Edukacja wczesnoszkolna

# Drużyna A Tropiciele

Karty matematyczne • Klasa 1 • Część 1

WSiP

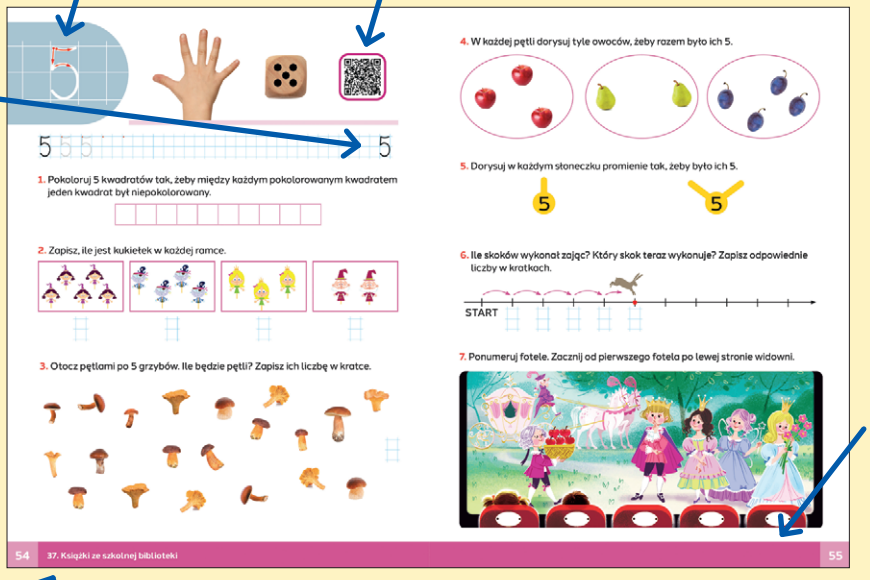
# Krok po kroku

## Wprowadzenie liczby

pisanie liczby w tunelu

kod QR* z animacją pokazującą poprawne pisanie liczby

wzór pisania liczb dla dzieci leworęcznych




kolor paska oznaczający jeden tydzień pracy

numer i temat dnia

* Odczytanie kodu QR wymaga urządzenia z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR, obsługującą co najmniej kody w wersji czwartej, oraz aparatu o minimalnej rozdzielczości 5 Mpix.

## Kąciki tematyczne

**Gra matematyczna**

gry planszowe z użyciem kostek i kart, utrwalające zrealizowany materiał

**Zadania dodatkowe**

dodatkowe zadania do wykorzystania według uznania nauczyciela

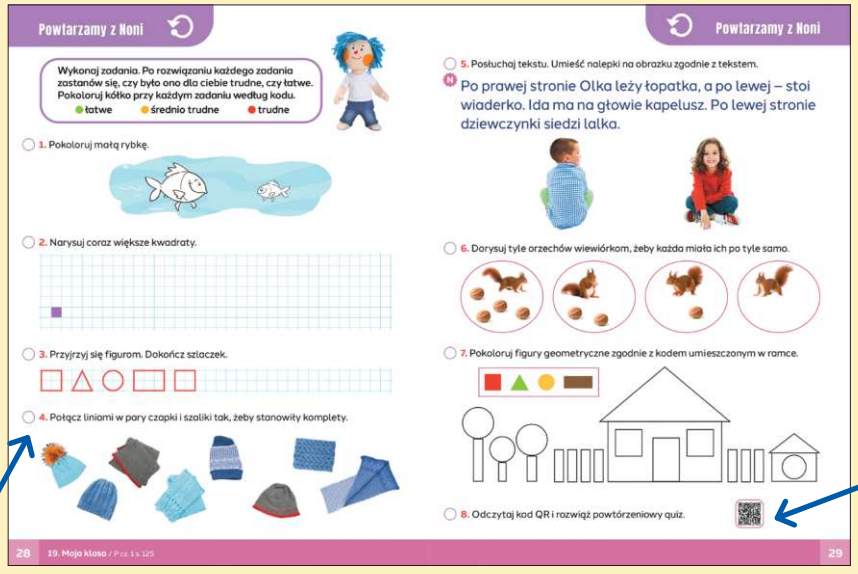
**Tekst matematyczny**

kącik z prostymi tekstami zawierającymi treści zmatematyzowane

**Tropiciele finansów**

kącik realizujący moduł ekonomiczno-finansowy

## Strony powtórzeniowe




kod QR
z zadaniami
powtórzeniowymi
w formie quizu
dostępnego
na platformie
**eduranga.pl**

