



KARTY PRACY

4

CZĘŚĆ

nasza
SZKOŁA

1. Na przygotowanych przez nauczyciela kartkach zapisz kilka dowolnych wyrazów. Mogą to być nazwy ludzi, rzeczy, roślin, zwierząt, uczuć.

- Tak przygotowane kartki wrzuć do wspólnego pudełka.
- Z pudełka wylosuj dwa wyrazy.
- Spróbuj znaleźć związek łączący te wyrazy.
- Zapisz swoje pomysły.

Przykład: kot, stół

- Kot i stół mają po cztery nogi.
- Kot siedzi w pobliżu stołu, czekając na smaczne kąski.

2. Znajdź rymy do wylosowanych wyrazów. Możesz zmieniać ich formę, np.: kot – płot, kotek – młotek, kociątko – zawiniątko.

1. Pokoloruj te zwierzęta, których odgłosy usłyszysz.



1. Zanim zapoznasz się z tekstem Rokksany Jędrzejewskiej-Wróbel *Nad rzeką* (podręcznik, strony 8–9), przeczytaj uważnie zdania zamieszczone w tabeli. Na podstawie wiadomości, które już posiadasz, lub kierując się intuicją, uzupełnij lewą kolumnę tabeli. Wpisz obok każdego zdania literę P – prawda lub F – fałsz.

Lp.	Odpowiedź przed przeczytaniem tekstu	Stwierdzenie	Odpowiedź po przeczytaniu tekstu
1.		Dzieci wybrały się nad morze.	
2.		W maju nad rzeką leży jeszcze śnieg.	
3.		Żeremie to siedlisko borsuków.	
4.		Rybitwy budują swoje gniazda wysoko na drzewach.	
5.		Łososie żyją tylko w czystych wodach.	
6.		Jaszczurki unikają słońca.	
7.		Ważki zamieszkują tereny wysokogórskie.	
8.		Ropuchy żyją w pobliżu wód.	
9.		Przyrodę można obserwować, używając lupy.	
10.		Bociany pięknie śpiewają.	

2. Przeczytaj tekst *Nad rzeką*. Uzupełnij prawą kolumnę tabeli, wpisując obok każdego zdania literę P – prawda lub F – fałsz. Wykorzystaj informacje, które znalazłaś/znalazłeś w tekście.
3. Porównaj swoje odpowiedzi zamieszczone w lewej kolumnie z tymi w prawej kolumnie. Porozmawiaj z koleżanką lub kolegą o wynikach swojej pracy i o tym, które odpowiedzi musiałaś/musiałeś poprawić.

1. Przeprowadźcie doświadczenia w grupach. Zapiszcie swoje obserwacje. Spróbujcie zapisać wnioski.

Doświadczenie I „Mieszanie różnych substancji w wodzie”

Pomoce: kubeczki (najlepiej przezroczyste), woda ciepła i zimna, sól, cukier, mąka, olej jadalny, piasek, tyżeczka.

Przebieg: Wlejcie wodę do dwóch kubeczków – do jednego zimną, do drugiego ciepłą. Wsypcie do nich taką samą ilość soli i dokładnie zamieszajcie.

Obserwacje:

Przeprowadźcie doświadczenie, wsypując do kubeczków kolejne substancje.

Cukier

Obserwacje:

Mąka

Obserwacje:

Olej

Obserwacje:

Piasek

Obserwacje:

Doświadczenie II „Co pływa, a co tonie?”

Pomoce: miska z wodą, moneta, plastelina, gumka, kawałek drewnianka, papier, piórko, korek.

