Katecheza, 01.06. 2020, klasa II –III c/z

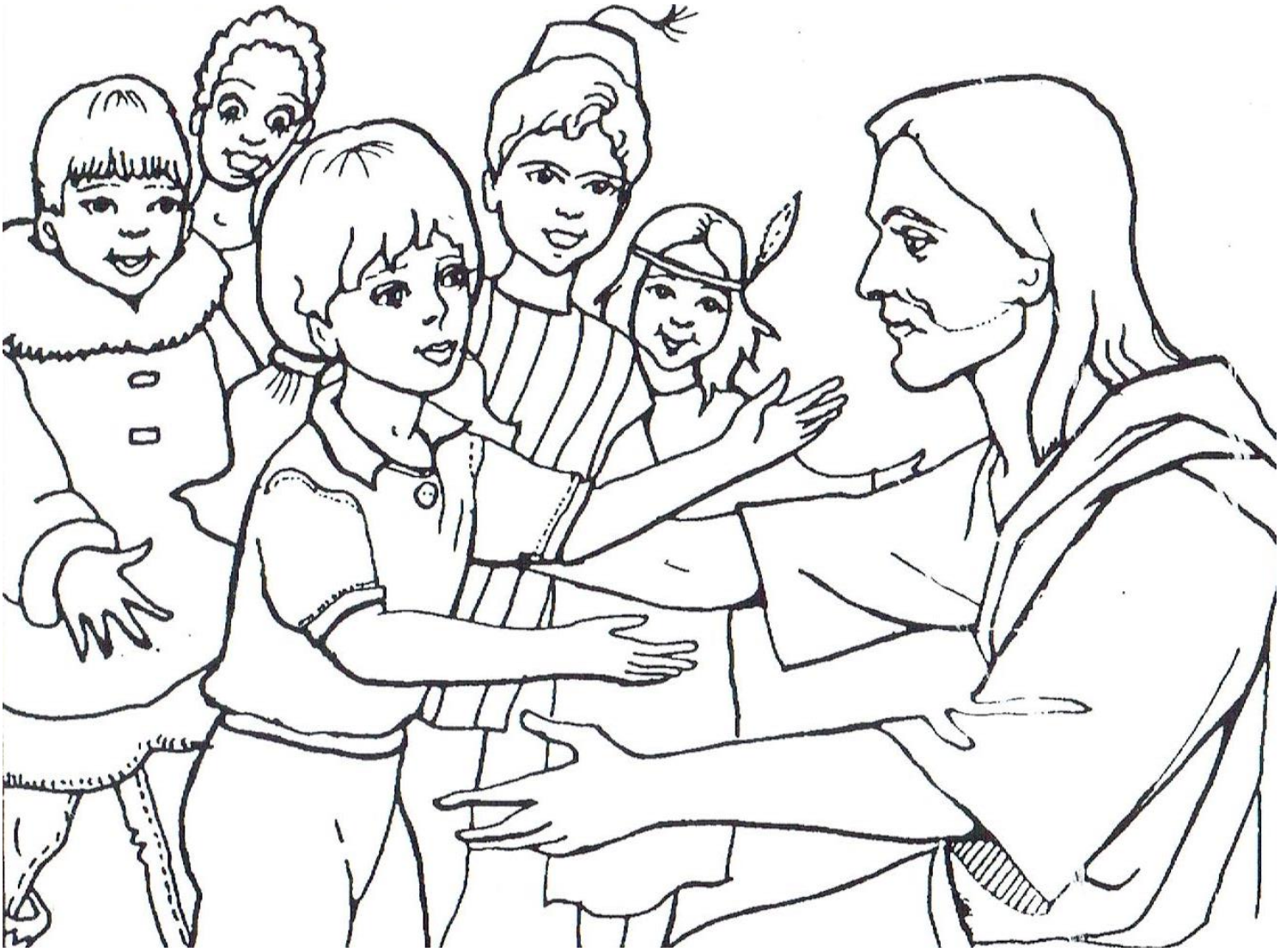
Temat : Pan Jezus kocha wszystkie dzieci.

Pomódl się za dzieci z całego Świata z okazji Dnia Dziecka.

Katecheza, 03.06.2020, klasa II – III c/z

Temat : Pan Jezus jest Przyjacielem dzieci.

Pokoloruj obrazek.



