

Między nami EMOTEKAMI

poznajemy świat emocji część 3



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne

Mam 5 lat



Trefl
EDUKACJA

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:

Paulina Tokajuk

projekt okładki, zdjęcie na okładkę:

Dorota Sikora

ilustracje i zdjęcia:

Karolina Piętoń

Obrazy użyte na podstawie licencji od Shutterstock.com

ISBN 978-83-8336-262-5

Podręcznikarnia 2024

telefon kontaktowy +48 88 315 57 75

e-mail: biuro@podrecznikarnia.pl

www.podrecznikarnia.pl



PODRĘCZNIKARNIA

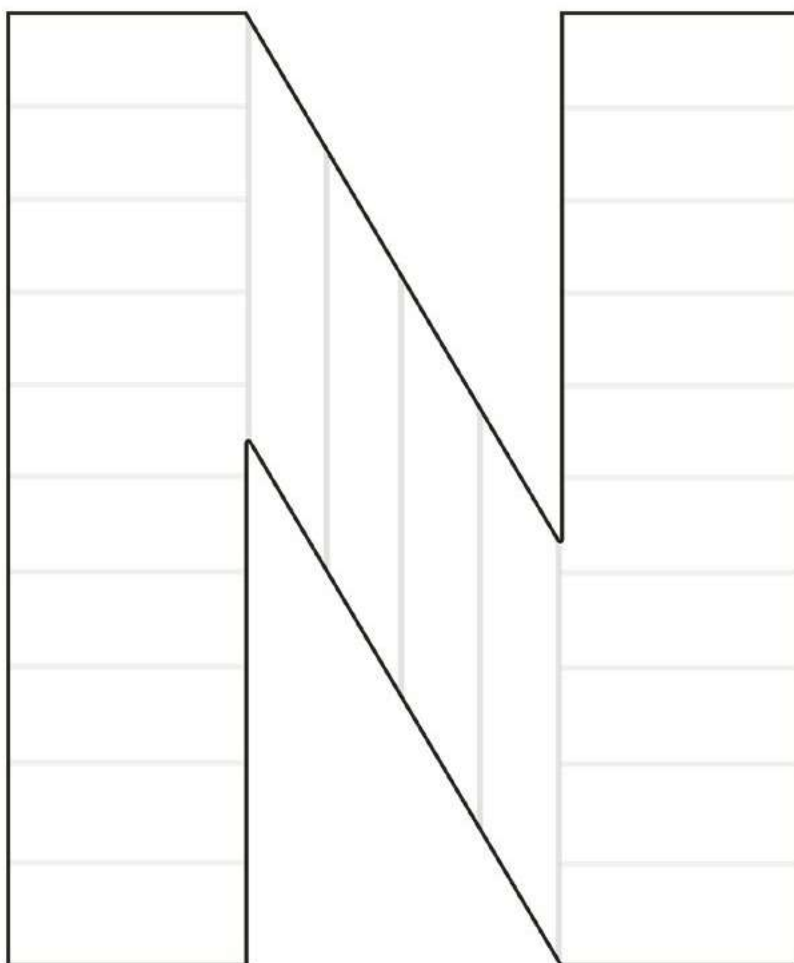
Wydawnictwo Edukacyjne



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. Jak myślisz, czy marzenie Neli może się spełnić? Jakie są Twoje marzenia? Ozdób literę „N”, rysując po śladzie szczeble drabiny.

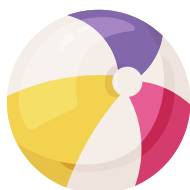


Nela leży w swym łóżeczku,
bo już wieczór, bo tak trzeba.
Marzy, by się wspiąć wysoko
i zdjąć złotą gwiazdkę z nieba.





W każdym szeregu skreśl obiekt, którego nie możemy rozpoznać za pomocą wskazanego zmysłu.



Nazwij obiekty ukryte w kopertach. Wybierz jeden z nich i dorysuj fragment ukryty w kopercie.

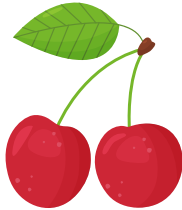




Zmysły wybrały się na wycieczkę autokarową. Połącz linią każdego pasażera z pasującym do niego obiektem.



Porównaj ciężar wskazanych par obiektów. Następnie pokoloruj okienka pod obrazkami według kodu - obiekty cięższe zaznacz kolorem zielonym, obiekty lżejsze - żółtym.



--	--



--	--



--	--



--	--



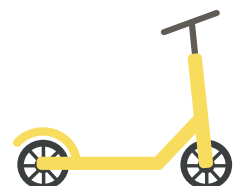
--	--



--	--



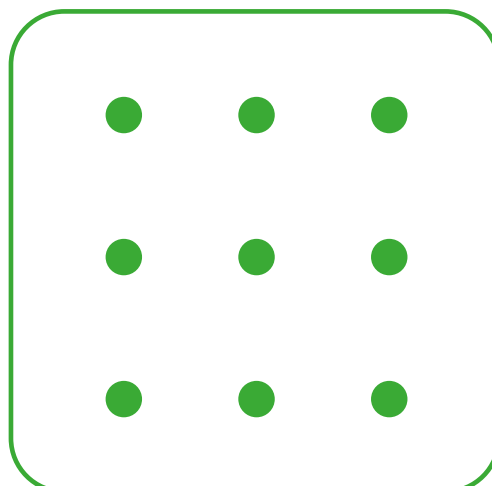
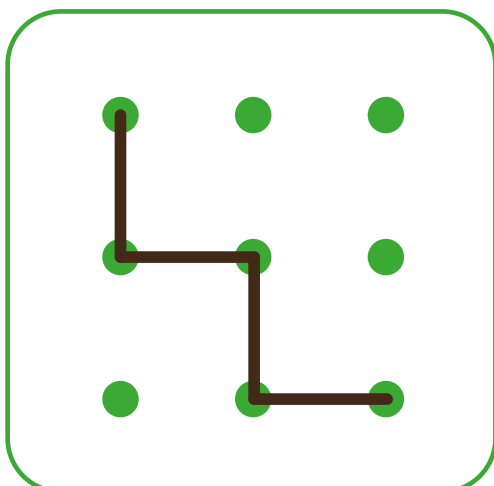
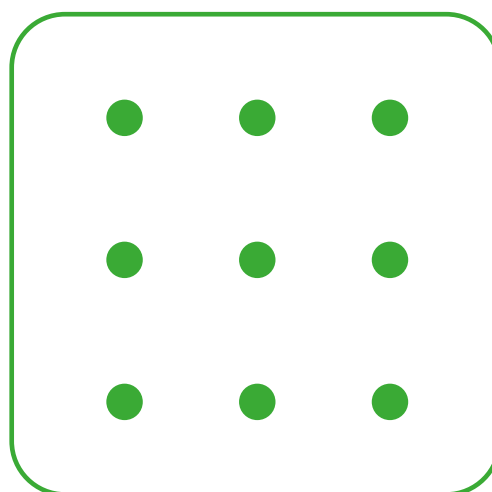
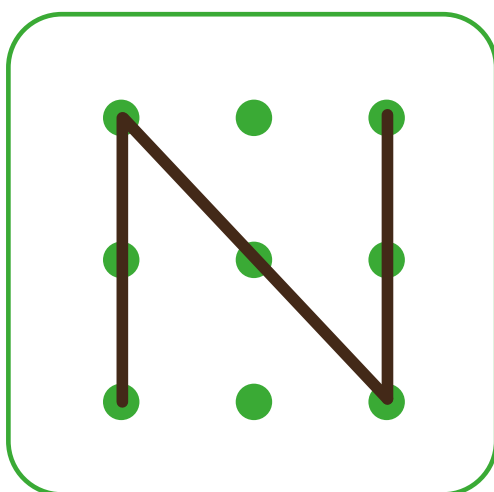
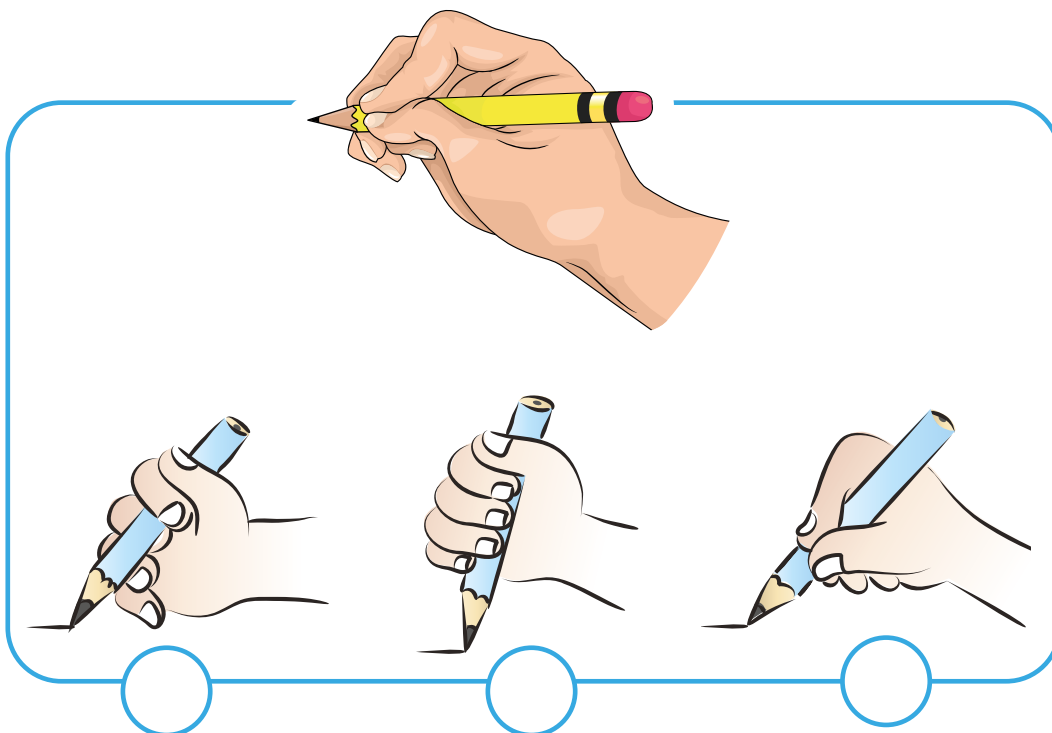
--	--



--	--



Pokoloruj koło pod rysunkiem przedstawiającym prawidłowy sposób trzymania ołówka/kredki. Następnie w ramkach po prawej stronie narysuj takie same wzory jak po lewej, łącząc kropki.



Posłuchaj rymowanki. Ozdób literę „G”, dorysowując nutkom laseczki i chorągiewki jak we wzorze. Wymień instrumenty, na których gra orkiestra wojskowa.



Gosia chce zagrać
w orkiestrze wojskowej,
więc gra codziennie
na tubie marszowej.





Odszukaj i zaznacz krzyżykiem 6 różnic między witrażami.



Jak myślisz, co namaluje Felek Pędzelek? Narysuj po jednym obiekcie wskazanym kolorem.

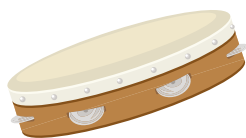




Przyjrzyj się zdjęciom, wybierz doniczkę, która podoba Ci się najbardziej i narysuj obok niej uśmiechniętą emotkę. Ozdób doniczkę w dowolny sposób.



Nazwij instrumenty muzyczne i połącz je linią od najmniejszego do największego.
Następnie wskaż instrument, w nazwie którego występuje głoska „g”.

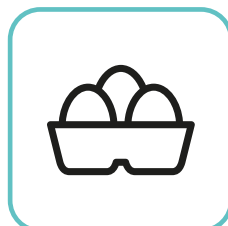
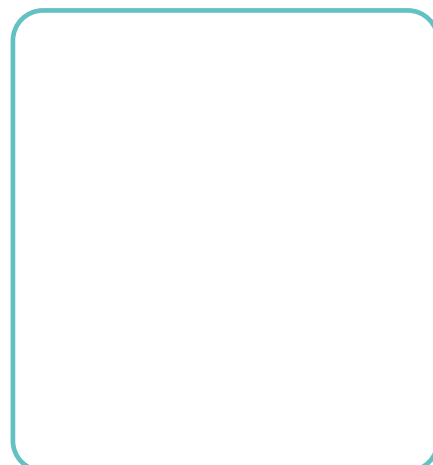
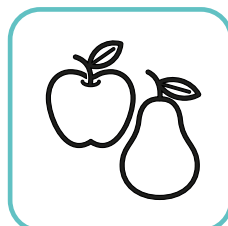
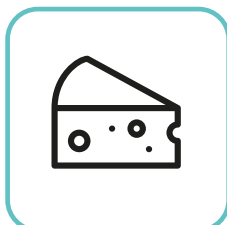
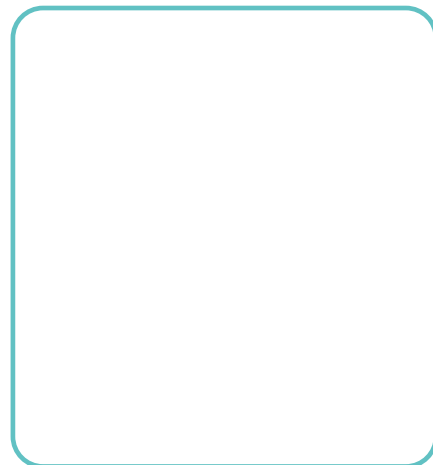
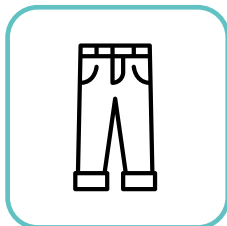




Policz w każdej pracy plastycznej elementy widniejące pod obrazkiem. Pokoloruj ich właściwą liczbę.

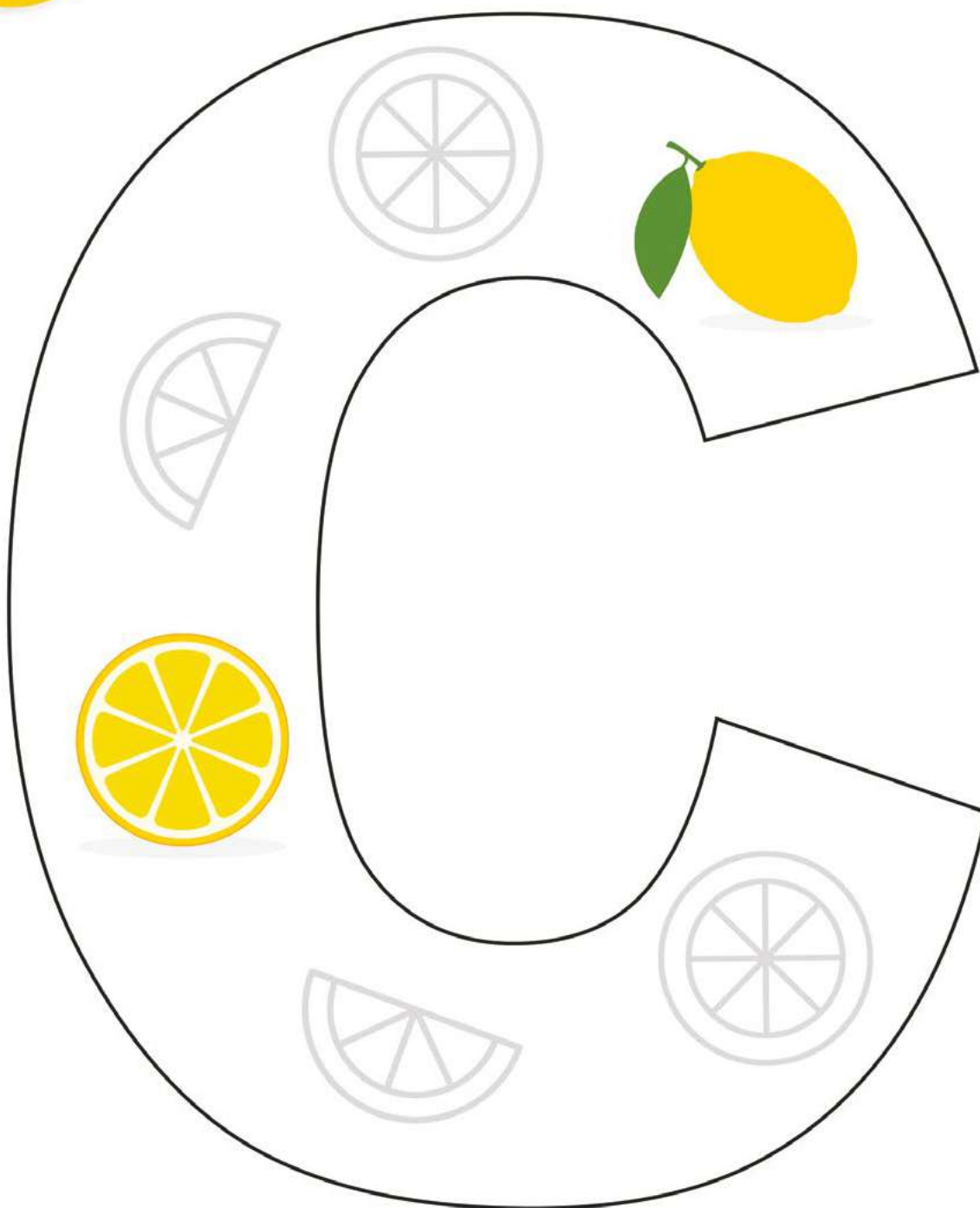
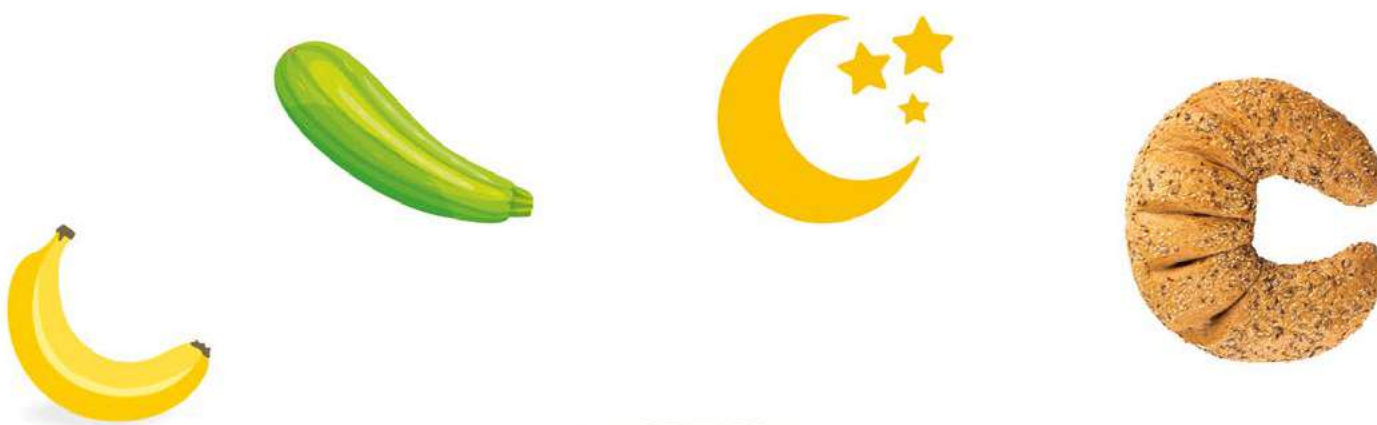


Powiedz, w jakim sklepie robiła zakupy mama, a w jakim tata. W ramkach obok narysuj po jednym artykule, który możemy kupić w tych sklepach.

