

SPIS KART PRACY DO PORADNIKA LEKTURY – SCENARIUSZE ZAJĘĆ

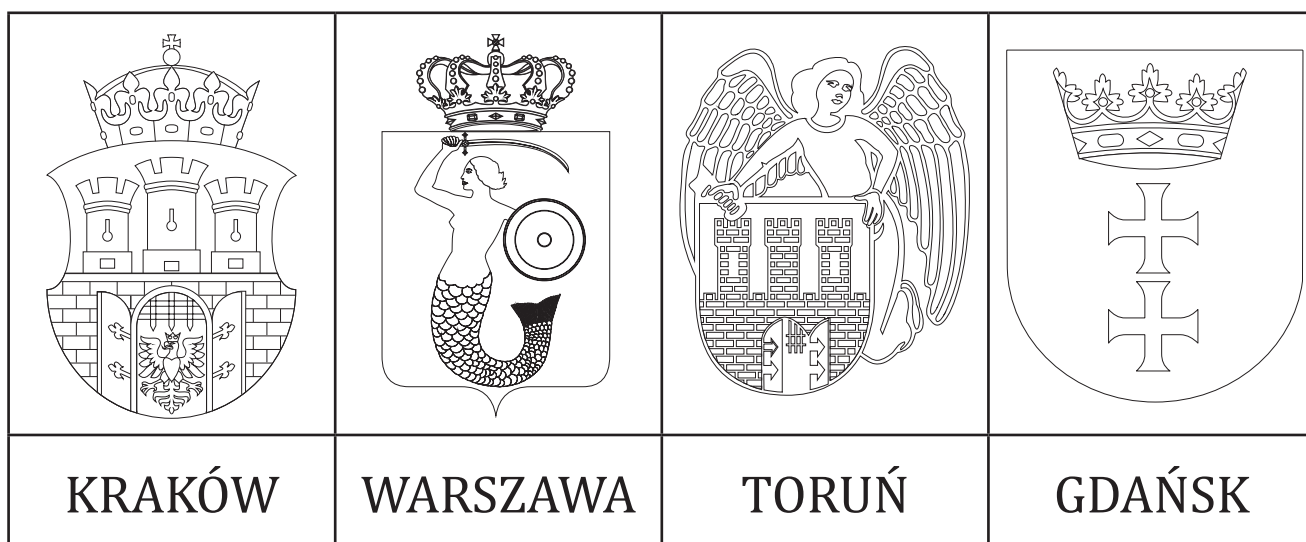
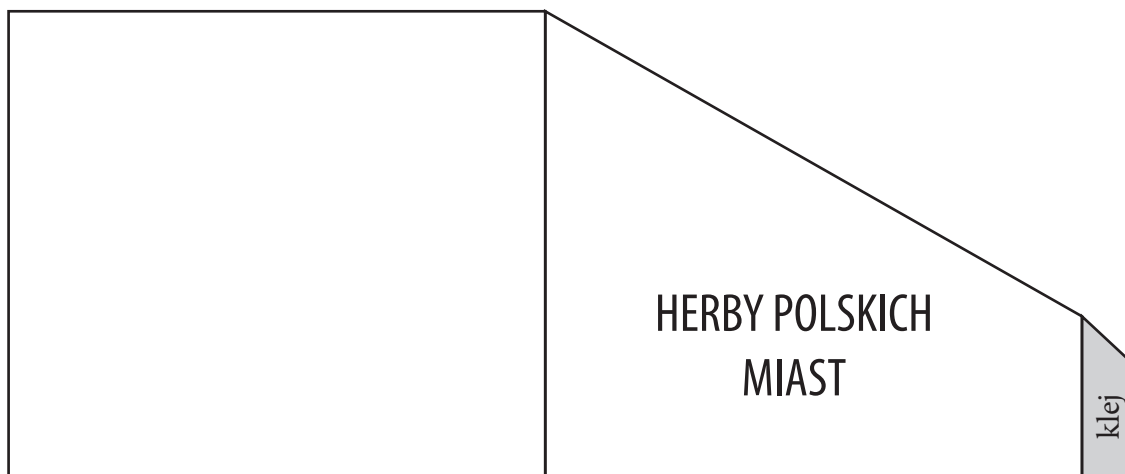
1. Karta pracy nr 1, *O krakowskich psach i kleparskich kotach. Polskie miasta w baśniach i legendach*, Barbara Tylicka (Lektury – scenariusze zajęć, s. 5)
2. Karta pracy nr 2, *Rany Julek! O tym, jak Julian Tuwim został poetą*, Agnieszka Frączek (Lektury – scenariusze zajęć, s. 10)
3. Karta pracy nr 3, *Oto jest Kasia*, Mira Jaworczakowa (Lektury – scenariusze zajęć, s. 15)
4. Karta pracy nr 3a, *Oto jest Kasia*, Mira Jaworczakowa (Lektury – scenariusze zajęć, s. 15)
5. Karta pracy nr 4, *O psie, który jeździł koleją*, Roman Pisarski (Lektury – scenariusze zajęć, s. 19)
6. Karta pracy nr 5, *Dziewczynka z parku*, Barbara Kosmowska (Lektury – scenariusze zajęć, s. 23)
7. Karta pracy nr 6, *Wiersze dla dzieci*, Julian Tuwim (Lektury – scenariusze zajęć, s. 26)
8. Karta pracy nr 7, *Cukierku, ty łobuzie!*, Waldemar Cichoń (Lektury – scenariusze zajęć, s. 30)
9. Karta pracy nr 8, *Dzieci z Bullerbyn*, Astrid Lindgren (Lektury – scenariusze zajęć, s. 34)
10. Karta pracy nr 9, *Zaczarowana zagroda*, Alina i Czesław Centkiewiczowie (Lektury – scenariusze zajęć, s. 39)
11. Karta pracy nr 10, *Kto z was chciałby rozweselić pechowego nosorożca?*, Leszek Kołakowski (Lektury – scenariusze zajęć, s. 43)
12. Karta pracy nr 11, *Asiunia*, Joanna Papuzińska (Lektury – scenariusze zajęć, s. 47)
13. Karty pracy nr 12, *Drzewo do samego nieba*, Maria Terlikowska (Lektury – scenariusze zajęć, s. 51)
14. Karta pracy nr 13, *Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek*, Justyna Bednarek (Lektury – scenariusze zajęć, s. 55)
15. Karta pracy nr 14, *Kapelusz Pani Wrony*, Danuta Parlak (Lektury – scenariusze zajęć, s. 59)
16. Karta pracy nr 15, *Doktor Dolittle i jego zwierzęta*, Hugh Lofting (Lektury – scenariusze zajęć, s. 65)
17. Karta pracy nr 16, *Danuta Wawiłow dzieciom*, Danuta Wawiłow (Lektury – scenariusze zajęć, s. 70)
18. Karta pracy nr 17, *Karolcia*, Maria Krüger (Lektury – scenariusze zajęć, s. 77)
19. Karta pracy nr 18, *Wybrane baśnie*, Hans Christian Andersen (Lektury – scenariusze zajęć, s. 81)
20. Karta pracy nr 19, *Wiersze wybrane*, Jan Brzechwa (Lektury – scenariusze zajęć, s. 87)
21. Karta pracy nr 20, *Dziadek i niedźwiadek*, Łukasz Wierzbicki (Lektury – scenariusze zajęć, s. 92)
22. Karta pracy nr 21, *Sposób na Elfa*, Marcin Pałasz (Lektury – scenariusze zajęć, s. 96)
23. Karta pracy nr 22, *Detektyw Pozytywka*, Grzegorz Kasdepke (Lektury – scenariusze zajęć, s. 101)
24. Karta pracy nr 23, *Afryka Kazika*, Łukasz Wierzbicki (Lektury – scenariusze zajęć, s. 108)
25. Karta pracy nr 24, *Pamiętnik Czarnego Noska*, Janina Porazińska (Lektury – scenariusze zajęć, s. 113)

Te elementy możesz pokolorować, wyciąć i nakleić na okładkę swojej książki.

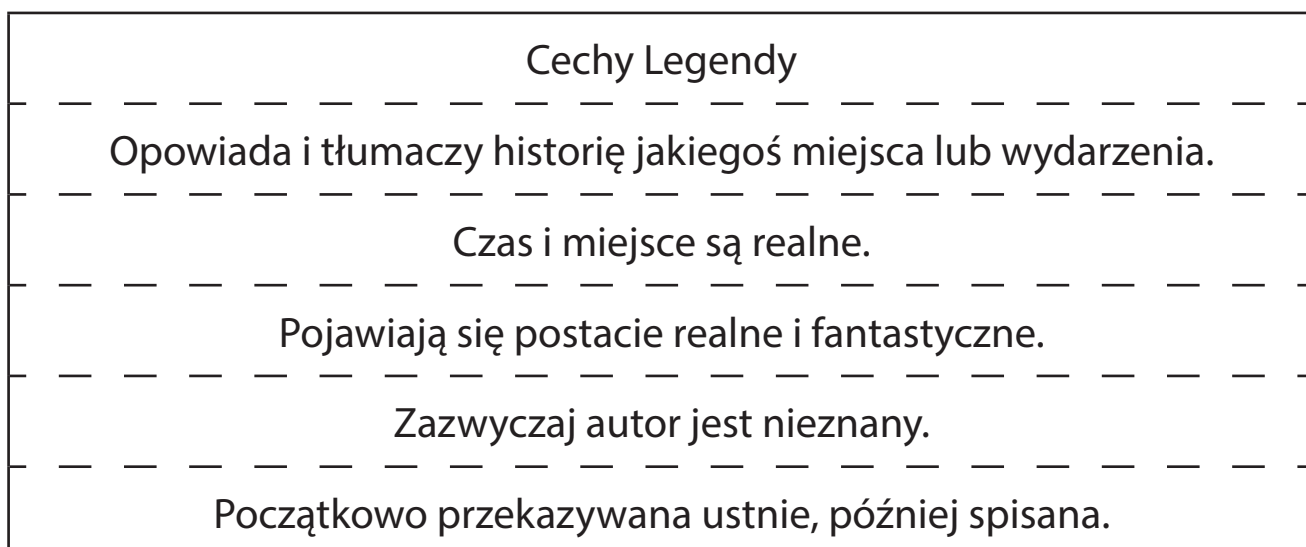
LEGENDY Z BIEGIEM WISŁY



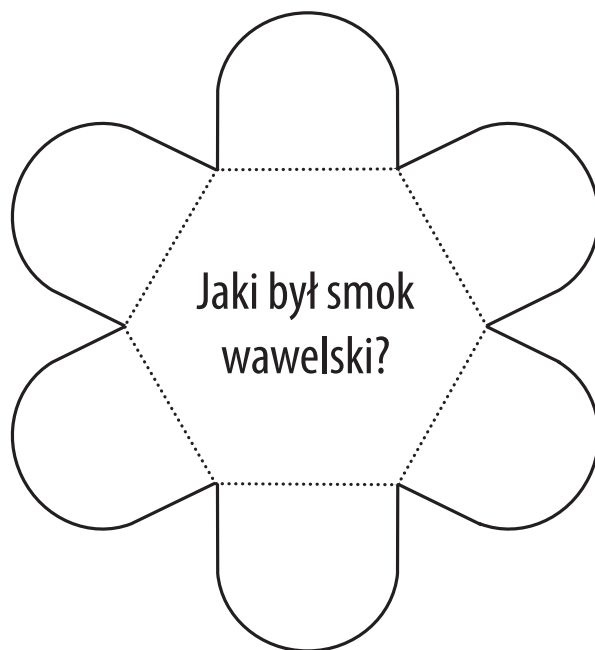
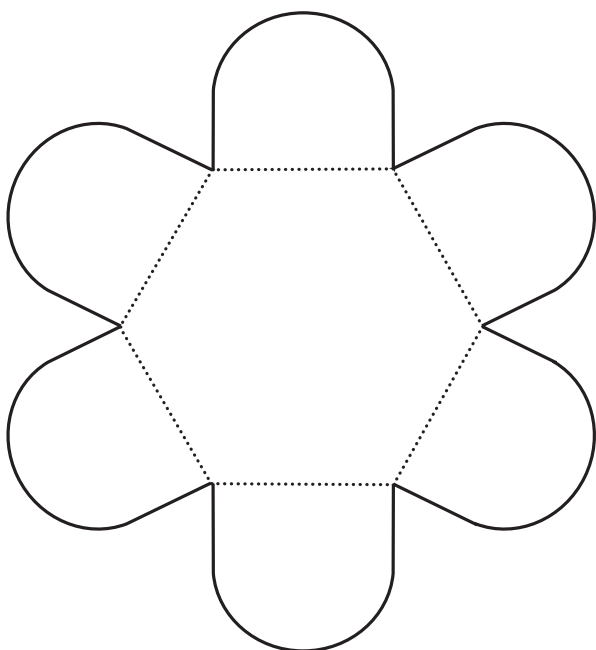
1. Wytnij herby i nazwy polskich miast. Pokoloruj je i przyklej na kolorowych karteczkach. Następnie umieść wszystko w kieszonce HERBY POLSKICH MIAST.



2. Wykonaj książeczkę z cechami legendy. Wykorzystaj poniższe zdania. Wytnij ramkę wzdłuż ciągłej linii, złożź wzdłuż przerywanej niczym wachlarz i wklej do lapbooka.



3. Wytnij wzdłuż ciągłej linii, złoż wzdłuż przerywanej, uzupełnij i wklej do lapbooka.



4. Znajdź i wykreśl wyrazy związane z Legendą o Syrence Warszawskiej. Wykreślanek włoż do lapbooka. Może stworzysz podobną dla koleżanek i kolegów?

