

Smok

Będziesz potrzebował/a:

- + rolki po papierze,
- + kolorowego papieru ksero/wycinanki,
- + kolorowej bibuły (lub krepy jeśli nie masz bibuły),
- + małe pompony,
- + plastikowe oczy,
- + klej, nożyczki;

Sposób wykonania:

1. Posmaruj rolkę klejem i owiń kolorowym papierem.
2. Wytnij z bibuły/krepy paski i przyklej je do rolki, tak jak jest to pokazane na zdjęciu.
3. Do dwóch pomponików przyklej oczy a następnie przyklej je na rolkę (po przeciwnej stronie niż bibułę/krepę).
4. Mniejsze pomponiki umieszczamy blisko bibuły – to będą nozdrza waszego smoka.
5. Teraz przyłóż rolkę do ust (tak jak na zdjęciu) i dmuchaj.

Udanej zabawy 😊



Wąż

Będziesz potrzebował/a:

- + rolkę po papierze,
- + farby,
- + pędzel,
- + pisaki,
- + nożyczki, klej,
- + plastikowe oczy;

Sposób wykonania:

**Pamiętaj aby przed malowaniem farbami, przygotować sobie miejsce pracy.
Nie zapomnij o podkładce (może to być stara gazeta).**

1. Pomaluj farbami rolkę. Musisz ją pomalować w środku i na zewnątrz (zaczynij od środka, będzie Ci łatwiej trzymać rolkę). Odstaw do wyschnięcia.
2. Wytnij jeden długi pasek z rolki, tak jak jest to pokazane na zdjęciu. Delikatnie rozciągnij powstałą serpentynę.
3. Na jednym z końców wytnij język węża i tuż za nim przyklej oczy.
4. Pisakami narysuj wzorki.

Twój wąż jest gotowy 😊



Koty

Będziesz potrzebował/a:

- + kolorowe kartki techniczne A4,
- + farby najlepiej w tubce/butelce,
- + talerzyk,
- + widelec,
- + pędzel;

Sposób wykonania:

1. Na talerzyk wylej wybrane kolory farbek. Nie wylewaj zbyt dużo – zawsze możesz dolać jeżeli Ci zabraknie.
2. Widelec maczaj w farbie i rozprowadzaj ją za pomocą widelca, od środka do zewnątrz kartki. Poczekaj aż chwilę przeschnie.
3. Domaluj pozostałe elementy pyszczka kota (oczy, nasek itp.).

Tą techniką możesz tworzyć również inne zwierzątka, nie tylko ich głowy.

Spróbuj!!! Udanej zabawy 😊





Sztućcowe stworki

Będiesz potrzebował/a:

- + plastikowe sztucce (nie muszą to być tylko łyżeczki),
- + kolorowy papier/ filc,
- + pisaki/ markery (nie rozmazujące się),
- + klej magik, nożyczki,
- + kawałki włóczki;

Sposób wykonania:

Pomyśl jakiego stworka/zwierzątka chciałbyś/ chciałybyś zrobić. Poniżej znajdują się propozycje. Jeżeli nie masz plastikowych sztucców, możesz odrysować je na tekturze i wyciąć – to będzie baza dla twojej pracy 😊.

1. Ubranko/ tułów narysuj na tekturze/ filcu i wytnij. Tak samo zrób z pozostałymi elementami. Pamiętaj, że ubranko/ tułów mogą być z dwóch stron łyżki/ widelca.
2. Na ubranku/ tułowiui możesz narysować markerami ozdoby.
3. Wycięte elementy przyklej do swojej bazy (łyżki/ widelca). Każdy element musisz chwilę przytrzymać aby klej zdążył zadziałać 😊