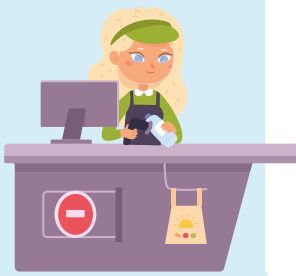




Otocz pętlą obrazki przypominające kształtem literę „C”. Następnie ozdób literę, rysując po śladzie plastry cytryny.



Pokoloruj w każdym szeregu odpowiednią kropkę pod obrazkiem, w zależności od tego, która w kolejce do kasy stoi wskazana osoba na obrazku.

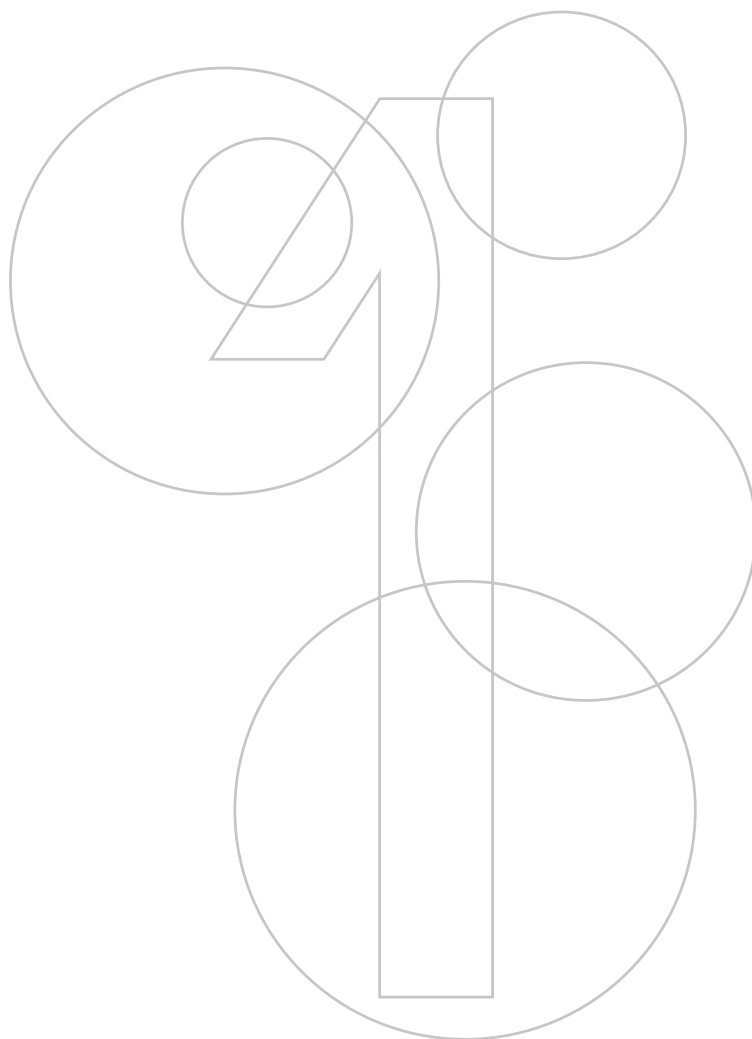
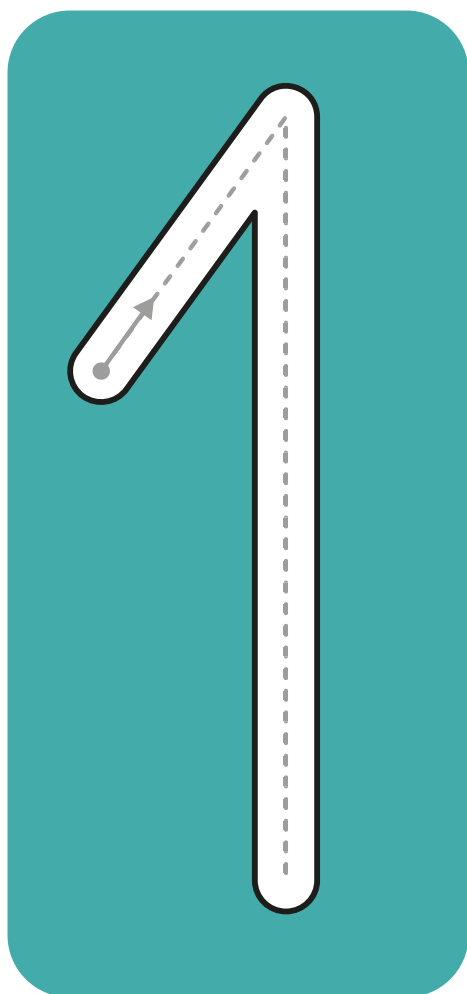




Otocz pętlą obrazki przypominające kształtem cyfrę 1. Następnie rysuj cyfrę 1, łącząc przerywane linie. Wyszukaj cyfrę wśród innych figur i kreśl ją po śladzie.



1



Karol kupił koleżce na urodziny zabawki. Porównaj zawartość półek i ustal, których zabawek brakuje.



Co łączy smoki z dinozaurami?



Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem literę „J”. Następnie ozdób literę, rysując po śladzie skorupki jaj.



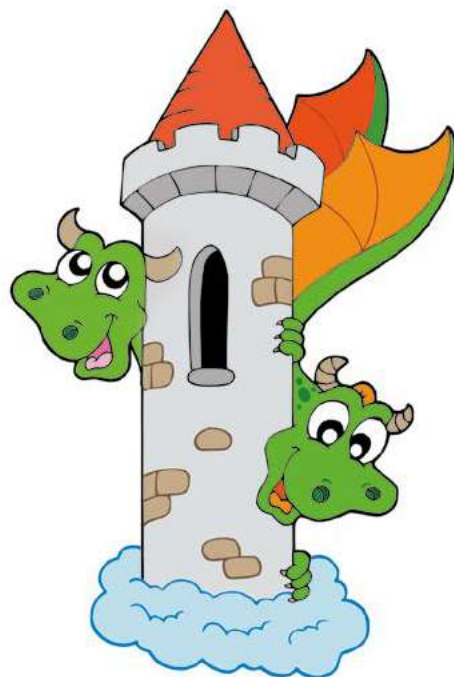
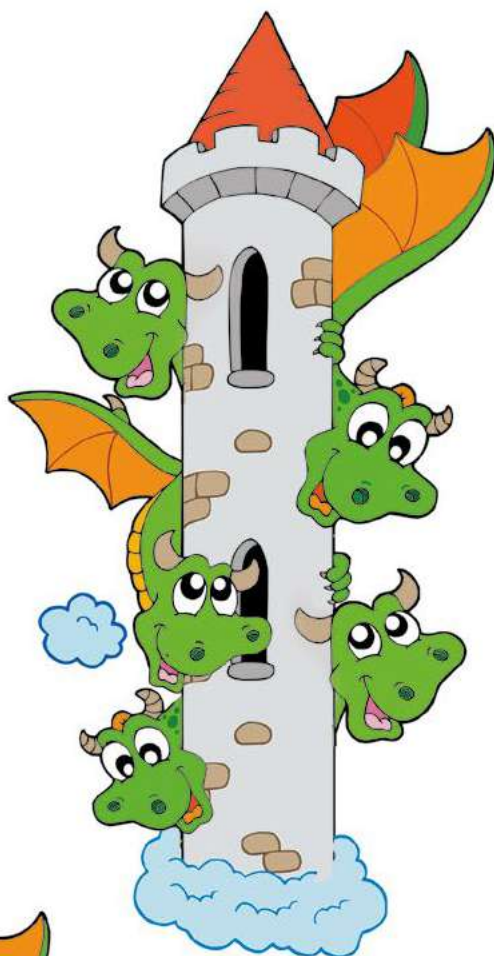
Sprawdź, którą z trzech dróg dotrze dinozaur do swojego dziecka. Kreśl linie (drogi) wskazanymi kolorami.



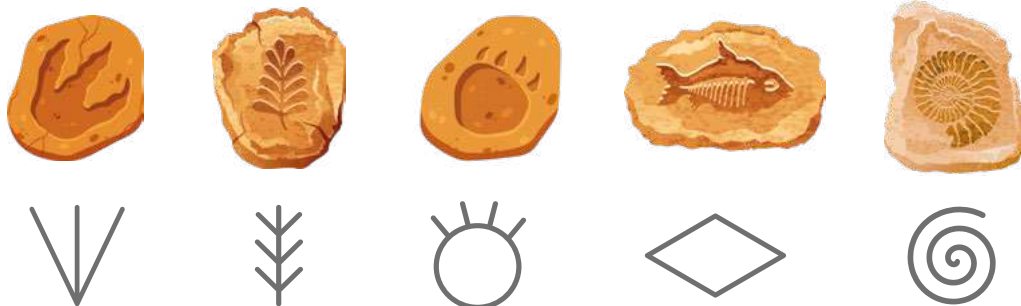
Co łączy smoki z dinozaurami?



Połącz linią wieże w kolejności od tej, w której jest najmniejsza liczba smoków, do tej, w której jest największa liczba smoków. Na wieży z największą liczbą smoków narysuj chorągiewkę.



W ramkach poniżej narysuj znaki według podanego kodu.



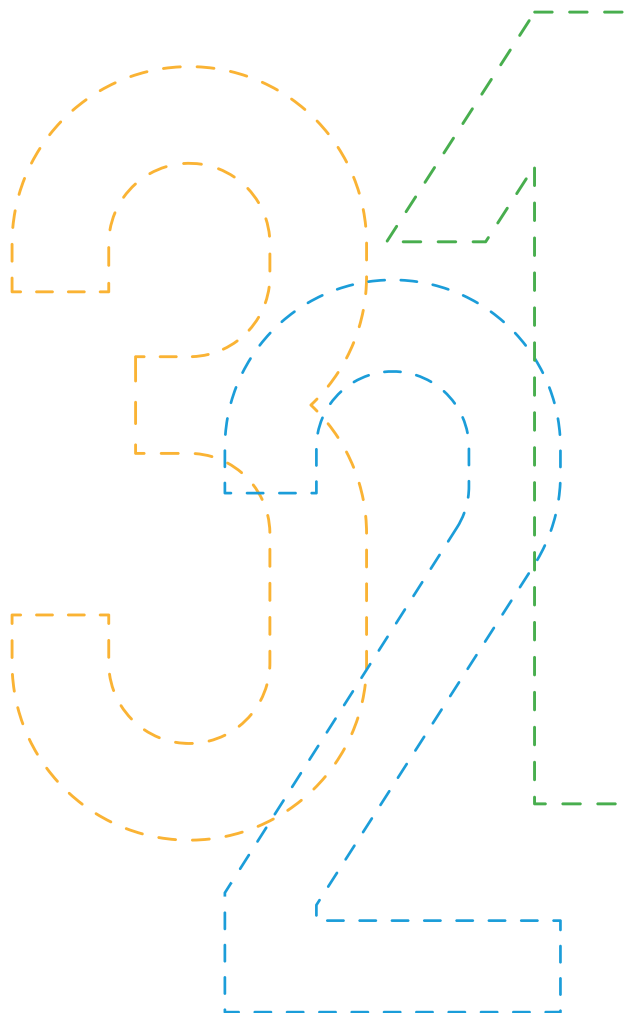
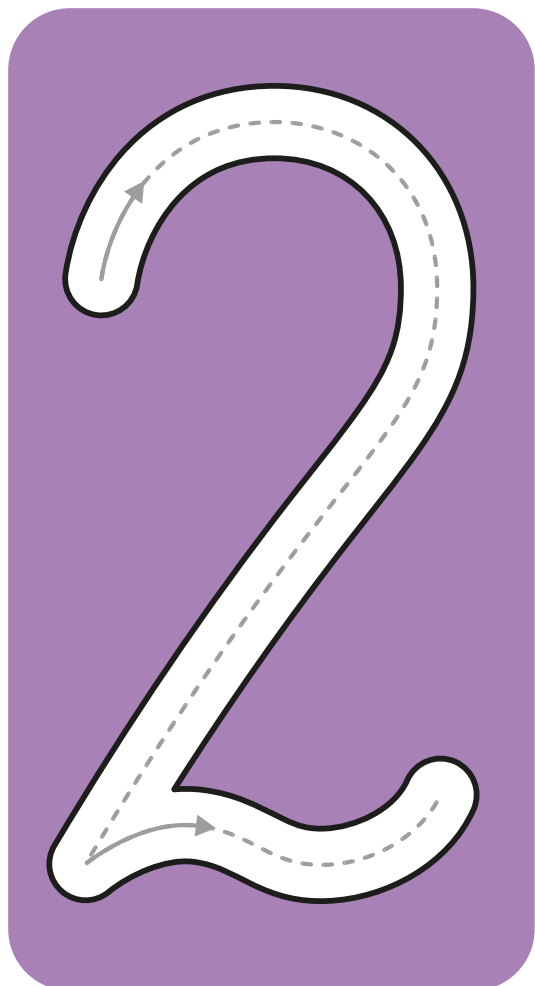
Co łączy smoki z dinozaurami?



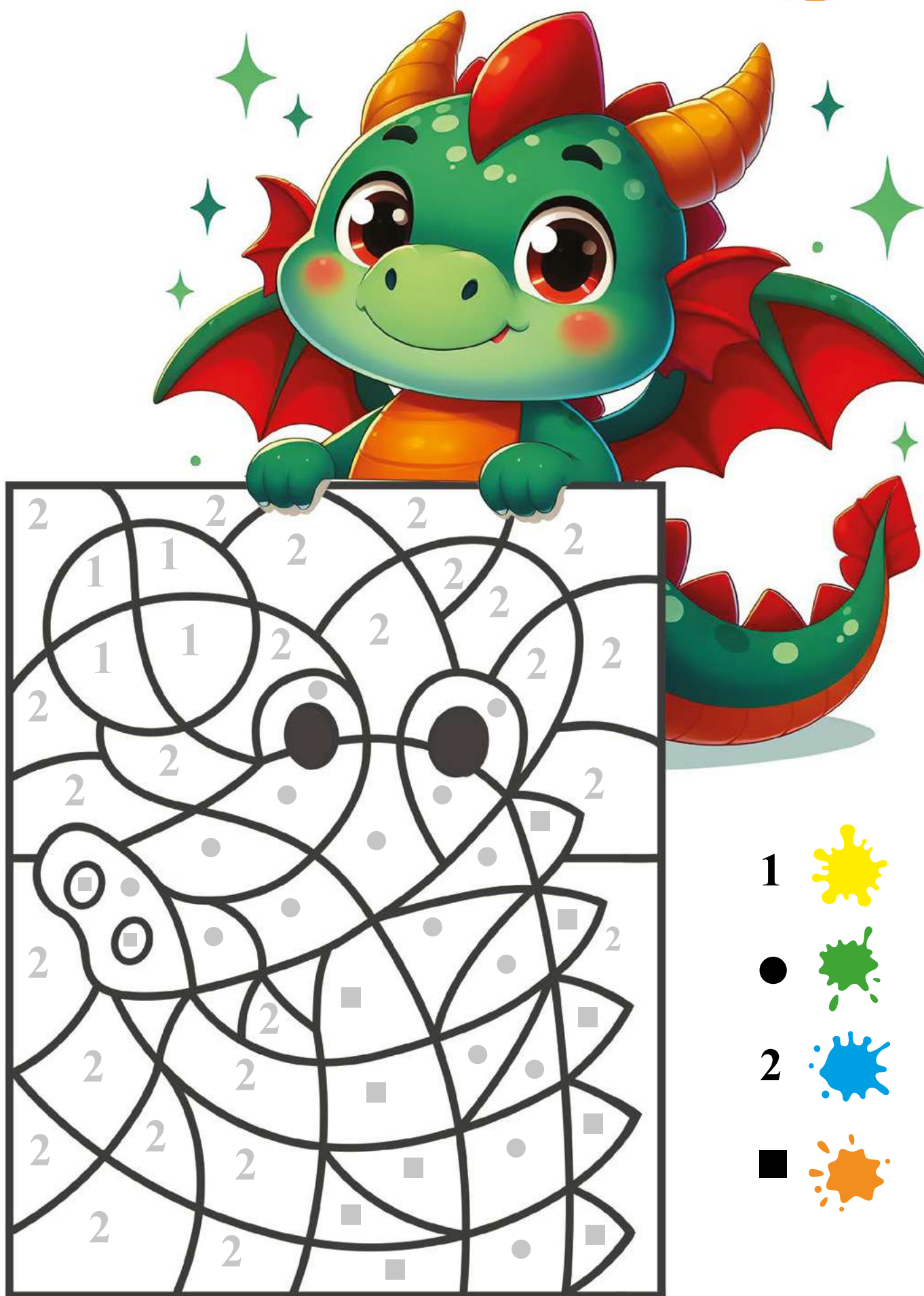
Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 2. Następnie rysuj cyfrę 2, łącząc przerywane linie. Wyszukaj cyfrę 2 wśród innych cyfr, kreśl ją linią ciągłą.



2



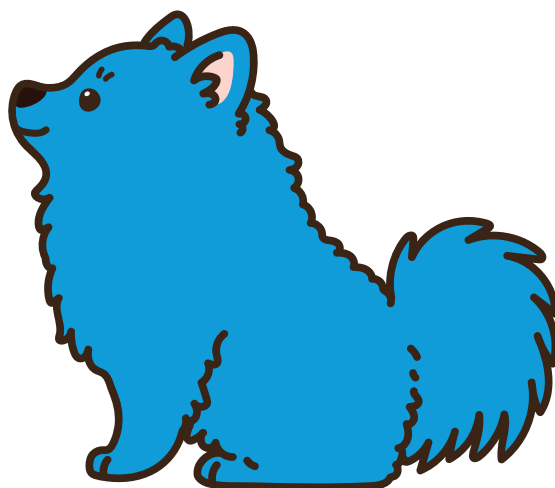
Pokoloruj obrazek według podanego kodu, a dowiesz się, co namalował smok – artysta.



