

OTO JA

samouczek

cz. 3 Klasa 1

K y a i
A



1 4
5



6 + 2





Domino obrazkowe do gloskowania

ISBN 978-83-7873-096-5



9 788378 730965

Indeks 880966

www.mac.pl



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. 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. Ułóż wyrazy z liter i je napisz. Uzupełnij 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.







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"/>

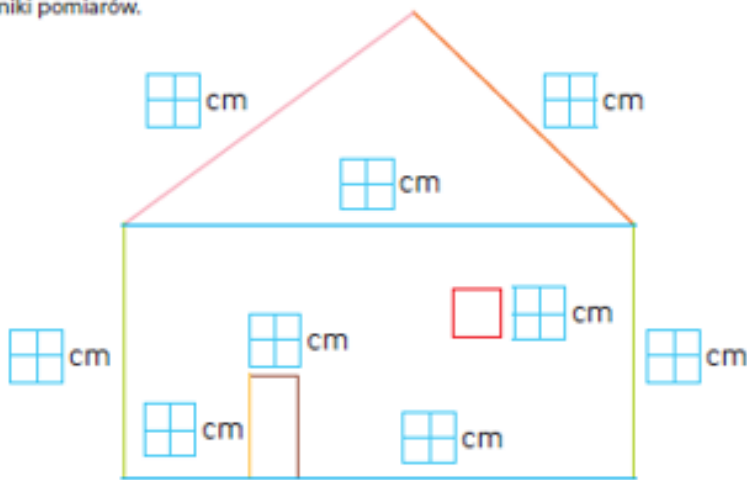
- Zapisz wyniki działań w kolejności od największego do najmniejszego.

<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"/>	<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. Zacznij 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 Z, a na **●** prawidłowo napisane litery z i Z.



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



Zuzka Sławek 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.

