

OD UCHA DO UCHA

CZ. 3







Imię i nazwisko

 zadania z naklejkami

 zadania rozszerzające lub otwarte

 zadania z nagraniami

 zadania z obszaru społeczno-emocjonalnego

 samoocena; dziecko określa, jak poradziło sobie z zadaniem

Oznaczenie głównych umiejętności doskonalonych przez dziecko

 sprawność manualna

 percepcja wzrokowa

 edukacja matematyczna

 logiczne myślenie

 pierwsze próby czytania i pisania

 edukacja społeczno-emocjonalna

 wychowanie przez sztukę

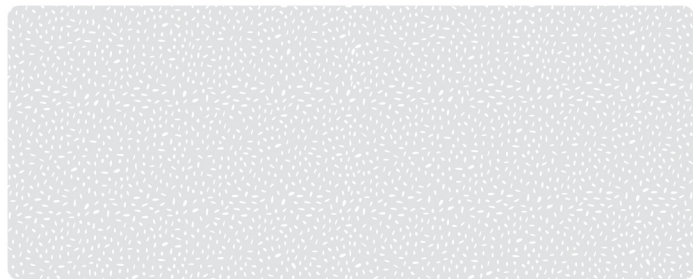
 przyroda

 pamięć i uwaga

 percepcja słuchowa

- 1 Posłuchaj opowiadania (tekst na s. 95) i wklej brakujące ilustracje historyjki.
Opowiedz przygodę instrumentów własnymi słowami.
- Nazwij instrumenty występujące w opowiadaniu.

Co to?





Powiedz, co mogli czuć bohaterowie, kiedy się kłócili i kiedy wspólnie grali. Czy w twojej grupie wydarzyła się podobna historia?

Ku-ku, ku-ku, ku-ku.





- 1  Posłuchaj nagrania i powiedz, w jaki sposób powstały dźwięki.
Ponumeruj obrazki zgodnie z kolejnością usłyszanych dźwięków.



- 2 Postępujcie wspólnie muzyki. Narysuj to, z czym kojarzy ci się słuchana melodia.



 **1** Wklej instrumenty z wyklejanki we właściwe miejsca.

instrumenty dęte



instrumenty strunowe



instrumenty klawiszowe



instrumenty perkusyjne



  Postuchaj dźwięków, jakie wydają instrumenty. Opowiedz, co czujesz, kiedy słyszysz dźwięki ulubionego instrumentu. Pokaż to, co czujesz, gestem, mimiką, ruchem ciała.

- Narysuj serce przy instrumentach, na których chciałabyś/chciałbyś umieć grać.



R r



rower



- 1 Postuchaj nazw. Wystukaj liczbę sylab w nazwie każdego obrazka. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głoski **r**.



Romek



rama



zegar



- 2 Przeczytaj podpisy najpierw głośno, potem cicho. Zaznacz ✕ instrumenty muzyczne.

★ Spróbuj zaśpiewać rytmicznie wybrane sylaby.



tru-tu-tu



tra-ta-ta



rak-trak-rak



ram-tam-tam



brum-brum-brum

R r

R r

1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – ołówkiem.

z z z z z z z z

★

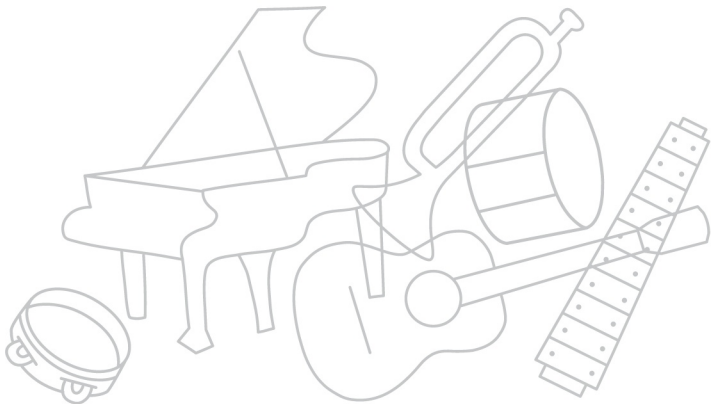
R R R R R R R R

r r r r r r r r

R r R r R r R r

R r

- 1 Rysuj po śladach kontur każdego instrumentu innym kolorem. Otocz zdjęcie instrumentu tym samym kolorem co jego kontur. Nazwij instrumenty.



🎵❤️ Postuchaj, jakie dźwięki wydają instrumenty. Narysuj serce przy instrumencie, którego dźwięk najbardziej ci się podoba.

★ Zapamiętaj kolejność usłyszanych dźwięków i ponumeruj instrumenty według kolejności.





1 Pokoloruj rysunek zgodnie z opisem:

- Renata i Adam grają na dzwonkach. Ona ma niebieską koszulkę, a on – czerwoną.
 - Talerze Patryka są żółte, tak jak spodnie Oli, która gra na trójkącie.
 - Robert gra na marakasach. Ma zieloną bluzę.
 - Dzieci grające na tamburynach to Ela i Tomek. Ich bluzki mają żółto-czarne paski.
- Pozostałe elementy rysunku pokoloruj według własnego pomysłu.

 Wklej imiona dzieci.



10

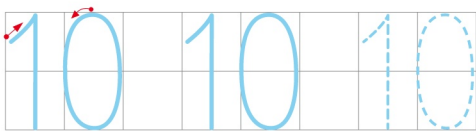


- 1 Wklej brakujące numery miejsc. Następnie popatrz na bilety. Znajdź właściwe miejsca na widowni i pokoloruj je na ten sam kolor, co pasujące do nich bilety.

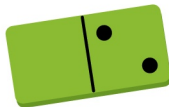
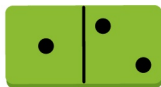
	scena									
A	1	2	3	4		6	7	8	9	10
B	1		3	4	5	6	7		9	10
C		2	3	4	5	6	7	8	9	10
D	1	2	3		5	6	7	8	9	
E	1	2		4	5	6	7	8	9	10



10



- 1 Dorysuj odpowiednią liczbę kropek na kostkach tak, aby na każdej kostce było razem 10 kropek.



-  **1** Na wystawie w galerii sztuki brakuje dzieł. Przyklej obrazy i rzeźbę według własnego pomysłu. Porównaj swoją pracę z pracami innych dzieci. Powiedz, co znajduje się po prawej, a co po lewej stronie wystawy. Opowiedz, co twoim zdaniem przedstawiają obrazy i rzeźby.
-  Jakie uczucia wywołują w tobie te dzieła?
Narysuj przy każdym odpowiednią buzię.



R. Delaunay, Political Drama, 1914 r.



★ Przeczytaj wyrazy i połącz z wybranym obrazem lub rzeźbą.

noc

dama

pan

pani

domy

lot



S s



serce



- 1 Posłuchaj nazw. Wyklaszcz sylaby w nazwach obrazków. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głósłi **s**.



Sara



sałata



kos



- 2 Przyklej podpisy pod obrazkami i obrazki nad podpisami. Następnie przeczytaj wszystkie wyrazy. Kłaszcząc, dziel je na sylaby.



seler



sok



kos



1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – otówkiem.



- 1 Poprowadź grupę zwiedzających wystawę w muzeum bajek w taki sposób, aby obejrzeli ekspozyty w kolejności, jaką widać na pasku poniżej.





- 1 Pokoloruj puste słoiki innymi kolorami niż narysowane już słoiki.

Wklej brakujące liczby.

- Pokoloruj palety, każdą inaczej. Skorzystaj z kolorów takich jak farby w słoikach.



- 1 Policz i zapisz, ile jest na obrazie: dzieci, kotów i fujarek.
 Pokoloruj na czerwono okienko z liczbą, która wskazuje najwięcej elementów,
 a na zielono – z liczbą, która wskazuje najmniej elementów.



Tadeusz Makowski, Kapela dziecięca, 1922 r.



- ★ Oblicz dowolnym sposobem, ile jest razem fujarek i kotów na obrazie, a ile jest razem dzieci i fujarek. Wyniki zapisz za pomocą cyfr lub zaznacz kropkami.

Ile  ? Ile  ? Ile  i  ?

Ile  ? Ile  ? Ile  i  ?

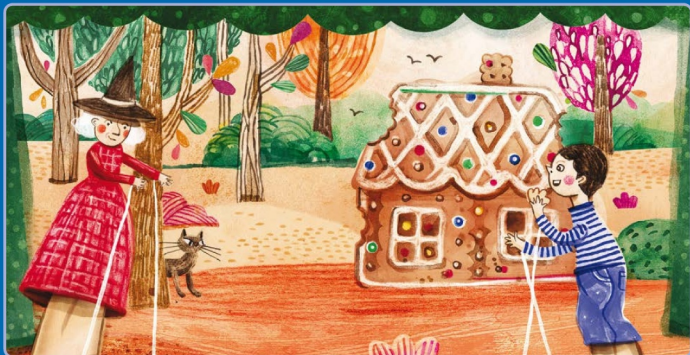
- 1 Oceń bez liczenia, na której półce jest więcej figurek. Narysuj przy tej półce ✕. Policz figurki na każdej półce. Otocz czerwoną pętlą półkę z większą liczbą figurek.



- 2 Dorysuj na każdej półce po dwie figurki. Pod półkami narysuj tyle kresek, ile jest figurek po dorysowaniu.
- 2 Porównaj i zaznacz niebieskimi pętlami, na których polach jest taki sam układ obrazków. Następnie zaznacz czerwonymi pętlami, na których polach jest po tyle samo.



- 1 Przypatrz się czterem różnym przedstawieniom w teatrze lalek. Doklej brakujące postacie. Jakie to baśnie? Jacy występują w nich bohaterowie?



jawajka



kukielka



- Przypatrz się lalkom – czym różnią się między sobą? Czy wiesz, jak się nazywa każdy rodzaj lalki? Które lalki podobają ci się najbardziej?



pacynka



marionetka



W w



wazon



- 1 Posłuchaj nazw. Wystukaj palcami sylaby w nazwach obrazków. Pokoloruj miejsca w wyrazach, w których słyszysz głoskę **w**.



Witek



wyspa



mewa



- 2 Przeczytaj sylaby na pasku – raz wolno, raz szybko.

Wklej brakujące sylaby i przeczytaj wyrazy. Połącz zdjęcia z podpisami.

wa, wo, we, wu, aw, ew, ow, wy, wio



rek

tra

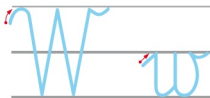
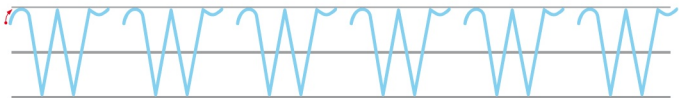
me

so

W w



1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – ołówkiem.

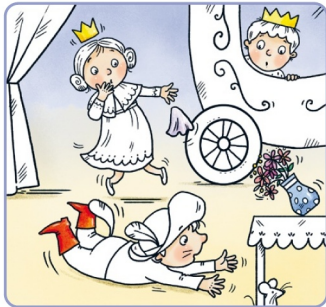




1 Opowiedz historię przedstawioną na ilustracjach. Znajdź elementy, które znajdują się w niebieskich pętlach. Powiedz, co się z nimi dzieło w czasie przedstawienia.

• Dokończ kolorować wybrane przez siebie obrazki.

♥ Jak myślisz, co w każdej scenie czuli bohaterowie?



- 1 Znajdź grupy obrazków i wykreśl je z diagramu.



- 2 Znajdź i pokoloruj pola z literami tworzącymi wyraz podany obok diagramu.
Są 3 takie wyrazy ukryte w diagramie.

A	l	a	l	k	a	b	u	k
d	e	s	k	a	r	a	k	r
m	o	s	t	l	a	l	k	a
l	a	l	k	a	t	o	r	t

lalka

- ★ Poszukaj w diagramie i pokoloruj innym kolorem podane niżej wyrazy.

buk, tort, deska, rak, most

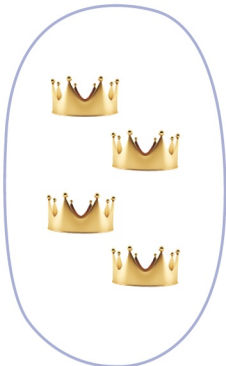
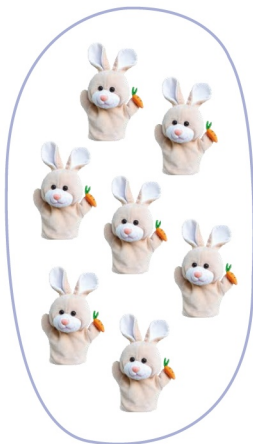
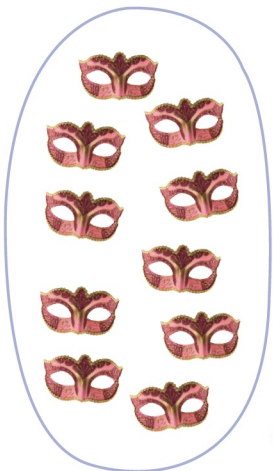




- 1 Masz do dyspozycji 10 kukietek. Wklej obok każdego dziecka tyle kukietek, ile chcesz. Zapisz w niebieskich okienkach liczbę przydzielonych kukietek. Otocz pętlami dzieci, które mają ich tyle samo.
- Dorysuj kukietki tak, żeby każde dziecko miało o jedną więcej niż poprzednie. Zapisz liczbę kukietek w czerwonych okienkach.



- 1 Policz elementy w pętłach. Z których pętli wystarczy przedmiotów dla wszystkich dzieci? Narysuj te pętłe po śladzie czerwoną kredką.

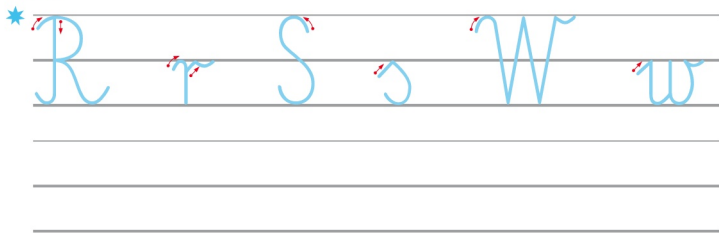


1 Połącz narysowane litery z odpowiednimi literami drukowanymi.



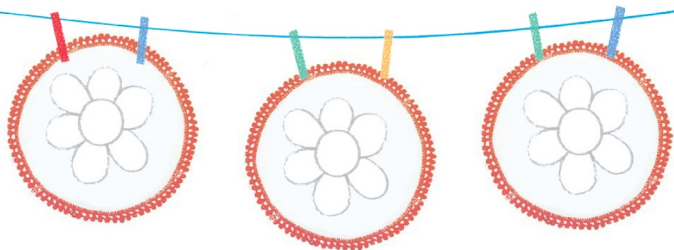
B A C D W R Y S T M O I

2 Pisz po śladzie, a później samodzielnie litery, które już znasz.

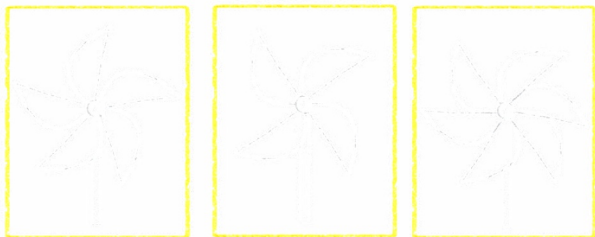




- 1 Malarka rozwiesiła na sznurze serwetki. Wybierz 3 dowolne kredki i pokoloruj każdą serwetkę inaczej.



- 2 Malarka narysowała trzy wiatraczki. Pokoloruj każdy wiatraczek inaczej. Ponumeruj wiatraczki od lewej do prawej.



Ile skrzydełek ma pierwszy wiatraczek?

Ile skrzydełek mają razem drugi i trzeci wiatraczek?



Z z



zamek



- 1 Postuchaj nazw. Wystukaj sylaby w nazwach obrazków. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głoski **z**.



Zuza



zegar



wózek

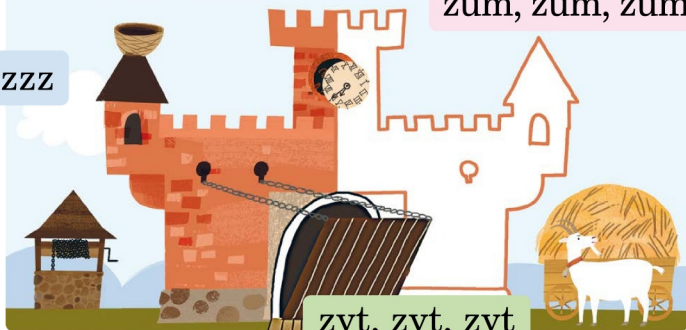


- 2 Dokończ kolorować rysunek. Przeczytaj, jakie dźwięki można usłyszeć w okolicy zamku.

- Zaznacz na rysunku wszystkie elementy, w nazwach których słyszysz głoskę **z**.

zum, zum, zum

zzz



zyt, zyt, zyt

Z z

Z z

1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – ołówkiem.



Z Z Z Z Z Z Z Z

z z z z z z z z

Z z Z z Z z Z z

Z z



- 1 Nazwij obrazki, a następnie przeczytaj zdania, odpowiednio je uzupełniając.



Ta ... lubi zoo,



a ta ... to znak na ulicy.



To ... do kurtki.



Tamten ... to stary budynek.



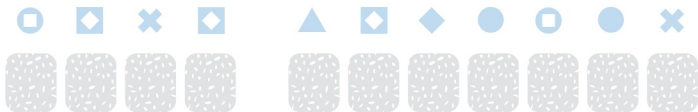
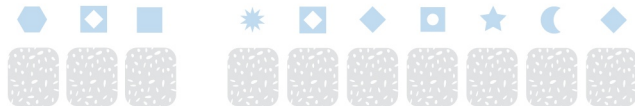
To ... do telewizora.



A to znany ... samolotu.

- 2 Odczytaj i uzupełnij naklejkami zakodowane zdanie.

N	o	d	e	m	k	i	z	l	t	s	a



- 1 Wyznacz drogę, kolorując pola zgodnie z podanym wzorem. Pierwsze pola są już pokolorowane.



- 2 Połącz obrazki z właściwymi podpisami.



dom

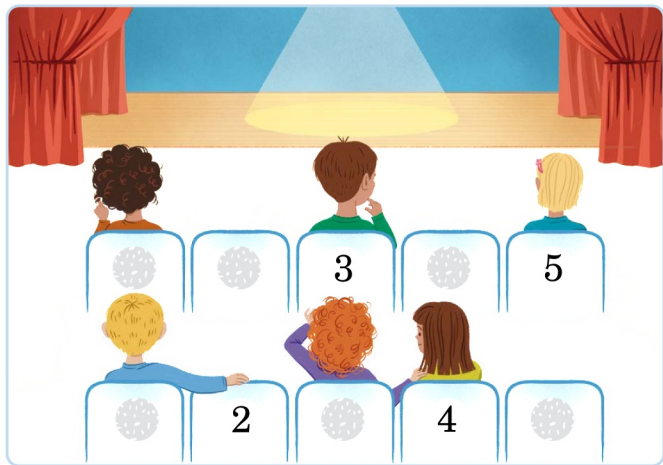
zamek

osa

robot



- 1 Ponomeruj fotele. Uzupełnij rysunek tak, żeby wszystkie miejsca były zajęte. Kto siedzi na którym fotelu?



Ile osób należało dorysować?

Ile osób siedzi na widowni?

Ile osób ma kręcone włosy?

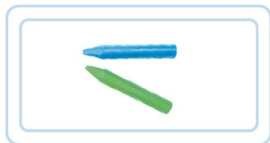
Ile osób widać na scenie?

- 2 Policz dzieci i podziel na dwie grupy tak, żeby w pierwszej grupie było więcej dzieci niż w drugiej. Otocz grupy pętlami.



- 1 Popatrz na pary pudełek. Policz, ile jest elementów w każdym pudełku. W każdej parze pokoloruj na czerwono pudełko, w którym jest więcej elementów, a na żółto to, w którym jest mniej elementów. Na niebiesko pokoloruj pudełka, w których jest tyle samo elementów.

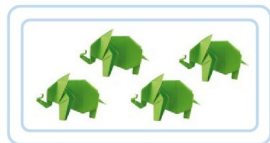
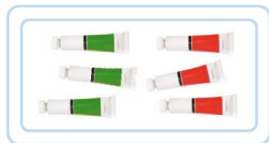
★ Odczytaj zapisy.



$$2 < 3$$



$$7 > 6$$



$$4 = 4$$



- 2 Rysuj po śladzie znaki matematyczne.



- 1 Narysuj kontynenty po śladzie i powiedz, co widzisz na ilustracji. Wklej brakujące zwierzęta w odpowiednie miejsca.
- Znajdź i zaznacz na rysunku fragmenty, które znajdują się po lewej stronie.



 Odszukaj w wyklejance nazwy zwierząt i przyklej w odpowiednich miejscach.



G g



globus



- 1 Postuchaj nazw. Wyklaszcz sylaby w nazwach obrazków. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głoski **g**.



Gustaw



goryl



flaming



- 2 Rysuj palcem po śladzie strzałki od litery **g** do pozostałych liter i czytaj sylaby.



- 3 Wklej w puste miejsca litery **g** i przeczytaj wyrazy.



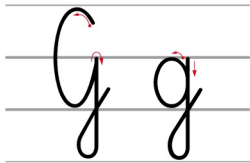
oryl



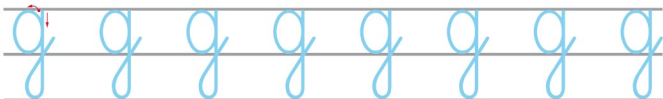
uma



awron



1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery - ołówkiem.



- 1 Przeczytaj, jak Ala spędzała wolny czas.
- Podkreśl w tekście wyrazy oznaczające przedmioty, które Ala wykorzystała w eksperymencie.

- Alu, obiad gotowy.
A co tu robi ta gazeta i atrament?
- Po co te kwiaty? To nowa gra?
- Nie, babciu. To pomoce naukowe.
- A! Eksperyment!
- To raz, dwa, bo pierogi na stole.



- Przeprowadź taki eksperyment w swoim przedszkolu i opowiedz o swoich obserwacjach.

- 1 Wklej brakujące litery. Przeczytaj wyrazy i połącz z odpowiednim obrazkiem.



g a
g a



- 2 Połącz obrazki w pary. Wymyśl własne pytania oraz odpowiedzi i narysuj je na kartce z bloku.

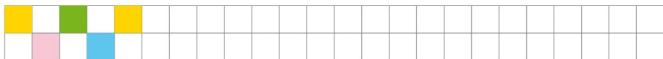
Dlaczego...?



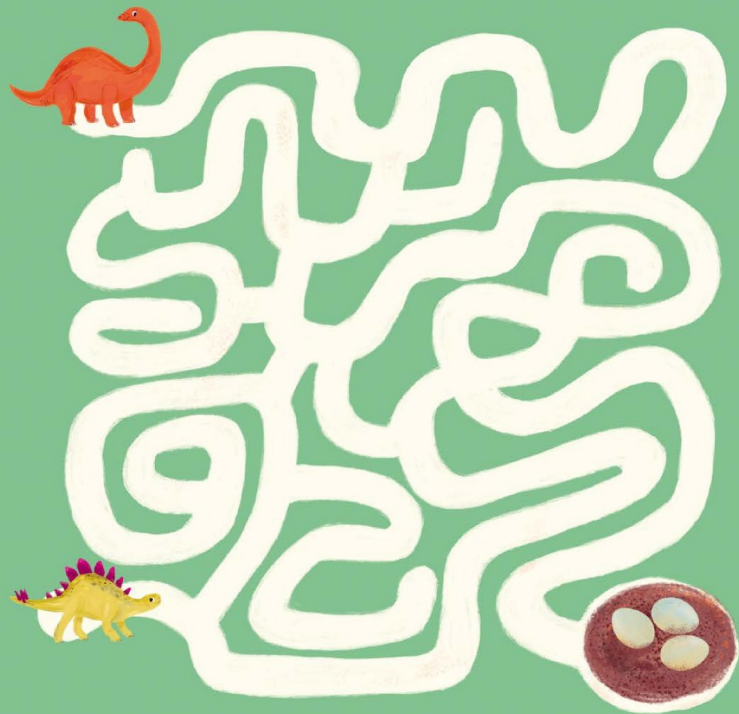
Ponieważ...



- 3 Dokończ kolorować kratki według rytmu.



- 1 Wybierz dwie różne kredki. Narysuj nimi 10 jaj dinozaurów na ścieżkach labiryntu.
- Przeprowadź co najmniej jednego dinozaura przez labirynt w taki sposób, żeby zebrał wszystkie jaja w jednym kolorze i dotarł do gniazda.
- ★ Zapisz za pomocą kropek lub cyfr, ile jest jaj każdego koloru. Porównaj liczbę jaj i wpisz znak: =, > lub <.





- 1 Porównaj dowolnym sposobem liczbę dinozaurów na każdej półce. Otocz czerwoną pętlą półkę, na której jest więcej dinozaurów, a zieloną – półkę, na której jest ich mniej.

★ Zapisz liczbę dinozaurów przy każdej półce i wpisz odpowiedni znak: =, >, <.

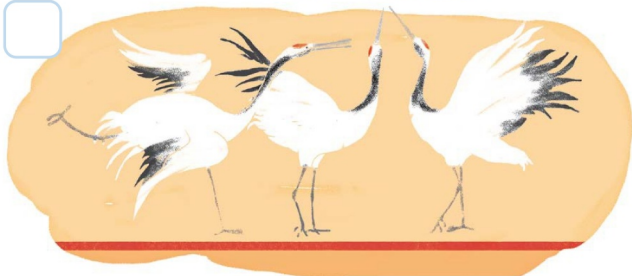


- 1 Posłuchaj bajki (tekst s. 95). Zaznacz kolejność zdarzeń za pomocą cyfr lub kropek. Dokończ kolorować ilustracje.





Narysuj serce przy ilustracjach dotyczących fragmentów, które najbardziej ci się spodobały.



Ł ł



łata



- 1 Posłuchaj nazw. Wystukaj liczbę sylab w nazwach obrazków. Wypowiedz głośno nazwy obrazków i kłaśnij w dłonie, gdy usłyszysz Ł. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głosek Ł.



Łucja



łapa



sandał



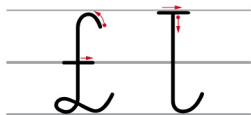
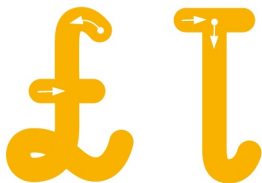
- 2 Przeczytaj, jakie odgłosy słysząc w afrykańskiej dżungli. Znajdź wszystkie zwierzęta i pokoloruj ilustrację. Wymyśl inne dźwięki dżungli. Sprawdź, jak można je zapisać.



uła-uło-ułe

ała-ała

łaaa-ło-łe



1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery - ołówkiem.

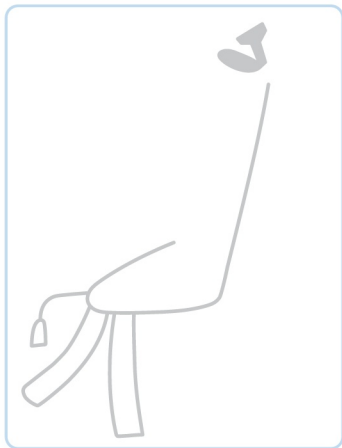
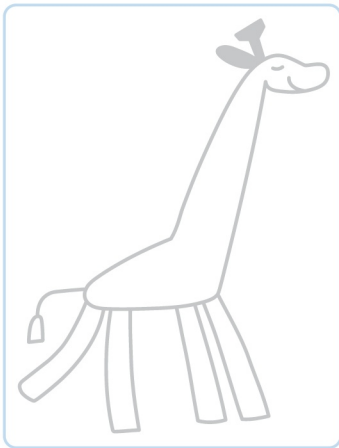


- 1 Przyjrzyj się zdjęciom z Afryki. Odszukaj w wyklejance zdania i wklej pod właściwymi zdjęciami. Ułóż tytuły do pozostałych fotografii.





- 1 Dokończ rysunki tak, żeby każda żyrafa wyglądała jak ta w pierwszej ramce.



1 Narysuj różnymi kolorami drogi naukowców do stacji badawczej. Każdy z nich musi iść inną drogą i przejść obok trzech pingwinów i jednej foki.

★ Porównaj, których zwierząt jest więcej. Wpisz odpowiednie liczby i znak: =, < lub >.





- 1 Popatrz na kolekcje dzieci. Policz, ile wszystkich przedmiotów ma każde dziecko. Otocz pętlami dzieci, które mają tyle samo przedmiotów.

★ Wpisz w okienkach znaki: =, < lub >.



Ala



5



5



Franek



8



3



Adam



3

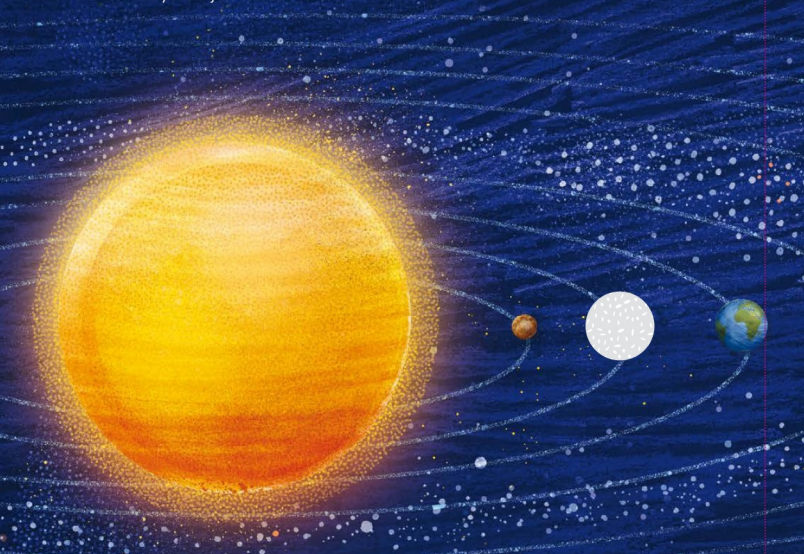


7

★ Narysuj własne kolekcje. Zapisz liczbę elementów i wpisz odpowiedni znak: =, < lub >.



- 1 Przyklej brakujące fragmenty ilustracji i uzupełnij Układ Słoneczny. Spróbuj przeczytać nazwy planet. Zastanów się, skąd wzięła się nazwa „Układ Słoneczny”.
- Narysuj na kartce z bloku obiekt, który można zobaczyć w kosmosie, wytnij go i przyklej w dowolnym miejscu.



Słońce



Merkury

Wenus

Ziemia

Mars





Wielki Wóz



Jowisz



Saturn



Uran



Neptun



F f



fotel



- 1 Postuchaj nazw. Wyklaszcz liczbę sylab w nazwach obrazków. Powiedz głośno nazwy obrazków i kłaśnij w dłoń, gdy usłyszysz głoskę **f**. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głoski **f**.



Franek



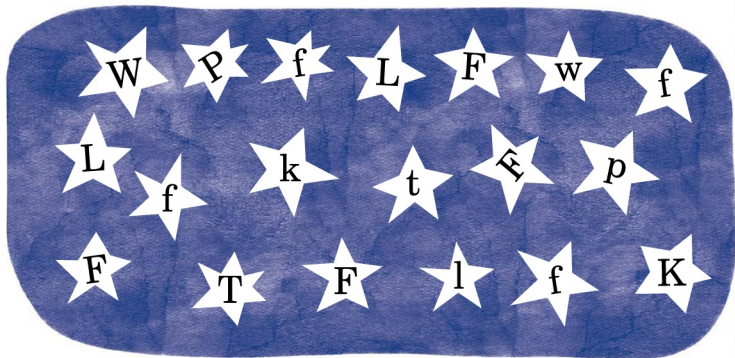
foka

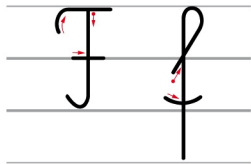
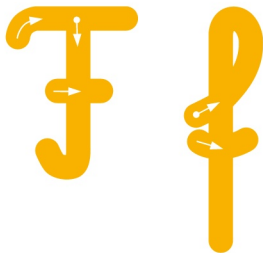


fotograf

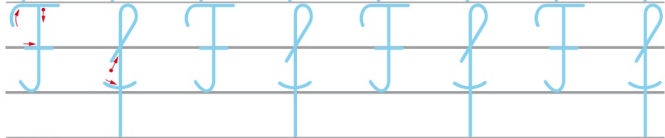
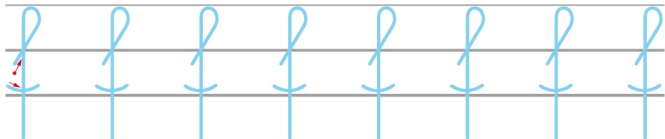


- 2 Odszukaj i pokoloruj gwiazdy z małymi i wielkimi literami **f**.





- 1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – ołówkiem.



- 1 Przeczytaj tekst. Następnie przy każdym pytaniu zaznacz **X** okienko przy odpowiednim obrazku.

Fela miała sen. Ufoludek Fru-Fru opowiadał Feli o kosmosie.

- W kosmosie mamy gwiazdy i planety.
- Zakładamy skafandry i latamy raketami.
- Polecimy razem, ufoludku Fru-Fru?
- Tak! To super pomysł!

O czym rozmawiałem z Felą?



Czym latamy w kosmos?

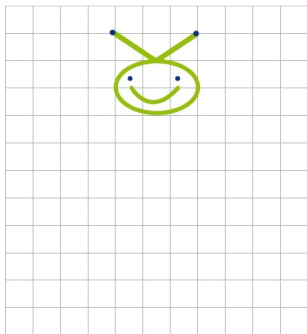
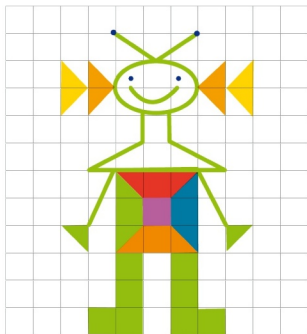


Co zakładamy w kosmosie?

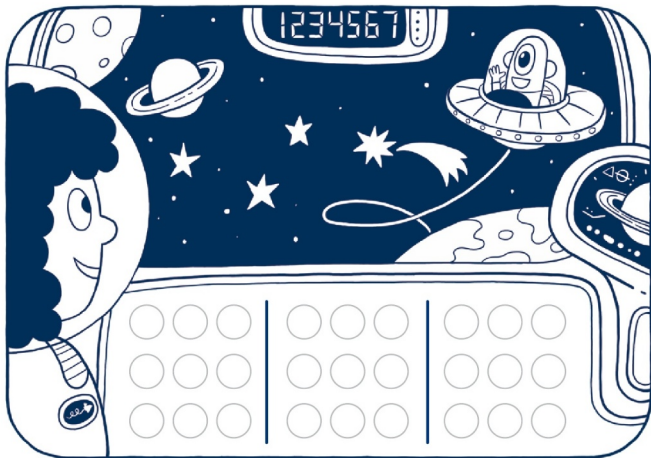




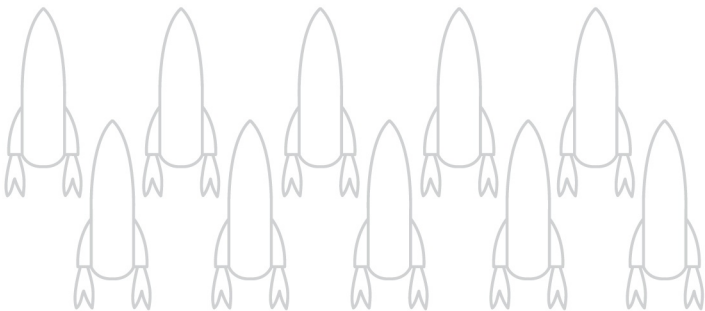
1 Dokończ rysować i pokoloruj ufoludka zgodnie ze wzorem.



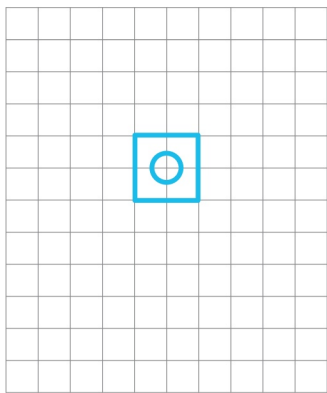
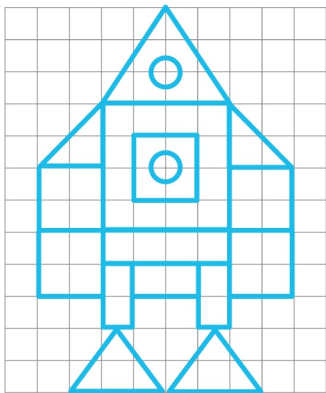
2 Wybierz trzy ulubione kolory kredek. Pokoloruj światła w każdej części pulpitu statku kosmicznego tak, aby układ kolorów się nie powtórzył.



- 1** Na drugim promie kosmicznym od lewej narysuj trójkąt. Pokoloruj piąty prom od lewej na niebiesko, a dziesiąty od prawej na żółto. Na dziesiątym promie od lewej dorysuj flagę, a piąty od prawej pokoloruj na zielono.



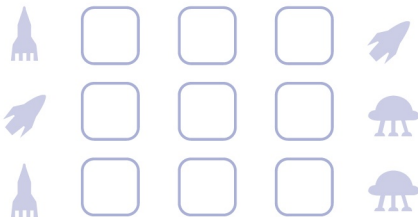
- 2** Z jakich figur jest zbudowany statek kosmiczny? Policz i zapisz liczbę figur. Przerysuj statek.





1 Narysuj pojazdy kosmiczne po śladach. Na każdym pojeździe są kulki – kapsuły ratunkowe. Otocz pętlą pojazd, który ma ich najwięcej.

★ Porównaj liczbę kapsuł we wskazanych parach pojazdów i zapisz ich liczbę i znak: =, <, >.

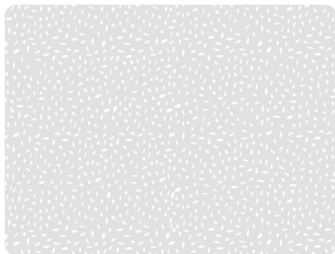




1 Przyklej brakujące ilustracje we właściwej kolejności.
Opowiedz historię i wymyśl dla niej tytuł.



- W jaki sposób dzieci postanowiły walczyć o więcej czystego powietrza?
- Posłuchaj zdań i wskaż obrazki, które do nich pasują (tekst s. 95).





Poszukaj i połącz w pary ilustracje z tymi samymi dziećmi. Porównaj zachowania dzieci w każdej parze. Narysuj serce przy sytuacji, która pokazuje właściwe zachowanie młodego ekologa.



J j



- 1 Postuchaj nazw. Klaszcząc w dłonie, podziel nazwy obrazków na sylaby. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głoski **j**.



Julka



jagody



klej



- 2 Julka chce zebrać jajka, na których są sylaby z małymi i wielkimi literami **j**. Pokoloruj je.



ko

le

mi

ko

mi

od

Jo

gaj

oje

Jul

ty

me

Je

ga

ku

uja

daj

je

jaj

ju

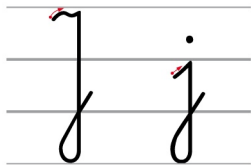
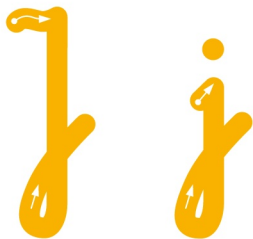
ok

on

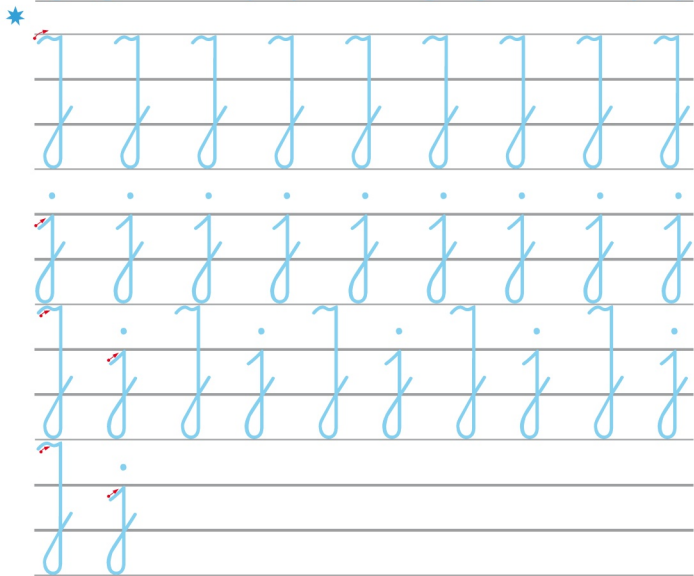
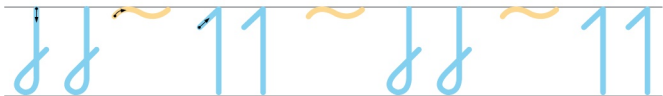
tu

★ Narysuj za pomocą strzałek drogę Julki.





1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – otówkiem.



- 1 Poprowadź każde dziecko do właściwego pojemnika. Zbierz po drodze pozostałe śmieci. Pamiętaj o segregacji.

- ★ Naklej właściwy symbol na pojemnikach, z których śmieci można ponownie wykorzystać lub przetworzyć.



Franeł



Kuba



Ala



Olek



Julka



1 Przeczytaj tekst.

Julka to mały ekolog. Spaceruje po lesie i obserwuje ptaki.

– Tam jest gniazdo! – woła do taty.

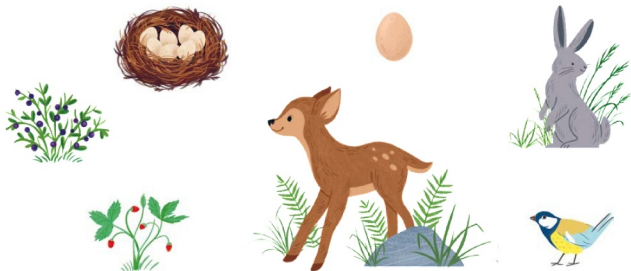
– To gniazdo sikory albo kosa – odpowiada tata.

– Ojej, tato! Jajko wypadło!

– Spokojnie, Julko. Wkładam je do gniazda.

– Uff... oby to pomogło ptakom.

■ Otocz pętlami wszystkie elementy, które występują w tekście.



■ Podkreśl wyrazy, które występują w opowiadaniu.

mama tata Julka Franek

- 1 Zuza i Kuba zbierają nakrętki. Sprawdzają, ile mają nakrętek jakiego koloru. Policz nakrętki i zapisz wyniki.



Kuba



Zuza



- ★ Których nakrętek jest więcej? Żółtych czy niebieskich? Czerwonych czy zielonych? Wpisz odpowiednie liczby i znaki: =, < lub >.



- Kuba chce wziąć niebieskie nakrętki. Ile ich jest? Jeśli dołoży zielone nakrętki, to ile będzie miał ich razem?



- Zuza podobają się najbardziej czerwone nakrętki. Ile ich jest? Jeśli weźmie też żółte nakrętki, to ile będzie miała ich razem?





- 1 Narysuj trasę każdej drużyny, kolorując pola zgodnie z kodem. Sprawdź, jakie zadania wykonały przedszkolaki.

2 → 2 ↓ 3 → 2 ↑ 2 → 5 ↓ 3 →

3 ↑ 4 → 2 ↓ 2 → 1 ↑ 3 → 1 ↓



- budowanie tunelu dla żab



- sadzenie drzew



- sprzątanie lasu

- 2 Policz liście nenufarów. Wpisz liczby po kolei. Pokoloruj na zielono liście, po których skacze żabka Jomi, a na żółto liście, po których skacze żabka Jana. Otocz pętlą żabkę, która zrobiła więcej skoków.

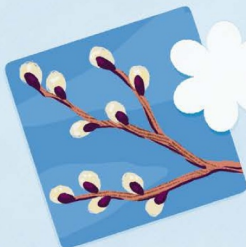


1 Zabaw się w wiosenne memory. Znajdź pary obrazków prezentujących przyrodę przed nadejściem wiosny i po nadejściu wiosny. Kwiatki przy każdej parze pokoloruj tym samym kolorem.

★ W pustych okienkach narysuj swoją parę do tej gry.

● Co się zmieniło w przyrodzie? Jakie inne oznaki wiosny możesz zaobserwować?





H h



harfa



- 1** Posłuchaj nazw. Podziel nazwy obrazków na sylaby. Tupnij tyle razy, ile sylab ma każde słowo. Pokoloruj kółka oznaczające miejsca głosek **h**.



Henryk



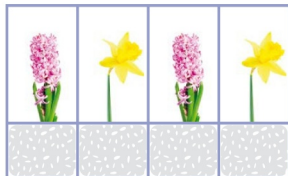
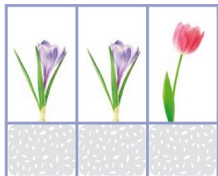
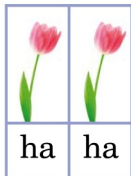
hamak



wahadło



- 2** Wklej pod zdjęciami kwiatów odpowiednie sylaby i odczytaj hasła.





1 Pisz żółte litery palcem po śladzie, a szlaczek i niebieskie litery – ołówkiem.





- 1 Popatrz na ilustracje. Przeczytaj podpisy pod obrazkami. Na każdym obrazku brakuje potrzebnego do pracy narzędzia. Doklej je we właściwe miejsca.

- Powiedz, jak przebiegają prace w ogrodzie wiosną. Jak wykorzystujemy te narzędzia?



kopie



podlewa



grabi



tnie

- 1 Przeczytaj tekst. Pokoloruj obrazki, których nazwy wystąpiły w tekście.

Babcia Helena woła z ogrodu:

– Hubert, jestem na hamaku.

Podaj mi kubek herbaty z hibiskusa!

– Oj, babciu, jest tylko herbata z sokiem z cytryny. – odpowiada Hubert.

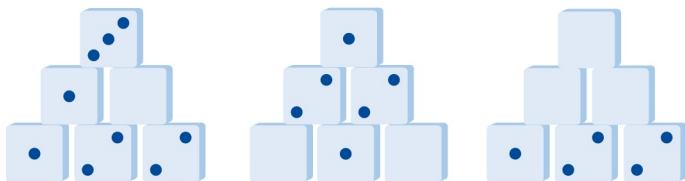
– To jutro kupimy.

A teraz Hubert hop! na hamak.

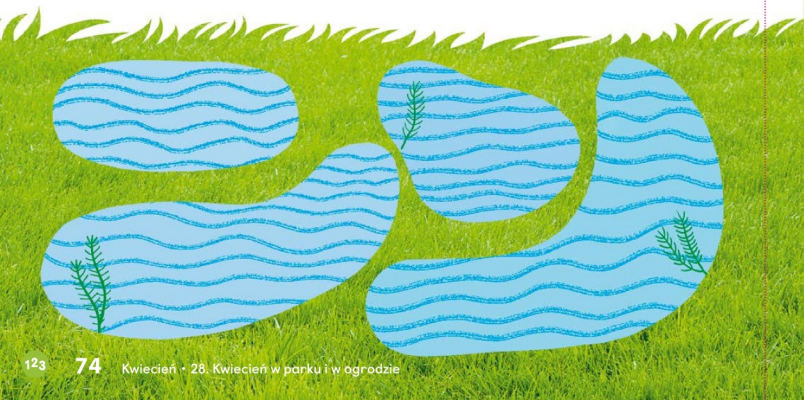




- 1 Na każdej wieży z kostek do gry ma być razem 10 oczek.
Dorysuj odpowiednią liczbę oczek na pustych ścianach kostek.



- 2 Przyklej żaby tak, aby w każdym stawie pływała co najmniej jedna żaba.
Dorysuj nad stawami tyle muszek, żeby każda żaba zjadła po dwie muszki.



1 Przyjrzyj się każdemu obrazkowi i powiedz, czego jest więcej, czego mniej, a czego tyle samo.

★ Wpisz odpowiednie liczby i wstaw znaki: =, < lub >.



- 1 Popatrz na ilustracje. Nazwij przedstawione na nich pory roku. Dopasuj naklejki do odpowiedniej pory roku.



♥ Narysuj serce przy twojej ulubionej porze roku.



zima

wiosna



- 1 Doklej do każdej pogody jej symbol. Która pogoda może być niebezpieczna? Przyklej przy niej znak ostrzegawczy. Jak się wtedy trzeba zachować?



- 2 Oto kartka z tygodniowego kalendarza Zosi, na której zaznaczała pogodę. Połącz poszczególne dni z przedmiotami, których mogła potrzebować.

poniedziałek wtorek środa czwartek piątek sobota i niedziela



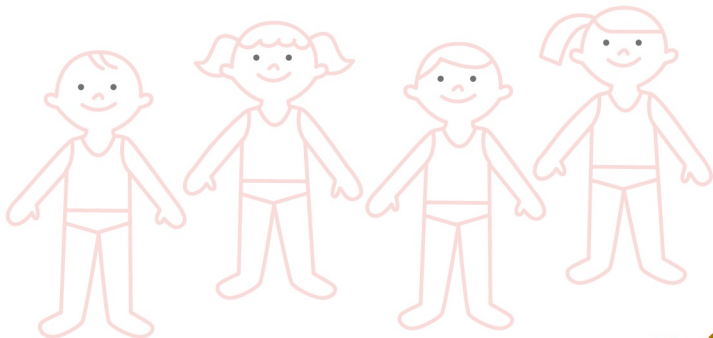
- 1 Przeczytaj komunikaty na temat pogody. Uzupełnij rysunki postaci, tak aby mogły swobodnie wybrać się na spacer w czasie zapowiadanej pogody. Potącz postacie z odpowiednimi komunikatami.

Uwaga na silne wiatry i .
Niska temperatura. Zimno.

Spadnie niewielki . Rano
i w południe . Lekki wiatr.

Silne . Uwaga na upał
i wysokie temperatury.

Rankiem uwaga na mgły.
Po południu , a miejscami .



- ★ 1 Odczytaj litery. W ramkach narysuj przedmioty, w nazwach których występują te litery.

R



S

W

Z

G

Ł

F

J

H



- 1 Pokoloruj ilustrację według kodu.
 - Pokoloruj ramki z wyrazami, które pasują do ilustracji.



parasol

grad

wiatr

apteka

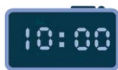
latawiec

okulary



1 Posłuchaj komunikatów o pogodzie i połącz zegary z odpowiednimi symbolami pogody.

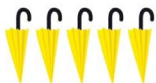
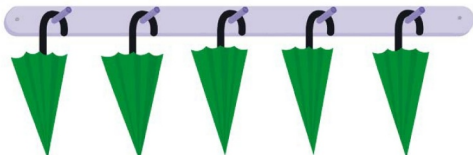
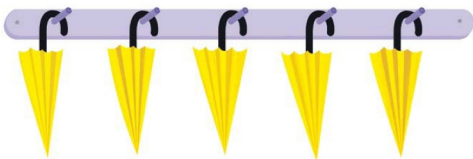
- Rano o godzinie 8.00 padał deszcz.
- Wieczorem o godzinie 7.00 wiał silny wiatr i padał deszcz.
- O godzinie 10.00 świeciło słońce. Niebo było bezchmurne.



● Popatrz, jak są ubrane dzieci. O której godzinie wychodziły z domu?



- 1 Ile parasoli znajduje się na każdym wieszaku z osobna, a ile razem? Zapisz ich liczbę.



i



to razem

+

=

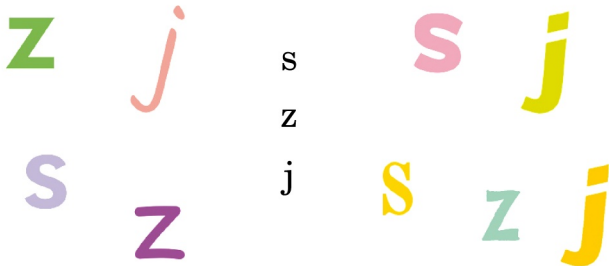
- 2 Ile płaszczy przeciwdeszczowych znajduje się w każdej szafie z osobna, a ile jest ich razem? Zapisz ich liczbę.



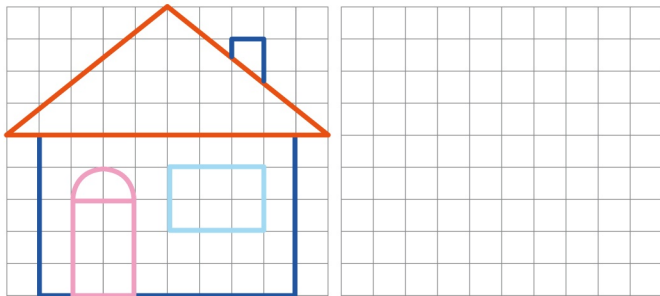
+

=

1. Połącz ze sobą te same litery.



2. Przerysuj na kratkach po prawej stronie taki sam obrazek, jaki jest na kratkach po lewej stronie.



3. Połącz obrazki z podpisami.

rower

jajko

dom

motyl



globus

zegar

sowa

parasol



4. Dorysuj na każdej półce tyle pitek, ile wskazuje liczba w okienku. Zaznacz **x** półkę, na której jest najwięcej pitek, a **o** półkę, na której jest najmniej pitek.



4



6



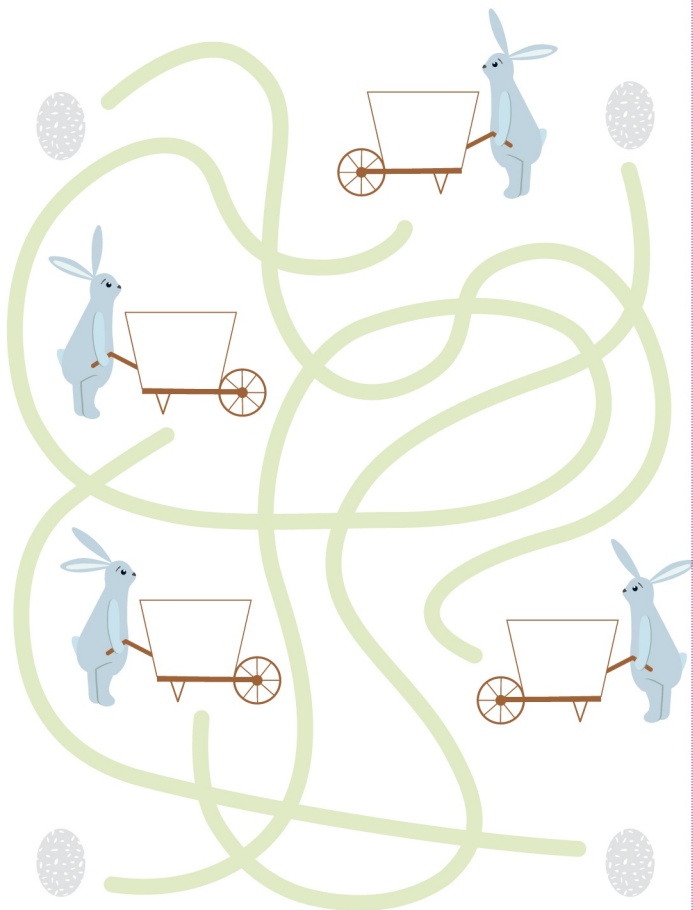
5

3

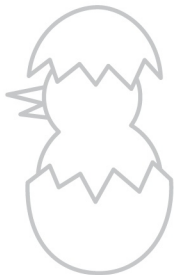
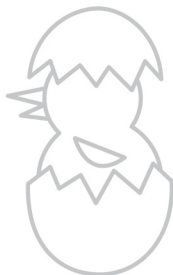


To już wiem!

- Wklej dowolnie pisanki. Narysuj drogi i sprawdź, z której taczki wypadła każda pisanka. Pokoloruj taczki tak samo jak jajka.



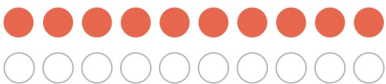
- Dokończ rysunki tak, żeby wszystkie kurczaki wyglądały jak ten w ramce.



- Znajdź i pokoloruj 5 dinozaurów. Dorysuj swojego dinozaura i pokoloruj rysunek.



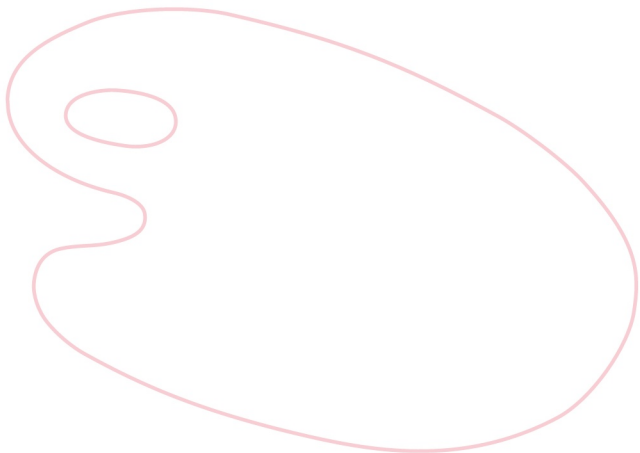
11



Policz, ile jest czerwonych kótek.
Pokoloruj jedno kótko na żółto.

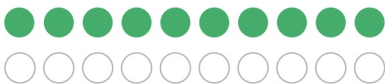


 Policz, ile jest razem kótek
czerwonych i żółtych.
Wklej właściwy zapis.



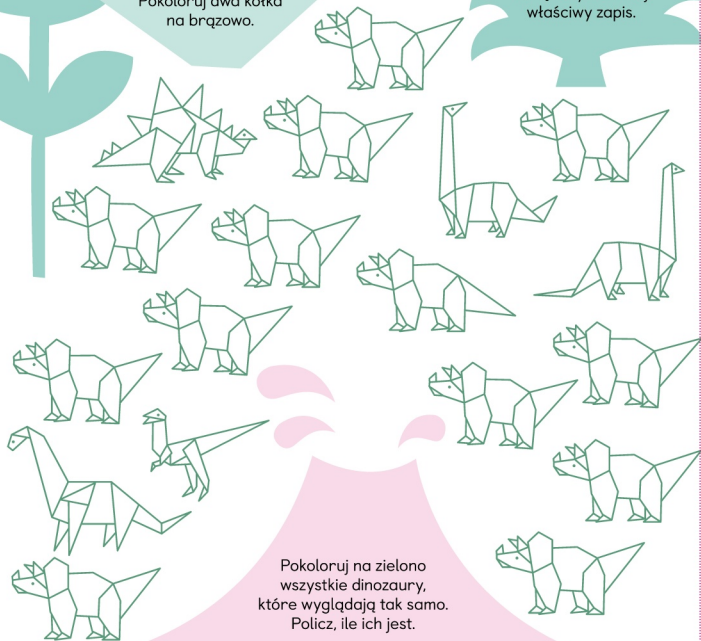
Narysuj na palcu 11 różnokolorowych plam farb.

12



Policz, ile jest zielonych kótek.
Pokoloruj dwa kótki
na brązowo.

Policz, ile jest razem
kótek zielonych
i brązowych. Wklej
właściwy zapis.



Pokoloruj na zielono
wszystkie dinozaury,
które wyglądają tak samo.
Policz, ile ich jest.

13

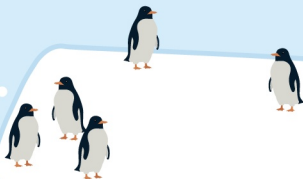


🔹 Policz, ile jest żółtych kótek. Pokoloruj trzy kółka na niebiesko. Policz, ile jest razem kótek żółtych i niebieskich. Wklej właściwy zapis.

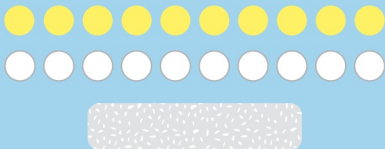
Narysuj po śladach lodowiec i kry.

🔹 Przyklej na większej krze tyle pingwinów, żeby razem było 10, a na mniejszej krze 3 foki. Policz, ile jest wszystkich zwierząt.

Narysuj tyle ryb, aby każdy pingwin i każda foka mogli zjeść jedną. Ile ryb narysujesz?

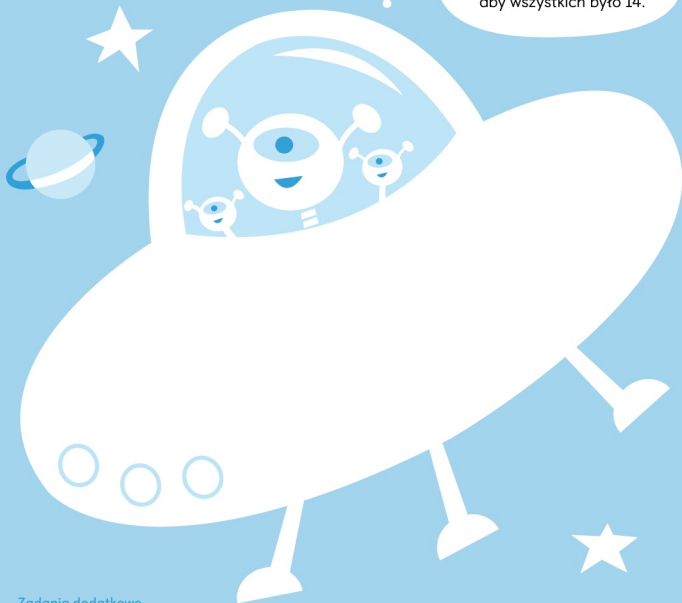


14

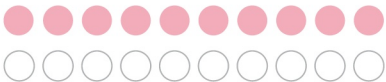


🔍 Policz, ile jest żółtych kótek. Pokoloruj cztery kółka na zielono. Policz, ile jest razem kótek żółtych i zielonych. Wklej właściwy zapis.

Dokończ rysunek latającego spodka. Dorysuj tyle okienek, aby wszystkich było 14.



15



 Policz, ile jest różowych kótek. Pokoloruj pięć kótek na niebiesko. Policz, ile jest razem kótek różowych i niebieskich. Wklej właściwy zapis.



 Dokończ kolorować rysunek. Na każdej rabatce przyklej wszystkie kwiaty według własnego pomysłu.

Policz, ile kwiatów rośnie na pierwszej rabatce, a ile na drugiej.



u u u u

v v v v

R r R r

S s S s

W w W w

Z z Z z

G g G g

L l L l

F f F f

I i I i

H h H h

TEKSTY DO ĆWICZEŃ

s. 2-3

Pewnego dnia w pokoju instrumentów, w miejscu zwanym filharmonią, silny podmuch wiatru otworzył okno i zawił tak mocno, że w całym pomieszczeniu rozległy się dziwne dźwięki: wuuuu... fiiuuu... ziiuuu... Zdziwiona trąbka zbudziła się z popołudniowej drzemki i zawołała:

– Co to? Kto tak ładnie gra!?

Nagle dało się słyszeć ciche pomruki, a potem głosy: „Jak to ładnie? – Tylko ja gram ładnie!”, „A ja gram pięknie!”, „To ja, to ja! To moja muzyka!”. To kontrabas, flet, harfa, bębenek, marakasy, trójkąt i dzwonki obudziły się i zaczęły chwalić swoimi umiejętnościami. Pytanie trąbki sprawiło, że instrumenty zaczęły się dziwnie zachowywać. W pokoju zapanowała bardzo niemila atmosfera.

Każdy instrument uważał, że jest najważniejszy i gra najpiękniejszą muzykę. Bębenek zaczął głośno bębnić i krzyczeć, że dzwonki są za ciche i nie powinny być w orkiestrze. Flet pisał za złości, że nikt go nie słucha i nie zwraca na niego uwagi. Harfa brzęczała w kącie, czując się bardzo samotna i niedoceniona. Kontrabas zmarszczył struny i basowym głosem próbował ogłosić, że jest najwspanialszym instrumentem w orkiestrze! Trąbka, widząc to zamieszanie, pomyślała, że musi coś zrobić, aby pogodzić skłóconą gromadkę. Głośno zagrała: – Tratat – spokój, spokój tu być ma!

Instrumenty wprawdzie uchyliły, ale pogniwane i obrażone nie chciały ze sobą rozmawiać. Każdy uważał, że to inni powinni go przeprosić za niemile zachowanie. Nagle ciszę przerwał głos kukulki z pięknego starego zegara: – Ku-ku, ku-ku, ku-ku.

Kukanie drewnianego ptaszka zainspirowało flet, który zaczął cichutko wygrywać melodię „Fiu... fiu... fiu...” i tak zaczął grać w duecie z kukulką „Ku-ku-fiu-fiu, ku-ku-fiu-fiu...”. Harfa poczuła, że nie może dłużej milczeć i musi dołączyć do zespołu ze swoją delikatną nutą... Pozostałe instrumenty, słysząc tę piękną melodię, poszły za przykładem harfy i wkrótce cały pokój rozbrzmiewał wspaniałą muzyką, w której każdy z instrumentów zostawił najpiękniejszą czastkę swojego brzmienia.

Instrumenty, grając, nawet nie zauważyły, że kukulka już dawno wróciła do swojego zegara, a rytm nadawały marakasy i bębenek. Po zakończonej grze nagle zauważyły, że za oknem siedzą ptaki, które wsłuchują się w ten niesamowity koncert. Instrumenty bardzo się ucieszyły, trąbka zatrąbiła wesoło i zawołała:

– Wszyscy gramy pięknie!

– Tak, tak – potwierdził kontrabas swoim tubalnym głosem. – Każdy wydaje inne dźwięki, ale razem brzmimy najpiękniej.

W tym dniu w pokoju instrumentów odbył się jeszcze niedługo koncert, a instrumenty grały tak zgodnie, jak nigdy dotąd.

s. 44-45

Władca żurawi

W Chinach szczyty gór sięgają chmur. Mieszkał w nich stary mędrzec o imieniu Tian, co znaczy „niebo”. Tian karmił i opiekował się żurawiami, które były jego przyjaciółmi. Ptaki opowiadały mu o cudach, które widziały na ziemi.

Pewnego razu Tian postanowił udać się do miasta, żeby przekonać się, czy ludzie są dobrzy.

Usiadł na żurawiu i poleciał w dół przez chmury.

W mieście Tian spotkał żebraka i poprosił go o jego ubranie. Żebrak się zdumiał:

– Dlaczego chcesz moje stare ubranie?

– Chciałem sprawdzić, jacy są ludzie. Nie mogą się dowiedzieć, kim jestem – powiedział Tian.

Żebrak z radością przyjął jego propozycję. Kiedy Tian zaczął żebrak, bogacze przechodzili obok niego obojętnie, nie dając mu nawet grosika.

Pewnego wieczoru Tian przybył głodny do gospody. Wang, właściciel gospody, przywitał go słowami:

– Co mogę dla ciebie zrobić?

– Poproszę o coś do jedzenia i picia – powiedział Tian. – Wybacz, ale nie mam pieniędzy.

Wang uśmiechnął się.

– Usiądź. Odpocznij.

Przyniósł Tianowi miskę zupy, ryż, herbatę i mięso.

Po obitym posiłku serce Tiana było tak samo ciepłe i pełne, jak jego brzuch.

Codziennie Tian przychodził do gospody Wang, gdzie był zawsze mile widziany. Pewnego dnia powiedział do Wang:

– Byłeś dla mnie dobry i muszę ci się odwdziżyć.

Wang się zdziwił.

– Nie musisz. Jestem szczęśliwy, kiedy mogę pomagać innym.

Tian uśmiechnął się.

– Nie mam pieniędzy, ale mogę ci dać coś innego.

Wziął do ręki łaskę i narysował nią trzy żurawie na ścianie gospody.

– Wspaniale! – krzyknął Wang.

Tian uśmiechnął się i zaklaskał w dłonie. Żurawie sfrunęły ze ściany i zatańczyły w rytm piosenki. Wang otworzył szeroko oczy i usta ze zdumienia.

– Kiedy twoje goście zaklaskzą w dłonie i zaśpiewają, żurawie zatańczą – powiedział Tian i udał się w kierunku drzwi.

– Kim jesteś? – zawołał Wang.

Ale Tian zniknął.

Wszyscy mieszkańcy chcieli zobaczyć tańczące żurawie w gospodzie Wang. Wkrótce Wang był najbogatszym człowiekiem w mieście. Ale zawsze miał wolne miejsce i miskę zupy dla każdego w potrzebie.

Pewnego dnia Tian znowu pojawił się w gospodzie. Wang posadził go przy najpiękniejszym stole i przyniósł mu pyszny posiłek. Po posiłku Tian podniósł flet do ust i zagrał tak rzewną melodię, że w oczach Wang pojawiły się łzy.

– Melodia z nieba – szepnął Wang. – Dziękuję. Uczyliście mnie bogactwem i szczęściem. Jak mam ci się odwdziżyć? – Nauczaj innych, żeby byli tak samo dobrzy dla biednych, jak ty byłeś dla mnie.

Zagrał melodię po raz ostatni. Trzy żurawie sfrunęły ze ściany i ukłękły przed Tianem, który powiedział:

– Dziękuję wam, żurawie, za pomoc. Teraz polecimy do domu.

Pożegnał się z Wangiem, usiadł na jednym z żurawi i odleciał. Towarzyszyło im stado żurawi.

Tian i żurawie dawno już zniknęli, a Wang jeszcze długo wpatrywał się w niebo. Wiedział już, kim był żebrak. Wrócił do gospody i do końca życia spełniał życzenie Władcy Żurawi, żeby uczyć dobra innych.

*Beata Turska, Władca żurawi, Świat Książki,
Warszawa 2009 r.*

s. 60

– To drzewko dla ciebie.

– To młody las.

– Cieszymy się, gdy wokół jest młody las.

– Te drzewa wyrosły, bo wiele lat temu posadzili je dzieci.

– Razem zadbamy o park.

– Razem kopimy dolki na młode drzewa.



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

Wykorzystywanie treści niniejszego Utworu, w jakiegokolwiek formie lub w jakimkolwiek procesie, do celów eksploracji tekstu i danych, uczenia maszynowego, rozwoju Ubu lub szkolenia Ubu lub wzbogacania sztucznej inteligencji jakiegokolwiek rodzaju jest surowo zabronione.



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2025
ISBN 978-83-267-5183-7

Autorki: Anna Stalmach-Tkacz, Karina Mucha.

Redaktorka serii: Agnieszka Uścińska.

Redakcja merytoryczna: Agnieszka Uścińska.

Opracowanie redakcyjne: Paulina Majewska.

Nadzór artystyczny: Ewa Kaletyn.

Projekt graficzny: Justyna Dybała, Aleksandra Majewska, Elżbieta Grozdek.

Projekt okładki i strony tytułowej: Piotr Rudz, Ewa Kaletyn (I strona), Elżbieta Grozdek (IV strona).

Opracowanie graficzne: Justyna Dybała.

Realizacja projektu graficznego: Mariusz Knap.

Fotoedycja: Maciej Wróbel.

Ilustracje: Małgorzata Detner: s. 78 (słońce, skłóce za chmurami, chmura z deszczem i w wyklejanki dodatkowo: deszcz, burza, śniegi, 79 (symbole pogody), 62 (symbole pogody), okładka (IV strona); Justyna Dybała: s. 10, 11, 17, 18 (koniki), 25, 26 (maki), 28, 29, 32 (pilot do telewizora, zamek blyskawiczny, zebra – przebiega dla pieszych), 33 (robot, dom, zamek), 36–37 (mapa świata, pejsów, zebra, drzewo w Europie, świnki), niedźwiedź polarny z wyklejanki, 46 (sopłowiec), 49, 54 (gwiazdy) i 56, 56 (ilustracje w dymkach), 58, 59, 64 (koniki na koszach na śmieci), 65 (pożorniki, skóra), 67, 73, 74–75 (kostki), stawy, chmury, mrowisko z mrowkami), 76–77, 78 (gąsieniec, tęczna, mgła z wyklejanki), 79 (dzieci), 80, 82 (chodnik, kaluzki), 83, 85 (motyle, piki), 87, 89, 90, 91 (bez pingwinów i laka), 92, 93 (bez kwiatów z wyklejanki), Anita Grabiec: s. 88, Joanna Gwiz: s. 9, 20–21 (i makiełki), 34 (basiu), 36–37 (wioszki zwierzęta z rozkładów i wyklejanki poza plakatem i niedźwiedziem polarnym), 52–53 (i makiełki); Elżbieta Jaruga: s. 24, Olga Kawacińska: s. 68–69, 91 (jaki z wyklejanki), Agata Kopp: s. 79 (wiatr z wyklejanki); Ola Krzanowska: s. 32 (zamek – budynek, pilot – osoba); Agata Muszalska: s. 74 (zaby z wyklejanki); Marek Nawrocki: okładka (I strona); Kasia Nowowiejska: s. 61, 64 (bez konik na koszach na śmieci); Anna Simeone: s. 6 (rower), s. 14 (serce), 19, 22 (wazon), 27, 30 (zamek na górze strony), 38 (głobowi), 42, 43, 54 (tęta), 60 (i makiełki), 62 (piki), 65 (jaki), 70 (tęta), 85 (rower, głobowi, jakoby, Prezentowat Sarmis: s. 12–13, 56 (kostki), 57 (pudło statku kosmicznego), 72 (i makiełki), 81, Adam Tokarski: 30 (zamek w ciu, 26, 32 (zabur – zwierzę), 41, 46 (izotop); Paulina Uścińska-Kiewicz: s. 65 (gąsieniec, sarna, gniazdo, zając, 82 (zmar), 85 (gąsieniec); Ola Władysław-Podolska: s. 2–3 (i makiełki), 16, 33 (piki), 40 (zamek), 50, 75 (piki, drzewa), 85 (rower, zegar, dom); Monika Wozniak: s. 8; Beata Zęba: s. 44–45; Zespół graficzny NE: 57 (tuluski), 84, 86 (jaki z wyklejanki).

Zdjęcia: Ferenc Szteglerski/Alamy Stock Photo: s. 4 (jorkist); Giorgio Morara/Alamy Stock Photo: s. 12–13 (Vincent van Gogh, „Gwiaździsta noc” w wyklejance); MI Image/Alamy Stock Photo: s. 12–13 (Arshile Gorky, obraz bez tytułu w wyklejance); PRISMA ARCHIVO/Alamy Stock Photo: s. 12–13 (Józef Chełmoński, „Bociany” w wyklejance); bilibili/Getty Images/iStockphoto: s. 75 (montaż – trawa na pierwszym planie); Shutterstock: pozostałe zdjęcia, w tym na okładce.

Ilustracje, grafiki i zdjęcia w montażach z agencji Shutterstock: s. 4 (montaż – dziewczynka grająca na bębnie, chłopiec ze szklanką, dziewczynka klaszcząca w ręce); 12–13 (montaż – rzęby, obraz R. Delaunay, „Political Drama”); s. 17 (montaż – palety do farbi); s. 29 (montaż – serwetki); s. 34 (dzieci i budynek z napisem „Kasa”); s. 40 (montaż – stoły z abstraktem i kwiatami); s. 48 (montaż – zęby z małpami); s. 62 (montaż – dziewczynka z koszykiem); s. 86 (ilustracja zająca); s. 91 (ilustracja pingwina), 93 (kwiaty z wyklejanki); władza przyrodnicza – Jezero wrony (montaż i makiełki).

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl, tel. 58 721 48 00

Druk i oprawa:





JEZIORO WIOSNĄ

-  Powiedz, co widzisz na ilustracji.
-  Naklej żabę na największym kamieniu, rybę pod wodą i lecącego ptaka.
-  Wymień zwierzęta, które mieszkają pod wodą, i te, które można zobaczyć blisko jeziora.
-  Powiedz, jak człowiek powinien dbać o czystość jezior.









s. 5



s. 9

Patryk

Robert

Ela

Ola

Tomek

Adam

Renata

s. 10

1

2

3

4

5

8

10

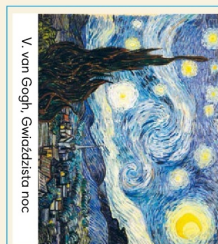
s. 12-13



J. Chełmoński, Bociany, 1900 r.



A. Gorky, ok. 1941 r.



V. van Gogh, Gwiazdziśta noc



s. 14

sowa

ser



serce

sanki

s. 17

1

2

3

4

6

8

9

10

s. 20-21



s. 26



s. 22

wa

wo

wa

wy

s. 34

1 1
2 3
4 5

s. 32

N o o d e m m
k i z l l t t
m s a a a a a

s. 36-37

tukan

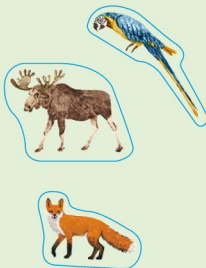
koala

wilk

wieloryb

panda

zebra



s. 41

r

n

s. 48

To stado to bawoły.

O! Ale ładne te antylopy.

Tu mamy małpy i zebry.

s. 38

g

g

g

s. 52-53

s. 60



s. 60



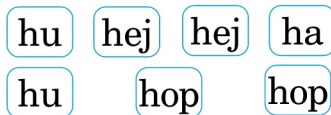
s. 64



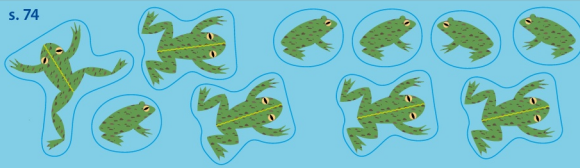
s. 72



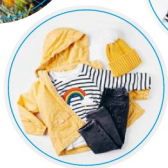
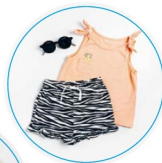
s. 70



s. 74



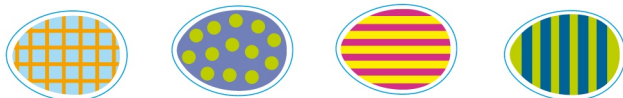
s. 76-77



s. 78



s. 86



s. 89-93

10 i 4 to 14

10 i 5 to 15

10 i 3 to 13

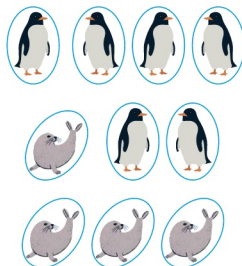
10 i 1 to 11

10 i 2 to 12

s. 93



s. 91



Jezioro wiosną

