

ZESZYT ĆWICZEŃ Z KARTAMI PRACY DO PROGRAMU EDUKACJI PRZEDSZKOLNEJ

“Jutro idę do szkoły” LATO



Praca zespołowa pod kierunkiem:

Bogny Bartosz

Skład zespołu autorskiego:

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

Współpraca programowo merytoryczna:

Anna Ł. Adamska

© Copyright by InBIT Szczecin 2013

Realizatorzy projektu:

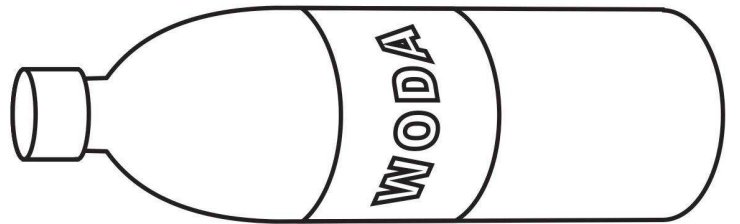
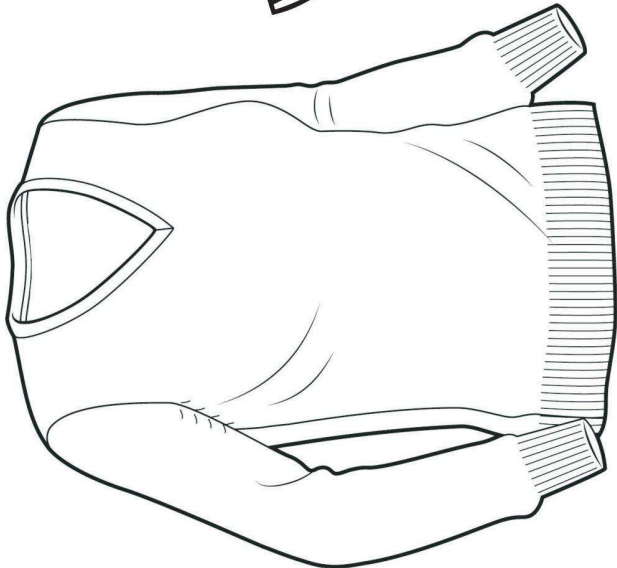
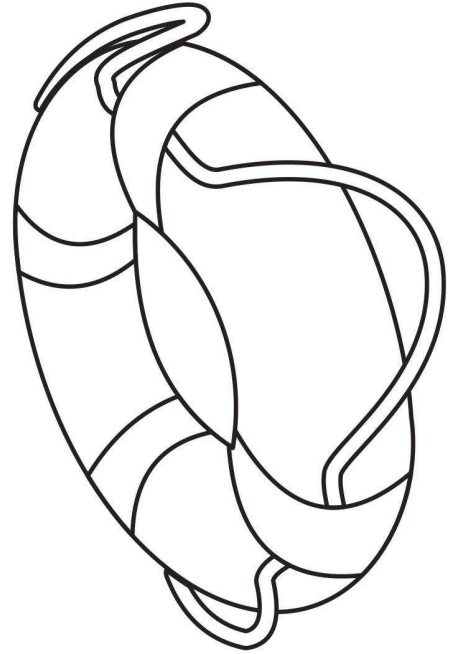
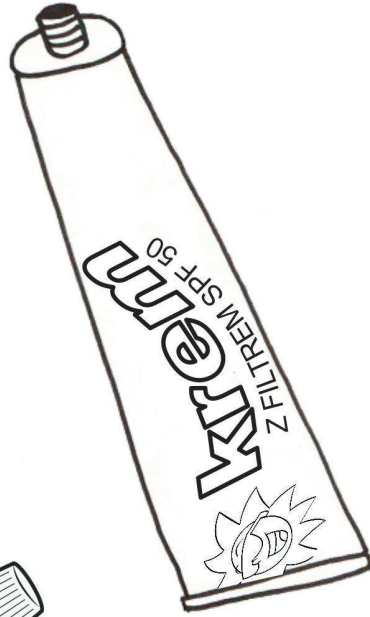
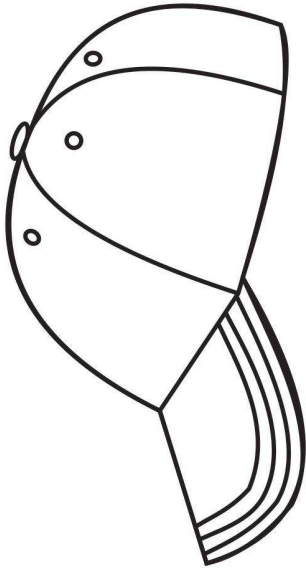
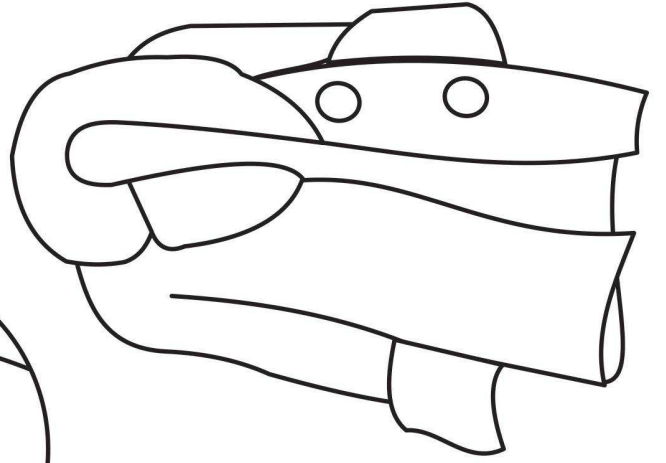
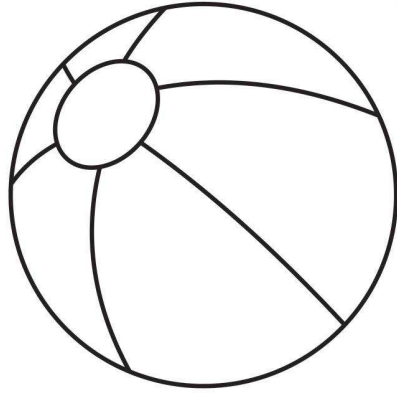
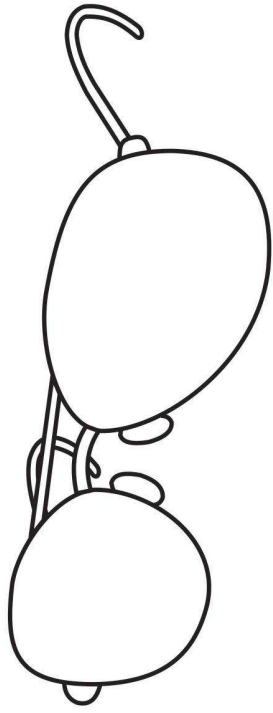
Instytut Organizacji Przedsiębiorstw i Technik Informatycznych
"InBIT" Sp. z o.o. Oddział w Zgorzelcu
59-900 Zgorzelec, ul. Daszyńskiego 17
www.inbit.pl

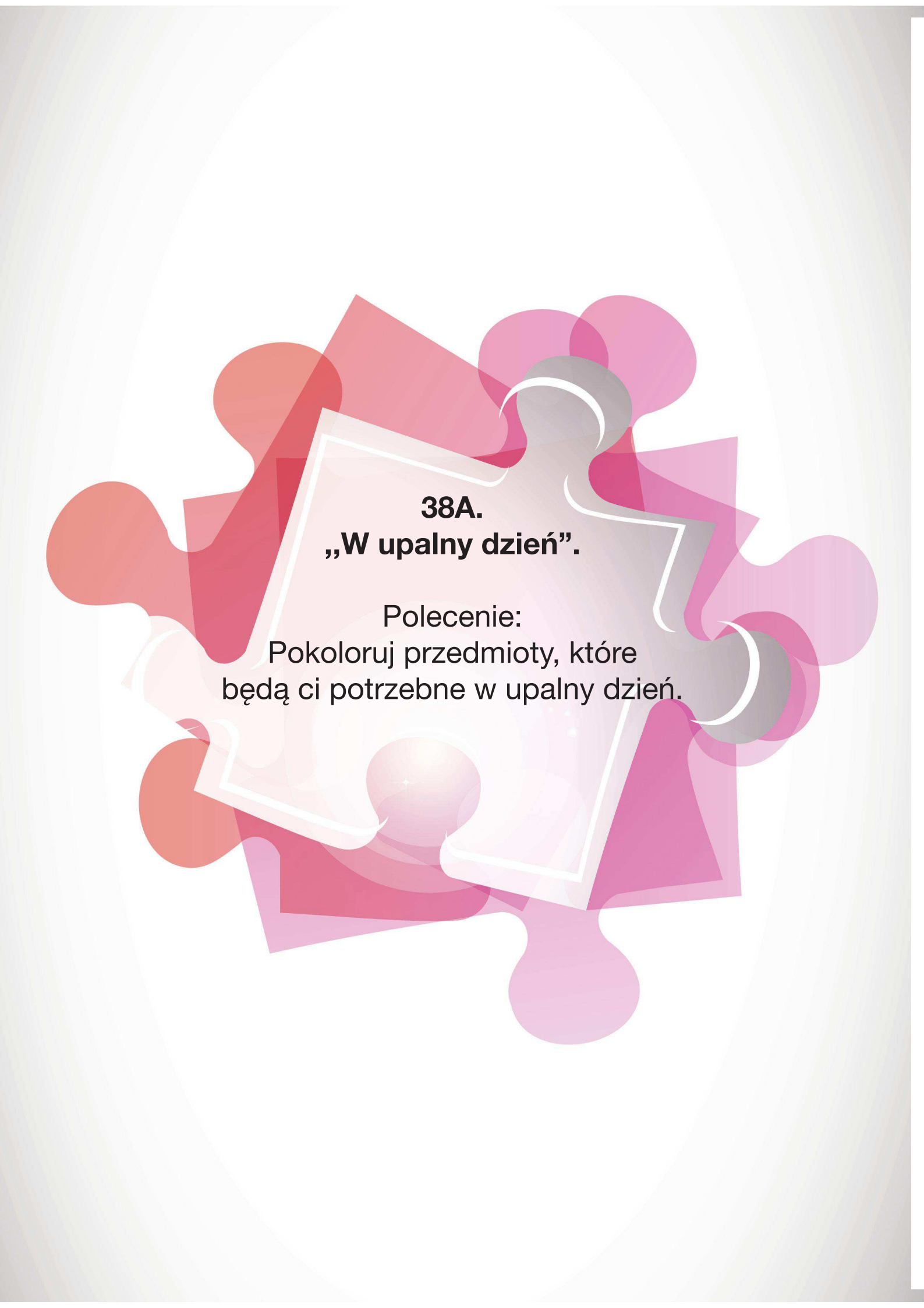
Sławomir Anioł FadoS
www.fados.pl

nakład 1000 egz.
EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

Opracowanie graficzne, skład i druk:

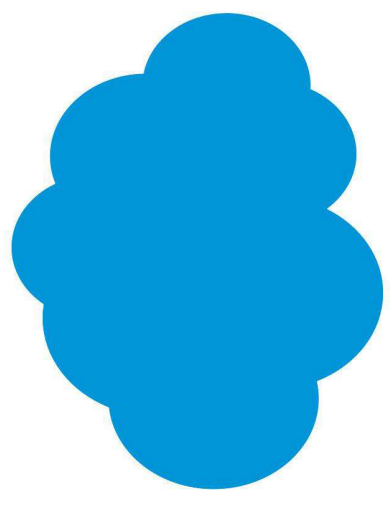
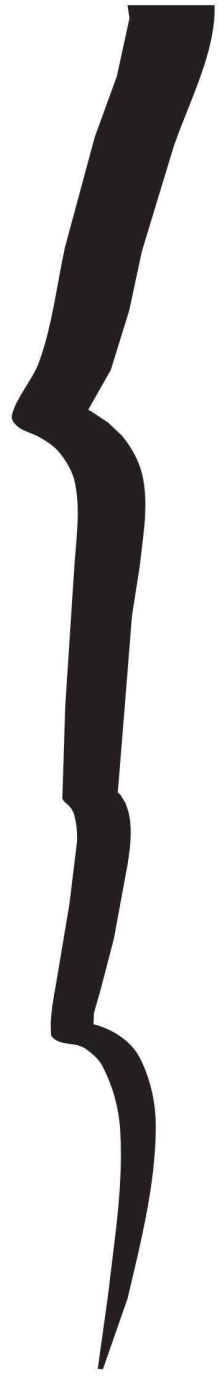
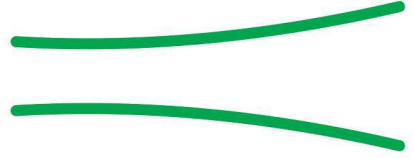
"Departament Druku" s.c.
59-900 Zgorzelec, ul. Łużycka 33b/3

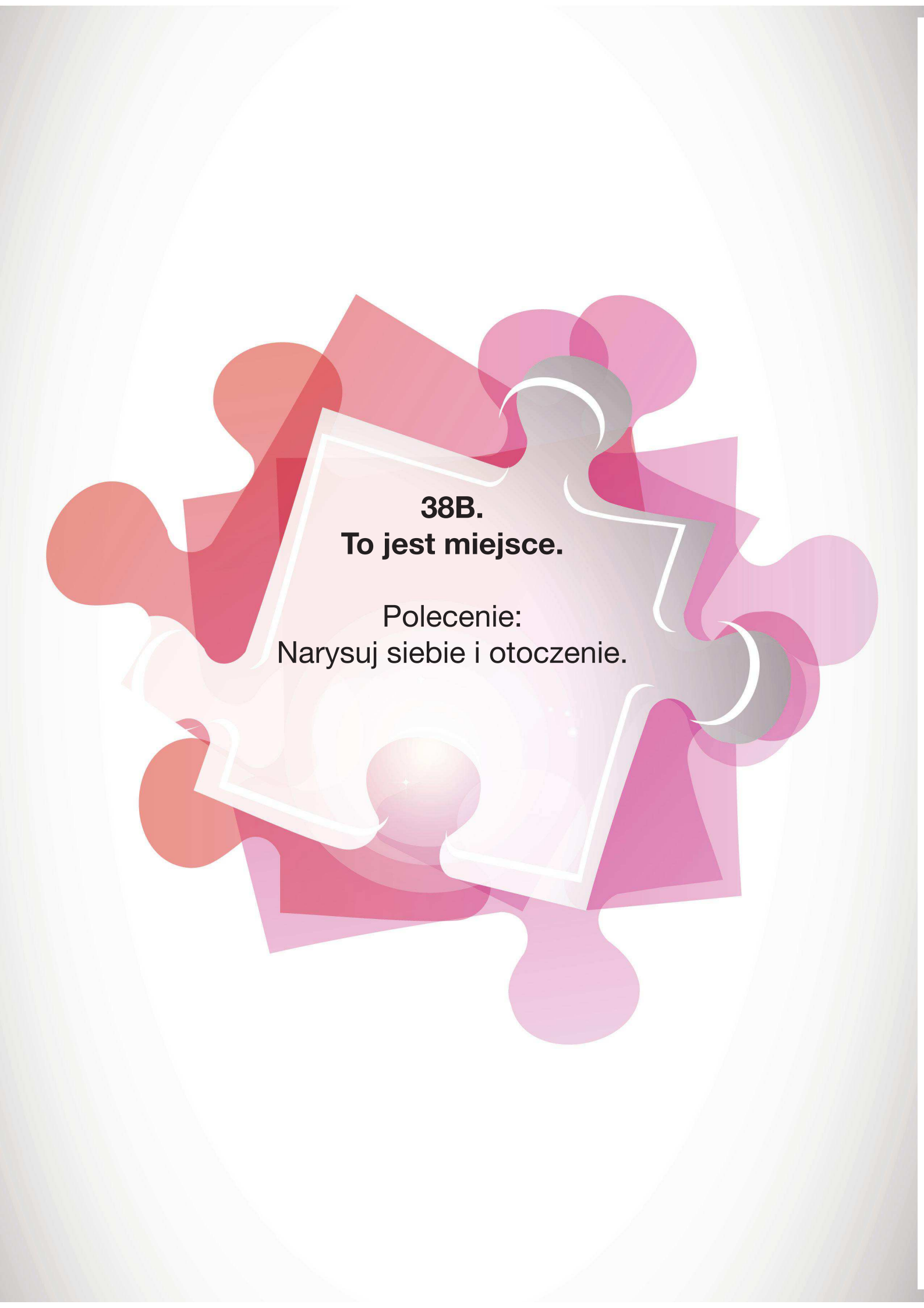




38A.
„W upalny dzień”.

