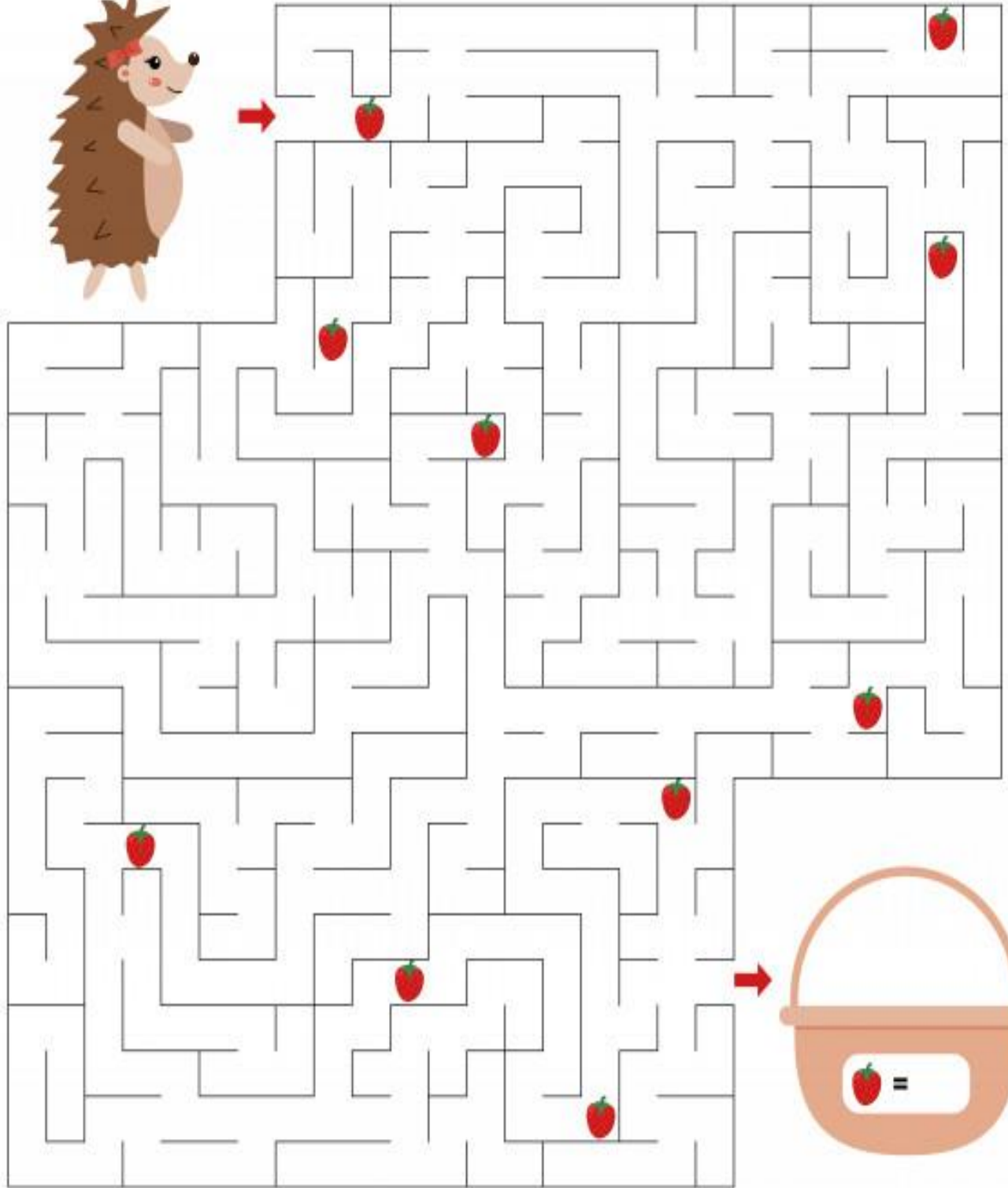


DORWIJ ZŁODZIEJA!

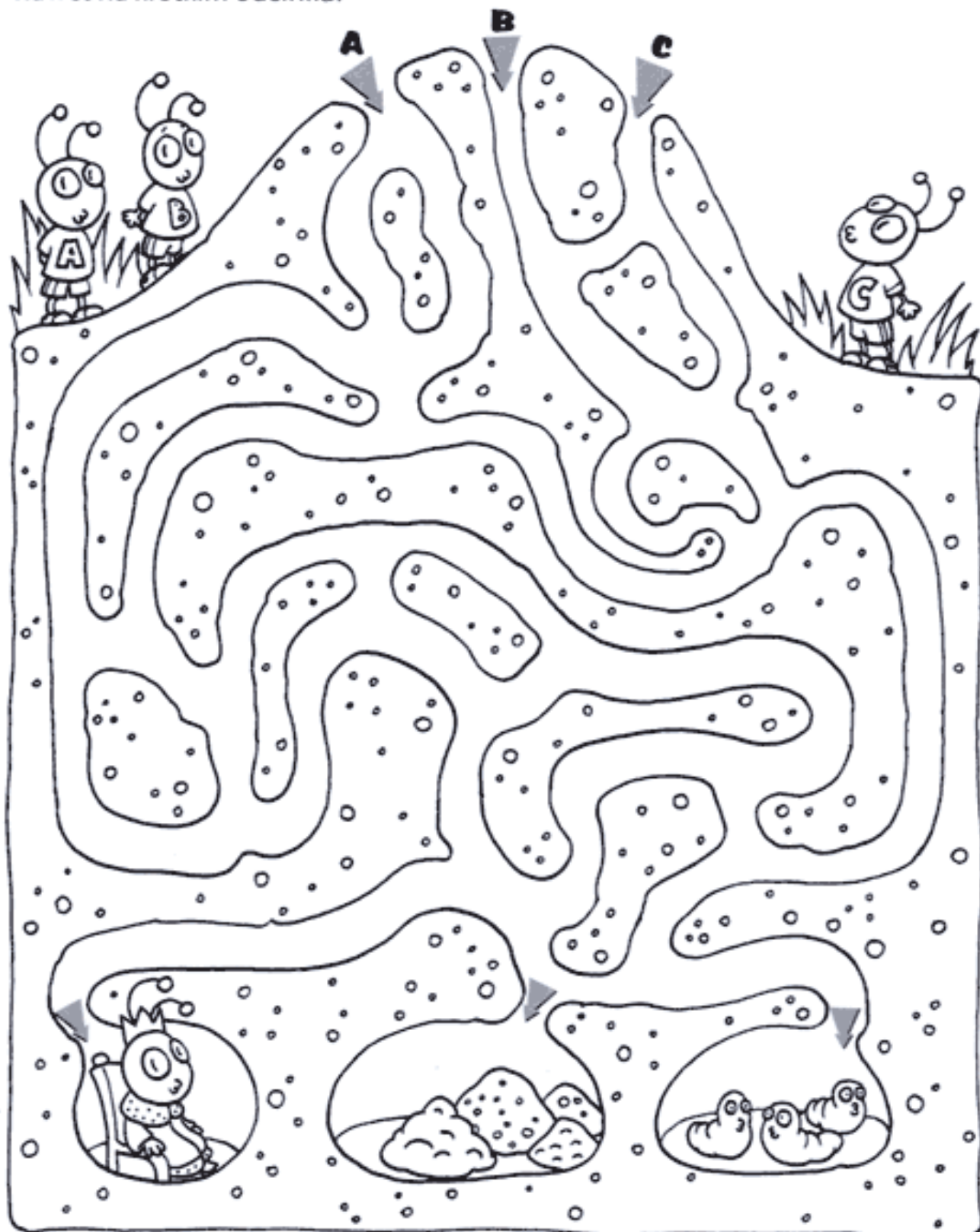




MROWIŚKO



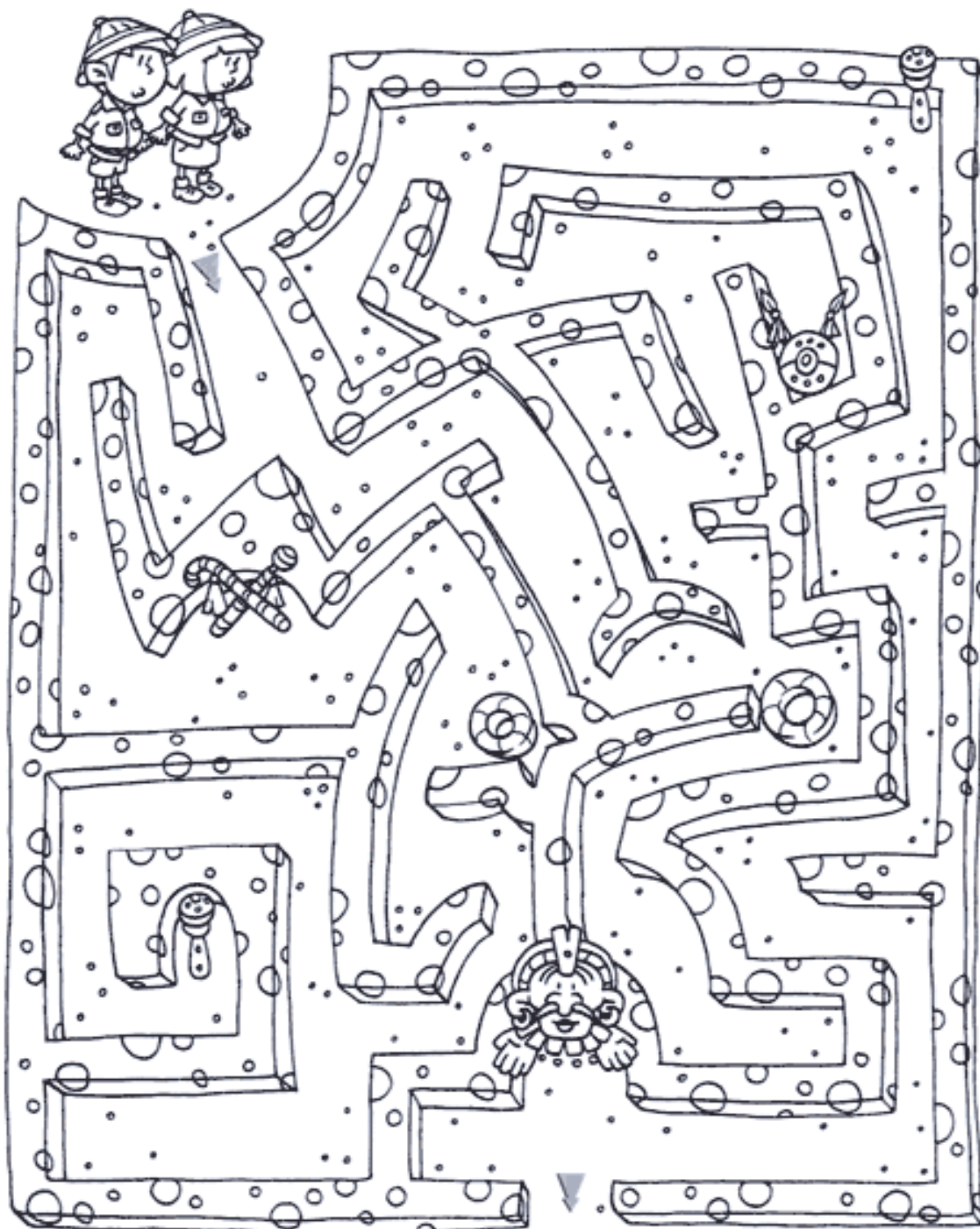
Doprowadź mrówkę A do komnaty królowej, mrówkę B do spiżarni, a mrówkę C do larw. Wybierz takie trasy, by w czasie wędrówki owady nie spotkały się nawet na krótkim odcinku.



