TOM 4 Z 6 • KARTY 541–720

Dzieciństwo z Sensem

ponad 1000 kart pracy dla dzieci ze spektrum autyzmu.



uwaga • mowa • czytanie • logiczne myślenie • koordynacja

Prawa autorskie i zasady korzystania

© Dzieciństwo z Sensem. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Pakiet jest przeznaczony do użytku edukacyjnego: w przedszkolu, w szkole, w gabinecie terapeutycznym i w domu. Możesz drukować karty pracy dla siebie i swoich uczniów zgodnie z zakupioną licencją.

Bez pisemnej zgody właściciela praw nie wolno sprzedawać, udostępniać ani publikować tego materiału, w całości ani we fragmentach, w wersji drukowanej lub cyfrowej.

Karty pracy mają charakter pomocniczy i nie zastępują diagnozy ani terapii prowadzonej przez specjalistę.

Wskazówka do druku

Drukuj tylko te karty, których potrzebujesz. Karty z kolorowymi wzorami i naklejkami drukuj w kolorze. Karty do wielokrotnego użytku włóż do koszulki albo zalaminuj i korzystaj z mazaków suchościeralnych.

Spis treści

Tom 4 z 6 • karty 541–720 w tym tomie

4 **Moduł 4. Ćwiczenia szkolne dla dzieci ze spektrum autyzmu** 03
karty 541–720

Uwaga i koncentracja — karty 541–585 04

Kojarzenie — karty 586–630 49

Mowa i słownictwo — karty 631–675 94

Logiczne myślenie — karty 676–720 139

Cały pakiet „Dzieciństwo z Sensem” to 1050 kart pracy w 6 tomach.

MODUŁ

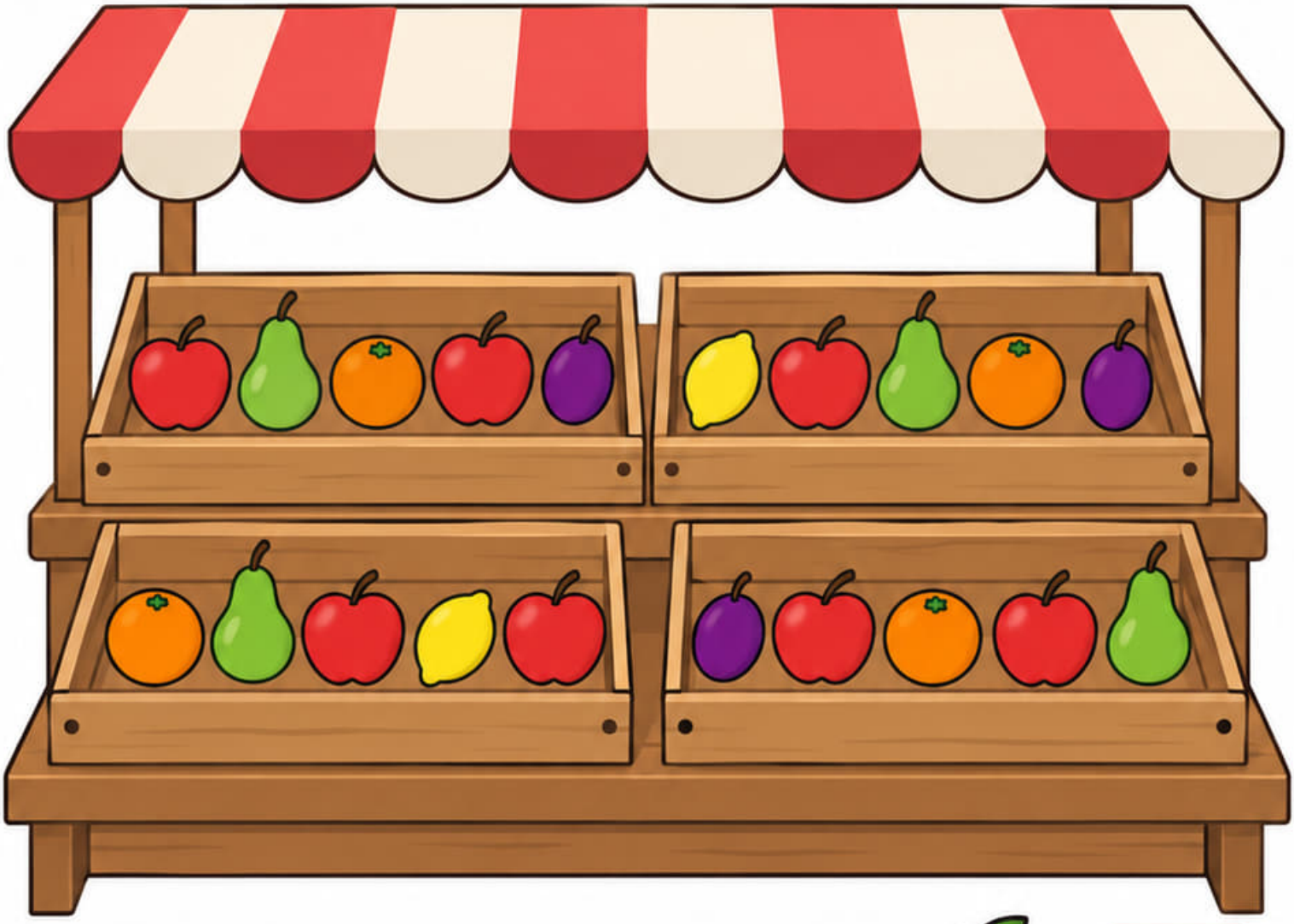
4 Ćwiczenia szkolne dla dzieci ze spektrum autyzmu

Karty 541–720 • 10 działów na cały rok szkolny



Znajdź wszystkie jabłka

Znajdź wszystkie jabłka i otocz je kółkiem. Ile ich jest? Wpisz do kratki.





Wskazówka dla nauczyciela

Jabłek jest 7. Najlepiej szukać po kolei, skrzynka po skrzynce. Dziecko może kłaść klocek na każdym znalezionym jabłku, a potem policzyć klocki.

Znajdź wszystkie gwiazdki

Pokoloruj wszystkie gwiazdki na żółto. Ile ich jest? Wpisz do kratki.



Wskazówka dla nauczyciela

Gwiazdek jest 8. Księżyce, chmury i planety zostają białe. Kolorowanie pomaga nie liczyć dwa razy tej samej gwiazdki – to dobry sposób na liczenie rozrzuconych rzeczy.

Znajdź wszystkie piłki

W pokoju schowało się 6 piłek. Znajdź je i otocz kółkiem.

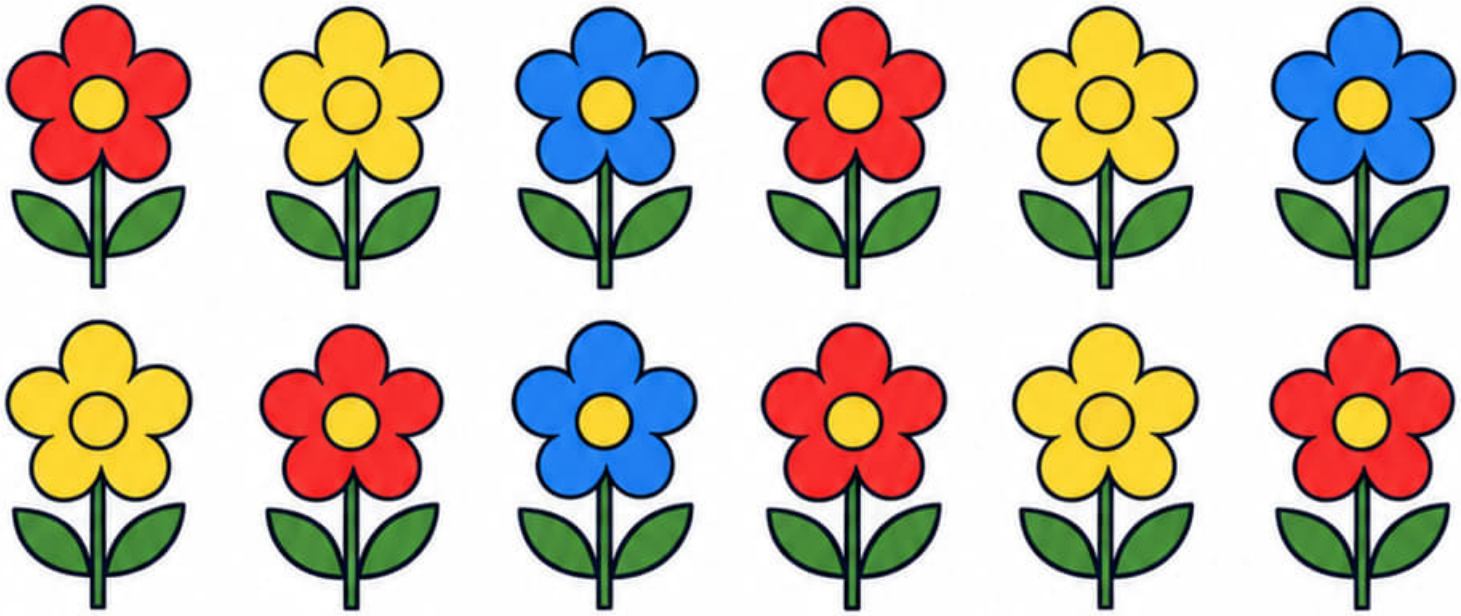


Wskazówka dla nauczyciela

W pokoju jest wiele okrągłych rzeczy, ale tylko 6 to piłki. Dziecko musi odróżnić piłkę od zegara, talerza czy pomarańczy. Pytaj: „Czy tym można rzucać i kopać?".

Policz i zaznacz: kwiaty

Policz kwiaty każdego koloru. Wpisz liczbę do tabelki.



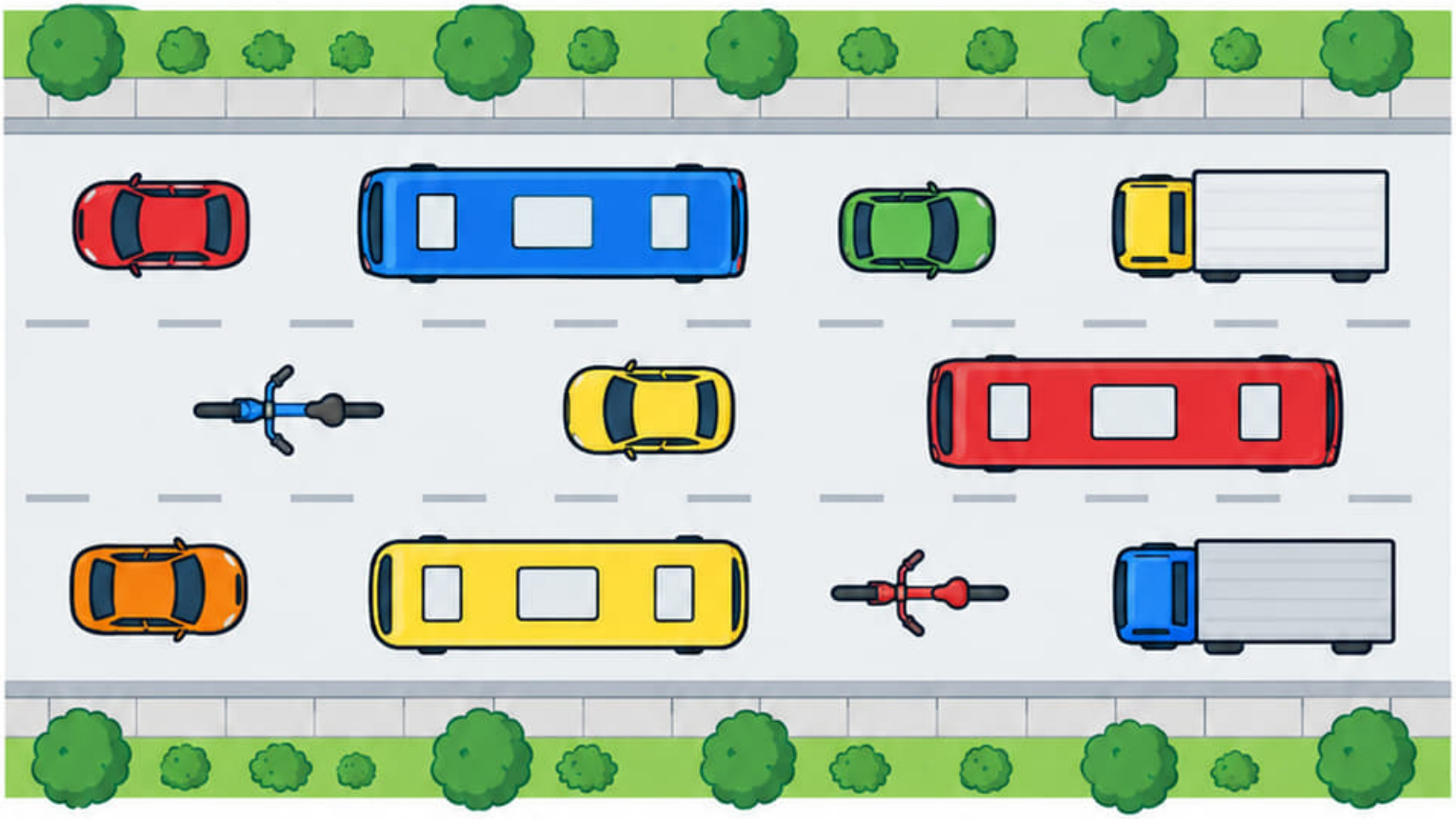
	
	
	

Wskazówka dla nauczyciela

Czerwonych – 5, żółtych – 4, niebieskich – 3. Liczymy jeden kolor naraz i zaznaczamy policzone kwiaty kropką. Dziecko, które nie pisze cyfr, może narysować kreski w tabelce.

Policz i zaznacz: pojazdy

Policz pojazdy. Za każdy pojazd narysuj kreskę w odpowiedniej ramce.









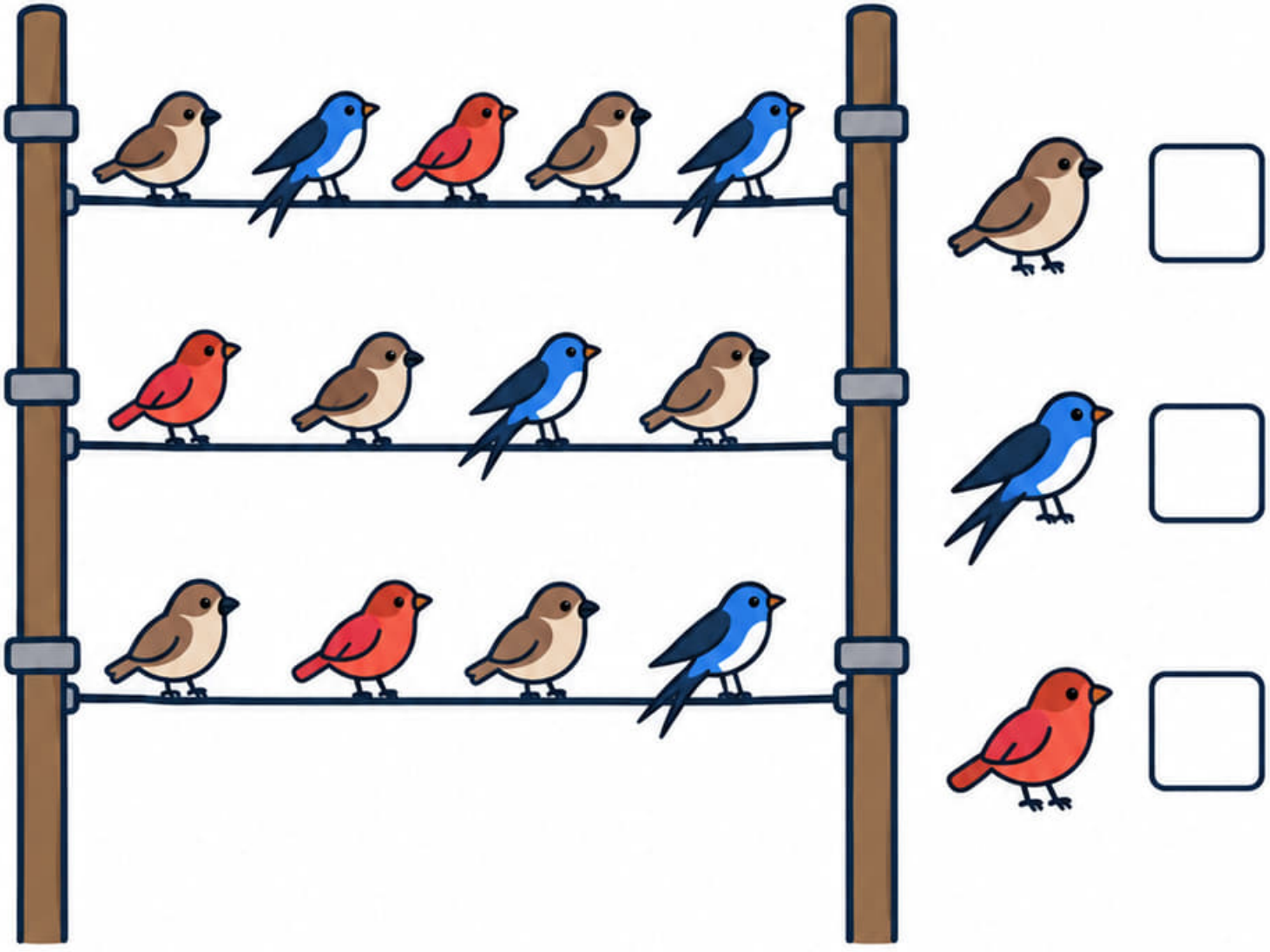


Wskazówka dla nauczyciela

Samochody – 4, autobusy – 3, ciężarówki – 2, rowery – 2. Kreski to prosty sposób zapisywania liczby. Na koniec policzcie kreski razem i porównajcie: czego jest najwięcej?

Policz i zaznacz: ptaki

Policz ptaki każdego rodzaju. Wpisz liczbę do kratki.

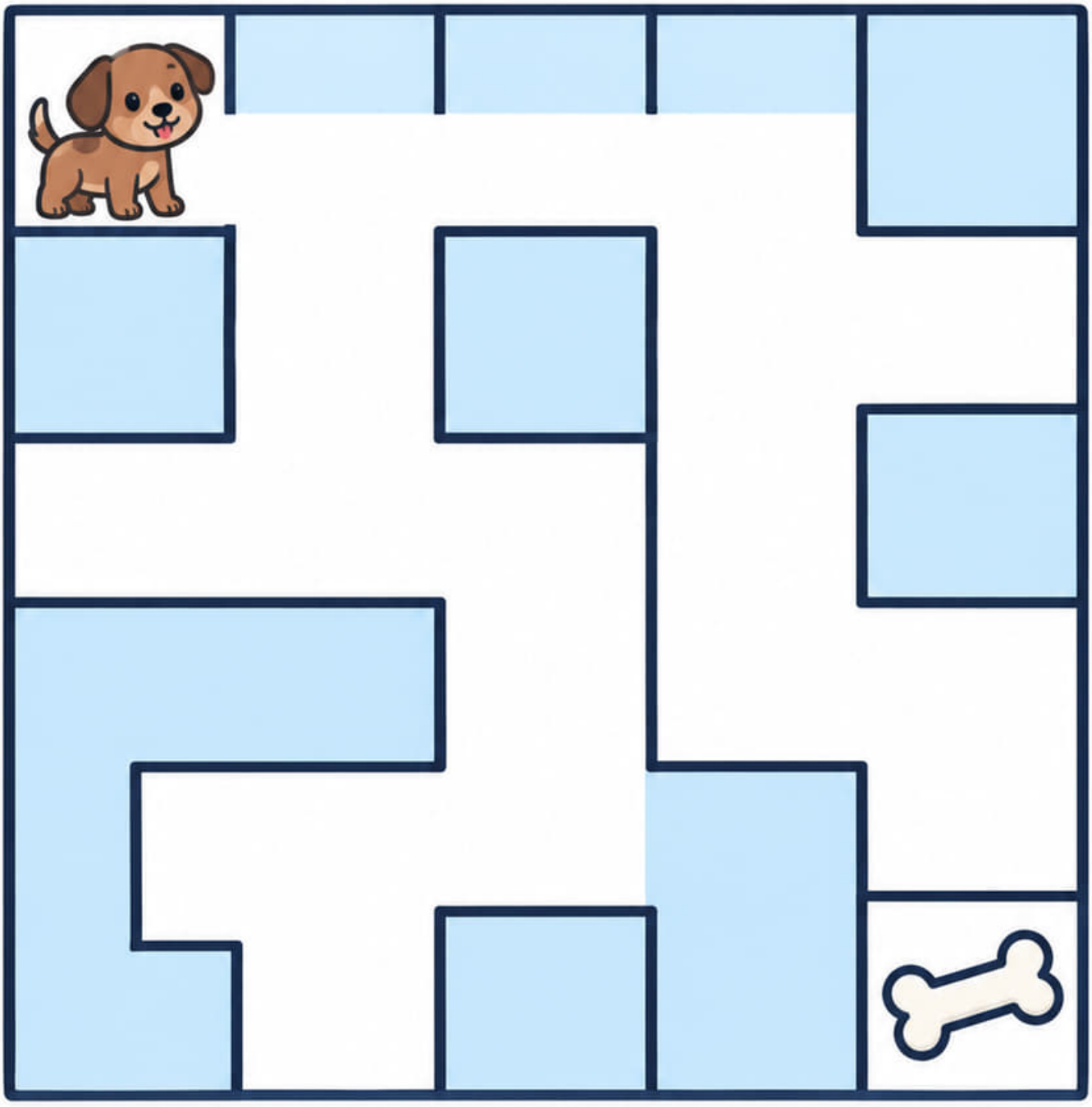


Wskazówka dla nauczyciela

Wróbli – 6, jaskółek – 4, czerwonych ptaszków – 3. Ptaki siedzą na trzech przewodach – można liczyć przewód po przewodzie. Zapytaj, których ptaków jest najmniej.

Labirynt: piesek i kość

Pomóż pieskowi dojść do kości. Narysuj drogę przez labirynt.

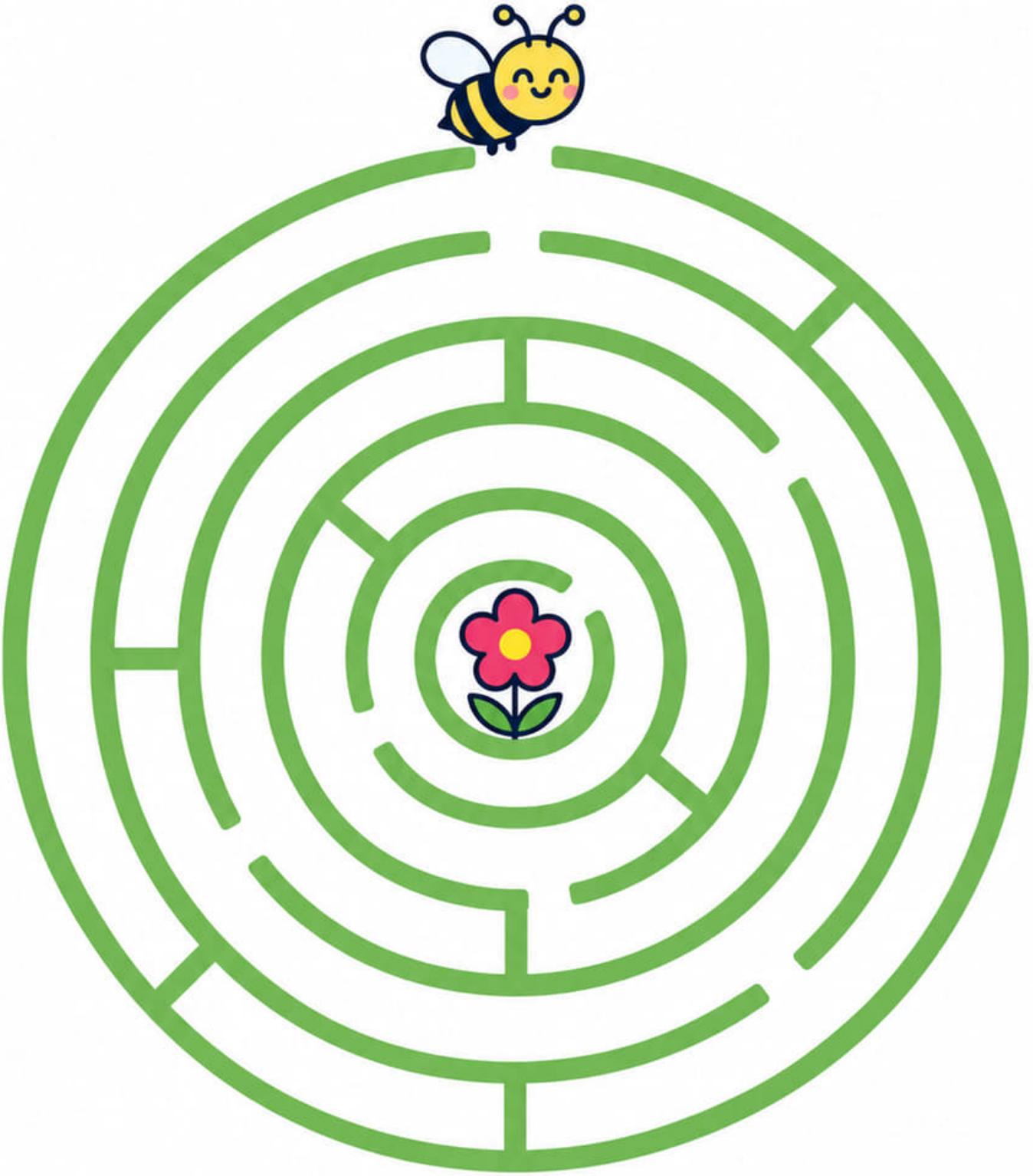


Wskazówka dla nauczyciela

Korytarze są szerokie – to pierwszy labirynt. Najpierw dziecko szuka drogi palcem, potem rysuje kredką. Jeśli trafi w ślepy zaułek, wraca – to też nauka planowania.

Labirynt: pszczoła i kwiat

Pszczółka leci do kwiatka w środku. Narysuj jej drogę.



Wskazówka dla nauczyciela

Okrągły labirynt jest inny niż kwadratowy: droga idzie po kole. Podpowiedź: szukaj przerwy w każdym kole. Dziecko może zaznaczać przerwy kropką, zanim zacznie rysować.

Labirynt: rakieta i księżyc

Rakieta leci na Księżyc. Znajdź drogę i narysuj ją.

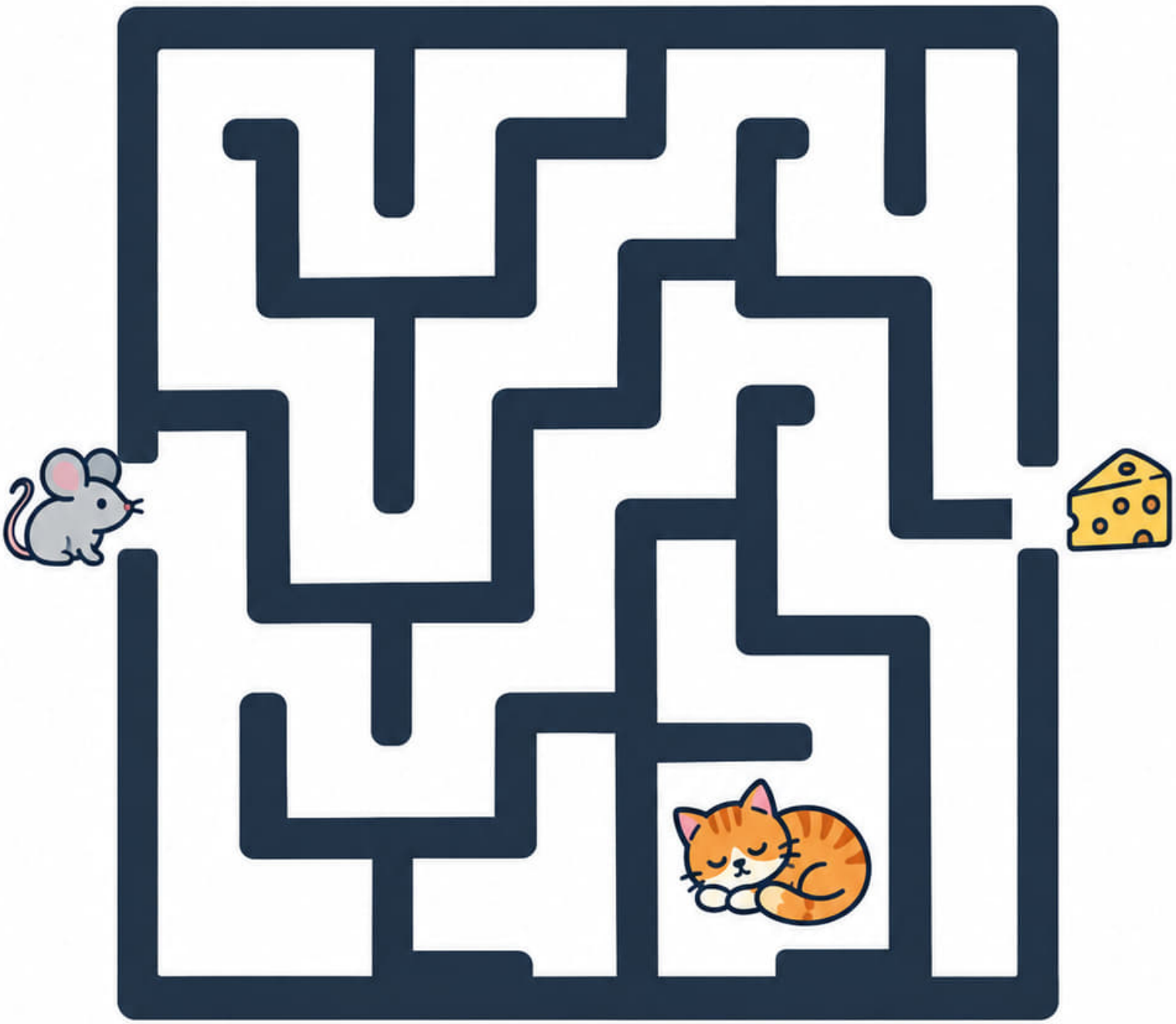


Wskazówka dla nauczyciela

Tu droga prowadzi z dołu do góry. Ślepych zaułków jest więcej – zachęć dziecko, by najpierw popatrzyło na cały labirynt, a dopiero potem rysowało. Można odliczać: „3, 2, 1, start!".

Labirynt: myszka i ser

Pomóż myszce dojść do sera. Omiń śpiącego kotka.

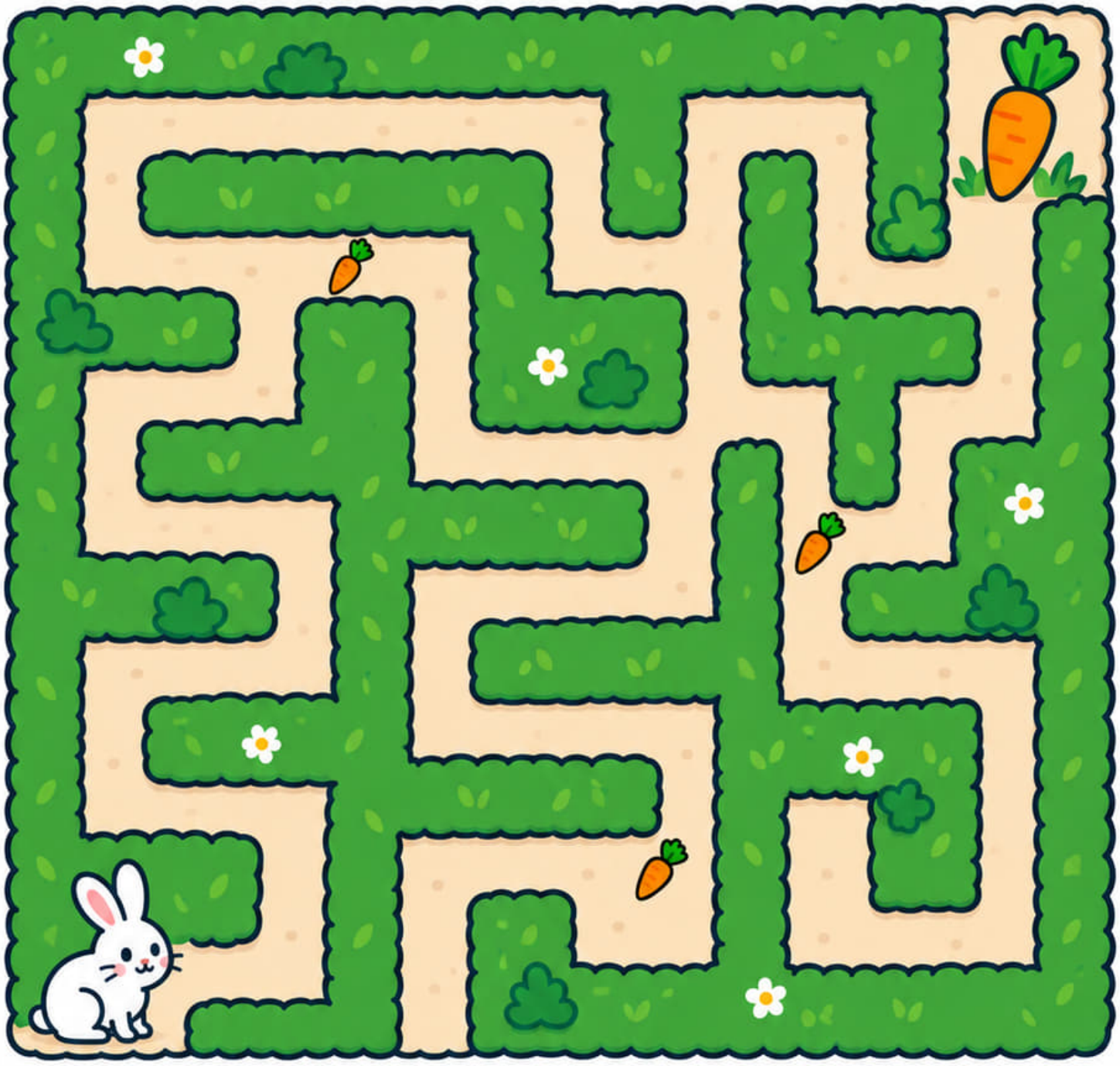


Wskazówka dla nauczyciela

Korytarze są węższe niż w poprzednich labiryntach. Kotek śpi w ślepym zaułku – tam nie idziemy. Jeśli dziecko się pomyli, użyjcie ołówka i gumki zamiast kredki.

Labirynt: królik i marchewka

Króliczek idzie do dużej marchewki. Po drodze zbierz trzy małe marchewki.

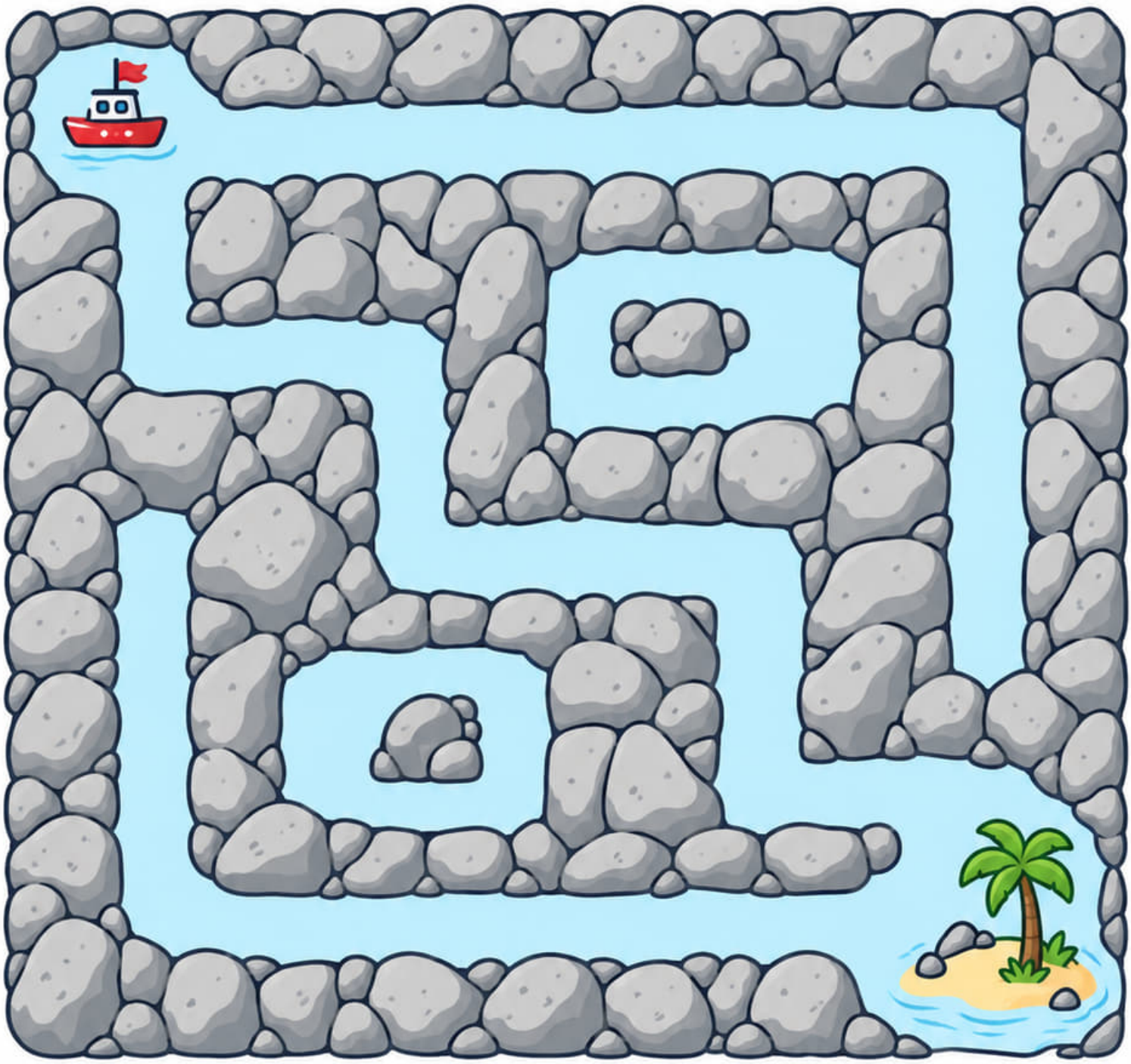


Wskazówka dla nauczyciela

Małe marchewki leżą na dobrej drodze – są podpowiedzią. Jeśli dziecko ominie marchewkę, to znak, że poszło inną drogą. Po zadaniu policzcie zebrane marchewki.

Labirynt: statek i wyspa

Statek płynie na wyspę. Znajdź drogę między skałami.



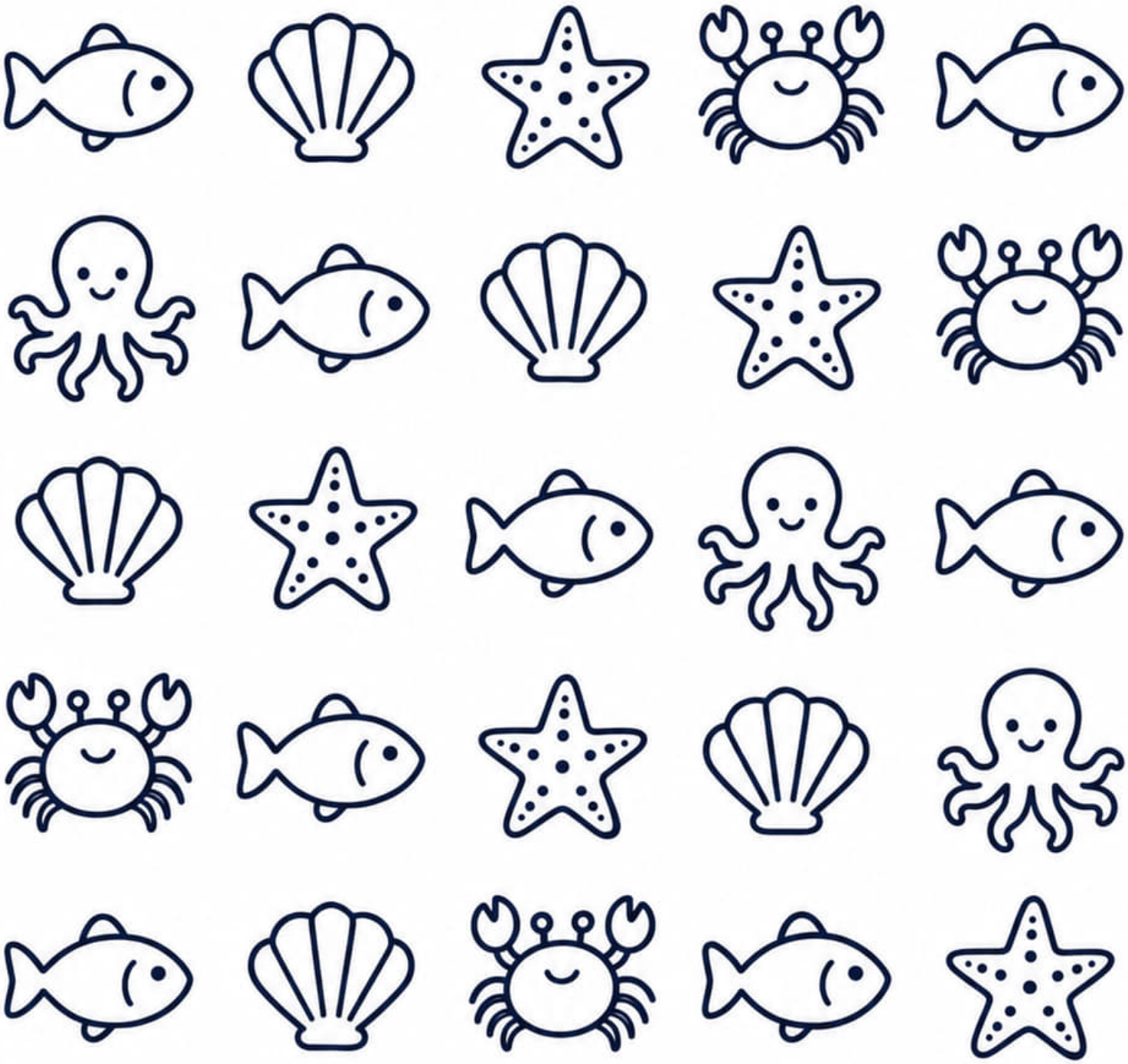
Wskazówka dla nauczyciela

Tu nie ma ścian, tylko skały – dziecko musi samo zobaczyć, gdzie jest woda. Najpierw pokażcie palcem drogę, potem narysujcie ją niebieską kredką jak ślad statku.

Skreśl wszystkie rybki



Skreśl każdą rybkę, tak jak na wzorze.
Pracuj rząd po rzędzie.



Wskazówka dla nauczyciela

Rybek jest 8. Praca rząd po rzędzie, od lewej do prawej, uczy systematycznego patrzenia, jak przy czytaniu. Możesz zmierzyć czas i powtórzyć zadanie za kilka dni.

Skreśl wszystkie serduszka

Skreśl każde serduszko jedną kreską. Policz, ile ich było.

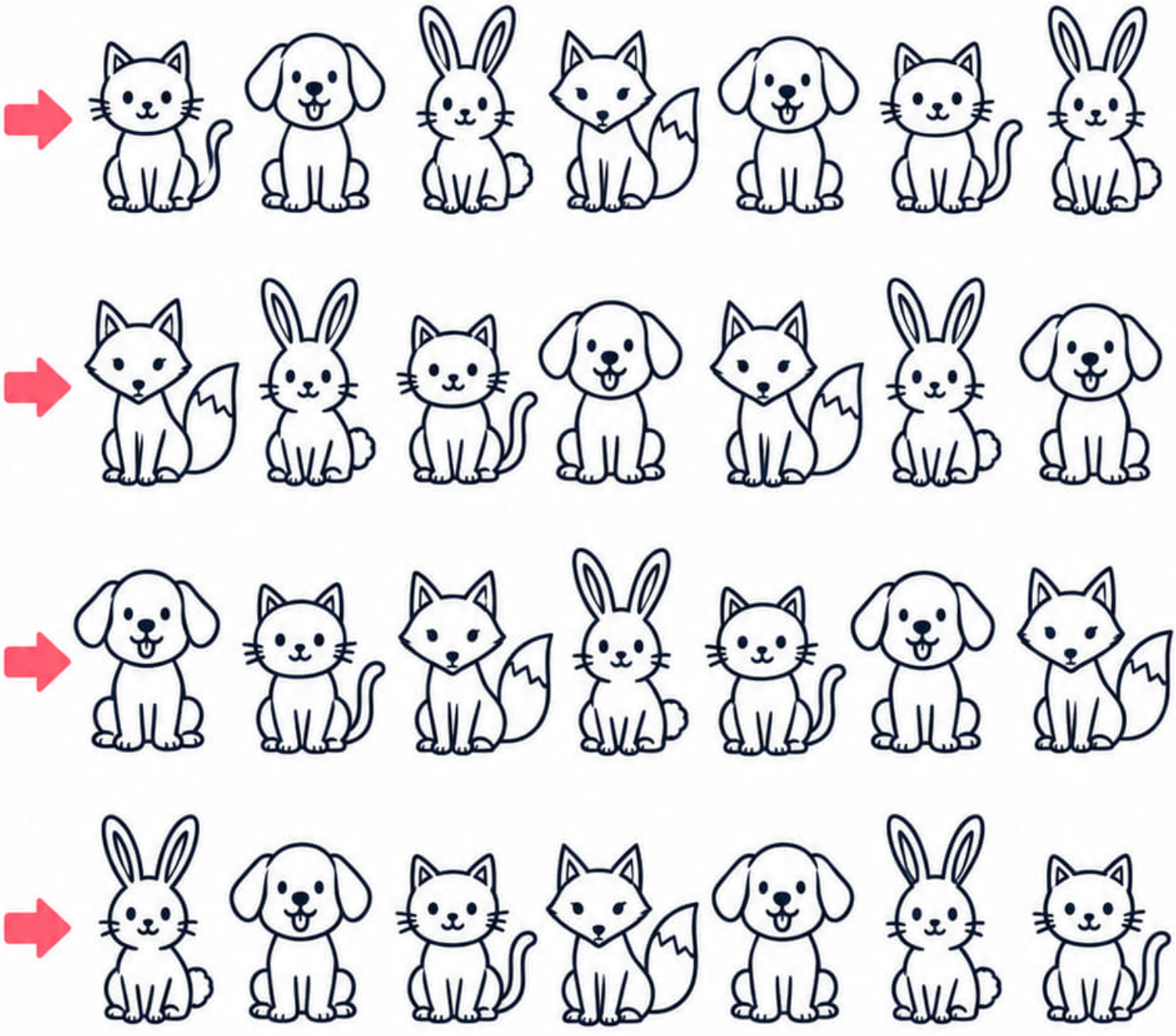


Wskazówka dla nauczyciela

Serduszek jest 9. Liście i krople mają podobny kształt – to celowe utrudnienie. Jeśli dziecko się pomyli, nie poprawiaj od razu; na końcu porównajcie ze wzorem.

Skreśl wszystkie kotki

Skreśl wszystkie kotki. Uważaj na lisy i pieski!

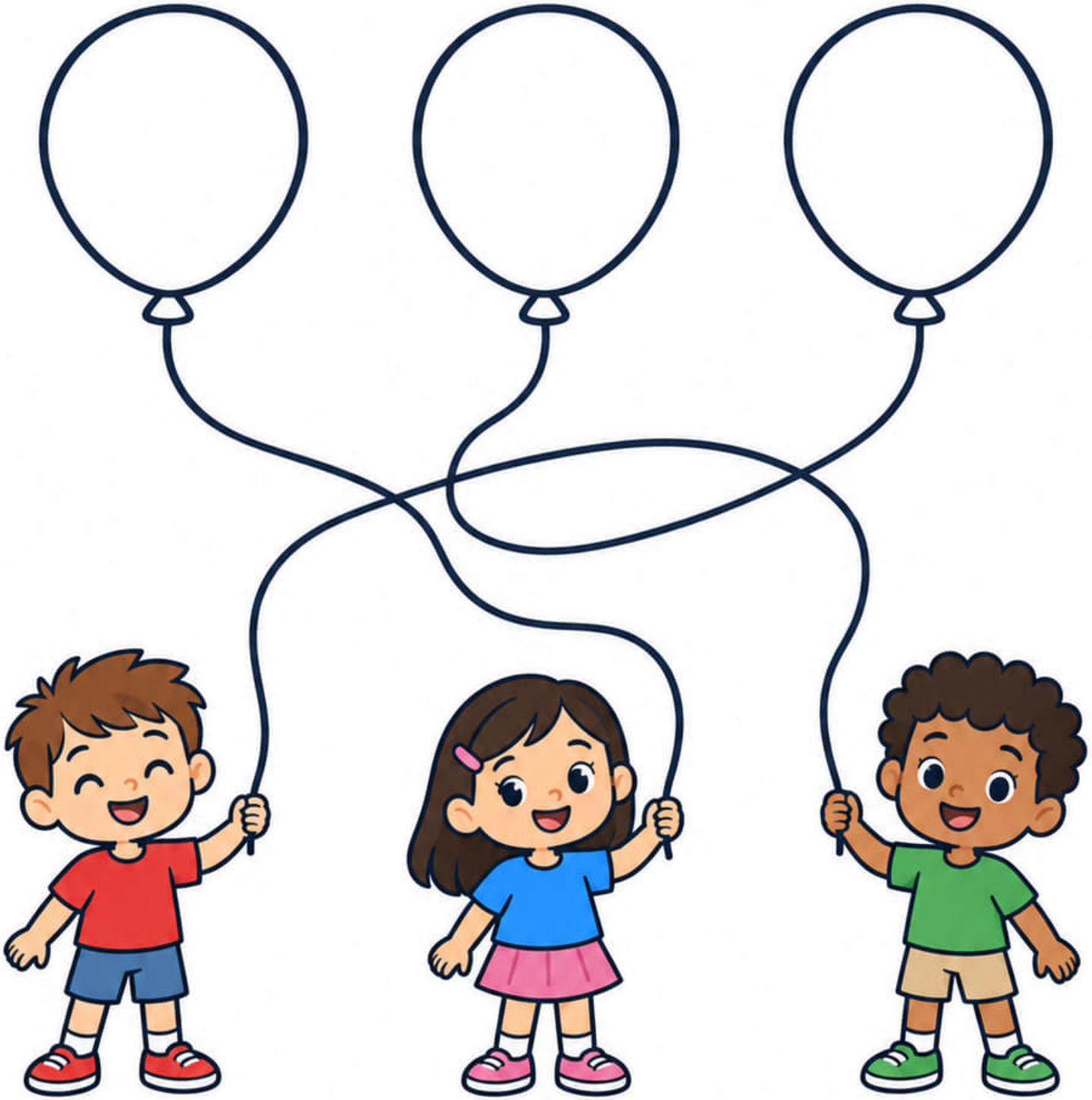


Wskazówka dla nauczyciela

Kotków jest 7. Lisy też mają spiczaste uszy, więc trzeba patrzeć na ogon i pyszczek. Strzałki przypominają, by czytać od lewej do prawej, jak w książce.

Splątane ścieżki: balony

Idź palcem po sznurku od dziecka do balonu. Pokoloruj balon na kolor koszulki dziecka.



Wskazówka dla nauczyciela

Sznurki się krzyżują, więc łatwo „przeskoczyć" na inny. Dziecko może prowadzić po sznurku kredkę w kolorze koszulki – wtedy widać, czy nie zmieniło drogi.

Splątane ścieżki: wędki

Kto złowił rybkę? Idź palcem po żyłce i otocz kółkiem tego wędkarza.