Polecenie:
Pokoloruj przedmioty, które
będą ci potrzebne w upalny dzień.





38B.
To jest miejsce.

Polecenie:
Narysuj siebie i otoczenie.



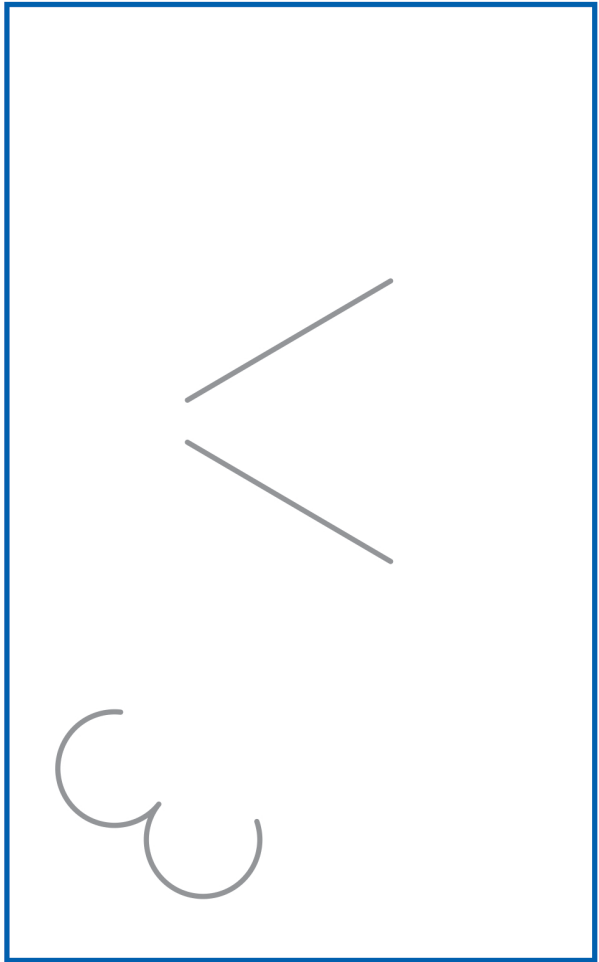
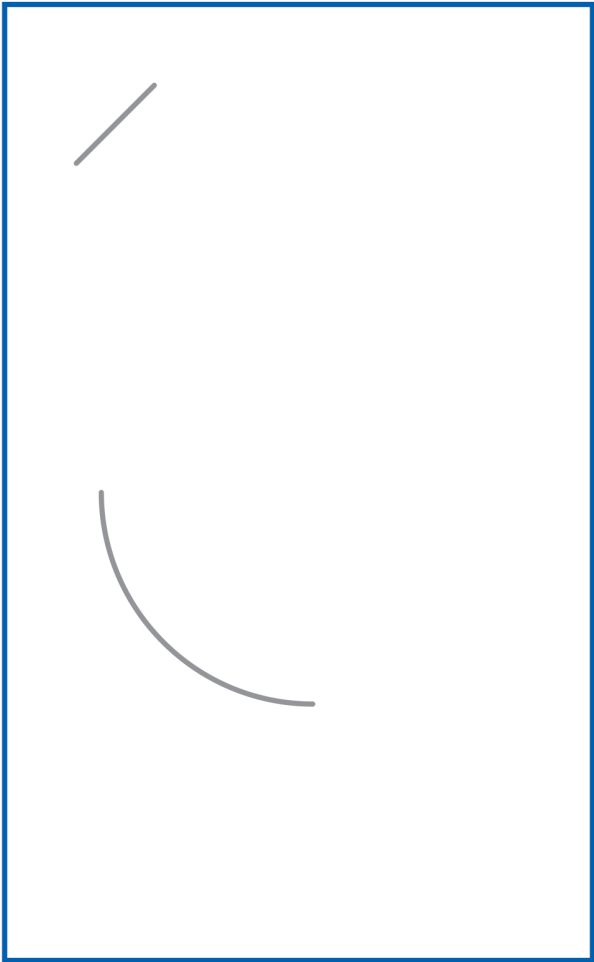
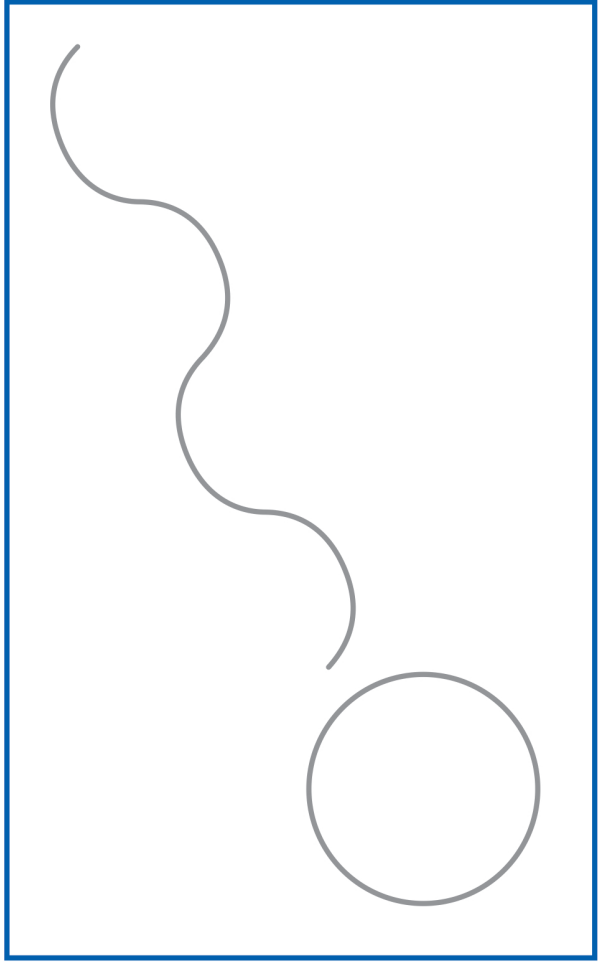
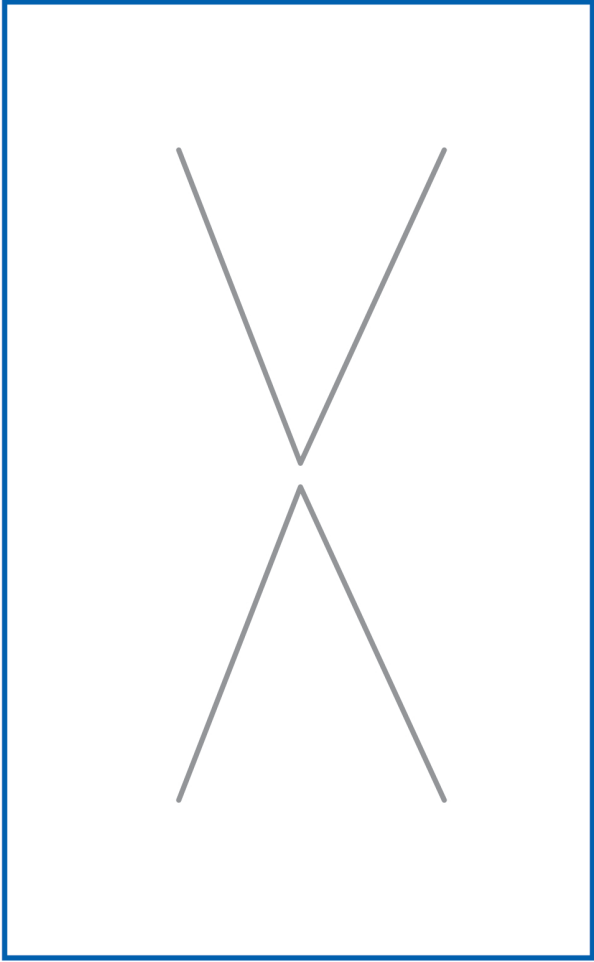
Handwriting practice for the letter 'M'. The first row shows a solid black 'M' with a small arrow pointing to the top-left stroke. The second row shows a dashed 'M' for tracing. The third row shows a solid black 'M' for independent practice.



38C.

Odpowiednia odzież.

Polecenie :
Pod każdym obrazkiem
narysuj dziecko ubrane
stosownie do pogody.





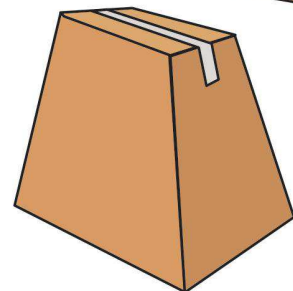
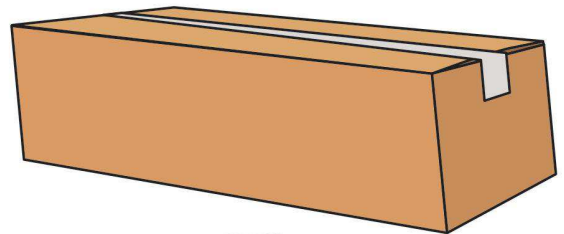
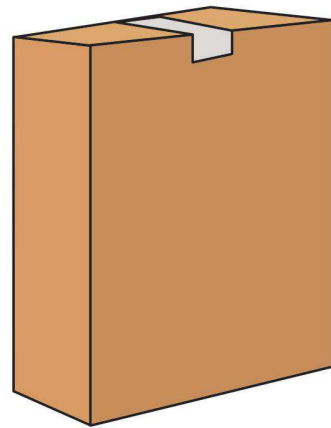
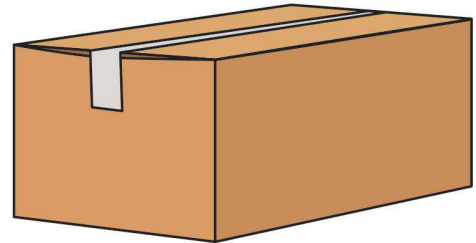
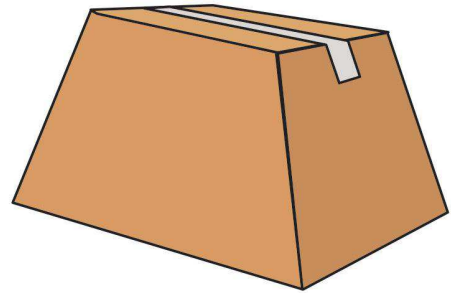
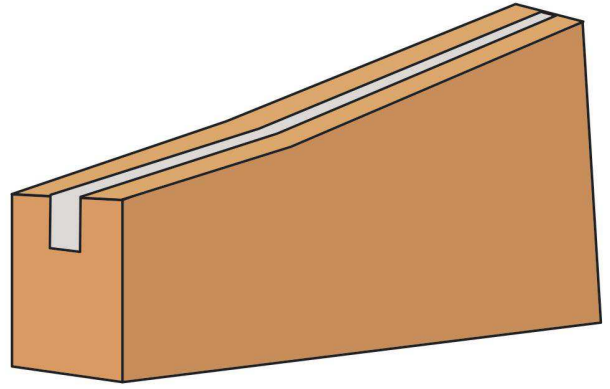
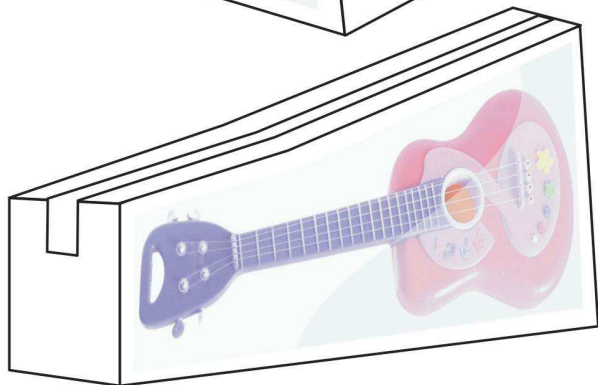
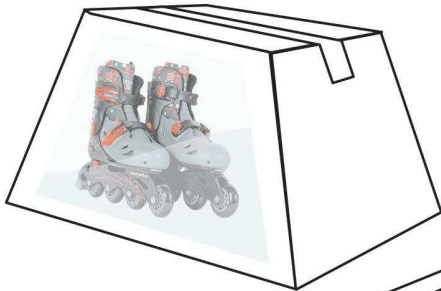
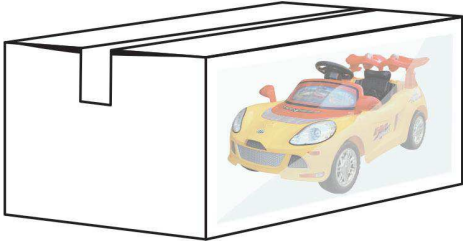
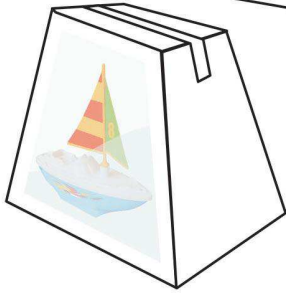
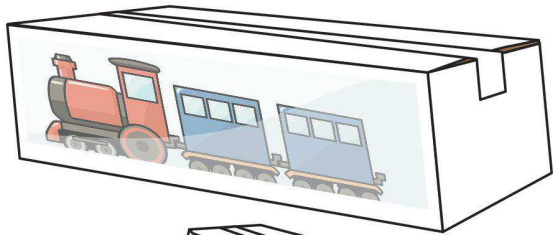
39A.

