

MAŁY OBYWATEL



POMYSŁY NA ZABAWY
I PROJEKTY PLASTYCZNE



Projekt "Mały obywatel" współfinansowany w ramach programu polskiej pomocy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP



ROZMOWA O SDG 2

CEL PRACY: zapoznanie dzieci z problemem niedożywienia oraz ukrytej formy niedożywienia. Zachęcenie dzieci do zdrowego odżywiania oraz do podejmowania świadomych konsumenckich wyborów, m.in. niemarnowania żywności.

PRZEBIEG ROZMOWY:

Temat głodu i niedożywienia w Polsce jest szczęśliwie tematem mało znanym wśród dzieci, szczególnie tych najmłodszych. Dla większości z nich jest to temat wręcz abstrakcyjny. Żeby dzieci zrozumiały, na ile ten problem jest poważny, pokaż im [nagranie UNICEF](#) opowiadające o chłopcu o imieniu Papua i dziewczynki o imieniu Christina. Oboje mieszkają w Indonezji, ale ich życie bardzo się różni. Niech dzieci spróbują znaleźć różnice np. w ich rozkładzie dnia. Zapytaj na końcu, czy ich zdaniem dzieci to dobrze, że nie każde dziecko ma możliwość wartościowego odżywiania się, wystarczającej ilości snu i odpoczynku.

Starszym dzieciom możesz pokazać mapę świata ([zał. 1](#)), na której znajdziesz kraje, gdzie powyżej **34% populacji uważane jest za niedożywioną**. Takich krajów jest wciąż bardzo dużo, daje to ważny punkt odniesienia, kiedy mówimy o głodzie na naszej planecie oraz inicjatywach, które promują np. **niemarnowanie żywności**. Pokaż dzieciom zdjęcia w [zał. 2](#), zapytaj, przedstawiają. Czy to dobrze, że w niektórych krajach brakuje jedzenia, a w drugich, jedzenie jest wyrzucane na śmietnik. Czy możemy rozwiązać ten problem? Niech dzieci zastanowią się, jak możemy zapobiec niedożywieniu ludzi?

Rozmowa posłuży również za doskonały punkt wyjścia do rozmowy z dziećmi na temat **ukrytej formy niedożywienia**. Żeby być niedożywionym nie zawsze musimy odczuwać głód. Zapytaj dzieci, co ich zdaniem jest dobrym jedzeniem. Możesz wykorzystać zdjęcia w [zał. 3](#), które na zasadzie kontrastów pokazują, jakie mamy możliwości wyboru jedzenia. Wytłumacz, że nie każde jedzenie jest dla nas równie dobre. Niektóre rodzaje jedzenia, nie tylko nie przynoszą nam korzyści, ale szkodzą naszemu zdrowiu. Jeżeli na dłuższą metę będziemy odżywiać się słodczymi i fast foodem, nasz organizm będzie niedożywiony. Mimo, że nie będziemy odczuwać głodu do prawidłowego funkcjonowania naszego organizmu, będzie nam brakowało wielu witamin i mikroelementów.



QUIZ O MĄDRYM ODŻYWIANIU

CEL QUIZU: zapoznanie dzieci z pojęciami marnowania żywności, lokalnego jedzenia, sprawiedliwego handlu. Zachęcenie dzieci do dokonywania świadomych wyborów żywieniowych.

MATERIAŁY:

- prezentacja (zał.4)
- ekran i rzutnik lub ekran komputera komputera / laptopa



QUIZ o mądrym odżywianiu

PRZYGOTOWANIE

Będzie najlepiej, jeżeli quiz zostanie wyświetlony na większym ekranie. Jeżeli taka opcja jest niedostępna, pytania do quizu można przeczytać, nie wykorzystując projektora lub komputera.

wyrzuca się prawie połowę (około 45%) owoców i warzyw! Najczęściej marnowanymi są banany i jabłka, ale przecież możemy je zamrozić, a potem używać w wypiekach lub w koktajlach owocowych. Czy wiedzieliście, że możemy jeść nawet skórki po bananach? Im bardziej dojrzały jest banan, tym słodsza jest jego skórka!



PYTANIA:

1. Czasem kupujemy więcej jedzenia, niż jesteśmy w stanie zjeść. To co się zepsuje, musimy wyrzucić. Co wyrzucamy najczęściej?

- a) mięso
- b) owoce i warzywa
- c) kasze
- d) chleb

Corocznie na świecie wyrzuca się prawie połowę (około 45%) owoców i warzyw! Najczęściej marnowanymi są banany i jabłka, ale przecież możemy je zamrozić, a potem używać w wypiekach lub w koktajlach owocowych. Czy wiedzieliście, że możemy jeść nawet skórki po bananach? Im bardziej dojrzały jest banan, tym słodsza jest jego skórka!

2. Jaki procent jedzenia co roku trafia do kosza?

- a) 30%
- b) 10%
- c) 50%
- d) 80%

Na całym świecie rocznie marnujemy około jednej trzeciej (30%) żywności. Odbywa się to na każdym etapie produkcji, również podczas transportowania, sprzedaży i spożycia.

3. Jaki jest najlepszy sposób na ograniczenie marnowania żywności?

- a) przygotowanie listy zakupowej i robienie zakupów według planu
- b) zamrażanie jedzenia
- c) używanie resztek jedzenia do zup lub koktajli
- d) wszystkie sposoby są dobre!

4. Jedzenie jest bardzo nietrwałym towarem, ponieważ szybko się psuje. Co jeszcze marnujemy, wyrzucając zepsute jedzenie?

- a) energię
- b) wodę
- c) obie odpowiedzi są prawidłowe

Żeby wyprodukować żywność potrzebujemy wodę, energię i glebę. Kiedy więc wyrzucamy żywność, marnujemy również pozostałe surowce. W dodatku wytwarzamy około 10% gazów cieplarnianych, które sprawiają, że nasz klimat się zmienia i staje się coraz cieplejszy. Kupuj więc tylko tyle, ile zjesz, wykorzystuj również resztki jedzenia!

5. Ile wody jest potrzebne do wyprodukowania jednego hamburgera zamiast jednej porcji sałaty?

- a) o połowę mniej
- b) 12 razy więcej
- c) 167 razy więcej
- d) 483 razy więcej

Pomimo, że sałata składa się prawie w 95% z wody, wystarczy około 10 litrów wody. Aby wyprodukować jednego hamburgera potrzebujemy około 1850 litrów wody. Łatwo zapomnieć o ilości wody potrzebnej do produkcji żywności, którą jemy, ponieważ jej nie widzimy. Woda słodka jest podstawowym i ograniczonym zasobem na naszej planecie, dlatego ważne jest, aby ją oszczędzać, dokonując świadomych wyborów żywieniowych. Na przykład, warzywa, owoce i produkty pełnoziarniste wymagają znacznie mniejszej ilości wody niż czekolada i mięso.

6. Co oznacza termin "lokalne jedzenie"?

- a) posiłek, który możemy zjeść w dowolnym lokalu
- b) jedzenie wyprodukowane w okolicach, które zamieszkujemy
- c) jedzenie, które spożywamy w małych porcjach

Warto wybierać jedzenie, które zostało wyprodukowane w pobliżu. Wspierając lokalnych rolników i producentów żywności, wspieramy lokalną gospodarkę i zmniejszamy ilości CO2 wytwarzanego przy dostawie produktów z odległych krajów do naszych sklepów.



7. Co oznacza to logo?

- a) Fair Trade - certyfikat sprawiedliwego handlu
- b) chiński symbol Yin Yang
- c) znaczek symbolizujący Olimpiadę

Fair Trade - certyfikat sprawiedliwego handlu, czyli handlu, który bazuje na uczciwych cenach zakupu żywności u rolników i dobrych warunkach pracy. Fair Trade to szansa na lepsze życie i bardziej stabilną przyszłość dla rolników w rozwijających się krajach.



PRACA PLASTYCZNA

CO DZIECI JEDZĄ NA ŚNIADANIE?

CEL PRACY: zapoznanie dziecka z tradycyjnymi śniadaniem dzieci z całego świata, dyskusja na temat nierówności społecznej i zasad dobrego żywienia, ćwiczenie umiejętności manualnych dziecka oraz jego poczucia kompozycji.

MATERIAŁY:

- wydrukowane szablony talerzy (zał. 5)
- papier kolorowy
- papier biały
- flamastry
- nożyczki
- klej

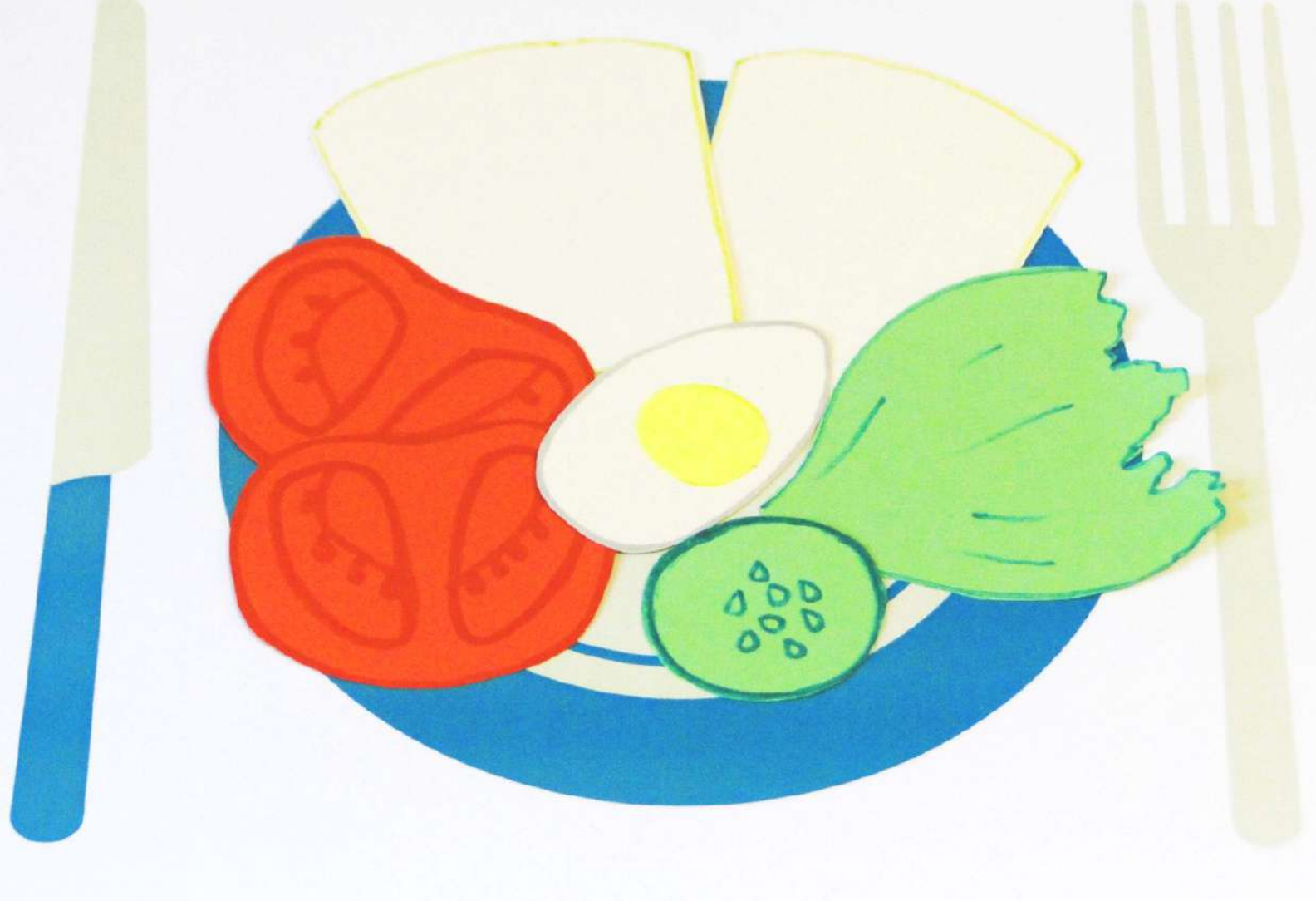
PRZYGOTOWANIE DO PRACY

Zanim zaczniecie pracę plastyczną, pokaż dzieciom zdjęcia opublikowane przez *New York Times*, na których są uchwycone dzieci z całego świata ze swoim śniadaniem. Zapytaj, czy dzieci rozpoznały produkty na stole, czym się różni nasze śniadanie od śniadania ich rówieśników, jakie śniadanie spodobało im się najbardziej, a które najmniej, czemu?

Jeśli mówisz w języku angielskim, przeczytaj artykuł, który dostarcza wiele ciekawych szczegółów, np. dlaczego w Islandii stałym składnikiem śniadania jest olej z ryby. Po dyskusji możesz przejść do pracy plastycznej. Będzie ona polegać na wykonaniu jednego z zadań opisanych poniżej, wg waszego wyboru:

Zadanie nr.1 Narysuj i wytnij wymarzone śniadanie, które łączyłoby najsmaczniejsze składniki śniadań świata.

Zadanie nr. 2 Narysuj i wytnij śniadanie dziecka z innego kraju, które spodobało Ci się najbardziej.



PRZEBIEG PRACY

Dziecko powinno narysować jakieś danie (np. kanapkę lub ugotowane i przekrojone na pół jajko), warzywo i / lub owoc. Może dodawać szczegóły (np. włoski na skórce kiwi, pestki w krążku pomidora). Rysować można na białym papierze lub kolorowym. W drugim przypadku dziecko nie musi kolorować całości, tylko skupić się na konturach i szczegółach. Kiedy całe śniadanie będzie narysowane, niech dziecko wytnie wszystkie elementy i przyklei na wydrukowane szablony talerzy (zał. 5). Gotowe!!!

Teraz na jednym wielkim stole możesz ustawić talerze i delektować się pięknymi kompozycjami śniadaniowymi całej grupy lub klasy.



GRA CZY LICZBA ZASZCZEPIONYCH DZIECI MA ZNACZENIE?

CEL GRY: pokazanie dzieciom jak szybko może rozprzestrzenić się groźna choroba, gdy dzieci nie są szczepione. Pokazanie różnic między możliwością rozprzestrzenienia się choroby w przypadku małej i dużej liczby zaszczepionych dzieci.

MATERIAŁY:

- tablica, na której narysujesz kratkę 8/8 pól (64 pola)
- kreda w 2 różnych kolorach (zielony i żółty/czerwony lub wydrukowane symbole strzykawek (max 60 zielonych i od 10 do 32 czerwonych - zał. 6)
- wydrukowany symbol bakterii i chorego dziecka (lub rysunek na tablicy przedstawiający taki symbole - zał. 7)

PRZYGOTOWANIA:

Po lewej stronie tablicy narysuj 4 symbole i pozostaw miejsce na liczbę:

zielona strzykawka – symbolizuje liczbę zaszczepionych dzieci w małym miasteczku,

żółta strzykawka – liczba niezaszczepionych dzieci w małym miasteczku,

buzia chorego dziecka – liczba dzieci, które zachorowały na groźną chorobę,

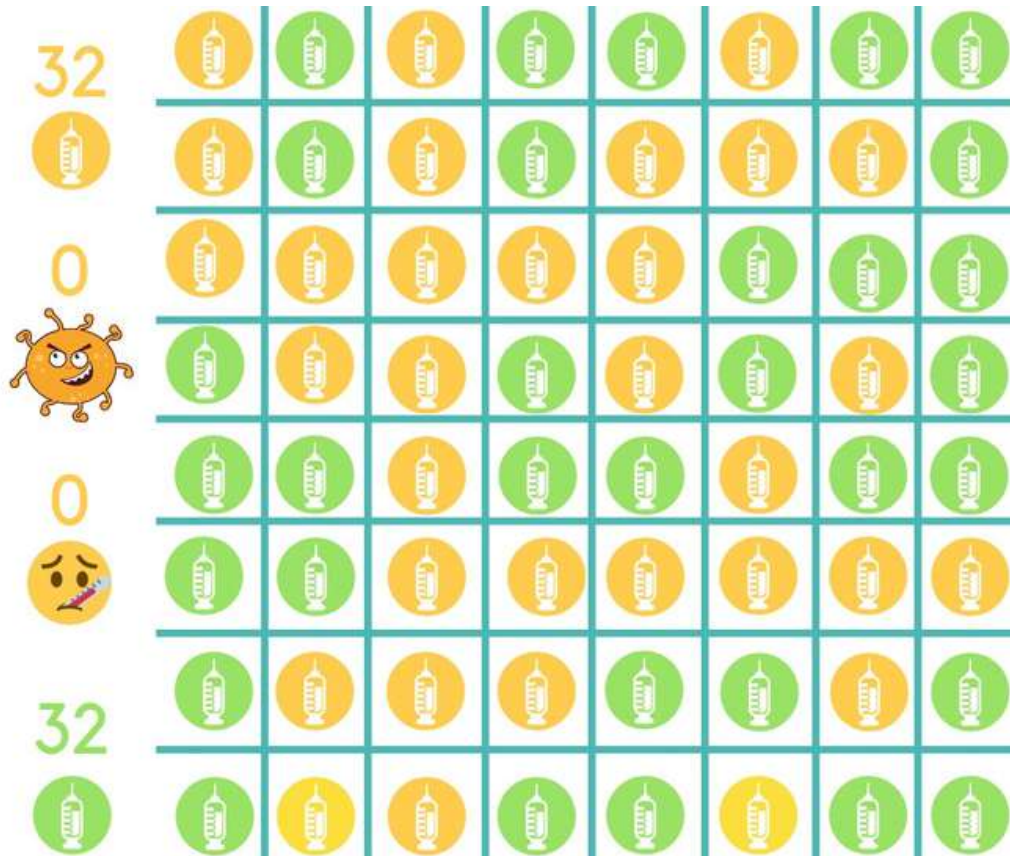
wirus – ilość razy kiedy wirus będzie mógł pojawić się w nowym miejscu.

Narysuj na tablicy tabelę składającą się z 8 kolumn i 8 wierszy (łącznie 64 pola). Poinformuj dzieci, że widoczna plansza to przykładowe miasto podzielone na równe kwadraty. W każdym będzie mieszkało jedno dziecko, które będzie zaszczepione lub niezaszczepione. To dzieci podejmą decyzje, gdzie zamieszka dane dziecko.



Rozdaj dzieciom 32 zielone i 32 żółte strzykawki. Będą one symbolizować 32 zaszczepionych i niezaszczepionych dzieci. Należy podzielić mniej więcej po równo liczbę otrzymanych strzykawek dla 1 dziecka.

Następnie dzieci mają za zadanie w dowolnym miejscu na tablicy zamieścić otrzymane strzykawki. Po kolei każde dziecko przyczepia swoje strzykawki do tablicy (jeśli nie mamy możliwości wydrukowania strzykawek, każde dziecko może zaznaczyć kredą odpowiednią liczbę zielonych i żółtych kropek). Po zakończonym zadaniu, cała tablica będzie w 64 dwukolorowych strzykawkach (jak na ilustracji poniżej). Możemy więc przejść do gry.



PRZEBIEG GRY - 2 wersje:

Gdy tablica wypełniona jest 64 strzykawkami, poinformuj dzieci, że sytuacja idealna, taka że żaden niebezpieczny wirus nie pojawia się w mieście, jest rzadka. Wiele wirusów uśpiło się na długie lata, nie mogąc nikogo zaatakować. Nie oznacza to, że nigdy więcej się nie pojawią. Sprawdźcie wspólnie co się stanie, gdy jakiś niebezpieczny wirus pojawi się w miejscowości, w której jedynie połowa dzieci jest zaszczepionych.

Zdejmij jedną żółtą strzykawkę z tablicy (niezaszczepione dziecko) i w jego miejsce postaw cyfrę 1. – następnie powiedz: "Uwaga uwaga! Niebezpieczny wirus "W" właśnie zaatakował 1 niezaszczepione dziecko. Ma dużo siły i szybko się rozmnaża. Teraz może zaatakować 2 innych dzieci, które przebywają tuż obok niego i są niezaszczepione." Niezaszczepione dziecko musi być bardzo blisko – może zaatakować więc dziecko z kwadratu położonego tuż obok, pod lub nad nim. Nie zaatakuje dziecka z kwadratu położonego na skos.

Wskazane przez Ciebie dziecko powinno podejść do tablicy i zdjąć dwie strzykawki. W ich miejsce wpisz cyfrę 2. Jednocześnie na tablicy obok symbolu wirusa zaznacz, który raz zaatakował wirus (2 razy) oraz obok buzi dziecka, jaka łączna liczba dzieci jest zarażona (3 dzieci). W grę gramy do tego momentu, aż nie będzie żadnej żółtej strzykawki w kwadratach możliwych do zarażenia. Epidemia nie będzie mogła się rozwinąć dalej.



II wersja gry:

Gdy gra zostanie zakończona, możesz od razu przejść do dyskusji albo do II wersji gry. W tej części dzieciom rozdaj 54 zielone strzykawki i jedynie 6 żółtych. Ponownie dzieci rozkładają strzykawki w dowolnych punktach. Gdy tablica będzie wypełniona, zdejmij jedną żółtą strzykawkę, informując (jak poprzednio) o atakującym wirusie. Poproś dziecko o zdjęcie kolejnej strzykawki z pola stykającego się z zaznaczonym.

W tym przypadku gra skończy się dużo szybciej. W zależności od rozłożenia strzykawek może się okazać, że zostanie zarażone tylko 1 niezaszczepione dziecko. Pozostałe niezaszczepione dzieci będą wystarczająco daleko.

PYTANIA DO DYSKUSJI:

- Czy spodziewaliście się, że "jeden wirus" może zarazić tak dużo dzieci?
- Za którym razem zachorowało więcej dzieci? Czy większa liczba zaszczepionych dzieci uchroniła przed chorobą niezaszczepione dzieci?
- Czy wszystkie niezaszczepione dzieci zachorowały? Dlaczego nie?
- Co by się stało, gdyby wszystkie dzieci myślały, że ich sąsiad się zaszczepi i w rezultacie nikt by się nie zaszczepił? Chcielibyście mieszkać w mieście, gdzie groźne bakterie mogłyby łatwo atakować?



EKSPERYMENT JAK SIĘ PRZENOSI INFЕКCJA?

CEL EKSPERYMENTU: pokazanie dzieciom, jak przenosi się infekcja i w jaki sposób ktoś chory jest w stanie zarazić zdrowego. Drugi eksperyment demonstruje dzieciom jeden ze sposobów, który pozwoli im ograniczyć ryzyko zachorowania w sezonie przeziębień i infekcji dróg oddechowych.

MATERIAŁY:

- brokat (najlepiej biały lub żółty, który jest najmniej widoczny)
- miseczka
- woda
- płyn do mycia naczyń

EKSPERYMENT 1

Wyłumacz dzieciom, że infekcje przenosimy drogą kropelkową, czyli wtedy, kiedy osoba chora np. kaszle lub kicha, wirus trafia do układu oddechowego innej osoby, a stąd przedostaje się do organizmu, rozmnaża i dochodzi do infekcji. Możemy zachorować również przez bezpośredni kontakt z chorym. Dochodzi do niego, kiedy osoba cierpiąca na to schorzenie najpierw dotyka rękami okolic ust lub nosa (np. podczas oczyszczania nosa chusteczką lub w momencie kaszlu lub kichania), przez co na dłoniach pozostają wirusy. Osoba ta może kogoś dotknąć (np. ręki), dzięki czemu następuje przeniesienie i rozsiewanie wirusa. Wirus pozostanie również na wszystkich przedmiotach, których chory dotykał (zabawki, kredki, klamki).

Przejdź teraz do eksperymentu. Niepostrzeżenie nasyp na swoje dłonie trochę brokatu i udaj, że kichasz, zasłaniając dłońmi nos. A teraz dotknij dłoni dziecka. Pokaż dziecku swoje dłonie i poproś, żeby pokazało swoje. Niech dziecko spróbuje dojść do odpowiedzi, dlaczego na jego dłoni pozostał brokat, który w naszym wypadku pełni rolę niewidzialnych wirusów.



EKSPERYMENT 2

Teraz czas na drugi eksperyment, który ma opowiedzieć dziecku, co robić, żeby nie zarażać samemu, ale też żeby się nie zakazić od innych. Do miseczki wlej wodę i do wody wsyp trochę brokatu (który nadal pełni rolę wirusów). Na palec wyciśnij dosłownie jedną kroplę płynu do naczyń lub mydła w płynie i dotknij powierzchni wody. Pod wpływem substancji odtłuszczających brokat „ucieknie” do brzegów miski. Wy tłumacz dziecku, że taki sam wpływ mydło ma na wszelkie zarazki, które mamy na naszych dłoniach, dlatego tak ważne jest mycie rąk po tym, jak kichnęliśmy i zasłoniliśmy usta dłońmi, ale też przed jedzeniem lub po każdym spacerze.



GRA JAK SZYBKO PRZENOSI SIĘ INFЕКCJA?

CEL EKSPERYMENTU: pokazanie dzieciom, jak szybko rozpowszechniają się wirusy w zależności od tego, czy infekcja wywołana przez nie ma łagodny, czy ostry charakter.

PRZEBIEG GRY

Dzieci ustawiają się w koło. Poinformuj je, że chcesz pokazać jak szybko rozprzestrzenia się choroba. Poproś jedno dziecko na środek, niech udaje, że jest chore. Powiedz dzieciom, że w tej rundzie wirus może zarazić tylko jedno inne dziecko. W tym wypadku choroba nie będzie rozprzestrzeniać się szybko. Poproś, żeby osoba ze środka złapała za rękę jedną koleżankę lub kolegę. To dziecko musi zaprosić też jedno etc. W tej wersji gry wirus przejdzie 4 razy i zarazi 4 dzieci.

Wiele wirusów jest jednak dużo bardziej niebezpiecznych i potrafi zarazić po 2 osoby lub więcej na raz. Powtórz zadanie, jednak w tej rundzie każde zaproszone dziecko może zaprosić 2 kolejnych dzieci. Powtarzając czynność 4 razy zostanie zarażonych 16 dzieci.

Powiedz dzieciom, że niestety druga runda gry była bardziej zbliżona do rzeczywistych warunków. Dlatego tak często zimą w grupach przedszkolnych i klasach są pustki. Dziecięce organizmy są szczególnie narażone na choroby, ponieważ ich układ odpornościowy (immunologiczny) dopiero się kształtuje i uzyskuje pełną sprawność u nastolatków. Stąd częstsze zachorowania na infekcje u młodszych dzieci.





GRA MEMORKI O RAFIE KORALOWEJ

CEL GRY: Pokazanie dzieciom biologicznej różnorodności rafy koralowej, ćwiczenie pamięci wzrokowej dziecka.

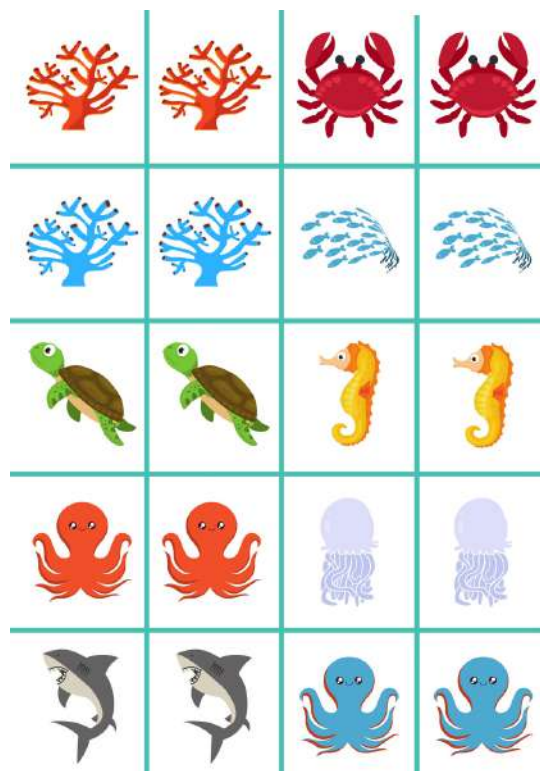
MATERIAŁY:

- wydrukowane karty memory (zał. 8)

PRZEBIEG GRY:

Zacznij od podstaw. Pokaż dzieciom krótki filmik o rafie koralowej, np. ten z [Youtube](#). Zapytaj, czy nagranie dzieciom się spodobało, jakie gatunki zwierząt dzieci rozpoznały, czy uważają, że rafę koralową można byłoby nazwać pomnikiem natury i dlaczego. Podkreśl, że życie na rafie jest niesamowicie różnorodne i właśnie tę różnorodność musimy zachować dla przyszłych pokoleń.

Żeby nie być gołosłownym, przygotowaliśmy do pobrania proste memorki o rafie koralowej. Musisz je wydrukować na grubszym papierze (druk powinien być dwustronny, tak żeby jedna ze stron wszystkich kartek miała szary wzór z rybkami). Można też ewentualnie zalaminować kartki i rozciąć je wzdłuż linii. Następnie odwróć wszystkie karteczki tylną stroną do góry, a dziecko niech spróbuje znaleźć parę identycznych obrazków. Najlepiej bawić się w grę w kilka osób, wtedy każda kolejna osoba ma jedną próbę odwrócenia dwóch dowolnych kartek. Jeżeli próba jest udana, dziecko odkłada parę obrazków obok siebie. Jeżeli nie, z powrotem odwraca karty obrazkami do dołu, a kolejka przechodzi na następnego gracza. Memorki to doskonała gra rozwijająca pamięć wzrokową. W tej grze często wygrywają właśnie najmłodszy, dlatego jest ona tak lubiana wśród dzieci.



PROJEKT PLASTYCZNY KOLOROWANKI-WYCINANKI

CEL PRACY: Próba odwzorowania najbardziej znanych gatunków ryb przez dzieci, utrwalenie wiedzy na temat rafy koralowej, ćwiczenie umiejętności manualnych dzieci.

MATERIAŁY:

- biały papier A3
- farby (najlepiej w odcieniach morza)
- gruby pędzel
- nożyczki
- klej w sztyfcie
- gazeta
- kolorowy papier
- kolorowe czasopisma
- flamaster



KROK 1

Niech dziecko pokoloruje grubym pędzlem biały arkusz papieru (będzie to tło pracy) i naniesie cienką warstwę farby na papier gazetowy tak, żeby wciąż były widoczne zadrukowane fragmenty gazety. Teraz trzeba zostawić wszystko do wyschnięcia.

KROK 2

Z różnych papierów kolorowych dziecko powinno wyciąć kształty rybek. Im więcej ich będzie, tym ładniejszy i bardziej dopracowany będzie obraz. Rybki mogą mieć różne kolory, kształty i rozmiary.



Po wyschnięciu gazety wycinamy również ryby z papieru gazetowego, np. rekiny albo ryby-młoty; każde urozmaicenie obrazu jest mile widziane. Jeżeli jednak w zadaniu biorą udział młodsze dzieci, możemy ograniczyć się do najprostszego kształtu ryb. Na koniec możemy przykleić wszystkich mieszkańców podwodnego świata i dodać kilka szczegółów – zęby rekinom, oczy, łuski, płetwy. Praca gotowa!



GRA PRAWDA CZY FAŁSZ

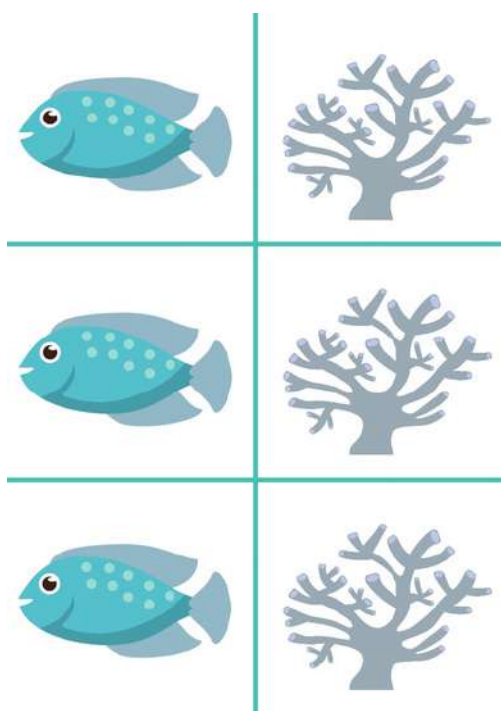
CEL GRY: Utrwalenie wiedzy na temat bioróżnorodności świata podwodnego oraz zapamiętanie, że rafę należy chronić.

MATERIAŁY:

- lista z pytaniami – prawda czy fałsz (zał. 9)
- wydrukowane 12 kart z pytaniami prawda i fałsz (zał. 10)
- odpowiednia liczba wydrukowanych symboli niebieskich rybek i wyblakłej rafy – po jednym symbolu dla każdego dziecka (niebieska rybka – symbolizuje prawdę; wyblakła rafa lub czerwona rybka symbolizuje fałsz) (zał. 11)
- taśma klejąca
- patyczki

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podziel dzieci na dwie drużyny. Każda z drużyn otrzymuje dwa patyczki z przyklejonymi symbolami rafy koralowej. Na jednym patyku przyklej czerwoną rybę lub wyblakłą rafę – symbol fałszu, a na drugim patyku niebieską rybkę – symbol prawdy. Ustaw dzieci po dwóch przeciwległych stronach sali. Przed każdą z drużyn na podłodze zaznacz od 4 do 6 równoległych kresek. W ręku lub w pudełku trzymaj pocięte fiszki z pytaniami.



