

Między nami EMOTEKAMI

poznajemy świat emocji część 4



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne

Mam 4 lata

Trefl
EDUKACJA

autor:

Anna Zabielska

opracowanie graficzne:

Karolina Piętoń

Marcel Filipczuk

projekt bohaterów pakietu - Emotek:

Tomasz Kleszcz

redaktor naczelny:

Tomasz Filipczuk

opracowanie koncepcji i nadzór wydawniczy:

Agnieszka Sutkowska

redakcja językowa i korekta:

Paulina Tokajuk

projekt okładki, zdjęcie na okładkę:

Dorota Sikora

ilustracje i zdjęcia:

Karolina Piętoń

Marcel Filipczuk

Obrazy użyte na podstawie licencji od Shutterstock.com

ISBN 978-83-8336-261-8

Podręcznikarnia 2024

telefon kontaktowy +48 88 315 57 75

e-mail: biuro@podrecznikarnia.pl

www.podrecznikarnia.pl



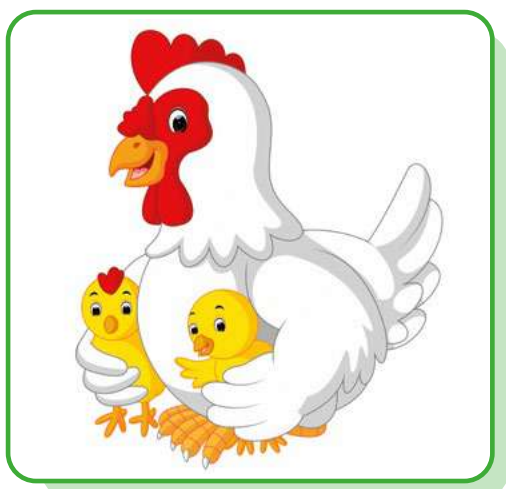
PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne



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.

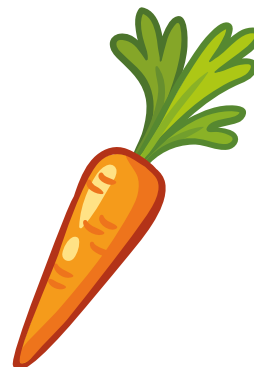
Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Przestrzegaj praw, jakie im przysługują. Udostępniając książkę lub jej fragmenty, rób to wyłącznie w zakresie dozwolonego użytku, który określają przepisy prawa. Zawartość książki możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście 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.

Połącz linią Emotki z odpowiednimi obrazkami.

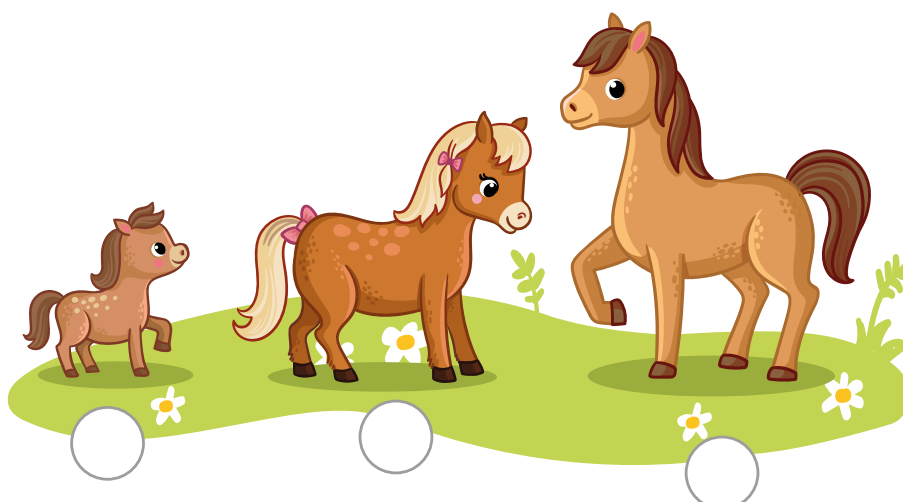
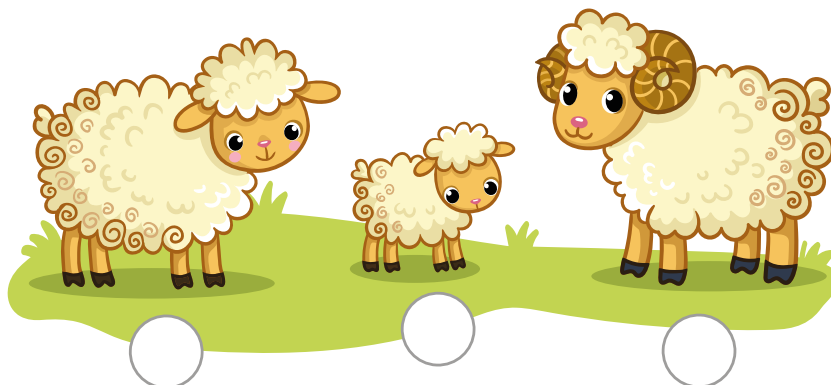
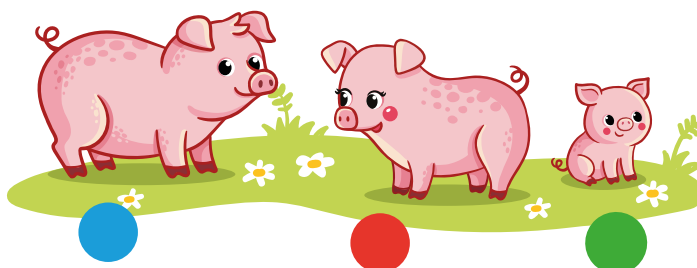




W każdej ramce wykreśl obrazek, który nie pasuje do liczby kropek oznaczających sylaby.



W każdej rodzinie zwierząt zaznacz tatę, mamę i dziecko, zamalowując kółka odpowiednim kolorem.





Pokoloruj dwa kaczątko.



Pokoloruj kapelusz pierwszego i ostatniego kaczątko.



Pokoloruj parasol środkowego kaczątko.

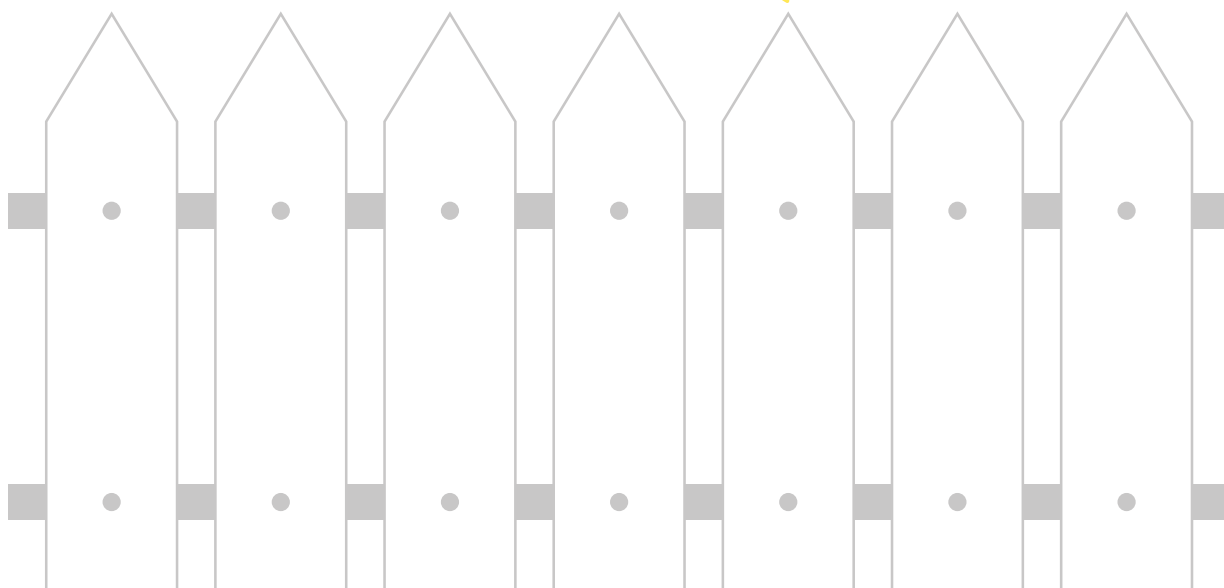


Połącz linią zwierzęta wiejskie we wskazanej kolejności.

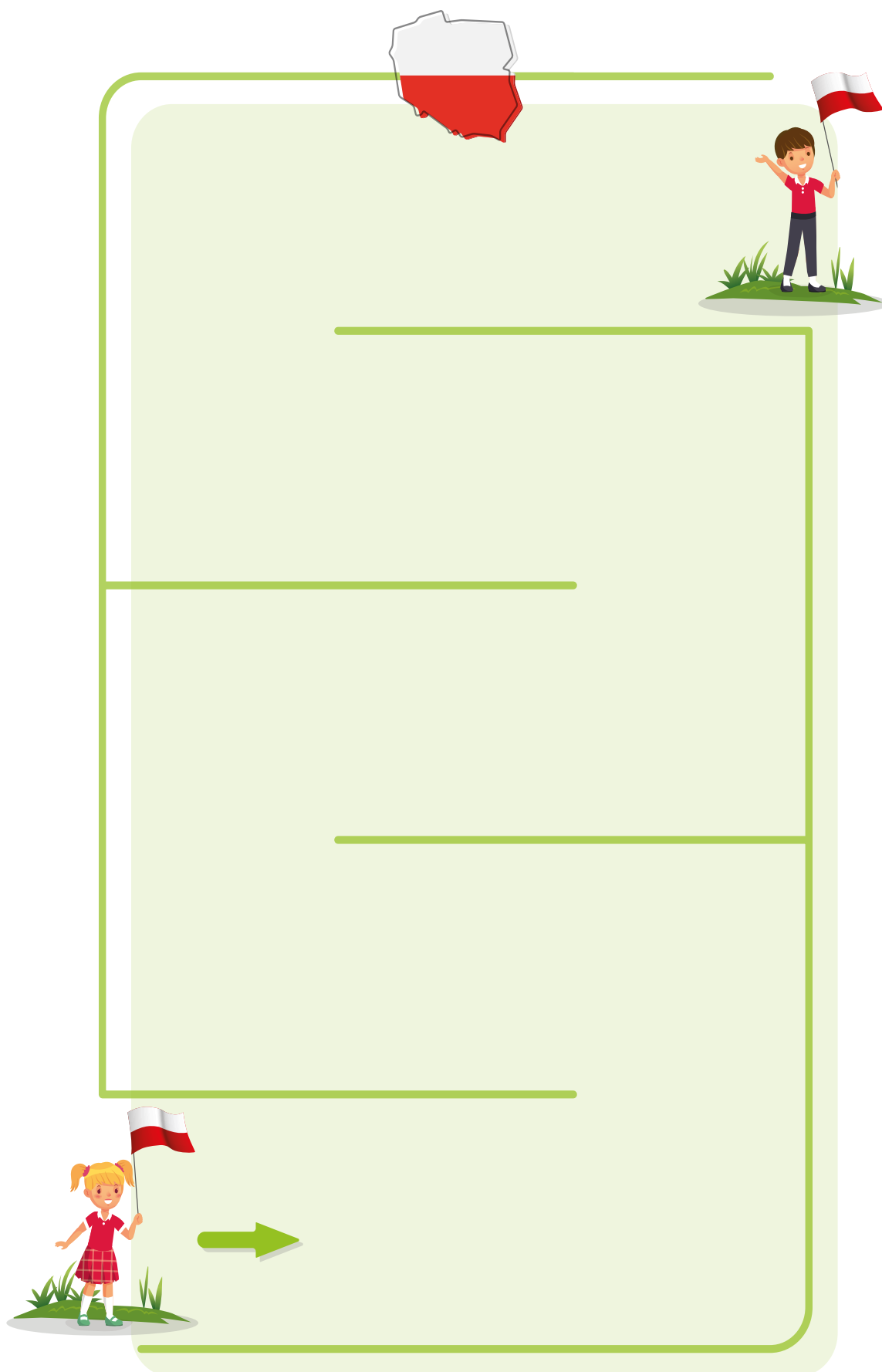




Pokoloruj kosę oraz płot - każdą część (sztachetę) innym kolorem.

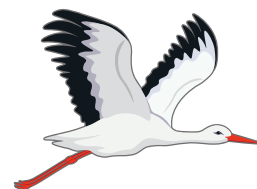
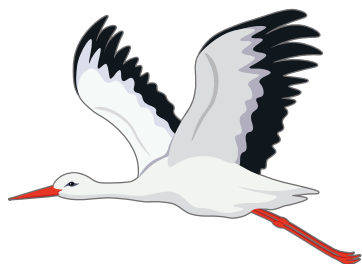


Narysuj drogę, która doprowadzi dziewczynkę z flagą do chłopca z flagą.





Policz każdy rodzaj obiektów (flaga, kontur Polski, bocian i godło).
Narysuj odpowiednią liczbę kropek w polach na dole strony.



