

LEKTUROWNIK ANDERSENOWSKI

piisała i rysowała **Laura Jerzak**

wydała **Wojewódzka Biblioteka Publiczna
im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Łodzi**



Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
pochodzących z Funduszu Promocji Kultury
– państwowego funduszu celowego

 **ANDERSENADA**

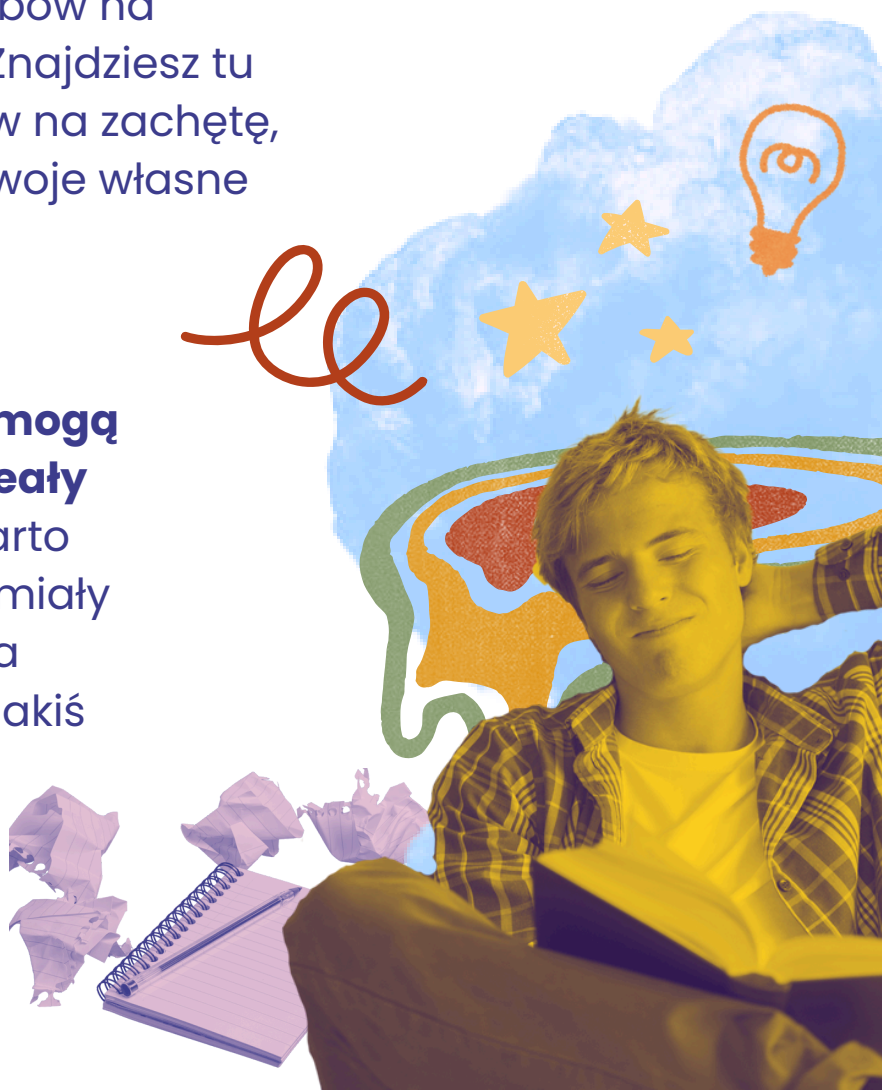
PO CO TEN LEKTUROWNIK?

Znasz to uczucie kiedy musisz robić notatki albo się uczyć ale to jest taaaaaakie **nudne**? A potem kiedy próbujesz to przeczytać to nawet nie możesz się skupić – **proste linijki tekstu** nie pomagają w zapamiętywaniu :(

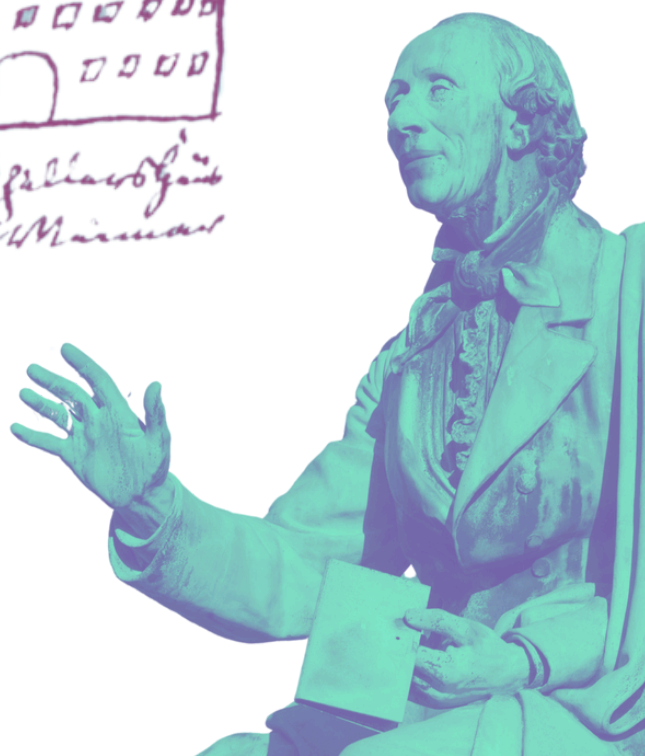
Właśnie wtedy z pomocą może przyjść **myślografia**! Kiedy wszystko co chcesz zapamiętać nie tylko napiszesz, ale też **narysujesz** – wiedza sama będzie wchodzić do głowy! A przy okazji będziesz się świetnie bawić, bo przecież kto nie lubi trochę sobie **pobazgrać** ;)

W tym zeszycie możesz spróbować różnych ciekawych sposobów na **ilustrowanie informacji**. Znajdziesz tu kilka gotowych przykładów na zachętę, ale też dużo miejsca na Twoje własne **próby**.

Pamiętaj– **Twoje rysunki mogą być zupełnie brzydkie, ideały są przereklamowane!** Warto za to dążyć do tego żeby miały dużo **szczegółów** i były dla Ciebie **czytelne**, kiedy za jakiś czas spróbujesz je sobie przypomnieć.



Patronować nam będzie autor baśni, Pan **Hans Christian Andersen** – na pewno już o nim słyszeliście. On też dużo rysował, robił wycinanki... i **też miał problemy z nauką!** Jego rysunki wcale nie były perfekcyjne, ale najważniejsze że sama czynność rysowania sprawiała mu **fajdę** – i tego również Wam życzymy!



MYŚLOGRAFIA

Spróbujmy opowiedzieć o **myślografii**... za pomocą myślografii!



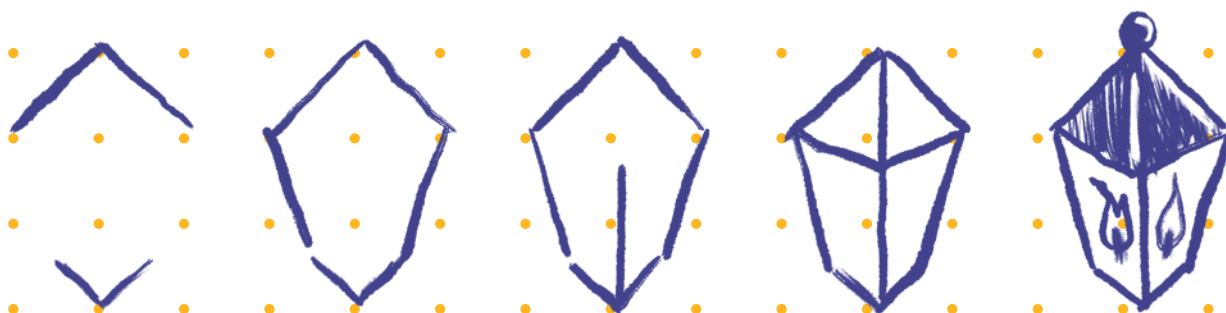
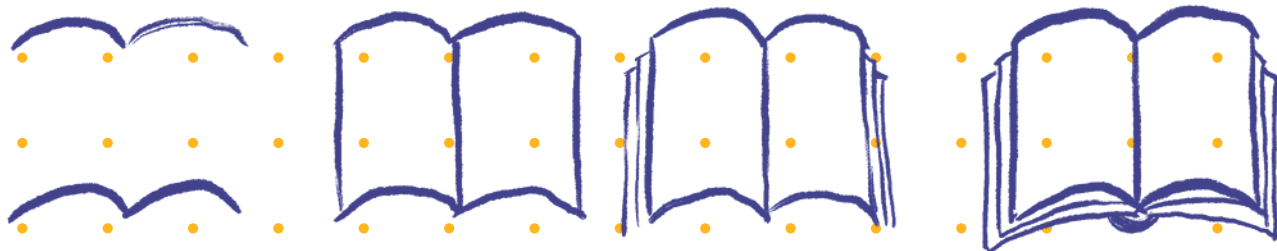
PISMO OBRAZKOWE

Spróbuj prostymi **symbolami** streścić kilka baśni
i **odgadnij** streszczony już przykład.