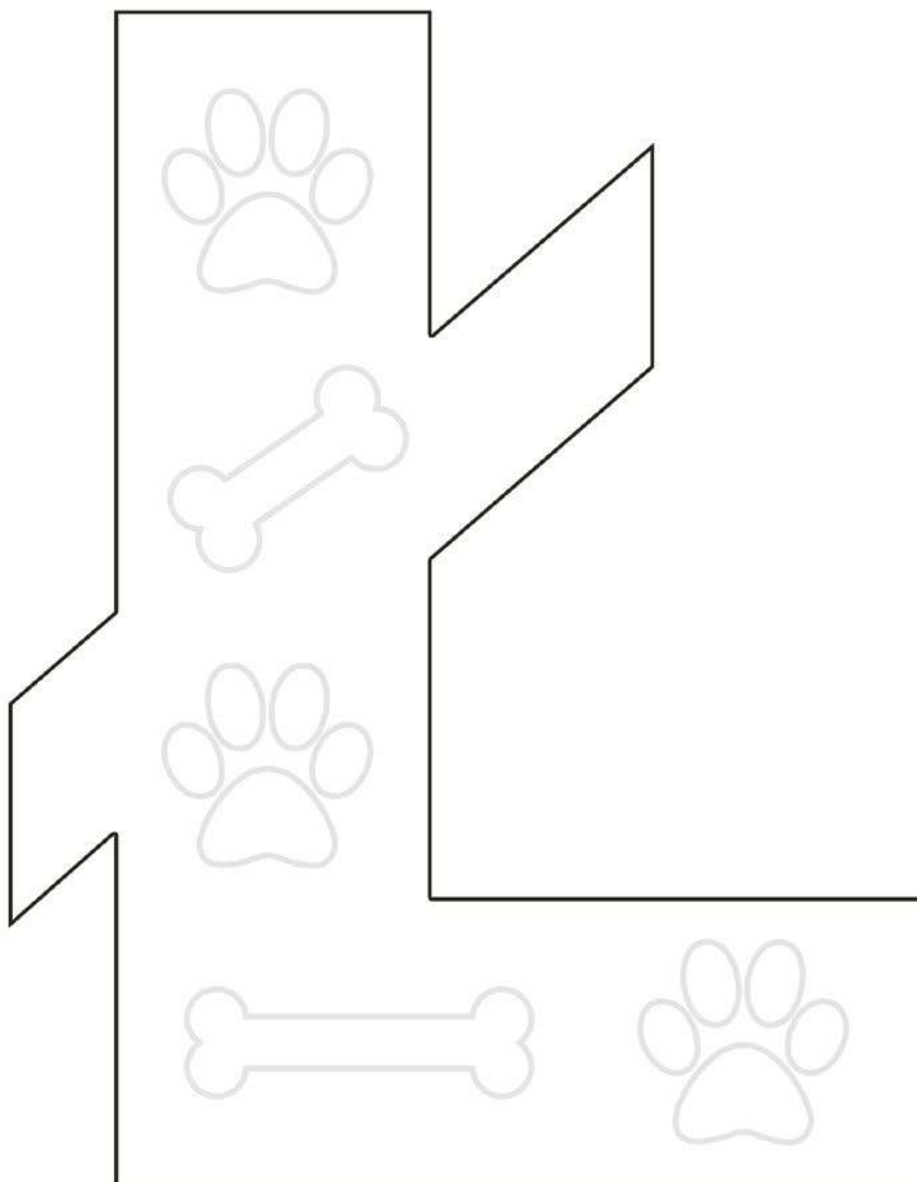
- 1
-
- 2
-



Narysuj pieskom łaty w odpowiednim miejscu, zgodnie z instrukcją nauczyciela.



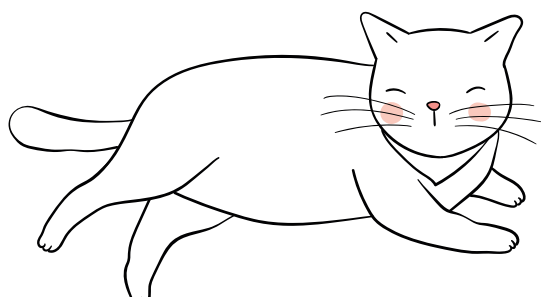
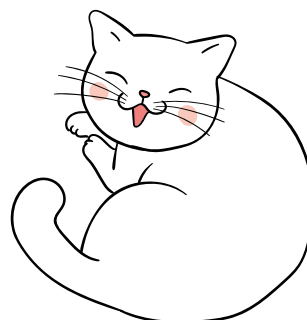
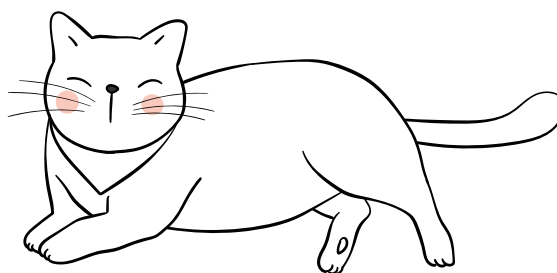
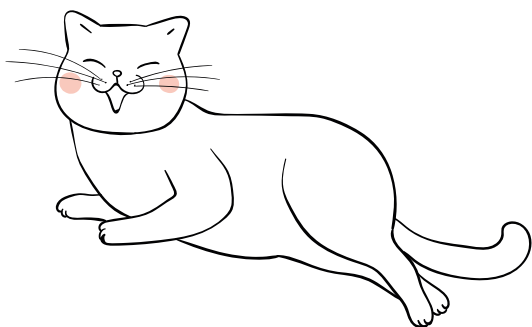
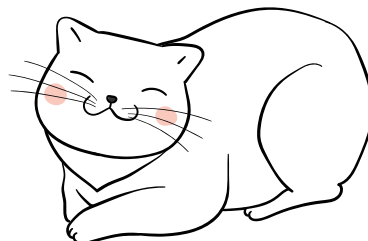
Posłuchaj rymowanki. Następnie ozdób literę „Ł”, rysując po śladzie odciski łap i kostki.



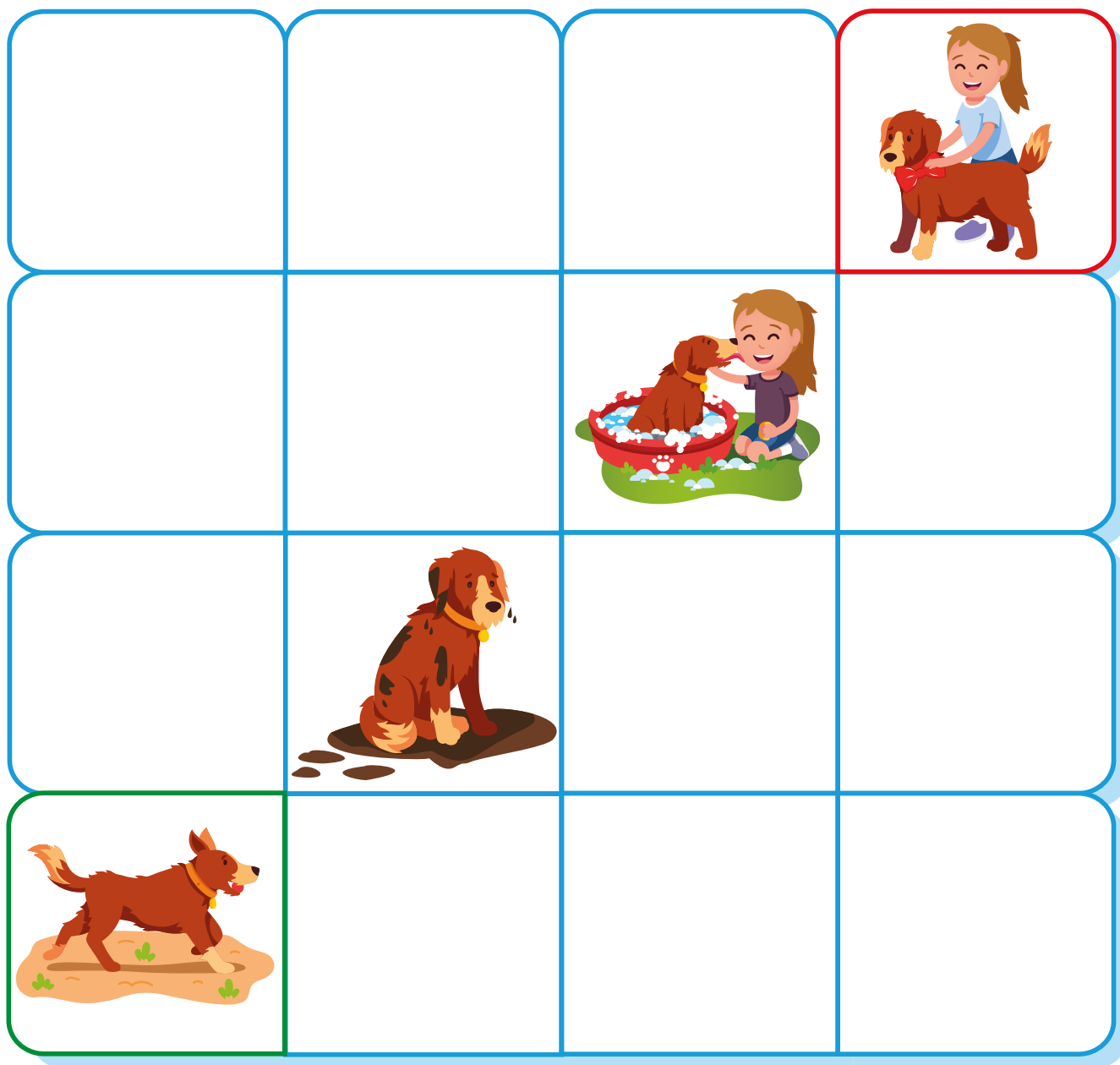
Łukasz i Łatek to dwaj przyjaciele.
Z pieskiem kłopotów jest nieraz wiele.
Lecz gdy coś spsoci - łapkę podaje,
bo świetnie poznał dobre zwyczaje.



Wyszukaj dwa identyczne koty i pokoloruj je.

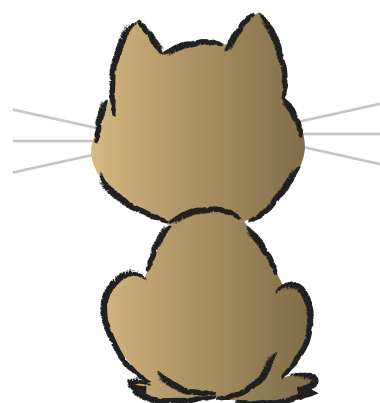
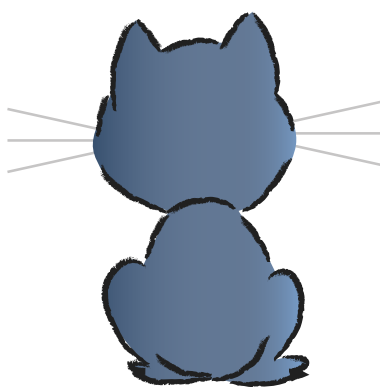
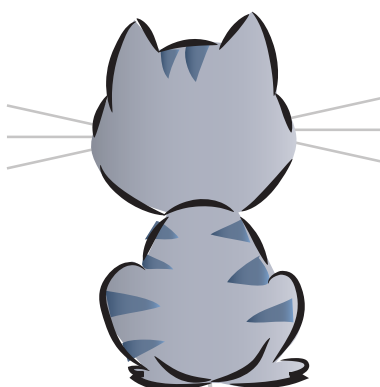
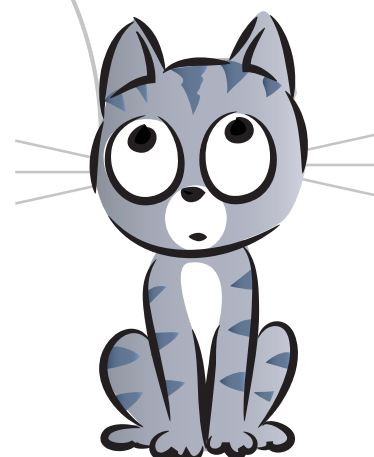
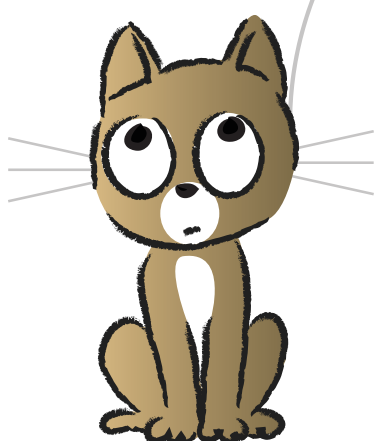
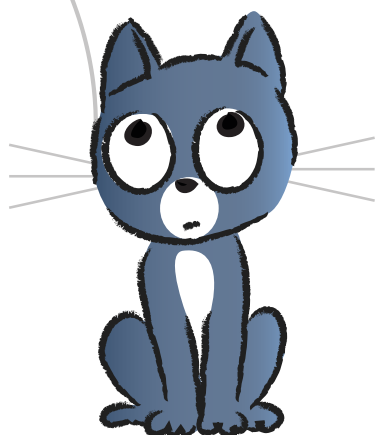


Poruszaj się według podanego kodu, a dowiesz się, jaka przygoda spotkała pieska. Opowiedz ją zgodnie z chronologią zdarzeń.

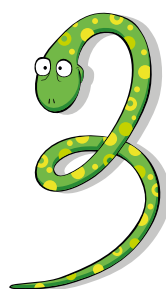




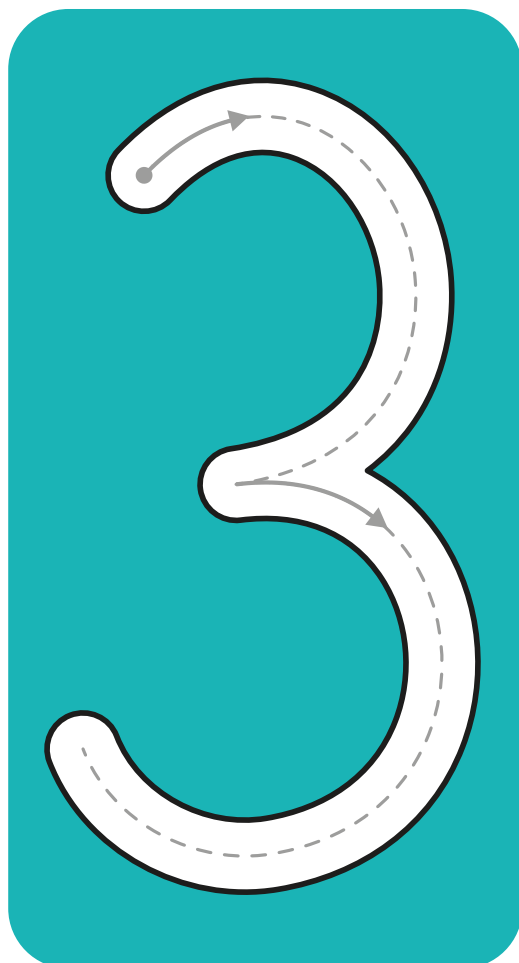
Rysuj po śladzie kocie ogony i wąsiki. Dwóm kotom w drugim szeregu dorysuj samodzielnie ogonki.



Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 3. Następnie rysuj cyfrę 3, łącząc przerywane linie. Wyszukaj cyfry 3 wśród innych cyfr i pokoloruj je.



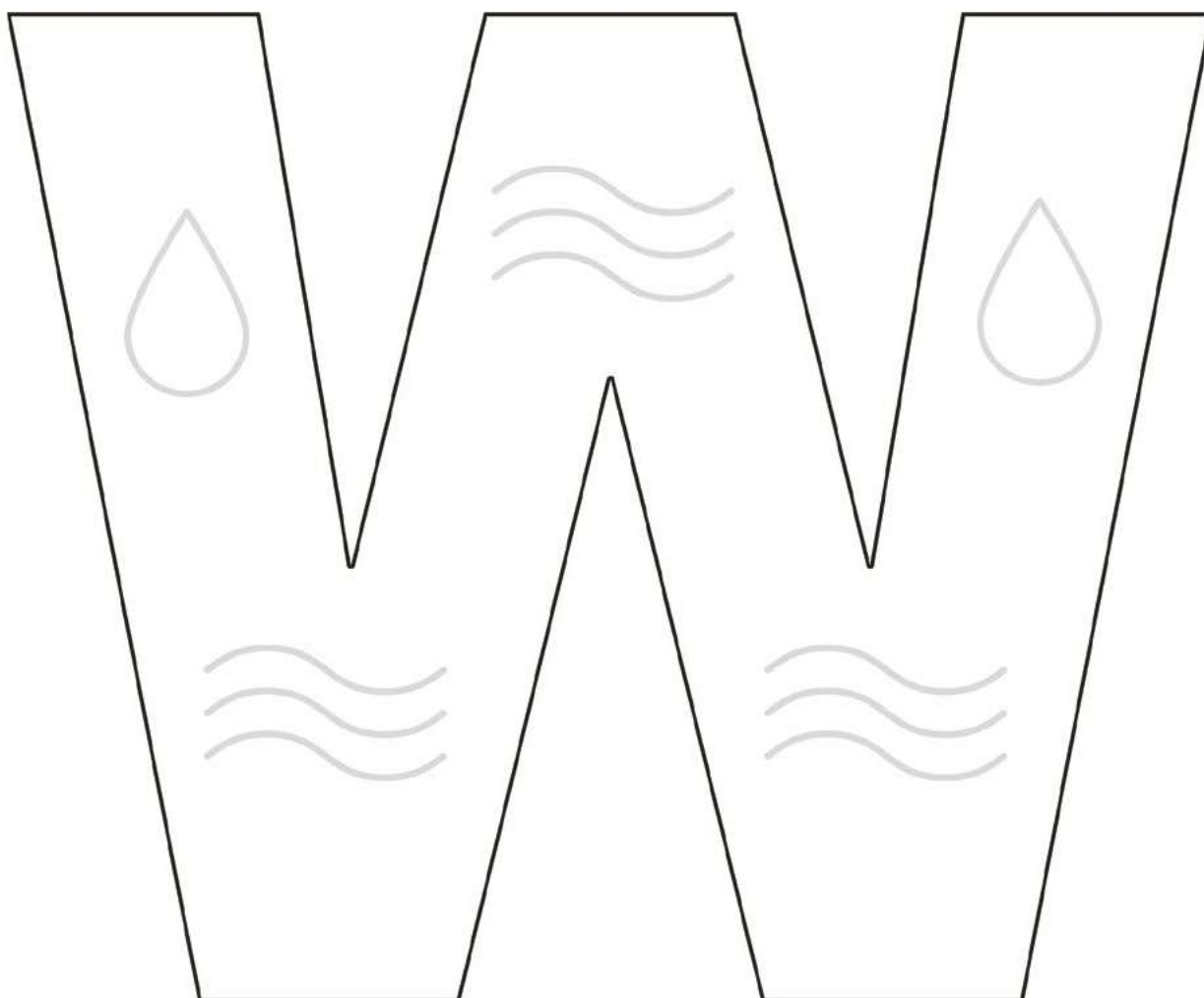
3



6	4	3
3	1	5
1	3	4
5	2	3



Utwórz słowo z pierwszych głosek nazw obrazków, a dowiesz się, jak nazywa się jeden z żywiołów. Następnie ozdób literę „W”, rysując po śladzie fale i krople wody.

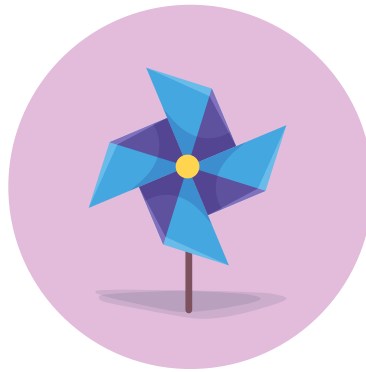


Połącz linią zdjęcia z odpowiednimi symbolami żywiołów.





Powiedz, do czego służą wskazane na obrazkach rodzaje wiatraków. Następnie rysuj turbiny wiatrowe, łącząc przerywane linie.



Połącz linią świece od najcieńszej do najgrubszej. Następnie dorysuj każdej z nich płomień.





Przyjrzyj się zdjęciom i powiedz, jak możemy wykorzystać naturę do zabaw.



Narysuj układ kropek według podanego kodu.



