

Między nami EMOTEKAMI

poznajemy świat emocji część 1



Kod pakietu
ISBN 978-83-8336-019-5



9 788383 360195



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne

6-latek



autor:
Anna Zabielska

opracowanie graficzne:
Andrzej Błoński

projekt bohaterów pakietu - Emotek:
Tomasz Kleszcz

Redaktor naczelny:
Tomasz Filipczuk

projekt okładki:
Dorota Sikora

ilustracje i zdjęcia:
Andrzej Błoński
www.shutterstock.com

ISBN 978-83-8336-013-3

Podręcznikarnia 2023

Telefon kontaktowy +48 88 315 57 75
e-mail: biuro@podrecznikarnia.pl
www.podrecznikarnia.pl

Obrazy użyte na podstawie licencji od Shutterstock.com



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne



Wydawca oświadcza, że dołożył wszelkich starań, aby dotrzeć do wszystkich właścicieli i dysponentów praw autorskich. Osoby, których nie udało nam się ustalić, prosimy o kontakt z wydawnictwem.

Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Przestrzegaj praw, jakie im przysługują. Udostępniając książkę lub jej fragmenty, rób to wyłącznie w zakresie dozwolonego użytku, który określają przepisy prawa. Zawartość książki możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. Kopiując jej część, rób to jedynie na użytek osobisty.

Przyjrzyj się uważnie Emotkom i powiedz, jakie emocje przedstawiają? Następnie prowadź linię od ręki dziewczynki lub chłopca do Emotki, która pasuje do Twojego nastroju w obecnej chwili. Nadaj imiona Emotkom.

Razem z nami w przedszkolu



Emotki



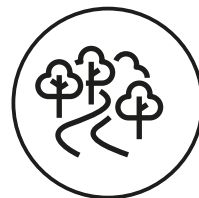
Przyjrzyj się pocztówkom z wakacji. Powiedz, co przedstawiają i połącz je z odpowiednimi rysunkami w kołach. Następnie pokoloruj ramkę tej pocztówki, która przedstawia miejsce Twojego wakacyjnego wypoczynku.



góry



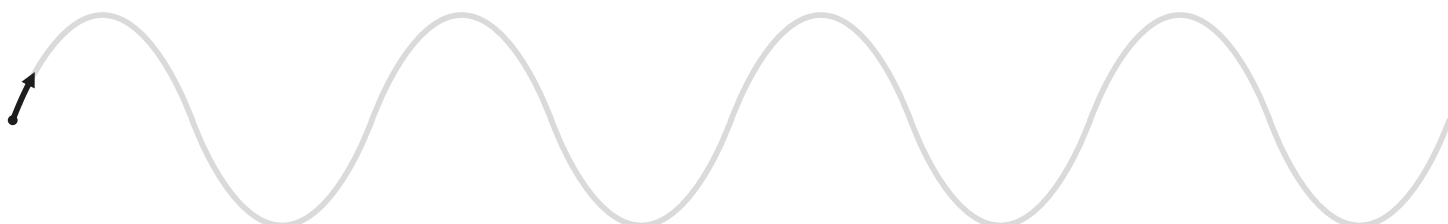
morze



las



Rysuj po śladzie.



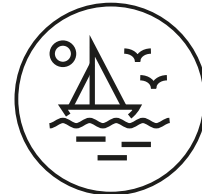
Pocztówki z wakacji



miasto



wieś



jezioro



Rysuj po śladzie.



Wyszukaj na obrazku wskazane poniżej przedmioty. Podaj ich nazwy, a następnie pokoloruj pod każdym obrazkiem tyle kółek, ile jest sylab w jego nazwie. Określ położenie przedmiotów w przestrzeni.



lalka

○○○○○



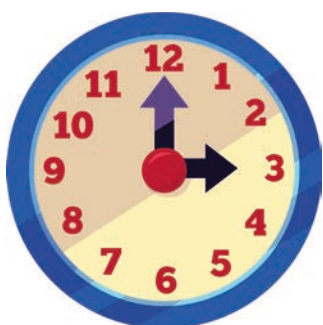
tablica

○○○○○



miś

○○○○○



zegar

○○○○○



klocki

○○○○○



globus

○○○○○

Policzcie, ile macie w sali wskazanych na obrazkach zabawek i narysujcie w ramce obok taką samą liczbę kresek.



Spis zabawek

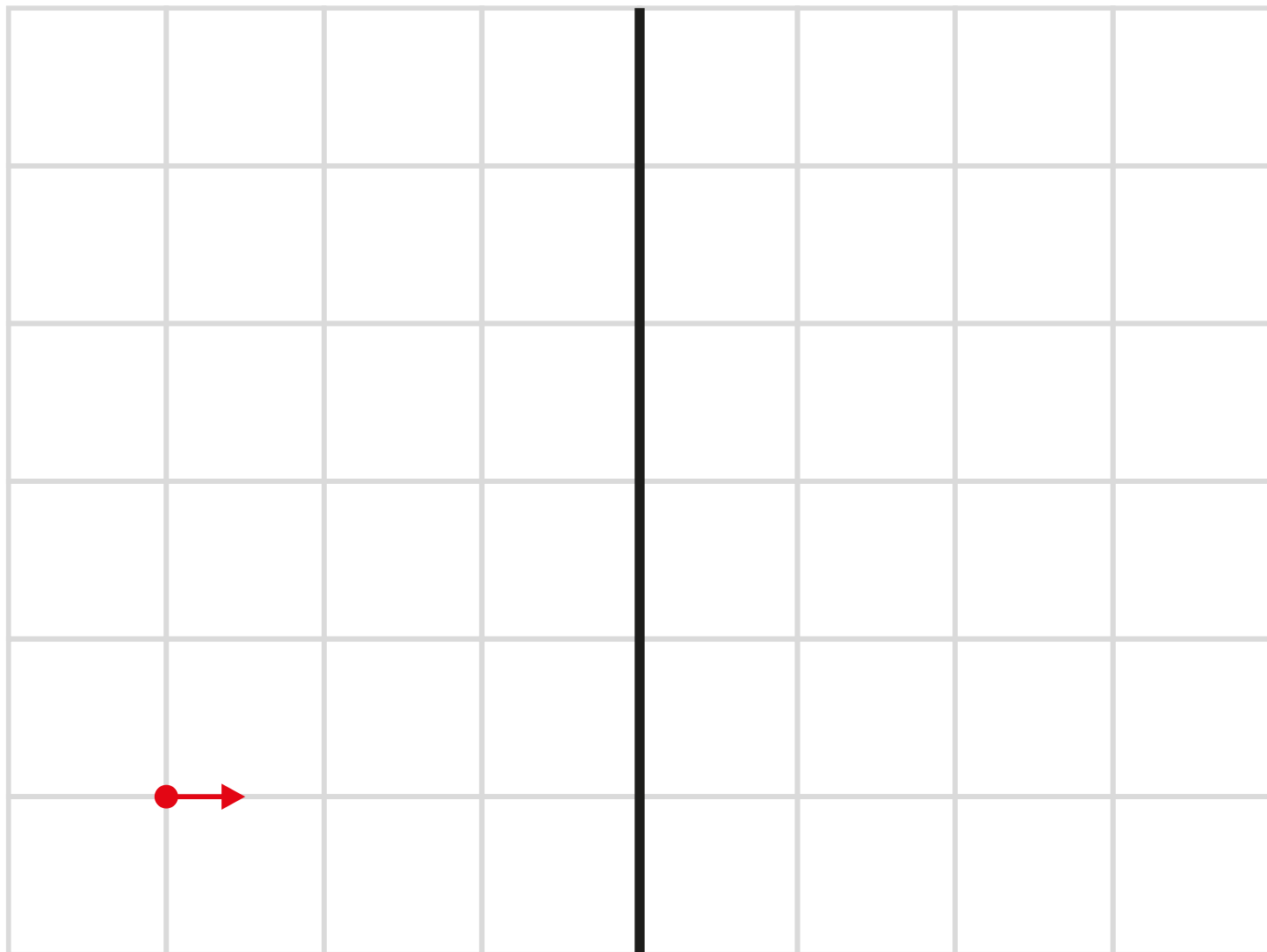


W każdym szeregu jeden z przedmiotów nie pasuje do pozostałych. Odszukaj go i skreśl. Uzasadnij swój wybór.



Rysuj po liniach, zaczynając od czerwonej kropki, zgodnie z instrukcją nauczyciela. W kratkach po prawej stronie narysuj taki sam wzór.

Instrukcja: 2 kratki w prawo, 4 kratki do góry, 2 kratki w lewo, 4 kratki do dołu.



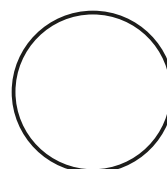
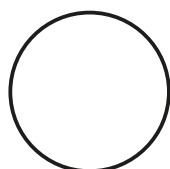
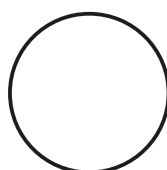
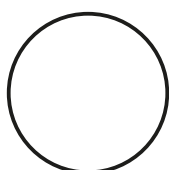
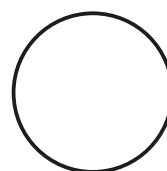
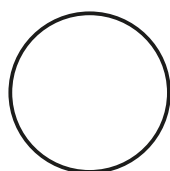
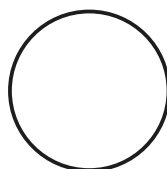
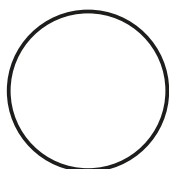
Kreśl linie po śladzie, a następnie łącząc kropki.





Poniżej znajduje się 8 kółek. Do każdego z nich dorysuj dowolne elementy tak, by powstał nowy rysunek. Nie powielaj pomysłów.

Magiczne kółka



Opowiedz, co znajduje się na obrazkach. Odszukaj i zaznacz krzyżykiem 7 różnic.

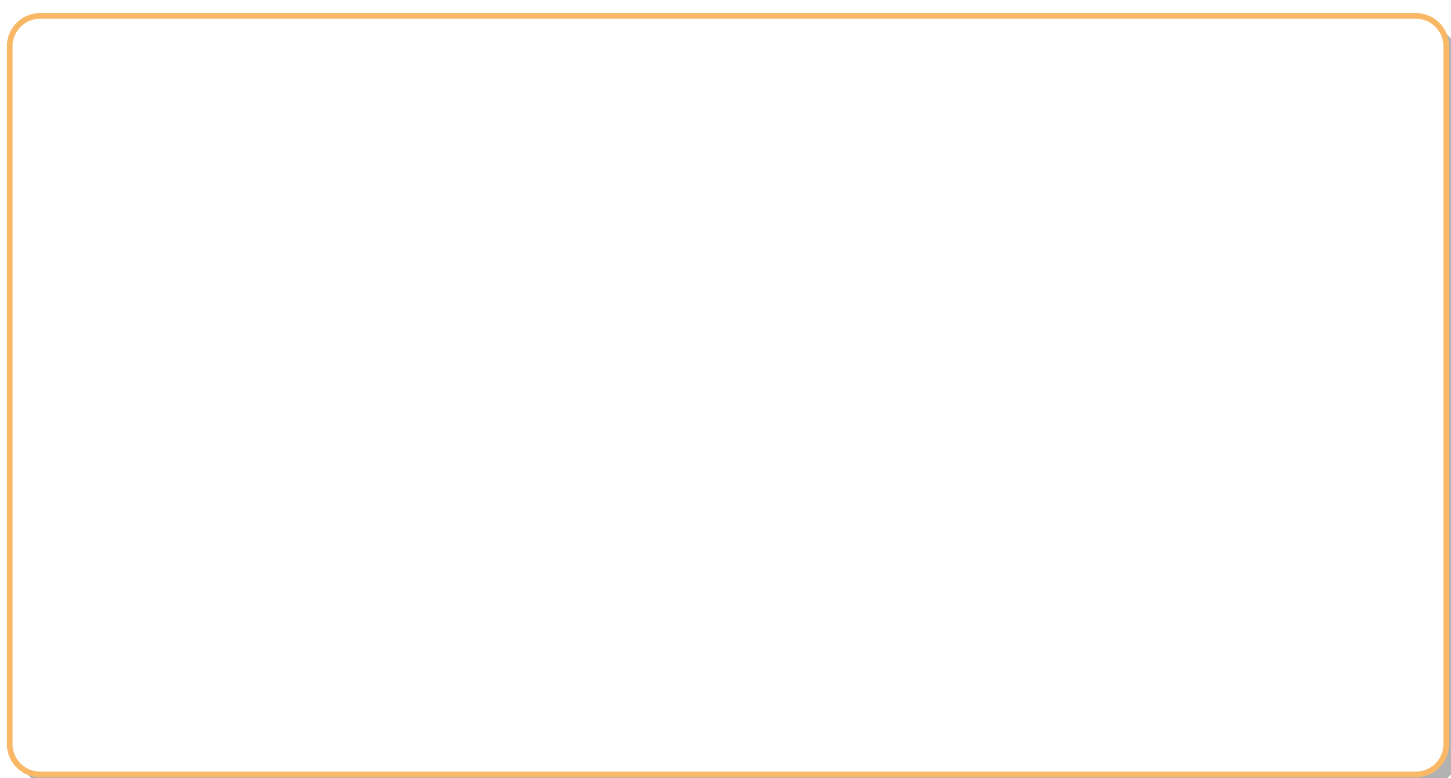


Policz, ile jest Emotek każdego rodzaju i zamaluj odpowiednią liczbę kwadratów na planszy.



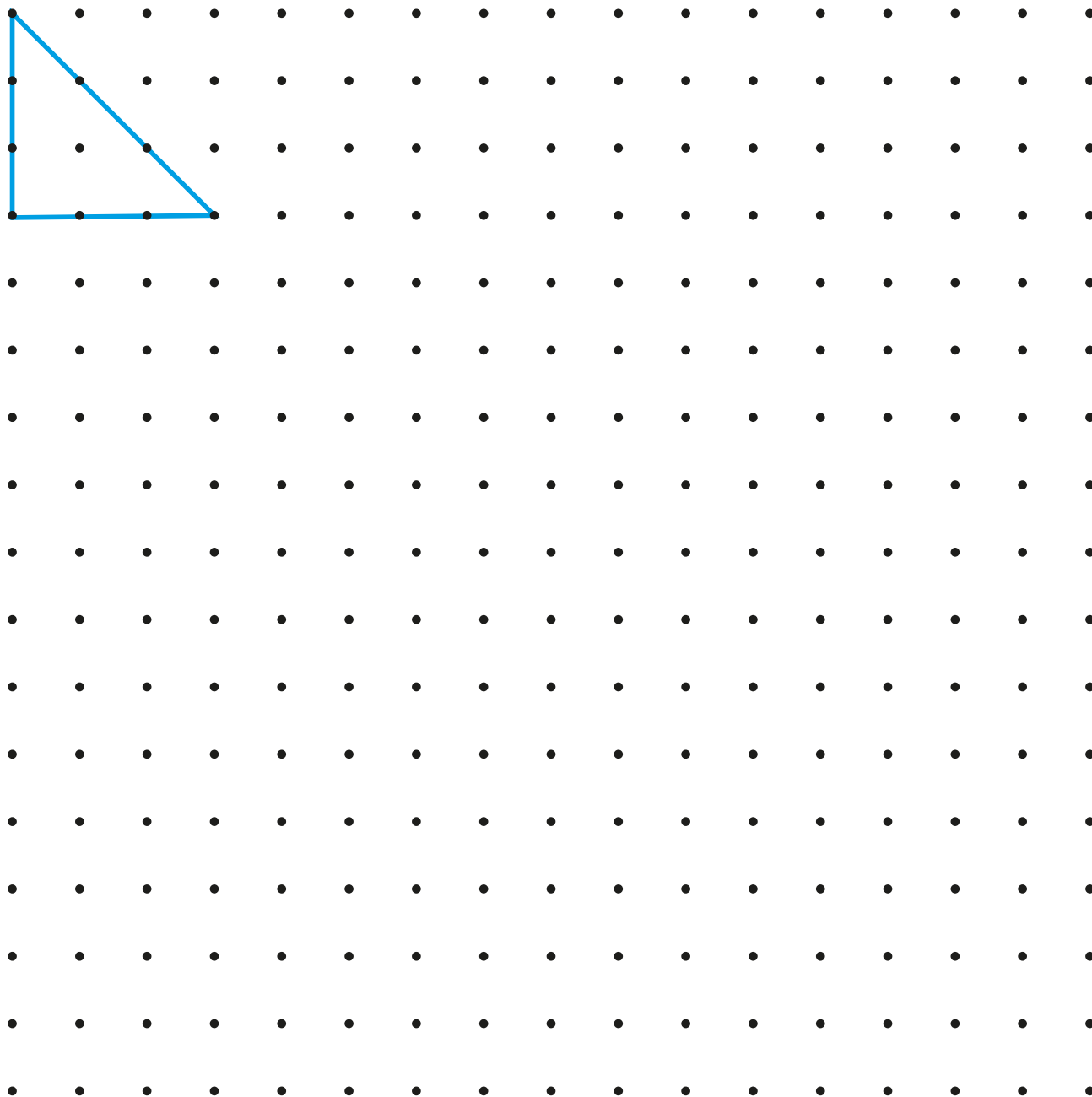
						
						
						
						
						
						

Przyjrzyj się ilustracji. Na dole w ramce narysuj to, co mogło wydarzyć się później.

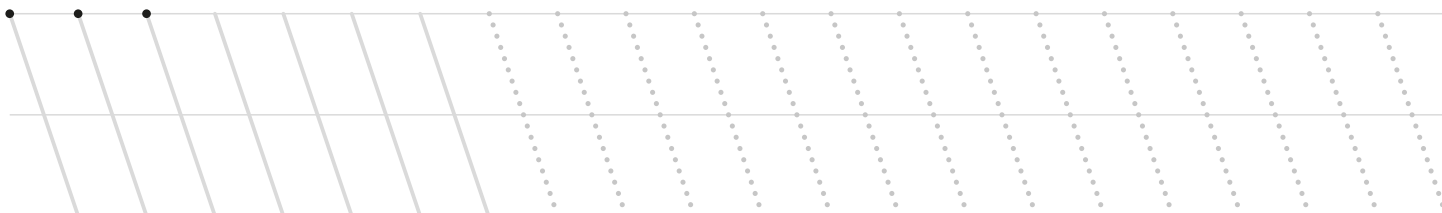


Połącz kropki tak, aby powstało wiele trójkątów różnej wielkości. Pamiętaj o tym, że nie mogą one łączyć się ze sobą.

Trzy boki, trzy kąty - rysuję trójkąty

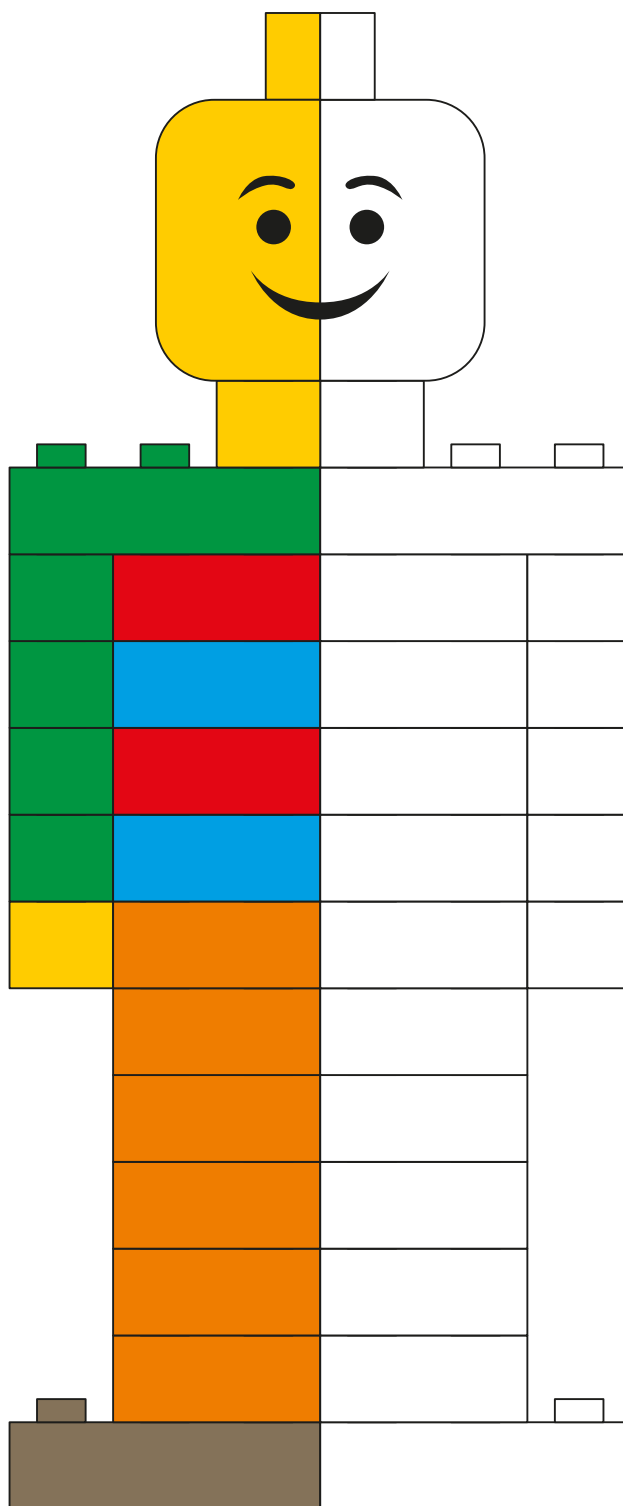


Kreśl linie po śladzie, a następnie łącząc kropki.

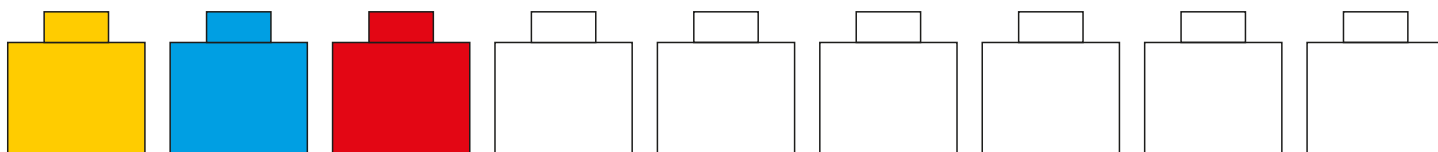




Dokończ kolorowanie postaci z klocków.



Pokoloruj klocki według podanego rytmu.



Przyjrzyj się uważnie obrazkom i powiedz, co przedstawiają. Czy należałoby w nich coś zmienić? Jeżeli tak, to co?



Połącz z Emotką przedmioty i zwierzęta, których nazwy rymują się, np. Emotka-kotka. Dobierz rymy do wyrazów mama oraz tata i narysuj odpowiednie obrazki w ramkach na dole.



Emotka



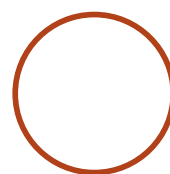
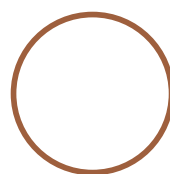
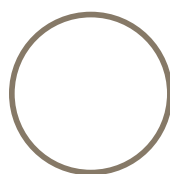
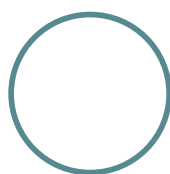
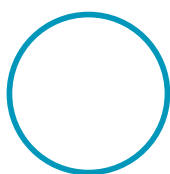
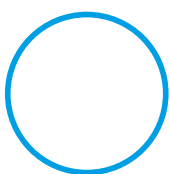
mama

tata

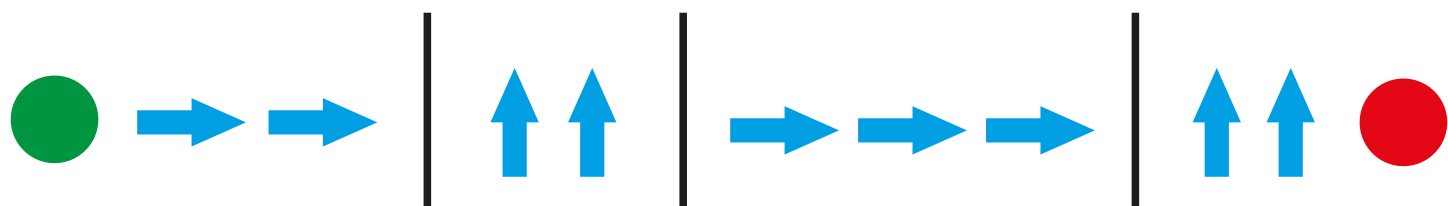
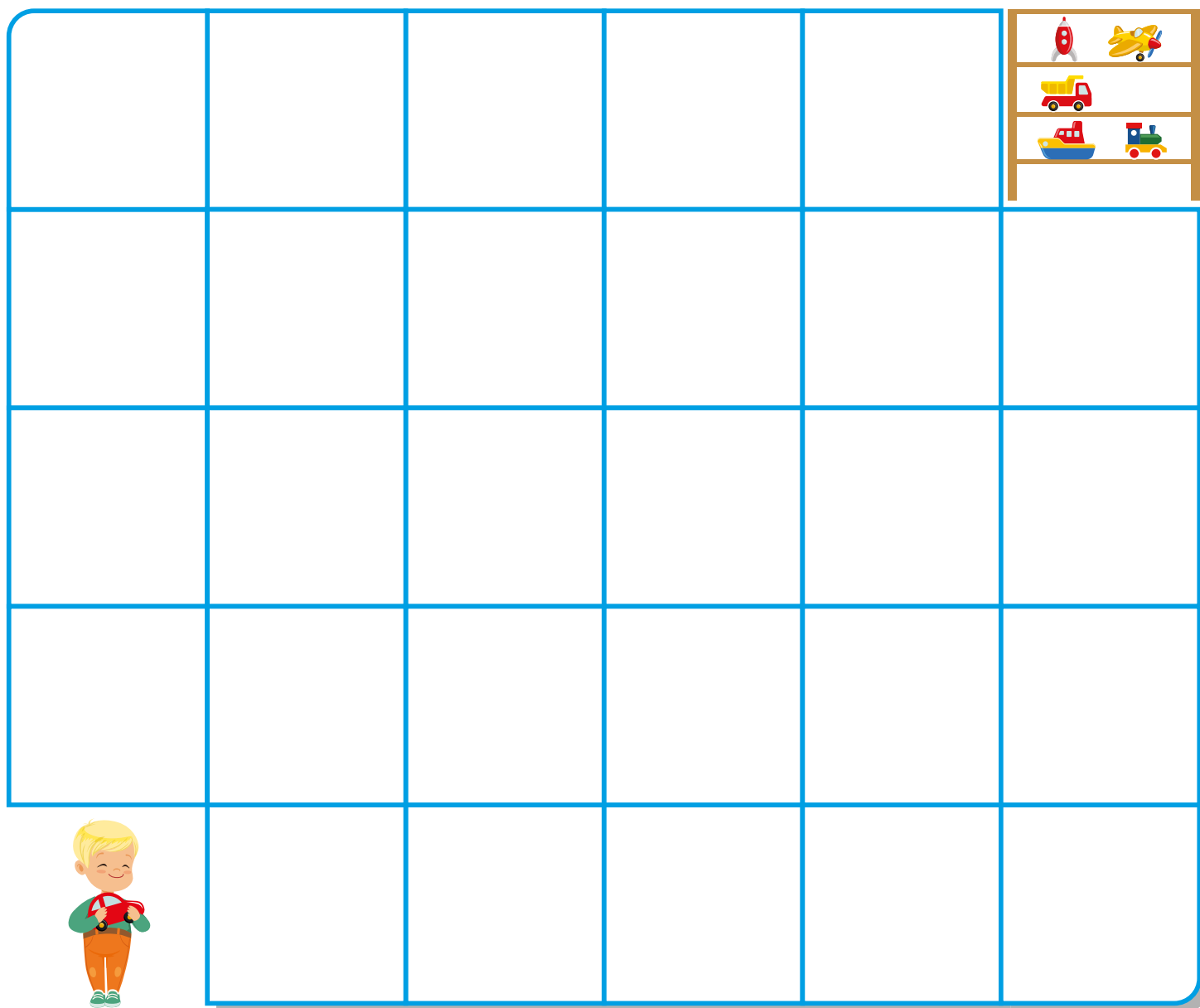
Przyjrzyj się ilustracji i wskaż, gdzie ukryły się Emotki.



Zamaluj tyle kółek, ile Emotek odszukałeś na obrazku.

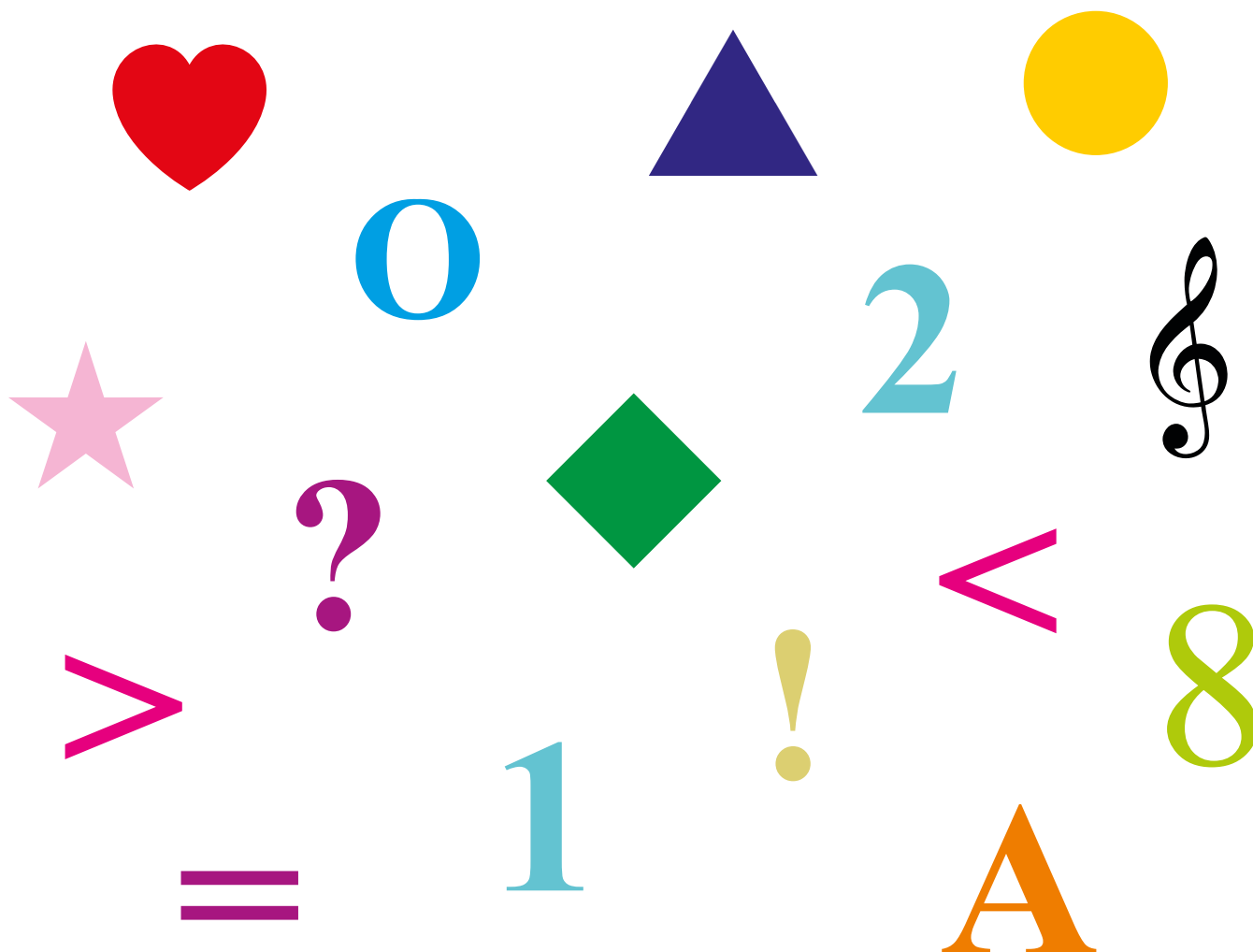
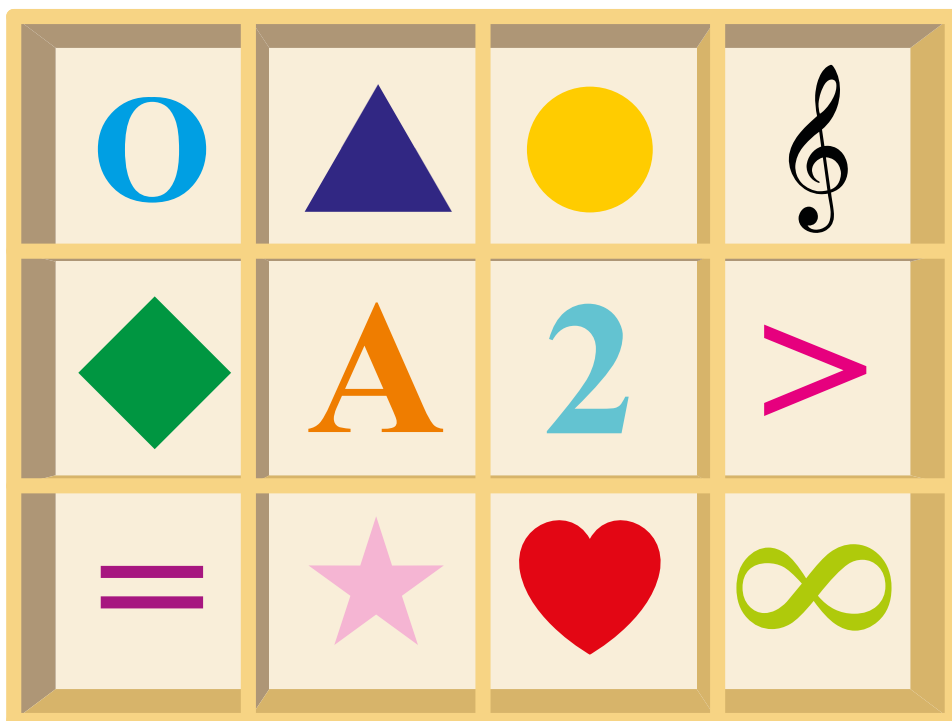


Pomóż dziecku zanieść zabawkę na wyznaczone miejsce. Pokoloruj kratki zgodnie z podaną poniżej instrukcją.

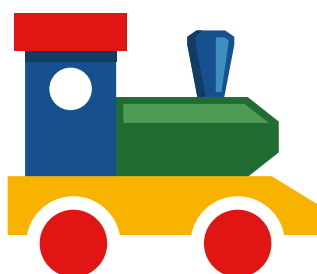
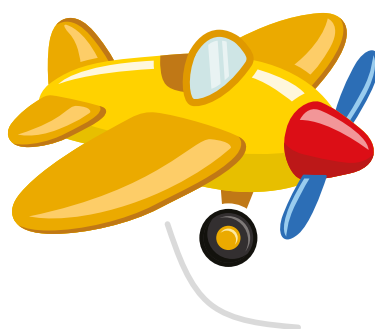




W pudełku z przegródkami znajdują się różne znaki i figury. Część z nich wypadła z pudełka. Które to znaki i figury? Wyszukaj je i otocz pętlą.

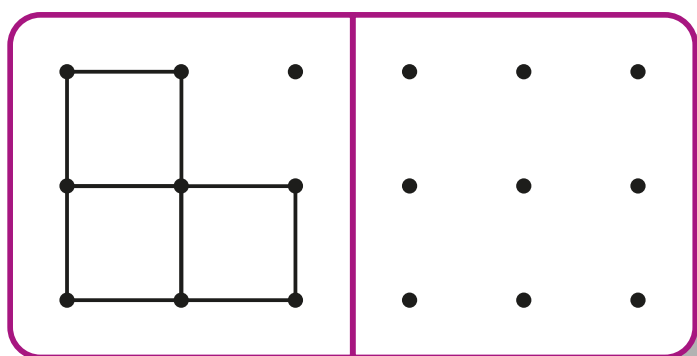
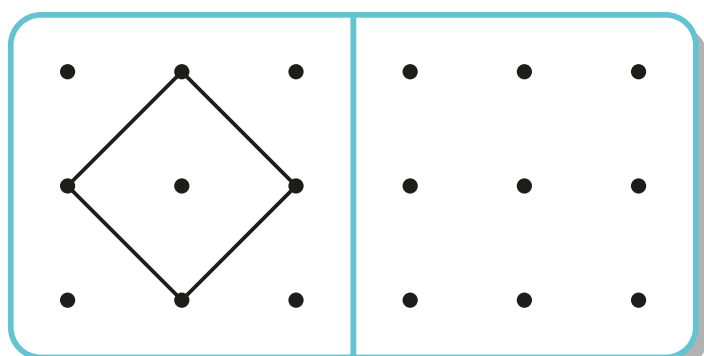
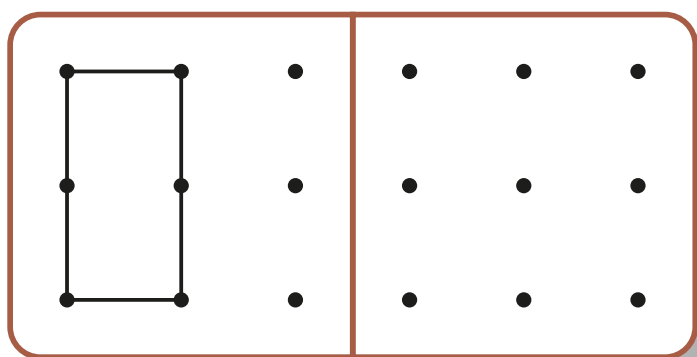
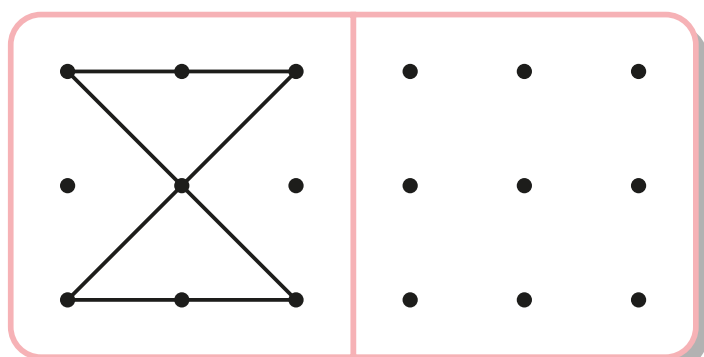
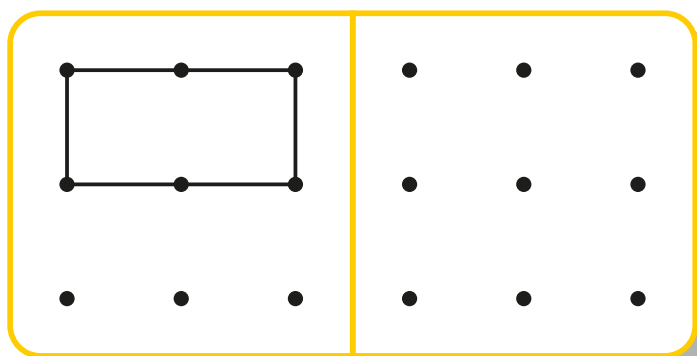
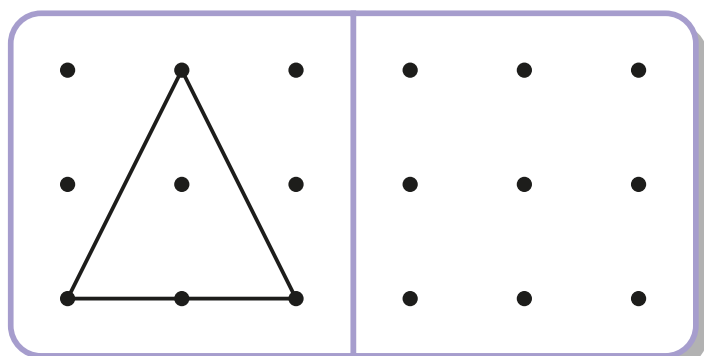
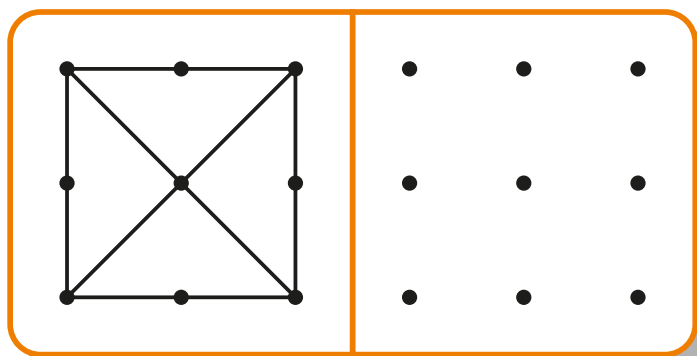
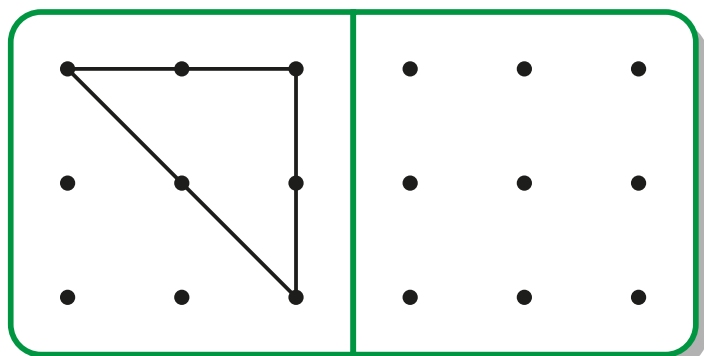
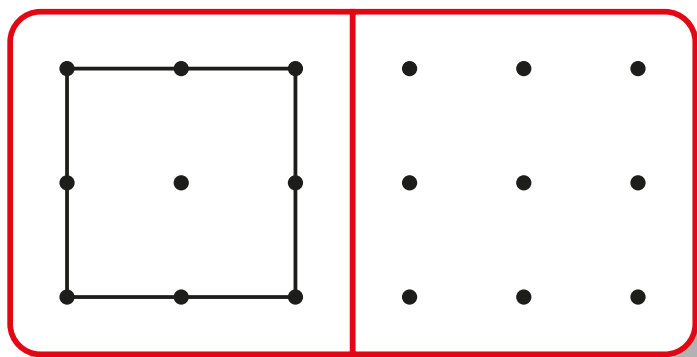
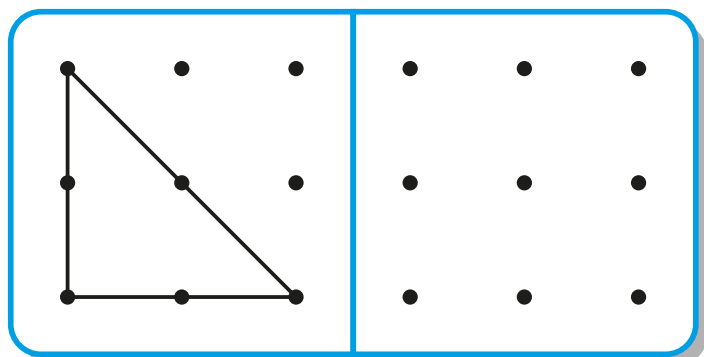


Wybierz 4 kolory kredek. Połącz linią jednego koloru obrazki, których nazwy zaczynają się tą samą głoską.

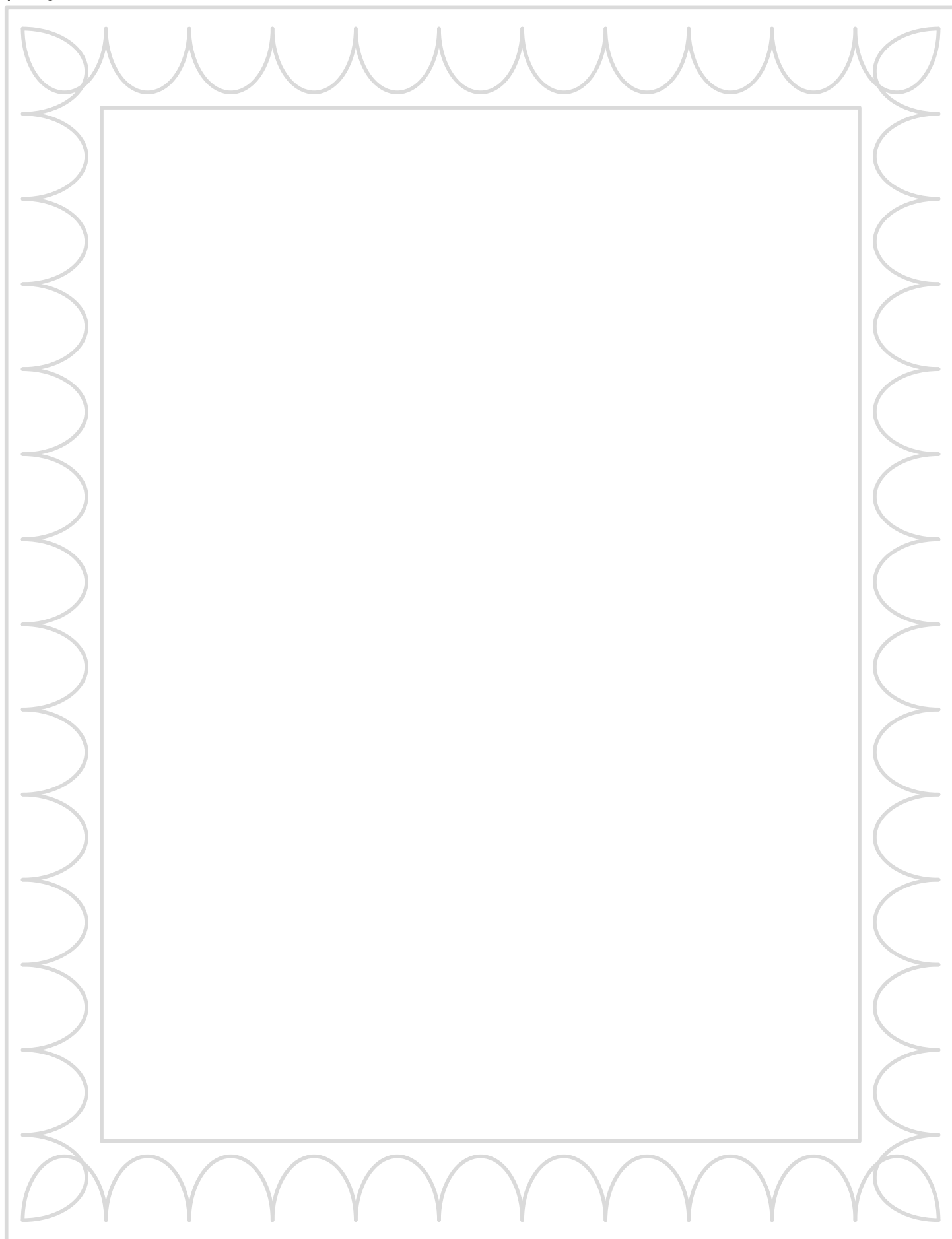




Narysuj figury według wzoru.



Odrysuj w ramce swoją rękę. Na końcu każdego palca narysuj dowolną Emotkę. Następnie dorysuj im różne nakrycia głowy. Pokoloruj ramkę według własnego pomysłu.



Połącz linią obrazki w takiej kolejności, aby ostatnia głoska w nazwie jednego przedmiotu była zarazem pierwszą głoską w nazwie kolejnego.



Połącz w pary takie same imiona. W pustej ramce spróbuj napisać własne imię.

Ola

Alan

Magda

Ala

Ola

Olaf

Iga

Iga

Igor

Magda

Marta

Igor

Ala

Marta

Janek

Hania

Janek

Kacper

Hania

Kacper

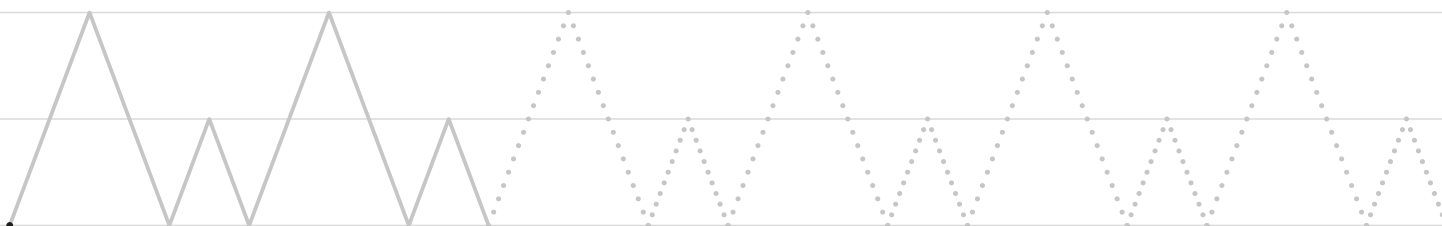
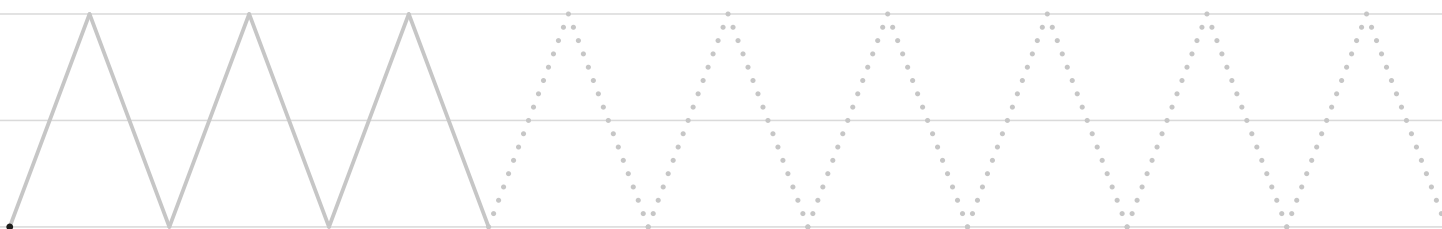
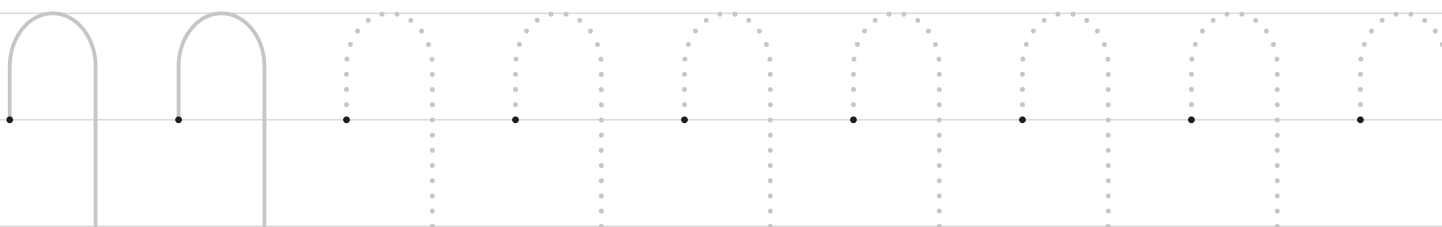
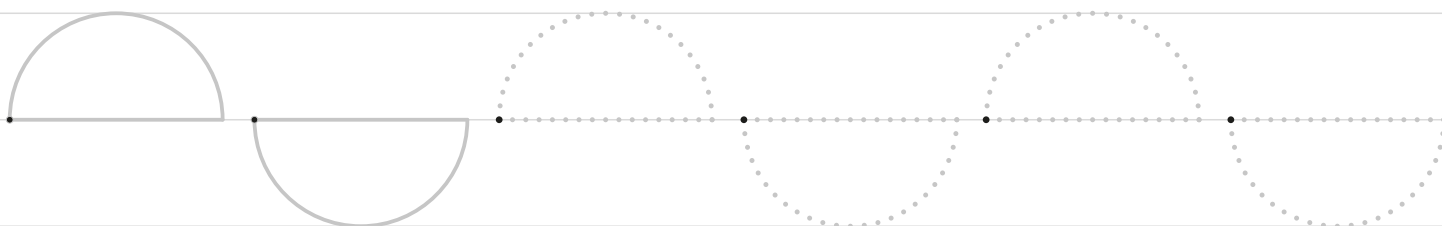


Dorysuj w koszyczku produkty, które Czerwony Kapturek zanieśie babci.

Koszyczek Czerwonego Kapturka

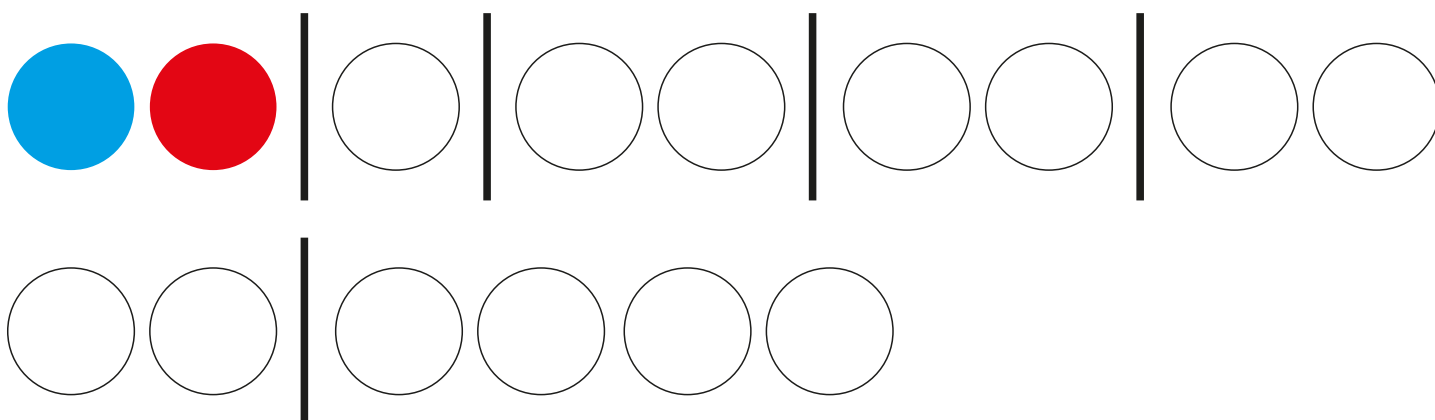
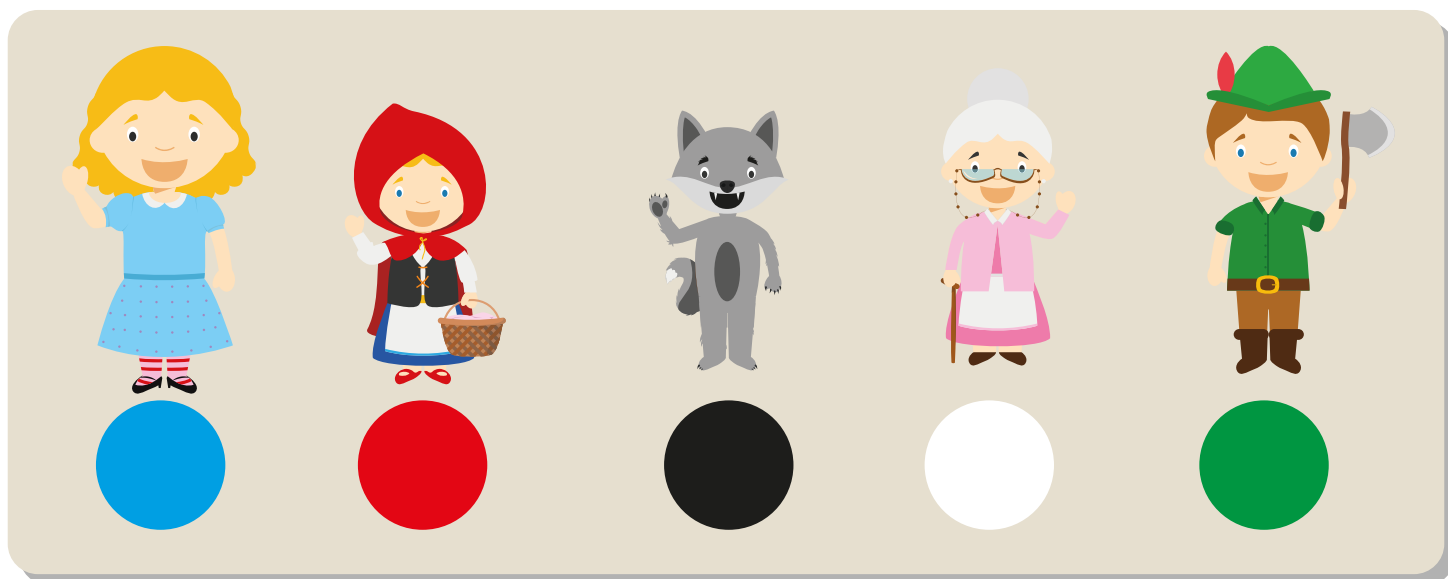


Kreśl znaki po śladzie, a następnie łącząc kropki.



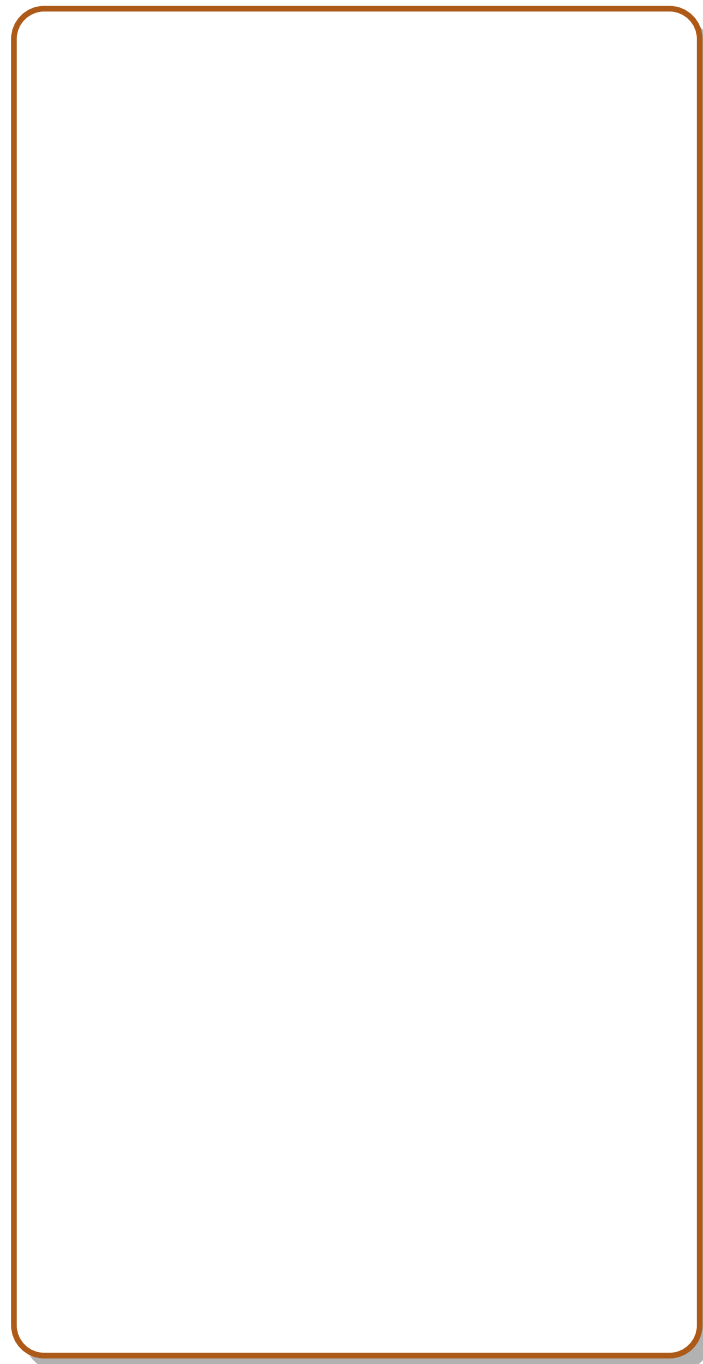


Przedstaw za pomocą kolorów przebieg historii o Czerwonym Kapturku. Kółko niebieskie oznacza Mamę, czerwone - Czerwonego Kapturka, czarne - Wilka, białe - Babcię, zielone - Gajowego.

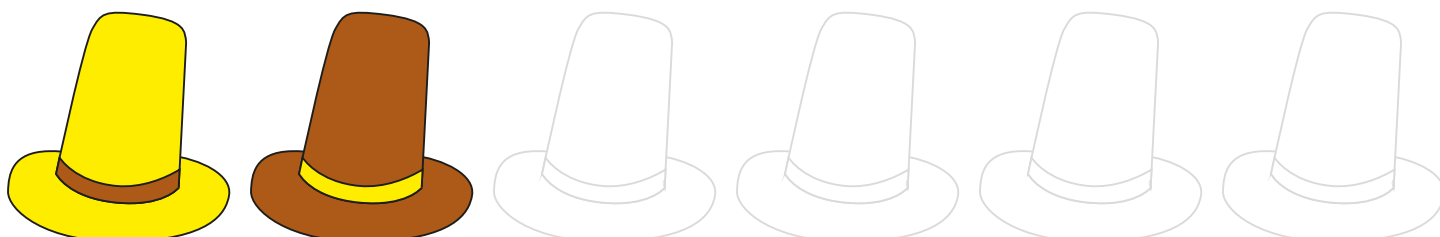


1. Mama prosi córeczkę o zanieśenie babci lekarstw.
2. Dziewczynka idzie przez las.
3. Czerwony Kapturek spotyka Wilka.
4. Wilk połyka Babcię.
5. Wilk połyka Czerwonego Kapturka.
6. Gajowy rozmawia z Wilkiem.
7. Gajowy ratuje Babcię oraz Czerwonego Kapturka.

Przyjrzyj się uważnie i powiedz, jak wygląda przedstawiony na obrazku strach na wróble. Obok, w pustej ramce narysuj takiego samego stracha, ale wprowadź do jego wyglądu trzy zmiany.

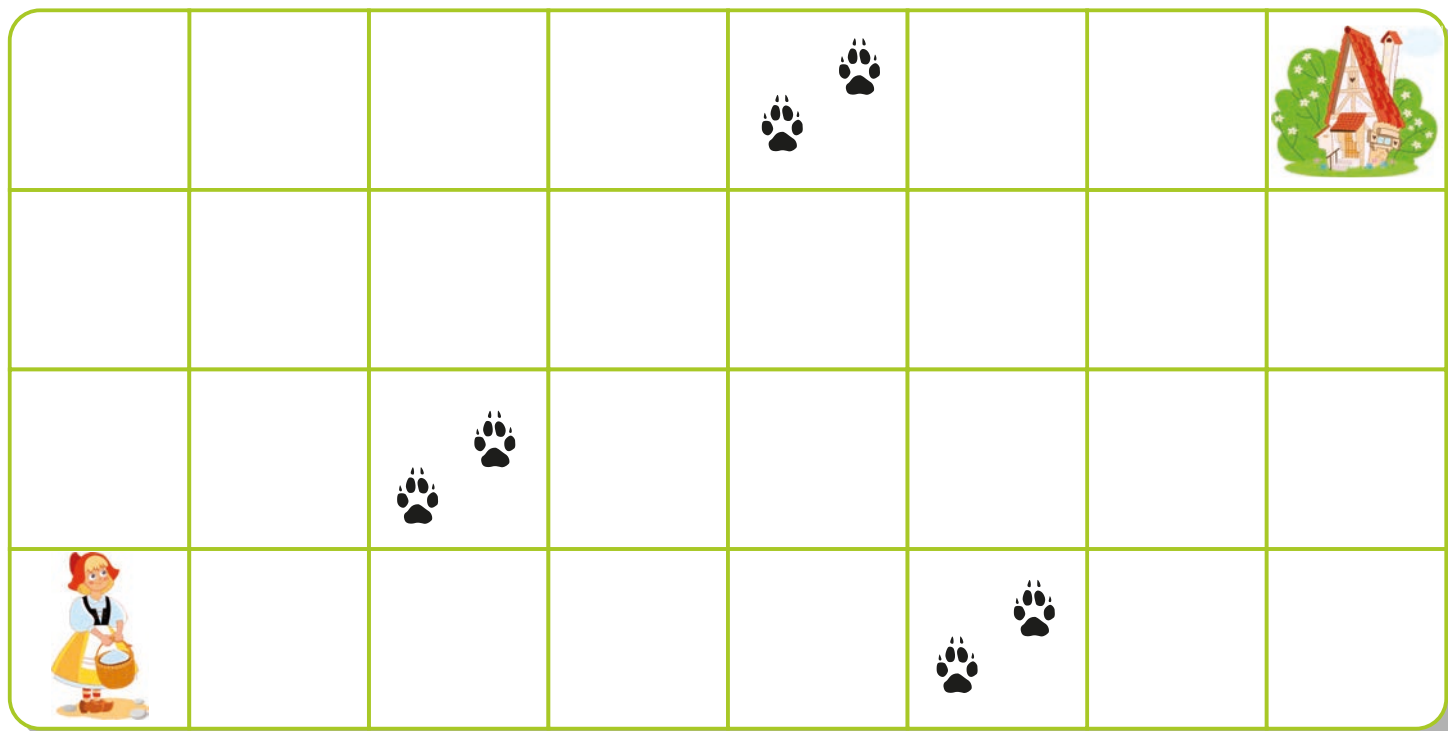
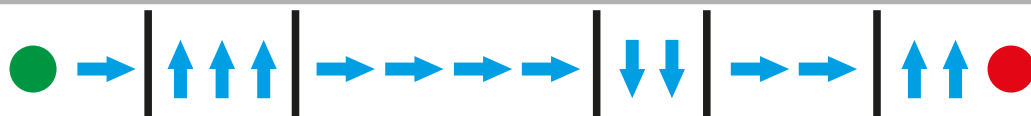
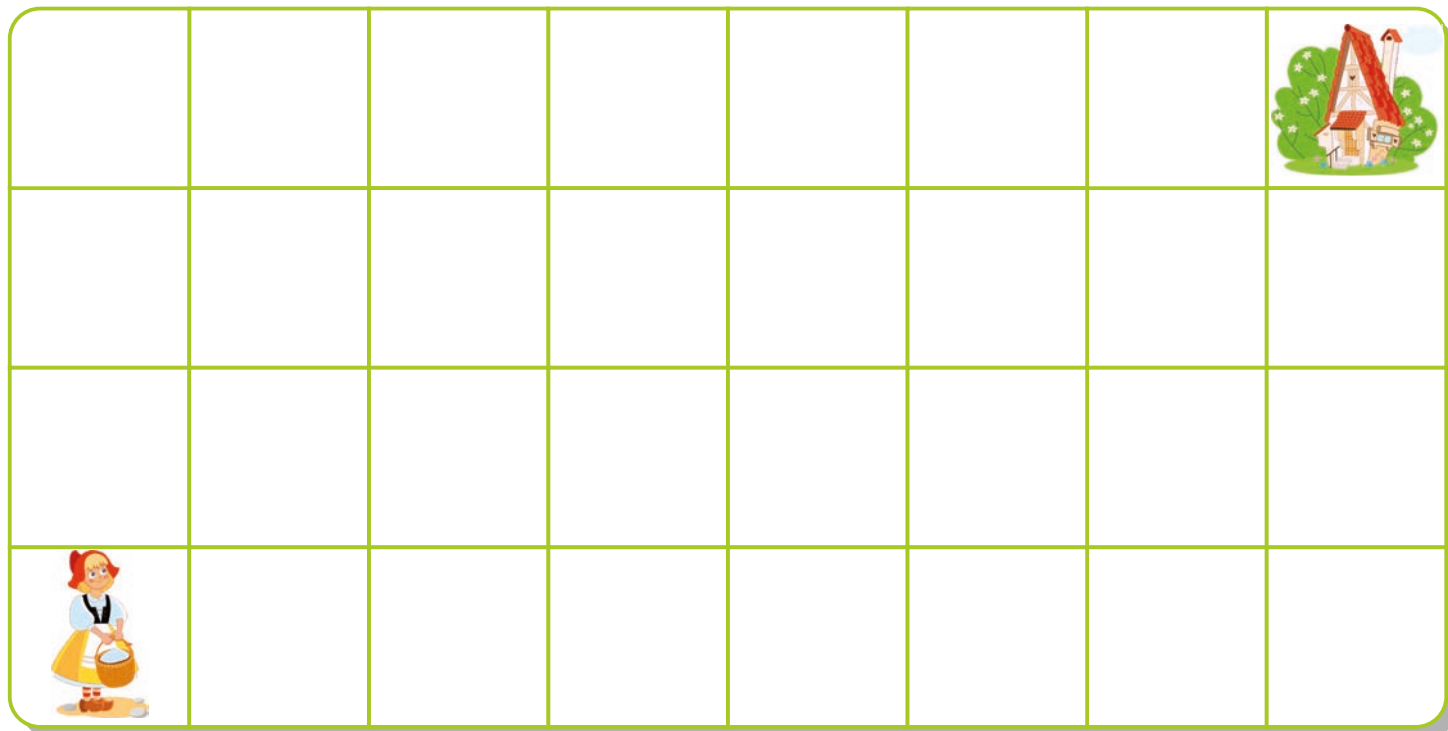


Rysuj kapelusze po śladzie i pokoloruj je zgodnie z podanym rytmem.





Na górnej planszy narysuj drogę Czerwonego Kapturka do domu babci zgodnie z kierunkiem strzałek. Na dolnej planszy sam zaprojektuj drogę, omijając pola ze śladami wilka. Pod planszą narysuj kod używając znaków Start ●, Stop ● oraz strzałek w odpowiednich kierunkach.



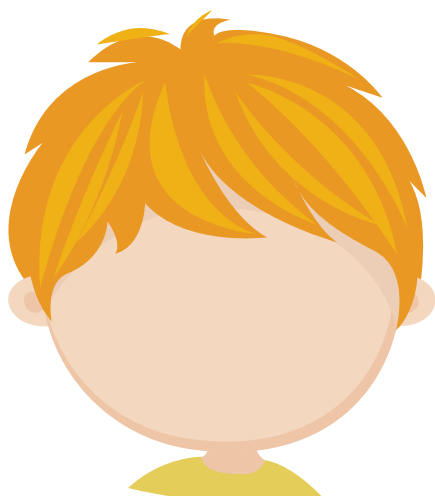
Narysuj miny obrazujące poniższe emocje.



Jestem radosna.



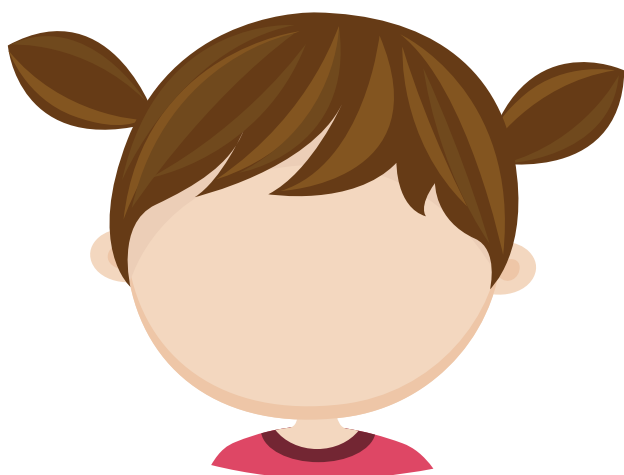
Jestem smutna.



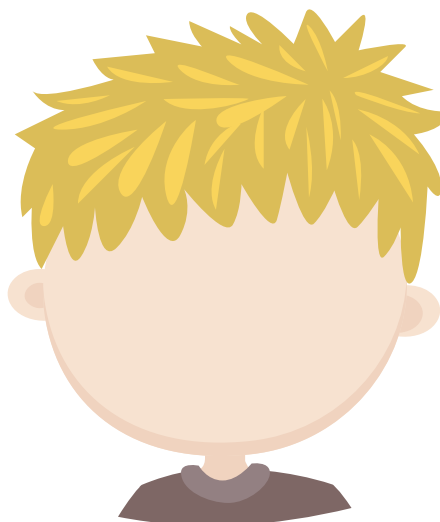
Jestem zły.



Jestem zaskoczony.



Jestem zawstydzona.

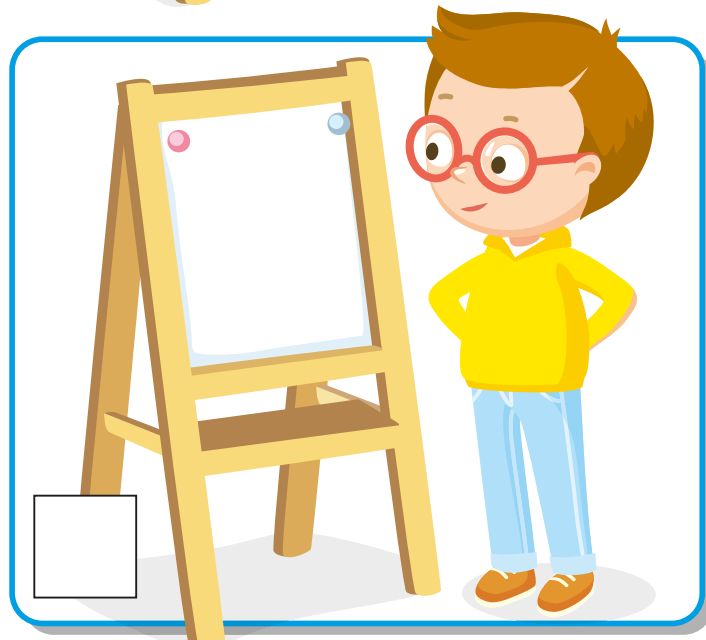


Jestem wystraszony.

Przyjrzyj się poniższym obrazkom i połącz każde dziecko z odpowiednią Emotką. Określ, które zachowania dzieci są właściwe, a które nie.



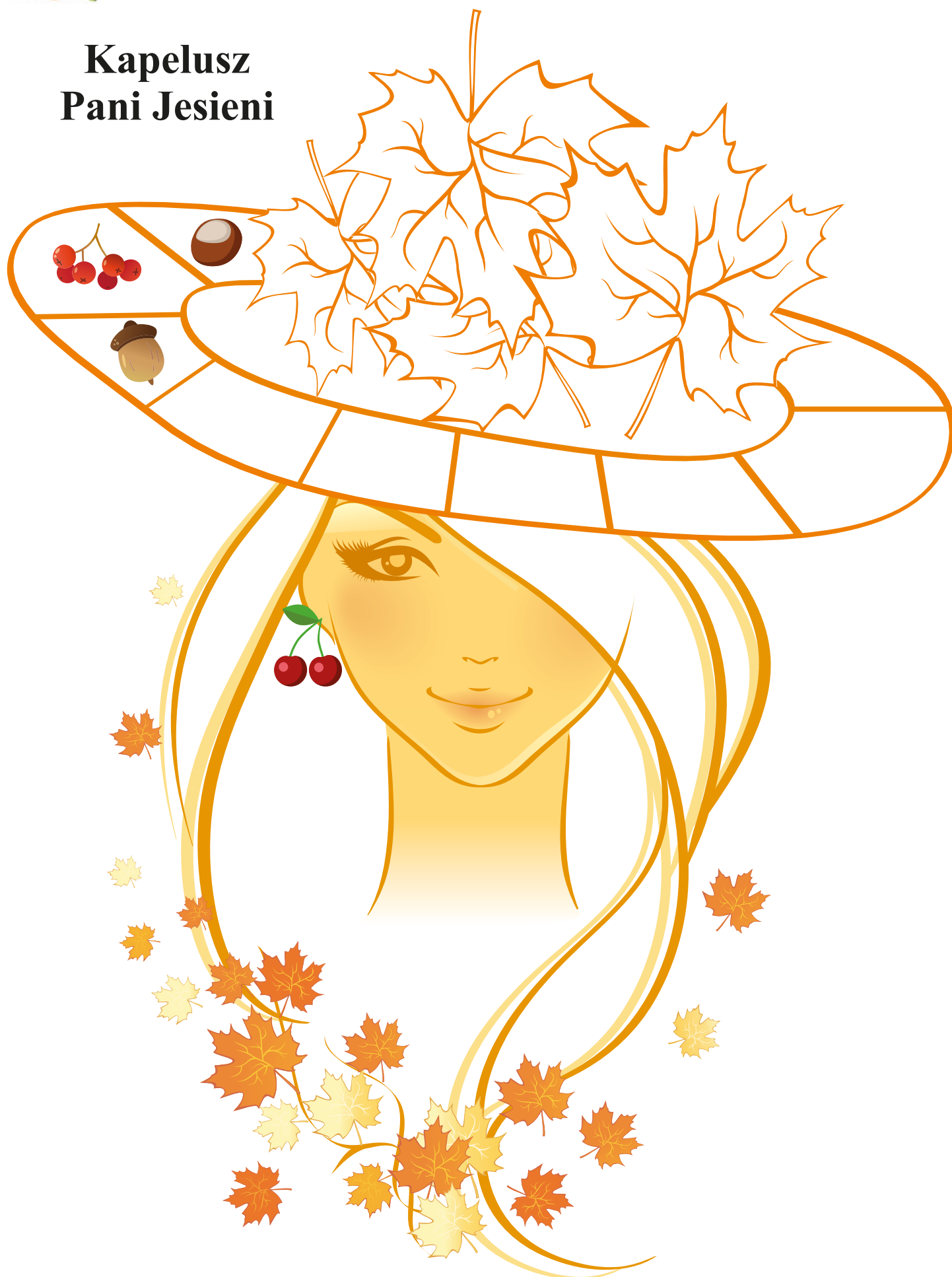
Ustal kolejność zdarzeń w historyjce obrazkowej, rysując odpowiednią liczbę kropek w pustych kwadratach.





Dokończ rysować w określonym rytmie dary jesieni widoczne na rondzie kapelusza. Następnie pokoloruj kapelusz oraz liście kolorami jesieni.

Kapelusz Pani Jesieni



Dorysuj drugą połowę liścia i pokoloruj go. Połącz w pary odpowiednie połowy liści, znajdujące się na dole strony.



Przyjrzyj się ilustracji, staraj się zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Następnie zamknij książkę i odpowiedz na pytania zadane przez nauczyciela.

Jesienny obrazek



Policz, ile jest listków każdego koloru i zamaluj odpowiednią liczbę kwadratów na planszy.

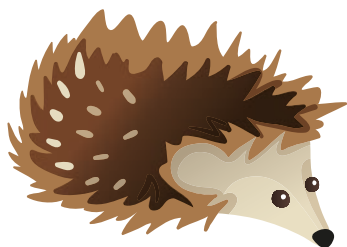
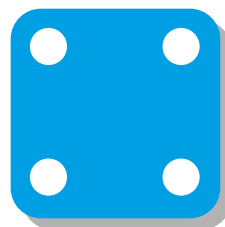
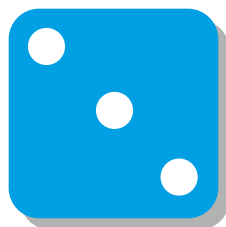
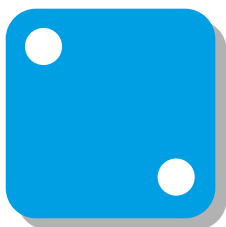
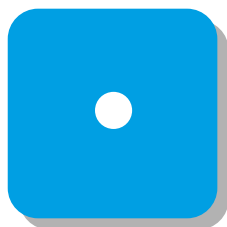
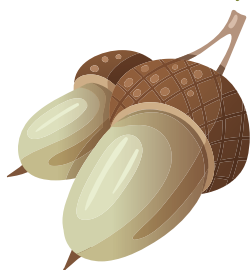


Posłuchaj wiersza Doroty Kossakowskiej pt. „Jesień”. Wyszukaj zdjęcia, które pasują do jego treści. Pokoloruj ramki wybranych fotografii. Ułóż zdanie do każdego zdjęcia.



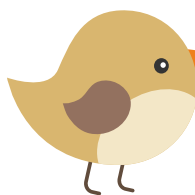
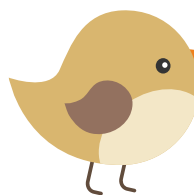
Podziel nazwy przedmiotów, roślin i zwierząt na sylaby. Połącz liczbę sylab z odpowiednią liczbą oczek na kostce.



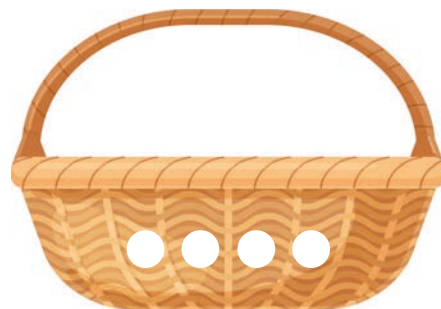
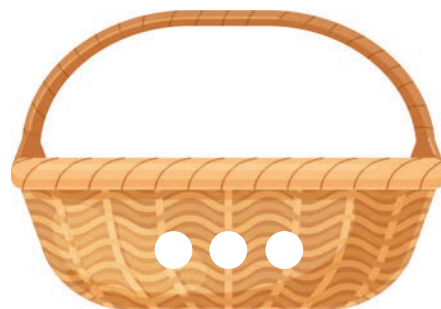
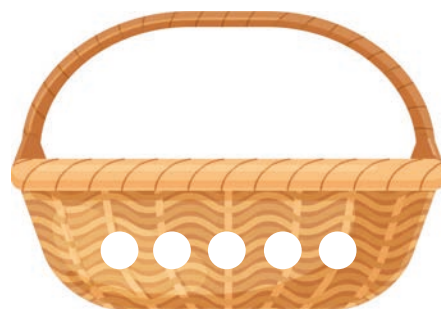


W każdym szeregu podany jest „jesienny rytm”. Kontynuuj go, dorysowując kolejny element.

Jesienne rytmy

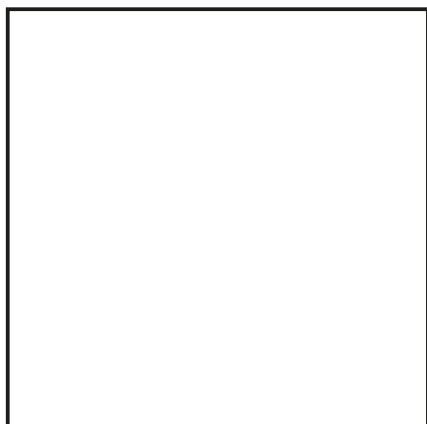
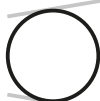
Narysuj w każdym koszyku tyle grzybów, ile jest na nim kropek. Następnie odszukaj, kreśląc linie po śladzie, właścicieli koszyków. Policz grzyby i powiedz, w którym koszyku jest ich najwięcej?



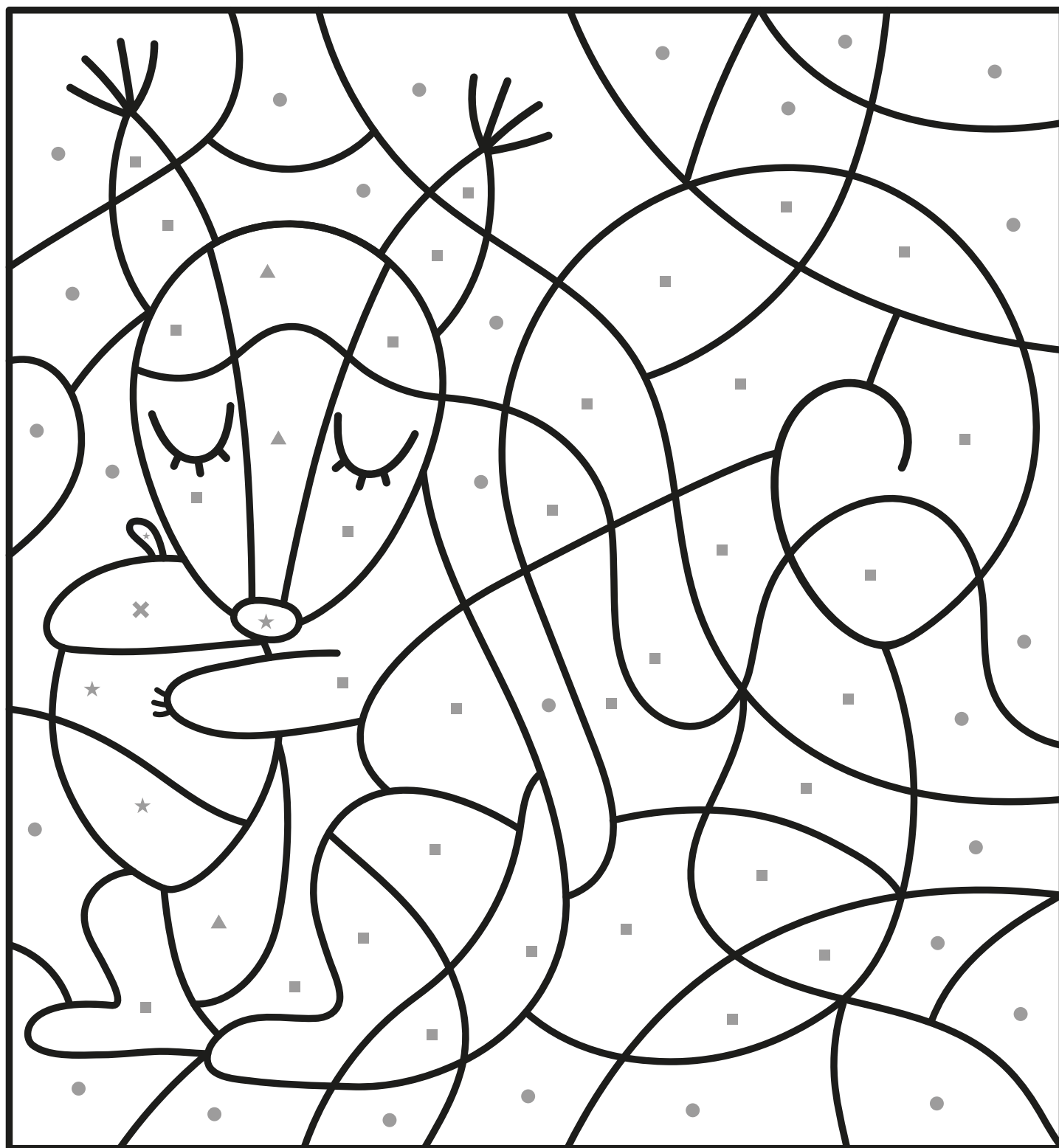
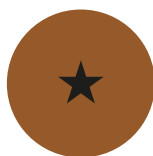
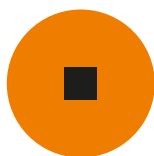
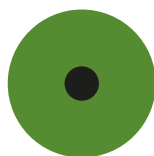
Powitanie jesieni



Czym różnią się wiewiórki? Czym różnią się żółędzie? Połącz wiewiórkę z odpowiedniej wielkości żółędziem. Na dole rysuj coraz większe koła i coraz mniejsze kwadraty.



Pokoloruj obrazek według kodu.



Przyjrzyj się ilustracji i powiedz, co możemy kupić na straganie. W ramce na dole narysuj te warzywa i owoce, które widziałeś podczas wycieczki do sklepu, a których nie ma na obrazku.



Posłuchaj fragmentów bajki „Urodziny Pajacyka” i zilustruj jej treść, wykonując poniższe polecenia.



Narysuj najpierw małą paczkę od królika małego, obok średnią paczkę od królika średniej wielkości i na końcu dużą paczkę od królika dużego.

Narysuj miseczki w kolejności: dla królika małego, dużego i średniej wielkości.

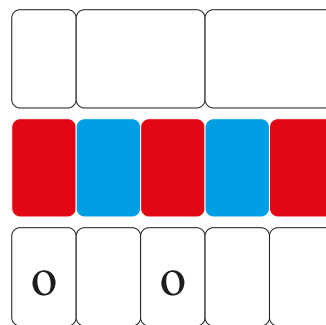
Pomyśl, jaka piłka była dla dużego królika, jaka dla średniego, a jaka dla małego i narysuj je.

Narysuj kołderkę królika średniej wielkości, potem małego, na końcu dużego.

o O

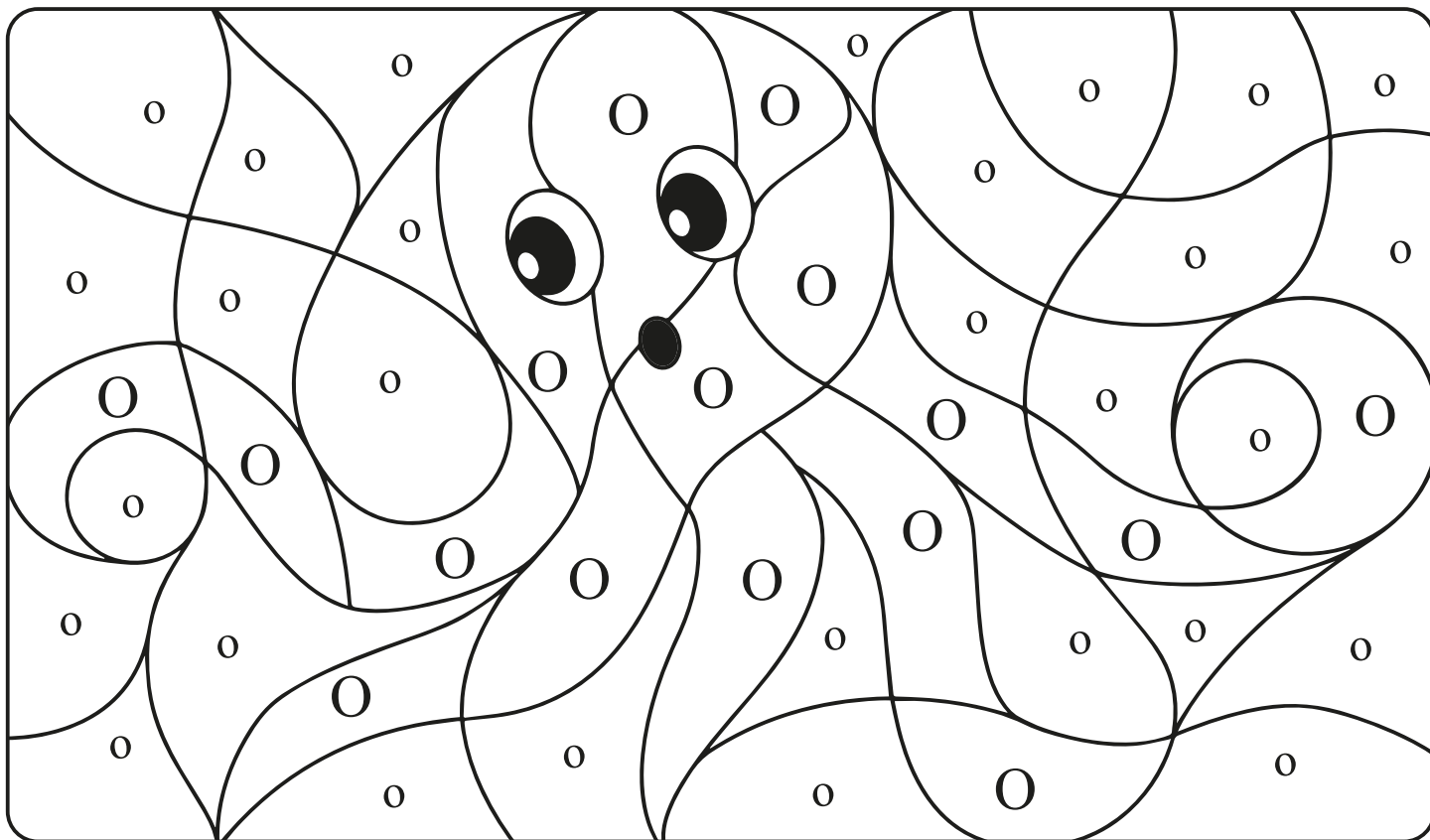


owoce

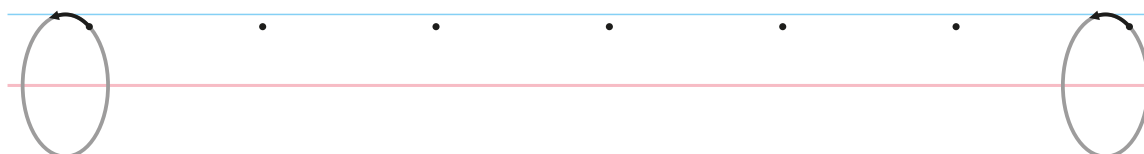
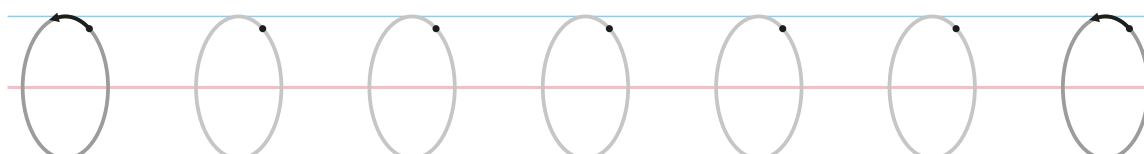
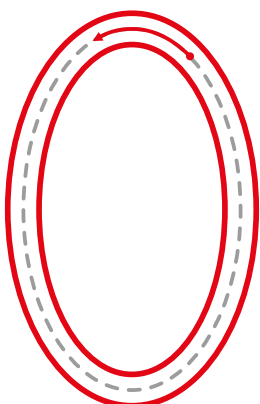
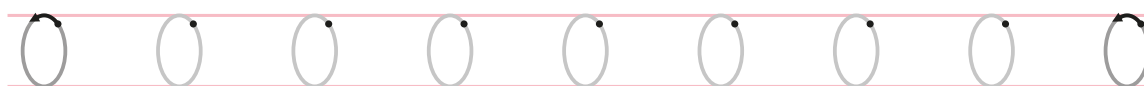
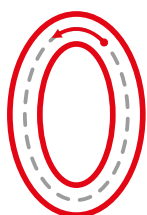


okulary okno dom Ola obraz
pogoda osa opaska oko sok

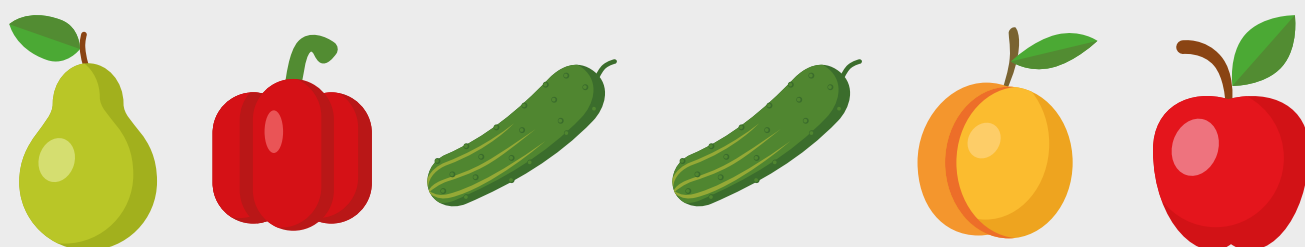
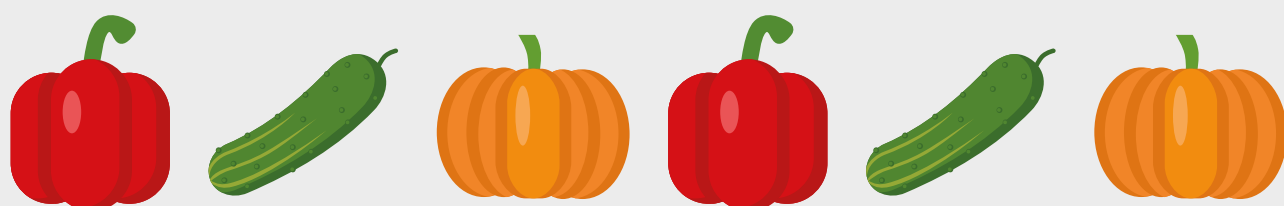
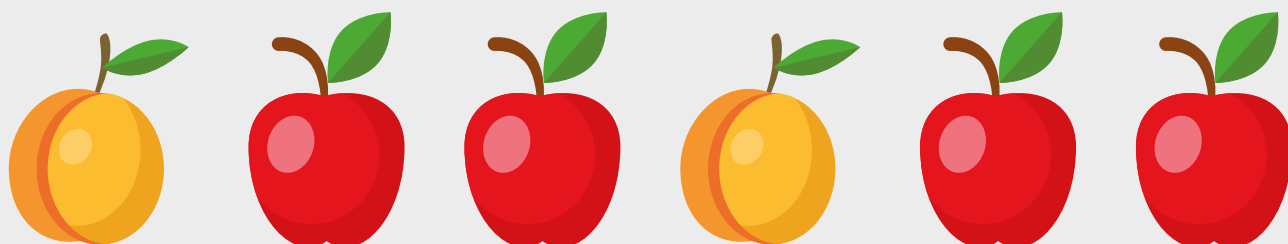
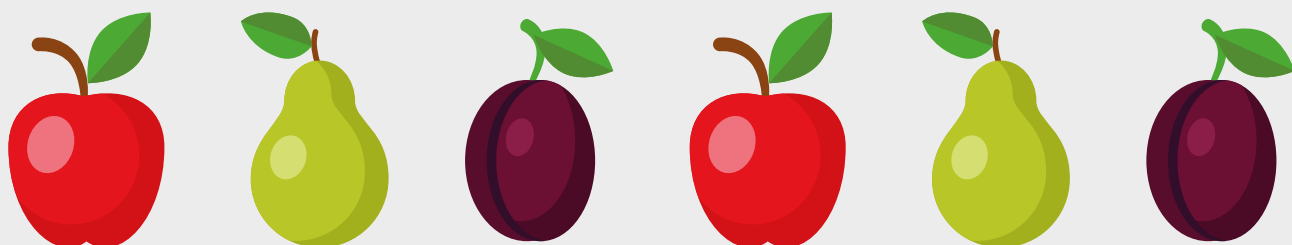
Pokoloruj pola z literą „o”, „O” wskazanymi kolorami.



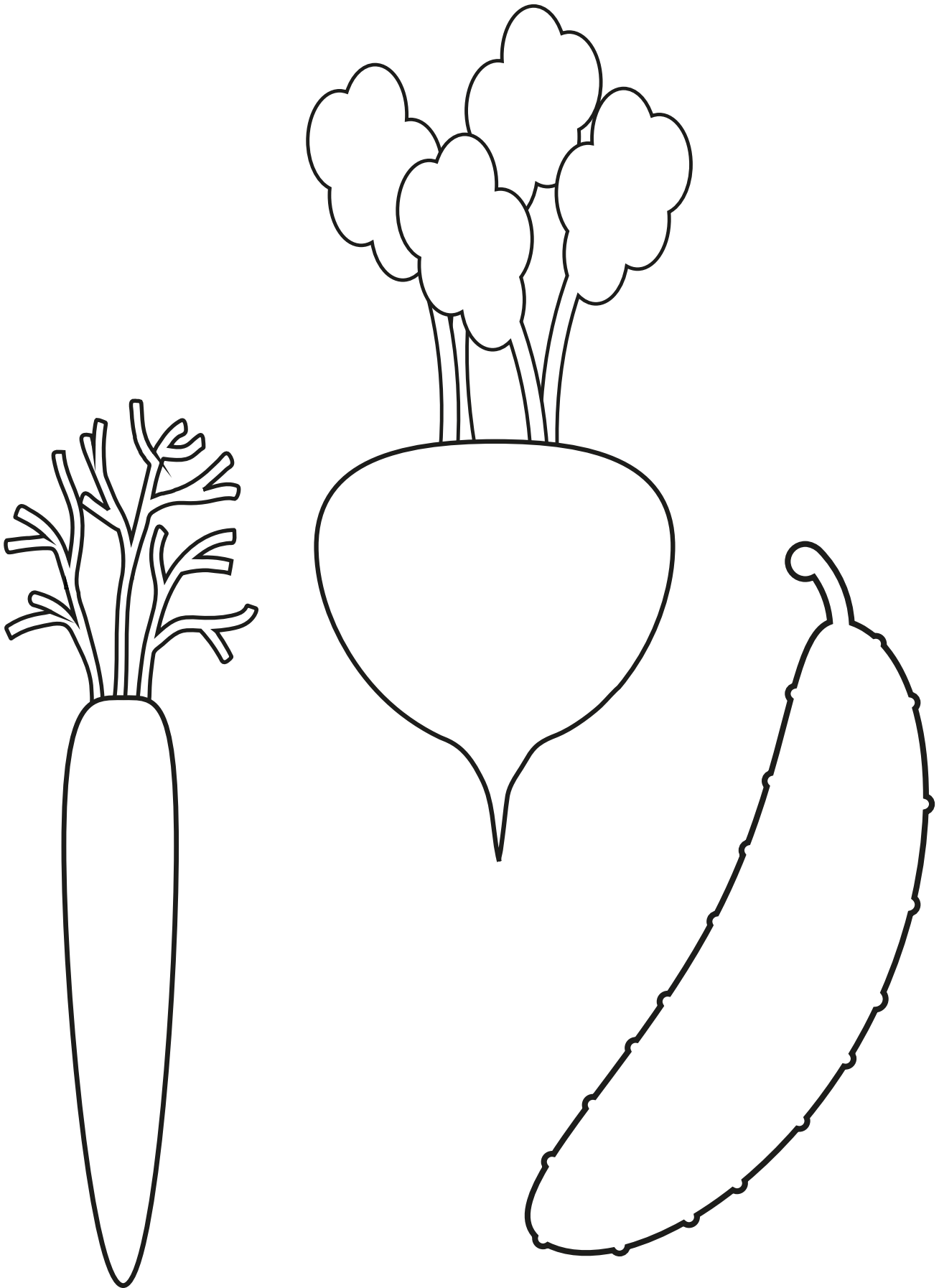
Rysuj palcem, a następnie kreśl ołówkiem małą i wielką literę „o” po śladzie. Potem spróbuj napisać litery samodzielnie w liniaturze.



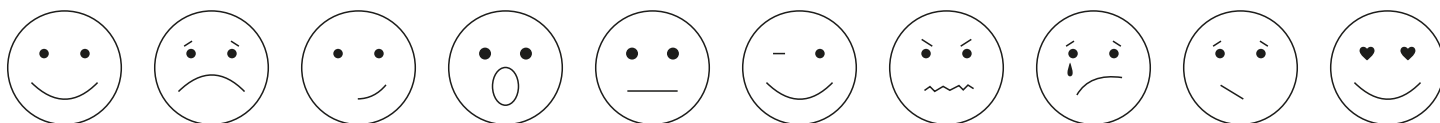
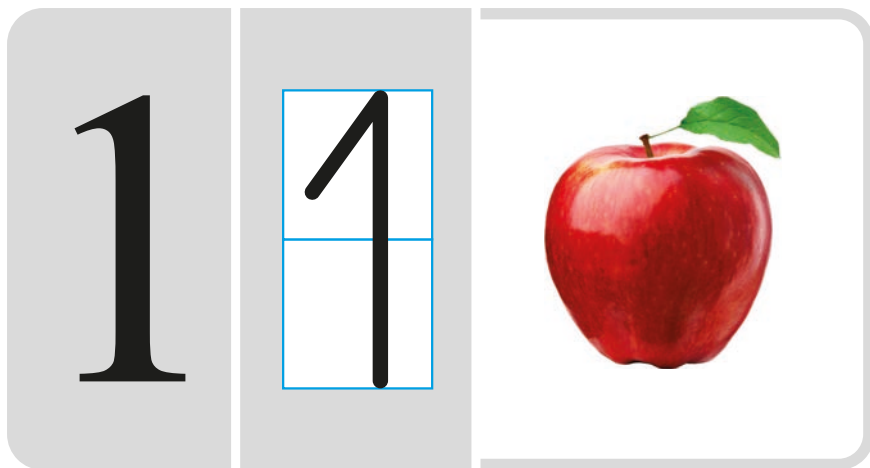
Ułóż owoce i warzywa w podanej poniżej kolejności, używając do tego celu kartoników z wycinanki.



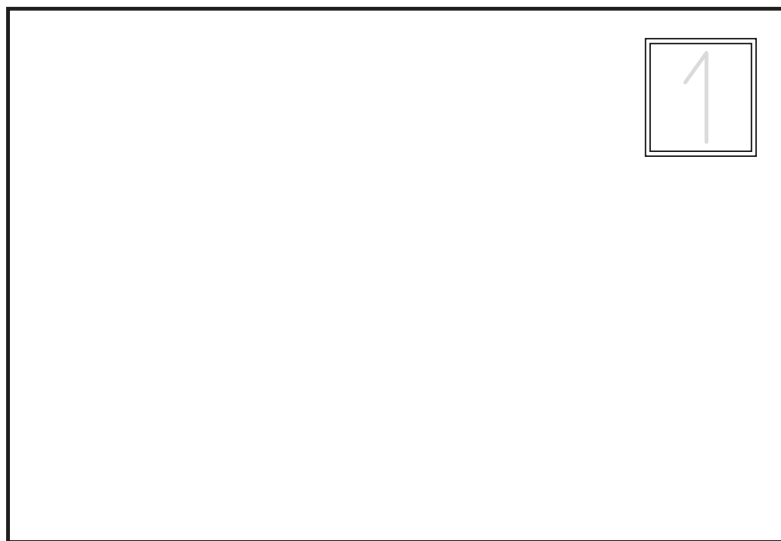
Narysuj i pokoloruj mieszkańców „Jarzynowej Krainy”.



Nazwij cyfrę drukowaną i pisaną. Pokoloruj odpowiednią liczbę Emotek.



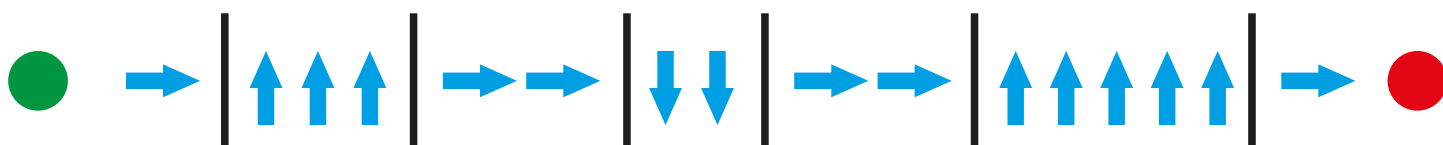
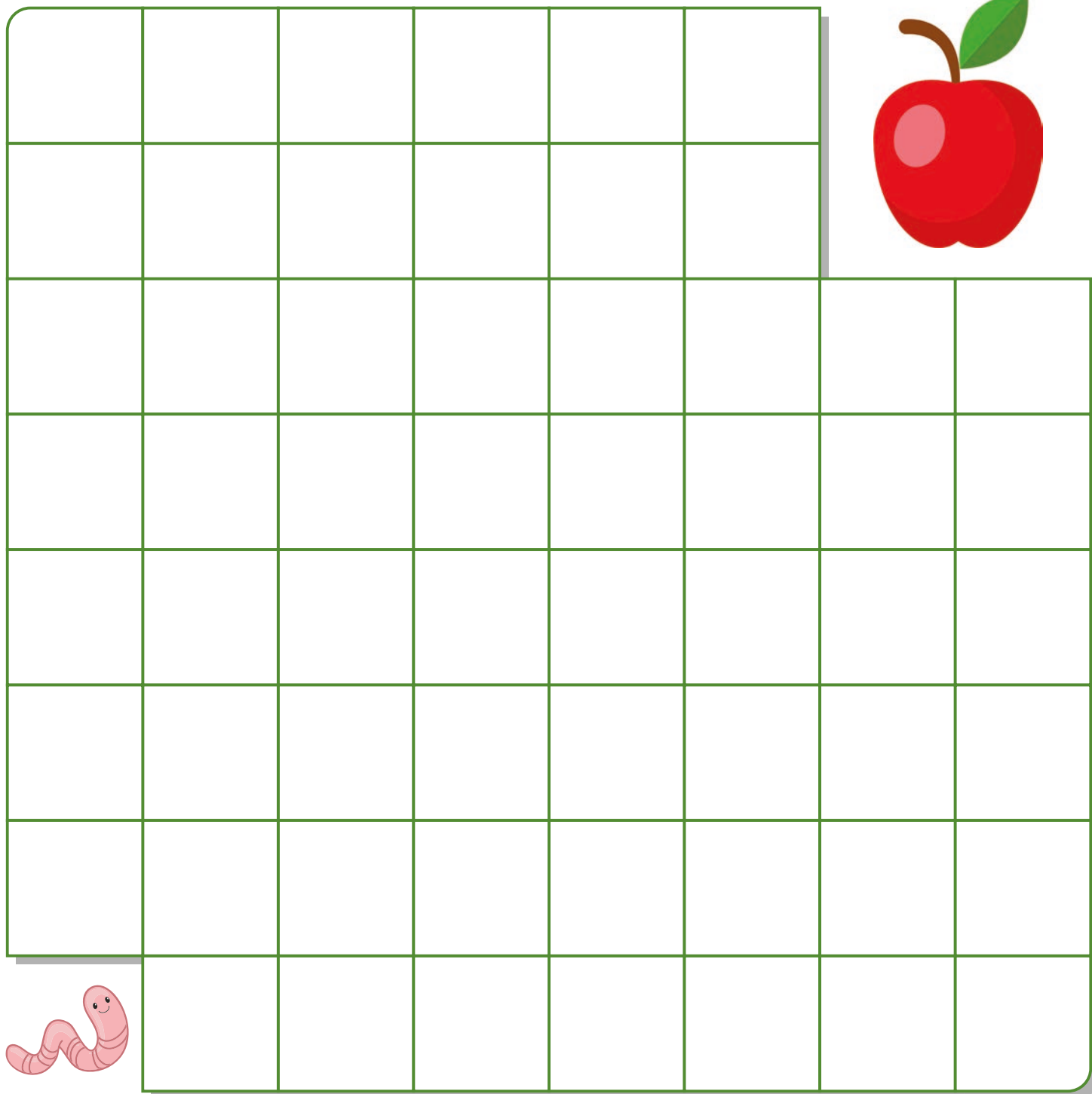
Narysuj domek z numerem 1 wykorzystując do tego poniższy rysunek. Elementy do narysowania:
1 dach, 1 komin, 1 drzwi, 1 klamka, 1 schodek, 1 firanka, 1 okno, 1 kwiatek w doniczce na parapecie.
Obok domu narysuj jesienne drzewo.





W sadzie i ogrodzie

Narysuj drogę robaczka do jabłka zgodnie z podanym kodem.



Ułóż zdania do poszczególnych zdjęć. Policz, z ilu słów się składają i zaznacz ich liczbę rysując kreski w pustych ramkach.













Nazwij ptaki i podziel ich nazwy na sylaby. Rysuj po śladzie kolorem żółtym ramkę z obrazkami tych ptaków, które odlatują od nas na zimę, kolorem czerwonym - które pozostają w kraju, a kolorem niebieskim te, które do nas przylatują na zimę.



Odlatują, przylatują czy zostają?



bocian



słowik



wilga



żuraw



jaskółka



jemiołuszka



gil



gawron



wróbel



sikorka



dzięcioł



sójka



sroka

Wskaż drogę wiewiórki do dziupli. Rysuj po śladzie.

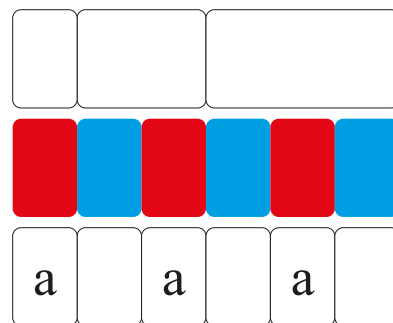


aA

a A



aparāt



Podkreśl czerwonym kolorem literę „a”, „A” w podanych wyrazach.

antena Ala album para tata
Adam mama arbutz altana

Przyjrzyj się obrazkom i otocz pętlą te, w nazwach których słychać głoskę „a” na początku i na końcu słowa. Pokoloruj na czerwono okienka oznaczające głoskę „a”.



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



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



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



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

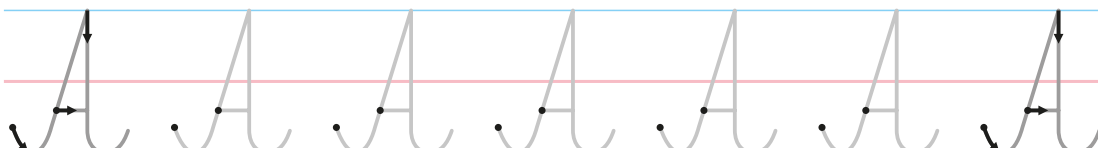
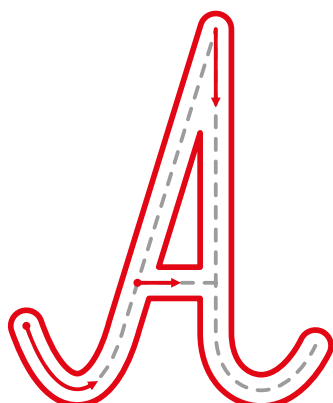
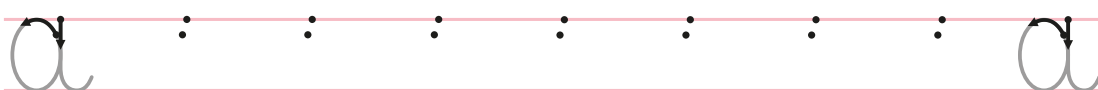
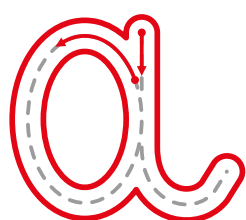


--	--	--	--	--	--	--	--

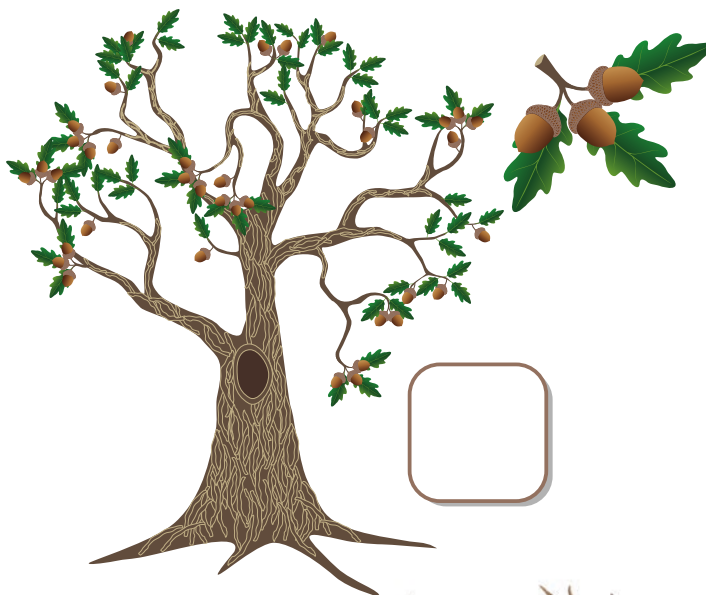
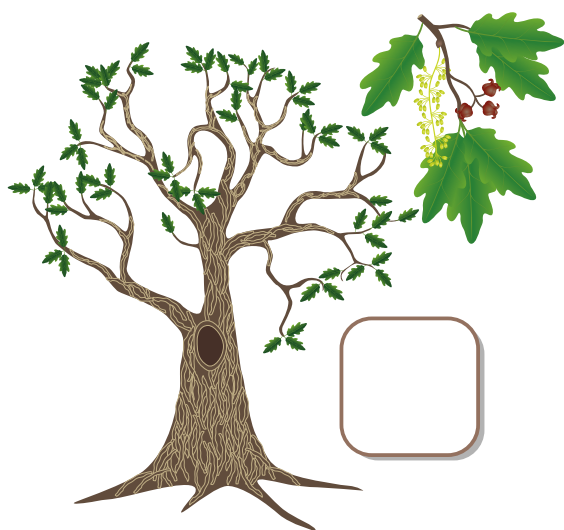
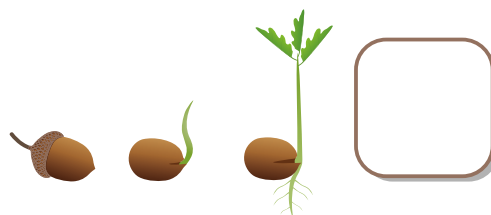
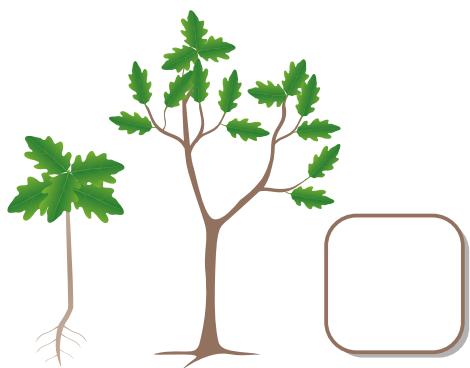


--	--	--	--	--	--	--	--

Rysuj palcem, a następnie kreśl ołówkiem małą i wielką literę „a” po śladzie. Potem spróbuj napisać litery samodzielnie w liniaturze.



Przyjrzyj się obrazkom i ustal ich właściwą kolejność, rysując odpowiednią liczbę oczek na kostce. Zastanów się i powiedz, co Twoim zdaniem było pierwsze: żołądź czy dąb?



Nazwij zwierzęta i wskaż te, które Twoim zdaniem lubią żołądź.



wiewiórka



sójka



dzik



jeleń



sarna



niedźwiedź

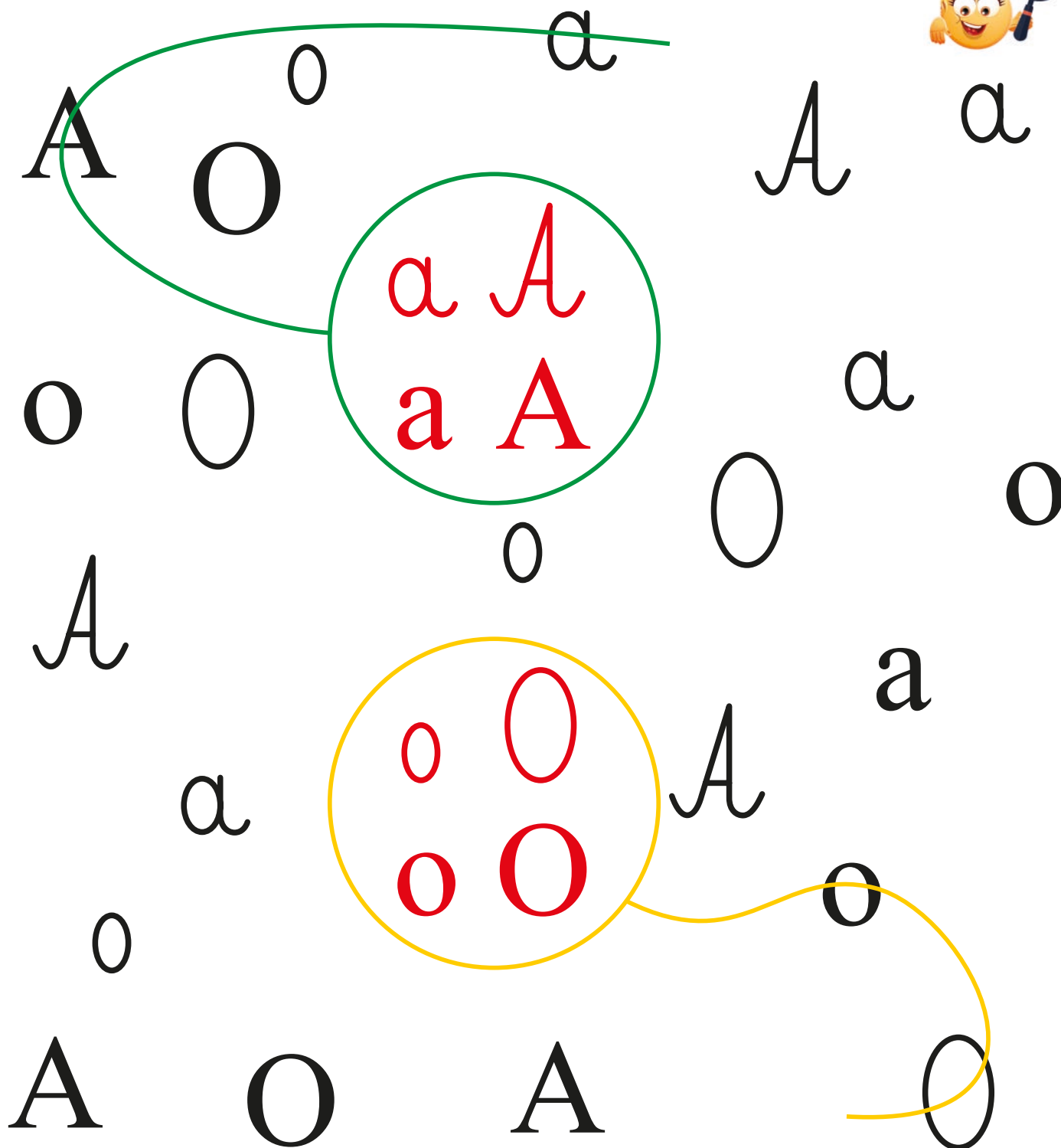


żubr



goryl

Połącz zieloną linią wszystkie litery „A”, a żółtą wszystkie litery „O”.

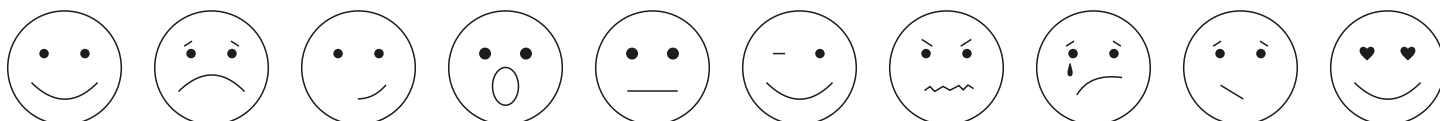
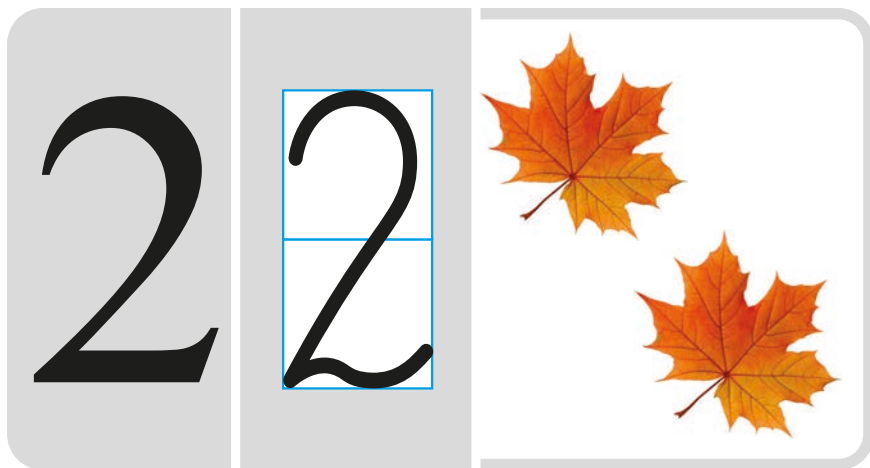


Zaśpiewaj głoski „O” i „A” na melodię piosenki „Mało nas do pieczenia chleba”. Podczas śpiewania dotykaj rytmicznie palcem wskazującym poszczególnych liter.

O O O A A A O O O O A A

O O O A A A O O O O A A

Nazwij cyfrę drukowaną i pisaną. Pokoloruj odpowiednią liczbę Emotek.

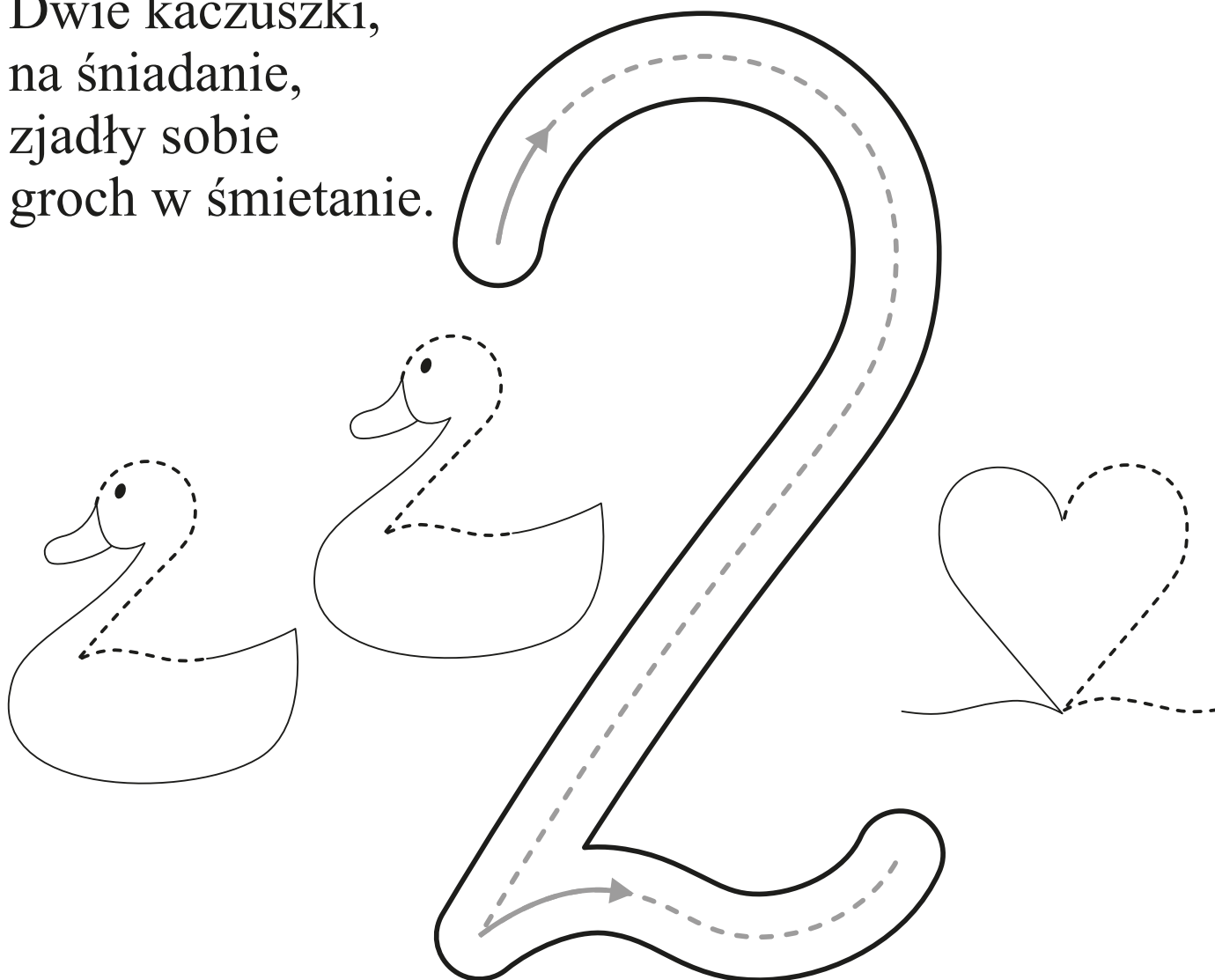


Połącz z cyfrą 2 te części ciała, które występują parami.

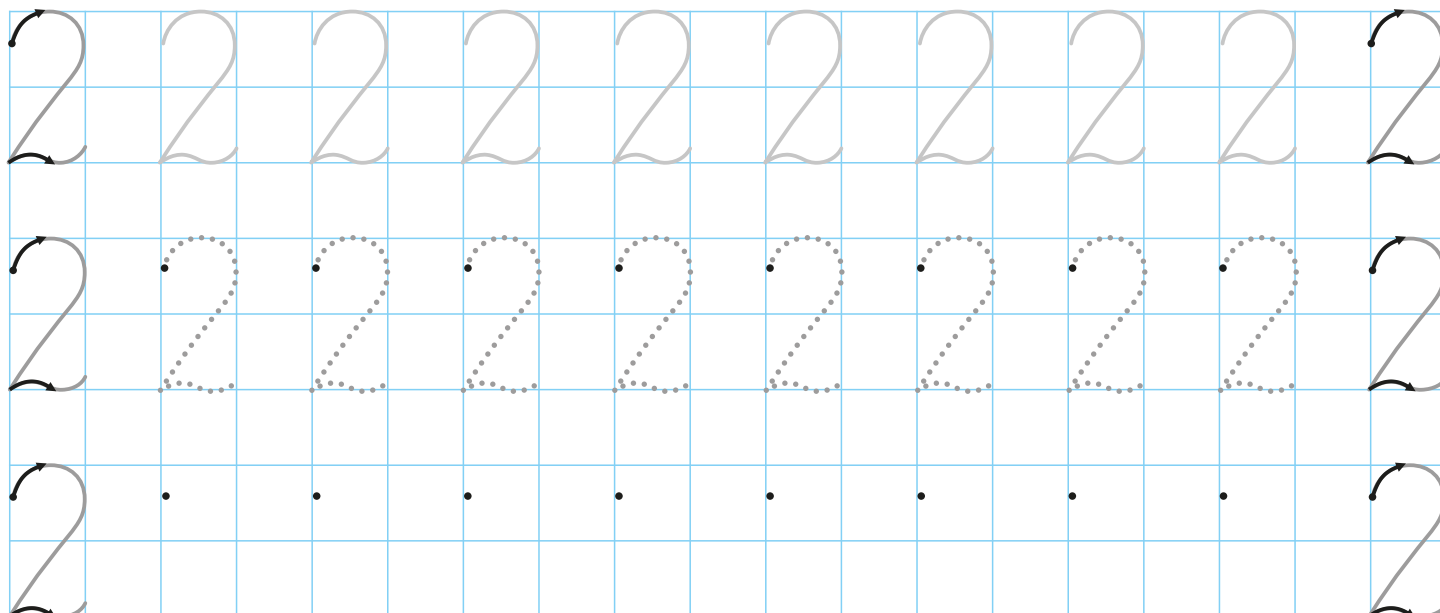


Rysuj palcem po śladzie cyfrę 2, mówiąc jednocześnie poniższą rymowanekę. Następnie nazwij rysunki i odszukaj w nich ukryte dwójki. Napisz je po śladzie kolorową kredką.

Dwie kaczuszki,
na śniadanie,
zjadły sobie
groch w śmietanie.

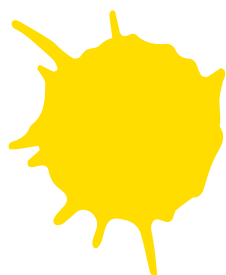
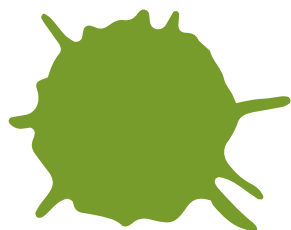
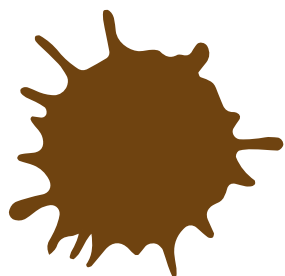
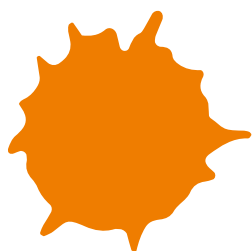
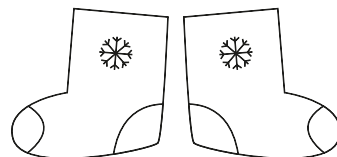
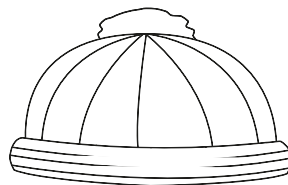
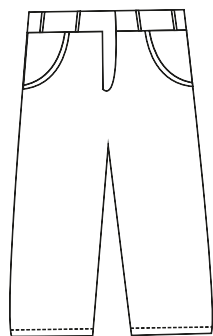


Pisz cyfry po śladzie, a następnie samodzielnie.





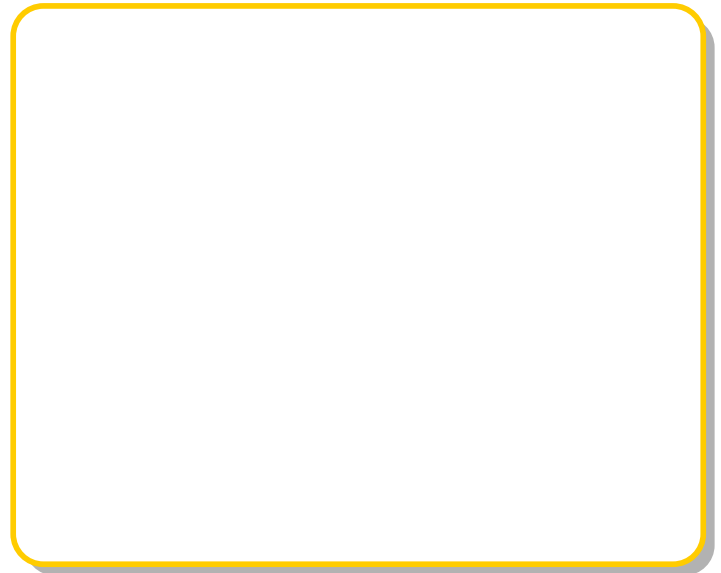
Narysuj poszczególne części garderoby na planszy zgodnie z podanym kodem.



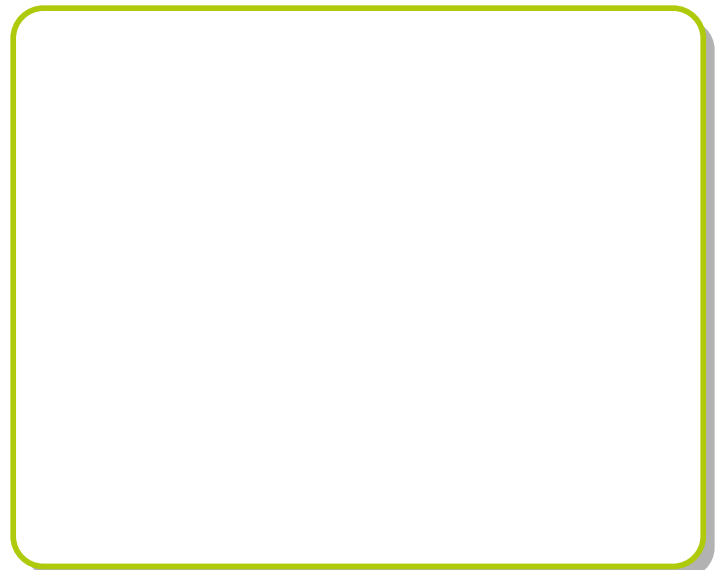
Narysuj w pustej ramce tyle samo kasztanów, ile grzybów widzisz na obrazku.



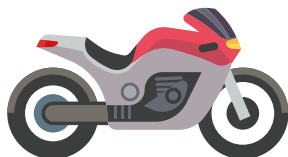
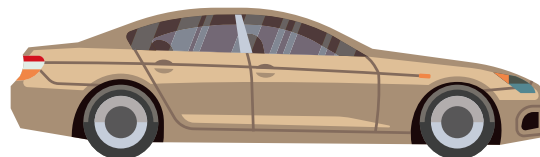
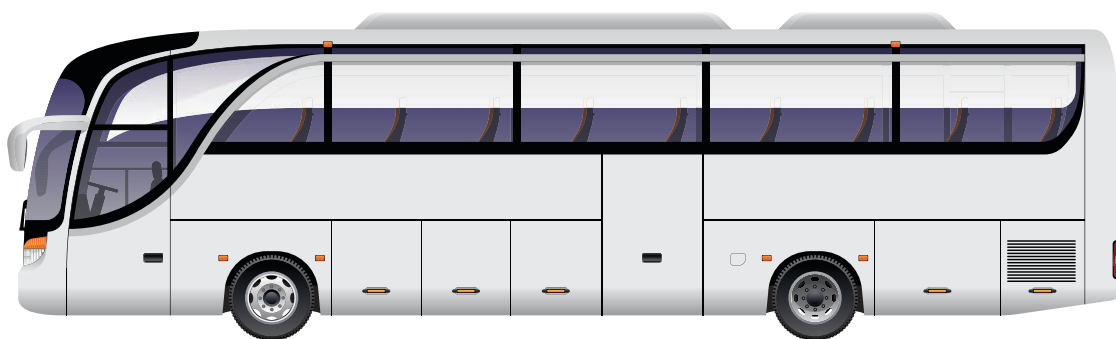
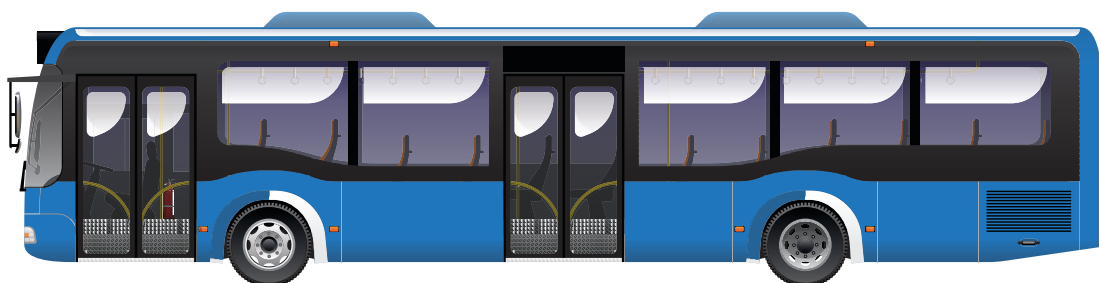
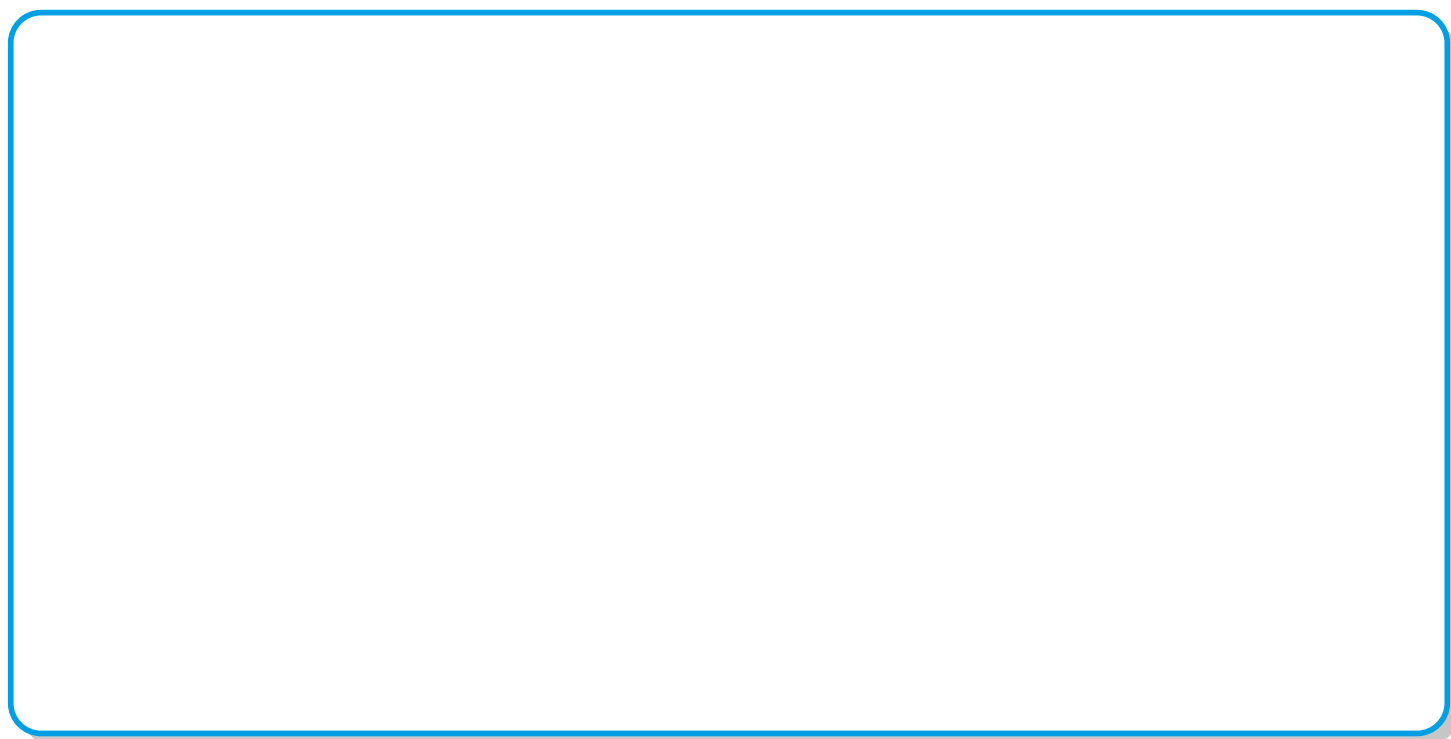
Narysuj o 1 kasztan mniej niż liczba żołądzi na obrazku.



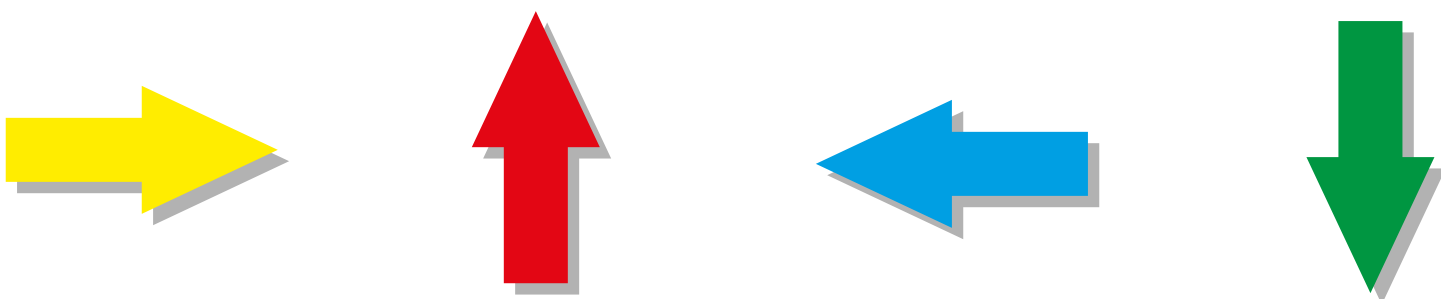
Narysuj o 1 kasztan więcej niż liczba listków na obrazku.



Nazwij pojazdy, którymi najczęściej podróżujemy. Podkreśl w wyrazach poznane litery. W ramce narysuj pojazd, którym Ty najchętniej podróżujesz.

**skuter****motor****samochód****rower****autokar****autobus**

Pokoloruj pojazdy poruszające się po jezdni według podanego kodu. Strzałki oznaczają kierunek poruszania się pojazdów.

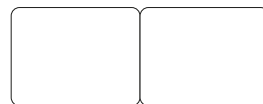


m M

m M



mama



m a m a



mo om ma am mam mama

Mama ma  .  ma  .O! Mam  .

Odszukaj w każdym szeregu wyraz „mama” i pokoloruj tło ramki niebieskim kolorem.

mama

mata

rama

lama

mama

lama

tama

mara

mama

mila

sama

mama

dama

sama

mama

mata

mila

mama

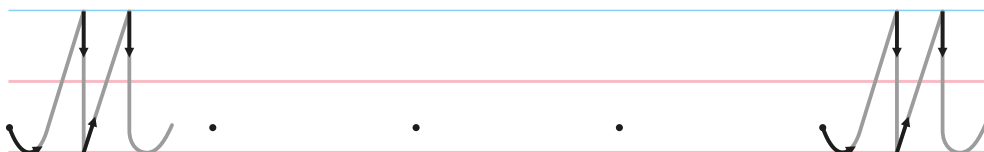
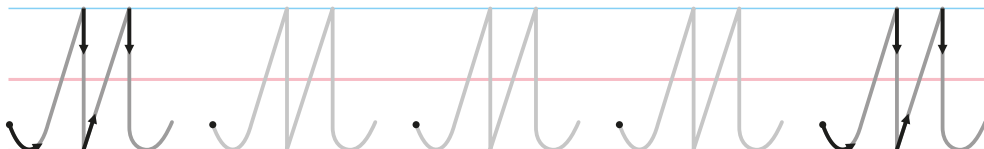
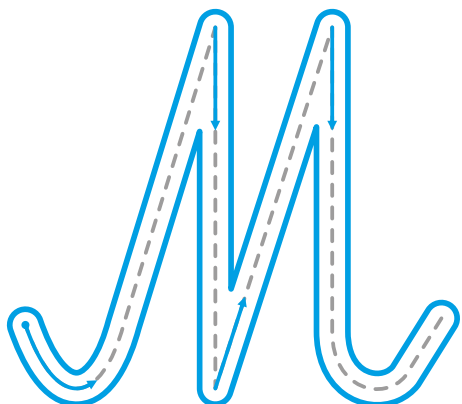
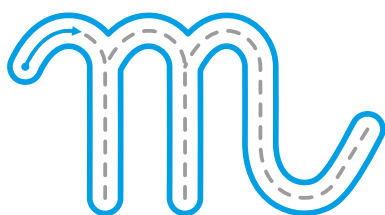
lama

mole

rama



Rysuj palcem, a następnie kreśl ołówkiem małą i wielką literę „m” po śladzie. Potem spróbuj napisać litery samodzielnie w liniaturze.



Przyjrzyj się zdjęciom i wskaż te, na których dzieci podróżują bezpiecznie. Pokoloruj ramki tych fotografii na zielono. Powiedz, co przedstawiają pozostałe zdjęcia. Jakiego koloru użyłbyś do pokolorowania tych ramek?

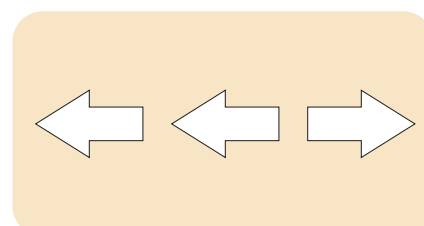
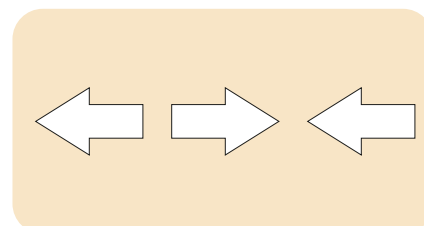
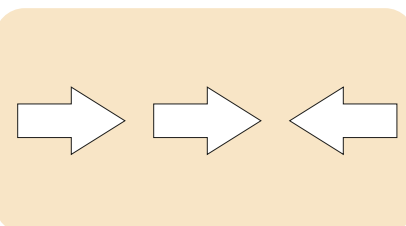
Bezpieczna podróż



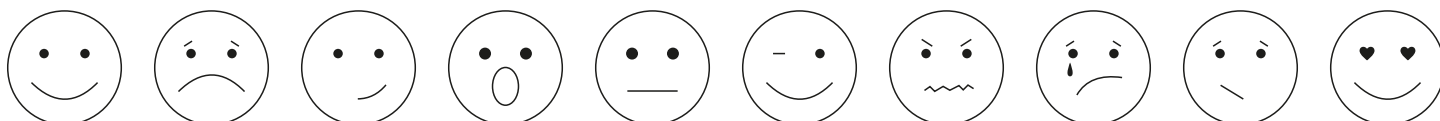
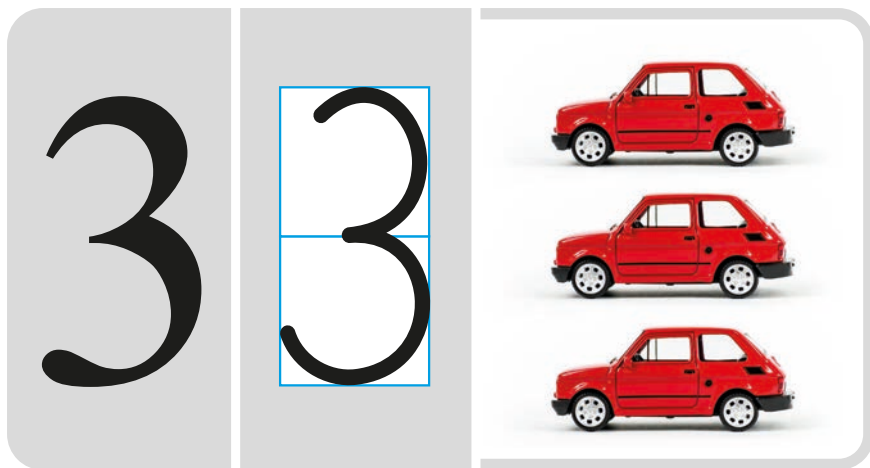
Powiedz, co oznaczają kolory świateł na sygnalizatorze? Zastąp je odpowiednimi Emotkami.



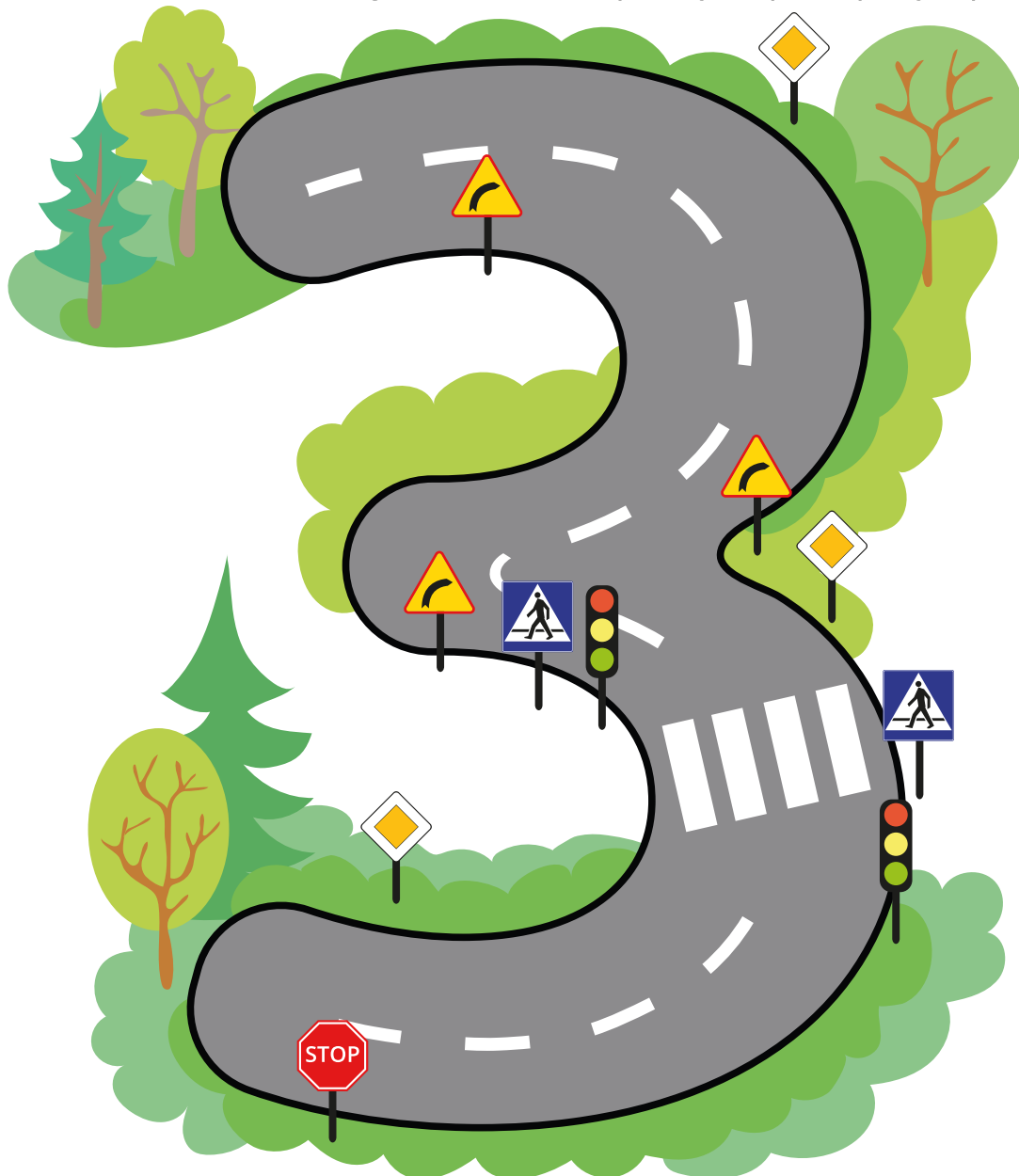
Przyjrzyj się ilustracji i powiedz, jak powinieneś się zachować przechodząc przez jezdnię w miejscu, gdzie nie ma sygnalizacji świetlnej. Pokoloruj strzałki w odpowiedniej ramce.



Nazwij cyfrę drukowaną i pisaną. Pokoloruj odpowiednią liczbę Emotek.



Policz takie same znaki drogowe widoczne na planszy i napisz w pustych polach odpowiednie cyfry.





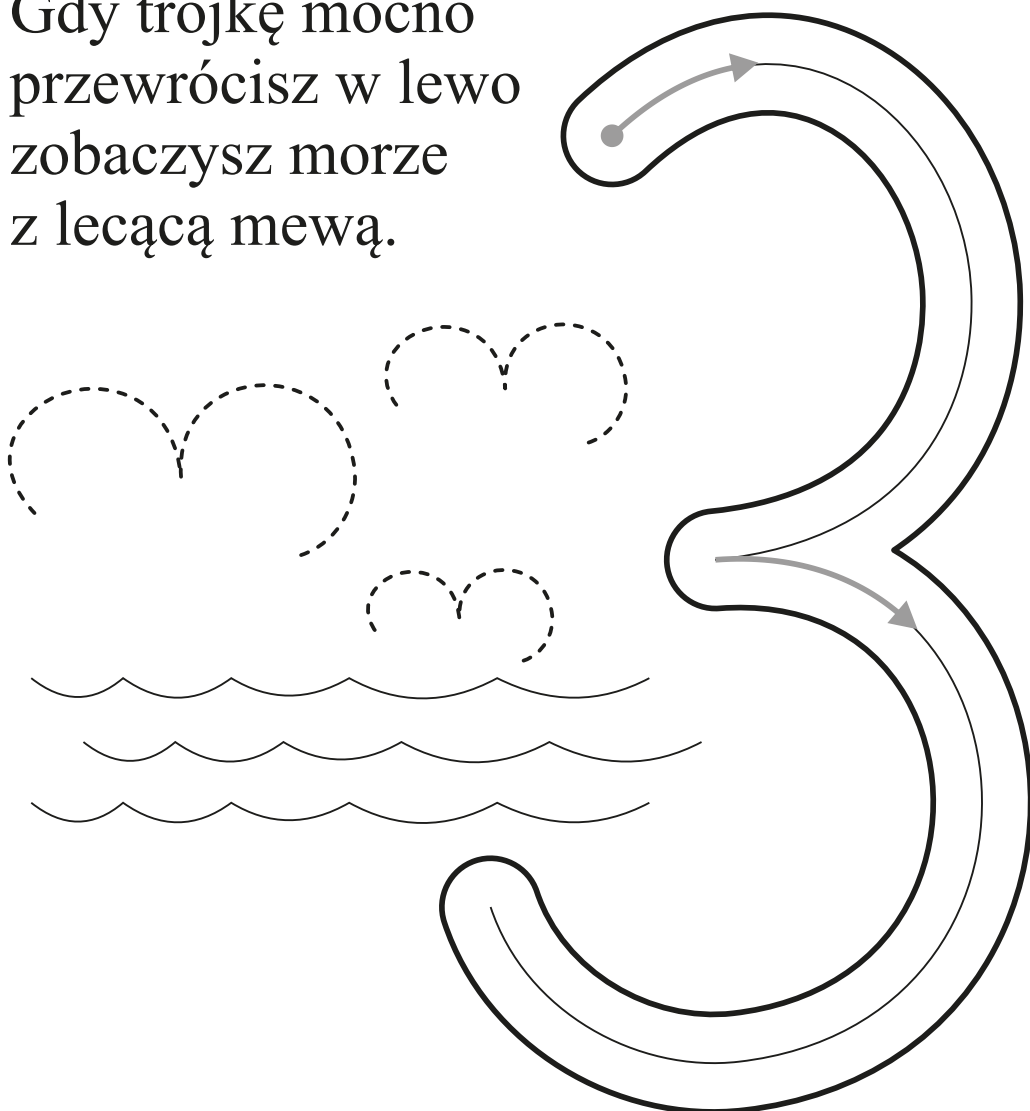




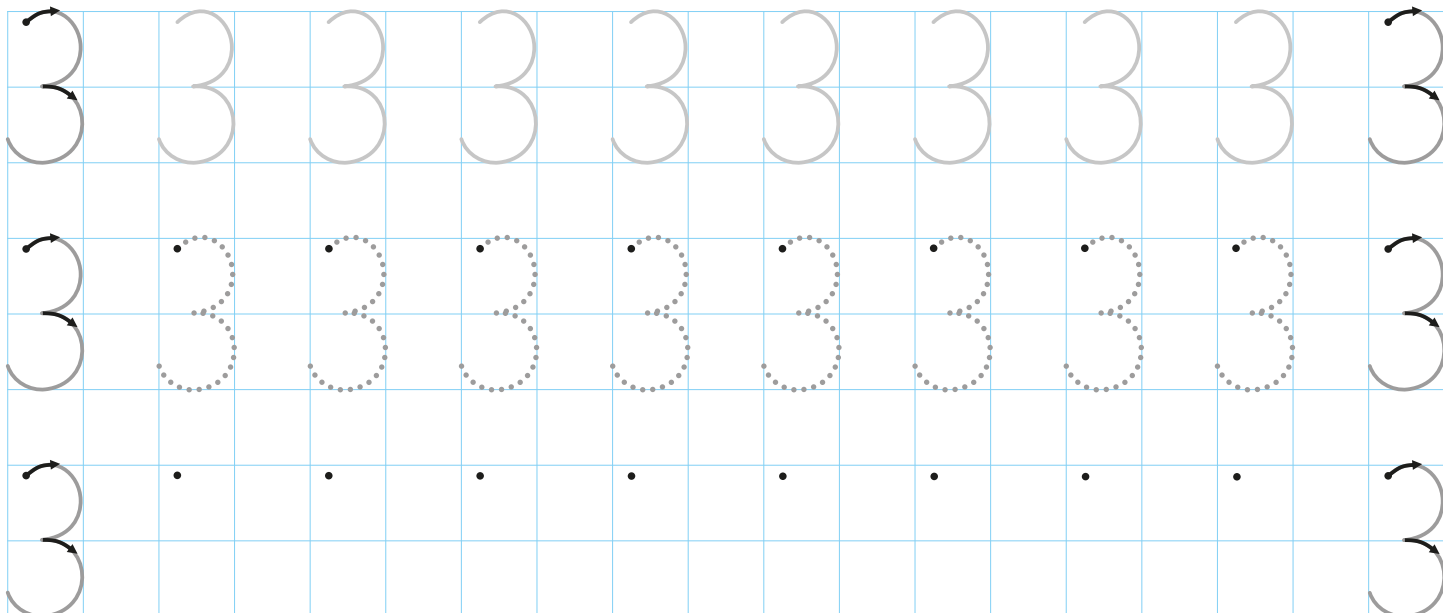


Rysuj palcem po śladzie cyfrę 3, mówiąc jednocześnie poniższą rymowanąkę. Następnie nazwij rysunki i odzyskaj w nich ukryte trójki. Napisz je po śladzie kolorową kredką.

Gdy trójkę mocno
przewrócisz w lewo
zobaczysz morze
z lecącą mewą.



Pisz cyfry po śladzie, a następnie samodzielnie.



Dbam o swoje bezpieczeństwo

Przyjrzyj się ilustracjom i powiedz, co przedstawiają. Pokoloruj numery alarmowe odpowiednimi kolorami. Jak myślisz, dlaczego numer 112 pokolorowałeś trzema kolorami?



997

998

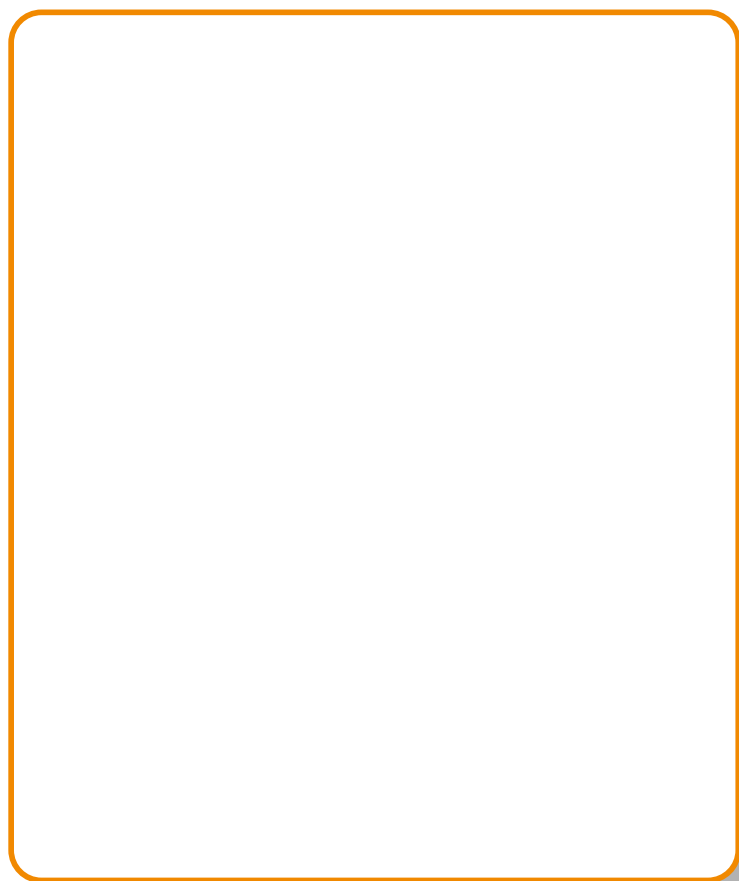
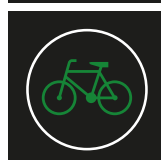
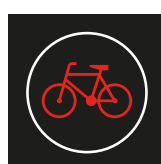
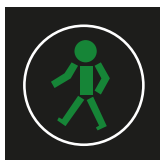
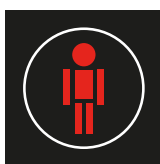
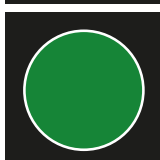
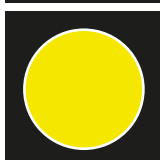
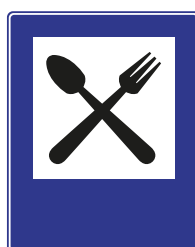


999

112



Nazwij znaki drogowe i określ ich kształt. W pustym polu na dole zaprojektuj swój znak drogowy i powiedz, co on oznacza.

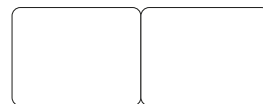


t T

t T



tata



t

a

t

a

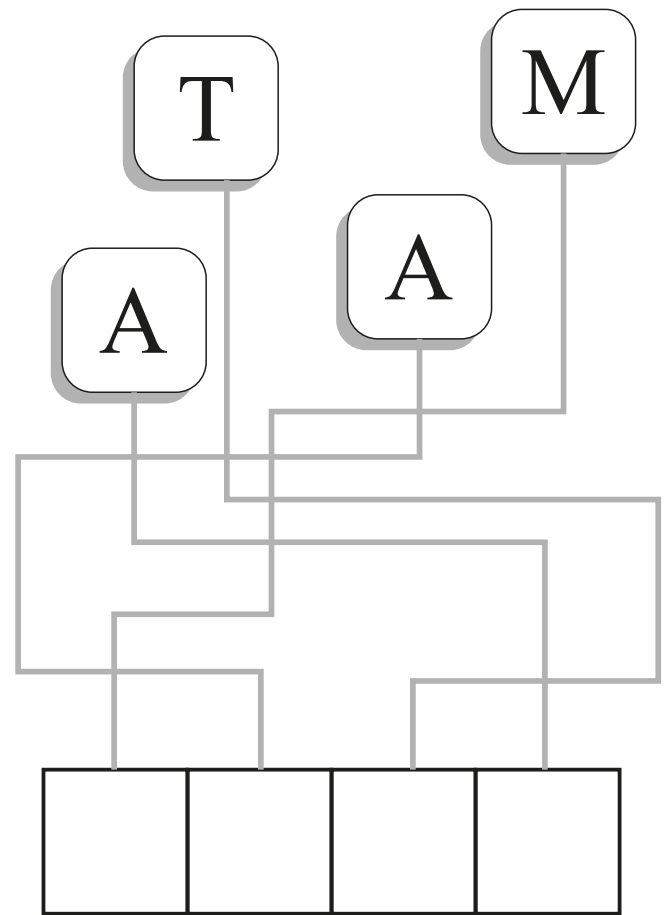
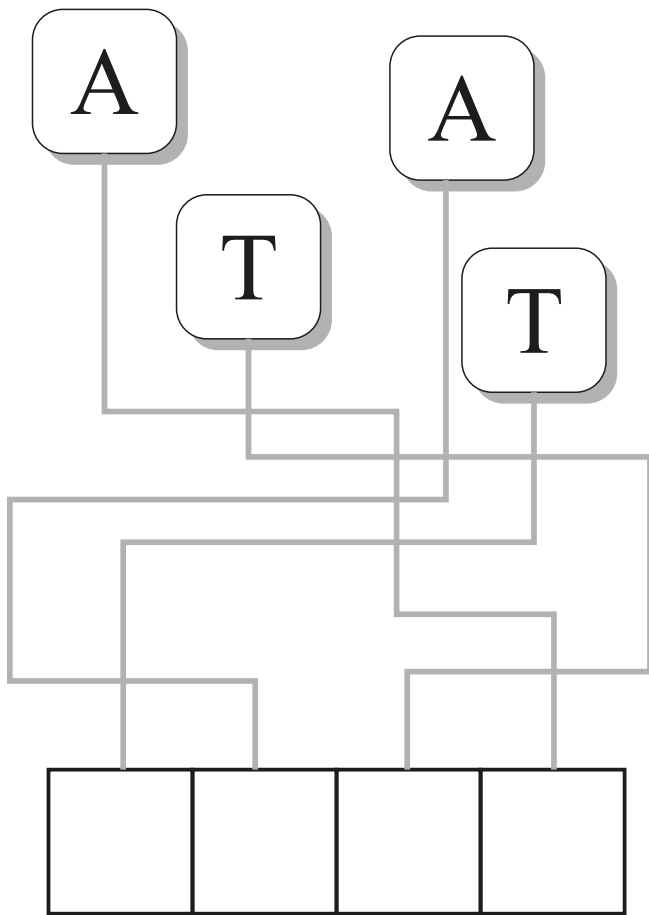


To tata, a to mama.

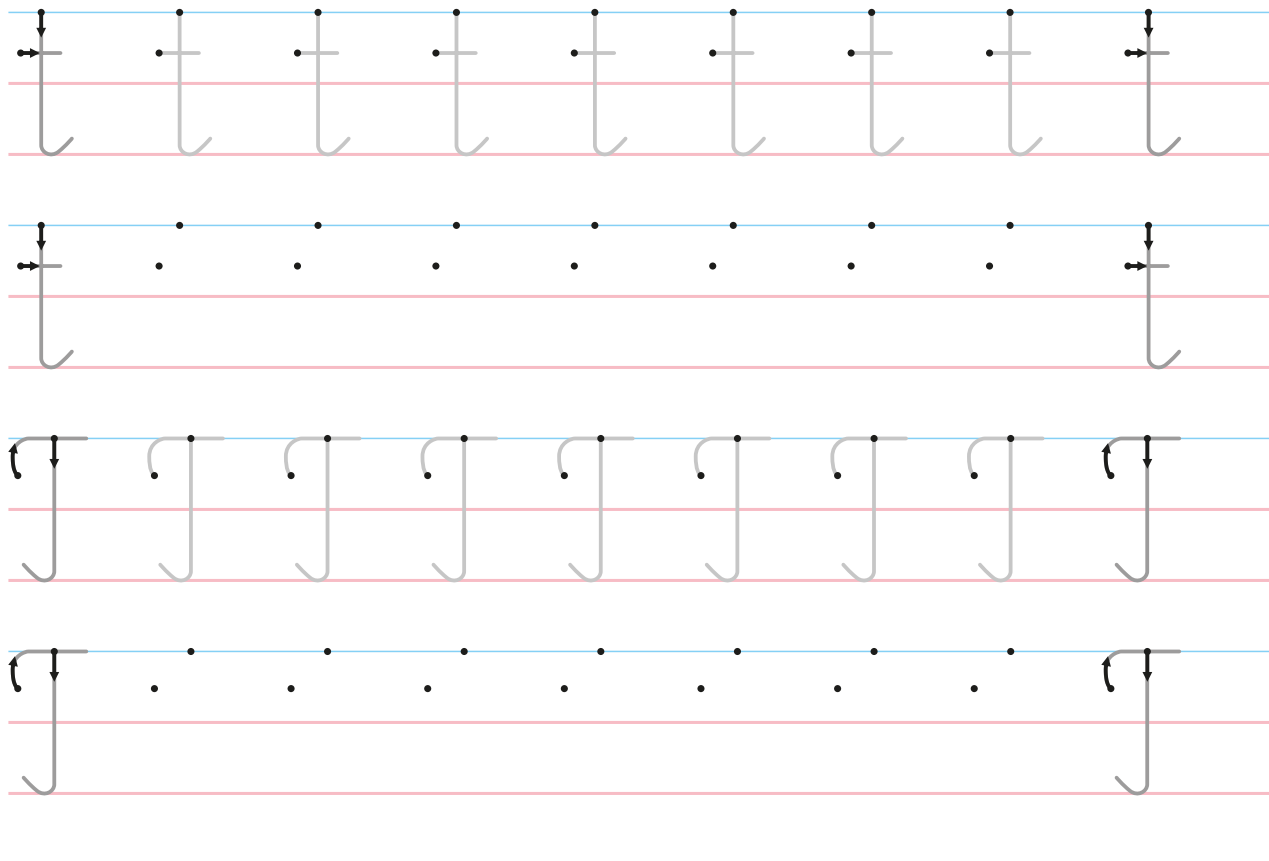
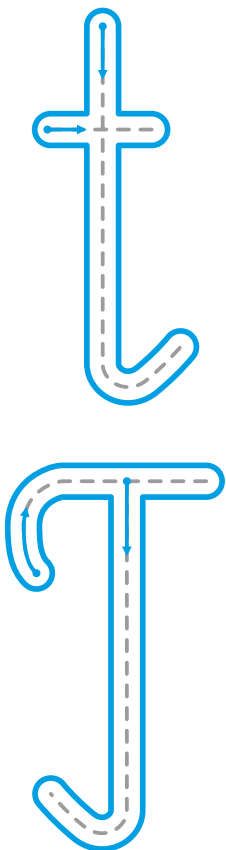
Tata ma . Mama ma .

Mam .

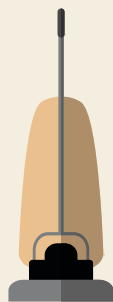
Doprowadź i wpisz poszczególne litery do właściwych kwadratów. Następnie odczytaj powstałe wyrazy.



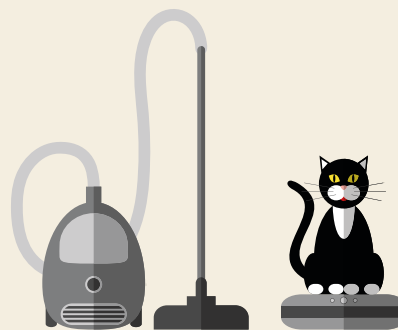
Rysuj palcem, a następnie kreśl ołówkiem małą i wielką literę „t” po śladzie. Potem spróbuj napisać litery samodzielnie w liniaturze.



Połącz w pary urządzenia o tym samym przeznaczeniu, których używaliśmy dawniej z tymi, których używamy dziś. Te, które wymagają podłączenia do prądu, otocz czerwoną pętlą.



**Dawniej
i dziś**



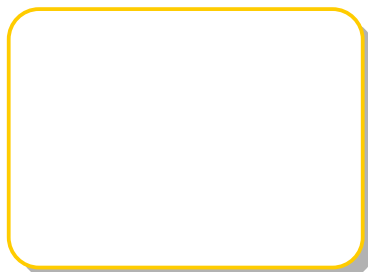
Podziel nazwy obrazków na sylaby. Z pierwszych sylab utwórz słowo i w pustej ramce narysuj to, co otrzymałeś. Odczytaj zdania. Następnie zaprojektuj tapetę na ekran telefonu mamy.



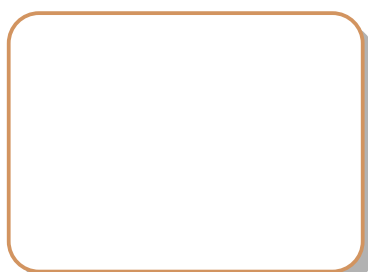
Mama ma



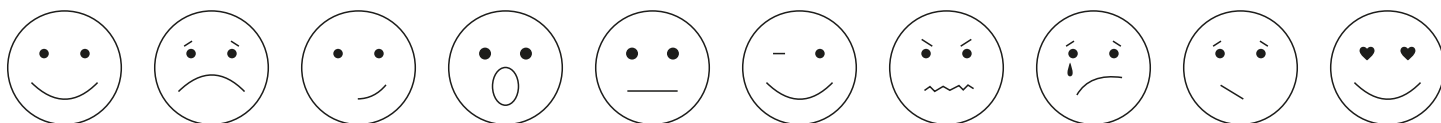
Tata ma



Mam



Nazwij cyfrę drukowaną i pisaną. Pokoloruj odpowiednią liczbę Emotek.



Ponumeruj ramki z obrazkami. W pustej ramce narysuj 4 rośliny, zwierzęta lub przedmioty, które kojarzą Ci się z jesienią.



ZIMA

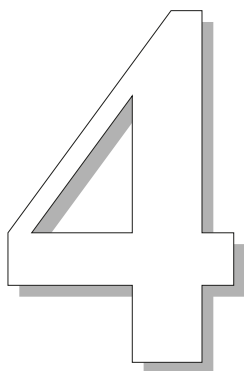
Pory roku się
spotkały,
i tak sobie
rozważały.
Która Nowy Rok
zaczyna?
Czy to wiosna,
czy to zima?



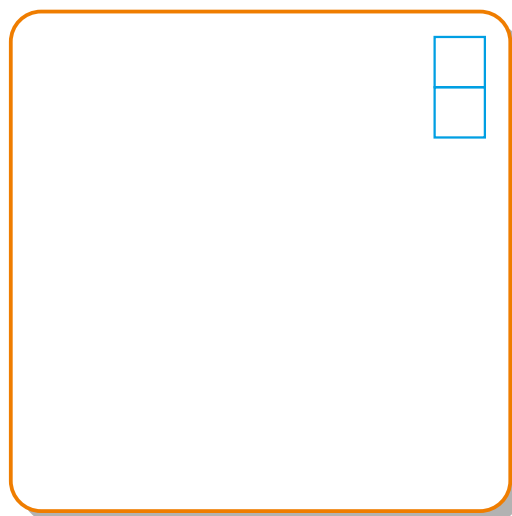
WIOSNA



LATO



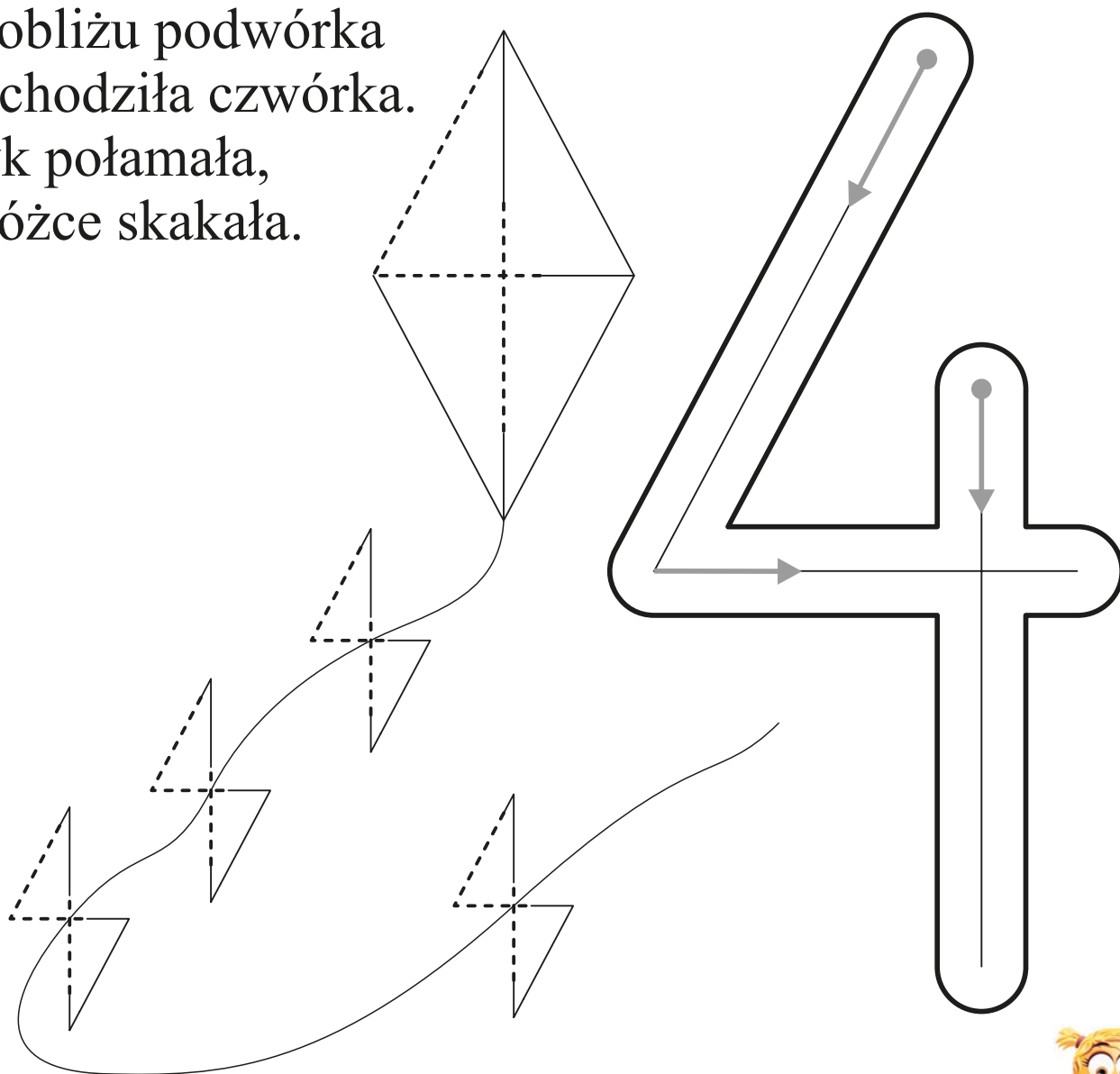
PORY
ROKU



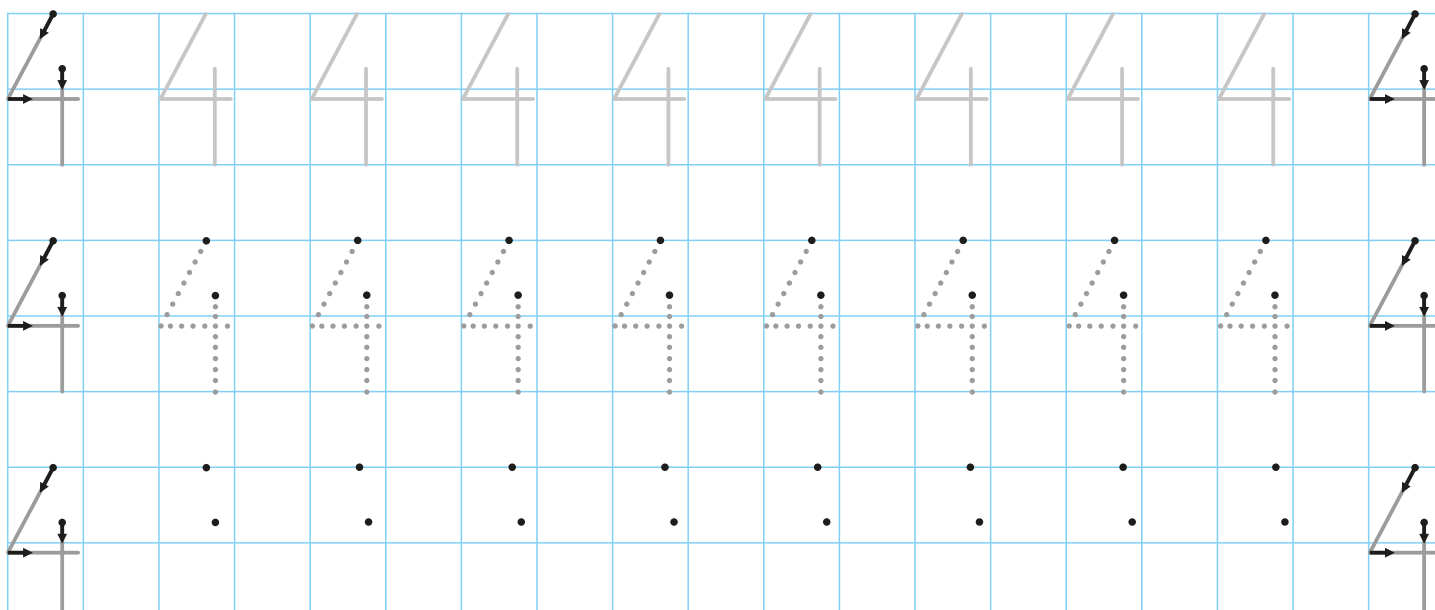
JESIEŃ

Rysuj palcem po śladzie cyfrę 4, mówiąc jednocześnie poniższą rymowanekę. Następnie nazwij rysunki i odszukaj w nich ukryte czwórki. Napisz je po śladzie kolorową kredką.

W pobliżu podwórka
przechodziła czwórka.
Patyk połamano,
na nóżce skakała.



Pisz cyfry po śladzie, a następnie samodzielnie.



Zagraj na poszczególnych instrumentach perkusyjnych według podanych układów.



Układ nr 1



Układ nr 2

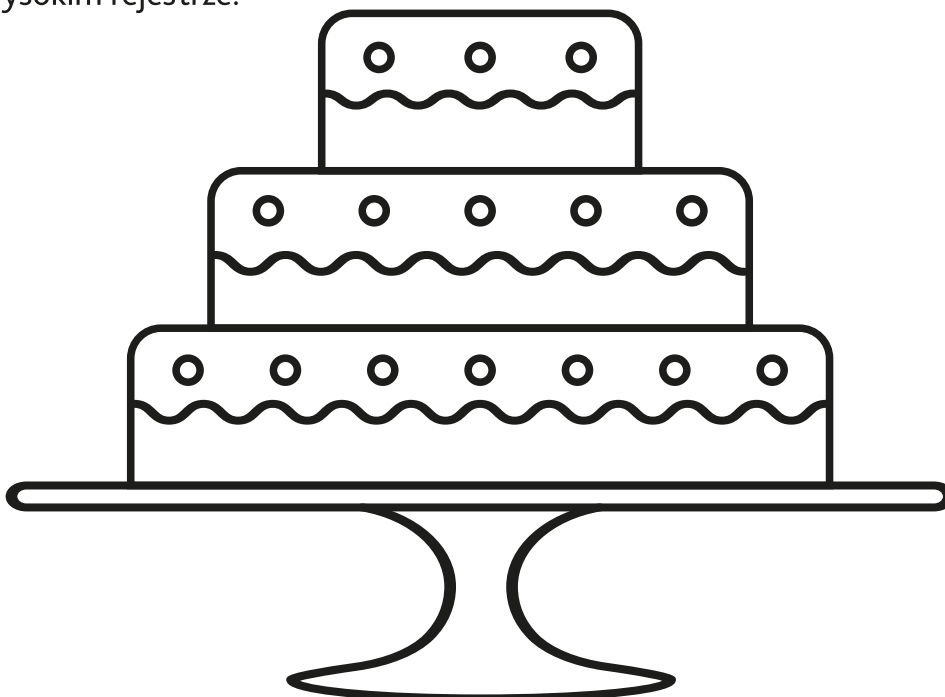


Wysłuchaj nagrania z płyty CD. Następnie pokoloruj poszczególne piętra tortu odpowiednimi kolorami w zależności od wysokości słyszanych dźwięków:

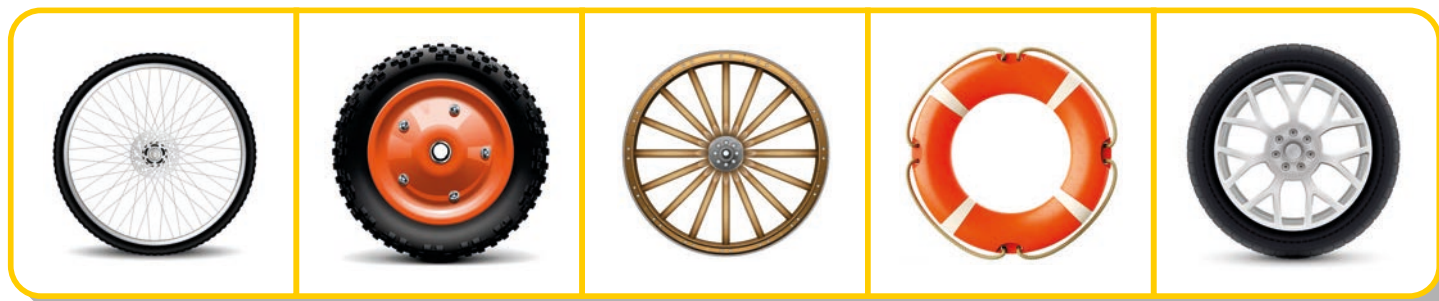
żółty - dźwięki w niskim rejestrze

czzerwony - dźwięki w średnim rejestrze

niebieski - dźwięki w wysokim rejestrze.



W każdym szeregu znajduje się przedmiot, który nie pasuje do pozostałych. Odszukaj go i skreśl. Uzasadnij swój wybór.





Pokoloruj kratki według podanego kodu.

1

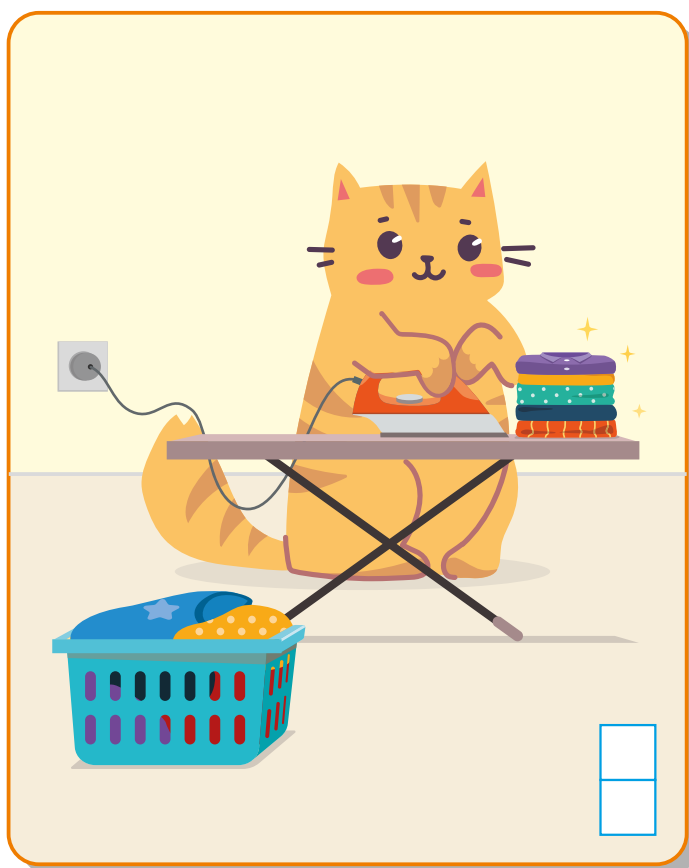
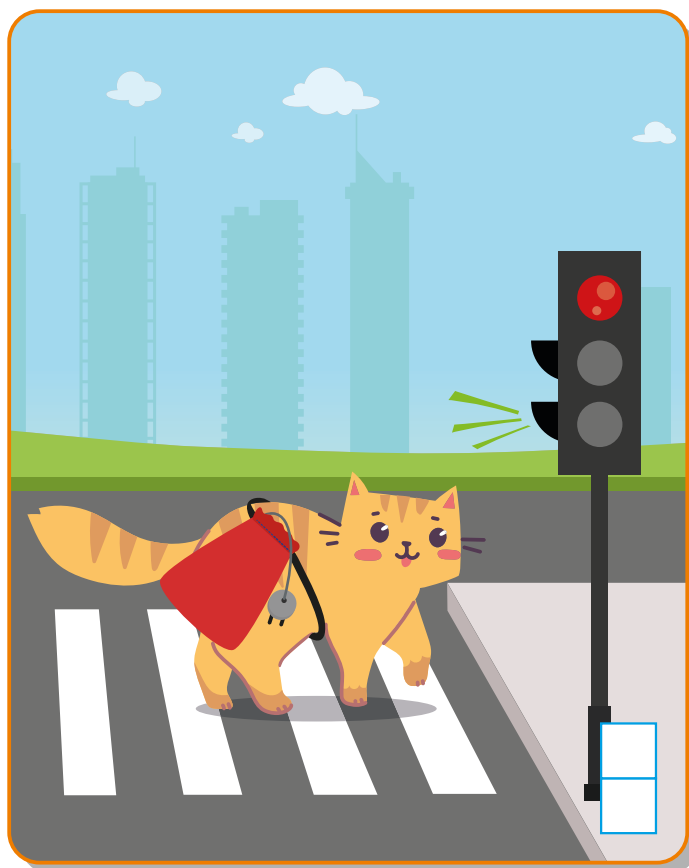
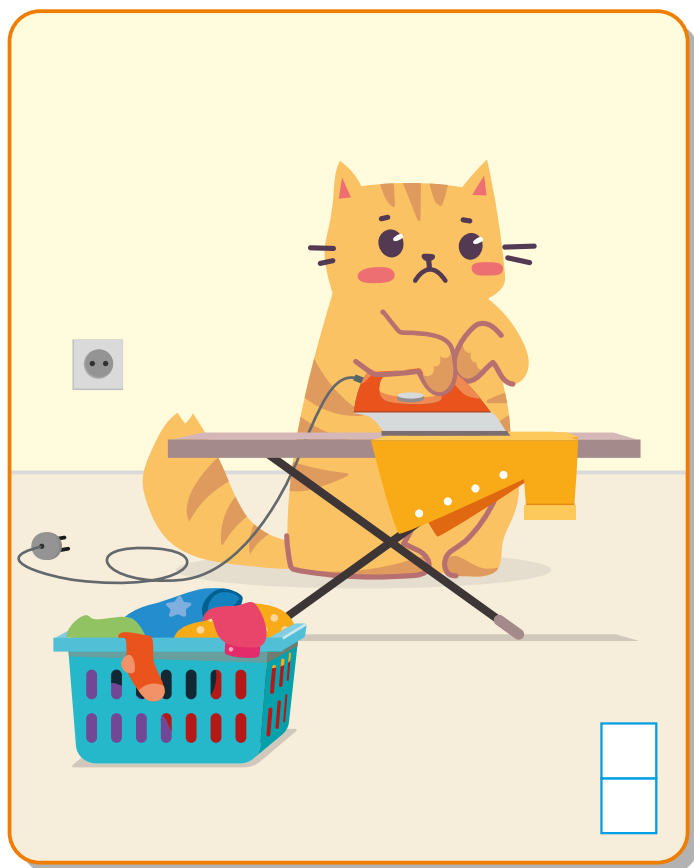
2

3

4

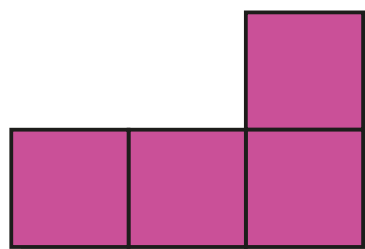
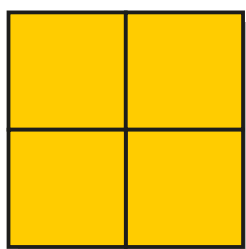
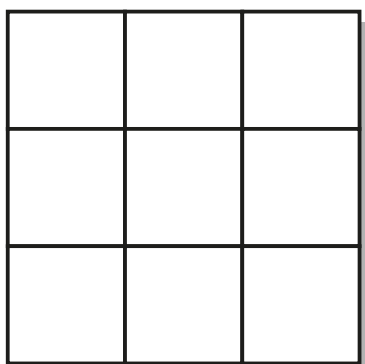
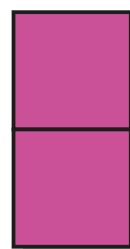
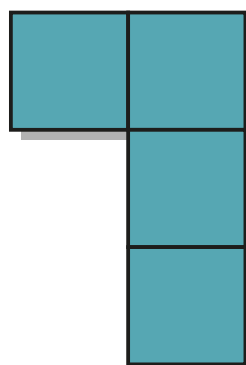
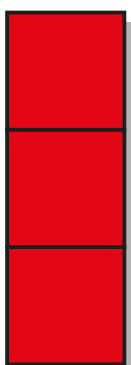
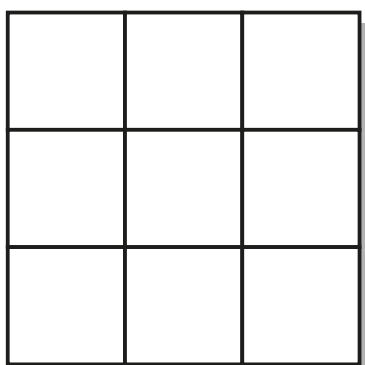
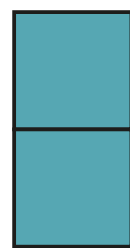
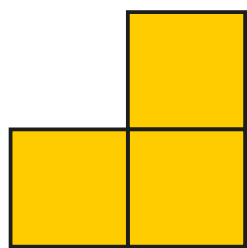
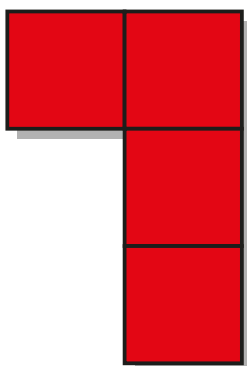
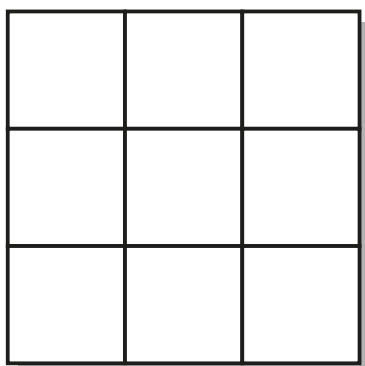
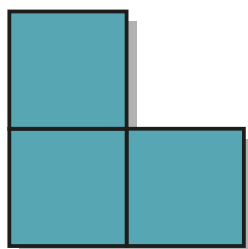
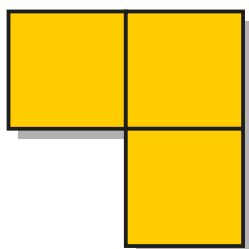
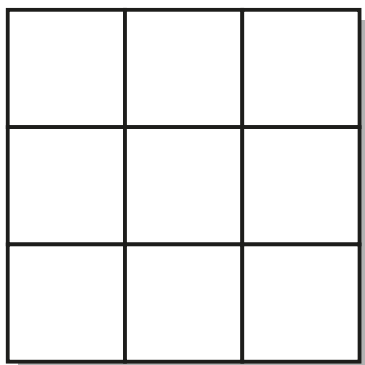
							4	4							
			4		1	1	1	1	1	1		4			
			4	4	1	2	1	1	2	1	4	4			
			4		1	1	1	1	1	1		4			
					1	1	3	3	1	1					
							1	1							
					1	1	1	1	1	1					
		2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2		
		2			1	2	3		2	1			2		
		2			1	2		3	2	1			2		
		2			1	2	3		2	1			2		
		2			1	2		3	2	1			2		
	2	2	2		1	2	2	2	2	1		2	2	2	
	2		2		1	1	1	1	1	1		2		2	
	2		2		4	4			4	4		2		2	
					4	4			4	4					
					4	4			4	4					
					1	1			1	1					
				3	3	3	3	3	3	3	3				

Ustal kolejność zdarzeń w historyjce obrazkowej, pisząc odpowiednią cyfrę w pustych kratkach.





Narysuj w każdym kwadracie 3 klocki o określonym kształcie i kolorze, tak aby wypełnić wszystkie kratki.



Połącz kropki we właściwej kolejności. Pokoloruj powstały rysunek.

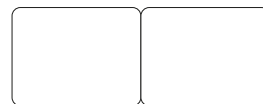


i I

i I



igła



i			a
---	--	--	---



Mama ma i .

Mam  i .

To  i to . To , a to .

Połącz w pary takie same wyrazy i pokoloruj tła ramek tym samym kolorem.

Iga

igła

igloo

irys

bidon

Igor

igła

Igor

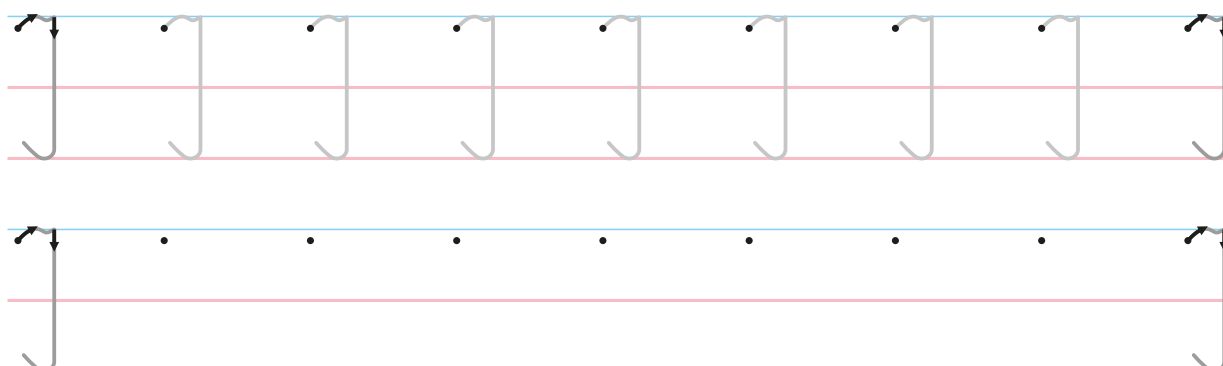
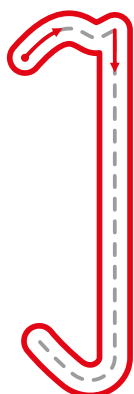
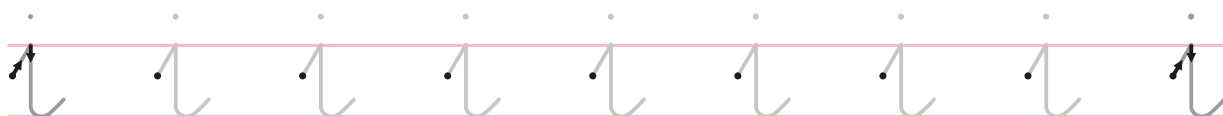
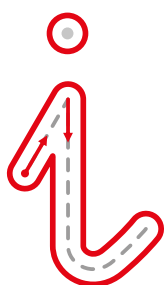
Iga

bidon

irys

igloo

Rysuj palcem, a następnie kreśl ołówkiem małą i wielką literę „i” po śladzie. Potem spróbuj napisać litery samodzielnie w liniaturze.



Sposoby na jesienną szarugę



W puste miejsca na planszy wpisz - zgodnie z podanym obok kodem - odpowiednie cyfry. Żadna z nich nie może powtórzyć się ani w pionie, ani w poziomie.

	2		1
3	1	4	
1		2	4
	4	1	

1 ●

2 ●

3 ●

4 ●

	2	3	
3			2
		2	
2	3		1

1 ●

2 ●

3 ●

4 ●

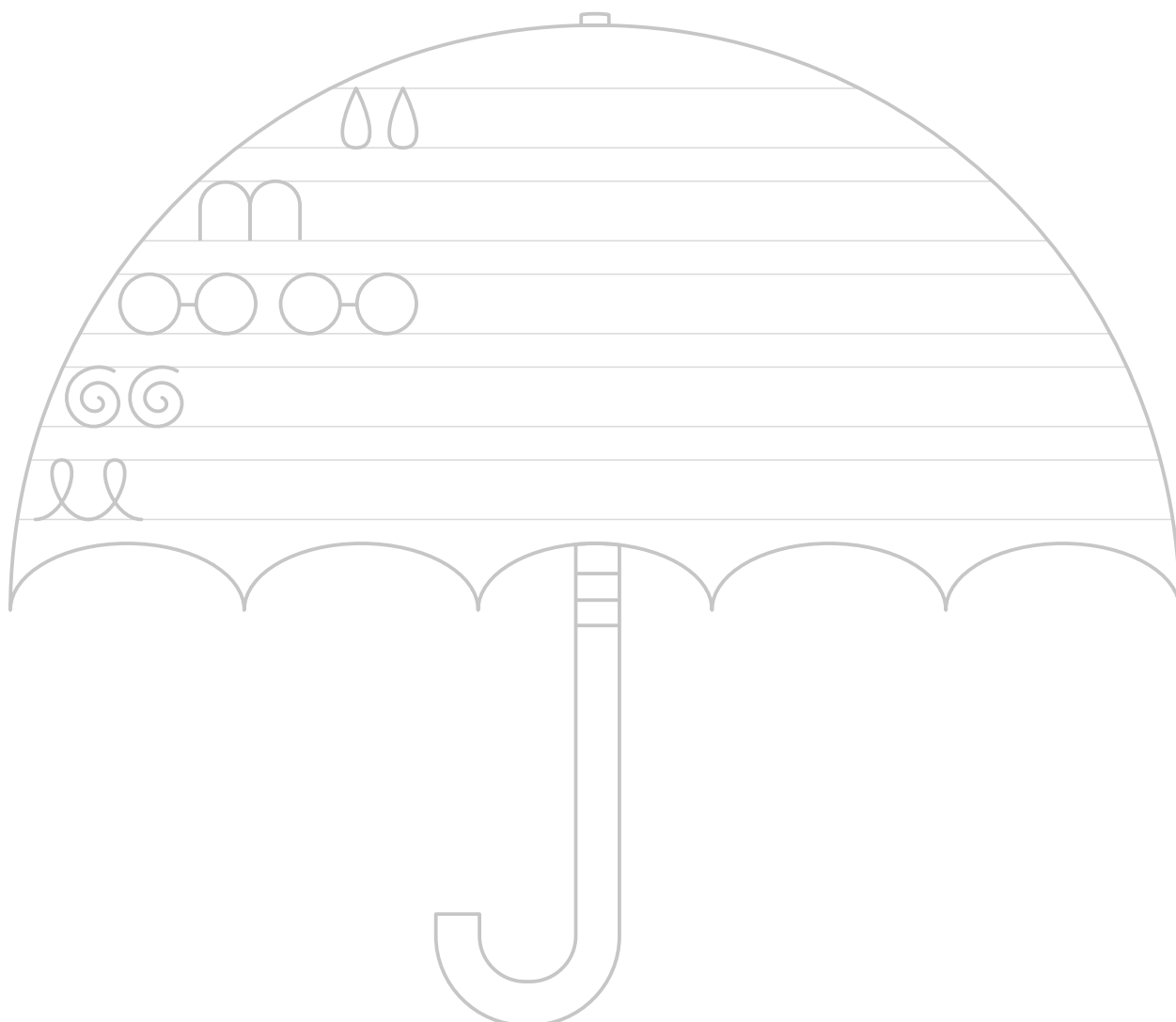
Połącz w pary kalosze z takimi samymi sylabami. Przeczytaj powstałe wyrazy i powiedz, czy każdy z nich coś znaczy.





Odtwórz deszczowe rytmy za pomocą słowa „kap”. Następnie rysuj parasol po śladach i ozdób go.

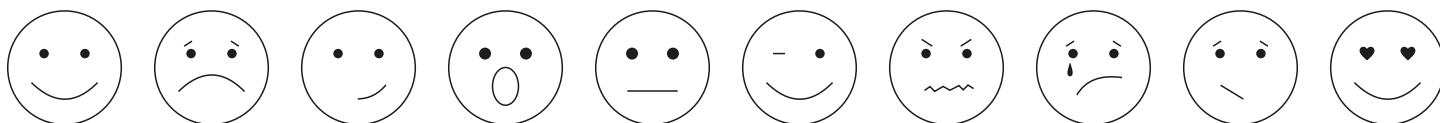
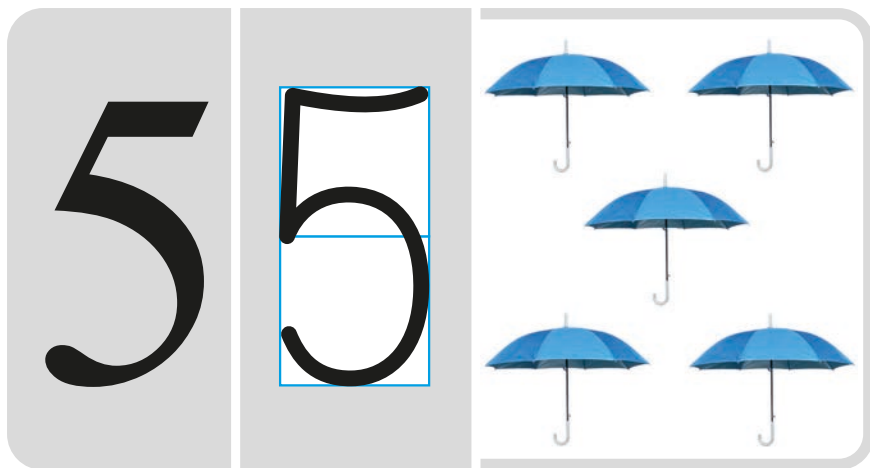
Deszczyk pada kap, kap ...



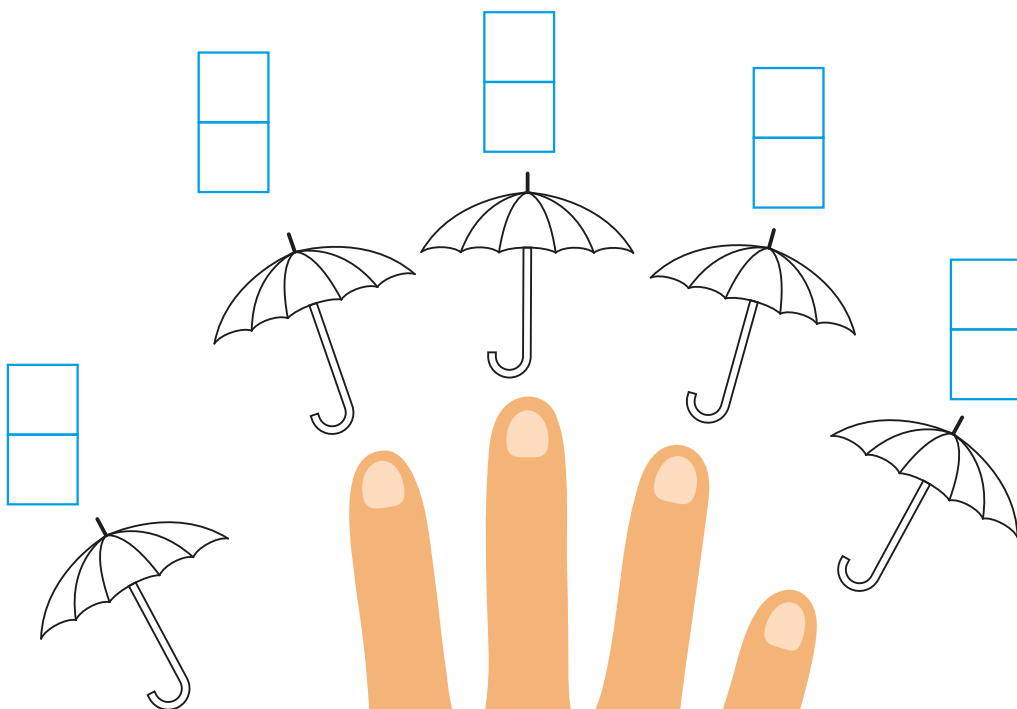
Sprawdź, jak będą wyglądały: żyrafa w szaliku, kaczka w czapce, lis w kaloszach i kot w krawacie. Dorysuj zwierzętom poszczególne części garderoby.



Nazwij cyfrę drukowaną i pisaną. Pokoloruj odpowiednią liczbę Emotek.



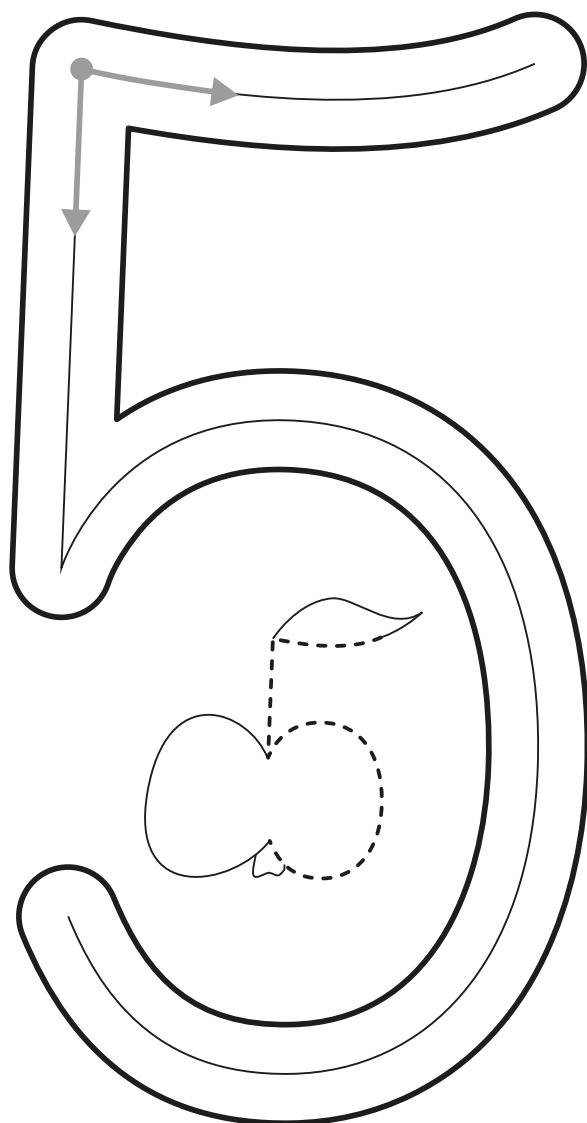
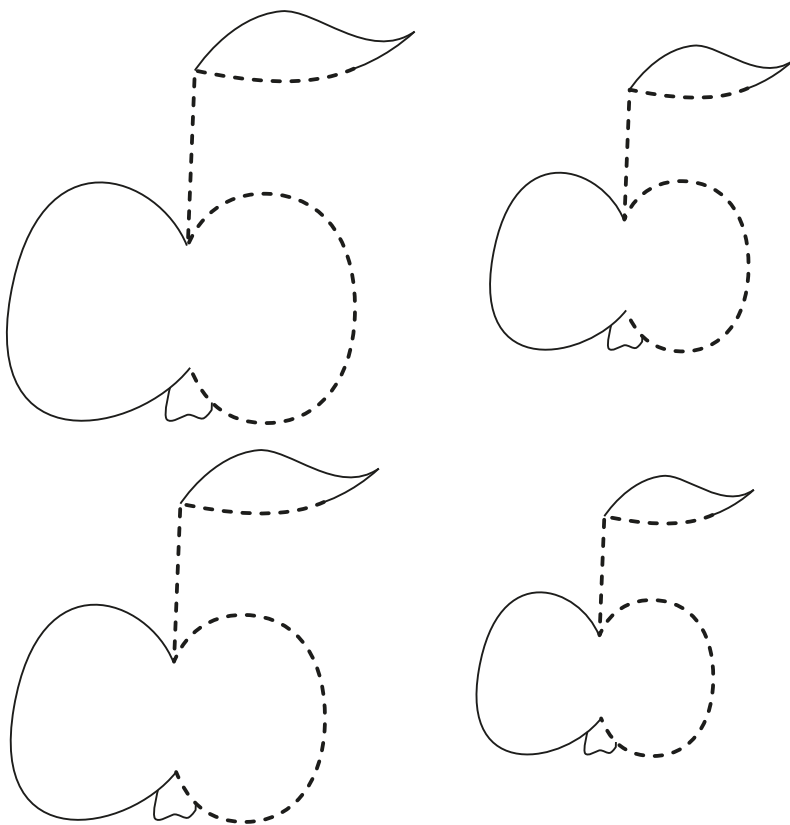
Policz palce u ręki i parasolki, porównaj ich liczbę. Każdy parasol pokoloruj innym kolorem. Następnie napisz odpowiednie cyfry w pustych kratkach.



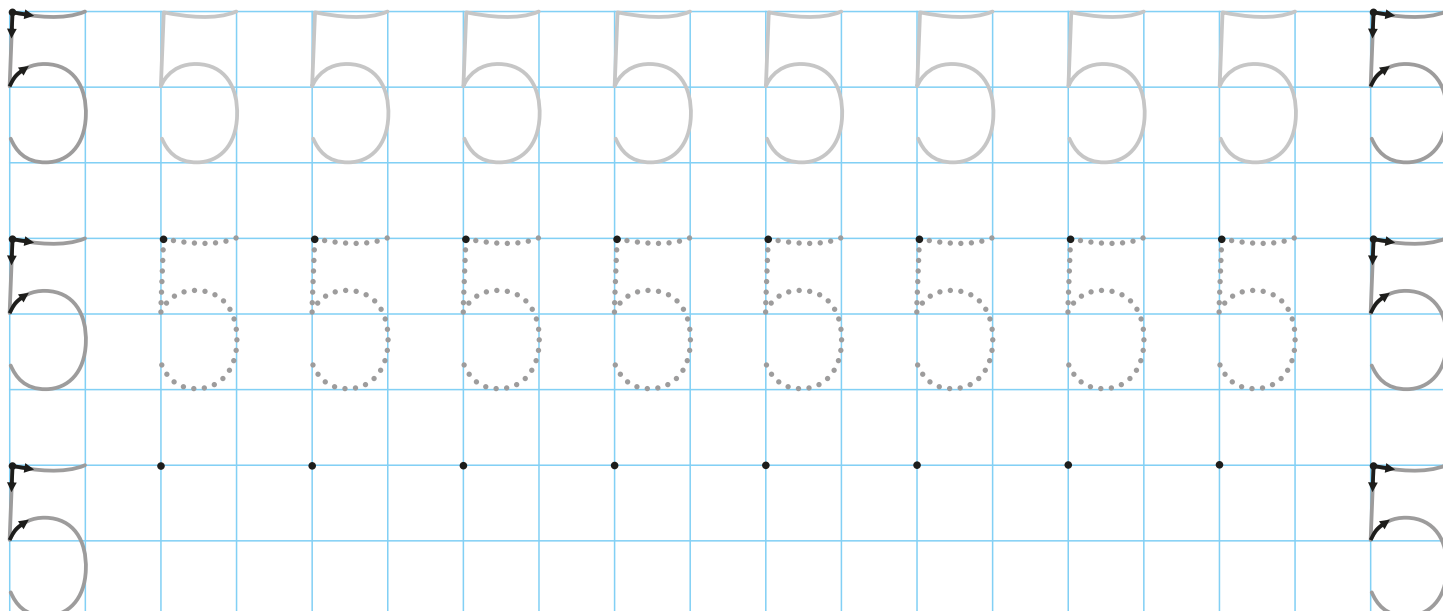
**Poszła rączka na spacer,
na słoneczko i wiaterek.
Aż tu nagle, deszczyk pada.
O rety! Zmoknie paluszków
gromada.**

Rysuj palcem cyfrę 5 po śladzie, mówiąc jednocześnie poniższą rymowanekę. Następnie nazwij rysunki i odszukaj w nich ukryte piątki. Napisz je po śladzie kolorową kredką.

Pięć ma duży brzusek,
zjadło pięć jabłuszek.
Jabłka do przedszkola
przyniosła nam Ola.

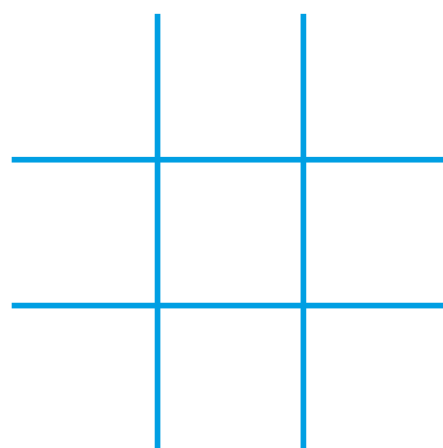
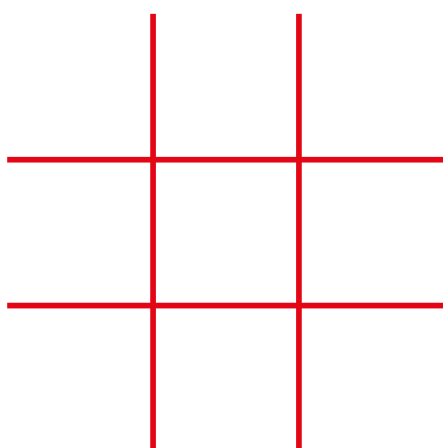
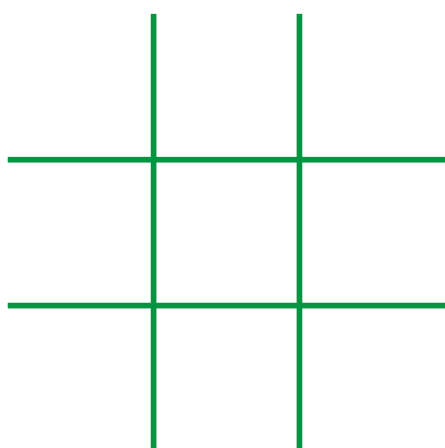
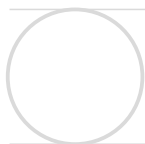
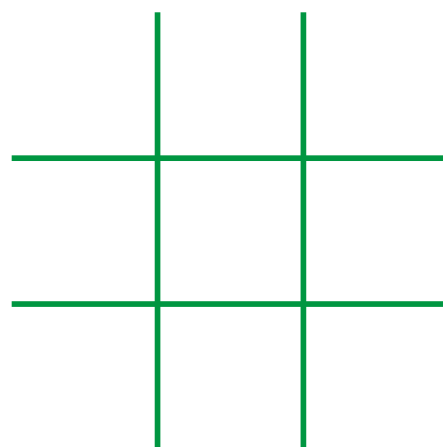
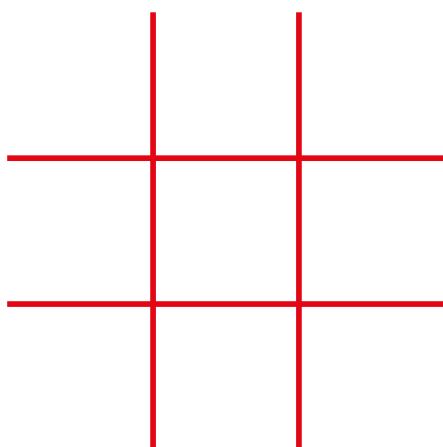
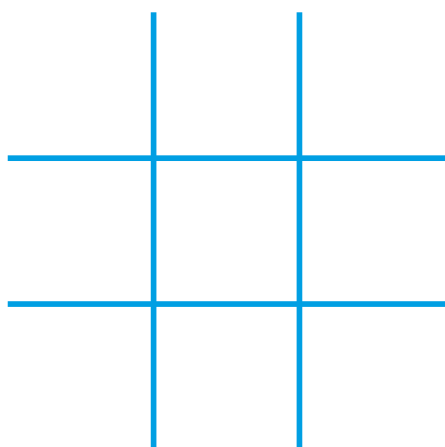
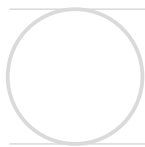


Pisz cyfry po śladzie, a następnie samodzielnie.





Kreśl znaki po śladzie, a następnie samodzielnie. Zagraj z kolegą lub koleżanką w „Kółko i krzyżyk”.



Pokoloruj figury geometryczne w kwadratach według podanego kodu.



Doprowadź Emotki do właściwych obrazków.





Pisz litery po śladzie, a następnie samodzielnie.

o

o

O

O

a

a

A

A

m

m

M

M

t

t

T

T

i

i

J

J

Pisz cyfry po śladzie, a następnie samodzielnie.

1

1

2

2

3

3

4

4

5

5

1

1

2

2

3

3

4

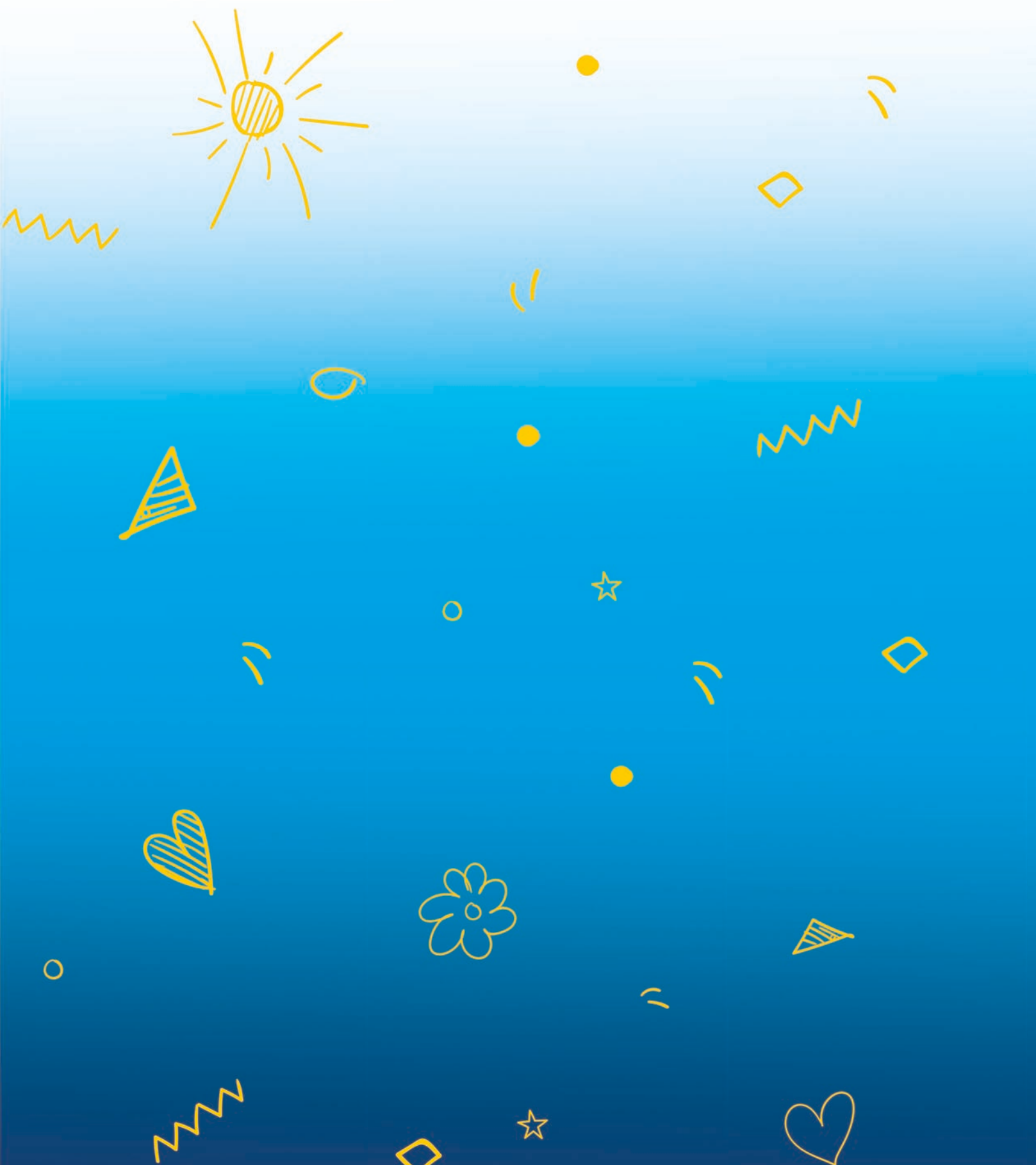
4

5

5

Zdjęcia i ilustracje (autorzy wymienieni w kolejności zdjęć na stronie):

okładka: Pixel-Shot, str. 1. KanKhem - postaci, str. 2. od lewej: Maria Sbytova, Igor Link, Sergey Novikov, Roberto Caucino, davooda - ikony, str. 3. od lewej: FamVeld, nblx, Sunflower Light Pro, BGStock72, davooda - ikony, str. 4. YummyBuum, str. 5. Spreadthesign - klocki, bączek, piłka, Tartila - lalka, Hein Nouwens - miś, auta, str. 6. WinWin artlab - ubrania, Aleksani - walizka, BRO.vector - naczynia, maradaisy - konik bujany, Eloku - otówek, IvanRiver - zakreślacz, creative_studio_design - długopis, KajaNi - kredka, Dzm1try - klej, str. 9. Olga1818, str. 11. Olga1818, str. 14. ilustracja 1: Olga1818, ilustracja 2: KanKhem, ilustracja 3: Olga1818, VectorPot - lew, hipopotam, ilustracja 4: Vadym Nechyporenko - tło, graphic-line - pasterz i owce, str. 15. pticelov - kubek, Nigel Stripe - szczotka, Africa Studio - kot, irin-k - piłka, pies - Nynke van Holten, Proton-stock - grzechotka, Quang Ho - kwiat, New Africa - wrotka, str. 16. Lyudmyla Kharlamova, str. 17. NotionPic - postać, Hein Nouwens - zabawki, str. 19. Hein Nouwens, str. 22. Billion Photos - aparat, studioZEVS - telefon, Tanya Sid - ser, Elena Elisseeva - kwiat, schankz - nos, Zhukov Oleg - rak, str. 24. schwarzhana, str. 26. asantosg, str. 27. BlueRingMedia, str. 28. Shaliapina, str. 29. suerz, str. 30. KanKhem, str. 31. Olga1818, str. 32. AnastasiaSonne, str. 33. BudOlga - duży liść, tan4aART - liście małe, str. 34. Creativa Images, str. 35. barkarola, str. 36. od lewej: FamVeld, Maria Sbytova, Ondrej Prosicky, Albert Beukhof, Africa Studio, LilKar, str. 37. Volha Shaukavets, str. 38. Irmer, str. 39. KanKhem - postaci, GoodStudio - kosze, str. 40. Milya Shaykh, str. 41. Lexi Claus, str. 42. is am are, str. 43. Sketch Master - zając, Meilun - pajac, str. 44. Anna Kucheroва - owoce, Tomasz Kleszcz - ilustracja, str. 45. Toporovska Nataliia, str. 46. Inspiring, str. 48. Alex Staroseltsev - jabłko, KanKhem - postać, str. 50. Inspiring - jabłko, str. 51. od lewej: Boiarkina Marina, gorillaimages, Evgeny Atamanenko, KAMONRAT, Natalia Kirichenko, Lyubov Kobayakova, str. 52. photomaster - bocian, WildlifeWorld - słowik, YK - wilga, kojihirano - żuraw, Dennis Jacobsen - jaskółka, Vishnevskiy Vasily - jemioluska, WildlifeWorld - gil, Marcin Perkowski - gawron, Gallinago_media - wróbel, Maximillian cabinet - sikorka, Ihor Hvozdetzkyi - dzieciół, photomaster - sójka, Eric Isselee - sroka, str. 53. Cernecka Natalja - drzewo, Ann in the uk - tło, str. 54. Billion Photos - aparat, Tomasz Kleszcz - ilustracja, str. 55. Mr_TheLightBeer - antena satelitarna, Artem Kutsenko - winogrona, Yuliy Velchev - agafka, PixaHub - awokado, zydesign - armata, Good Job - ananas, str. 56. Havryliuk-Kharzhevskaya - proces wzrostu drzewa, Nynke van Holten - wiewiórka, clarst5 - sójka, Eric Isselee - dzik, Eric Isselee - jeleń, Eric Isselee - sarna, Daria Rybakova - niedźwiedź, missanzi - żubr, Eric Isselee - goryl, str. 58. KanKhem - postać, BNP Design Studio - części ciała, str. 60. Everyonephoto Studio - garderoba, M...M - kleksy, str. 61. Hortimages - grzyby, qnak - liście, Dionisvera - żółędzie, str. 62. boxthedog - autokary, Net Vector - pozostałe pojazdy, str. 63. Alexzel, str. 64. vgstudio - mama, Tomasz Kleszcz - ilustracja, Dimitris Leonidas - auto, antoniodiaz - tata, Sergey Ryzhov - motocykl, stockphoto-graf - rower, str. 65. vgstudio - mama, str. 66. od lewej: Soloviova Liudmyla, Ellona Kritskaya, Irina Wilhauk, MNStudio, Sergey Novikov, New Africa, str. 67. Alexander_Safonov - przejście dla pieszych, Nick To - auto, Colorfuel Studio - dzieci ze znakami, str. 68. KanKhem - postać, KruczymOkiem - auto (maluch), Betsart - ulica z cyfry, str. 70. Flat vectors - ilustracja z policją, Norbert9 - ilustracja ze strażą pożarną, Qualit Design - ilustracja z pogotowiem, str. 71. Hampus design, str. 72. antoniodiaz - tata, Tomasz Kleszcz - ilustracja, CLIPAREA I Custom media - tablet, cobalt88 - telefon, 3DMAVR - tornister, str. 74. optimistic_view = ilustracje sprzętów agd, Xaki646 - lampa naftowa, Framarzo - stare żelazko, rawf8 - stary telefon, Dja65 - pralka frania, gmylin - ręczny odkurzacz, s.chanakanon - robot odkurzający, CHALERMPHON SRISANG - lampa wisząca, Rozhnovskaya Tanya - pralka, cobalt88 - smartfon, JoyImage - żelazko, str. 75. Krivosheev Vitaly - tv, Djem - leżak, brgfx - fontanna, Solomin Andrey - kompas, Dmytro Volkov - puchar, Vladyslav Travel photo - termometr, Kwadrat - zebra, FabrikaSimf - garnek, guteks7 - dłoń ze smartfonem, str. 76. KanKhem - postać, Oleksiy Mark - smartwatch, hidamarineko - ilustracje w ramce "lato", Analgin - gałąź z kwiatami, Net Vector - kwiaty, Elena Istomina - bocian, KrapOlga - motyl, Naumova Marina - ilustracje w ramce "zima", str. 78. Photo Win1 - marakas, Kletr - bęben, BGStock72 - pałeczki, str. 79. od lewej: zuperia, dashadima, VectorVicePhoto, KsanderDN, VikiVector, StudioSmart, Xaki646, Suwat wongkham, VitaminCo, BigMouse, kontur-vid, dashadima, Runrun2, pogonici, Danny Iacob, 3DMAVR, fotoslaz, CLIPAREA I Custom media, cobalt88, Krivosheev Vitaly, zentilia, str. 81. Colorfuel Studio, wowomnom - kot, str. 84. vvoe - igła, Tomasz Kleszcz - ilustracja, Vectorpocket - nitka, Phant - imbryk, Noppadon stocker - filiżanka, I Kononenko - gałązka, Aksenova Natalya - indyk, str. 87. gladcov, str. 89. Jim Cumming - lis, g_tech - żyrafa, Laura Fokkema - kot, Tsekhmister - gęś, str. 90. KanKhem - postać, KAWEEESTUDIO - parasol, k-hako - dłoń, str. 94. KanKhem, pozostałe ilustracje: Andrzej Błoński



ISBN 978-83-8336-013-3



9 788383 360133



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne

