

Z LASEM  
PRZEZ CAŁY ROK

Zima

89

PROPOZYCJI  
GIER I ZABAW



W SALI I W LESIE  
NA KAŻDY  
ZIMOWY DZIEŃ

GRY  
I ZABAWY  
dla dzieci  
w wieku  
7-10 lat



Z LASEM  
PRZEZ CAŁY ROK

**Zima**



Centrum Informacyjne  
Lasów Państwowych

Wydano na zlecenie  
Dyrekcji Generalnej Lasów Państwowych  
Warszawa 2017



## Lasy Państwowe

© Centrum Informacyjne Lasów Państwowych  
ul. Grójecka 127, 02-124 Warszawa  
tel. 22 185 53 53  
e-mail: [cilp@cilp.lasy.gov.pl](mailto:cilp@cilp.lasy.gov.pl) [www.lasy.gov.pl](http://www.lasy.gov.pl)

REDAKTOR PROWADZĄCY  
Magdalena Krzyżosiak

KONSULTACJA MERYTORYCZNA  
Hanna Będkowska

PROJEKT GRAFICZNY  
Fabryka Wyobraźni

ILUSTRACJE  
Agata Matraś

ISBN  
978-83-65659-13-2

DRUK I OPRAWA  
Ośrodek Rozwojowo-Wdrożeniowy Lasów Państwowych w Bedoniu  
Wydrukowano na papierze certyfikowanym

# Spis treści – Zima – sala



- ☆ Jak zwierzęta przygotowują się do zimy?  
*Karolina Prange, Karolina Kapałka-Boratyńska str. 5*
- ☆ Krzyżówka – leśne tajemnice *Agnieszka Jamrozik str. 6*
- ☆ Raz, dwa, trzy! *Jolanta Herman str. 7*
- ☆ Naturalne skojarzenia – rośliny *Hanna Kępczyńska str. 8*
- ☆ Dokarmiam ptaki *Izabela Randak str. 9*
- ☆ Pomóż nietoperzowi *Hanna Będkowska str. 10*
- ☆ Leśne rymowanki *Jolanta Herman str. 11*
- ☆ Bombki? Naturalnie! *Hanna Kępczyńska str. 12*
- ☆ Lis - sprawny łowca *Karolina Prange str. 13*
- ☆ Pomóż mrówce *Hanna Będkowska str. 14*
- ☆ Naturalne skojarzenia – zwierzęta *Hanna Kępczyńska str. 15*
- ☆ Drewno jest wspaniałe *Karolina Kapałka-Boratyńska, Karolina Prange str. 16*
- ☆ Co to za zwierzę? *Ilona Mrowińska str. 17*
- ☆ Znajdź ukryte liście *Hanna Będkowska str. 18*
- ☆ Same kropki *Natalia Troczyńska str. 19*
- ☆ Leśna maszyna *Jolanta Gaczyńska str. 20*
- ☆ Supersurowiec *Ilona Mrowińska str. 21*
- ☆ Leśne zwierzęta *Hanna Będkowska str. 22*
- ☆ Leśny Piotruś *Justyna Czaban str. 23*
- ☆ Ekokarmnik *Hanna Kępczyńska str. 24*
- ☆ Pamięciowy zawrót głowy *Justyna Czaban str. 25*
- ☆ Zaczarowany las *Jolanta Gaczyńska str. 26*
- ☆ Ptasia krzyżówka *Karolina Kapałka-Boratyńska, Karolina Prange str. 27*
- ☆ Skojarzenia na rozgrzewkę *Ilona Mrowińska str. 28*
- ☆ Czy masz w domu... *Hanna Będkowska str. 29*
- ☆ Co widzieliśmy w lesie – mapa pamięci *Jolanta Herman str. 30*
- ☆ Karmnik *Martyna Śliwińska-Siušta str. 31*
- ☆ Ptasi labirynt *Karolina Prange str. 32*
- ☆ Zimowa niespodzianka *Natalia Troczyńska str. 33*
- ☆ Bielik z kory *Grażyna Głuch str. 34*
- ☆ Kolorowy szyfr *Hanna Będkowska str. 35*
- ☆ Niewidzialna piłka *Jolanta Herman str. 36*
- ☆ Zima w życiu ptaków *Karolina Prange str. 37*
- ☆ Leśne maszyny i narzędzia *Ilona Mrowińska str. 38*
- ☆ Drewno i inne materiały *Natalia Troczyńska str. 39*
- ☆ Model ptaka *Agnieszka Jamrozik str. 40*
- ☆ Odrobina fantazji *Natalia Troczyńska str. 41*
- ☆ Ptasia ścieżka *Karolina Prange str. 42*
- ☆ Sowa mądra głowa *Justyna Czaban str. 43*
- ☆ Papierowy borsuk *Karolina Prange str. 44*
- ☆ Zając królikowi nierówny *Grażyna Głuch str. 45*
- ☆ Pomysłowe patyki *Grażyna Głuch str. 46*
- ☆ Szyszkołapka i pojemnik na kredki *Grażyna Głuch str. 47*
- ☆ Kryształowa ozdoba *Hanna Będkowska str. 48*
- ☆ Zima w życiu zwierząt *Karolina Prange, Karolina Kapałka-Boratyńska str. 49*

ZAMALUJ GWIAZDKI  
SKOŃCZONYCH ZADAŃ  
LUB ULUBIONYCH GIER.



PRZYGOTUJ POTRZEBNE REKWIZYTY



PRZECZYTAJ UWAŻNIE



PODPISZ, NARYSUJ, POKOLORUJ



WYKONAJ WYJĄTKOWE PRZEDMIOTY



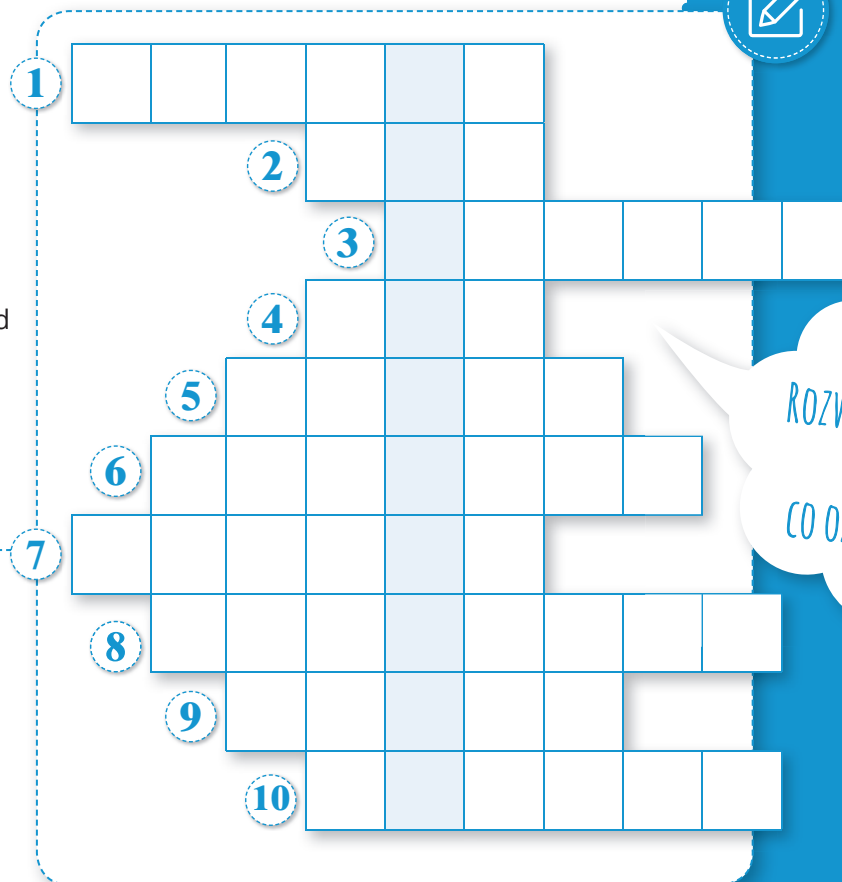
ZADANIE KULINARNE

# Jak zwierzęta przygotowują się do zimy?



Zwierzęta mają różne sposoby na przetrwanie zimy. Wiele gatunków ptaków opuszcza Polskę wraz z nastaniem chłódów i odlatuje do ciepłych krajów, gdzie łatwiej im znaleźć pokarm. Płazy i gady, u których temperatura ciała bliska jest temperaturze otoczenia, zakopują się głęboko pod ziemią i zapadają w „odrętwienie” – zimowy sen bliski hibernacji. Ssaki podczas tysięcy lat ewolucji wykształciły w sobie wiele przystosowań pozwalających przeżyć zimę. U wszystkich zimą pojawia się cieplejsze, gęstsze futro. Dodatkowo jest ono jaśniejsze, aby zwierzę mogło być niewidoczne w ośnieżonym otoczeniu. Niektóre zwierzęta przed nastaniem zimy intensywnie żerują i przybierają na wadze (borsuk, dzik, niedźwiedź). Inne gromadzą zapasy żywności w „spiznarniach” (chomik europejski, wiewiórka ruda). Jeszcze inne przygotowują się do zimy, urządzając ciepłe „mieszkanko”, wymoszczone suchymi liśćmi, w którym zapadają w zimowy sen, np. borsuk i jeź.

- 1 Nazwa grupy, w którą łączą się dziki.
- 2 Z rudą kitą.
- 3 Podczas zimy chętnie mieszka z lisem w jednej norze.
- 4 Zwierzę z kolcami, zapada w zimowe odrętwienie.
- 5 Żyje na polach, nie zapada w sen zimowy.
- 6 Chętnie ją zjedzą sikorki.
- 7 Potrafi pozbyć się wody ze swojego ciała, dlatego zimą nie zamrznie.
- 8 Tworzą kokon wokół królowej, zapewniając jej i sobie ciepło.
- 9 Ptak z niebieskim piórkiem, miłośnik żołądki.
- 10 Leśna „stołówka” dla zwierząt.



ROZWIĄŻ KRZYŻÓWKĘ.  
CZY WIESZ,  
CO OZNACZA HASŁO?

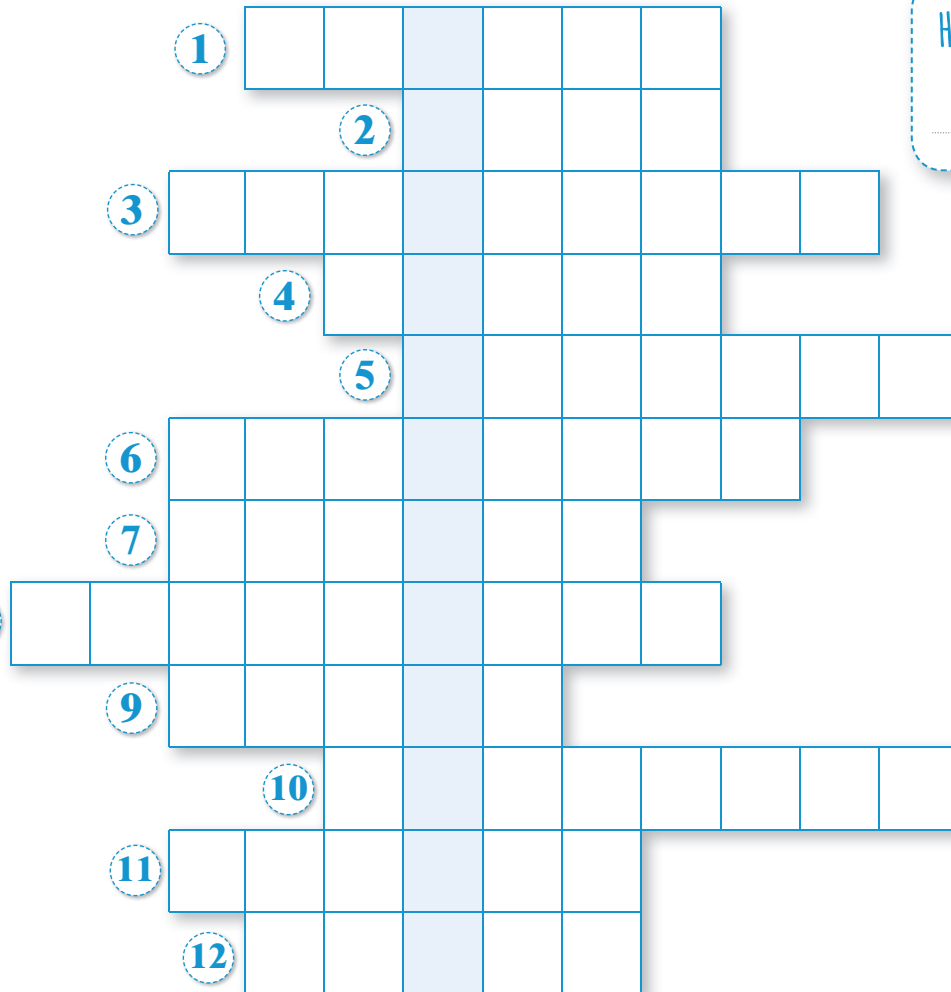
HASŁO:

ODPOWIEDZ: Hibernacja to inaczej zimowy sen zwierząt.  
1-wataha, 2-lis, 3-borsuk, 4-jeź, 5-sarna, 6-stonina,  
7-slimak, 8-pszczoły, 9-sójka, 10-paśnik



# Krzyżówka – leśne tajemnice

Rozwiąż krzyżówkę, uzupełnij hasło i porozmawiaj z domownikami o tym, jak je rozumiesz.



HASŁO: LASY PRODUKUJĄCE TLEN TO:

(Tu wpisz rozwiązanie krzyżówki)

- 1 Produkują najwięcej tlenu.
- 2 Liście sosny.
- 3 Lis, mrówka, wiewiórka.
- 4 Inaczej rośliny.
- 5 Owoce leszczyny.
- 6 Dbą o las.
- 7 Stanowią podszyt.
- 8 Latający ssak.
- 9 Iglaste drzewo naszych lasów.
- 10 Trujący grzyb.
- 11 W nich odbywa się fotosynteza.
- 12 Napędza wiatraki.

# Raz, dwa, trzy!

Sprawdź, jaką wiedzę o lesie mają domownicy. Pobawcie się w „Raz, dwa, trzy!”.

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Czytaj graczom pytania. Ich zadaniem będzie podanie trzech przykładów do każdej odpowiedzi.
- 2 Kto udzielił najwięcej poprawnych odpowiedzi? Zwycięzca dostaje tytuł leśnego eksperta.

## Rekwizyty



## Pytania i polecenia



- 1 CO MOŻE SPADAĆ Z NIEBA?
- 2 PODAJ NAZWY DRZEW IGLASTYCH.
- 3 PODAJ NAZWY DRZEW LIŚCIASTYCH.
- 4 PODAJ NAZWY LEŚNYCH DOMÓW ZWIERZĄT.
- 5 PODAJ NAZWY PŁAZÓW.
- 6 PODAJ NAZWY LEŚNYCH JAGÓD.
- 7 PODAJ NAZWY GRZYBÓW TRUJĄCYCH.
- 8 PODAJ NAZWY GRZYBÓW JADALNYCH.
- 9 PODAJ NAZWY ROŚLIN CHRONIONYCH.
- 10 PODAJ NAZWY NAJWIĘKSZYCH ZWIERZĄT LEŚNYCH.
- 11 PODAJ NAZWY LEŚNYCH PTAKÓW.
- 12 PODAJ CZYNNOŚCI ZABRONIONE W LESIE.
- 13 PODAJ GATUNKI DRZEW Z SZYSZKAMI.
- 14 PODAJ NAZWY DARÓW LASU.
- 15 PODAJ NAZWY GADÓW.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
DOMOWNIKÓW!



## PRZYGOTUJ:

ołówki, kartki z pytaniami (dla każdego). Każda z nich powinna zawierać miejsce na podanie trzech przykładów.



sala

# Naturalne skojarzenia – rośliny

Połącz strzałkami nazwy roślin ze skojarzeniami.

1 szczęście

2 choinka

3 korale

4 biała kora

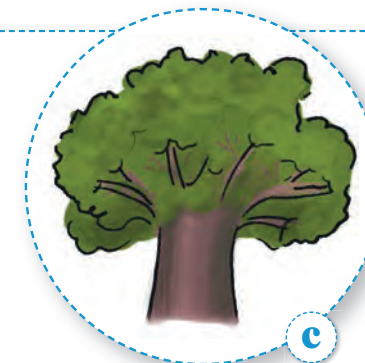
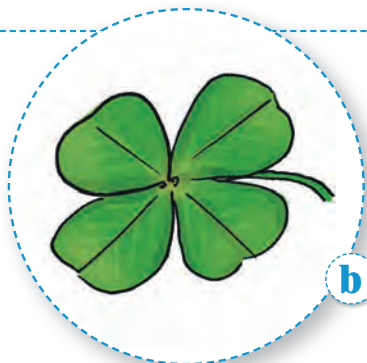
5 wiosna

6 siła

7 syrop na kaszel

8 jesień

9 długowieczność



# Dokarmiam ptaki

Wykonaj samodzielnie karmę dla ptaków.

## WYKONANIE:

- 1 W spodzie kubeczka zrób niewielką dziurkę. Przewlec przez nią sznurek. Na zewnątrz zawiąż supełek. Od góry zrób pętelkę tak, aby można było powiesić kubek na drzewie.



- 2 W garnku roztop smalec (konieczna obecność osoby dorosłej). Do roztopionego smalcu wsyp nasiona. Konsystencja powinna być bardzo gęsta.



- 3 Przystudzoną, ale płynną masę przelej do kubeczka i pozostaw do zestalenia.



- 4 Kubeczek powieś na gałęzi lub w karmniku. Zrób to tak, by móc obserwować ptaki.



KONIECZNA  
OBECNOŚĆ OSOBY  
DOROSŁEJ.



## PRZYGOTUJ:

umyte kubki  
po śmietanie  
(lepiej szersze  
niż wyższe), sznurek,  
nożyczki, nasiona  
(głównie niesolony,  
niełuskany,  
nieprażony słonecznik,  
może być gotowa  
karma dla ptaków),  
smalec  
(bez soli, przypraw  
i jakichkolwiek  
innych dodatków).

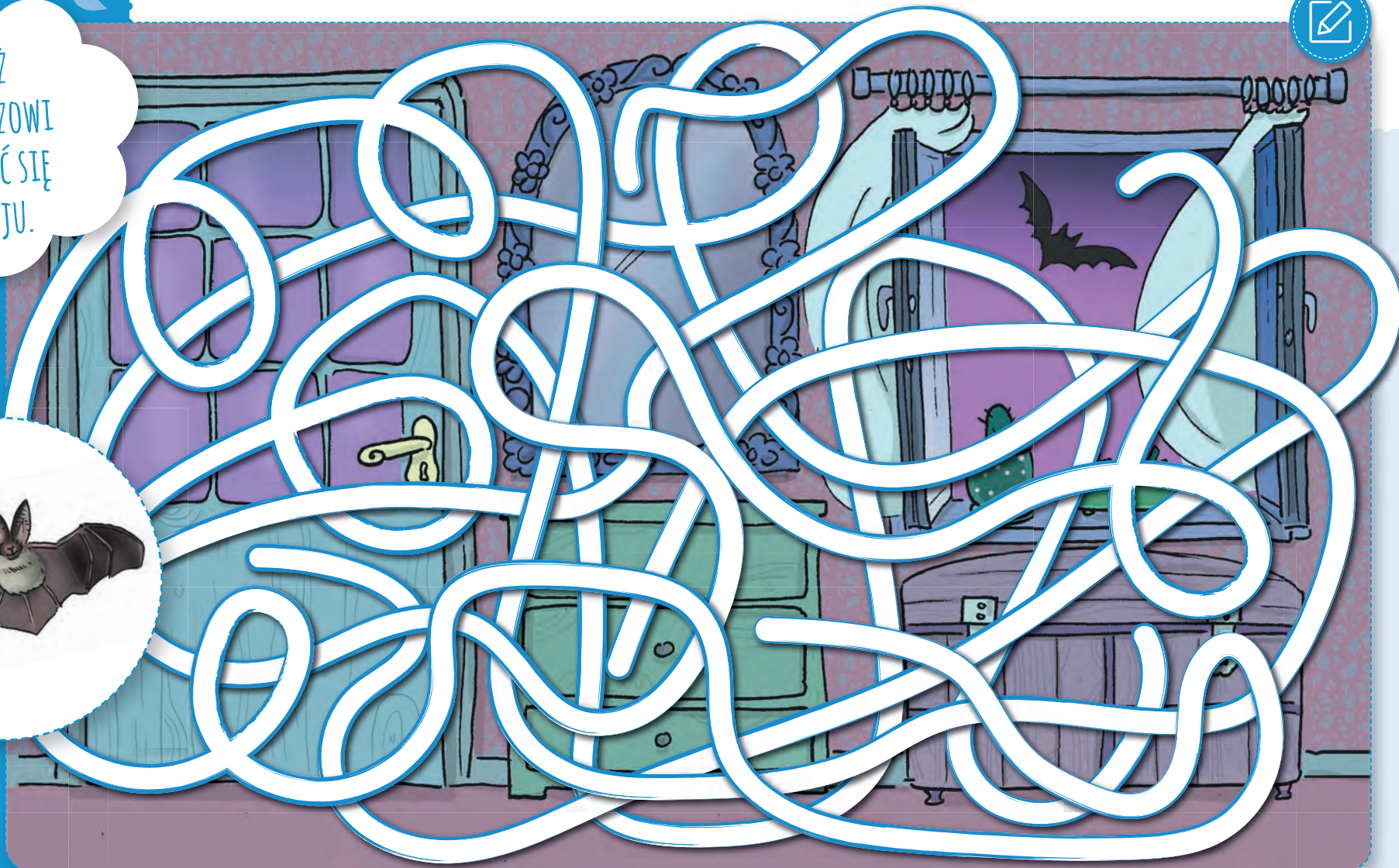
# Pomóż nietoperzowi

Nietoperze są zwierzętami nocnymi. Zdarza się, że polując np. na ćmy lub komary, wlatują do pomieszczeń. Należy wówczas otworzyć szeroko okno, zgasić światło i poczekać, aż nietoperz wyleci.



sala

POMÓŻ  
NIETOPERZOWI  
WYDOSTAĆ SIĘ  
Z POKOJU.