1	2	3
•	• •	• • •

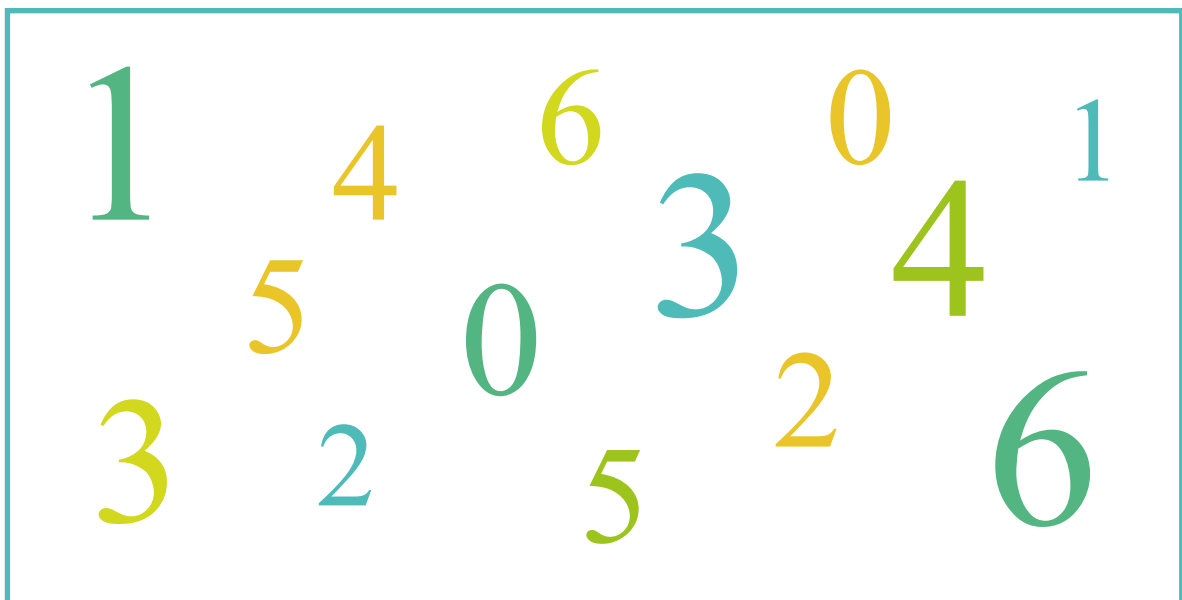
1	1	2

2	3	1

3	3	1

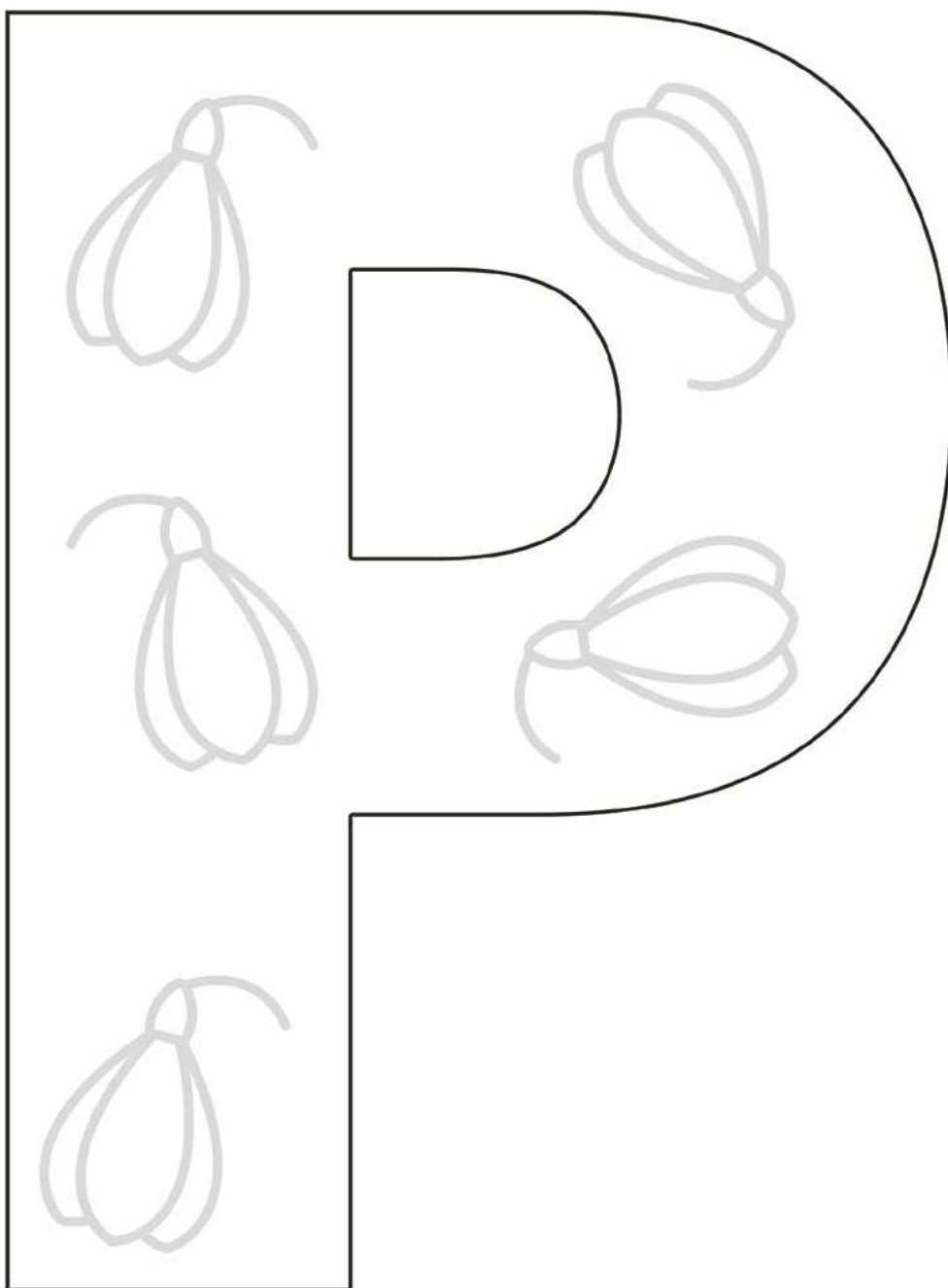
3	2	1

Połącz w pary cyfry: 1, 2 i 3 umieszczone w ramce.

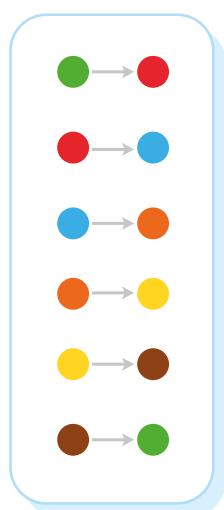
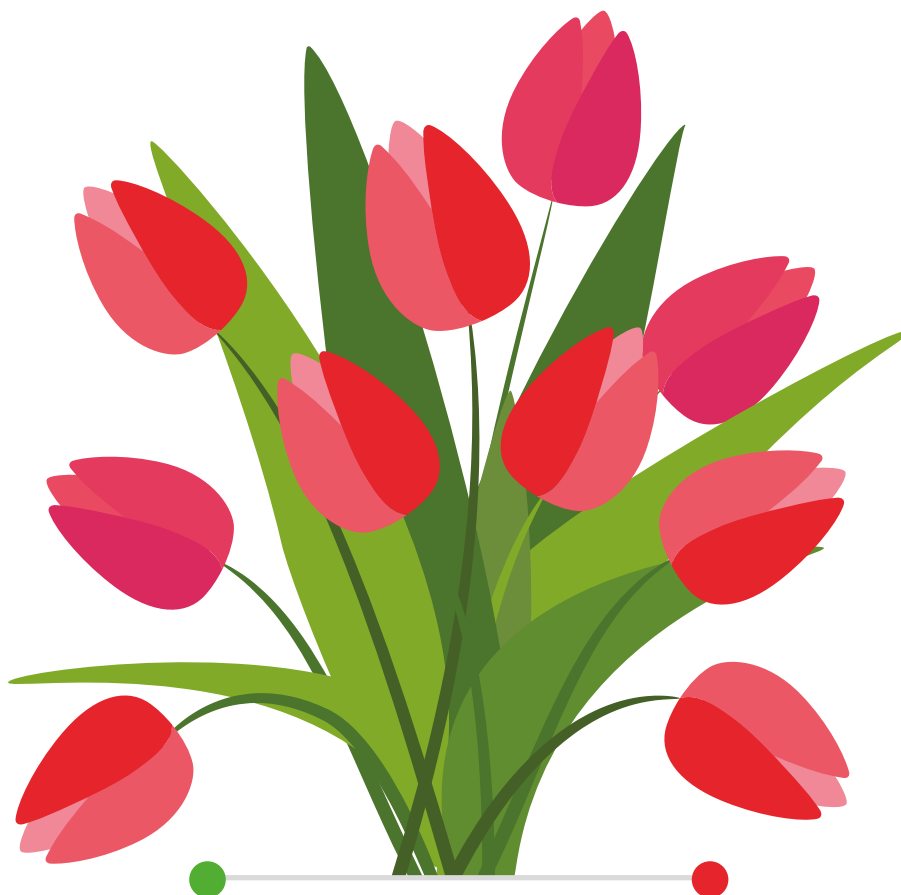




Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem literę „P”. Następnie ozdób literę, rysując kwiaty przebiśniegów po śladzie.



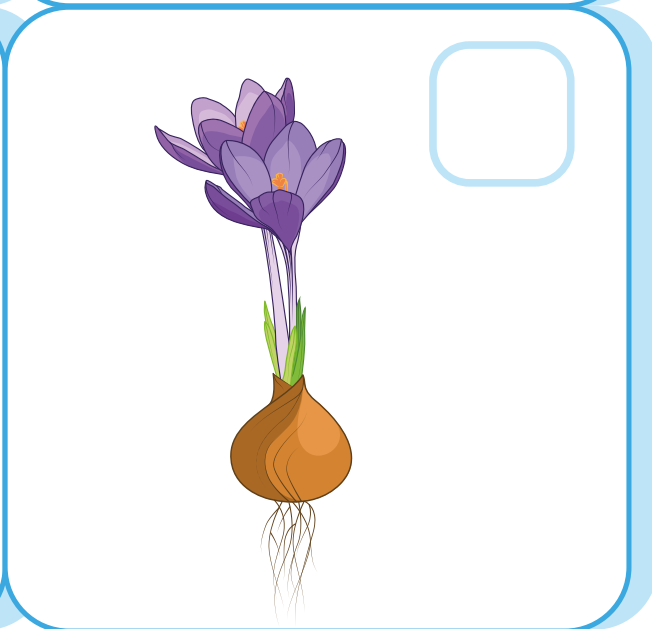
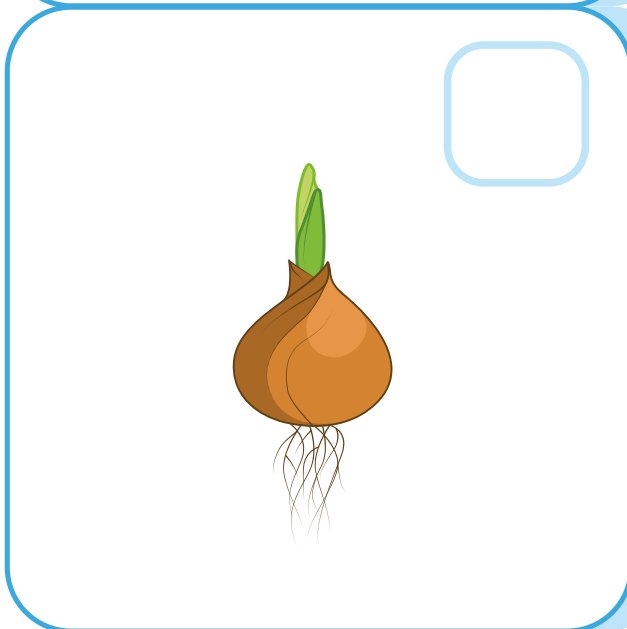
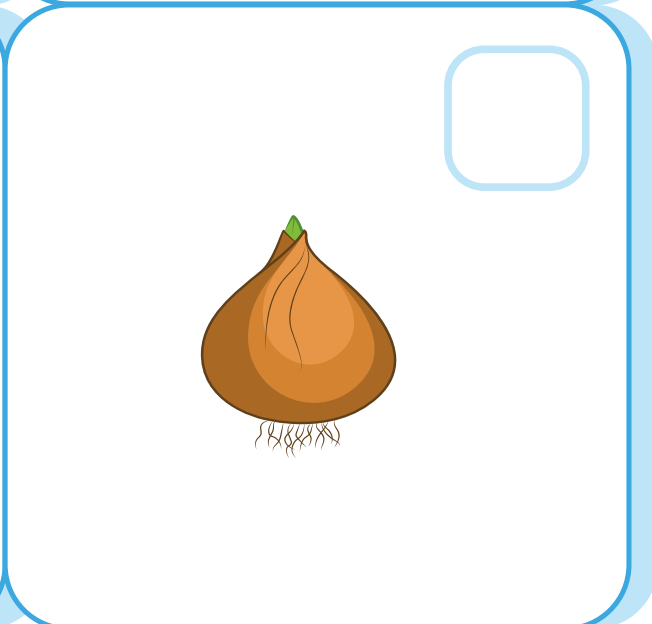
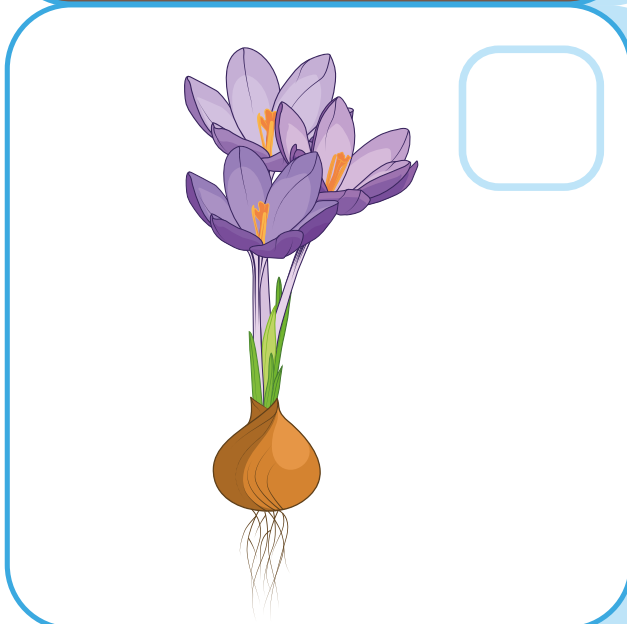
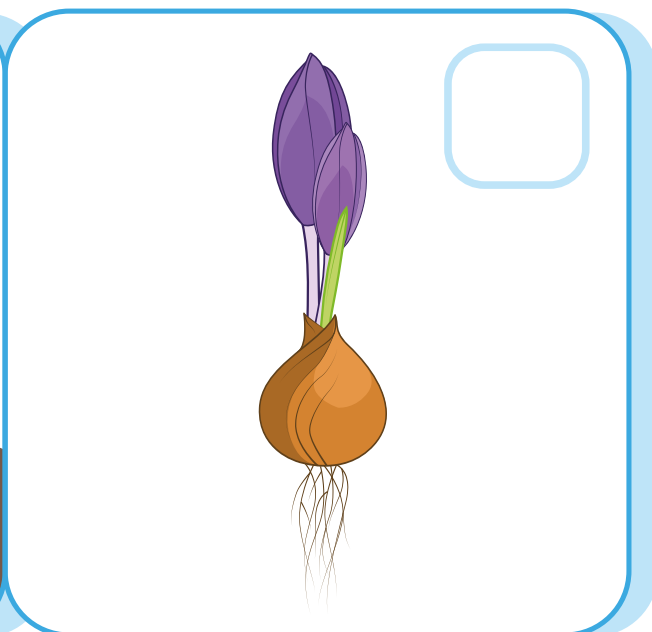
Połącz linią kropki w określonej kolejności. Ozdób powstały rysunek.



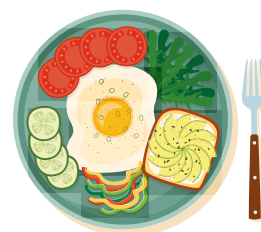
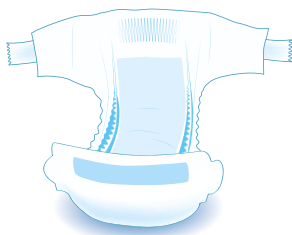
Gdzie jesteś, wiosno?



Zaznacz kropkami właściwą kolejność obrazków przedstawiających etapy rozwoju krokusa.



Połącz liniami w pary przedmioty, którymi posługiwałeś/aś się kiedyś, z przedmiotami, których obecnie używasz.

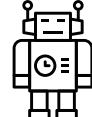




Rysuj po śladzie kształt kapelusza Pani Wiosny i ozdób go dowolnymi elementami.



Odszukaj na dużym obrazku przedmioty przedstawione symbolicznie na małych obrazkach. Określ ich położenie, używając pojęć: na, pod, za, nad, w, obok.





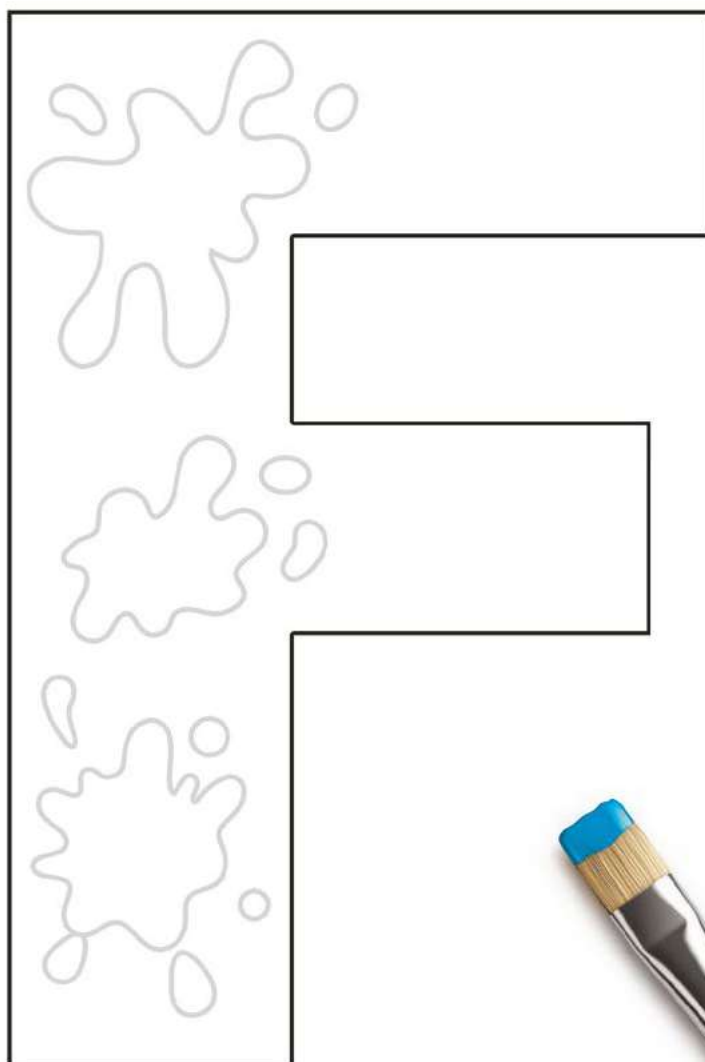
Podziel nazwy obrazków na głoski. Pokoloruj na niebiesko okienka, oznaczające głoskę „f”. Następnie ozdób literę „F”, rysując kleksy z farby po śladzie i kolorując je.



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



Porównaj wielkość i kształt jaj (strusia, gęsi, kury i przepiórki). Pokoloruj wskazane sylaby (odgłosy zwierząt) według wzoru.



