

Aktywna świetlica. Miejsce pełne pomysłów.

Edycja III: Dookoła Świata

Regulamin

1. Organizatorem projektu „Aktywna świetlica. Miejsce pełne pomysłów. Edycja II: Mali Odkrywcy” jest Wydawnictwo Sukurs Wasilewski sp. j. z siedzibą w Warszawie, ul. Gen. Józefa Zajączka 9A lok. C1, reprezentowane przez redakcję dwumiesięcznika „Świetlica w Szkole”. Autorką projektu jest Aneta Suchecka - redaktorka naczelna „Świetlicy w szkole”, nauczycielka świetlicy w Zespole Szkół im. mjr Henryka Sucharskiego w Osieku nad Wisłą.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie i jest udostępniony na stronie internetowej dwumiesięcznika „Świetlica w Szkole” (swietlicawszkole.pl) oraz jego profilu na Facebooku.
3. Cele projektu:
 - rozwijanie zainteresowania uczniów różnorodnością kulturową, geograficzną i przyrodniczą świata poprzez poznawanie wybranych państw, ich tradycji, zwyczajów, zabytków oraz charakterystycznych elementów środowiska naturalnego;
 - kształtowanie postawy otwartości, szacunku i tolerancji wobec innych kultur oraz narodów, uwrażliwianie uczniów na bogactwo i różnorodność współczesnego świata;
 - rozwijanie ciekawości poznawczej oraz motywowanie uczniów do samodzielnego odkrywania świata, zadawania pytań, poszukiwania odpowiedzi oraz wyciągania własnych wniosków;
 - doskonalenie umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z uwzględnieniem bezpiecznego i świadomego korzystania z dostępnych materiałów edukacyjnych;
 - rozwijanie kreatywności, wyobraźni i aktywności twórczej poprzez wykonywanie różnorodnych prac plastycznych, przestrzennych, technicznych oraz projektowych inspirowanych kulturą i przyrodą poznawanych krajów;
 - kształtowanie umiejętności współpracy, komunikacji i odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania podczas pracy indywidualnej i zespołowej;
 - rozwijanie umiejętności prowadzenia obserwacji, doświadczeń oraz prostych eksperymentów, zachęcających do poznawania zjawisk przyrodniczych i odkrywania zależności występujących w otaczającym świecie;

- wspieranie wszechstronnego rozwoju uczniów poprzez łączenie aktywności edukacyjnych, ruchowych, badawczych, artystycznych i praktycznych;
 - kształtowanie postaw proekologicznych oraz odpowiedzialności za środowisko naturalne, ze szczególnym uwzględnieniem ochrony przyrody i poznawania unikalnych ekosystemów różnych regionów świata;
 - rozwijanie umiejętności prezentowania efektów własnej pracy oraz dzielenia się zdobytą wiedzą, wzmacniając poczucie sprawczości, pewności siebie i satysfakcji z osiągniętych rezultatów.
4. Projekt jest otwarty dla wszystkich publicznych i niepublicznych szkół podstawowych.
 5. Czas trwania projektu: 14 września 2026 r. – 7 czerwca 2027 r.
 6. Zgłoszenie do projektu nie jest obligatoryjne, jednak zachęcamy do rejestracji na stronie www.swietlicawszkole.pl/aktywna-swietlica. Do udziału w projekcie konieczne jest pobranie grafiki akcji (dział „do pobrania”) i umieszczenie jej na stronie internetowej (lub profilu w mediach społecznościowych) świetlicy lub szkoły.
 7. Zadaniem uczestników jest zrealizowanie minimum po jednym zadaniu z co najmniej 6 modułów (spośród zaproponowanych 10) oraz przesłanie sprawozdania poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie www.swietlicawszkole.pl/aktywna-swietlica. Termin wypełnienia formularza mija 18 czerwca 2027 r.
 8. Jedno sprawozdanie może wysłać wspólnie maksymalnie 3 nauczycieli. Każdy uczestnik, który wykona określone zadania, otrzyma certyfikat uczestnictwa w projekcie. Certyfikaty zostaną udostępnione w postaci elektronicznej w czerwcu 2027 r. Ponadto świetlica otrzyma indywidualną podstronę z podsumowaniem swojego udziału, opisem i przesłanymi zdjęciami z realizacji projektu.
 9. Weryfikacji uczestnictwa dokona organizator konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia sprawozdań, które naruszają prawa autorskie innych osób, zawierają treści sprzeczne z dobrymi obyczajami lub naruszają ogólnie przyjętą wartość.
 10. Biorąc udział w projekcie, uczestnik wyraża zgodę na:
 - bezpłatne wykorzystanie nadesłanego sprawozdania i zdjęć w czasopiśmie drukowanych wydawanych przez organizatora projektu oraz na stronach internetowych przez niego administrowanych;
 - przetwarzanie podanych danych osobowych do celów związanych z realizacją projektu;