# Leśne rymowanki

Wymyślanie rymów to fajna zabawa. Przekonaj o tym domowników!

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Usiądźcie na podłodze. Wewnątrz utworzonego przez Was kręgu połóżcie patyczki.
- 2 Podaj graczom związane z lasem słowo, do którego mają utworzyć rym. Za każdy rym gracz otrzymuje punkt i zabiera 1 patyczek.
- 3 Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej patyczków.



ZAPROŚ DO GRY  
WSZYSTKICH  
DOMOWNIKÓW!



PRZYGOTUJ:  
patyczki  
(zastąpią  
punktację).

### PRZYKŁADY:

wiewiórka - piórka

jagoda - pogoda - zagroda

malina - lina - mina

sosna - radosna - wiosna

dróżka - nóżka - uszka

dąb - ząb - rąb

mrówki - sówki - makówki

drzewa - śpiewa - lewa

szyszka - myszka

ptak - szpak - mak



sala



## PRZYGOTUJ:

styropianowe bombki, skarby znalezione w lesie (np. igły, szyszki, gałązki, fragmenty kory, liście, nasiona), klej, taśmę klejącą, sznurek, szpilki (do zrobienia zawieszki).

# Bombki? Naturalnie!

Stwórz z darów lasu swoją własną, niepowtarzalną bombkę.

## WYKONANIE:

**1** Oklej styropianową bombkę skarbami z lasu.



**2** Ze sznurka i szpilek wykonaj zawieszkę.

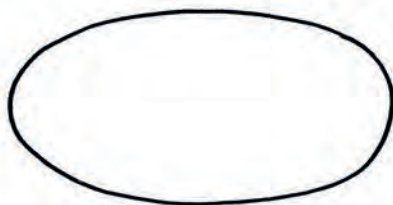


# Lis – sprawny łowca

Każde dziecko wie, jak wygląda lis. Tym, co go wyróżnia, jest rude futro. Wykonaj lisa z papieru.

## WYKONANIE:

- 1 Naszkicuj wszystkie części lisa na kartce z bloku. Pomaluj je farbami zgodnie z rysunkiem.



- 2 Po wyschnięciu czarnym i żółtym flamastrem podkreśl szczegóły. Wytnij wszystkie części lisa.
- 3 Pomarańczowy prostokąt to tułów lisa. Owiń nim rolkę po papierze toaletowym i przyklej.
- 4 Do tułowia przyklej wycięty biały owal – to będzie brzuch lisa.
- 5 Do tak przygotowanego długiego tułowia lisa przyklej u góry jego głowę, poniżej przednie łapy, z boku długi puszysty ogon, a na dole tylne łapy.



sala



## PRZYGOTUJ:

kartkę z bloku, farby,  
pędzelek, pisaki,  
klej, nożyczki.

# Pomóż mrówce

Mrowisko jest dla mrówek schronieniem i spichlerzem; także tutaj jest wychowywane potomstwo. Aby zdobyć pożywienie, mrówki penetrują dno lasu i drzewa aż po czubki.

POMÓŻ MRÓWCE  
POWRÓCIĆ DO MROWISKA  
Z WYPRAWY.

META

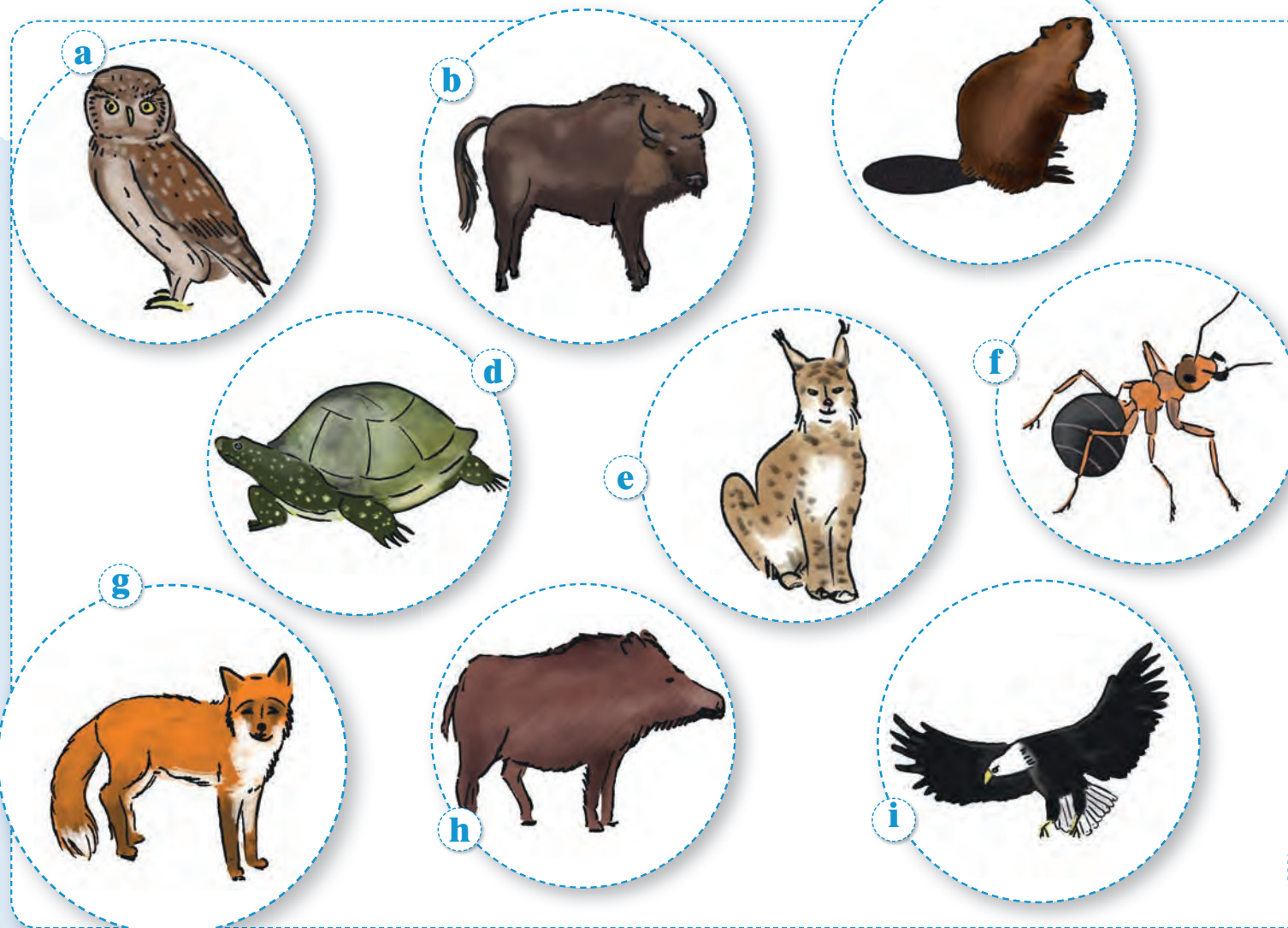


sala



# Naturalne skojarzenia – zwierzęta

Połącz strzałkami nazwy zwierząt z pojęciami, które ci się z nimi kojarzą.



budowanie 1

wolność 2

ochrona przyrody 3

mądrość 4

spryt 5

powolność 6

dzikość 7

zwinność 8

pracowitość 9



sala

# Drewno jest wspaniałe

Rozwiąż krzyżówkę.

Hasło utworzą litery na kolorowym tle czytane pionowo.



1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4

--	--	--	--	--	--

5

--	--	--	--	--	--	--

6

--	--	--	--	--	--	--	--	--

7

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

8

--	--	--	--	--



HASŁO:

POPROŚ  
O POMOC  
DOROSŁYCH!

- 1 Wskazują na wiek drzewa; inaczej słoje.
- 2 Miękki gatunek drewna iglastego.
- 3 Jeden ze składników drewna, odpowiada za jego wytrzymałość. Nazwa papieru na opatrunki.
- 4 Idealna z niego sklejka. Las, w którym przeważają drzewa tego gatunku, nazywa się buczyną.
- 5 Świetnie przewodzi prąd elektryczny.
- 6 Jej drewno wykorzystywane jest do produkcji zapalek. Trzęsiesz się jak... osika.
- 7 Drewno nie przewodzi ciepła, drewno to...
- 8 Najcięższy gatunek drewna w polskich lasach. Kora tego drzewa wyglądem przypomina ślady po grabieniu, stąd jego nazwa.

# Co to za zwierzę?

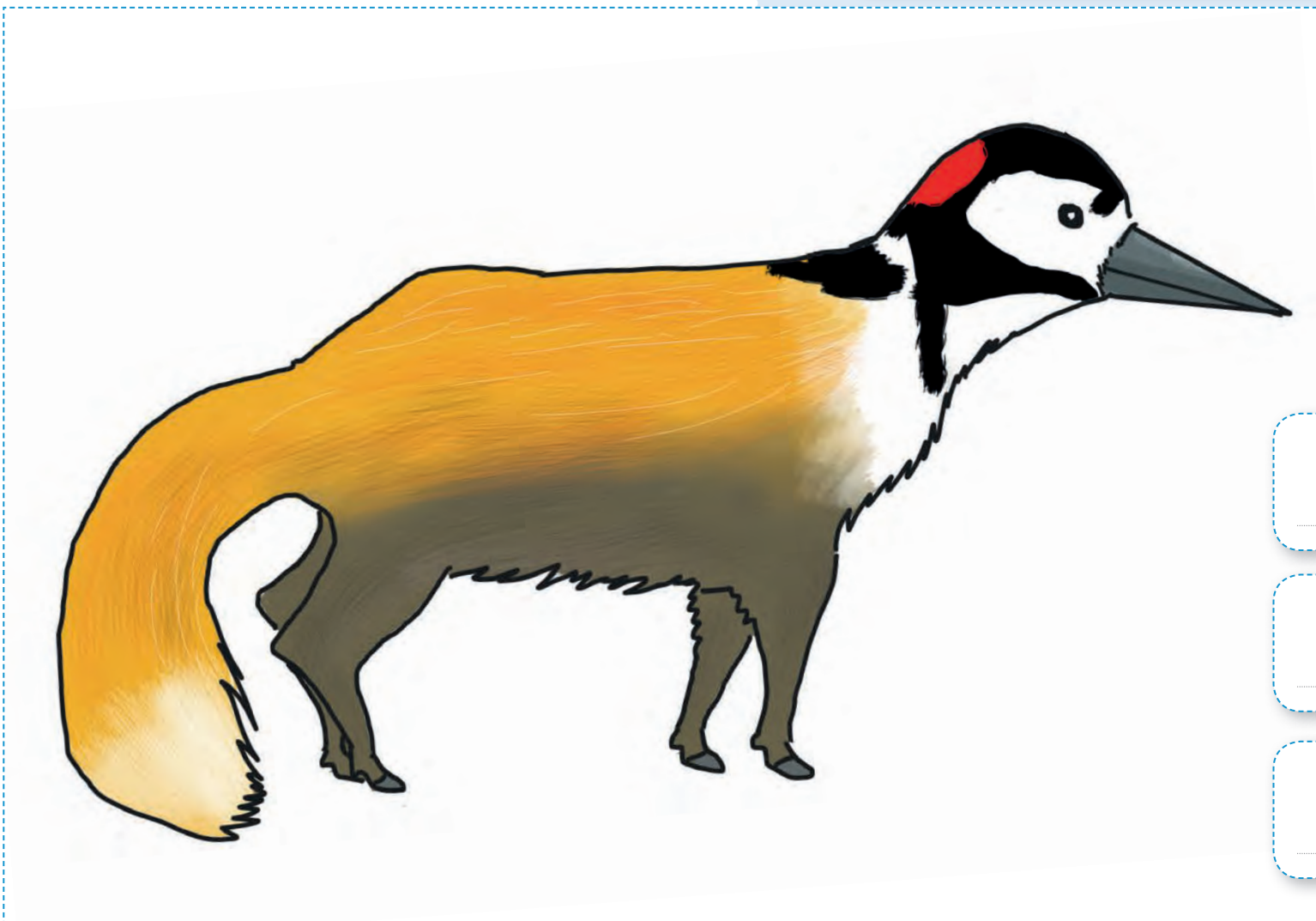
Rysunek przedstawiający dziwne zwierzę powstał przez połączenie części ciała trzech leśnych zwierząt. Zgadnij jakich? Może nadasz mu nazwę?



TWOJA NAZWA:



Z CZĘŚCI CIAŁA  
JAKICH ZWIERZĄT  
SKŁADA SIĘ  
NARYSOWANE  
ZWIERZĘ?





# Znajdź ukryte liście

Przyjrzyj się liściom przedstawionym na rysunkach. Są wśród nich liście pojedyncze i złożone z kilku blaszek liściowych (listków). Poszczególne liście różnią się także kształtem i brzegiem blaszki liściowej. Odnajdź na rysunku liście poszczególnych gatunków i zaznacz kontury odpowiednimi kolorami.

ZAPAMIĘTAJ  
ICH WYGLĄD I NAZWY.  
TA WIEDZA PRZYDA CI SIĘ  
PODCZAS GIER I ZABAW  
W LESIE.



brzoza



buk



jesion



dąb



grab



klon



olsza



topola



lipa



wiąz



wierzba

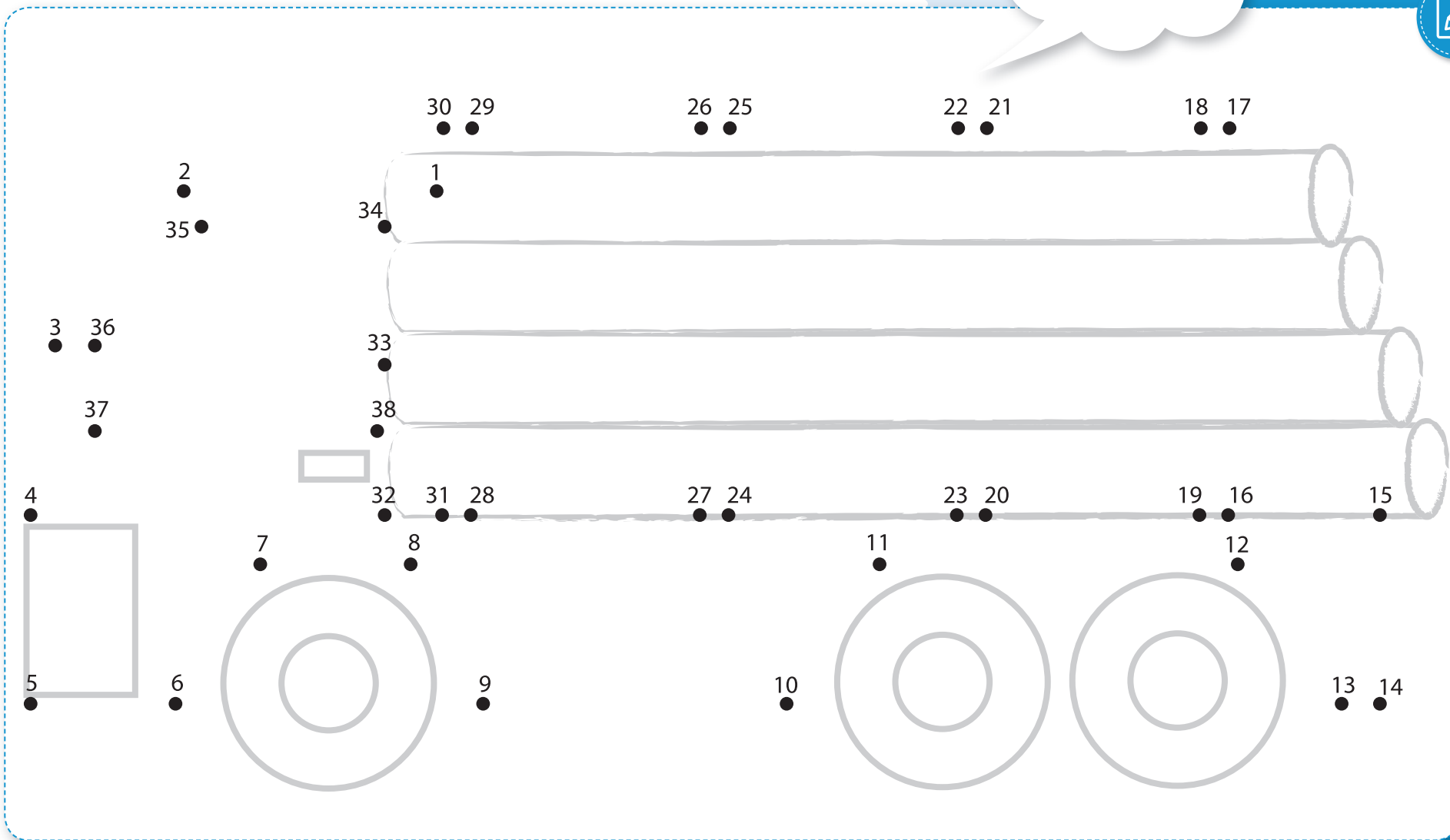
OBRYSUJ KONTURY LIŚCI POSZCZEGÓLNYCH GATUNKÓW NASTĘPUJĄCYMI KOLORAMI:



# Same kropki

Połącz kropki zgodnie z wpisanymi numerami.  
Czy wiesz, co przedstawia rysunek? Pokoloruj go!

POKOLORUJ  
RYSUNEK.





sala



## PRZYGOTUJ:

blok techniczny,  
kształty koron drzew  
i figury geometryczne  
wycięte z kolorowych  
kartek papieru,  
klej, nożyczki,  
druciki dekoracyjne,  
małe obrazki  
przedstawiające  
różne przedmioty,  
w tym przedmioty  
wykonane z drewna.

# Leśna maszyna

Wykonaj harwester – maszynę leśną, która ma w gospodarce leśnej coraz większe znaczenie. Służy do ścinania drzew, czyszczenia pnia z gałęzi i dzielenia go na mniejsze części.

## WYKONANIE:

**1** Kartkę papieru złóż na pół.



**2** Natnij ją równoległe w kilku miejscach od strony zagięcia.



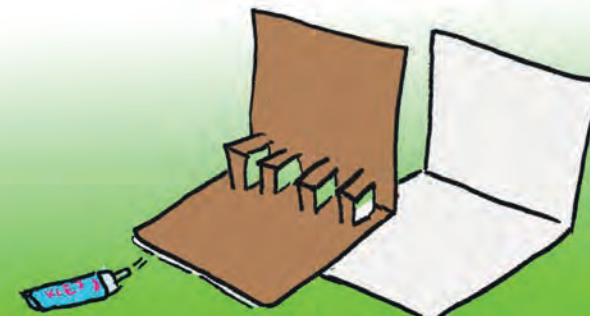
**3** Po obu stronach pozostaw wąskie paski.



**4** Tak przygotowaną kartkę rozłóż i wypchnij paski do przodu.



**5** Na krawędzie kartki nanieś klej i przyklej ją do drugiego złożonego na pół arkusza (nie należy go nacinać i nakładać kleju na wypchnięte do przodu paski).



**6** Na pionowej części obrazka wyklej z przygotowanych figur geometrycznych harwester. Korony drzew przyklej do pni powstałych przez nacięcie.



**7** Na poziomej części naklej obrazki przedstawiające przedmioty wykonane z drewna.



# Super surowiec

Codziennie korzystamy z przedmiotów wykonanych z różnych surowców (materiałów). Przyjrzyj się przedmiotom, które znajdują się w Twoim otoczeniu. Zastanów się, z jakich surowców zostały wykonane. Oceń je według kategorii zapisanych w tabeli. W tym celu przyznaj poszczególnym surowcom punkty (od 0 do 4) według swojego uznania. Ten, który otrzyma najwięcej punktów, zasługuje na tytuł Supersurowca!

	drewno	szkło	metal	plastik
surowiec (materiał) naturalny				
surowiec (materiał) odnawialny				
różnorodność zastosowania				
trwałość produktów				
szybkość rozkładu odpadów				
przyjemny w dotyku				
estetyka (wygląd) produktu wykonanego z surowca				
<b>SUMA PUNKTÓW:</b>				



TYTUŁ  
SUPERSUROWCA  
OTRZYMUJE:



ODPOWIEDZ: Według autorki tej zabawy, na tytuł Supersurowca zasługuje drewno! Jest to surowiec naturalny, w pełni odnawialny, który jest estetycznym i przyjaznym materiałem stosowanym od tysięcy lat. Współcześnie drewno ma ok. 30 tys. zastosowań: wykorzystywane jest m.in. w budownictwie, górnictwie, energetyce, do produkcji podłóg, mebli, płyt, papieru i opakowań, narzędzi, instrumentów muzycznych, sprzętu sportowego, zabawek czy materiałów biurowych. Drewno szybko się rozkłada. Dzięki leśnikom – gospodarzom lasów – w Polsce zwiększają się nie tylko zasoby drewna, lecz także powierzchnia lasów!





sala

# Leśne zwierzęta

Na świecie żyje bardzo dużo różnych zwierząt, których nie ma w Polsce. Niektóre z nich można obserwować w ogrodach zoologicznych. Na rysunkach znajdują się zwierzęta żyjące w polskich lasach i te, których nigdy tam nie spotkasz.

