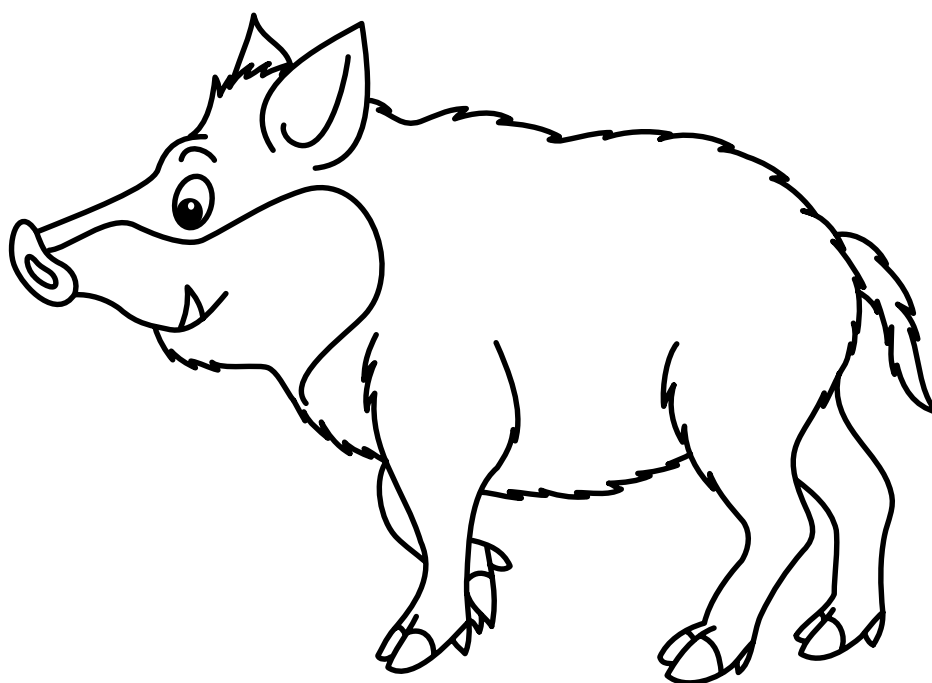


UCZEŃ PRZERÓŚŁ MISTRZA

metoda projektu w edukacji wczesnoszkolnej

ZWIERZĘTA

scenariusz dla klasy I
szkoły podstawowej



czas realizacji: 15 godzin (około 2 tygodni)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UCZEŃ
PRZERÓŚŁ
MISTRZA**

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



UZASADNIENIE REALIZACJI PROJEKTU

Odkrywanie świata zwierząt może być fascynującą przygodą. Dzieci są bystrzymi obserwatorami otaczającej je rzeczywistości, zadają mnóstwo pytań, dlatego mamy niepowtarzalną szansę, by potraktować je jak partnera i mądrze, inspirująco zaspokoić ich ciekawość.

Wychowanie społeczne oraz wychowanie dla poszanowania przyrody jest bardzo ważne w edukacji wczesnoszkolnej. Poznawanie środowiska naturalnego, jego różnorodności to elementy edukacji ekologicznej bardzo często występujące w codziennej pracy z dziećmi.

Wiedza na temat zwierząt i kontakty z nimi sprzyjają rozwojowi emocjonalnemu i społecznemu.

Warto zatem planować sytuacje edukacyjne które rozbudzają zainteresowanie światem zwierząt.

CELE PROJEKTU:

- Poznamy świat zwierząt.
- Staniemy się autorami gier.
- Potrafimy zdobywać informacje na zadany temat.
- Rozpoznamy zwierzęta żyjące w lesie, hodowlane i egzotyczne.
- Rozumiemy pojęcie ssak.
- Wiemy, czym zajmuje się weterynarz.
- Wiemy, że niektóre zwierzęta są niebezpieczne.

GŁÓWNE KOMPETENCJE KLUCZOWE ZGODNE Z ZALECENIAMI UNII EUROPEJSKIEJ ROZWIJANE PODCZAS REALIZACJI PROJEKTU

- umiejętność zdobywania i prezentowania informacji;
- umiejętność uczenia się: współpraca w grupie, umiejętność planowania; umiejętność dokonywania adekwatnej samooceny;
- umiejętność kulturalnego zachowania w różnych sytuacjach;
- umiejętność wykonania gry planszowej.

REALIZOWANE TREŚCI KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO PODSTAWY PROGRAMOWEJ DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO

Edukacja polonistyczna. Uczeń:

- korzysta z informacji: uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje i w miarę możliwości korzysta ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci;
- uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych;
- dba o kulturę wypowiedzianą się; poprawnie artykułuje głoski, akcentuje wyrazy, stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym

Edukacja muzyczna. Uczeń:

- zna i stosuje następujące rodzaje aktywności muzycznej: śpiewa proste melodie, piosenki z repertuaru dziecięcego.

Edukacja plastyczna. Uczeń:

- podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne);
- realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych.

Edukacja przyrodnicza. Uczeń:

- opisuje życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie; wie, jakie warunki są konieczne do rozwoju roślin i zwierząt w gospodarstwie domowym i hodowlach itp.; wie, jaki pożytek przynoszą zwierzęta środowisku, i podaje proste przykłady;
- nazywa oraz wyróżnia zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski; rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne.

Edukacja matematyczna. Uczeń:

- klasyfikuje obiekty i tworzy proste serie;
- dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100;
- wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu, używając określeń: góra, dół, przód, tył, w prawo, w lewo oraz ich kombinacji.

Zajęcia komputerowe. Uczeń:

- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;
- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
- wyszukuje informacje i korzysta z nich.

Zajęcia techniczne. Uczeń:

- realizuje „drogę” powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu;
- przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia;
- rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej.

PRODUKTY KOŃCOWE PROJEKTU

- Gra typu memory „Świat zwierząt leśnych”.
- Gra typu memory „Świat zwierząt domowych”.
- Gra planszowa „Świat zwierząt hodowlanych”.
- Gra planszowa „Świat zwierząt egzotycznych”.

MATERIAŁY WSPOMAGAJĄCE

- Zestaw zasobów nr 7 (Świat zwierząt) na tablicę multimedialną do wykorzystania w czasie wybranym przez nauczyciela.
- Karty pracy nr 1 - 8.

TABLICA MULTIMEDIALNA

FILM 1: Świat zwierząt domowych i hodowlanych.

FILM 2: Świat zwierząt leśnych.

FILM 3: Świat zwierząt egzotycznych.

KRZYŻÓWKA: Sprawdzamy swoje wiadomości o zwierzętach.

QUIZ: Utrwalamy wiadomości o rodzajach zdań.

GRA: Rozumiemy znaczenia powiedzeń o zwierzętach.

PAMIĘĆ: Ćwiczymy spostrzegawczość wzrokową.

POLICZ: Ćwiczymy koncentrację uwagi.

KARAOKE: Śpiewamy piosenkę „Dzik jest dziki”.

ANGIELSKI: Poznajemy nazwy zwierząt.

PROPONOWANY PRZEBIEG DZIAŁAŃ

ETAP PROJEKTU	SUGEROWANE DZIAŁANIA	CZAS
I Wybór zagadnienia i określenie celów projektu	<ul style="list-style-type: none"> rozpoczęcie i mapa skojarzeń pytanie kluczowe: Dlaczego istnienie zwierząt jest ważne? 	1 godz.
	harmonogram prac w grupach	1 godz.
II Realizacja projektu	wycieczka - spotkanie z ekspertem	2 godz.
	prezentacja wiadomości nt. zwierząt domowych i hodowlanych	1 godz.
	prezentacja wiadomości nt. zwierząt leśnych	1 godz.
	prezentacja wiadomości nt. zwierząt egzotycznych	1 godz.
	działania techniczne – praca w grupach	5 godz.
III Prezentacja projektu	rozgrywki z wykorzystaniem zrobionych gier	2 godz.
IV Ocena projektu i ewaluacja	podsumowanie i ocena działań	1 godz.
RAZEM		15 godzin
UWAGI	<p style="text-align: center;">***</p> <p style="text-align: center;">gwiazdki sugerują podział na dni</p>	

SCENARIUSZ 1

WYBÓR ZAGADNIENIA I OKREŚLENIE CELÓW PROJEKTU

- Zainteresowanie dzieci tematem, rozbudzenie ich ciekawości.
- Ustalenie warunków pracy metodą projektu.

PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

- 1. Kalambury.** Nauczyciel proponuje zabawę w kalambury. Rysuje na tablicy jakieś zwierzę. Mówi na jego temat kilka ciekawostek. Dzieci odgadują – następnie kolejno rysują - klasa odgaduje. Nauczyciel zapisuje nazwy tych zwierząt na kartkach (ok. formatu A5) i przypina magnesami na tablicy. Pyta dzieci, na jakie grupy możemy podzielić te zwierzęta (np.: wg wielkości, koloru, środowiska w jakim żyją). Dzięki zapisaniu nazw zwierząt na kartkach, możemy dokonać podziału bezpośrednio na tablicy lub na dywanie.
- Jako ciekawostkę można podać dawny chiński podział zwierząt (załącznik 1 dostępny na końcu scenariusza) i poprosić, by dzieci powiedziały jakie zwierzęta mogą znaleźć się w danej grupie.
- 2. Mapa skojarzeń.** Dzieci podają propozycje tematów. Wybieramy jeden i zapisujemy go na arkuszu, na którym tworzymy mapę skojarzeń. Na środku zapisujemy temat projektu (wybrany przez dzieci, np.: zwierzęta). Nauczyciel prosi dzieci o podawanie skojarzeń dotyczących tematu. Dzieci rysują lub zapisują je na arkuszu. Mapę należy zachować, wrócimy do niej w końcowym etapie projektu.

- 3. Podział na grupy.** Dzieci losują karteczki z nazwami zwierząt, przygotowane przez nauczyciela (zał. 2. dostępne na końcu scenariusza). Każde dziecko mówi, jakie zwierzę wylosowało i podaje jedną dowolną informację na jego temat. Następnie nauczyciel prosi (przykładowo):
 - *Niech zwierzęta domowe staną przy oknie, niech wszystkie zwierzęta leśne staną przy tablicy.*
 - *Niech wszystkie zwierzęta domowe staną przy pianinie, niech wszystkie zwierzęta egzotyczne staną na dywanie.*Sprawdza, czy dzieci stanęły w odpowiednim miejscu.
- Nauczyciel jeszcze raz wyraźnie nazywa grupy (będą obowiązywały przy tworzeniu gier) tak, by każde dziecko wiedziało w jakiej jest grupie.
- Sugestia: warto zanotować jakie zwierzęta wylosowały dzieci.
- 4. Harmonogram.** Nauczyciel informuje dzieci, że w czasie pracy nad tym projektem poznamy wszystkie zwierzęta, które zostały wylosowane. Wspólnie ustalamy terminy, w których dana grupa przygotowuje informacje na temat wylosowanych zwierząt. KARTA PRACY NR 1
- Nauczyciel mówi dzieciom, że zdobyte przez nie informacje będą potrzebne do wykonania końcowego produktu, którym będzie gra planszowa i gra typu memory. (zał. 3)
- Dzieci rysują zwierzę, które wcześniej wylosowały.
- Dzieci zabierają kartę do domu KARTA PRACY NR 2 – znajduje się na niej zadanie domowe, dotyczące

wylosowanego zwierzęcia.

- Tablica nr 7 – karaoke.

REFLEKSJA NAUCZYCIELA:

- Czy mieliście problem z uchwyceniem cech charakterystycznych zwierzęcia, które rysowaliście?
- Kolejnego dnia zebrane informacje prezentuje grupa „zwierząt domowych i hodowlanych”.

SCENARIUSZ 2

REALIZACJA PROJEKTU

- Przeprowadzenie działań zgodnie ze wspólnymi ustaleniami dzieci i nauczyciela.

PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

- 1. Spotkanie z ekspertem.** Wycieczka do zoo i rozmowa z weterynarzem lub opiekunem zwierząt. Zachęcamy dzieci do zadawania pytań. Jeśli nie jest możliwe zorganizowanie wycieczki do zoo, organizujemy spotkanie z weterynarzem.
 - 2. Prezentacja wiadomości na temat zwierząt domowych i hodowlanych.**
 - Grupa dzieci prezentuje wiadomości na temat zwierząt domowych i hodowlanych. Pozostałe dzieci zadają pytania i uzupełniają wiadomości.
 - Film: Zwierzęta domowe i hodowlane.
Dzieci oglądają film i dzielą się wrażeniami.
 - Nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat gospodarstwa wiejskiego. Przypomina nazwy pomieszczeń, w których mieszkają zwierzęta (chlew, obora, stajnia, kurnik, stodoła). Tak prowadzi rozmowę, aby ułatwić dzieciom kompozycję planszy do gry.
 - Nauczyciel rozmawia z dziećmi nt. zwierząt domowych. Pyta o warunki, jakie należy zapewnić zwierzętom i sposoby dbania o nie.
 - Nauczyciel wraz z dziećmi ustala różnicę między zwierzętami domowymi, a hodowanymi skoro jedno i drugie są ważne dla człowieka (zwierzęta hodowlane hodujemy dla korzyści – skóra, mięso, mleko, jaja, a domowe dla towarzystwa).
 - Tablica nr 7 - quiz.
 - KARTA PRACY NR 3 - kolorowanka.
 - 3. Zasady gry.**
 - Nauczyciel pyta dzieci, czy znają zasady gry w memory.
Mówi, że grę o tych zasadach wykonają te dzieci, które wylosowały zwierzęta domowe i leśne. Pozostałe dzieci wykonają nową grę. Nauczyciel proponuje zasady gry. Plansza do gry będzie przypominała szachownicę. Oprócz pionka w kształcie zwierzęcia będą potrzebne dwie kostki. Celem gry będzie zebranie elementów potrzebnych do zbudowania zoo lub farmy. Pracę nad grą zaczniemy kolejnego dnia.
- ***
- 4. Prezentacja wiadomości na temat zwierząt leśnych.**
 - Dzieci prezentują wiadomości na temat zwierząt leśnych.
 - Prezentacja i omówienie filmu: Zwierzęta leśne.
Dzielenie się wrażeniami z obejrzanego filmu. Nauczyciel pyta o informacje zawarte w filmie.

- 5. Działania techniczne.** Dzielimy dzieci na cztery grupy – według wylosowanych zwierząt - grupa „egzotyczna”, grupa „hodowlana”, grupa „leśna”, grupa „domowa”.
- Wykonanie plansz do gier i kart do memory. Gry wykonują wszystkie dzieci – grupa „egzotyczna” i „hodowlana” wykonuje plansze do gry; grupa „leśna” i „domowa” karty do memory. Materiały i opis gry z zasadami pod scenariuszem (zał. 3).

6. Prezentacja wiadomości na temat zwierząt egzotycznych.

- Dzieci prezentują wiadomości na temat wylosowanych przez siebie zwierząt. Pozostałe dzieci zadają pytania – uzupełniają informacje.
- Film: Zwierzęta egzotyczne.
Dzielenie się wrażeniami po obejrzanym filmie.
- Kierowanie rozmową tak, by było wiadomo jakie elementy powinny się znaleźć na planszy zoo (zagroda, klatka, drzewa, sadzawki, wybieg).
- KARTA PRACY NR 4 - kolorowanka.

- 7. Działania techniczne – zakończenie prac nad grami.** Dzieci, które pracują nad memory kontynuują pracę nad kartami. Dzieci, które pracują nad grą planszową wykonują pionki – figurki z modeliny w kształcie wylosowanych zwierząt.

REFLEKSJA NAUCZYCIELA:

- Które zwierzę domowe – Twoim zdaniem – najbardziej przywiązuje się do człowieka ?
- Jaka informacja odnośnie zwierząt leśnych zaskoczyła cię najbardziej?
- Gdyby zła wróżka zamieniła Cię w zwierzę leśne, to jakim chciałbyś być zwierzęciem i dlaczego?
- Czy jesteście zadowoleni z efektów swojej pracy nad grą? Jutro pierwsze rozgrywki!

SCENARIUSZ 3

PREZENTACJA PROJEKTU I OCENA DZIAŁAŃ

- Posumowanie działań projektowych.
- Ocena działań.

PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

1. Rozgrywki z wykorzystaniem zrobionych gier.

- Głównym działaniem w pracy nad tym projektem – poza zdobyciem wiadomości i poznaniem świata zwierząt, było wykonanie gier. Rozgrywki z użyciem tych gier nie tylko podsumują pracę, ale też pokażą dzieciom, że samodzielnie wykonane gry dają więcej frajdy niż te zakupione w sklepie. Może to zmotywuje ich do dalszego, twórczego działania w samodzielnym wykonywaniu zabawek.
- Dzielimy dzieci na cztery grupy – te, w których wykonywały gry. W grupach łączymy stoliki, ustawiamy krzeselka. Rozkładamy gry – każda grupa swoją. Przypominamy o zasadach gry i dobrego zachowania.
- Wyznaczamy czas jaki dzieci mają na rozgrywkę (np. 45 min). Na kolejnej lekcji dzieci mogą zamienić się grami i zagrać w grę wykonaną przez inną grupę.

2. Czas na wykonanie zadań na tablicy – szczególnie zadanie GRA i KARTA PRACY NR 5 i 6 - Zadania matematyczne.

3. Mapa skojarzeń. Nauczyciel umieszcza na tablicy mapę skojarzeń wykonaną na początku pracy z projektem. Odczytuje umieszczone na niej hasła, omawia rysunki. Pyta dzieci, czy praca z projektem przyniosła jakieś nowe skojarzenia. Jeśli tak- dopisujemy je do mapy.

- KARTA PRACY NR 7 - Ułóż nazwy zwierząt.

4. Oceny swoich działań dzieci dokonują przy pomocy tabeli. Punkty zapisują cyfrą. KARTA PRACY NR 8.

REFLEKSJA NAUCZYCIELA:

- Zachowania ludzi często przypominają zachowanie zwierząt. Mówi się np.: Przebiegły jak lis – co to znaczy?
- Czy doradzilibyście koledze wykonanie takiej gry?
- Które z powiedzeń o zwierzętach najbardziej pasuje do ciebie, a które do twoich rodziców?
- Projekt się skończył, ale gry zostały. To znaczy, że możemy często z nich korzystać. Jeśli będziecie chcieli, możecie wypożyczyć grę do domu, aby zagrać z rodzicami.
- Dziękuję wszystkim za zaangażowanie.

• KARTA PRACY NR 8

Projekt o zwierzętach już za nami. Oceń swoje działania. Pokoloruj pole z zadaniem, które chciałbyś wykonać ponownie.