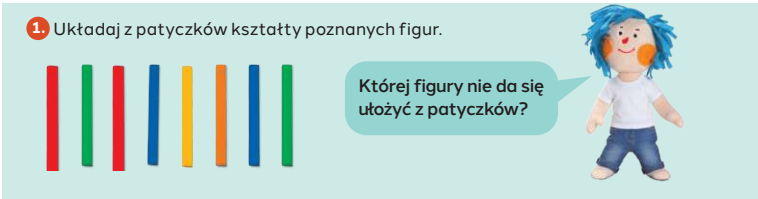
zadania powtórzeniowe
z elementem samooceny
opanowania materiału

## Piktogramy

**K** zadania wspierające naukę programowania (kodowanie, rytmy, uogólnione zasady, postępowanie zgodnie z instrukcją, rozwijanie logicznego myślenia)

**N** zadania z nalepkami

**!** zadania kształtujące myślenie krytyczne




W kartach wykorzystano **metodę czynnościowego nauczania matematyki**. Zadania czynnościowe to praktyczne działania, które pozwalają dzieciom samodzielnie odkrywać reguły i pojęcia matematyczne. Dzięki manipulowaniu przedmiotami (np. przeliczaniu, grupowaniu przedmiotów), czyli działaniu na liczmanach, dziecko stopniowo przechodzi **od myślenia konkretnego do abstrakcyjnego** (np. wykonywania działań i rozwiązywania zadań).



Stań obok krzesła
i wykonuj polecenia.





1. Stań przed krzesłem.
2. Stań za krzesłem.
3. Usiądź na krześle.
4. Wsuń obie nogi pod krzesło.
5. Ukryj się za krzesłem, a potem wyglądaj zza krzesła.

N **1.** Nalep na ilustracji:

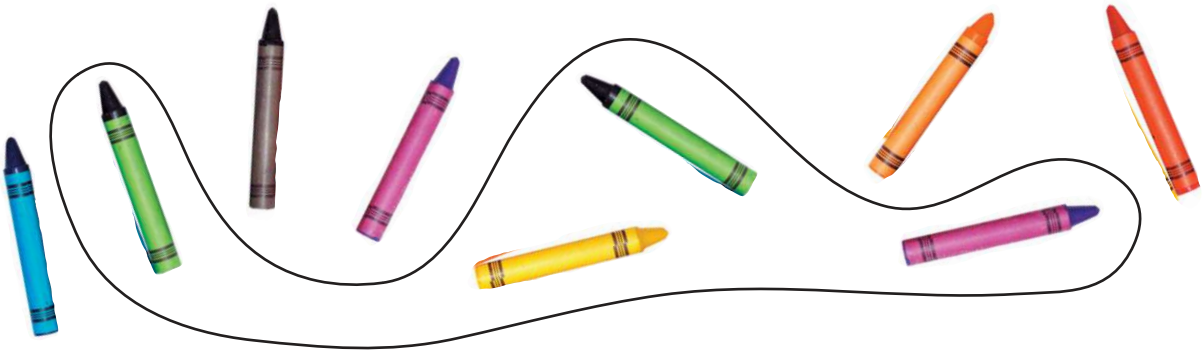
- mapę na ścianie;
- godło nad tablicą;
- plecak przy ławce, na której leżą przybory szkolne.



**2.** Otocz pętlami przybory, które znajdują się obok piórnika.



**3.** Narysuj w czerwonej ramce tyle kółek, ile kredek znajduje się wewnątrz pętli.



- W zielonej ramce narysuj tyle kresek, ile kredek znajduje się na zewnątrz pętli.

N **4.** Umieść nalepki na ilustracji zgodnie z opisem.

Nad kwiatkiem nalep motyla.
Na kwiatku posadź pszczołę.
Pod listkiem nalep mrówkę.
Obok kwiatka umieść biedronkę.





**Zanim zaczniesz rozwiązywać zadania, wykonaj poniższe polecenia razem z koleżanką lub kolegą.**

**1.** Stań obok koleżanki lub kolegi. Wyciągnijcie przed siebie prawe stopy, a potem lewe. Co można zauważyć?

**2.** Stań przodem naprzeciwko koleżanki lub kolegi. Wykonajcie polecenia.

- Pokażcie swoje prawe dłonie.
- Unieście do góry lewe ręce.
- Co można zauważyć?

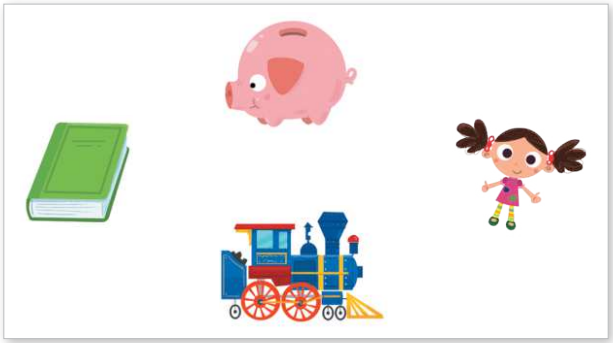
**1.** Zaznacz znakiem ✘ pojazd, który skręca w lewą stronę. Postaw znak ✔ przy pojeździe, który skręca w prawą stronę.





**2.** Wykonaj polecenia.

- Otocz zieloną pętlą rysunek znajdujący się na kartce po jej prawej stronie.
- Postaw znak ✘ przy rysunku, który jest na kartce po jej lewej stronie.
- Narysuj ramkę wokół obrazka znajdującego się u góry kartki.



N **3.** Po prawej stronie Ani nalep kota, a po jej lewej stronie – piłkę. Nalep psa po prawej stronie Dominika.



Ania



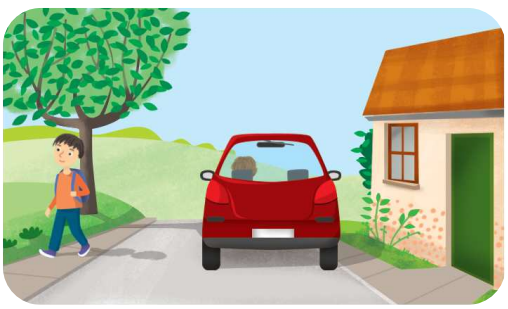
Dominik

**4.** Posłuchaj tekstu. Narysuj w ramce obrazek zgodnie z opisem.

Tomek zbudował ludzika z kasztanów. Ludzik ma na głowie czapeczkę z żołędzia, nos z patyka, a oczy z ziarenek pieprzu. Po prawej stronie ludzika Tomek położył 2 żołędzie, a po lewej stronie postawił koszyczek.

**5.** Otocz pętlą to, co dziewczynka ma w lewej dłoni. Zaznacz w dowolny sposób to, co kierowca mija po swojej prawej stronie.





**1.** Popatrz na obrazek. Odpowiedz na pytania. Zaznacz odpowiednie rysunki znakami ✔.




- Co na obrazku jest wysoko?

 ☐  ☐

- Kto jest dalej od szkoły?

 ☐  ☐

- Co znajduje się po prawej stronie rowerzysty?

 ☐  ☐

**2.** Odpowiedz na pytanie Oli.



Gdzie jest więcej książek: na najwyższej półce czy na najniższej? Otocz tę półkę pętlą.



**3.** Podkreśl wyraz, w którym odległości między literami są większe.

K L A S A

K L A K S O N

**4.** Podkreśl to, co znajduje się najbliżej wiewiórki.









**5.** Skreśl to, co znajduje się najdalej od piórnika.









**1.** Posłuchaj tekstu lub go przeczytaj, jeśli potrafisz. Połącz liniami każdy przedmiot z odpowiednim dzieckiem.

Ida ma długą linijkę, grubą książkę i krótki ołówek.
Kuba ma krótką linijkę, cienką książkę i długi ołówek.

