KO

PI



KO

KU

PO

PI

KE

KO

PI

PE

KO

KA

PI

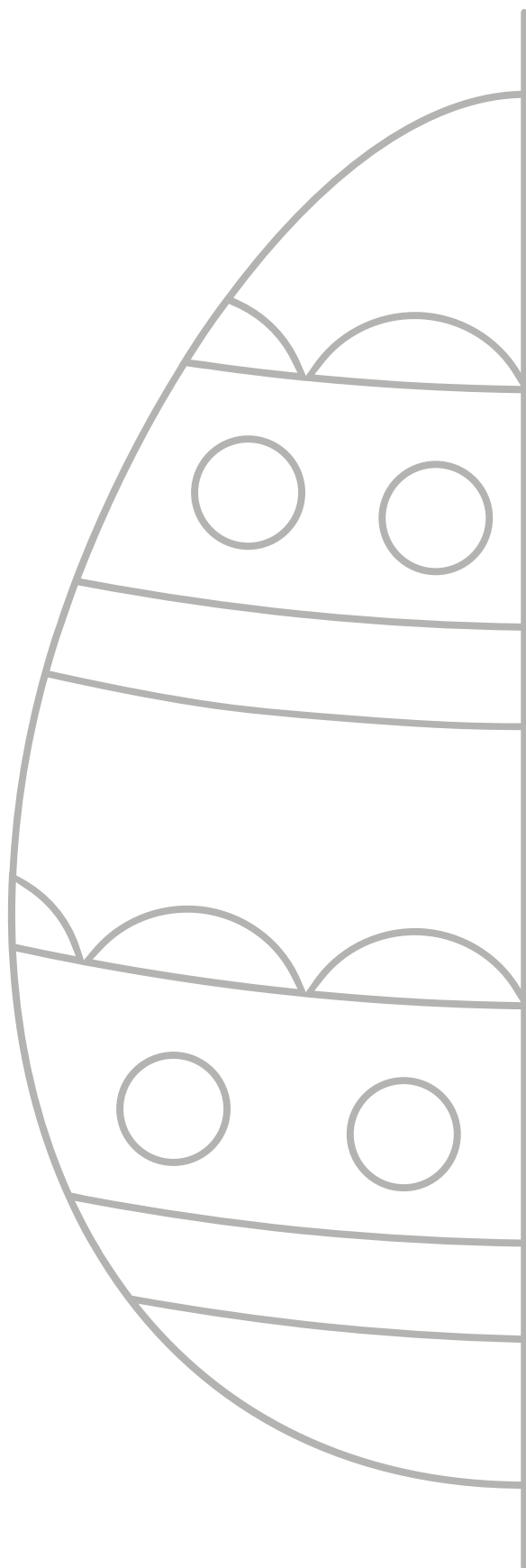
PI



Rysuj po śladzie wzory na futerkach owiec.

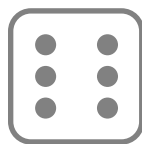


Dorysuj drugą połowę pisanki, zwróć uwagę, aby obie części były jednakowe.

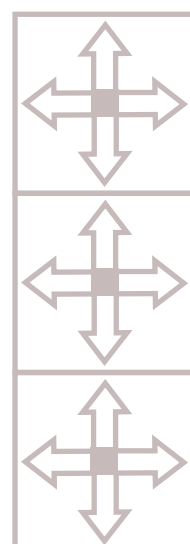
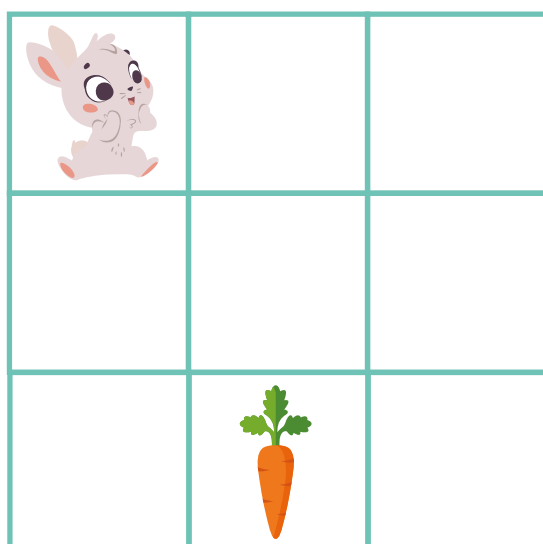
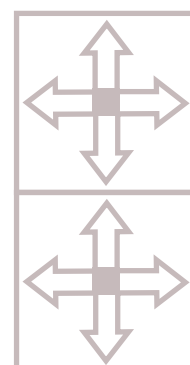
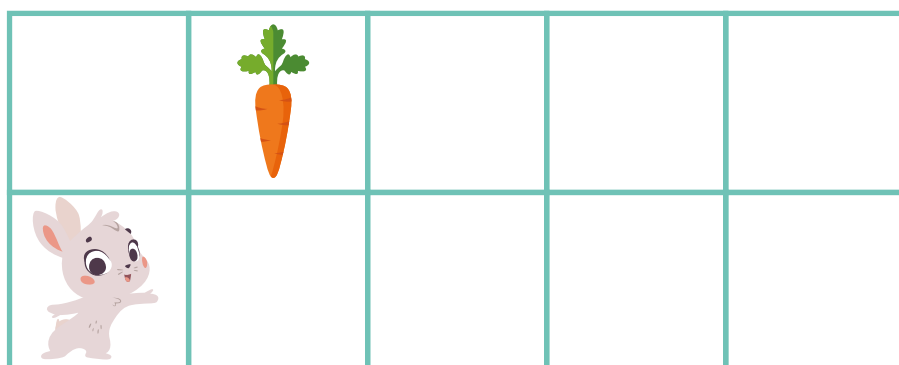
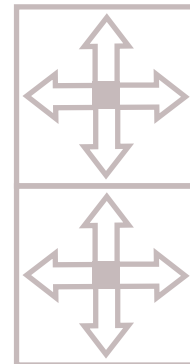
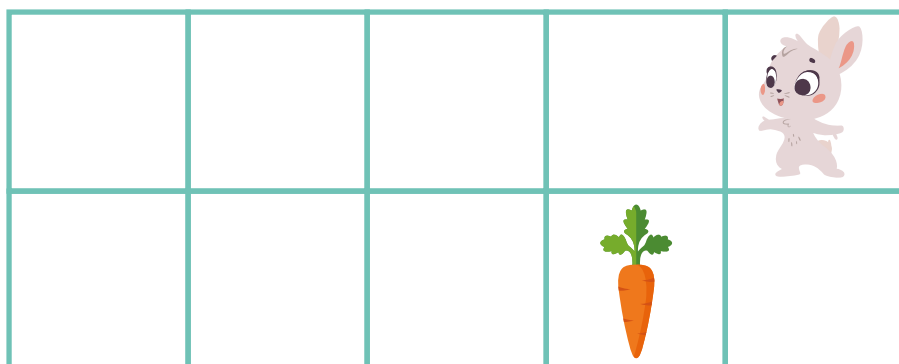
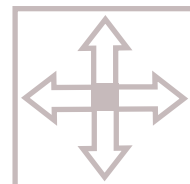
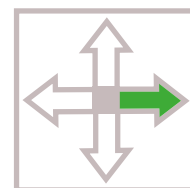




Dzieci wybrały się z koszyczkami w poszukiwaniu pisanek, zamiast nich znalazły zajączki. Zamaluj kostkę z liczbą oczek równą liczbie ukrytych zajączków.

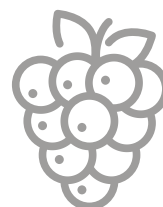
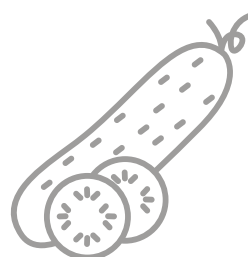
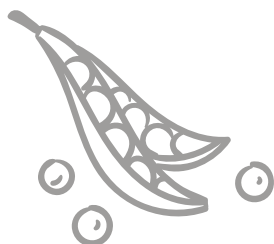
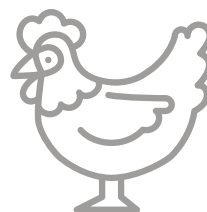


W którą stronę musi pójść króliczek, aby doszedł do marchewki? Pokoloruj w każdym szeregu odpowiednie strzałki w kwadratach po prawej stronie.





Co można pokolorować na zielono? Pokoloruj zieloną kredką odpowiednie obiekty.



Narysuj w pustych wazonach tyle gałązek wierzbowych, aby ich liczba była mniejsza (żółty wazon), większa (niebieski wazon) oraz taka sama (czerwony wazon), jak w zielonym wazonie widocznym na zdjęciu.

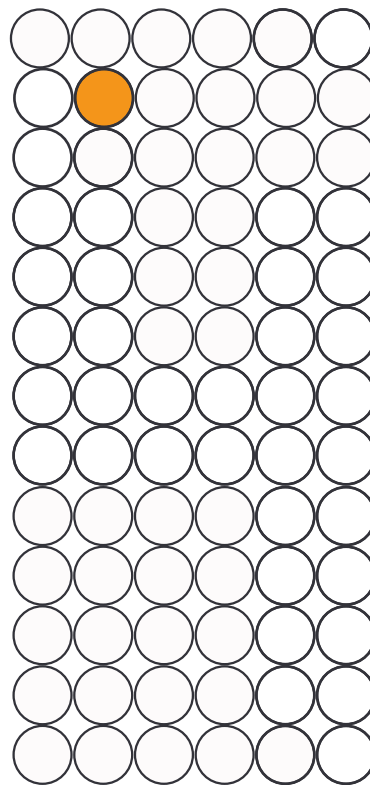
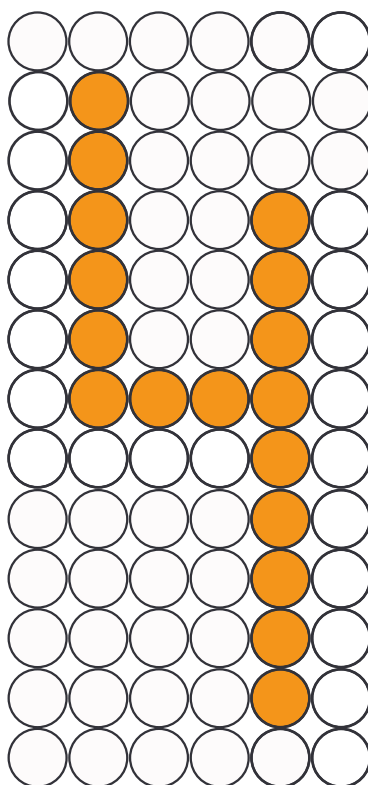
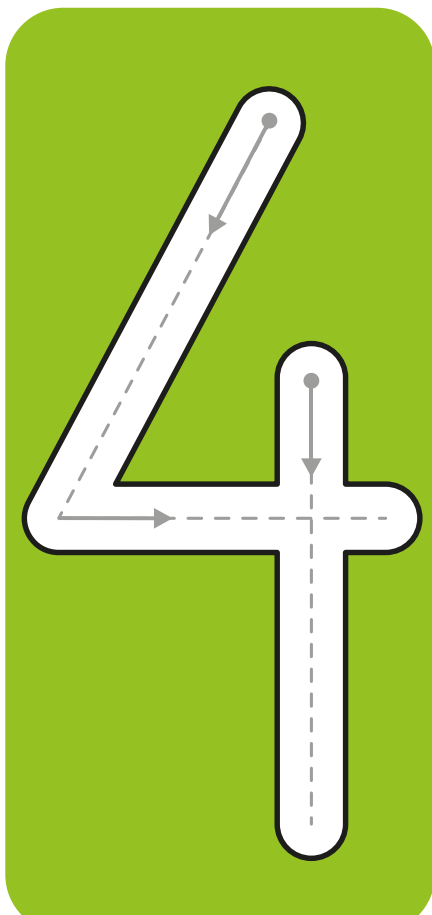




Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 4. Następnie rysuj cyfrę 4, łącząc przerywane linie. Pokoloruj koła po prawej stronie, identycznie jak we wzorze po lewej.



4

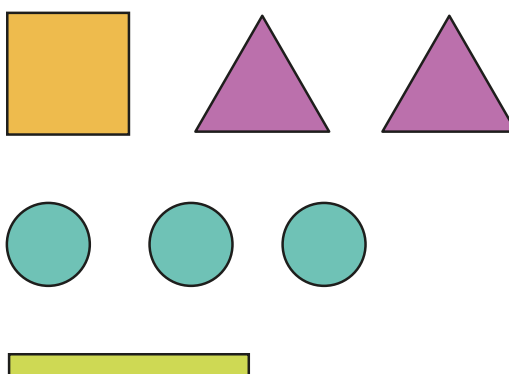
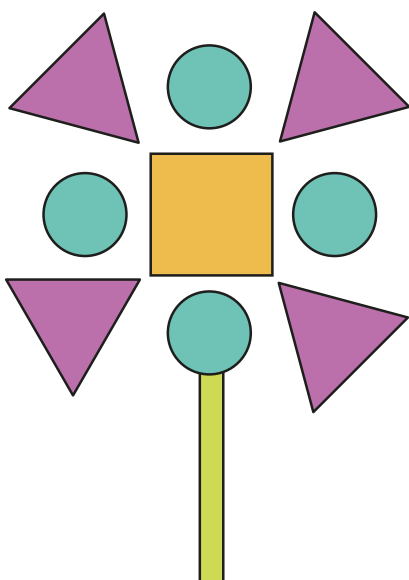
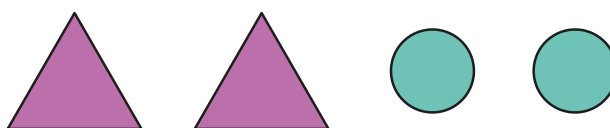
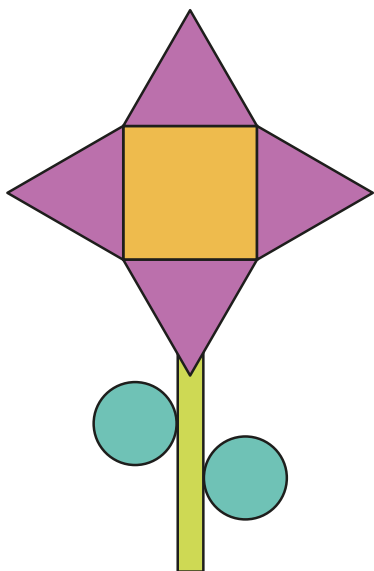
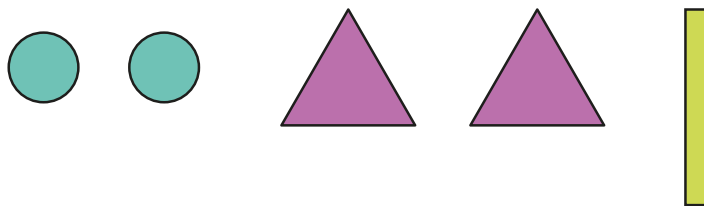
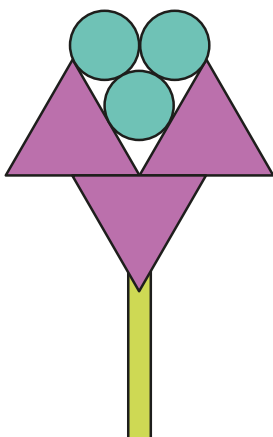


Połącz każdy fragment zdjęcia z miejscem, w którym powinien się on znajdować.





Sprawdź, czy wszystkie elementy (figury geometryczne), z których składają się kwiaty, są widoczne w ramach. Jeżeli nie, dorysuj brakujące elementy.

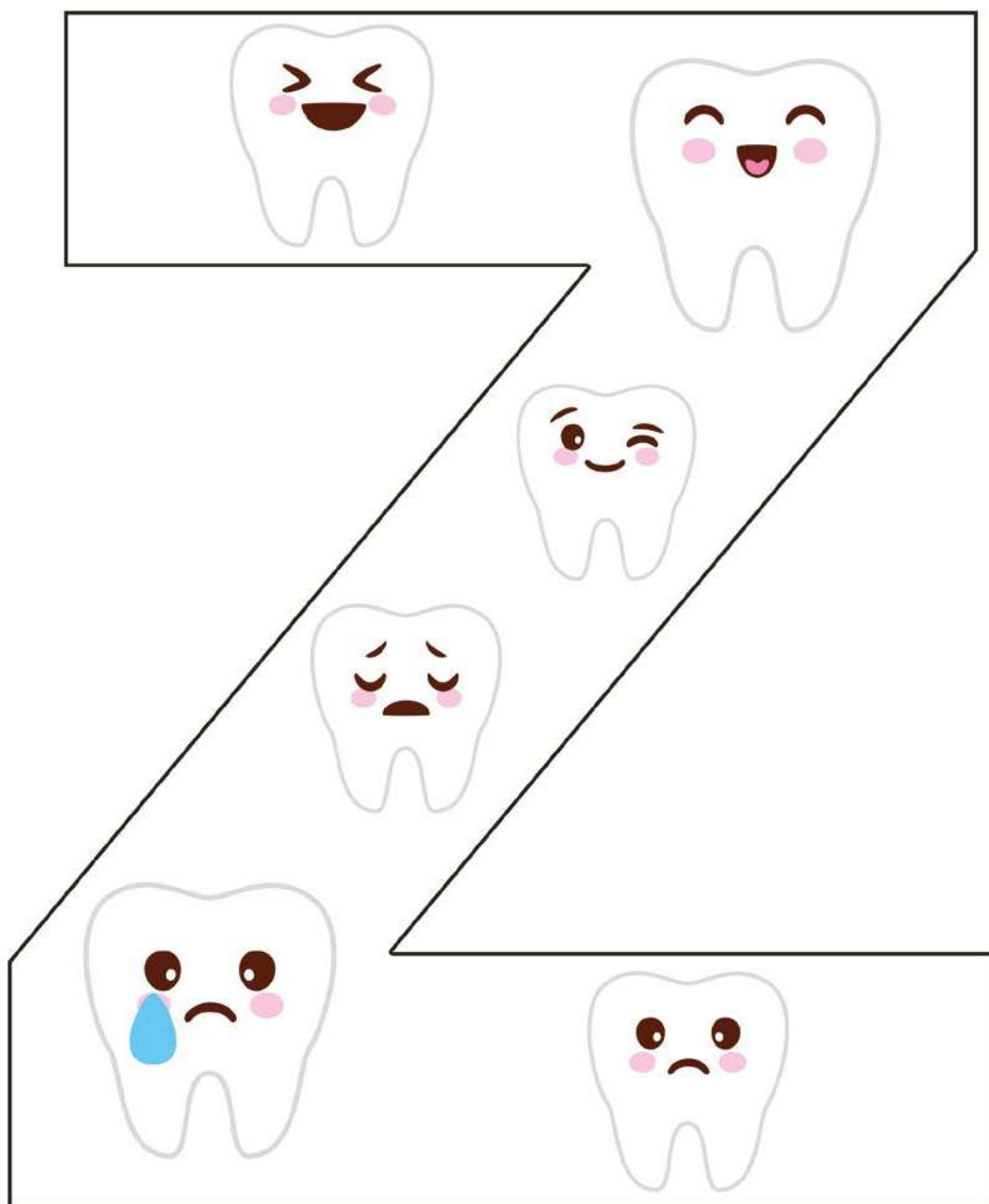


Odtwórz żabie rytmy, wypowiadając słowo „kum” (kropka) i „rech” (kreska).

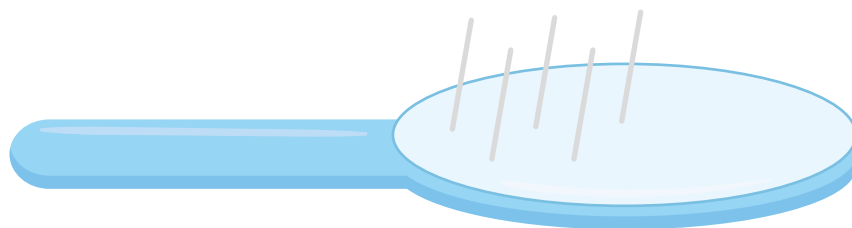




Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem literę „Z”. Następnie ozdób literę, rysując ząbki po śladzie. Jak myślisz, dlaczego nie wszystkie z nich mają wesole miny?

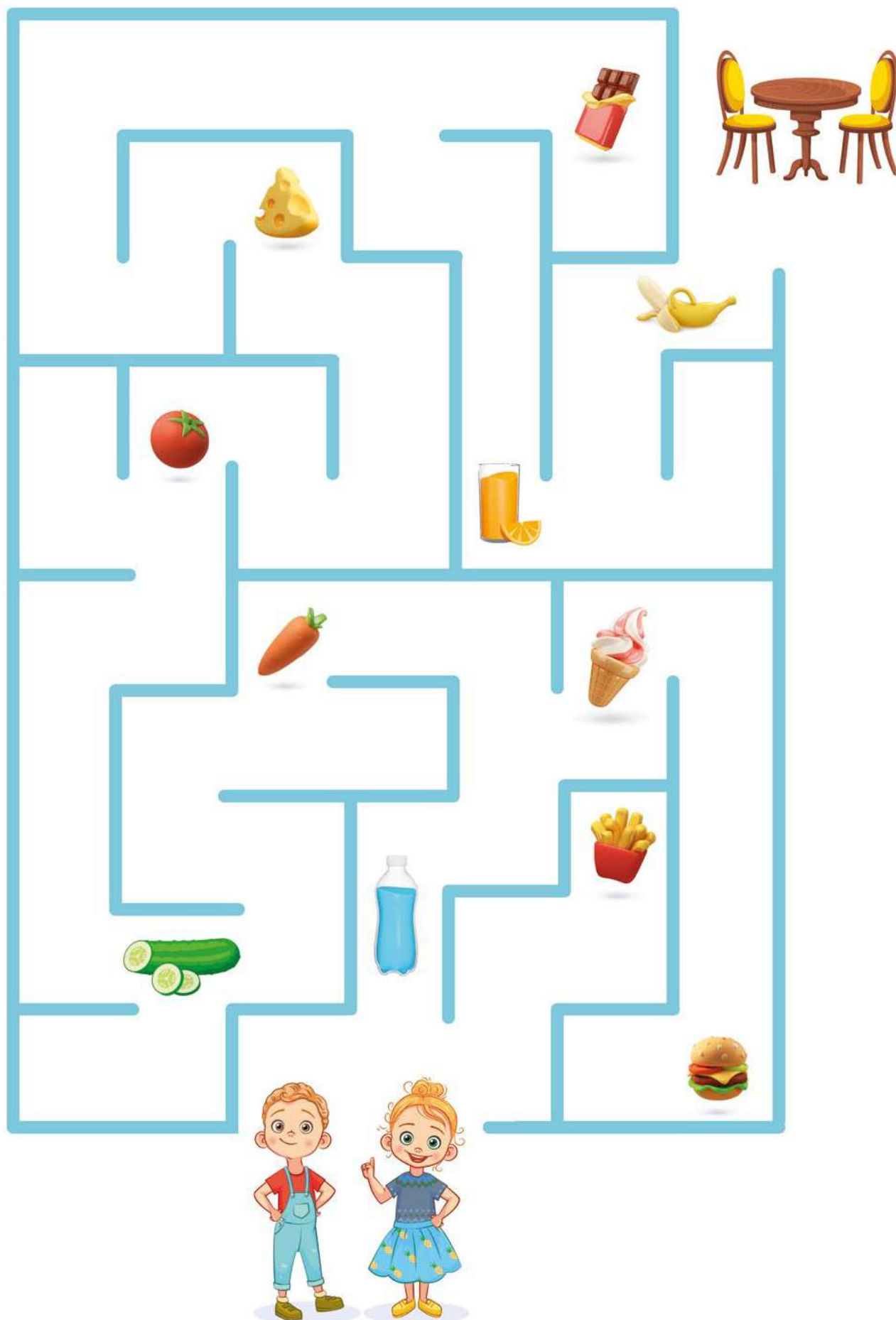


Dorysuj szczotkom włosie i grzebieniom „zębki”.

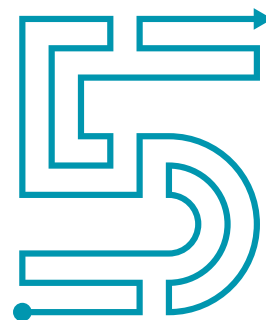
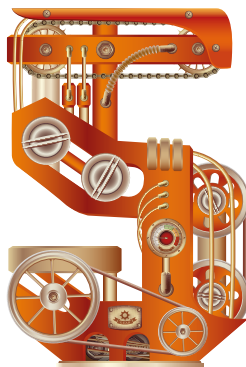




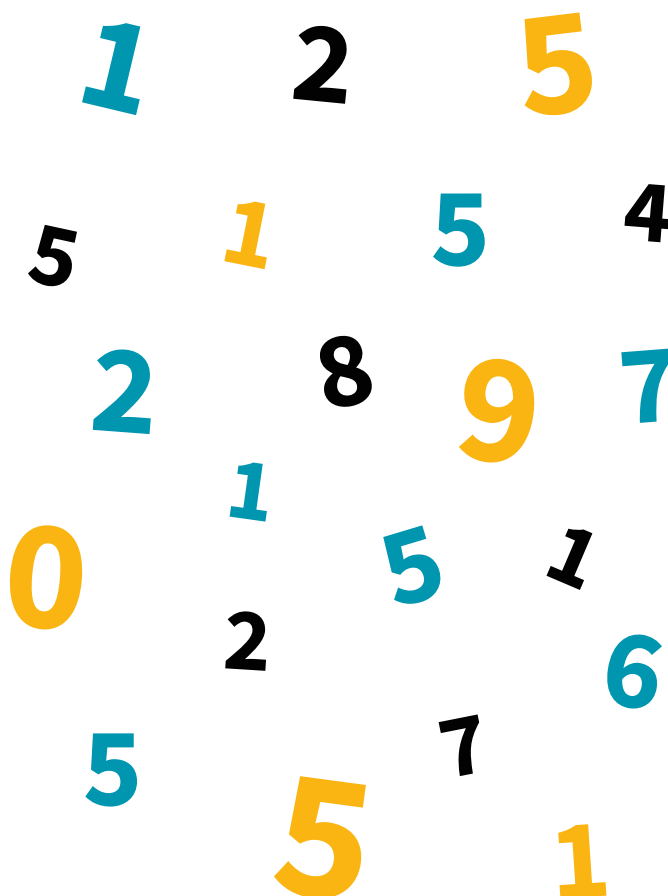
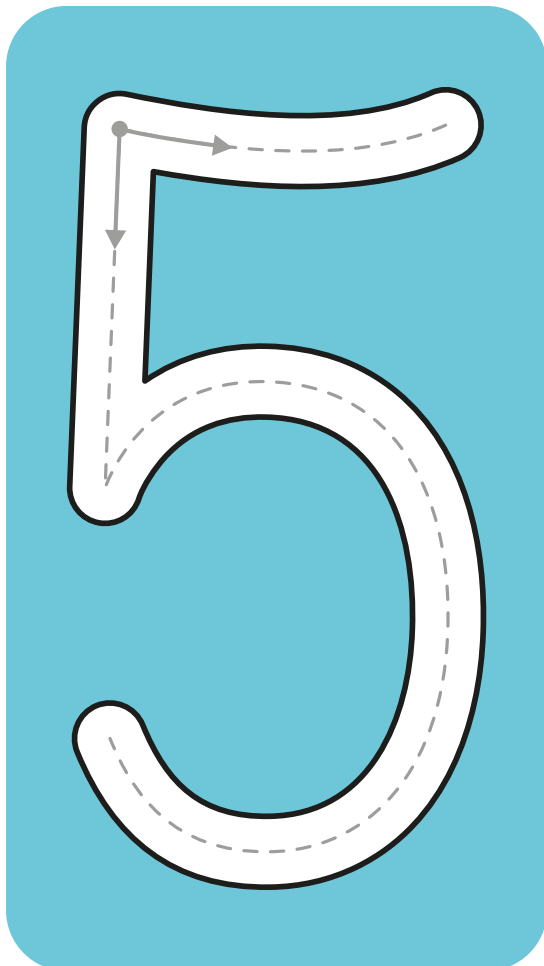
Narysuj w labiryncie drogę, którą muszą pokonać dzieci, aby doszły do stołu w jadalni. Pamiętaj, aby dzieci zebrały po drodze wyłącznie zdrowe produkty. Policz liczbę sylab w nazwie każdego zdrowego produktu.



Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 5. Następnie rysuj cyfrę 5, łącząc przerywane linie. Połącz linią wszystkie cyfry 5 widoczne po prawej stronie.

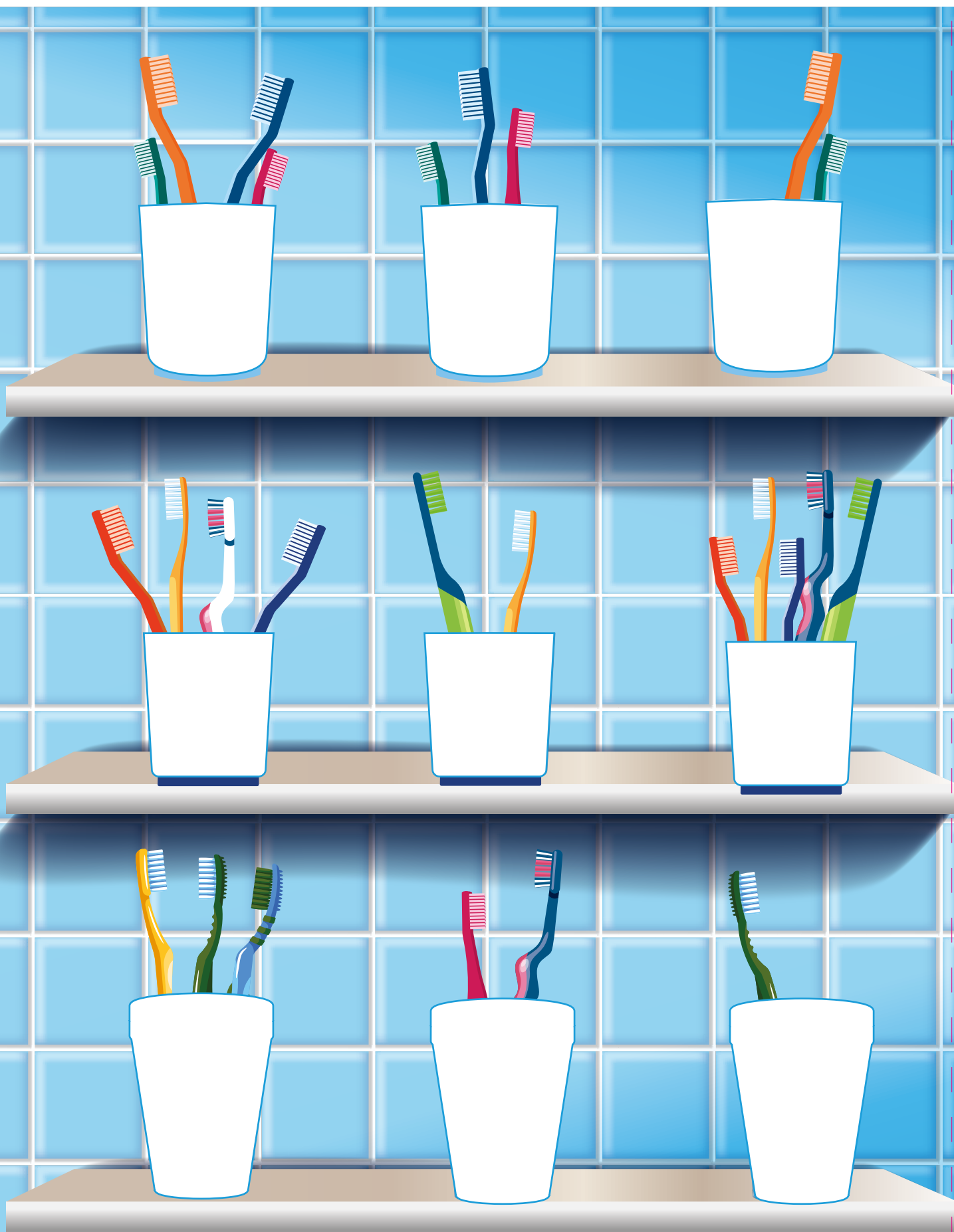


5

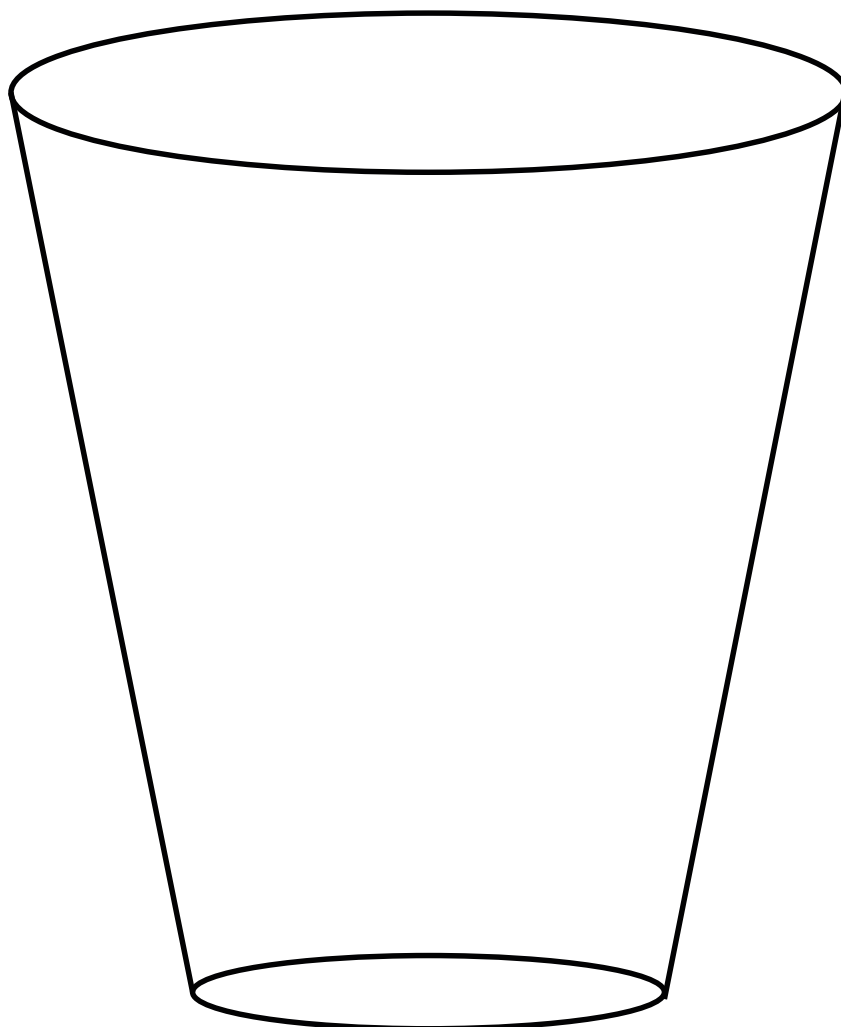
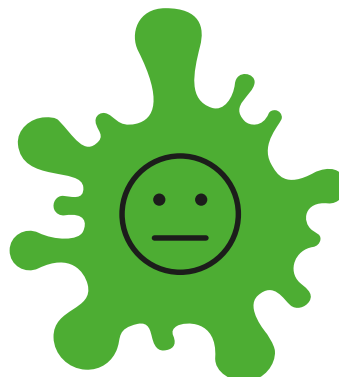
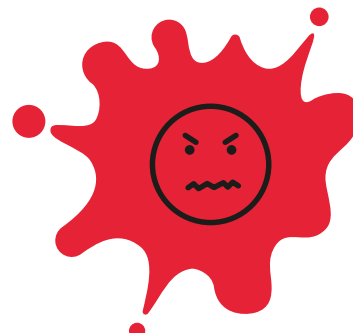




Pokoloruj na każdej półce kubek z największą liczbą szczoteczek do zębów.

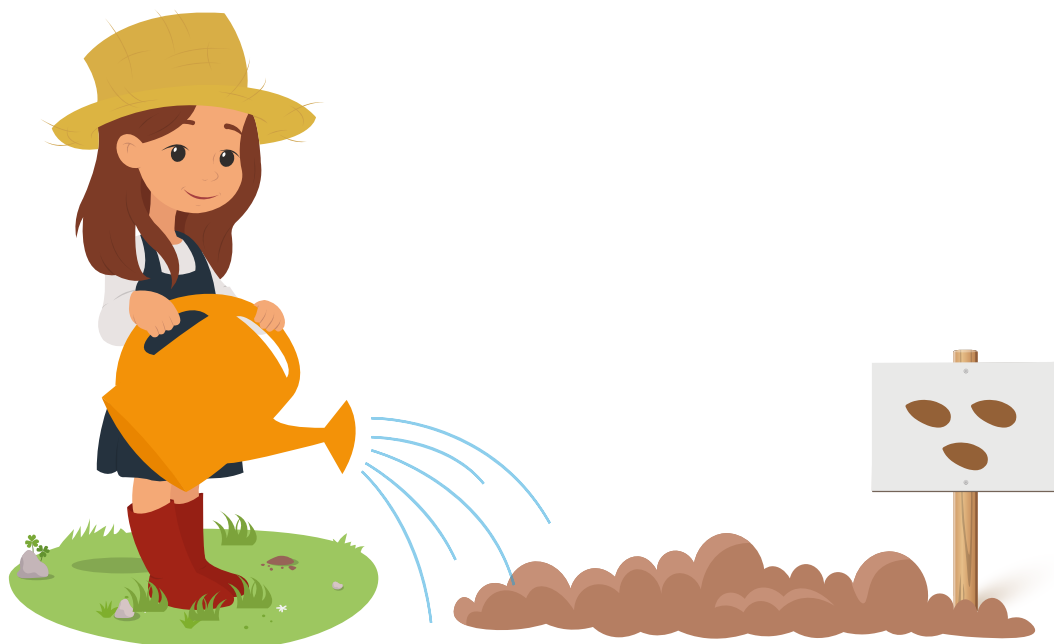
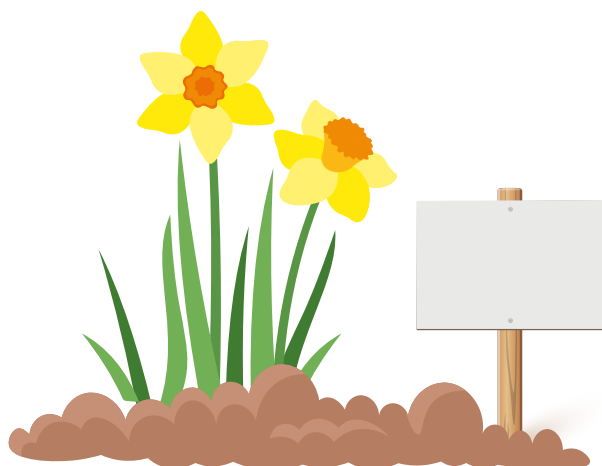
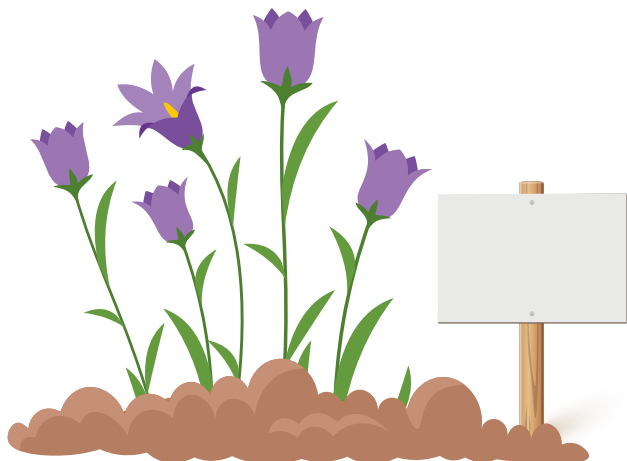
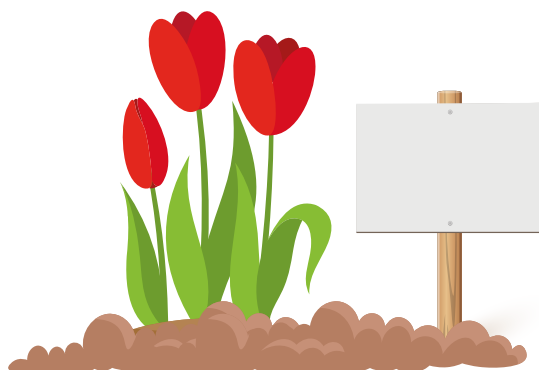


Zaznacz w kubku emocje, które towarzyszą Ci najczęściej, używając odpowiednich kolorów.

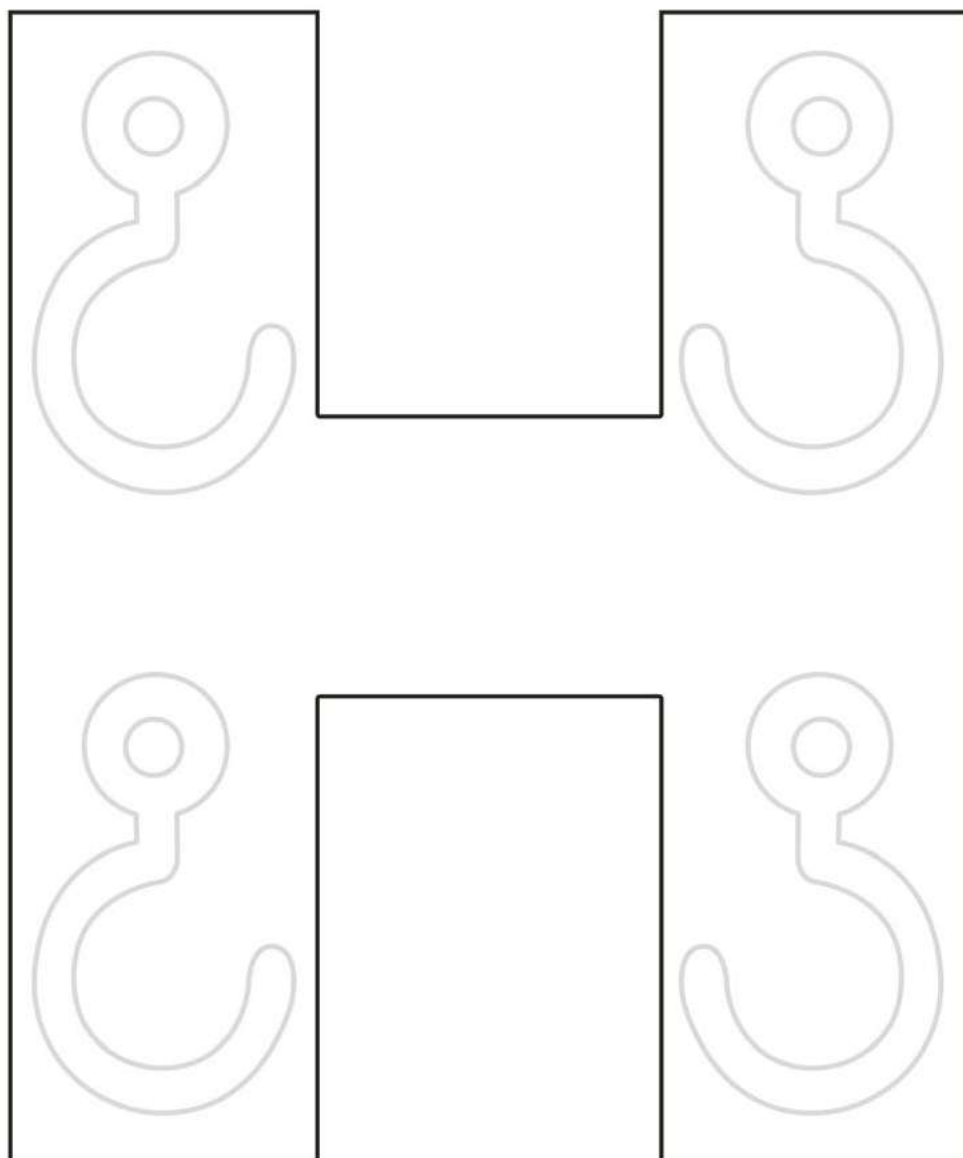
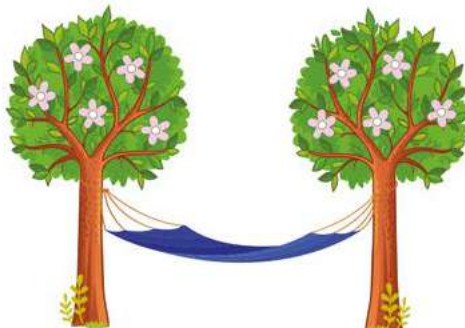




Policz kwiaty na każdej rabatce. Ile nasionek musiała wysiać Zosia? Narysuj nasionka na tabliczkach. Na ostatniej rabatce policz nasiona i narysuj odpowiednią liczbę kwiatów.

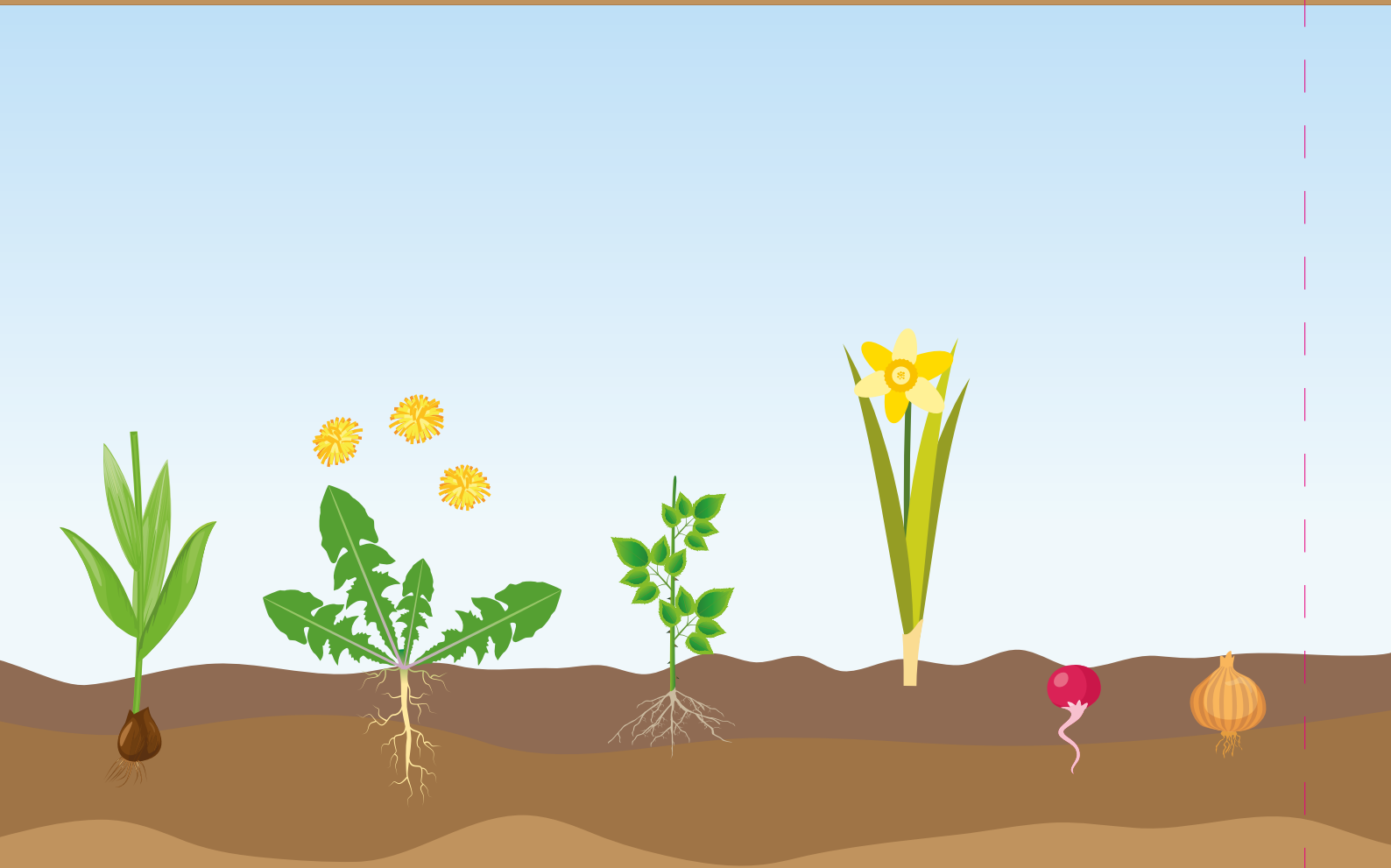
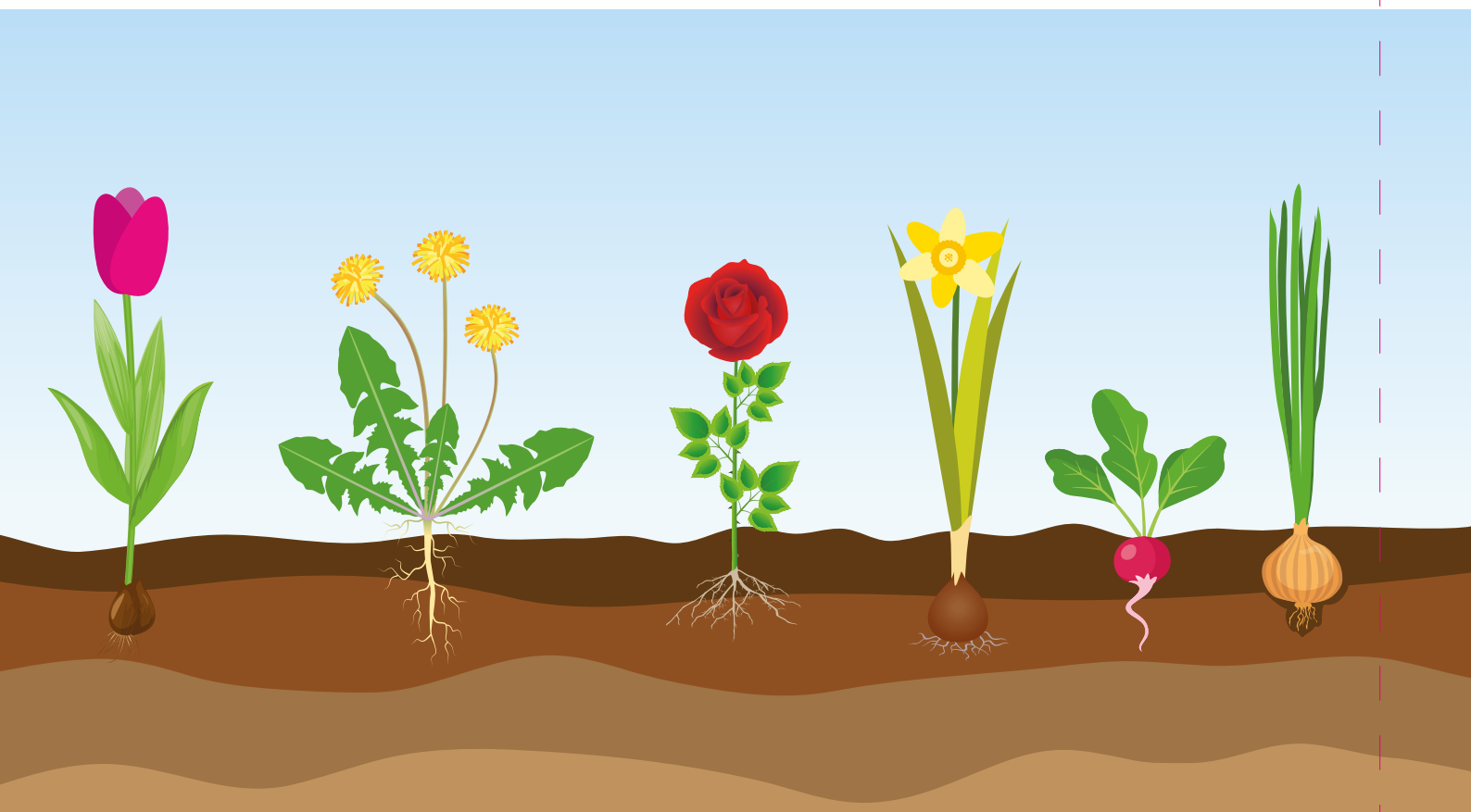


Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem literę „H”. Następnie ozdób literę „H”, rysując haki po śladzie.

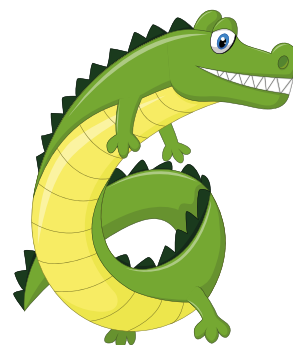




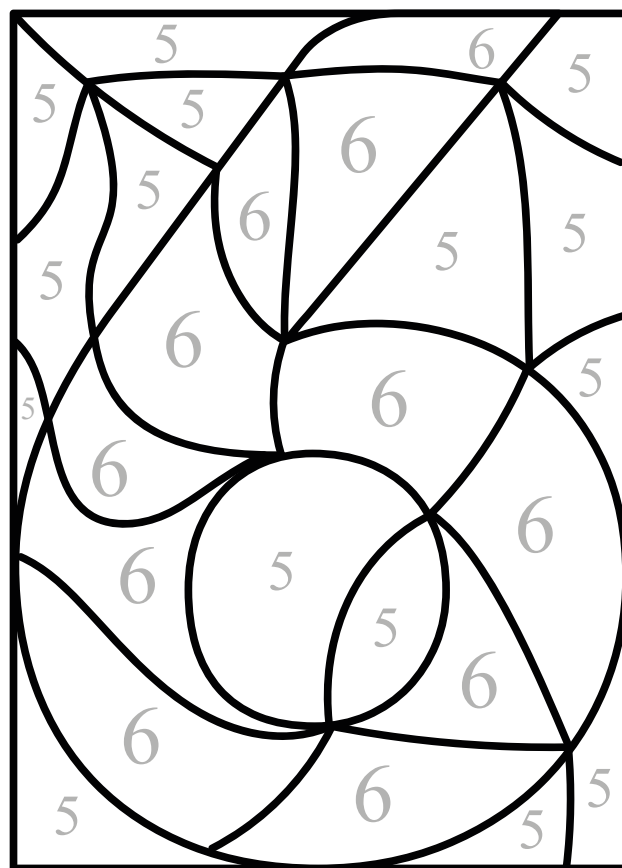
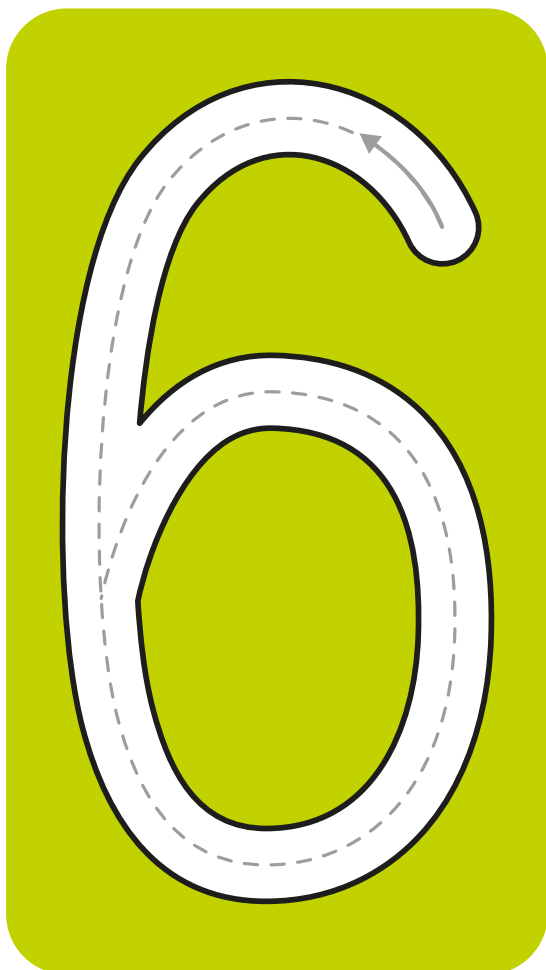
Dorysuj brakujące części roślin na dolnej grządce.



Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 6. Następnie rysuj cyfrę 6, łącząc przerywane linie. Pokoloruj pola według kodu.



6



5

6



Ułóż zdanie o wyglądzie każdego ptaka, np. Bocian ma długi, czerwony dziób. Następnie naśladowaj głos pierwszego ptaka w pierwszym szeregu i trzeciego ptaka w drugim szeregu.



BOCIAN



WILGA



JASKÓŁKA



DUDEK



SZPAK



KUKUŁKA

Przedstaw graficznie w pustych polach informację o tym, że słowik najczęściej śpiewa nocą, a skowronek cały dzień.