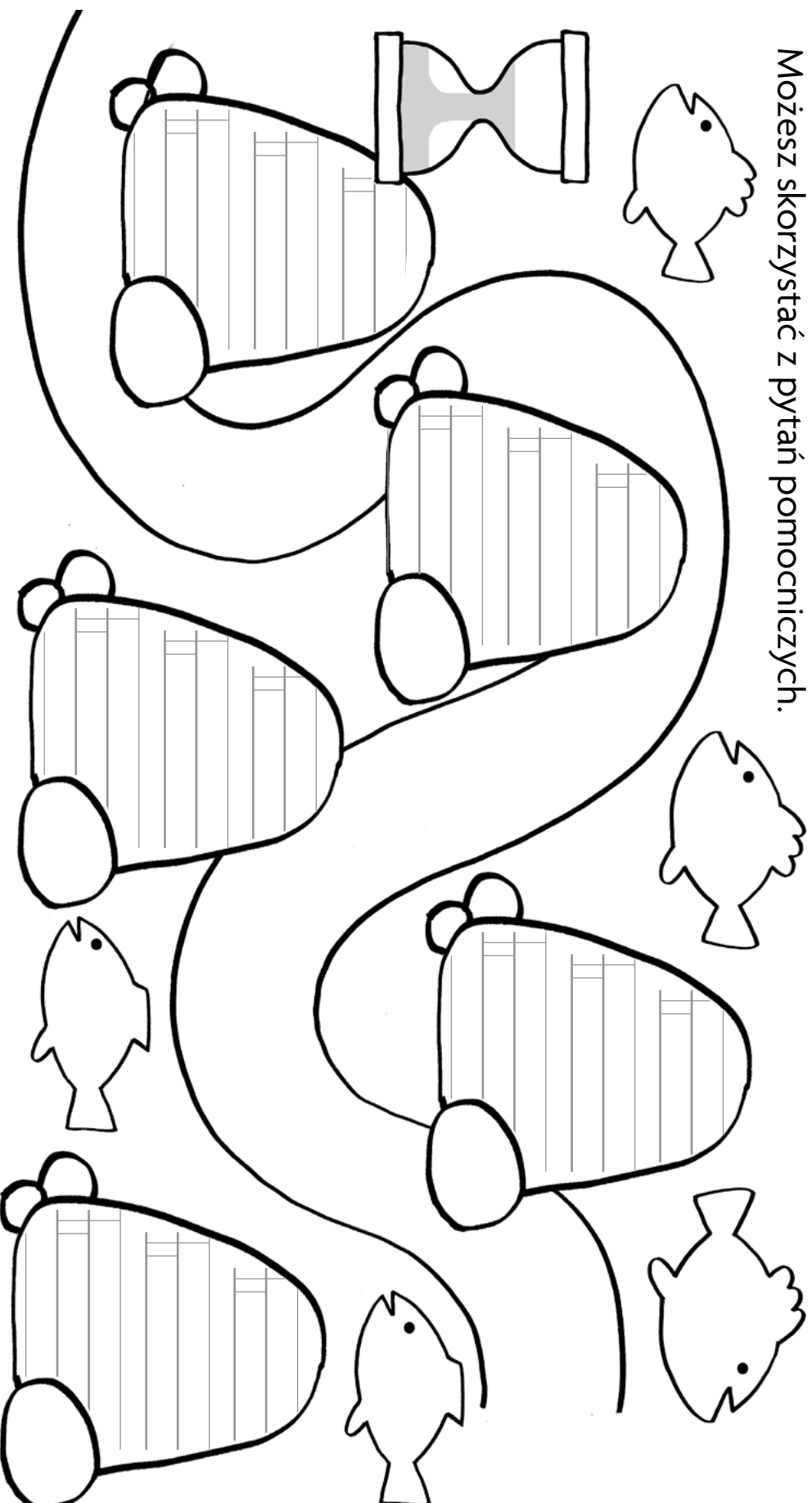
Przebieg: Do miski z wodą wkładajcie – kolejno – zgromadzone przedmioty. Obserwujcie, które z nich toną, a które unoszą się na wodzie.

Obserwacje:

Uformujcie plastelinę w taki sposób, aby przypominała kształt miseczki. Połóżcie ją delikatnie na wodzie. Co się stało?

Obserwacje:

