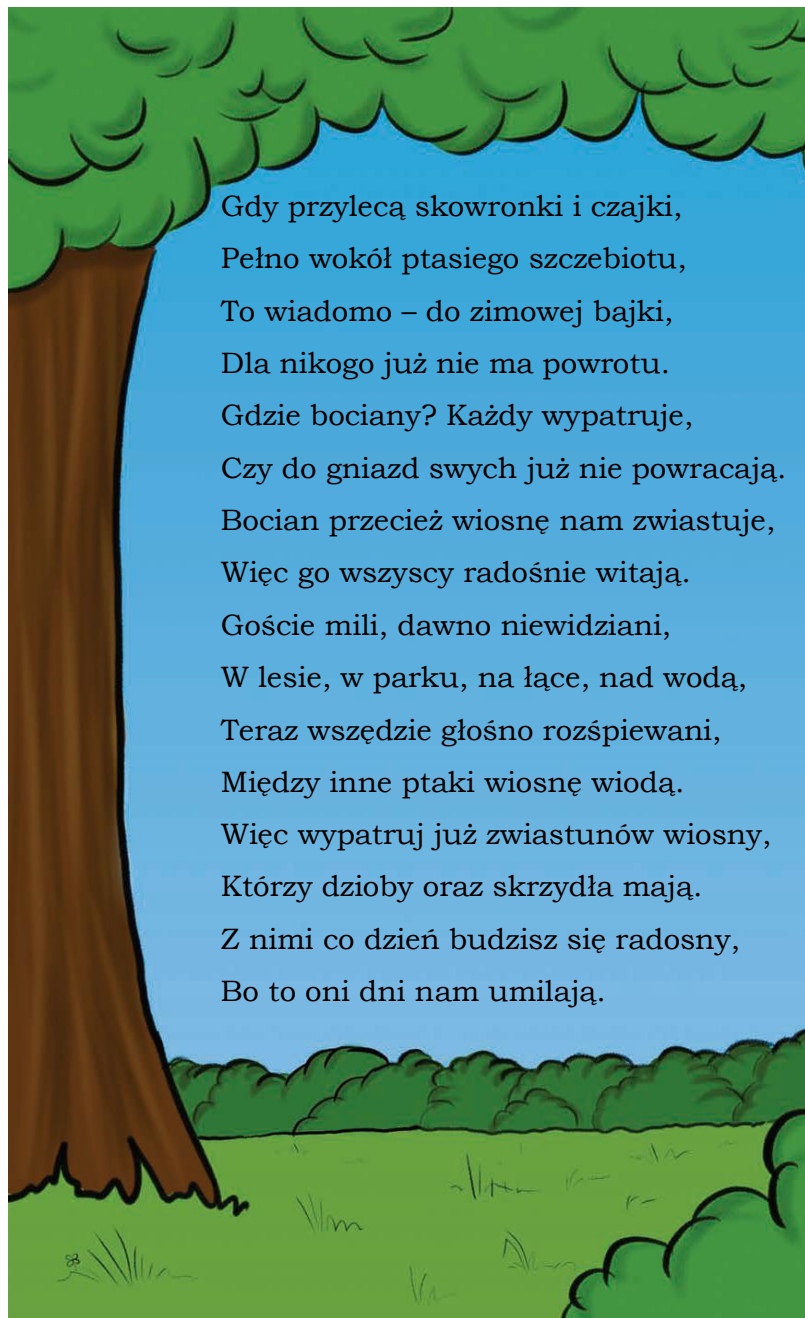
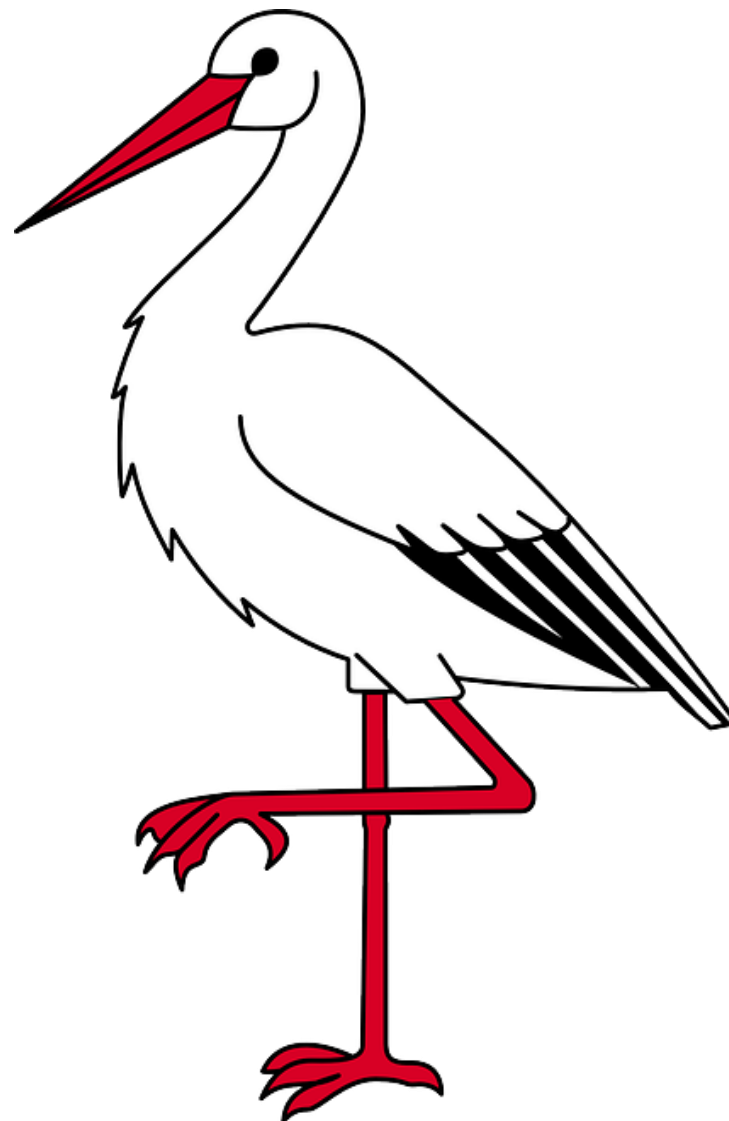