Wyobraź sobie.

Polecenie:

Co to może być?

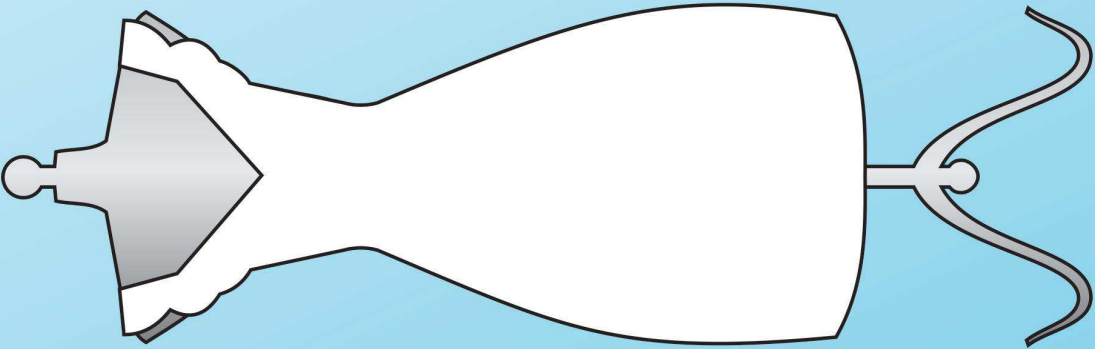
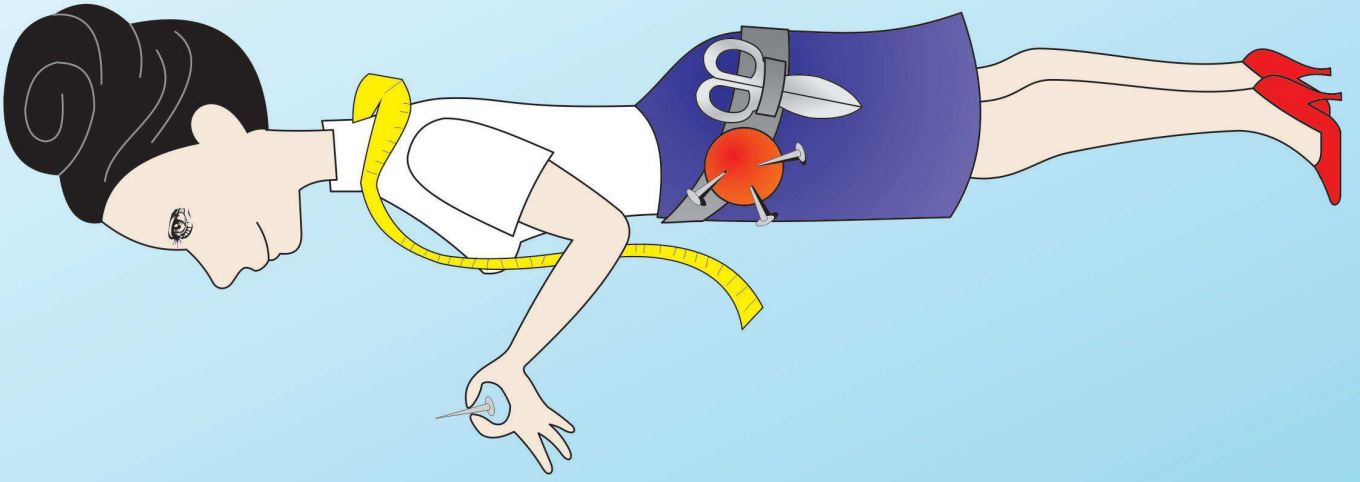
Pomyśl i dokończ rysunek.



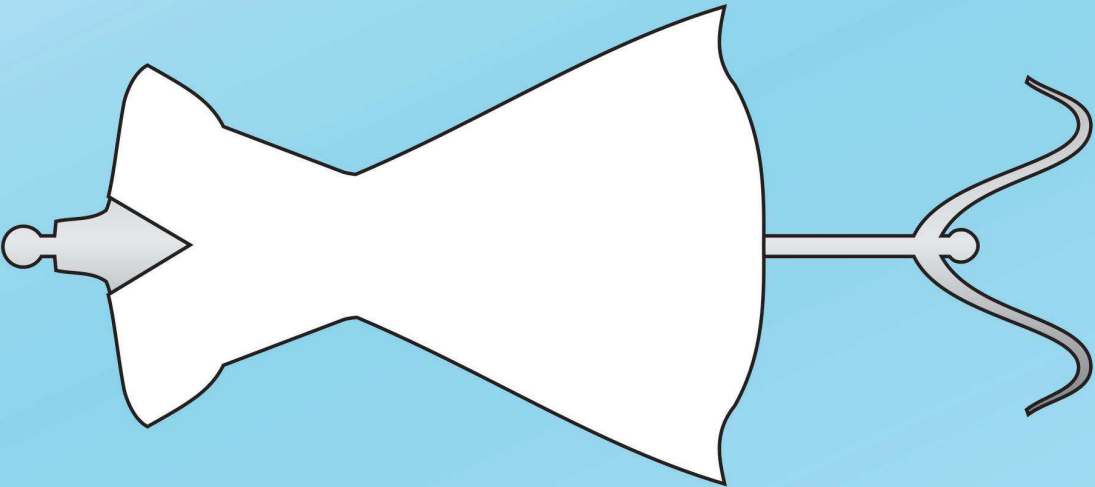




**39B.
Pudełka.**

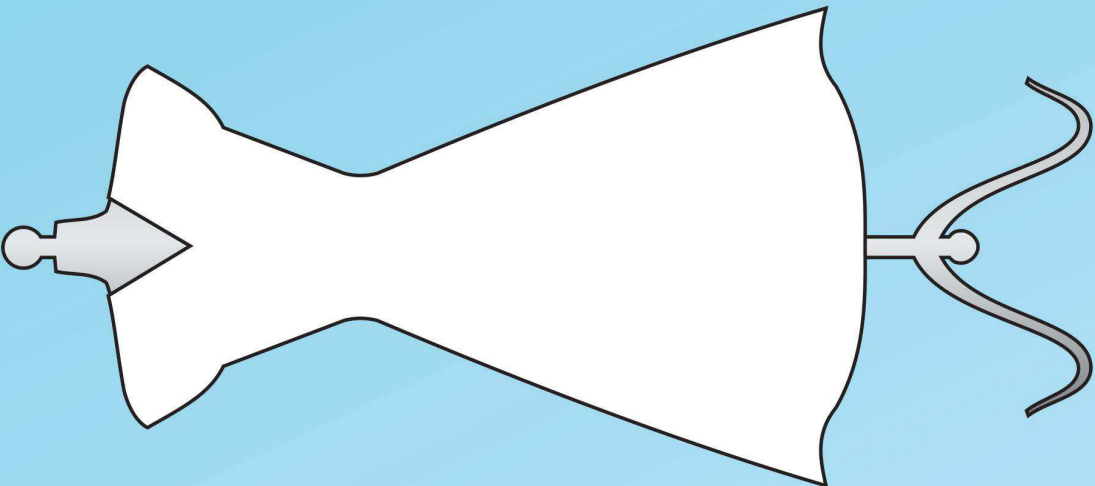
Polecenie:
Połącz pudełka takiego samego kształtu.





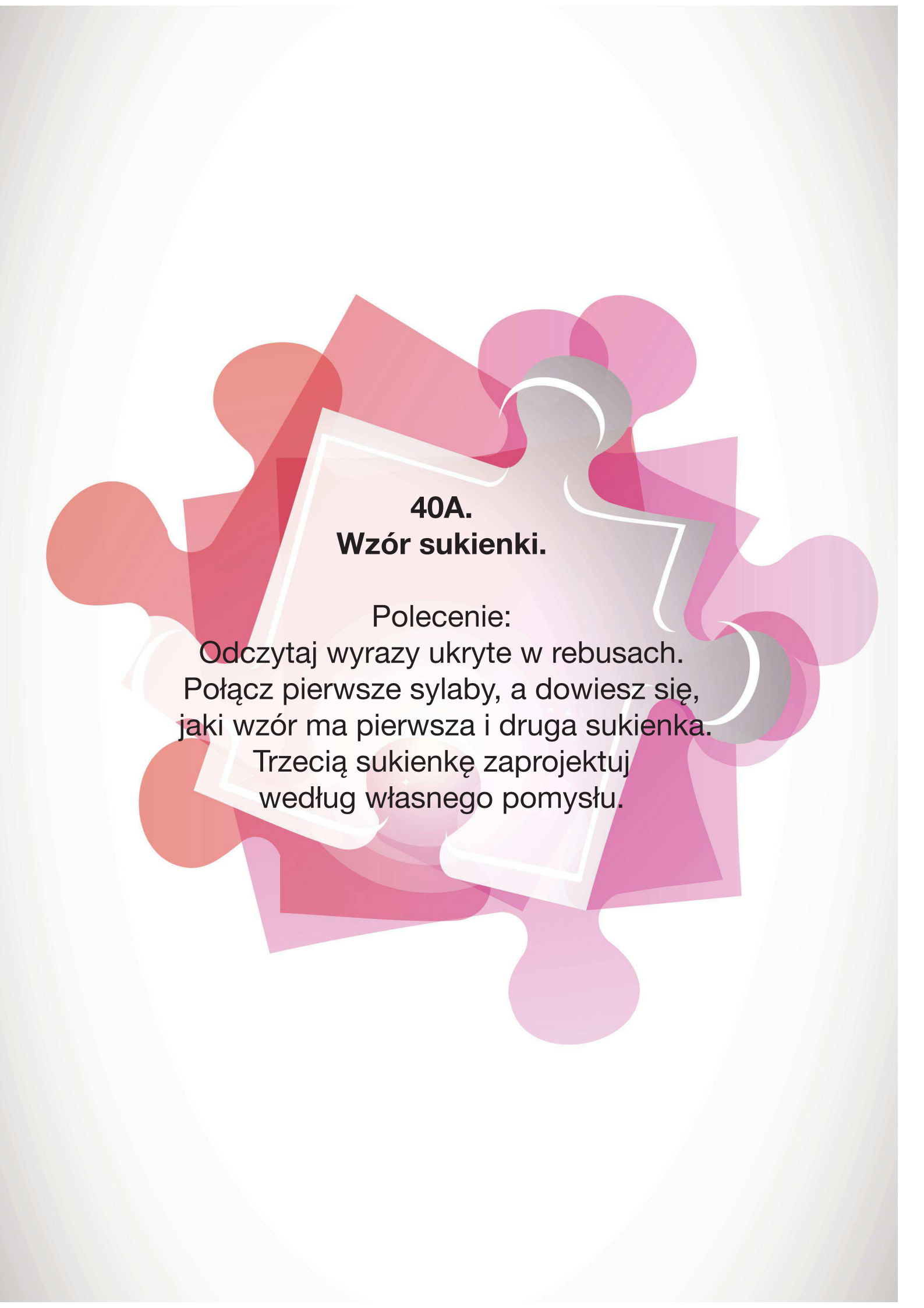
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