1. W miejscu kamyków na drodze wpisz najważniejsze wydarzenia z opowiadania.
Możesz skorzystać z pytań pomocniczych.

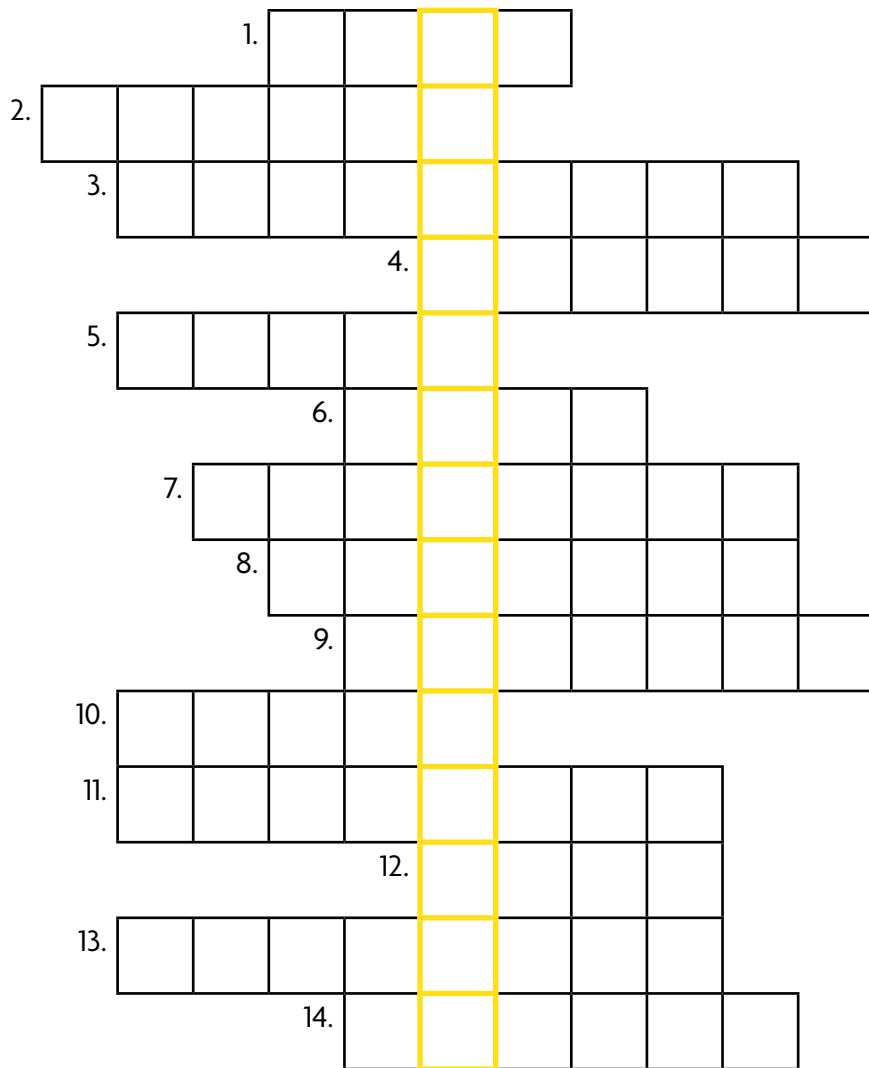


Pytania pomocnicze:

1. Kto występował w opowiadaniu?
2. Kiedy i gdzie toczy się akcja opowiadania?
3. O czym marzyła flądra?
4. Co zaproponowała flądra innym rybom?
5. Jak zachowywała się flądra w czasie wyścigu?

1. Uzupełnij krzyżówkę. Odczytaj hasło.

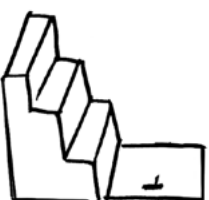
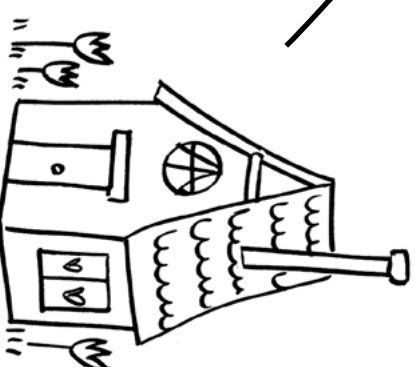
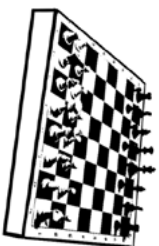
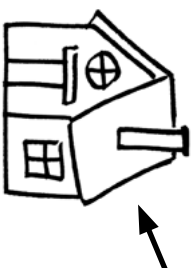
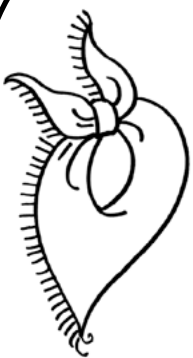
1. Zwierzęta spędzające całe życie w wodzie.
2.rzeki do morza.
3. Każdy powinien ją zakładać, gdy płynie łódką.
4. Zalanie przez wodę jakiegoś obszaru.
5. Chronią skórę ryby.
6. Może być prawy lub.... dopływ rzeki.
7. Płytkie miejsce w morzu, jeziorze lub rzece.
8. Do wód słodkich zaliczamy rzeki, stawy i....
9. ... alarmowy (np. do Wodnego Ochotniczego Pogotowia Ratunkowego).
10. Łatwo go zaproszyć podczas suszy.
11. Woda spadająca z pewnej (często dużej) wysokości.
12. Bobry budują ją na rzece.
13. Osoba dbająca o bezpieczeństwo ludzi przebywających na basenie lub na plaży.
14. Zagłębienie wyrzeźbione przez płynącą wodę.