4. Narysuj buzię stworka.

Udanej zabawy 😊





Gra cieni

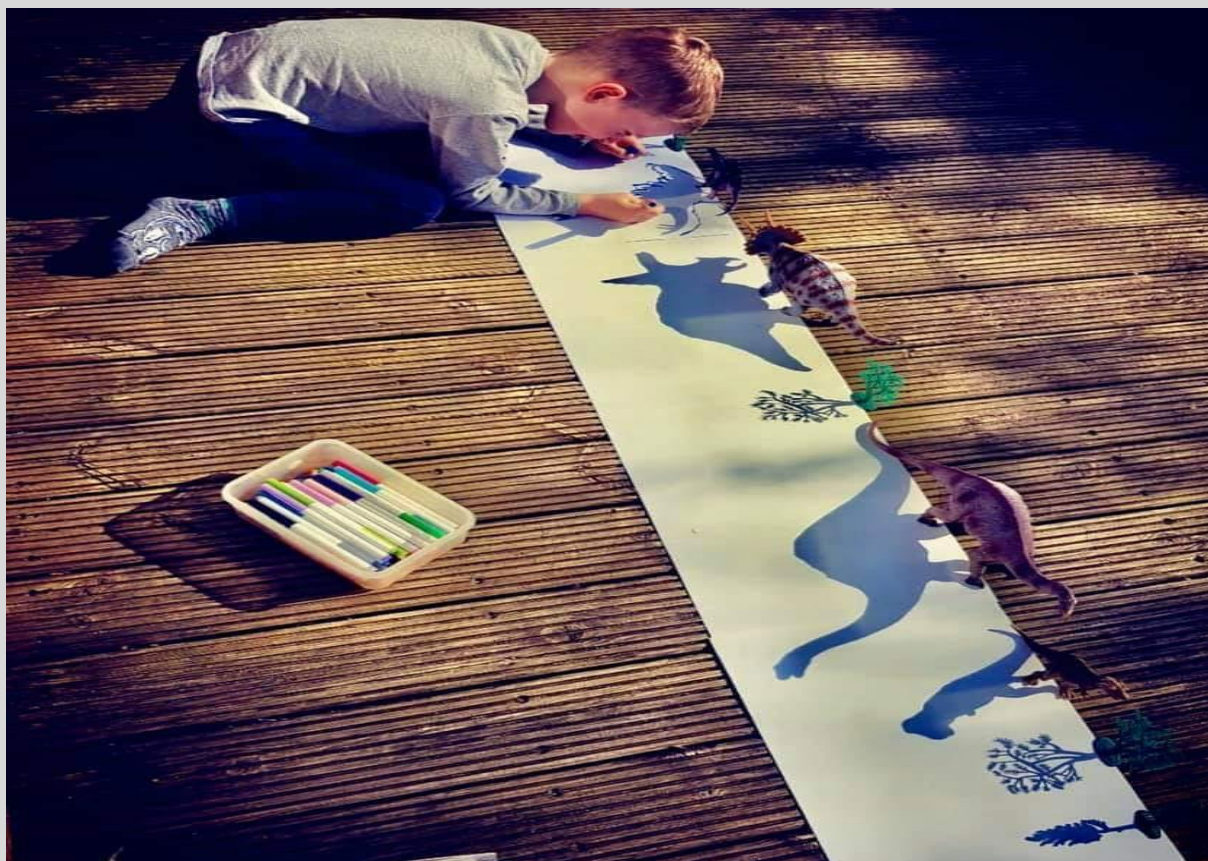
Będziesz potrzebował/a:

- + kartkę ksero,
- + wybrane figurki,
- + ołówek, gumkę,
- + słońce ☺☺☺

Sposób wykonania:

Pogoda ostatnio dopisuje, więc mam nadzieję, że ta propozycja Ci się spodoba. Znajdź w domu miejsce, gdzie będziesz mógł w słońcu położyć kartkę. Ustaw wybrane elementy, tak aby rzucały one cień na Twoją kartkę. Odrysuj cień na kartce. Na zdjęciu poniżej jest pokazane jak to powinno wyglądać. Możesz w ten sposób wykonać cały obrazek. Puść wodze wyobraźni!!!

Udanej zabawy ☺



Opracowanie: **Agata Graj**

Zdjęcia: Facebook, Internet

JAK CZYTAĆ?

1.Czytaj codziennie przez co najmniej 20 minut. Początkowo czas czytania może być krótszy, lecz stopniowo należy go wydłużać. Chodzi o codzienny rytuał czytania. Dobrą porą jest wieczór przed snem.

