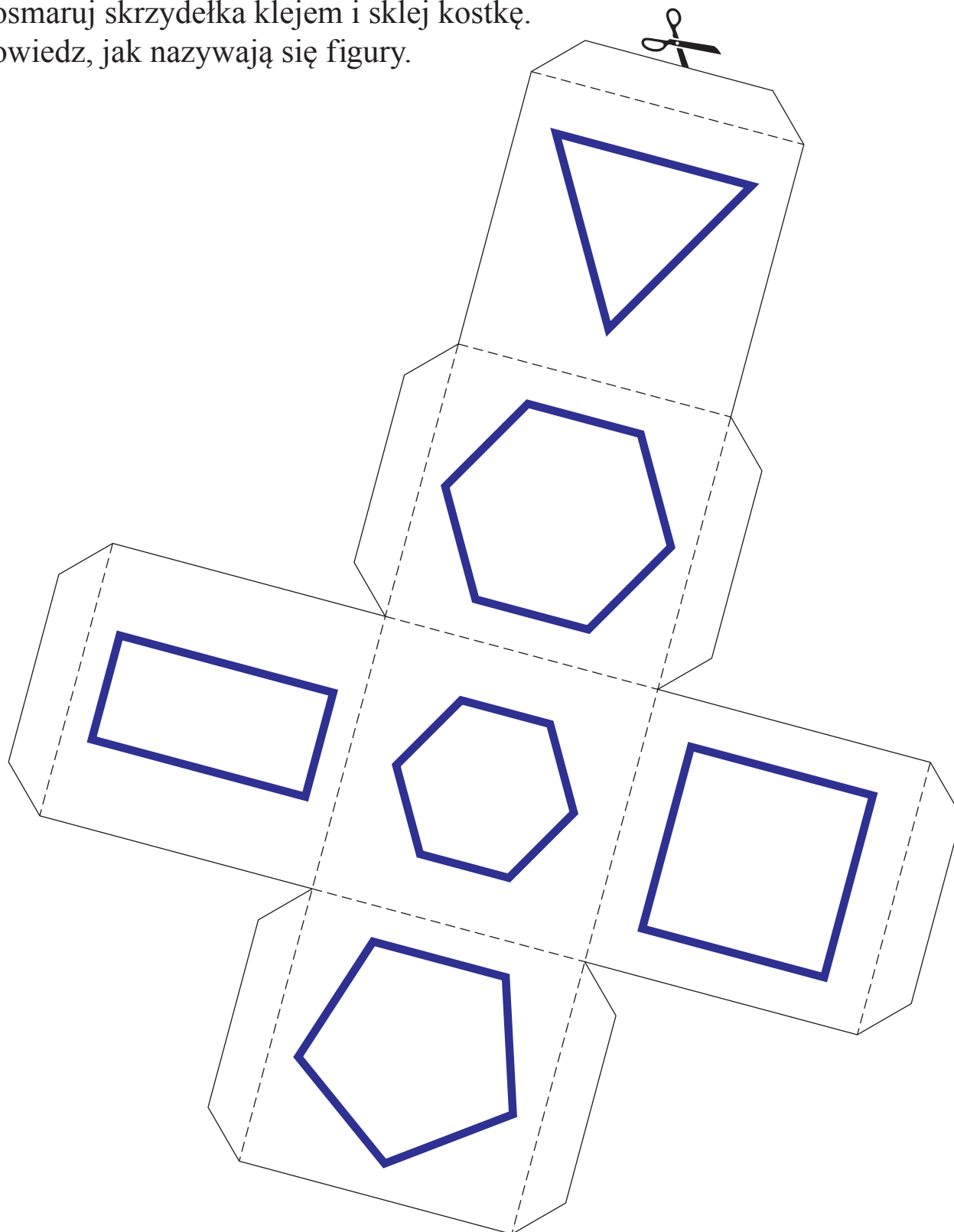