Wskazówka dla nauczyciela

Rybkę złowiła dziewczynka. Dziadek złowił but, a chłopiec glon. Po zadaniu zapytaj: „Co złowił dziadek?". Zabawne odpowiedzi pomagają utrzymać uwagę.

Splątane ścieżki: latawce

Sprawdź, czyj jest każdy latawiec. Poprowadź kredką po sznurku od dziecka do latawca.

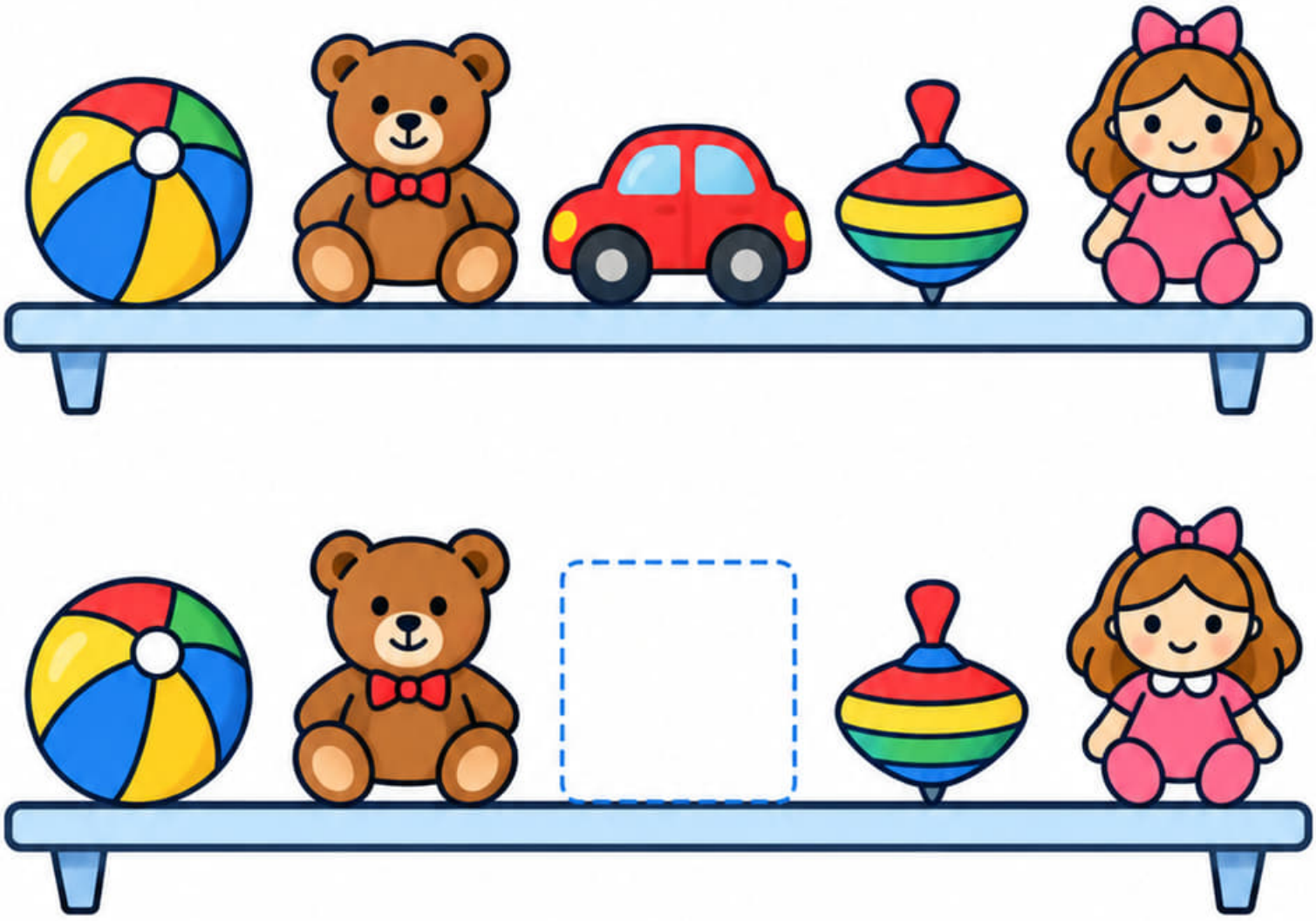


Wskazówka dla nauczyciela

Są cztery sznurki – więcej niż na poprzednich kartach. Używajcie czterech różnych kolorów kredek. Na koniec dziecko może pokolorować latawce tym samym kolorem co sznurek.

Co zniknęło? – zabawki

Popatrz na górną półkę. Która zabawka zniknęła z dolnej półki? Narysuj ją w pustej ramce.



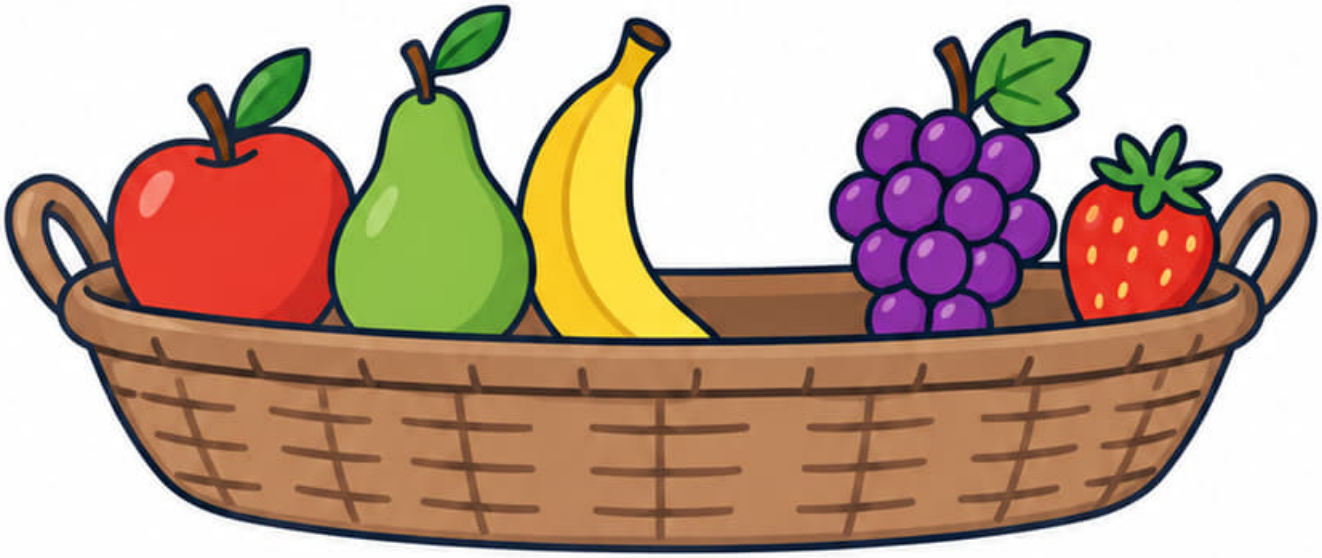
Wskazówka dla nauczyciela

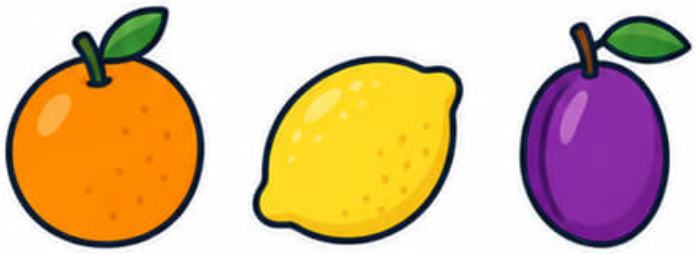
Zniknął samochodzik. Wersja trudniejsza: dziecko patrzy na górną półkę przez chwilę, potem ją zakrywasz i dziecko szuka różnicy z pamięci. To ćwiczenie pamięci wzrokowej.

Co zniknęło? – owoce

Porównaj koszyki. Który owoc zniknął? Otocz go kółkiem na dole.





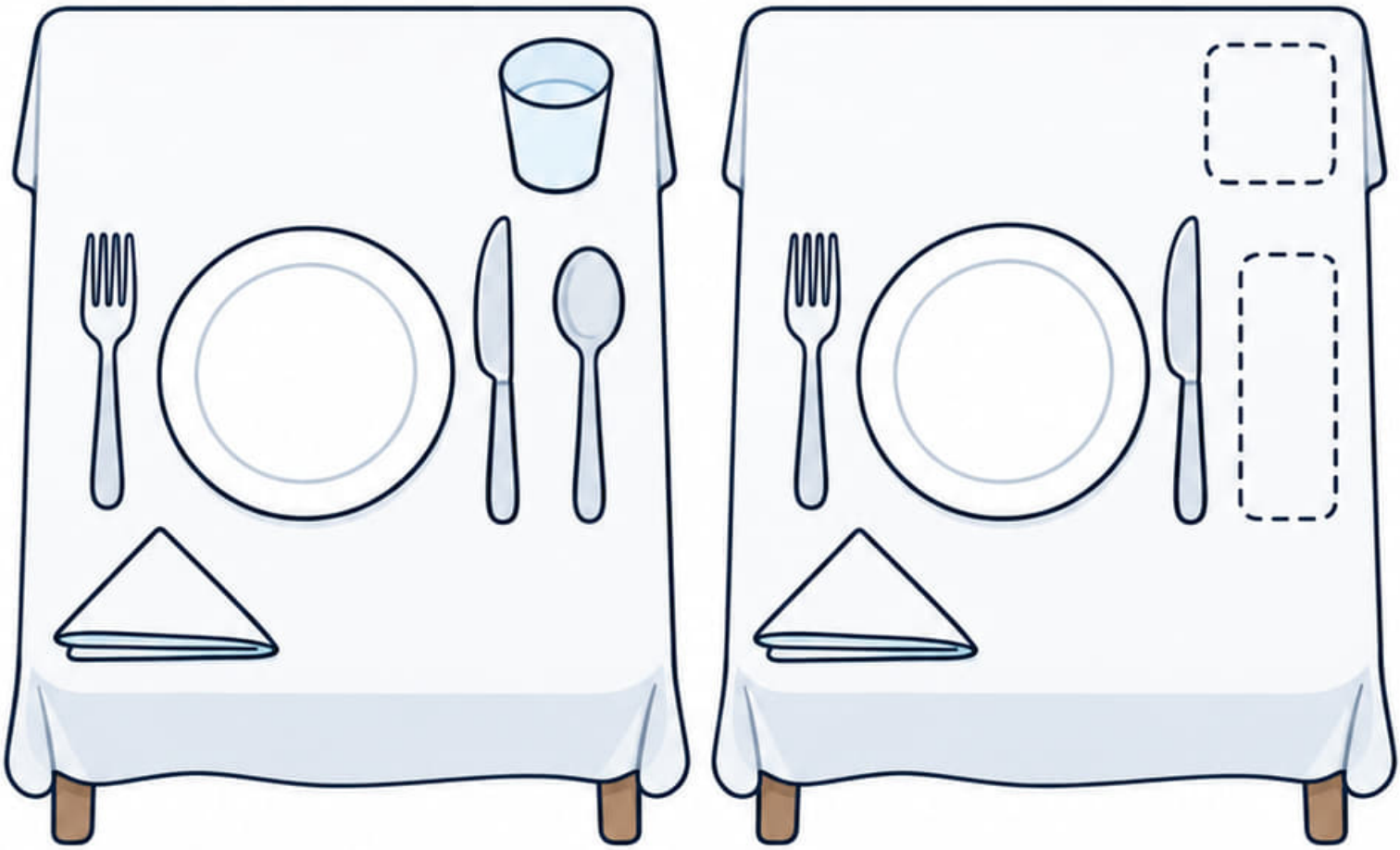


Wskazówka dla nauczyciela

Zniknęła pomarańcza. Cytryna i śliwka to „pułapki" – nie było ich w koszyku. Zapytaj dziecko, jak to sprawdziło. Uczymy porównywania rzecz po rzeczy.

Co zniknęło? – na stole

Z drugiego stołu zniknęły dwie rzeczy. Narysuj je w pustych ramkach.

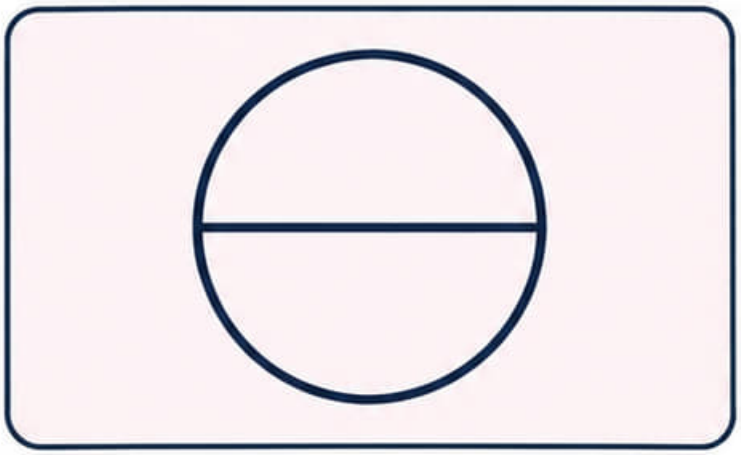


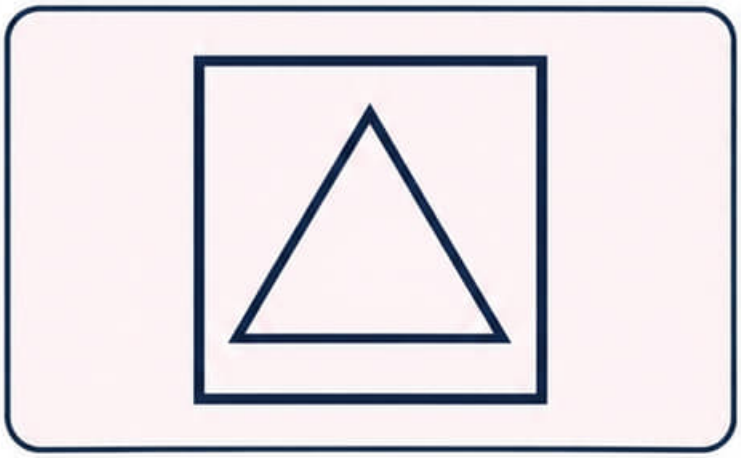
Wskazówka dla nauczyciela

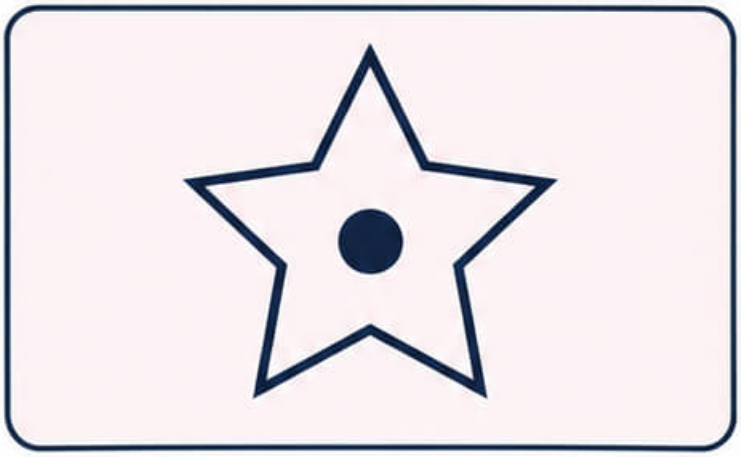
Zniknęły łyżka i kubek. Dwie brakujące rzeczy to większe wyzwanie. Po zadaniu nakryjcie razem prawdziwy stół – to dobre połączenie z działem o samodzielności.

Zapamiętaj i narysuj: kształt

Popatrz na wzór. Zakryj go kartką. Narysuj z pamięci w pustej ramce.





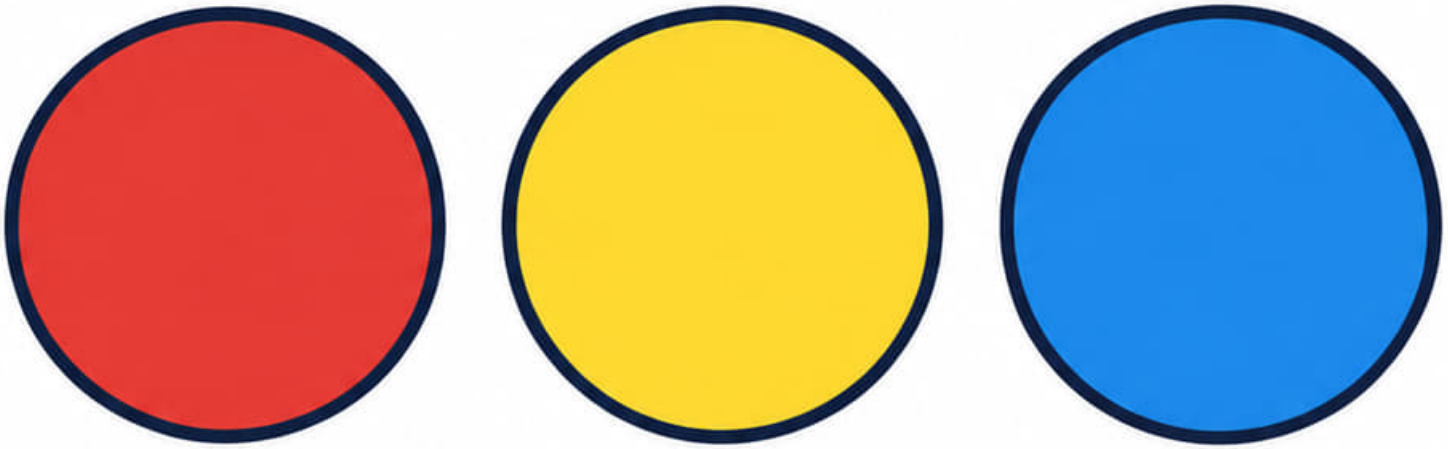


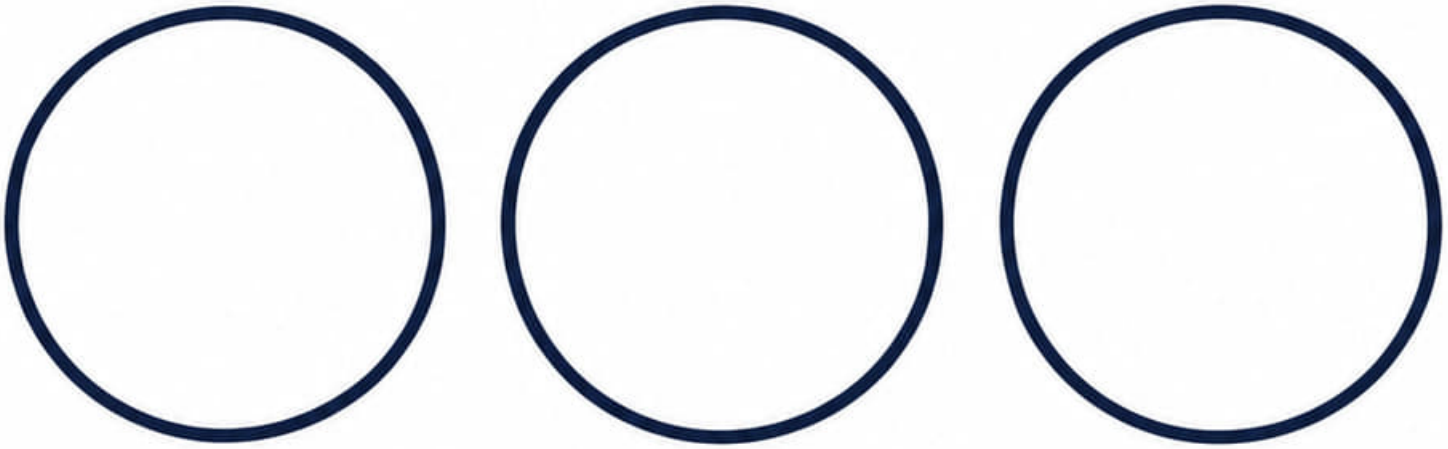
Wskazówka dla nauczyciela

Pozwól dziecku patrzeć na wzór około 5 sekund, potem zakryj go. Jeśli to za trudne, dziecko może najpierw przerysować wzór bez zakrywania, a dopiero za drugim razem z pamięci.

Zapamiętaj i narysuj: kolory

Zapamiętaj kolory piłek. Zakryj górę kartki. Pokoloruj piłki na dole tak samo.



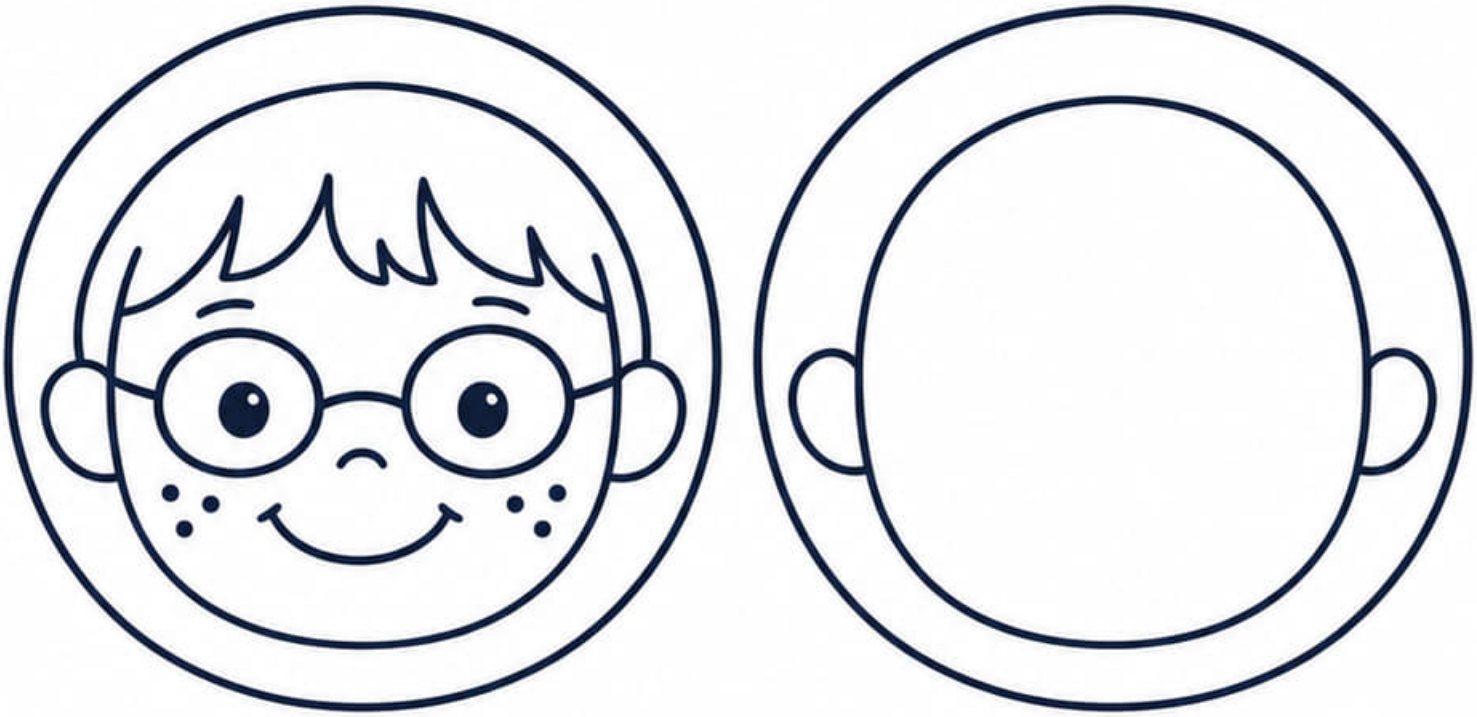


Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: czerwona, żółta, niebieska. Pomaga nazwanie kolorów na głos przed zakryciem. Wersja trudniejsza: dorysuj czwartą piłkę zieloną i powtórzcie zadanie.

Zapamiętaj i narysuj: buzia

Popatrz na buzię. Zakryj ją. Narysuj z pamięci taką samą buzię obok.

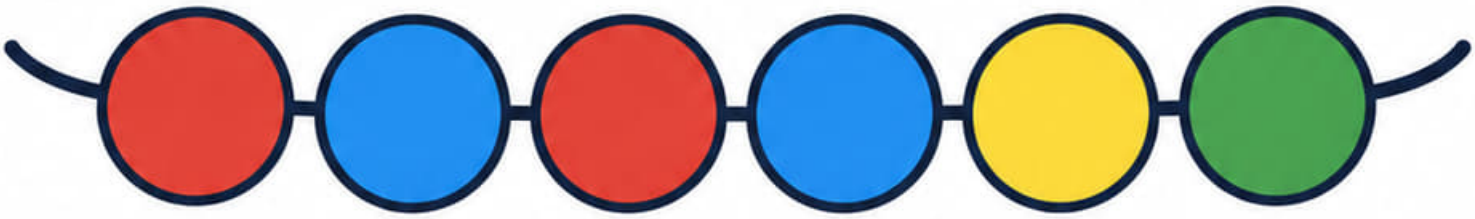


Wskazówka dla nauczyciela

Przed zakryciem nazwijcie szczegóły: okulary, uśmiech, piegi, grzywka. Po narysowaniu porównajcie: czego brakuje? Ile jest piegów? To także rozmowa o częściach twarzy.

Zapamiętaj kolejność: koraliki

Zapamiętaj kolejność koralików. Zagnij kartkę po linii. Pokoloruj koraliki na dole po kolei.





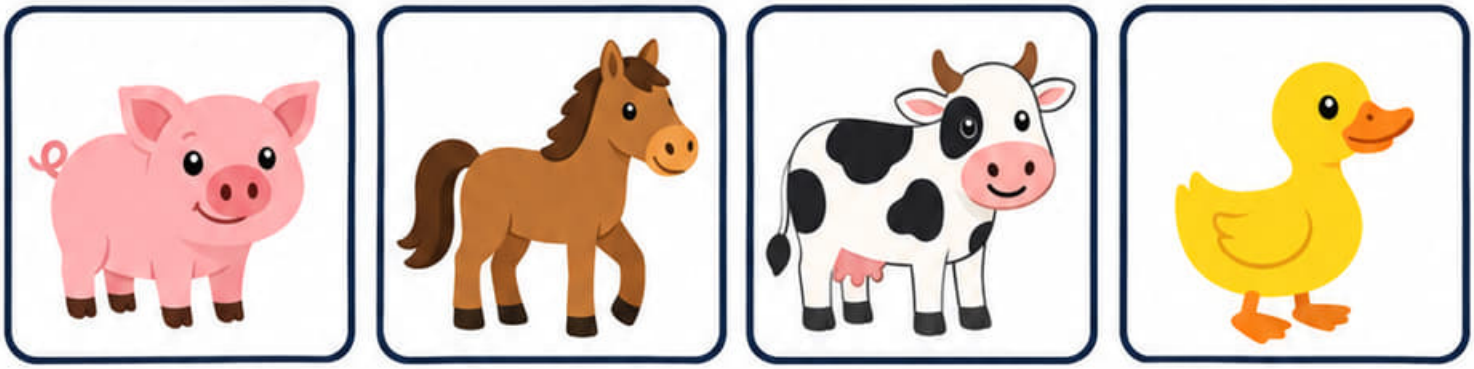
Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: czerwony, niebieski, czerwony, niebieski, żółty, zielony. Początek to powtarzający się rytm – łatwiej go zapamiętać. Można ułożyć prawdziwe koraliki na sznurku.

Zapamiętaj kolejność: zwierzęta

Zapamiętaj, w jakiej kolejności stoją zwierzęta. Zagnij kartkę. Wpisz na dole liczby 1, 2, 3 i 4.



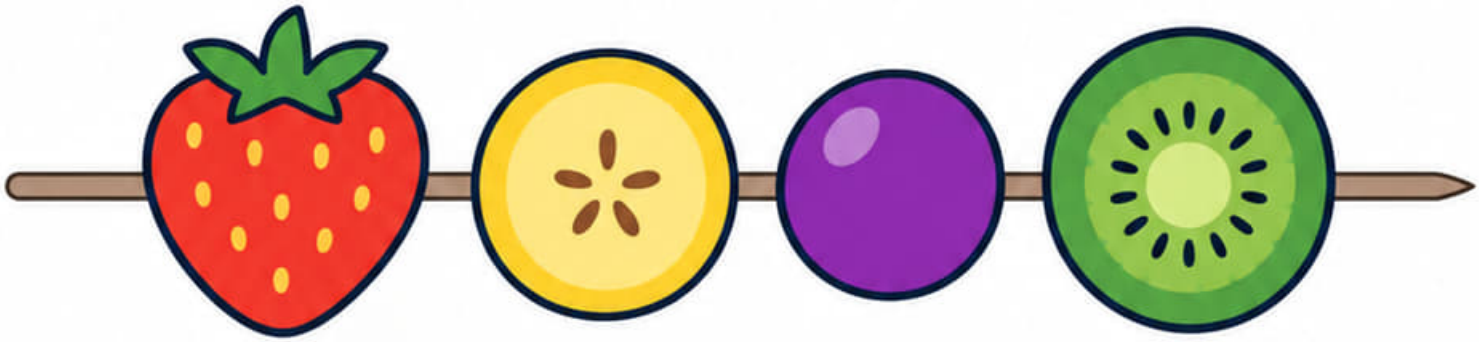


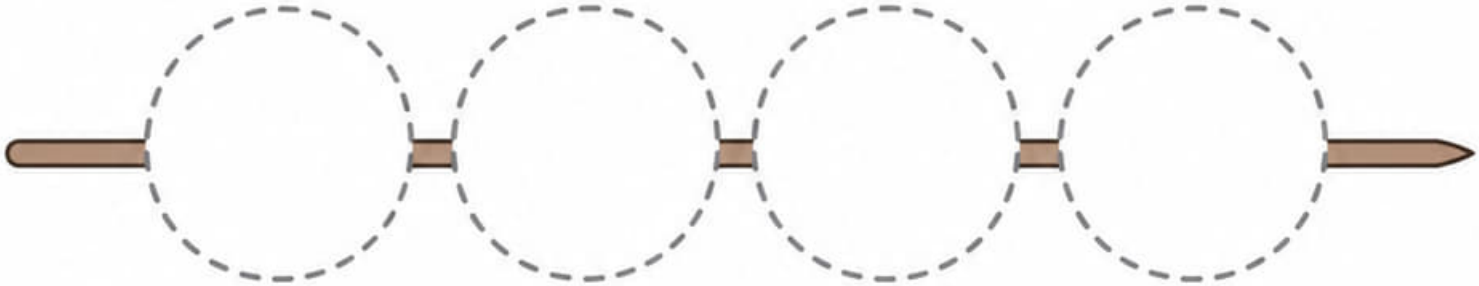
Wskazówka dla nauczyciela

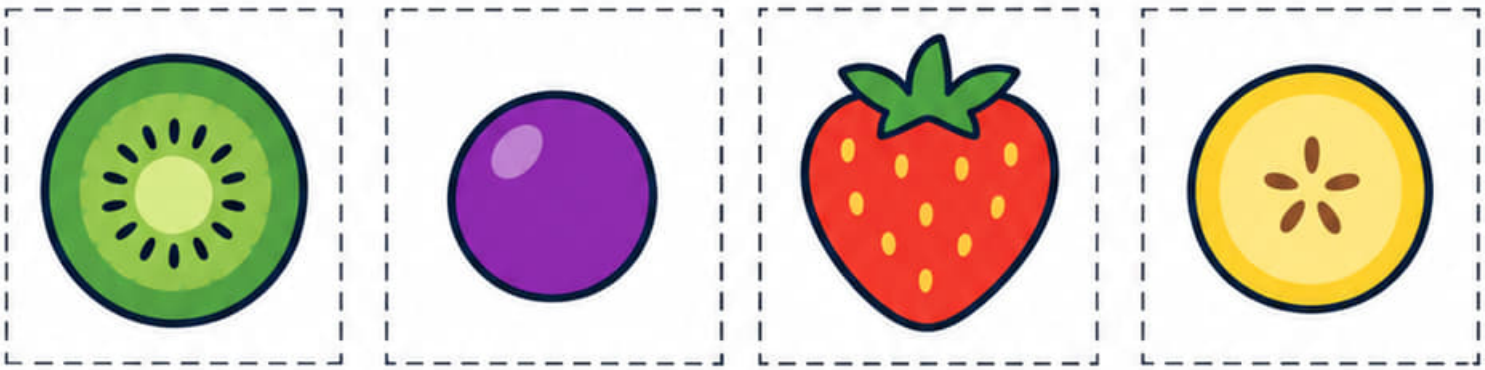
Kolejność: 1 – krowa, 2 – kaczka, 3 – świnia, 4 – koń. Pomaga wyliczanie zwierząt jak w rymowance: „krowa, kaczka, świnia, koń". Dziecko może też naśladować ich odgłosy po kolei.

Zapamiętaj kolejność: owoce

Zapamiętaj owoce na patyczku. Zagnij kartkę. Wytnij owoce i naklej je w tej samej kolejności.





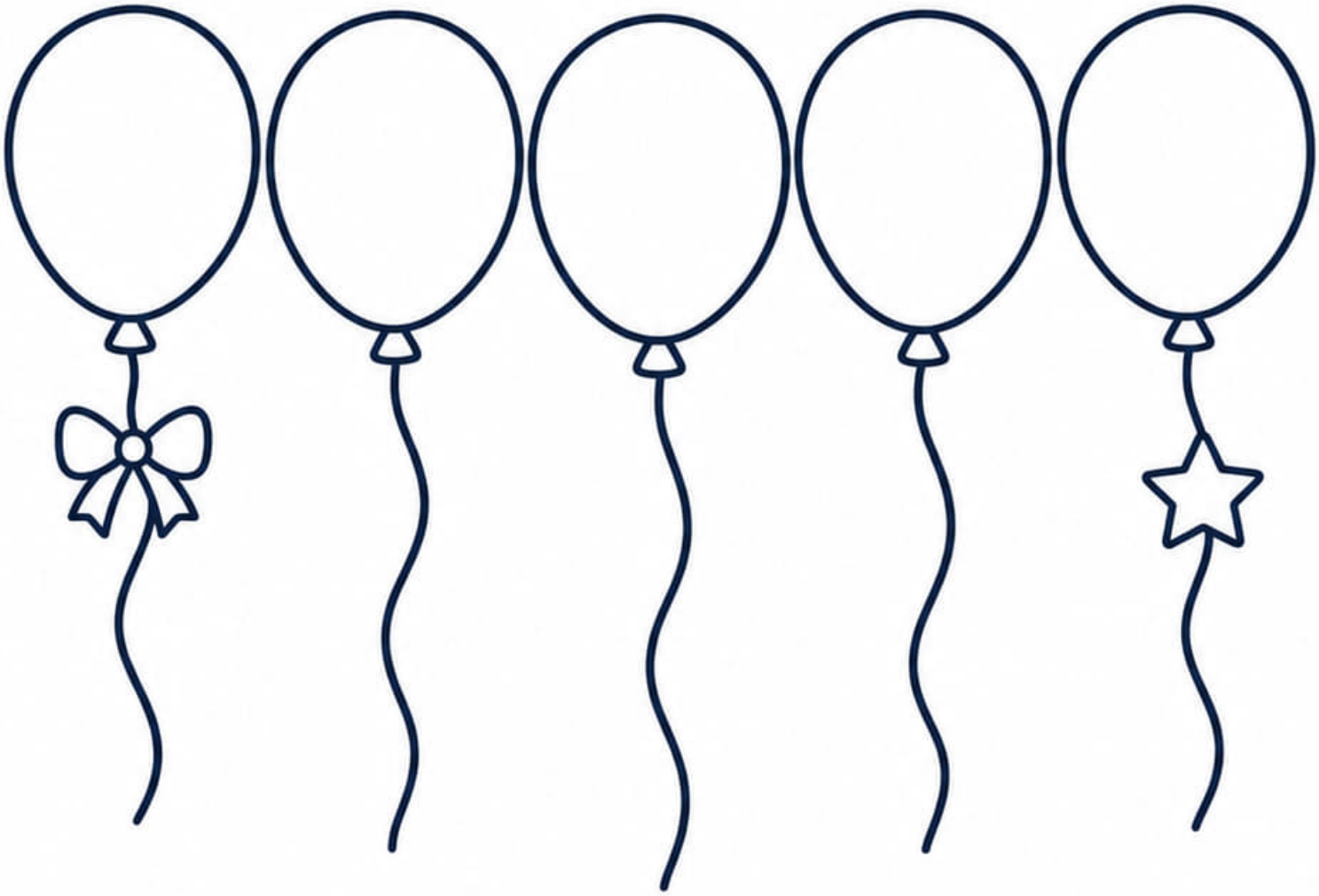


Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: truskawka, banan, winogrono, kiwi. Wycinanie wydłuża czas między patrzeniem a układaniem – to trudniejsze ćwiczenie pamięci. Można zrobić prawdziwy szaszłyk z owoców.

Słuchaj i koloruj: balony

Słuchaj uważnie. Pokoloruj balony tak, jak mówi nauczyciel.



Wskazówka dla nauczyciela

Czytaj powoli, po jednym poleceniu: 1. Balon z kokardką – czerwony. 2. Balon z gwiazdką – zielony. 3. Balon w środku – żółty. 4. Pozostałe dwa – niebieskie.

Słuchaj i koloruj: domek

Słuchaj poleceń i koloruj domek.

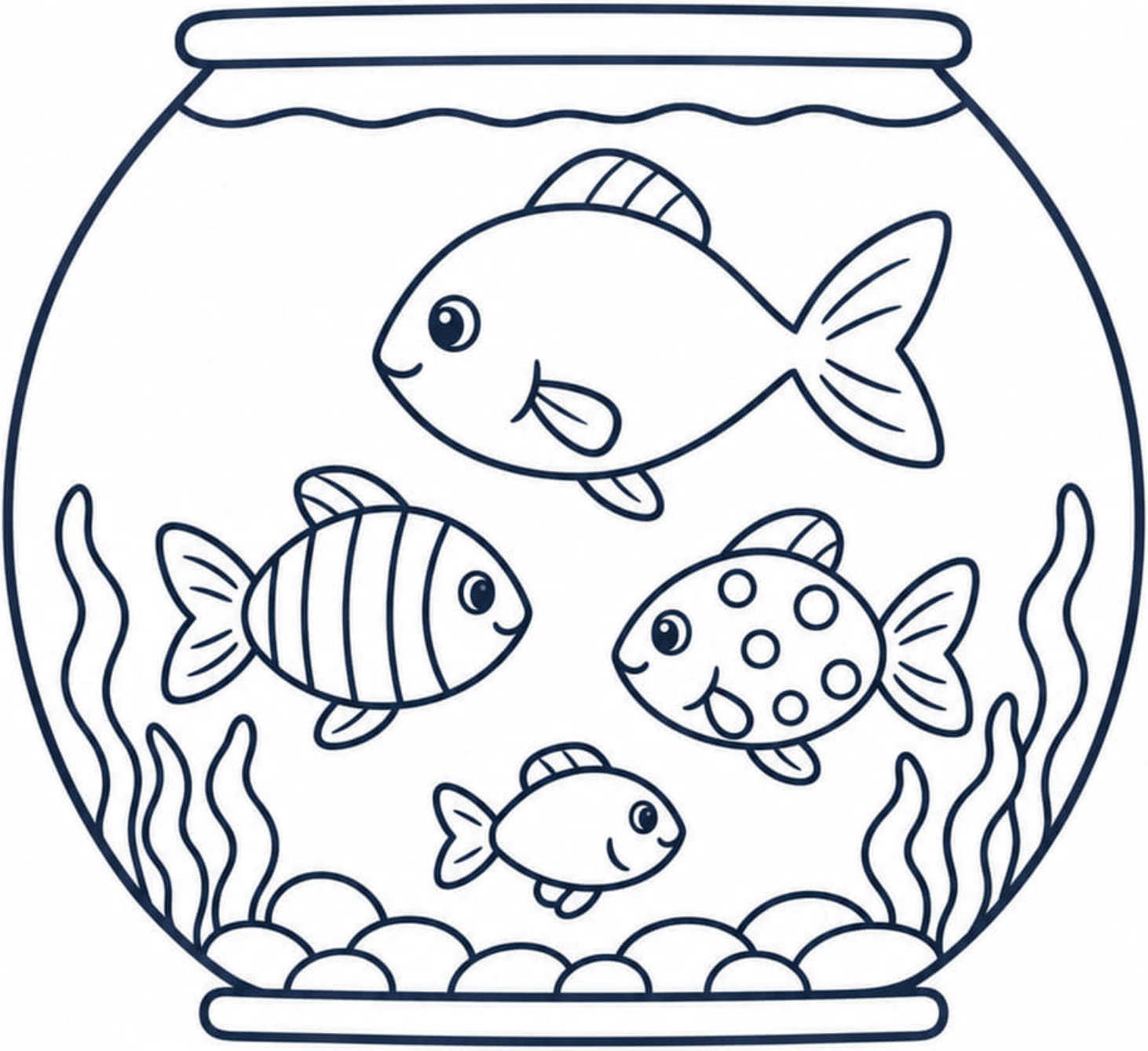


Wskazówka dla nauczyciela

Polecenia: 1. Dach – czerwony. 2. Drzwi – brązowe. 3. Okna – żółte. 4. Drzewo – zielone. 5. Słońce – pomarańczowe. Podawaj po jednym poleceniu i czekaj, aż dziecko skończy.

Słuchaj i koloruj: rybki

Słuchaj uważnie. Koloruj rybki według poleceń.

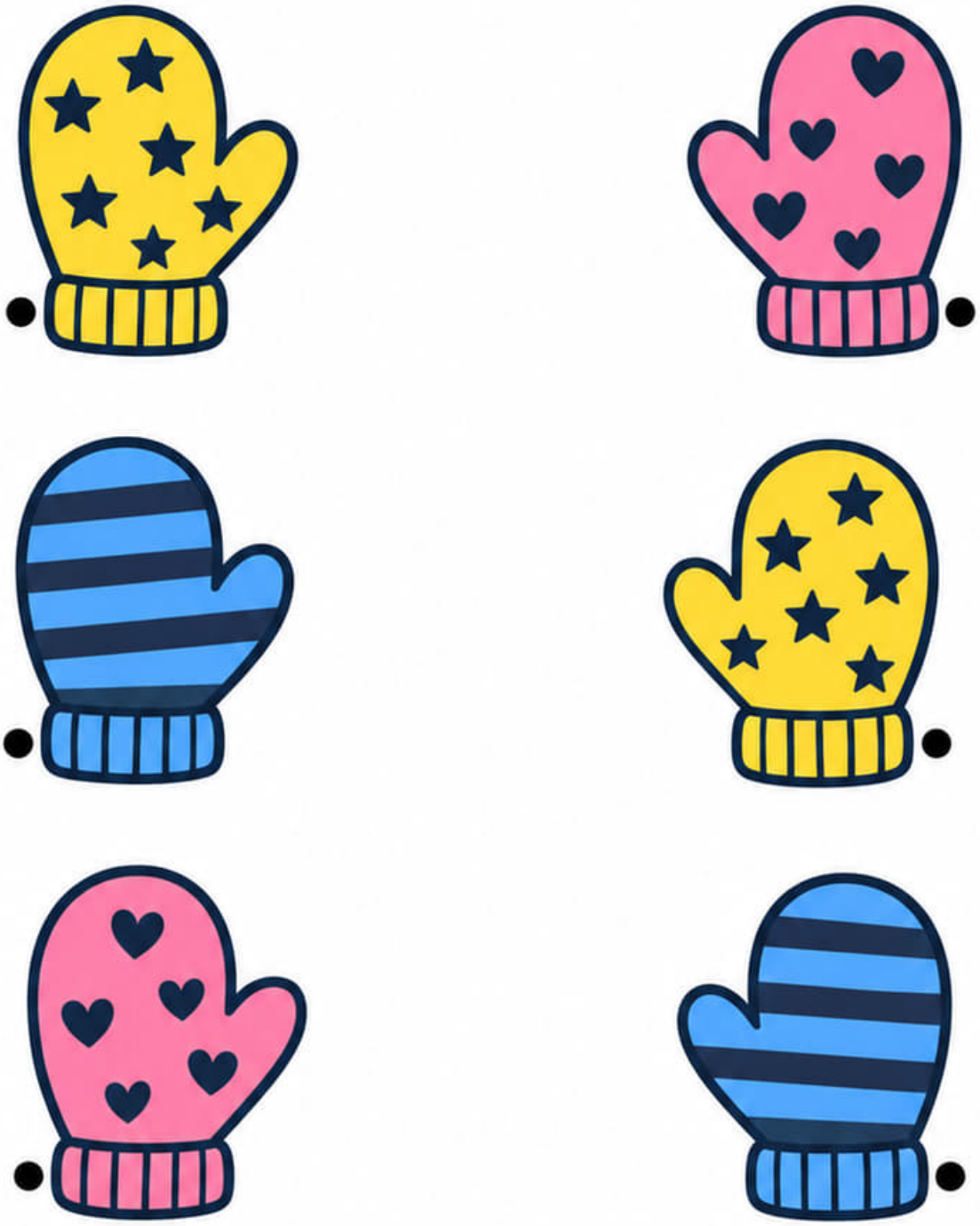


Wskazówka dla nauczyciela

Polecenia: 1. Duża rybka – niebieska. 2. Mała rybka – pomarańczowa. 3. Rybka w paski – żółta. 4. Rybka w kropki – fioletowa. 5. Wodorosty – zielone. Polecenia łączą wielkość, wzór i kolor.

Znajdź parę rękawiczek

Połącz rękawiczki, które tworzą parę.



Wskazówka dla nauczyciela

Pary: w gwiazdki, w paski, w serduszka. Para to dwie takie same rękawiczki – lewa i prawa. Pokaż swoje dłonie: kciuki są zwrócone w różne strony, tak jak w parze rękawiczek.

Znajdź parę skarpetek

Znajdź pary skarpetek. Pokoloruj każdą parę tym samym kolorem.



Wskazówka dla nauczyciela

Są 4 pary. Dziecko szuka według wzoru, bo skarpetki nie są jeszcze kolorowe. Po zadaniu można pobawić się w łączenie w pary prawdziwych skarpetek – to przydatna umiejętność w domu.

Znajdź parę butów

Połącz lewy but z prawym, aby powstała para.



Wskazówka dla nauczyciela

Pary: kalosze, adidasy, sandały, kapcie. Zapytaj, kiedy nosimy każdą parę: kalosze w deszcz, sandały latem, kapcie w domu. To łączy uwagę z wiedzą o świecie.

Znajdź w tłumie: chłopiec w czapce

Znajdź chłopca z ramki. Otocz go kółkiem.



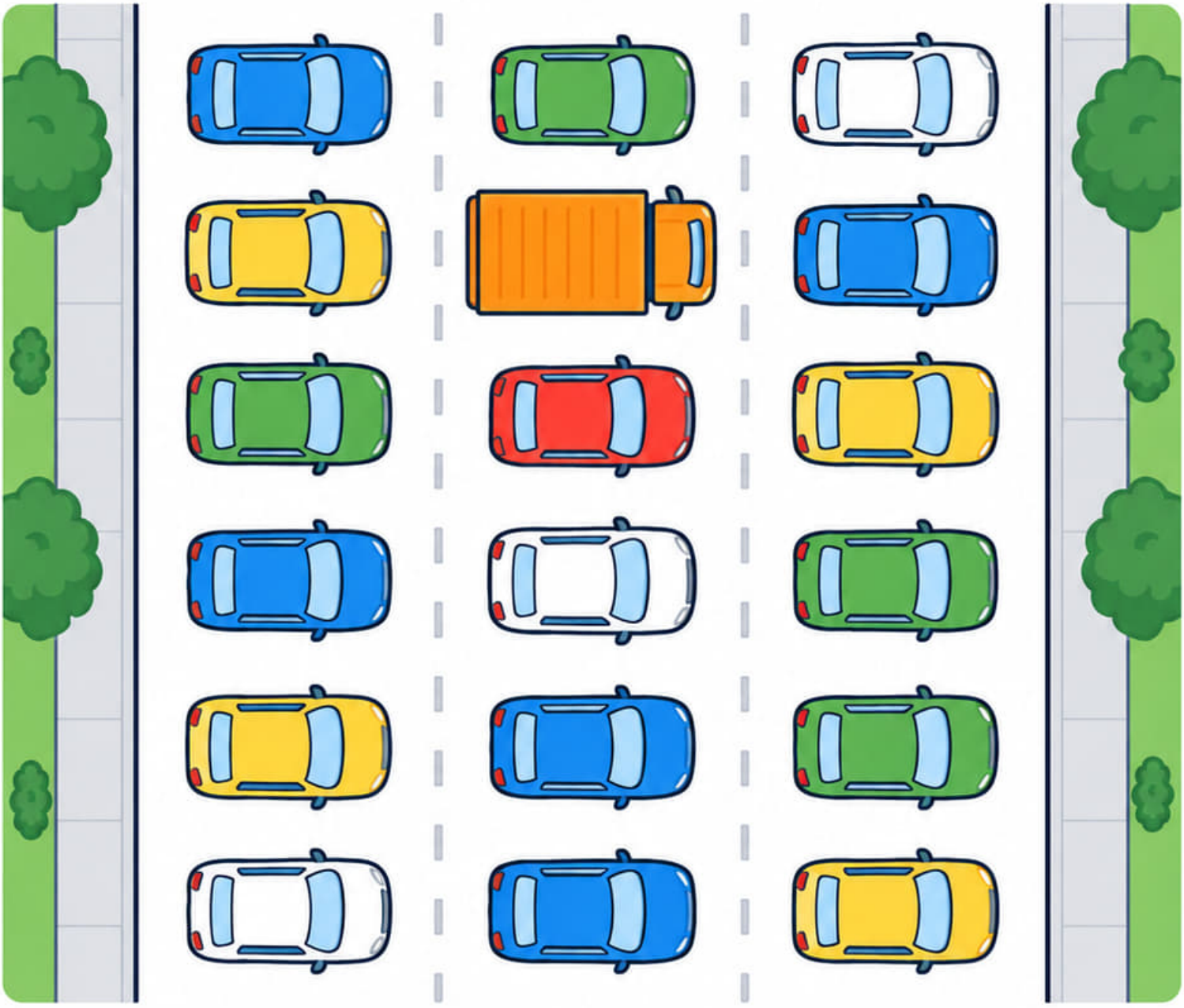
Wskazówka dla nauczyciela

Szukamy chłopca w czerwonej czapce z daszkiem. Inne dzieci też mają czapki, ale w innych kolorach albo innego kształtu. Dziecko może podzielić obrazek na części i szukać po kolei.

Znajdź w tłumie: czerwony samochód

W korku stoi tylko jeden czerwony samochód. Znajdź go i otocz kółkiem.





