

Temat: Dzień odkrywców. W wiejskiej zagrodzie.

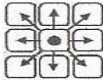
Ćwiczenia – Dzień odkrywców, str. 52 i 53.


1. Edukacja matematyczna.

Po kamykach do celu (2)


Pomóż Ani dojść na łąkę, prowadząc ją tylko po kamykach oznaczonych liczbami kolejno od 7 do 18.

Dozwolone są następujące kierunki:





	2	19	11	16	12	7	
	7	8	15	4	8	13	
6	14	20	13	9	11	5	17
10	9	17	10	18	16	2	8
15	12	11	6	14	20	4	19
13	7	9	15	17	18	16	20
5	14	3	16	8	1		
18	4	15	12	6	19		



Wykonaj to ćwiczenie. Jeśli masz możliwość to wydrukuj i wklej do zeszytu. Jeśli nie masz możliwości, wykonaj ćwiczenie ustnie.

2. Edukacja polonistyczna.

Praca inspirowana tekstem A. Rzeckiej „Bocianie opowieści”. – Poproś kogoś dorosłego o przeczytanie tekstu znajdującego się poniżej.

Ata Rzecka

Bocianie opowieści

Czasem bociany bardzo głośno klekocą. Tak głośno, że ich niezwykle opowieści same pchają się do ucha. Zwłaszcza we wsi Bocianowo. Stałam tam pod jednym bocianim gniazdem i oto, co usłyszałam.

– Twój wujek, Klekallo – mówiła bociania mama do swojego synka Klekotka – zawsze przywoził z zagranicy opowieści o zwyczajach różnych ptasich narodowości. Kiedyś pojawił się tuż przed świętami wielkanocnymi. Zebrał na podwórku cały drób i zawołał:

- Ech wy, ptasie mózdzki! Nawet nie wiecie, jak teraz żyją światowe ptaki! W czasie ostatniej podróży rozmawiałem z pewnym angielskim dżentelmenem. Sir Claclack twierdzi, że w Anglii drób już dwa sezony gra w piłkę nożną!

Na podwórku zaległa głucha cisza. Wszyscy spoglądali na siebie z zakłopotaniem. Wreszcie głos zabrał kogut Dachopiej.

- Panie Klekallo - powiedział - przecież my także możemy grać w piłkę nożną, proszę nam tylko objaśnić zasady.

Wujek Klekallo przedstawił więc reguły gry i poleciał do innej wsi, aby dalej namawiać do uprawiania sportu.

Rozpoczęły się przygotowania do meczu. Trener Dachopiej wybrał jedenaście najlepszych zawodniczek. Reszta kur, jako rezerwowe, została na grzędzie lub wróciła do wysiadki jaj. Kaczor Kwaczor miał trochę kłopotów ze swoimi podopiecznymi, bo poszły popływać w stawie. Natomiast gęsi zostały jednogłośnie wykluczone z gry, ponieważ były bardzo uszczypliwie. Na sędziów wybrano indora Gulgoła i jego dwóch siostrzeńców.

Przygotowania do meczu toczyły się w zawrotnym tempie. Zawodniczka z drużyny Dachopieja, jak kura pazurem, nagryzmoła linie boiska. Potem przykicały króliki i usiadły na tylnych łapkach, żeby grać jako słupki bramek. Krowy ze świniami zajęły miejsca na widowni. Nawet pies, który przeważnie traktował drób z wyższością, przyglądał się z zainteresowaniem. Tylko kocur pokiwał z politowaniem głową i poszedł się wygrzewać na słońcu.

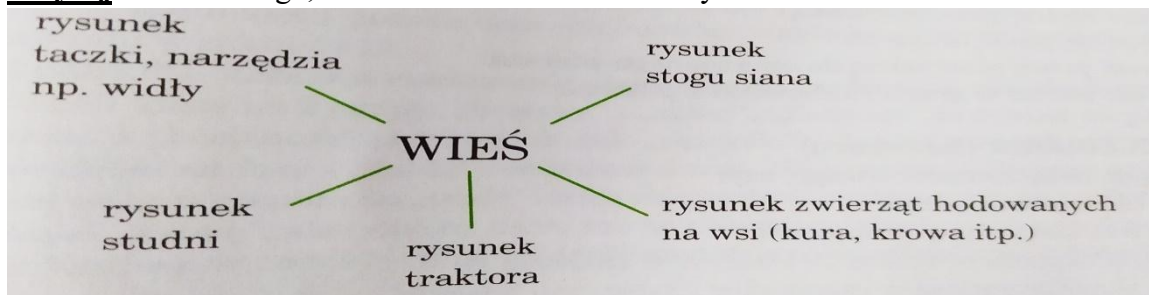
Tuż przed rozpoczęciem meczu Dachopiej i Kwaczor pokłócili się o piłkę. Jeden chciał, żeby grać jajem kurzym, drugi uważał, że kaczka będzie lepsze. Wreszcie sędzia Gulgoł zarządził losowanie i wylosował jajo kaczki. Drużyny wyszły na boisko, wygdały i wykwały swoje hymny i rozpoczął się mecz.

Od strony widowni słychać było głośnie kwiczenie i muczenie kibiców. Cóż to byłoby za widowisko, gdyby nie fakt, że już przy pierwszym podaniu piłka się... stłukła. I nikt, nawet sędzia Gulgoł, nie mógł sobie przypomnieć, co wujek Klekallo mówił o piłce i jak postąpić w takiej sytuacji. Postanowili więc poczekać do jego powrotu i pewnie jeszcze czekają. Słuchajcie więc pilnie bocianich opowieści. Może spotkacie gdzieś pana Klekallo i dowiecie się, jak pomóc piłkarzom z Bocianowa.

(Źródło: „Świerszczyk” 7/2009).

Odpowiedz pełnym zdaniem ustnie na pytania: **Kto opowiadał opowieści o zwyczajach ptasich narodowości? W co grał sir Claclack? Jakie drużyny wybrano do pierwszego meczu? Kogo wybrano na sędziego? Jaką piłkę wybrano do rozegrania meczu? Dlaczego mecz się nie udał? Jakie zwierzęta wystąpiły w opowiadaniu? W zeszycie.** Zapisz nazwy wybranych przez siebie zwierząt wiejskich i zapisz obok nich nazwy ich dzieci, np. koń → źrebię, itp. (ń i ź jeszcze nie poznaliśmy, więc takie wyrazy MOŻECIE opuścić).

W zeszycie. Tworzenie mapy myśli podsumowującej zajęcia tygodniowe. Na środku napisz słowo **WIEŚ**, narysuj dookoła tego słowa 5 linii, a przy każdej z tych linii **narysuj** coś ciekawego, co można znaleźć na wsi. Przykład:



Milego weekendu!

P. Sabina Kurasik

