Roczne przygotowanie przedszkolne

HOP! do szkoły

Karty kreatywności Projektownik

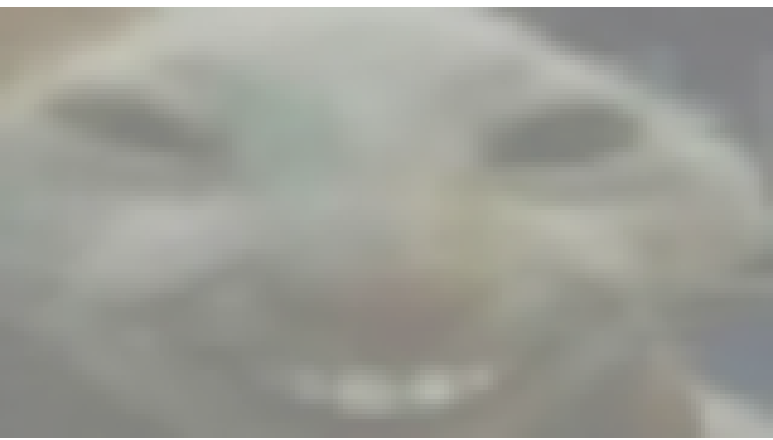








nowa era



Instrukcja dla nauczyciela i rodzica do „Zróbmy to sami. Karty kreatywności”

W wyprawce „Zróbmy to sami. Karty kreatywności” znajdują się:

- **Karty** – wydrukowane na grubszym papierze do wykorzystania w konkretnych tygodniach lub w czasie dowolnym, są to m.in. historyjki obrazkowe, litery, liczby, znaki matematyczne, monety i banknoty, karty obserwacji, projekty na specjalne okazje

- **„Projektownik. Projekty techniczne”** – książeczka zawierająca siedem propozycji wykonania projektów z obszaru technicznego:
  - **Nietoperz i sowa** – projekt do wykonania np. w tygodniu 5. („Jesień wokół nas”),
  - **Rakieta** – projekt do wykonania np. w tygodniu 9. („Jak to działa”),
  - **Gniotki relaksacyjne** – projekt do wykonania np. w tygodniu 13. („ Zabawki z papieru, sznurka i guzika”),
  - **Kulodrom** – projekt do wykonania np. w tygodniu 22. („Nasze talenty”),
  - **Ukulele** – projekt do wykonania np. w tygodniu 24. („Oblicza sztuki – muzyka”),
  - **Świecące owady** – projekt do wykonania np. w tygodniu 34. („Z wizytą na wsi”),
  - **Garaż** – projekt do wykonania np. w tygodniu 36. („Dzień Rodziny”)

- **Foliowa koszulka na litery lub cyfry i znaki matematyczne**

© Nowa Era Sp. z o.o.

Strona	Numer, nazwa i rodzaj pomocy	Krąg tematyczny	Cele oraz uwagi o realizacji
1., 2.	**1. Mistrz bezpieczeństwa – książeczka** książeczka obrazkowa ✂	3. Bezpieczni w domu, w przedszkolu i na ulicy	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – utrwalenie prawidłowych nawyków i bezpiecznych zachowań w ruchu drogowym. Książeczka z historyjką obrazkową z przykładami właściwych zachowań pieszych, do samodzielnego wycięcia i sklejenia. Dwie części książeczki należy skleić taśmą klejącą. Powstanie dwustronna książeczka. Dzieci samodzielnie projektują stronę tytułową.
3., 4.	**2. Opaska przyjaźni** projekt plastyczny	4. Nasze wartości – przyjaźń	**Cele:** – kształtowanie umiejętności manualnych – tworzenie projektu artystycznego łączącego instrukcję z własną pomysłowością – rozwijanie empatii i wrażliwości. Dzieci pracują w parach i przygotowują bransoletkę dla kolegi/koleżanki. Rolkę po papierze toaletowym przecinają wzdłuż, a następnie w poprzek, żeby powstały dwa szablony bransoletek – po jednej dla każdego dziecka w parze. Dzieci mogą pomalować bransoletki kredkami lub farbami. Po wyschnięciu farby wypychają wybrane elementy z karty. Smarują bransoletki klejem i naklejają na nich wybrane przez siebie motywy. Następnie wymieniają się bransoletkami.
5., 6.	**3. Owocowo-warzywne memo** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku – gra ✂	6. Zielone, czerwone, pomarańczowe – zdrowe	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie umiejętności kojarzenia i kategoryzowania – rozwijanie pamięci. Dzieci grają w parach. Odwracają kartoniki obrazkami do dołu. Losują pary – owoc lub warzywo na białym tle i okazy rosnące w naturalnym środowisku. Jeśli któremuś z graczy uda się odnaleźć parę, zabiera ją i losuje ponownie. Jeśli obrazki nie tworzą pary, odkłada je obrazkami do dołu w to samo miejsce, a ruch należy do drugiego gracza. Wygrywa osoba, która znajdzie więcej par. Z czasem dzieci mogą wykorzystać do gry dwa zestawy.
7., 8.	**4. Niezwykłe budowle – układanka** zdjęcia do ułożenia ✂	7. Nasze wartości – piękno	**Cele:** – ćwiczenie percepcji wzrokowej – układanie zdjęcia bez wzoru – doskonalenie precyzji wycinania po liniach prostych – poznawanie przykładów architektury współczesnej. Dzieci wybierają zdjęcie do ułożenia. Oglądają je i zapamiętują. Następnie wycinają elementy, układają i przyklejają na kartce z bloku. Zdjęcia przedstawiają: – Atomium w Brukseli (Belgia) – stalowo-aluminiowa konstrukcja, która stanowi powiększony model kryształu żelaza. Budynek powstał z okazji Wystawy Światowej w 1958 r. jako symbol naukowych i technicznych osiągnięć tamtych czasów. W kulach znajdują się platforma widokowa i sale wystawowe. – Sphere w Paradise (USA) – kula multimedialna, która jest areną muzyczno-rozrywkową z ekranami LED wewnątrz i na zewnątrz bryły.
9., 10.	**5. Pogoda – karta obserwacji** karta do zapisu wyników obserwacji	8. Dbam o zdrowie jesienią	**Cele:** – nazywanie zjawisk atmosferycznych – samodzielne przeprowadzanie obserwacji meteorologicznych – wyciąganie wniosków z obserwacji – nabywanie umiejętności czytelnego zapisywania wyników obserwacji. Dwustronna karta do tygodniowej obserwacji pogody. Uwaga! Kartę można włożyć do foliowej koszulki, wyniki obserwacji zapisywać pisakami, a następnie ścierać. W ten sposób kartę można wykorzystywać wielokrotnie w ciągu roku.

© Nowa Era Sp. z o.o.

Strona	Numer, nazwa i rodzaj pomocy	Krąg tematyczny	Cele oraz uwagi o realizacji
11., 12.	**6. Kokarda narodowa** projekt plastyczny	10. Moja ojczyzna	**Cele:** – budowanie postawy patriotycznej – ćwiczenie sprawności dłoni – nabywanie umiejętności wykonywania pracy według instrukcji. Dzieci wypychają elementy ze strony. Zaginają każdy element wzdłuż linii zaznaczonych na odwrocie. Przyklejają białe elementy na czerwone koło, jeden obok drugiego. Na koniec na odwrocie rozetki doklejają papierowe wstążki.
13., 14.	**7. Co pływa, a co tonie – karta obserwacji** karta do zapisu wyników doświadczeń	12. Nasze zainteresowania	**Cele:** – samodzielne przeprowadzanie doświadczeń – wyciąganie wniosków z obserwacji – nabywanie umiejętności czytelnego zapisywania wyników doświadczeń. Dwustronna karta obserwacji. Na karcie są podane dwa przykłady przedmiotów i wyniki doświadczeń. Resztę dzieci samodzielnie uzupełniają, rysują przedmioty, na których będą przeprowadzać doświadczenia, i zaznaczają wyniki doświadczeń. Uwaga! Kartę można włożyć do foliowej koszulki, wyniki doświadczeń zapisywać pisakami, a następnie ścierać. W ten sposób kartę można wykorzystywać wielokrotnie w ciągu roku.
15., 16.	**8. Dobro wraca – historyjka obrazkowa** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku ✂	14. Nasze wartości – dobro	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego – rozwijanie empatii i wrażliwości. Dzieci wycinają sześć obrazków do historyjki. Układają je zgodnie z kolejnością wydarzeń i opowiadają historyjkę. Celem zadania jest pokazanie dzieciom, że warto pomagać i nieść dobro. Bohaterowie historyjki wykonali świąteczne podarunki dla osób starszych, zanieśli je do „Domu Spokojnej Starości", a tam miło spędzili czas z seniorami.
17., 18.	**9. Świąteczna ekokarta – instrukcja** projekt plastyczny	15. Boże Narodzenie	**Cele:** – ćwiczenie sprawności dłoni – rozwijanie kreatywności – rozbudzanie wyobraźni plastycznej – posługiwanie się w pracy plastycznej różnorodnymi materiałami – ukazanie możliwości wykorzystania naturalnych materiałów – kształtowanie umiejętności społecznych – przygotowywanie niespodzianki dla bliskich osób – nabywanie umiejętności wykonywania pracy według instrukcji. Potrzebne będą: tekturka (np. „plecki" bloku rysunkowego), grubszy bawełniany sznurek, cieńszy sznurek, biała bibuła, małe drewniane koraliki, gotowe elementy do zdobienia (np. gwiazdki), naturalne ozdoby (np. żołędziowe czapki, ziele angielskie, olchowe szyszki), klej introligatorski
19., 20.	**10. Mój poranek i mój dzień – historyjki obrazkowe** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku ✂	17. Mierzymy czas	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego – rozwijanie poczucia czasu. Dzieci wycinają sześć obrazków do historyjek. Dla ułatwienia jedna historyjka jest kolorowa, a druga konturowa (dzieci mogą ją dowolnie pokolorować). Wybierają historyjkę, układają obrazki zgodnie z kolejnością wydarzeń i opowiadają historyjkę.
21., 22.	**11. Co się rozpuszcza w wodzie – karta obserwacji** karta do zapisu wyników doświadczeń	18. Nasze wartości – mądrość	**Cele:** – samodzielne przeprowadzanie doświadczeń – wyciąganie wniosków z obserwacji – nabywanie umiejętności czytelnego zapisywania wyników doświadczeń. Dwustronna karta obserwacji. Na karcie są podane przykłady przedmiotów i wyniki doświadczeń. Resztę dzieci samodzielnie uzupełniają, rysują przedmioty, na których będą przeprowadzać doświadczenia, i zaznaczają wyniki doświadczeń. Uwaga! Kartę można włożyć do foliowej koszulki, wyniki doświadczeń zapisywać pisakami, a następnie ścierać. W ten sposób kartę można wykorzystywać wielokrotnie w ciągu roku.

© Nowa Era Sp. z o.o.