DZIAŁANIA	PUNKTY OD 1 DO 3
Samodzielne zdobywanie informacji.	
Prezentacja swojej wiedzy.	
Wykonanie gry.	
Współpraca w grupie.	
Niezawodność pracy.	
Rozgrywki.	

MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELI

ZAŁĄCZNIKI DO SCENARIUSZA

ZAŁĄCZNIK 1

Fragment dawnej chińskiej encyklopedii.

Zwierzęta dzielą się na:

1. Należące do cesarza.
2. Zabalsamowane.
3. Wytresowane.
4. Maciory karmiące.
5. Syreny.
6. Mityczne.
7. Bezpańskie psy.
8. Objęte powyższą klasyfikacją.
9. Trzęsące się z wściekłości.
10. Niezliczone.
11. Narysowane delikatnym pędzlem z sierści wielbłąda.
12. Inne.
13. Te, które właśnie stłukły wazon.
14. Przypominające z odległości pchłę.

ZAŁĄCZNIK 2

Nazwy zwierząt do wycięcia i losowania przez dzieci (należy wyciąć tyle kartoników, by po losowaniu grupy były mniej więcej równe).

HODOWLANE	DOMOWE	LEŚNE	EGZOTYCZNE
krowa	świnka morska	lís	słoń
świniá	píes	sarna	nosorożec
kura	kot	wiewiórka	tygrys
indyk	chomík	jeleń	lew
królik	gupík	dzík	hípopotam
owca	paużki faliste	sowa	żyrafa

ZAŁĄCZNIK 3

Opisy gier.

Gra Memory

1. Grę memory wykonują dwie grupy dzieci. Dzieci, które wylosowały zwierzęta domowe i dzieci, które wylosowały zwierzęta leśne. Każda grupa układa swój zestaw.
2. Na kartach znajdują się pary identycznych zwierząt (1 gra - zestaw zwierząt leśnych; 2 gra – zestaw zwierząt domowych). Należy je pokolorować w jednakowy sposób, wyciąć i nakleić na kartki z bloku technicznego. Np. zwierzęta leśne na zielone, zwierzęta domowe na niebieskie – ważne, by karty z jednego zestawu miały ten sam kolor. Gotowe karty można zalaminować.
3. Zasady gry: karty układamy obrazkami do dołu. Dzieci losują po dwie karty – jeśli są takie same zabierają parę; jeśli nie - odkładają odwrócone w to samo miejsce. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej par.

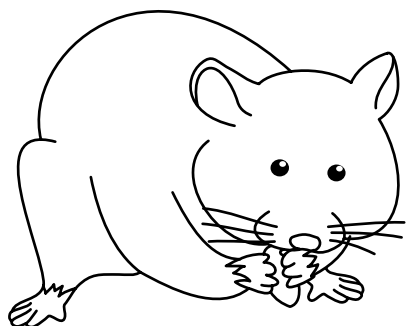
Gra „Świat zwierząt”

1. Grę „Świat zwierząt” wykonują dwie grupy dzieci. Te, które wylosowały zwierzęta hodowlane (Farma) i dzieci, które wylosowały zwierzęta egzotyczne (Zoo). Każda grupa układa swój zestaw.
2. Dzieci wykonują planszę do gry i pionki.
3. Planszę do gry wykonujemy na dużym kolorowym brystolu o wymiarach 70 x 70 cm. Na brystolu należy narysować kratki (zadanie dla nauczyciela) o wymiarach 7 x 7 cm. Tym sposobem dzielimy brystol na 100 równych kwadratów (10 – pion, 10 poziom) Takich plansz należy przygotować dwie – jedna dla grupy zwierząt hodowlanych i jedna dla grupy zwierząt leśnych.
4. Dzieci będą wycinały załączone pola (dobrze je skopiować na kolorowej kartce) o wymiarach 6 x 6 cm i naklejały na karton, w środek każdego narysowanego pola. Dzięki temu, że kwadraty dzieci są mniejsze powstaną luki między polami i tym samym estetyczne granice.
5. 50 pól będzie pustych, a 50 z obrazkami. Pola dzieci mogą rozplanować wg uznania jednak sugerujemy, by zrobiły to na zasadzie szachownicy – tj. puste z obrazkiem zmiennie. Na obrazkach znajdują się elementy potrzebne do stworzenia farmy tj. drzewa, płotek, stodoła, stajnia, zwierzęta – lub dla drugiej grupy do stworzenia zoo – drzewa, płotek, klatki, oczko wodne, zwierzęta egzotyczne.
6. Pionki – wykonujemy z modeliny. Dzieci lepią duże figurki – wysokość ok. 5-10 cm -przedstawiające wylosowane zwierzęta. Ulepione zwierzęta będą pionki. Modelinę należy ugotować, by stwardniała i wówczas pionki będą trwałe. Modelinę można piec w piekarniku lub w mikrofalówce, ale łatwo tym sposobem spalić figurkę – gotowanie jest najbezpieczniejsze.
7. Karta dla gracza – każde grające dziecko otrzymuje swoją kartę (kartkę formatu A4) zatytułowaną MOJA FARMA (lub MOJE ZOO) na tej karcie dzieci będą naklejać wygrane elementy.
8. Wycinamy elementy na kartę – (takie same jak na obrazkach na planszy: drzewa, płotki i zwierzęta)
9. Zasady gry:
 - Celem gry jest budowa farmy (lub zoo) budujemy ją przez zbieranie elementów z planszy.
 - Każde dziecko bierze swoją kartę i klej. Na środku rozkładamy dużą planszę, pionki (z modeliny) i dwie kostki.
 - Pionki ustawiamy w rogach. Dziecko rzuca dwoma kostkami i sumuje wynik. Może się poruszać w przód, w tył, w prawo i w lewo. Nie może skosami. Kierunek wybiera sam. Dąży do tego, by stanąć

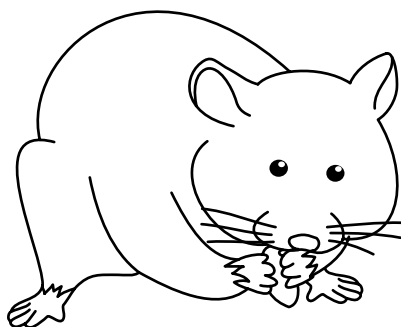
na polu z takim obrazkiem, jaki jest mu potrzebny do jego pracy. Kiedy stanie na pole np. z drzewem – bierze element z drzewem i nakleja go na swoją kartkę. Jeśli stanie na pole ze zwierzęciem, bierze zwierzę i nakleja tam gdzie chce. Tym sposobem dziecko samo projektuje wygląd swojej farmy lub zoo. Gdzie chce - umieszcza budynki zagrody, zwierzęta. Można założyć, że zwycięża to dziecko, które zdobędzie najwięcej elementów ale tak naprawdę każdy wygrywa, bo kończy grę z własnoręcznie wykonaną pracą.

ELEMENTY DO GIER

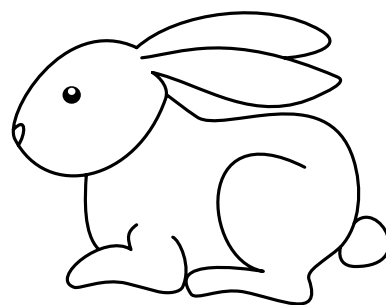
ZWIERZĘTA DOMOWE



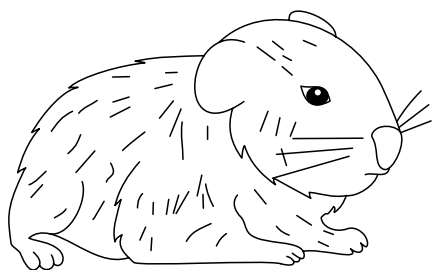
CHOMIK



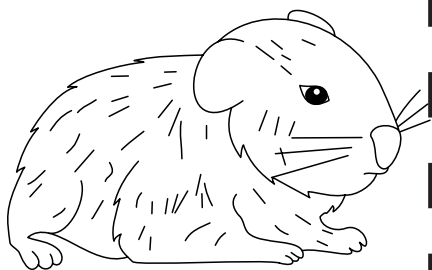
CHOMIK



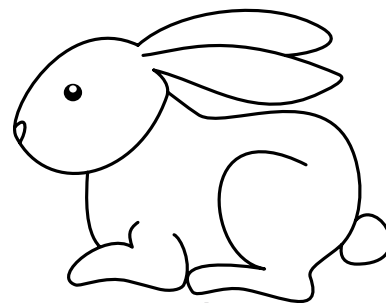
KRÓLIK



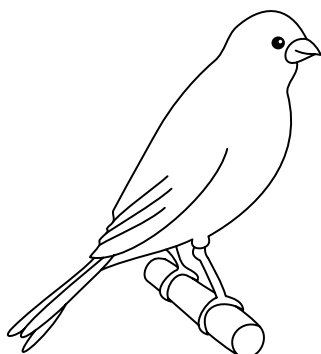
ŚWINKA MORSKA



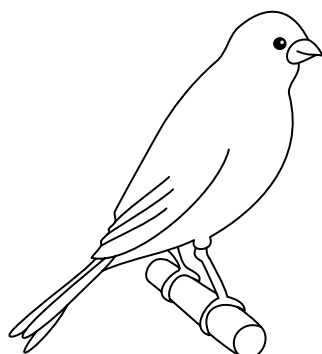
ŚWINKA MORSKA



KRÓLIK



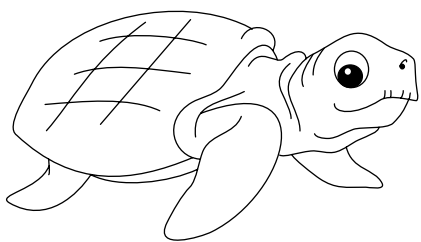
KANAREK



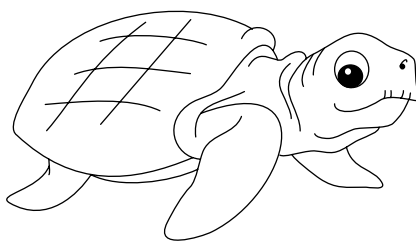
KANAREK



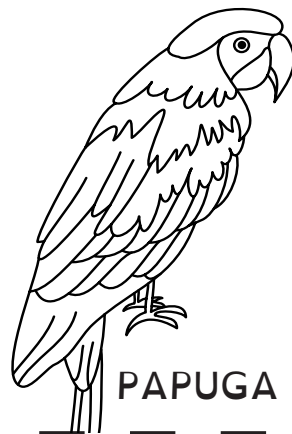
PAPUGA



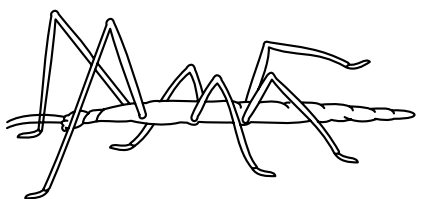
ŻÓŁW



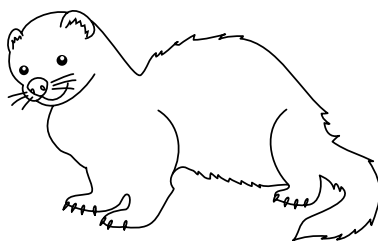
ŻÓŁW



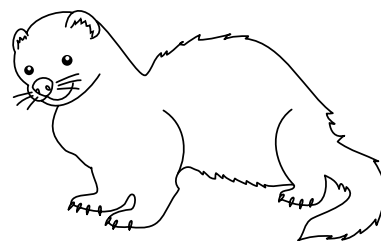
PAPUGA



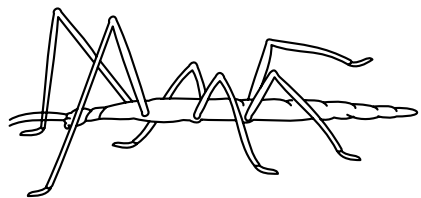
PATYCZAK



FRETKA



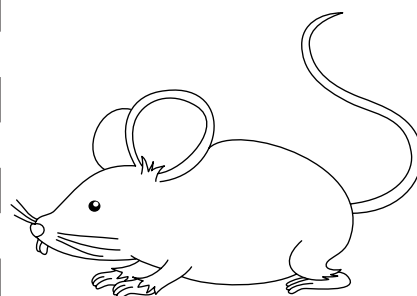
FRETKA



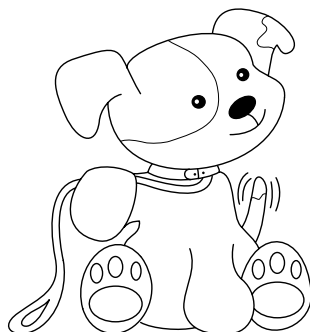
PATYCZAK



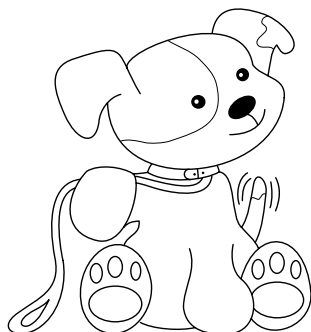
MYSZKA



MYSZKA



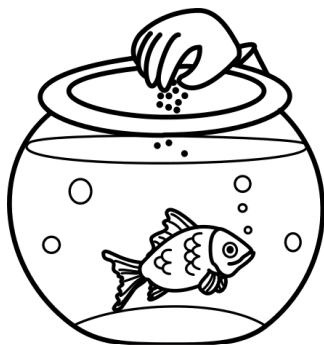
PIES



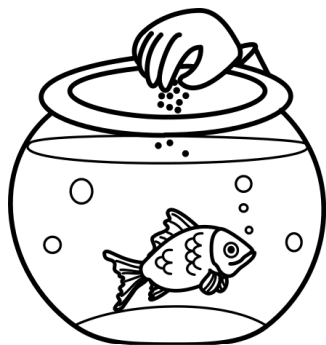
PIES



SZCZUR



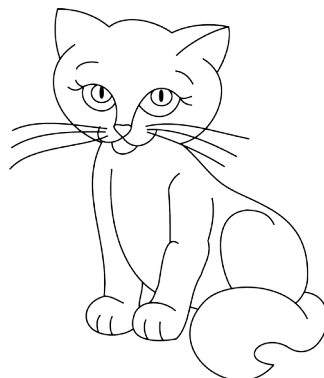
RYBKI



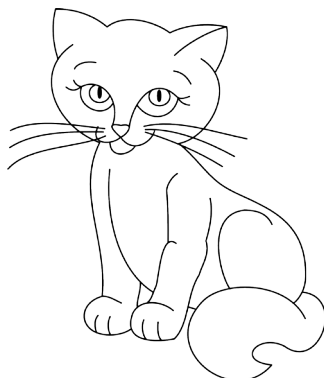
RYBKI



SZCZUR

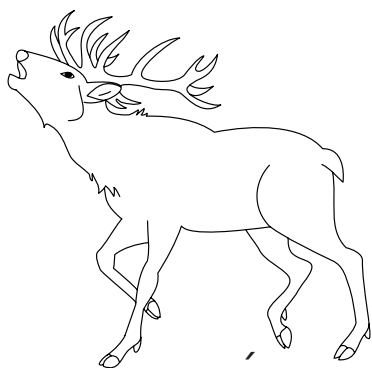


KOT

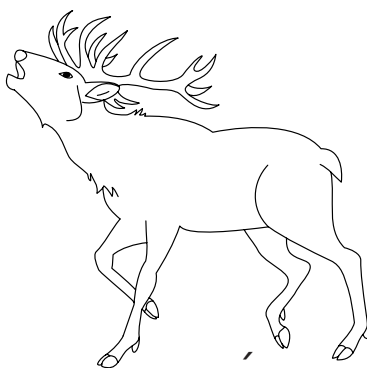


KOT

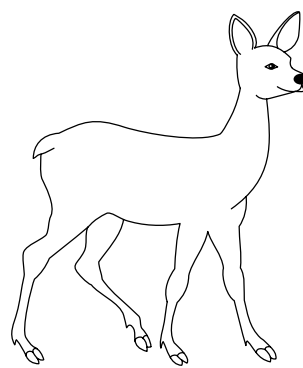
ZWIERZĘTA LEŚNE



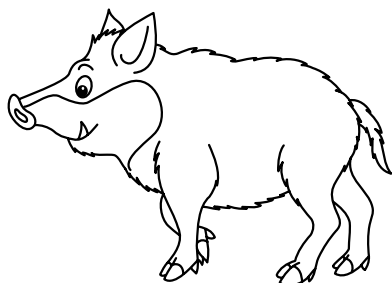
JELEŃ



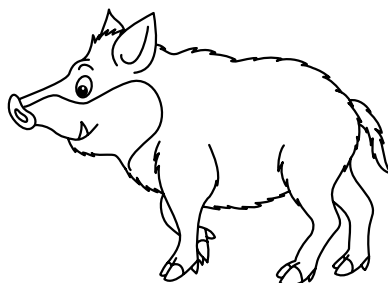
JELEŃ



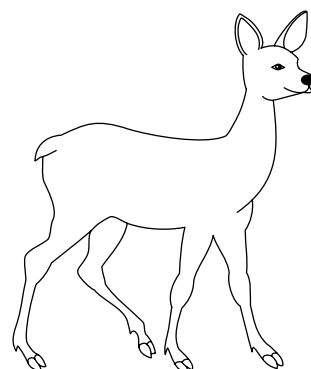
SARNA



DZIK



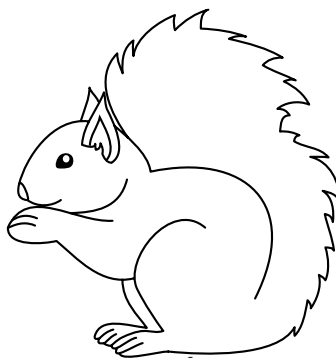
DZIK



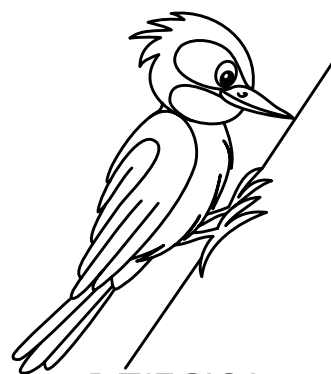
SARNA



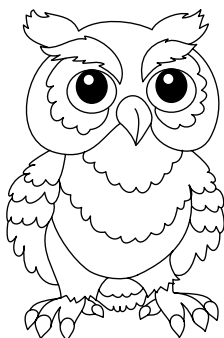
WIEWIORKA



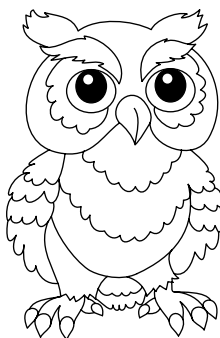
WIEWIORKA



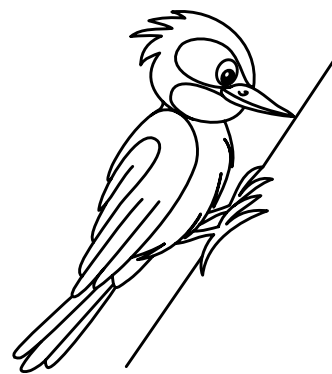
DZIĘCIOŁ



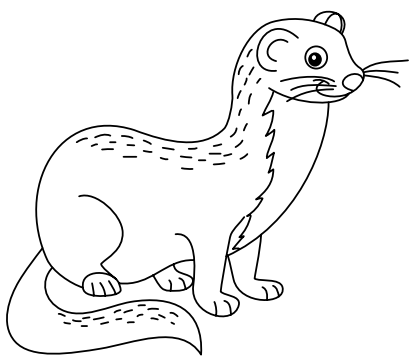
SOWA



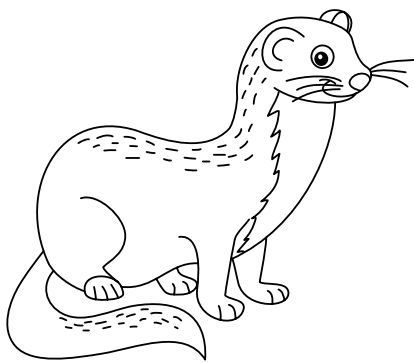
SOWA



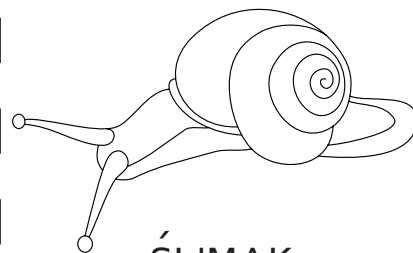
DZIĘCIOŁ



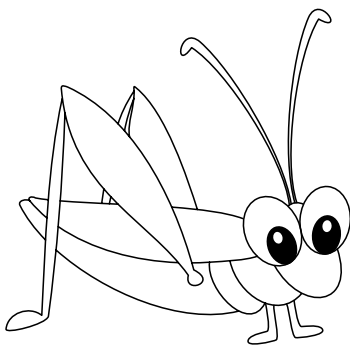
KUNA



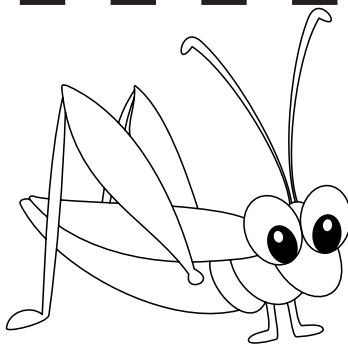
KUNA



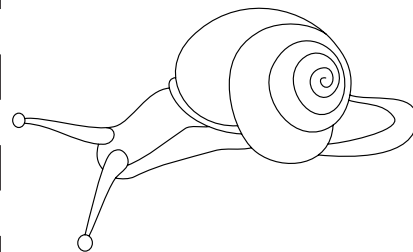
ŚLIMAK



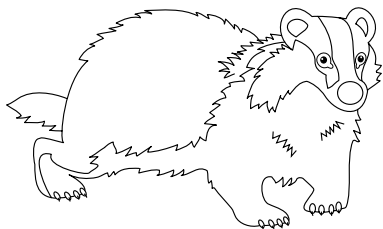
ŚWIERSZCZ



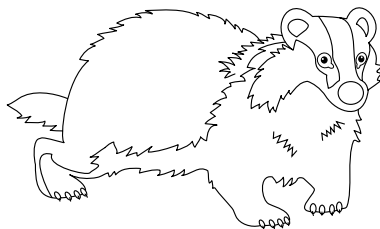
ŚWIERSZCZ



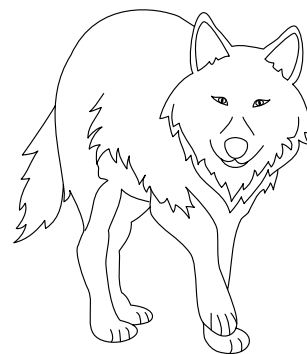
ŚLIMAK



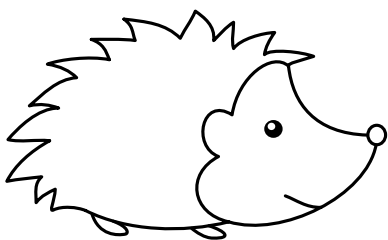
BORSUK



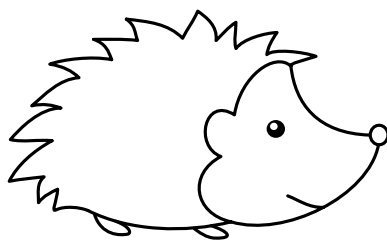
BORSUK



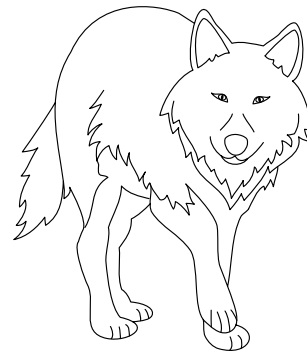
WILK



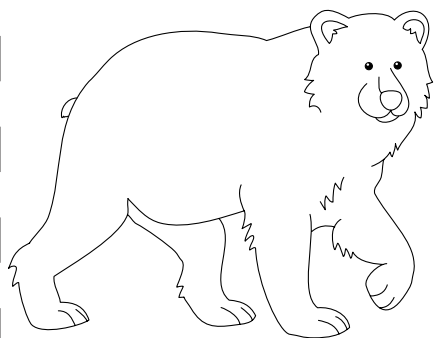
JEŻ



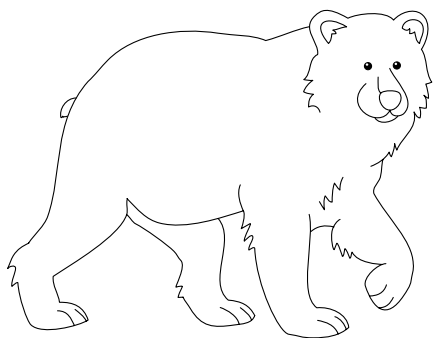
JEŻ



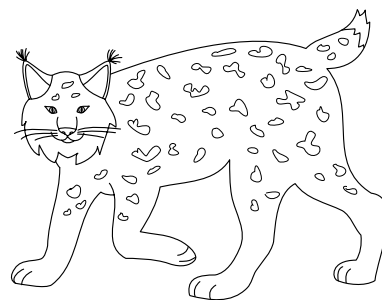
WILK



NIEDŹWIEDŹ



NIEDŹWIEDŹ



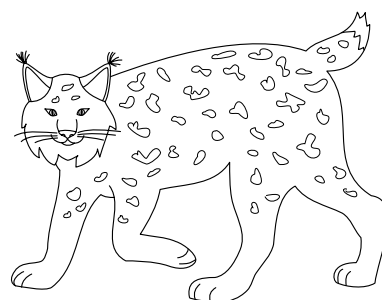
RYŚ



LIS

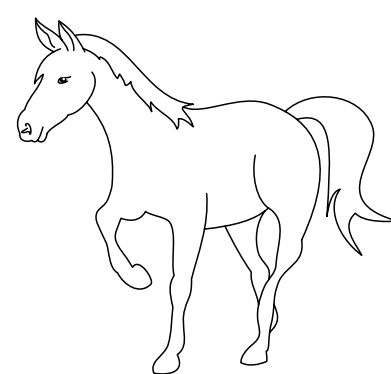
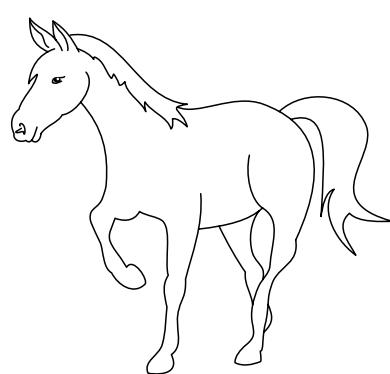
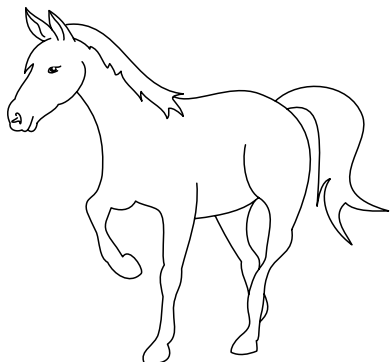
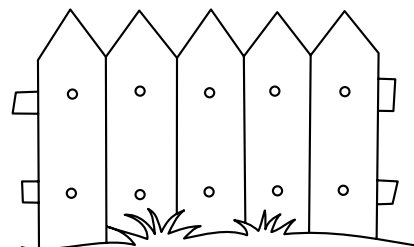
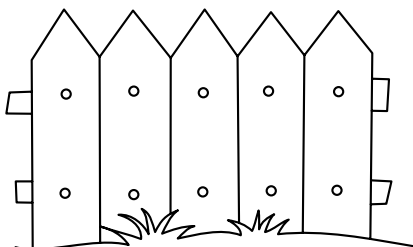
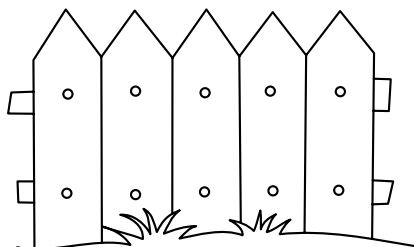
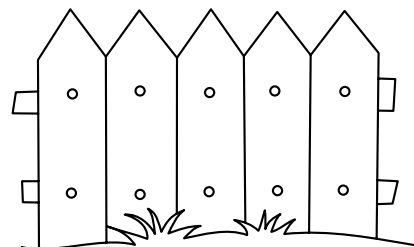
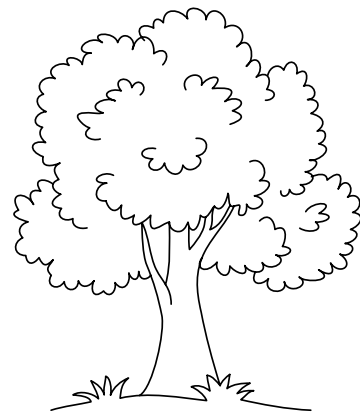
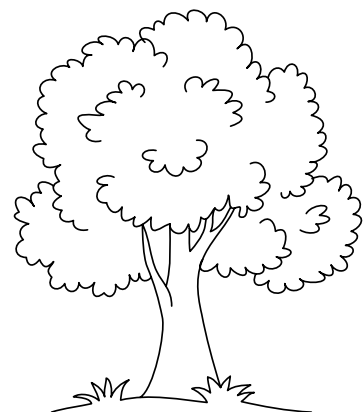
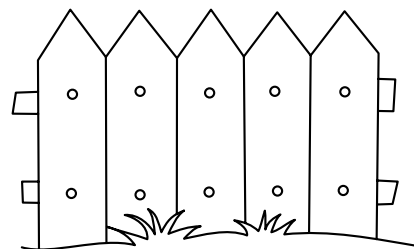
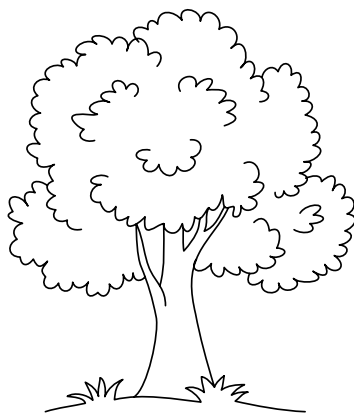
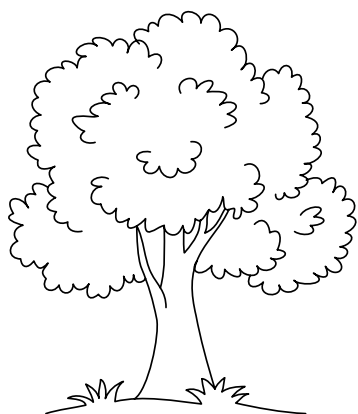


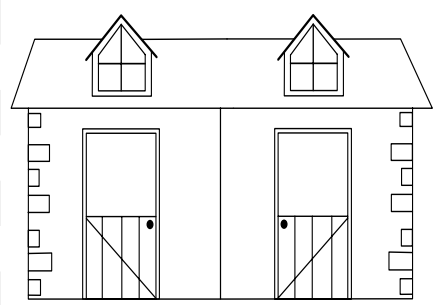
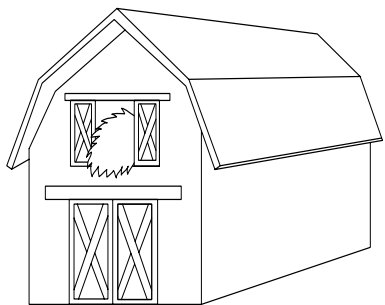
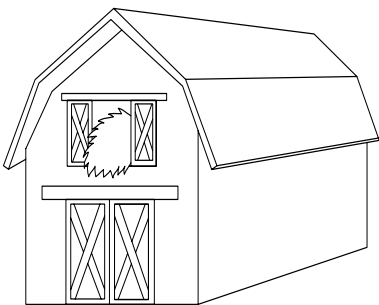
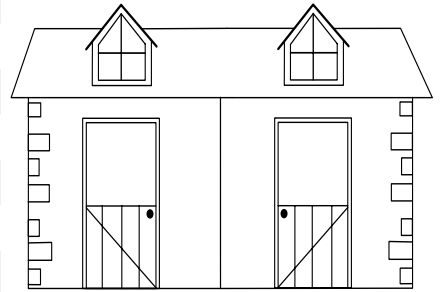
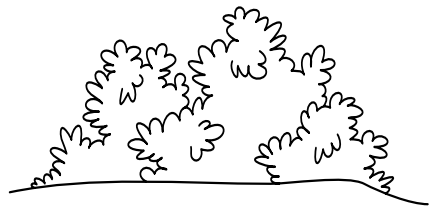
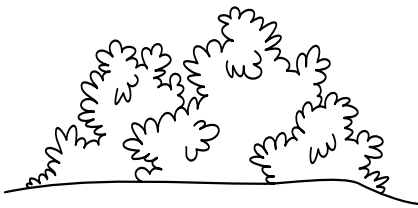
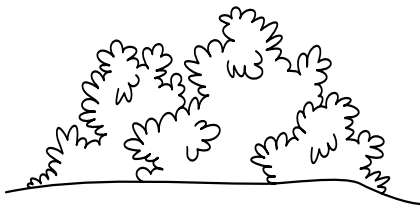
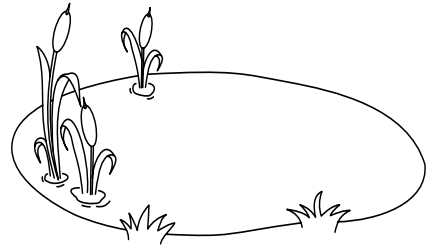
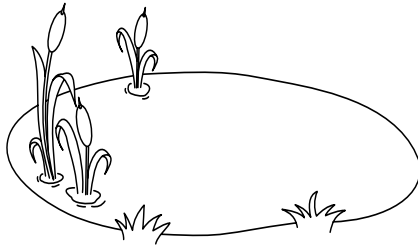
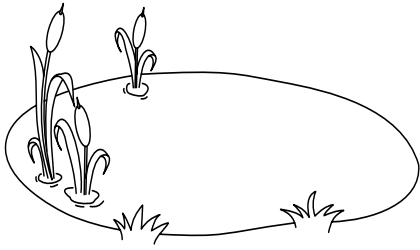
LIS

