

OTO JA

samouczek

cz. 3 Klasa 1

K y a i
A



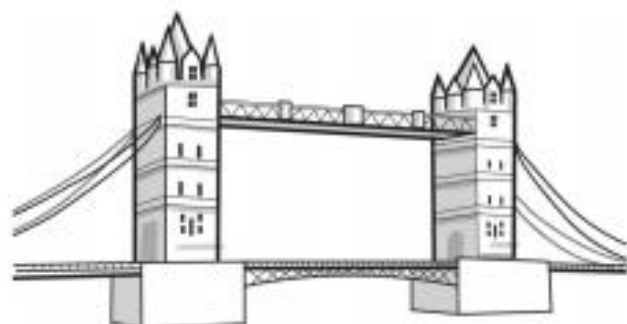
1 4
5



6 + 2



1. Pokoloruj obrazki, w nazwach których słyszysz głoskę s. Pod pozostałymi obrazkami narysuj tyle okienek, ile głosek słyszysz w ich nazwach.



2. Czytaj zgodnie z kierunkiem strzałek. Napisz odczytane wyrazy. Przyjrzyj się odczytanym wyrazom i pokolorowanym obrazkom w zadaniu 1. Powiedz, co zauważasz. Zastój zapisane wyrazy i napisz je obok z pamięci.

←
k o m s

_____	_____
_____	_____
_____	_____

←
a k t s o k

_____	_____
_____	_____
_____	_____

←
t s o m

_____	_____
_____	_____
_____	_____



1. Ułóż wyrazy z liter i je napisz. Uzupelnij nimi tekst. Poszukaj z osobą dorosłą informacji o Wawelu. Opowiedz wybranej osobie legendę o smoku wawelskim.



ajam



jets




laweW


j

j

W

To j smoka.

Ona j kolo .

Ten  to W.



2. Podziel nazwy obrazków na sylaby. Zapisz pierwsze sylaby tych nazw. Odczytaj powstałe wyrazy i je zapisz.



Blank handwriting lines for the first row of images.



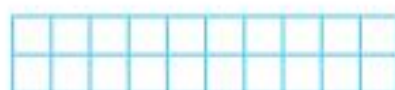
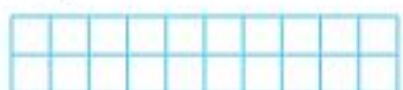
Blank handwriting lines for the second row of images.



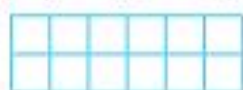
1. Pokoloruj pojemniki zgodnie z kolorystyką pojemników używanych w twojej okolicy.



- Narysuj w każdej pętli tyle odpadów, ile można wrzucić do odpowiednich pojemników zgodnie z liczbami.
- Oblicz, ile odpadów znajduje się razem w pętlach trzeciej i drugiej, a ile pierwszej i czwartej.



2. Napisz, która jest godzina na pierwszym zegarze. Na drugim zaznacz wskazówki tak, by zegar wskazywał czas wcześniejszy o godzinę. Powiedz, w jaki inny sposób można mierzyć czas. Podaj trzy pomysły i wypróbuj je w domu.



1. Oblicz. Pokoloruj pola z takimi samymi wynikami na ten sam kolor.

$5 + 3 =$ <input type="text"/>	$1 + 6 =$ <input type="text"/>	$3 + 2 =$ <input type="text"/>	$7 + 2 =$ <input type="text"/>
$10 - 2 =$ <input type="text"/>	$10 - 9 =$ <input type="text"/>	$7 - 5 =$ <input type="text"/>	$1 + 0 =$ <input type="text"/>
$2 + 0 =$ <input type="text"/>	$9 - 2 =$ <input type="text"/>	$8 - 3 =$ <input type="text"/>	$9 - 0 =$ <input type="text"/>