Strona	Numer, nazwa i rodzaj pomocy	Krąg tematyczny	Cele oraz uwagi o realizacji
23., 24.	**12. Breloczki dla babci i dziadka – instrukcja** projekt plastyczno- -techniczny	19. Zawsze pamiętam o babci i dziadku	**Cele:** – rozbudzanie wyobraźni plastycznej – posługiwanie się w pracy plastycznej różnorodnymi materiałami – kształtowanie umiejętności manualnych – kształtowanie umiejętności społecznych – przygotowywanie niespodzianki dla bliskich osób – nabywanie umiejętności wykonywania pracy według instrukcji. Potrzebne będą: bawełniany sznurek, kółko do kluczy, drewniane, kolorowe koraliki, nożyczki.
25., 26.	**13. Zimowe liczmany** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku ✂	20. Mieszkańcy lodowych krain	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie zdolności matematycznych – rozwijanie umiejętności rozpoznawania zwierząt – przeliczanie i klasyfikowanie według określonych kryteriów.
27., 28., 29., 30.	**14. Zgadywanka z zawodami** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku – gra	23. Zawody znane i nieznane	**Cele:** – rozwijanie współpracy dorosłego i dziecka – rozwijanie wyobraźni i kreatywności – budowanie wiedzy na temat zawodów. Dzieci wypychają kartonik do gry, składają go na pół wzdłuż kropkowanej linii. Dorosły łączy obie strony kartonika zszywaczem. Dzieci wypychają karty ze zdjęciami. Wspólnie z nauczycielem oglądają i nazywają atrybuty przedstawione na zdjęciach, zastanawiają się, z jakim zawodem są związane. Następnie bawią się w zgadywanki z koleżanką lub kolegą. Wkładają karty do złożonego kartonika i otwierają kolejne jego części. Próbują zgadnąć – po odchyleniu jednej części okienka – co jest na zdjęciu i z jakim zawodem jest związane. Jeśli się nie uda, otwierają kolejne części. Atrybuty na zdjęciach: baletki/pointy, grzebień i nożyczki, skrzypce, paczka, stetoskop, płetwy, maszyna do szycia, kask, piłka nożna, gaśnica, mikrofon, garnek, wkrętarka, mikroskop, koło ratunkowe, aparat fotograficzny.
31., 32.	**15. Brzydkie Kaczątko – historyjka obrazkowa** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku ✂	25. Nasze wartości – sprawiedliwość	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego – rozwijanie empatii i wrażliwości. Dzieci wycinają sześć obrazków do historyjki. Układają je zgodnie z kolejnością wydarzeń i opowiadają historyjkę.
33., 34.	**16. Egzotyczne memo** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku – gra ✂	26. Z wizytą w tropikach	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie umiejętności kojarzenia i kategoryzowania – rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania egzotycznych zwierząt – rozwijanie pamięci. Dzieci grają w parach. Odwracają kartoniki obrazkami do dołu. Losują pary – zwierzę i jego zbliżenie. Jeśli któremuś z graczy uda się odnaleźć parę, zabiera ją i losuje ponownie. Jeśli obrazki nie tworzą pary, odkłada je obrazkami do dołu w to samo miejsce, a ruch należy do drugiego gracza. Wygrywa osoba, która znajdzie więcej par. Z czasem dzieci mogą wykorzystać do gry dwa zestawy.

© Nowa Era Sp. z o.o.

Strona	Numer, nazwa i rodzaj pomocy	Krąg tematyczny	Cele oraz uwagi o realizacji
35., 36.	**17. Hodowla fasoli – karta obserwacji** karta do zapisu wyników obserwacji	27. Wiosenne przebudzenie	**Cele:** – samodzielne przeprowadzanie obserwacji – wyciąganie wniosków z obserwacji – nabywanie umiejętności czytelnego zapisywania wyników obserwacji. Dwustronna karta do obserwacji hodowli fasoli. Dzieci zakładają własną hodowlę, a na karcie – z pomocą nauczyciela – zapisują odpowiednie daty. Drugą stronę karty dzieci mogą wykorzystać do obserwacji hodowli innej rośliny, np. owsa lub rzeżuchy. Uwaga! Kartę można włożyć do foliowej koszulki, wyniki obserwacji zapisywać pisakami, a następnie ścierać. W ten sposób kartę można wykorzystywać wielokrotnie w ciągu roku.
37., 38.	**18. Teatr cieni** pomoc dydaktyczna	28. Oblicza sztuki – teatr	**Cele:** – odgrywanie ról w zabawach teatralnych z użyciem sylwet – układanie dialogów – nabywanie umiejętności współdziałania.
39., 40., 41., 42.	**19. Ekologiczne znaki – układanka przyrodnicza** pomoc dydaktyczna ✂	31. Dbamy o naszą planetę	**Cele:** – zdobywanie wiedzy na temat znaków ekologicznych – rozwijanie pamięci i uwagi – kształtowanie umiejętności cięcia po linii prostej. Dzieci wycinają kartoniki – osobno znaki i osobno obrazki. Wspólnie z nauczycielem omawiają znaki i obrazki, następnie łączą kartoniki w pary. Na pustych kartonikach rysują wymyślone przez siebie znaki i obrazki, które do nich pasują. Znaki na kartonikach: nadaje się do recyclingu przekaż do punktu zbiórki elektrośmieci opakowanie biodegradowalne nietestowany na zwierzętach ekologiczna żywność z Polski odpowiedni dla wegetarian i wegan bezpieczny dla ozonu produkt energooszczędny

Strona	Numer, nazwa i rodzaj pomocy	Krąg tematyczny	Cele oraz uwagi o realizacji
43., 44., 45., 46.	**20. Zwiedzamy Polskę – obrazki do klasyfikacji** pomoc dydaktyczna ✂	33. Nasze wartości – odwaga	**Cele:** – doskonalenie umiejętności cięcia po linii prostej – rozwijanie pamięci wzrokowej i słuchowej – grupowanie obrazków według przyjętego kryterium. Dzieci wycinają kartoniki ze zdjęciami i herbami czterech polskich miast: Warszawy, Krakowa, Gdańska i Torunia (wszystkie te miasta łączy to, że przepływa przez nie Wisła). Wspólnie z nauczycielem omawiają zdjęcia, nazywają, co przedstawiają i w jakim mieście (na odwrocie kartoników znajdują się podpowiedzi – kolory i opisy). Następnie układają przed sobą herby miast i dopasowują do nich odpowiednie zdjęcia.
47., 48., 49., 50.	**21. Układ Słoneczny – elementy do wykonania mobilu** projekt plastyczno- -techniczny	35. Kosmos	**Cele:** – poszerzanie wiedzy na temat Układu Słonecznego – ćwiczenia percepcji wzrokowej – rozwijanie wyobraźni Potrzebne będą: sznurki, patyki. Dzieci budują Układ Słoneczny. Wypychają planety i rakietę. Kolorują i składają rakietę. Następnie przewlekają sznurki przez dziurki w każdej planecie i rakiecie i zawieszają elementy na długim patyku lub na dwóch skrzyżowanych patykach.
51., 52.	**22. Album ze zdjęciami – instrukcja** projekt plastyczny	36. Dzień Rodziny	**Cele:** – rozbudzanie wyobraźni plastycznej – posługiwanie się w pracy plastycznej różnorodnymi materiałami – nabywanie umiejętności wykonywania pracy według instrukcji. Potrzebne będą: zdjęcia rodzinne dzieci, tektura, białe kartki ksero, grubsze kartki w dwóch kolorach, przylepiec z apteki, ołówek, klej, nożyczki, tasiemki z pasmanterii lub inne ozdoby, pudełko do odrysowania.
53., 54.	**23. Sportowy piknik – kodowanie** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku – gra	38. Na sportowo	**Cele:** – doskonalenie umiejętności kodowania. Nauczyciel podaje kod, np. B3, a dzieci przesuwają zakrętkę lub klocek na to pole i wykonują pokazane ćwiczenie gimnastyczne, np. 3 razy. Jeśli pole jest puste, dzieci same wymyślają ćwiczenie.
55., 56.	**24. Wielkanocne klamerki** projekt plastyczny	Radosna Wielkanoc	**Cele:** – doskonalenie sprawności manualnej – nabywanie umiejętności wykonywania pracy według instrukcji – poznawanie tradycji wielkanocnych. Dzieci wypychają sylwety: jaja, kury, zająca i baranka, dowolnie je ozdabiają. Następnie przyklejają sylwety za pomocą dwustronnej taśmy do klamerek. Gotowe ozdoby przyczepiają do gałązek wielkanocnego bukietu.
57., 58., 59., 60.	**25. Figury** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku	czas dowolnie wybrany przez nauczyciela	**Cele:** – rozpoznawanie i nazywanie figur geometrycznych – doskonalenie umiejętności klasyfikowania ze względu na jedną, dwie lub trzy cechy (kolor, kształt, wielkość).
61., 62.	**26. Monety i banknoty** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku	czas dowolnie wybrany przez nauczyciela	**Cele:** – zapoznanie z monetami i banknotami – rozwijanie umiejętności przeliczania, dodawania i odejmowania – poznawanie znaczenia pieniędzy jako ekwiwalentu za towary i usługi. Dzieci wykorzystują monety i banknoty do zabaw matematycznych, tematycznych, np. „Robimy zakupy".

© Nowa Era Sp. z o.o.

Strona	Numer, nazwa i rodzaj pomocy	Krąg tematyczny	Cele oraz uwagi o realizacji
63., 64., 65., 66., 67., 68., 69., 70.	**27. Kartoniki z literami** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku ✂	czas dowolnie wybrany przez nauczyciela	**Cele:** – utrwalenie poznanych liter – układanie wyrazów i sylab – przygotowanie do nauki czytania.
71., 72.	**28. Kartoniki z cyframi i znakami matematycznymi** pomoc dydaktyczna wielokrotnego użytku ✂	czas dowolnie wybrany przez nauczyciela	**Cele:** – utrwalenie poznanych cyfr – układanie zapisów matematycznych – przygotowanie do nauki liczenia. Kartoniki dzieci mogą wykorzystać do ilustrowania historyjek i zadań matematycznych, do oznaczania liczebności zbiorów, do zabaw z kostką do gry.

© Nowa Era Sp. z o.o.



Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy o przestrzeganie praw, jakie im przysługują. Zawartość publikacji możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie umieszczaj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, to nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. Możesz skopiować część publikacji jedynie na własny użytek.

Szanujmy cudzą własność i prawo. Więcej na **www.legalnakultura.pl**.

Wykorzystywanie treści niniejszego Utworu, w jakiejkolwiek formie lub w jakimkolwiek procesie, do celów eksploracji tekstu i danych, uczenia maszynowego, rozwoju i/lub szkolenia i/lub wzbogacania sztucznej inteligencji jakiegokolwiek rodzaju jest surowo zabronione.



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2026

ISBN 978-83-267-5380-0

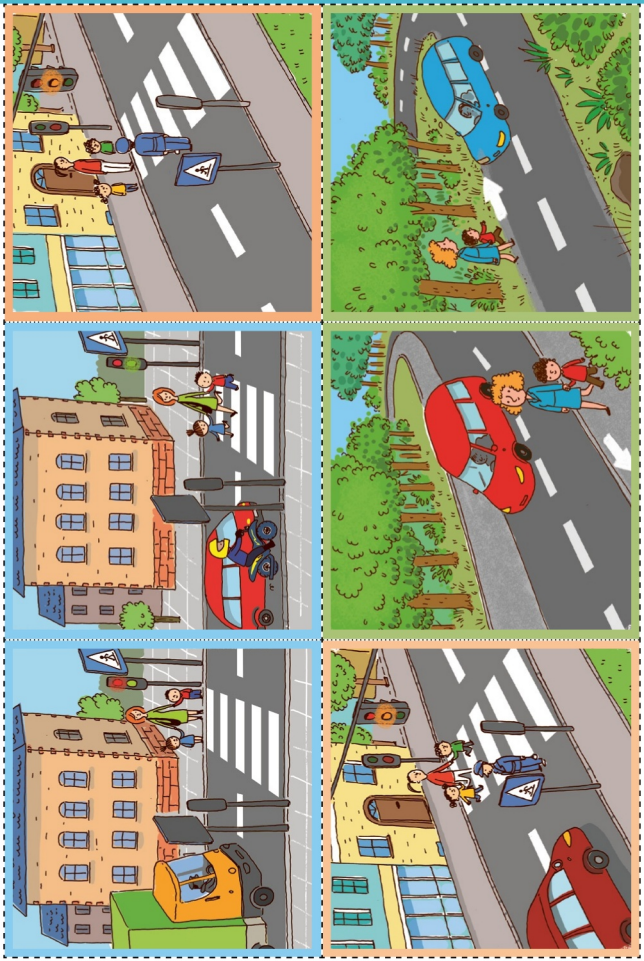
Autorki: Barbara Bryk (s. 3), Magdalena Król (s. 17, 18, 23, 24, 51, 52), Agnieszka Szprycer-Brodowska (s. 33), Justyna Wójcik (s. 5, 25).
Koncepcja publikacji: Paulina Majewska.
Redaktorka serii: Agnieszka Uścińska.
Redakcja merytoryczna: Agnieszka Uścińska.
Opracowanie redakcyjne: Paulina Majewska.
Nadzór artystyczny i zdjęcia do projektów: Ewa Kaletyn.
Projekt graficzny: Justyna Dybała, Aleksandra Majewska, Elżbieta Grozdew.
Projekt okładki i strony tytułowej: Elżbieta Grozdew, Zuzanna Faliszewska, Ewa Kaletyn.
Opracowanie graficzne: Anna Zboina.
Realizacja projektu graficznego: Sebastian Rabczyński, Rafał Wieczorek.
Fotoedycja: Maciej Wróbel.