2.Czytanie nie może być przymusem. To pora dokonywania odkryć, przeżywania tajemnic i wzruszeń- pora, której nie możesz się doczekać.

3.Wybieraj wyłącznie książki ciekawe i wartościowe.

4.Możesz wielokrotnie czytać tę samą książkę, czy wiersz.

5.Jeśli czegoś nie rozumiesz, możesz pytać starszych lub powracać do poprzedniej strony.

6.Rozmawiaj o książkach, które czytałeś. Rozmowy inspirowane przeczytanym tekstem bardzo rozwijają intelekt i wrażliwość.



Katarzyna ZIELIŃSKA polska aktorka i piosenkarka zorganizowała akcję

„W TELEFONIE, NA TABLECIE CIOTKA Z WUJKIEM BAJKI PLECIE”

Akcja polega na czytaniu książek przez znane osoby **w środę i w piątek między 15:30 a 19:00.** Aktorzy i piosenkarze czytają bajki non stop. Co pół godziny zaczyna czytać inna osoba.

Dawka pozytywnych emocji murowana!

<https://www.instagram.com/katarzynazielinska/?hl=pl>

EKSPERYMENTY

Pływa lub tonie

Pytanie

Czy ciało gęstsze od wody może pływać po jej powierzchni?

Potrzebne rzeczy

- *miska z wodą*
- *plastelina*

Przebieg doświadczenia

Do miski nalej wody. Z kawałka plasteliny zrób łódeczkę – wydrążoną w środku. Połóż ją na powierzchni wody. Czy łódeczka pływa? Jeżeli nie, rozciągnij ją na boki lub zrób głębszą.

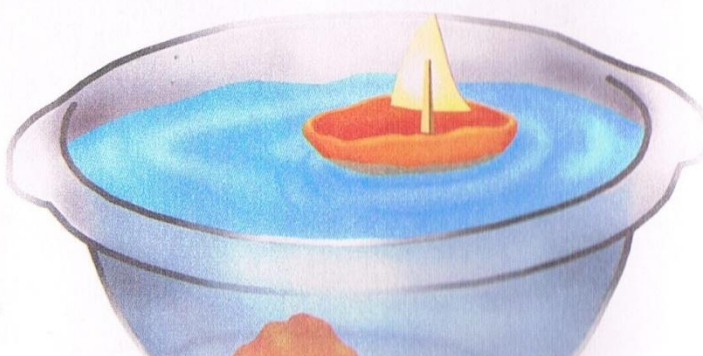
Co się stanie, jeżeli bez dokładania plasteliny łódeczkę zgnieiesz w kulkę? Czy i tym razem będzie pływała, czy może zatonie?

Wyjaśnienie

Co prawda w obu przypadkach było tyle samo plasteliny, jednakże kształt, w jaki była uformowana, wpływał na jej zdolność utrzymywania się na powierzchni. Jeżeli plastelina jest rozciągnięta i przyjmuje kształt łodzi, może unosić się na powierzchni wody. Jeśli ma większą powierzchnię i większą objętość, działa na nią większa siła wyporu.

Zastosowanie

Na tej samej zasadzie unoszą się na powierzchni wody ogromne statki i łodzie, które mogą ważyć wiele tysięcy ton. Pomimo tak ogromnej masy nie toną.



Środek ciężkości szczotki

Problem

W którym miejscu podeprzeć palcem szczotkę, aby utrzymywała się ona tylko na tym jednym palcu?

Potrzebne rzeczy

- szczotka z długim trzonkiem

Przebieg doświadczenia

Wyciągnij ręce przed siebie i skieruj wnętrza dłoni do siebie. Trzymaj cztery palce wyprostowane przed siebie, a kciuki – do góry. Poproś kogoś, aby położył ci szczotkę na rękach – trzonek powinien opierać się w zagłębieniu przy kciuku.

Zbliżaj teraz powoli ręce do siebie. Zauważ, że szczotka przesuwa się raz po jednej, a raz po drugiej dłoni. Miejsce na trzonku, w którym ręce się spotkają, będzie środkiem ciężkości całej szczotki.

Wyjaśnienie

Środek ciężkości szczotki jest takim punktem, w którym – jeżeli ją podeprzemy – nie będzie się sama przesuwała i będzie można trzymać ją, opierając tylko o jeden palec.

Środek ciężkości jest dla fizyków i inżynierów ważnym miejscem każdego przedmiotu. Wyznaczenie położenia środka ciężkości umożliwia budowanie stabilnych budowli i konstrukcji, w szczególności pomników, wież, mostów i kominów.



ZABAWY PLASTYCZNE

1.Odbijanki symetryczne.

Przygotuj: papier z bloku technicznego, farby plakatowe, pędzel szczeciniak i patyk.

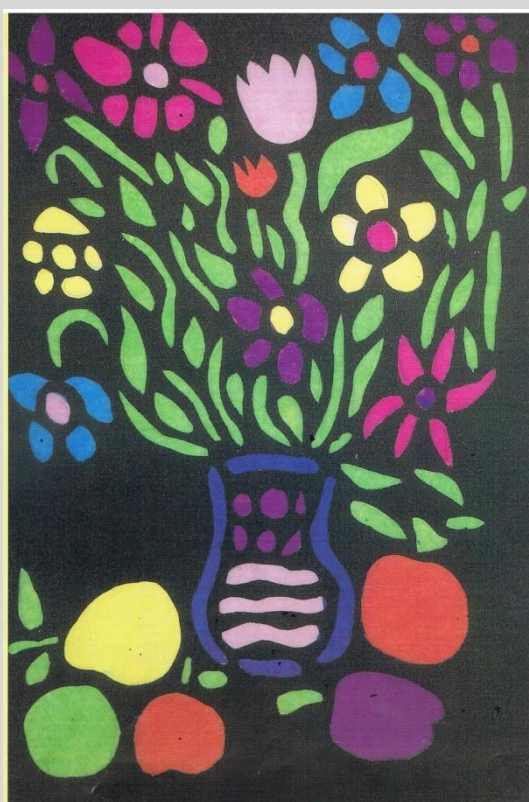
Kartkę papieru złoż na pół, zagnieć miejsce złożenia i otwórz. Na prawej połowie namaluj obrazek, grubo nakładając farby plakatowe pędzlem, patykiem lub wyciskając je z tuby na papier. Następnie złoż kartę ponownie wzdłuż zgięcia i zaprasuj dłonią. Po chwili otwórz ją i przyjrzyj się temu co powstało. Jeżeli chcesz coś zmienić, to na prawej połowie kartki dodaj farby i powtórz czynności wykonane wcześniej. Pomyśl, co można namalować, aby po złożeniu kartki na drugiej stronie, powstała symetrycznie odbita druga połowa obrazka. Wystarczy z jednej strony namalować skrzydła i pół tułowia motyla, reszta odbije się po złożeniu kartki.



2.Wycinanka witrażowa.

Przygotuj: czarny papier (z zeszytu do wycinanek), tekturę, ołówek, nożyczki, cienkie kolorowe bibułki, klej.

Na odwrotnej, jasnej stronie czarnego papieru nakreśl ramkę. Wewnątrz niej narysuj prosty wzór, tak by po wycięciu powstał układ otworów przedstawiający na przykład tulipana. Na kolorowych bibułkach obrysuj ołówkiem kształty otworów i wytnij, dodając po pół centymetra zapasu. Twoja wycinanka jest gotowa. Naklej ją na wyciętą z tektury ramkę, wkładając nitkę-wieszak pomiędzy obrazek a tekturę. Witraż zawieś na tle okna lub oszklonych drzwi i oglądaj pod światło.



Materiały przygotowała Urszula Kijak

W co się bawić?

Propozycje zabaw dla dzieci w domu i nie tylko



WYLICZANKI

Raz - dwa - trzy -
nasza pani patrzy.
Nasza pani prosi panią,
żeby pani naszej pani
pożyczyła sani.

Jedzie kareta,
dzwonek dzwoni.
Policz, panie,
ile koni.
Taz, dwa, trzy,
wychodź ty!

Król Sobieski miał trzy pieski.
Żółty, biały i niebieski.
Raz, dwa, trzy,
wychodź ty!

W pokoiku na stoliku
stało mleczko i jajeczko.
Przyszedł kotek, wypił
mleczko
i ogonkiem stłukł jajeczko.
Przyszła mama, kotka
zbiła,
a skorupki wyrzuciła.



Liczba uczestników: 2

- Statki mogą dotykać ścian kwadratu całym bokiem, a między sobą nie mogą się w ogóle stykać, nawet rogami.

Pierwszy uczestnik mówi np. B-5. Drugi patrzy na swój rysunek i jeśli dany kwadracik należy do jakiegoś statku,

rysuje w nim krzyżyk i mówi: *Trafiony*. Wówczas tamten pierwszy uczestnik zaznacza to miejsce krzyżykiem na swoim prawym kwadracie i ma prawo zgadywać dalej, dopóki trafia.

[illegible]

Jeżeli wymieniony kwadracik jest pusty, mówi się: *pudło* i zgadujący zaznacza sobie ten kwadracik kropką.

Teraz uczestnik, który był wyżej wymieniony jako drugi, mówi np. D-6. Jeżeli trafił, zaznacza to miejsce w swoim prawym kwadracie krzyżykiem i zgaduje dalej, aż usłyszy: *pudło* – i tak na zmianę. Jeżeli trafione zostały wszystkie kwadraciki danego statku, mówi się: *Trafiony i zatopiony*. Wówczas ten, który trafił, obrysowuje sobie w prawym kwadracie kształt danego statku (według krzyżyków). Gra się do końca, aż ktoś wygra, tzn. zatopi drugiemu wszystkie statki.

Słowa przed piłką

Liczba uczestników: 8–16

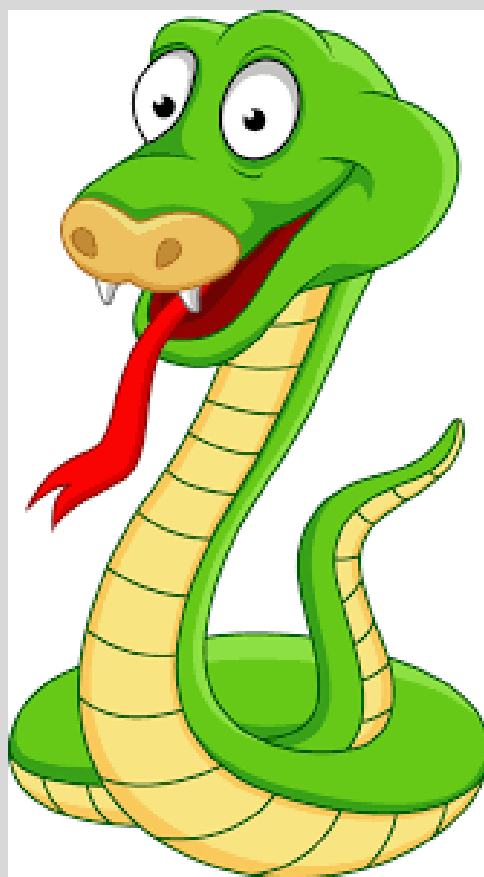
Dzieci siedzą w kole, jedno trzyma piłkę. Jego sąsiad z prawej strony mówi mu głośno jakąś literę (np. k). Wtedy ono podaje piłkę sąsiadowi ze swej lewej strony, a samo wypowiada trzy słowa na daną literę (jeśli grają dzieci młodsze, to dwa słowa). Nie muszą to być rzeczowniki.

Dzieci szybko podają sobie piłkę. Jeśli piłka wróci do danego dziecka, a ono nie zdążyło jeszcze wypowiedzieć słów na podaną literę, to daje fant. Jeśli zdążyło, to ono mówi teraz literę sąsiadowi z lewej strony, który trzyma piłkę i po usłyszeniu litery podaje ją w lewą stronę.

Znajdź osiem szczegółów, którymi różnią się te rysunki.



Znajdź dwa takie same węże.



Wykupywanie fantów

Powiedzieć wierszyk,
zaśpiewać piosenkę,
powiedzieć tytuł jakiejś książki dla dzieci,
wykonać 10 podskoków na jednej nodze,
każdemu inaczej się uklonić,
pokazać jak się pływa (wykonać ruchy pływackie),
wykonać kilka ruchów gimnastycznych,
pokazać, jak skacze żaba,
powiedzieć każdemu coś miłego,
przebiec od ściany do ściany i z powrotem,
powiedzieć, jaką porę roku najbardziej się lubi i dlaczego,
powiedzieć, jaką zabawę najbardziej się lubi,
wymienić cztery zwierzęta gospodarskie
i naśladować ich głos,
wymienić trzy wyrazy (tylko rzeczowniki) na literę...,
wymienić jedno zwierzę na literę ...,
wykonać skłon i dotknąć końcami palców podłogi,
powiedzieć, jaki mamy dzień i miesiąc,
wymienić pięć kolorów, jakie się widzi w danym pokoju.

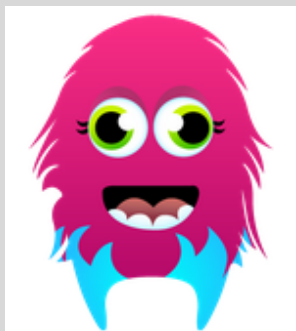
Ciekawostki na temat psów – część 2.



1. Najskuteczniejszym psem ratowniczym w historii był **Bernardyn Barry**, który żył w latach 1800–1814 i uratował **40** istnień ludzkich.
2. Kiedy psy wyją, dostosowują wysokość dźwięku w zależności od tego, jak inne psy brzmią, aby ich głos mógł brzmieć wyjątkowo.
3. . Psy *rozumieją uczciwość* i odmawiają gry w piłkę, gdy zostaną poproszone o wykonanie sztuczki, jeśli nie otrzymają takiej samej nagrody jak pies za taką samą pracę.
4. Serce dużego psa bije **od 60 do 100 razy na minutę**, a serce małego psa bije pomiędzy 100-140 razy na minutę. Ludzkie serce bije 60-100 razy na minutę.
5. Niewielkie ilości winogron i rodzynek mogą powodować niewydolność nerek u psów. Czekolada, orzechy makadamia, gotowana cebula lub jakikolwiek produkt z kofeiną może być również szkodliwy.
6. Psy mają ponad **200 milionów receptorów zapachowych** w swoich nosach, a ludzie mają ich tylko **5 milionów**, więc ważne jest, aby ich jedzenie pachniało dla nich dobrze.
7. Gdy pies macha ogonem *w lewo* to oznacza, że jest *przestraszony*, gdy *w prawo* oznacza to, że jest *szczęśliwy*.
8. Amerykanie uwielbiają psy. **62%** amerykańskich gospodarstw domowych posiada zwierzęta domowe.

9. W przeciwieństwie do ludzi, **psie łopatki** nie są przymocowane do szkieletu, co pozwala na większą elastyczność podczas biegu.
10. Szczenięta dalmatyńczyka rodzą się **całkowicie białe** i z czasem pojawiają się u nich plamy.
11. W badaniu przeprowadzonym przez naukowców z Uniwersytetu Kalifornijskiego stwierdzono, że *psy mogą być zazdrosne*, jeśli zobaczą, że ich właściciele okazują miłość do kogoś innego.
12. Szacuje się, że na świecie jest **400 milionów psów**.
13. Psy mogą wytrącić **70% wody** z futra w cztery sekundy.
14. Psy reagują na dźwięk płaczu człowieka tą samą częścią swojego mózgu, która reaguje na skamlające psy.
15. Psy nie mają *wyrostka robaczkowego*.
16. Powodem *zwijania się psów w kłębek* jest odwieczny instynkt utrzymywania ciepła i ochrony ważnych narządów podczas snu.
17. Ludzie i psy to jedyne dwa gatunki, o których wiadomo, że starają się znaleźć **wizualne wskazówki** w oczach innych. Psy szukają wskazówek tylko w ludzkich oczach.
18. Psy mają **8 grup krwi**, a ludzie tylko **4**.
19. *Psy nie czują się winne*. Jeśli psy zjedzą wszystkie ciastka w domu, mogą się wstydzić, ale nie oczekuj od nich poczucia winy, ponieważ nie doświadczają tych emocji.
20. Najmniejszy żyjący pies pod względem długości to **chihuahua**, który zmierzył **15,2 cm**.





Kalambury ruchowe - przysłowia

Kalambury jest to gra zespołowa, w której bez użycia słów należy jak najdokładniej pokazać szukane hasło.

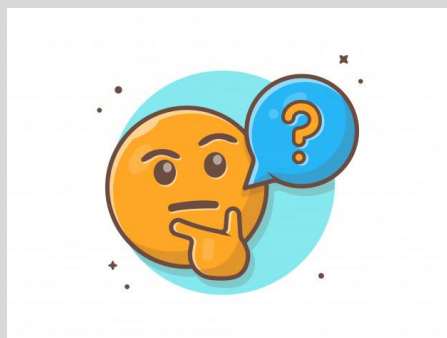
Jak się bawić?

Przed rozpoczęciem zabawy osoby dorosłe bądź dzieci umiejące już pisać przygotowują na małych karteczkach jak najwięcej polskich przysłów, np. „Gdzie kucharek sześć, tam nie ma, co jeść”, „Gdy kota nie ma, myszy harczą”, itp. Wszystkie karteczki wrzucamy do jednego pojemnika. Kiedy wszyscy uczestnicy zabawy rozsiądą się już wygodnie, prowadzący zabawę wybiera pierwszą osobę do pokazania bądź też narysowania wylosowanego przez nią przysłowia. Osoba ta pokazuje treść przysłowia mimiką i gestami, nie wolno jej wypowiadać żadnych słów. Pozostali uczestnicy zabawy próbują odgadnąć, o jakie przysłowie chodzi.

Przysłowia pod kalambury

1. Ściany mają oczy.
2. Apetyt rośnie w miarę jedzenia.
3. Atak jest najlepszą obroną.
4. Gdzie dwóch się biję tam trzeci korzysta.
5. Tonący brzytwy się chwyta.
6. Każdy kij ma dwa końce.
7. Kto daje i odbiera ten się w piekle poniewiera.
8. Kto się czubi ten się lubi.
9. Mowa jest srebrem a milczenie złotem.

10. Nadzieja umiera ostatnia.
11. Ręka, rękę myję.
12. Szukać igły w stogu siana.
13. Co kraj to obyczaj.
14. Bez pracy nie ma kołaczy.
15. Być pracowitym jak pszczołka.
16. Cisza jak makiem zasiał.
17. Czego Jaś się nie nauczy tego Jan nie będzie umiał.
18. Gdy kota nie ma - myszy harczą.
19. Gdy się człowiek spieszy to się diabeł cieszy.
20. Gdzie kucharek sześć tam nie ma co jeść.
21. Kto pod kim dołki kopie – ten sam w nie wpada.
22. Żeby kózka nie skakała to by nóżki nie złamała.
23. Głową muru nie przebijesz.
24. Jak sobie pościelesz, tak się wyśpisz.
25. Nie mów HOP zanim nie przeskoczysz.



Odpowiedzi na zagadki do pliku „ŚWIETLICA PROPONUJE – 6.”

Ile waży rower?

Jak mając domową wagę służącą do ważenia ludzi (pokazującą rzeczywistą wagę), zważyć niezbyt ciężki rower?

Rozwiązanie zadania

Wystarczy najpierw zważyć się samemu, a następnie zważyć się wspólnie z rowerem (trzymając rower tylko rękoma tak by nie dotykał. Różnica wskazań wagi będzie waga roweru.

