



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**SCWG**  
stowarzyszenie aktywne  
wspieranie gospodarki

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# ĆWICZENIA, ZABAWY I KRZYŻÓWKI

## KLASA III

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Spis treści

<b>ĆWICZENIA.....</b>	<b>3</b>
<b>EDUKACJA POLONISTYCZNO - SPOŁECZNA .....</b>	<b>4</b>
<b>EDUKACJA PRZYRODNICZA .....</b>	<b>11</b>
<b>EDUKACJA MATEMATYCZNA .....</b>	<b>21</b>
<b>EDUKACJA INFORMATYCZNA.....</b>	<b>28</b>
<b>ZABAWY DYDAKTYCZNE.....</b>	<b>31</b>
<b>KRZYŻÓWKI.....</b>	<b>38</b>



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**SCWG**  
stowarzyszenie aktywne  
wspierania gospodarki

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# ĆWICZENIA

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



SCWg  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# EDUKACJA POLONISTYCZNO - SPOŁECZNA

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**Zadanie 1.**

Opisz w kilku zdaniach, co przedstawia plakat.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Zadanie 2.**

Wypełnij schemat metaplanu:

**TOLERANCJA WE WSPÓŁCZESNYM ŚWIECIE**

<b>JAK JEST?</b>	<b>JAK BYĆ POWINNO?</b>
------------------	-------------------------

<b>DLACZEGO NIE JEST TAK JAK BYĆ POWINNO?</b>
<b>WNIOSKI, PROPOZYCJE ZMIAN</b>



### Zadanie 3

Wpisz odpowiednie odpowiedzi pod zagadkami

Spadają z drzewa żółte, czerwone, wiatr je niesie w różną stronę.	Ma piękne korale, choć nie jest dziewczyną. Spotkasz ją przy drodze, Zwą ją
.....	.....
Ma koronę- królem nie jest. Pączki ma – lecz ty ich nie jesz . W środku – słoje –nie ze szkła. W papier się zamienić da.	Gdy jest stary, pień ma gruby. Dzik nasiona jego lubi
.....	.....
Lubią mnie dzieciaki, szuka mnie wiewiórka. Smaczny jestem w środku, twarda na mnie skórka.	Jak to drzewo się nazywa, Które się białą korą okrywa
.....	.....
Ma w swej koronie, chyba dla igraszki, przedziwne nasiona ,skrzydlate jak ptaszki.	Robią z niej skrzypce, ma związek z lipcem. Z krzaczastego pancrzyka lśniąca kula się wymiaka.
.....	.....
Jak tych kul uzbierasz dużo, do zabawy ci posłużą.	Drzewo iglaste, drzewo żywiczne, Wysokopienne, podniebne, śliczne.
.....	.....
Zawsze zielone, zimą czy wiosną, Igły ma długie, bo jest	Korona urocza w zielonych warkoczach.. Chociaż jej wesoło w ciepłym blasku słońca, Wszyscy mówią wkoło, że stoi płacząca.
.....	.....
Wygląda pięknie jak malowany. Ręką przyrody szczerze ubrany. Lecz zimą w innej będzie już szacie, bo choć igły dziś ma – zimą wszystkie je straci	Na dębach ogromnych, w czapczkach wygodnych, kulki małe siedzą – dziki wnet je zjedzą.
.....	.....

#### Zadanie 4

Z poniższych liter ułóż nazwy drzew

ZKASNTAOEICW

OSNSA

IBREWZA

ŚIKEWR

JIOWŁEAC

---



---



---



---



---



---

#### Zadanie 5

Wpisz wyrazy zadania 3 do odpowiednich rubryk

WYRAZ			
jednosylabowy	dwusylabowy	trzesylabowy	czterosylabowy





### Zadanie 6

*Uzupełnij tabelę poprzez wpisanie odpowiednich liczb*

Kasztanowiec, sosna, świerk, jałowiec, wierzba, lipa, olcha, dąb, buk, brzoza, klon, topola,  
głóg, olsza, jarząb, jabłoń, czereśnia, czeremcha, wiśnia, cis, modrzew

	Wyraz	Liczba głosek	Liczba liter



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**SCWG**  
stowarzyszenie aktywne  
wspierania gospodarki

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



### **Zadanie 7.**

Ułóż słowa z rozsypanych poniżej liter.

R W A I P E N O A .....

N I E T O P N I E .....

R Z A M A Z A N I E .....

P L R A A N I E S K .....



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**SCWG**  
stowarzyszenie aktywne  
wspieranie gospodarki

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# EDUKACJA PRZYRODNICZA

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Zadanie 1

Wpisz odpowiednią nazwę grupy zwierząt do podanych informacji.

Twoja odpowiedź:

- .....  
- są zwierzętami wodnymi. Doskonale przystosowały się do życia w wodzie. Ciało ich ma kształt opływowy, jest spłaszczone po obu bokach. Pokryte jest łuskami oraz śluzem, który ułatwia pływanie. Płetwa ogonowa umożliwia im poruszanie się do przodu i pełni rolę steru. Oddychają skrzelami, przez które przepuszczają wodę, w której zawarty jest tlen.
- .....  
- potomstwo ich może przyjść na świat tylko w wodzie. Zwierzęta te składają jaja do wody i nazywamy je skrzekiem. Z jaj wykluwają się larwy (kijanki) podobne do ryb, a z nich wyrastają dorosłe osobniki, które będą mogły żyć na lądzie.
- .....  
- wąż zaskroniec i żółw błotny to przedstawiciele tej grupy zwierząt. Nie składają one jaj w wodzie. Pozostałe zwierzęta z tej grupy, czyli węże i jaszczurki, unikają wody
- .....  
- zwierzęta te zdobywają pokarm i schronienie w wodzie. Są chronione w Polsce. Przedstawicielami tego gatunku są piżmaki i wydry, a także które mieszkają w nawodnych domach – żeremiach.
- .....  
- potrafią brodzić po wodzie, ale też są takie, które świetnie pływają i nurkują w poszukiwaniu pokarmu. Często mają dziób spłaszczony, a palce u nóg spięte błoną. Cenione ze względu na puch i mięso.
- .....  
- posiadają one dwie pary czułków oraz pancerzyk, nazywany skorupą. Do wodnych zwierząt tego gatunku należą: rak, kielż, rozwielitka (dafnia).

## Zadanie 2

Wskaż prawidłową odpowiedź na poniższe pytanie:

Wśród kręgowców wyróżnia się następujące gromady:

	ryby, mięczaki, płazy, ssaki, gady
	skorupiaki, ryby, gady, płazy, ssaki,
	ryby, płazy, gady, ptaki, ssaki
	Jamochłony, ryby, gady, ptaki, ssaki

### Zadanie 3

Do poniższej tabeli wpisz przynajmniej po trzech przedstawicieli poszczególnych gromad kręgowców i bezkręgowców:

Mięczaki	
Skorupiaki	
Ryby	
Płazy	
Gady	
Ptaki	
Ssaki	

### Zadanie 4

Na podstawie obejrzanej prezentacji multimedialnej uzupełnij poniższe informacje na temat bezkręgowców i kręgowców

#### BEZKRĘGOWCE

Szkielet bezkręgowców ..... w postaci pancerza lub muszli

Ciało okrywa jednowarstwowy .....

