

Między nami EMÓJKAMI

poznajemy świat emocji **część 1**



autor:

Anna Zabielska

opracowanie graficzne:

Karolina Piętoń

projekt bohaterów pakietu - Emotek:

Tomasz Kleszcz

redaktor naczelny:

Tomasz Filipczuk

opracowanie koncepcji i nadzór wydawniczy:

Agnieszka Sutkowska

redakcja językowa i korekta:

Aleksandra Toczyłowska

projekt okładki:

Dorota Sikora

ilustracje i zdjęcia:

Dorota Sikora

Karolina Piętoń

Obrazy użyte na podstawie licencji od Shutterstock.com

ISBN 978-83-8336-214-4

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.

Posłuchaj rymowanki. Wskaż Emotki pasujące do poszczególnych jej wersów.
Otocz pętlą Emotkę, z którą chciałbyś/chciałabyś się zaprzyjaźnić.



Witamy przedszkole z Emotkami



Ktoś się boi schodów stromych.
Ktoś się wstydzi nieznajomych.
Ktoś się smuci wciąż bez końca.
Ktoś podziwia zachód słońca.
Ktoś się znów na kogoś gniewa.
Ktoś ze szczęścia głośno śpiewa.



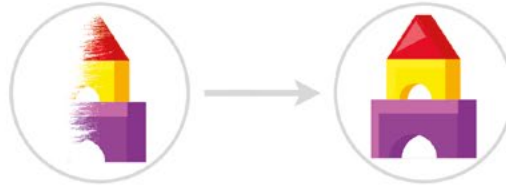
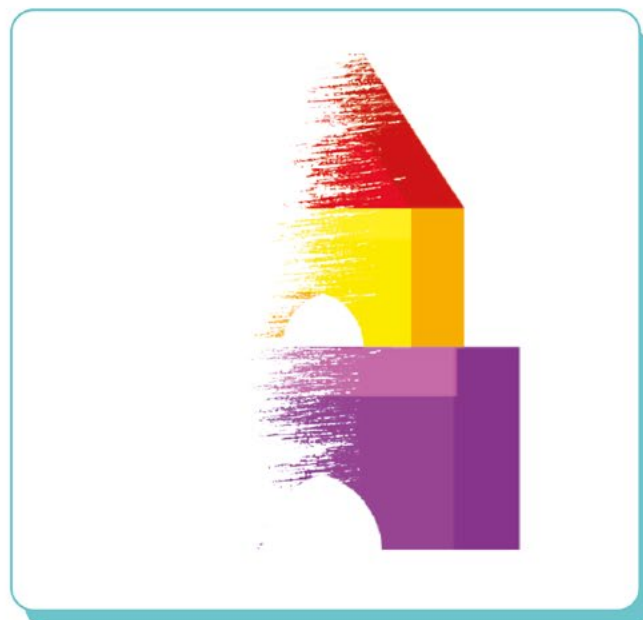
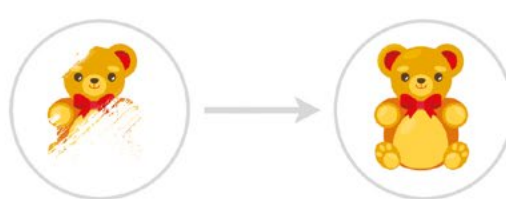
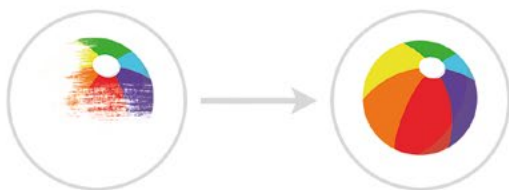
Witaj, przedszkole!



Przyjrzyj się zdjęciom i powiedz, w jaki sposób dzieci spędzały wakacje. Na ekranie telefonu narysuj miejsce swojego letniego wypoczynku.

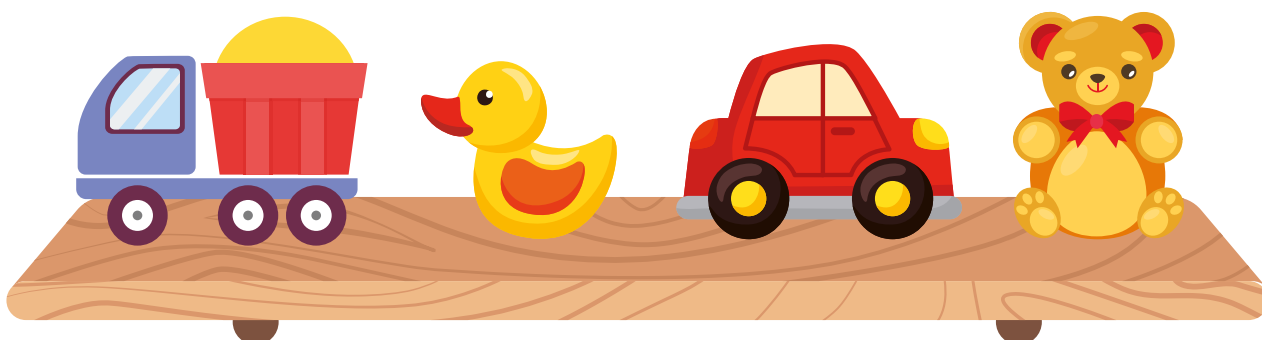
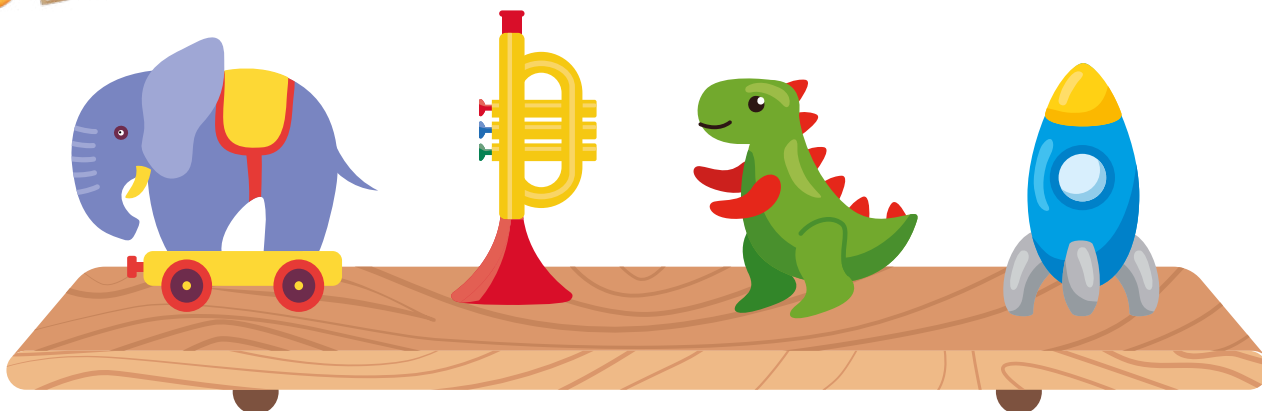


„Psotna gumka” wymazała fragmenty rysunków. Dorysuj je.

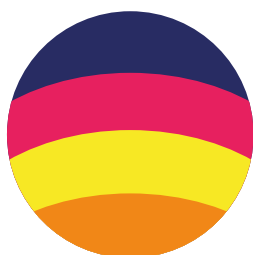
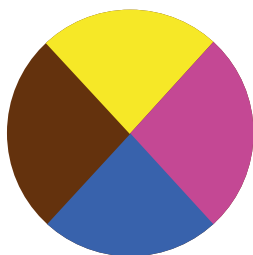




Otocz pętlą i policz zabawki, które poruszają się na kołach. Pokoloruj odpowiednią liczbę kółek w ramce na dole strony.

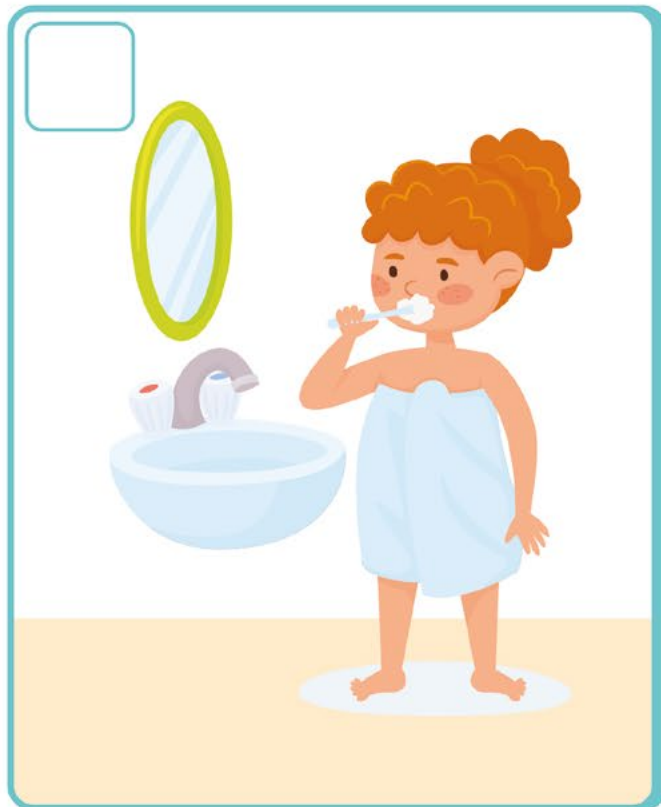
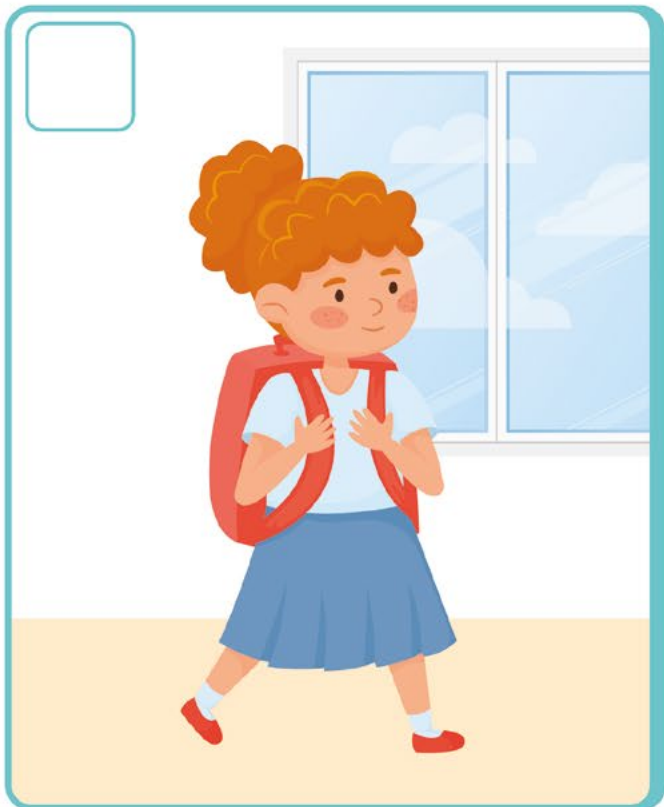
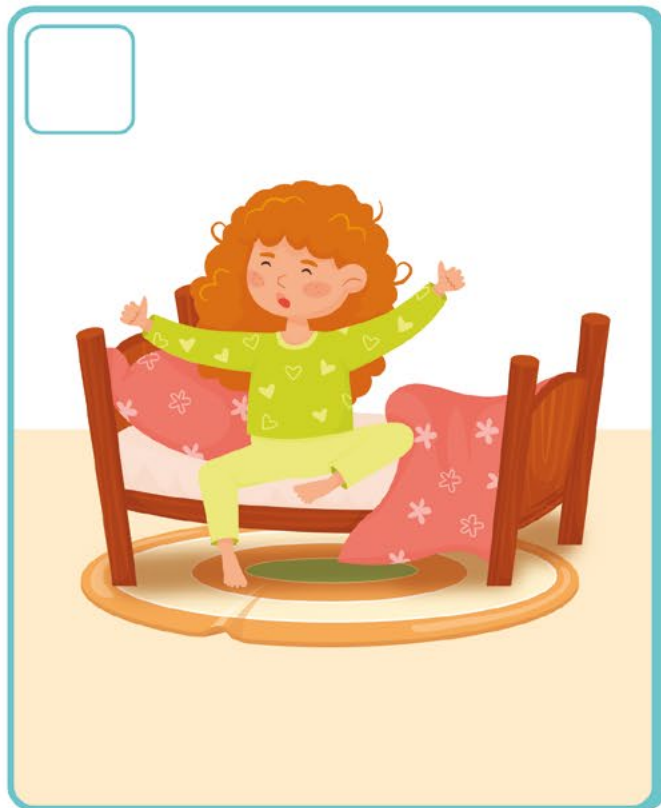


Połącz każdą piłkę z odpowiednim zestawem kolorów.





Ustal kolejność wykonywanych czynności, rysując odpowiednią liczbę kropek w pustych polach.



Powiedz, co mogą myśleć i czuć dzieci przedstawione na zdjęciach.

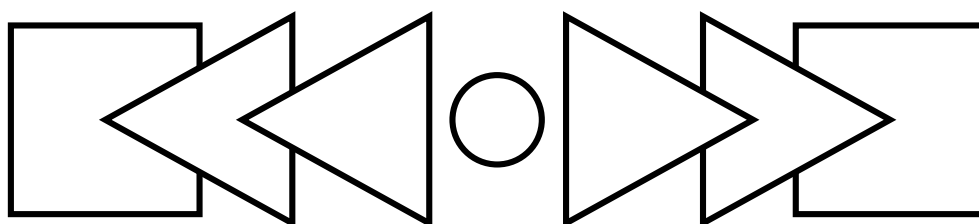
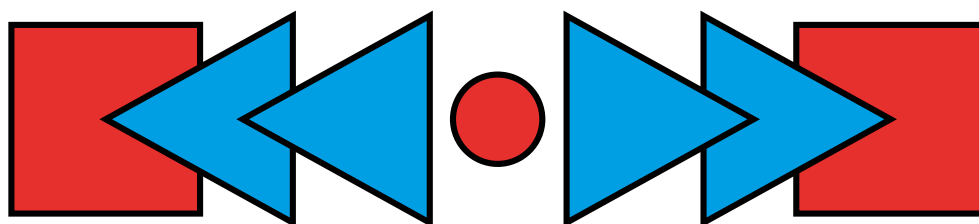
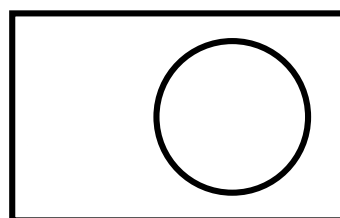
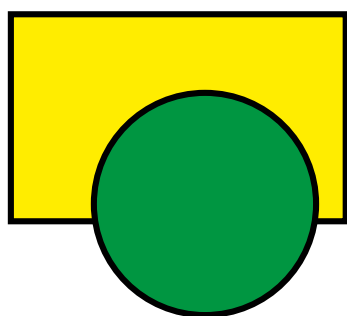
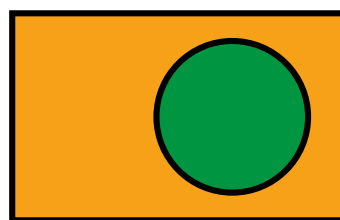
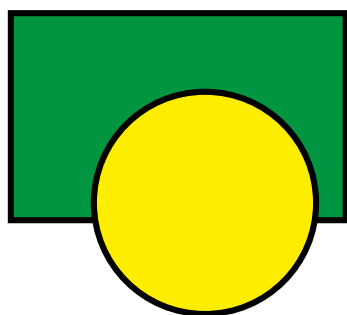




Otocz pętlą osoby, przedmioty lub sytuacje, które nie powinny mieć miejsca w przedszkolu.

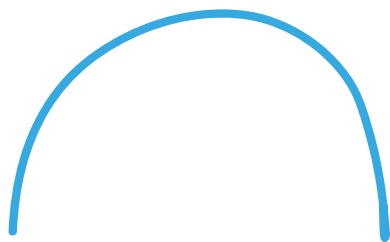
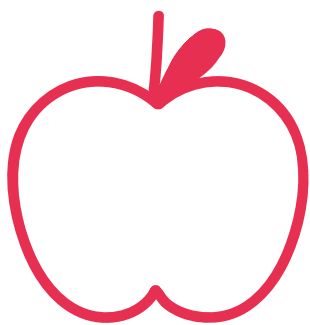


Pokoloruj figury, zmieniając barwy według wzoru.





Uzupełnij rysunki w szeregach tak, aby każdy wyglądał jak pierwszy w szeregu.



Rysuj po śladzie linie łączące puzzle z pustymi polami. Zamaluj pola odpowiednimi kolorami.

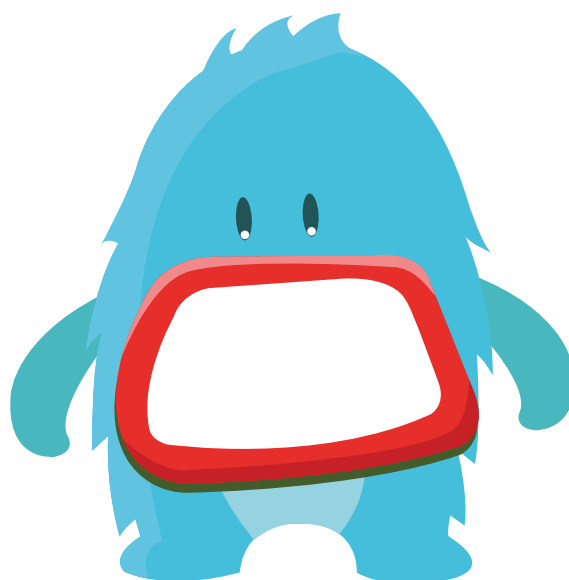
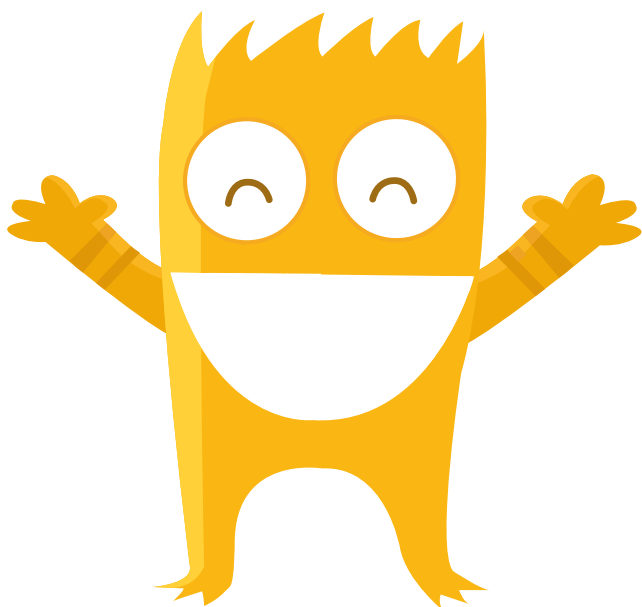
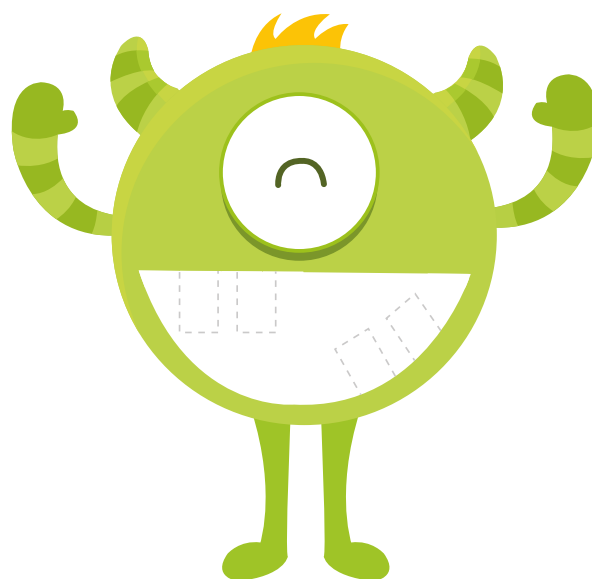
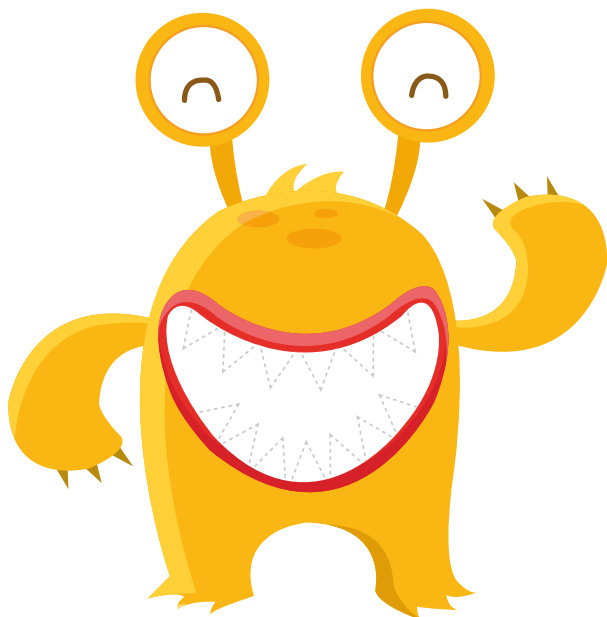




W każdym szeregu narysuj kropkę w polu z minką, która nie pasuje do pozostałych.



Dorysuj Żarłoczkom Zmartwień zęby – najpierw po śladzie, a następnie samodzielnie.

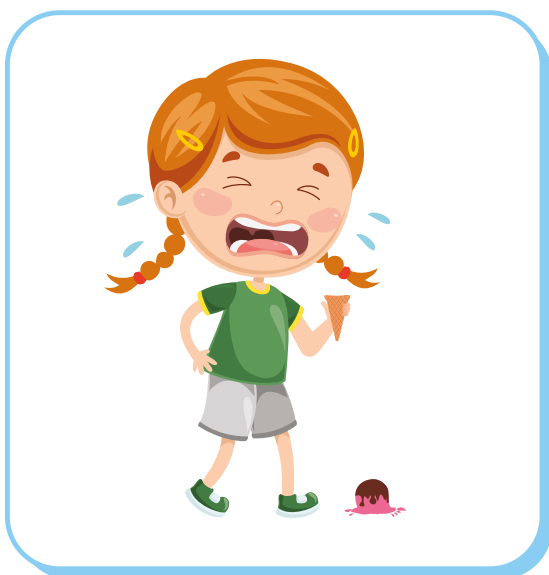




W każdym szeregu odszukaj i otocz pętlą wskazaną pozycję gimnastyczną.

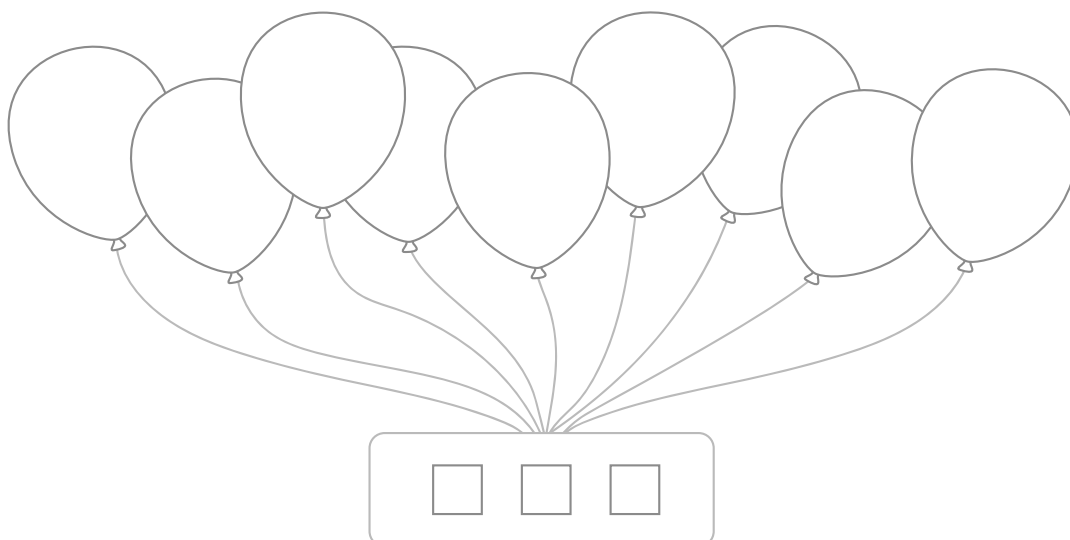
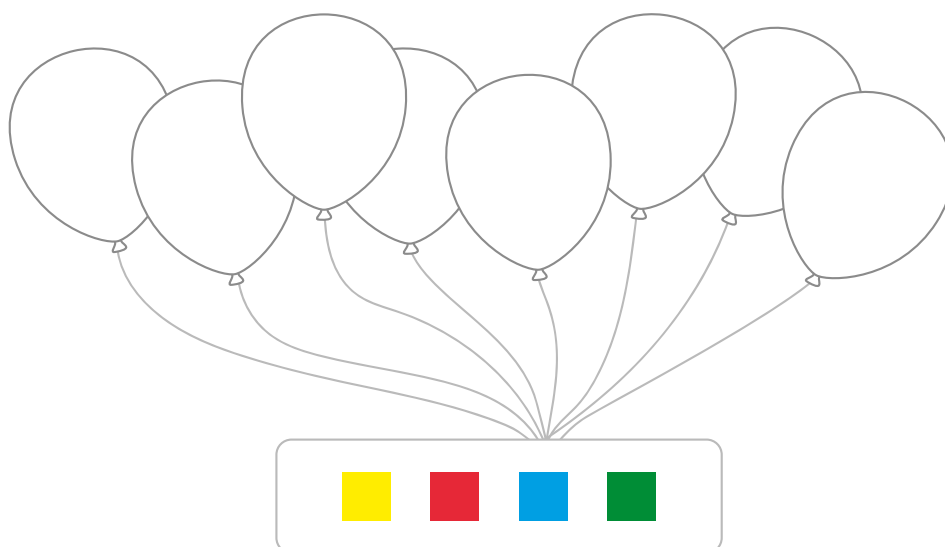
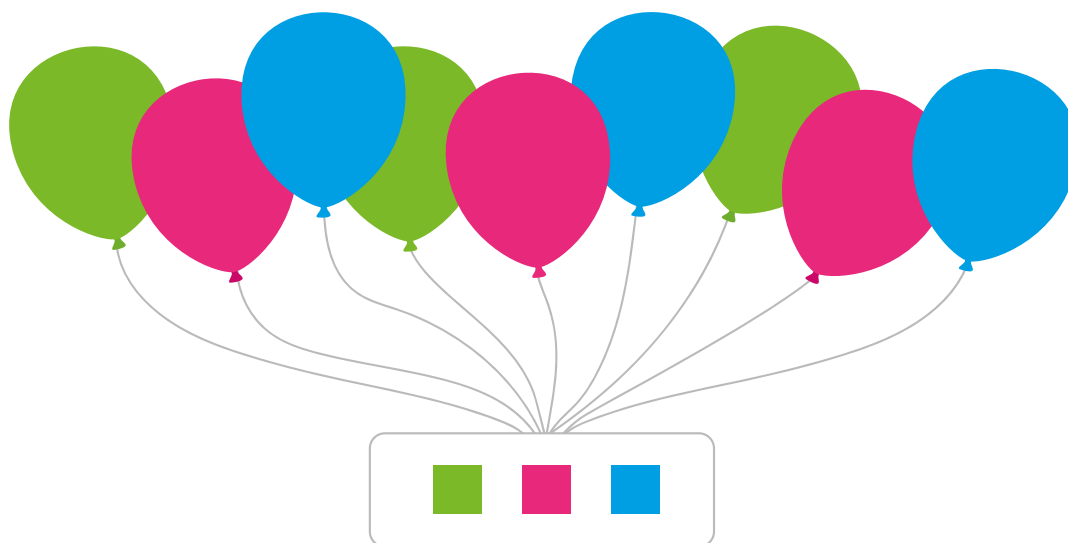


Powiedz, w jaki sposób można zaradzić sytuacjom przedstawionym na obrazkach.

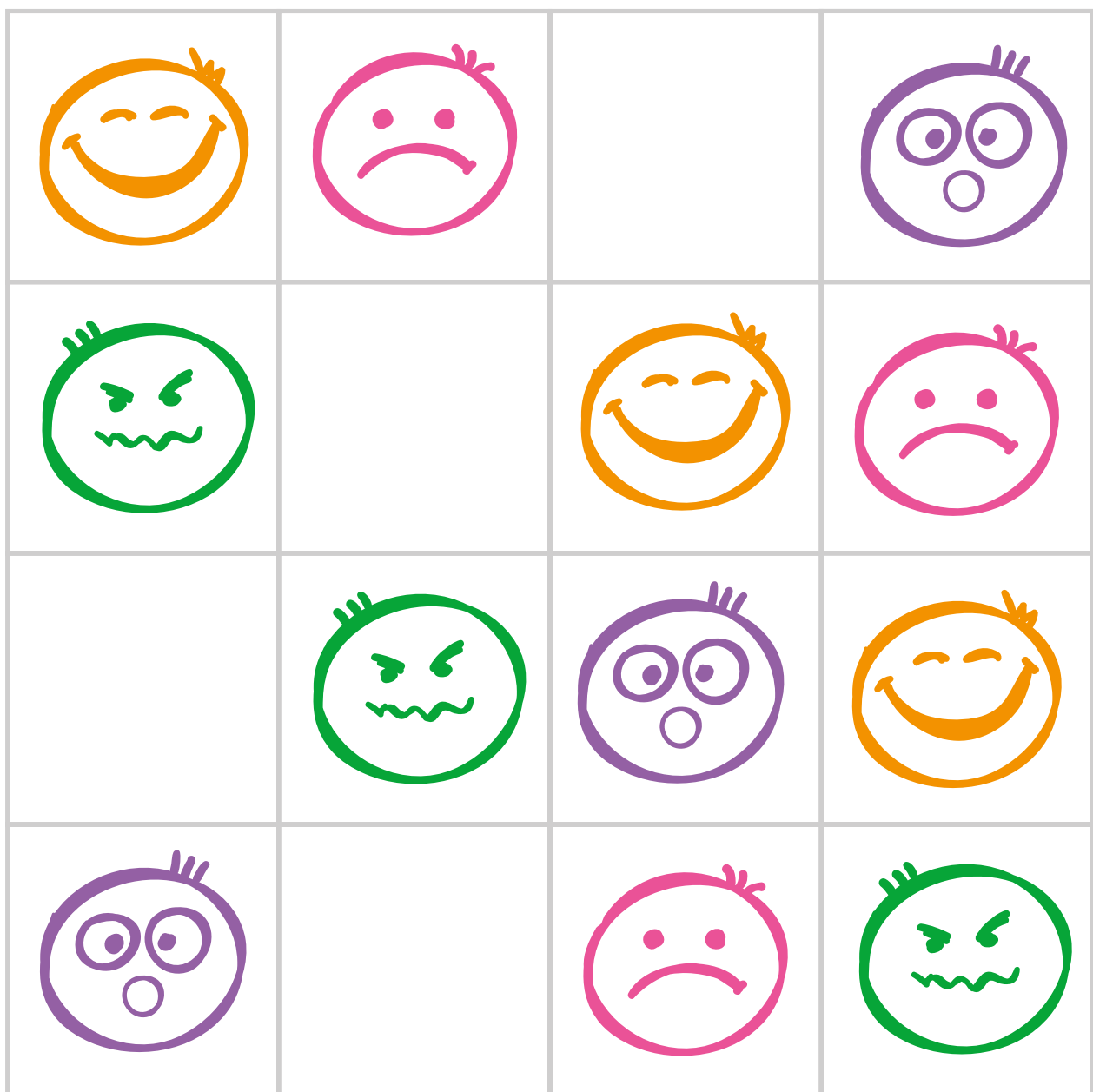




Pokoloruj balony zgodnie z podanym rytmem. W ostatnim szeregu zamaluj balony zgodnie z utworzonym przez siebie rytmem.



Dorysuj brakujące emotki tak, aby w pionie i w poziomie nie powtórzyła się taka sama mina. Użyj odpowiedniego koloru kredki.





Połącz linią grzyby jadalne z koszykiem. Skreśl grzyby trujące.

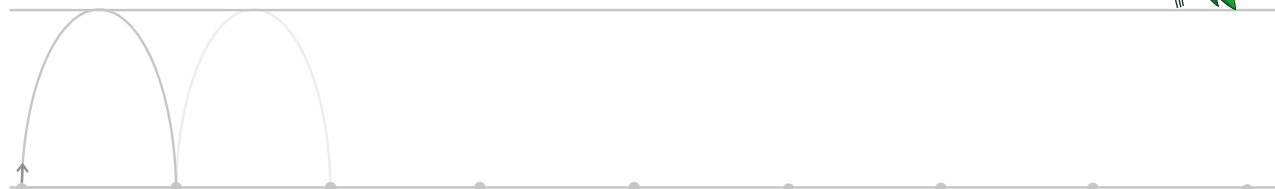
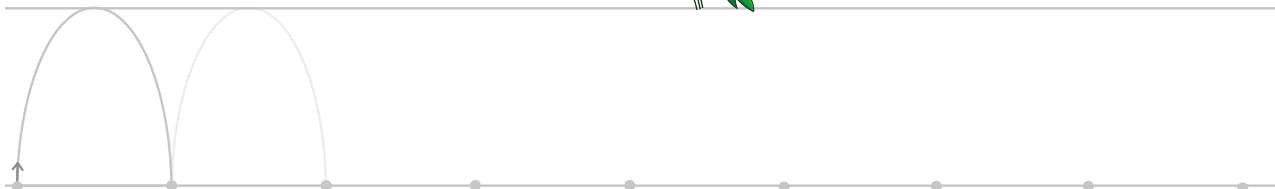
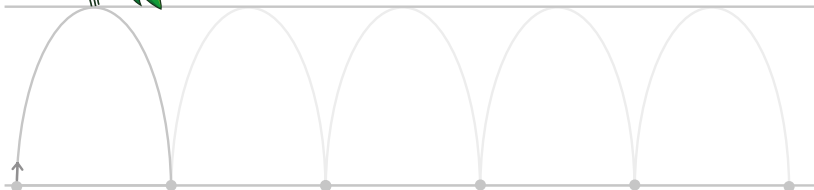


Obrysuj każdą szyszkę pętlą we wskazanym kolorze.





Rysuj marchewki po śladzie, a następnie samodzielnie.



Nazwij obrazki przedstawiające dary jesieni i pod każdym z nich pokoloruj tyle krater, ile sylab zawiera jego nazwa.



„Pani Jesień”

Przez świat idzie pani Jesień
duży kosz ze sobą niesie.
A w nim same niespodzianki:
szyszki, grzyby i kasztanki,
i owoce, i warzywa.
Co się jeszcze tam ukrywa?
Liście różnokolorowe,
żółte, rude i brązowe.
Wiatr porywa je do tańca
i już tańczą dla nas walca.

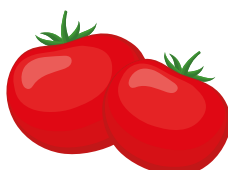
Joanna Żarniewska







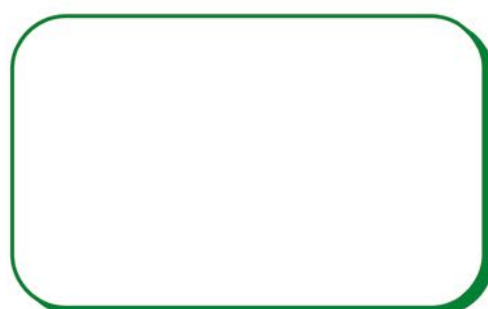
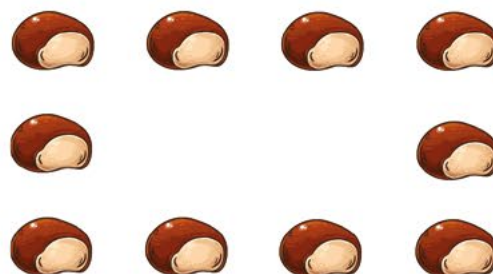
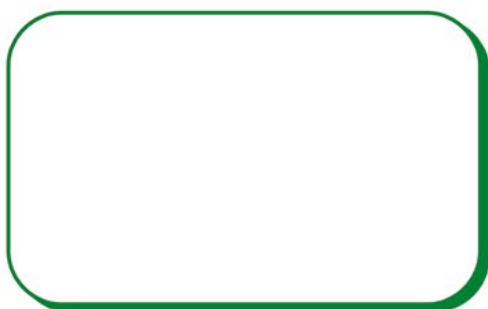
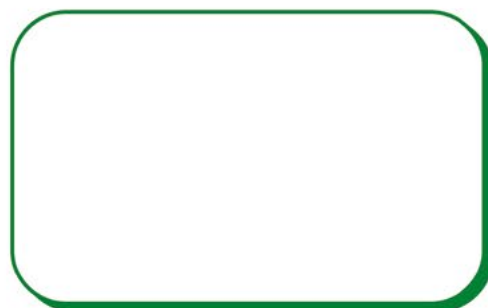
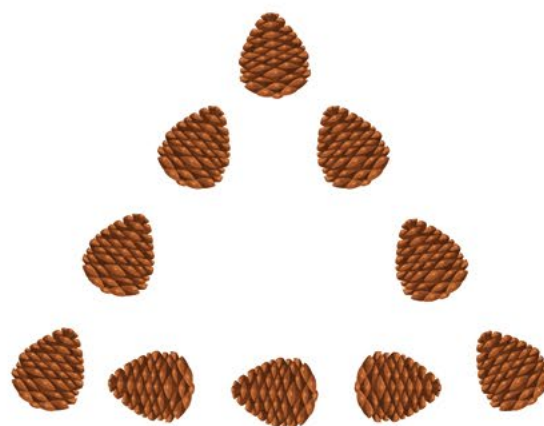
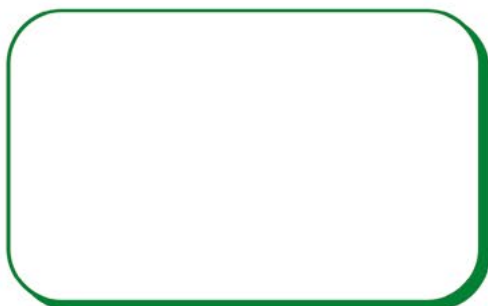
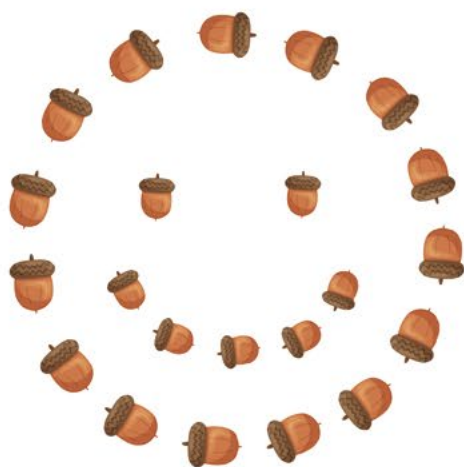
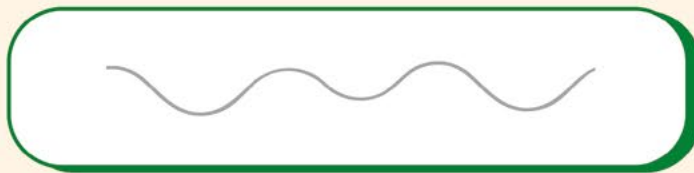








Przyjrzyj się różnym kształtom ułożonym z darów jesieni. Pod każdym z nich w pustym polu narysuj samodzielnie taki sam wzór (patrz: przykład).



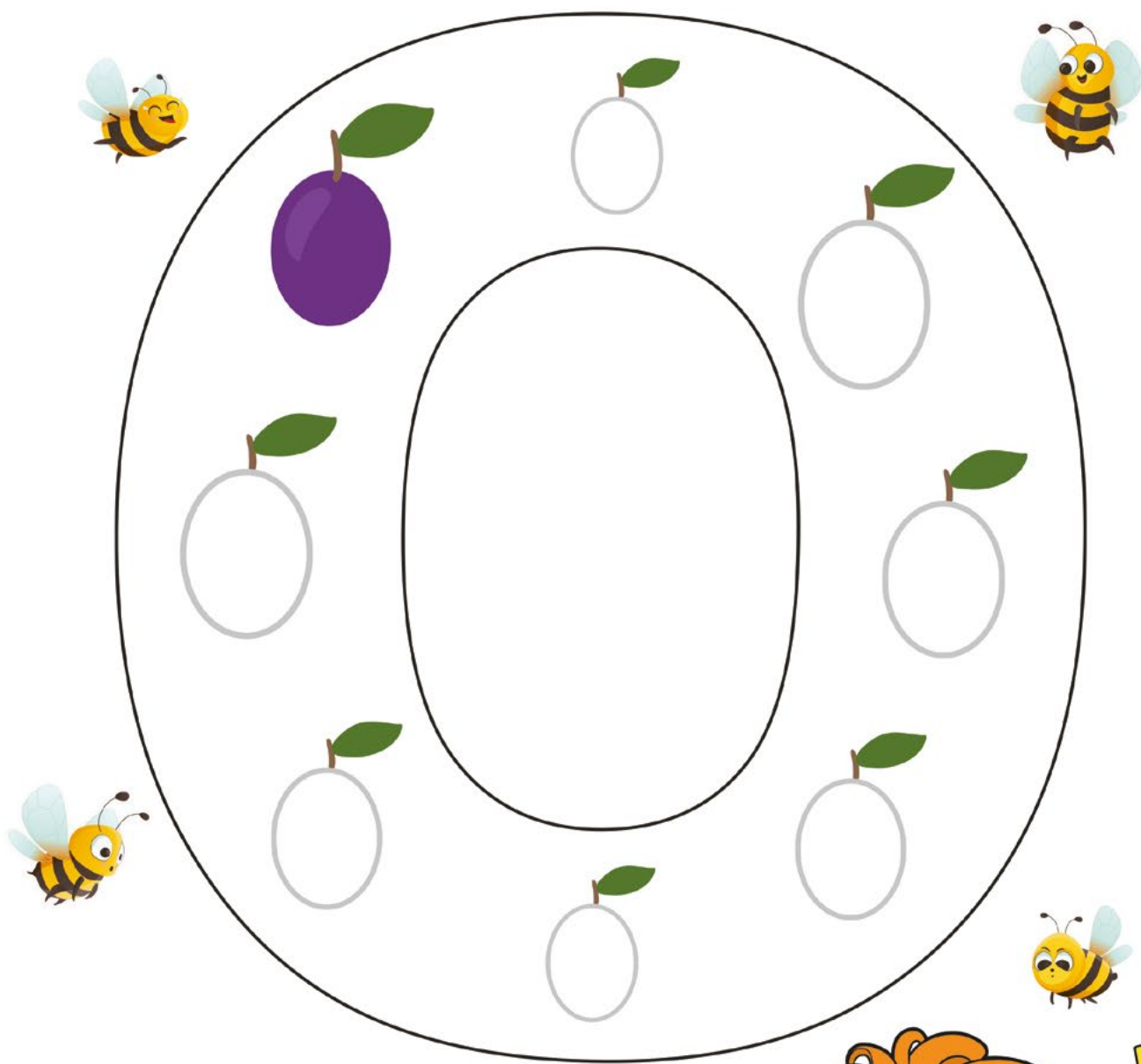
W pustych polach narysuj tyle kresek, ile żółędzi z określoną miną widzisz na ilustracji.



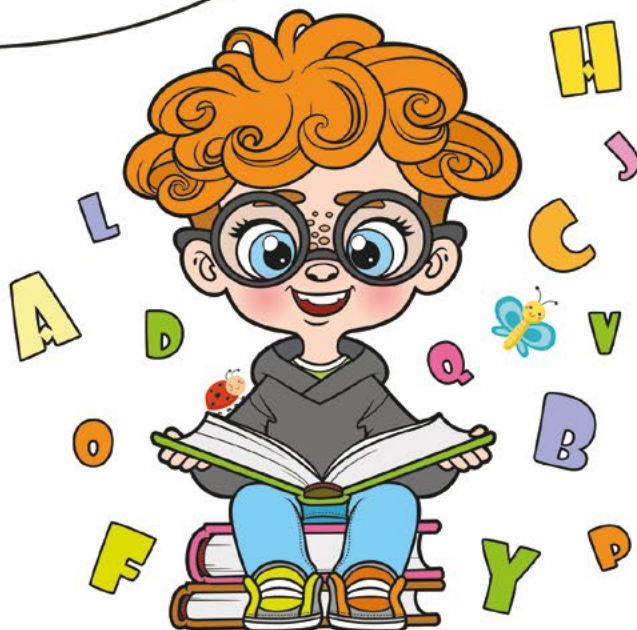




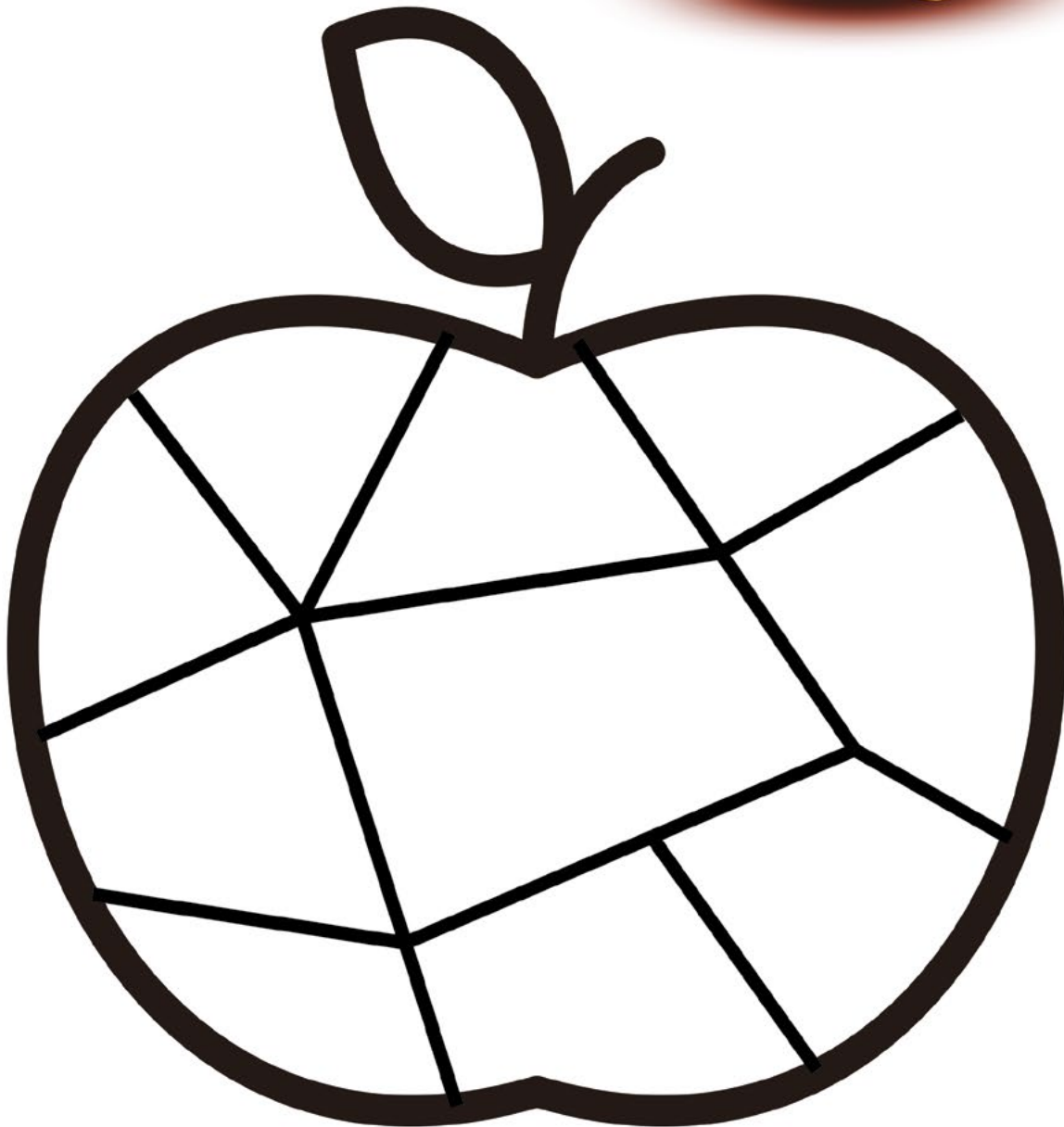
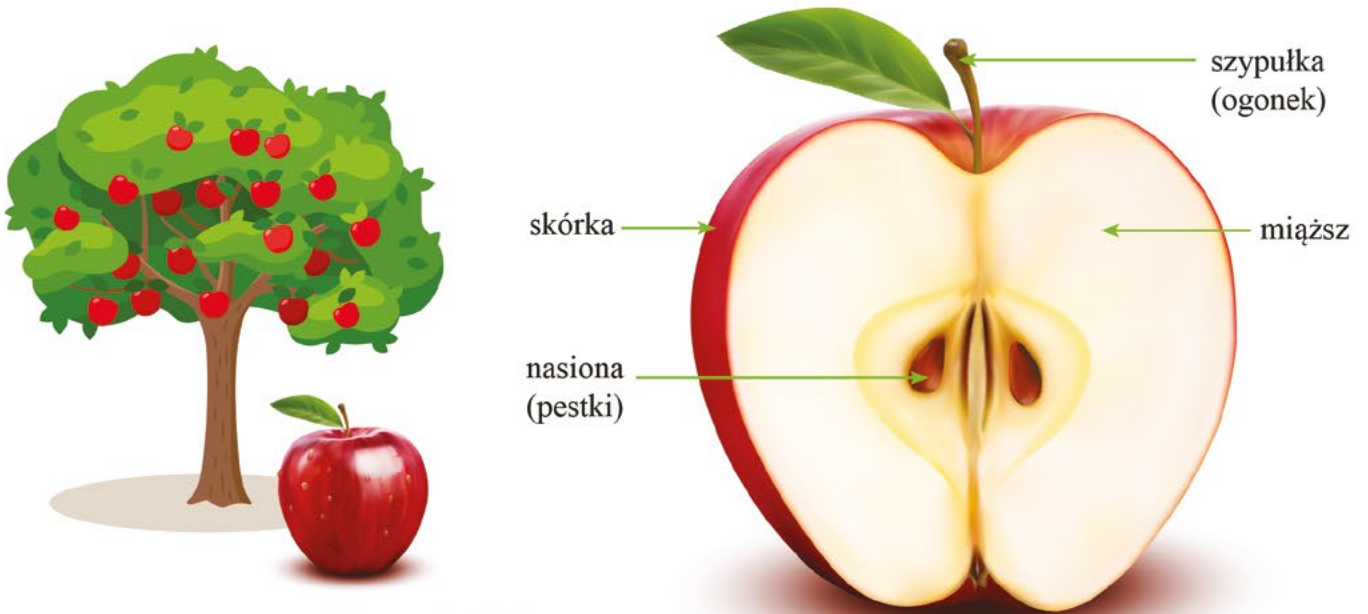
Posłuchaj rymowanki. Wymień wszystkie słowa rozpoczynające się głoską „o”, które w niej wystąpiły. Ozdób literę „O”, rysując śliwki po śladzie i kolorując je.



Olek nosi okulary
i obuwie nie do pary.
Dzieciom bajki opowiada
o ogrodach i owadach.

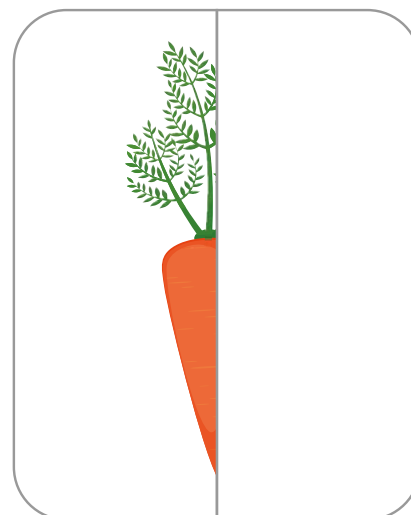
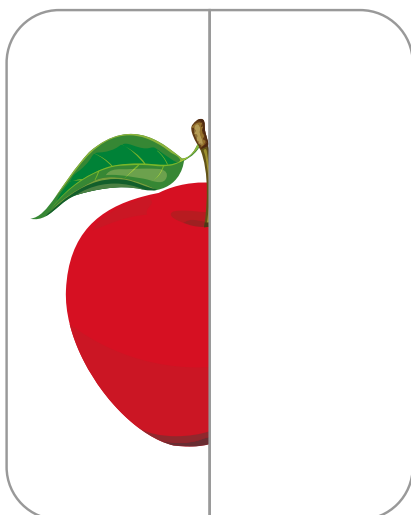
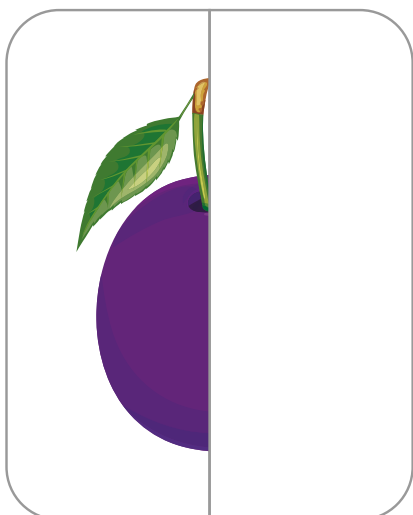
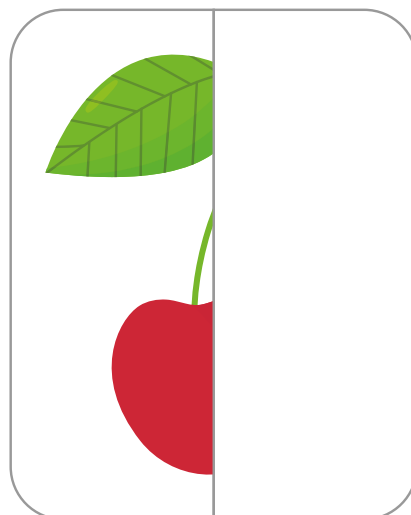
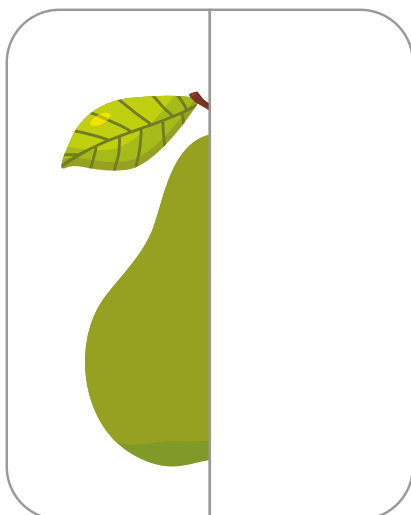
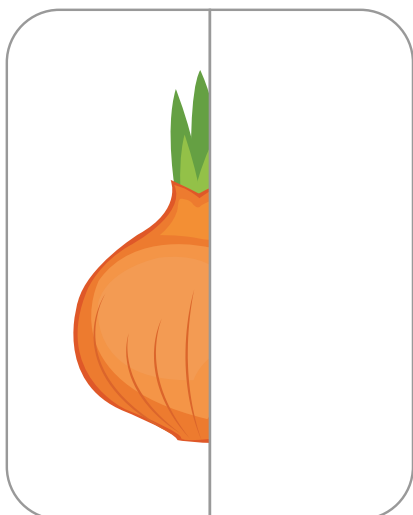
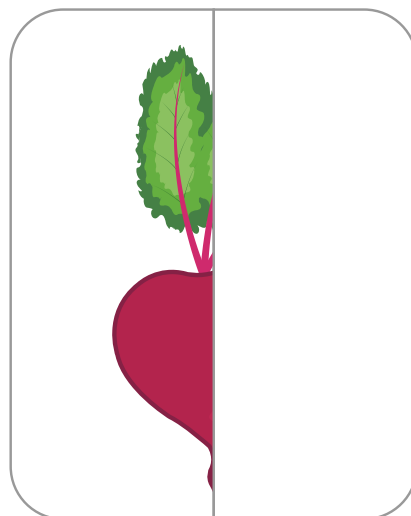
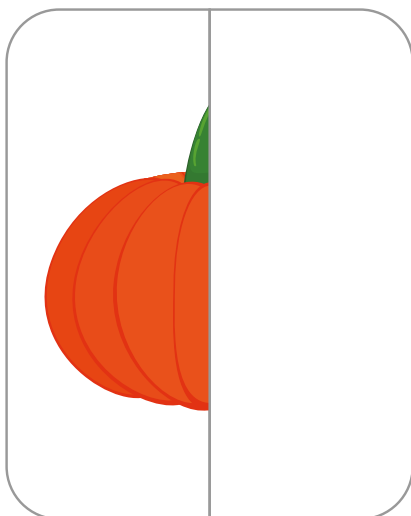
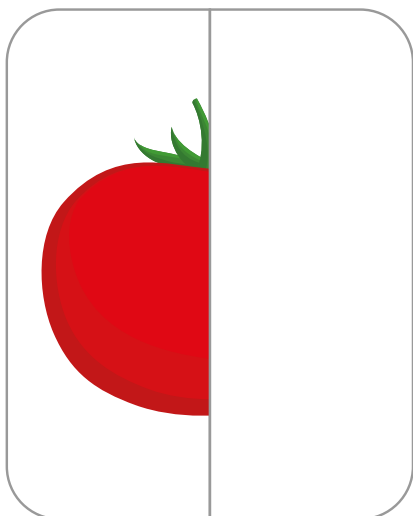


Wskaż poszczególne części jabłka wymienione przez nauczyciela.
Pokoloruj „czarodziejskie jabłko” tak, by sąsiadujące pola różniły się barwami.





Dorysuj brakujące części owoców i warzyw odpowiednimi kolorami.



Otocz pętlą owoce i warzywa, z których powstał poniższy obrazek.

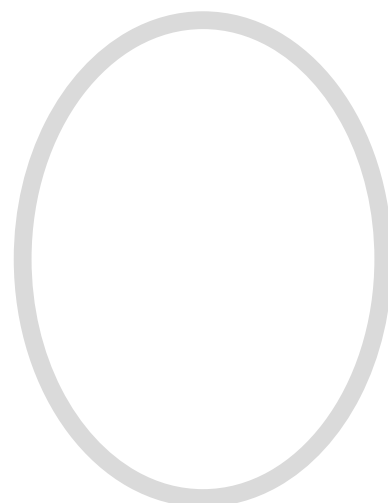




Nazwij w każdym szeregu owoce i warzywa. Wyodrębnij pierwsze głoski w nazwach i „odczytaj” z nich rytm.



Przyjrzyj się zawartości dwóch koszy, odszukaj elementy, które do nich nie pasują i skreśl je. Następnie zamień literę „O” w owoc lub warzywo.

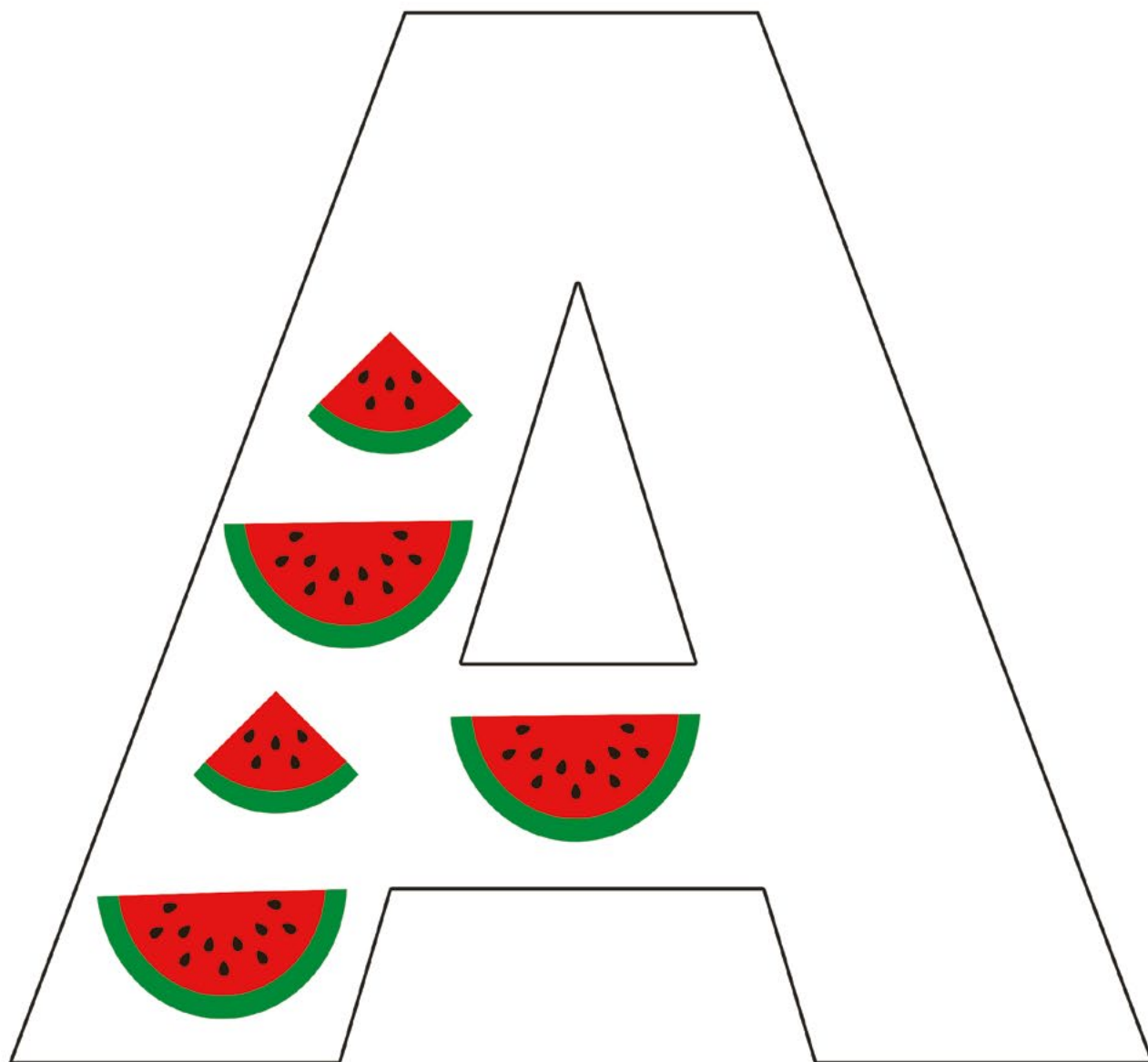




Otocz pętlą w odpowiednim kolorze liście, które przypominają kształty umieszczone w ramce.



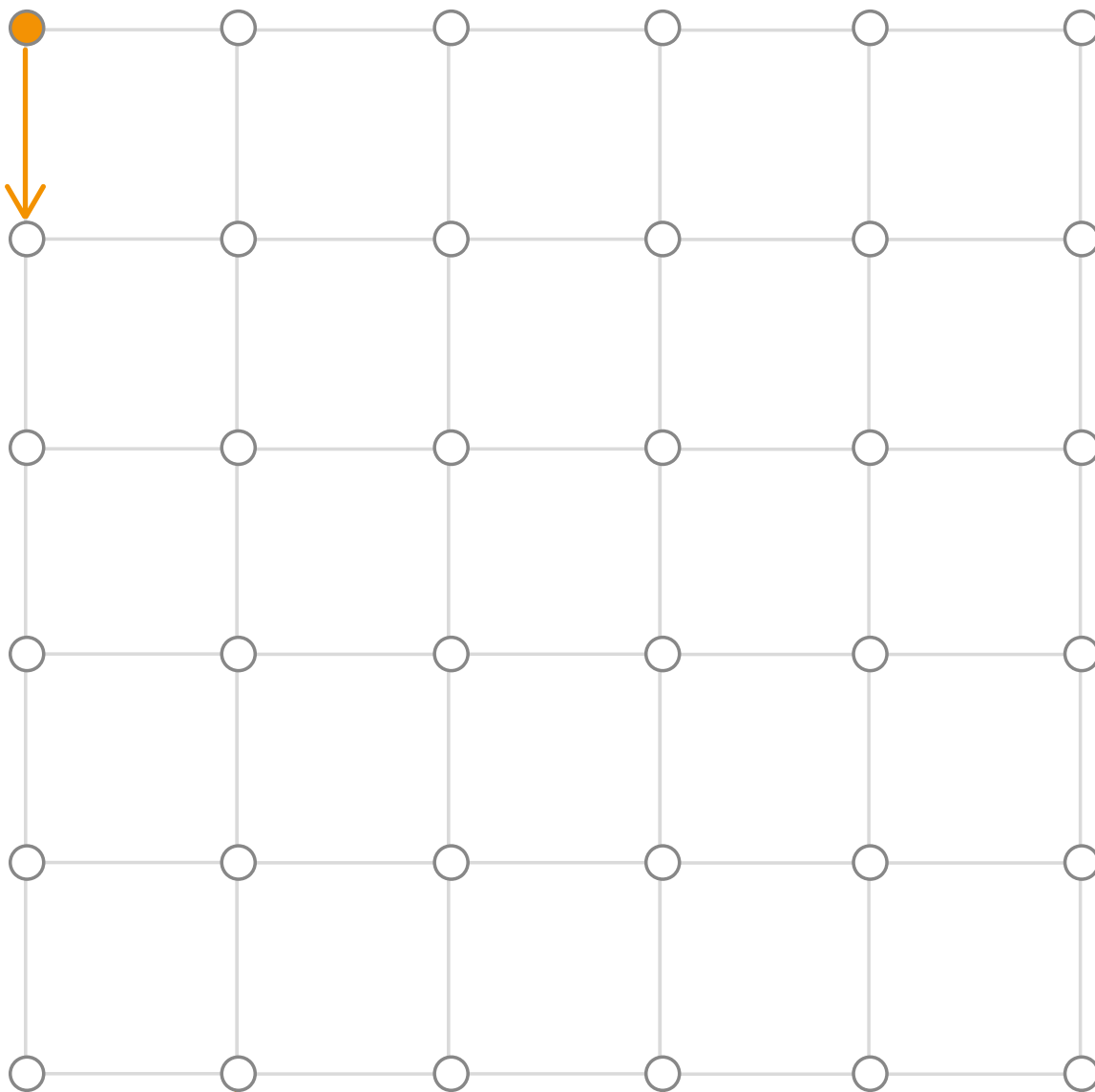
Posłuchaj rymowanki. Wymień wszystkie słowa rozpoczynające się głoską „a”, które w niej wystąpiły. Ozdób literę „A” według wzoru.



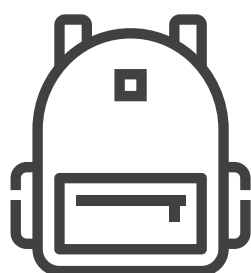
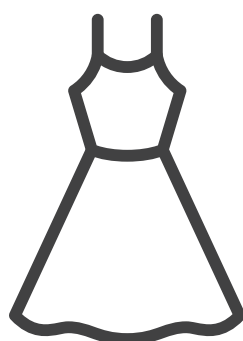
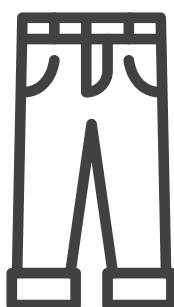
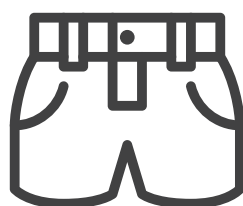
Pędzi auto autostradą,
a w nim Adam z Alą jadą.
Wiozą agrest, ananasy,
i arbuzy pierwszej klasy.



Do której dziupli dotrze wiewiórka? Narysuj drogę według podanego kodu.