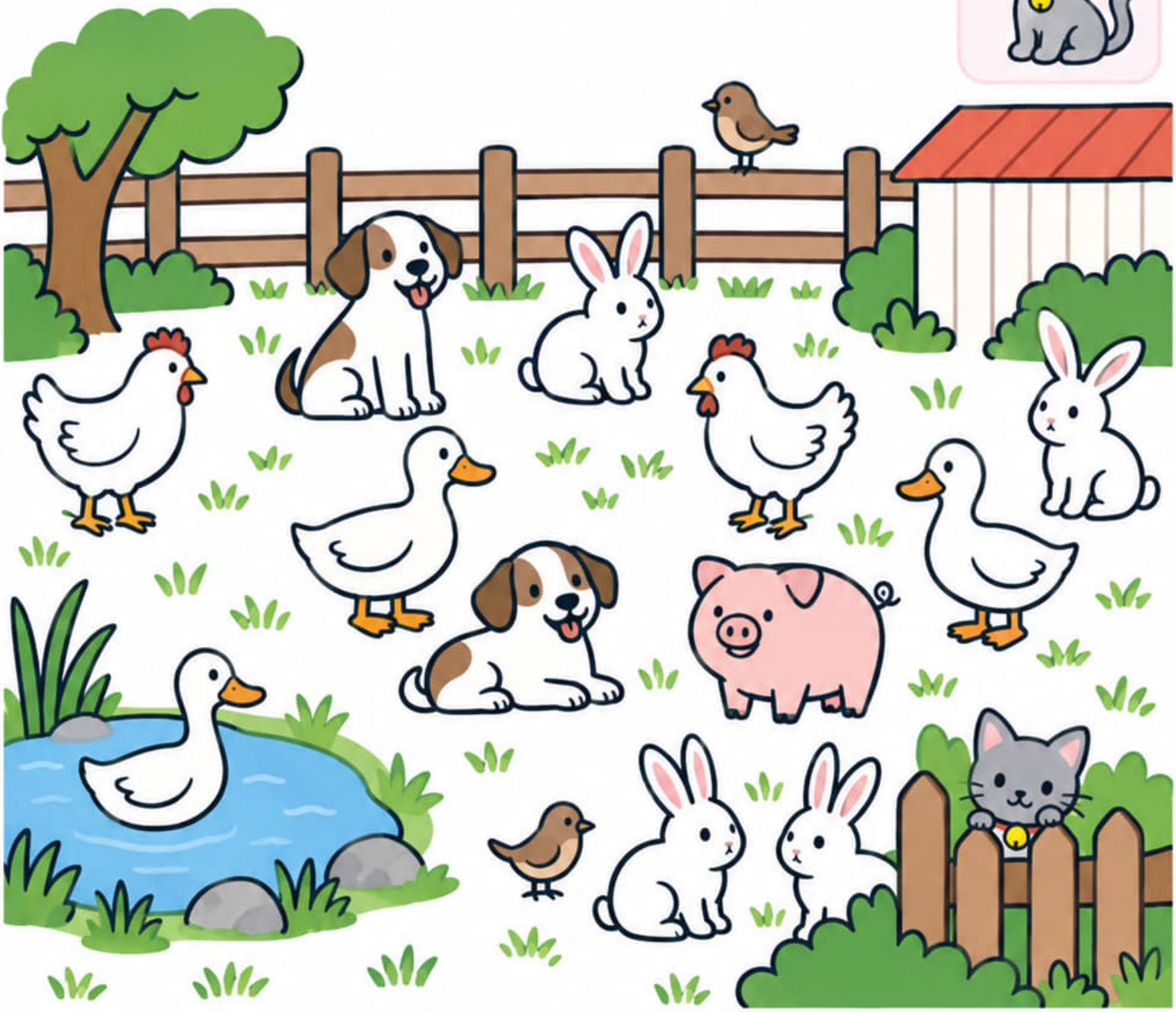
Wskazówka dla nauczyciela

Pomarańczowa ciężarówka jest „pułapką" – ma podobny kolor. Po zadaniu policzcie razem żółte samochody – są 4. To dodatkowe ćwiczenie uwagi i liczenia.

Znajdź w tłumie: kotek

Znajdź kotka z dzwoneczkiem. Otocz go kółkiem.





Wskazówka dla nauczyciela

Kotek chowa się za płotem, obok królików. Na podwórku jest dużo zwierząt, więc to dobre ćwiczenie cierpliwości. Pochwal dziecko za szukanie bez zgadywania.

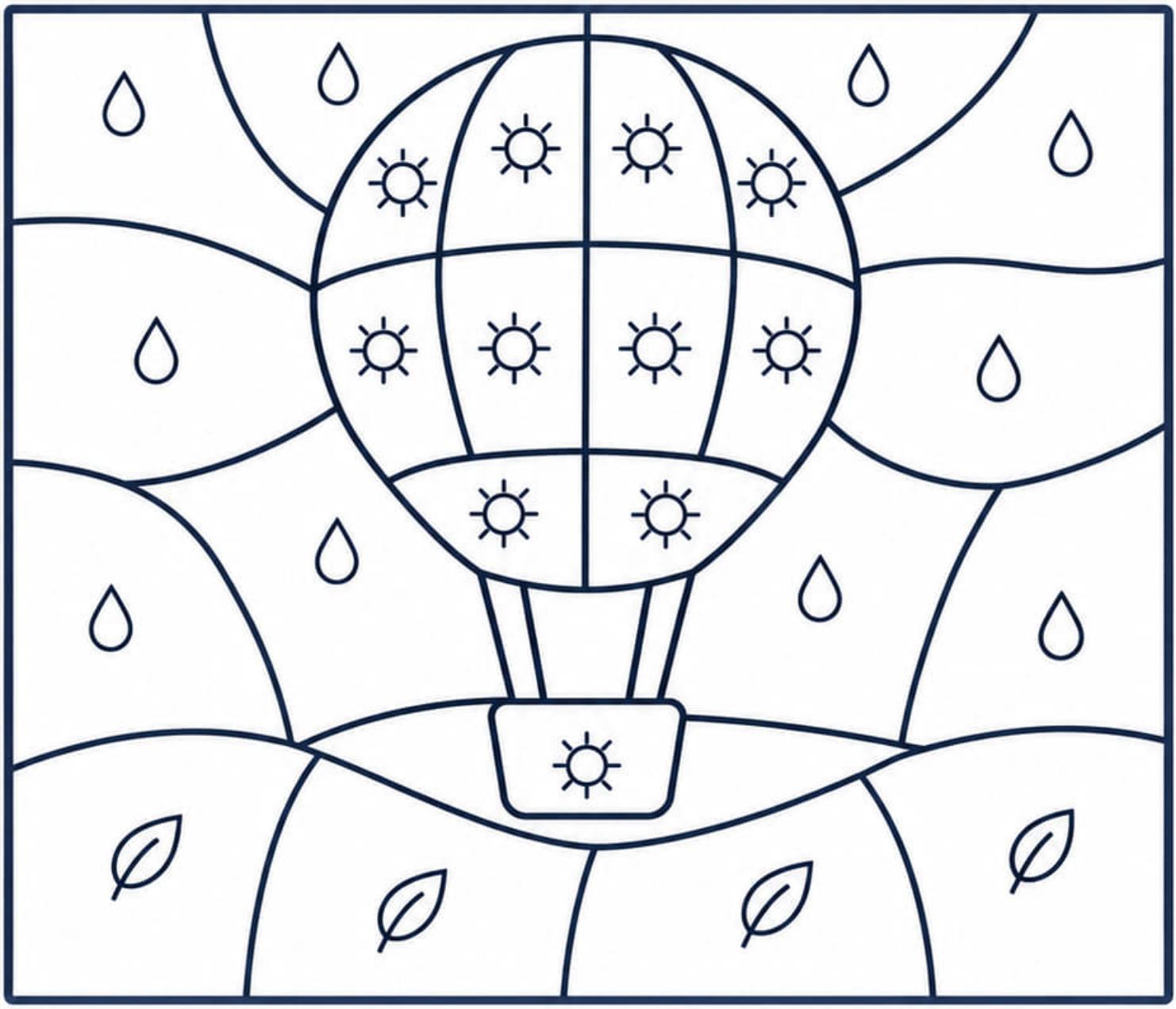
Imię: _____ Data: _____

KARTA 577

Obrazkowy szyfr: kolory

Popatrz na szyfr. Pokoloruj każde pole na kolor jego znaczka.

słońce – żółty • listek – zielony • kropla – niebieski



Wskazówka dla nauczyciela

Po pokolorowaniu pojawi się żółty balon na niebieskim niebie nad zieloną łąką. Dziecko koloruje najpierw wszystkie pola jednego znaczka, potem następnego – tak łatwiej się skupić.

Obrazkowy szyfr: zwierzęta

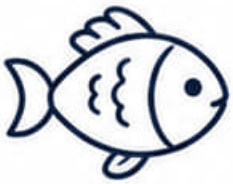
Każde zwierzę to jedna litera. Wpisz litery do kratek i przeczytaj tajne słowa.

 pies – M •  kot – A •  ryba – L •  żaba – T















Wskazówka dla nauczyciela

Tajne słowa: MAMA, ALA, TATA. Dziecko patrzy na zwierzę, szuka go w szyfrze i przepisuje literę. Na koniec może samo ułożyć tajne słowo dla kolegi.

Obrazkowy szyfr: kształty

Odczytaj szyfr. Pod każdym kształtem wpisz jego literę.



koło – O



kwadrat – K

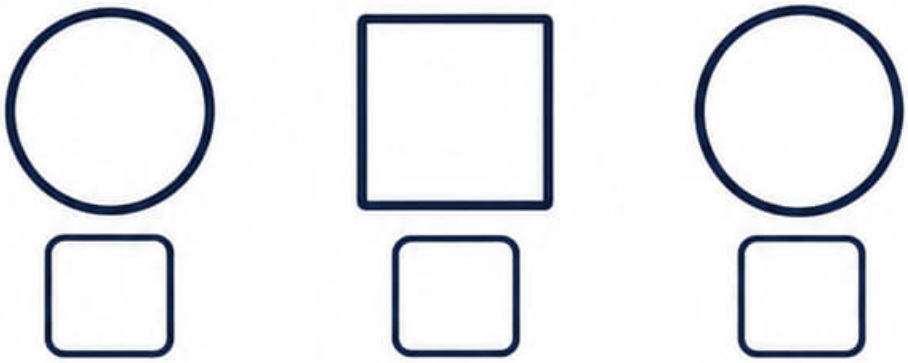


trójkąt – A

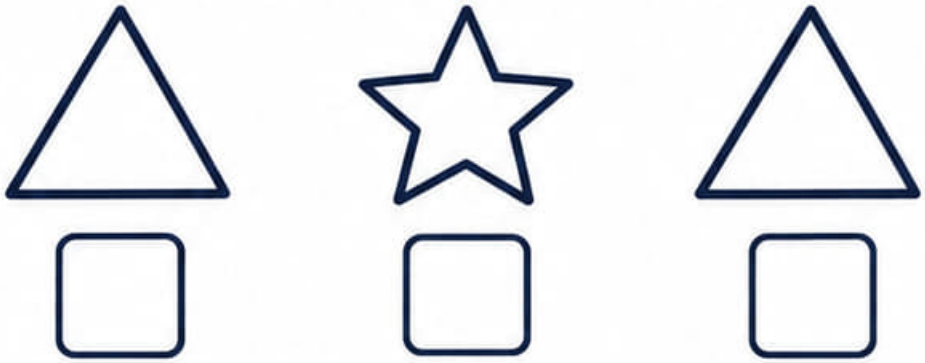


gwiazda – L

koło kwadrat koło



trójkąt gwiazda trójkąt



koło gwiazda trójkąt



Wskazówka dla nauczyciela

Tajne słowa: OKO, ALA, OLA. Zadanie łączy rozpoznawanie kształtów z literami. Zapytaj na koniec: „Jak zapiszesz szyfrem swoje imię?" – i dodajcie nowe kształty.

Znajdź takie same lody

Znajdź lody takie same jak w ramce. Otocz je kółkiem.

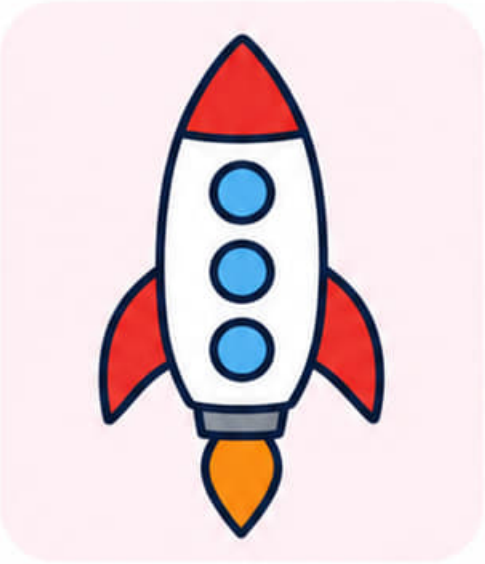


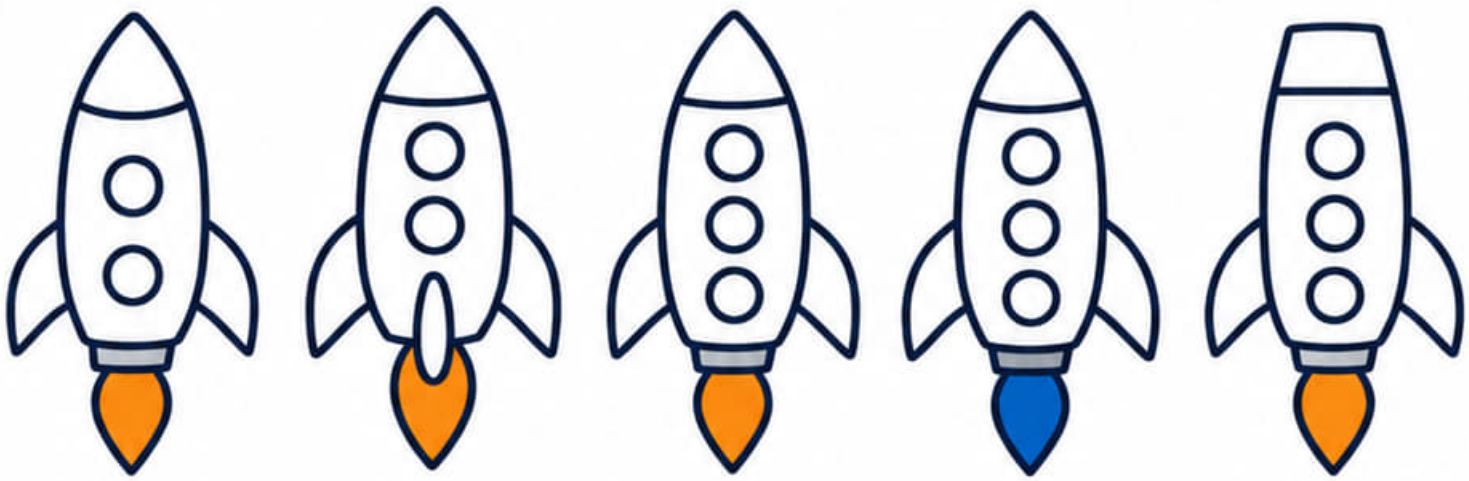
Wskazówka dla nauczyciela

Inne lody różnią się kolejnością kulek, brakiem wisienki albo kolorem. Sprawdzajcie po kolei: dolna kulka, górna kulka, wisienka. Tylko jedne lody zgadzają się we wszystkim.

Znajdź taką samą rakietę

Która rakieta jest taka sama jak w ramce? Pokoloruj ją.





Wskazówka dla nauczyciela

Pozostałe rakiety mają 2 okienka, 3 skrzydełka, niebieski płomień albo inny czubek. Liczenie okienek i skrzydełek pomaga znaleźć właściwą rakietę.

Znajdź taki sam domek

Znajdź na ulicy domek taki jak w ramce.
Narysuj do niego drogę od ramki.



Wskazówka dla nauczyciela

Szczegóły do sprawdzenia: kolor drzwi, liczba okien, położenie komina i kwiatek w oknie. Domków jest więcej niż na poprzednich kartach, więc to trudniejsze zadanie.

Uwaga – powtórka: znajdź i policz

Znajdź w parku kaczki, motyle i pieski. Policz je i wpisz liczby do tabelki.

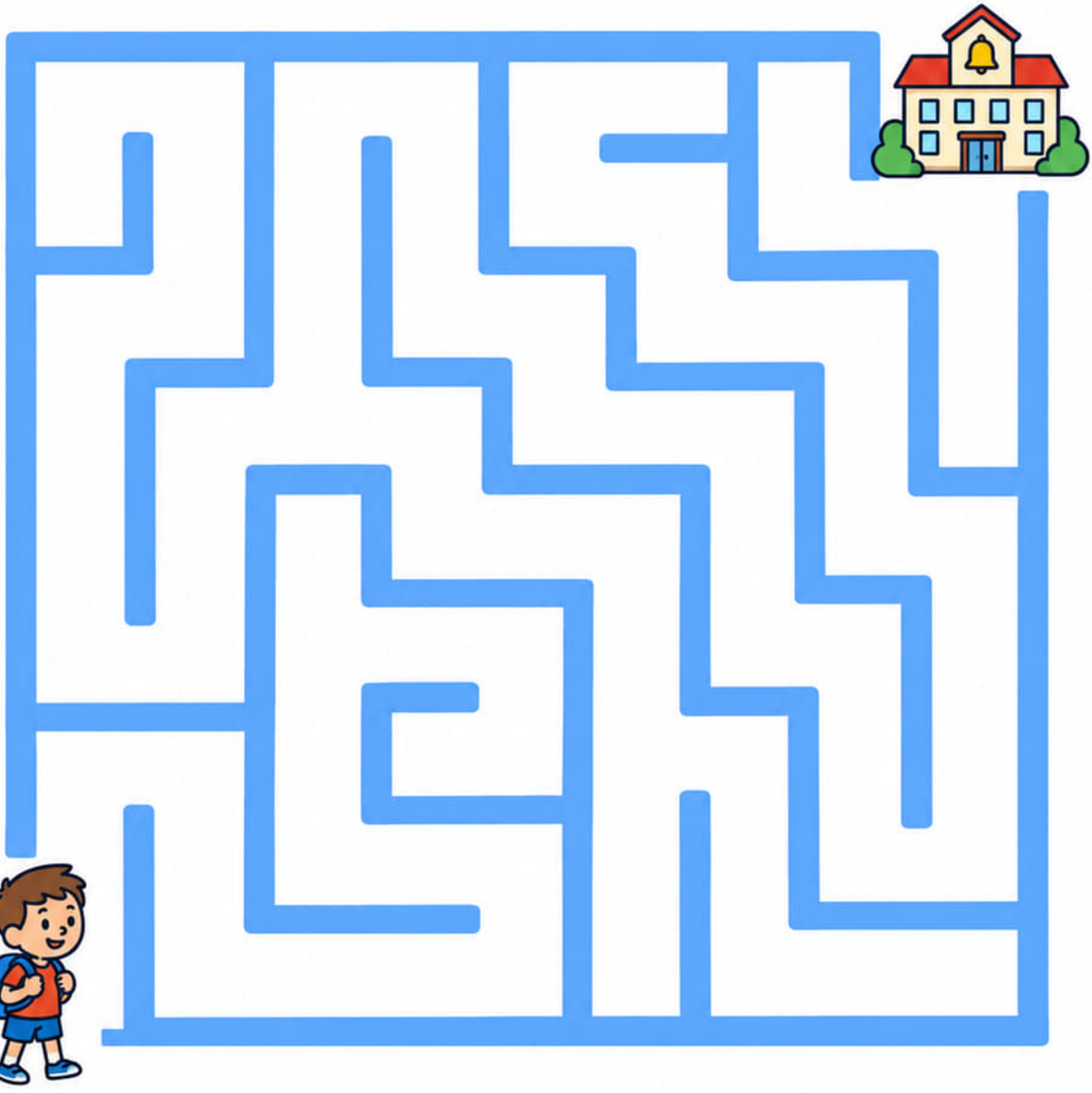


Wskazówka dla nauczyciela

Kaczek – 4, motyli – 6, piesków – 3. To powtórka działu. Dziecko może zaznaczać policzone zwierzęta kropką, aby nie liczyć ich dwa razy.

Uwaga – powtórka: labirynt

Pomóż chłopcu dojść do szkoły. Narysuj drogę przez labirynt.

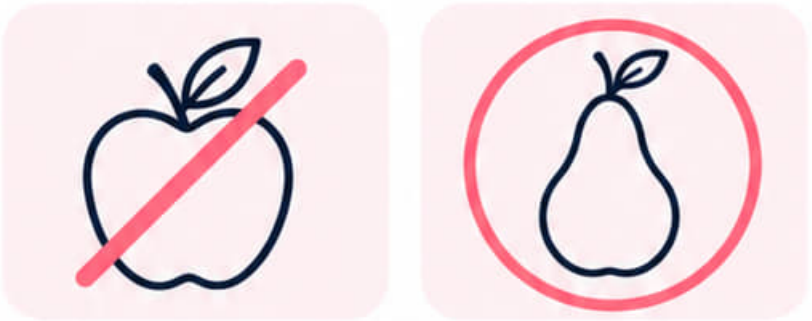


Wskazówka dla nauczyciela

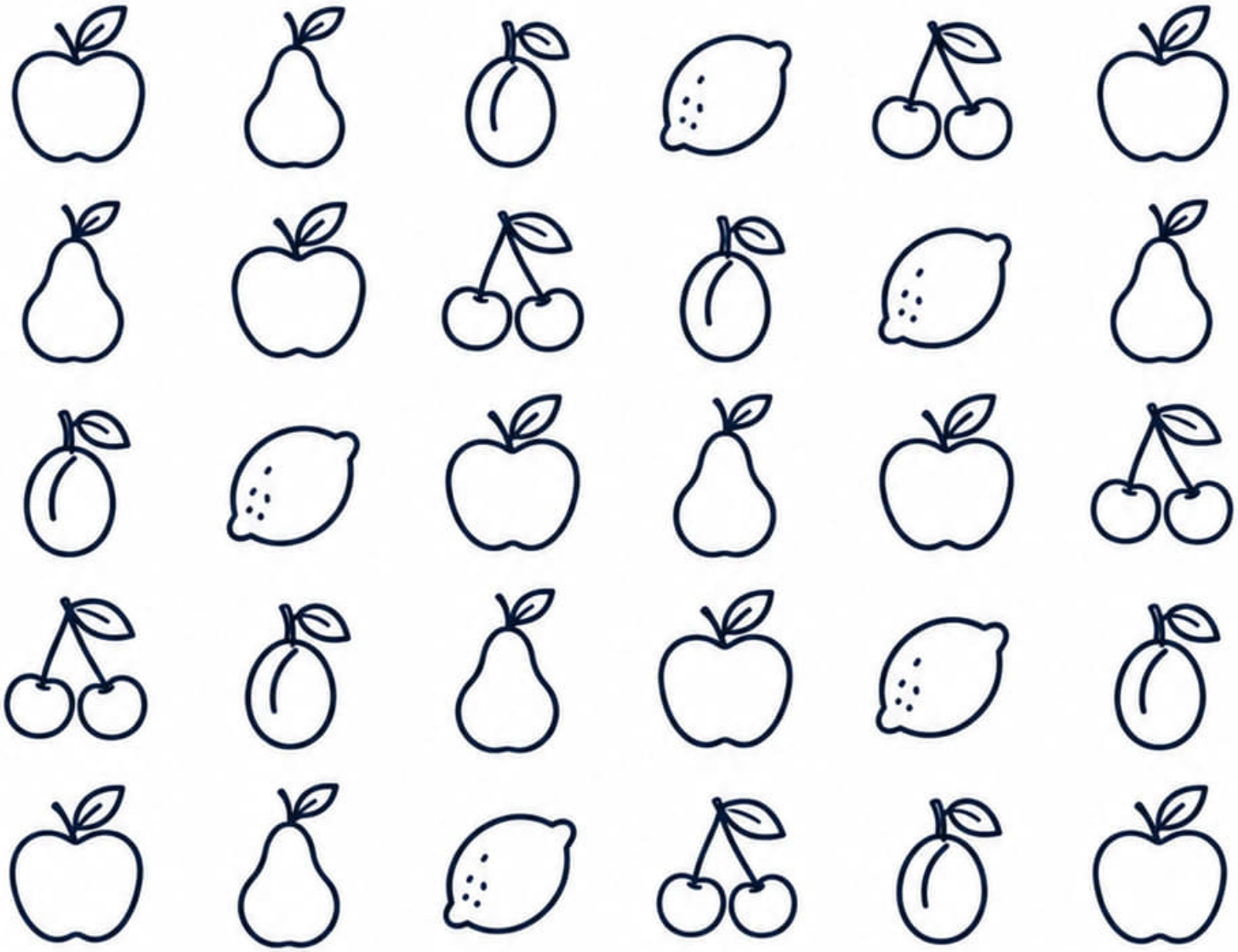
To najtrudniejszy labirynt w tym dziale. Zachęć dziecko, by zatrzymywało się na każdym skrzyżowaniu i patrzyło, która droga prowadzi dalej. Ołówek i gumka pozwalają spokojnie poprawiać.

Uwaga – powtórka: skreśl

Skreśl wszystkie jabłka. Otocz kółkiem wszystkie gruszki.



jabłko – skreśl • gruszka – otocz kółkiem



Wskazówka dla nauczyciela

Jabłek jest 8, gruszek 6. Dwie zasady naraz to duże wyzwanie dla uwagi. Jeśli dziecko się gubi, zróbcie zadanie w dwóch rundach: najpierw jabłka, potem gruszki.

Co do czego pasuje? – w łazience

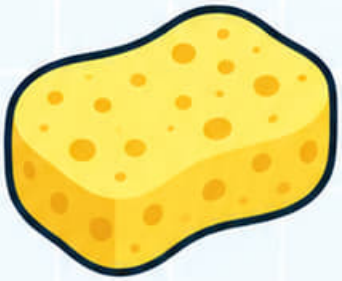
Połącz rzeczy, które do siebie pasują.

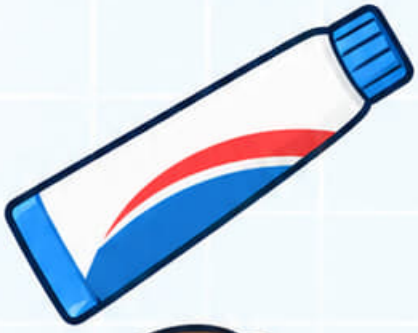




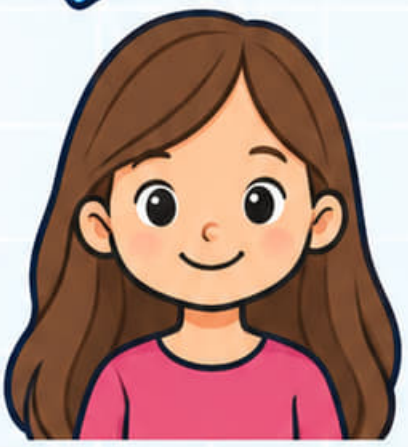












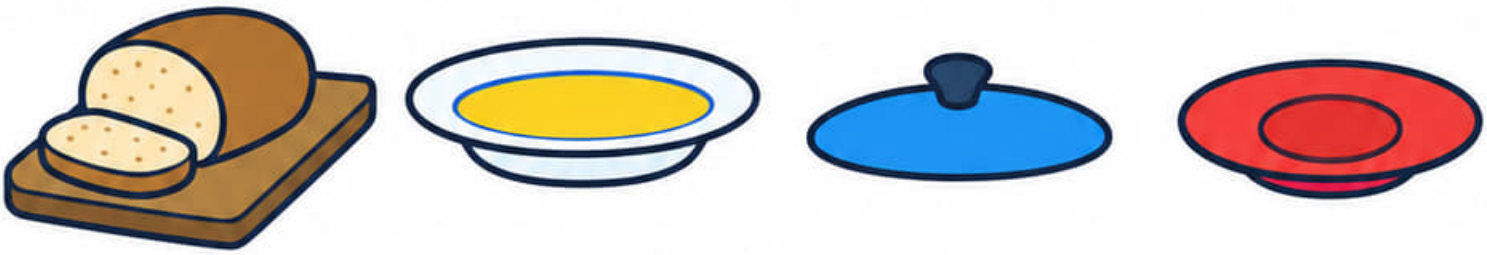
Wskazówka dla nauczyciela

Szczoteczka – pasta, grzebień – włosy, gąbka – wanna, ręcznik – mokre ręce. Zapytaj przy każdej parze: „Do czego to służy?". Dziecko może pokazać gestem mycie zębów i czesanie.

Co do czego pasuje? – w kuchni

Połącz rzeczy z kuchni, które pasują do siebie.





Wskazówka dla nauczyciela

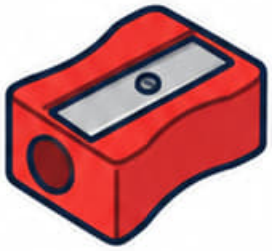
Garnek – pokrywka, filiżanka – spodek, nóż – deska z chlebem, łyżka – talerz zupy. Porozmawiajcie, kto w domu używa tych rzeczy. Przypomnij, że nożem posługują się dorośli.

Co do czego pasuje? – w szkole

Połącz szkolne rzeczy w pary.





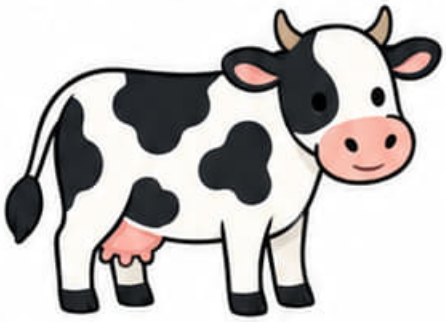
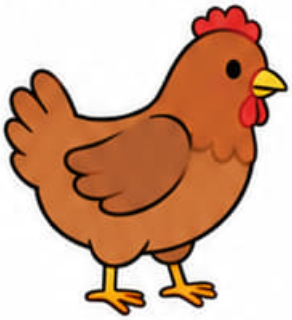
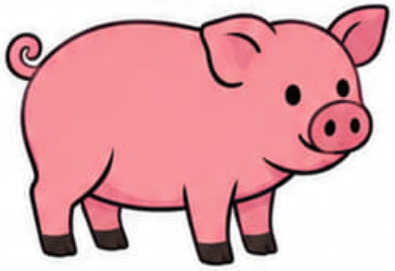


Wskazówka dla nauczyciela

Ołówek – temperówka, pędzel – farby, zeszyt – długopis, plecak – książki. Niektóre rzeczy pasują do kilku innych – przyjmij każdą sensowną odpowiedź, jeśli dziecko umie ją wyjaśnić.

Mama i dziecko: zwierzęta na wsi

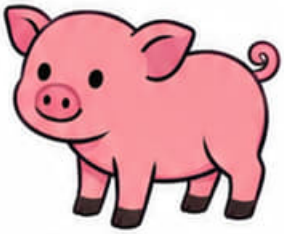
Połącz mamę z jej dzieckiem.









Wskazówka dla nauczyciela

Krowa – cielę, kura – kurczątko, świnia – prosiątko, owca – jagnię, klacz – źrebię. Nazwy młodych mogą być nowe – powtarzajcie je razem. Pytaj: „Jak woła mama? A jak dziecko?".

Mama i dziecko: zwierzęta w lesie

Połącz leśną mamę z jej dzieckiem.

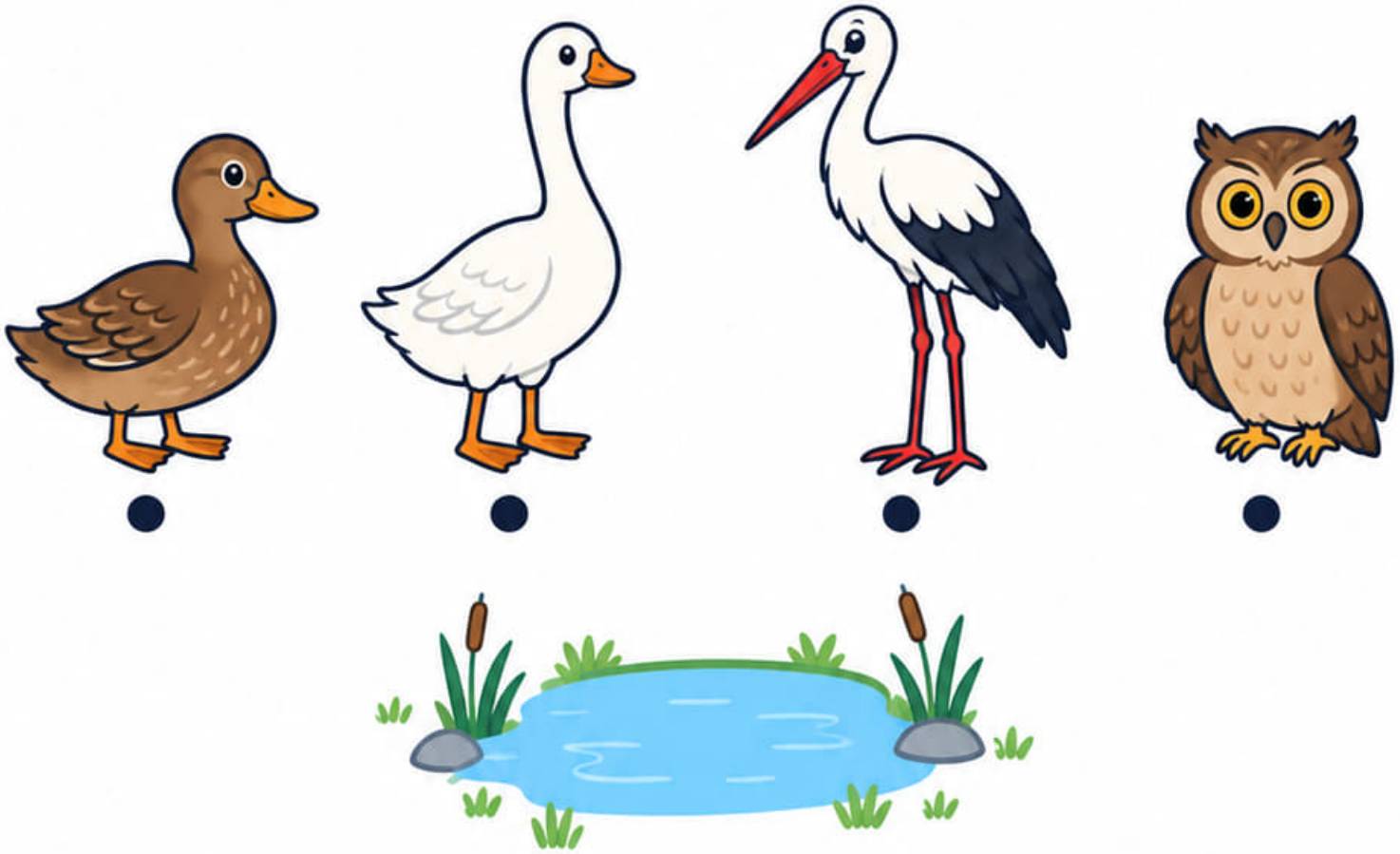


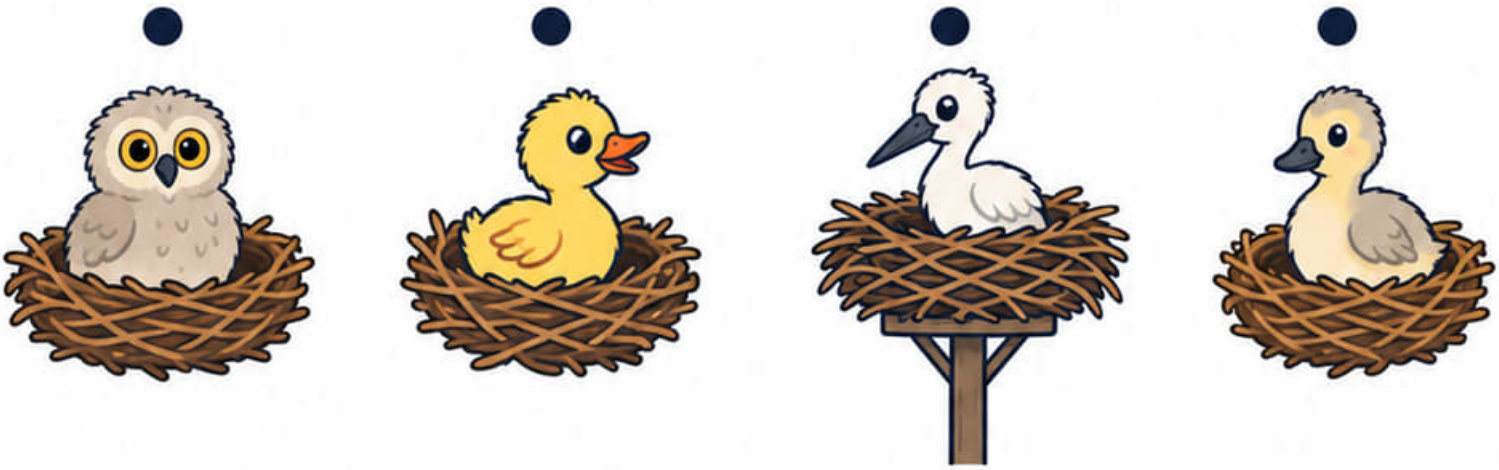
Wskazówka dla nauczyciela

Sarna – koźlę, dzik – warchlak, niedźwiedzica – niedźwiadek, lisica – lisek. Ciekawostka: młode dziki mają paski, a młode sarny białe kropki. Dziecko może je wskazać na obrazku.

Mama i dziecko: ptaki

Połącz ptasią mamę z jej pisklęciem.





Wskazówka dla nauczyciela

Kaczka – kaczątko, gęś – gąsiątko, bocianica – bocianiątko, sowa – sowie pisklę. Słowo „pisklę" oznacza małego ptaszka. Ptasie młode wykluwają się z jajek – to dobry temat na rozmowę.

Kto gdzie mieszka? – buda i gniazdo

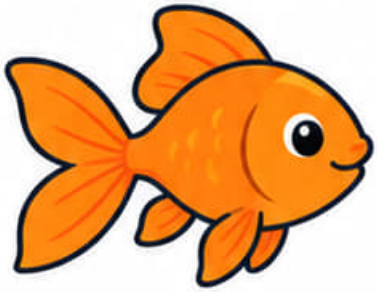
Połącz zwierzę z jego domem.

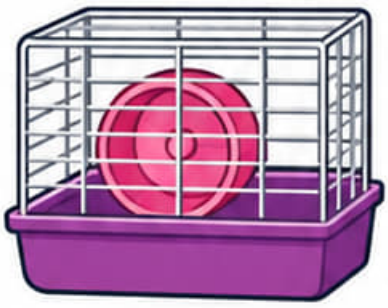
















Wskazówka dla nauczyciela

Pies – buda, ptak – gniazdo, rybka – akwarium, chomik – klatka. Zapytaj: „A ty gdzie mieszkasz?". Dziecko może narysować na odwrocie swój dom.

Kto gdzie mieszka? – ul, nora, dziupla

Połącz zwierzę z miejscem, w którym mieszka.

















ul • nora • dziupla • kopiec

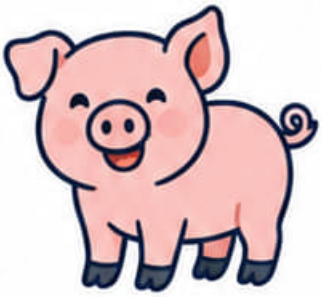
Wskazówka dla nauczyciela

Pszczoła – ul, lis – nora, dzięcioł – dziupla, kret – kopiec. Słowa „nora", „dziupla" i „kopiec" mogą być nowe – pokaż je na obrazku i powtórzcie je razem.

Kto gdzie mieszka? – na wsi

Gdzie śpią zwierzęta na wsi? Połącz zwierzę z jego budynkiem.











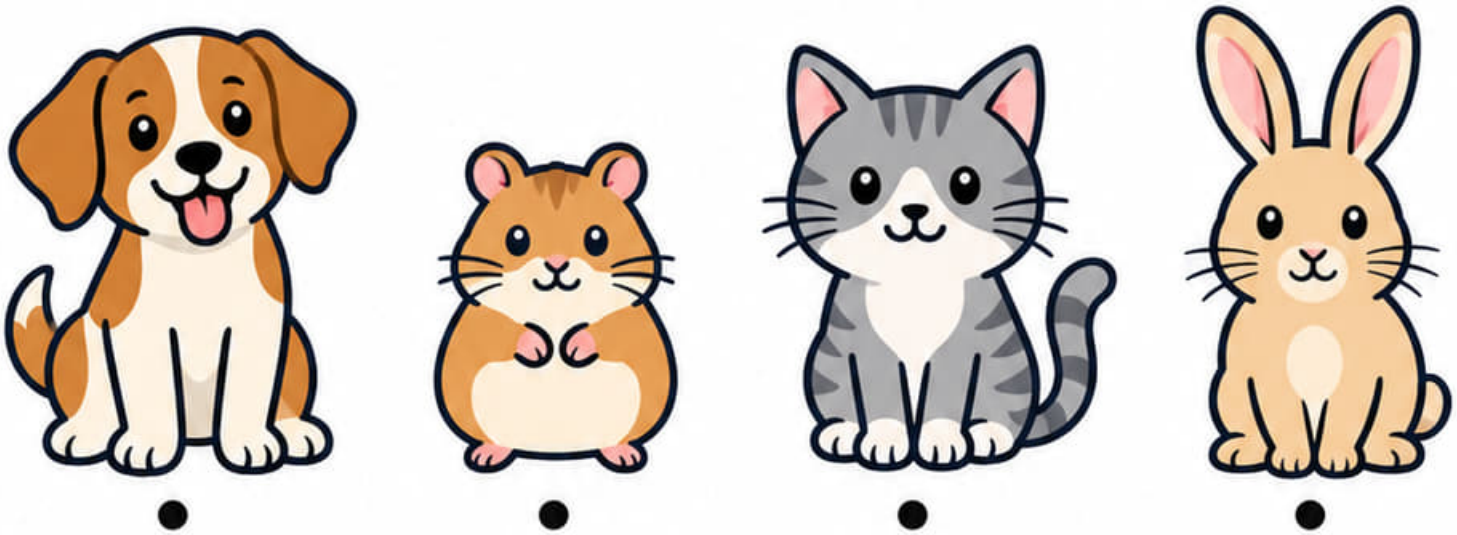
obora • stajnia • chlew • kurnik

Wskazówka dla nauczyciela

Krowa – obora, koń – stajnia, świnia – chlew, kura – kurnik. Jeśli dziecko było na wsi, poproś, by opowiedziało, jakie zwierzęta tam widziało.

Kto co je? – zwierzęta domowe

Połącz zwierzę z jego miską.



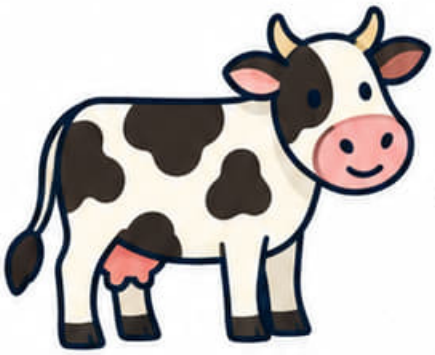


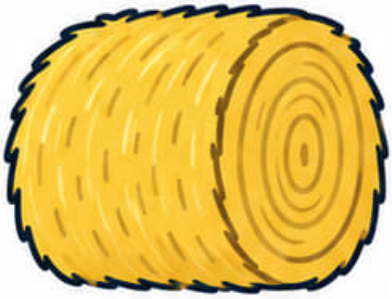
Wskazówka dla nauczyciela

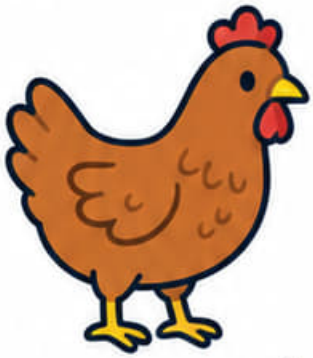
Kot – ryba, pies – kość, królik – marchewka, chomik – ziarenka. Porozmawiajcie o tym, że zwierzęta domowe potrzebują codziennie jedzenia i wody, a my o tym pamiętamy.

Kto co je? – zwierzęta na wsi

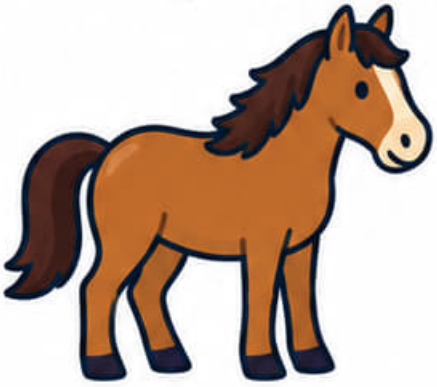
Co jedzą zwierzęta na wsi? Połącz je z jedzeniem.



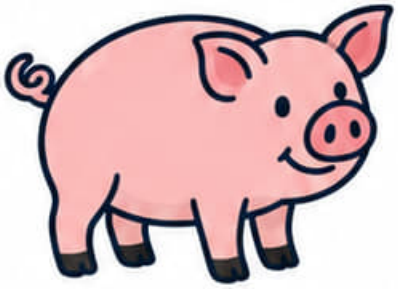












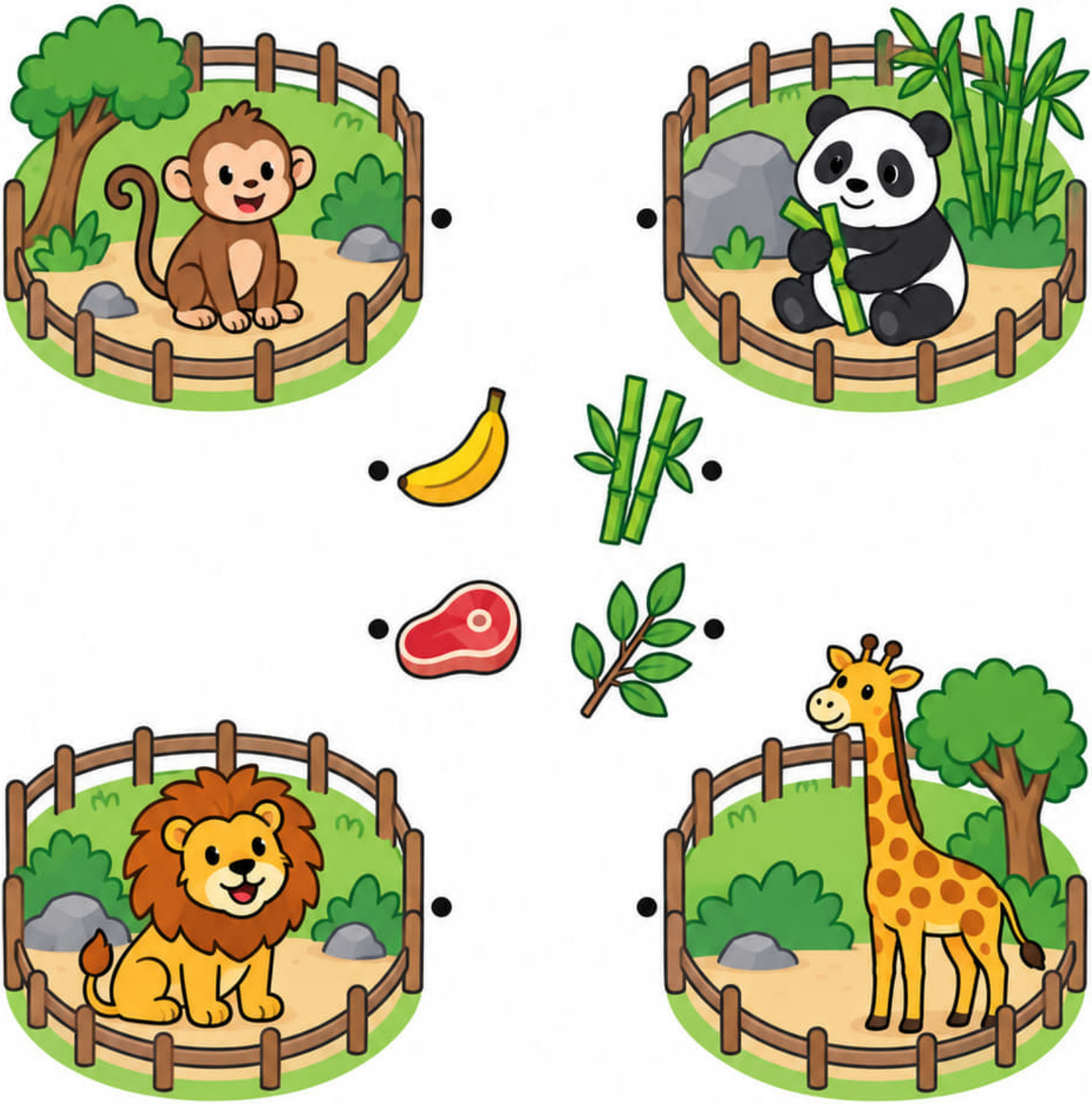


Wskazówka dla nauczyciela

Krowa – trawa, kura – ziarno, koń – siano, świnia – ziemniaki. Niektóre zwierzęta jedzą kilka rzeczy – koń zje też trawę. Przyjmij każdą sensowną odpowiedź i porozmawiajcie o niej.

Kto co je? – zwierzęta w zoo

Pomóż opiekunowi w zoo. Połącz każde zwierzę z jego jedzeniem.



Wskazówka dla nauczyciela

Małpa – banan, panda – bambus, lew – mięso, żyrafa – liście. Żyrafa sięga liści wysoko na drzewie dzięki długiej szyi – dziecko może pokazać, jak się wyciąga.

Kto czego używa w pracy? – lekarka i kucharz

Połącz każdą rzecz z osobą, która używa jej w pracy.



lekarka • **kucharz**

Wskazówka dla nauczyciela

Lekarka: stetoskop, termometr, plaster. Kucharz: garnek, chochla, trzepaczka. Zapytaj: „Co robi lekarka? A co kucharz?". Można pobawić się w lekarza albo w gotowanie.

Kto czego używa w pracy? – strażak i policjantka

Połącz rzeczy ze strażakiem albo z policjantką.



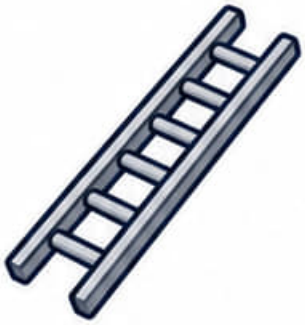
strażak



policjantka













Wskazówka dla nauczyciela

Strażak: wąż, hełm, drabina. Policjantka: lizak, czapka, gwizdek. Przypomnij numer alarmowy 112 i to, że strażacy i policjanci pomagają ludziom w potrzebie.

Kto czego używa w pracy? – fryzjerka i malarz

Połącz każdą rzecz z fryzjerką albo z malarzem.



fryzjerka



malarz













Wskazówka dla nauczyciela

Fryzjerka: nożyczki, grzebień, suszarka. Malarz: pędzel, wałek, wiadro z farbą. To już sześćsetna karta! Zapytaj, kim dziecko chciałoby zostać, gdy dorośnie.

Gdzie to znajdziesz? – w domu

Połącz każdą rzecz z pomieszczeniem, w którym ją znajdziesz.

