

Między nami EMOTEKAMI

poznajemy świat emocji część 4



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 978-83-8336-263-2

Podręcznikarnia 2024

telefon kontaktowy +48 88 315 57 75

e-mail: biuro@podrecznikarnia.pl

www.podrecznikarnia.pl



PODRĘCZNIKARNIA

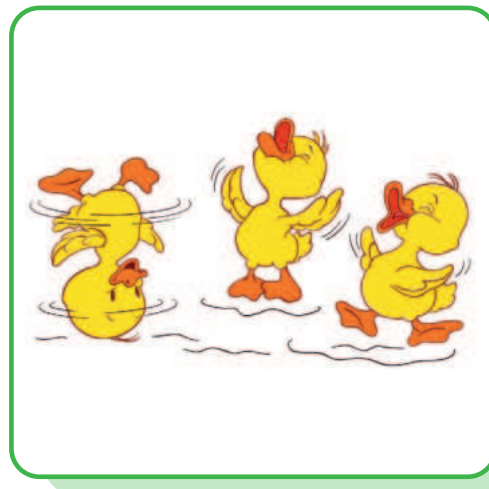
Wydawnictwo Edukacyjne



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.

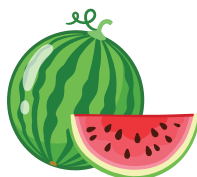
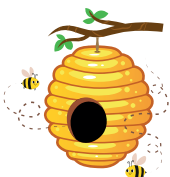
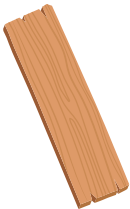
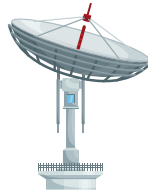
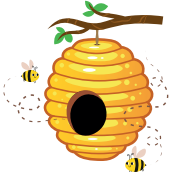
Połącz linią Emotki z odpowiednimi obrazkami. Jak myślisz, co mogło wydarzyć się wcześniej, przed sytuacją przedstawioną na każdym obrazku?



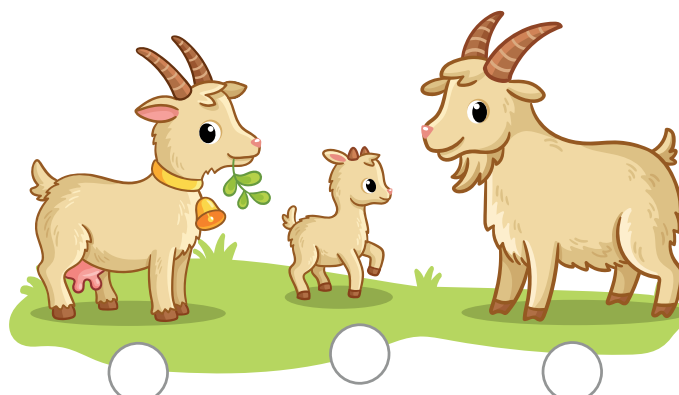
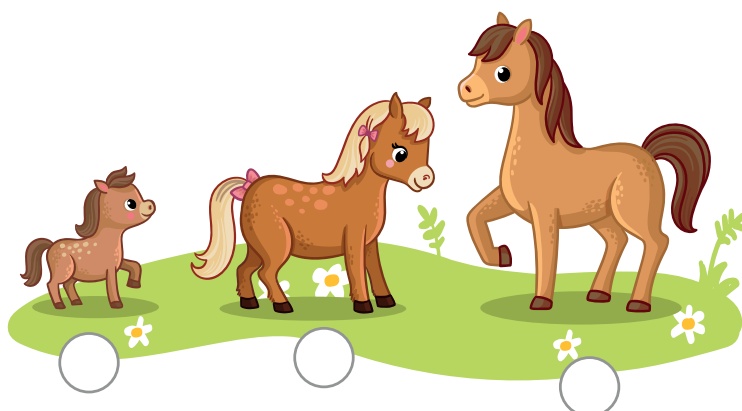
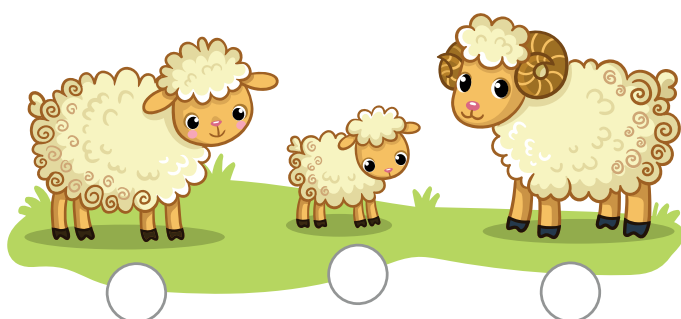
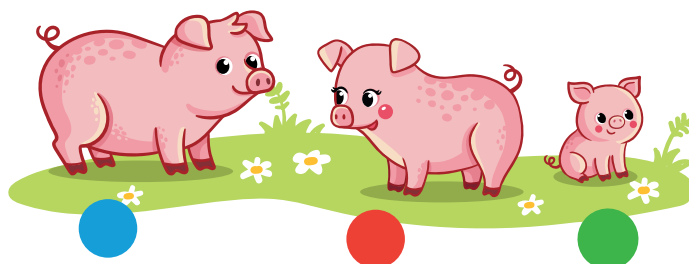
W wiejskiej zagrodzie



W każdej ramce po lewej stronie nazwij obrazki i z pierwszych głosek utwórz słowa. Następnie połącz je z odpowiednimi obrazkami w ramach po prawej stronie.

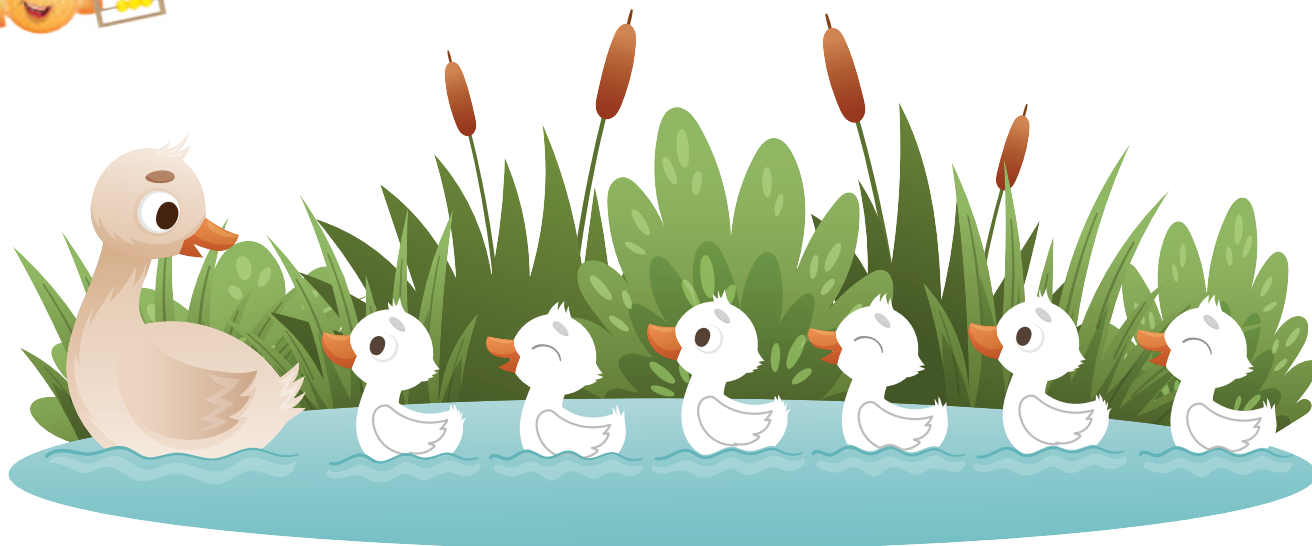


W każdej rodzinie zwierząt oznacz tatę, mamę i dziecko, zamalowując kółka odpowiednim kolorem.





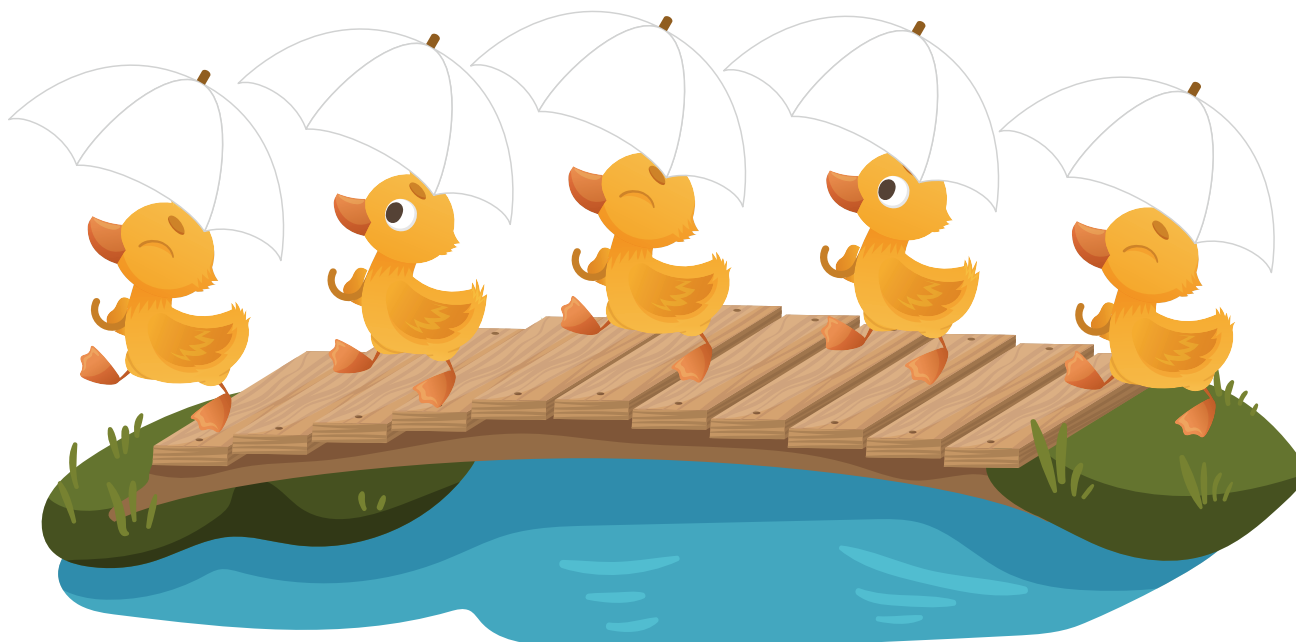
Pokoloruj cztery kaczątka.



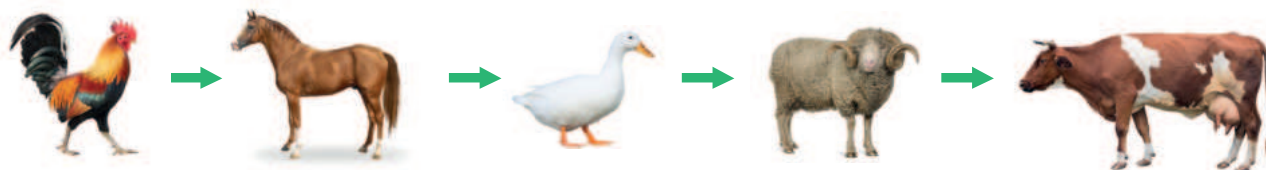
Pokoloruj kapelusz szóstego kaczątka, licząc od prawej strony,



Pokoloruj parasol trzeciego kaczątka, licząc od lewej strony.



Połącz linią zwierzęta wiejskie we wskazanej kolejności. Otocz pętlą to zwierzę, którego nazwa rozpoczyna się inną głoską niż pozostałe nazwy.

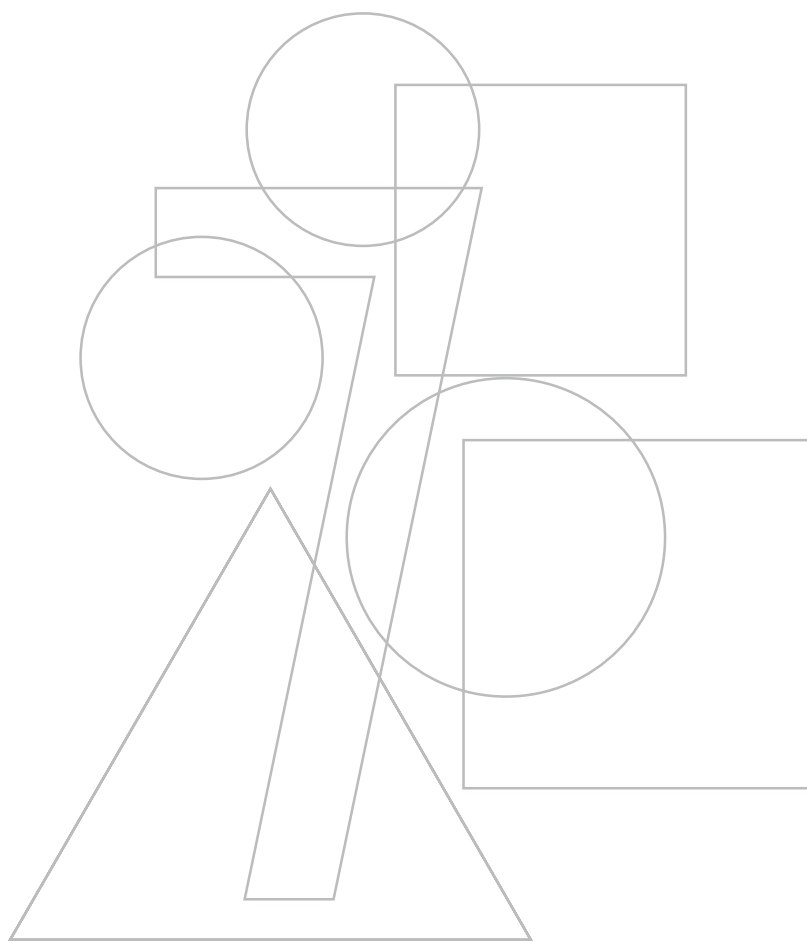
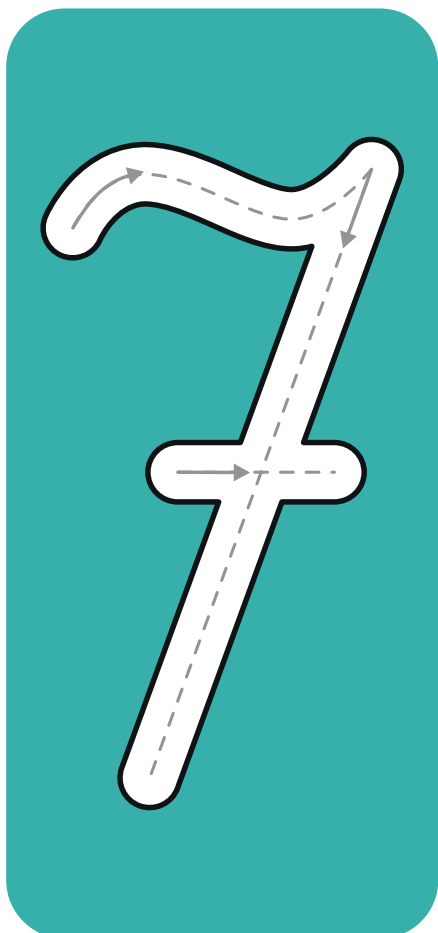




Otocz pętlą obrazki przypominające kształtem cyfrę 7. Następnie rysuj cyfrę 7, łącząc przerywane linie. Wyszukaj cyfrę 7 wśród innych figur i kreśl ją po śladzie.



7



Wyznacz drogę dziecka do pola z konturem Polski, następnie za pomocą strzałek narysuj kod.

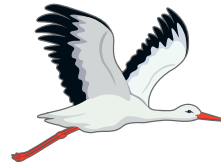
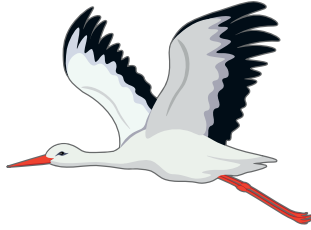






Policz każdy rodzaj obiektów (flaga, mapa Polski, koty lion, bocian i godło).
Narysuj odpowiednią liczbę kropek w polach na dole strony.











