

Ciekawa zabawa

CZ. 4

karty
pracy



SZEŚCIOŁATKI



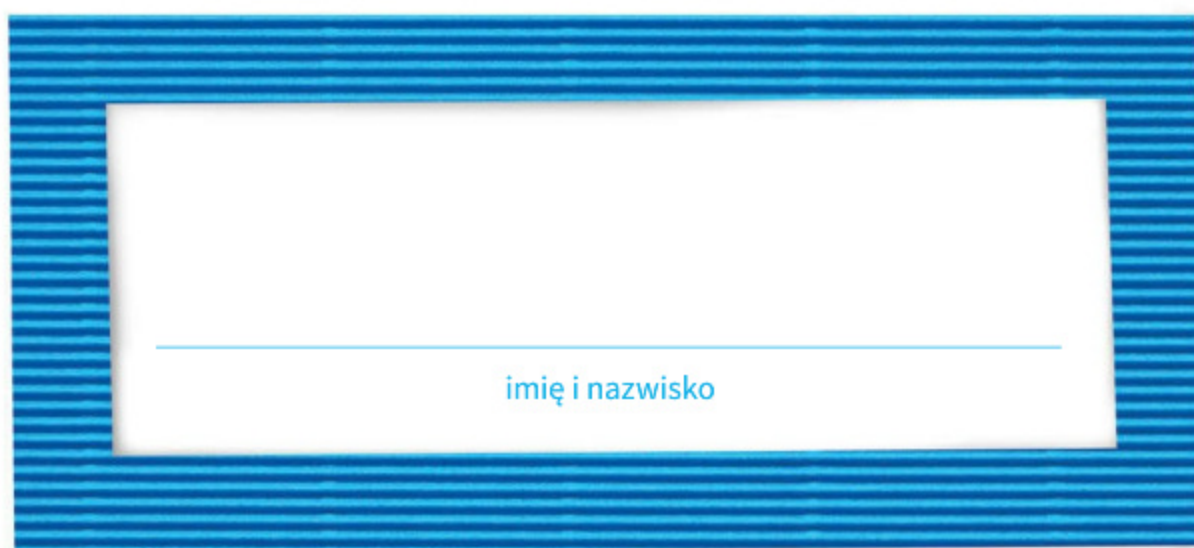
nowa
era



karty
pracy

Ciekawa zabawa

SZEŚCIOŁATKI



imię i nazwisko



– do rozwiązania ćwiczenia potrzebne są naklejki ze środka „Kart pracy”



– ćwiczenie trudniejsze



– ćwiczenie otwarte, każde dziecko może wykonać je inaczej, warto poprosić o uzasadnienie



– ćwiczenie indywidualizujące pracę, kształtujące samoświadomość dziecka

Napisy małą czcionką na ilustracjach to informacje dla nauczyciela.

Ciekawa zabawa

Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy o przestrzeganie praw, jakie im przysługują. Zawartość publikacji możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie umieszczaj jej w Internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, to nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. Możesz skopiować część publikacji jedynie na własny użytek.

Szanujmy cudzą własność i prawo. Więcej na www.legalnakultura.pl



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2021
ISBN: 978-83-267-4110-4

Autorki: Barbara Bryk (s. 9-14), Kamila Jakubowska (s. 21-26), Paulina Janiszek (s. 27-32, 53-58),
Agata Kacprzak-Kolakowska (s. 3-8, 15-20, 33-38, 47-52), Magdalena Klimek (s. 59-64),
Anna Pawłowska-Niedbała (s. 66-69), Justyna Wójcik (s. 39-46).

Redaktor serii: Ewa Wilczyńska.

Opracowanie redakcyjne: Monika Hałucha.

Redakcja merytoryczna: Anna Niewiadomska, Ewa Wilczyńska.

Konsultacje merytoryczne: Dorota Kucharska, Anna Kucharczyk, Monika Chłodzińska, Anna Pawłowska-Niedbała,
Agnieszka Szprycer-Brodowska, Katarzyna Rygiel-Hałucha i Piotr Hałucha (przyroda).

Redakcja językowa: Urszula Radomska, Monika Hałucha.

Nadzór artystyczny: Kala Pichler.

Opieka graficzna: Ewa Kaletyn, Elżbieta Grozdew.

Projekt okładki: Agata Muszalska (I strona), Elżbieta Grozdew (IV strona).

Ilustracja na okładce: Natalia Helman, Agata Muszalska (I strona), Aleksandra Majewska (IV strona).

Zdjęcia na okładce: Maciej Wróbel (I strona, montaż: papierowe elementy), Shutterstock (I strona, montaż: muszla, motyle, ważki, chusta, plecak, woda, liść), Magdalena Król (IV strona: farby, pędzel, papierowa rolka),
Aleksandra Majewska (IV strona: papierowe elementy bez rolki), Shutterstock (IV strona: nożyczki, klej).

Projekt graficzny: Agata Muszalska, Justyna Dybala, Aleksandra Majewska.

Opracowanie graficzne: Aleksandra Majewska.

Realizacja projektu graficznego: Rafał Włeczorek.

Fotoedycja: Maciej Wróbel, Agnieszka Byczkowska.

Obróbka kolorystyczna zdjęć, ilustracji i montaż: Piotr Kaweckl.

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
www.nowaera.pl, nowaera@nowaera.pl, Centrum Kontakt: 801 88 10 10, 58 721 48 00.

Druk i oprawa: Quad/Graphics Europe Sp. z o.o.

1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?

2 Uzupełnij ilustrację obrazkami z wyklejanki. Do którego pojemnika powinni wrzucić śmieci: chłopiec, dziewczynka, pies i kot oraz ptak?

• Dokończ kolorować ilustrację.



gG

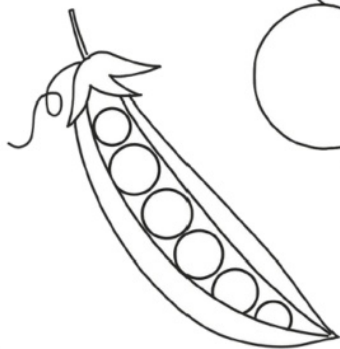
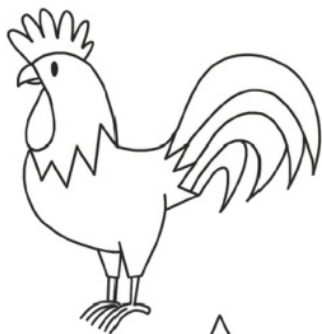


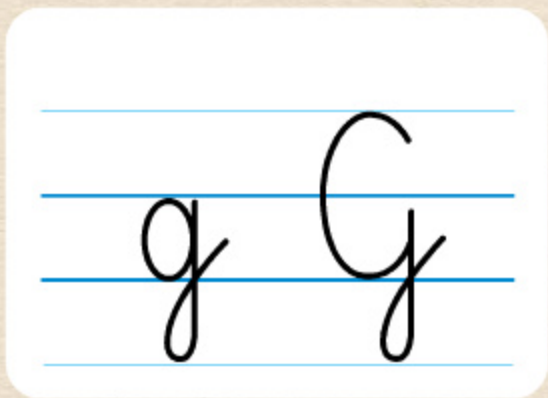
Eko stylem życia

g G

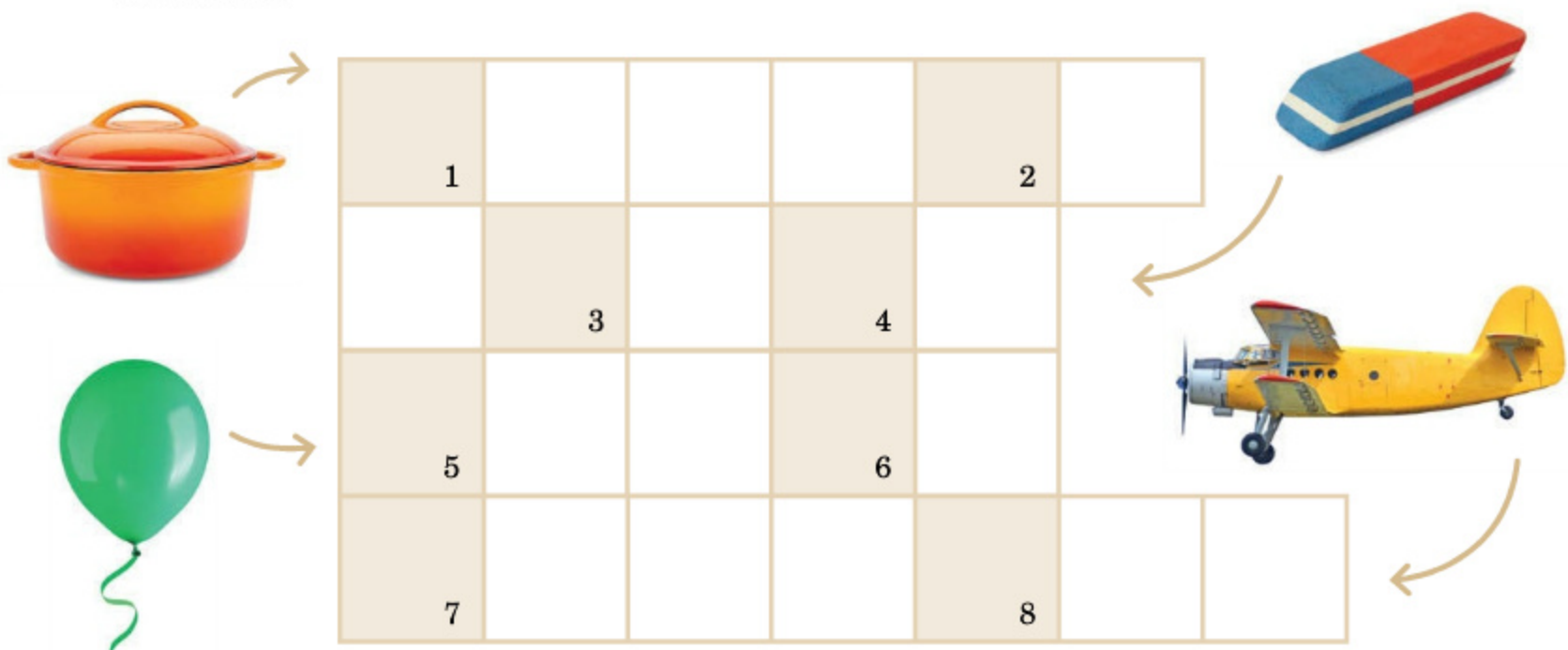


- 1 Nazwij obrazki na górze strony. Podziel nazwy na sylaby i na głoski. Pokoloruj na niebiesko kartoniki oznaczające głoskę **g**.
- 2 Nazwij obrazki i pokoloruj te, w których nazwach występuje głoska **g**.



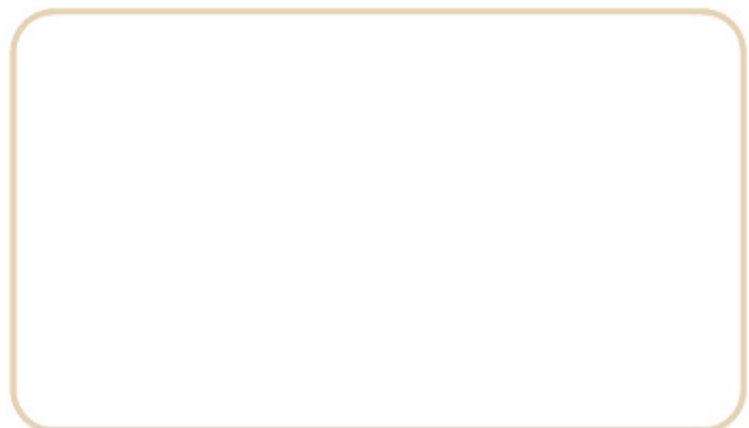
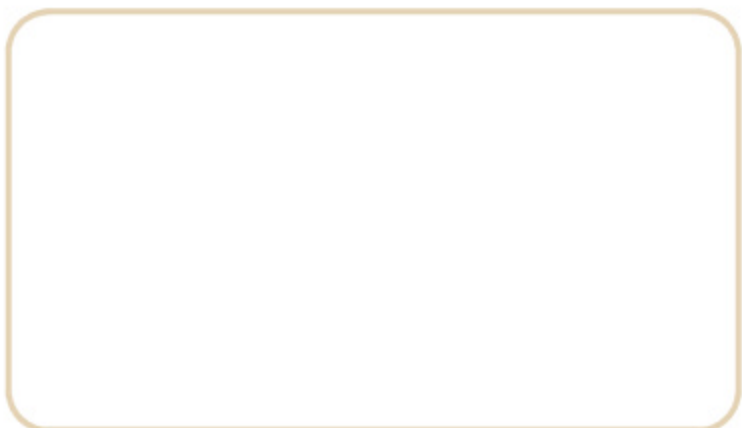


- 3 Rozwiąż krzyżówkę, wklej wyrazy w odpowiednie miejsca. Litery z kolorowych okienek utworzą hasła. Wklej je w kratkach zgodnie z numerami. Utworzone wyrazy zilustruj w ramkach.



1	8	6	5	3	7
---	---	---	---	---	---

2	4	6	8	6	1
---	---	---	---	---	---



- 1 Wyszukaj na ilustracji odpady papierowe, szklane i plastikowe. Co należy zrobić z pozostałymi śmieciami?



 Odszukaj i policz wskazane odpady. Wklej odpowiednie liczby.



 Odpowiedz na pytanie. Oblicz i uzupełnij działanie.



Ile jest razem  i  ?

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



Ułóż inne pytania do rysunku. Zadaj je koleżankom i kolegom.

1 Dodaj liczby i wklej wyniki. Połącz każde działanie z właściwym koszem.

$3 + 4 =$



$9 + 1 =$



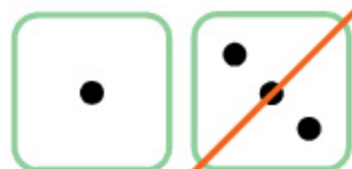
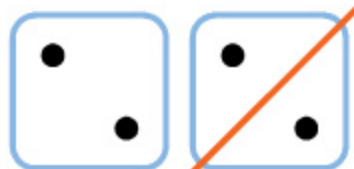
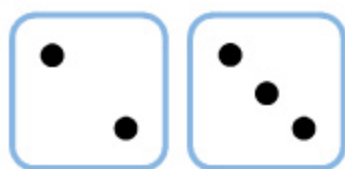
$7 + 3 =$



$4 + 4 =$



2 Oblicz działania i wstaw znaki: < lub > między działaniami. Przedstaw te same działania za pomocą kostek do gry.



$2 + 3$

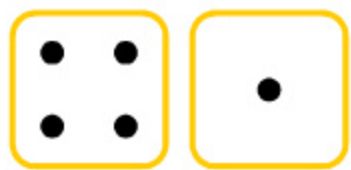


$4 - 2$

$4 - 3$



$6 + 1$



$6 + 4$



$5 - 1$

$5 + 1$



$6 - 3$

- 1 Narysuj oburącz po śladzie ekologiczną torbę na zakupy. Połącz z nią tylko te produkty, które są zdrową żywnością. Niezdrowe produkty przekreśl.



● Dorysuj w torbie inne przykłady zdrowych produktów.

- 1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?
- 2 Jakie książki lubisz najbardziej? Pokoloruj obrazki przedstawiające sytuacje, kiedy najczęściej korzystasz z książek.



a

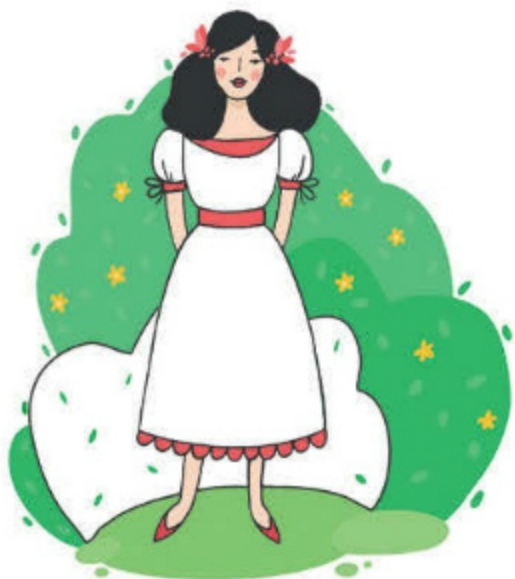
b

c



Strażnicy książek

1 Połącz obrazki w pary. Dokończ je kolorować.



KRÓLEWNA ŚNIEŻKA



i Małgosia



Kot



I SIĘDMIU KRASNOŁUDKÓW



Jaś



w butach

- 1 Gabryś ustawiał trzy książki na półce, za każdym razem w innej kolejności. Przyjrzyj się książkom i cyfrom na półkach na górze. Co zauważasz? Uzupełnij książki i cyfry na pozostałych półkach. Skorzystaj z naklejek.



1 2 3



3  1



  2



 1 



- Jak inaczej można jeszcze ustawić te trzy książki? Narysuj swoje propozycje na kartce lub wykorzystaj naklejki z wyklejanki.

1 Połącz w pary obrazki, których nazwy się rymują.



2 Utwórz jak najwięcej wyrazów z sylab. Niektóre sylaby mogą się powtarzać.



Zilustruj wybrany wyraz.

baj ka

ma za

pa

wa

jac

ga

so

mek



1 Znajdź osiem różnic między obrazkami. Zaznacz je kółkami na drugim obrazku.



1 Narysuj dom po śladzie.



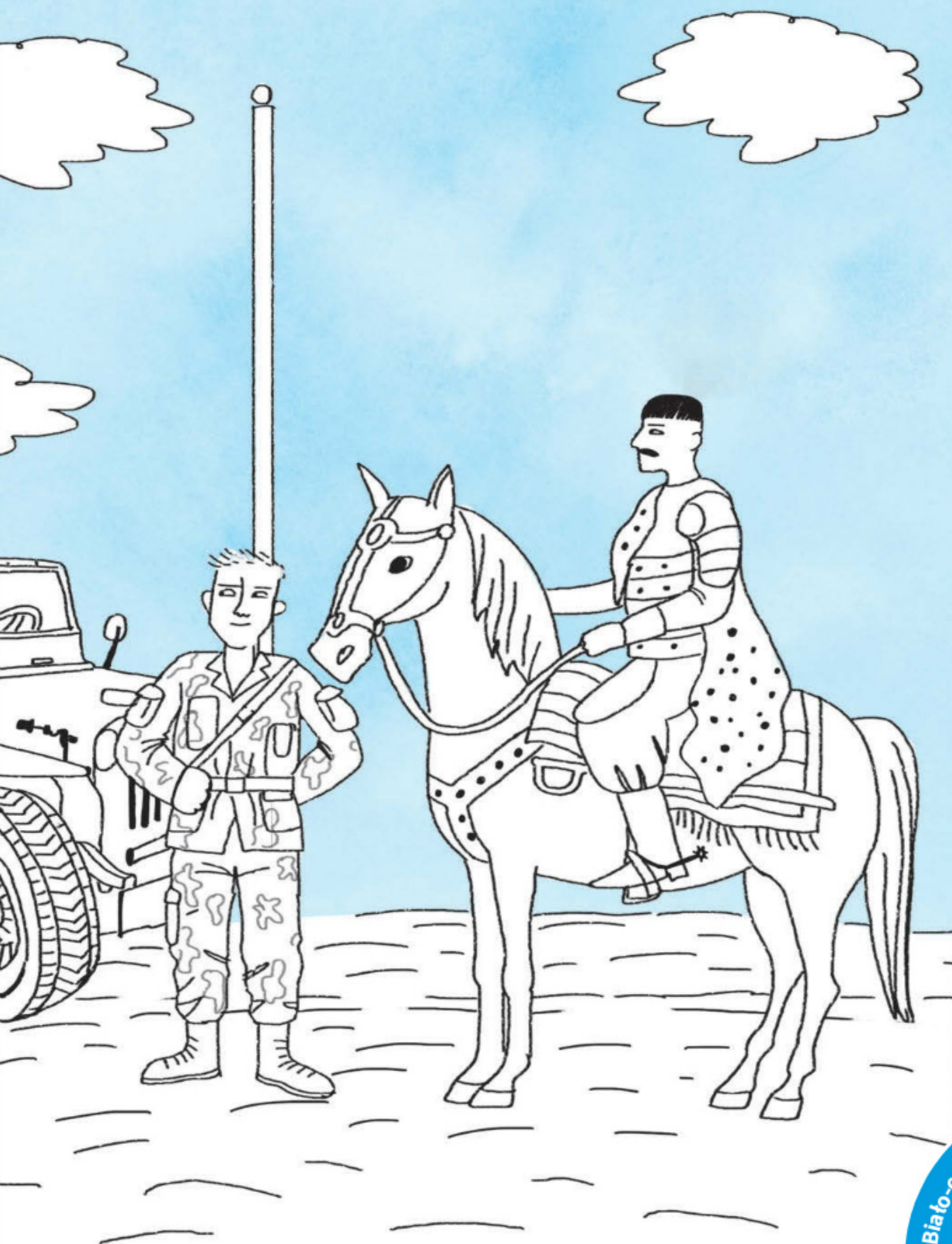
☆ ● Przeczytaj zdanie i dokończ rysunek.

To jest Baba Jaga
i jej domek z piernika.

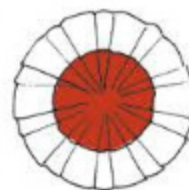


1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?

2 Dokończ kolorowanie. Uzupełnij obrazek elementami z wyklejanki. Porównaj stroje rycerza i żołnierza. Powiedz, czym się różnią, a w czym są podobne.

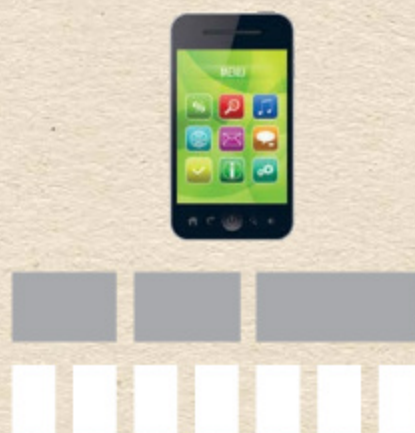


fF



Biało-czerwony maj

f F



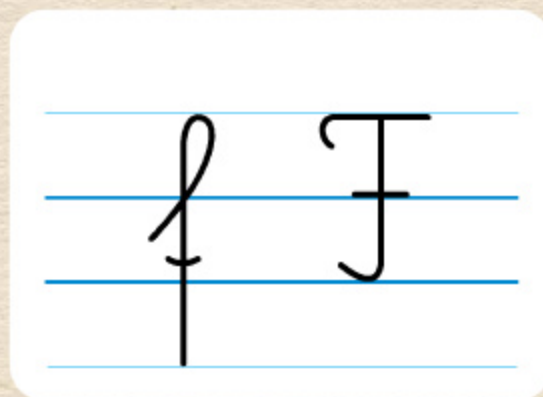
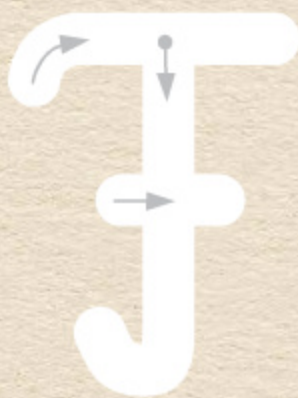
- 1 Nazwij obrazki na górze strony. Podziel nazwy na sylaby i na głoski. Pokoloruj na niebiesko kartoniki oznaczające głoskę **f**.
- ★ ● Pokoloruj odpowiednio, na czerwono lub niebiesko, pozostałe kartoniki.
- 2 Nazwij obrazki. Otocz pętlami te, w których nazwach słychać głoskę **f**.



l
o
t
f
r
a
k
n



- ★ ● Jakie głoski słyszysz na końcu wyrazów? Odszukaj i połącz litery z odpowiednimi obrazkami. Przeczytaj literę, która została bez pary.
- ★ ● Ułóż z liter i odczytaj jak najwięcej wyrazów.



3 Wykreśl w ciągach liter wszystkie **F**. Z pozostałych liter odczytaj wyrazy. Wybrane słowo zilustruj.

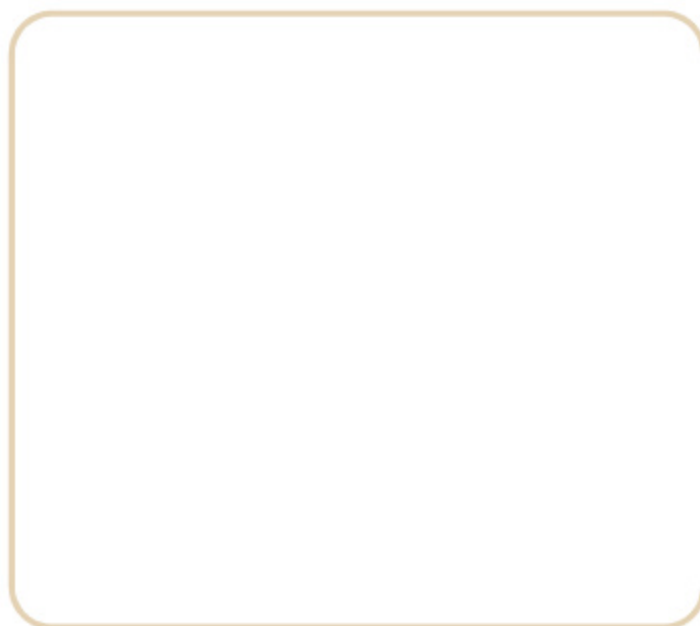


F K F R E F D K A F

F P L E F C A F K F

F W F O R F F E K F

F G U F F M F K A F



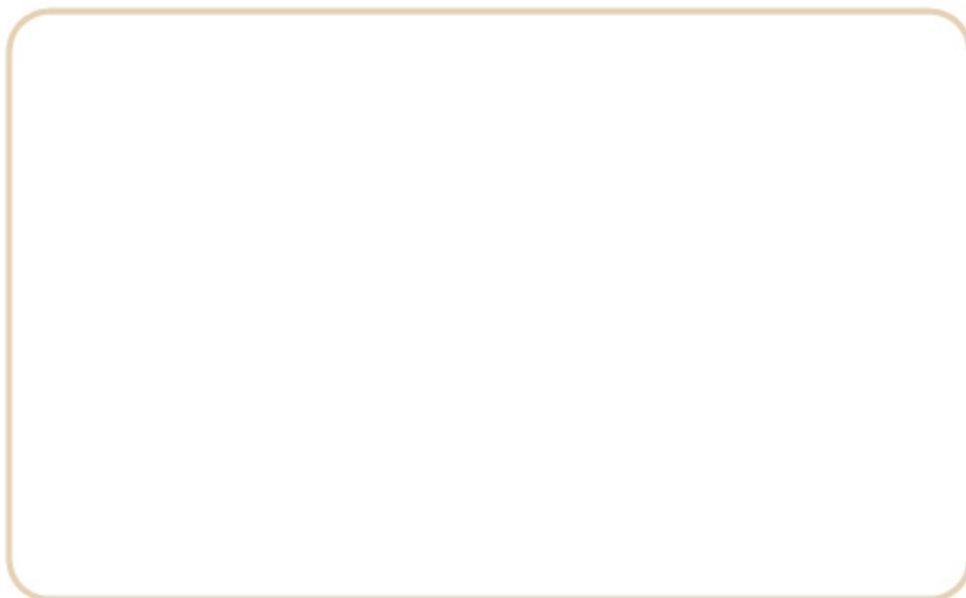
4 Pokoloruj tak samo okienka z sylabami, które tworzą słowa. Zilustruj te słowa w ramce.

fla

ka

Fran

ga



1 Doklej monety pod pamiątkami tak, żeby kwoty zgadzały się z cenami produktów.

			
8 zł	8 zł	9 zł	9 zł
 	 	 	

2 Policz, ile jest banknotów i monet. Wklej wyniki przy odpowiednich banknotach i monetach.



























★ ● Policz, jakie to kwoty. Co zauważasz?

1 Połącz przedmioty nowsze ze starszymi.



● Czy ze wszystkich starych rzeczy należy rezygnować? Dlaczego tak? Dlaczego nie?



Narysuj swój
wynalazek.
Powiedz,
do czego służy.



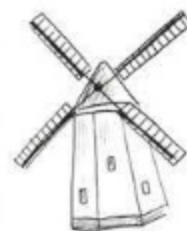
- 1 Posłuchaj i pokoloruj okienka z literami pod 😊, jeśli zdanie jest prawdziwe, a pod ☹, jeśli jest fałszywe. Utwórz hasło z kolejno zaznaczonych liter.

	😊	☹
Nasza ojczyzna leży nad Morzem Czarnym.	O	P
Stolicą naszej ojczyzny jest Kraków.	i	o
Nasza flaga jest biało-czerwona.	l	s
Autorem naszego hymnu jest Józef Wybicki.	s	g
2 maja obchodzimy Dzień Flagi.	k	w
W naszym godle jest bocian.	t	a



- Narysuj, z czym kojarzy ci się hasło.

-





- 1 Wklej brakujące części obrazków. Odczytaj napisy. Połącz je z odpowiednimi ilustracjami.
Odpowiedz na pytanie.

Jaki to kraj?

Saboty to
tradycyjne buty.

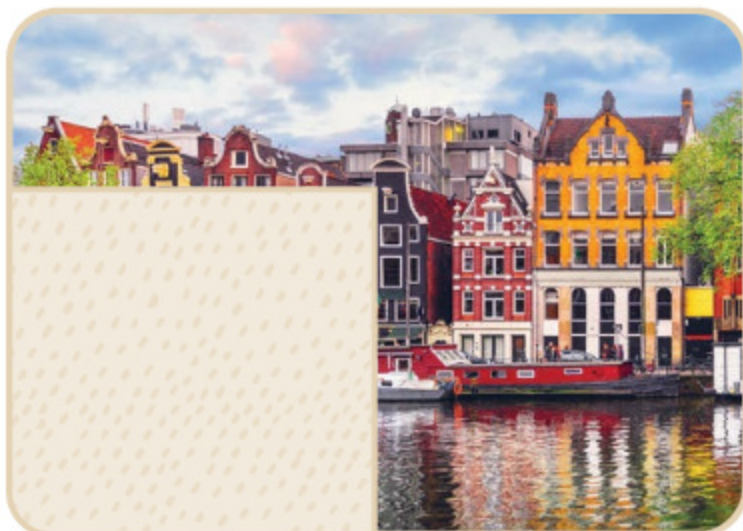


Amsterdam
to miasto.



To flaga.

Popularne kwiaty
to tulipany.



1




i



- 1 Pokoloruj okienka z literami tworzącymi nazwy miejsc, które można zobaczyć w mieście. Z pozostałych liter utwórz nazwę rzeki. Jak nazywa się miasto, które nad nią leży?

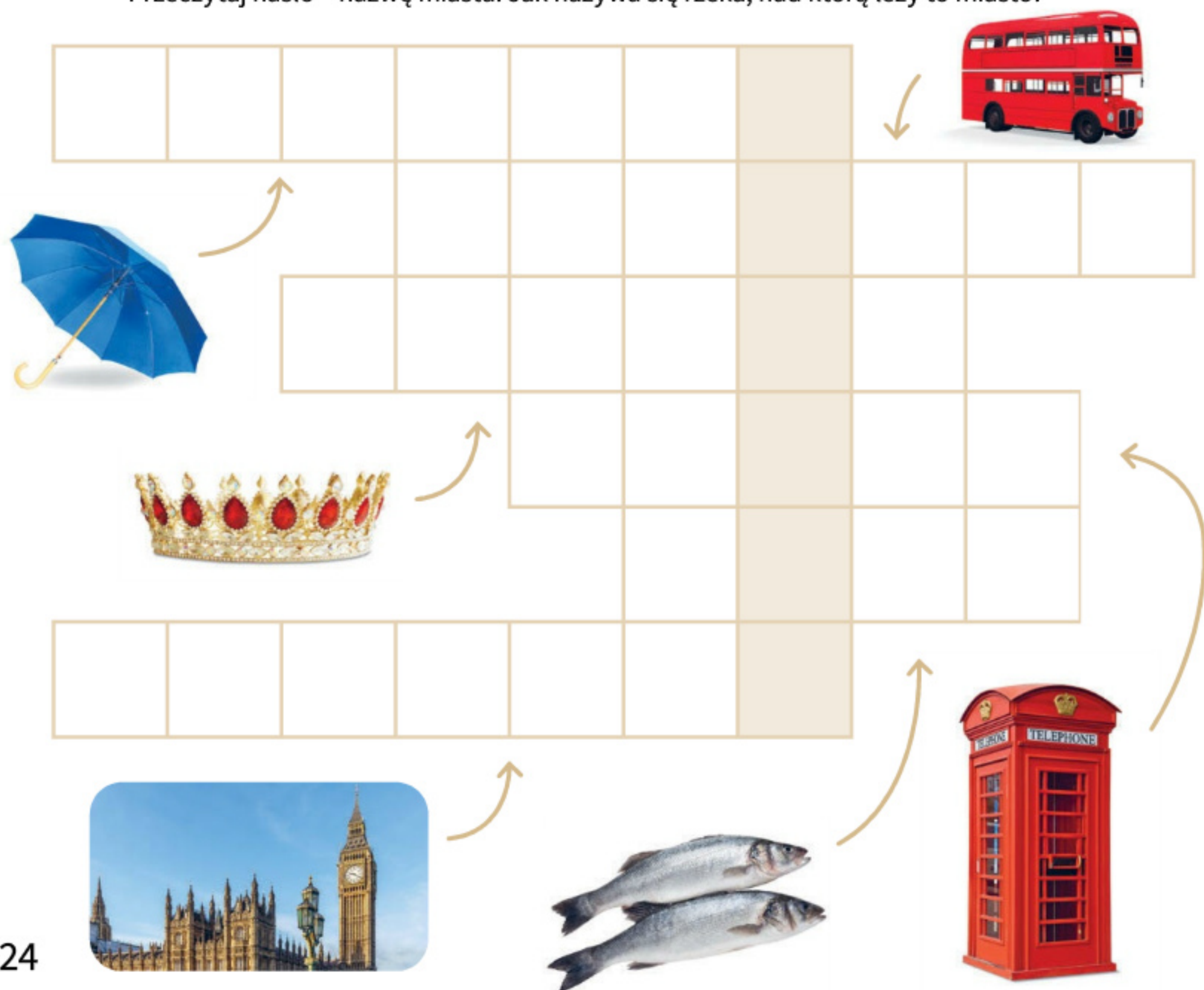
T U L I C E A

M P L A C E I

P A Ł A C E Z

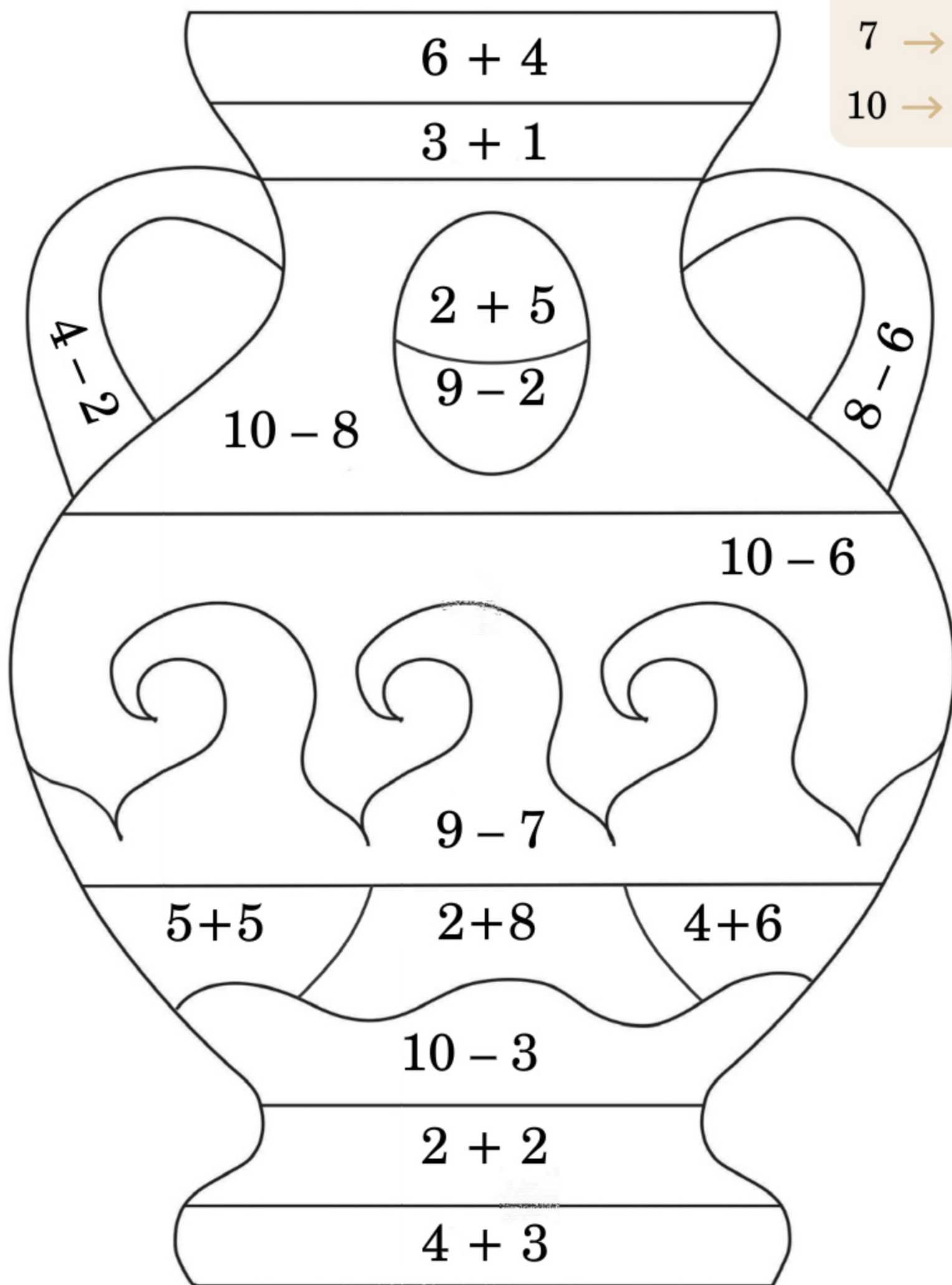
T E A T R Y A

- Rozwiąż krzyżówkę. Wklej nazwy zdjęć w odpowiednich miejscach. Przeczytaj hasło – nazwę miasta. Jak nazywa się rzeka, nad którą leży to miasto?

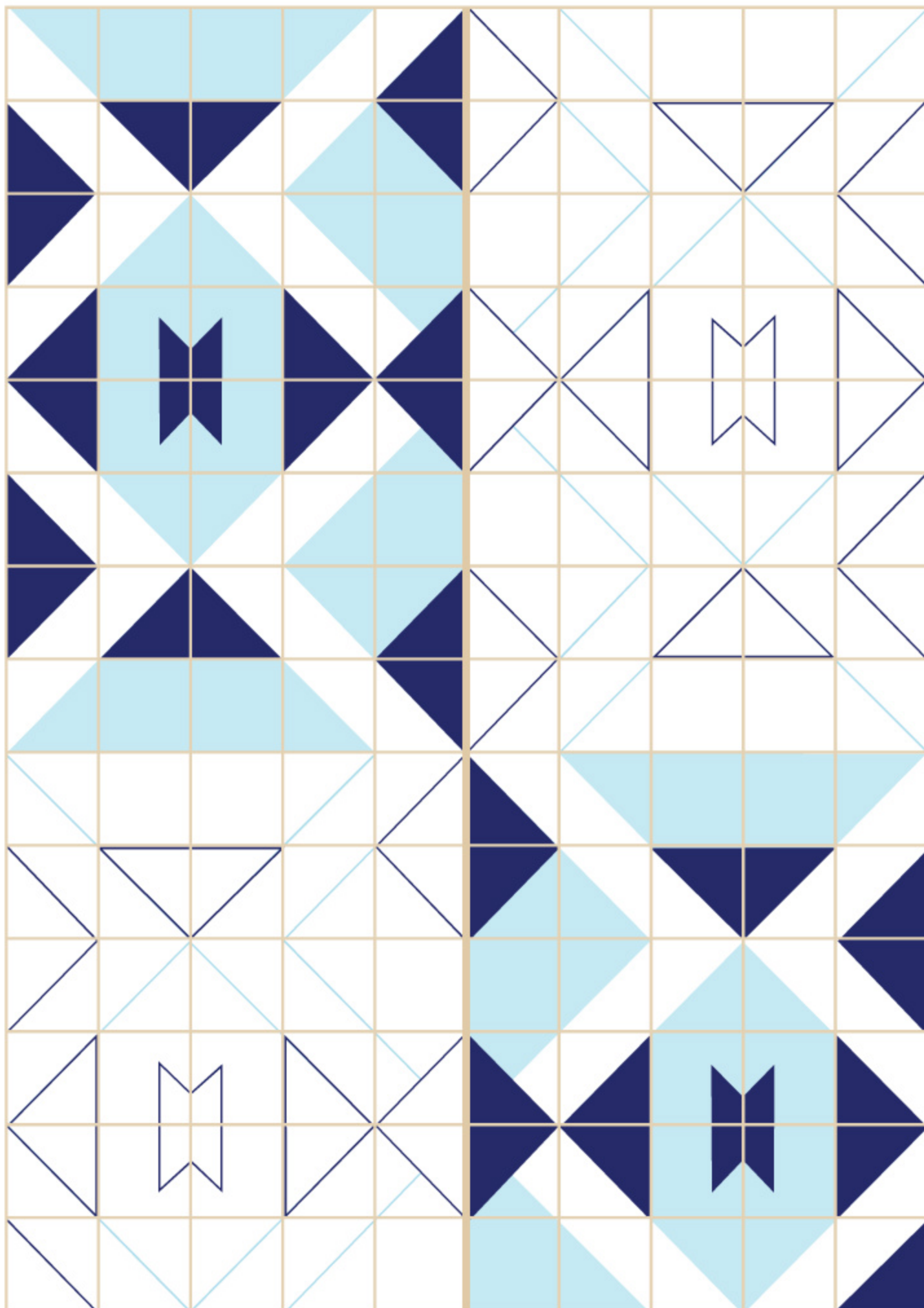


- 1 Wykonaj działania i pokoloruj grecką wazę według kodu. Sprawdzaj poprawność obliczeń na liczmanach, możesz wykorzystać np. 10 kredek lub patyczków.

2	→	
4	→	
7	→	
10	→	

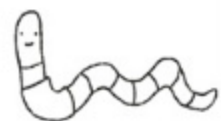


- 1 Dokończ kolorować wzór tak, by prawa i lewa strona były symetryczne.

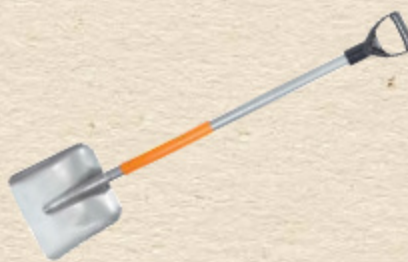


1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?

2 Narysuj i pokoloruj rośliny według wzoru. Wklej odpowiednie podpisy.



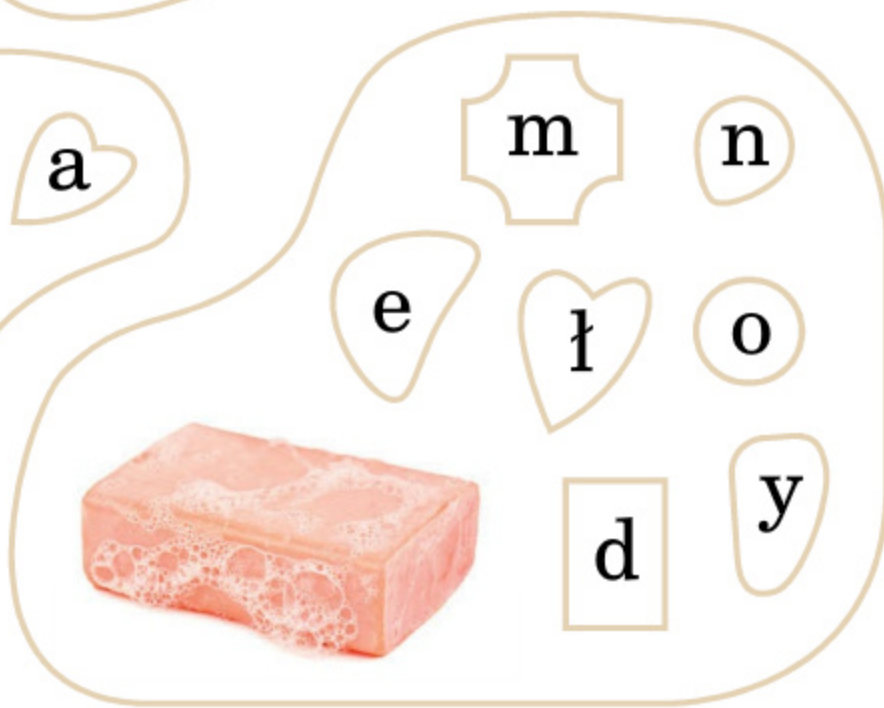
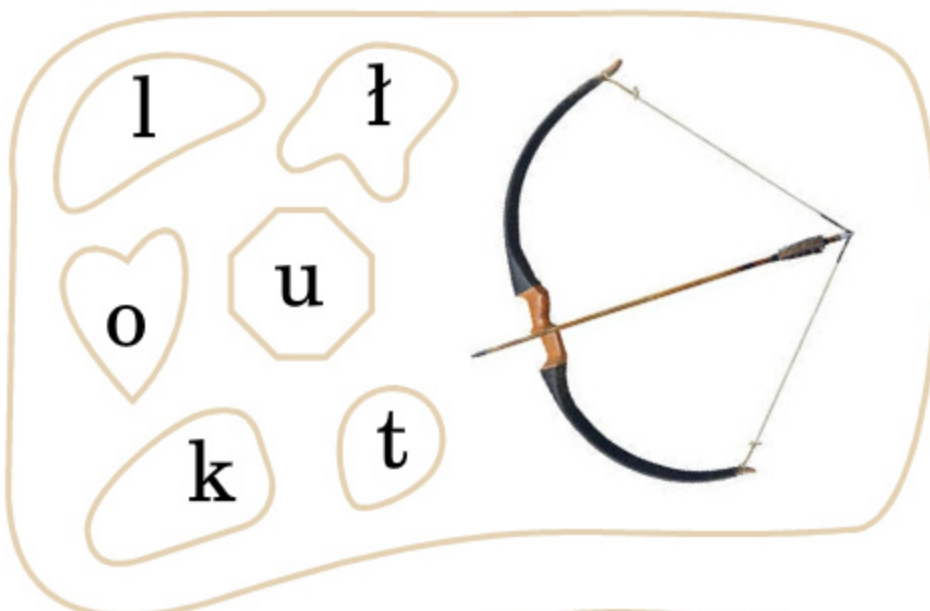
ł Ł

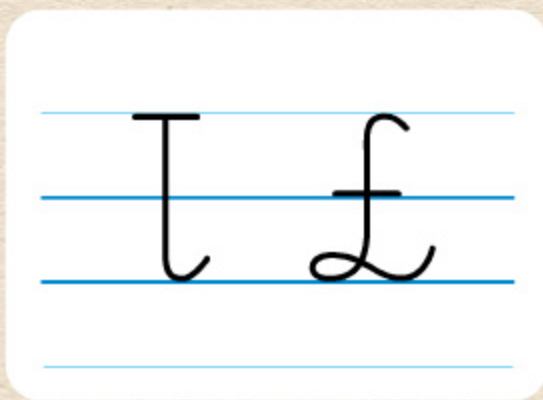


1 Nazwij obrazki na górze strony. Podziel nazwy na sylaby i na głoski. Pokoloruj na niebiesko kartoniki oznaczające głoskę ł.

★ ● Pokoloruj odpowiednio, na czerwono lub niebiesko, pozostałe kartoniki.

2 Pokoloruj pola z literami tworzącymi nazwy obrazków.





- 3 Pokoloruj okienka z sylabami tworzącymi nazwy obrazków. Przeczytaj wyrazy utworzone z niepokolorowanych sylab.



ło	małp	dy	ka	ga
----	------	----	----	----



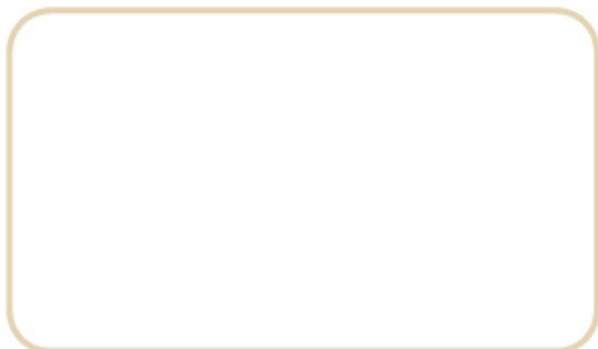
san	ła	dał	ta	ki
-----	----	-----	----	----



dłu	pił	go	ki	pis
-----	-----	----	----	-----



- Utwórz wyrazy z sylab. Zilustruj wybrany wyraz.



pa	pło	łac	tek
----	-----	-----	-----

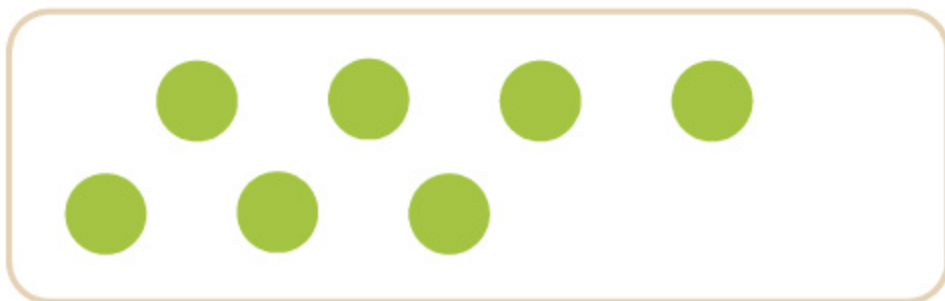
bał	słon	wa	ko	nek
-----	------	----	----	-----

 1 Przedstaw działania za pomocą rysunków w ramkach. Skreśl lub dorysuj kółka. Wklej wyniki.

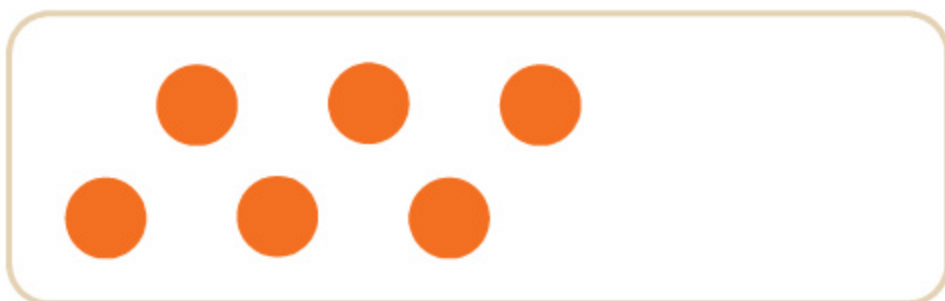
$$4 + 4 =$$



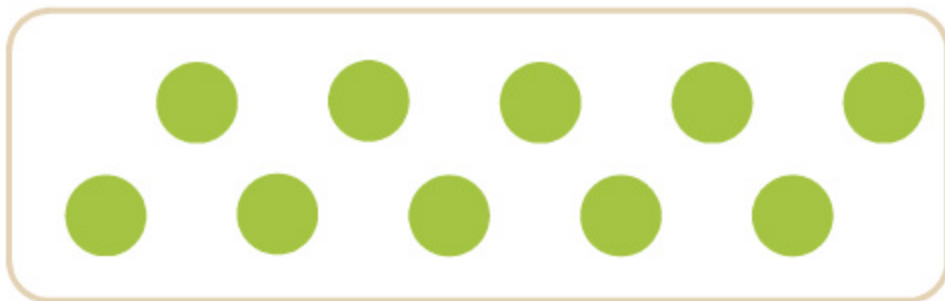
$$7 - 4 =$$



$$6 + 3 =$$



$$10 - 2 =$$



2 Liczby pod kostkami wskazują, ile kropek powinno być na obu kostkach razem. Dorysuj brakujące kropki.

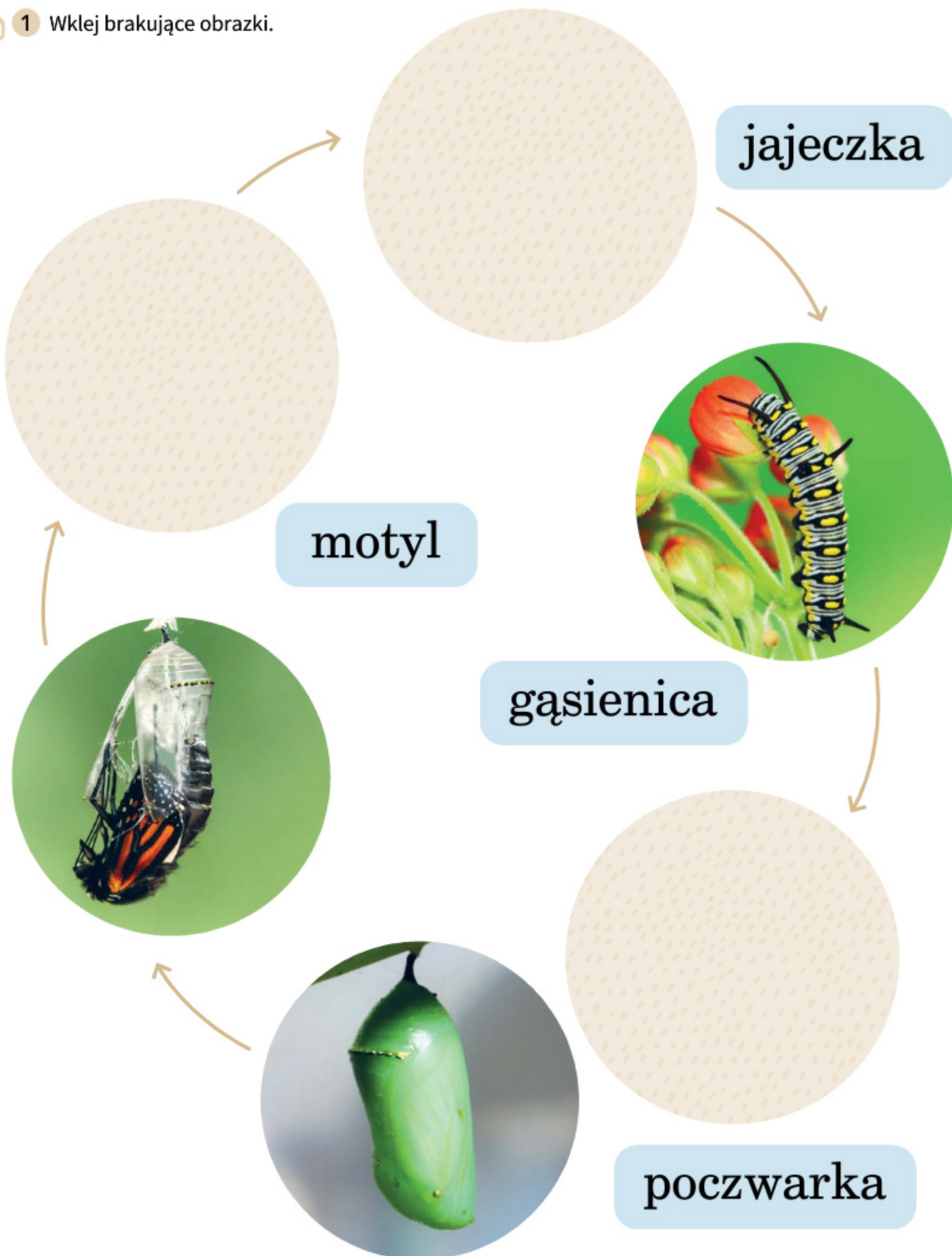


9



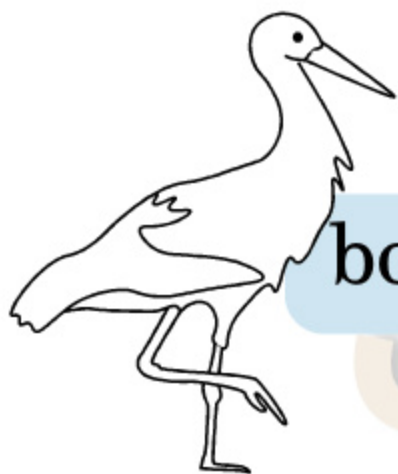
9

 1 Wklej brakujące obrazki.



 ● Opowiedz, jak rozwija się motyl.

1 Połącz każdego ptaka z jego gniazdem. Pokoloruj wybranego ptaka.



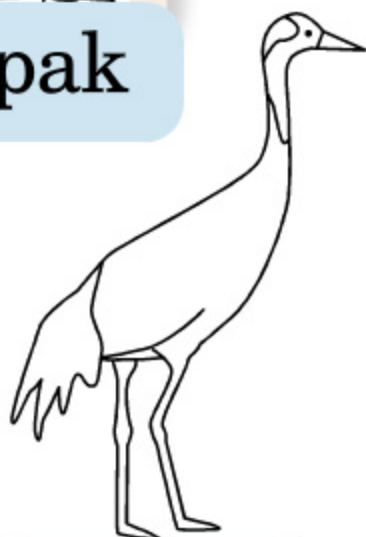
bocian



jaskółka



szpak



żuraw



1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?

☆ 2 Pokoloruj ubrania Jagody, Pawła i ich rodziców według opisu.

Jagoda jest ubrana w  .

Jej brat Paweł ma  .

Tata ma  ,

a mama wybrała  .



● Dokończ kolorować obrazek według własnego pomysłu.



- 1 Narysuj portret swojej mamy w jej ulubionym ubraniu. Obok w ramkach narysuj jej ulubione kolory, potrawy, owoce i kwiaty.

Moja mama lubi:



kolory



potrawy



owoce



kwiaty

- 1 Przejdź drogę razem z fryzjerką do grzebienia. Po drodze sprawdzaj poprawność kodu. Zaprowadź kierowcę do samochodu.

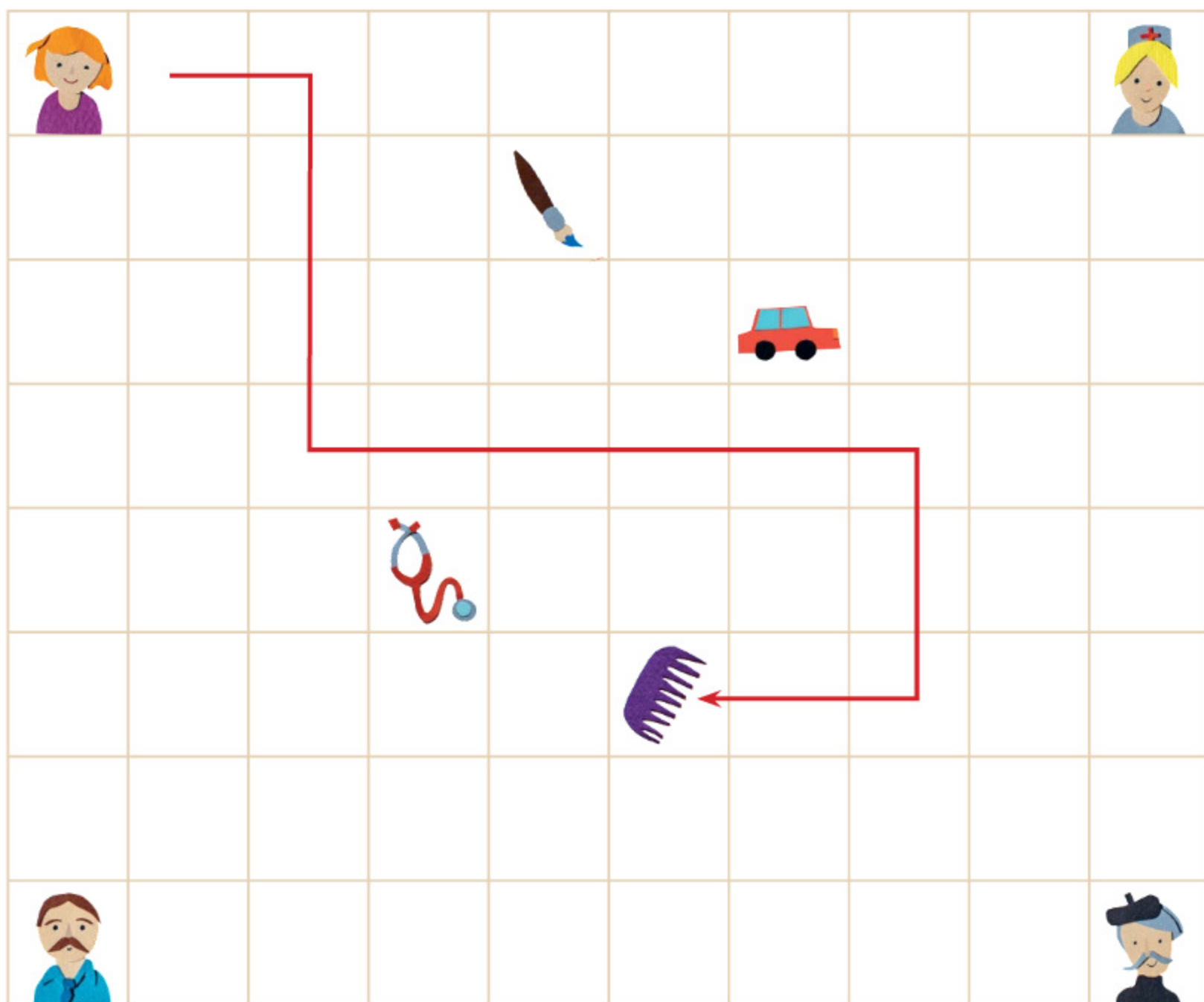
★ ● Zaplanuj, narysuj oraz zakoduj trasy pielęgniarki i malarza. Użyj różnych kolorów kredek.



2 → 3 ↓ 5 → 2 ↓ 2 ←



5 ↑ 3 → 2 ↑ 5 → 2 ↓ 2 ←



- 1 Liczba pod każdą kostką domina wskazuje, ile kropek powinno być na obu jej częściach razem. Dorysuj brakujące kropki.



10



7



4



9



7

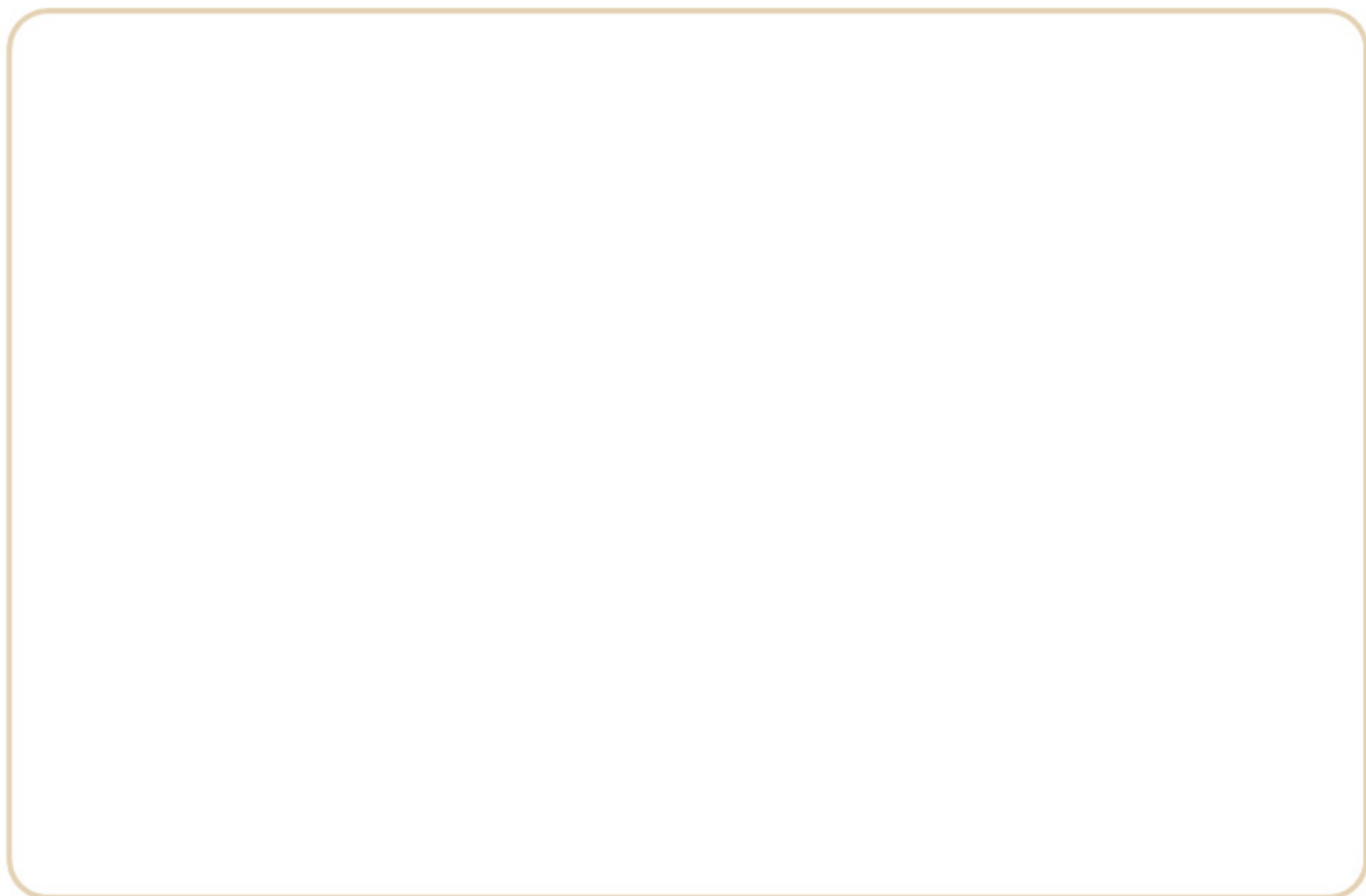


8



- 2 Narysuj obrazek, który będzie się składał z:

4 ○ 3 □ 5 △ 2 □



Zaplanuj swój
tydzień. Pokoloruj
wybrane zajęcia.
Dorysuj zajęcia,
których brakuje.
Połącz liniami
zajęcia z dniami
tygodnia.



poniedziałek

wtorek

środa

czwartek

piątek

sobota

niedziela





1 Rozwiąż rebusy i wklej rozwiązania. Powiedz, czym zajmują się te osoby.



~~al~~ yk



r = w

~~e~~

~~r~~



~~ko~~



k



wer = l

~~ko~~



● Wymyśl i narysuj swój rebus.

- 1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?
- 2 Przyjrzyj się ilustracji. Powiedz, co jest na niej przedstawione. Co się tu nie zgadza? Odszukaj pięć niepasujących elementów. Zaznacz je krzyżykami.

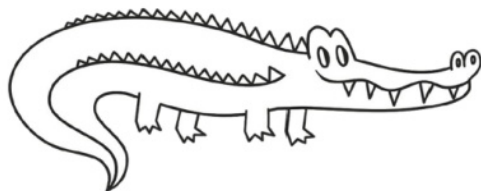
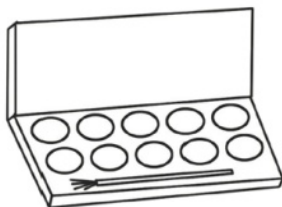
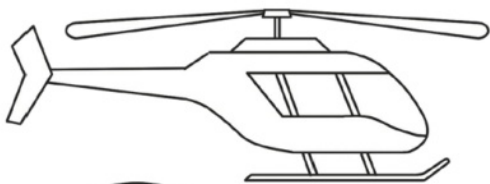
hH



h H



- 1 Nazwij obrazki na górze strony. Podziel nazwy na sylaby i na głoski. Pokoloruj na niebiesko kartoniki oznaczające głoskę **h**.
- ☆ ● Pokoloruj odpowiednio, na czerwono lub niebiesko, pozostałe kartoniki.
- 2 Nazwij obrazki. Pokoloruj tylko te, których nazwy zaczynają się tą samą głoską. Jaka to głoska?



- Podziel nazwy obrazków na sylaby. Pod każdym obrazkiem narysuj tyle kótek, ile sylab słyszysz. Połącz linią obrazki, których nazwy składają się z największej liczby sylab.

h

H

h H

3 Połącz liniami obrazki z podpisami. Podkreśl wyraz, w którym litera **h** znajduje się w środku.



hiacynt

hiena

hipopotam

bohater

4 Przeczytaj wyrazy. Odszukaj w nich ukryte inne wyrazy i je zaznacz. Zilustruj obydwa wyrazy. Pierwszy przykład jest gotowy.



halibut

hamak

herbata

pP

sS

bB

nN

wW

zZ

cC

jJ

gG

fF

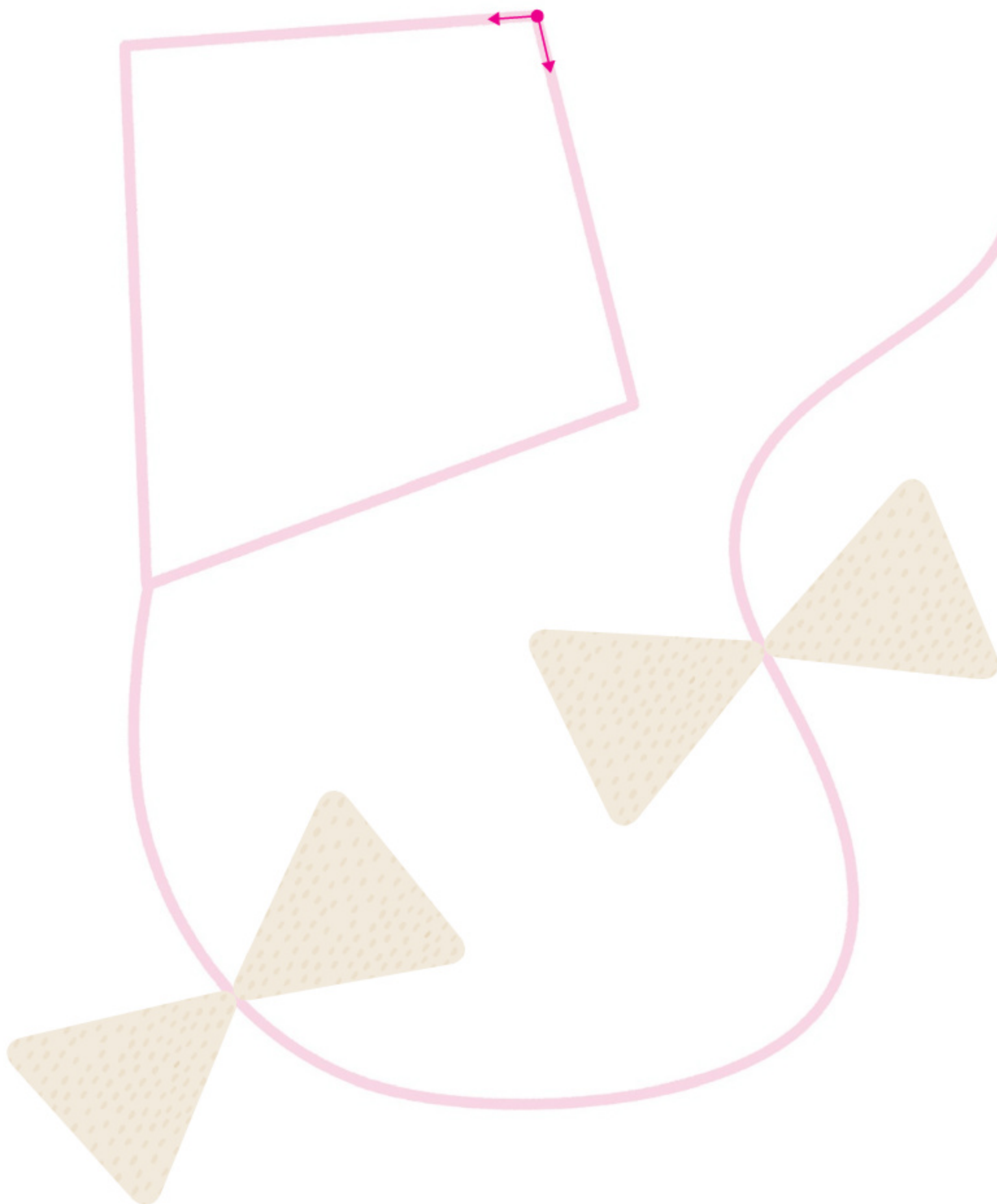
łŁ

hH

41



- 1 Narysuj latawiec oburącz po śladzie. Na latawcu narysuj swój portret i go podpisz. Na kokardach latawca wklej symbole oznaczające twoje prawa. Opisz je.



- Jakie jeszcze prawa powinny mieć dzieci? Pomyśl i dorysuj kokardy, a w nich twoje propozycje symboli.

- 1 Posegreguj elementy i utwórz kolekcje. Otocz je pętlami.
 - Policz elementy w poszczególnych pętlach. Znajdź pętlę, w której jest najwięcej elementów i otocz ją dodatkową czerwoną pętlą.



- 2 Policz, porównaj i wklej w okienka odpowiednie cyfry i znaki: $<$, $>$ lub $=$.



1 Uzupełnij tabelę według wzoru.

☆ 1 Znajdź dziesięć różnic. Zaznacz je krzyżykami na drugim obrazku.



1 W każdym rzędzie dorysuj lalkom brakujące elementy tak, żeby wyglądały tak samo.



- Pokoloruj sukienki lalek: w górnym rzędzie pierwszej od lewej strony na czerwono, w dolnym rzędzie pierwszej od prawej strony na niebiesko i w środkowym rzędzie drugiej na zielono.

- 1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?
- 2 Doprowadź Białego Wilka do wigwamu tak, by zebrał strzały obok kółek z samogłoskami.





- 1 Uzupełnij litery w podpisach. Wklej zwierzęta w odpowiednie miejsca. Pokoloruj oceany i morza otaczające kontynent.



słoń



żyrafa

kro o yl

go yl

Afryka

ew

ze ra

- 1 Uzupetnij sylaby w podpisach. Wklej zwierzęta w odpowiednie miejsca. Pokoloruj oceany otaczające kontynent.



- Uzupetnij zdania.

★ Dingo jest psem.

Lew jest

Emu jest

Zebra ma



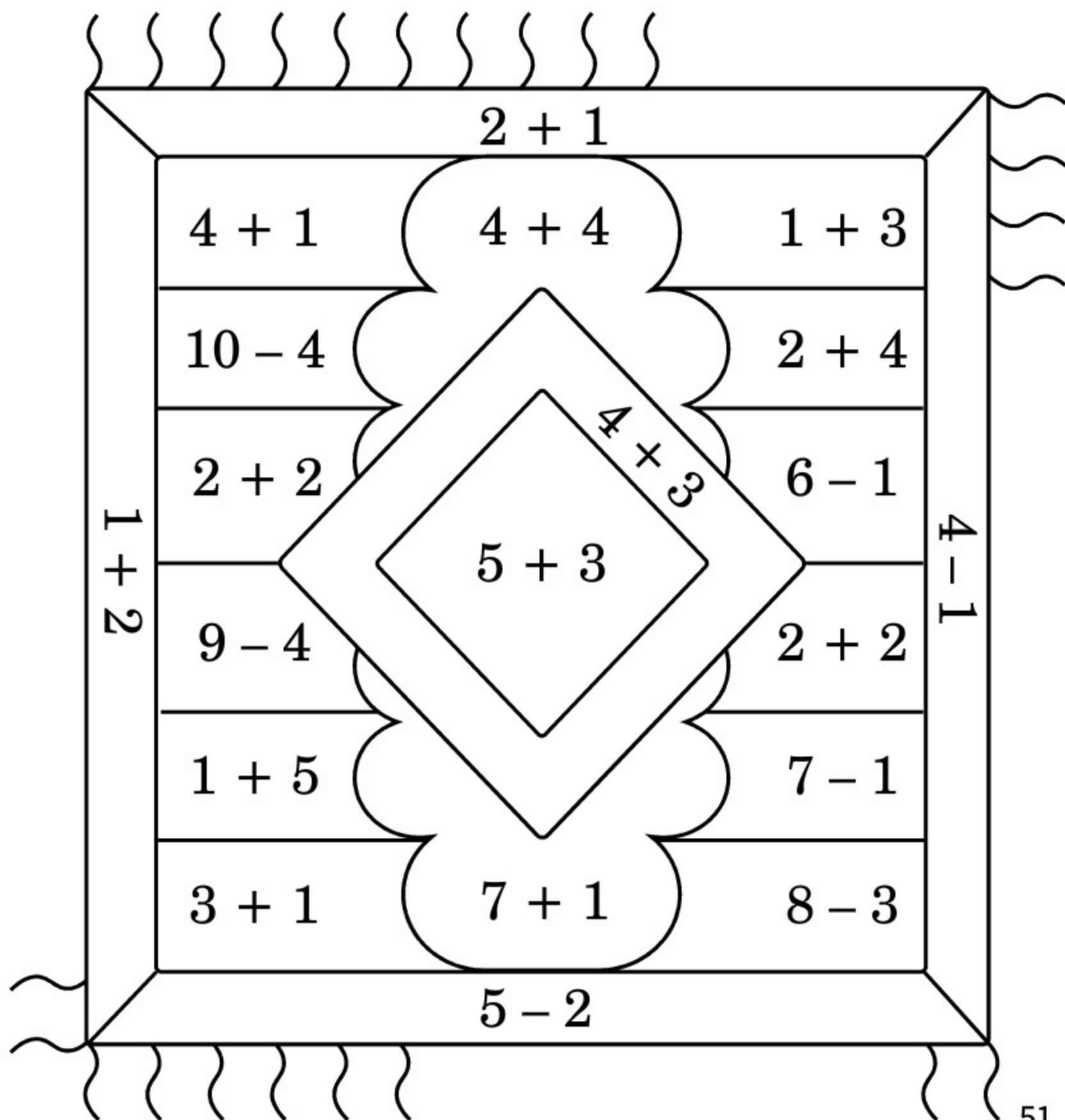
- Pokaż na ilustracjach zwierzęta opisane w zdaniach. Ułóż zdania o pozostałych zwierzętach.

- 1 Policz, ile jest zwierząt w każdym rzędzie, i zaznacz właściwą liczbę na pasku liczbowym na niebiesko. W ramce obok narysuj o dwie kreski mniej, niż jest zwierząt, i zaznacz odpowiednią liczbę na pasku na zielono. Pierwszy przykład jest gotowy.



- 1 Oblicz i pokoloruj obrus zgodnie z kodem. Dokończ rysowanie frędzli. Sprawdzaj poprawność obliczeń na liczmanach, możesz wykorzystać np. 10 kredek lub patyczków.

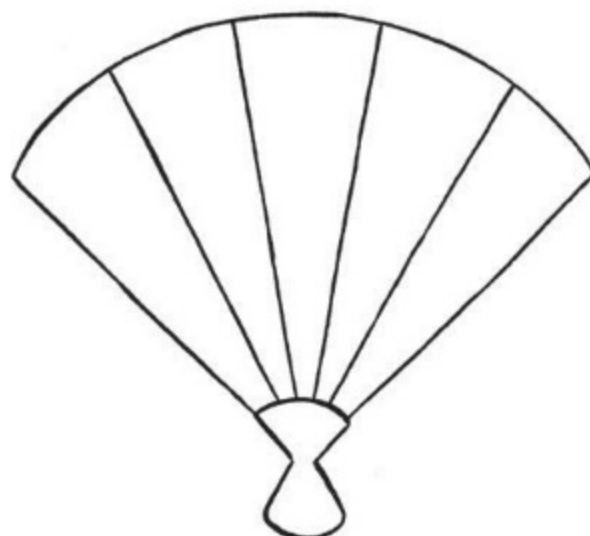
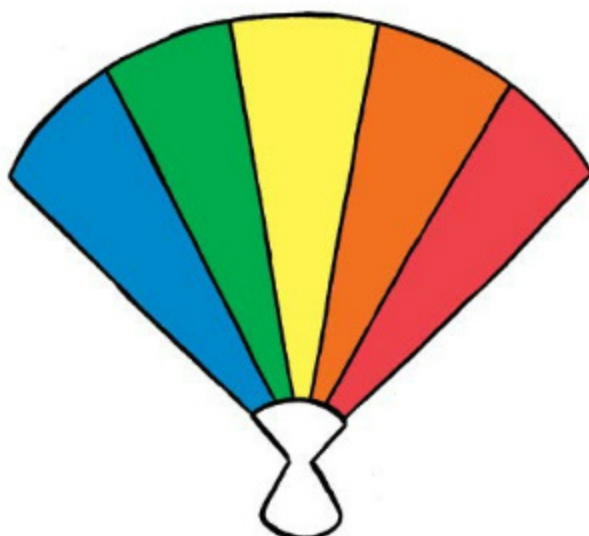
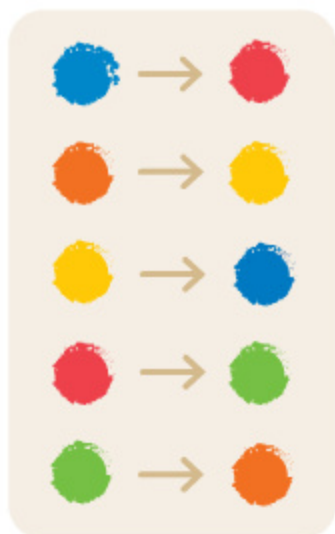
4	→		5	→		3	→	
6	→		7	→		8	→	



1 Pokoloruj postaci według wzoru.



★ 2 Pokoloruj wachlarz, zamieniając kolory według kodu.

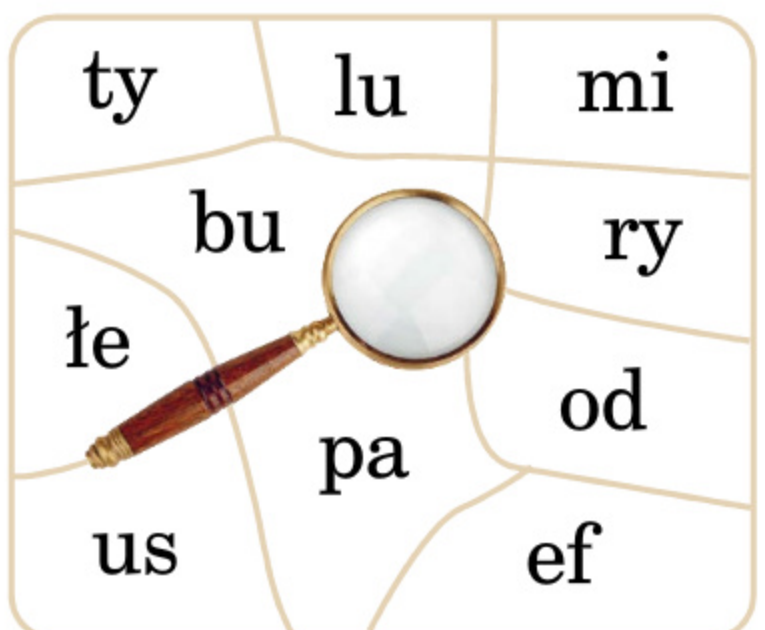
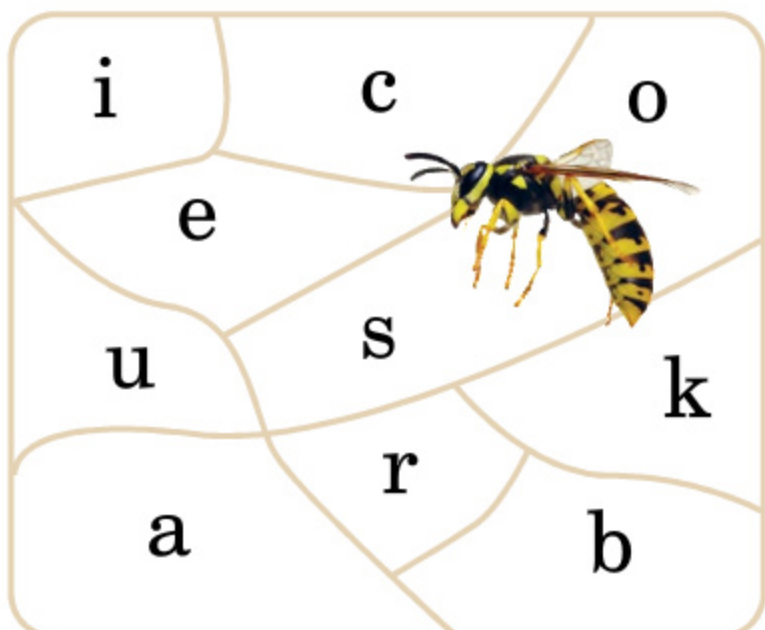
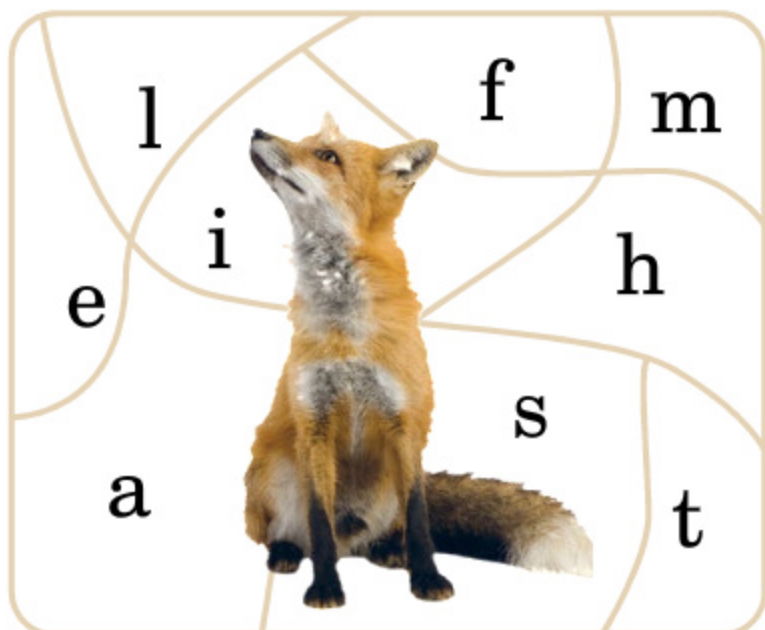
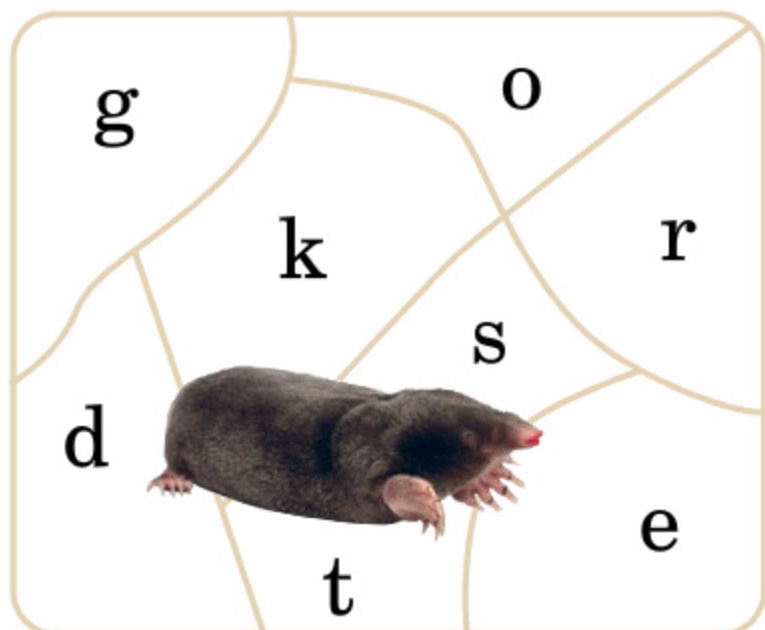


1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?

2 Nazwij krajobrazy przedstawione na ilustracjach. Powiedz, co widzisz na obrazkach. Doklej po dwa elementy, które do nich pasują.



- 1 Popatrz na ilustracje. Pokoloruj okienka z literami lub sylabami tworzącymi nazwy obrazków.

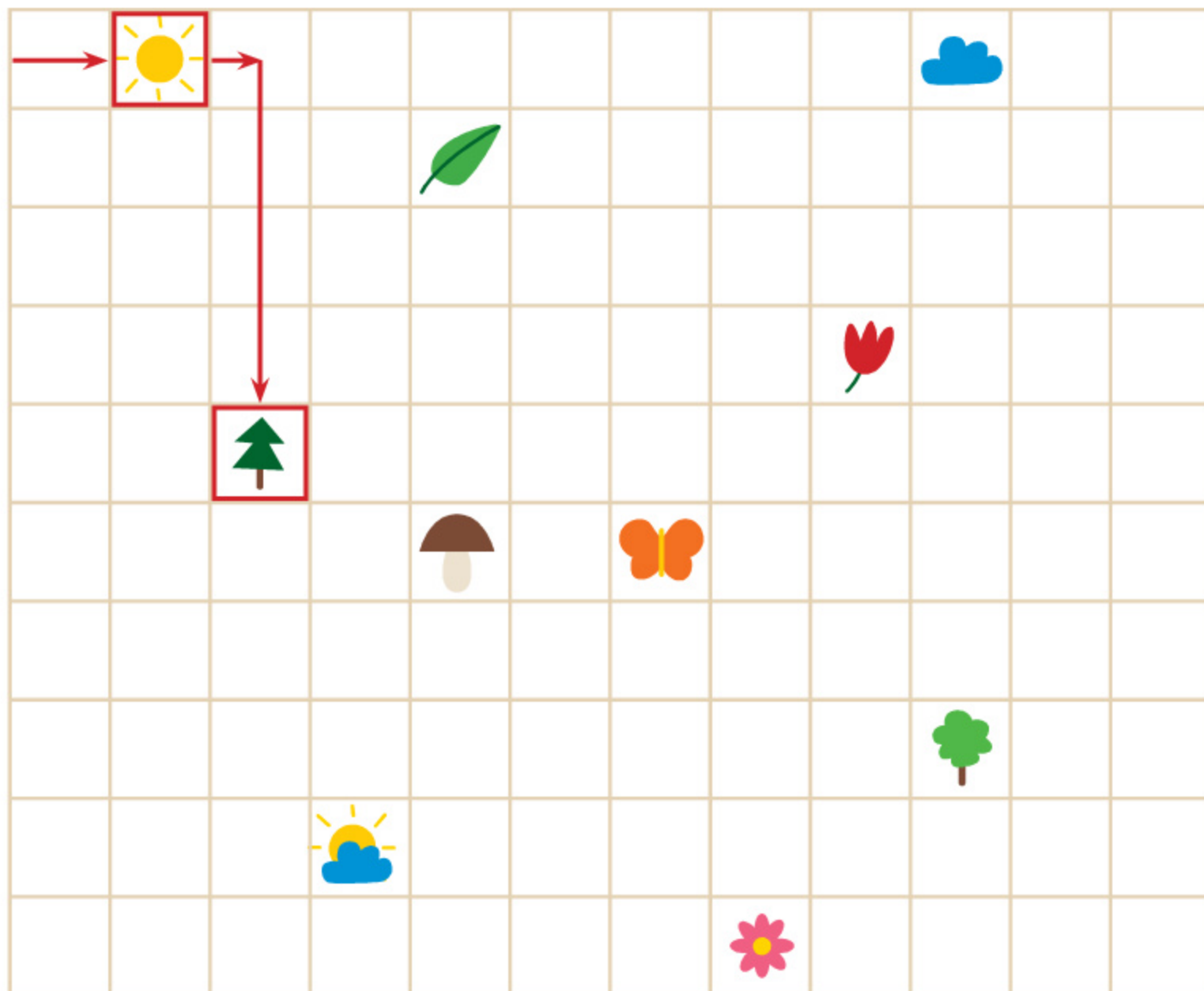


- 1 Popatrz na symbole kilku polskich parków narodowych. W każdym rzędzie jeden symbol różni się od pozostałych. Odszukaj go i skreśl.



1 Poruszaj się po planszy zgodnie z kodem i zaznacz ołówkiem pokonaną trasę.

2 → 1 → 4 ↓ 2 → 1 ↓ 2 → 3 ↓ 3 ← 1 ↓
4 → 2 → 2 ↑ 7 ↑ 1 ← 3 ↓ 4 ← 2 ↑



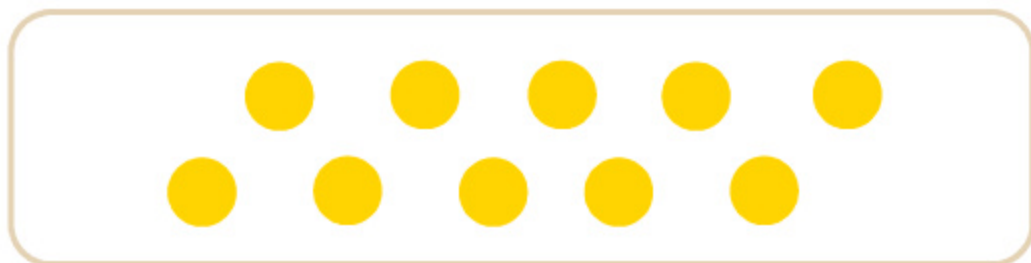
W ramce narysuj wszystkie kolejno spotkane elementy.



1 Przedstaw działania za pomocą rysunków w ramkach. Skreśl lub dorysuj kółka. Wklej wyniki.



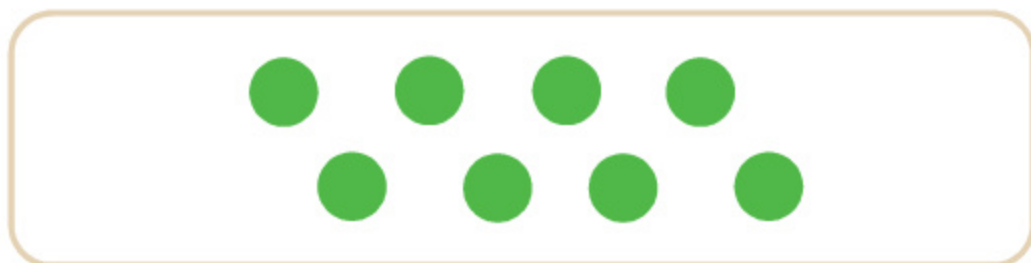
$$5 + 2 =$$



$$10 - 4 =$$

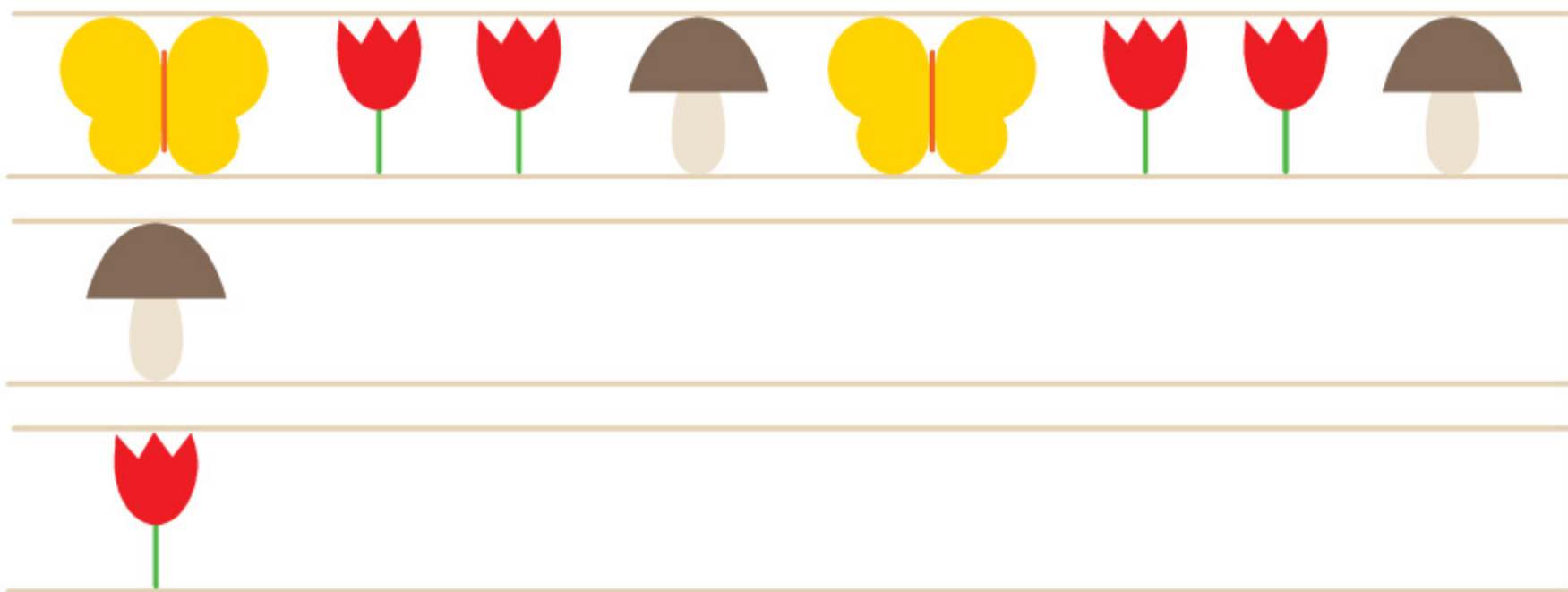


$$4 + 4 =$$

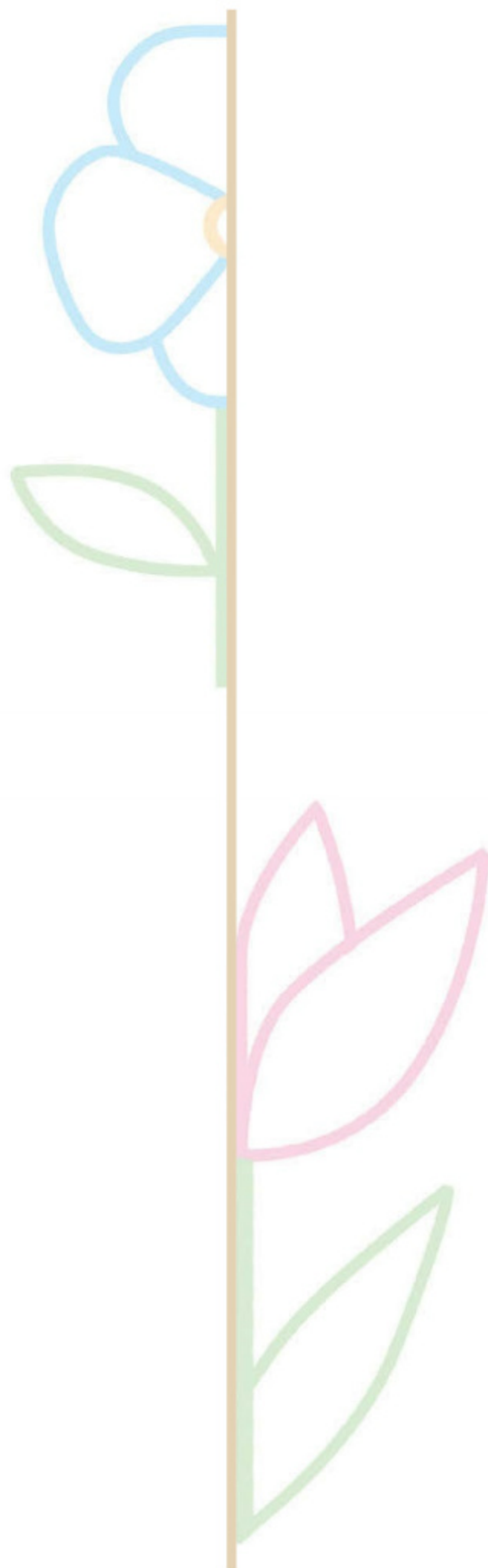
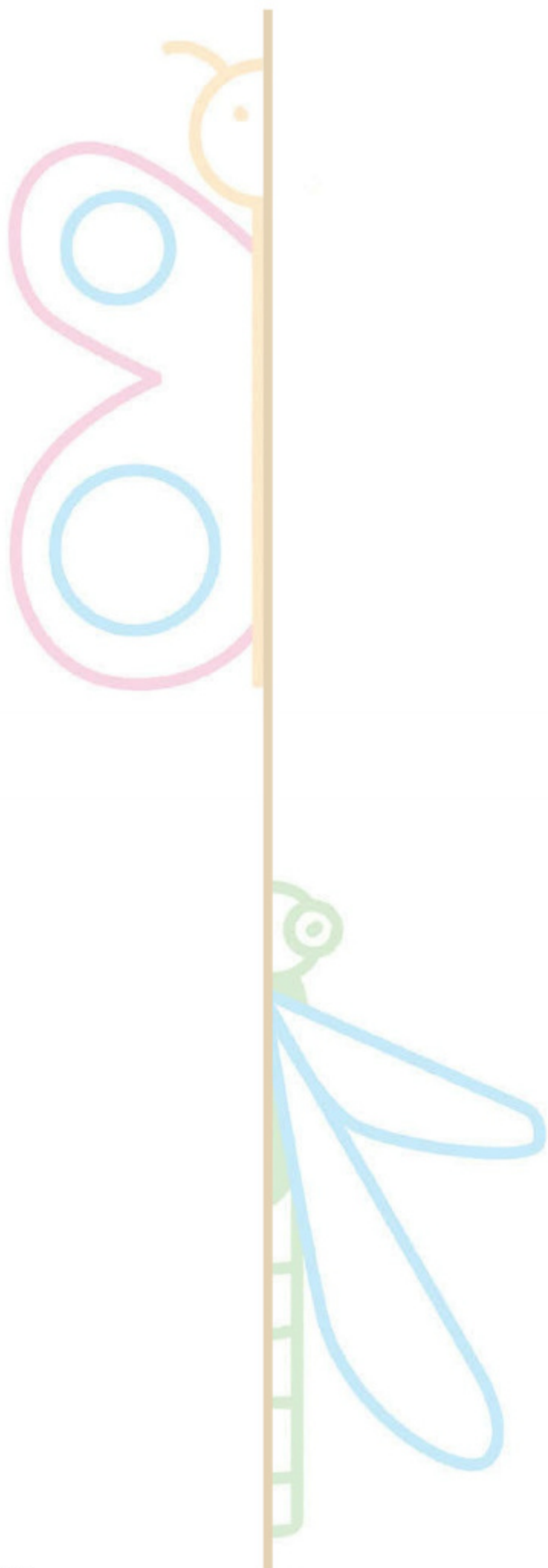


$$8 - 2 =$$

2 Dokończ rysować rytmy z wykorzystaniem tych samych elementów.



1 Dorysuj brakujące części obrazków. Pokoloruj obrazki.





1 Popatrz na ilustracje na marginesie. O czym będziemy rozmawiać w tym tygodniu?

2 Zaprojektuj widokówki ze wskazanych regionów Polski.



W ramce obok mapy Polski narysuj widokówkę ze swoich okolic. Zaznacz strzałką odpowiednie miejsce na mapie.





1 Dokończ komiks. Wklej wypowiedzi w dymkach.

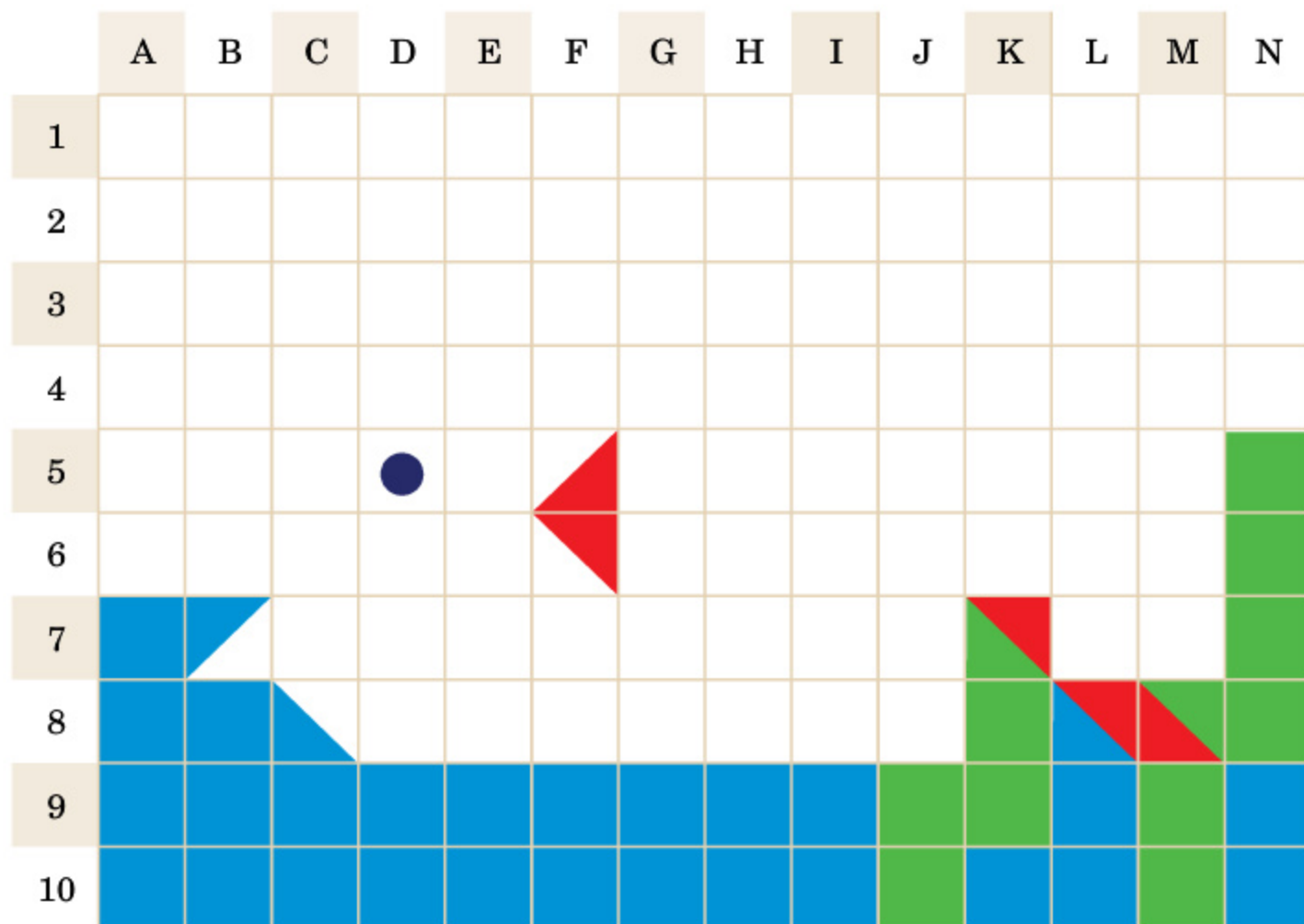
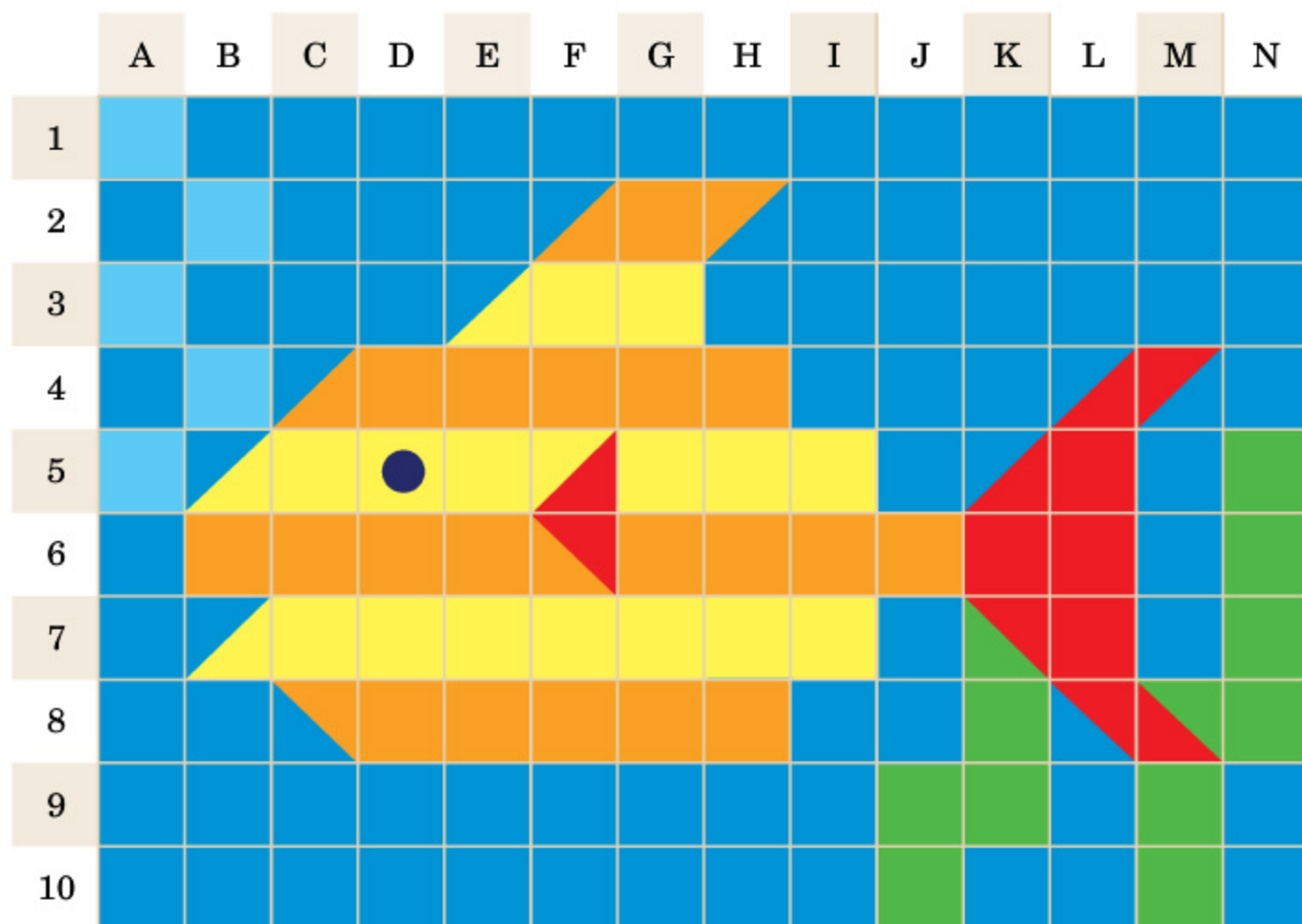




- Co mogło się wydarzyć potem? Opowiedz i narysuj. Możesz skorzystać z dymków w wyklejance.

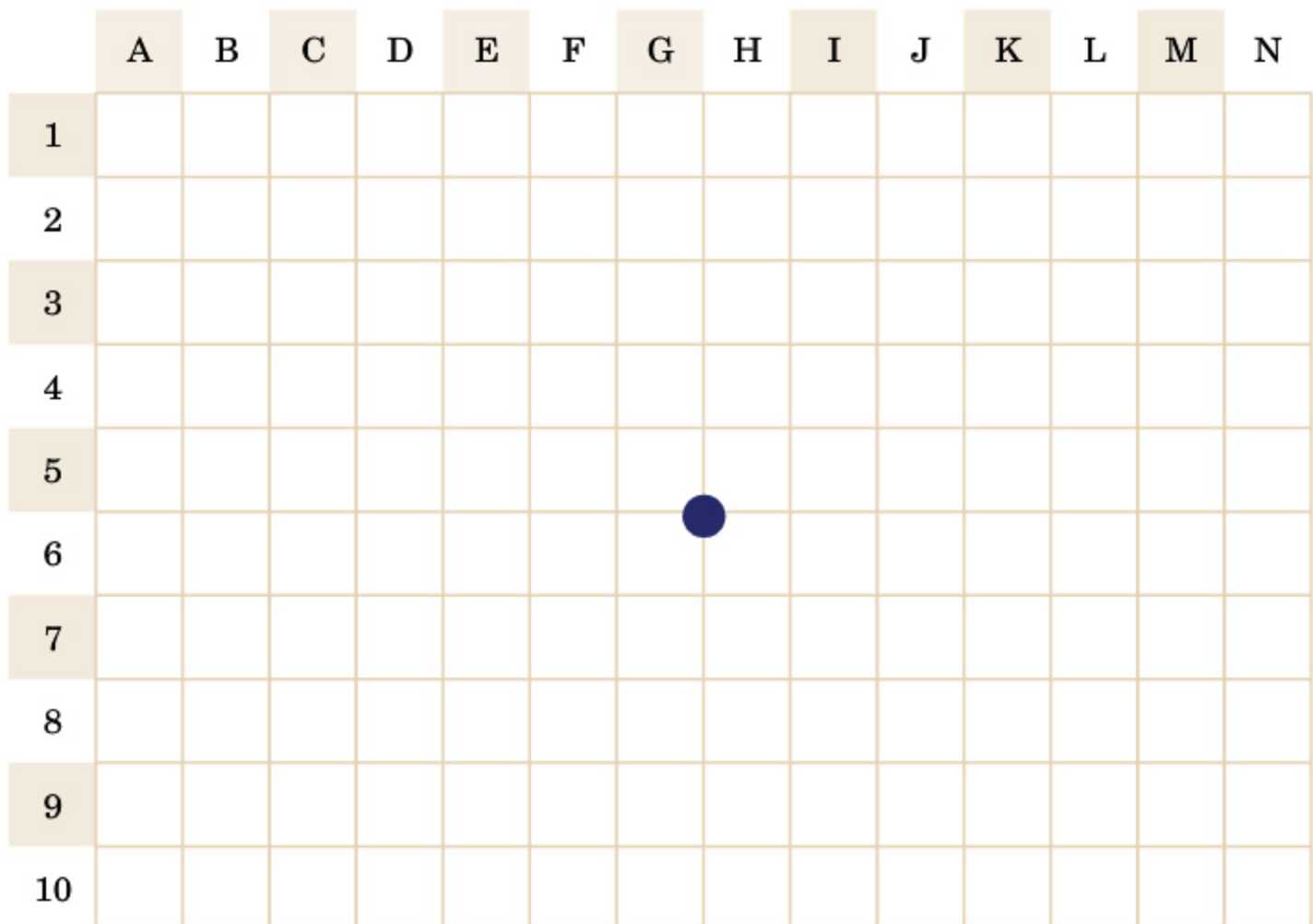
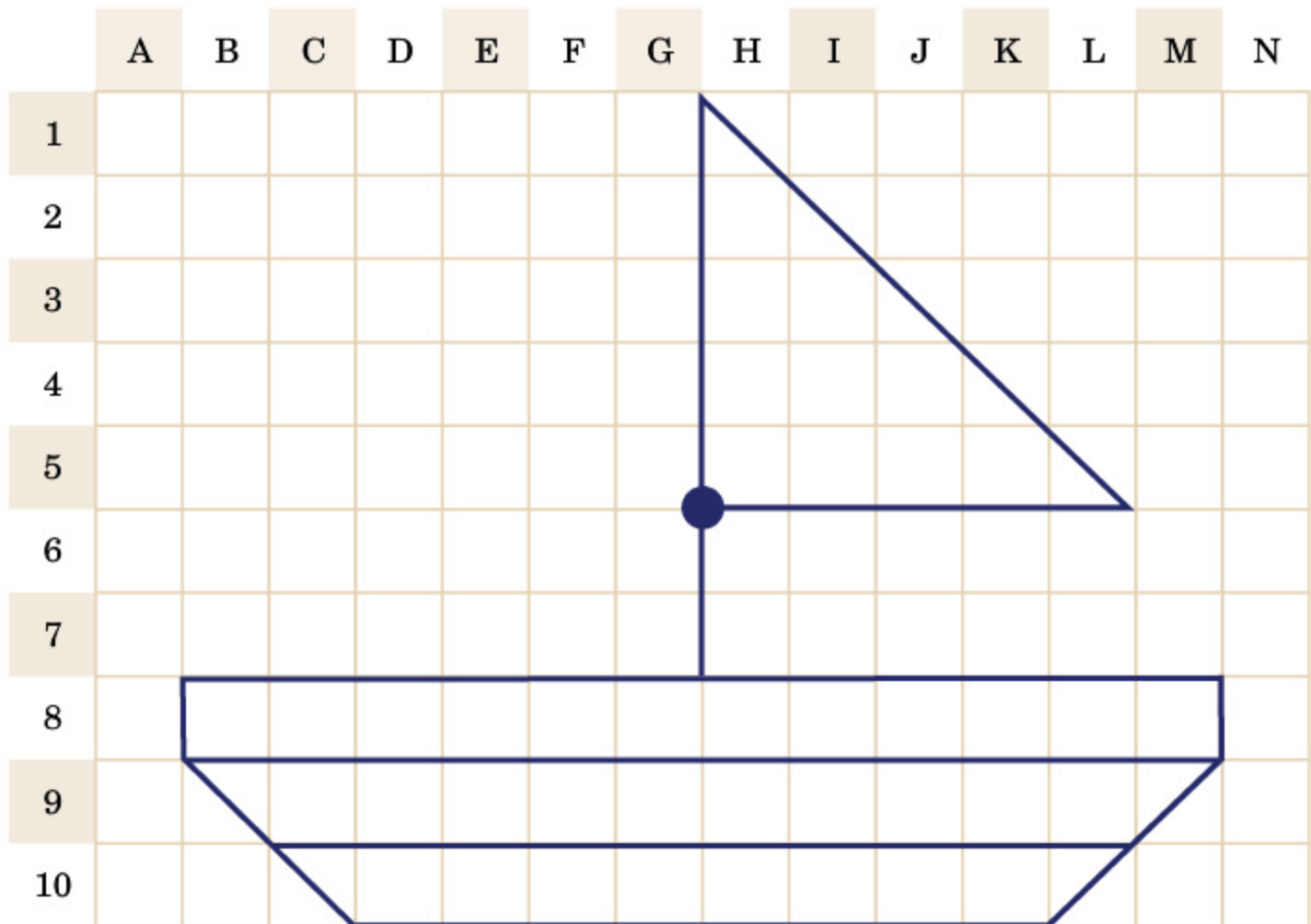


1 Odwzoruj obrazek w kratkach na dole. Nadaj mu tytuł.





- 1 Odwzoruj rysunek. Zaczynij od miejsca zaznaczonego kropką. Dorysuj na swoim obrazku to, czego według ciebie brakuje.



 1 Odczytaj zakodowane hasło. Pod obrazkami wklej odpowiadające im litery.

							
A	B	C	D	E	F	G	H
							
I	J	K	L	Ł	M	N	O
							
P	R	S	T	U	W	Z	



- Wymyśl swoje hasło i zaszyfruj je, wykorzystując kod w ramce na górze strony. Poproś koleżanki i kolegów, aby spróbowali je rozszyfrować.

Umiem,
wiem,
rozumiem



 Oto zadania dodatkowe. Za każde zadanie wykonane na kolejnych stronach przyklej sobie naklejkę na marginesie.



1 Zaznacz litery, którymi różnią się nazwy obrazków.



las



lis



mak



rak



miska



maska



kok



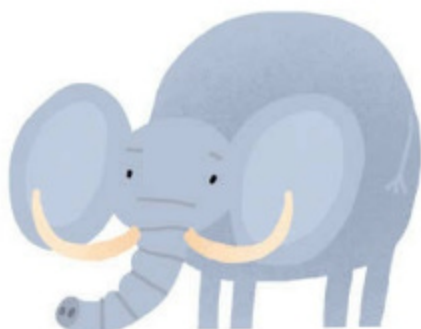
sok

● Odszukaj wszystkie wyrazy z ćwiczenia wyżej. Każdy wyraz pokoloruj inaczej.

l	a	s	l	m	m
r	a	k	i	a	a
k	o	k	s	k	s
m	i	s	k	a	k
s	o	k	u	l	a

● Odczytaj wyraz z niepokolorowanych pól i zilustruj go na kartce.

2 Dopasuj obrazki do ich opisów przedstawionych za pomocą kodu.



3 Ułóż krótkie opowiadanie, wykorzystując jak najwięcej wyrazów występujących w ćwiczeniach 1. i 2. Narysuj ilustrację do swojego opowiadania.

4 Przekształć każde koło w inny rysunek.



● Odczytaj wyrazy i sprawdź, czy są wśród nich nazwy twoich rysunków.

oko sowa ryba zegar kot lizak

● Przekształć każdą parę kresek w inny rysunek.



● Odczytaj wyrazy i sprawdź, czy są wśród nich nazwy twoich rysunków.

kogut lampa autobus dom robot koc

- Przekształć każdy trójkąt w inny rysunek.



- Odszukaj na ilustracji wszystkie trójkąty i zapisz, ile ich jest.



- 5 Porównaj wyrazy z wyrazami z ćwiczenia 4. Co zauważasz? Otocz kółkiem każdą dodaną literę.

okno słowa rybak zegary kort lizaki

6 Użyj swojej wyobraźni i narysuj letni obrazek.



Umiem,
wiem,
rozumiem



Ilustracje:

Agnieszka Antoniewicz (s. 3 oraz naklejki, 9, 14 oraz naklejki, 27 bez dżdżownicy, 33, 39, 47 duża ilustracja, 53, 59 – margines).

Małgorzata Detner (s. 13, 37, 45, 60-61).

Agata Dobkowska (s. 4, 25, 40, 46, 51).

Joanna Czaplewska (s. 6, 50).

Aleksandra Majewska (s. 8, 11, 14, 18, 23 obrazki-symbole, 26, 27 – dżdżownica, 32, 34, 35, 42, 47 – margines, 56, 57, 58, 59 – Polska, 62, 63, 64, 65).

Dana Mączyńska (s. 10).

Piotr Nowacki (s. 52).

Przemysław Surma (s. 23 duża ilustracja).

Adam Tokarski (s. 66-67, 69).

Zdjęcia:

Duncan J Noakes (www.fouroaksonline.co.za)/**Depositphotos** (s. 48 słoń).

Shutterstock/Margo Harrison (s. 19 auto).

Shutterstock/=Soft= (s. 43 znaczki z samolotem, drzewami, tygrysem).

Shutterstock/yuri4u80 (s. 43 znaczek z królową).

Zespół graficzny Nowe Ery (s. 18 pieniądze, 55 symbole parków narodowych).

Pozostałe zdjęcia: Shutterstock.

Ilustracje, grafiki i zdjęcia w montażach z agencji Shutterstock (s. 1 ramka, papierowa apla na: s. 4, 5, 16, 17, 28, 29, 40, 41).

Wydawnictwo dołożyło wszelkich starań, aby odnaleźć posiadaczy praw autorskich do wszystkich utworów zamieszczonych w publikacji. Pozostałe osoby prosimy o kontakt z Wydawnictwem.

str. 15



str. 18 ćw. 1



ćw. 2

1

2

5

10

str. 21

flaga europejska

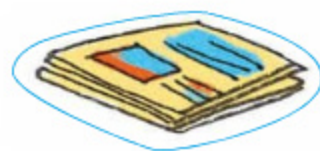
str. 22



Europa

Polska

str. 3



str. 5

S ₇	A	M	O	L ₈	O	T
G ₁	A	R	N	E ₂	K	
B ₅	A	L	O ₆	N		
G	U ₃	M	K ₄	A		

		G ₁	O ₆
		O ₆	G ₁
L ₈	O ₆	S ₇	L ₈
U ₃	K ₄	E ₂	B ₅

str. 6

5	10	6	6
7	4	4	3

str. 7

ćw. 1	7	8	10	10
ćw. 2	>	>	>	>

str. 11

1			
2			
2			
3			
3			

str. 23

a a t k i b g e

str. 24

	K	O	R	O	N	A
B	I	G		B	E	N
P	A	R	A	S	O	L
A	U	T	O	B	U	S

R	B
Y	U
B	D
Y	K
	A

str. 31



str. 27

koniczyna

stokrotka

str. 30

3

8

8

9

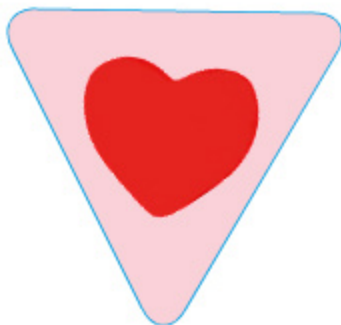


kował

muzyk

rolnik

medyk



go

pu

e

gur

a

kotem.

paski.

ptakiem.



d

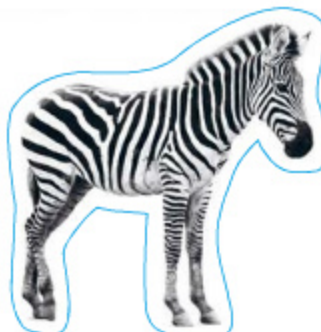
r

l

b



k



>

<

=

2

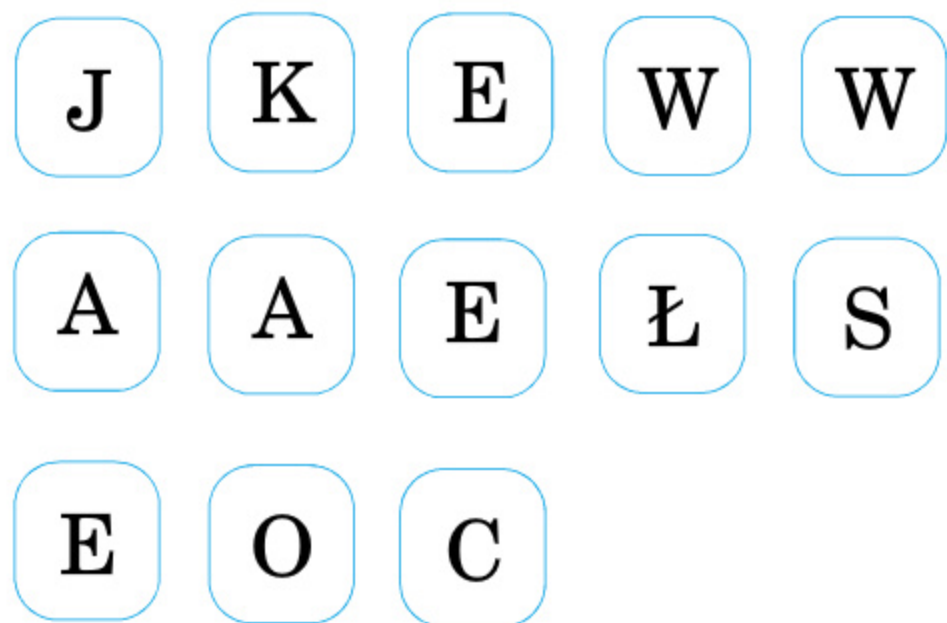
2

3

3

5

5



Jestem Janek. Mam wiaderka i łopatkki.

A ja Majka. Mam kamyki i patyki.

Mam pomysł! Zbudujmy razem...

Co to?

Kto to?

Bum!

Uwaga!

Oj!



Skacząca żaba

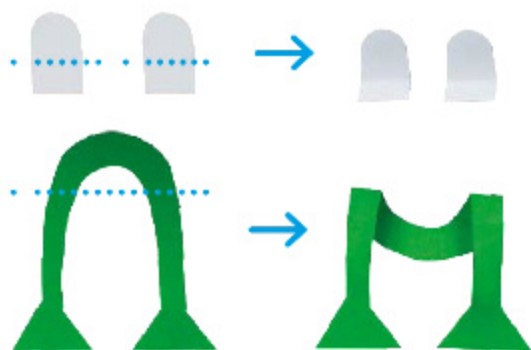
- 1** Potrzebne będą: nożyczki, klej, farby, kolorowe kartki oraz papierowa rolka.



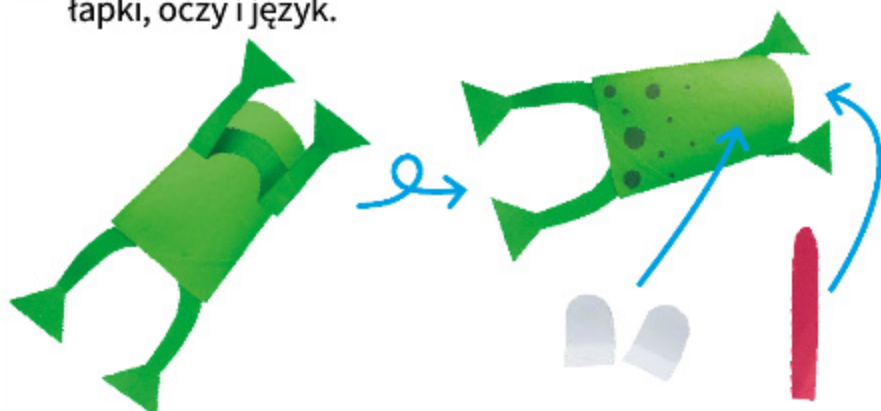
- 2** Wytnij łapki, język i oczy z papieru. Obetnij kawałek rolki, jak pokazano na obrazku. Pomaluj ją na zielono.



- 3** Zagnij papierowe elementy, tak jak na obrazku, żeby je przykleić.



- 4** Tylne łapki włóż w środek rolki i ją skleij. Doklej przednie łapki, oczy i język.



Żaba gotowa!



Brawo!