Pokoloruj te części garderoby, których nazwy składają się z trzech sylab.

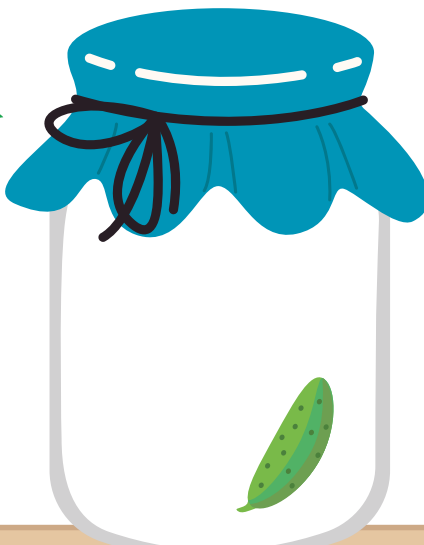
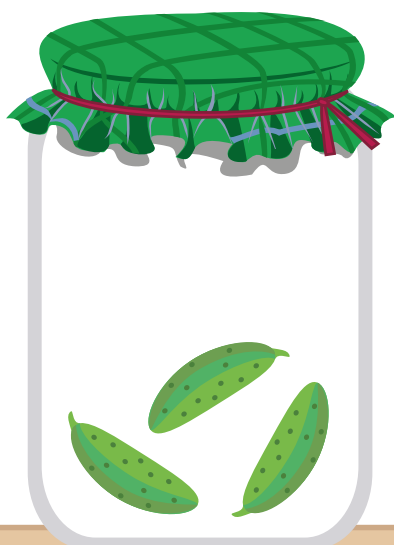
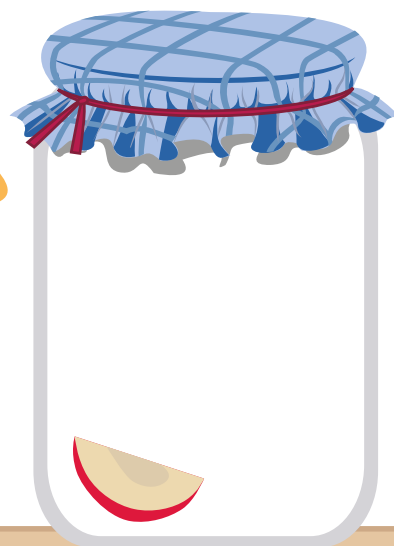




Połącz linią dary jesieni z ich cieniami.

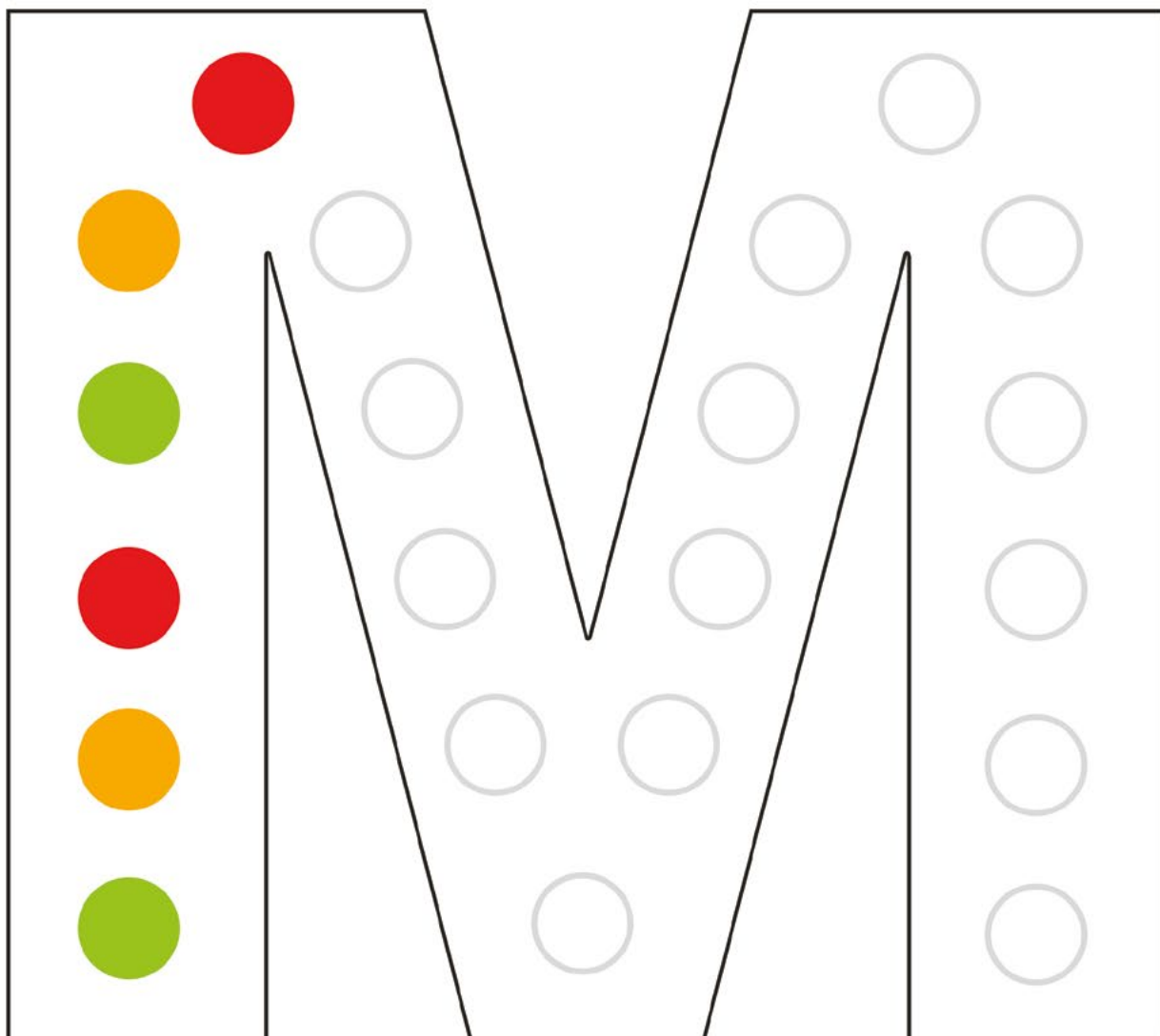


Dorysuj w każdym słoiku tyle elementów, by ich liczba była równa liczbie oczek na kostce.



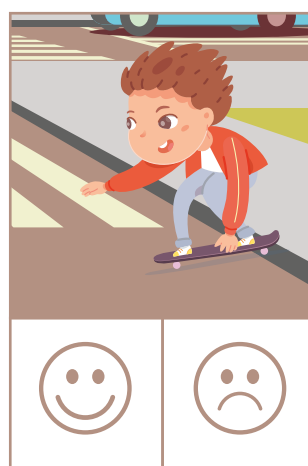
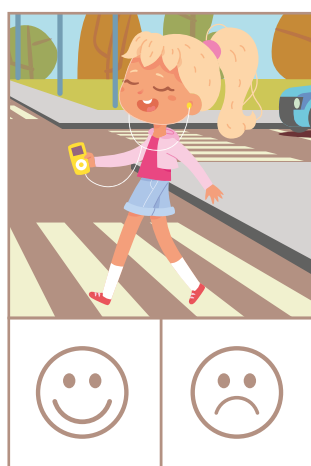
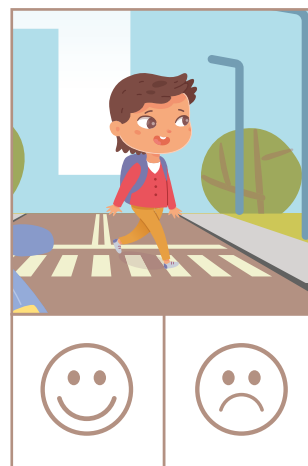
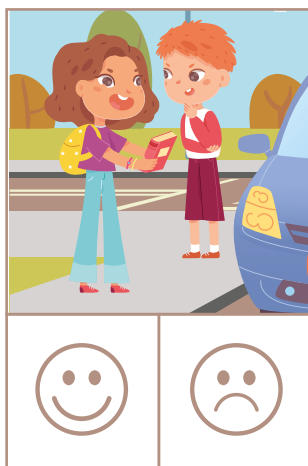


Posłuchaj rymowanki. Jak myślisz, dokąd jedzie Magda? Dokończ ozdabiać literę „M” zgodnie z podanym rytmem.



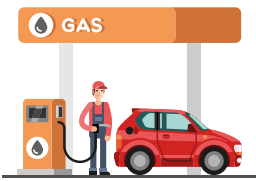
Magda lubi podróżować
Krajobrazy obserwować
Przypomina mamie grzecznie:
- Zapnij pasy, to konieczne!

Przyjrzyj się sytuacjom przedstawionym na ilustracji. Powiedz, czy są one bezpieczne, czy nie i pokoloruj odpowiednią minkę.





Poruszaj się według określonego kodu, a dowiesz się, dokąd jedzie pan Marek.



Powiedz, o czym mogą rozmawiać dzieci w podróży. Rysuj samochody elektryczne po śladzie.



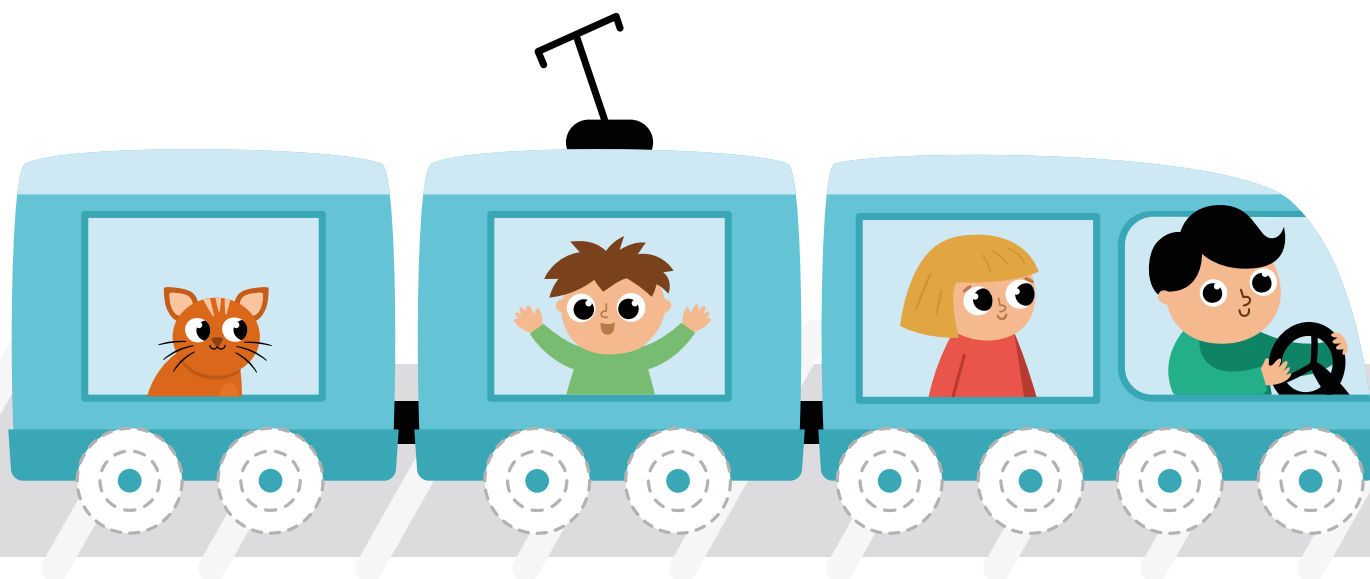
„Bezpieczni w podróży”

Podróżować mam bezpiecznie,
więc fotelik chcę koniecznie.
Pasy zawsze w nim zapinam,
mamie, tacie przypominam.
Bo tak mały, jak i duży,
chcę bezpieczny być w podróży!

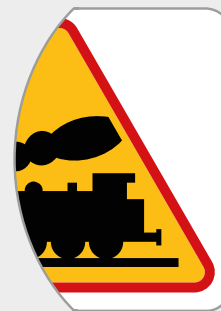
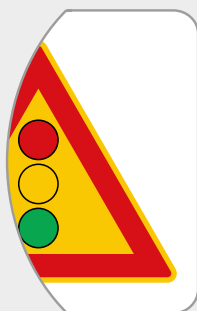




Nazwij pojazdy i rysuj koła po śladzie.

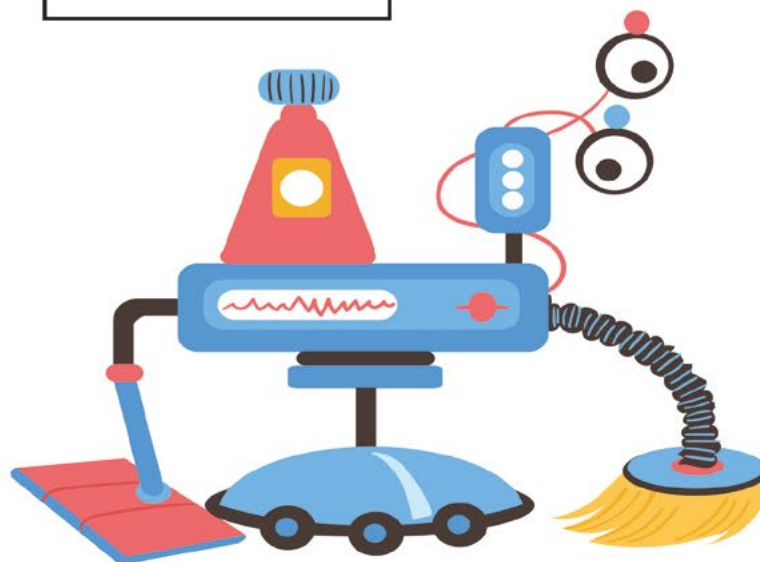


Co oznaczają znaki drogowe umieszczone w ramce? Połącz linią pasujące do siebie elementy. Odszukaj w ramce znak drogowy, którego nie ma wśród puzzli. Otocz go pętlą.

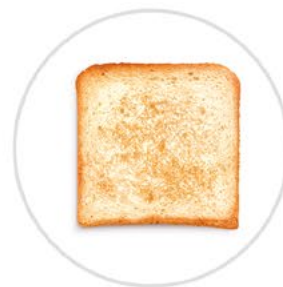




Jak myślisz, do czego może służyć wynalazek Tomka? Pokoloruj chłopca oraz przedmioty, których nazwy rozpoczynają się głóską „t”.



Połącz linią urządzenia elektryczne z przedmiotami, które do nich pasują.
Rysuj koła po śladzie odpowiednim kolorem.





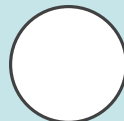
Policz, z ilu kwadratów, trójkątów, kół i prostokątów składa się robot.
Pokoloruj odpowiednią liczbę kraterów pod figurami.



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



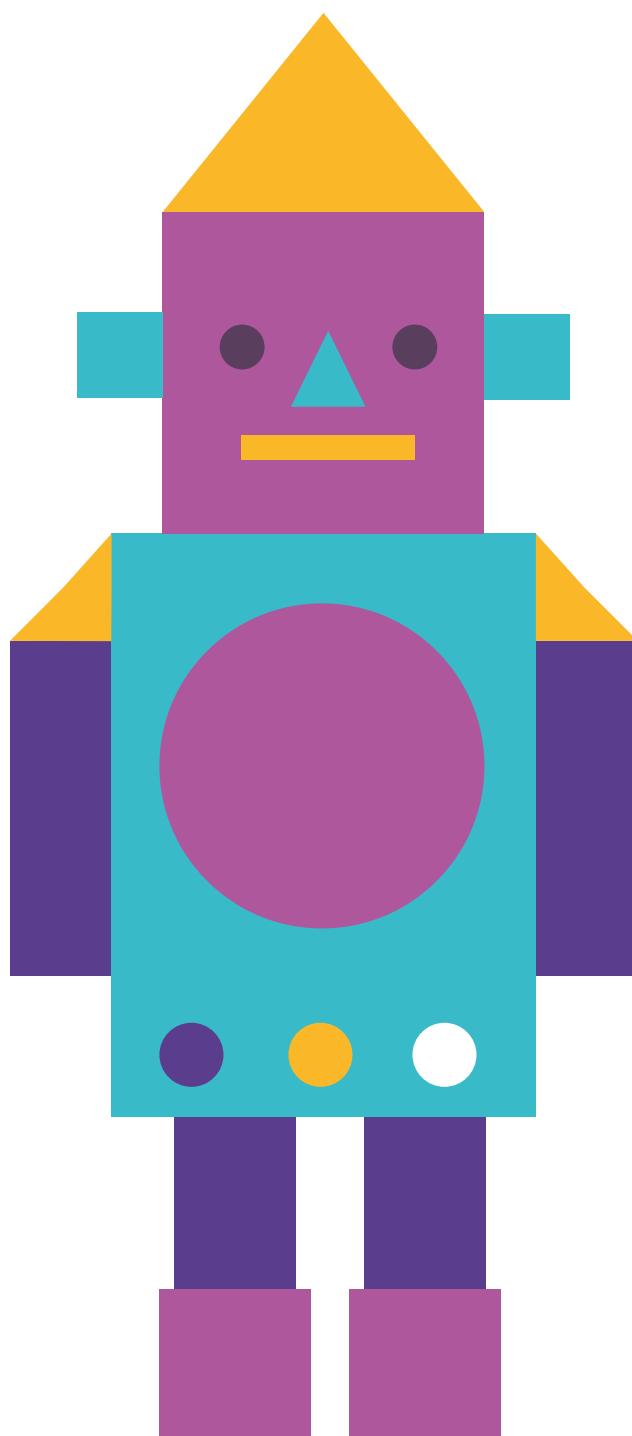
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



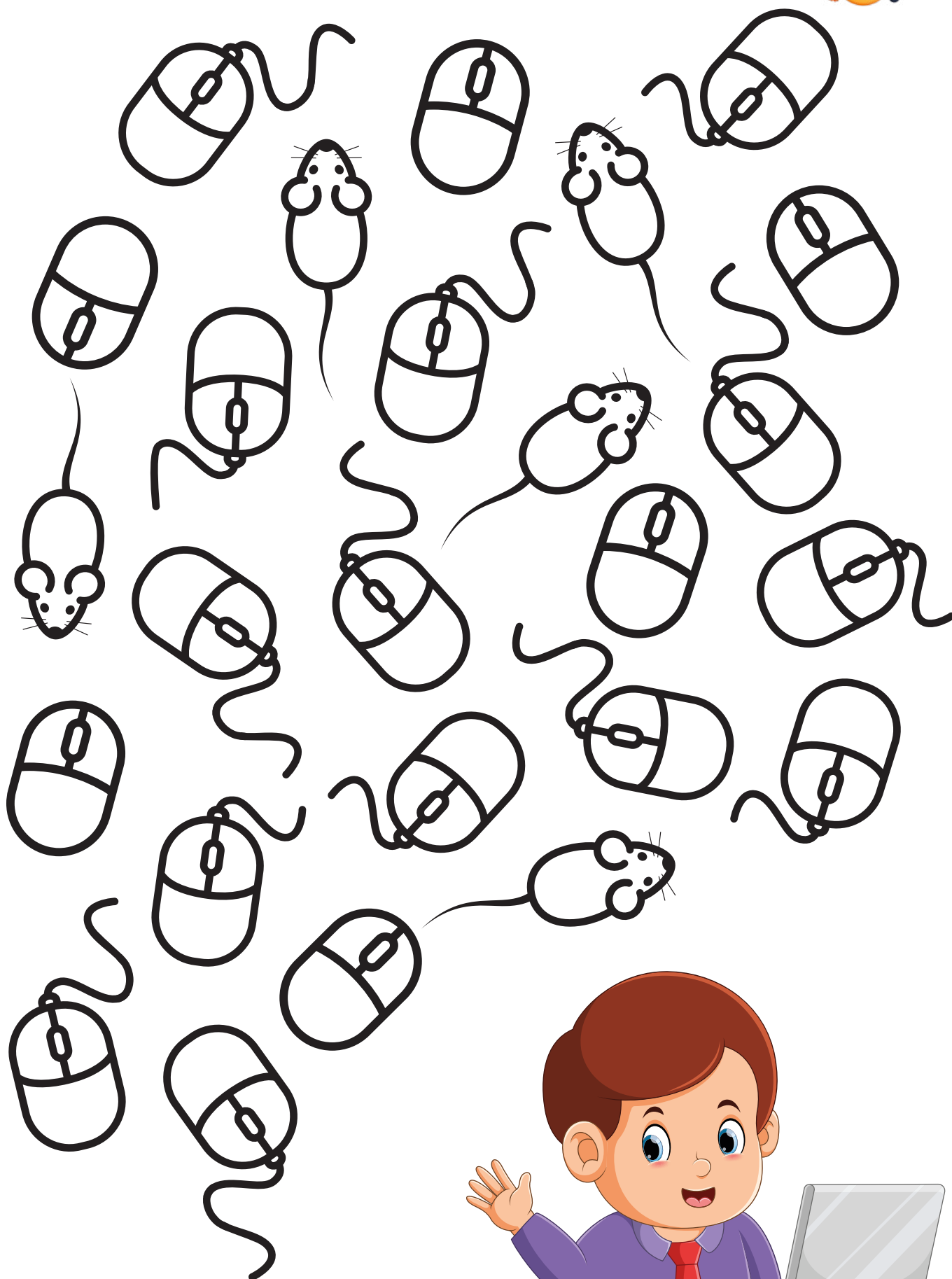
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



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



Wyszukaj na ilustracji bezprzewodowe myszki komputerowe i pokoloruj je.

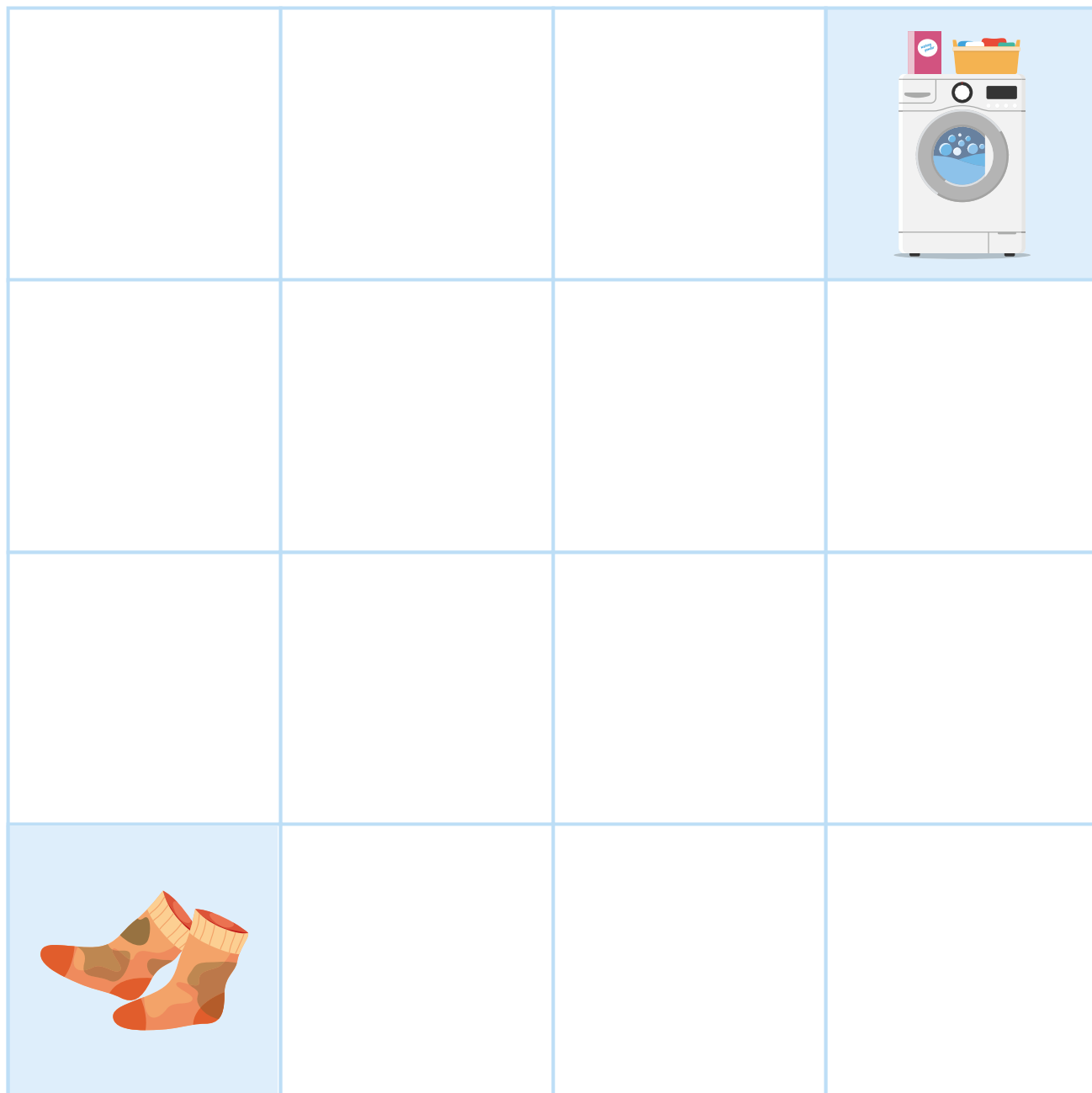




Przyjrzyj się zdjęciom na ekranach telefonów. Połącz je w pary, zwracając uwagę na liczbę osób. Jedno zdjęcie pozostało bez pary. Narysuj na pustym ekranie odpowiednią liczbę osób.



Sprawdź, który z podanych kodów jest właściwy, aby skarpetki „dotarły” do pralki.
Zaznacz drogę, kolorując kratki według wybranego kodu.





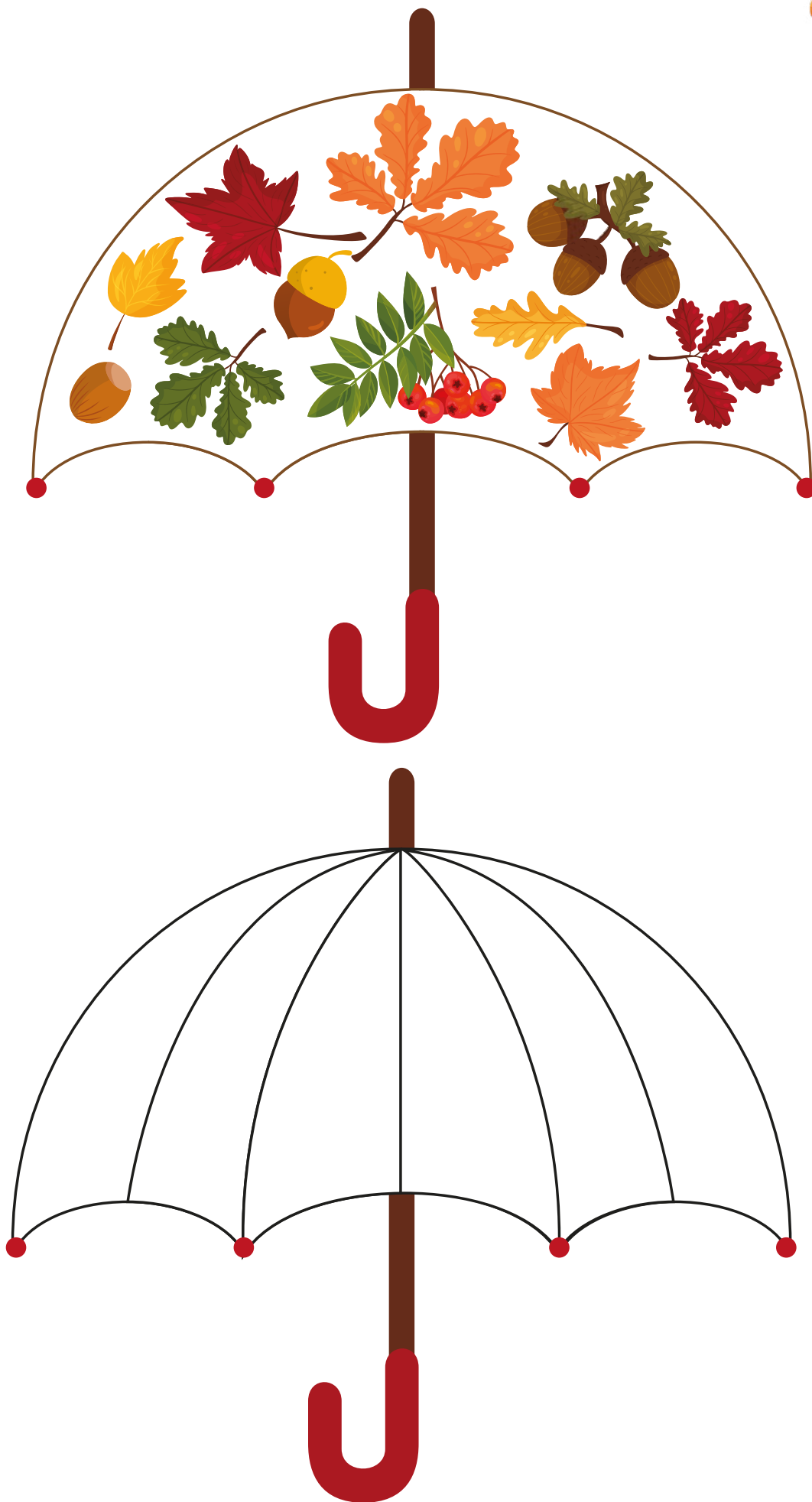
Posłuchaj rymowanki. Jak myślisz, czy małe dzieci mogą używać igły lub maszyny do szycia? Ozdób literę „I” według wzoru.



Idze igła jest potrzebna
Bo bez igły to rzecz pewna
Nic się Idze uszyć nie da
Nie ma igły? A to bieda!

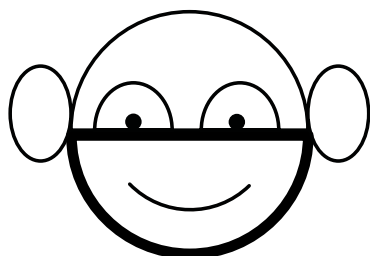
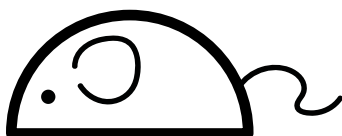
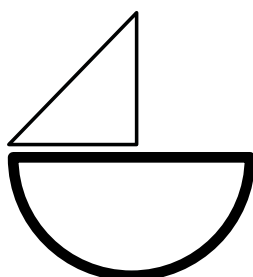
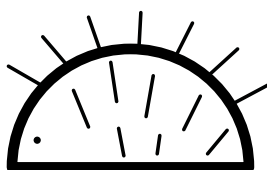
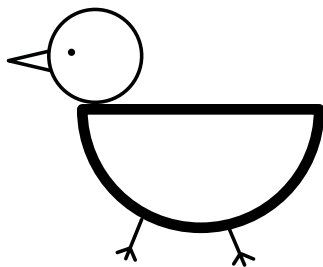


Przyjrzyj się, jak wygląda jesienny parasol. Pokoloruj parasol w paski takimi samymi barwami.

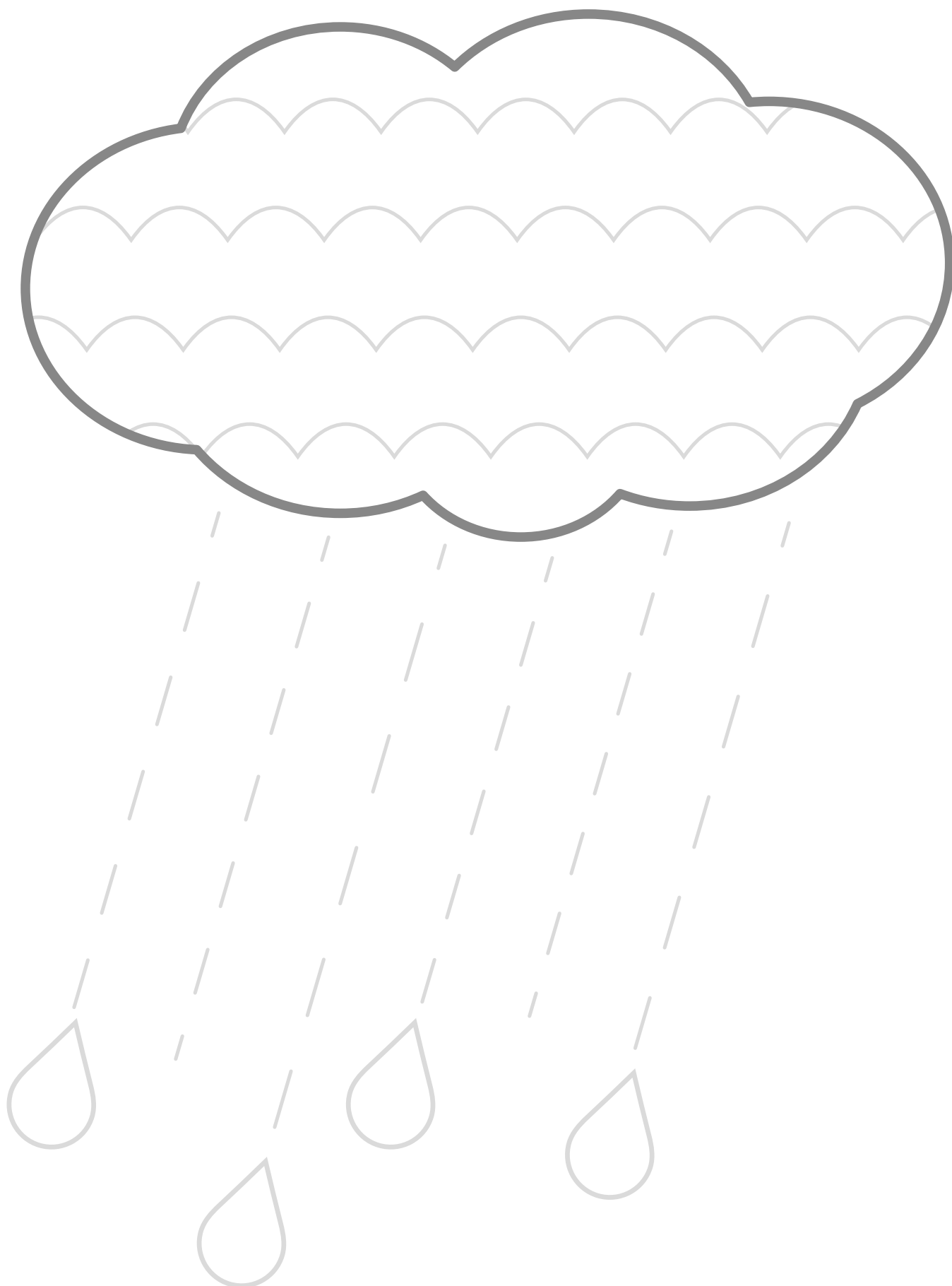




Do każdego z czterech półkoli dorysuj dowolne elementy tak, by powstały cztery odrębne rysunki. Nie powielaj pomysłów.

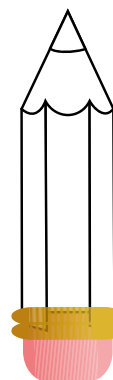
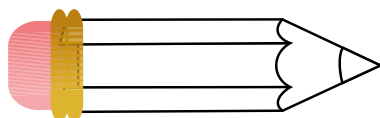
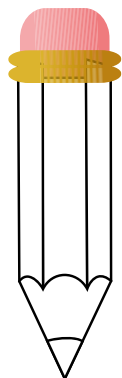
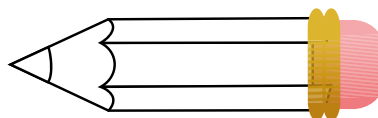
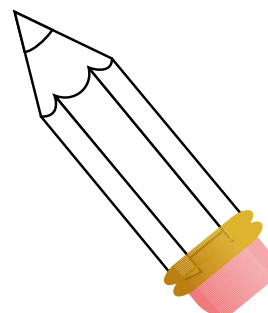
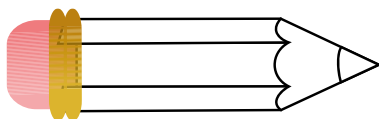
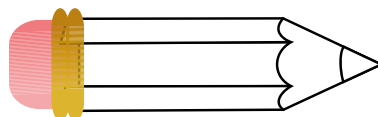
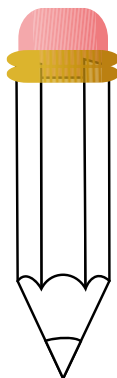
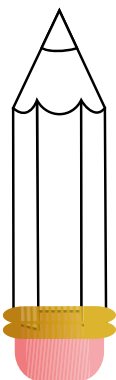
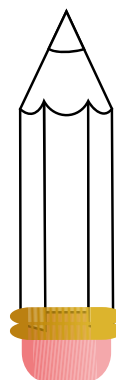
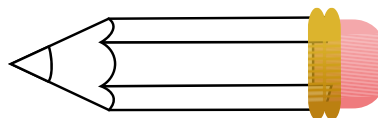
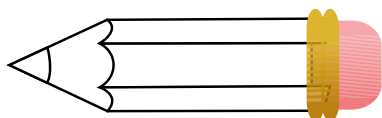


Rysuj po śladzie.

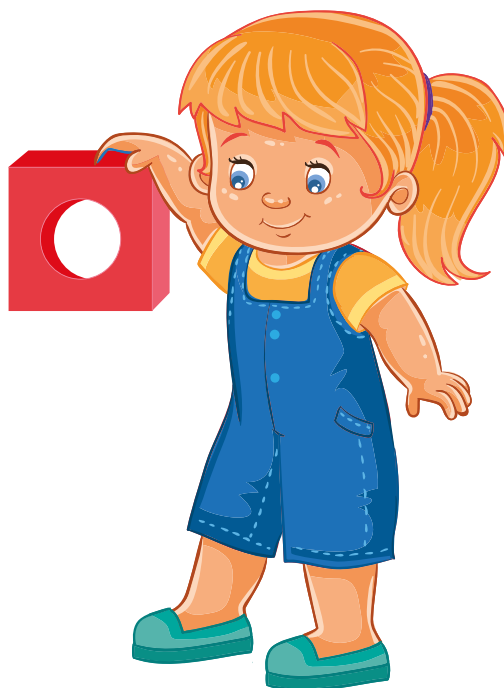
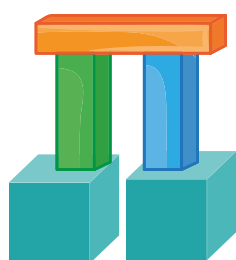


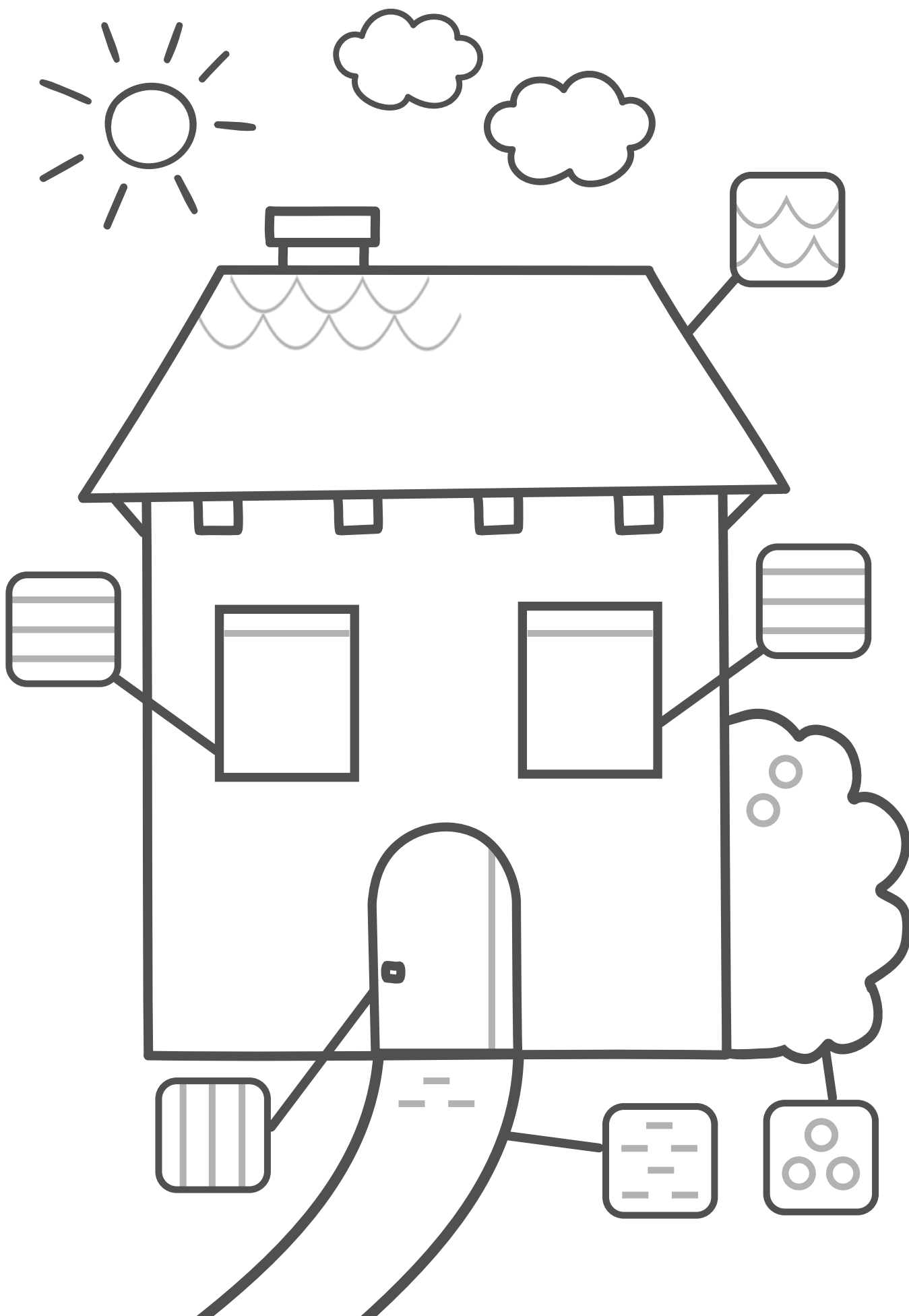
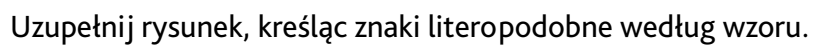


Pokoloruj kredki według wzoru.

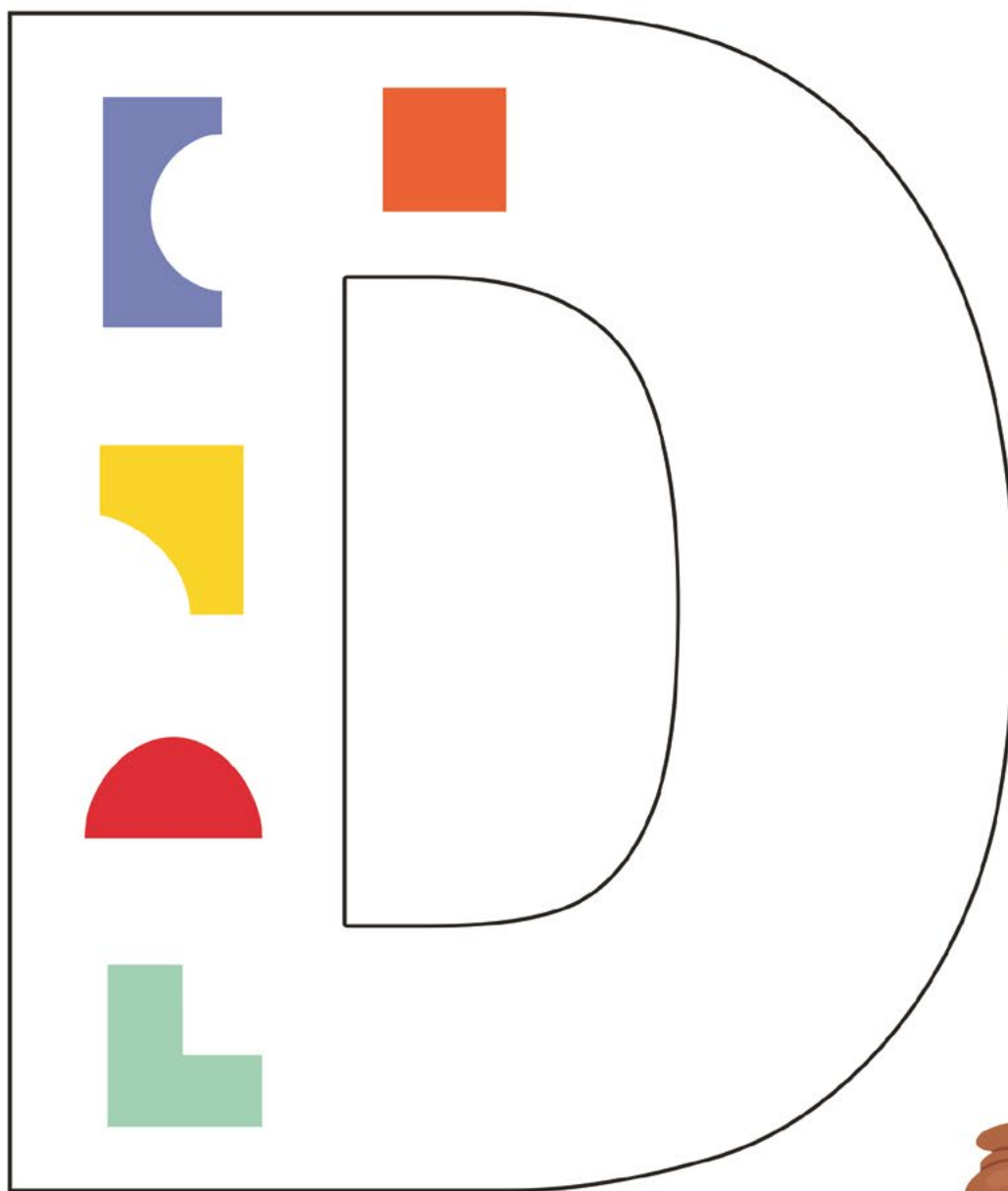


Ania i Ela bawią się klockami. Każdej z nich wypadł z klocka jeden element.
Wyszukaj go w ramce poniżej i otocz pętlą.





Posłuchaj rymowanki. Wymień wszystkie słowa rozpoczynające się głoską „d”, które w niej wystąpiły. Ozdób literę „D”, dorysowując dowolne klocki.



Darek z klocków domek ma,
a w tym domku okna dwa.
Obok domku buda psa,
który długi ogon ma.



Mamy różne domy



W pierwszym szeregu otocz pętlą najwyższy dom, a w drugim najniższy. Dorysuj w trzecim szeregu najwyższy dom, w czwartym zaś najniższy.

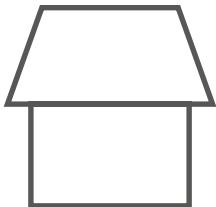
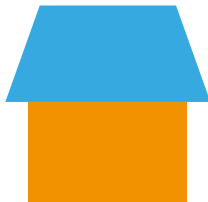


Połącz okno z odpowiednim domem. Jedno okno nie ma pary, wskaż je.

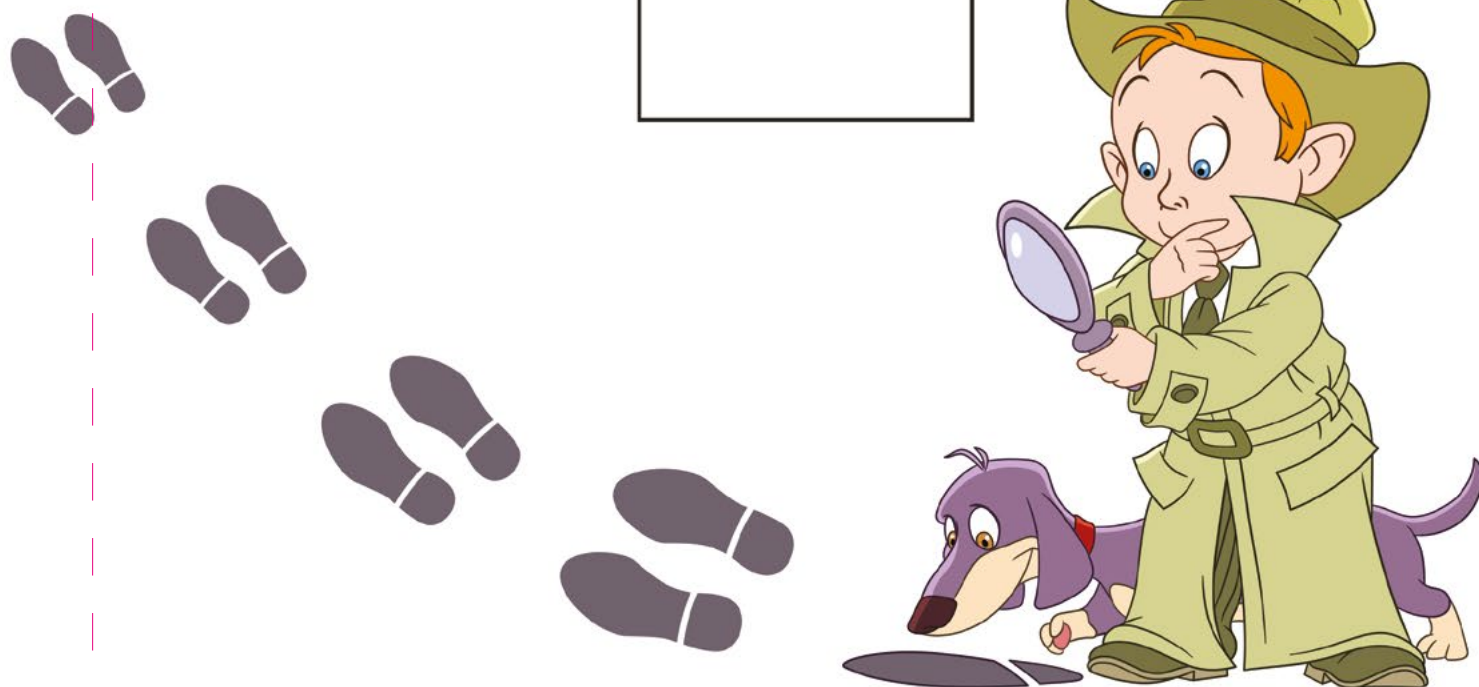
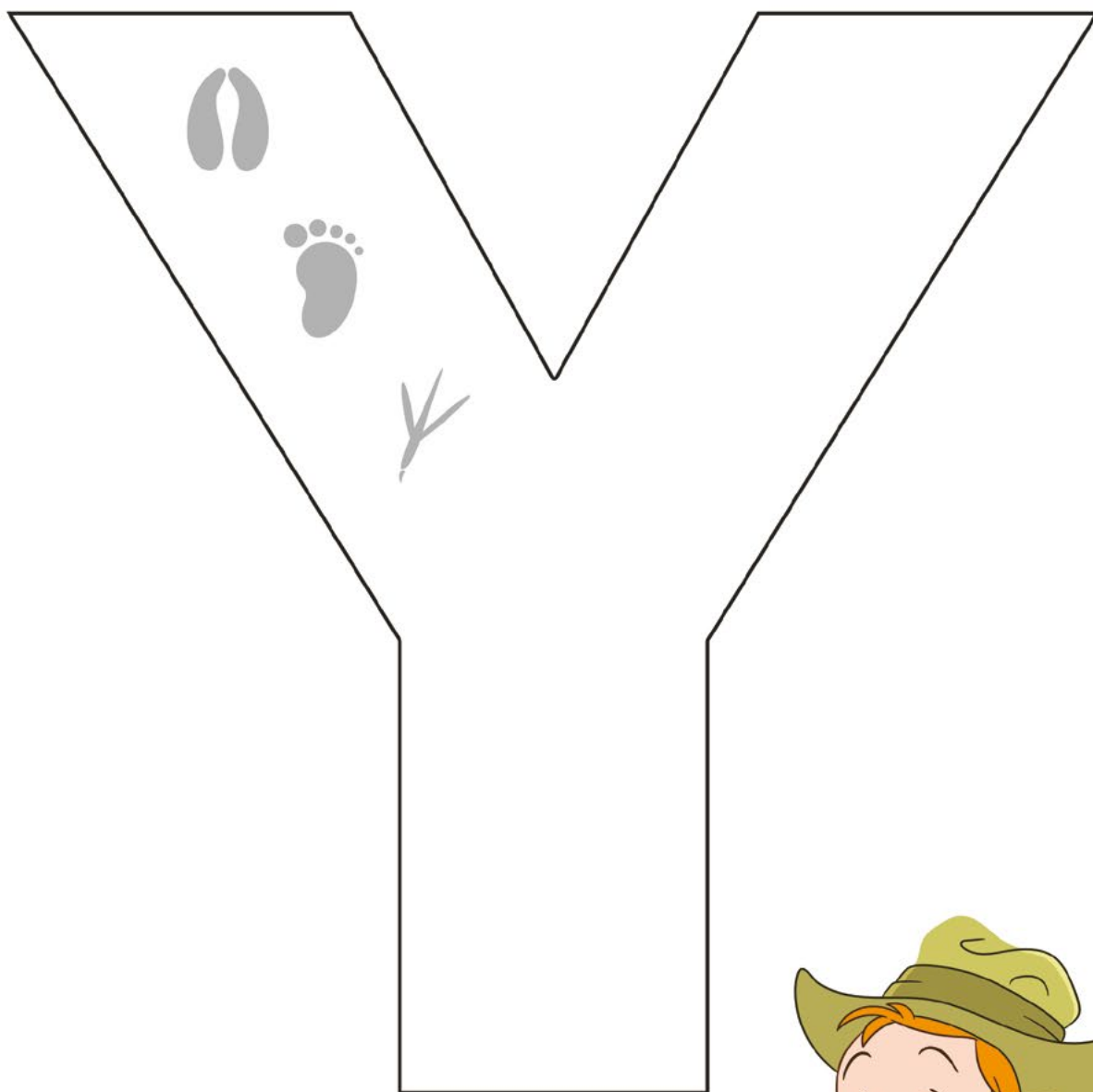




