



Kochani czytelnicy z klas 1-3!

Biblioteka Szkolna Zdalna wita Was!



PIERWSZE ZADANIE NA POWITANIE

KTO ODPOWIEDŹ ZNA? MOŻE TY? MOŻE JA?



1.Kto jest autorem bajki pt.,, Królowa śniegu”?

- a) Jan Brzechwa
- b) Hans Christian Andersen
- c) Julian Tuwim

2.Ilu było krasnoludków w bajce pt.

„Królewna Śnieżka”?

- a) siedmiu
- b) siedemnastu
- c) dwunastu

3.W jakiego ptaka przemieniło się „brzydkie kaczątko”?

- a) w bociana
- b) w łabędzia
- c) w koguta

4.Kto jest najlepszym przyjacielem Kubusia Puchatka?

- a) Kłaponiusz
- b) Karol
- c) Krzyś



5.Jak miał na imię ojciec drewnianego pajacyka Pinokia?

- a) Figaro
- b) Jepetto
- c) Hakerbery



6. O której godzinie Kopciuszek musiał opuścić bal?

- a) o północy
- b) o dwudziestej
- c) o szesnastej

7. Jak duża była Calineczka?

- a) miała 1 m
- b) miała 1 cal
- c) miała 1 cm



8. Kto mieszkał w „lampie Alladyna”?

- a) Świniopas
- b) Duch Baobaba
- c) Dżin

9. Kogo uwięziła Baba - Jaga?

- a) Jasia i Marysię
- b) Jasia i Marcysię
- c) Jasia i Małgosię



10. Co działo się, gdy Pinokio kłamał?

- a) powiększał mu się nos
- b) wyrastało drzewo pomarańczowe
- c) z uszu leciała mu zielona para

Odpowiedzi: 1.b, 2.a, 3.b, 4.c, 5.b, 6.a, 7.b, 8.c, 9.c, 10.a

Oprac. własne

SPRAWDŹ, DOKĄD PRZENIESIE CIĘ TA KRZYŻÓWKA!

Rozwiąż krzyżówkę. Literki z zaznaczonych cyferkami pól czytane po kolei utworzą HASŁO.

1.							5
2.							4
3.			11				
4.	6						
5.	1			7	12		
6.	10			8	2		3
7.			13				
8.					9		



1. Można wypożyczać je w bibliotece.
2. Płynie po niebie mała lub duża, gdy zakryje słońce wtedy świat się zachmurza.
3. Można jeść je na miękko, twardo lub zrobić można z niego jajecznicę.
4. Jest czarna i nastaje zawsze po dniu.
5. Czarne, twarde jak kamienie, w piecu pali się płomieniem.
6. Za ladą stoi sprzedaje syrop, gdy gardło boli.
7. Rośnie w doniczce, ale przyznam szczerze, że często mylą go z kolczastym jeżem.
8. U wróbla krótki i ostry u bociana długi, czerwony i prosty.

HASŁO

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

Rozwiązanie

K	S	I	Ą	Ż	K	I
C	H	M	U	R	A	
J	A	J	K	O		
N	O	C				
W	Ę	G	I	E	L	
A	P	T	E	K	A	R
K	A	K	T	U	S	Z
D	Z	I	Ó	B		

Hasło: W Krainie Bajek.

ZAGADKI O EMOCJACH

1.

Zgadniecie jakie to uczucie: bez trudności
Uśmiech od ucha do ucha na buzi gości,
Marzenie oczy nam skraca,
Spokój na twarzy powraca.

2.

Nie jest wcale łatwe to zadanie,
To jest właśnie moje zdanie -
Ręką po głowie stukanie,
Oczy jakby zadawały pytanie.

3.

Często na naszej twarzy się
maluje,
Gdy czegoś ciekawszego
oczekuje,
Rączka usta szeroko otwarte
przykrywa,
Kto mi powie, jak się to uczucie
nazywa?

4.

Wszystkich was zapytuję
Jaką emocję buźka ta wskazuje-
Usta długie "o" wypowiadają,
A oczka się zazwyczaj
zaokrąglają.

5.

Gdy się w nasze serce wkrada,
To naszymi myślami włada,
Marszczy nam noseć, oczy, czoło.
Tupie nóżką i rączką grozi wkoło.



6.

Mówią o nim, że ma wielkie oczy,
Gdy się do umysłu wtoczy.
Trzęsie nami śmiało
I paraliżuje całe ciało.

7.

Usta jak podkówka odwrócona,
Często łezka w oku zakręcona.
Wygląd twarzy tej dziewczyny
Jakby najadła się cytryny.

8.

Jaka to emocja? Mówcie dzieci!
Ręce wymachują, ciało w górę
leci
Oczy jak iskierki się zapalają,
Wszystkie ząbki usta odkrywają.

Odpowiedzi: 1.Zadowolenie; 2.Zamyślenie;
3.Znudzenie; 4.Zdziwienie/zachwyt; 5.Złość;
6.Strach; 7.Smutek; 8.Radość.

Zaczerpnięto ze strony
<http://www.pedagogiczna.edu.pl>

GRY KOMPUTEROWE DLA DZIECI

W ostatnim tygodniu mieliście okazję zapoznać się z ciekawymi i lubianymi grami planszowymi. Z pewnością niektóre z nich są Wam znane, może część z nich macie w domu lub graliście w nie u przyjaciół. Dzisiaj pora na gry komputerowe. Dobrze dobrane, rozwijają wyobraźnię i kształtują chęć rywalizacji, uczą i sprawiają wiele radości.

Pamiętajcie jednak, że nawet najciekawsza gra komputerowa nie zastąpi Wam zabawy z rówieśnikami i że z komputera należy korzystać rozsądnie i bezpiecznie.

Poznajcie kilka z wybranych i polecanych gier.

Avokiddo Emotions

Gra jest dobrym pretekstem do nauki i rozmów o emocjach.



Kids Brain Buddy

Mamy tu do wyboru Dopasowywanie (czyli mamy dopasować obrazki kolejno do jednego z dziewięciu dostępnych), Układanie (czyli dopasowujemy obrazek do jego cienia), Grę Pamięciową (czyli memory) i Różnice (czyli wyszukujemy, który z dziewięciu obrazków różni się od pozostałych). Do tego wszystkie gry są z czasem coraz trudniejsze.

Creator Islands

Gra z serii Lego, w której z rozsypanych elementów budujemy kolejno różne budowle i zwierzęta na wyspie, a one z kolei pomagają nam odkrywać kolejne wyspy i kolejne konstrukcje.



Logicland Free

Gra logiczna, w której odkrywamy kolejne elementy układanki, a żeby to zrobić, za każdym razem musimy wykonać kilka zadań logicznych.





LEGO Marvel Super Heroes

LEGO Marvel Super Heroes jest kolejną częścią wyjątkowo popularnego cyklu rodzinnych zręcznościówek.

Tym razem pokierujemy najbardziej znanymi superbohaterami z uniwersum Marvela, takimi jak Kapitan Ameryka, Thor, Hulk czy Spider-man, którzy starają się powstrzymać różnego rodzaju niebezpieczeństwa zagrażające naszej planecie.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Batman i Robin powracają. Tym razem bohaterowie łączą swe siły z innymi znanymi postaciami takimi jak Superman, Wonder Woman, Green Lantern i stają naprzeciw Lexa Luthora oraz Jockera i ich planów zniszczenia miasta Gotham.

Zupełnie nowa fabuła połączona z akcją i humorem rodem z gier LEGO sprawia, że gra spodoba Ci się z pewnością!



LEGO Jurassic World PC

Akcja toczy się na znanej z filmu wyspie Isla Nublar, będącej parkiem rozrywki, w którym żyją odtworzone za pomocą klonowania prehistoryczne gady.

W wyniku eksperymentów naukowcy tworzą jednak zupełnie nowy gatunek dinozaura, będący połączeniem dwóch wielkich gadów: velociraptora i tyranozaura.

Jak łatwo się domyśleć, zwierzę wymyka się spod kontroli naukowców, stanowiąc nie lada zagrożenie dla wszystkich odwiedzających.

Oprócz wielu szalonych przygód i licznych elementów zręcznościowych, czeka na Ciebie cała galeria postaci, znanych z filmowych pierwowzorów oraz spora dawka typowego dla serii humoru.





MINECRAFT

Minecraft to gra, w której pozyskujemy surowce, dbamy o przetrwanie naszej postaci, zwiedzamy niesamowite światy, walczymy z przeciwnikami, a przede wszystkim budujemy na potęgę.

Mogą to być niewielkie domki, albo niesamowite pałace i zamki. Złożony z sześciennych bloków Minecraft to bowiem olbrzymia, pełna klocków piaskownica, w której ograniczeniem może być tylko nasza wyobraźnia.

LEGO CITY



W LEGO® CITY Tajny agent™ możemy odkryć ponad 20 unikalnych dzielnic miasta, z których każda pełna jest: złodziei samochodów do powstrzymania, pojazdów do prowadzenia, psotnych kosmitów do złapania, zagubionych prosiaków do uratowania i oczywiście setek przedmiotów do zebrania.

Oryginalna historia w połączeniu z wyjątkowym humorem LEGO czyni z tej gry wyjątkową, pełną zabawy przygodę.

LEGO Gwiezdne wojny

Gra LEGO po raz pierwszy z polskim dubbingiem.

W polskiej wersji językowej usłyszymy głosy aktorów znanych z kinowego hitu Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy oraz innych części sagi.

Zaprezentowano w grze ekscytujące nowe ciekawostki, więc będziemy mieć szansę po raz pierwszy rzucić okiem na zupełnie nowe możliwości dostępne w tej cyfrowej przygodzie.





Bajka o trzech trzmielach

Słońce wisiało wysoko nad horyzontem, kiedy trzmiel Ambroży leciał z ostatnią porcją pyłku do swojego mieszkania pod czerwonym kamieniem. Zebrał już wszystko, co było do zebrania z tulipanów w ogrodzie leśnika i zastanawiał się głośnym bzyczeniem, gdzie by się tu udać na kolejny oblot.

Konwalie na leśnych polanach już przekwitły. Pole rzepaku straciło swój żółty urok raju, a przy stokrotkach trzeba się było sporo napracować. Nie to, żeby Ambroży był leniwy, o nie! Był nawet aż nazbyt pracowity w porównaniu do swoich braci trzmieli. Tamci latali przez cały dzień, od kwiatka do kwiatka, zjadając niespiesznie cały zebrany pyłek. Do domków nie przynosili nic zupełnie, co najwyżej ociupinkę na wieczorną kolację. Ambroży latał i cały dzień znosił pyłek do swojego mieszkania, zamienionego w jedną, wielką spiżarnię. Kiedy padał deszcz, owady drzemały w swoich domkach. Ambroży też przebywał w mieszkaniu ale zamiast spać jak inne trzmiel, powiększał swoją siedzibę o nowe tunele i pomieszczenia. Robił miejsce na nowe zapasy jedzenia.



Ten dzień był słoneczny, ciepły i bezwietrzny. Idealne warunki do zbierania pyłku i nektaru. Przestrzeń powietrzna nad łąką roiła się od różnego rodzaju owadów: pszczoł, trzmieli, murarek, muszek i innych latających dziwactw. Ambroży leciał właśnie nad wielkim czerwonym polem maków. Głównie nieustannie, gdzie polecą gdy już rozładuje swój cenny towar.

To intensywne główkowanie sprawiło, że Ambroży przestał myśleć o innych sprawach, w szczególności o zasadach owadziego ruchu powietrznego. Nie ustąpił miejsca nadlatującej z prawej strony muszce, spowodował kolizję dwóch biedronek a na końcu sam zderzył się z nadlatującym z naprzeciwka trzmiel.



- Na rój tysiąca szerszeni! - wymamrotał Ambroży lądując w czerwonym kielichu jednego z maków. - Co to było?

Zamiast odpowiedzi usłyszał dziwne mlaskanie. Ambroży wyjrzał z kielicha i zobaczył krzątającego się na ziemi trzmiela Błażeja. Zrozumiał w jednej chwili, że Błażej zajada się tulipanowym pyłkiem który Ambroży upuścił podczas zderzenia.

- Ej, to mój urobek! - krzyknął Ambroży z wysokości makowego kielicha.

- Znakomity! Gdzie znalazłeś taki dobry, tulipanowy pyłek? - zapytał Błażej, napychając sobie buzię.



- Już nie ma! Tulipany się skończyły, przekwitają, ten był ostatni - Ambroży sfrunął na dół i wzrokiem odprowadził ostatnią porcję pyłku znikającą w gębie Błażeja.

- Pyszności? Nie masz więcej? - bezczelnie zapytał Błażej.

- Ani trochę - warknął Ambroży.

- No coś się tak od razu naburmuszył kolego? Przecież Ci nie ukradłem tego pyłku.

- Fakt, nie ukradłeś, ty go po prostu zjadłeś.

- Wielka rzecz. Zjadłem i nie ma sprawy.

- Pewnie, że nie ma. Nie ma, bo zjadłeś - odparł z przekąsem Ambroży, wzbijając się w powietrze.

- Cóż, potraktujmy to jako odszkodowanie za spowodowanie kolizji - krzyknął za nim Błażej.

- Niech tak będzie! - zabzyczał Ambroży na pożegnanie.

Pogodził się z utratą pyłku i nie zamierzał dalej marnować czasu na jałowe dyskusje. Należało się rozejrzeć za jakimiś ciekawymi kwiatami. Ponieważ nie miał z czym wracać do domu, postanowił od razu zabrać się do pracy. Czerwone maki wyglądały kusząco. Nie miały co prawda zbyt dużo pyłku ale było ich tutaj tak wiele, że zebranie pełnego ładunku nie powinno zająć Ambrożemu zbyt wiele czasu.



Trzmiel zaczął więc odwiedzać kolejne maki, zbierając pyłek do koszyczków. Napełnił je już do połowy, kiedy w jednym z maków natknął się na śpiącego trzmiela Cezarego.

- O, przepraszam - powiedział Ambroży lądując tuż obok śpiącego owada. Mak ugiął się niebezpiecznie i zakotłosał pod ciężarem dwóch, dużych trzmieli. Cezary zamruczał i obudził się.

- Co się dzieje? - zapytał rozespany.

- Przepraszam, nie przeszkadzaj sobie, już lecę - Ambroży chciał się poderwać do lotu.

- Czekaj, czekaj, która to godzina? - Cezary próbował zorientować się, gdzie jest słońce.



- Wczesne popołudnie - pomógł mu Ambroży.
- Ach tak, więc pora na jakiś obiad - Cezary zaczął się rozglądać i w końcu jego wzrok padł na koszyczki Ambrożego wypełnione makowym pyłkiem. - O, miło, że wpadłeś z poczęstunkiem - ucieszył się szczerze.
- Z poczęstunkiem? To nie jest żaden poczęstunek - obruszył się Ambroży.
- Nie? Więc po co wpadłeś do mojego maku i mnie obudziłeś?

- Niechący, zbieram pyłek, nie wiedziałem, że tu sobie wypoczywasz.

- Ach, zbierasz pyłek i konsumujesz w ustronnym miejscu - domyślił się Cezary.

- Nie, nie konsumuję. Zbieram zapasy do spiżarni.

- Do spiżarni? - Cezary wybałuszył oczy ze zdziwienia. - Przecież jesteś trzmielcem, trzmiele nie zbierają pyłku, tylko trzmielice robotnice.

- A ja zbieram - oświadczył Ambroży z godnością.

- Ale po co?

- Po to, żeby mieć co jeść jak znikną wszystkie kwiaty.

- Co za bzdury opowiadasz, kwiaty nie znikną.

- Czyżby? Konwalie zniknęły, rzepaku już nie ma, tulipany właśnie więdną. Niedługo zwiędną maki i inne kwiatki - nie będzie nic do jedzenia.

- Eeee, opowiadasz, zakwitną nowe.

- Może tak, a może nie, lepiej się zabezpieczyć.

- Ha ha ha, zabezpieczyć! Co za dziwak z ciebie Ambroży. Po co się zabezpieczać? Zobacz! - Cezary wleciał ponad makowe płatki. - Wszędzie kwiaty, wielkie, czerwone morze kwiatów, mnóstwo jedzenia, czym ty się przejmujesz trzmieliku?

- Ja się nie przejmuję bo mam pełną spiżarnię. Gdybym był na twoim miejscu, to bym się przejmował - powiedział kpiąco Ambroży. Przeleciał nad Cezarym i wrócił do swego zajęcia. Cezary odprowadził go wzrokiem dopóki nie zniknął w jednym z kwiatów.



- Dziwak! Prawdziwy dziwak - mruknął i zaczął zajadać się pyłkiem.

Pole maków kwitło soczystą czerwienią jeszcze przez wiele dni. Wkrótce rozkwitły tam też niebieskie chabry i złoto-białe rumianki. Każdy kwiat wdzięczył się do słońca i do owadów, które chętnie uwijały się wśród płatków. Ambroży bywał tu codziennie, zbierając soczysty nektar i pyłek.

Pewnego razu natknął się na Błażeja i Cezarego popijających mszycowy miodek.



- Dzień dobry koledzy, co słyszać? - przywitał się kulturalnie, przysiadając obok dwóch owadów.

- Dzień dobry Ambroży! Ambroży, co swe bogactwa mnoży! - powitał go prześmiewczo Błażej.

- Ambroży co się o brak kwiatków trwoży! - dołożył swoje trzy grosze Cezary.

- Od rana do nocy haruje i się końcem świata przejmuje! - rymował dalej Błażej.



Ambroży posmutniał słysząc naśmiewających się z niego kolegów.

- Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni - rzucił do dwóch rozweselonych trzmieli i odleciał w swoją stronę.

Przyszedł czas kiedy pole maków przekwitło. Słońce nie grzało już tak przedtem. Coraz więcej dni było szarych, pochmurnych i deszczowych.

Nadeszła jesień. Większość trzmieli przeniosła się do lasu, gdzie zakwitły wrzosy. Ambroży spotykał tam Błażeja i Cezarego jak urządzali sobie ucztę na wrzosowiskach. Naśmiewali się z niego już z daleka jak ładował pyłek do koszyczków i transportował do swojej spiżarni.

Po pewnym czasie wrzosowiska przekwitły i zrobiło się całkiem zimno i ponuro. Błażej z Cezarym na próżno szukali choćby jednego kwiatka, na którym mogliby się posilić.

- Słuchaj, trzeba polecieć do Ambrożego, on ma na pewno ogromne zapasy pyłku - zaproponował Błażej Cezaremu, gdy już bardzo zmęczeni się bezowocnym poszukiwaniem.



- Świetny pomysł ale? Wiesz gdzie on ma swoje mieszkanie? - zapytał z nadzieją Cezary.

- Hmm, nie wiem, myślałem, że może ty wiesz? Poszukajmy!

Och, jak teraz żalowali, że wyśmiewali się z Ambrożego, gdy ten zbierał zapasy do swojej spiżarni! Gdyby się z nim zaprzyjaźnili, to pewnie zaprosiłby ich do mieszkania w ten trudny okres bez kwiatów! Poczęstowałby znakomitym makowym pyłkiem, wrzosowym nektarem, słodkim miodem?



Na próżno jednak trzmiele latały, bzyczały i wypatrywały wyśmiewanego wcześniej kolegę. Ambroży siedział w swoim mieszkaniu pod czerwonym kamieniem, wypoczywał i podjadał zgromadzone przez siebie zapasy.



Wkrótce biały, zimny puch pokrył lasy, pola i łąki. Nikt nie wie, co się stało z dwoma leniwymi trzmielami.

Gdy jednak przyszła wiosna i zakwitły pierwsze kwiaty, znów widywano Ambrożego jak pracowicie znosi pyłek do swojego mieszkania.



Polecamy do czytania

„Detektyw Pozytywka”

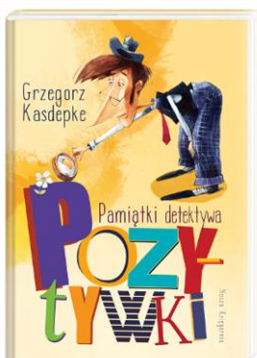
Seria książek

Grzegorza Kasdepke

Lubisz zagadki i tajemnice? Marzysz o pracy detektywa? Koniecznie musisz poznać Detektywa Pozytywkę!

Detektyw Pozytywka to niepowtarzalna osoba. Detektyw uwielbia rozwiązywać zagadki kryminalne, lubi grać w szachy, myje zęby trzy razy dziennie, dwa razy do roku robi gruntowne porządki, a jedyną jego bronią przeciw przestępcom jest kaktus.

Sympatycznego detektywa Pozytywkę lubią wszystkie dzieci z kamienicy, gdzie mieści się jego agencja "Różowe Okulary". Bo detektyw Pozytywka potrafi rozwiązać każdą, najtrudniejszą nawet zagadkę!

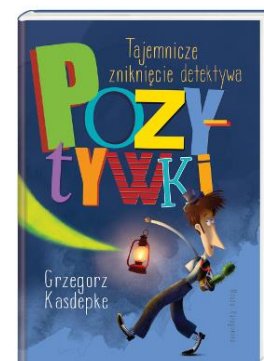
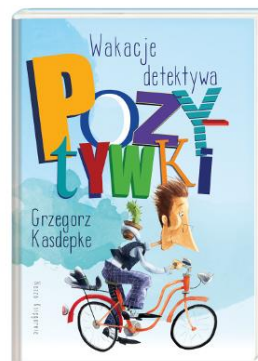
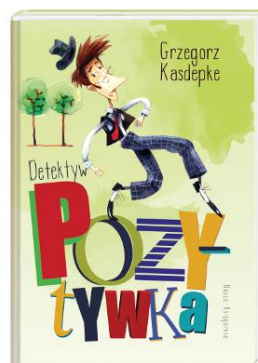


W **pierwszej części do detektywa Pozytywki** trafia zapłakana Zuzia. Zaginęły jej ulubione skarpetki w delfiny. Detektyw szybko wyjaśnia tajemnicę zaginięcia skarpetek. Pozytywka interweniuje również, gdy nieznany sprawca przebija dmuchaną piłkę, a także ustala, jak to się stało, że stojący w mroźną noc na balkonie wazon z wodą został roztrzaskany na drobne kawałki.



W **„Nowych kłopotach detektywa Pozytywki”** tytułowy bohater próbuje ustalić, co stało się z ubraniem pana Mietka. Udowadnia również, że ortografia może być dowodem w śledztwie i oczyszcza Martwiaka z ciężących na nim podejrzeń o akt wandalizmu, tj. o zamalowanie ścian kamienicy napisami. Dowiesz się również, jak podlewać kaktusy oraz czy w Turcji pije się kawę po turecku.

„Pamiętki detektywa Pozytywki” przynoszą podróże w czasie. Detektyw, robiąc gruntowne porządki w agencji, odnajduje przedmioty, które przywołują wspomnienia wcześniejszych spraw, np. tajemnicę łowienia ryb przez Martwiaka czy zagadkową sprawę domniemanego morderstwa gąsienicy Magdy. Wspomina też, jak pan Mietek posądził go o zrzucanie łupin orzechów na auto dozorczy.



Akcja **"Wakacji detektywa Pozytywki"** rozgrywa się w miesiącach letnich. Dominik wyjeżdża na obóz, Zuzia na kolonie, a Asia spędzi wolny czas u babci. Tylko detektyw nigdzie nie jedzie, bo zgubił portfel. Jednak wcale go to nie martwi. Udaje się do chińskiej restauracji, w której kelner utrzymuje, że jest Chińczykiem, ale detektyw szybko go demaskuje.

"Tajemnicze zniknięcie detektywa Pozytywki" zaskakuje zaginięciem tytułowego bohatera. Śledztwo w sprawie zniknięcia prowadzi pan Mietek, ale i tak pojawiają się nowe zagadki. No bo jak określić godzinę na podstawie cienia, ile czasu trzeba być na słońcu, by się opalić, albo ile rowków ma płyta gramofonowa?

"Wielki powrót detektywa Pozytywki" to część, w której nieobecność tytułowego bohatera coraz bardziej doskwiera mieszkańcom kamienicy. Na domiar złego Martwiak znów zaczyna coś knuć, a ponadto pojawia się spadkobierca dawnego właściciela kamienicy, który będzie chciał odzyskać swoją własność. Czy mieszkańców czeka eksmisja? I czy detektyw Pozytywka powróci na czas?

WOLISZ POSŁUCHAĆ PRZYGÓD DETEKTYWA POZYTYWKI?

Książki dostępne są w postaci Audiobooka. Fragment możesz posłuchać tutaj.

Najedź myszką na słowo **POSŁUCHAJ !** i wciśnij klawisz Ctrl.

A MOŻE WOLISZ ROZWIĄZYWAĆ ZAGADKI RAZEM Z DETEKTYWEM GRAJĄC W GRĘ PLANSZOWĄ?



Możesz pomóc detektywowi Pozytywce odnaleźć ukryte przedmioty. Musisz wykazać się dobrą pamięcią i umiejętnością podejmowania ryzyka.

I unikaj pana Mietka – przegoni każdego, kto napatoczy mu się pod miotłę!

Proste zasady gry!

- 49 płytek rozkładasz na stole obrazkami do dołu. Na płytkach znajdują się przedmioty, których będziemy szukać podczas gry oraz bohaterowie z serii książek Grzegorza Kasdepke: detektyw Pozytywka, Martwiak i pan Mietek.
- Twoim zadaniem jest odkrywanie kolejnych płytek w celu zdobycia jak największej ich liczby. Zasady zdobywania płytek są proste: np. płytka z rowerem ma wartość 3, oznacza to, że musisz odkryć 3 takie płytki, aby je zdobyć. Łatwiej będzie o lupę, ponieważ ma wartość 2 – musisz więc odkryć 2 takie płytki.
- Uwaga! Jeśli odkryjesz płytkę z Martwiakiem lub panem Mietkiem, nie zdobędziesz żadnej płytki i będziesz musiał zakończyć swoją kolejkę!



Ciekawostka

Ruszyły prace nad serialem animowanym na bazie bestsellerowej serii książek dla dzieci o Detektywie Pozytywce.

Będzie to kolejna forma spotkania z Detektywem Pozytywką po audiobooku, grze planszowej i aplikacji mobilnej.

Na pierwszy sezon serialu złożą się 26 siedmiominutowych odcinków. Każdy z nich będzie oddzielną, zamkniętą historią, i będzie można je oglądać w dowolnej kolejności.

W poszczególnych odcinkach serii zostaną przedstawione „zagadki kryminalne”, dotyczące różnych spraw i zjawisk, z którymi mali widzowie spotykają się na co dzień. Jak na przykład rozsądzenie przez mróz pozostawionego na balkonie wazonu z wodą, albo tego, że nagrzane powietrze zwiększa swoją objętość i może spowodować pęknięcie nadmuchanej piłki.



Źródło: www.taniaksiazka.pl, www.rebel.pl, www.wirtualnemedia.pl