E	D	N	T	Q	S	Y	S	O	B	L	S
F	H	O	V	L	X	C	J	N	E	N	Y
B	C	G	G	X	Z	L	X	I	K	B	R
Y	J	H	I	W	L	Q	D	O	T	L	E
A	F	P	N	M	J	S	R	O	G	O	N
Z	M	U	S	I	S	B	S	Y	R	P	K
K	O	B	I	E	T	A		R	Y	B	A
O	T	A	R	C	Z	A	W	H	B	O	P
B	S	X	R	Z	E	K	A	Q	A	T	K
M	N	G	D	K	W	V	R	Z	K	C	I
B	C	U	B	Y	Q	L	S	S	P	X	I
W	Y	Y	R	Q	G	K	Z	E	S	M	P
N	T	N	P	U	A	A	A	Q	L	U	Z
P	Z	K	T	H	D	L	W	V	N	W	Q
T	Z	O	T	E	G	D	A	T	N	R	Y

1. MIECZ
2. KOBIETA RYBA
3. RZEKA
4. TARCZA
5. RYBAK
6. SYRENKA
7. OGON
8. WARSZAWA

Legenda o Toruńskich piernikach

1. Wytnij wzdłuż ciągłej linii, złóż wzdłuż przerywanej, uzupełnij ważnymi wydarzeniami i wklej do lapbooka. Na zewnętrznej stronie zapisuj nazwę wydarzenia, wewnątrz rysuj.

klej			

Legenda o lwach z gdańskiego ratusza

2. Wytnij wzdłuż ciągłej linii, zagnij wzdłuż przerywanej i przyklej. Do środka włóż karteczki z informacjami.

	klej
klej	
	klej

Legenda o Smoku Wawelskim

1. Wytnij kolejne kartki, opisz postacie, narysuj ich portrety i stwórz z nich książeczkę.

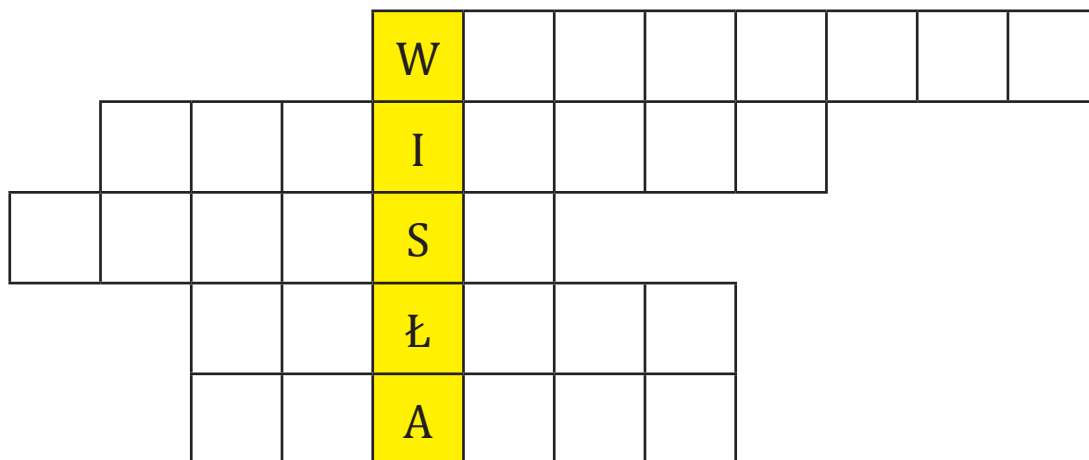
Galeria Bohaterów Legendy







2. Wyszukaj na mapie Polski miasta, przez które przepływa Wisła. Uzupełnij ich nazwami krzyżówkę.



Podpowiedź: Puławy, Kraków, Warszawa, Gdańsk, Oświęcim

3. Wytnij wzdłuż ciągłej linii, złoż wzdłuż przerywanej, uzupełnij nazwy zwierząt i narysuj lub wklej zdjęcia. Wklej do lapbooka.

Zwierzęta Wisły

BOBRY			
klej			

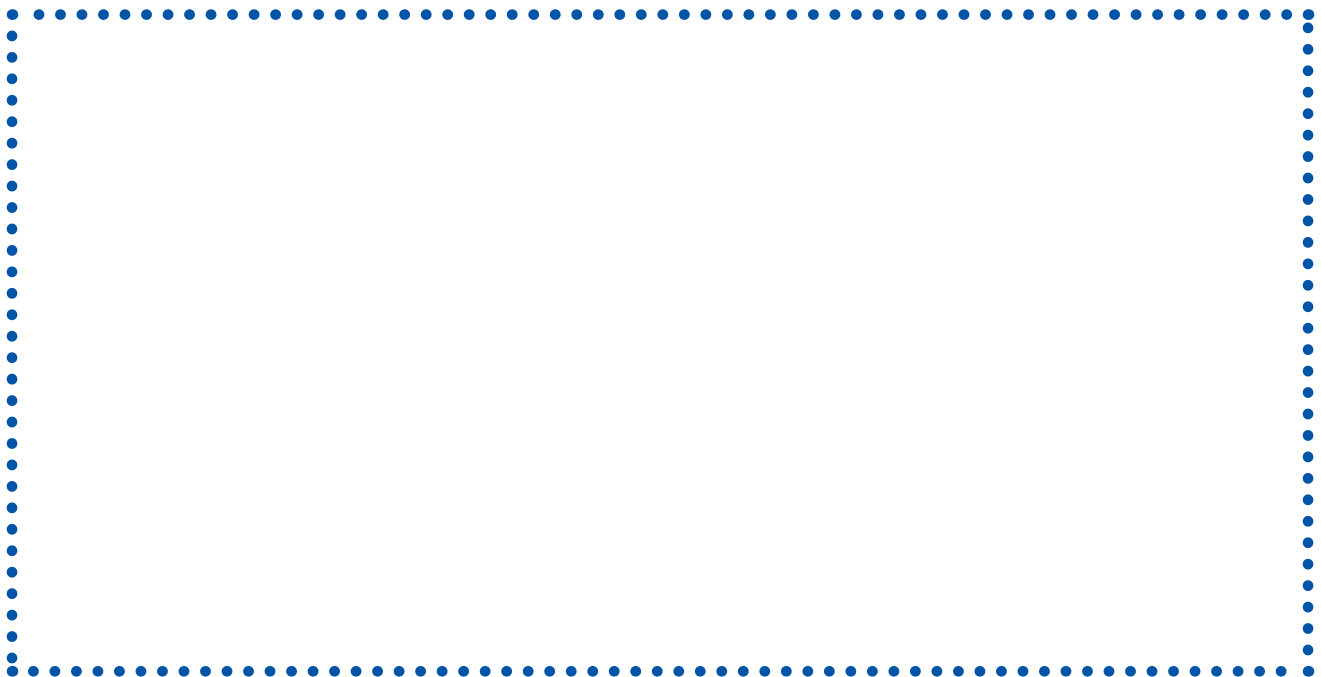
Autor: Sabina Piłat

GADY

1. Wybierz cztery najciekawsze gady, które chcesz zapamiętać i narysuj je. Czy Julek trzymał je w domu?

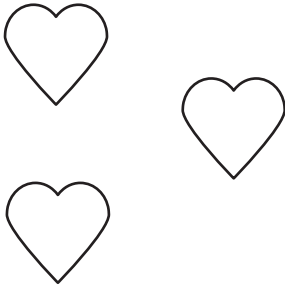
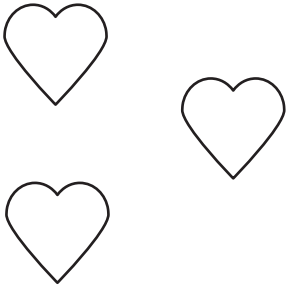


• Uruchom wyobraźnię! Połącz dwa gady i stwórz nowego! Jak go nazwiesz?

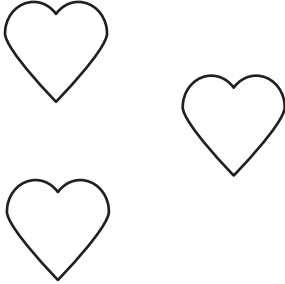
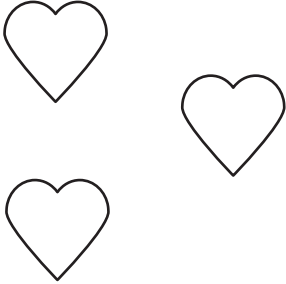


KARTA EKSPERYMENTU

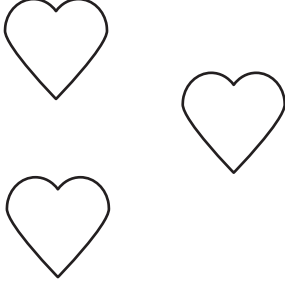
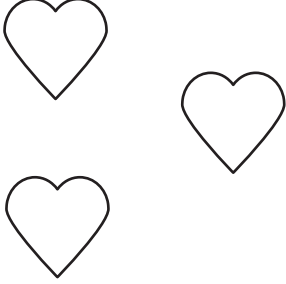
1. Dziura w dłoni.

Wynik eksperymentu	Jak mi się udało?	Czy mi się podobało?
		

2. Wybuch wulkanu.

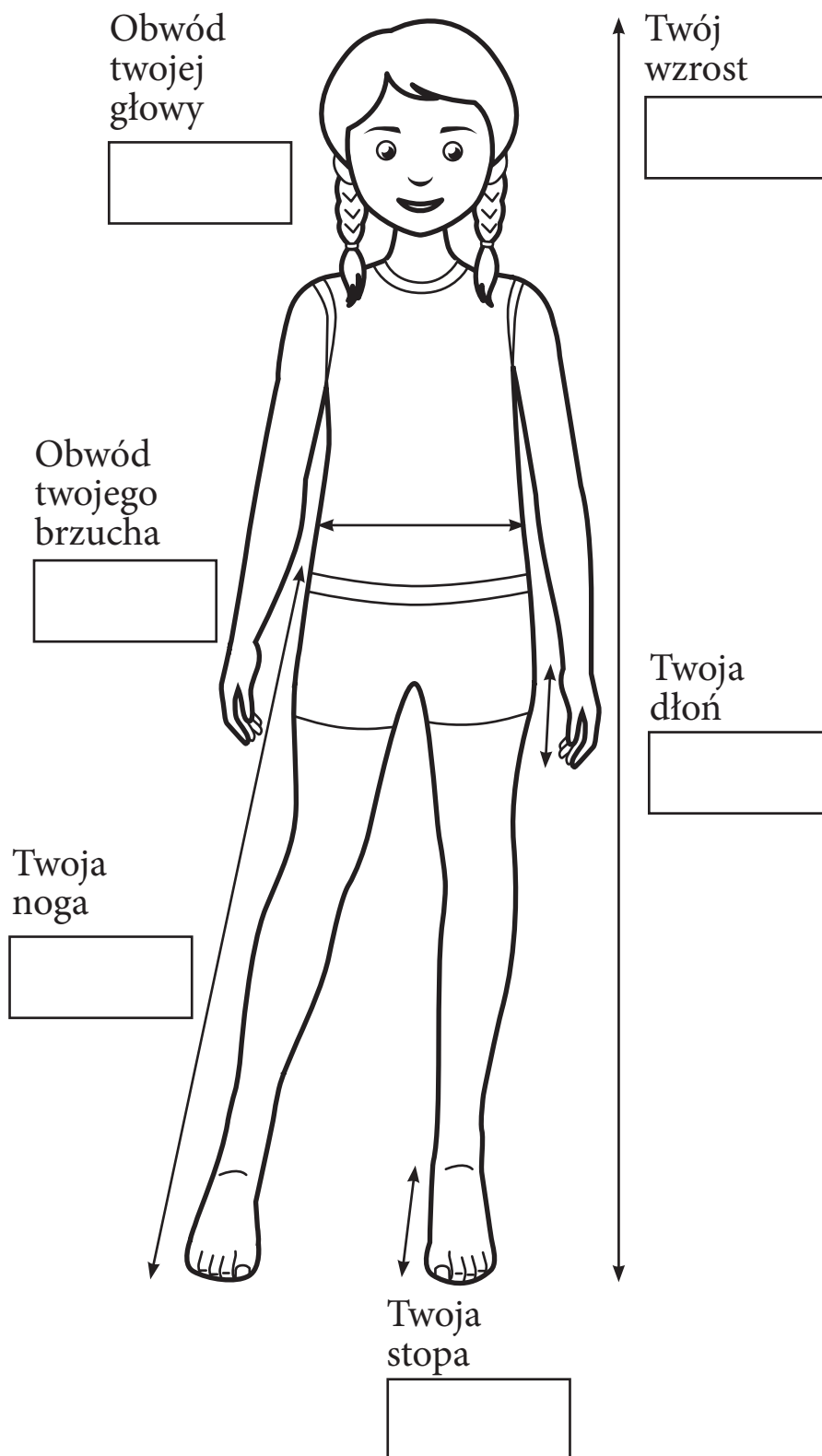
Wynik eksperymentu	Jak mi się udało?	Czy mi się podobało?
		

3. Kolorowy taniec.

Wynik eksperymentu	Jak mi się udało?	Czy mi się podobało?
		

MIERZĘ SWOJE CIAŁO

1. Zmierz swoje ciało i zapisz wyniki we właściwych miejscach.



JAKA BYŁA KASIA?

1. Wytnij i przyklej przymiotniki w odpowiednich miejscach. Spróbuj dopisać swoje.

↑ Jak się zmieniła?

● Jaka była na początku?



miła	samolubna	smutna	koleżeńska
zła	odpowiedzialna	grzeczna	zazdrosna

Pomoc dla nauczyciela

Plan wydarzeń do wycięcia i przyklejenia na kartkach jako tytuły ilustracji.



Nowa dziewczynka w klasie Kasi – Antolka.

Wyjazd mamy do szpitala.

Narodziny Agnieszki i zazdrość Kasi.

Pierwsza zła ocena Kasi w szkole.

Pomoc Jurka w nauce.