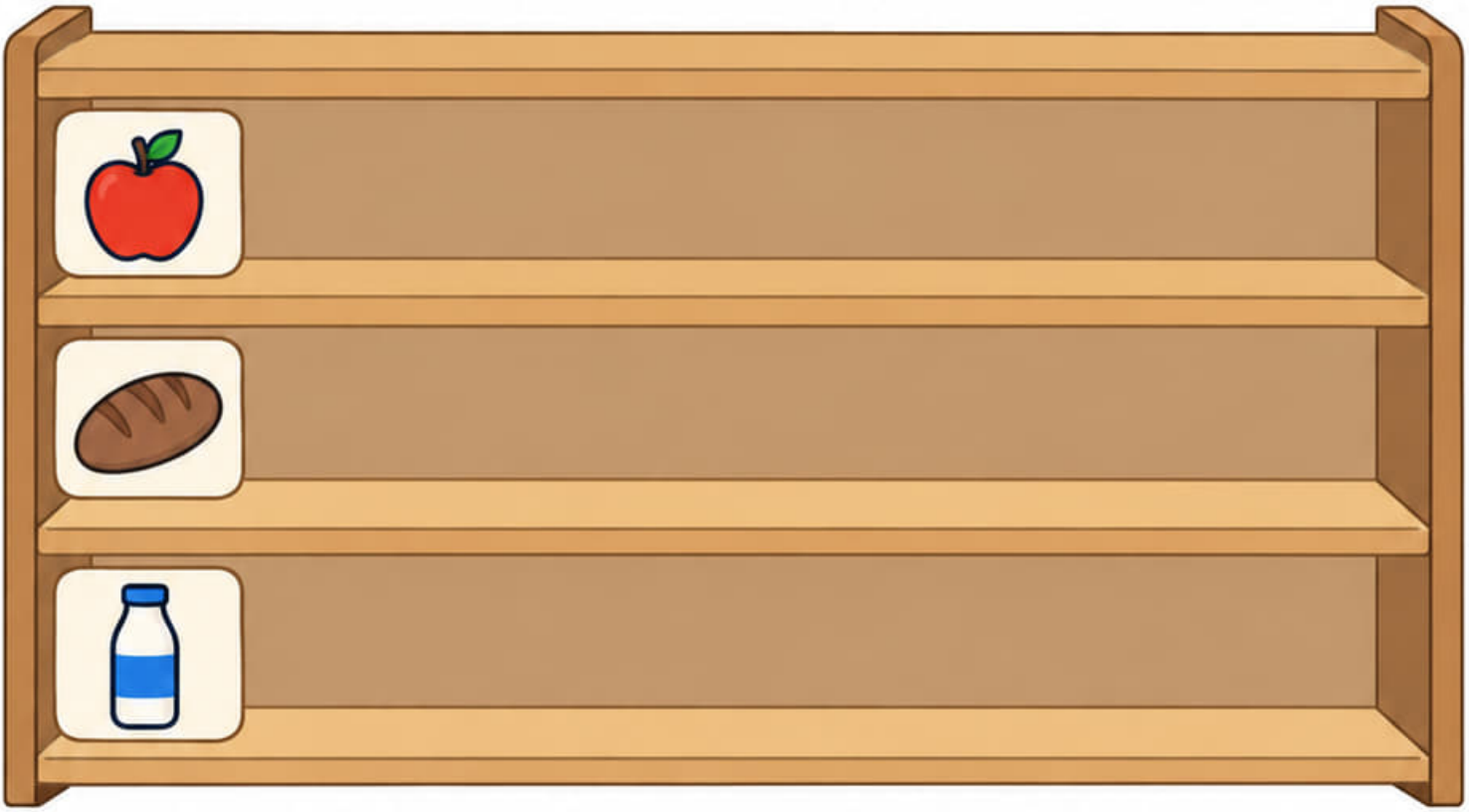


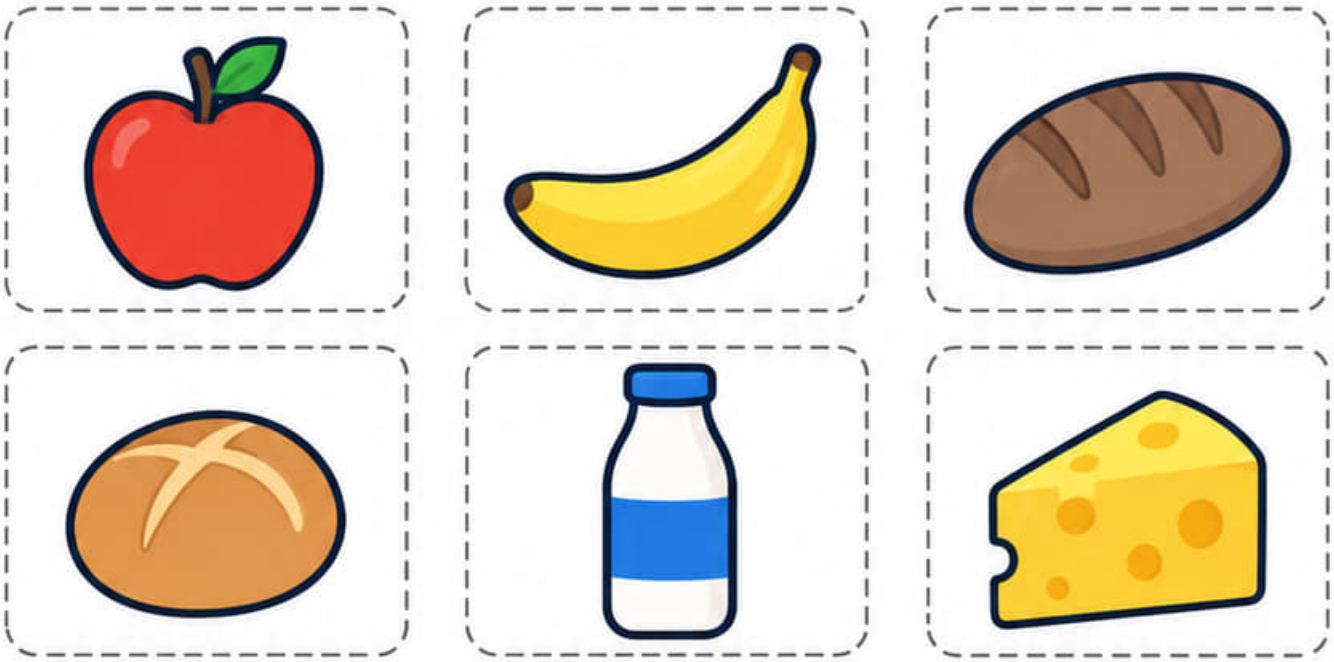
Wskazówka dla nauczyciela

Kuchnia: garnek, talerz. Łazienka: szczoteczka, gumowa kaczuszka. Sypialnia: poduszka, piżama. Pokój dzienny: pilot, poduszka na kanapę. Do każdego pomieszczenia prowadzą dwie linie.

Gdzie to znajdziesz? – w sklepie

Wytnij produkty. Naklej je na właściwej półce w sklepie.





Wskazówka dla nauczyciela

Owoce: jabłko, banan. Pieczywo: chleb, bułka. Nabiał: mleko, ser. Po zadaniu pobawcie się w sklep: dziecko jest sprzedawcą i podaje produkty z właściwej półki.

Gdzie to znajdziesz? – na plaży

Otocz kółkiem rzeczy, które pasują na plażę. Skreśl rzeczy, które nie pasują.



Wskazówka dla nauczyciela

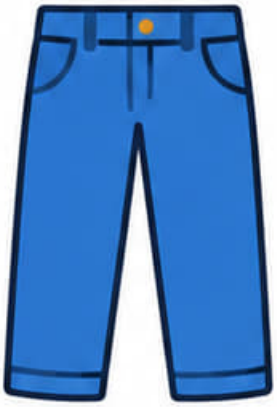
Na plażę: wiaderko, łopatka, parasol, okulary, kostium. Nie pasują: sanki, szalik, rękawiczki, bałwanek – to rzeczy na zimę. Zapytaj: „Dlaczego sanki nie pasują?".

Pary przedmiotów: but i skarpetka

Co nosimy razem? Połącz pary.

















Wskazówka dla nauczyciela

But – skarpetka, spodnie – pasek, koszula – krawat, **czapka** – szalik. Zapytaj: „Co zakładasz najpierw: skarpetkę czy but?". To przygotowanie do kart o ubieraniu się.

Pary przedmiotów: szczoteczka i pasta

Połącz rzeczy z łazienki, których używamy razem.



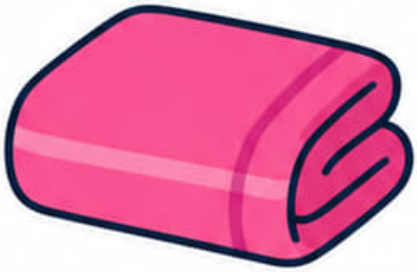












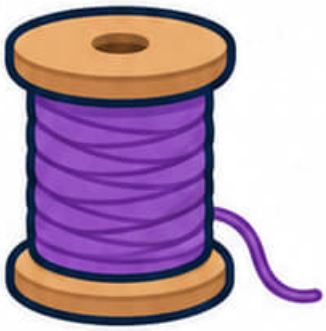
Wskazówka dla nauczyciela

Szczoteczka – pasta, mydło – ręcznik, grzebień – lusterko. Dziecko może pokazać ruchem każdą czynność: mycie zębów, wycieranie rąk, czesanie przed lusterkiem.

Pary przedmiotów: klucz i zamek

Połącz rzeczy, które działają razem.

















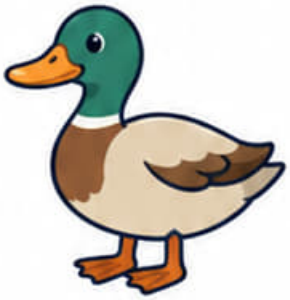
Wskazówka dla nauczyciela

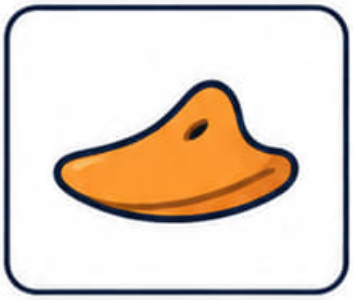
Klucz – zamek, list – koperta, młotek – gwóźdź, igła – nitka. Przypomnij, że igła i gwoździe są ostre i używają ich dorośli. Zapytaj, do czego służy każda para.

Całość i część: zwierzęta

Do kogo to należy? Połącz część z całym zwierzęciem.

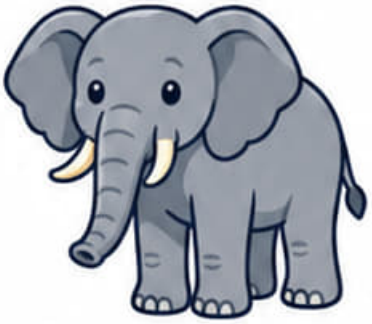
















Wskazówka dla nauczyciela

Trąba – słoń, dziób – kaczka, płetwa – ryba, ogon w paski – tygrys. Nazwijcie części ciała zwierząt. Zapytaj: „Co ty masz zamiast trąby?" – nos!

Całość i część: pojazdy

Z jakiego pojazdu jest ta część? Połącz ją z pojazdem.















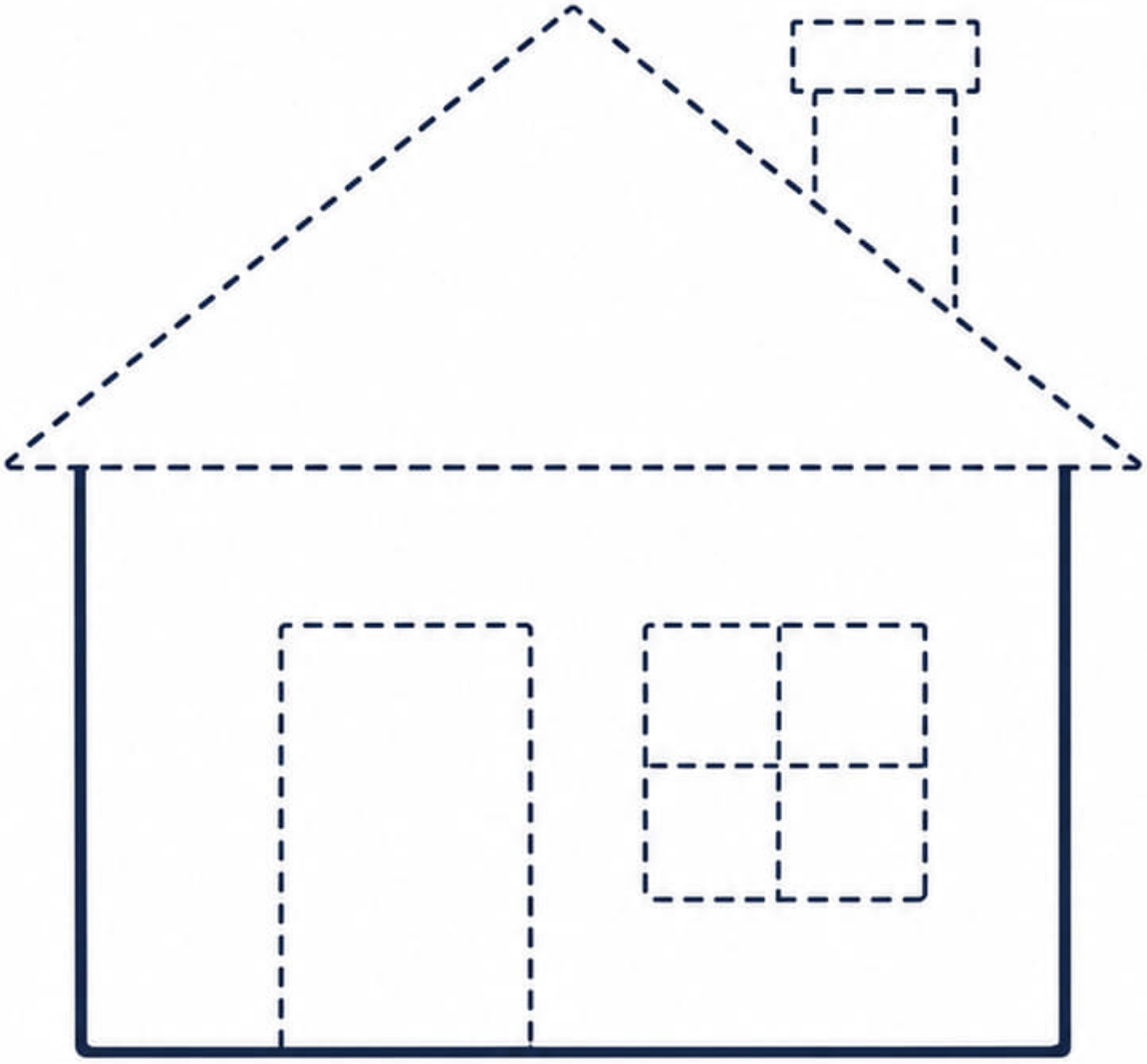


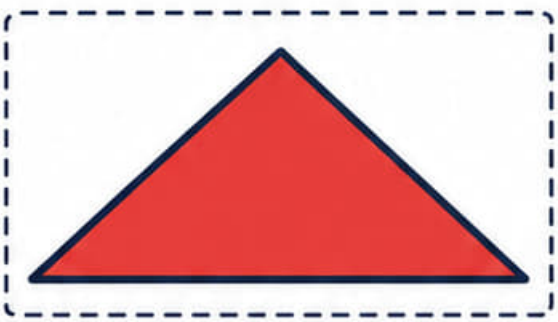
Wskazówka dla nauczyciela

Kierownica – rower, skrzydło – samolot, żagiel – żaglówka, duże koło – traktor. Przy każdej parze zapytaj, do czego służy ta część: kierownica – do skręcania, żagiel – do łapania wiatru.

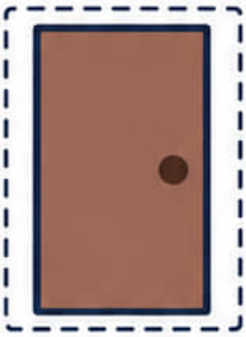
Całość i część: dom

Wytnij części domu. Naklej je we właściwych miejscach.









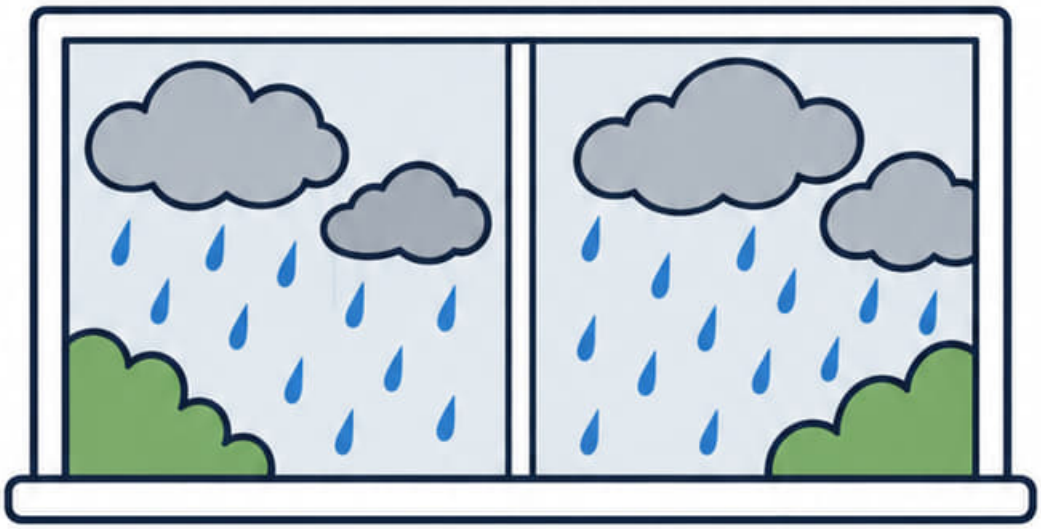


Wskazówka dla nauczyciela

Dach na górze, komin na dachu, drzwi na dole, okno obok drzwi. Używaj słów „na", „pod", "obok". Zanim dziecko je przyklei, niech ułoży części i sprawdzi, czy dom wygląda dobrze.

Ubrania na pogodę: deszcz

Pada deszcz. Pokoloruj rzeczy, które przydadzą się na deszcz.



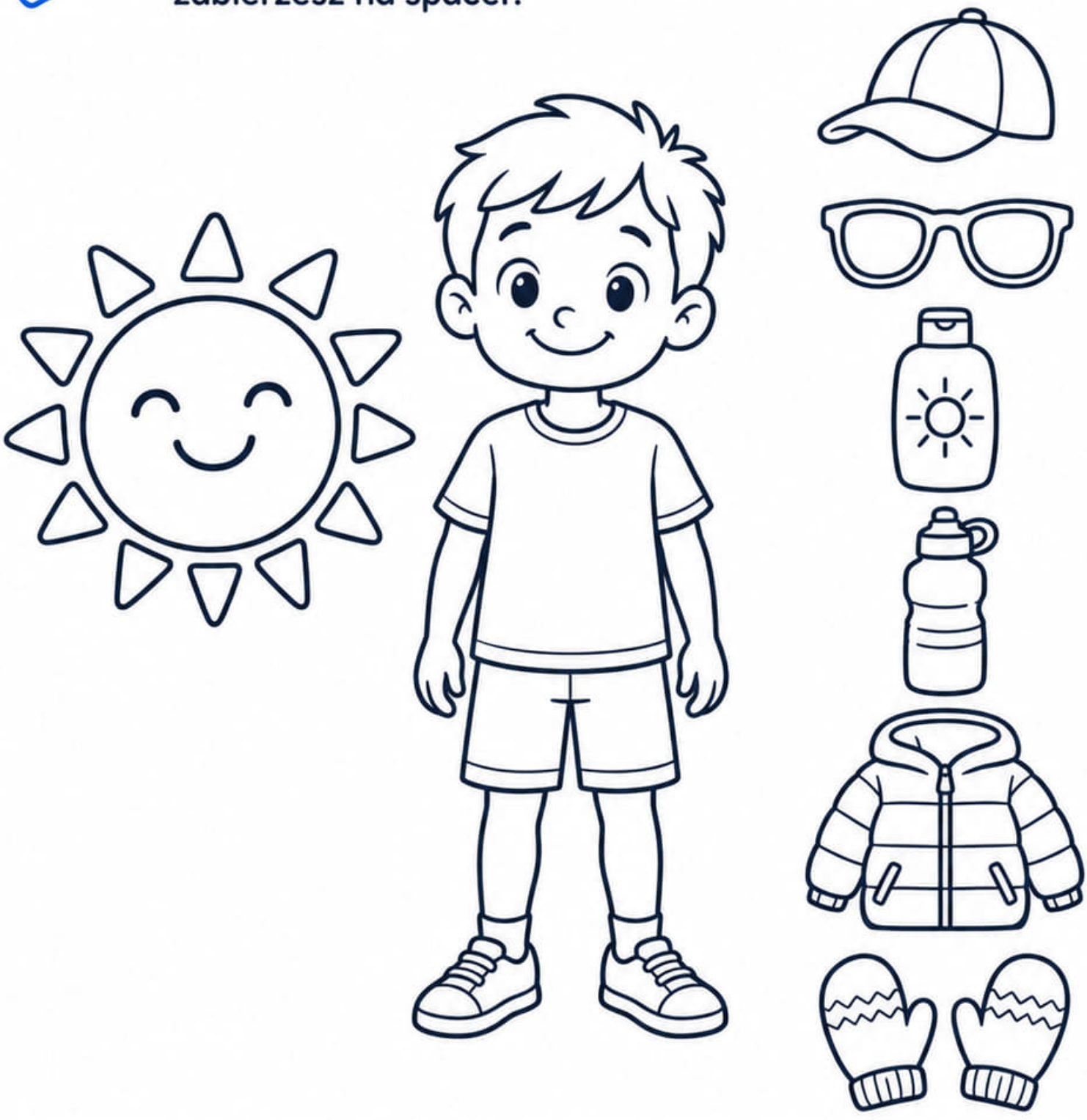


Wskazówka dla nauczyciela

Na deszcz: kalosze, płaszcz przeciwdeszczowy, parasol, kapelusz przeciwdeszczowy. Sandały, strój kąpielowy, czapka z daszkiem i okulary są na słońce. Zapytaj, jaka jest dziś pogoda za oknem.

Ubrania na pogodę: słońce

Jest gorąco i świeci słońce. Pokoloruj rzeczy, które zabierzesz na spacer.



Wskazówka dla nauczyciela

Na słońce: czapka z daszkiem, okulary przeciwsłoneczne, krem z filtrem i butelka wody. Gruba kurtka i rękawiczki są na zimę. Porozmawiajcie, dlaczego w upał pijemy dużo wody.

Ubrania na pogodę: śnieg

Pada śnieg. Połącz dziewczynkę z rzeczami, które powinna założyć.



Wskazówka dla nauczyciela

Na śnieg: czapka, szalik, rękawiczki, kurtka i śniegowce. Sandały, strój kąpielowy i okulary przeciwsłoneczne nie pasują. Zapytaj, co dziecko zakłada, gdy idzie na sanki.

Pora dnia i czynność: rano

Co robisz rano? Otocz kółkiem poranne czynności.





Wskazówka dla nauczyciela

Rano: mycie zębów, śniadanie, ubieranie się. Kolacja, spanie i zakładanie piżamy to czynności wieczorne. Porozmawiajcie o porannym planie dziecka – co robi najpierw?

Pora dnia i czynność: wieczór

Co robisz wieczorem? Pokoloruj ramki z wieczornymi czynnościami.













Wskazówka dla nauczyciela

Wieczorem: kąpiel, czytanie książki przed snem, gaszenie światła. Wyjście do szkoły, zabawa na placu i śniadanie to czynności dzienne. Stały wieczorny plan pomaga dzieciom spokojnie zasnąć.

Pora dnia i czynność: dzień i noc

Wytnij obrazki. Naklej je w kolumnie „dzień” albo „noc”.

dzień	noc













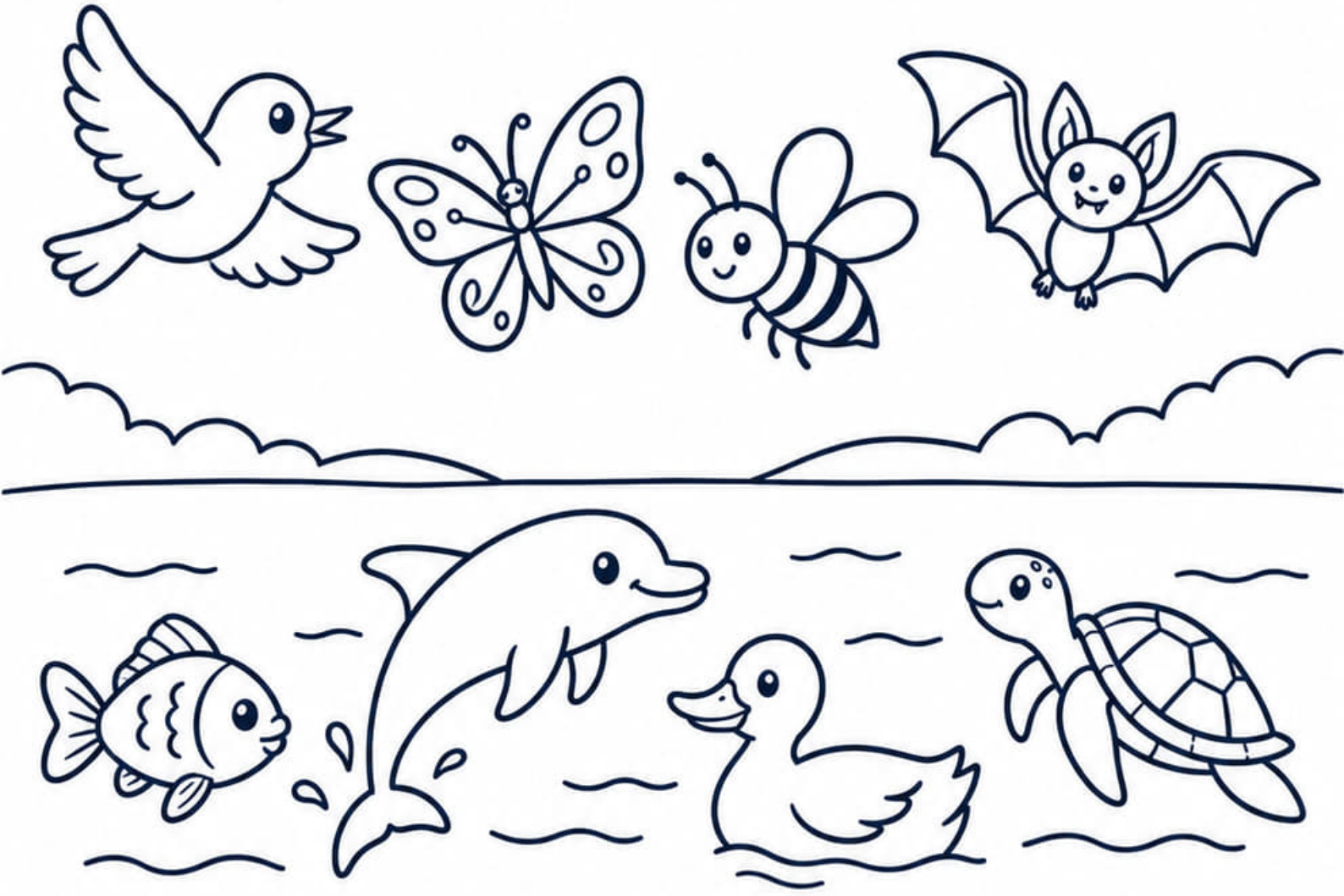
Wskazówka dla nauczyciela

Dzień: zabawa w piłkę, słonecznik, jazda na rowerze. Noc: sowa, spanie, latarka. Zapytaj, dlaczego sowa jest w kolumnie „noc” – sowy polują nocą.

Kto tak robi? – lata i pływa

Zwierzęta, które latają, pokoloruj na niebiesko. Zwierzęta, które pływają, pokoloruj na zielono.

lata – niebieski • pływa – zielony



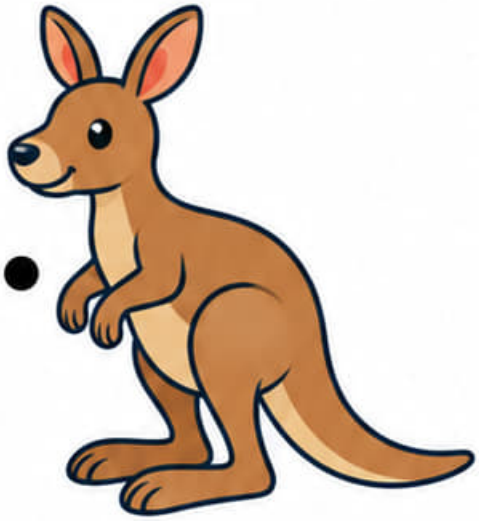
Wskazówka dla nauczyciela

Latają: ptak, motyl, pszczoła, nietoperz. Pływają: ryba, delfin, żółw morski, kaczka. Kaczka umie i latać, i pływać – jeśli dziecko to zauważy, pochwal je i przyjmij oba kolory.

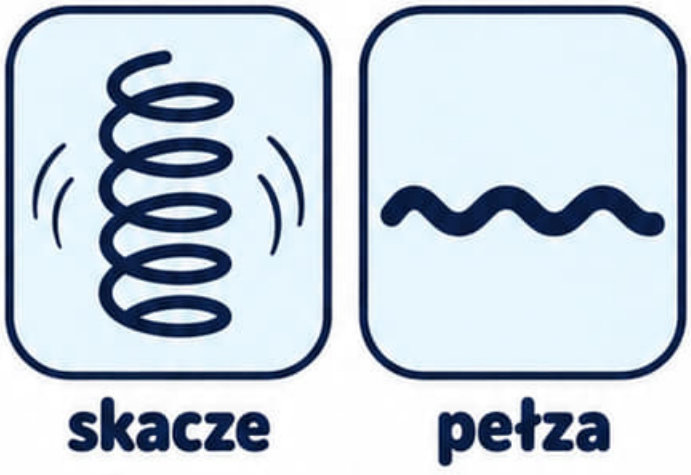
Kto tak robi? – skacze i pełza

Połącz zwierzęta, które skaczą, ze sprężynką, a te, które pełzają, z falistą linią.















Wskazówka dla nauczyciela

Skaczą: żaba, kangur, konik polny. Pełzają: wąż, ślimak, gąsienica. Pobawcie się ruchem: dziecko skacze jak żaba, a potem pełza jak wąż po dywanie.

Kto tak robi? – dźwięki

Co tak brzmi? Połącz obrazek z jego dźwiękiem.











- kap, kap
- tik-tak
- dzyń, dzyń
- brum, brum
- ciuch, ciuch

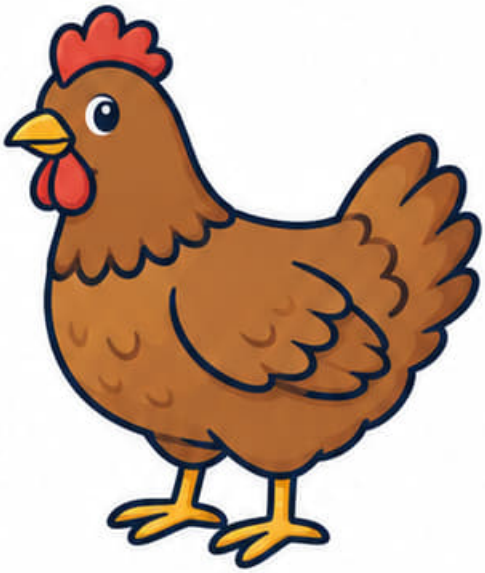
Wskazówka dla nauczyciela

Dzwonek – dzyń, dzyń; zegar – tik-tak; pociąg – ciuch, ciuch; deszcz – kap, kap; samochód – brum, brum. Wypowiadaj dźwięki na głos, a dziecko pokazuje obrazek. Potem zamieńcie się rolami.

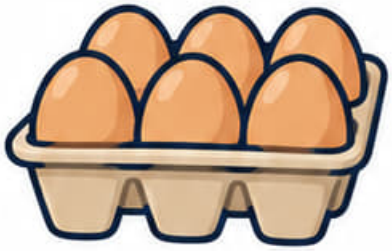
Skąd to mamy? – mleko i jajka

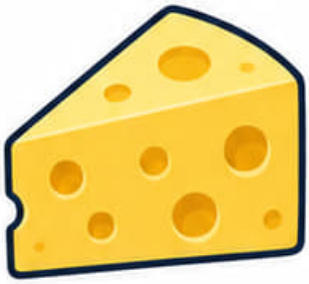
Skąd mamy to jedzenie? Połącz je z krową albo z kurą.

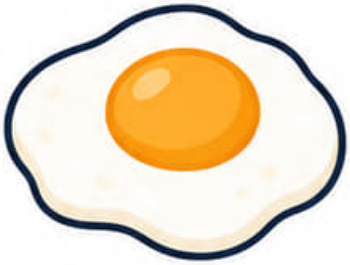












Wskazówka dla nauczyciela

Od krowy: mleko i ser. Od kury: jajka i jajko sadzone. Ser robi się z mleka – to może być ciekawostka dla dziecka. Do każdego zwierzęcia prowadzą dwie linie.

Skąd to mamy? – owoce i chleb

Skąd to pochodzi? Połącz jedzenie z rośliną.

















Wskazówka dla nauczyciela

Jabłko – jabłoń, chleb – zboże, truskawka – krzaczek truskawki, sok – pomarańcza na drzewie. Chleb piecze się z mąki, a mąkę robi się ze zboża – można pokazać kłos albo ziarenka.

Skąd to mamy? – miód i wełna

Kto nam to daje? Połącz rzecz z właściwym zwierzęciem.













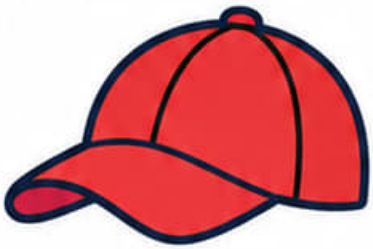

Wskazówka dla nauczyciela

Miód – pszczoła, wełniany sweter – owca, mleko – koza. Mleko daje nie tylko krowa, ale też koza. Zapytaj, czy dziecko ma wełnianą czapkę albo lubi miód.

Pory roku i rzeczy: lato i zima

Wytnij obrazki. Naklej je w ramce „lato” albo „zima”.

lato	zima





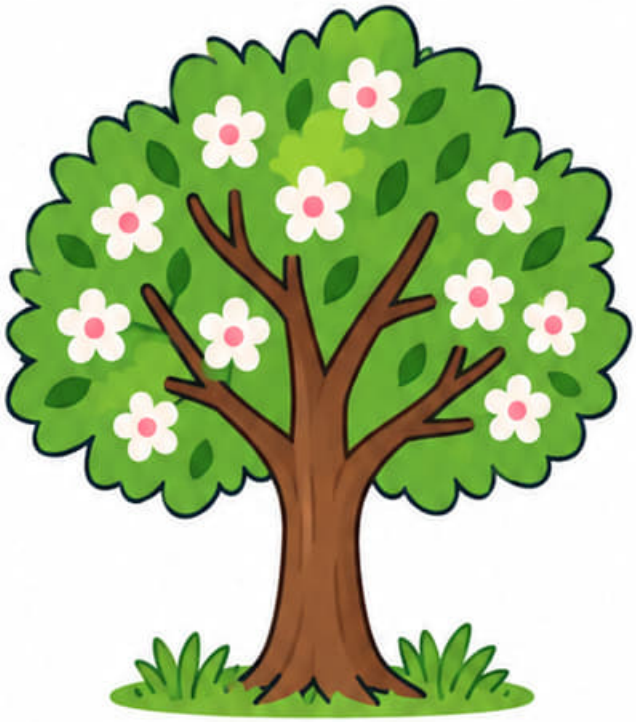



Wskazówka dla nauczyciela

Lato: czapka z daszkiem, lody, kostium kąpielowy. Zima: sanki, rękawiczki, bałwan. Zapytaj, którą porę roku dziecko lubi bardziej i dlaczego.

Pory roku i rzeczy: wiosna i jesień

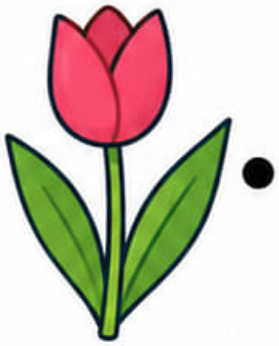
Połącz obrazek z wiosennym albo z jesiennym drzewem.



wiosna



jesień













Wskazówka dla nauczyciela

Wiosna: tulipan, gniazdo z jajkami, motyl. Jesień: kasztany, grzyb, parasol i opadłe liście. Jeśli to możliwe, pokaż prawdziwe kasztany albo zdjęcie kwitnącego drzewa.

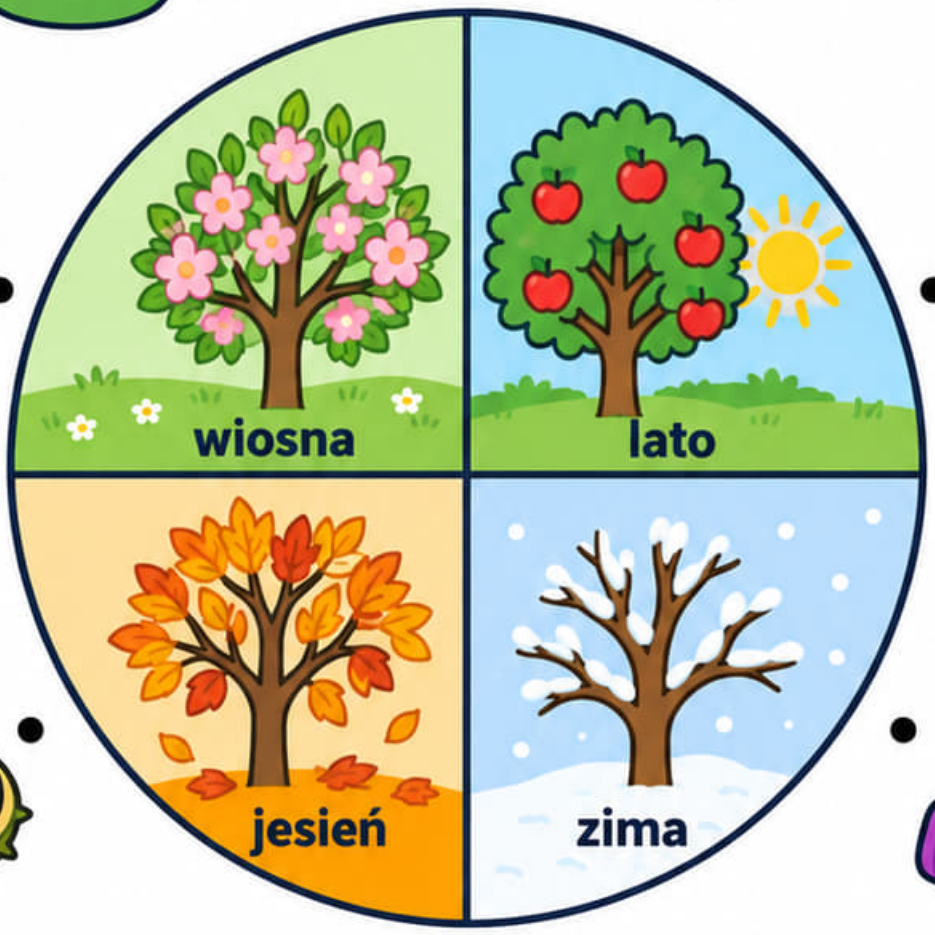
Pory roku i rzeczy: cztery pory roku

Połącz każdą rzecz z porą roku, do której pasuje.



















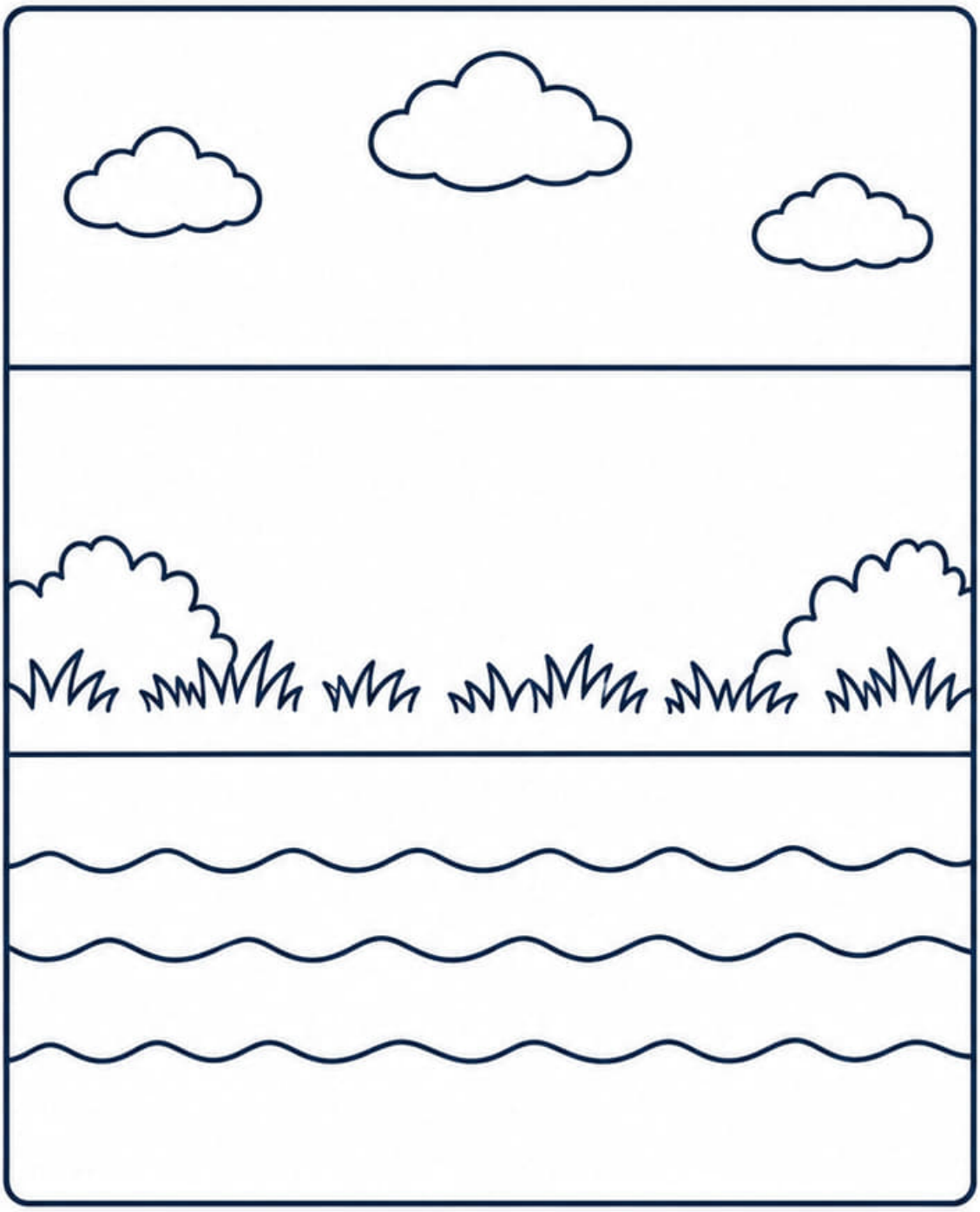
Wskazówka dla nauczyciela

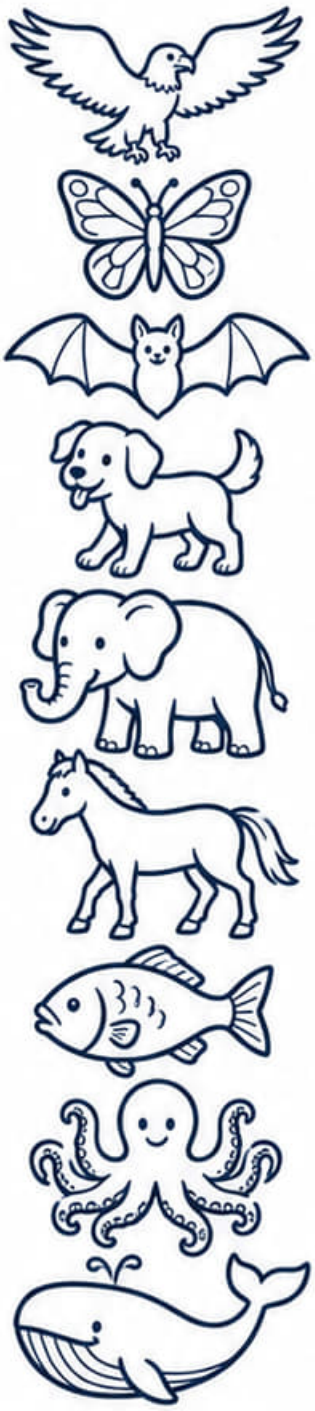
Wiosna: konewka, pisanki. Lato: okulary, arbuz. Jesień: kasztany, parasol. Zima: sanki, czapka. Do każdej pory roku prowadzą dwie linie. Powtórzcie nazwy pór roku po kolei.

Na lądzie, w wodzie, w powietrzu: zwierzęta

Gdzie żyje to zwierzę? Pokoloruj je kolorem jego miejsca.

w powietrzu – niebieski na lądzie – brązowy w wodzie – zielony



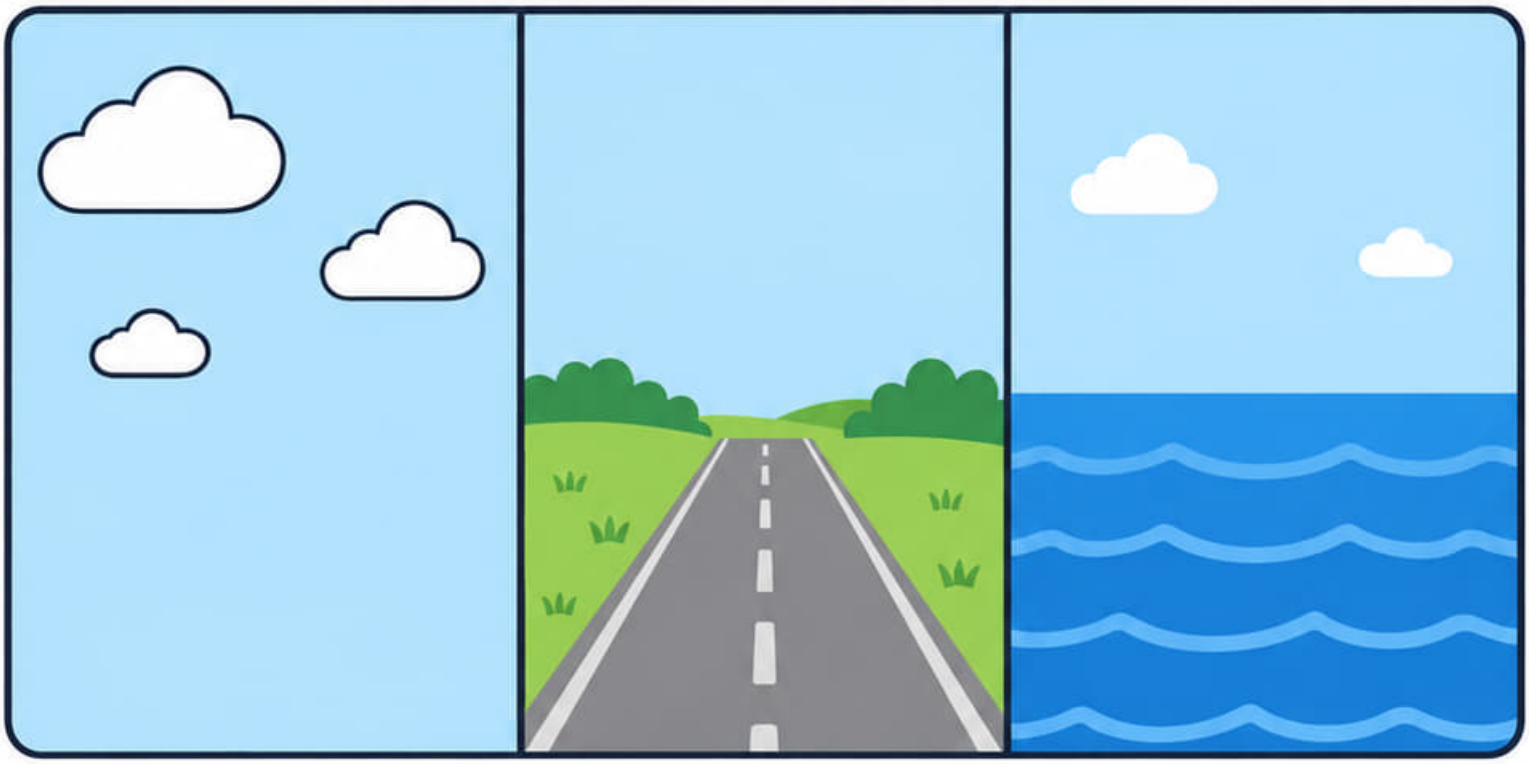


Wskazówka dla nauczyciela

W powietrzu: orzeł, motyl, nietoperz. Na lądzie: pies, słoń, koń. W wodzie: ryba, ośmiornica, wieloryb. Wieloryb to ssak, ale żyje w wodzie – to ciekawostka dla starszych dzieci.

Na lądzie, w wodzie, w powietrzu: pojazdy

Połącz każdy pojazd z miejscem, w którym jeździ, pływa albo lata.





Wskazówka dla nauczyciela

Powietrze: samolot, helikopter, balon. Ląd: autobus, pociąg, rower. Woda: statek, łódka, łódź podwodna. Zapytaj, którym pojazdem dziecko już jechało.

Na lądzie, w wodzie, w powietrzu: sortuję

Wytnij obrazki. Wklej je do właściwego pudełka.

w powietrzu	na lądzie	w wodzie








Wskazówka dla nauczyciela

W powietrzu: ptak, samolot. Na lądzie: kot, samochód. W wodzie: ryba, łódka. W każdym pudełku jest zwierzę i pojazd – zapytaj, co je łączy, a co różni.

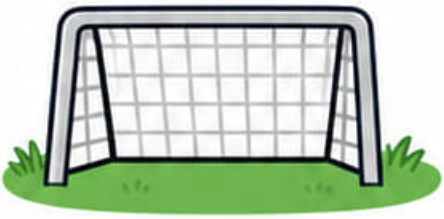
Kojarzenie – powtórka: co pasuje?

Połącz obrazki, które do siebie pasują.









Wskazówka dla nauczyciela

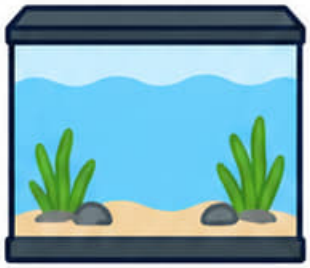
Parasol – deszcz, klucz – drzwi, pędzel – farby, piłka – bramka, poduszka – łóżko.
To powtórka działu. Poproś, by dziecko powiedziało, dlaczego dwie rzeczy do siebie pasują.

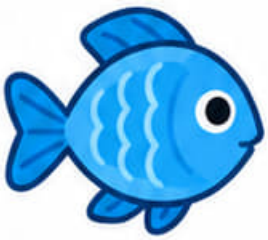
Kojarzenie – powtórka: kto gdzie?

Połącz zwierzę z jego domem.













Wskazówka dla nauczyciela

Pszczoła – ul, pies – buda, ptak – gniazdo, lis – nora, ryba – akwarium. Jeśli dziecko pamięta karty 592 i 593, pochwal je. Spróbujcie też powiedzieć pełne zdanie: „Pszczoła mieszka w ulu".

Kojarzenie – powtórka: pary

Znajdź 4 pary rzeczy, które pasują do siebie. Pokoloruj każdą parę tym samym kolorem.



Wskazówka dla nauczyciela

Pary: but – skarpetka, szczoteczka – pasta, filiżanka – spodek, ołówek – temperówka. Karty można też wyciąć i zagrać w „memory": odkrywamy po dwie karty i szukamy pary.

Nazwij zwierzęta: na wsi

Popatrz na zwierzę i powiedz jego nazwę. Pokoloruj gwiazdkę, gdy je nazwiesz.



krowa ☆



świnia ☆



koń ☆



owca ☆



kura ☆



kaczka ☆

Wskazówka dla nauczyciela

Dziecko, które nie mówi, może wskazać zwierzę, które nazywasz, albo użyć gestu lub obrazka komunikacyjnego. Każda forma odpowiedzi się liczy. Chwal każdą próbę mówienia.

Nazwij zwierzęta: w lesie

Znajdź w lesie zwierzę, które pokazuje nauczyciel. Powiedz jego nazwę.





_____ _____ _____ _____ _____ _____

niedźwiedź • wilk • wiewiórka • jeż • sarna • sowa

Wskazówka dla nauczyciela

Najpierw ty pytasz: „Gdzie jest jeż?", a dziecko pokazuje. Potem ty pokazujesz, a dziecko nazywa. Pod kółkami możesz wpisać słowa, które dziecko już mówi samo.

