

**TEMAT: NIEZWYKLI LUDZIE I ZAWODY**

---

**Dzień 1: Ludzie o niezwykłym wyglądzie**

1. "Najwyższy i najmniejszy człowiek" – zajęcia rysunkowe o Rysowanie postaci o skrajnych proporcjach (bardzo wysoka i bardzo niska), nauka kontrastu wielkości i proporcji ciała.
2. "Człowiek o niezwykłym wyglądzie" – zajęcia malarskie o Malowanie postaci o wyjątkowych cechach, takich jak bardzo długie włosy, nietypowy kolor skóry lub charakterystyczna budowa ciała.
3. "Projekt postaci" – zajęcia komputerowe / tablet o Tworzenie cyfrowego projektu bohatera o unikalnym wyglądzie i cechach.
4. "Maska postaci" – zajęcia rękodzielnicze o Wykonanie maski inspirowanej niezwykłą twarzą z użyciem kartonu, papieru i materiałów dekoracyjnych.
5. "Postać przestrzenna" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne o Budowa uproszczonej sylwetki człowieka z kartonu, drutów i materiałów mieszanych.

---

**Dzień 2: Niezwykłe umiejętności**

1. "Człowiek o niezwykłej sile lub zręczności" – zajęcia rysunkowe o Rysowanie postaci w ruchu, pokazanie dynamiki i napięcia mięśni.
2. "Tancerz / akrobata" – zajęcia malarskie o Malowanie postaci w ruchu z wykorzystaniem rozmyć i dynamicznych linii.
3. "Zawód przyszłości" – zajęcia komputerowe / tablet o Projektowanie zawodu, który jeszcze nie istnieje, wraz z jego funkcją i narzędziami.
4. "Akrobata" – zajęcia rękodzielnicze o Tworzenie postaci z drutu i papieru, z możliwością ustawienia jej w różnych pozycjach.
5. "Postać w ruchu" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne o Budowa figury z ruchomymi elementami (ramiona, nogi), rozwijanie myślenia konstrukcyjnego.
- 6.



### Dzień 3: Niezwykłe zawody

1. "Pilot / astronauta" – zajęcia rysunkowe  
o Rysowanie postaci wykonującej zawód wymagający specjalistycznych umiejętności, z uwzględnieniem stroju i wyposażenia.
  2. "Nurek głębinowy" – zajęcia malarskie  
o Malowanie sceny podwodnej z postacią nurka i otoczeniem.
  3. "zawodowa syrena" – zajęcia komputerowe / tablet  
o Tworzenie własnej ilustracji syreny pracującej w zoo .
  4. "Strój ....." – zajęcia rękodzielnicze  
o Projektowanie i wykonanie fragmentu stroju (np. hełm, maska, element ubioru) z kartonu i materiałów mieszanych.
  5. "stanowisko pilota" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne  
o Budowa miejsca pracy wybranego zawodu (np. kokpit, laboratorium, stanowisko badawcze).
- 

### Dzień 4: Zawody artystyczne i rozrywkowe

1. "Klaun" – zajęcia rysunkowe  
o Rysowanie postaci klauna z naciskiem na ekspresję twarzy, mimikę oraz charakterystyczny strój i proporcje.
  2. "Tancerka baletowa" – zajęcia malarskie  
o Malowanie postaci w ruchu z uwzględnieniem lekkości, dynamiki oraz pracy z kolorem i światłem.
  3. "Mim" – zajęcia komputerowe / tablet  
o Projektowanie postaci mima oraz sceny, w której odgrywa swoją rolę, z uwzględnieniem gestu i ruchu.
  4. "Muzyk uliczny" – zajęcia rękodzielnicze  
o Tworzenie przestrzennej postaci grającej na instrumencie z kartonu, drutów i materiałów mieszanych.
  5. "Scena artystyczna" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne  
o Budowa przestrzennej sceny dla wybranej postaci (ulica, teatr, scena), z wykorzystaniem różnych materiałów i elementów dekoracyjnych.
- 

### Dzień 5: Zawody rzemieślnicze – dawne i współczesne

1. "Wikliniarz" – zajęcia rysunkowe  
o Rysowanie postaci rzemieślnika przy pracy, z naciskiem na charakterystyczne ruchy rąk oraz strukturę wyplatanych form.



2. "Garncarz" – zajęcia malarskie  
o Malowanie sceny pracy przy kole garncarskim, z uwzględnieniem materiału (głina), ruchu i otoczenia warsztatu.
3. "Kowal" – zajęcia komputerowe / tablet  
o Projektowanie postaci kowala oraz jego narzędzi i miejsca pracy, z naciskiem na funkcję i charakter zawodu.
4. "Szewc" – zajęcia rękodzielnicze  
o Tworzenie elementów związanych z zawodem szewca (np. but, narzędzia) z kartonu, skóropodobnych materiałów i dodatków.
5. "Warsztat rzemieślnika" – zajęcia konstrukcyjno-przestrzenne  
o Budowa przestrzennego modelu warsztatu (np. wikliniarskiego, kowalskiego lub garncarskiego) z wykorzystaniem kartonu, patyczków, sznurków i materiałów mieszanych.