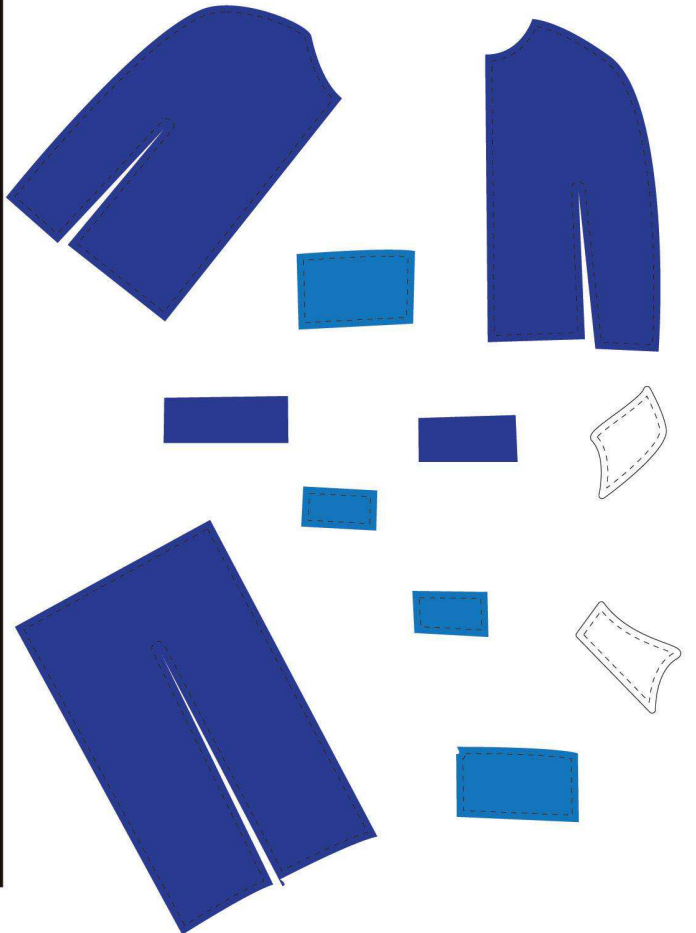
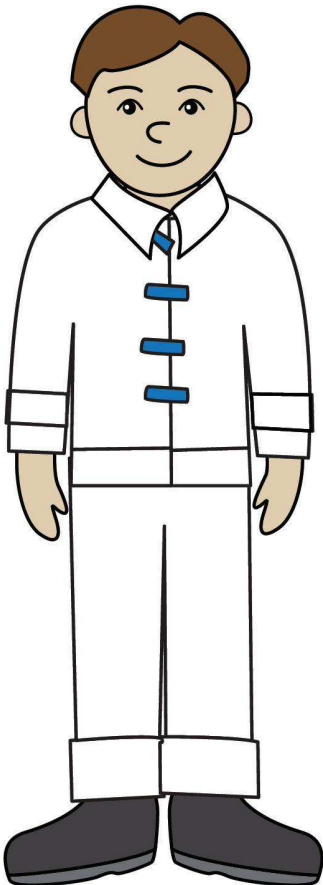
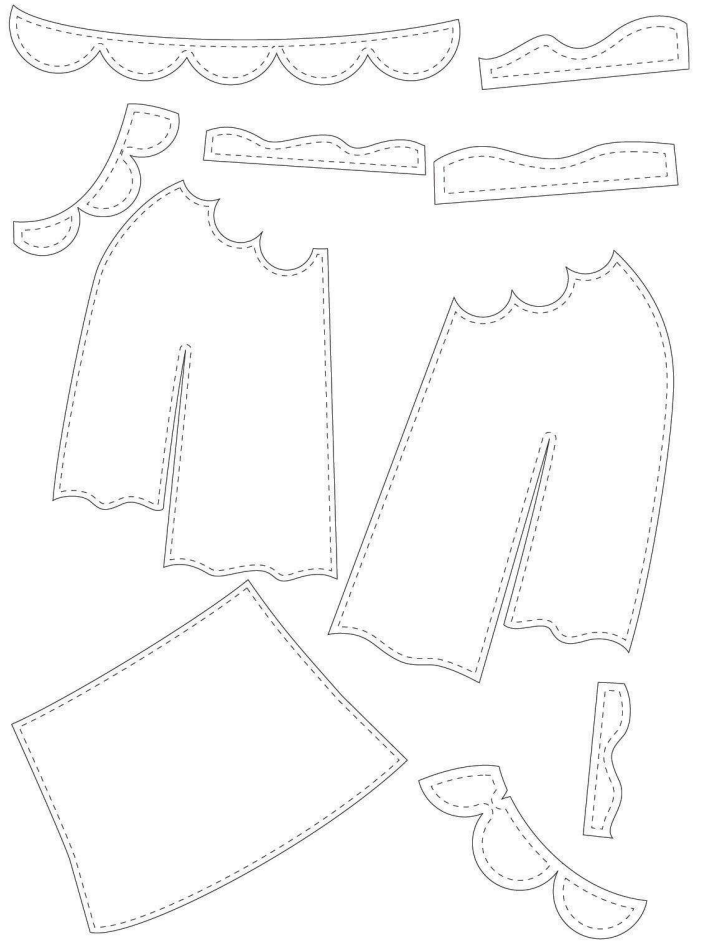
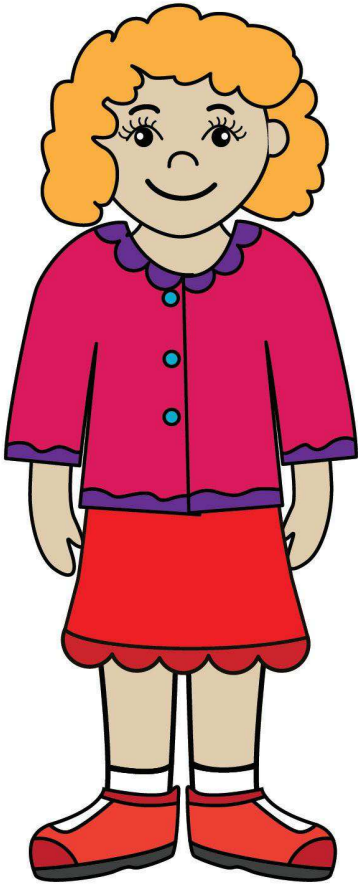


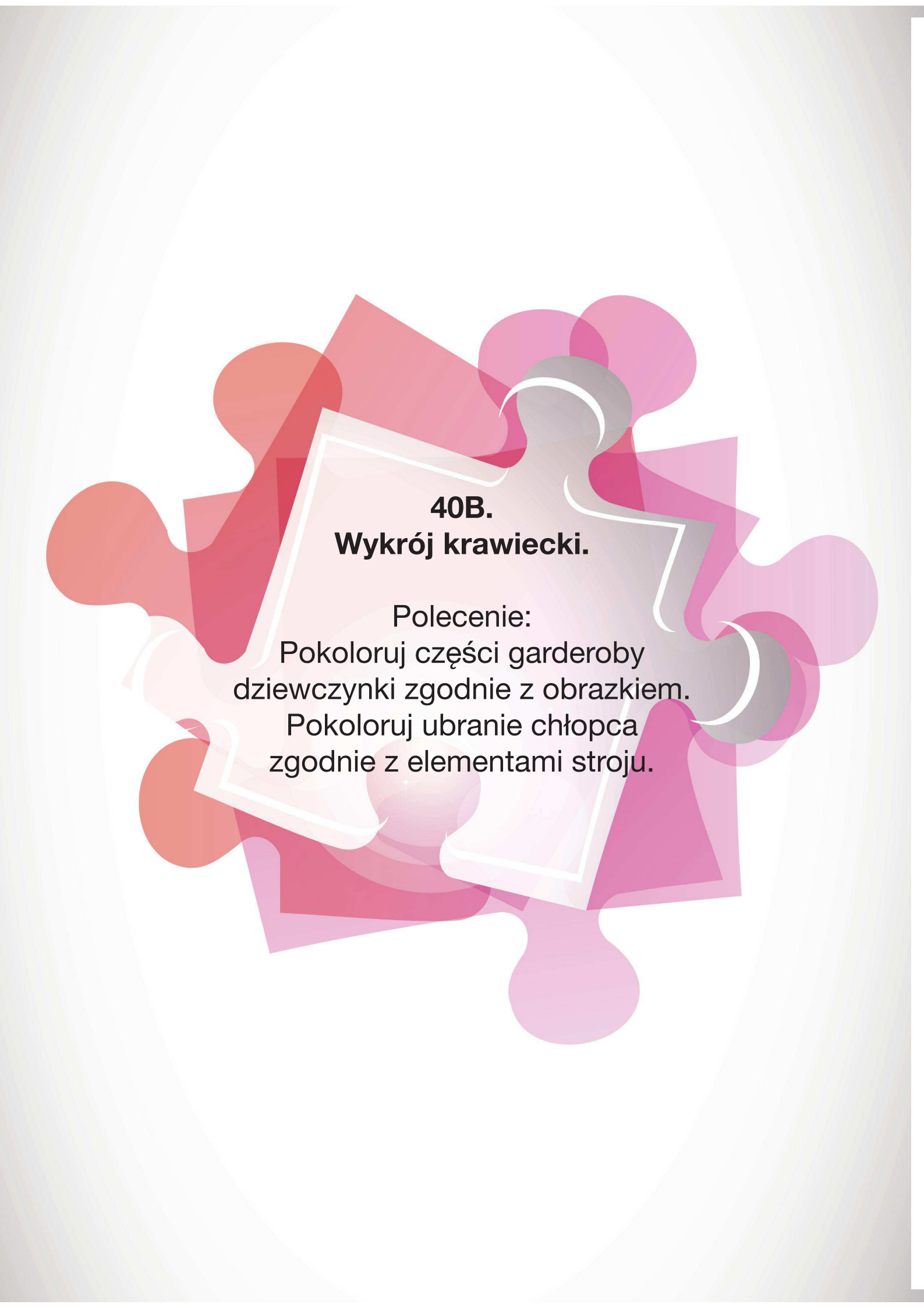
40A.
Wzór sukienki.

Polecenie:

Odczytaj wyrazy ukryte w rebusach.
Połącz pierwsze sylaby, a dowiesz się,
jaki wzór ma pierwsza i druga sukienka.

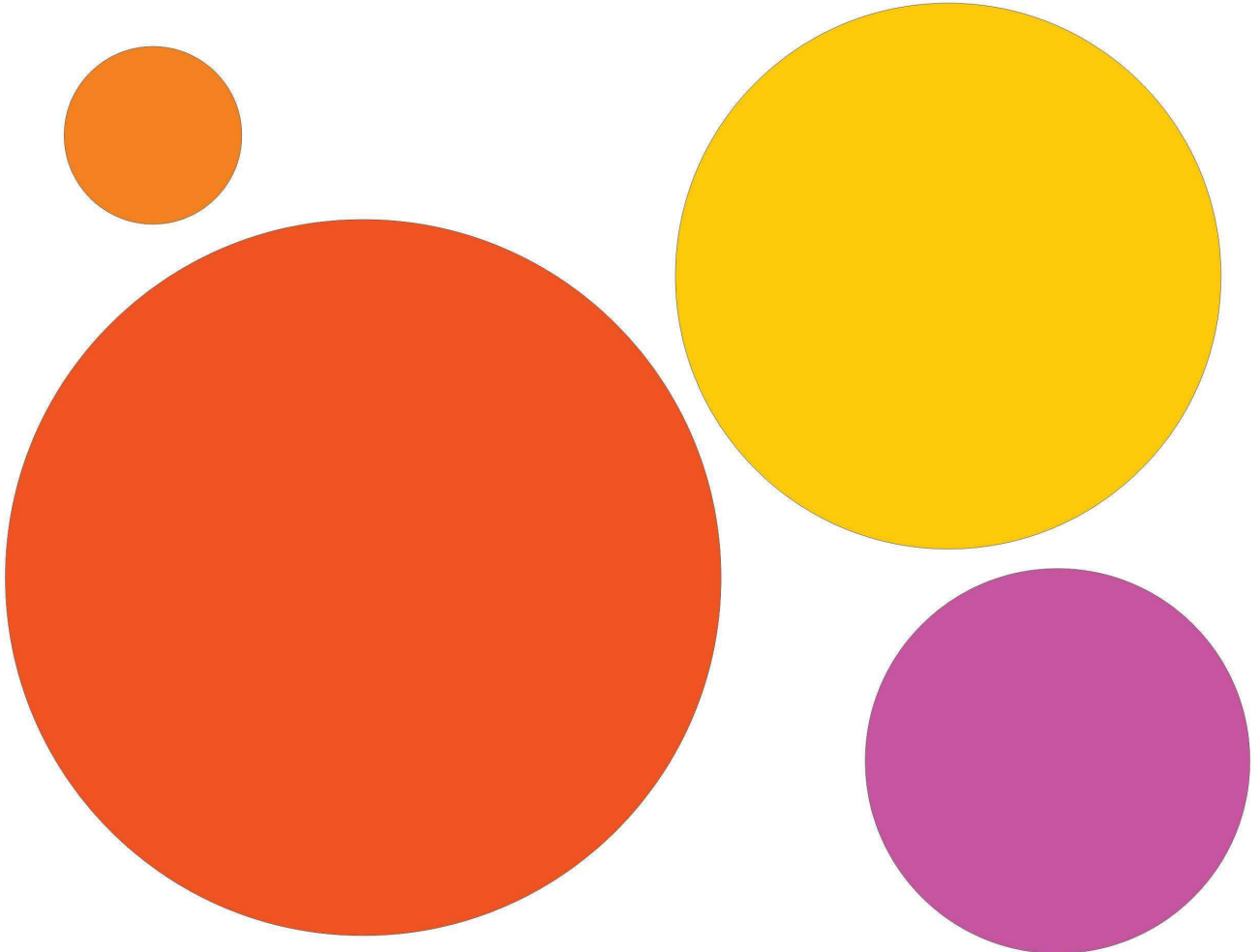
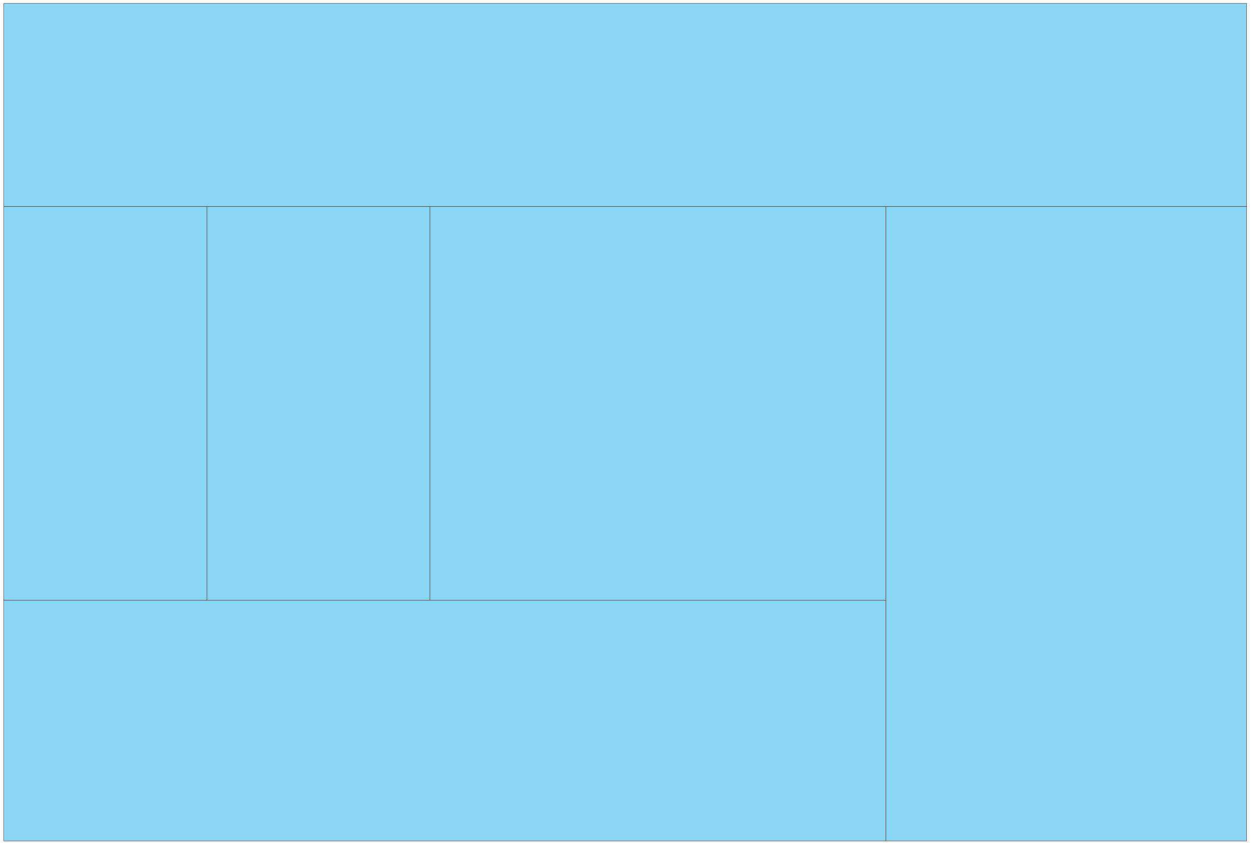
Trzecią sukienkę zaprojektuj
według własnego pomysłu.