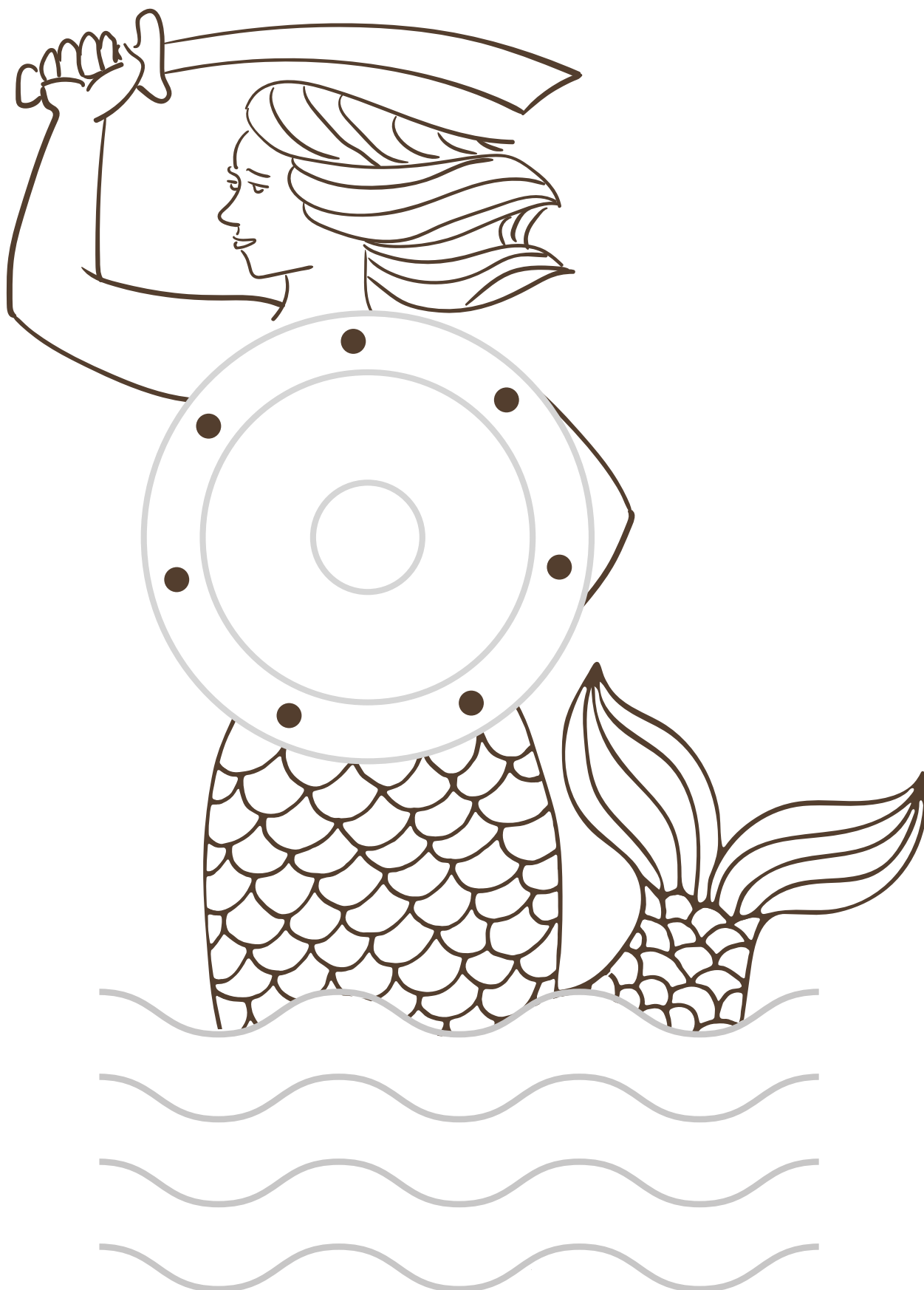






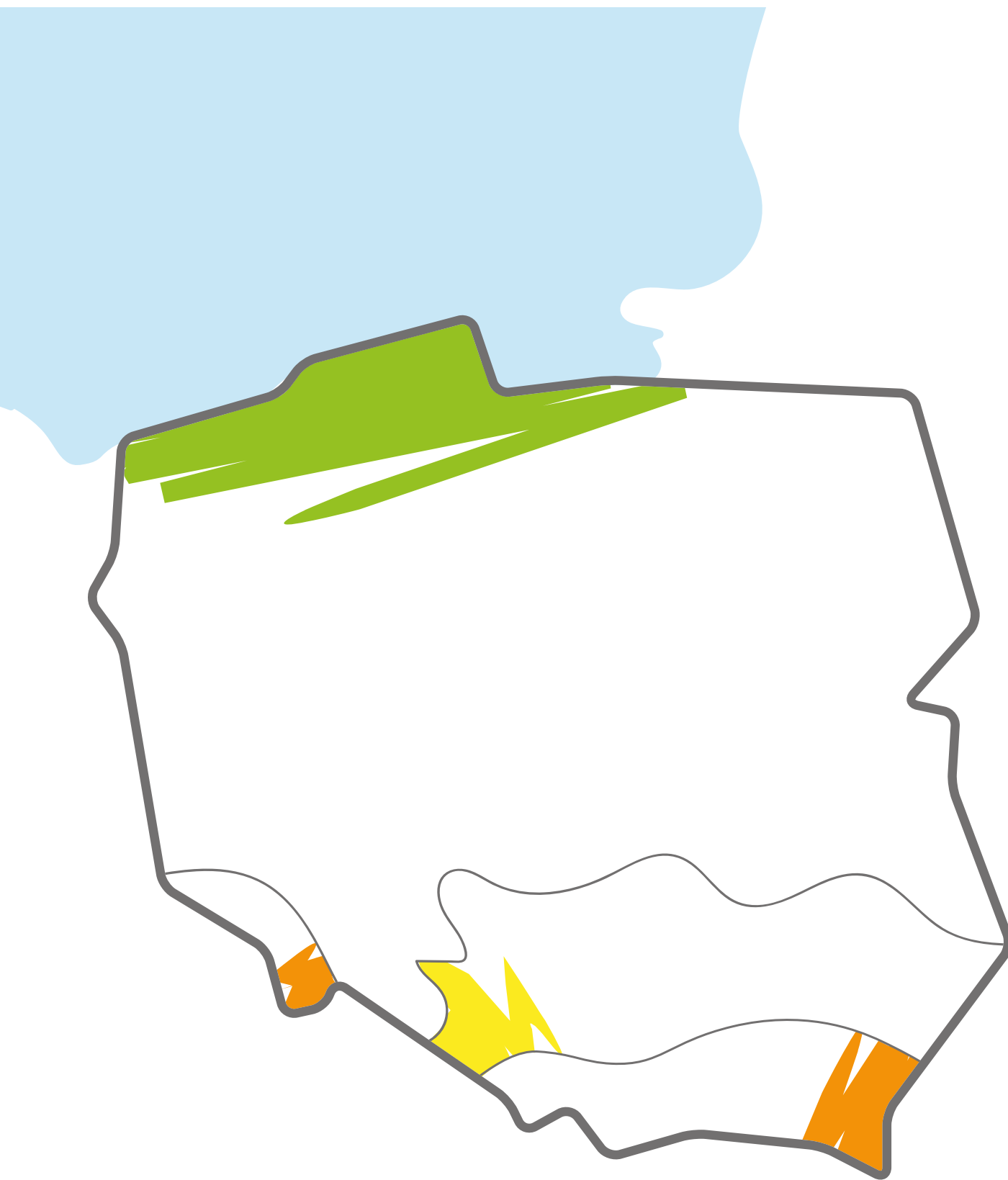


Rysuj po śladzie tarczę obronną Warszawskiej Syrenki oraz fale.

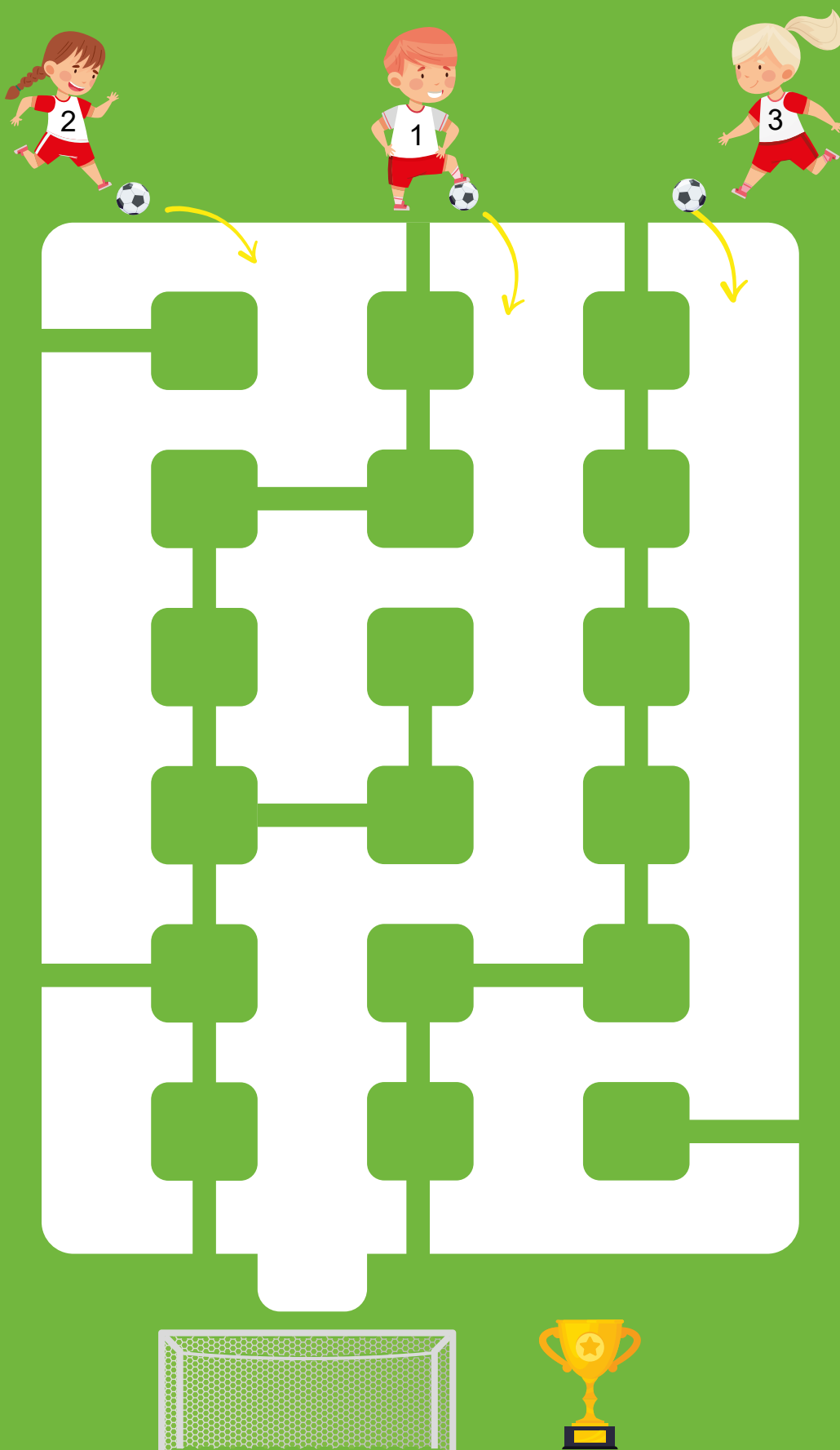




Pokoloruj mapę Polski zgodnie z podanymi kolorami.

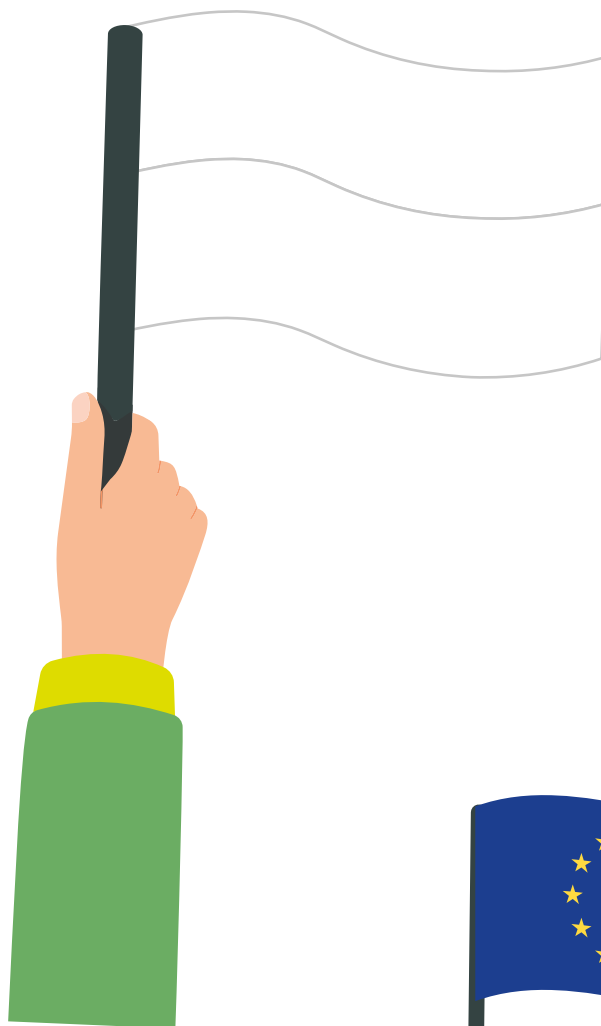


Rysuj drogę każdej piłki w kierunku bramki, a dowiesz się, który z zawodników strzeli gola.





Pokoloruj polskie flagi według wzoru. Następnie policz i porównaj, których flag jest więcej - Polski czy Unii Europejskiej.



Posłuchaj czytanych przez nauczyciela poleceń i wykonaj je.



Zaznacz znakiem „X” pierwszą i ostatnią książkę.



Zaznacz znakiem „X” 3 najgrubsze książki.



Dorysuj 2 książki.





Połącz pantofelki z postaciami dziewcząt (kolor bucików powinien być zgodny z kolorem sukienek), a dowiesz się, która panna zgubiła swój bucik – to Kopciuszek. Pokoloruj pantofelek do pary umieszczony na poduszce.

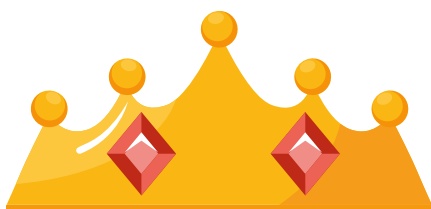
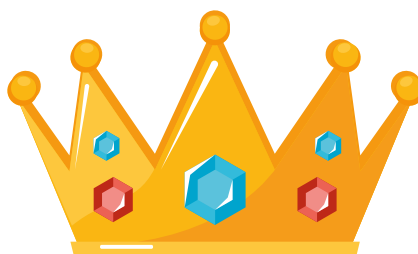
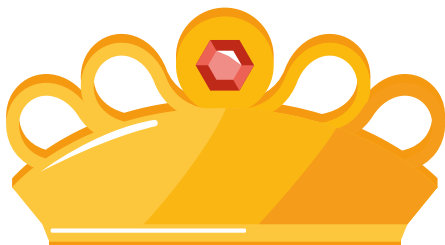


Ustal kolejność zdarzeń w historyjce obrazkowej, rysując w pustych polach odpowiednią liczbę kropek.





