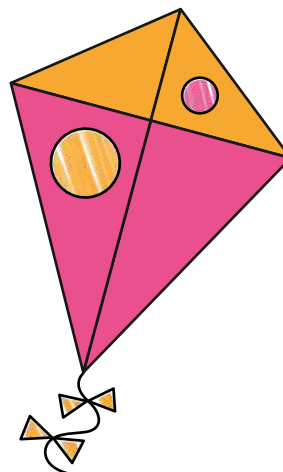
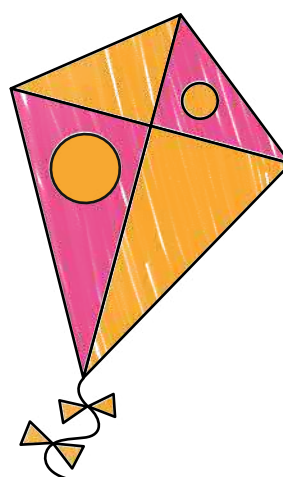
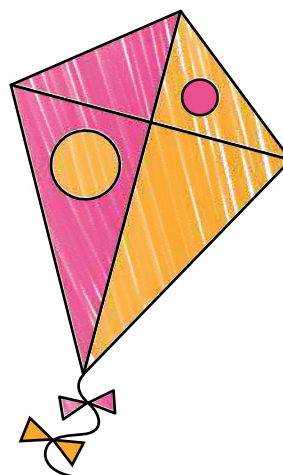
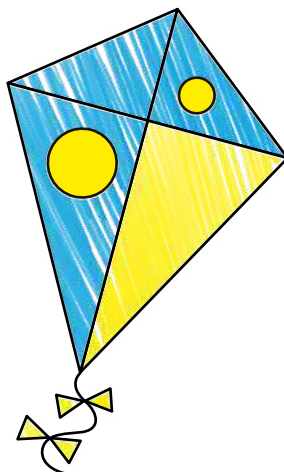
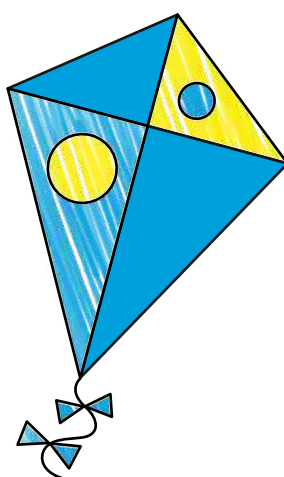
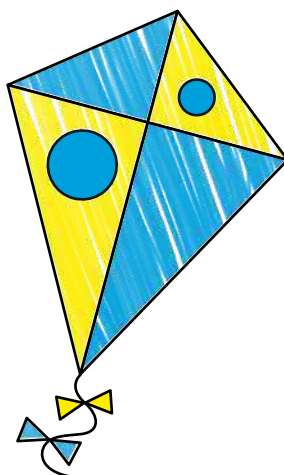
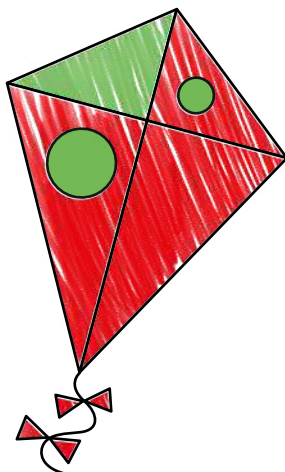
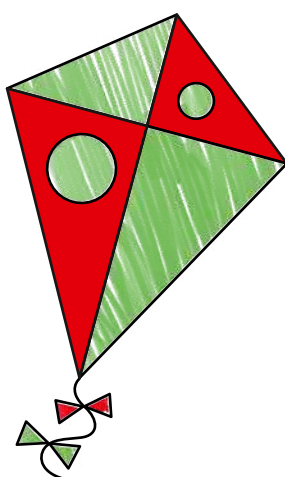
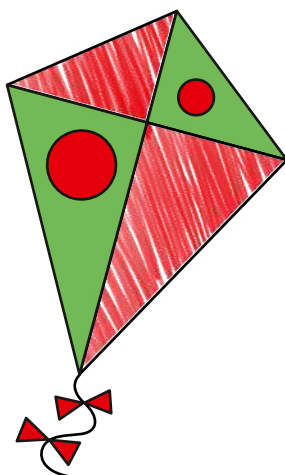
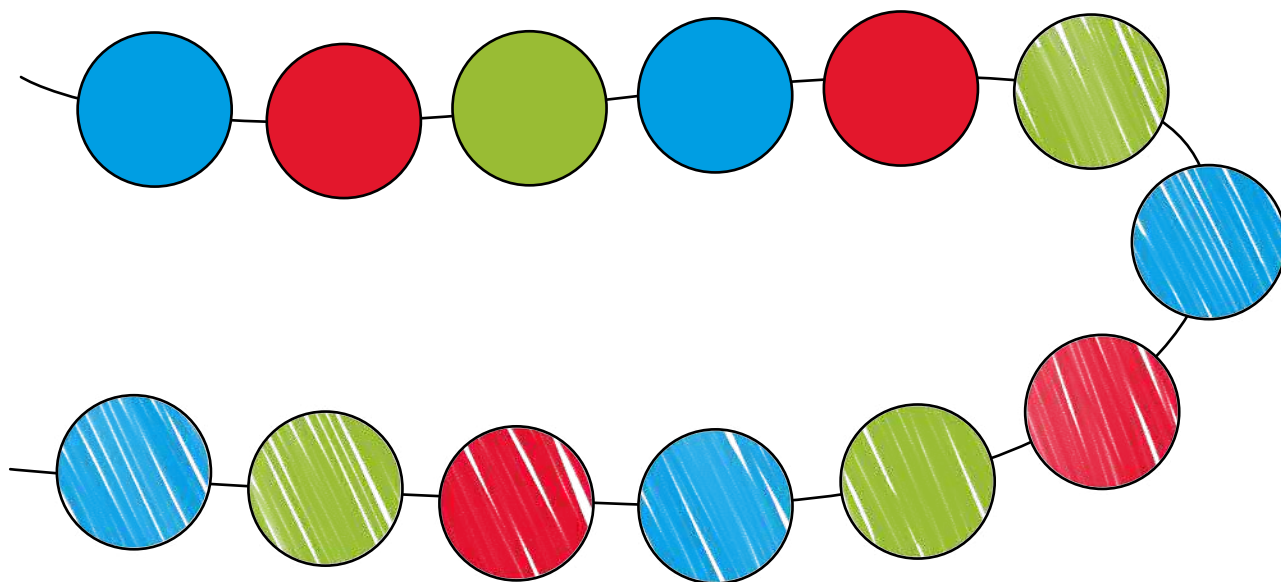


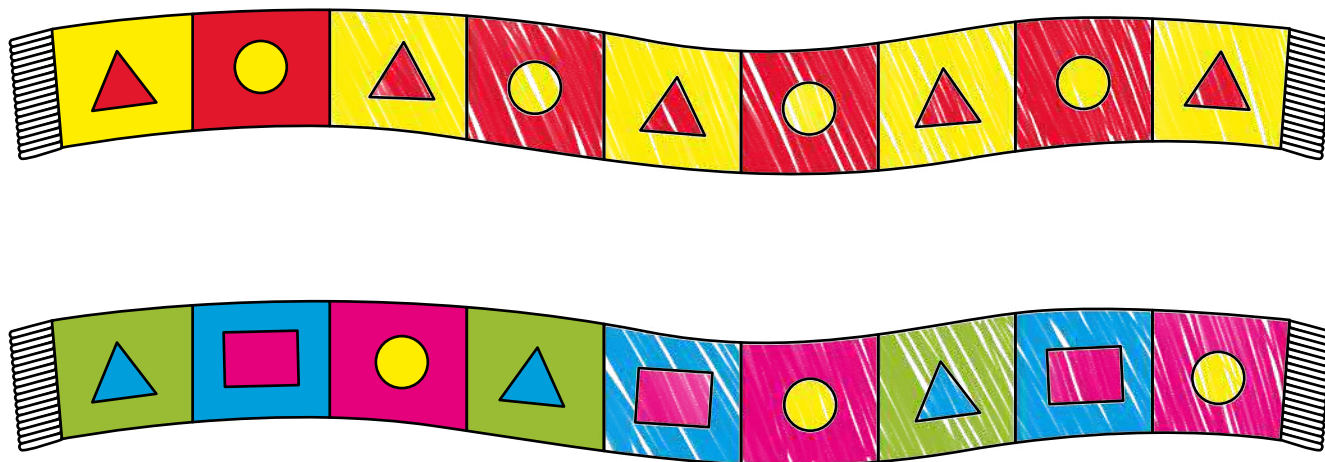
- ✚ Pokoloruj latawce wskazanymi kolorami. Postaraj się, aby każdy latawiec wyglądał inaczej.



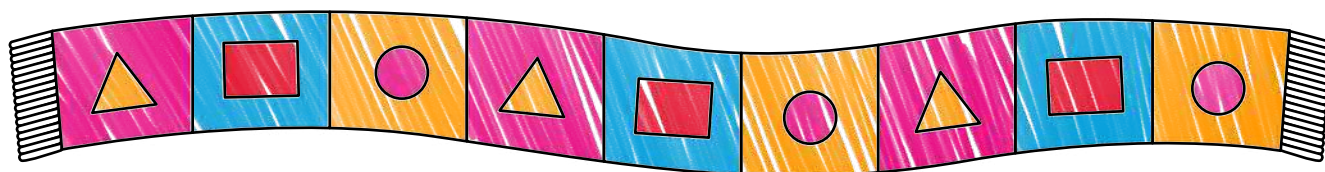
✚ Dokończ kolorować koraliki według podanego rytmu.



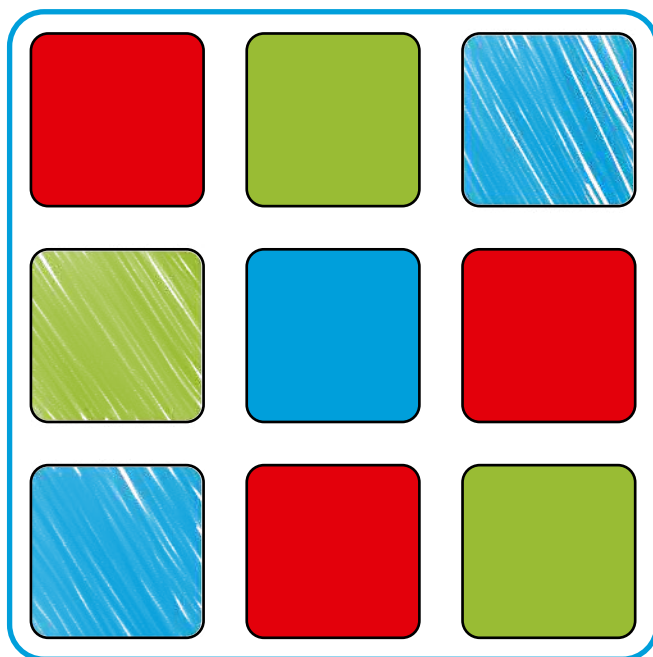
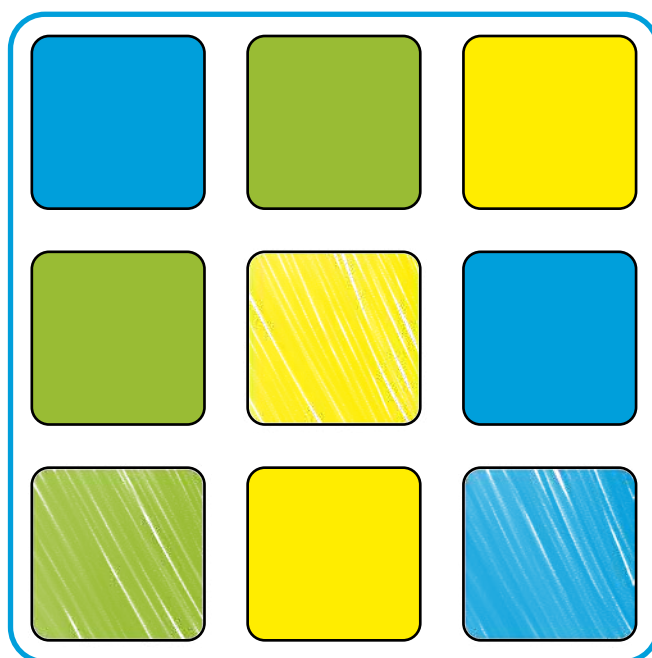
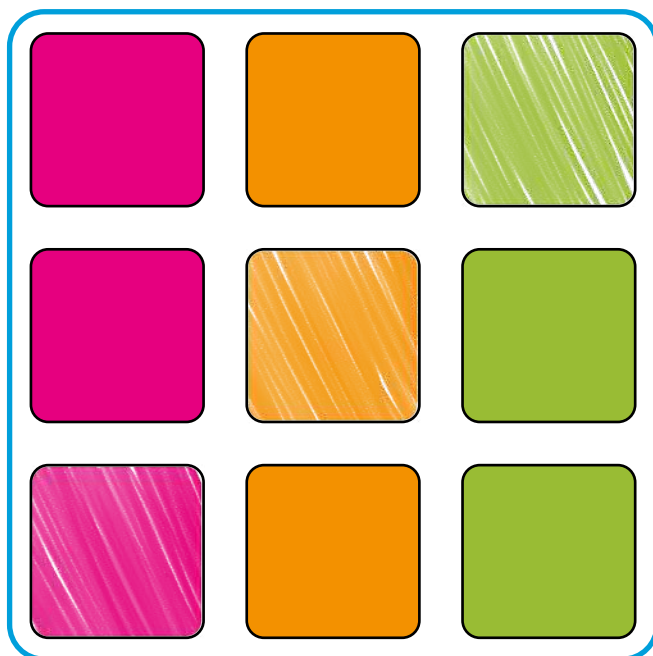
✚ Pokoloruj szaliki według wzoru. Zachowaj rytm.



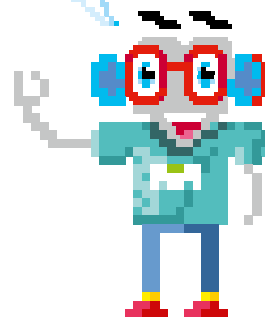
✚ Ten szalik pokoloruj tak, jak chcesz!



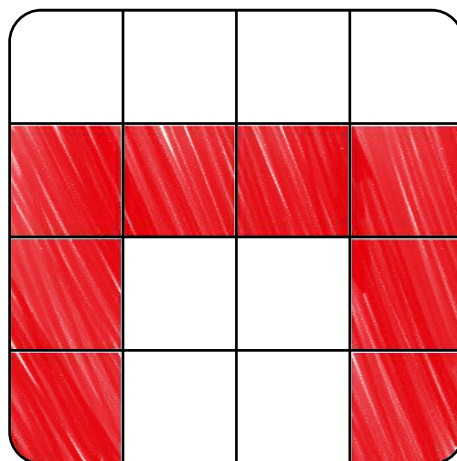
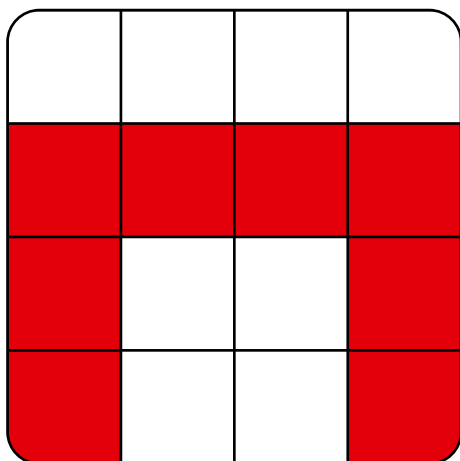
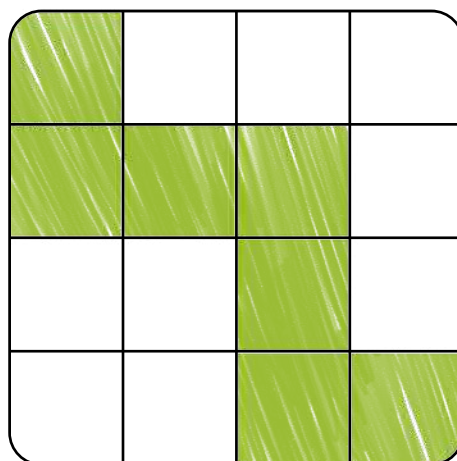
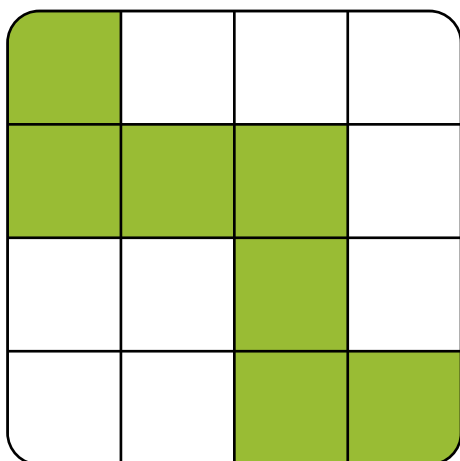
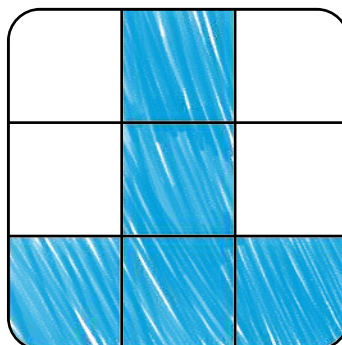
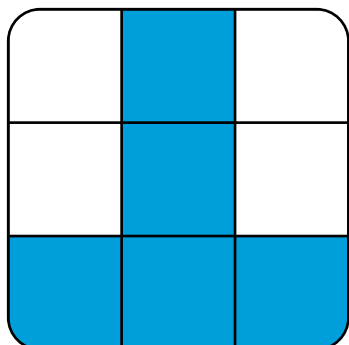
- Przyjrzyj się kratkom i odszukaj zasady ułożenia kolorów. Pokoloruj według tych zasad wszystkie pola.



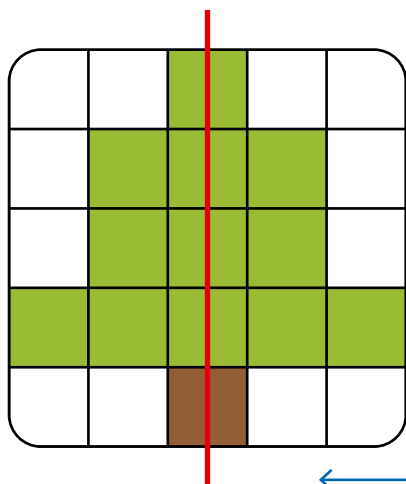
Każdy kwadrat
ma inne zasady!



✚ Stwórz obok takie same wzory.

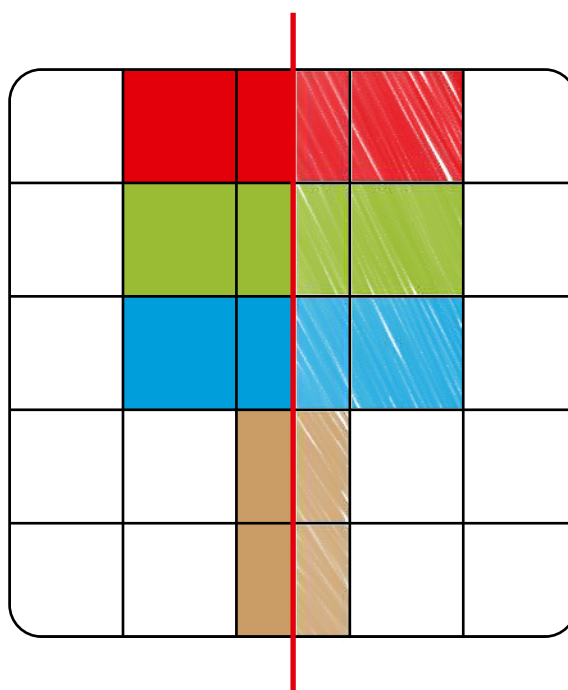
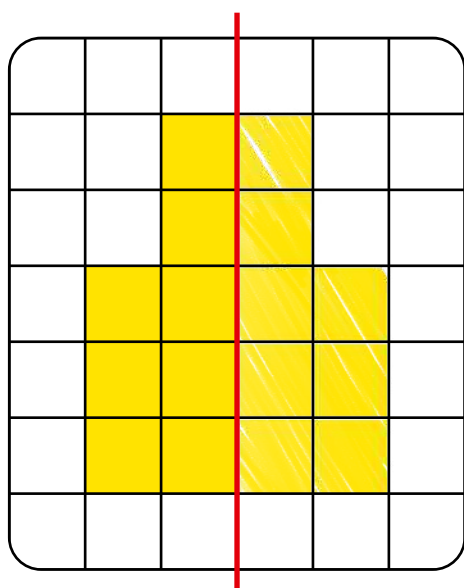
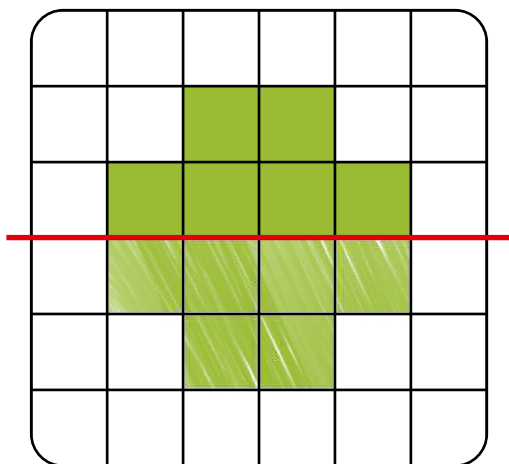
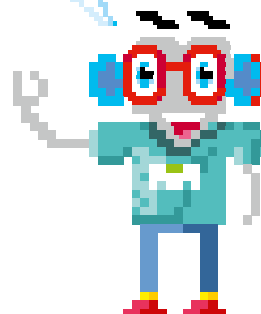


- Oś symetrii to linia, która dzieli figurę na dwie identyczne części. Spójrz na przykład i odwzoruj symetrycznie figury i lizaka.

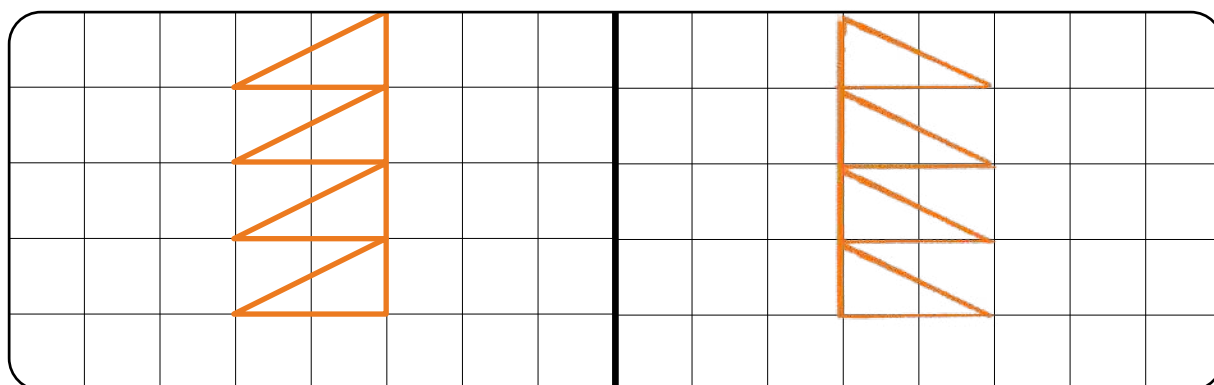
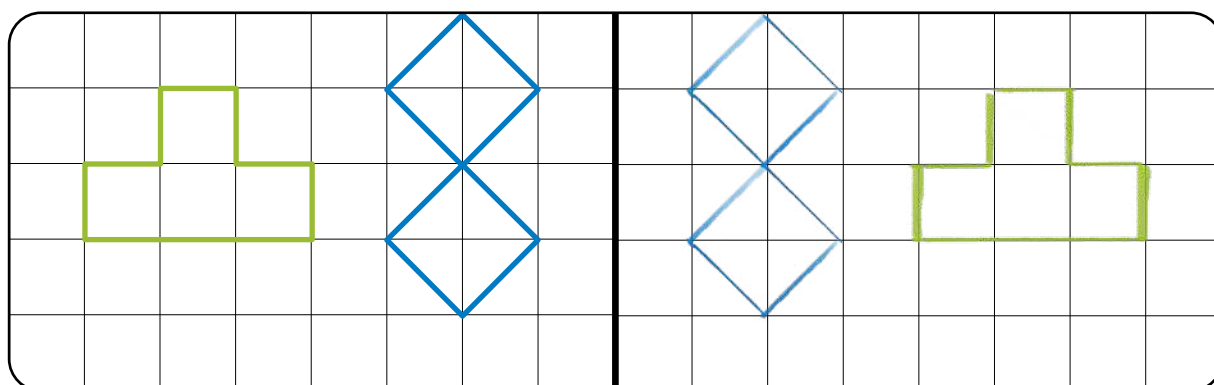
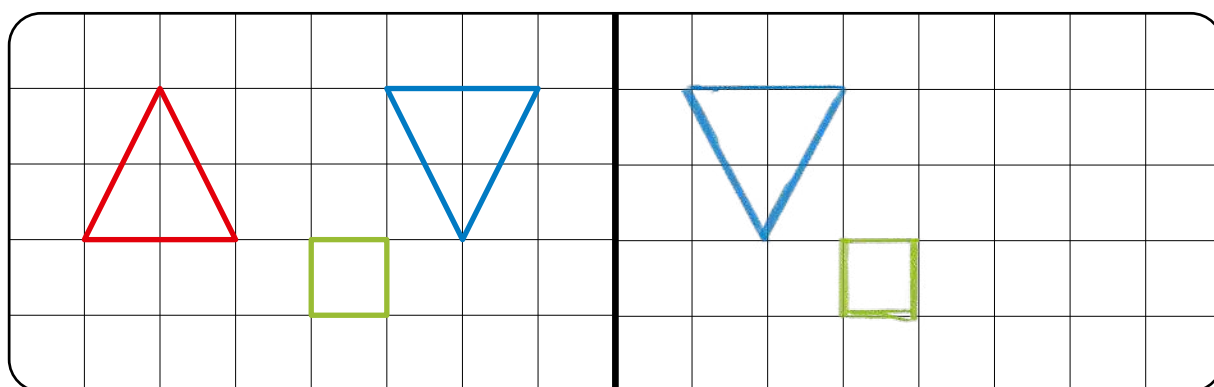
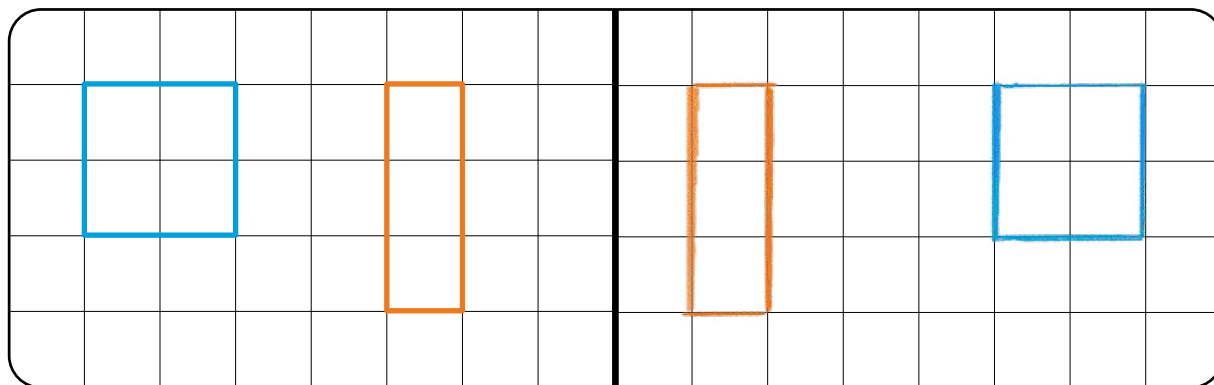


Oś symetrii to inaczej lustrzane odbicie – jedna i druga strona są takie same. Może być pionowa i pozioma.

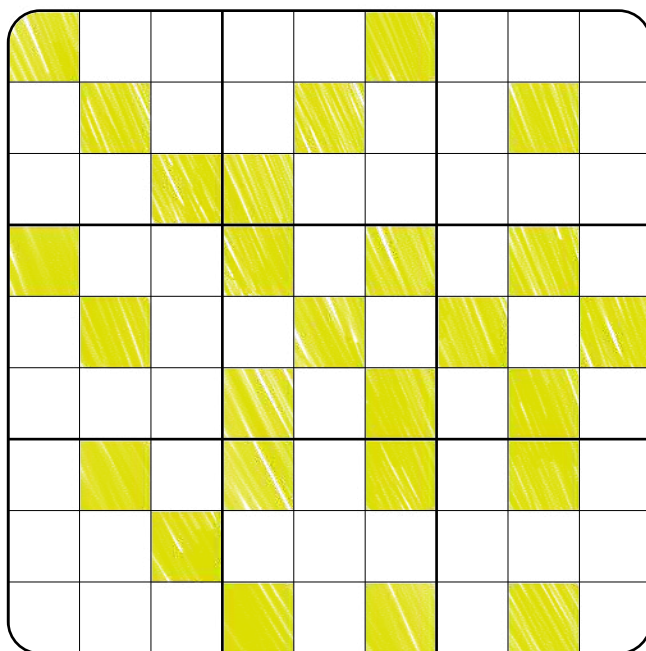
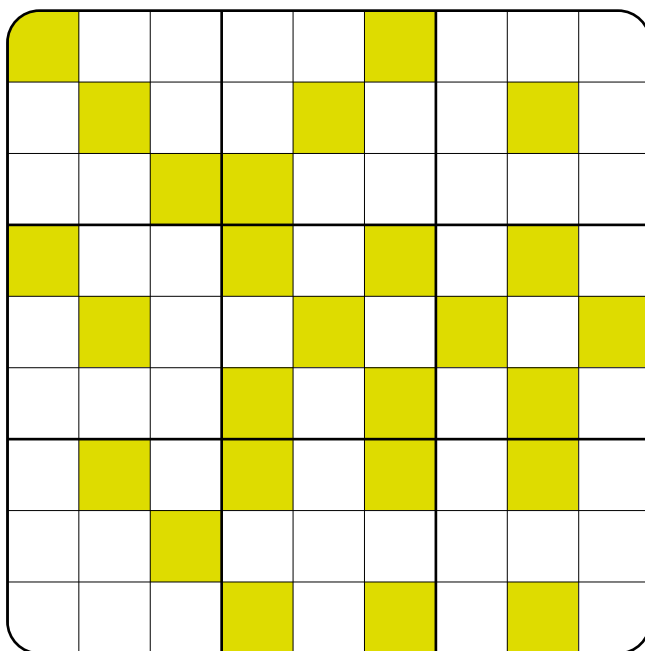
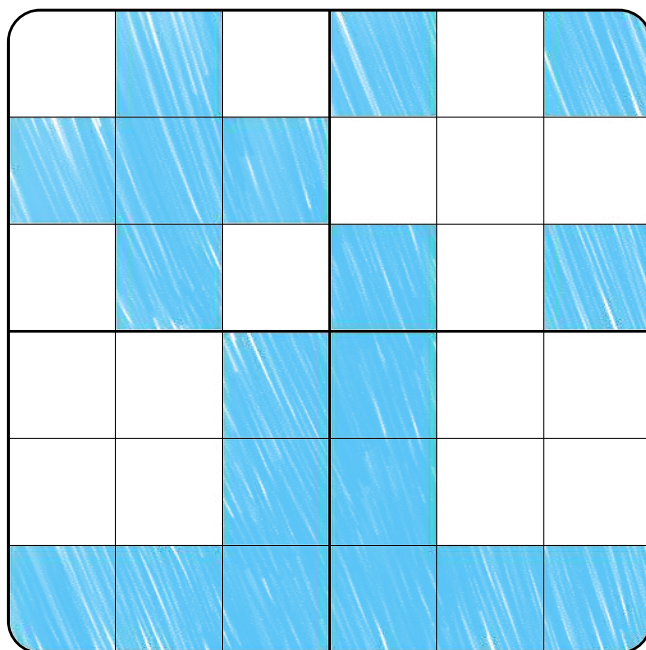
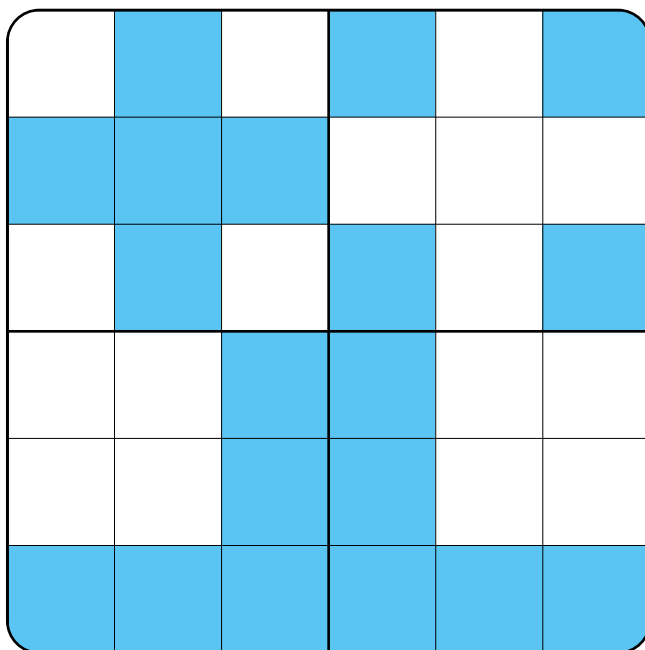
oś symetrii



✚ Odwzoruj figury geometryczne na siatce.



- ✚ Na siatce po prawej stronie stwórz takie same układy figur, jak po lewej stronie.



✚ Ułóż czynności według właściwej kolejności. Wpisz cyferki od 1 do 6.

NASZE PRZEDSZKOLE



4



5



1



2

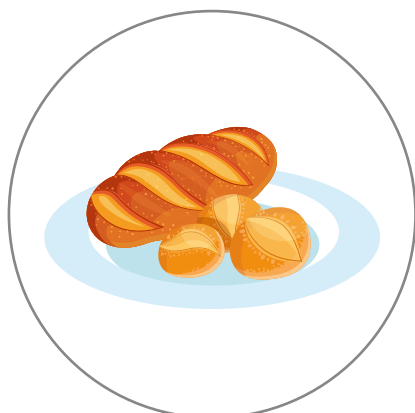


3



6

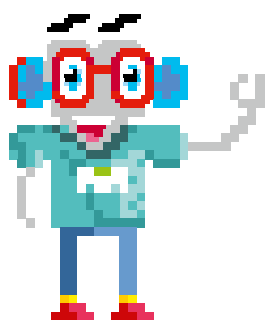
- ✚ Jak powstaje chleb? Wyobraź sobie drogę chleba od ziarenka do okruszka i ułóż obrazki we właściwej kolejności. Wpisz cyferki od 1–5.



4



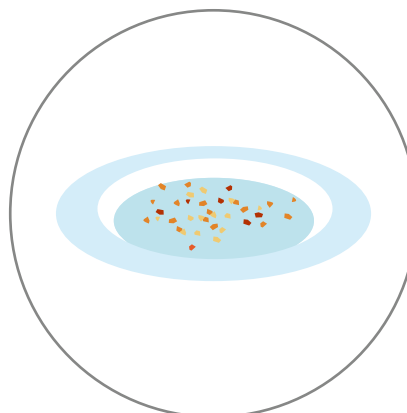
1



3

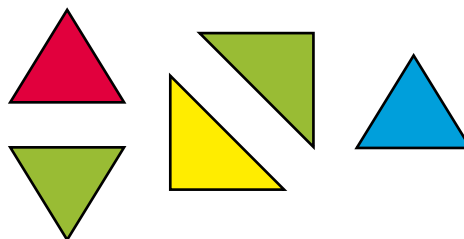
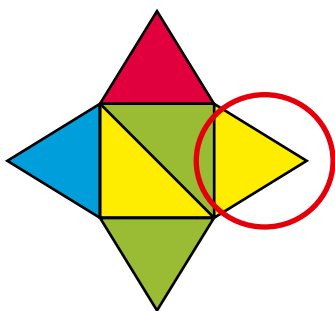
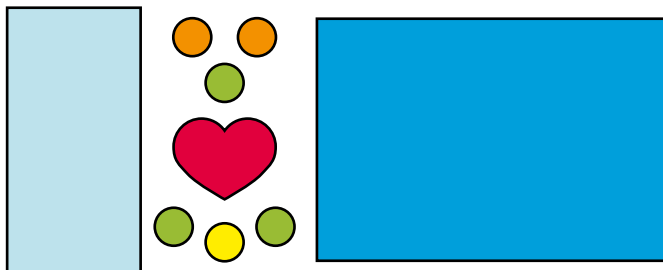
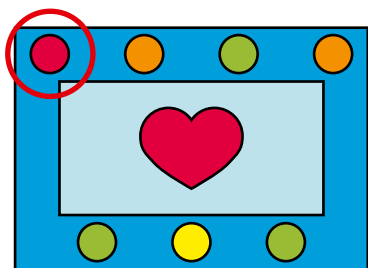
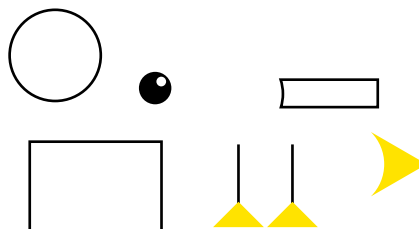
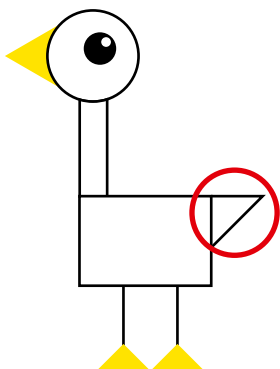
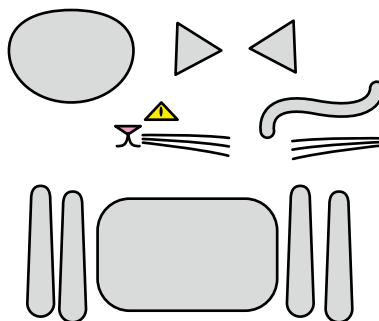
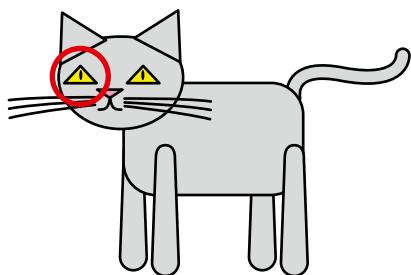


2

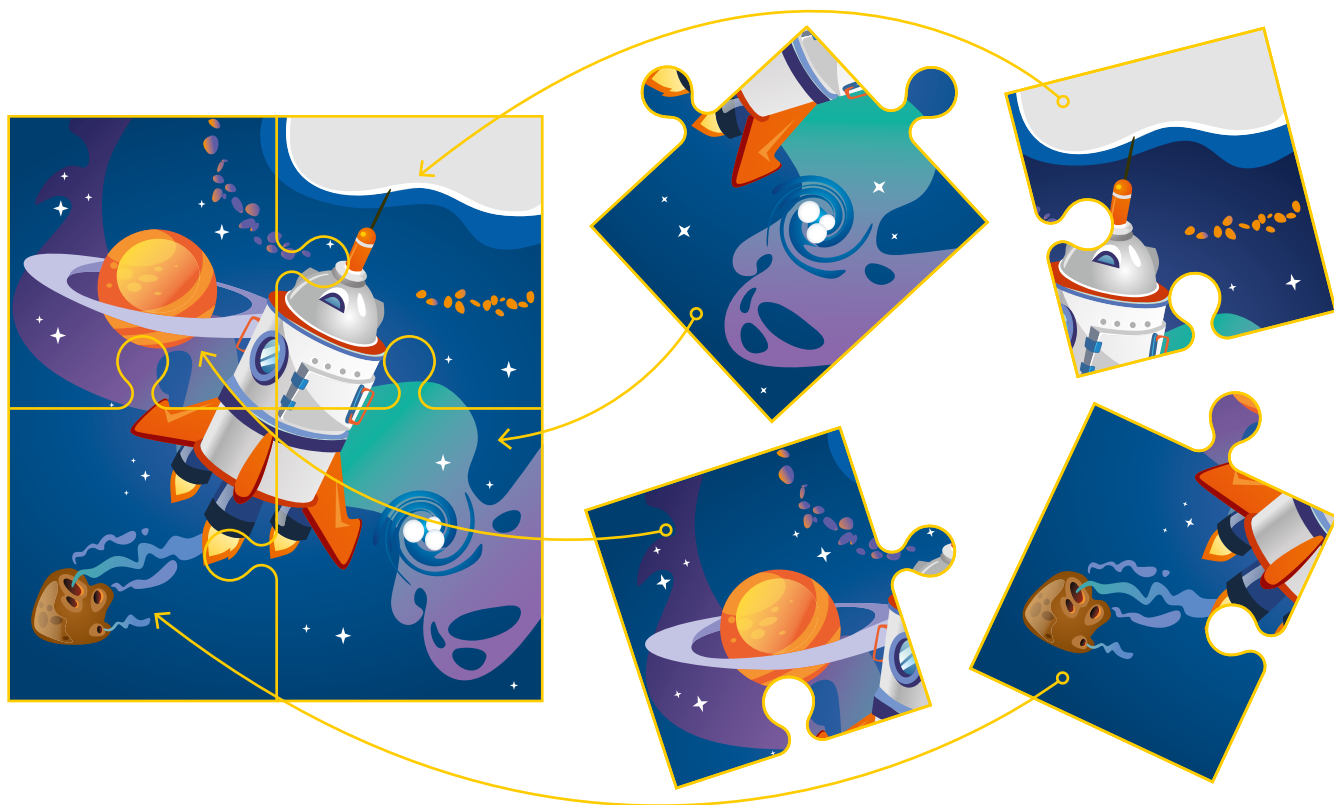


5

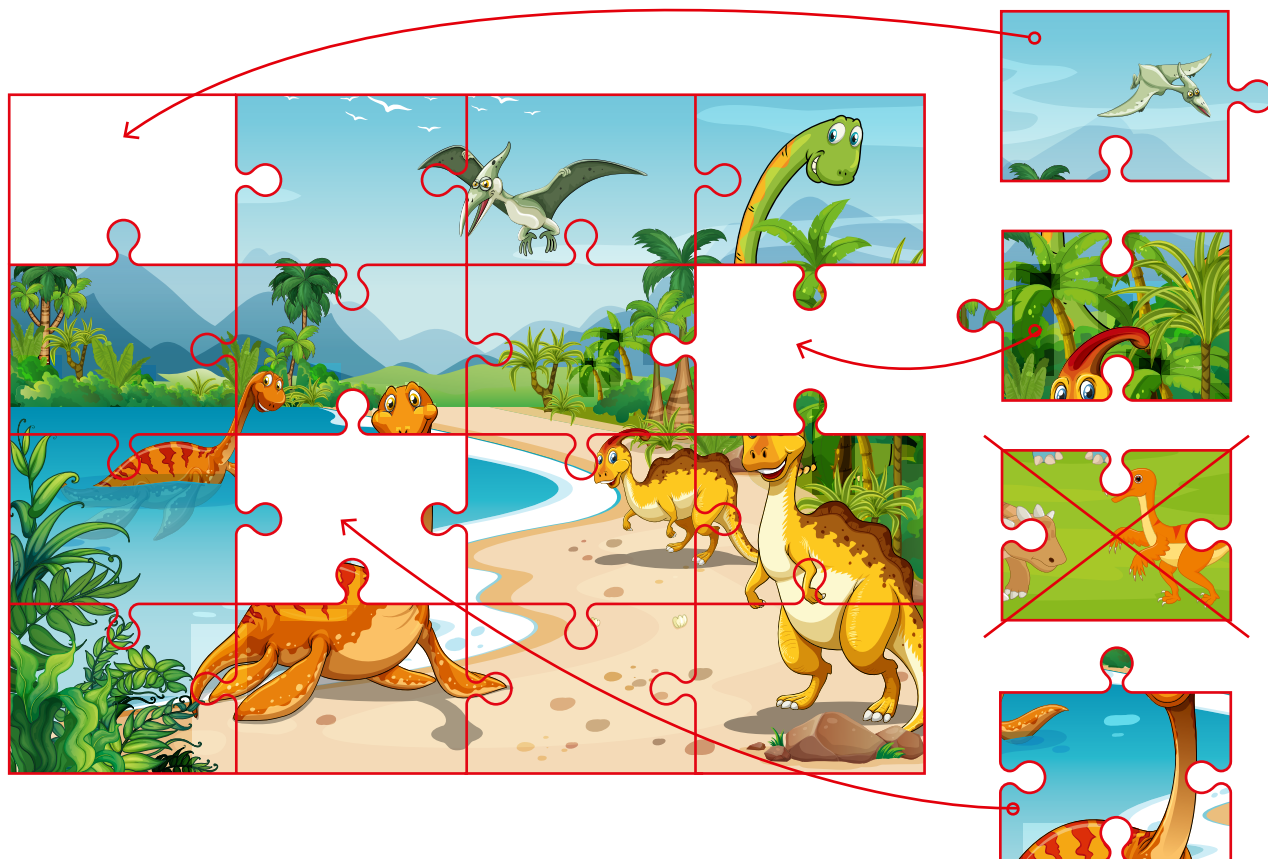
- ✚ Przyjrzyj się obrazkom. Jakiej części brakuje po prawej stronie? Zaznacz na rysunku po lewej stronie.



- ✚ Połącz rozsypane kawałki układanki z całym obrazkiem według wzoru.

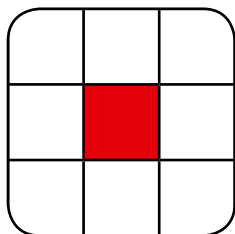


- ✚ Wpasuj puzzle w brakujące miejsca. Jeden z nich nie pasuje, przekreśl go.

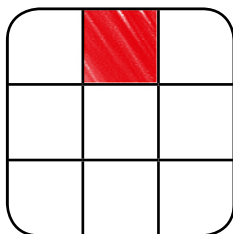


✚ Zamaluj kratki zgodnie z podpisem.

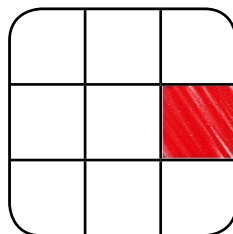
środkowa



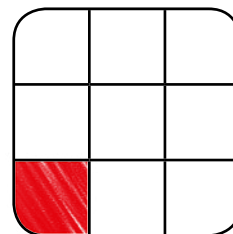
środkowa górna



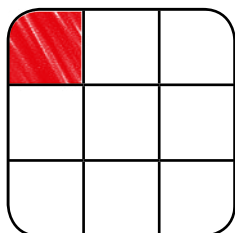
środkowa prawa



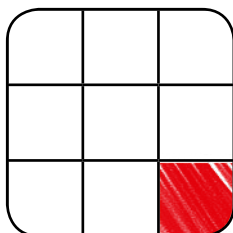
lewy dolny róg



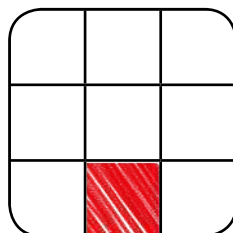
lewy górny róg



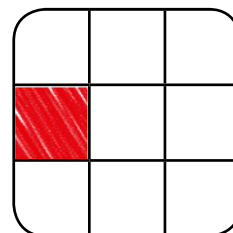
prawy dolny róg



środkowa dolna



środkowa lewa



✚ Policz samochody i wpisz odpowiednie cyfry w kratki.



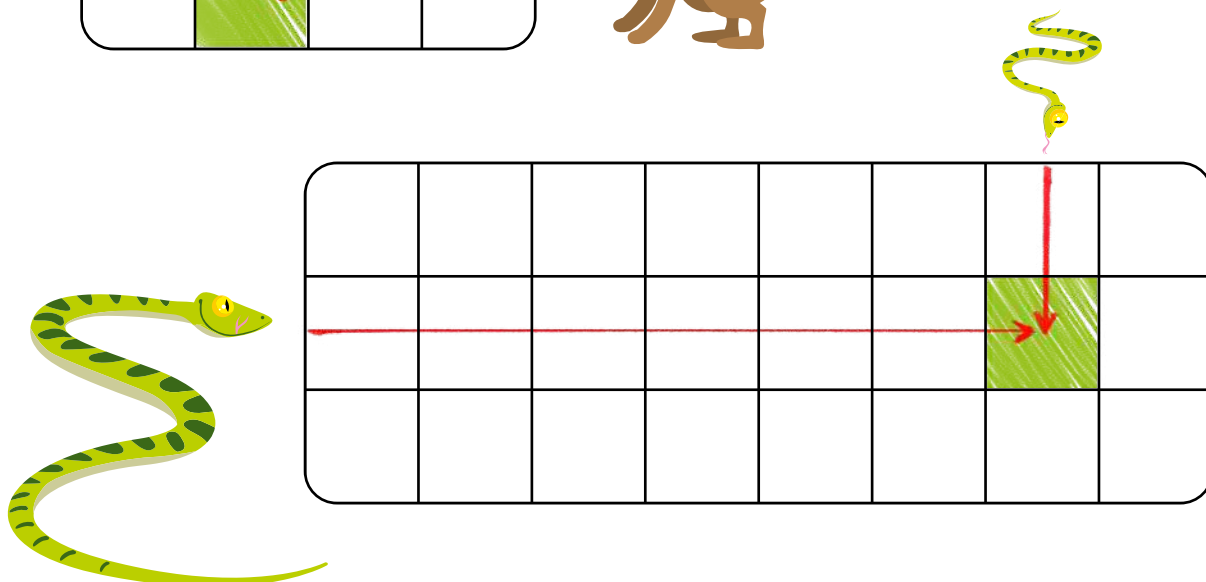
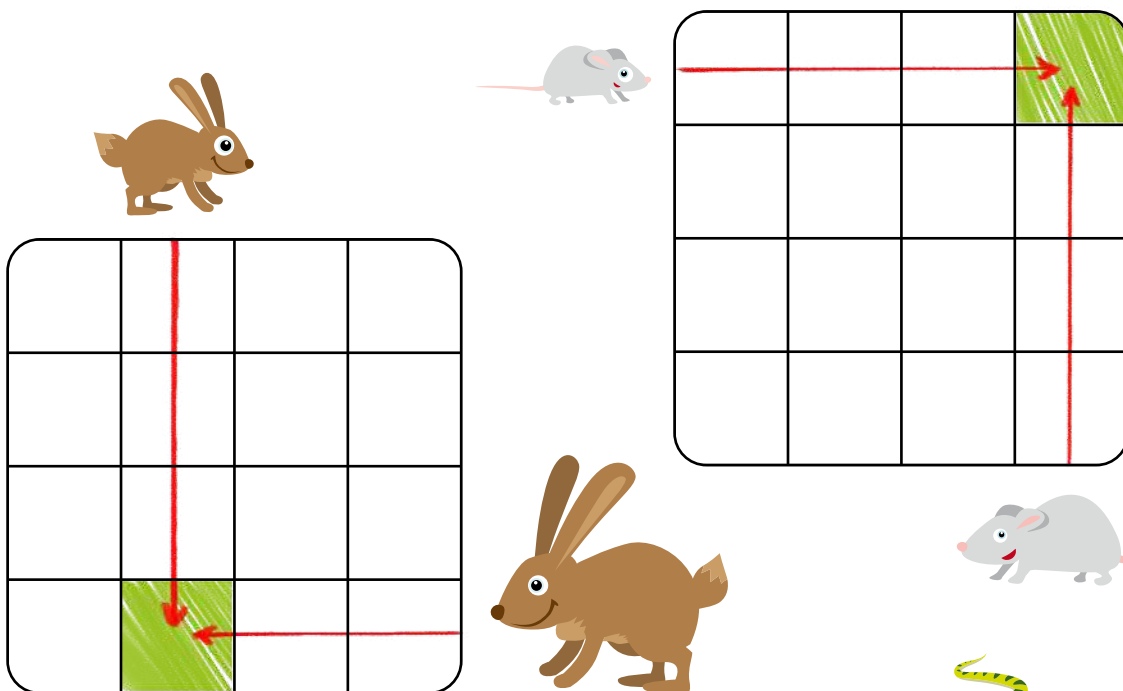
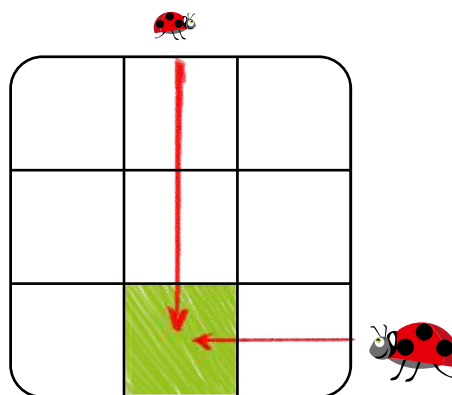
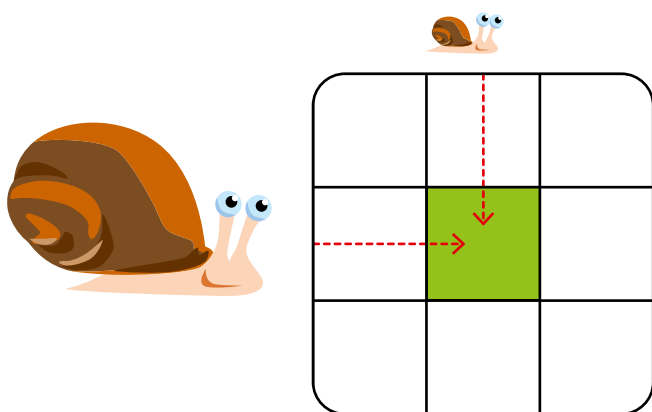
Brum brrrrum!

Ile samochodów jedzie w lewo? 4

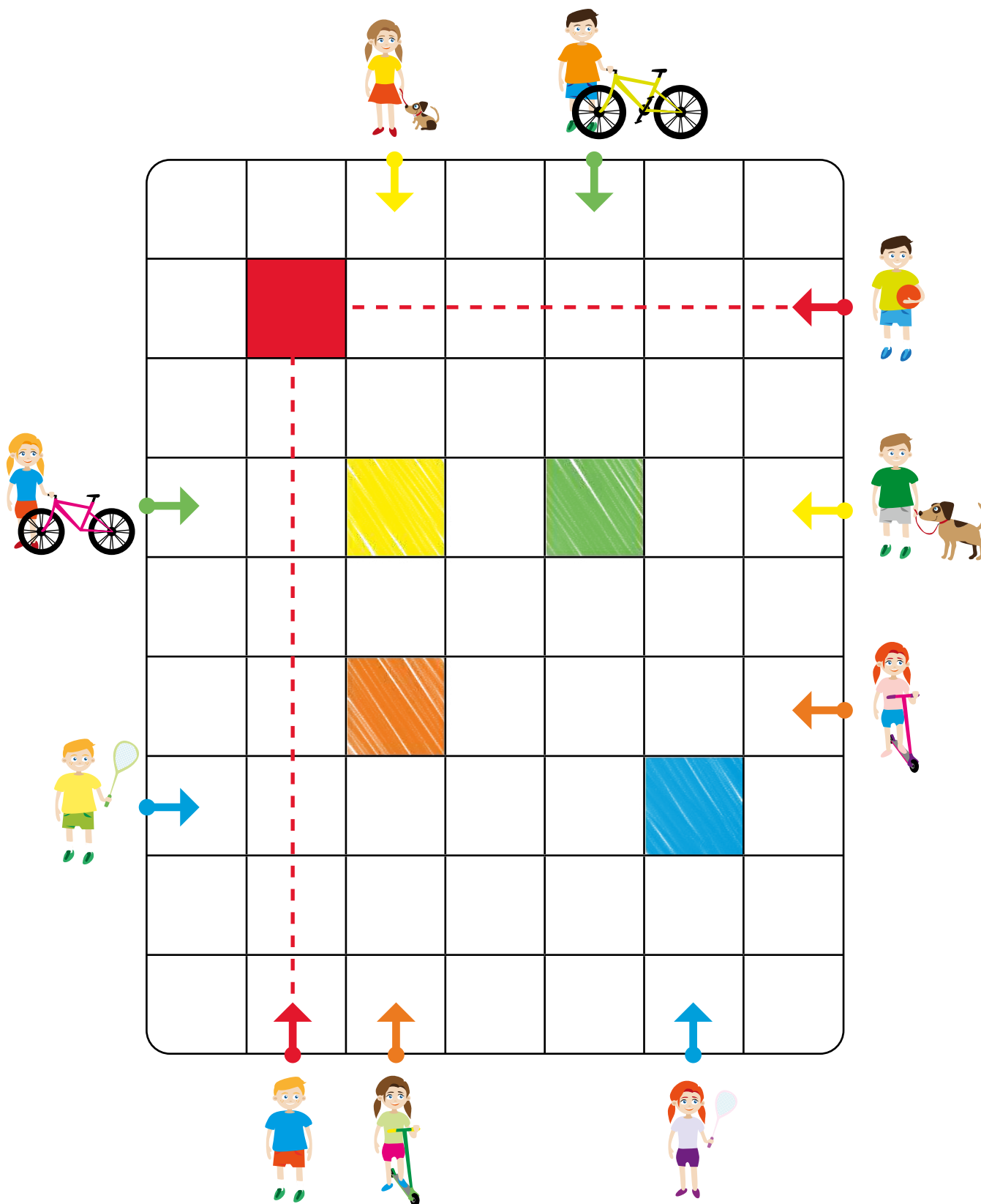
Ile samochodów jedzie w prawo? 3



✚ Gdzie się spotkamy? Sprawdź i pokoloruj odpowiednie pole.



✚ Dzieci bawią się na łące. Pokoloruj trawę w miejscach, gdzie się spotkają.

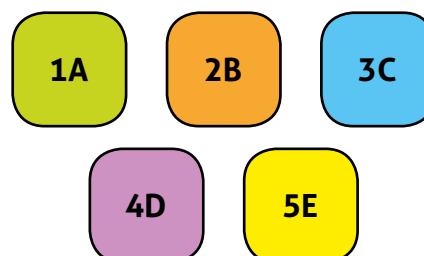


- ✚ Uzupełnij pola w układzie współrzędnych – narysuj odpowiednie figury w odpowiednich kolorach.

- ✚ Narysuj coraz większe plamy w siatce.

✚ Pokoloruj pola według wzoru.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



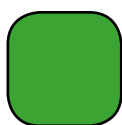
✚ Odczytaj współrzędne pól i zapisz je obok.

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

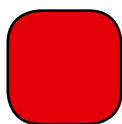


✚ Na siatce zostały narysowane figury. Zapisz ich współrzędne według wzoru.

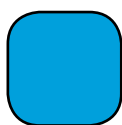
	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



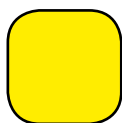
2A, 2B, 2C, 3A, 3B, 3C



1F, 2F, 3E, 3F

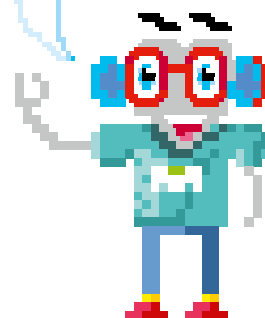


5D

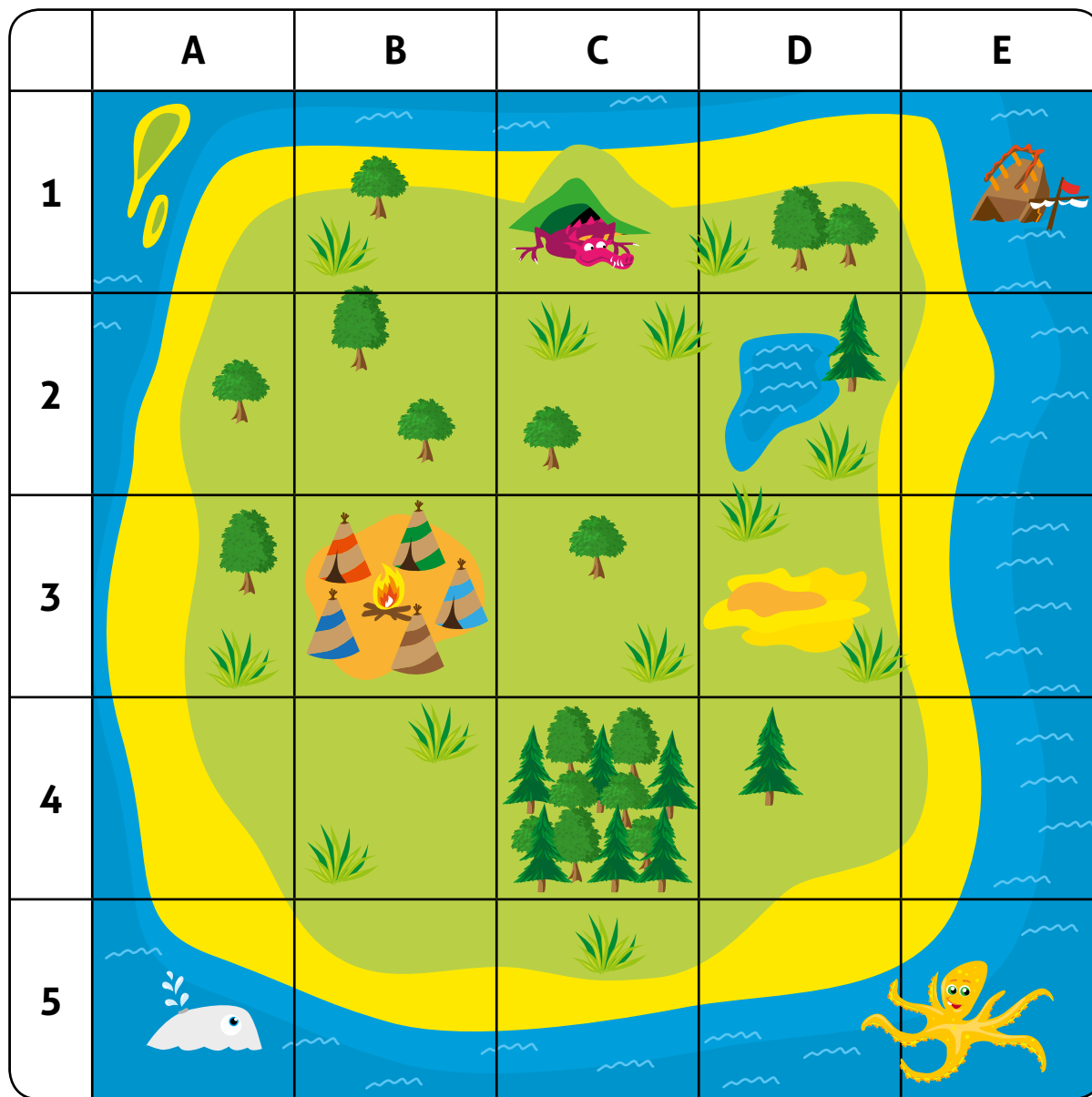


5B, 6A, 6B

Pamiętaj! Zaczynamy od najmniejszej cyfry i pierwszej litery alfabetu – 1A, 2A, 2B, 2C... Następnie przechodzimy niżej.

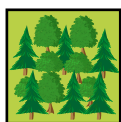


- ✚ To mapa tajemniczej wyspy. Wpisz współrzędne jej punktów orientacyjnych, które są podane na dole strony.



1E

Wrak statku



4C

Mroczny zagajnik



1C

Piecbara smoka



3D

Ruchome piaski



3B

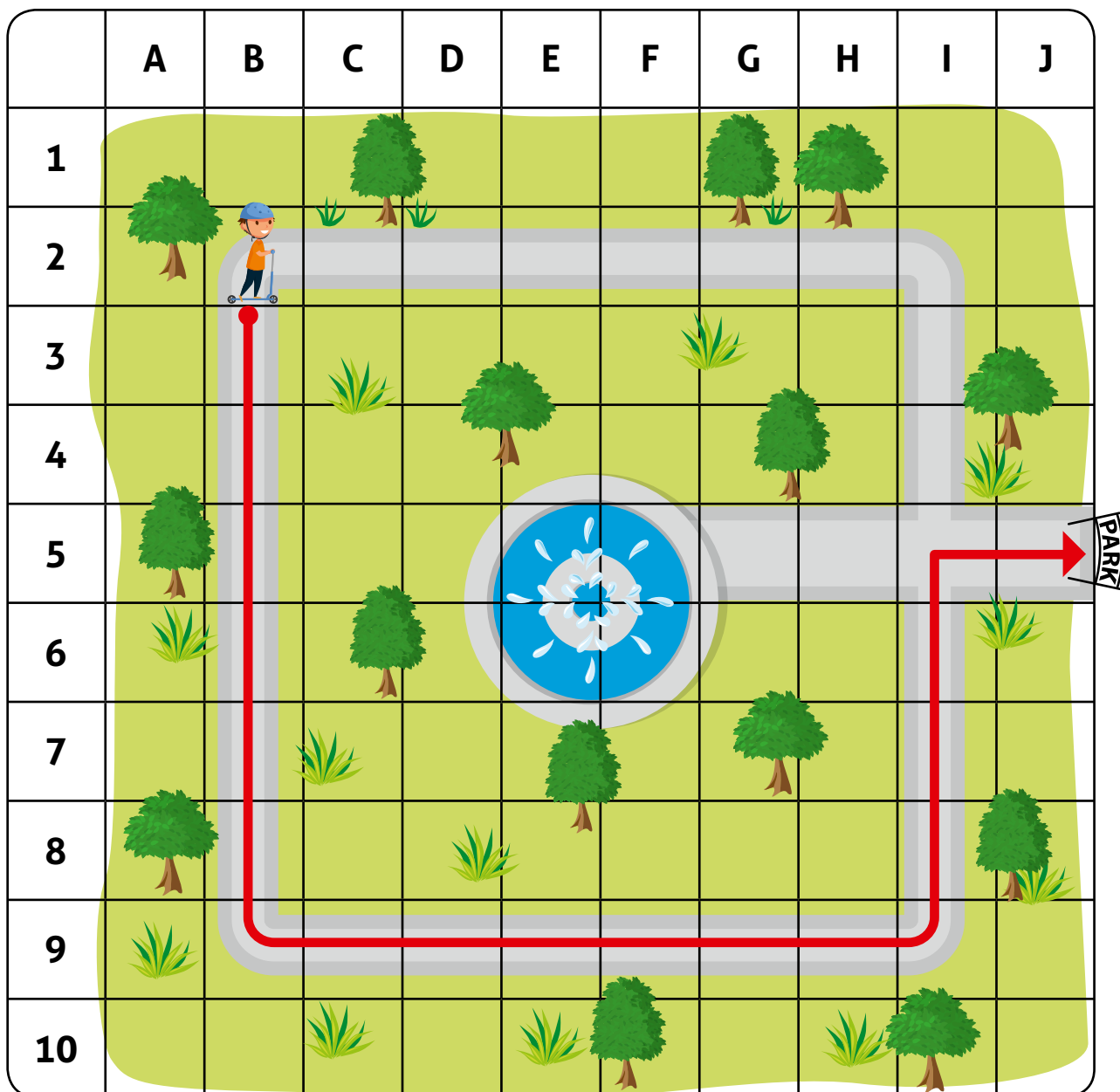
Wioska dzikich



2D

Jezioro

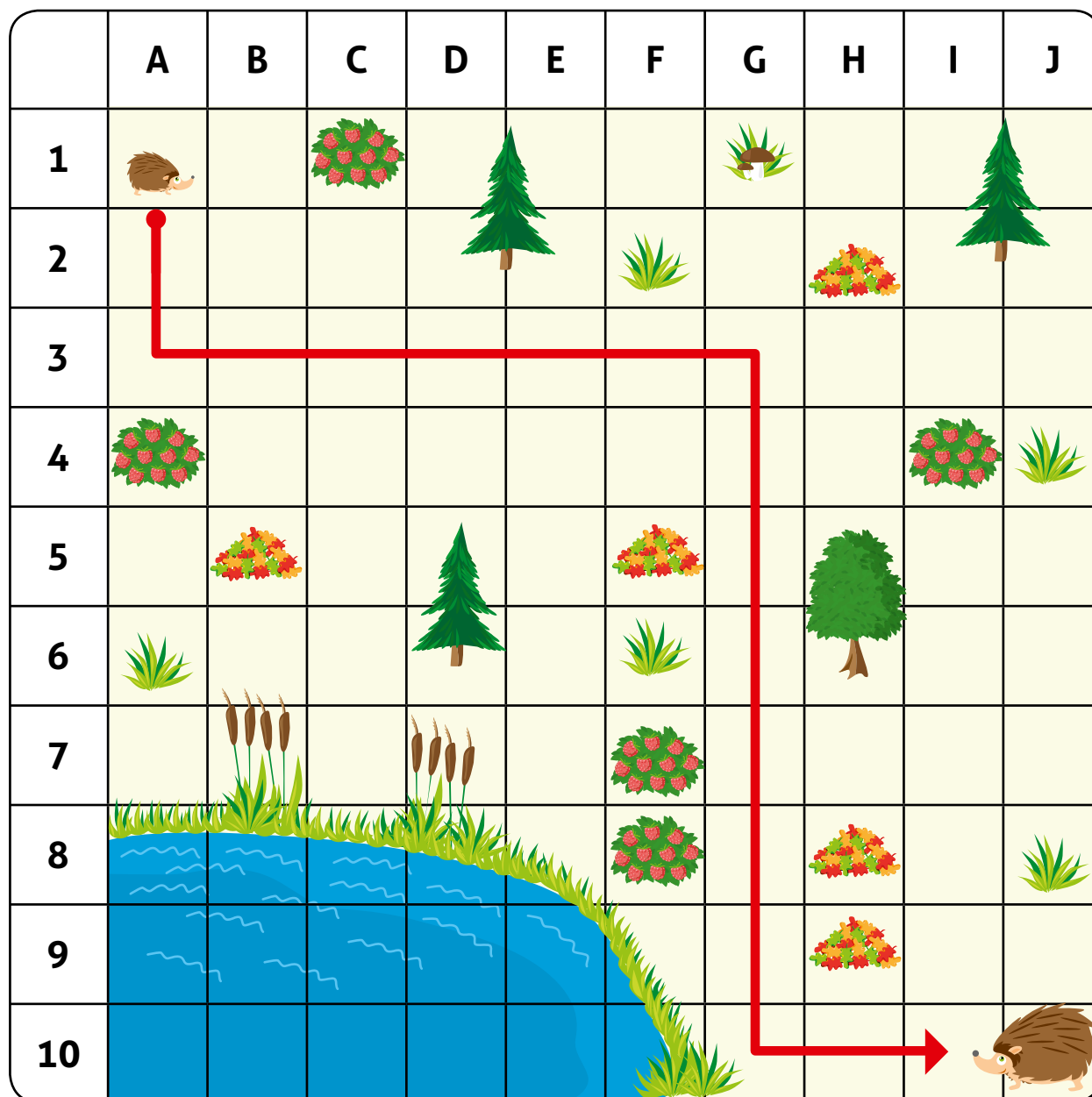
✚ Odczytaj i wypisz kratki, po których przejechał na hulajnodze Adaś.



Droga Adasia: 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B, 9B, 9C, 9D, 9E, 9F, 9G, 9H, 9I, 8I, 7I, 6I, 5I, 5J

Znajdź inną, krótszą drogę do wyjścia i zapisz: 2C, 2D, 2E, 2F, 2G, 2H, 2I, 3I, 4I, 5I, 5J

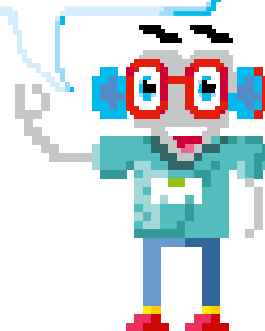
- ✚ Mały jeżyk Jerzy zgubił się w lesie. Narysuj jego drogę i wypisz wszystkie kratki po kolei, po których musi przejść, by znaleźć mamę. Omijaj krzaki malin, drzewa, sterty liści i jezioro.



Droga jeżyka: 2A, 3A, 3B, 3C, 3D, 3E, 3F, 3G, 4G

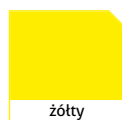
5G, 6G, 7G, 8G, 9G, 10G, 10H, 10I

Uwaga, jeżyk nie może iść po skosie!



✚ Rozkoduj rysunek. Pomaluj wskazane pola na żółto.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



1B, 1C, 1D, 2B, 2D, 3B, 3C, 3D, 4C, 5C, 5D, 6C, 7C, 7D

✚ Rozwiąż rebus i sprawdź, czy twój rysunek z powyższego zadania można wykorzystać do...



~~EWO~~

+



~~R~~

D R Z W I

✚ Rozkoduj rysunek, kolorując pola według kodu. Czy wiesz, co to jest?

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



zielony

2B, 2C, 2D, 3B, 3D, 4A, 4B, 4C, 4D, 4E, 5A, 5B, 5C, 5D, 5E



niebieski

3C



czarny

6B, 6D

✚ Pokoloruj pola według kodu, a następnie uzupełnij poniższe zdanie.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



brązowy

1A, 2A, 3A, 4A, 5A, 6A



czerwony

3B, 3C, 3D, 3E, 4B, 4C, 4D, 4E



niebieski

1F, 2F, 3F, 4F, 5B, 5C, 5D, 5E, 5F, 6B, 6C, 6D, 6E, 6F

To flaga kraju, który nazywa się

P

O

L

S

K

A

✚ Rozkoduj rysunek, a zobaczysz, co rośnie na łące.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



różowy

1B, 1C, 1D, 2B, 2D, 3B, 3C, 3D



czerwony

2C



zielony

4C, 4E, 5C, 5D, 5E, 6C, 7A, 7B, 7C, 7D, 7E, 7F, 7G



żółty

1F, 1G, 2F, 2G

✚ Pokoloruj kratki według wzoru. Czy wiesz, co to jest? Czy można to zjeść?

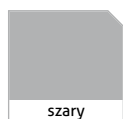
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



1D, 1F, 1G, 2C, 2D, 2E, 2F, 2H, 3B, 3C, 3E, 3F, 3G, 3H, 3I, 4A, 4C, 4D, 4E, 4G, 4H, 4J, 5A, 5B, 5C, 5E, 5F, 5G, 5H, 5I, 5J



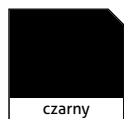
10A, 10B, 10C, 10D, 10E, 10F, 10G, 10H, 10I, 10J



6E, 6F, 7E, 7F, 8E, 8F, 9E, 9F

✚ Pokoloruj według kodu. Zobaczysz pewnego owada.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



czarny

1C, 1D, 1G, 1H, 2E, 2F, 3D, 3E, 3F, 3G, 5D, 5E, 5F, 5G, 7D, 7E, 7F, 7G, 9D, 9E, 9F, 9G, 10E, 10F



żółty

4D, 4E, 4F, 4G, 6D, 6E, 6F, 6G, 8D, 8E, 8F, 8G



niebieski

4B, 4C, 4H, 4I, 5B, 5C, 5H, 5I, 6B, 6C, 6H, 6I, 7B, 7C, 7H, 7I, 8B, 8C, 8H, 8I

✚ Dzisiaj deszczowa pogoda. Prędko odkoduj rysunek!

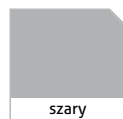
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



3B, 3I, 4A, 4B, 4I, 4J, 5A, 5B, 5I, 5J



2C, 2D, 2G, 2H, 3C, 3D, 3G, 3H, 4C, 4D, 4G, 4H, 5C, 5D, 5G, 5H



1E, 6E, 7E, 8E, 9E, 10E, 10F



2E, 2F, 3E, 3F, 4E, 4F, 5E, 5F

- ✚ Z odległej planety przyleciał do nas ufoludek, zostawił zakodowane zdjęcie. Rozkoduj je, a zobaczysz, jak wygląda.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



zielony

1E, 2D, 2E, 2F, 2G, 3B, 3C, 3E, 3F, 3H, 3I, 4A, 4B, 4I, 4J, 5B, 5C, 5H, 5I, 6B, 6C, 6D, 6E, 6F, 6G, 6H, 6I, 7C, 7H, 8C, 8H, 9B, 9C, 9D, 9G, 9H, 9I



niebieski

4C, 4H, 5E



granatowy

5D, 5G



żółty

4E



różowy

4G



czerwony

4D, 5F

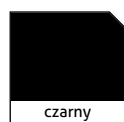


pomarańczowy

4F

✚ Pokoloruj obrazek według kodu. Co to za stworzenie?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



czarny

1C, 1G, 2D, 2F, 3E, 4E, 5E, 6E, 7E, 8E, 9E, 10E



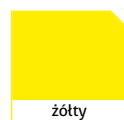
niebieski

4C, 4G, 5D, 5F



czerwony

3A, 3B, 3C, 3D, 3F, 3G, 3H, 3I, 4A, 4I, 5A, 5B, 5H, 5I, 6B, 6H, 7A, 7B, 7H, 7I, 8A, 8I, 9A, 9B, 9C, 9G, 9H, 9I, 10D, 10F



żółty

7C, 7D, 7F, 7G, 8C, 8G



różowy

4B, 4D, 4F, 4H, 5C, 5G, 6C, 6D, 6F, 6G, 8B, 8D, 8F, 8H, 9D, 9F

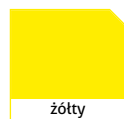
✚ Jeśli ciekawi Cię, co to za pojazd, rozkoduj rysunek!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												



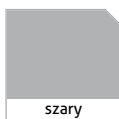
brązowy

12A, 12B, 12C, 12D, 12E, 12F, 12G, 12H, 12I, 12J, 12K, 12L



żółty

5L, 6L



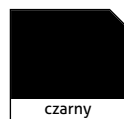
szary

1K, 1L, 2K, 9D, 10K



pomarańczowy

6B



czarny

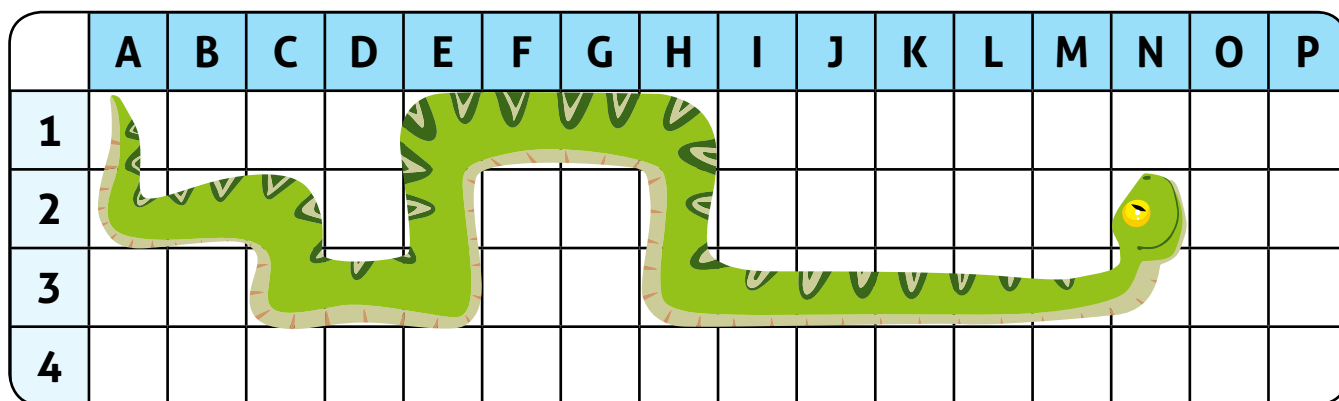
3K, 4K, 7B, 7C, 7D, 7E, 7F, 8B, 8C, 8D, 8E, 8F, 9B, 9C, 9E, 9F, 9J, 9K, 9L, 10B, 10C, 10D, 10E, 10F, 10J, 10L, 11B, 11C, 11D, 11E, 11F, 11J, 11K, 11L



zielony

2B, 2C, 2D, 2E, 2F, 2G, 3B, 3G, 4B, 4G, 5B, 5G, 5H, 5I, 5J, 5K, 6C, 6D, 6E, 6F, 6G, 6H, 6I, 6J, 6K, 7G, 7H, 7I, 7J, 7K, 7L, 8G, 8H, 8I, 8J, 8K, 8L, 9G, 9H, 9J

✚ Zapisz węża w postaci kodu – od ogona do głowy.



Wąż: 1A, 1E, 1F, 1G, 1H, 2A, 2B, 2C, 2E, 2H, 2N, 3C, 3D, 3E, 3H, 3I, 3J, 3K, 3L, 3M, 3N

✚ Wylicz współrzędne i pokoloruj odpowiednie kratki.



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

$2 + 1 = 3 \quad \text{B}$

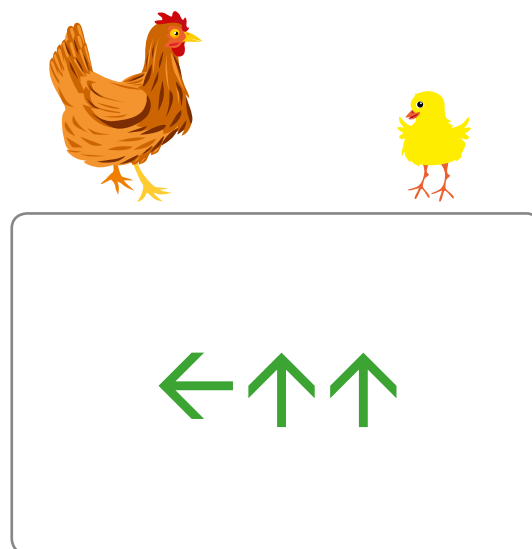
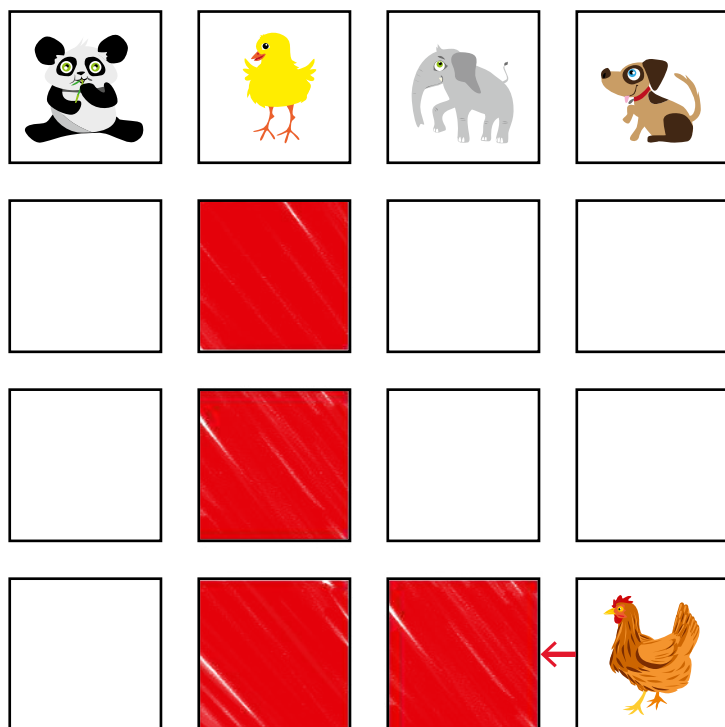
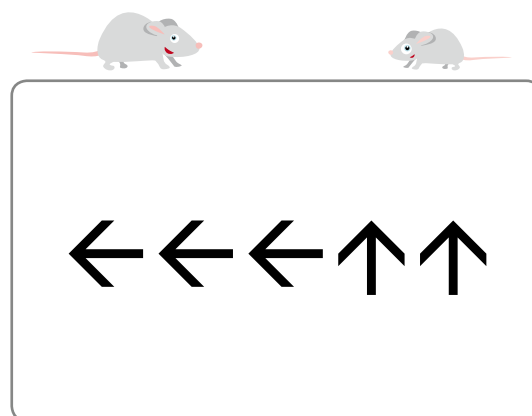
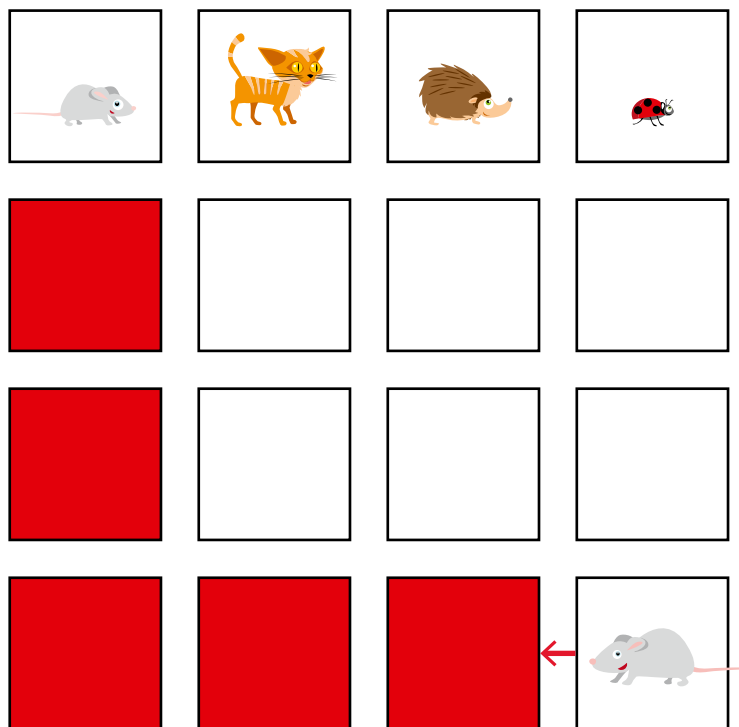
$4 - 1 = 3 \quad \text{C}$

$2 + 2 = 4 \quad \text{C}$

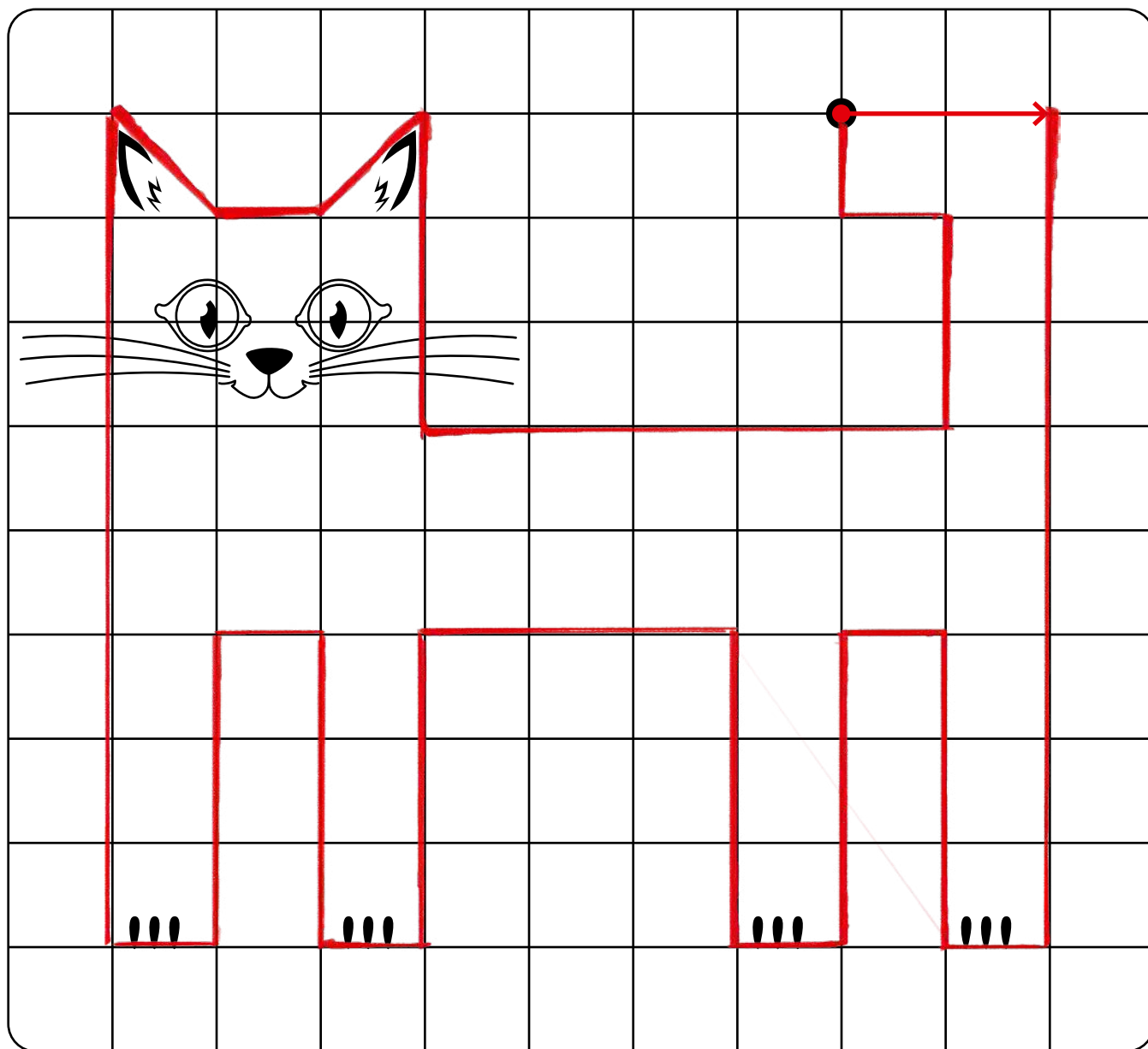
$5 - 2 = 3 \quad \text{D}$

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

- ✚ Jaką drogę muszą pokonać mamusie, by trafić do swoich dzieci?
Spójrz na przykład myszki i zapisz drogę kury do kurczaczka.



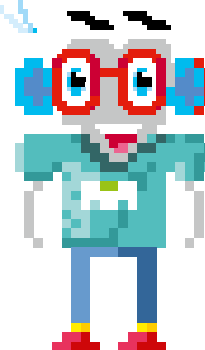
✚ Rysuj według kodu, a zobaczysz sympatyczne zwierzątko.



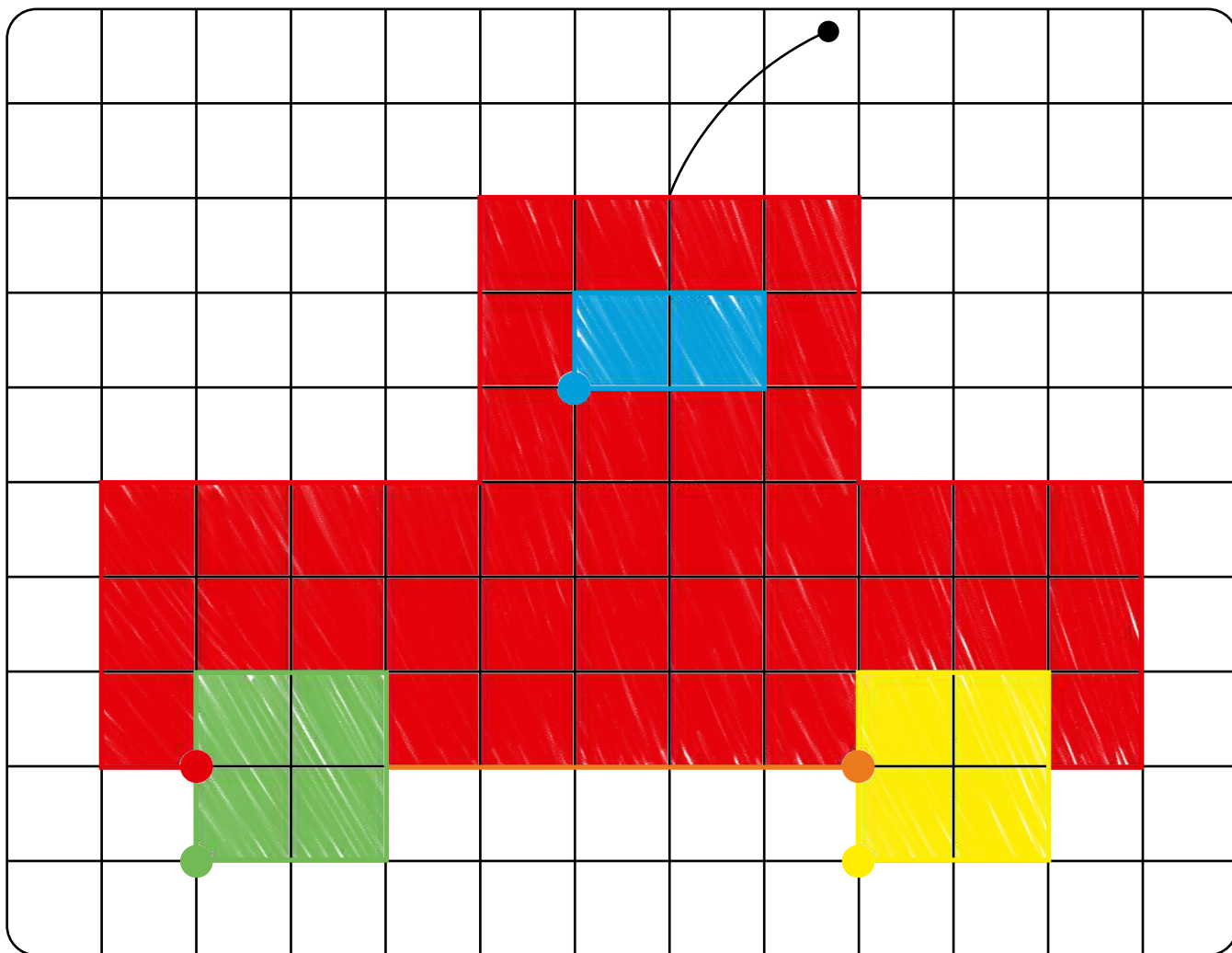
Masz jakieś zwierzątko?

Zaczynając od ● rysuj linie na podaną poniżej liczbę kratek.

● 2→ 8↓ 1← 3↑ 1← 3↓ 1← 3↑ 3←
 3↓ 1← 3↑ 1← 3↓ 1← 8↑ 1↘ 1→
 1↗ 3↓ 5→ 2↑ 1← 1↑



✚ Rysuj według kodu, a zobaczysz, co Krzyś dostał na urodziny! Pokoloruj.



Zacznij od zielonej kropki i narysuj linię długą na podaną liczbę kratek.

● 2↑ 2→ 2↓ 2←

● 2↑ 2→ 2↓ 2←

● 1← 3↑ 4→ 3↑ 4→ 3↓ 3→ 3↓ 1←

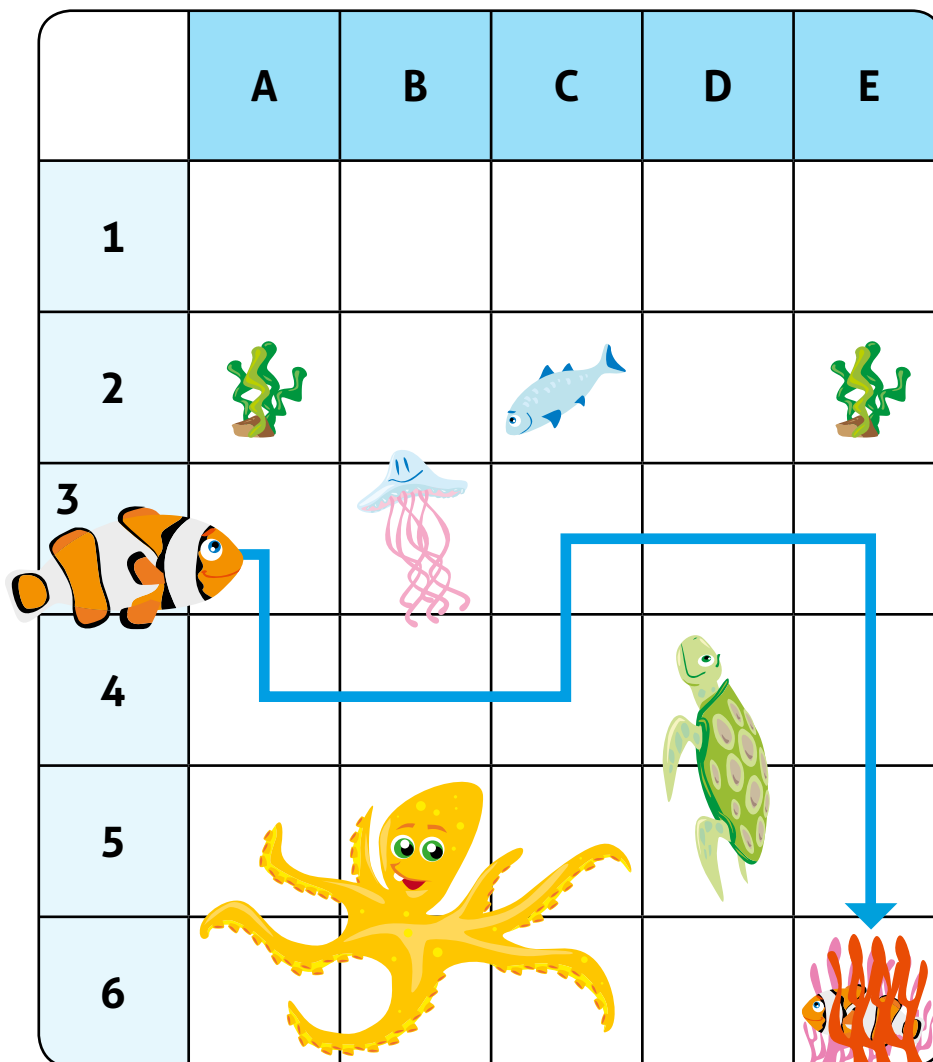
● 5←

● 1↑ 2→ 1↓ 2←

Gotowe? Pokoloruj!



- ✚ Którędy będzie musiała przepłynąć rybka, by dostać się do koralowca? Pokoloruj trasę na niebiesko i zapisz. Omijaj inne zwierzątka morskie i wodorosty.

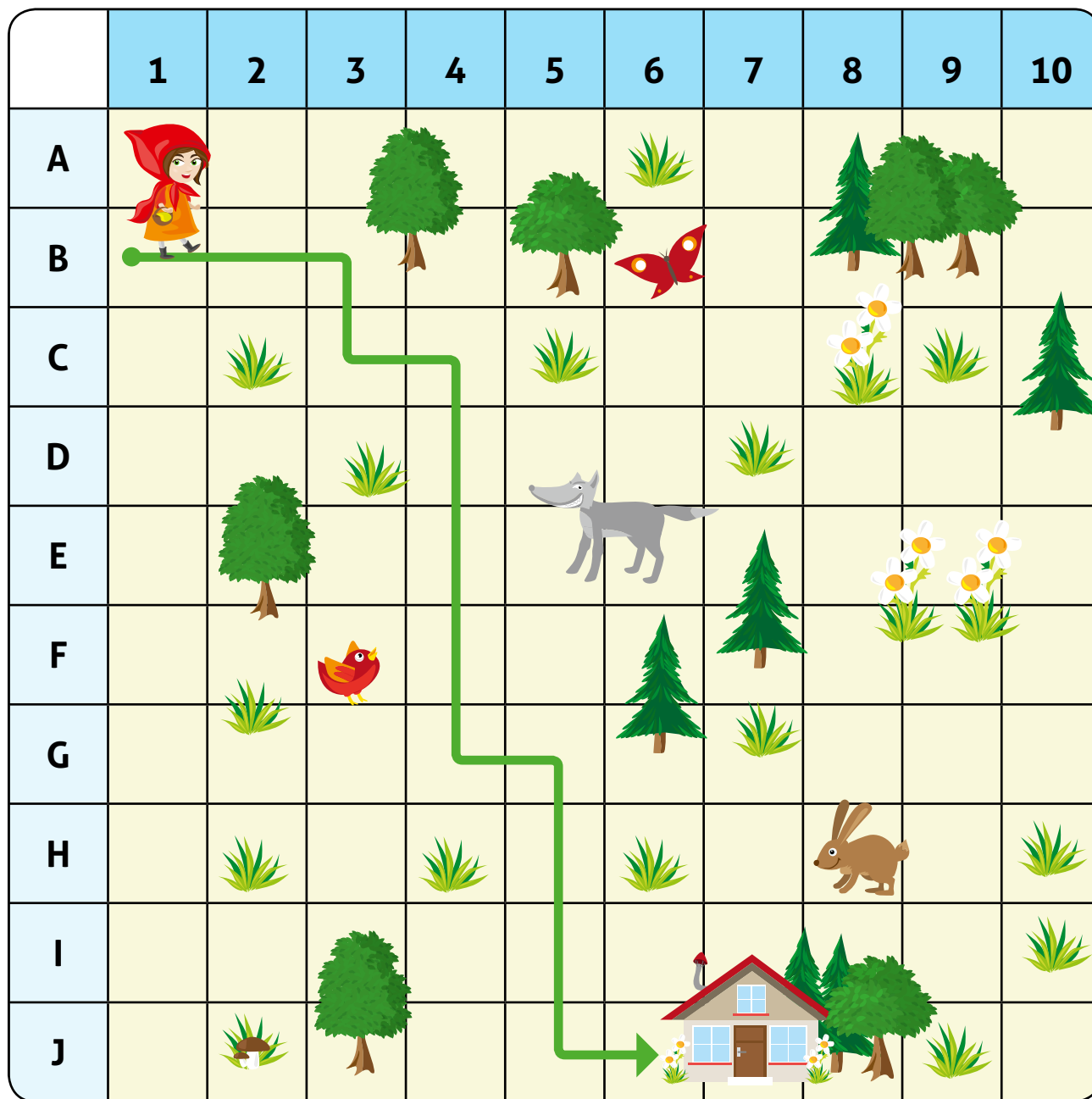


3A↓ 4A→ 4B→ 4C↑ 3C→
3D→ 3E↓ 4E↓ 5E↓ 6E

Możesz poruszać się tylko w prawo, lewo, w górę i w dół.



- ✚ Czerwony Kapturek idzie do chorej babci. Napisz, jaką drogę przebył, pamiętając o kierunkach.



Czerwony Kapturek przeszedł po polach:

1B→ 2B→ 3B↓ 3C→ 4C↓ 4D↓ 4E↓ 4F↓ 4G→ 5G↓ 5H↓ 5I↓ 5J→ 6J