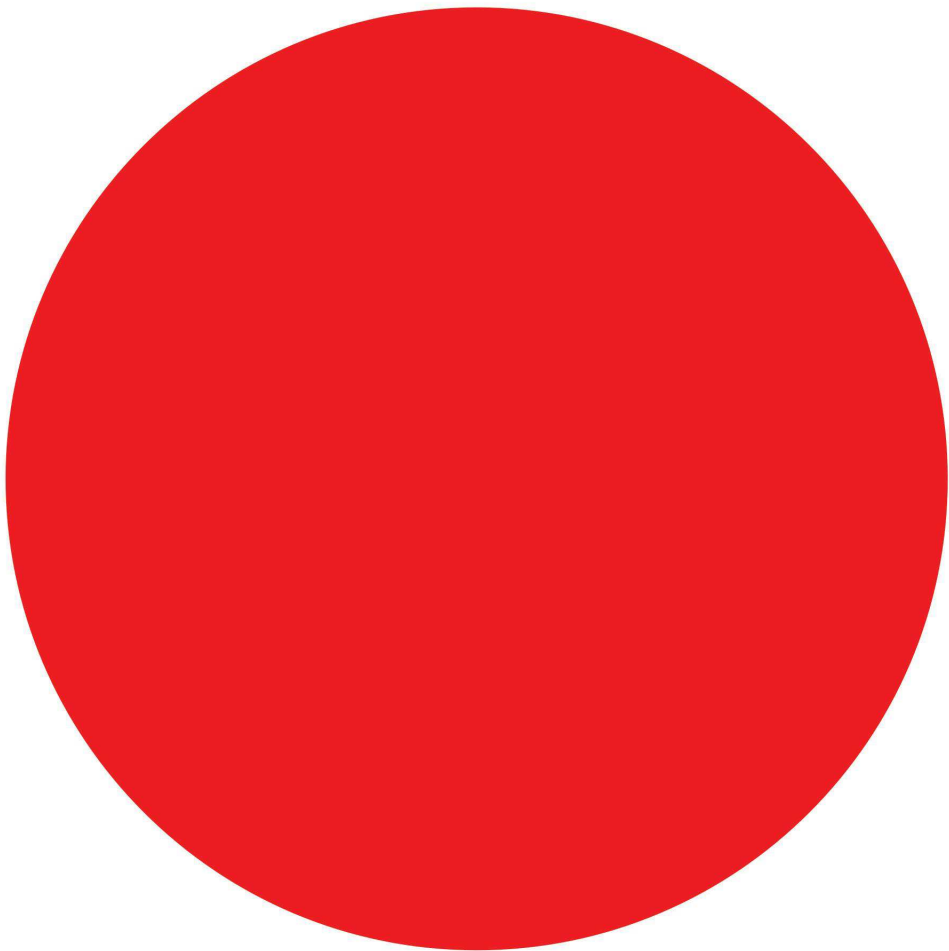


40B.
Wykrój krawiecki.

Polecenie:
Pokoloruj części garderoby
dziewczynki zgodnie z obrazkiem.
Pokoloruj ubranie chłopca
zgodnie z elementami stroju.










40C.
Układanie figur.

Polecenie:
Wytnij zamieszczone elementy.
Wycięte koła ułóż na czerwonej
figurze geometrycznej tak,
aby wszystkie się zmieściły.

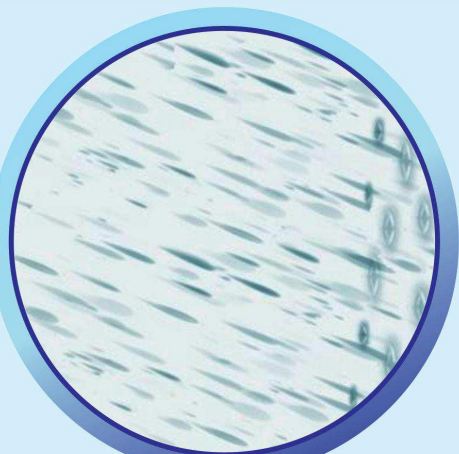
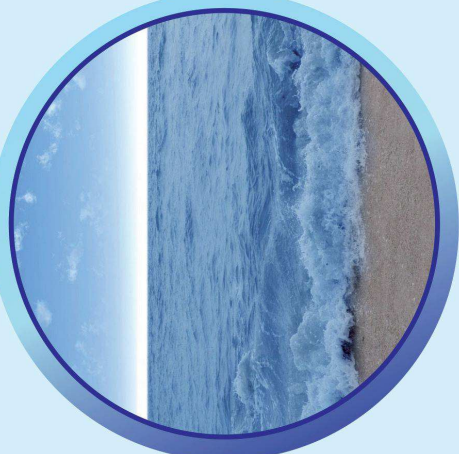
Wytnij prostokąt,
przetnij go wzdłuż linii.
Powstałe elementy ułóż
na niebieskiej figurze tak,
aby powstał prostokąt.



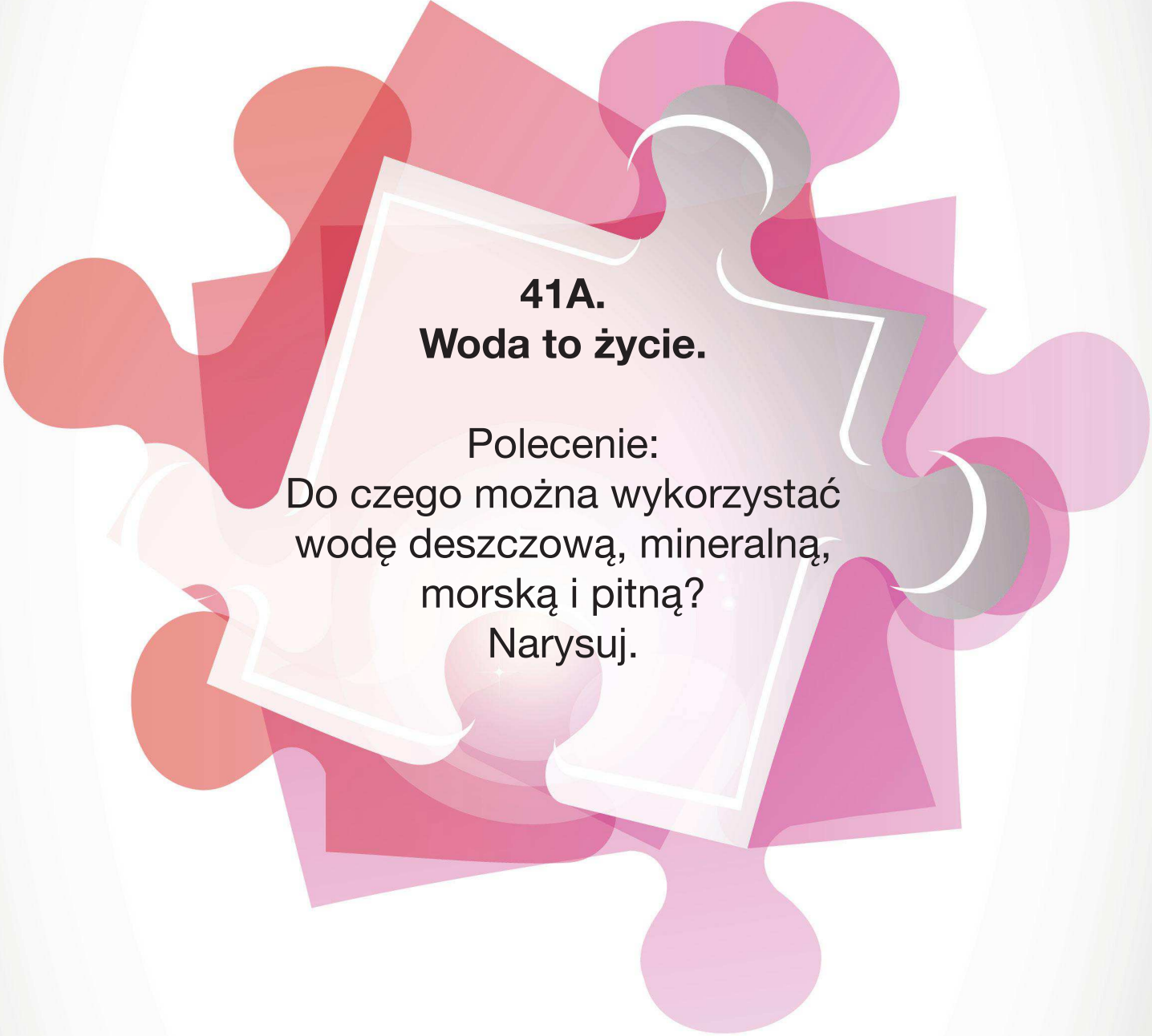


**40D.
U weterynarza.**

Polecenie:
Właściciele przyprowadzili chore zwierzęta
do weterynarza. Pierwsze zwierzę lubi
być głaskane, drugie daje mleko,
a trzecie ma pióra.
Narysuj je.

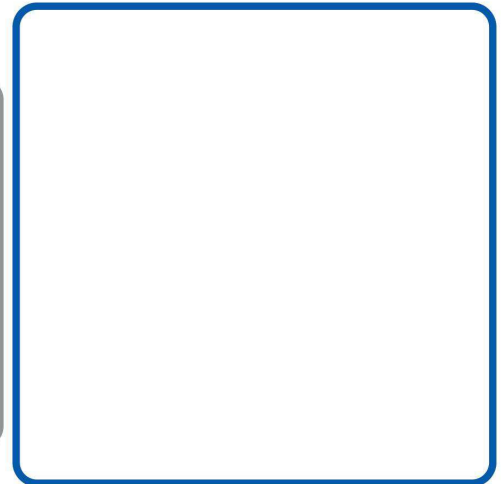
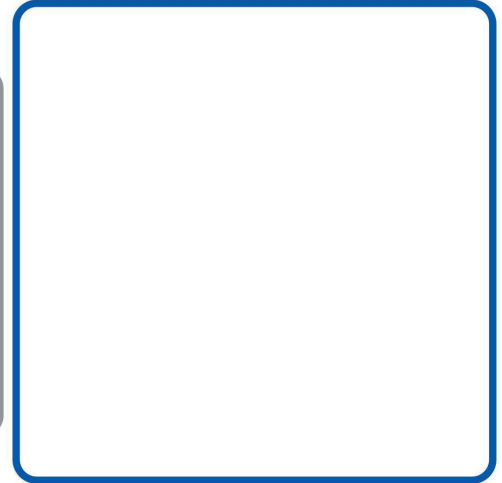
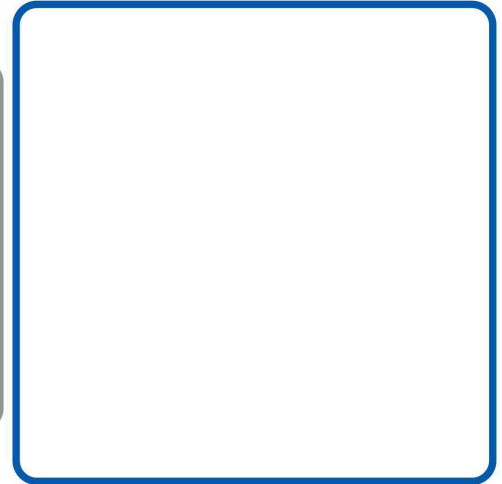
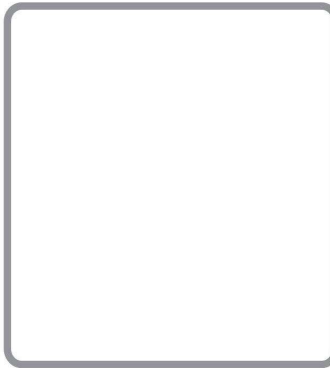
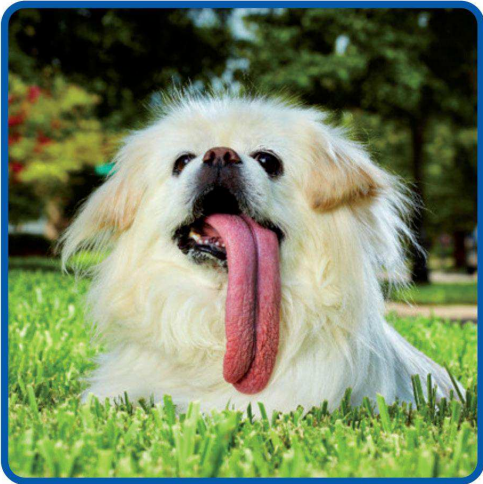
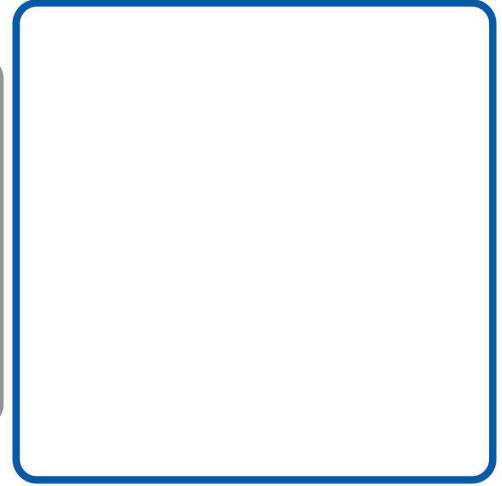


W



41A.
Woda to życie.

Polecenie:
Do czego można wykorzystać
wodę deszczową, mineralną,
morską i pitną?
Narysuj.





41B.

Na pomoc naturze.