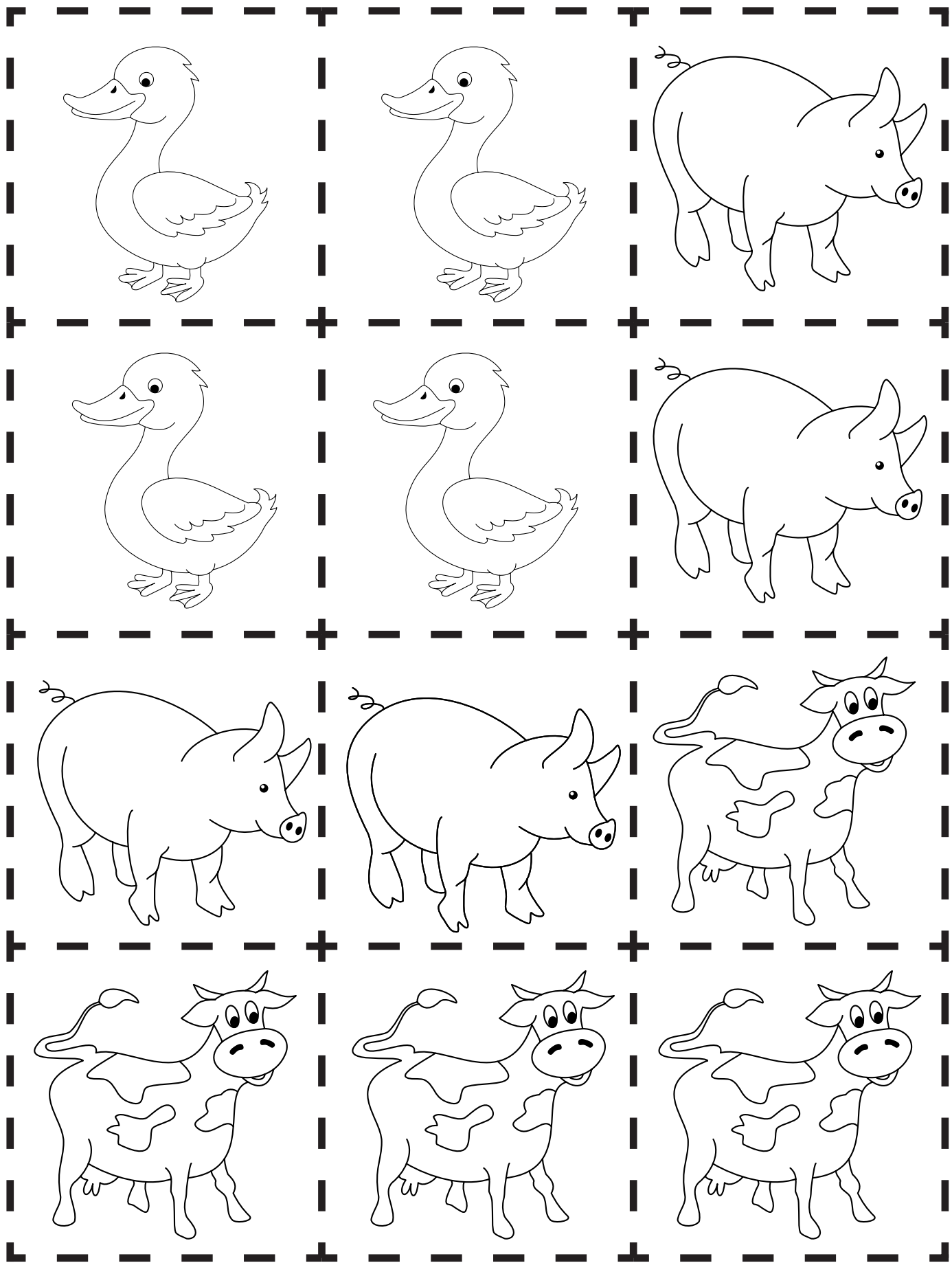


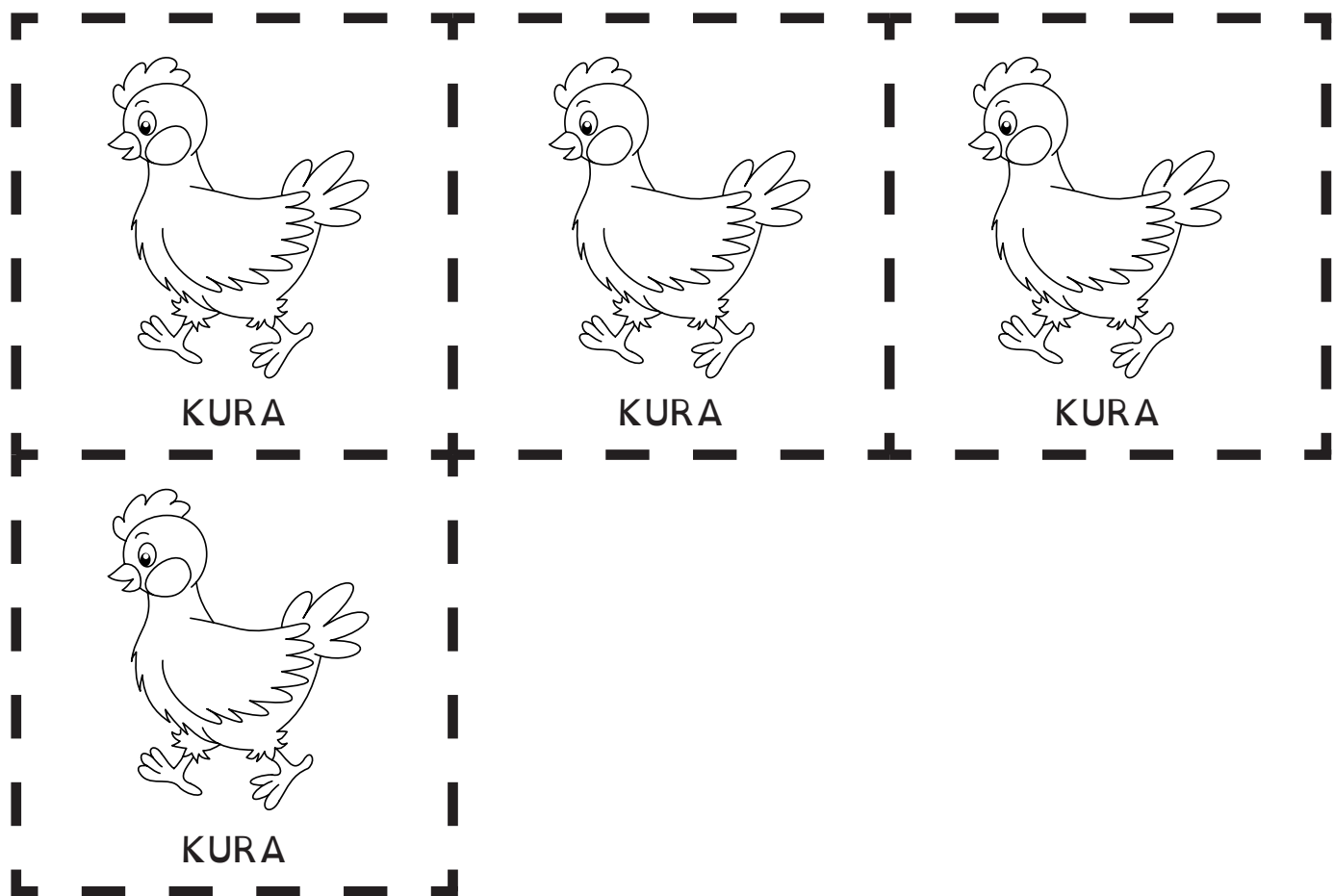
RYŚ

ŚWIAT ZWIERZĄT HODOWLANYCH



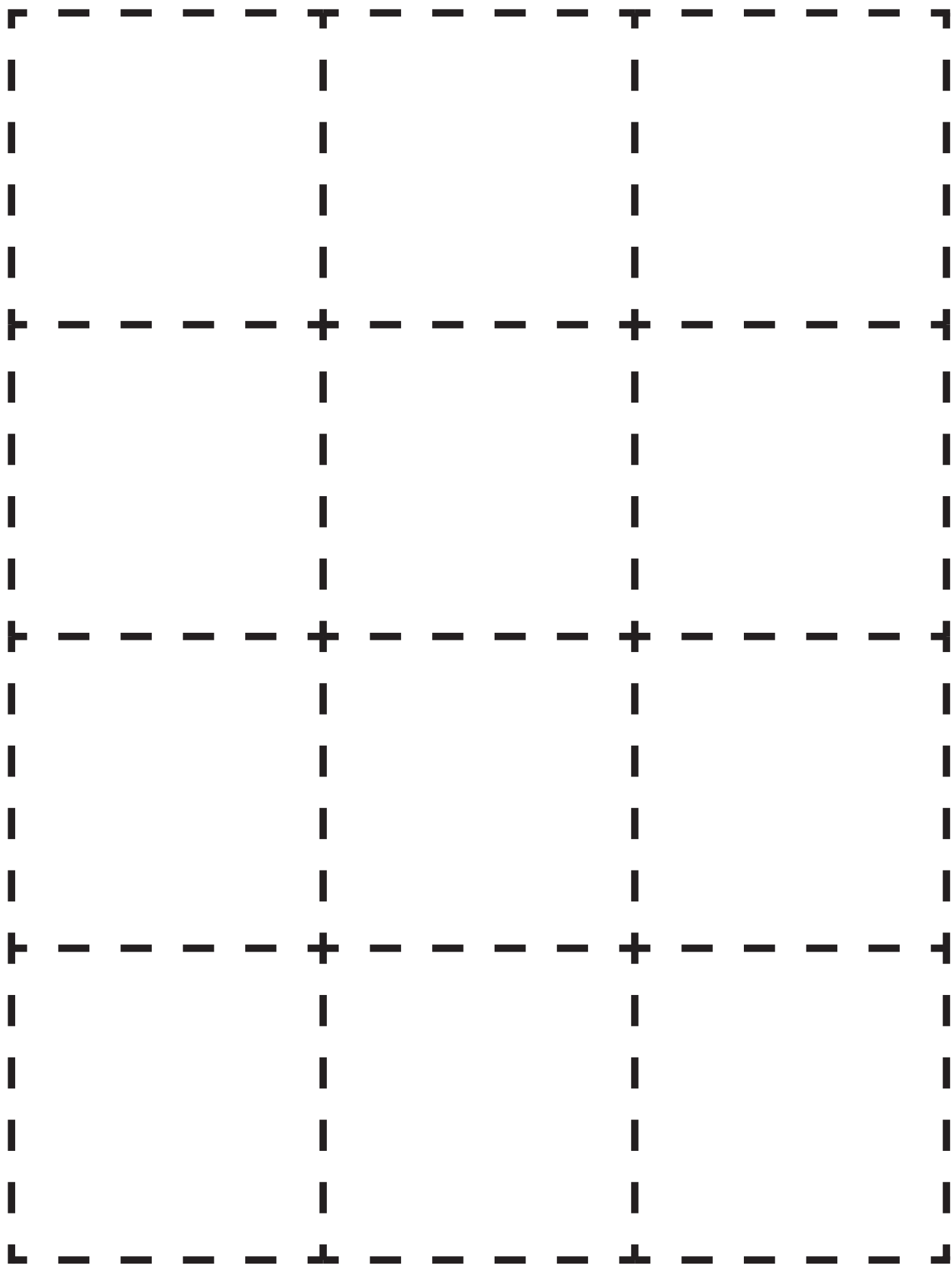


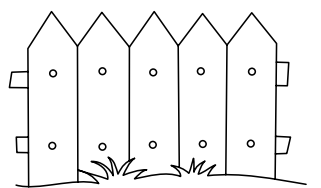
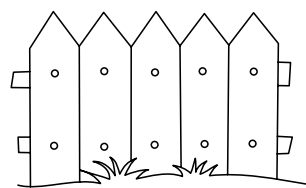
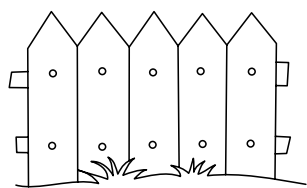
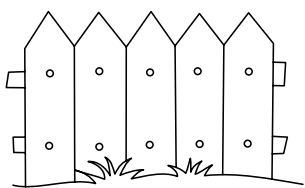
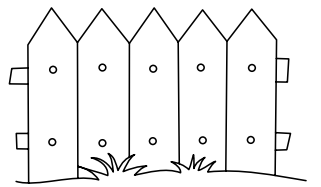
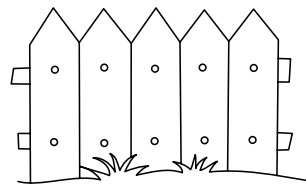
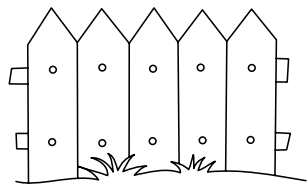
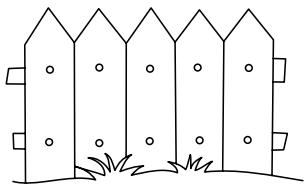
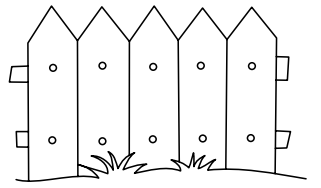
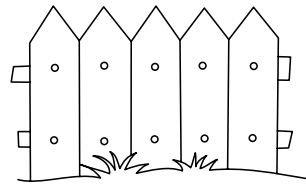
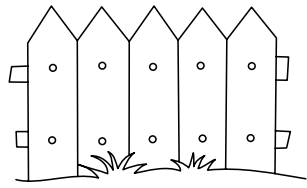
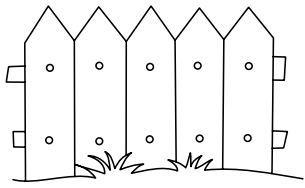
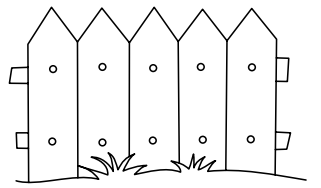
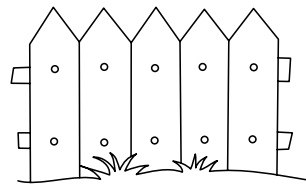
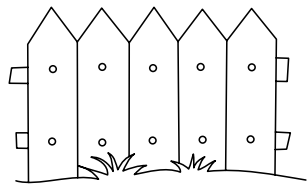
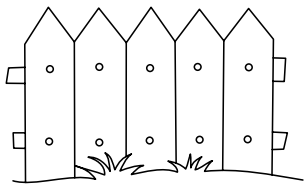
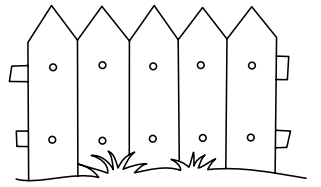
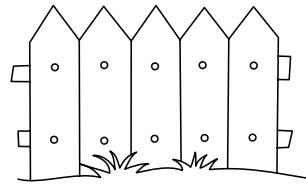
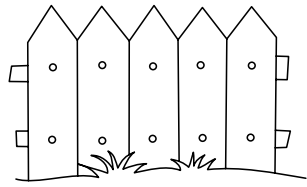
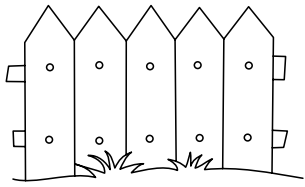
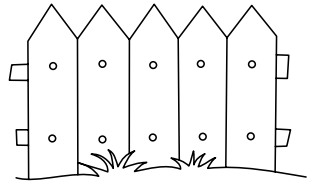
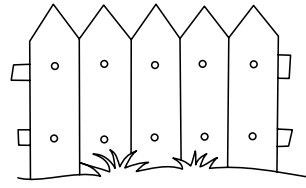
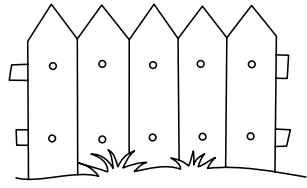
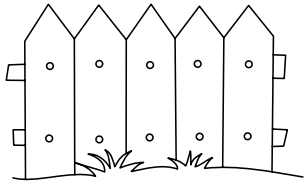
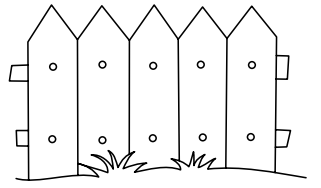
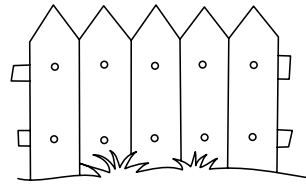
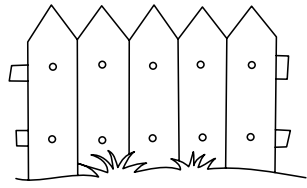
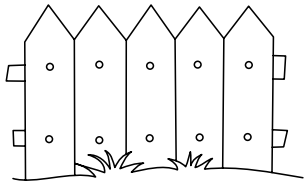
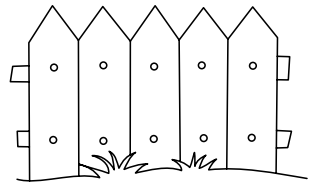
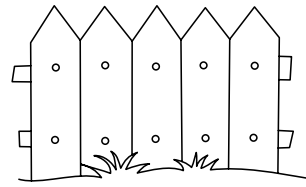
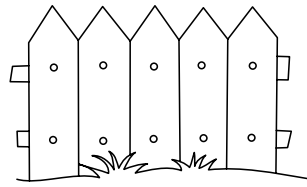
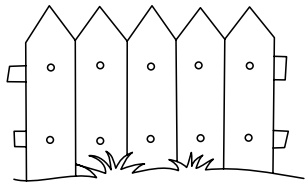