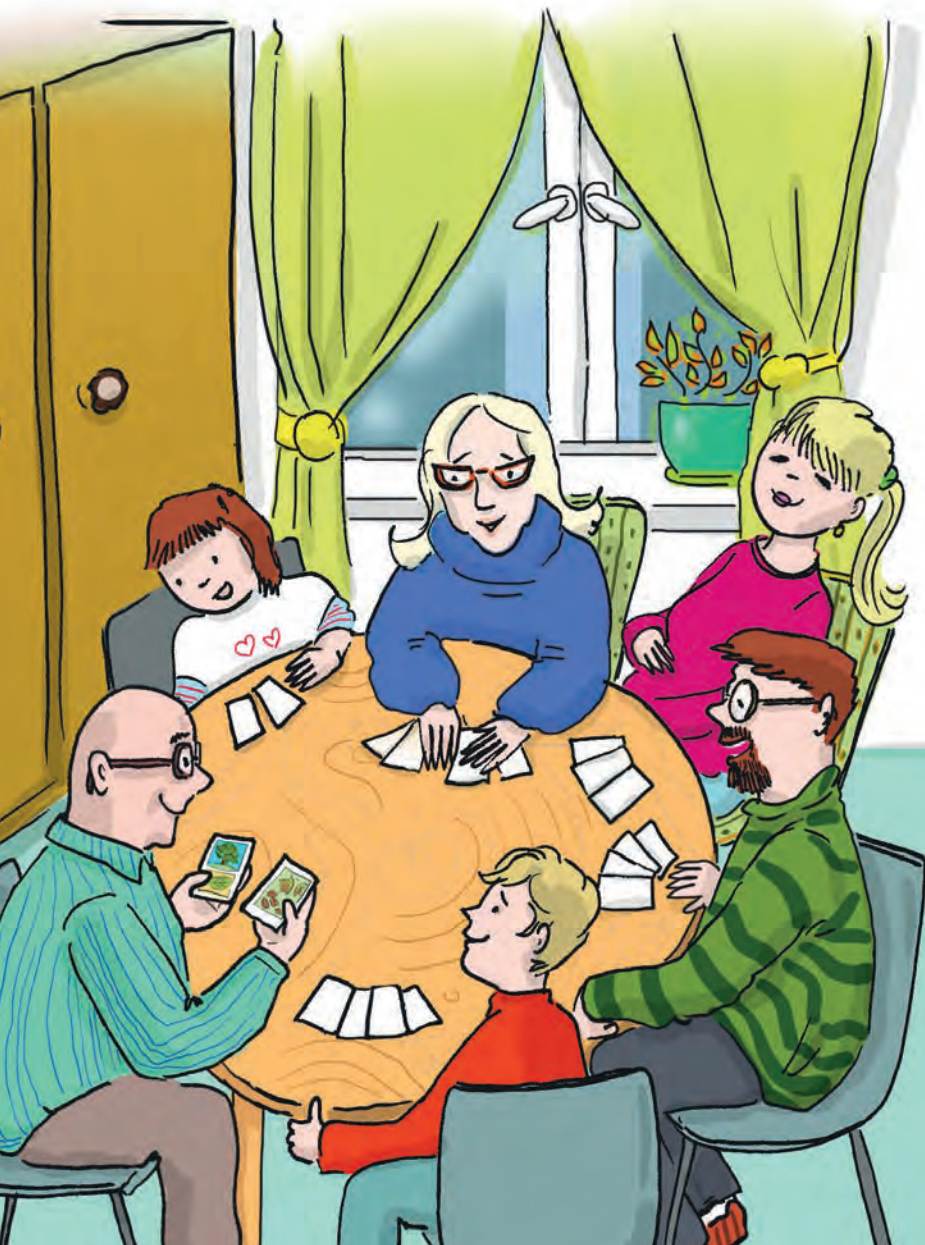


ZAZNACZ ZIELONYM PTASZKIEM ZWIERZĘTA LEŚNE, A CZERWONYM MIESZKAŃCÓW OGRODÓW ZOOLOGICZNYCH.



# Leśny Piotruś

Znasz grę w Piotrusia? Wykonaj leśną wersję tej gry, a następnie rozegraj partię z domownikami.



## WYKONANIE:

- 1 Talie kart ułóż w pary (np. dwie dziewiątki, dwie dziesiątki).
- 2 Na jednej karcie z pary przyklej zdjęcie drzewa i liścia, na drugiej karcie – zdjęcia szyszek/owoców/nasion, pochodzących z tego samego gatunku drzewa.

PRZYKŁAD:



- 3 Na karcie bez pary przyklej zdjęcie uschniętego drzewa.

## CZAS NA GRĘ:

- 1 Usiądźcie w kręgu. Potasuj i rozdaj przygotowane karty.
- 2 Po otrzymaniu kart gracze łączą je w pary, pokazując pozostałym uczestnikom i odkładają na bok.
- 3 Po kolei losujecie jedną kartę od osoby siedzącej po lewej stronie i twórzcie pary.
- 4 Gracze, którzy pozbyli się kart – wygrywają i wychodzą z rozgrywki. Przegrywa osoba, która pozostanie z kartą będącą bez pary (z uschniętym drzewem).



sala



## PRZYGOTUJ:

dwie talie starych kart (liczba kart musi być nieparzysta), klej, zdjęcia drzew, liści, szyszek, owoców, nasion (zdjęcia muszą być odpowiedniej wielkości, powinny zmieścić się na przygotowanych kartach).



sala



## PRZYGOTUJ:

pomarańczę,  
niesolony smalec,  
nasiona (słonecznik,  
owies, proso, len),  
sznurek.

# Ekokarmnik

Wykonaj pojemniki z karmą dla ptaków i powieś je za oknem.

## WYKONANIE:

- 1 Wydrąż połówkę pomarańczy; środek oczywiście zjedz. Zamocuj sznurek do zawieszenia karmnikowej bombki.



- 2 Roztop smalec (konieczna obecność osoby dorosłej).



- 3 Wlej do wydrążonej pomarańczy smalec wymieszany z nasionami.



- 4 Poczekaj aż smalec stężeje i z pomocą dorosłych powieś karmnik na drzewie lub krzewie.



# Pamięciowy zawrót głowy

Wykorzystaj do gry karty z Leśnego Piotrusia (str. 23), bez karty „Uschnięte drzewo”.



## CZAS NA GRĘ:

- 1 Usiądźcie w kręgu. Rozłóż karty na stole lub podłodze w taki sposób, żeby nie było widać obrazków.
- 2 Osoba, która rozpoczyna grę, odkrywa dwie karty, które widzą także pozostali gracze. Jeśli tworzą one parę, zabiera je, jeśli nie – odwraca je obrazkami do dołu w tym samym miejscu. Wszyscy starają się zapamiętać odwrócone obrazki.
- 3 Następnie kolejna osoba, siedząca po lewej stronie, odkrywa znów dwie karty...
- 4 Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej par.



ZAPROŚ DO GRY  
WSZYSTKICH  
DOMOWNIKÓW!



sala



sala

# Zaczarowany las

Stwórz w słoiku kompozycję pt. „Zaczarowany las”, na wzór kuli ze śniegiem – bożonarodzeniowej ozdoby. Wykonaną kompozycję postaw w pokoju w widocznym miejscu – będzie przypominała o wycieczce do lasu.

## WYKONANIE:

- 1 Wewnętrzną stronę nakrętki wyklej modeliną i powtykaj w nią posmarowane klejem elementy swojej kompozycji zaczarowanego lasu.



- 3 Do wody wsyp brokat i zakręć nakrętkę. Dla bezpieczeństwa możesz posmarować klejem brzegi nakrętki i dopiero wówczas dokręcić.



- 2 Napełnij słoik wodą destylowaną i dodaj 1–3 łyżeczki gliceryny. Im więcej gliceryny, tym wolniej będą opadały drobinki brokatu.



- 4 Poczekał, aż klej zaschnie. Potrząśnij słoikiem i ciesz się „Zaczarowanym lasem”.



PAMIĘTAJ, ABY UŻYĆ MOCNEGO KLEJU, KTÓRY W KONTAKCIE Z WODĄ NIE ODKLEI SIĘ OD UŻYTYCH MATERIAŁÓW.



## PRZYGOTUJ:

mocny klej, słoik z nakrętką, modeliną, figurki leśnych zwierząt (możesz samodzielnie wykonać z modeliny), glicerynę, kolorowy sypki brokat (lub drobno pocięte kawałki kolorowej folii), wodę destylowaną, materiały naturalne, np. kamienie, kawałki kory, szyszki.

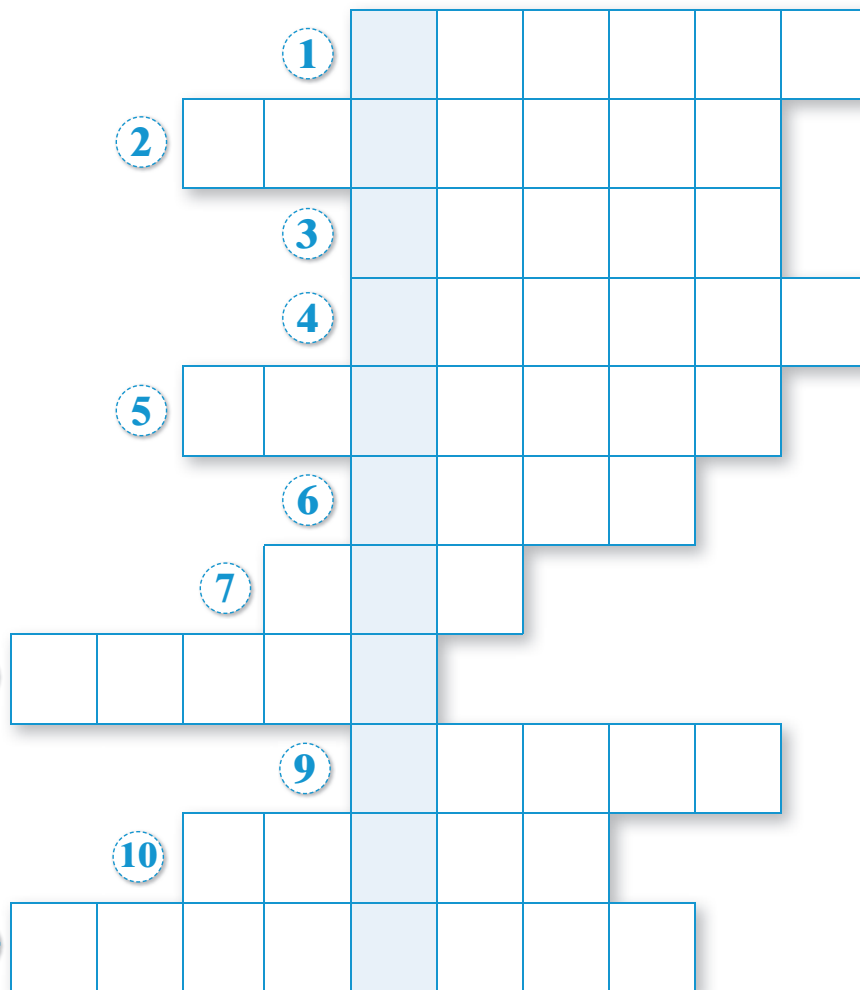
# Ptasia krzyżówka

Uzupełnij hasła krzyżówki.

Rozwiązanie utworzą litery z kolorowych pól, czytane z góry na dół.



sala



HASŁO:



- 1 Przykrywa karmnik.
- 2 Przysmak sikorki.
- 3 Tworzą go kaczki, gęsi, żurawie odlatujące do ciepłych krajów.
- 4 Odlatują do niej ptaki na zimę.
- 5 Zostawiasz w nim pożywienie dla ptaków.
- 6 Śmieszka, nasza najpospolitsza i najliczniejsza ....
- 7 Ptak z czerwonymi piórami na brzuchu.
- 8 Rodzaj pióra na skrzydle.
- 9 Łabędź krzykliwy i ....
- 10 U bociana długi.
- 11 Pióra wyróżniające się w ubarwieniu ptaka.



# Skojarzenia na rozgrzewkę

W ciągach skojarzeń – związanych z lasem – brakuje niektórych wyrazów. Uzupełnij je!



1 nasionko

drewno

zeszyt

2 spacer

świeże powietrze

3 szkoła

dzieci

wycieczka

leśnik

4 gniazdo

ptak

godło

Polska

5 wakacje

sosna

szyszki

6 rower

las

biwak

7 las

piłarka

drzewa

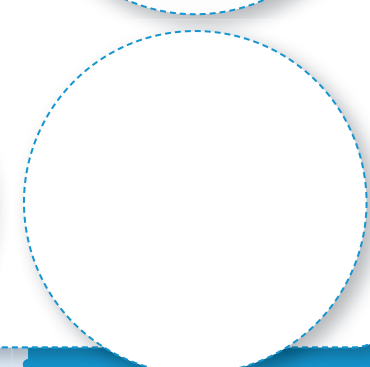
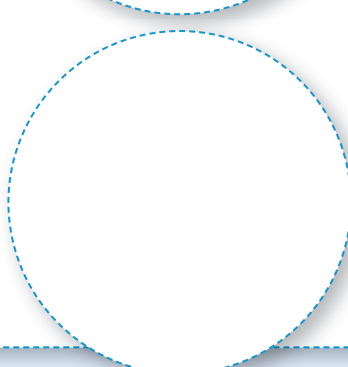
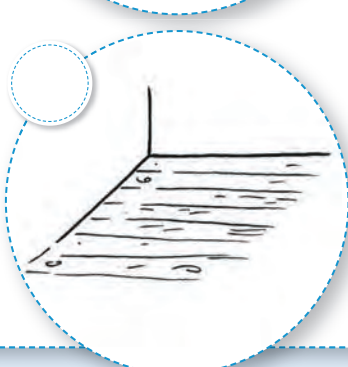
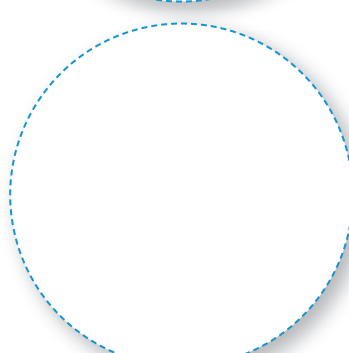
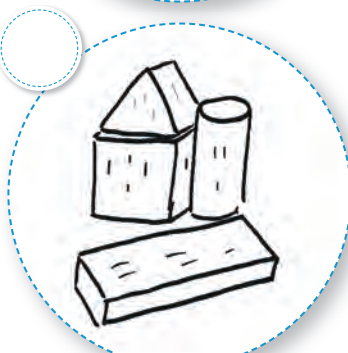
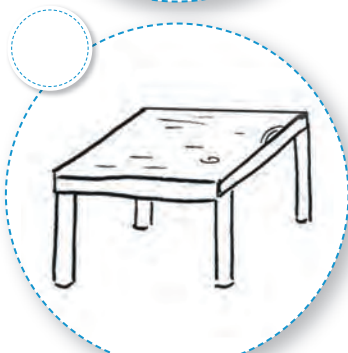
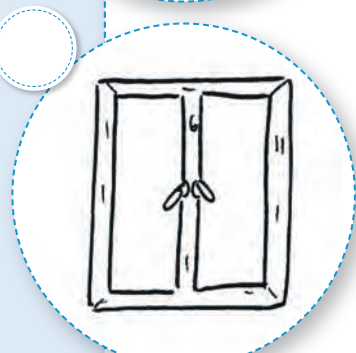
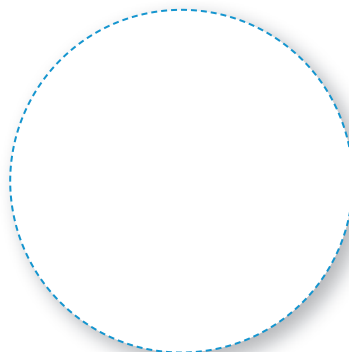
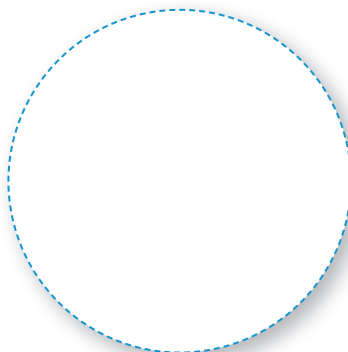
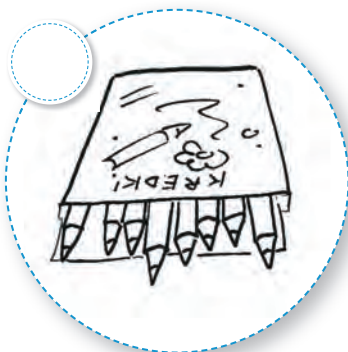
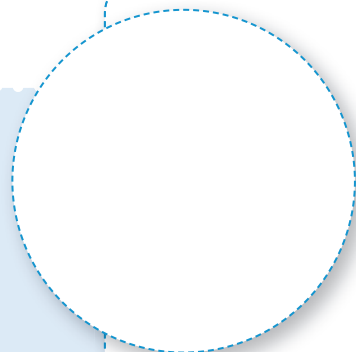
biurko

# Czy masz w domu...

W Twoim domu na pewno wiele przedmiotów wykonanych jest z drewna. Sprawdź, czy są wśród nich te przedstawione na rysunkach, postaw przy nich ptaszka („✓”) i pokoloruj je. W pustych kołach narysuj przedmioty wykonane z drewna, których nie ma na rysunkach, a znajdują się w Twoim domu.



sala





sala

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
DOMOWNIKÓW!



PRZYGOTUJ:

karteczki z imionami  
uczestników zabawy,  
karteczkę z napisem  
LAS, sznurek  
(ok. 15 cm dla każdego).

# Co widzieliśmy w lesie – mapa pamięci

Przypomnij domownikom ostatnią wyprawę do lasu. Zaproponuj zabawę „mapa pamięci”.

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Usiądźcie w kręgu. Na środku umieść kartkę z napisem LAS.
- 2 Pierwszy gracz łączy sznurkiem kartkę ze swoim imieniem z kartką z napisem LAS. Opowiada o tym, co widział w lesie.
- 3 Kolejny gracz powtarza to, co widział jego poprzednik, następnie dodaje informację o tym, co sam widział.

Zabawa trwa do czasu, aż wszyscy jej uczestnicy opowiedzą, co widzieli w lesie. W ten sposób powstaje mapa pamięci.

## PRZYKŁAD:

- Ola** - widziałam dzięcioła.
- Kasia** - Ola widziała dzięcioła, a ja widziałam mrowisko.
- Ula** - Ola widziała dzięcioła, Kasia widziała mrowisko, a ja widziałam dziuplę.
- Patryk** - Ola widziała dzięcioła, Kasia widziała mrowisko, Ula widziała dziuplę, a ja widziałem sarnę.



# Karmnik

Zimą wiele osób pomaga ptakom, dokarmiając je w karmnikach. Czy wiesz, które ptaki odlatują na zimę do ciepłych krajów, a które pozostają w naszym kraju? Poszukaj informacji o narysowanych gatunkach ptaków; dowiedz się, które zimują w Polsce, i które spotkasz w karmnikach.



OZNACZ PTAKI,  
KTÓRE ZIMUJĄ  
W POLSCE.



zięba



bocian



sikorka



dudek



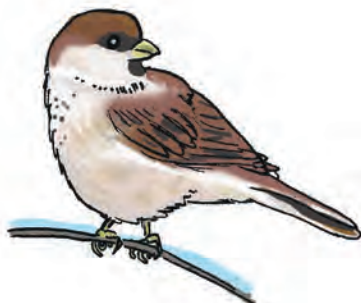
gil



kukułka



wróbel



jemiołuszka



jaskółka



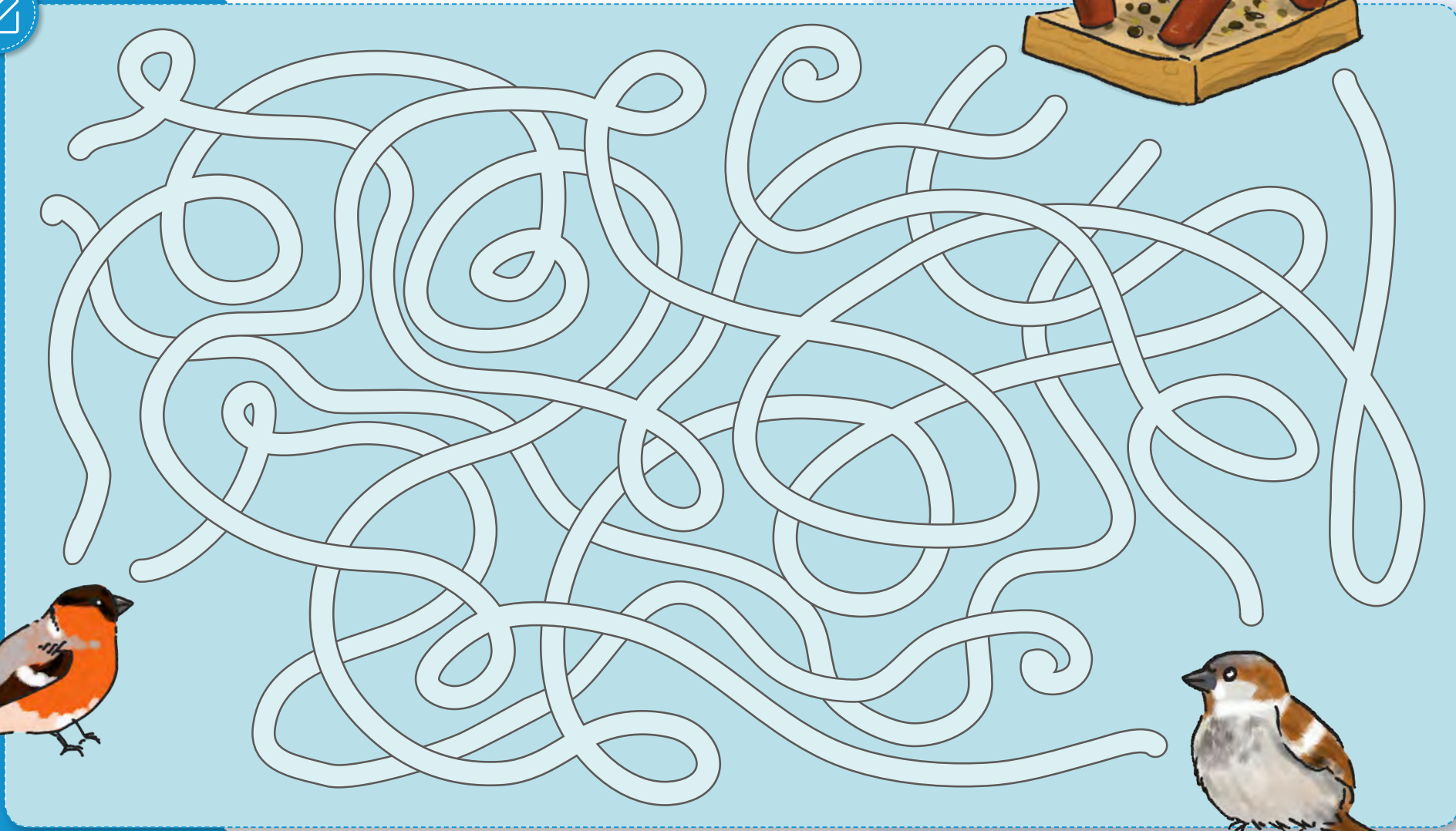
sroka





# Ptasi labirynt

Ptaki, które zimują w Polsce, chętnie korzystają z karmy wykładanej przez człowieka. Pomóż gilowi i wróblowi znaleźć drogę do karmnika.



