

## SCHEMAT PUNKTOWANIA ZADAŃ KONKURSOWYCH

**Uwaga! Należy uznać każdą poprawną odpowiedź, nawet jeśli nie ma jej w kluczu.**

Numer zadania	Kryteria i zasady przyznawania punktów	Liczba punktów
1.	Np. Zalety: częste zwroty akcji; ciekawe relacje między przyjaciółmi; odwołanie do bogatej wyobraźni dziecięcej. Wady: główny wątek ginie w natłoku przygód i zdarzeń; zawile przygody mogą powodować zagubienie czytelnika; fabule brak konsekwencji.	1
2.	Np. przymiotnik opisujący: włoskiej/magicznych; przymiotnik oceniający: ciekawe/zawile.	1
3.	Np. występują w niej fantastyczne miejsca, przedmioty, postaci i wydarzenia; walka dobra ze złem; zło zostaje pokonane.	1
4.	C	1
5.	spójnik	1
6.	„Na wszystkie czekoladki świata!”	1
7.	truskawkowe znamię w kształcie gwiazdki na prawej dłoni	1
8.	Np. Czas jest odczuwalny wyłącznie w świecie ludzi. Podczas podróży Niny w czasie do starożytności czas na Ziemi zatrzymuje się.	1
9.	Np. Znamię na jej prawej dłoni powiększało się i ciemniało.	1
10.	Beza – niania; Carmen – ciocia; Espasia – babcia; Giacomo – tato	1
11.	A	1
12.	D	1
13.	Np. Aby istnieć, Xorax potrzebuje marzeń i fantazji dzieci.	1
14.	Np. światło z magicznego berła unieszkodliwiło szczury, oślepiając je.	1
15.	C	1
16.	Np. Karkon zdobył fałszywy Jambir dzięki pomocy swojego ulubionego androida – mechanicznej wersji ciotki Andory, która przed kamerą pokazała magowi oryginał medalionu, a ten wykonał jego kopię.	1
17.	Np. Tworząc androidy, Karkon używał ludzkich ciał i umysłów.	1
18.	Np.: na lustrze; na bluzach bliźniąt z sierocińca Karkona; na płaszczu Karkona; na mieczu Karkona; na torebce mechanicznej ciotki Andory; blizna w kształcie litery K na głowie prawdziwej ciotki Andory.	1
19.	Pandemon Mortalis – magiczny miecz Karkona; Jambir – medalion ozdobiony figurami starożytnych ludów; Taldom Lux – rodzaj krótkiego berła zakończonego głową ptaka; Systema Magicum Universi – Księga Magicznego Wszechświata.	1
20.	Np. A – zdobycie Pierwszego Arkanu; B – uwolnienie ciotki Andory	1
21.	Maks 10-pl żywił się truskawkową marmoladą.	1
22.	Xorax – Szósty Księżyc; Galaktyka Alchimidy	1
23.	Np. szmaragdowa zieleń, zaczarowanego nieba, słodkie dźwięki – nagromadzone epitety służą opisaniu piękna, niezwykłego wyglądu Xorax.	1