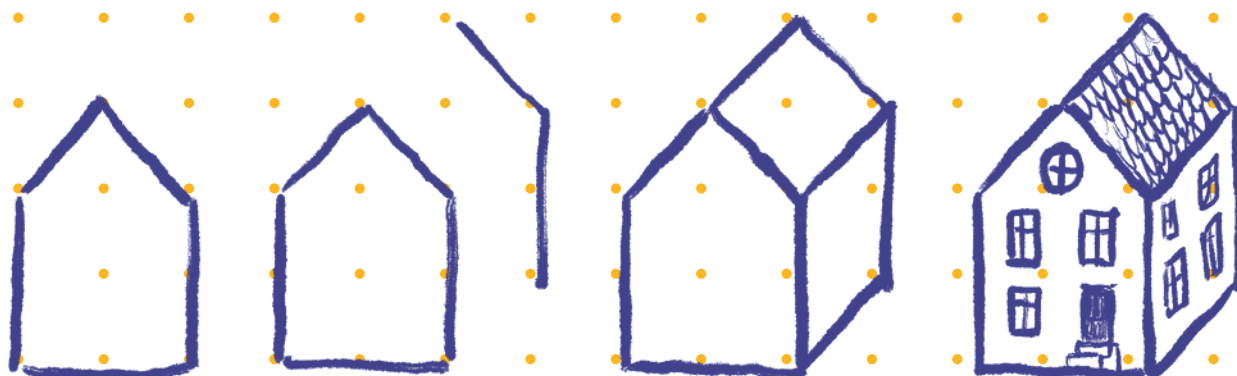


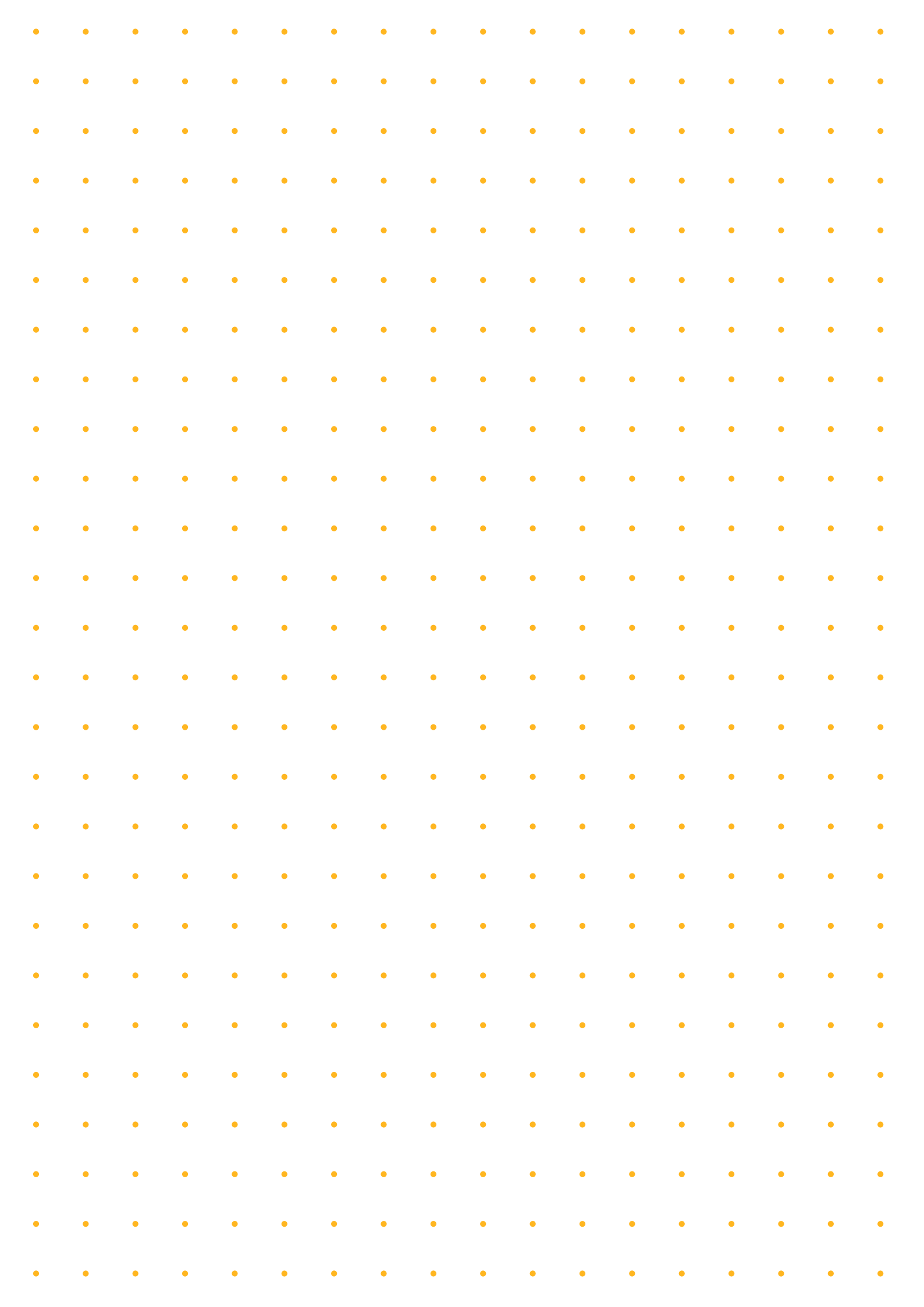
KROK PO KROKU

Tu możesz zobaczyć jak narysować kilka elementów przydatnych w **myślografii**, i spróbować swoich sił!



Andersen





MOJE UCZUCIA

Każda buteleczka jest jedną przeczytaną baśnią – podpisz je i wypełnij **uczuciami** jakie towarzyszyły Ci przy **czytaniu**



MOJE SKŁADNIKI

Pokoloruj buteleczki – każdy **kolor** oznacza inne **uczucie**



Przytłoczenie

Wzruszenie

Rozbawienie

Niepokój



Zaskoczenie

Gniew

Rozczarowanie

Zazdrość



Smutek

Niecierpliwość

Znudzenie

Powaga



Ekscytacja

Rozczulenie

Ulgą

Współczucie



Żal

Mściwość

Nadzieja

Podziw



Strach

Nieufność

Przygnębienie

Zmieszanie

NOWE SŁOWA?

Jakie słowa napotkane w baśniach były dla Ciebie **nowe**?
Spróbuj je **napisać** w sposób, który pokazuje ich znaczenie

OPŁYWAĆ

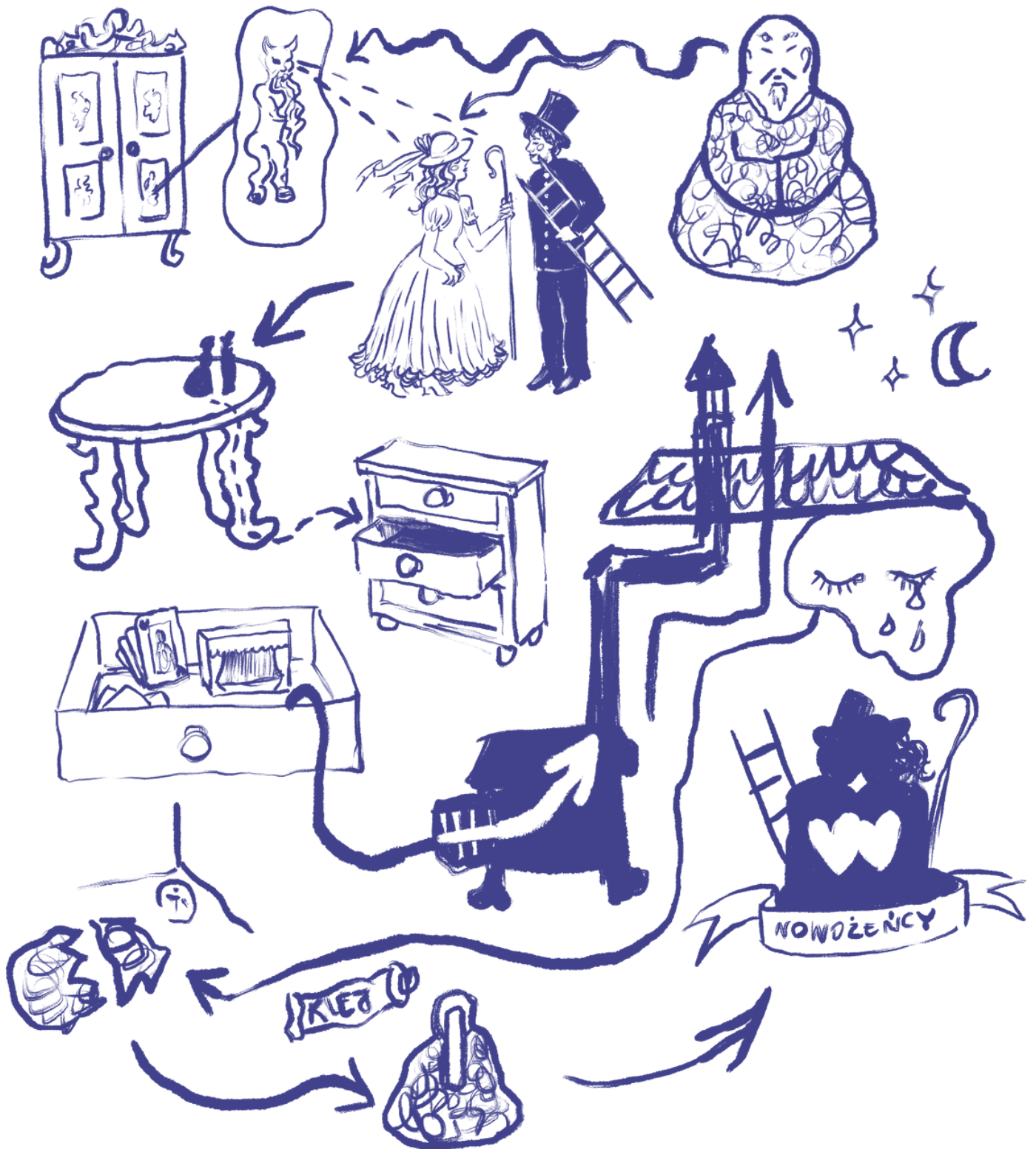
PRZYCUPNAĆ



Obleczony

MAPA AKCJI

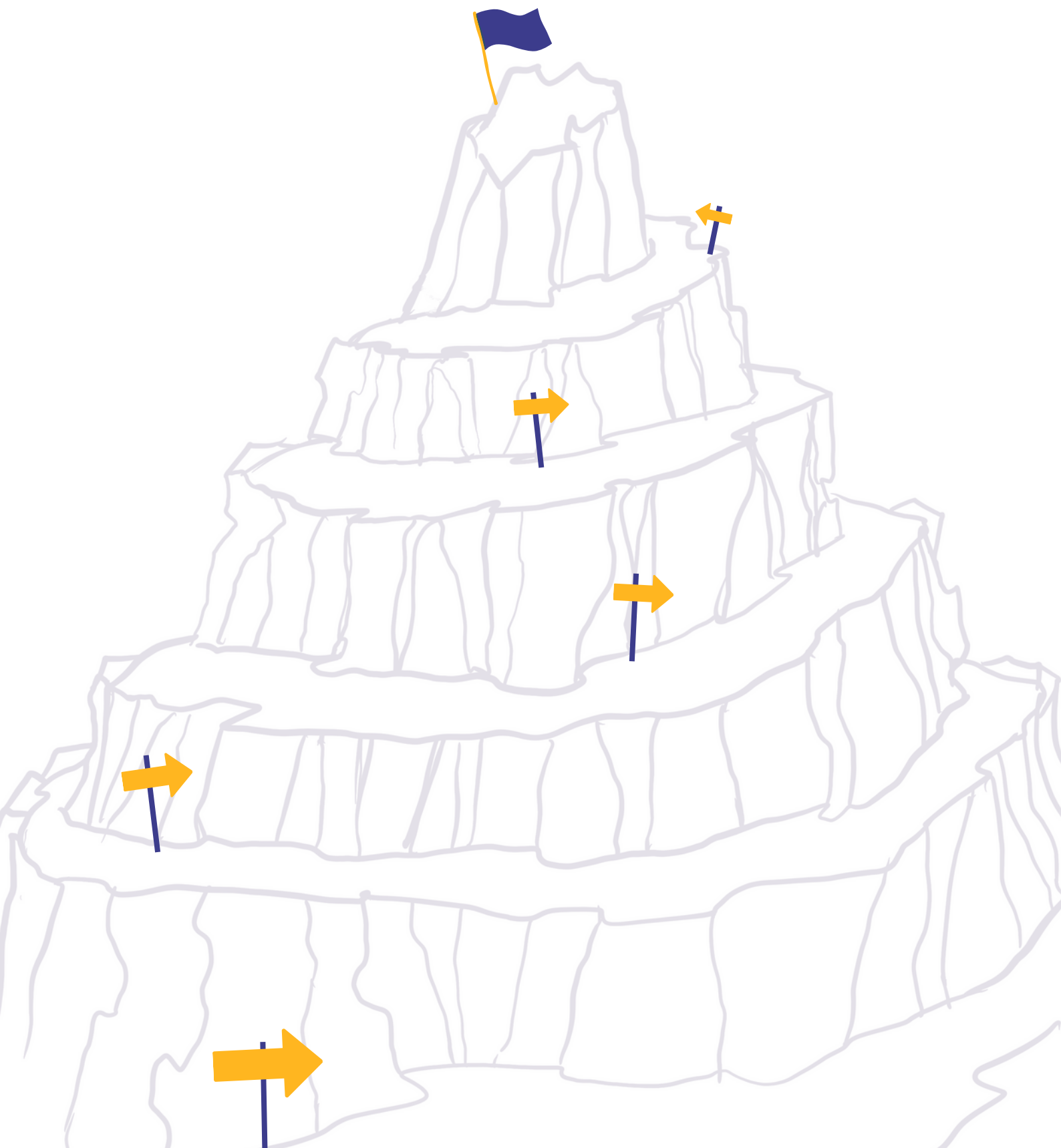
Czytając jakąś opowieść można **na bieżąco rysować** sobie co się w niej dzieje, **łącząc strzałkami** kolejność scen



Tu spróbuj narysować **mapę akcji** podczas czytania
wybranej przez siebie baśni :)

WIELKA WYPRAWA!

Zastanów się w której z baśni Andersena pojawił się **motyw podróży** i narysuj etapy tej wyprawy na **ścieżce** – dół to początek historii a szczyt to jej koniec



KAŻDY JEST INNY

Dorysuj główkom **cechy bohaterów** baśni (albo jak ich sobie **wyobrażasz**), a potem spróbuj narysować innych od początku samodzielnie





Na połowie postaci narysuj jaki był **przed**, a na drugiej-**po** zobaczeniu **Królowej śniegu**,
a wokół napisz jego **cechy** przed i po





PASTERKA



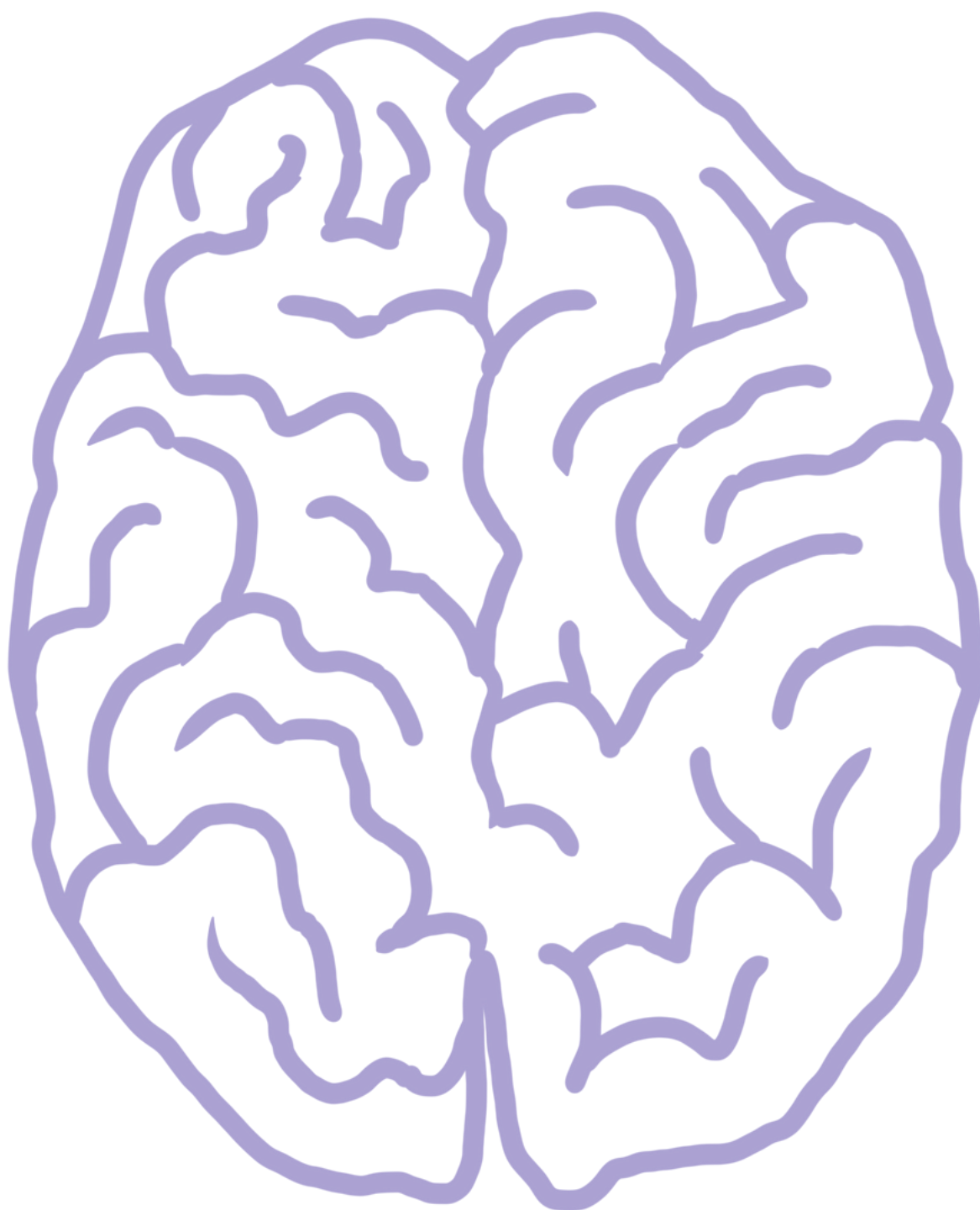
Jak się **różnili**, a co ich **łączyło**?
Spróbuj napisać lub narysować



KOMINIARCZYK

MÓZG BOHATERA

Każdy z nas ma proces myślowy – czyli kolejne z naszych **myśli** wynikają z poprzednich. Spróbuj napisać w mózgowym labiryncie jaki był ciąg myśli **dowolnego bohatera** baśni – początek labiryntu to początek historii

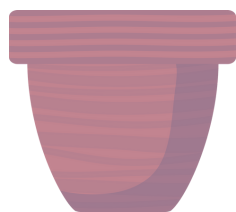
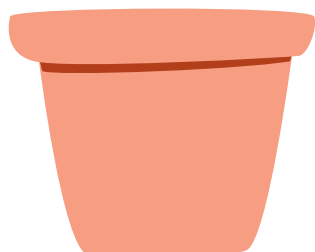
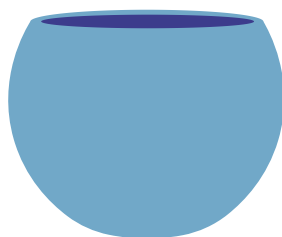


ZIELNIK

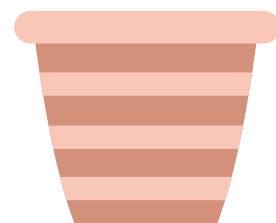
W opowieściach Andersena **pełno jest roślin** – kiedy jakąś napotkasz **sprawdź jak wygląda i dorysuj tutaj!**



Róża
Królowa śniegu



Stokrotka

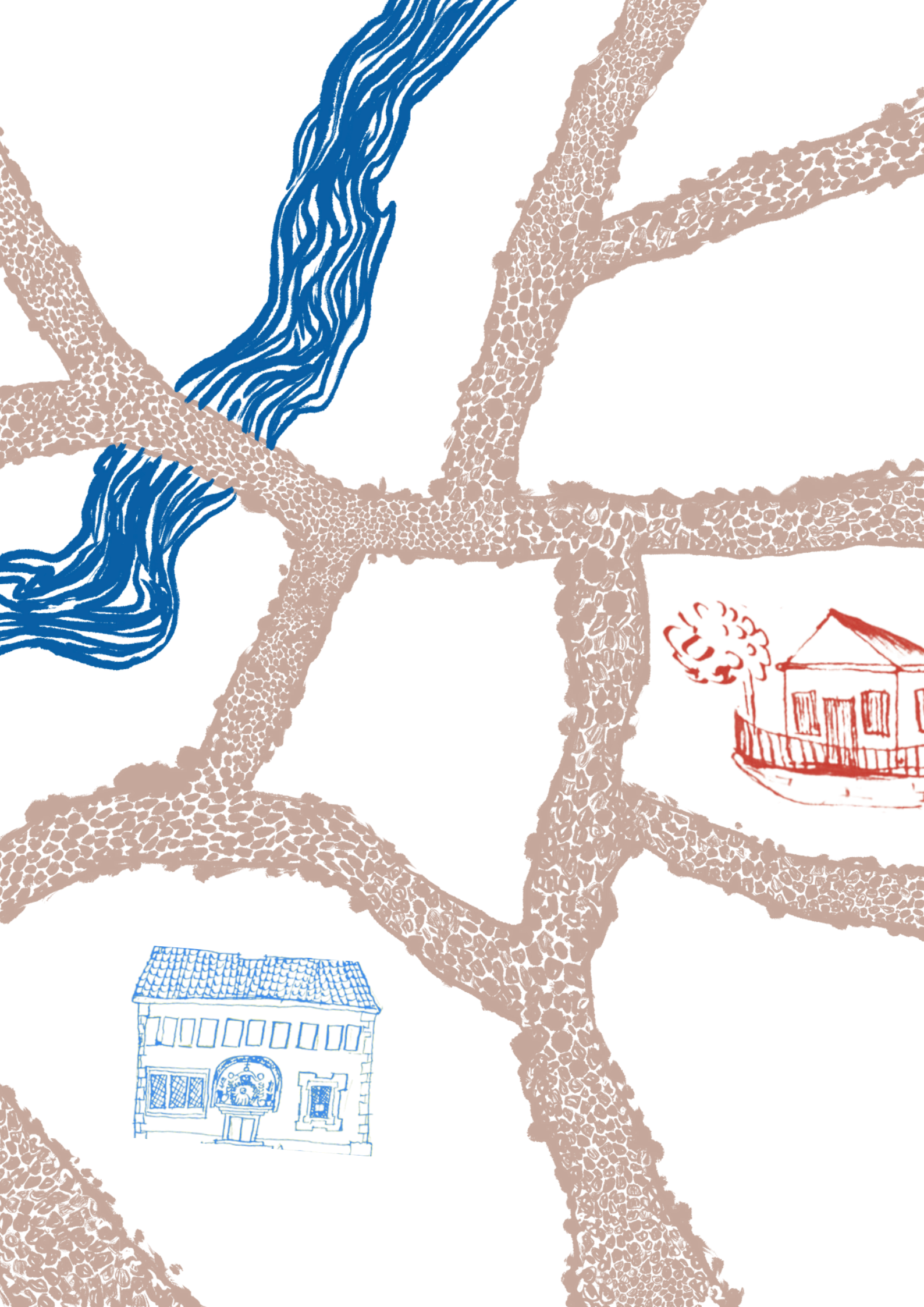


ANDERSENOPOLIS

Po każdej **przeczytanej** baśni dorysuj na mapie jak
wyobrażasz sobie **miejsce akcji** – w ten sposób
stworzysz **miasto** Andersena!