Komórki nerwowe bezkręgowców tworzą skupienia w postaci zwojów i pni biegnących po ..... stronie ciała.

Bezkręgowce mają najczęściej ..... układ krwionośny

Ciepło ich ciała zależy od temperatury otoczenia -są.....

#### KRĘGOWCE

Kręgowce mają dobrze wykształcony szkielet..... zbudowany z tkanki chrzęstnej lub kostnej.

Skóra kręgowców złożona jest z.....naskórka i ze .....

Układ nerwowy kręgowców leży po ..... stronie ciała.

Kręgowce posiadają ..... układ krwionośny

Niektóre utrzymują stałą temperaturę ciała – są .....

## Zadanie 5

Wytnij ilustracje i wklej pod odpowiednią nazwą grupy zwierząt.

RYBY

SSAKI

PŁAZY

PTAKI

GADY

SKORUPIAKI

WYTNIJ \_\_\_\_\_



### Zadanie 6

Połącz zdjęcie z odpowiednim podpisem



**PSZENICA**



**JĘCZMIEN**



**KUKURYDZA**

### Zadanie 7

Podaj po dwa przykłady roślin okopowych, oleistych, zbożowych i włóknistych.

Rośliny zbożowe:

.....

Rośliny oleiste:

.....

Rośliny włókniste:

.....

Rośliny okopowe:

.....



### Zadanie 8

Wybierz poprawną odpowiedź:

Która z roślin nie jest zbożem:

- a) jęczmień
- b) len
- c) kukurydza

Ziemniaki to:

- a) rośliny włókniste
- b) rośliny okopowe
- c) zboża

Olej otrzymujemy z:

- a) kukurydzy
- b) rzepy
- c) soi

Z buraka pastewnego otrzymujemy:

- a) paszę
- b) cukier
- c) barszcz

### Zadanie 9

Uzupełnij zdania:

Częścią jadalną buraka i marchewki są .....

Częścią jadalną ziemniaka są .....

Mąkę wytwarza się z .....

Płatki wytwarza się z .....

Kaszę jęczmienną wytwarza się z .....

Kasza manna powstaje z .....

### Zadanie 10

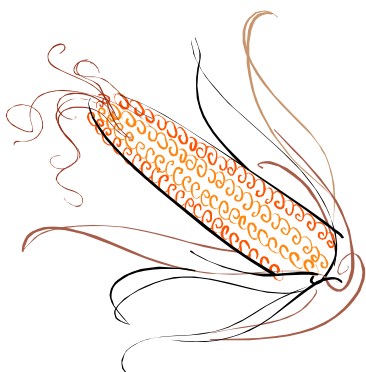
Wpisz nazwy odpowiednich zbóż

Zboża ozime	Zboża jare



### Zadanie 11

Połącz nazwę rośliny z odpowiednim kwiatostanem.



KŁOS



WIECHA



KOLBA

### Zadanie 12

Podpisz obrazki nazwami drzew liściastych.



### Zadanie 13

W polskich lasach występują drzewa iglaste. Na podstawie wyglądu szyszki i gałązki podaj nazwy tych drzew.



### Zadanie 14

Napisz jak nazywają się wskazane na obrazkach drzewa. Opisz je używając poniższych wyrazów.

liściaste  
wysokie  
średnie  
niskie

grube  
proste  
iglaste  
krzywe

bez zapachu  
pachnące  
cienkie  
wiotkie



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

**Zadanie 15**

*Dopasuj liście do odpowiedniego drzewa*



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

**Zadanie 16**

*Uzupełnij zdania.*

Drzewo, którego owoce to kasztany nazywa się.....

Rosną na nim żołądźcie.....

Jej przymiotnik to płacząca.....

Często używana jest jako drzewko świąteczne.....

### Zadanie 17.

Dopisz pod rysunkami w jakim stanie skupienia znajduje się woda na rysunku.



.....

.....

.....

### Zadanie 18.

Uzupełnij przemiany jakie następują na poniższych obrazkach.



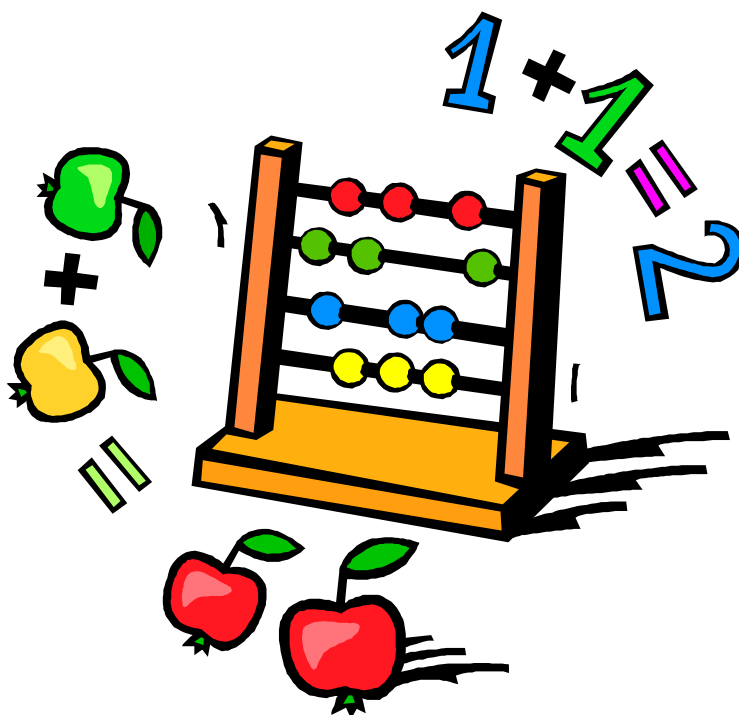


KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



SCWG  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# EDUKACJA MATEMATYCZNA

