

DRUŻYNA Tropicielei

Karty matematyczne • Klasa 1 • Część 1



Krok po kroku

Wprowadzenie liczby

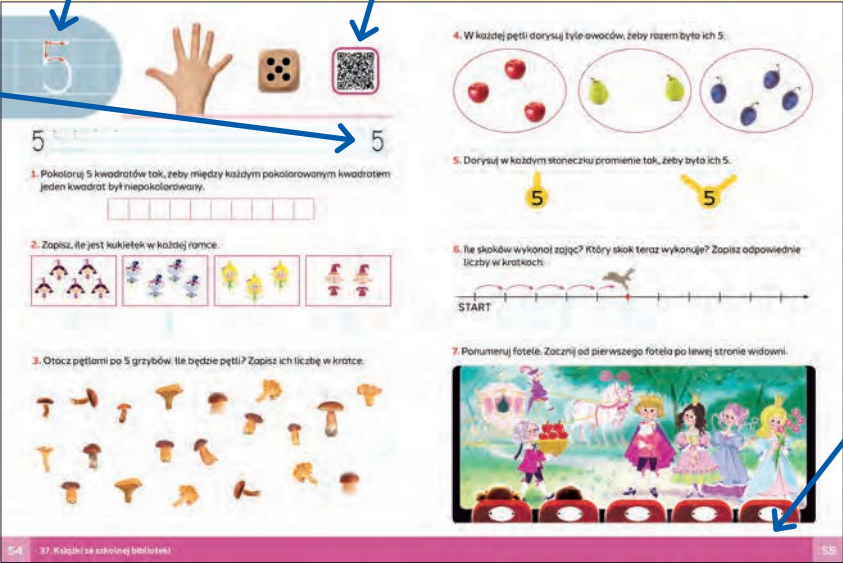
pisanie liczby w tunelu

wzór pisania liczb dla dzieci leworęcznych

kod QR* z animacją pokazującą poprawne pisanie liczby

numer i temat dnia

kolor paska oznaczający jeden tydzień pracy



* Odczytanie kodu QR wymaga urządzenia z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR, obsługującą co najmniej kody w wersji czwartej, oraz aparatu o minimalnej rozdzielczości 5 Mpix.

Kąciki tematyczne

Gra matematyczna



gry planszowe z użyciem kostek i kart, utrwalające zrealizowany materiał

Zadania dodatkowe



dodatkowe zadania do wykorzystania według uznania nauczyciela

Tekst matematyczny



kącik z prostymi tekstami zawierającymi treści z matematyzowane

Tropiciele finansów



kącik realizujący moduł ekonomiczno-finansowy

Strony powtórzeniowe



zadania powtórzeniowe
z elementem samooceny
opanowania materiału

kod QR
z zadaniami
powtórzeniowymi
w formie quizu
dostępnego
na platformie
eduranga.pl

Piktogramy



zadania wspierające naukę programowania
(kodowanie, rytmy, uogólnione zasady,
postępowanie zgodnie z instrukcją,
rozwijanie logicznego myślenia)



zadania z nalepkami



zadania kształtujące myślenie krytyczne

1. Układaj z patyczków kształty poznanych figur.



Której figury nie da się
ułożyć z patyczków?



W ćwiczeniach wykorzystano **metodę czynnościowego nauczania matematyki**. Zadania czynnościowe to praktyczne działania, które pozwalają dzieciom samodzielnie odkrywać reguły i pojęcia matematyczne. Dzięki manipulowaniu przedmiotami (np. przeliczaniu, grupowaniu przedmiotów), czyli działaniu na liczmanach, dziecko stopniowo przechodzi **od myślenia konkretnego do abstrakcyjnego** (np. wykonywania działań i rozwiązywania zadań).



Stań obok krzesła
i wykonuj polecenia.



1. Stań przed krzesłem.
2. Stań za krzesłem.
3. Usiądź na krześle.
4. Wsuń obie nogi pod krzesło.
5. Ukryj się za krzesłem, a potem wyglądaj zza krzesła.

N 1. Nalep na ilustracji:

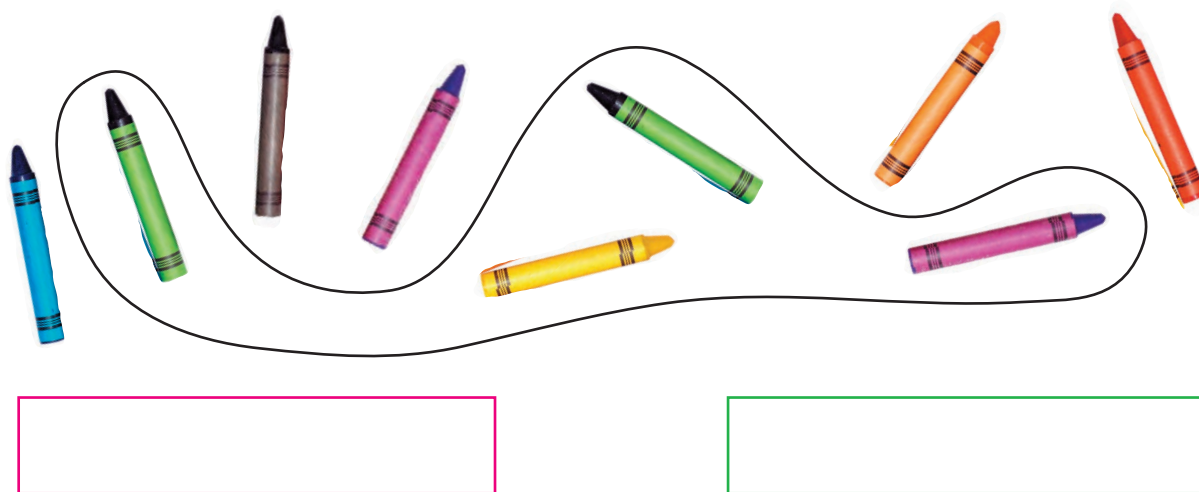
- mapę na ścianie;
- godło nad tablicą;
- plecak przy środkowej ławce.



2. Otocz pętlami przybory, które znajdują się obok piórnika.



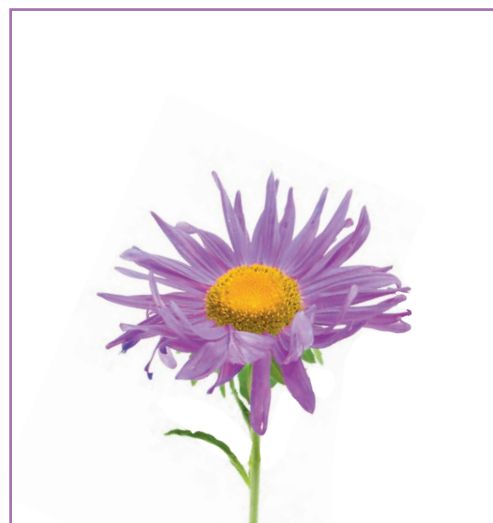
3. Narysuj w czerwonej ramce tyle kółek, ile kredek znajduje się wewnątrz pętli.



● W zielonej ramce narysuj tyle kresek, ile kredek znajduje się na zewnątrz pętli.

N 4. Umieść nalepki na ilustracji zgodnie z opisem.

Nad kwiatkiem nalep motyla.
Na kwiatku posadź pszczołę.
Obok kwiatka umieść
biedronkę. Pod listkiem nalep
mrówkę.





Zanim zaczniesz rozwiązywać zadania, wykonaj poniższe polecenia razem z koleżanką lub kolegą z ławki.

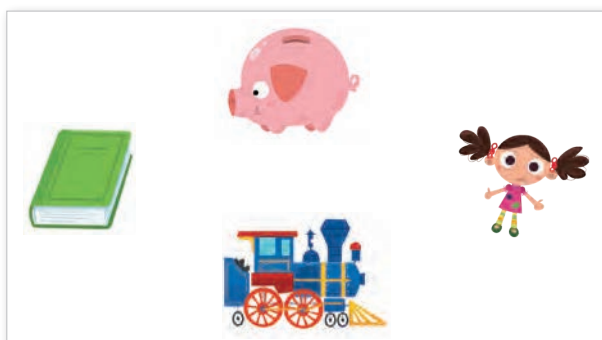
1. Stań obok koleżanki lub kolegi. Wyciągnijcie przed siebie prawe stopy, a potem lewe. Co można zauważyć?
2. Stań przodem naprzeciwko koleżanki lub kolegi. Wykonajcie polecenia.
 - Pokażcie swoje prawe dłonie.
 - Unieście do góry lewe ręce.
 - Co można zauważyć?

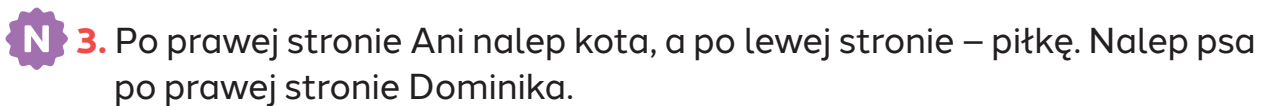
1. Zaznacz znakiem ✕ pojazd, który skręca w lewą stronę. Postaw znak ✓ przy pojeździe, który skręca w prawą stronę.



2. Wykonaj polecenia.

- Otocz zieloną pętlą rysunek znajdujący się po prawej stronie kartki.
- Postaw znak ✕ przy rysunku, który jest po lewej stronie kartki.
- Narysuj ramkę wokół obrazka znajdującego się u góry kartki.





4. Posłuchaj tekstu. Narysuj w ramce obrazek zgodnie z opisem.

Tomek zbudował ludzika z kasztanów. Ludzik ma na głowie czapeczkę z żółędzia, nos z patyka, a oczy z ziarenek pieprzu. Po prawej stronie ludzika Tomek położył 2 żółędzie, a po lewej stronie postawił koszyczek.



5. Otocz pętlą to, co dziewczynka ma w lewej dłoni. Zaznacz w dowolny sposób to, co kierowca mija po swojej prawej stronie.



1. Popatrz na obrazek. Odpowiedz na pytania. Zaznacz odpowiednie rysunki znakami ✓.



- Co na obrazku jest wysoko?

☐☐

- Kto jest dalej od szkoły?

☐☐

- Co znajduje się po prawej stronie rowerzysty?

☐☐

2. Odpowiedz na pytanie Oli.



Gdzie jest więcej
książek: na najwyższej
półce czy na najniższej?
Otocz tę półkę pętlą.



3. Podkreśl wyraz, w którym odległości między literami są większe.

K L A S A
K L A K S O N

4. Podkreśl to, co znajduje się najbliżej wiewiórki.



5. Skreśl to, co znajduje się najdalej od piórnika.



1. Posłuchaj tekstu lub go przeczytaj, jeśli potrafisz. Połącz liniami każdy przedmiot z odpowiednim dzieckiem.

Ida ma długą linijkę, grubą książkę i krótki ołówek.
Kuba ma krótką linijkę, cienką książkę i długi ołówek.



2. Które cechy pasują do każdego garnka? Połącz ramki z właściwymi garnkami.



A.

niski i szeroki

B.

wysoki i wąski

3. Które cechy pasują do każdego płotu? Połącz ramki z właściwymi płotami.



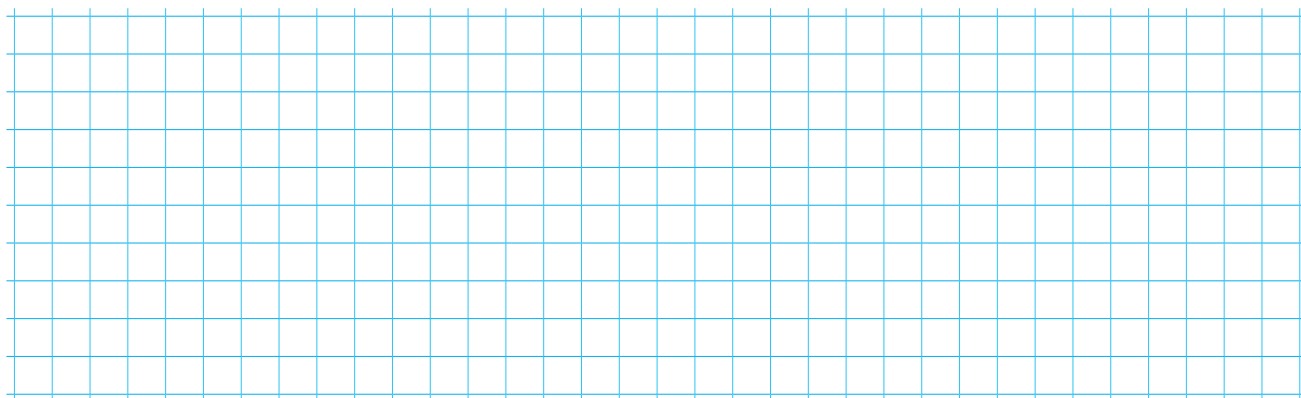
A.

długi i niski

B.

krótki i wysoki

4. Narysuj długi i wąski prostokąt w kolorze czerwonym. Pod nim narysuj zielony prostokąt, który będzie krótszy i szerszy niż czerwony.



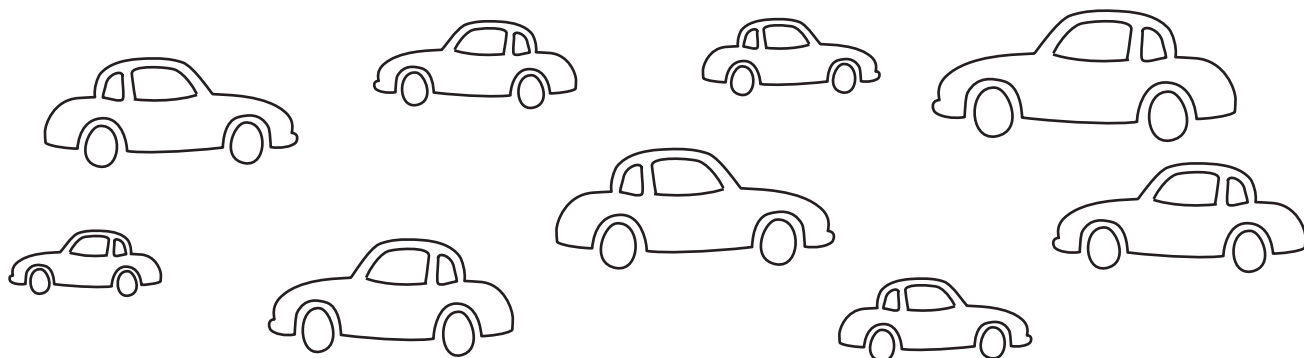
5. Połącz miski z psami w taki sposób, żeby każdy pies otrzymał właściwą miskę.



● Wyjaśnij, dlaczego wybrałaś / wybrałeś właśnie takie rozwiązanie.



1. Pokoloruj na żółto auta jadące w prawą stronę, a na zielono auta jadące w lewą stronę.



2. Połącz piłki w kolejności od najmniejszej do największej.



3. Pokoloruj na niebiesko najgrubszą kredkę.



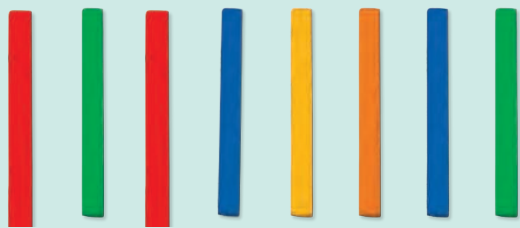
4. Pokoloruj na czerwono najdłuższą wstążkę.



5. Odczytaj kod QR (czytaj: ku-er) i rozwiąż powtórzeniowy quiz (czytaj: kłiz).



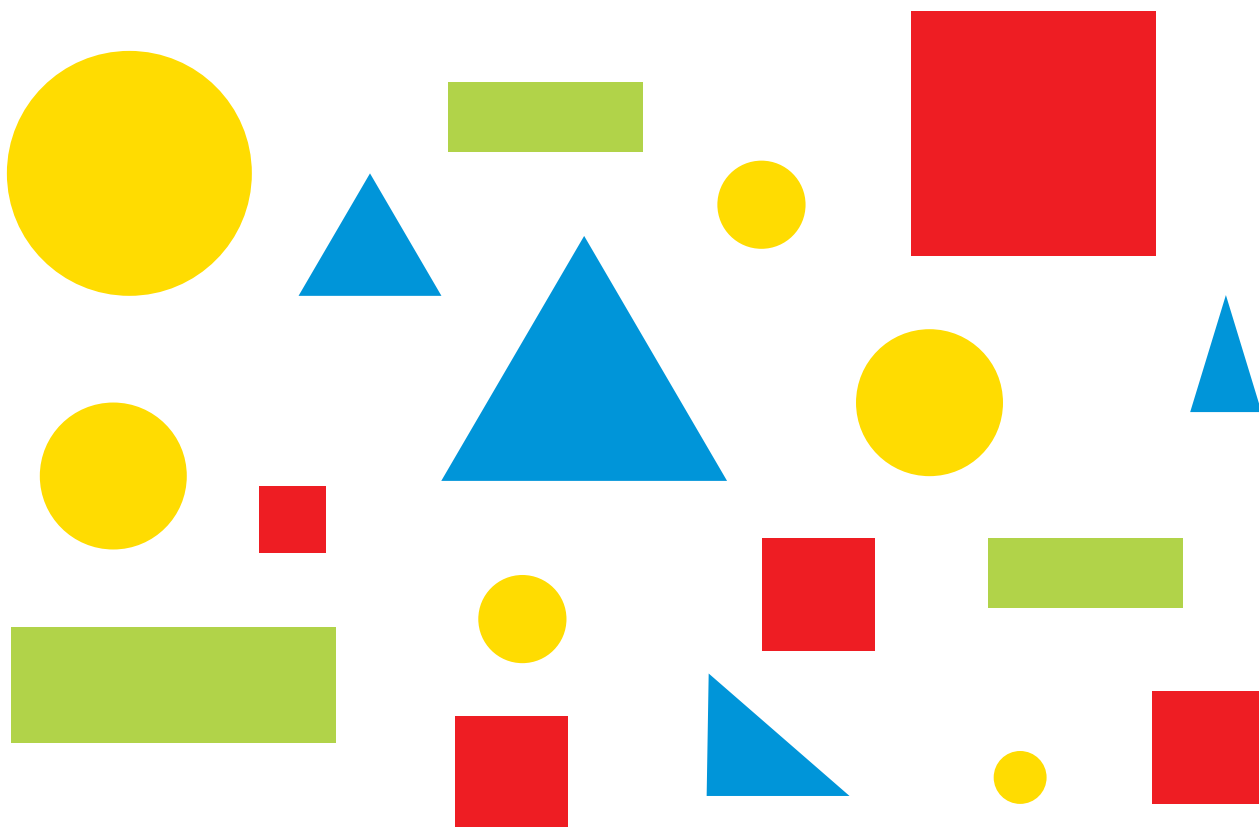
1. Układaj z patyczków kształty poznanych figur.



Której figury nie da się ułożyć z patyczków?



1. Policz, ile jest na rysunku: kół, prostokątów, kwadratów, trójkątów.



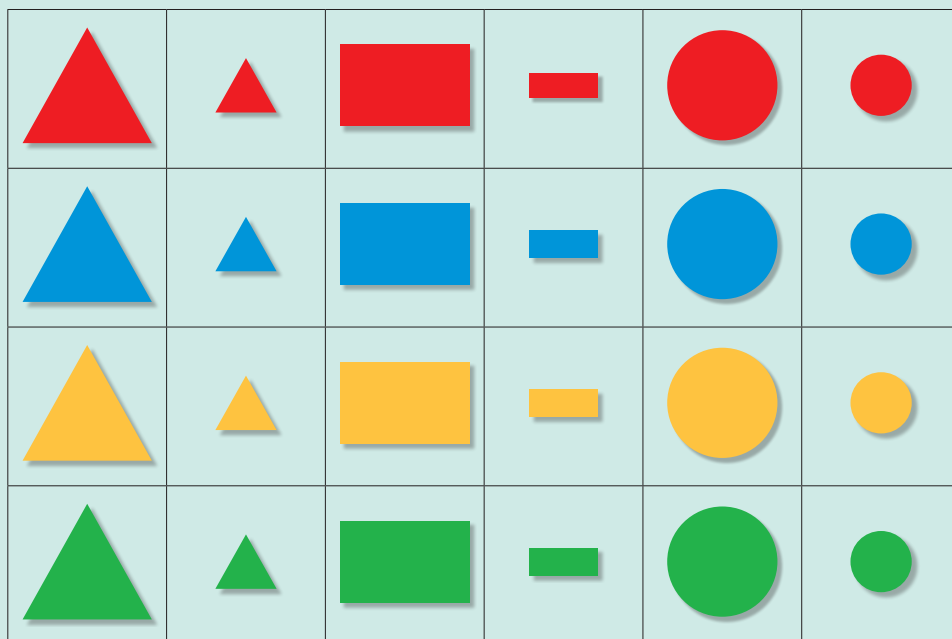
• Narysuj w ramkach tyle kresek, ile jest poszczególnych figur.



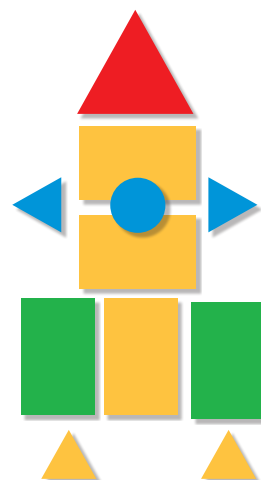
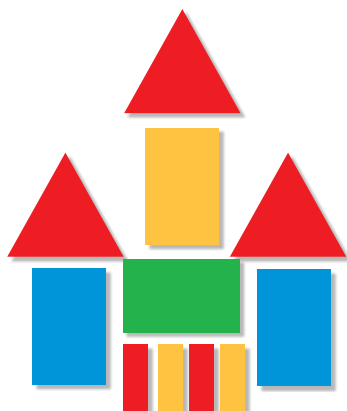
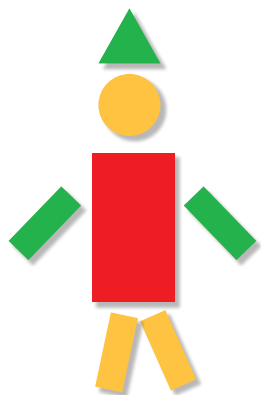
1. Przygotuj zestaw figur geometrycznych z kolorowego papieru. Rozłóż figury na ławce i ułóż je tak jak na rysunku. Po wykonaniu zadań schowaj figury do koperty.

- Powiedz: jakie kształty mają te figury, jakiego są koloru.

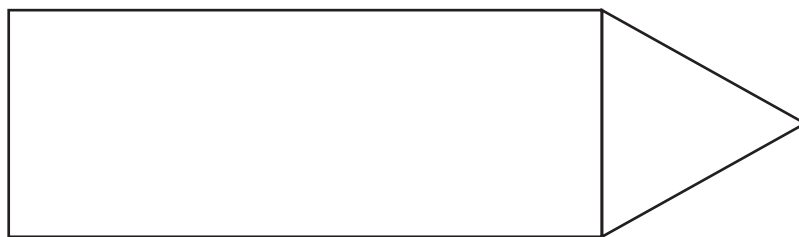
Policz, ile jest kół,
trójkątów, prostokątów.



1. Z jakich figur zbudowano te układanki? Otocz pętlą układankę, w której nie ma ani jednego koła.



2. Pokoloruj prostokąt na rysunku tej figury.



3. Ten szlaczek ułożono zgodnie z pewną zasadą. Narysuj dwie kolejne figury tego szlaczka.



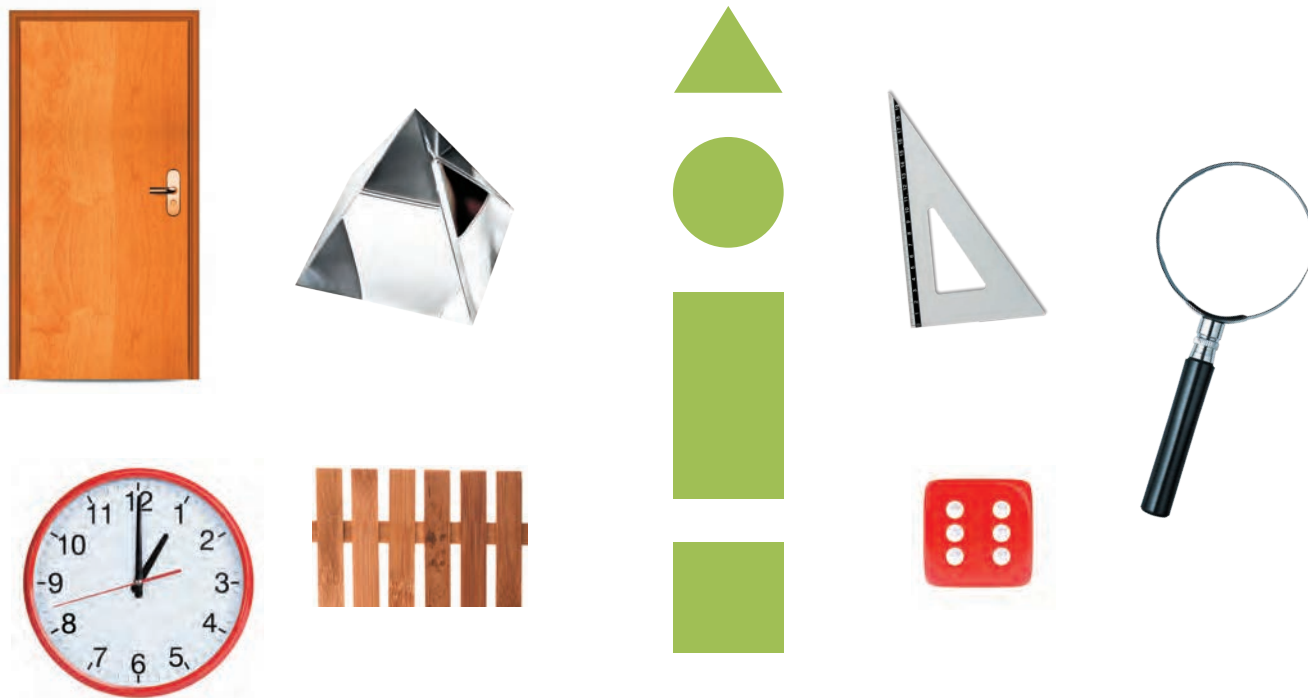
4. Narysuj za pomocą linijki taką linię w tej figurze, żeby otrzymać prostokąt i trójkąt.



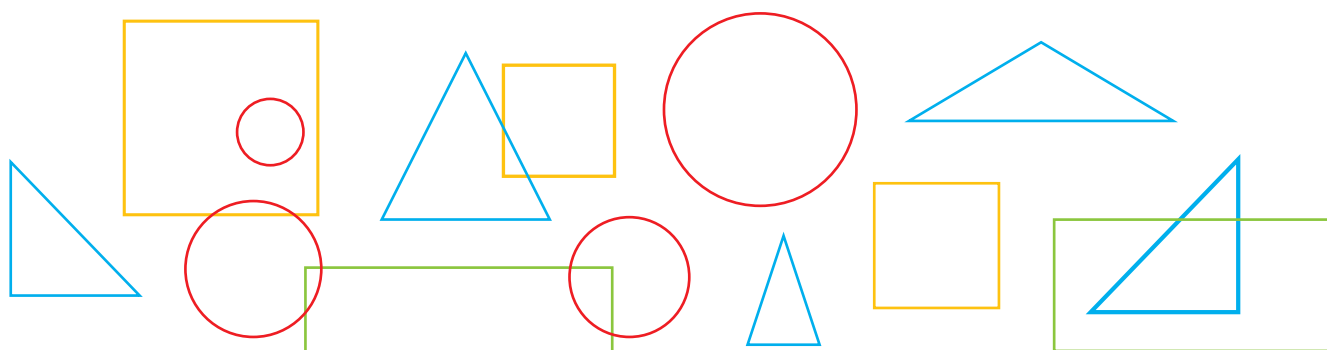
! 5. Jedną linią podziel czerwony kwadrat na dwa prostokąty, niebieski kwadrat na dwa trójkąty, a zielony kwadrat na jeden trójkąt i figurę o pięciu bokach.



1. Przyjrzyj się zdjęciom przedmiotów. Jakie figury dostrzegasz w tych przedmiotach? Połącz zdjęcia przedmiotów z figurami, które przypominają.



2. Pokoloruj figury, których jest najwięcej.



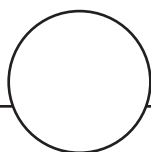
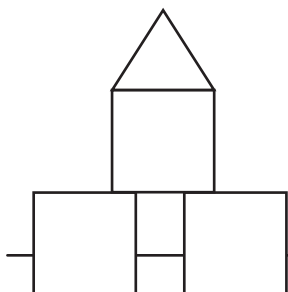
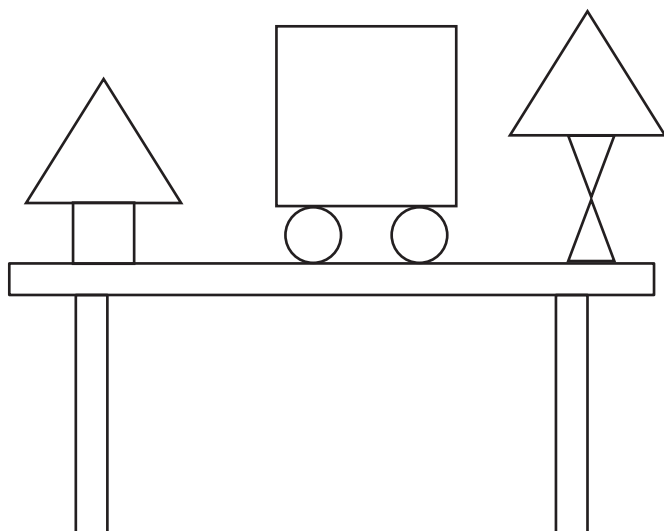
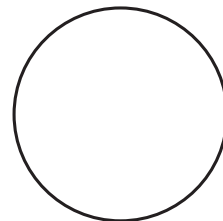
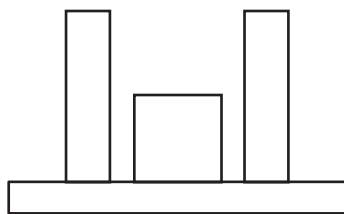
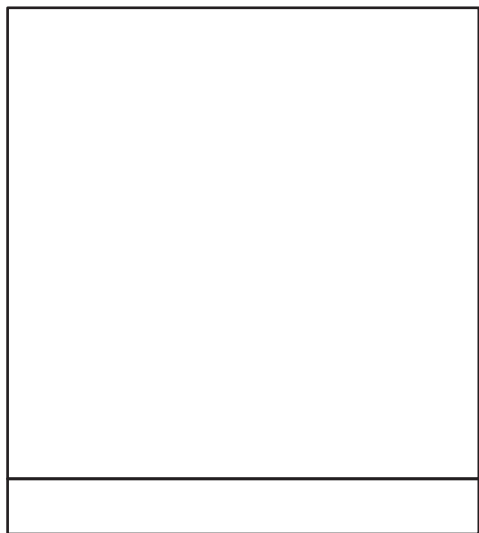
K 3. W każdym rzędzie skreśl figurę, która nie pasuje do pozostałych.



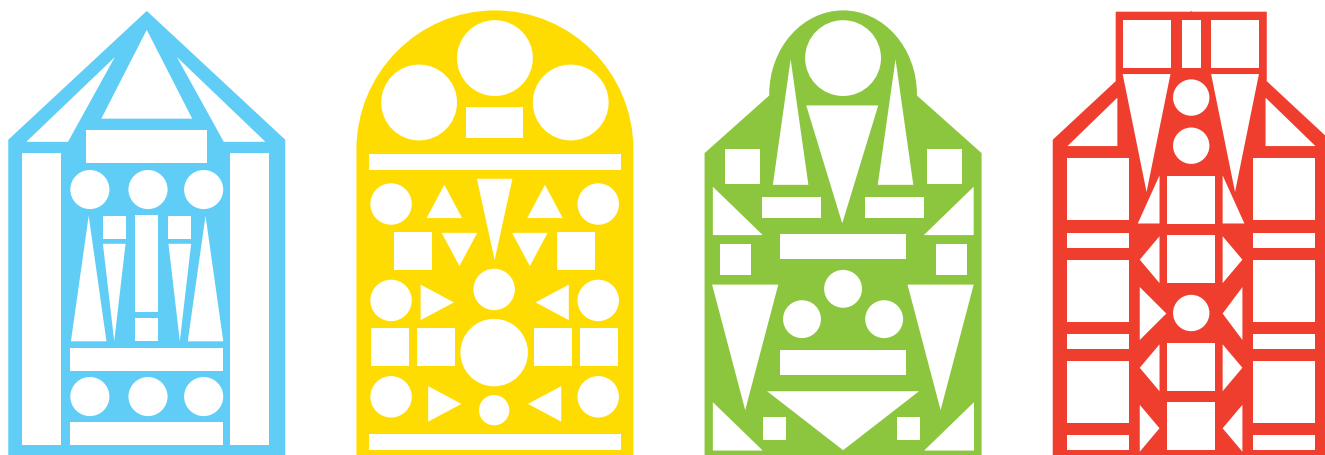
N 4. Pod każdym przedmiotem nalep figurę, którą on przypomina.



K 5. Przyjrzyj się ilustracji. Pokoloruj figury odpowiednimi kolorami.



1. Pokoloruj witraże. W niebieskim witrażu pokoloruj prostokąty, w żółtym – koła, w zielonym – trójkąty, a w czerwonym – kwadraty.



2. Jakie figury geometryczne rozpoznajesz na ilustracji? Policz figury, narysuj tyle kresek, ile jest danych figur.









1. Posłuchaj tekstu. Narysuj w ramce domek Kuby zgodnie z opisem w tekście.

Dziadek z babcią postanowili zbudować dla swojego wnuczka Kuby ogrodowy domek. Babcia zapytała Kubę:

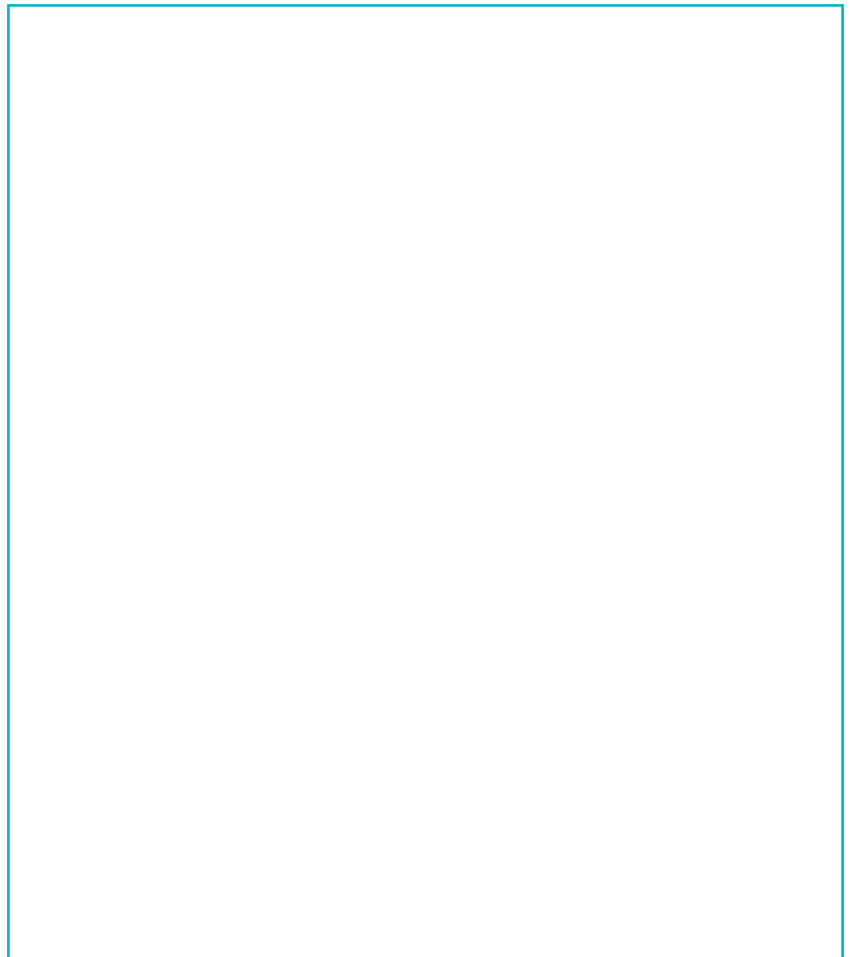
– Jak ten domek powinien wyglądać?

Kuba zamyślił się i po chwili odparł:

– Chciałbym, aby domek stanął wysoko ponad ziemią i żeby można było do niego wejść po drabinie. Powinien mieć zielone, kwadratowe ściany. A dach – trójkątny, najlepiej koloru czerwonego. Domek musi mieć koniecznie 4 okrągłe okna, żebym mógł patrzeć na cztery strony świata. No i drzwi. Prostokątne z małym okrągłym okienkiem.

Dziadek uśmiechnął się i rzekł:

– Zabierzmy się do pracy i zobaczmy, co się da zrobić.



- Dorysuj dowolny element domku lub jego otoczenia według własnego pomysłu.

N 1. Nalep zdjęcia zwierząt w kolejności od największego do najmniejszego.

2. Połącz linią zdjęcia środków transportu w kolejności od poruszających się najszybciej do poruszających się najwolniej.



3. Według jakiej zasady ustawiono dzieci na fotografii? Otocz pętlą najniższe dziecko.



1. Pogrupuj w pętłe liście na ilustracji. Czy wszyscy pogrupowaliście tak samo? Jak można jeszcze inaczej to zrobić? Porozmawiajcie o tym w klasie.



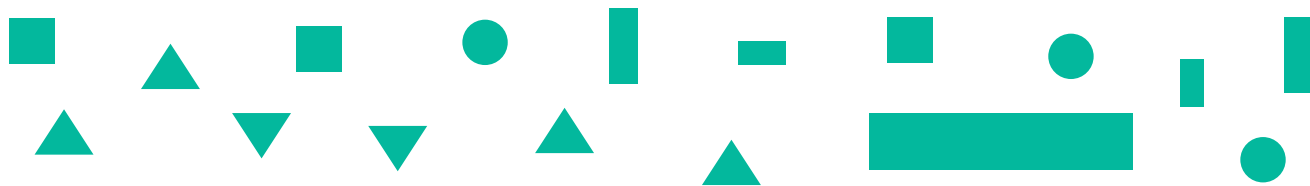
- ! 2. Jaką wspólną nazwą można określić zwierzęta przedstawione na ilustracji?



- Które zwierzę nie pasuje do pozostałych? Przekreśl właściwe zdjęcie.
3. W każdej pętli znajdują się pióra. Która pętla zostanie pusta, gdy zawieje wiatr? Postaw w okienku przy tej pętli znak X.



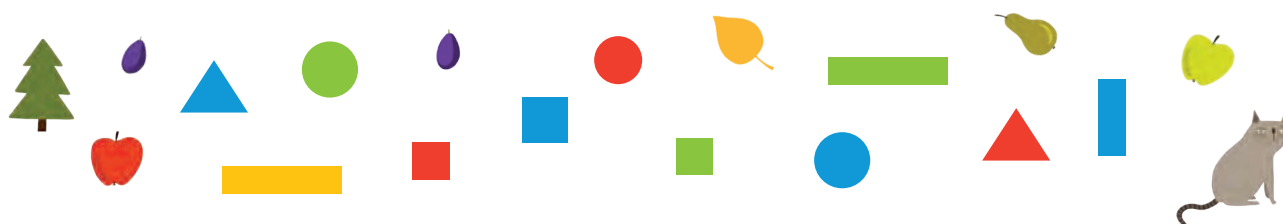
1. Otocz trójkąty czerwoną pętlą, a prostokąty – niebieską.



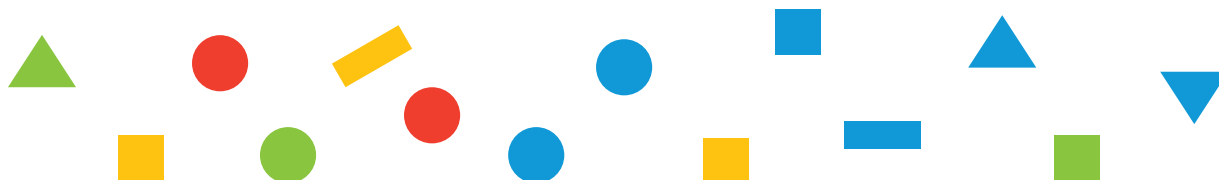
2. Otocz pętlą tylko duże figury.



3. Otocz zieloną pętlą same figury geometryczne, a czerwoną – tylko kwadraty.



4. Otocz koła czerwoną pętlą. Następnie niebieską pętlą otocz figury geometryczne w kolorze niebieskim.



• W ilu pętlach znajdują się niebieskie koła?

5. Otocz czerwoną pętlą rośliny, które mają dwa liście. Zieloną pętlą otocz rośliny, które mają żółte kwiaty. Która roślina znalazła się w obu pętlach? Dlaczego?

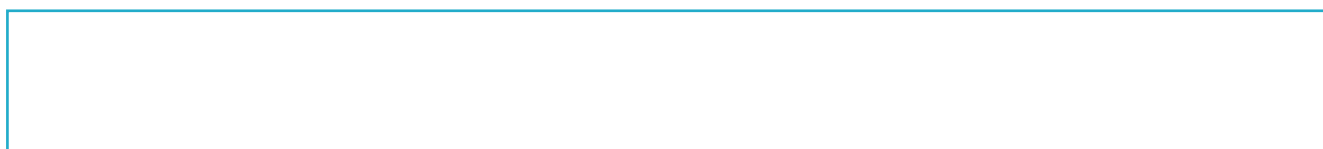


1. Wykonaj rytym zgodnie z instrukcją obrazkową.



kłaśnij podskocz tupnij kłaśnij podskocz tupnij

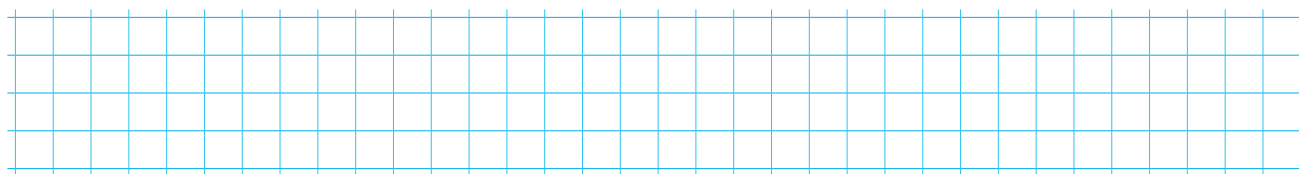
K • Narysuj zgodnie z kodem w ramce za pomocą figur geometrycznych rytym, który właśnie wykonałaś / wykonałeś.



2. Dokończ rysowanie rytymów.



3. Narysuj własny rytym złożony z kresek i kwadratów.



! 4. Która figura nie pasuje do podanego rytymu? Skreśl ją.



1. Sprawdź, czy każda skarpetka ma parę.



2. Narysuj w czerwonej ramce tyle kresek, ile jest par dzieci. W niebieskiej ramce narysuj tyle kresek, ile jest wszystkich dzieci.



3. W którym rzędzie dzieci stoją parami? Otocz ten rząd pętlą.



- N** 1. Na każdym rysunku połącz liniami elementy w pary. Pod każdym rysunkiem umieść nalepkę, która wskaże, czego jest więcej.



Tu więcej jest .



Tu więcej jest .

2. Dorysuj tyle ziaren, żeby każdy mazurek dostał jedno ziarno.



- !** 3. Dzieci ustawily się parami. Ania z Felkiem zauważyli, że przed nimi stoją 2 pary dzieci, a za nimi są 3 pary. W ilu parach ustawily się dzieci? Dorysuj tyle kótek, ile par dzieci zauważyli Ania z Felkiem.



- Ania powiedziała, że wszystkich par dzieci jest 6. Felek twierdzi, że jest ich 5. Kto ma rację? Otocz pętlą właściwe dziecko.

- N 1.** Jaki pasek jest tej samej długości, co 3 różowe? Nalep go pod różowymi paskami.



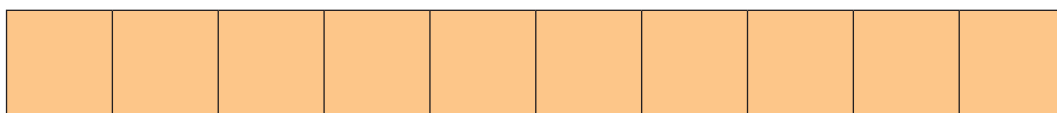
- N 2.** Jaki pasek jest tej samej długości, co 3 niebieskie? Nalep go pod niebieskimi paskami.



- N 3.** Ile białych pasków trzeba przykleić pod bordowym paskiem? Sprawdź i nalep odpowiednią liczbę białych pasków.



- N 4.** Jakie paski tego samego koloru należy położyć pod pomarańczowym paskiem, żeby paski były tej samej długości? Sprawdź i nalep odpowiednią liczbę wybranych kolorów pasków.



- Zobacz, jak to zadanie wykonali inne dzieci w klasie. Porozmawiajcie o swoich rozwiązaniach.

Kiedy korzystamy z pieniędzy?

1. Pokoloruj na niebiesko okienka obok tych zdjęć, na których pokazano płacenie pieniędzmi. Na czerwono pokoloruj okienka obok zdjęć, na których nie pokazano płacenia pieniędzmi.





Wykonaj zadania. Po rozwiązaniu każdego zadania zastanów się, czy było ono dla ciebie trudne, czy łatwe. Pokoloruj kółko przy każdym zadaniu według kodu.

● łatwe

● średnio trudne

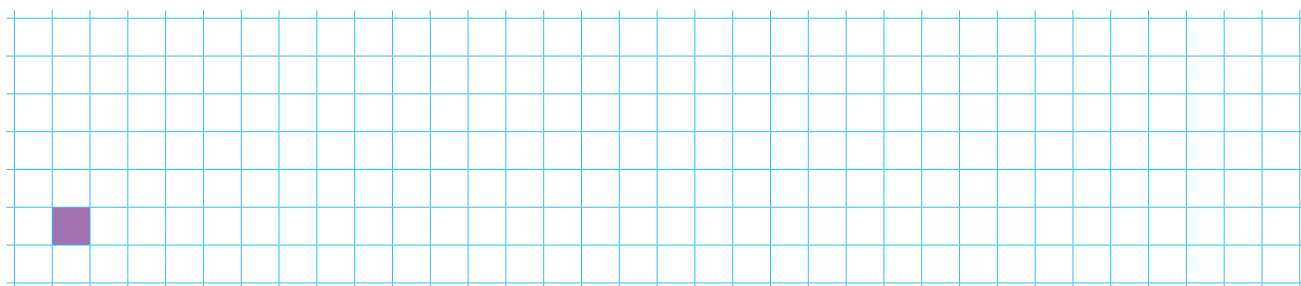
● trudne



- 1. Pokoloruj mniejszą rybkę.



- 2. Narysuj coraz większe kwadraty.



- 3. Przyjrzyj się figurom. Dokończ szlaczek.



- 4. Połącz liniami w pary czapki i szaliki tak, żeby stanowiły komplety.





5. Posłuchaj tekstu. Umieść nalepki na obrazku zgodnie z tekstem.



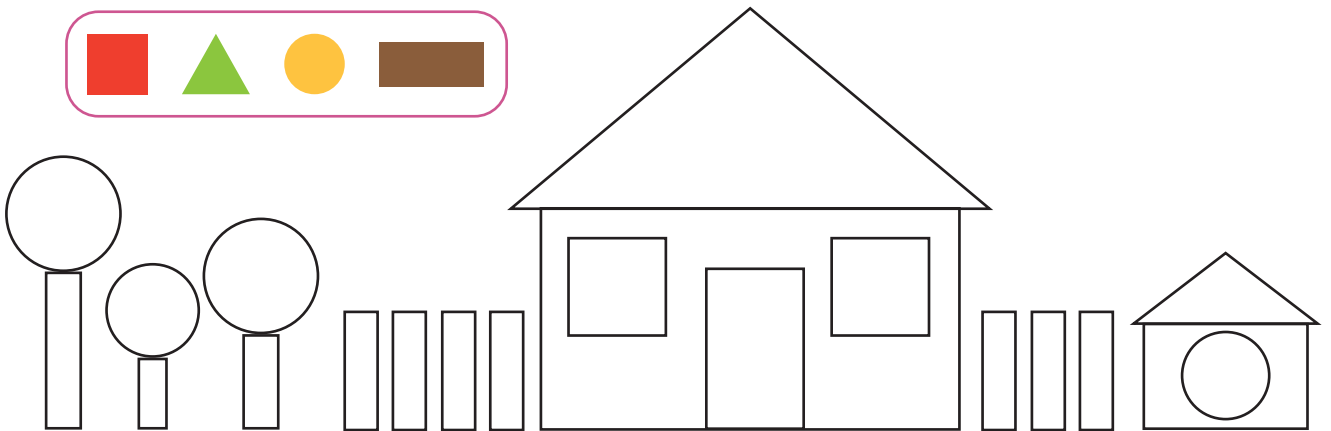
Po prawej stronie Olka leży łopatka, a po lewej – stoi wiaderko. Maja ma na głowie kapelusz. Po lewej stronie dziewczynki leży lalka.



6. Dorysuj tyle orzechów wiewiórkom, żeby każda miała ich po tyle samo.

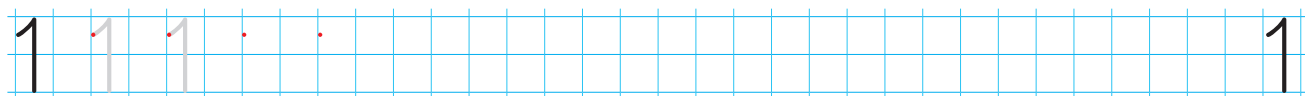
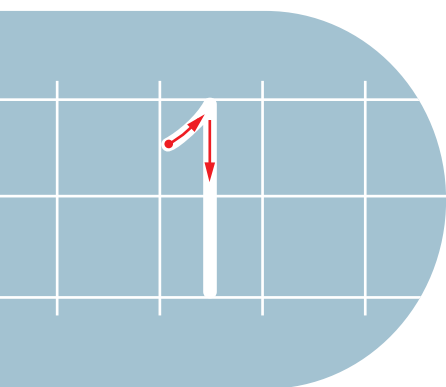


7. Pokoloruj figury geometryczne zgodnie z kodem umieszczonym w ramce.



8. Odczytaj kod QR i rozwiąż powtórzeniowy quiz.





1. Pokoloruj tylko jeden kwadrat.

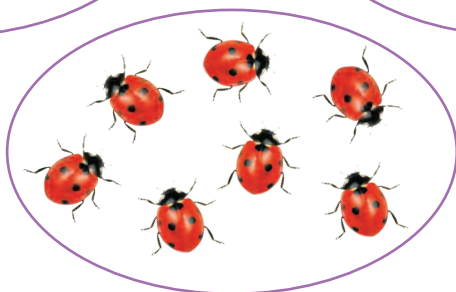
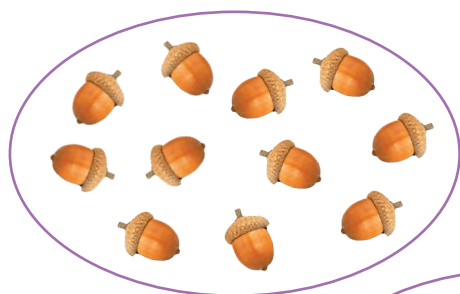
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- Zobacz, jak to polecenie wykonali inne dzieci w klasie. Czy wszyscy pokolorowali ten sam kwadrat? Dlaczego?

2. Postaw znak ✓ pod każdą pętlą, w której jest 1 element.



3. W każdej pętli skreśl tyle elementów, żeby 1 został nieskreślony.



4. Przyjrzyj się uważnie ilustracji. Odpowiedz na pytania. Zapisz właściwe liczby.



• Ile jest ławek?

• Ile jest wiewiórek?

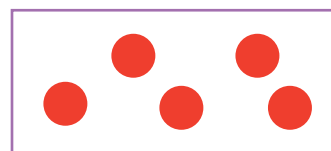
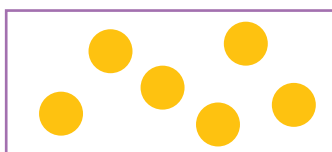
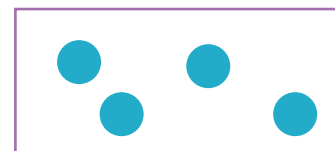
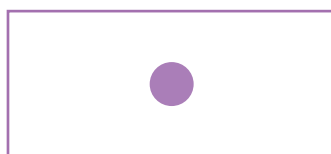
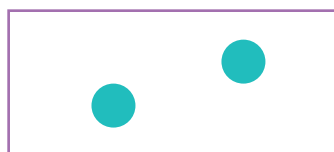
• Ile jest koszy na śmieci?

• Ile jest dorosłych osób?

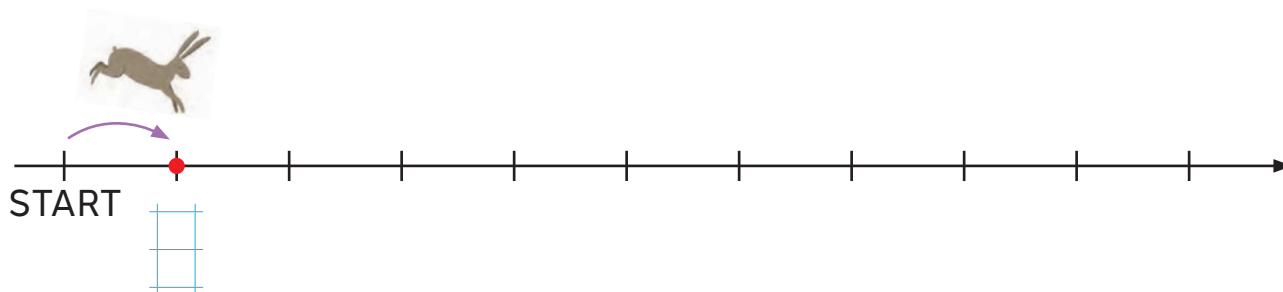
• Ile jest dzieci?

• Ile jest hulajnóg?

5. Połącz ramki linią tak, żeby w każdej kolejnej ramce było o 1 kółko więcej niż w poprzedniej.



1. Który skok teraz wykonuje zając? Zapisz odpowiednią liczbę w kratce.



2. Odpowiedz na pytania. Pokoloruj kwadraty właściwymi kolorami.

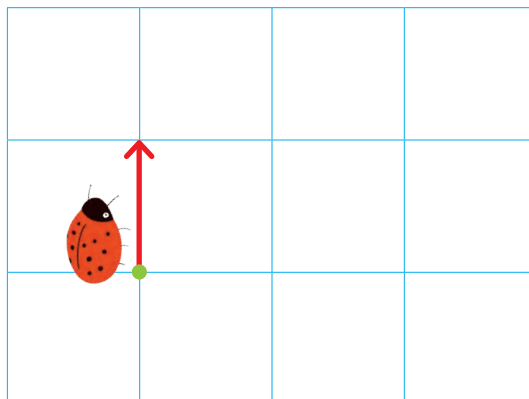


● Jaki kolor ma pierwszy liść od lewej strony?

● Jaki kolor ma pierwszy liść od prawej strony?

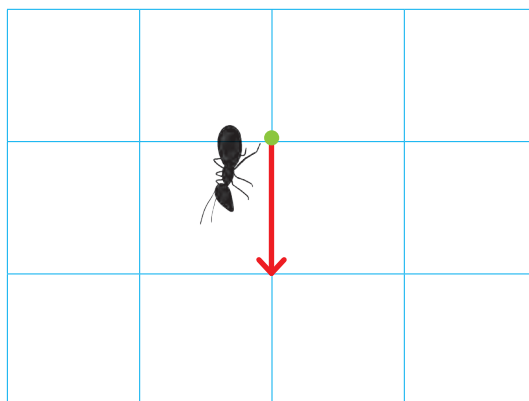
3. Pokoloruj na czerwono pierwszy prostokąt od góry, a na niebiesko – pierwszy prostokąt od dołu.

- K 4.** Biedronka zaczęła spacer z miejsca oznaczonego zieloną kropką. Zawsze szła 1 krok prosto. Na skrzyżowaniu zawsze skręcała w prawo. Narysuj drogę, którą szła biedronka.



• Dokąd doszła biedronka?

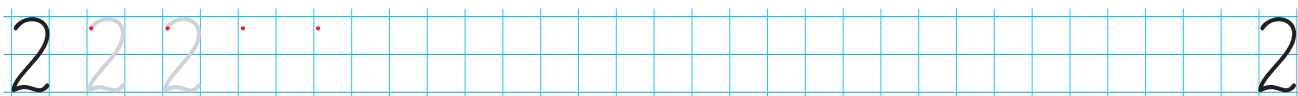
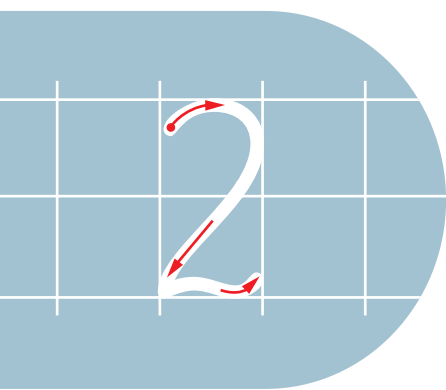
- K 5.** Mrówka zaczęła spacer z miejsca oznaczonego zieloną kropką. Zawsze szła 1 krok prosto. Na skrzyżowaniu zawsze skręcała w lewo. Narysuj drogę, którą szła mrówka.



• Dokąd doszła mrówka?

- !** 6. Narysuj szlaczek złożony z figur tak, żeby każda figura różniła się od innych kolorem lub kształtem i wystąpiła tylko jeden raz.

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



1. Pokoloruj tylko dwa kwadraty.



- Zobacz, jak to polecenie wykonało dziecko, z którym siedzisz w ławce?
Czy pokolorowaliście te same kwadraty?

2. Ile jest owoców na każdym talerzu? Zapisz właściwe liczby.



3. Otocz pętlami po 2 kasztany.



- Policz kasztany, jeśli potrafisz.

4. Pokoloruj te liście, których jest tylko 2.



5. Przyjrzyj się uważnie ilustracji. Odpowiedz na pytania. Zapisz właściwe liczby.



- Ile jest dzieci?

- Ile jest ptaków?

- Ile jest psów?

- Ilu jest chłopców?

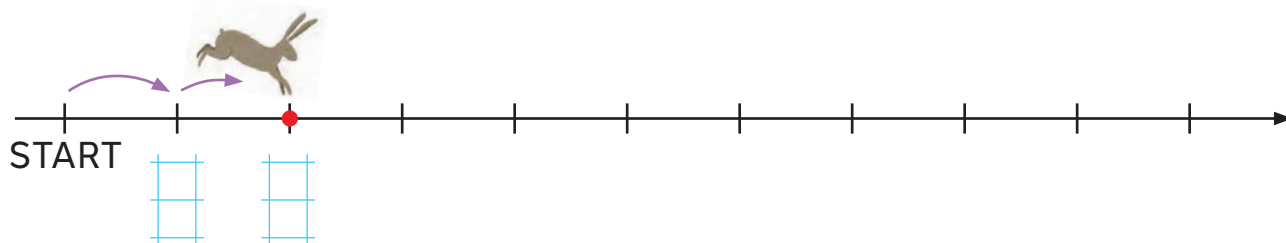
- Ile jest drabin?

- Ile jest skrzynek?

6. Dokończ pisanie rytmu.

1 2 1 2 1 2

1. Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz w kratkach odpowiednie liczby.



2. Przyjrzyj się ilustracji. Narysuj odpowiedzi na pytania.

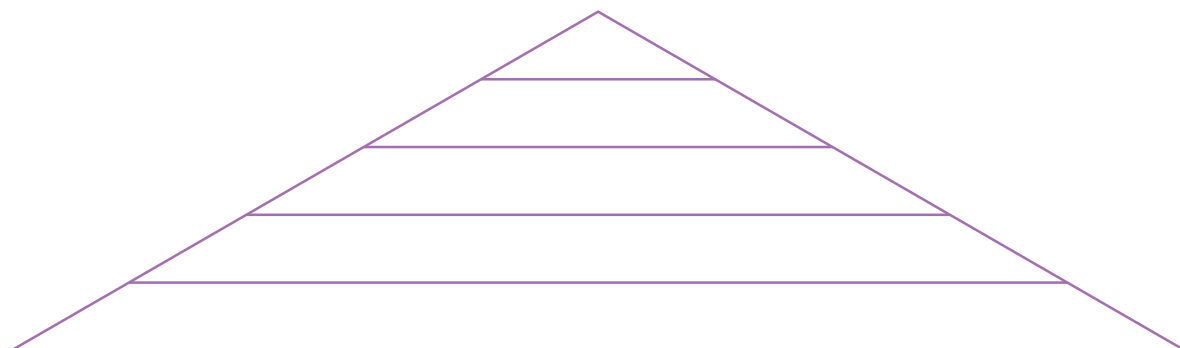


- Jaki owoc jest na drugim słoiku od lewej strony?
- Jaki owoc jest na pierwszym słoiku od lewej strony?
- Jaki owoc jest na drugim słoiku od prawej strony?

3. Pokoloruj co drugie jabłko.



4. Zakreskuj drugi od góry pasek piramidy. Na drugim pasku od dołu narysuj kółko.



5. Odczytaj wyrazy. W każdym wyrazie podkreśl drugą literę.

mata

Mimi

tato

atom

mam

moi

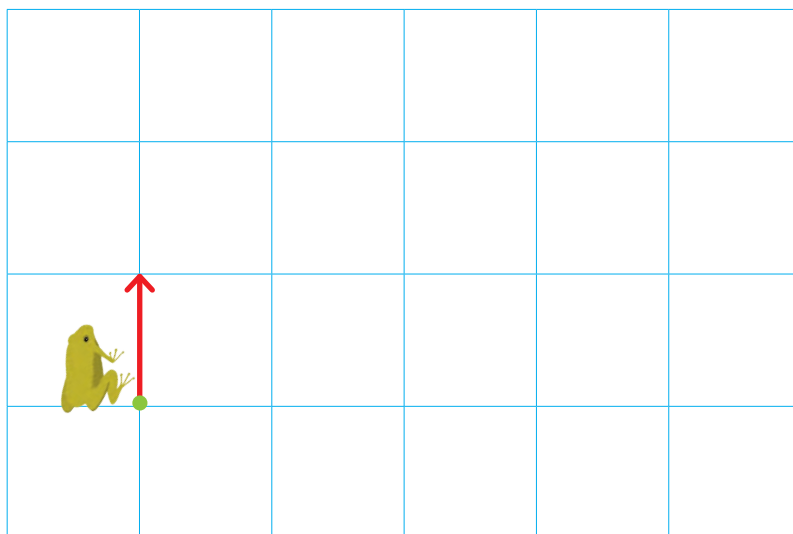
tom

Mati

tam

tamto

- K** 6. Żabka skakała z miejsca oznaczonego zieloną kropką. Wykonała 1 skok tak jak na rysunku. Na pierwszym skrzyżowaniu skręciła w prawo i wykonała 2 skoki. Na drugim skrzyżowaniu skręciła w lewo i również wykonała 2 skoki. Narysuj drogę, którą skakała żabka.



- !** 7. Posłuchaj zadania lub je przeczytaj, jeśli potrafisz. Rozwiąż zadanie na rysunku. Pokoloruj kwadraty odpowiednimi kredkami.

Maja zamieniła miejscami drugi klocek od lewej strony z drugim klockiem od prawej strony.
W jakiej kolejności stoją teraz klocki?





Jesienne skoki

Gra dla 2 osób.

Do gry są potrzebne: kostka, zestaw kart do gry (talía), 2 pionki.

Opis gry:

Każdy gracz stawia swój pionek na polu **START**. Na stole gracze kładą potasowaną talię kart do gry (figurami do dołu). Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwiają pionki o tyle pól, ile wskazuje liczba oczek na kostce. Jeżeli pionek stanie na polu specjalnym, to należy postępować zgodnie z instrukcją:



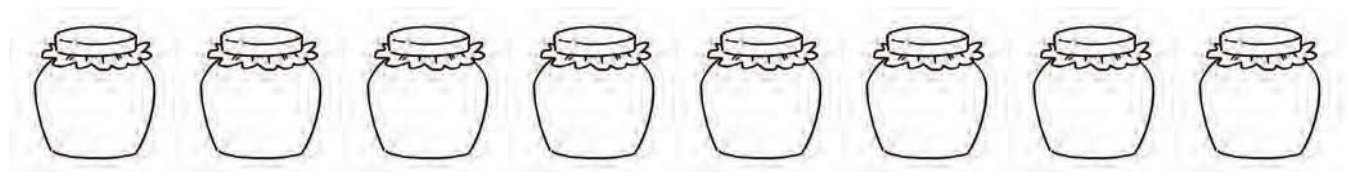
– gracz losuje z talii jedną kartę; jeżeli wylosuje kartę w kolorze **czzerwonym** – przesuwa pionek o 2 pola do przodu, a jeżeli wylosuje kartę w kolorze **czarnym** – cofa się o 2 pola;



– gracz ma dodatkowy rzut kostką.

Zwycięża gracz, który pierwszy dotrze do **METY**.

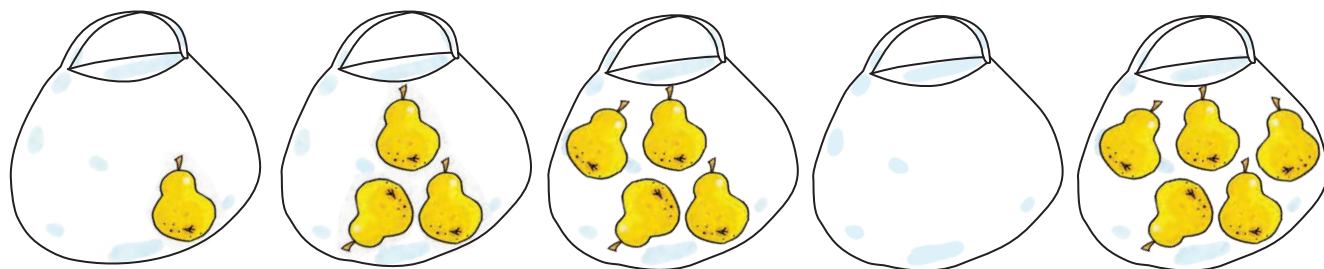
1. Pokoloruj co drugi słoik z miodem.



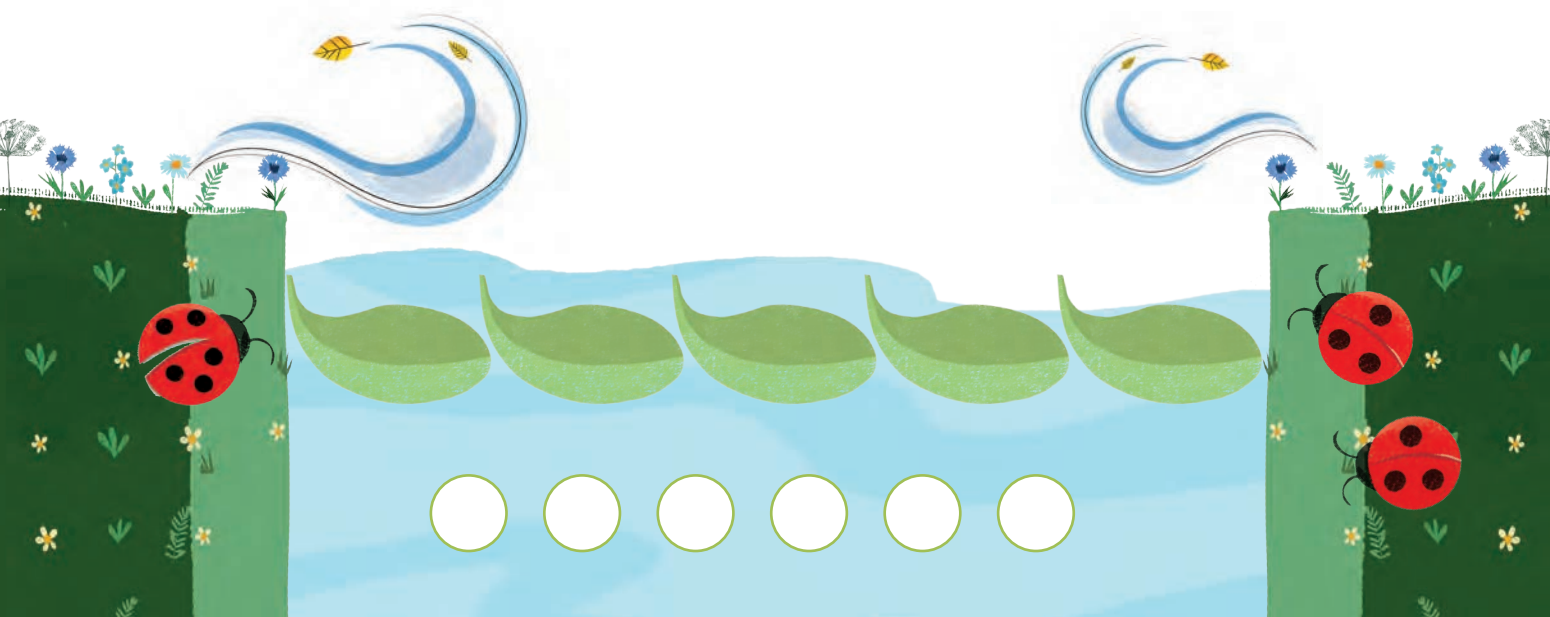
2. Na każdym talerzu połącz jabłka w pętle po 2. Podkreśl te talerze, na których żadne jabłko nie zostało bez pary.

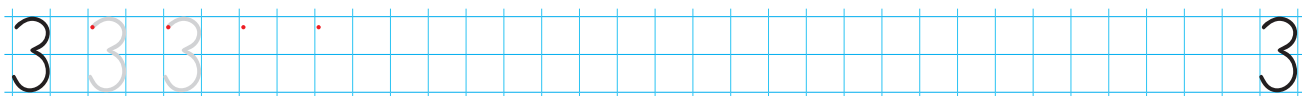
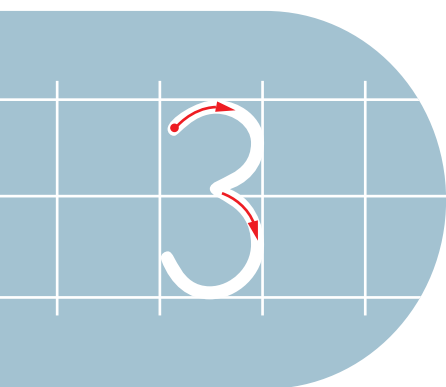


3. Dorysuj lub skreśl tyle gruszek, żeby w każdej torebce były po 2 gruszki.



K 4. Biedronka płynie na wyspę oddaloną o długość 5 listków. Każdego dnia wiatr popycha biedronkę do przodu o długość 2 listków, ale w nocy, kiedy biedronka śpi, wiatr cofa ją o długość 1 listka. Po ilu dniach biedronka dotrze na wyspę? Pokoloruj odpowiednią liczbę kółek.

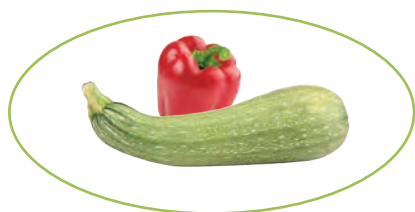




1. Pokoloruj trzy kwadraty w taki sposób, żeby wszystkie pokolorowane kwadraty były obok siebie.

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

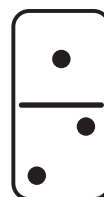
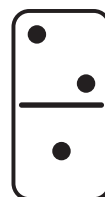
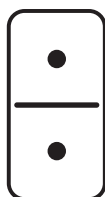
2. Ile jest warzyw w każdej pętli? Zapisz właściwe liczby.



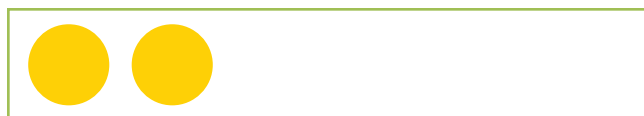
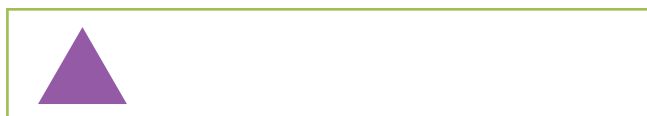




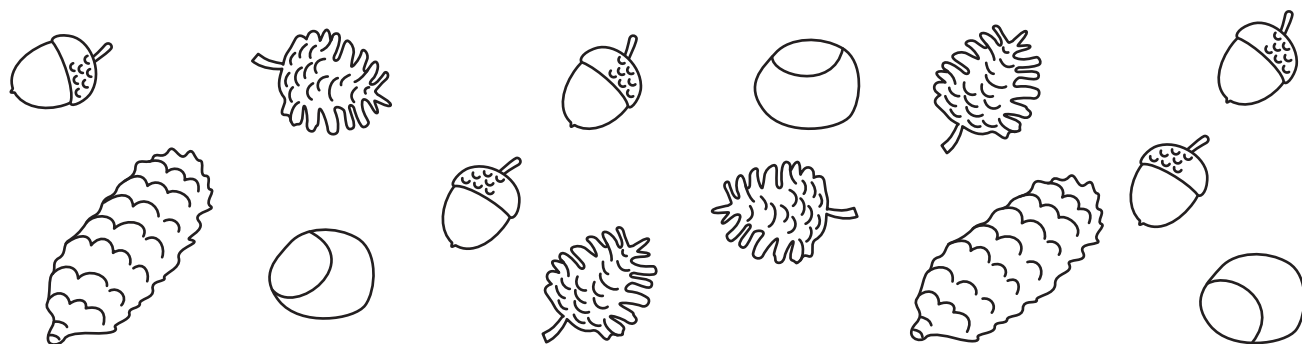
3. Otocz pętlą kostki domina, na których są razem 3 oczka.



4. Dorysuj w każdej ramce tyle figur, żeby razem było ich po 3.



5. Pokoloruj te owoce drzew, których jest tylko 3.



6. Przyjrzyj się uważnie ilustracji. Odpowiedz na pytania. Zapisz właściwe liczby.



- Ile jest słoneczników?

- Ilu jest sprzedawców?

- Ile jest buraków?

- Ile jest główek sałaty?

- Ile jest kalafiorów?

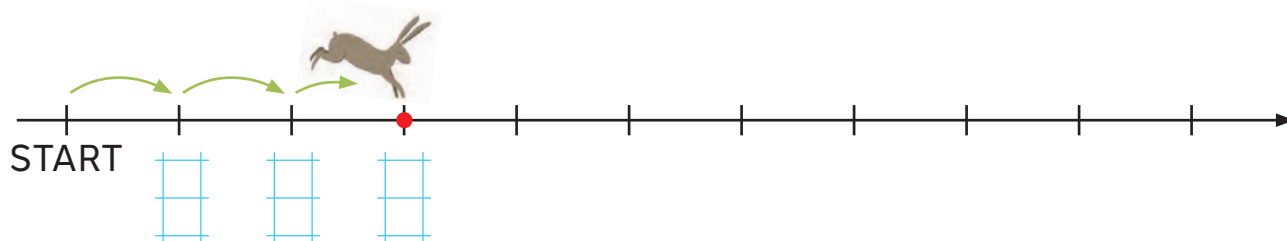
- Ile jest dyn?

7. Dokończ pisanie rytmu w każdym rzędzie.

3 1 2 3 1 2 3 1 2

1 3 2 1 3 2 1 3 2

1. Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz w kratkach odpowiednie liczby.



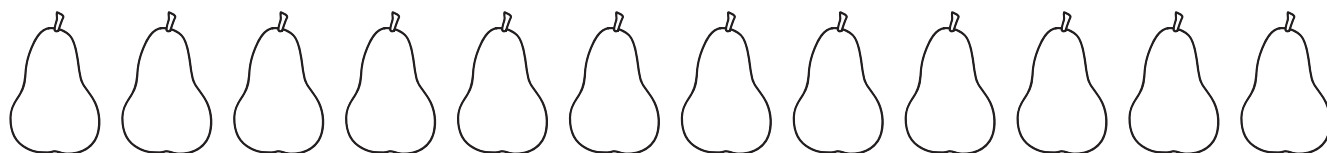
2. Otocz pętlami figury: trzecią od lewej strony i trzecią od prawej strony.



- Zapisz, ile boków ma każda z tych figur.



3. Pokoloruj co trzecią gruszkę.



4. Ponumeruj piłki w kolejności od największej do najmniejszej.



- Teraz ponumeruj piłki w kolejności od najmniejszej do największej.



- Co można zauważyć? Porozmawiajcie o tym w klasie.

- N** 5. Posłuchaj tekstu lub przeczytaj go, jeśli potrafisz. Nalep zwierzęta na właściwych miejscach podium.

Pierwsze miejsce w wyścigu zwierząt zdobył zając.
Drugie miejsce zajęła żaba. A na trzecim miejscu znalazł się ślimak.



6. Mati mieszka przy ulicy Krótkiej 3, a Tom mieszka także przy tej samej ulicy, ale z numerem 1. Odczytaj imiona i zapisz właściwe numery na tabliczkach.

Mati



Tom

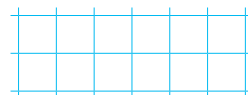
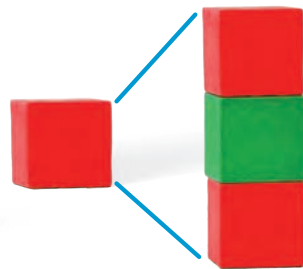
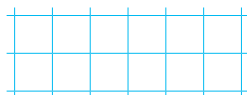
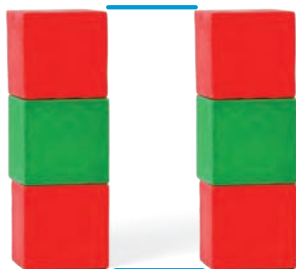
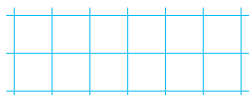
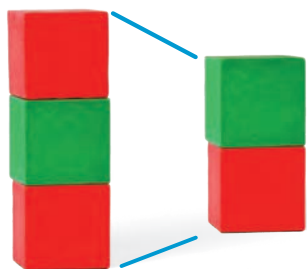


- K** 7. Pokoloruj pozostałe wieże z klocków w taki sposób, żeby każda wieża była inna.



- Zobacz, jak rozwiązały to zadanie inne dzieci w klasie.

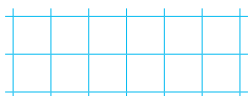
1. Pod każdą parą wież zapisz odpowiednie liczby i znaki: $<$, $>$ lub $=$.



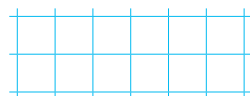
2. Które zapisy pod pętlami są poprawne, a które błędne? Skreśl błędny zapis i obok napisz poprawny.



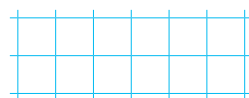
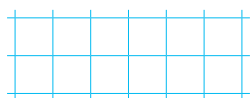
$1 < 2$



$3 = 2$



3. Do każdej ilustracji zaproponuj zapis złożony z cyfr i znaków: $>$, $<$ lub $=$.





1. Otocz pętlą co trzeciego ptaszka.



2. Przyjrzyj się rysunkowi. Wykonaj polecenia.

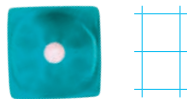
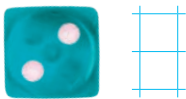
• Ile stoików stoi na półce?



• Dorysuj tyle stoików, żeby razem było ich 3.



3. Połącz kostki w kolejności od najmniejszej do największej liczby oczek.
W kratkach obok kostek zapisz liczby, które odpowiadają liczbie oczek.



4. W każdym rzędzie skreśl lub dorysuj tyle grzybów, żeby było ich po 3.

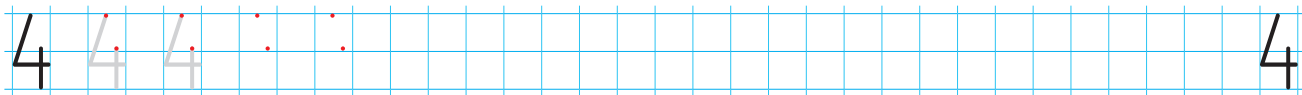
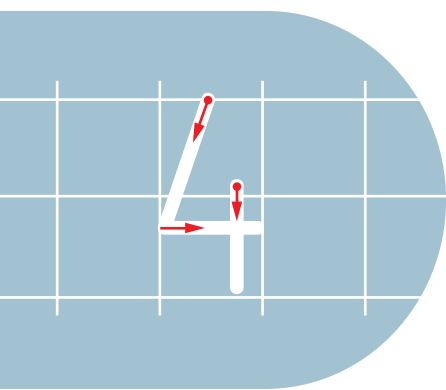


5. Otocz pętlami po 3 orzechy.



6. Odczytaj kod QR i rozwiąż powtórzeniowy quiz.





1. Pokoloruj cztery kwadraty w taki sposób, żeby po każdym pokolorowanym kwadracie stały dwa niepokolorowane kwadraty.



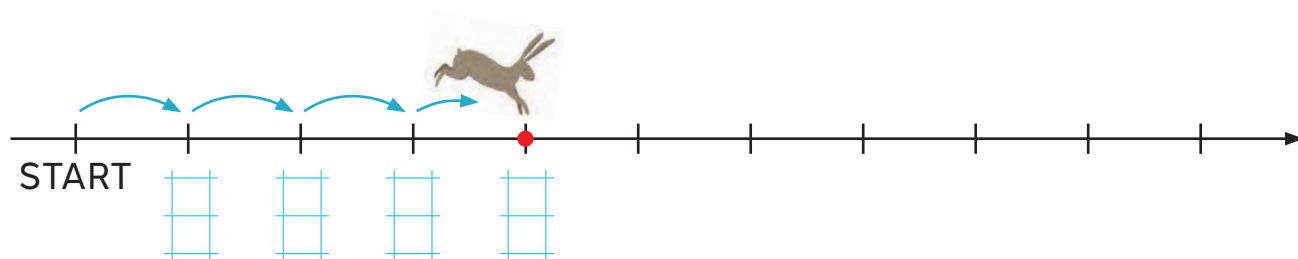
2. Zapisz, ile grzybów jest w każdym koszyku. Postaw znak ✓ przy koszyku, w którym jest najwięcej grzybów.



3. Przyjrzyj się ilustracji. Otocz pętlami wszystkie dzięcioły.



4. Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz w kratkach odpowiednie liczby.



5. Odpowiedz na pytania i zapisz właściwe liczby.



● Na którym miejscu od lewej strony jest mrówka?

● Na którym miejscu od prawej strony jest dzik?

● Na którym miejscu od lewej strony jest sarna?

● Na którym miejscu od prawej strony jest łoś?

● Na którym miejscu od lewej strony jest lis?

● Na którym miejscu od prawej strony jest żubr?

6. Przeczytaj imiona. Ile liter jest w każdym z nich? Zapisz właściwą liczbę obok każdego imienia.

Jula

Tom

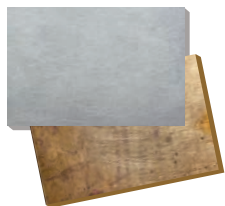
Maja

- Podkreśl imię, które ma najmniej liter.

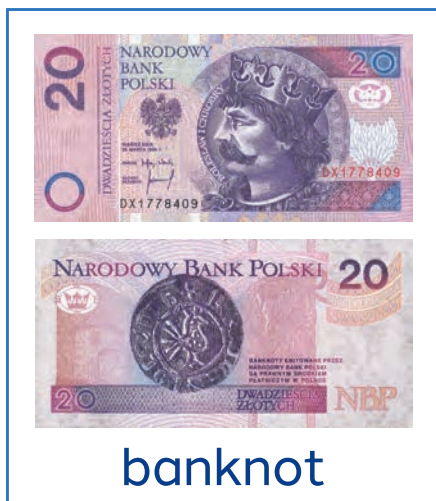


Z gotówką w kieszeni

1. Co kojarzy się z banknotami, a co z monetami? Połącz liniami banknoty i monety z odpowiednimi ilustracjami.



metal



banknot



moneta



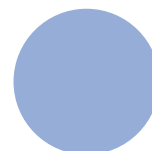
liść



król



orzeł



koło



prostokąt



papier

2. Zaprojektuj w ramce, jak mogłaby inaczej wyglądać moneta 5-złotowa. Jeśli chcesz, możesz zaprojektować inne monety.

1. Co widzisz na każdym obrazku? Przeczytaj zapisy, oblicz i napisz wyniki dodawania.



$$1 + 1 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$



$$2 + 1 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$



$$3 + 1 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

2. Wykonaj działania. Zapisz wyniki dodawania.

tu jest

tu są

razem są



$$1 + 3 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

tu są

tu są

razem są



$$2 + 2 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

3. Dokończ rysowanie figur i pokoloruj je według wzoru.



• Napisz ile jest:



4. Oblicz. Zapisz wyniki działań.

$$1 + 1 =$$

$$2 + 2 =$$

$$1 + 3 =$$

1. Oblicz w pamięci lub na palcach. Zapisz wyniki.



$$1 + 3 = \boxed{}$$

$$1 + 1 = \boxed{}$$

$$2 + 1 = \boxed{}$$

$$3 + 1 = \boxed{}$$

2. Uzupełnij działania właściwymi liczbami.



$$3 + 1 = \boxed{}$$



$$2 + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + 2 = \boxed{}$$



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

3. Oblicz.

$$2 + 2 = \boxed{}$$

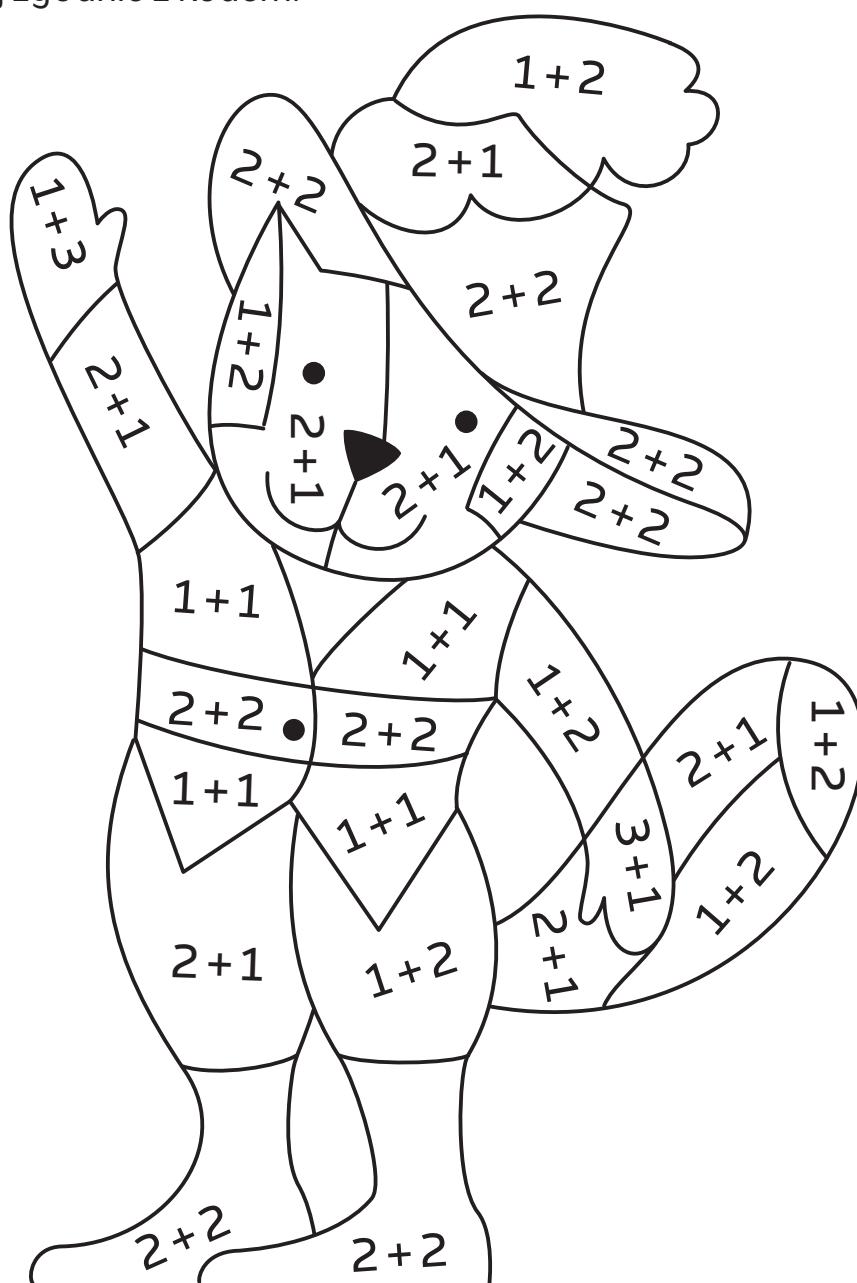
$$1 + 1 = \boxed{}$$

$$1 + 2 = \boxed{}$$

$$1 + 3 = \boxed{}$$

K 4. Oblicz i pokoloruj zgodnie z kodem.

2 
3 
4 



5. Narysuj na kostkach tyle oczek, ile wskazują działania. Oblicz i zapisz wyniki.

  $2 + 1 =$

  $3 + 1 =$

  $2 + 2 =$

  $1 + 1 =$

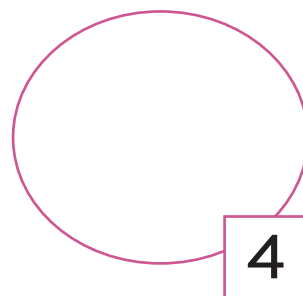
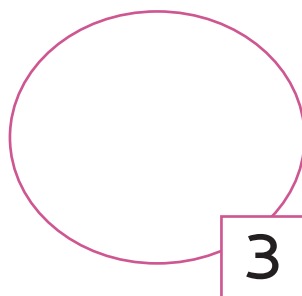
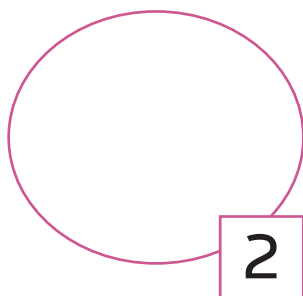
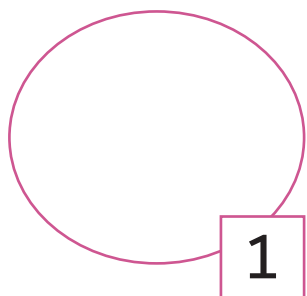
1. Policz liście w każdej parze. Wpisz liczby w kratki i wstaw w okienka znak: $>$, $<$ lub $=$.







2. Narysuj w pętlach tyle jabłek, ile wskazują liczby.



3. Dorysuj w każdej ramce tyle dyń, żeby razem było ich tyle, ile wskazuje wynik dodawania. Uzupełnij działania.



$$1 + \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array} = 4$$



$$2 + \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array} = 4$$



$$3 + \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array} = 4$$

4. Obok każdego obrazka zapisz odpowiednie działanie i oblicz.







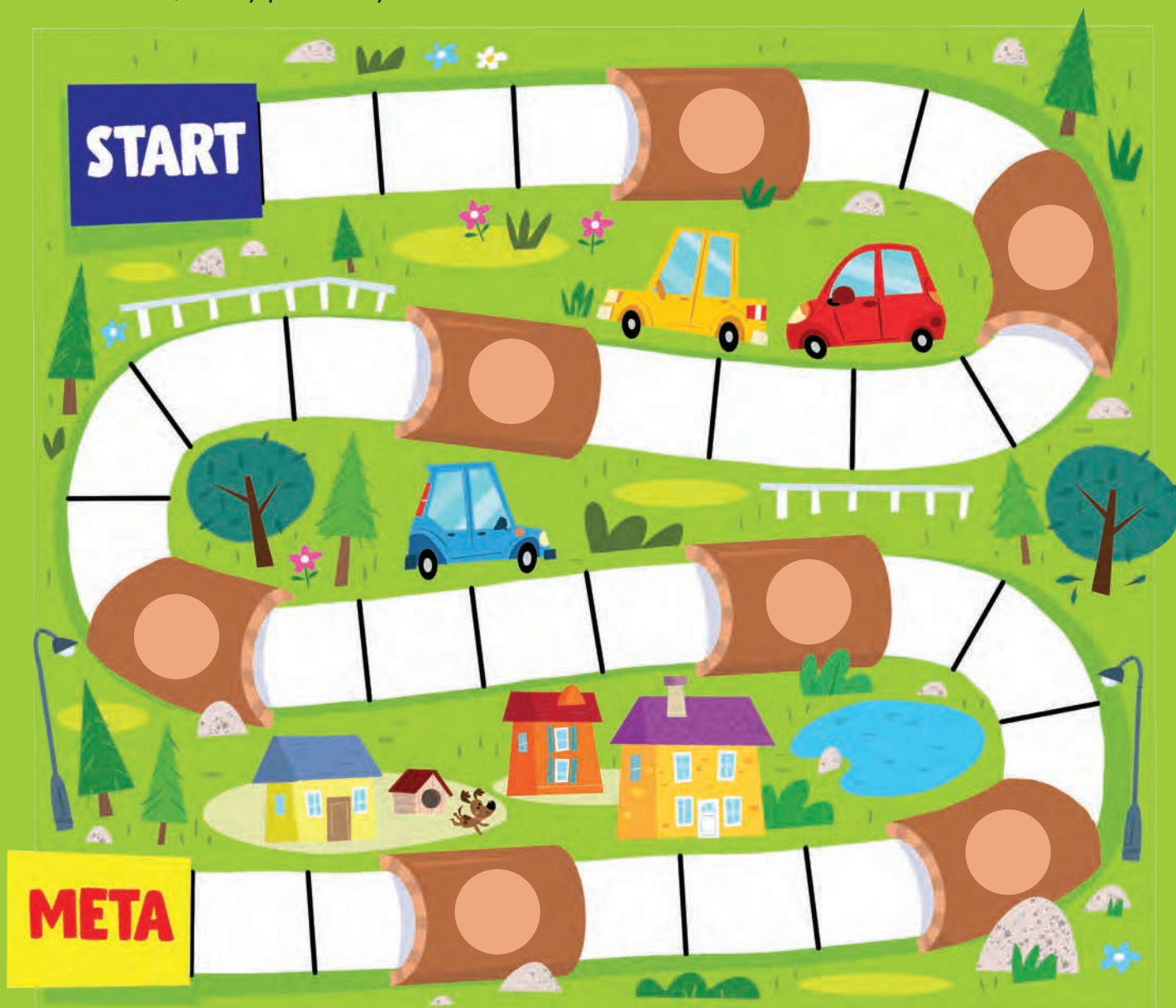
Ucieczka z tunelu

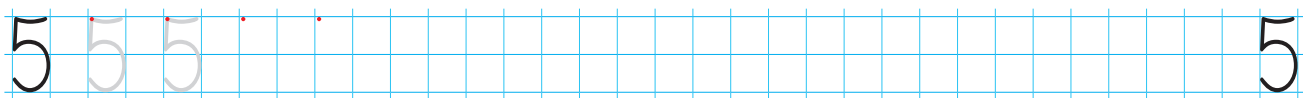
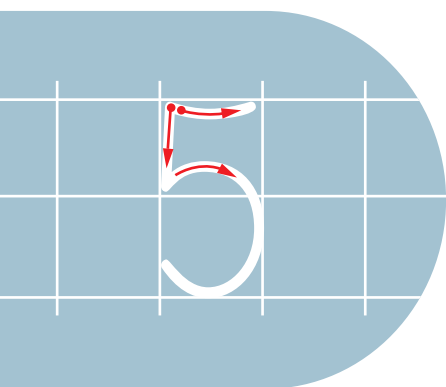
Gra dla 2 osób.

Do gry są potrzebne: 12 kart do gry tylko z liczbami 2, 3, 4, kostka, 2 pionki.

Opis gry:

Gracze stawiają swoje pionki na polu **START**. Na środku stołu uczestnicy układają przetasowane karty liczbami do dołu. Gracze kolejno losują karty i przesuwają pionki o tyle pól, ile wskazuje liczba na karcie. Jeśli gracz stanie na polu **TUNEL** , to ponownie losuje kartę. Gdy wylosuje czerwoną kartę, opuszcza tunel i przesuwa pionek o tyle pól, ile wskazuje karta. Gdy wylosuje czarną kartę zostaje w tunelu, dopóki nie wylosuje czerwonej karty. Zwycięża zawodnik, który pierwszy dotrze do **METY**.

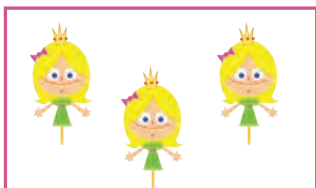
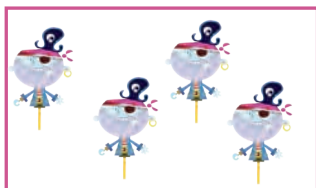
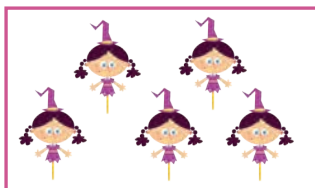




1. Pokoloruj 5 kwadratów tak, żeby między każdym pokolorowanym kwadratem jeden kwadrat był niepokolorowany.



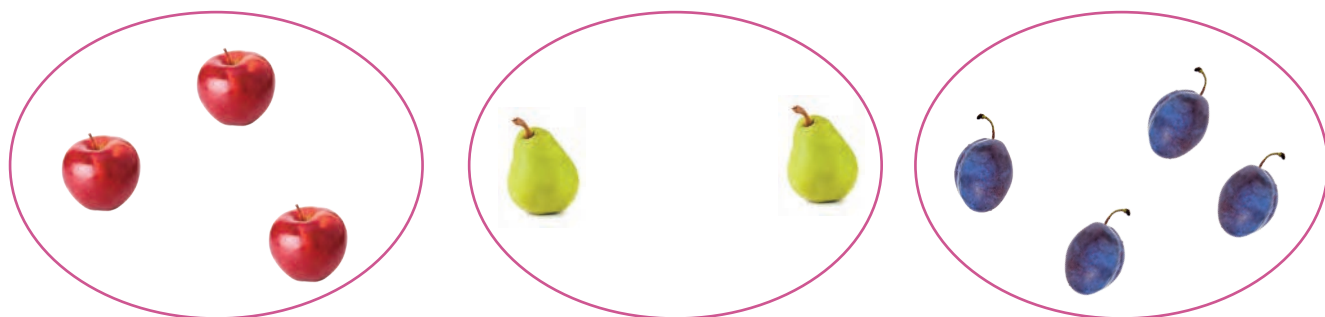
2. Zapisz, ile jest kukietek w każdej ramce.



3. Otocz pętlami po 5 grzybów. Ile będzie pętli? Zapisz ich liczbę w kratce.



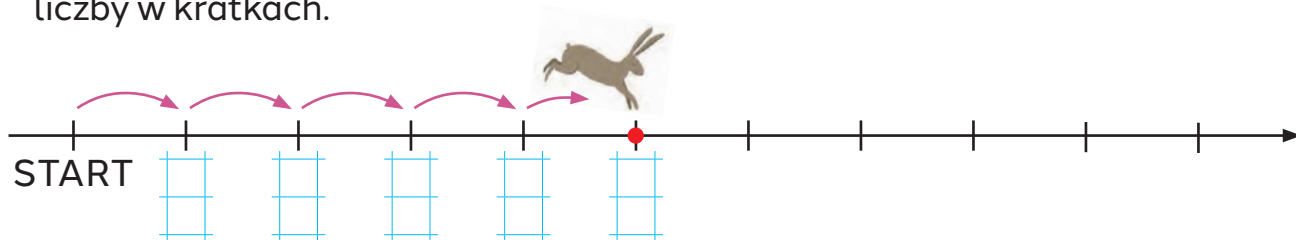
4. W każdej pętli dorysuj tyle owoców, żeby razem było ich 5.



5. Dorysuj w każdym słoneczku promienie tak, żeby było ich 5.



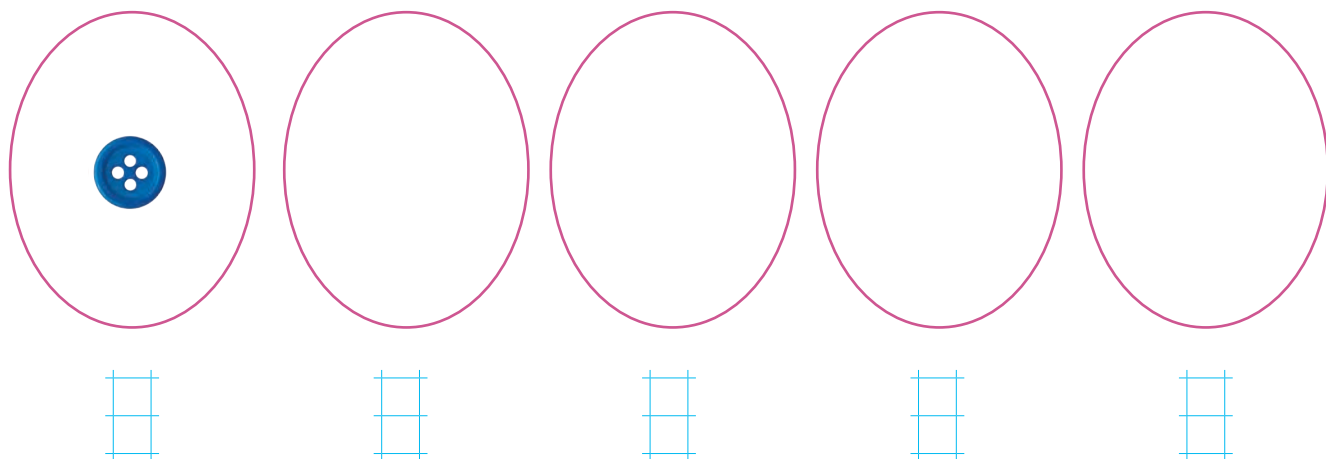
6. Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz odpowiednie liczby w kratkach.



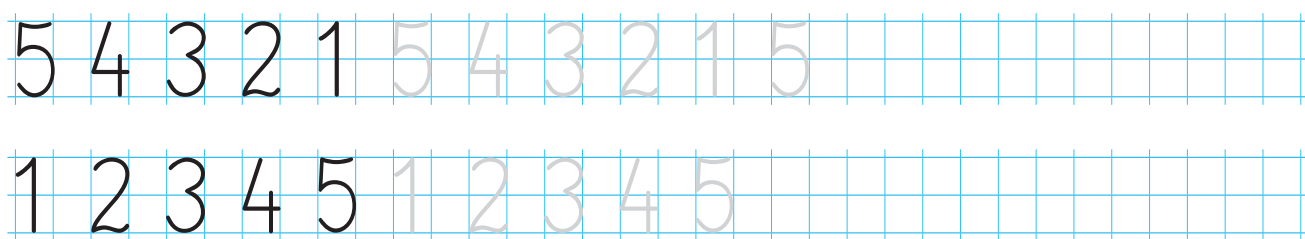
7. Ponumeruj fotele. Zaczynj od pierwszego fotela po lewej stronie widowni.



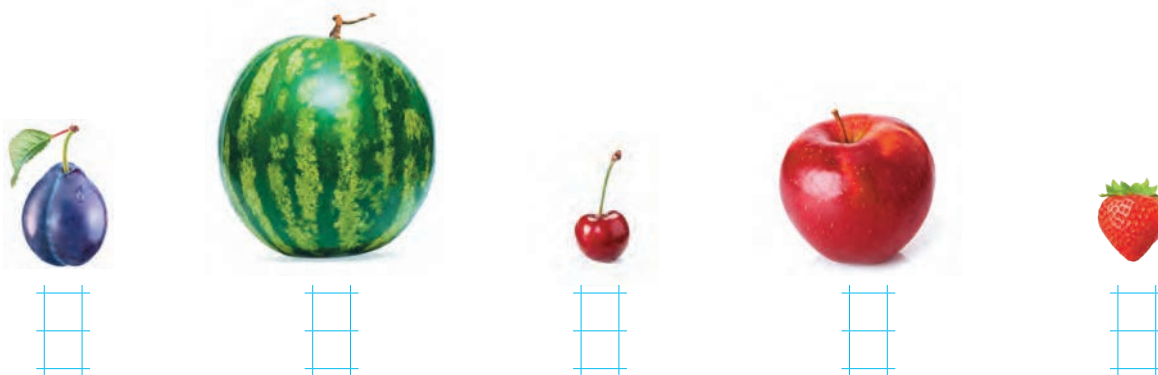
1. W każdej następnej pętli narysuj o jeden guzik więcej. Zapisz pod każdą pętlą, ile jest guzików.



2. Dokończ pisanie rytmu.



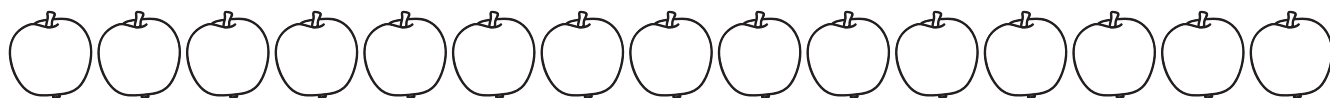
3. Ponumeruj owoce w kolejności od najmniejszego do największego.



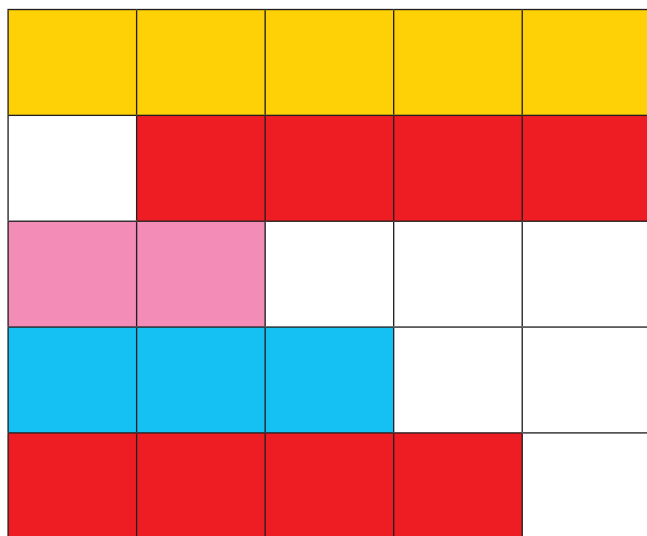
4. Pokoloruj piątą gwiazdkę od prawej strony na żółto, a piątą gwiazdkę od lewej strony na niebiesko.



5. Pokoloruj co piąte jabłko.



6. Dokończ rysowanie dywanika. Pokoloruj paski odpowiednimi kolorami. Zapisz działania według wzoru.



5

$$1 + 4 = 5$$

7. Adam i Ola rzucali dwiema kostkami. Które z dzieci wyrzuciło więcej oczek?
Wpisz liczby w kratki i wstaw w okienko odpowiedni znak: > lub <.



Adam



Ola





Wykonaj zadania. Po rozwiązaniu każdego zadania zastanów się, czy było ono dla ciebie trudne, czy łatwe. Pokoloruj kółko przy każdym zadaniu według kodu.

● łatwe

● średnio trudne

● trudne



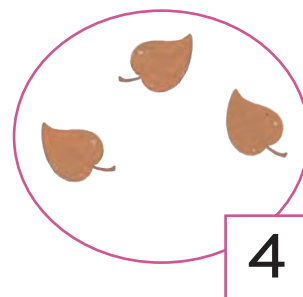
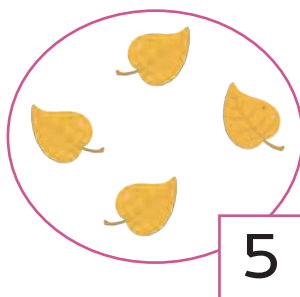
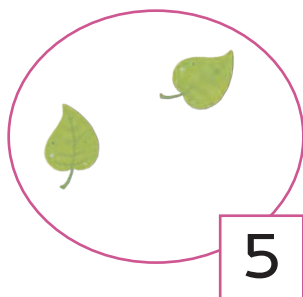
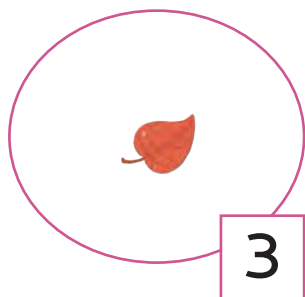
1. Zapisz, ile jest oczek na każdej kostce.



2. W każdym wazonie dorysuj tyle kwiatów, żeby razem było ich 5.



3. W każdej pętli dorysuj liście, żeby było ich razem tyle, ile wskazuje liczba.



4. Wykonaj obliczenia. Pokoloruj działania z wynikiem 5.

$$4 + 1$$

$$2 + 2$$

$$3 + 2$$

$$1 + 2$$

$$1 + 3$$

$$2 + 3$$

$$1 + 1$$

$$1 + 4$$



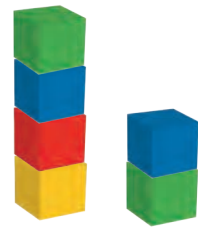
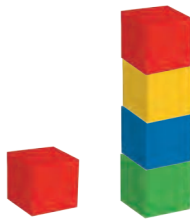
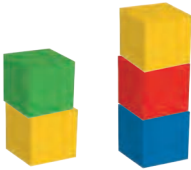
5. Przyjrzyj się obrazkom. Zapisz odpowiednie działania i oblicz.







6. Porównaj liczbę klocków. W każdej parze otocz pętlą wieżę, w której jest więcej klocków.



7. Porównaj liczbę kredek. Zapisz odpowiednie liczby i znaki: $<$, $>$ lub $=$.







8. Porównaj liczby. Wstaw w okienka odpowiednie znaki: $<$, $>$ lub $=$.

3 5

4 1

2 2

1 5

9. Odczytaj kod QR i rozwiąż powtórzeniowy quiz.



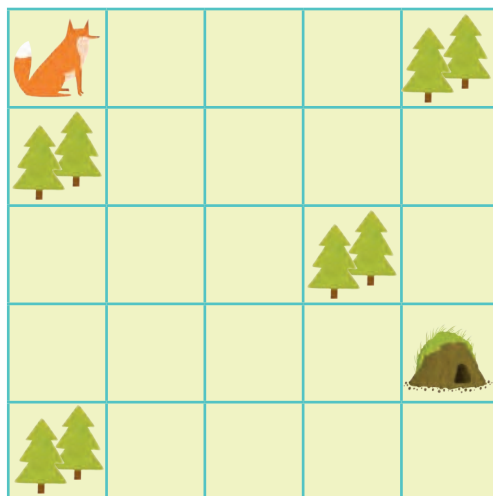


N 1. Przyjrzyj się ilustracji. Wykonaj polecenia.

- Pokoloruj na żółto krótszy rękaw bluzki.
- Pokoloruj na zielono szerszą nogawkę spodni.
- Umieść nalepkę z balonem w prawej ręce klauna.
- Umieść nalepkę z kwiatami w lewej ręce klauna.
- Otocz pętlą większy but.
- Przekreśl mniejszy but.

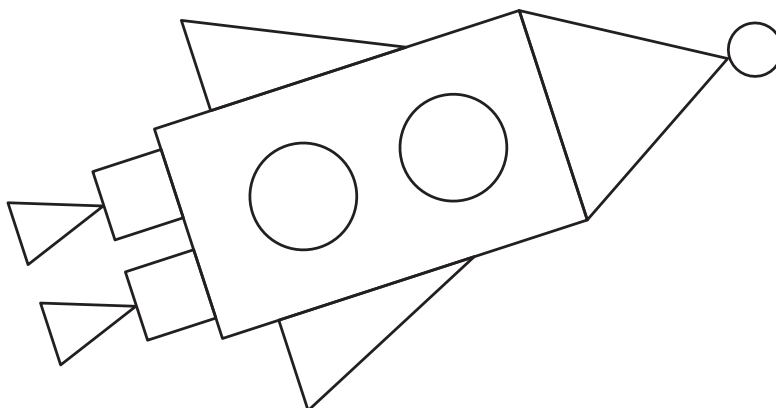
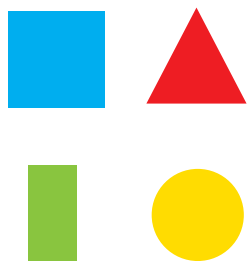


K 2. Znajdź drogę, którą lis trafi do nory. Lis porusza się według podanego kodu.

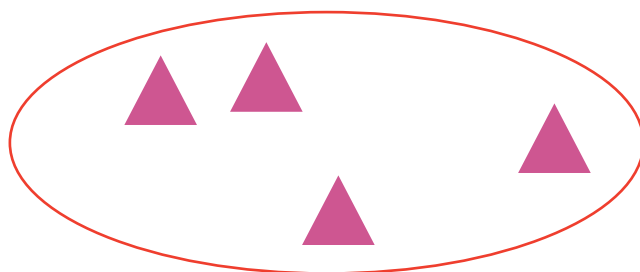
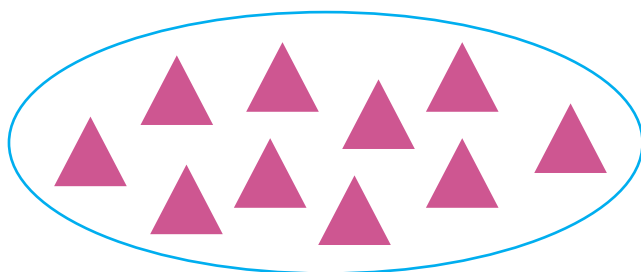




3. Pokoloruj figury, z których jest zbudowana rakieta zgodnie z kodem.



4. Dorysuj w czerwonej pętli tyle figur, żeby było ich tyle samo co w niebieskiej.



! 5. Dorysuj w tabeli figury tak, żeby nie powtarzały się w żadnym rzędzie i w żadnej kolumnie.

	kolumna			
	↓			
rzęd	→			



6. Połącz działania z odpowiednimi wynikami.

$2 + 1$

$2 + 2 + 1$

$2 + 2$

$3 + 2$

$4 + 1$

2

3

4

5

$1 + 1 + 1$

$1 + 1$

$2 + 3$

$1 + 2$

$1 + 3$

7. Przyjrzyj się ilustracjom. Zapisz odpowiednie działania i oblicz.









8. Które działanie nie pasuje do rysunku? Skreśl je.



A. $2 + 2 = 4$

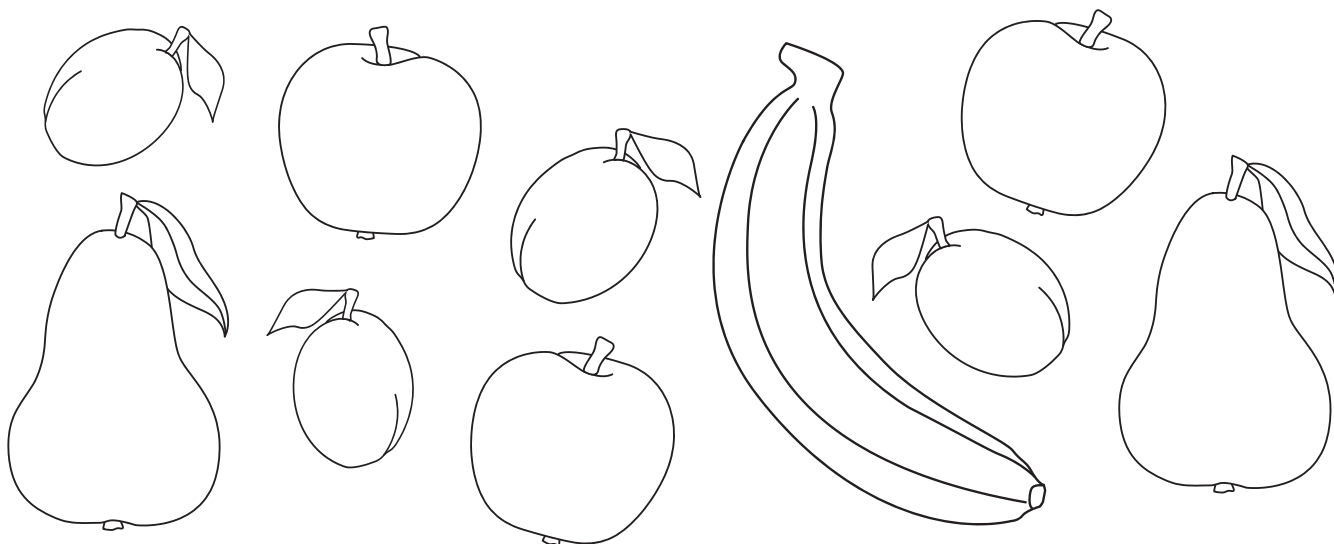
B. $1 + 3 = 4$



11. Narysuj kasztany tak, żeby w każdej następnej ramce był o 1 kasztan więcej niż w poprzedniej.



12. Pokoloruj te owoce, których jest tylko 2.



13. Połącz liniami w pary takie same rękawiczki.





14. Ile żołądzi ma każda wiewiórka? Wpisz odpowiednie liczby w kratki.



- Posłuchaj zdań lub je przeczytaj, jeśli potrafisz. Pokoloruj TAK, jeżeli zdanie jest prawdziwe, lub NIE, jeżeli jest fałszywe.

Dwie wiewiórki mają tyle samo żołądzi.

TAK

NIE

Dwie wiewiórki mają po 1 żołądziu.

TAK

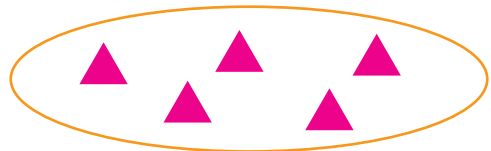
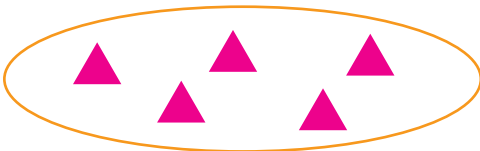
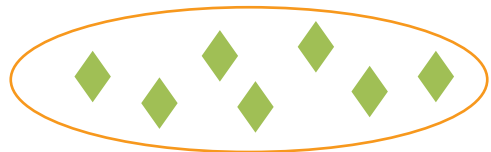
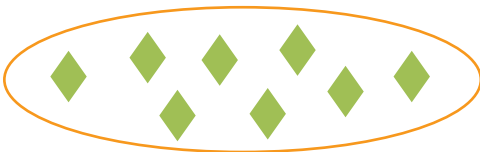
NIE

Wszystkie wiewiórki mają tyle samo żołądzi.

TAK

NIE

15. Porównaj liczbę obrazków w parach. Wstaw w okienka właściwe znaki: $>$, $<$ lub $=$.





16. Porównaj liczby. Wstaw w okienka właściwe znaki: >, < lub =.

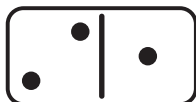
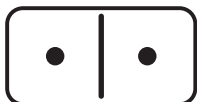
3 1

2 3

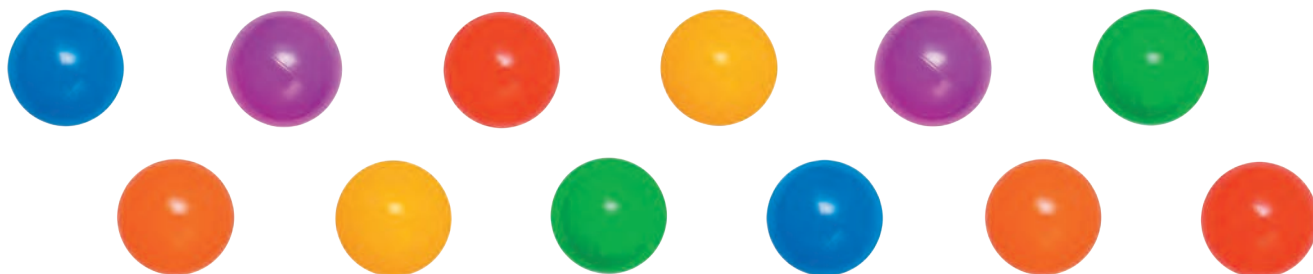
1 1

2 1

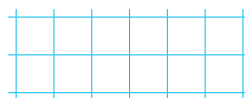
17. Policz kropki na kostkach domina. Zapisz ich liczbę.



18. Otocz pętlami po 4 piłki.



19. Ile jest razem figur? Zapisz działania i oblicz wyniki.



20. Oblicz.

$$1 + 1 + 1 = \text{ }$$

$$1 + 3 = \text{ }$$

$$2 + 1 = \text{ }$$

$$1 + 1 + 2 = \text{ }$$

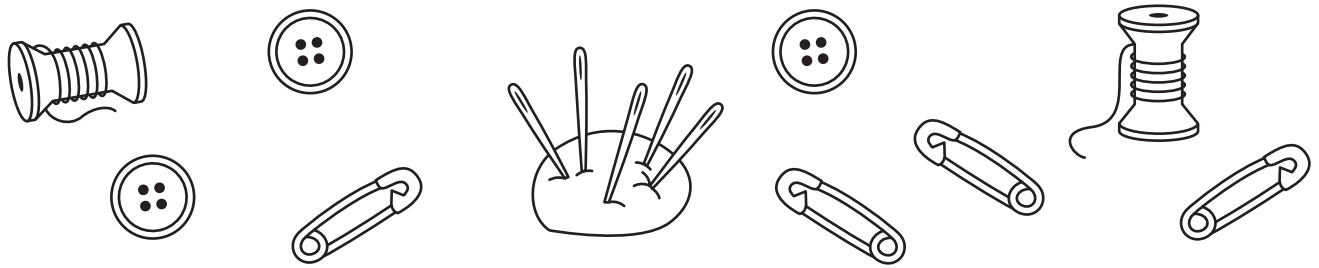
$$1 + 1 = \text{ }$$

$$3 + 1 = \text{ }$$

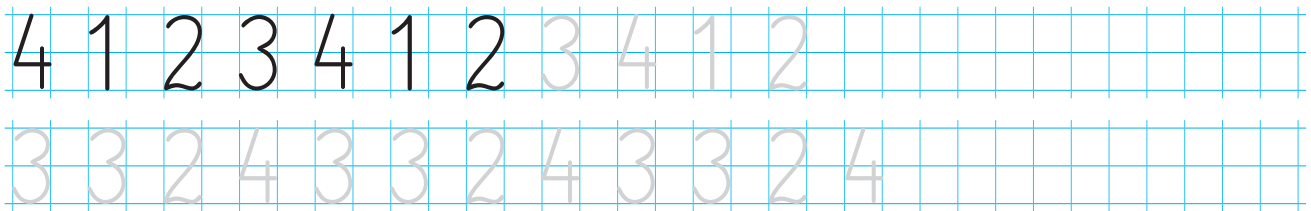


Zadania dodatkowe

21. Znajdź 4 takie same przybory do szycia i je pokoloruj.



22. Dokończ pisanie rytmu w każdym rzędzie.



23. Zapisz odpowiednie działania do kolorowych pasków.



! 24. Sprawdź, czy każde działanie ma poprawny wynik. Jeżeli wynik jest niepoprawny, to go skreśl i obok w kratkach zapisz właściwy.

$$\begin{array}{l} 2 + 2 = 5 \\ 1 + 3 = 2 \\ 3 + 2 = 5 \end{array}$$

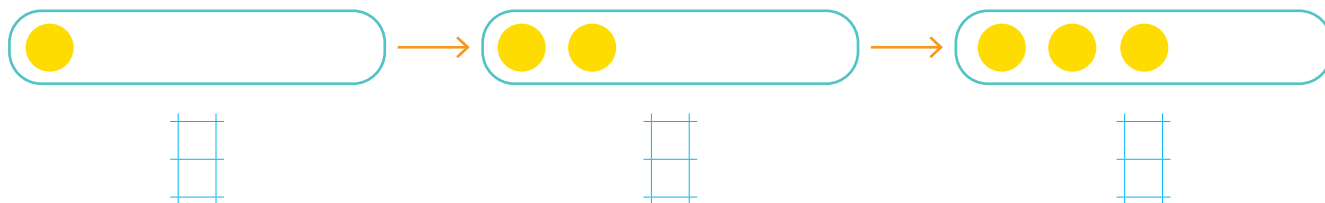
$$\begin{array}{l} 1 + 2 = 3 \\ 4 + 1 = 4 \\ 2 + 1 = 3 \end{array}$$

25. Wpisz w okienka odpowiednie liczby.

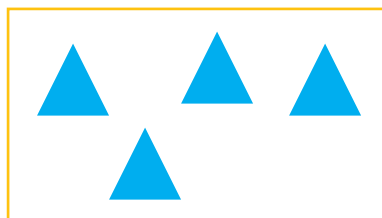




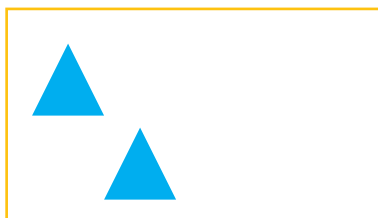
26. Narysuj kółka tak, żeby w każdej następnej ramce były o 2 kółka więcej niż w poprzedniej. Policz kółka w każdej ramce. Zapisz odpowiednie liczby.



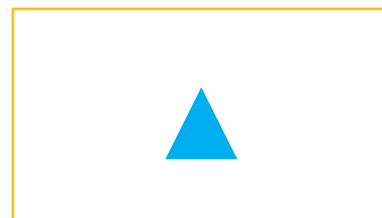
27. W każdej ramce powinno być razem 5 trójkątów. Niebieskich trójkątów jest tyle, ile pokazano na rysunku. Pozostałe trójkąty są czerwone. Uzupełnij rysunki i zapisz działania.



$$5 = 4 + \quad$$



$$5 = \quad$$

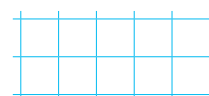
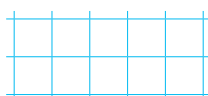
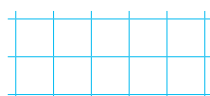
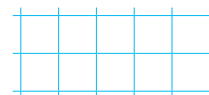


$$5 = \quad$$

28. W każdej parze kostek porównaj liczbę oczek. Zapisz właściwe liczby i wstaw odpowiednie znaki: $>$, $<$ lub $=$.



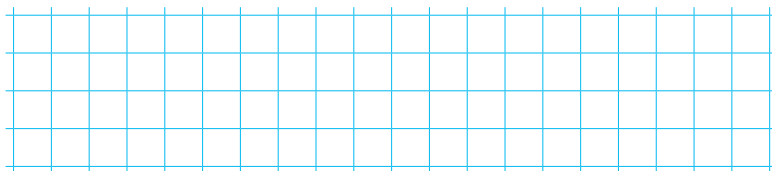
$$2 > 3$$



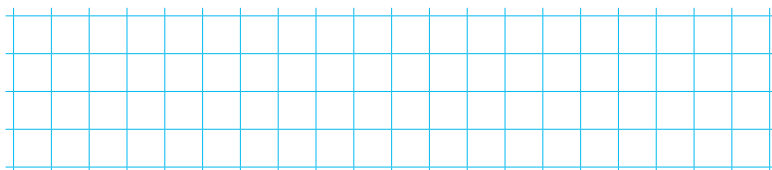


29. Rozwiąż łamigłówki geometryczne. Narysuj swoje rozwiązania na kratkach.

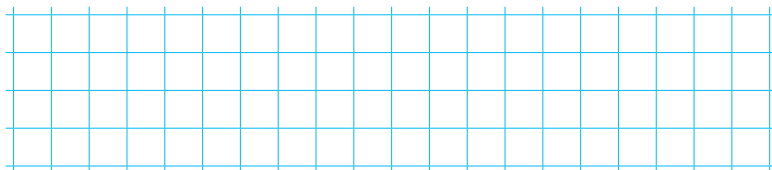
- Przygotuj trzy patyczki. Zbuduj z nich trójkąt.



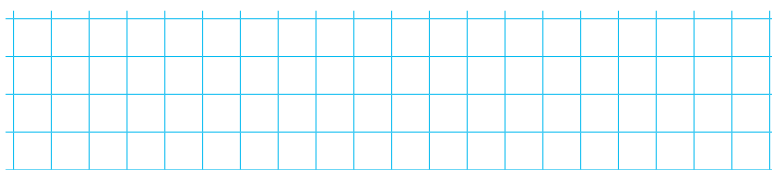
- Przygotuj sześć patyczków. Zbuduj z nich dwa trójkąty.



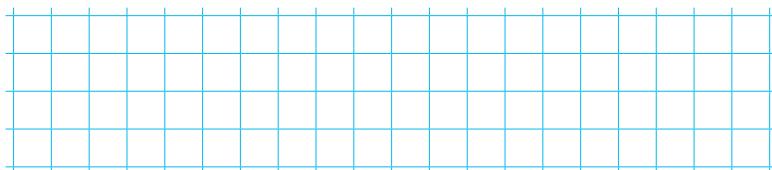
- Przygotuj pięć patyczków. Zbuduj z nich dwa trójkąty.



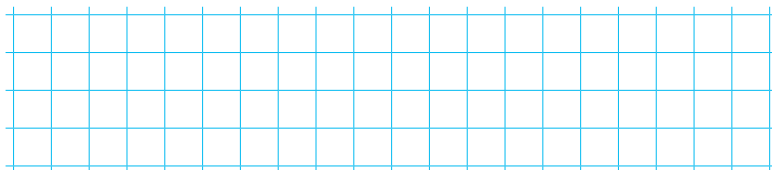
- Przygotuj cztery patyczki. Zbuduj z nich kwadrat.



- Przygotuj osiem patyczków. Zbuduj z nich dwa kwadraty.



- Przygotuj siedem patyczków. Zbuduj z nich dwa kwadraty.



Spis treści

I Witaj, szkoło!

1. Dzień bez matematyki
2. Witamy w szkole 4
Orientacja w przestrzeni – położenie
3. Moje pierwsze dni w szkole 6
Orientacja w przestrzeni – kierunki
4. Wakacyjne wspomnienia 8
Orientacja w przestrzeni – odległość
5. Moje ulubione zajęcia 10
Cechy wielkościowe
Powtarzamy z Noni 12

II W naszej klasie

6. Jesteśmy pierwszoklasistami 13
Rozpoznawanie i podawanie nazw
figur geometrycznych
7. Nie rób drugiemu, co tobie nie miłe 14
Układanki z figur geometrycznych
8. Nie rób drugiemu, co tobie nie miłe 16
Figury geometryczne w przedmiotach
codziennego użytku
9. Przyroda wokół nas 18
Figury geometryczne w najbliższym
otoczeniu
10. Dzień bez matematyki

III Szkolne podróże

11. Moja droga do szkoły 20
Porządkowanie według ustalonej
zasady
12. Znaki drogowe 21
Grupowanie figur i przedmiotów
według wybranej cechy
13. Zasady ruchu drogowego 22
Grupowanie figur według wybranej
cechy
14. Podróże małe i duże 23
Rytmy
15. Dzień bez matematyki

IV Nowinki z mojej szkoły

16. Kto pracuje w mojej szkole? 24
Porównywanie liczebności zbiorów
poprzez łączenie w pary
17. Okolice mojej szkoły 25
Porównywanie liczebności zbiorów
poprzez łączenie w pary (**więcej, mniej,
tyle samo**)
18. Bezpieczna szkoła 26
Liczby w kolorach.
Tropiciele finansów

19. Moja klasa	28
Powtarzamy z Noni	29
20. Dzień bez matematyki	

V Złota polska jesień

21. Dary jesieni	30
Liczba 1 – pisanie, aspekt kardynalny	
22. Jesienny ogród	32
Liczba 1 – pisanie, aspekt porządkowy	
23. Jesienne złoto	34
Liczba 2 – pisanie, aspekt kardynalny	
24. W smoczej spiżarni	36
Liczba 2 – pisanie, aspekt porządkowy	
25. Dzień bez matematyki	

VI Dbam o siebie i moją klasę

26. U logopedy	38
Liczby 1 i 2 – pary, rytm, co drugi	
27. W zdrowym ciele zdrowy duch	40
Liczba 3 – pisanie, aspekt kardynalny	
28. Mój plecak	42
Liczba 3 – pisanie, aspekt porządkowy	
29. Mój dzień	44
Porównywanie liczb. Znaki: >, <, =	
Powtarzamy z Noni	45
30. Dzień bez matematyki	

VII Dom rodzinny

31. Prawa i obowiązki dziecka	46
Liczba 4 – pisanie, aspekty: kardynalny i porządkowy	
32. Gdzie mieszkam?	48
Tropiciel finansów	
33. Dobry sąsiad	49
Dodawanie liczb w zakresie 4	
34. Domy zwierząt	50
Dodawanie liczb w zakresie 4	
35. Dzień bez matematyki	

VIII W świecie książek

36. Z książki na ekran.....	52
Dodawanie liczb w zakresie 4	
37. Książki ze szkolnej biblioteki	54
Liczba 5 – pisanie, aspekt kardynalny	
38. Pamiątki mamy i taty	56
Liczba 5 – pisanie, aspekt porządkowy, dodawanie do 5 na obrazkach	
39. Pamiętnik.....	58
Powtarzamy z Noni	59
40. Dzień bez matematyki	

Zadania dodatkowe	60
-------------------------	----

Autorki: **Jadwiga Hanisz, Dorota Zdunek, Bożena Drzycimska;**
dr Magdalena Marekwia (kącik *Tropieciele finansów*)

Prototyp kart matematycznych, **nieprzeznaczony do sprzedaży**, zgodny z projektem Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 21 stycznia 2026 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym.

Wydawca dopuszcza możliwość wprowadzenia zmian mających na celu dostosowanie kart matematycznych do ostatecznego kształtu rozporządzenia po jego ogłoszeniu w Dzienniku Ustaw.

© Copyright by Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
Warszawa 2026

Wydanie I, 1/2026

ISBN 978-83-02-23554-2 – podręcznik w wersji elektronicznej (e-prototyp)
ISBN 978-83-02-23551-1 – podręcznik w wersji drukowanej

QR code (kod QR) to zarejestrowany znak towarowy DENSO WAVE INCORPORATED.
Odczytanie kodu QR wymaga urządzenia z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR, obsługującą co najmniej kody w wersji czwartej, oraz aparatu o minimalnej rozdzielczości 5 Mpix.

Dostęp do zasobów pod kodem QR wynosi co najmniej 3 lata od roku wydania publikacji zawierającej kod QR.

Opracowanie merytoryczne i redakcyjne: **Bożena Drzycimska, Weronika Terpic** (redaktorzy)
Redakcja techniczna: **Małgorzata Chmielewska**
Projekt I strony okładki: **Katarzyna Doszła, Joanna Plakiewicz**
Projekt graficzny: **Agencja ARIP, Hanna Michalska-Baran, Joanna Plakiewicz**
Opracowanie graficzne: **Ewa Marszał-Demianiuk**
Fotoedycja: **Joanna Bańka**
Skład i łamanie: **Recontra Studio Graficzne**

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna
00-807 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 96
KRS: 0000595068
Infolinia: 801 220 555
www.wsip.pl

Źródła ilustracji i fotografii

Okładka: (ilustracja) Beata Nowak-Żurawska

Tekst główny:

Ilustracje: s. 4 (klasa) Ilona Brydak; s. 6 (rowerzysta, samochód) Ilona Brydak, (książka, skarbonka, lalka, parowóz) Wojciech Stachyra; s. 7 (dziewczynka, ulica) Ilona Brydak; s. 8 (ulica) Ilona Brydak; s. 12 (samochód) Przemysław Surma, (ołówki, kokardka) Ewa Marszał-Demianiuk; s. 17 (pokój) Ewa Marszał-Demianiuk; s. 18 (witraże) Ewa Marszał-Demianiuk, (ulica) Wojciech Stachyra; s. 22 (choinka, owoce, liść, kot) Aleksandra Woldańska-Płocińska, (kwiatki) Elżbieta Śmietanka-Combik; s. 23 (tupanie, klaskanie) Anna Wielbut; s. 28 (ryby) Wojciech Stachyra; s. 29 (podwórko) Ewa Marszał-Demianiuk; s. 31 (park) Paulina Radziejewska; s. 32 (zając) Aleksandra Woldańska-Płocińska; s. 33 (biedronka, mrówka) Aleksandra Woldańska-Płocińska; s. 35 (liście) Agnieszka Cieślukowska, (sad) Paulina Radziejewska; s. 36 (zając) Aleksandra Woldańska-Płocińska, (jabłko) Agnieszka Cieślukowska; s. 37 (żaba) Aleksandra Woldańska-Płocińska; s. 38 (gra) Wojciech Stachyra; s. 39 (słoiki, jabłko na talerzu, gruszki w siatkach) Wojciech Stachyra, (wiatr) Jaga Sowińska, (rzeka, liście, brzegi, biedronki) Elżbieta Śmietanka-Combik; s. 41 (szyszki, żółędzie, kasztany) Agnieszka Cieślukowska, (sklep warzywny) Paulina Radziejewska; s. 42 (zając) Aleksandra Woldańska-Płocińska, (gruszki) Agnieszka Cieślukowska; s. 45 (sikorki) Wojciech Stachyra, (słoiki) Aleksandra Woldańska-Płocińska; s. 46 (las jesienny) Paulina Radziejewska; 47 (zając) Aleksandra Woldańska-Płocińska; s. 48 (król) Tomasz Kozłowski, (godło) Elżbieta Lubomska Kasprzak, (liść dębu) Krzysztof Demianiuk; s. 51 (kot kolorowanka) Agnieszka Cieślukowska; s. 52 (liście) Monika Woźniak, (ptaszki) Wojciech Stachyra; s. 53 (gra planszowa) Wojciech Stachyra; s. 54 (kukielki) Wojciech Stachyra; s. 55 (zając) Aleksandra Woldańska-Płocińska, (teatr) Paulina Radziejewska; s. 57 (jabłko) Daria Brzezińska; s. 58 (kwiaty, wazon) Aleksandra Woldańska-Płocińska, (liście) Ewa Nawrocka; s. 60 (klaun) Wojciech Stachyra, (lis, nora, choinki) Aleksandra Woldańska-Płocińska; s. 62 (liście, kasztany, żółądz) Natalia Tilszner; s. 63 (żółw) Monika Woźniak; s. 64 (kasztan) Natalia Tilszner, (owoce) Daria Brzezińska; s. 67 (przybory do szycia) Agnieszka Cieślukowska

Fotografie:

INTO THE LIGHT/WSiP: s. 7 (chłopiec) Piotr Ratajski; s. 9 (dziewczynka) Piotr Ratajski

WSiP: s. 5, 6, 13, 14, 28, 58 (laleczka Noni) WSiP; s. 25 (kasztany – nalepka) Andrey Bryzgalov; s. 30, 34, 40, 46, 49, 50 (dłoni) Bartosz Wojciechowski; s. 30, 34, 40, 46, 49, 54 (kostka do gry) G. Bryk; s. 43 (klocki) Eliza Goszczyńska; s. 44, 49 (klocki) G. Bryk; s. 48 (monety 2 zł) Małgorzata Kozioł; s. 49, 69 (patyczki) G. Bryk; s. 54 (dłoni – 5 palców) Bartosz Wojciechowski i Jarosław Cukla

Getty Images: s. 4 (chłopiec) SergiyN; s. 16 (kostka do gry) Gearstd; s. 25 (kasztany) Andrey Bryzgalov; s. 27 (kupowanie łoda) Alena Kravchenko; s. 34 (20 kasztanów) Andrey Bryzgalov; s. 62 (czerwony samochód) 123ducu

Shutterstock.com: s. 4 (krzesło) JRP Studio, (zakreślacz) Africa Studio, (flamastry) PRANEE JIRAKITDACHAKUN; s. 5 (8 kredek świecowych różne kolory) George Filyagin, (długopis) Cindy Ardiyanti, (temperówka) Seregam, (piórniki) Feng Yu, (flamastry) PRANEE JIRAKITDACHAKUN, (zakreślacz) Africa Studio, (kwiatek) Alekcey, (motyl – nalepka) anntavi, (pszczoła – nalepka) Daniel Prudek, (mrówka – nalepka) Evgeniy Ayupov, (biedronka – nalepka) Ketta; s. 7 (dziewczynka) Svitlana-ua, (pies – nalepka) Eric Isselee, (kot – nalepka) Steve Heap, (piłka – nalepka) stockphoto-graf; s. 9 (wiewiórka) Eric Isselee, (żółądz) Dionisvera, (kasztany) Roman Samokhin, (orzech) Alexapicso, (nożyczki) HeinzTeh, (klej) Alexandr Makarov, (linijka) mihalec, (piórniki) Rafa Irusta; s. 10 (dziewczynka) iodrakon, (chłopiec) ESB Professional, (linijki) GooDween123, (gruba książka) Fedorov Oleksiy, (ołówki) HomeStudio, (cienka książka) schankz, (wysoki garnek) Stokkete, (niski garnek) Wolna; s. 11 (płot niski) Sergey Razvodovskiy, (płot wysoki) leolintang, (pies) Fesus Robert, (miska) Africa Studio, (miska) George Rudy, (mały pies) elpi; s. 12 (piłki) New Africa; s. 16 (drzwi) Designstock, (pryzmat) Billy Watkins, (linijka) Olena Zaskochenko, (łupa) Vitaly Korovin, (zegar) Dimedrol68, (płot) rsooll; s. 17 (budzik) Dmitry Naumov, (klocek) Gjermund, (torebka herbata piramidka) New Africa; s. 19 (babcia) T-Design, (dziadek z wnukiem) VGstockstudio; s. 20 (samolot) byeolsan, (pociąg) Tommy Alven, (rower) s_oleg, (chłopcy) Veronica Louro, (dziewczynka w dzinsowej kurtce) Svitlana-ua, (dziewczynka wysoka) Veronica Louro, (mrówka – nalepka) Evgeniy Ayupov, (jeź – nalepka) Eric Isselee, (słoi – nalepka) Richard Peterson, (niedźwiedź – nalepka) Eric Isselee, (lis – nalepka) Eric Isselee; s. 21 (liście zielone) Gallinago_media, (liście żółte) vvoe, (gil) Eric Isselee, (sowa) Rosa Jay, (sikorka) Maximillian cabinet, (szpak) photomaster, (kura) Valentina_S, (kukulka) Erni, (pióra) Potapov Alexander, (pióro) Milos Luzanin, (pióro czarne) Vachagan Malkhasyan, (pióro srebrne) Nata-Lia, (pióro czerwono-czarne) dyoma; s. 24 (skarpetki w kropki) Lifestyle Travel Photo, (skarpetki w paski) Ivolodina, (zielone skarpetki) pukach, (skarpetki niebieskie) Tarzhanova, (tańcząca para dzieci) Kruglov_Orda, (tańcząca para dzieci) silverblack, (tańcząca para dzieci) Anastasiia Markus, (tańcząca para dzieci) Oleksiy Levandovskyy, (dzieci) Veronica Louro, (dzieci) Rawpixel.com, (troje dzieci) SergiyN, (troje dzieci) SergiyN, (troje dzieci) SergiyN, (troje dzieci) LightField Studios, (troje dzieci) TVyc, (dziewczynka i chłopiec) Szasz-Fabian Ilka Erika, (dziewczynka i chłopiec) Stas Ponomarenko, (dwaj chłopcy) Family Business, (dwaj chłopcy) SergiyN, (dwie dziewczynki) Luis Louro, (dziewczynka i chłopiec) Paul Michael Hughes; s. 25 (skorupki kasztanów) oldchap, (żółądzie) Afonkin_Y, (czapeczki żółądzi) Pisut chounyoo, (wróble) photomaster, (ziarenka) Nasir hameed siddiqui, (dziewczynka i chłopiec) cristovao, (skorupki kasztanów – nalepka) oldchap, (żółądzie – nalepka) Afonkin_Y, (czapeczki żółądzi – nalepka) Pisut chounyoo; s. 27 (rodzina przy śniadaniu) Pixel-Shot, (płatność w kawiarni) Ground Picture, (płatność za benzynę) Mangkorn Danggura; s. 28 (błękitna czapka i szalik) Evikka, (szary szalik i czapka) Evikka, (czapka i szalik w warkocze) Oleh11, (niebiesko biały szalik i czapka) Michael Dechev; s. 29 (chłopiec siedzący tyłem) Jeka, (dziewczynka siedząca przodem) iodrakon, (wiewiórki) Eric Isselee, (orzechy) Bobby Scrivener, (kapelusze – nalepka) Diana Mower, (lalka – nalepka) Fer Gregory, (wiaderko – nalepka) Danny Smythe, (łopatka – nalepka) MosayMay; s. 30 (kasztan) Mathias Rosenthal, (orzechy laskowe) Tim UR, (sroka) Eric Isselee, (żółądzie) Shebeko, (liść) Ragnarock, (żółądzie) Dionisvera, (kwiatki) Hong Vo, (biedronki) irin-k, (grzybki) Unkas Photo, (żółty liść) pukach, (liść dębu, mały brązowy listek) Ragnarock, (liść klonu) Russell Shively, (liść brzozy) GeniusKp, (mały zielony) Bildagentur Zoonar GmbH; s. 34 (śliwki) Valentyn Volkov, (zielone jabłko) Serg64, (gruszka) Dionisvera, (jabłko czerwone) baibaz, (talerz) MRS.Siwaporn; s. 36 (słoiki) monticello, (ikonki owoce) Teneresa; s. 37 (klocki) Gjermund; s. 40 (papryka) paulista, (cukinia) spaxiax, (ogórki) Ilja Generalov, (pomidor) S-F, (cebula) Lubava, (burak) Sergey Zhukov; s. 43 (ślimak – nalepka) Aleksandar Dickov, (żaba – nalepka) Eric Isselee, (zając – nalepka) Chirtsova Natalia; s. 44 (słonie) iFocus, (żyrafy) Denis Kovin, (szyszki) Elnur, (orzechy laskowe) Tim UR, (kasztany) Ancher, (żółądzie) Dionisvera; s. 45 (kostki do gry) Potapovpaladin, (grzyby) Unkas Photo, (orzechy) Alexapicso; s. 46 (grzyby) ILYAAKINSHIN, (koszyki) Aedda Studio; s. 47 (mrówka) Evgeniy Ayupov, (lis) Eric Isselee, (dzik) Eric Isselee, (sarna) Eric Isselee, (łoś) Drakuliren, (żubr) volkova natalia; s. 48 (metalowe tabliczki) donatas1205, (papier) photosync; 49 (dłoni) Jaros; s. 50 (trzy balony) cosma, (balon niebieski) cosma, (dwa balony) cosma; s. 51 (kredki) TATYANA Yamshanova, (kostki do gry) illustration; s. 52 (dynie) m.pilot; s. 54 (podgrzybek) azure1, (kurki) vitals, (mały grzybek) Aleksandr Bryliaev, (prawdziwek) ILYAAKINSHIN, (podgrzybek) Unkas Photo, (masłak) Chelnokov Vladimir; s. 55 (jabłko) baibaz, (gruszki) Andrey Eremin, (śliwki) Madlen; s. 56 guzik Triff, (śliwka węgierka) Valentyn Volkov, (arbuz) Alex Uralsky, (wiśnia) Iyavlo Ivanov, (jabłko) baibaz, (truskawka) Valentina Razumova; s. 57 (chłopiec) Kues, (dziewczynka) Svitlana-ua, (kostka do gry) illustration; s. 58 (kostki do gry) Potapovpaladin; s. 59 (jabłko) baibaz, (gruszki) bergamont, (talerz) urfin, (ananas) Valentina Razumova, (śliwki) Madlen, (wiśnie) Tim UR, (banany) Pixfiction, (kredki) George Filyagin; s. 62 (zielony samochód) nitinut380, (żółty samochód) hayricalisan, (niebieski dostawczy) Jakub Krechowicz, (żółty dostawczy samochód) tamaguram, (lalka) canbedone, (dwie lalki) Africa Studio, (kredki) George Filyagin, (pędzle) EHStockphoto, (zielone jabłko) MO_SES Premium, (jabłko czerwone) baibaz; s. 63 (kredki) TATYANA Yamshanova; s. 64 (rękawiczki) Serhii Yushkov, (rękawiczki) Purple Clouds, (herbata w torebce piramidce) New Africa; s. 65 (wiewiórka) Eric Isselee, (orzechy) Dionisvera, (wiewiórki) Eric Isselee; s. 66 (kolorowe kulki) Irina Rogova; s. 68 (kostki do gry) illustration

Reprodukcje: s. 17, 48 (banknot 20 zł)

Kody QR:

animacje pisania liczb: **Agape sp. z o.o.**

DRUŻYNA Tropicieli

Cykl odpowiada w pełni na aktualne potrzeby uczniów i nauczycieli. Jest oparty na sprawdzonych rozwiązaniach, kompleksowy i unowocześniony graficznie. Wspiera różne potrzeby edukacyjne, ułatwiając indywidualizację nauczania i budując zaangażowanie całej klasy.

Pobierz folder
DRUŻYNA TROPICIELI



MATERIAŁY DLA UCZNIA



CZ. 1-5

PODRĘCZNIKI



CZ. 1-5

KARTY ĆWICZEŃ



CZ. 1-5

KARTY
MATEMATYCZNE



ZESZYT
KALIGRAFICZNY

MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELA



CZ. 1-5

PORADNIK
NAUCZYCIELA



NIEZBĘDNIK
MUZYCZNY (CD)

Wszystkie elementy precyzyjnie się uzupełniają i realizują założenia podstawy programowej:

- zadbałszy o **pełną integrację** treści i przenikanie się tematów z różnych dziedzin wiedzy,
- wprowadziliśmy **doświadczenia edukacyjne** i oznaczenia obowiązkowych modułów,
- uwzględniliśmy w koncepcji cyklu **kompetencje** i **wartości** wynikające z **Profilu Absolwenta** i **Absolwentki**.



Platforma edukacyjna, na której znajdują się m.in. Generator Nauczyciela, diagnozy na początek, półrocze i koniec roku szkolnego, generator dyplomów, E-booki, Multibooki oraz bogata baza materiałów w Klubie Nauczyciela, w tym także dla uczniów z SPE.

Multibook

Multibook – więcej niż podręcznik

- bogaty wybór aplikacji
- ćwiczenia interaktywne i gry
- filmy i animacje
- galerie zdjęć
- pismo kaligraficzne
- liniatura, kratownica i pięciolinia
- wersja online i offline



Sprawdź nowości



wsip.pl
sklep.wsip.pl
infolinia: 801 220 555