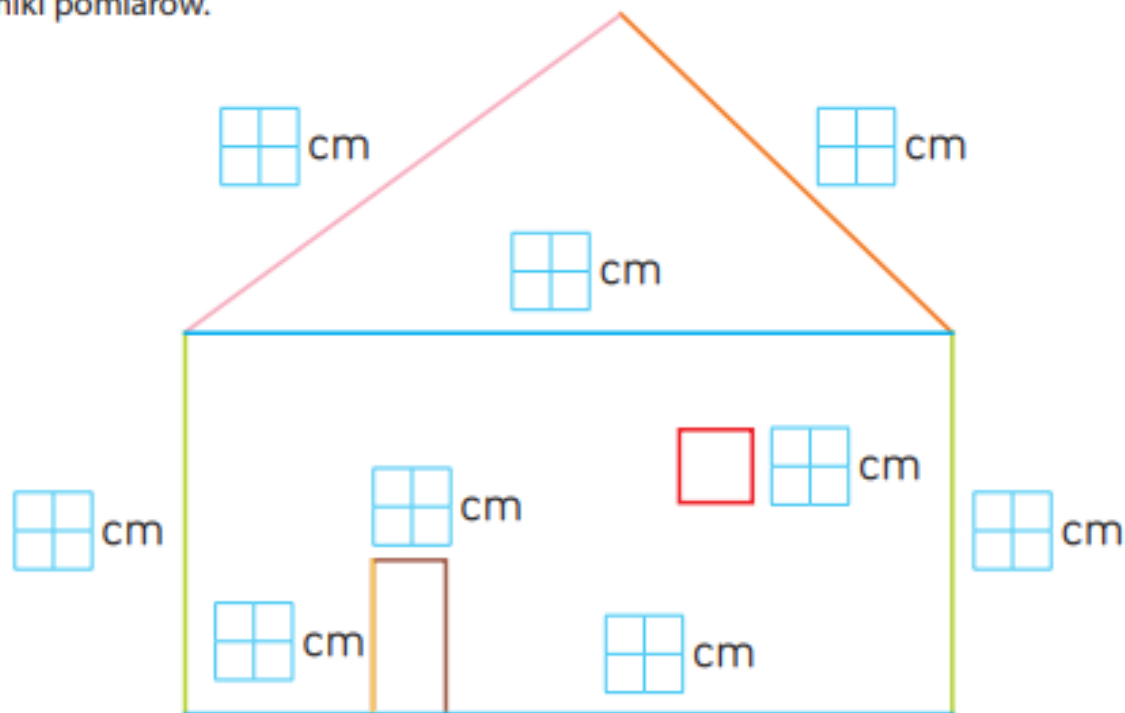
- Zapisz wyniki działań w kolejności od największego do najmniejszego.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

- Podkreśl co drugą liczbę. Zaczynj od prawej strony.



2. Zmierz długości patyczków, z których została ułożona budowla. Zapisz w kratkach wyniki pomiarów.



- Oblicz, o ile centymetrów krótszy jest zielony patyczek od niebieskiego.

Obliczenie:

- Oblicz, o ile centymetrów dłuższy jest patyczek różowy od patyczka żółtego, a o ile centymetrów – od patyczka zielonego.

Obliczenie:

Obliczenie:



1. Uzupełnij zdania właściwymi wyrazami z okienek. Przepisz tylko te zdania, w których wszystkie wyrazy zaczynają się na literę **z**.

Lzydor zjadł _____.

zupę

Za lzydorem stoi _____.

złotówkę

Zuza znalazła _____.

zamek

W pokoju _____ stoi złota lampa.

Zuzy



2. Nazwij rysunki. Pokoloruj na niebiesko miejsca głoski **z**.



□ □ □ □ □



□ □ □ □ □



□ □ □ □ □



□ □ □ □ □



□ □ □ □ □



□ □ □ □ □



- Narysuj gwiazdkę przy obrazku, którego nazwa ma najwięcej sylab.

1. Pokoloruj na ● prawidłowo napisane litery s i S, a na ● prawidłowo napisane litery z i Z.



2. Ułóż zdania z rozsypanki wyrazowej i napisz je obok odpowiednich obrazków.



Zuzka Stawek zamek ma maluje smoka.



3. Utwórz wyrazy z sylab według wzoru i je odczytaj. Pokoloruj obrazek, w którego nazwie nie ma podanych sylab.

za
ko
ko
zu
Zo

zak
sia
mek
za
pa



4. Nazwij obrazki. Przeczytaj wyrazy. W obydwu przykładach podkreśl zieloną linią wyraz, który rymuje się z nazwą obrazka.



most kosy luty

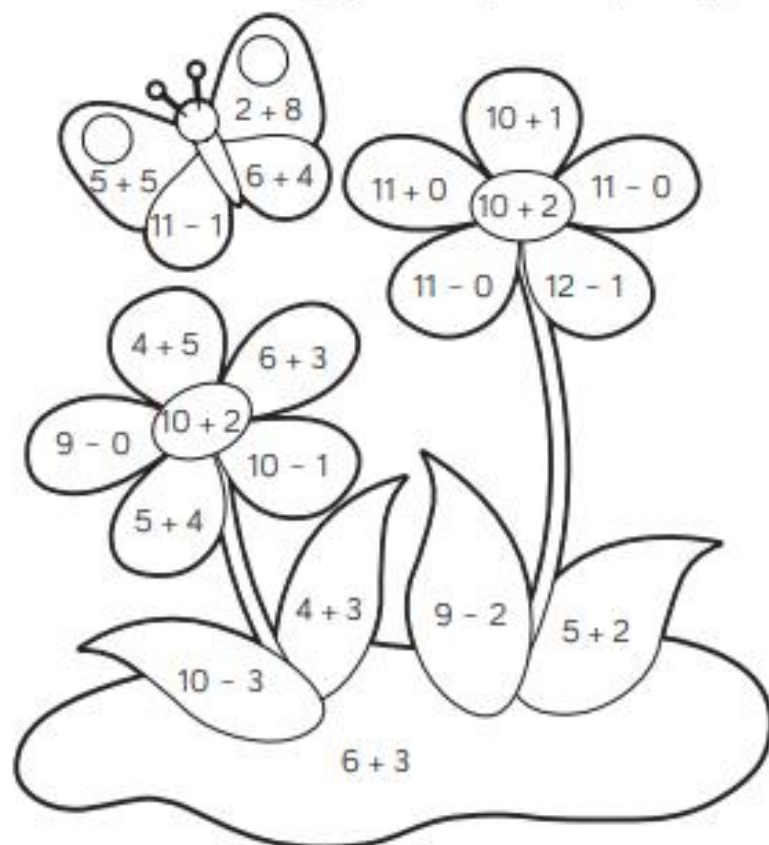


zabawa płótek pies

- Podaj inne rymujące się wyrazy. Zabaw się w rymowanki z tatą lub z mamą.



1. Oblicz działania. Pokoloruj rysunek zgodnie z podanym kodem.



7 -	
8 -	
9 -	
10 -	
11 -	
12 -	

2. Marta razem z mamą przesadzały w domu kwiaty. Dorysuj wskazówki tak, by pokazywały godziny zgodnie z opisem. Zapisz te godziny w kratkach pod zegarami. Opowiedz, co zrobiła Marta z mamą w kolejnych godzinach.



przygotowanie
narzędzi





sadzenie kwiatów
1 godzinę później



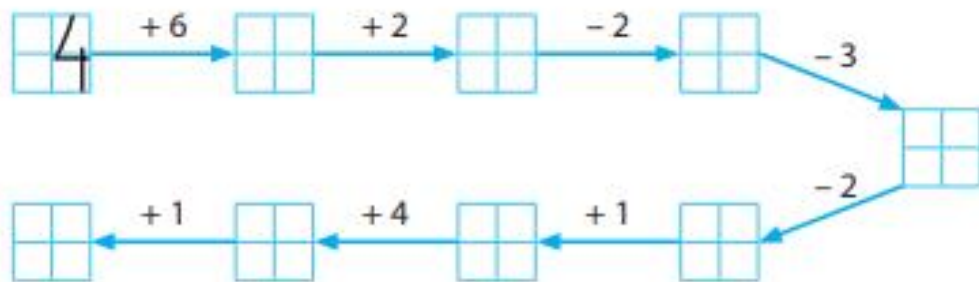


podlewanie
kwiatów





1. Wykonaj działania zgodnie z kierunkiem strzałek i zapisz wyniki.



2. Zapisz w kratkach, ile oszczędności ma każde dziecko.

Julia



zł

Marcin



zł

Dorota



zł



- Dzieci za zaoszczędzone pieniądze zrobili zakupy w sklepiku szkolnym. Ile złotych zostało każdemu z nich? Zapisz obliczenia i uzupełnij zapisy.

Julia



Marcin



Dorota



Julii
zostało zł

Marcinowi
zostało zł

Dorocie
zostało zł





Domino obrazkowe do głoskowania

ISBN 978-83-7873-096-5



9 788378 730965

indeks 880966

www.mac.pl