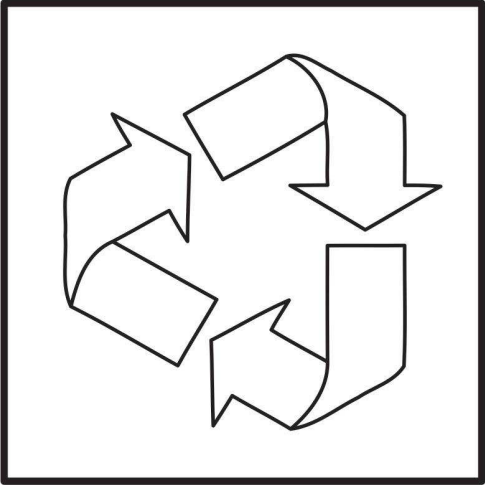
Polecenie:

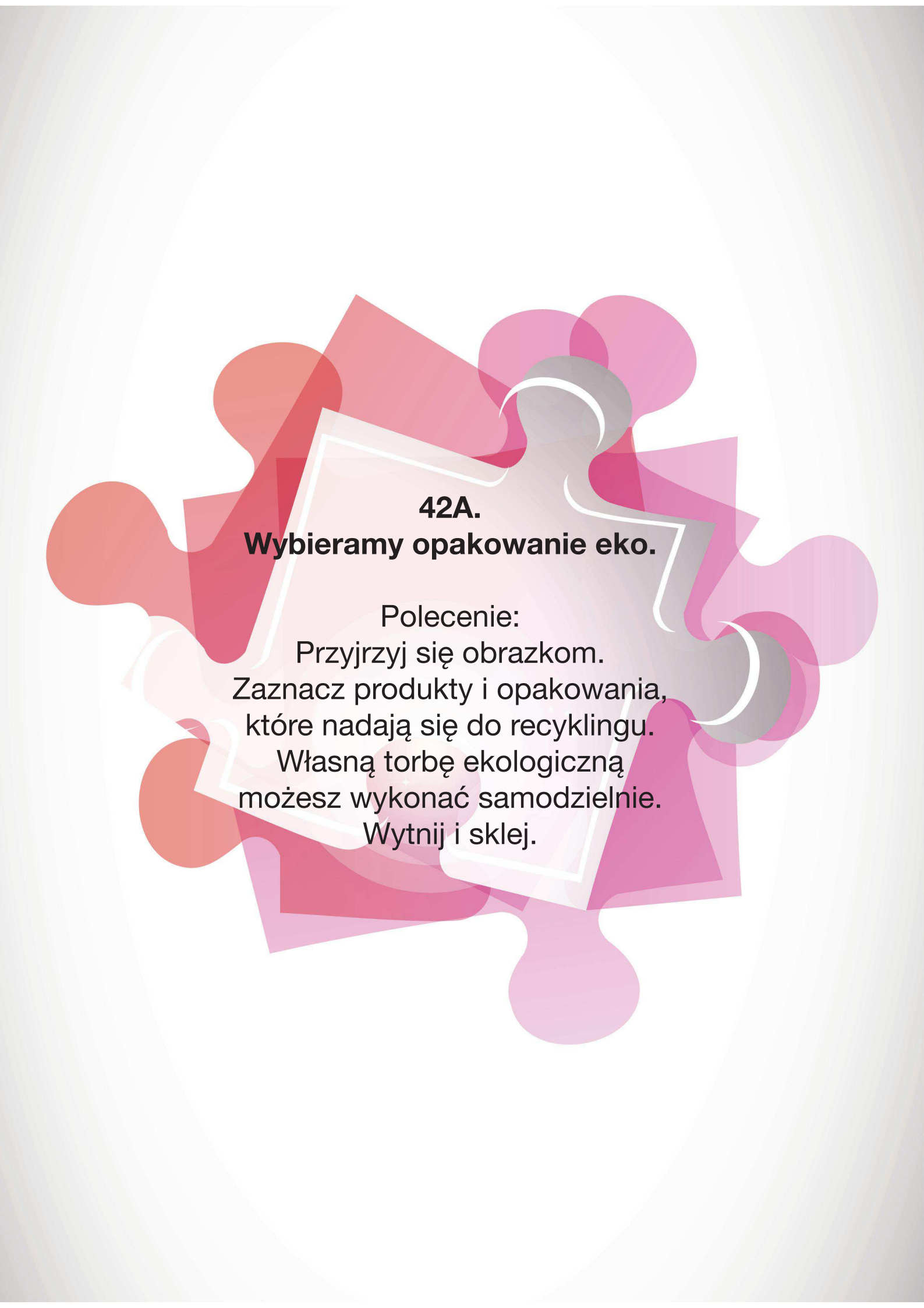
Na obrazkach dzieje się coś niedobrego.

Co możesz zrobić, żeby to zmienić?

Dokonaj wyboru, przyklejając naklejkę z odpowiedzią w małym pustym okienku.

Narysuj, jaki będzie efekt twoich działań.



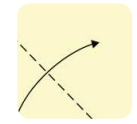
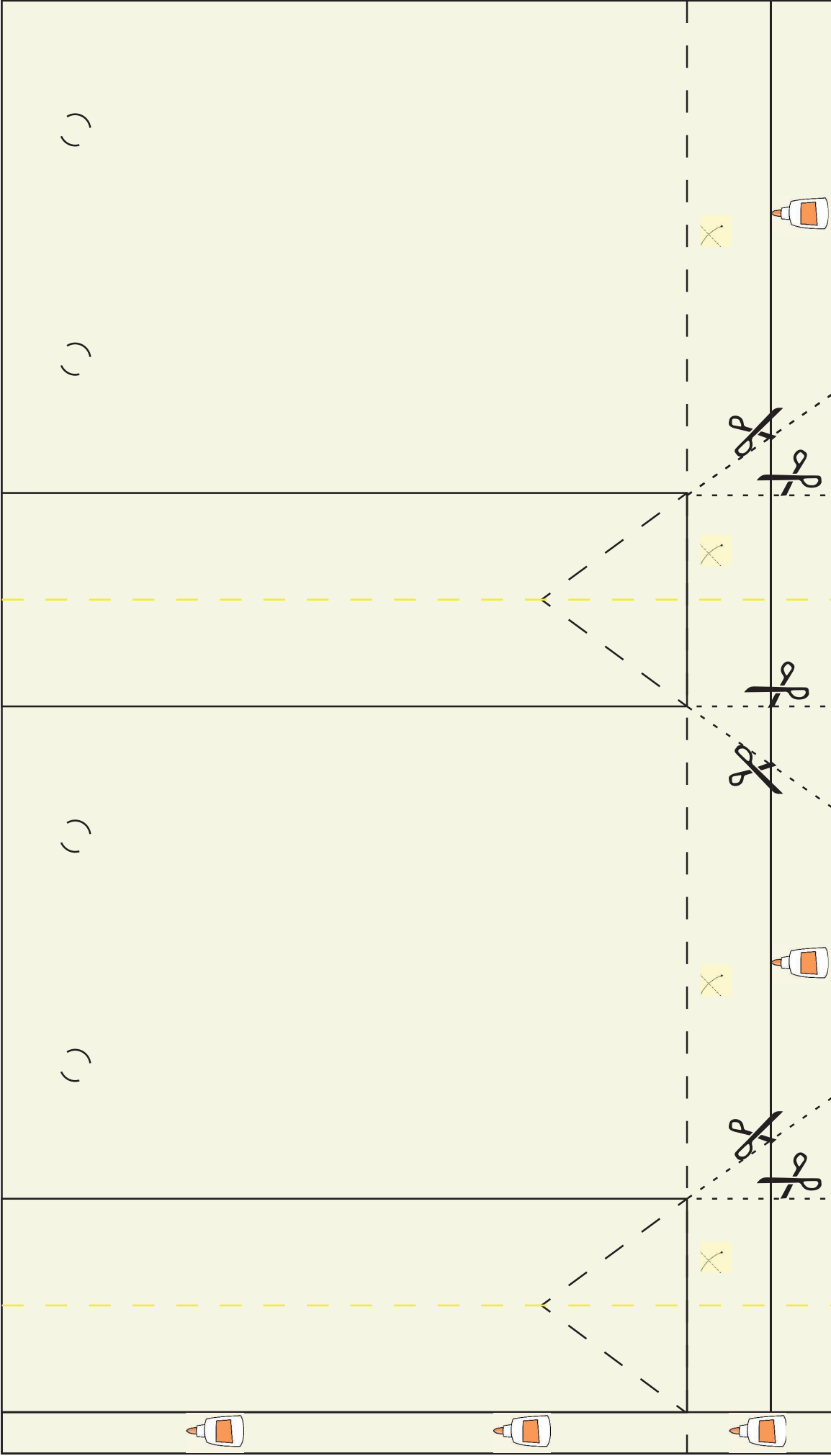


42A.

Wybieramy opakowanie eko.

Polecenie:

Przyjrzyj się obrazkom.
Zaznacz produkty i opakowania,
które nadają się do recyklingu.
Własną torbę ekologiczną
możesz wykonać samodzielnie.
Wytnij i sklej.



