

# Łamigłówki na każdy dzień

*Dodatkowe karty edukacyjne*  
*Edukacja wczesnoszkola*

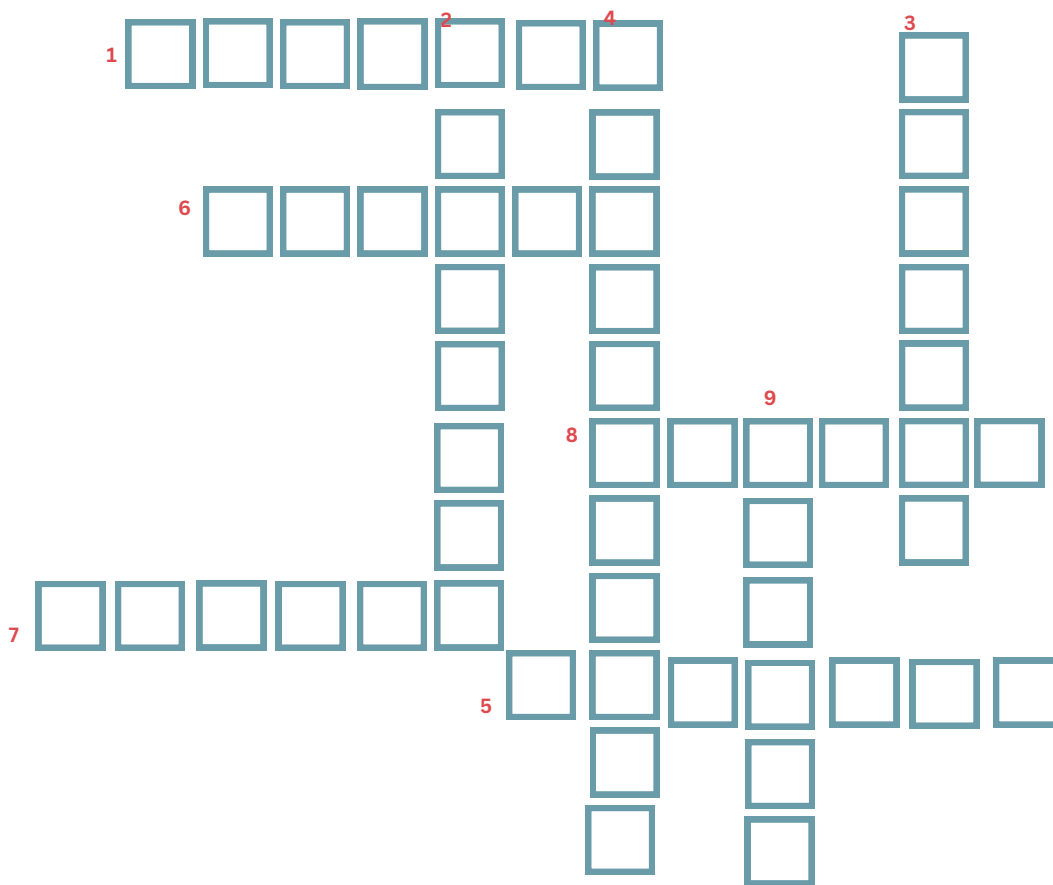




# Zawody



Uzupełnij krzyżówkę.



## POZIOMO

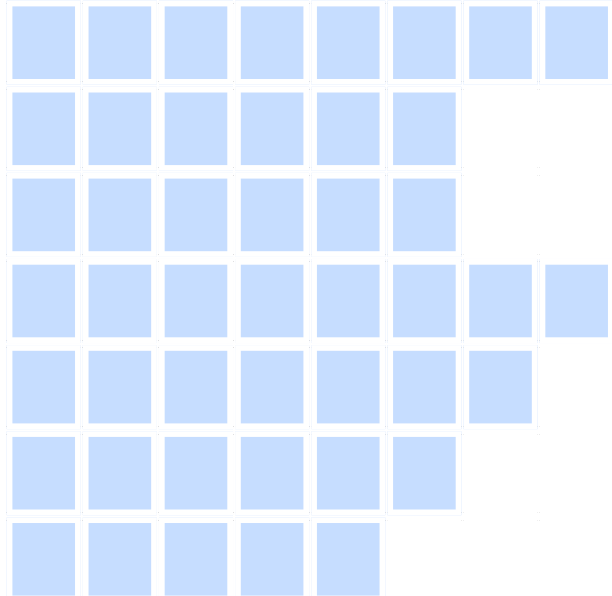
1. Piecze chleb.
5. Gasi pożary.
6. Podaje do stołu w restauracji.
7. Pisze książki.
8. Maluje domy i obrazy.