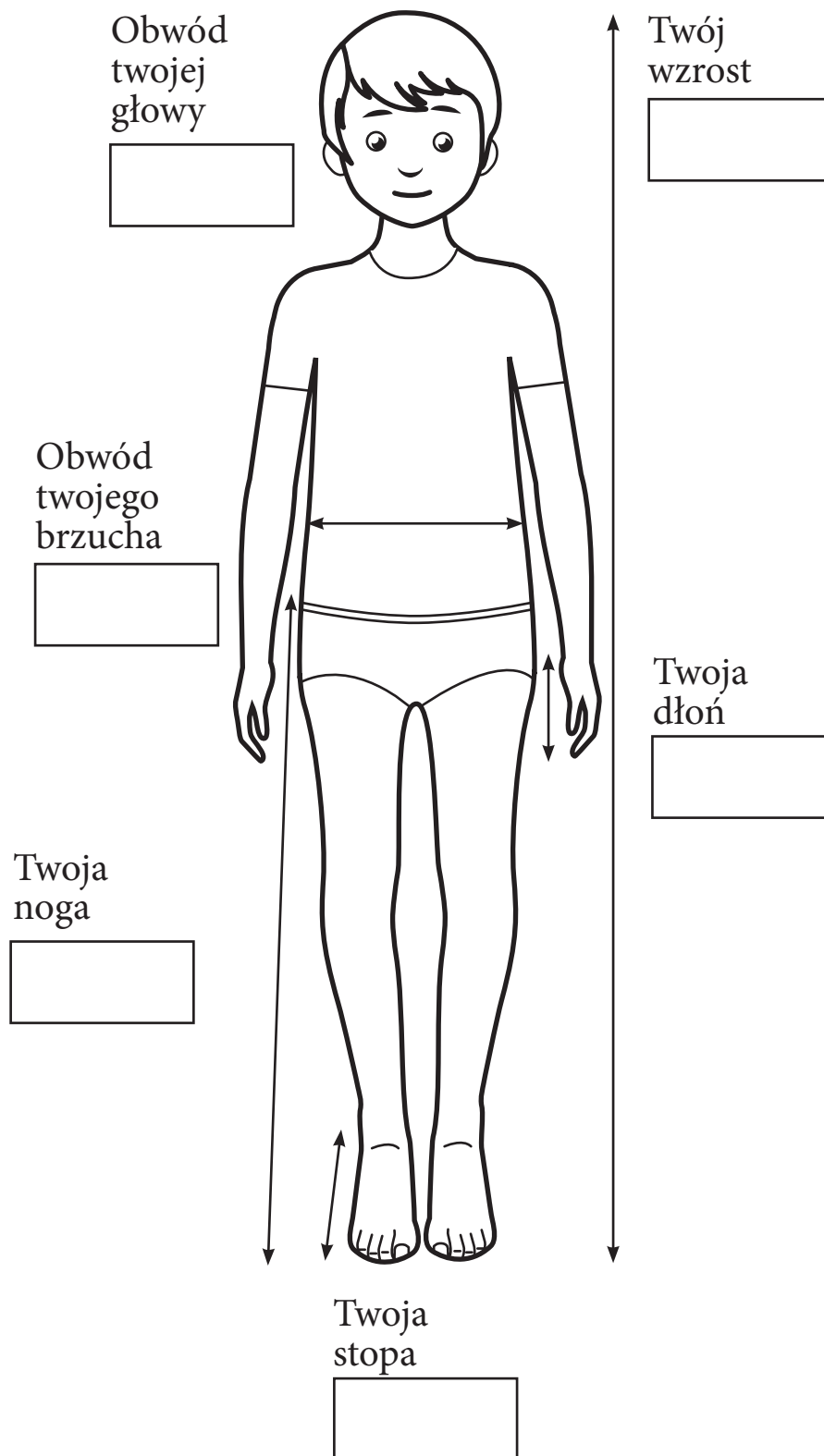
Choroba Agnieszki. Strach Kasi o siostrę.

Powrót Agnieszki do zdrowia. Radość Kasi.

Zgodna zabawa Kasi z koleżankami.

MIERZĘ SWOJE CIAŁO

1. Zmierz swoje ciało i zapisz wyniki we właściwych miejscach.



JAKA BYŁA KASIA?

1. Wytnij i przyklej przymiotniki w odpowiednich miejscach. Spróbuj dopisać swoje.

↑ Jak się zmieniła?

● Jaka była na początku?



miła	samolubna	smutna	koleżeńska
zła	odpowiedzialna	grzeczna	zazdrosna

Pomoc dla nauczyciela

Plan wydarzeń do wycięcia i przyklejenia na kartkach jako tytuły ilustracji.



Nowa dziewczynka w klasie Kasi – Antolka.

Wyjazd mamy do szpitala.

Narodziny Agnieszki i zazdrość Kasi.

Pierwsza zła ocena Kasi w szkole.

Pomoc Jurka w nauce.

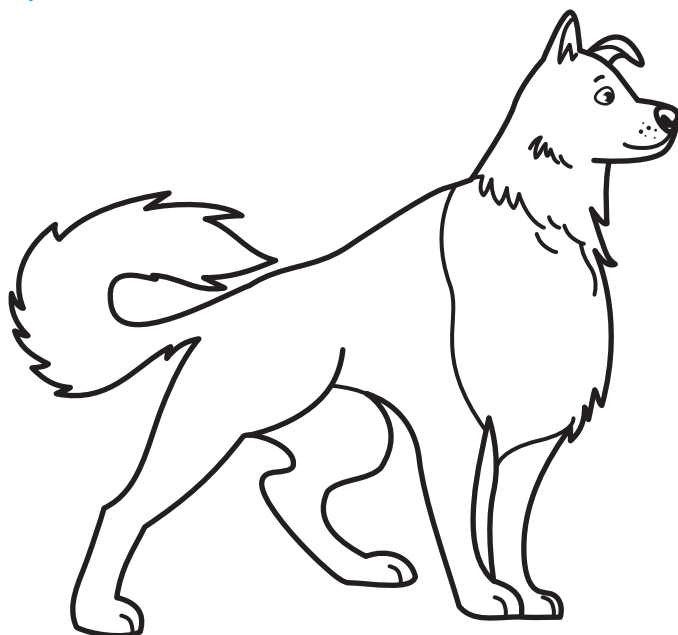
Choroba Agnieszki. Strach Kasi o siostrę.

Powrót Agnieszki do zdrowia. Radość Kasi.

Zgodna zabawa Kasi z koleżankami.

OGŁOSZENIE

1. Oto portret psa Lampo. Wytnij poszczególne części ogłoszenia i przyklej je pod ilustracją w odpowiedniej kolejności.



UWAGA!



Ostatnio widziany był w Piombino.

Nazywa się Lampo.

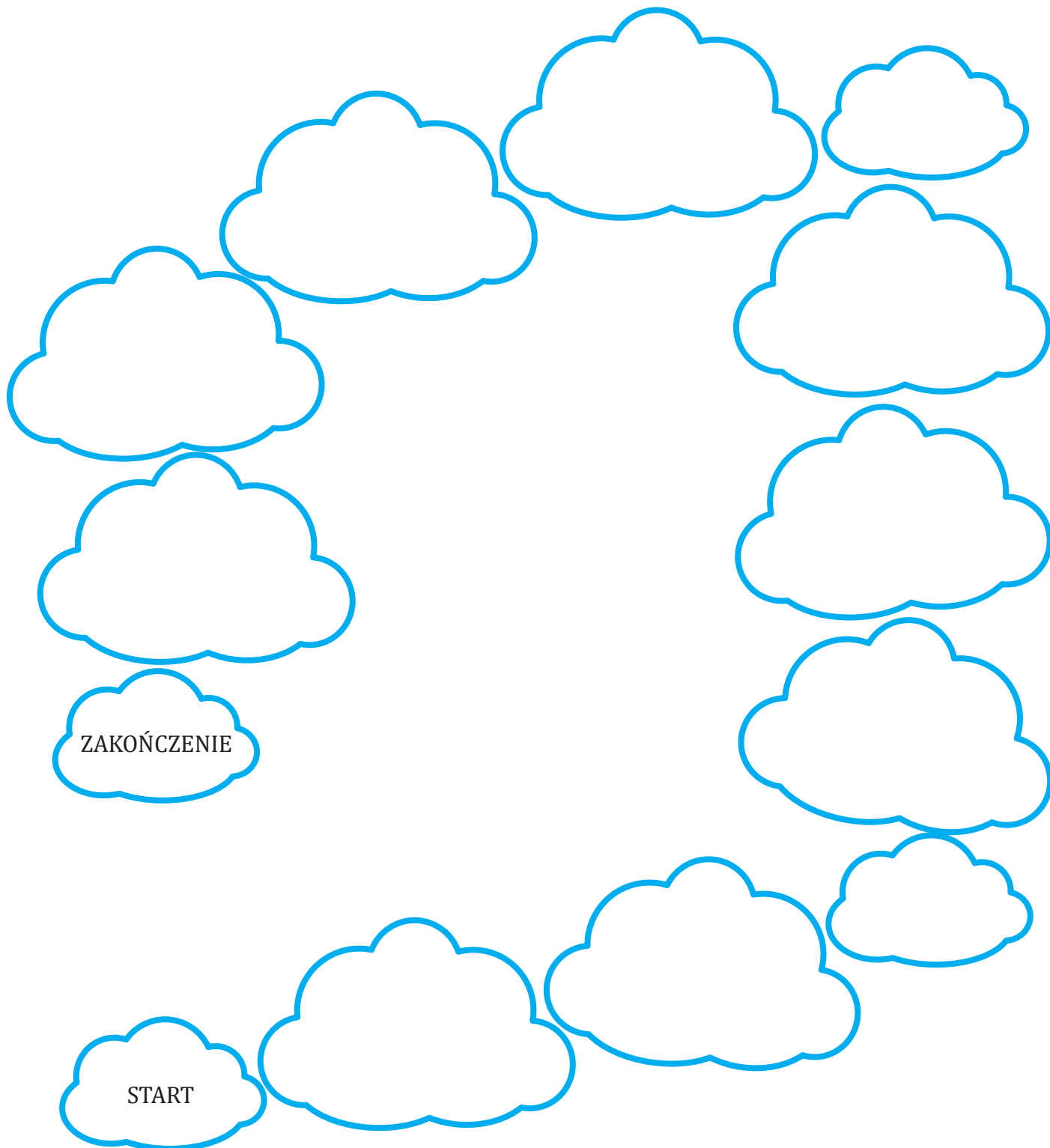
Jest kudłatym kundlem podobnym do owczarka.

Znalazcę proszę o kontakt z zawiadowcą stacji w Marittima.

25 lipca zaginął pies.

ŚCIEŻKA OPOWIEŚCI

1. Tutaj możesz tworzyć ścieżkę opowieści. W chmurkach zapisz lub narysuj kolejne wydarzenia, które pomogą ci ułożyć opowiadanie.



Autor: Beata Skrzypiec

POROZMAWIAJMY O SMUTKU

1. Wybierz wyrazy, które przedstawiają emocje Andzi i wpisz je w sercu.

ŻAŁOBA • RADOŚĆ • SAMOTNOŚĆ • SZCZĘŚCIE
CIERPIENIE • ZACHWYT • ZMARTWIENIE • BEZTROSKA
CHOROBA • NIESZCZĘŚCIE • PRZYGNĘBIENIE • ŁZY



2. Ułóż wyrazy rozpoczynające się na kolejne litery wyrazu SMUTEK. Niech będą to **nazwy ludzi, roślin lub rzeczy**.

Sałata

M _____

U _____

T _____

E _____

K _____

- Zapisz te wyrazy w kolejności alfabetycznej.

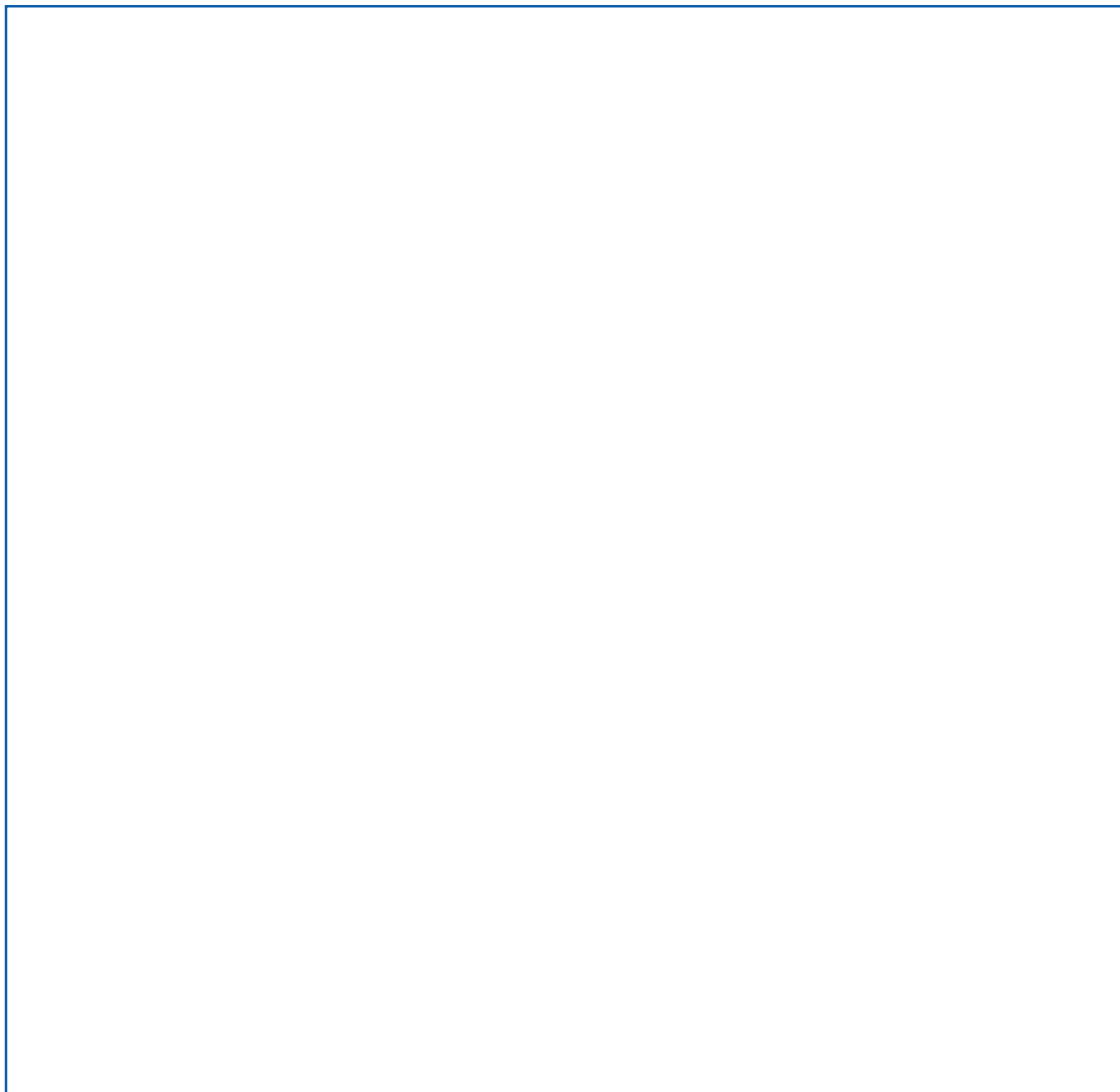
3. Ułóż przysłowie z rozsypanki wyrazowej. Powiedz, jak je rozumiesz.