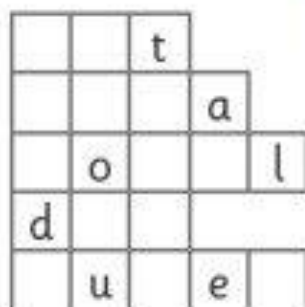
W ŚWIĄTYNI



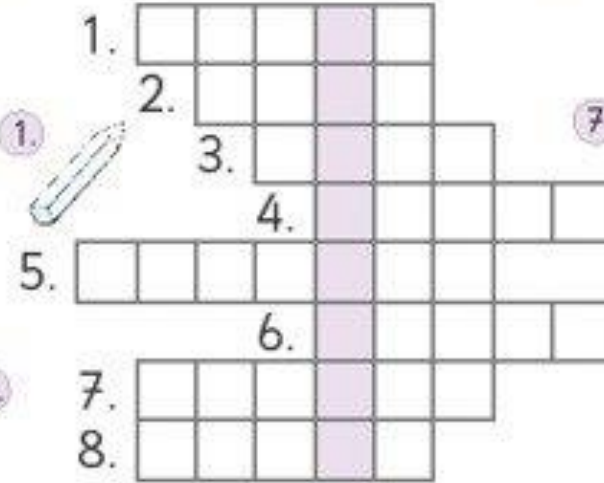
W tej starej świątyni łatwo się zgubić bez przewodnika. To właśnie przydarzyło się pewnej parze turystów. Spróbuj przeprowadzić ich przez labirynt pomieszczeń. Powodzenia!



• Wpisz nazwy obrazków w odpowiednie miejsca. Pokoloruj na czerwono pola z samogłoskami.



• Wpisz wyrazy do okienek. Zapisz hasło.



manierę



Rozwiąż rebusy

~~GO~~



~~L~~



~~NNA~~



□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

S=Z



~~KA~~



~~WA~~

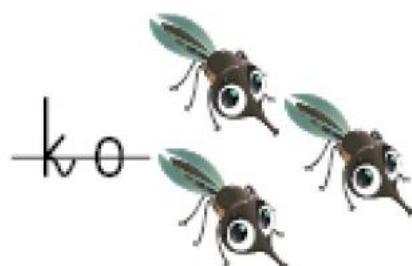


□ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □

Rozwiąż rebusy - ZAWODY

--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



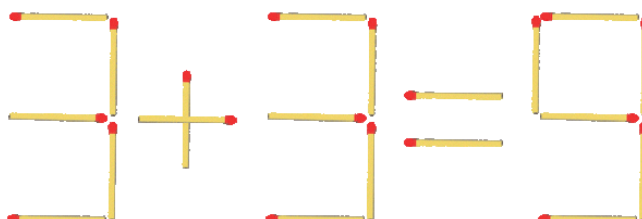
wer = ln



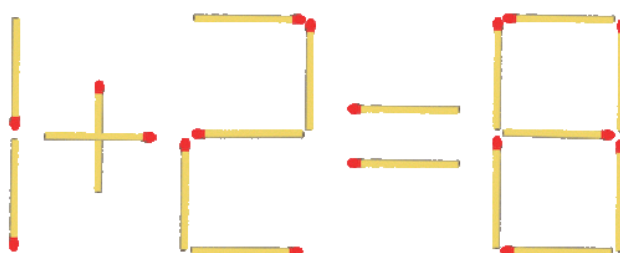
UKŁADANKA MATEMATYCZNO-LOGICZNA

Przełóż jedną zapałkę i rozwiąż równania:

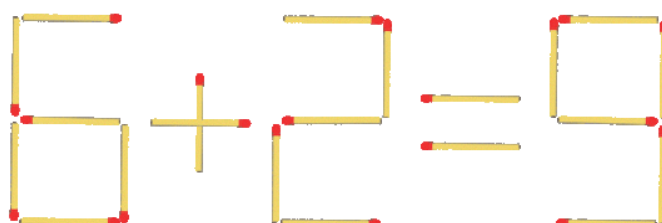
1)



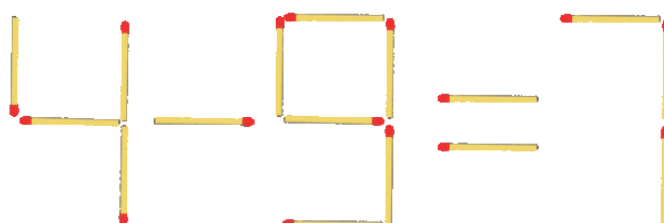
2)



3)



4)



TANGRAM

drewniana układanka logiczna - MOULIN ROTY

Tangram to znana od lat chińska łamigłówka. Składa się ona z siedmiu figur geometrycznych, powstałych przez rozcięcie kwadratu. Podczas układania należy odtworzyć położenie wszystkich siedmiu elementów tangramu zgodnie z tym, co przedstawione jest na karcie. Dzieci mogą także rozwinąć wyobraźnię i wymyślić swoje wzory.



Tangram wywodzi się ze starożytnych Chin. Łamigłówka ta znana jest od 3000 lat, jednak do Europy dotarła dopiero w XVIII wieku.

Tangram to kwadrat podzielony na 7 części:
2 duże trójkąty, 1 średni trójkąt, 2 małe trójkąty,
1 kwadrat, 1 równoległobok.

ZASADY GRY:

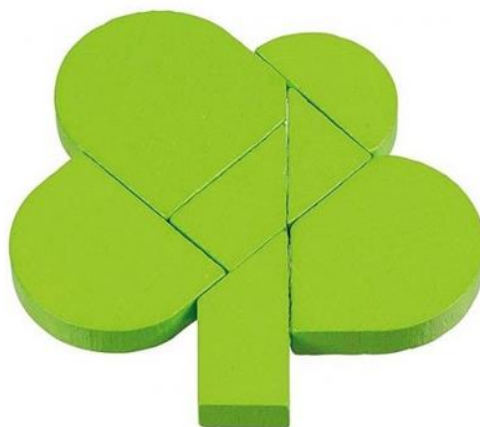
- do ułożenia figury trzeba wykorzystać wszystkie elementy
- poszczególne części tangramu należy układać obok siebie
- każdą część tangramu można odwrócić na drugą stronę

ZESTAW ZAWIERA:

- 7 elementów w kolorze pomarańczowym i 7 elementów w kolorze granatowym
- 20 dwustronnych kart z wzorami
- praktyczne pudełko, ułatwiające przechowywanie



ZIELONA DREWNIANA ŁAMIGŁÓWKA - GOKI



Zadaniem dziecka jest ułożenie drzewka z 7 różnych kształtów. Nie jest to łatwe, ale przy odrobinie wprawy uda się każdemu! Ze względu na niewielkie rozmiary łamigłówkę można zabrać ze sobą wszędzie. Zabawki Goki tworzone są z myślą o najmłodszych, są bezpieczne i jednocześnie cechują się atrakcyjnymi walorami estetycznymi. To feeria barw i wzorów, kształtów oraz form, które pobudzają kreatywność małego człowieka, wspierając jego rozwój, dostarczając radości, pozwalając na różne formy zabawy. Firma Goki w swoich działaniach kieruje się przede wszystkim dobrem dzieci, podkreśla, że czuje się odpowiedzialna za swoich najmłodszych klientów, na co wskazuje m.in. jej motto:

„Kto produkuje zabawki dla dzieci, ponosi szczególną odpowiedzialność za rozwój dziecka”. Podjęła się trudnego zadania, które już od kilkadziesiąt lat wypełnia wzorowo. Zabawki te wielokrotnie nagradzane były wyróżnieniem „spiel gut”.