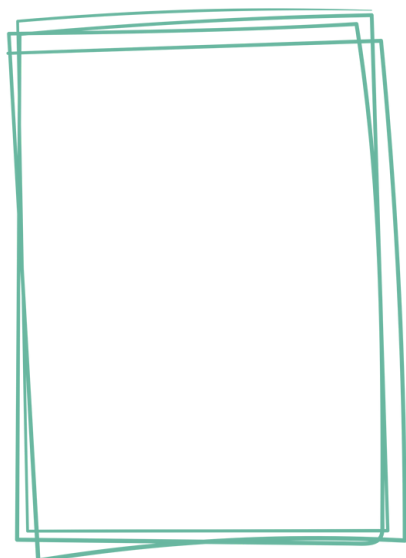
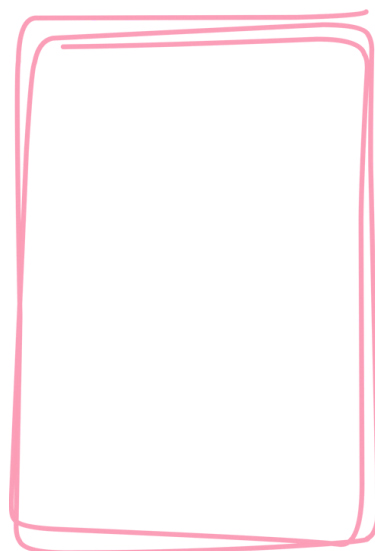
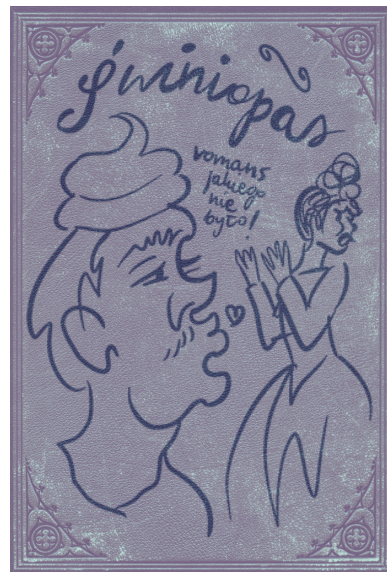
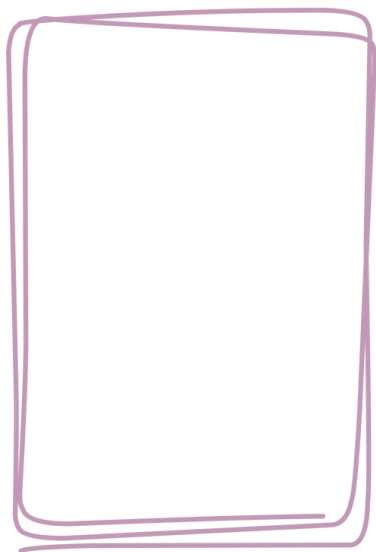


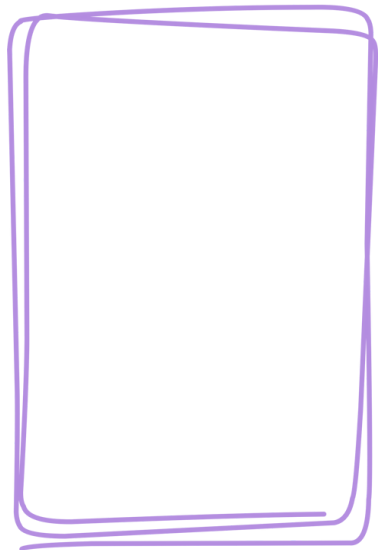
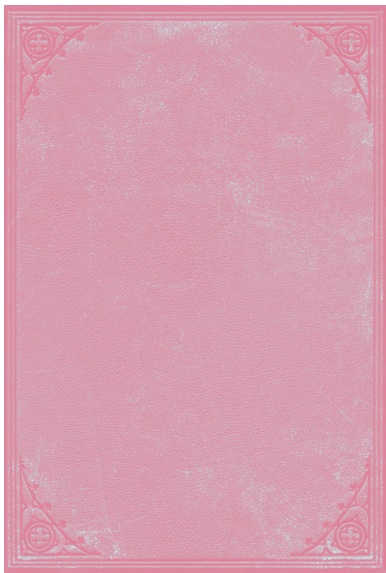
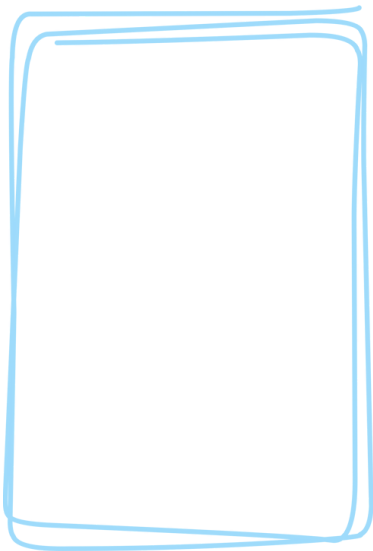
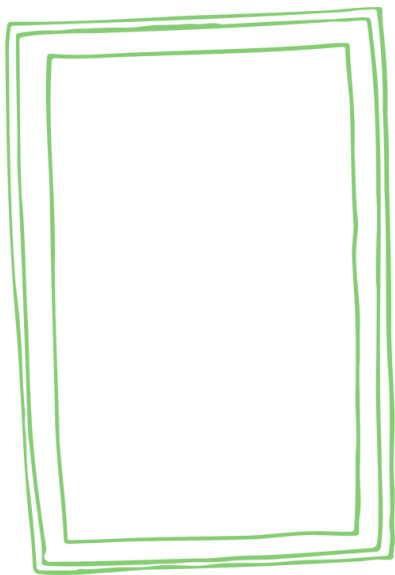
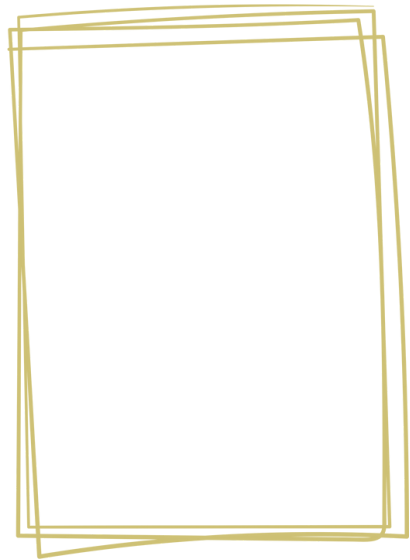
Na mapie znajduje się już **dom**
rodzinny pisarza w **Odense**



OKŁADKI

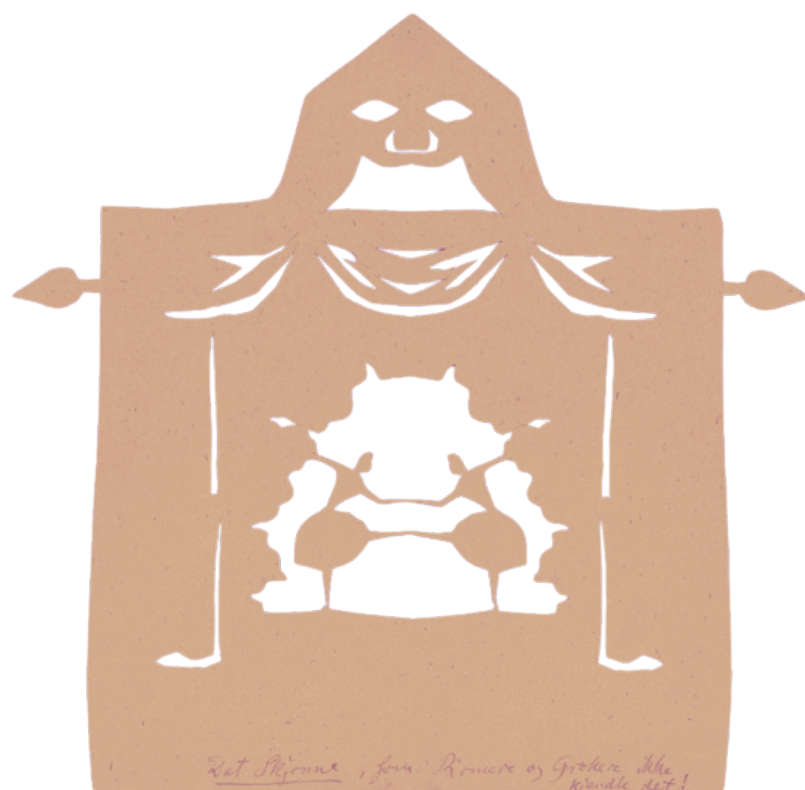
Narysuj baśniom takie **okładki** by
ciekawiły od pierwszego wejrzenia!





WYCINANKI ANDERSENA

Hans Christian **Andersen** robił mnóstwo **wycinanek**, często po prostu składając kartkę **na pół** i tnąc co tylko przyszło mu na myśl, **bez projektowania**. Spróbuj tej techniki, a efekt przyklej na **sąsiedniej stronie!**



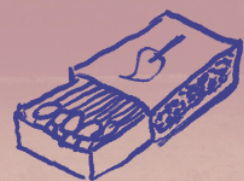
MOJA WYCINANKA



Baśnie Andersena pełne są **magicznych i myślących** przedmiotów
- narysuj je w **póteczkach** i podpisz z jakich historii pochodzą



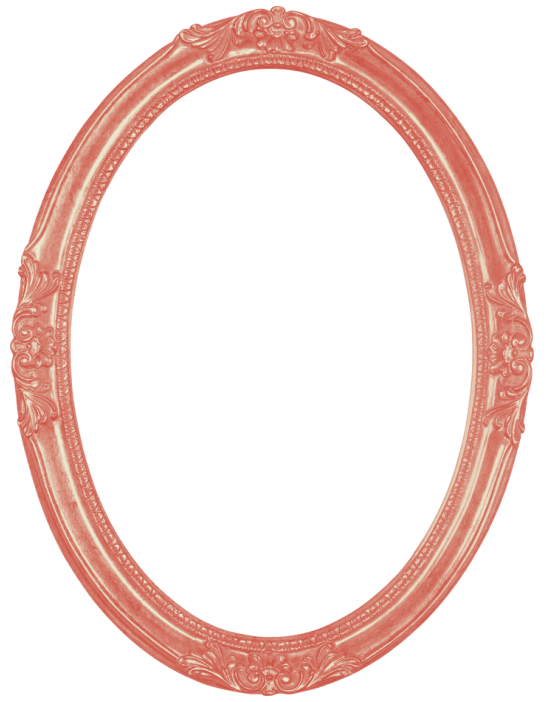
PRZEDMIOTY

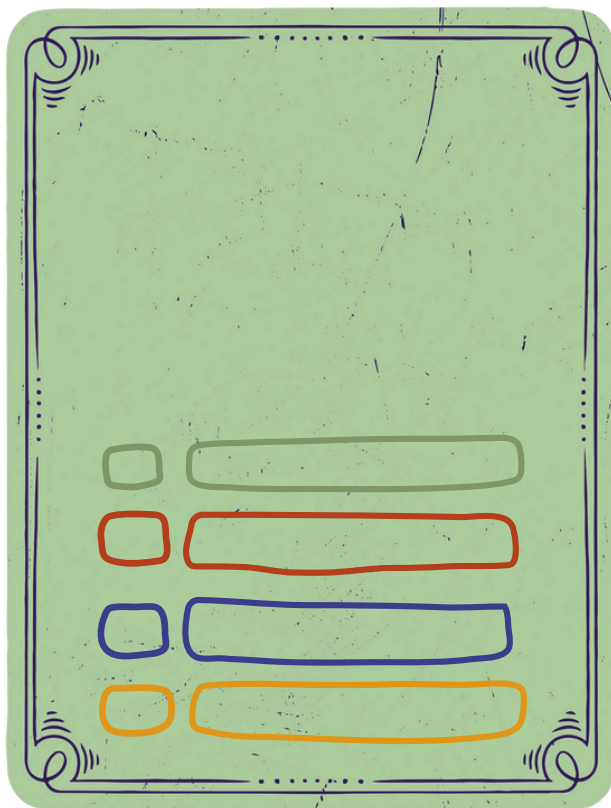
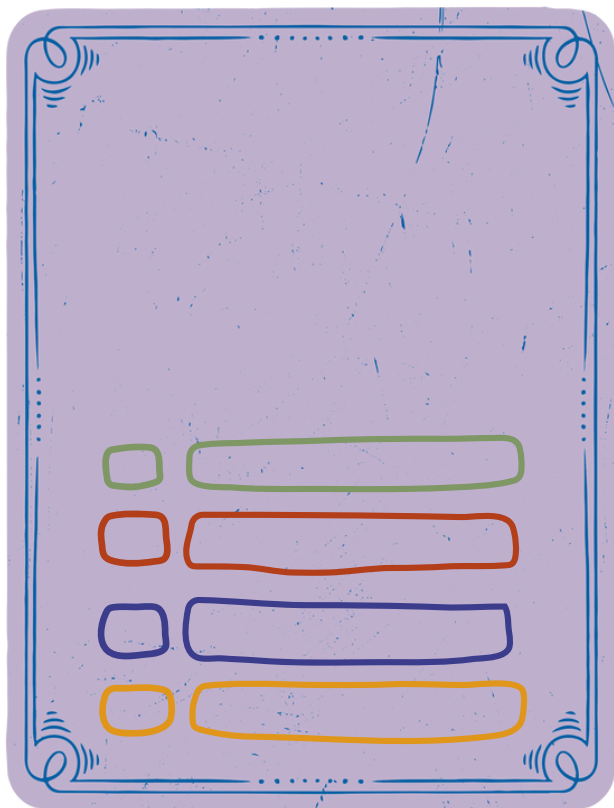


KARYKATURY ANDERSENA

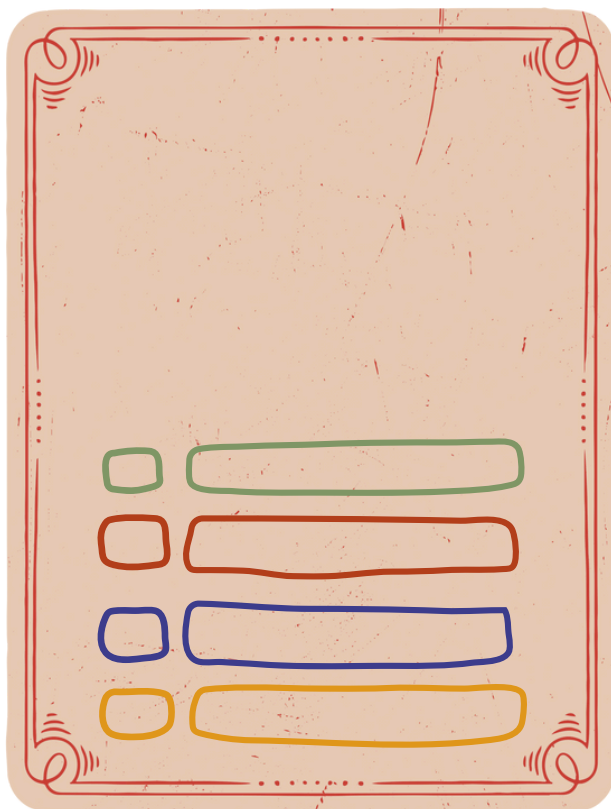
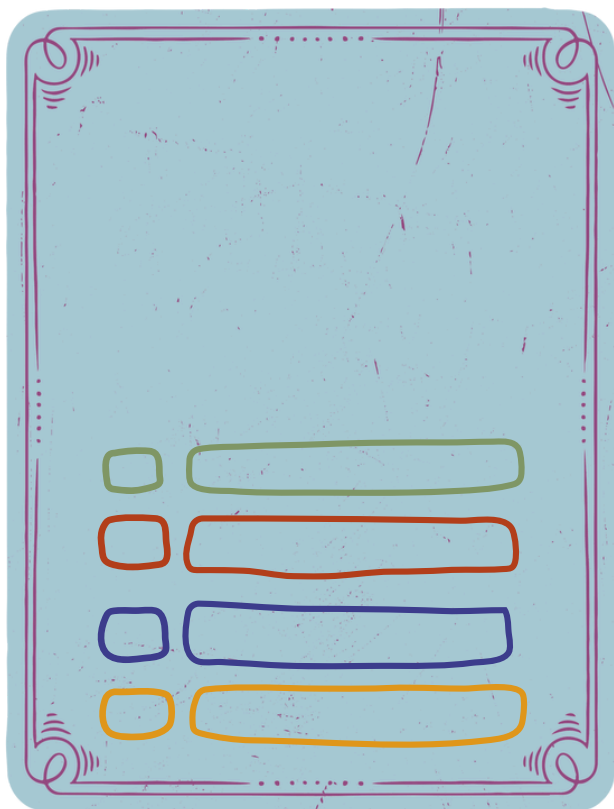
Każdy ma swoje **charakterystyczne cechy**, i kiedy troszkę je **wyolbrzymimy** to powstaje **karykatura**!
Spróbuj samodzielnie narysować kilka różnych karykatur Andersena

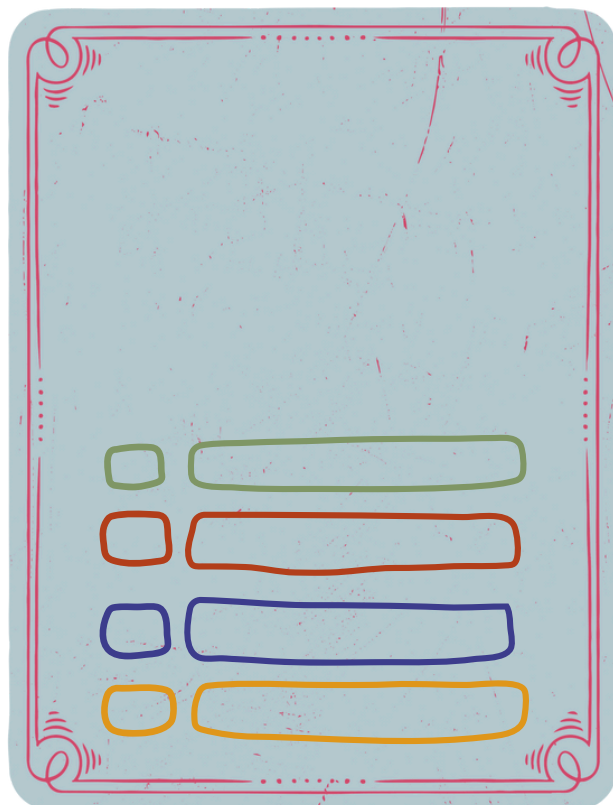
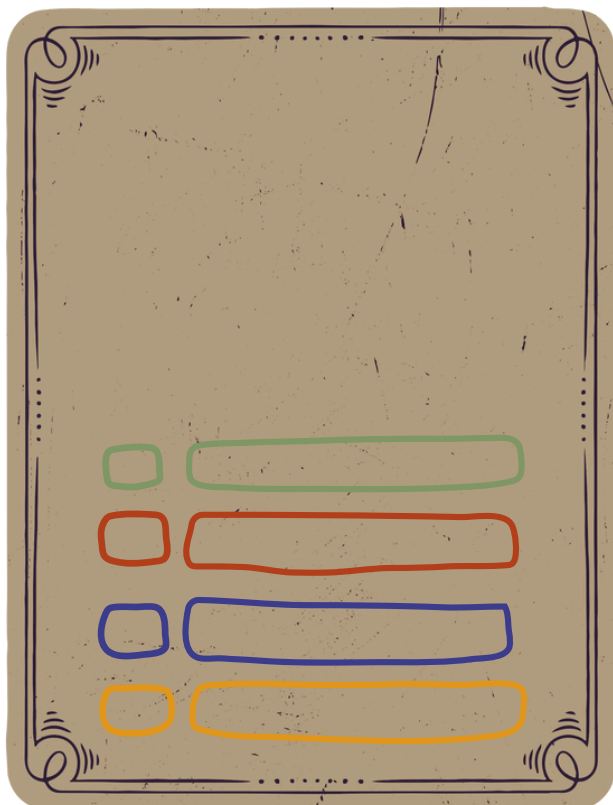