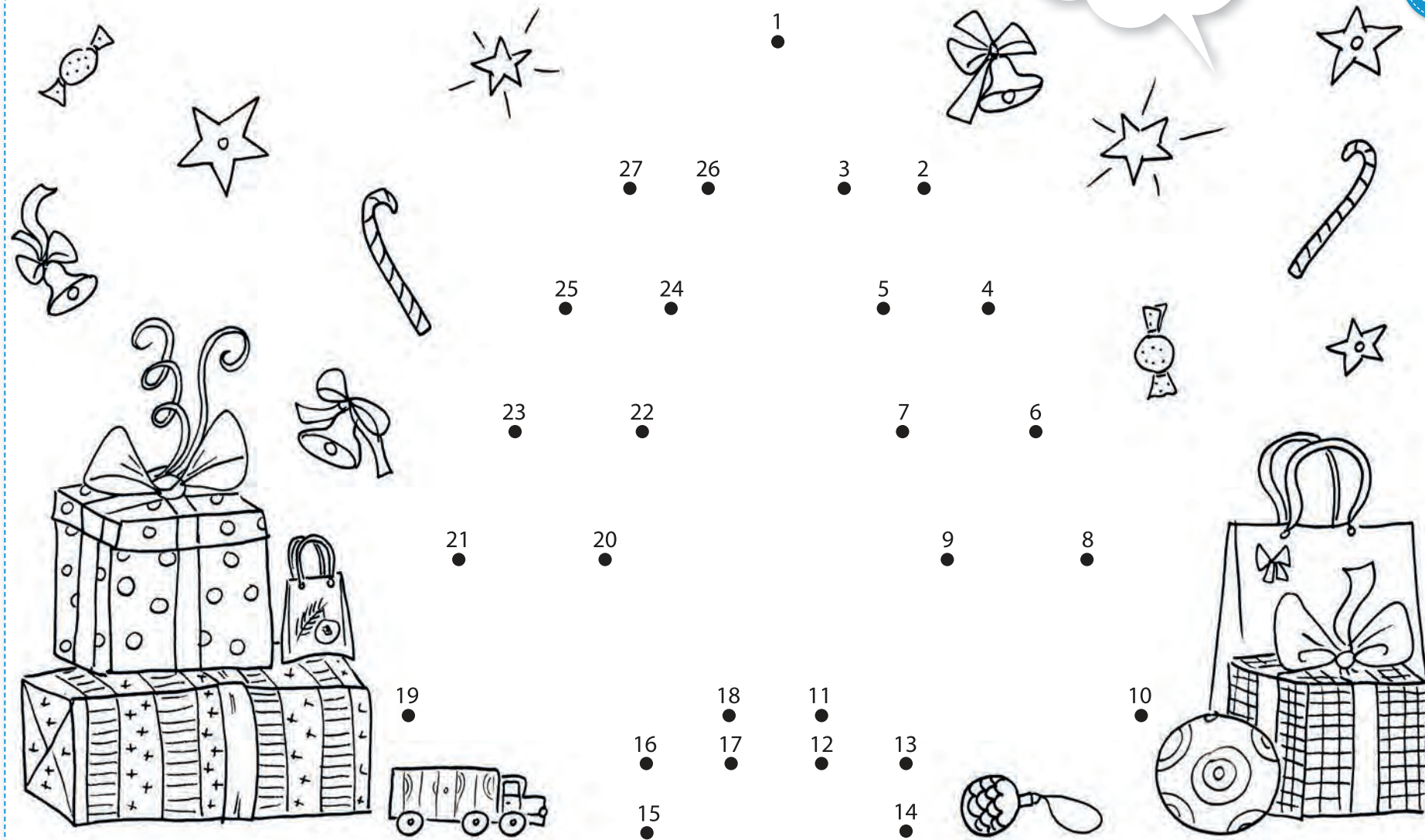
# Zimowa niespodzianka

Połącz kropki liniami zgodnie z numerami.

DORYSUJ  
OZDOBY.



sala





sala



## PRZYGOTUJ:

atlas ptaków,  
kawałeczki kory  
sosny i brzozy,  
karton, klej.



bielik

# Bielik z kory

Czy wiesz, jak wygląda bielik, nasz największy ptak drapieżny?  
Przyjrzyj mu się w atlasie i wykonaj pracę plastyczną z kory.

## WYKONANIE:

1 Narysuj na kartonie kształt ptaka – bielika.



2 Wzorując się na rysunku/zdjęciu,  
wyklej jego sylwetkę kawałkami kory.



# Kolorowy szyfr

W polskich lasach rosną licznie cztery gatunki drzew iglastych. Dość łatwo można je rozpoznać, nie tylko po igłach, lecz także po szyszkach. Korzystając z klucza-szyfru, podpisz rysunki; zapamiętaj wygląd gałązek z igłami oraz szyszek poszczególnych gatunków.

ODSZYFRUJ  
KOLOROWE NAZWY.



sala

KLUCZ SZYFRU:





sala

# Niewidzialna piłka

Czy znasz zabawę w niewidzialną piłkę? Nie? Poznaj ją! Zapraszamy do zabawy! Im więcej uczestników, tym fajniejsza zabawa.

GOŚCISZ CZASAMI  
W DOMU  
KOLEŻANKI  
I KOLEGÓW?  
ZAPROŚ ICH  
DO ZABAWY!



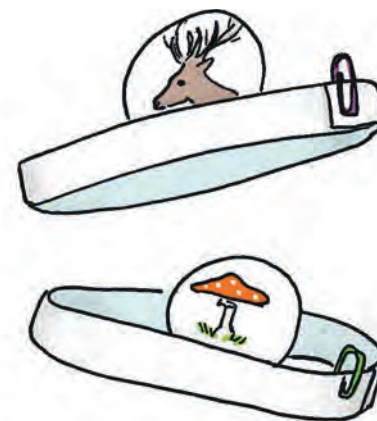
PRZYGOTUJ:  
brystol, nożyczki,  
gumkę,  
kredki.



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Każdy wybiera sobie nazwę dowolnego zwierzęcia, rośliny lub grzyba. Wykonuje opaskę z wybranym elementem i zakłada na głowę.

### PRZYKŁADOWE OPASKI:



- 2 Wszyscy siadają w kręgu. Rozpoczyna się gra w niewidzialną piłkę.
- 3 Pierwszy gracz wymienia nazwę zwierzęcia, rośliny, grzyba.
- 4 Osoba, która usłyszy wybraną przez siebie nazwę, „łapie” niewidzialną piłkę i wymienia inną nazwę zwierzęcia, rośliny, grzyba.





sala

# Leśne maszyny i narzędzia

Przeczytaj tekst (lub poproś kogoś starszego np. mamę albo dziadka o przeczytanie go na głos) i wykonaj zadanie.



1

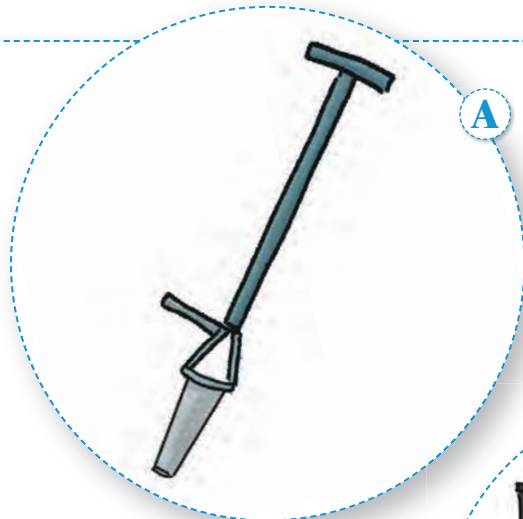
**pilarka**

2

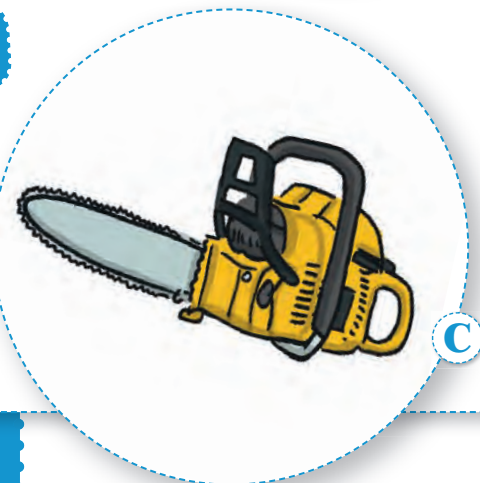
**harwester**

3

**kostur**



A



C



B

## ZADANIE:



Na podstawie tekstu połącz rysunek maszyny lub narzędzia z jego nazwą.

- 1** Podczas pracy leśnicy i robotnicy leśni używają różnych narzędzi i maszyn. Podstawowym narzędziem każdego drwala jest pilarka, która służy do ścinania drzew, obcinania gałęzi i przepiłowywania okrągłych klocków drewna na mniejsze.
- 2** Coraz częściej można w lesie spotkać „leśne smoki”, czyli duże maszyny, sterowane komputerowo, które wykonują wiele różnych czynności – to harwestery. Używa się ich nie tylko do ścinania drzew, ale także do obcinania gałęzi i przecinania pnia na mniejsze kawałki.
- 3** Ważnym narzędziem, używanym podczas sadzenia młodych drzewek, jest kostur. Kostur składa się ze stalowego klina i drewnianego trzonka; to narzędzie ręczne używane przy sadzeniu lasu do wykonywania tzw. szparki (otworu) w glebie, do której następnie wkłada się sadzonkę.

# Drewno i inne materiały



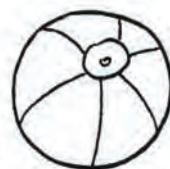
sala



KSIĄŻKA



KOMPUTER



PIĘKA



KRZEŚŁO



SZAFKA



PIEKARNIK



GARNEK



PAPIER  
TOALETOWY



ŻELAZKO



ŁÓDŹ



LAMPA



ZAKREŚL PRZEDMIOTY  
WYKONANE Z DREWNA.

POKOLORUJ  
OBRAZKI

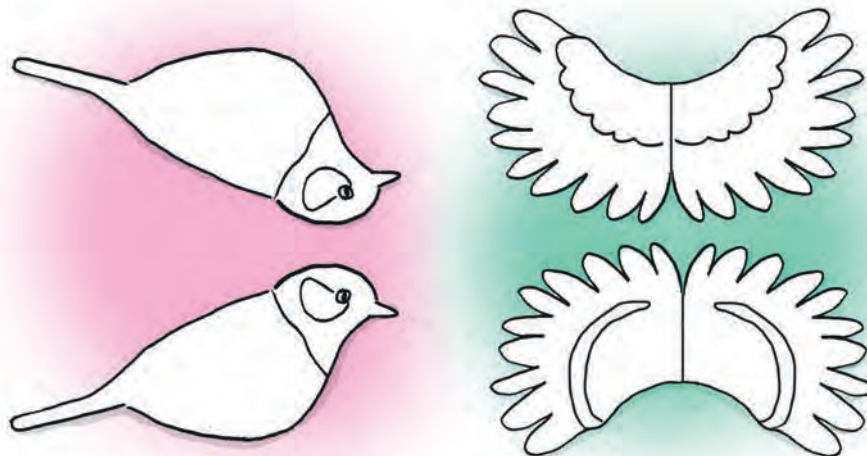
# Model ptaka

Wykonaj model ptaka i przyozdób nim swój pokój.

## WYKONANIE:

1

Narysuj i wytnij podwójny kontur ptaka i jego skrzydeł (według wzoru).



2

Pokoloruj go.



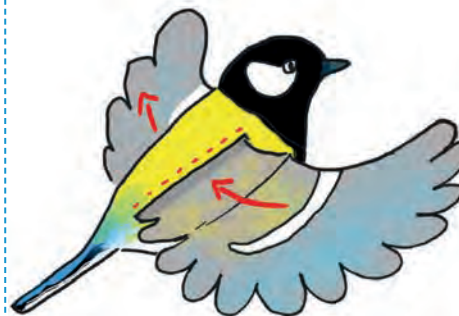
3

Sklej oba kontury razem w taki sposób, aby otrzymać dwustronny model.



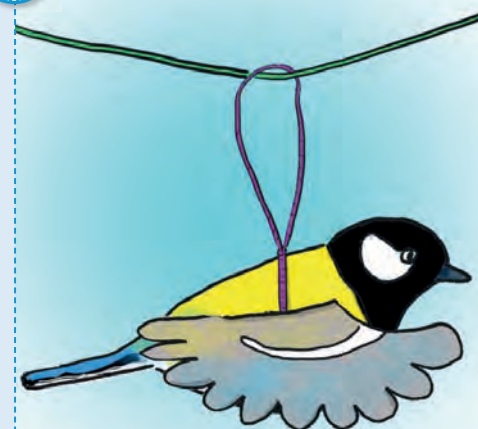
4

Natnij go w zaznaczonym miejscu i włóż skrzydła.



5

Przeciągnij nitkę do powieszenia.



## PRZYGOTUJ:

blok techniczny  
(dwie kartki A4),  
ołówek, nożyczki,  
kolorowe kredki,  
atlas ptaków.

# Odrobina fantazji

W każdym zestawie z nazwami owadów, roślin, ptaków, grzybów, ssaków znajduje się jedna zmyślona nazwa. Przeczytaj wszystkie nazwy gatunkowe i wykreśl te, które wydają Ci się nieprawdziwe. Sprawdź, czy dobrze wykonałeś zadanie.

## owady:

TURKUĆ PODJADEK  
KOZIORÓG DĘBOSZ  
ŻŁOTORYJEK OLCHOWY

## ptaki:

DZIĘCIOŁ ŻŁOTOWŁOSY  
ORLIK KRZYKLIWY  
KRZYŻODZIÓB

## grzyby:

SROMOTNIK BEZWSTYDNY  
BOROWIK SZLACHETNY  
MUCHOMOREK ŻÓŁTAWY

## rośliny:

KASZTANOWIEC ZWYCZAJNY  
KONICZYNKA PĄSOWA  
OBRAZKI PLAMISTE

## ssaki:

SZOP ZĘBAWY  
JEŻ EUROPEJSKI  
JENOT

WYKREŚL  
NIEPRAWDZIWE  
NAZWY.



sala



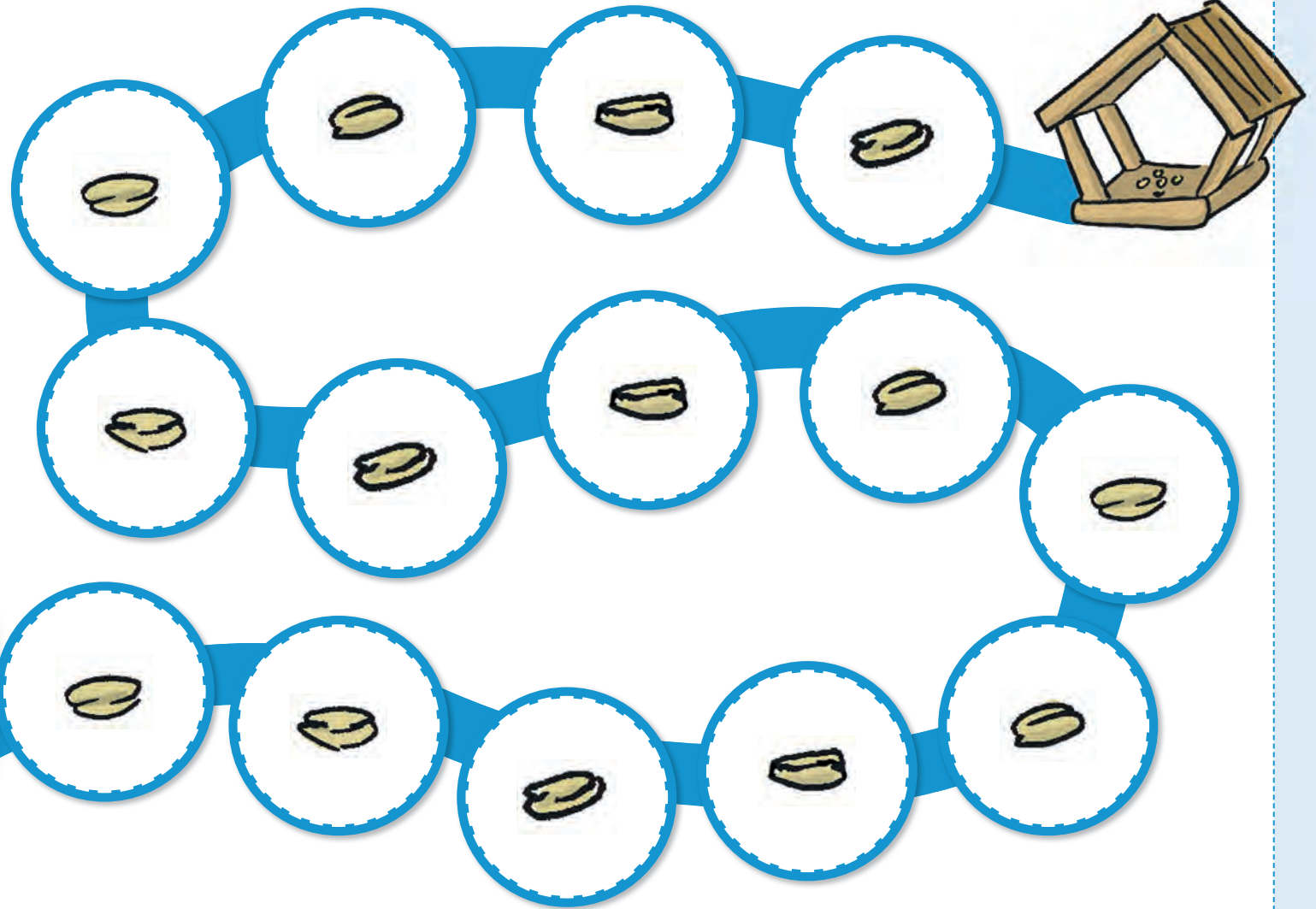


# Ptasia ścieżka

Postaw pionek na polu z wróblem. Skacz pionkiem po drugie pole i licz, ile zbierzesz ziarenek pszenicy.



PRZYGOTUJ:  
pionek, np. nakrętkę  
po wodzie  
mineralnej.



ODPOWIEDZ: 7 ziarenek pszenicy.

# Sowa mądra głowa

Kto spośród graczy zostanie sową mądrą głową?