Ilustracje: Marcin Bruchnalski: s. 37. **Małgorzata Cieślak:** s. 31. **Małgorzata Detner:** s. 9 (bez wiatru i termometrów), 10 (bez wiatru i termometrów). **Olga Kawacińska:** s. 39 (ilustracje w większych prostokątach), 41 (ilustracje w większych prostokątach). **Katarzyna Kołodziej:** s. 1, 2, 15. **Aleksandra Misiak:** s. 11, 12, 55, 56. **Piotr Nowacki:** s. 49 (rakieta), 50 (rakieta). **Elżbieta Śmietanka-Combik:** s. 19, 20. **Anna Zboina:** s. 9 (wiatr, termometry), 10 (wiatr, termometry), 35 (ślok). **Z zasobów Nowej Ery:** s. 39 (znaki: Selektywna zbiórka urządzeń elektrycznych i elektronicznych, Opakowanie biodegradowalne, Nietestowane na zwierzętach, 41 (znaki).
Ilustracje i zdjęcia na teczce: i stronie: Ibw1325050886/Shutterstock (nożyczki), beerkoff/Shutterstock (chłopiec), Maciej Wróbel (rakieta, motyl, gitara). *IV stronie:* Maciej Wróbel (zdjęcia projektów).
Zdjęcia: Maciej Wróbel: s. 3 (sąsiaka na rękę), 11 (kokarda narodowa), 17 (bez zdjęć kleju i nożyczek), 18, 23 (bez zdjęcia okienka, nożyczek, kleju i zdjęć rodzinnych), 52 (bez zdjęć rodzinnych), 55 (klamerki z sylwetami); **Getty Images/PhotoAlto:** Jerome Gorin: s. 5 (dynia na polu); Dursun Aydemir/Anadolu Agency/Getty Images: s. 7; Ethan Miller/Staff/Getty Images: s. 8; Medoimages/Photodisc/Getty Images: s. 33 (sikora zetnyr); Photographer Morozova Tatiana/Getty Images/iStockphoto: s. 33 (sikora bgrygus); Global/P/Getty Images/iStockphoto: s. 33 (bgrys, łukasz; **Shutterstock:** s. 5 Valentina Razumova (jabłko na białym tle), Marina Demidiuk (jabłka na gałęzi), grey_and (kapusta na białym tle), yelantsev (kapusta na polu), Greens and Blues (gruszki na drzewie), Maks Narodenko (gruszka na białym tle), Fotokostic (pomidory na krzaku), Tim UR (pomidor na białym tle, winogrono na białym tle), Hong Vo (dynia na białym tle), LilliGraphie (winogrona na krzaku), Calek (śliwki na drzewie), Kyselova Inna (śliwka na białym tle), udra11 (marchew na polu), Valentina Razumova (marchew na białym tle), Elovich (papryka na białym tle), NadyaTk (papryka na krzaku), graja (ogórek na białym tle), MaryArt (ogórki na krzaku); s. 13 Lightkite (akwarium), Alexander Dashewsky (korek), Ecilius (gwiżdże); s. 14 Lightkite (akwarium); s. 17 Kozak Sergii (nożyczki), Coprid (klej); s. 21 Ferrab2007 (ość), babaz (oliwa), www.BillionPhotos.com (mydło), Danny Smythe (mikst), Yeti studio (cukier), dorm888y (ziemia); s. 23 Kozak Sergii (nożyczki); s. 25 Alexey Seafarer (lis polarny), Yulika Berk (renifer), photos mart/Image (zając polarny), Dolores M. Harvey (foka), Dndnj Prosicky (niedźwiedź polarny); s. 27 Yuganov Konstantin (goryl), Artiom Photo (nożyczki i grzebień); s. 28 Florin Burlan (skrzypce), Oleksiy Mark (karton); s. 29 Edward Westmacott (stetoskop), New Africa (pielęgn), FabrikaSimf (maszyna do szycia), Food Travel Stockfoto'rfe (kask), Irin-k (piłka), Gersima (gaśnica); s. 30 mipan (mikrofon), Peleg Elkalay (gamelę), TheFarAwayKingdom (wkrętarka), kwanchai.c (mikrofon), Pavel Hlystov (koło ratunkowe), Bedrin (garsol fotograficzny); s. 33 Eric Isselee (papuga, zebra, pandа, kameleon, gepard, żyrafa), Johannes Kornelius (ryba), TigerStocks (skóra geparda), Barbara Ash (skóra żyrafy), Santi Fuangrakhon (flaming); s. 35 Charles Brutlag: s. 43 Sopotnicki (pomnik Syrenki), PHOTOCREO Michal Bednarek (PKiN), Artur Kowalczyk (Kopiec Kościuszki), Jerker Larsson (pomnik Smoka Wawelskiego), Bora Stroyiko (żurawi, artbu, nwh (stoczniai), Kirilina (pomnik Filusika), Lunnaya (planetarium); s. 45 Oleksiy Mark (Stare Miasto w Warszawie), PHOTOCREO Michal Bednarik (Zamek Królewski w Warszawie), Natallya Nazarova (Łazienki Królewskie), Agnieszka Gaul (Kościół Mariacki), Pecold (Sukiennice), ITstudio (Wawel), kubais (Fontanna Neptuna), Jurand38 (Westerplatte), Marcin Wierzejewski (Dwór Artusa), Bogdan Serban (ruiny zamku w Toruniu), Olek Shmaliy (opiekierz w Toruniu), Lukasz Engel (pomnik Mikołaja Kopernika); s. 47–48 sripfoto (tm), ScisPro (Neptun), MichaelTaylor (Ziemia), Vadim Sadovski (pozostałe planety); s. 49–50 D1minchi/hope Montreal (ołówek), Kozak Sergii (nożyczki), Coprid (klej), Rita Kochmarjova (kot czarno-biały), Pavel L Photo and Video (mama z córką), Halfpoint (dziadek z wnuczką), alexei_tm (chłopiec z psem), Romrodphoto (rodzeństwo), Nadia Cruzova (biały kot); s. 53 Africa Studio (dziewczynka w białej koszulce i czarnych spodenkach, dziewczynka w turkusowej koszulce, chłopiec w niebieskiej koszulce), New Africa (dziewczynka w czarnym stroju) Tatyana Vyc (dziewczynka w różowych butach), evgenyi (chłopiec w szarym dresie); s. 61 Zespół Graficzny Nowej Ery
Przy tworzeniu publikacji wykorzystano systemy Leonardo, ChatGPT, Shutterstock AI, Firefly.

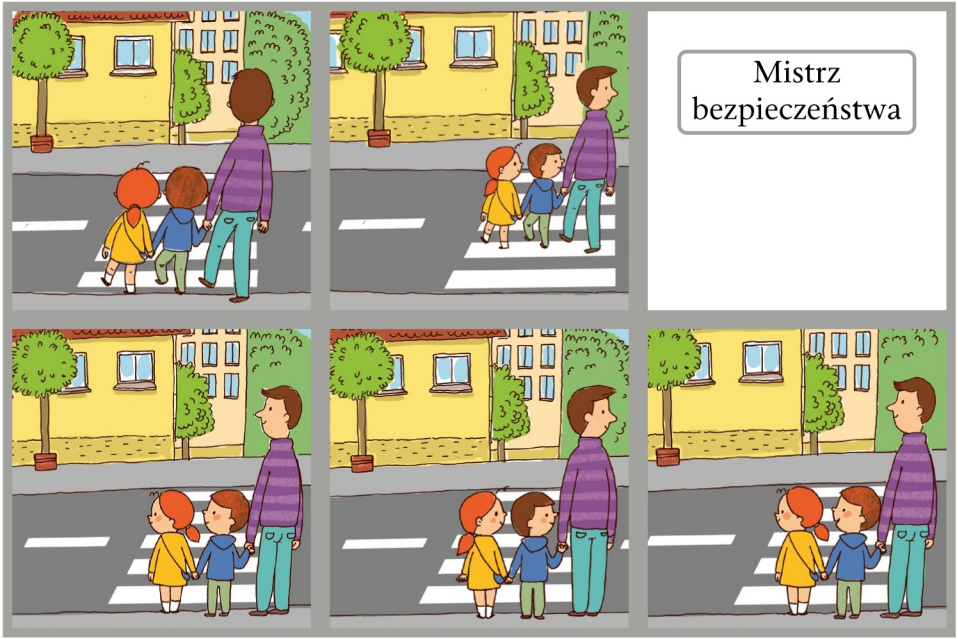
Projektownik
Autorka: Magdalena Król.
Koncepcja publikacji: Paulina Majewska.
Redaktorka serii: Agnieszka Uścińska.
Redakcja merytoryczna: Agnieszka Uścińska.
Opracowanie redakcyjne: Paulina Majewska.
Nadzór artystyczny: Ewa Kaletyn.
Projekt graficzny: Anna Zboina.
Projekt okładki i strony tytułowej: Ewa Kaletyn, Elżbieta Grozdew.
Opracowanie graficzne: Justyna Dybała, Elżbieta Grozdew, Ewa Kaletyn, Marta Rabczyńska, Anna Zboina.
Realizacja projektu graficznego: Rafał Wieczorek.
Fotoedycja: Maciej Wróbel.

Zdjęcia na okładce: Maciej Wróbel.
Zdjęcia: s. 1–4: Shutterstock: Huticon (kłona nożyczek), Coprid (klej „magiczny"), Andrew Burgess (nożyczki), chictype Montreal (ołówek); Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia
s. 5–8: Thinkstock/Getty Images/Vieplalina (Kosmos), Shutterstock: Coprid (klej „magiczny"), Andrew Burgess (nożyczki), Huticon (kłona nożyczek), PhotoSGR (dwustronna taśma klejąca), chictype Montreal (ołówek); Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia; s. 9–12: Shutterstock: Andrew Burgess (nożyczki), Handatko (buteleka w sekcji „przygotuj"), pukao (miska w sekcji „przygotuj"), Arunsri Futemwong (szklanka w sekcji „przygotuj"); Elżbieta Grozdew: mąka ziemniaczana w sekcji „przygotuj"; Ewa Kaletyn: dron z wkładką; Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia; s. 13–18: Dejan_Dundjerski/Getty Images/iStockphoto: nożyczki; Shutterstock: Huticon (kłona nożyczek), Fedorov Oleksiy (ołówek), MAKSYM SUKHENKO (taśma klejąca), PhotoSGR (dwustronna taśma klejąca), Coprid (klej „magiczny"), Huticon (kłona nożyczek); Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia; s. 19–22: Shutterstock: Coprid (klej „magiczny"), IB Photography (nożyczki), Huticon (kłona nożyczek), Fedorov Oleksiy (ołówek), Margo Kukhar (nutki); Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia; s. 23–24: Shutterstock: Andrew Burgess (nożyczki), Fotolocam (flamastry), Huticon (kłona nożyczek), chictype Montreal (ołówek); Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia; s. 25–30: Dejan_Dundjerski/Getty Images/iStockphoto: nożyczki; Shutterstock: MAKSYM SUKHENKO (taśma klejąca), Fedorov Oleksiy (ołówek), Coprid (klej „magiczny"), Huticon (kłona nożyczek), Victoria Sergeeva (zygzak za pomarańczowym autem); Maciej Wróbel: pozostałe zdjęcia.
Przy tworzeniu publikacji wykorzystano systemy Firefly, ChatGPT, Shutterstock AI.

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl
Centrum Kontaktu: tel. 58 721 48 00
Druk i oprawa: VILPOL Sp. z o.o.



© Nowa Era Sp. z o.o.


Mistrz
bezpieczeństwa



© Nowa Era Sp. z o.o.


BFF
BFF
BFF
WOW!
WOW!
WOW!






















© Nowa Era Sp. z o.o.



© Nowa Era Sp. z o.o.