przyjaciół	w biedzie.	Prawdziwych
------------	------------	-------------

poznaje	się
---------	-----

TUWIMOWO W NASZEJ KLASIE

1. Narysuj ilustrację do wybranego wiersza Juliana Tuwima. Wytnij i przyklej odpowiednią karteczkę z tytułem.



Spóźniony słowik

Bambo

Kotek

Ptasie radio

















Abecadło

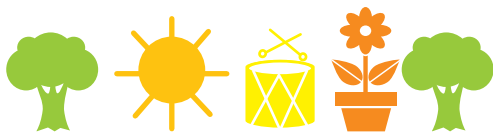
Lokomotywa

Okulary

miejsce na inny tytuł

2. Rozszyfruj i zapisz tytuły wierszy Juliana Tuwima.

A	B	C	E	M	K	T	O
							
L	U	R	I	P	S	Y	W
							





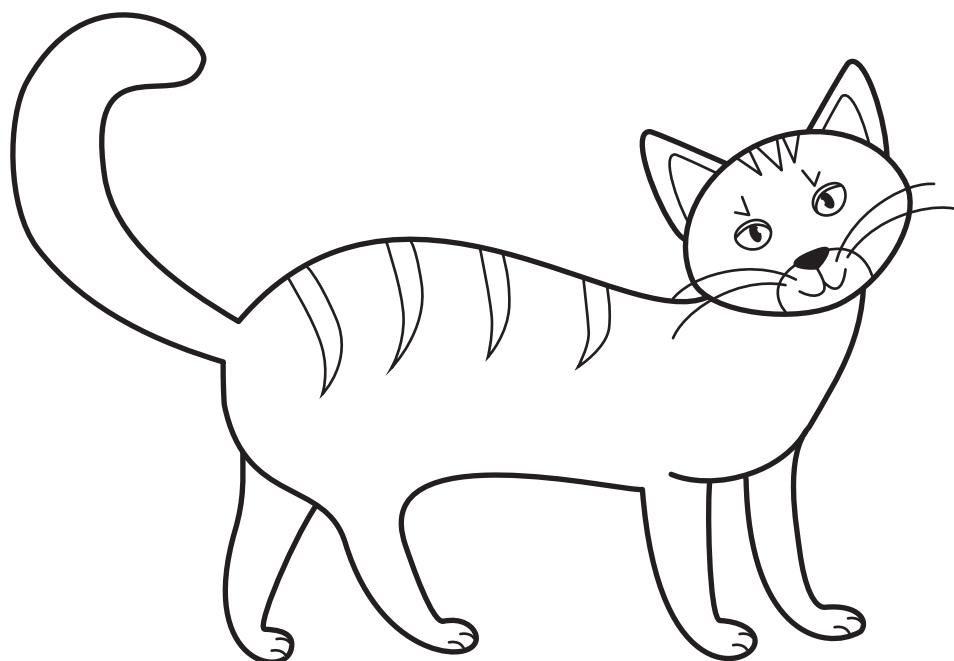




- Zakoduj wyraz: LOKOMOTYWA.

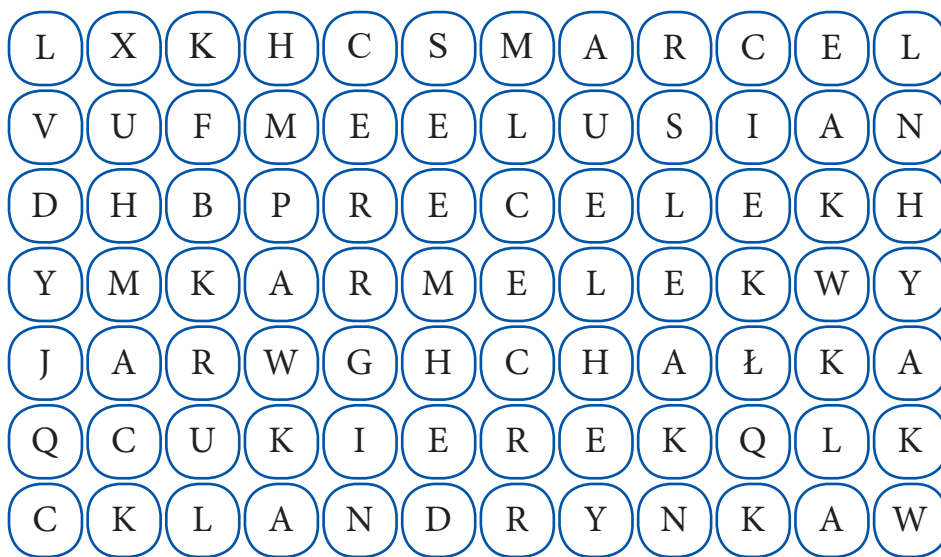
KOCIE HARCE

1. Jaki był Cukierek? Pokoloruj obrazek. Wytnij określenia opisujące Cukierka i przyklej je wokół rysunku.



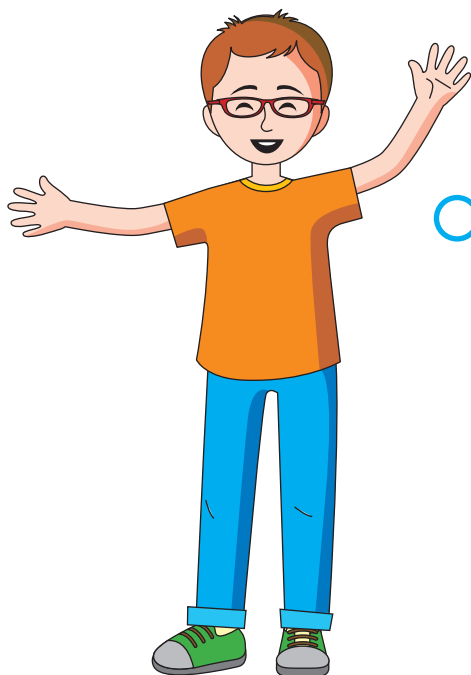
MILUTKI	CIEKAWSKI	SYMPATYCZNY
ZABAWNY	SMUTNY	LUBI CHODZIĆ WŁASNYMI DROGAMI
GROŹNY	SAMOLUBNY	UCIEKINIER
PSOTNIK	PRĘGOWANY	NIEZNOŚNY

2. Znajdź w wykreślance i zamaluj podane imiona zwierząt i ludzi.



- Marcel
- Lusia
- Precelek
- Karmelek
- Chałka
- Cukierek
- Landrynka

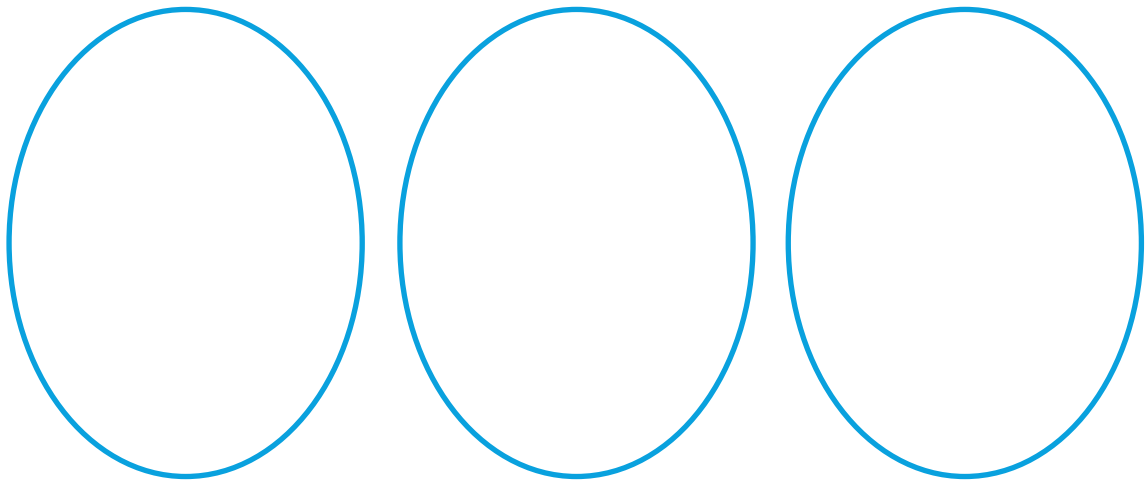
- Napisz wszystkie odnalezione imiona w kolejności alfabetycznej.



PAMIĘTAJ!
Imiona ludzi i zwierząt
piszemy wielką literą.

W BULLERBYN ZAWSZE JEST WESOŁO

1. Narysuj portrety trzech wybranych bohaterów lektury i dopasuj do nich opis.



Nazywam się Lisa. Mam siedem lat. Moi bracia to: Lasse i Bosse. Mieszkam w Zagrodzie Środkowej.

Nazywam się Olle. Mieszkam w Zagrodzie Południowej. Lubię bawić się z Lassem i Bossem. Moja mała siostra ma na imię Kerstin.

To ja, Anna. Mam siedem lat. Mieszkam w Zagrodzie Północnej. Mam starszą siostrę Brittę.

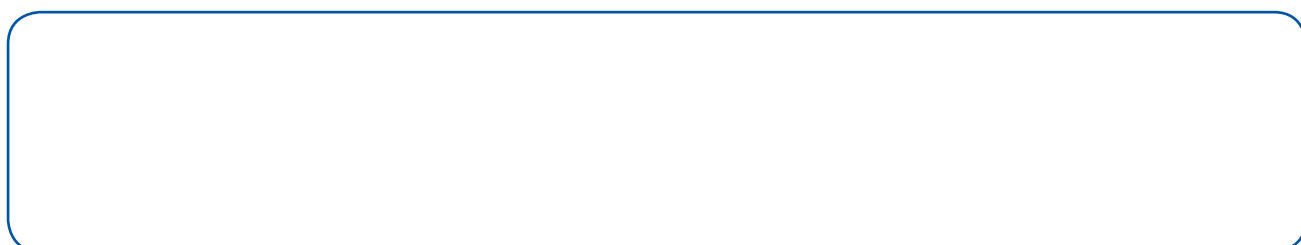
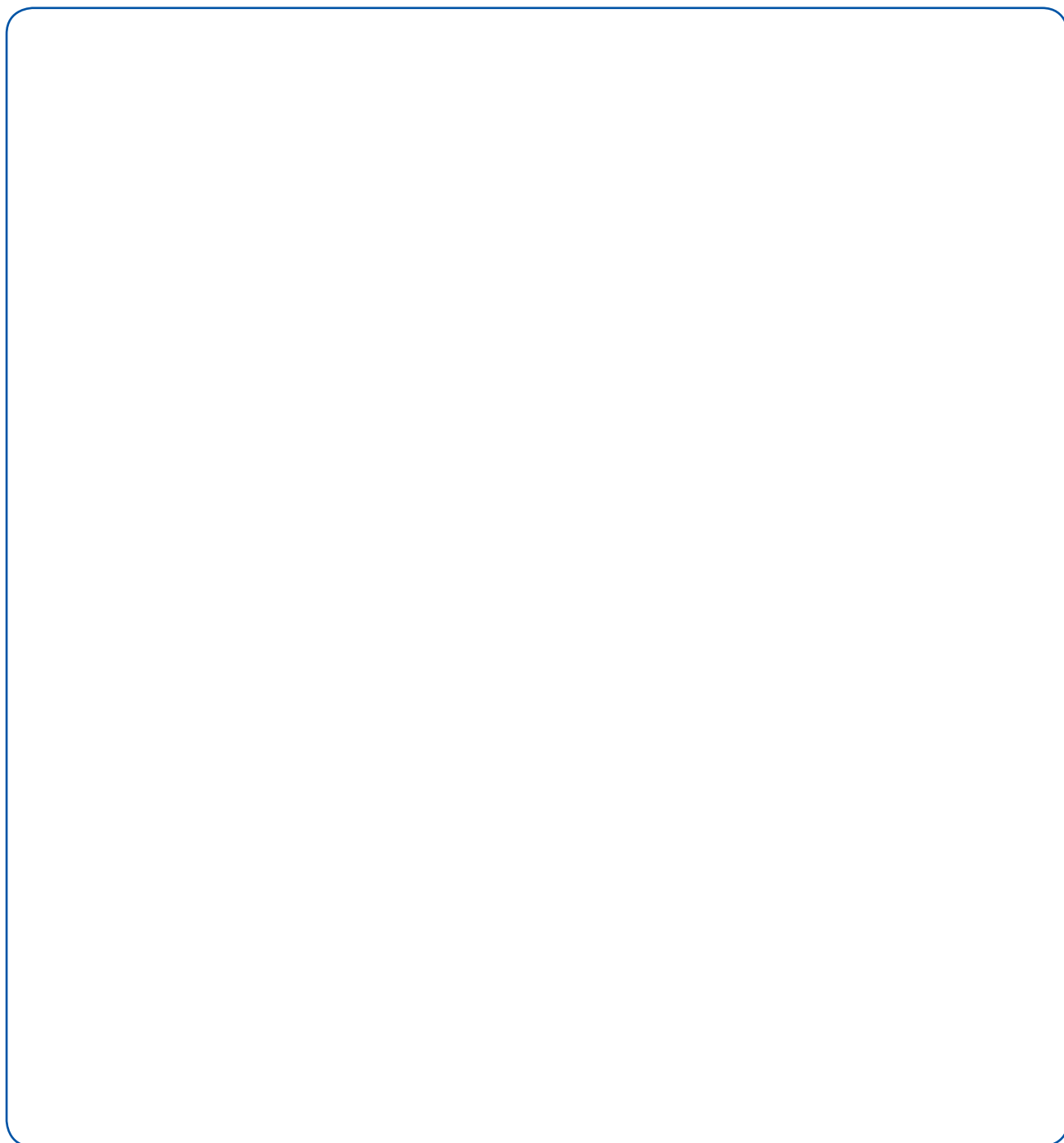
Nazywam się Bosse. Jestem bratem Lisy oraz Lassego. Mam dziewięć lat. Chciałbym zostać wodzem Indian.