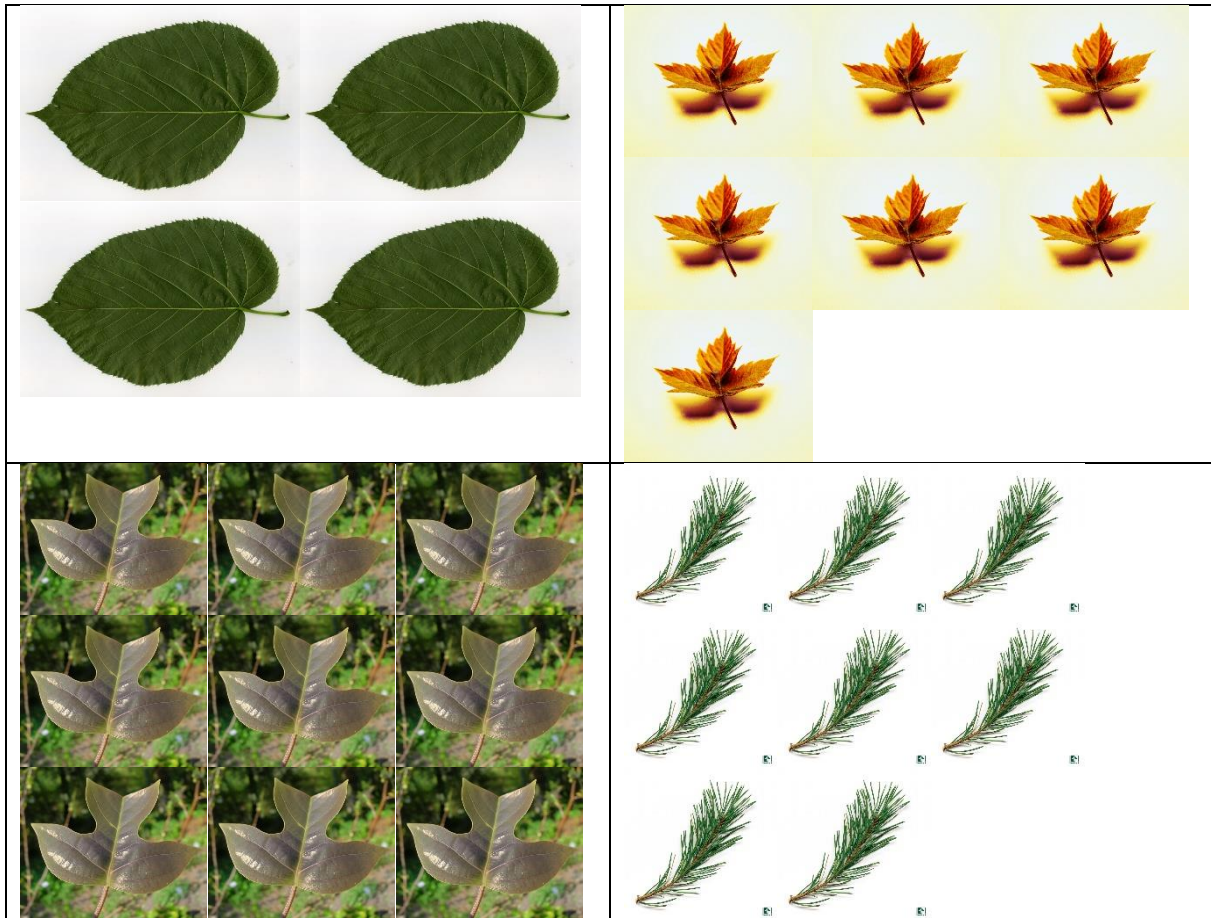
CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



### Zadanie 1

Policz poniższe liście i wpisz ich liczbę w odpowiednim miejscu w tabeli.



### TWOJA ODPOWIEDŹ

 .....	 .....
 .....	 .....

### Zadanie 2

Dodaj liczby znajdujące się na balonach.



ODPOWIEDŹ.....

### Zadanie 3

Dodaj świeczki na torte. Ile lat ma jubilat?



ODPOWIEDŹ.....

### Zadanie 4

Rozwiąż zadanie

W zamku Królowej Matematyki jedną wielką komnatę oświetlają 132 lampy. Ile lamp zapalono w czasie balu w 4 takich komnatach?

ODPOWIEDŹ.....



### Zadanie 5

Wszystkie Damy Dworu Królowej Matematyki postanowiły uszyć sobie jednakowe suknie na wielki bal liczb. Królowa ma 104 Damy Dworu. Ile metrów materiału trzeba zakupić dla wszystkich dam, jeśli na dwie suknie zużyto 8 metrów materiału?

ODPOWIEDŹ.....

### Zadanie 6

Na bal zakupiono 2 pudełka po 135 lizaków w kształcie serca i 3 pudełka lizaków w kształcie sopła, po 144 lizaki w każdym. Ile lizaków zakupiono na bal?

ODPOWIEDŹ.....

### Zadanie 7

Warowny mur, który otacza zamek ma kształt prostokąta. Dłuższy bok ma długość 72 metry, a krótszy 43 metry. Oblicz jak długi jest mur, jeżeli na jednym z boków znajduje się brama z żelaza, która ma 5 metrów szerokości.

ODPOWIEDŹ.....

### Zadanie 8

Na pierwszy bal przyszło 427 osób, a na drugi dwa razy więcej. Ile osób przyszło na drugi bal?

ODPOWIEDŹ.....



### Zadanie 9.

Uzupełnij tabelkę znakami (<, >, =).

Liczba 1	Znak (<, >, =)	Liczba 2
134		456
678		543
231		231
356		654
333		222
543		543

Ułóż liczby 1 od najmniejszej do największej i liczby 2 od największej do najmniejszej.

Liczby 1.....

.....

Liczby 2.....

.....

### Zadanie 10

Uzupełnij tabelę i wstaw odpowiedni znak między liczby (<, >, =)

wiek taty	znak (<,>=)	wiek mamy
wzrost taty	znak (<,>=)	wzrost mamy



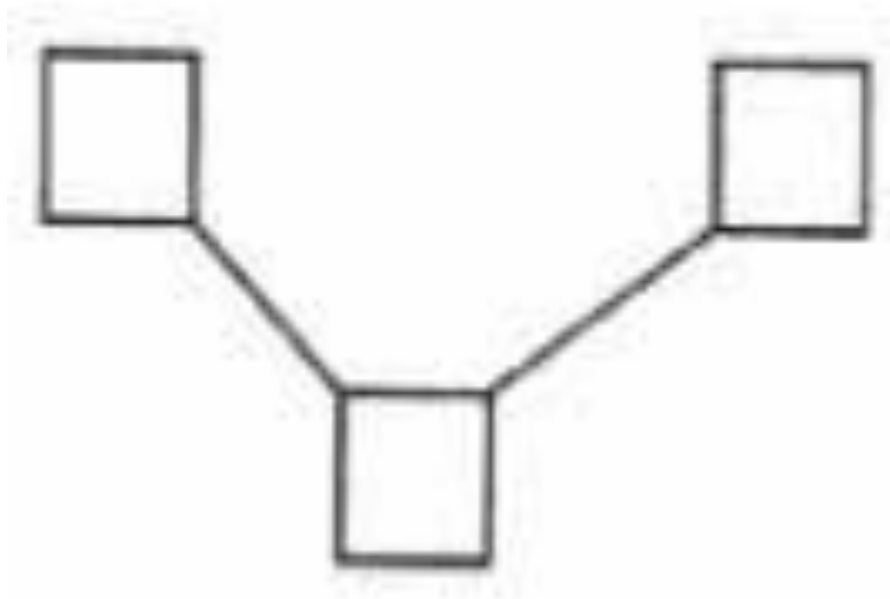
**Zadanie 11.**

Kasia znalazła nad rzeką 12 kamyków, a Ewa 2 razy mniej. Ile kamyków znalazła Ewa?


**Zadanie 12.**

Rybacy zaciągnęli sieci. Do pierwszej sieci złapało się 21 ryb, a do drugiej 3 razy mniej. Ile ryb złapało się do drugiej sieci?