PRZEBIEG GRY

Poinformuj dzieci, że rozpoczynamy zabawę “prawda czy fałsz” o rafie koralowej. Celem gry jest dotarcie do środka sali, przed drugą drużyną. W tym celu należy prawidłowo odpowiedzieć przynajmniej na 5 pytań dotyczących rafy koralowej. Drużyna będzie mogła pokonać jedną linię wyklejoną na podłodze, a tym samym poruszyć się w kierunku środka sali wyłącznie wtedy, gdy prawidłowo zinterpretuje informację zawartą na fiszce.



Na każdej z fiszek (zał. 10) widnieje informacja dotycząca rafy. Dzieci muszą drużynowo podjąć decyzję, czy sformułowanie jest prawdziwe czy fałszywe. Po podjęciu decyzji dzieci będą musiały podnieść jeden z dwóch patyczków do góry. Jeśli podniosą patyk z czerwoną rybą, będzie to oznaczać, że uważają informację na fiszce za fałszywą. Jeśli podniosą patyk z niebieską rybką – będzie oznaczać, że uważają informację za prawdziwą. Jeśli drużyna odpowie prawidłowo na pytanie, może przemieścić się na kolejne pole wyznaczone przez równoległe paski.

Wygrywa ta drużyna, która pierwsza dojdzie do środka sali. Każda z drużyn po kolei będzie mogła wylosować jedną fiszkę "prawda czy fałsz". (W zależności od wieku grupy fiszkę przeczytasz Ty lub dziecko. Fiszkę możesz podawać Ty lub dzieci mogą losować karteczkę.) Fiszkę należy odczytać głośno, tak żeby wszyscy z drużyny (jak i druga drużyna) mogli usłyszeć informacje zawarte na karteczce.



GRA GŁOSOWANIE DLA NAJMŁODSZYCH

CEL GRY: przekazanie dzieciom wiedzy o zasadach głosowania w państwie demokratycznym, zapoznanie ich z podstawowymi atrybutami wyborów.

MATERIAŁY:

- wydrukowana lista do głosowania (zał. 12)
- nożyczki
- pudełko jako urna wyborcza
- ew. kabina do głosowania
- znaczek wyborcy (zał. 12)
- taśma dwustronna

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wybierz jeden z dwóch rodzajów szablonów listy do głosowania oraz znaczka wyborcy (zał. 12). Na liście wpisz dwie opcje, z których dzieci powinny wybrać jedną, wpisz te opcje ręcznie lub na komputerze i wydrukuj w tylu egzemplarzach, ile jest dzieci w grupie/klasie. Wytnij znaczki przyszłego wyborcy. Możesz przygotować specjalne miejsce do głosowania (kabinka), do którego dzieci będą wchodzić po kolei i zakreślać jedną opcję. Może to być np. duże pudło po lodówce odpowiednio ozdobione lub stół, na którym stoi tekturowa przegródka. Przygotuj pudełko na wrzucanie głosów - urnę wyborczą.

PRZEBIEG GRY

Zanim dzieci zaczną oddawać swoje głosy, podkreśl, że wybory zazwyczaj są anonimowe, czyli listy do głosowania nie są podpisywane. Trzeba jedynie zaznaczyć krzyżykiem opcję, która dziecku będzie wydawała się najbardziej interesująca. Po oddaniu głosu mały wyborca wrzuca listę do głosowania do urny wyborczej i dostaje znaczek przyszłego wyborcy. Znaczek możesz przykleić do piersi dziecka za pomocą dwustronnej taśmy klejącej. Gotowe! Na koniec podlicz wraz z dziećmi wszystkie głosy i ogłoś wyniki głosowania.

Przed głosowaniem można przeprowadzić również kampanię wyborczą, podczas której będzie się odbywała agitacja wyborcza. Jest to nie tylko doskonałe ćwiczenie umiejętności argumentacji swoich poglądów, ale i przekonywania oponentów do swoich racji.



GRA

NARYSUJ TO, CO NARYSOWAŁEM

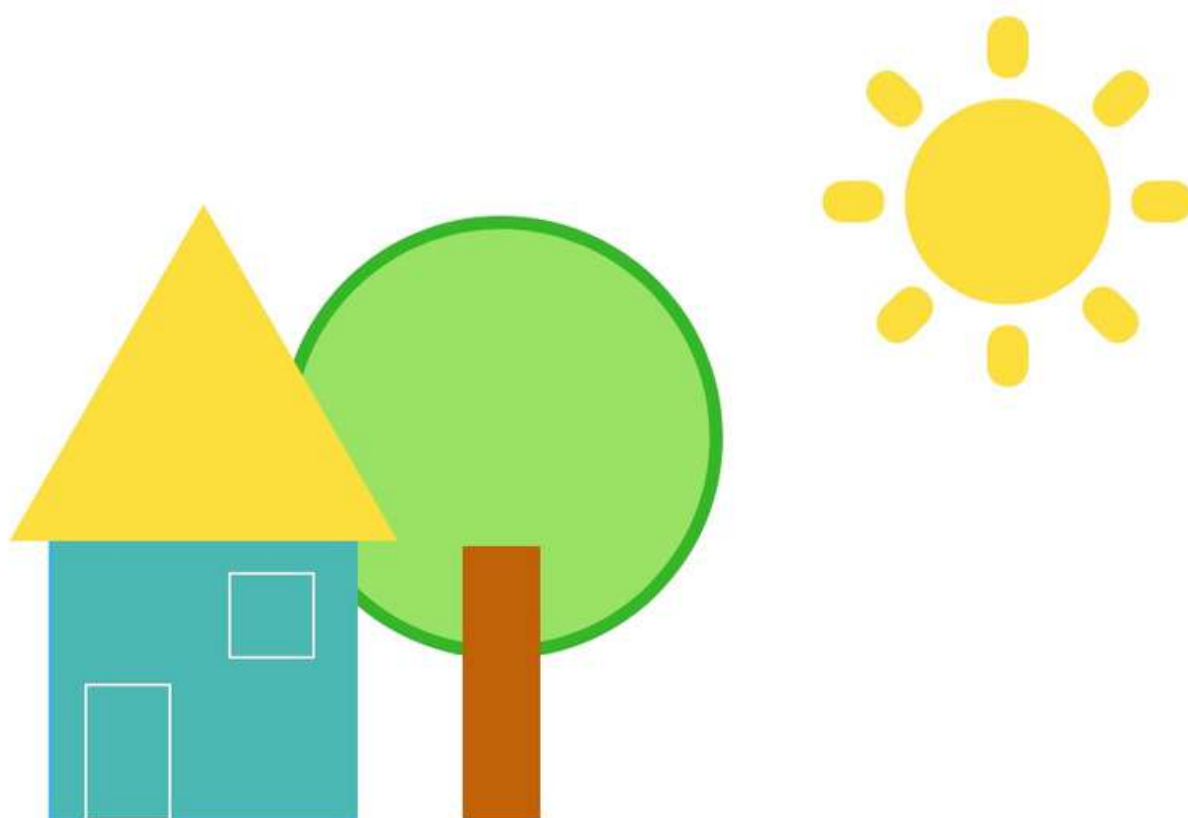
CEL GRY: wytłumaczenie dzieciom, skąd biorą się nieporozumienia i różnice zdań. Po zrozumieniu tego mechanizmu, dzieciom będzie łatwiej uregulować sytuacje konfliktowe w przyszłości.

MATERIAŁY:

- biały papier
- kredki i flamastry albo klocki

PRZEBIEG GRY

Dziecko, które pełni rolę prowadzącego, wykonuje na białej kartce prosty rysunek. Jeśli jest to młodsze dziecko, możesz zaproponować mu do wykorzystania gotowy obrazek, np. taki, jak ten poniżej. Kiedy obrazek będzie gotowy, dziecko powinno wytłumaczyć grupie/klasie, co jest narysowane na jego obrazku, ale nie może go pokazać całej reszcie. Pozostali gracze muszą odtworzyć ten sam obrazek, polegając tylko i wyłącznie na opisie, który usłyszeli.





Starsze dzieci mogą spróbować odtworzyć obrazek już po zakończeniu wypowiedzi prowadzącego. W grupach młodszych prowadzący może dawać wskazówkę po wskazówce, a reszta grupy – wykonywać stopniowo polecenia. Taka wersja jest znacząco łatwiejsza, ponieważ dzieci nie będą musiały pamiętać całego opisu obrazka.

Dla uproszczenia zadania, zamiast odwzorowania obrazka, możemy wykorzystać układ z klocków, które dzieci będą musiały ułożyć w tej samej kolejności, co osoba prowadząca.

Po zakończeniu rysowania lub układania klocków, cała grupa może pokazać swoje gotowe prace oraz porównać je z oryginałem. Wyniki mogą być zaskakujące, ponieważ bardzo prawdopodobne będzie, że końcowe prace dzieci będą się znacznie różniły. Wskazuje to na sposób, w jaki przetwarzamy informację. Każdy człowiek na podstawie swoich poprzednich doświadczeń, ale też pewnych predyspozycji i umiejętności, zewnętrzne bodźce odbiera inaczej. Dlatego tak ważne jest wysłuchanie każdej ze stron konfliktu. Jest to jedna z podstawowych zasad państw demokratycznych, gdzie system sądownictwa bierze pod uwagę argumenty każdej ze stron, próbując rozwiązać konflikt w sposób pokojowy.

PRACA PLASTYCZNA PLAKAT JAKO INSTRUMENT AKTYWNEGO SPOŁECZEŃSTWA

CEL PRACY: stworzenie z dziećmi jednego z podstawowych instrumentów społeczeństwa demokratycznego - plakatu.

MATERIAŁY:

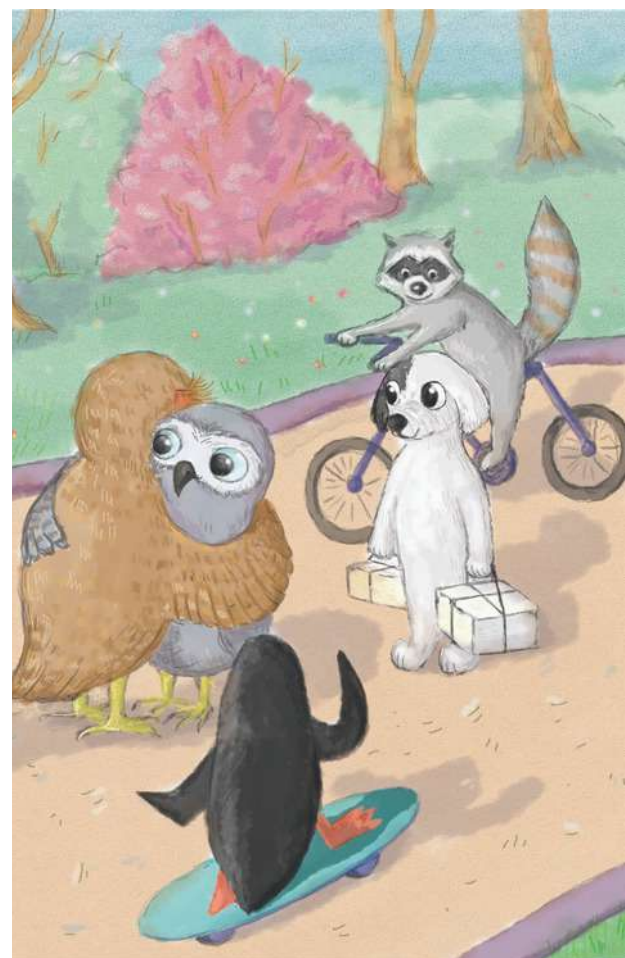
- wydrukowane elementy oraz tekst do wycięcia (zał.14)
- stare gazety i czasopisma
- arkusz lub arkusze A3
- nożyczki
- klej

PRZYGOTOWANIE DO PRACY

Temat plakatu możesz wybrać dowolny, my, jako że ubolewamy nad rosnącym zanieczyszczeniem środowiska, proponujemy skupić się na tematach ekologicznych, np. na segregacji śmieci. Zanim zaczniecie pracę plastyczną, pokaż dzieciom kilka zdjęć, które mogłyby zobrazować im, dlaczego temat czystego środowiska dotyczy nas wszystkich. Przykładowe zdjęcia są w [zał. 13](#).

PRZEBIEG PRACY

Stwórzcie plakat w formie kolażu. Do tego będą wam potrzebne wycinki z gazet i czasopism. Możecie też dorysowywać pewne elementy, dopisywać hasła. Żeby nieco ułatwić zadanie, przygotowaliśmy kilkanaście obrazków do wydruku i wycięcia. Możecie z nich skorzystać ([zał. 14](#)), możecie również skorzystać ze zdjęć w [zał. 13](#). Każdy pomysł jest dobry.





PRACA PLASTYCZNA

TĘCZA Z POMOCNYCH DŁONI

CEL PRACY: zachęcenie dzieci do zastanowienia się, w jaki sposób mogą one pomóc innym.

MATERIAŁY:

- papier A4 lub A5 w kolorach tęczy (dla każdego dziecka po kilka arkuszy papieru)
- kredki lub flamastry
- klej
- większy papier, np. w rozmiarze A2

PRZYGOTOWANIE DO PRACY

Przed rozpoczęciem pracy plastycznej niech każde dziecko zastanowi się, jakie są sposoby, aby pomóc innym ludziom, rodzinie lub kolegom. Po co w ogóle pomagamy sobie nawzajem? Podaj kilka przykładów pomagania na wielką skalę (np. Pajacyk, Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy, Szlachetna Paczka).

PRZEBIEG PRACY

Rozdaj dzieciom kolorowe kartki i flamastry. Najpierw dzieci powinni obrysować swoje dłonie. Najlepiej będzie, jeśli pomogą sobie nawzajem. Młodszym dzieciom potrzebna będzie pomoc dorosłego. Teraz dziecko może namalować na środku konturu dłoni, w jaki sposób może pomóc innym, np. podać kwiaty w domu lub klasie (może narysować konewkę lub roślinę w doniczce), wytłumaczyć koledze zadanie (może narysować zeszyt lub podręcznik) itd.

Na koniec zbierz wszystkie rysunki i przyklej na większym arkuszu papieru, rozmieszczając rysunki według kolorów w kształcie tęczy. Kiedy wspólne dzieło będzie gotowe, niech dzieci po kolei opowiedzą o swoich pomysłach pomocy innym.





GRA LUDZKI WĘZEŁ

CEL GRY: pokazać dzieciom, że żyjemy w świecie zintegrowanym, zglobalizowanym i że angażując się w sprawy świata, pomagamy nie tylko ludziom w dalekich (lub bliskich) krajach, ale również sobie.



PRZEBIEG GRY

Podziel uczniów na grupy 10-12 osobowe (młodszy uczniowie powinni być w mniejszych 4-5 os. grupach) i ustaw grupy w koło. Niech wszyscy wyciągną ręce i złapią się z dwoma kolegami stojącymi w dowolnym miejscu koła tak, żeby na koniec wszystkie ręce uczniów były połączone. Następnie uczniowie powinni spróbować rozplątać węzeł bez puszczenia rąk.

Po tym, jak dzieciom uda się rozplątać ręce i wszyscy będą stać w kole, zapytaj, jak ruchy dzieci wpływały na pozostałych kolegów, których rąk bezpośrednio nie trzymali.

Podejście do problemów świata powinno być podobne: wszyscy musimy współpracować, żeby je rozwiązać, nawet wtedy, kiedy problem bezpośrednio nas nie dotyczy. Powinniśmy również być świadomi, jak swoją działalnością wpływamy na innych, pomagamy im lub szkodzimy.



GRA WIATR WIEJE ...

CEL GRY: pokazać dziecku, że wiedza o innych członkach społeczeństwa zbliża oraz sprawia, że stajemy się bardziej życzliwi wobec siebie. To przekłada się również na nasz stosunek do przybyszów z innych zakątków świata.

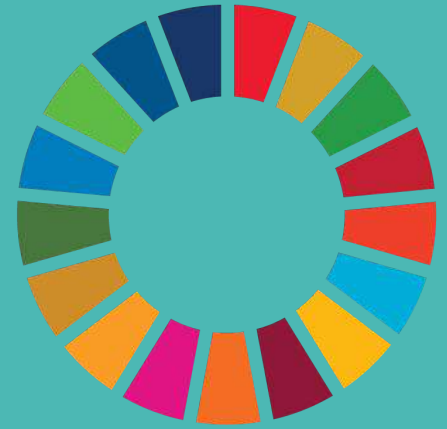
PRZEBIEG GRY

W grę możemy zagrać na zewnątrz albo w większym pomieszczeniu wewnątrz. Gracze ustawiają się w kole i zaznaczają swoje miejsce w zależności od podłoża (np. mogą przykleić taśmą kartkę z własnym imieniem lub zdjąć buty i postawić je na swoim miejscu). W środku koła staje dziecko, które będzie prowadzącym. Kiedy wszyscy będą gotowi, prowadzący wypowiada „wiatr wieje i odlatują ci, którzy ...” i wymienia cechę, która będzie opisywać samego prowadzącego (np. ... kto ma brata, kto dziś wypił mleko na śniadanie, kto chodzi na basen itd.). Zachęcaj dzieci, żeby wymyślały cechy, które nie będą dotyczyły tylko i wyłącznie cech fizycznych.