**2.** Które cechy pasują do pierwszego garnka, a które – do drugiego? Połącz ramki z właściwymi garnkami.





**A.** niski i szeroki

**B.** wysoki i wąski

**3.** Które cechy pasują do pierwszego płotu, a które – do drugiego? Połącz ramki z właściwymi płotami.





A. długi i niski

B. krótki i wysoki

**4.** Narysuj długi i wąski prostokąt w kolorze czerwonym. Pod nim narysuj zielony prostokąt, który będzie krótszy i szerszy niż czerwony.

**5.** Połącz miski z psami w taki sposób, żeby każdy pies otrzymał właściwą miskę.



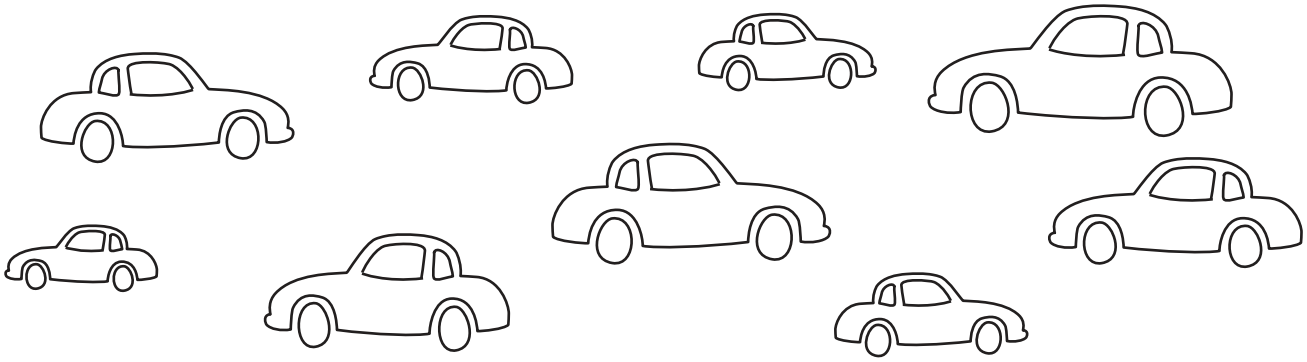






- Wyjaśnij, dlaczego wybrałaś / wybrałeś właśnie takie rozwiązanie.

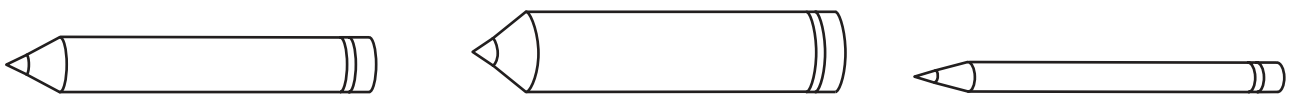
**1.** Pokoloruj na żółto auta jadące w prawą stronę, a na zielono auta jadące w lewą stronę.



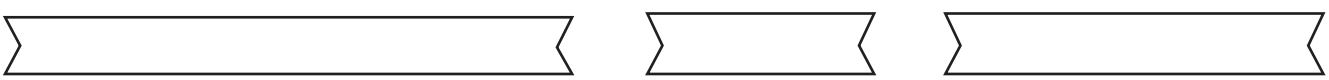
**2.** Połącz piłki w kolejności od najmniejszej do największej.



