



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

InBIT
KOMPETENCJE TWORZĄ MOŻLIWOŚCI

FADOS
SŁAWOMIR ANIOŁ



ZESZYT ĆWICZEŃ Z KARTAMI PRACY DO PROGRAMU EDUKACJI PRZEDSZKOLNEJ

“Jutro idę do szkoły” JESIEN



Praca zespołowa pod kierunkiem:

Bogny Bartosz

Skład zespołu autorskiego:

Bogna Bartosz, Liliana Fodrowska,
Janina Huterska-Górecka, Dorota Rąpała

Współpraca programowo merytoryczna:

Anna Ł. Adamska

© Copyright by InBIT Szczecin 2013

Realizatorzy projektu:

Instytut Organizacji Przedsiębiorstw i Technik Informacyjnych
"InBIT" Sp. z o.o. Oddział w Zgorzelcu
59-900 Zgorzelec, ul. Daszyńskiego 17
www.inbit.pl

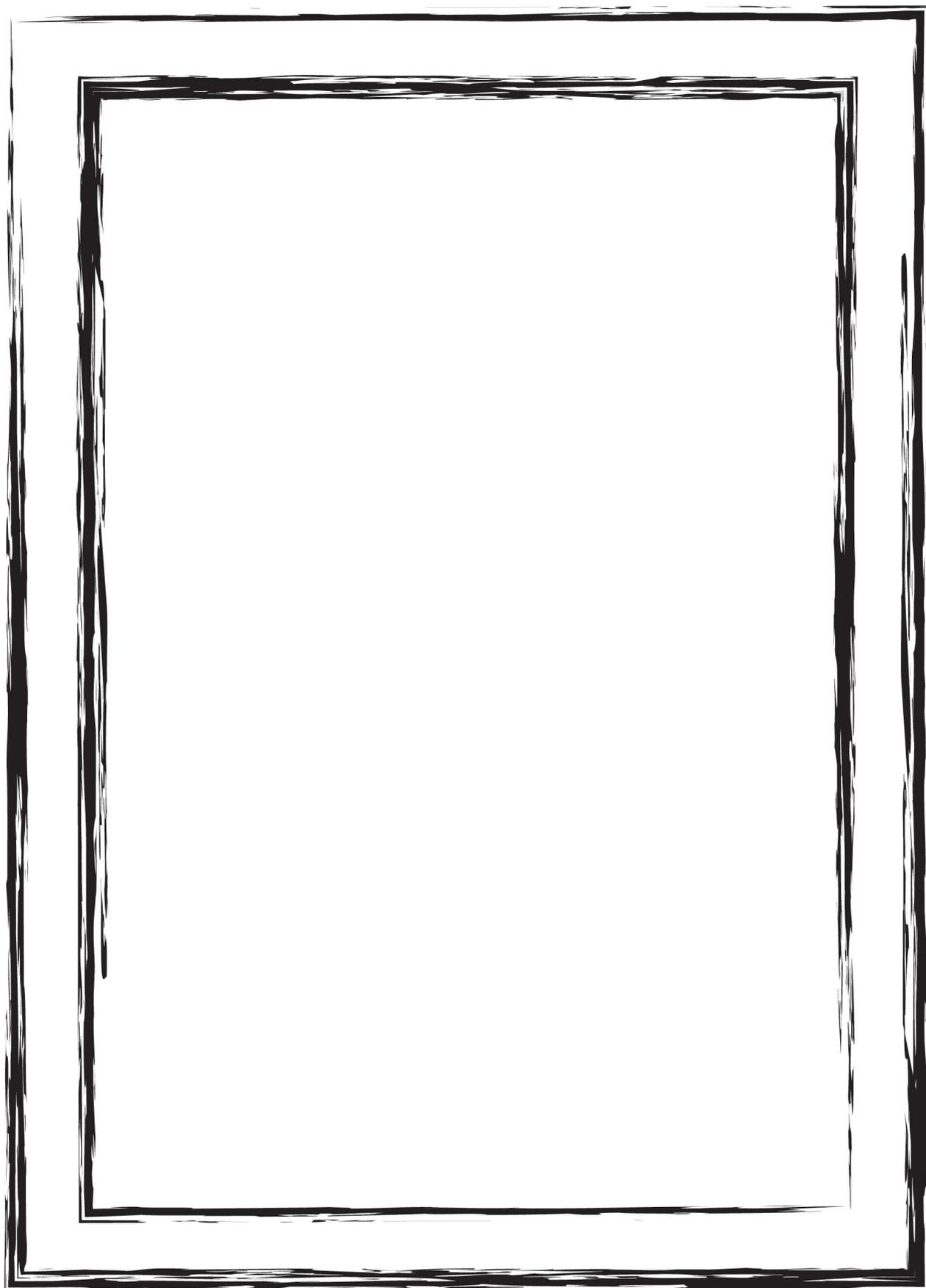
Sławomir Anioł FadoS
www.fados.pl

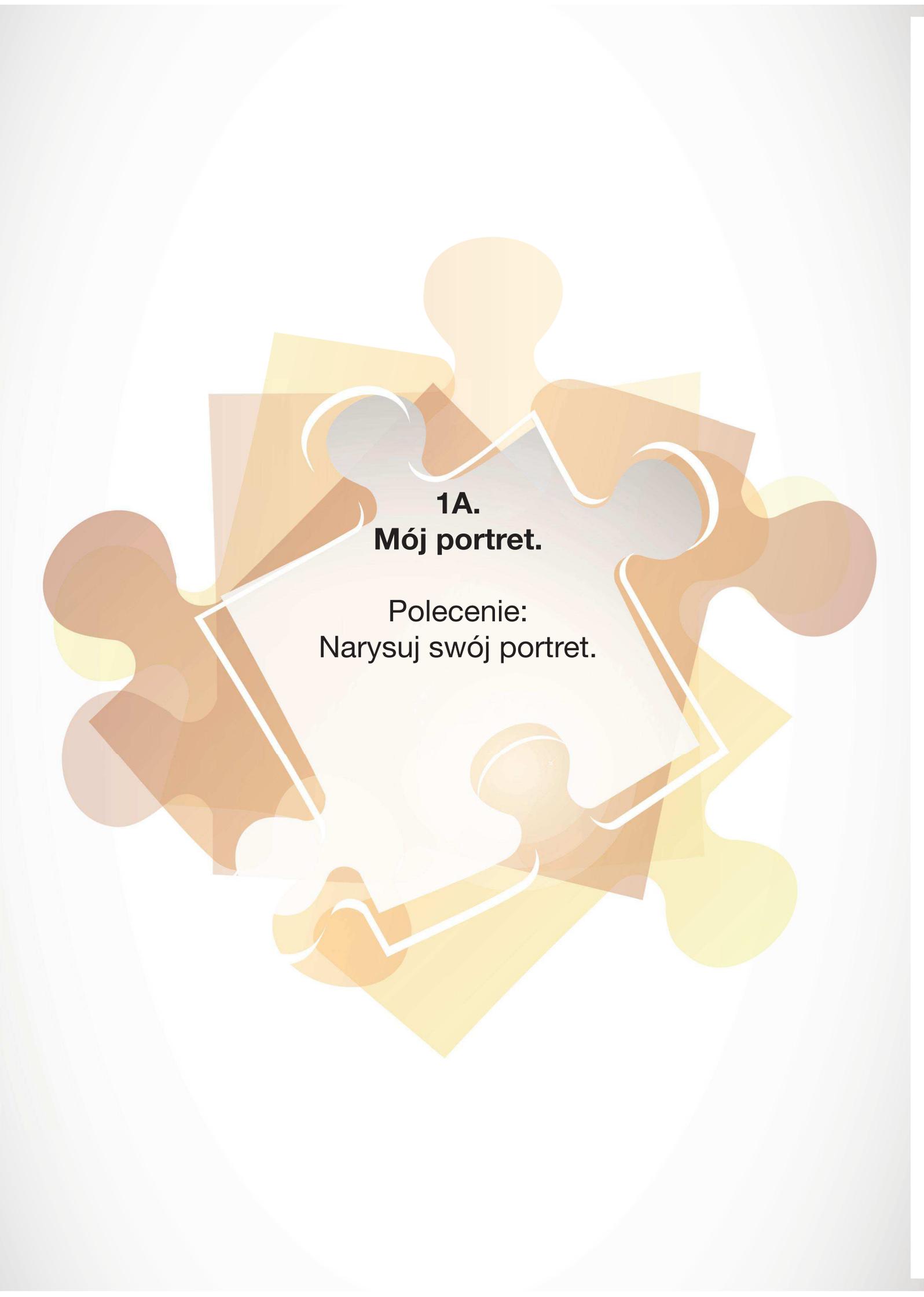
nakład 1000 egz.
EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

Opracowanie graficzne, skład i druk:

"Departament Druku" s.c.
59-900 Zgorzelec, ul. Łużycka 33b/3

To ja ...

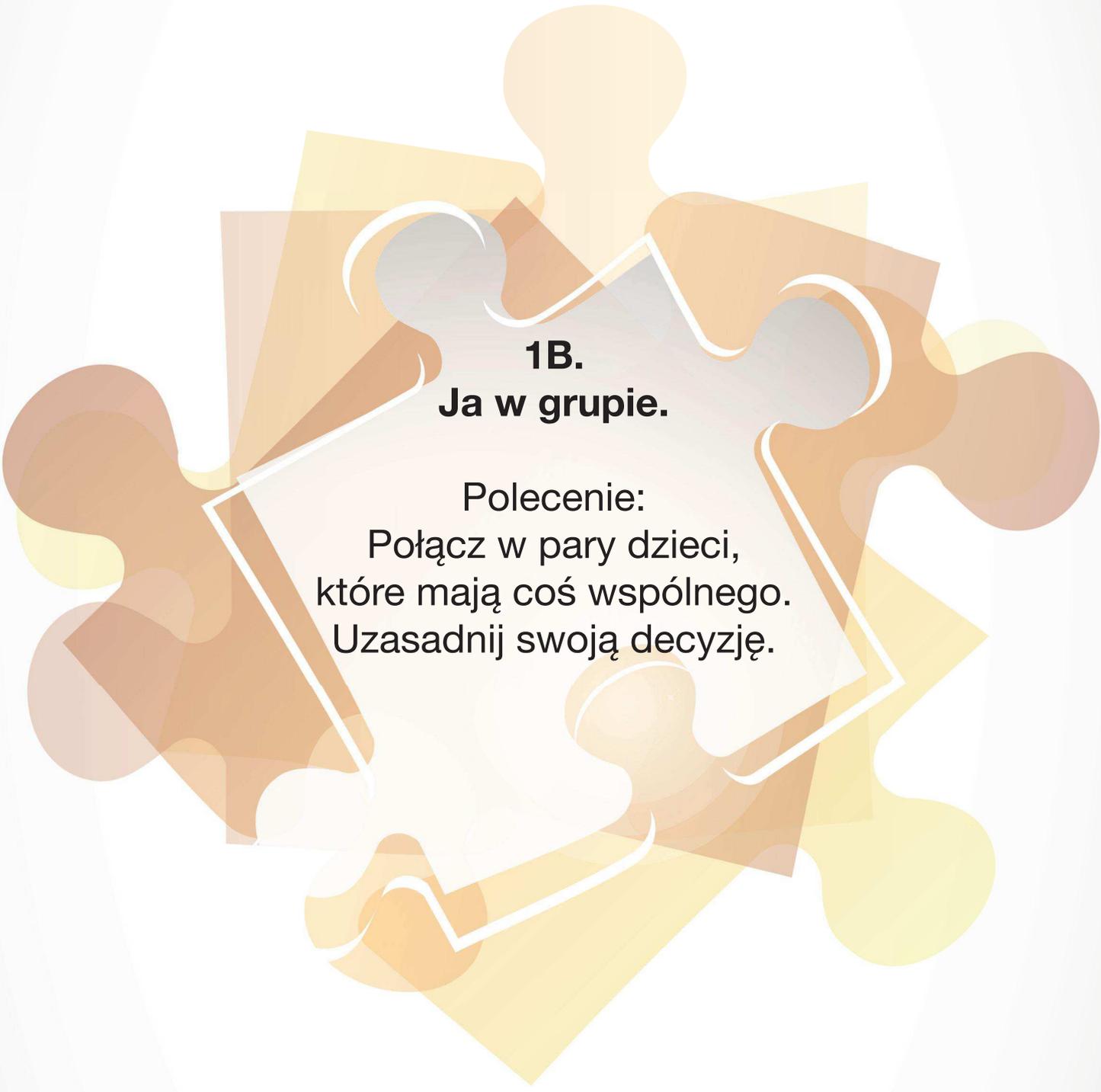




**1A.
Mój portret.**

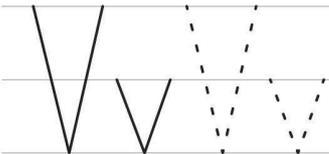
Polecenie:
Narysuj swój portret.





1B.
Ja w grupie.

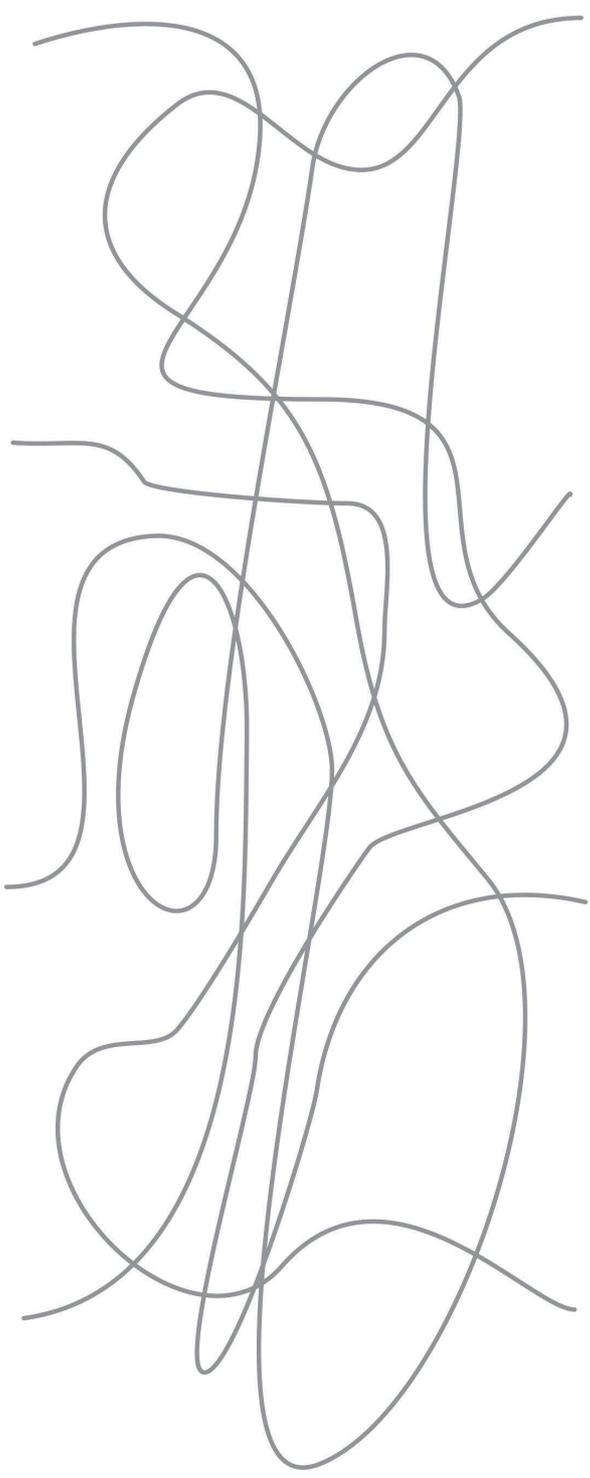
Polecenie:
Połącz w pary dzieci,
które mają coś wspólnego.
Uzasadnij swoją decyzję.





**1C.
Sowa.**

Polecenie:
Pokoloruj sowę według kodu.
Dokończ szlaczek.



Ewa



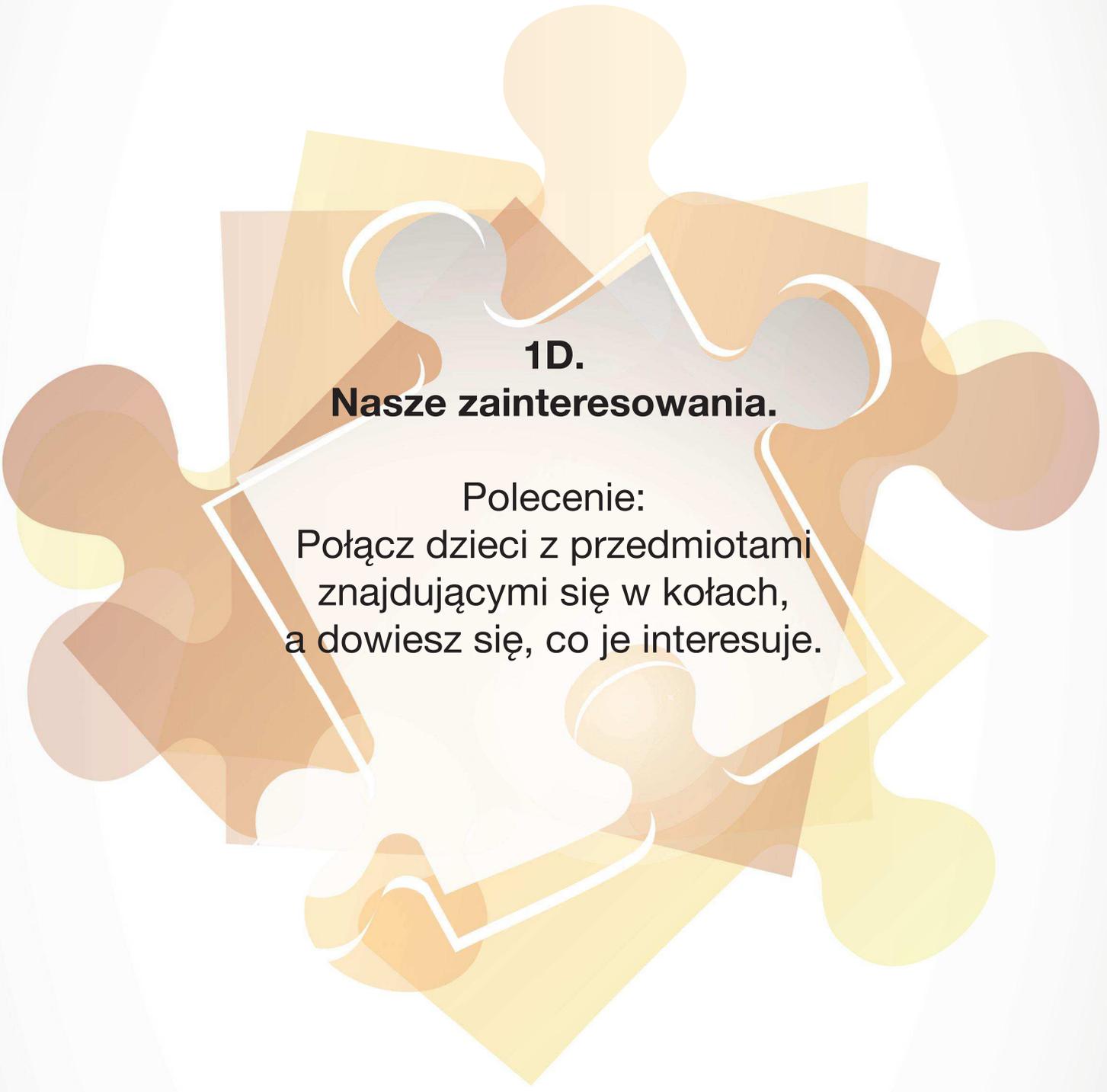
Adam



Ola

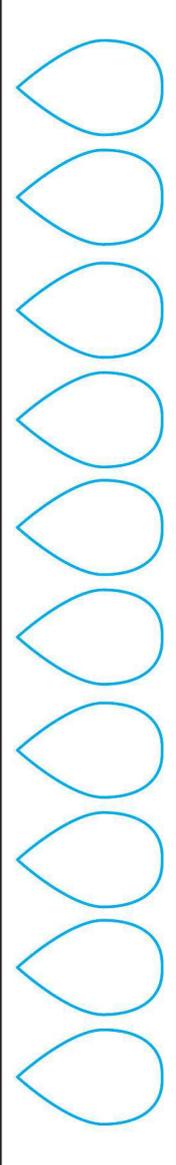
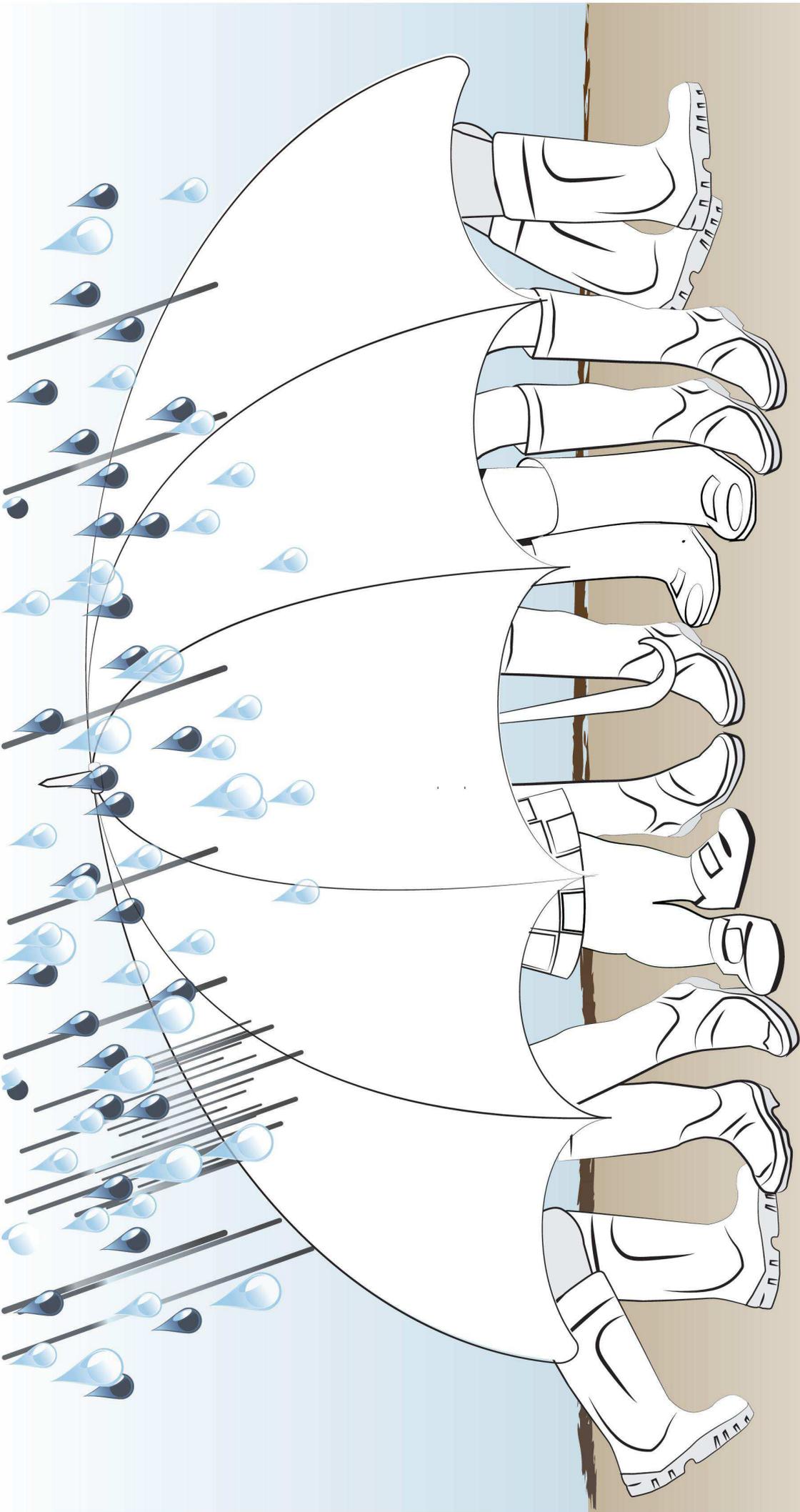


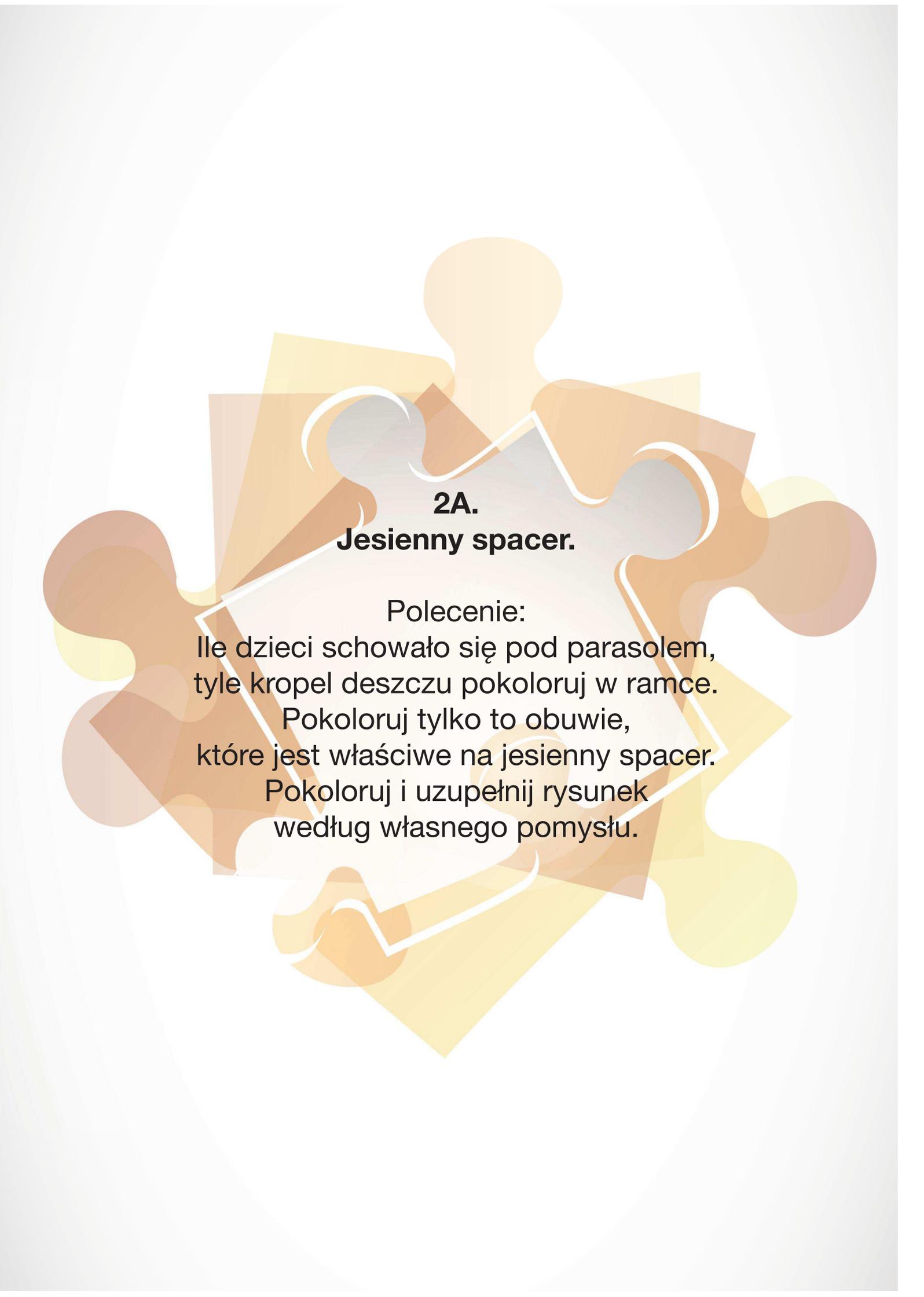
Olek



**1D.
Nasze zainteresowania.**

Polecenie:
Połącz dzieci z przedmiotami
znajdującymi się w kołach,
a dowiesz się, co je interesuje.