Nazwij zwierzęta: w domu

Powiedz całe zdanie o każdym zwierzęciu.



To jest kot.



To jest pies.



To jest chomik.



To jest rybka.



To jest papuga.



To jest królik.

Wskazówka dla nauczyciela

Ćwiczymy krótkie zdanie „To jest…”. Jeśli dziecko mówi tylko jedno słowo, powtórz po nim całe zdanie i poczekaj. Dziecko niemówiące może ułożyć zdanie z obrazków.

Części ciała: twarz

Połącz słowo z częścią twarzy. Pokaż tę część na swojej twarzy i powiedz jej nazwę.

oko •

nos •

usta •



• ucho

• włosy

• brwi

Wskazówka dla nauczyciela

Pracujcie przy lusterku: dziecko pokazuje część twarzy u siebie i na obrazku. Zabawa „Pokaż nos! Pokaż ucho!" może być szybka i wesoła. Brwi to nowe słowo dla wielu dzieci.

Części ciała: ręce i nogi

Połącz słowo z częścią ciała. Poruszaj tą częścią ciała.

ręka •

• noga



dłoń •

• kolano

palec •

• stopa

Wskazówka dla nauczyciela

Po każdym połączeniu dziecko wykonuje ruch: macha ręką, klaszcze dłońmi, kiwa palcem, tupie nogą, dotyka kolana, stoi na jednej stopie. Ruch pomaga zapamiętać słowa.

Części ciała: pokaż i nazwij

Słuchaj i koloruj misia. Potem pokaż te części ciała u siebie.



- głowa – brązowa
- brzuch – żółty
- łapy – pomarańczowe
- uszy – różowe
- nos – czarny

Wskazówka dla nauczyciela

Przeczytaj polecenie, a dziecko koloruje. Potem zamieńcie się: dziecko mówi, którą część misia pokolorowało, a ty pokazujesz ją u siebie. Dziecko może być „nauczycielem".

W kuchni: naczynia

Nazwij naczynia w szafce. Pokaż, czym jemy zupę, a czym kotlet.



Wskazówka dla nauczyciela

Zupę jemy łyżką, a kotlet widelcem. Zadawaj pytania: „W czym gotujemy zupę?" – w garnku. „Na czym smażymy jajko?" – na patelni. Dziecko może odpowiadać, pokazując.

W kuchni: jedzenie

Nazwij jedzenie. Pokoloruj uśmiech, jeśli to lubisz, albo minę, jeśli nie lubisz.

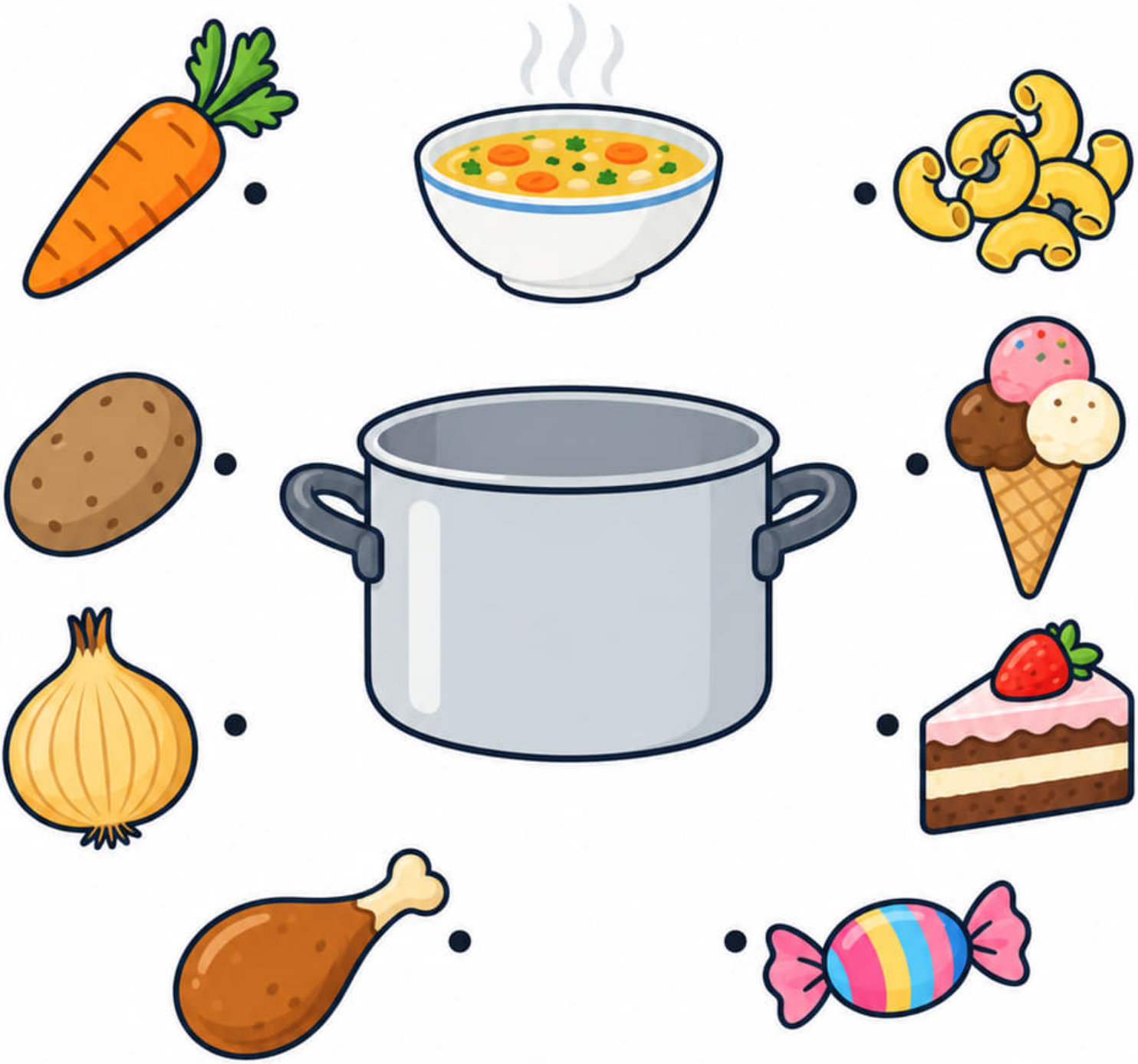
	lubię	nie lubię
 chleb		
 ser		
 jabłko		
 zupa		
 makaron		
 jajko		

Wskazówka dla nauczyciela

Ćwiczymy zdania „Lubię…" i „Nie lubię…". Każda odpowiedź jest dobra.
Karta pomaga poznać upodobania dziecka – warto pokazać ją rodzicom albo stołówce.

W kuchni: co gotujemy?

Gotujemy zupę. Połącz z garnkiem to, co wkładamy do zupy. Nazwij te rzeczy.



Wskazówka dla nauczyciela

Do zupy: marchewka, ziemniak, cebula, kurczak, makaron. Lody, ciasto i cukierek nie pasują. Opowiedzcie razem przepis: „Najpierw myjemy warzywa, potem kroimy…”.

Co robi? – w domu

Co robi każda osoba? Połącz obrazek ze słowem. Powiedz całe zdanie.













- śpi
- gotuje
- czyta
- podlewa
- zamiata
- myje ręce

Wskazówka dla nauczyciela

Babcia czyta. Tata gotuje. Mama zamiata. Dzidziuś śpi. Chłopiec myje ręce. Dziewczynka podlewa kwiatek. Dziecko może pokazać każdą czynność ruchem, zanim ją nazwie.

Co robi? – na podwórku

Popatrz na podwórko. Powiedz, co robi każde dziecko. Pokoloruj kółko, gdy to powiesz.



biega • skacze • huśta się • jedzie na rowerze • rzuca piłkę • kopie w piasku

Wskazówka dla nauczyciela
Zacznij od pytania: „Co robi chłopiec w czerwonej koszulce?". Dziecko odpowiada jednym słowem albo zdaniem. Na koniec zapytaj: „A co ty lubisz robić na podwórku?".

Co robi? – zwierzęta

Co robi zwierzę? Wybierz słowo z ramki i dokończ zdanie.

pływa • szczeka • je trawę • śpiewa • pije mleko • biegnie



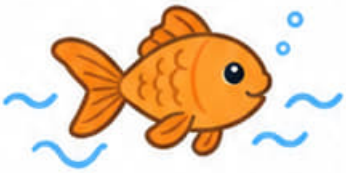
Pies _____.



Kot _____.



Ptak _____.



Ryba _____.



Koń _____.



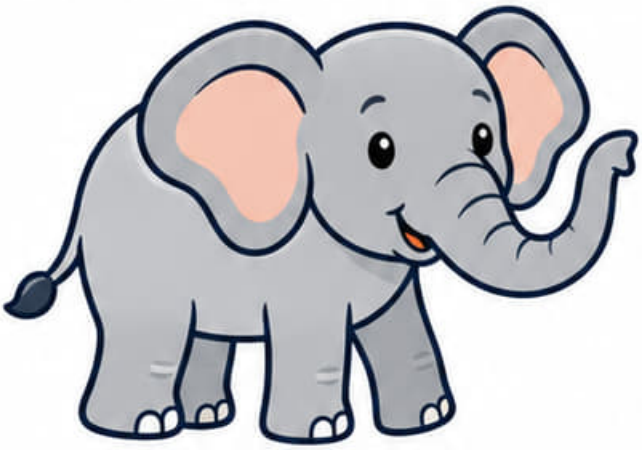
Krowa _____.

Wskazówka dla nauczyciela

Pies szczeka, kot pije mleko, ptak śpiewa, ryba pływa, koń biegnie, krowa je trawę. Dziecko, które nie pisze, może dokończyć zdanie ustnie albo wskazać słowo w ramce.

Jaki jest? – duży i mały

Powiedz, co jest duże, a co małe. Pokaż rękami, jak duże to jest.



duży słoń



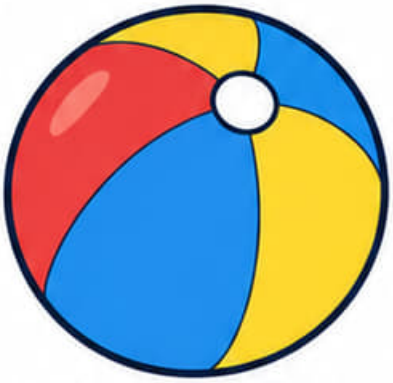
mała mysz



duży dom



mała buda



duża piłka



mała kulka

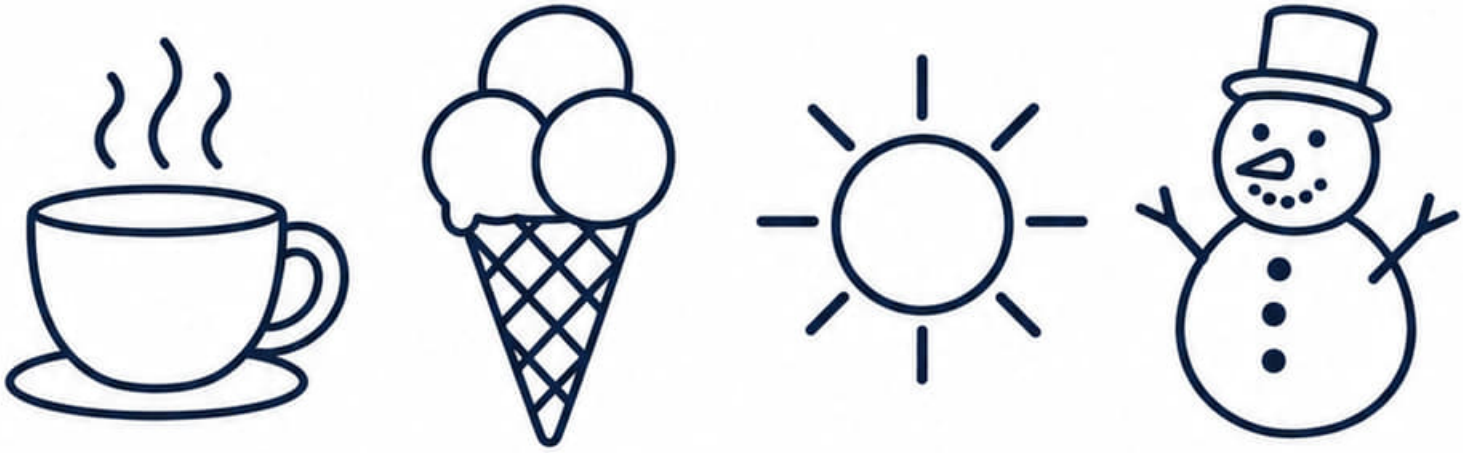
Wskazówka dla nauczyciela

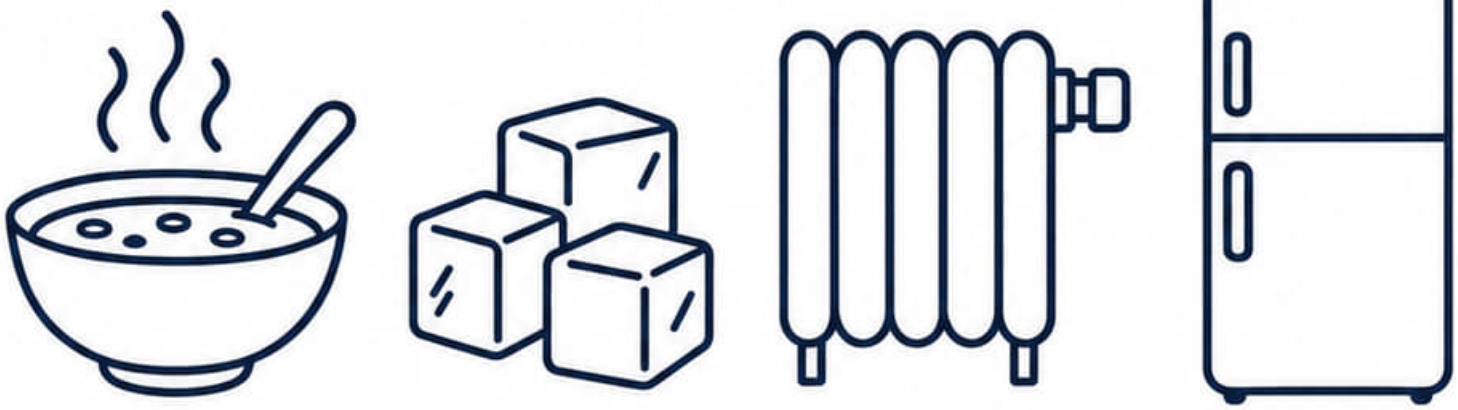
Zwróć uwagę na formy: „duży słoń" i „duża piłka", „mała mysz" i „mały dom". Nie poprawiaj zbyt często – wystarczy, że powtórzysz poprawną formę. Pokazujcie wielkość rękami.

Jaki jest? – ciepły i zimny

Rzeczy ciepłe pokoloruj na czerwono, a zimne na niebiesko. Powiedz: „ciepły" albo „zimny".

ciepły – czerwony • zimny – niebieski





Wskazówka dla nauczyciela

Ciepłe: herbata, słońce, zupa, kaloryfer. Zimne: lody, bałwan, kostki lodu, lodówka. Jeśli to możliwe, daj dziecku dotknąć kubka z ciepłą i z zimną wodą – zmysł dotyku pomaga.

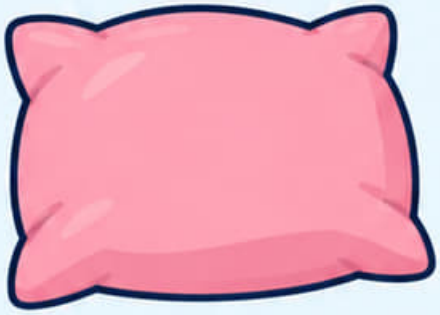
Jaki jest? – miękki i twardy

Połącz rzeczy miękkie z poduszką, a twarde z kamieniem.







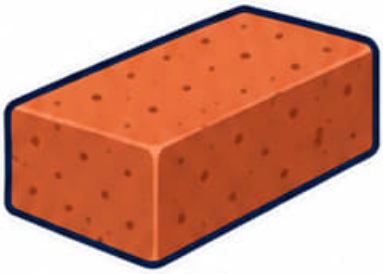


miękki



twardy







Wskazówka dla nauczyciela

Miękkie: miś, szalik, wata. **Twarde:** młotek, cegła, orzech. Przygotuj pudełko z prawdziwymi przedmiotami – dziecko dotyka i mówi: „miękki" albo „twardy". To ważne ćwiczenie sensoryczne.

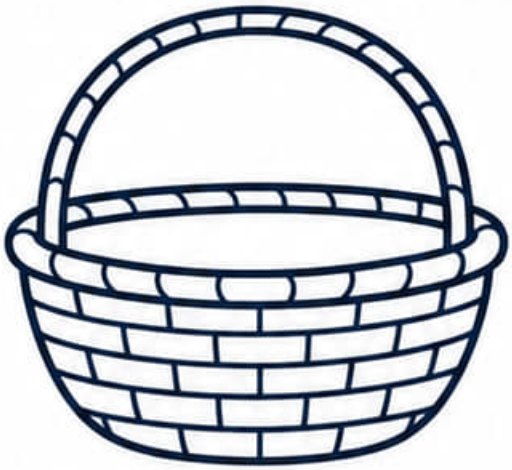
Przeciwieństwa: pełny i pusty

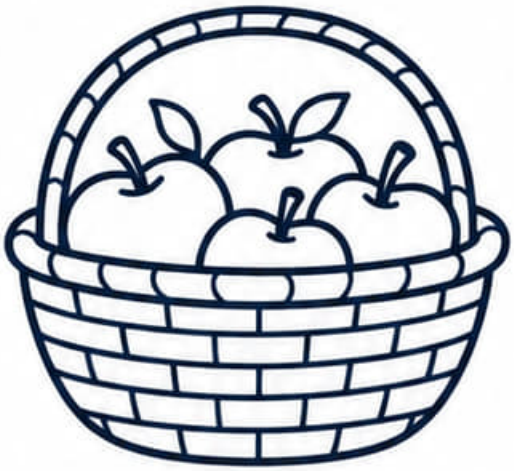
Pokoloruj to, co jest pełne. Powiedz: „pełny” albo „pusty”.

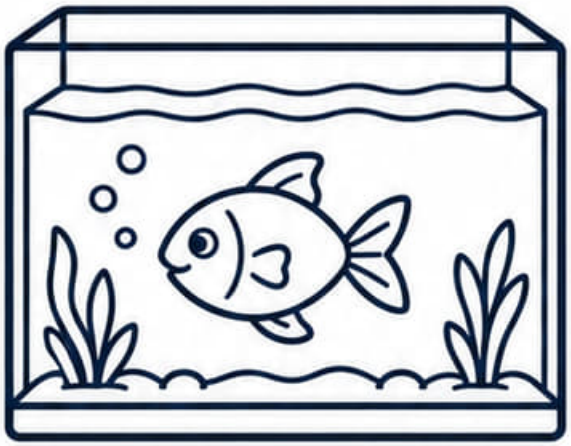
pełny • pusty

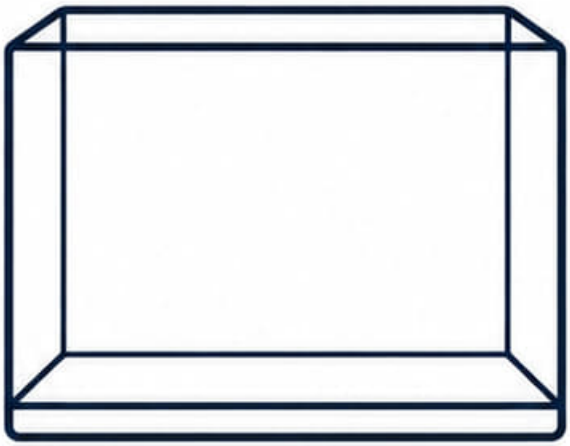










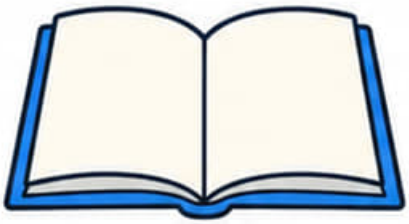


Wskazówka dla nauczyciela

Pełne: szklanka z sokiem, koszyk z jabłkami, akwarium z wodą. Pokażcie to na prawdziwym kubku: nalewamy wodę – „pełny”, wylewamy – „pusty”. Dziecko może samo nalewać.

Przeciwieństwa: otwarte i zamknięte

Postaw znaczek w kratce pod tym, co jest otwarte.

otwarte	zamknięte
 ☐	 ☐
 ☐	 ☐
 ☐	 ☐
 ☐	 ☐

Wskazówka dla nauczyciela

Otwarte: drzwi, pudełko, książka, parasol – po *jednym w każdym rzędzie. Pobawcie się w sali:* otwieramy i zamykamy drzwi, okno, piórnik, mówiąc „otwarte" i „zamknięte".

Przeciwieństwa: szybki i wolny

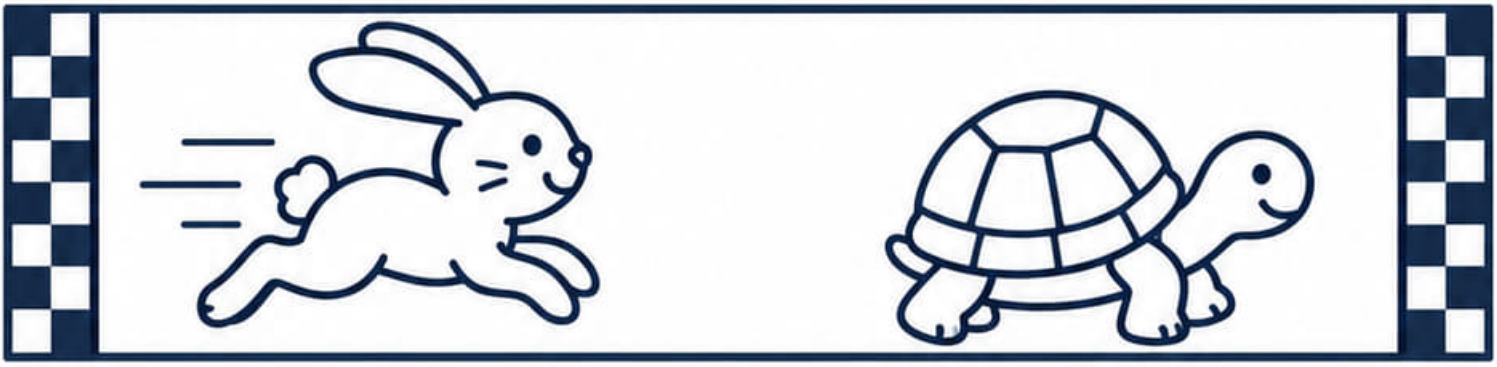


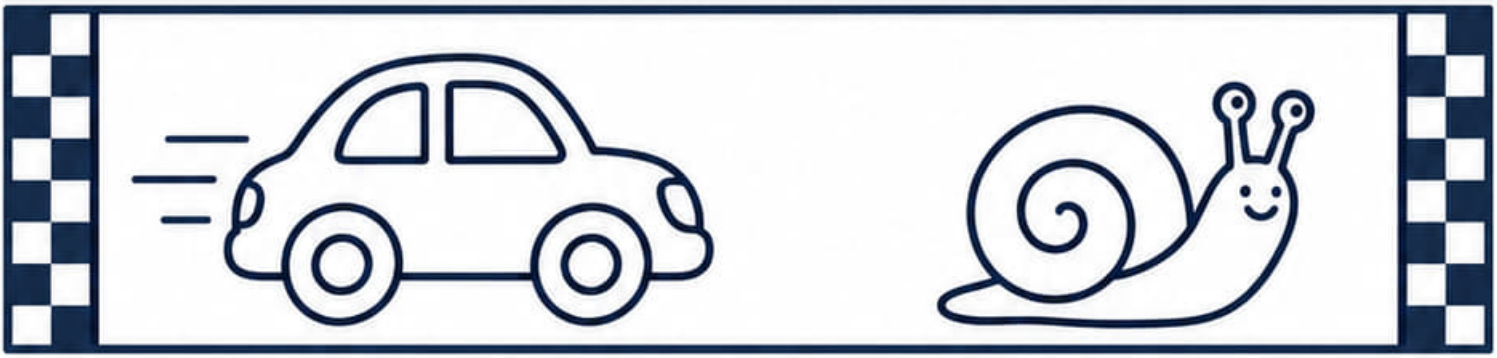
W każdym wyścigu pokoloruj na żółto tego, kto jest szybszy. Powiedz: „szybki” albo „wolny”.

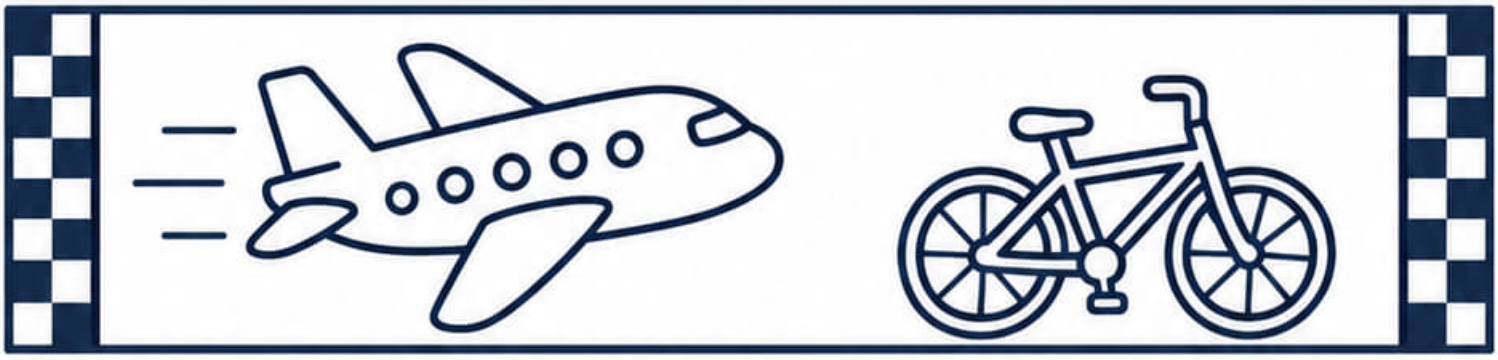


szybki – żółty • wolny – zielony











Wskazówka dla nauczyciela

Szybsze: zając, samochód, samolot. Wolniejsze: żółw, ślimak, rower. Pobawcie się ruchem: dziecko idzie szybko jak zając i wolno jak żółw, a ty mówisz „szybko!” albo „wolno!”.

Jeden i wiele: owoce

Powiedz, co jest na obrazku: jeden owoc czy dużo owoców. Otocz kółkiem obrazki, na których jest dużo owoców.



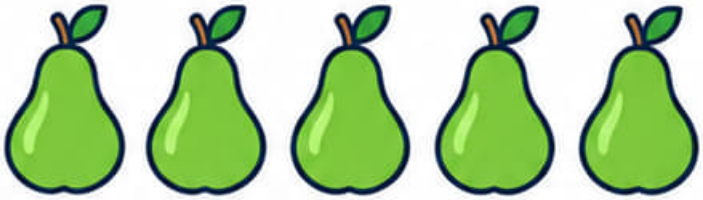
jabłko



jabłka



gruszka



gruszki



banan



banany



truskawka



truskawki

Wskazówka dla nauczyciela

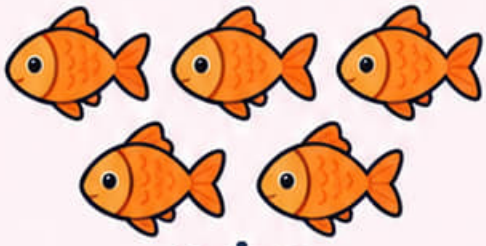
Ćwiczymy liczbę mnogą: „jedno jabłko – dużo jabłek", „jedna gruszka – dużo gruszek". Nie wymagaj trudnych form od razu – wystarczy, że dziecko je słyszy i powtarza.

Jeden i wiele: zwierzęta

Połącz jedno zwierzę z grupą takich samych zwierząt. Powiedz obie nazwy.



kot



ryby



pies



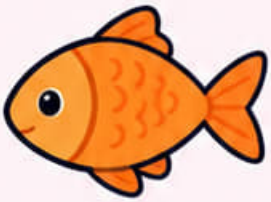
koty



ptak



ptaki



ryba



psy

Wskazówka dla nauczyciela

Kot – koty, pies – psy, ptak – ptaki, ryba – ryby. Forma „psy” jest nieregularna – powtórzcie ją kilka razy. Dziecko może policzyć zwierzęta w grupie.

Jeden i wiele: zabawki

Narysuj w ramce dużo takich zabawek. Powiedz: „jedna piłka – dużo piłek”.



piłka

piłki



lalka

lalki



klocek

klocki



auto

auta

Wskazówka dla nauczyciela

Dziecko rysuje co najmniej trzy zabawki w ramce – mogą być bardzo proste. Klocki rysujemy jako kwadraty, piłki jako kółka. Pytaj: „Ile narysowałeś?”, „Ile narysowałaś?”.

Na, pod, w: miś

Gdzie jest miś? Połącz obrazek ze zdaniem. Powiedz zdanie głośno.







Miś jest w pudełku.	Miś jest na pudełku.	Miś jest pod stołem.

Wskazówka dla nauczyciela

Najlepiej ćwiczyć z prawdziwym misiem i pudełkiem. Dziecko kładzie misia tam, gdzie mówisz, a potem samo mówi, gdzie go położyło. Słowa „na", „pod", „w" są bardzo ważne w codziennej mowie.

Na, pod, w: piłka

Gdzie są piłki? Otocz kółkiem dobrą odpowiedź.



Czerwona piłka jest:

na stole • pod stołem

Niebieska piłka jest:

na krześle • pod krzesłem

Zielona piłka jest:

w koszu • pod koszem

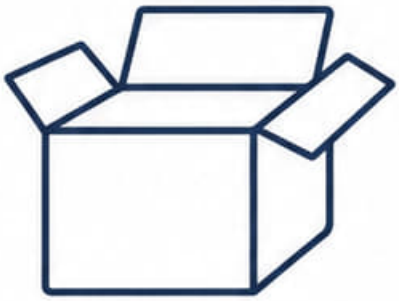
Wskazówka dla nauczyciela

Czerwona piłka jest na stole, niebieska pod krzesłem, zielona w koszu. Zwróć uwagę, że zmienia się końcówka słowa: „na stole”, ale „pod stołem”. Przeczytajcie gotowe zdania na głos.

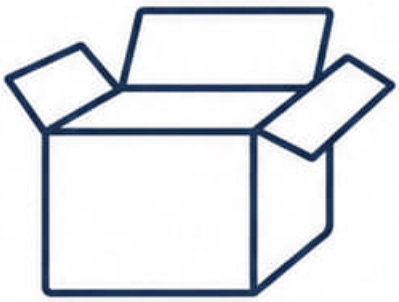
Na, pod, w: narysuj

Przeczytaj zdanie albo go posłuchaj. Narysuj piłkę w dobrym miejscu.

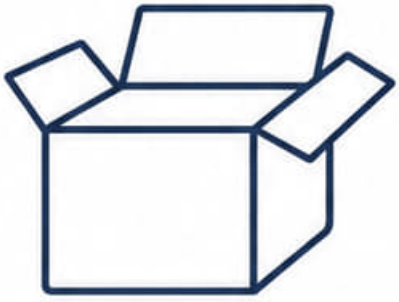
Piłka jest w pudełku.



Piłka jest na pudełku.



Piłka jest pod pudełkiem.



Wskazówka dla nauczyciela

„Pod pudełkiem" jest najtrudniejsze, bo trzeba narysować piłkę zakrytą. Wystarczy narysować ją pod spodem pudełka albo z boku na dole. Pochwal każdą sensowną próbę.

Opowiedz obrazek: w parku

Popatrz na obrazek. Odpowiedz na pytania i opowiedz, co dzieje się w parku.



Kto jest w parku? • Co robią dzieci? • Co robi piesek? • Co ty lubisz robić w parku?

Wskazówka dla nauczyciela

Zacznij od pytań, a potem poproś o krótką opowieść: „Najpierw…, potem…”. Dziecko niemówiące może wskazywać elementy obrazka albo używać tablicy komunikacyjnej.

Opowiedz obrazek: w kuchni

Popatrz na kuchnię. Odpowiedz na pytania. Opowiedz, co robią mama i córka.



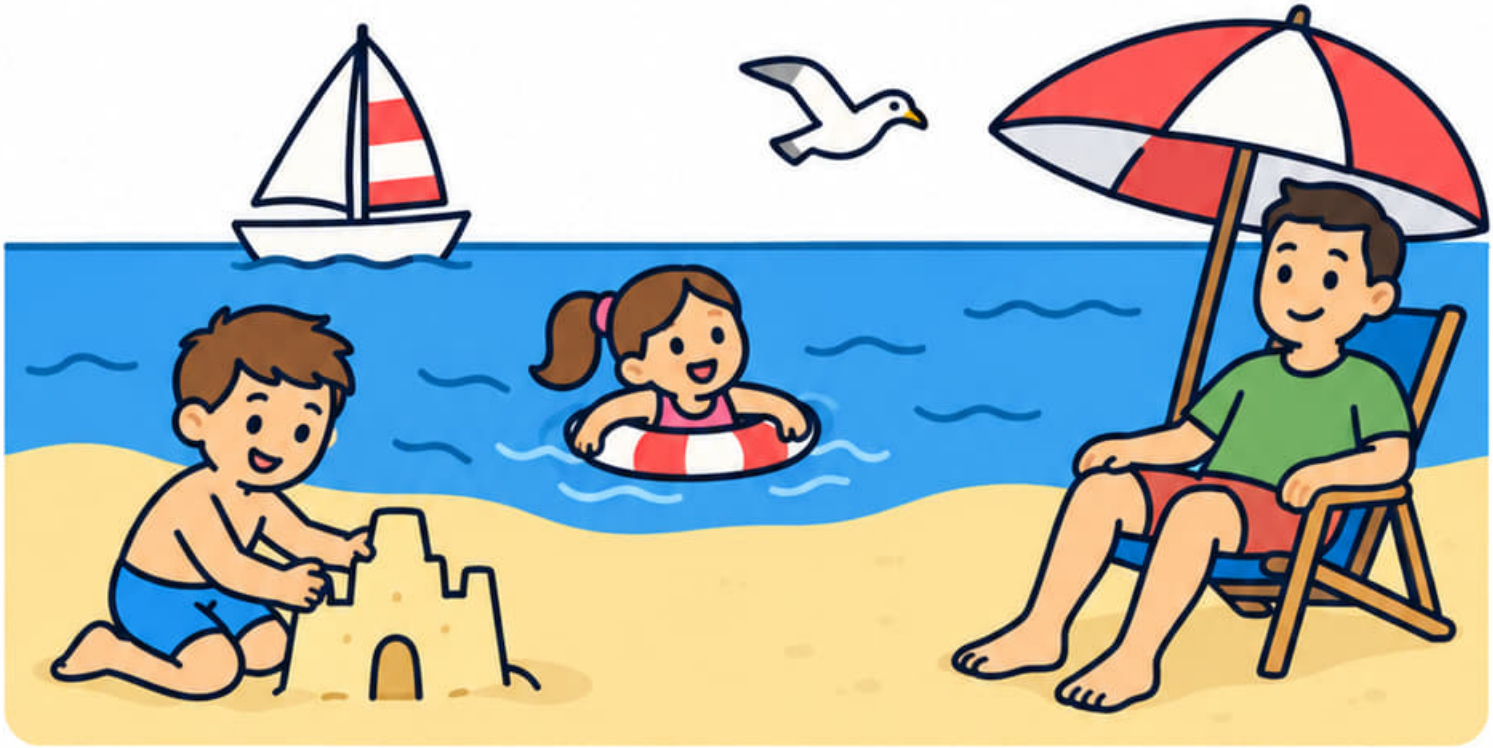
- Kto jest w kuchni?
- Co robią mama i córka?
- Gdzie siedzi kot?
- Co jest w misce?

Wskazówka dla nauczyciela

Przykładowe odpowiedzi: mama i córka, robią naleśniki, kot siedzi na parapecie, w misce są owoce. Rozszerzaj krótkie odpowiedzi: dziecko mówi „naleśniki”, ty mówisz „Mama i córka robią naleśniki”.

Opowiedz obrazek: na plaży

Opowiedz, co widzisz na plaży. Odpowiedz na pytania.





Co buduje chłopiec?



Co robi dziewczynka?



Gdzie siedzi tata?



Co pływa po morzu?

Wskazówka dla nauczyciela

Chłopiec buduje zamek z piasku, dziewczynka pływa, tata siedzi pod parasolem, po morzu pływa żaglówka. Zapytaj też: „Co zabierasz na plażę?". Można połączyć z kartą 603.

Kto? Co? – osoby i zwierzęta

O ludzi i zwierzęta pytamy „Kto to jest?”. Pokoloruj na żółto tylko ludzi i zwierzęta.

Kto?



Wskazówka dla nauczyciela

Kolorujemy: dziewczynkę, psa, listonosza, ptaka, dziadka i rybę. Krzesło i piłka to rzeczy – pytamy o nie „Co to jest?”. Zadawaj oba pytania przy każdym obrazku.

Kto? Co? – rzeczy

O rzeczy pytamy „Co to jest?". Odpowiedz całym zdaniem: „To jest...".







To jest _____. • To jest _____. • To jest _____.







To jest _____. • To jest _____. • To jest _____.

Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: zegar, plecak, parasol, żarówka, nożyczki, książka. Pytaj: „Co to jest?" i czekaj spokojnie na odpowiedź. Starsze dzieci mogą wpisać nazwę na linii.

Kto? Co? – sortuję

Wytnij obrazki. Naklej je w pudełku „Kto?” albo „Co?”.

Kto?	Co?







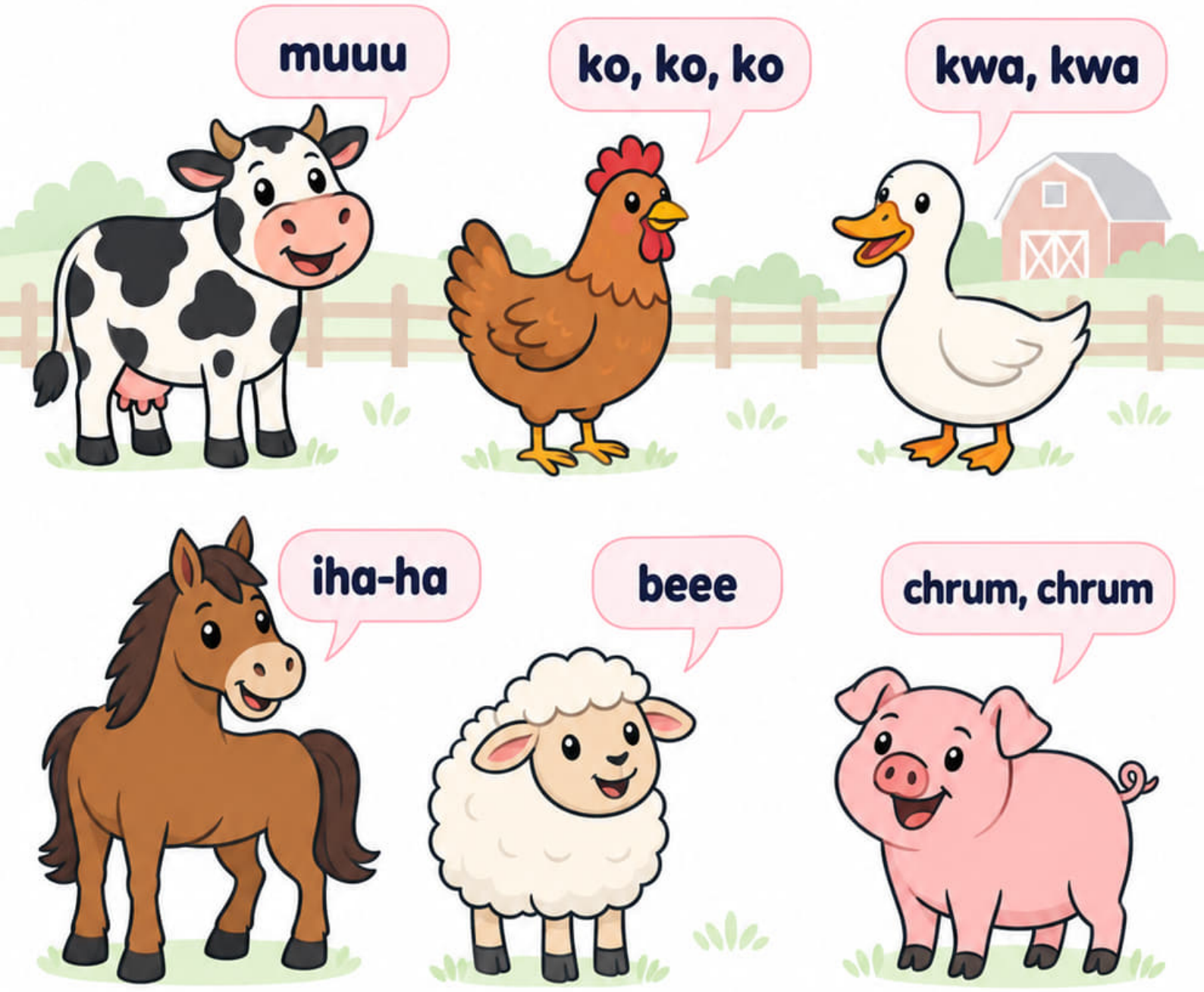



Wskazówka dla nauczyciela

„Kto?”: dzidziuś, kot, pani nauczycielka, koń. „Co?”: samochód, jabłko, ołówek, balon. Przy przyklejaniu dziecko zadaje pytanie i odpowiada: „Kto to jest? To jest kot”.

Jak mówią zwierzęta? – na wsi

Przeczytaj albo posłuchaj, jak mówią zwierzęta. Powtórz ich głosy.



Wskazówka dla nauczyciela

Naśladowanie głosów zwierząt to świetne ćwiczenie buzi i języka. Zagrajcie w zgadywankę: ty mówisz „kwa, kwa", a dziecko pokazuje kaczkę. Potem zamieńcie się rolami.

Jak mówią zwierzęta? – w domu i w lesie

Powiedz, jak mówią zwierzęta w domu i w lesie.



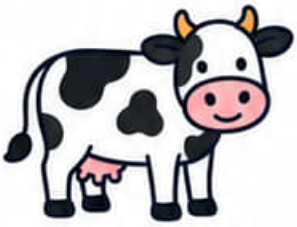
Wskazówka dla nauczyciela

Pies – hau, hau; kot – miau; sowa – *hu, hu;* kukułka – kuku; żaba – kum, kum; wilk – auuu. Mów cicho jak sowa w nocy i głośno jak pies – ćwiczymy też siłę głosu.

Jak mówią zwierzęta? – połącz

Połącz zwierzę z jego głosem. Naśladuj ten głos.













- kwa, kwa
- hau, hau
- ko, ko, ko
- miau
- kum, kum
- muuu

Wskazówka dla nauczyciela

Kot – miau, krowa – muuu, pies – hau, hau, kaczka – kwa, kwa, żaba – kum, kum, kura – ko, ko, ko. Przy każdej linii dziecko naśladuje głos zwierzęcia. Dziecko niemówiące może je pokazywać.

Gimnastyka buzi i języka: język

Zrób to samo co dziecko na obrazku. Pokoloruj gwiazdkę po każdym ćwiczeniu.



język do noska ☆



język do brody ☆



język w lewo ☆



język w prawo ☆



obliżujemy usta ☆



kląskamy jak konik ☆

Wskazówka dla nauczyciela

Ćwiczcie przed lusterkiem, powoli, po 3 razy. Gimnastyka języka pomaga w wymowie głosek. Zamieńcie ją w zabawę: język to „kotek", który wychodzi z domku i wraca.

Gimnastyka buzi i języka: usta



Ćwicz usta jak dziecko na obrazku. Pokoloruj kółko za każde powtórzenie.



dzióbek ○ ○ ○



szeroki uśmiech ○ ○ ○



balonik z policzków ○ ○ ○



mmm – usta zamknięte ○ ○ ○

Wskazówka dla nauczyciela

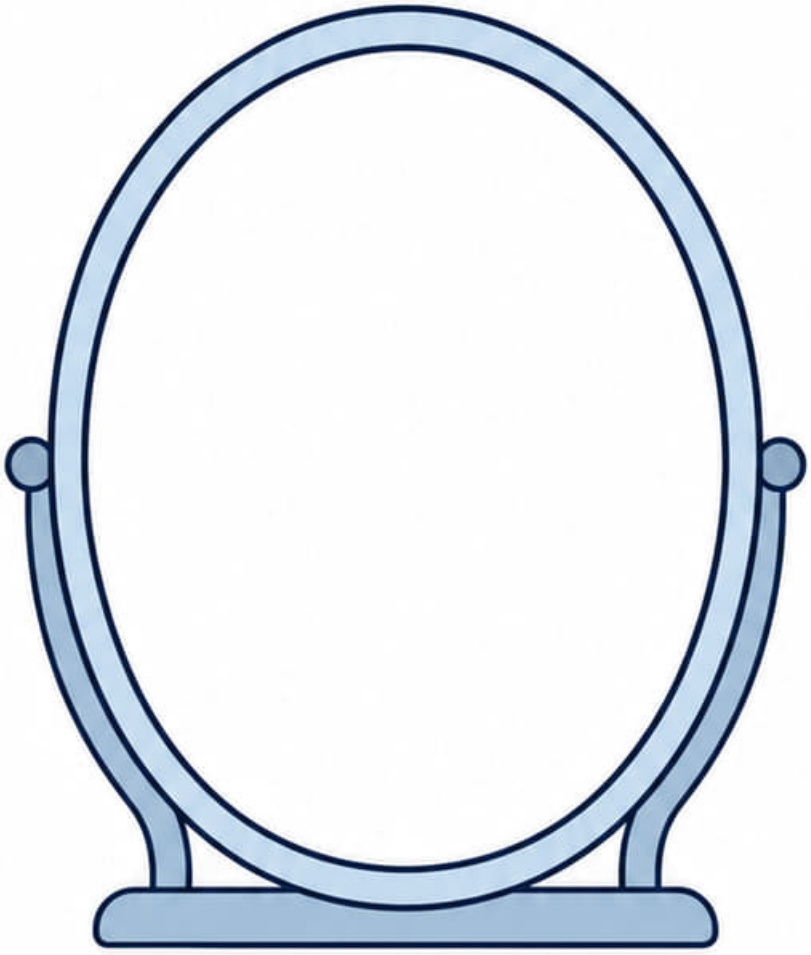
Każde ćwiczenie powtarzamy 3 razy. Łączcie dzióbek z uśmiechem na zmianę: „u – i, u – i". Te ruchy przydają się przy głoskach „u", „i", „m", „p", „b".

Gimnastyka buzi i języka: miny

Zrób takie same miny. Narysuj w lusterku swoją ulubioną minę.



wesoła • smutna • zdziwiona • zła



Wskazówka dla nauczyciela

Robienie min ćwiczy mięśnie twarzy i pomaga nazywać emocje. Powiedz: „Zrób zdziwioną minę!" – i zróbcie ją razem. Możecie wrócić do kart o emocjach z modułu 2.

Dmuchamy: piórko

Dmuchnij lekko i „przesuń” piórko do gniazda. Narysuj jego drogę. Pokoloruj piórko za każde dmuchnięcie.





Wskazówka dla nauczyciela

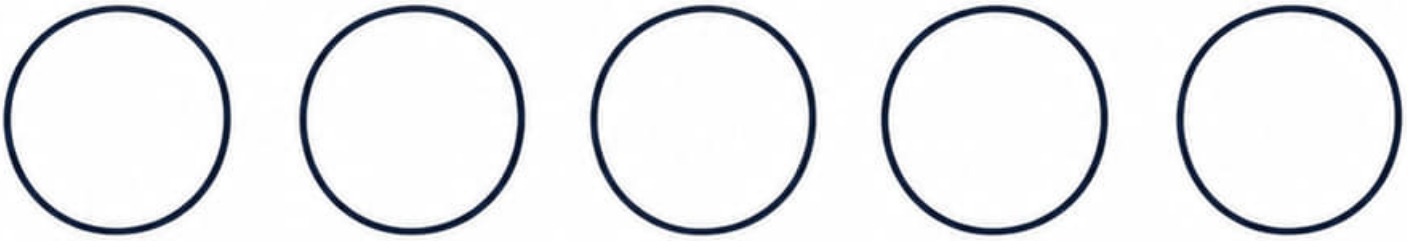
Połóż na stole prawdziwe piórko albo kłębek waty i dmuchajcie, przesuwając go do „gniazda” z kubeczka. Wdech nosem, długi wydech ustami. To ćwiczenie oddechu i spokoju.

Dmuchamy: świeczki



Udawaj, że zdmuchujesz świeczki – po jednej. Za każdą świeczkę pokoloruj kółko.





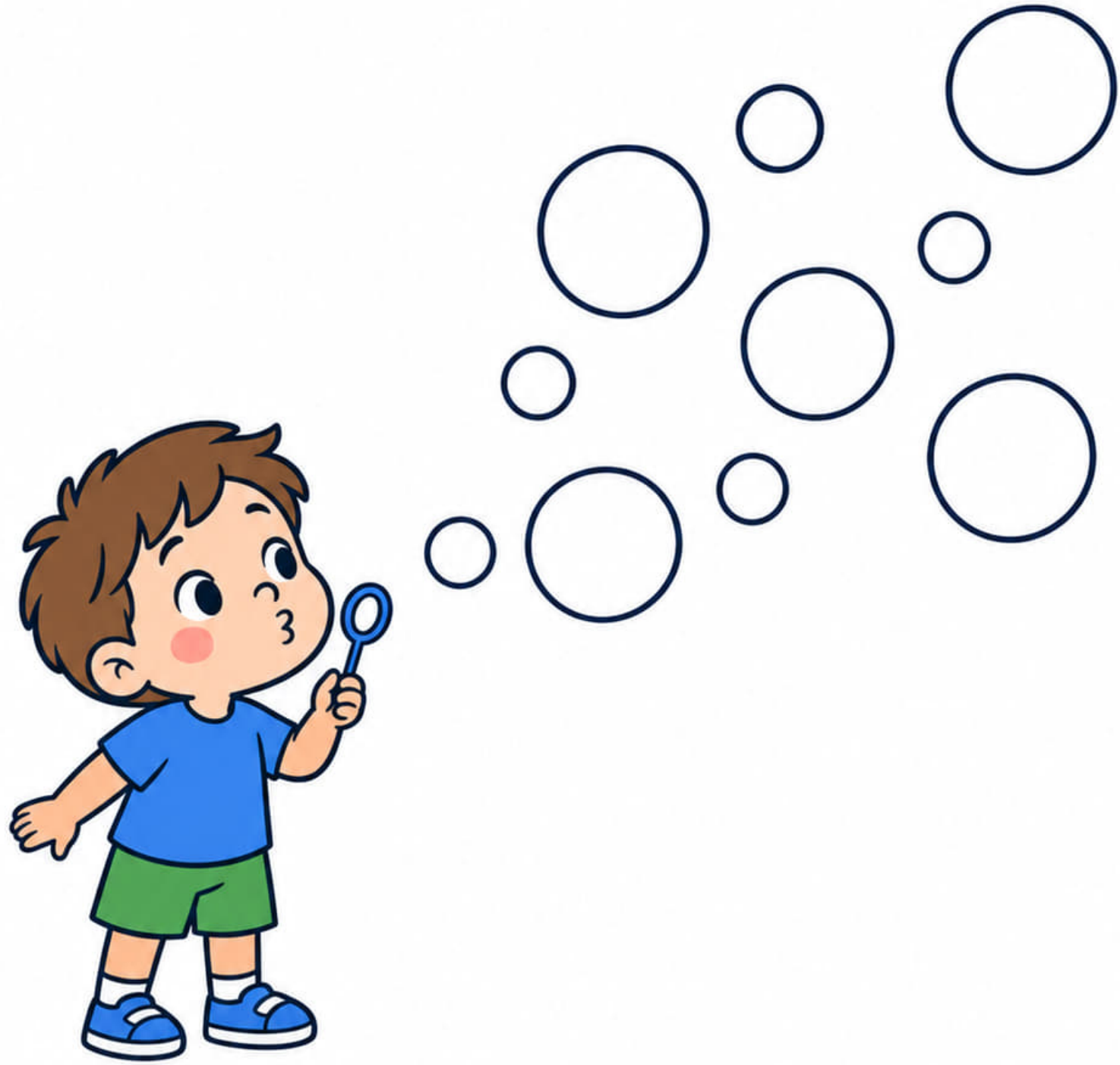


Wskazówka dla nauczyciela

Nie używajcie prawdziwego ognia. Wytnij z papieru płomyki na patyczkach – dziecko dmucha tak, by płomyk się poruszył. Krótkie, mocne dmuchnięcia ćwiczą siłę wydechu.

Dmuchamy: bańki mydlane

Dmuchaj bańki razem z dzieckiem z obrazka.
Pokoloruj bańki: duże na niebiesko, małe na różowo.



Wskazówka dla nauczyciela

Jeśli to możliwe, puśćcie prawdziwe bańki mydlane. Do dużych baniek trzeba dmuchać wolno i długo, do małych – szybko. Liczcie razem bańki, które się udały.

Obrazkowe rymowanki: kot i płot

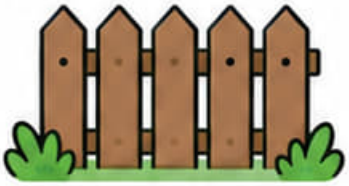
Kot i płot – to się rymuje! Otocz kółkiem obrazek, który rymuje się z pierwszym.



Siedzi kot na płocie.



kot: *płot* • lis • but





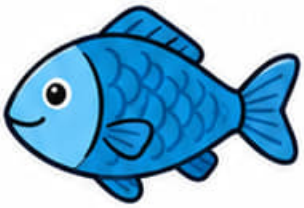




rak: mak • ul • ryba









dom: tom • sok • pies







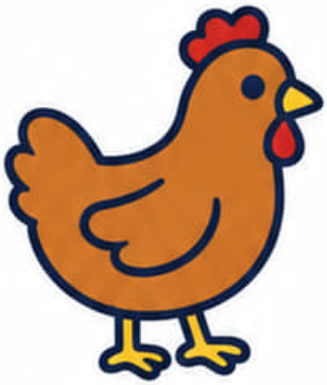
Wskazówka dla nauczyciela

Rymy: kot – płot, rak – mak, dom – tom (książka). Przeciągaj końcówkę słowa: „kooot – płooot". Słowo „tom" może być nowe – pokaż grubą książkę. Obrazki „but" i „lis" to pułapki.

Obrazkowe rymowanki: pary rymów

Nazwij obrazki. Połącz pary, które się rymują.










Wskazówka dla nauczyciela

Pary: ptak – rak, kura – chmura, noga – droga, myszka – szyszka. Najpierw nazwij wszystkie obrazki razem z dzieckiem. Potem mów słowo z lewej strony i szukajcie rymu po prawej.

Obrazkowe rymowanki: dokończ rym

Dokończ rymowankę. Otocz kółkiem obrazek, który się rymuje.

Tu jest mysz, a tam jest ...

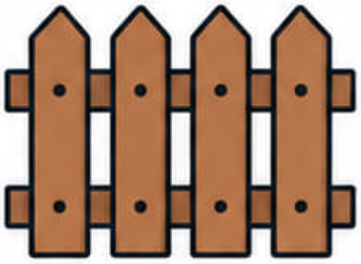






Tu jest kot, a tam jest ...







Tu jest rak, a tam jest ...







Tu jest kura, a tam jest ...







Wskazówka dla nauczyciela

Rymy: mysz – kosz, kot – płot, rak – mak, kura – chmura. Mów rymowankę z przerwą i poczekaj, aż dziecko dopowie słowo. Można wymyślać kolejne pary razem.

Mowa – powtórka: nazwij

Nazwij każdy obrazek. Pokoloruj kółko, gdy powiesz nazwę.



Wskazówka dla nauczyciela

Nożyczki, parasol, żyrafa, banan, pociąg, kapelusz, żaba, ołówek, tort. Zapisz, które słowa dziecko mówi samo, a które z pomocą – to cenna informacja do dalszej pracy.

Mowa – powtórka: co robi?

Powiedz, co robi każda postać.



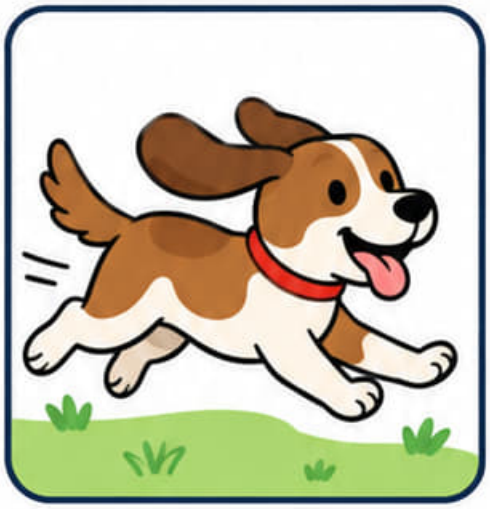
_____



_____



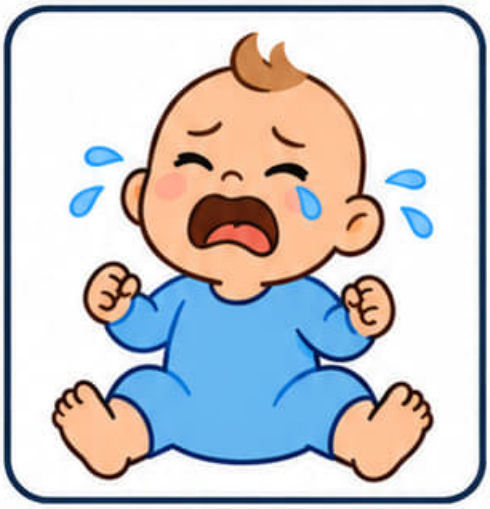
_____



_____



_____



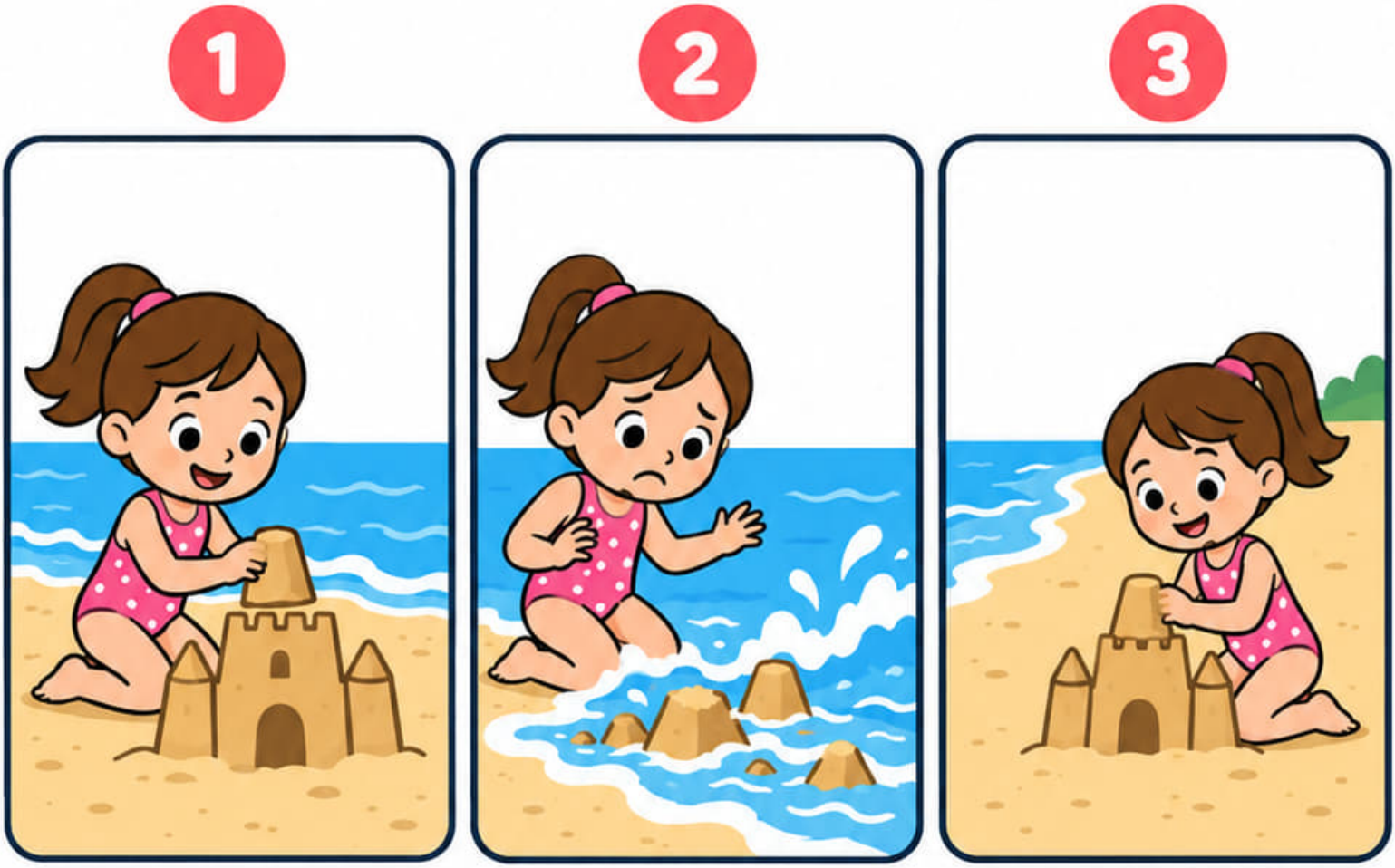
_____

Wskazówka dla nauczyciela

Chłopiec je, dziewczynka śpi, dziadek czyta, pies biega, mama śpiewa, dzidziuś płacze. Starsze dzieci mogą wpisać słowo na linii. Zapytaj też: „Dlaczego dzidziuś płacze?" – to rozmowa o emocjach.

Mowa – powtórka: opowiedz

Popatrz na obrazki po kolei. Opowiedz historyjkę.



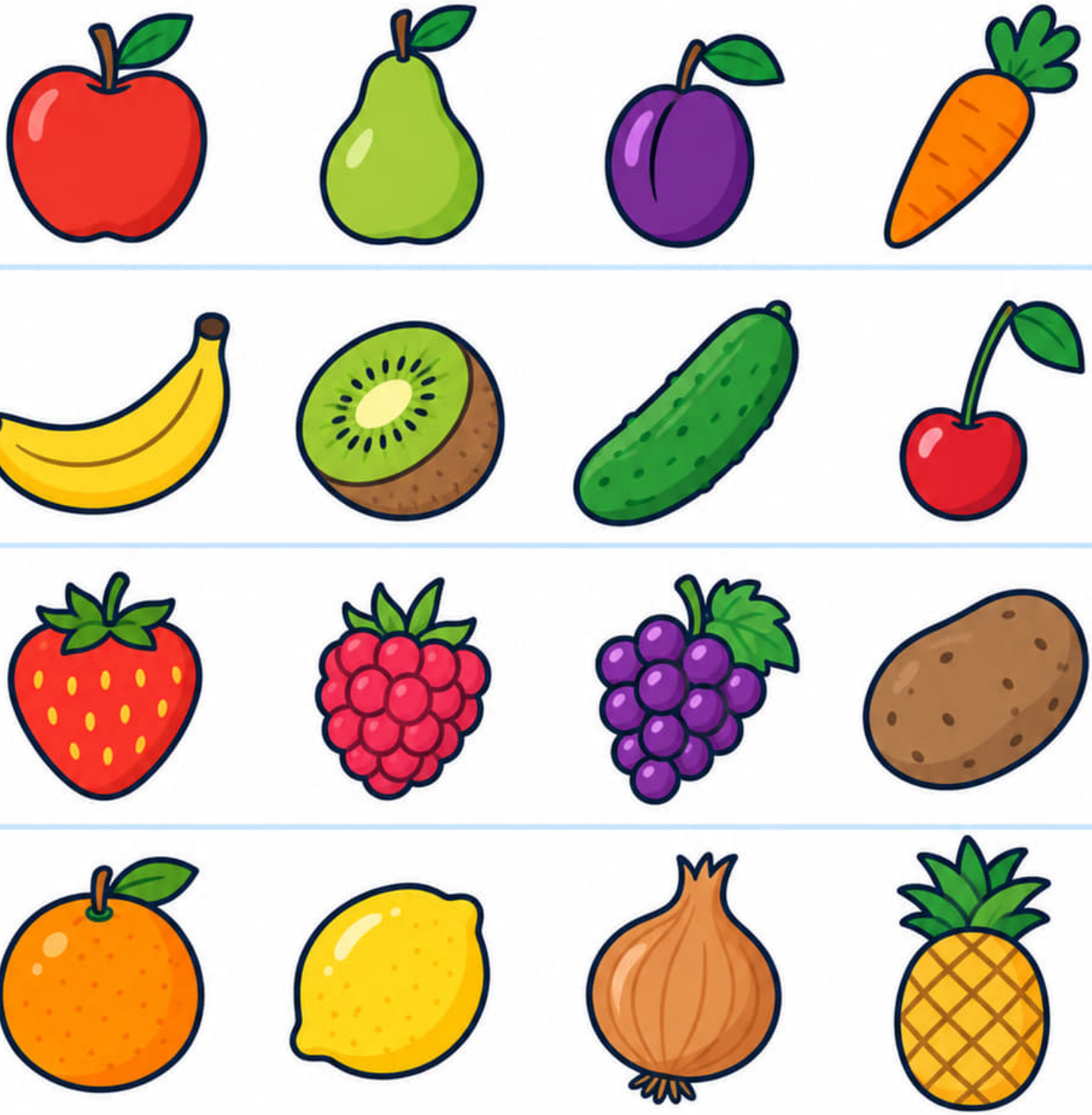
najpierw • potem • na końcu

Wskazówka dla nauczyciela

Przykład: „Najpierw Zuzia buduje zamek. Potem fala go zabiera. Na końcu Zuzia buduje nowy zamek dalej od wody". Zapytaj: „Jak czuła się Zuzia? Co zrobiła?".

Co tu nie pasuje? – owoce

W każdym rzędzie jedna rzecz nie jest owocem. Skreśl ją.

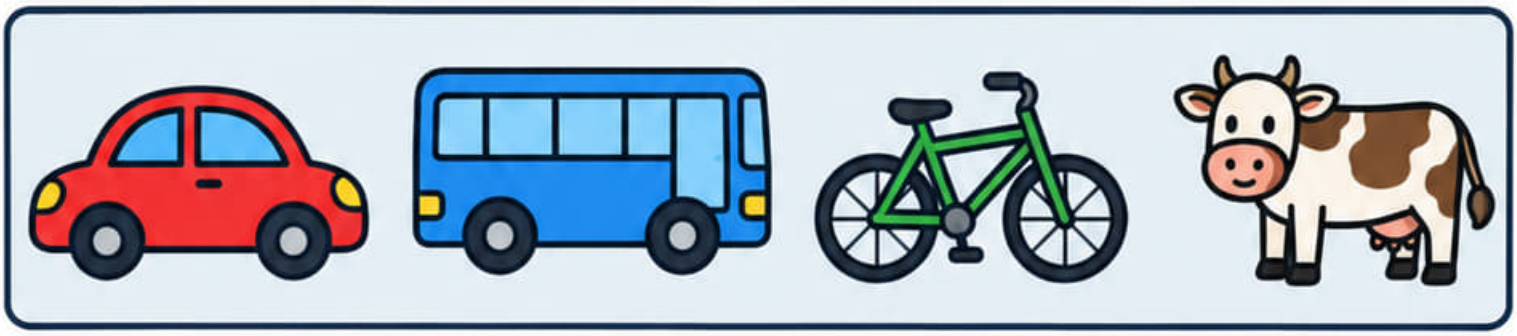


Wskazówka dla nauczyciela

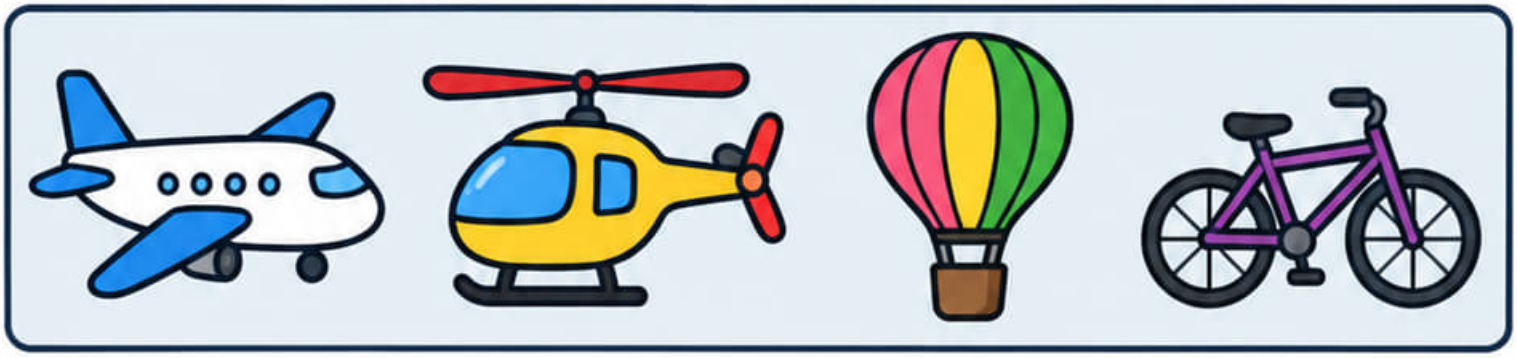
Skreślamy: marchewkę, ogórek, ziemniak, cebulę – to warzywa. Zapytaj: „Dlaczego to nie pasuje?". Ważne jest, by dziecko próbowało wyjaśnić swój wybór.

Co tu nie pasuje? – pojazdy

Co nie pasuje do reszty? Otocz to kółkiem.







Wskazówka dla nauczyciela

Rząd 1: krowa (to nie pojazd). Rząd 2: krzesło. Rząd 3: rower – jeździ po ziemi, a reszta lata. Trzeci rząd jest trudniejszy, bo wszystkie rzeczy to pojazdy – trzeba znaleźć inną zasadę.

Co tu nie pasuje? – ubrania

Na każdym sznurku jedna rzecz nie pasuje. Skreśl ją i powiedz dlaczego.

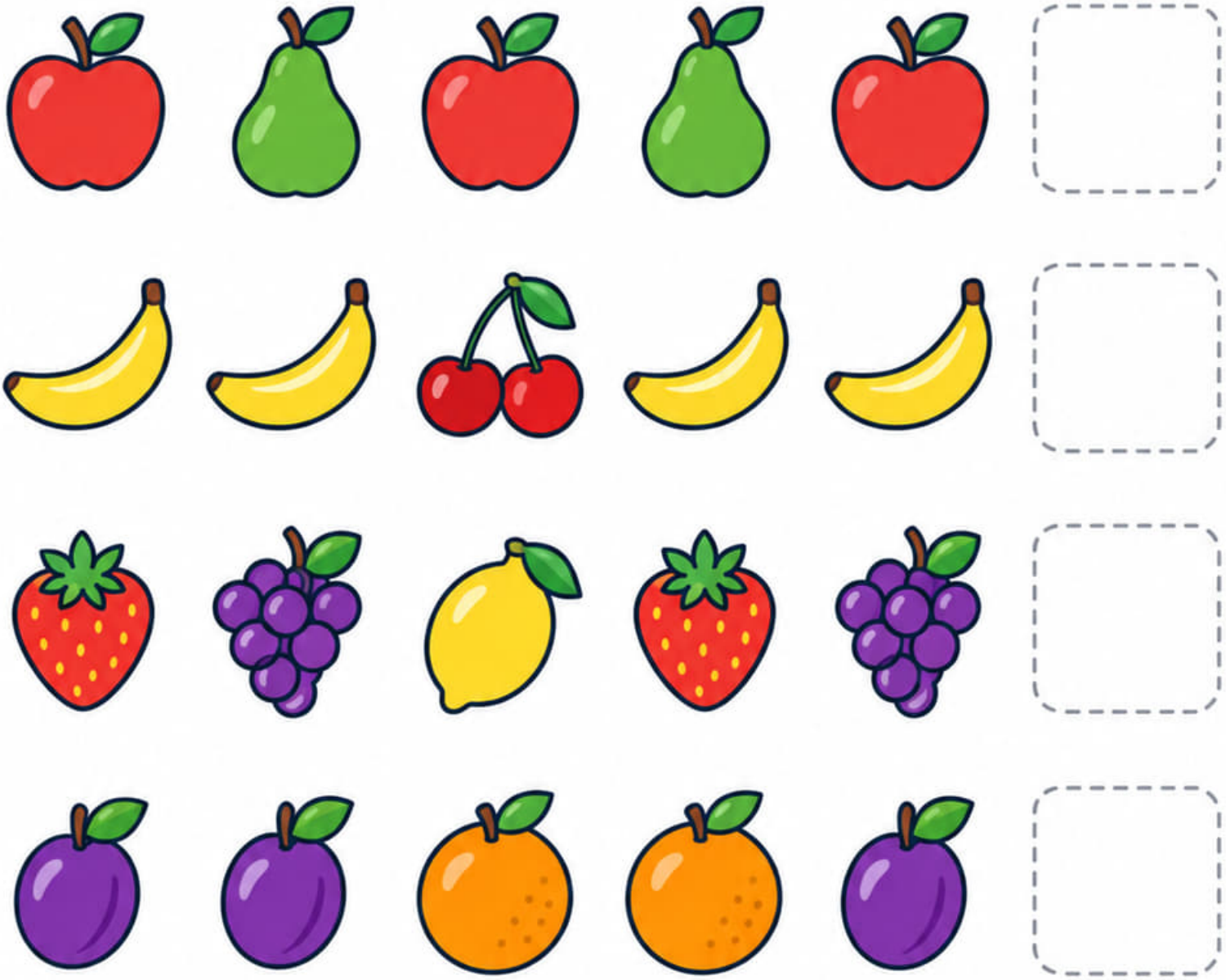


Wskazówka dla nauczyciela

Sznurek 1: okulary przeciwsłoneczne – reszta jest na zimę. Sznurek 2: kurtka zimowa – reszta jest na lato. Sznurek 3: poduszka – to nie ubranie. Każda odpowiedź z dobrym wyjaśnieniem jest cenna.

Co będzie dalej? – owoce

Popatrz, jak układają się owoce. Narysuj w pustej ramce, co będzie dalej.

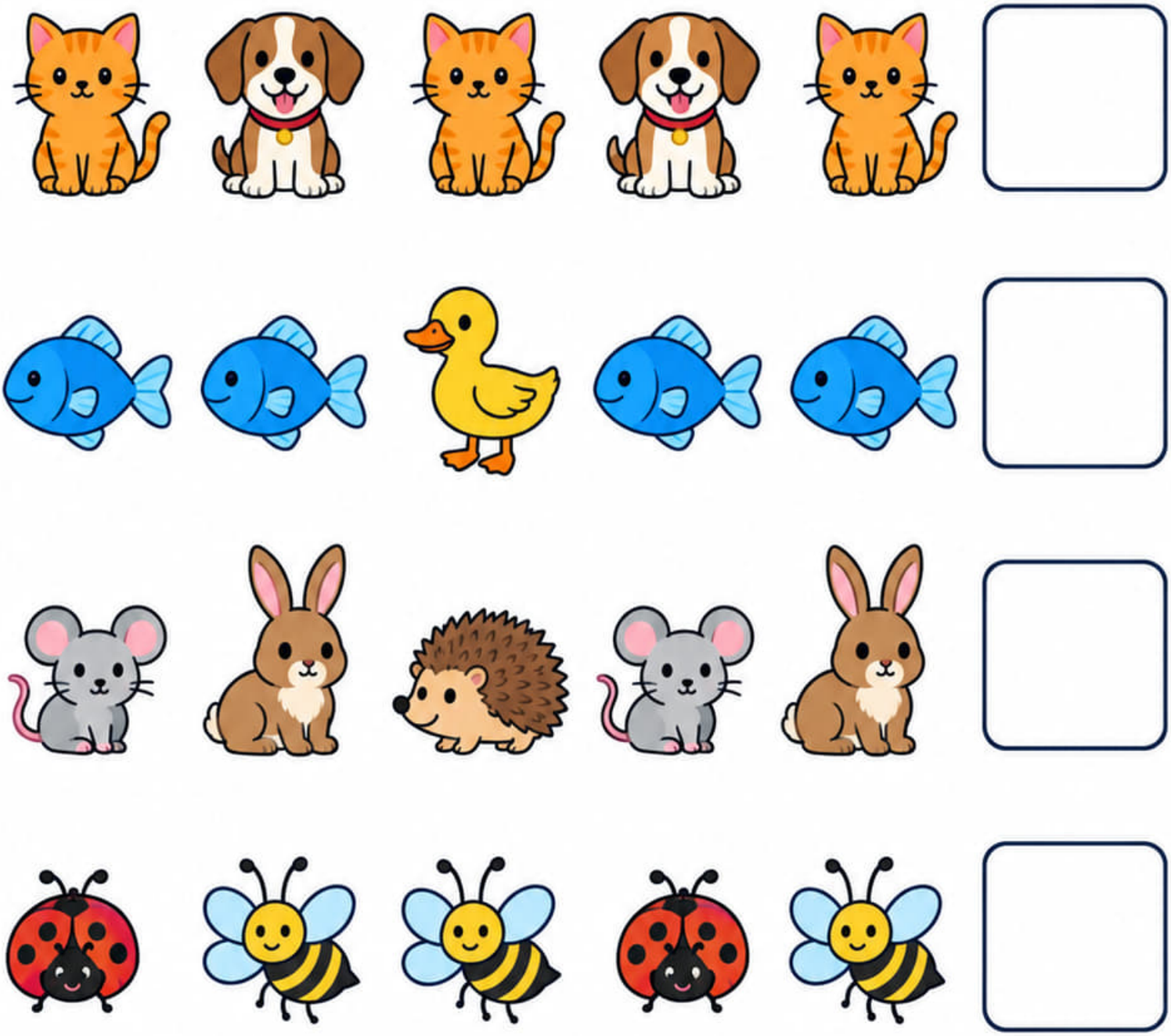


Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: gruszka, wiśnia, cytryna, śliwka. Powtarzajcie rytm na głos: „jabłko, gruszka, jabłko, gruszka…”. Słuchanie rytmu pomaga znaleźć odpowiedź. Dziecko może też narysować kółko w odpowiednim kolorze.

Co będzie dalej? – zwierzęta

Jakie zwierzę będzie następne? Narysuj je albo nazwij.

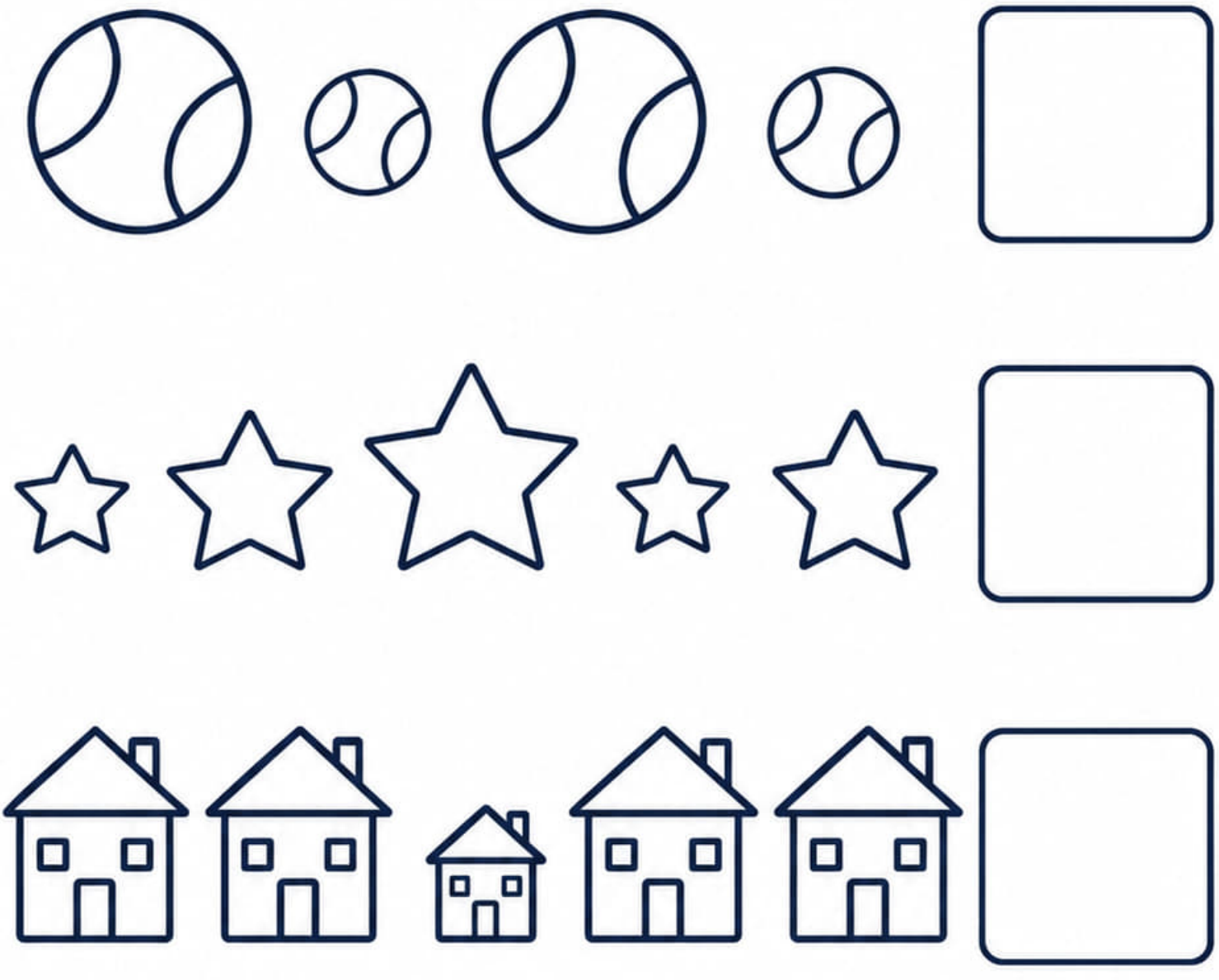


Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: pies, kaczka, jeż, pszczoła. W ostatnim rzędzie rytm to: biedronka, pszczoła, pszczoła. Dziecko, które nie rysuje, może powiedzieć nazwę albo wskazać zwierzę w rzędzie.

Co będzie dalej? – duże i małe

Popatrz na wielkość. Narysuj w ramce następną rzecz: dużą albo małą.

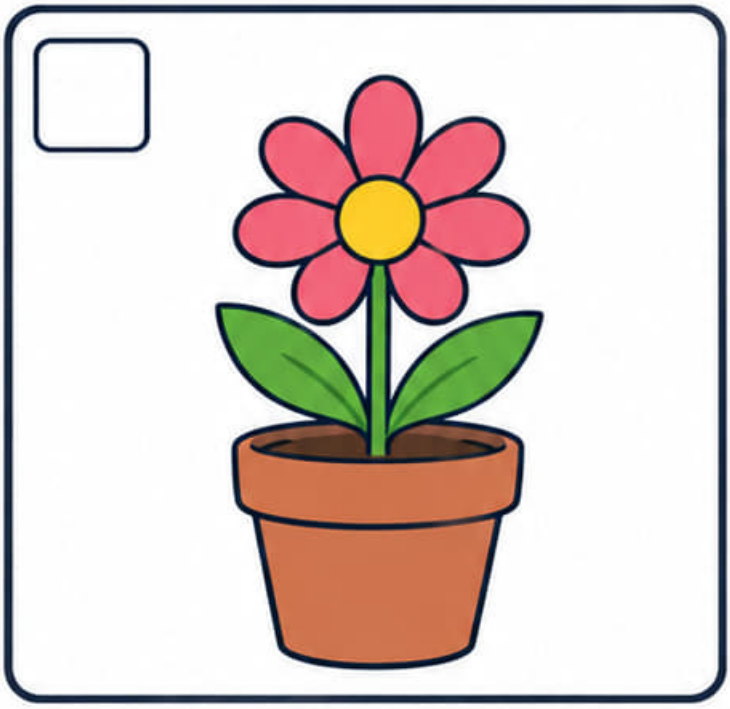


Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: mała piłka, duża gwiazdka, mały domek. Tu liczy się nie kształt, ale wielkość. Powtarzajcie rytm na głos: „duża, mała, duża, mała...".

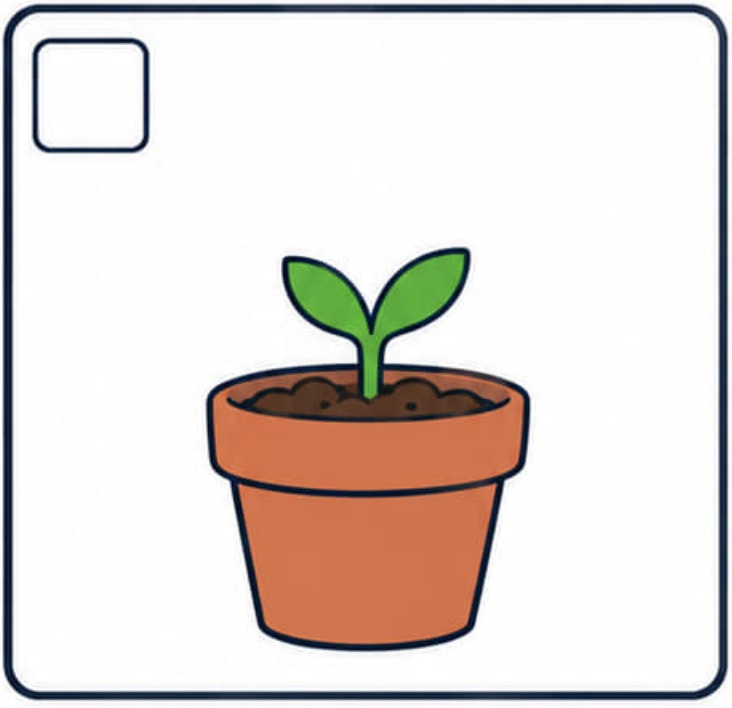
Historyjka: sadzimy kwiatek

Ułóż historyjkę po kolei. Wpisz do kratek 1, 2, 3 i 4.









Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: 1 – sadzimy nasionko, 2 – podlewamy, 3 – wyrasta kiełek, 4 – kwitnie kwiatek. Opowiedzcie historyjkę słowami „najpierw, potem, na końcu". Warto posadzić prawdziwą fasolkę.

Historyjka: myję zęby

Wytnij obrazki. Naklej je po kolei w ramkach.

1	2	3	4

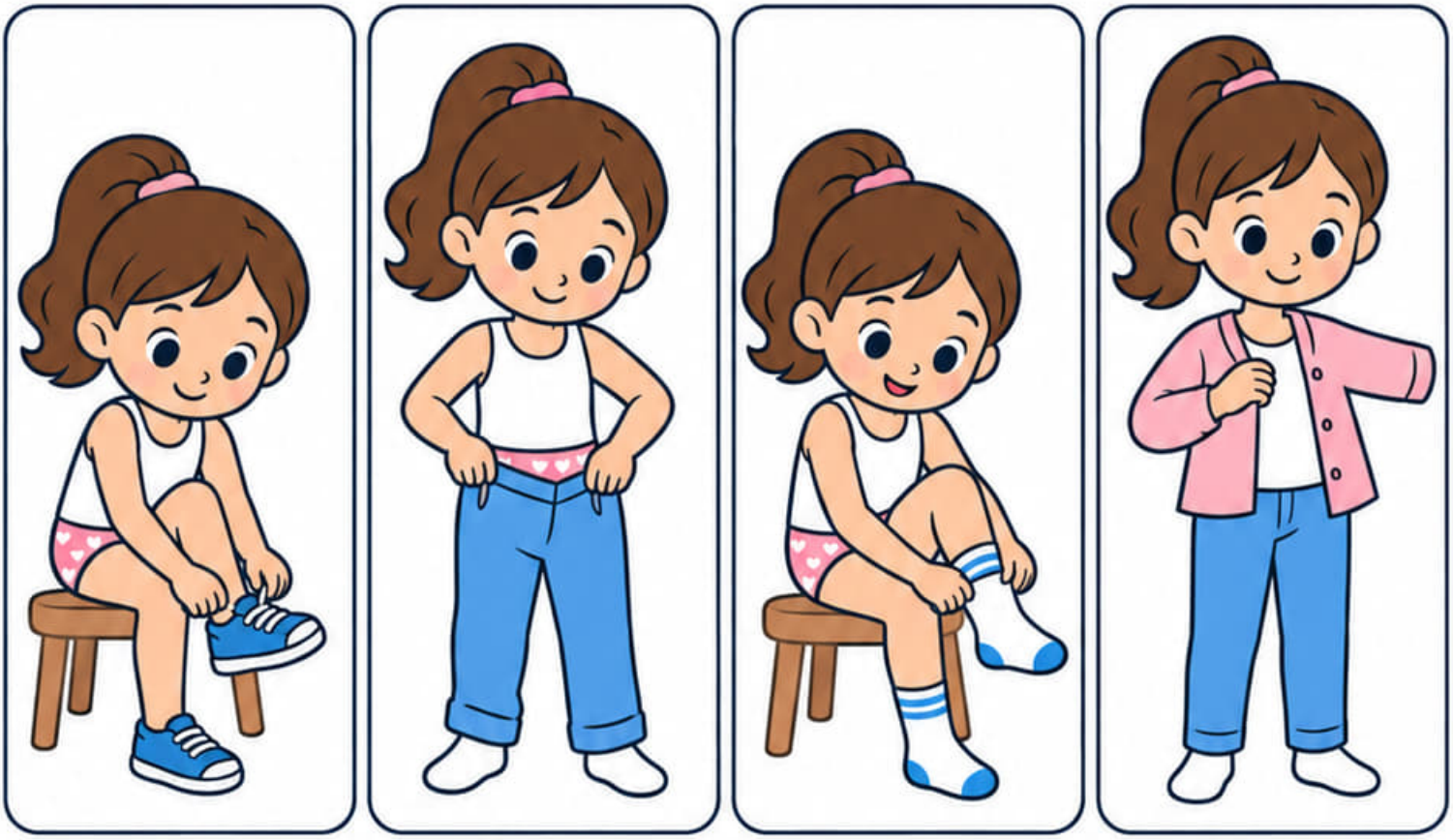


Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: pasta na szczoteczkę, mycie zębów, płu**kanie** buzi, odłożenie szczoteczki do kubka. Ułożony pasek można powiesić w łazience jako **plan** dnia. **Połącz** z **kartą 874**.

Historyjka: ubieram się

Co Ola zakłada najpierw, a co potem? Wpisz 1, 2, 3 i 4.








Wskazówka dla nauczyciela

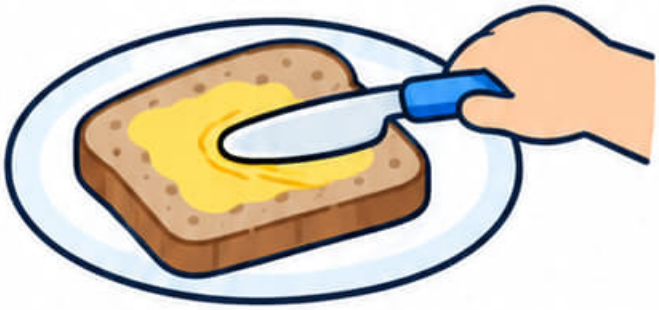
Najczęstsza kolejność: skarpetki, spodnie, bluzka, buty. Bluzkę można założyć też przed spodniami – przyjmij taką odpowiedź, jeśli dziecko ją uzasadni. Ważne: buty zawsze na końcu.

Historyjka: robimy kanapkę

Ułóż historyjkę o kanapce. Wpisz numery od 1 do 4.







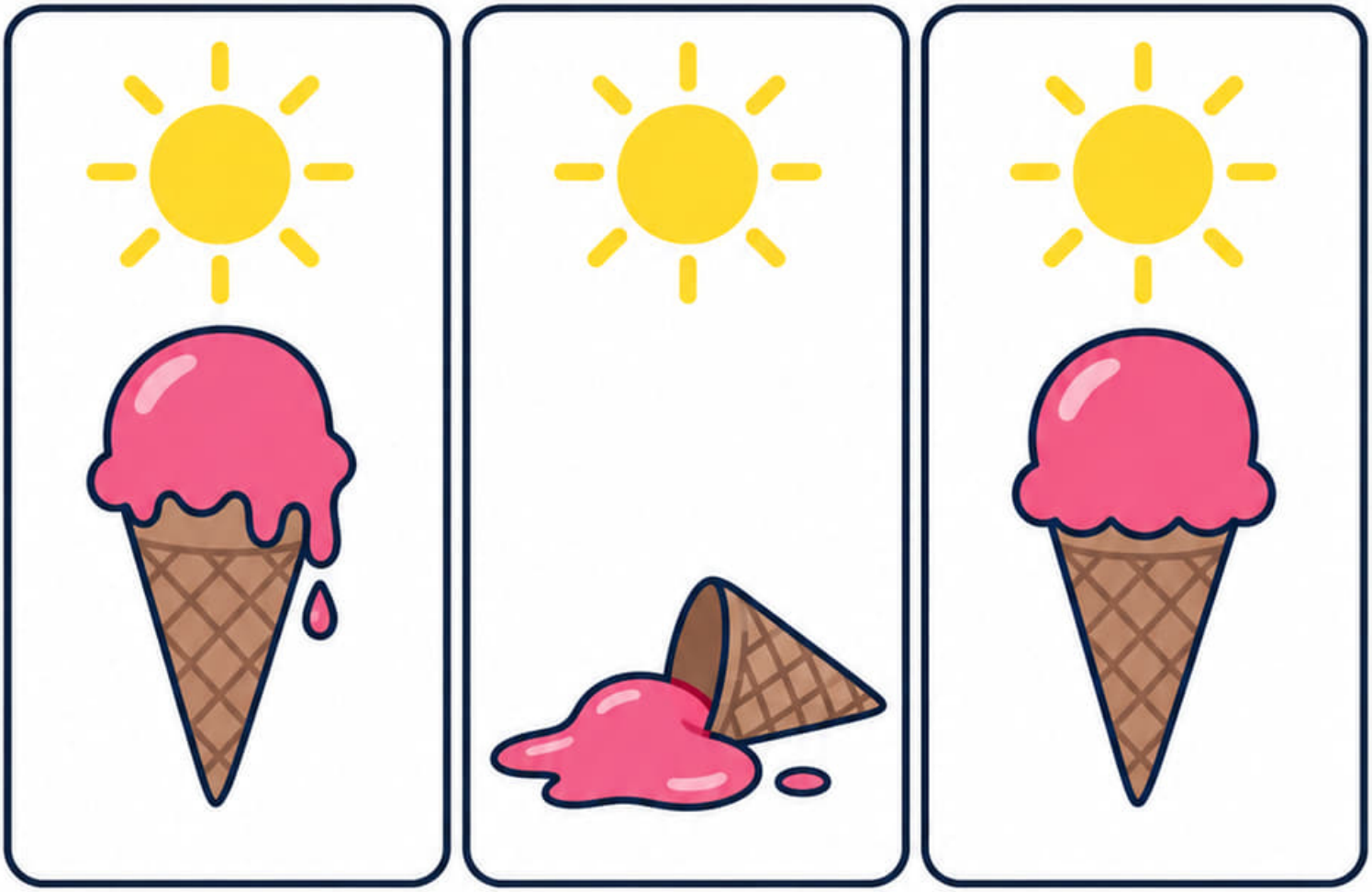


Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: 1 – kromka chleba, 2 – smarujemy masłem, 3 – kładziemy ser i pomidor, 4 – jemy kanapkę. Po zadaniu zróbcie prawdziwą kanapkę, nazywając każdy krok na głos.

Historyjka: lody się topią

Co stało się z lodami na słońcu? Wpisz 1, 2 i 3.



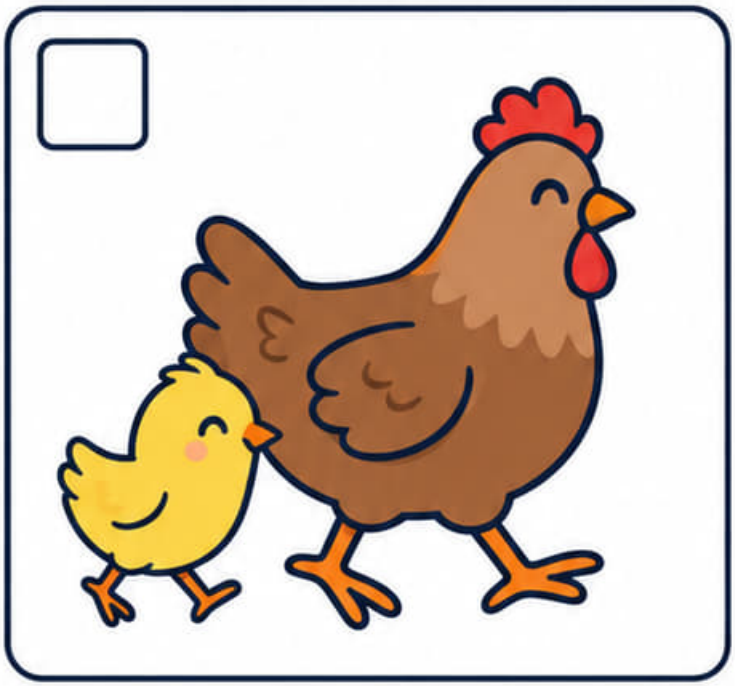
☐ ☐ ☐

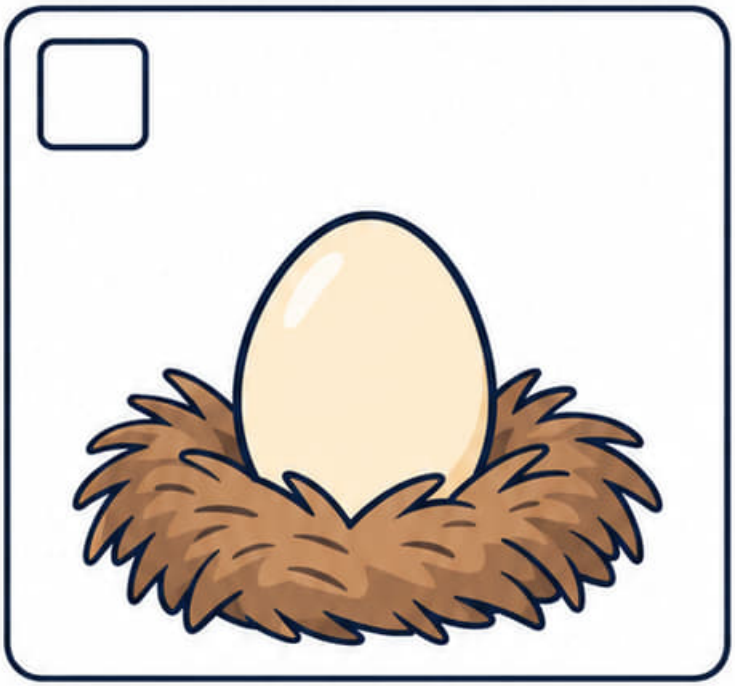
Wskazówka dla nauczyciela

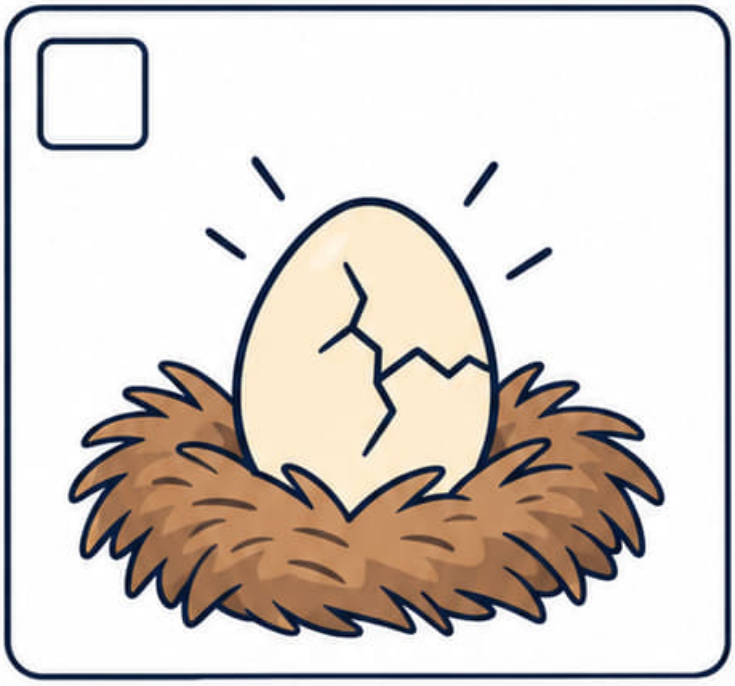
Kolejność: 1 – całe lody, 2 – lody trochę się topią, 3 – kałuża z lodów.
Zapytaj: „Dlaczego lody się roztopiły?" i „Co zrobić, żeby się nie roztopiły?".
To ćwiczy myślenie przyczynowo-skutkowe.

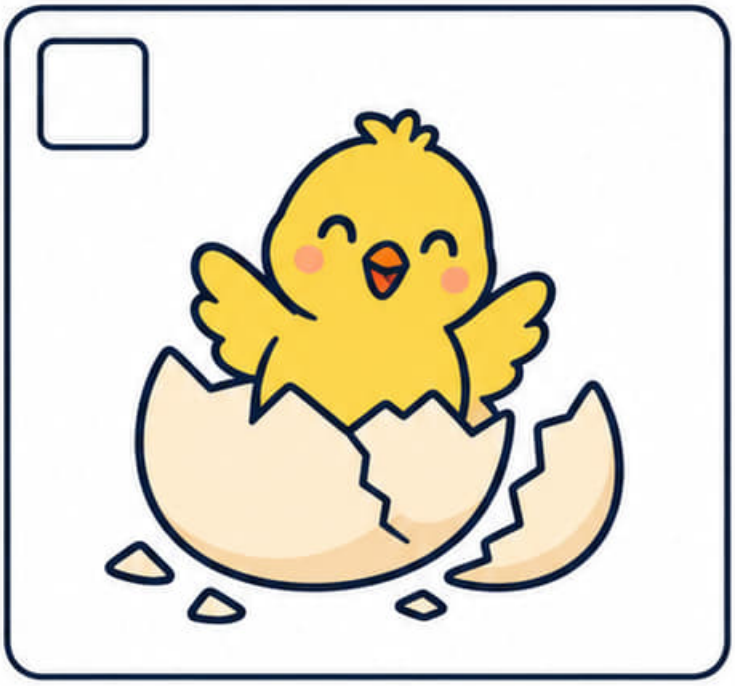
Historyjka: kurczątko z jajka

Ułóż historyjkę o kurczątku. Wpisz numery od 1 do 4.







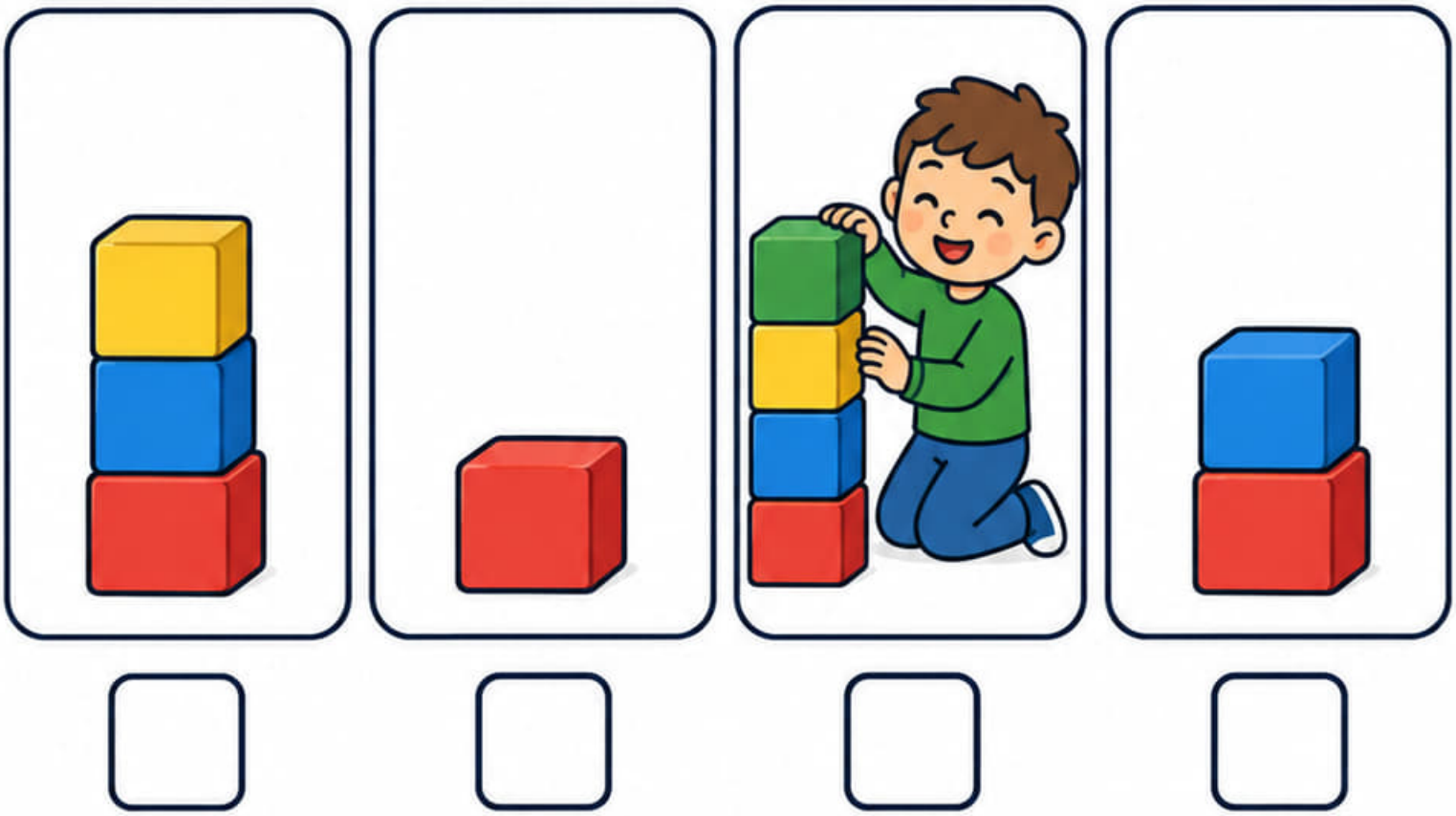


Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: 1 – jajko w gnieździe, 2 – jajko pęka, 3 – kurczątko wychodzi ze skorupki, 4 – kurczątko idzie z mamą. To dobra okazja, by opowiedzieć, jak rodzą się ptaki.

Historyjka: budujemy wieżę

Ułóż historyjkę o wieży. Wpisz do kratek 1, 2, 3 i 4.



Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: 1 klocek, 2 klocki, 3 klocki, wieża z 4 klocków. Potem zbudujcie prawdziwą wieżę i liczcie klocki na głos. Wieża rośnie – historyjka idzie do przodu.

Historyjka: pieczemy ciasteczka

Jak pieczemy ciasteczka? Wpisz numery od 1 do 4.









Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: mieszamy ciasto, wycinamy gwiazdki, pieczemy w piekarniku, jemy ciasteczka. Przypomnij, że piekarnik obsługuje dorosły. Używajcie słów „najpierw", „potem", „na końcu".

Historyjka: jabłko na drzewie

Co dzieje się z jabłkiem? Wpisz 1, 2, 3 i 4.



□



□



□



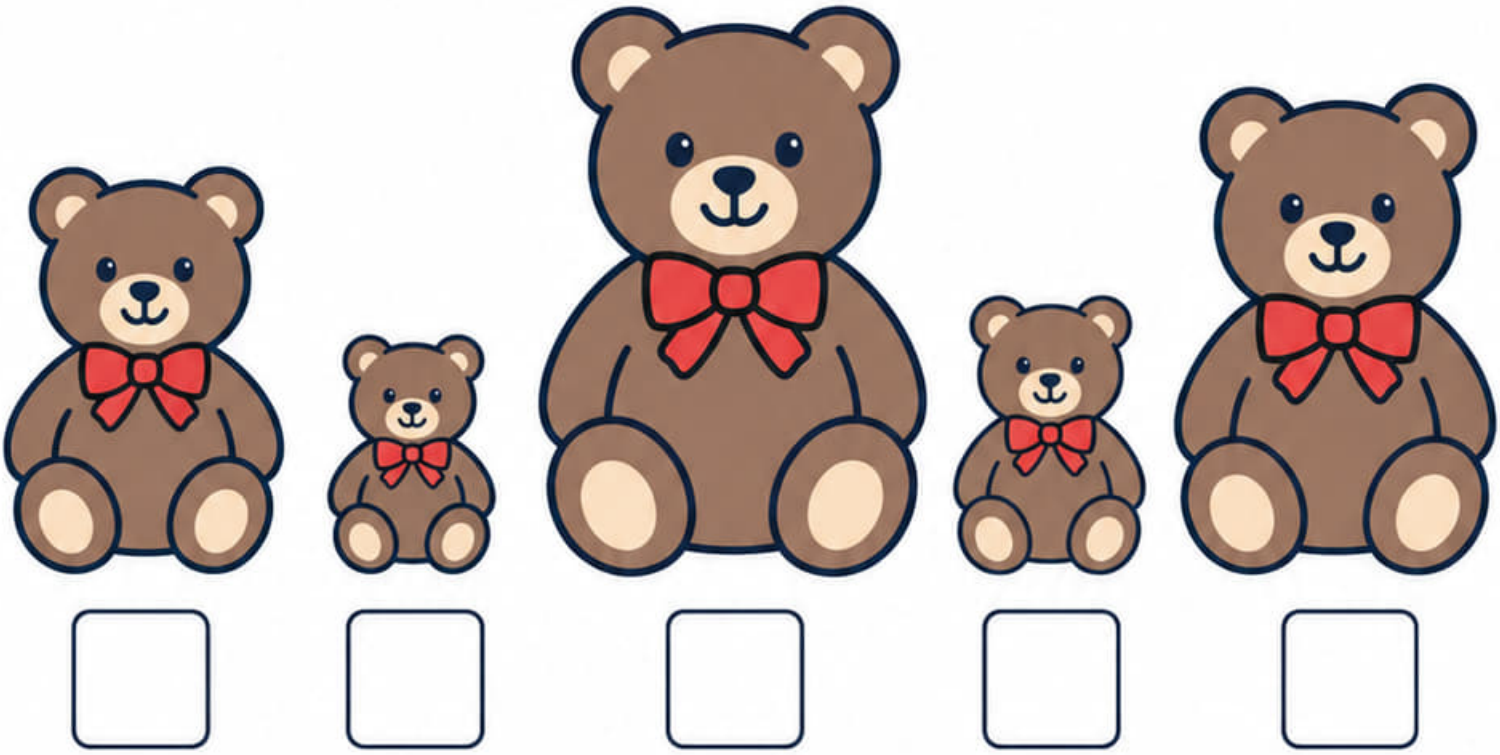
□

Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: kwiat, małe zielone jabłko, duże czerwone jabłko, zrywamy jabłko. Zapytaj: „Ile czasu potrzebuje jabłko, żeby urosnąć?". Wystarczy odpowiedź „długo, całe lato".

Ustaw od najmniejszego: misie

Wpisz 1 pod najmniejszym misiem. Potem wpisz 2, 3, 4 i 5 – aż do największego.

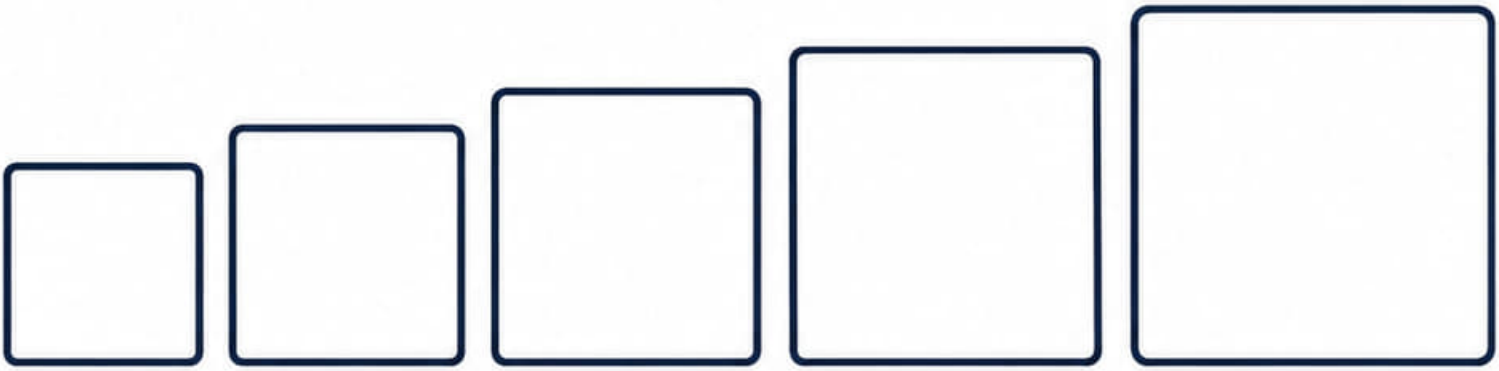


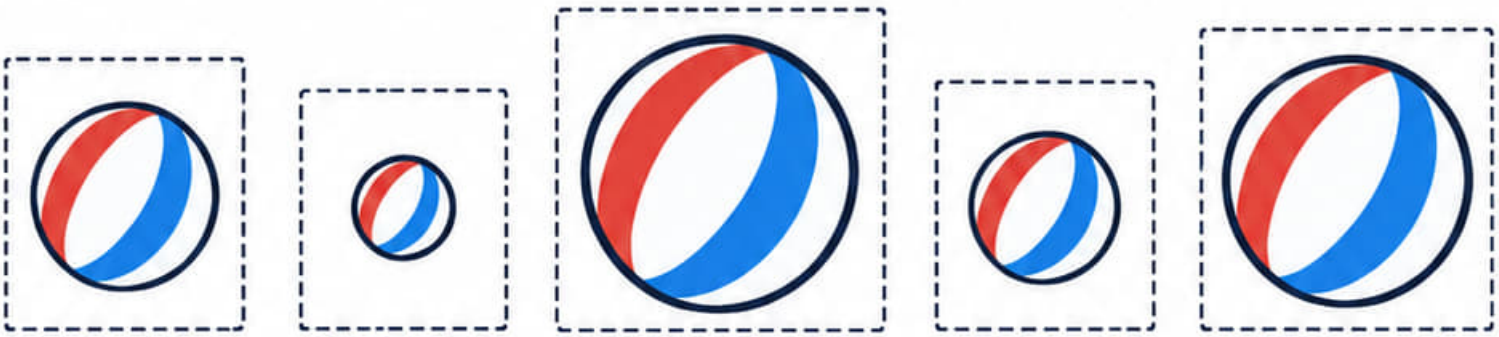
Wskazówka dla nauczyciela

Pokaż dziecku najpierw najmniejszego misia, potem pytaj: „Który jest trochę większy?". Jeśli to trudne, zacznij od 3 misiów, a resztę zakryj kartką. Można też ułożyć prawdziwe zabawki.

Ustaw od najmniejszego: piłki

Wytnij piłki. Naklej je w ramkach od najmniejszej do największej.





Wskazówka dla nauczyciela

Każda piłka pasuje dokładnie do jednej ramki. Jeśli dziecko się pomyli, piłka nie zmieści się w ramce – to podpowiedź bez słów. Przed klejeniem ułóżcie piłki na stole.

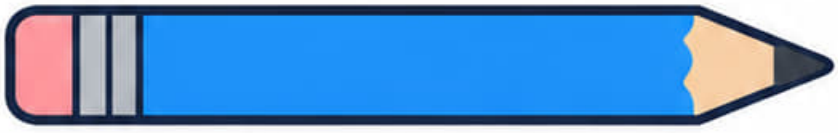
Ustaw od najkrótszego: ołówki

Ponumeruj ołówki od najkrótszego do najdłuższego.







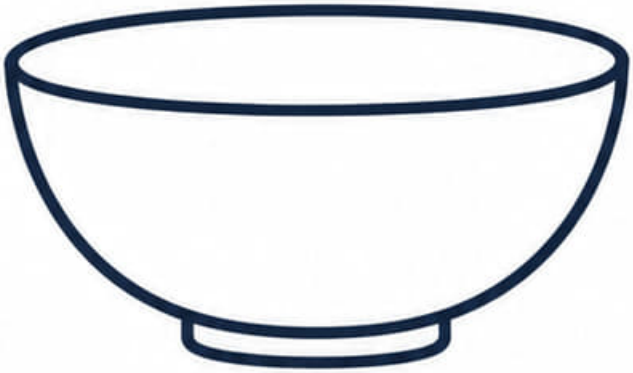


Wskazówka dla nauczyciela

Ołówki zaczynają się w tym samym miejscu – wtedy łatwo je porównać. Odpowiedź od góry: 3, 1, 4, 2. Potem zmierzcie prawdziwe ołówki z piórnika.

Owoce czy warzywa? – sortuję

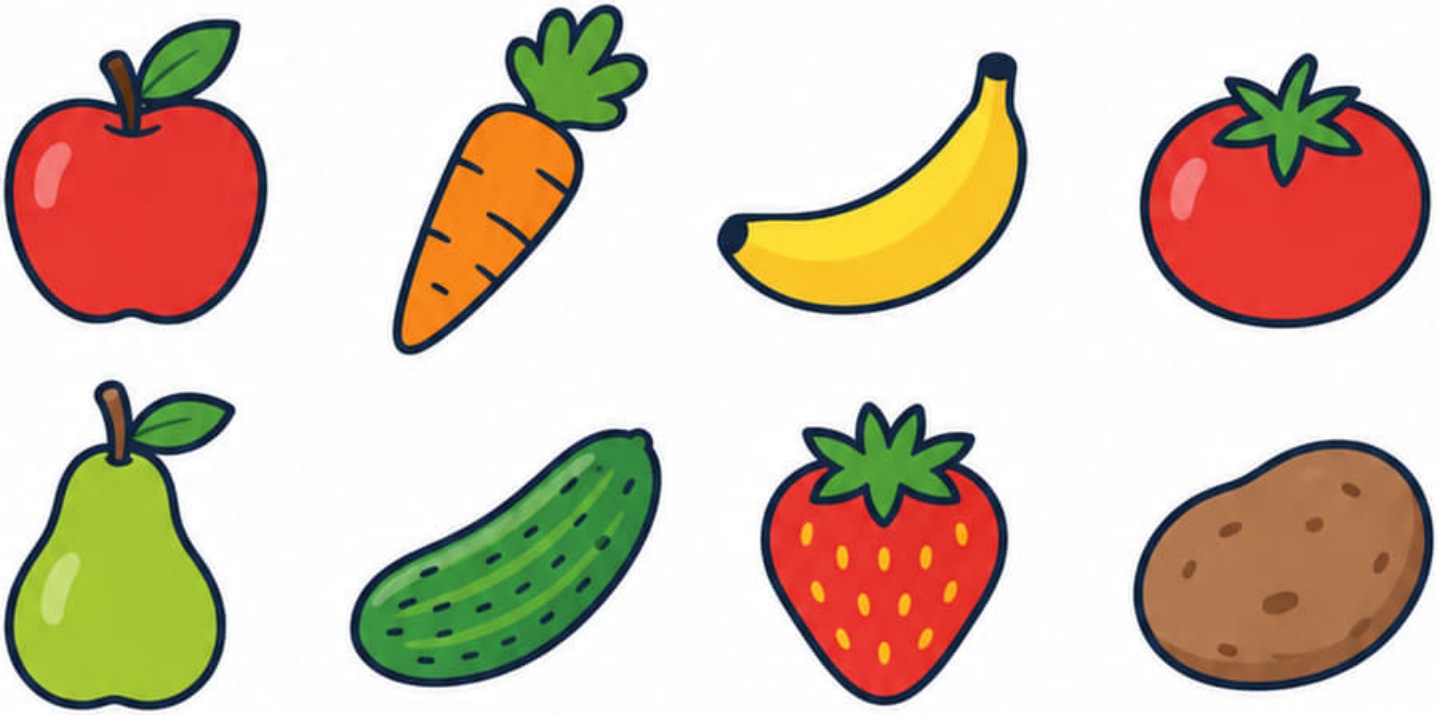
Połącz owoce z miską, a warzywa z koszykiem.



owoce



warzywa

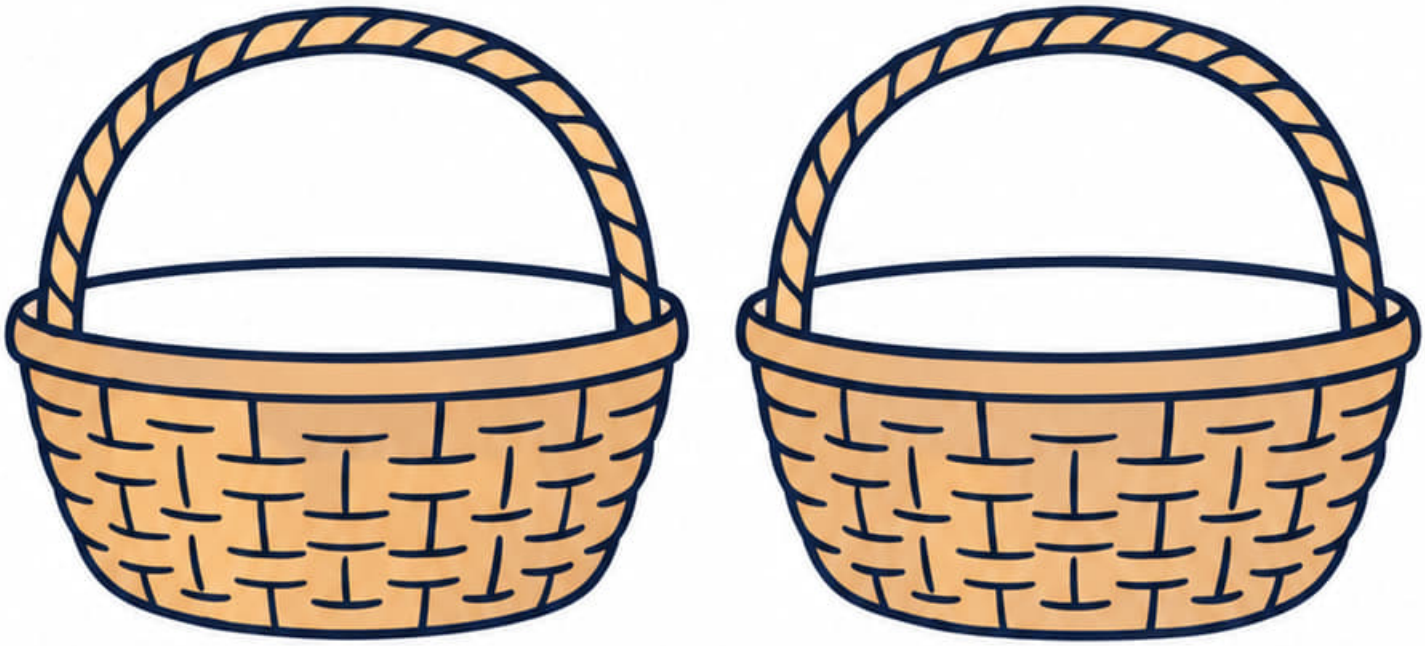


Wskazówka dla nauczyciela

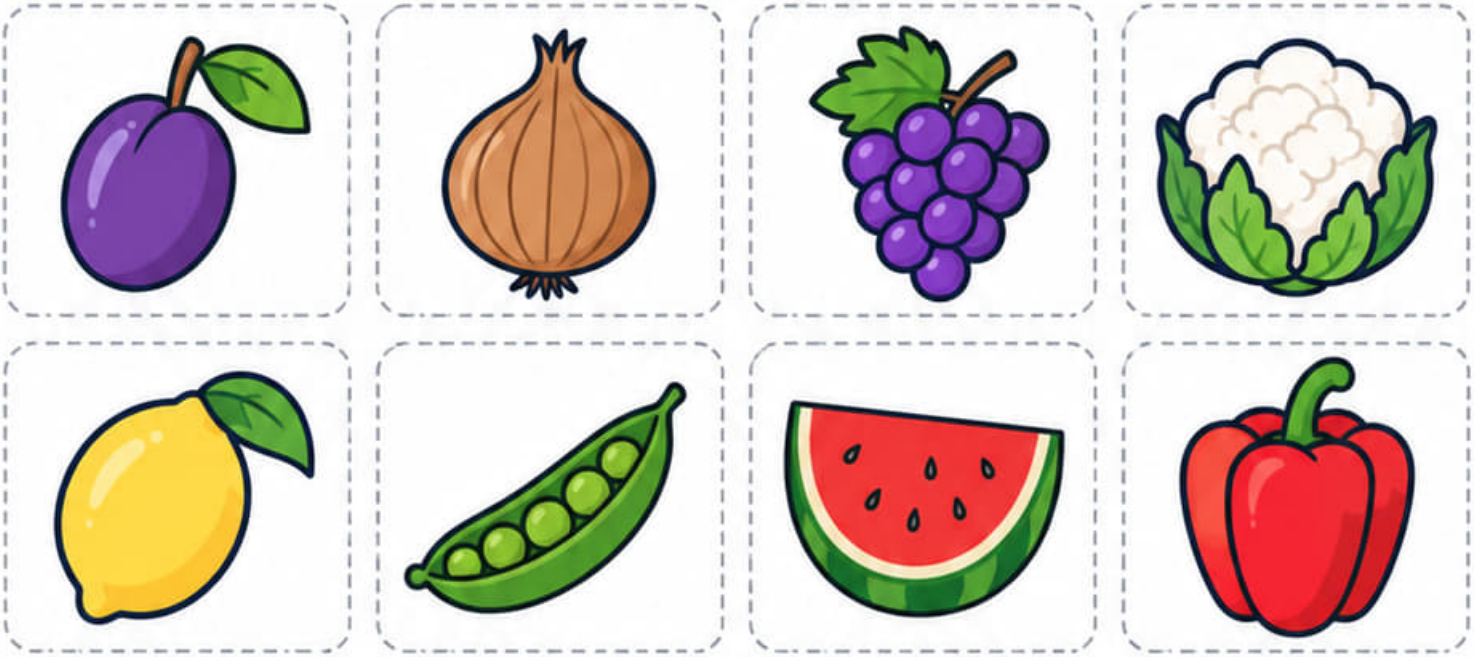
Owoce: jabłko, banan, gruszka, truskawka. Warzywa: marchewka, pomidor, ogórek, ziemniak. Pomidor bywa trudny – w kuchni traktujemy go jak warzywo. Nazywaj każdy obrazek przed połączeniem.

Owoce czy warzywa? – koszyki

Wytnij obrazki. Owoce naklej do koszyka po lewej, a warzywa – do koszyka po prawej.



owoce • **warzywa**

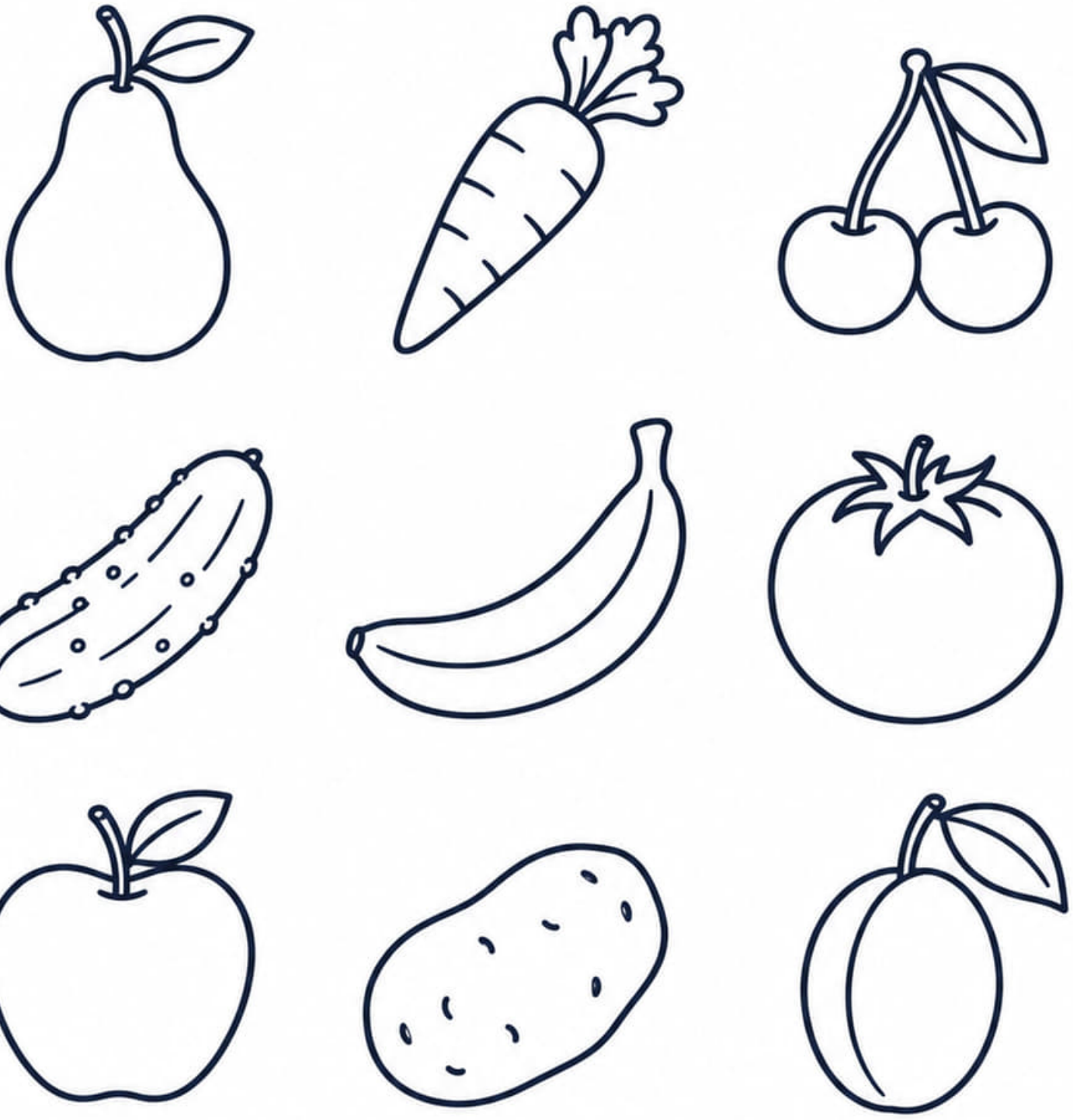


Wskazówka dla nauczyciela

Owoce: śliwka, winogrona, cytryna, arbuz. Warzywa: cebula, kalafior, groszek, papryka. Na zajęciach pokaż prawdziwy owoc i warzywo – dziecko może je dotknąć i powąchać.

Owoce czy warzywa? – pokoloruj

Pokoloruj tylko owoce. Warzyw nie koloruj.



Wskazówka dla nauczyciela

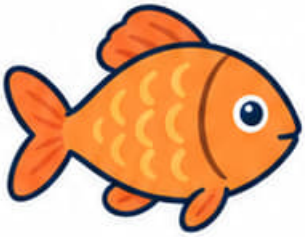
Owoce do pokolorowania: gruszka, wiśnie, banan, jabłko, śliwka (5). Warzywa zostają białe. Zapytaj, jakim kolorem dziecko pokoloruje każdy owoc – to łączy logikę z nauką kolorów.

Grupujemy zwierzęta: latają i pływają

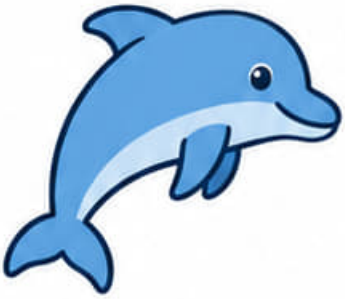
Kto lata, a kto pływa? Połącz zwierzęta z niebem albo z wodą.



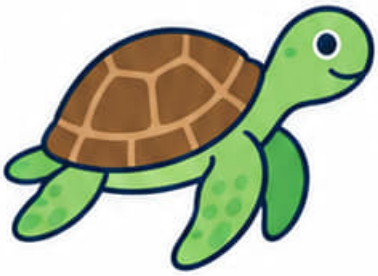
















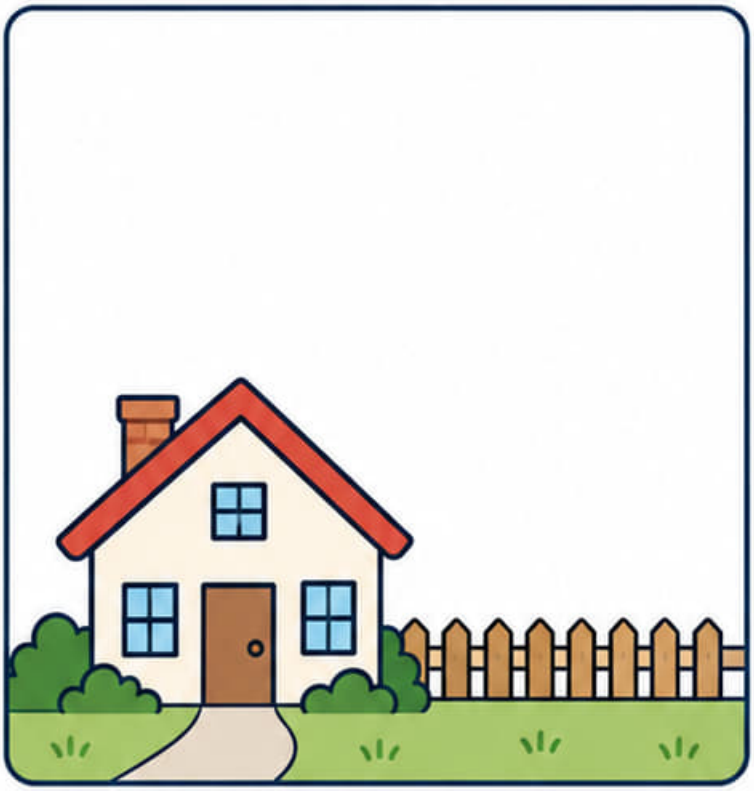


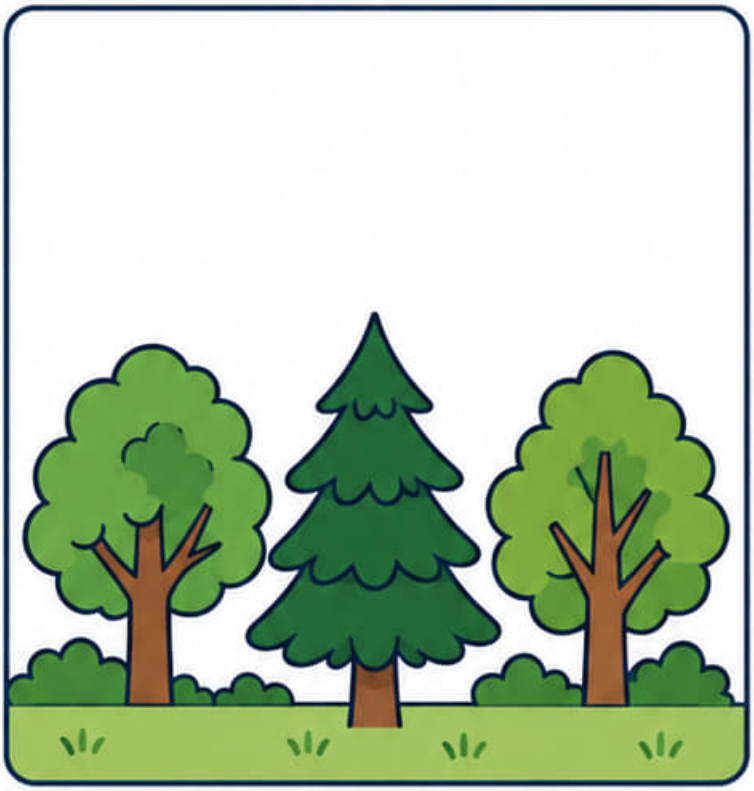
Wskazówka dla nauczyciela

Latają: wróbel, motyl, sowa, pszczoła. Pływają: ryba, delfin, żółw, meduza. Dziecko może pokazać ruch ręką: machanie skrzydłami albo pływanie. Kaczki tu nie ma, bo i lata, i pływa.

Grupujemy zwierzęta: dzikie i domowe

Wytnij zwierzęta. Domowe naklej przy domu, a dzikie – w lesie.



















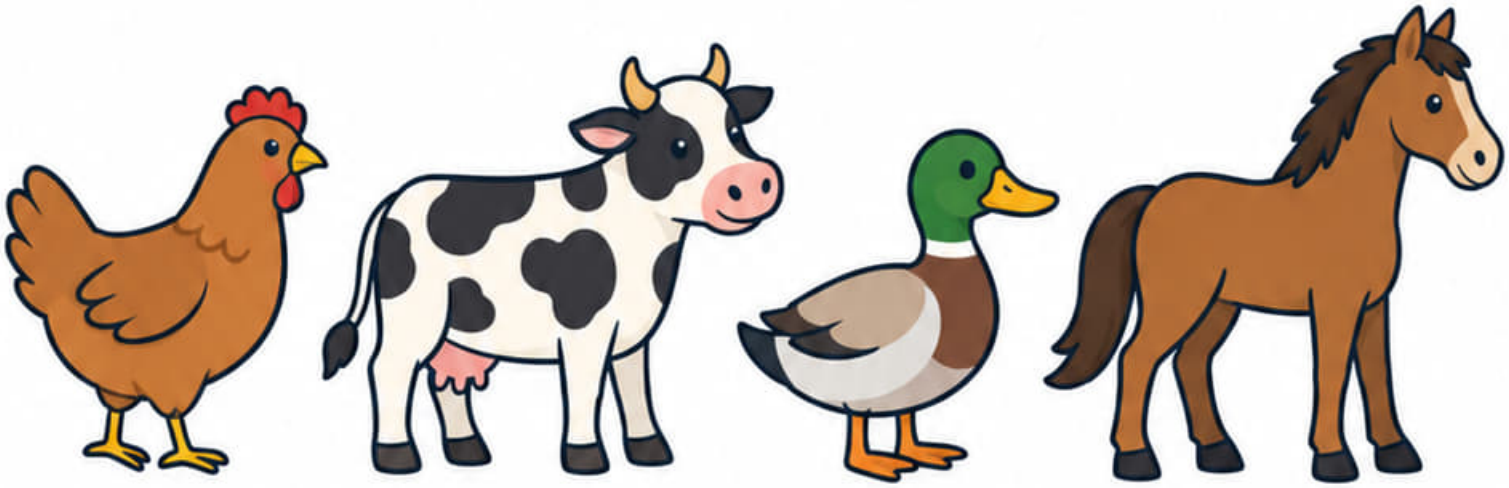


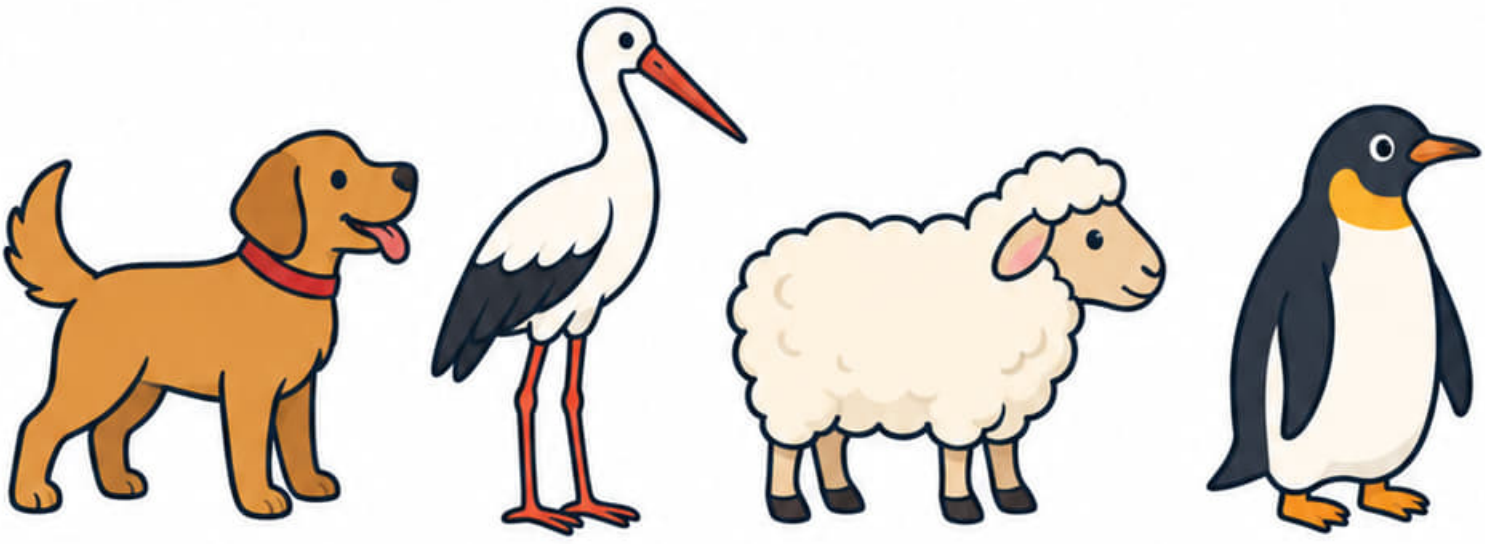
Wskazówka dla nauczyciela

Domowe: kot, pies, królik, chomik. Dzikie: lis, niedźwiedź, wilk, jeleń.
Powiedz: „Zwierzęta domowe mieszkają z ludźmi, a dzikie same szukają jedzenia”.

Grupujemy zwierzęta: dwie i cztery nogi

Zwierzęta, które mają dwie nogi, otocz na czerwono.
Zwierzęta, które mają cztery nogi, otocz na niebiesko.



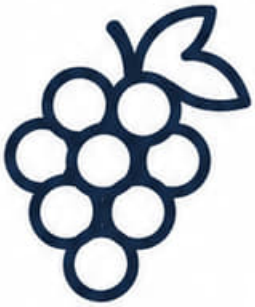


Wskazówka dla nauczyciela

Dwie nogi: kura, kaczka, bocian, pingwin – to ptaki. Cztery nogi: krowa, koń, pies, owca. Liczcie nogi palcem na obrazku. Odkrycie: wszystkie ptaki mają dwie nogi.

Co gdzie pasuje? Tabelka: owoce i kolory

Narysuj w każdej kratce owoc z rzędu w kolorze z kolumny.

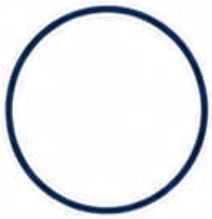
			
			
			

Wskazówka dla nauczyciela

To tabelka z dwoma kluczami. Pokaż palcem: „Ten rząd to jabłka, ta kolumna to kolor czerwony – rysujemy czerwone jabłko". Wystarczy prosty kształt. Zacznij od pierwszego rzędu.

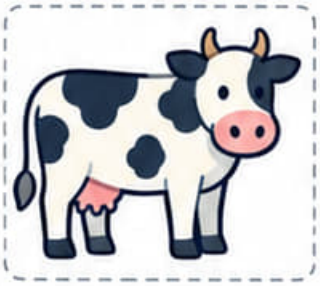
Co gdzie pasuje? Tabelka: zwierzęta i miejsca

Wytnij zwierzęta. Naklej każde w kratce, która pasuje do jego miejsca i wielkości.





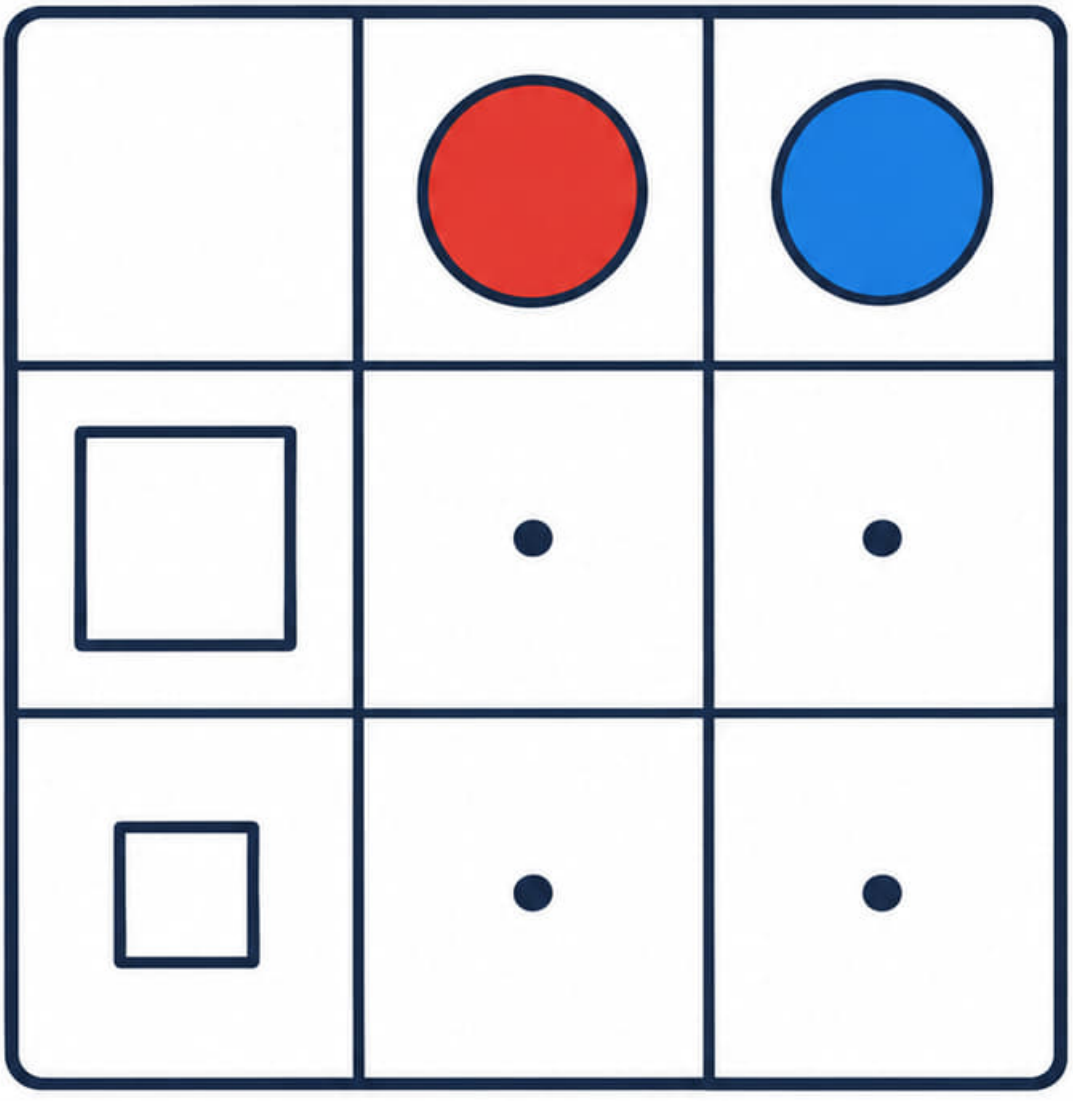



Wskazówka dla nauczyciela

Woda: łabędź (duży), rybka (mała). Las: niedźwiedź (duży), wiewiórka (mała). Wieś: krowa (duża), kurczątko (małe). Najpierw ustalcie miejsce, potem wielkość.

Co gdzie pasuje? Tabelka: zabawki i wielkość

Połącz każdą zabawkę z kratką, do której pasuje.









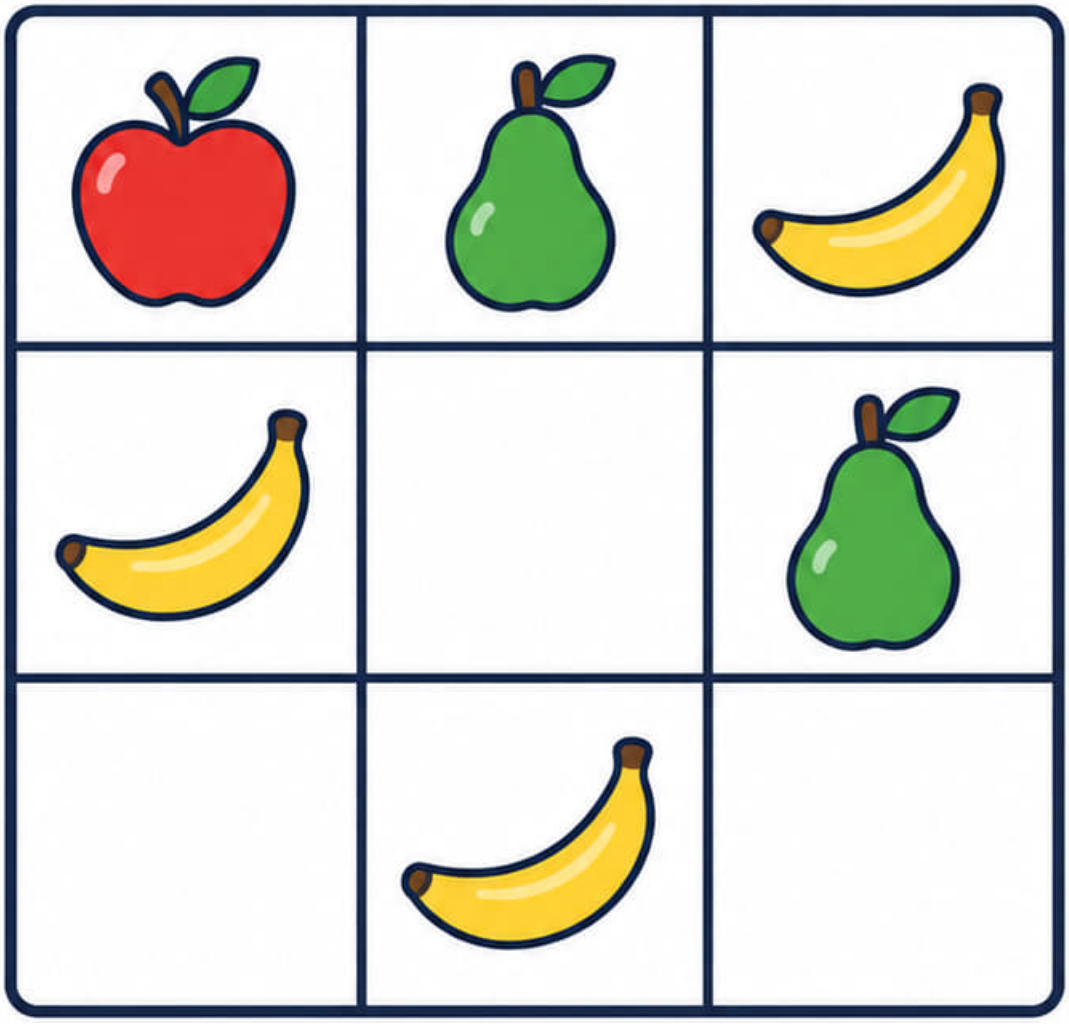


Wskazówka dla nauczyciela

Duży i czerwony – piłka; duży i niebieski – miś; mały i czerwony – klocek; mały i niebieski – autko. Pytaj o dwie cechy: „Jaki ma kolor? Jest duży czy mały?”.

Sudoku z owocami: łatwe

W każdym rzędzie i w każdej kolumnie ma być jabłko, gruszka i banan. Narysuj brakujące owoce.



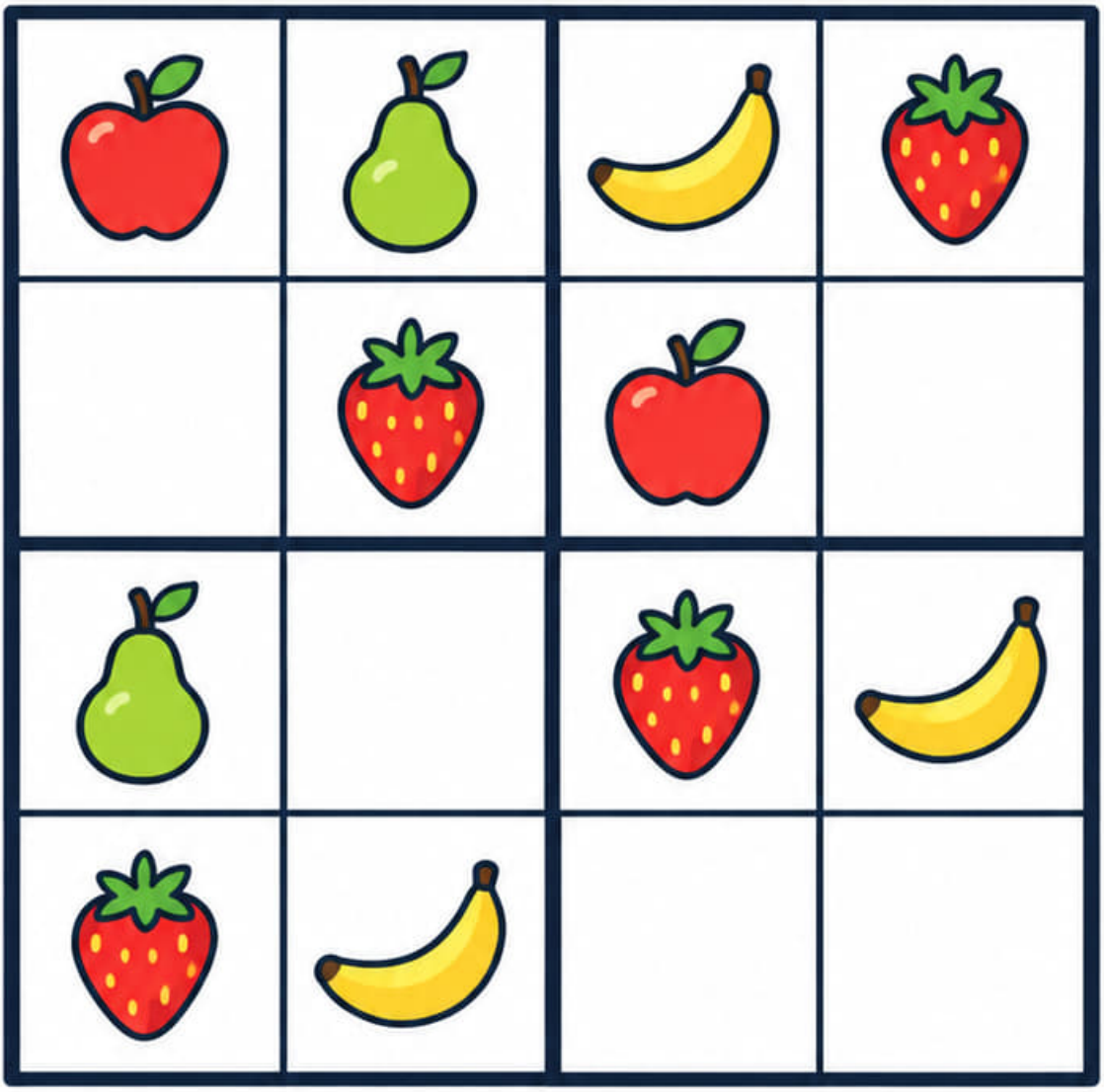


Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: rząd 2 – jabłko; rząd 3 – gruszka, potem jabłko. Pokaż palcem cały rząd i zapytaj: „Czego tu brakuje?". Dziecko może też naklejać owoce wycięte z kartki.

Sudoku z owocami: trudniejsze

Wytnij owoce z dołu. Naklej je tak, żeby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie był każdy owoc.



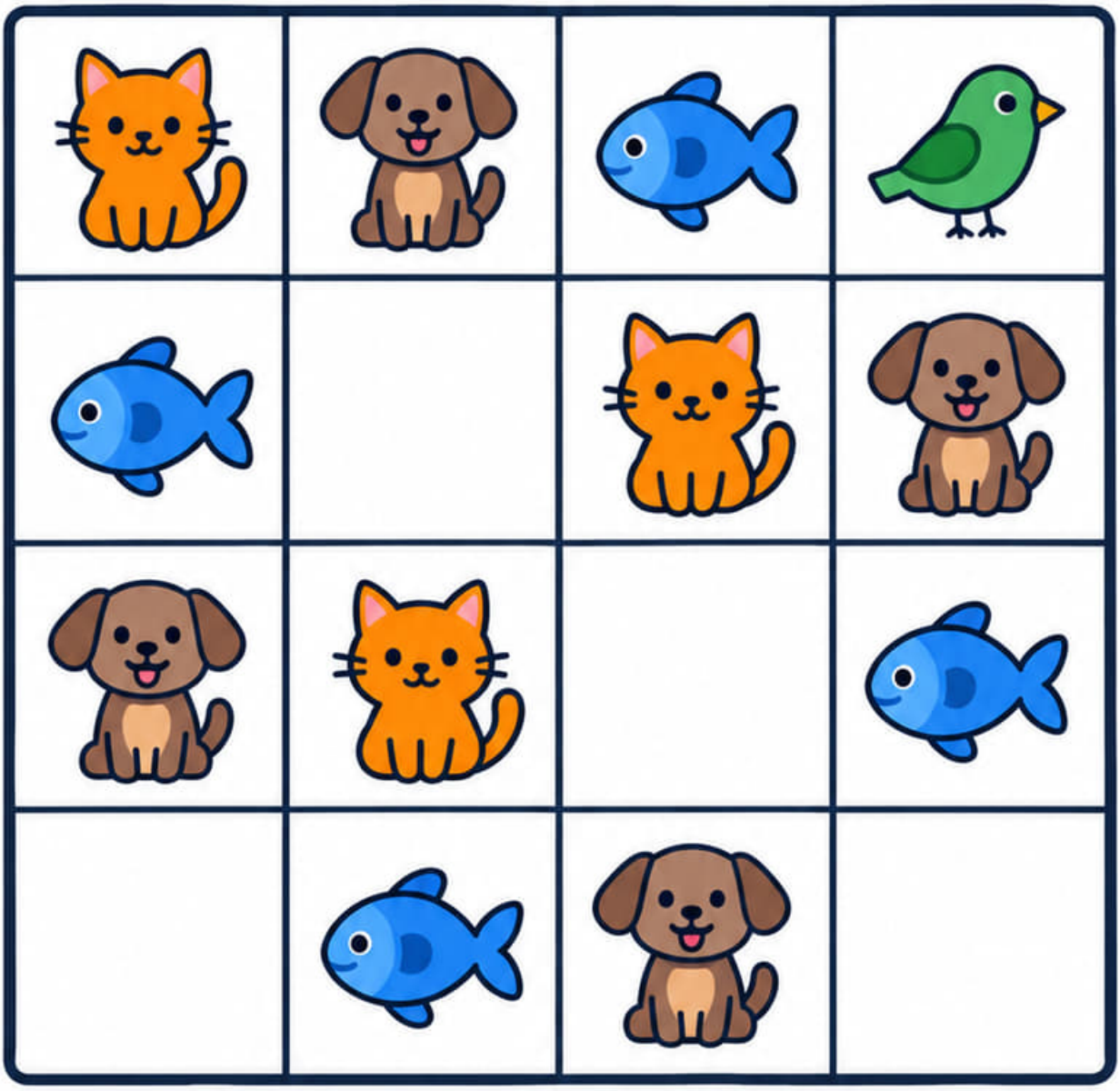


Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: rząd 2 – banan, gruszka; rząd 3 – jabłko; rząd 4 – gruszka, jabłko.
Wycięte owoce dziecko może najpierw przykładać bez kleju. Kartę można wykonać w dwóch etapach.

Sudoku ze zwierzętami

Kogo brakuje? Narysuj zwierzę albo pokaż je palcem na dole.





Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: rząd 2 – ptak; rząd 3 – ptak; rząd 4 – ptak na początku i kot na końcu. Dziecko, które nie rysuje, może położyć na kratce małą figurkę albo wskazać zwierzę na dole.

Co się stanie? – pogoda

Co się zaraz stanie? Otocz właściwy obrazek.







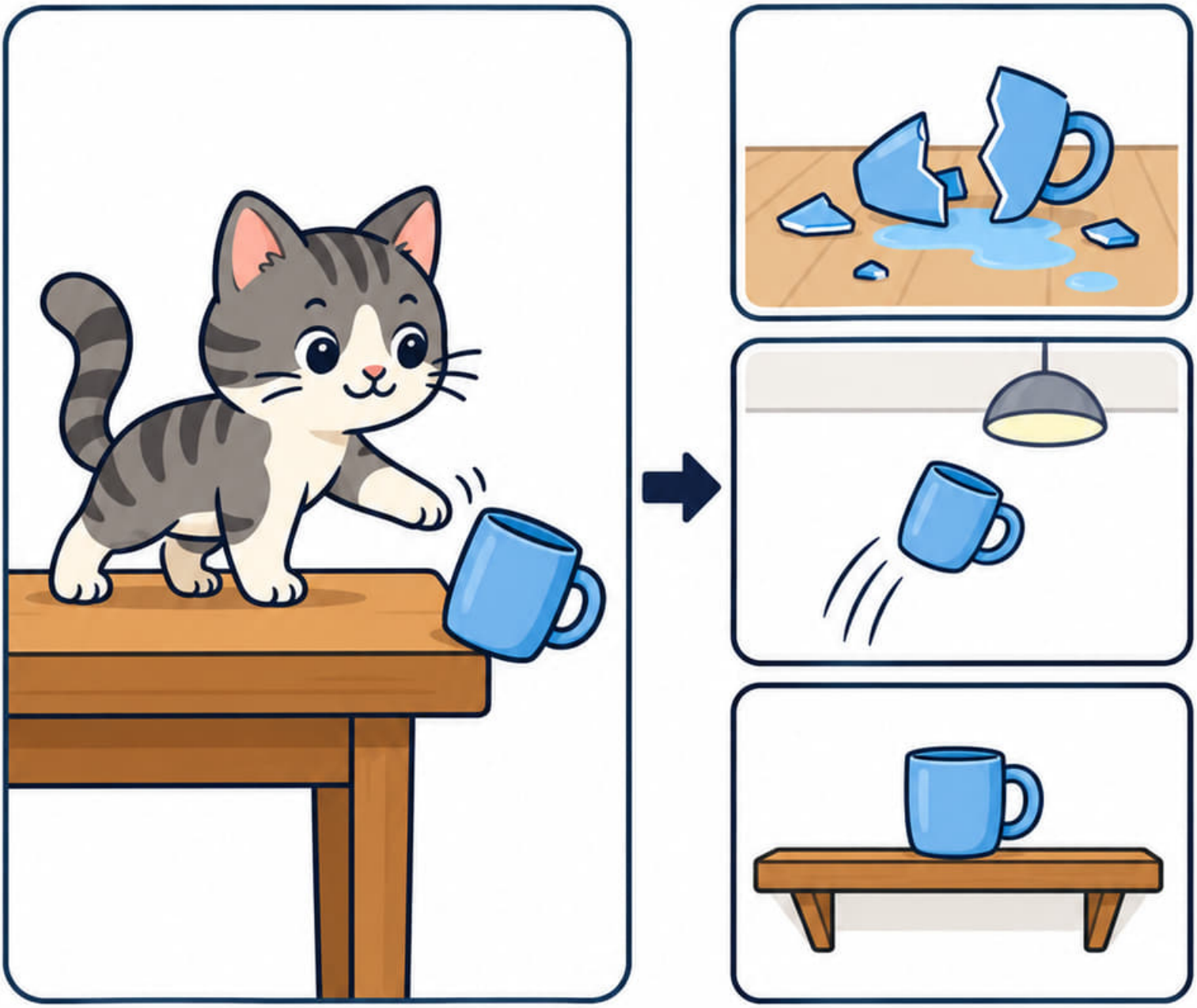


Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedź: zacznie padać deszcz. Zapytaj: „Po czym to poznajesz?" i „Co trzeba zrobić?". Śnieg też pada z chmur – jeśli dziecko go wybierze, porozmawiajcie o porze roku na obrazku.

Co się stanie? – kubek na brzegu stołu

Kotek popycha kubek. Co się stanie? Otocz obrazek.

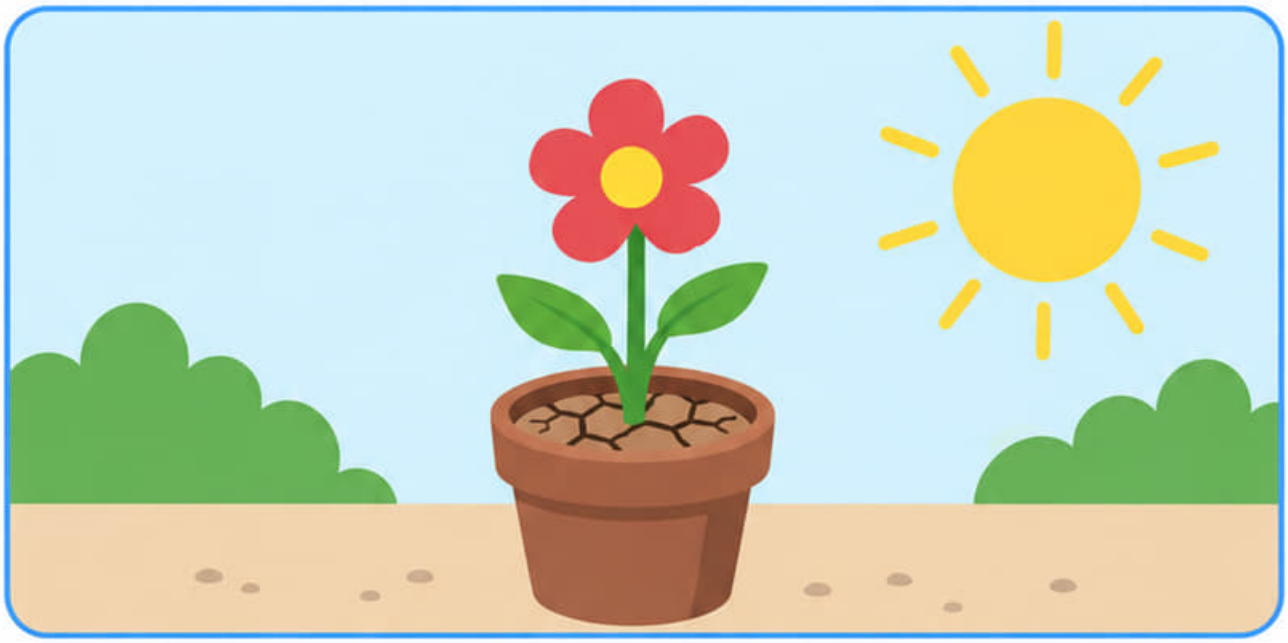


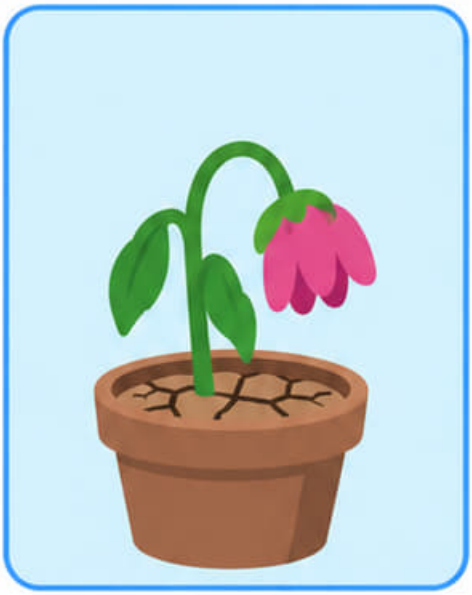
Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedź: kubek spadnie i się stłucze. Porozmawiajcie, jak tego uniknąć: „Stawiamy kubek na środku stołu". To ćwiczenie łączy logiczne myślenie z bezpieczeństwem w domu.

Co się stanie? – roślina bez wody

Kwiatek nie dostaje wody. Co się z nim stanie? Postaw X w kratce.





☐



☐



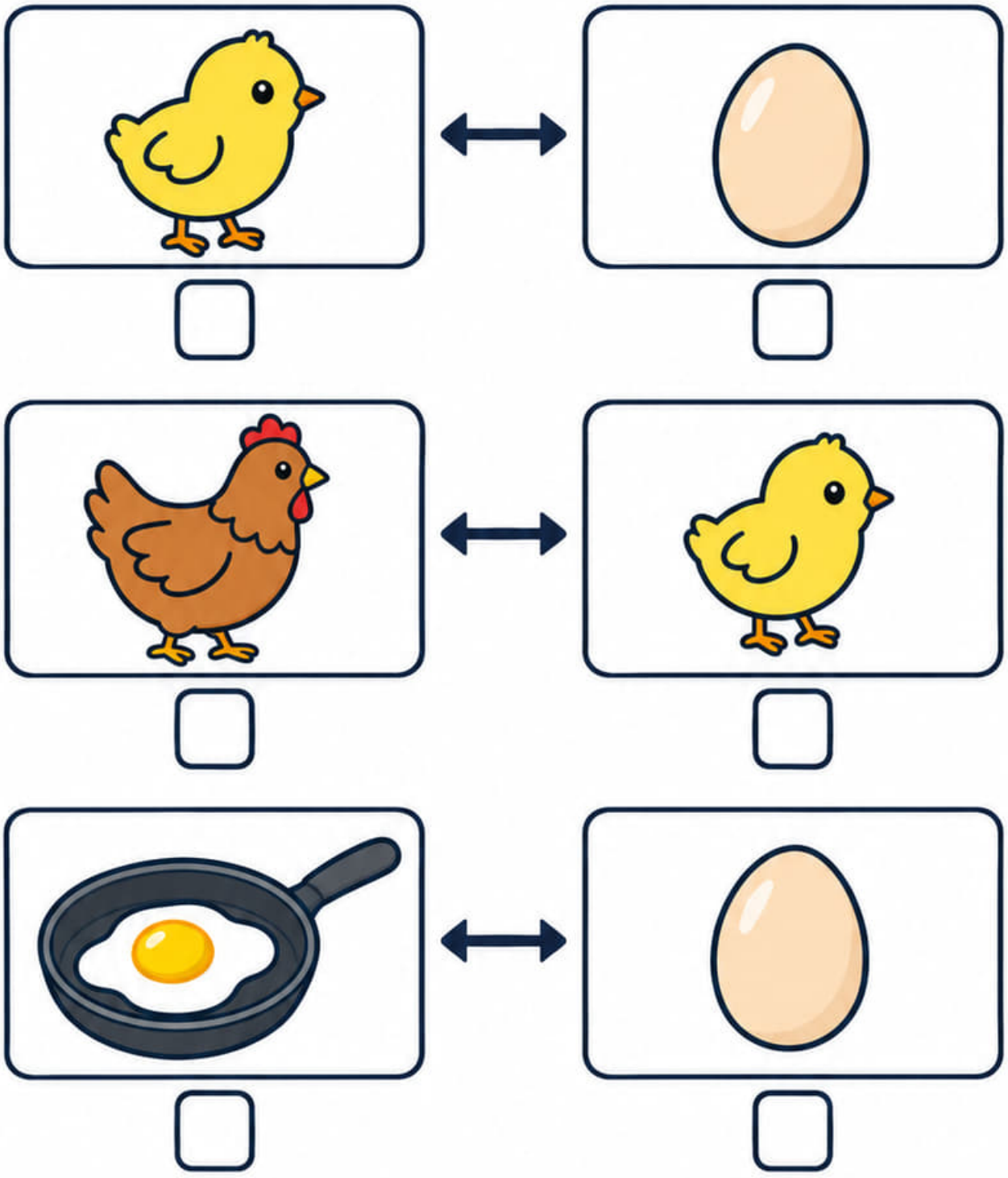
☐

Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedź: kwiatek zwiędnie. Zapytaj: „Czego potrzebuje roślina?" (wody, słońca, ziemi). Nawiąż do karty 830. Warto razem podlać prawdziwy kwiatek.

Co było najpierw? – jajko i kura

Co było najpierw? Pokoloruj kratkę pod właściwym obrazkiem.

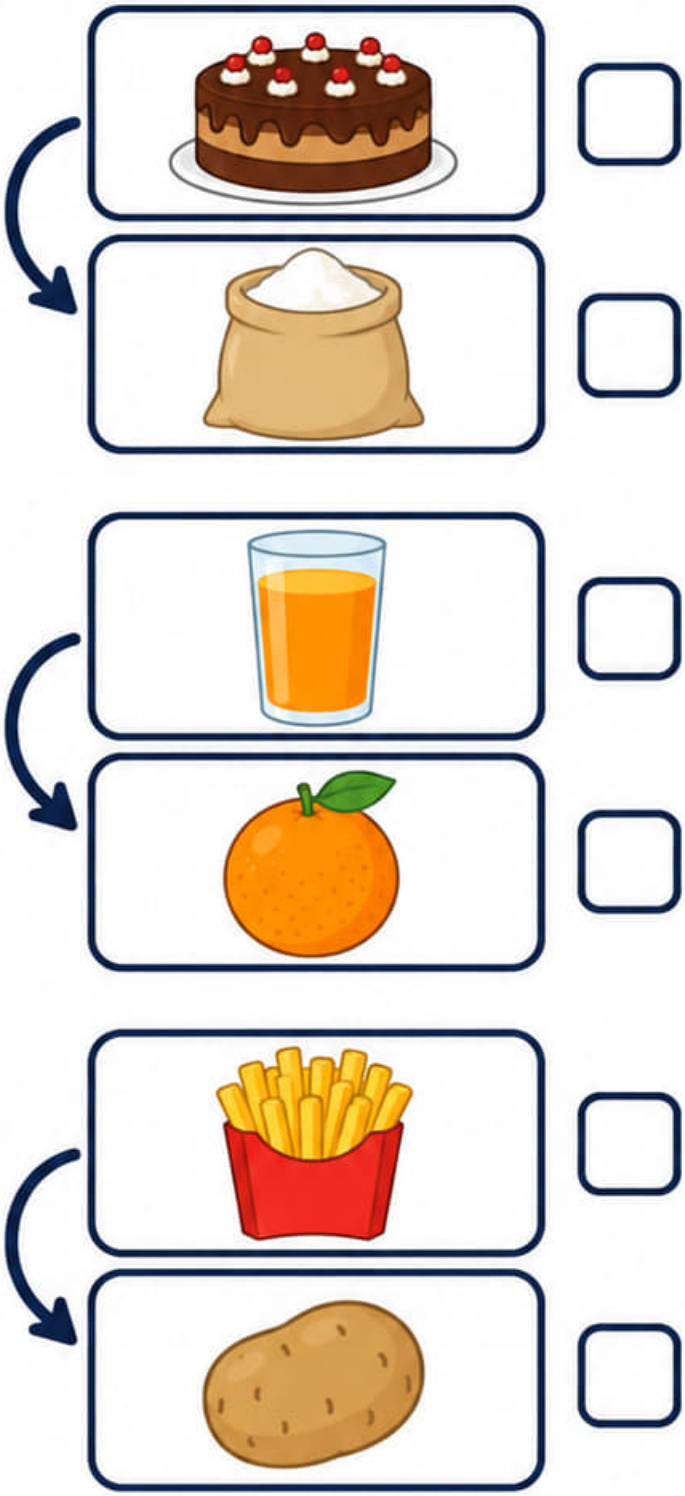


Wskazówka dla nauczyciela

Najpierw: jajko, kurczątko, surowe jajko. Słynne pytanie „jajko czy kura?" to zagadka bez jednej odpowiedzi – tu pytamy tylko o pary z obrazków. Pytaj: „Co było wcześniej?".

Co było najpierw? – mąka i ciasto

Z czego to zrobiono? Pokoloruj kratkę przy tym, co było najpierw.

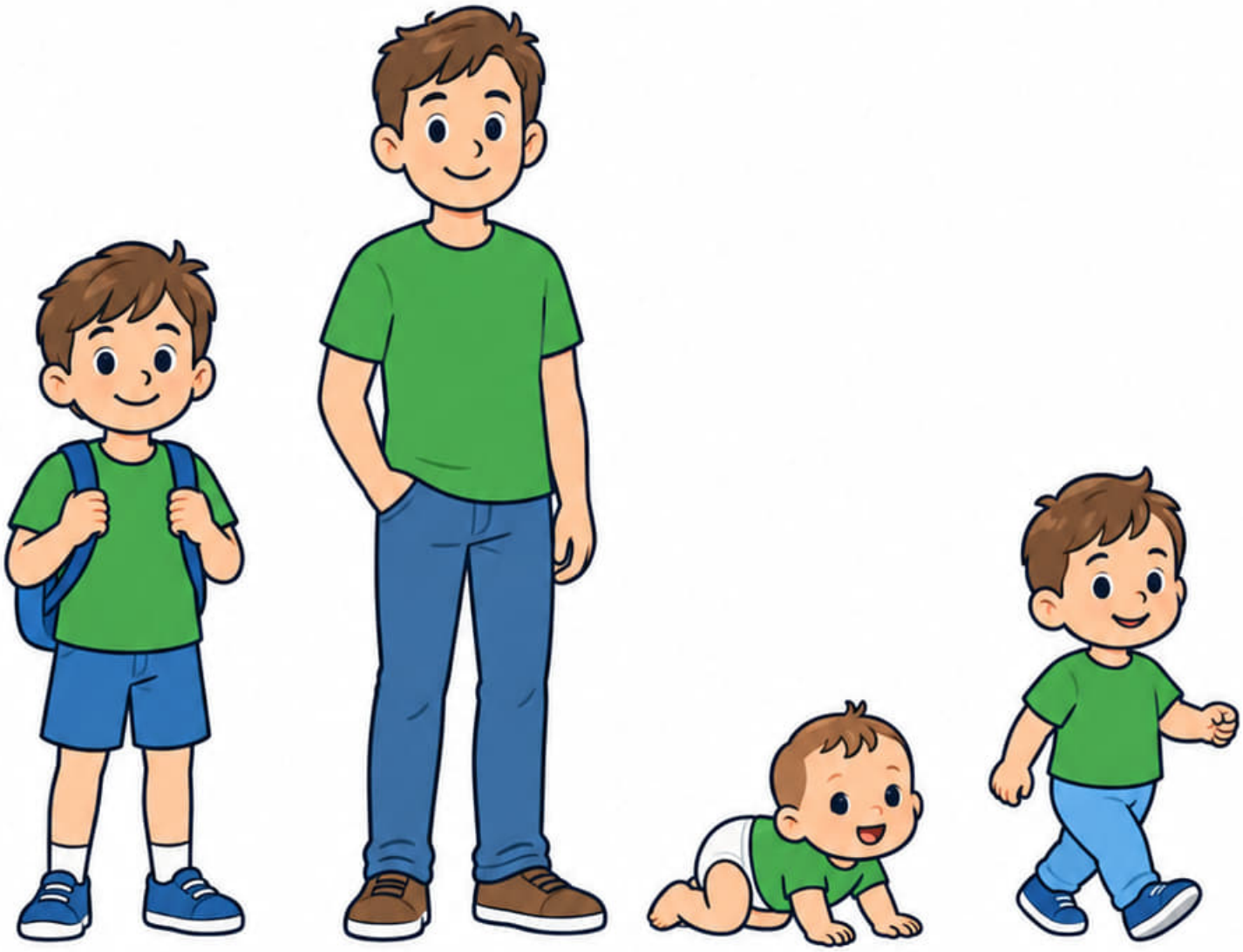


Wskazówka dla nauczyciela

Najpierw: mąka, pomarańcza, ziemniak. Powiedz: „Z mąki pieczemy ciasto, z pomarańczy robimy sok, a z ziemniaków frytki". Na zajęciach kulinarnych dziecko zobaczy to na żywo.

Co było najpierw? – dziecko rośnie

Jak rośnie człowiek? Wpisz numery od 1 do 4.



Wskazówka dla nauczyciela

Kolejność: niemowlę, maluch, uczeń, dorosły. Pokaż zdjęcia dziecka z różnych lat – to bardzo pomaga. Zapytaj: „Co umiałeś, gdy byłeś mały? Co umiesz teraz?”.

Obrazkowe zagadki: zwierzęta

Posłuchaj zagadki. Otocz zwierzę, o którym mowa.

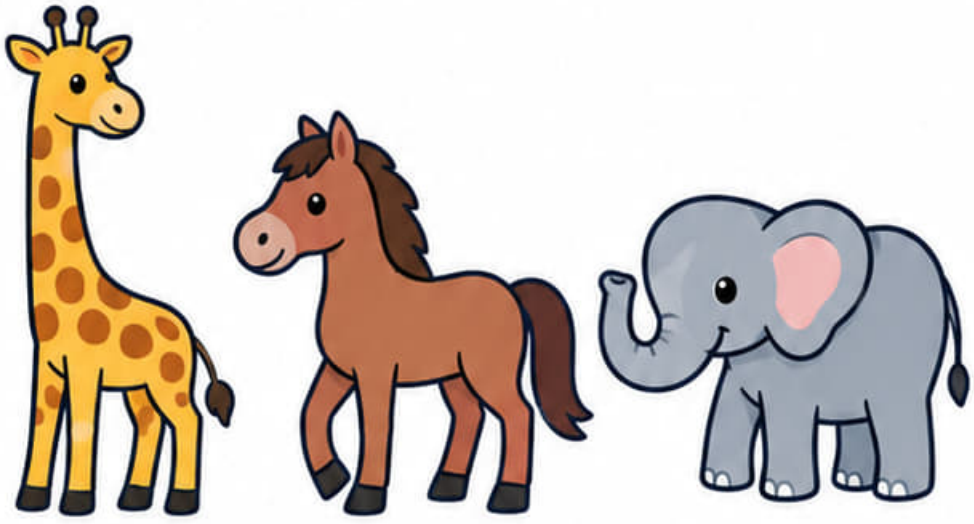
Ma długie uszy i lubi marchewkę.



Mieszka w ulu i robi miód.



Ma bardzo długą szyję i jest wysoka.



Wskazówka dla nauczyciela

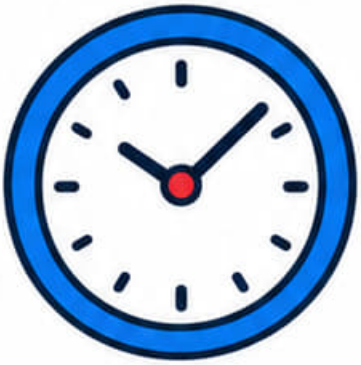
Odpowiedzi: królik, pszczoła, żyrafa. Przeczytaj zagadkę powoli dwa razy. Dziecko, które czyta, może przeczytać ją samo. Potem dziecko może ułożyć własną zagadkę.

Obrazkowe zagadki: przedmioty

Posłuchaj zagadki. Otocz przedmiot, o którym mowa.

Ma wskazówki i pokazuje godzinę.







Chroni nas przed deszczem.







Włączamy ją, gdy w pokoju jest ciemno.







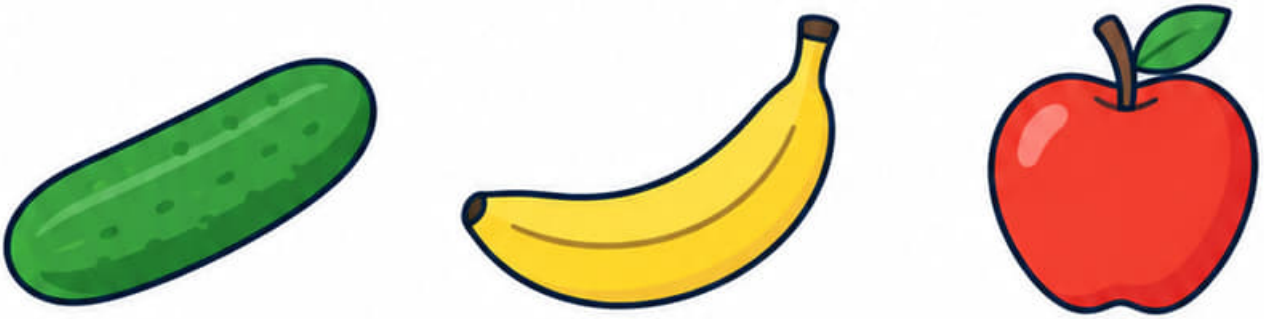
Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: zegar, parasol, lampa. Po każdej zagadce zapytaj: „Skąd wiesz?”. Dziecko uczy się szukać wskazówek w zdaniu.

Obrazkowe zagadki: jedzenie

Posłuchaj zagadki. Otocz jedzenie, o którym mowa.

Jest żółty i długi. Trzeba go obrać.



Jest białe. Pijemy je. Daje je krowa.



Jest czerwony i okrągły. Rośnie w ogródku.



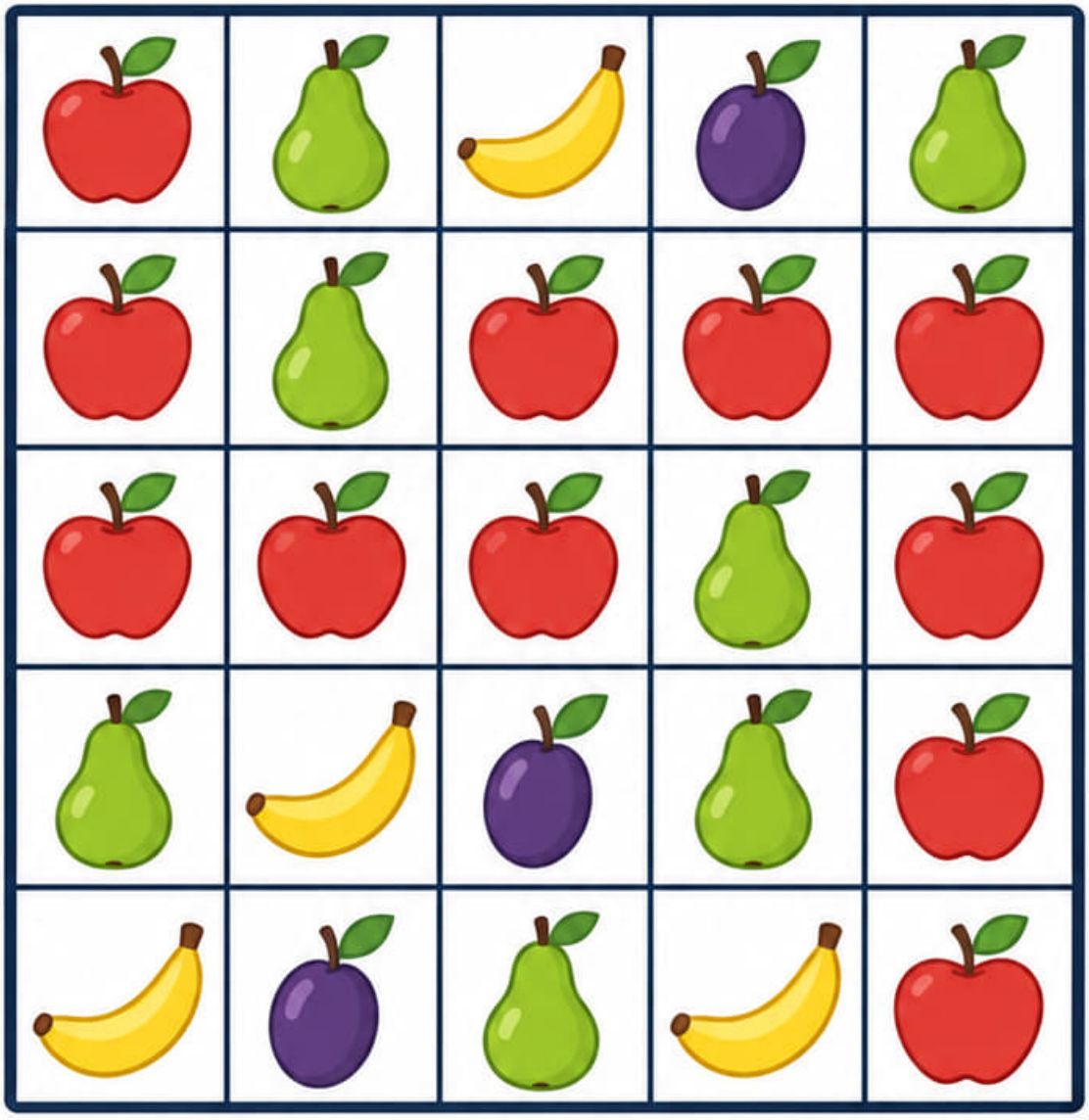
Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: banan, mleko, pomidor. Słowa „żółty" i „białe" bardzo pomagają zgadnąć. Zabawa na zajęciach: dziecko zgaduje po opisie, co jest w worku.

Labirynt z zasadą: tylko jabłka

Przejdź od dziecka do koszyka. Idź tylko po jabłkach.







Wskazówka dla nauczyciela

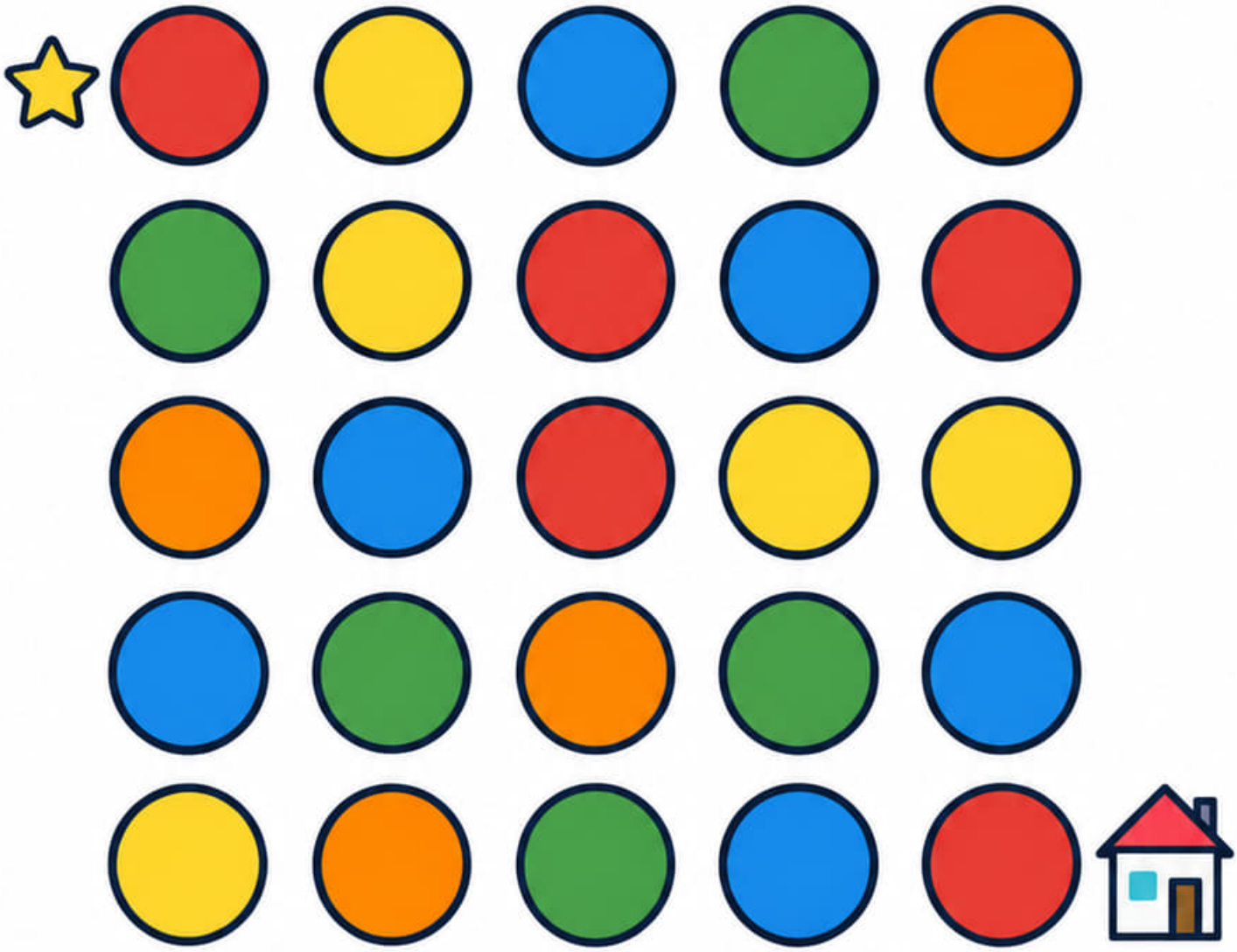
Zasada: idziemy tylko na sąsiednie pole z jabłkiem, nie na ukos. Najpierw dziecko przesuwa palec, potem rysuje linię. Jeśli się zgubi, wróćcie do ostatniego jabłka.

Labirynt z zasadą: kolory po kolei

Idź według kolorów: czerwony, żółty, niebieski – i znowu od początku.



czerwony → żółty → niebieski



Wskazówka dla nauczyciela

Dziecko mówi na głos kolor przy każdym kroku. To ćwiczy pamięć i rytm.
Na początek można pokolorować ścieżkę kredką, a dopiero potem narysować linię.

Labirynt z zasadą: liczby po kolei

Połącz liczby po kolei: od 1 do 10.



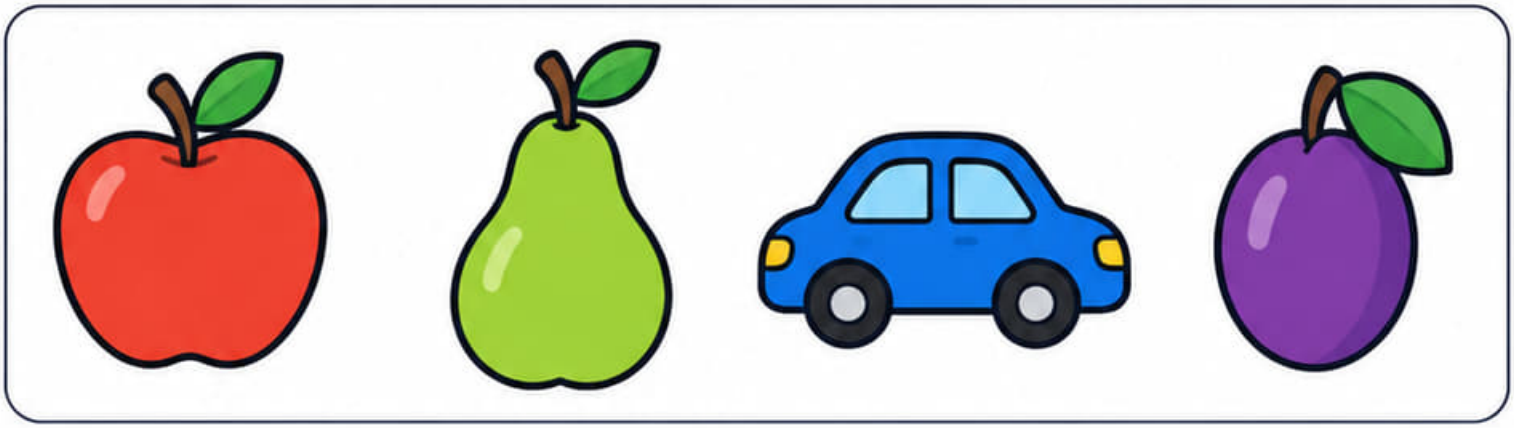
1	2	3	6
6	5	4	8
7	8	9	2
3	9	10	5

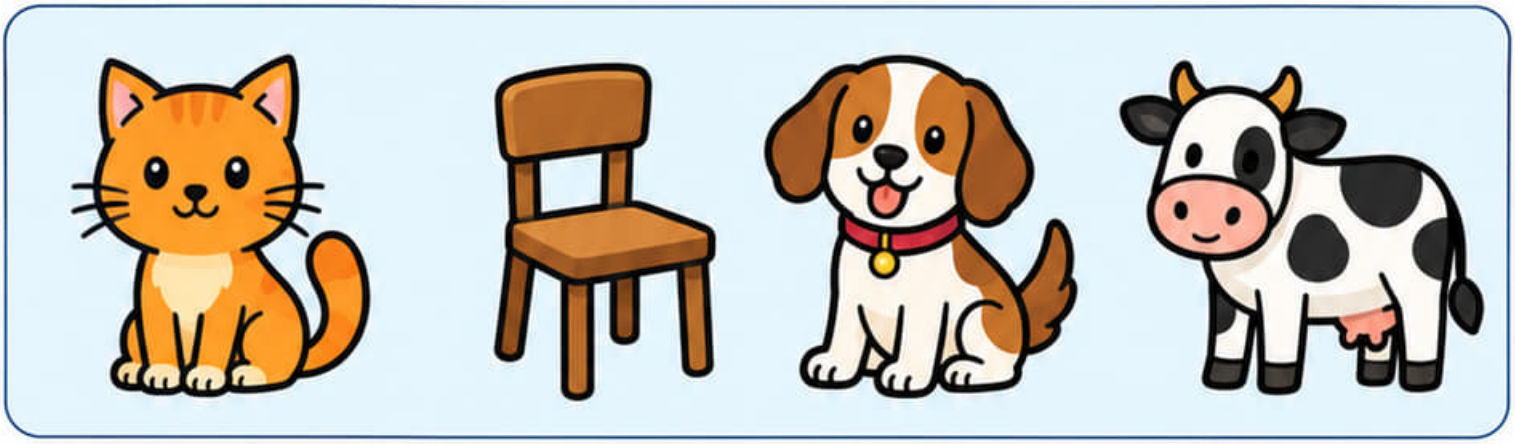
Wskazówka dla nauczyciela

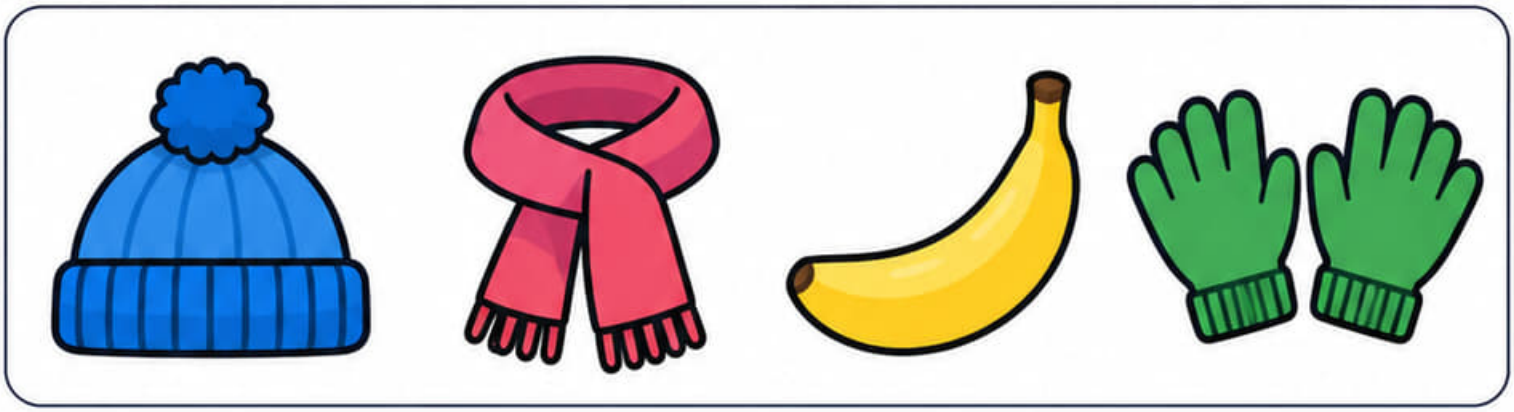
Dziecko zawsze szuka następnej liczby obok. Jeśli liczby do 10 są jeszcze trudne, najpierw zróbcie karty 739 i 740. Mówcie liczby na głos podczas rysowania.

Logika – powtórka: co nie pasuje?

Co tu nie pasuje? Skreśl jeden obrazek w każdym rzędzie.





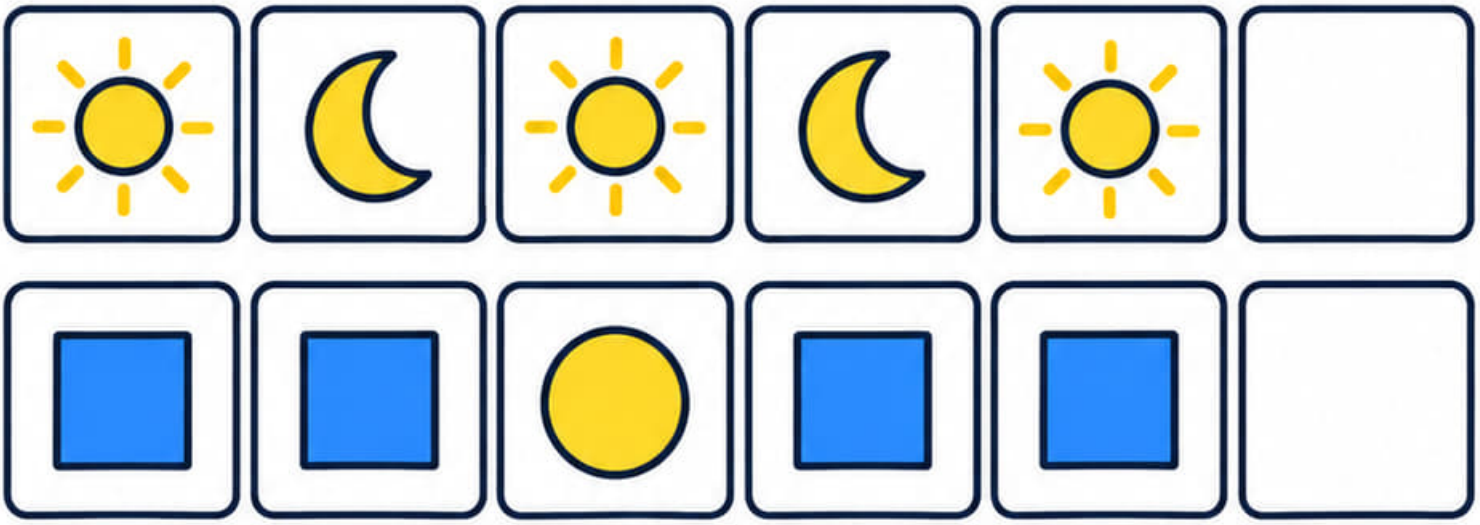


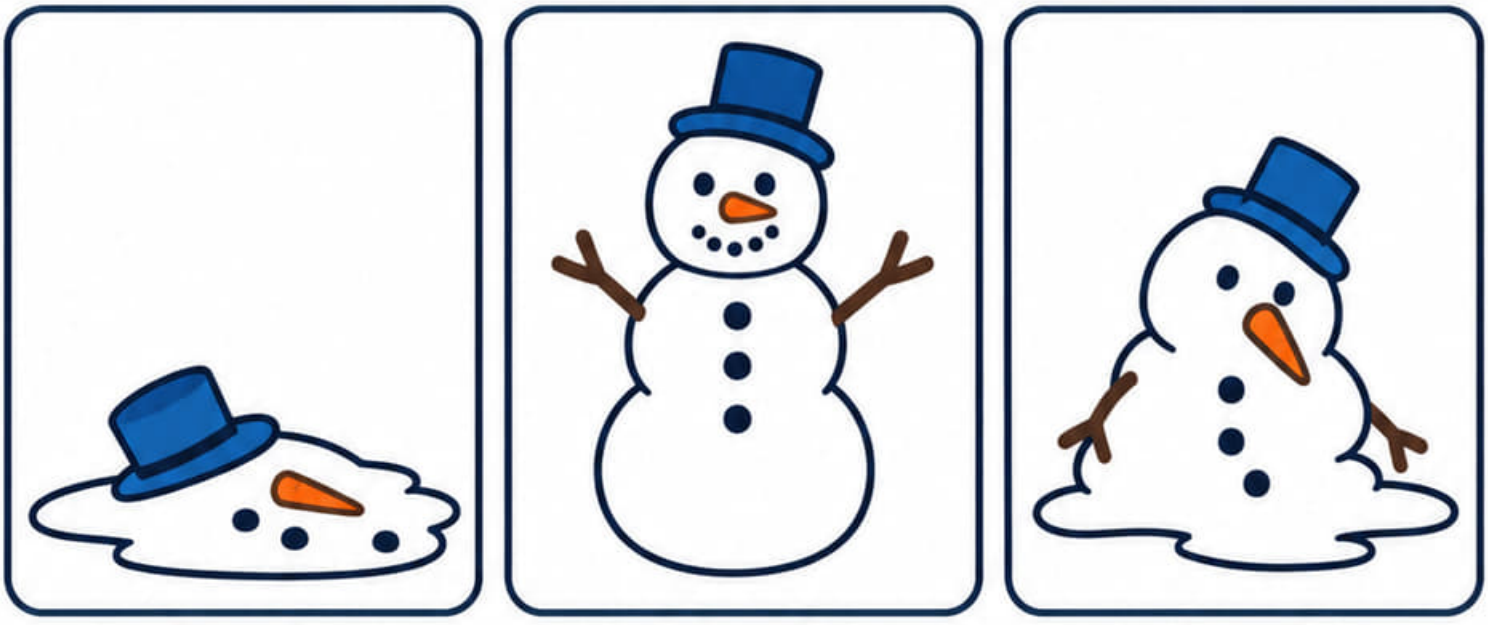
Wskazówka dla nauczyciela

Skreślamy: samochód (reszta to owoce), krzesło (reszta to zwierzęta), banan (reszta to ubrania). Poproś o wyjaśnienie: „Dlaczego to nie pasuje?". To powtórka kart 676–678.

Logika – powtórka: kolejność

Co będzie dalej? Narysuj w ramce. Potem ułóż historyjkę: wpisz 1, 2 i 3.











Wskazówka dla nauczyciela

Odpowiedzi: księżyc, koło; bałwan cały, bałwan się topi, bałwan stopiony. Karta łączy dwa rodzaje kolejności: rytm i czas. To powtórka kart 679–690.

Logika – powtórka: sortuję

Wytnij obrazki. Naklej je w odpowiednich pudełkach.



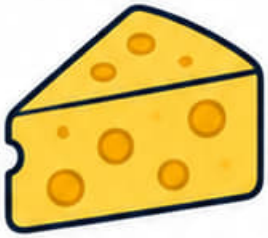











Wskazówka dla nauczyciela

Zwierzęta: kaczka, koń, żaba. Jedzenie: gruszka, chleb, ser. Pojazdy: autobus, rower, samolot. Najpierw nazwijcie pudełka: „zwierzęta, jedzenie, pojazdy". To powtórka kart 694–699.