**3.** Pokoloruj na niebiesko najgrubszą kredkę.

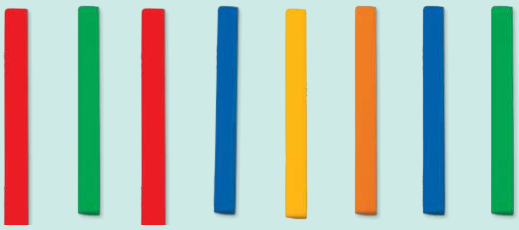


**4.** Pokoloruj na czerwono najdłuższą wstążkę.



**5.** Odczytaj kod QR (czytaj: ku-er) i rozwiąż powtórzeniowy quiz (czytaj: kłiz).

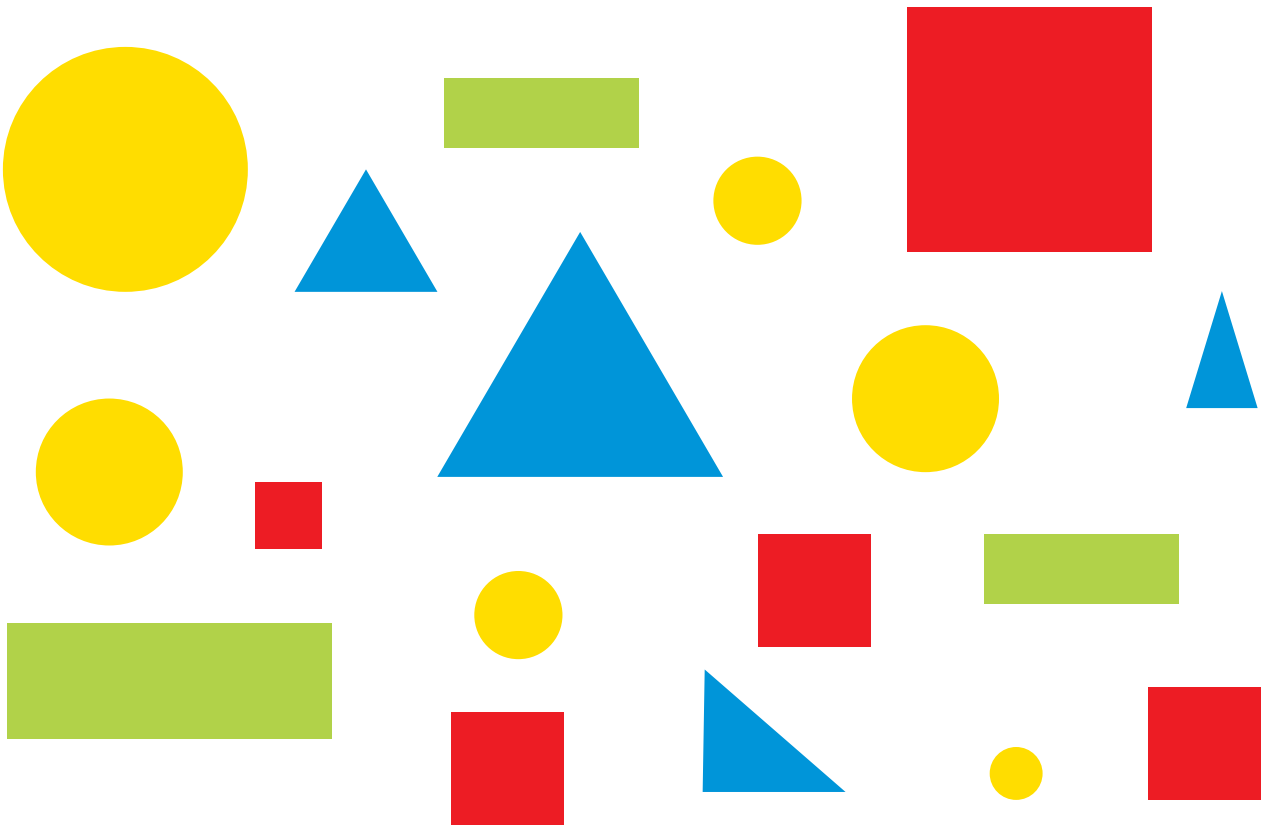
**1.** Układaj z patyczków kształty poznanych figur.





Której figury nie da się ułożyć z patyczków?

**1.** Policz, ile jest na rysunku: kół, prostokątów, kwadratów, trójkątów.



- Narysuj w ramkach tyle kresek, ile jest poszczególnych figur.