Drzewo:



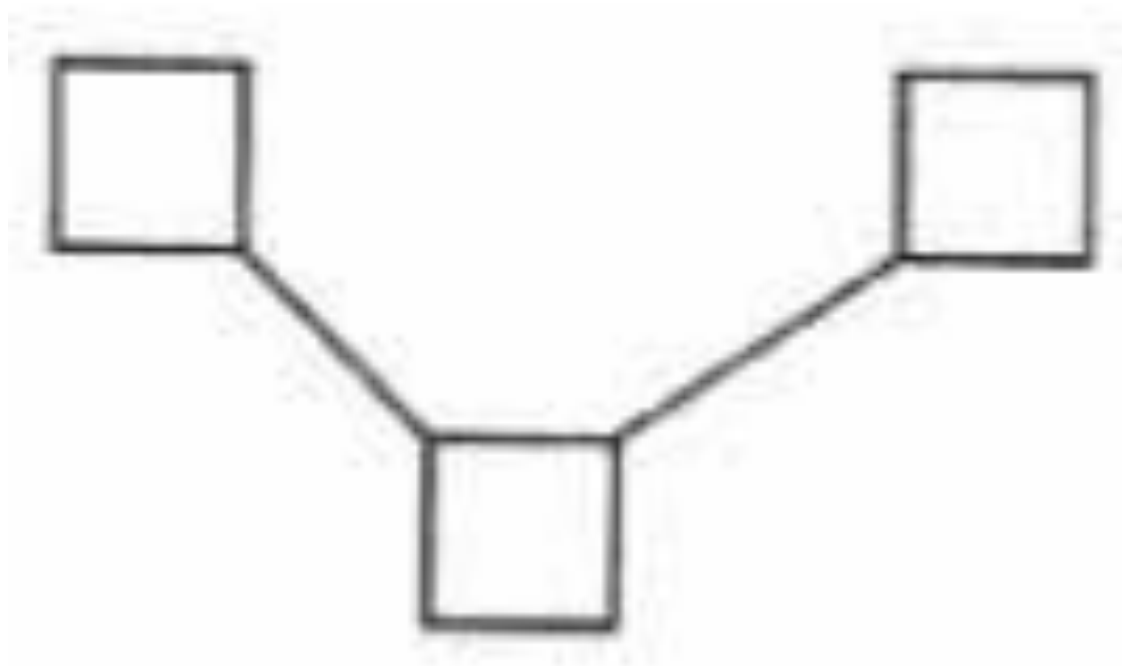
Działanie:.....

Odpowiedź:.....

### Zadanie 13.

Mając podaną formułę i drzewo uczeń układa treść zadania (może to być praca w dwuosobowych parach).

25: 5 = 5



Odpowiedź:.....

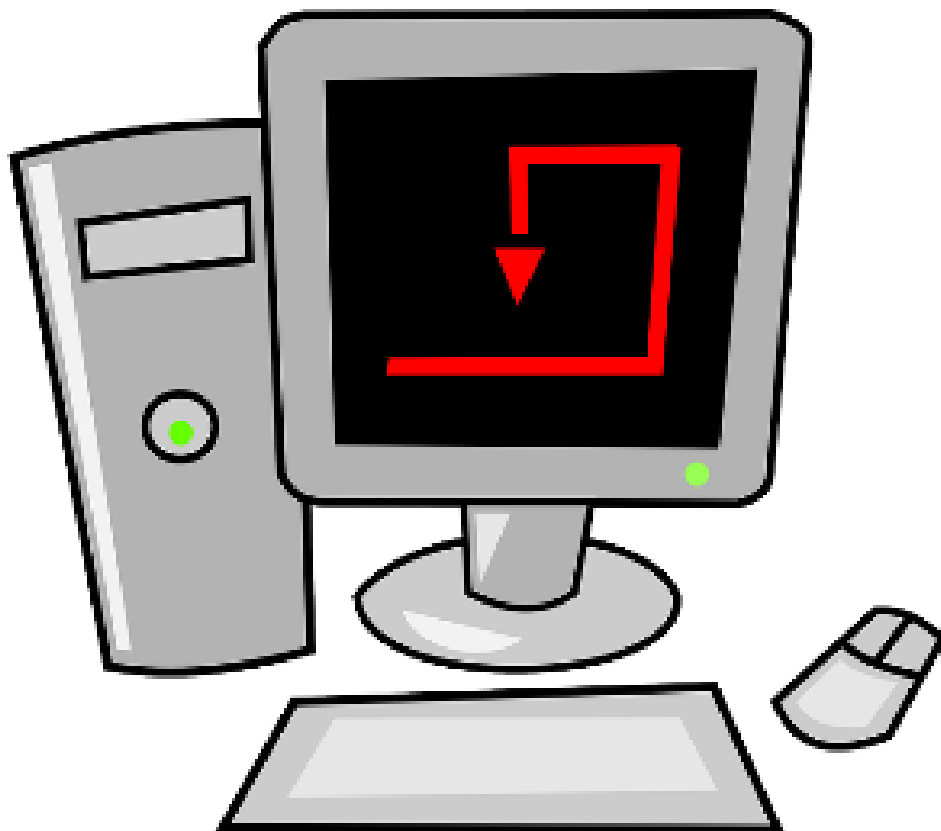


KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



SCWG  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# EDUKACJA INFORMATYCZNA

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Zadanie 1.**

Uzupełnij tabelę. Poniżej w tabeli znajdują się symbole narzędzi z programu Tux Paint. Napisz jak się nazywają lub do czego służą.

Narzędzie	Nazwa narzędzia
	
	
	
	
	
	
	

## Zadanie 2.

Połącz odpowiednie narzędzia z opisem.