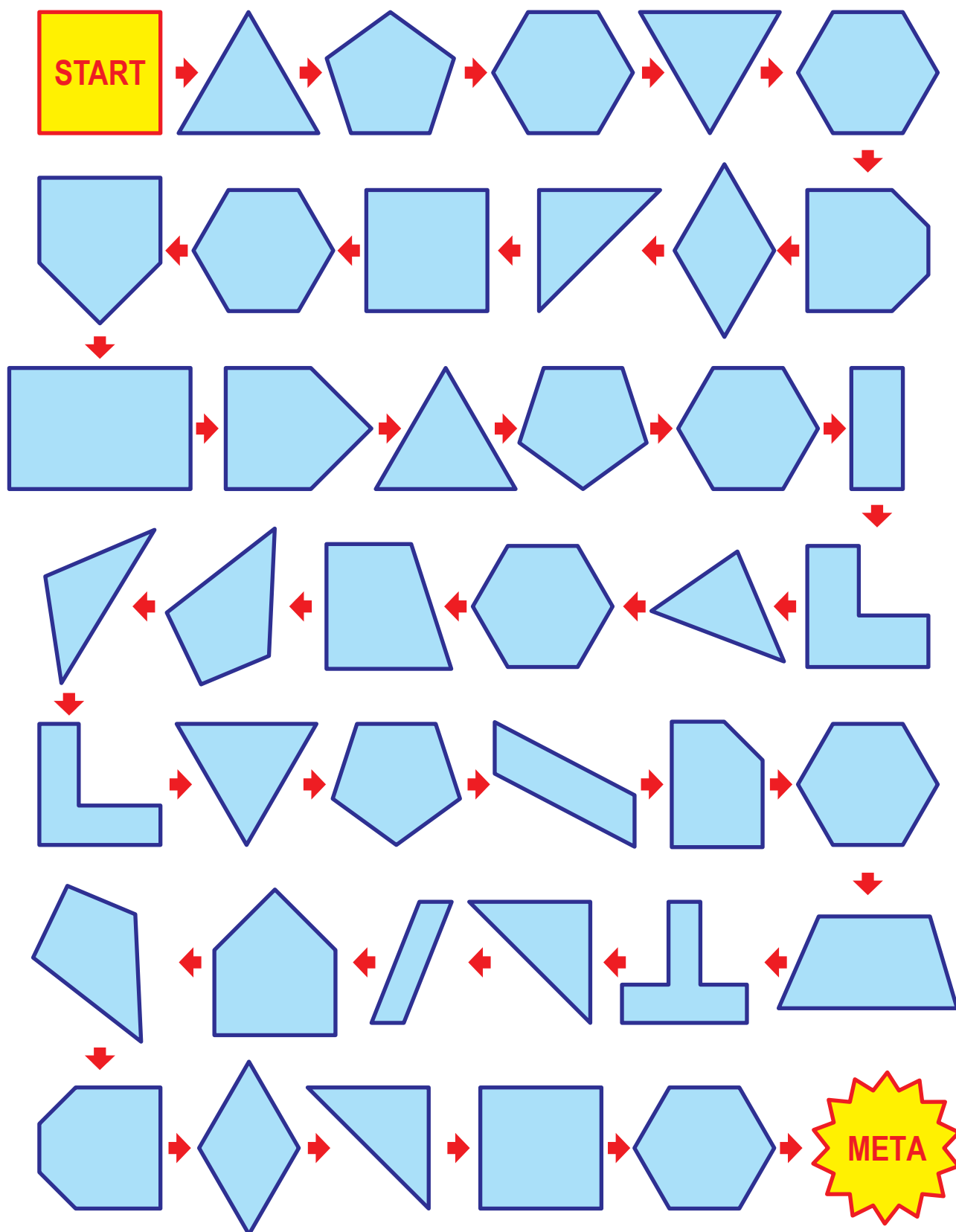


## Kostka do gry „Figurowy rajd”

- Wytnij szablon kostki wzdłuż linii ciągłych.
- Pokoloruj figury.
- Zegnij szablon wzdłuż linii przerywanych.
- Posmaruj skrzydełka klejem i sklej kostkę.
- Powiedz, jak nazywają się figury.



# Plansza do gry „Figurowy rajd”



## Karta muzyczna 1

Dobierz podpisy do zdjęć instrumentów perkusyjnych.

trójkąt

bębenek

tamburyn

talerze

kołatka



## Karta muzyczna 2

Zagraj z koleżankami i kolegami na instrumentach perkusyjnych podane rytmy.



### Cała nuta



Raz, dwa, trzy, cztery.



Raz, dwa, trzy, cztery.

### Pauza całonutowa



Raz, dwa, trzy, cztery.



Raz, dwa, trzy, cztery.



### Mruczanka żółwia



I

-



dę



so

-



bie



szyb

-



kim



kro

-



kiem:



człap,



człap.

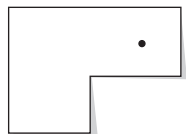


○ Napisz całe nuty i pauzy całonutowe.

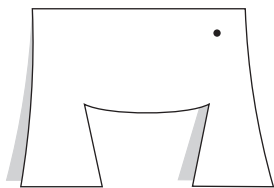


## Piesek z kiwającą się głową

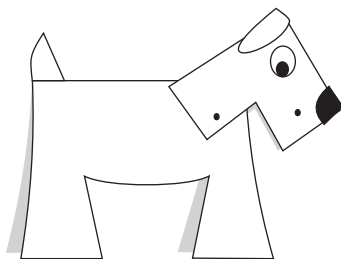
- Wytnij elementy i zagnij w zaznaczonych miejscach (rys. 1., 2.).
- Dorysuj pieskowi oczy i nos. Doklej ogon i uszy (rys. 3.).
- W miejscach oznaczonych kropkami wykonaj wykałaczką otwory.
- Połącz obie części za pomocą wykałaczki (rys. 3.).