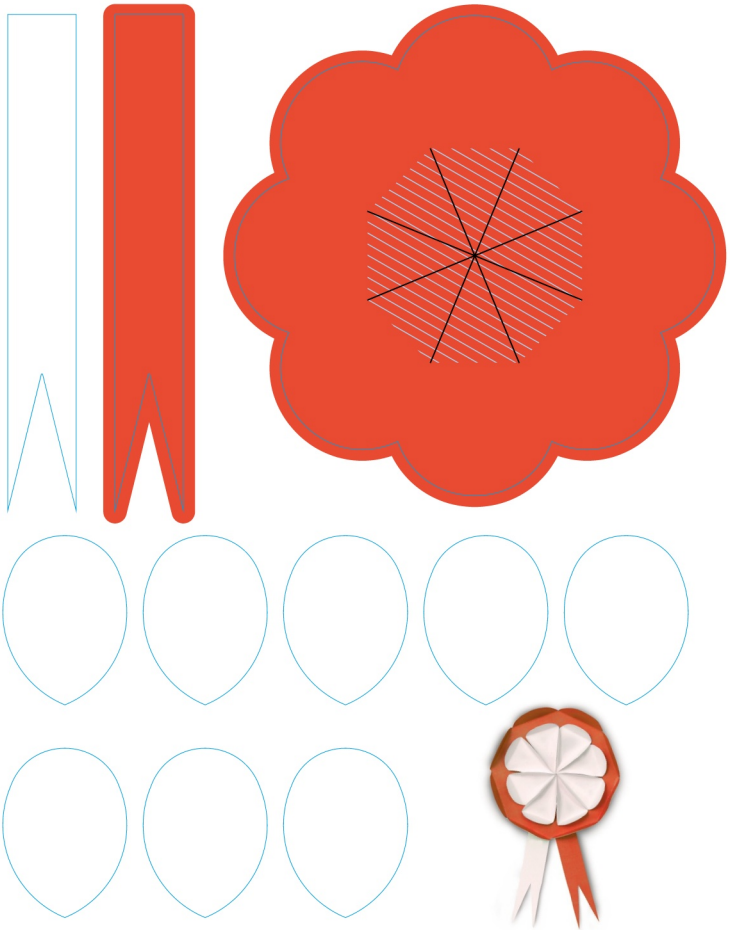


5 Pogoda – karta obserwacji

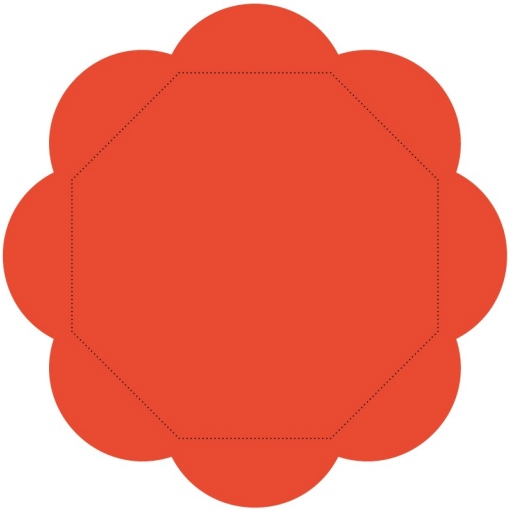
	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
							
							
							
							
							
							
							
							
							

© Nowa Era Sp. z o.o.

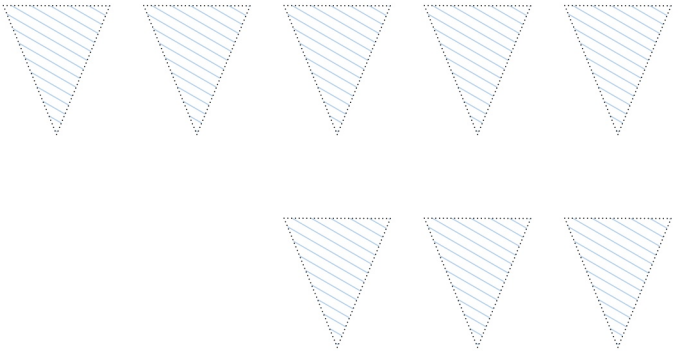
	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
							
							
							
							
							
							
							
							
							



© Nowa Era Sp. z o.o.







		
	√	
		√

© Nowa Era Sp. z o.o.








DOM SENIORA





9 Świąteczna ekokartka

PRZYGOTUJ:

- tekturkę (np. „plecki" bloku rysunkowego)
- grubszy bawełniany sznurek
- cieńszy sznurek do wiązania i nawlekania
- białą bibułę
- małe drewniane koraliki
- gotowe elementy do zdobienia (np. gwiazdki)
- naturalne ozdoby (np. żołędziowe czapki, ziele angielskie, olchowe szyszki)
- klej introligatorski
- nożyczki
- grzebień



1 Złóż tekturkę na pół.



2 Z białej bibuły wytnij śniegowe zaspy. Możesz zrobić dwie warstwy, tworząc wrażenie pagórków.



3 Bawełniany sznurek okręć kilka razy na czterech palcach swojej dłoni, zdejmij go, przełóż cieńszy sznurek przez powstałe pętle, zwiąż jego końce.





4 Przetnij pętle z drugiej strony. Rozpleć starannie wszystkie sznureczki. Wyrównaj ich długość nożyczkami. Rozczesz sznureczki delikatnie grzebieniem.



© Nowa Era Sp. z o.o.

5 Powtórz czynność, oplatając trzy, a następnie dwa palce. Zmniejszaj też liczbę owinięć.





6 Tak powstały trzy części choinki.



7 Naklej trzy części choinki na kartę, zaczynając od największej i kończąc na najmniejszej.







8 Ubierz swoją choinkę, jak chcesz. Nasza ma bombki z żołędziowych czapek, olchowych szyszek i ziela angielskiego. Ma też łańcuch z nawleczonych drewnianych koralików. Ozdób swoją choinkę dowolnie. Możesz wykorzystać gotowe elementy, takie jak cekinowe gwiazdki. Możesz też wyciąć i ozdobić prezenty, które ułożysz pod choinką.





























		
	√	
		√
		
		
		
		

© Nowa Era Sp. z o.o.

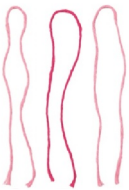
		

PRZYGOTUJ:

- bawełniany sznurek
- kółko do kluczy
- drewniane, kolorowe koraliki
- nożyczki
- grzebień



1 Utnij trzy odcinki sznurka tej samej długości (około 40 cm).



2 Pierwszy sznurek złóż na pół i przełóż przez kółko, a końce przewlecz przez powstałą pętelkę. Następnie zaciśnij na kółku.





3 Zrób to samo z dwoma pozostałymi sznurkami.



4 Nawlecz koralik na środkowy sznurek.



5 Na bocznych sznurkach zawiąż po 4–5 supełków.



6 Koniec jednego bocznego i jednego środkowego końca sznurka zawiąż w supełek. Tak samo zrób po drugiej stronie. Dzięki temu koralik nie będzie się przesuwać.





© Nowa Era Sp. z o.o.

7 Na środkowym sznurku zawiąż 4–5 supełków, a na boczne sznurki nawlecz koraliki.



8 Zabezpiecz koraliki przed przesuwaniem w taki sam sposób jak poprzednio.



9 Ponownie nawlecz koralik na środkowy sznurek i zawiąż 4–5 supełków na bocznych sznurkach.



10 Końcami środkowego sznurka obejmij boczne sznurki i zawiąż końce. Obróć brelok i powtórz czynność. Jeszcze raz obróć i jeszcze raz zwiąż.

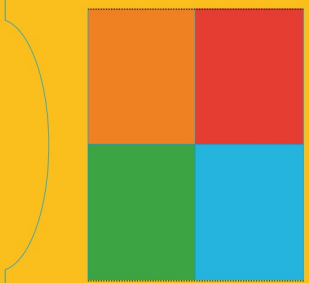


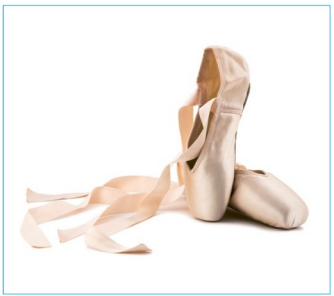
11 Wyrównaj nożyczkami końce sznurków, rozpleć je i przeczesz grzebieniem. Breloczek gotowy! Możesz zrobić kolejny ze sznurków i koralików w różnych kolorach.





© Nowa Era Sp. z o.o.







© Nowa Era Sp. z o.o.

















© Nowa Era Sp. z o.o.









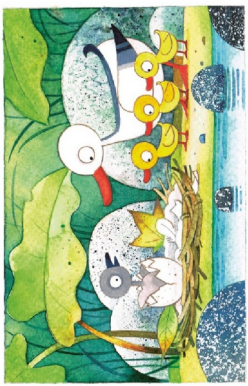



Digital













© Nowa Era Sp. z o.o.













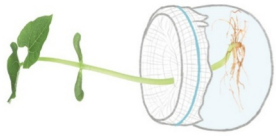
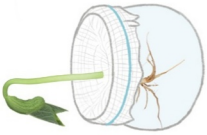
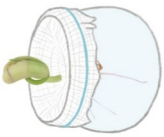
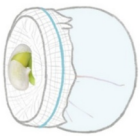
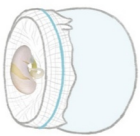
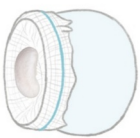









© Nowa Era Sp. z o.o.

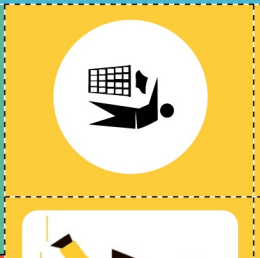
© Nowa Era Sp. z o.o.



© Nowa Era Sp. z o.o.







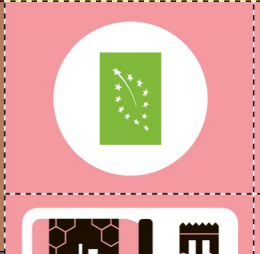










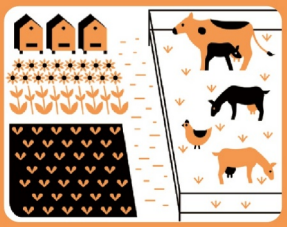








ekoland®



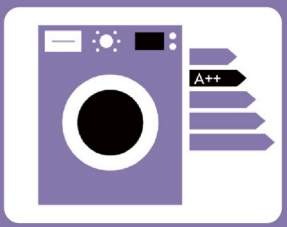
Viva! DLA WEGETARIAN I WEGAN



BEZPIECZNY DLA OZONU PRZEBADANY TÜV



energy ENERGY STAR



























Herb Warszawy	Pałac Kultury i Nauki w Warszawie	Pomnik Syrenki na Starym Mieście w Warszawie
Herb Krakowa	Smok Wawelski w Krakowie	Kopiec Kościuszki w Krakowie
Herb Gdańska	Stocznia w Gdańsku	Żuraw w Gdańsku
Herb Torunia	Planetarium w Toruniu	Pomnik Flisaka w Toruniu














