

Przedszkole

Przyszłości

program

edukacji

przedszkolnej



Ji



Zeszyt ćwiczeń nr 4

Przedszkole Przyszłości

Program edukacji przedszkolnej

ZESZYT ĆWICZEŃ nr 4

Z KARTAMI PRACY UZUPEŁNIAJĄCYMI

KATARZYNA BURY, ALICJA KOSOWSKA, AGNIESZKA PIELUSZYŃSKA

pod opieką naukową dr Bogny Bartosz

Publikacja jest bezpłatna.

*Publikacja jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.*

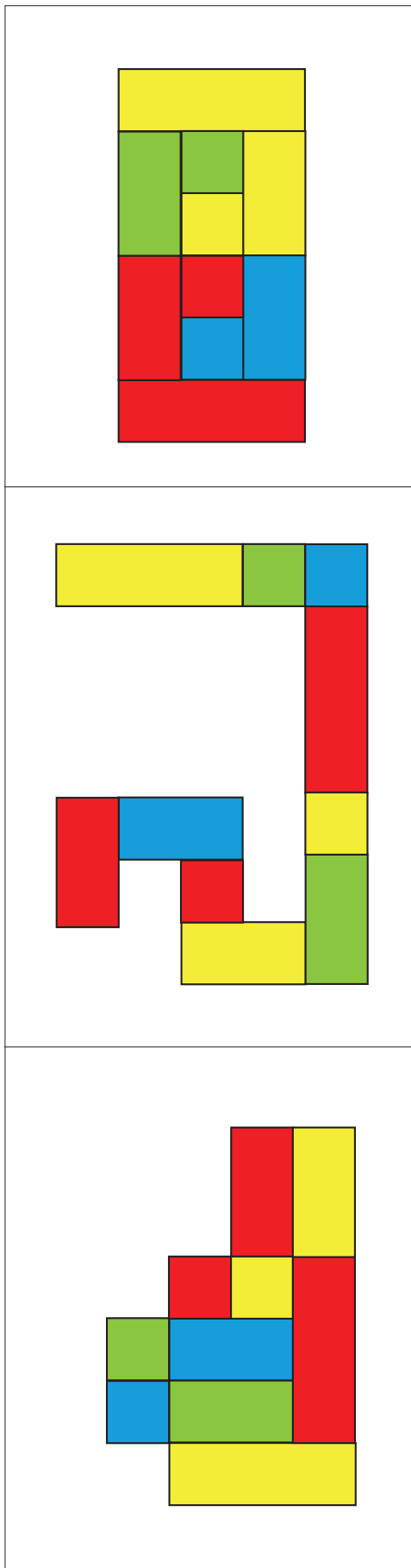
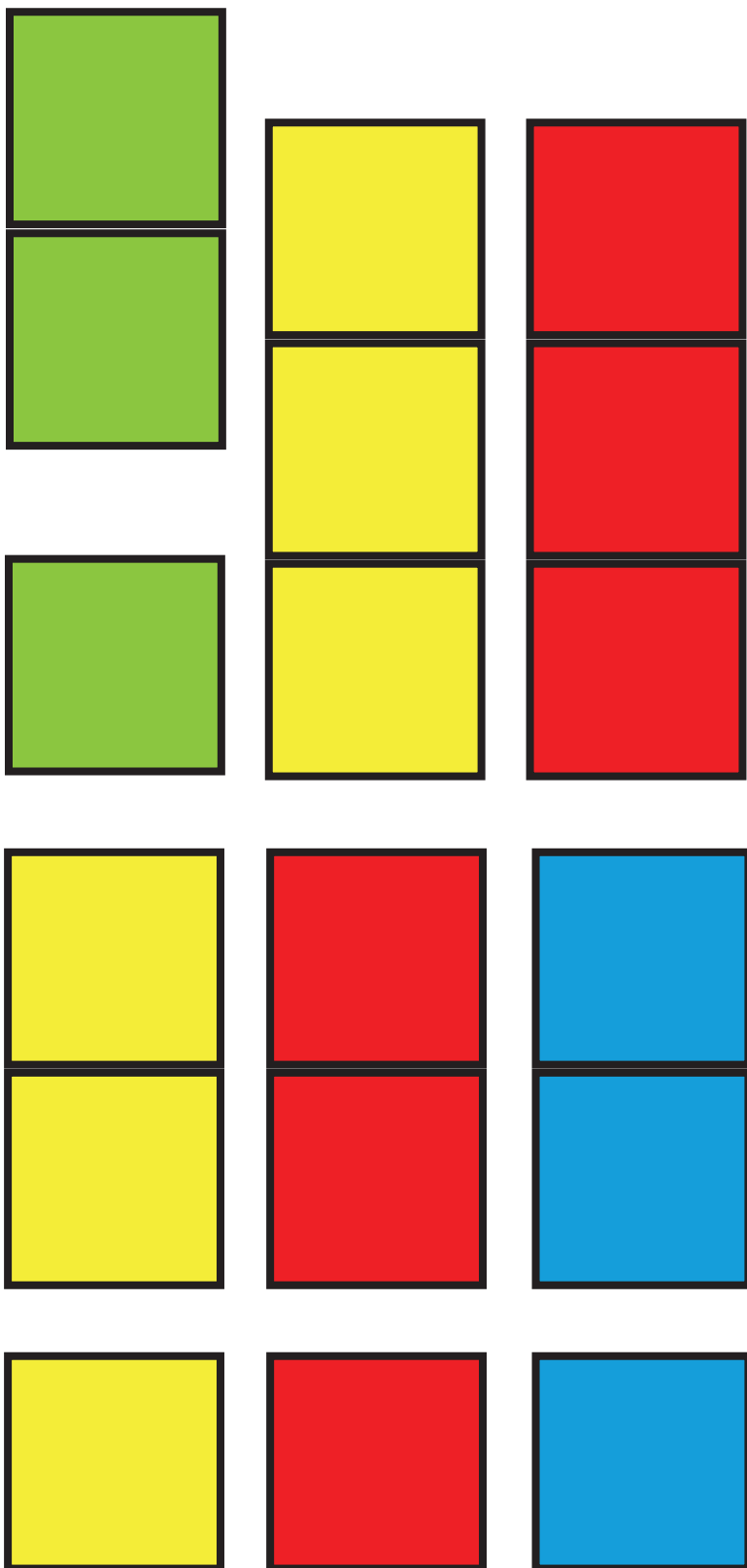
Zwiedzamy przedszkole

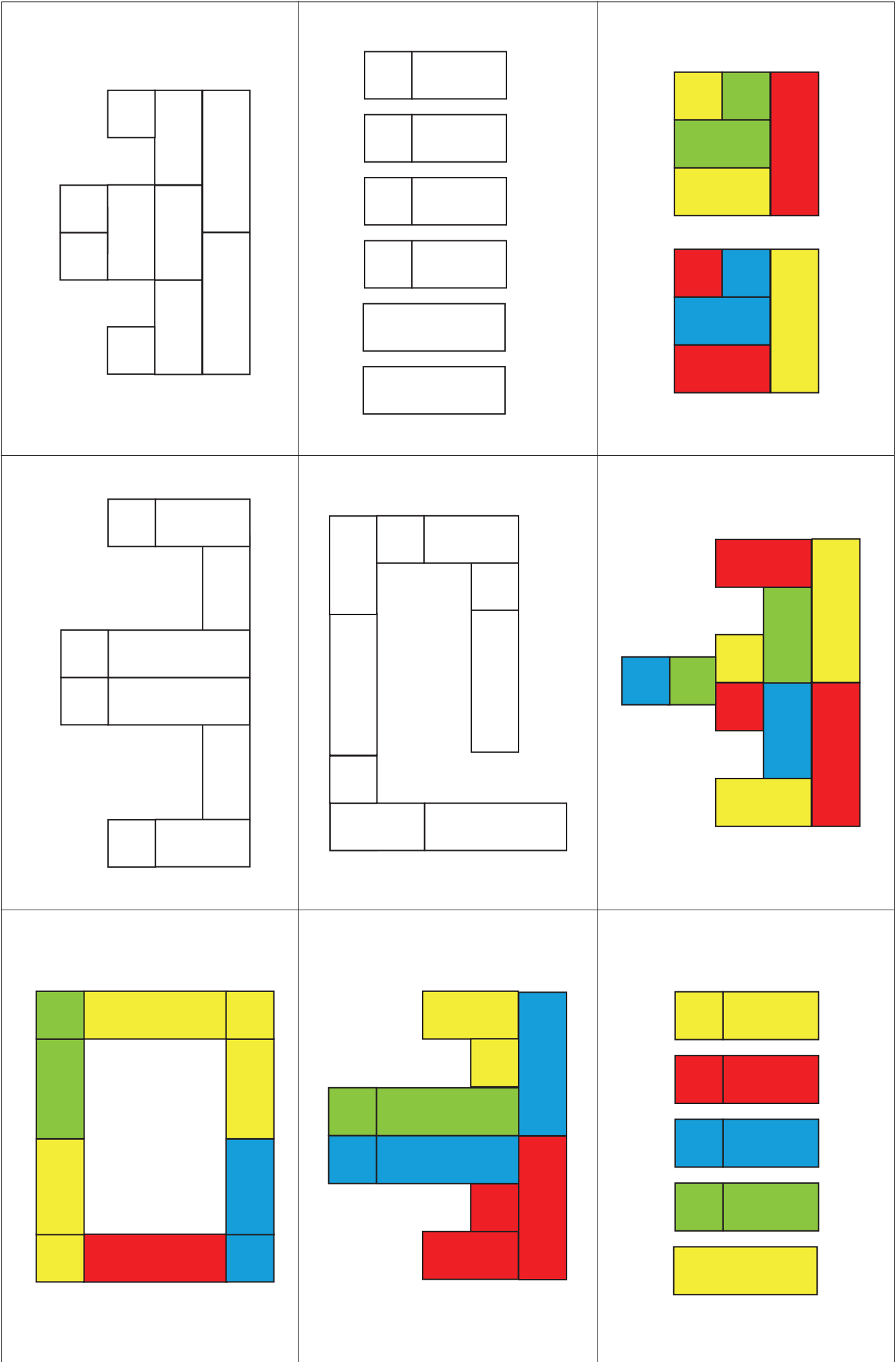
Wypełnij kółka. Przyjrzyj się ilustracjom i zastanów się z jakimi pomieszczeniami w przedszkolu mogą być związane. Wykorzystaj je podczas rysowania planu przedszkola.



Układanki

Wypchnij kolorowe klocki oraz kartoniki z wzorami układanek. Ułóż narysowane wzory.





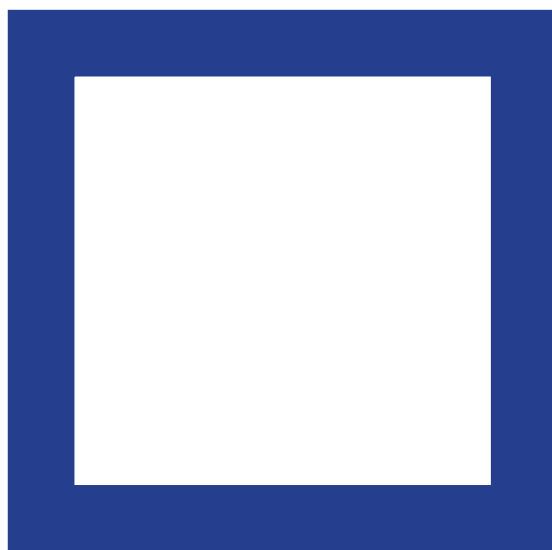
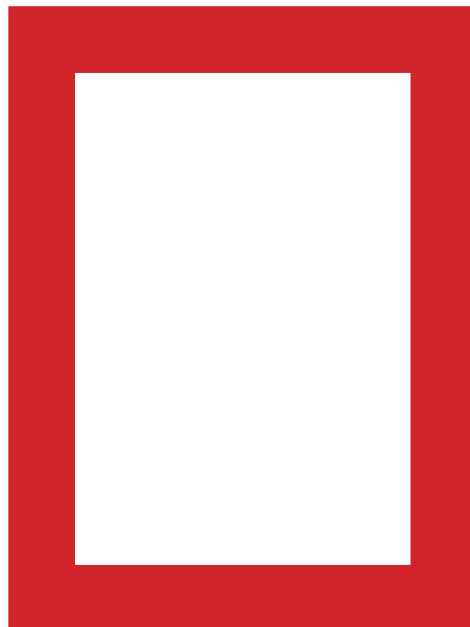
Plan zajęć

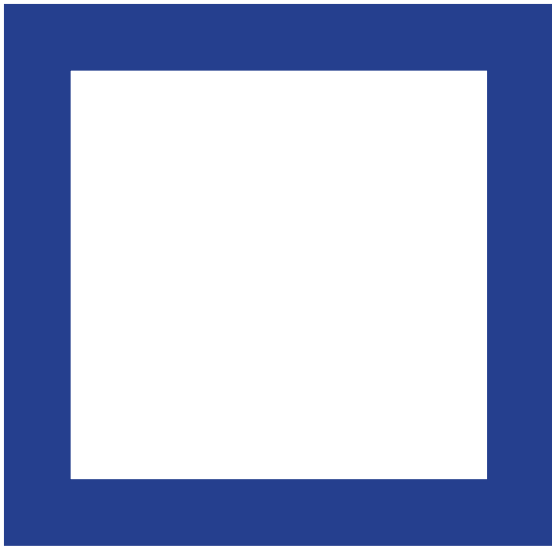
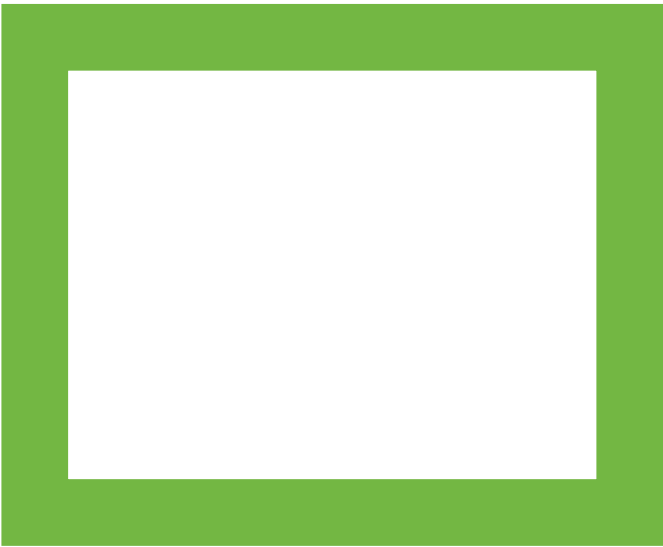
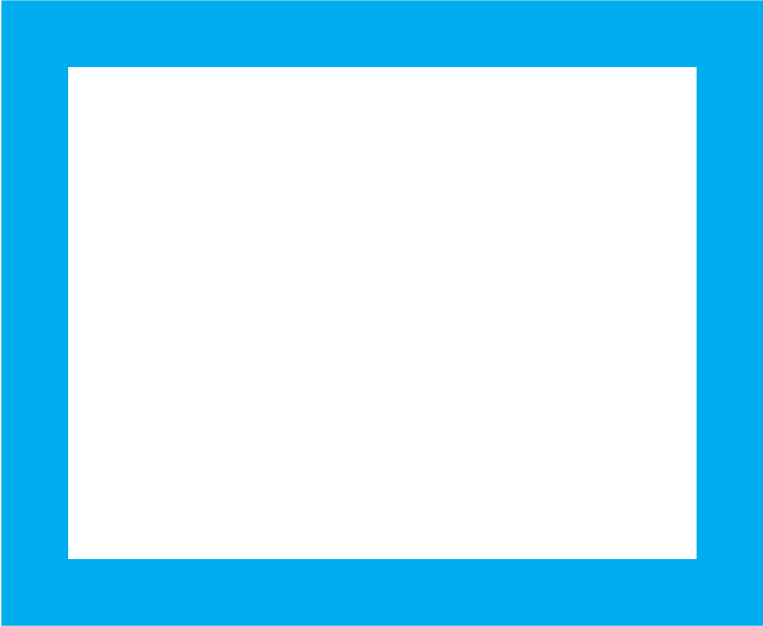
Uzupełnij kolorowymi rysunkami plan zajęć w taki sposób, abyś wiedział, kiedy masz zajęcia, np. język angielski, rytmikę, wychowanie fizyczne, itd. Wypchnij gotowy plan i zabierz go do domu.

 PIĄTEK		
 CZWARTEK		
 ŚRODA		
 WTOREK		
 PONIEDZIAŁEK		

Drzewo genealogiczne

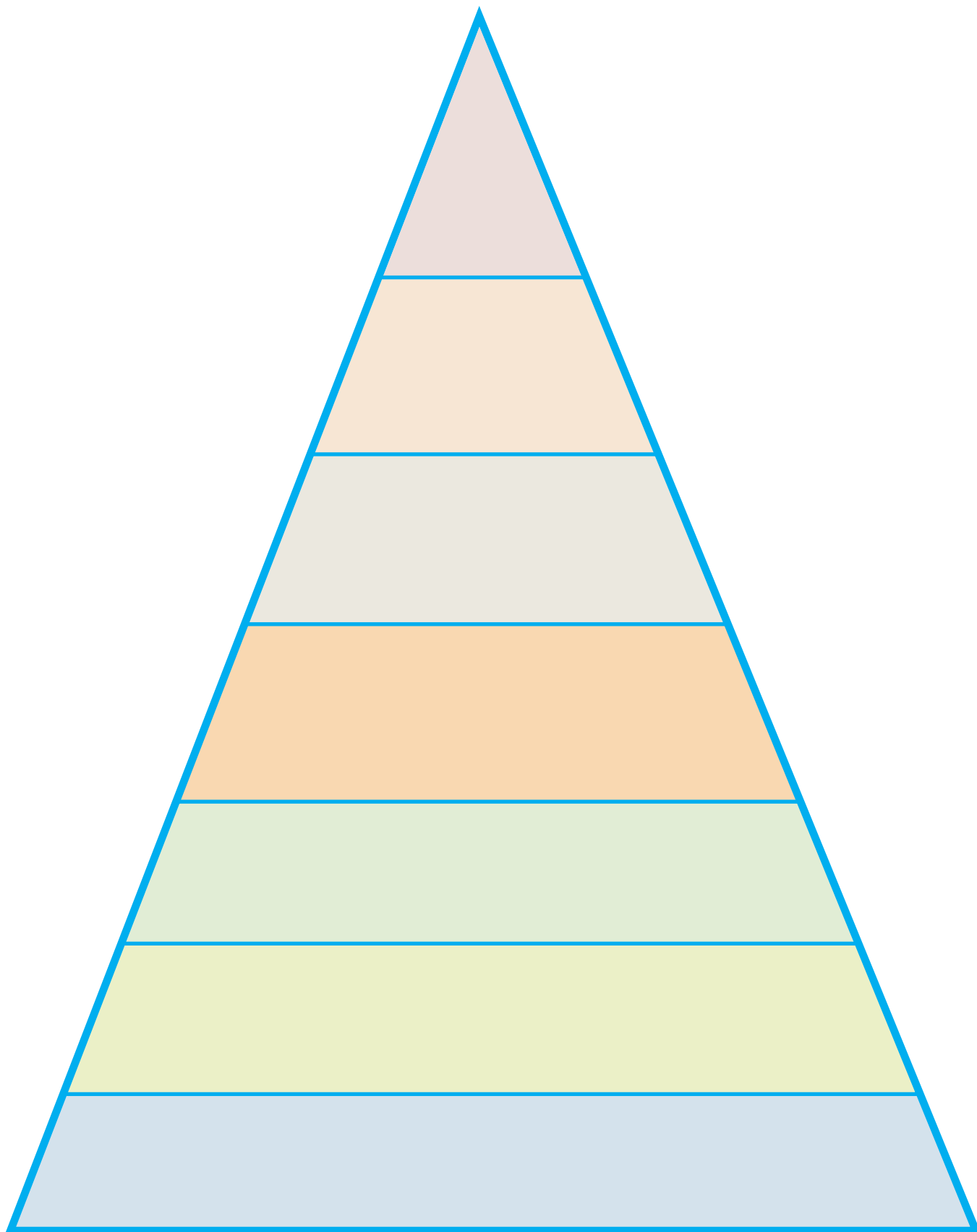
Wypełnij narysowane ramki. W każdej z nich narysuj portret członka rodziny lub wklej do ramki jego zdjęcie.
Narysuj drzewo genealogiczne i przyklej do niego przygotowane portrety.





PIRAMIDA ZDROWIA

Wypchnij piramidę. Naklej w odpowiednie miejsca produkty wycięte z kolorowych gazet.



Artystyczne owoce i warzywa

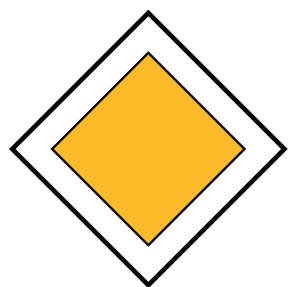
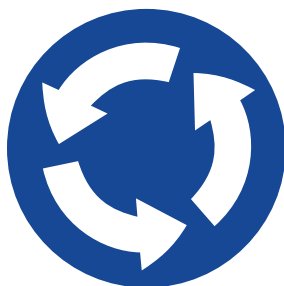
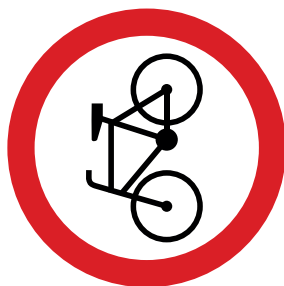
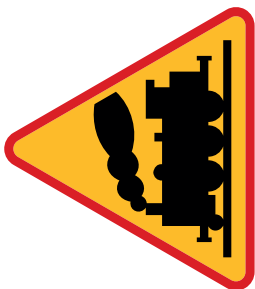
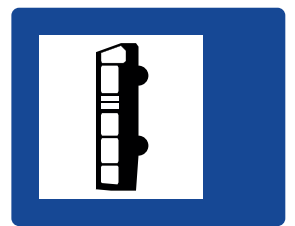
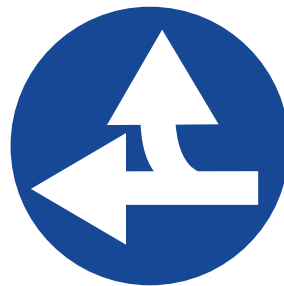
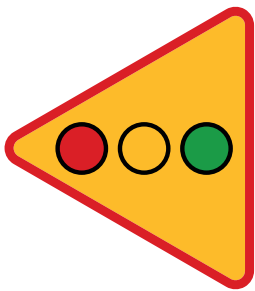
Na kartce papieru narysuj dwa owale będące konturami twarzy.

Z warzyw i owoców spróbuj ułożyć portret człowieka. Możesz dorysować niektóre elementy.



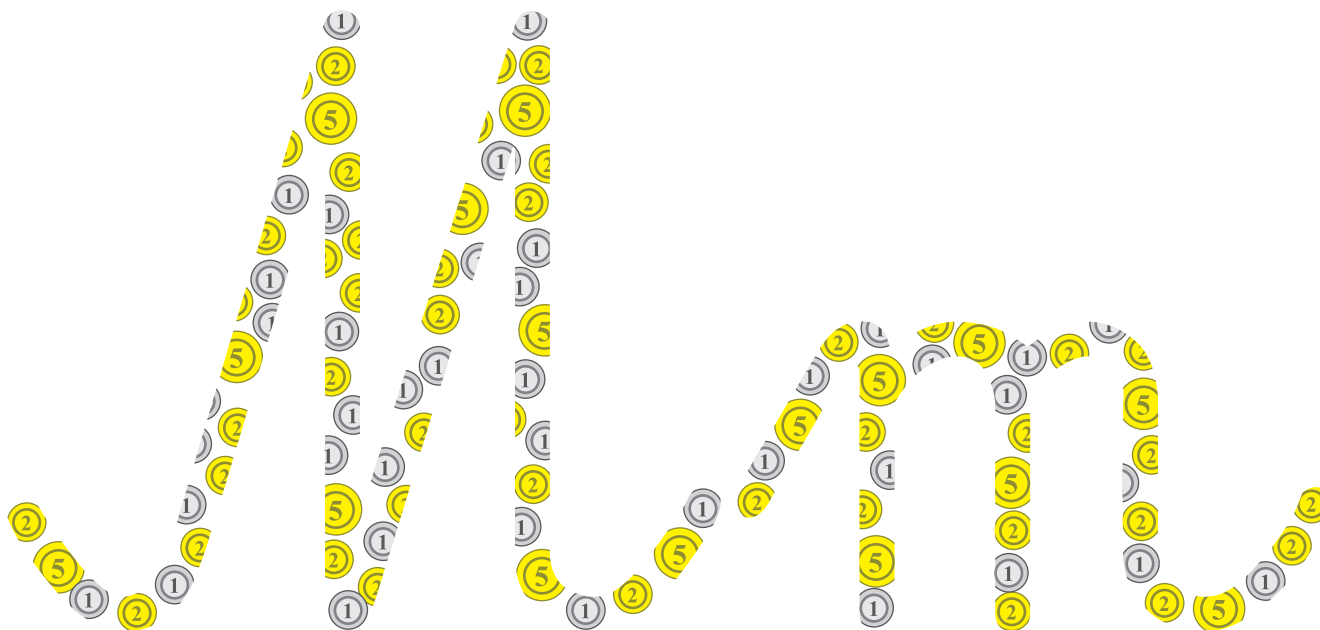
Znaki drogowe

Wypchnij znaki drogowe. Zastanów się, które do siebie pasują. Wyjaśnij dlaczego? Czy znasz te znaki?



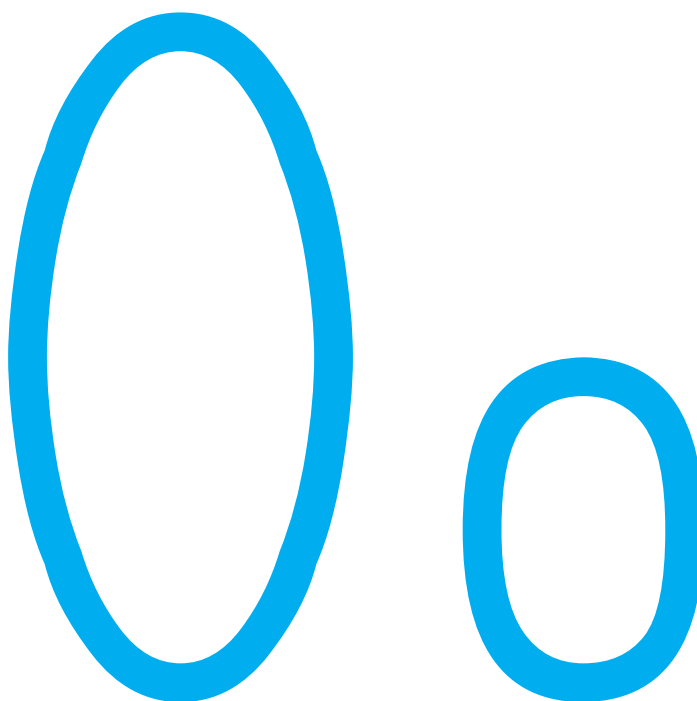
Literka M

Wypchnij literki M. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj M tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę. Wyobraź sobie, że możesz kupić sobie to, co tylko chcesz, ale musi to być rzecz, która zaczyna się na głoskę M. Co chciałbyś kupić? Narysuj to. Szablon weź do domu i pokaż komuś bliskiemu jak pięknie potrafisz paluszkiem napisać literkę M.



Literka O

Wypchnij literki O. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj O tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę i przyklej do nich różnego rodzaju nasiona (maku, sezamu, siemienia lnianego).



Literka I

Wypchnij literki I. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj I tak długo, jak długo piszesz. Weź szablon, który został po wypchnięciu litery, przyłóż go do białej lub kolorowej kartki. Napisz literki flamastrem korzystając z szablonu. Narysuj dowolną pracę, którą możesz zatytułować „Igly”. Część wypchaną weź do domu i pokaż komuś bliskiemu jak pięknie potrafisz paluszkami napisać literki I, postaraj się nie zgubić kropeczki.



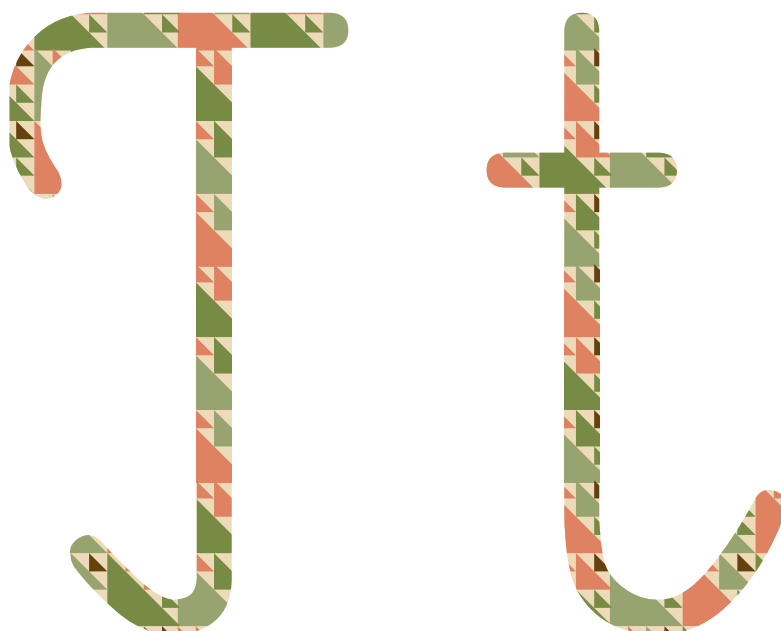
Literka S

Wypchnij literkę S i s. Rysuj paluszkami po śladzie kilka razy literki. Mów S podczas pisania. Naklej wielką literkę S i małą literkę s na kartkę, obróć je tak, żeby powstała scena. Jakie przedstawienie może być na niej zagrane? Dorysuj pozostałe elementy sceny, zrób dekoracje. Narysuj aktorów w kostiumach odpowiednich do wymyślonego przez siebie przedstawienia. Szablon weź do domu i jeśli masz młodsze rodzeństwo naucz je pisać literę s.