Zwierzątko

Każda z dziewcząt: Zosia, Marysia, Julia i Ada hoduje w domu jedno zwierzątko spośród następujących: kot, papużka, kanarek, wąż boa. Jakie zwierzątko hoduje każda z dziewcząt jeśli wiadomo, że: Marysia nie lubi ptaków. Julia nie hoduje kanarka. Zosia ma zwierzątko o największej liczbie nóg. Wiadomo również, że każda z dziewcząt ma inne zwierzątko.

Rozwiązanie zadania

Zwierzątka Marysi i Zosi

Zosia hoduje kota gdyż "Zosia ma zwierzątko o największej liczbie nóg". Ponieważ "Marysia nie lubi ptaków", więc Zosi zwierzątko to wąż boa (nie może to być kot, gdyż kota hoduje Zosia).

Zwierzątka Julii i Ady

Zostają nam dwa zwierzątka: kanarek i papużka oraz dwie dziewczęta: Julia i Ada. Ponieważ "Julia nie hoduje kanarka" więc Julii zwierzątko to papużka. Dla Ady zostaje ostatnie zwierzątko: kanarek.

Odp: Dziewczęta hodują następujące zwierzątka: Zosia kota, Marysia węża boa, Julia papużkę oraz Ada kanarka.

Zapałczane zagadki

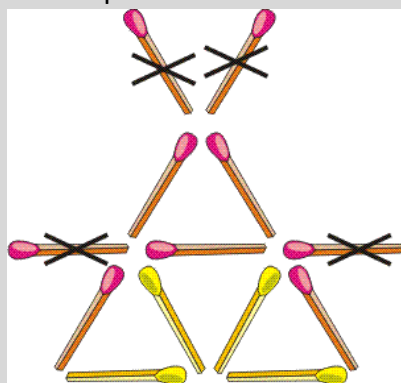
Rozwiązując poniższe zagadki postaraj się ćwiczyć układając i przekładając rzeczywiste zapałki.

Zagadka nr 1

Przełóż 4 zapałki tak by powstały 4 trójkąty o boku długości zapałki.

Rozwiązanie

Zapałki które zmieniły miejsce zostały skreślane czarnymi liniami. Ich nową pozycję określają żółte zapałki.



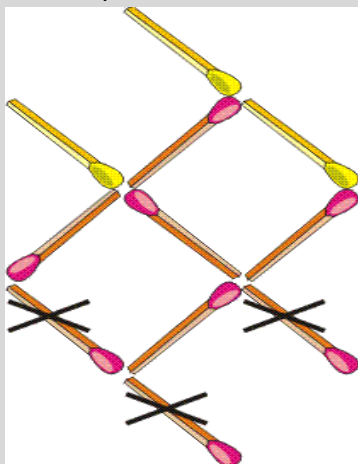
Zagadka nr 2

Przełóż 3 zapałki tak, aby poniższa ryba zaczęła płynąć w prawą stronę.

Na rysunku zaznacz rozwiązanie skreślając 3 zapałki i dorysowując 3 inne.

Rozwiązanie

Zapałki które zmieniły miejsce zostały skreślane czarnymi liniami. Ich nową pozycję określają żółte zapałki.



Poszukiwacz skarbów

Odpowiedź do zadania

Jan znajduje się w miejscu oznaczonym literką **B**.

Rasa psa na zdjęciach to: Shar pei

Krótkie zagadki logiczne:

- 1) Jeśli troje dzieci i ich trzy psy nie znajdowało się pod parasolem, to jak to się stało, że żadne z nich nie zmokło?

Nie padało

- 2) Szły gęsi gęsiego – jedna za drugą. Ile było gęsi?

Trzy

- 3) Kilka osób miało za zadanie przeskoczyć ołówek, który leżał na podłodze. Nikt nie zdołał tego zrobić. Dlaczego?

Ołówek leżał przy ścianie

Źródło: Internet; Elżbieta Wójcik „Raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy”;
Anna Sójka, Danuta Okupniak „Krzyżówki i inne zadania logiczne”

<https://fajnepodroze.pl/ciekawostki-na-temat-psow/>

<http://www.abecadlo.cauchy.pl>

<https://miastodzieci.pl>

Opracowanie materiału: Teresa Zapolska