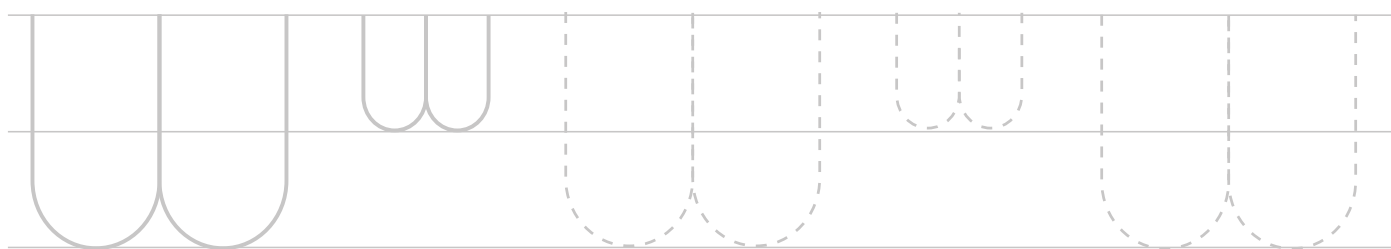
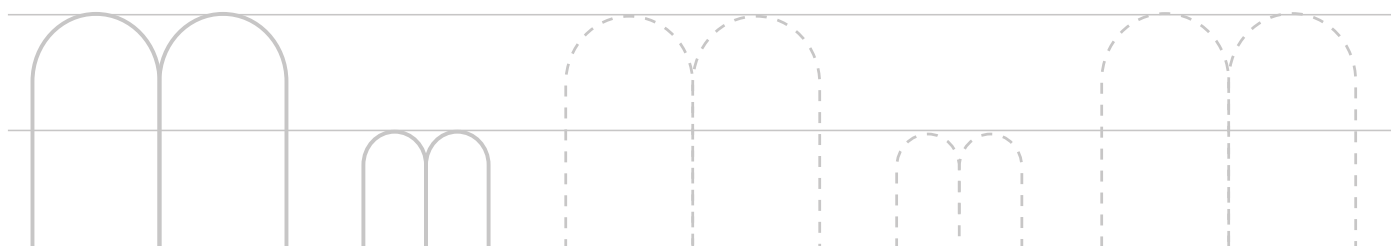
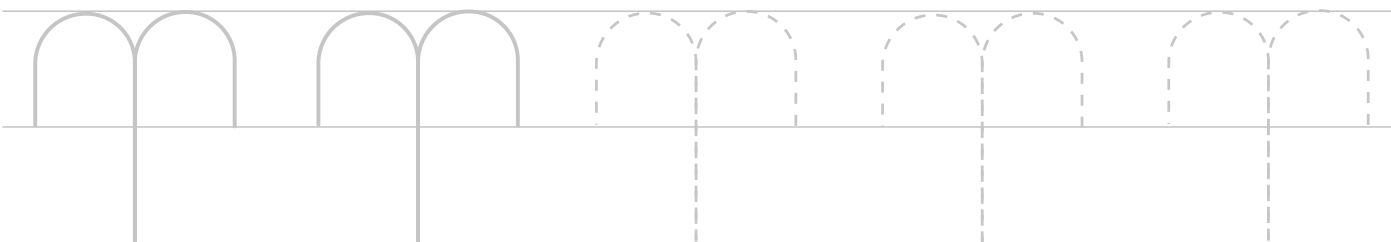
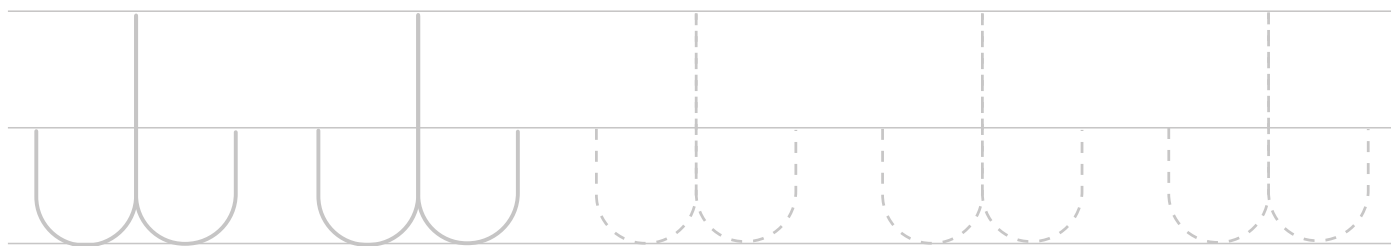


SŁOWIK



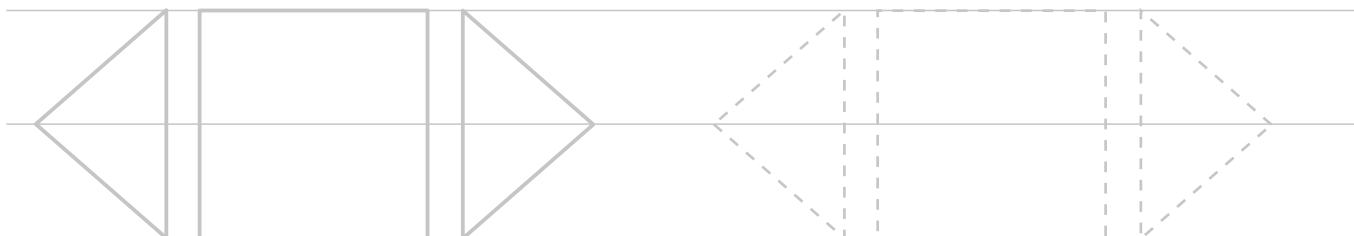
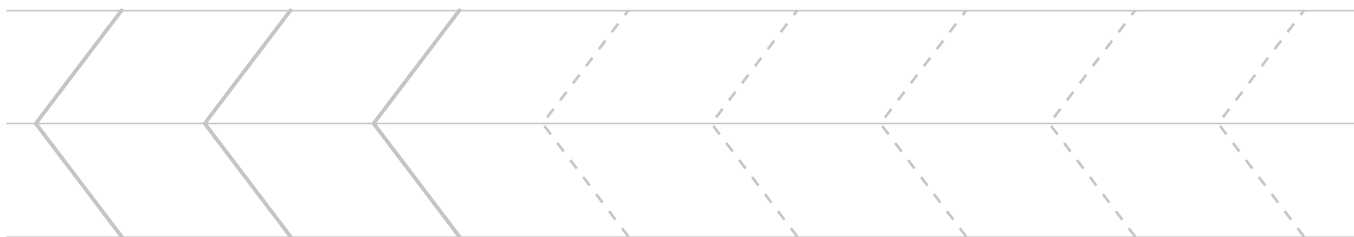
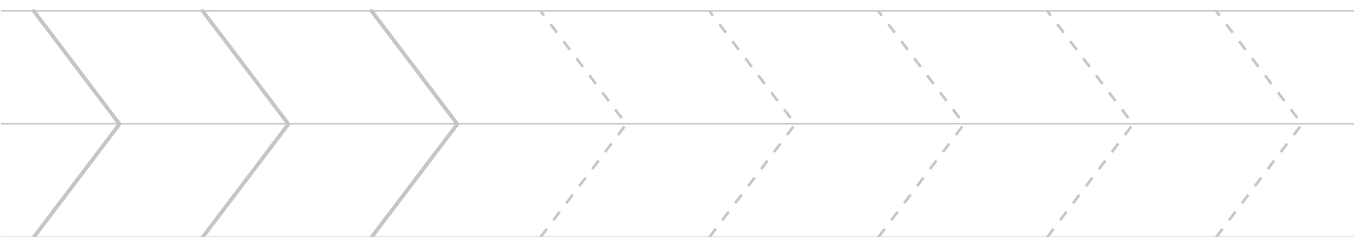
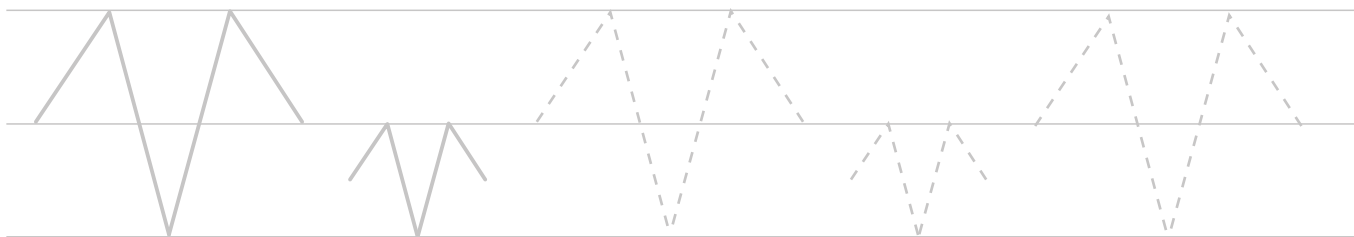
SKOWRONEK

Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.

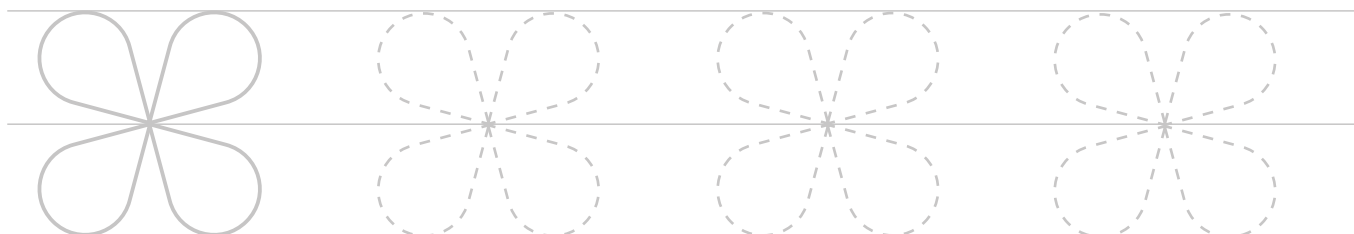
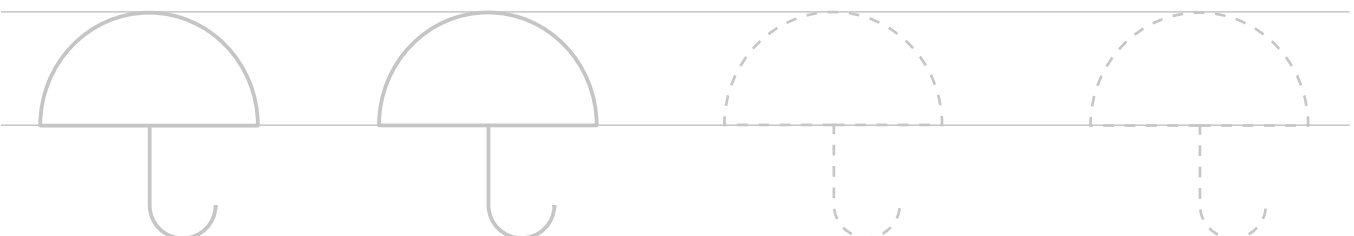
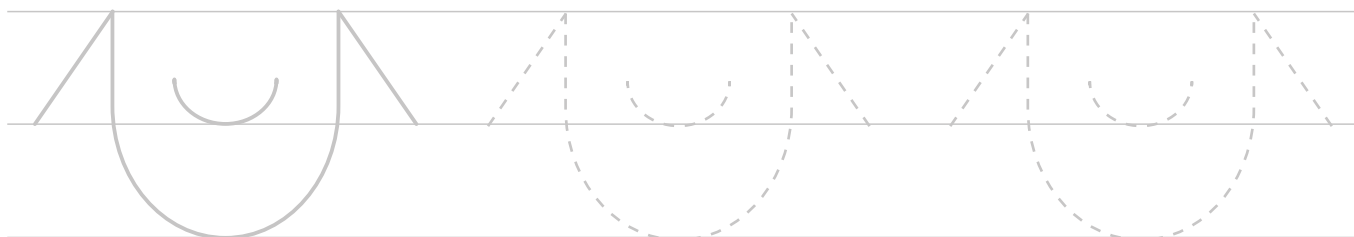
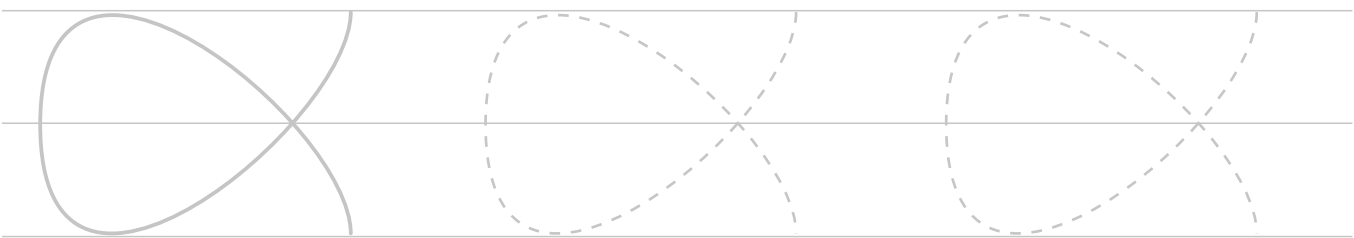
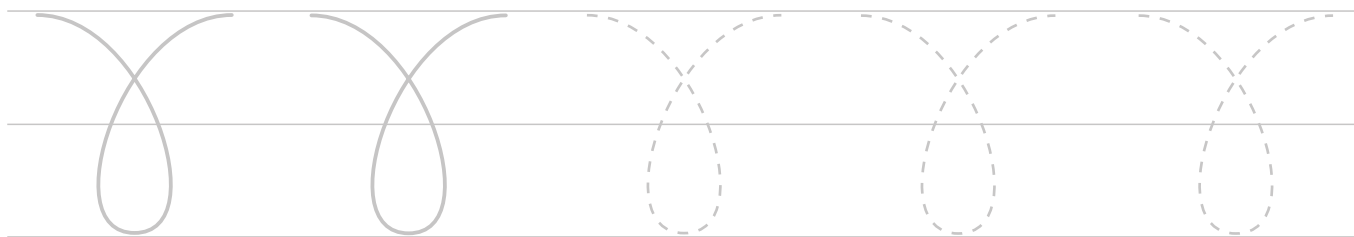




Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.

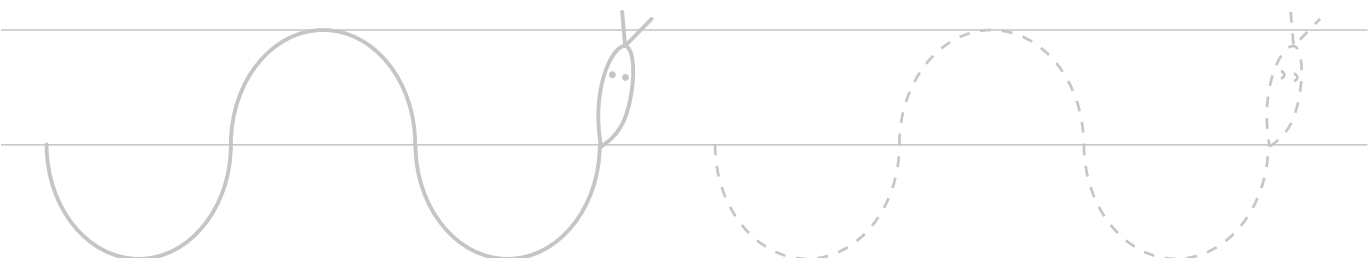
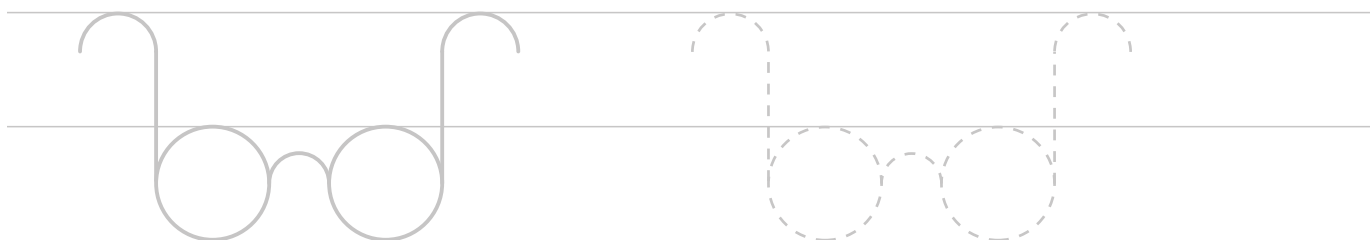
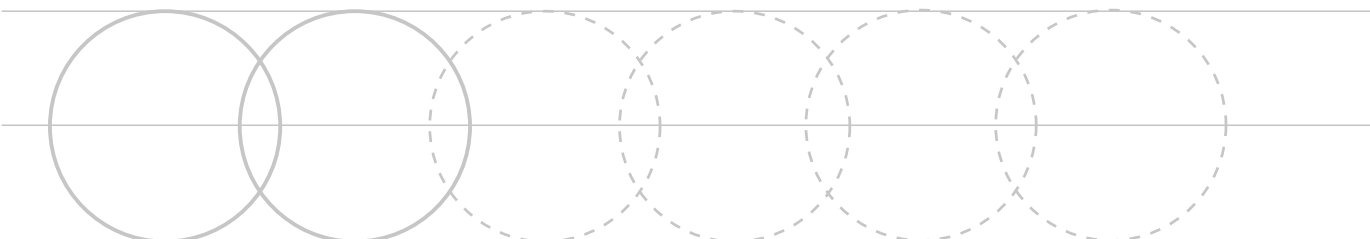


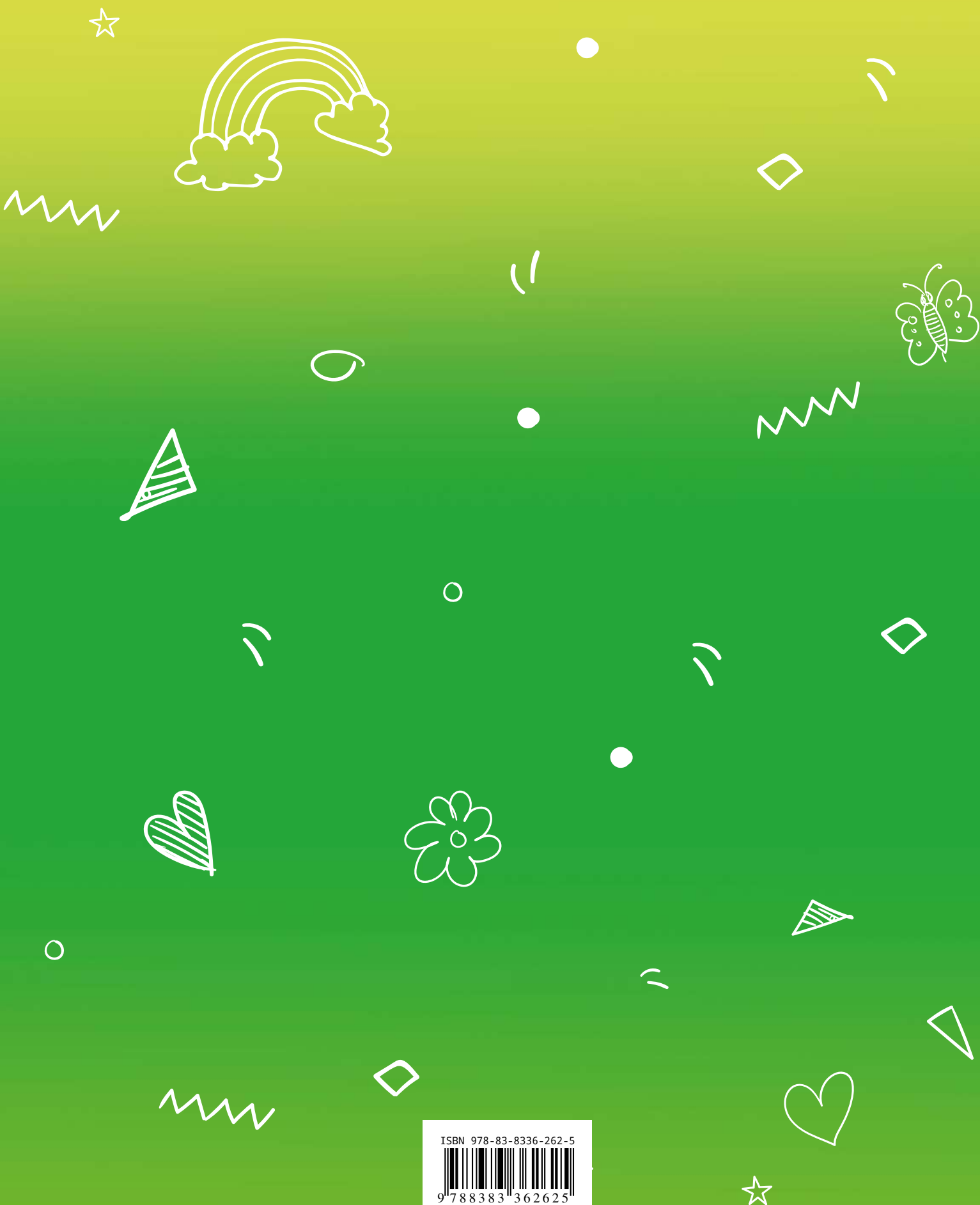
Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.





Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.





ISBN 978-83-8336-262-5



9 788383 362625



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne



Trefl
EDUKACJA