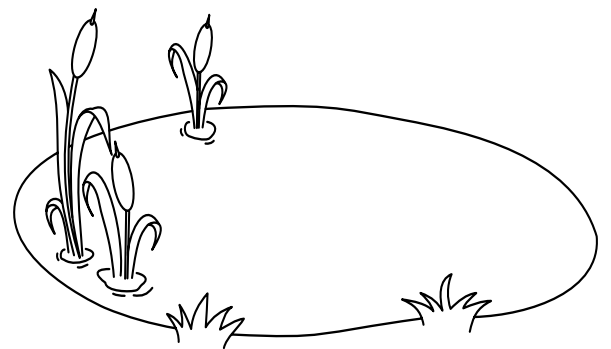
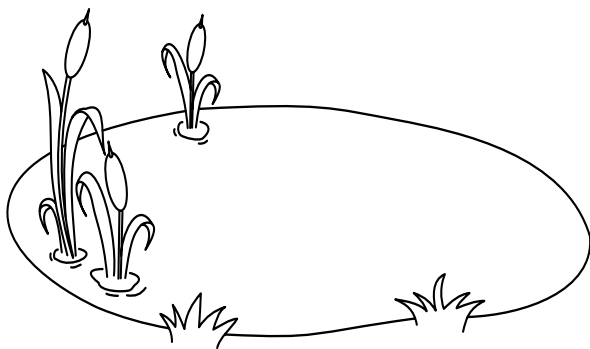
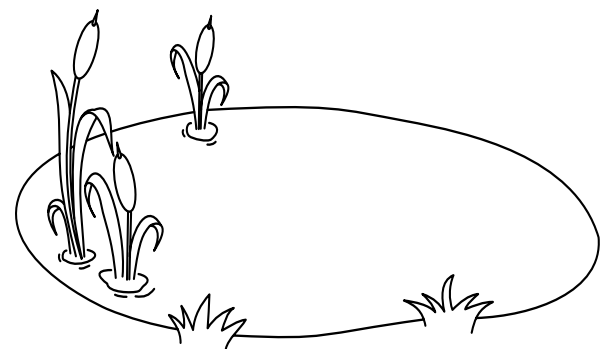
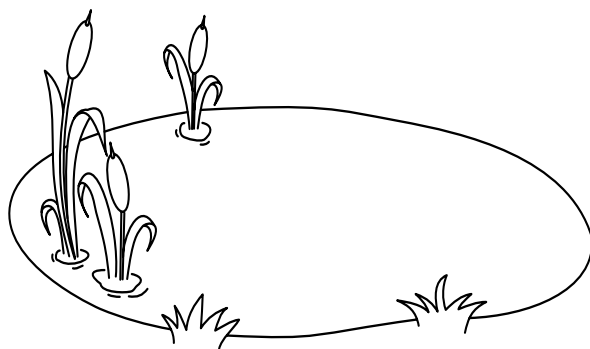
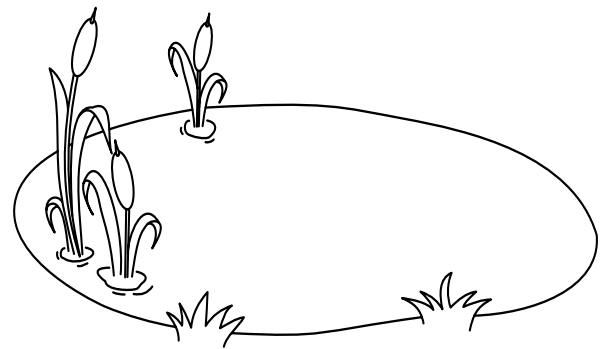
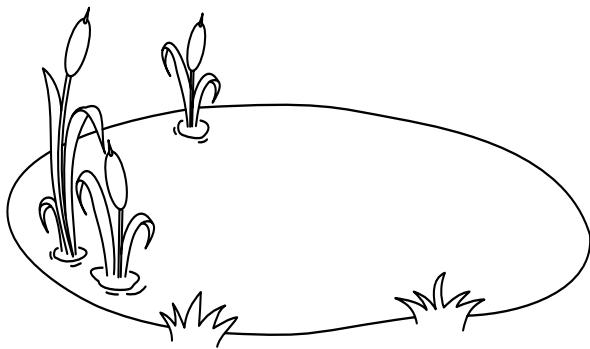
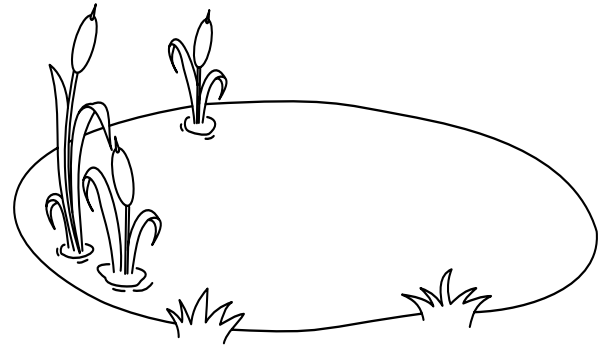
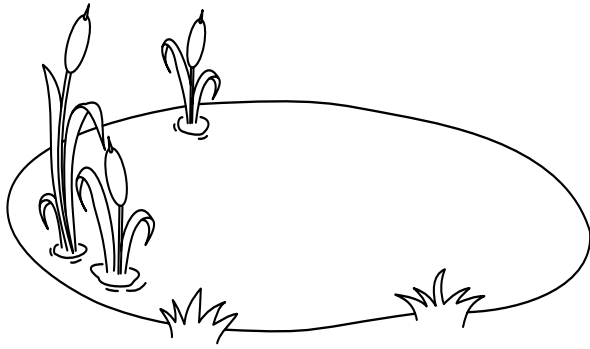
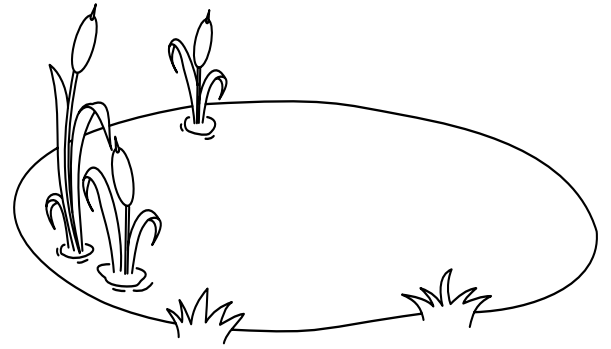
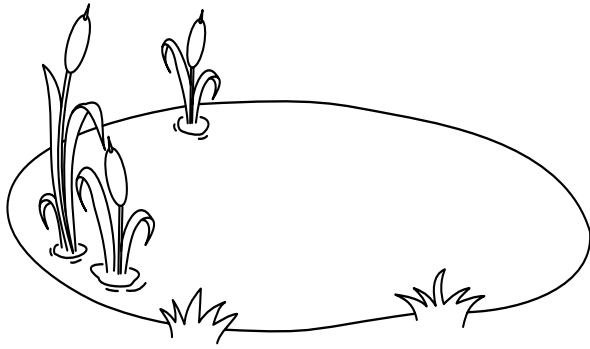


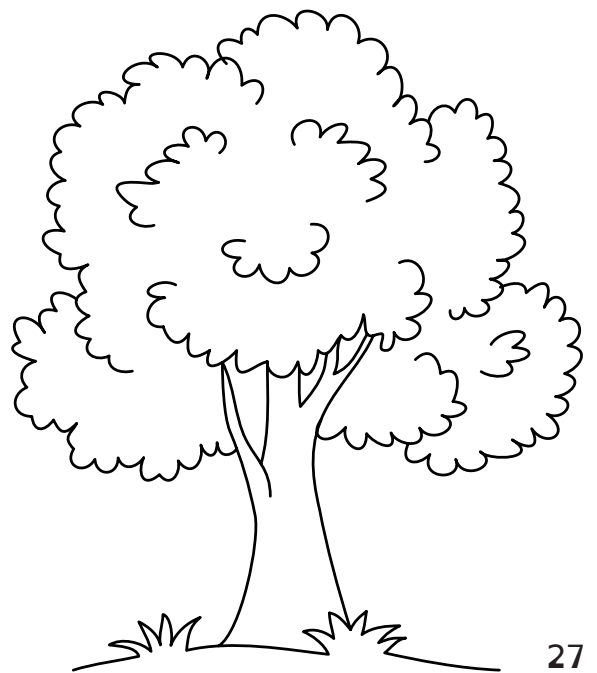
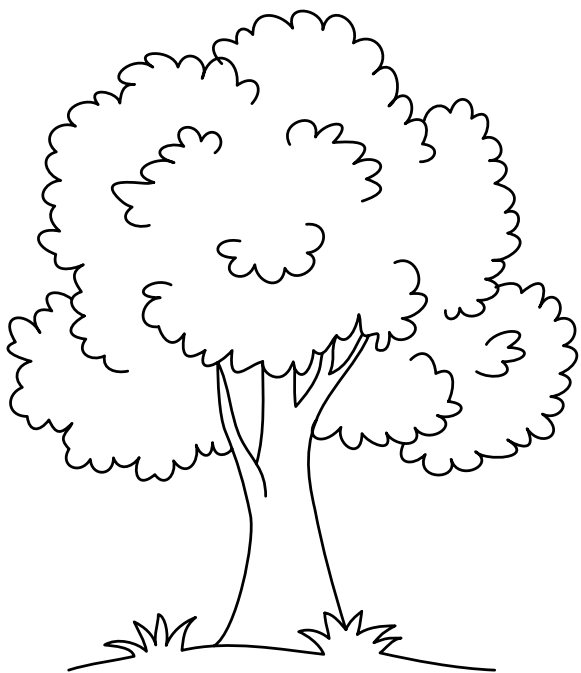
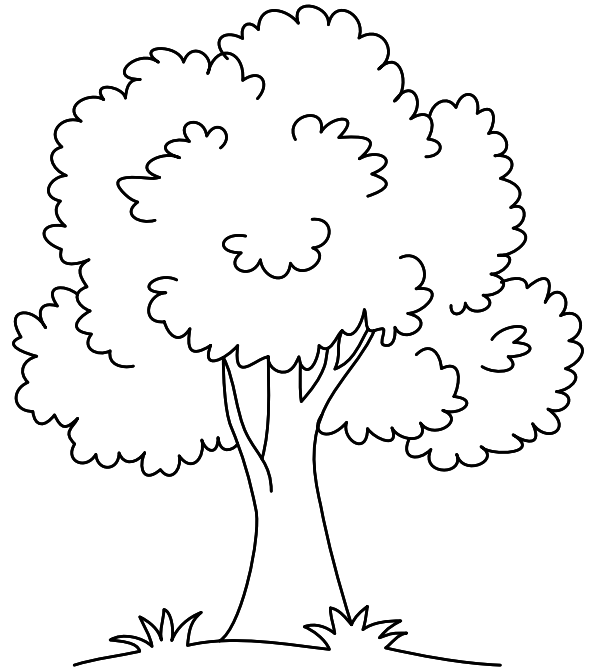
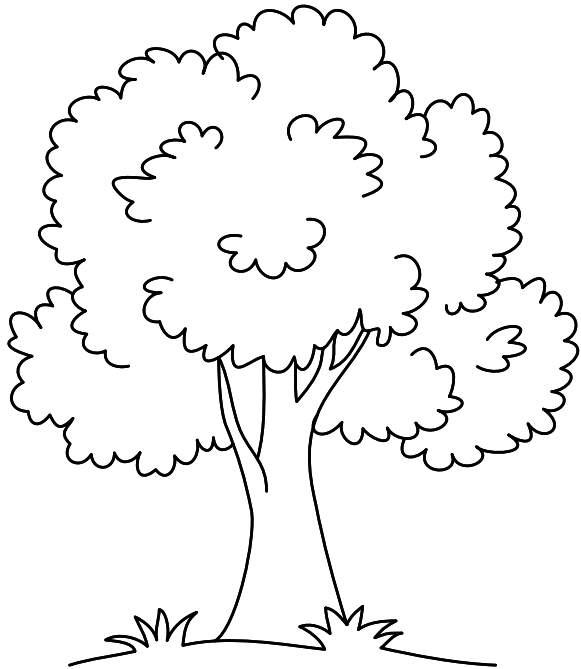
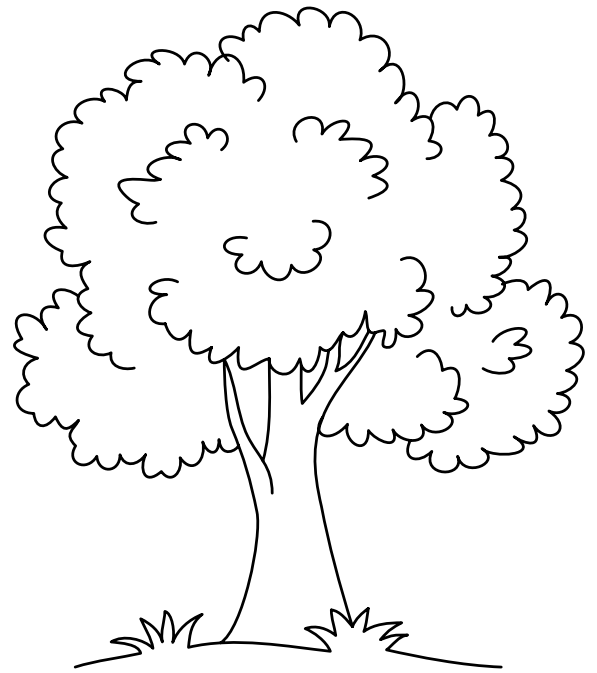
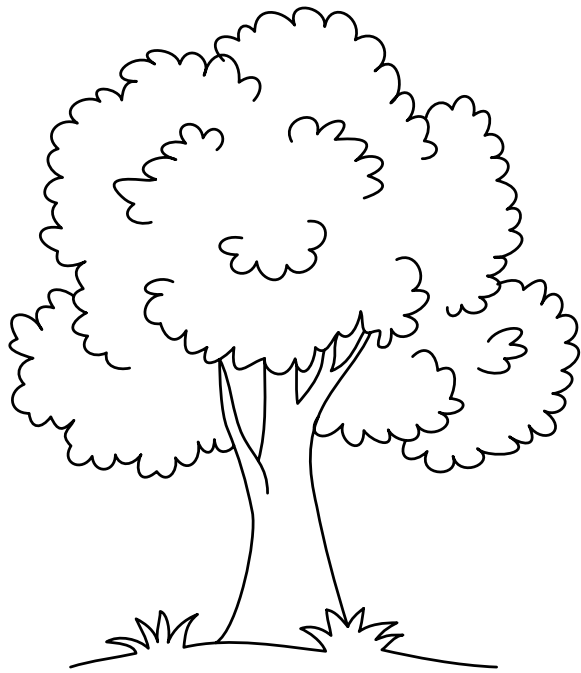
WYKAZ ELEMENTÓW DO GRY:

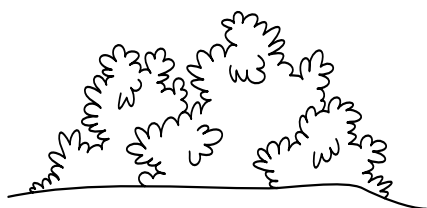
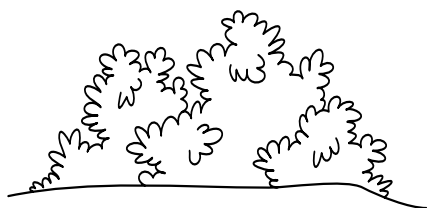
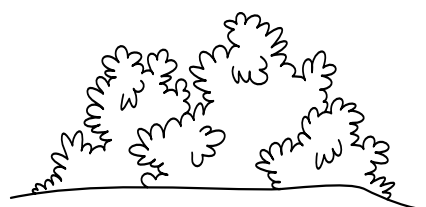
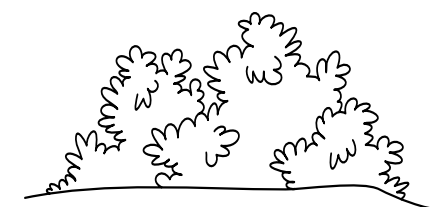
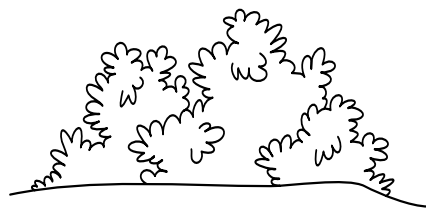
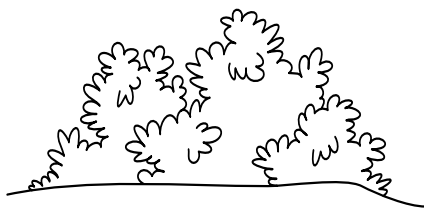
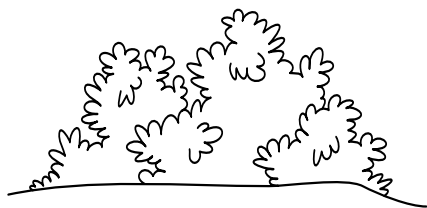
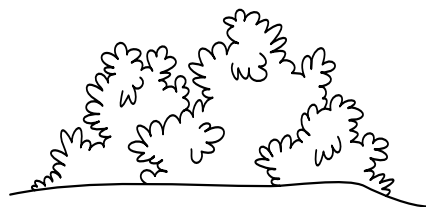
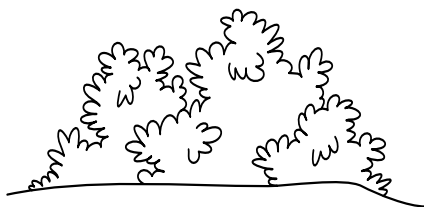
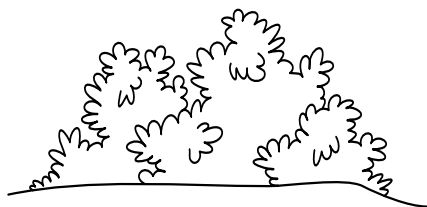
- puste pola do wycięcia x 50
- drzewa liściaste x 4
- krzewy x 3
- płotek x 5
- stodoła x 2
- stajnia x 2
- koryto x 2
- oczko wodne (staw) x 3
- krowa x 4
- świnia x 4
- koń x 3
- kura x 4
- kaczka x 4

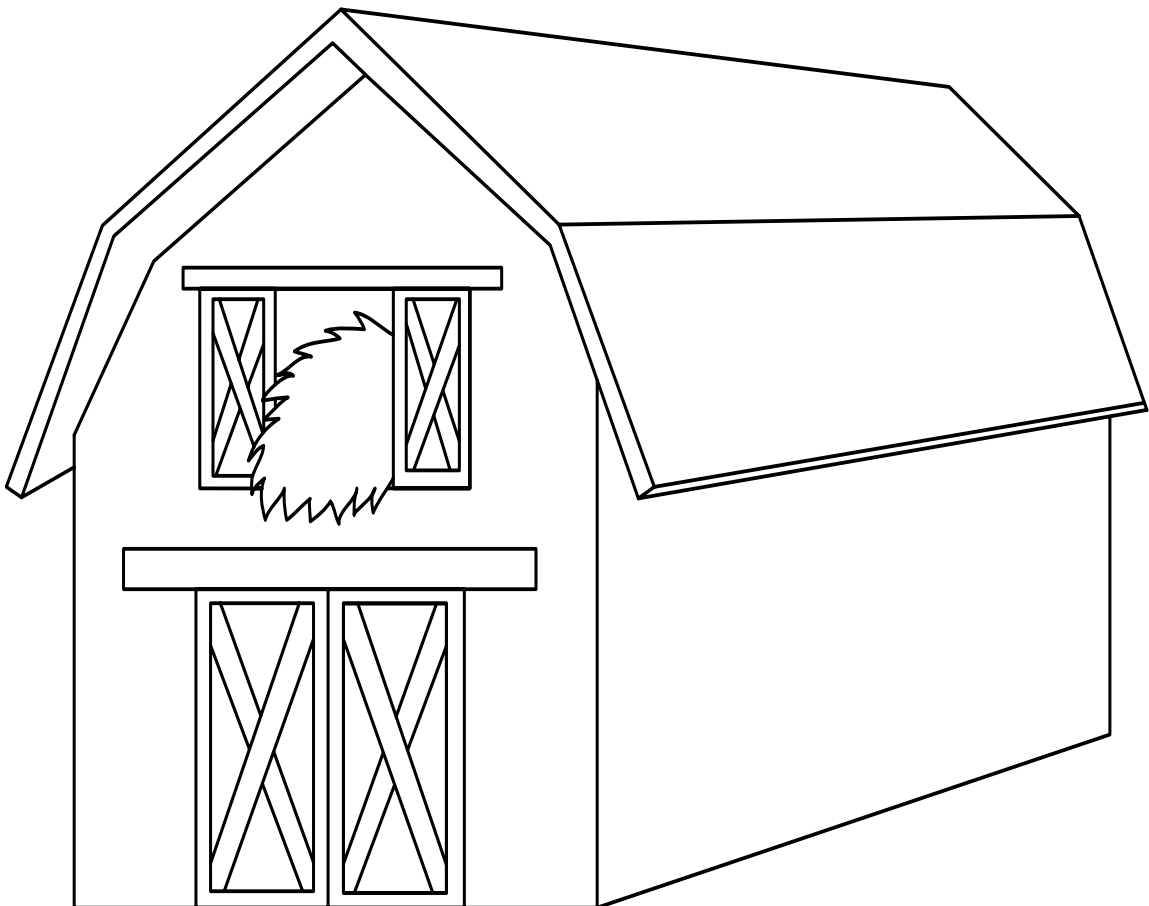
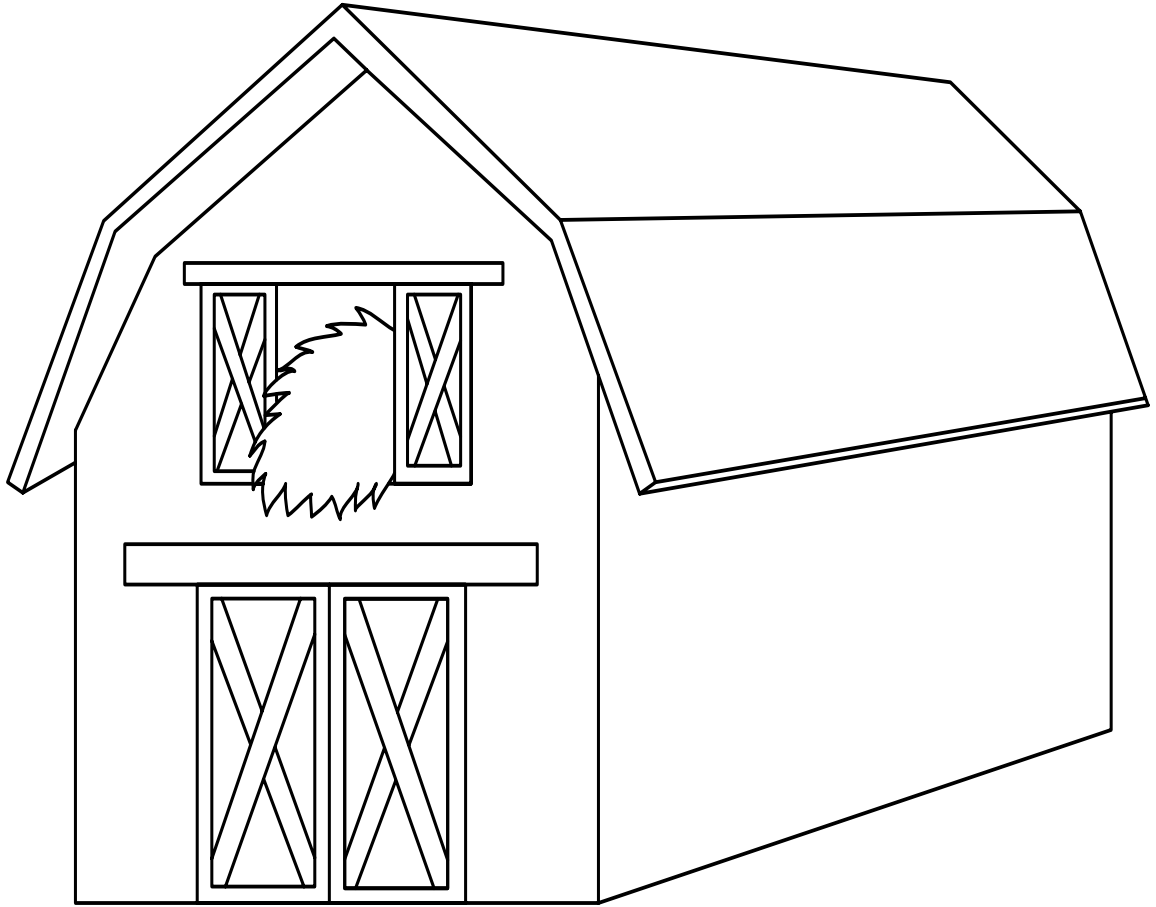


