



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego



OJCZYŹY - DODAJ  
DO ULUBIONYCH



Uniwersytet  
Jana Kochanowskiego w Kielcach

Pieczętka instytucji

## MUZEUM ZABAWEK I ZABAWY

pl. Wolności 2, 25-367 Kielce  
tel. 41 344 40 78  
NIP 657-046-17-87, Regon 00181972

XXIX TYDZIEŃ KULTURY JĘZYKA W WOJEWÓDZTWIE ŚWIĘTOKRZYSKIM

### RELACJA Z WYDARZENIA<sup>1</sup>

Nazwa instytucji/szkoły/miejscowość	
Muzeum Zabawek i Zabawy - Kielce	
Tytuł przedsięwzięcia:	Teksty z kapelusza
Czas i miejsce imprezy:	Hol Muzeum Zabawek i Zabawy, pl. Wolności 2 w godzinach otwarcia Muzeum, 9.00-17.00,
Forma przedsięwzięcia (np. konkurs, warsztat, wykład, konferencja, seminarium, turniej, quiz, itp.)	Działanie miało formę quizu W holu muzealnym był dostępny kapelusz z którego można było losować hasła i teksty - kody występujące w grach. Działanie miało sprawdzić ich znajomość, pokazać przykład kodu komunikacyjnego młodych graczy, także wirtualnych. Hasła odsyłały do mini słownika umieszczonego na stronie internetowej muzeum.
Liczba uczestników: (faktyczna lub orientacyjna)	64
Odbiorcy (dzieci lub młodzież -etap edukacyjny – klasa, dorośli)	Odbiorcy indywidualni muzeum: rodziny, dzieci, młodzież, dorośli
Krótką relacją: Ciekawostki/uwagi (Informacje warte zaznaczenia, pokręlenia)	Akcja została skrócona w związku z wejściem nowych obostrzeń pandemicznych. Zaproponowane hasła wzbudzały zwykle niezrozumienie, często uśmiech. Goście parokrotnie poddawali w wątpliwość, czy ktokolwiek stosuje tego typu sformułowania. W hasłach dominujące były wpływy angielskie, jako popularnego języka gier, z którego wywodzi się większość uniwersalnych skrótów, haseł z zabawy.
Można dołączyć dokumentację fotograficzną/filmik/link do wydarzenia, itp. <sup>2</sup>	

Podpis organizatora

DYREKTOR

Ilona Daria Dyktyńska

1 Uwaga! Proszę wypełniać wg zasad: czcionka *calibri* 11, interlinia – *pojedyncza*; nie więcej niż 1-2 strony

2 Jeśli Państwo chcą przesłać zdjęcia lub filmik, to proszę przesłać w oddzielnym pliku wraz z formatką; jeśli link to proszę go umieścić go we wskazanej rubryce