Nazywam się Lasse. Mam dziewięć lat. Jestem silny i umiem szybko biegać. Mam siostrę Lisę i brata Bossego. Chcę zostać inżynierem.

Mam na imię Britta. Mam dziewięć lat. Moja młodsza siostra to Anna. Mieszkam w Zagrodzie Północnej.

KSIĘGA PRZYGÓD DZIECI Z BULLERBYN

1. Która przygoda dzieci z Bullerbyn najbardziej ci się podobała lub zrobiła na tobie największe wrażenie? Wykonaj ilustrację tego wydarzenia oraz nadaj mu tytuł.



Autor: Beata Skrzypiec

KSIĄŻECZKA O PINGWINACH

1. Połącz części ciała pingwina z odpowiednimi nazwami.

głowa

pióra

tułów

ogon



oko

dziób

skrzydła

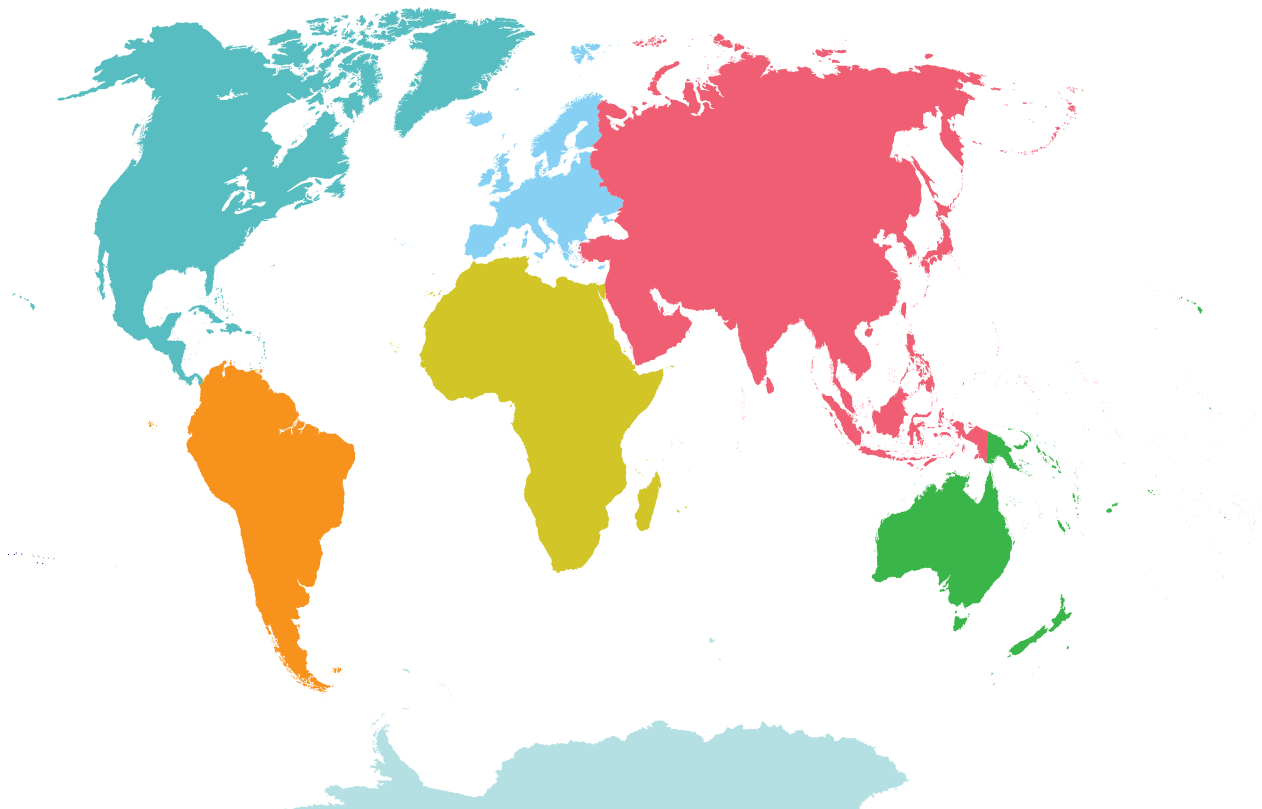
nogi

2. Wytnij i ułóż zdania z rozsypanki wyrazowej. Wklej je.



ptakami.	są	Pingwiny
Żyją	Antarktydzie.	na
świetnymi	Są	pływakami.

3. Odszukaj na mapie świata ANTARKTYDĘ. Otocz ją pętlą.



4. Wykreśl co drugą literę i odczytaj zdanie.

A	D	N	B	T	G	A
F	R	B	K	D	T	G
Y	B	D	B	A	G	T
G	O	B	K	B	O	B
N	B	T	B	Y	B	N
F	E	M	N	H	T	P



Jeśli potrafisz, zapisz
odczytane zdanie.
Pamiętaj o kropce na
końcu zdania.

Autor: Beata Skrzypiec

HISTORIA NOSOROŻCA

1. Narysuj historię nosorożca.

Marzenie nosorożca.

Pomoc wróbelka.

Spotkanie z samolotem.

Skrzydła z prześcieradeł.

Nieudana próba skoku
i upadek do jeziora.

Smutek nosorożca.


2. Wytnij części zdania i dopasuj je do siebie. Ułożone zdania naklej na kartkę.



Był przestraszony, bo...	nie potrafił fruwać i bardzo się tym martwił.
Był szczęśliwy, bo...	wróbelek postanowił mu pomóc.
Był zniechęcony, bo...	próbował latać, tak jak wróbel, ale mu nie wychodziło
Był smutny, bo...	bardzo się starał, ale nadal nie potrafił latać.
Bardzo się cieszył, gdy...	wróbelek przypiął mu swoje skrzydełka.
Był zadowolony, bo...	samolot głośno warczał.
Był wzruszony, bo...	wróbelek bardzo mu pomagał.
Wstydził się, bo...	wspinał się na skałę i wierzył, że uda mu się polecieć.

KARTA OBSERWATORA DRZEW

1. Znajdź w okolicy swojego domu lub szkoły drzewo, które chciałbyś zbadać. Zapisz lub narysuj jak najwięcej informacji o tym drzewie. Możesz je dotknąć, objąć, obejrzeć przez lupę lub lornetkę. Pamiętaj jednak, aby go nie zniszczyć!









<p>Otocz pomoce, z których korzystasz.</p> 	<p>Nazwa</p>
<p>Wielkość</p>	<p>Kształt</p>
<p>Kora</p>	<p>Liście</p>

2. Rozszyfruj kod, a dowiesz się, jak nazywa się jedno z najstarszych drzew w Polsce.

_____ to jedno z najstarszych drzew w Polsce.



KOD

a	ą	b	d	e	k	r	t
							

Wpiszcie nazwę drzewa w wyszukiwarkę internetową. Obejrzyjcie jego zdjęcia i spróbujcie je narysować.

3. Kto mieszka w drzewie a kto na drzewie? Narysuj.



kornik, wiewiórka, ptaki,
osy, pszczoły, sowa

METRYCZKA

1. Wytnij i wklej elementy w odpowiedniej kolejności. Narysuj bohaterkę.

TYTUŁ:

AUTOR:

ILUSTRATOR:

MIEJSCE AKCJI:

PLAN WYDARZEŃ:

BOHATERKA:



„Asiunia”	Asiunia	Warszawa
Asiunia mieszka w obcych domach.		Maciej Szymanowicz
Niemcy wypędzają ludzi z domów.		Joanna Papuzińska
Brakuje jedzenia. Ciocia Tygrys przynosi kaszę.		Żołnierze zabierają mamę Asiuni.
Asiunia jedzie do babci za miasto.		Nadchodzi wiosna. Tata wraca do domu.

TWORZYMY GRĘ PLANSZOWĄ

1. Twoje karty do gry „Asiunia”. Wytnij je i ozdób według własnego pomysłu.

Imię bohaterki to...	Ulica, na której mieszka, to...	Na ulicy Filtrowej Asiunia mieszkała z...
Ciocia Ola przebierała się za...	Opowieść rozgrywa się w...	Babcia gotowała kawę z...
Jaka była pora roku, gdy wrócił tata?	O jakim powstaniu mówi Asiunia?	Żołnierzy jakich państw spotyka Asiunia?

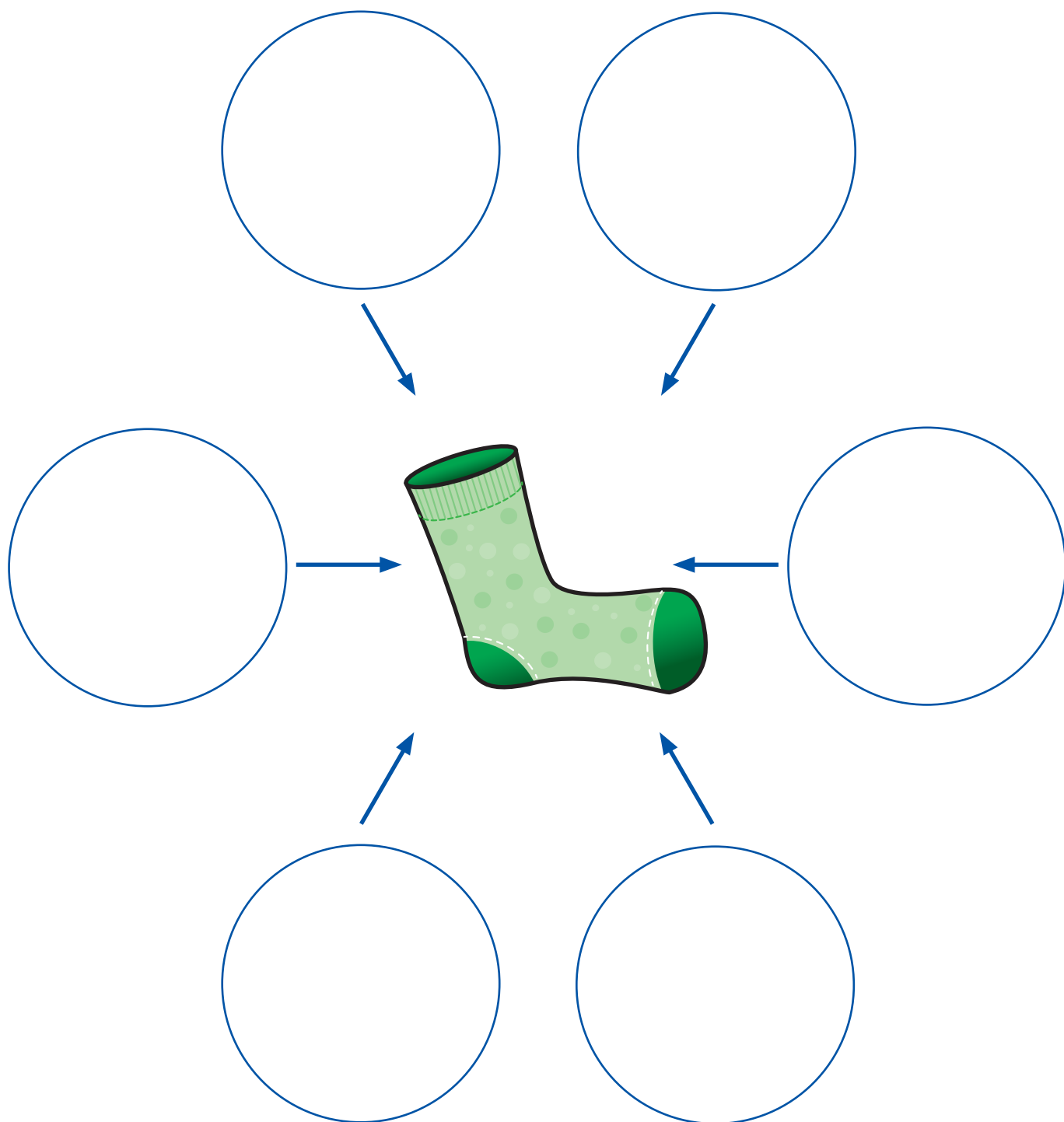
Odpowiedzi:

...Asiunia.	...Mątwicka.	...Elą.
...tygrysa.	...Warszawie.	...żołędzi.
Wiosna.	O powstaniu warszawskim.	Z Niemiec i Rosji.


Autor: Sabina Piłat

MAPA MYŚLI

1. Do czego można wykorzystać pojedynczą skarpetę? Pomyśl i uzupełnij mapę myśli.



2. Zakoduj drogę Olka tak, aby, poruszając się po planszy, przeczytał wyraz SKARPETKA.

T		E		
K				P
	A		R	
		A		
	S		K	



Idź w górę.



Idź w prawo.