+ delete

służy do usuwania elementów



służy do kolorowania obrazka



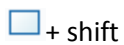
służy do rysowania kwadratów



Służy do zamykania programu



służy do rysowania linii



Służy do usuwania elementów obrazka

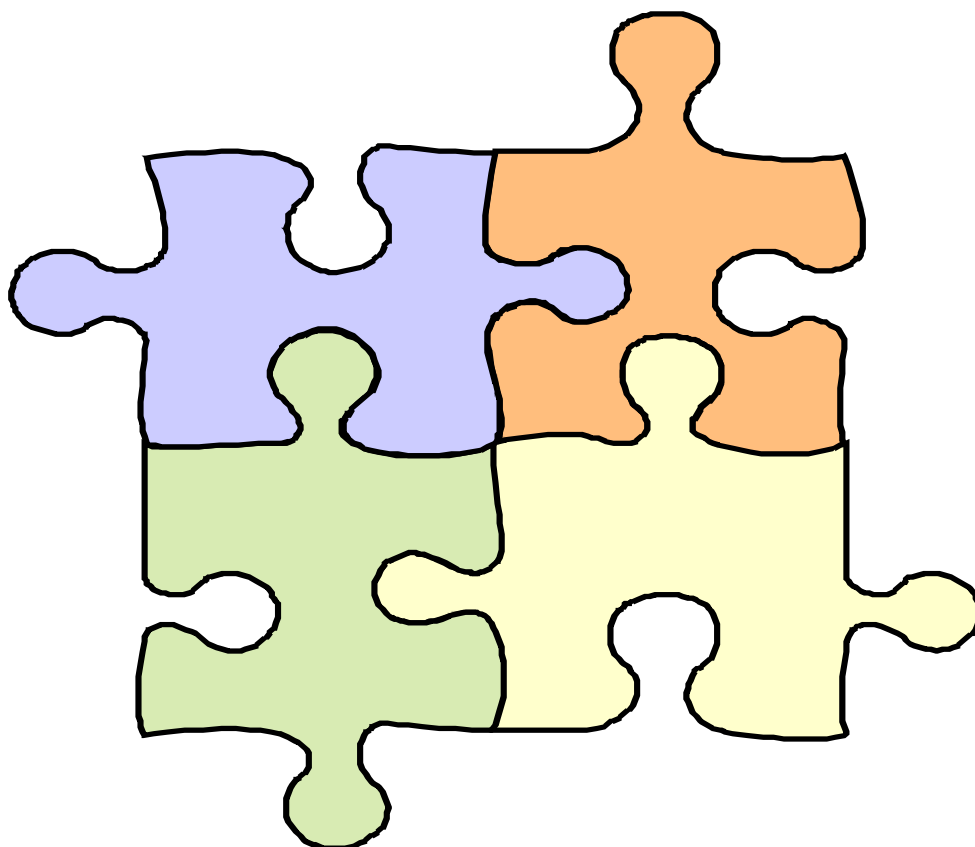


KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



SCWG  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# ZABAWY DYDAKTYCZNE

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



1. Zabawa dydaktyczna „Odgrywanie scenek”. Nauczyciel prosi uczniów o to, by w parach lub grupach odgrywali scenki dotyczące odpowiedniego zachowania się. Pozostała klasa jest sądem i wydaje wyrok.
1. Konkurs „ZNAJOMOŚĆ KODEKSU DROGOWEGO” z zakresu znajomości zasad ruchu drogowego. Nauczyciel pokazuje szablony z poszczególnymi znakami ruchu drogowego, a uczniowie zapisują na kartkach papieru według kolejności pokazywanych przez nauczyciela znaków. Wygrywa ten uczeń, który wpisze najwięcej poprawnych odpowiedzi. Zostaje nagrodzony dyplomem.
2. Zabawa dydaktyczna „Poznajemy przez dotyk”  
Dzieci mają zakryte oczy. Nauczyciel podaje im przedmioty o określonych kształtach. Dzieci poprzez dotyk uczą się kształtów. Mówią, jaki kształt mają w rękach. Opisują ten kształt.
3. Zabawa na rozwijanie kreatywności „Tworzymy scenariusz”. Nauczyciel dzieli klasę na kilka grup. Każda z grup ma za zadanie opracować scenariusz dla danego fragmentu bajki *Czerwony Kapturek*.
4. Zabawa dydaktyczna „DOMINO”  
W ramach przypomnienia wiadomości: nauczyciel rozdaje uczniom kartki z nazwami dni tygodnia i miesiącami. Uczniowie mają się ustawić w odpowiedniej kolejności. Jedna grupa przedstawia tydzień od poniedziałku do niedzieli a druga kolejne miesiące od stycznia do grudnia.
5. Zabawa dydaktyczna. Podział klasy na grupy i wybór ich przedstawiciela. Nauczyciel wyznacza kilku uczniów, którzy dokonają wyboru składów grup/ 4-osobowe /. Grupy ustalają swojego przedstawiciela. Rozwiązywanie zagadek dotyczących drzew. Nauczyciel czyta głośno każdą zagadkę. Zadaniem grup jest udzielenie pisemnej odpowiedzi na zadaną zagadkę.
6. Zabawa dydaktyczna „Rozpoznawanie drzew”. Każda grupa otrzymuje kopertę z ilustracjami, które przedstawiają elementy drzew. Zadaniem grup jest rozpoznać i prawidłowo napisać nazwę drzewa.
7. Zabawa dydaktyczna „Owoce drzew”. Przedstawiciele grup losują przygotowane przez nauczyciela karteczki z nazwami drzew. Zadaniem każdej grupy jest namalowanie kredkami owocu tego drzewa.
8. Zabawa dydaktyczna, „Do czego potrzebne są drzewa?” – Nauczyciel dzieli dzieci na dwie grupy:  
1-grupa to drzewa; 2-grupa zwierzęta.





Każde zwierzątko wybiera jedno drzewko. Nauczyciel umawia się ze zwierzątkami, że będą oddychały tylko wtedy, gdy będą kucąły przy drzewku. Podchodzi kolejno do drzewek i opowiada dzieciom, że drzewko to zostało ścięte przez drwala, lub uschło z powodu suszy, lub spłonęło w czasie pożaru itp. Po każdej stracie drzewka zwierzęta muszą poszukać sobie innego. W tym czasie nie mogą oddychać. Zabawa trwa do czasu, gdy ostatnie drzewko zginie. Prowadzący zadaje pytanie: „Do czego potrzebne są drzewa?”

9. Zabawa dydaktyczna

Jeden z uczniów podchodzi do nauczyciela, a ten pokazuje mu jakiś przedmiot. Uczeń ma opisać przedmiot, a reszta klasy ma odgadnąć na podstawie opisu, co to za przedmiot.

10. Zabawa na powitanie. Dzieci stoją w kręgu. Jedno z nich trzyma małą zabawkę lub miękką piłeczkę. Rzuca ją do wybranego przez siebie ucznia i wita go, wymawiając jego imię i jakąś pozytywną cechę. Np. Witam Zosię, która jest miła. Witam Stasia, który ładnie śpiewa. (Za każdym razem inne dziecko musi trzymać zabawkę tak żeby wszyscy zostali powitani).

11. Zabawa dydaktyczna

Nauczyciel puszcza uczniom różne dźwięki. Uczniowie odgadują, co to za dźwięk.

12. Zabawa dydaktyczna „Kto szybszy”. Zabawa rozwija czynności myślowe, oraz refleks. W klasie ustawione są krzesła w zamkniętym kole, oparciami do środka. Krzesel jest o jedno mniej niż uczniów. Uczniowie chodzą po kole i słuchają wyrazów, które wypowiada nauczyciel. Na wypowiedzenie rzeczowników uczniowie siadają. Uczeń, dla którego zabraknie krzesła – ten odchodzi z koła zabierając ze sobą jedno krzesło. Zabawa trwa do ostatniego krzesła. Dziecko które usiadzie na ostatnim krześle zwycięża.

13. Zabawa dydaktyczna

Nauczyciel przynosi worek, w którym znajdują się różne przedmioty. Uczniowie po kolei podchodzą, nauczyciel zawiązuje im oczy, a oni posługując się zmysłem dotyku mają opisać dany przedmiot.