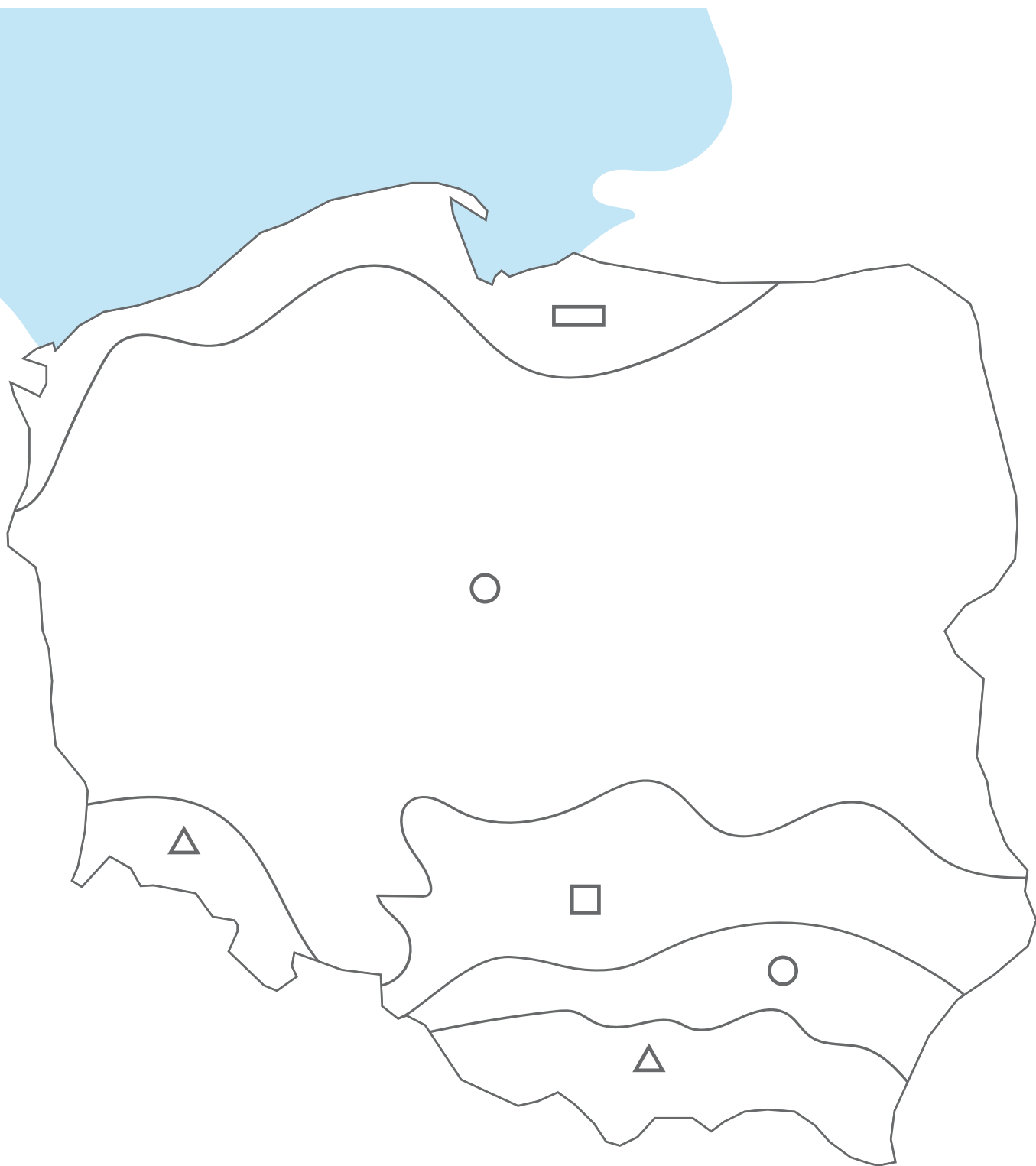


Rysuj po śladzie łuski, tarczę obronną oraz fale.

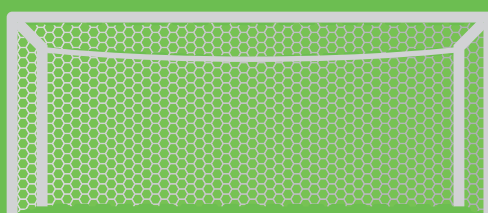
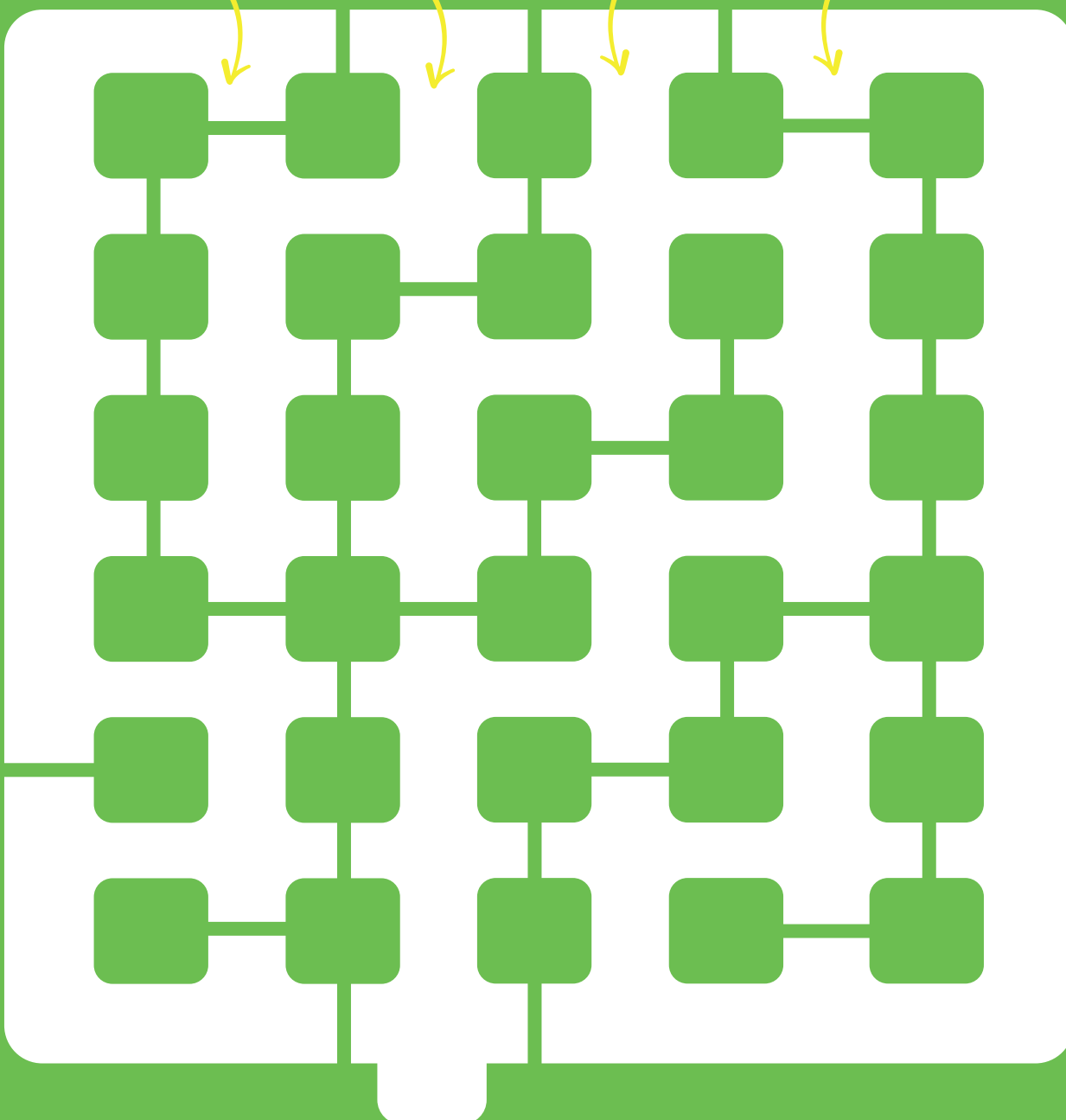




Pokoloruj mapę Polski zgodnie z podanym kodem.

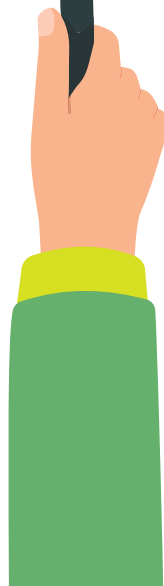
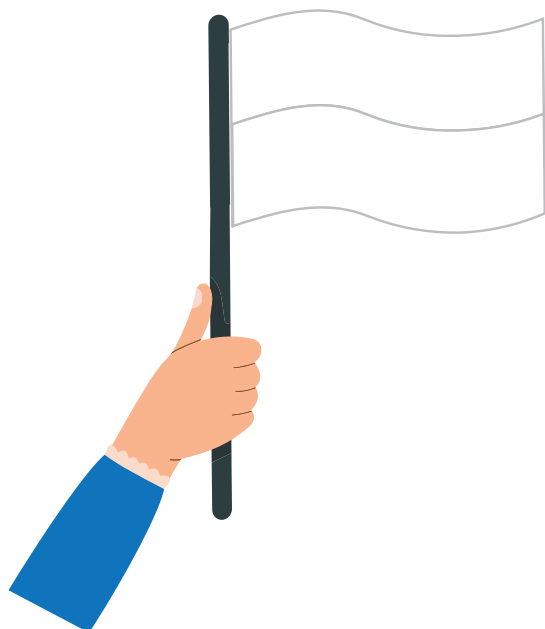
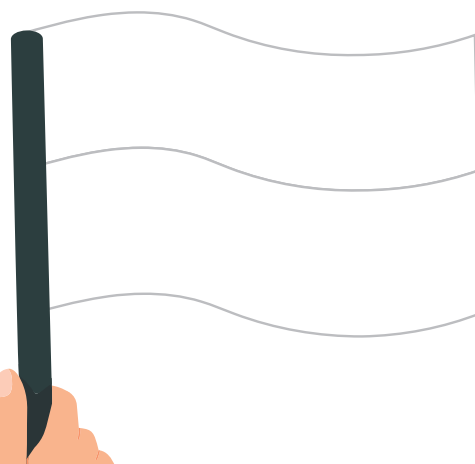


Rysuj drogę każdej piłki w kierunku bramki, a dowiesz się, który z zawodników strzeli gola.





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.



Zaznacz znakiem „X” 3 najcieńsze książki.



Dorysuj 4 książki.





Połącz pantofelki z postaciami dziewcząt (kolory bucików powinny być zgodne z kolorami sukienek), a dowiesz się, która panna zgubiła swój bucik – to Kopciuszek. Pokoloruj odpowiednim kolorem kredki pantofelek umieszczony na poduszce.



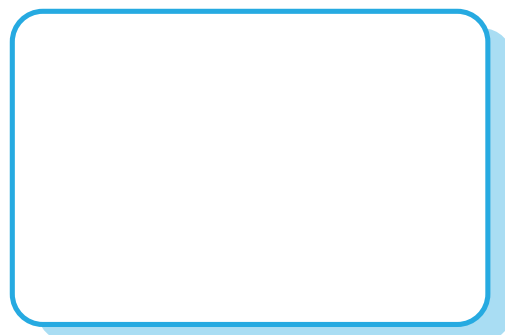
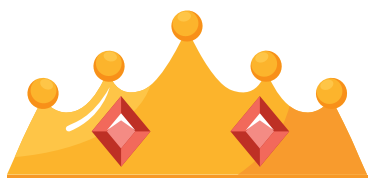
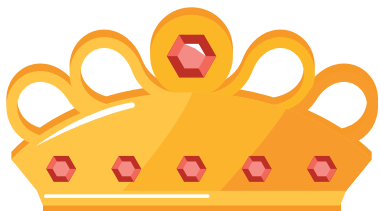
Narysuj linię łączącą punkt A z punktem B, pamiętając o tym, aby przebiegała ściśle według chronologii zdarzeń z bajki „O rybaku i złotej rybce”.



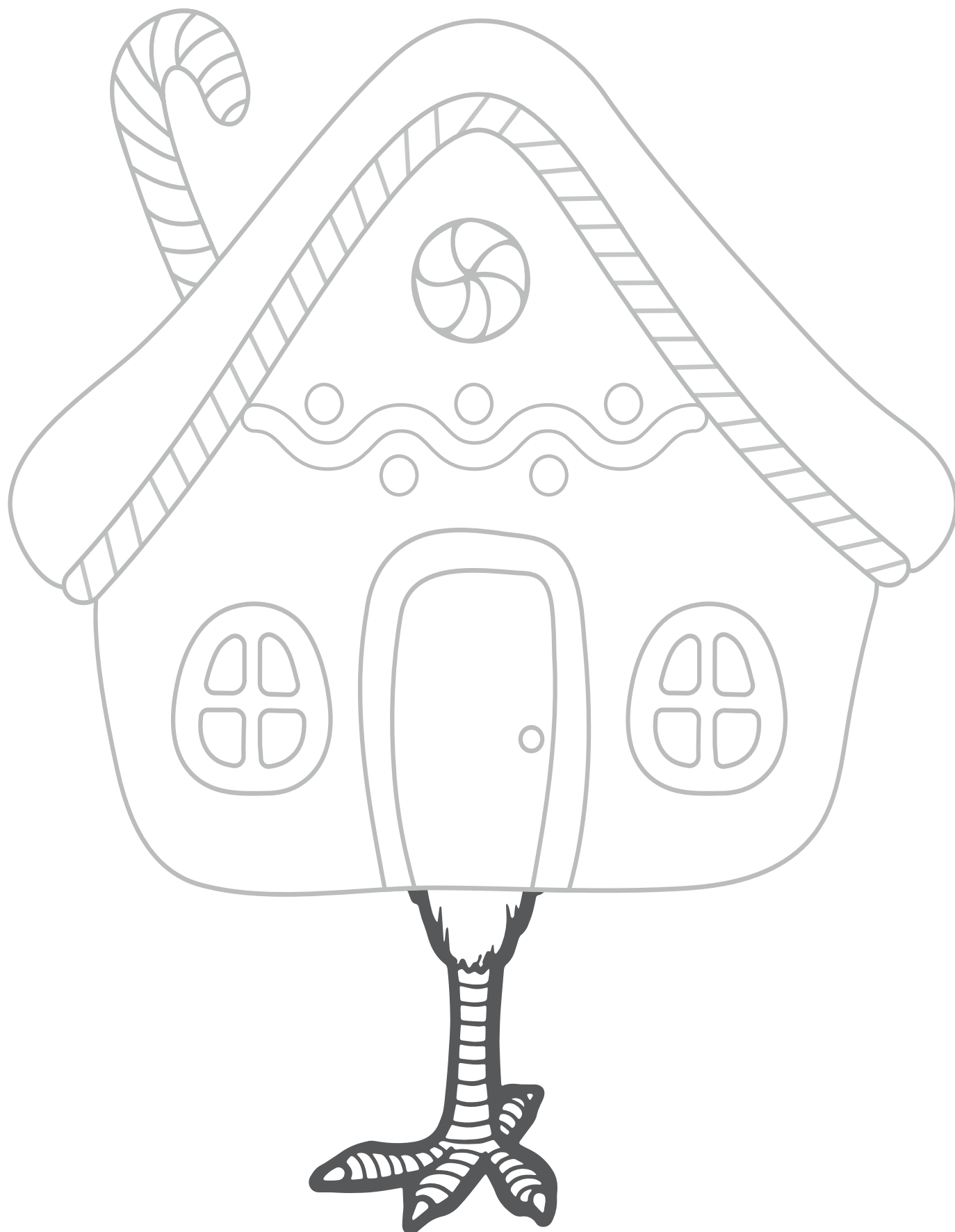
			B ●
			
			
A ●			



Połącz w pary korony z taką samą liczbą diamentów. Jedna z koron nie ma pary.
Dorysuj koronę do pary w ramce.



Rysuj po śladzie chatkę z piernika.