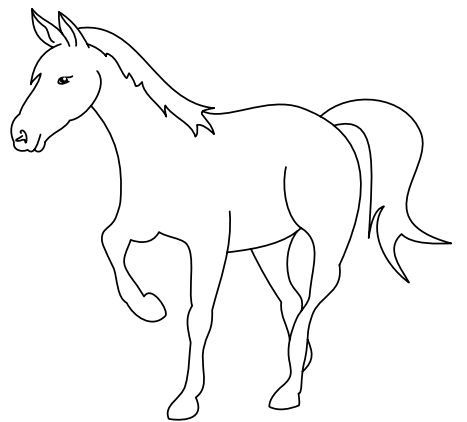
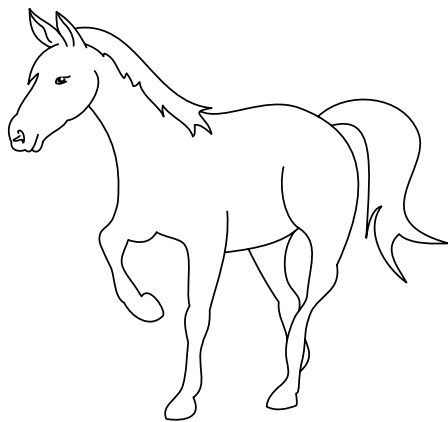
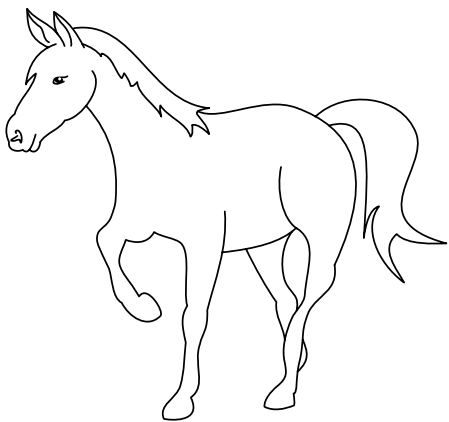
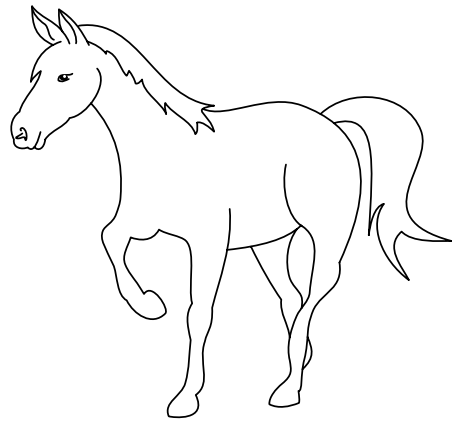
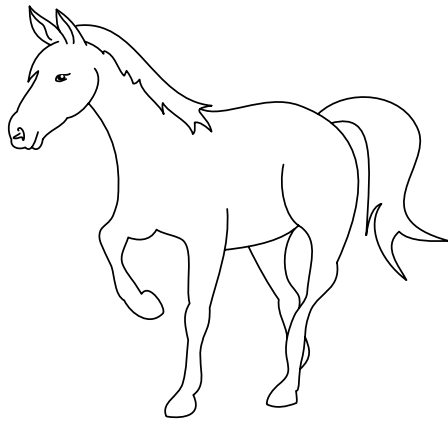
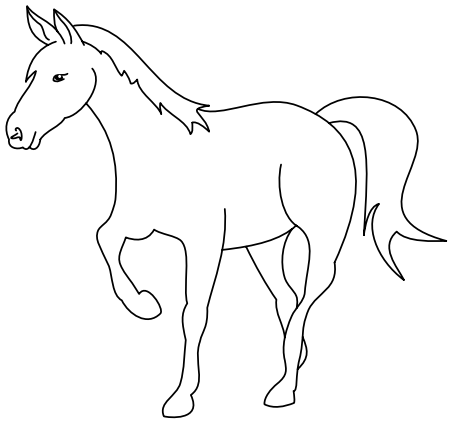
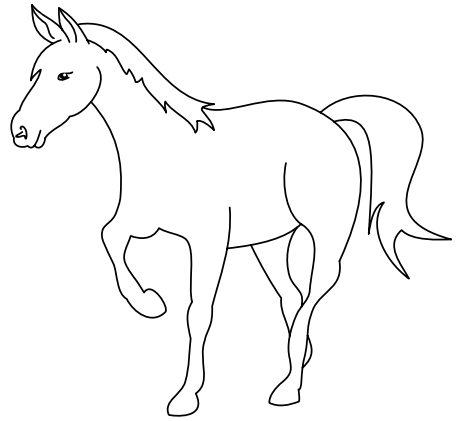
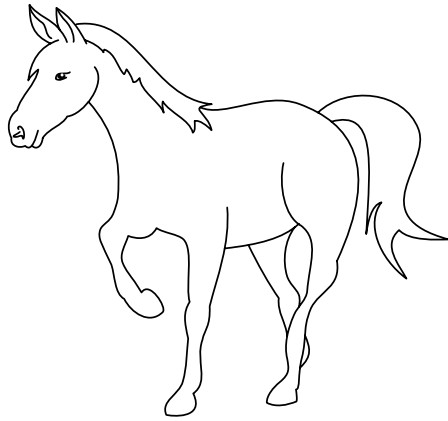
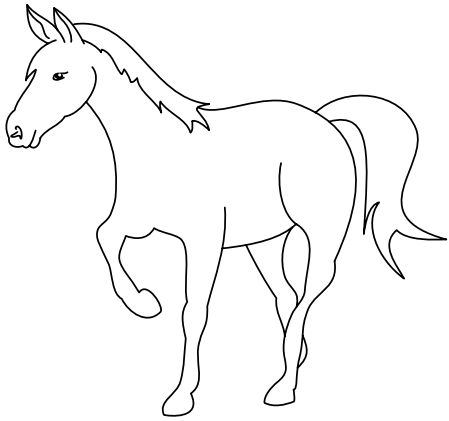
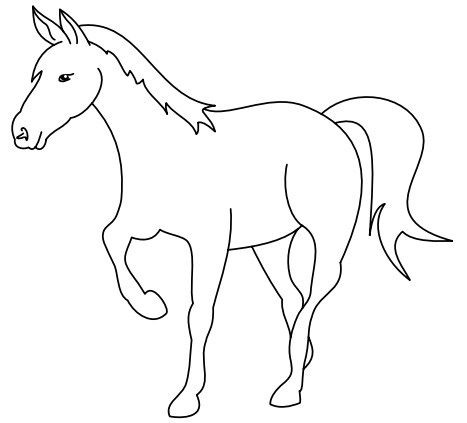
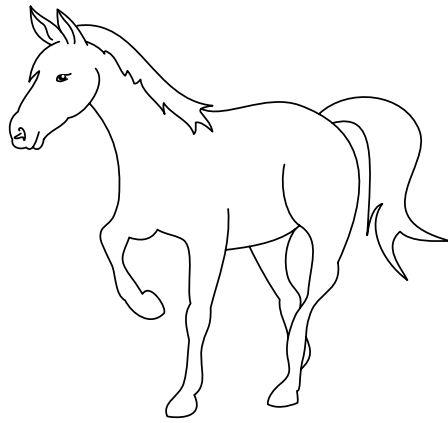
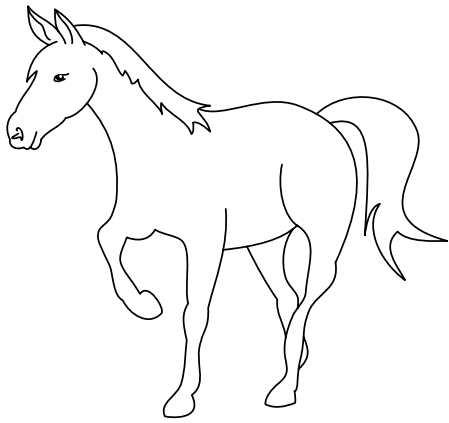


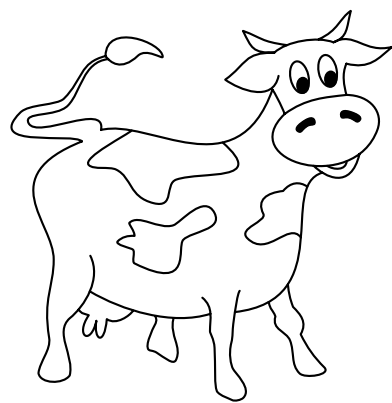
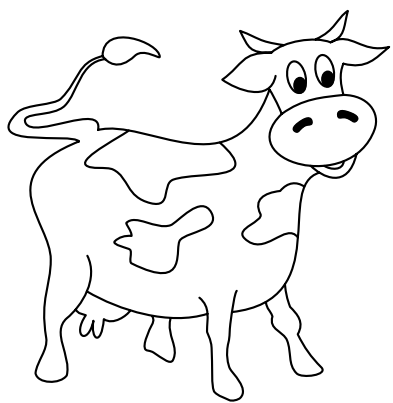
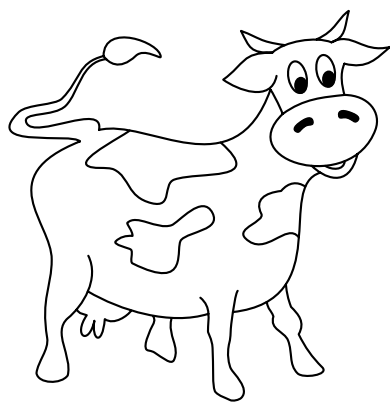
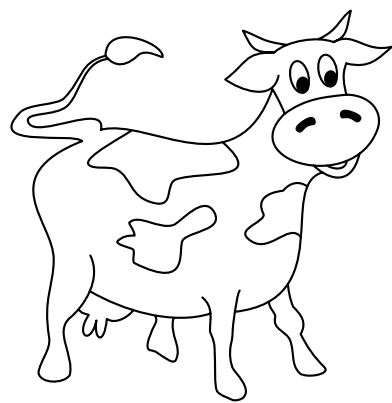
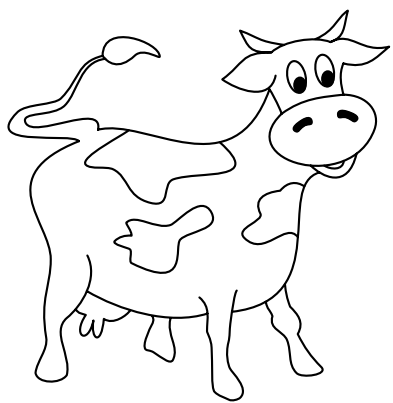
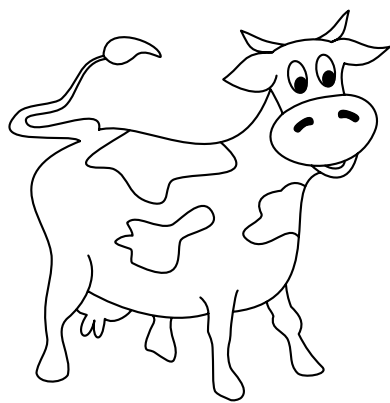
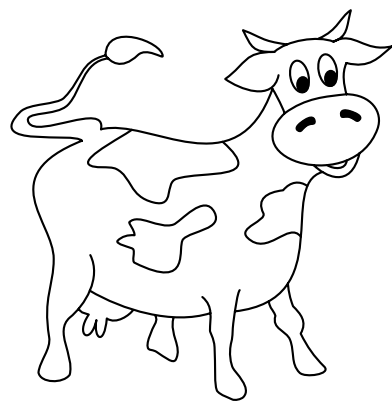
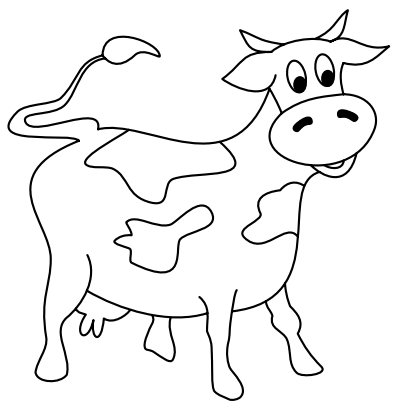
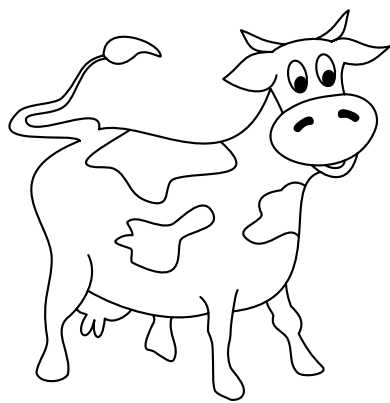
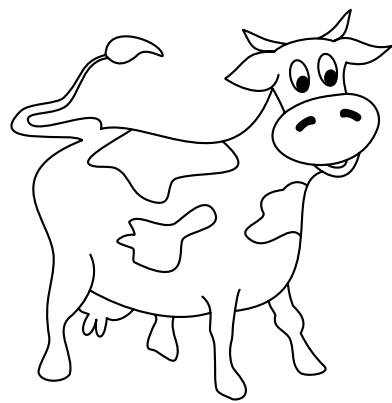
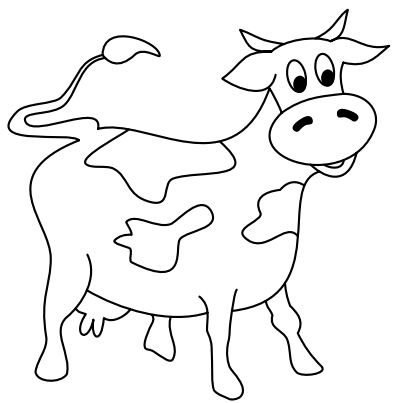
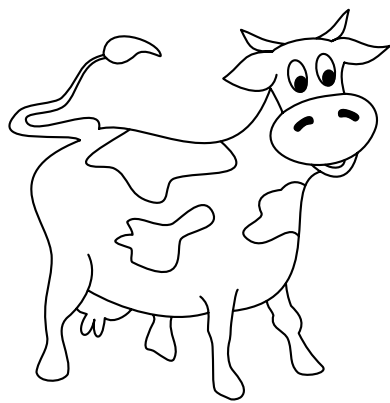


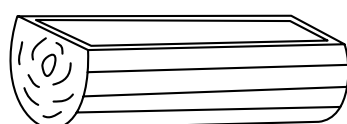
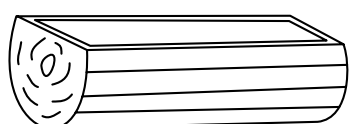
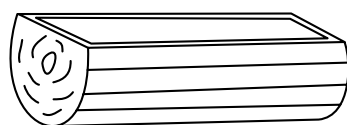
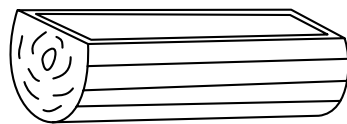
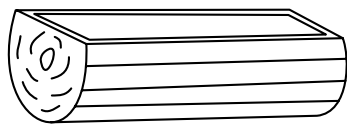
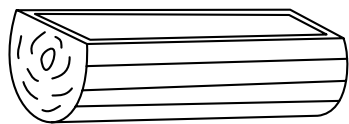