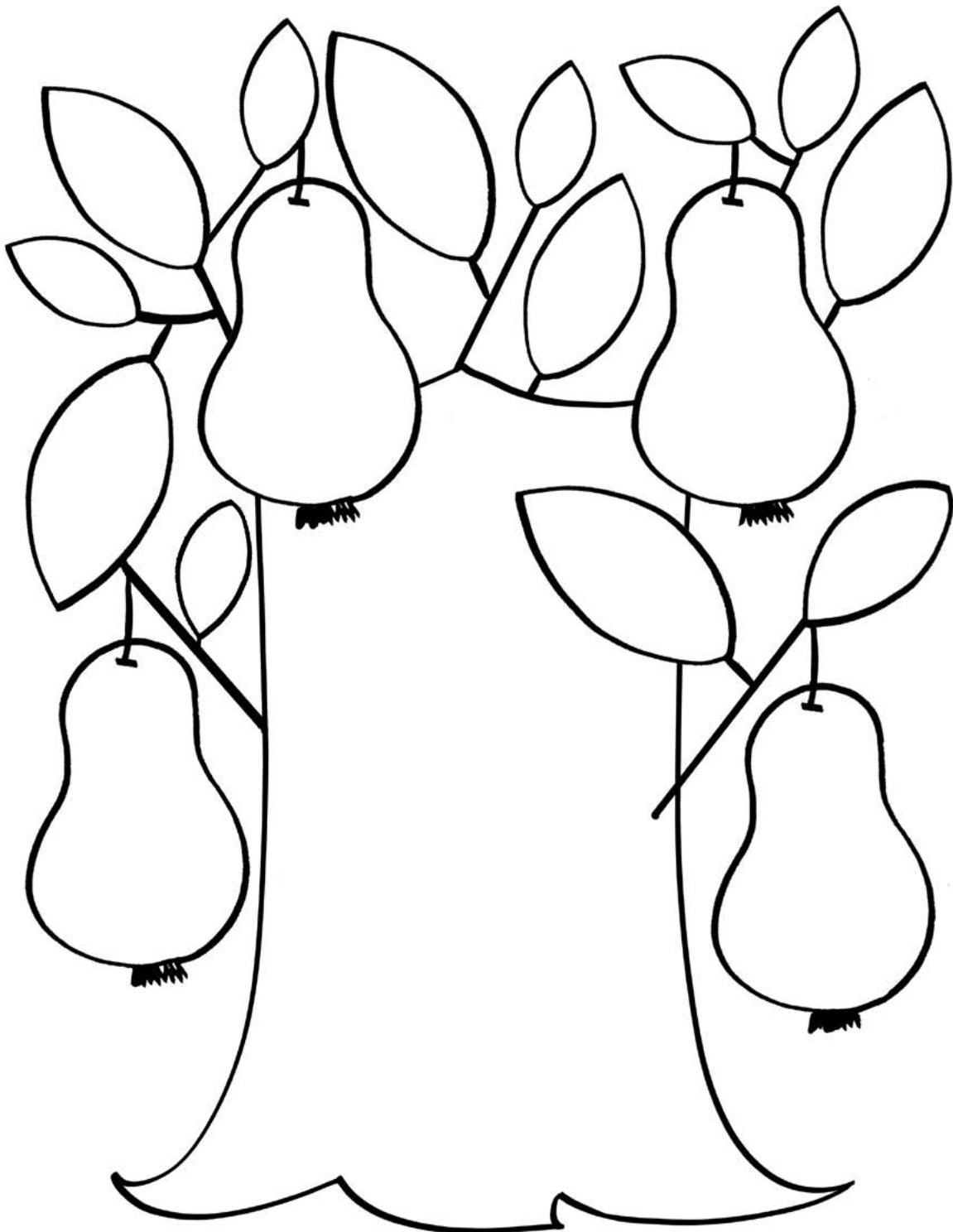
Hasło:

2. Porozmawiaj z koleżankami i kolegami o tym, co to znaczy:
Uczyć się i bawić bezpiecznie.

1. Musisz dojść do chatki. Aby przekonać się, która droga do niej prowadzi, podpisz ilustracje znajdujące się na ścieżkach. Właściwa ścieżka powinna zawierać tylko te wyrazy, które zapisujemy przez „ch” niewymienne.



1. Wpisz na liściach i owocach drzewka uczuć nazwy znanych ci uczuć. Staraj się, żeby na jednej gałęzi były zapisane podobne uczucia. Porównaj swoje drzewo z drzewkami uczuć koleżanek i kolegów.



1. Poniżej zamieszczone są ciągi liter. Wśród nich ukryte są wyrazy. Znajdź je i zapisz. Ułóż po jednym zdaniu z każdym wyrazem.

STAWMDJUFŻABKAKDBURJXMLRYBKAMKJHH

GRZĄDKAKOLBGOGRÓDMDKRLAVRKVKONEWKAMNRI

BNEHATRAWKAMCNURNFOWCAMKFTYXOBRAZBMBNYEVG

2. Przygotuj podobne zadanie dla koleżanki lub kolegi. W ciągu liter ukryj wyrazy, które zapisujemy inaczej, niż wymawiamy. Możesz użyć wyrazów, o których rozmawialiście na lekcji, lub samodzielnie poszukać przykładów.

1. Do poniższej tabeli wpisz wyrazy, które kojarzą ci się z rodzeństwem albo z rodziną. Wyrazy te muszą się rozpoczynać od podanych liter alfabetu. Wypełnij jak najwięcej pól tabeli. Gdy skończysz pracę, porównaj swoje skojarzenia z tymi, które wpisali inni uczniowie.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
Ł	M	N	O
P	R	S	T
U	W	Z	Ż

1. Do podanych niżej wyrazów dopisz wyrazy o podobnym znaczeniu.

mama –	<input type="text"/>	obiad –	<input type="text"/>
wspaniała –	<input type="text"/>	zabawa –	<input type="text"/>
radosna –	<input type="text"/>	prezent –	<input type="text"/>

2. Zapisz pięć cech swojej mamy. Znajdź wyrazy o przeciwnym znaczeniu. Zapisz je.

Przykład: wysoka – niska

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

3. Ułóż i zapisz jak najwięcej zdań składających się z czterech wyrazów. Każdy wyraz musi rozpoczynać się od podanych niżej liter.

M	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>	m	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>
M	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>	m	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>
M	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>	m	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>
M	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>	m	<input type="text"/>	a	<input type="text"/>

4. Wyjaśnij, jak rozumiesz poniższe przysłowia.
Dla każdej matki miłe jej dziatki.

Jakie matki, takie dziatki.

1. Poniżej są zapisane fragmenty przysłów. Dopisz brakujące wyrazy.





Kiedy jaskółka się zniza, deszcz





gdzie jaskółki są.


Jedna jaskółka

jak sójka za morze.