Wszyscy, których dotyczy wypowiedziane zdanie, wraz z prowadzącym powinni opuścić swoje miejsce i przejść/przebiec na inne. W ten sposób jedna osoba pozostanie bez miejsca i powinna zająć miejsce w kole. Czynność się powtarza i prowadzący znowu wypowiada zdanie „wiatr wieje ...”, ale szuka tym razem innej cechy, która go by opisała. Gra kończy się, kiedy każde dziecko miało możliwość być w już kole lub upłył pewien czas przeznaczony do zabawy.

Po grze możesz zacząć rozmowę z dziećmi. Możesz rozpocząć rozmowę od poniższych pytań:

- Co się działo podczas gry?
- Czego dowiedzieliście się w jej trakcie? Jakie macie wspólne cechy z kolegami i koleżankami z grupy/klasę? Czy zauważyliście różnice?
- Czemu tak ważna jest wiedza o innych członkach waszego społeczeństwa? Czy taka wiedza o ludziach zamieszkujących inne kraje jest przydatna? Jeśli tak, to do czego?
- Co podpowiada nam gra i co powinniśmy próbować zrobić, żeby nasze społeczeństwo było bardziej życzliwe?



Załączniki

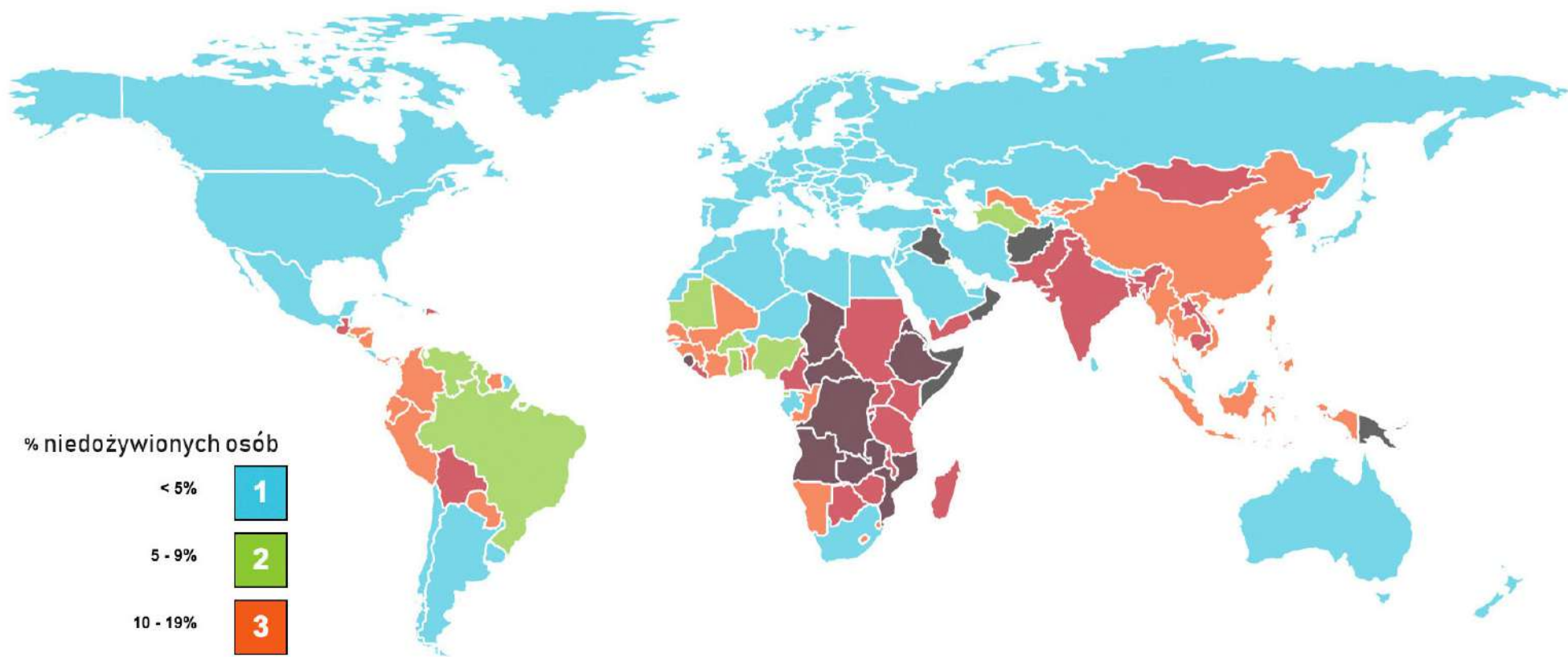
2 ZERO GŁODU



ROZMOWA nt. SDG 2

Załącznik 1

Mapa niedożywienia



% niedożywionych osób

< 5%

1

5 - 9%

2

10 - 19%

3

20 - 34%

4

> 34%

5

niema danych

Źródło: <https://developmenteducation.ie/feature/hunger-map/>

2 ZERO GŁODU



ROZMOWA nt. SDG 2

Załącznik 2

Zdjęcia "Nie marnuj, wykorzystaj"



2 ZERO GŁODU



ROZMOWA nt. SDG 2

Załącznik 3

Zdjęcia "Co to "dobre jedzenie"?"






2 ZERO GŁODU



QUIZ
O MĄDRYM ODŻYWIANIU

Załącznik 4
Prezentacja



QUIZ o mądrym odżywianiu

Czasem kupujemy więcej jedzenia, niż jesteśmy w stanie zjeść. To co się zepsuje, musimy wyrzucić. Co wyrzucamy najczęściej?

- a) mięso
- b) owoce i warzywa
- c) kasze
- d) chleb

Corocznie na świecie wyrzuca się prawie połowę (około 45%) owoców i warzyw! Najczęściej marnowanymi są **banany i jabłka**, ale przecież możemy je zamrozić, a potem używać w wypiekach lub w koktajlach owocowych. Czy wiedzieliście, że możemy jeść nawet skórki po bananach? Im bardziej dojrzały jest banan, tym słodsza jest jego skórka!





Jaki procent jedzenia co roku trafia do kosza?



- a) 30%
- b) 10%
- c) 50%
- d) 80%

Na całym świecie rocznie marnujemy około **jednej trzeciej (30%)** żywności. Odbywa się to na każdym etapie produkcji, również podczas transportowania, sprzedaży i spożycia.





Jaki jest najlepszy sposób na ograniczenie marnowania żywności?



- a) przygotowanie listy zakupowej i robienie zakupów według planu
- b) zamrażanie jedzenia
- c) używanie resztek jedzenia do zup lub koktajli
- d) wszystkie sposoby są dobre!

Prawidłowa odpowiedź:

d) wszystkie sposoby są
dobre!





Jedzenie jest bardzo nietrwałym towarem, ponieważ szybko się psuje. Co jeszcze marnujemy, wyrzucając zepsute jedzenie?



- a) energię
- b) wodę
- c) obie odpowiedzi są prawidłowe

Prawidłowa odpowiedź: c)

Żeby wyprodukować żywność potrzebujemy **wodę**, **energię i glebę**. Kiedy więc wyrzucamy żywność, marnujemy również pozostałe surowce. W dodatku wytwarzamy około 10% gazów cieplarnianych, które sprawiają, że nasz klimat się zmienia i staje się coraz cieplejszy. Kupuj więc tylko tyle, ile zjesz, wykorzystuj również resztki jedzenia!





Ile wody jest potrzebne do wyprodukowania jednego hamburgera zamiast jednej porcji sałaty?



- a) o połowę mniej
- b) 12 razy więcej
- c) 167 razy więcej
- d) 483 razy więcej

Prawidłowa odpowiedź: d)

Pomimo, że sałata składa się prawie w 95% z wody, wystarczy około **10 litrów wody**. Aby wyprodukować jednego hamburgera potrzebujemy **około 1850 litrów wody**. Łatwo zapomnieć o ilości wody potrzebnej do produkcji żywności, którą jemy, ponieważ jej nie widzimy. Woda słodka jest podstawowym i ograniczonym zasobem na naszej planecie, dlatego ważne jest, aby ją oszczędzać, dokonując **świadomych wyborów żywieniowych**. Na przykład, warzywa, owoce i produkty pełnoziarniste wymagają znacznie mniejszej ilości wody niż czekolada i mięso.



Co oznacza termin "lokalne jedzenie"?



- a) posiłek, który możemy zjeść w dowolnym lokalu
- b) jedzenie wyprodukowane w okolicach, które zamieszkujemy
- c) jedzenie, które spożywamy w małych porcjach

Prawidłowa odpowiedź: b)

Warto wybierać jedzenie,
które zostało
wyprodukowane w pobliżu.

Wspierając **lokalnych
rolników i producentów
żywności**, wspieramy

lokalną gospodarkę i
zmniejszamy ilości **CO2**

wytwarzanego przy
dostawie produktów z
odległych krajów do
naszych sklepów.





Co oznacza to logo?



- a) Fair Trade - certyfikat sprawiedliwego handlu
- b) chiński symbol Yin Yang
- c) znaczek symbolizujący Olimpiadę

Prawidłowa odpowiedź: a)

Fair Trade – certyfikat sprawiedliwego handlu, czyli handlu, który bazuje na uczciwych cenach zakupu żywności u rolników i dobrych warunkach pracy. Fair Trade to szansa na lepsze życie i bardziej stabilną przyszłość dla rolników w rozwijających się krajach.