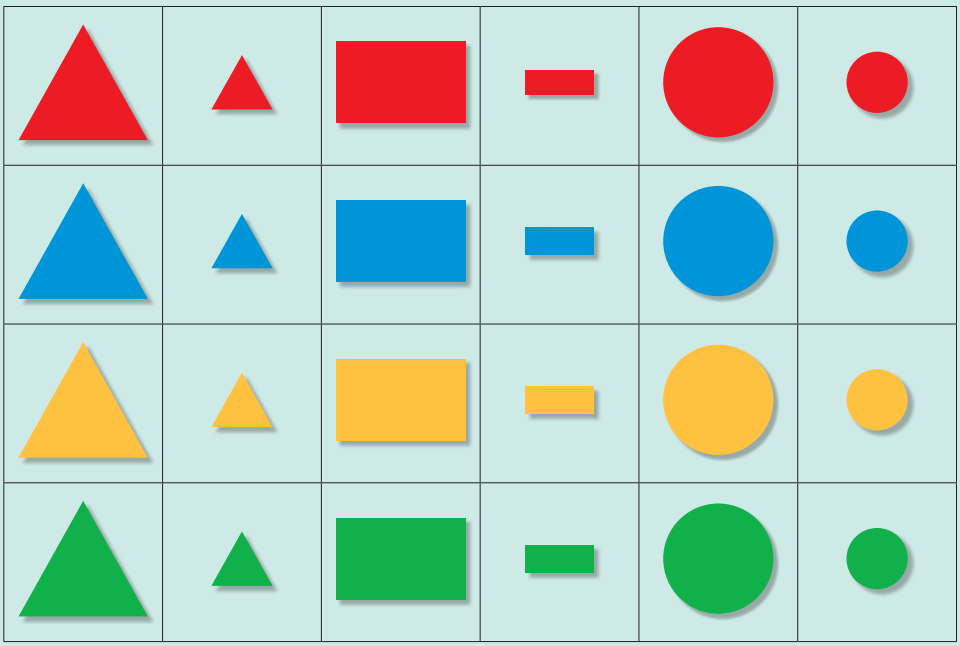






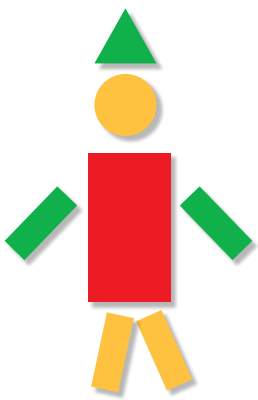
**1.** Przygotuj zestaw figur geometrycznych z kolorowego papieru. Rozłóż figury na ławce i ułóż je tak jak na rysunku. Po wykonaniu zadań schowaj figury do koperty.

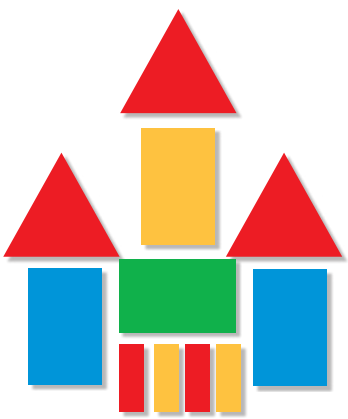
- Powiedz: jakie kształty mają te figury, jakiego są koloru.

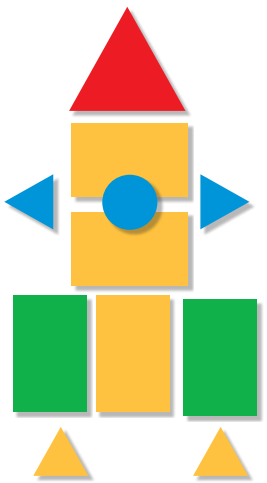





**1.** Z jakich figur zbudowano te układanki? Otocz pętlą układankę, w której nie ma ani jednego koła.







**2.** Pokoloruj prostokąt na rysunku tej figury.



**3.** Ten szlaczek ułożono zgodnie z pewną zasadą. Narysuj dwie kolejne figury tego szlaczka.

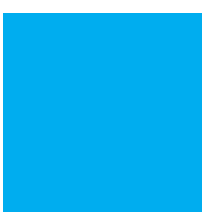


**4.** Narysuj za pomocą linijki taką linię w tej figurze, żeby otrzymać prostokąt i trójkąt.



**5.** Jedną linią podziel czerwony kwadrat na dwa prostokąty, niebieski kwadrat na dwa trójkąty, a zielony kwadrat na jeden trójkąt i figurę o pięciu bokach.