Połącz w pary korony z taką samą liczbą diamentów.



Rysuj po śladzie chatkę z piernika i pokoloruj dowolne elementy.





Odszukaj na ilustracji obiekty znajdujące się na dole strony i otocz je pętlą.
Podziel ich nazwy na sylaby i pokoloruj odpowiednią liczbę kółek.



○ ○ ○ ○

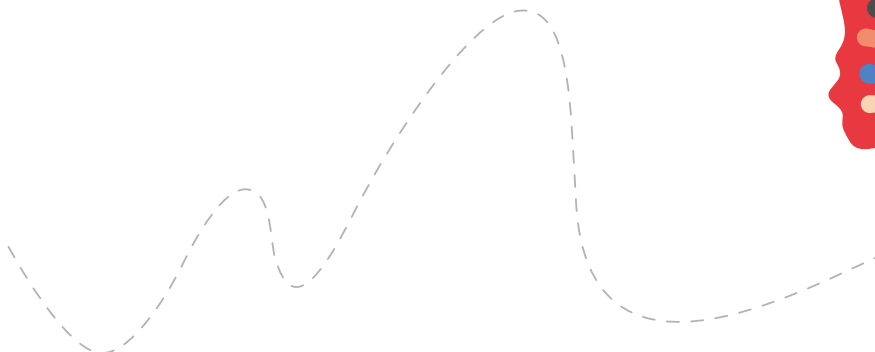
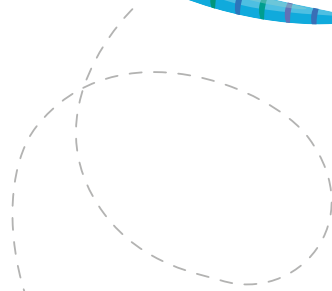
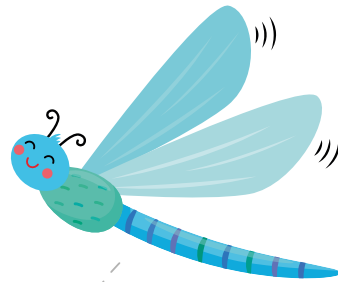
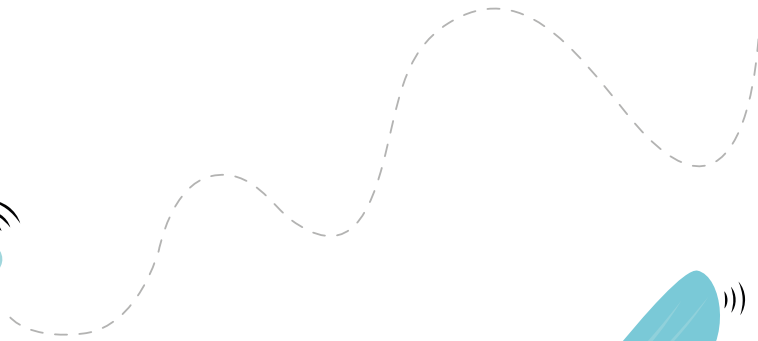


○ ○ ○ ○



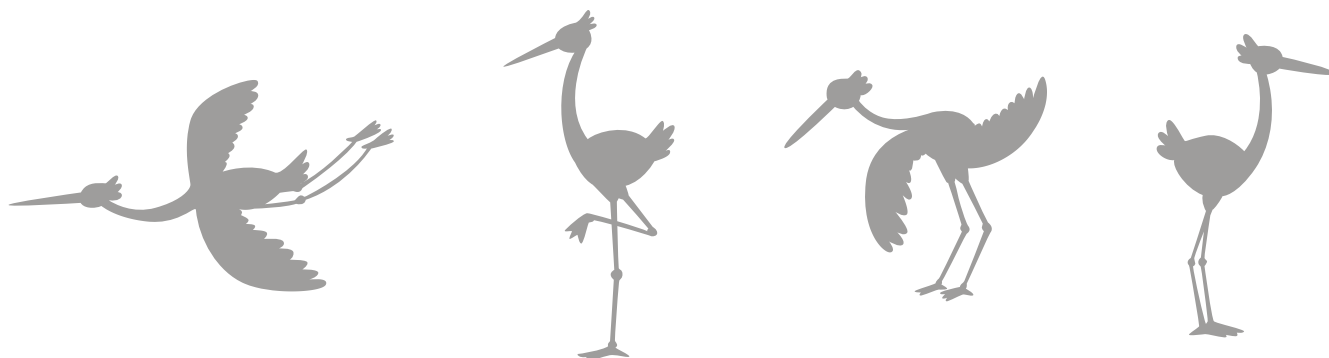
○ ○ ○ ○

Rysuj drogę owadów, łącząc przerywane linie.

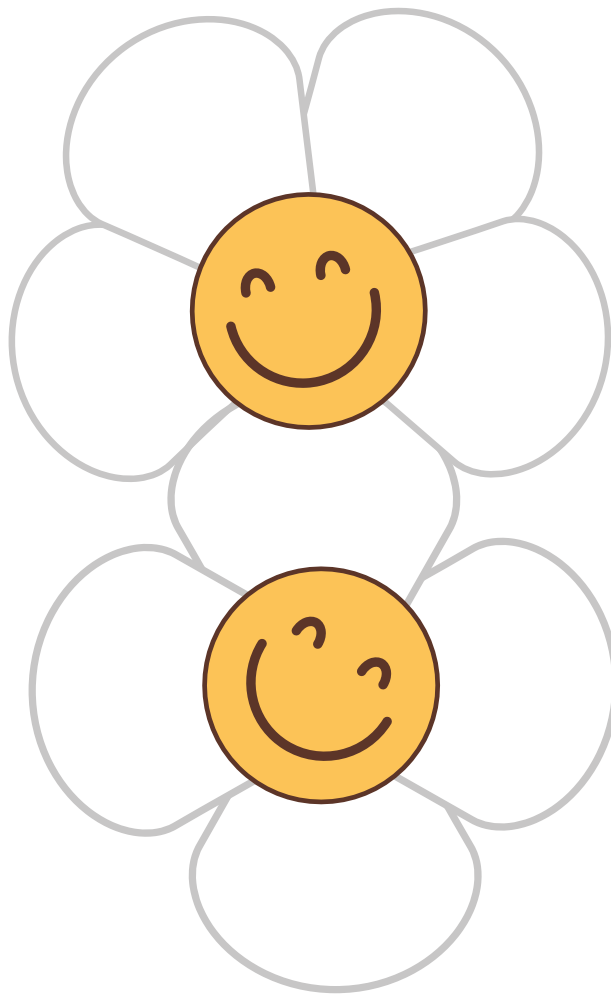
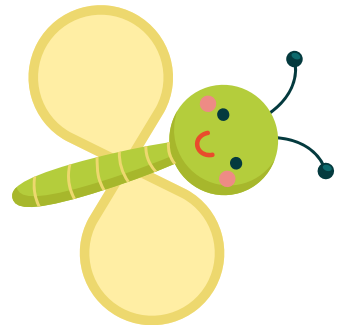
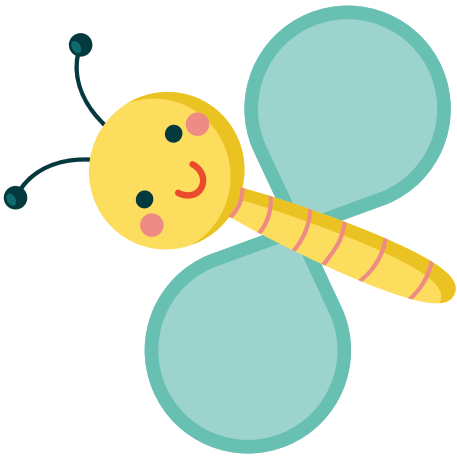




Przyjrzyj się ilustracji i połącz linią każdego bociana z jego cieniem.

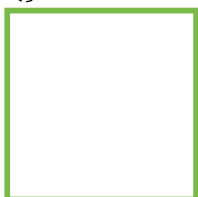
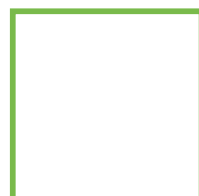
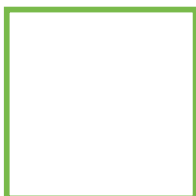
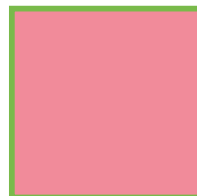
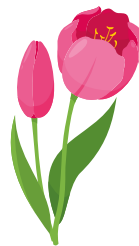
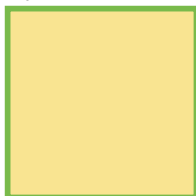
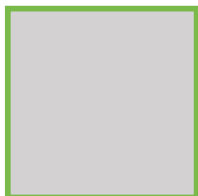
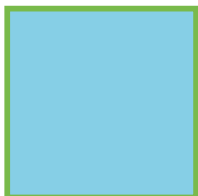


Pokoloruj płatki kwiatów, dorysuj łodygę i listki.

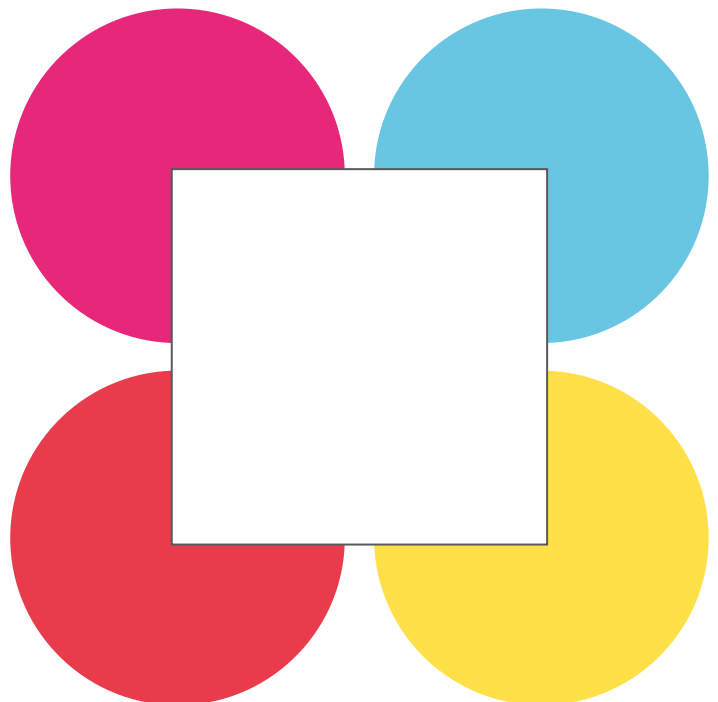
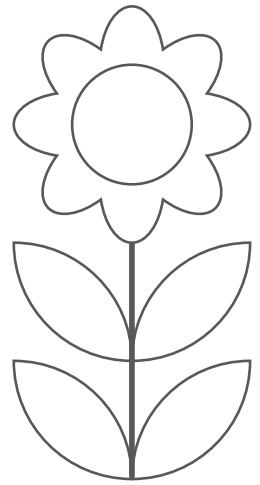
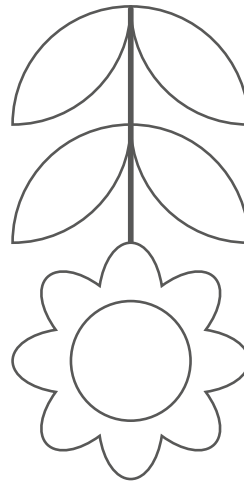
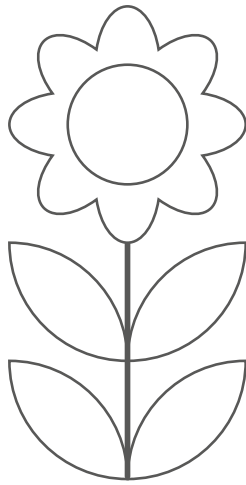
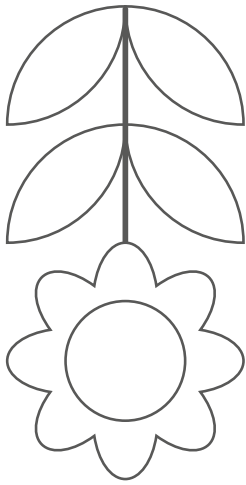




Pokoloruj kratki według podanego kodu.



W pierwszym szeregu pokoloruj kwiaty we właściwym położeniu, poniżej dorysuj brakujące fragmenty płatków kwiatów.





Otocz pętlą po 2 kwiaty.



Pokoloruj tyle okienek w domku, ile osób liczy Twoja rodzina.

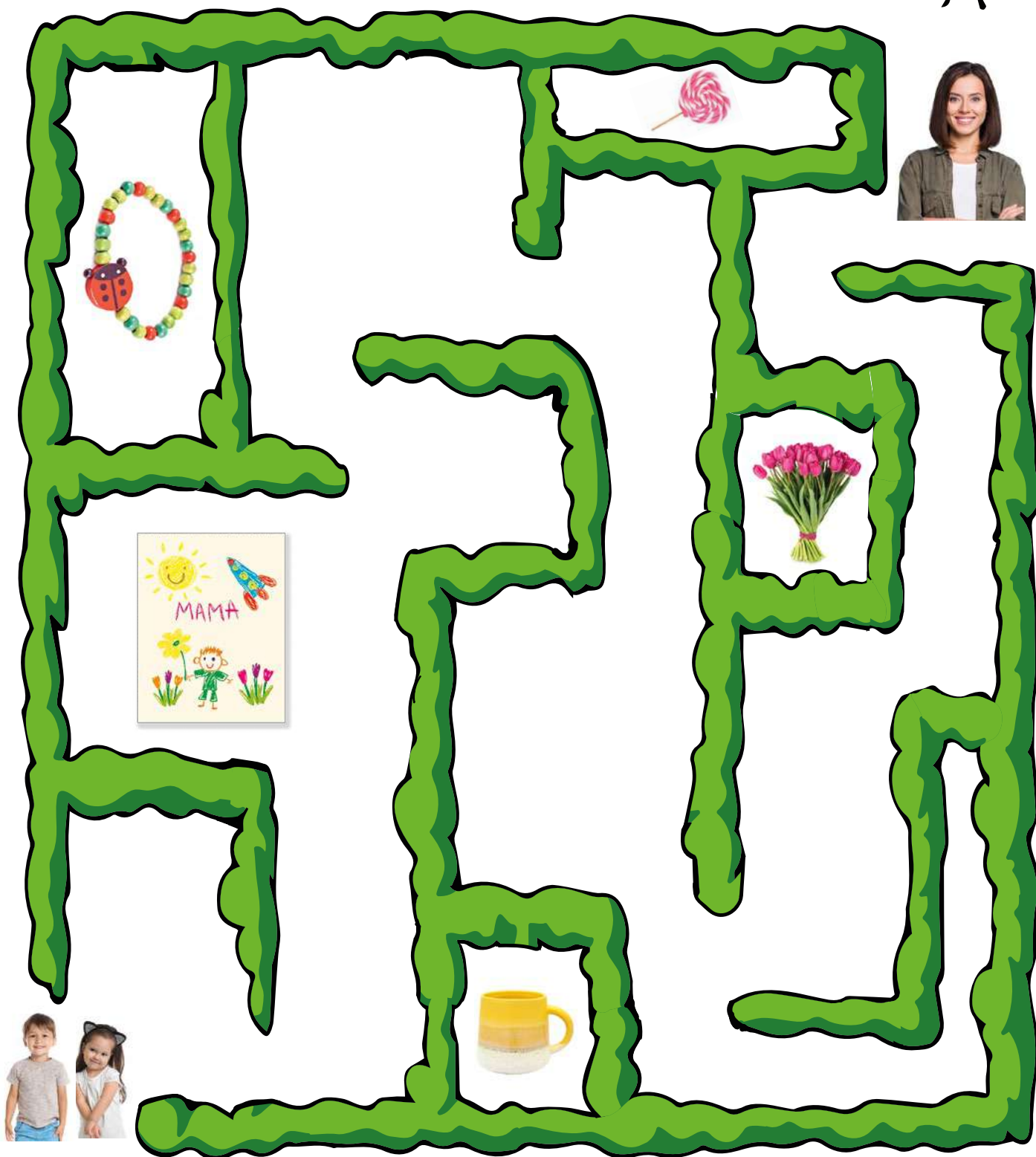
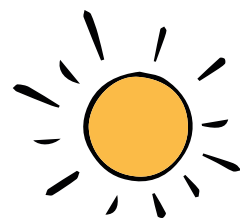


Moja rodzina

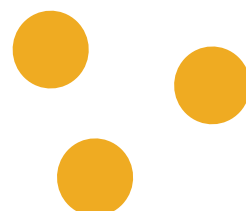
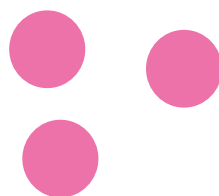
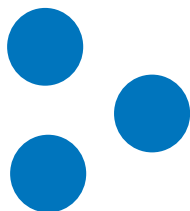
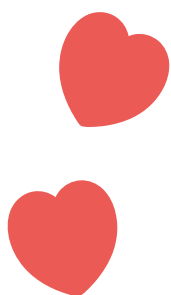
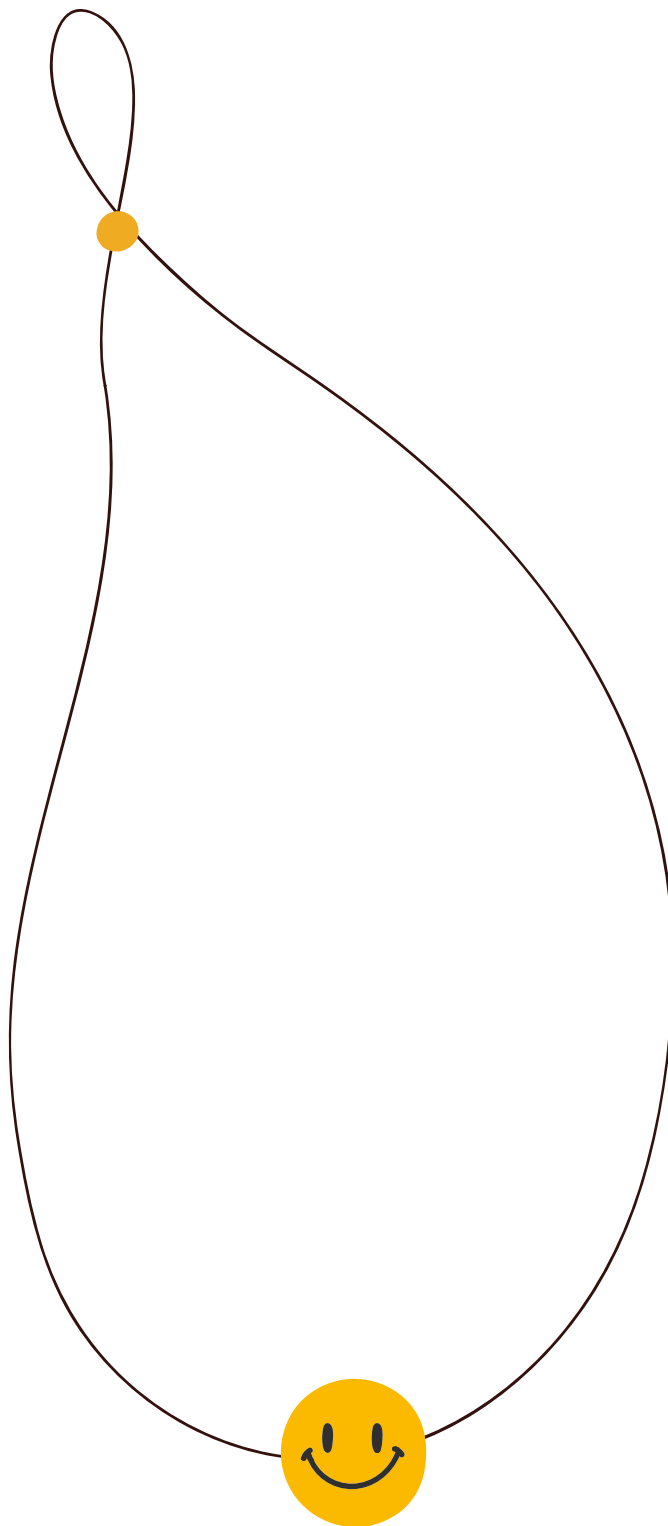




Ustal, rysując linię w labiryncie, jaki prezent podarują dzieci mamie w dniu jej święta.



Użyj przedstawionych poniżej elementów do zaprojektowania naszyjnika dla swojej mamy.





Wskaż 5 różnic między obrazkami.



Posłuchaj opisu słownego osób przedstawionych w 2 szeregach i otocz pętlą mamę i tatę Eli. Uzupełnij strój siostry i brata Eli według instrukcji słownej.



Mama Eli ma:

- ciemne włosy
- spodnie
- czerwoną marynarkę



Tata Eli ma:

- marynarkę
- niebieskie spodnie
- okulary



Siostra Eli ma:

- jasne włosy
- sukienkę w kwiaty
- różowe buty



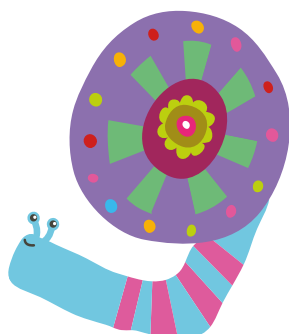
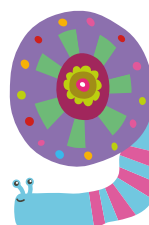
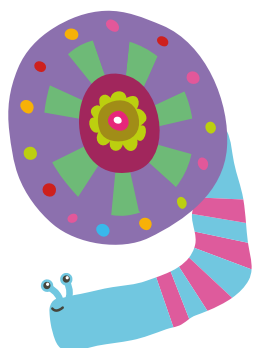
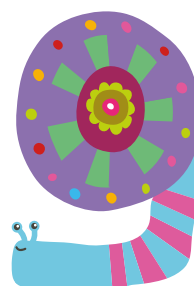
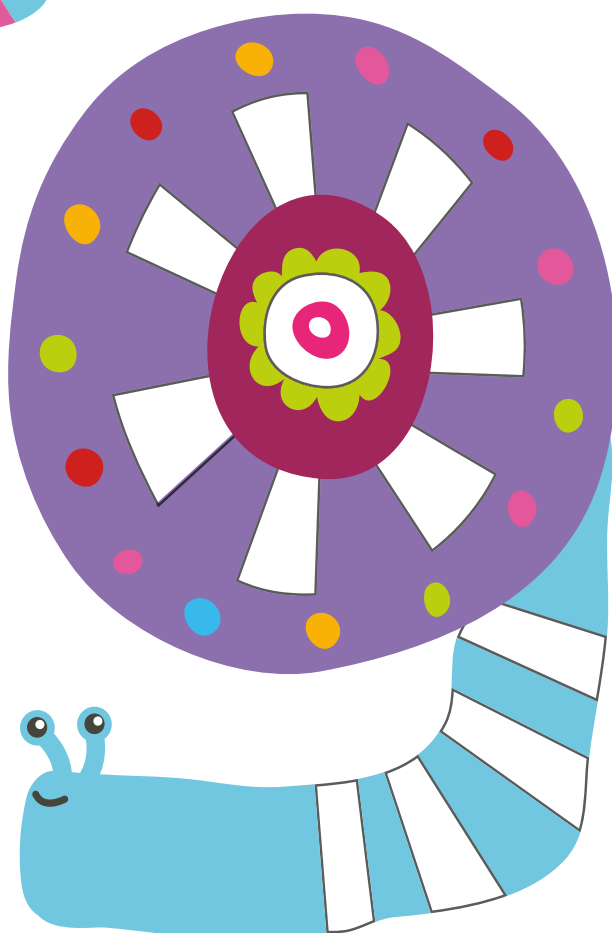
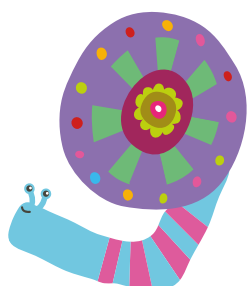
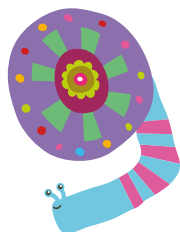
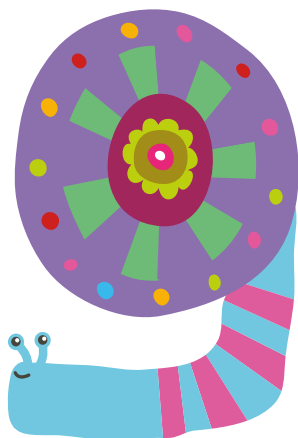
Brat Eli ma:

- krótkie włosy
- żółtą koszulkę
- czarne buty

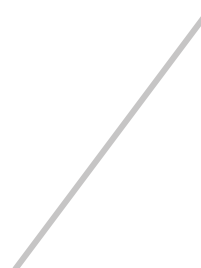
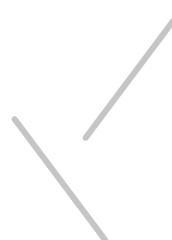
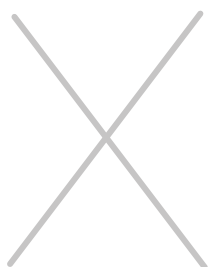
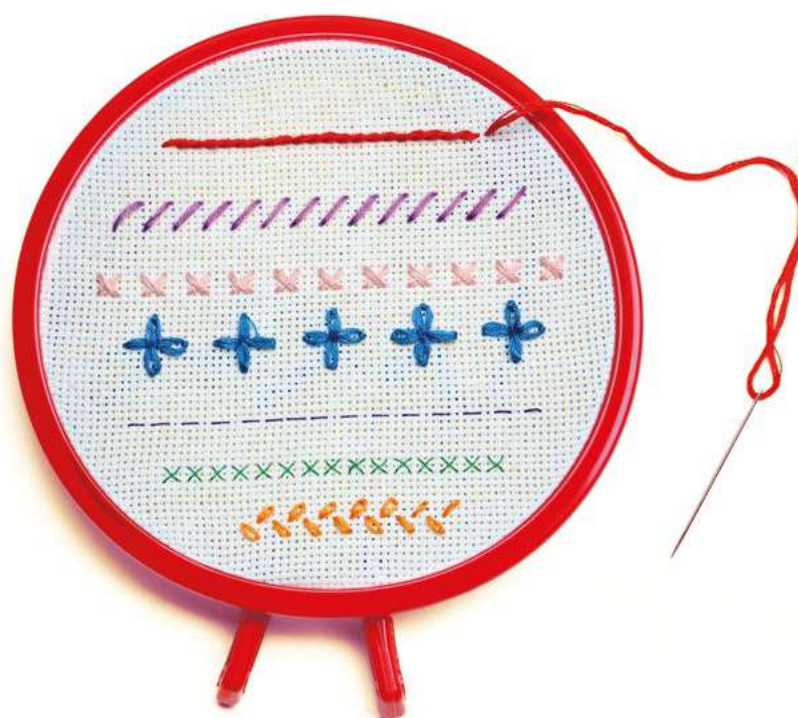




Pokoloruj ślimaka tak, aby pasował do pozostałych członków rodziny.