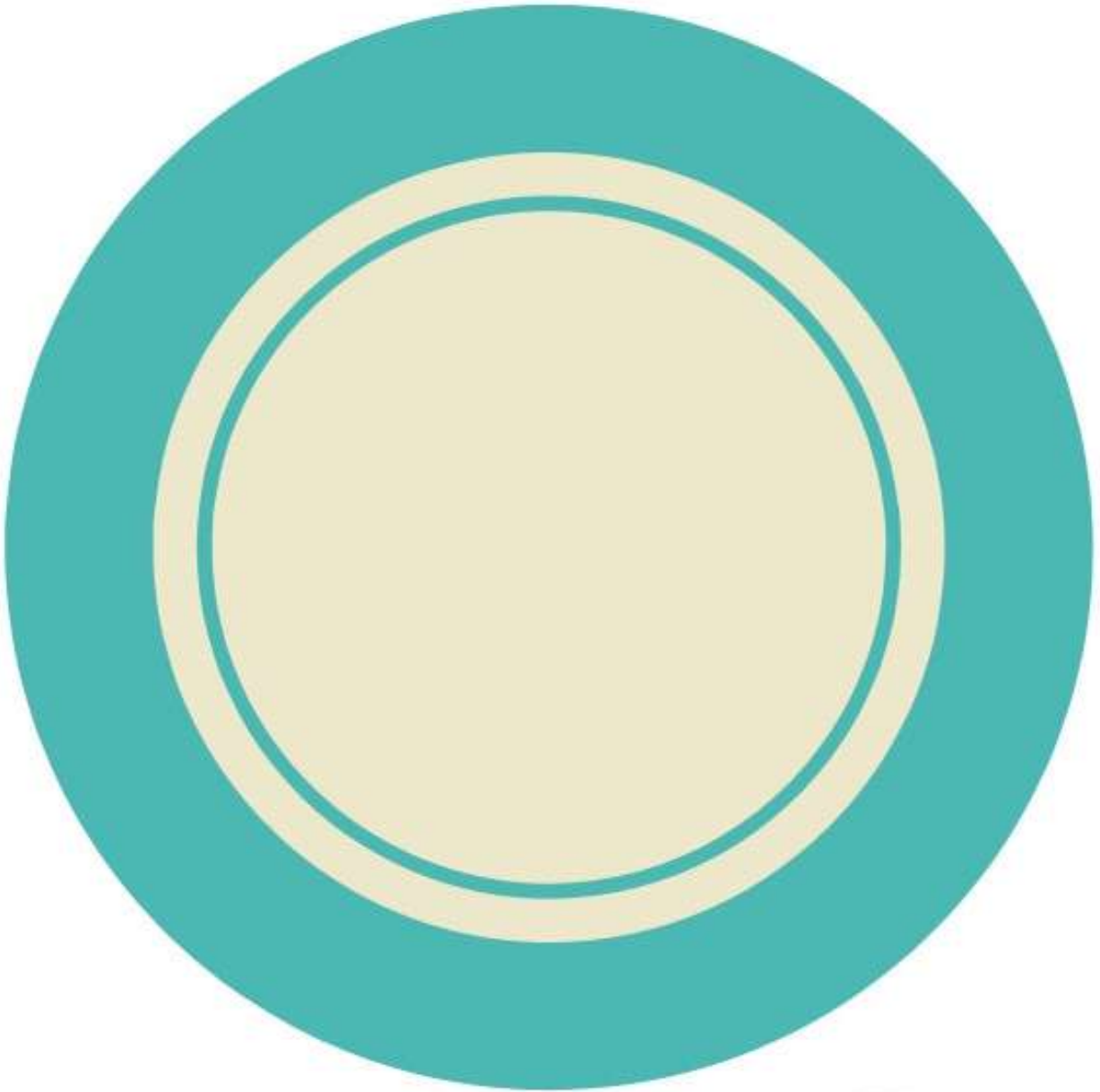
FAIRTRADE
POLSKA

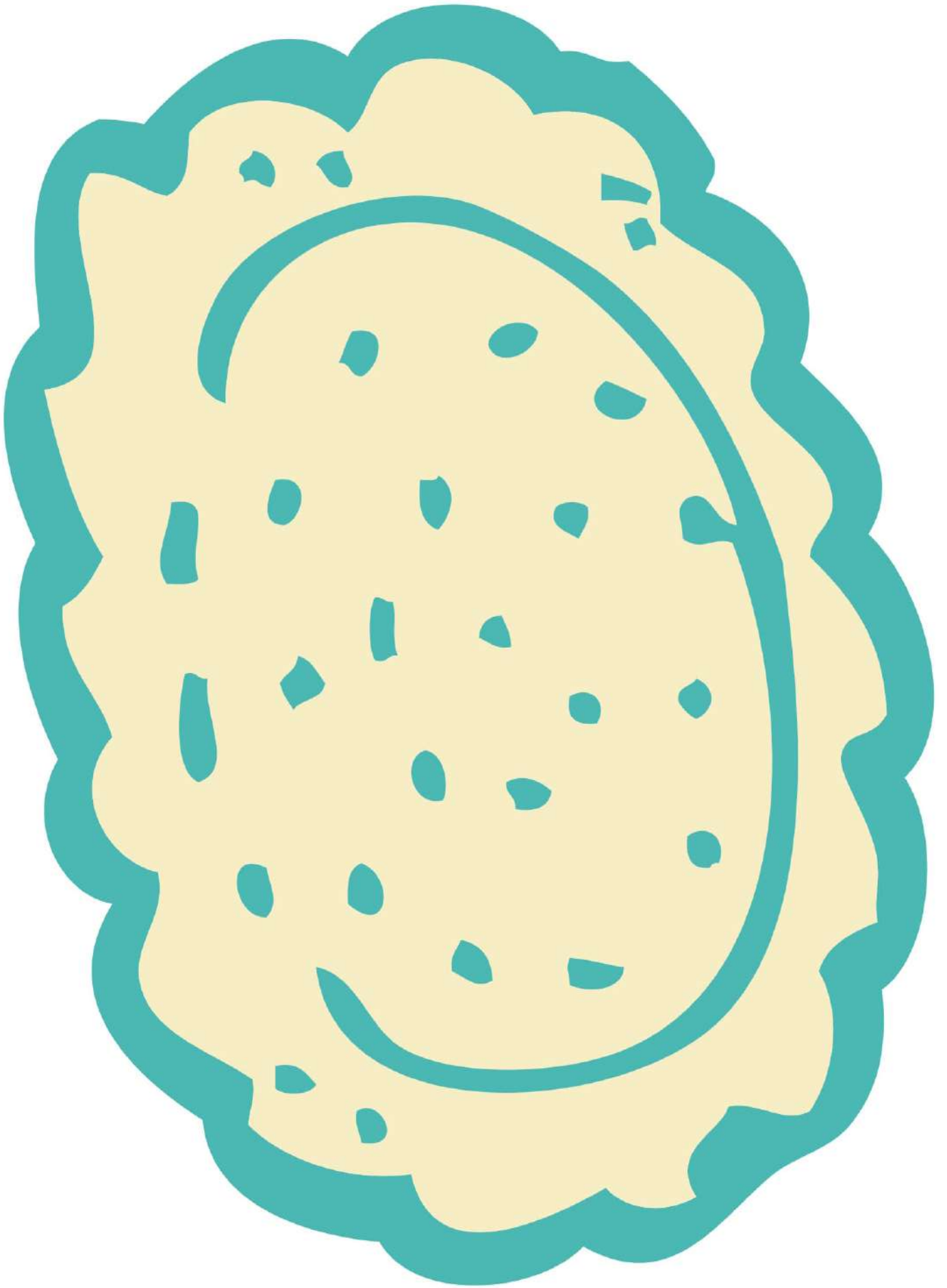
2 ZERO GŁODU

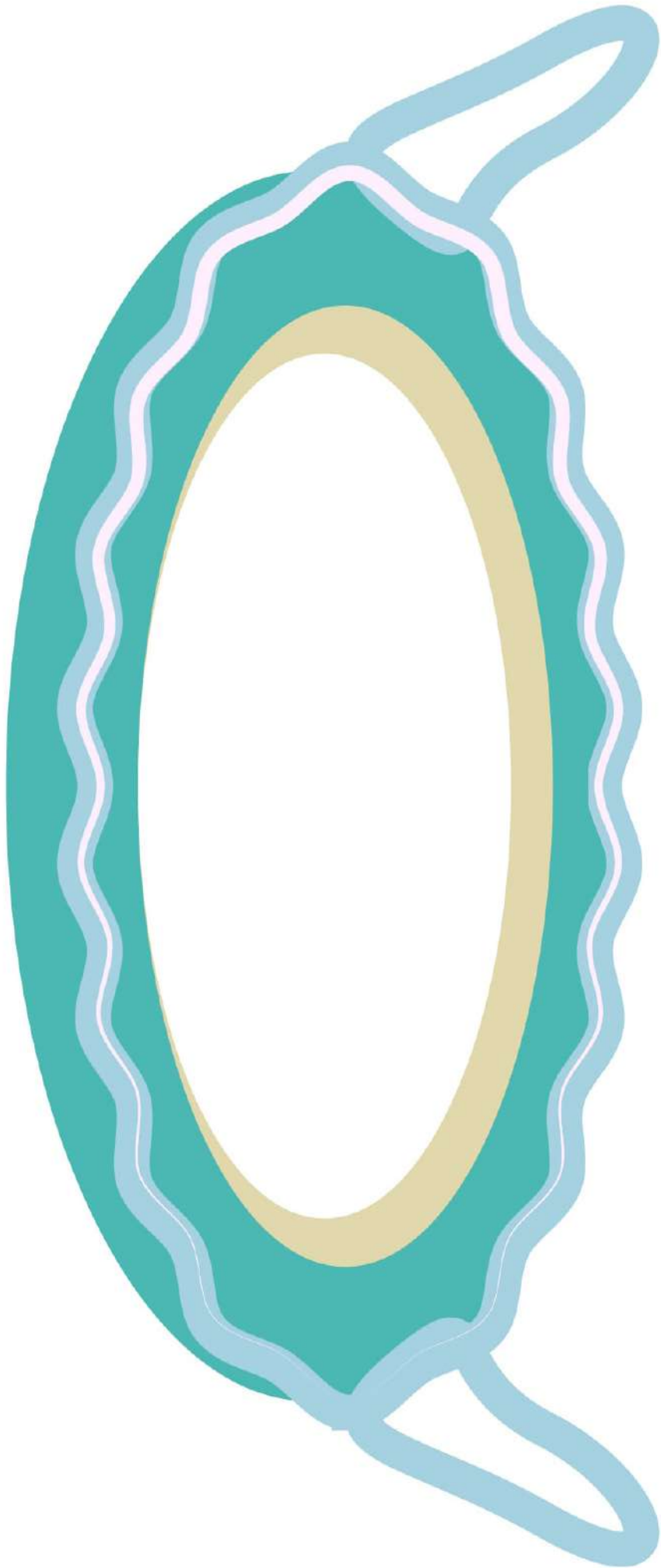


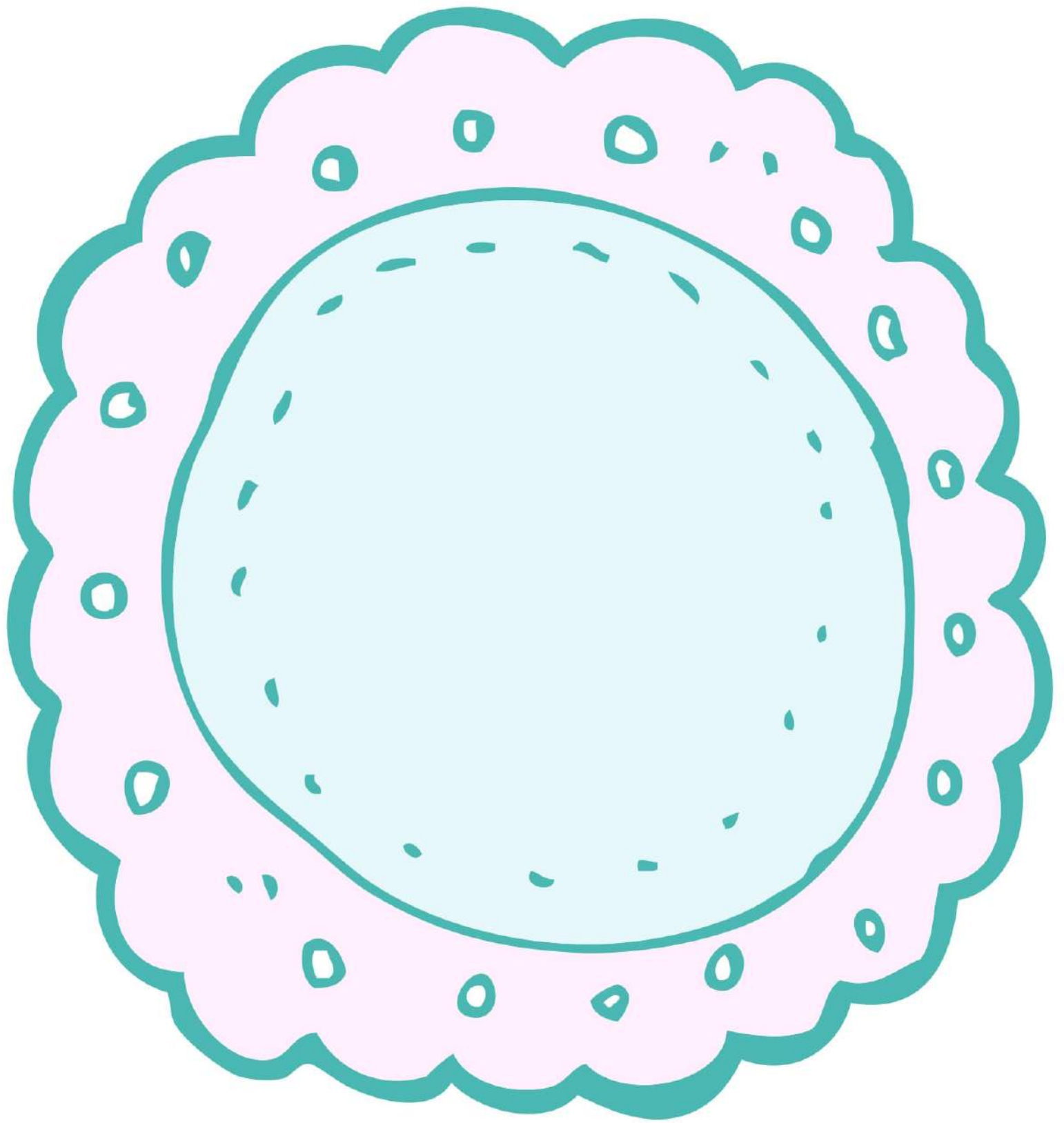
PRACA PLASTYCZNA
CO DZIECI JEDZĄ NA ŚNIADANIE?

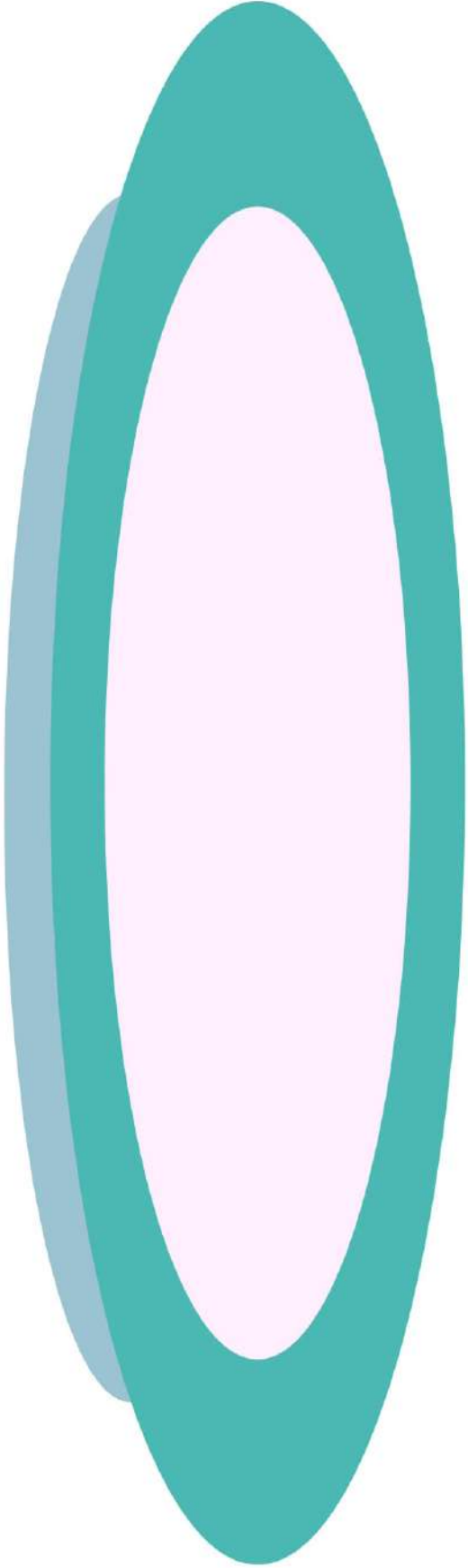
Załącznik 5
Szablony talerzy

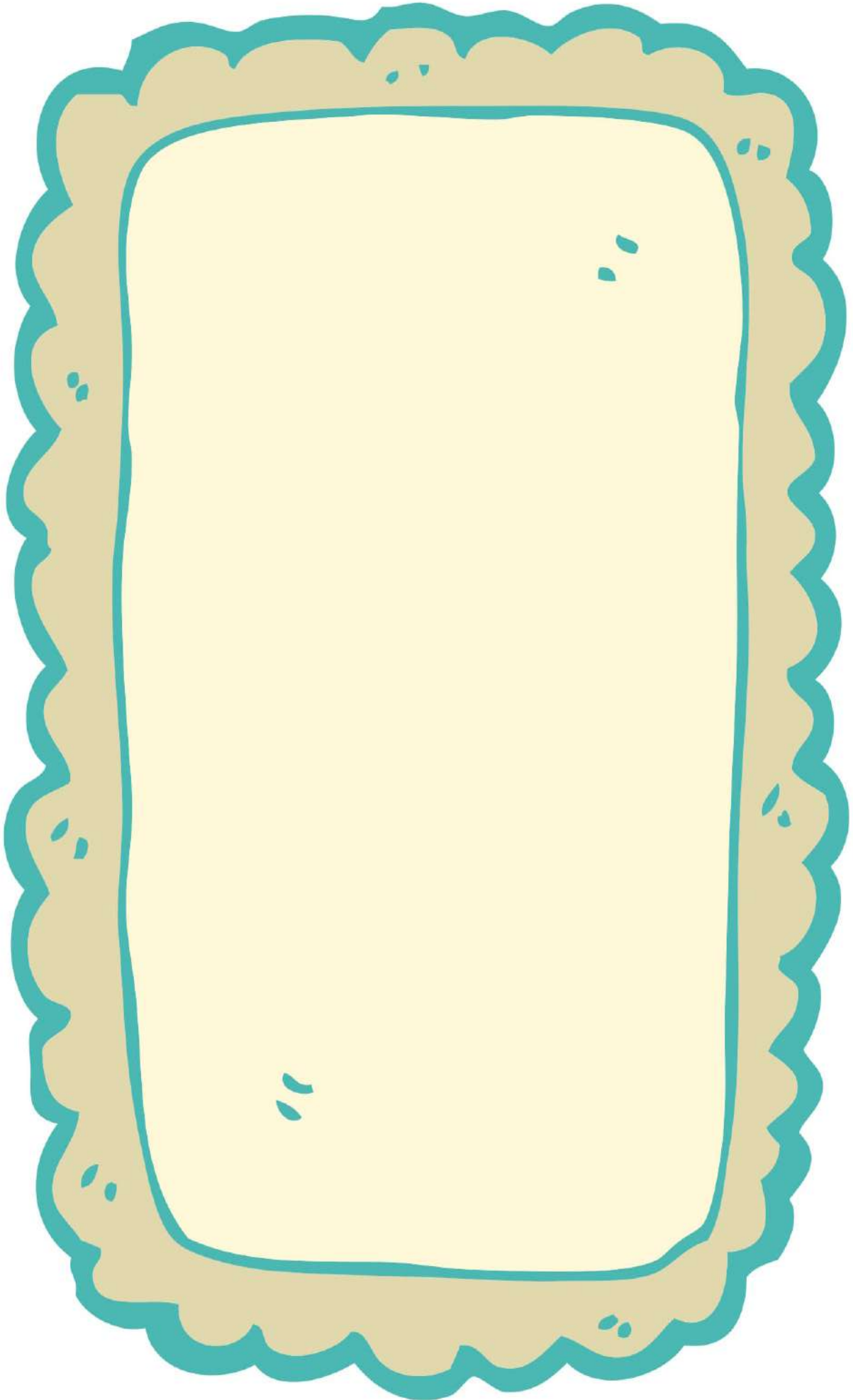












3 DOBRE ZDROWIE I JAKOŚĆ ŻYCIA



GRA CZY LICZBA ZASZCZEPIONYCH DZIECI
MA ZNACZENIE?

Załącznik 6

Symbole strzykawki







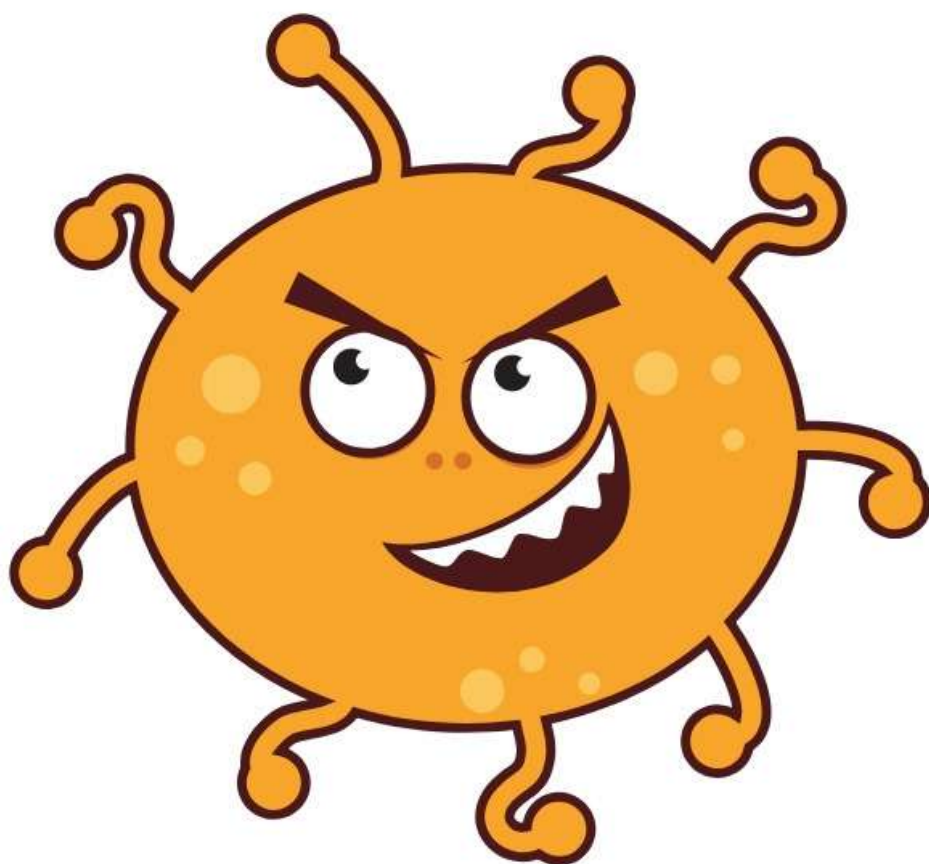
3 DOBRE ZDROWIE I JAKOŚĆ ŻYCIA



GRA CZY LICZBA ZASZCZEPIONYCH DZIECI
MA ZNACZENIE?

Załącznik 7

Symbol bakterii i chorego dziecka

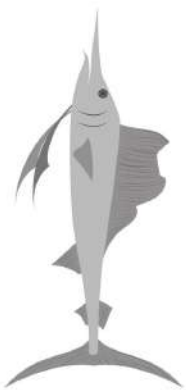
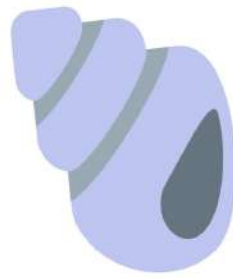
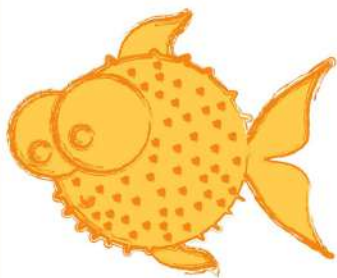
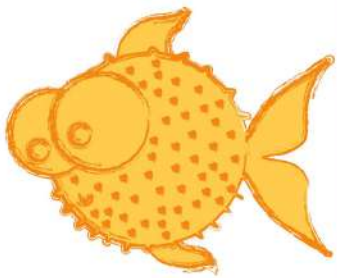
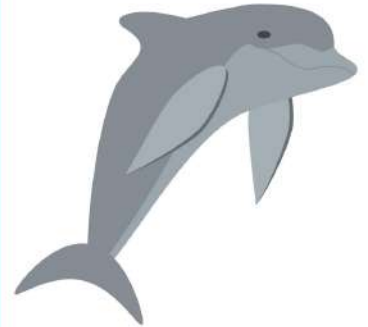
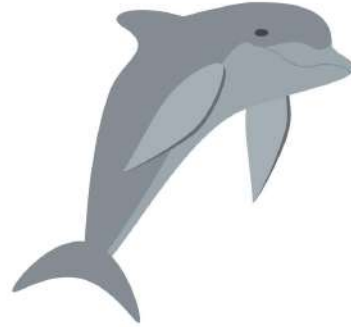
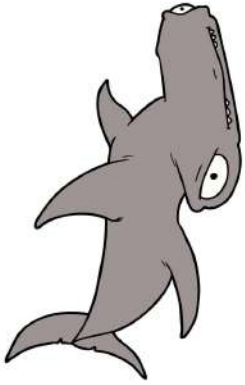


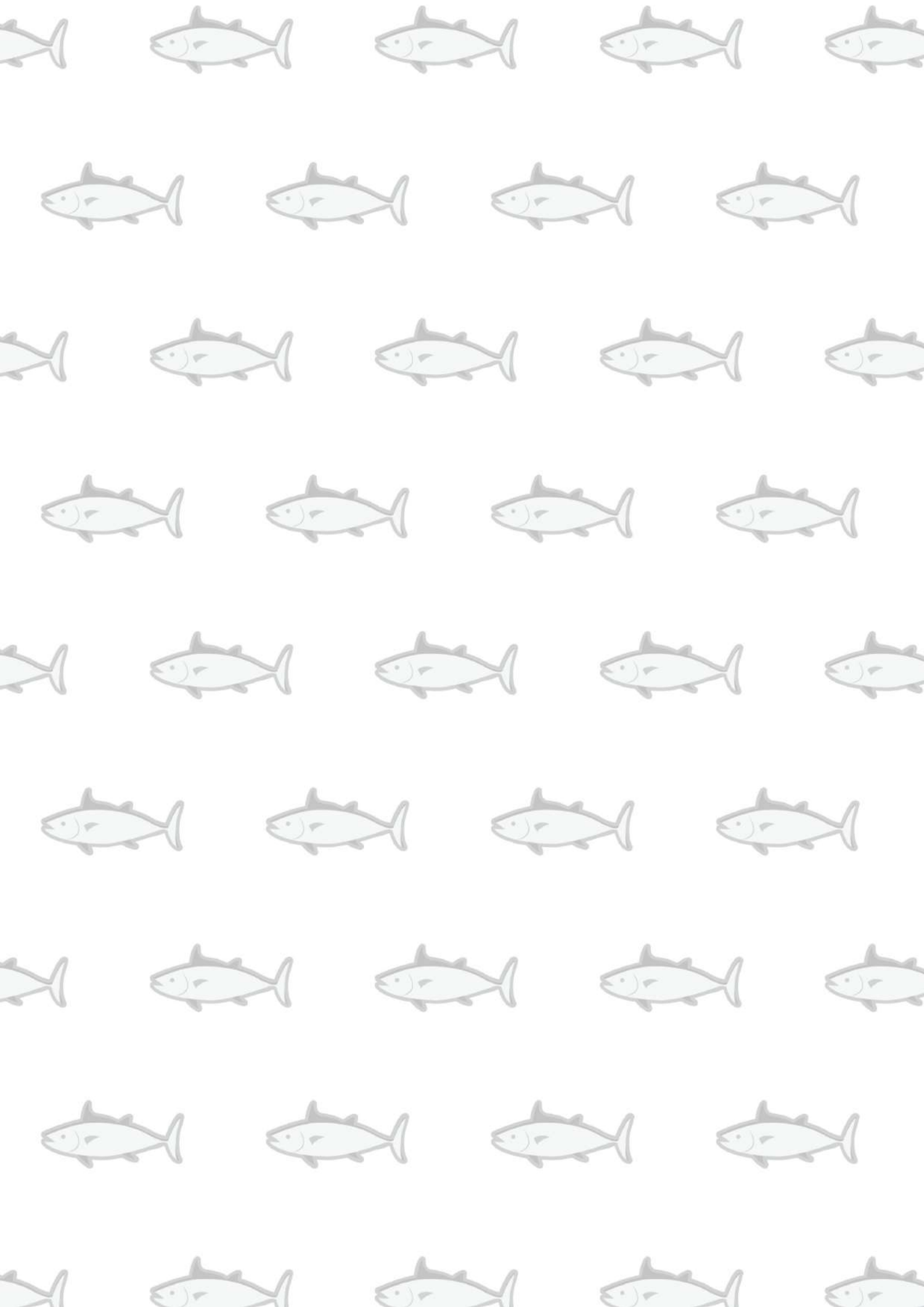
14 ŻYCIE POD WODĄ

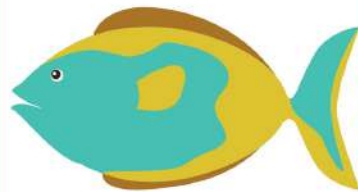
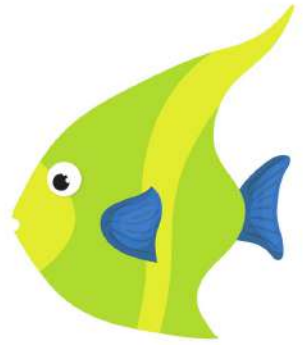
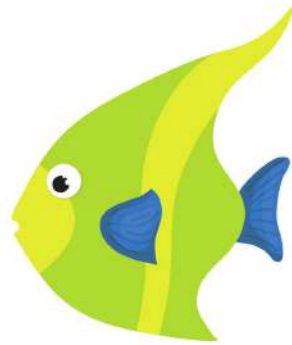
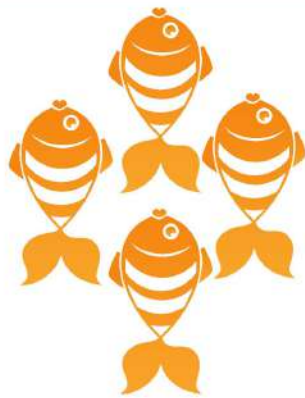
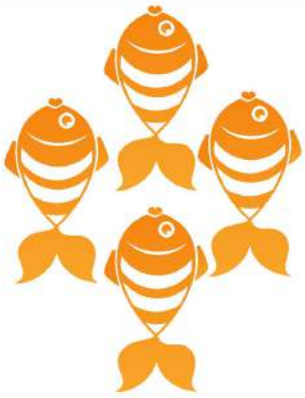
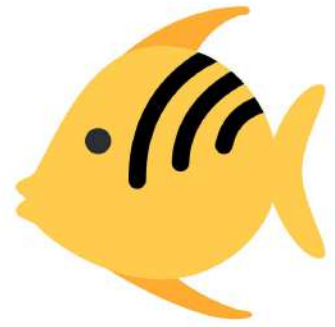
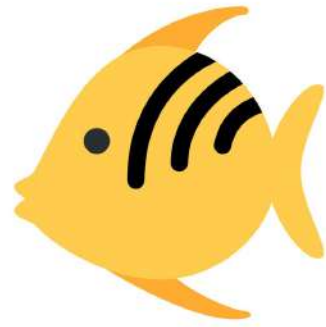
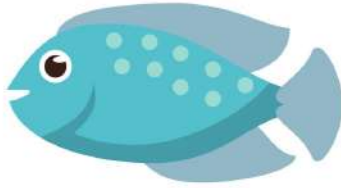
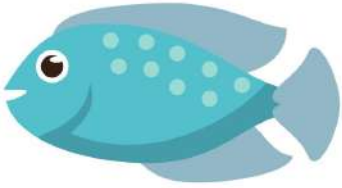
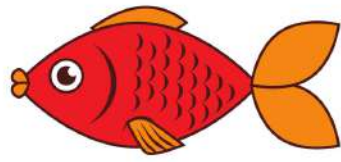
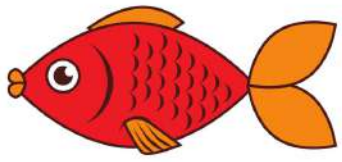


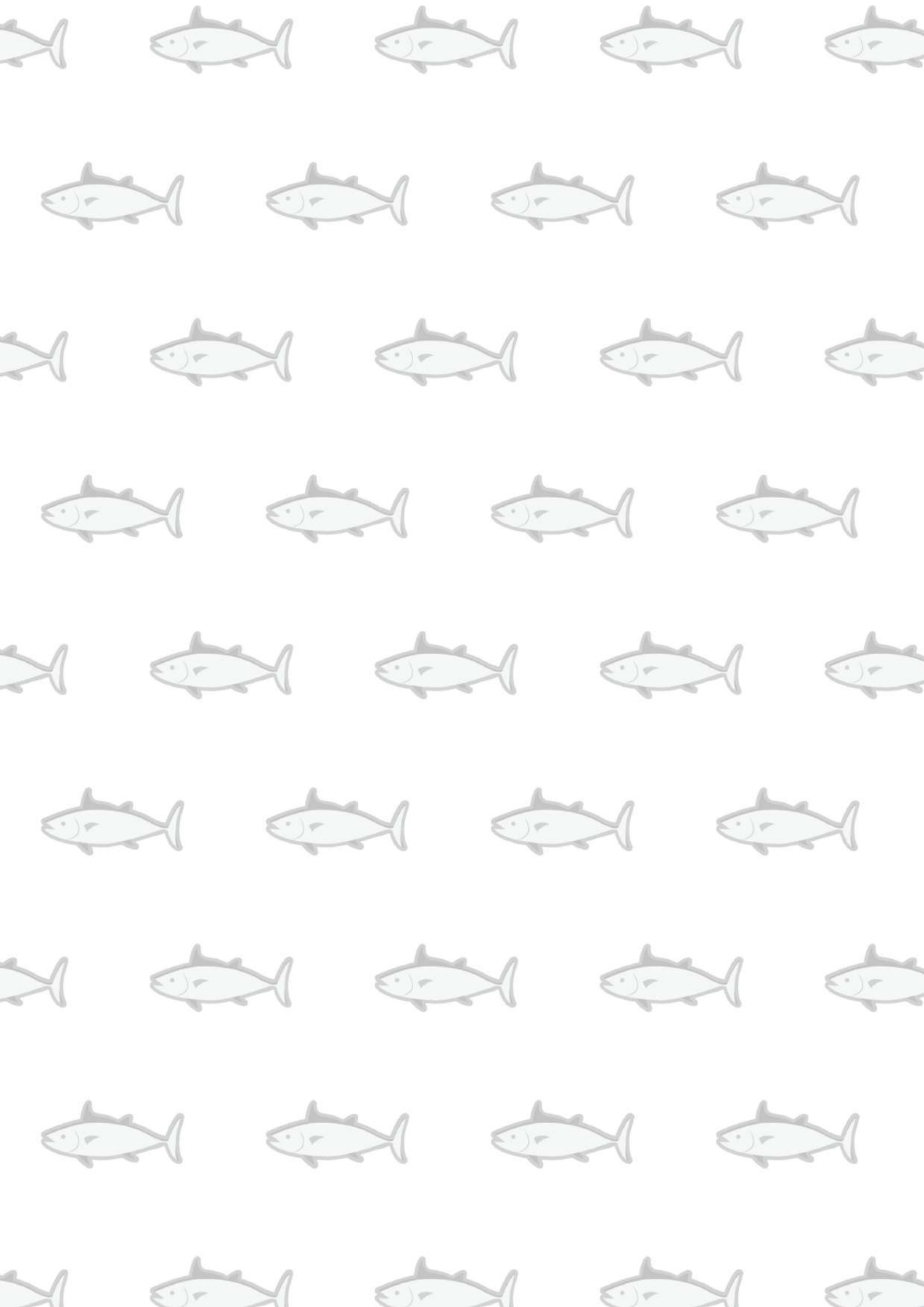
GRA
MEMORKI O RAFIE KORALOWEJ

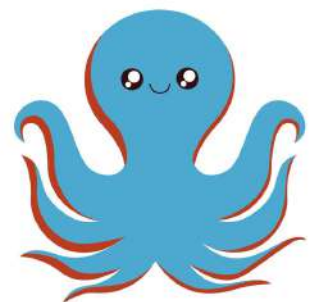
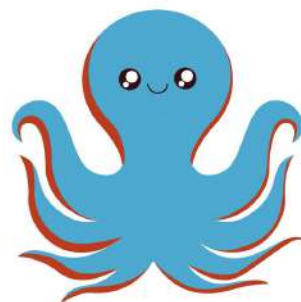
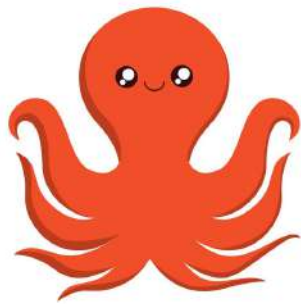
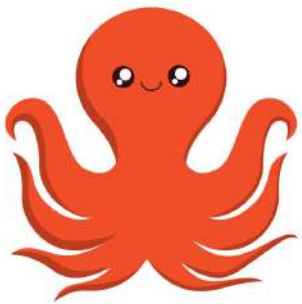
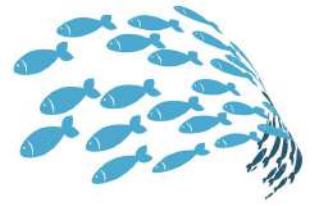
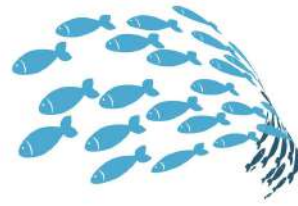
Załącznik 8
Karty memory