Rewalidacja klasa II-IIcz

https://miastodzieci.pl/kolorowanki/dzisiaj-dzien-dziecka/

Technika drewno: Latawiec

Ludzie od dawna marzyli o lataniu. Obserwowali ptaki i konstruowali maszyny latające, aby wznieść się w powietrze. Pierwszy projekt lotni wykonał ponad pięćset lat temu Leonardo da Vinci (czytaj: winczi), włoski malarz, rzeźbiarz, architekt, matematyk, wynalazca. Skonstruował urządzenie przypominające skrzydła nietoperza. Od tamtego czasu ludzie budują coraz doskonalsze statki powietrzne.

Latawce, szybowce i spadochrony

Latawiec
Prawdopodobnie wymyślony został w Chinach około dwóch i pół tysiąca lat temu. Dzisiaj wykorzystywany jest między innymi do pomiarów meteorologicznych.

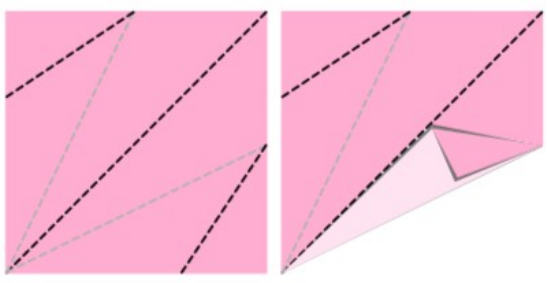
Szybowiec
Lata, wykorzystując prądy powietrzne, dzięki którym wznosi się i szybuje w powietrzu.

Spadochron
Umożliwia bezpieczne lądowanie pilotom w razie awarii samolotu. Pozwala też na dostarczanie żywności do niedostępnych miejsc albo urządzeń ze statków kosmicznych na Ziemię.

Spróbuj wykonać latawiec

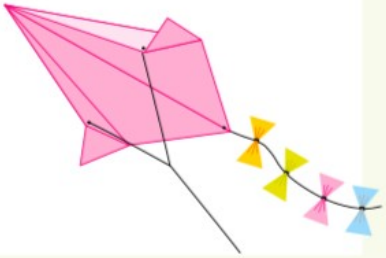
Jak zrobić latawiec?

Przygotujcie: kartkę z bloku technicznego, bibułę, sznurek, nożyczki, zszywacz.



- Kwadrat wycięty z kartki zegnijcie w miejscach pokazanych na rysunkach.

- Ze sznurka i bibuły wykonajcie ogon.



- Za pomocą zszywacza przymocujcie do latawca sznurek i ogon, tak jak pokazano na rysunku.

Gospodarstwo domowe
Przeczytaj komiks i odpowiedz na pytanie:

Czy można żyć bez wody?

Wodę zawierają:

i inne pokarmy.

Bez jedzenia człowiek może żyć około 6 tygodni, bez wody – najwyżej tydzień.

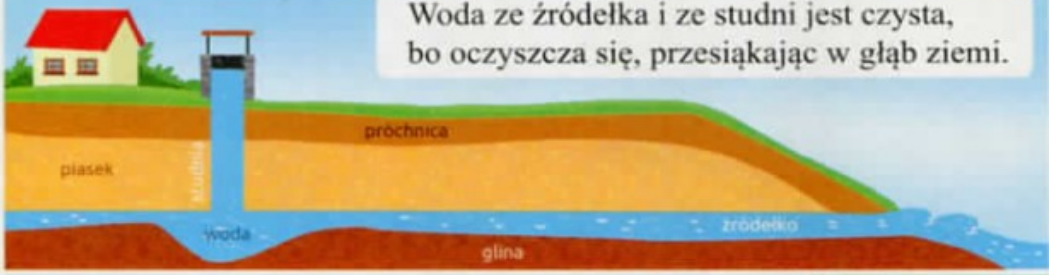
Przecież na Ziemi jest dużo wody!

Ale jest to głównie słona woda, a takiej ludzie nie mogą pić!

Potrzebujemy słodkiej wody!

Słodka woda, aby była zdatna do picia, musi być pozbawiona bakterii chorobotwórczych i zanieczyszczeń.

Woda ze źródełka i ze studni jest czysta, bo oczyszcza się, przesiąkając w głąb ziemi.



W mieście woda dostarczana jest do domów rurociągami. Zanim dotrze do kranów, jest filtrowana i badana.

Musimy mieć wodę do picia i do mycia się. Dzisiaj nie gotuję obiadu! Przygotuję kanapki.

Przyjechał beczkowóz! Chodźmy po wodę!

Gospodarstwo domowe

Bezpiecznie w lesie i na wsi.

POŻARY LASÓW

Pożary są głównym i najniebezpieczniejszym zagrożeniem dla naszych lasów. Ogień szybko ogarnia ogromne połacie drzewostanów, tym samym pozbawiając zwierzęta miejsca do życia oraz doszczętnie niszcząc trwające od wieków działanie przyrody.

Najczęstsze przyczyny pożarów lasów, to:

Około 30% pożarów traw powstaje ze względu na przypadkowe zaprószenia ognia na przykład poprzez wyrzucenie niedopałków z przejeżdżających pociągów lub samochodów na pobocze drogi. W żadnym z powyższych przypadków sprawcy nie liczą się z możliwością powstania zagrożenia rozwoju pożaru na obszary leśne! Zaraz po okresie zimowym trawy palą się

bardzo szybko, bowiem są wysuszone – ogień ogarnia coraz większe połacie powodując zagrożenie dla lasów, okolicznych zabudowań itp.
Celowe podpalanie traw stanowi około 70% wszystkich pożarów w tej kategorii. Najczęściej słyszy się, iż to zły nawyk osób dorosłych. Dowodem na powyższą tezę są coroczne „czarne statystyki", z których dowiadujemy się o przedziale wiekowym osób, które zginęły podczas czynności wypalania. Są to głównie starsze osoby, które po podpaleniu trawy nie zdążyły oddalić się na bezpieczną odległość (pamiętajmy, iż wiatr zmienia swój kierunek, a więc nie sposób określi też kierunku rozprzestrzeniania się pożaru).

Gospodarstwo domowe

Bezpieczny dom – zasady dobrej ewakuacji.

Każdego dnia strażacy w całej Polsce wyjeżdżają do setek zdarzeń. Wielu z nas, dopóki nie spotka nas osobista tragedia, nie skupia się na tym, co może się wydarzyć i jak zadbać o własne bezpieczeństwo. Chcielibyśmy, aby wronczanie byli mądrzy przed szkodą i dlatego przygotowaliśmy cykl artykułów, które w prosty sposób pokażą, jak zadbać o bezpieczeństwo swoje i swojej rodziny.

Ewakuuj się, a nie tylko uciekaj!

Zasady dobrej ewakuacji

•Pamiętaj, że w pierwszej kolejności ratujemy zagrożone życie ludzkie.
•Jeśli zauważyłeś pożar, pierwszą czynnością, jaką powinieneś wykonać, jest zaalarmowanie osób przebywających w domu. Wyjdź na klatkę schodową i zaalarmuj sąsiadów krzykiem. Następnie wezwij straż pożarną.
•Wybierz najkrótszą oznakowaną drogę ewakuacyjną – tak, by znaleźć się poza strefą pożaru, a najlepiej poza budynkiem.
•Z silnie zadymionych pomieszczeń wychodź w pozycji pochylonej, idź wzdłuż ściany, żeby nie stracić orientacji w pomieszczeniach. Zabezpiecz drogi oddechowe, np. zmoczonym w wodzie materiałem.

Nie otwieraj bez potrzeby drzwi do pomieszczeń objętych pożarem. Nagły dopływ powietrza sprzyja gwałtownemu rozprzestrzenianiu się ognia. Jeśli musisz otworzyć drzwi do takiego pomieszczenia, stań przy ścianie obok drzwi i dopiero je otwórz.

•Współpracuj z osobą, która kieruje ewakuacją. Wykonuj jej polecenia. Nie panikuj i staraj się uspokoić innych.
•Wskazuj innym drogę ewakuacji i pomagaj osobom mniej sprawnym od Ciebie.
•Nie korzystaj z windy (dźwigu)! Możesz w niej zostać uwięziony. Do wyjścia używaj klatki schodowej.
•Rozejrzyj się! Widzisz swoich znajomych, sąsiadów? A może kogoś brak? Powiadom o tym kierującego ewakuacją.

•**Zadbaj o warunki do ewakuacji na wypadek pożaru**
•Nie stosuj krat w drzwiach i oknach, na klatkach schodowych i przejściach między nimi oraz wyjściach na dach – krata utrudni ewakuację podczas pożaru i wydłuży czas oczekiwania na pomoc strażaków.

Jeżeli Twoje mieszkanie musi zostać wyposażone w kraty: zakładaj takie, które można otworzyć od wewnątrz. Klucz przechowuj w miejscu znanym wszystkim domownikom. Pamiętaj, że podczas pożaru wyjście przez kratę może być jedyną drogą ewakuacji!

•Dbaj o drożność dróg ewakuacyjnych, nie zastawiaj sprzętem korytarzy i dojść do mieszkań – może to utrudnić ewakuację, a ratownikom dostęp do miejsca pożaru.

SPDP **01 06.-05.06.2020R.**

TERAPIA RUCHEM DLA UCZNIA KLASY II/IIIC

Ćwiczenia na poprawienie koordynacji i równowagę

Ćwiczenie 1.

Ćwicz siedzenie bez podparcia.

a-Spróbuj utrzymać równowagę z rękami opartymi na kolanach około 10 sekund. Powtórz 10 razy.

b/c- Jeżeli możesz, unieś jedną nogę, potem drugą. Powtórz 10 razy.

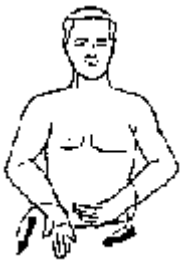
a

b

c

Ćwiczenie 2.

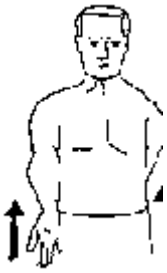
Z ramionami z boku tułowia i łokciami zgiętymi pod kątem 90° odwróć prawą rękę dłonią do góry, lewą skieruj dłonią w dół. Jednocześnie zmieniaj położenie obu rąk, aby przyjmowały pozycje przeciwne. Powtórz 10 razy.


a

b

Ćwiczenie 3.

Ćwiczenie rozpocznij z rękami ułożonymi na środku klatki piersiowej. Wyciągnij jedną rękę do przodu, drugą dołóż do boku. Powróć do pozycji wyjściowej i powtórz, zmieniając położenie rąk. Powtórz 5 razy.

a b  c

Ćwiczenie 4. Ćwiczenie oddechowe

Ręce w pozycji „skrzydełek” –maksymalny wdech nosem, następnie wydech ustami z jak najdłuższym wymawianiem głoski „S”-10 razy.

Wszystkie ćwiczenia powinny być wykonywane w powolnym tempie z przerwami, bez zmęczenia.

GRY I ZABAWY PODWÓRKOWE CZ.1

1. ZABAWA W CHOWANEGO

W chowanego można bawić się wszędzie**:** w domu, w parku, na placu zabaw, w lesie jednak ruch na świeżym powietrzu zawsze jest bardziej relaksujący i przyjemny niż ten odbywający się w domu. Najlepszy do zabawy jest teren, na którym znajdują się zarośla czy obiekty, za którymi można się schować.

Na początku zabawy należy ustalić teren, na jakim będzie się odbywała zabawa w chowanego. Jeśli bawimy się w domu może to być cały dom, całe mieszkanie, ale można też wyłączyć z zabawy poszczególne pomieszczenia, . W terenie trzeba wyraźnie określić granice terenu do zabawy. Następnie wybiera się lub losuje pierwszego szukającego. Ten staje przodem do ściany lub drzewa, zasłania dłońmi oczy i liczy np. do 50. W tym czasie pozostali uczestnicy zabawy chowają się. Po doliczeniu do 50 szukający głośno woła: szukam! I zaczyna poszukiwać ukrytych osób. Gdy którąś znajdzie, mówi np.: Ola, widzę cię, jesteś za drzewem. Zabawa trwa aż wszyscy uczestnicy gry zostaną odnalezieni. Wygrywa osoba, której nie udało się znaleźć albo została znaleziona jako ostatnia. Pierwsza znaleziona osoba staje się w kolejnej rundzie szukającym.

Modyfikacja zabawy z zaklepywaniem

To idealny pomysł na to, by trochę zmusić dzieci do ruchu. Drzewo czy ściana, przy której szukający odlicza, staje się też **miejscem do tzw. zaklepywania**. Podstawowe zasady gry pozostają bez zmian. Jednak każdy chowający się może pokonać szukającego, zaklepując się.
Robi to w ten sposób, że gdy szukający odejdzie od miejsca zaklepywania, ukrywający się do niego dobiega, klepie w wyznaczone miejsce i woła **"Raz, dwa, trzy za siebie"**. Z kolei szukający, żeby "zaklepać" osobę znalezioną, musi przed nią dobiec do miejsca zaklepywania i uderzyć w nie kilka razy dłonią wypowiadając imię znalezionego, np.: "Raz, dwa, trzy Maciek". W tej rozgrywce rywalizacja toczy się między każdym chowającym się a osobą szukającą. W kolejnej rundzie szukającym staje się pierwsza "zaklepana" przez szukającego osoba.

Zasady bezpieczeństwa

Jeśli w domu bawią się w chowanego małe dzieci, **wyłączyć z gry trzeba schody**, piwnice, poddasza. Starszym dzieciakom na pewno spodoba się zabawa w chowanego z zaklepywaniem. Warto wtedy upewnić się, że dzieci, biegnąc do miejsca zaklepywania, **nie wpadną np. na szklany stolik** lub gablotkę. Niezależnie od odmiany zabawy w terenie trzeba koniecznie sprawdzić, czy wyznaczony **obszar jest bezpieczny**. Czy nie ma żadnych ukrytych pod trawą dołów, czy na ziemi nie leży potłuczone szkło, czy krzewy znajdujące się na obszarze gry nie mają kolców itp.

https://mamotoja.pl/

2. Gra w klasy

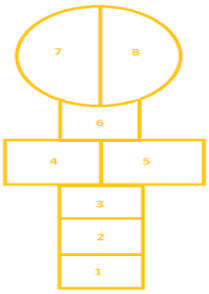
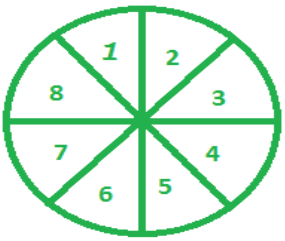
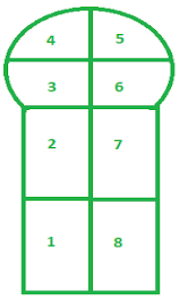
Jak grać w klasy?

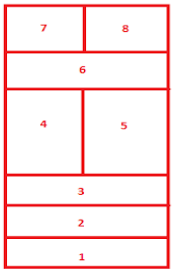
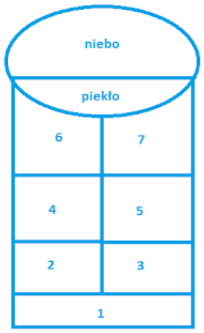
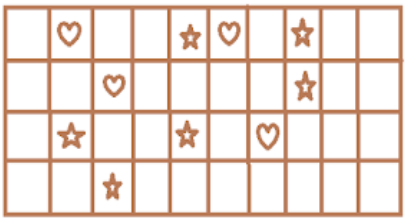
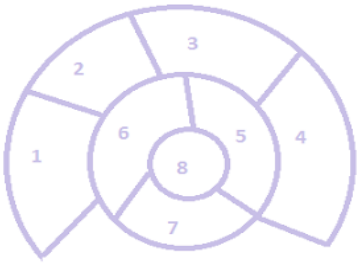
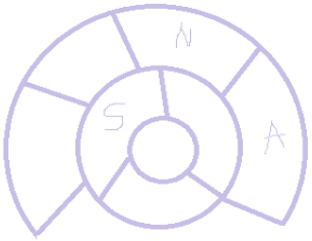
Na ziemi rysujemy diagram (diagramów i możliwości jest całe mnóstwo, właściwie ogranicza nas tylko wyobraźnia).

Numerujemy go od 1 do 9, można wykroczyć poza 9 jeżeli liczba pól w diagramie na to pozwala. Każde pole to jedna klasa. Skaczemy po kolei od 1 do 9, lub możemy wyrywkowo. Przed przystąpieniem do skakania, musimy na klasę coś rzucić, najlepiej kamyk lub monetę. To, co rzucimy nie może dotknąć linii klasy lub wypaść poza. Jeżeli niestety tak się stanie, jest to "skucha" i rzucającemu przepada kolejka. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przeskoczy wszystkie klasy.

Gra się również w taki sposób, że umieszcza się kamyk na początkowym polu, a następnie skacząc z klasy do klasy, kopie się go na następne pola gry. Jeżeli zdarzyło by się tak, że kamyk zatrzymałby się na linii lub skaczący na niego nadepnie, to traci kolejkę.

Poniżej przedstawiam Wam inne układy do gry w klasy i ich zasady:

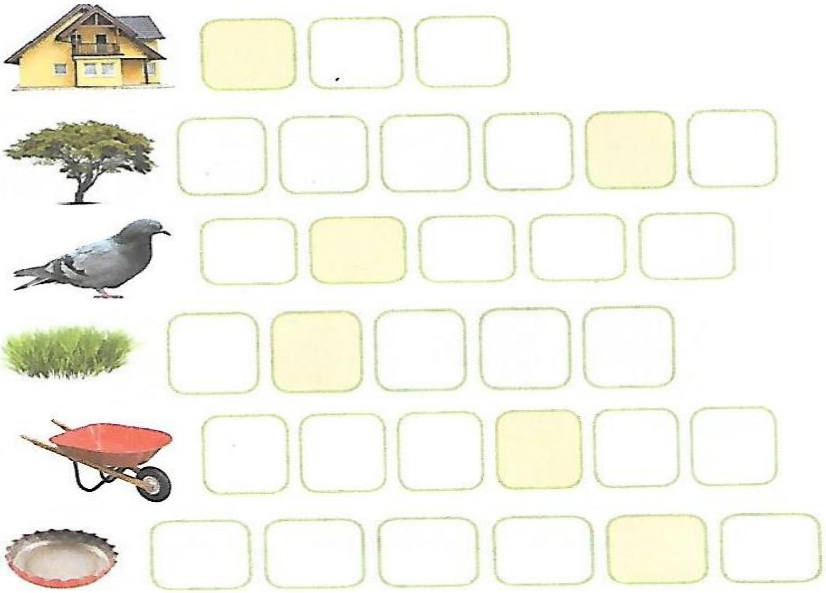
1	***Chłopek***		Grający wrzuca kamyk na pole z cyfrą 1, jeżeli mu się uda - kamyk nie dotnie linii, ani nie wypadnie, skacze dalej. Na pola 4 i 5 oraz 7 i 8 należy wskoczyć obunóż. Kiedy grającemu uda się przeskoczyć wszystkie klasy, odwraca się o 180 stopni i skacze od końca.
2	***Pizza***		Zaczynamy od pola z numerem 1. Grający przeskakują w pierwszą stronę na lewej nodze, w drugą stronę na prawej.
3	***Magiczna Kula***		W tym wariancie uczestnicy skaczą na każdą klasę obunóż.

4	***Szafa***		Tutaj z kolei na pola 1, 2, 3, 6 grający wskakują na jednej nodze, na pola 4 i 5, 7 i 8 na dwóch
5	***Niebo i piekło***		Gra rozpoczyna się wrzuceniem kamyka na odpowiednią klasę. Na pole 1 należy wskoczyć na jednej nodze, na pola 2 i 3, 4 i 5, 6 i 7 obunóż. Celem grających jest dostanie się do nieba. Jeżeli kamyk wpadnie do piekła, siadają i nie mogą więcej grać, kibicują pozostałym na placu boju. Wygrywa ten, komu uda dostać się do nieba.
6	***czekoladki***		Grający ustalają swoje symbole, którymi będą oznaczać pola. Uczestnicy rzucają kamyk na dowolne pole, skaczą do niego na jednej nodze, a pole na które kamyk upadł oznaczają swoim symbolem. Żeby dostać się na swoje pole, trzeba przeskoczyć wszystkie kostki przed nim, zaczynając od lewego dolnego pola. Zawodnicy nie mogą skakać po polach oznaczonych symbolami przeciwników.
7	***Ślimak***		W tej wersji zasady są takie jak w zwykłych klasach.
8	***Ślimak inaczej***		W kolejnej, pola na muszli ślimaka muszą być puste. Grający rzucają kamyk na kolejne klasy, a jeżeli uda im się przeskoczyć całą trasę, na dowolnym polu rysują pierwszą literą swojego imienia. Wówczas, w kolejnej rundzie mogą na tym polu odpocząć. Inne osoby muszą to pole przeskoczyć. Gra kończy się, kiedy cała muszla zostanie zapełniona inicjałami.

https://www.dzieckiembadz.pl/2017/04/gra-w-klasy.html

A TERAZ KRÓTKIE ZADANIE DO WYKONANIA

Wpisz w okienka nazwy obrazków. Z oznaczonych liter odczytaj hasło i uzupełnij nim zdanie.



HASŁO:

Dobrze i miło jest bawić się na……