

Böngésző játék – II. forduló – kérdőív

1. Hányan keltek útra a legények a történet kezdetén?

- a) heten
- b) hárman
- c) haton

2. Mit jelent a mátká szó?

- a) feleség
- b) jegyes
- c) fiatal lány

3. Mire kérte meg őket az öregember, akivel útközben a sűrű erdőben találkoztak?

- a) arra, hogy hozzanak neki egy szép hajadont
- b) arra, hogy fogjanak neki egy aranymadarat
- c) arra, hogy hozzanak neki az örök ifjúság vizéből

4. Mivé változtatta az öregember a legényeket és leányokat?

- a) tűzzé
- b) vízzé
- c) kővé

5. Foglald össze néhány mondatban, mivel foglalkozott a leány napközben, amíg az öregember távol volt?

6. Hova volt elrejtve az öregember szíve?

- a) egy elhagyott magtárban egér alakban szaladgált
- b) egy elhagyott templomban madár képében verdesett
- c) az ajtófélfában lapult

7. Az öregember szívének megszerzésére vállalkozó legénynek kik a segítői?

- a) a veres tehén, a kos és a bagoly
- b) a veres szőrű ökör, a vadkan és a griffmadár
- c) a veres szőrű ökör, a kos és a griffmadár

8. Mi a griffmadár?

- a) a jura korban élt ősmadár, az Archeopteryx
- b) vándorsólyom
- c) oroszlán testtel, sas szárnyakkal és fejjel rendelkező mesebeli állat

9. Írd le röviden, milyen nehézségeket kellett leküzdjön a legény, hogy az öregember szívét megszerezhesse?

10. Készíts képet a mese egyik részletének alapján! Dolgozz A4 formátumú lapra ceruzával vagy vízfestékkel! Néhány mondatban magyarázd meg, hogy miért az általad kiválasztott jelenetet, részletet vagy szereplőt találtad a legfontosabbnak! (nem kötelező feladat)

A pályázati borítékra írd rá: Böngésző játék

A pályázatot vidd el a Csíkszeredai Városháza épületében található könyvtárakba (központi bejárat, bal szárny) vagy küldd el a CsAkEgy címére (530241, Csíkszereda, Hársfa u. 17, HR).