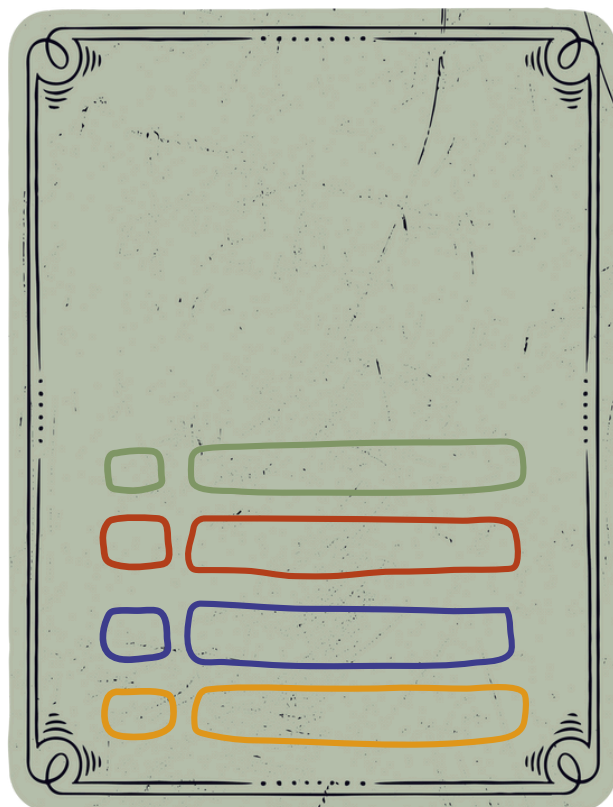
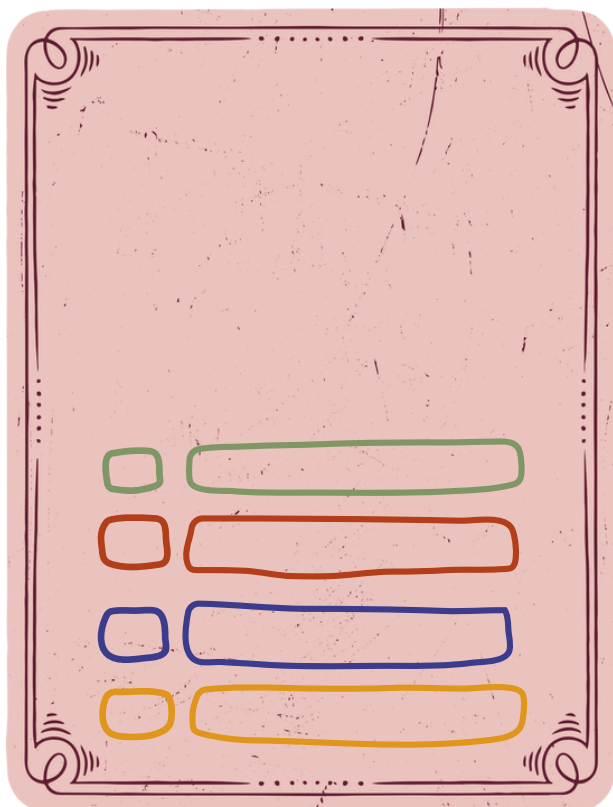


KARTY MOCY





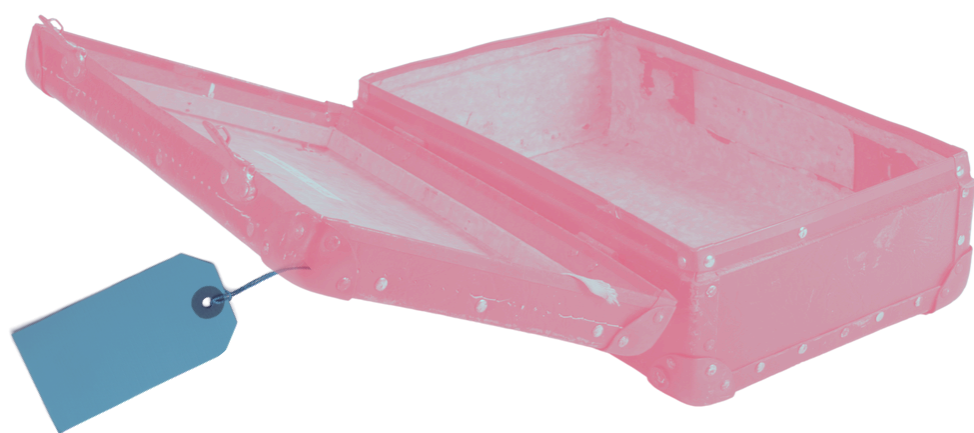
Znasz te karty ze **statystykami** różnych postaci, którymi można grać i zobaczyć która postać jest **silniejsza**?
Narysuj karty dla kilku ciekawych **bohaterów** baśni Andersena – ciekawe **kto wygra** tę bitwę!

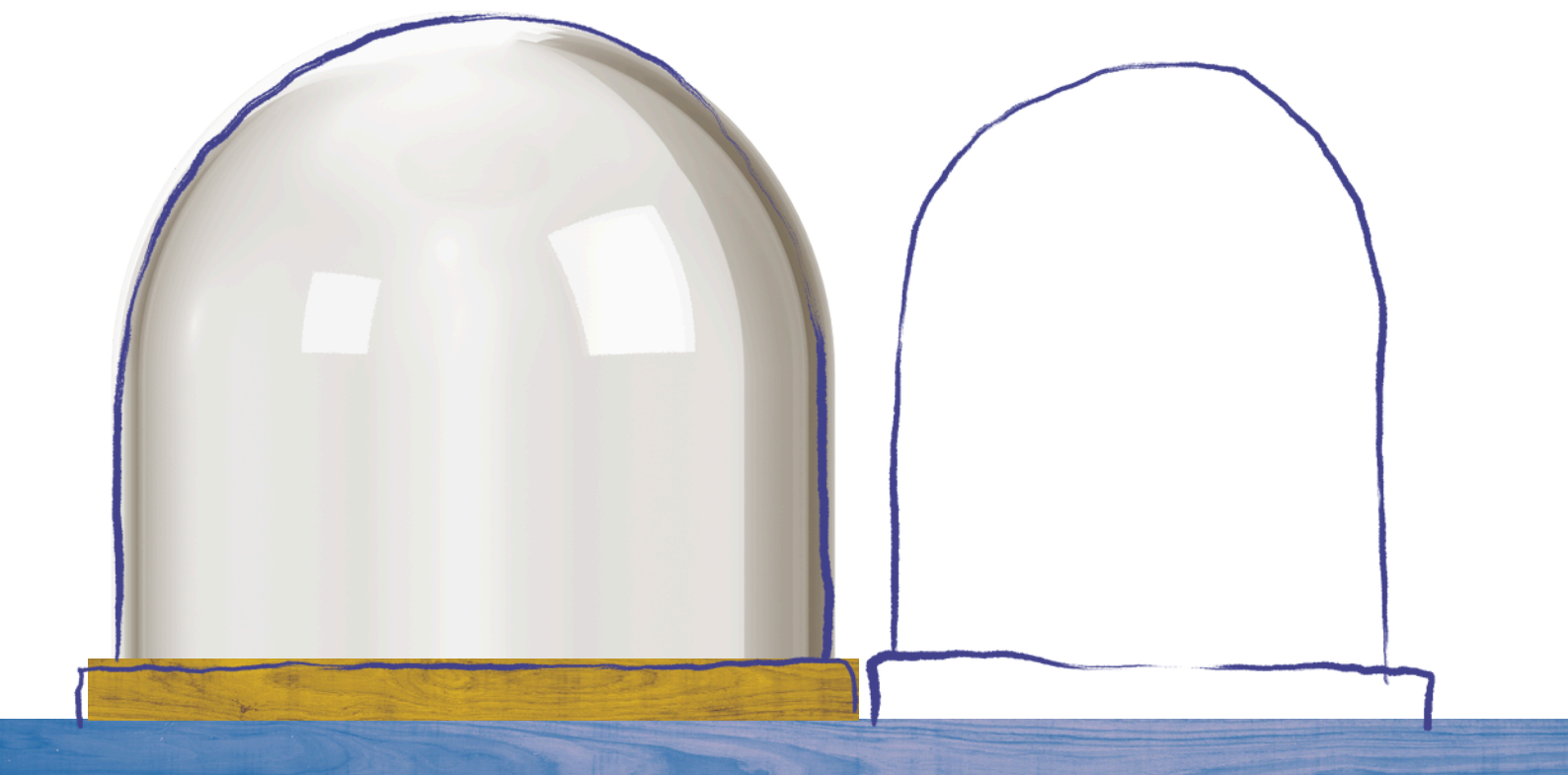
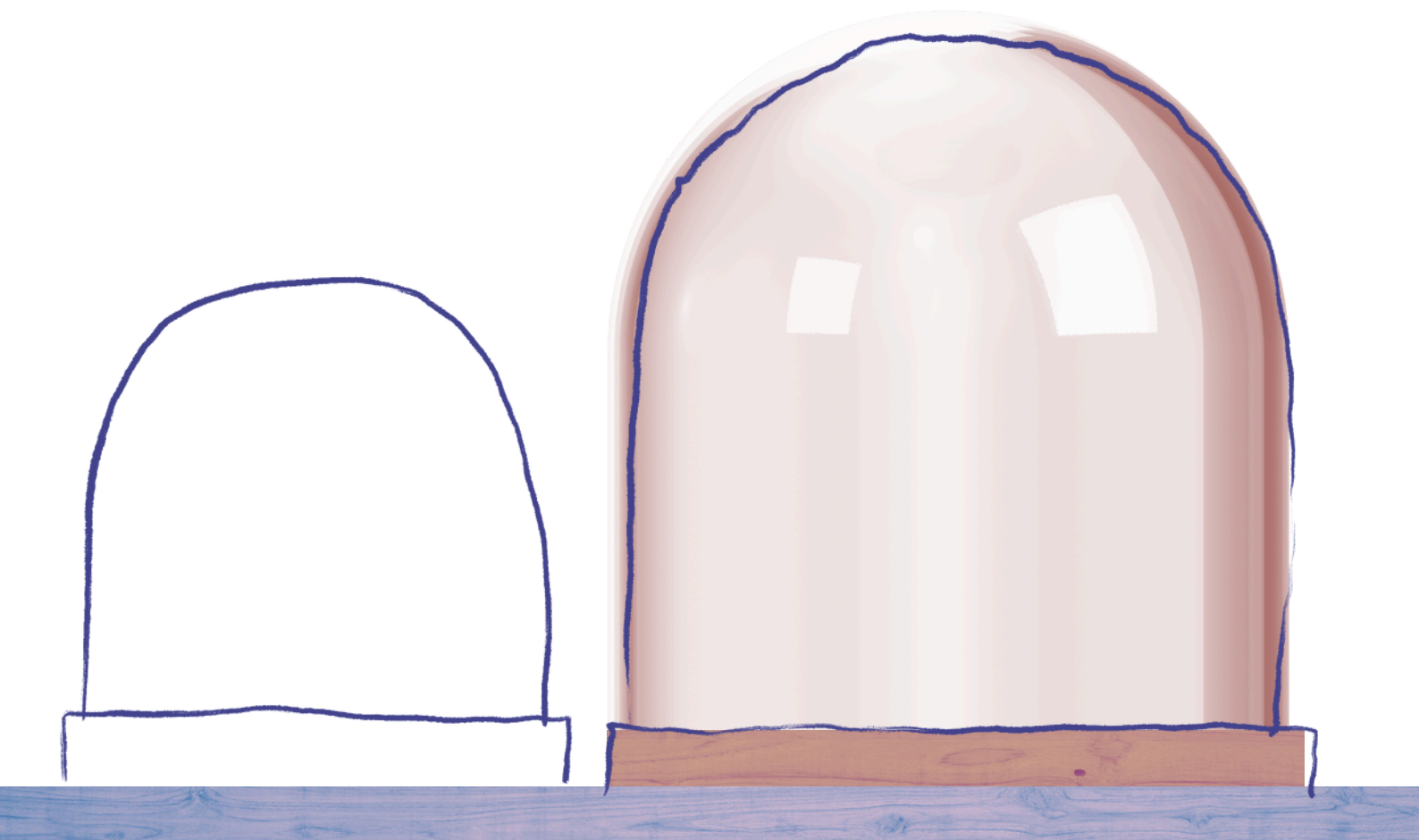