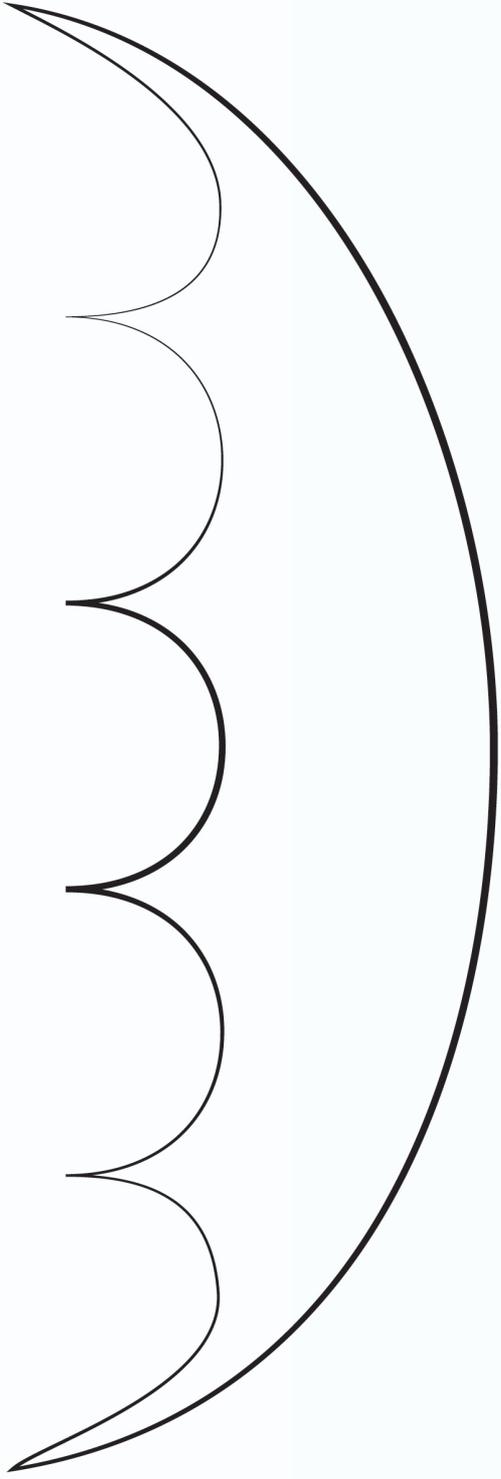
2A.
Jesienny spacer.

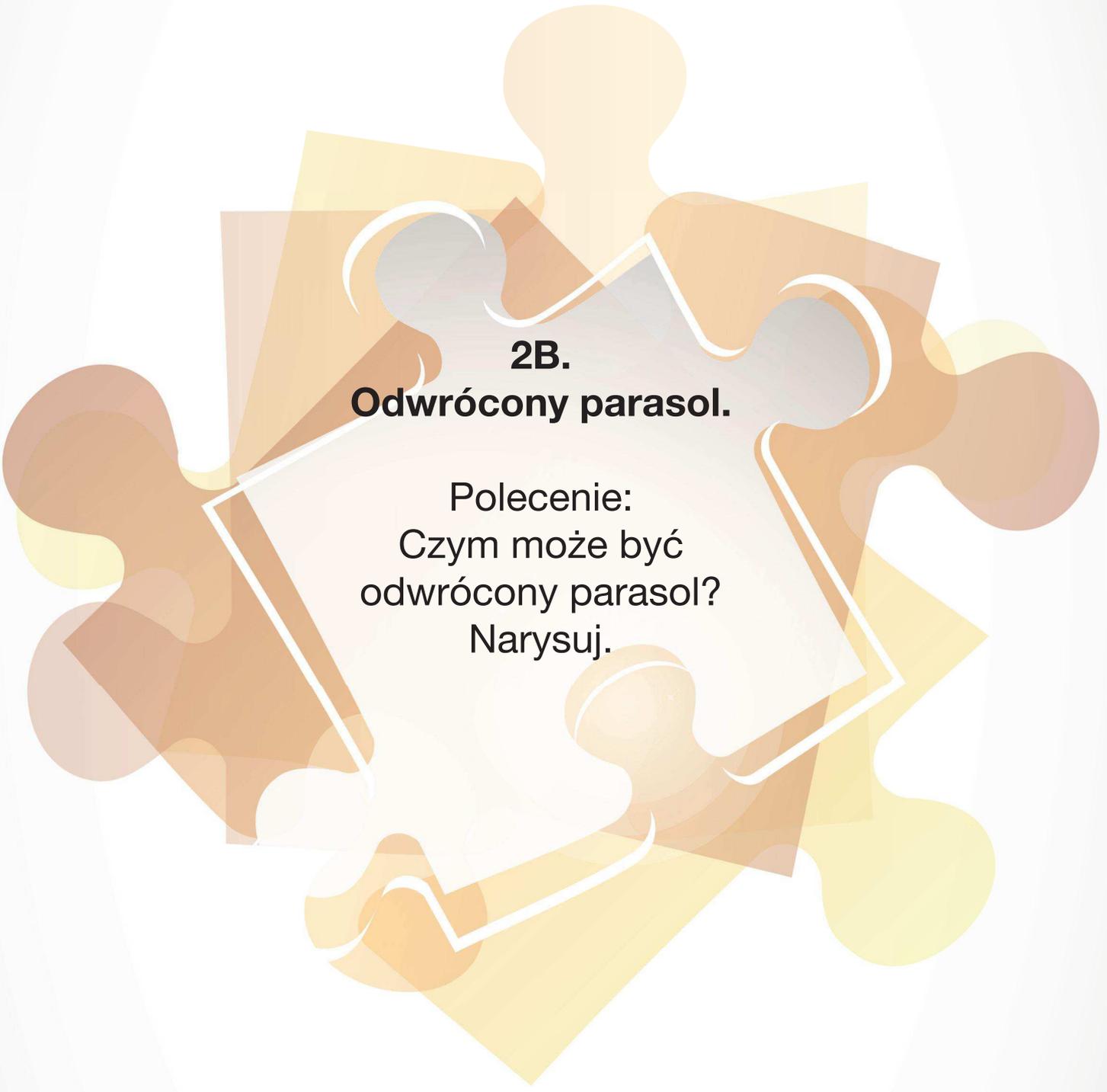
Polecenie:

Ile dzieci schowało się pod parasolem,
tyle kropel deszczu pokoloruj w ramce.

Pokoloruj tylko to obuwie,
które jest właściwe na jesienny spacer.

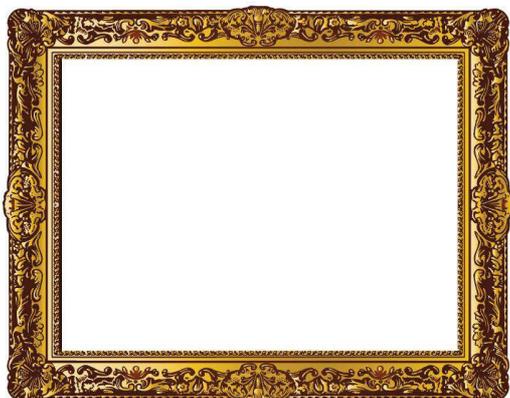
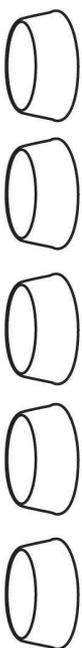
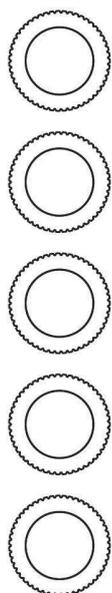
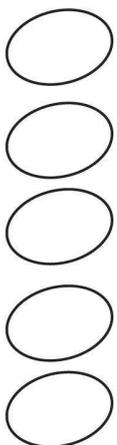
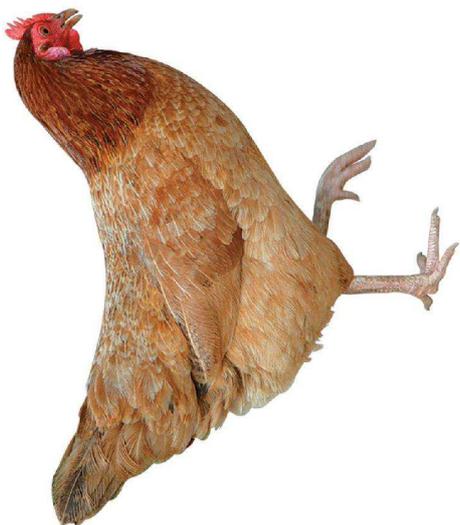
Pokoloruj i uzupełnij rysunek
według własnego pomysłu.

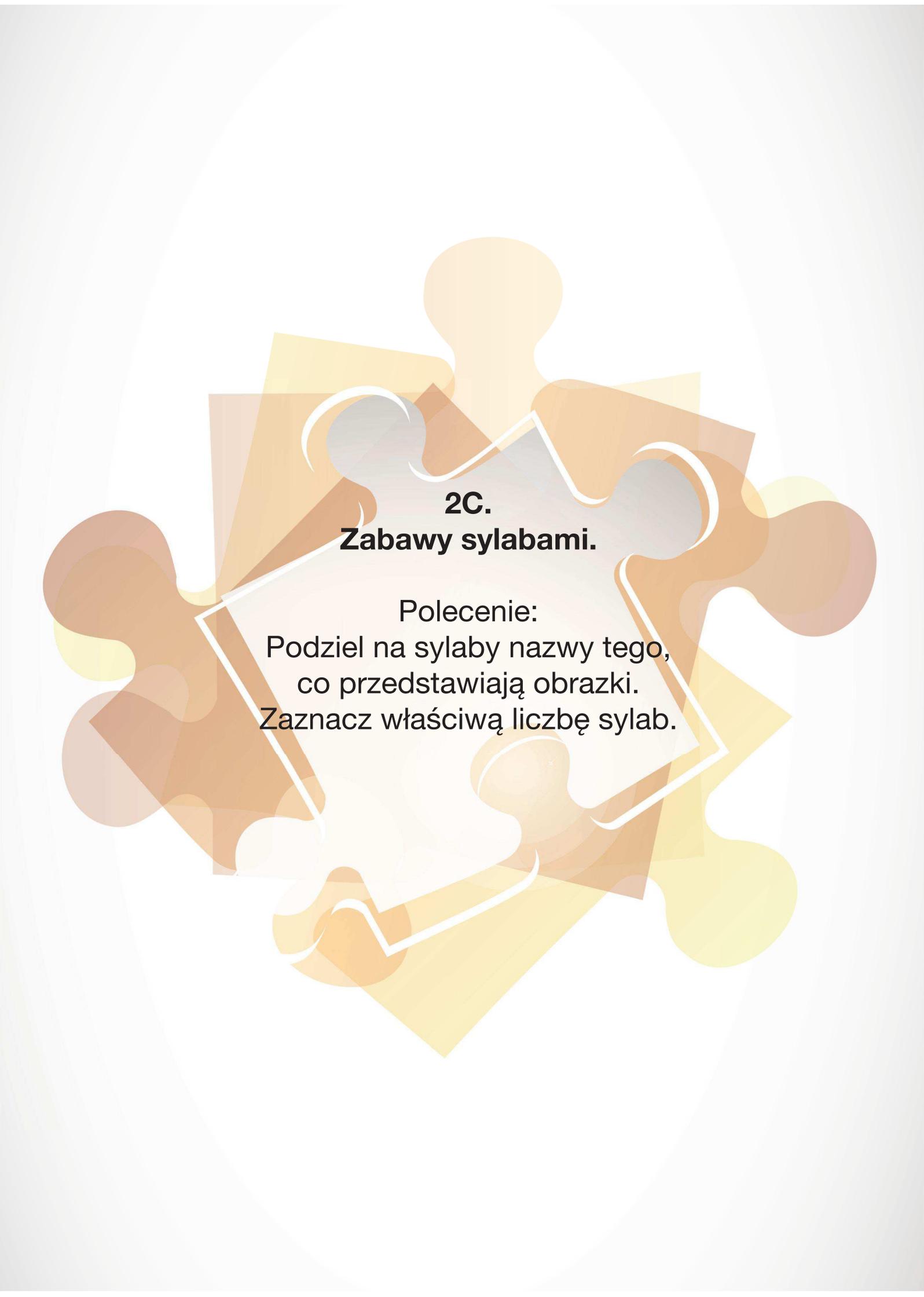




2B.
Odwrócony parasol.

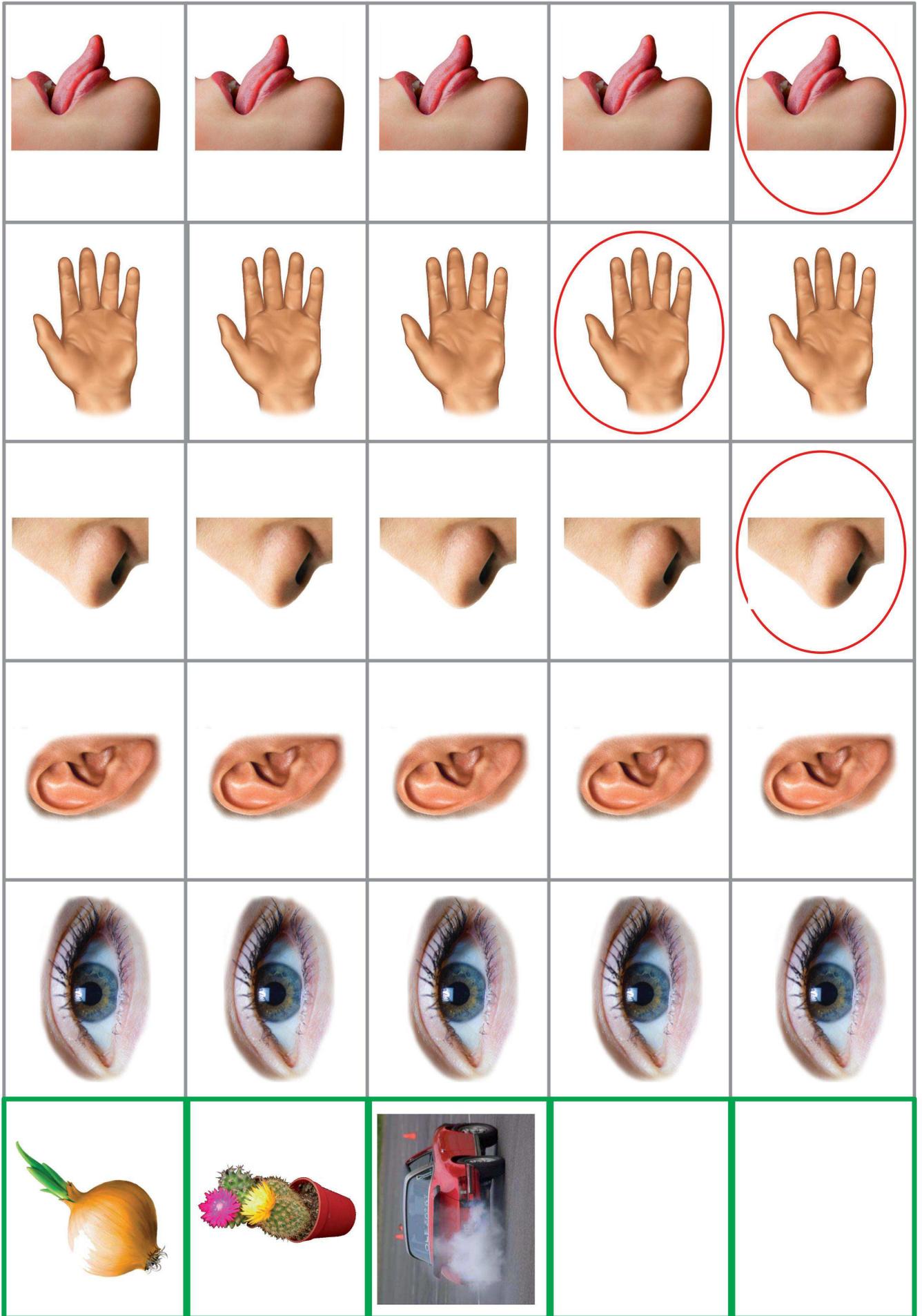
Polecenie:
Czym może być
odwrócony parasol?
Narysuj.

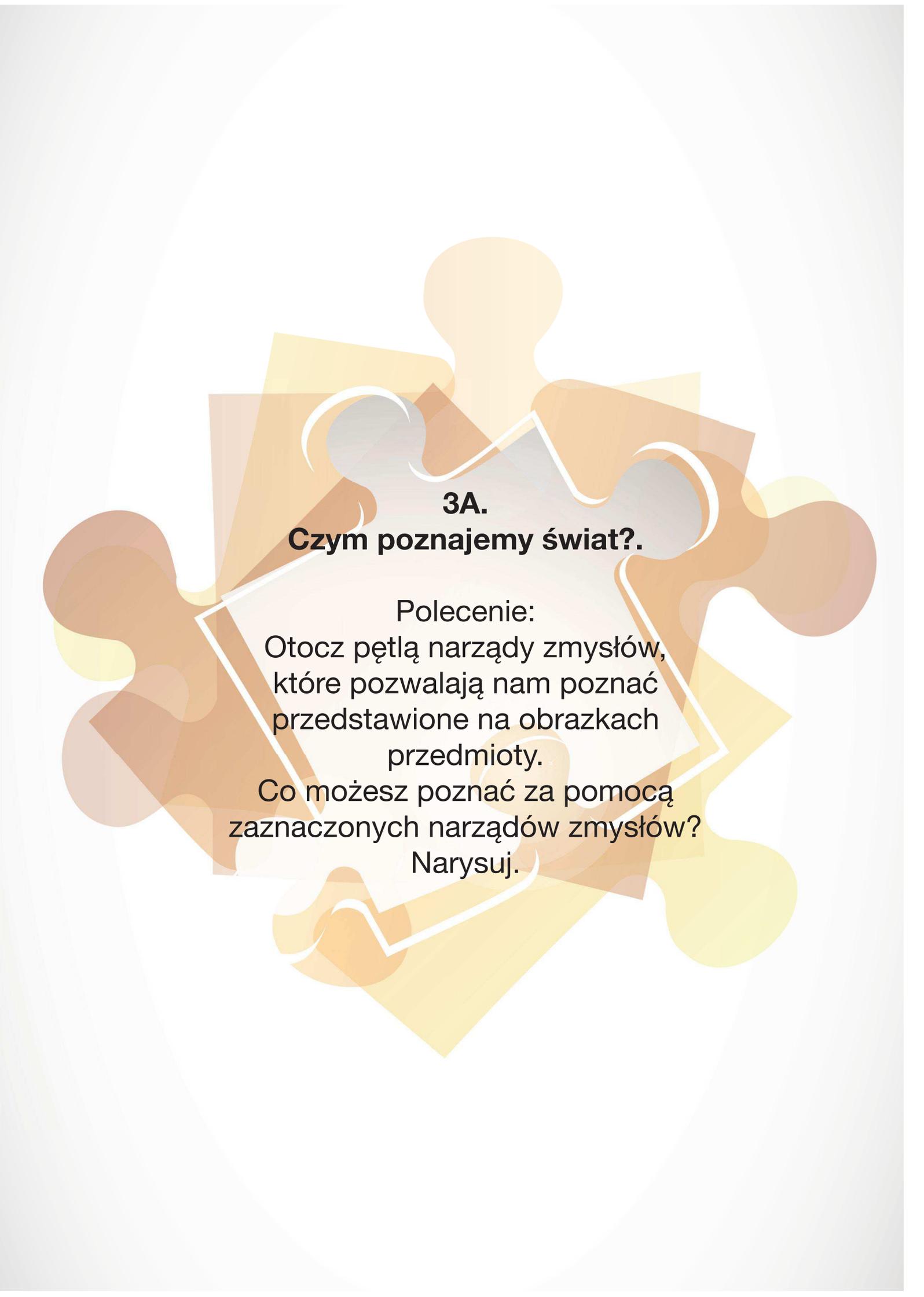




2C.
Zabawy sylabami.

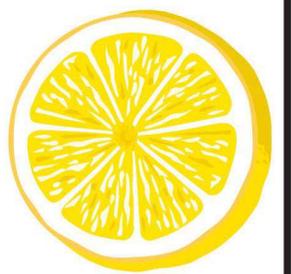
Polecenie:
Podziel na sylaby nazwy tego,
co przedstawiają obrazki.
Zaznacz właściwą liczbę sylab.