Narysuj domy według kodu.

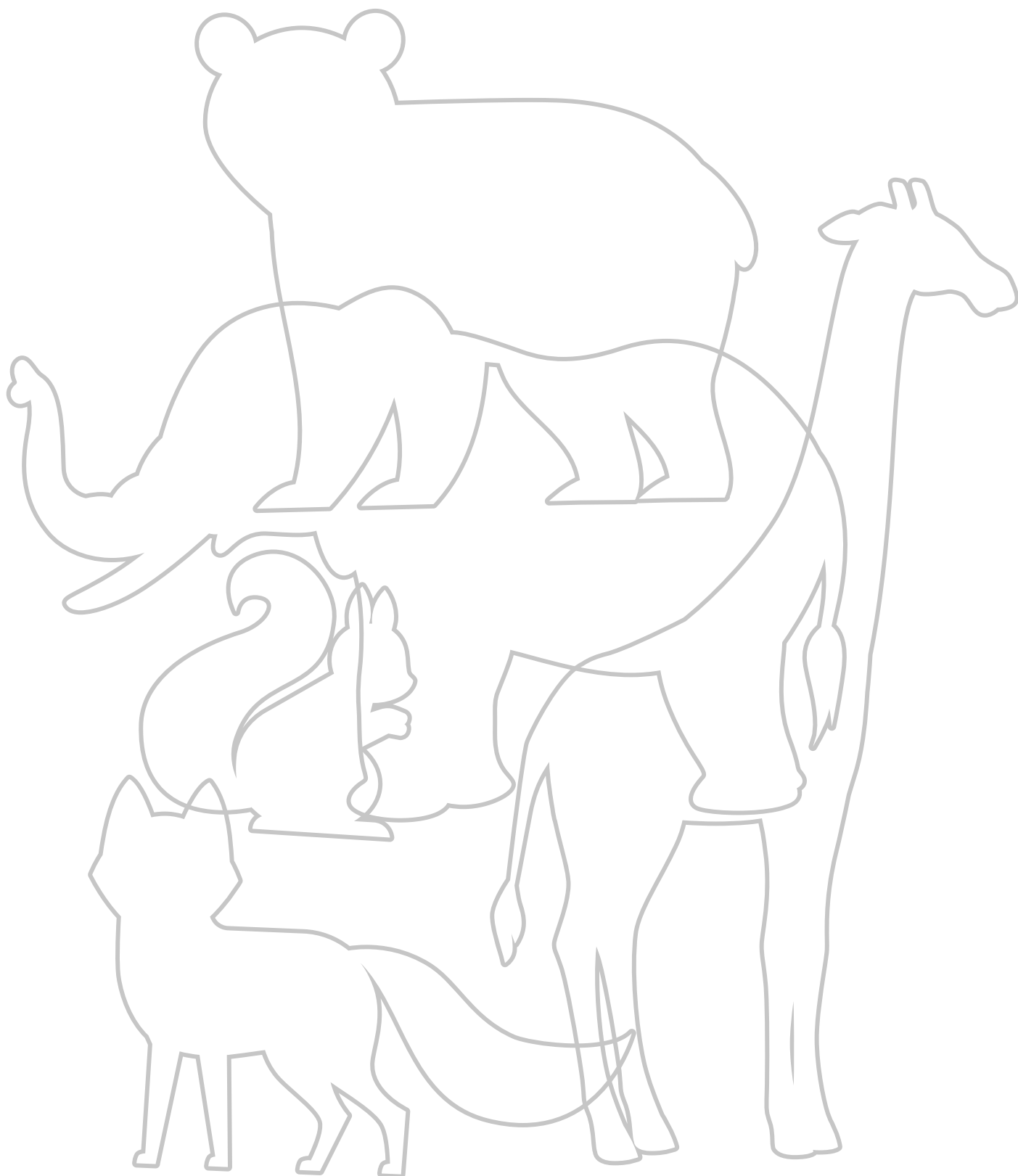
			
			
			
			
			

Tymek razem ze swoim czworonożnym przyjacielem Ryjkiem bawili się w tropieli. Jak myślisz, czyje ślady wytropili? Ozdób literę „Y” dowolnymi śladami.





Wyszukaj poniżej zwierzęta leśne i obrysuj ich kontury dowolnymi kolorami kredek.



Skreśl w każdym szeregu ślad zwierzęcia, który nie pasuje do pozostałych.



Zagraj w grę „Wyścig jeży” z kolegami/koleżankami z grupy według instrukcji nauczyciela.



Na drugiej, trzeciej i czwartej gałązce dorysuj tyle orzechów, aby było ich o jeden więcej niż liści na gałęzi.





Podziel nazwy zwierząt na sylaby i pokoloruj tyle kótek, ile jest sylab w słowie.
Otocz pętlą zwierzęta, które zapadają w sen zimowy.



Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.

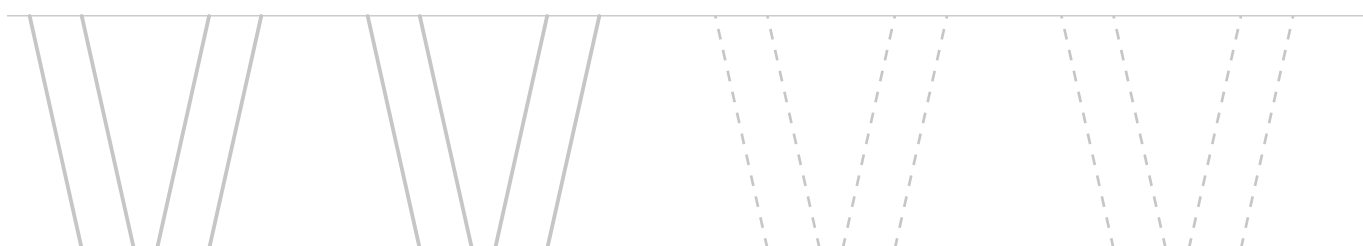
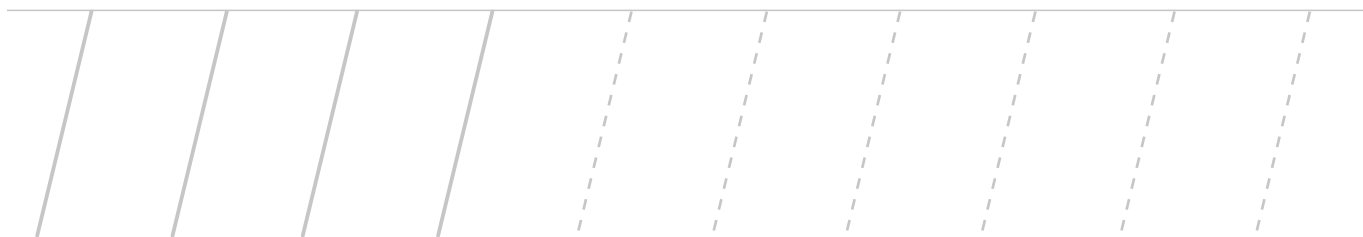
[illegible]

The diagram consists of a horizontal line divided into five segments by vertical lines. The first three segments are solid, and the last two are dashed. The vertical lines are solid for the first three segments and dashed for the last two.

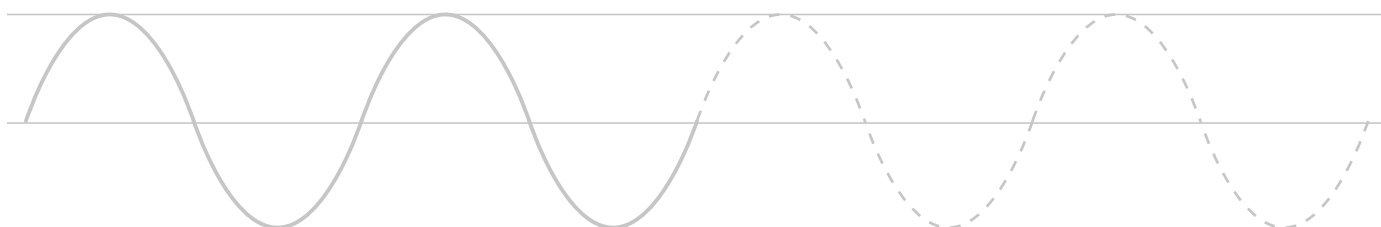
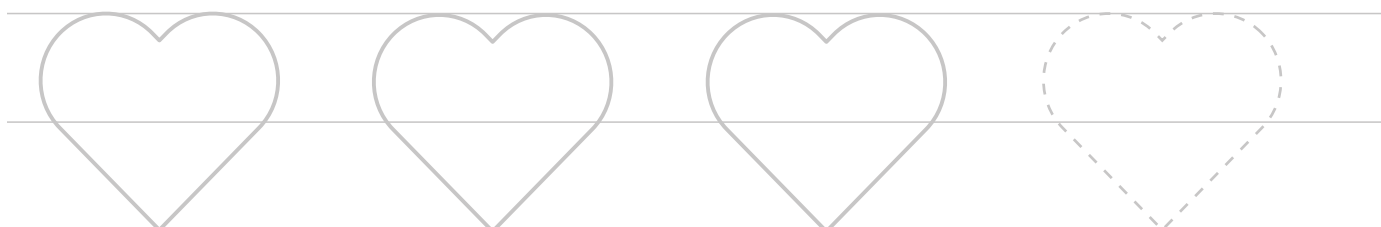
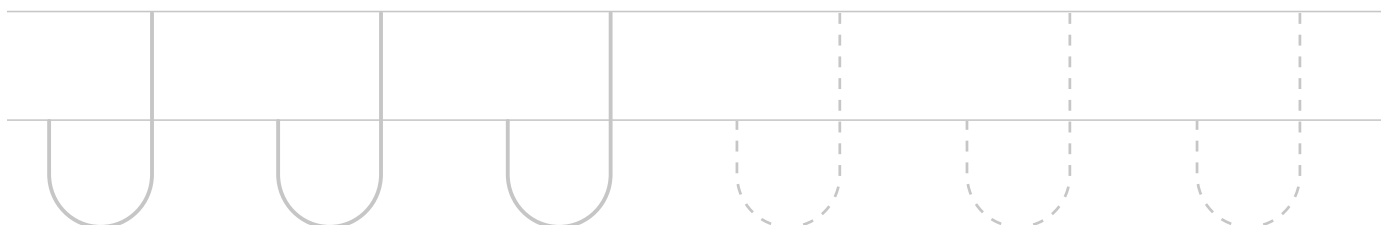
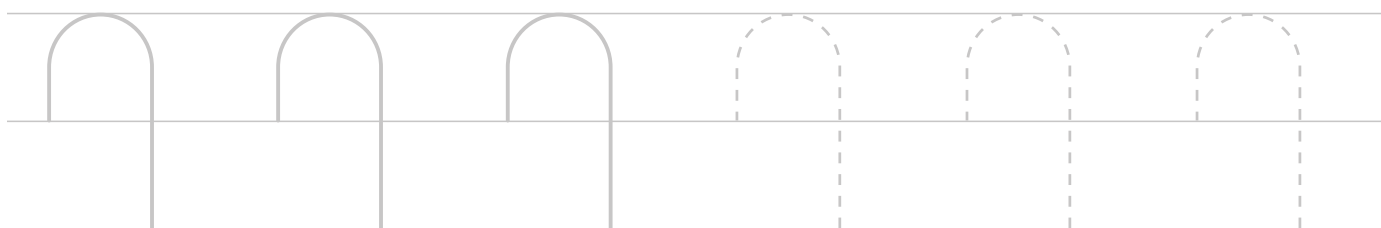
[illegible]



Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.

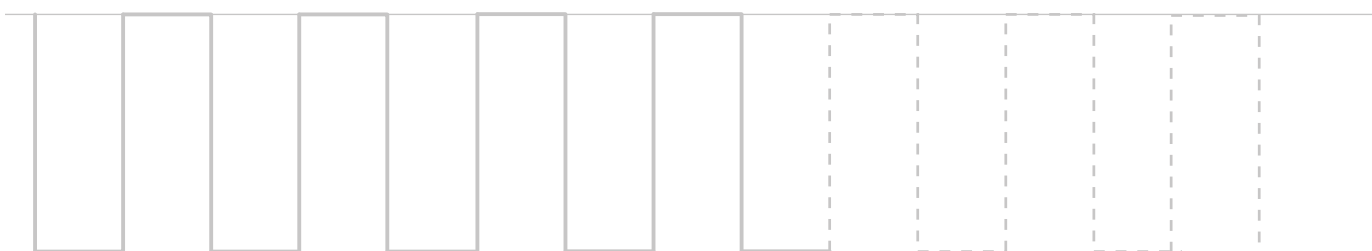
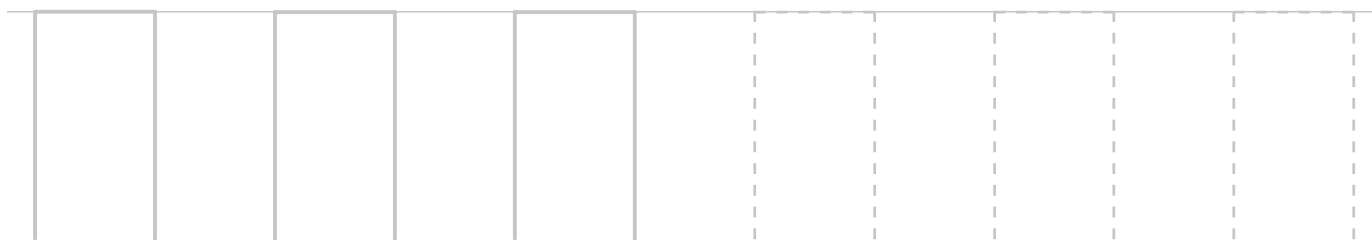


Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.





Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.





ISBN 978-83-8336-214-4



9 788383 362144



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne