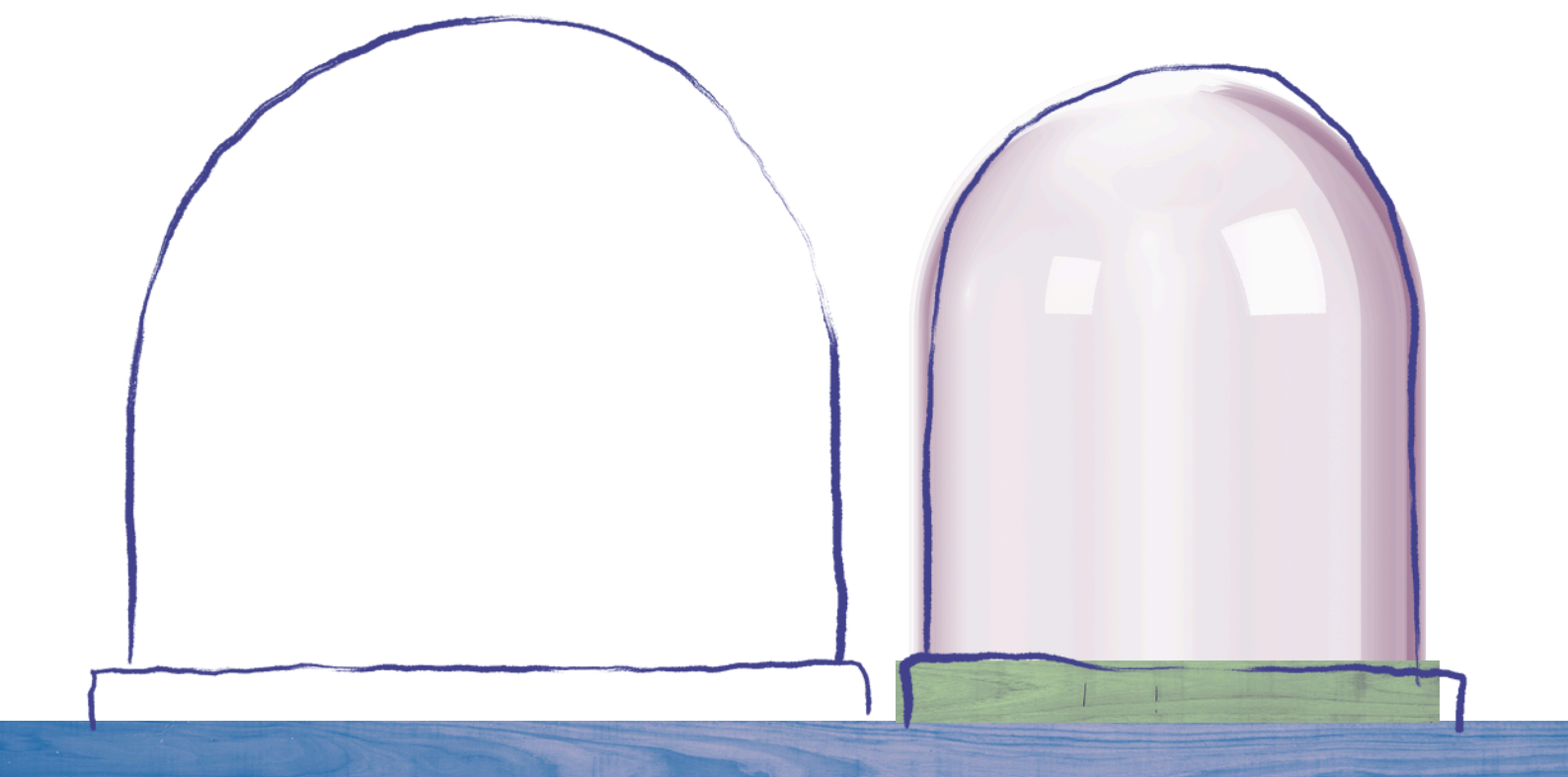
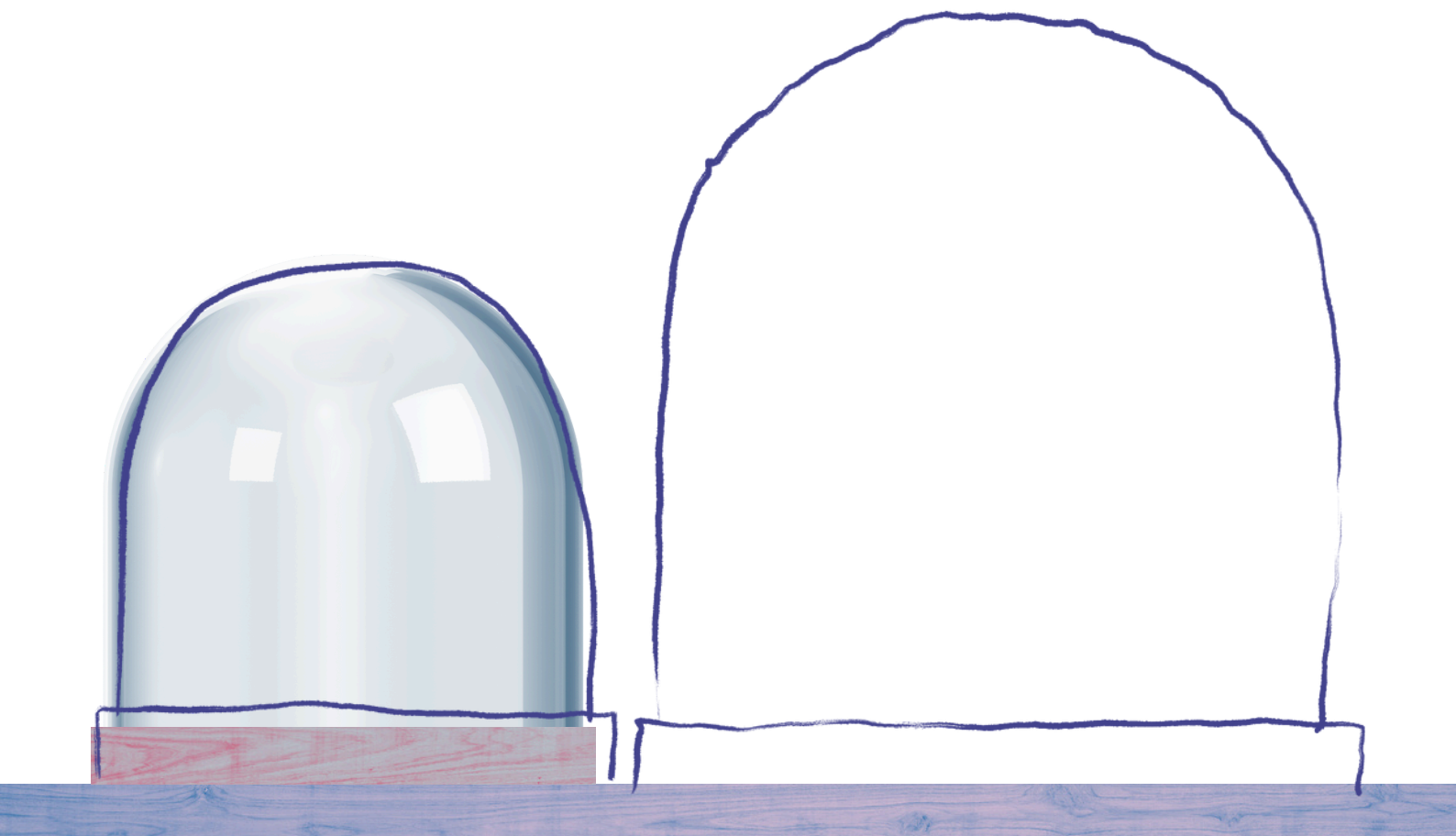
WALIZKI BOHATERÓW

Gdyby **bohaterowie** baśni mieli swoje **walizki**, co by w nich było?
skorzystaj z **gotowych** walizek, a potem dorysuj **własne**!



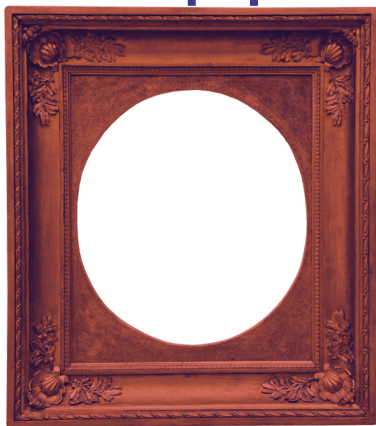






Wypełnij **szklane kule** scenami z **baśni**

RODZINKA



Na dole
narysuj
wybranego
bohatera
baśni...

