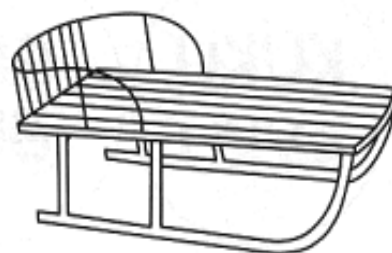
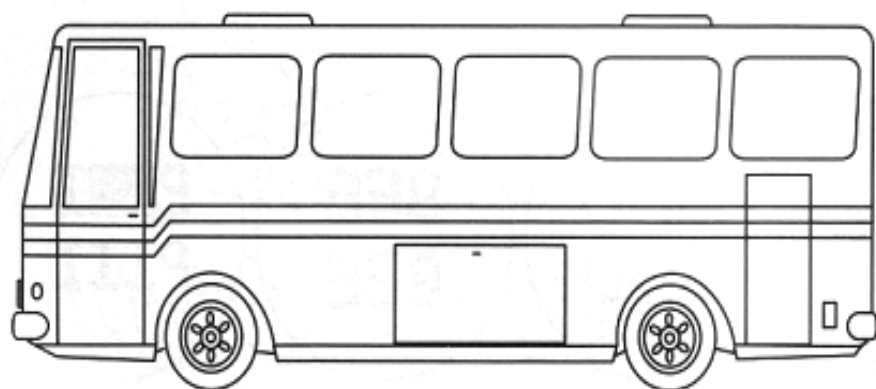
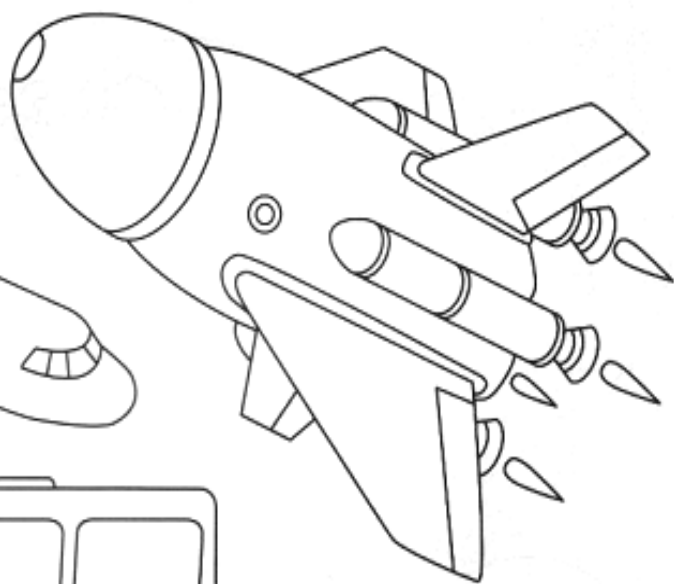
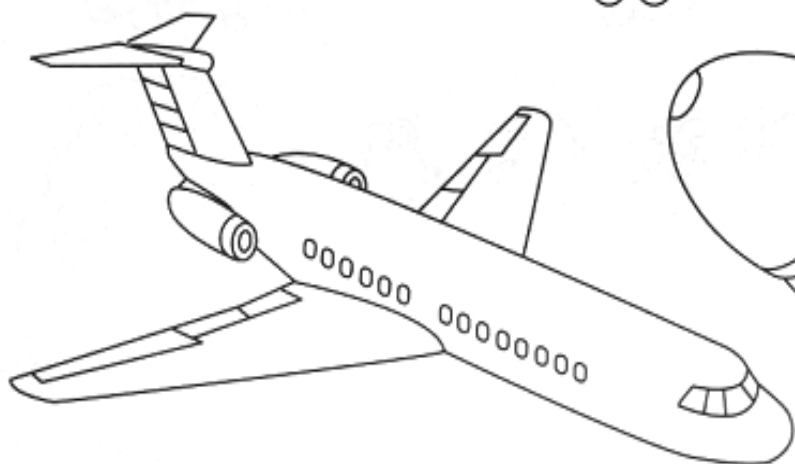
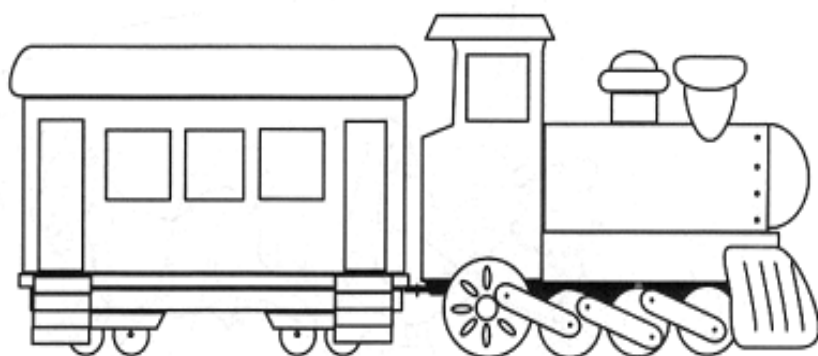
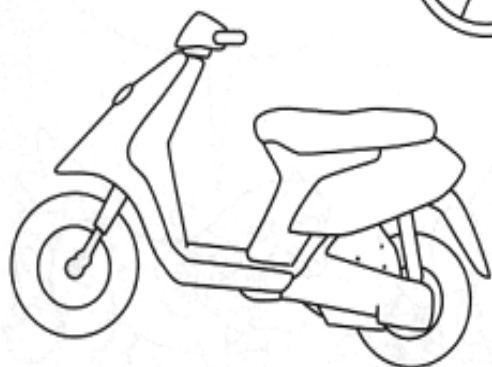
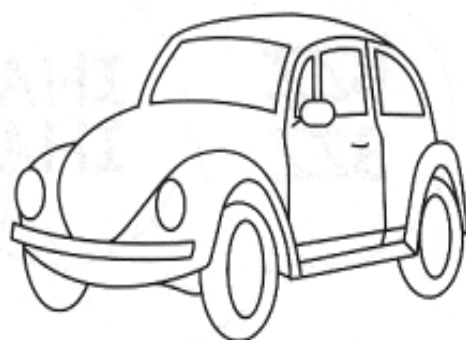


Pokoloruj te pojazdy, którymi chciałbyś podróżować.