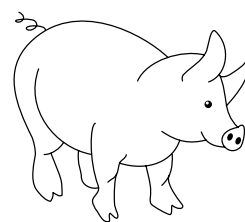
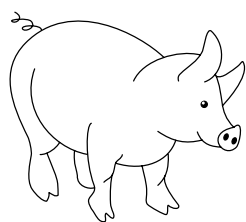
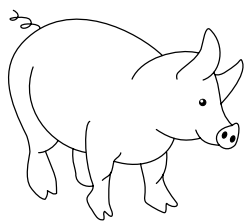
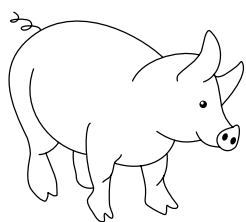
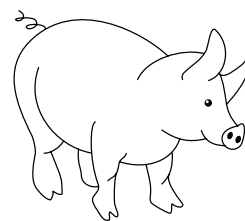
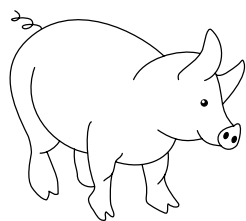
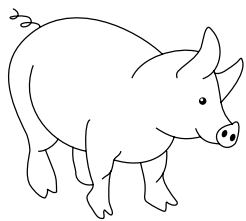
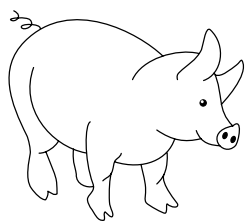
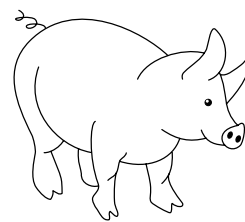
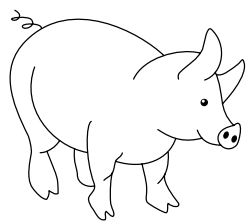
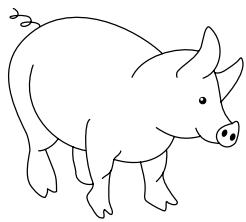
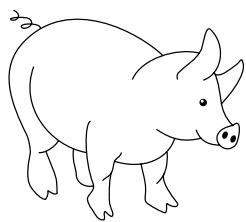
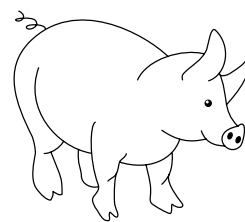
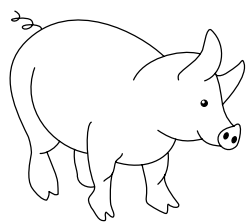
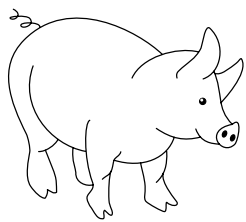
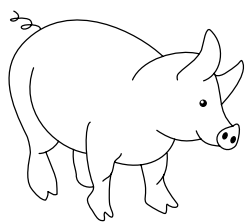
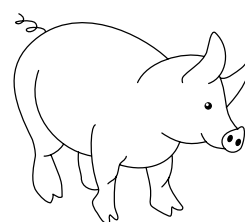
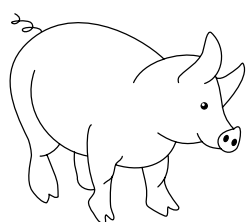
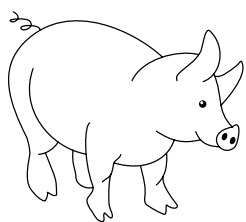
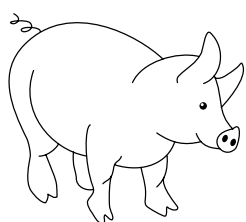
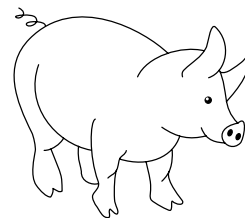
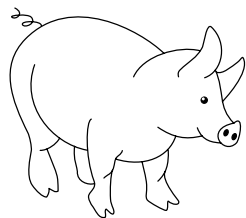
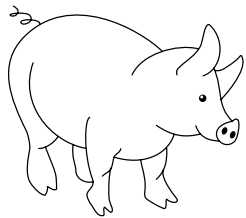
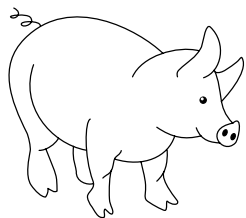
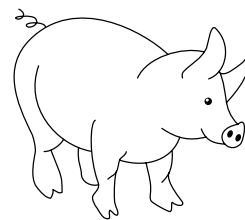
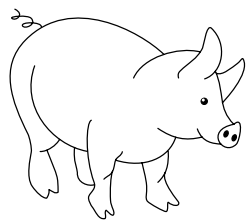
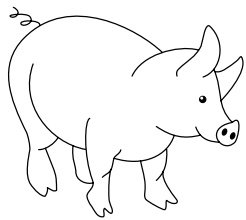
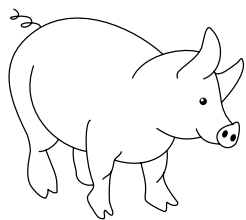


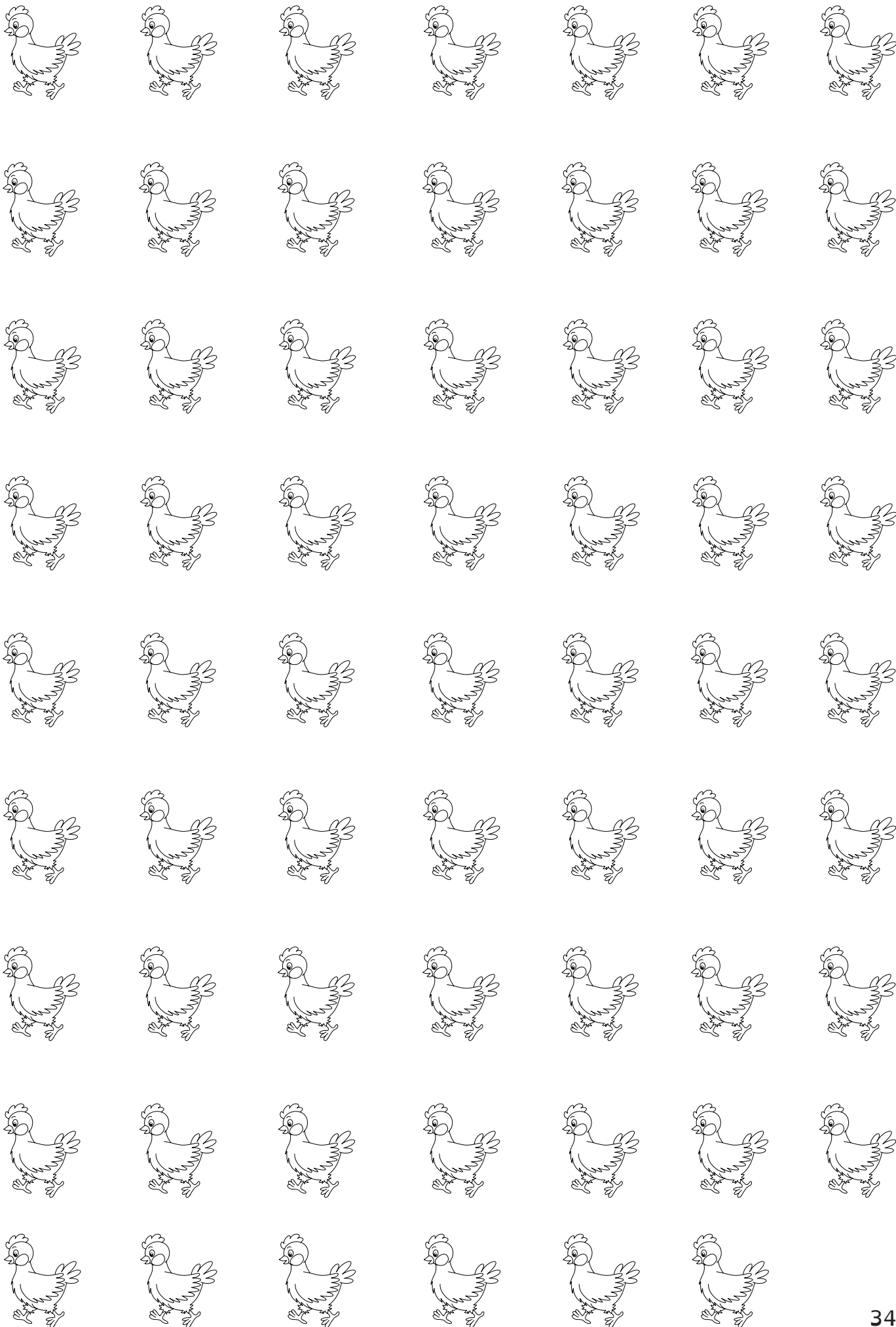


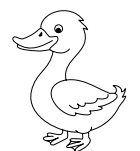
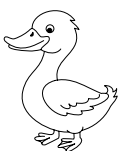
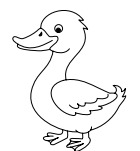
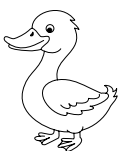
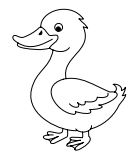
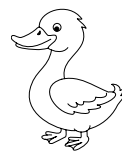
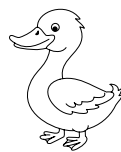
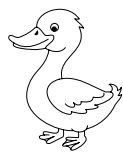
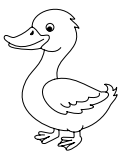
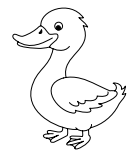
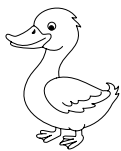
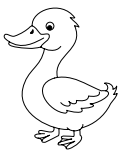
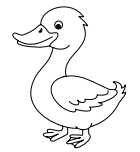
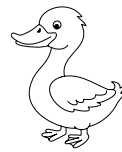
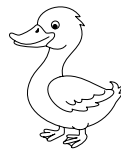
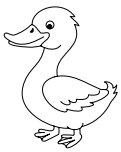
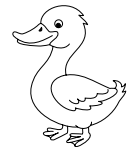
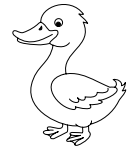
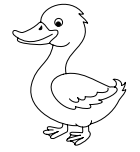
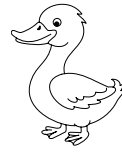
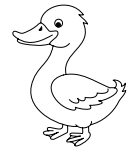
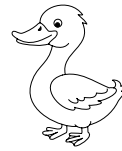
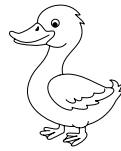
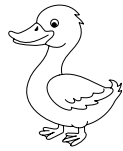


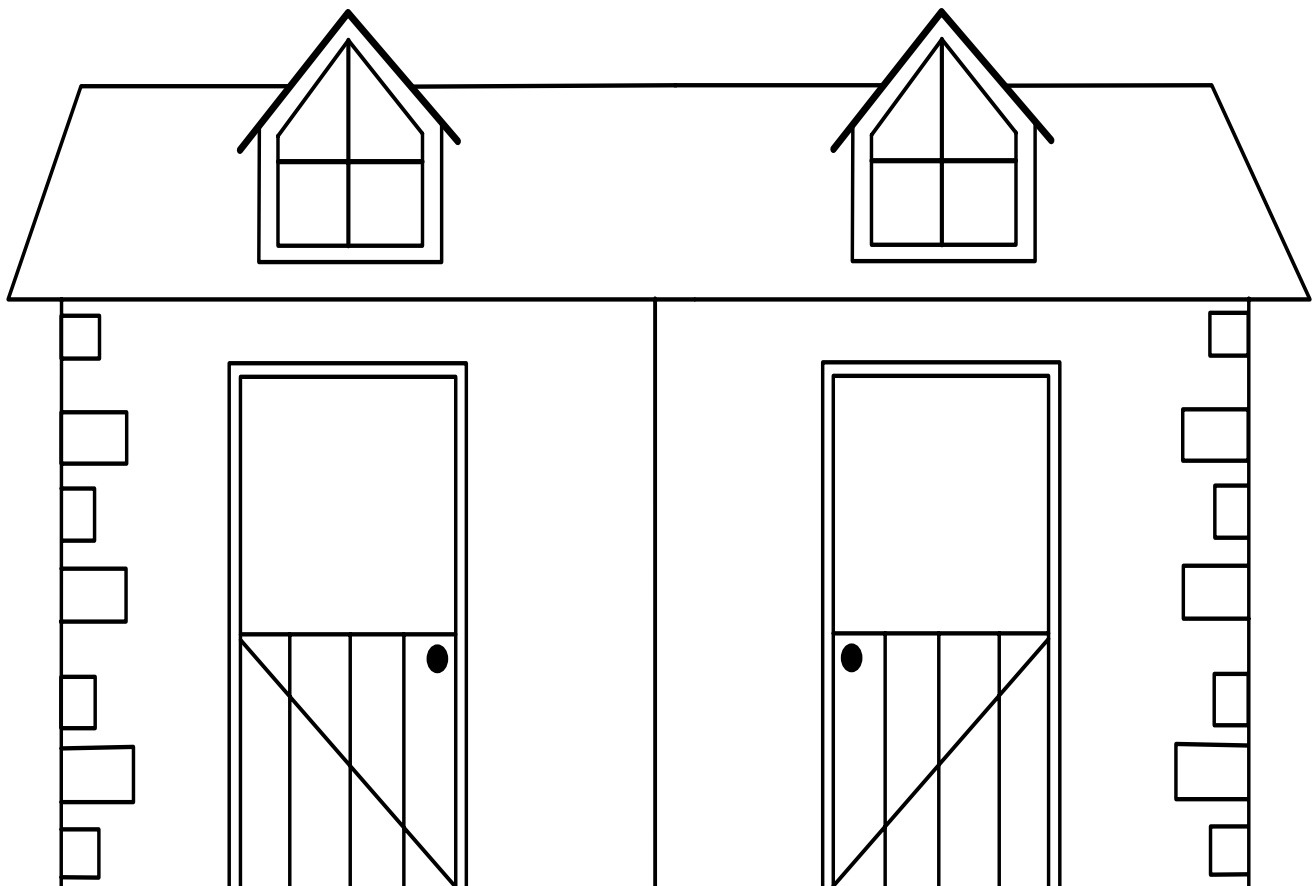
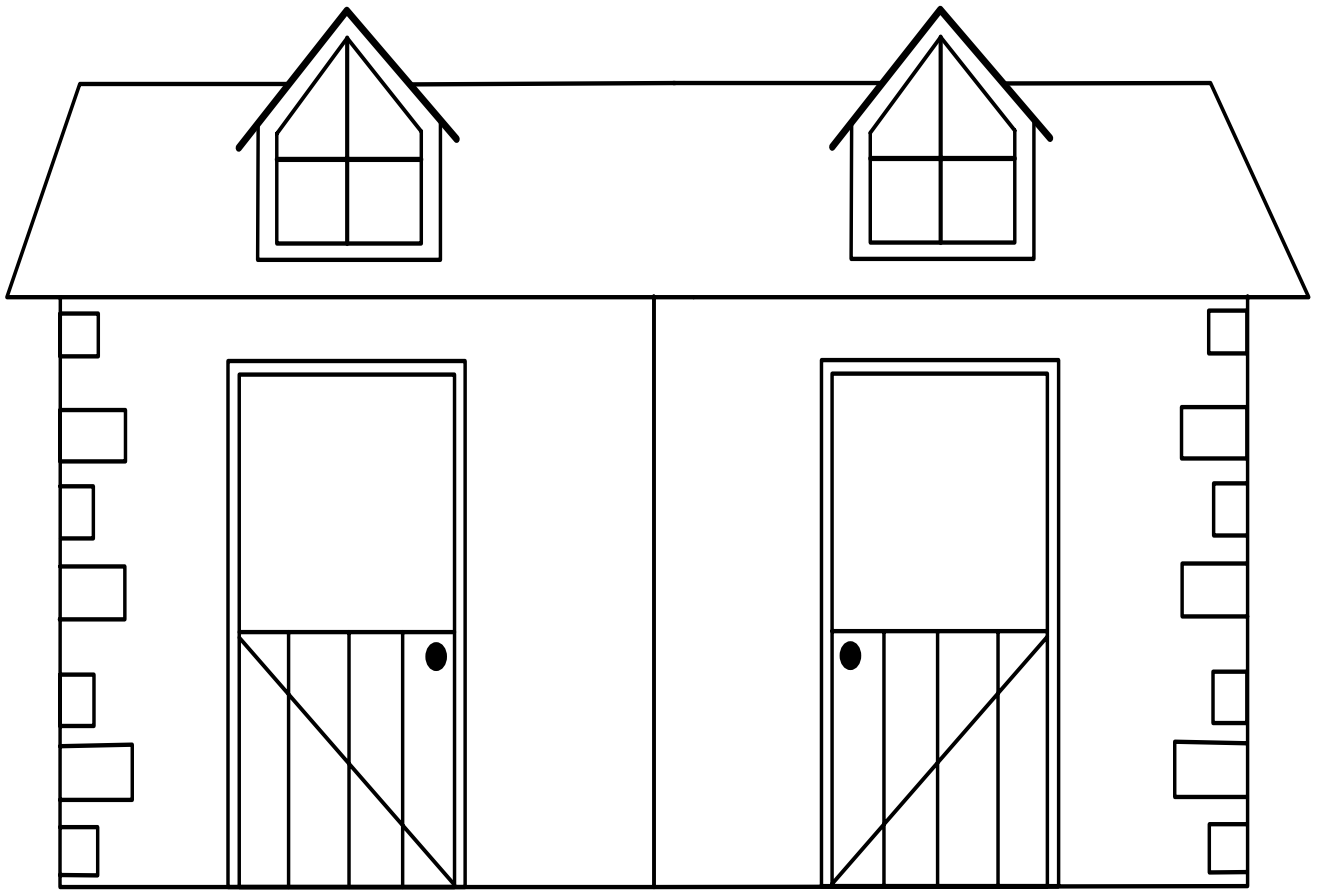




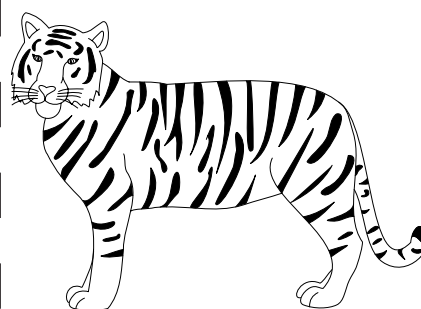
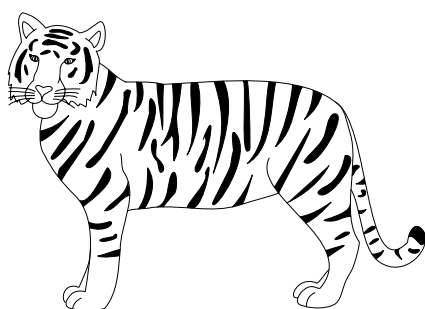
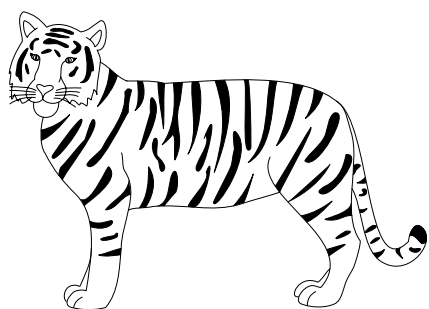
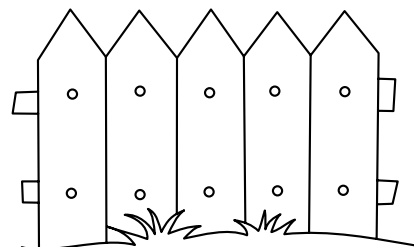
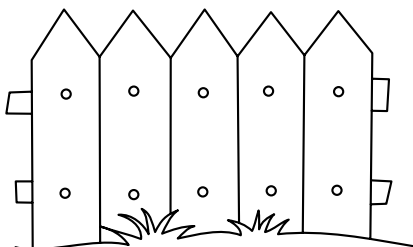
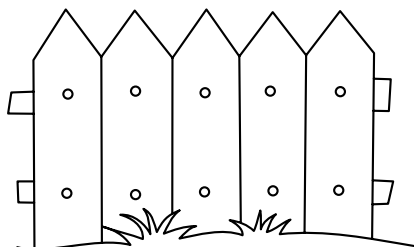
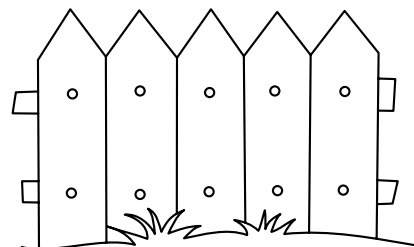
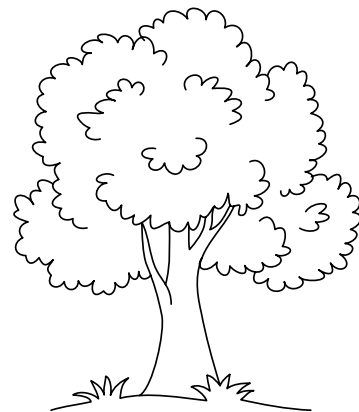
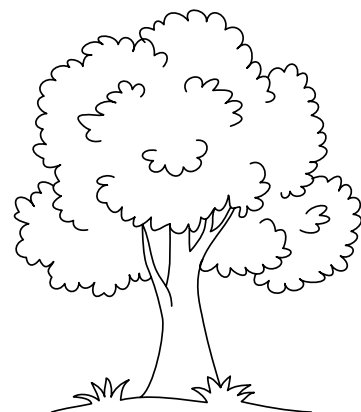
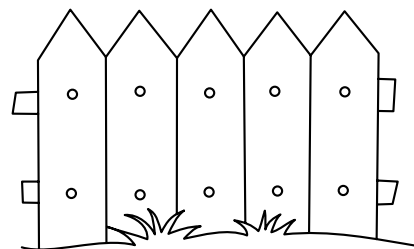
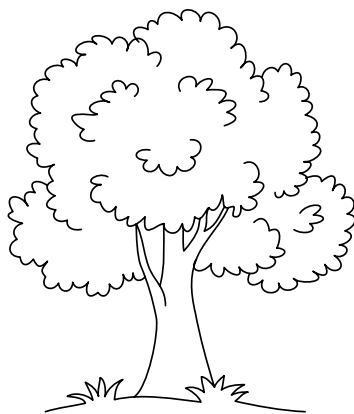
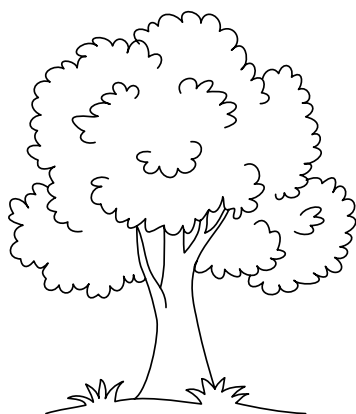


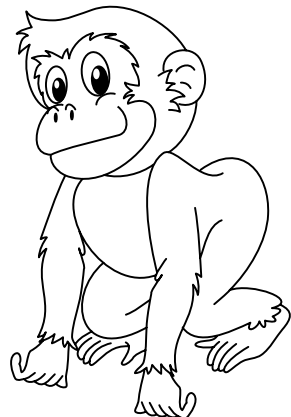
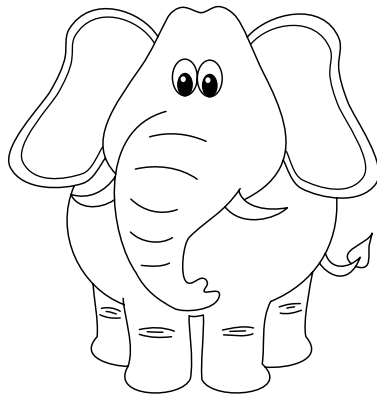
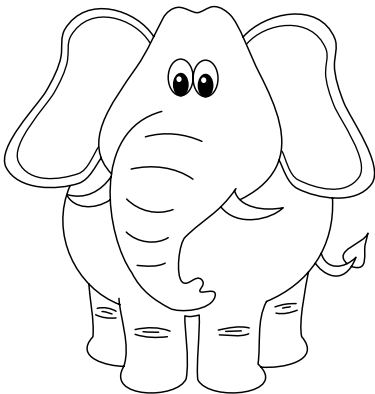
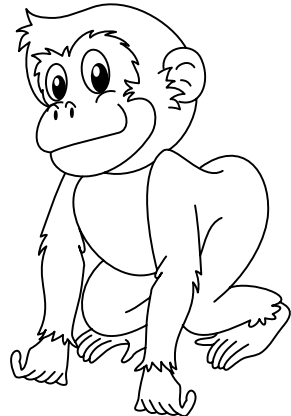
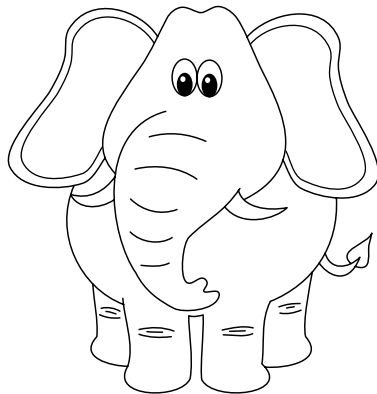
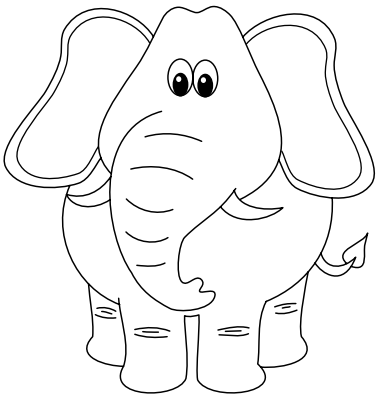
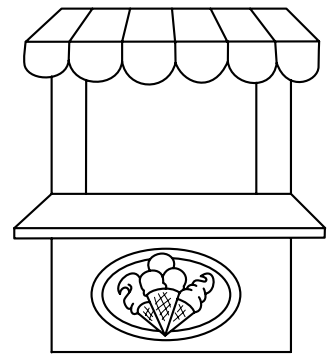
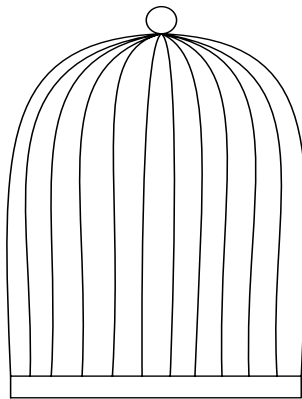
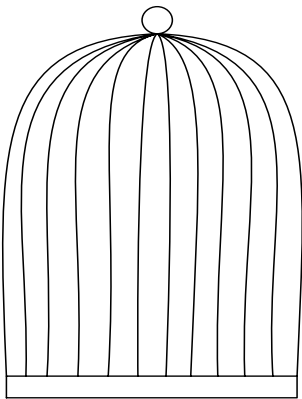
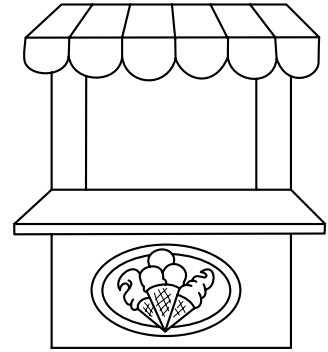
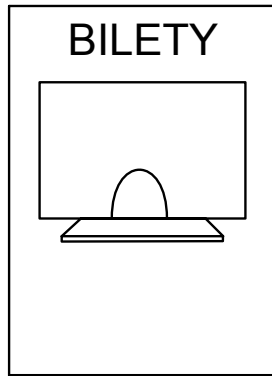
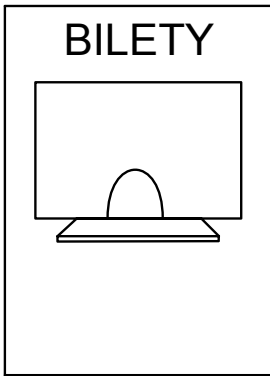


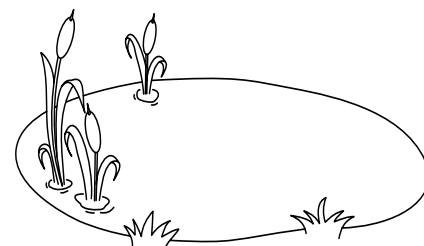
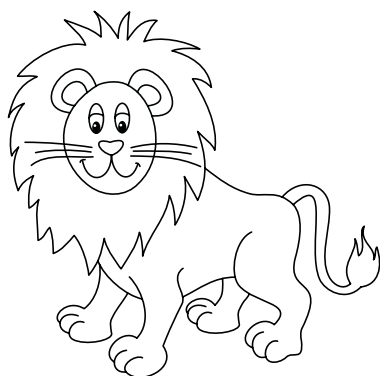
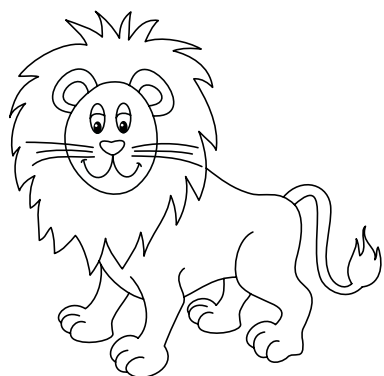
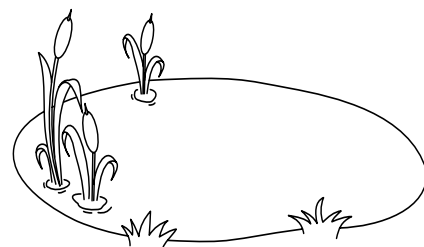
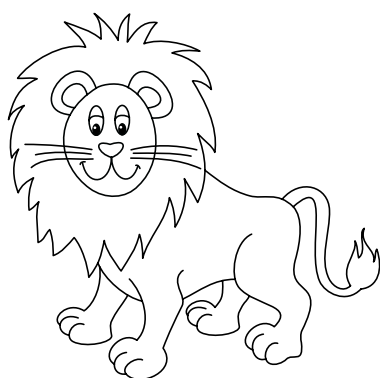
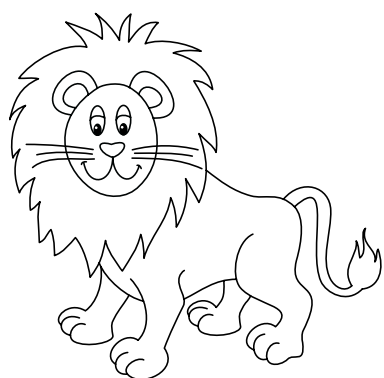
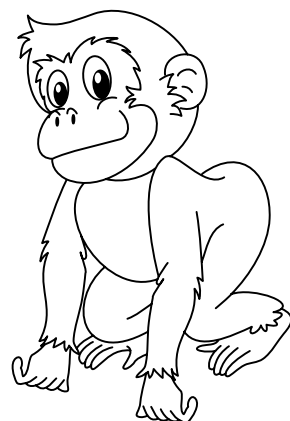
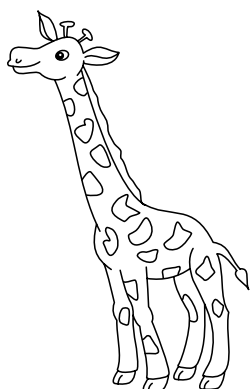
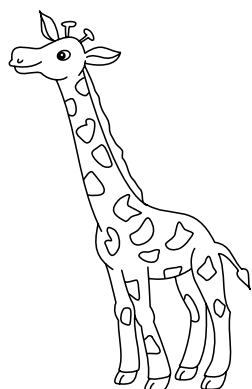
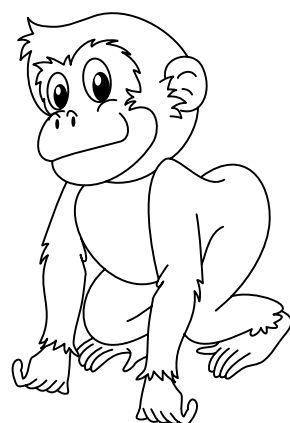
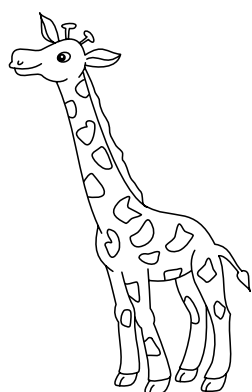
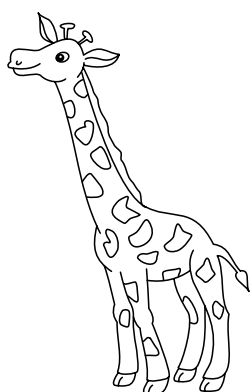


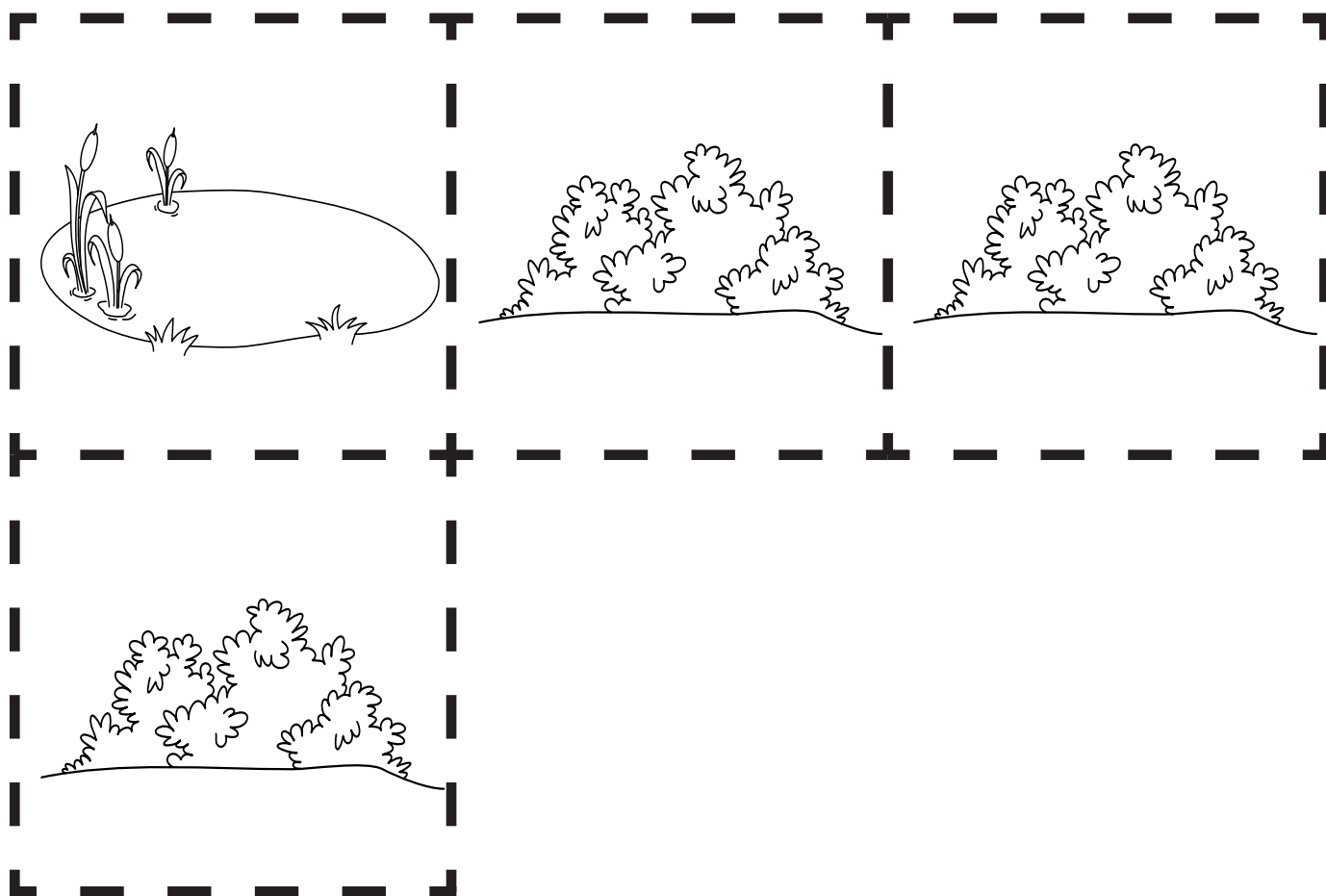


ŚWIAT ZWIERZĄT EGZOTYCZNYCH









WYKAZ ELEMENTÓW DO GRY:

- puste pola do wycięcia x 50
- drzewa liściaste x 4
- krzewy x 3
- płotek x 5
- budka z lodami x 2
- kasa biletowa x 2
- klatka x 2
- oczko wodne (staw) x 3
- żyrafa x 4
- słoń x 4
- tygrys x 3
- lew x 4
- małpka x 4

