Zapamiętaj! Zapisz w zeszycie.

**Wątek to ciąg zdarzeń zgrupowanych wokół jednej lub kilku postaci.**

1. **Do poniższych informacji dopasuj nazwy trzech wątków występujących w powieści**

Wątki: przygodowy, sensacyjno-kryminalny, miłosny

1. Morderstwo doktora Robinsona i dochodzenie prawdy o zbrodni.
2. Uczucie Tomka do Becky i związane z nim sytuacje.
3. Ucieczka Tomka na Wyspę Jacksona, zwiedzanie jaskini.
4. **Do każdej sytuacji dobierz odpowiednie rzeczowniki i czasowniki z tabeli:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | 2. | 3. |
| Tomek i Becky znaleźli się w jaskiniach i zgubili drogę; Becky płacze, zaś chłopiec próbuje ją pocieszyć. | Tomek wdaje się w bójkę z nowo poznanym chłopcem. | W pustej klasie Tomek uczy Becky rysować i wyznaje jej miłość. |

1. Czasowniki: ………………………………………………………………………………………………..

Rzeczowniki: ………………………………………………………………………………………………

1. Czasowniki: ………………………………………………………………………………………………..

Rzeczowniki: ………………………………………………………………………………………………

1. Czasowniki: ………………………………………………………………………………………………..

Rzeczowniki: ………………………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
| **Czasowniki** | **Rzeczowniki** |
| przerażenie, radość, strach, gniew, rozczarowanie, wzruszenie, skupienie, wstyd, tęsknota, żal, wstręt, złość, agresja, irytacja, wściekłość | cieszył się, bał się, awanturował się, zniechęcił się, zakochał się, zdziwił się, rozczulił się, krzyczał, przeraził się, roześmiał się, ruszył do ataku, obraził się, płakał, rozkleił się, wzruszył się |

1. **Uzupełnij tabelę według wzoru:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kłopot Tomka** | **Przyczyna kłopotu** |
| Musiał malować płot w sobotę. | Nie posłuchał rad cioci Polly. |
| Zgubił się w jaskiniach. |  |
| Na wyspie, na którą uciekł Tomek, dochodzi do strasznej ulewy i burzy. Piorun uderza w jawor, pod którym siedzą chłopcy. Mają dużo szczęścia, że się uratowali. |  |

1. **Ułóż plan wydarzeń w sposób chronologiczny. Stojące przy punktach litery utworzą hasło. Zapisz je.**



1. **Wyprowadź Tomka i Becky z labiryntu jaskiń. Po drodze musisz ominąć Indianina Joe.**



1. Odszyfruj napis na tajemniczej skrzyni z nawiedzonego domu.