...a nad nim
wymyśl
i narysuj jak
wyglądaliby
członkowie
jego rodziny!

Znasz grę w bingo? Za każdym razem, kiedy napotkasz w baśni coś co pojawia się w **kwadraciku** – pokoloruj go.
Wygrywasz, kiedy wypełnisz wszystkie kwadraciki :)

BINGO

miłość

postać
nagle się
bogaci

królewna

bohater
się nie
poddaje



postacią
jest
roślina

róża

zabawka

wiedźma

bohater
prawie
umiera

lampa

dobra
babcia



postacią
jest
rzecz

przyjaźń

baśń
źle się
kończy

słodyczne

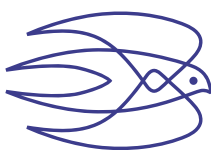
ogród

oszustwo

troll

gadające
zwierzę

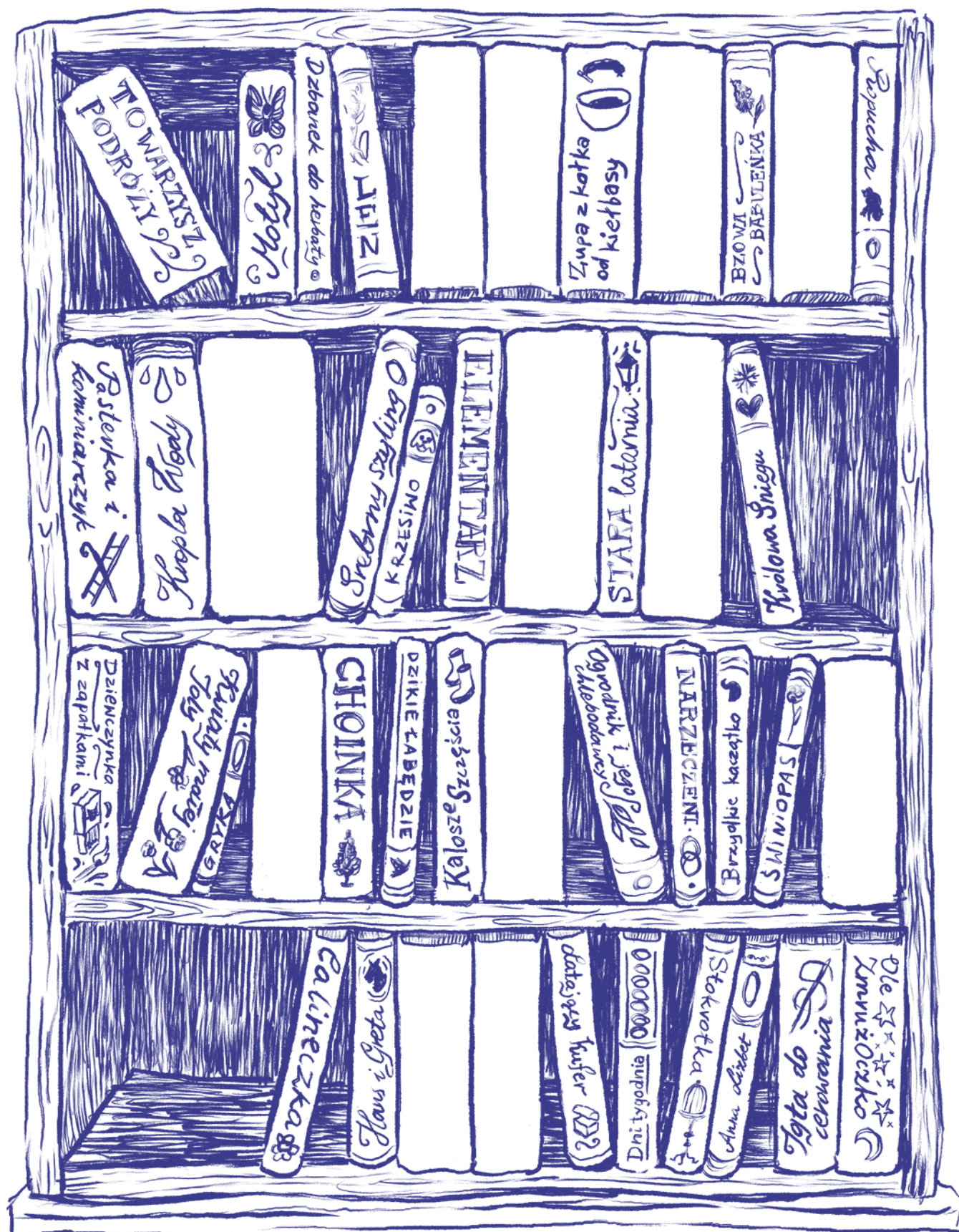
postać
traci
pamięć



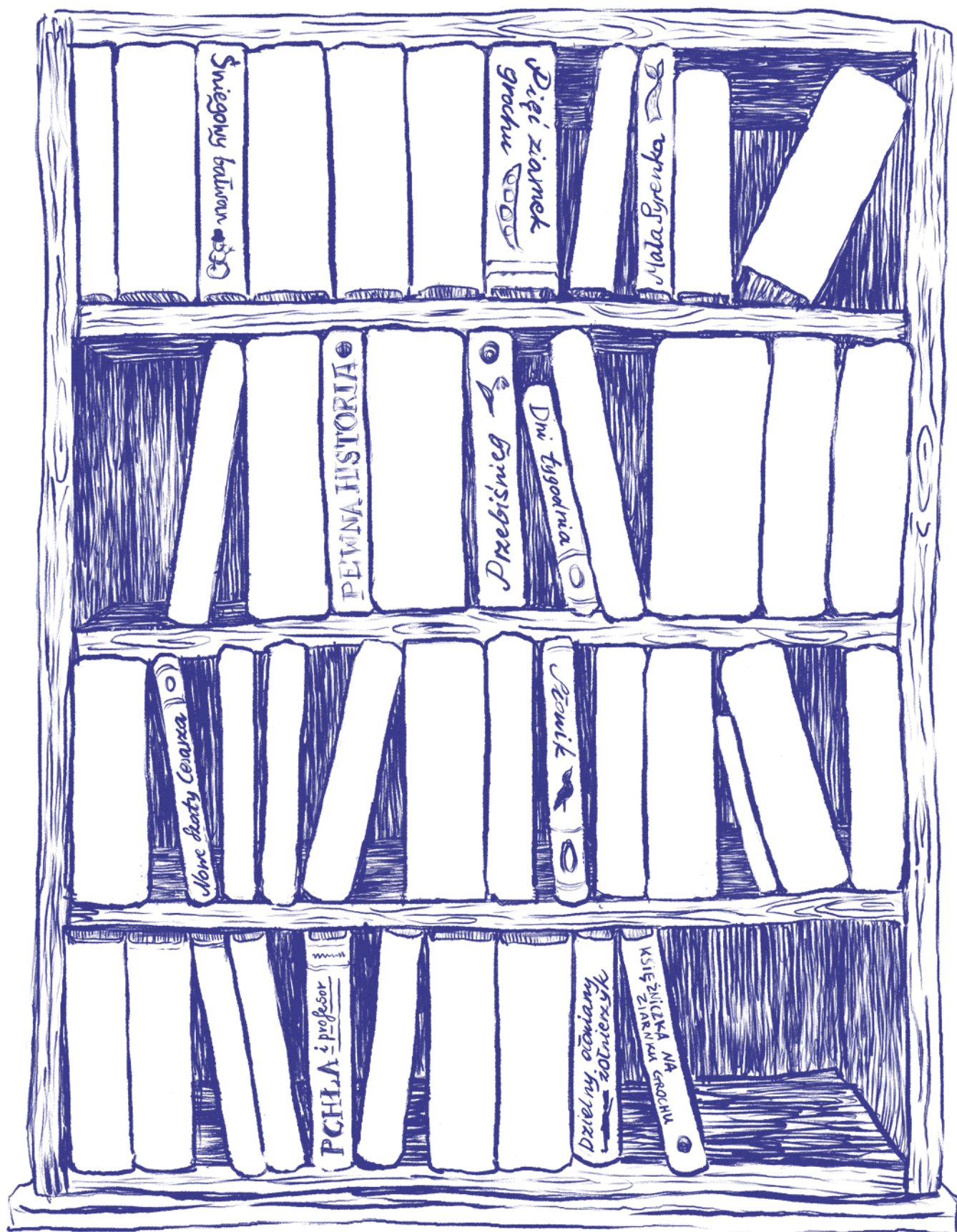
żołnierz

lustro

PÓŁKA PRZECZYTANYCH



Kiedy przeczytasz jakąś baśń, **pokoloruj książkę** z jej tytułem, a jeśli go nie znajdziesz – dopisz na pustej. Sprawdź czy w książkach z baśniami Andersena, które mają **inne okładki** są też baśnie, których nie ma w **tej, którą czytasz** :)



KOLEKCJA STEMPELKÓW

Każdy egzemplarz baśni może zawierać **inny zestaw historii** – spróbuj przejrzeć ich **jak najwięcej**, a przy tym odwiedzić **różne biblioteki**, bo w każdej mogą być inne książki! To miejsce służy do **przybicia stempelka** ze zwiedzonych przez Ciebie bibliotek – możesz o to poprosić **osoby tam pracujące** <3

publikację wydano z okazji 220. rocznicy urodzin Hansa Christiana Andersena w ramach realizacji projektu "Andersenada"

koncepcja i realizacja

Laura Jerzak

korekta

Ewa Nowak-Wawrzyniak

projekt graficzny, skład

Laura Jerzak

**copyright © by Wojewódzka Biblioteka Publiczna
im. Marszałka Józefa Piłsudskiego**

ISBN: 978-83-85925-88-0

Łódź 2025



Instytucja kultury
Samorządu
Województwa Łódzkiego



**Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego**

Dofinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
pochodzących z Funduszu Promocji Kultury
– państwowego funduszu celowego

KONKURS

Kiedy już **skończysz wypełniać** swój Lekturownik możesz go do nas przynieść lub wysłać aby wziął udział w wyborze **najciekawszego egzemplarza!** Na zwycięzcę będą czekać **wyjątkowe nagrody :)**

Termin: **do 7 listopada 2025**

Adres: **Dział Młodego Czytelnika
Wojewódzka Biblioteka Publiczna
im. Marszałka Józefa Piłsudskiego
ul. Gdańska 100/102, 90-508 Łódź**

ISBN 978-83-85925-88-0

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego