

## Zabawy pradziadków i prababć.

### Karta zabaw. Karta pracy.

Imię i nazwisko ....., Klasa .....

#### **Teksty do zabaw**

##### **Hela, hela, gęsi do domu!**

Pasterka (P): Hela, hela, gęsi do domu!	-	Gęsi (G): Boimy się...
P: Czego?	-	G: Wilka złego!
P: Co robi?	-	G: Gęsi skubie!
P: Ile naskubał?	-	G: Pół kopy!
P: Jakie ma oczy?	-	G: Jak węgiel w nocy!
P: Jakie ma uszy?	-	G: Jak dwa obrusy!
P: Hela, hela, gęsi do domu!		

**Klucha:** Wywołuję naprzeciwnko, iwko, iwko, iwko... (wymieniasz imię, np.: *Basię!*)

##### **Budujemy mosty**

Budujemy mosty dla pana starosty, wszystkie panny przepuszczamy, a ostatnią zamykamy!

##### **Wyliczanki**

Ene due rike fake  
Turbe burbe, ósme smake  
Eus deus kosmateus  
In morere bęc

Trumf trumf misia bela  
Misia, Kasia, Konfacela  
Misia A, Misia B, Misia, Kasia  
Kon – fa – Ce

Siedzi anioł na łóżeczku,  
pisze pacierz po niemiecku.  
Jakim kolorem go na-pi-sał?  
(*należy podać kolor, np. fioletowy*)  
Fio-le-to-wym. A czy ty go masz? (*mam*)  
No to mi go za-raz po-każ (*pokazuje*)

## Zadania

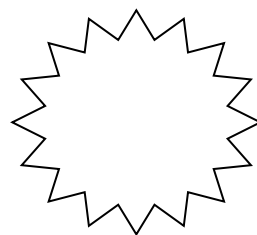
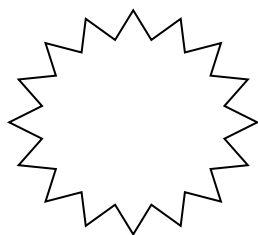
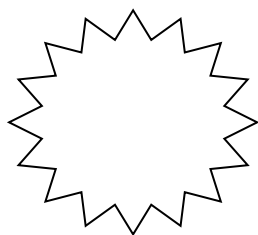
### **Zad 1.**

Spośród podanych niżej, wybierz i zakreśl zabawki, którymi bawili się Twoi rówieśnicy sprzed 100 lat:

drewniany konik / wiatraczek / lalka Barbie / drewniane klocki / lalka ze szmatek  
tablet / kołyska / konik bujany / klocki Lego / drewniany wózek

### **Zad 2.**

Za pomocą kolorowych pisaków oznacz (napisem, mini – rysunkiem) wewnątrz swojego kapselka do gry w wyścigi koni. Narysuj tu projekt, możesz zrobić dwa lub trzy projekty:



### **Zad.3.**

Marek, Kasia, Zuzia i Franek grają w szajbki. Każdy miał na początku po pięć monet, rzucali monetami pięć razy. Trzy razy wygrał Franek, raz Kasia i raz Zuzia. Po ile monet miał każdy z nich po zakończeniu gry?

Ile miał Franek .....

Ile miała Kasia .....

Ile miała Zuzia .....

Ile miał Marek .....

*Sprawdź! Pamiętaj, że ilość wszystkich monet przed rozpoczęciem gry musi być taka sama jak ilość wszystkich monet po zakończeniu gry.*

.....

### **Zad. 3.**

6 osób gra w pompomalec. Jesteś gospodarzem i bardzo chcesz być dziedzicem. Napisz zdanie, które musisz powiedzieć, aby tak się stało. Możesz sobie pomóc schematem:

gospodarz    osoba    osoba    osoba    smalec

dziedzic

Twoje zdanie:.....

### **Zad 3.**

Narysuj starą zabawkę Twoich rówieśników sprzed 100 lat, którą zapamiętałaś(eś) z lekcji.