

Sposoby na nudę na środę, 20.05.2020 r.

Witajcie dzieci!

T: Znaki rzymskie.

Opracowała: Izabela Kozikowska

1. Połącz liczbę z odpowiednim znakiem rzymskim

5	10	2	4	9	3	7	11	6
IV	IX	III	V	VII	XI	II	VI	X

2. Używając znaków rzymskich wpisz który to miesiąc

styczeń –	kwiecień –	grudzień –
lipiec –	marzec –	wrzesień –

3. Napisz datę swoich urodzin używając znaku rzymskiego zastępującego nazwę miesiąca.

.....

4. Napisz daty, zastępując nazwy miesiąca znakiem rzymskim.

25 maja –

17 lutego –

8 listopada –

23 czerwca –

5. Oblicz używając znaków rzymskich

$$I + III =$$

$$V + VI =$$

$$IV + II =$$

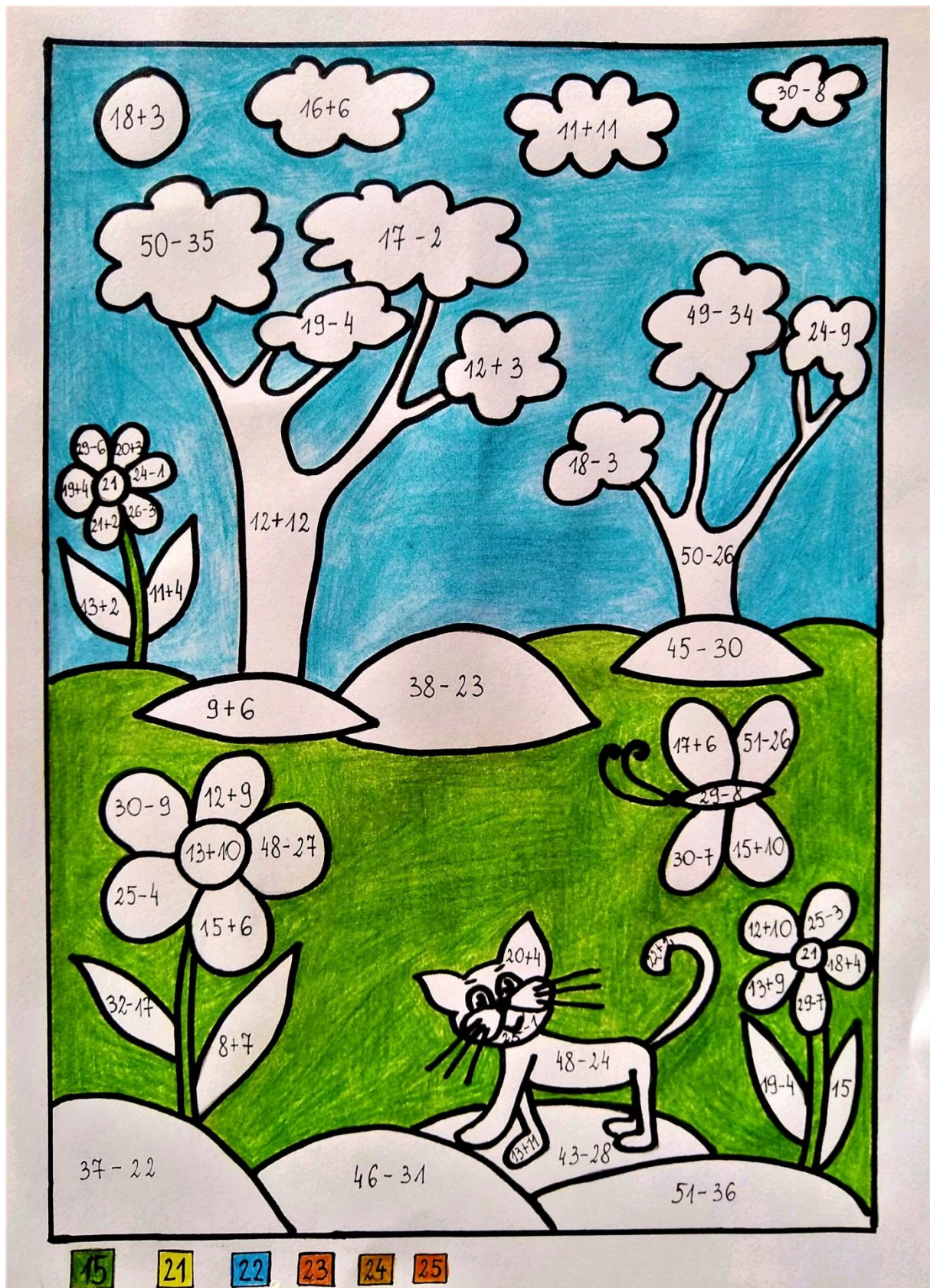
$$VII + III =$$

$$VI + IV =$$

$$VIII + IV =$$

Opracowała: Magdalena Sygula – Iwaniuk

Temat: Dodawanie i odejmowanie wcale nie jest trudne – karta pracy.