Łazienki Królewskie
w Warszawie

Zamek Królewski
w Warszawie

Kolumna
Zygmunta III Wazy
w Warszawie

Wawel
w Krakowie

Sukiennice
w Krakowie

Kościół Mariacki
w Krakowie

Dwór Artusa
w Gdańsku

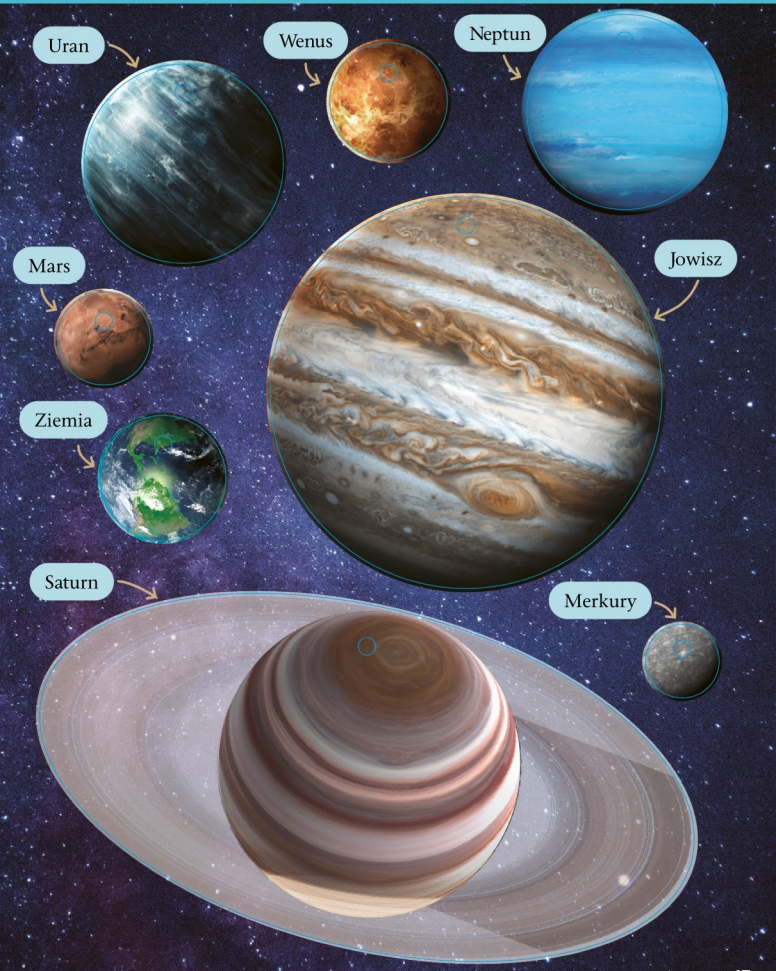
Pomnik na Westerplatte
w Gdańsku

Fontanna Neptuna
w Gdańsku

Pomnik
Mikołaja Kopernika
w Toruniu

Spichlerz
w Toruniu

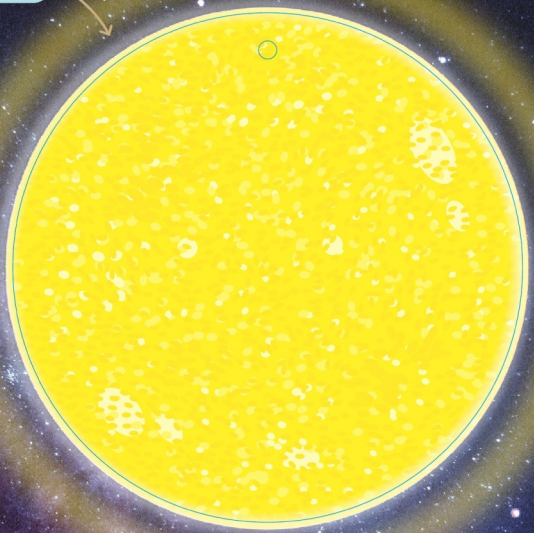
Ruiny
zamku krzyżackiego
w Toruniu

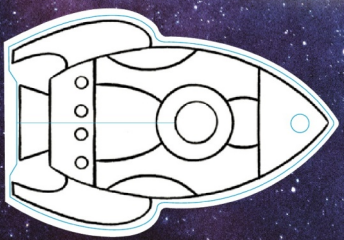


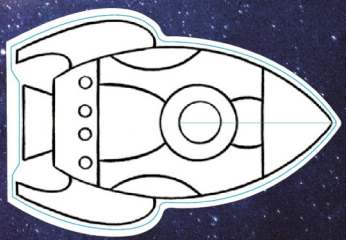
© Nowa Era Sp. z o.o.



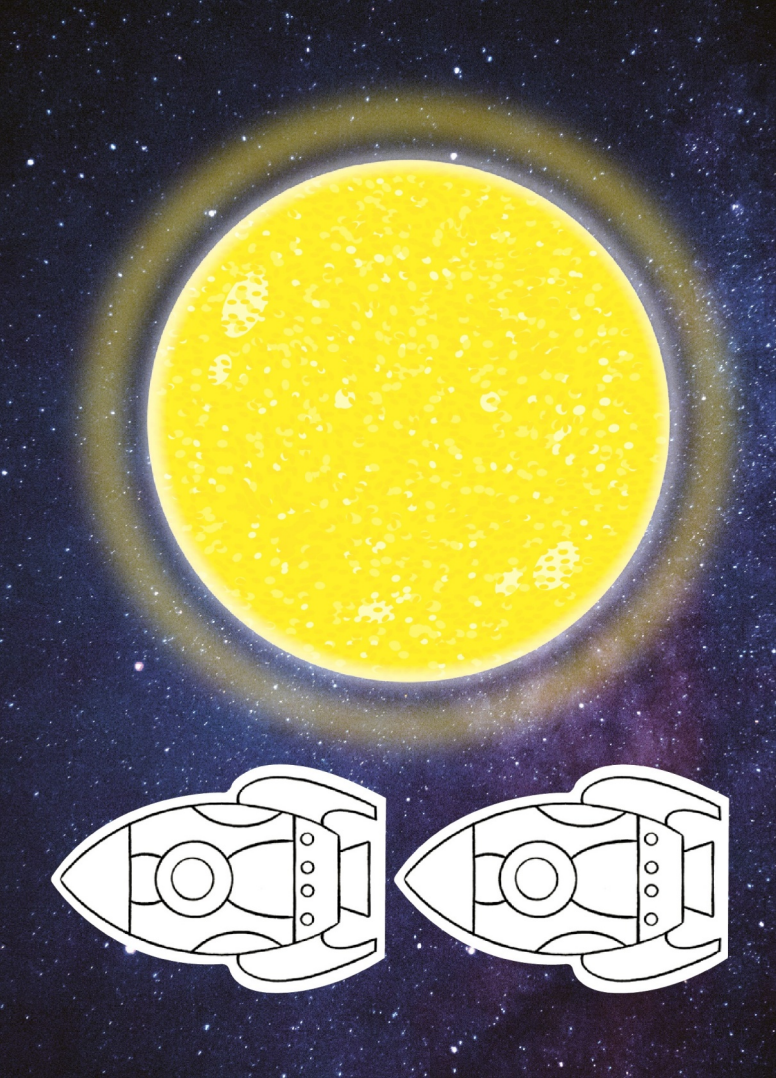
Słońce







© Nowa Era Sp. z o.o.



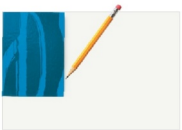
22 Album ze zdjęciami

PRZYGOTUJ:

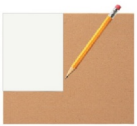
- 6 zdjęć swojej rodziny
- tekturę
- białe kartki ksero
- grubsze kartki w dwóch kolorach
- przylepiec z apteki
- ołówek
- klej
- nożyczki
- tasiemki z pasmanterii lub inne ozdoby
- pudełko do odrysowania



1. Odrysuj nieduże prostokątne pudełko na białej kartce i wytnij.



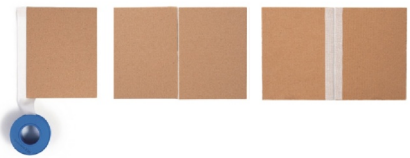
2. Odrysuj szablon z pudełka na tekturze 4 razy i wytnij.





3. Połącz ze sobą tekturki przylepcem.

Aby uzyskać efekt składającej się harmonijki, najlepiej łączyć tekturki, składając je ze sobą i sklejając przylepcem dłuższe boki.





4. Ten sam szablon z pudełka odrysuj 4 razy na jednej i 4 razy na drugiej kolorowej kartce i wytnij.









© Nowa Era Sp. z o.o.

5 Aby stworzyć szablony ramek, przygotuj białe kartki ksero. Złóż je na pół dłuższymi bokami i narysuj połówki planowanych kształtów, np. klasycznej ramki i serduszka.



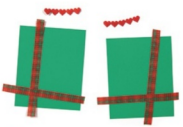
6 Odrysuj szablony na czterech kartkach w jednym kolorze i dwóch w drugim.



7 Wytnij wszystkie ramki.



8 Dwa ostatnie prostokąty przeznacz na okładki swojego albumu. Możesz je ozdobić wstążkami lub innymi dodatkami.



9 Naklej okładki na zewnętrzne tekturki harmonijki.



10 Na pozostałych, pustych kartonikach, z obu stron naklej rodzinne zdjęcia. Na koniec przyklej ramki.



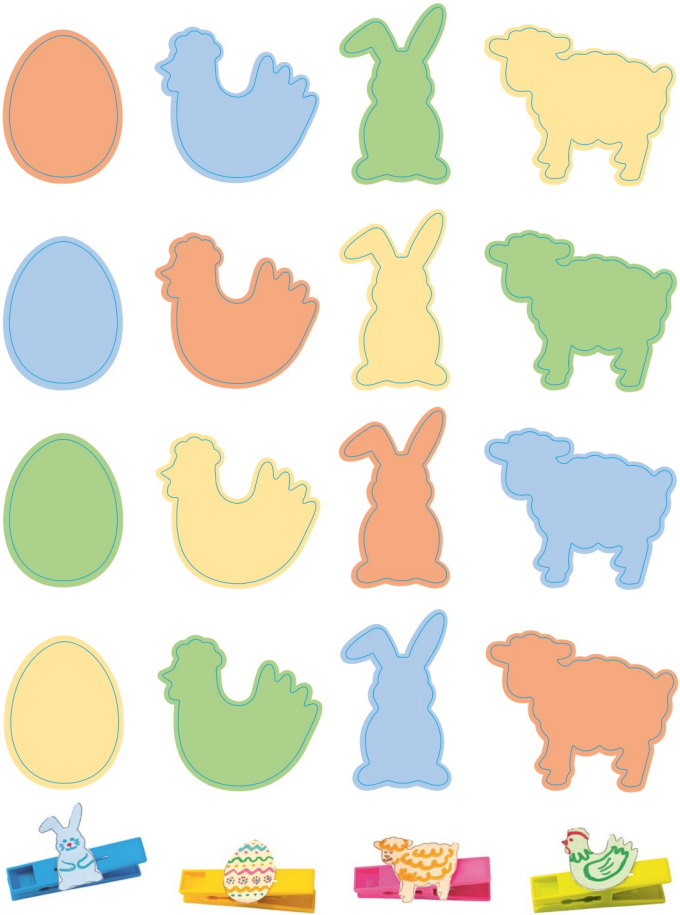






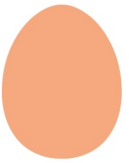
	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

© Nowa Era Sp. z o.o.

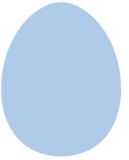
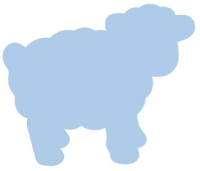


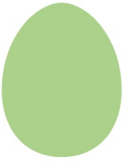
© Nowa Era Sp. z o.o.