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



o o o o



o o o o



o o o o

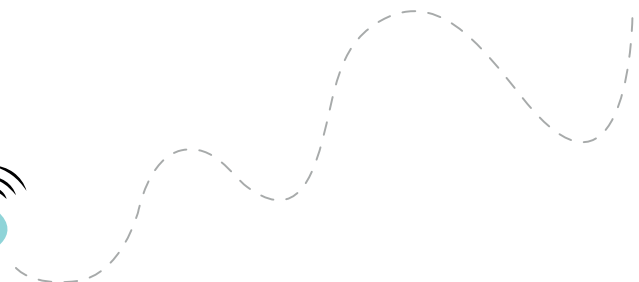
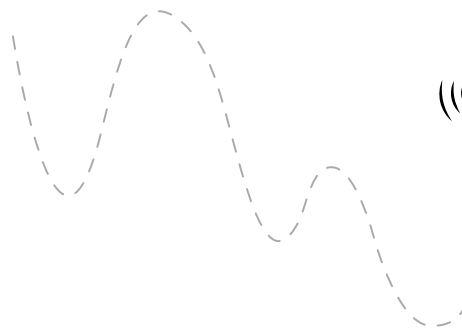
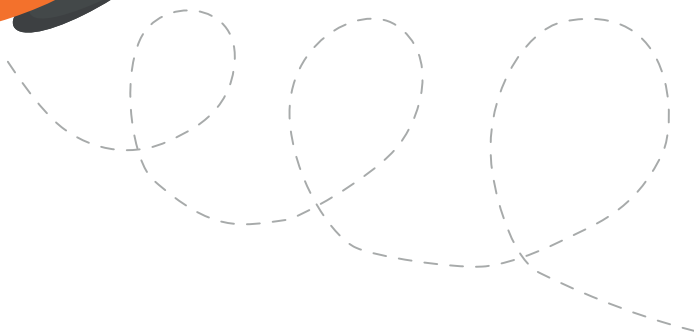
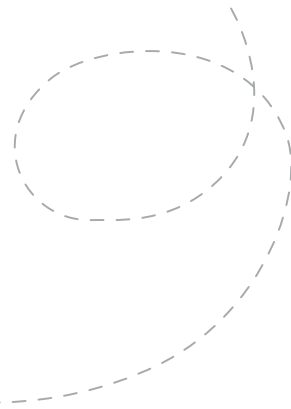
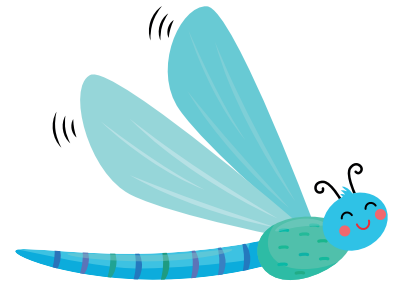


o o o o



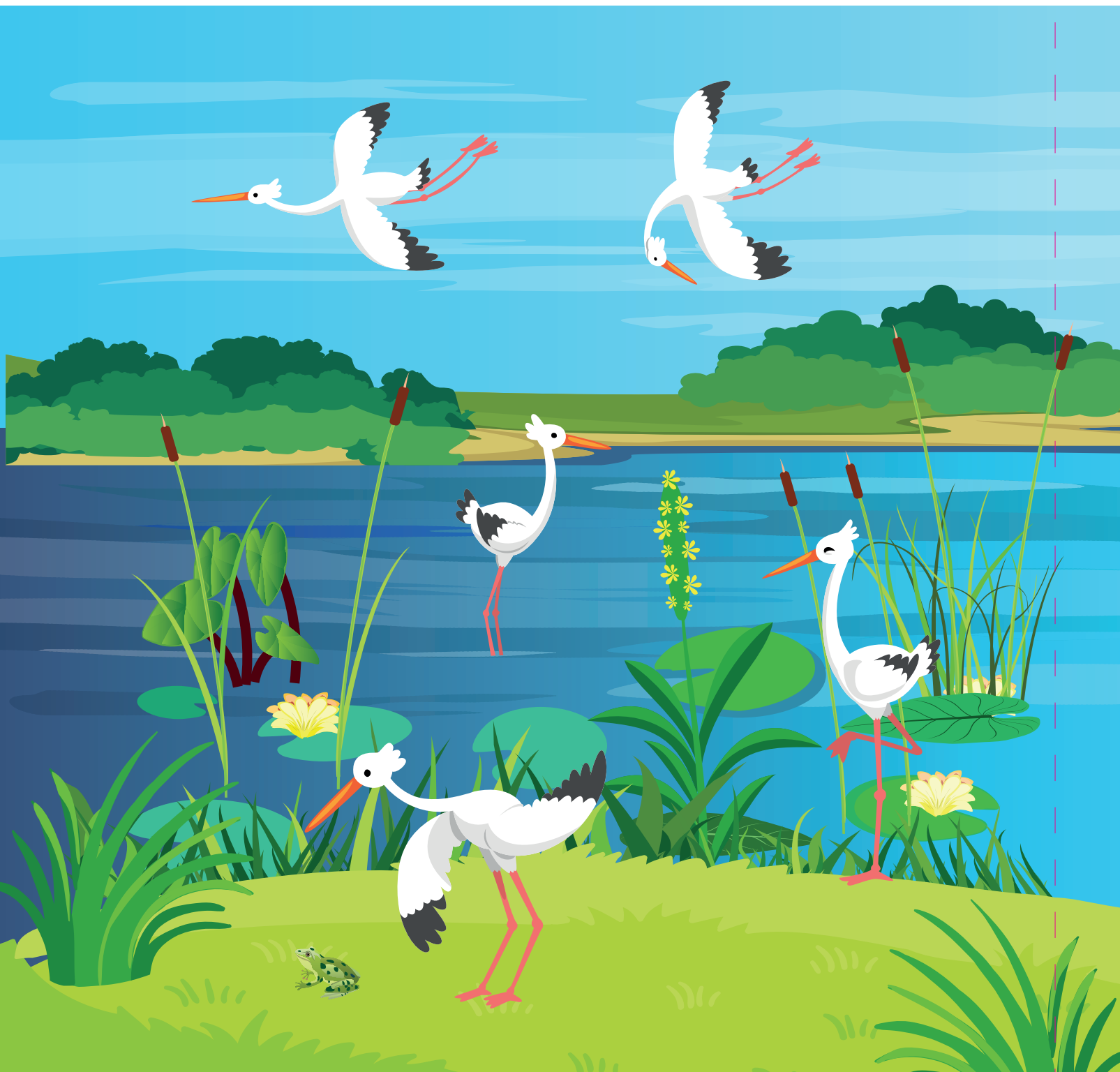
o o o o

Rysuj drogę owadów, łącząc przerywane linie.

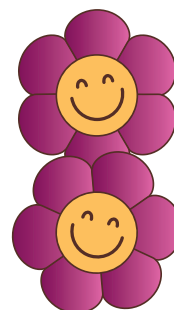




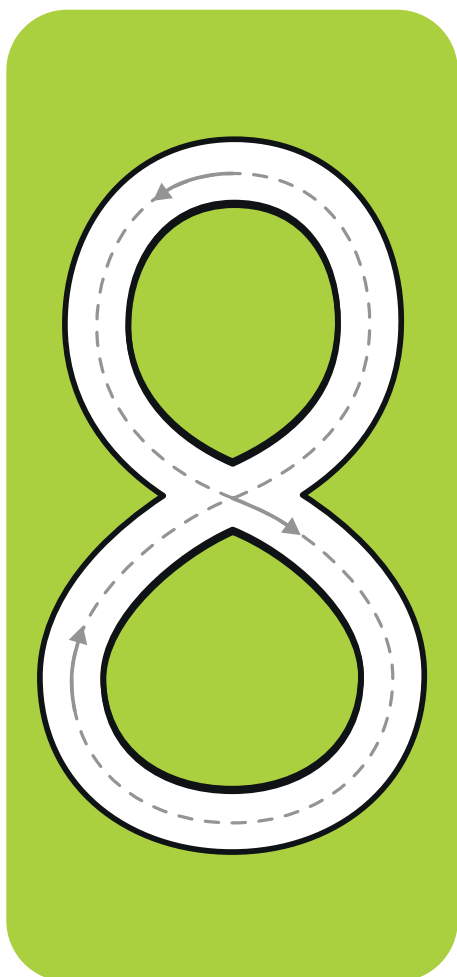
Przyjrzyj się ilustracji i połącz linią każdego bociana z jego cieniem.



Otocz pętlą obrazki przypominające kształtem cyfrę 8. Następnie rysuj cyfrę 8, łącząc przerywane linie. Kreśl wielokrotnie ósemkę kredką po śladzie, po czym przekształć ją w rysunek motyla.

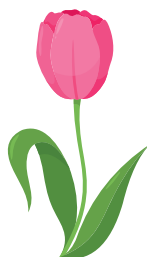
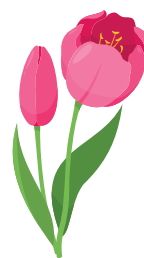
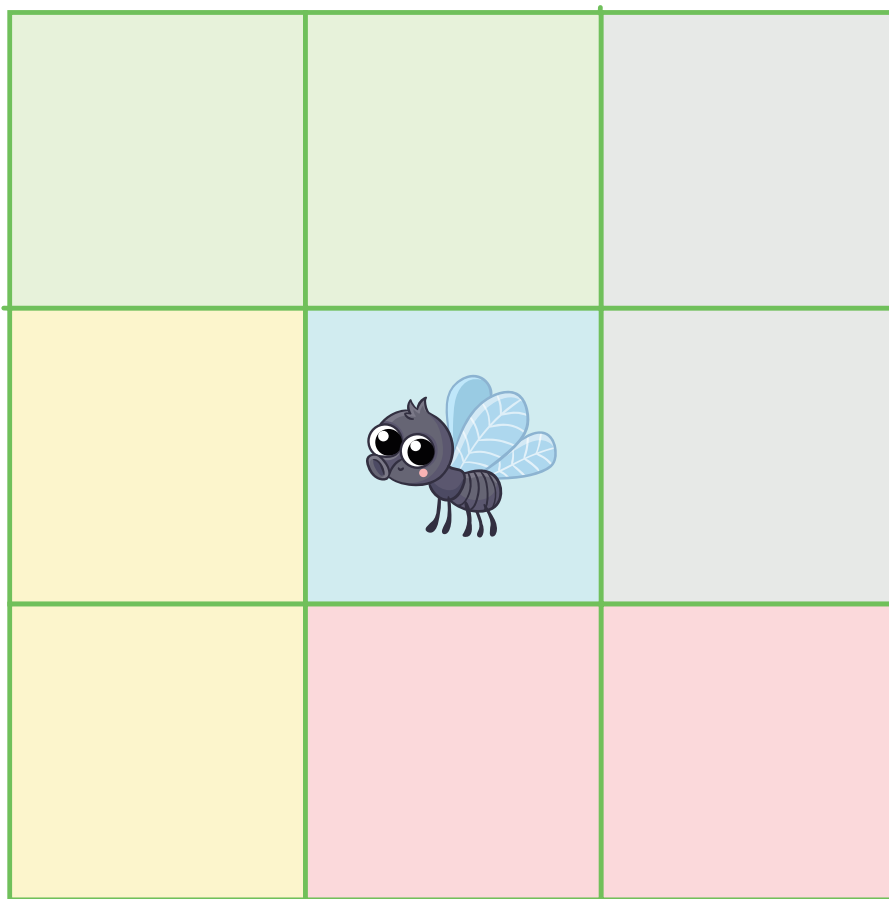
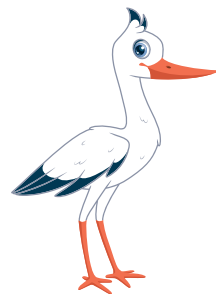


8

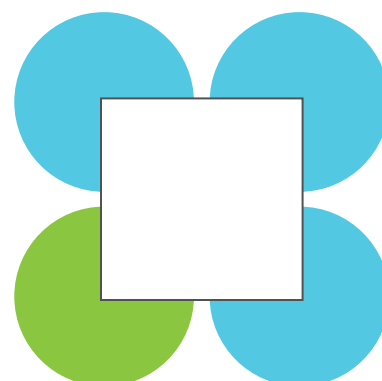
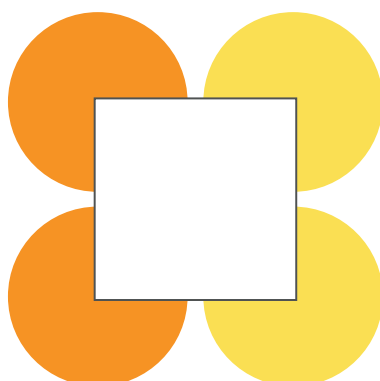
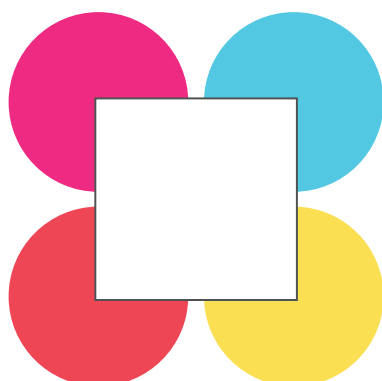
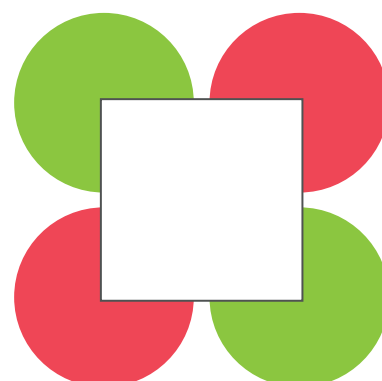
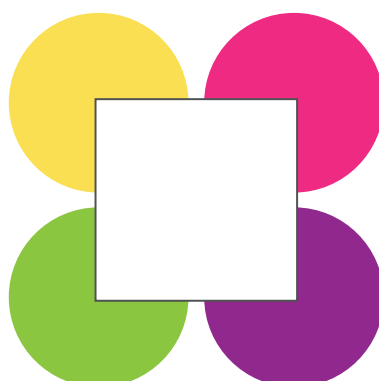
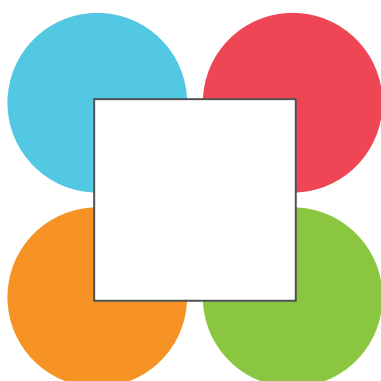
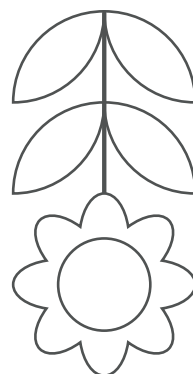
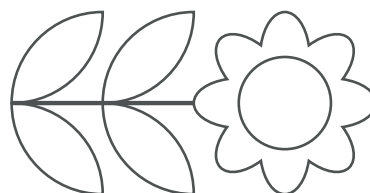
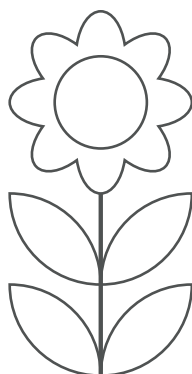
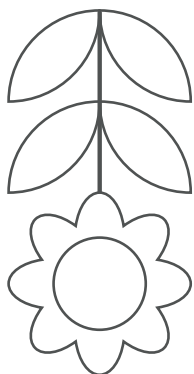
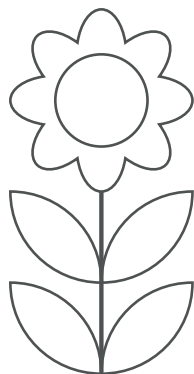




Zagraj w grę „Mucha”, poruszając się po planszy zgodnie z instrukcją nauczyciela.

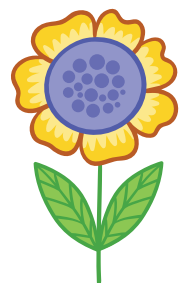
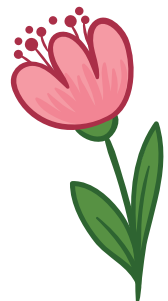
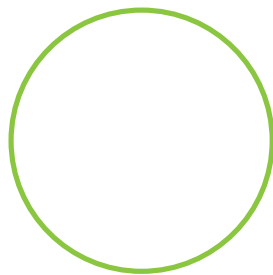


W pierwszym szeregu pokoloruj kwiaty we właściwym położeniu, w drugim i trzecim szeregu dorysuj brakujące fragmenty kwiatów.