zegnij

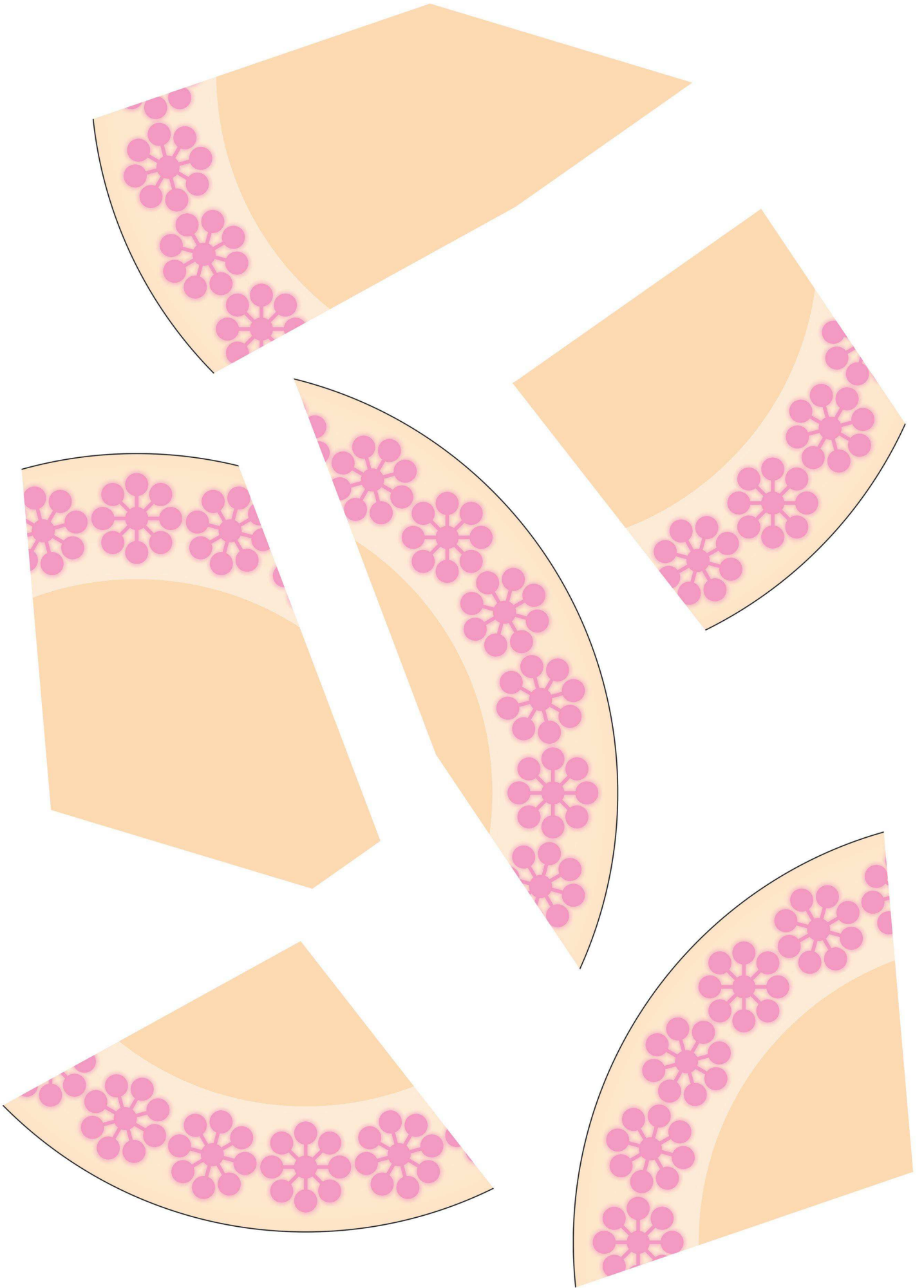


sklej

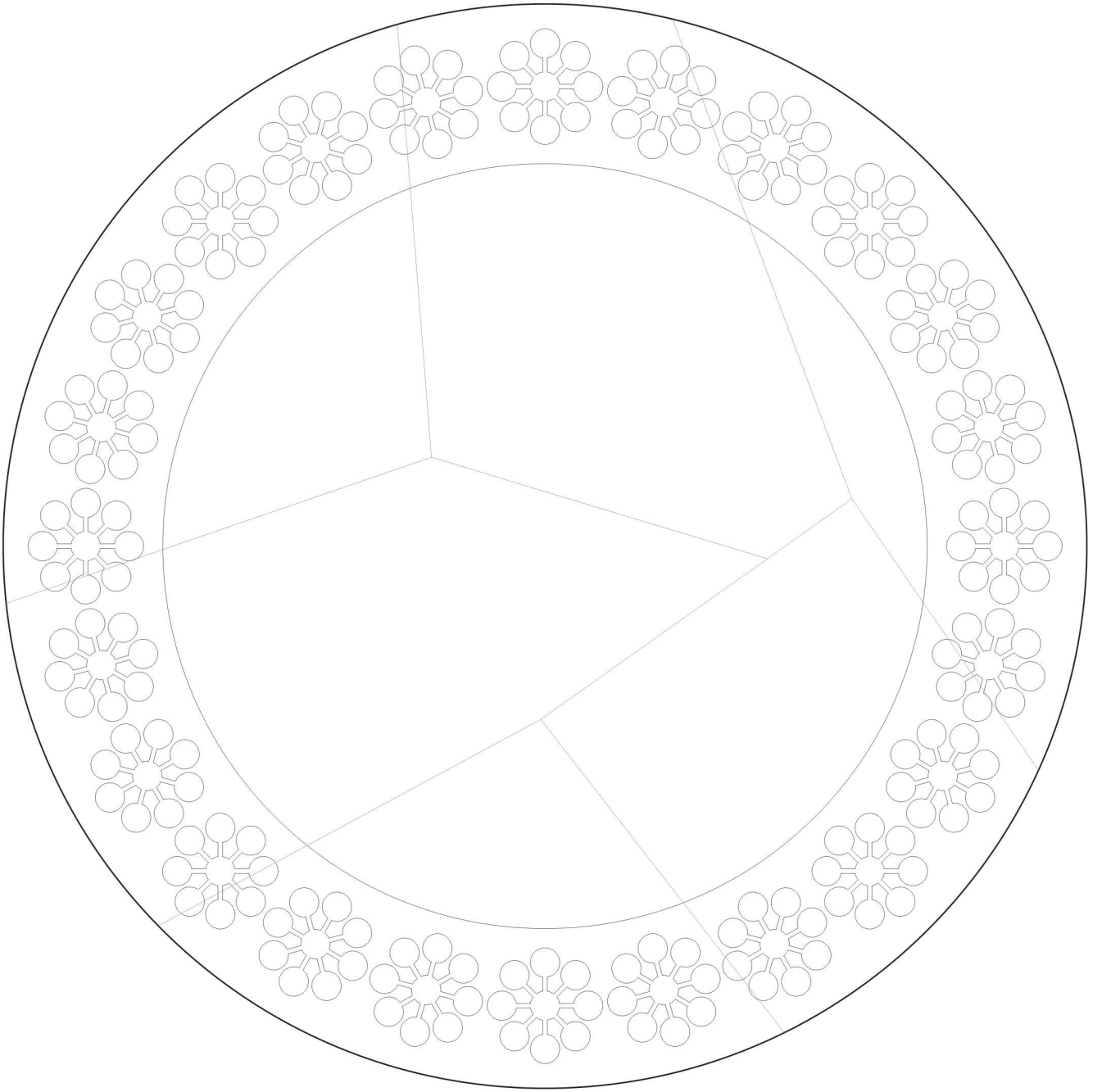
Złóż torbę papierową









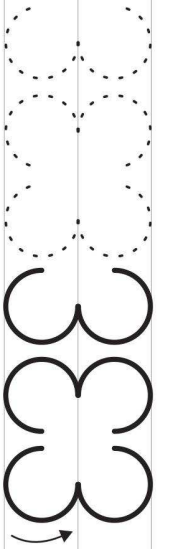
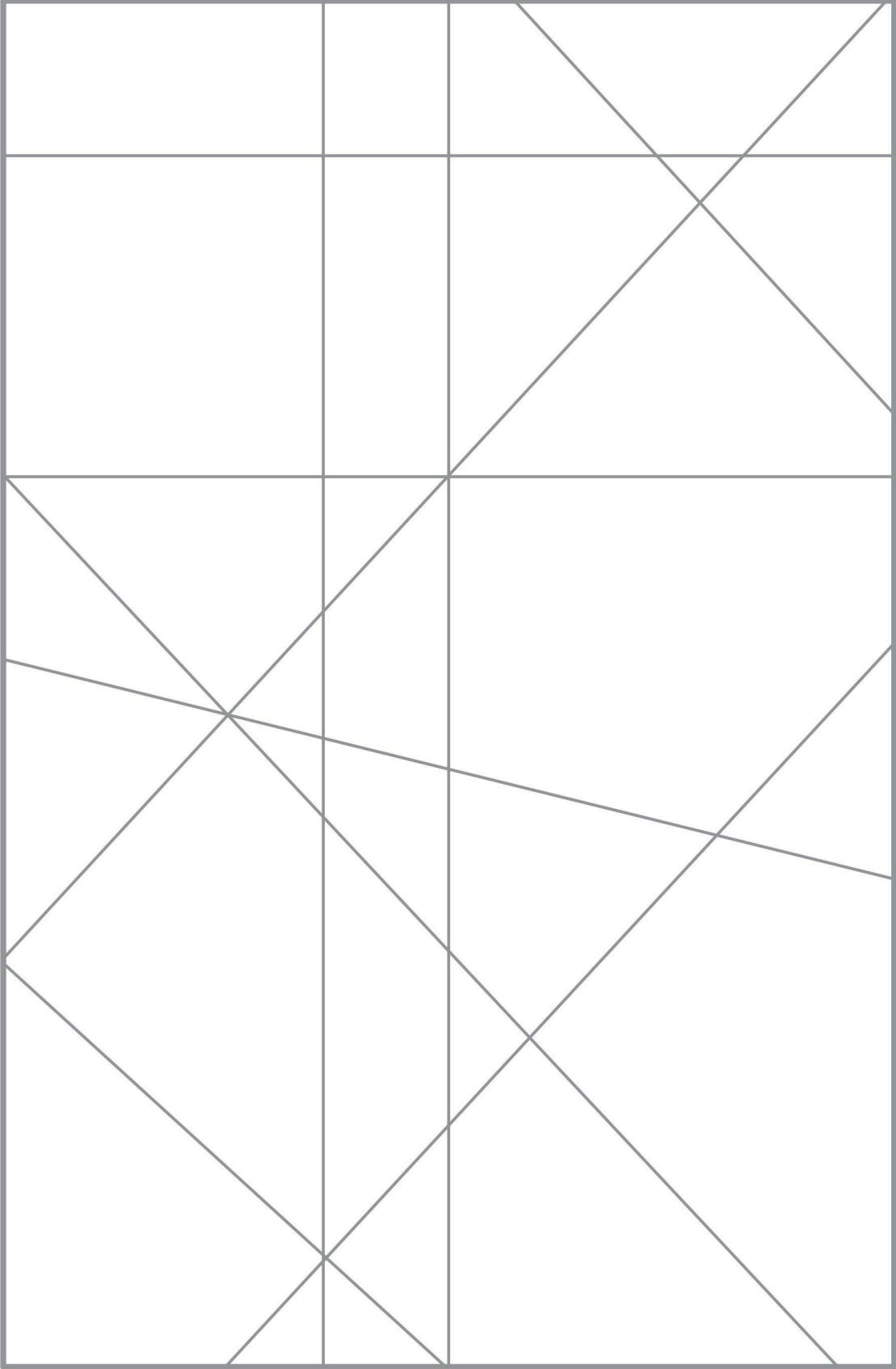
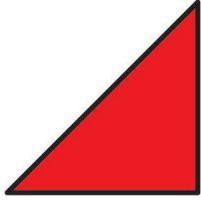
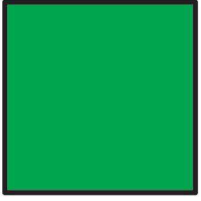


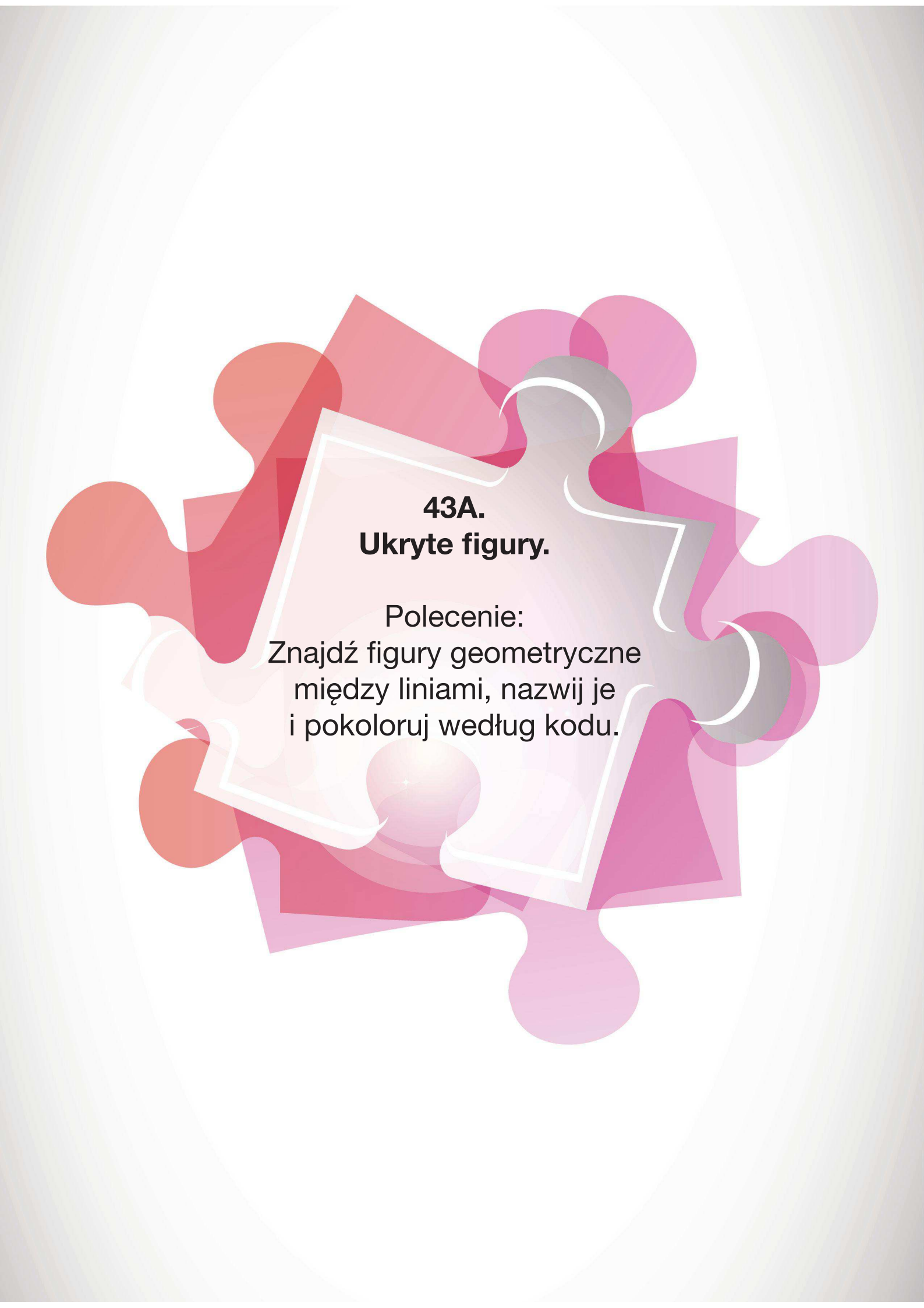


**42B.
Talerz.**

Polecenie:

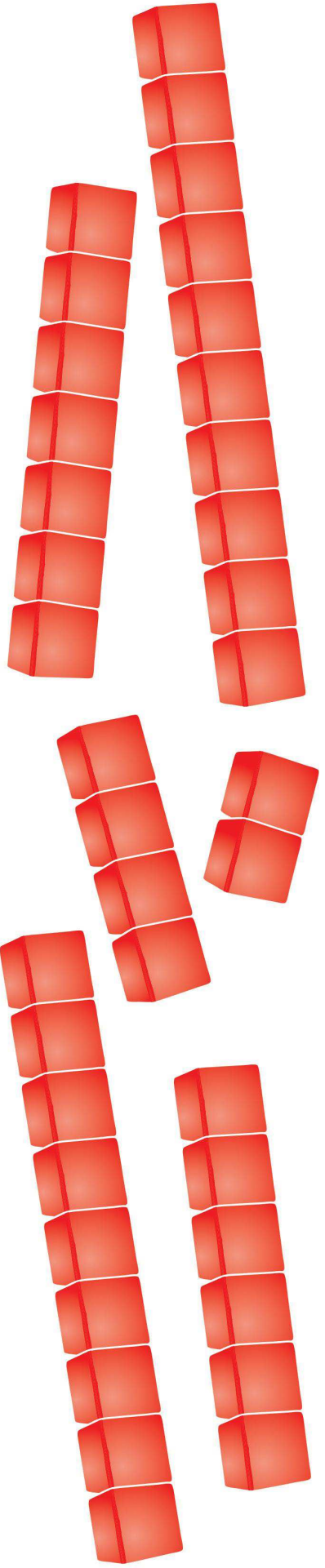
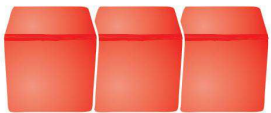
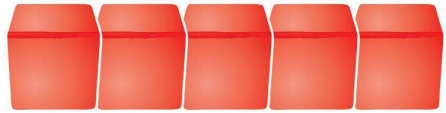
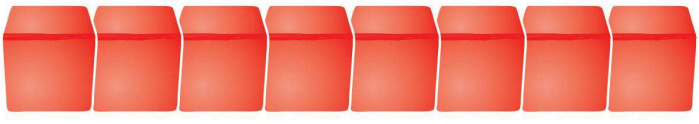
To są części rozbitego talerza.
Wytnij je, ułóż w całość
i przyklej na osobną kartkę.
Dorysuj nóż, widelec, łyżkę
i łyżeczkę we właściwym miejscu.

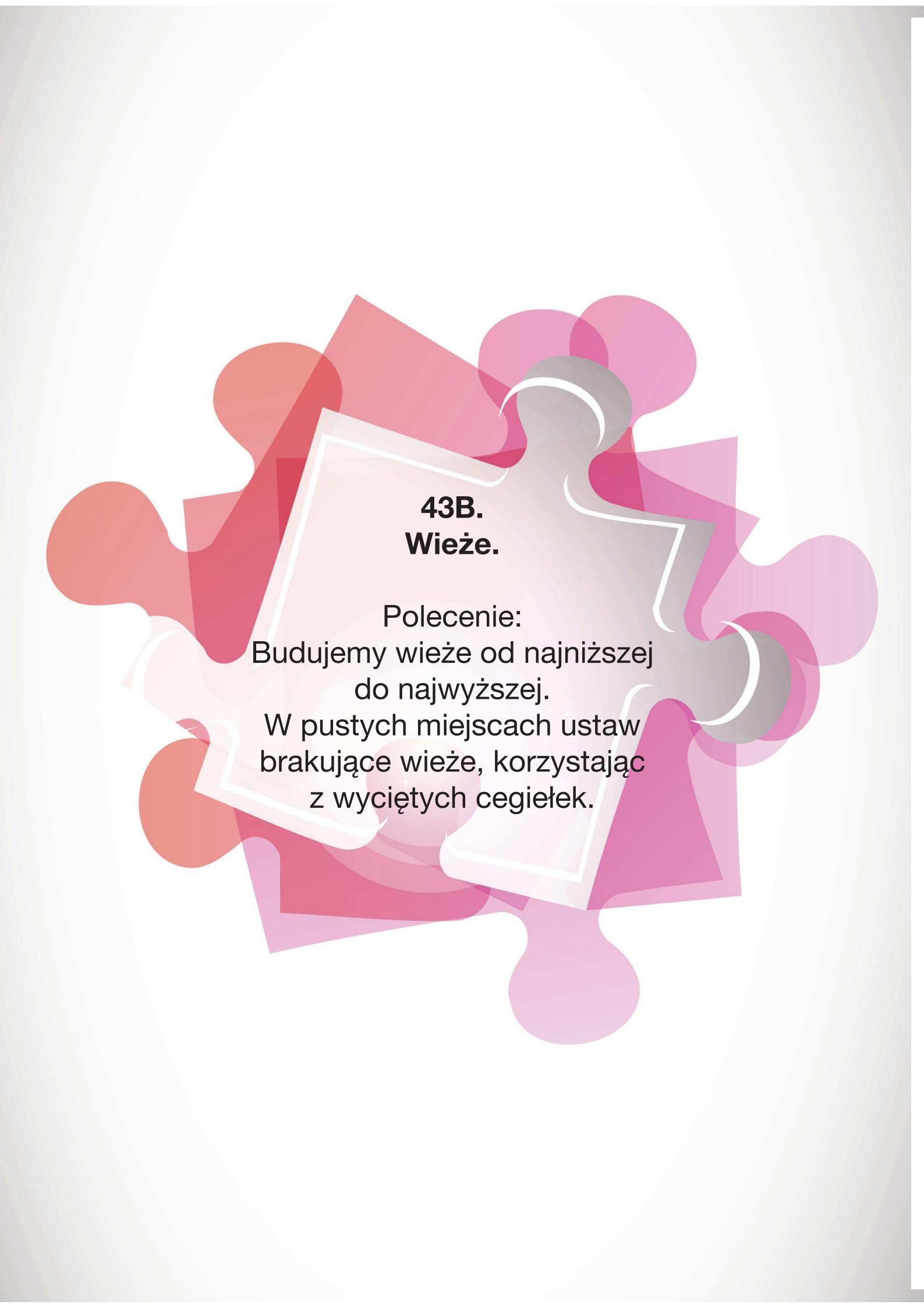




43A.
Ukryte figury.