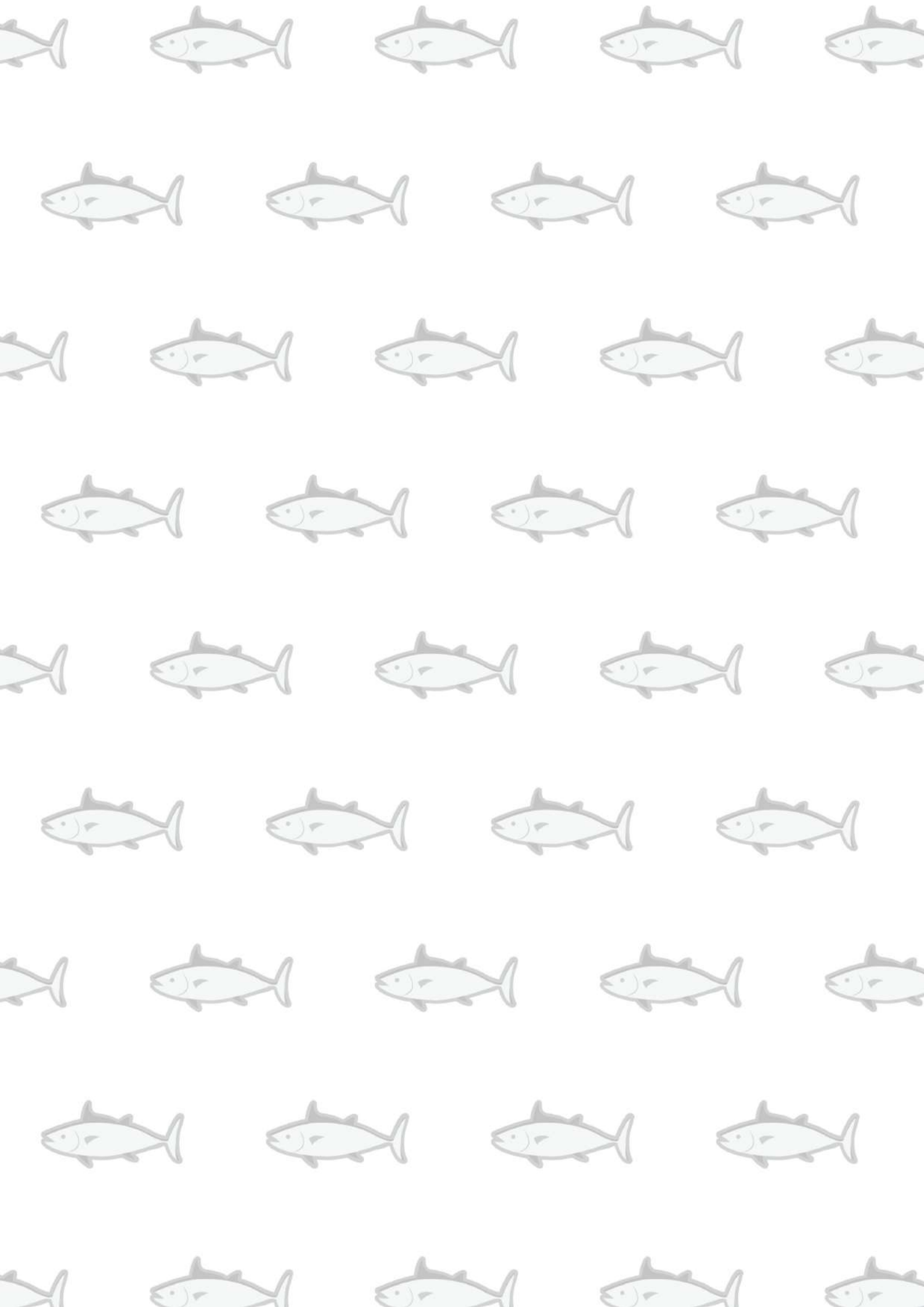




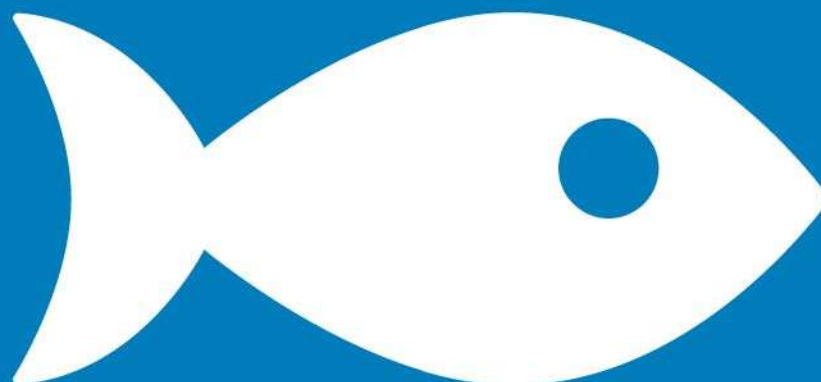








14 ŻYCIE POD WODĄ



GRA
PRAWDA CZY FAŁSZ

Załącznik 9
Lista z pytaniami



PRAWDA CZY FAŁSZ



Mądrzy naukowcy uznali, że koralowce, mimo że przypominają skały, to tak naprawdę są zwierzętami. Mówi się że koralowce to żyjące struktury.

PRAWDA

W rafie koralowej można spotkać wiele ciekawych ryb. Między innymi papugo-rybę. Ryba jest tak kolorowa, że wyglądem przypomina barwną papugę. **PRAWDA**

Zwierzęciem, które najbardziej lubi rafę koralową jest słoń. Twardymi koralowcami czyści sobie nogi. **FAŁSZ**

Mówi się że koralowce to podwodny las. Są schronieniem dla tysięcy ryb, ślimaków i innych skorupiaków. **PRAWDA**

Wiele żółwi zamieszkuje rafę koralową. Swoje jaja składają jednak nie na rafie tylko w piasku, na ukochanej plaży na którą zawsze wracają. **PRAWDA**

Pod wodą nie ma stadnin, ale żyje wiele koni. Nie takich zwykłych z 4 nogami, tylko koników morskich z jednym, długim i przyczepnym ogonkiem. **PRAWDA**

Koniki morskie nie tylko nie potrafią galopować, ale również nie potrafią dobrze pływać. Żeby nurt wodny ich nie porwał, przytrzymują się ogonkiem wodorostów. **PRAWDA**

Och bardzo nie ładnie jest mówić brzydko o rybach. W rafach koralowych mieszka jednak ryba zwana – szkaradnicą. Szkaradnica wygląda jakby była pokryta drobnymi skałami i wtapia się w rafę. Prawdziwa szkarada. **PRAWDA**

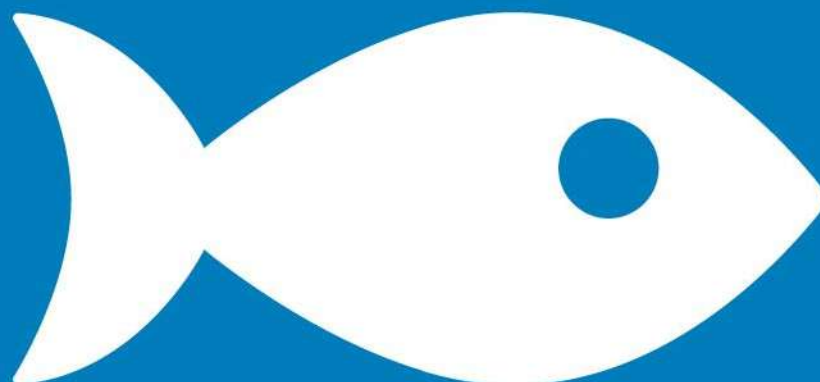
Żółwie morskie, często zrzucają skorupy jak ślimaki i zmieniają swój domek. W tym czasie wyglądają jak ślimaki bez muszli. **FAŁSZ**

Rafa koralowa rośnie bardzo szybko. Co roku przybywa ponad 1 metr wysokości, czyli tyle ile mierzy małe dziecko. **FAŁSZ**

Kiedy rafa koralowa umiera, zmienia kolor z wielobarwnego na wyblakły. **PRAWDA**

Rafa koralowa jest nie tylko schronieniem dla ryb i skorupiaków. Jest też ważnym miejscem dla wielu ptaków. Na przykład albatros – ptak, którego skrzydła mają największą rozpiętość na świecie – buduje swoje gniazda wokół rafy koralowej. Dzięki temu gdy małe albatrosy rosną, mają pod nosem, a raczej dziobem, dużo jedzenia. **PRAWDA**

14 ŻYCIE POD WODĄ



GRA
PRAWDA CZY FAŁSZ

Załącznik 10

Karty z pytaniami prawda i fałsz



Mądrzy naukowcy uznali, że koralowce, mimo że przypominają skały, to tak naprawdę są zwierzętami. Mówi się że koralowce to żyjące struktury.



W rafie koralowej można spotkać wiele ciekawych ryb. Między innymi papugo-rybę. Ryba jest tak kolorowa, że wyglądem przypomina barwną papugę.



Zwierzęciem, które najbardziej lubi rafę koralową jest słoń. Twardymi koralowcami czyści sobie nogi.



Mówi się że koralowce to podwodny las. Są schronieniem dla tysięcy ryb, ślimaków i innych skorupiaków.



Pod wodą nie ma stadnin, ale żyje wiele koni. Nie takich zwykłych z 4 nogami, tylko koników morskich z jednym, długim i przyczepnym ogonkiem.



Wiele żółwi zamieszkuje rafę koralową. Swoje jaja składają jednak nie na rafie tylko w piasku, na ukochanej plaży na którą zawsze wracają.



Och bardzo nie ładnie jest mówić brzydko o rybach. W rafach koralowych mieszka jednak ryba zwana – szkaradnicą. Szkaradnica wygląda jakby była pokryta drobnymi skałami i wtapia się w rafę. Prawdziwa szkarada



Żółwie morskie, często zrzucają skorupy jak ślimaki i zmieniają swój domek. W tym czasie wyglądają jak ślimaki bez muszli.



Rafa koralowa rośnie bardzo szybko. Co roku przybywa ponad 1 metr wysokości, czyli tyle ile mierzy małe dziecko.



Koniki morskie nie tylko nie potrafią galopować, ale również nie potrafią dobrze pływać. Żeby nurt wodny ich nie porwał, przytrzymują się ogonkiem wodorostów.

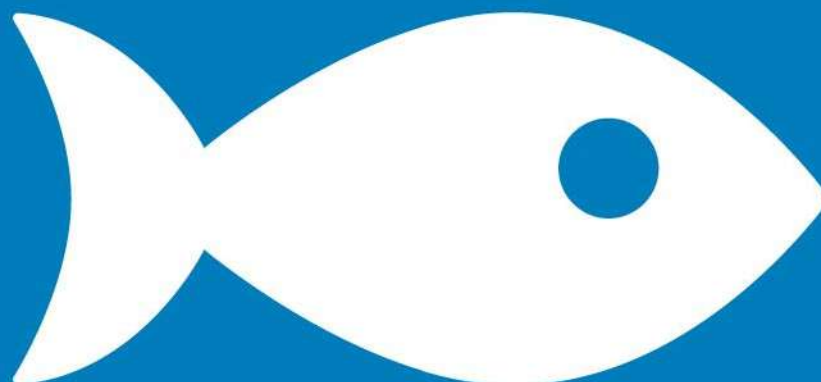


Rafa koralowa jest ważnym miejscem dla wielu ptaków. Na przykład albatros – ptak, znany z rozpiętości skrzydeł – buduje swoje gniazda wokół rafy koralowej. Dzięki temu gdy małe albatrosy rosną, mają pod nosem, a raczej dziobem, dużo jedzenia.



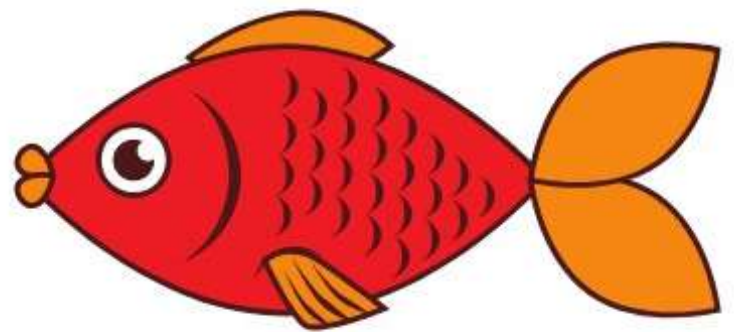
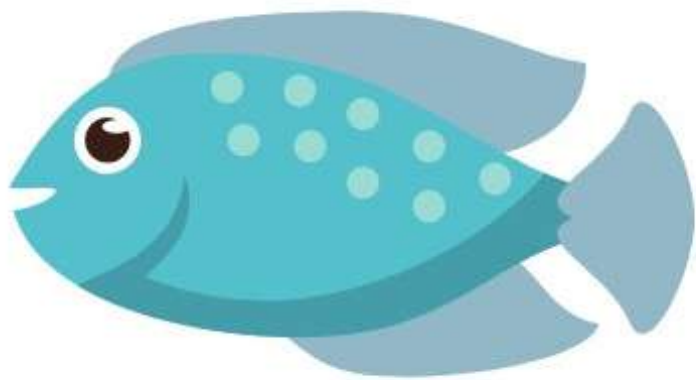
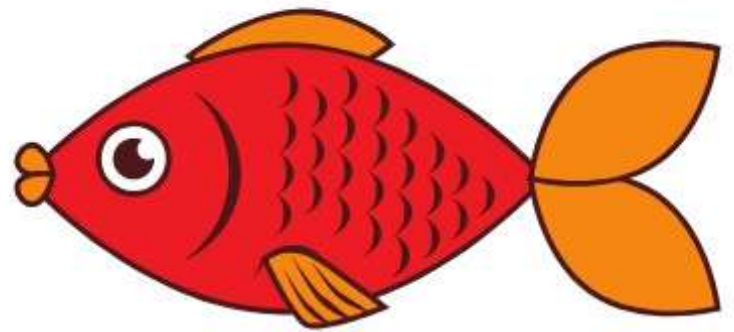
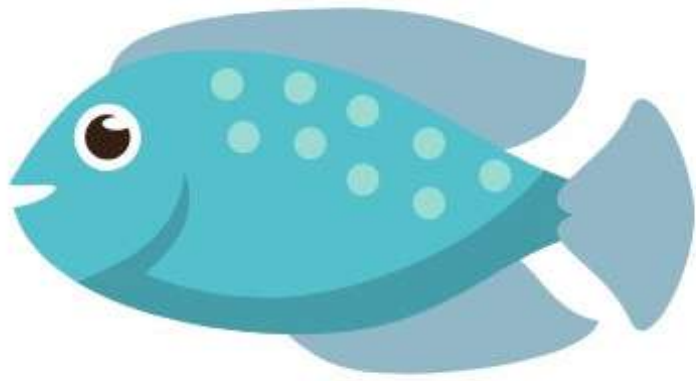
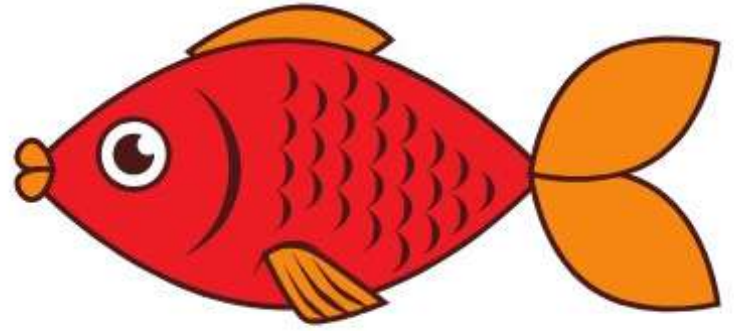
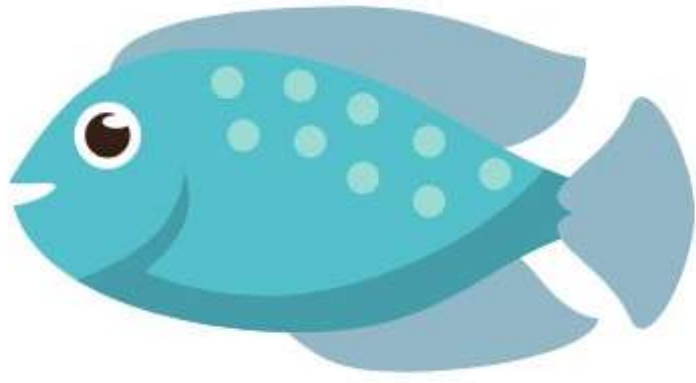
Kiedy rafa koralowa umiera, zmienia kolor z wielobarwnego na wyblakły.