1. Uzpełnij podpisy pod ilustracjami przedstawiającymi ptaki – wpisz nazwę ptaka i miejsce, gdzie występuje. Wytnij karty i zagraj z koleżankami i kolegami w grę „Czterech do budowy gniazda” według instrukcji nauczyciela. Do gry wykorzystuj karty ze strony 1 lub 2.

 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	---	--


 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	 <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	--	---	--




Blank handwriting practice lines for the word 'magpie'.




Blank handwriting practice lines for the word 'sparrow'.




Blank handwriting practice lines for the word 'duck'.




Blank handwriting practice lines for the word 'crow'.




Blank handwriting practice lines for the word 'peacock'.



Blank handwriting practice lines for the word 'flamingo'.



Blank handwriting practice lines for the word 'macaw'.



Blank handwriting practice lines for the word 'penguin'.

1. Dobierzcie się w kilkusobowe grupy. Uzupełnijcie planszę podpisami: **w, nad, pod, obok, za.**
2. Zagrajcie w grę planszową – rzucajcie kostką i przesuwasjcie się o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Osoba, która zatrzyma się na polu z zapisanym wyrazem, układa z nim zdanie. Jeśli ułoży poprawnie zbudowane zdanie, przesuwa się o 2 pola do przodu, jeśli nie, cofa się o 3 pola. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do mety.

START

1.

w

3.

4.

za

6.

obok

7.

pod

8.

nad

9.



za

w

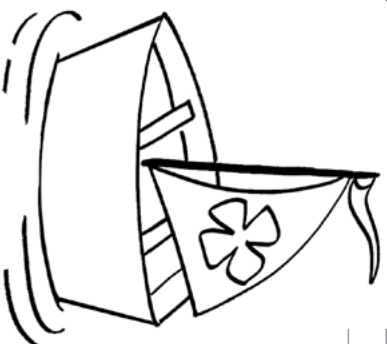
nad

27.

META

10.

24.



obok

nad



w

za

21.

przed

19.

obok

za

16.

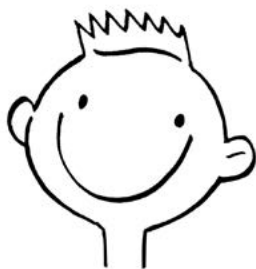
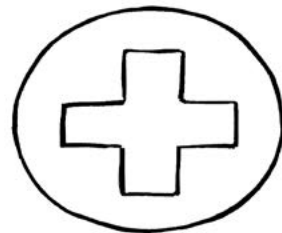
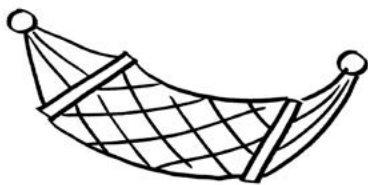
w

14.

pod

13.

1. Wytnij karty do gry.
2. Zastanówcie się w grupach, do jakich gier można je wykorzystać.
Zagrajcie w te gry.
3. Porozmawiajcie o tym, z czym kojarzą się wam znaki i symbole
znajdujące się na kartach.



1. Wytnij tytuły książek umieszczone na stronie 2. Dopasuj je do odpowiednich kategorii wpisanych w tabeli, wpisując właściwy numer pod nazwą kategorii. W liniaturze dopisz swoje propozycje tytułów książek reprezentujących poszczególne działy.

Bajki <input type="text"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Książki przygodowe <input type="text"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Książki popularno-naukowe <input type="text"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Książki przyrodnicze <input type="text"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Książki kryminalne <input type="text"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Wiersze <input type="text"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

1. Czerwony Kapturek	2. Wielka Księga. Dinozaury	3. W 80 dni dookoła świata
4. O psie, który jeździł koleją	5. Kaczka Dziwaczka	6. Bracia Hardy. Śledztwo na promenadzie
7. Biuro Detektywistyczne Lassego i Mai. Tajemnica biblioteki	8. Eksperymenty. Fascynujące doświadczenia do przeprowadzenia w domu	9. Śpiąca Królewna
10. Poznaję świat. Nauka i technika	11. Stefek Burczymucha	12. Poszukiwacze. Owady i pająki

1. Przeprowadźcie badania, a dowiedziecie się, jak działają stetoskop i kompas.

STETOSKOP

Pomoc: dwa lejki, gumowy wężyk (o długości około 2 m), taśma klejąca.

Przebieg:

- Przymocujcie za pomocą taśmy klejącej końcówki wężyka do wylotu lejków.
- Przyłóżcie do jednego lejka przedmiot wydający ciche dźwięki (na przykład mechaniczny budzik) lub poproście koleżankę i kolegę, żeby szeptał w stronę lejka.
- Przyłóżcie do ucha drugi lejek i odsuńcie się jak najdalej od źródła dźwięku.
- Sprawdźcie, czy coś słyszycie.
- Zróbcie to samo doświadczenie, ale tym razem oddalcie lejek od swojego ucha oraz odsuńcie drugą część waszego urządzenia od budzika.

Obserwacje:

Co zauważyliście?

Jak sądzą, dlaczego tak się stało?

KOMPAS

Pomoce: plastikowa miska wypełniona wodą, magnes sztabkowy, niewielka plastikowa tacka, taśma klejąca, niebieskie i czerwone paski papieru.