24.	<p>Np. żagielnik – wysoka roślina z olbrzymimi, niebieskimi liśćmi; zjedzenie jej pozwala latać przez 24 godziny.</p> <p>Mizyla – mały, czerwony kwiat o intensywnym zapachu; zjedzenie go umożliwia cofnięcie się w czasie.</p> <p>Świszczyk – turkusowa ryba alarmująca o niebezpieczeństwie ogłuszającym świstem; składane przez nią jajeczka to kamienie szlachetne.</p> <p>Okropniszek – czarny, bardzo pożywny kwiat o nieprzyjemnym zapachu; z jego liści można uzyskać trującą miksturę.</p> <p>Pełne, poprawne informacje o znaczeniu dwóch słów – 2 p.</p> <p>Niepełne, lecz poprawne informacje o znaczeniu dwóch słów lub pełna, poprawna informacja o znaczeniu jednego słowa – 1 p.</p>	2
25.	<p>Np. Posąg Skrzydłatego Lwa skradziony z placu Św. Marka przez Karkona strażnika Kamiennego Kielicha, ukrytego w jego gardle. Kielich kontroluje przyływy i odpływy, a więc decyduje o bezpieczeństwie Wenecji – miasta na wodzie.</p> <p>Pełna informacja dotycząca Kamiennego Kielicha i jego znaczenia dla Wenecji (nazwanie przedmiotu ukrytego w pysku Skrzydłatego Lwa oraz wyjaśnienie jego znaczenia) – 2 p.</p> <p>Niepełna, lecz poprawna informacja (nazwanie przedmiotu ukrytego w pysku Skrzydłatego Lwa lub wyjaśnienie jego znaczenia) – 1 p.</p>	2
26.	<p>Np. Ilustracja dotyczy podwodnej walki Niny z Karkonem o Kamienny Kielich wyrwany przez złego maga z gardła Skrzydłatego Lwa. Dziewczynka stała się niewidzialna dzięki niebieskiemu płynowi z magicznego berła. Aby uniemożliwić Karkonowi ucieczkę, chwyciła się krawędzi jego płaszczka. Mag wyczuł niespodziewany ciężar, ale nie mógł zobaczyć Niny. Dziewczynka podpłynęła i wyrwała mu cenną zdobycz. Karkon widział, że kielich oddala się. Wyglądało to tak, jakby był transportowany przez ducha.</p> <p>I – Treść</p> <p>Trafne rozpoznanie zilustrowanego wydarzenia, szczegółowe przedstawienie całej przygody – 2 p.</p> <p>Trafne rozpoznanie zilustrowanego wydarzenia, ogólne przedstawienie całej przygody – 1 p.</p> <p>II – Brak błędów językowych, ortograficznych i interpunkcyjnych – 1p.</p>	3
27.	<p>I. Zredagowanie kartki z dziennika – <b>1 p.</b></p> <p>II. Treść</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bogata, ciekawa realizacja tematu (trafne odwołanie się do trzech tekstów kultury o tematyce fantastycznej, wyraźne pokazanie inspirujących cech bohaterów książek o tematyce fantastycznej, wydarzeń z ich udziałem, misji, jaką mieli do wypełnienia itp.) – <b>3 p.</b></li> <li>• Ciekawa realizacja tematu (trafne odwołanie się do dwóch tekstów kultury o tematyce fantastycznej, wyraźne pokazanie inspirujących cech bohaterów książek o tematyce fantastycznej, wydarzeń z ich udziałem, misji, jaką mieli do wypełnienia itp.) – <b>2p.</b></li> <li>• Poprawna realizacja tematu (odwołanie się do jednej książki o tematyce fantastycznej, wyraźne pokazanie inspirujących cech bohaterów książek o tematyce fantastycznej, wydarzeń z ich udziałem, misji, jaką mieli do wypełnienia itp.) – <b>1p.</b></li> </ul> <p>III. Sformułowanie logicznie uporządkowanej wypowiedzi – <b>1 p.</b></p> <p>IV. Bogactwo języka, dobry styl – <b>2 p.</b> – zróżnicowana składnia, funkcjonalne słownictwo (elementy opisu przeżyć; nagromadzenie środków stylistycznych – epitety, porównania, przenośnie itd.)</p> <p>1p. – słownictwo przeciętne, wystarczające do prezentacji treści.</p> <p>V. Poprawność językowa – dopuszczalne dwa błędy językowe – <b>1 p.</b></p> <p>VI. Poprawność ortograficzna – dopuszczalne dwa błędy ortograficzne – <b>1 p.</b></p> <p>VII. Poprawność interpunkcyjna – dopuszczalne dwa błędy interpunkcyjne – <b>1p.</b></p>	10

Razem: **40 punktów**