał wydawcy ani reprodukcja plansz z lektury. · Zasady korzystania: niekazmuliczyc.pl/licencja/