Gdy przylecą skowronki i czajki,
Pełno wokół ptasiego szczebiotu,
To wiadomo – do zimowej bajki,
Dla nikogo już nie ma powrotu.
Gdzie bociany? Każdy wypatruje,
Czy do gniazd swych już nie powracają.
Bocian przecież wiosnę nam zwiastuje,
Więc go wszyscy radośnie witają.
Goście mili, dawno niewidziani,
W lesie, w parku, na łące, nad wodą,
Teraz wszędzie głośno rozśpiewani,
Między inne ptaki wiosnę wiodą.
Więc wypatruj już zwiastunów wiosny,
Którzy dzioby oraz skrzydła mają.
Z nimi co dzień budzisz się radosny,
Bo to oni dni nam umilają.

PTAKI RADOŚNIE ŚPIEWAJĄ O WIOŚNIE



„Weź dymówkę na wędrówkę” – GRA PLANSZOW Cele ogólne -rozwijanie u dzieci zdolności do wysiłku intelektualnego , globalne czytanie napisu META i START, doskonalenie umiejętności liczenia i dodawania.

Zobacz, jak niełatwe jest życie jaskółek – zagraj w grę „Weź dymówkę na wędrówkę”. Powinno w niej uczestniczyć co najmniej 2 graczy. Potrzebne będą pionki (mogą być też guziki albo monety) oraz kostka.

Celem gry jest dotarcie z Polski („Start”) do Afryki („Meta”).

Gracze rzucają kostką jeden po drugim i zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek przesuwają swój pionek po planszy. Gdy pionek znajdzie się na specjalnie oznaczonym polu, należy wykonać przypisane mu polecenie.

Wygrywa ten, kto ze „swoją” dymówką jako pierwszy dotrze do mety.

5. Noc w trzcinowisku - zbliża się noc - szukasz trzcin, gdzie mógłbyś ją spędzić. Tracisz kolejkę.

8. Dobry wiatr - wieje dobry wiatr, który pomaga ci w locie - przejdź 3 pola do przodu.

11. Burza - Potężna burza - cofasz się 3 pola i tracisz kolejkę, czekając aż wyschniesz.

15. Dobra pogoda , piękna pogoda, idealna do wędrówki - rzucasz kostką jeszcze raz.

20. Wysokie góry. Pokonujesz wysokie góry – Pireneje - to trwa długo - tracisz kolejkę.

26. Przelot nad cieśniną - zamiast lecieć kilkaset kilometrów nad morzem przelatujesz nad Cieśniną Gibraltarską - przejdź na pole 30.

31. Sokół Skalny - zaatakował cię sokół skalny - rozpoczynasz grę od początku.

34. Pustynia - Gubisz drogę nad pustynią - zanim znajdziesz właściwą - tracisz kolejkę.

37. Burza piaskowa - trzeba ją przeczekać, ale przez to tracisz kolejkę.

39. Oaza. Tutaj możesz się najeść i napić - rzuć kostką jeszcze raz.

44. Dużo owadów. Na południe od pustyni żyje wiele owadów - przysmak dymówek. Spędzasz tu dużo czasu - tracisz kolejkę, ale w następnej jesteś najedzonym ptakiem i rzucasz kostką dwa razy.

49. Burza tropikalna. Burza zmusza cię do przerwy w wędrówce - tracisz kolejkę.