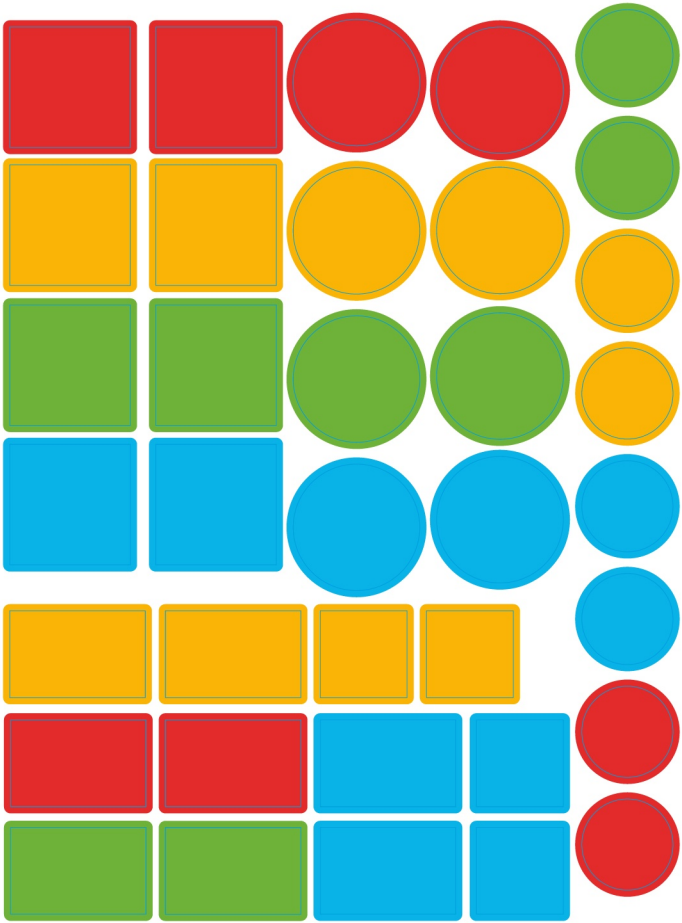





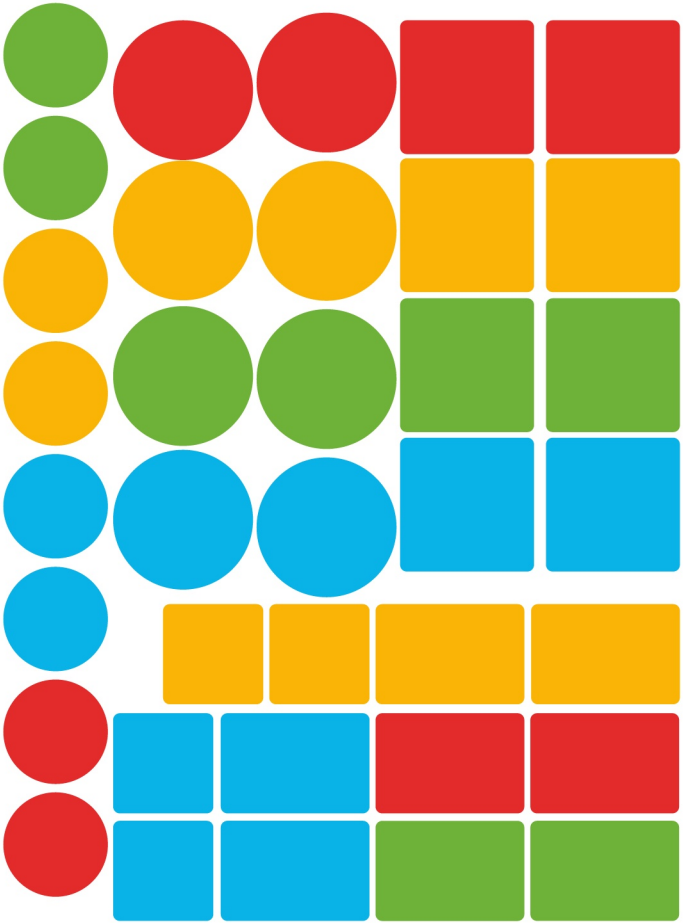


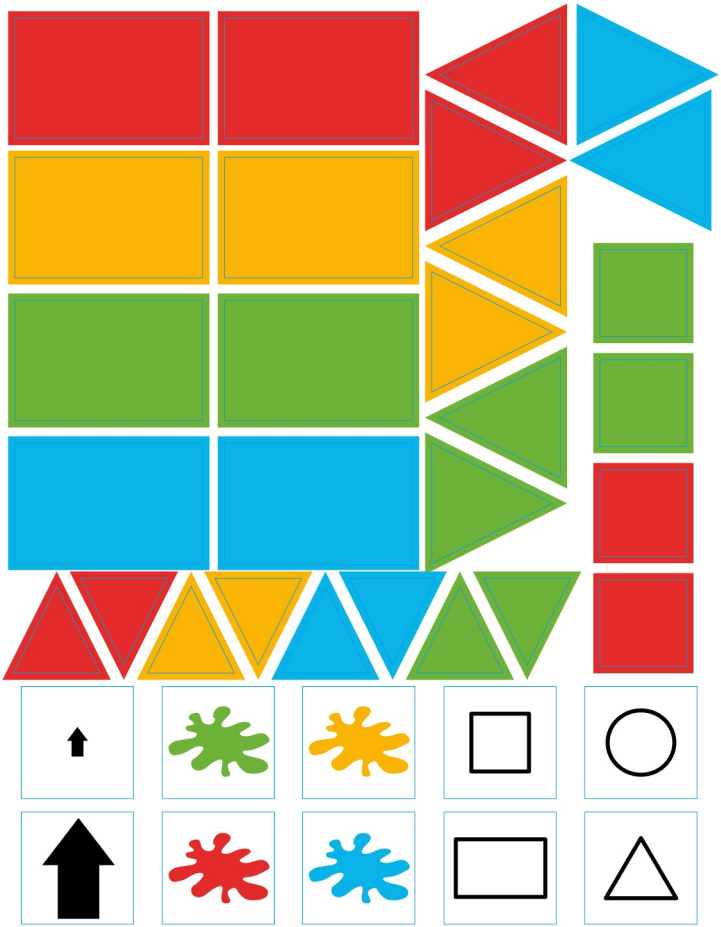






© Nowa Era Sp. z o.o.





© Nowa Era Sp. z o.o.















© Nowa Era Sp. z o.o.

o	o	o	O	a	a
a	A	e	e	e	E
i	i	i	I	m	m
m	M	t	t	t	T
l	l	l	L	u	u
u	U	k	k	k	K

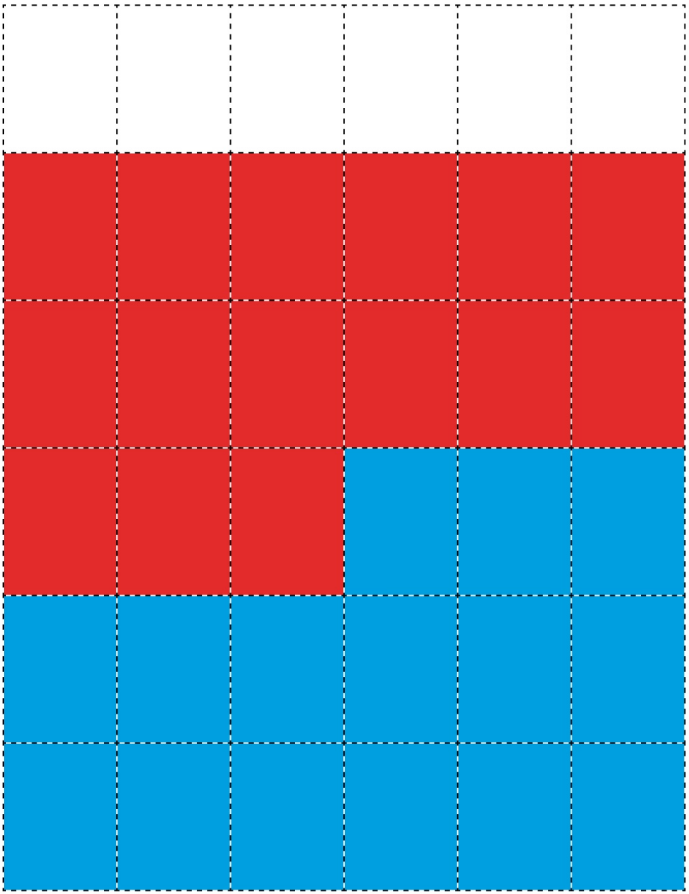
© Nowa Era Sp. z o.o.

d	d	d	D	y	y
y	Y	b	b	b	B
c	c	c	C	n	n
n	N	p	p	p	P
r	r	r	R	s	s
s	S	w	w	w	W

© Nowa Era Sp. z o.o.

z	z	z	Z	g	g
g	G	ł	ł	ł	Ł
f	f	f	F	j	j
j	J	h	h	h	H

© Nowa Era Sp. z o.o.



© Nowa Era Sp. z o.o.

1	1	1	2	2	2
3	3	3	4	4	4
5	5	5	6	6	6
7	7	7	8	8	8
9	9	9	0	0	10
10	=	>	<	+	−

© Nowa Era Sp. z o.o.

Roczne przygotowanie przedszkolne

HOP! do szkoły



Projektownik



nowa era

Przygotuj:



2 grube kartki – czarną i brązową



kartkę białą, jasnobrązową i pomarańczową



2 cienkie sznurki



2 słomki



2 pary ruchomych oczek



nożyczki

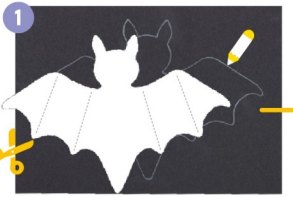


ołówek lub białą kredkę



klej „magiczny"

Nietoperz i sowa

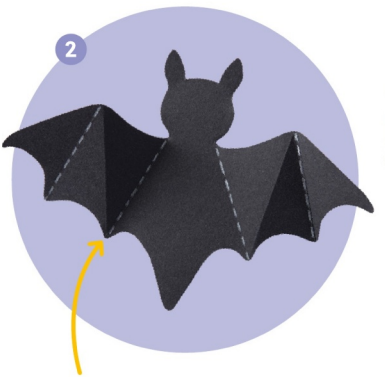


Wytnij szablon sylwety nietoperza, a następnie obrysuj go na czarnej kartce.

Szablon do pobrania ze strony dlanauczyciela.pl



Biała kredka będzie lepiej widoczna na czarnej kartce niż ołówek.



Zagnij jego skrzydła wzdłuż przerywanych linii pokazanych na zdjęciu.

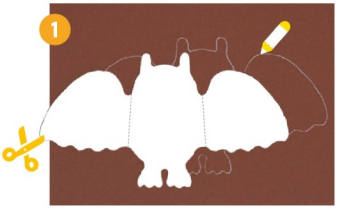


Przyklej słomkę na brzuchu nietoperza.

4 Złóż czarny sznurek na pół.




Twój nietoperz macha skrzydłami!
5
Przewlecz sznurek przez słomkę.
6
Zawiąż supełki na końcach sznurka i przyklej je do skrzydeł nietoperza. Wytnij z białej kartki zęby i doklej je wraz z oczami do nietoperza.
Pociągnij za pętelkę na końcu słomki.

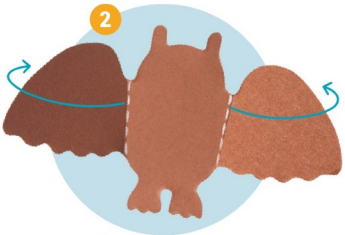


Wytnij szablon sylwety sowy, a następnie obrysuj go na brązowej kartce.

Szablon do pobrania ze strony dlanauczyciela.pl



Biała kredka będzie lepiej widoczna na brązowej kartce niż ołówek.



Wytnij sylwetę sowy i odegnij jej skrzydła do tyłu wzdłuż przerywanych linii pokazanych na zdjęciu.



3 Wytnij brzuch sowy z jasnobrązowej kartki, a dziób – z pomarańczowej.

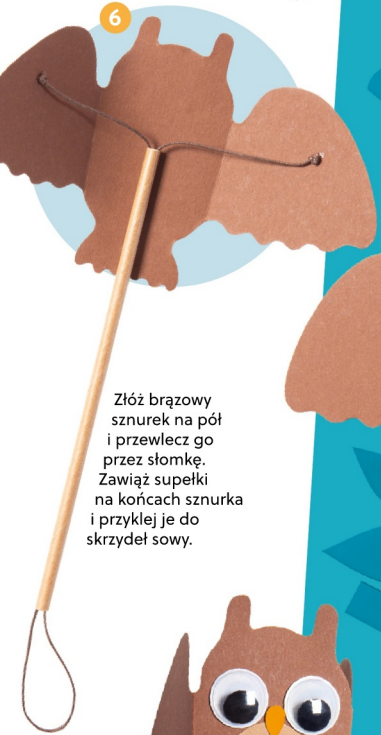


Odwróć sowę. Naklej jej brzuch, oczy i dziób.



Ponownie odwróć sowę i naklej słomkę.

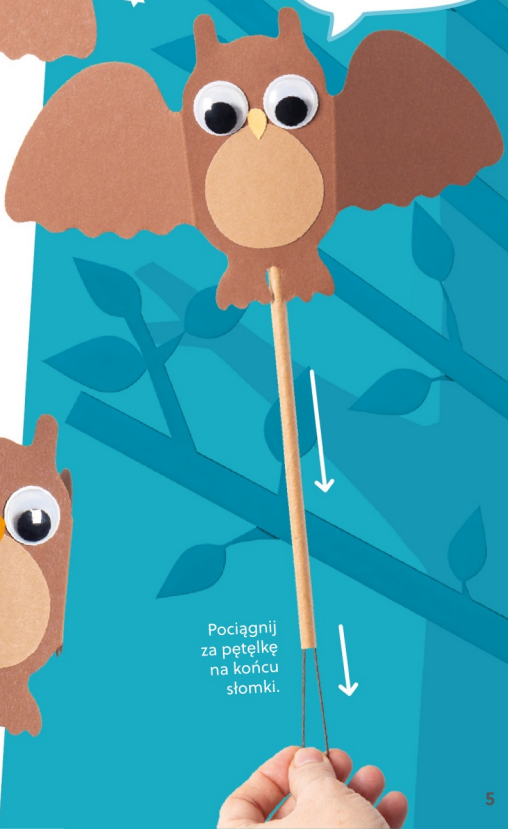
6



Złóż brązowy sznurek na pół i przewlecz go przez słomkę. Zawiąż supełki na końcach sznurka i przyklej je do skrzydeł sowy.



Twoja sowa macha skrzydłami!



Pociągnij za pętelkę na końcu słomki.

Przygotuj:


rolkę po papierze toaletowym


folię aluminiową


słomkę


pomarańczową i żółtą bibułę

białą cienką kartkę


mały talerzyk lub pokrywkę


balon

Rakieta



Jeśli folia będzie wystawać na końcach rolki, zagnij ją do środka.