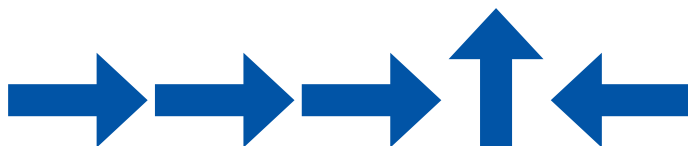


Idź w lewo.



Idź w dół.

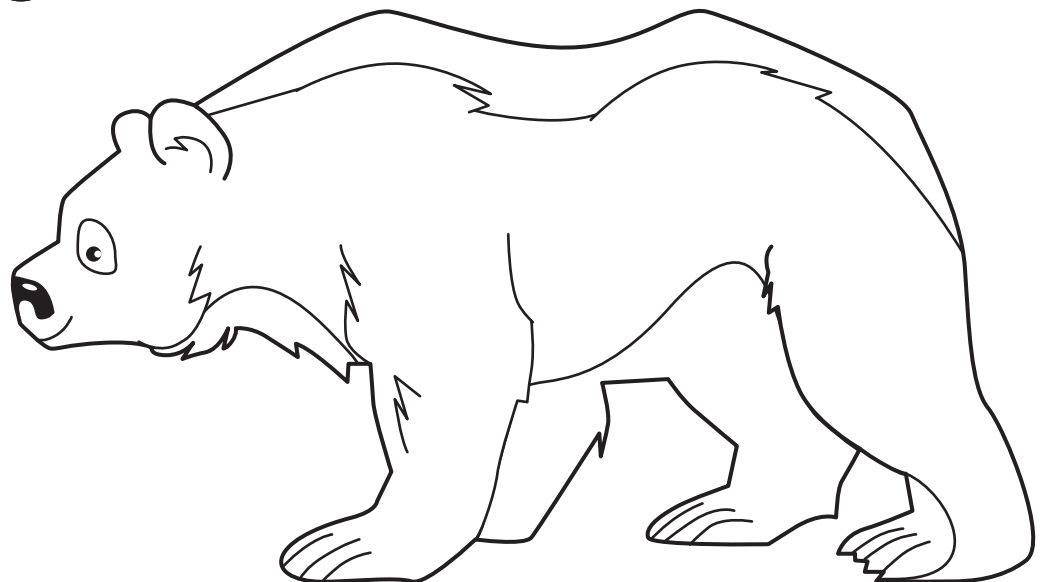
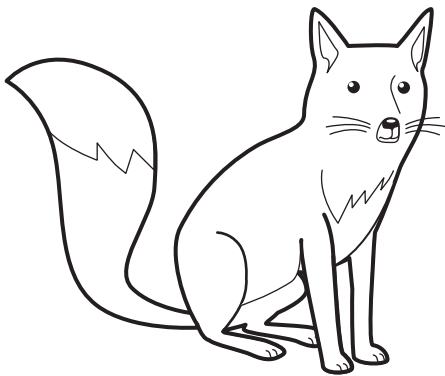
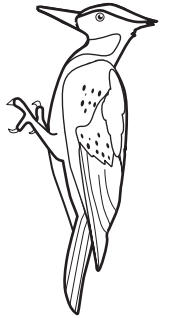
Zapisuj kod strzałkami. Rozpocznij tak:



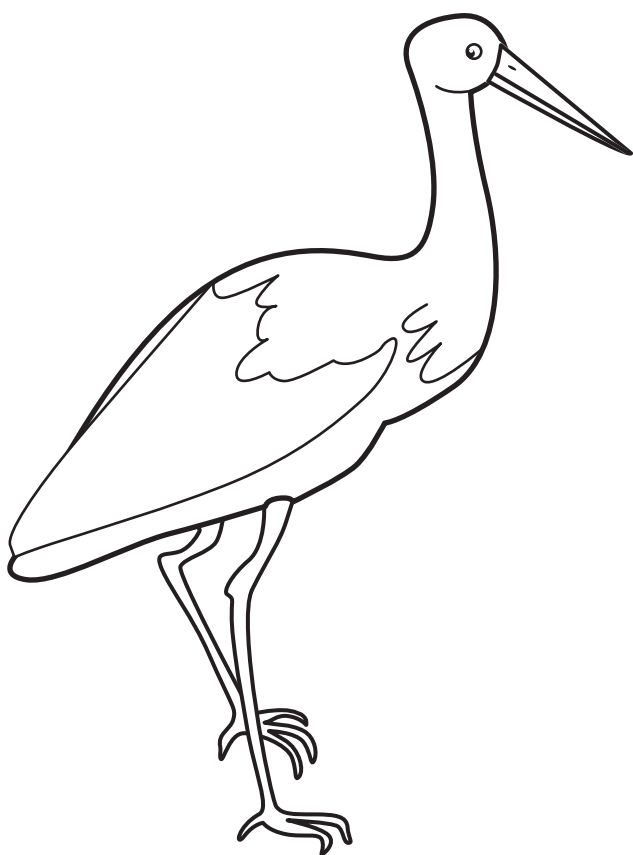
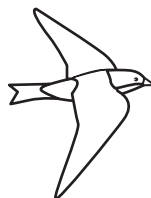
Miejsce na twój kod

GDZIE ŻYJĄ ZWIERZĘTA

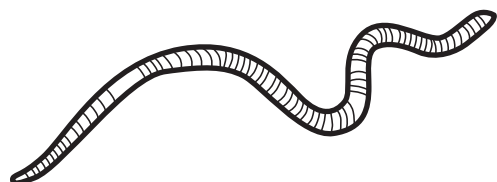
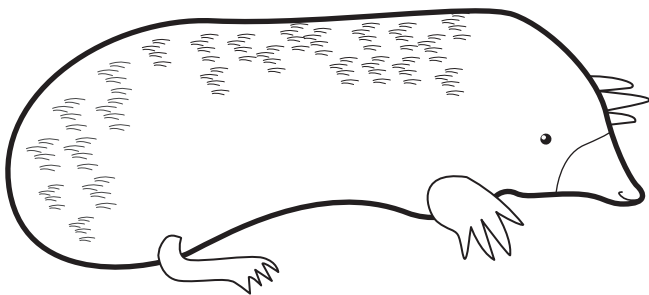
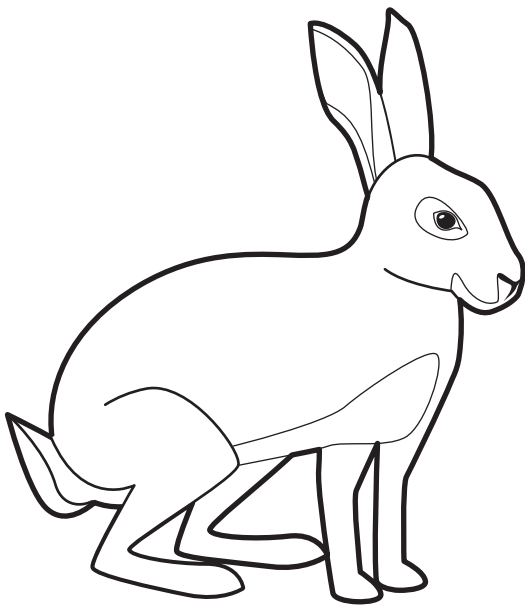
1. Popatrz uważnie na zwierzęta, pokoloruj je i dorysuj miejsce, które zamieszkują: łąkę, las lub ogród.



1. Popatrz uważnie na zwierzęta, pokoloruj je i dorysuj miejsce, które zamieszkują: łąkę, las lub ogród.



1. Popatrz uważnie na zwierzęta, pokoloruj je i dorysuj miejsce, które zamieszkują: łąkę, las lub ogród.



1. Wytnij zdania. Następnie ułóż je tak, by tworzyły ogłoszenie. Narysuj kapelusz zgodny z opisem.

OGŁOSZENIE



We wtorek wieczorem zaginął kapelusz.

Znalazcę proszę o kontakt pod numerem telefonu 505-200-300.

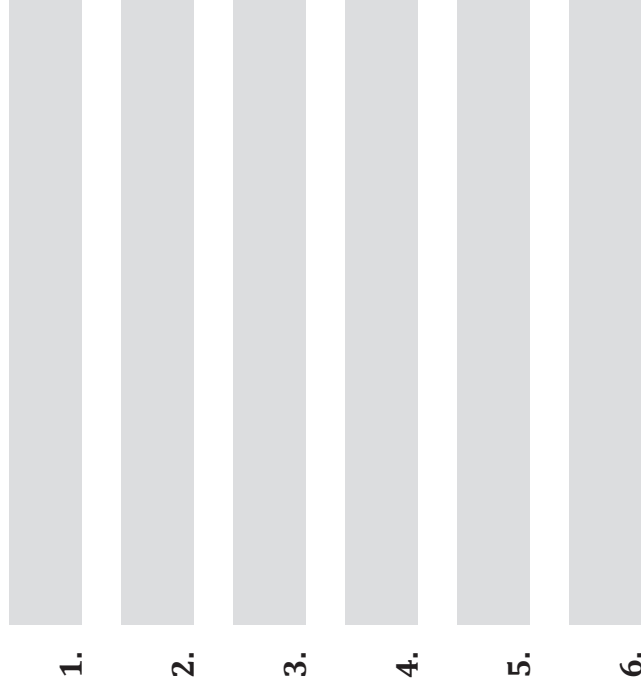
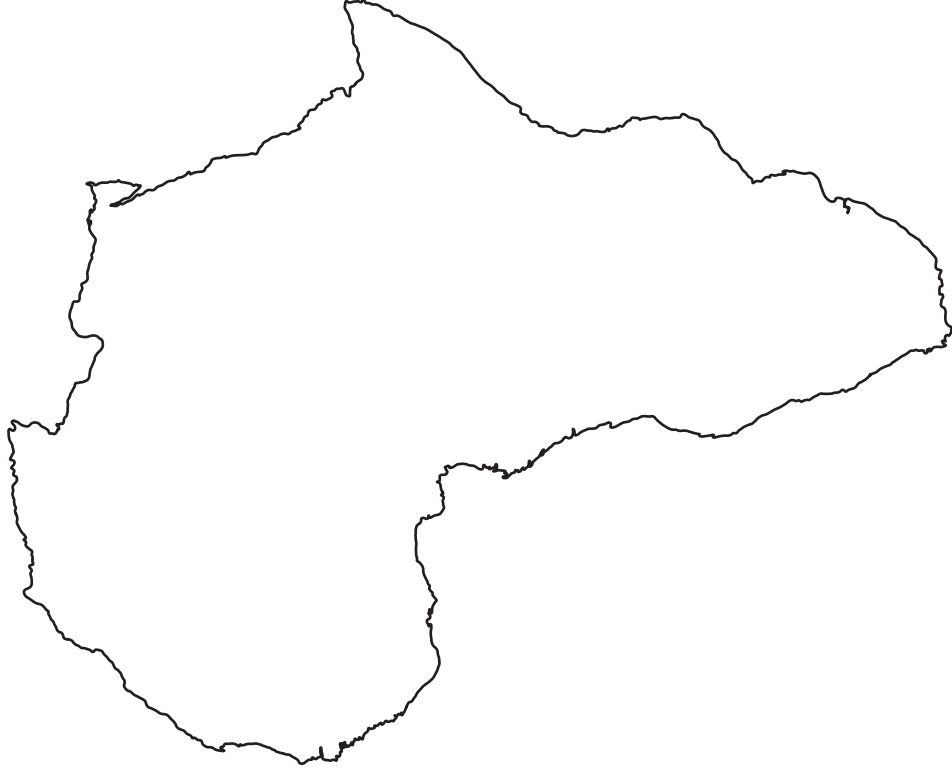
Jest niebieski.

Ma duże rondo i zieloną wstążkę.

Autor: Sabina Piłat

PLAN WYDARZEŃ

1. Wytnij zdania. Ułóż i naklej je w wyznaczonych miejscach i w odpowiedniej kolejności.



Spotkanie z królem i uwięzienie doktora.

Bezpieczny powrót do Anglii.

Praca w zawodzie weterynarza w Anglii i nauka mowy zwierząt.