Polecenie:
Znajdź figury geometryczne
między liniami, nazwij je
i pokoloruj według kodu.





**43B.
Wieże.**

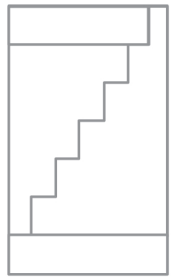
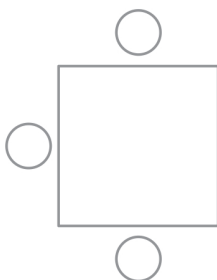
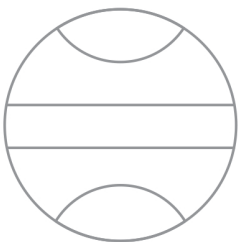
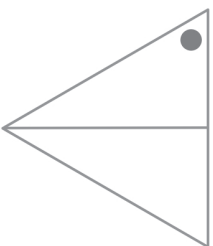
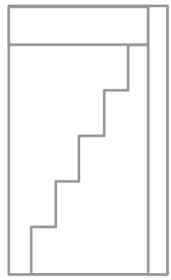
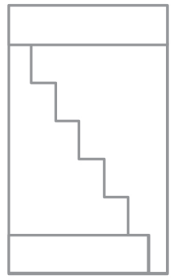
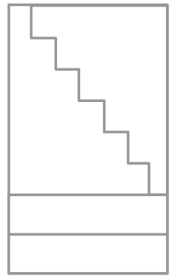
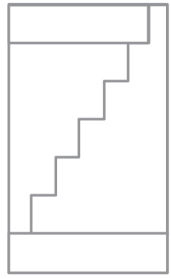
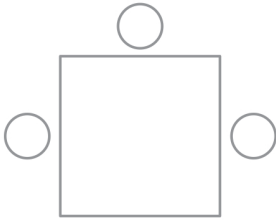
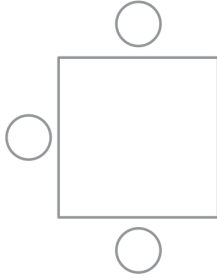
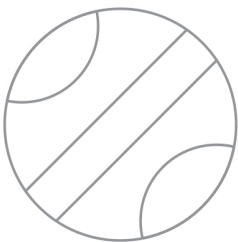
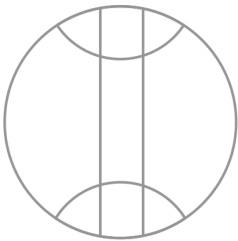
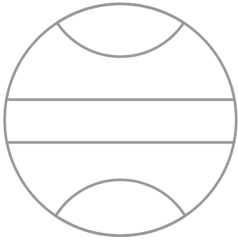
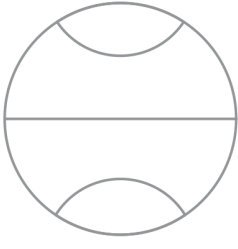
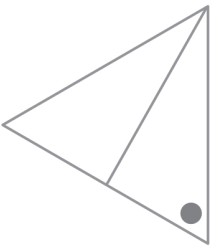
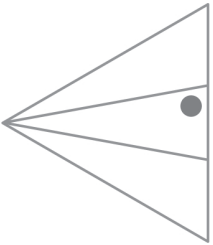
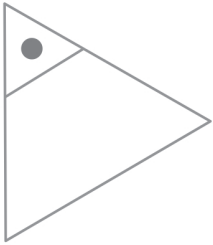
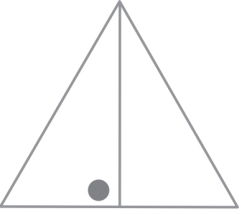
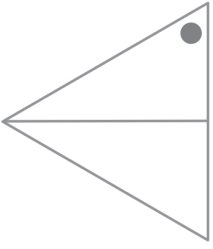
Polecenie:
Budujemy wieże od najniższej
do najwyższej.
W pustych miejscach ustaw
brakujące wieże, korzystając
z wyciętych cegiełek.

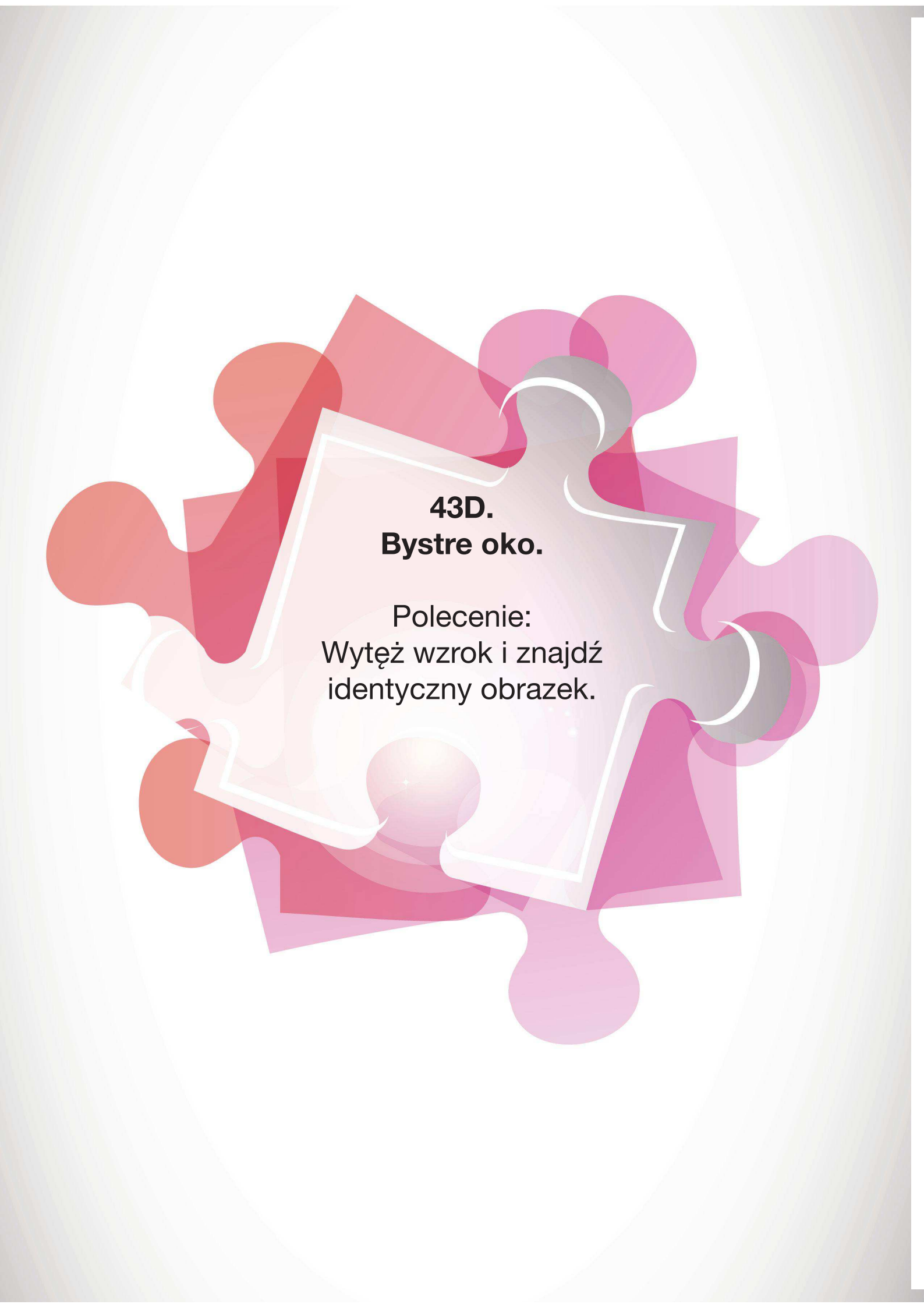




43C.
Co to może być.

Polecenie:
Wymyśl i narysuj,
co to może być.





**43D.
Bystre oko.**

Polecenie:
Wytęż wzrok i znajdź
identyczny obrazek.

44A.
Portfele.

Polecenie:
Wykorzystaj naklejki z monetami.
Przyklej je tak, aby każde
dziecko miało po 10 zł.

44B.
Planujemy zakupy.

Polecenie:

Masz 10 zł na zakupy.
Zastanów się, co możesz kupić
i ile wydać, aby zaoszczędzić 1 zł.

Wybrany towar wrzuć
do torby, zaznaczając linią.

Co możesz zrobić
z zaoszczędzoną złotówką?

45A.
Zabawy ruchowe w ogrodzie.

Polecenie:
To jest plac zabaw.
Dorysuj dzieciom brakujący sprzęt.
Narysuj również siebie na sprzęcie,
którego nazwa rozpoczyna się
i kończy głosek „r”.

45B.
Pokoloruj wg wzoru.

Polecenie:
Odtwórz identyczne wzory.
Zaprojektuj własny wzór
w wybranym przez siebie kolorze
i odtwórz go.

46A.
Lot pszczoły.

Polecenie:
Narysuj ślady lotu pszczoły.
Otoczyła ona kwiatek przynajmniej raz.
Zacznij od najmniejszego
do największego kwiatka.
Pokoloruj kwiaty.

46B.
Budowle i ich cienie.

Polecenie:
Połącz budowlę
z właściwym cieniem.

46C.
Biedronki.

Polecenie:
Policz kropki na każdej biedronce
i naklej właściwą liczbę.

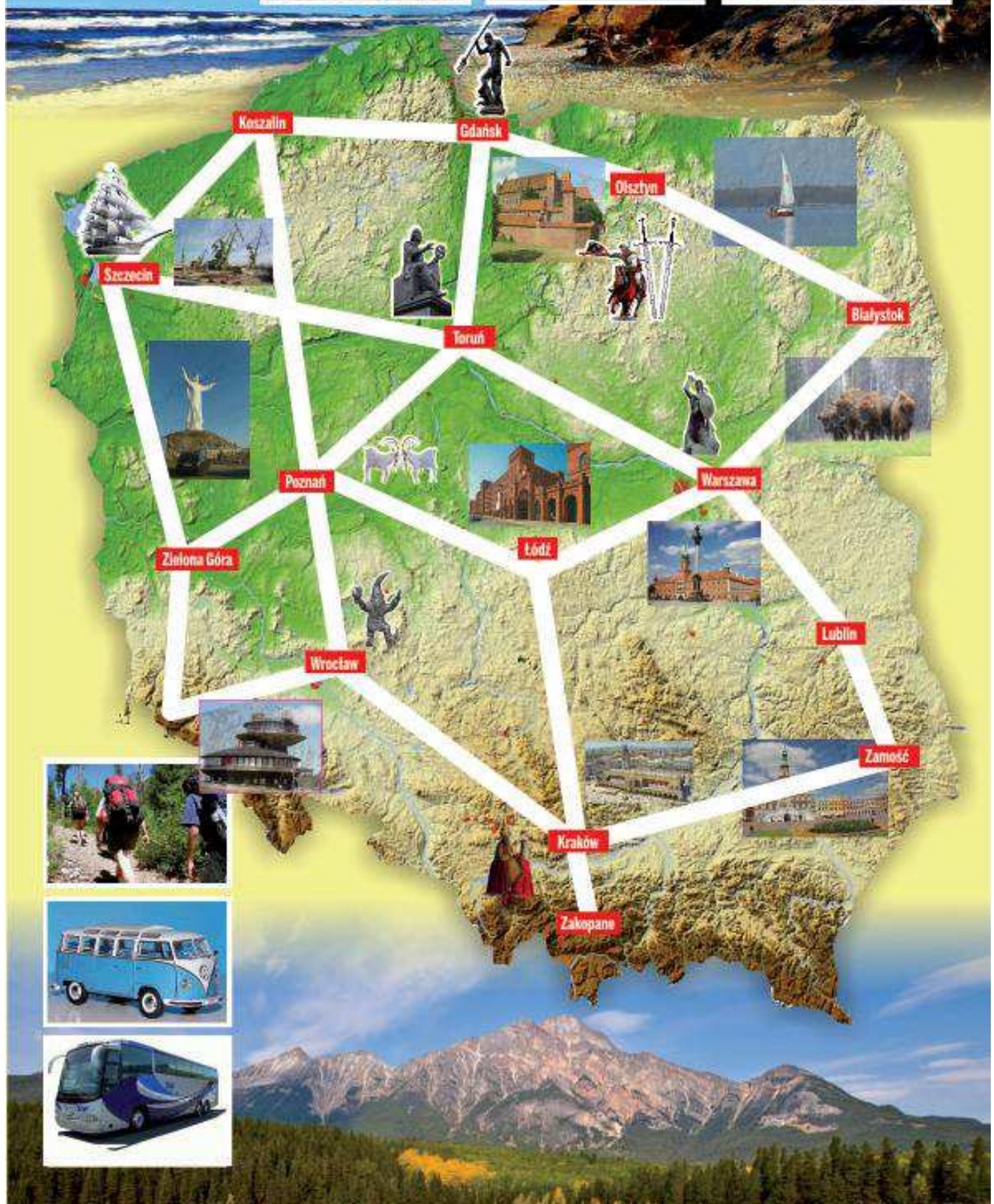


47.
Plaża - różnice.

Polecenie:
Obrazki różnią się ośmioma
szczegółami. Znajdź je i zaznacz.

48A.
Ile to jest?

Polecenie:
Otocz pętlą dłonie,
które razem pokazują 10 palców.



Koszalin

Gdańsk

Olsztyn

Szczecin

Toruń

Białystok

Poznań

Warszawa

Zielona Góra

Łódź

Wrocław

Lublin

Zamość

Kraków

Zakopane



48B.
Trasa na wakacje.

48C.
Ryby.

Polecenie:

Dokończ rysowanie rybich łusek.
Wzbogać rysunek o takie elementy,
jakie jeszcze mogą
znajdować się w morzu.

48D.
Krzyżówka.

Polecenie:
Rozwiąż krzyżówkę, wykorzystując
naklejki z literami.
Jeśli potrafisz, to odczytaj hasło.