Opracowała: Magdalena Bajsicka

„Wesołe żyrafy”

Drogie Dzieci,

Jeśli macie ochotę poczytać więcej na temat dzisiejszych zajęć, to zapraszam Was serdecznie na: <https://szkola-podstawowa.edu.pl/scenariusz-zajec-w-swietlicy-wesołe-żyrafy/>, gdzie ostatnio publikuję moje materiały dydaktyczne (i nie tylko tam).

Dzisiejsza praca techniczna również będzie miała na celu wykorzystać to, co każdy z was z pewnością znajdzie w domowym zapleczu – rolkę od papieru toaletowego.



Zatem do dzieła! ☺

Środki dydaktyczne:

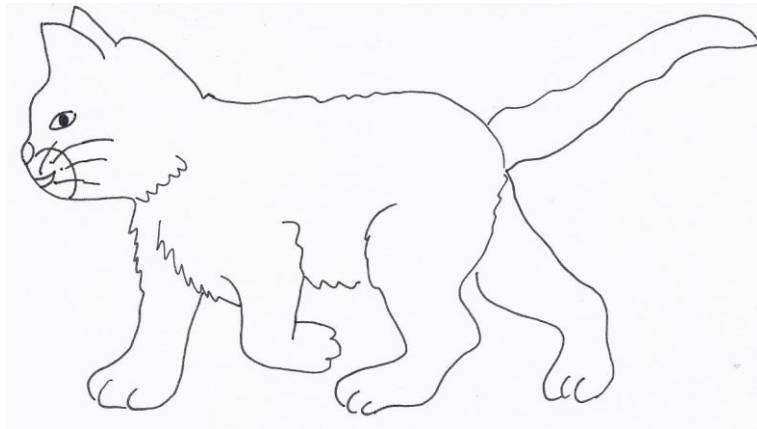
- czarny flamaster,
- rolki po papierze toaletowym,
- kolorowe (żółta/ czerwona/ brązowa) kartki z bloku technicznego (format A4),
- ołówek,
- nożyce,
- klej w tubce,
- mazaki,
- drewniane spinacze,
- ruchome oczka kreatywne,
- podkładka na stół,

Sposób wykonania żyrafy:

- A) Chciałam wam przypomnieć o zasadach bezpieczeństwa podczas wykonywania pracy, ostrożnie obchodzimy się z nożyczkami, klejem i innymi narzędziami. Po skończonej pracy zostawiacie porządek i wyrzucacie niepotrzebne ścinki materiałów, i tym podobne do kosza na śmieci.
- B) Bierzecie jedną kartkę formatu A4 – będzie służyć wam za podkładkę.
- C) Teraz rozprowadzacie klej na rolce papieru i zawijacie ją w papier koloru żółtego. Tak oto powstaje tułów naszej żyrafy. W razie potrzeby skracacie kartkę nożycami, nacinacie końce i chowacie do środka rolko po papierze toaletowym.
- D) Następnie za pomocą brązowego mazaka rysujecie na rolce cętki.
- E) Potem malujecie drewniane spinacze na żółto – 4 na nogi, 3 – na szyję i głowę, u dołu nóg możecie domalować czarnym mazakiem kopyta.
- F) Teraz możecie za pomocą ołówka naszkicować ogon i język do wycięcia i wycinacie je za pomocą nożyc.
- G) Kiedy spinacze są już pomalowane, przypinacie u dołu po czterech stronach nogi waszego zwierzęcia.
- H) Następnie przypinacie na samej górze dwa spinacze pionowo do góry (szyję), zaś ostatni poziomo (głowę).
- I) Teraz możecie w odpowiednich miejscach przykleić przygotowane przeze was wcześniej – ogon i język oraz gotowe ruchome oczka kreatywne.