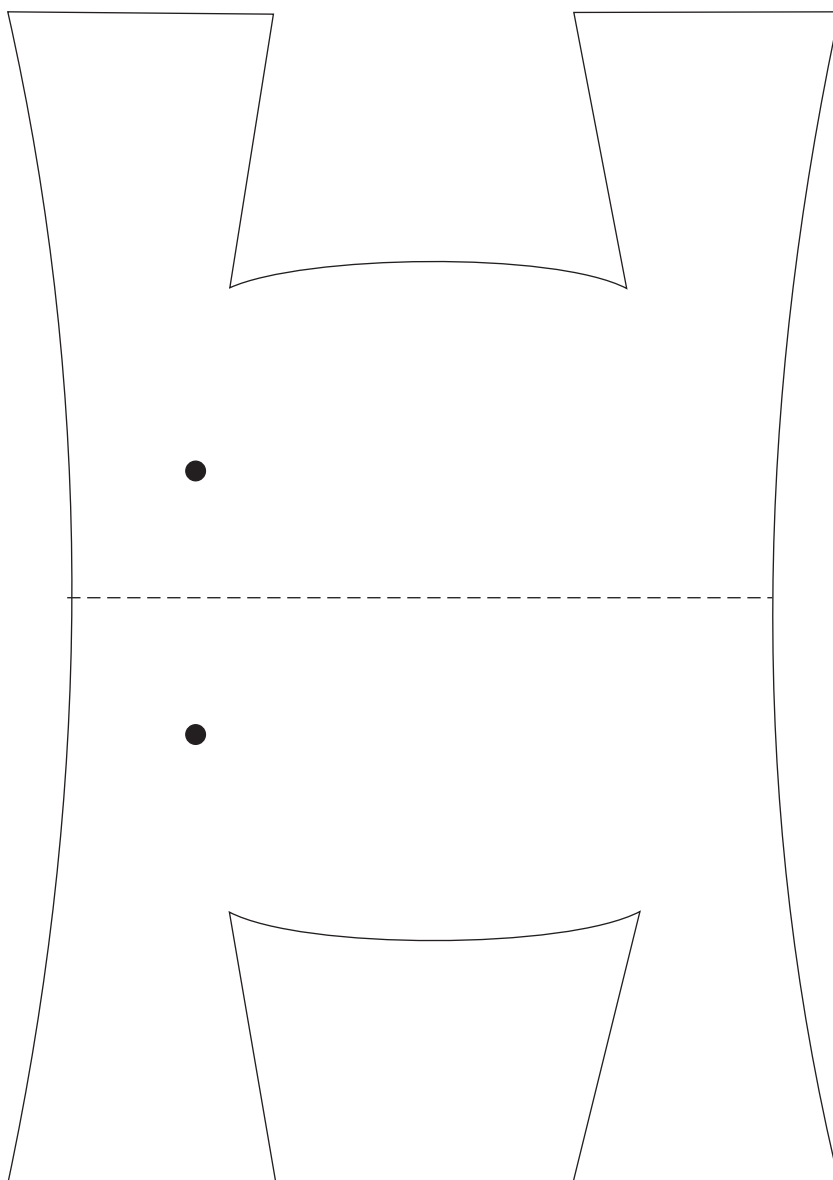
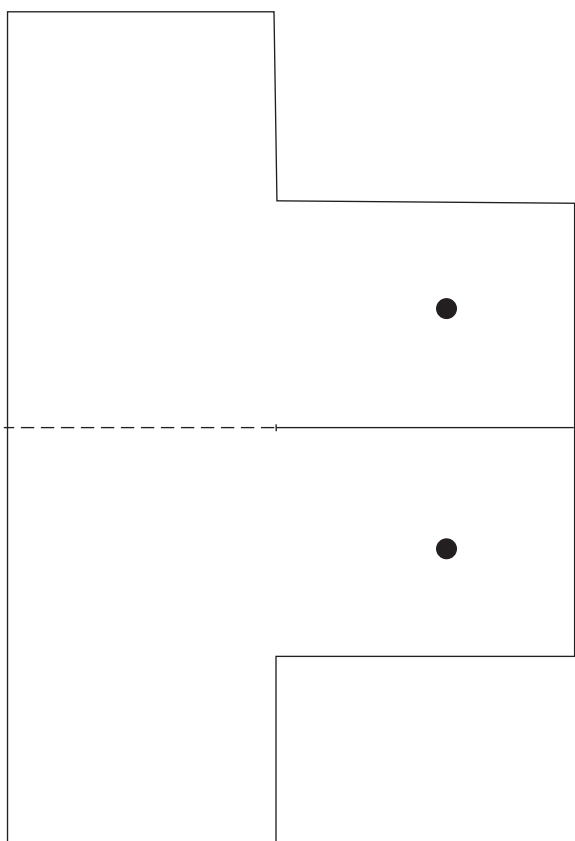
1.



2.

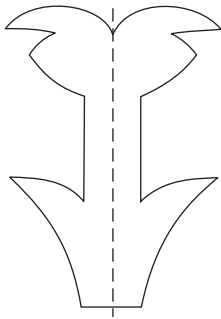


3.

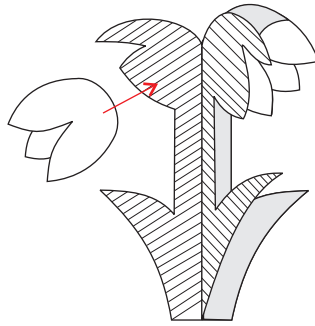


# Przebiśniegi

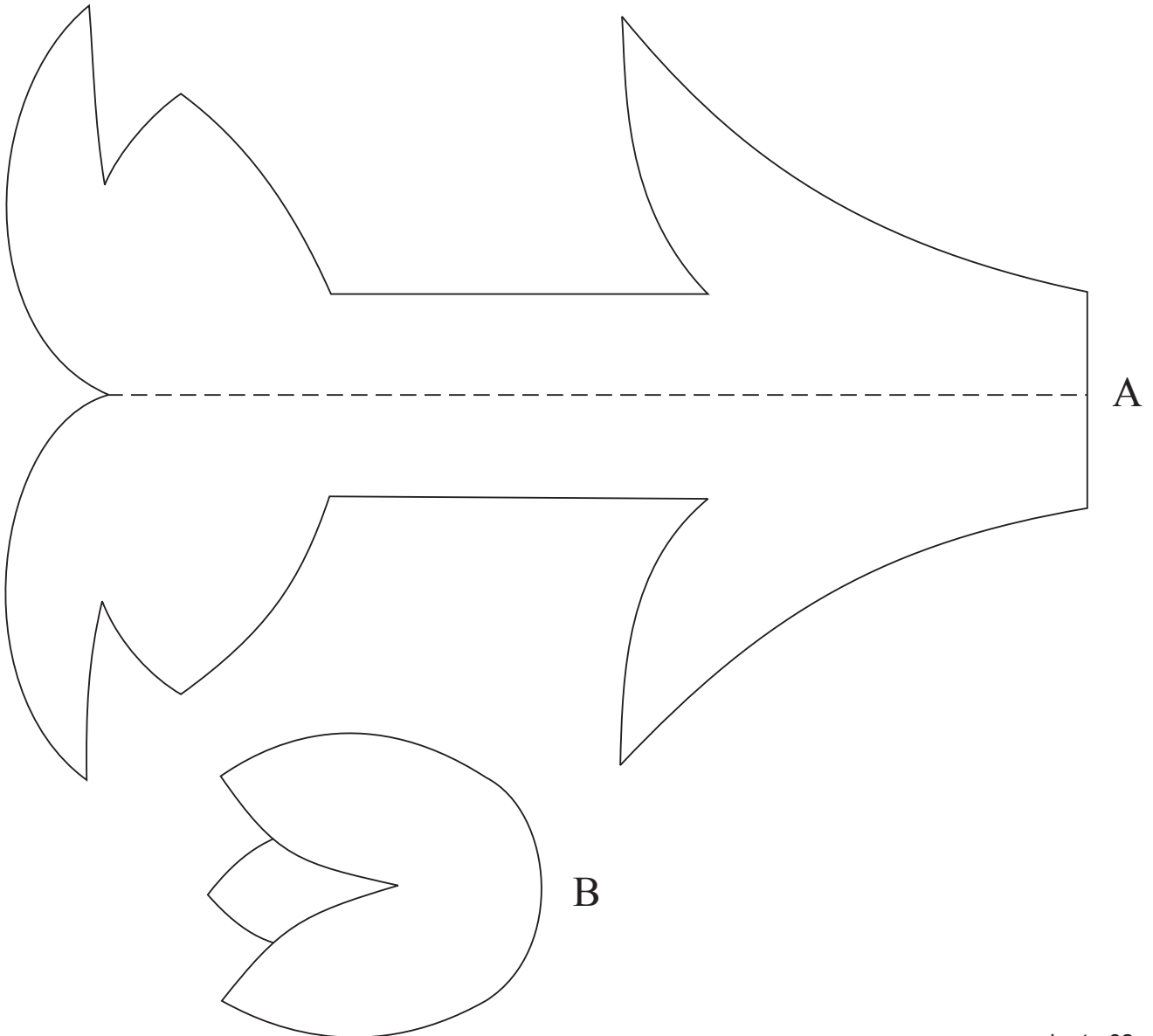
Wytnij szablon łodygi przebiśniegu (A). Obrysuj go trzy razy na zielonym kartonie i wytnij. Każdą łodygę złoż na pół wzdłuż linii przerywanej (rys. 1.). Wytnij szablon kwiatka (B). Obrysuj go trzy razy na białym papierze i wytnij. Sklej wszystkie łodygi bokami. Między górne części łodyg wklej po jednym kwiatku (rys. 2.).



Rys. 1.



Rys. 2



# Mapa Polski



