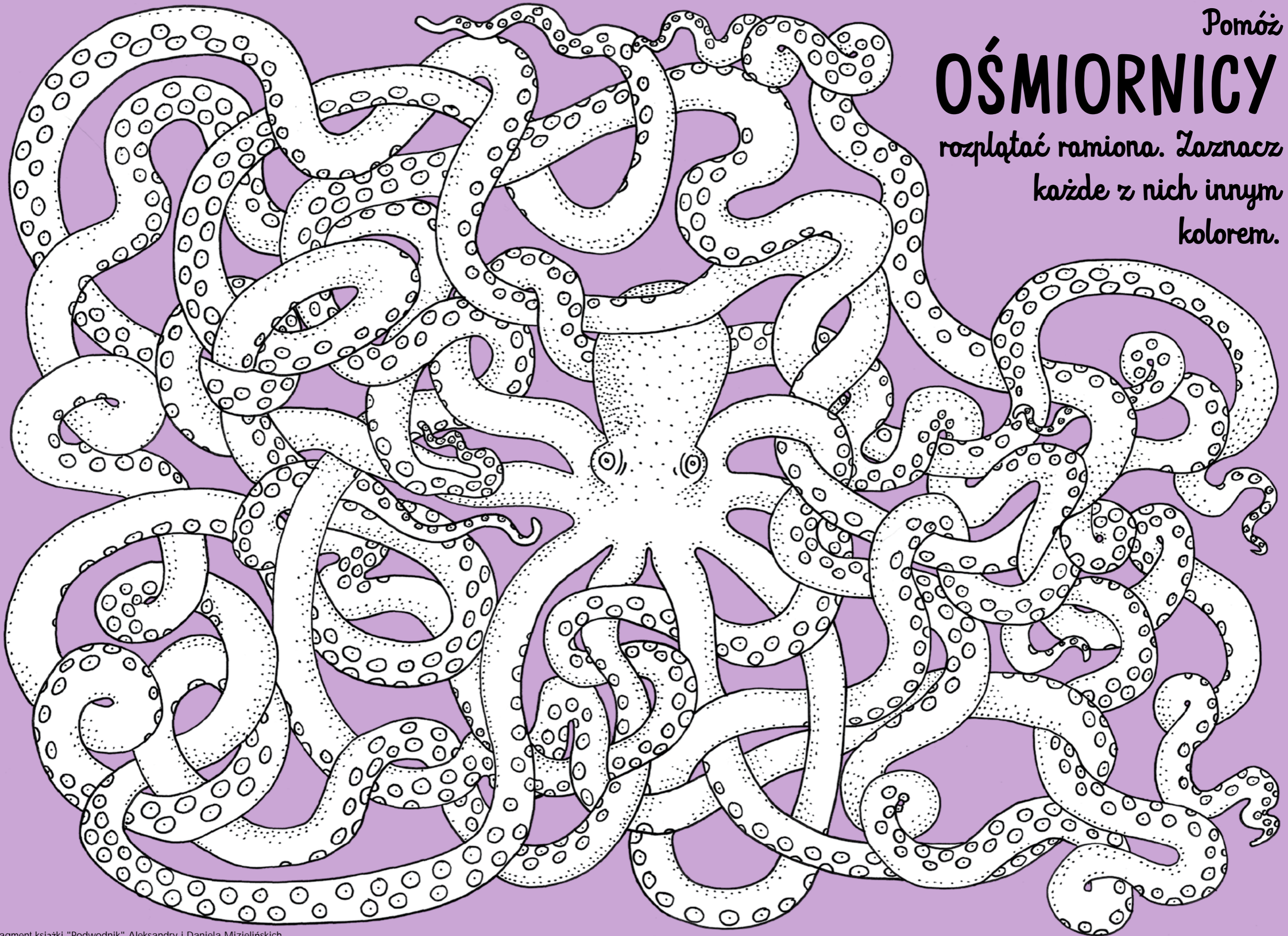


Pomóż

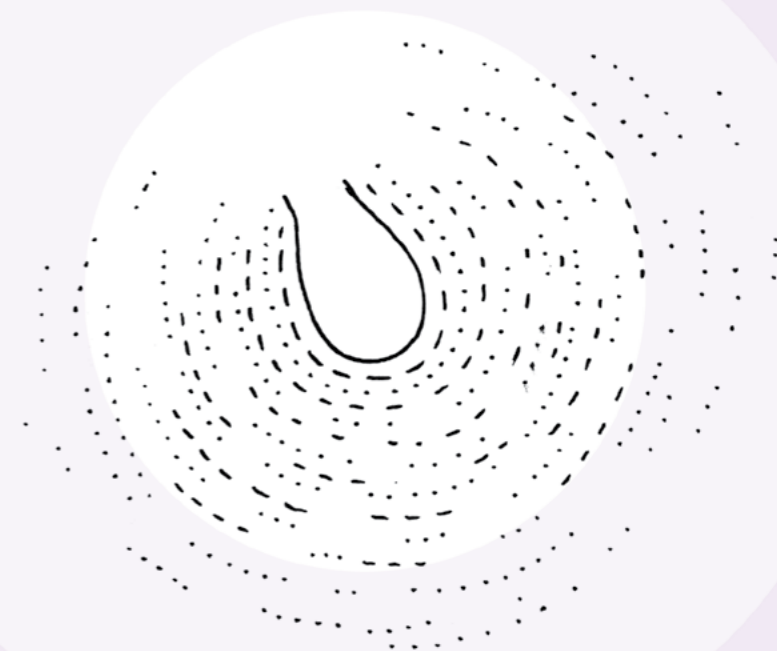
OŚMIORNICY

rozplatać ramiona. Zaznacz
każde z nich innym
kolorem.



Dorysuj

GŁĘBINOWEGO DRAPIEŻCĘ.



Zapatrzona w światło ryba
nie widzi, co ją czeka.



Melanocetus johnsonii to przerażająca ryba głębinowa wyposażona w długie zęby ostre jak szpilki. W czasie polowania wabi swoje ofiary za pomocą długiego wyrostka ze światełkiem na końcu. Nie przejmuj się, jeśli nie wiesz, jak dokładnie wygląda. Użyj wyobraźni.

Narysuj zatopione ruiny

PRADAWNEGO MIASTA.

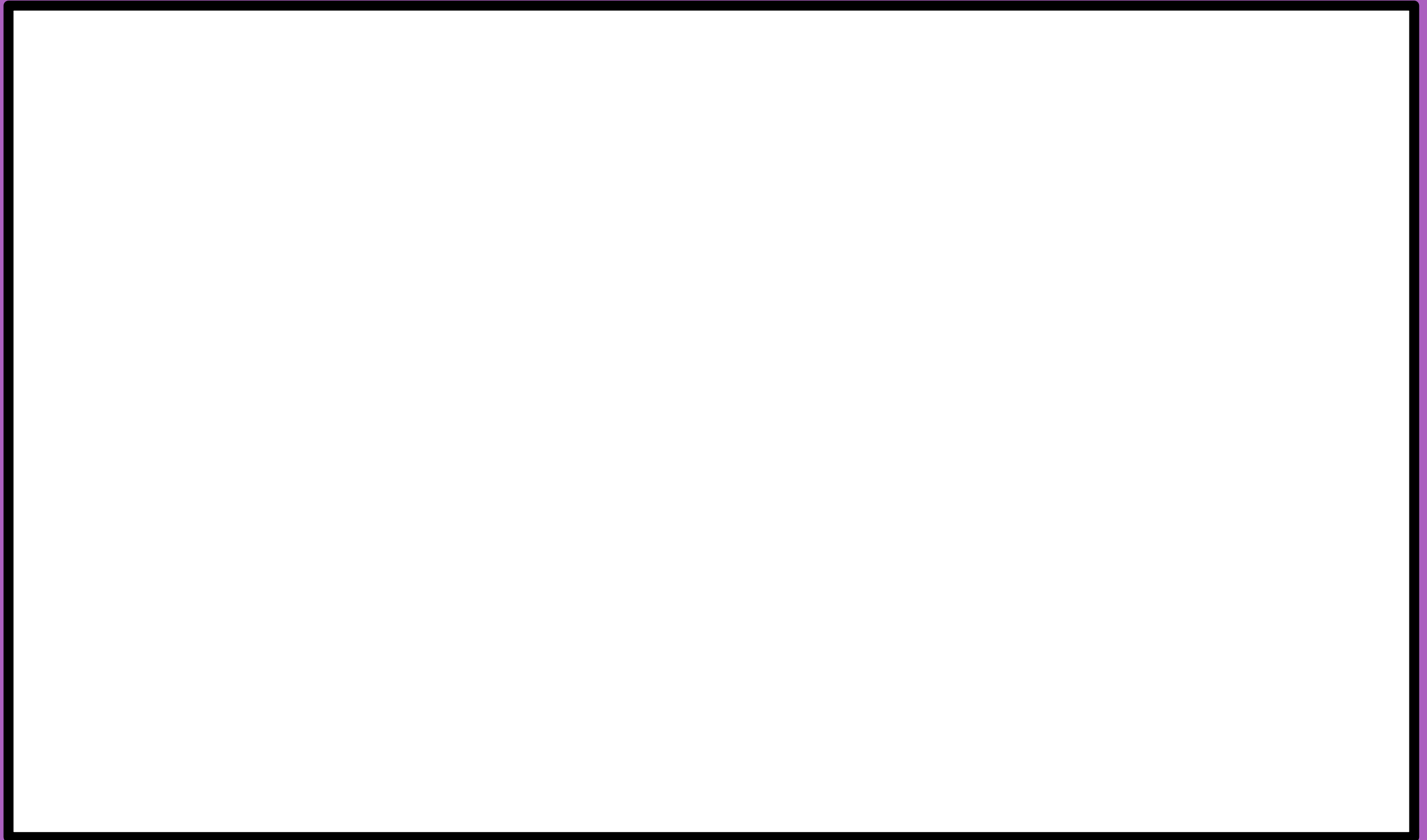
Legenda mówi, że dawno temu na wielkiej wyspie na Oceanie Atlantyckim leżało wspaniałe królestwo – Atlantyda.

Aż pewnego dnia nadeszło potężne trzęsienie ziemi, po którym całą wyspę wraz z królestwem na zawsze pochłonął ocean.

Jak myślisz, jak mogłyby wyglądać domy, ulice, świątynie i posągi, które spędziły tysiące lat pod wodą?

**Zaprojektuj plakat do filmu
o potworze z głębin.**

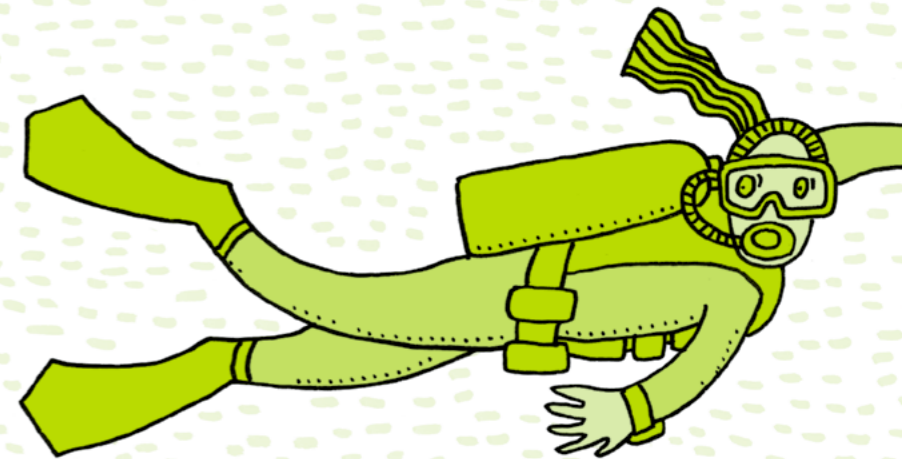
**Niezbadane, mroczne głębiny oceanów
od zawsze były inspiracją do opowiadania
strasznych historii.**



❶ Zacznij od wymyślenia tytułu filmu.
Napisz go na plakacie, używając
potwornych liter.

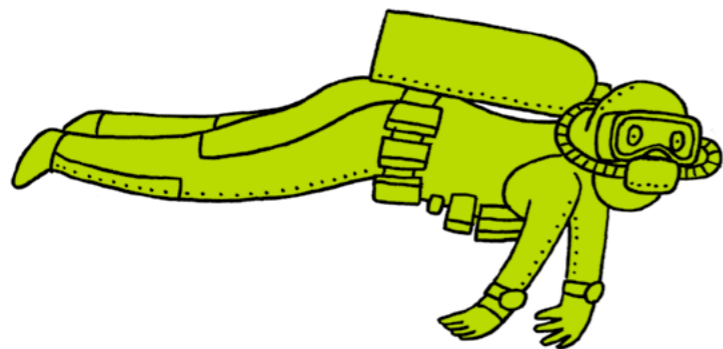
❷ Narysuj potwora i patrzących
na niego ludzi.

❸ Jeśli chcesz, żeby plakat wyglądał jak prawdziwy, dopisz na nim
nazwiska aktorów, którzy zagrają w twoim filmie. Mogą to być
znane gwiazdy albo ty i twoi przyjaciele.



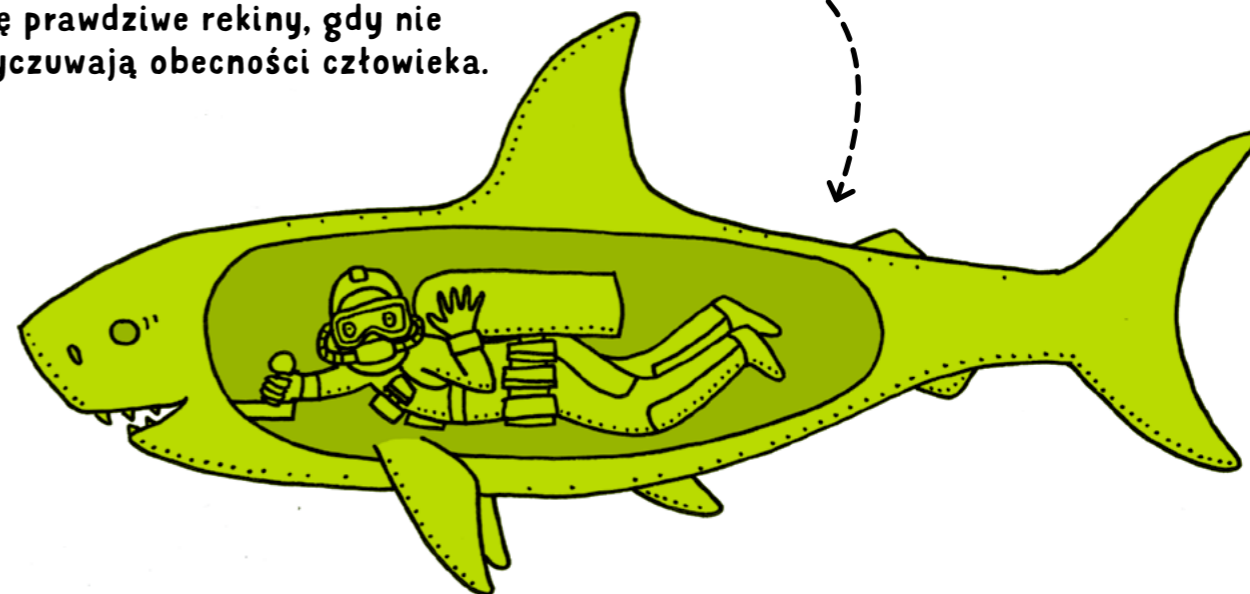
Przed czym
UCIEKA NUREK?
Narysuj to.

MORS

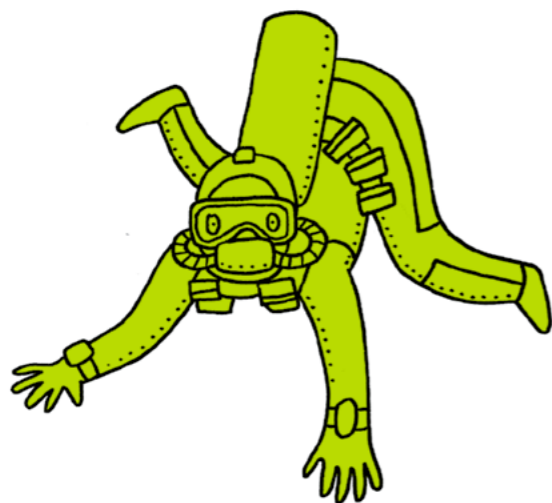


Zaprojektuj statki wyglądające jak **MORSKIE ZWIERZĘTA.**

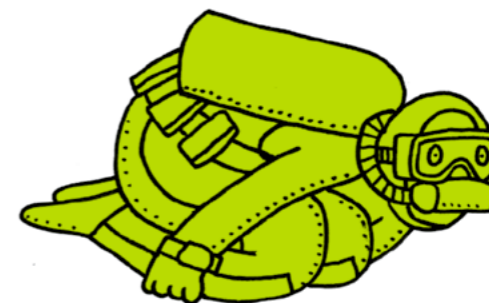
Fabien Cousteau stworzył statek udający rekina, by sfilmować, jak zachowują się prawdziwe rekiny, gdy nie wyczuwają obecności człowieka.



OŚMIORNICA



ŻÓŁW MORSKI



Narysuj wewnątrz

OKRĘTU PODWODNEGO.

Umieść w nim wszystkie wymienione elementy i oznacz je numerkami.

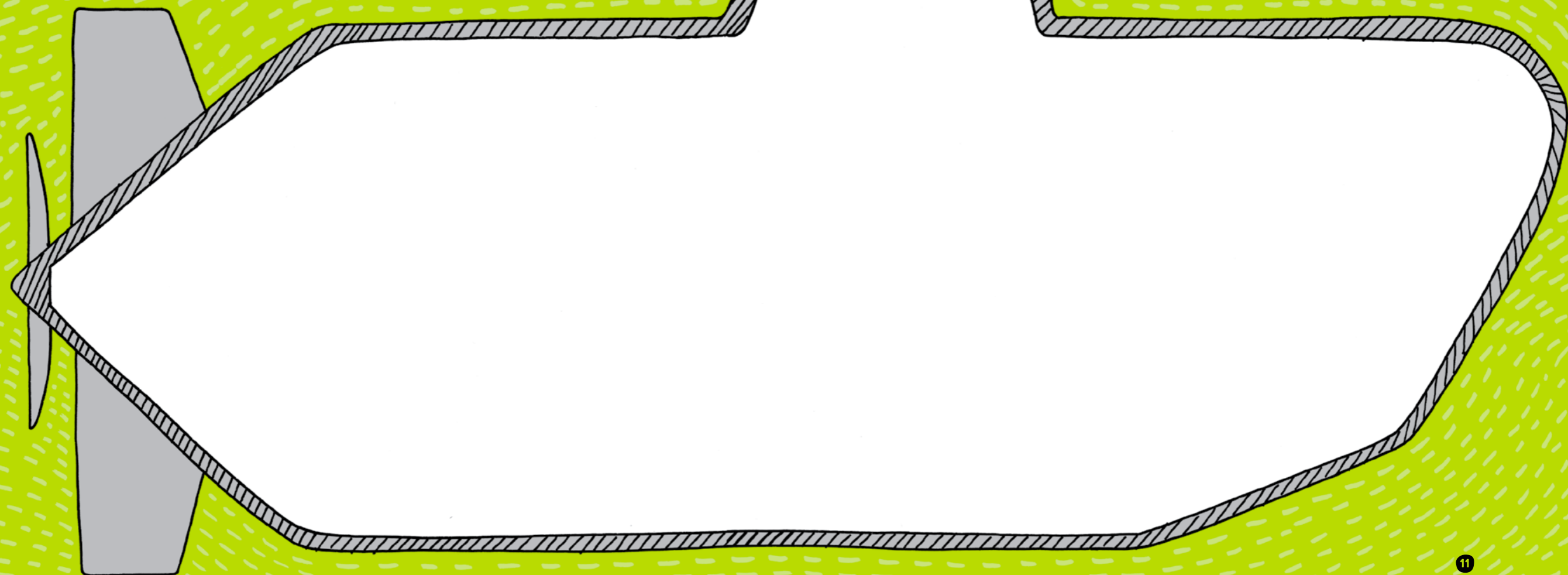
① silnik elektryczny, który pracuje, gdy okręt jest zanurzony

② silnik spalinowy, który pracuje tylko na powierzchni; w czasie pracy ładuje baterie (⑧)

③ koje, czyli łózka załogi

④ pomieszczenia, z których steruje się okrętem

⑤ sonar, czyli nasłuchujące „ucho” okrętu



⑥ paliwo do silnika spalinowego

⑦ kambuz, czyli kuchnia

⑧ baterie zasilające silnik elektryczny

⑨ zbiorniki balastowe, dzięki którym można regulować głębokość zanurzenia okrętu

⑩ zbiorniki ze sprężonym powietrzem do wypychania wody ze zbiorników balastowych.

⑪ torpedy