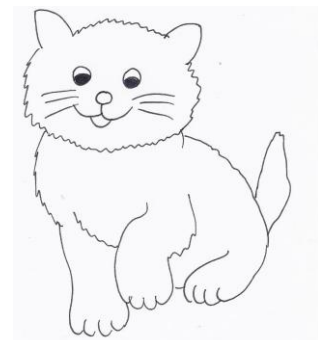
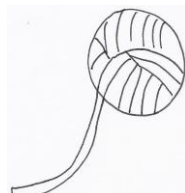
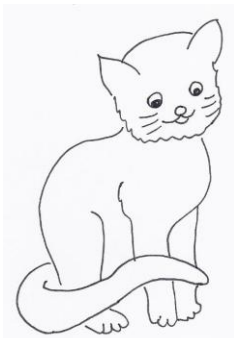
Gratuluję, Wasza żyrafa jest gotowa na safari! ☺

T: Zabawne kotki – karta pracy.



Spróbuj odgadnąć 10 haseł zawierających litery KOT:

1. Mama często robi go na obiad do ziemniaków: KOT ____
2. Jest miła w dotyku, dzieci często przytulają się do niej przed snem:
____ KOT ____
3. Biało – czerwony element stroju przyczepiany przy ważnych,
narodowych świętach: KOT _____
4. Statek wrzuca ją do wody, gdy cumuje w porcie: KOT _____
5. Mieszkaniec Szkocji: __ KOT
6. Mały drobiazg, chętnie ogląda się za nim sroka: _____ KOT ____
7. Kość w kolanie: __ KOT __
8. Osoba smutna, przygnębiona: ____ KOT ____
9. Duże garnki: KOT ____
10. Inaczej zasłona, kurtyna: KOT _____



Opracowała: Aneta Isajuk

Temat: Zabawy ćwiczące spostrzegawczość.

1. Zabawa „Sałatka owocowa”.

Uczestnicy zabawy siedzą w kręgu. Każdy członek rodziny przyjmuje nazwę jakiegoś owocu np. ananas. Osoba prowadząca wymienia nazwę jakiegoś owocu np. gruszka, wtedy uczestnicy zabawy, które wybrały sobie nazwę tego owocu wstają i zamieniają się miejscami. Jeśli pada hasło „**SAŁATKA**” wszyscy w dowolny sposób zamieniają się miejscami.

2. Zabawa „Gniazda”.

Każdy członek rodziny ma swoje gniazdo np. gazetę. Jeden uczestnik zabawy jest bezdomny i stara się znaleźć sobie mieszkanie. Mieszkańcy gniazdek zamieniają się miejscami po uprzednim porozumieniu się wzrokiem. Osoba bez swojego miejsca, obserwuje członków rodziny i stara się zająć dla siebie jakieś gniazdo.

3. Zabawa „Komenda”.

Prowadzący (jeden z uczestników zabawy) wydaje grupie polecenia: „**podróż**” – tupiemy, „**rakieta**” – ręce łączymy nad głową, „**krater**” – ręce przed siebie tworzą koło, „**wiatr**” – ręce przed siebie i kręcimy dłońmi. Gdy prowadzący zabawę powie „**KOMENDA - KRATER**”, grupa wykonuje polecenie, jeśli prowadzący powie tylko „**KRATER**”, nie należy wykonywać polecenia. Jeśli ktoś się pomyli, kuca.

DOBREJ ZABAWY !

Edyta Karwowska:

Ptaki lasu – film edukacyjny

<https://youtu.be/32LiI3wE6ZQ>

Pola tętniące życiem – film edukacyjny

https://youtu.be/lpd3nRmr_T4

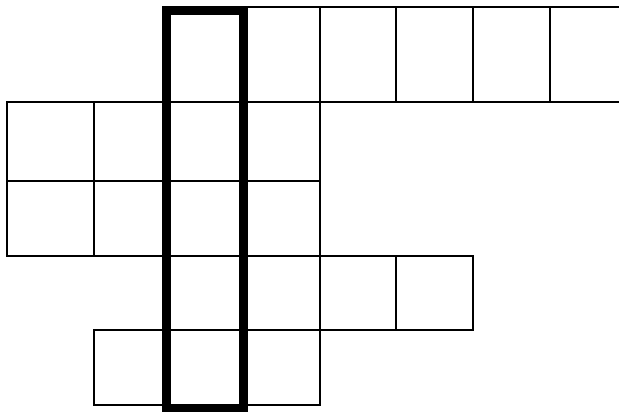
Zajęcia świetlicowe dla dzieci z oddziału 0

20.05.2020 r.