Literka T

Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj T tak długo, jak długo piszesz. Jakie znasz wyrazy, które zaczynają się głoską T? Naklej literki na kartkę. Wyobraź sobie, że możesz zadzwonić do jednej osoby. Do kogo zadzwonisz? Narysuj tę osobę.



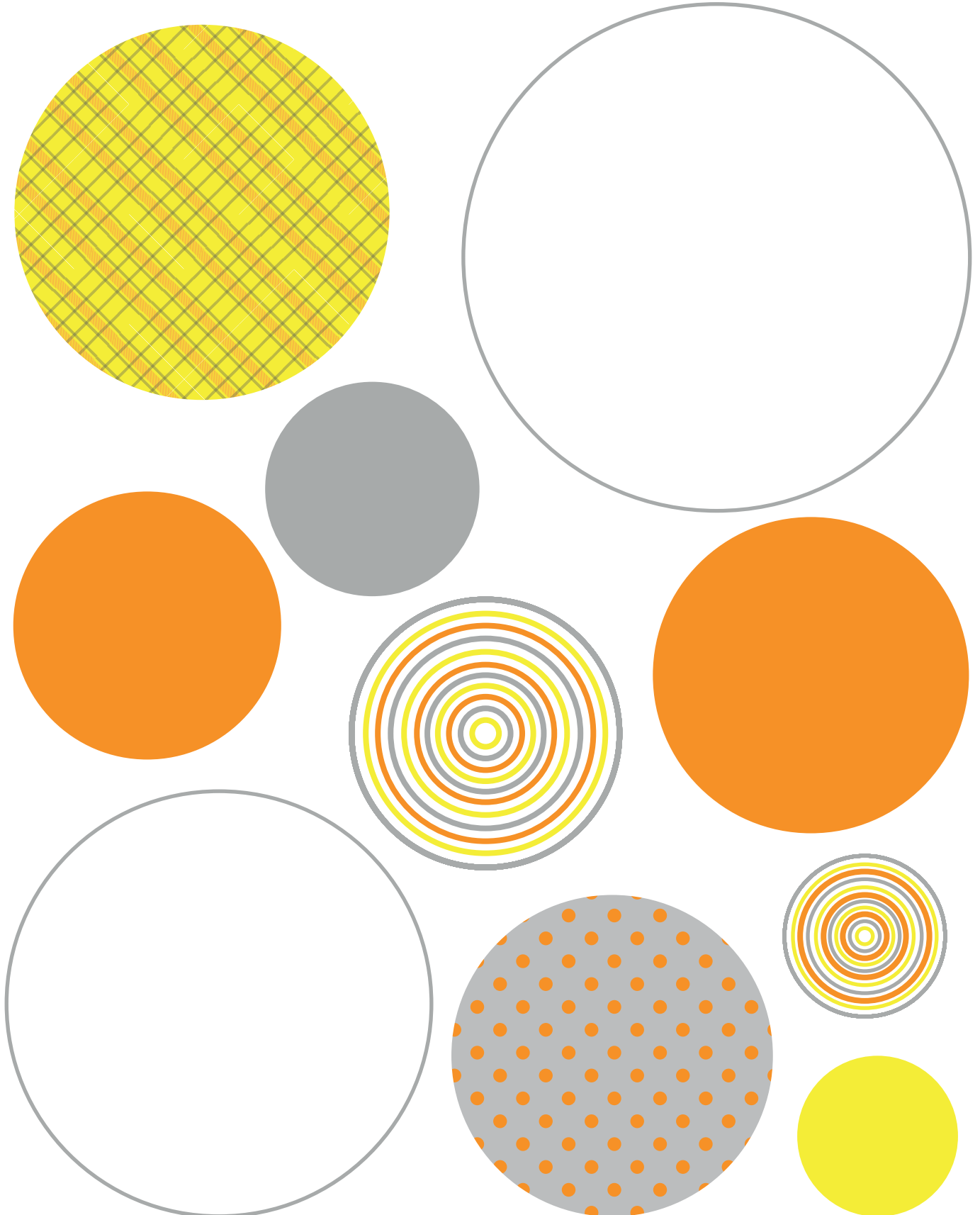
Literka A

Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj A tak długo, jak długo piszesz. Jakie znasz wyrazy, które zaczynają się głoską A? Wylep literki plasteliną i naklej je na kartkę.



Koła i kółka

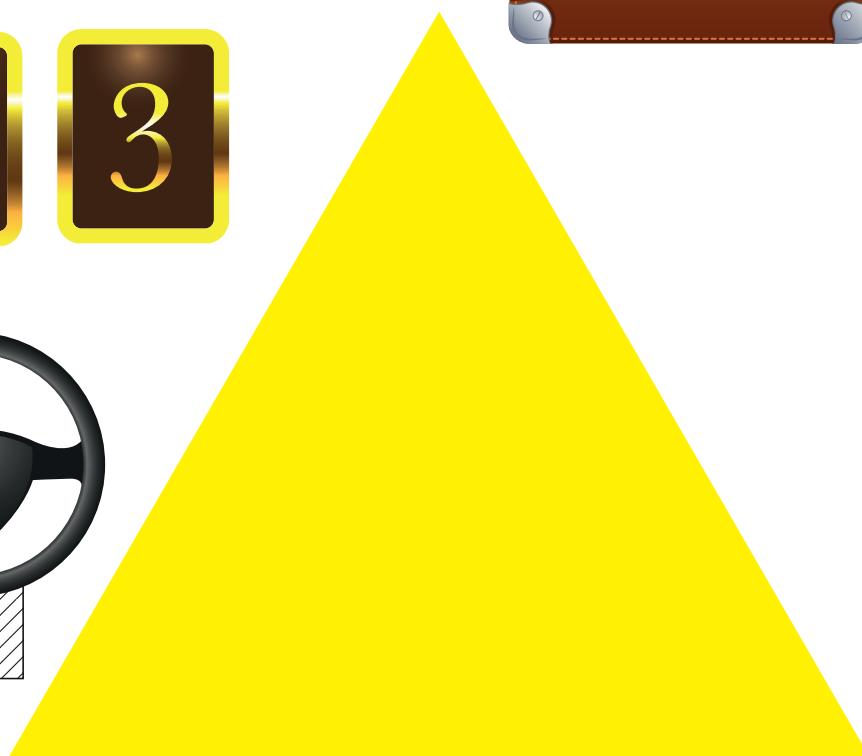
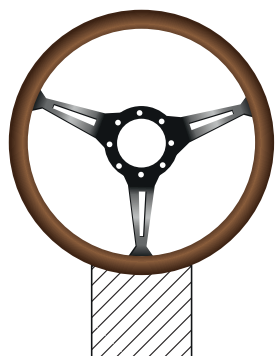
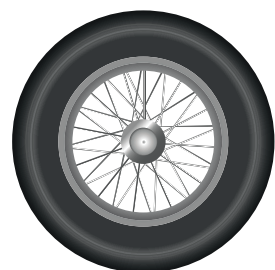
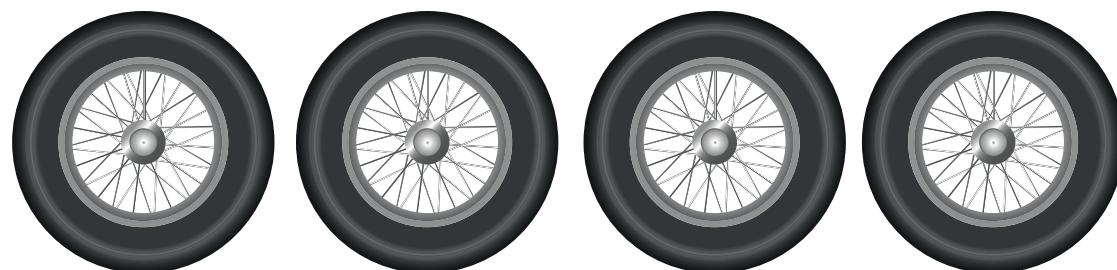
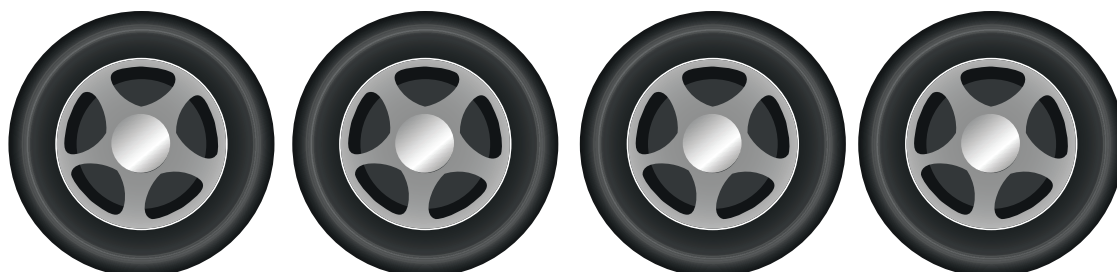
Wyciśnij kółka. Pokoloruj białe koła. Na kartce zaprojektuj dowolną kompozycję z ich wykorzystaniem.



Samochody

Wypchnij koła i części samochodu. Przyklej je według własnego pomysłu do rolki lub pudełka i skonstruuj samochód (dawny lub współczesny).

Przyklej trójkąt do kartki papieru. Co to może być? Dorysuj brakujące elementy.



Mapa Polski, godło Polski, herb Warszawy

Wypchnij trzy elementy: kształt mapy Polski, Orła Białego oraz Syrenkę. Wykorzystaj elementy do stworzenia Godła Polski oraz herbu Warszawy.



Literka L

Wypchnij literki L. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj L tak długo, jak długo piszesz. Weź część, którą wypchnąłeś i naklej na kartkę. Stwórz na literkach piękny wzorek. Obok liter narysuj przynajmniej 3 przedmioty, które rozpoczynają się głoską L.



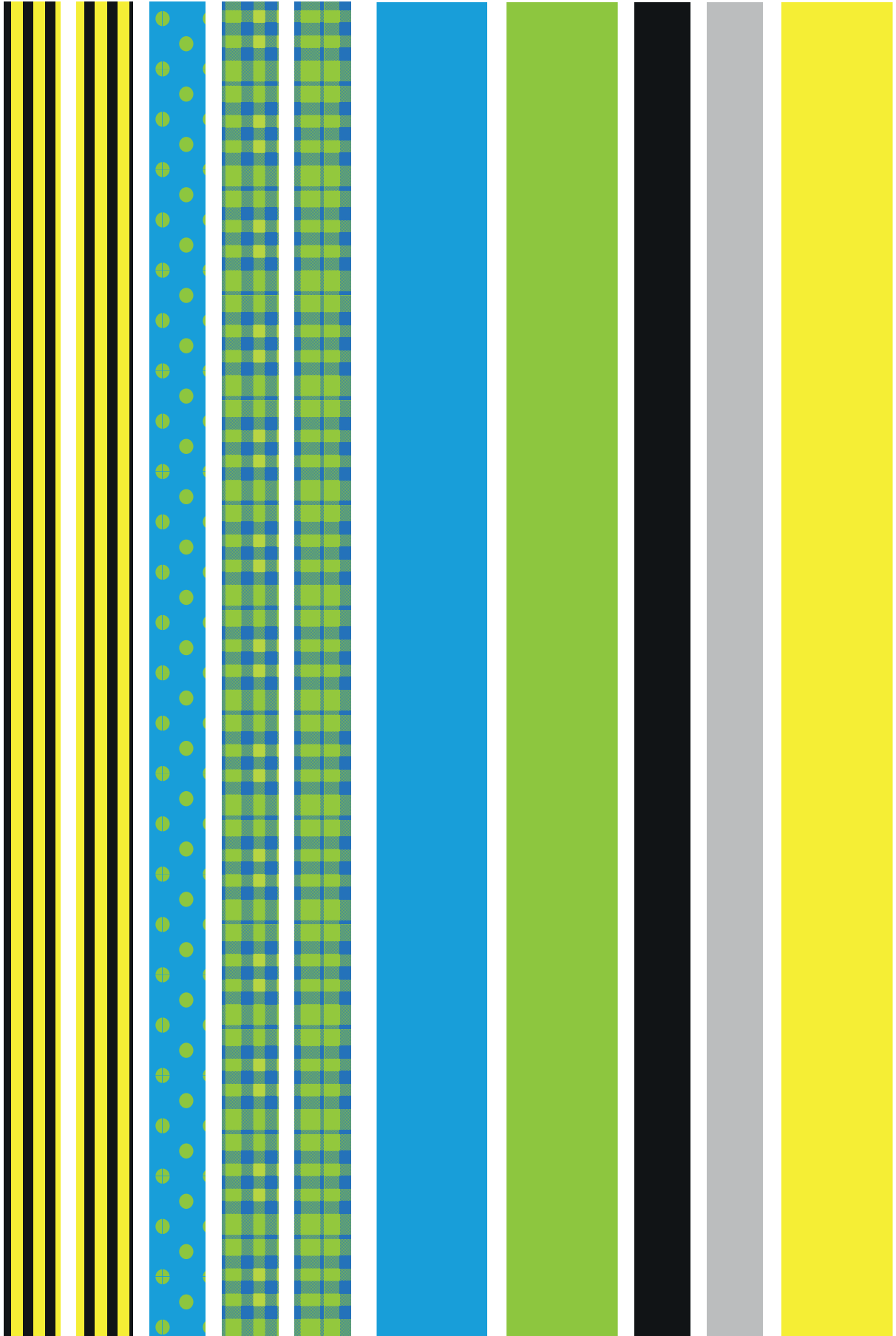
Literka K

Wypchnij literki K. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj K tak długo, jak długo piszesz. Ułóż z kolegami, którzy siedzą z tobą przy stoliku, literki K w rzędzie. Czy możecie wymyślić wspólnie tyle wyrazów zaczynających się głoską K, ile macie liter w tym szeregu?



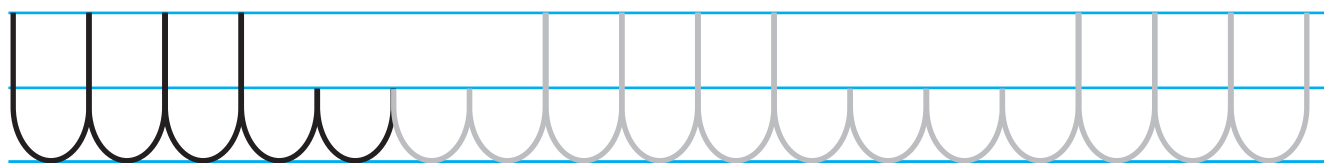
Paski konstrukcyjne

Na kartce sklej jak najwyższą konstrukcję z pasków.



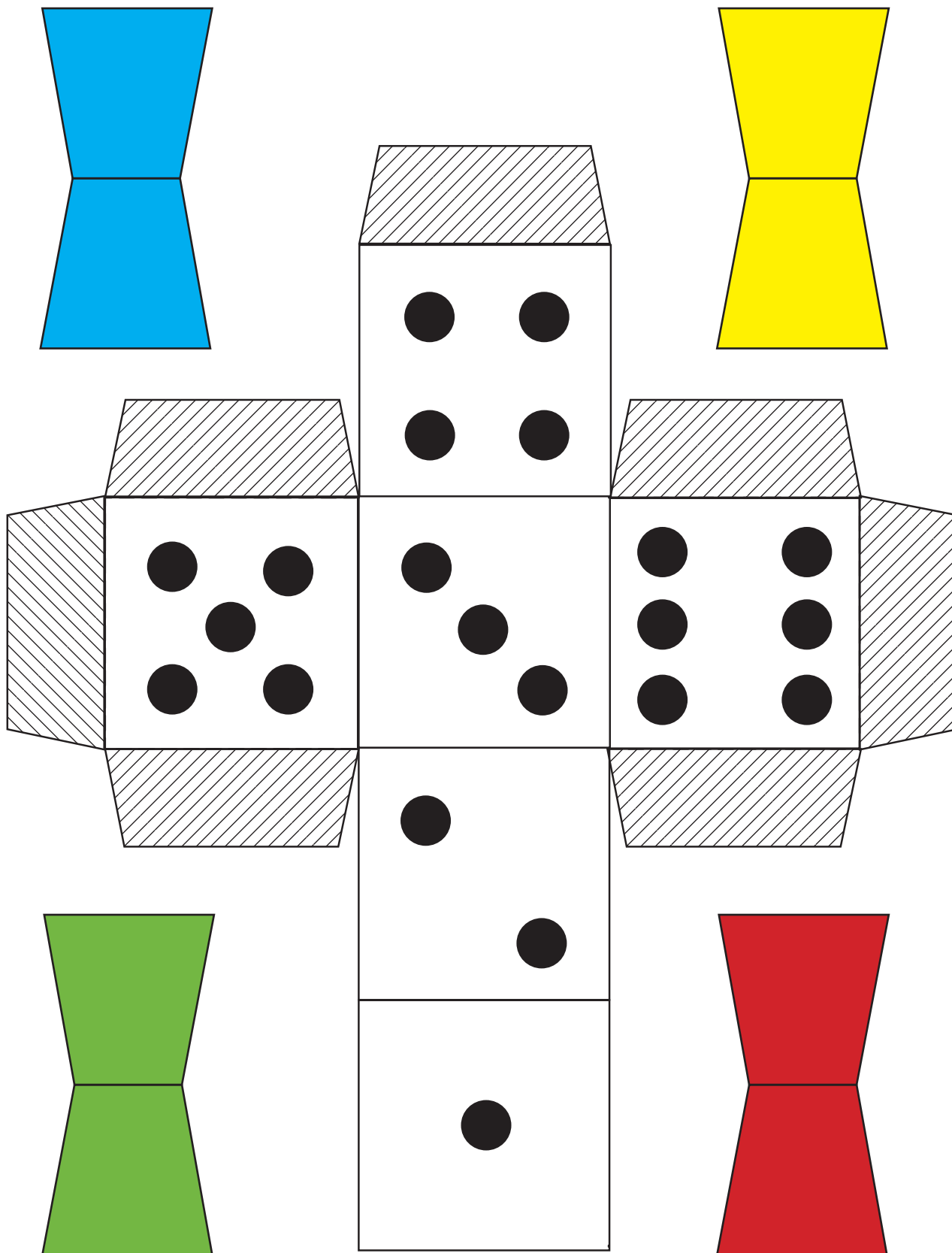
Literka U

Narysuj szlaczek. Wypchnij całą mandalę i literki U. Napisz palcem po śladzie litery kilka razy. Pokoloruj uśmiechnięte buźki i tło mandali. Naklej mandalę na kolorową kartkę.



Co kto robi? Gra planszowa

Przygotuj pionki i kostkę do gry. Wypchnij wszystkie elementy. Możesz poprosić o pomoc nauczyciela. Zagraj w grę z kolegami.



Ptaszki na topoli

Wypchnij obrazki. Wykorzystaj je do liczenia. Schowaj kartoniki, przydadzą ci się podczas zadań matematycznych.



Literka Y

Wypchnij literki Y. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj Y tak długo, jak długo piszesz. Literki naklej na kratkę. Narysuj 5 rzeczy, które kończą się głoską y.



Literka E

Wypchnij literki E. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj E tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę. Możesz dowolnie obracać literkami. Co możesz z tego stworzyć? Dorysuj brakujące elementy.



Kłopoty Burka z podwórka

Pokoloruj rysunki. Wypchnij postacie i przymocuj do nich patyczki do szaszłyków. Przygotujcie teatrzyk. Weź kukielki do domu i opowiedz domownikom historię o Burku. Co ty możesz zrobić dla zwierząt w okresie zimy?



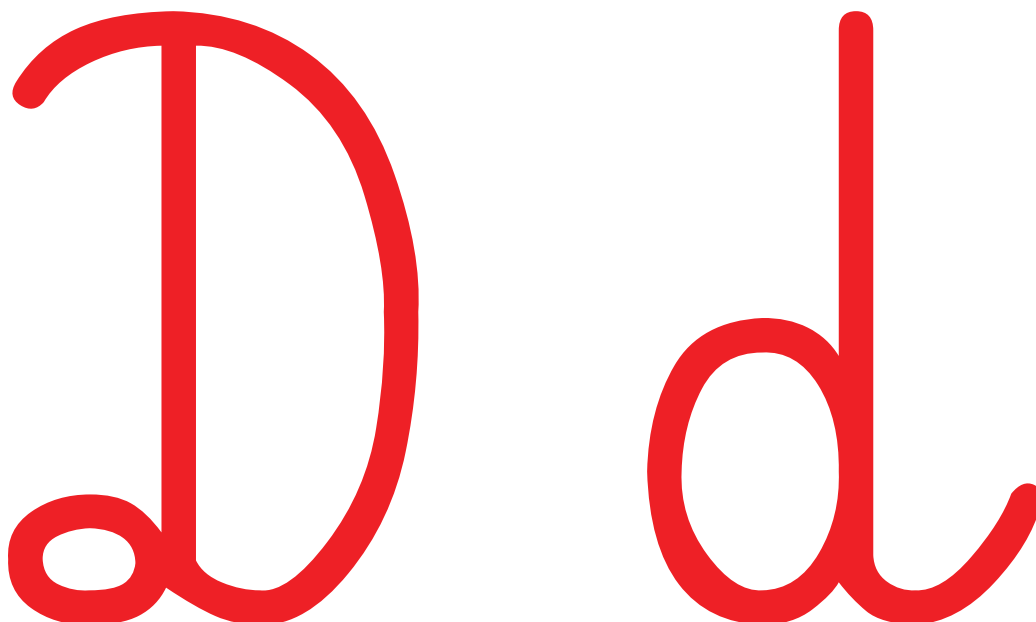
Literka N

Wypchnij literki N. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj N tak długo, jak długo piszesz. Weź to, co zostało po wypchaniu literki. To jest szablon. Przyłóż szablon do białej kartki i paluszkami namoczonym w farbie kilka razy napisz litery po śladzie. Delikatnie oderwij szablon. Zobacz jak pięknie napisałeś literkę. Element wypchany naklej na kartkę stwórz z liter to, co chciałbyś wynaleźć lub odkryć gdybyś był naukowcem.



Literka D

Wypchnij literki D. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj D tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę białą lub kolorową. Narysuj domek, tak, żeby literki były w środku. W domku tym mieszkają przedmioty, które zaczynają się na głoskę D, narysuj kilka z nich obok domku.



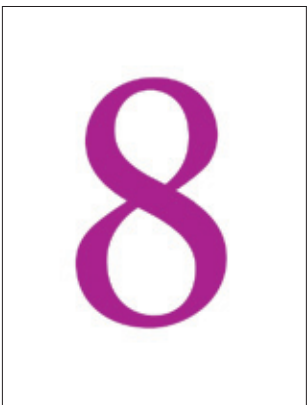
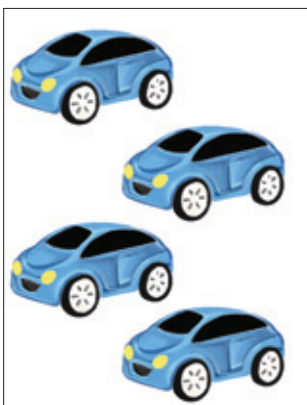
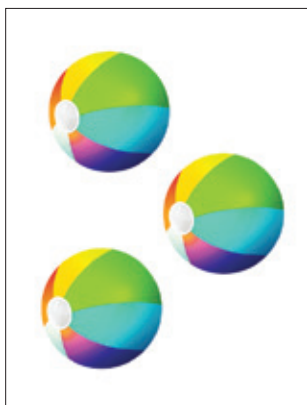
Święta

Wypchnij elementy. Ułóż puzzle i naklej na kartkę. Opowiedz co przedstawia ilustracja.



Matematyczne Memory

Wypchnij karty. Zagraj w matematyczne memory - odwróć wszystkie karty tak, abyś nie widział obrazków. Następnie odkrywaj po dwie karty i szukaj par. Parą będzie cyfra i obrazek z taką samą ilością elementów jaką wskazuje cyfra. Udanej zabawy!





Liczmany

Wypchnij wszystkie prezenty. Zastanów się, w ile grup można je ułożyć?














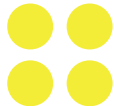

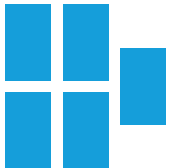

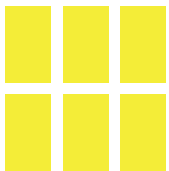
Miesiące kupują buty

Wypchnij buty. W trakcie, kiedy nauczyciel będzie czytał tekst odszukuj buty, o których jest mowa w wierszu. Przymocujcie do butów wykałaczki i stworzcie teatrzyk.



Domino z figur

Narysuj w każdym pustym polu tyle takich samych figur, aby było o jedną mniej niż na rysunku obok. Wypchnij gotowe kostki domina i ułóż je w odpowiedni sposób. Możesz domino ułożyć wspólnie z kolegą lub koleżanką.

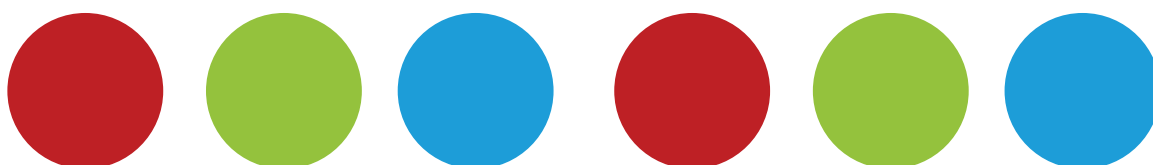
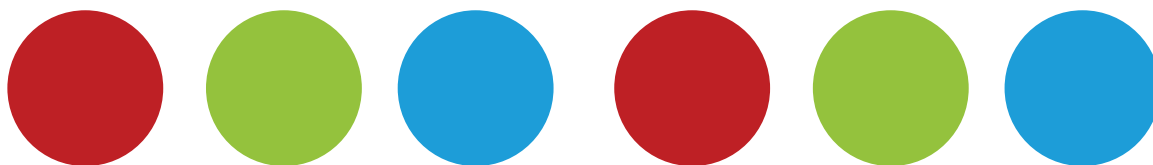
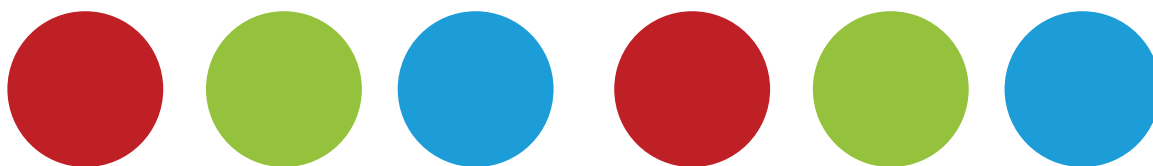
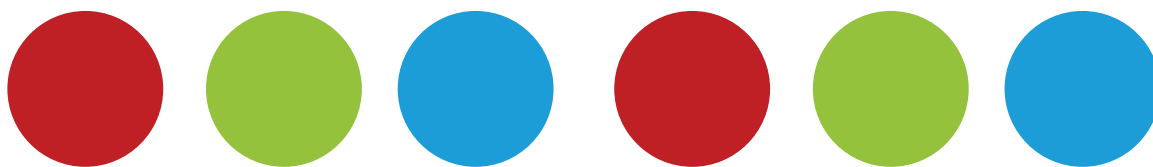
Maszyny i urządzenia

Wybierz elementy. Wykorzystaj je do skonstruowania urządzenia lub maszyny.



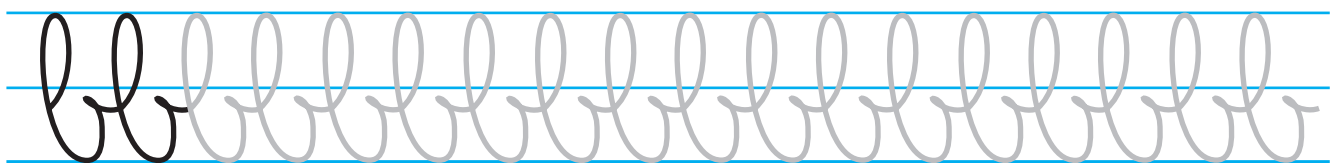
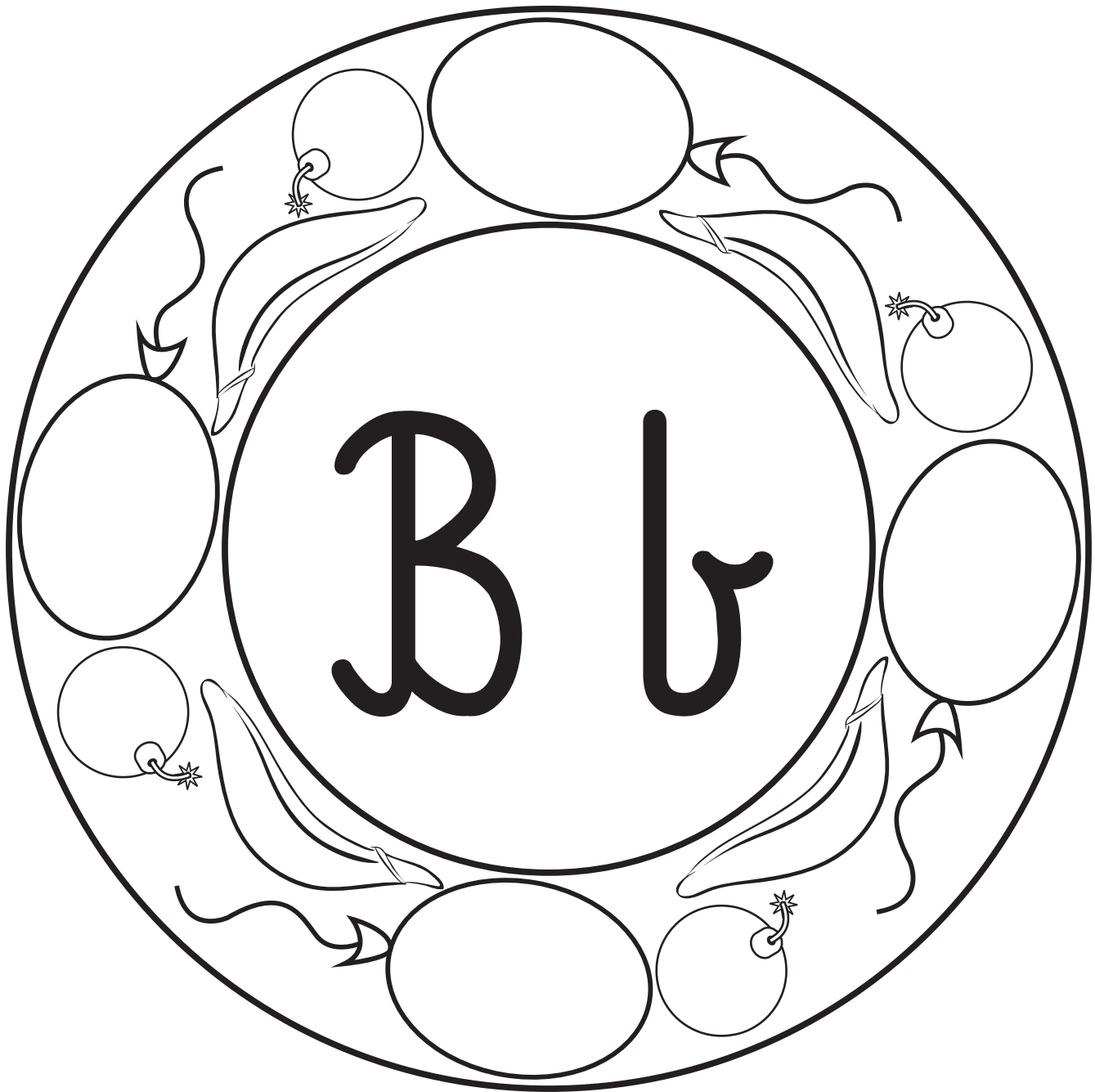
Korale dla babci

Wypchnij wszystkie koraliki. Zaprojektuj korale dla babci.



Literka B

Narysuj szlaczek, staraj się nie odrywać ręki od kartki. Wypchnij mandalę. Napisz palcem po śladzie litery B kilka razy. Pokoloruj mandalę.



Tangram

Wypchnij układankę oraz karty z obrazkami do odwzorowania. Spróbuj ułożyć wzory znajdujące się na kartach.



Literka R

Wypchnij literki R. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj R tak długo, jak długo piszesz. Naklej wielką literkę R na kartkę. Wyobraź sobie, że nogi i brzusek literki, to nóżki i brzusek kogoś. Dorysuj elementy tak, żeby powstała postać. Jeśli chcesz wykorzystaj również małą literkę r.



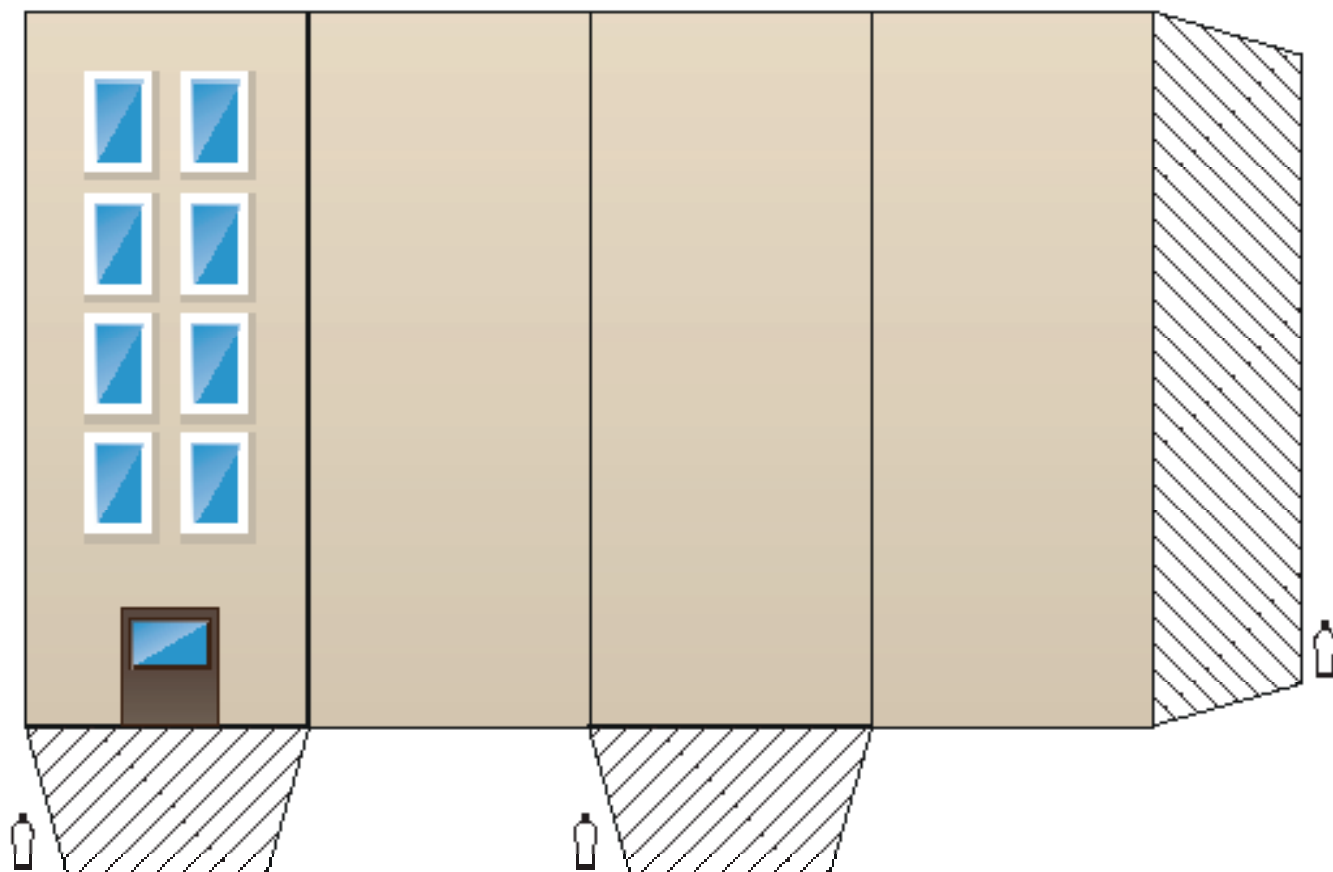
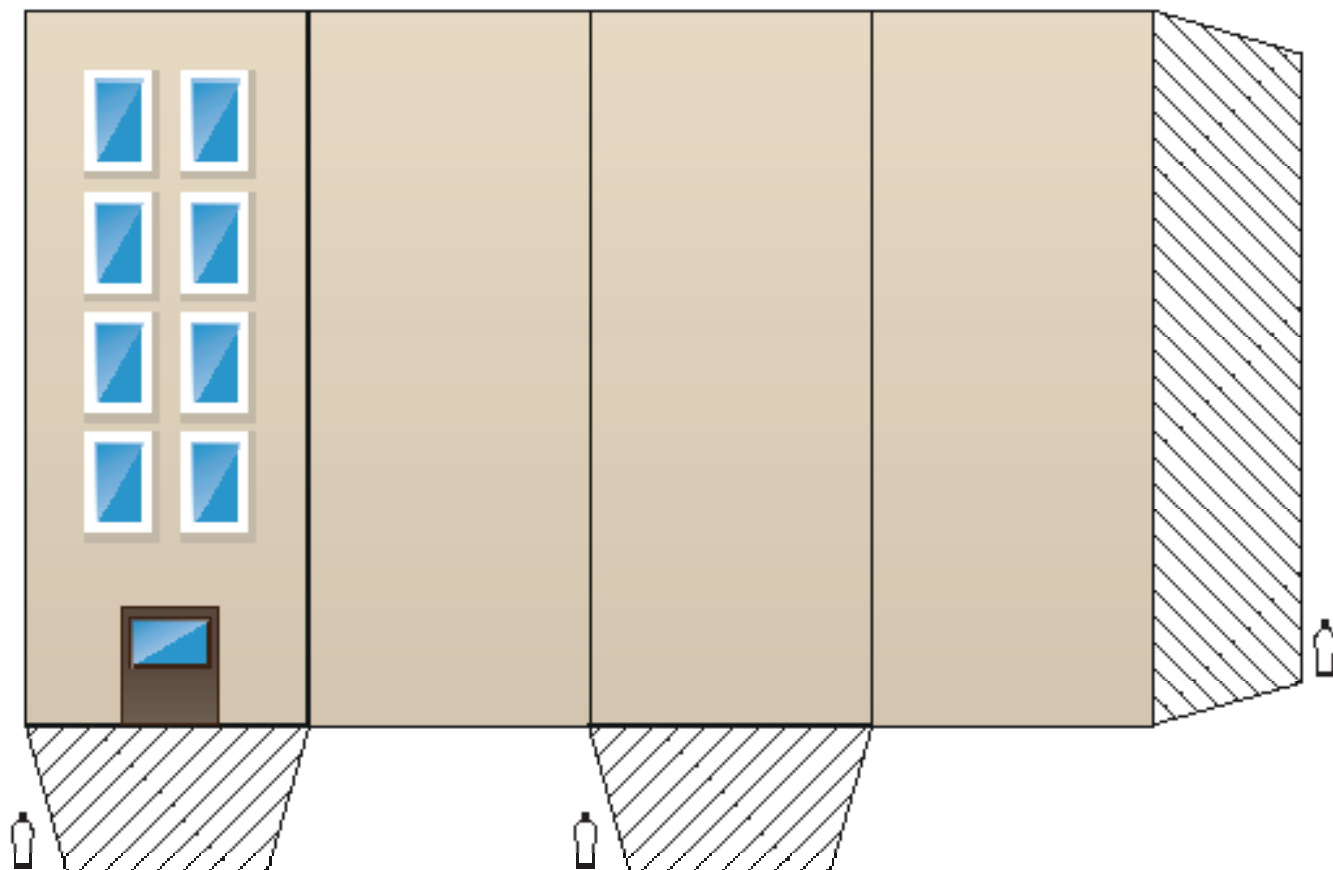
Literka G

Wypchnij literki G. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj G tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę. Narysuj 3 obrazki przedstawiające sytuacje, w których ktoś gra.



Park w mieście

Wypchnij bloki mieszkalne. Zegnij je we wskazanych miejscach i sklej. Pokoloruj bloki i ustaw je na arkuszu brystolu. Zaprojektuj park oraz miłe otoczenie dla mieszkańców osiedla.



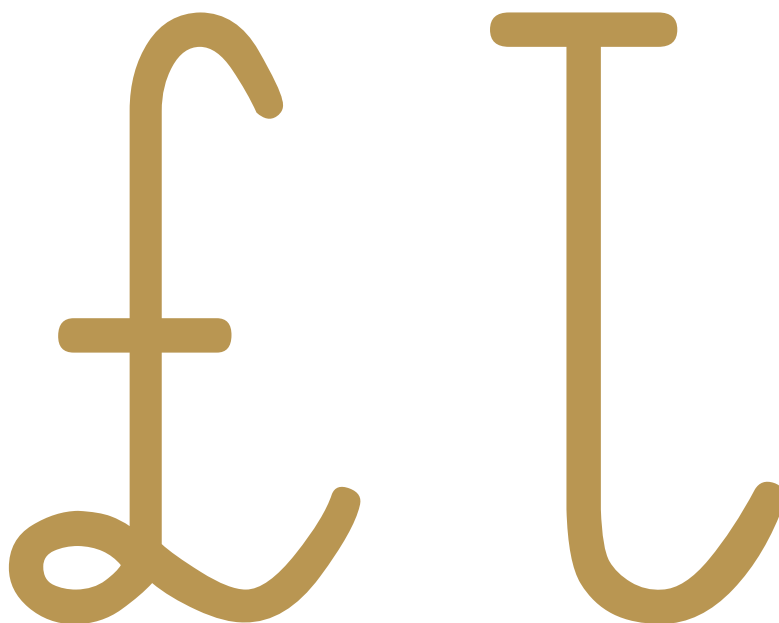
Literka P

Wypchnij literki P. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj P tak długo, jak długo piszesz. Naklej litery na kartę i zaprojektuj im piękne ubrania.



Literka Ł

Wypchnij literki Ł. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj Ł tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę. Narysuj duże koło. Stwórz mandałę.



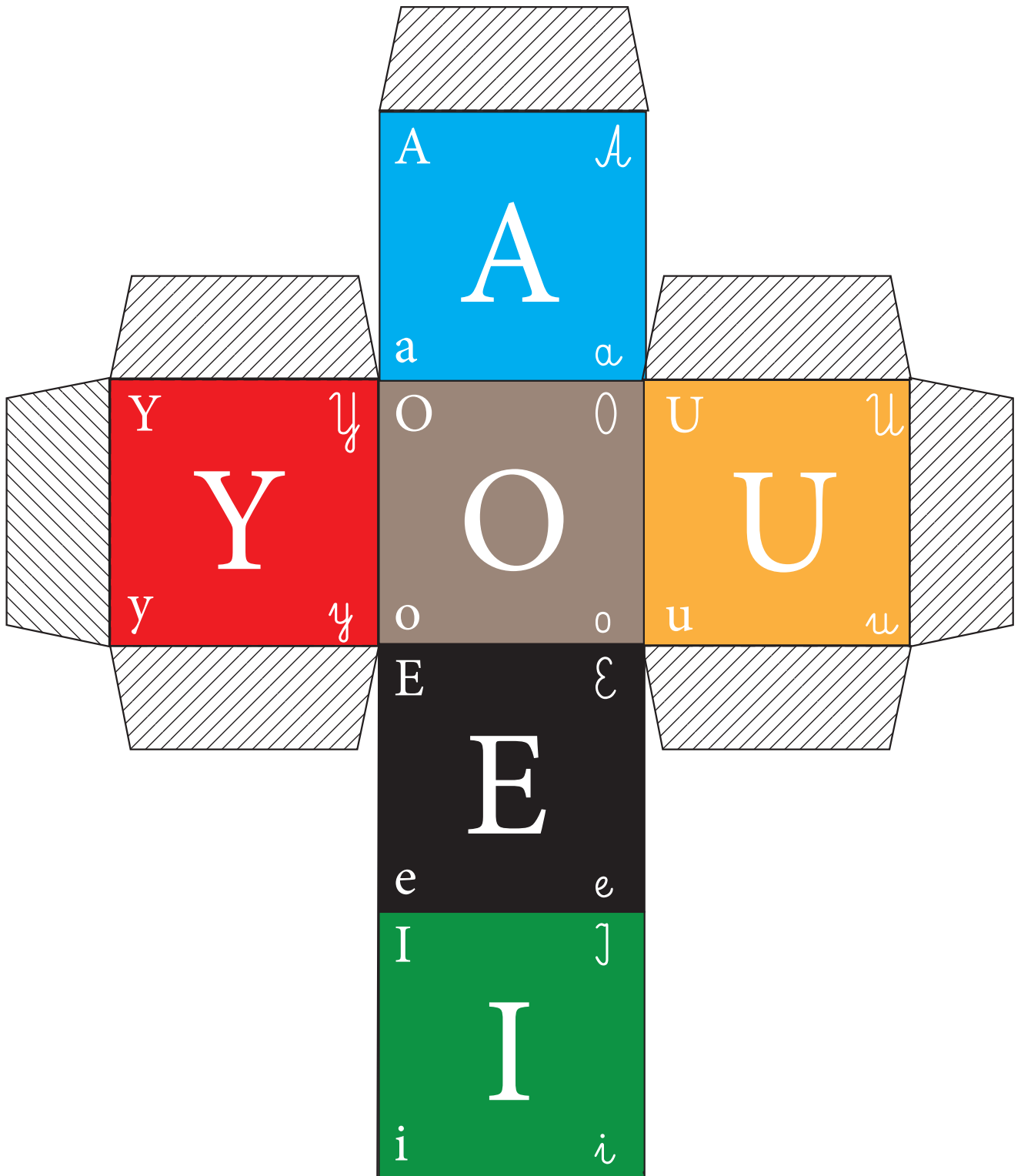
Monety

Wypchnij monety. Wykorzystaj je do zabaw matematycznych oraz do zabawy w sklep.



Kostka samogłoskowa

1. Rzuć kostką, wymyśl wyrazy rozpoczynające się wylosowaną głoską.
2. Rzuć kostką, wymyślaj wyrazy, które zawierają daną głoskę.
3. Rzuć kostką, podaj nazwę rzeczy, która jest w tym kolorze.



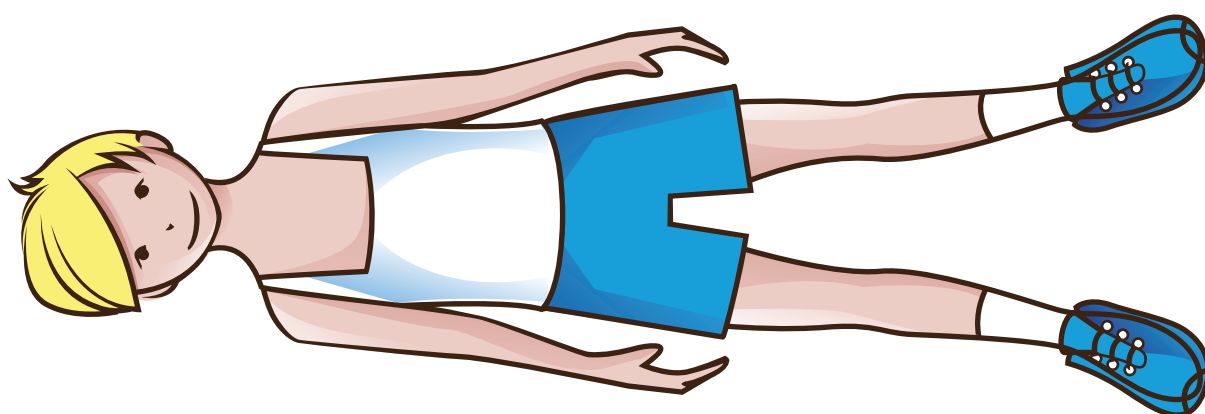
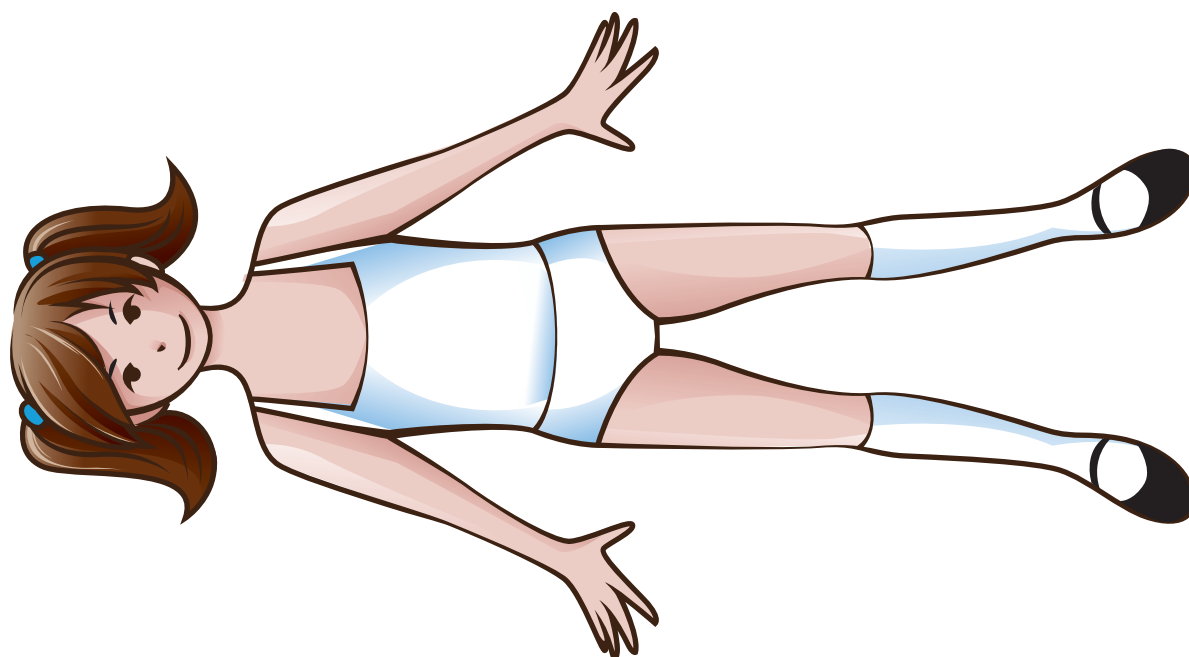
Owoce i warzywa

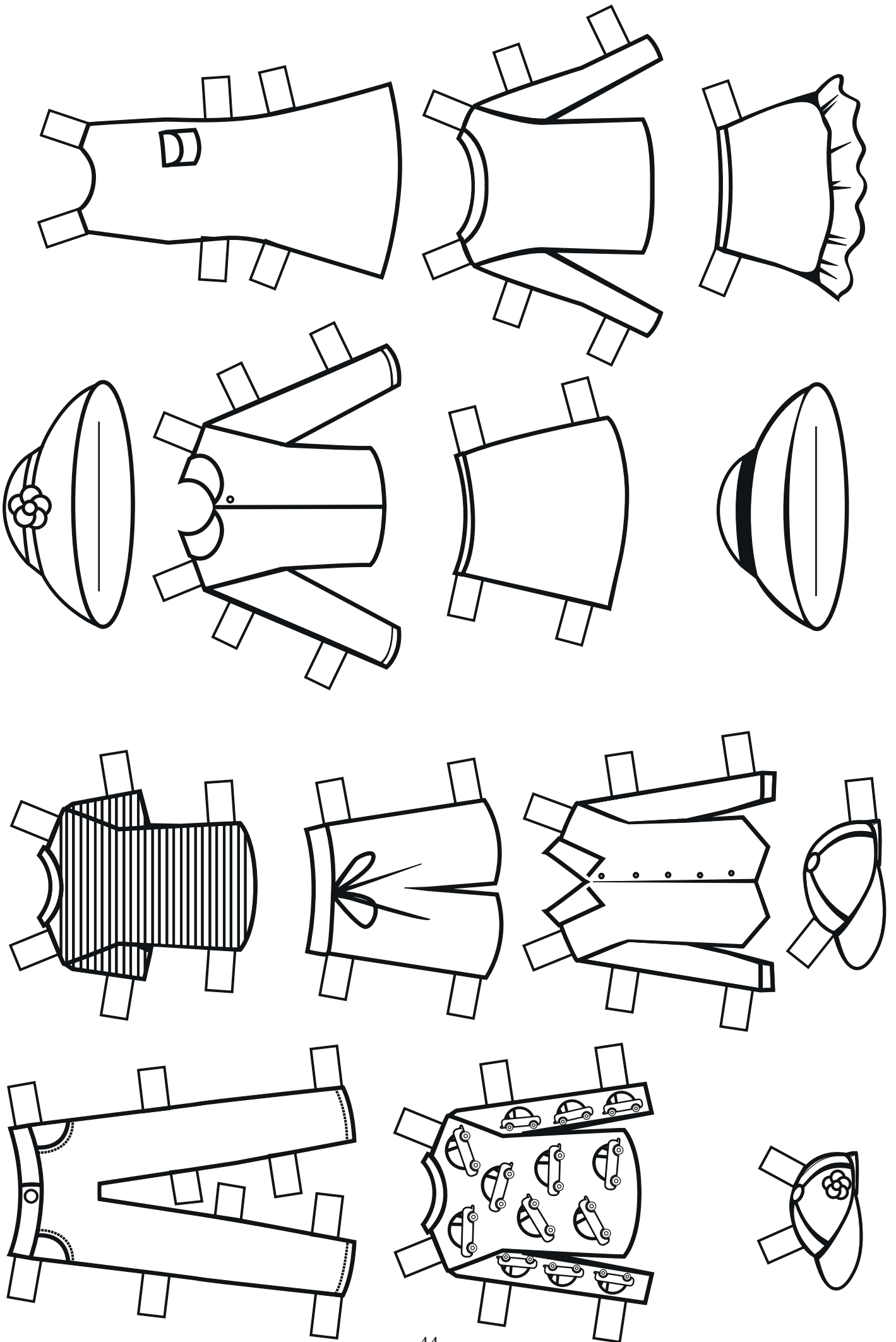
Pokoloruj warzywa i owoce. Wypchnij je. Przyłóż do kartki i odrysuj ich kształty tak, żeby z prawej strony były owoce, a z lewej warzywa.



Pokaz mody

Wypchnij figury chłopca i dziewczynki oraz komplety ubrań. Wspólnie z kolegami i koleżankami przygotujcie pokaz mody. Możesz wykorzystać szablony i samodzielnie przygotować kolejne zestawy ubrań.





Literka C

Wypchnij literki C. Napisz po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj C tak długo, jak długo piszesz. Weź szablon, który został po wypchnięciu litery, przyłóż do białej kartki i paluszkiem zamoczonym w farbie kilka razy obrysuj literę. Oderwij delikatnie szablon i zobacz jak piękną literkę C napisałeś. W co można zamienić literkę C? Spróbuj to zrobić. Część wypchaną weź do domu i pokaż komuś bliskiemu jak pięknie potrafisz paluszkiem napisać literkę C.



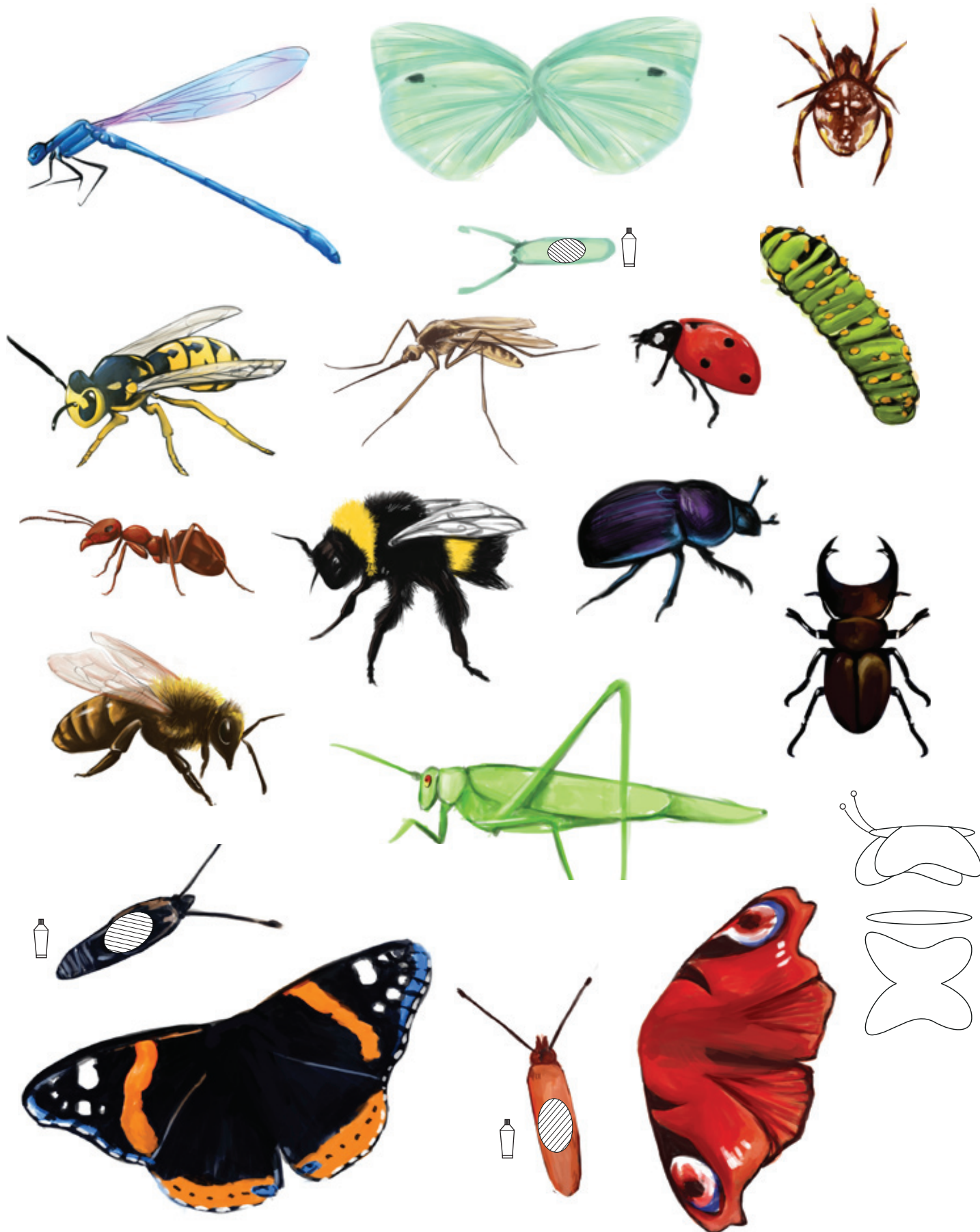
Literka W

Wypchnij literki W. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj W tak długo, jak długo piszesz. Weź szablon i paluszkiem zamoczonym w niebieskiej farbie napisz literki po śladzie. Dookoła nich namaluj to, co kojarzy ci się z wodą. Wypchnięte literki weź do domu i pokaż komuś bliskiemu jak pięknie potrafisz paluszkiem pisać literkę W.

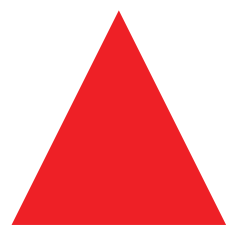
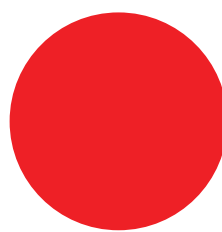
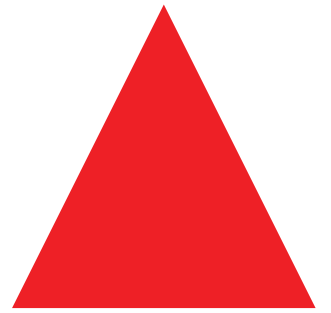
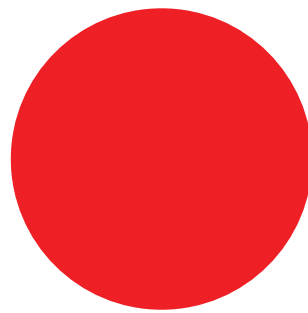
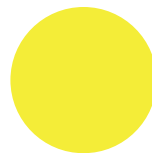
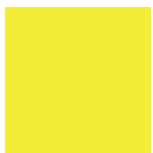
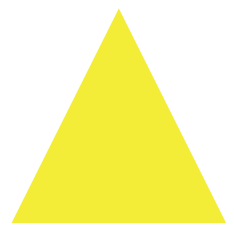
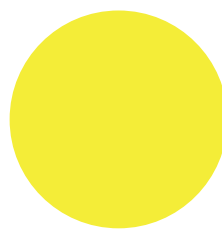
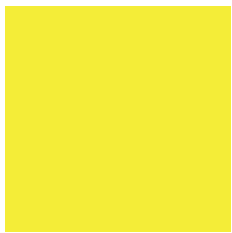
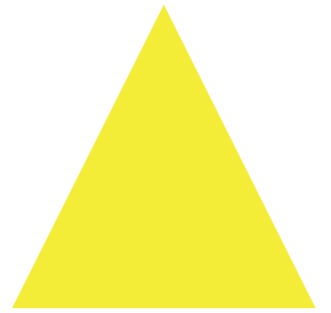
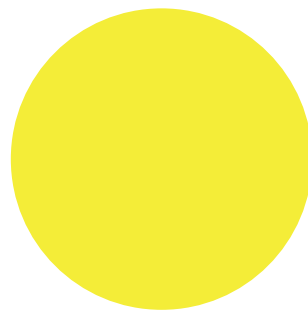
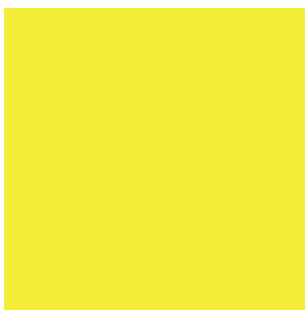


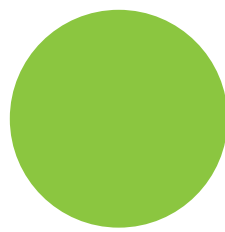
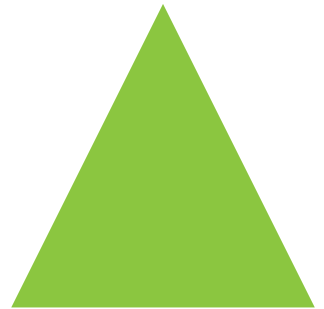
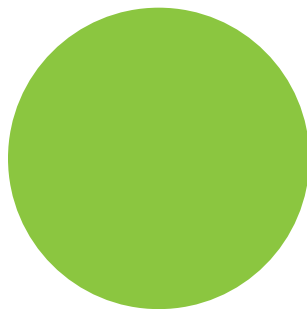
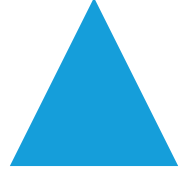
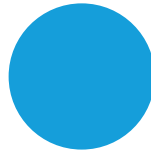
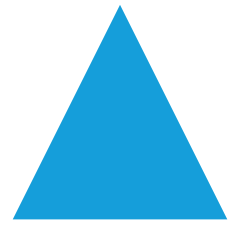
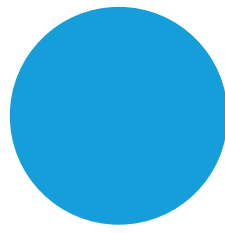
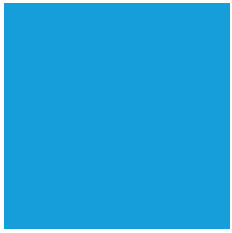
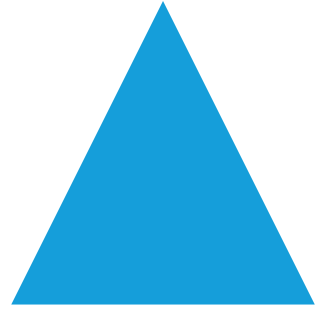
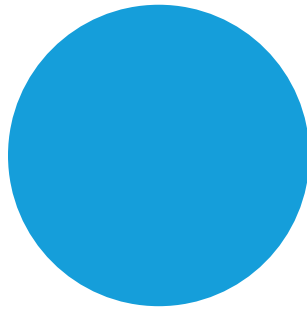
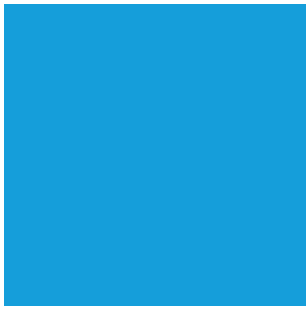
Owady i pająki

Wypchnij owady i pająka. Zastanów się gdzie mogą mieć swoje domy. Na kartce papieru narysuj łąkę z kwiatami – przyklej do niej owady. Dla pająka wyklej pajęczynę.



Figury geometryczne





Zwierzęta

Wypchnij sylwetki zwierząt. Zastanów się, w jaki sposób można zwierzęta pogrupować. Gdzie mogą zamieszkać rodziny zwierząt? Wykorzystując szablon możesz narysować kolejne zwierzęta.





Literka Z

Wypchnij literkę Z i z. Rysuj literę paluszkiem po śladzie i mów Z dopóki nie skończysz rysować wielkiej litery, to samo zrób z małą literą z. Co przypomina ci ta litera? Wypchniętą część naklej na kolorową kartkę. Co może powstać z tych liter? Narysuj to. Szablon litery weź do domu i pokaż komuś bliskiemu jak potrafisz pisać literkę.



Literka J

Wypchnij literki J. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj J tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę otocz je pętlą w kształcie jajka. Dokoła narysuj przedmioty, które mają jajowaty kształt.



Literka F

Wypchnij literki F. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj F tak długo, jak długo piszesz. Naklej literkę na kartkę. Dookoła litery zrób koła, każde koło pokoloruj na inny kolor. Policz ile masz kolorowych kółek. Kto z Twojej grupy ma najwięcej, a kto najmniej kolorowych kółek?



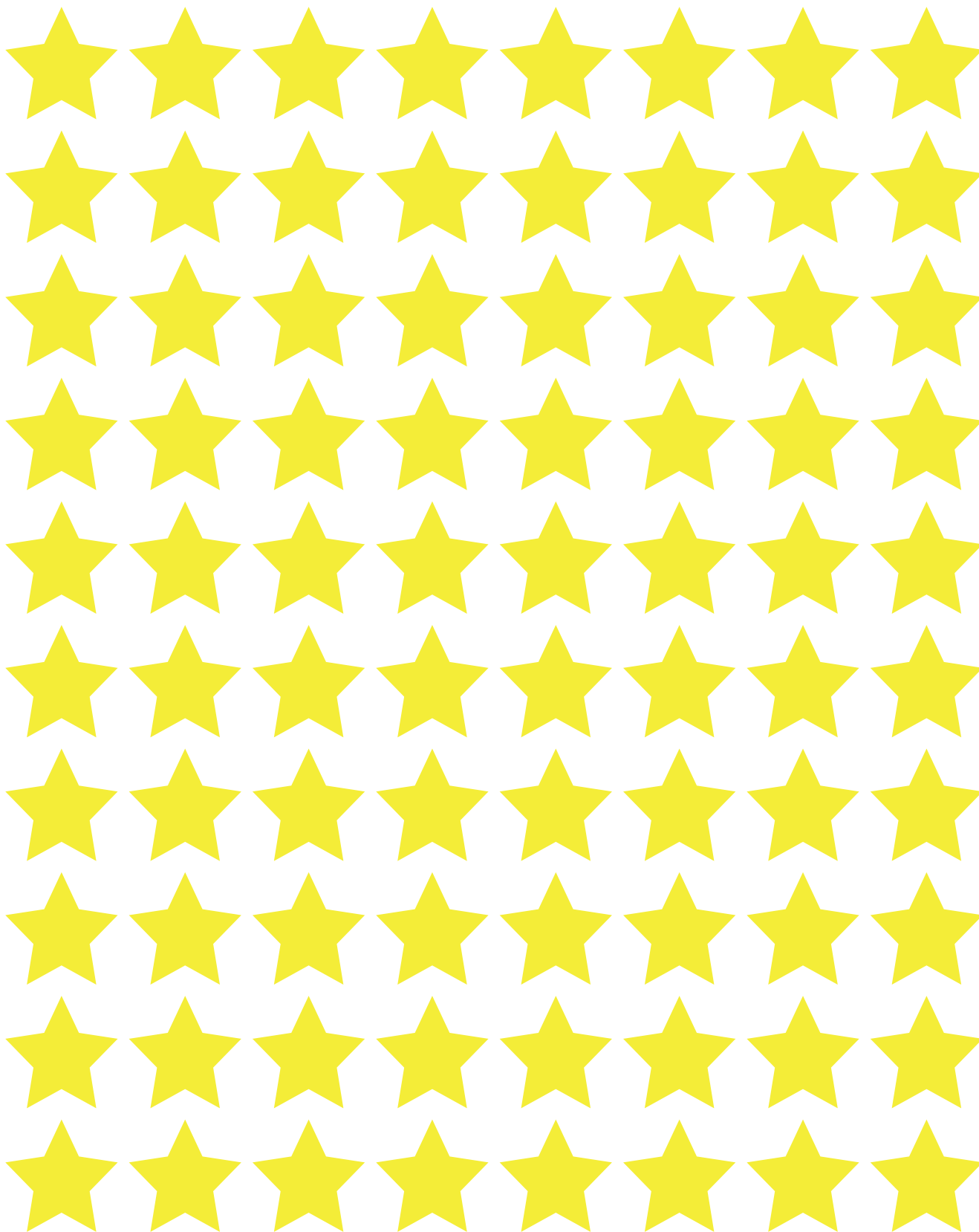
Literka H

Wypchnij literki H. Rysuj po śladzie literki kilka razy. Wymawiaj H tak długo, jak długo piszesz. Naklej literki na kartkę. Na pozostałej części kartki narysuj hałas.



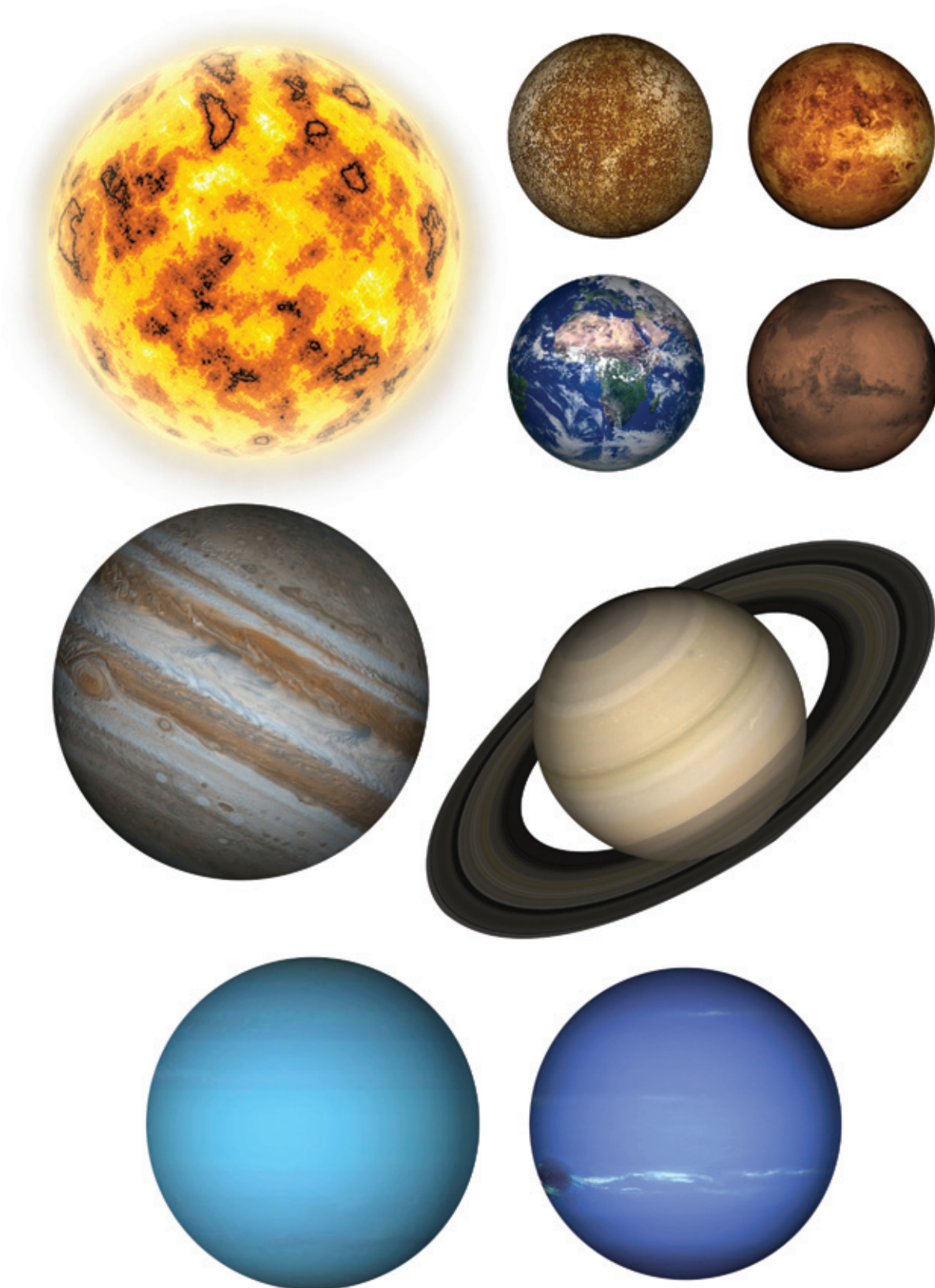
W królestwie gwiazd

Wypchnij gwiazdki. Na stoliku lub na podłodze ułóż z nich gwiazdozbiór Wielki Wóz. Z pozostałych gwiazdek ułóż wymyśloną przez siebie konstelację. Naklej swoją konstelację na papier. Gwiazdki, które zostały możesz zabrać do domu i pobawić się w taki sposób z rodzicami lub rodzeństwem.



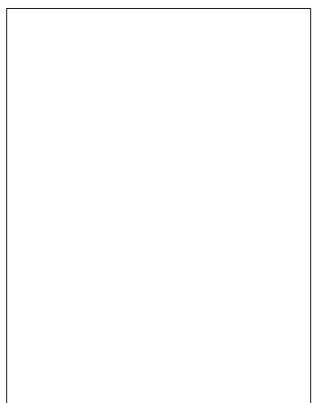
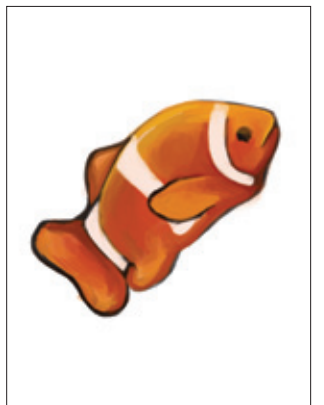
Układ słoneczny

Wypchnij planety i słońce. Stwórzcie makietę Układu Słonecznego



Memory głoskowe

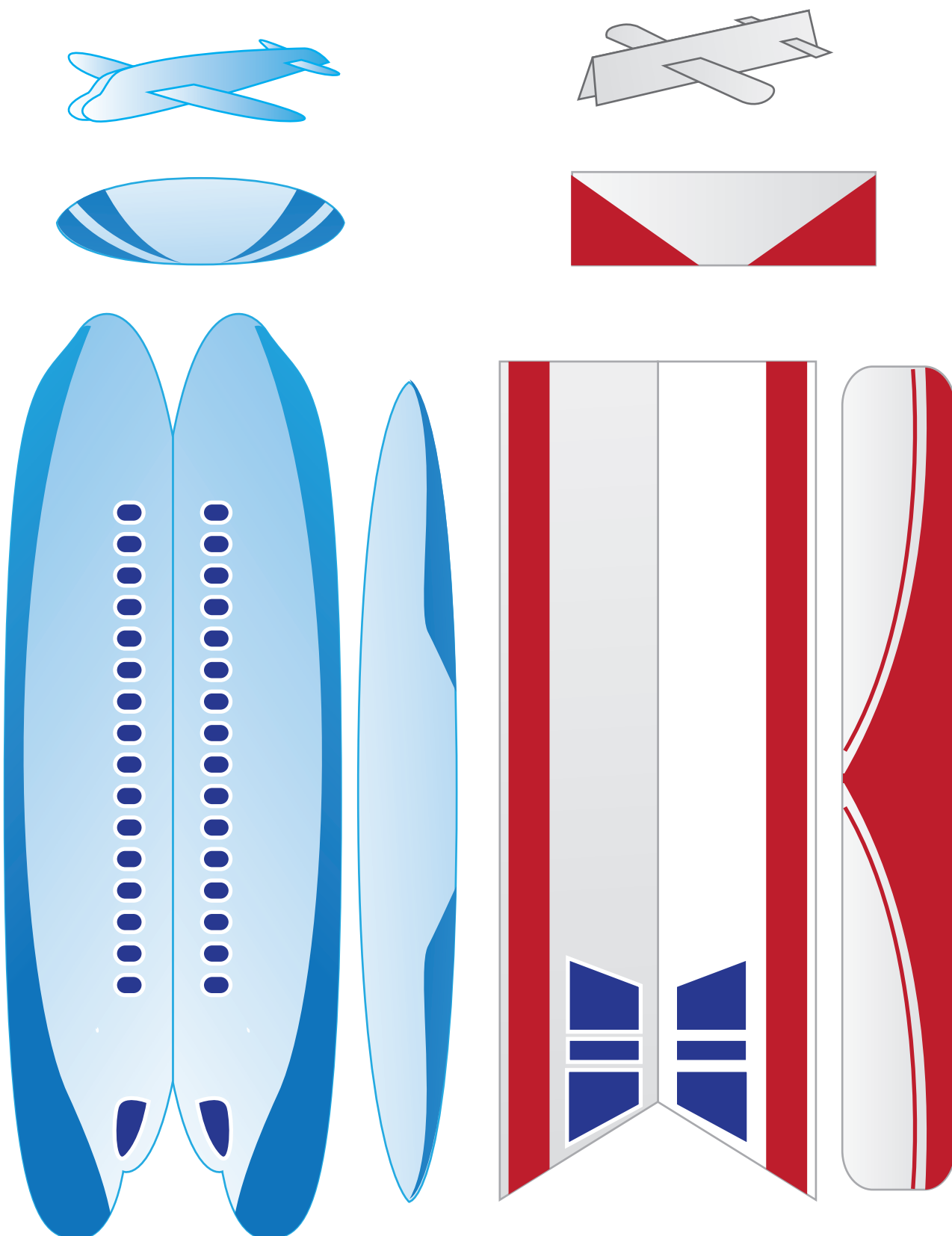
Wypchnij karty. Zagraj z kolegami w memory głoskowe. Waszym zadaniem jest odnalezienie pary przedmiotów, których nazwy zaczynają się na taką samą głoskę. Podziel na głoski wyrazy z pary, którą odkryłeś poprawnie. Tymi kartami można również zagrać w Piotrusia. Weź grę do domu i pobaw się z kimś bliskim.





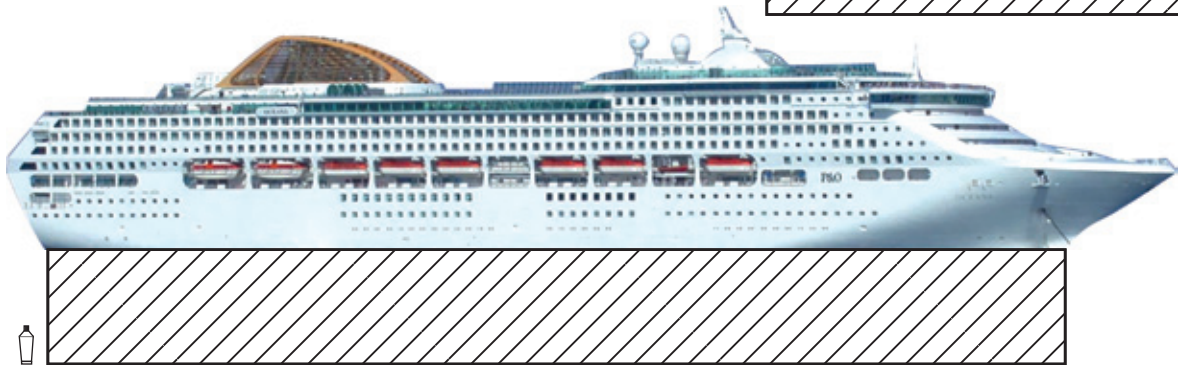
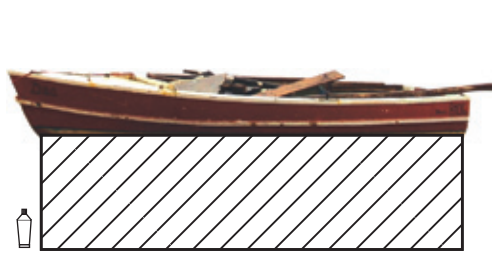
Samoloty i maszyny latające

Wypchnij poszczególne elementy samolotów. Złóż je na liniach zgięć w taki sposób, aby powstał kadłub i skrzydła samolotu. Skrzydła samolotu oraz ogon przelóż przez kadłub w zaznaczonych miejscach (nacięcia). Przez dziurkę w kadłubie przewlecz sznurek.



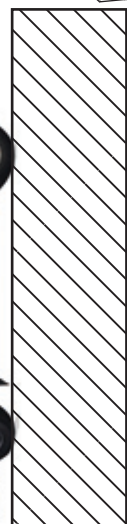
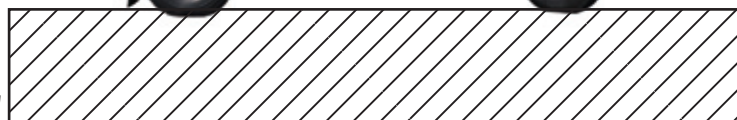
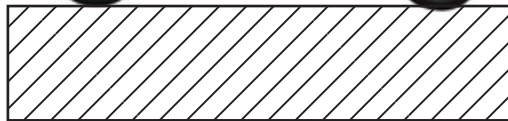
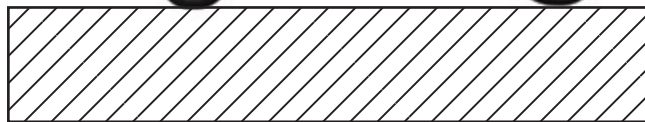
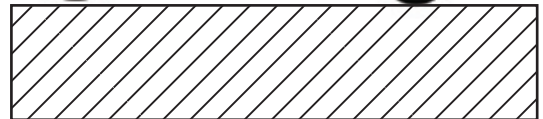
Statki

Wypchnij poszczególne elementy. Złóż je na liniach zgięć w taki sposób, aby statki mogły stać (lub przyklej je do kartki papieru).



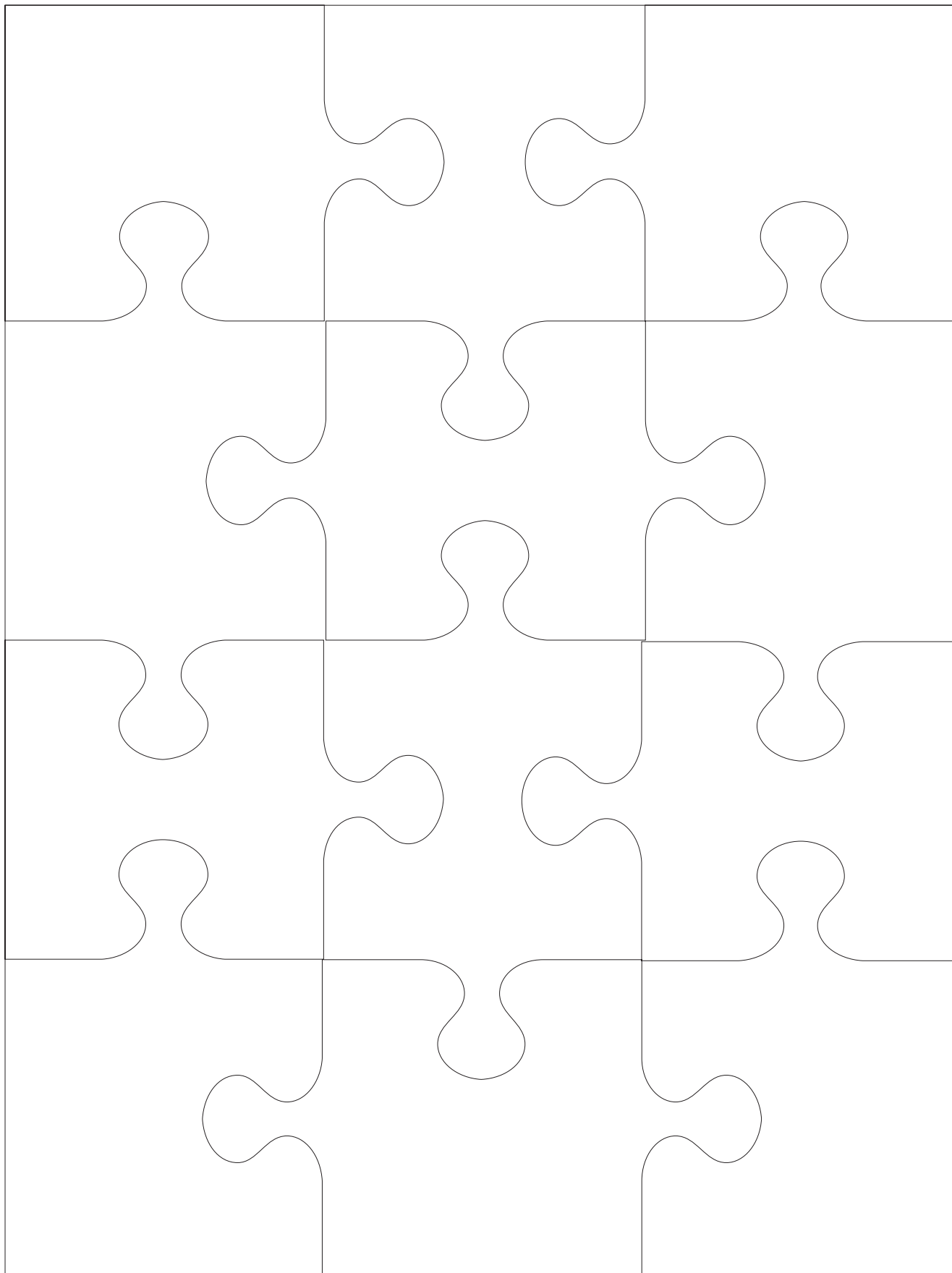
Samochody i pojazdy

Wypchnij poszczególne elementy. Złóż je na liniach zgięć w taki sposób aby samochody i pojazdy mogły stać (lub przyklej do kartki papieru).



Puzzle

Zaprojektuj i narysuj swoją własną układankę. Wyciśnij elementy, wymieszaj je i spróbuj ułożyć na nowo. Zapytaj kolegę lub koleżankę czy chcą ułożyć Twoją układankę.









Publikacja jest współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