DREWNIANA GRA LOGICZNA

KATAMINO – BIGJIGS



Drewniana gra Katamino wymaga logicznego myślenia i opracowania odpowiedniej strategii. Polega na ułożeniu drewnianych klocków na podstawce w taki sposób, by wszystkie pola były zajęte. W zależności od tego, gdzie ułożymy klocek rozdzielający, zmienia się poziom trudności gry.

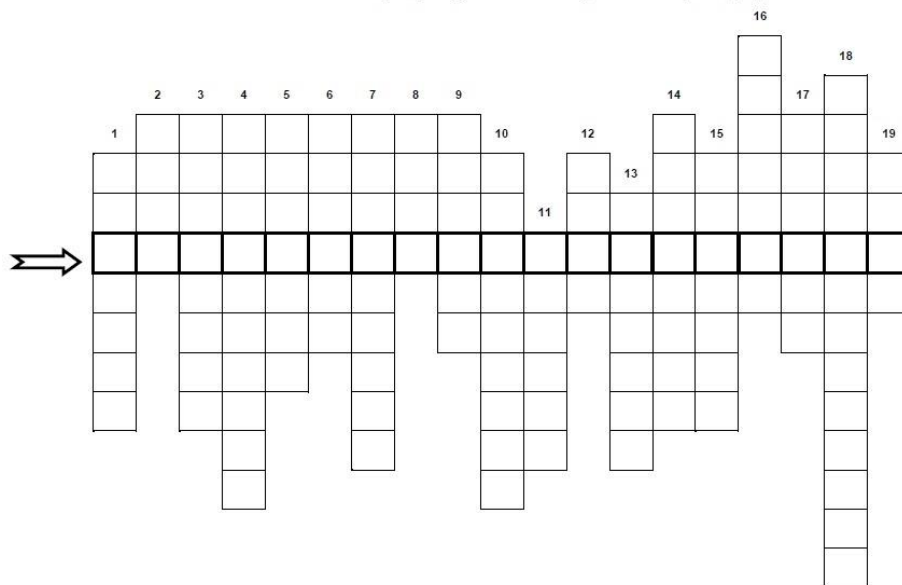
Gra została wykonana w taki sposób, że zaczyna się od łatwiejszego poziomu i można zwiększać jej trudność. W drewnianej podstawce znajduje się 10 otworów od poziomu 3 do poziomu 12. Przeznaczone są one do ułożenia klocka rozdzielającego. Aby rozpocząć grę należy klocek rozdzielający ustawić np. na poziomie 3. Podzieli on podstawkę na dwie części. Następnie zgodnie z instrukcją wybrać 3 klocki i umieścić je w oddzielonej sekcji. Zabawa polega na tym, aby pozostałymi klockami wypełnić całą pozostałą przestrzeń.

W zestawie znajduje się książeczka z instrukcją i przykładowymi kombinacjami. Każdy poziom ma od kilku do kilkudziesięciu kombinacji, więc zabawa nie będzie nudna.

ZESTAW ZAWIERA: drewnianą podstawkę, 12 kolorowych klocków, klocek rozdzielający, instrukcję w języku polskim z licznymi kombinacjami

Dzień Ziemi

Rozwiąż krzyżówkę, a uzyskasz hasło, które przypomni nam, dlaczego Dzień Ziemi jest taki ważny.
Jakie inne hasła kojarzą ci się z obchodami tego dnia? Podaj kilka przykładów.



Copyright©SuperKid.pl

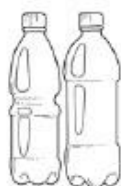
- 1 -

źródło: www.superkid.pl

12 8 15 17 17 5 20 11 21 10 7
13 17 4 9 16 →
21 4 8 6 4 9 14 11 →
3 22 15 21 9 4 3 7 14 11 →



12 15 9 4 10 14 11 →
21 10 5 11 14 11 →
23 1 9 4 8 11 1 10 16 12 15 19 5 6 10 1 17 4 →
.....



23 4 12 10 4 20 10 1 21 9 11 14 5 6 4 →
20 5 18 4 23 17 11 14 11 →
20 15 19 4 10 14 1 →
14 5 3 4 20 5 10 1 8 5 6 4 →
12 10 15 7 16 20 5 10 1 8 5 6 4 →
3 7 4 21 3 11 21 1 23 5 3 22 5 19 5 6 -
17 20. 20 1 21 16 12 4 7 20 11 4 3 7 4 17 21 9 6 1 →
.....

Dzień Ziemi

Wyjaśnienia do krzyżówki.

Uwaga: Wiele rozwiązań znajdziesz w ramce po lewej stronie.



gratowózrecyklingodpadyochronartęceekologiamakulaturawysypiskoelkrośmiecitrzującychściekplastikspaliny

1. Energooszczędna zużywa mniej prądu, oświetla pomieszczenie.
2. Oszczędzasz ją, zakręcając kurek podczas mycia zębów.
3. Samochód, który zbiera elektrośmieci z osiedla.
4. Zużyty papier przekazany do wtórnego wykorzystania.
5. Inaczej: toksyczny.
6. Nazwa planety, na której żyjemy.
7. Odzysk, powtórne przetworzenie substancji.
8. Jeśli jest nieszczelny i ciekący, staje się przyczyną marnotrawienia wody.
9. Inaczej: śmieci, powstają wszędzie tam, gdzie mieszka i działa człowiek.
10. Miejsce, dokąd są zwożone i gdzie są składowane wszystkie śmieci.
11. Kolor kojarzony z przyrodą, lasem, parkiem (podaj rzeczownik).
12. Oszczędzasz jego zużycie, wyłączając światło lub gasząc telewizor.
13. Toksyczne substancje wydzielane przez rury wydechowe samochodów.
14. Nauka o funkcjonowaniu przyrody i wzajemnym oddziaływaniu między organizmami i środowiskiem.
15. Butelki z tego materiału rozkładają się przez kilkaset lat.
16. środowiska to inaczej dbałość o środowisko, troska o to, by przetrwało bez szkód i strat.
17. Płynne odpady zakładów produkcyjnych. Jeśli dostaną się do rzeki lub jeziora, zanieczyszczają wodę, stanowiąc poważne zagrożenie dla zamieszkujących ją organizmów.
18. Rodzaj odpadów, na który składają się urządzenia gospodarstwa domowego i sprzęt RTV (lodówki, pralki, telewizory, żelazka itd.).
19. Metal ciężki bardzo niebezpieczny dla zdrowia, używany m.in. w termometrze (jego słupek wskazuje temperaturę).

ZAGADKI

Nikt z nas nie zaprzeczy,
że w nim dużo rzeczy:
obierki, odpadki,
gruz i zwiędłe kwiatki. (śmiećnik)

Stoją głodne i czekają
na ulicy i na skwerku:
na patyczki od lizaków
i papierki od cukierków. (kosze na śmieci)

Twoim latawcom latać pozwala,
czasem ogromne drzewa powala.
Jesienne liście z gałęzi rwie.
I zawsze wieje tam, dokąd chce.....(wiatr)

ŚMIESZNE ZAGADKI LOGICZNE

Proponuję chwilę relaksu.
Śmieszne zagadki logiczne z odpowiedziami dla dzieci i nie tylko! Pytania z przymrużeniem oka to super zabawa dla całej rodziny. k. Mnóstwo śmiechu gwarantowane!

[.https://miastodzieci.pl/zagadki/smieszne-zagadki-logiczne/](https://miastodzieci.pl/zagadki/smieszne-zagadki-logiczne/)

ZNAJDŹ WSZYSTKIE

Znajdź wszystkie butelki i zaznacz je.
Jest ich 10. Pamiętaj, żeby pomagać naszej planecie
i zawsze wyrzucać odpadki do kosza.

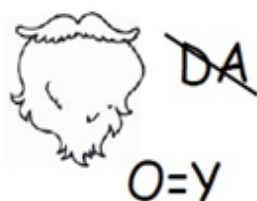


ZNAJDŹ RÓŻNICE

Znajdź 20 różnic i pamiętaj o tym, by nie śmiecić,
lecz wyrzucać odpadki do kosza. Po wykonaniu zadania możesz
pokolorować obrazki. Powodzenia :)



REBUSY- POGODA



+





IE=A

~~BASA~~

+



RZ=Ż



L=Ł

+

O

+



ŁÓ=LE



S=Ś

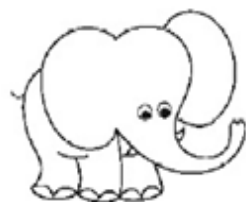
+



+

~~OLADA~~





+



I=E

KODOWANIE- Ziemia nasza planeta

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	O	P	R	S	T
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

	G2	H2	I2	J2	E3	F3	G3	H3	I3	J3	L3	C4	D4	E4	F4	G4	H4	I4	J4	K4
	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5	I5	J5	K5	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6	I6	C7	D7
	E7	F7	H7	F8	F9	G9	H9	F10	G10	H10	I10	B11	E11	F11	G11	H11	I11	J11	A12	B12
	E12	F12	G12	H12	I12	J12	K12	A13	B13	F13	G13	H13	I13	J13	K13	B14	C14	F14	G14	H14
	I14	J14	K14	B15	G15	H15	I15	J15	G16	H16	I16	F17	G17	F18	S5	S6	R7	S7	T7	R8
	S8	T8	O9	P9	R9	S9	T9	R10	S10	T10	S11	T11	S12	T12						
	F2	K2	L2	Ł2	M2	N2	K3	Ł3	M3	N3	O3	L4	Ł4	M4	N4	O4	P4	R4	L5	Ł5
	M5	N5	O5	P5	R5	J6	K6	L6	Ł6	M6	N6	O6	P6	R6	A7	B7	G7	I7	J7	K7
	L7	Ł7	M7	N7	O7	P7	A8	B8	C8	D8	E8	G8	H8	I8	J8	K8	L8	Ł8	M8	N8
	O8	P8	A9	B9	C9	D10	E10	J10	K10	L10	Ł10	M10	N10	O10	P10	A11	C11	D11	K11	L11
	Ł11	M11	N11	O11	P11	R11	C12	D12	L12	Ł12	M12	N12	O12	P12	R12	C13	D13	E13	L13	Ł13
	M13	N13	O13	P13	R13	S13	T13	D14	E14	L14	Ł14	M14	N14	O14	P14	R14	S14	C15	D15	E15
	F15	K15	L15	Ł15	M15	N15	O15	P15	R15	S15	C16	D16	E16	F16	J16	K16	L16	Ł16	M16	N16
	O16	P16	R16	E17	H17	I17	J17	K17	L17	Ł17	M17	N17	O17	G18	H18	I18	J18	K18	L18	Ł18
	M18	N18	D9	E9	I9	J9	K9	L9	Ł9	M9	N9	A10	B10	C10						
	H1	I1	J1	K1	L1	Ł1	H19	I19	J19	K19	L19	Ł19								

WYŚCIGI

Proponowana gra to wyścigi, ale wygrywa ta osoba, która okrążając planszę „zdobędzie” najwięcej obrazków.

Gra przeznaczona jest dla 2 do 4 uczestników.

Czego potrzebujesz, aby zagrać?

Do zabawy potrzebne są pionki, kostka oraz kolorowe liczmany, którymi będziemy oznaczać zdobyte przez uczestników obrazki. Można używać do tego celu np. kolorowych kółek z dziurkacza, guzików, koralików.

Zasady gry:

Wszyscy uczestnicy zabawy ustawiają swoje pionki na starcie, najmłodszy rzuca kostką, czyta słowo i oznacza kolorowym liczmanem właściwy obrazek. Dla uatrakcyjnienia gry, można ułożyć zdanie z wylosowanym słowem lub zapisać je w zeszycie.

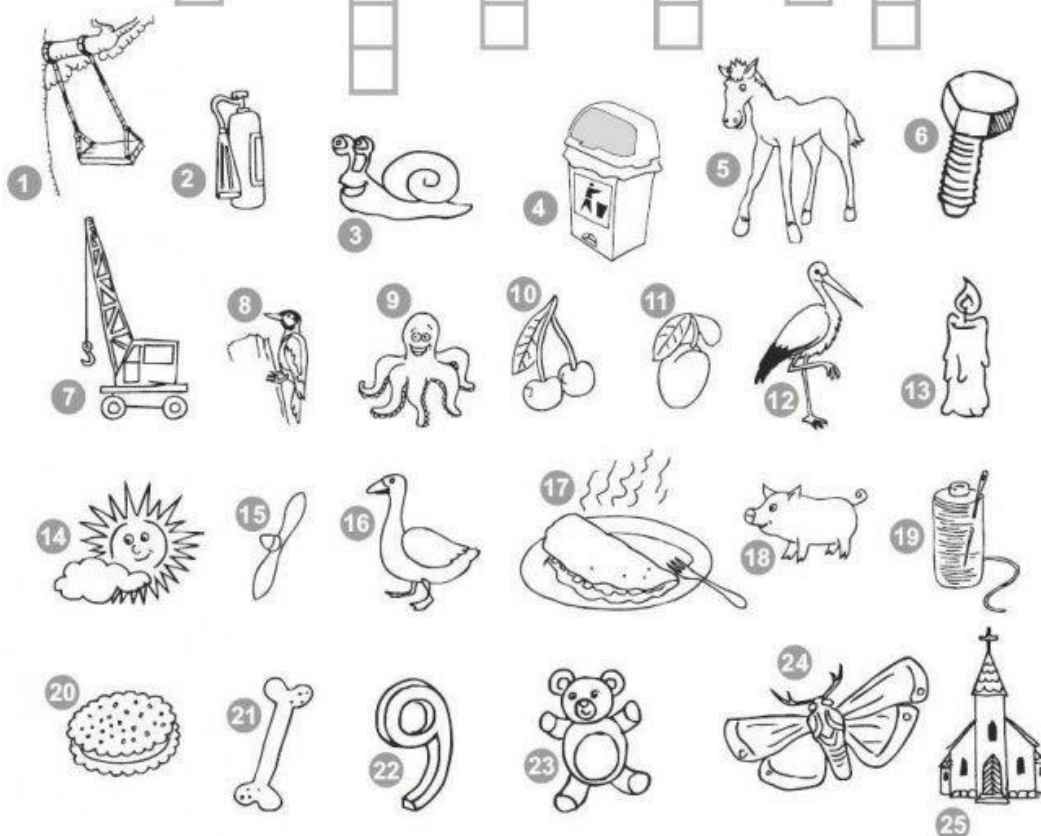
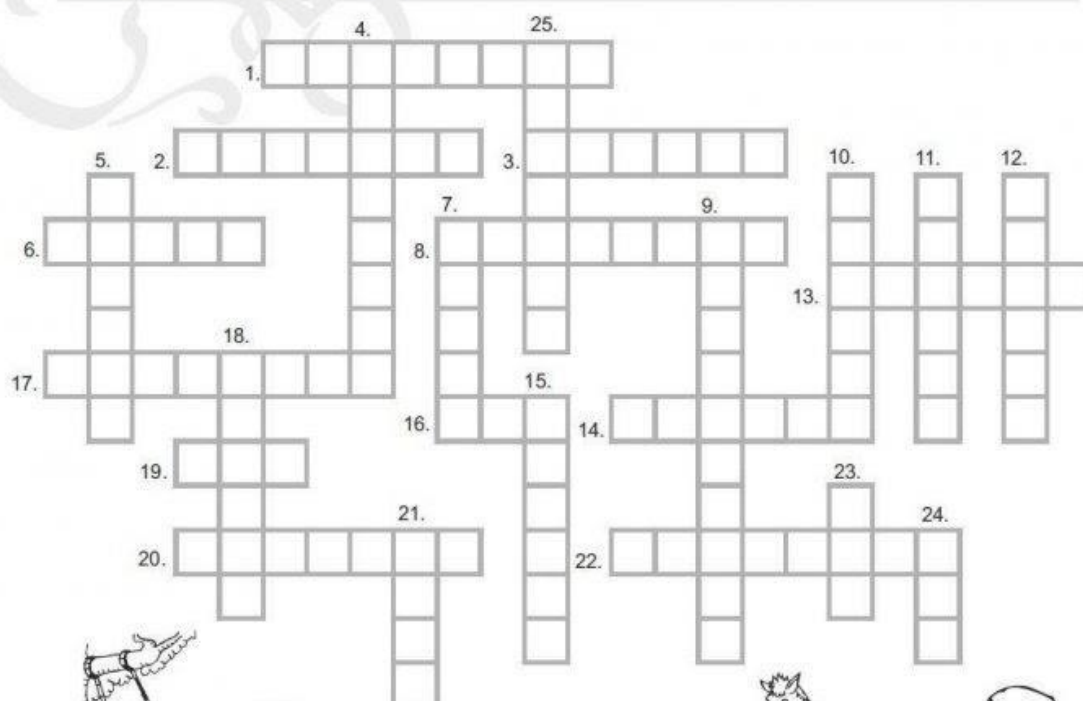
Wygrywa ten z graczy, który po okrążeniu planszy oznaczył najwięcej obrazków.

*Urozmaicenie gry : - zaznacz głoskę [r] w słowach na czerwono, [tr] na zielono, a [dr] na niebiesko.

TRON	DRABINA	FUTRO	BIEDRONKA	TROP	DRUTY	OPATRUNEK	KWADRAT	TRUSKAWKA	DROBNE
WYDRA									

POŁĄCZONA KRZYŻÓWKA

Rozwiąż krzyżówkę.



23



ZNAJDŹ RÓŻNICE

Witam Cię po świątecznej przerwie! Mam dla Ciebie niełatwą zagadkę: odszukaj pięć różnic pomiędzy obrazkami! Gdy skończysz możesz je pokolorować. Powodzenia!



DO DZIEŁA!!!

REBUSY

A teraz czas na rozwiązanie rebusów, czy wiesz co to może być?
Zastanów się z jaką porą roku kojarzą Ci się te hasła.



~~WA~~

~~RA~~

+ S

100



M=T

LICZBY RZYMSKIE W KALENDARZU

Świetna zabawa z utrwaleniem liczb rzymskich

<http://www.matzoo.pl/klasa3/>

ILE CZASU MINĘŁO?

Utrwalenie z dodawaniem i odejmowaniem godzin

<http://www.matzoo.pl/klasa3/ile-czasu-minelo> 64 416

ROZKŁAD JAZDY AUTOBUSÓW

Nauka jak poprawnie odczytywać rozkłady jazdy

<http://www.matzoo.pl/klasa3/rozklad-jazdy-autobusow> 64 471

GODZINY I ZEGARY

Utrwalenie odczytywania godzin z różnych zegarów

<http://www.matzoo.pl/klasa3/godziny-i-zegary> 64 511

22 KWIETNIA - DZIEŃ MATKI ZIEMI!

Sprawdź, ile wiesz na temat jej ochrony i przeciwdziałań zanieczyszczeniom naszej planety. Przy okazji, jeśli jeszcze tego nie wiesz, to dowiesz się, ile jest np. parków narodowych w Polsce, który jest najmniejszy, a który największy.., co to jest recykling, itp. Warto sprawdzić tę wiedzę!!!

ZIEMIA - NASZ

DOM[http://www.zyrafa.pl/quizy/kat/ekologia/ochrona przyrody.html#.XpgbDvPUZrc.email](http://www.zyrafa.pl/quizy/kat/ekologia/ochrona_przyrody.html#.XpgbDvPUZrc.email)

OCHRONA PRZYRODY W POLSCE

[http://www.zyrafa.pl/quizy/kat/ekologia/ziemia nasza planeta.html#.XpgYxZJfnuk.email](http://www.zyrafa.pl/quizy/kat/ekologia/ziemia_nasza_planeta.html#.XpgYxZJfnuk.email)

ZAGADKI Z ZAPAŁKAMI

Dziś proponuję Wam „Test na inteligencję”.
Brzmi groźnie, prawda?! Ale nie obawiajcie się zbytnio.

To tylko zagadki z zapałkami lub patyczkami.

Przed Wami 10 niesamowitych zagadek.

Na rozwiązanie każdej macie 20 sekund, ale jeśli potrzebujecie więcej czasu, możecie w każdej chwili zatrzymać film.

Ten link miał 22 tysiące wyświetleń.

Poćwicz szare komórki.

www.youtube.com/watch?v=RexuRia-97I

ZABAWA OPOWIEDZ MI BAJKĘ

Potrzebne będą:

plastikowe nakrętki (najlepiej identyczne),
blok
techniczny,
nożyczki,
czarny flamaster.

Wykonanie:

Z bloku technicznego wycinamy kółka pasujące wielkością do wnętrza nakrętki. Na wyciętych kółkach malujemy pojedyncze obrazki: dom, zegar, jabłko, samochód, parasol. Wszystko, co przychodzi nam do głowy. Gotowe obrazki wpychamy do wnętrza nakrętek.

Gra gotowa: układamy nakrętki obrazkami do dołu, losujemy np. 5 z nich. Odwracamy i na podstawie wylosowanych elementów opowiadamy bajkę, historyjkę.



KRADZIEŻ DŁUGOPISÓW

Materiał pomocniczy: 6-7 długopisów różnych kolorach
Dzieci kładą swoje długopisy na środku stołu, później zaczyna się zabawa. Podczas gdy wszyscy gracze zamykają oczy, jedno z dzieci zabiera dowolny długopis i chowa go za plecami. Wszyscy uczestnicy zabawy znowu mogą otworzyć oczy. Kto pierwszy rozpozna, którego pisaka brakuje na stole? Każdy długopis ma inny kolor, zatem brakujący można bardzo łatwo opisać. Gracz, który pierwszy wymieni kolor zabranego długopisu, w następnej rundzie można schować długopis. W centrum zabawy znajdują się tutaj kolory i koncentracja.



BUDOWANIE WIEŻY

Materiał pomocniczy: dużo kredek

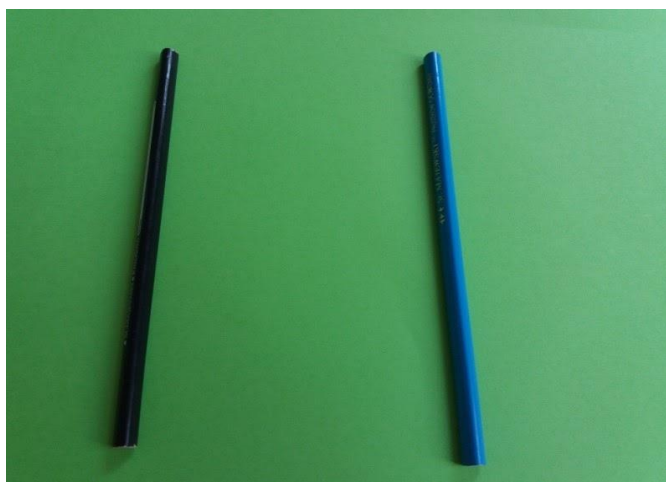
Wszystkie dzieci wspólnie budują wieżę z kredek.

W tym celu należy ułożyć dwie kredki równolegle w odstępnie około 5-6 cm obok siebie. Na nie z kolei kładzie się znowu dwie

kredki tak, aby w środku powstał prostokąt z bokami wydłużonymi ponad punkty końcowe. Kładąc kolejne kredki układa się wysoką wieżę. Dzieci kładą kredki po kolei na zmianę jedna na drugiej, w taki sposób, aby wieża nie zawaliła się.

W kolejnej rundzie zabawę urządza się w odwrotnej kolejności.

Dzieci próbują kolejno zdjąć po jednej kredce z wieży tak, aby jej nie zepsuć.



ZAGADKI WIELKANOCNE

<https://www.superkid.pl/zagadki-wielkanoc>

Wielkanocna zupa,
w niej kiełbaska pływa.
Jest tam też jajeczko,
żółte jak słoneczko.

Co to za gałązka,
co kotków ma bez liku
i chociaż nie zamruczy –
miła jest w dotyku?

Leży w koszyczku
pięknie wystrojone,
malowane, pisane,
drapane lub kraszone.

Jeden taki dzień
w całym roku mamy,
że gdy nas obleją,
to się nie gniewamy.

Ukrywa w Wielkanoc słodkości różne,
więc każde dziecko na niego czeka.
Zobaczyć go jednak - wysiłki to próżne,
bo on susami – kic! Kic! Ucieka.

Potulne zwierzątko
z masła ulepione,
małą chorągiewką
wdzięcznie ozdobione.

Mały, żółty ptaszek
z jajka się wykluwa,
zamiast piór ma puszek,
więc jeszcze nie fruwa.

Wyrośnięta pani,
lukrem jest polana.
Na świątecznym stole
pyszni się od rana.

Kiedy się w Wielkanoc
jajkiem wymieniamy,
mówiąc miłe słowa,
bliskim je składamy.

Wiklinowy koszyk
pięknie ozdobiony,
święconymi produkt
po brzegi wypełniony.

QUIZ WIELKANOCNE

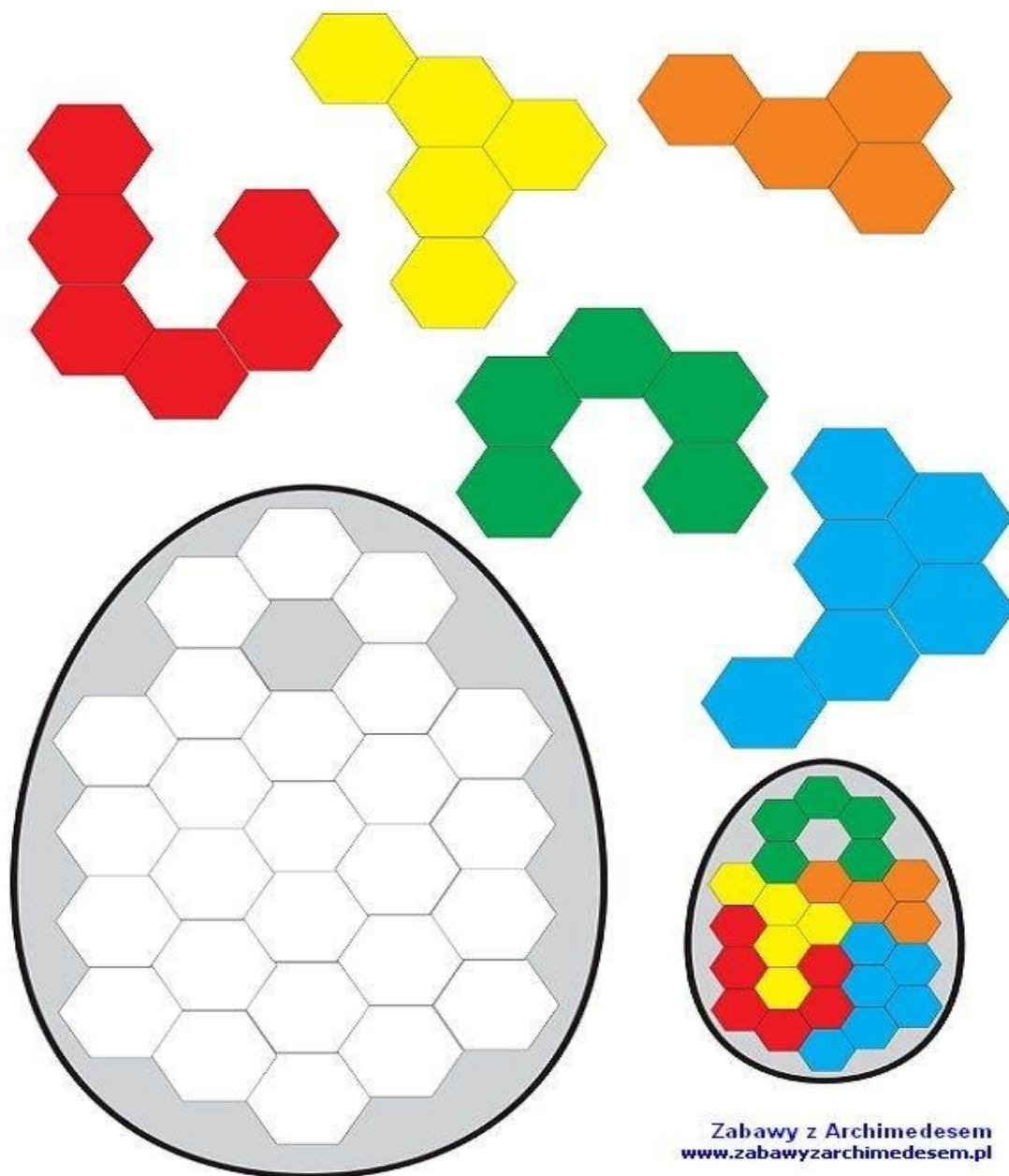
<https://www.baamboozle.com/game/23575>

UKŁADANKI FIGURATYWNE Z WIELKANOCĄ W TLE

Na czym polega nasza zabawa? To proste!
Każda układanka składa się z kilku elementów,
które należy tak dopasować,
aby wypełnić wolne pola w każdej pisance.
Pamiętajcie tylko, że podstawą sukcesu jest zabawa!
Wszystkie Układanki figuratywne
z Wielkanocą w tle dostarczają dzieciom
dużo emocji i są naprawdę świetnym sposobem
na wspólne rodzinne spędzanie czasu.
Wszystkie warianty naszej zabawy można pobrać
i wydrukować w domu.
Na każdej karcie jest oczywiście obrazek
z poprawnym rozwiązaniem!
Zatem pisanki w dłoń i do dzieła!
Układanki - pisanki do pobrania na stronie

<https://www.zabawyzarchimedesem.pl/matematyka-jest-piekna/ukladanki-figuratywne-z-wielkanoca-w-tle/>

Oto przykład

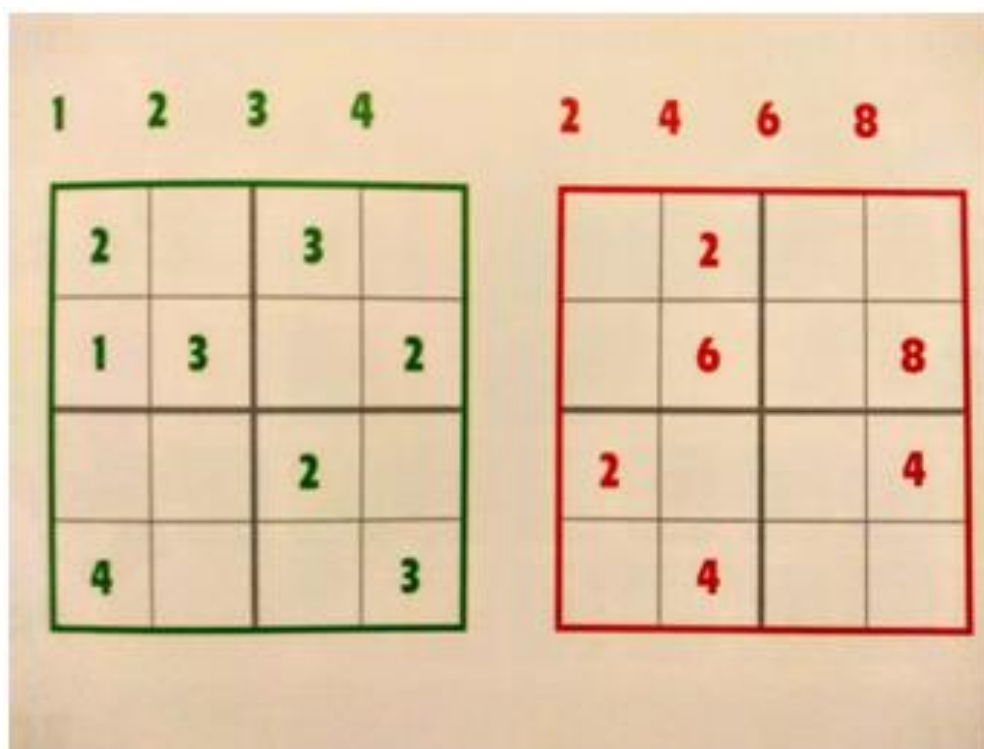


Zabawy z Archimedesem
www.zabawyzarchimedesem.pl

MAGICZNE KWADRATY

“Geniusz w rodzinie”

Wypełnij diagram podanymi cyframi,
tak żeby w każdym rzędzie
i każdej kolumnie był komplet cyfr.
Komplet cyfr musi się też znaleźć
w każdym małym kwadracie.



ZAMEK Z KLOCKÓW

“Geniusz w rodzinie”

Teraz możesz poćwiczyć swoją spostrzegawczość.
Których fragmentów nie znajdziesz na rysunku?

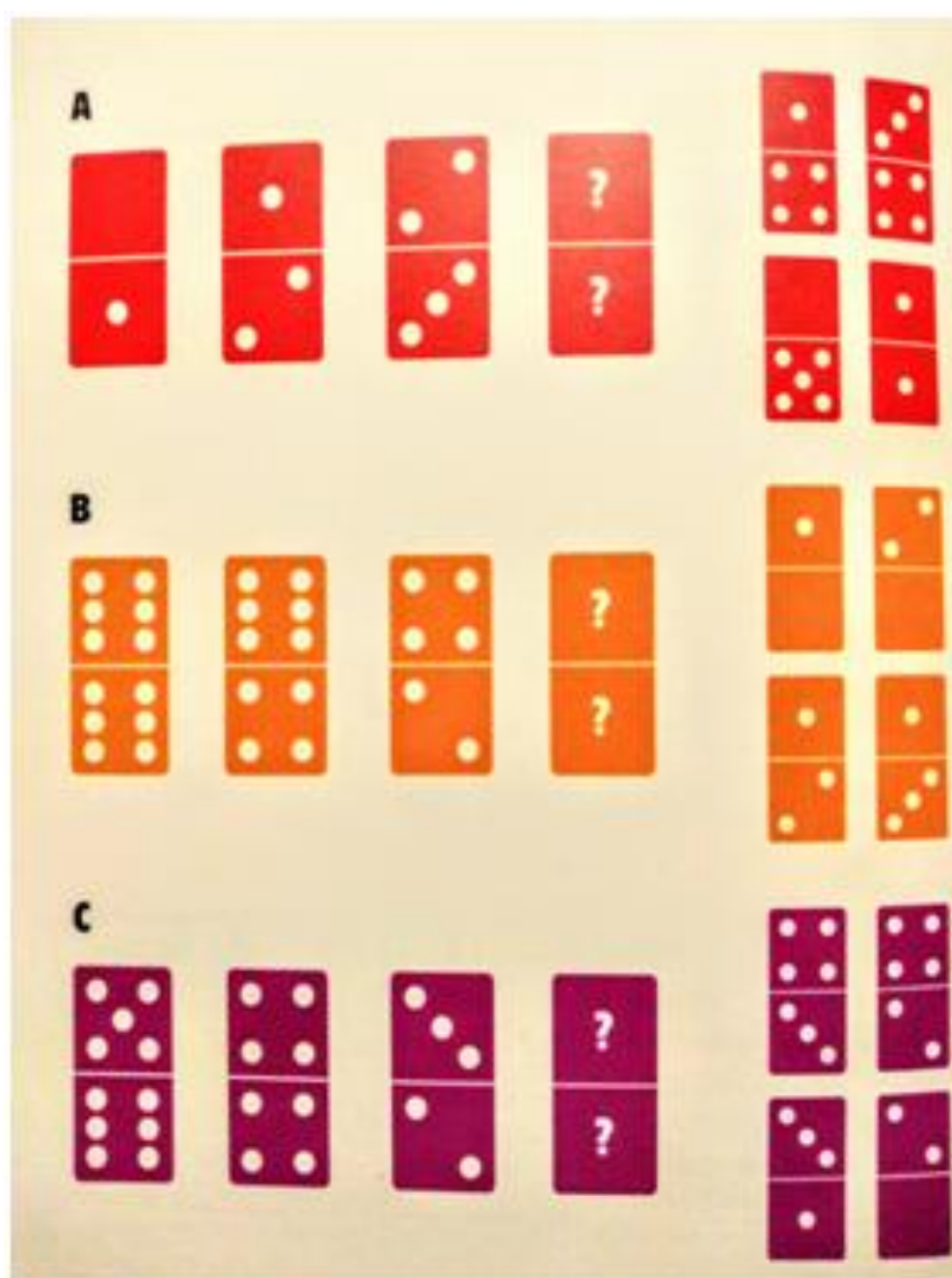


KOSTKI DOMINA

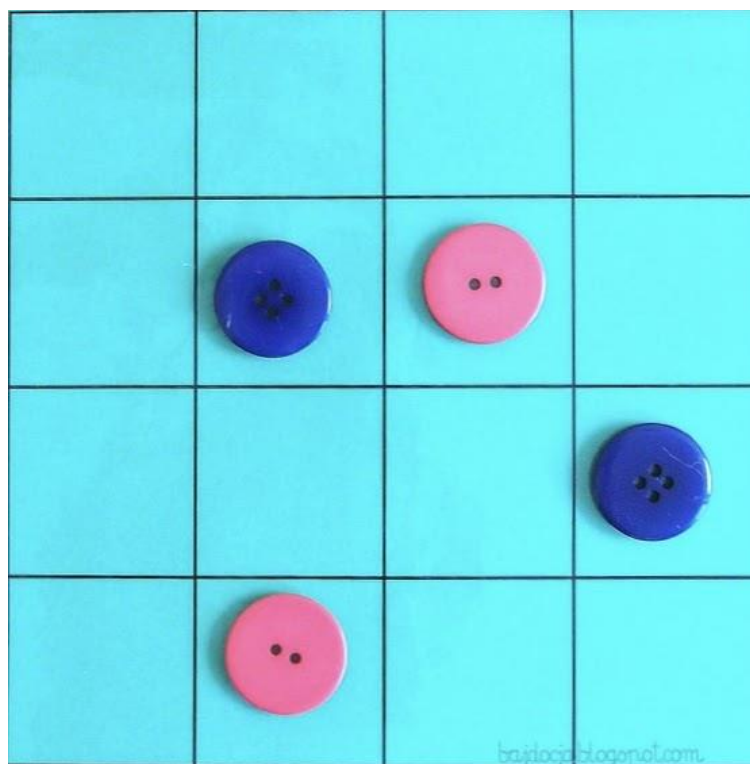
“Geniusz w rodzinie”

Za każdym razem kostki domina są ułożone w pewnym porządku.

Zastanów się, którą kostkę z czterech przedstawionych obok należy dołożyć w brakujące miejsce?



PUŁAPKA



Gra dla **dwóch graczy**, potrzebna plansza 4 x 4 oraz 4 **pionki**.

Mogą być kapsle guziki lub nakrętki
- ważne po dwa jednakowego koloru.

Każdy gracz ustawia swoje pionki w dwóch przeciwległych rogach planszy.

Pionki mogą się przesuwac na sąsiednie pole w górę,
w dół, na boki ale nie po skosie.

Celem gry jest złapanie w pułapkę jeden
z pionków przeciwnika, w pułapkę czyli pomiędzy swoje 2 pionki.

Na zdjęciu teraz jest ruch granatowego.

Jeśli którymkolwiek guzikiem przesunie się jedno pole do góry to złapie
różowy guzik w pułapkę
i wygrywa.

POWODZENIA !

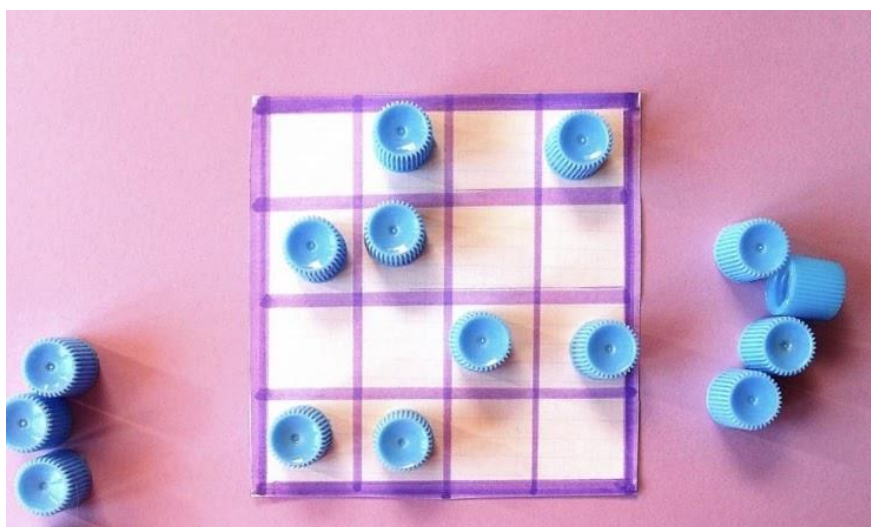
SAMOTNY SKOCZEK



Jest to 1 osobowa gra.
Trójkątną planszę możesz sobie narysować ołówkiem.
Za pionki mogą posłużyć zakrętki.
Z czasem można planszę wydłużać,
dorysowując kolejny rząd.
Gra polega na zbijaniu pionków.
Celem jest pozostawienie na planszy samotnego pionka:)
Zapraszam do gry!

POWODZENIA!

NOTAKTO



Do gry potrzebna jest plansza 4x4 lub 5x5.

Jest to gra dla 2 graczy.

Obok planszy stawiamy 16 jednakowych pionków,
(mogą być nakrętki).

W swoim ruchu gracz stawia 1 swój pionek.

Ten kto ustawi 3 pionki pod rząd,
pionowo lub poziomo, ukośnie ten...

PRZEGRYWA :)

Zapraszamy do gry!!!

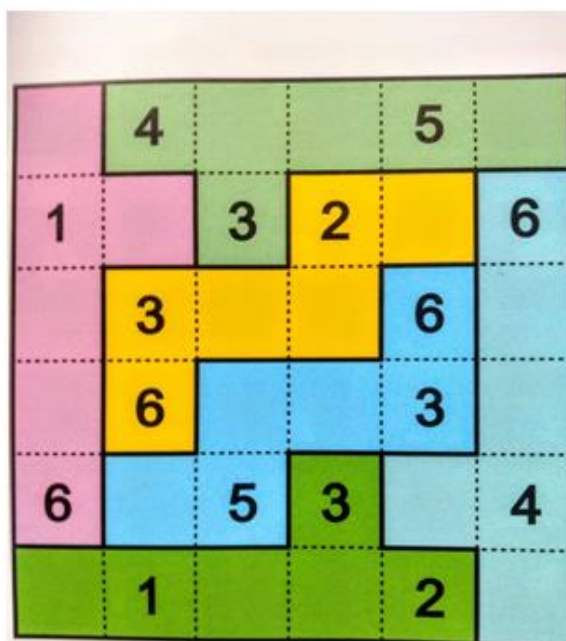
KÓŁKA

W ciągu 1 min postaraj się policzyć ile kół znajduje się w kwadracie :



SUDOKU trochę inaczej

Wypełnij puste pola liczbami od 1 do 6. Liczby nie mogą się powtarzać w tym samym rzędzie ,kolumnie ani w częściach wydzielonych różnymi kolorami.



OGŁĄDANE Z GÓRY

Znajdź do każdej kolorowej piramidy z klocków jej widok z góry.

POWODZENIA!



CHCESZ SPRAWDZIĆ SWOJĄ SPOSTRZEGAWCZOŚĆ? MOTYLE - TO GRA IDEALNA DLA CIEBIE!

Gra polega na połączeniu skrzydeł motyli o takich samych wzorach w pary. Pierwsze ruchy można wykonywać, tylko wtedy, kiedy skrzydła znajdują się obok siebie. Kolejne ruchy to łączenie motylowych skrzydełek w pary, ale **tylko** po pustych polach.

Miłej zabawy.

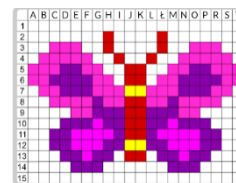
<https://www.grajteraz.pl/logiczne/butterfly-kyodai>

GRY I ZABAWY LOGICZNE Z FAIRTRADE SPECJALNIE DLA UCZNIÓW SP NR 118 WE WROCŁAWIU

Wykonaj 3 polecenia zawarte w poniższym wideo.

<https://www.youtube.com/watch?v=7LBEXFJXxIA&feature=youtu.be>

KODOWANIE



Jak narysować Motyla poprzez kodowanie?

Czysty arkusz do kodowania pobierz ze strony :

<http://bystredziecko.pl/kolorowe-dyktando-graficzne-z-motylem-odkoduj-obrazek-matematyka/>

ZNANE WSZYSTKIM MEMORY

Nie masz tej gry? Możesz zrobić ją sam!

Poniżej możecie pobrać przygotowane karty i wydrukować je na sztywnej kartce lub nakleić obrazki na kartkę z bloku technicznego. Obrazki wycinamy zgodnie z liniami i możemy zacząć zabawę.

<https://mojedziecikreatywnie.pl/wp-content/uploads/2020/03/memo-zwierzeta.pdf>

Gra Memory to zabawa pamięciowa polegająca na odszukiwaniu par takich samych obrazków. Wszystkie obrazki odwracamy ilustracjami do dołu. Każde kolejne dziecko odkrywa dwie karty głośno wypowiadając co przedstawiają i pokazuje je innym uczestnikom zabawy. Jeśli odnajdziemy parę zabieramy obrazki i zdobywamy punkt. Jeśli nie uda się odkryć pary zakrywamy karty ponownie zostawiając je w tym samym miejscu. Kolejne osoby starają się zapamiętać miejsca poszczególnych obrazków i w swojej kolejce również próbują odszukać parę.



CENEO.pl

OD SŁOWA DO SŁOWA

Zadanie polega na tym, aby utworzyć łańcuch wyrazów, w którym każde słowo powstaje przez zmianę jednej litery w słowie poprzednim. Podane jest słowo pierwsze i docelowe oraz podpowiedzi do pozostałych. Powodzenia :)

SŁOWA 3-LITEROWE

	B	A	S
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
	W	O	Ń

1. Dużo drzew.
2. Ma kitę.
3. Na loterii.
4. W powietrzu.
5. Lew lub tygrys.
6. W stadninie.

SŁOWA 4-LITEROWE

	S	O	J	A
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
	W	A	G	A

1. Ptak nocny.
2. Komunikowanie się.
3. Styl np. ubioru.
4. W kranie.
5. Cecha ujemna.

SŁOWA 5-LITEROWE

Twórz kolejne słowa, zmieniając w każdym następnym tylko jedną literę. Podane jest słowo początkowe oraz odpowiedzi do pozostałych słów.

	P	R	A	W	A
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

1. Gazety.
2. Droga do przebycia.
3. Bujna na łące.
4. Owacja, oklaski.
5. Wjazdowa do garażu.

WIOSENNE KODOWANIE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												

Pokoloruj na:

czarno: 1D, 1J, 2C, 2E, 2I, 2K, 3B, 3G, 3L, 4B, 4F, 4H, 4L, 5B, 5E, 5I, 5L, 6B, 6E, 6I, 6L, 7C, 7E, 7I, 7K, 8C, 8K, 9D, 9J, 10E, 10I, 11E, 11I, 12F, 12G, 12H

fioletowo: 2D, 2J, 3C, 3D, 3E, 3I, 3J, 3K, 4C, 4D, 4E, 4G, 4I, 4J, 4K, 5C, 5D, 5F, 5G, 5H, 5J, 5K, 6C, 6D, 6F, 6G, 6H, 6J, 6K, 7D, 7F, 7G, 7H, 7J, 8D, 8E, 8F, 8G, 8H, 8I, 8J, 9E, 9F, 9G, 9H, 9I, 10F, 10G, 10H, 11F, 11G, 11H.

zielono: 13C, 13G, 14C, 14G, 14K, 15C, 15G, 15K, 16C, 16D, 16G, 16K, 17C, 17D, 17G, 17J, 17K, 18D, 18E, 18G, 18J, 19E, 19G, 19I, 20E, 20F, 20G, 20I, 21F, 21G, 21H, 21I, 22F, 22G, 22H.

KODOWANIE

Dyktando graficzne

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



D4, G4,



D5, E5, F5, G5, E6, F6, B10, C10, D10, G10, H10, I10,



A5, B5, I5, J5, A6, J6, A7, J7, B8, I8,



D1, E1, F1, G1, C2, D2, E2, F2, G2, H2, B3, E3, F3, I3, B4, E4, F4, I4, C5, H5, B6, C6, D6, G6, H6, I6, B7, C7, D7, E7, F7, G7, H7, I7, C8, D8, E8, F8, G8, H8, D9, E9, F9, G9,



KRZYŻÓWKA WIELKANOCNA

HASŁA

1. W nim znajduje się święconka.
2. Tradycyjne ciasto wielkanocne.
 3. Siana przed Wielkanocą.
 4. Z nią spędzamy czas w święta.
5. O tej porze roku jest Wielkanoc.
6. Cukrowy lub z masła na wielkanocnym stole.
 7. Na wiosnę wyrastają na wierzbie.
8. „Lany...”, inaczej Śmigus Dyngus.
 9. Na nim umarł Chrystus.
10. Wiosenny kwiat z fioletowymi płatkami.
11. Trwa 40 dni i poprzedza Święta Wielkanocne.
 12. Pusta skorupka jajka.
13. Przynosi drobne prezenty w Niedzielę Wielkanocną.
14. Ciasto wielkanocne w kształcie ściętego stożka.
15. W ten dzień święci się pokarmy.

1. Across: 7 squares, starting at (1,1), ending at (1,7).

2. Down: 3 squares, starting at (1,3), ending at (3,3).

3. Across: 6 squares, starting at (2,1), ending at (2,6).

4. Across: 5 squares, starting at (2,2), ending at (2,6).

5. Across: 4 squares, starting at (3,1), ending at (3,4).

6. Across: 5 squares, starting at (3,3), ending at (3,7).

7. Across: 4 squares, starting at (3,4), ending at (3,7).

8. Across: 9 squares, starting at (4,1), ending at (4,9).

9. Across: 5 squares, starting at (4,3), ending at (4,7).

10. Across: 8 squares, starting at (4,4), ending at (4,11).

11. Across: 4 squares, starting at (5,4), ending at (5,7).

12. Across: 7 squares, starting at (5,4), ending at (5,10).

13. Across: 4 squares, starting at (5,7), ending at (5,10).

14. Across: 4 squares, starting at (6,4), ending at (6,7).

15. Across: 4 squares, starting at (6,4), ending at (6,7).

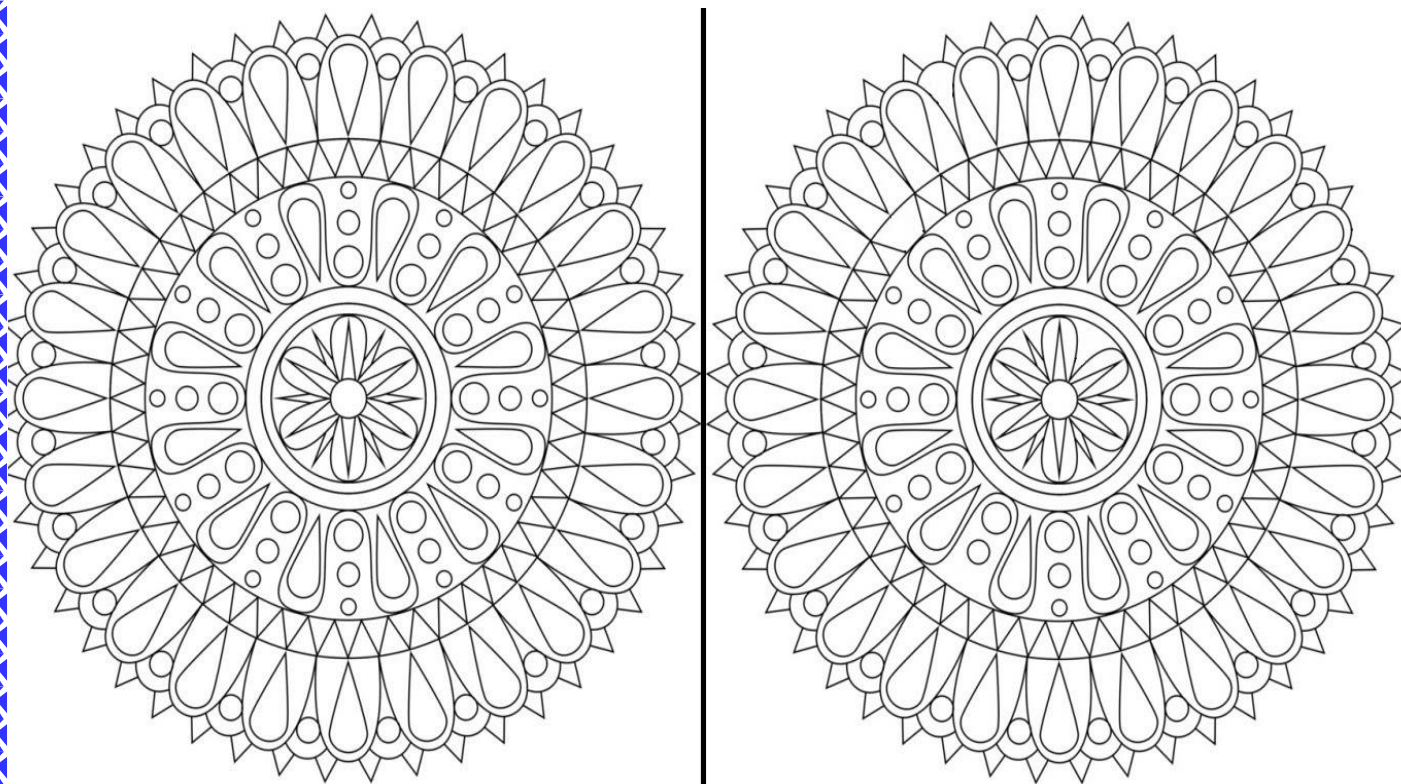
[illegible]

ĆWICZENIA ROZWIJAJĄCE SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

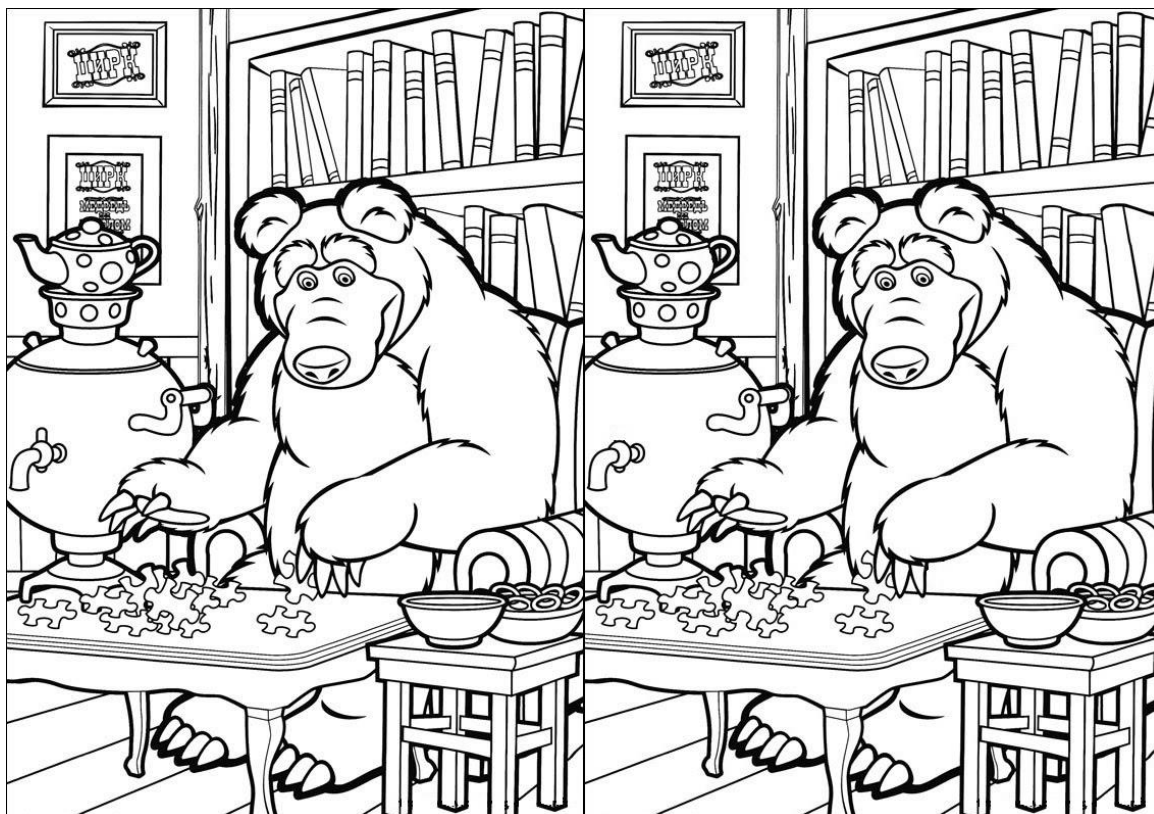
Witajcie!

Mamy dla Was kilka ćwiczeń na spostrzegawczość
czyli „Znajdź różnicę”. Dzisiejsze obrazki nie należą do
najprostszych, ale jeżeli mocno wyćwiczycie wzrok to napewno
odnajdziecie wszystkie różnice. Jako małą podpowiedź powiem,
że wszystkie obrazki różnią się między sobą
pięcioma szczegółami.
Życzę powodzenia i dobrej zabawy!!!

obrazek 1



obrazek 2



ĆWICZYMY PAMIĘĆ I SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

1. MEMORY ZWIERZĘTA:

<http://pisupisu.pl/klasa2/odkrywamy-zwierzatka-20>

2. MEMORY ORTOGRAFICZNE:

<http://pisupisu.pl/klasa2/odkrywanka-8-ortopar>

3. REBUSY:

<http://pisupisu.pl/klasa2/rebusy>