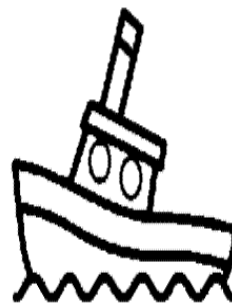
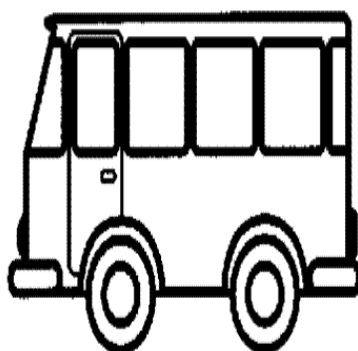
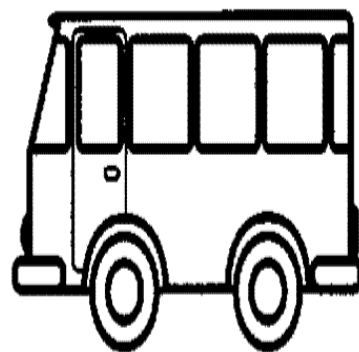
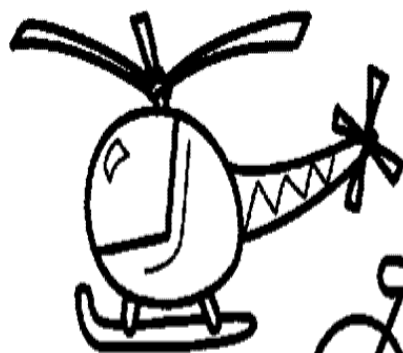
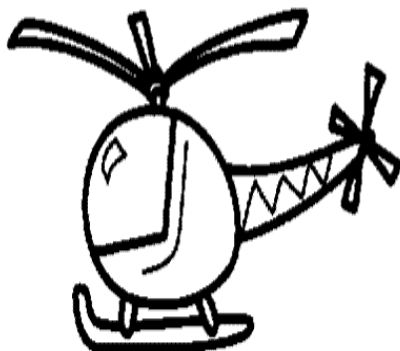
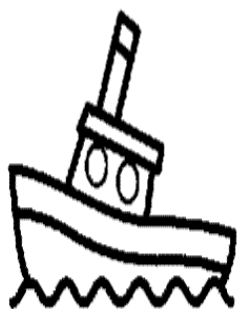
Wyszukaj pary jednakowych pojazdów. Każdą parę pomaluj na inny kolor.
Policz te pary i zaznacz ich liczbę.

6

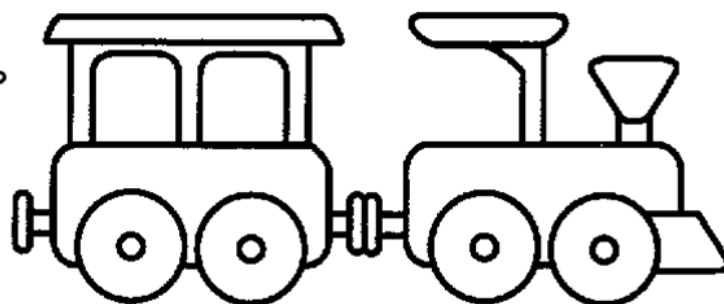
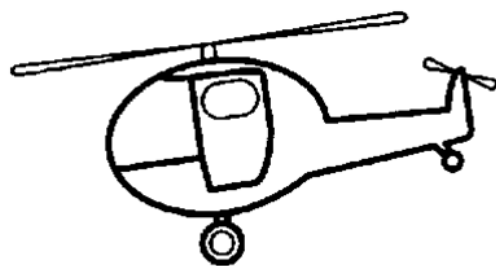
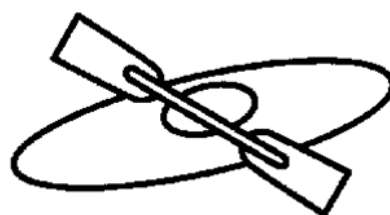
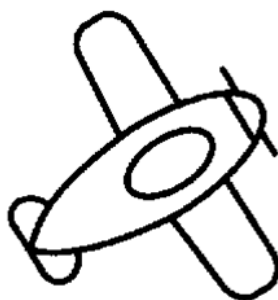
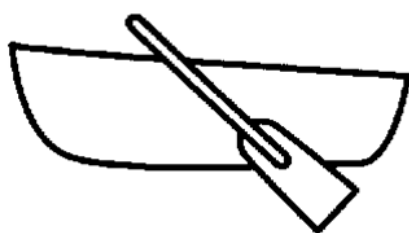
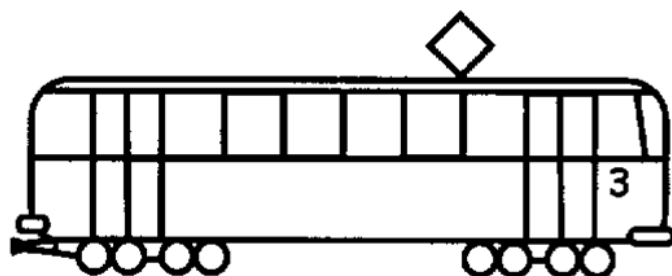
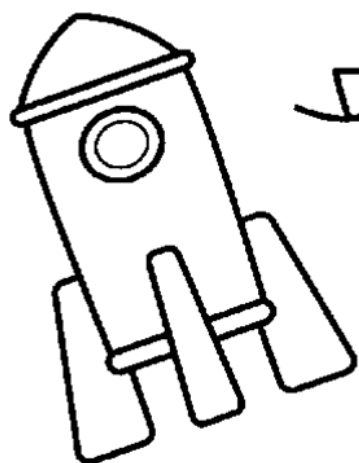
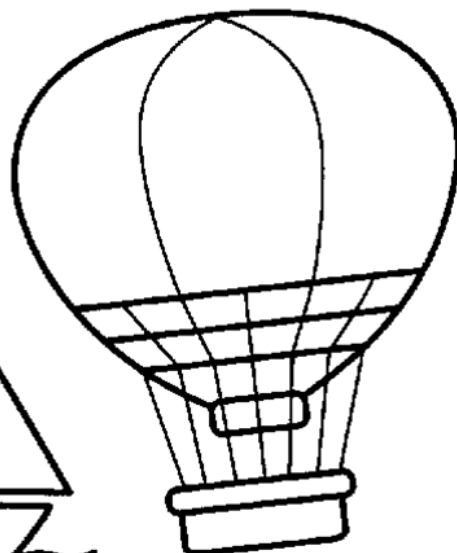
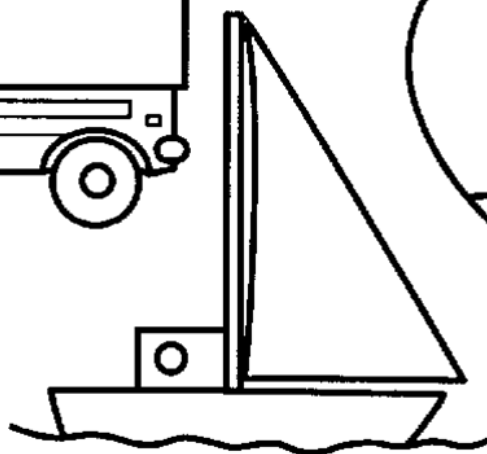
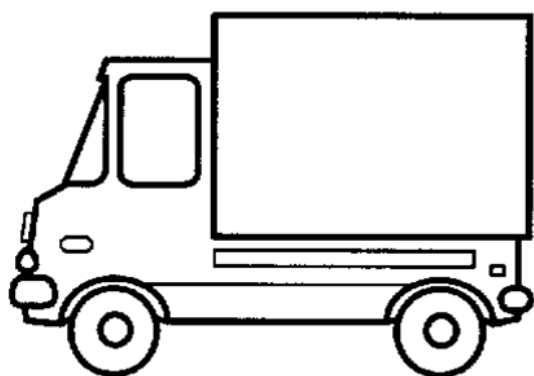
9

7

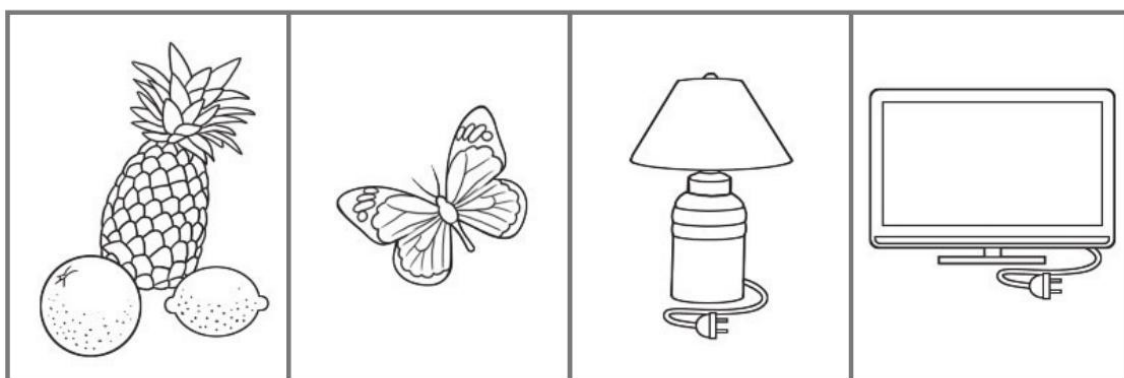
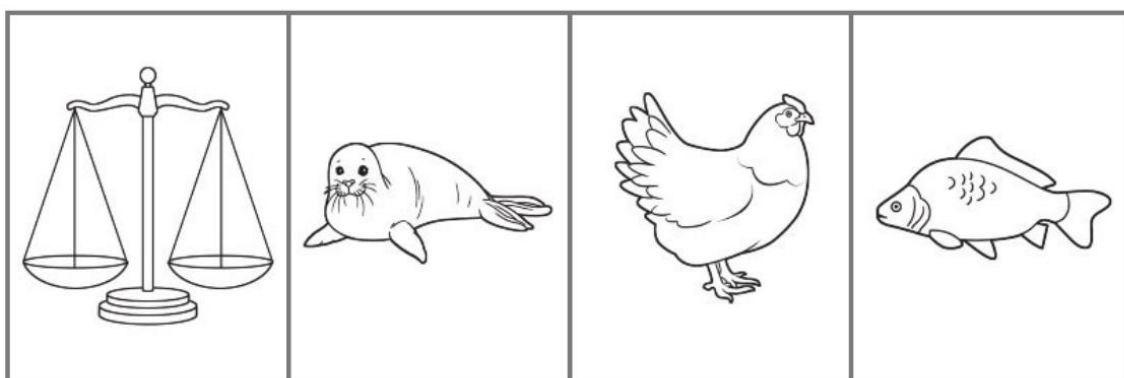
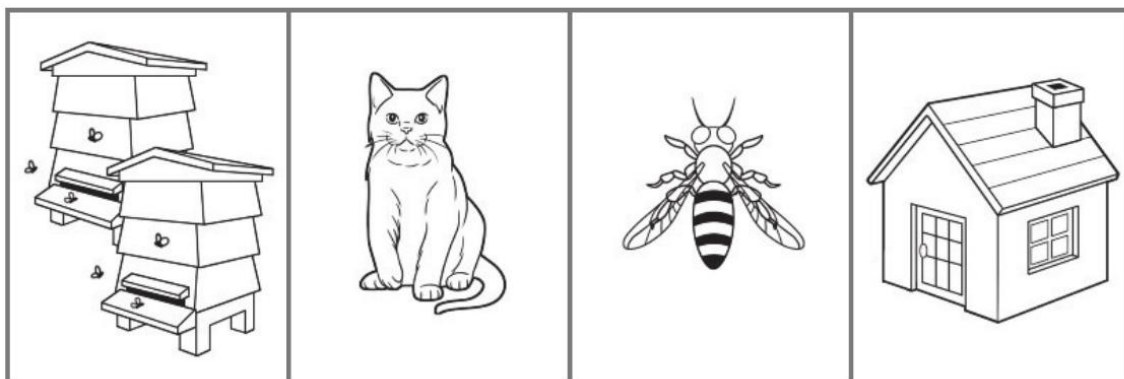
4



**Pojazdy lądowe pokoloruj na żółto,
pływające – na niebiesko, a latające – na czerwono.**






















- Podziel na głoski i na sylaby nazwy rysunków. Narysuj pod nimi tyle okienek, ile jest głosek w tych nazwach, i tyle kół – ile jest sylab.



ROWEREK MICHAŁKA



 dostał na imieniny od 
i  niebieski . Do tylnego
 są doczepione dwa
mniejsze  . Na początku
 z przejęciem usiadł
na , ręce położył na ,
a nogi na .  pomagał
mu jechać – popychał 
do przodu. Teraz  już sam
jeździ na . A gdy będzie
trochę starszy,  odkręci
od  dodatkowe boczne
 .



Michałek



babcia



dziadek



kółka



siodelko

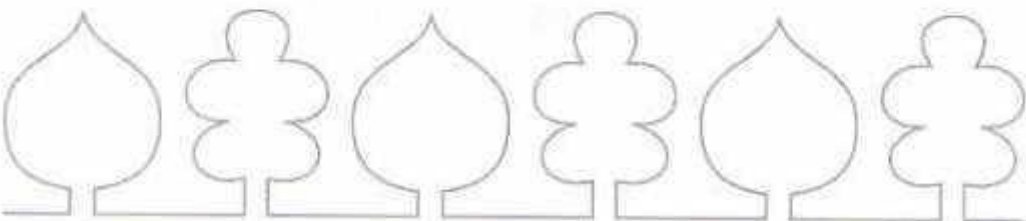
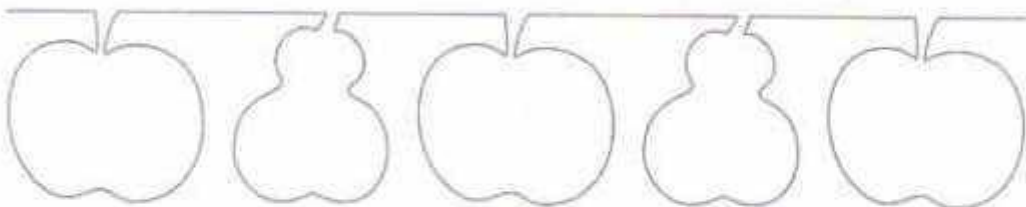
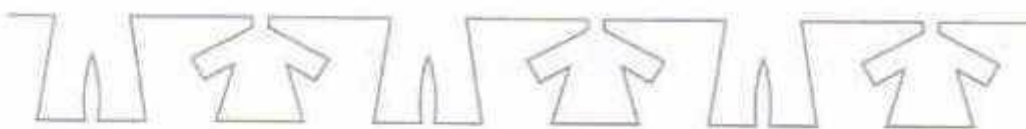
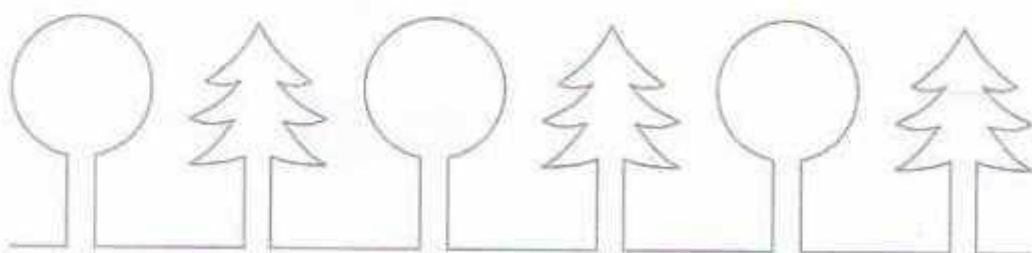
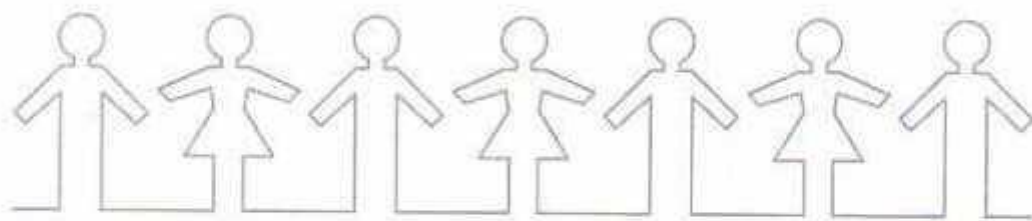


kierownica

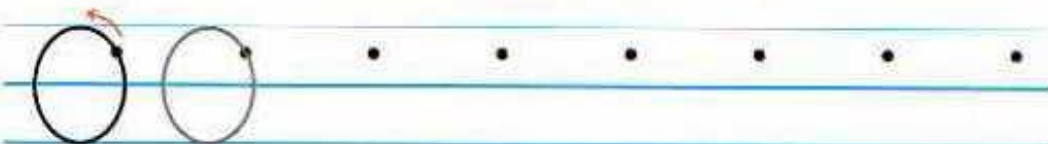
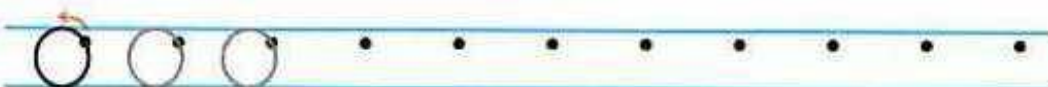
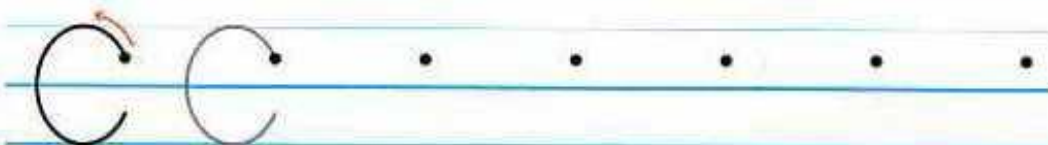
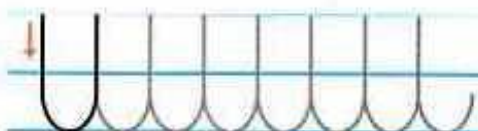
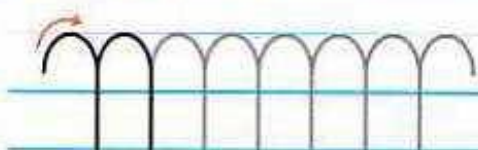


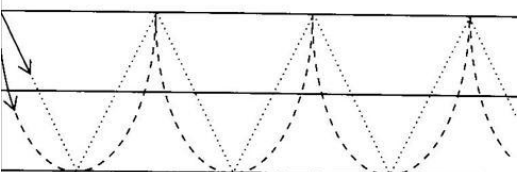
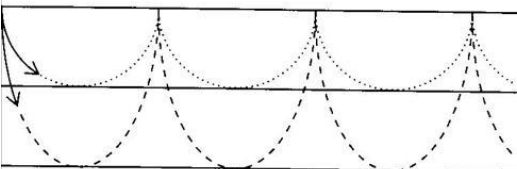
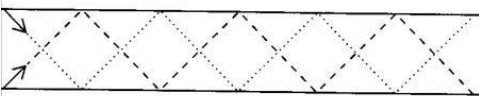
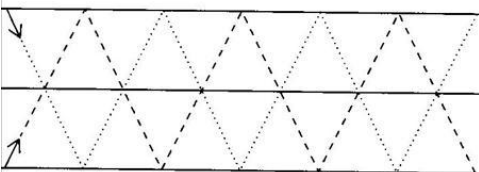
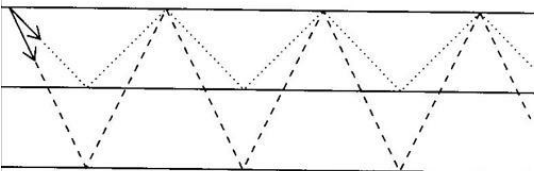
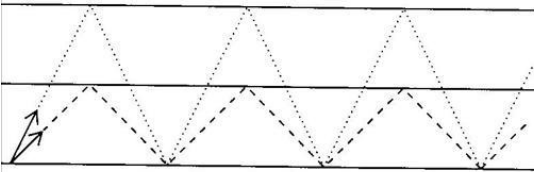
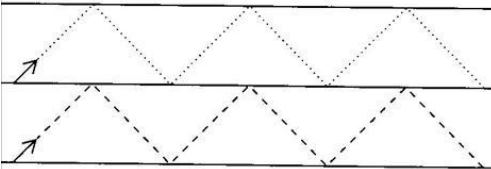
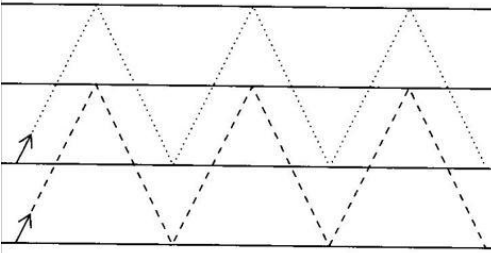
pedały

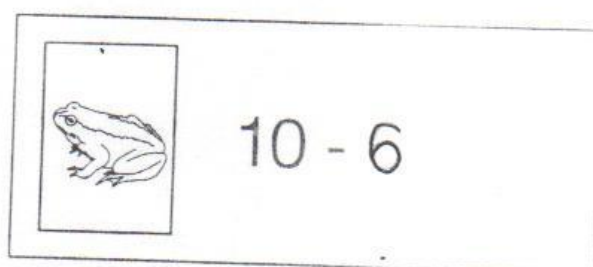
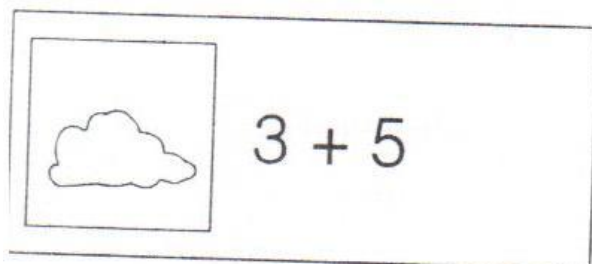
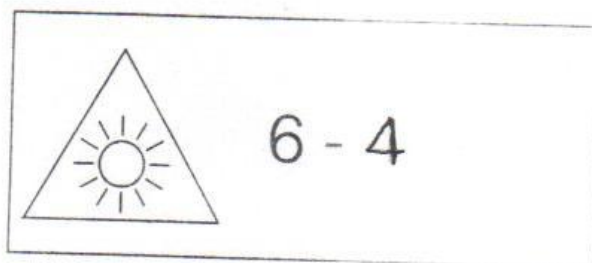
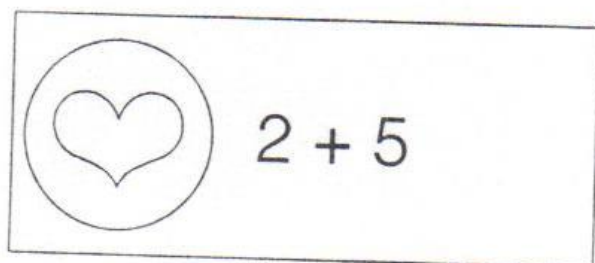
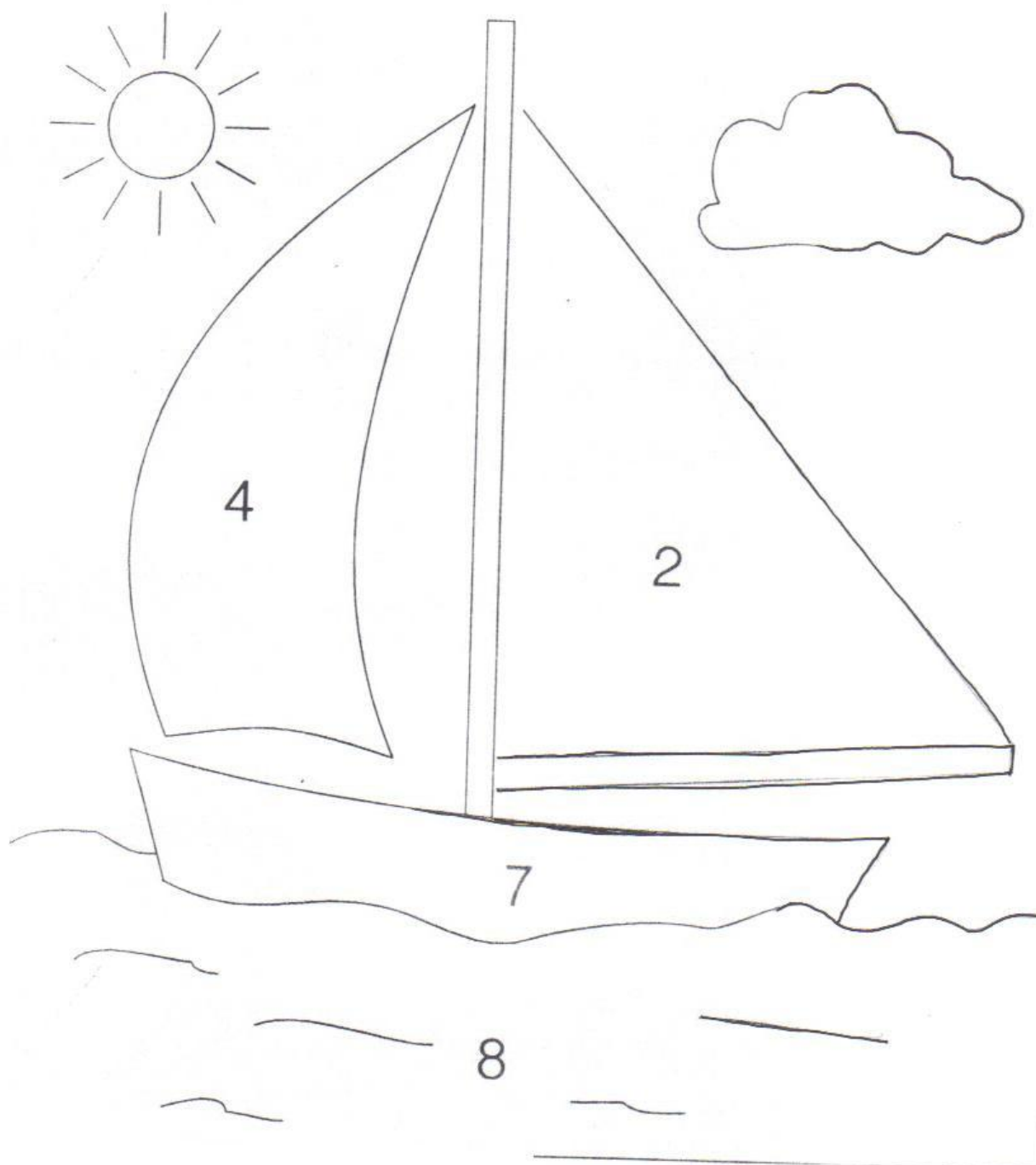
1. Rysuj po śladzie bez odrywania ręki od kartki.



11. Rysuj po śladzie i samodzielnie.

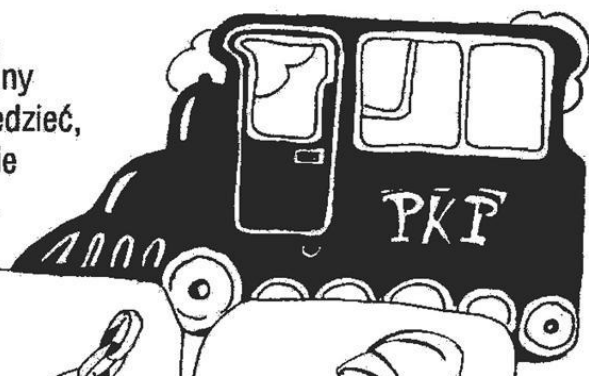






Jedzie pociąg z daleka...

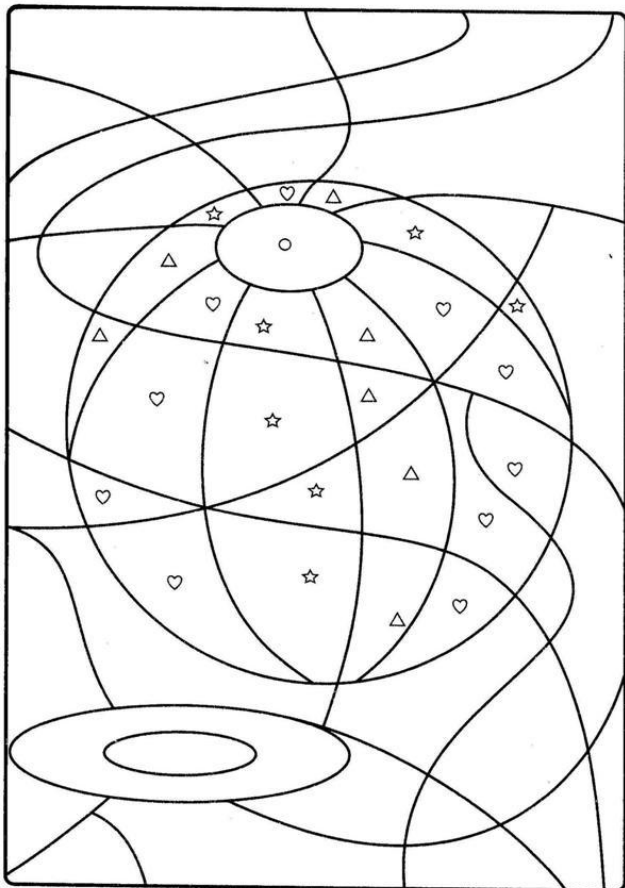
• Rozwiąż rebusy w wagonach – dowiesz się, w jakich miejscowościach zatrzymał się wakacyjny pociąg (poszukaj ich na mapie). Jeśli chcesz wiedzieć, dokąd jadą pasażerowie, to przepisuj odpowiednie litery do ponumerowanych krutek u dołu strony.



 tki = c ka [][][][][][][]	 ch = t [][][][][][]	 h = Ch [3][][][15]
 [][][][]	 a = e d = n [5][4][18][][]	 t = ck [1][16][][]
 t = uń [][][17][]	 c = ci [][][7][][11]	 h = Ch ba [][][19][][]
 ki [][][][][][6][]	 [][2][][][]	 G [][8,14][][][]
 a = ka [][][][][]	 [][][][13]	 ka a = ek [][9][][][10][12][][]

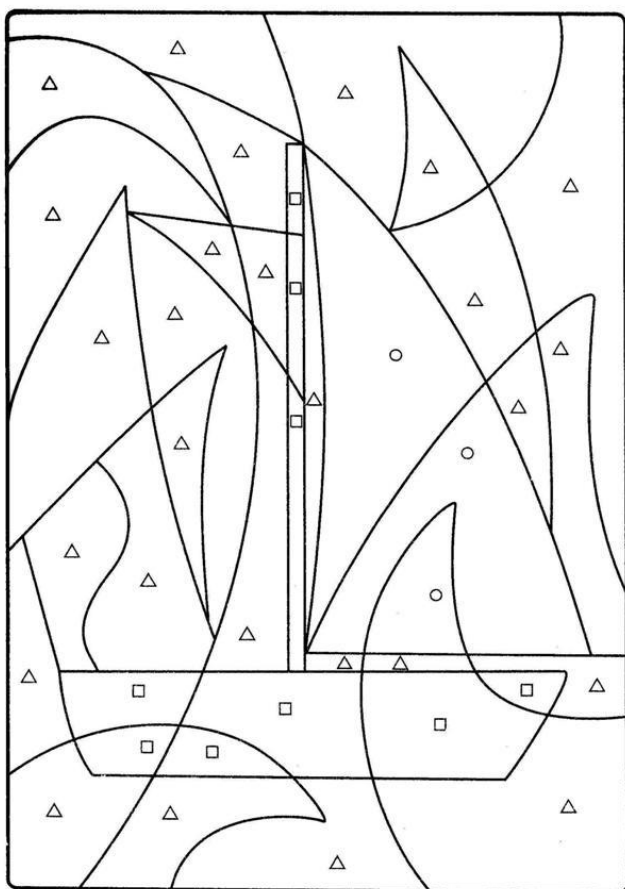
Pamiętaj o wielkiej literze w nazwach miejscowości!

1	2	3	4	A	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



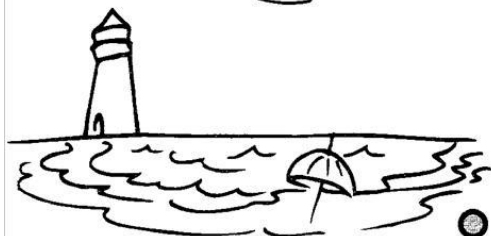
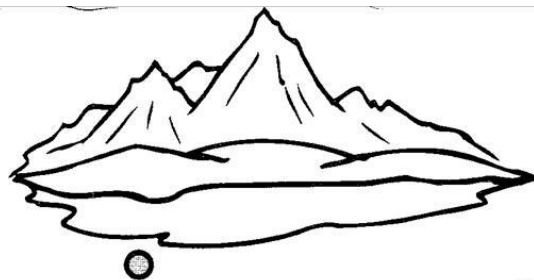
W plątaninie linii ukryły się różne obrazki.
Aby je odnaleźć, pokoloruj pola
według poniższych oznaczeń:

- żółty jak słońce 
- ♥ czerwony jak pomidor 
- △ niebieski jak woda 
- ☆ zielony jak liść 
- brązowy jak czekolada 



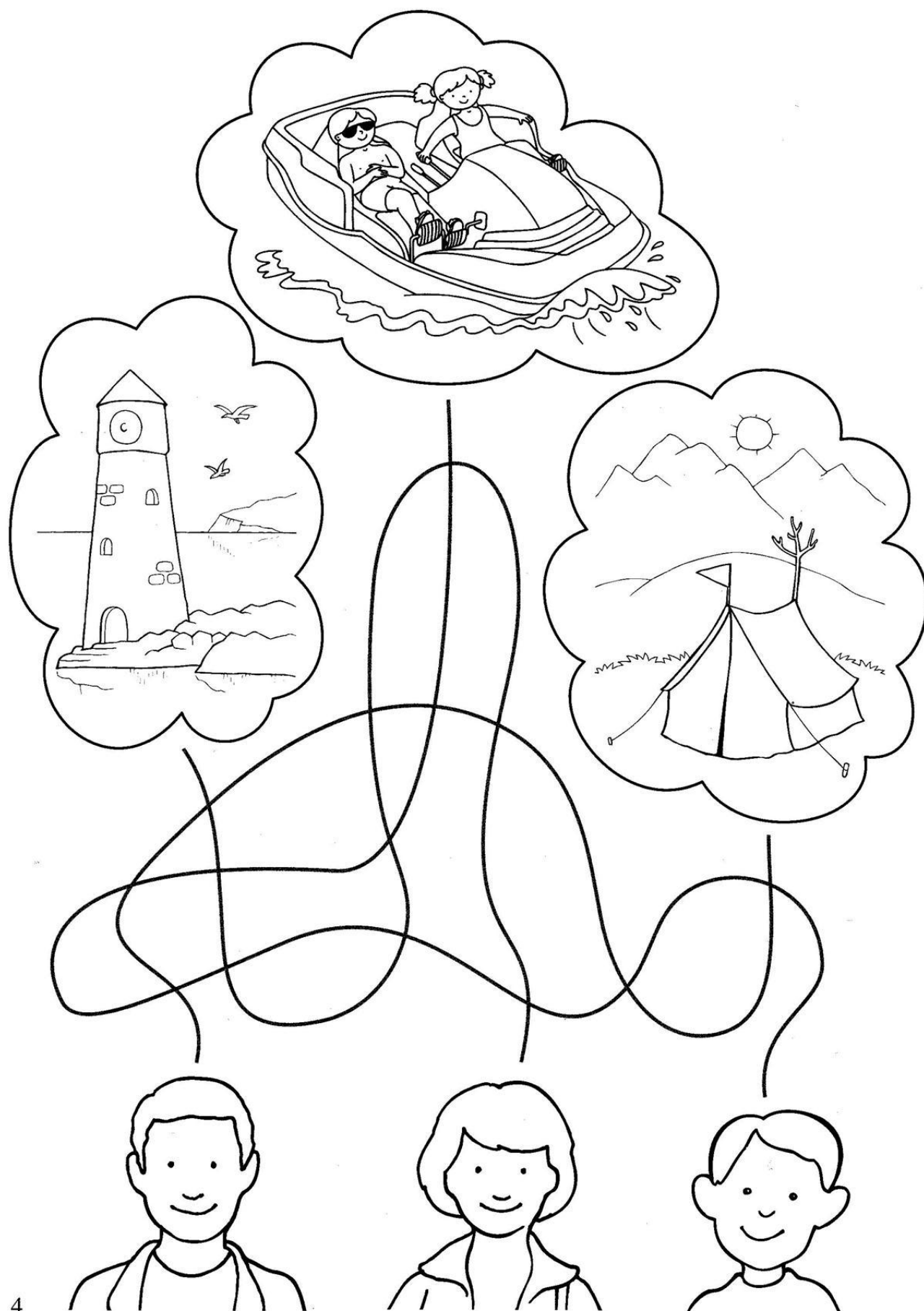
W plątaninie linii ukryły się różne obrazki.
Aby je odnaleźć, pokoloruj pola
według poniższych oznaczeń:

- żółty jak słońce 
- ♥ czerwony jak pomidor 
- △ niebieski jak woda 
- ☆ zielony jak liść 
- brązowy jak czekolada 



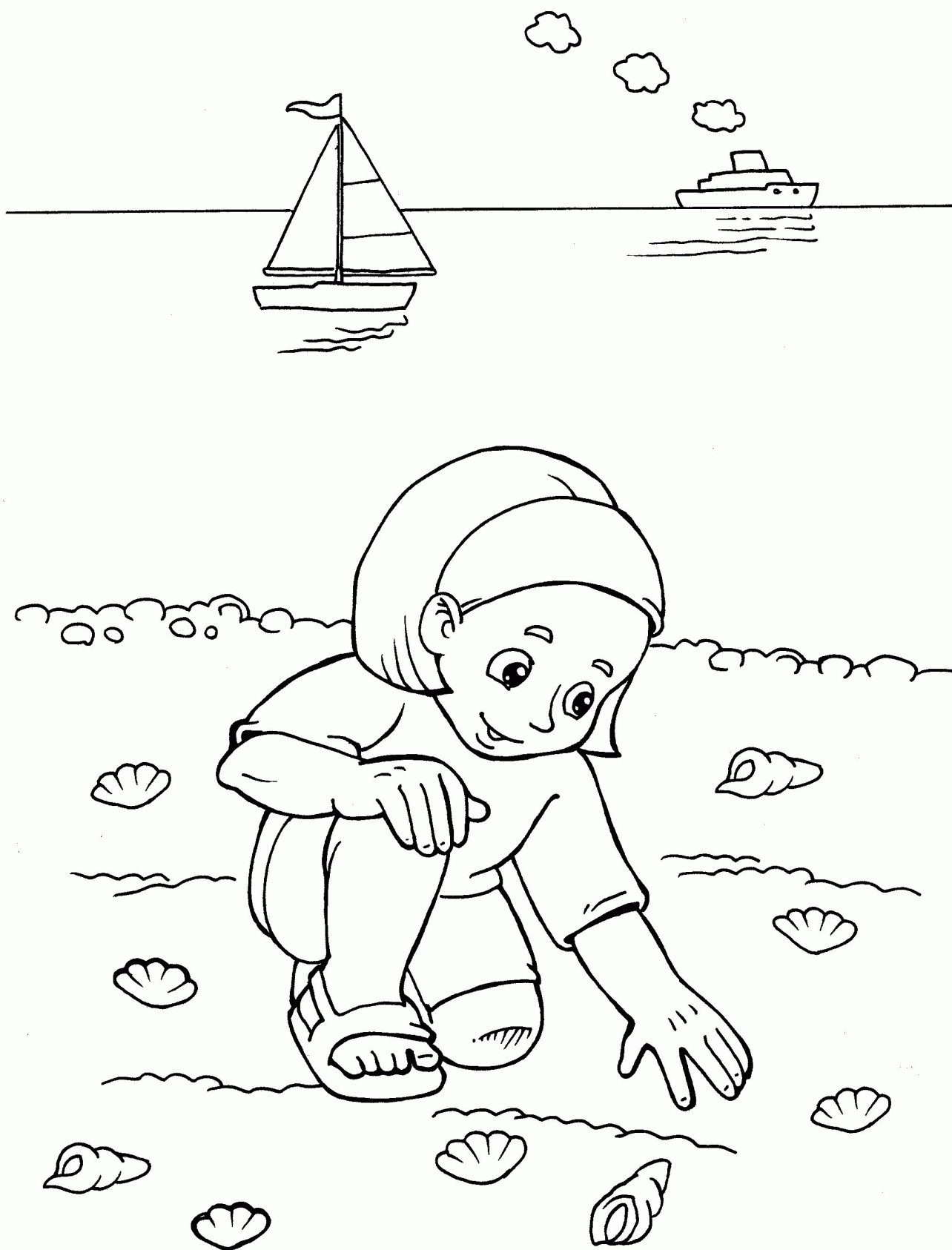
Czy domyślasz się, gdzie spędzą wakacje dzieci pokazane

O jakim miejscu na wakacyjny wypoczynek myśli każdy z rodziny?





Policz, ile muszelek leży na plaży.



Policz wyróżnione elementy rysunku.
Następnie pokoloruj obrazek.