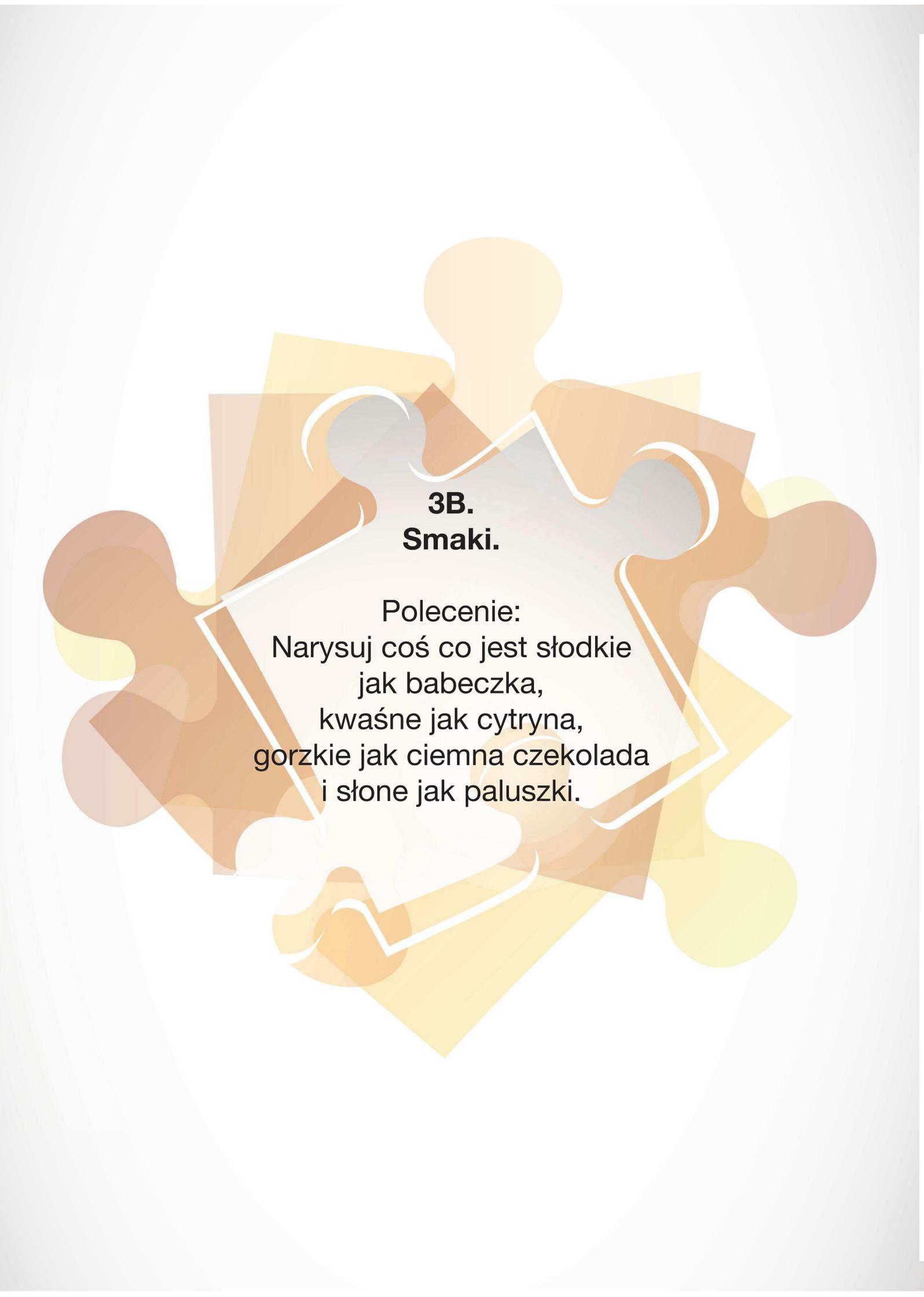




3A.
Czym poznajemy świat?.

Polecenie:
Otocz pętlą narządy zmysłów,
które pozwalają nam poznać
przedstawione na obrazkach
przedmioty.
Co możesz poznać za pomocą
zaznaczonych narządów zmysłów?
Narysuj.





**3B.
Smaki.**

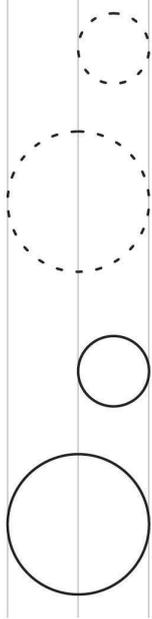
Polecenie:
Narysuj coś co jest słodkie
jak babeczka,
kwaśne jak cytryna,
gorzkie jak ciemna czekolada
i słone jak paluszki.

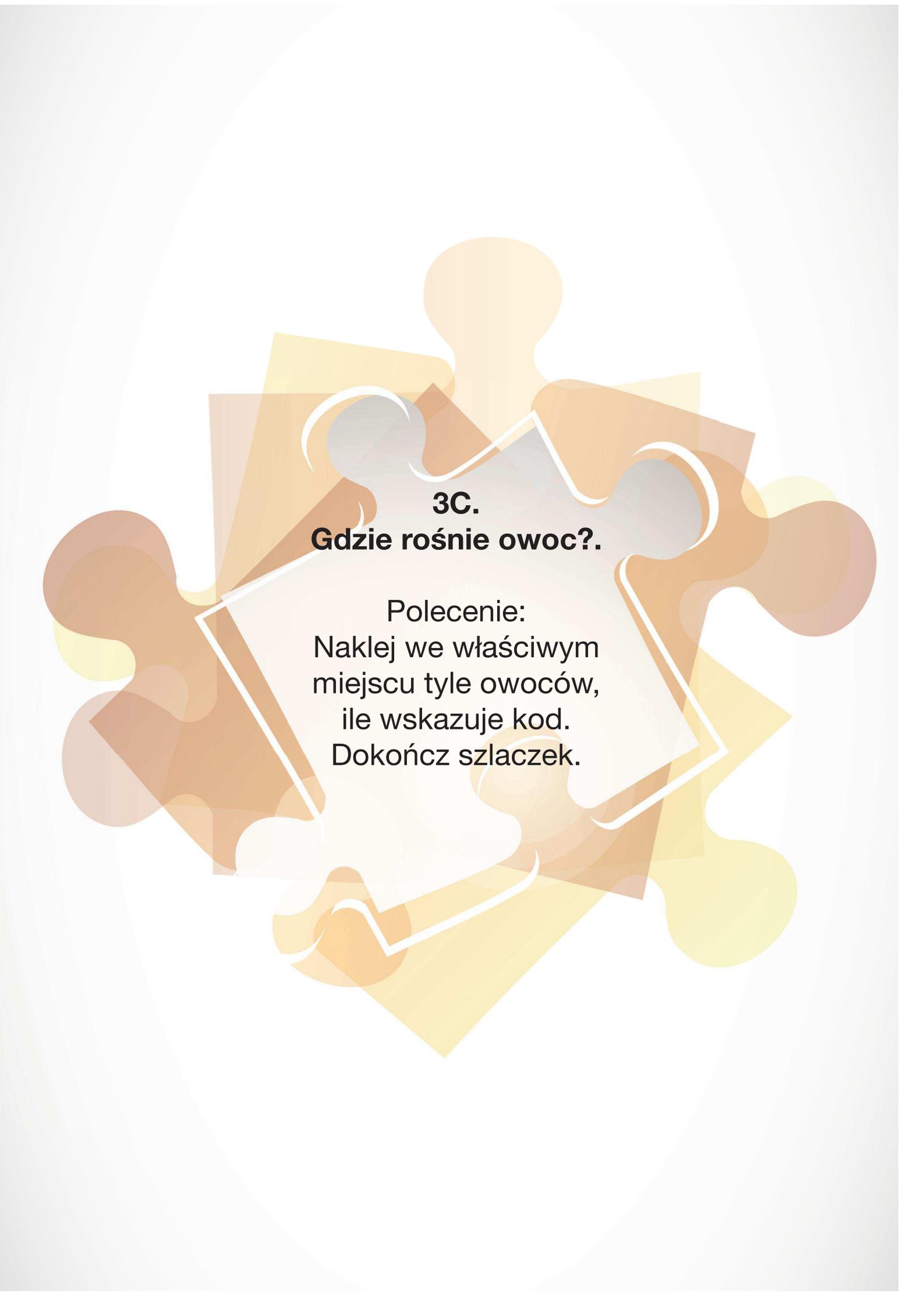



6
•• ••


5
•• ••

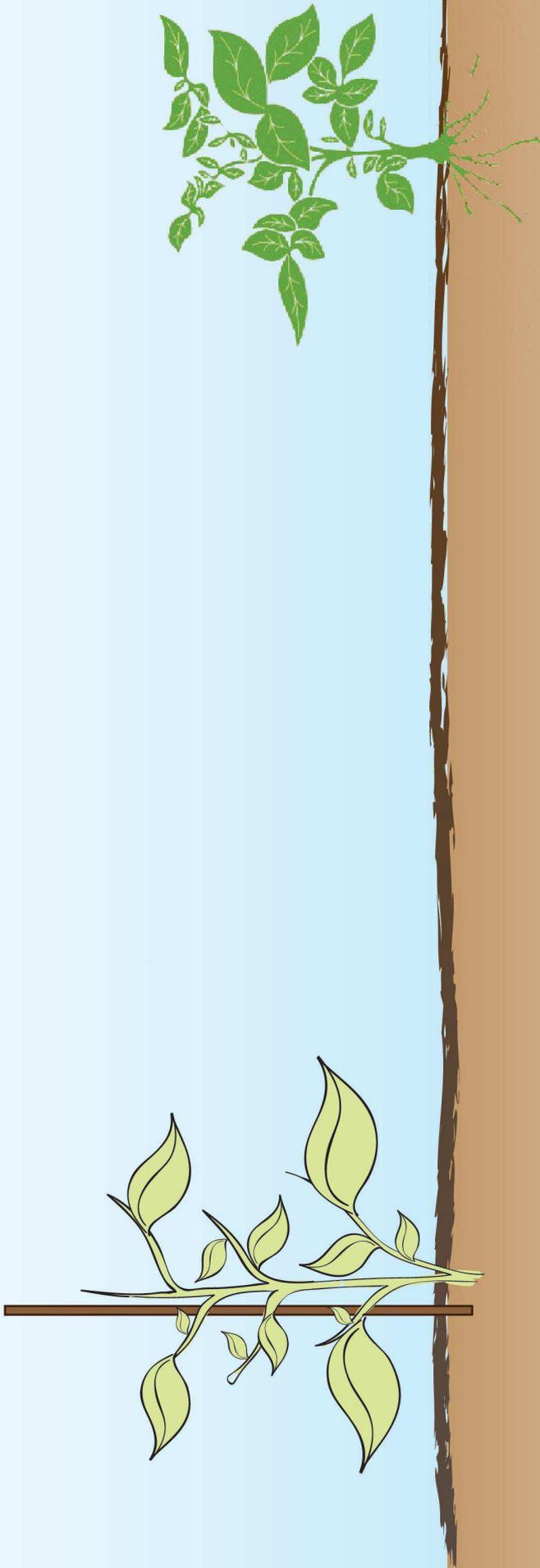

8
••• •••

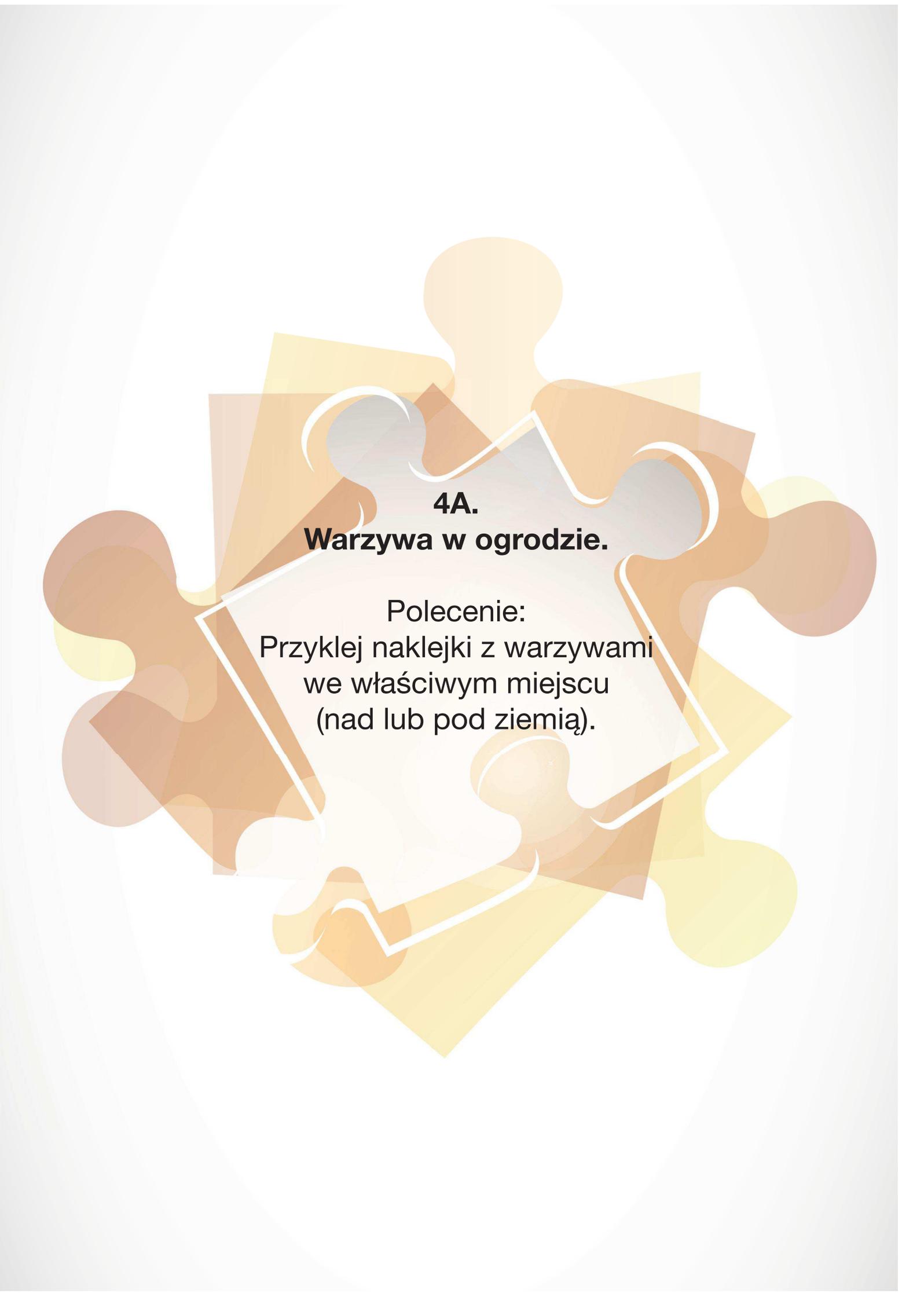




3C.
Gdzie rośnie owoc?.

Polecenie:
Naklej we właściwym
miejscu tyle owoców,
ile wskazuje kod.
Dokończ szlaczek.

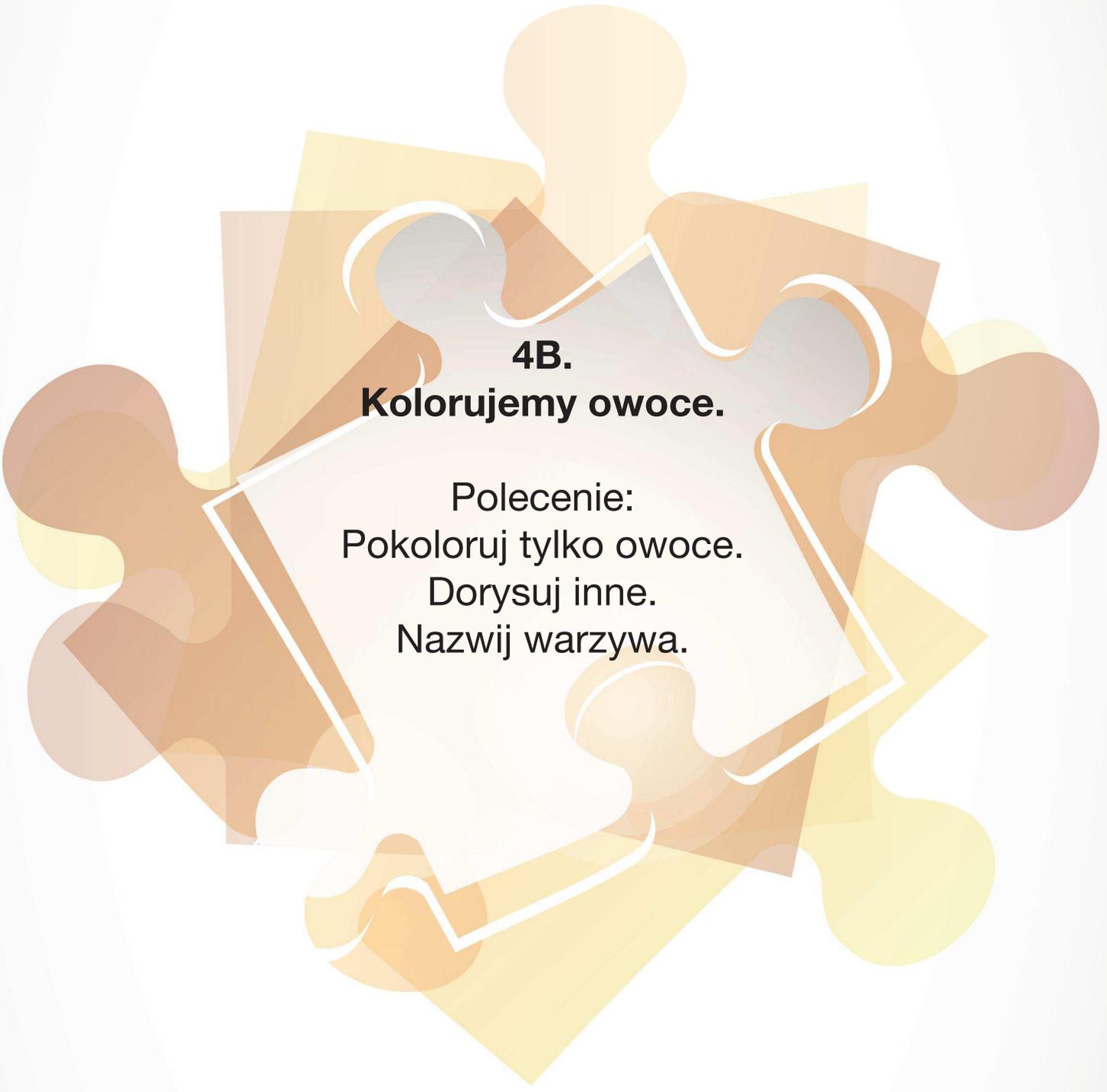




4A.
Warzywa w ogrodzie.

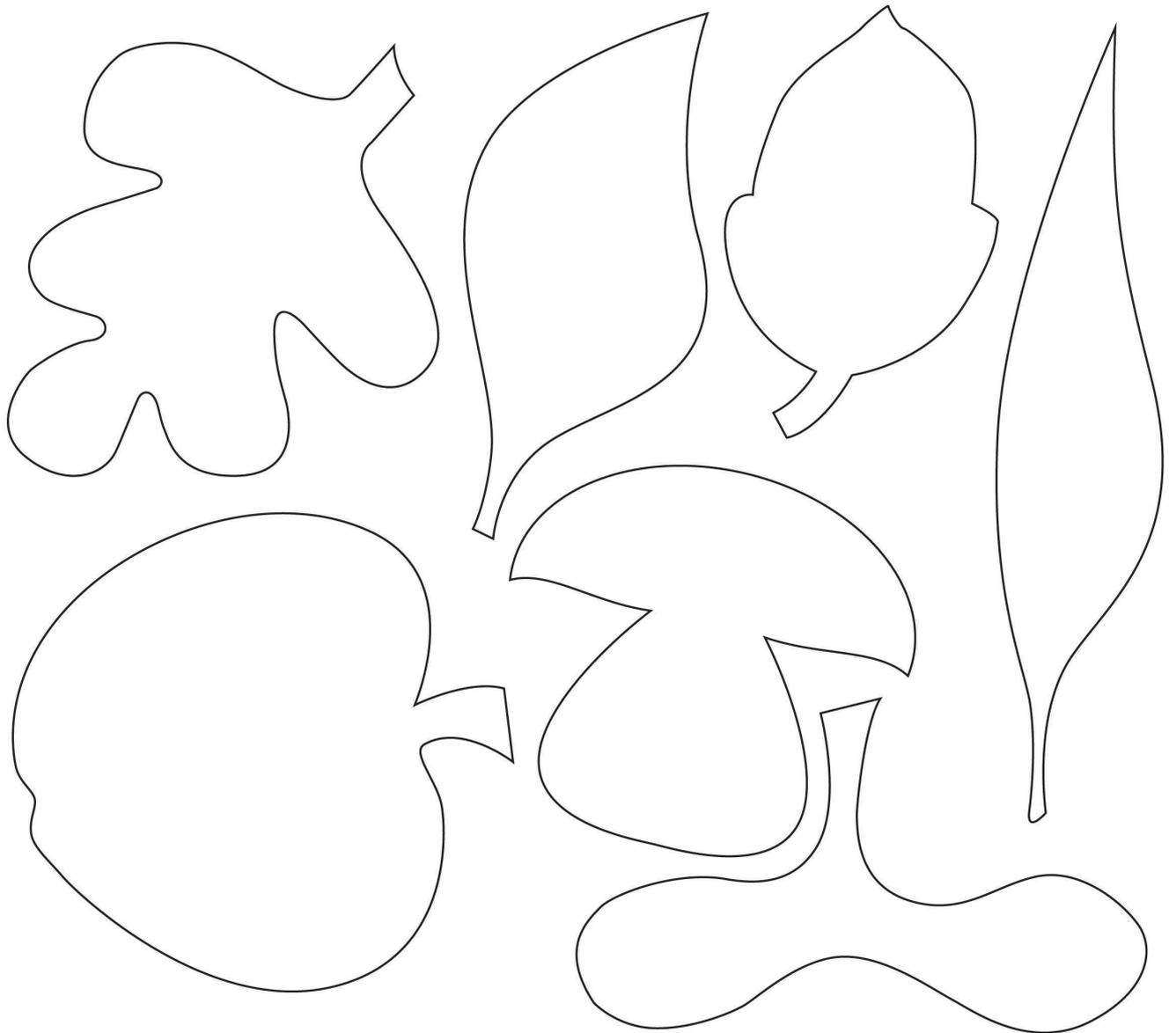
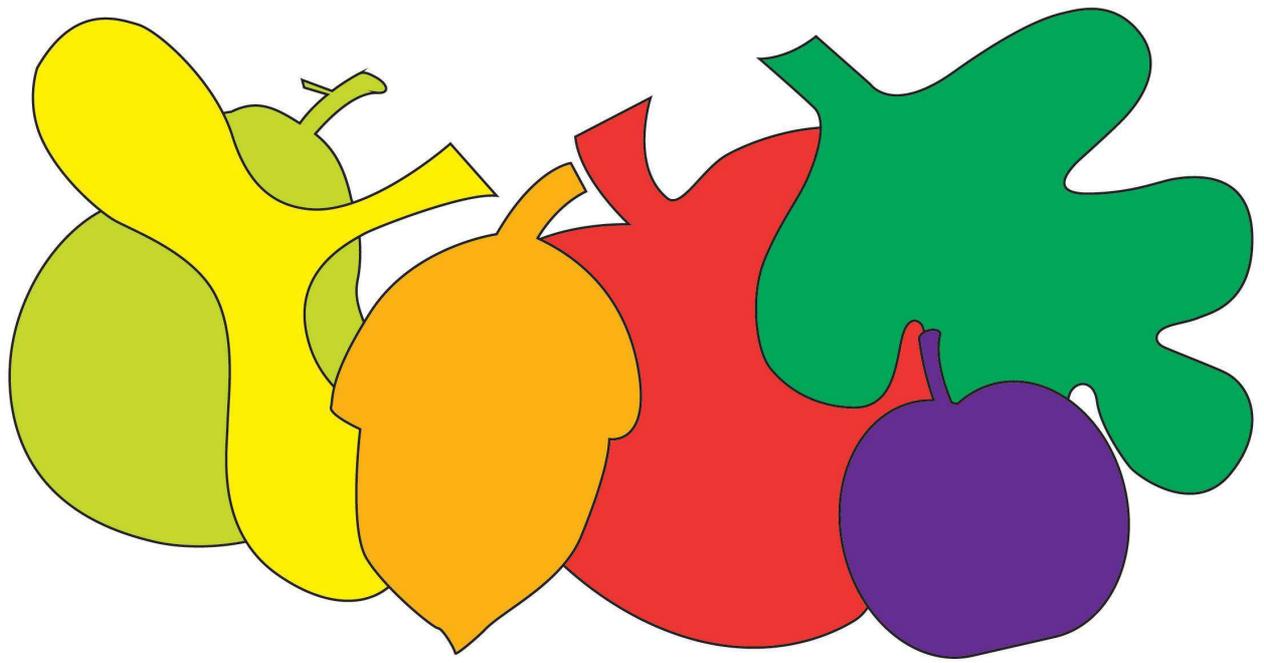
Polecenie:
Przyklej naklejki z warzywami
we właściwym miejscu
(nad lub pod ziemią).





4B.
Kolorujemy owoce.

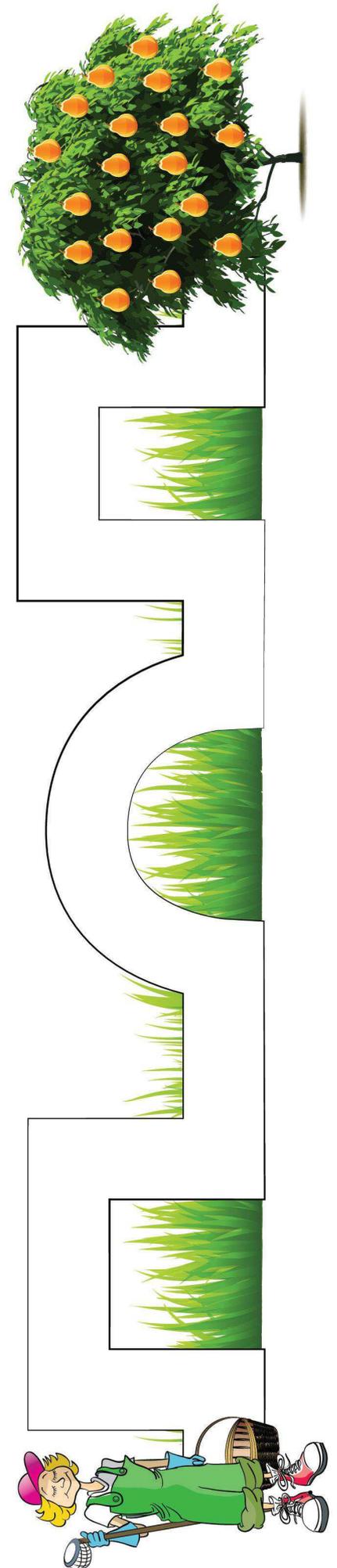
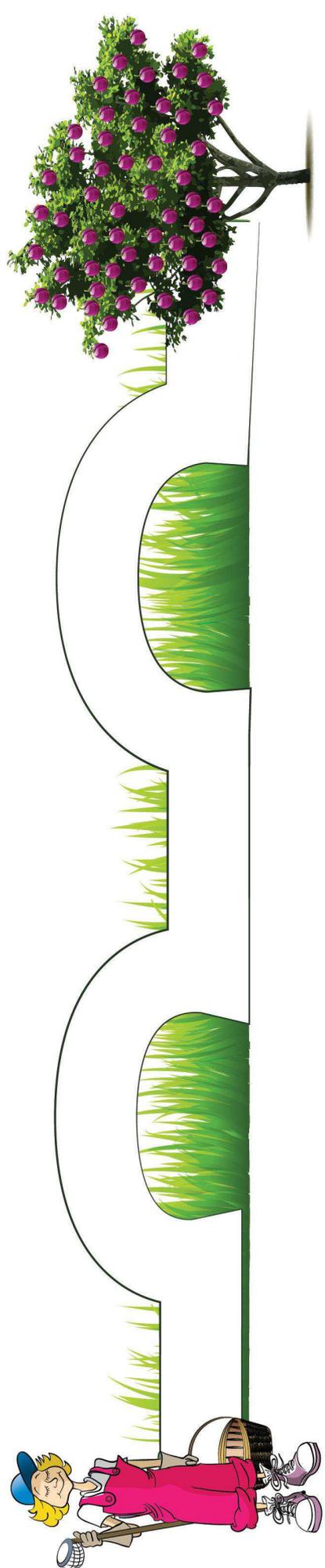
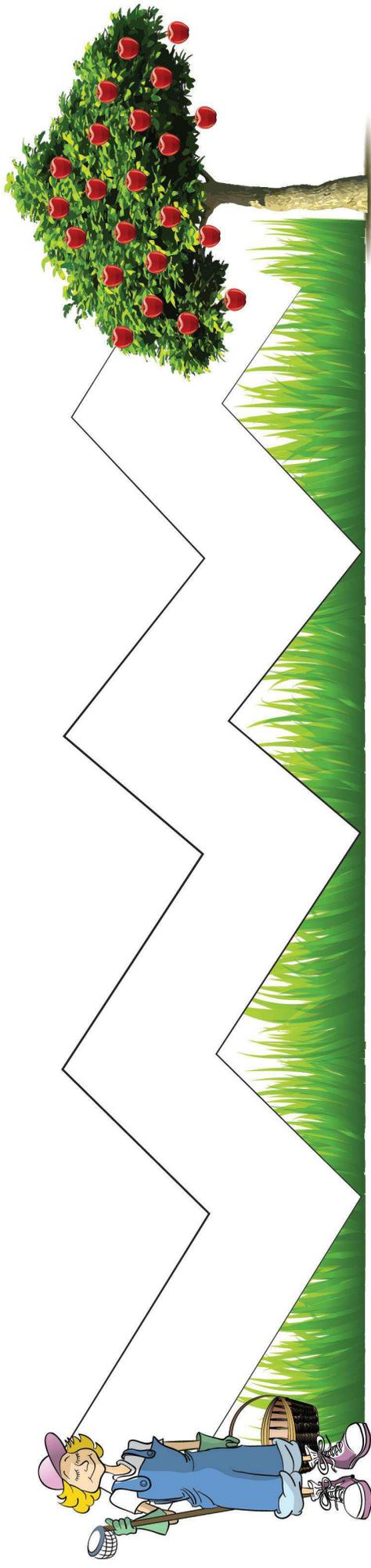
Polecenie:
Pokoloruj tylko owoce.
Dorysuj inne.
Nazwij warzywa.

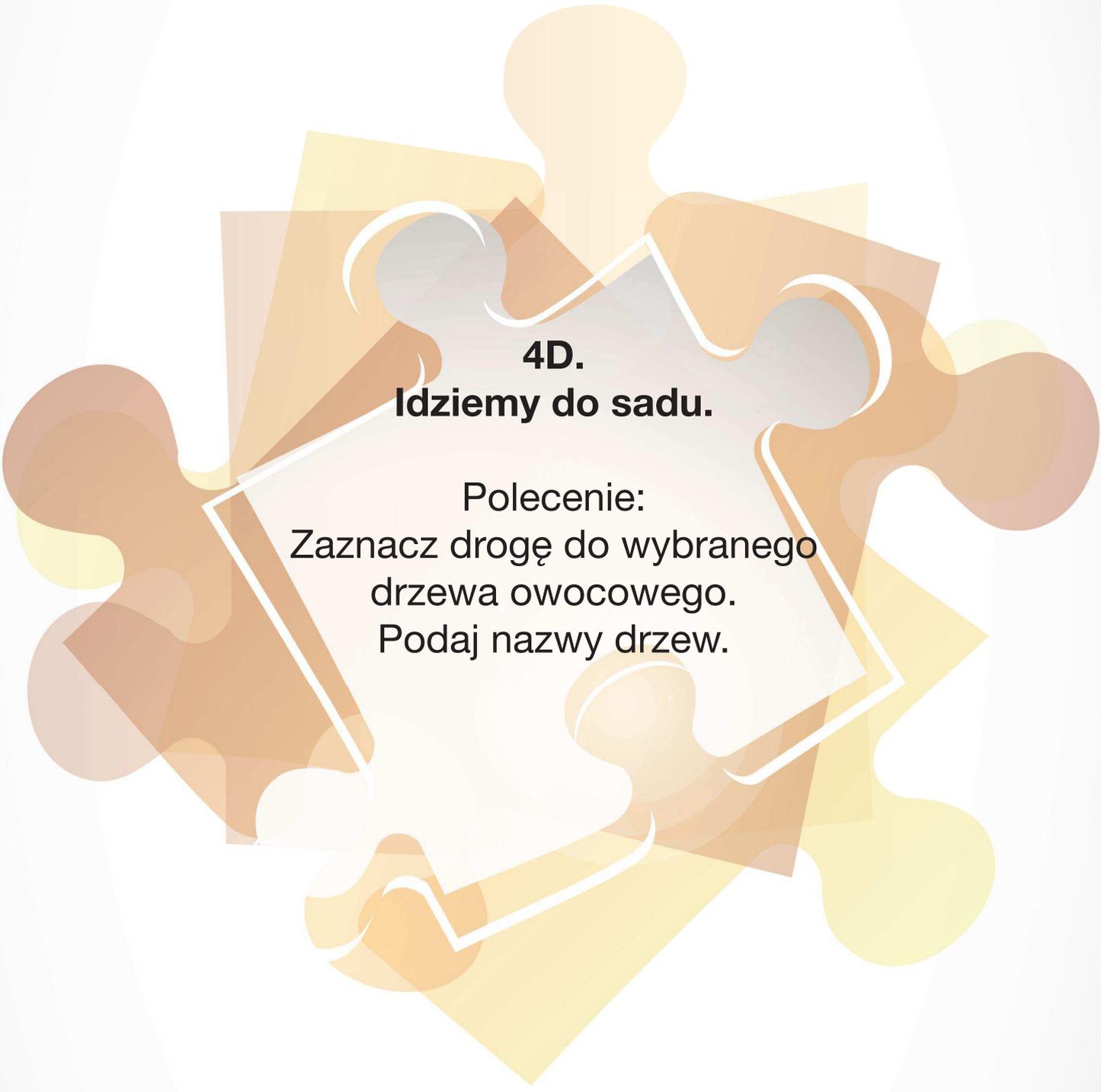




4C.
Dary jesieni.

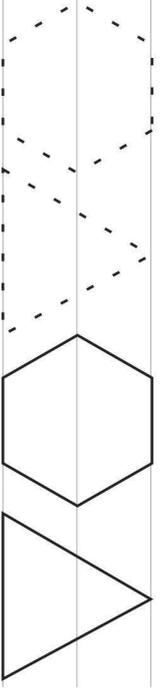
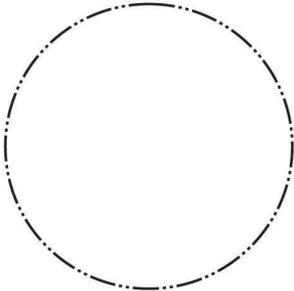
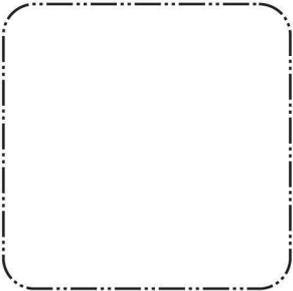
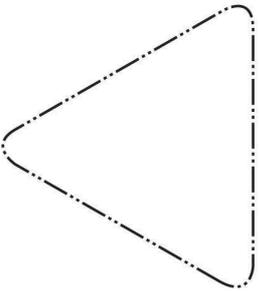
Polecenie:
Pokoloruj obrazek według kodu,
a pozostałe elementy według
własnego pomysłu.

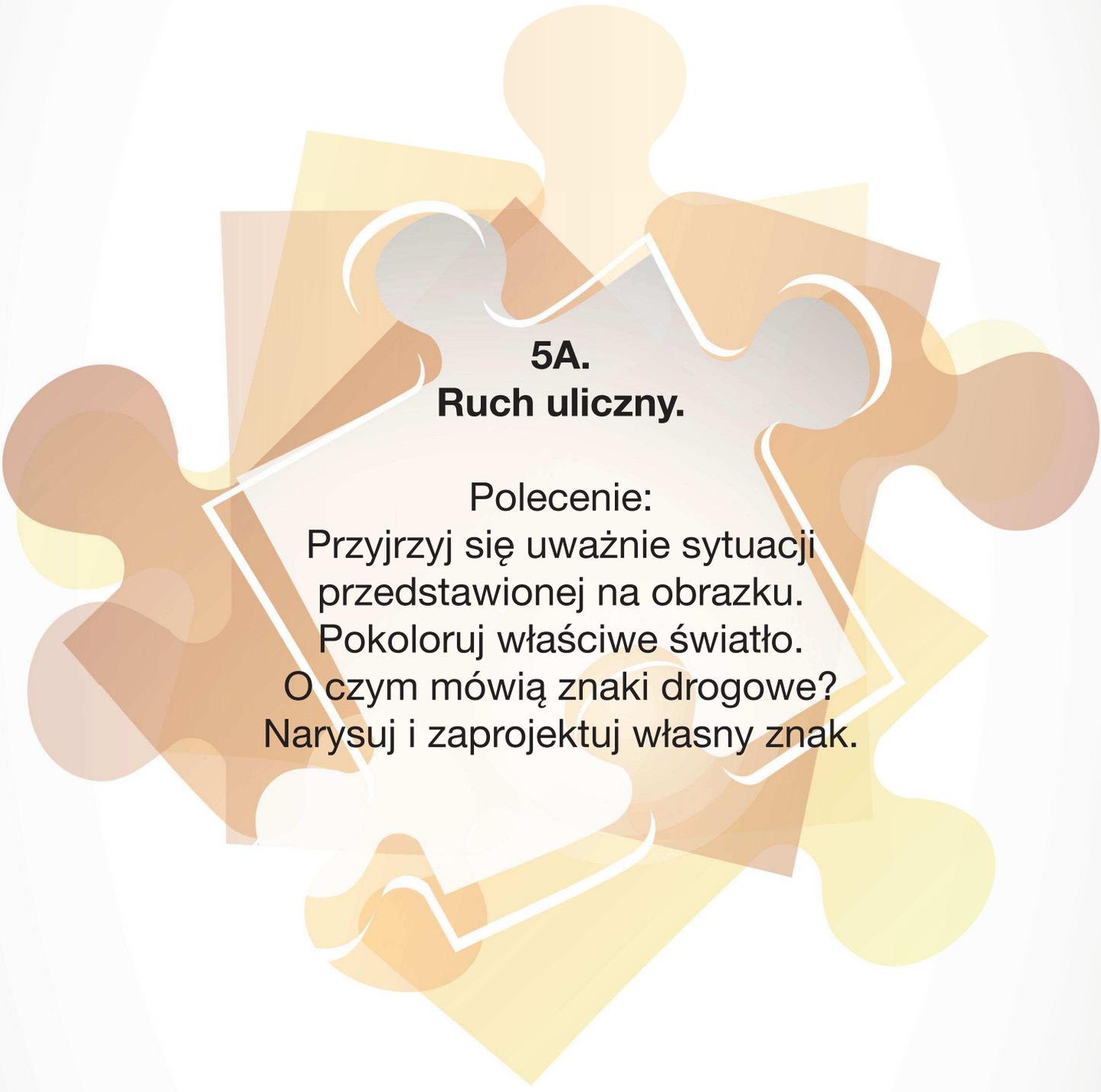




4D.
Idziemy do sadu.

Polecenie:
Zaznacz drogę do wybranego
drzewa owocowego.
Podaj nazwy drzew.

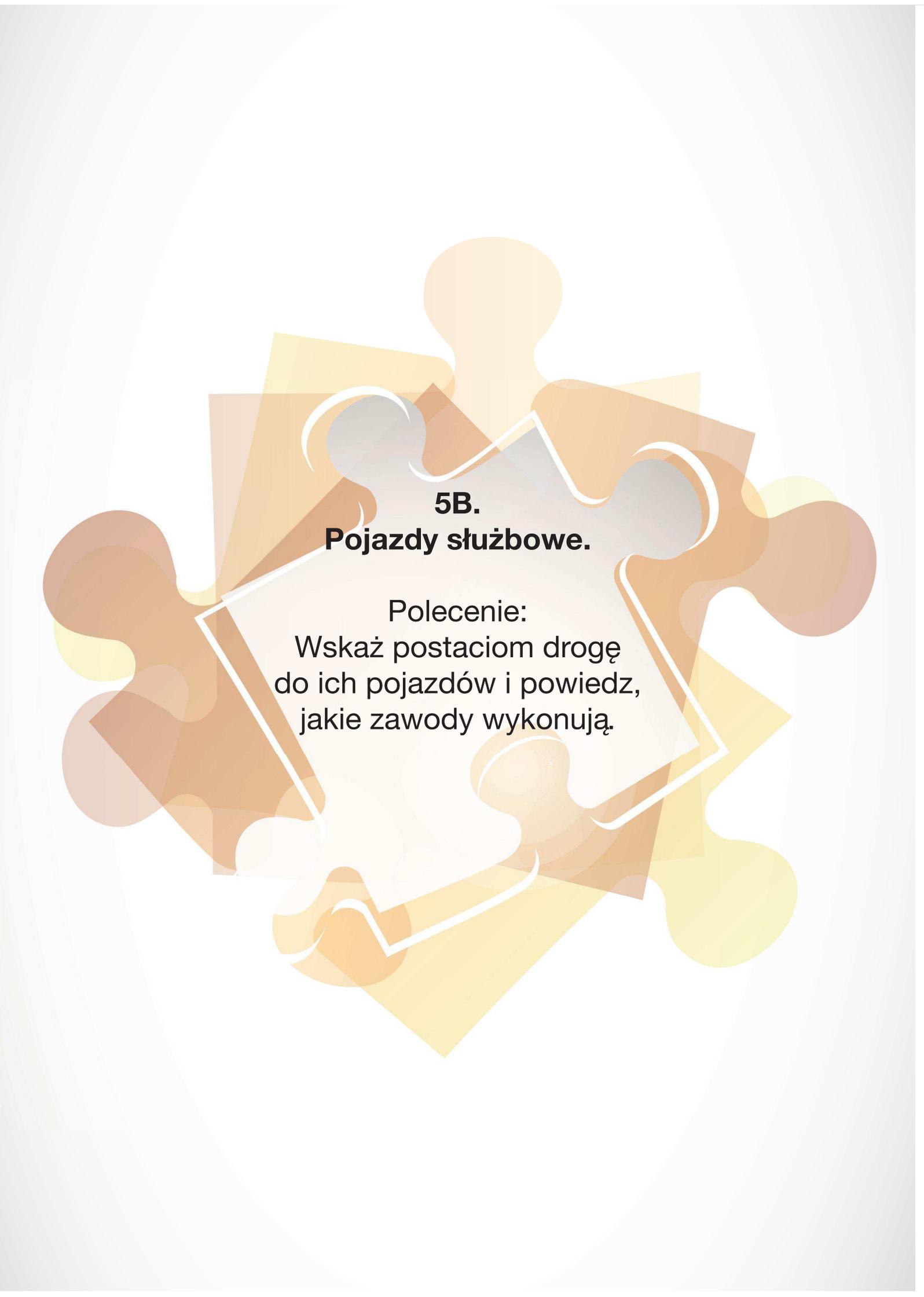




5A.
Ruch uliczny.

Polecenie:
Przyjrzyj się uważnie sytuacji
przedstawionej na obrazku.
Pokoloruj właściwe światło.
O czym mówią znaki drogowe?
Narysuj i zaprojektuj własny znak.



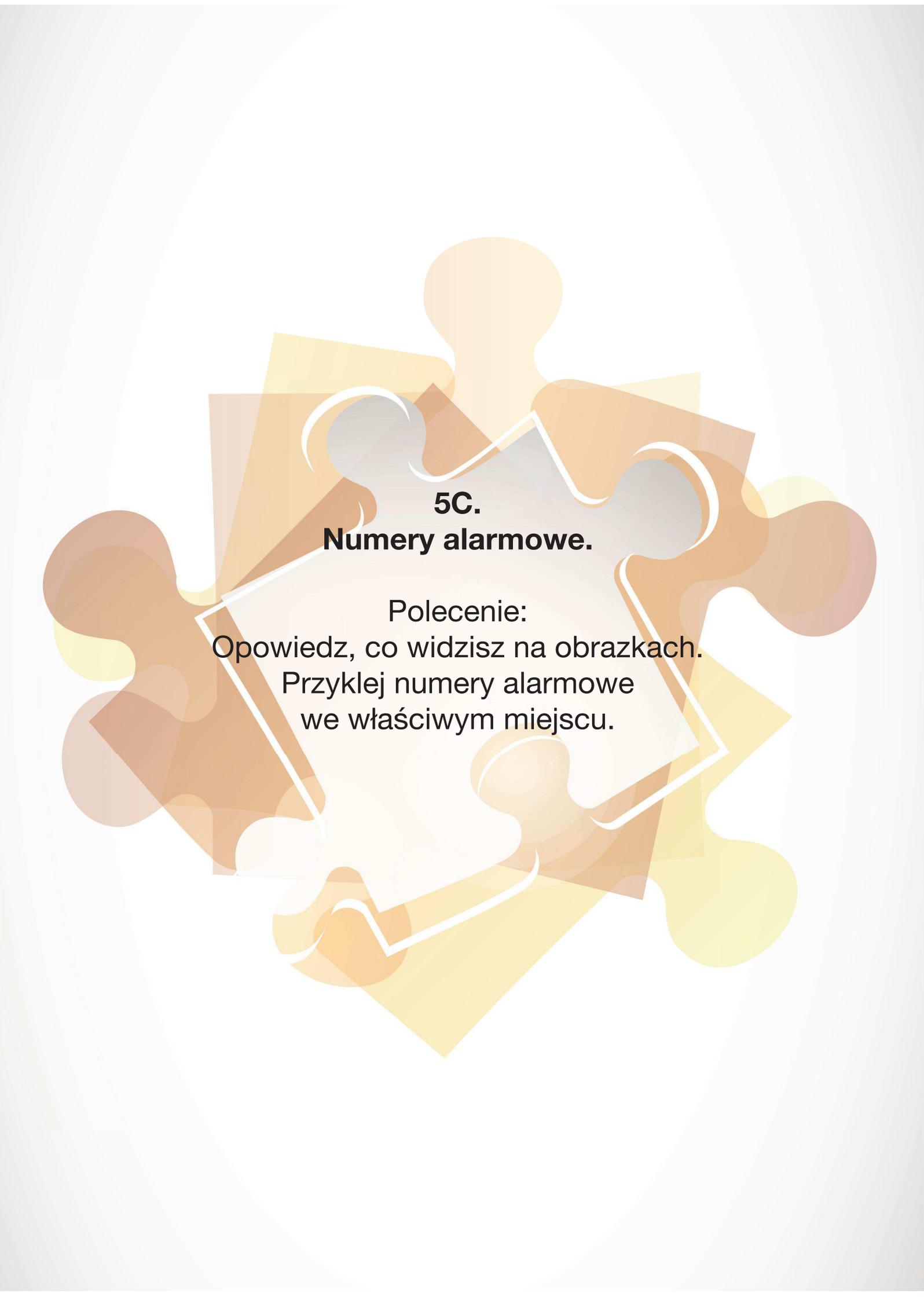


5B.
Pojazdy służbowe.

Polecenie:
Wskaż postaciom drogę
do ich pojazdów i powiedz,
jakie zawody wykonują.

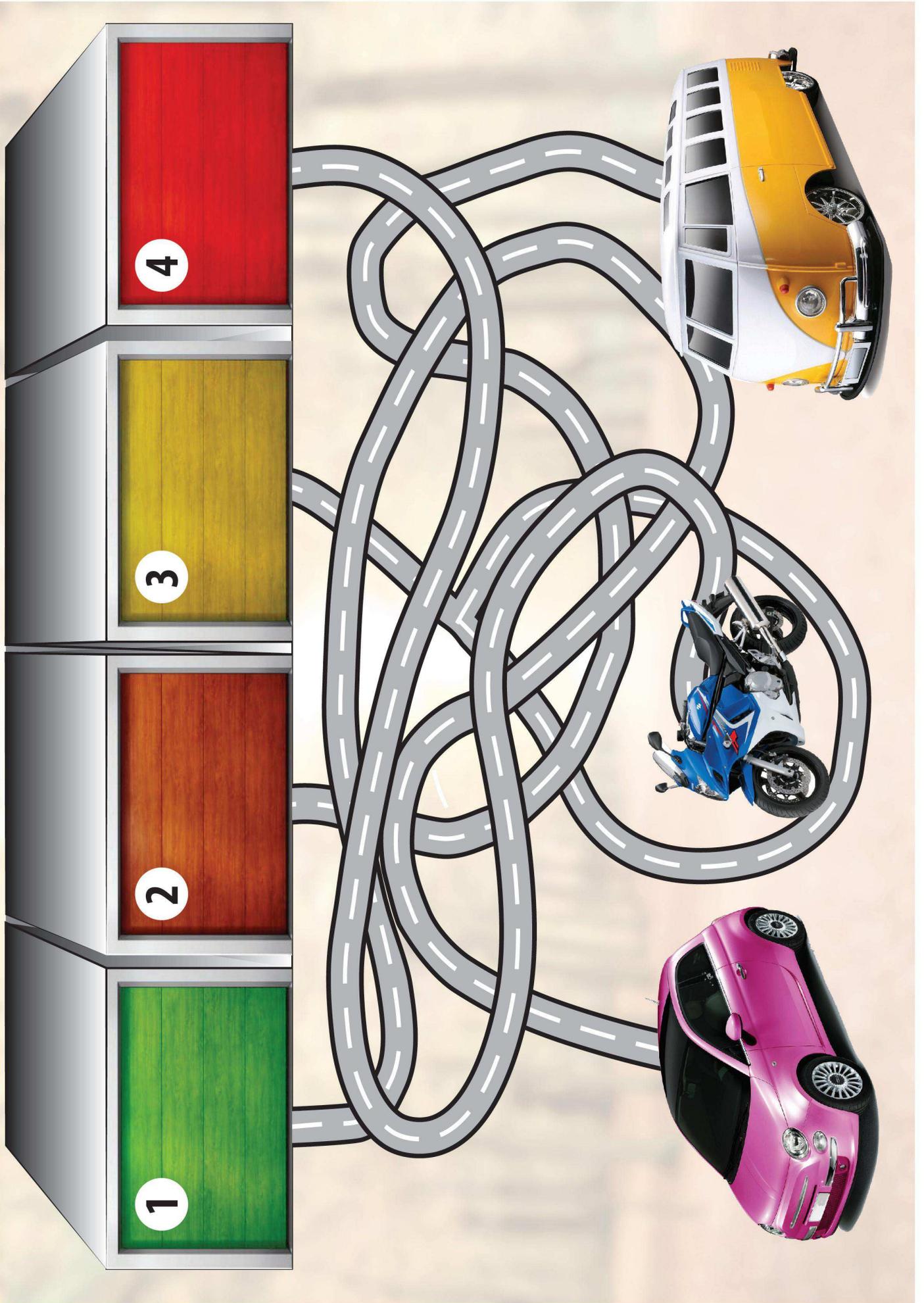
NUMERY TELEFONÓW ALARMOWYCH





5C.
Numery alarmowe.

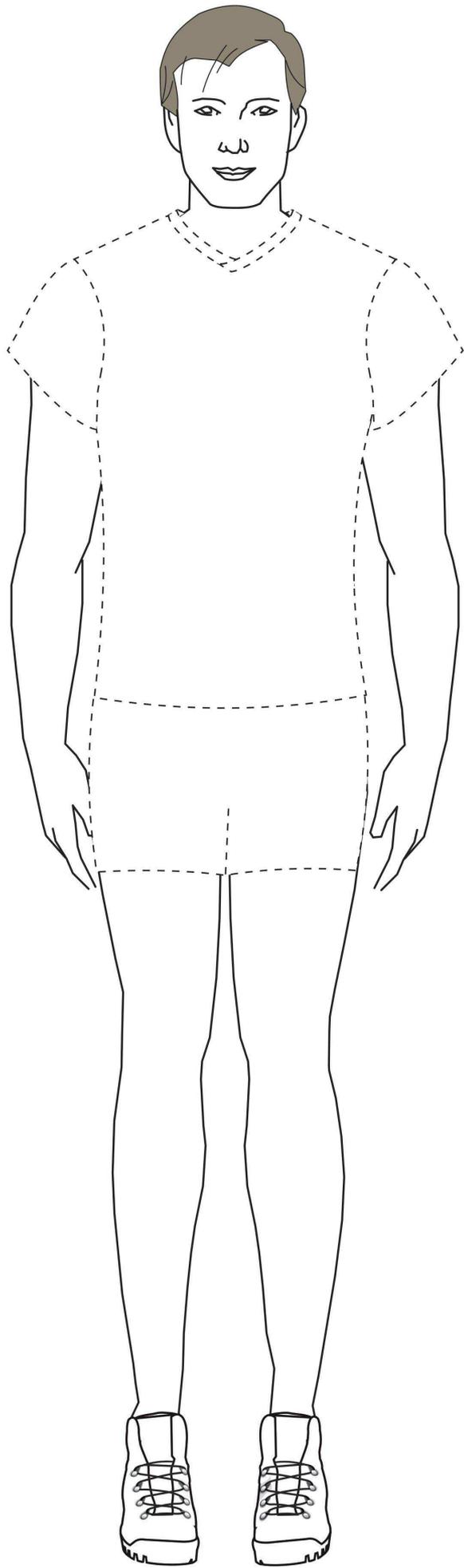
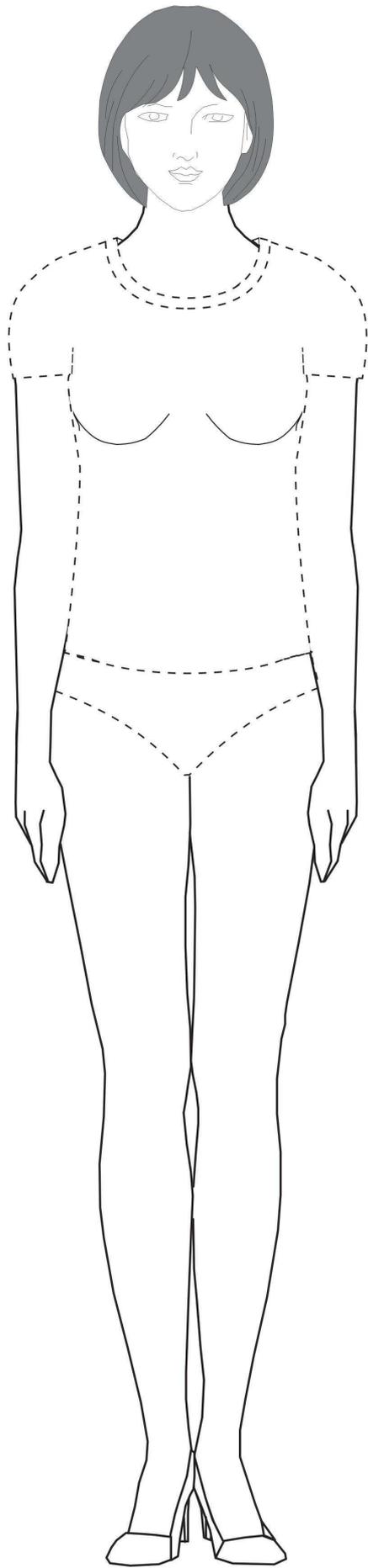
Polecenie:
Opowiedz, co widzisz na obrazkach.
Przyklej numery alarmowe
we właściwym miejscu.

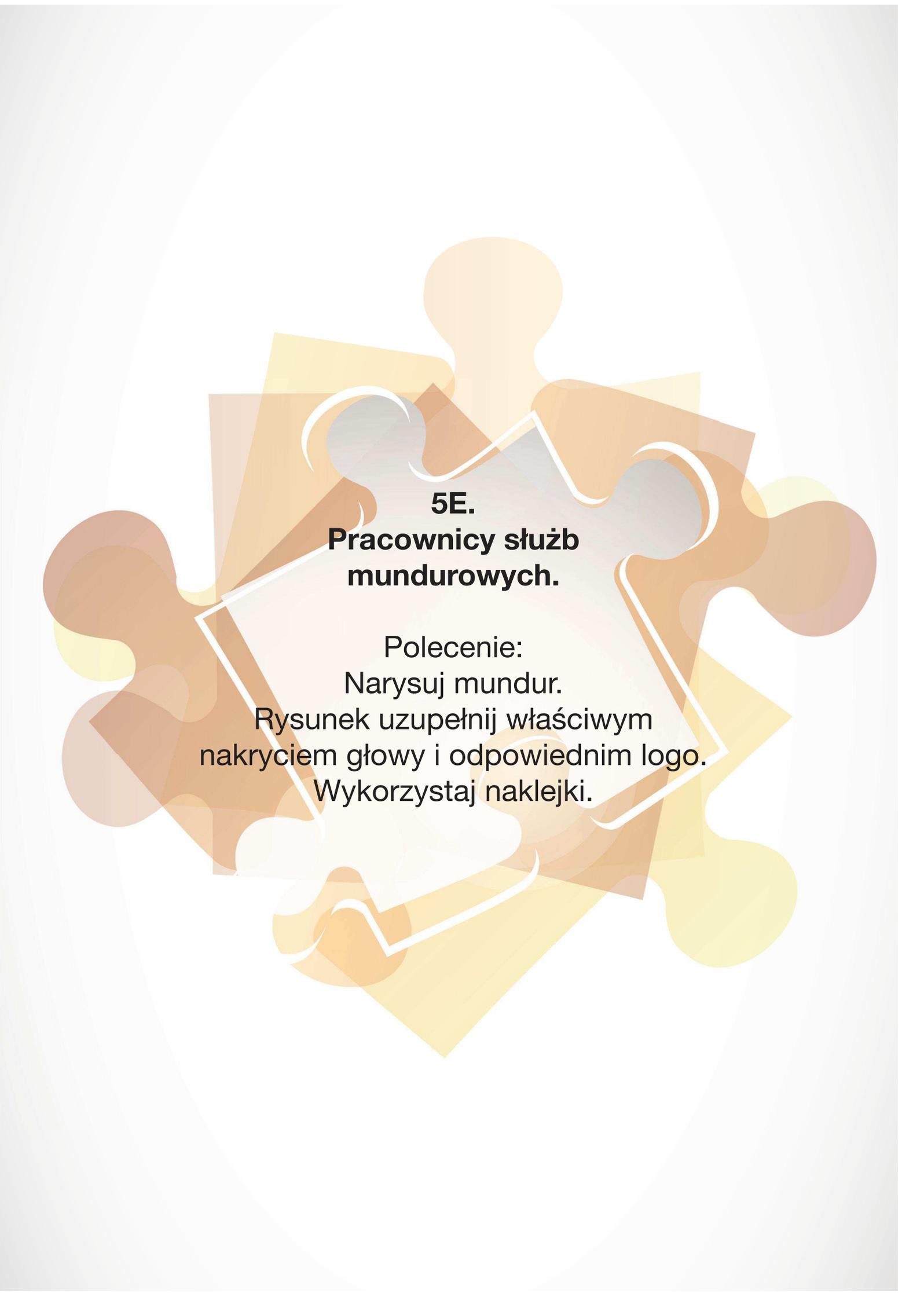




**5D.
Garáže.**

Polecenie:
Doprowadź pojazd do garażu.





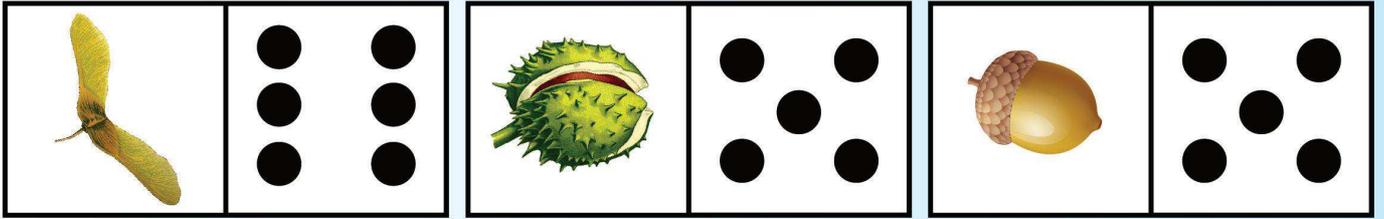
5E.
**Pracownicy służb
mundurowych.**

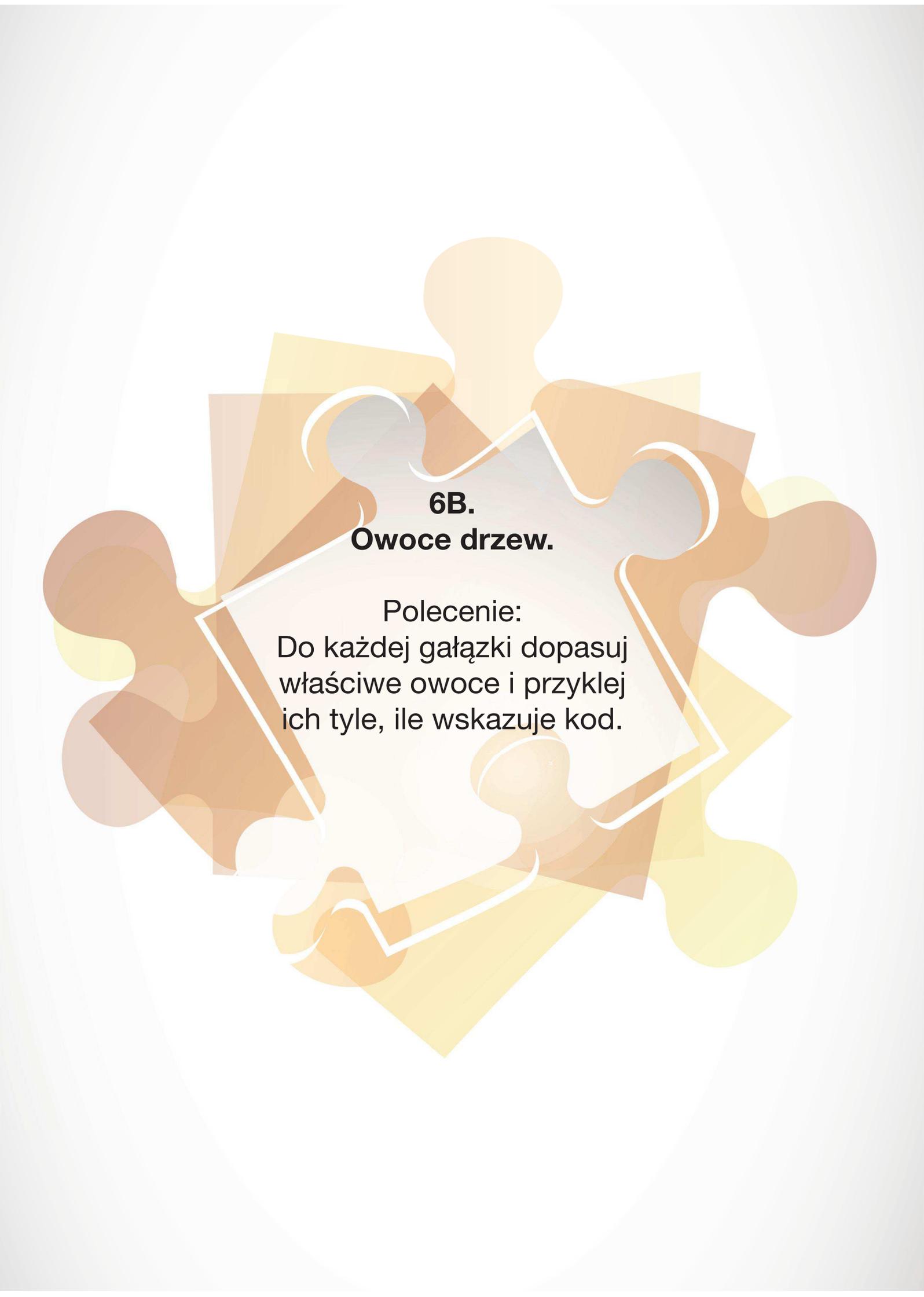
Polecenie:
Narysuj mundur.
Rysunek uzupełnij właściwym
nakryciem głowy i odpowiednim logo.
Wykorzystaj naklejki.



6A.
Jesienne drzewa.

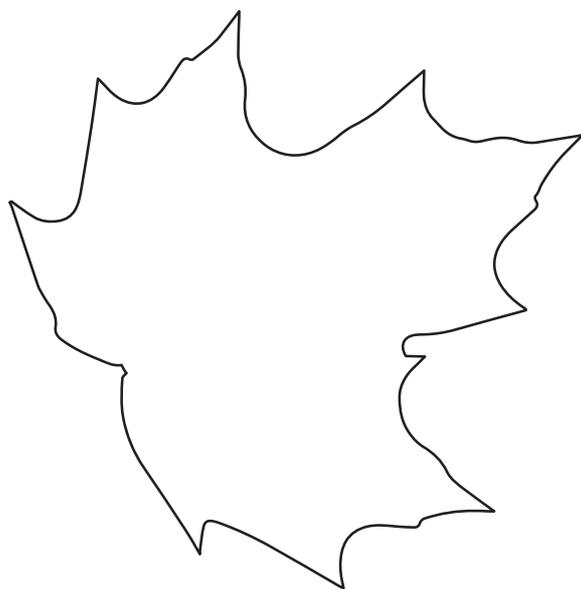
Polecenie:
Teraz jest jesień.
Dokończ rysunek i szlaczek.

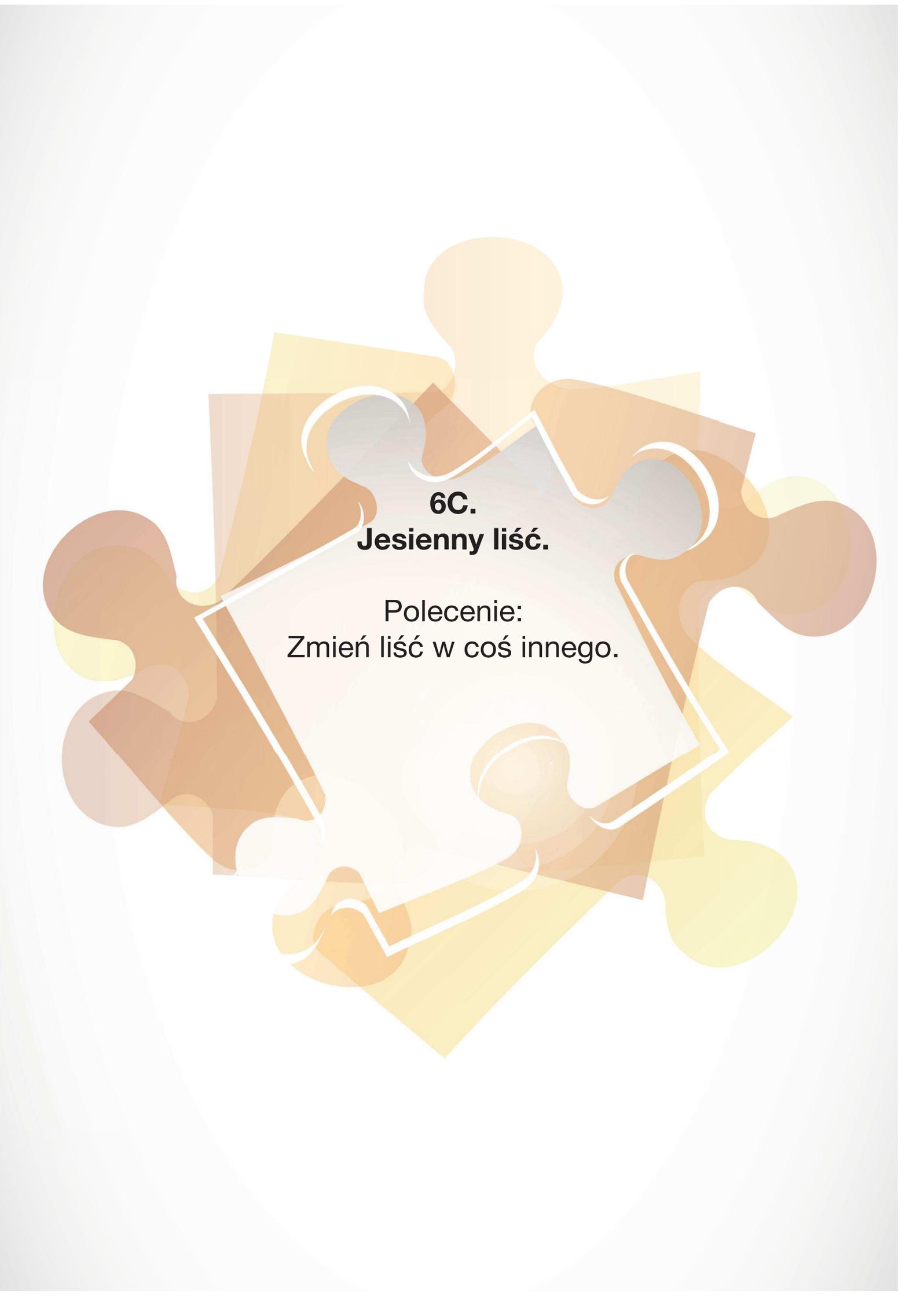




6B.
Owoce drzew.

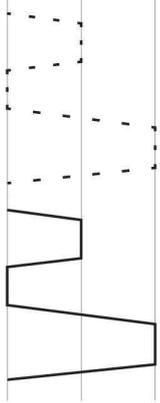
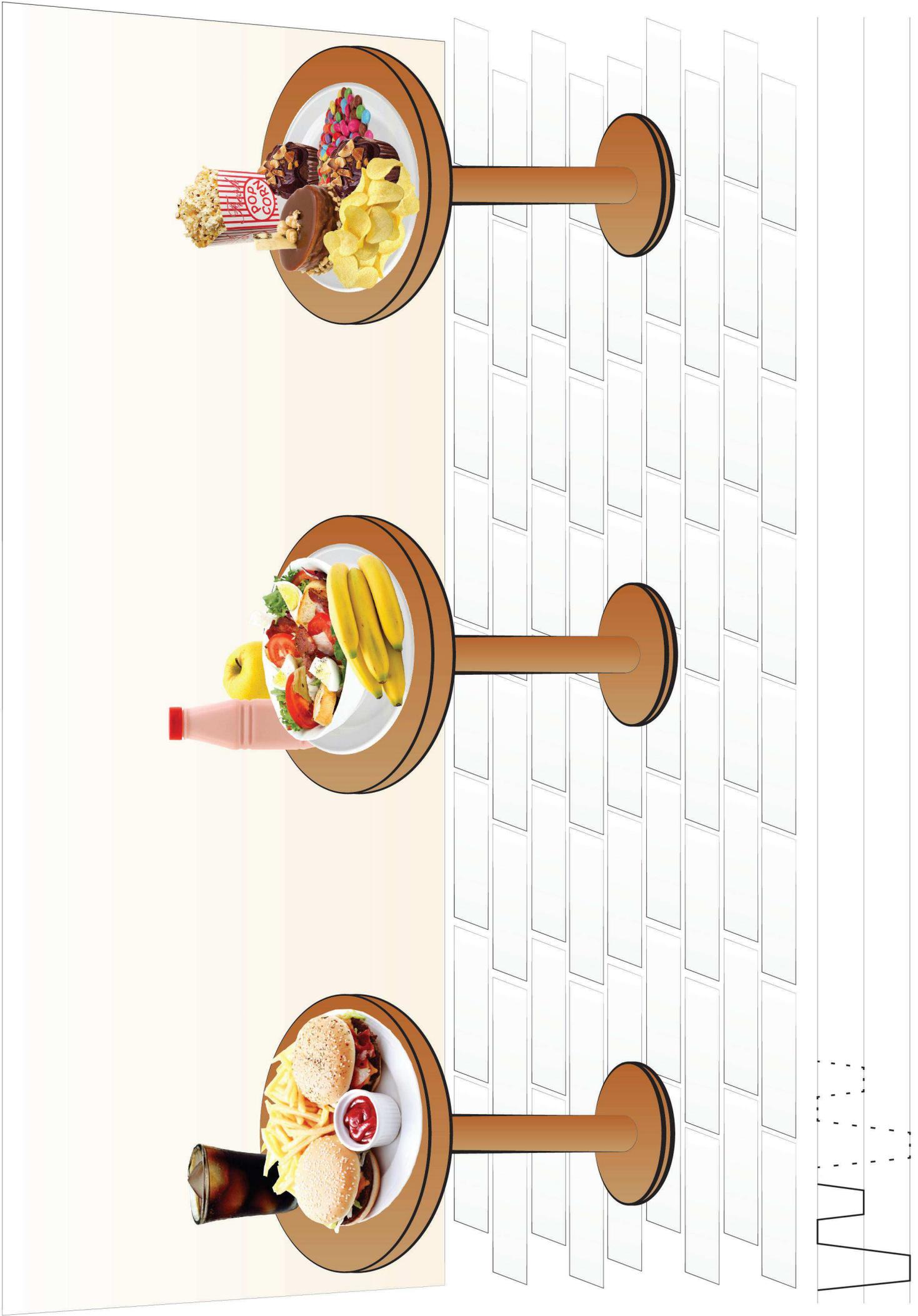
Polecenie:
Do każdej gałązki dopasuj
właściwe owoce i przyklej
ich tyle, ile wskazuje kod.

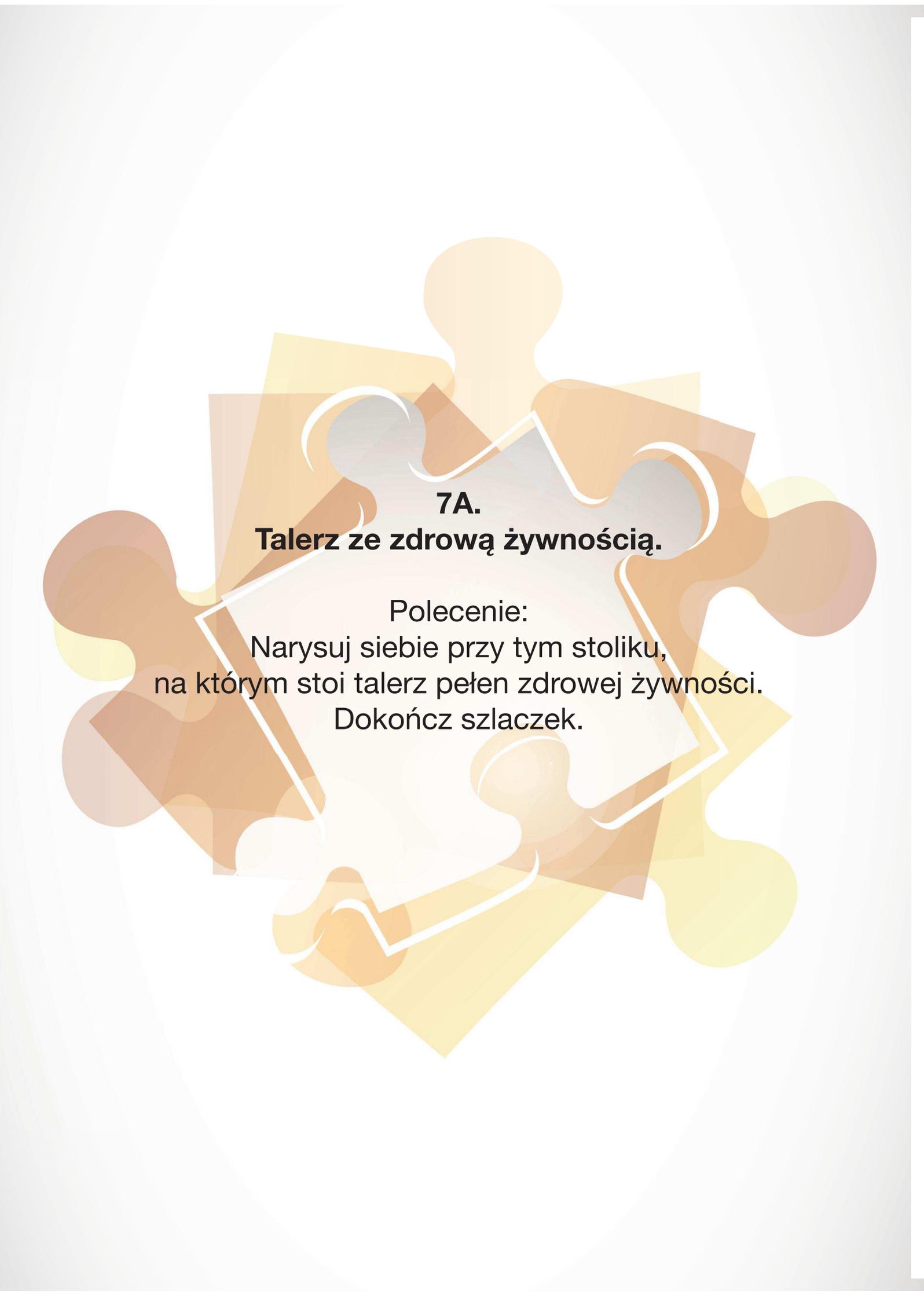




6C.
Jesienny liść.

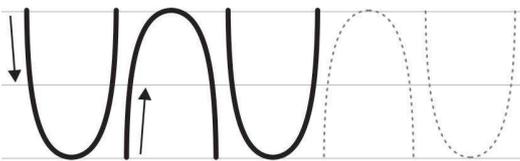
Polecenie:
Zmień liść w coś innego.

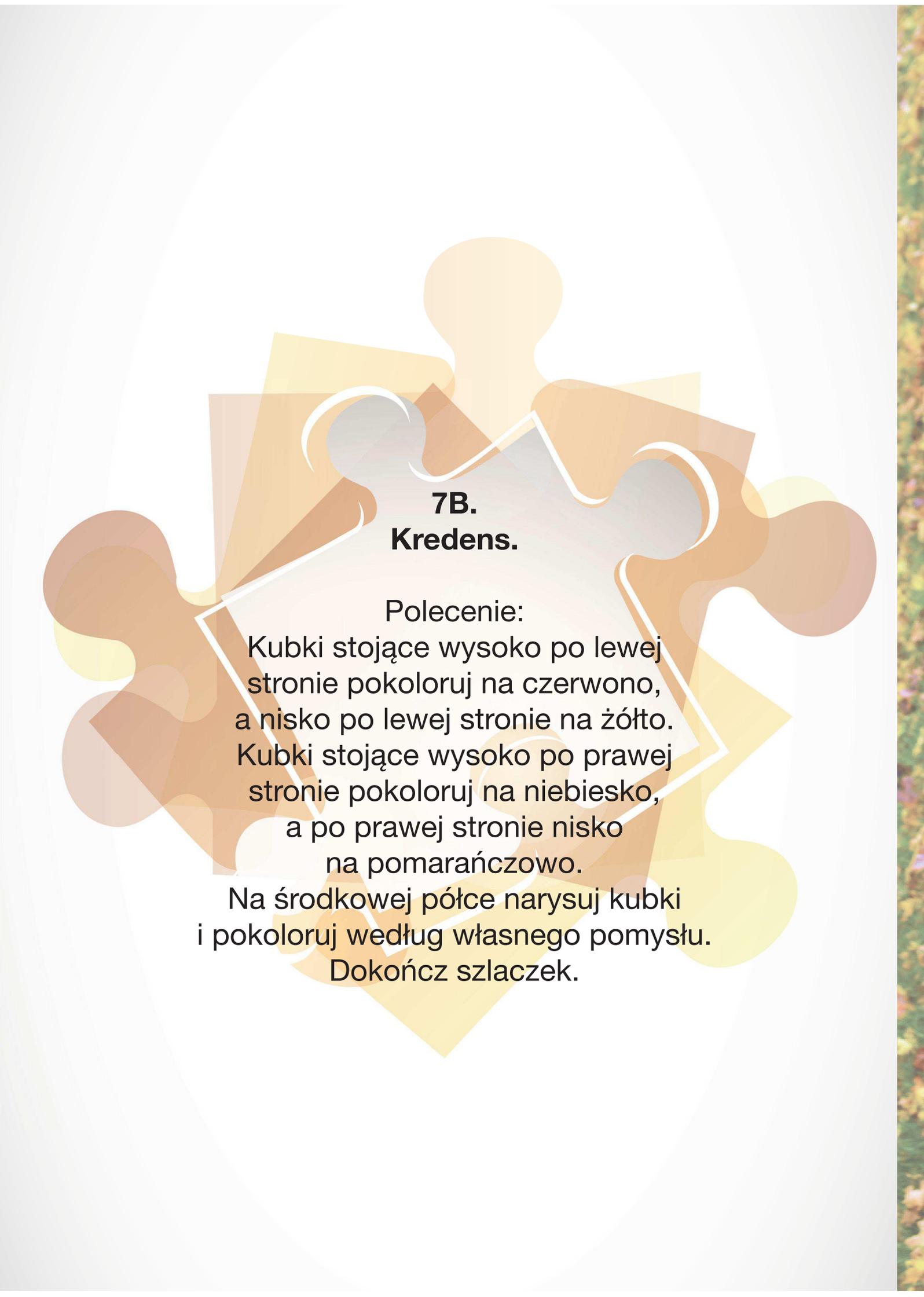




7A.
Talerz ze zdrową żywnością.

Polecenie:
Narysuj siebie przy tym stoliku,
na którym stoi talerz pełen zdrowej żywności.
Dokończ szlaczek.





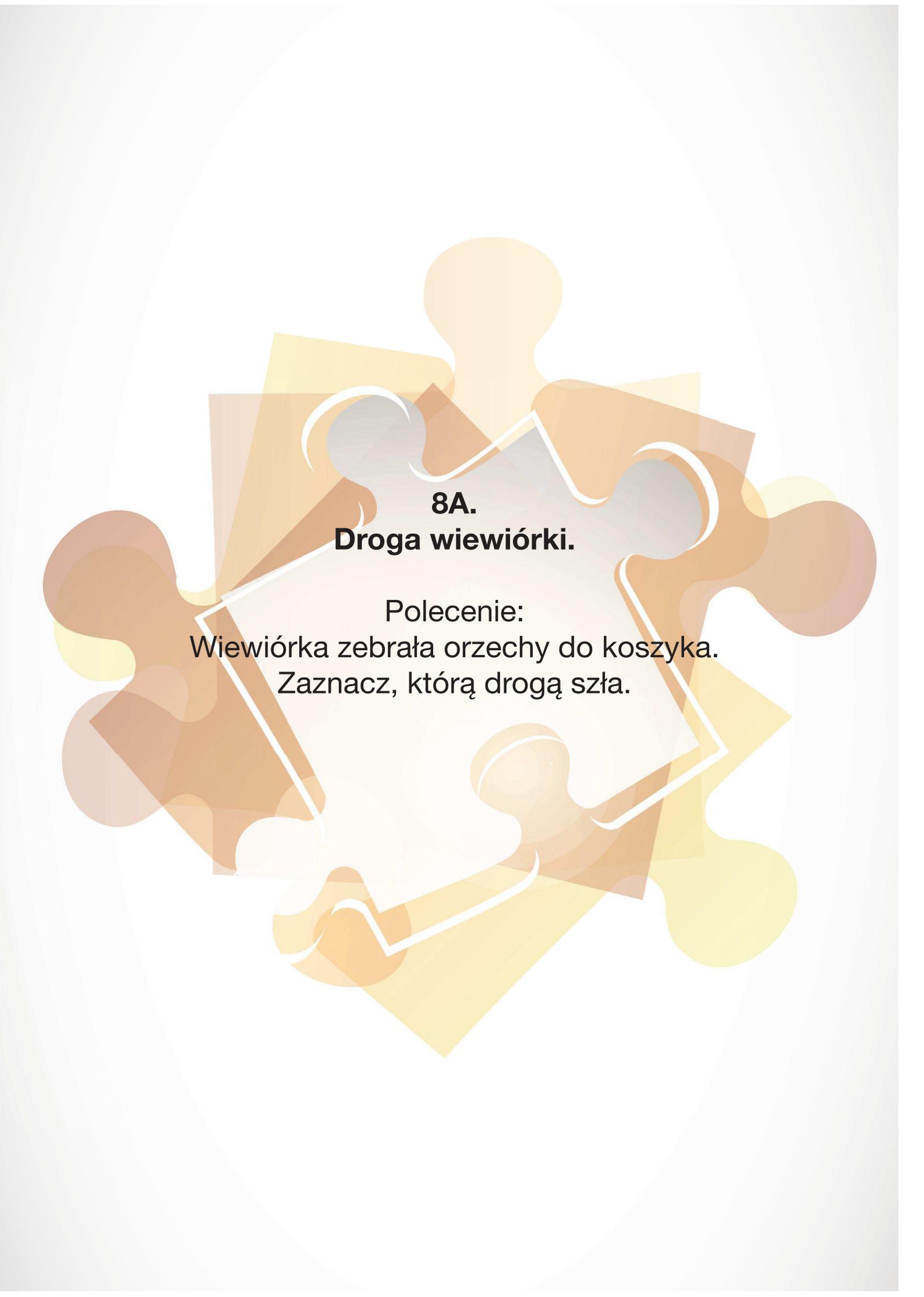
7B. Kredens.

Polecenie:

Kubki stojące wysoko po lewej stronie pokoloruj na czerwono, a nisko po lewej stronie na żółto. Kubki stojące wysoko po prawej stronie pokoloruj na niebiesko, a po prawej stronie nisko na pomarańczowo.

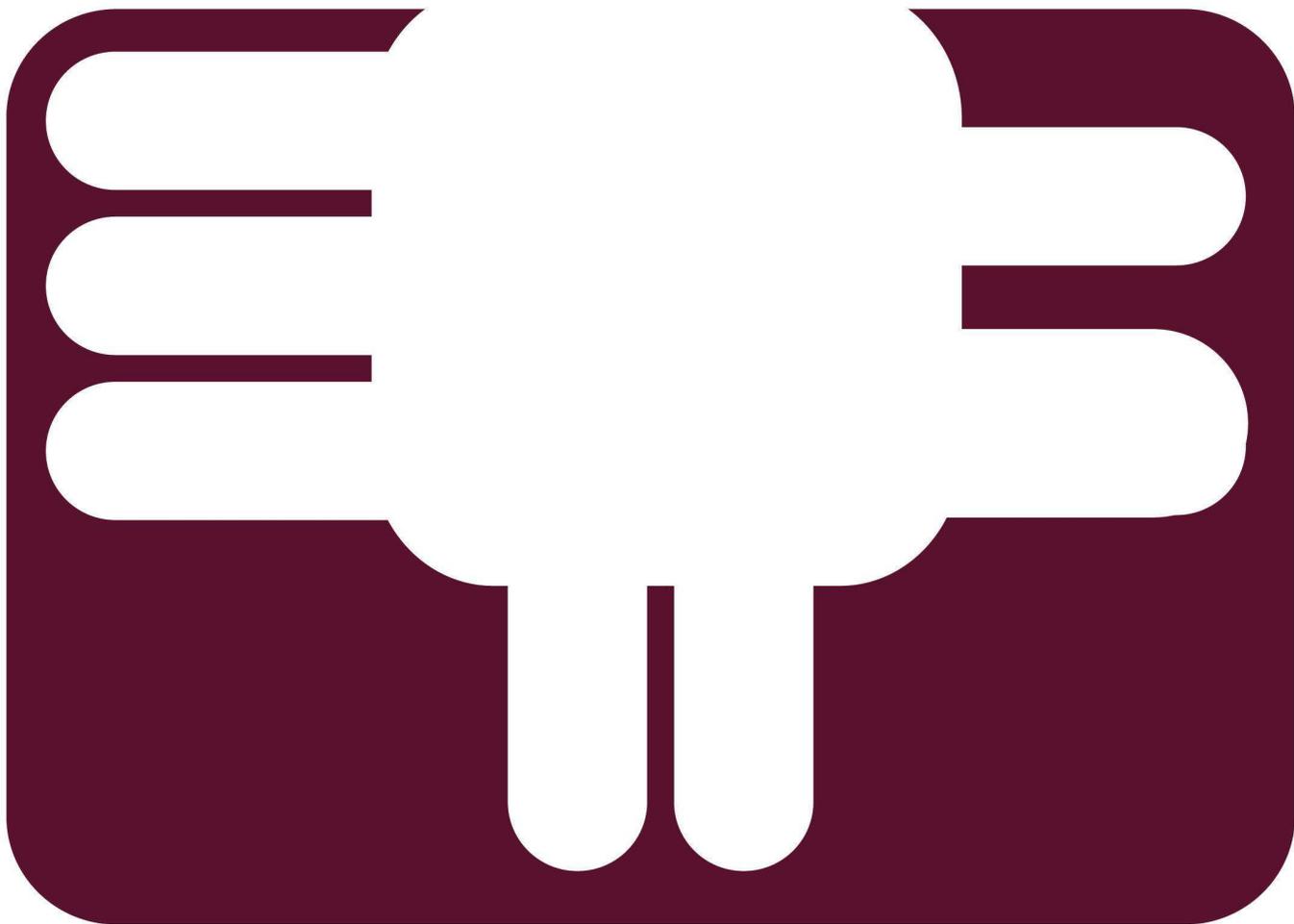
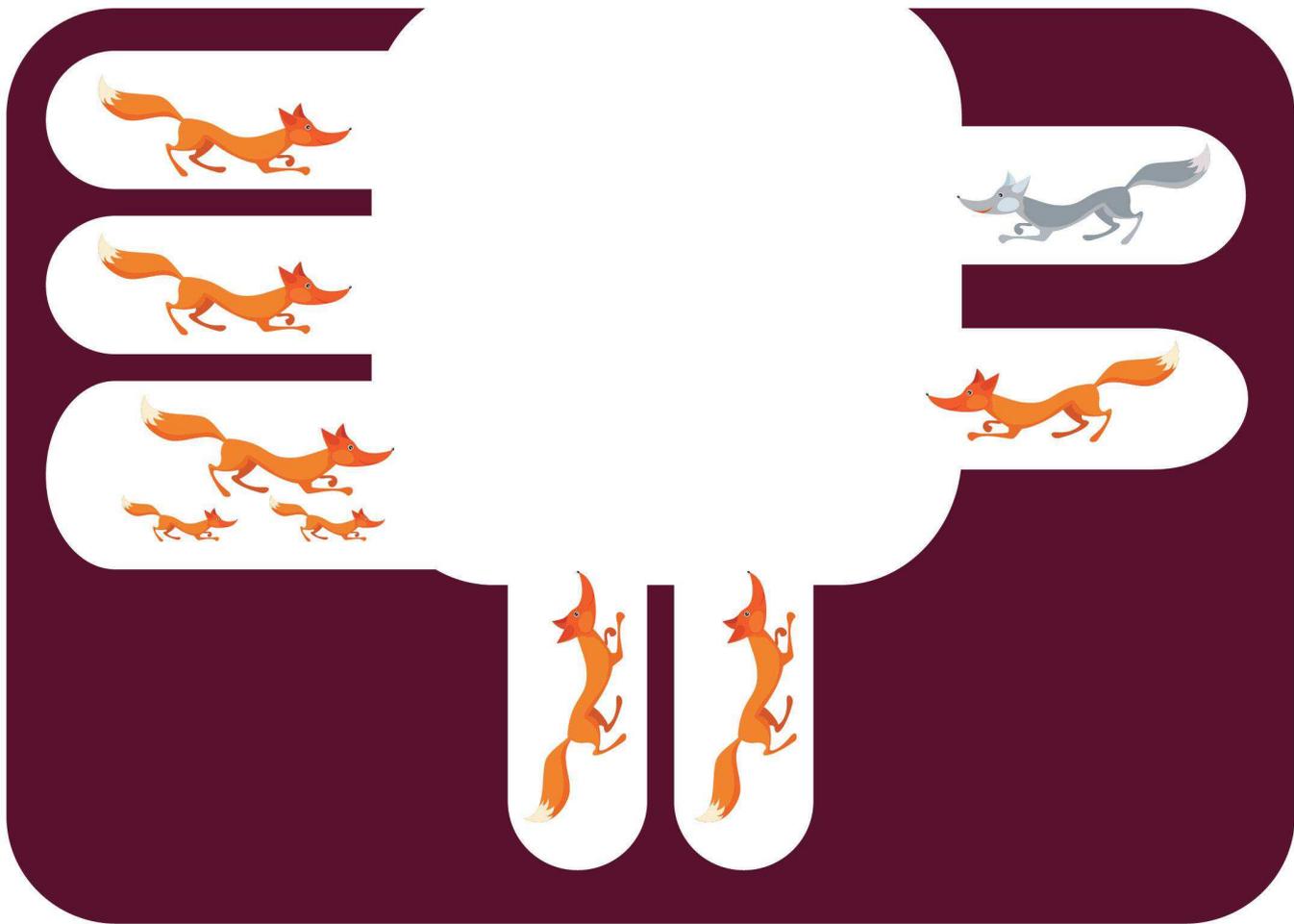
Na środkowej półce narysuj kubki i pokoloruj według własnego pomysłu.
Dokończ szlaczek.

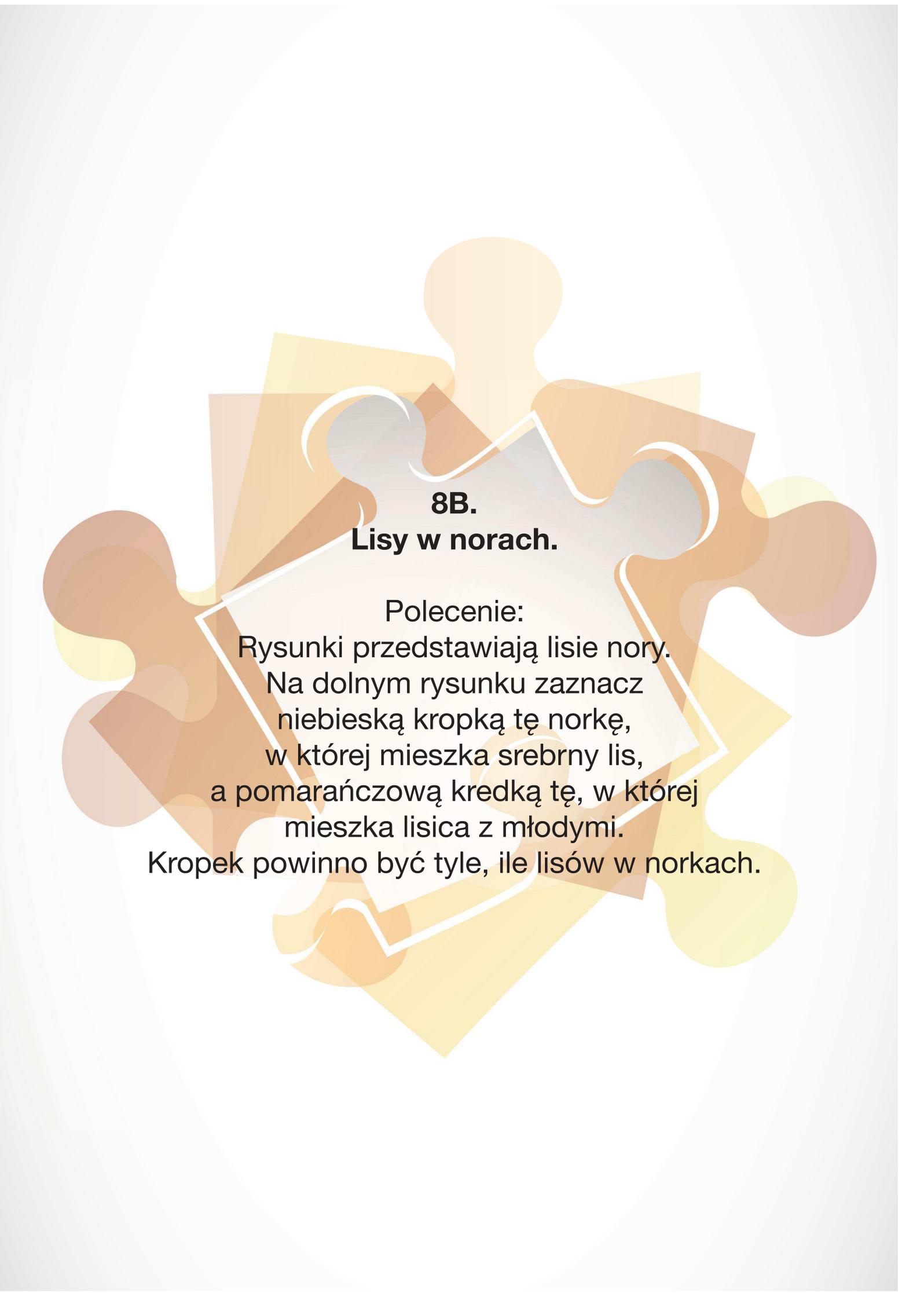




8A.
Droga wiewiórki.

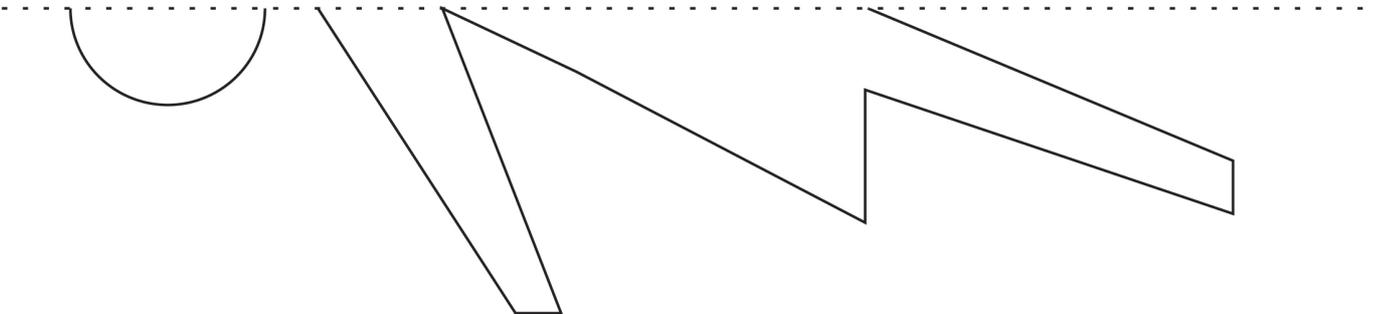
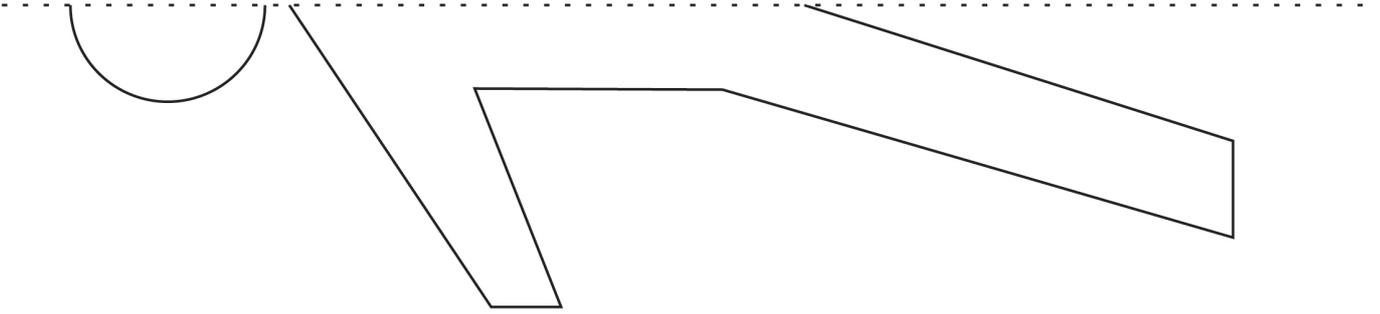
Polecenie:
Wiewiórka zebrała orzechy do koszyka.
Zaznacz, którą drogą szła.





8B.
Lisy w norach.

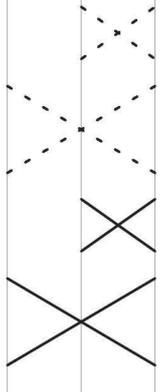
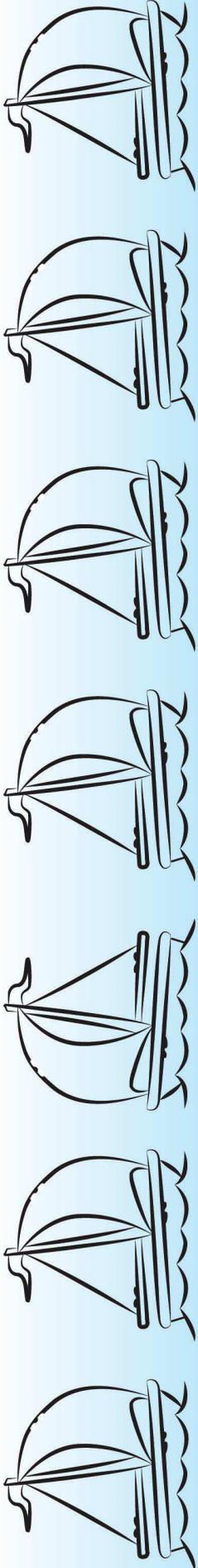
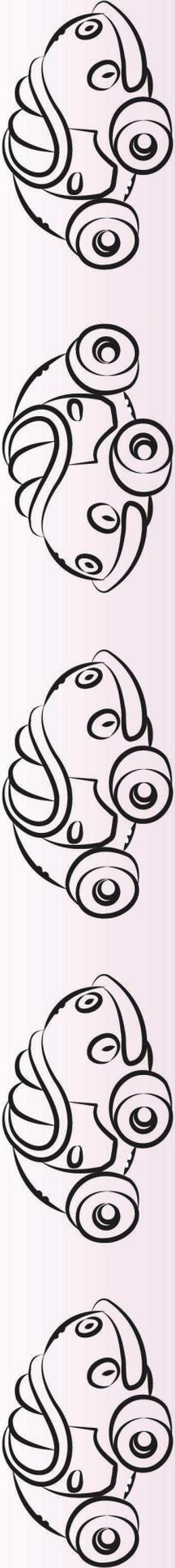
Polecenie:
Rysunki przedstawiają lisie nory.
Na dolnym rysunku zaznacz
niebieską kropką tę norkę,
w której mieszka srebrny lis,
a pomarańczową kredką tę, w której
mieszka lisica z młodymi.
Kropek powinno być tyle, ile lisów w norkach.

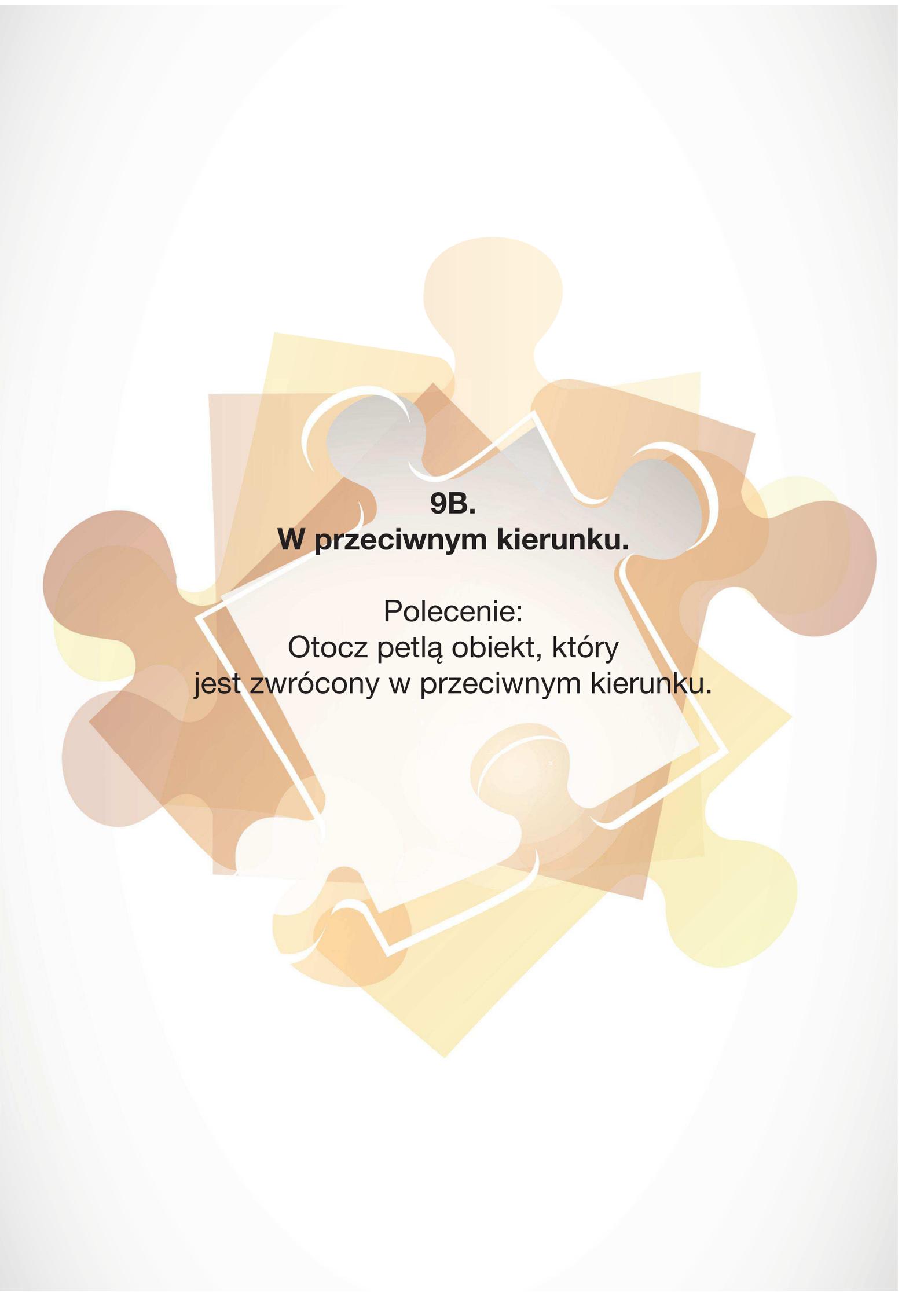




9A.
Symetria postaci.

Polecenie:
Dorysuj drugą połowę postaci.
Uzupełnij rysunek
dodatkowymi elementami.





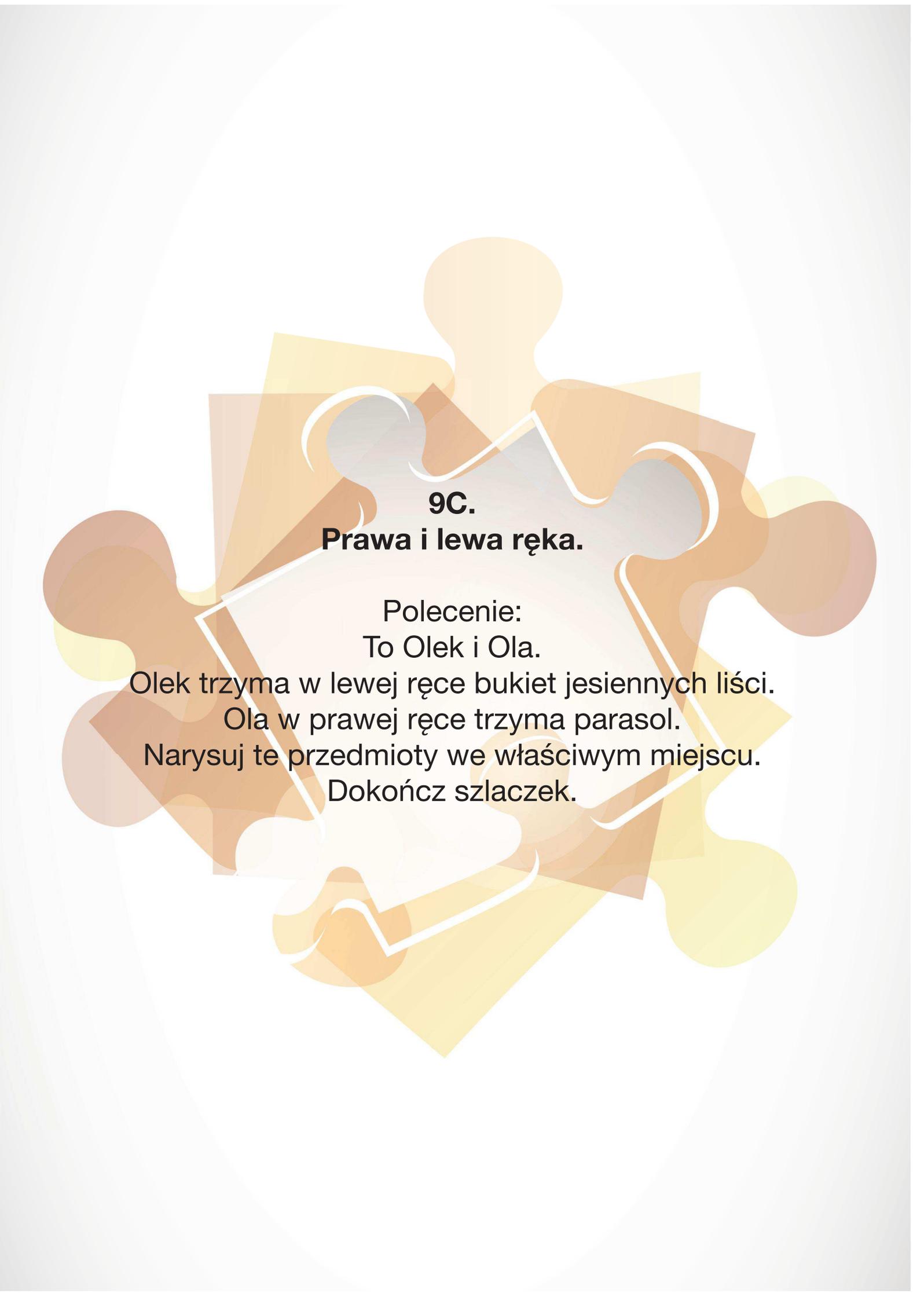
9B.

W przeciwnym kierunku.

Polecenie:
Otocz petlą obiekt, który
jest zwrócony w przeciwnym kierunku.

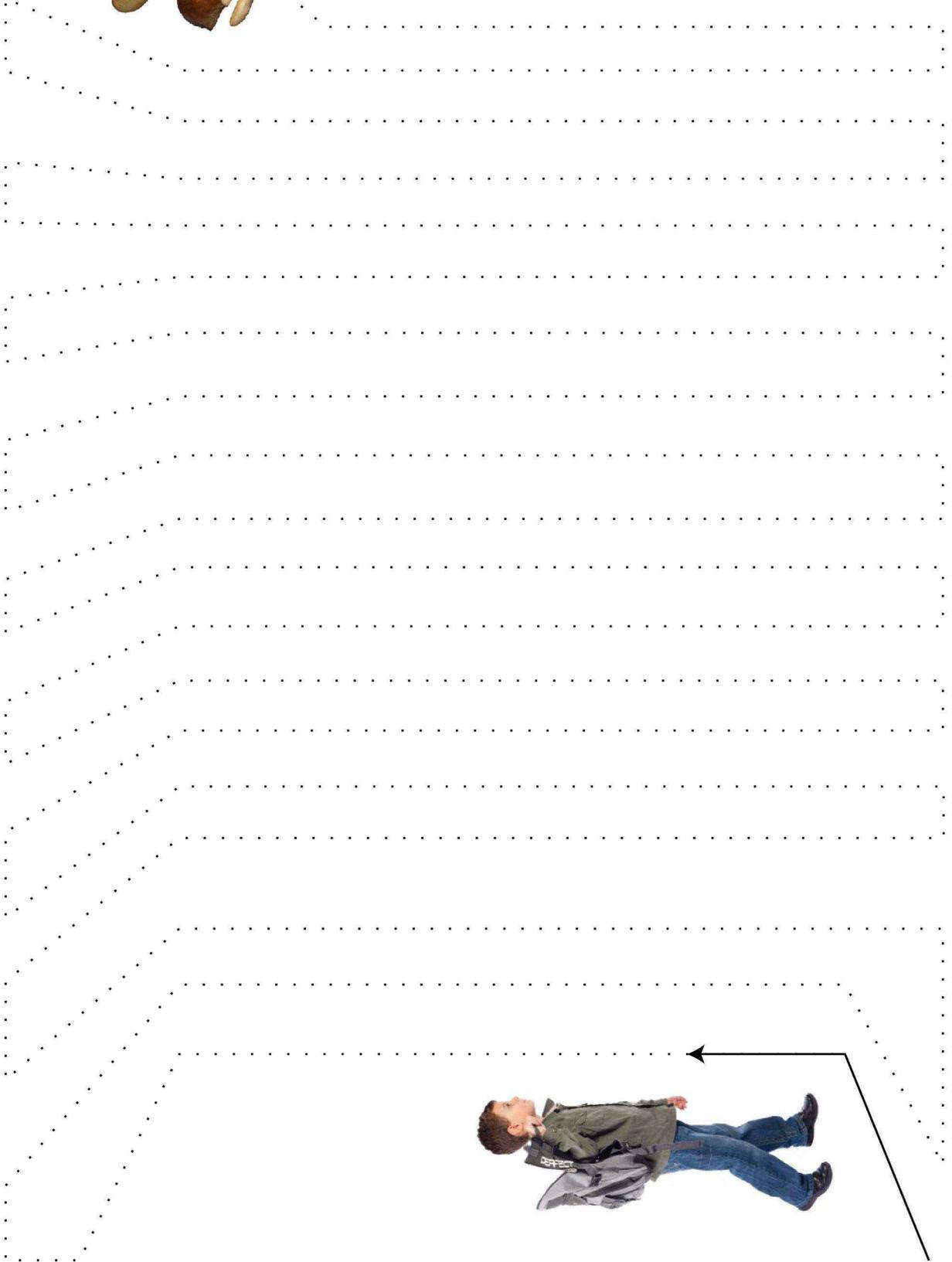
W

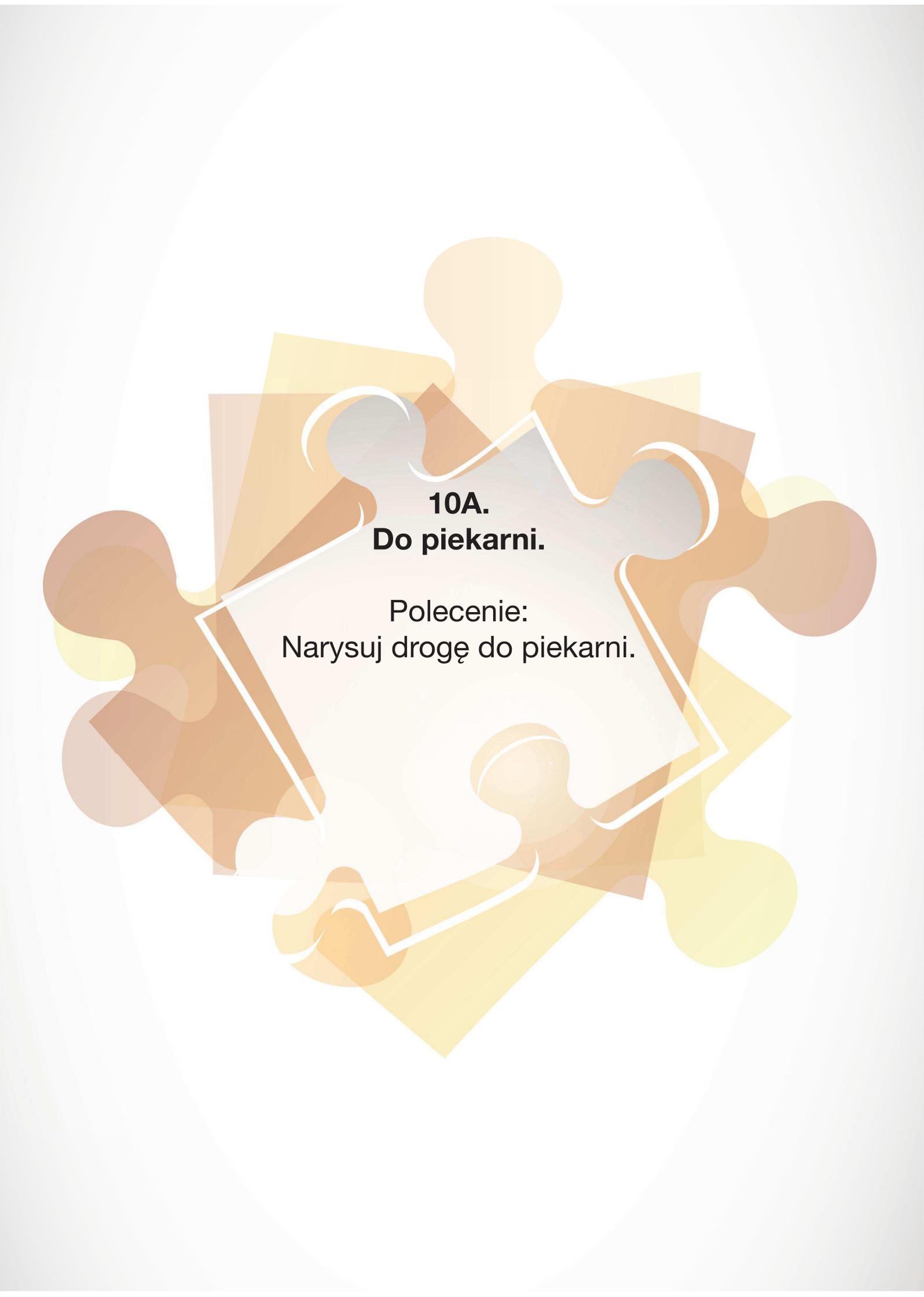




9C.
Prawa i lewa ręka.

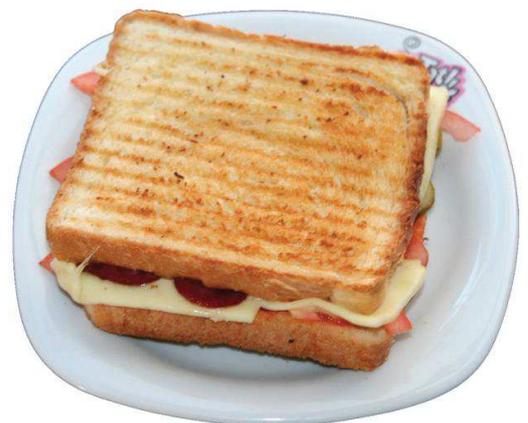
Polecenie:
To Olek i Ola.
Olek trzyma w lewej ręce bukiet jesiennych liści.
Ola w prawej ręce trzyma parasol.
Narysuj te przedmioty we właściwym miejscu.
Dokończ szlaczek.

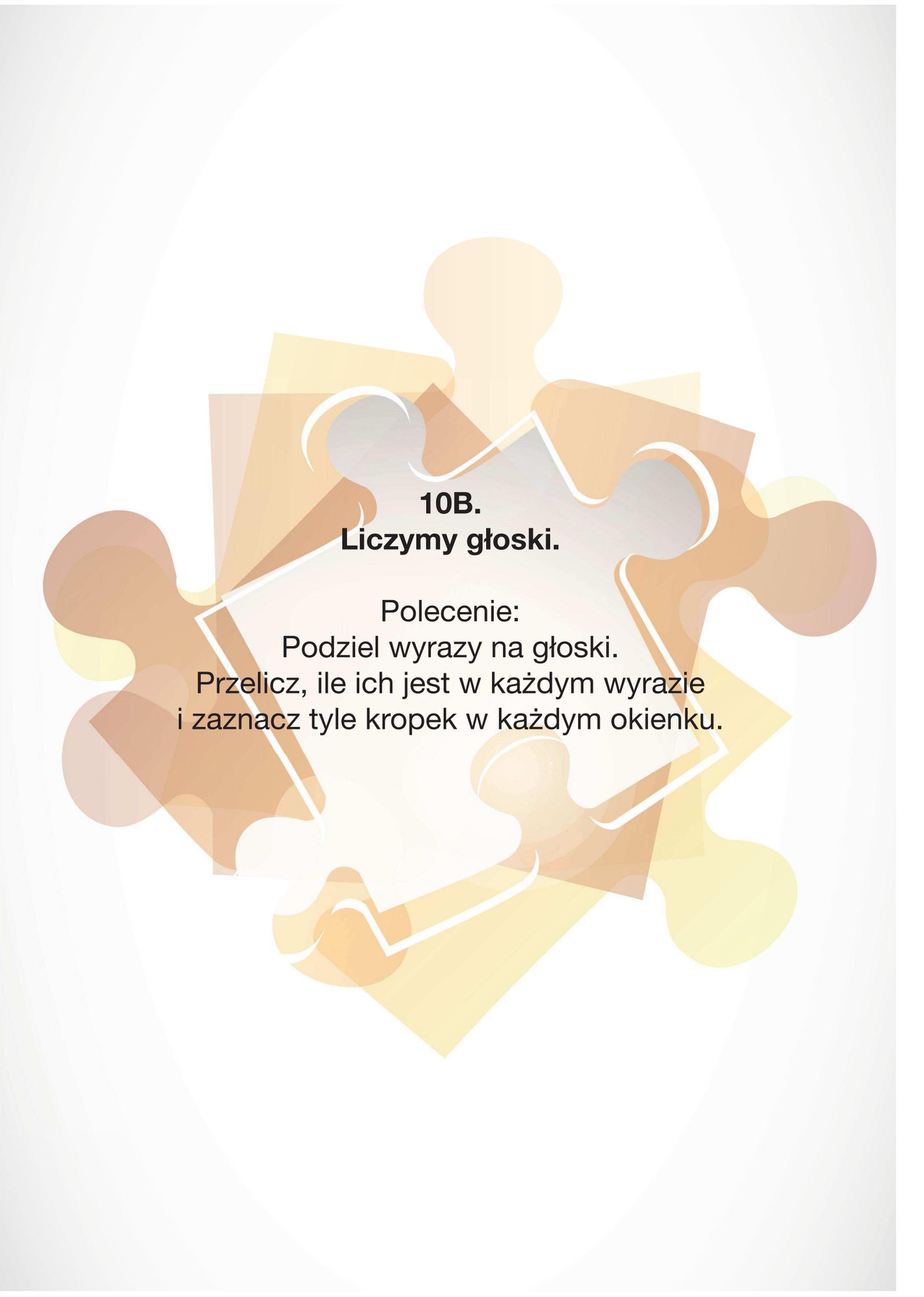




10A.
Do piekarni.

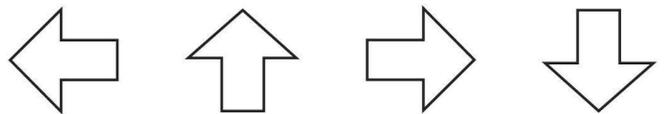
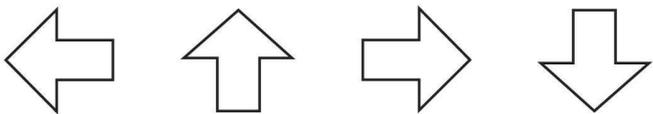
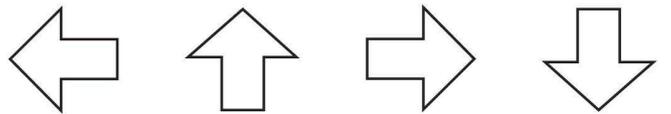
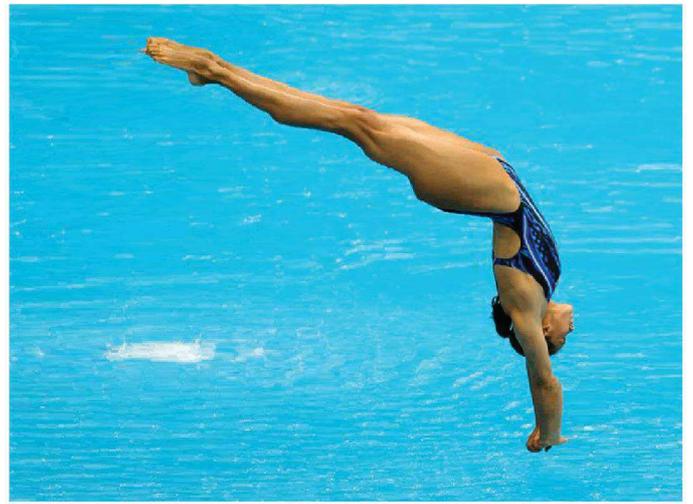
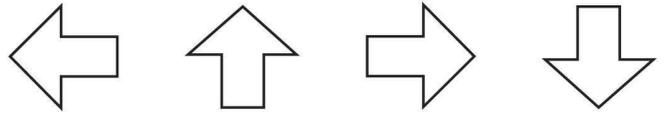
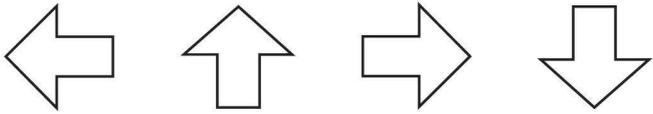
Polecenie:
Narysuj drogę do piekarni.





10B.
Liczymy głoski.

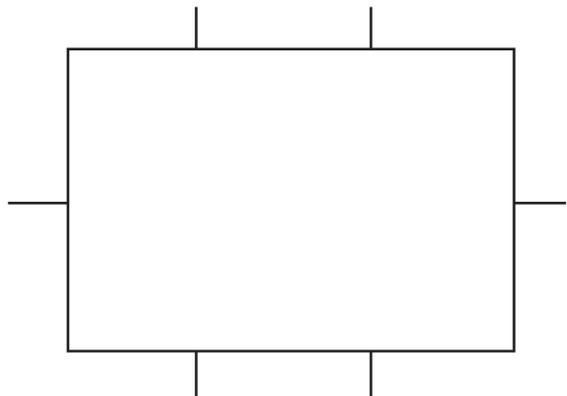
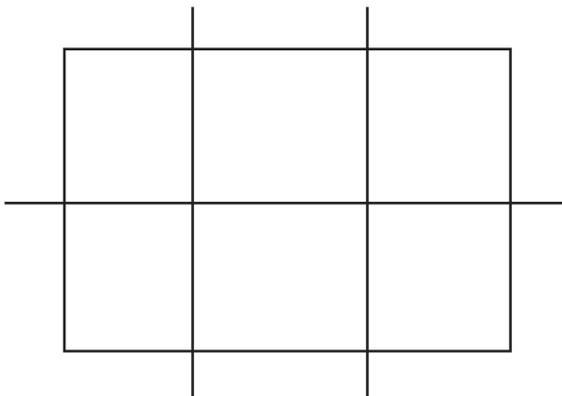
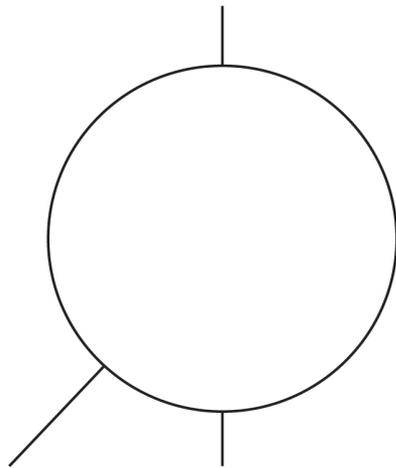
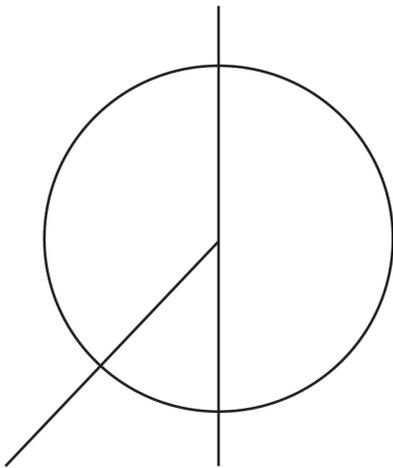
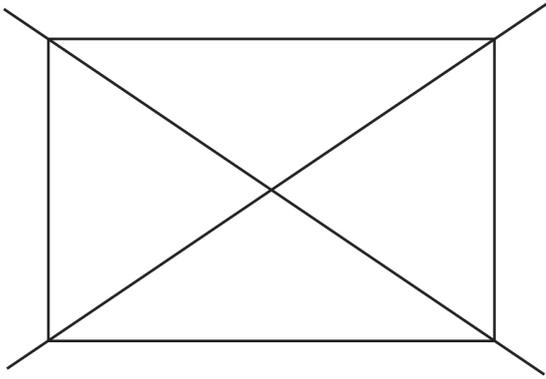
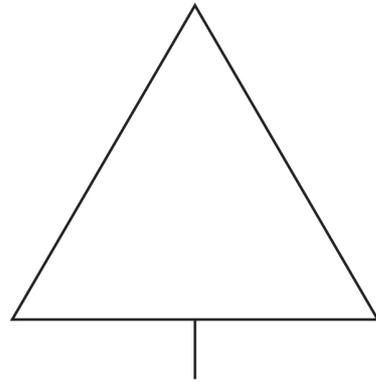
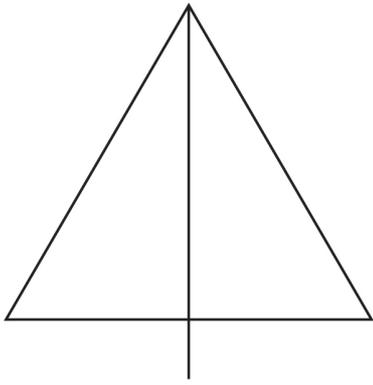
Polecenie:
Podziel wyrazy na głoski.
Przelicz, ile ich jest w każdym wyrazie
i zaznacz tyle kropek w każdym okienku.





11A.
Określamy kierunek.

Polecenie:
Pokoloruj strzałkę
zgodnie z kierunkiem.

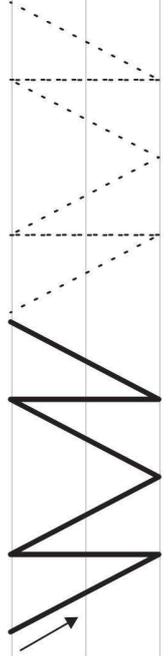


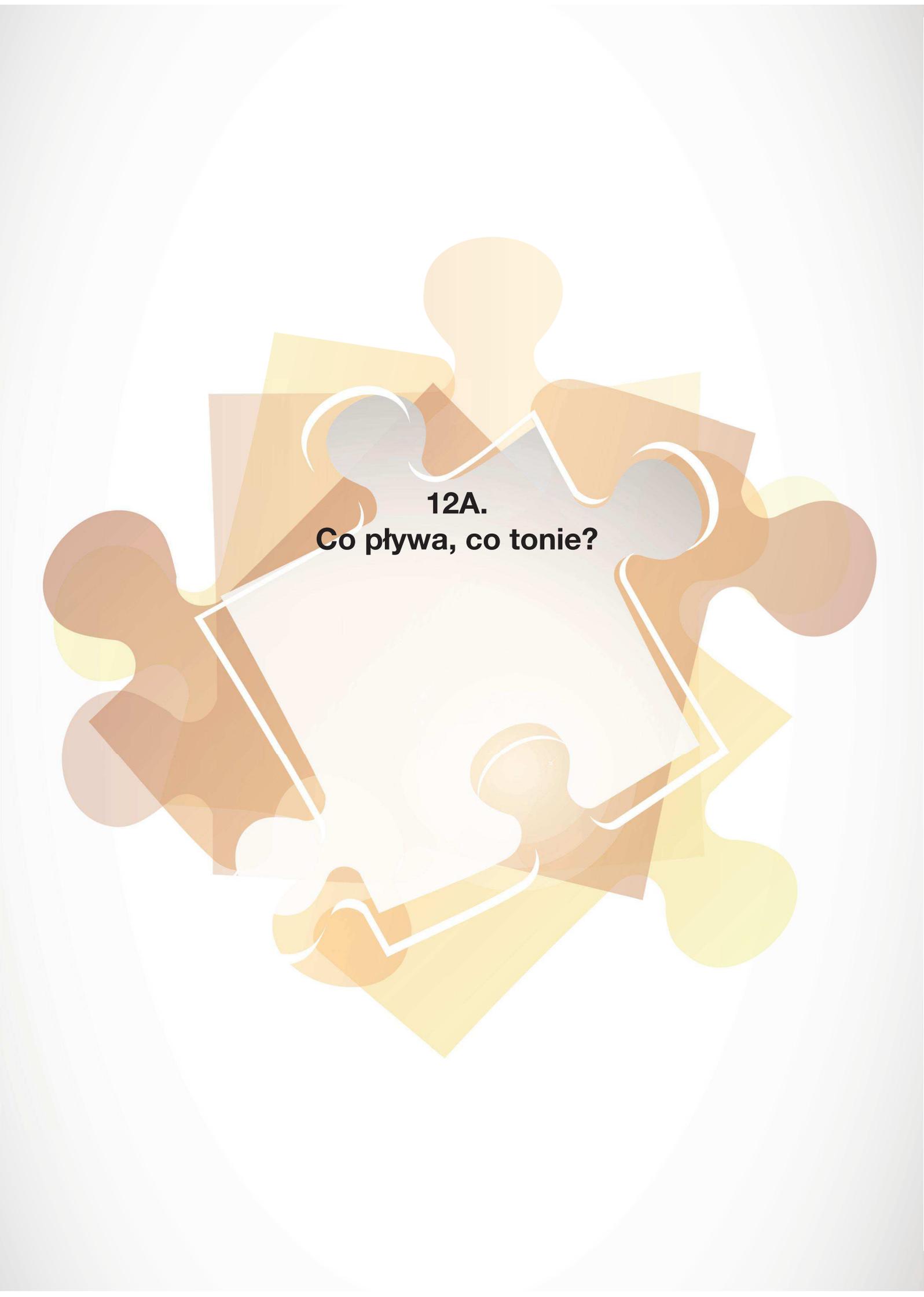


11B.
Kształty i linie.

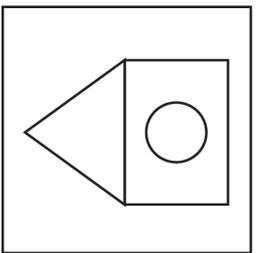
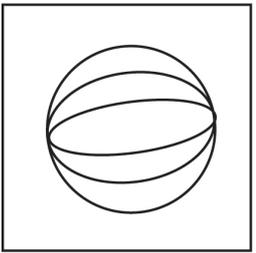
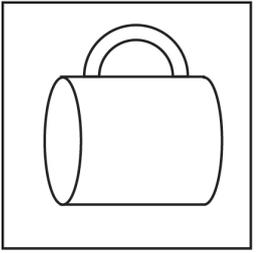
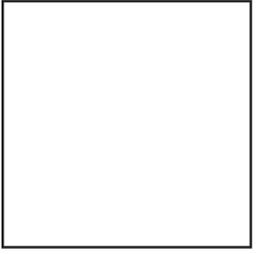
Polecenie:
Dorysuj brakujące linie.

		
		
		
		
		
	<p>Myszę, że ...</p>	<p>Wiem, że ...</p>





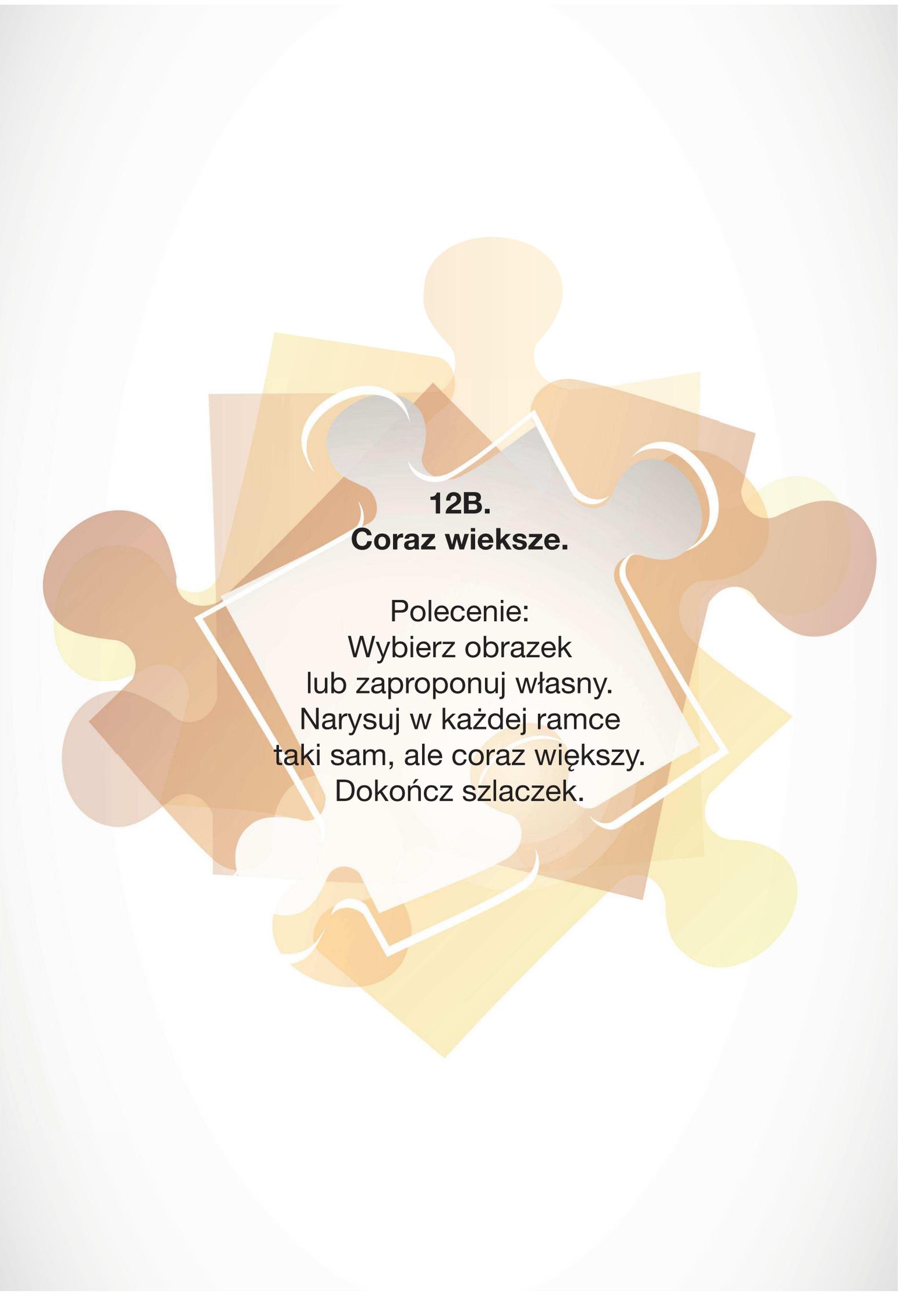
12A.
Co pływa, co tonie?



A large rectangular area divided into four horizontal sections by three horizontal lines. Each section is currently empty.

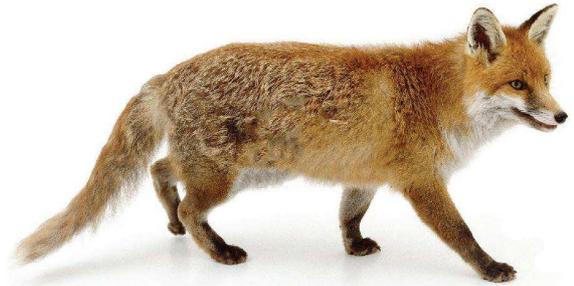
ss

Handwritten lowercase letters 's' and 's' on a set of three horizontal lines, demonstrating the stroke order for writing the letter.



12B.
Coraz większe.

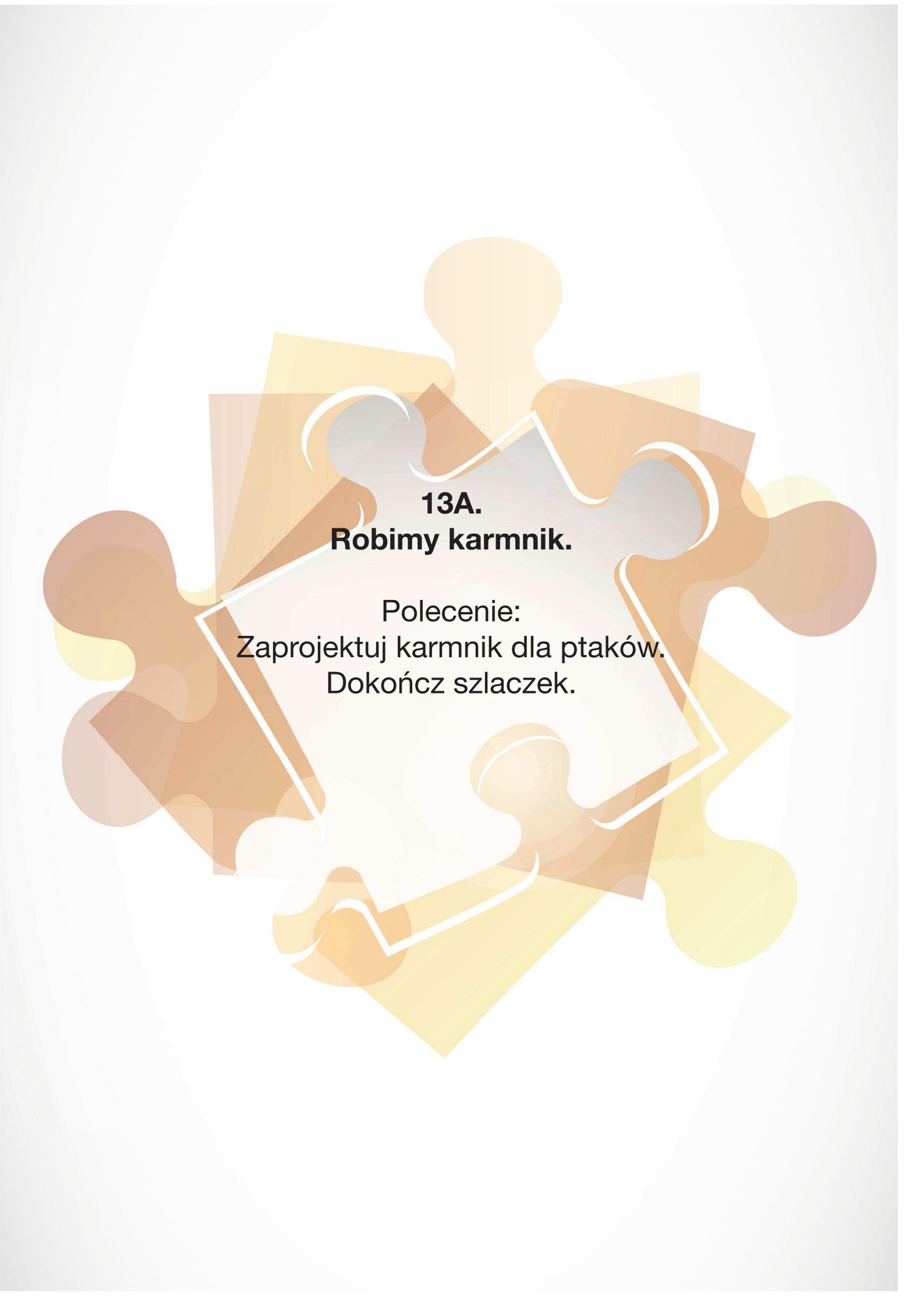
Polecenie:
Wybierz obrazek
lub zaproponuj własny.
Narysuj w każdej ramce
taki sam, ale coraz większy.
Dokończ szlaczek.





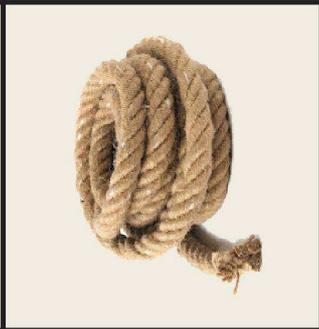
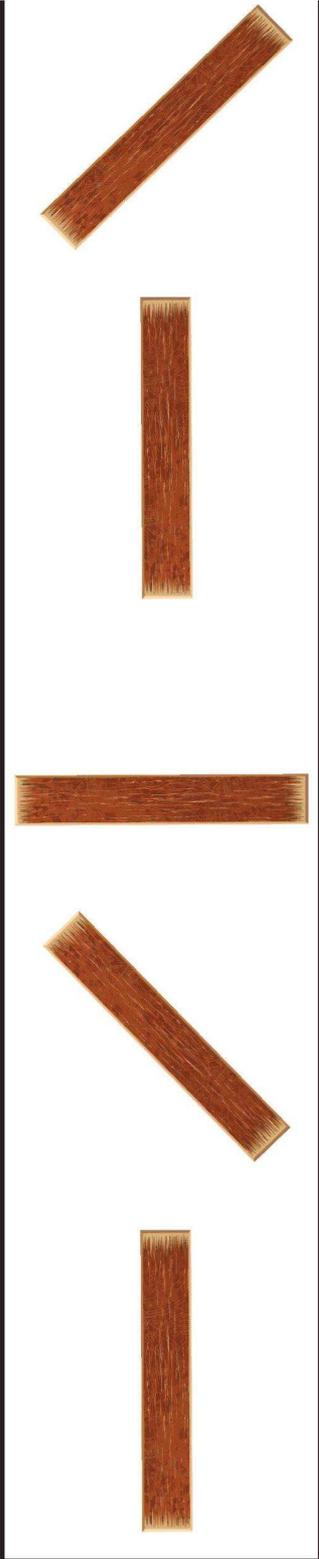
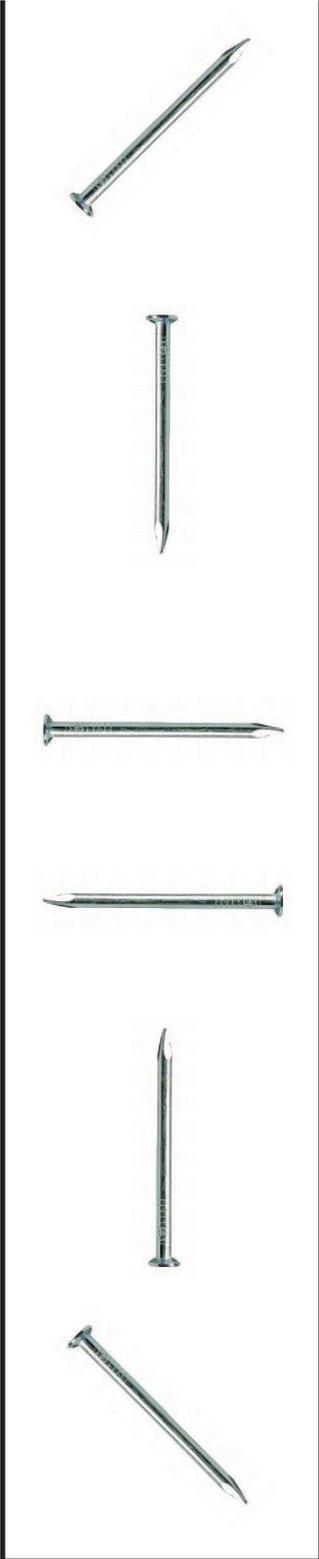
12C.
Co jest mniejsze?

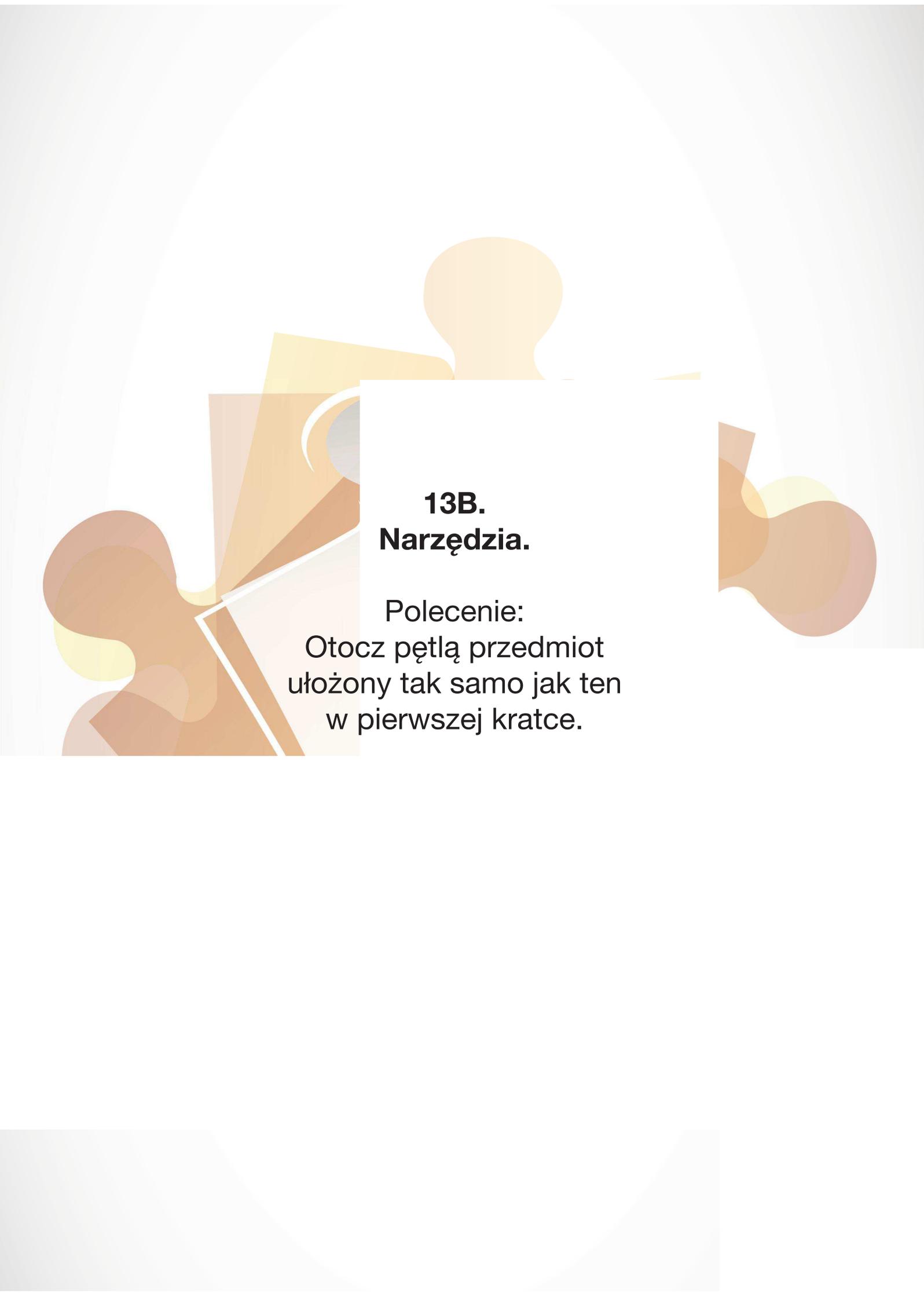
Polecenie:
Otocz pętlą, to co
naprawdę jest mniejsze.



13A.
Robimy karmnik.

Polecenie:
Zaprojektuj karmnik dla ptaków.
Dokończ szlaczek.





13B.
Narzędzia.

Polecenie:
Otocz pętlą przedmiot
ułożony tak samo jak ten
w pierwszej kratce.

