

Karta pracy

Klasa 2 –czerwiec – blok 4 – dzień 4

Ćwiczenie 1

Ułóż liczby rzymskie od najmniejszej do największej, a dowiesz się, jaki jest dzisiejszy temat.



BEZ	WĘ	CZAS	BA	NA	TROS	ZA	KĄ
V	XII	II	XI	III	VII	X	IX

Ćwiczenie 2

Karty do gry w „Państwa – Miasta”

Państwa	Miasta	Rośliny	Imiona	Kolory	Rzeczy

Państwa	Miasta	Rośliny	Imiona	Kolory	Rzeczy

Ćwiczenie 3

Doświadczenia Liczmanka – Instrukcja.



I grupa		
1.	Temat:	Poleci, czy nie poleci?
2.	Potrzebne materiały:	- 2 kartki papieru takiej samej wielkości.
3.	Instrukcja:	Z jednakowej ilości papieru wykonaj dwa modele maszyn: - latającą, - spadającą. Wejdź na krzesło. Puść oba modele. Obserwuj, co się stanie.
4.	Co się stanie i dlaczego:	- Zgnieciona kartka papieru spada szybciej niż np. kartka nie zgnieciona lub model papierowego samolotu. - Im większa jest powierzchnia, którą ciało stawia opór powietrzu, tym wolniej ono spada. - Prędkość, z jaką spadają przedmioty zależy w dużym stopniu od ich kształtu.
II grupa		
1.	Temat:	Tonie czy pływa?
2.	Potrzebne materiały:	- miska z wodą - plastelina
3.	Instrukcja:	Z jednakowej ilości plasteliny wykonaj dwa modele statków: - łódź pływającą po powierzchni wody, - batyskaf osiadający na dnie miski z wodą.
4.	Co się stanie i dlaczego:	- Plastelinowy batyskaf tonie, ponieważ jego gęstość jest większa od gęstości wody. - Natomiast plastelinowa łódź dlatego nie zatoneła, ponieważ utworzona w niej przestrzeń wypełniona powietrzem, spowodowała, że jej gęstość jest mniejsza od gęstości wody. Gdy dwa przedmioty mają taką samą wagę, wówczas ten przedmiot będzie pływał, który wypiera więcej wody.