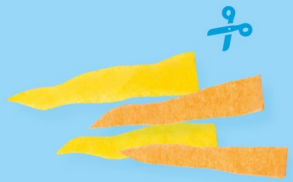




1. Przyłóż rolkę do folii aluminiowej i odetnij taki kawałek, aby starczył na obklejenie rolki.

2. Posmaruj rolkę klejem i przyklej do niej folię.





3. Przyklej kawałek słomki do rolki.

4. Powycinaj z bibuły „języki" ognia.





5. Przyklej je z jednej strony rolki, od wewnętrznej strony.

6. Odrysuj na kartce mały talerz lub pokrywkę.



kilka metrów cienkiego sznurka



klamerkę do bielizny



ołówek



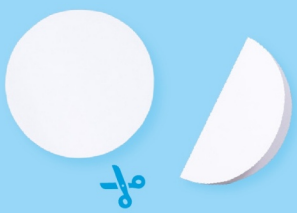
nożyczki



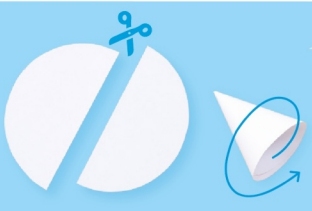
klej „magiczny"



szeroką dwustronną taśmę klejącą

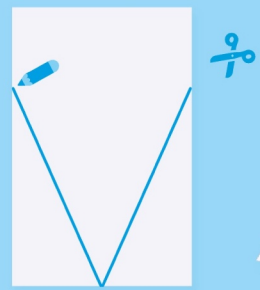


7 Wytnij odrysowane koło i złóż je na pół.



8 Przetnij koło po linii zgięcia. Jedną połówkę zwiń w stożek, a następnie sklej. To będzie czubek rakiety.

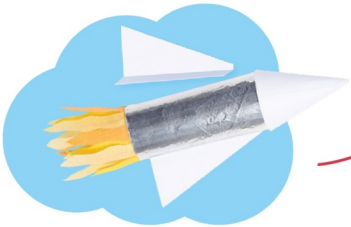
Przed sklejeniem czubka przyłóż go do rolki, żeby nie okazał się za mały albo za duży.

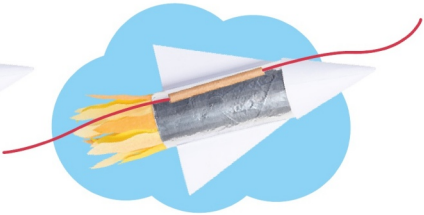


9 Odetnij rogi kartki. To będą skrzydła rakiety.



10 Zagnij brzegi skrzydeł i odetnij nadmiar papieru.

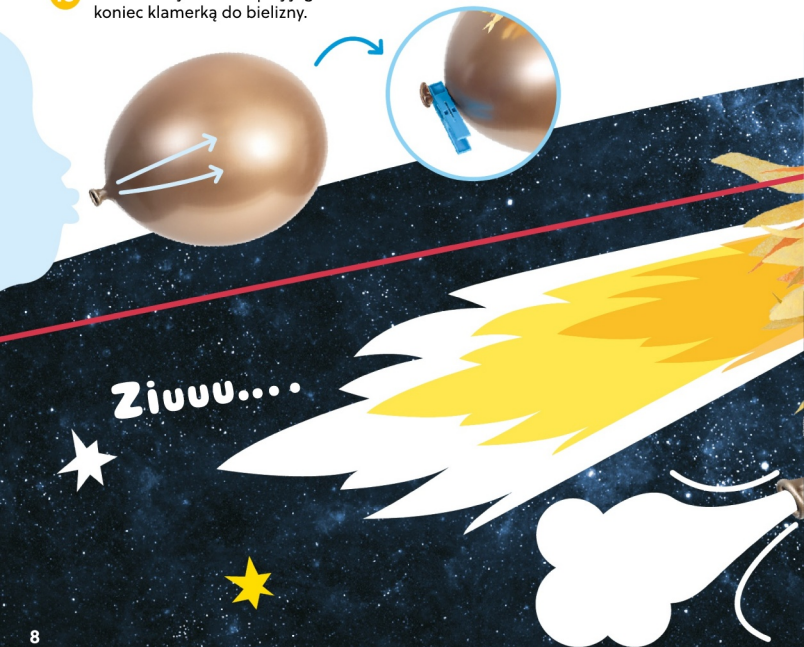




11 Przyklej czubek i skrzydła do rakiety.

12 Przewlecz sznurek przez słomkę na rakiecie. Rozciągnij i przywiąż sznurek, np. między dwoma krzesłami. Sznurek powinien być mocno naprężony.

13 Nadmuchaj balon. Zepnij jego koniec klamerką do bielizny.





14 Przyklej balon szeroką dwustronną taśmą klejącą do spodu rakiety.

15 Odepnij klamerkę i zobacz, jak Twoja rakieta pędzi przed siebie z zawrotną prędkością.

Sprawdź, jak daleko poleci rakieta, kiedy przykleisz ją do większego balona.

Przygotuj:



balony kolorowe i transparentne



lejek



mąkę ziemniaczaną



kolorową włóczkę



kulki hydrożelowe kolorowe lub transparentne

Gniotki relaksacyjne

gniotek z mąki



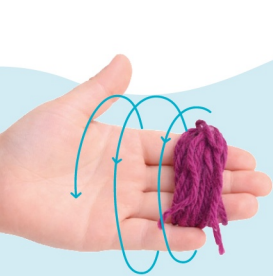


1. Wsuń lejek do balonu.

2. Wsyp do środka mąkę ziemniaczaną. Zawiąż wlot balonu na supeł.

3. Odetnij i odłóż kawałek włóczki. Nawiń kilka razy włóczkę na palce dłoni, a następnie przełóż przygotowany wcześniej kawałek przez powstałe pętle.

4. Zsuń włóczkę z dłoni, a przełożony przez pętle kawałek zawiąż na supeł. Przetnij pętelki z drugiej strony.









miski



szklankę lub kubek



plastikową butelkę



klamerkę do bielizny



nożyczki



niezmywalny flamaster





5 Przywiąż powstałą czuprynę do supła na balonie.





6 Narysuj oczy i uśmiech swojemu gniotkowi i ściskaj go do woli!

gniotek hydrożelowy

1 Przygotuj kulki hydrożelowe – kolorowe lub przezroczyste.





Pamiętaj, że kulki żelowe rosną pod wpływem wody. Trzeba przygotować je kilka godzin wcześniej – wsypać do miski, zalać wodą i poczekać, aż będą gotowe.

2 Włóż lejek do butelki. Nabierz kulki do szklanki i wsyp je do lejka.



3 Lekko nadmuchaj transparentny balon. Zepnij końcówkę klamerką, żeby nie uciekło powietrze, i nałóż końcówkę balonu na butelkę.



4 Teraz odwróć butelkę do góry dnem i odepnij klamerkę.



Kulki przesypią się z butelki do balonu.

Nie napełniaj go do samego końca, żeby można było zawiązać supeł na końcówce.





5 Zrób gniotkowi czuprynkę z włóczki i narysuj mu zabawną buzię.

Jeśli użyjesz kulek przezroczystych, dodaj do balonu cekiny i drobne pomponiki. Po ściśnięciu będzie naprawdę niezwykły!

Ściskaj mnie do woli!







Przygotuj:


tekturę


klamerki do bielizny


6 papierowych talerzyków


3 rolki po ręcznikach kuchennych


plastikową butelkę


3 piłeczki pingpongowe


3 rolki po papierze toaletowym


nożyczki


szklane kulki


ołówek


taśmę klejącą


przylepiec z apteki


dwustronną taśmę klejącą



klej „magiczny”

Kulodrom

klamerkowy tor przeszkód

1 Wytnij z tektury dwa prostokąty – dłuższy i krótszy, ale oba tej samej szerokości. Możesz je pomalować farbami na dowolny kolor.



2 Sklej krótsze boki taśmą klejącą.



3 Przypnij klamerki do dłuższego prostokąta.



Zwróć uwagę, żeby klamerki nie były od siebie za bardzo oddalone.



talerzykowa zjeżdżalnia



1. Przygotuj 6 talerzyków i rolkę po ręczniku papierowym.



Jeśli twoje talerzyki są bardzo cienkie, możesz skleić dwa ze sobą.

2. Postaw rolkę na środku talerzyka i odrysuj.



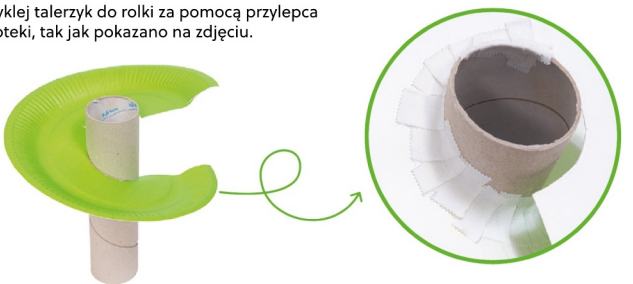
3. Przetnij talerzyk i wytnij koło.



4. Rozegnij talerzyk.



5. Przyklej talerzyk do rolki za pomocą przylepca z apteki, tak jak pokazano na zdjęciu.

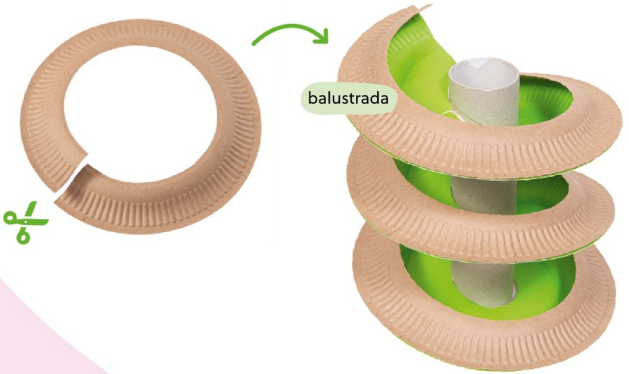


6 W taki sam sposób doklejaj kolejne talerzyki i łącz je ze sobą, żeby powstała spirala.



7 Z trzech talerzyków odetnij brzegi i przyklej je do góry dnem do zewnętrznej krawędzi talerzykowej zjeżdżalni, tworząc balustradę.

Balustrada zabezpieczy toczące się kulki przed spadaniem.

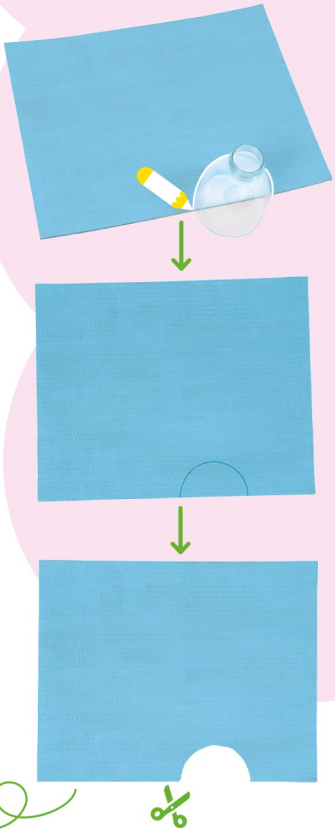


butelkowy lejek

1. Przetnij na pół plastikową butelkę. Zakrętka nie będzie potrzebna, ale dół butelki przyda się – może być miseczką, do której będą wpadać kulki.



2. Przyłóż lejek szerszą częścią do kawałka tektury, odrysuj połowę i wytnij.

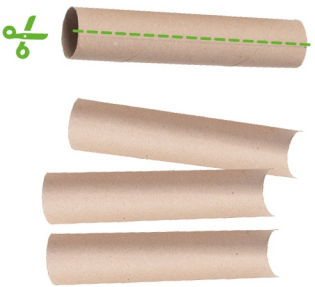


3. Przyklej lejek do spodu kartonu taśmą klejącą, wpasowując go w wycięte półkole.

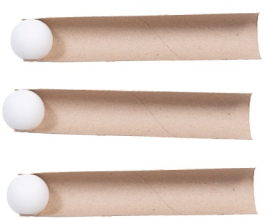


rolkowy tor

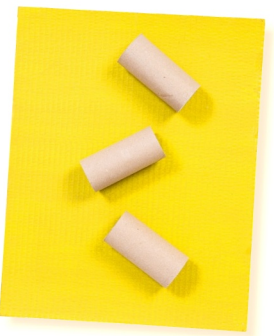
1. Dwie rolki po ręczniku papierowym przetnij wzdłuż na pół. Wykorzystasz tylko trzy połówki rolek.



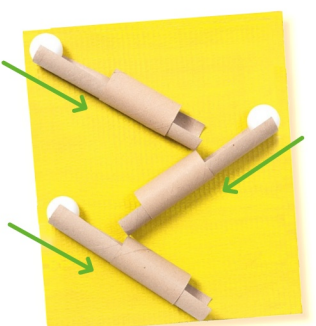
2. Przyklej na końcach połówek piłeczki pingpongowe.



3. Na tekturze naklej 3 rolki po papierze toaletowym tak, jak pozkazano na zdjęciu.



4. Wsuń do każdej rolki rynnę z piłeczką. Dopasuj odległości, żeby kulka mogła bez trudu pokonać tor.





Kulodrom gotowy!

To tylko przykład kulodromu składającego się z kilku etapów. Zbudujcie dowolne tory, wykorzystując różne materiały dostępne w sali.

Możecie pracować w grupach – każda drużyna stworzy osobny etap kulodromu, a potem połączycie wszystkie razem.

Kulki powinny pokonać kulodrom od początku do końca bez zatrzymywania. Powodzenia!

Przygotuj:



pudełko po chusteczkach higienicznych



duże gumki recepturki



rolkę po ręczniku papierowym



rolkę po papierze toaletowym

drewniany patyczek



grubszy kolorowy papier



4 guziki



klej „magiczny”



nożyczki

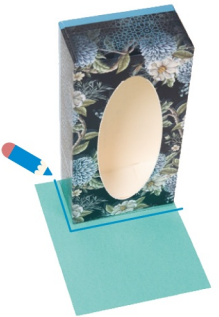
ołówek

Ukulele

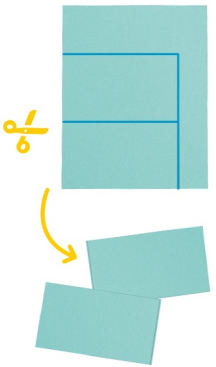
1 Odetnij papier w otworze pudełka.



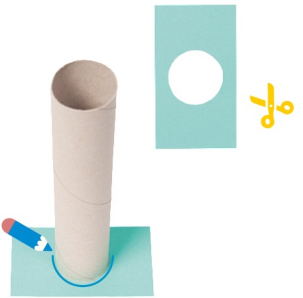
2 Odrysuj 2 razy na grubszym kolorowym papierze krótszy bok pudełka.



3 Wytnij oba odrysowane kształty.



4 Postaw rolkę po ręczniku papierowym na środku jednego prostokąta. Odrysuj rolkę i wytnij otwór.

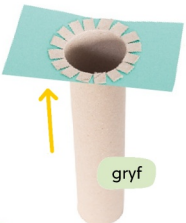


5 Na jednym końcu rolki zrób niewielkie, równej długości nacięcia. Odegnij powstałe fragmenty.



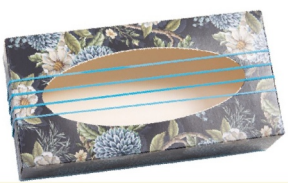
Nacięcia będą równej długości, jeśli przed cięciem nasuniesz na rolkę gumkę recepturkę.

6 Nasuń prostokąt z otworem na rolkę i przyklej do nacięć.

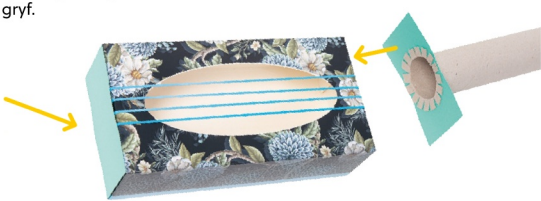


Jeśli chcesz, żeby gryf ukulele był kolorowy, pomaluj rolkę farbami przed nasunięciem na nią prostokąta z papieru.

7 Nałóż gumki recepturki na pudełko. To będą struny Twojego instrumentu.



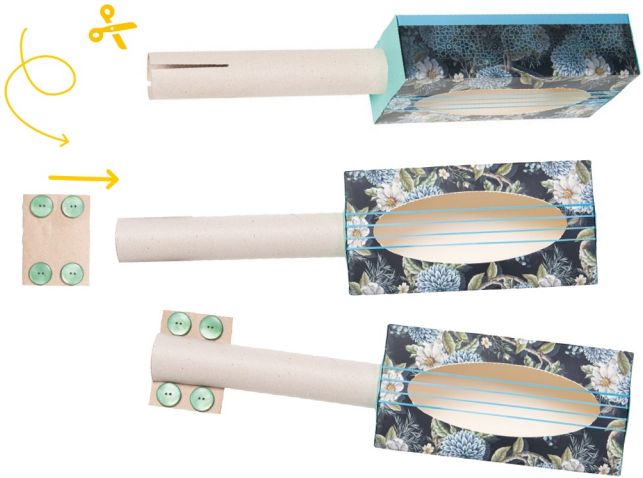
8 Naklej prostokąt z papieru na mniejszy bok pudełka, a z drugiej strony doklej prostokąt z rolką, czyli gryf.



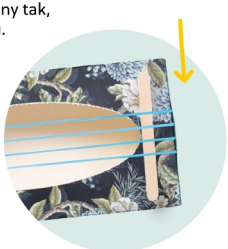
9 Spłaszcz rolkę po papierze toaletowym. Naklej guziki. To będą klucze do strojenia strun.



10 Zrób na gryfie dwa nacięcia równe szerokości spłaszczonej rolki. Następnie wsuń ją w nacięcia.



11 Wsuń patyczek pod struny tak, jak pokazano na zdjęciu. To będzie mostek.



Możesz dowolnie udekorować swój instrument. Spróbuj na nim zagrać. Wsłuchaj się w dźwięki, jakie wydają gumki-struny. Czy każde ukulele brzmi tak samo?

pam...param...



plim-plum

Przygotuj:


plastikową butelkę


lampki LED na baterie


druciki kreatywne


kolorową kartkę


zawleczki od butelek


ruchome oczka


nożyczki


ołówek


flamastry


dwustronną taśmę klejącą

Świecące owady



1 Włóż lampki do butelki i zakręć nakrętkę. Przyklej zasilacz taśmą klejącą do spodu butelki.



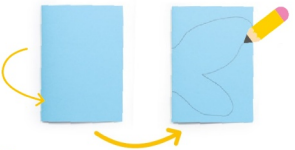
2 Naklej oczka na zawleczkach.



3 Przełóż drucik kreatywny przez zawleczki i przymocuj go do zakrętki butelki.



4 Drugim u... okręć szyjkę bute... i uformuj czułki.



5 Złóż na pół kolorową kartkę i narysuj kształt skrzydła.



6 Wytnij skrzydła.



7 Ozdób skrzydła swojego owada.



8 Przyklej skrzydła na górze butelki za pomocą taśmy klejącej.

Owad gotowy!

Włącz lampki i zobacz, jak pięknie świeci w ciemności. Postaw go przy łóżku. Zasypianie z taką nocną lampką przyniesie Ci piękne, kolorowe sny.

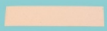


Przygotuj:


6 rolek po papierze toaletowym


pudełko po butach


prostokątne pudełko


kawałek tektury

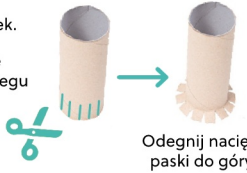

2 plastikowe nakrętki

Garaż

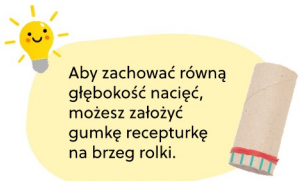
konstrukcja garażu

1 Przygotuj 6 rolek.

Zrób niewielkie nacięcia na brzegu każdej z nich.



Odegnij nacięte paski do góry.



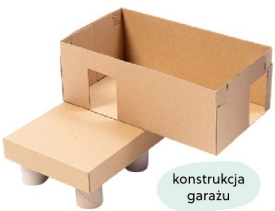
2 Przyklej rolki do wnętrza pokrywki pudełka. To będą podpory garażu.



3 Postaw pudełko na pokrywce. Zaplanuj wjazd do garażu i wyjazd. Narysuj je, a następnie wytnij.



4 Sklej pudełko z pokrywką.


konstrukcja garażu

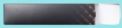
wąską rolkę, np. po folii aluminiowej



guzik



sznurek



2 wąskie i długie pudełka, np. po papierze do pieczenia



taśmę klejącą



nożyczki



ołówek



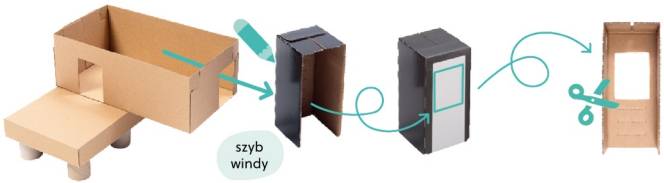
klej „magiczny"

szyb windy

1 Odetnij z prostokątnego pudełka dolną ściankę i przystaw je do konstrukcji.

2 Odrysuj wjazd na pudełku.

3 Wytnij otwór.



4 Przygotuj rolkę po folii aluminiowej. Na rolkę będzie nawijał się sznurek w czasie jazdy windy do góry.

Możesz skrócić rolkę tak, żeby jej końce trochę wystawały z szybu.



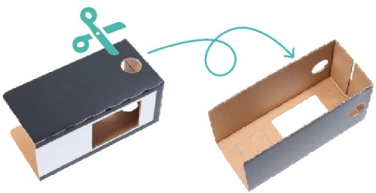
Jeśli nie masz takiej rolki, możesz przeciąć wzdłuż rolkę po papierze toaletowym, zwinąć w rulon i skleić. Szerokość rulonu i dopasuj do wielkości nakrętek.



5 Postaw rolkę tak, jak pokazano na zdjęciu, i odrysuj. To samo zrób po drugiej stronie pudełka.



6 Wytnij otwory.



winda

1. Wytnij z tektury prostokątny pasek. Zrobimy z niego windę.



Zaplanuj wymiary paska, przykładając tekturę do szybu.

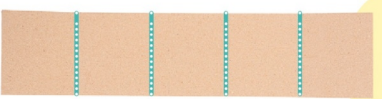


2. Zaplanuj wymiary windy, przykładając pasek do szybu. Winda powinna być trochę węższa niż szyb.

Przykładaj pasek do szybu i rysuj linie tak, by powstało 5 równych pól.



3. Zagnij pasek wzdłuż narysowanych linii.





Łatwo zgiąć tekturę, jeśli mocniej dociśnie się ołówek w trakcie odrysowywania. Na tekturze powstaną wówczas wgłębienia.

4. Na samym środku środkowego pola zrób dziurkę.





Narysuj kropkę ołówkiem i kręć ołówkiem w tym miejscu, aż przebije tekturkę.

5 Przewlecz kawałek sznurka przez dziurki guzika i zawiąż supełek.



6 Przewlecz sznurek tak, by guzik znalazł się wewnątrz windy.



7 Sklej windę, składając boki do środka.



8 Wsuń rolkę do otworów w szybie windy.





Na końcach rolki doklej nakrętki.

Dzięki nakrętkom rolka nie będzie się wysuwać i łatwiej będzie nią kręcić.

9 Końcówkę sznurka przyklej do rolki w szybie.



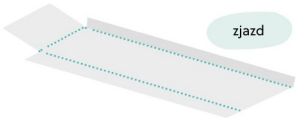
10 Pokręć nakrętkami i nawiń sznurek.



zjazd i balustrada

1 Wytnij z tektury prostokątny pasek. Zrobimy z niego zjazd.

Zagnij krawędzie tekturowego paska tak, jak pokazano na zdjęciu.





2 Doklej szyb windy do garażu.

3 Zjazd przyklej do podestu.

4 Z drugiego pudełka wytnij balustradę i przyklej ją do podestu.

Łatwo zaplanujesz wymiary balustrad, przykładając pasek tektury do podestu.







Garaż gotowy!

Możesz go pomalować farbami lub ozdobić kolorowym papierem. Nie zapomnij ustawić w nim autek.



Nowa Era Sp. z o.o.
www.nowaera.pl
Centrum Kontaktu: 58 721 48 00