## PIONOWO

2. Pracuje w aptece.
3. Gotuje obiady.
4. Naprawia zegary.
9. Leczy ludzi.



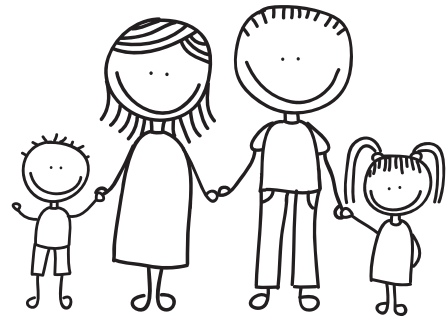
# Polskie miasta



Ułóż powyższe nazwy miast w kolejności alfabetycznej.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_

# Relacje rodzinne



Wyszukaj poniższych wyrazów.

S Y N A T H E R T U R Q  
I O E E A D O M A M A A  
O R N C M D A A T C R B  
S P C C Ó R K A A L R R  
T T A B T U O H L E N A  
R O D Z I C E T E R N T  
A C I O C I A I S E N D  
N R N T R N I X N T R M  
D V T H A D T C C H R A  
P P I E O S I S T E R V  
A V S R A D Z I A D E K  
S D W U J E K U Z Y N T

SYN

TATA

KUZYN

DZIADEK

CIOCIA

MAMA

BRAT

BABCIA

WUJEK

SIOSTRA

RODZICE

CÓRKA

# Zagraj w Memory

## Zwierzęta



KOT



KOŃ



PIES



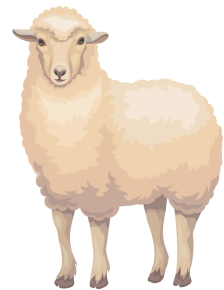
KACZKA



KURA



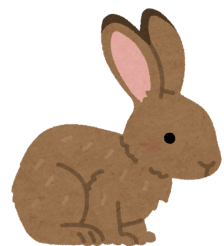
OWCA



KOGUT



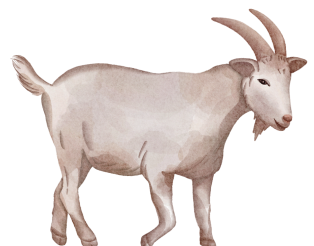
KRÓLIK



KROWA



KOZA



# Zagraj w Memory

W szkole

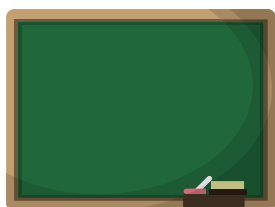
OŁÓWEK



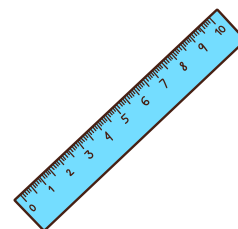
KLEJ



TABLICA



LINIJKA



PLECAK



ZESZYT



KREDKI



NOŻYCZKI



GLOBUS



PIÓRNIK



# Zagraj w Memory

## Zwierzęta



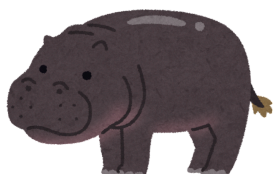
KOT



ŁOŚ



HPOPOTAM



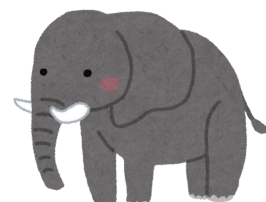
LEW



KURA



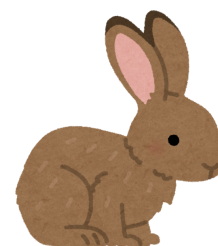
SŁOŃ



LEOPARD



KRÓLIK



NIEDŹWIEDŹ



ŻÓŁW



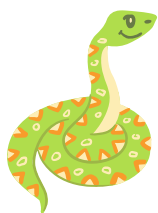
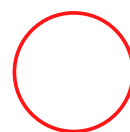
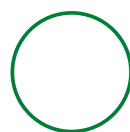
# Prawda czy fałsz?

Zaznacz prawidłową odpowiedź.