Przebieg:

- Za pomocą taśmy klejącej umocujcie magnes sztabkowy na tacce.
- Umieśćcie tackę z magnesem na powierzchni wody w misce.
- Wprowadźcie tackę w ruch obrotowy.
- Gdy tacka się zatrzyma, zaznaczcie na krawędziach miski miejsca, w których stronę zwrócone są bieguny magnesu (użyjcie do tego niebieskiego i czerwonego paska papieru).
- Po raz kolejny wprowadźcie tackę w ruch obrotowy.
- Sprawdźcie, w jaki sposób ustawił się magnes tym razem.
Zapisać swoje obserwacje.

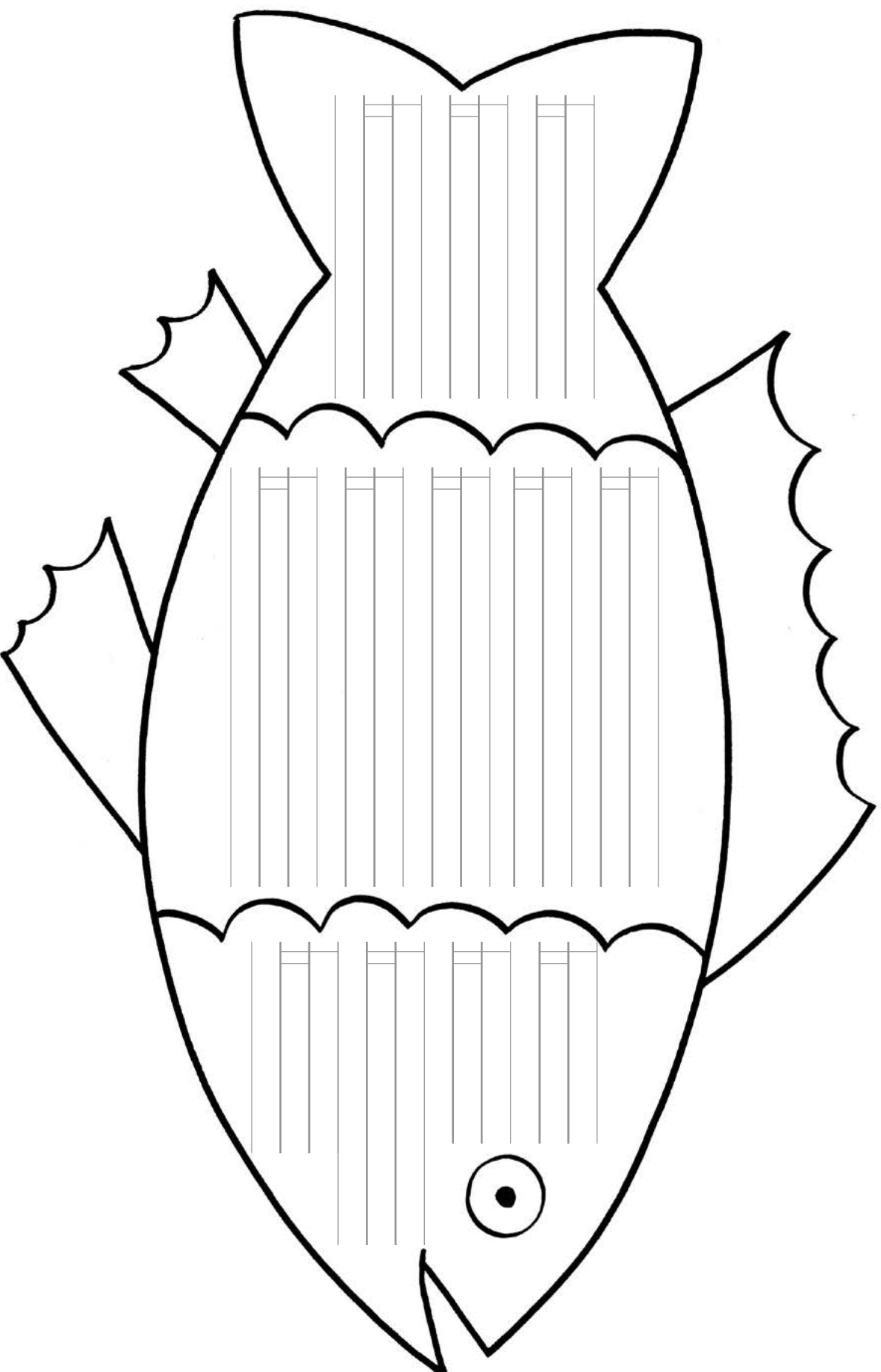
Obserwacje:

Czy wiecie, dlaczego tak się stało? Jeśli nie, przeczytajcie tekst zamieszczony poniżej.

Ziemia wytwarza pole magnetyczne. Wszystkie magnesy umieszczone swobodnie ustawiają się w taki sposób, że jeden ich biegun skierowany jest na biegun północny Ziemi, a drugi wskazuje biegun południowy. Właściwość tę wykorzystuje się w kompasach, w których zamontowana jest igła magnetyczna (czyli długi, wąski i lekki magnes) oraz podziałka. Prawidłowe działanie kompasu mogą zakłócać znajdujące się w pobliżu magnesy, żelazne i stalowe przedmioty oraz przewody przewodzące prąd o dużym natężeniu¹.

¹ Meiani A., (2005), *Wielka księga eksperymentów. Ponad 200 doświadczeń pozwalających zgłębić tajemnice nauki przy zabawie*, tłum. Justyna Łukaszewicz, Świebodzin: Wydawnictwo Elżbieta Jarmolkiewicz.

1. Wpiszcie w wyznaczone miejsca informacje zgodnie z poleceniem nauczyciela.



1. Zaprojektuj swoje urządzenie – robota. Zanim zaczniesz rysować, odpowiedz na pytania z „kostki decyzji”:

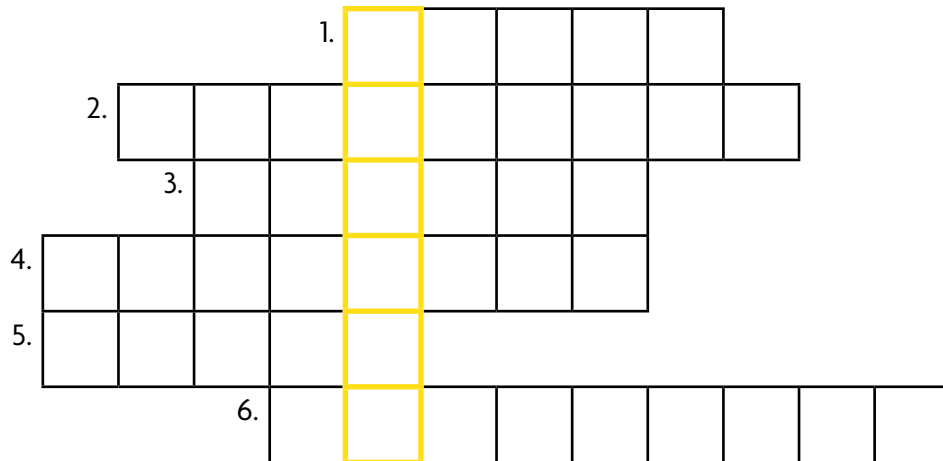
<p>Do czego może się to przydać?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Czego potrzebuję, aby to zrobić?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>Kogo mogę zaprosić do współpracy?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>Jakie trudności mogę napotkać?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Jak sobie poradzę z trudnościami?

2. W ramce narysuj swój projekt urządzenia – robota.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to draw their own robot project. The box occupies most of the page below the instructions.

1. Rozwiąż krzyżówkę. Hasło utworzą litery znajdujące się w wyróżnionych kratkach.

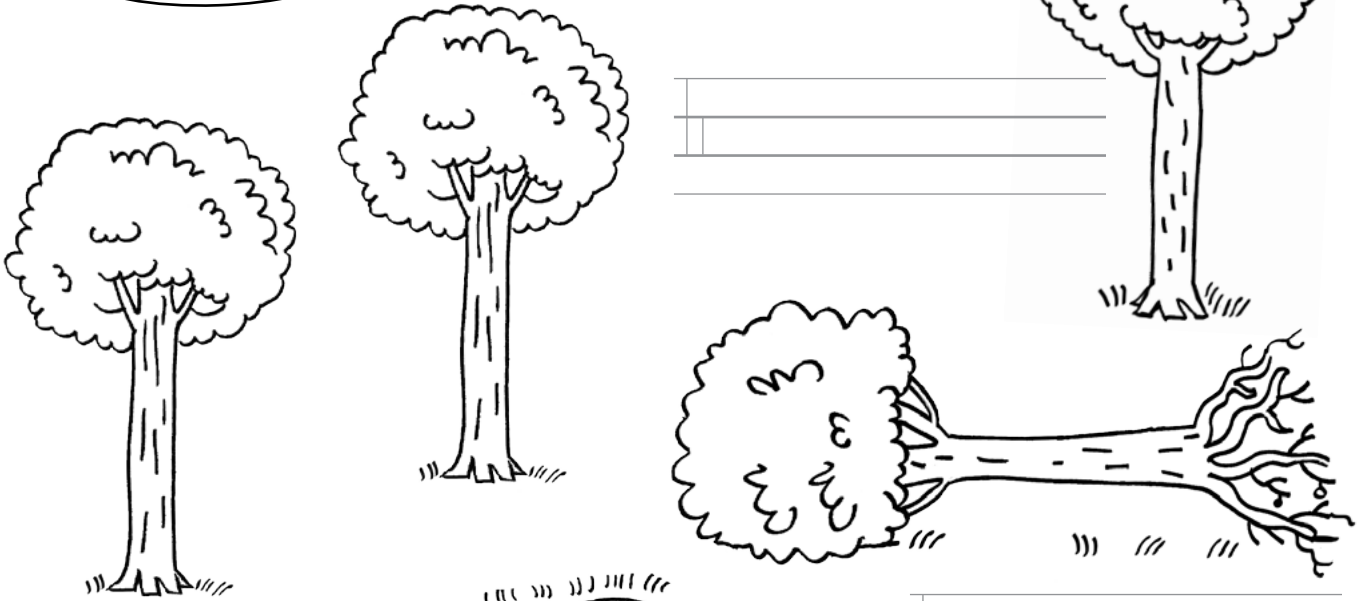


Hasło:

1. Krótsza droga, wydeptana ścieżka to...
2. Człowiek badający coś, wykonujący doświadczenia badawcze.
3. Są w każdym zdaniu.
4. Potrzebna do wykonania na przykład doświadczeń chemicznych – szklany pojemnik.
5. Maszyna zastępująca ludzi w pracy, na przykład przy produkcji samochodów.
6. Rzecz zupełnie nowa, którą dopiero wymyślono.