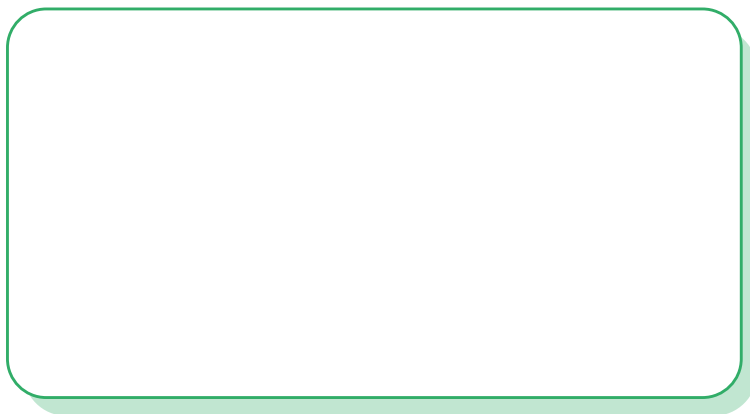
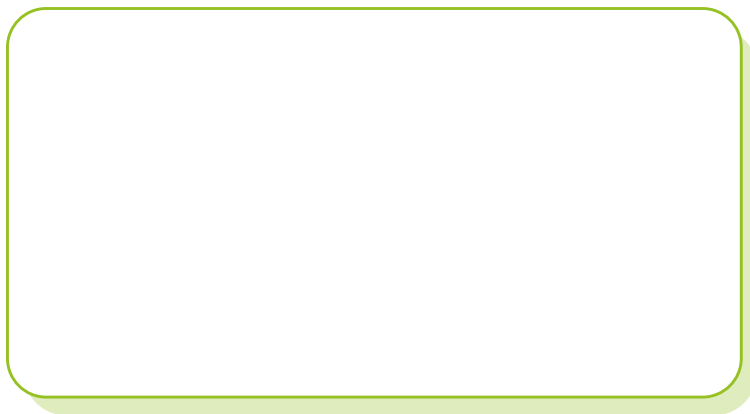
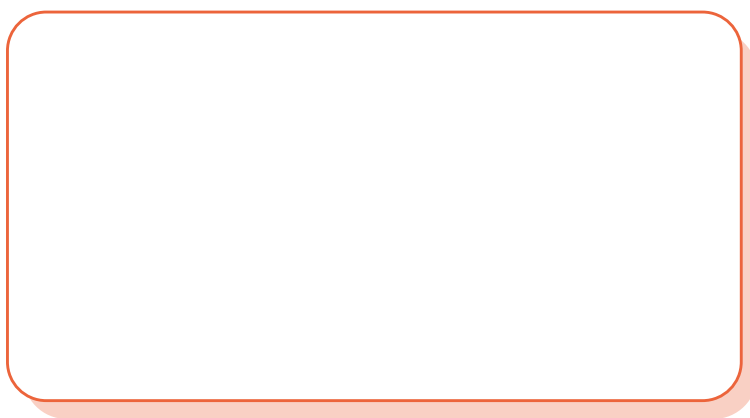
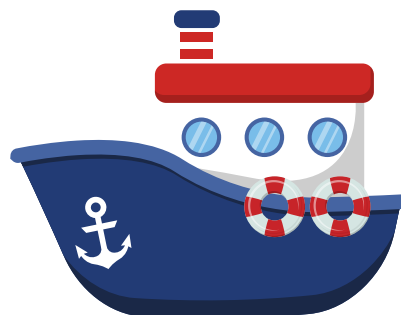


Rysuj po śladzie różne wzory haftów.

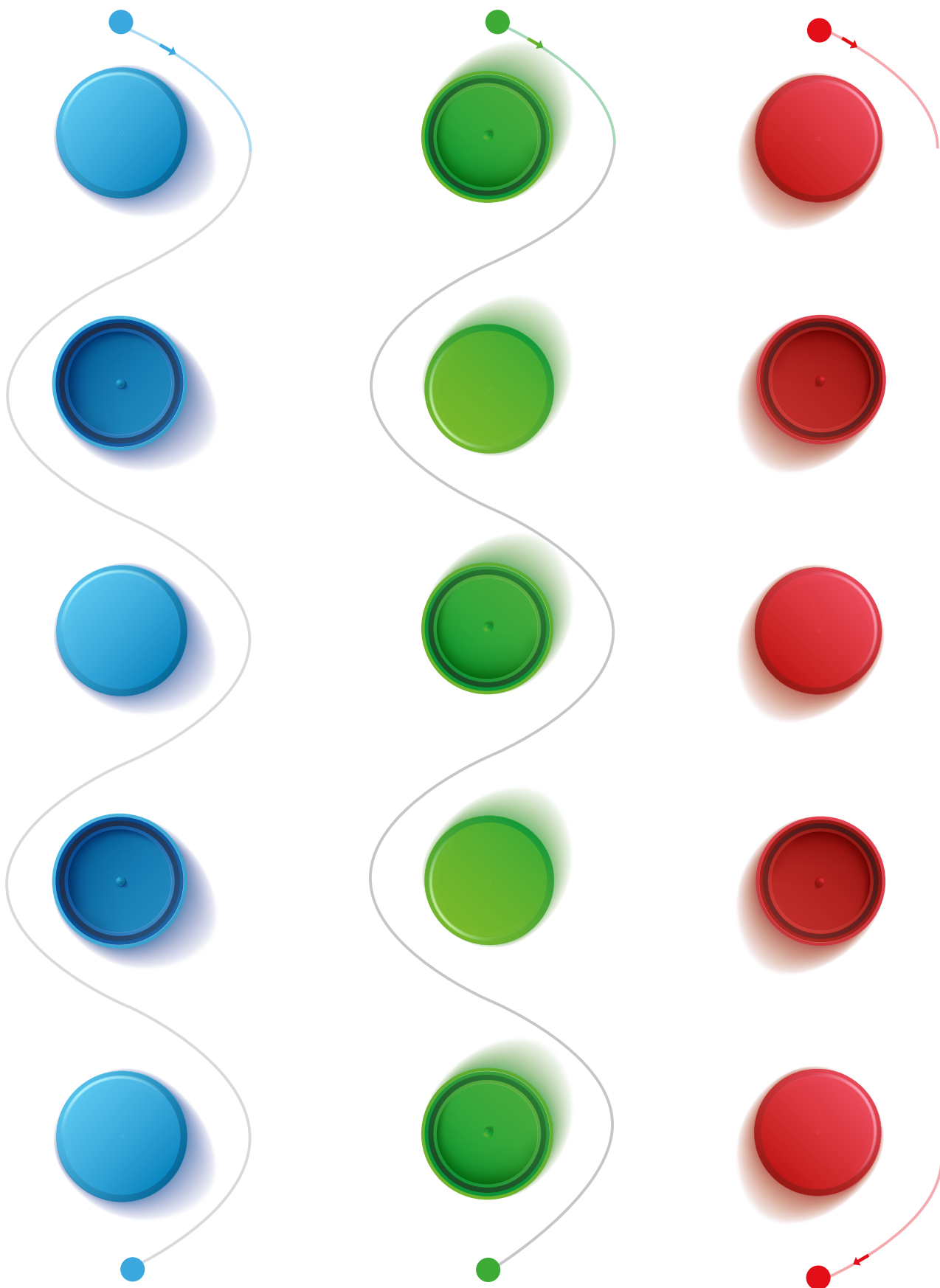




Dorysuj obiekty tak, by stworzone pary przedmiotów pasowały do siebie pod względem przeznaczenia.

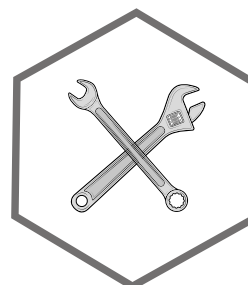
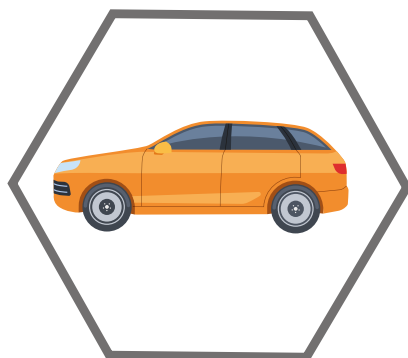
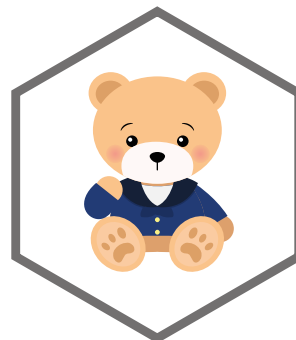
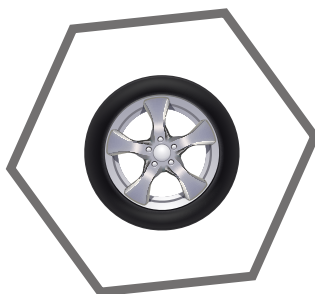
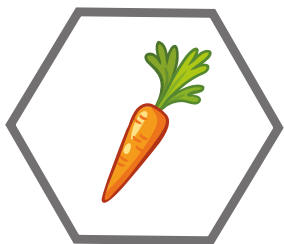


Rysuj linie po śladzie oraz samodzielnie tak, aby tworzyły slalomy pomiędzy nakrętkami.

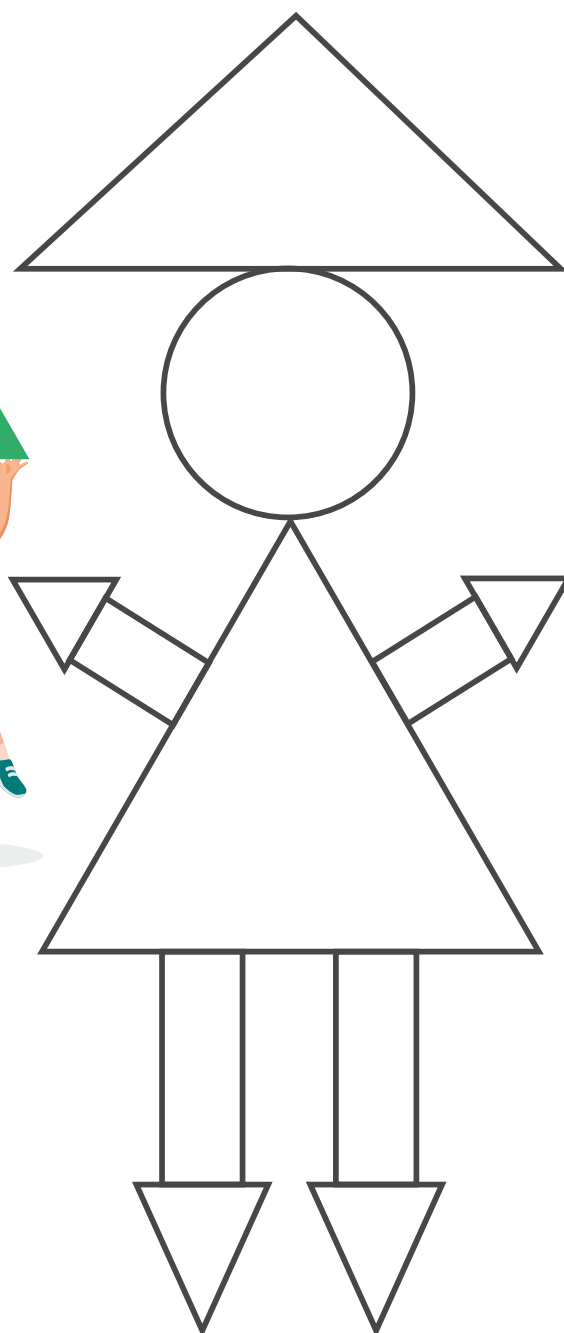
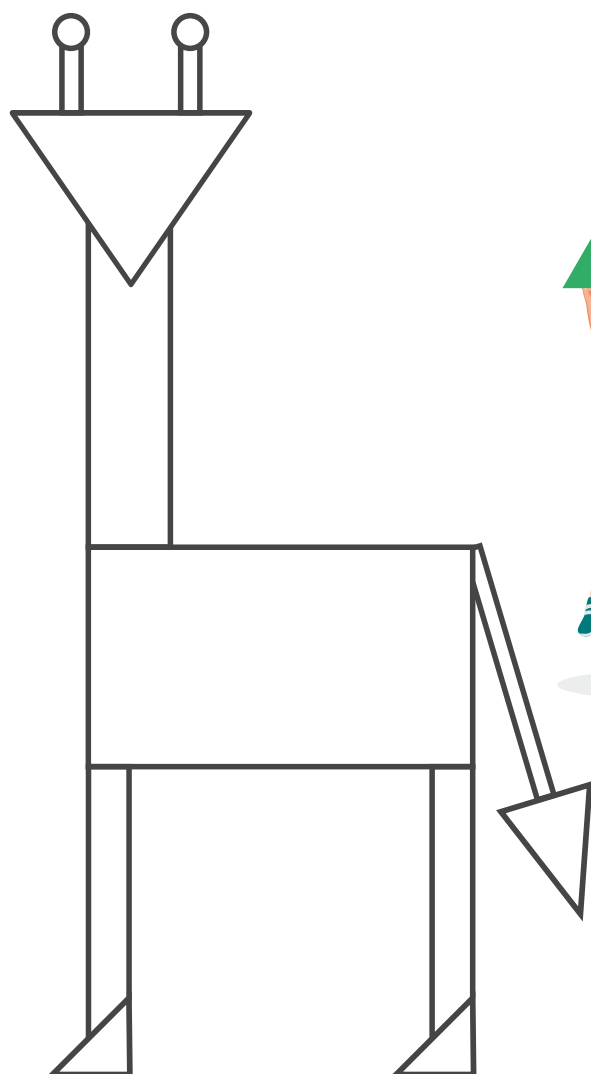




Połącz linią z postacią mechanika te przedmioty, które są przydatne w jego pracy.



Przyjrzyj się obrazkom i pokoloruj w nich wyłącznie trójkąty.

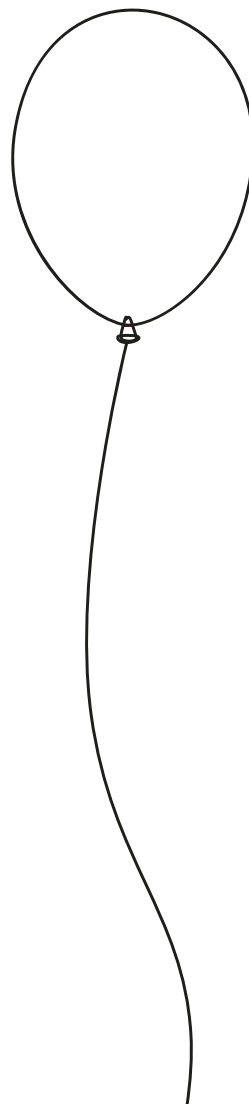
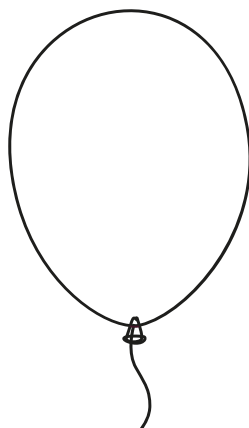
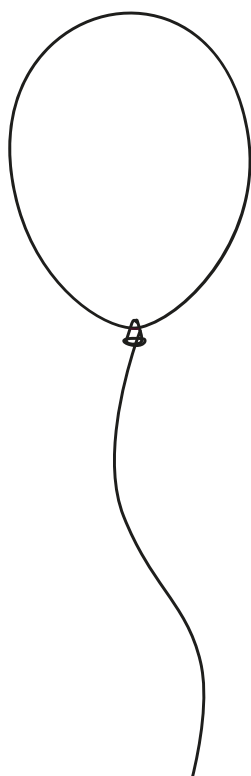




Podziel nazwy przedstawicieli różnych zawodów na sylaby i połącz linią postacie z odpowiednią liczbą oczek na kostce.

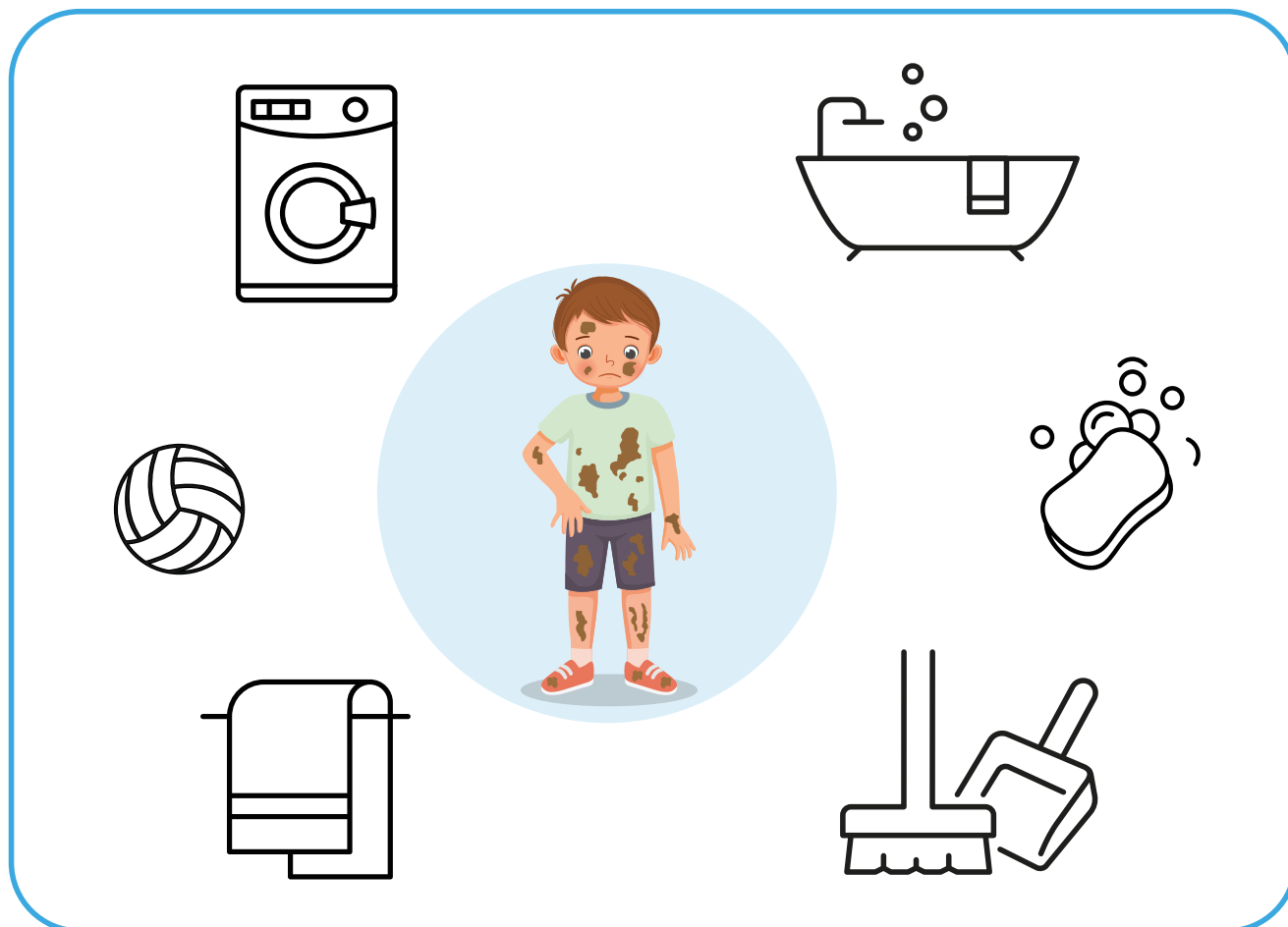


Pokoloruj baloniki według podanego kodu.





Pokoloruj te przedmioty, dzięki którym każde dziecko zadba o swój wygląd.



Rysuj w pustych polach tyle kresek, ile sylab ma nazwa każdego obiektu umieszczonego w chmurce.





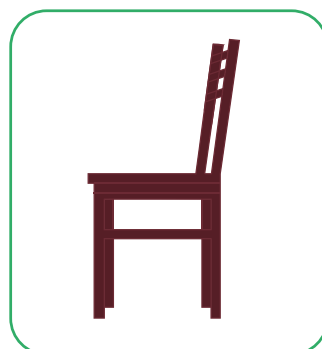
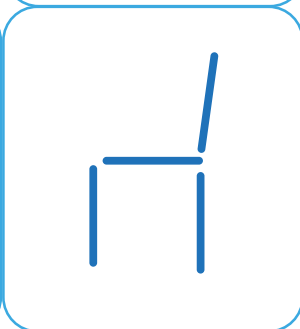
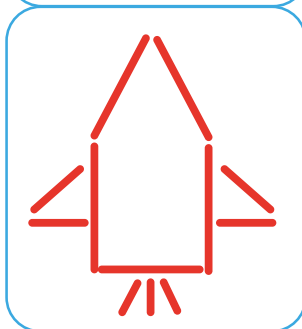
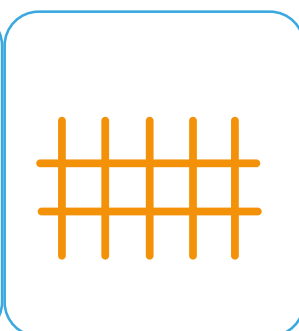
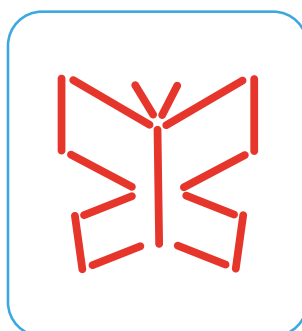
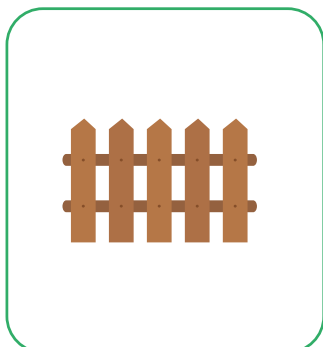




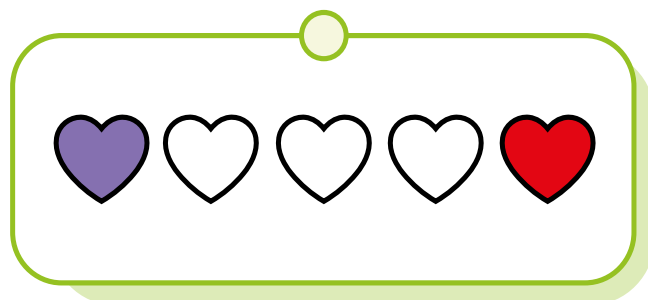
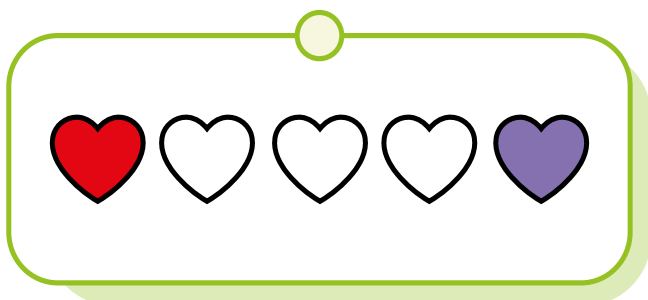
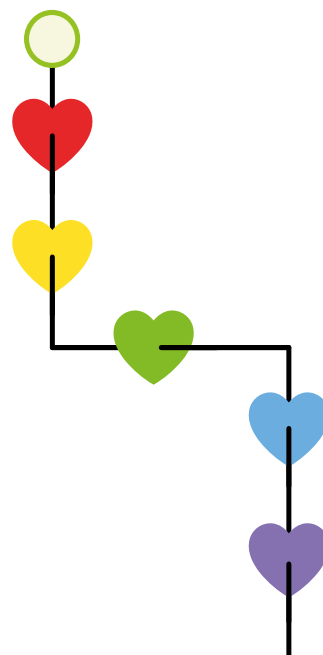
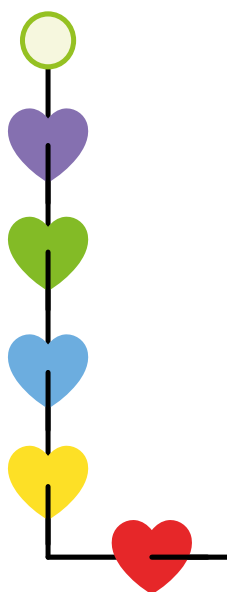
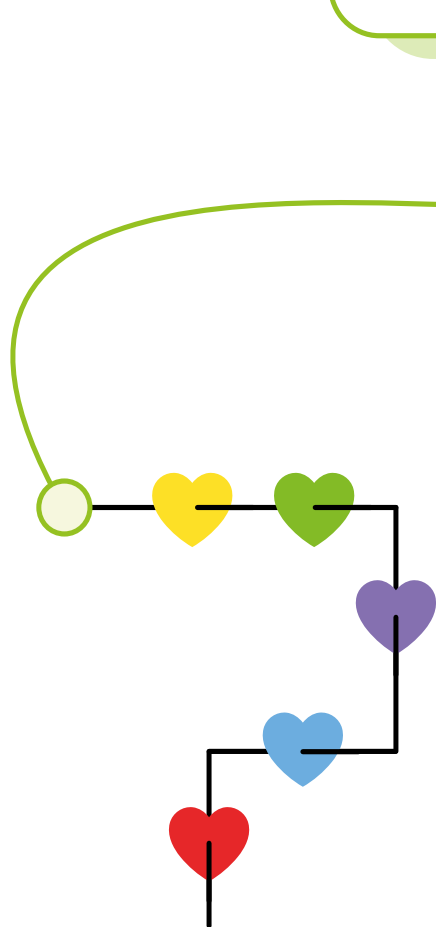
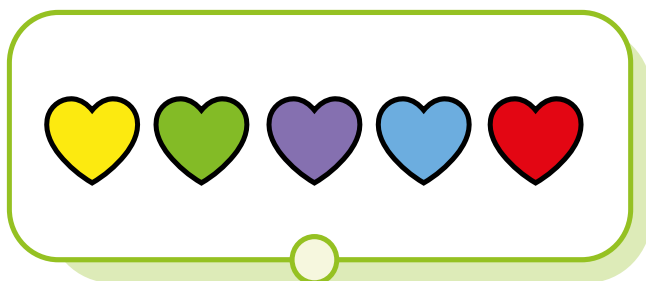




Połącz linią obiekty na obrazkach z takimi samymi kształtami ułożonymi z patyczków.



Połącz szeregi serduszek z pasującymi do nich sekwencjami. Uzupełnij kolory serduszek we właściwej kolejności.





Pokoloruj balonik krasnala i narysuj 3 okienka w jego domku.

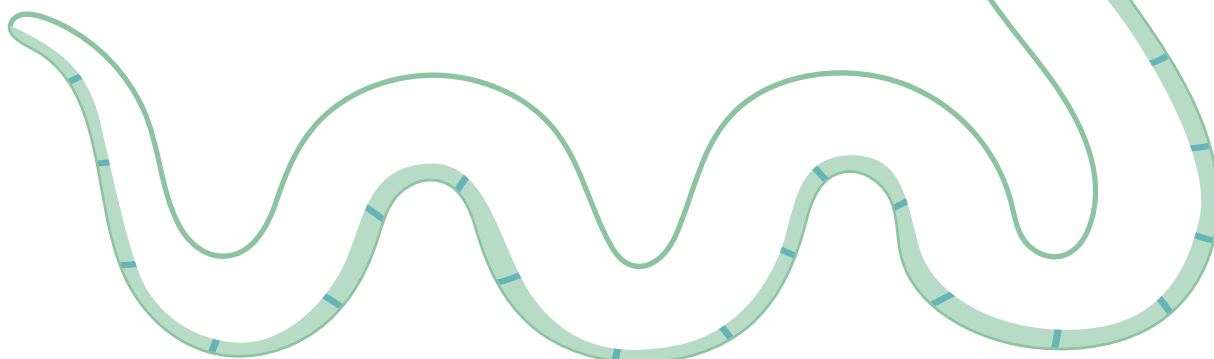
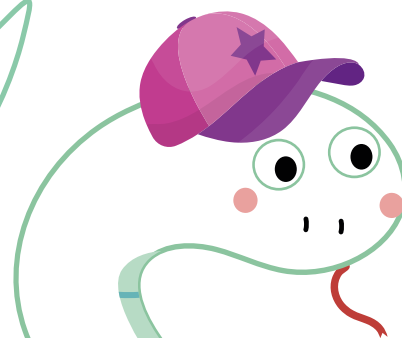
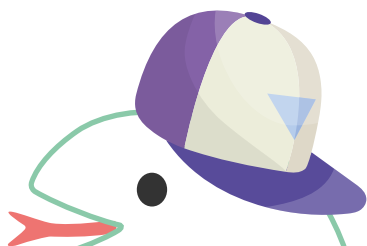


Kreśl palcem wskazującym, a następnie kredką, półkola symbolizujące sylaby w nazwach zwierząt.





Pokoloruj najkrótszego węża żółtym kolorem, a najdłuższego węża zielonym kolorem.



Policz lwy i lwice widoczne na zdjęciach, następnie narysuj odpowiednią liczbę kropek w ramkach. Porównaj, których zwierząt jest więcej. Wyszukaj największego lwa i dorysuj mu koronę





Połącz postacie zwierząt w kółkach z ich charakterystycznym umaszczeniem (duże koło).



Przyjrzyj się układowi zwierząt na pierwszej planszy. Odwzoruj na drugiej planszy identyczny układ według kodu.



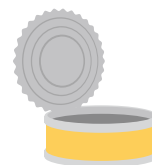
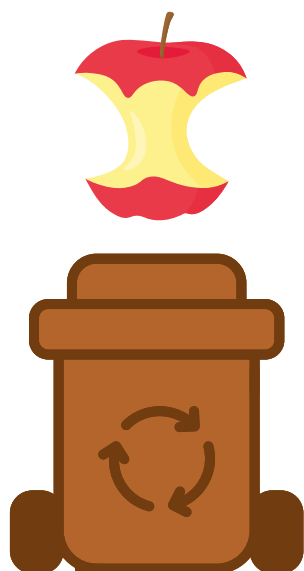




Wymień zwierzęta, które zamieszkują Afrykę. Wykreśl te, których tam nie spotkamy.



Pokoloruj pojemniki odpowiednim kolorem w zależności od rodzaju odpadów.





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



Wstaw znak „X” w puste pola przy obrazkach przedstawiających skarby Ziemi.


☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

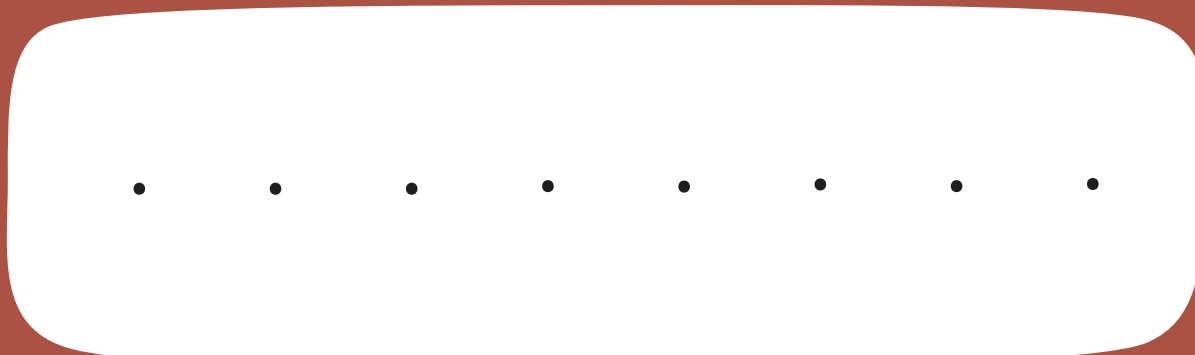
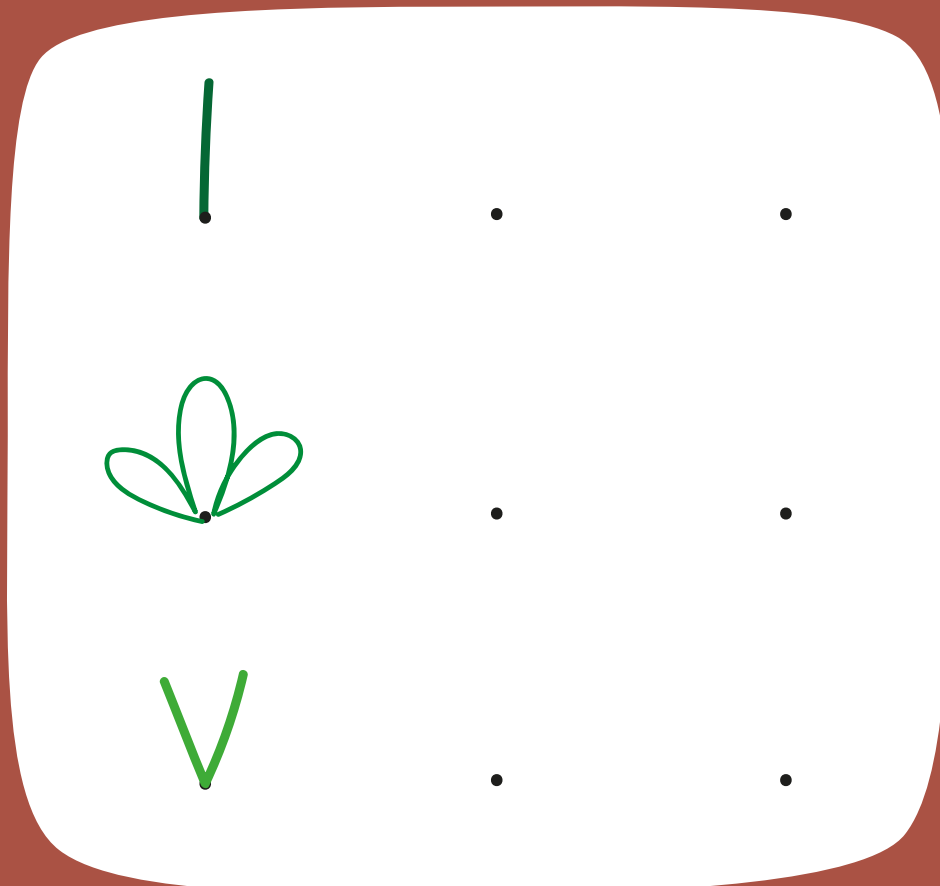
☐




W każdym szeregu otocz pętlą obrazek, który jest taki sam jak pierwszy.

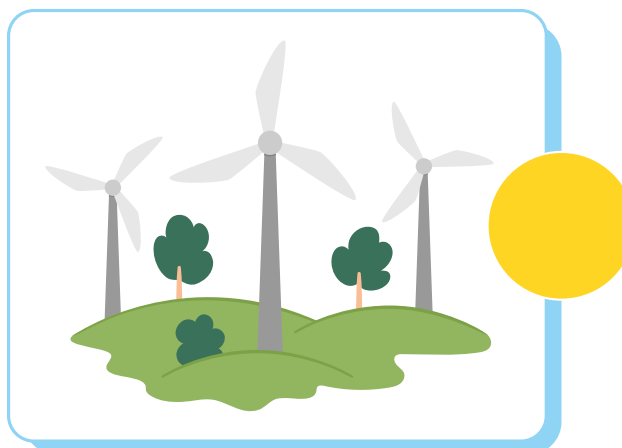
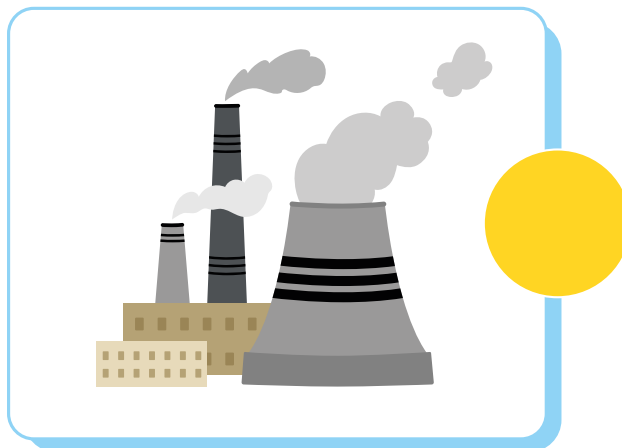


Rysuj na grządkach sadzonki roślin według wzoru. Ostatnią grządkę zaprojektuj samodzielnie.





Rysuj emotki uśmiechnięte lub smutne, w zależności od tego, co lubi Ziemia lub czego nie lubi.



Pokoloruj samochody wiozące taka samą liczbę walizek jednakowym kolorem.





Zaznacz obiekty kojarzące się z latem, przekształcając kółko w słoneczko.

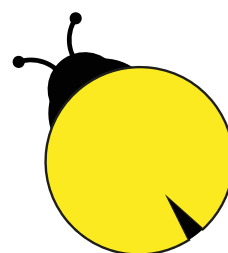
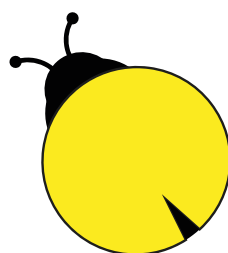
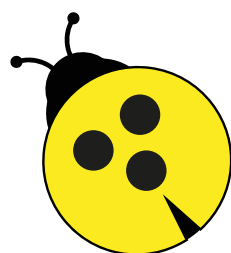
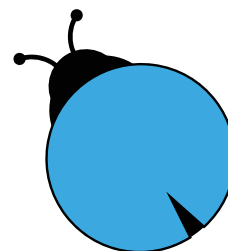
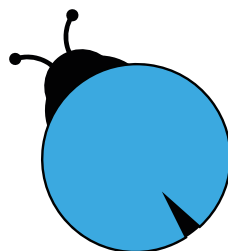
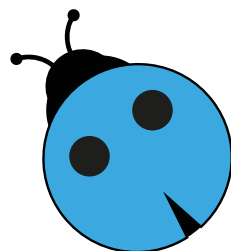
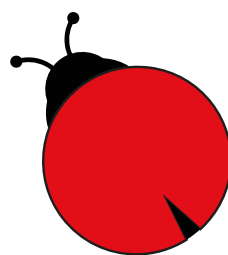
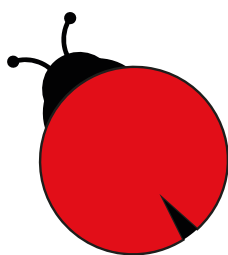
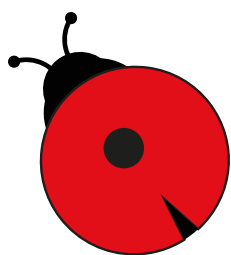


Zmień postać dziewczynki w panią Lato, dorysowując dowolne elementy.

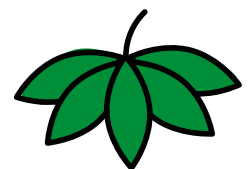
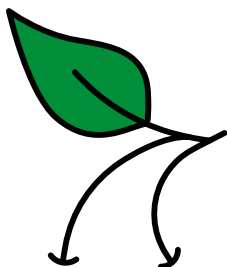
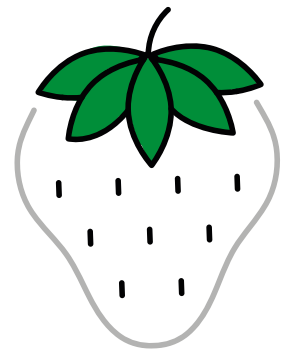
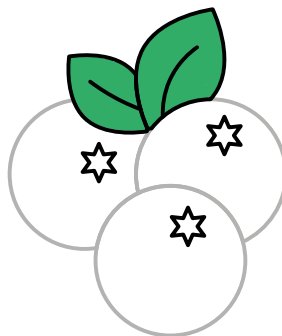
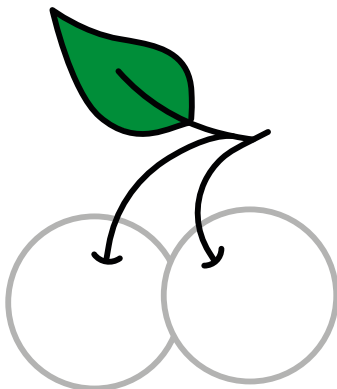
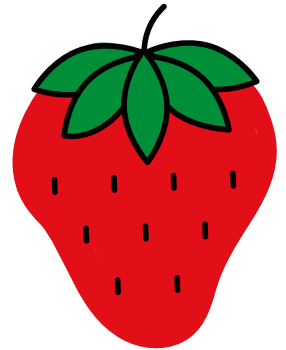
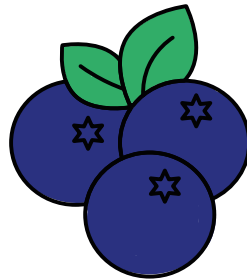
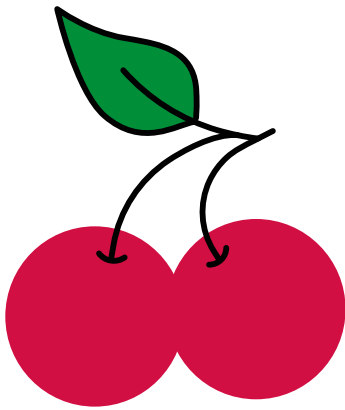




W każdym szeregu dorysuj kropki biedronkom tak, aby na każdym kolejnych skrzydełkach było o jedną kropkę więcej.



Pokoloruj owoce lata według wzoru, a następnie narysuj je samodzielnie.

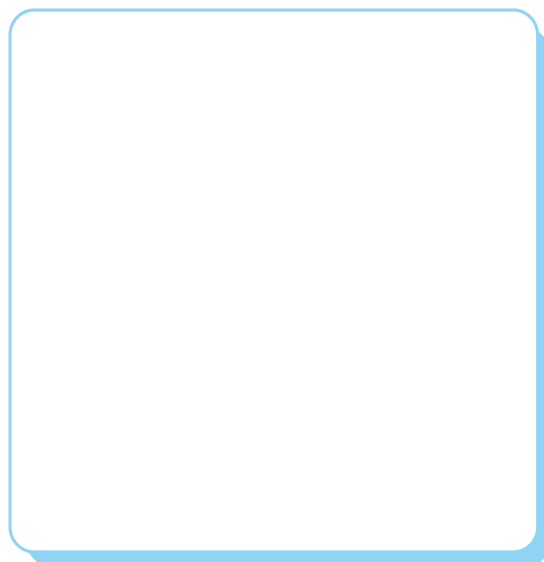
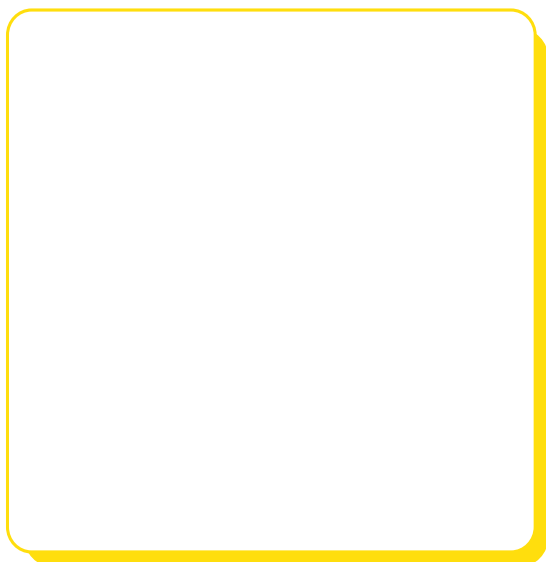




Przjrzyj się ilustracji i nazwij przedmioty i urządzenia znajdujące się na placu zabaw. W żółtych prostokątach narysuj tyle kresek, ile jest sylab w nazwach obiektów.



Narysuj pszczołę większą od przedstawionej na obrazku i motyla mniejszego od przedstawionego na obrazku.

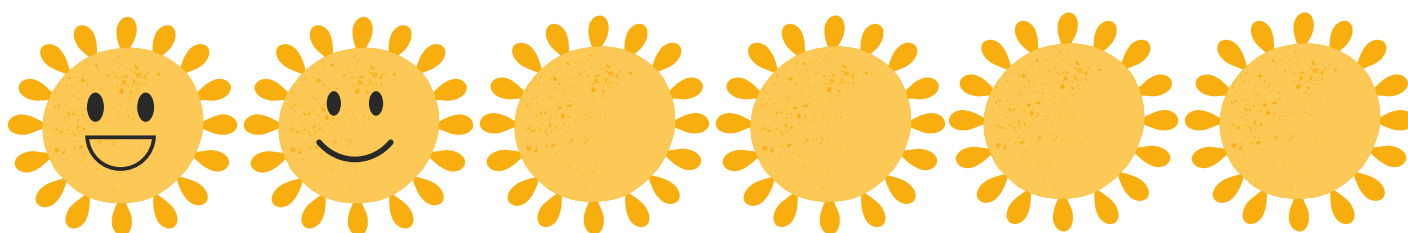
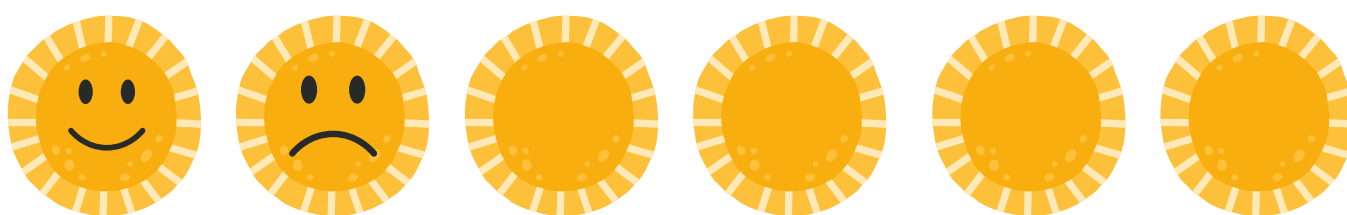
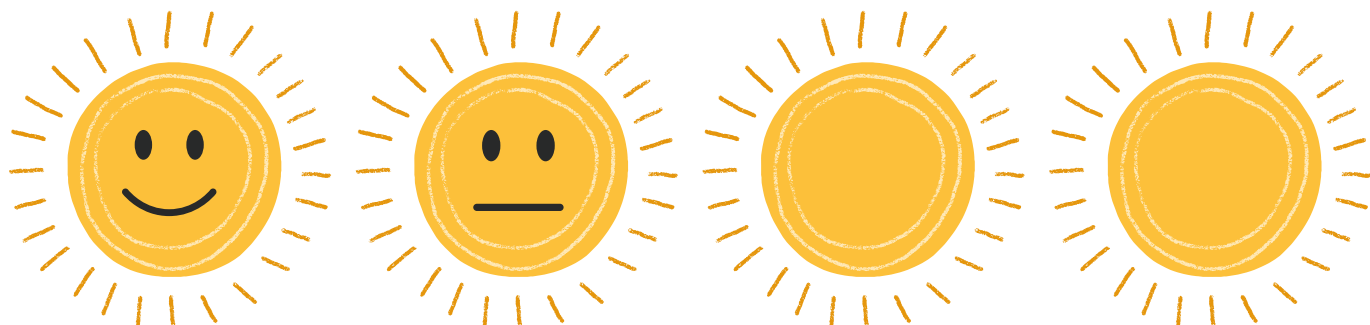




Ustal, którą drogą należy płynąć, aby dotrzeć do skarbu piratów.



Kontynuuj rozpoczęte rytmy, rysując odpowiednie minki słoneczkom – emotkom.

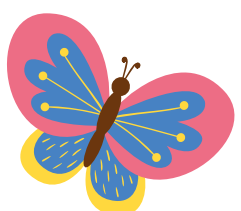
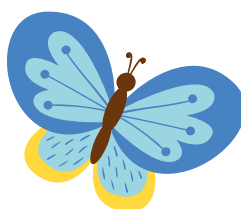




Narysuj budowlę, którą dzieci ulepiły z piasku.

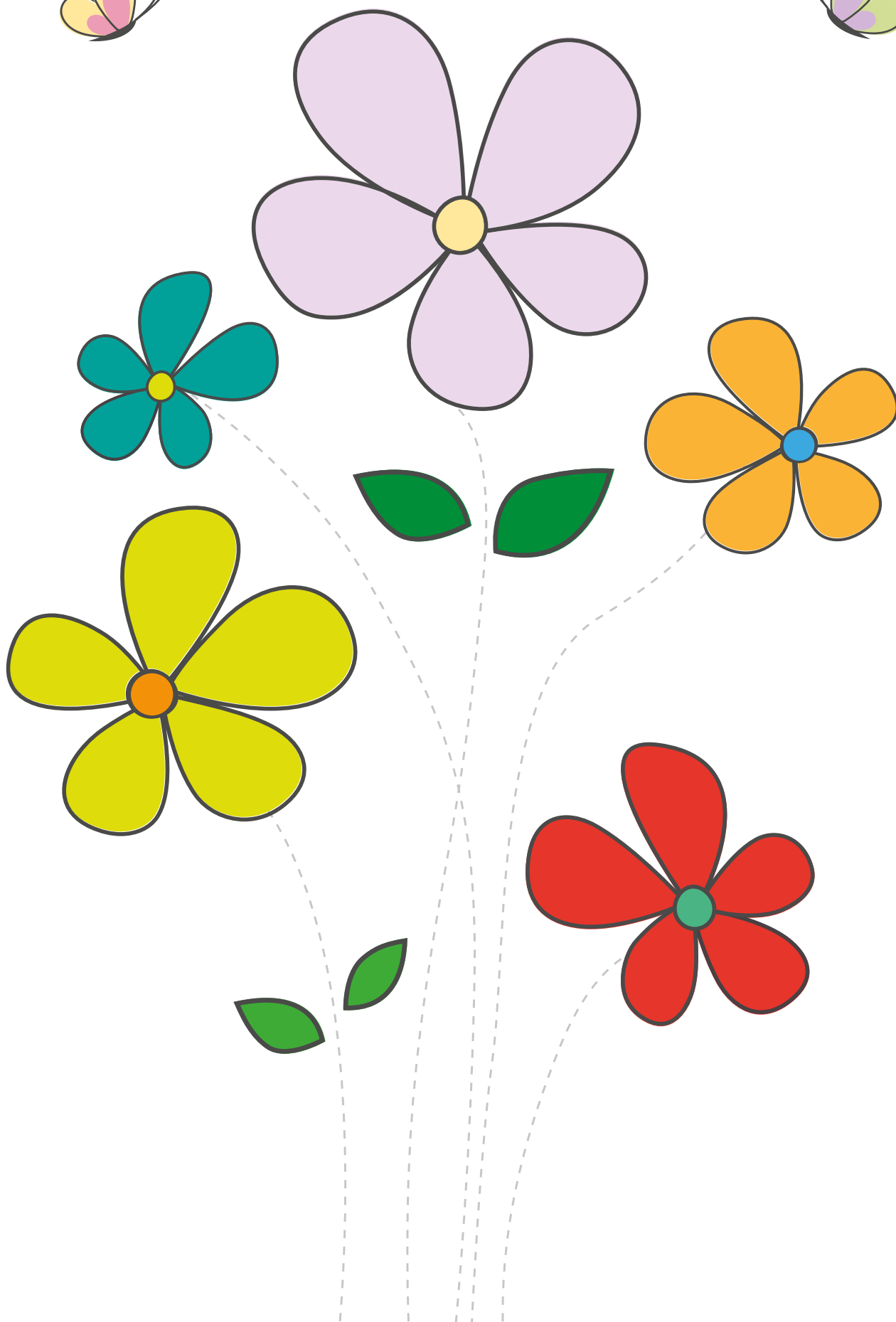


Rysuj wzory po śladzie.

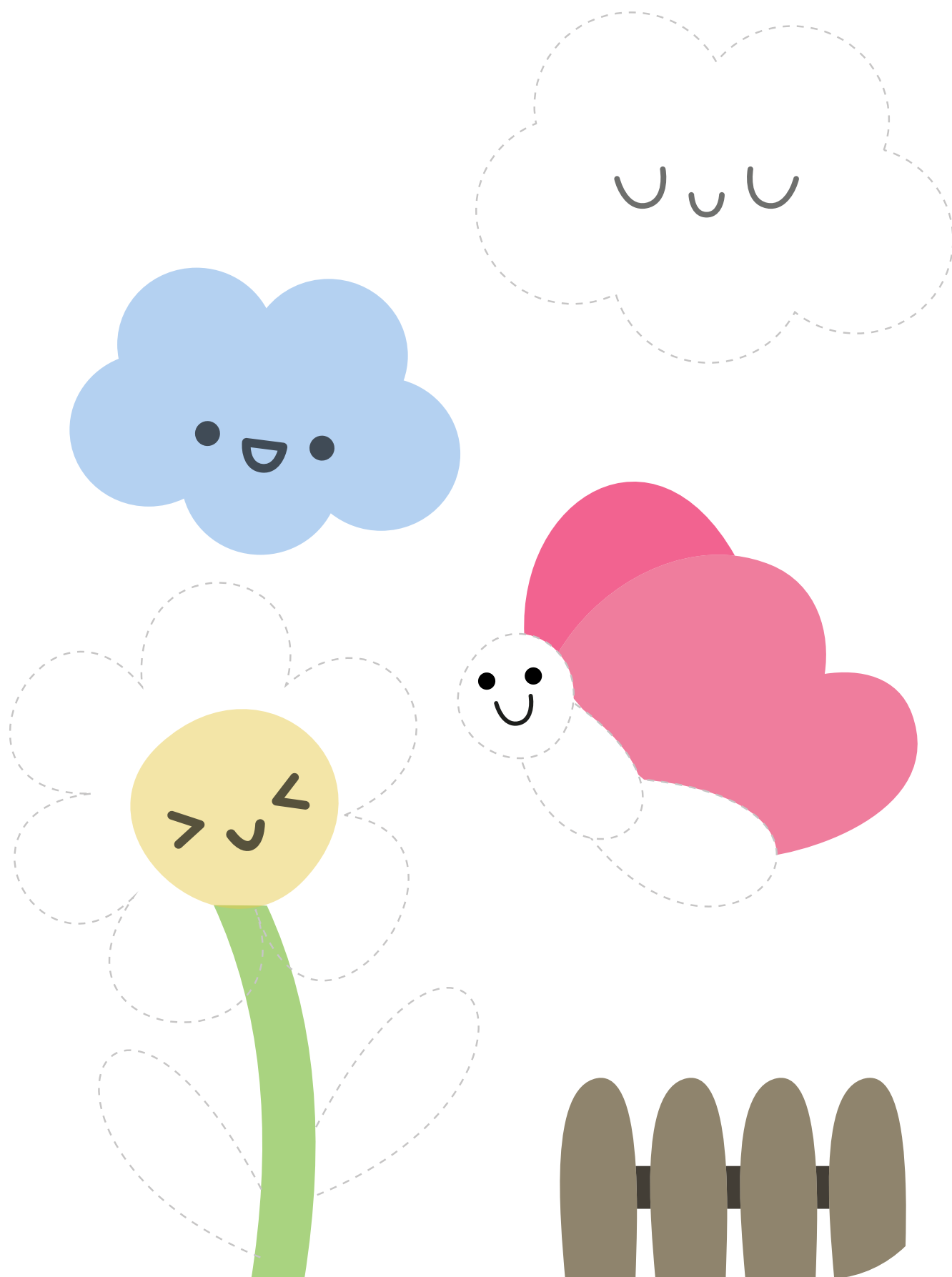




Rysuj łodygi kwiatów łącząc przerywane linie.



Rysuj wzory łącząc przerywane linie.





Rysuj wzory po śladzie, a następnie spróbuj samodzielnie.