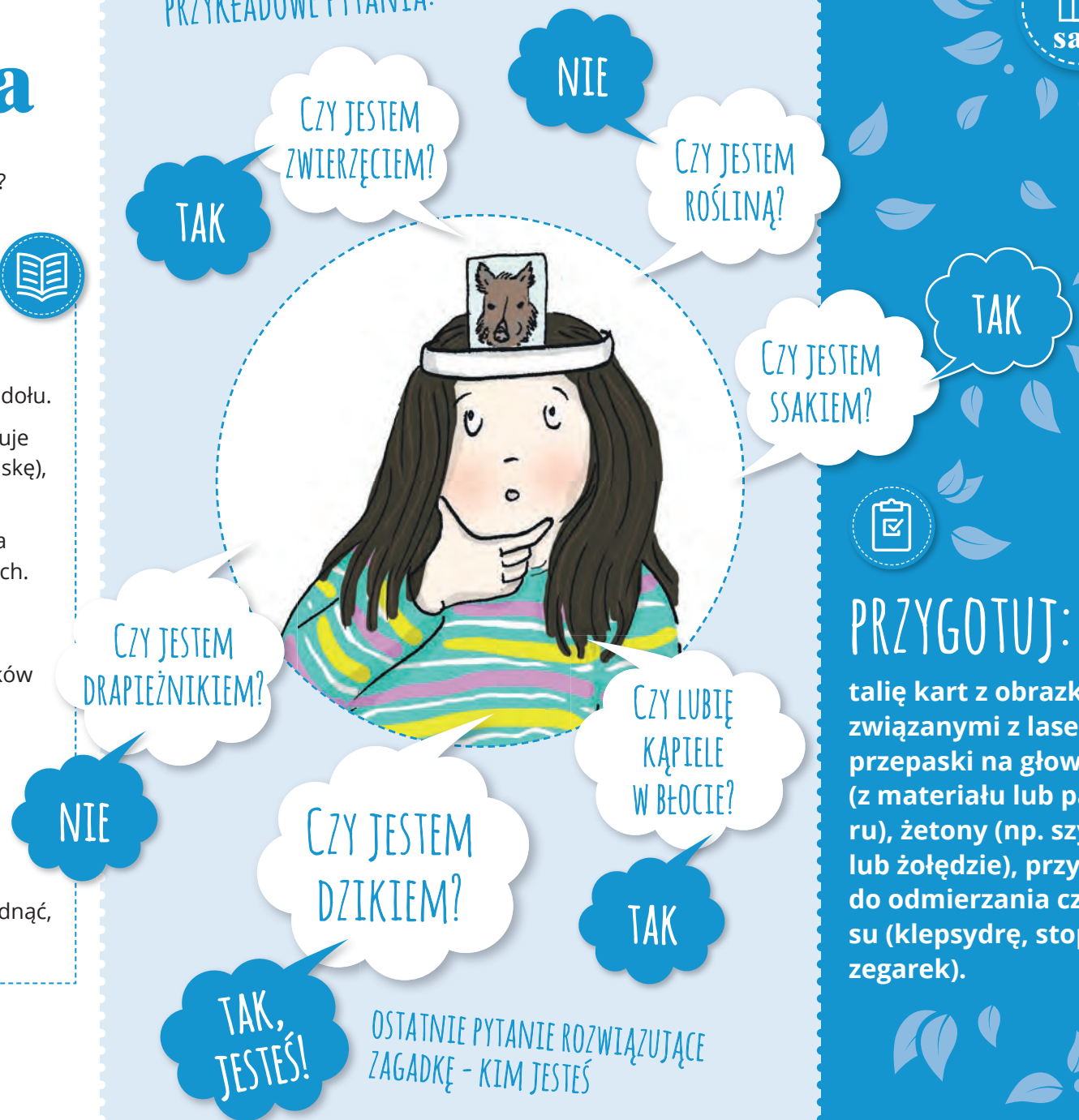
## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Usiądźcie w kręgu. Rozdaj uczestnikom zabawy po 5 żetonów.
- 2 Połóż na środku talię kart obrazkami do dołu.
- 3 Niech każdy weźmie jedną kartę i umocuj ją na swoim czole (wykorzystując przepaskę), nie oglądając jej.
- 4 Kolejno starajcie się odgadnąć, co jest na przymocowanych do Waszych czoł kartach.
- 5 Rozpoczyna się odliczanie (na przykład 1 minuta); w tym czasie osoba zgadująca zadaje pytania, na które reszta uczestników zabawy odpowiada TAK lub NIE.
- 6 Jeżeli graczowi uda się zgadnąć, co przedstawia jego obrazek, zdejmuje go z czoła, oddaje jeden żeton, bierze nową kartę. Jeśli nie zgadnie, czeka na swoją kolej, by dalej móc pytać.
- 7 Wszyscy gracze starają się po kolei odgadnąć, co przedstawiają ich obrazki.

WYGRYWA TEN, KTO NAJSZYBCIEJ  
POZBEDZIE SIĘ ŻETONÓW.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:



## PRZYGOTUJ:

talię kart z obrazkami związanymi z lasem, przepaski na głowę (z materiału lub papieru), żetony (np. szyszki lub żołądzie), przyrząd do odmierzania czasu (klepsydrę, stoper, zegarek).



sala

# Papierowy borsuk

Borsuk jest tak charakterystycznym zwierzęciem, że trudno go pomylić z innym gatunkiem. Tym, co go szczególnie wyróżnia, są czarno-białe pasy na głowie. Wykonaj borsuka z papieru.

## WYKONANIE:

1

Naszkić fragmenty borsuka na kartce z bloku. Pomaluj go farbami zgodnie z rysunkiem.



2

Po wyschnięciu czarnym flamastrem podkreśl szczegóły. Wytnij wszystkie elementy Twojego borsuka.

3

Szary prostokąt to tułów borsuka pokryty sztywną sierścią. Posmaruj go z jednej strony klejem i owiń nim rolkę.

4

Na tak przygotowany tułów przyklej wycięty, nieco mniejszy czarny prostokąt o zaokrąglonych brzegach. To brzuch borsuka.

5

Do grzbietu i brzucha borsuka przyklej głowę, poniżej łapy przednie, z boku krótki ogon i na dole tylne łapy.

## PRZYGOTUJ:

rolkę po papierze toaletowym, blok rysunkowy, farby, pędzelek, pisaki, klej, nożyczki.

# Zajac królikowi nierówny

Czy wiesz, że w Polsce występują trzy gatunki zwierząt, które łatwo pomylić? Wykonaj pracę plastyczną, która pozwoli dobrze je poznać.

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Pomaluj na biało 2 rolki po papierze toaletowym. Poczekaj, aż farba wyschnie.
- 2 Spłaszcz jedną rolkę papieru niepomalowanego (surowego) i jedną pomalowaną na biało. Potnij je na paski szerokości od 0,5 do 1 cm.
- 3 Na rolce białej i dwóch niepomalowanych w części górnej narysuj pyszczek zwierzaka według wzoru.



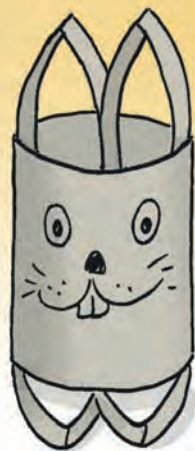
Od jednej rolki niepomalowanej na dole odetnij 2 cm. Sklej po dwa pierścienie (łapy) razem i przymocuj od środka taśmą klejącą do rolki na dole. Nie pomył kolorów.

Na górze doklej uszy. Ale uwaga, na białych uszach domaluj flamastrem czarny brzeg, a na jednych niepomalowanych – czarne zakończenie.



Do najniższej rolki doklej uszy (bez czarnego zakończenia), chowając je do połowy. Do dwóch wyższych rolek doklej uszy tak, aby wystawały jak najwięcej.

królik



zajac szarak



zajac bielak



## PRZYGOTUJ:

5 rolek po papierze toaletowym, klej, nożyczki, czarny flamaster, taśmę klejącą, korektor, białą farbę plakatową.

ZADANIE WYKONANE.  
CZY ZNASZ JUŻ NAZWY  
TYCH ZWIERZAKÓW?



sala

# Pomysłowe patyki

Będąc na wycieczce w lesie, zbierz kilka cienkich gałązek i zabierz je ze sobą.

## POMYSŁ (1) WYKONANIE:

**1** Patyki potnij na kawałki równej wysokości rolki.



**2** W dwóch miejscach około 1 cm od końców patyka zawiąż mocno sznurek. Następnie przywiążuj kolejne patyki.



**3** Połóż zrobioną konstrukcję na wodzie, czy utonęła? Co Ci ona przypomina? Co się stanie z tratwą, gdy posadzisz na niej ludzika zrobionego z żołędzi i zapalek?



## POMYSŁ (2) WYKONANIE:

**A** Zwiąż ostatni patyk z pierwszym. Czy rolka papieru mieści się wewnątrz?



**B** Pomaluj końce patyków z jednej strony na biało, z drugiej na zielono i zawiąż wstążkę.



**C** Pomaluj szyszki na srebrny kolor. Na święta Bożego Narodzenia umieść w podstawce wykonanej np. z drewnianego krążka szyszki. Możesz zrobić więcej takich dekoracji świątecznych i ustawić je obok siebie.



ZOBACZYSZ,  
CO W DOMU  
MOŻNA Z NICH  
ZROBIĆ.



## PRZYGOTUJ:

około 20 patyków,  
sznurek, rolkę po  
papierze toaletowym,  
farby, szyszki.

# Szyszkołapka i pojemnik na kredki

Lubisz zabawy zręcznościowe? Jeżeli tak, to zadanie jest dla Ciebie. Z wycieczki do lasu przywieź kilka dużych liści buka, dębu, szyszkę sosny. Przygotuj butelkę po napoju.

## WYKONANIE SZYSZKOŁAPKI:

**1** Przetnij (pod opieką osoby dorosłej) butelkę (tak jak na rysunku).



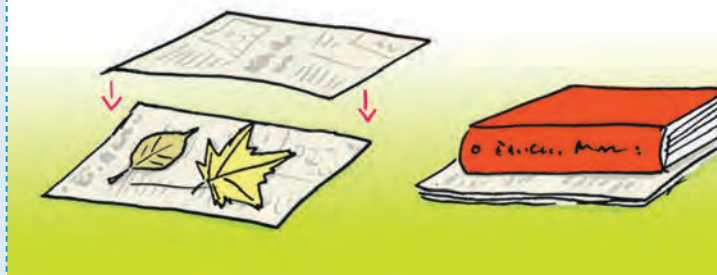
**2** Do szyjki przymocuj sznurek (około 50 cm), a na drugim jego końcu przywiąż szyszkę.



**3** Gotowe. Trzymaj szyszkołapkę za szyjkę i spróbuj, podrzucając szyszkę do góry, złapać ją do kielicha utworzonego z butelki. Czy wiesz, że pomysł tej gry zręcznościowej pochodzi z Boliwii? Zabawka nazywa się *enchoque* (czyt. encziokie), czyli kulołapka.

## WYKONANIE POJEMNIKA:

**A** Z odciętej dolnej części butelki zrób pojemnik na kredki i inne przybory szkolne. Najpierw włóż liście pojedynczo pomiędzy kartki gazety i przyciśnij mocno grubą książką. Za dwa dni przełóż liście do suchej gazety i susz jeszcze przez kilka dni.



**B** Do butelki przyklej wysuszone liście i przewiąż ładnie sznurkiem.



sala

POPROŚ  
O POMOC OSOBĘ  
DOROSŁĄ.



## PRZYGOTUJ:

małą plastikową butelkę po napoju, sznurek (1 metr), liście (około 8 szt.), klej biurowy lub wiskol, szyszkę sosny, nóż lub nożyczki.



sala

# „Kryształowa” ozdoba

Podczas pobytu w lesie nazbieraj leśnych skarbów.  
Po powrocie do domu wykorzystaj je do wykonania „kryształowej” ozdoby.

ABY MOGŁA WISIEĆ  
ZA OKNEM,  
NIEZBĘDNA JEST  
MROŹNA POGODA.



## PRZYGOTUJ:

pojemnik na lód,  
talerz, sznurek,  
nożyczki, leśne  
skarby (np. kora,  
patyk, nasiona,  
owoce, liście)

## WYKONANIE:

- 1 Leśne skarby włóż do poszczególnych komór pojemnika na lód.



- 2 Ustaw pojemnik na talerzu. Wszystkie komórki pojemnika połącz kolorowym sznurkiem.



- 3 Napełnij pojemnik wodą. Zwróć uwagę na to, aby sznurek i leśne skarby były zanurzone.



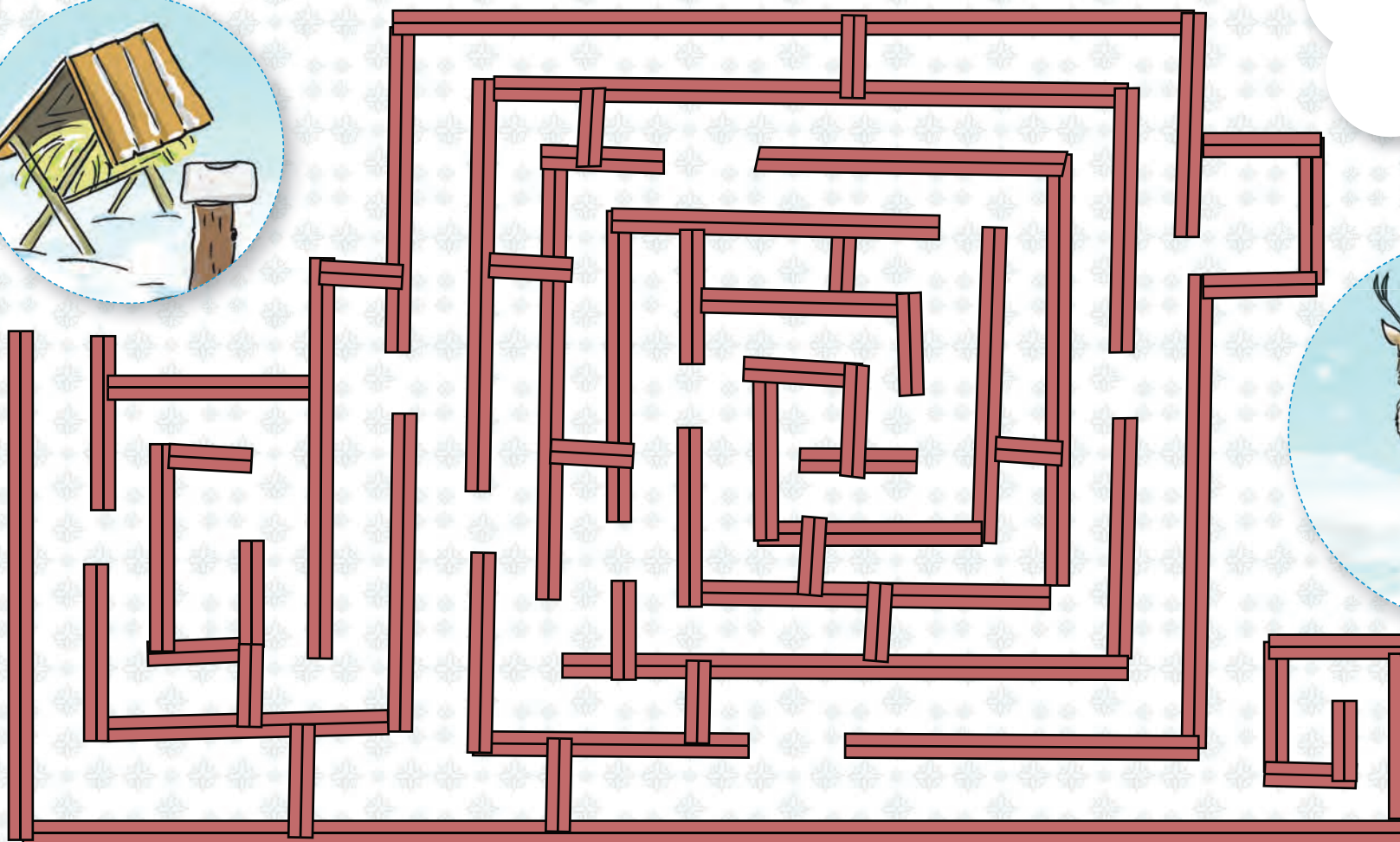
- 4 Wystaw wszystko na zewnątrz. Gdy woda zamrznie, ostrożnie wyjmij lodowe kostki z komór pojemnika.



POWIEŚ „KRYSTAŁOWĄ”  
OZDOBĘ ZA OKNEM;  
PORUSZANA PRZEZ WIATR  
BĘDZIE ATRAKCYJNĄ  
ZIMOWĄ DEKORACJĄ.

# Zima w życiu zwierząt

Mroźna i śnieżna zima to trudny czas dla dzikich zwierząt. Gruba warstwa śniegu i lód utrudniają im dostęp do pokarmu i wody. Dlatego leśnicy wspólnie z myśliwymi pomagają leśnym zwierzętom przetrwać zimę. Karmę podają w stałych punktach dokarmiania, takich jak paśniki i buchtowiska. Soczysta karma – buraki, marchew, ziemniaki oraz jabłka – pozwala zwierzętom uzupełnić braki wody w organizmie. Przed niedostatkim minerałów chronią je lizawki, czyli drewniane słupki z kostką soli umieszczoną na szczycie.



POMÓŻ JELENIOWI  
ZNALEŹĆ DROGĘ  
DO PAŚNIKA  
I LIZAWKI.





# Spis treści – Zima – las



- ☆ Kłuje, czy nie kłuje? *Hanna Będkowska* str. 53
- ☆ Poszukiwacze dzieł sztuki *Alicja Fischer* str. 54
- ☆ Ptaki przy karmniku *Arkadiusz Mańczyk* str. 55
- ☆ Ścieżka słonecznych plam *Magdalena Kuś* str. 56
- ☆ Pamiątki po urodzinach *Karolina Prange* str. 57
- ☆ Gdzie „mieszkają” dziuplaki? *Aneta Szarlik-Fac* str. 58
- ☆ Poszukiwacze śladów i tropów *Arkadiusz Mańczyk* str. 59
- ☆ Ćwiczenia z kijem *Grażyna Głuch* str. 60
- ☆ Wyścig szyszek *Alicja Fischer* str. 61
- ☆ Zamieniam się w... *Aneta Szarlik-Fac* str. 62
- ☆ Jak wysokie jest to drzewo? *Izabela Randak* str. 63
- ☆ Czyj to trop? *Hanna Kępczyńska* str. 64
- ☆ A co dzik na to? *Izabela Randak* str. 65
- ☆ Dziuple do wynajęcia *Hanna Kępczyńska* str. 66
- ☆ Nie wszystkie liście opadają *Hanna Będkowska* str. 67
- ☆ Skakanka – rozgrzewka *Hanna Kępczyńska* str. 68
- ☆ Zimowy mech *Hanna Będkowska* str. 69
- ☆ Leśne stado *Jolanta Gaczyńska* str. 70
- ☆ Kret prawdę ci powie *Hanna Będkowska* str. 71
- ☆ Ćwiczenia z szalikiem *Grażyna Głuch* str. 72
- ☆ Co zimą kwitnie? *Hanna Będkowska* str. 73
- ☆ Śnieżny ktoś, czyli łoś! *Grażyna Głuch* str. 74
- ☆ Jestem pomnikiem *Barbara Czołnik* str. 75
- ☆ Gra w zielone *Hanna Będkowska* str. 76
- ☆ Wilczy berek *Barbara Czołnik* str. 77
- ☆ Jak dokładnie mierzysz krokami? *Paweł Kosin* str. 78
- ☆ Twarze drzew *Magdalena Kuś* str. 79
- ☆ Sowy lecą na łowy *Alicja Fischer* str. 80
- ☆ Niewidzialne zwierzęta *Magdalena Kuś* str. 81
- ☆ Tropy *Martyna Śliwińska-Siuśta* str. 82
- ☆ Prysmaki jelenia *Joanna Zalejska* str. 83
- ☆ Ptasia rywalizacja *Karolina Ziółkowska* str. 84
- ☆ A ja rosnę *Joanna Zalejska* str. 85
- ☆ Leśna piłka *Karolina Ziółkowska* str. 86
- ☆ Krogulcze łowy *Patryk Ortell* str. 87
- ☆ Skojarzenia *Patryk Ortell* str. 88
- ☆ Nie jestem sam *Joanna Zalejska* str. 89
- ☆ Laska podróżnika *Hanna Będkowska* str. 90
- ☆ Leśna wspólnota *Hanna Będkowska* str. 91
- ☆ Ile drzew rośnie w lesie? *Hanna Będkowska* str. 92
- ☆ Kto znajdzie najwyższe drzewo? *Hanna Będkowska* str. 93
- ☆ Oceń czystość powietrza *Hanna Będkowska* str. 94
- ☆ Przyjdź do mnie jak... *Hanna Będkowska* str. 95
- ☆ Kto tędy przechodził? *Karolina Prange, Karolina Kapałka-Boratyrńska* str. 96

ZAMALUJ  
GWIAZDKI SKOŃCZONYCH  
ZADAŃ LUB ULUBIONYCH  
GIER W LESIE.



PRZYGOTUJ POTRZEBNE REKWIZYTY



PRZECZYTAJ UWAŻNIE



PODPISZ, NARYSUJ, POKOLORUJ



WYKONAJ WYJĄTKOWE PRZEDMIOTY



ZADANIE KULINARNE

# Kłuje, czy nie kłuje?

Rozpoznawanie drzew iglastych z zasłoniętymi oczami wcale nie jest takie trudne. Wystarczy zapamiętać, że u sosny zwyczajnej igły wyrastają po dwie, u jodły pospolitej są płaskie, u świerka są krótkie i bardzo kłujące, natomiast modrzew ma krótkie, niekłujące igły, które gubi na zimę.

## CZAS NA ZABAWĘ:

Zasłoń oczy towarzyszowi wyprawy do lasu. Podawaj mu kolejno gałązki drzew iglastych. Jego zadaniem jest rozpoznanie, z jakiego drzewa pochodzą.



sosna  
zwyczajna



świerk  
pospolity



jodła  
pospolita



modrzew  
europejski



ZAPROŚ DO ZABAWY  
TOWARZYSZA  
WYCIECZKI  
DO LASU!



las



## PRZYGOTUJ:

taśmę mierniczą  
(może być centymetr  
krawiecki), gałęzie.

POKAŻ DZIEŁO  
TOWARZYSZOM WYCIECZKI  
DO LASU; OPowiedz,  
CO JEST W NIM  
NIEZWYKŁEGO.

# Poszukiwacze dzieł sztuki

Człowiek potrafi być wielkim artystą. Ale jeszcze większym jest sama natura. Odkryj jej dzieła! Zwróć uwagę na piękno przyrody; znajdź leśne dzieło sztuki i opraw je w ramkę. A może znajdziesz niezwykle rzeźby? Uruchom wyobraźnię!



## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Wybierz miejsce, które szczególnie Ci się podoba, i wyznacz swoje „dzieło sztuki”, czyli obszar o wymiarach 1m x 1m, charakteryzujący się czymś pięknym, ciekawym, niespotykanym.
- 2 Przy pomocy gałęzi „opraw” wybrane dzieło, tzn. ułóż ramkę np. wokół fragmentu ściółki.
- 3 A może zamiast obrazu podoba Ci się niezwykła „rzeźba”, czyli np. powalony pień lub krzew? Przyjrzyj się jej dokładnie.





las

# Ścieżka słonecznych plam

Podczas wycieczki w słoneczny dzień wykonajcie „ścieżkę słonecznych plam”. Po jej przejściu każdy zobaczy szczegóły lasu wydobyte przez światło.

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1** Rozejdźcie się po lesie, nie tracąc ze sobą kontaktu wzrokowego.
- 2** Niech każda osoba znajdzie miejsce, z którego rozpościera się piękny widok. Zwróćcie uwagę na słońce przebijające się przez korony drzew do wnętrza lasu. Może oświetla właśnie jakiś ciekawy obiekt?
- 3** Niech każdy przygotuje z dostępnych wokół gałęzi i patyków stanowisko obserwacyjne dla jednej osoby skierowane na interesujący widok.
- 4** Niech każda osoba, za pomocą strzałek ułożonych na ziemi z patyków, wyznaczy drogę do znajdującego się najbliżej po prawej stronie stanowiska obserwacyjnego zbudowanego przez kolejną osobę. Wszystkie stanowiska powinny znaleźć się na ścieżce i utworzyć pętlę.
- 5** Po skończeniu pracy wszyscy wędrują po „ścieżce słonecznych plam”, przystając w wyznaczonych miejscach i obserwując to, na co pada słońce.
- 6** Wróćcie w to miejsce o innej porze dnia i przejdźcie ścieżką ponownie. Czy las wygląda tak samo?



PRZYGOTUJ:  
patyki i gałęzie.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Pamiątki po urodzinach



W śnieżny zimowy dzień wybierz się z rodziną i przyjaciółmi do lasu. Jak już wiecie z poprzednich leśnych zabaw, wiek drzewa można obliczyć na podstawie liczby stoi w przekroju pnia. Poszukajcie pozostałości po jak najstarszym drzewie.

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Niech każdy z was spróbuje odnaleźć pod śniegiem pniak po ściętym drzewie lub kłodę drewna.
- 2 Zsypcie z nich śnieg i przyjrzyjcie się przekrojowi pniaka lub kłody. Policzcie, ile ma stoi.
- 3 Wygrywa ten, kto znajdzie pozostałość po najstarszym drzewie.



To drzewo miało 12 lat.





# Gdzie „mieszkają” dziuplaki?

Gra polega na znalezieniu jak największej liczby budek lęgowych dla ptaków. Leśnicy wieszają budki na drzewach, ponieważ w lasach jest zbyt mało starych dziuplastych drzew, w których ptaki mogłyby się rozmnażać.

## CZAS NA ZABAWĘ:



Spacerując po lesie, wypatrujcie budek lęgowych. Wygrywa osoba, która zauważy ich najwięcej.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



# Poszukiwacze śladów i tropów

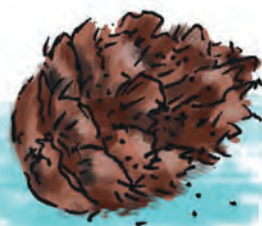
Spacerując po lesie, możesz napotkać tropy i ślady pozostawione przez zwierzęta w nim mieszkające. Mogą to być np. ich odchody, poroża, gniazda. W ich nazwaniu pomogą Ci przedstawione rysunki. Po zaobserwowaniu w lesie jakiegoś śladu, spróbuj odgadnąć, które zwierzę je pozostawiło.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



las

# Ćwiczenia z kijem

Czy wiesz, że leśne powietrze zawiera nawet 1000 razy mniej substancji szkodliwych dla zdrowia niż powietrze w pobliżu dużych miast? Gdy zmarzniecie podczas zimowego spaceru po lesie, wykonajcie kilka ćwiczeń z kijem.

ZRÓBCIE KRÓTKĄ ROZGRZEWKĘ.  
WYKONAJCIE KILKA WDECHÓW I WYDECHÓW.  
ROZPOCZNIJCIE ĆWICZENIA,  
KAŻDE POWTARZAJCIE PO 5 RAZY.



PRZYGOTUJ:  
kije (długość  
80–100 cm).

- 1 Ustawcie się w kręgu w bezpiecznej odległości od siebie i, trzymając kije za oba końce, wykonujcie skłony tułowia w trzech etapach: wyprost z kijem nad głową, zatrzymanie tułowia pod kątem prostym, skłon do stóp.
- 2 Przekładajcie kije raz pod prawą, raz pod lewą nogą.
- 3 Trzymajcie kije przed sobą w wyprostowanych rękach i zróbcie 5 przysiadów.
- 4 Stańcie w parach tyłem do siebie i podawajcie sobie kij raz nad głową, raz pomiędzy nogami.
- 5 Stańcie ponownie w kręgu i na komendę, podawajcie sobie jeden kij najpierw w prawą, a potem w lewą stronę.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Wyścig szyszek

Zdarza się, że przebywasz w lesie w dużej grupie dzieci? Zaproponuj koleżankom i kolegom grę „wyścig szyszek”.



## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Niech każdy weźmie do ręki jedną szyszkę. Podzielcie się na 5-osobowe grupy. Grupy stają obok siebie.
- 2 Pierwsza osoba z każdej grupy wykonuje rzut. Kolejna osoba wędruje na miejsce, gdzie wylądowała pierwsza szyszka i oddaje następny rzut. Szyszkami rzucają wszystkie dzieci po kolei, wygrywa drużyna, której udało się pokonać największą odległość.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Zamieniam się w...

Zaproponuj zabawę w odgrywanie ról zwierząt.



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Ubierzcie się ciepło, najlepiej w nieprzemakalne kombinezony.
- 2 Każdy kolejno wymienia nazwę zwierzęcia i mówi, co ono robi. Pozostałe osoby wcielają się w jego rolę.

### PRZYKŁAD:

- Sarna szuka pożywienia.
- Dzik buchtuje.
- Wydra zjeżdża z góry na brzuchu.
- Wiewiórka przeskakuje z drzewa na drzewo.
- Bielik leci na polowanie.

- 3 Po powrocie do domu poczytajcie wspólnie o zwyczajach zwierząt, w których role się wcieliliście. Zastanówcie się, czy poprawnie odegraliście zwierzęta.



las

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Jak wysokie jest to drzewo?

Zmierz wysokość drzewa. Najbardziej nadają się do tego te rosnące na polanie, zrębie lub na skraju lasu. Wówczas w zasięgu wzroku jest całe drzewo.

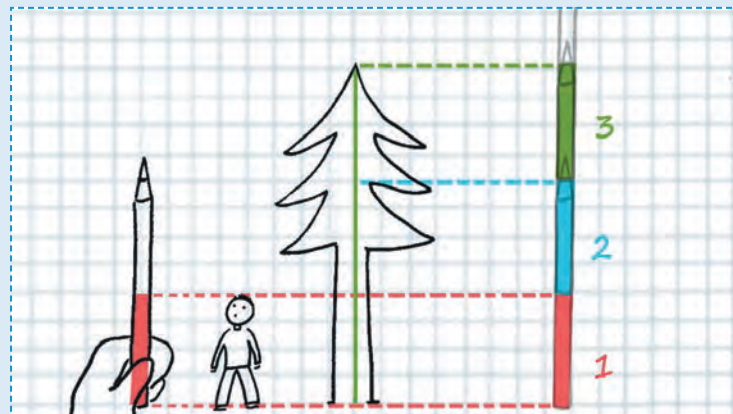
## CZAS NA ZABAWĘ:



Stwórz trzyosobowy zespół: jedna osoba staje przy pniu drzewa, druga mierzy, trzecia notuje i wykonuje obliczenia.

### KIERUJ PRACĄ ZESPOŁU:

- 1 Najpierw należy zmierzyć wzrost wytypowanej osoby, ustawiając ją przy pniu drzewa i zaznaczając punkt, do którego sięga czubek jej głowy.
- 2 Następnie osoba ta staje przy pniu drzewa, którego wysokość chcemy zmierzyć. Pozostała część zespołu oddala się na taką odległość, by widzieć całe drzewo od podstawy aż po czubek korony.
- 3 Osoba mierząca trzyma w wyciągniętej ręce ołówek. Zaznacza na nim wysokość osoby stojącej pod drzewem.
- 4 Starając się zrobić to jak najdokładniej, mierzy, ile razy zaznaczony odcinek mieści się w wysokości drzewa.
- 5 Osoba notująca zapisuje wynik i oblicza wysokość drzewa, mnożąc wzrost osoby przez liczbę odcinków.



PRZYGOTUJ:  
ołówek,  
kartkę, taśmę  
mierniczą.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



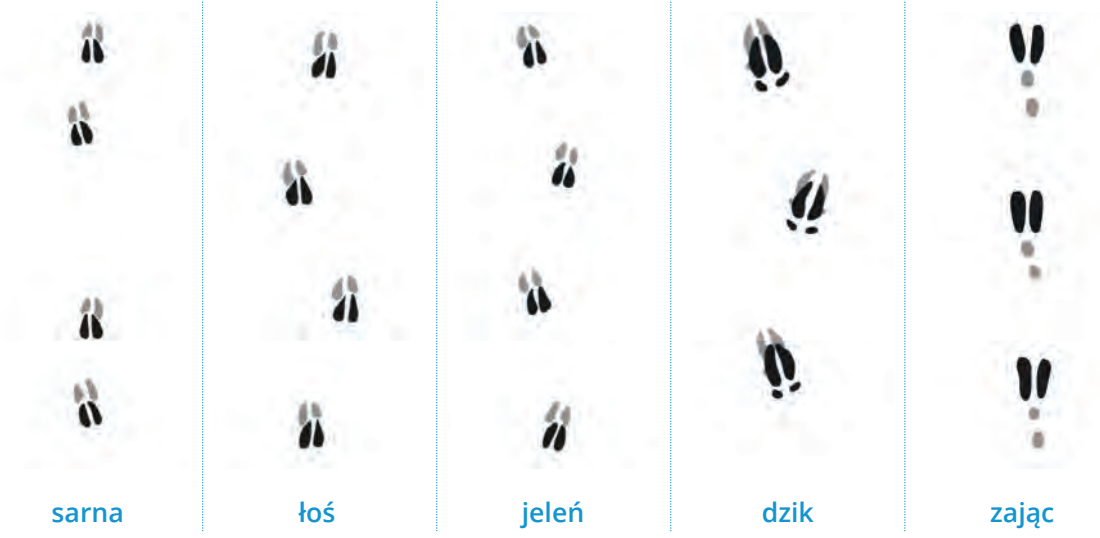
# Czyj to trop?

W czasie spaceru zaobserwuj odciski tropy na śniegu. Rozpoznaj je, wykorzystując poniższe rysunki.

POROZMAWIĄJ Z TOWARZYSZAMI WYPRAWY O TROPACH:

Dlaczego jeden trop jest taki duży, a inny mały?  
Po co niektórym zwierzętom pazury, a innym twarde poduszeczki na łapach?

ZAPISZ NAZWY GATUNKÓW ZWIERZĄT,  
KTÓRYCH TROPY UDAŁO CI SIĘ ZAOBSERWOWAĆ:



# A co dzik na to?

Pozostawianie w lesie śmieci jest groźne dla dzikich zwierząt. Na przykład owady wchodzą do butelek po słodkich napojach i nie potrafią z nich wyjść. Z kolei większe zwierzęta mogą znaleźć w ściółce papierki po jedzeniu i słodyczach. Jak myślisz, co z nimi zrobią?

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1** Zainicjuj zabawę. Podczas leśnej wycieczki umów się z koleżankami/kolegami, że wcielicie się w dziki. Przypomnijcie sobie, jakie wydają dźwięki żerując (mlaskają i chrupią).
- 2** Zatrzymajcie się w dogodnym miejscu; na ziemi połóżcie papierki po batonie czekoladowym.
- 3** Razem z kilkoma koleżankami i kolegami przechadzajcie się przed pozostałymi osobami. Głośno chrumkając i mlaskając, prowadźcie dziczą rozmowę na dowolny temat związany z lasem. Nagle zatrzymajcie się przed papierkiem. Wąchajcie go, obracajcie w dłoniach, pytajcie, co jako dziki możecie z nim zrobić.
- 4** Osoby przyglądające się scenie muszą zgadnąć, czy dziki zjedzą papierkę, czy nie.



las



PRZYGOTUJ:  
papierkę po batonie  
czekoladowym.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



las

# Dziuple do wynajęcia

Opowiedz towarzyszom wyprawy do lasu o tym, że dziuple są w lesie bardzo potrzebne. Korzystają z nich m.in. ptaki, nietoperze, wiewiórki, kuny leśne czy owady, takie jak osy i szerszenie.

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Każdy (oprócz osoby prowadzącej zabawę) rysuje patykami na śniegu (lub jeśli go nie ma – na ubitej ziemi) okrąg o średnicy ok. 1 metra.
- 2 Koła to dziuple; każdy uczestnik zabawy zajmuje jedną, wchodząc do środka.  
Osoba prowadząca zabawę zadaje pytanie:  
**CZY JEST DZIUPLA DO WYNAJĘCIA?**
- 3 Wszyscy odpowiadają „Tak!”, po czym wybiegają na zewnątrz i szybko starają się zamienić z kimś na domek. Ty także starasz się zająć dziuplę.
- 4 Osoba, której nie udało się zająć dziupli, zadaje ponownie to samo pytanie.
- 5 Przy kolejnej zamianie domków ma ona szansę zająć któryś z nich.

ZABAWA TRWA TAK DŁUGO, JAK DŁUGO  
MACIE NA TO OCHOTĘ.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



# Nie wszystkie liście opadają

Często przy opisach różnych gatunków drzew znaleźć można informację, że liście opadają na zimę. Czy dotyczy to wszystkich liści? Sprawdź to podczas wyprawy do lasu.



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Podczas wyprawy do lasu obserwuj drzewa liściaste; czy wszystkie liście opadły?
- 2 Kto pierwszy dostrzeże wiszące liście na dębach, bukach i grabach? Może zauważycie liście, które nie opadły z innych gatunków drzew?



NASZKICUJ LIŚCIE  
I POSTARAJ SIĘ OKREŚLIĆ,  
JAKI TO GATUNEK  
DRZEWA.

# Skakanka – rozgrzewka

Las jest środowiskiem życia wielu różnych organizmów: roślin, zwierząt, grzybów, protistów i bakterii. Zaproponuj towarzyszom wycieczki do lasu ponazywanie ich.



PRZYGOTUJ:  
skakankę.

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Trzymaj skakankę za jeden jej koniec i kręć nią wolno, nisko nad ziemią.
- 2 Pozostałe osoby stoją wokół i przeskakują nad sznurem, wymieniając jednocześnie nazwę leśnego organizmu.
- 3 Osoba, która przeskoczy, ale nie poda nazwy albo dotknie skakanki, zaczyna ją kręcić.



# Zimowy mech

Mchy są w lesie magazynami wody. Mogą ją gromadzić w komórkach oraz między listkami i łodyżkami. Dzięki temu, że tworzą zwarte darnie, woda nie wyparowuje zbyt szybko. Jeśli temperatura na zewnątrz wynosi  $\sim 0^{\circ}\text{C}$  lub powyżej, znajdź w lesie kilka gatunków mchów i sprawdź, czy w tym samym stopniu są nasączone wodą.

## CZAS NA ZABAWĘ:

Przy poszczególnych gatunkach mchów wykonaj doświadczenie. Rozłóż na każdej darni chusteczkę jednorazową, delikatnie naciśnij i oceń, która zgromadziła najwięcej wody.



las



PRZYGOTUJ:  
chusteczki  
jednorazowe.

CZY WSZYSTKIE SĄ  
NASĄCZONE WODĄ  
W RÓWNYM STOPNIU?



# Leśne stado

Zima jest trudnym czasem dla zwierząt mieszkających w lesie. Czy wiesz, jak sobie z tym radzą? Często np. zbierają się w stada, w których łatwiej przetrwać. Zaproponuj zabawę ruchową „leśne stado”.

## CZAS NA ZABAWĘ:



Wszyscy biegają swobodnie. Wypowiadaj kolejno wyrazy „dłonie!”, „stopy!”, „plecy!”, a wszyscy na Twoje hasło „przyklejają się” wymienioną częścią ciała do drugiej osoby.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



# Kret prawdę ci powie

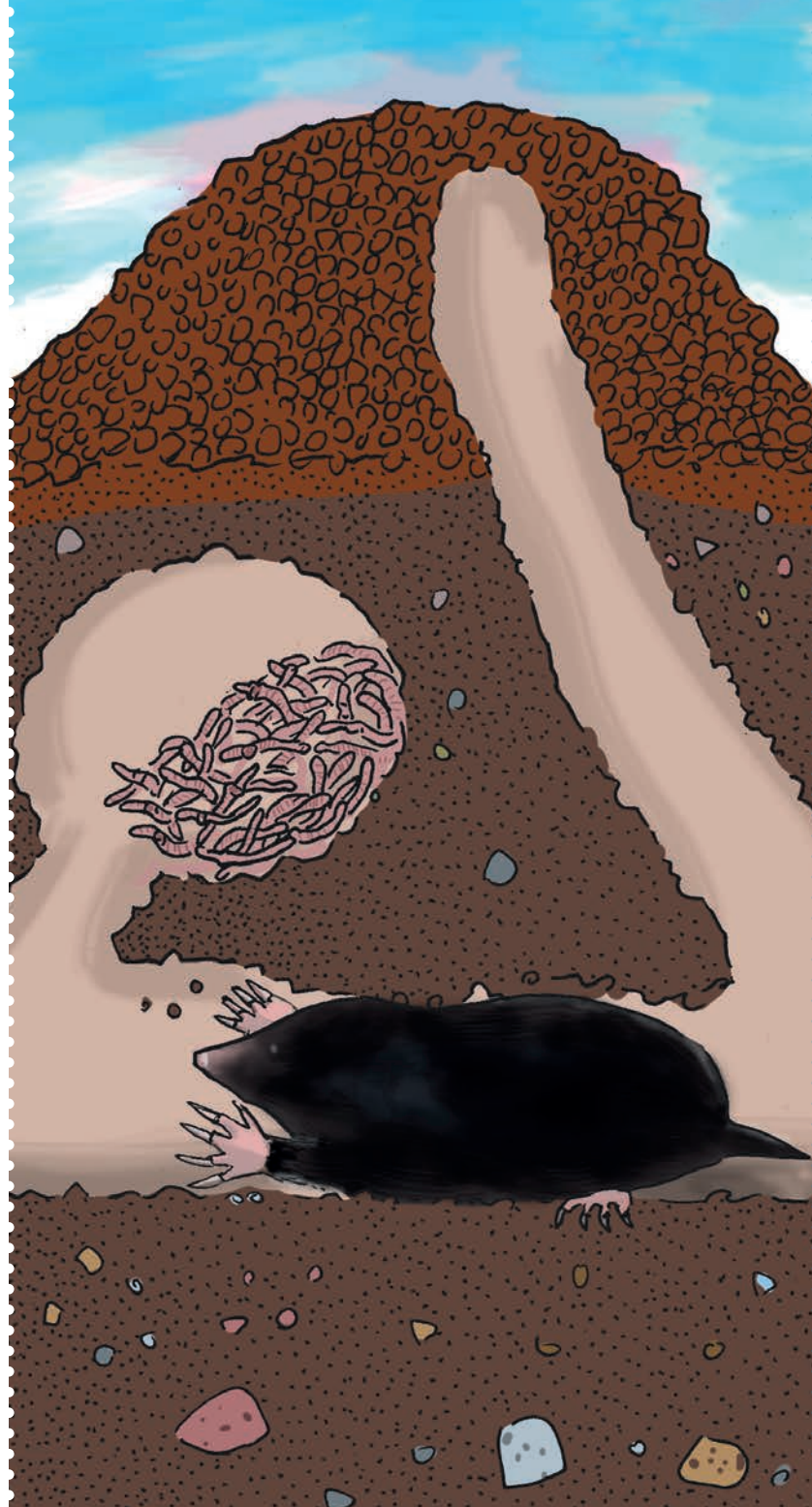
Znawcy i miłośnicy przyrody potrafią prognozować pogodę na podstawie zachowania zwierząt. Na przykład jaskółki latające nisko nad ziemią zapowiadają deszcz. Z kolei o tym, czy będzie przymrozek, możemy wnioskować z zachowania kreta. Wiele można się dowiedzieć, obserwując jego kopce. Nie pojawiają się nowe, gdy ma przyjść ochłodzenie, ponieważ krety schodzą głębiej pod ziemię w poszukiwaniu swojego przysmaku, czyli dżdżownic.



## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1** Zaproś opiekunów na wyprawę do lasu, najlepiej podczas odwilży. Kto pierwszy zauważy świeże krecie kopce?
- 2** Wyjaśnij towarzyszom spaceru, że obserwowane zimną świeże kopce świadczą o tym, iż w ciągu najbliższych dni nie nastąpi ochłodzenie.

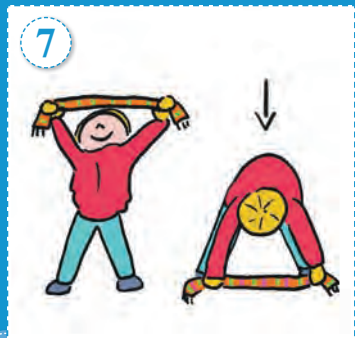
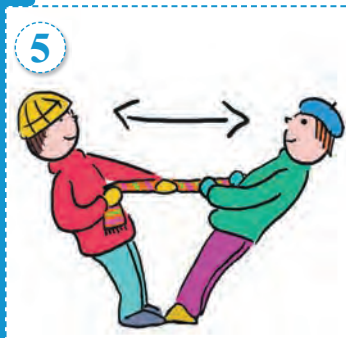


ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



# Ćwiczenia z szalikiem

Ruch w lesie to zdrowie. Zaproponuj towarzyszom wycieczki gimnastykę. Zostań ich trenerem!



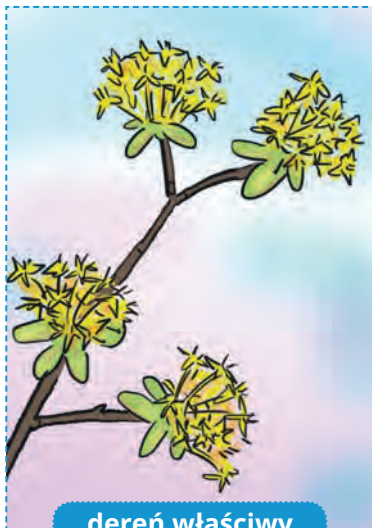
## CZAS NA ĆWICZENIA:



- 1 Rozpocznijcie zabawę od szybkiego marszu, podnoście wysoko kolana.
- 2 Zatrzymajcie się, wyjmijcie szaliki. Stańcie w rozkroku i unieście szaliki nad głowy. Trzymając je oburącz, wykonujcie skłony tułowia na boki – raz w prawo, raz w lewo. Pogłębiajcie skłony.
- 3 Idźcie dalej. W dogodnym miejscu zatrzymajcie się i dobierzcie w pary. Stańcie w parach w małej odległości od siebie. Osoba stojąca z przodu podaje jeden koniec szalika ponad swoją głowę osobie stojącej z tyłu. „Piłujecie” szalikiem drewno, wykonując wymachy do przodu i do tyłu, a osoba stojąca z tyłu dodatkowo w górę i w dół.
- 4 Maszerujcie. Na następnym postoju wyciągnijcie ręce przed siebie i mocno rozciągnijcie szaliki. Podnoście na przemian nogi jak najwyżej, aby dotknąć szalików.
- 5 Po krótkim marszu w parach stańcie twarzami do siebie. Zetknijcie się czubkami stóp. Chwyćcie szaliki w części środkowej. Naciągnijcie je mocno i powoli przesuwajcie dłonie na końce szalików. Wasze tułowia oddalają się od siebie. Powróćcie do pozycji wyjściowej. Powtarzajcie ćwiczenie. Nie wolno puścić szalików!
- 6 Niech dwie osoby trzymają na wysokości klatki piersiowej jeden szalik. Wszyscy uczestnicy przechodzą pod nim pojedynczo.
- 7 Unieście szaliki wysoko nad głowę, mocno je naprężając. Wykonajcie kilka skłonów, dotykając szalikami stóp.
- 8 Dobierzcie się w pary. Zwiążcie dwa szaliki, niech każdy złapie za swój koniec. Nie puszczając szalików, jednocześnie obracajcie się wokół własnej osi, aż spotkacie się pośrodku.
- 9 Wracajcie, biegnąc z szalikami powiewającymi nad głową.

# Co zimą kwitnie?

Zimą rośliny są uśpione. Jednak im bliżej wiosny, tym więcej gatunków zaczyna kwitnąć. Nazywa się je zwiastunami wiosny. Poszukaj ich podczas zimowej wędrowki przez las i przyjrzyj się im dokładnie.



dereń właściwy



śnieżyca wiosenna



śnieżyczka przebiśnieg



wawrzynek wilczełyko

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Zaproś pod koniec zimy opiekunów na spacer do lasu w poszukiwaniu pierwszych oznak wiosny.
- 2 Kto pierwszy wytropi kwitnące rośliny przedstawione na rysunkach poniżej (kwitną już w lutym)?
- 3 A może zauważycie jeszcze inne kwitnące rośliny, których nie ma na rysunkach? Postarajcie się ustalić ich nazwy.



leszczyzna pospolita



kwiat żeński



kwiat męski



orzech laskowy

Z TEGO KWIATU  
POWSTANIE OWOC.



# Śnieżny ktoś, czyli łoś!

Znajdź miejsce pokryte śniegiem, piaszczyste lub kawałek ubitej ziemi. Postępuj zgodnie z instrukcją i wykonaj łośia.

## WYKONANIE:

- 1 Połóż na śniegu lewą rękę (ręka skierowana w prawo, a kciuk do dołu) i odcisnij ją (lub obrysuj patykiem, gdy nie ma śniegu). Jeżeli odciskasz dłoń na śniegu, rób to w rękawiczkach. Palce rozchyl jak najszerzej.



- 3 Pomiędzy dłońmi odcisnij poziomo ułożony but. Wygładź wzór podeszwy buta.



- 2 Odcisnij lub odrysuj prawą dłoń skierowaną w lewo, w odległości około 5–7 cm od odcisku dłoni lewej (dłonie powinny się mocno odchyłać od siebie). Dłoń przyłóż tak, żeby palce były skierowane w stronę przeciwną niż przy poprzednim odcisku.



- 4 Dorysuj oczy i uśmiech. Czy już wiesz, jaki to zwierz? To łoś. Czy czegoś mu nie brakuje? Tak, brakuje łyżek, czyli uszu umieszczonych za porożem. Dorysuj je.



PRZYGOTUJ:  
patyk.



las

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI  
DO LASU!

SPRÓBUJ WYPATRZEĆ  
TROPY ŁOSIA NA ŚNIEGU.

MOŻE UDA CI SIĘ  
JE WYPATRZYĆ?

# Jestem pomnikiem

Zastyganie w bezruchu to sposób wielu zwierząt na uniknięcie ataku drapieżnika. Przekonaj się, że nie jest to łatwe.

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Wszyscy stają w rzędzie na ścieżce, która jest miejscem startu.
- 2 Osoba prowadząca zabawę wchodzi do lasu i oddala się o około 20 kroków, po czym zatrzymuje się pod drzewem.
- 3 Kiedy odwraca się plecami, wszyscy ruszają w jej stronę.
- 4 Kiedy odwraca się twarzą, każdy staje w miejscu niczym pomnik i musi wytrwać nieruchomo przez około 10 sekund. Osoby, które się poruszają, wracają na linię startu.
- 5 Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety. Wtedy przejmuje rolę osoby prowadzącej i zabawa toczy się dalej.



ZAPROŚ DO GRY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



# Gra w zielone

Nie wszystkie rośliny gubią na zimę liście lub zamierają. Zielone igły przez cały rok utrzymują się na sosnach, świerkach i jodłach. Niektóre rośliny runa leśnego także pozostają zimą zielone. Wytrop je!

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Zaobserwuj zimozielone rośliny występujące na dnie lasu w warstwie runa.
- 2 Czy uda Ci się zauważyć rośliny narysowane poniżej?
- 3 A może znajdziesz jeszcze inne gatunki? Spróbuj ustalić ich nazwy.



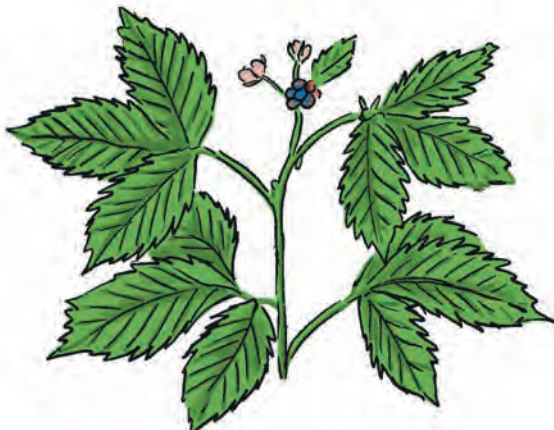
płonnik jałowcowaty



szczawik zajęczy



bluszcz pospolity



jężyna fałdowana



borówka brusznica



przyłasczka pospolita

# Wilczy berek

Wilki najczęściej aktywne są nocą, jednak w spokojnych okolicach przeszukują swoje łowiska także w ciągu dnia. Polują pojedynczo, parami lub zespołowo w tzw. watach. Zwierzęta te biegają szybko i są wytrwałe. Ofiarę gonią, aż opadnie z sił i wówczas ją atakują. Wciel się w rolę wilka i zorganizuj polowanie.



## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Wyobraźcie sobie, że w lesie, w którym żyje dużo zwierząt, pojawił się wilk i chce je upolować. Wybierzcie spośród siebie wilka.
- 2 Pozostałe osoby to zwierzęta leśne, takie jak sarna, daniel, muflon, zając, dzik, kuna, żuraw, puchacz i słońka. Rozbiegają się po lesie, aby nie dać się złapać wilkowi.
- 3 Wilk goni zwierzęta. Gdy któregoś dotknie, zwierzę dołącza do wilka i chwytą go za rękę. Kolejne dotknięte osoby również podają sobie ręce. Złapane osoby polują na pozostałych wspólnie, tak jak wilcza wataha.



WYGRYWA OSOBA,  
KTÓRA NIE DAŁA SIĘ  
ZŁAPAĆ.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI  
DO LASU!





las



PRZYGOTUJ:  
taśmę mierniczą  
(15 metrów).

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI  
DO LASU!

# Jak dokładnie mierzysz krokami?

Leśnicy często dokonują w lesie pomiarów. Mierzą między innymi długość ściętych drzew. Nie mogą tego robić „na oko” ani używać jako miary kroków. Przekonaj się, dlaczego.

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Narysuj na leśnej drodze linię. Dwie osoby odmierzają taśmą dokładnie 15 metrów od tej linii i zaznaczają punkt w sobie wiadomy sposób (np. korą lub patykami). Nie pokazują nikomu zaznaczonego miejsca.
- 2 Uczestnicy zabawy kolejno odmierzają krokami 15 metrów i zatrzymują się. Przyjmijcie, że duży krok dziecka to pół metra, a duży krok dorosłego to metr.
- 3 Czy wszyscy znaleźli się w tym samym zaznaczonym wcześniej miejscu? Osoba najbliżej 15. metra odmierzonego taśmą wygrywa.

JAKI Z TEGO WNIOSEK?  
CZY KROKAMI MOŻNA MIERZYĆ DOKŁADNIE?



# Twarze drzew

Wyobraź sobie, że drzewa mogą mieć nastrój. Na drzewo wpływają różne czynniki, dlatego może być smutne lub wesołe. Drzewo wesołe to takie, któremu np. nie brakuje wody, oświetla je słońce, latem latają wokół niego pszczoły. Drzewo smutne jest np. uszkodzone przez wicher, ma obdartą korę, rośnie przy ruchliwej trasie. Wybierz drzewo rosnące w okolicy i zastanów się, czy będzie raczej smutne czy wesołe? Jak myślisz, jaka jest jego historia?

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Wybierz drzewo, które najbardziej Ci się podoba i postaraj się poznać je jak najlepiej (dotknij kory, obejmij je rękoma, poszukaj dziupli).
- 2 Pomyśl, jaką historię mogło przeżyć to drzewo od momentu, gdy było nasionkiem do teraz. Postaraj się to odkryć dzięki uważnej obserwacji „swojego” drzewa (uszkodzona kora, mieszkańcy drzewa, ślady po złamaniach lub otarcia, ślady po piorunach).
- 3 Ulep ze śniegu na korze drzewa jego twarz. Nakładaj warstwy śniegu tak, by utworzyły oblicze obrazujące historię drzewa, którą wymyśliłeś.
- 4 Do wykonania szczegółów twarzy drzewa użyj zebranych w lesie elementów leżących w ściółce.
- 5 Opowiedz towarzyszom leśnej wędrowki historię drzewa.
- 6 Pozostaw wykonaną twarz na drzewie, by wędrujący tędy ludzie również mogli ją podziwiać i odczytywać z niej inne historie.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI  
DO LASU!



# Sowy lecą na łowy

Czy wiesz, że zimą wiele gatunków sów rozpoczyna okres godowy? Poznaj bliżej te fascynujące ptaki, dowiedz się, co robią o danej porze dnia i nocy.

## CZAS NA ZABAWĘ:



Wyobraźcie sobie, że jesteście sowami. Poproś towarzyszy leśnej wycieczki, aby naśladowali twoje ruchy:

- 1** Jest dzień, sowy śpią - ukucnijcie i zamknijcie oczy.
- 2** Jest wieczór, sowy się budzą - wstańcie i rozglądajcie się.
- 3** Sowy pohukują - naśladowajcie ich głosy.
- 4** Jest noc, sowy polują - rozłóżcie ręce i „fruwajcie”.
- 5** A teraz jest rano, rozpoczyna się nowy dzień. Sowy śpią - ukucnijcie i zamknijcie oczy.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Niewidzialne zwierzęta

Dla naszych przodków umiejętność czytania tropów i śladów pozostawianych przez zwierzęta była warunkiem przetrwania. Sprawdź, kto z Twoich bliskich jest najlepszym tropicielem.

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Zawiążcie kokardki z tasiemki lub włóczki na swoich nadgarstkach. Każda osoba powinna mieć tasiemkę w innym kolorze. Następnie zawiążcie na końcach swoich patyków kokardki z tasiemki lub włóczki w wybranym kolorze.
- 2 Stańcie w okręgu plecami do wewnątrz. Następnie ruszcie prosto przed siebie; w ten sposób każda osoba będzie oddalała się od środka okręgu w innym kierunku.
- 3 Podczas wędrówki uważnie szukajcie na swojej ścieżce śladów pozostawionych przez zwierzęta.
- 4 Każdy odnaleziony ślad oznaczajcie, wbijając obok niego patyk z zawiązaną na końcu kokardką.
- 5 Po przejściu 100 kroków cofnijcie się po swoich śladach, idąc tyłem do miejsca startu. Starajcie się w drodze powrotnej trafić w swoje ślady, ułatwi to poruszanie się kolejnym osobom.
- 6 Po powrocie do miejsca, skąd rozpoczynaliście wędrówkę, wejdźcie na ścieżkę wytyczoną przez osobę stojącą po prawej stronie.



- 7 Wędrując tą ścieżką, obserwujcie zaznaczone na niej ślady. Jeżeli zauważycie jeszcze inne, nieoznaczone wcześniej, wbijcie obok nich swój patyk z kokardką.
- 8 Powtarzajcie wędrówki, aż przejdziecie wszystkie ścieżki. Policzcie, kto odnalazł najwięcej śladów. Postarajcie się wspólnie ustalić, który mieszkaniec lasu mógł je zostawić. Po skończonej zabawie uprzątnijcie patyki. Zostawcie je w lesie, a kawałki tasiemki lub włóczki zabierzcie ze sobą.



las

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



## PRZYGOTUJ:

tasiemki lub włóczki  
w tylu kolorach,  
ilu jest uczestników  
wycieczki, patyki  
długości ramienia  
(dla każdego  
uczestnika  
ok. 10 sztuk).



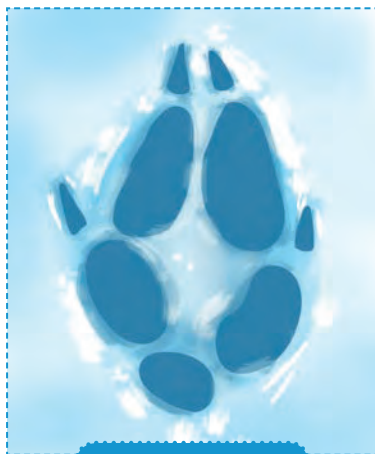


## PRZYGOTUJ:

aparat fotograficzny  
lub telefon/tablet  
z funkcją robienia  
zdjęć, notes, ołówek,  
linijkę.

# Tropy

Czy wiesz, jakie dzikie zwierzęta mieszkają w lasach? Gdy spadnie śnieg, pojawia się najlepsza okazja, żeby się tego dowiedzieć. Zwierzęta zostawiają tropy – odbite na śniegu odciski łap. Poproś dorosłych, by wybrali się z Tobą na zimowy spacer do lasu. Dowiesz się, jakie zwierzęta go zamieszkują.



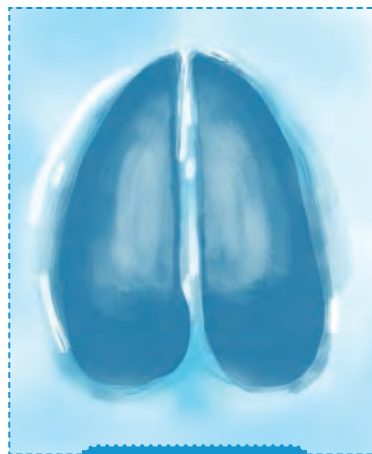
trop lisa



trop sarny



trop dzika



trop jelenia

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 W lesie znajdź tropy zwierząt. Zrób im zdjęcie. Zmierz ich długość i szerokość; zapisz dane w notesie.
- 2 Po powrocie do domu spróbuj ustalić, jakie zwierzęta pozostawiły na śniegu zaobserwowane tropy.



WPISZ PONIŻEJ NAZWY GATUNKÓW ZWIERZĄT,  
KTÓRE POZOSTAWIŁY TROPY:

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

# Przysmaki jelenia

Dowiedz się, co jedzą jelenie oraz jak się nazywają członkowie ich rodziny. Czy podczas wycieczki do lasu zwróciliście kiedyś uwagę, jak leśnicy zabezpieczają w lesie młode drzewka przed zgryzaniem przez te zwierzęta?

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Podzielcie się na dwie równoliczne grupy. Wyznaczona osoba będzie prowadziła zabawę, dlatego nie dołącza do żadnej z grup. Jednej grupie prowadzący rozdaje karteczki z fotografiami pokarmu, drugiej grupie – karteczki z nazwami członków rodziny jeleni.
- 2 Prowadzący wyznacza teren przeznaczony do zabawy. „Jelenie” prosi, aby odeszły na bok i odwrócili się tyłem.
- 3 Osoby, które dostały karteczki z pokarmem, chowają je na wyznaczonej powierzchni, np. wieszają na drzewach, krzewach, kładą w trawie. Nie należy ich zakopywać ani bardzo szczelnie zakrywać.
- 5 Zadaniem „jeleni” jest odnalezienie, w wyznaczonym przez prowadzącego czasie, jak największej liczby schowanych karteczek.
- 6 Po jednej rundzie grupy zamieniają się rolami. Na zakończenie przeanalizujcie, co jedzą jelenie. Kto z Was zapamiętał nazwy członków rodziny jeleni?

## Rekwizyty



## PRZYGOTUJ:

karteczki przedstawiające: pędy drzew i krzewów (np. sosna pospolita, brzoza brodawkowata, dąb szypułkowy, leszczyna, kruszyna, malina), korę drzew, liście, owoce (np. borówka czarna, brusznica, bagienna), rośliny zielne (np. szczawik zajęczy, pszeniec, zawilec gajowy), trawy oraz karteczki przedstawiające członków jeleniej rodziny wraz z ich nazwami.



las

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



## PRZYGOTUJ:

zdjęcia ptaków  
(pełzacz leśny, czyżyk,  
sójka, kowalik),  
szyszki świerkowe,  
szyszeczki olszowe,  
żołędzie, bukiew.

# Ptasia rywalizacja

Niektóre ptaki, takie jak np. pełzacz leśny, czyżyk (czyż), sójka, kowalik spędzają zimę w naszym kraju. To dla nich trudny okres, nie jest im bowiem łatwo zdobyć pożywienie.

## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Przyjrzyjcie się owocom drzew, nazwijcie je, znajdźcie różnice w ich wyglądzie.
- 2 Jedna osoba ukrywa szyszki świerka, szyszeczki olszy, żołędzie, bukiew.
- 3 Pozostałe osoby losują karteczki ze zdjęciem ptaka i jego zimowym przysmakiem (pełzacz leśny – szyszki świerkowe, czyż – szyszeczki olszowe, sójka – żołędzie, kowalik – bukiew).



- 4 Na sygnał gwizdka „ptaki” rozpoczynają poszukiwanie swoich ulubionych przysmaków. Na ponowny sygnał kończą zbieranie.

WYGRYWA OSOBA-PTAK, KTÓRA ZDOBĘDZIE NAJWIĘCEJ POKARMU,  
PONIEWAŻ BĘDZIE W STANIE PRZETRWAĆ ZIMĘ.



# A ja rosnę

Jeśli podczas jesiennego lub zimowego spaceru po lesie zmarzniesz, możesz pobawić się z pozostałymi osobami w rosnące drzewa. Przy okazji dowiesz się, co pomaga drzewom we wzroście, a co powoduje, że chorują, słabo rosną lub zamierają.

## REKWIZYTY:

Przygotuj karteczki z przykładowymi opisami:

1

Rosnę na żyznej glebie.

2

Pada deszcz.

3

Leśnik wykości chwast.

4

Leśnik zabezpieczył mnie przed zwierzyną.

5

Leśnik obserwuje, czy nie ma szkodliwych owadów.

6

Moje pędy zjadła sarna.

7

pożar

8

wichura

9

gradacja owadów

## CZAS NA ZABAWĘ:

1

Wybierzcie spośród siebie narratora. Narrator, korzystając z karteczek z przykładowymi opisami, informuje, że uczestnicy zabawy będą rośli na komendę, ale też o tym, że pojawią się również komendy, po których nie będą rosnać. Po zdaniu zakończonym słowem „rosnę” – uczestnicy lekko się podnoszą, a po hasło „nie rosnę” – nie ruszają się albo mogą lekko się zniżyć.

2

Narrator prosi wszystkich uczestników zabawy, aby przykucnęli. Opowiada o tym, co się w lesie pozytywnego wydarzyło, kończąc zdania poleceniem „rosnę” (np. „leśnik posadził nas na żyznej glebie”. Opowiada też o różnych zagrożeniach (np. o gradacji owadów lub szkodach spowodowanych przez zwierzynę), kończąc zdania poleceniem „nie rosnę”. Zdań zakończonych poleceniem „rosnę” musi być zdecydowanie więcej – w przeciwnym razie zabawa będzie trwała bardzo długo.

3

Gdy wszyscy są już wyprostowani – urosli w potężne drzewa, narrator prosi, aby stanęli w lekkim rozkroku (na szerokość bioder) i wyciągnęli ręce mocno w górę. Następnie, gdy są już w tej pozycji i cały czas wyciągają się w górę, narrator prosi, aby jeszcze wspięli się na palce. Gdy złapią równowagę, prosi, aby na chwilę zamknęli oczy i wytrwali w tej pozycji, aż skończy liczyć do dwudziestu. Można to ćwiczenie powtórzyć.



las



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Leśna piłka

Czy znacie lub potraficie przyporządkować nazwy organizmów leśnych, które należą do określonej grupy nadrzędnej (np. drzew iglastych, liściastych, grzybów, owoców leśnych, zwierząt)?



**PRZYGOTUJ:**  
piłkę średniej  
wielkości.

## CZAS NA ZABAWĘ!

- 1 Stańcie w kręgu na trawniku lub na podłodze. Jedna osoba wchodzi do środka koła, rzuca piłkę do dowolnej osoby stojącej w kręgu i jednocześnie głośno wypowiada nazwę grupy nadrzędnej, np. drzewa iglaste.
- 2 Osoba, do której została rzucona piłka, jak najszybciej wymienia nazwę drzewa iglastego, np. sosny.
- 3 Jeżeli wymieni poprawnie nazwę drzewa, wówczas to ona staje w środku koła i rzuca piłkę do innej osoby, wypowiadając głośno nazwę grupy nadrzędnej, np. owoce leśne. Ten, kto udzieli błędnej odpowiedzi, pozostaje w kręgu i gra dalej.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH  
TOWARZYSZY  
WYCIECZKI  
DO LASU!

# Krogulcze łowy

Zimą w lesie możecie zmarznąć. Dlatego warto zabawić się w krogulcze łowy.



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Wybierzcie spośród siebie jednego lub dwa krogulce, reszta osób to sikory.
- 2 Sikory biegają, trzymając cały czas jedną rękę na plecach.
- 3 Zadaniem krogulców jest umowne łapanie sikor poprzez klepnięcie w rękę na plecach.
- 4 Złapane ptaki kucają, ale mogą zostać uratowane przez inne sikory, także przez klepnięcie w rękę na plecach.
- 5 Zabawa kończy się, gdy wszystkie sikory zostaną wyłapane lub skończy się czas zaplanowany na zabawę.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



# Skojarzenia

Pograjcie w leśne skojarzenia!

## CZAS NA ZABAWĘ:

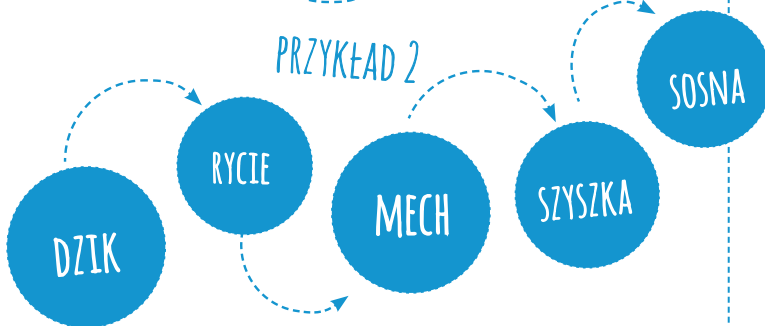


- 1 Stańcie w kręgu. Pierwsza osoba wypowiada słowo związane z lasem lub leśnictwem, np. „szkółka” i rzuca do kogoś piłkę.
- 2 Kolejna osoba podaje swoje skojarzenia (np. nasionko, sadzenie, uprawa, młodnik) i rzuca piłkę do następnej osoby.

### PRZYKŁAD 1

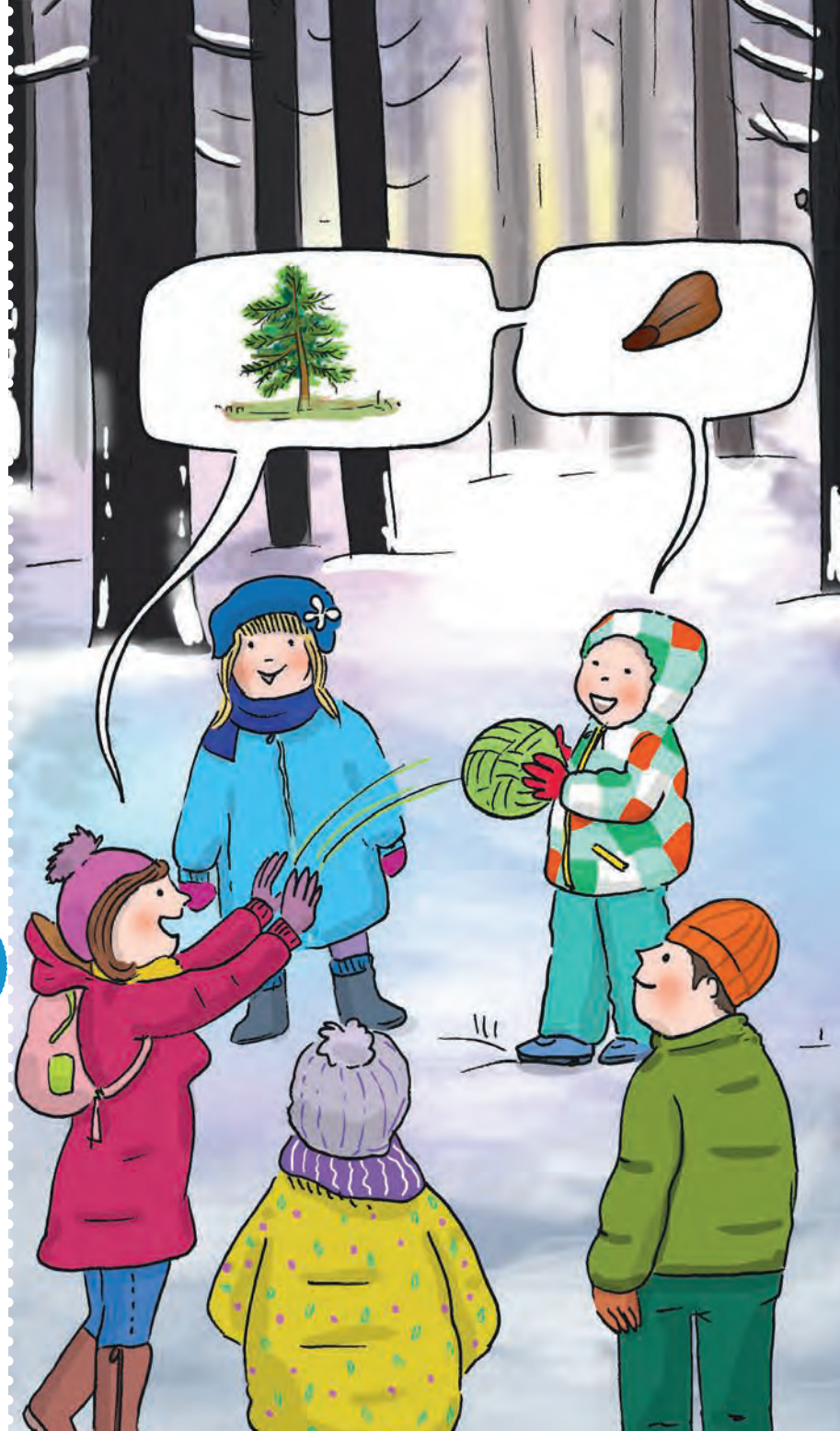


### PRZYKŁAD 2



- 3 Osoba, która przez 3 sekundy nie będzie potrafiła podać skojarzenia, odpada.

WYGRYWA TEN, KTO NAJDŁUŻEJ POZOSTANIE W GRZE.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Nie jestem sam

Czy wiesz, że horoskopy wywodzą się z różnych kultur? Horoskop celtycki bazuje na drzewach. Sprawdź, spod jakiego znaku jesteś!



## CZAS NA ZABAWĘ:



- 1 Każdy uczestnik zabawy przypomina sobie swoją datę urodzenia i szuka w horoskopie celtyckim, jakim jest drzewem; informację tę niech zachowa na razie dla siebie.
- 2 W lesie uczestnicy zabawy muszą znaleźć wśród siebie jak najwięcej osób spod tego samego znaku. Nie możecie jednak pytać wprost, lecz zadajecie pytania typu:  
Czy jest to drzewo iglaste, czy liściaste?  
Czy drzewo to ma białą korę?  
Czy jego owocem są żołędzie?  
Czy pochodzą z niego oliwki?
- 3 Gdy znajdziesz kogoś spod tego samego znaku, łączysz się z nim w parę. Następnie wspólnie zadajecie pytania pozostałym uczestnikom zabawy. Których drzew jest najwięcej?
- 4 Teraz wspólnie zastanówcie się, czy cechy charakteru opisane pod Waszym znakiem horoskopu celtyckiego rzeczywiście do Was pasują.



## PRZYGOTUJ:

planszę z horoskopem celtyckim (dostępny w Internecie) z doczepionym sznurkiem – można ją zawiesić na gałęzi, jeśli zabawa będzie się odbywać w terenie; karteczki z rysunkami/zdjęciami drzew z horoskopu celtyckiego (możesz pod nazwą drzewa dodać krótki opis, wymienić cechy charakteru osoby spod tego znaku).

# Laska podróżnika

Wędrowcy często robią sobie z gałęzi znalezionych na ziemi laski podróżne, które są podporą i pamiątką jednocześnie. Ozdabiają je różnymi elementami, np. kolorowymi chustkami lub wstążeczkami, a także elementami przyrody (gałązkami, piórami, szyszkami) przypominającymi właścicielowi laski konkretne wydarzenia i towarzyszące mu wrażenia.

## WYKONANIE:

- 1 W czasie wyprawy przyczepiaj do swojej laski różne części przyrody oraz skrawki materiału i kawałki włóczki. Wybieraj kolory odpowiadające Twoim wrażeniom.



- 2 Zabierz laskę podróżnika do domu; będzie miłą pamiątką z wyprawy do lasu.



## PRZYGOTUJ:

gałąź, różnokolorowe skrawki materiału, kawałki włóczki.

# Leśna wspólnota

Las jest systemem funkcjonującym jako całość. Żyją w nim rośliny, grzyby, zwierzęta, protisty i bakterie. Tworzą wielką wspólnotę. Każdy organizm ma tu swoje miejsce i pełni ważne funkcje. Każdy zależy od innych i sam na nich oddziałuje. Zaproponuj towarzyszom wycieczki zabawę „leśna wspólnota”. Zwróćcie uwagę na to, że wszystkie elementy są ze sobą powiązane.



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Każdy kolejno losuje kartkę z nazwą elementu środowiska.
- 2 Uczestnicy zabawy szukają powiązań pomiędzy dwoma wylosowanymi elementami i kolejno rzucają do siebie kłębek włóczki; np. osoba z kartką „rys” może rzucić kłębek do osoby z kartką „promienie słońca”, ponieważ ryś lubią wygrzewać się w promieniach słońca.
- 3 Rzucając kłębek, uczestnicy nie wypuszczają z rąk nitki. W ten sposób powstaje sieć zależności.



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



## PRZYGOTUJ:

kłębek włóczki,  
kartki z nazwami  
elementów środowiska  
(ożywionych – np. ryś  
i nieożywionych – np.  
promienie słońca).





las

POPROŚ O POMOC  
OSOBE DOROSŁĄ.



PRZYGOTUJ:

50-metrowy sznurek,  
patyk długości 1 metra.

# Ile drzew rośnie w lesie?

W młodym lesie rośnie bardzo dużo drzew. W miarę upływu czasu jest ich coraz mniej. Drzewa przyrastając na wysokość i grubość, potrzebują coraz więcej przestrzeni. Dlatego osobniki słabe i chore ustępują miejsca zdrowym – w sposób naturalny lub w wyniku cięć przeprowadzanych przez leśników.

Podczas leśnej wyprawy policz drzewa rosnące na powierzchni 1 ha w dwóch drzewostanach – młodym i starym. Wartość ta waha się od 15 000 (uprawa) do 400 lub mniej (dojrzały drzewostan).

Pamiętaj o tym, że stałym zakazem wstępu objęte są m.in. uprawy leśne do 4 m wysokości.

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Poprowadź przez drzewostan 50-metrowy sznurek w linii prostej.
- 2 Wyruszając z jednego końca, policz wszystkie drzewa znajdujące się w odległości do 1 m na prawo od sznurka. Pomóż sobie, używając patyka metrowej długości.
- 3 Wracając, policz drzewa znajdujące się po przeciwnej stronie, również w takiej samej odległości.
- 4 Oblicz ile drzew rośnie na powierzchni 1 ha. To niewykonalne? Ależ owszem, przeczytaj wyjaśnienie obok!



## WYJAŚNIENIE:

$1 \text{ ha} = 100 \text{ m} \times 100 \text{ m} = 10\,000 \text{ m}^2$

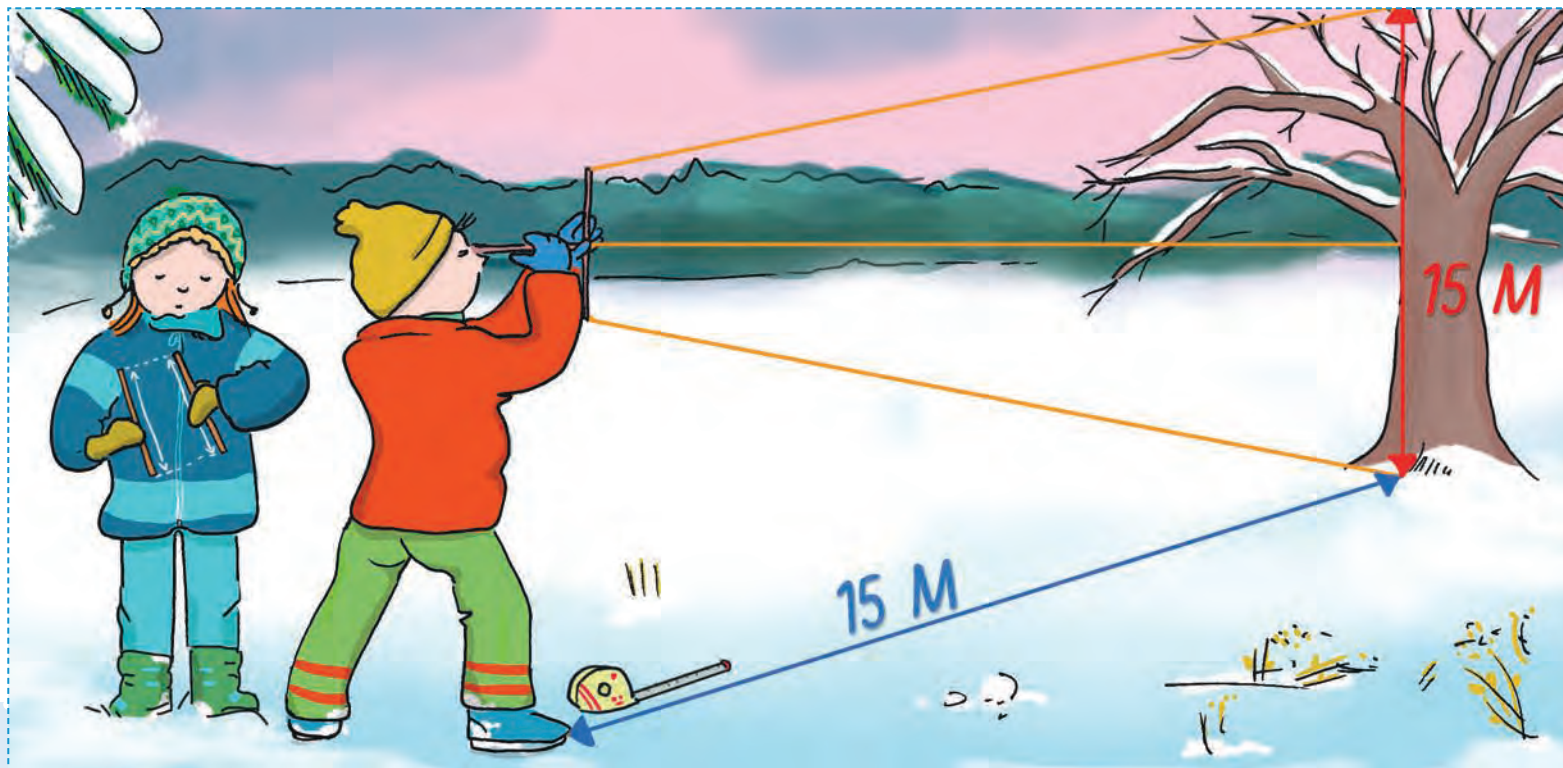
Podczas zabawy zostały policzone drzewa na powierzchni  $50 \text{ m} \times 2 \text{ m} = 100 \text{ m}^2$ .

$100 \text{ m}^2$  stanowi 1% hektara.

Aby dowiedzieć się, ile drzew rośnie na 1 ha, należy policzoną liczbę pomnożyć przez 100.

# Kto znajdzie najwyższe drzewo?

Najwyższymi drzewami rosnącymi w Polsce są jodły w Beskidach i świerki w Puszczy Białowieskiej. Dorastają do prawie 60 m. A jak wysokie są drzewa w lesie, w którym przebywasz? Kto z uczestników wycieczki znajdzie najwyższe drzewo?



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Należy jeden patyk ustawić poziomo pomiędzy oczami i skierować w stronę pnia drzewa.
- 2 Drugi patyk powinien być ustawiony pionowo i pod kątem prostym w stosunku do pierwszego.
- 3 Cofając się lub zbliżając do drzewa, należy znaleźć miejsce, w którym wierzchołek drzewa i jego podstawa pokrywają się z końcami pionowego patyka.



ODLEGŁOŚĆ MIĘDZY OSOBĄ MIERZĄCĄ  
A DRZEWEM JEST RÓWNA WYSOKOŚCI DRZEWIA.

KTO Z UCZESTNIKÓW LEŚNEJ WYPRAWY  
ZNAŁAZŁ NAJWYŻSZE DRZEWO?



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!



## PRZYGOTUJ:

dwa patyki  
tej samej długości,  
taśmę mierniczą.



# Oceń czystość powietrza

Porosty są bardzo dobrymi bio wskaźnikami. Oznacza to, że dzięki nim możemy ocenić poziom zanieczyszczenia powietrza. Największą wrażliwość na zanieczyszczenia wykazują gatunki o plechach najsilniej rozbudowanych i najbardziej odstających od podłoża.

ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1 Podczas leśnej wędrowki obserwujcie porosty rosnące na drzewach liściastych.
- 2 Notujcie, jakie formy porostów udało się wam zaobserwować.
- 3 Pod koniec wędrowki oceńcie czystość powietrza.

## WSKAZÓWKA:

W miejscu o szczególnie zanieczyszczonym powietrzu porosty nie występują, natomiast tam, gdzie powietrze jest czyste, występują we wszystkich formach, także nitkowate. Im bardziej rozbudowana plecha rosnących w danym miejscu porostów, tym czystsze powietrze.



skorupiasta  
(misecznica pospolita)



łuseczkowata  
(paznokietnik ostrzygowy)



listkowata  
(obrost gwiazdkowaty)



krzaczkowata  
(mąklik otrębiasty)



nitkowata  
(brodaczka kępkowa)



wielopostaciowa  
(chróbotek strunowy)

# Przyjdź do mnie jak...

Podczas wędrowki i odkrywania leśnych tajemnic znajdź chwilę na zabawę.  
Ta zaproponowana przez nas sprawi, że będzie dużo radości i śmiechu.



## CZAS NA ZABAWĘ:

- 1** Stań naprzeciwko towarzyszy leśnej wyprawy. Wyobraźcie sobie, że dzieli Was rzeczka, przez którą przerzucono wąską kładkę (np. cienka gałąź). Może przejść po niej tylko jedna osoba.
- 2** Zawołaj ją po imieniu słowami np.: „Przyjdź do mnie jak spadający z drzewa liść”.

- 3** Osoba, która przejdzie przez niby-mostek, woła jedną z tych, które pozostały na „drugim brzegu”, np. „Przyjdź do mnie jak dzik”.

**BAWCIE SIĘ, AŻ WSZYSCY PRZEJDĄ NA  
DRUGI BRZEG RZECZKI.**



ZAPROŚ DO ZABAWY  
WSZYSTKICH TOWARZYSZY  
WYCIECZKI DO LASU!

# Kto tędy przechodził?

Podczas zimowej wyprawy do lasu zabaw się w detektywa. Na śniegu dostrzec można rozmaite ślady pozostawione przez zwierzęta, np. tropy, resztki jedzenia, ślady spałowania, zrzucone poroże, kuźnie dzięcioła, wyleżyska, magazyny zimowe bobra, zgryzy, buchtowiska dzika i wiele innych.



SPRÓBUJ UZUPEŁNIĆ RYMOWANKI, A NASTĘPNIE POŁĄCZ ZWIERZĘ I JEGO ŚLAD Z ODPOWIEDNIM OPISEM.

Jelenie, daniiele i sarny ściągają na przedwiośniu korę z drzew. Czynność ta nazywa się....

1 \_\_\_\_\_

Nazwa tego leśnego miejsca jest powiązana z kowalem. W tych otworach dzięcioły umieszczają szyszki, z których później wyciągają nasiona.

2 \_\_\_\_\_

Tak nazywa się miejsce, gdzie bóbr gromadzi zapasy na zimę:

3 \_\_\_\_\_

Dziki ryją glebę, aby wyciągnąć z niej larwy. To miejsce to...

4 \_\_\_\_\_



A



B



C



D



SPAŁOWANIE

KUŹNIA  
DZIĘCIOŁA

BUCHTOWISKO

MAGAZYN  
ZIMOWY



Edukatorzy leśni, czyli leśnicy zajmujący się przekazywaniem wiedzy o lesie i żyjących w nim organizmach, mają mnóstwo pomysłów na gry i zabawy. W książce, którą bierzesz do rąk, postanowili się nimi podzielić.

W tym tomie zapraszamy Cię do lasu zimowego. Panuje w nim cisza, a spacer, szczególnie po opadach śniegu, przysparza wielu przyjemnych wrażeń. Czasami usłyszysz stukanie dzięcioła, zauważysz przemykającą po pniu drzewa wiewiórkę. Bystry obserwator dostrzeże zimozielone rośliny, ślady pozostawione przez zwierzęta, a nawet rosnące grzyby...

Aby ukierunkować Twoje obserwacje i odkrycia, leśnicy przygotowali propozycje 89 gier i zabaw na każdy zimowy dzień. Możesz bawić się w lesie, a także w domu, w szkolnej świetlicy, podczas podróży...

\* \* \*

Zawsze pamiętaj!  
Do lasu chodź tylko w towarzystwie dorosłych!

ISBN 978-83-65659-13-2



Centrum Informacyjne  
Lasów Państwowych

Z LASEM  
PRZEZ CAŁY ROK  
**Wiosna**

Z LASEM  
PRZEZ CAŁY ROK  
**Lato**

Z LASEM  
PRZEZ CAŁY ROK  
**Jesień**

TOM ZIMOWY  
JEST CZWARTYM Z SERII  
„Z LASEM PRZEZ CAŁY ROK”.