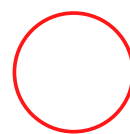
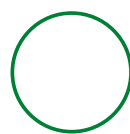
**Prawda**    **Fałsz**



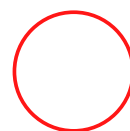
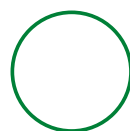
Żółw jest  
bardzo szybki.



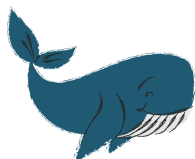
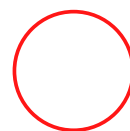
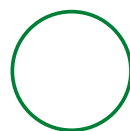
Wąż jest koloru  
czerwonego.



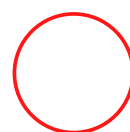
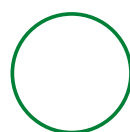
Świnka mieszka  
w kurniku.



Krab nie lubi  
wody.



Delfin nie  
umie pływać.



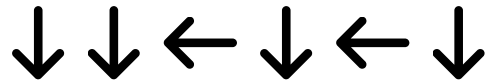


# ODKODUJ WYRAZY

Odczytaj litery według strzałkowego kodu. Zapisz rozwiązanie. **Rozpocznij od pola start.**

START

P	N	T	P	O
U	M	L	O	K
G	K	S	D	B
T	A	S	H	J

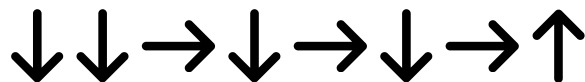


Rozwiązanie:

---

START

W	M	U	B	L
A	R	C	O	G
N	S	Z	A	M
P	G	A	W	N

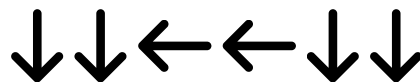


Rozwiązanie:

---

START

W	H	D	M	B
Z	A	T	Ł	A
K	E	Y	D	Y
U	N	K	L	R



Rozwiązanie:

---

# Zabawa z idiomami



Idiom to wyrażenie, które ma znaczenie przenośne inne niż jego dosłowne znaczenie. Idiomy to zabawne wyrażenia, których używamy do kreatywnego wyrażania pomysłów.

## Dopasuj idiomy do ich znaczeń.

Rzucać grochem o ścianę.

Gdzie kucharek sześć, tam nie ma co jeść.

Raz na ruski rok.

Mieć muchy w nosie.

Butka z masłem.

Rzucić okiem.

Pogoda pod psem.

Głodny jak wilk.

Marnowanie czasu lub wysiłku na coś, co nic nie zmienia ani nie przynosi efektów.

Coś bardzo łatwego, prostego do zrobienia.

Oznacza coś, co zdarza się bardzo rzadko.

Spojrzenie na coś lub na kogoś przez krótką chwilę.

Ktoś kto jest niezadowolony, grymaśny, ma wygórowane wymagania.

Konflikt, jaki może wystąpić, gdy za dużo osób chce mieć wpływ na jedną sytuację.

Bardzo duży głód.

Kiedy pada, niebo jest zachmurzone, jest chłodno i wietrznie.



# Odkoduj obrazek



Zamaluj kwadraty według kodu.



A1 C1 D1 F1 G1 I1 A2 B2 C2 D2 E2 F2 G2 H2 I2 B3 C3  
D3 E3 F3 G3 H3 C4 D4 E4 F4 G4 D5 E5 F5



B5 B6 C6 E6 H6 C7 D7 E7 G7 H7 D8 E8 F8 G8 E9 F9  
E10

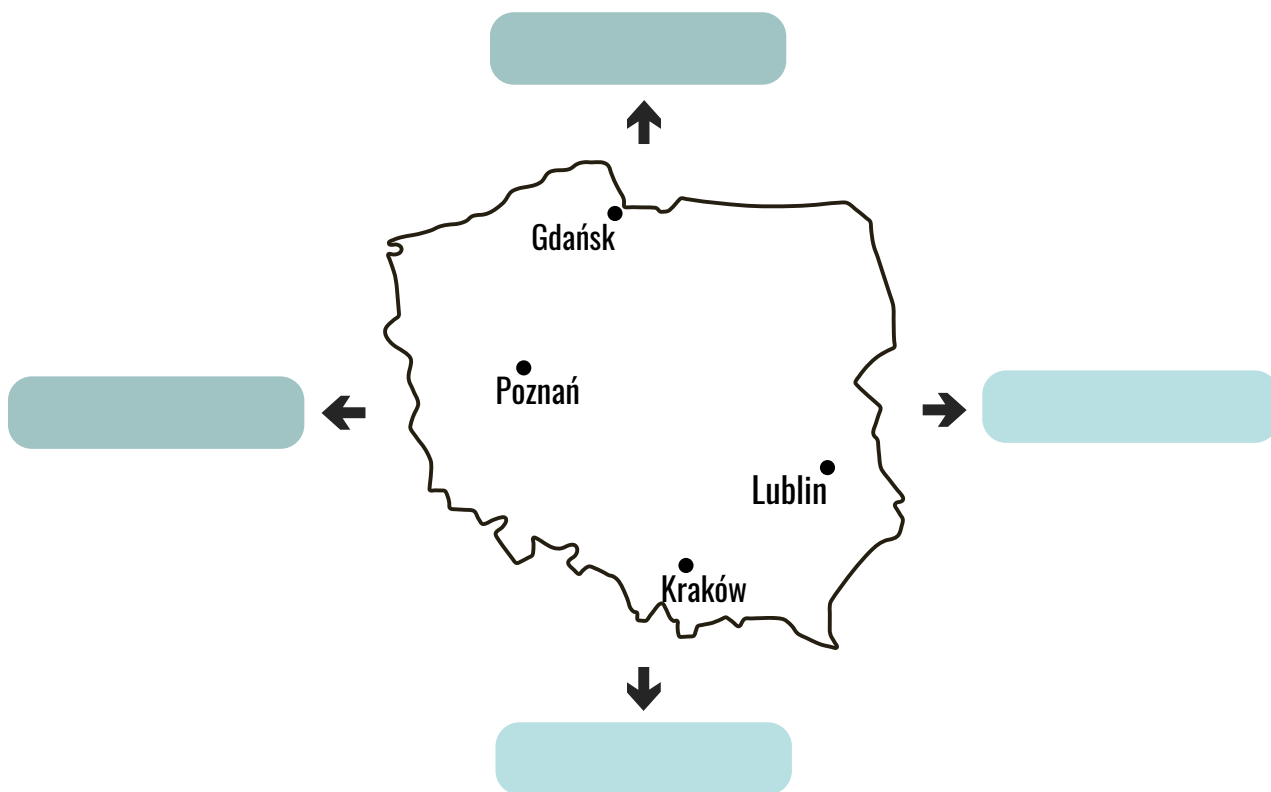
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

# KIERUNKI ŚWIATA



Wpisz w kolorowe pola kierunki świata, korzystając z wyrazów z ramki. Następnie uzupełnij zdania, zmieniając w razie potrzeby formę wyrazu. Zaznacz na mapie własną miejscowość i określ jej położenie.

północ / południe / wschód / zachód



Na południu Polski leży .....

Gdańsk leży na ..... Polski.

Lublin znajduje się we ..... części kraju.

Na zachodzie położone jest miasto .....

Moja miejscowość znajduje się na .....

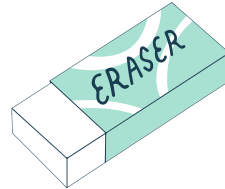
# POMIESZANE LITERY

Z pomieszanych liter ułóż nazwy przedmiotów.



u k b k e

\_\_\_\_\_



u g a k m

\_\_\_\_\_



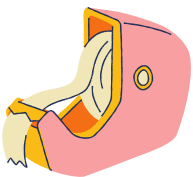
r a g e z

\_\_\_\_\_



o l b u s g

\_\_\_\_\_



a t a ś m

\_\_\_\_\_



u b y t

\_\_\_\_\_



f r b a y

\_\_\_\_\_



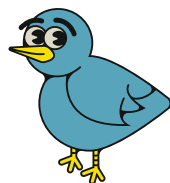
l m d e a

\_\_\_\_\_



a j ł b o k

\_\_\_\_\_



k t p a

\_\_\_\_\_

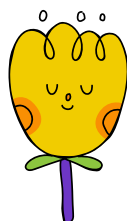
# DNI TYGODNIA

Dni tygodnia straciły swoje nazwy i numery. Pomóż im odszukać wszystko! Dopasuj lub wpisz nazwy dni tygodnia i ich kolejność w odpowiednie pola.

Baw się dobrze!



	PIĄTEK
--	--------



7.	
----	--

WTOREK

--	--

SOBOTA

1.



	CZWARTEK
--	----------

5.



2.	
----	--

6.



3.	ŚRODA
----	-------



	PONIEDZIAŁEK
--	--------------

4.

NIEDZIELA

# PRZECIWIENSTWA



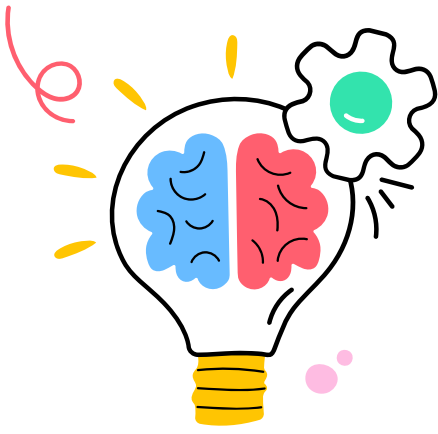
Połącz linią słowo po lewej stronie z jego przeciwieństwem.

mokry	•	•	wolno
gorąco	•	•	wiele
długi	•	•	twardy
szybko	•	•	suchy
ciemno	•	•	jasno
miękki	•	•	krótki
gładki	•	•	stary
młody	•	•	szorstki
kilka	•	•	zimno

# Znajdź różnice

Otocz pętlą obrazki, którymi różnią się obydwie ramki.





# Części mowy

## RZECZOWNIKI I PRZYMIOTNIKI

Na mapie Polski odszukaj rzeczowniki i przymiotniki.  
Otocz je pętlą wg legendy podanej na dole strony.



● Rzeczownik

● Przymiotnik

# Synonimy

Pokoloruj pasujące synonimy słów do wyrazów i obrazków znajdujących się w ramce.



**malutka**

duża

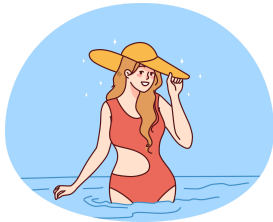
drobna



**zrozpaczona**

wesoła

smutna



**ładna**

wysoka

piękna



**dziecko**

chłopczyk

mężczyzna



**schludny**

czysty

brudny



**krzyk**

szept

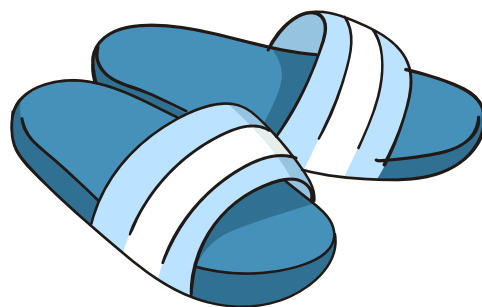
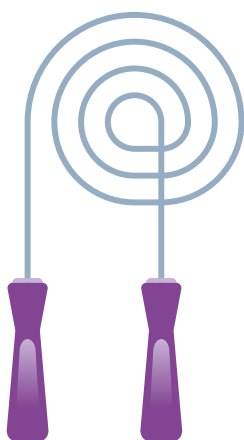
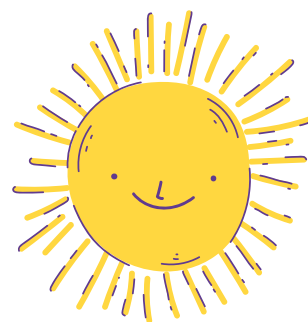
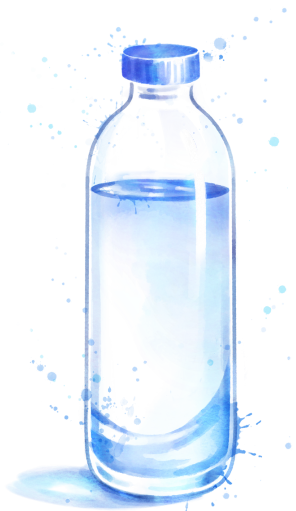
wrzask

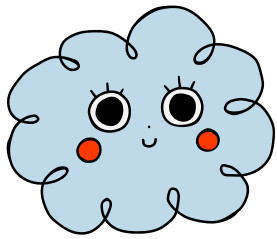


# Wesołe sylaby



Podziel nazwy obrazków na sylaby. Zamaluj tyle kótek, ile słyszysz sylab.





# O mnie

Napisz lub narysuj informacje o sobie.

JESTEM

MIESZKAM W

LUBIĘ

UWIELBIAM

MOJE ULUBIONE  
JEDZENIE

MÓJ ULUBIONY  
SPORT