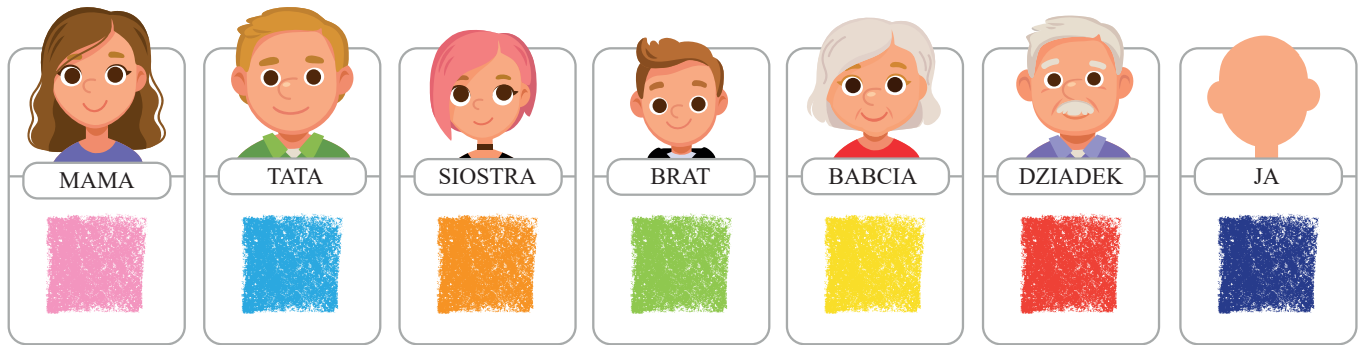




Otocz pętlą po 3 kwiaty. Policz, ile bukiecików w ten sposób powstanie. Narysuj w kółku odpowiednią liczbę kropek.



Pokoloruj okienka symbolizujące członków Twojej rodziny według podanego kodu.

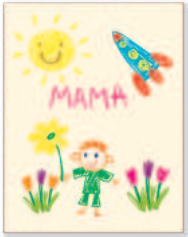


Moja rodzina





Poruszaj się zgodnie z podanym kodem, a dowiesz się, jaki prezent otrzymała mama od dzieci w dniu jej święta.

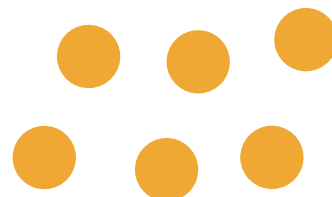
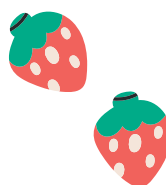
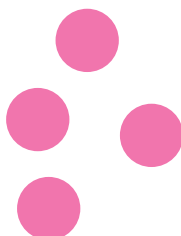
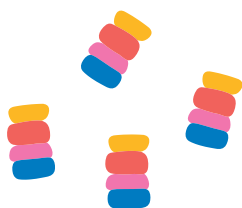
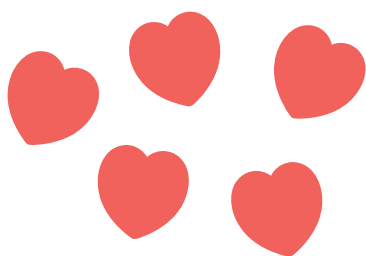
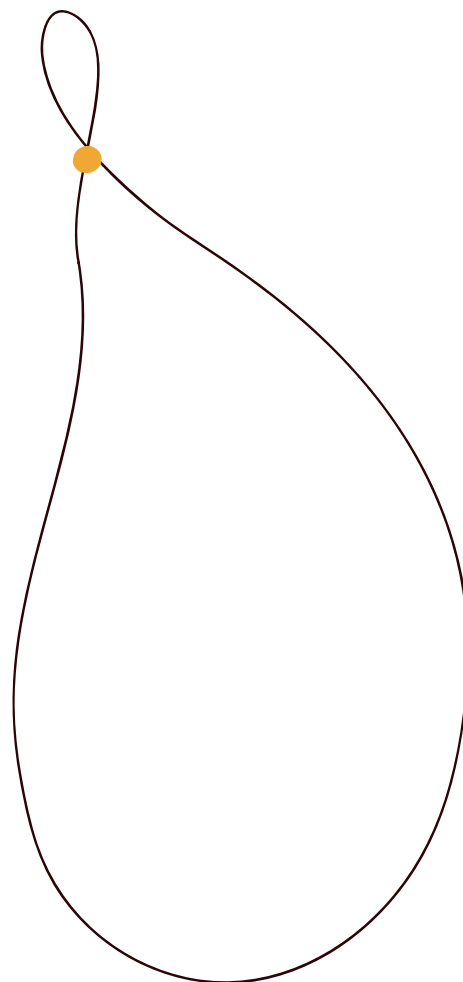
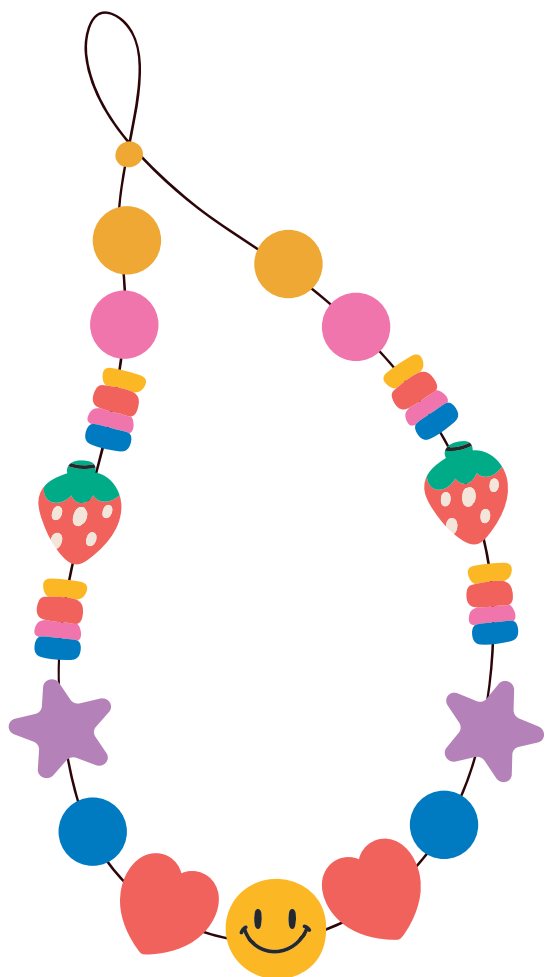
			
			
			
			



?



Otocz pętlą każdy element, który został wykorzystany do zrobienia naszyjnika.
Pozostałe elementy użyj do zaprojektowania naszyjnika dla swojej mamy.





Rodzina Milusińskich wybrała się na wycieczkę rowerową. Policz, ile razem kół mają ich rowery. Wskaż 5 różnic między obrazkami.



Posłuchaj opisu słownego osób przedstawionych w 2 szeregach i otocz pętlą mamę i tatę Eli. Siostrę i brata Eli narysuj samodzielnie według opisu.



Mama Eli ma:

- ciemne włosy
- spodnie
- białą bluzkę
- czerwoną marynarkę



Tata Eli ma:

- ciemne włosy
- zarost na brodzie
- niebieskie spodnie
- białą koszulkę



Siostra Eli ma:

- jasne włosy
- sukienkę w kwiaty
- różowe buty

Brat Eli ma:

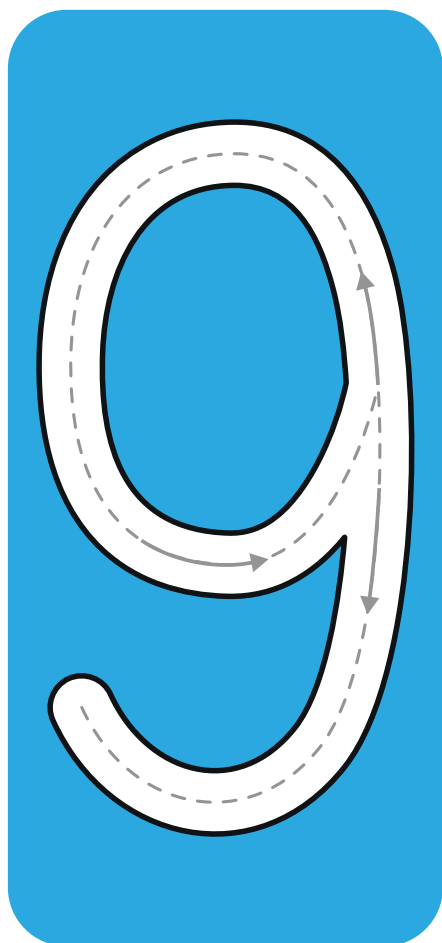
- krótkie włosy
- żółtą bluzę
- niebieskie spodnie



Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 9. Następnie rysuj cyfrę 9, łącząc przerywane linie. Wyszukaj cyfry 9 wśród innych cyfr, pokoloruj je i połącz linią.



9



9

3

6

9

1

6

9

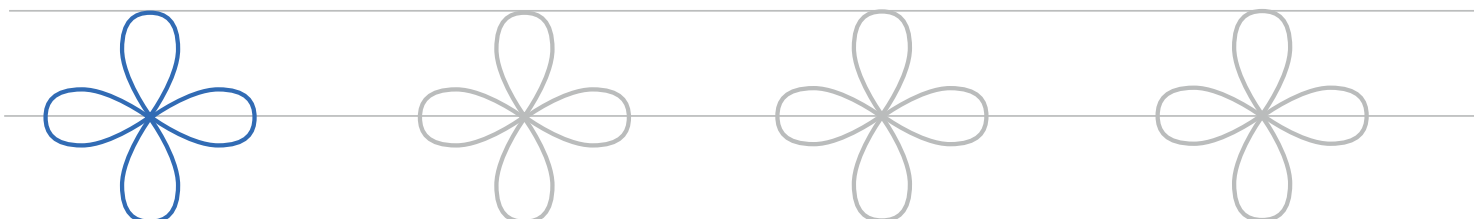
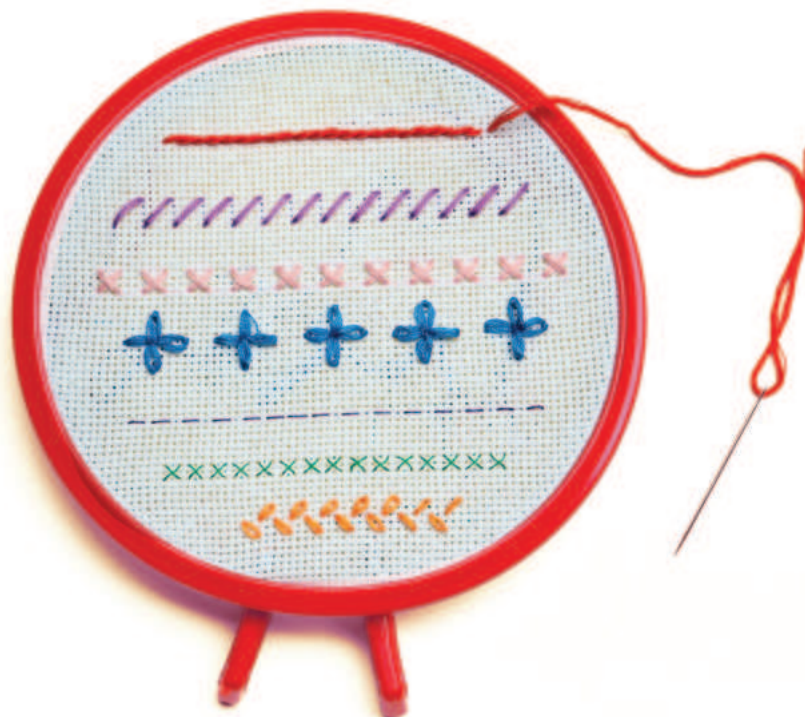
9

2

9

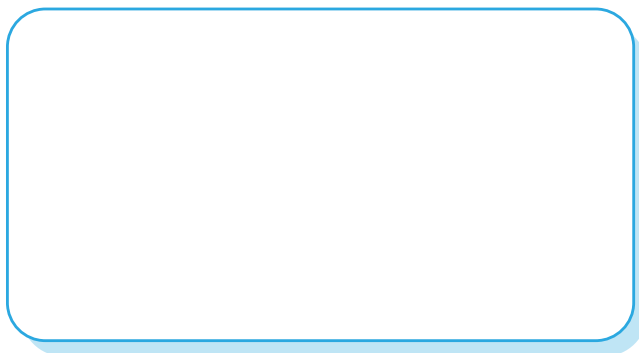
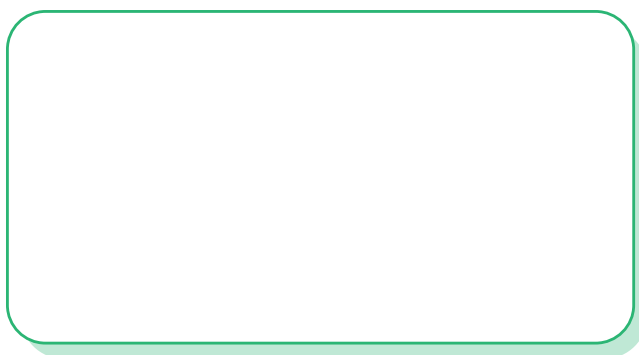
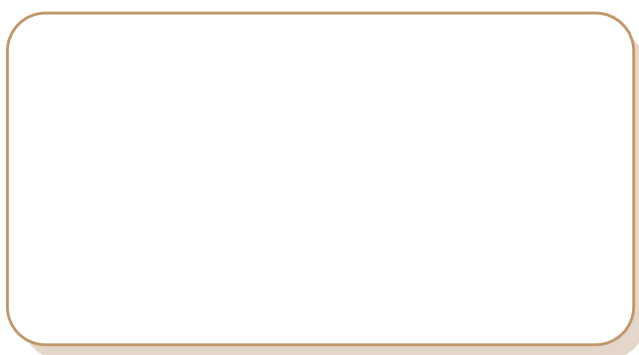
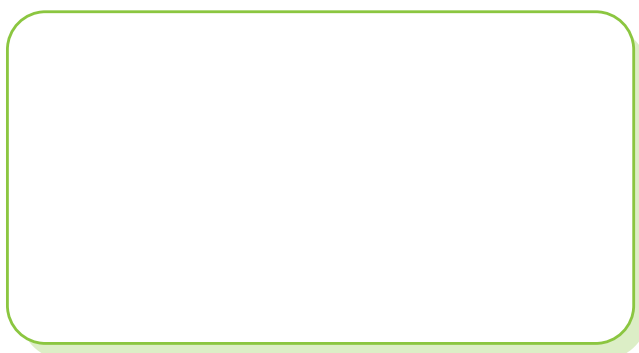
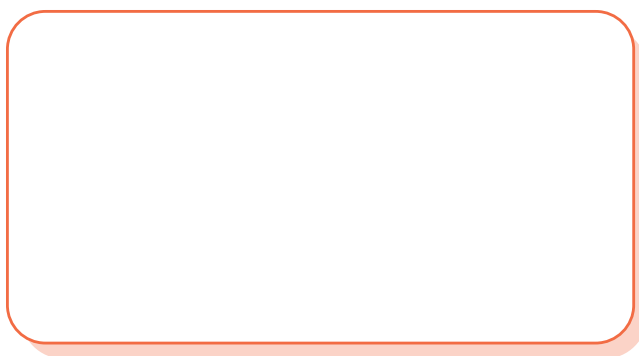
7

„Wyszywaj” kredkami wzory po śladzie.