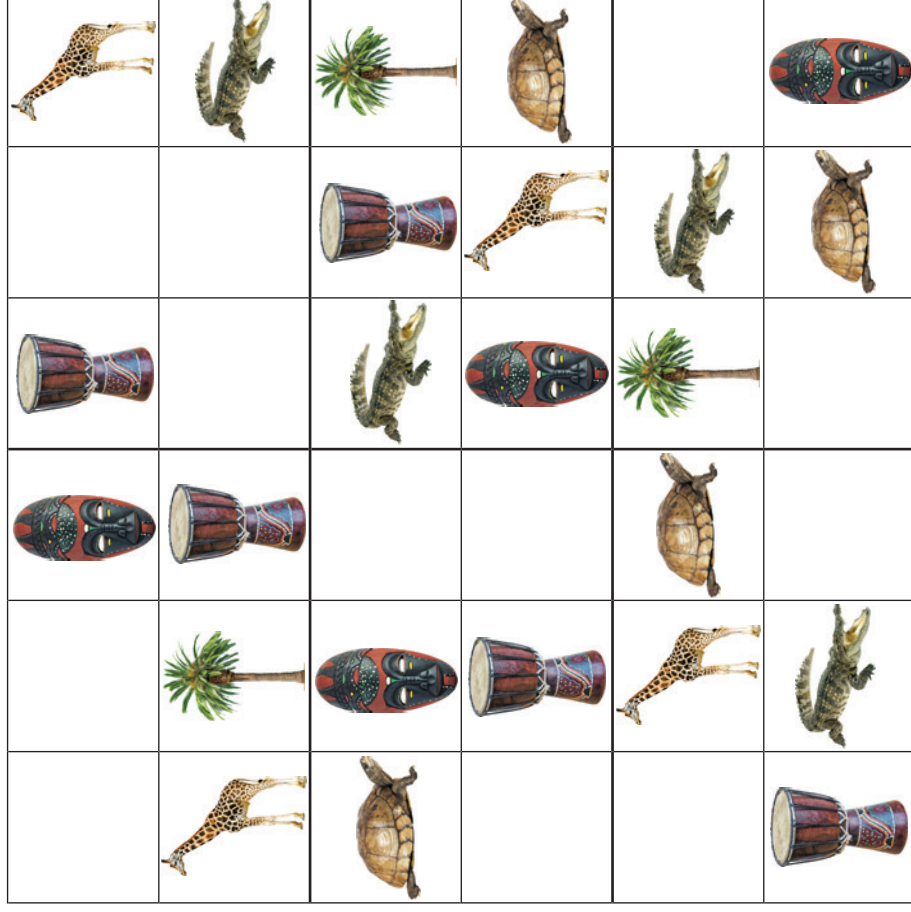
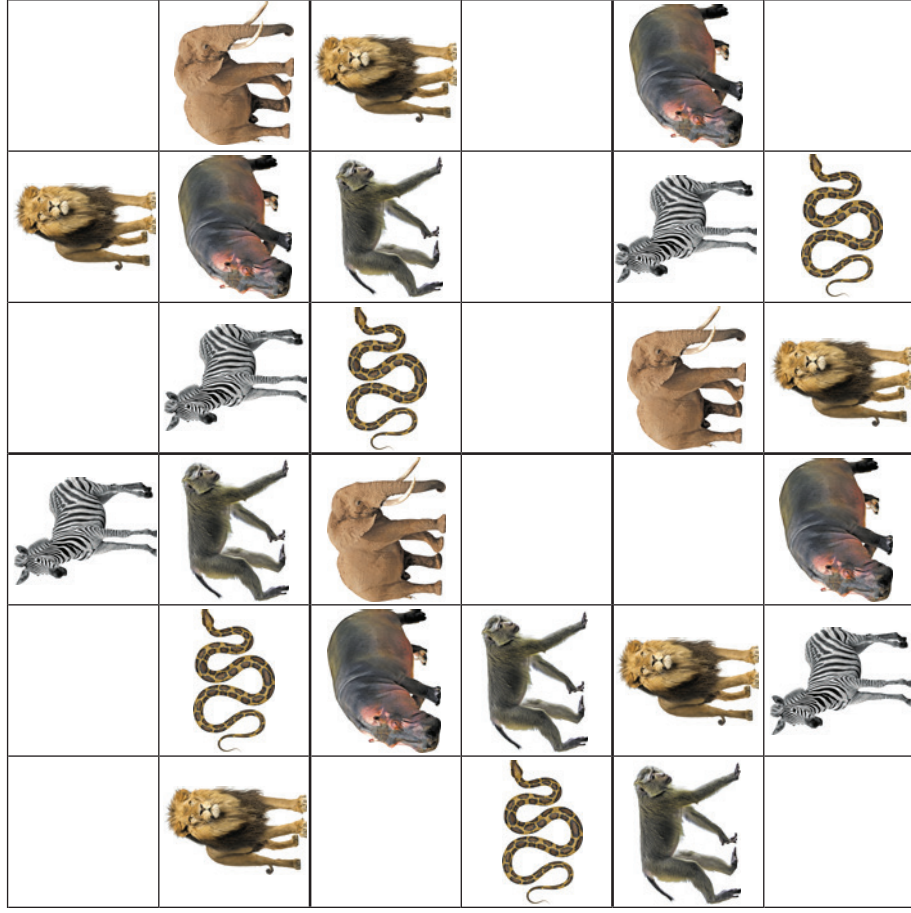
Podróż do Afryki na pomoc afrykańskim małpom.

Spotkanie z załogą piratów i uwolnienie chłopca.

Wyleczenie małp i otrzymanie dwugłowca.

SUDOKU O AFRYCE

1. Wytnij obrazki. Naklej je w odpowiednie miejsca, tak aby nie powtarzały się w pionie ani w poziomie.

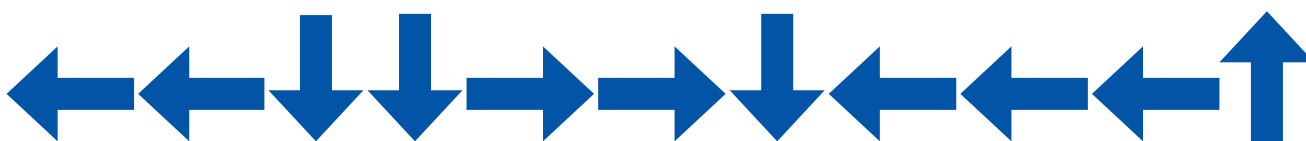



ZIEMNIACZANY EKSPERYMENT

1. Uzupełnij kartę doświadczenia.

<p>Potrzebne będą:</p> <ul style="list-style-type: none">• _____• _____• _____• _____• _____	<p>Miejsce na rysunek (doświadczenie lub potrzebne materiały)</p>
<p>Przebieg doświadczenia</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
<p>Wnioski</p>	

2. Jaki wyraz został ukryty na planszy? Dowiesz się, jeśli Tomek pokona drogę zgodnie z kodem.



		O	
	S		
A		M	
	Z		O



Idź w górę.



Idź w prawo.

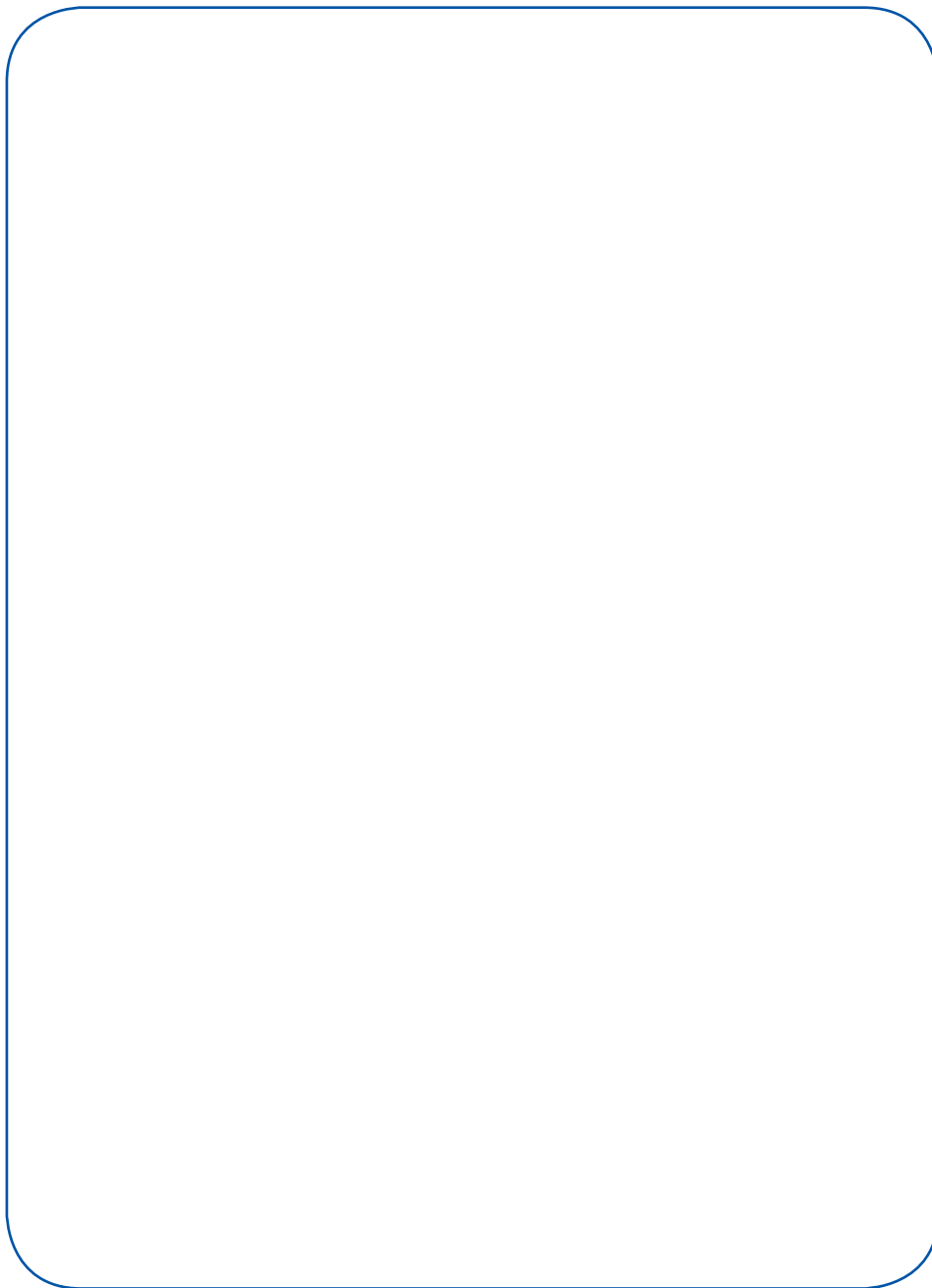


Idź w lewo.



Idź w dół.

1. Narysuj portret Karolci. Uzupełnij zdania.



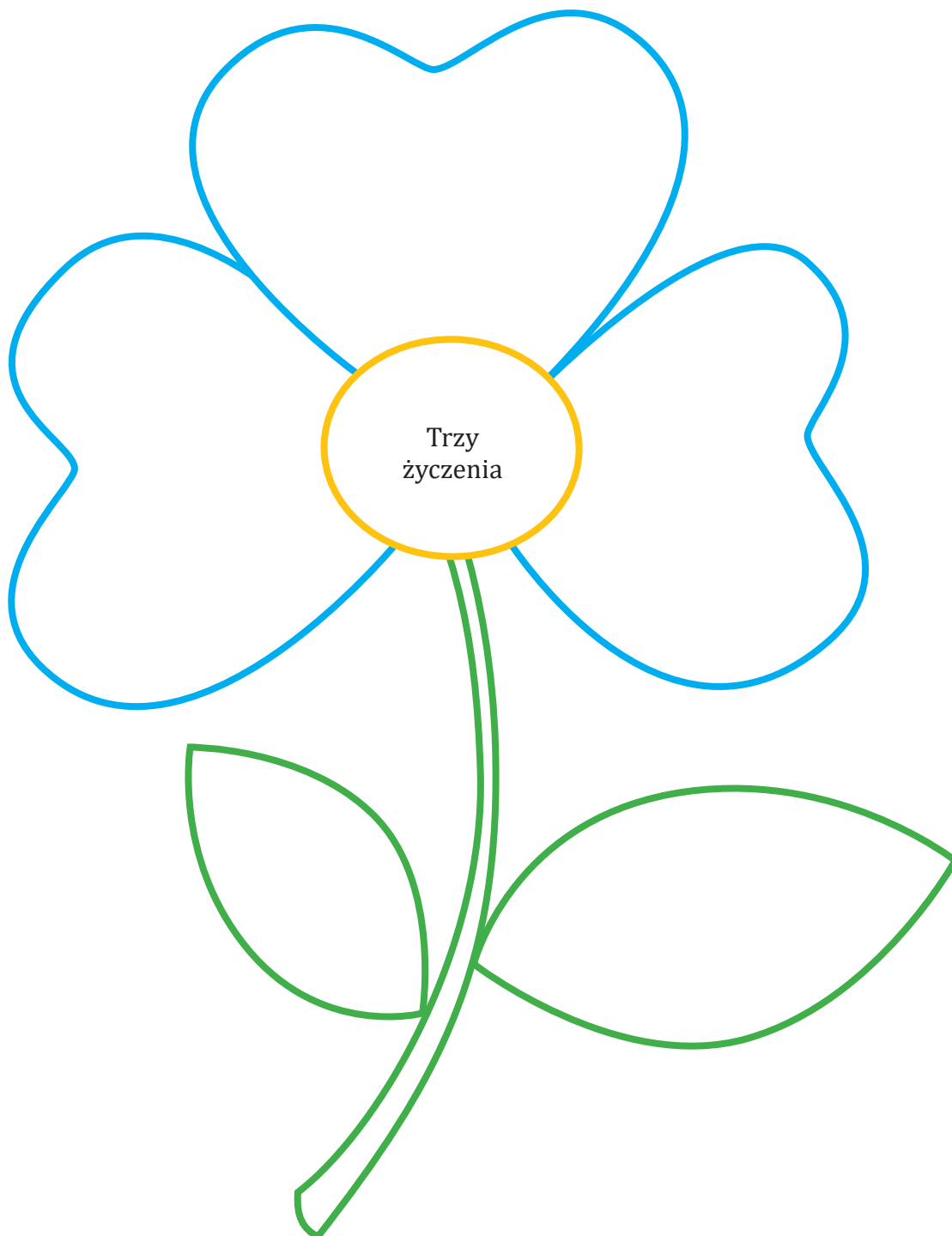
To jest

Ma..... lat.

Jej przyjaciel nazywa się

TRZY ŻYCZENIA

1. Wyobraź sobie, że masz błękitny koralik, który może spełnić trzy życzenia. Narysuj lub zapisz swoje życzenia na płatkach kwiatka. Pamiętaj, aby ich spełnienie nie sprawiło nikomu przykrości.



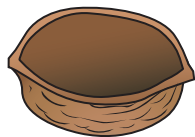
DOŚWIADCZENIA Z WODĄ

1. W kolumnie *Składniki* narysuj wszystkie rzeczy, których użyjesz w czasie doświadczenia, w polu *Przebieg* narysuj, co się wydarzyło. Uzupełnij wnioski. Możesz pisać lub rysować.

Doświadczenie	Składniki	Przebieg	Wnioski
<i>Co pływa, a co tonie?</i>			Te rzeczy pływają: Te rzeczy toną:
<i>Papierowy kwiatek</i>			

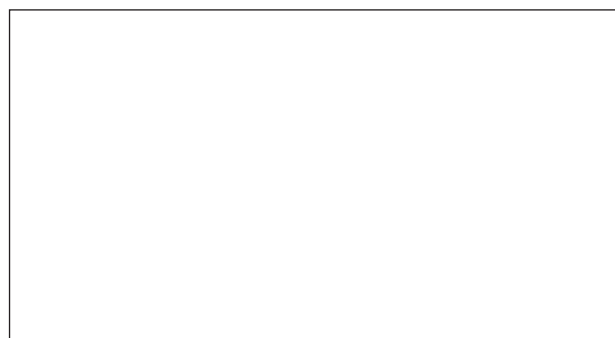
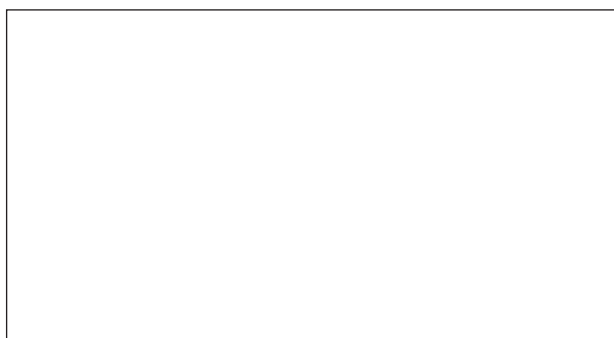
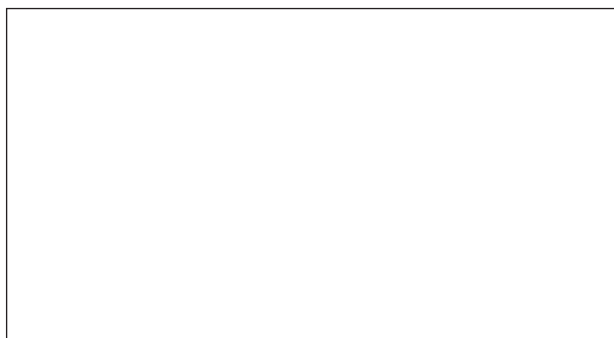
CALINECZKA

Popatrz. Ta łupina ma długość 1 cala.



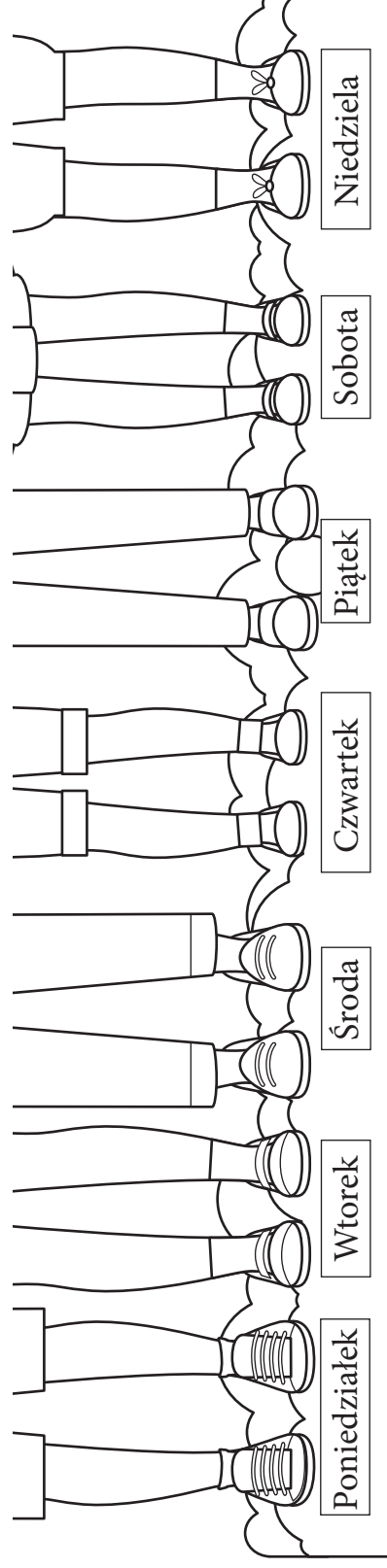
Wyobraź sobie, jak wyglądała Calineczka.
Narysuj ją.

1. Poszukaj w swoim otoczeniu innych przedmiotów, które też mają długość około dwóch i pół centymetra, czyli jednego cala. Narysuj je.



W KRAINIE WYOBRAŹNI

1. „Tydzień dzieci miał siedmioro: *Niech się tutaj wszystkie zbiorą!*” Jak one wyglądały? Posłuchaj wiersza i wyobraź sobie kolejne dni tygodnia. Narysuj je i pokoloruj.



2. Wykonaj zadanie zgodnie z instrukcją zamieszczoną pod tabelą.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Pokoloruj na żółto wskazane pola: A4, A5, A6, A7, A8, B4, B5, B6, B7, B8, C5, C6, C7, G3, G4, G5, G6, H1, H2, H3, H4, H5, H6, H7, I2, I3, I4, I5, I6, I7, J2, J3, J4, J5, J6, J7, K2, K3, K4.

MOJA KARTA LEKTURY

Tytuł: _____

Autor: _____

Ilustrator: _____

Bohaterowie:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Miejsce wydarzeń:

Najważniejsze wydarzenia:

1.

2.

3.

4.

Najciekawszy fragment:

Ta książka była:

1. Opisz wybrane zwierzę z książki *Dziadek i niedźwiadek*.

Opis.....

Wygląd:	Portret
<hr/>	
<hr/>	
Pożywienie:	
<hr/>	
<hr/>	
Co lubi robić:	
<hr/>	
<hr/>	

2. Opisz swoje zwierzę, albo zwierzę, które chciałbyś mieć.

Pytania pomocnicze:

Co to za zwierzę?

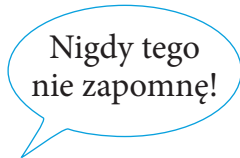
Jak wygląda?

Co lubi jeść?

Co najczęściej robi?

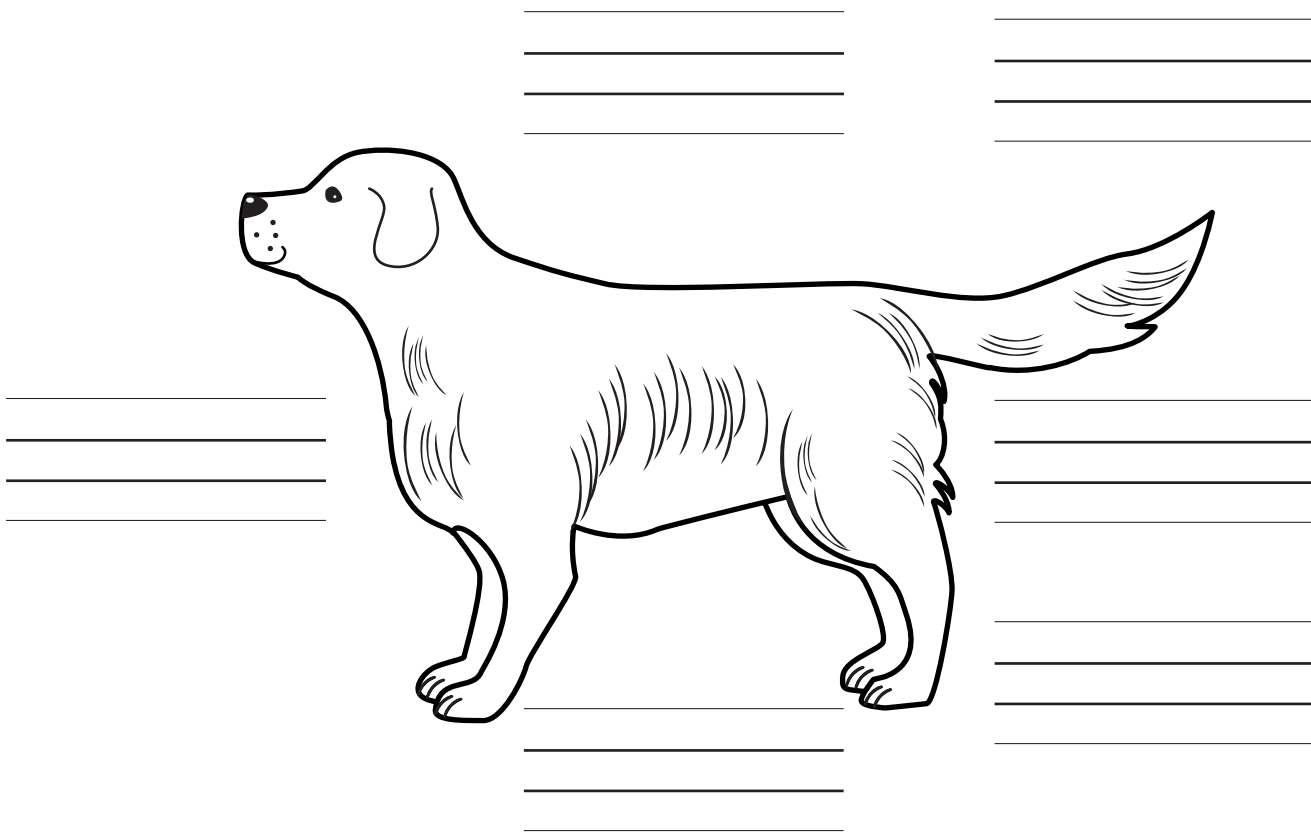
Z PAMIĘTNIKA ELFA

1. Wyobraź sobie, że jesteś Elfem. Stwórz komiks z historią jednego dnia.

OPIS PSA

1. Zapisz nazwy części ciała psa. Zastanów się, jakie słowa przydadzą się, aby opisać to zwierzę. Uzupełnij tabelkę, dodaj swoje pomysły.



łapa	pazury	ucho	ogon	grzbiet	głowa
------	--------	------	------	---------	-------

OGON	ŁAPY	SIERŚĆ
• _____	• _____	• _____
• _____	• _____	• _____
• _____	• _____	• _____

krótkie	puszysty	silne	lśniąca	brązowa	długi
---------	----------	-------	---------	---------	-------

Autor: Sabina Piłat

KARTA OBSERWACJI

Co jest potrzebne?

Przygotowanie:

Data	Godzina	Obserwacje

Wnioski:

1. Przeczytaj lub posłuchaj zagadek i na nie odpowiedz.

Staś spojrział na zegar wiszący w klasie i powiedział:
Proszę pani, już druga. Powinniśmy iść na obiad.
Czy Staś ma rację?



Odpowiedź: _____

Jak nazywa się siedem kolejnych dni?

Odpowiedź: _____

W środę detektyw Pozytywka powiedział dozorczy, że pojutrze zagadka będzie rozwiązana. W czwartek dozorca czekał na wieści. Czy detektyw da mu odpowiedź?

Odpowiedź: _____

Detektyw poświęcił na rozwiązywanie zagadki godzinę i pół. Ile minut detektyw rozwiązywał zagadkę?

Odpowiedź: _____

Detektyw zapytał dziewczynki: Ile czasu spędziłyście dziś na dworze?
Kasia powiedziała: Ja pół godziny.
Ela dodała: A ja 30 minut.
Która z dziewczynek była dłużej na dworze?

Odpowiedź: _____

WIELKA AFRYKAŃSKA PODRÓŻ

1. Popatrz. Tak mogła wyglądać okładka jednej z gazet, do których pisał Kazimierz Nowak. Uzupełnij brakujące elementy według własnego pomysłu. Możesz pisać i rysować.

TYGODNIK

NA SZEROKIM ŚWIECIE

nr 27 wyd. 25 kwietnia 1934 r.

Temat wydania!

**Kazimierz Nowak
w Afryce!**

Oko w oko z lwem!

czytaj na str .6

ROWER –
najlepszy przyjaciel
podróżnika.

więcej na s. 8

Zwierzęta Afryki:

.....

.....

.....

.....

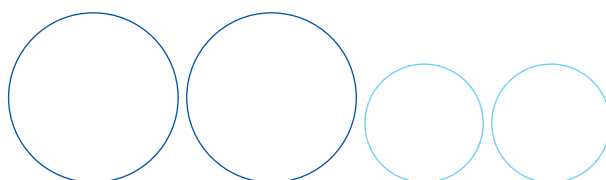
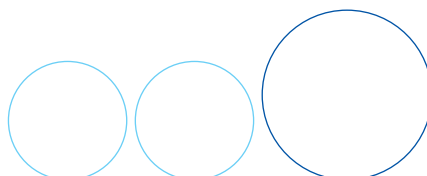
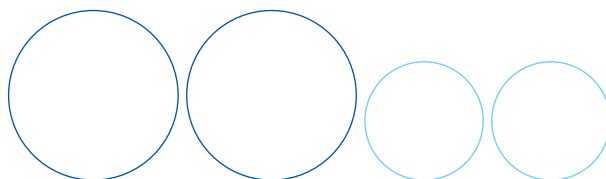
KONKURS
Opisz swoją przygodę!

szczegóły s. 16

AFRYKAŃSKIE RYTMY

1. Spróbuj zagrać te rytmy.

Duże koło to długie, mocne uderzenie, małe koło to krótkie, szybkie uderzenie.



2. Ułóż i zagraj własne rytmy.

Idzie wielka ulewa z głośnymi grzmotami i wicherą!

Powoli zbliża się zmęczony podróżnik z Polski.

Uwaga! Wybuchł wielki, straszny pożar!

KLASOWA KSIĘGA OPOWIEŚCI

1. Narysuj portret klasowej maskotki. Uzupełnij wypowiedź w jej imieniu.



Cześć! Nazywam się

Cieszę się, że Was

Bardzo podoba mi się w

W Klasowej Księdze Opowieści opowiem o naszych wspólnych przygodach.

2. Ułóż jak najwięcej wyrazów z liter, składających się na imię Czarnego Noska. Zapisz je poniżej.

CZARNY NOSEK

Korzystając z kodu, oblicz sumę odpowiadającą wybranym wyrazom.

C	Z	A	R	N	Y	N	O	S	E	K
8	9	1	0	4	5	4	2	7	3	6

Wyraz	Suma
KOS	$6 + 2 + 7 =$