- zamieszczenie swoich danych osobowych (imię i nazwisko, nazwa i miejscowość działania szkoły) na stronach internetowych organizatora projektu oraz na wykorzystanie ich przy produkcji i rozpowszechnianiu materiałów edukacyjnych oraz informacyjnych.

11. Oświadczenia o prawach autorskich:

Biorąc udział w projekcie, uczestnik oświadcza, że przysłane materiały tekstowe i graficzne nie naruszają majątkowych i osobistych praw autorskich osób trzecich. Oznacza też, że osoba przekazująca materiały związane z udziałem w projekcie jest ich autorem i uzyskała pisemną zgodę osób, których wizerunki utrwalono na fotografiach. W przypadku istnienia innych współautorów nadesłanych prac należy dołączyć ich zgodę na wykorzystanie tych materiałów w sprawozdaniu.

Z chwilą przekazania przez uczestnika w ramach projektu „Aktywna świetlica. Miejsce pełne pomysłów” utworów tekstowych i graficznych uczestnik udziela organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej i nieodwołalnej licencji na korzystanie z tych utworów w całości lub we fragmentach przez czas nieokreślony, w zakresie wszystkich znanych pól eksploatacji, w tym wskazanych w art. 50 i 86 Prawa autorskiego. Licencja obejmuje także zezwolenie na wykonywanie prawa zależnego (tj. prawa do wyrażania zgody na rozporządzanie i korzystanie z opracowań), zgodę na wprowadzanie wszelkich zmian i modyfikacji koniecznych w celu wykorzystania w ramach prowadzonej działalności.

12. Informacja o danych osobowych:

- Administratorem danych osobowych przetwarzanych podczas realizacji projektu jest Wydawnictwo Sukurs Wasilewski sp. j. z siedzibą w Warszawie, ul. Gen. Józefa Zajączka 9A lok. C1.
- Organizator przetwarza dane uczestników projektu w zakresie: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, nazwa i adres szkoły, w której uczestnik pracuje.
- Podanie danych osobowych przez uczestników projektu jest dobrowolne, ale niezbędne do przystąpienia do Projektu.
- Dane są przetwarzane w celu realizacji Projektu na podstawie prawnie uzasadnionego interesu organizatora projektu, a także w celu informowania o działalności organizatora.

- Osoby wyrażające zgodę mają prawo w dowolnym momencie ją wycofać. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
- Dane będą przetwarzane do czasu wycofania zgody, jednak nie dłużej niż do końca 2026 r.
- Dane osobowe przetwarzane w związku z prawnie uzasadnionym interesem Organizatora są przechowywane do chwili upływu okresu przedawnienia roszczeń wynikających z umowy lub do chwili upływu okresu przechowywania dokumentacji projektu lub do chwili upływu okresu wynikającego z obowiązujących przepisów dotyczących prowadzenia ksiąg rachunkowych, przy czym obowiązują najdłuższy okres.
- Osoby, których dane osobowe są przetwarzane w związku z udziałem w Projekcie, mają prawo żądania dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo przenoszenia danych. Dopuszczalność korzystania z poszczególnych praw zależy od podstawy prawnej konkretnego przetwarzania.
- Osoby, których dane osobowe są przetwarzane w związku z udziałem w Projekcie, mają prawo wnieść skargę do organu nadzorczego (PUODO).

Reklamacje związane z Projektem można składać do organizatora w terminie do 1.09.2027 r.

ZADANIA

Przygotowane w projekcie zadania rozpisane są w formie 10 modułów tematycznych – po jednym na każdy miesiąc roku szkolnego. Do każdego modułu przypisane są po 3 zadania. Aby ukończyć projekt, z przygotowanych 10 modułów należy zrealizować minimum 6, po przynajmniej jednym z trzech zaproponowanych zadań w ramach wybranego modułu.

Do każdego z modułów przygotowane zostały pytania badawcze pozwalające uczniom poznać ciekawostki na temat poznawanych państw. Aby ukończyć moduł uczniowie wraz z nauczycielem muszą znaleźć odpowiedź na minimum 3 wybrane z listy pytania. Zadania do realizacji w ramach wybranych modułów wybiera nauczyciel/ka wraz ze swoją grupą.

Integralnym elementem projektu będzie ilustrowana mapa świata. Po zakończeniu każdego modułu uczniowie zaznaczą na niej państwo, które właśnie poznali. Mapa pozwoli w atrakcyjny sposób śledzić przebieg wspólnej podróży oraz stanie się pamiątką udziału w projekcie. Na koniec projektu udostępniony zostanie wzór dyplomów uczestnictwa w projekcie do samodzielnego uzupełnienia danymi ucznia przez nauczyciela.

Moduł nr 1. Francja

Zadanie nr 1. Wieża, która „rośnie”. Czy Wieża Eiffla naprawdę zmienia swoje wymiary? Poszukajcie odpowiedzi na to pytanie i dowiedzcie się, dlaczego się tak dzieje. Następnie wykonajcie zadanie „Wieża Eiffla *challenge*” – zbudujcie jak najwyższą wieżę z wykorzystaniem różnych materiałów: papieru, kubków, patyczków, słomek lub suchego makaronu.

Zadanie nr 2. Galeria francuskich artystów i artystek. Francja od wieków inspirowała wybitnych malarzy i malarki, rzeźbiarzy i rzeźbiarki. Poznajcie twórczość wybranego artysty lub wybranej artystki z Francji, a następnie wykonajcie pracę plastyczną inspirowaną jego lub jej stylem. Przygotowane prace oprawcie w ramy wykonane z tektury lub szarego papieru i zorganizujcie świetlicową galerię sztuki.

Inspiracje:

- Claude Monet. Malowanie za pomocą plam, krótkich, wyraźnych dotknięć. Uczniowie mogą użyć palców, patyczków higienicznych lub gąbek zamiast pędzla.
- Henri Matisse. Jaskrawe kolory i proste kształty, kolarze z papieru. Uczniowie mogą wyciąć z papieru kolorowe proste kształty i naklejać je na kontrastowe tło.
- Georges Seurat. Tworzenie obrazów z małych, kolorowych kropek. Kropkowanie za pomocą gumki od ołówka maczanej w farbie lub patyczków higienicznych.

Zadanie nr 3. Prosto z francuskiej piekarni. Francja słynie z chrupiących bagietek i maślanych croissantów. Poznajcie najpopularniejsze francuskie wypieki, a następnie wykonajcie je z masy solnej, masy porcelanowej lub innego materiału plastycznego.

Czy wiemy to o Francji?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego we Francji jest tak dużo rond?
- Czy bagietka została wpisana na listę niematerialnego dziedzictwa UNESCO?
- Ile rodzajów sera produkuje się we Francji?
- Czy Statua Wolności ma jakiś związek z Francją?
- Dlaczego kogut stał się jednym z symboli Francji?

Moduł nr 2. Włochy

Zadanie nr 1. Smaki Italii. Włoska kuchnia jest jedną z najbardziej znanych na świecie. Poznajcie najpopularniejsze włoskie potrawy, a następnie wykonajcie pracę inspirowaną włoskimi smakami. Możecie przygotować przestrzenną pizzę z kartonu i różnych materiałów plastycznych lub stworzyć obraz, mozaikę albo inną pracę przestrzenną z wykorzystaniem suchego makaronu. Zorganizujcie wystawę swoich kulinarnych dzieł.

Zadanie nr 2. Gondolą przez Wenecję. Gondole od wieków są symbolem Wenecji i służą do poruszania się po miejskich kanałach. Dowiedzcie się, czym wyróżniają się te wyjątkowe łodzie, wykonajcie proste łódeczki z papieru, nakrętek lub łupinek orzecha i sprawdźcie, która z nich najszybciej lub najsprawniej pokona wyznaczoną trasę podczas świetlicowych regat.

Zadanie nr 3. Włoski na dobry początek. Poznajcie podstawowe zwroty w języku włoskim, których mogą używać turyści i turystki podczas podróży. Przygotujcie własny słowniczek lub ilustrowane fiszki z najważniejszymi wyrażeniami.

Czy wiemy to o Włoszech?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego Krzywa Wieża w Pizie jest krzywa?

- Czy pizza margherita została nazwana na cześć królowej?
- Czy we Włoszech znajdują się czynne wulkany?
- Jak nazywa się najmniejsze państwo świata położone na terenie Włoch?
- Dlaczego Koloseum jest jednym z najsłynniejszych zabytków świata?
- Jakich rodzajów makaronu używa się we włoskiej kuchni?

Moduł nr 3. Japonia

Zadanie nr 1. Magia origami. Poznajcie legendę o tysiącu papierowych żurawi i dowiedzcie się, co symbolizują te niezwykle ptaki. Następnie wykonajcie papierowe żurawie lub inne modele origami i stwórzcie wspólną świetlicową wystawę prac.

Zadanie nr 2. Tajemnice japońskiego pisma. Dowiedzcie się, dlaczego w Japonii używa się trzech rodzajów pisma. Spróbujcie zapisać swoje imię po japońsku lub wykonajcie ozdobny zwój z wybranym znakiem.

Zadanie nr 3. Koinobori – latające karpie. Poznajcie japońską tradycję Dnia Dziecka i dowiedzcie się, dlaczego podczas święta wywieszane są kolorowe karpie. Następnie wykonajcie własne koinobori i udekorujcie nimi salę.

Czy wiemy to o Japonii?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego kwitnące wiśnie są jednym z najważniejszych symboli Japonii?
- Dlaczego Japończycy i Japonki jedzą pałeczkami?
- Jak nazywa się najszybszy pociąg w Japonii i z jaką prędkością może jechać?
- Dlaczego przed wejściem do domu i szkoły w Japonii zdejmuje się buty?
- Czy w Japonii naprawdę można spotkać roboty pracujące w hotelach i restauracjach?
- Czy sushi zawsze zawiera surową rybę?
- Dlaczego góra Fudzi jest tak ważna dla Japończyków?

Moduł nr 4. Finlandia

Zadanie nr 1. W pogoni za zorzą polarną. Zorza polarna to jedno z najniezwyklejszych zjawisk przyrodniczych na świecie. Poszukajcie informacji o tym, jak powstaje i gdzie można ją obserwować. Obejrzyjcie film przedstawiający zorzę polarną dostępny w internecie, a następnie wykonajcie pracę plastyczną inspirowaną jej niezwykłymi barwami i kształtami.

Zadanie nr 2. Fińskie *sisu*. Poznajcie fińskie słowo *sisu*, które oznacza wytrwałość i odwagę. Zastanówcie się, w jakich sytuacjach warto się nie poddawać. Przygotujcie świetlicowykodeks *sisu*.

Zadanie nr 3. Leśne skarby Finlandii. Finowie i Finki uwielbiają spędzać czas na łonie natury i zbierać leśne dary, takie jak jagody czy grzyby. Dowiedzcie się, na czym polega fińskie „prawo każdego człowieka” (fin. *jokaisenoikeus*). Następnie wybierzcie się na spacer i przygotujcie album, zielnik lub fotorelację z własnych przyrodniczych odkryć.

Czy wiemy to o Finlandii?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum 3), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego na fladze Finlandii widnieje niebieski krzyż?
- Dlaczego sauna jest tak ważna dla Finów i Finek?
- Czym różni się szkoła w Finlandii od szkoły w Polsce?
- Dlaczego Finlandię nazywa się krajem tysiąca jezior?
- Kim była Tove Jansson i jakie postacie stworzyła?
- Czy w Finlandii naprawdę można przenocować w hotelu zbudowanym z lodu i śniegu?

Moduł nr 5.Egipt

Zadanie nr 1. Tajemnice piramid. Piramidy od tysięcy lat fascynują ludzi z całego świata. Poszukajcie informacji o tym, jak Egipcjanie zbudowali piramidy, nie mając do dyspozycji nowoczesnych maszyn. Następnie spróbujcie zbudować własną piramidę z kartonu (z czterech tekturowych trójkątów), a na każdej ze ścian umieścić ilustracje lub informacje przedstawiające najważniejsze symbole i osiągnięcia starożytnego Egiptu.

Zadanie nr 2. Poszukiwacze i poszukiwaczki skarbów. Zamieńcie się w archeologów i archeolożki i odkryjcie ukryte skarby starożytnego Egiptu. Wydobądźcie „artefakty” (kolorowe kamyki, koraliki, monety lub figurki) ukryte w piasku lub pokryte masą, wykorzystując pędzelki, patyczki lub niewielkie dłutka. Następnie spróbujcie opisać swoje odkrycia.

Zadanie nr 3. Sekrety hieroglifów. Starożytni Egipcjanie i Egipcjanki posługiwali się niezwykłym pismem obrazkowym. Dowiedzcie się, czym są hieroglify, a następnie zapiszcie krótką wiadomość za pomocą egipskich znaków.

Czy wiemy to o Egipcie?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego koty w starożytnym Egipcie były otaczane szczególnym szacunkiem?
- Co symbolizował skarabeusz i dlaczego był tak ważnym amuletem?
- Dlaczego w Egipcie prawie nie pada deszcz?
- Kim był faraon i dlaczego uważano go za wyjątkowego władcę?
- Jakie tajemnice skrywa Wielki Sfinks?
- Dlaczego Nil był tak ważny dla mieszkańców i mieszkańek Egiptu?

Moduł nr 6. Brazylia

Zadanie nr 1. Tajemnice lasu deszczowego. Amazonia to największy las deszczowy na świecie i dom milionów gatunków roślin oraz zwierząt. Poszukajcie informacji o tym niezwykłym miejscu i dowiedzcie się, dlaczego nazywane jest „zielonymi

płucami Ziemi”. Następnie załóżcie własny las w słoiku i przez kolejne dni obserwujcie, jak zachowują się rośliny oraz woda wewnątrz zamkniętego ekosystemu. Zapisujcie swoje obserwacje i wyciągnijcie wnioski.

Zadanie nr 2. Brazylijskie rytmy. Wykonajcie proste instrumenty perkusyjne z materiałów recyklingowych (grzechotek, bębenków, marakasów), poznajcie rytmy samby i spróbujcie wspólnie stworzyć własny utwór.

Zadanie nr 3. Karnawał w Rio. Karnawał w Rio de Janeiro to jedno z najbardziej barwnych świąt na świecie. Dowiedzcie się, jak wygląda to niezwykle wydarzenie, a następnie wykonajcie kolorową maskę lub element stroju karnawałowego. Na zakończenie zorganizujcie świetlicową paradę przy dźwiękach brazylijskiej muzyki.

Czy wiemy to o Brazylii?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Czy w Amazonce żyją różowe delfiny?
- Jakie niezwykle zwierzęta żyją w Amazonii?
- Dlaczego w Amazonii tak często pada deszcz?
- Dlaczego Brazylia jest nazywana krajem futbolu?
- Jaki jest największy wąż żyjący w Amazonii?
- Dlaczego leniwiec porusza się tak wolno?
- Czy w Amazonce naprawdę żyją piranie?

Moduł nr 7. Australia

Zadanie nr 1. Czy bumerang zawsze wraca? Bumerang od wieków był wykorzystywany przez rdzennych mieszkańców i mieszkanki Australii. Dowiedzcie się, do czego służył i czym różni się bumerang wracający od tego, który nie wraca. Następnie wykonajcie własny bumerang z kartonu i ozdóbcie go w dowolny sposób.

Zadanie nr 2. Podwodny świat Australii. Wielka Rafa Koralowa to największa rafa koralowa na świecie. Poznajcie jej mieszkańców i mieszkanki, a następnie wykonajcie wspólną pracę przedstawiającą kolorowy podwodny świat Australii. Można wykorzystać bibułę, papier, folię bąbelkową, plastelinę czy materiały z recyklingu.

Zadanie nr 3. Sztuka Aborygenów i Aborygenek. Rdzenni mieszkańcy i mieszkanki Australii od wieków tworzą niezwykle obrazy złożone z tysięcy kropek. Poznajcie tę technikę, a następnie wykonajcie własną pracę inspirowaną ich sztuką.

Czy wiemy to o Australii?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego kangur nie potrafi chodzić do tyłu?
- Czy koala jest niedźwiedziem?
- Dlaczego Wielka Rafa Koralowa jest widoczna z kosmosu?
- Dlaczego Opera w Sydney ma dach przypominający żagle?
- Czy w Australii święta Bożego Narodzenia przypadają latem?
- Czy w Australii żyje więcej owiec niż ludzi?

Moduł nr 8. Indie

Zadanie nr 1. Kolory Indii. Święto Holi to jedno z najbardziej radosnych świąt w Indiach. Dowiedźcie się, dlaczego jego uczestnicy obsypują się kolorowymi proszkami. Następnie wykonajcie pracę plastyczną inspirowaną barwami święta Holi. Można do tego wykorzystać farby, kredę, kolorowy ryż, bibułę lub stempelki.

- **Zadanie nr 2. Magia indyjskich przypraw.** Indie od wieków słyną z aromatycznych przypraw wykorzystywanych nie tylko w kuchni, ale także w medycynie i tradycji. Poznajcie najpopularniejsze przyprawy pochodzące z Indii, zwracając uwagę na ich zapach, wygląd i zastosowanie. Następnie przeprowadźcie eksperyment z kurkumą – przygotujcie roztwór kurkumy z wodą, dodajcie odrobinę sody oczyszczonej i

obserwujcie, jak zmienia kolor. Sprawdźcie, co stanie się po dodaniu kilku kropel octu, i spróbujcie wyjaśnić, dlaczego zachodzą takie zmiany.

Potrzebne materiały:

- 100 ml ciepłej wody;
- 1 łyżeczka kurkumy;
- 1 łyżeczka sody oczyszczonej;
- kilka łyżeczek octu;
- 2-3 przezroczyste kubeczki.

Przebieg:

1. Wsypcie łyżeczkę kurkumy do 100 mililitrów wody i dokładnie wymieszajcie. Otrzymacie intensywnie żółty roztwór.
2. Przelejcie go do dwóch kubeczków.
3. Do jednego z nich dodajcie łyżeczkę sody oczyszczonej i wymieszajcie. Roztwór zmieni barwę na czerwonobrazową lub pomarańczowoczerwoną.
4. Następnie dodawajcie po kilka kropel octu, obserwując, jak roztwór stopniowo wraca do żółtego koloru.

To doświadczenie pokazuje, że kurkuma jest naturalnym wskaźnikiem pH – zmienia barwę w środowisku zasadowym, a po zakwaszeniu ponownie staje się żółta.

- **Zadanie nr 3. Joga dla... każdego.** Joga wywodzi się z Indii i od wieków pomaga zadbać o zdrowie, równowagę i wyciszenie. Poszukajcie informacji na temat jej historii i korzyści płynących z regularnych ćwiczeń. Następnie, przy dźwiękach spokojnej muzyki inspirowanej Indiami, wykonajcie kilka prostych pozycji jogi oraz ćwiczeń oddechowych. Na zakończenie porozmawiajcie o tym, jak wpłynęły one na wasze samopoczucie.

Czy wiemy to o Indiach?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum 3), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego Tadź Mahal nazywany jest pomnikiem miłości?

- Dlaczego Indie nazywa się krainą przypraw?
- Jaką rolę w kulturze Indii odgrywają słonie?
- Jak nazywa się tradycyjny strój noszony przez wiele kobiet w Indiach?
- Jakie dzikie zwierzę jest symbolem Indii?
- Dlaczego indyjska sieć kolejowa należy do największych na świecie?

Moduł nr 9. Meksyk

Zadanie nr 1. Kolory Meksyku. Meksyk zachwyca kolorami, muzyką i wyjątkowymi tradycjami. Poznajcie zwyczaj tworzenia kolorowych wycinanek *papel picado*, a następnie wykonajcie własne dekoracje i ozdóbcie nimi salę.

Zadanie nr 2. Historia czekolady. Czy wiecie, że kakao było znane w Meksyku już tysiące lat temu? Poszukajcie informacji o tym, jak powstaje czekolada i dlaczego była tak cenna dla dawnych mieszkańców Meksyku. Następnie przygotujcie degustację różnych rodzajów czekolady i stwórzcie plakat przedstawiający drogę od ziarna kakaowca do tabliczki czekolady.

Zadanie nr 3. Alebrijes – niezwykle stworzenia. *Alebrijes* to kolorowe, fantastyczne stworzenia, które są jednym z symboli meksykańskiej sztuki ludowej. Dowiedzcie się, jak powstają i co je wyróżnia. Następnie zaprojektujcie i wykonajcie własne stworzenie nawiązujące do *alebrijes*, wykorzystując dowolne materiały, np. papier, karton, masę plastyczną, modelinę, plastelinę lub materiały z recyklingu. Nadajcie mu imię i opiszcie jego niezwykle cechy.

Czy wiemy to o Meksyku?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego kaktusy potrafią przetrwać na pustyni bez podlewania?
- Dlaczego w Meksyku obchodzi się Dzień Zmarłych w tak kolorowy sposób?
- Jakie potrawy są najbardziej popularne w Meksyku?
- Kim są *mariachi* i kiedy można usłyszeć ich muzykę?

- Dlaczego meksykańskie domy i ulice są często tak kolorowe?
- Czy w Meksyku znajdują się czynne wulkany?

Moduł nr 10. Islandia

Zadanie nr 1. Odkrywamy Islandię. Poznajcie najciekawsze miejsca i symbole Islandii. Następnie przygotujcie lapbooka, w którym umieścicie ciekawostki, ilustracje i informacje dotyczące gejzerów, lodowców, maskonurów, gorących źródeł oraz islandzkich krajobrazów.

Zadanie nr 2. Elfia wioska. Islandczycy i Islandzki od wieków wierzą w istnienie elfów i ukrytych ludzi (isl. *Huldufólk*). To bardzo żywy element ich kultury – do dziś można spotkać miejsca, które według miejscowych są domem elfów. Poznajcie te niezwykle legendy, a następnie zbudujcie z naturalnych materiałów małe domki dla elfów lub całą elfią wioskę.

Zadanie nr 3. Wyścigi topniejącego lodu. Lodowce zajmują znaczną część powierzchni Islandii i odgrywają ważną rolę w kształtowaniu jej krajobrazu. Dowiedzcie się, czym są lodowce i dlaczego topnieją. Następnie przygotujcie kostki lodu i sprawdźcie, w jakich warunkach topnieją najszybciej. Porównajcie wyniki i spróbujcie wyjaśnić, od czego zależy tempo topnienia lodu.

Można sprawdzić np.: lód w słońcu i w cieniu, lód owinięty materiałem i nieowinięty, lód posypany solą i zwykły, lód na metalu i na drewnie.

Czy wiemy to o Islandii?

Zanim wyruszyście do kolejnego kraju, zamieńcie się w prawdziwych detektywów i detektywki! Odszukajcie odpowiedzi na wybrane pytania (minimum trzy), korzystając z różnych źródeł informacji – książek, atlasów, czasopism, encyklopedii oraz sprawdzonych stron internetowych.

- Dlaczego Islandia jest nazywana krainą ognia i lodu?
- Dlaczego na Islandii nie ma ani jednego komara?
- Czy maskonury przez cały rok mają tak samo kolorowe dzioby?
- Dlaczego islandzkie dzieci nie dziedziczą nazwisk po swoich rodzicach?
- Czy to prawda, że zimą na niektórych islandzkich chodnikach nie ma śniegu, mimo że nikt go nie odśnieża?

- Kim są islandzcy „chłopcy z gór” (isl. *Jólasveinar*) i ilu ich jest?
- Czy na Islandii można obserwować zorzę polarną?
- Skąd pochodzi słowo „gejzer”?