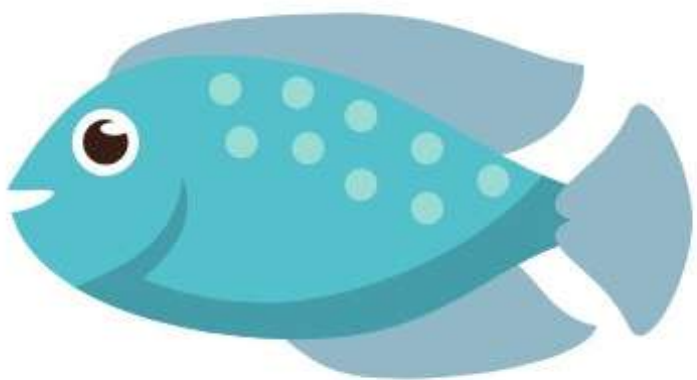
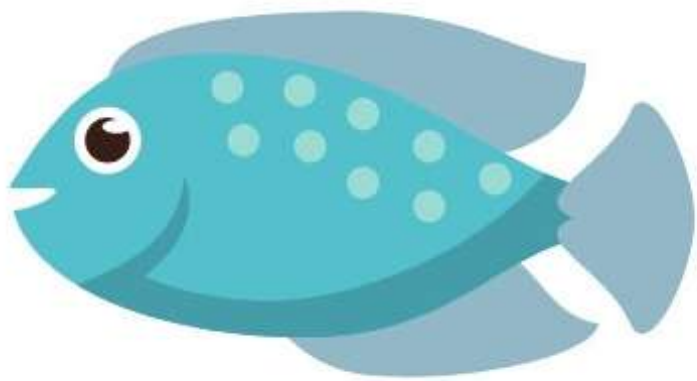
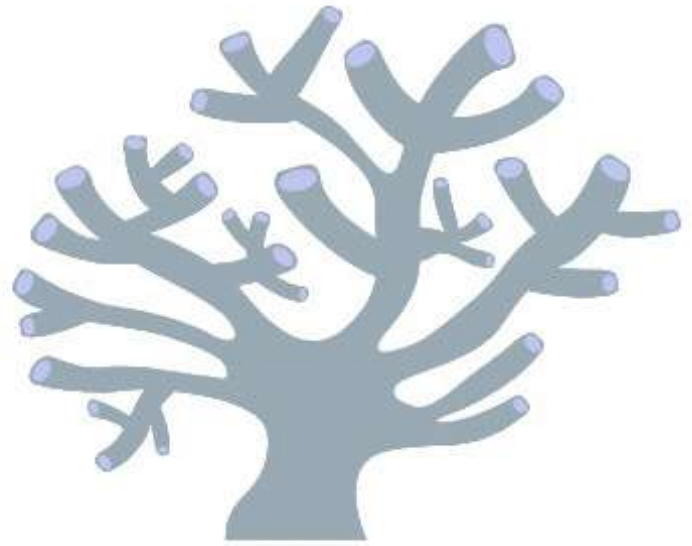
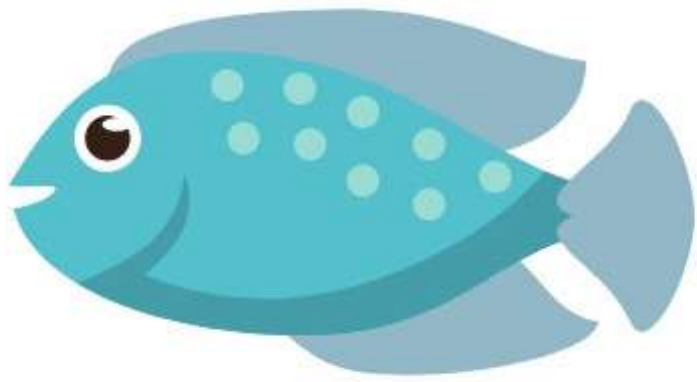
14 ŻYCIE POD WODĄ



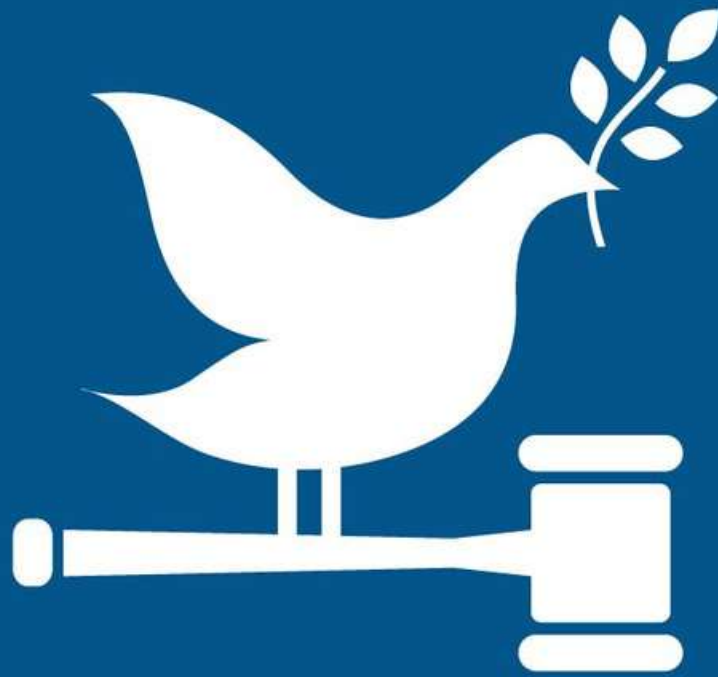
GRA
PRAWDA CZY FAŁSZ

Załącznik 11
Symbole ryb i rafy koralowej





16 POKÓJ, SPRAWIEDLIWOŚĆ I SILNE INSTYTUCJE



GRA

GŁOSOWANIE DLA NAJMŁODSZYCH

Załącznik 12

Lista do głosowania i znaczek wyborcy



Zagłosuj

Data



Zagłosuj

Data _____

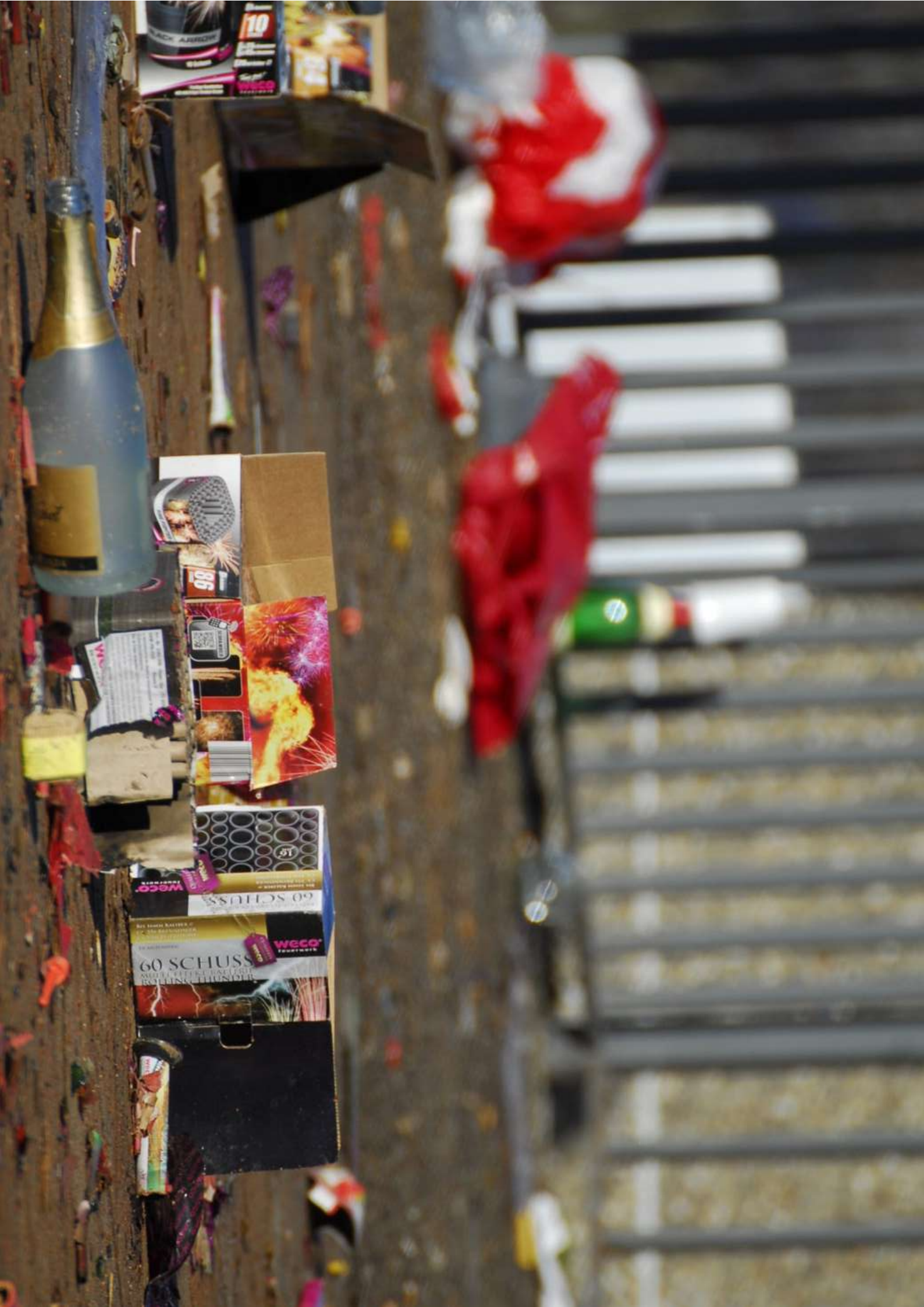
16 POKÓJ, SPRAWIEDLIWOŚĆ I SILNE INSTYTUCJE



PRACA PLASTYCZNA
PLAKAT JAKO INSTRUMENT AKTYWNEGO
SPOŁECZEŃSTWA

Załącznik 13
Przykładowe zdjęcia









Freeway
orange

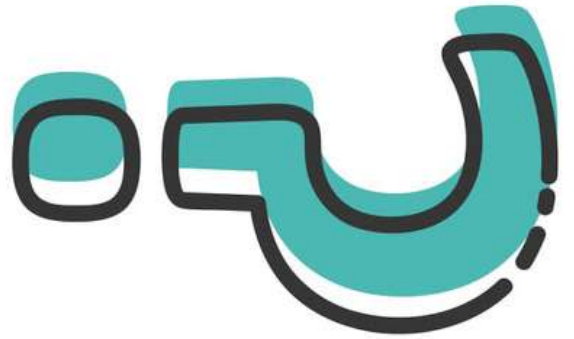
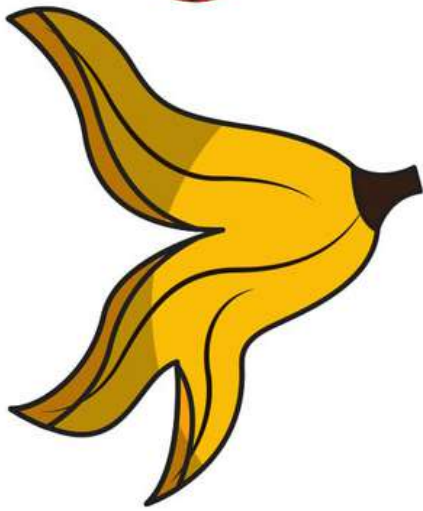
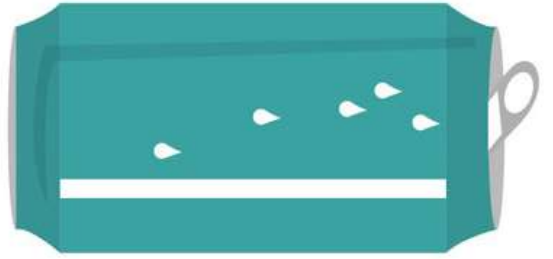
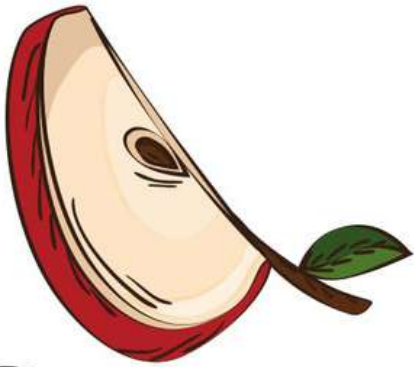
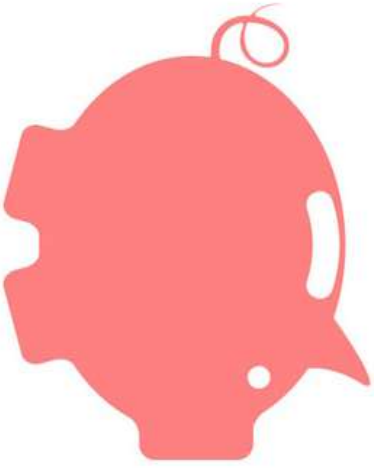
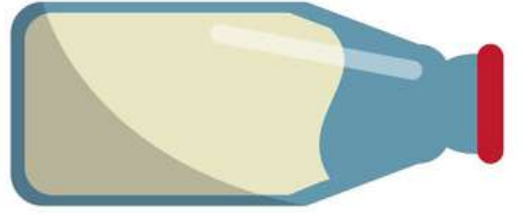
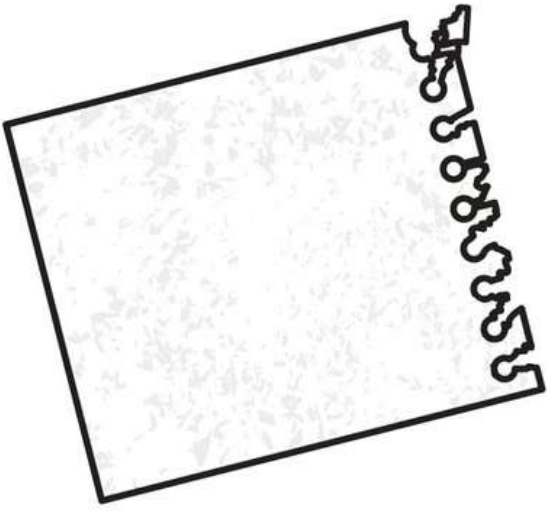


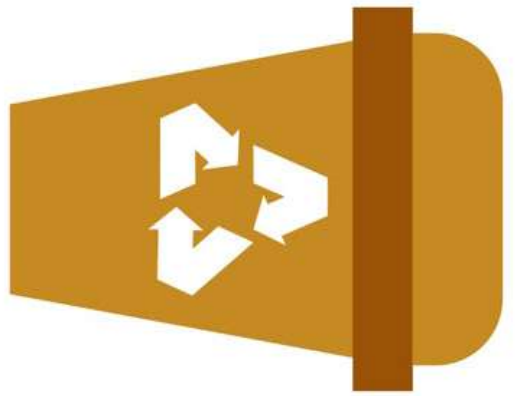
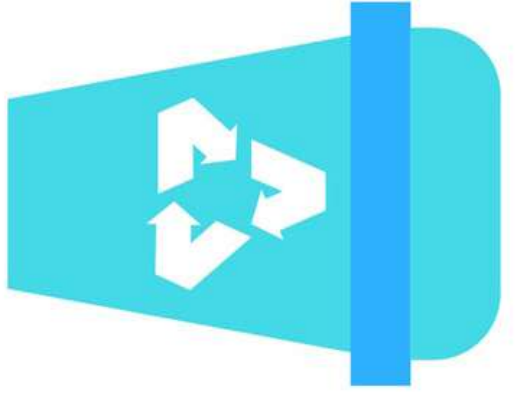
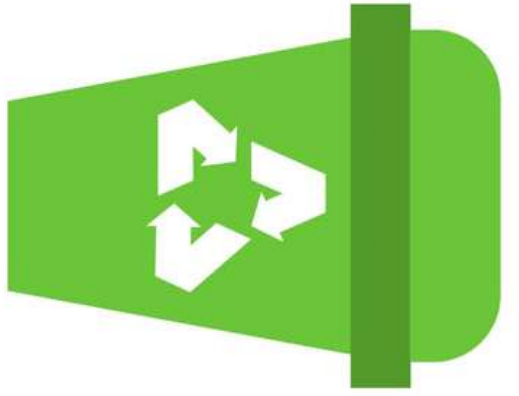
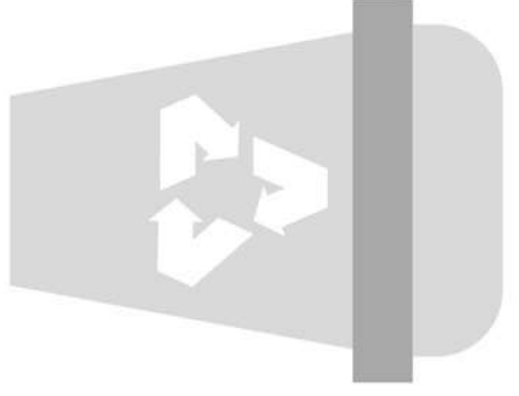
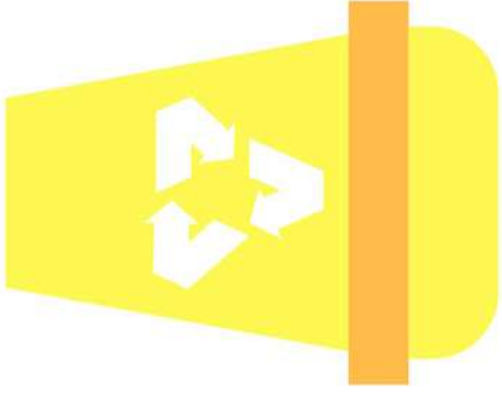
16 POKÓJ, SPRAWIEDLIWOŚĆ I SILNE INSTYTUCJE



PRACA PLASTYCZNA
PLAKAT JAKO INSTRUMENT AKTYWNEGO
SPOŁECZEŃSTWA

Załącznik 14
Elementy oraz tekst do wycięcia





Uwaga! Uwaga!

Nasza klasa / grupa / rodzina wspiera ru

"Segregacja to ważna akcja!"

**Dbamy wspólnie o środowisko
i chronimy naszą planetę!**

Segregujemy śmieci na 5 frakcji

Papier do niebieskiego kosza

Szkoło do zielonego i białego kosza

Metal i plastik do żółtego kosza

Bioodpady do brązowego kosza

**W ten sposób dbamy o naturę
i oszczędzamy surowce!**

A ty dołączysz do nas?

Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons. Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji CultureLab oraz ww. autorów. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej, realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2018. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej.