




HYDRAULIK

Kiedy rura pęknie lub coś z kranu kapie, on podwinie rękawy i w mig za klucz złapie. Usunie usterkę, wyczyści z osadu, i po tej awarii nie ma ani śladu.




OGRODNIK

Sadzi rośliny, grządki pielęgnuje, kopie, przycina, w pocie czoła pracuje. O wszystko się troszczy i najlepiej dba, bo dobrą rękę do roślin ma.



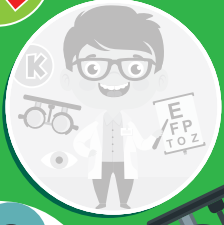

LISTONOSZKA

Z wielką torbą, co po brzegi wypchana, ulice przemierza od samego rana. Czy to deszcz, czy słońce, czy też śnieżne dni, ona list lub kartkę dziś przyniesie Ci.




PIOSENKARZ

Prawie każdy człowiek ma takie marzenie, by jak on wystąpić przed ludźmi na scenie. Śpiewać same hity, najlepsze przeboje, mieć też rzeszę fanów i supermodne stroje.

OPTYK

Kiedy problem masz ze wzrokiem, rusz do niego pewnym krokiem. Dobre okulary szybko sprawi Ci, żebyś świat wokoło lepiej widział w mig.




DZIENNIKARKA

Wszystko niezmiennie ją interesuje, ważne informacje ludziom przekazuje. W gazecie, telewizji czy też w internecie zdaje relację o tym, co na świecie.




FLORYSTA

Tulipany, irysy albo pęki róż w bukiet Ci ułoży, zwiąże, no i już. Uwielbia wszystkie kwiaty – takie hobby ma. Na nich najlepiej na świecie się zna.




FOTOGRAFKA

– Proszę o uśmiech! – Pstryk, pstryk i jest zdjęcie. Takie na co dzień ma ta Pani zajęcie. W studio w świetle lamp, czy w słonecznym plenerze – a nawet robi fotki, gdy jest na spacerze.




ARCHEOLOG

Wnikliwie bada przeszłość ludzkości na podstawie znalezionych jej pozostałości. Mumia, biżuteria czy starożytna miska – to jego archeologiczne wykopaliska.



ZAWODOWE Karty Kubusia

ZAGRAJ AŻ W 3 RÓŻNE GRY!

KALAMBURY:

- W grze bierze udział 2 lub więcej graczy.
- Gracze dzielą się na drużyny.
- Przygotowujemy karty do losowania.
- Gracz losuje hasło z karty i przedstawia je swojej drużynie w czasie 1 – 2 minuty używając do tego tylko gestów lub rysunku. Zabronione jest używanie dźwięków.
- Pozostałe osoby z drużyny próbują odgadnąć hasło, jeśli im się uda dostają punkt.
- Po każdej turze zmieniamy drużynę, która prezentuje hasło.
- Wygrywa drużyna, która ma więcej punktów po ustalonej przed rozpoczęciem gry ilości rund.






PROJEKTANTKA MODY

Tworzy, wymyśla przeróżne stroje, dobiera tkaniny, kreśli wyкроje. Najnowsze trendy modowe zna. Być może nawet swój butik ma.





RATOWNIK

Nad wodą czuwa, porządku pilnuje. Toń wody uważnie wzrokiem skanuje. A gdy zobaczy coś niepokojącego, rusza ratować potrzebującego.





REŻYSER

Jak film ma wyglądać? To on decyduje. Aktorów ustawia, porządku scen pilnuje. – Kamera! Akcja! – krzyczy na planie. Gra ważną rolę, choć nie na ekranie.





STEWARD

W progu samolotu z szerokim uśmiechem staje. Wita pasażerów, a potem przekąsi im rozdaje. O komfort podczas lotu i bezpieczeństwo dba. Na każdy problem dobre rozwiązanie ma.





STRAŻAK

Kiedy usłyszysz, za dnia czy też w nocy, „Uwaga, dym i ogień! Pali się! Pomocy!”, wozem czerwonym pędzi na sygnale, by pożar ugasić. On nie lęka się wcale.

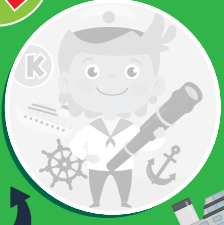




KOSMETYCZKA

Ta Pani zajmuje się pielęgnacją skóry. Wykonuje zabiegi i tworzy mikstury. Zna świetnie wszystkie rodzaje cery, maseczki, kremy i masażery.





MARYNARZ

Nie zważa na porę roku, nie boi się pogody. On często wypływa na szerokie wody. Statkiem lub okrętem przełamuje fale, by bezpiecznie płynąć wciąż dalej i dalej.





DETEKTYWKA

Jakaś tajemnicza, nierozwiązana sprawa? Ona już w gotowości – do pracy się stawia. Śledzi, zbiera dowody i domysły snuje. Nad rozwiązaniem usilnie pracuje.





KOLARZ

Nim wszędzie na rower, strój sportowy ubiera. Kask na głowę i bidon z wodą też zabiera. Mknie na swym rowerze przez szosy jak rakieta! Zakręt, długa prosta, jeszcze jeden i meta!




ZAWODOWE Karty Kubusia

ZAGRAJ AŻ W 3 RÓŻNE GRY!

ZGADNIJ KIM JESTEM:

- W grze bierze udział 2 lub więcej graczy.
- Losujemy karty z postaciami.
- Pokazujemy kartę z postacią innym graczom, ale my nie możemy wiedzieć kim jesteśmy.
- Ustalamy kolejność w jakiej gracie będą zadawać pytania innym graczom.
- Każdy gracz po kolei zadaje innym pytania, tak, żeby odgadnąć kim jest.
- Pytania powinny brzmieć tak, aby można było na nie odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”, np. „Czy pracuję w szpitalu?”
- Wygrywa gracz, który najszybciej odgadnie swoją postać.






RATOWNICZKA MEDYCZNA

W nagłych wypadkach czasu nie marnuje. Wsiada w karetkę i życie ratuje. Nieważne, czy to w dzień, czy nawet w nocy – zawsze udzieli pierwszej pomocy.





AGENTKA NIERUCHOMOŚCI

Chcesz sprzedać dom lub kupić mieszkanie? To właśnie dla niej najlepsze zadanie. Czasem kilka dni, a czasem po miesiącu, ale dzięki jej pracy swój kąt znajdziesz w końcu.





AKROBATKA

Jak gumę potrafi wyginać swe ciało. Figury i akrobacje wykonuje śmiało. Porusza się z gracją, z uśmiechem trenuje, ona w ćwiczeniach najlepiej się czuje.





DYRYGENTKA

Przed wielką orkiestrą sama jedna staje. Batutą w ręce znak muzykom daje. Pokaże, kto gra, a kto pauzuje. To ona nimi w rytmie dyryguje.





ROBOTYCZKA

Co ma robot w środku? Ktoś z was wiedzieć chce? Jej trzeba zapytać – ona dobrze wie, bo roboty skręca i je konstruuje. Sprawdza, testuje oraz programuje.





DIETETYK

Ile białka, ile warzyw – oblicza proporcje. Następnie dzieli to wszystko na porcje. Układa zdrowe diety i liczy kalorie – nie są to tylko czyste teorie.





CHEMICZKA

W laboratorium na co dzień pracuje pilnie, nowych związków chemicznych szuka usilnie. Bada dokładnie, eksperymentuje, jak dana substancja z inną reaguje.





MAGIK

Ze swego kapelusza wyciąga królika! „Hokus pokus!”, powie, no i królik znika! Magiczne sztuczki i triki pokazuje. Magia to, a może ten człowiek blefuje?





ASTRONAUTA

W kosmicznej przestrzeni on najczęściej gości, a tam się znajduje w stanie nieważkości. Galaktyczne przestworza, gwiazdy i planety – ma niezemski widok ze swojej rakiety.




ZAWODOWE Karty Kubusia

ZAGRAJ AŻ W 3 RÓŻNE GRY!

ZGADYWANKI:

- W grze bierze udział 2 lub więcej graczy.
- Losujemy kartę z daną postacią.
- Czytamy zagadkę, która znajduje się na karcie.
- Gracz, który pierwszy odgadnie postać dostaje punkt.
- Wygrywa gracz, który będzie miał najwięcej punktów, gdy skończą się wszystkie karty.
- W Zgadywanki możemy grać samemu poprzez czytanie zagadek i odgadywanie jaki to zawód.






PODRÓŻNICZKA

Na podróż zawsze jest spakowana. Często wyrusza już z samego rana. Chętnie odwiedza odległe kraje, tam różne kultury i miejsca poznaje.




POETKA

Potrafi ubrać myśli w piękne słowa, na papier je przełać i poezja gotowa. Píše piękne wiersze i rymem się bawi, by ludzi wzruszyć lub im przyjemność sprawić.




GRAFIK KOMPUTEROWY

Znacznie lepiej niż na papierze tworzy grafiki na komputerze. Czarno-białe czy też kolorowe – a potem drukuje, gdy dzieło gotowe!




ORNITOLOG

Kto zgubił piórko? Jaki to ptak? Bocian czy pliszka, sówka czy szpak? Kto śpiewa rano? Kto, gdy wieczór nastaje? To on zna wszystkich ptaków zwyczajnie.




SĘDZINA SPORTOWA

Porządku na boisku ściśle pilnuje. Gdy ktoś łamie zasady, gwizdkiem reaguje. Czuwa, by prawidłowo przebiegała gra. Przy autach i karnych głos decydujący ma.




RZEŹBIARZ

Dłutem i młotkiem ciężko pracuje. Pomnik lub posąg nimi wykuje. Metal, drewno, glinę czy kawał kamienia swymi rękami w sztukę zamienia.




INSTRUKTOR FITNESS

Rozgrzewka, wyskok, ręce w bok w przysiadzie – on ćwiczenia pokazuje na własnym przykładzie. By innych w ten sposób ostro motywować i pomagać kondycję fizyczną budować.




RAJDOWIEC

W kombinezonie i w pasach za kierownicą siedzi. Z piskiem opon startuje, przebieg trasy śledzi. Im szybciej, tym lepiej – to wiadoma sprawa, lecz takie wyścigi, wiedz, to nie zabawa.



ZAWODOWE Karty Kubusia

ZAGRAJ AŻ W 3 RÓŻNE GRY!

PRZYGOTOWANIE KART:

- Wydrukuj przód i tył kart.
- Za pomocą nożyczek do papieru wytnij wszystkie karty, starannie, wzdłuż linii.
- Weź przód i tył karty.
- Nałóż cienką warstwę kleju na jedną stronę, aby nie wypływał podczas przyklejania. Przyłóż przód i tył karty do siebie, naciśnij przez kilka sekund.
- Pozostaw karty na kilka minut do wyschnięcia.
- Po wyschnięciu karty są gotowe do gry!

Naklejek można szukać pod etykietami soków Kubus 100%; poj. 300 ml.