Utrwalenie wiadomości o kształtach – kwadrat, prostokąt, trójkąt, koło, owal.

14. Uczniowie otrzymują kartoniki z liczbami mają za zadanie ułożyć je od najmniejszej do największej. W drugiej kopercie otrzymują kolejne liczby które mają ułożyć pod poprzednimi tak żeby były 8 razy mniejsze od wskazanych. Uczniowie zapisują liczby na karcie pracy.

15. Uczniowie losują z worka kolejne kartoniki z liczbami.

Pierwszy kartonik losuje nauczyciel i zapisuje liczbę na tablicy.



Kolejny kartonik losuje uczeń jego zadaniem jest powiedzenie o ile jest ona mniejsza/większa od poprzedniej i zapisanie jej na tablicy. Uczniowie sumują kolejno wylosowane liczby. Pierwszy uczeń dodaje swoją liczbę do liczby nauczyciel i podaje wynik dodawania. Następny uczeń dodaje do wyniku otrzymanego poprzedni i tak dalej. Wynik zapisują uczniowie na tablicy.

16. Nauczyciel prosi uczniów, by w grupach trzyosobowych wymyśliły zagadkę dotyczącą tego, co sobie wymyślą. Uczniowie mają na to 10 minut. Każda grupa prezentuje swoją zagadkę, a reszta klasy zgaduje, o co chodzi.
17. Zabawa w masażyki do zdania „Idzie rak nieborak, jak uszczypnie będzie znak” – dzieci dobierają się w pary, na zmianę wykonują sobie masażyk (zwrócenie uwagi na delikatny dotyk, taki który nie zniechęca partnera do zabawy).
18. Zabawa dydaktyczna „Gra w słówka”. Zabawa rozwija pomysłowość uczniów. Jeden z uczniów podaje określoną liczbę liter, muszą to być samogłoski i spółgłoski. Kto ułoży w ciągu 2 minut najwięcej wyrazów ten wygrywa.
19. Zabawa dydaktyczna „Kalambury”. Zabawa rozwija pomysłowość uczniów. Nauczyciel przygotowuje kartki z napisanymi różnymi czynnościami. Uczniowie po kolei przychodzą i prezentują tę czynność np.: myje, czesze się, tańczy, śpiewa itp. Pozostali uczniowie starają się odgadnąć jaką czynność wykonuje ich kolega.
20. Zabawa dydaktyczna. Nauczyciel rozpoczyna zabawę- mówi wyraz, wskazany przez niego uczeń ma powiedzieć wyraz zaczynający się na literę, na którą kończył się wyraz powiedziany przez nauczyciela. Potem to samo robi każdy uczeń z klasy.
21. Zabawa dydaktyczna „Jaki? Jaka? Nauczyciel podaje jakiś wyraz a uczniowie mają dwie minuty żeby wymyślić do niego przymiotniki.
22. Zabawa dydaktyczna „Mistrz ortografii”. Zabawa pomaga w nauce pisania. Każdy uczeń ma przed sobą przygotowaną kartkę z tabelą. Nauczyciel wymienia 10 wyrazów, a uczniowie wpisują je w odpowiednie miejsca tabeli. Za każdy prawidłowo wpisany wyraz uczeń otrzymuje punkt, wygrywa ten kto zdobędzie największą ilość punktów.
23. Zabawa dydaktyczna „Jesteśmy autorami”. Zabawa zachęca uczniów do tworzenia własnych opowieści, „twórczego myślenia”, pracy w grupie rówieśników. Nauczyciel pisze na tablicy lub podaje na kartce krótki tekst w formie niedokończonego opowiadania, a następnie dzieląc uczniów klasy na grupy robocze (3 lub 4 grupy), powierza im zadanie dopisania dalszej części opowiadania według własnego uznania, należy zaznaczyć że ostatnia grupa wpisuje zakończenie opowiadania. Kartka z tekstem z tablicy wędruje od grupy do grupy a uczniowie wpisują po trzy zdania tak aby treść



wiązała się w sensowną całość. Na koniec nauczyciel odczytuje opowiadanie i ocenia pracę poszczególnych grup.

24. Zabawa „Parzyste – nieparzyste”. W grze biorą udział wszyscy uczniowie klasy. Do zabawy potrzebna jest kostka do gry. Każdy uczeń rzuca kostką i w zależności od wyniku ustawia się na odpowiedniej stronie klasy (wyniki parzyste – na prawo, nieparzyste – na lewo), dodatkowym zadaniem jest sumowanie na bieżąco liczby 5 wyrzuconych oczek każdej grupy. Wygrywa grupa która w poszczególnych turach rzutów zgromadzi większą ilość uczestników oraz większą liczbę wyrzuconych oczek.
25. Zabawa Matematyczny wąż. Nauczyciel rozdaje wszystkim uczniom kartki z cyframi. Uczniowie mają ułożyć obok siebie w kole. I teraz każdy uczeń ma podać działanie, które da wynik taki, jaki ma kolejna osoba. Np.  $10 + 10 = 20$ ,  $20 - 16 = 4$ ,  $4 + 13 = 17$ . Po zakończonej zabawie uczniowie wracają do ławek
26. Gra dydaktyczna Większa suma wygrywa. Nauczyciel dzieli klasę na cztery grupy. Każdy zespół otrzymuje kartę do zapisu działań. Gra polega na rzucie dwoma kostkami przez przedstawiciela każdej grupy. Pozostali zawodnicy zapisują i obliczają sumę wyrzuconych oczek. Nauczyciel kontroluje grę poszczególnych grup. Zwycięża ta drużyna, która otrzyma większą sumę po 5 kolejkach rzutów.
27. Gra dydaktyczna Sokole oko. Uczniowie pozostają w grupach, na które zostali podzieleni poprzednio. Każda z grup otrzymuje zestaw kart matematycznych przygotowanych wcześniej przez nauczyciela, na których znajdują się działania w zakresie dodawania i odejmowania do 20. Karty to kartoniki z działaniami i odpowiadającymi im wynikami (16, 20 szt.). Uczniowie układają karty na środku stolika, tak by działania nie były widoczne. Uczestnicy zabawy kolejno odkrywają po 2 karty. Jeżeli odkryte karty tworzą parę (na jednym kartoniku jest działanie np.  $12 + 6$ , a drugi kartonik to liczba 18) odkładają do siebie i mają dodatkowy ruch, czyli ponownie odkrywają 2 karty. Jeśli nie ma pary karty odwraca się, a następne 2 karty odkrywa kolejny zawodnik. Gra toczy się do momentu, gdy znikną wszystkie karty. Tytuł „Sokole oko” otrzymuje ta osoba z grupy, która ma najwięcej zebranych par kart.
28. Długa droga Przebieg zadania : Uczniowie obliczają długość drogi w kilometrach, sumując ciąg liczb wypisanych na tablicy przez nauczyciela. Wygrywa ten uczeń który najszybciej wyliczy prawidłowy wynik. Przykład:  $4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 8 = 80$  Długość drogi wynosi 80 kilometry.
29. Plus siedem Przebieg zabawy: Uczniowie siedzą w ławkach, nauczyciel objaśnia treść zadania. Uczniowie w kolejności alfabetycznej z dziennika dodają liczbę 7 do wyniku swego poprzednika. Przykład : uczeń 1. 7; uczeń 2.  $7 + 7 = 14$ ; uczeń 3.  $14 + 7 = 21$ ; uczeń 4.  $21 + 7 = 28$  itd. 6. Magiczna tabela Przebieg zadania : Uczniowie otrzymują na kartkach magiczną tabelę. W tabeli wpisane są liczby, jednak część kratek jest pusta.



Należy tak uzupełnić tabelkę, aby suma liczb w rzędach poziomych i pionowych była taka sama. Przykład: 3 5 2 4 1 1 3 5 2 4 4 1 3 5 2 2 4 1 3 5 5 2 4 1 3

30. Uczniowie dobieramy w czwórki( może według miesięcy, w których się urodzili, pór roku itp.) zadaniem uczniów będzie zaplanować imprezę urodzinową. Uczniowie muszą uwzględnić kilka elementów przygotowanie zaproszenia, listy gości i menu.
31. Uczniowie muszą policzyć, ile może kosztować przygotowanie tego dania. Jeśli jest to np. pizza nauczyciel wraz z uczniami szuka przepisu na pizzę w Internecie, uczniowie sprawdzają, co jest potrzebne do jej przygotowania i próbują przy pomocy nauczyciela wycenić poszczególne produkty.  
Wynik dodają w słupku i podają końcową cenę. I tak wszystkie elementy menu na koniec podsumowują całkowity koszt dań.
32. Im więcej tym lepiej. Przebieg zadania: Uczniowie dobrani w pary otrzymują tabelę na kartce z wpisanymi liczbami. Zadaniem uczniów jest przejście od dołu do góry tabeli starając się zdobyć jak największą sumę punktów, można wykonywać tylko skoki o jedną kratkę do góry lub po skosie.
33. Zabawa dydaktyczna Liczymy na czas. Spójrz na liczbę, którą otrzymałeś. Jak najszybciej wpisz na swojej kartce takie sumy, różnice, iloczyny i ilorazy, aby otrzymać podany wynik, czyli liczbę, która znajduje się poniżej.
34. Zabawa dydaktyczna „Gdzie to jest? Nauczyciel wcześniej układa na półce ( w dowolnym miejscu) przedmioty, których jest 7 np. siedem klocków, na ścianie 7 obrazków, itp. Poleca uczniom znaleźć czego jest siedem w klasie. Kto znajdzie najwięcej takich przedmiotów lub zrobi to pierwszy otrzymuje buźkę.
35. Nauczyciel rozdaje grupą po 6 koniczynek i podaje polecenie: na trzech listkach koniczynki należy zapisać takie liczby żeby po dodaniu dały liczbę 100. Nie wolno zapisywać pełnych dziesiątek. Ta grupa która jako pierwsza poda prawidłowe rozwiązanie otrzymuje uśmiechniętą buźkę, która drużyna będzie miała najwięcej buziek ta wygrywa.
36. Kolejne zadanie to przyklejanie kólek motylowi, na skrzydłach motyla znajdują się liczby, które trzeba dodać i wyniki przykleić na te kółka. Uczniowie otrzymują model motyla.
37. Uczniowie otrzymują kartki z działaniami mają za zadanie policzyć i ułożyć otrzymane liczby w kolejności od największej do najmniejszej. Pod wynikami znajdują się litery, które utworzą hasło. (Litery możemy zagiąć żeby nie były widoczne na początku rozwiązywania zadania).



38. Zagadki. Uczniowie w grupach mają za zadanie wymyślić zagadkę. Pozostałe grupy zgadują jaka to zagadka. Wygrywa drużyna, której zagadki nikt nie rozwiąże.
39. Zabawa dydaktyczna „Jesteśmy potworami”. Nauczyciel zachęca uczniów do wspólnej zabawy na dywanie zadaniem uczniów jest chodzenie po klasie i udawanie potwora
40. Wylicznik literowy. Przebieg zabawy: Uczniowie otrzymują tabelkę z naniesionymi literami i liczbami. Następnie poruszając się zgodnie z wskazówkami zegara, znajdują liczby w kolejności od 1 – 26 oraz przyporządkowane im literki, które czytane kolejno utworzą rozwiązanie ( tytuł baśni) . Przykład: 1 7 10 2 22 11 18 3 K R K S R A N I 9  
Z N 12 16 A O 23 21 G Ę 4 8 C K 19 26 U A 13 I I H U N C Z Ź 15 7 25 20 6 24 14 5  
Odpowiedź: Księżniczka na ziarnku grochu.
41. Zabawa dydaktyczna. Nauczyciel puszcza uczniom muzykę. Uczniowie mają w grupach wymyślić, słowa do muzyki.
42. Zabawa dydaktyczna „Tworzymy film”. Nauczyciel prosi uczniów, żeby wymyślili do przeczytanego scenariusza scenografię. Zabawa rozwija kreatywność i pomysłowość.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**SCWG**  
stowarzyszenie aktywne  
wspierania gospodarki