Temat: Wiosna w ogrodzie. Zabawy ruchowe: „Wścig dżdżownic”

Wiosna w ogdzie

1. Rozwiązywanie krzyżówki wpisując hasła po kolei
 - Nie gryzą, choć zęby mają, ogrodnikom pomagają. (grabie)
 - Uprawia je rolnik. (pole)
 - Chodzi po podwórku i szczeka. (pies)
 - Zrobiona jest z desek, mieszka w niej piesek. (buda)
 - Sosnowy, dębowy, stary lub młody. Rosną w nim grzyby, rosną jagody. (las)



Hasło:

2. Wysłuchanie opowiadania.

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, co dzieje się pod ziemią? Ja kret, najlepiej wam o tym opowiem. Spędzam wiele czasu ryjąc tunele, dlatego muszę dobrze wiedzieć dokąd zmierzam. Pozwólcie, że najpierw przedstawię korzyści płynące z takiego życia. Przede wszystkim tu, na dole, nie grozi nam żaden wróg. Poza tym przez cały rok panuje u nas mniej więcej taka sama temperatura: zimą nie jest zbyt zimno ani latem zbyt gorąca. **Ślimaki** lubią tu mieszkać ze względu na wilgoć. To dla nich bardzo ważne – na powietrzu ich skóra szybko wysycha. Ja prowadzę dość samotne życie, ale inni mieszkańcy naszego podziemnego świata są bardzo rodzeni. Na przykład **mrówki**, które zakładają olbrzymie kolonie. Ziemia to doskonałe miejsce na ukrycie jaj. Wiecznie zajęte kopaniem **żuki** składają jajeczka tuż obok ciał martwych zwierząt. Dzięki temu ich małe mają co jeść zaraz po urodzeniu. Idealną sypialnią na zimę znalazły tu także poczwarki, z których wiosną wyklują się piękne **motyle**. To jeszcze nie wszystkie zwierzątka, które spotykam pod ziemią. Jest nim na przykład dobrze wam znany robak, który często robicie z plasteliny. Wystarczy, że rozwałkujecie jej kawałek. Czy już wiecie co to za zwierzątko?Oczywiście to **dżdżownica**.

3. Możemy porozmawiać z dzieckiem o jakich podziemnych mieszkańcach opowiadał kret? Co zapamiętały o tych zwierzętach?

4. Dzisiaj bardziej skupimy się na dżdżownicach. Do tego możemy wyszukać filmów lub informacji w Internecie. Jeżeli posiadamy ogródek lub działkę możemy przeprowadzić doświadczenie.
5. Zabawa badawcza:
 - Wyszukanie dżdżownicy
 - Obserwacja budowy zewnętrznej dżdżownicy przy pomocy lupy. Wskazanie różnic między przednią i tylną częścią jej ciała.
 - Obserwacja dżdżownicy przewróconej na stronę grzbietową.
 - Obserwacja dżdżownicy przebywającej w pobliżu kartki papieru zwilżonego octem.
 - Obserwacja w jaki sposób się porusza.
 - Słuchanie dżdżownicy pełzającej po kartce papieru.
 - Założenie długoterminowego kącika obserwacji dżdżownicy:
 - ✓ W słoiku układamy na przemian wilgotną ziemię i piasek. Do środka wkładamy kilka liści i pięć dżdżownic. Słój ustawiamy w ciemnym miejscu na kilka dni pamiętając, aby ziemia była zawsze wilgotna.
 - ✓ Skrzynkę wypełniamy piaskiem i odpadami (papier, drewno, plastik, obierki) i wkładamy dżdżownice. Prowadzimy obserwację.

Opracowała: Małgorzata Owczarczyk

Źródła:

<http://ps22.kielce.eu/publikacje-nauczycieli/16042019/wiosna-w-ogrodzie>

Zabawy ruchowe: „Wyścig dżdżownic”

1.

- Dziecko i rodzic (lub rodzeństwo) ustawiają się jeden obok drugiego.
- Na jednym stole ustawiamy dwa słoiki, w których znajdują się pocięte paski papieru – dżdżownice.
- Na innym stole lub komodzie ustawiamy papierowe kubki.
- Każdy ma słomkę.
- Na sygnał „start” biegniemy do stołu po dżdżownicę. Przez słomkę wciągają powietrze tak, aby robak przykleił się do jego końca.
- Następnie biegniemy do gniazda – kubka i wrzucamy tam dżdżownicę.
- Wygrywa ten, kto najszybciej przeniesie swoje dżdżownice.

2.

- Dziecko i rodzic (rodzeństwo) kładą się na podłodze.
- Na sygnał ruchem dżdżownicy czołgają się do wyznaczonej mety.

3.

- Przygotowujemy kawałek plasteliny (dla każdego po takim samym kawałku).
- Na sygnał zaczynamy wałkować plastelinę przez 10 sekund.
- Wygrywa osoba, której udało się zrobić dłuższą dżdżownicę.

Opracowanie własne: Anna Szoda