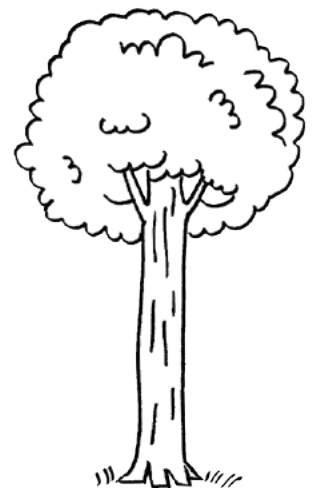
1. Zaznacz drogę, którą szedł bohater opowiadania, i podpisz ilustracje według instrukcji. Używaj skrótów.

START



Jak długo szedł prosto?

META



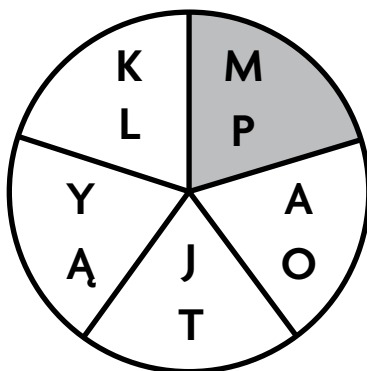
O której godzinie dotarł na miejsce?

1. W tabelach znajdują się fragmenty nazw geograficznych. Wytnij je i połącz tak, żeby stanowiły poprawną całość. Jeśli nie znasz wszystkich nazw, skorzystaj z różnych źródeł informacji, na przykład z encyklopedii.

pieskowa	-częstochowska
maczuga	krakowska
jura krakowsko	łokietka
zamek	zborów
jaskinia	ojcowski
góra	skała
park narodowy	herkulesa
brama	ogrodzieniec

biała	ciemna
igła	błędowska
jaskinia	deotymy
brama	w bobolicach
zamek	przemsza
pustynia	twardowskiego
okiennik	przemsza
czarna	wielki

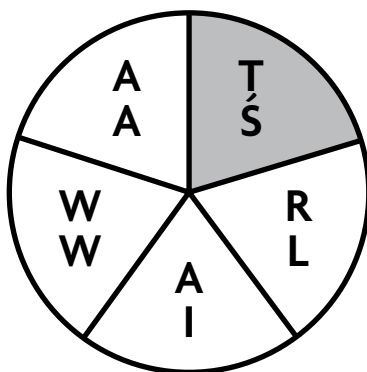
1. W każdym z poniższych kół ukryte są wyrazy złożone z pięciu liter. Odczytaj te wyrazy. Zaczynij od jednej z liter znajdujących się na szarym polu. Przesuwaj się zgodnie z ruchem wskazówek zegara i wybieraj z każdego pola jedną literę. Każda litera może być użyta tylko raz. Zapisz ułożone wyrazy, a następnie dokończ zdania rozpoczynające się od: Wyrazy te to nazwy...



Wyrazy te to nazwy

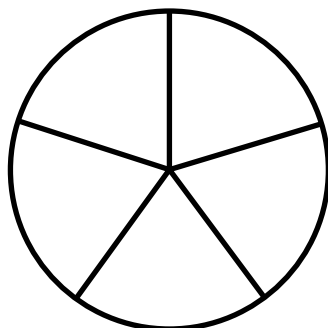


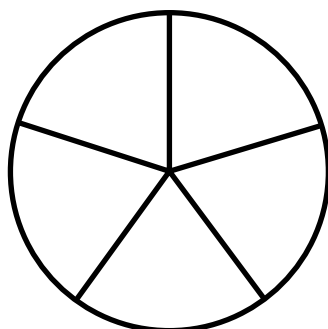
Wyrazy te to nazwy



Wyrazy te to nazwy

2. Uzupełnij poniższe koła, stosując zasadę wykorzystaną powyżej.
W poszczególne części koła wpisz litery, z których można utworzyć nazwy przedmiotów. Poproś koleżankę lub kolegę o rozwiązanie Twojej zagadki.





1. Zagraj w „Dziurawe bingo” zgodnie z instrukcją podaną przez nauczyciela.

Lubię rumianek.					JA	
Huśtałam się/ huśtałam się kiedyś na hamaku.				JA		
Lubię zajmować się ogrodem.					JA	
Lubię patrzeć na chmury.		JA				

1. W puzzlach na sylwecie wpisz swoje umiejętności, to, co potrafisz robić najlepiej. Jeśli chcesz, możesz narysować autoportret.