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



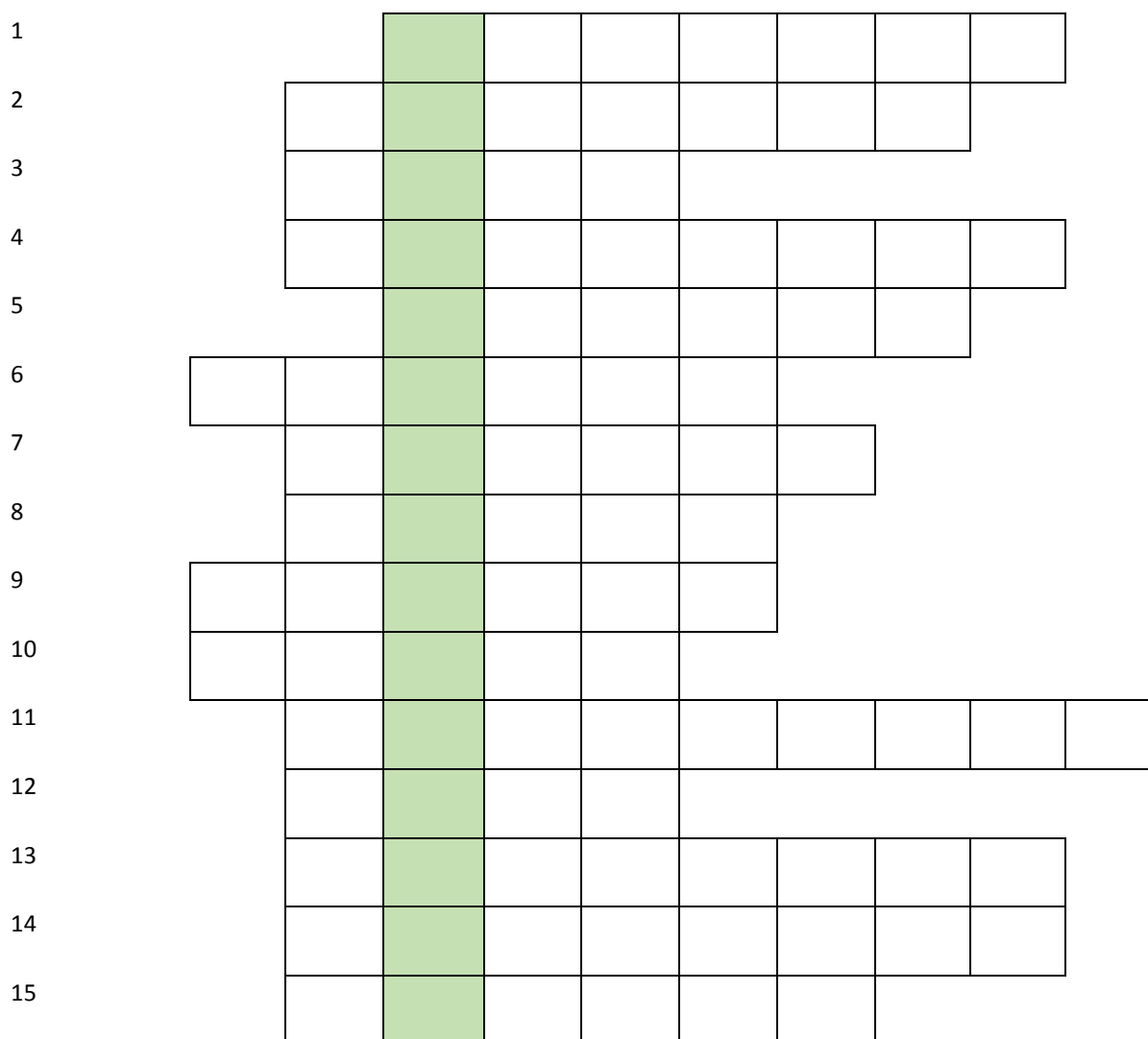
# KRZYŻÓWKI

**CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA**

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## KRZYŻOWKA Z HASŁEM

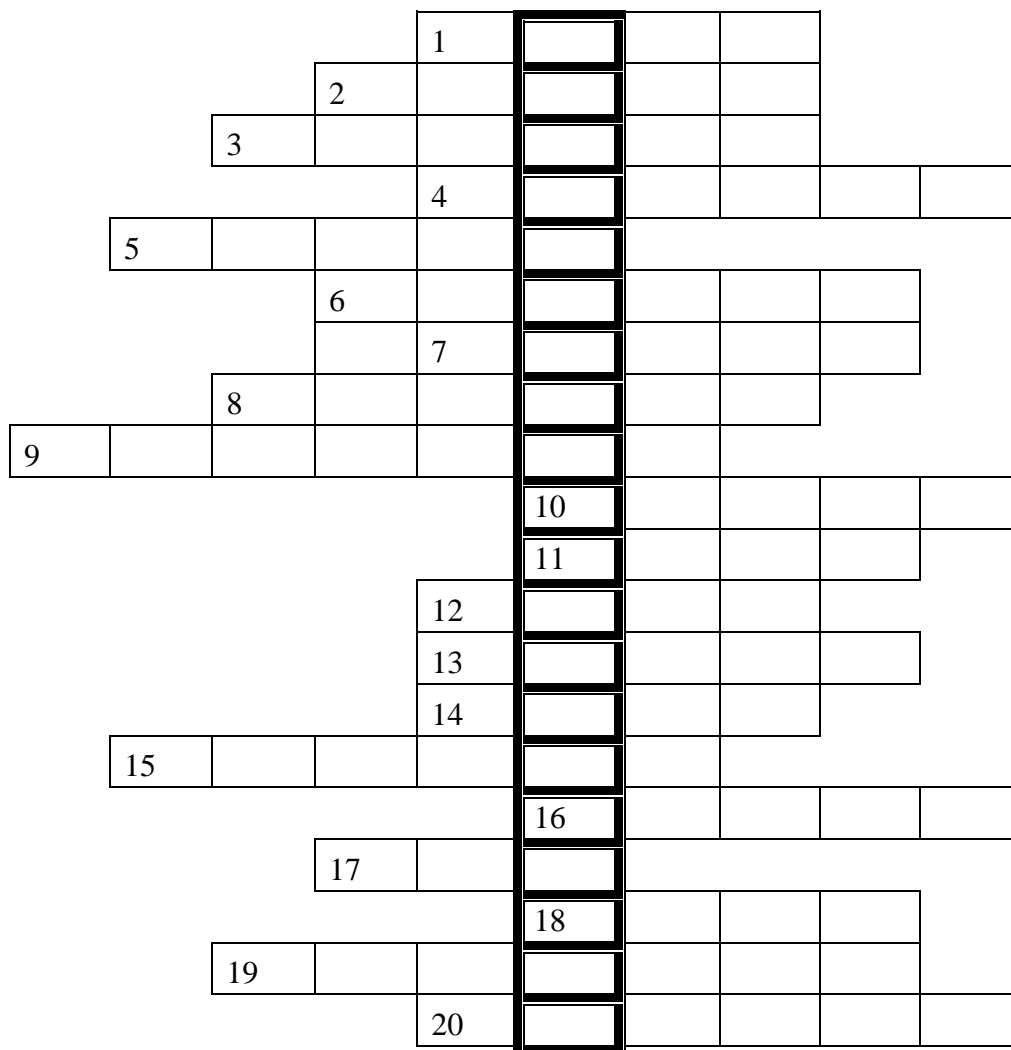


### PYTANIA

1. płaczące drzewo
2. gubi je sosna
3. ozdabiają gałęzie drzew iglastych
4. zbiera je wiewiórka
5. mają koronę, jesienią gubią liście
6. rosną w lesie, robimy z nich zupeł..
7. na jesień przybierają różnorakie kolory
8. jego ozdobą jest piękne poroże
9. drzewo, które ma białą korę to.....
10. morski lub z podkową ...
11. drzewo, które jest ozdobione koralami
12. jest nim sikorka
13. trujący grzyb to....
14. nauka o roślinach i zwierzętach to....
15. nierozwinięty kwiat to....



## KRZYŻÓWKA Z HASŁEM



1. Płyn niezbędny do życia
2. Naczynie z uszkiem – do picia wody
3. Mycie w wannie lub pod prysznicem
4. Pada z nieba – jesienią
5. Pada z nieba – zimą
6. Kiedy woda z rzeki zalewa pola i miasta
7. Jest nim np. Bałtyk
8. Początek rzeki
9. Jest nim rzeka na początku swojego biegu

10. Łąd otoczony ze wszystkich stron wodą
11. Woda w stanie gazowym
12. Leci z niego woda w łazience
13. Jest nią np. Odra
14. Jest nią np. szczupak
15. Pada z niej deszcz
16. Jest nim np. Atlantyk
17. Zamarznięta woda
18. Śnieżna pora roku
19. Można po nim pływać łódką
20. Deszczowa pora roku