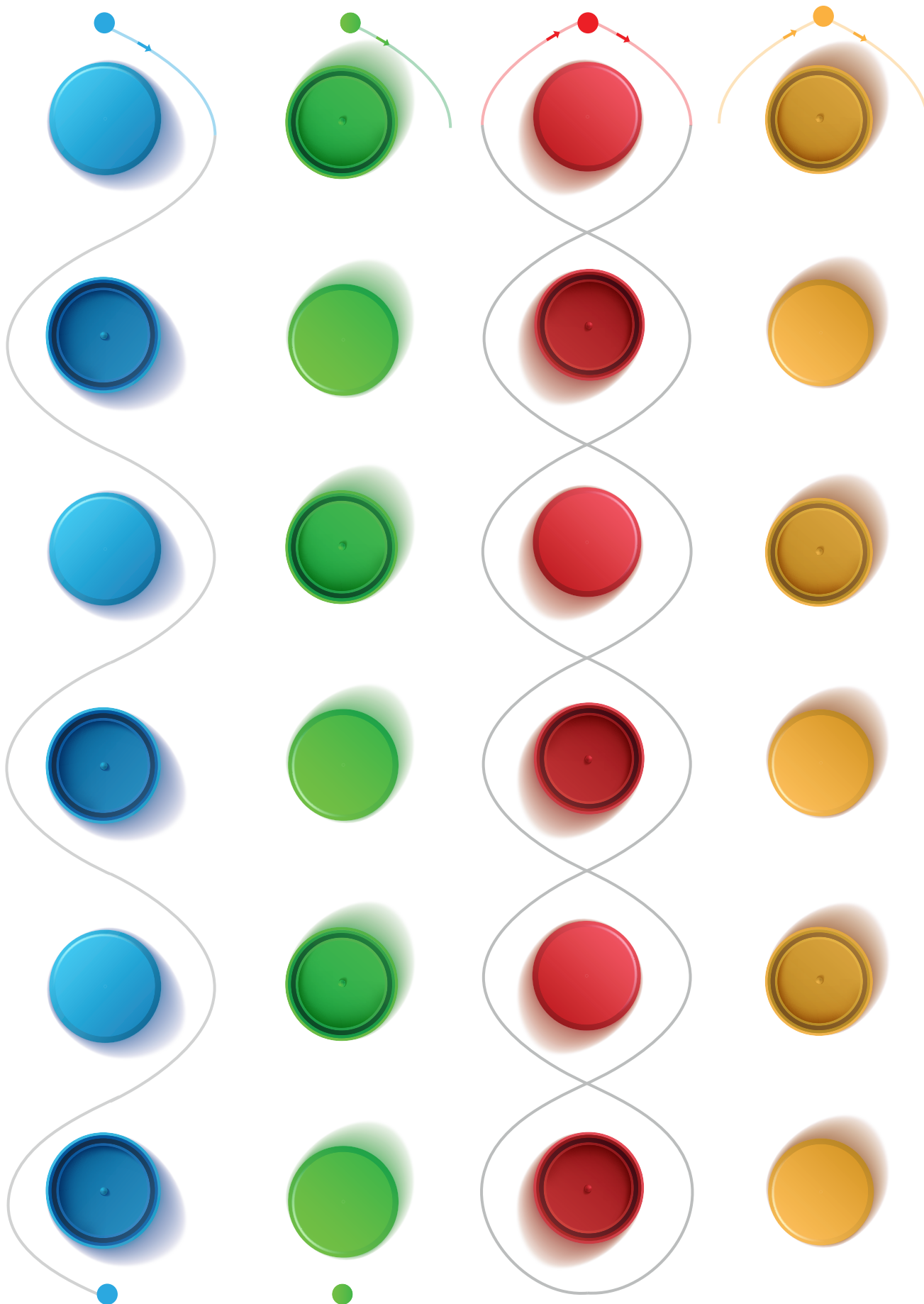




Dorysuj obiekty tak, by stworzone pary przedmiotów pasowały do siebie pod względem przeznaczenia.

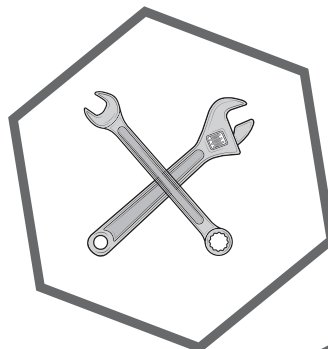
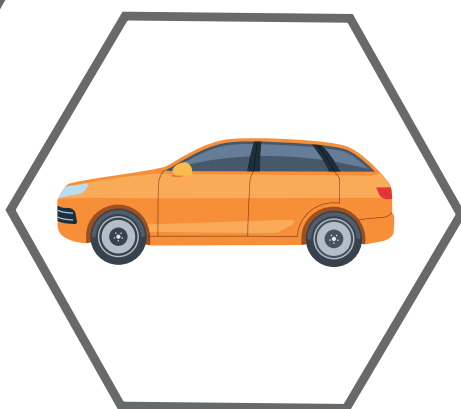
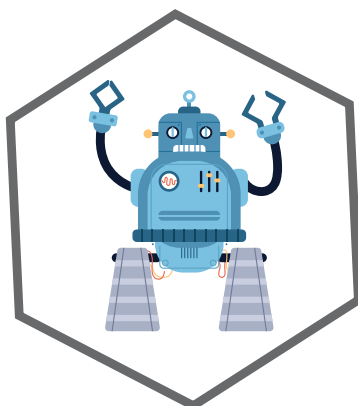


Rysuj wskazanymi kolorami kredek linie tak, aby tworzyły slalomy pomiędzy nakrętkami.

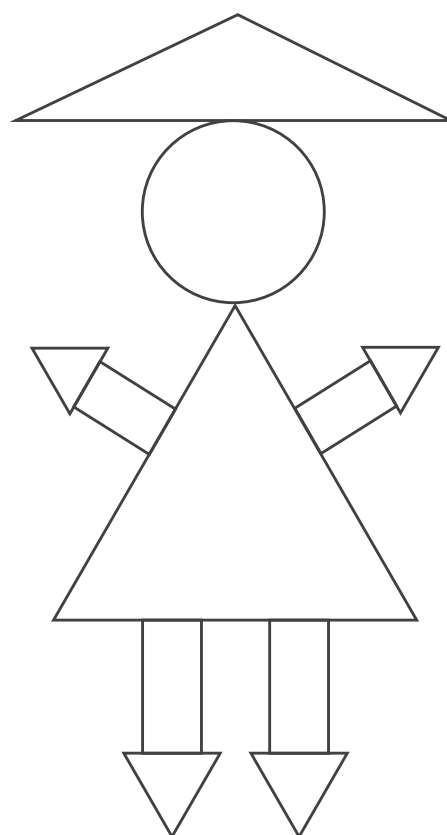
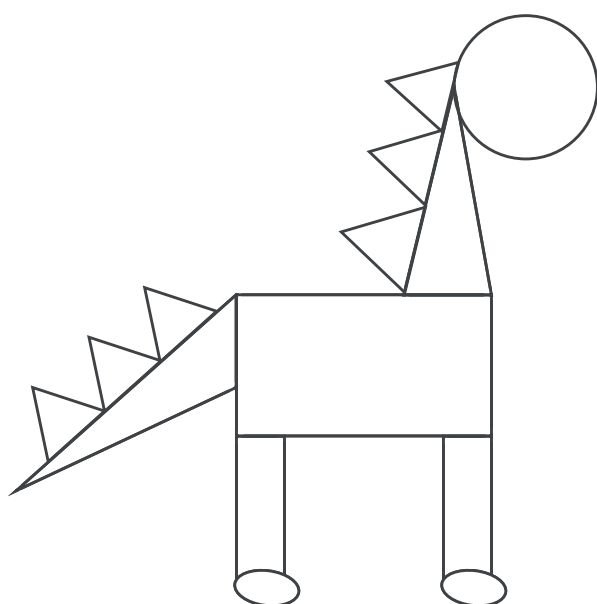
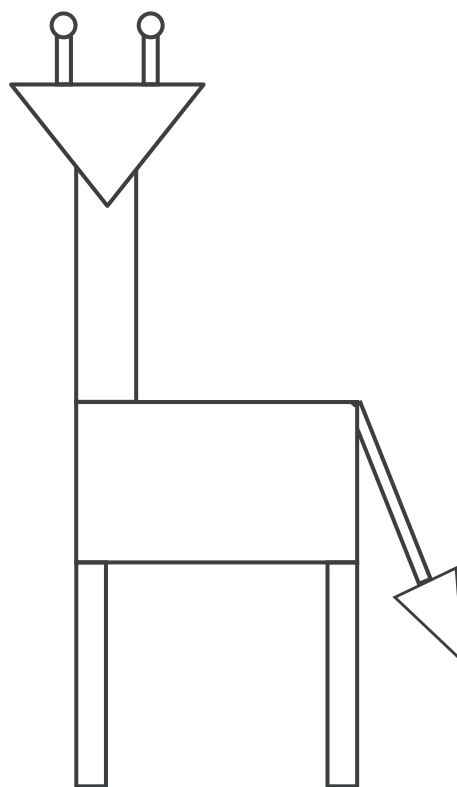
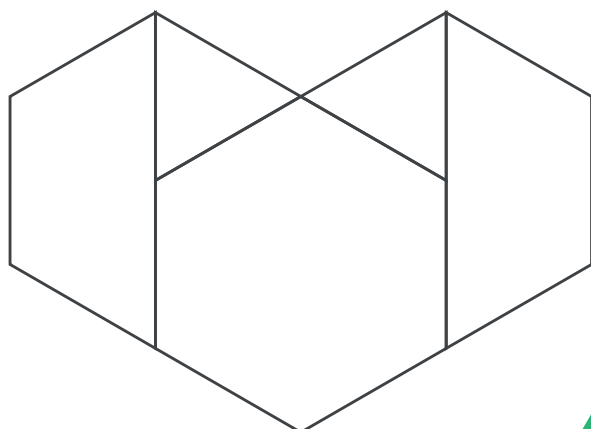




Połącz linią z mechanikiem te przedmioty, które w nazwie mają głoskę „o”.



Przyjrzyj się obrazkom i pokoloruj w nich wyłącznie trójkąty.

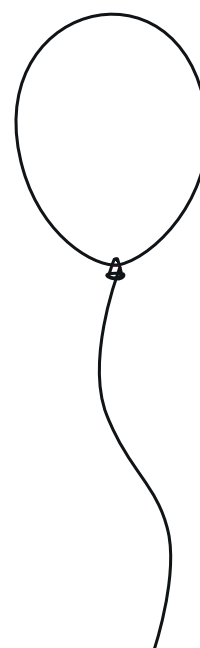
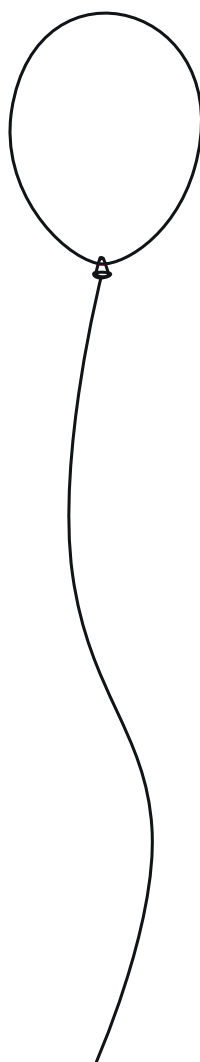
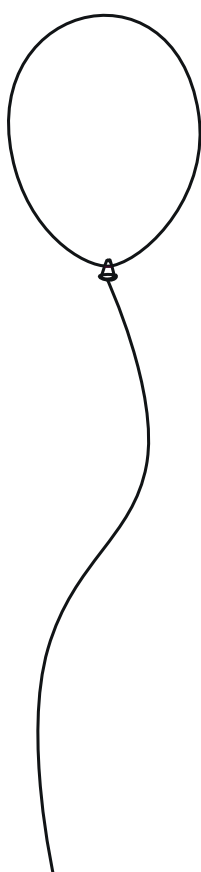




Podziel nazwy przedstawicieli różnych zawodów na sylaby i połącz liniaj postacie z odpowiednią liczbą oczek na kostce.

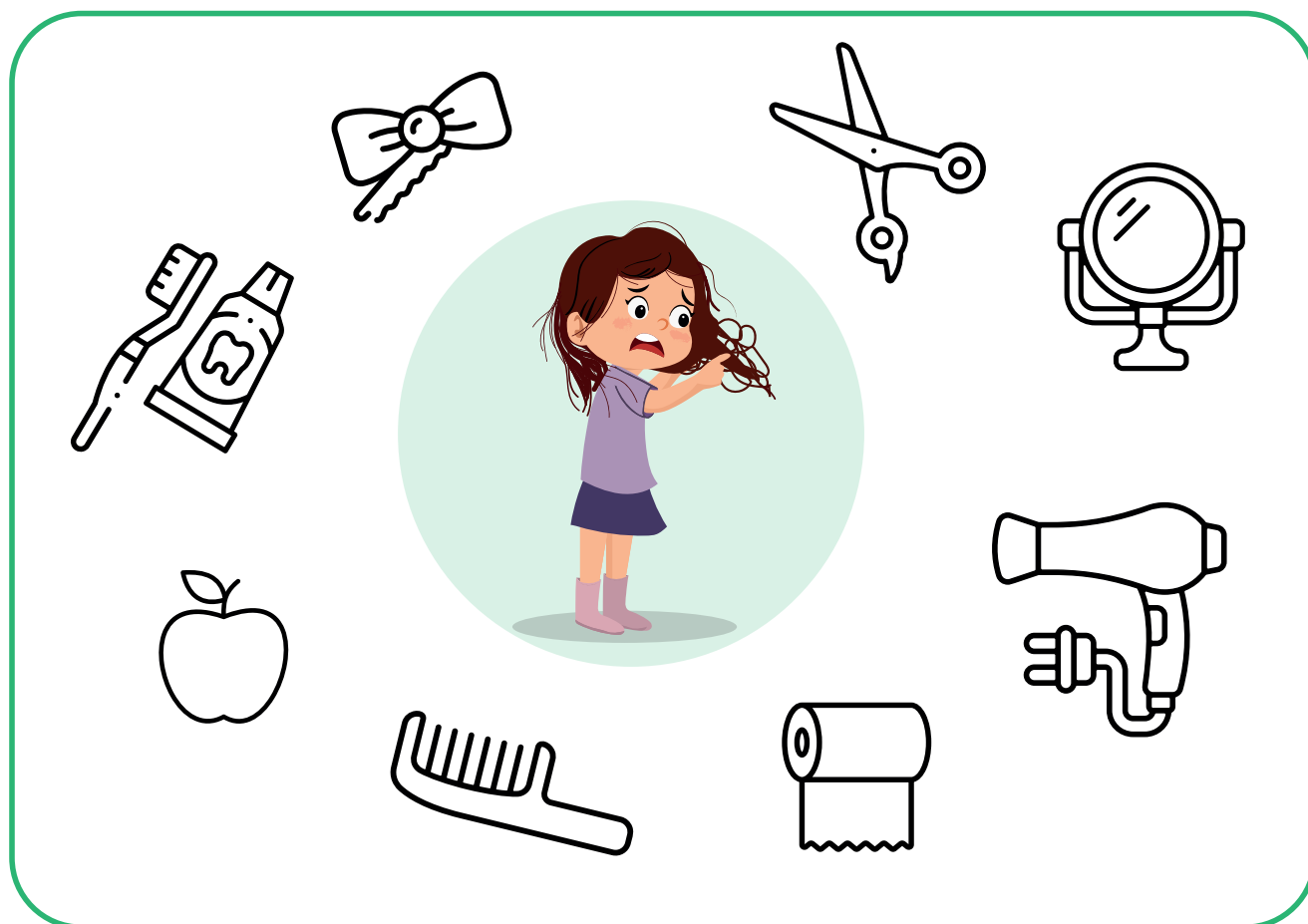


Pokoloruj baloniki według podanego kodu.





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

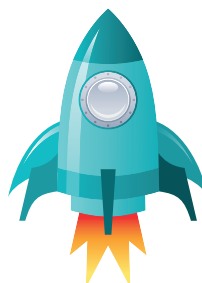
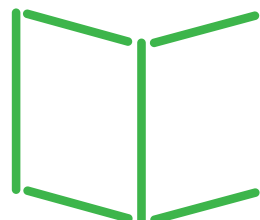
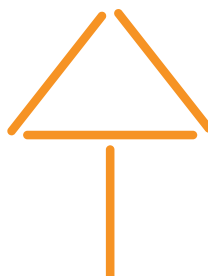
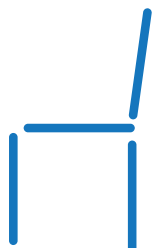
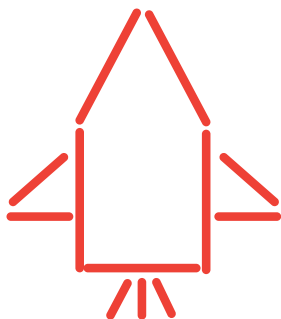
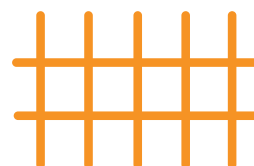
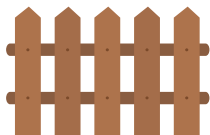


Z pierwszych głosek przedstawionych w chmurkach obiektów utwórz słowo, a dowiesz się, o czym marzą dzieci. W dużej chmurze zilustruj to słowo.

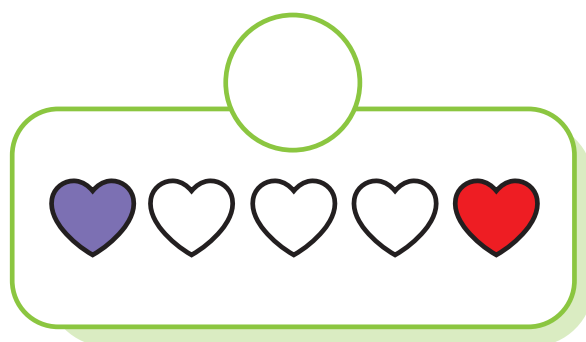
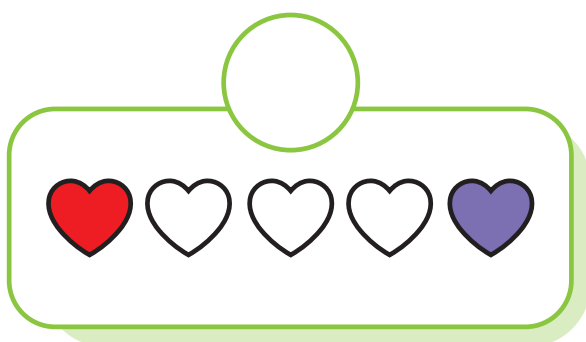
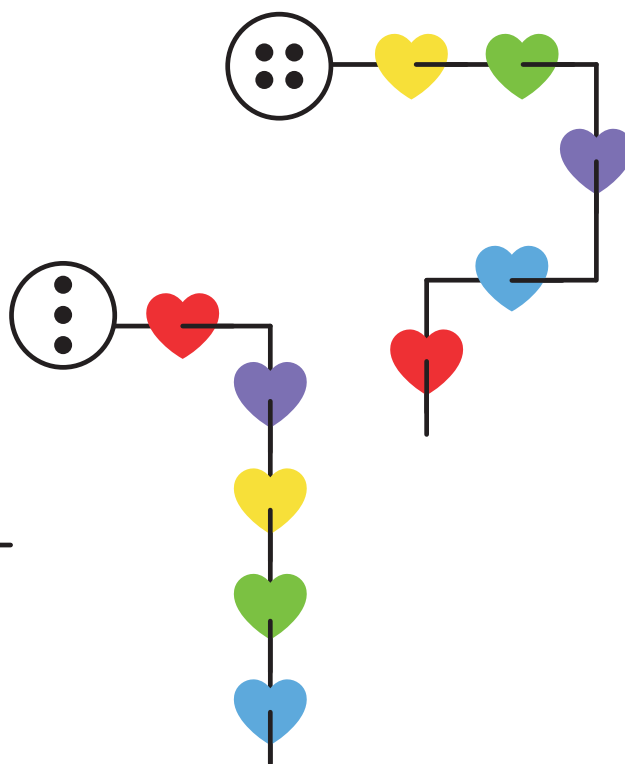
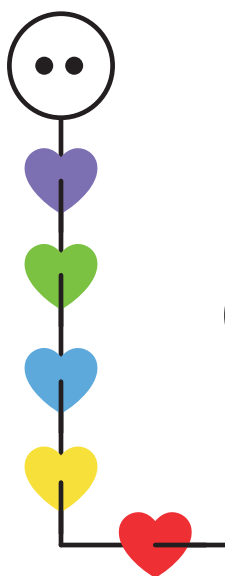
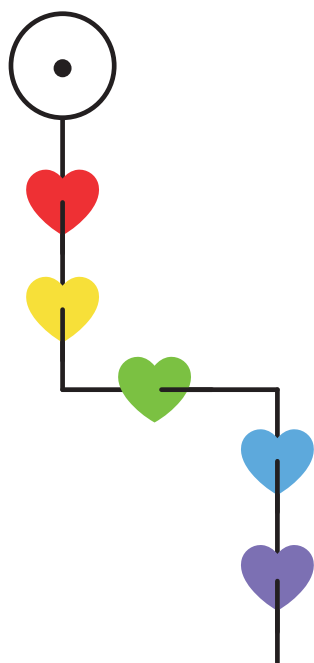
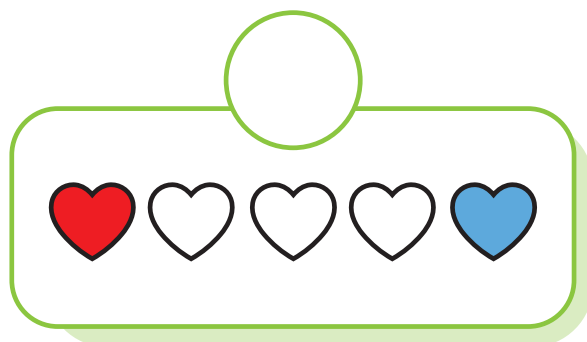
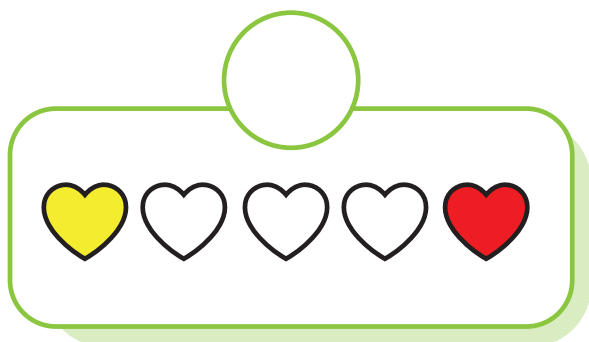




Połącz linią obiekty na obrazkach z takimi samymi kształtami ułożonymi z patyczków.

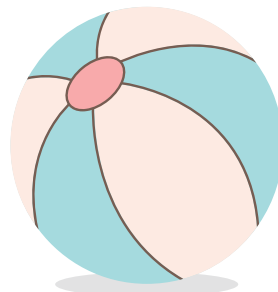


Każdy szereg serduszek pasuje tylko do jednej sekwencji oznaczonej liczbą kropek.
Uzupełnij kolory serduszek w szeregach i narysuj odpowiednią liczbę kropek w pustych kołach.

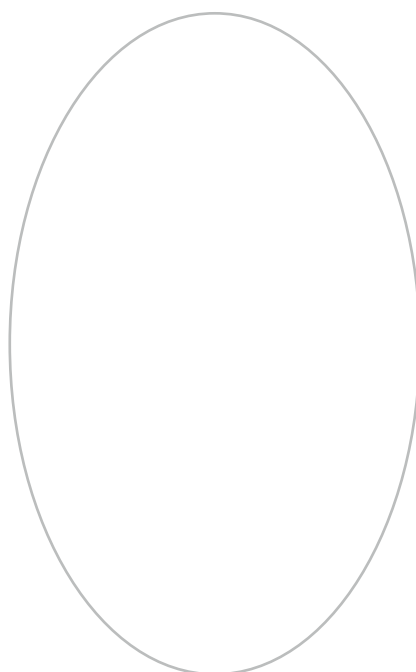
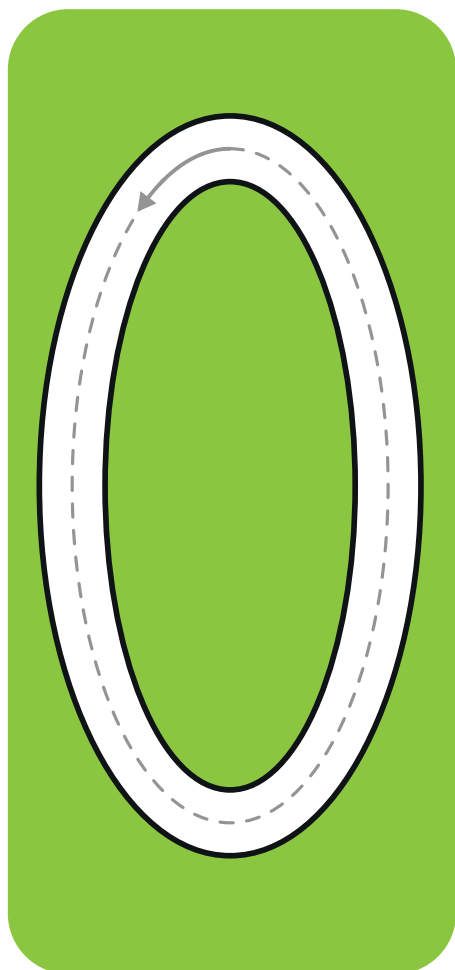




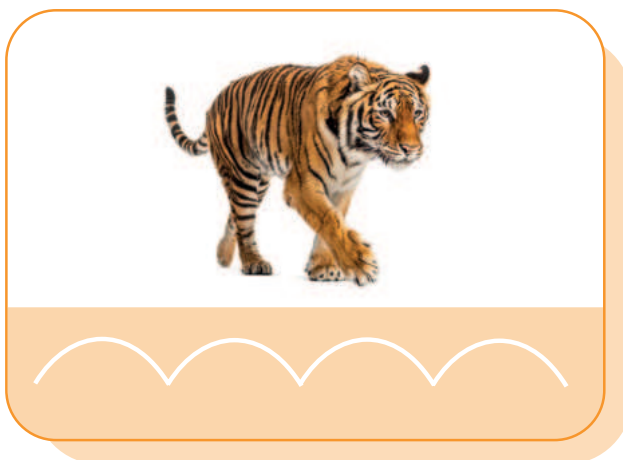
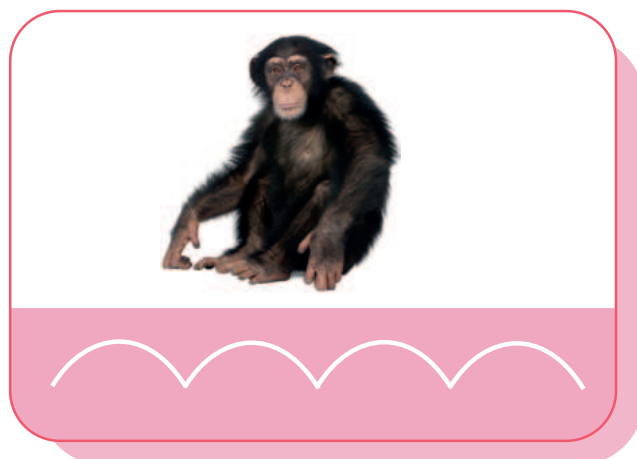
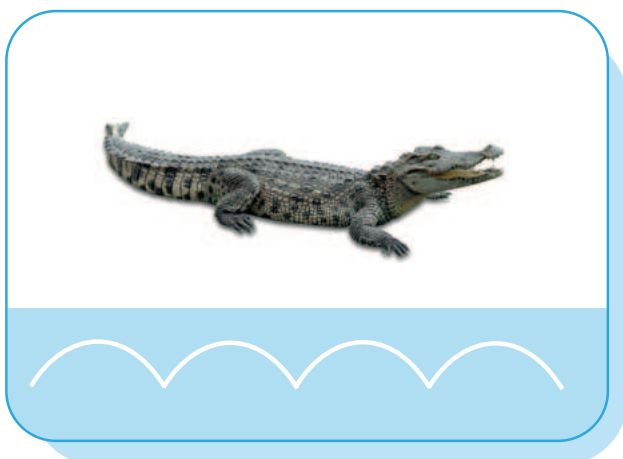
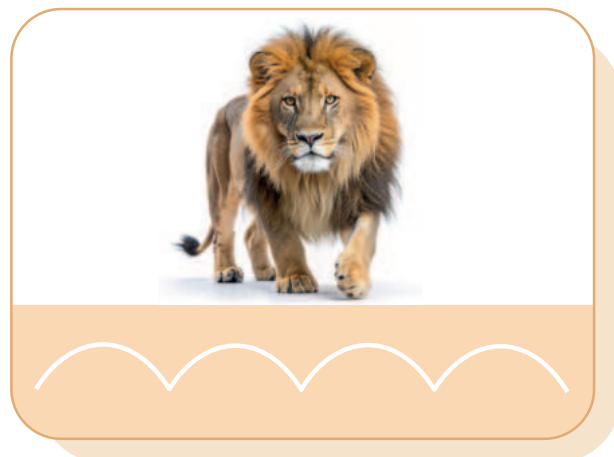
Otocz pętlą obiekty przypominające kształtem cyfrę 0. Następnie rysuj cyfrę 0, łącząc przerywane linie. Przekształć owal w twarz krasnala.



0

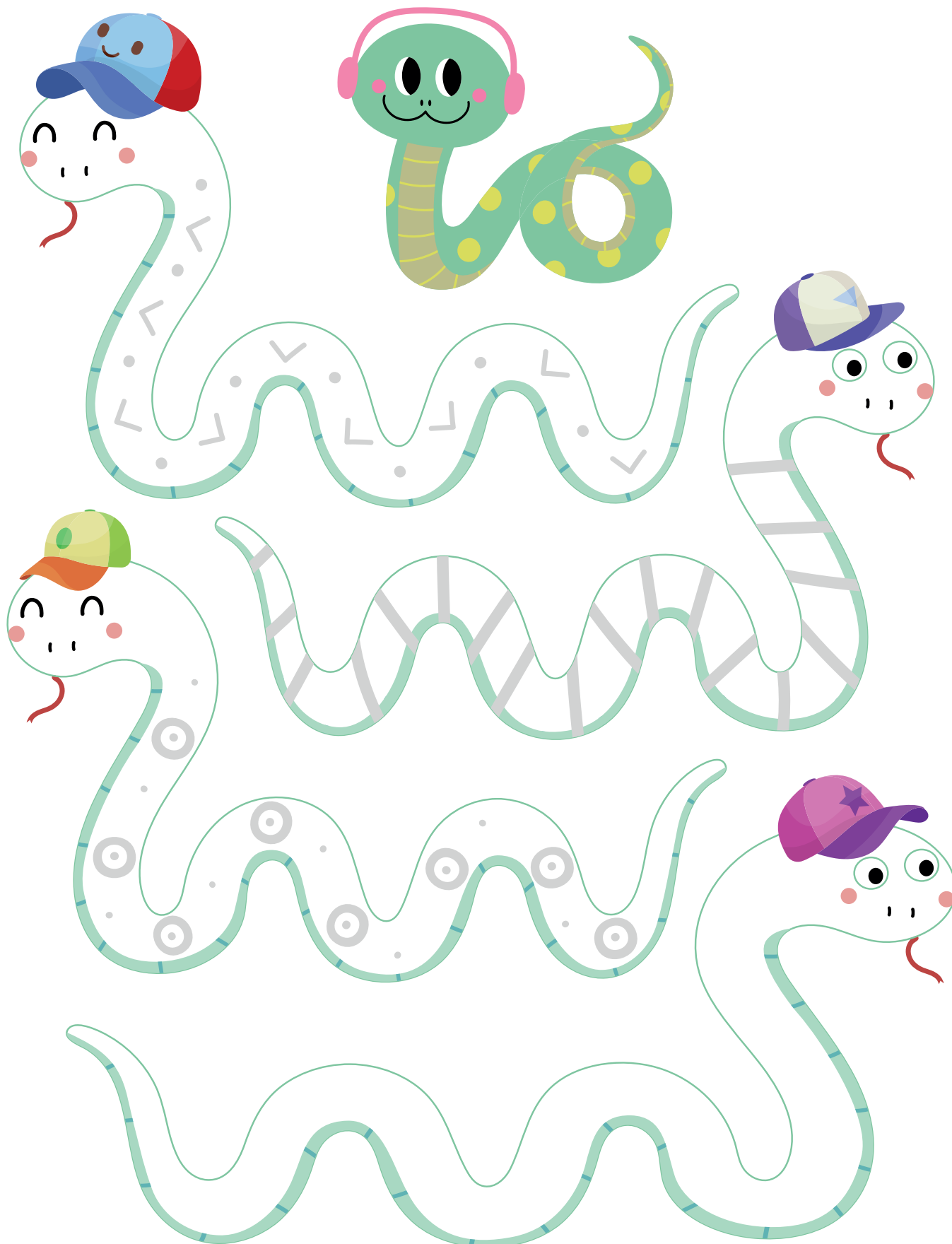


Kreśl palcem wskazującym, a następnie kredką półkola symbolizujące sylaby w nazwach zwierząt.





Rysuj po śladzie wzory na trzech węzach. Na czwartym wężu zaprojektuj i narysuj wzory według własnego pomysłu.

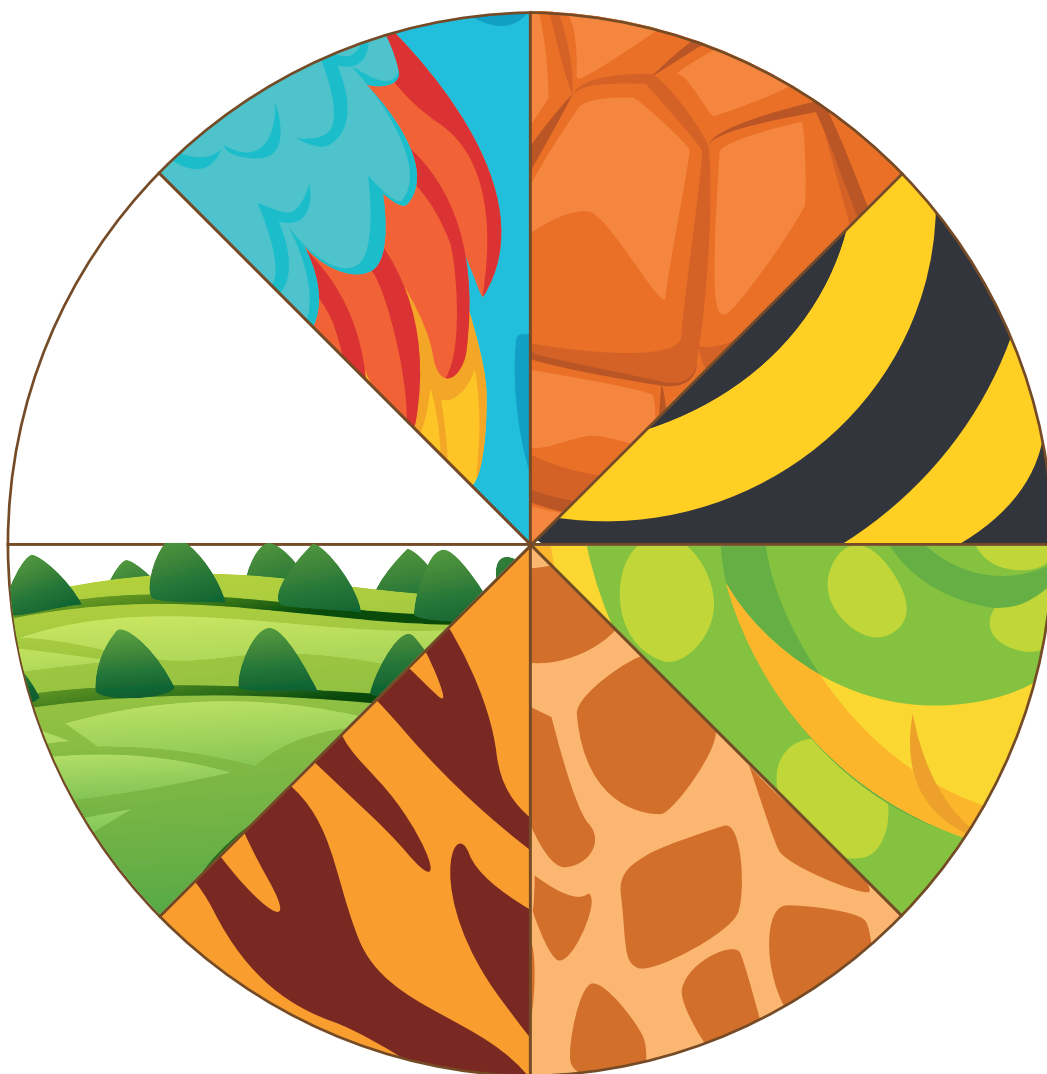
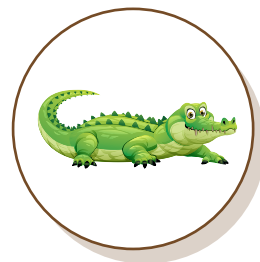


Policz lwy i lwice widoczne na zdjęciach, następnie narysuj odpowiednią liczbę kropek w ramkach. Porównaj, których zwierząt jest więcej. Wyszukaj największego lwa i dorysuj mu koronę.





Połącz postacie zwierząt w kółkach z ich charakterystycznym umaszczeniem (duże koło).
Ustal, któremu zwierzęciu należy dorysować w pustym polu jego umaszczenie.



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



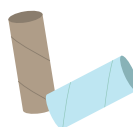
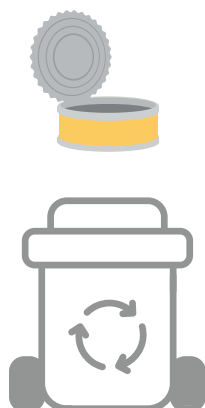




Wymień zwierzęta, które zamieszkują Afrykę. Wykreśl te, których tam nie spotkamy.



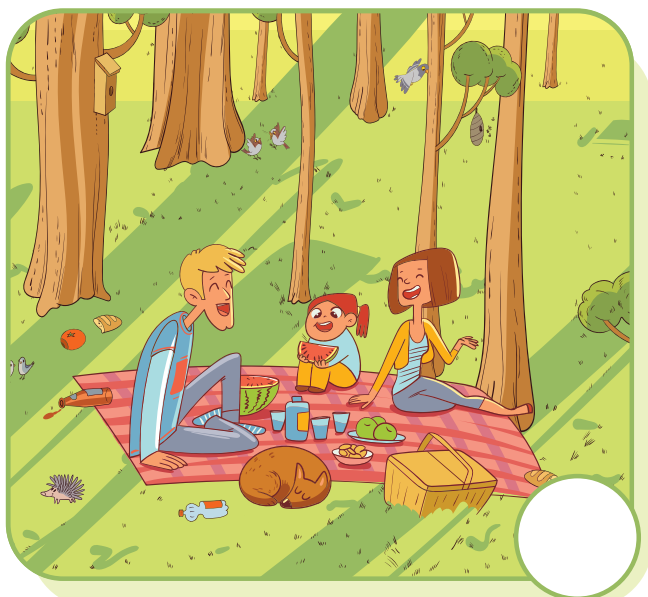
Pokoloruj pojemniki odpowiednim kolorem w zależności od rodzaju odpadów.



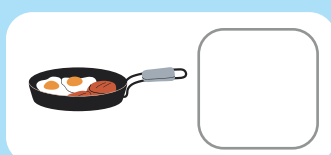
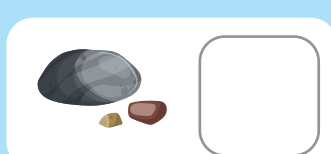
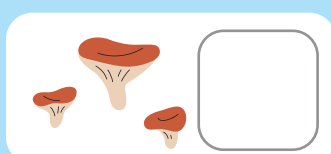
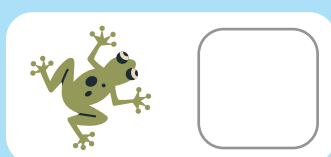
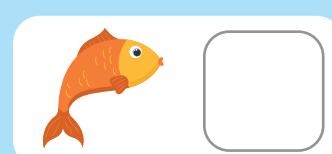
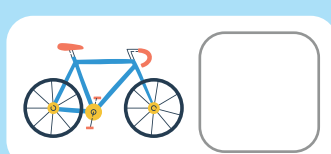
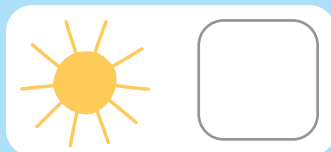
Co to jest ekologia?



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 sadzonki roślin na grządkach według wzoru. Ostatnią grządkę zaprojektuj według własnego pomysłu.



• • • •



• • • •



• • • •



• • • •



•

• •

• •



• •



• •

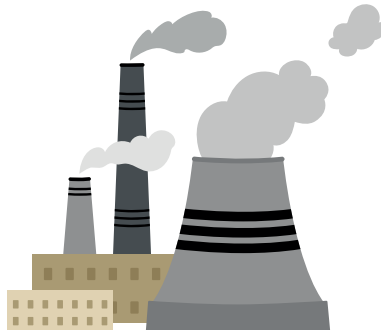


• •





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



Rodzina Stasia jedzie na wakacje. Do bagażnika zmieści się 5 walizek. Staś i jego siostra Ola mają po 2 walizki, mama i tata po 1. Czy cały ekwipunek zmieści się w bagażniku?



Pokoloruj samochody wiozące taką samą liczbę walizek jednakowym kolorem.





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



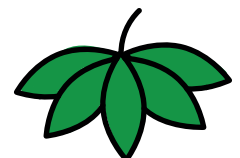
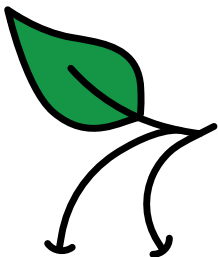
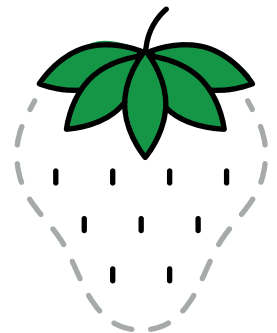
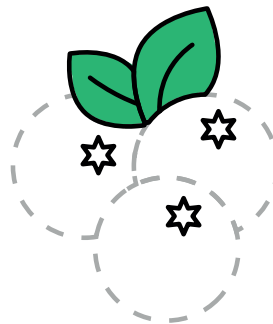
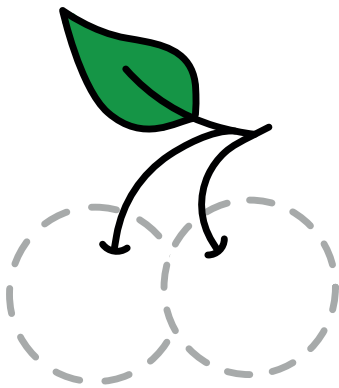
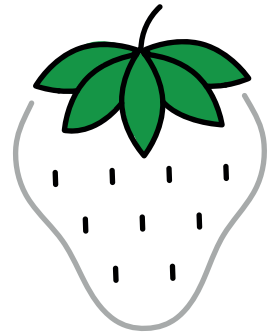
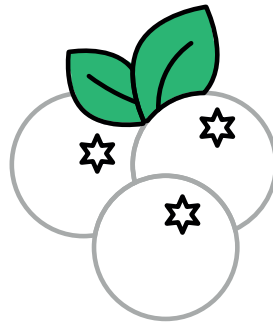
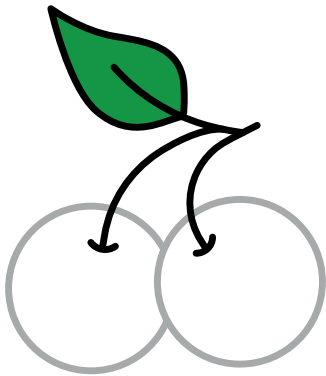
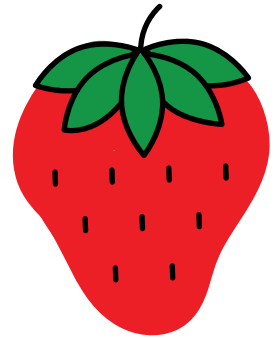
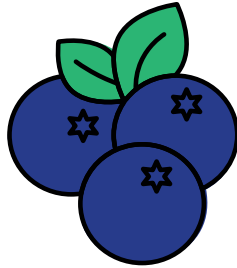
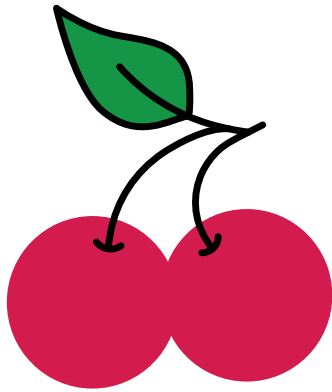
Zmień postać dziewczynki w Panią Lato, dorysowując dowolne elementy.





Pokoloruj biedronki i narysuj odpowiednią liczbę kropek według kodu.

Rysuj owoce lata najpierw po śladzie, następnie łącząc przerywane linie, a na końcu samodzielnie.

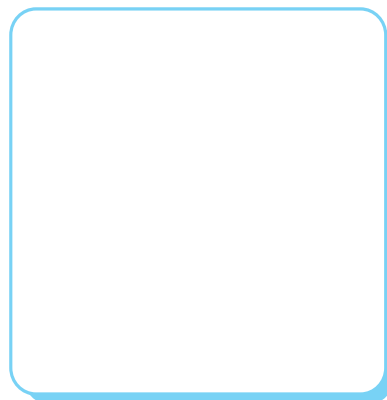
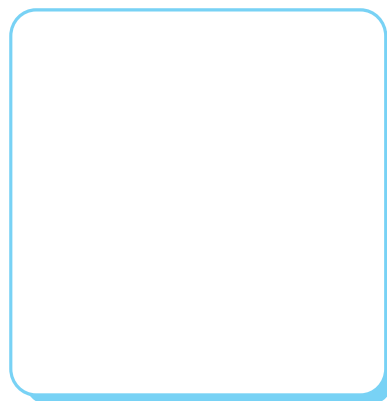
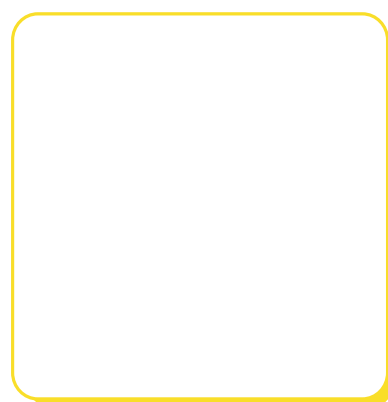
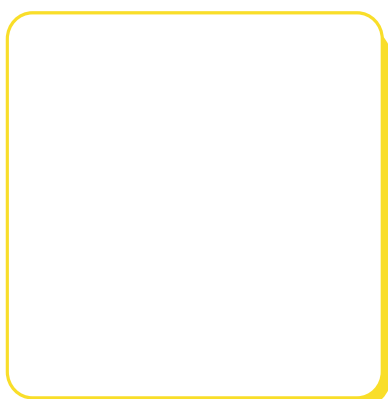
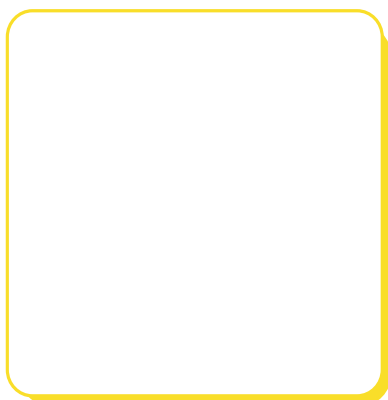
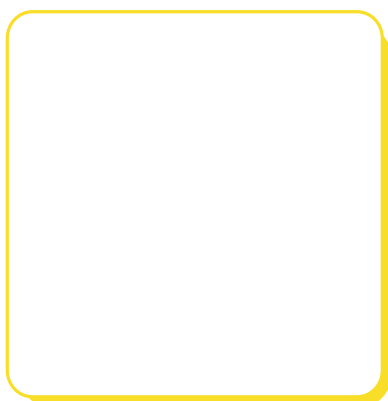
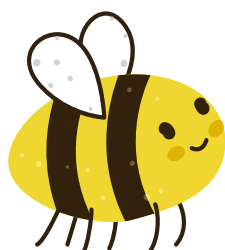




Przyjrzyj się ilustracji i nazwij przedmioty oraz urządzenia znajdujące się na placu zabaw. W żółtych prostokątach narysuj tyle kresek, ile jest sylab w nazwach obiektów. W białych prostokątach narysuj tyle kółek, ile jest głosek w ich nazwach.

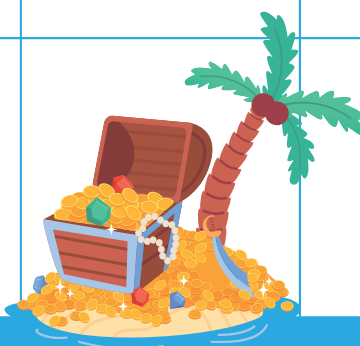
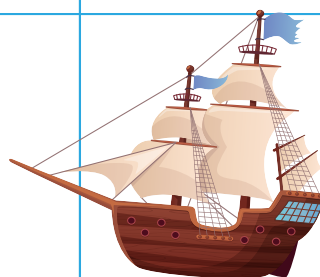
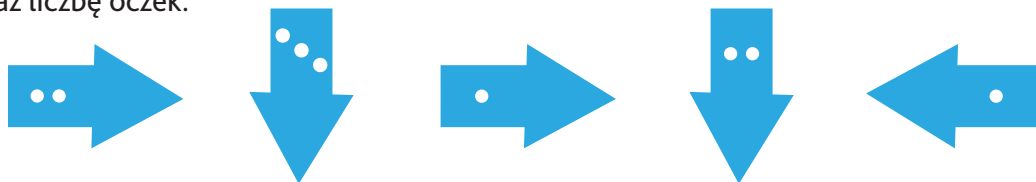


Rysuj coraz większe pszczołki i coraz mniejsze motyle, zgodnie z kierunkiem strzałek.

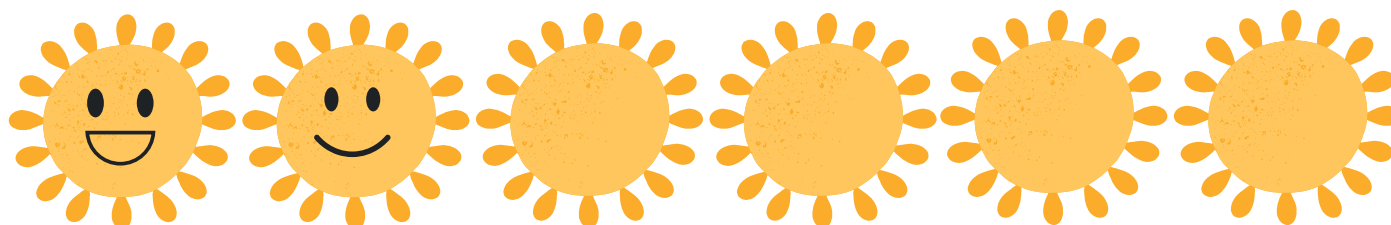
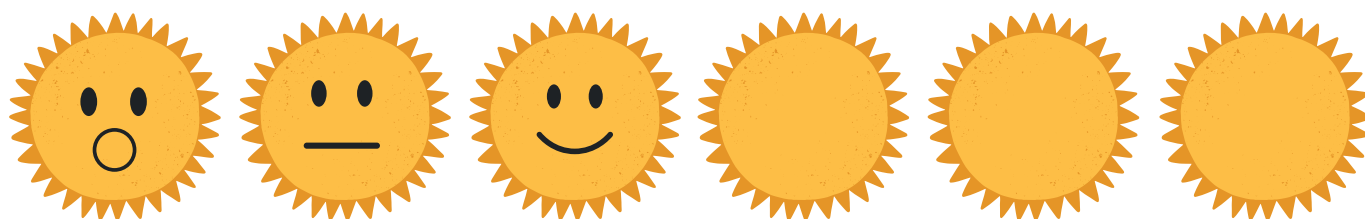
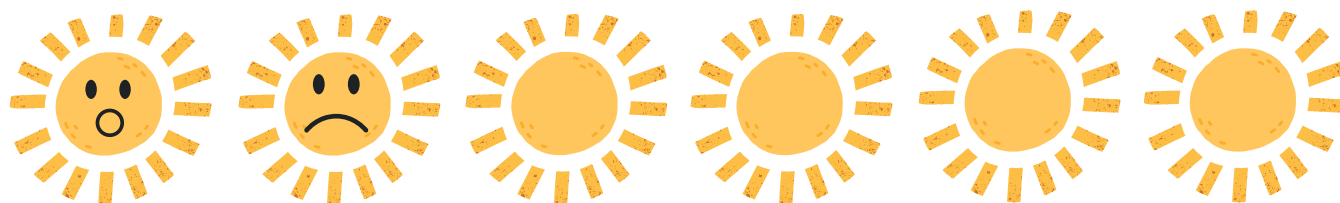
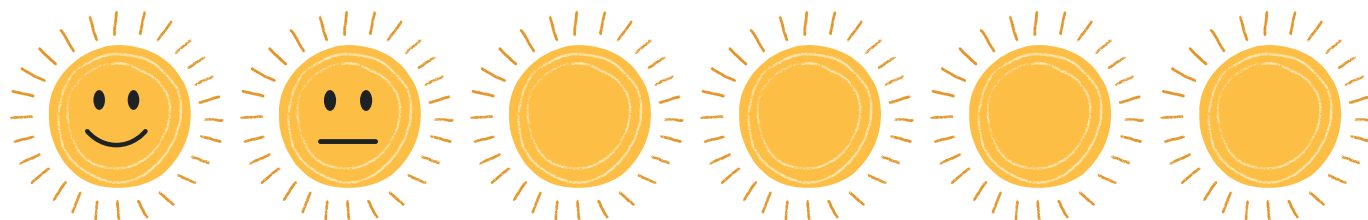




Aby dotrzeć do skarbu, poruszaj się zgodnie z podanym kodem. Zwróć uwagę na kierunek strzałek oraz liczbę oczek.



Kontynuuj rozpoczęte rytmy, rysując odpowiednie minki słoneczkom – emotkom.

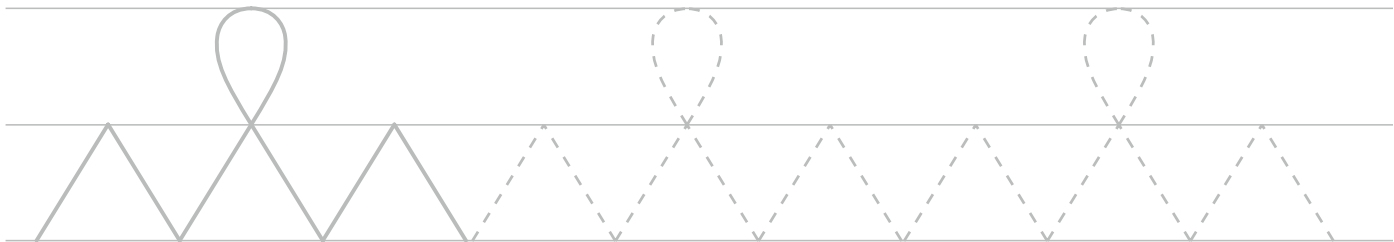
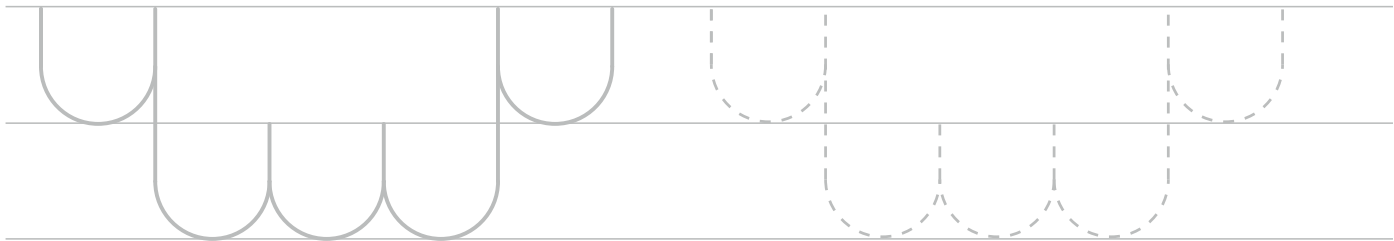
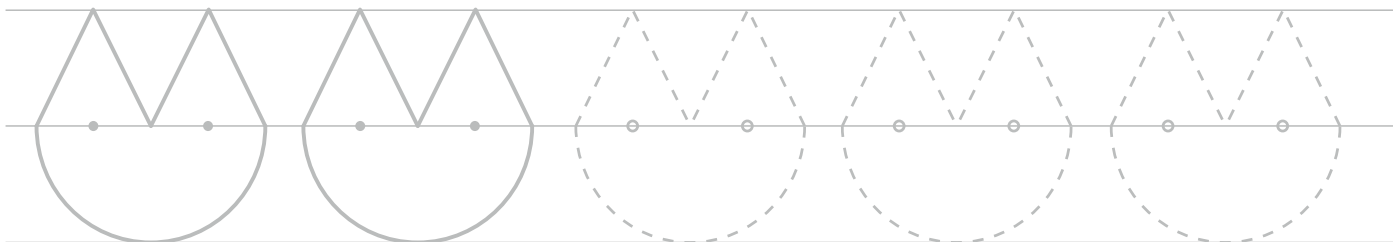
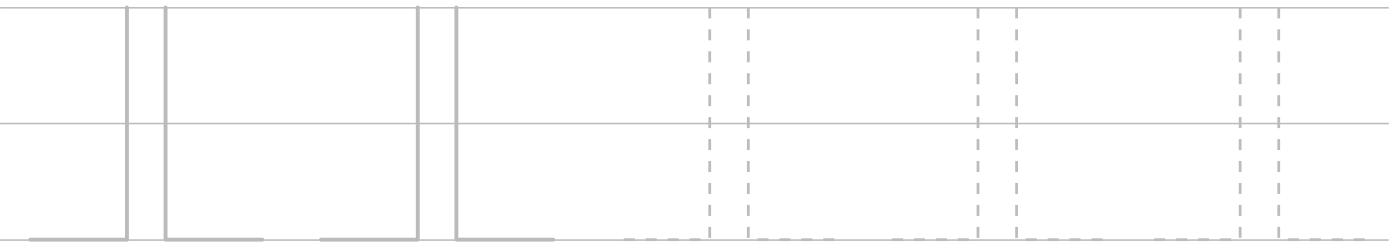




Narysuj budowlę, którą dzieci ulepiły z piasku.

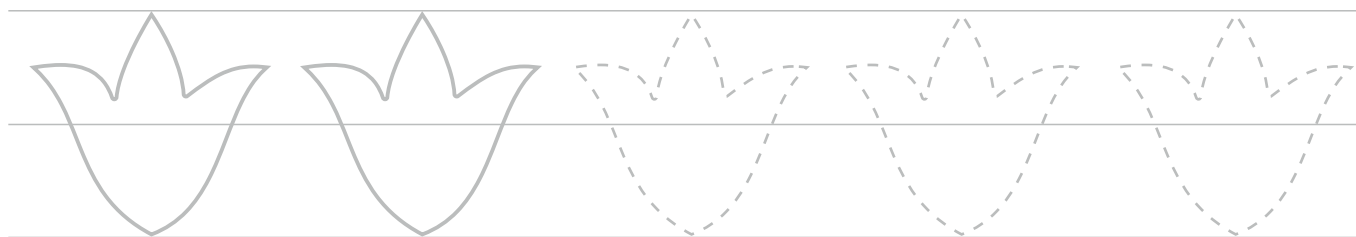
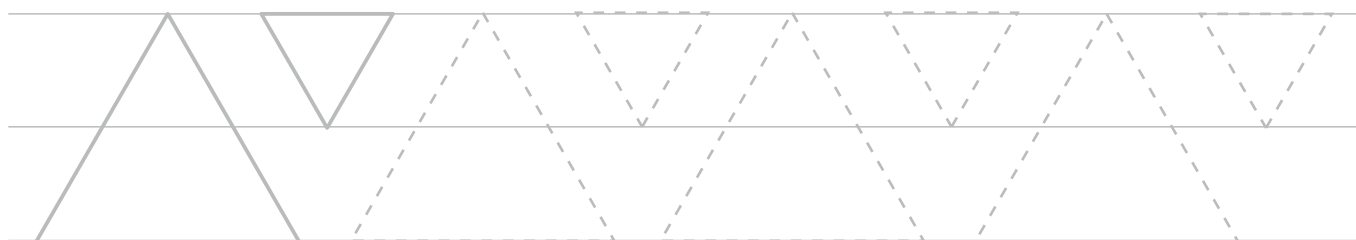
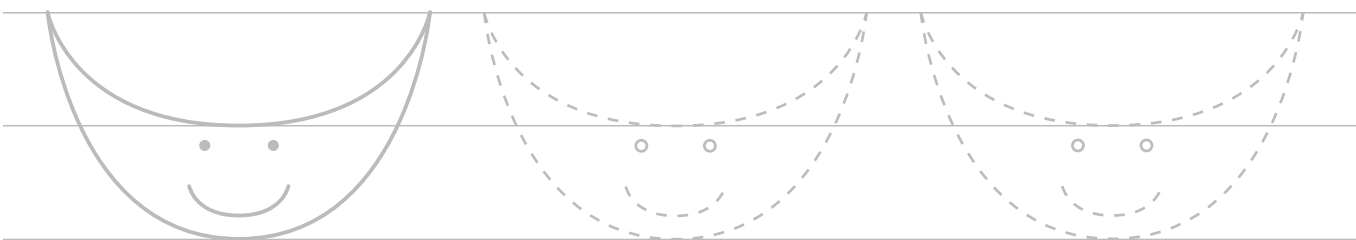
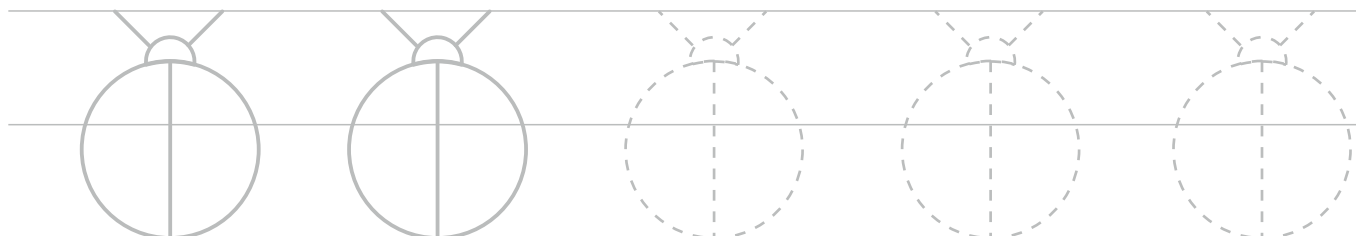


Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.

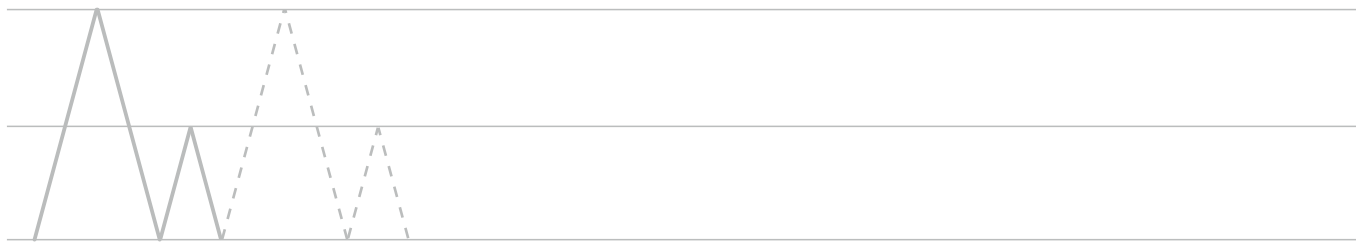
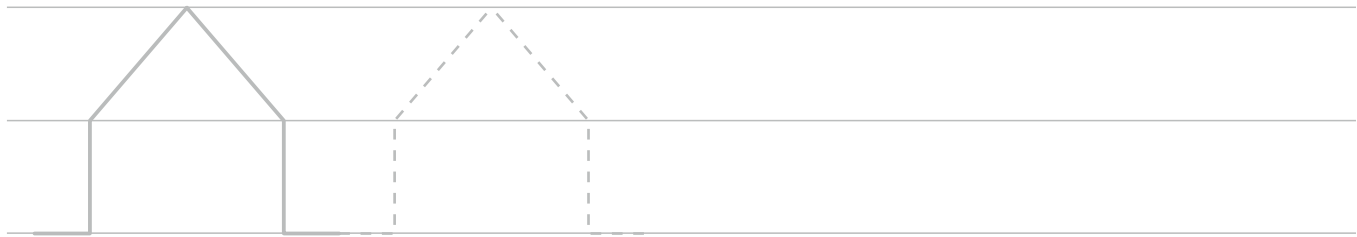




Rysuj wzory po śladzie, a następnie łącząc przerywane linie.

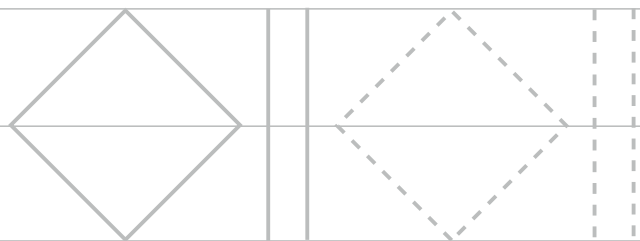
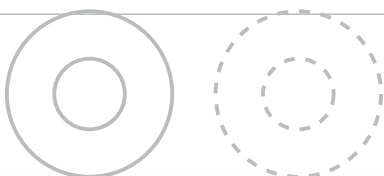
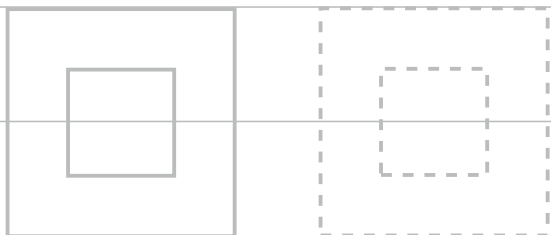
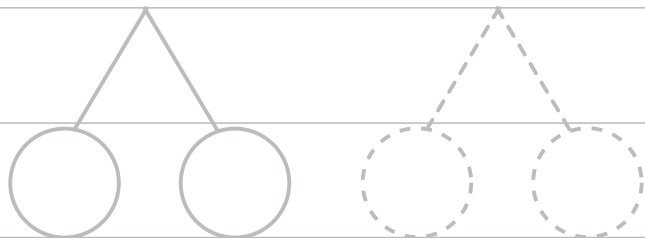


Rysuj wzory po śladzie, łącząc przerywane linie, a następnie kresl je samodzielnie.





Rysuj wzory po śladzie, łącząc przerywane linie, a następnie kresl je samodzielnie.
Zaprojektuj i narysuj dwa ostatnie wzory.





ISBN 978-83-8336-263-2



9 788383 362632



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne



Trefl
EDUKACJA