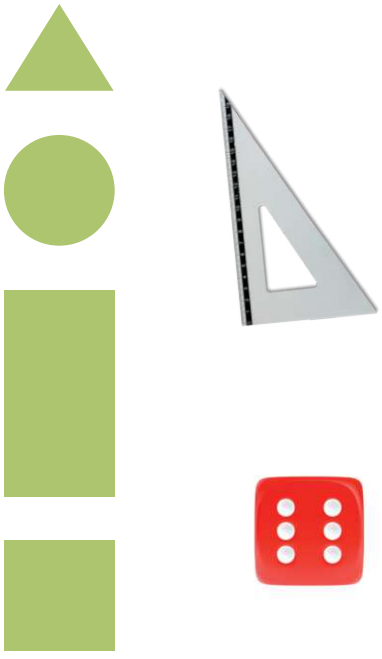




**1.** Przyjrzyj się zdjęciom przedmiotów. Jakie figury dostrzegasz w tych przedmiotach? Połącz zdjęcia przedmiotów z figurami, które przypominają.









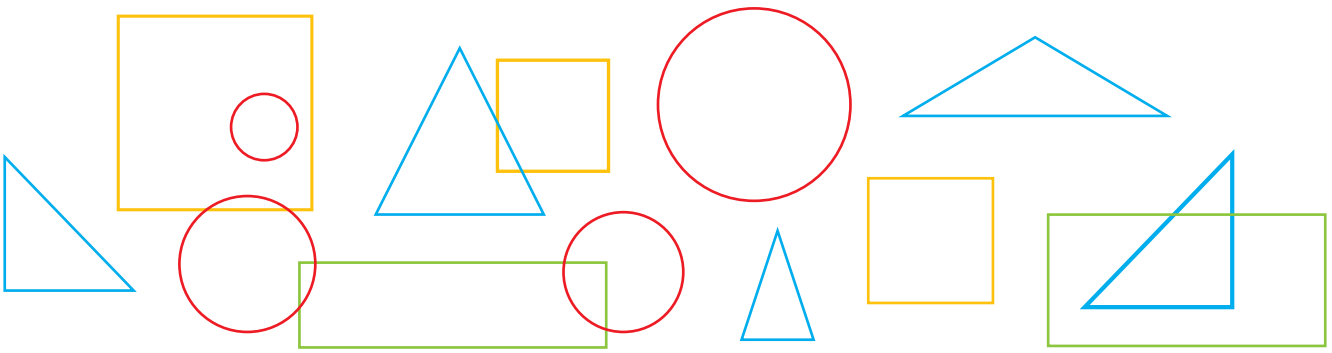




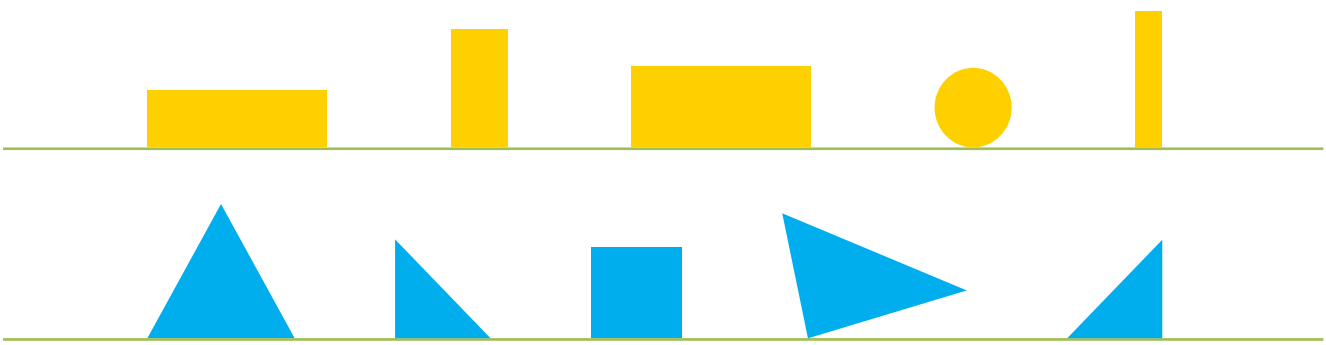




**2.** Pokoloruj figury, których jest najwięcej.



K **3.** W każdym rzędzie skreśl figurę, która nie pasuje do pozostałych.



**N** **4.** Pod każdym przedmiotem nalep figurę, którą on przypomina.



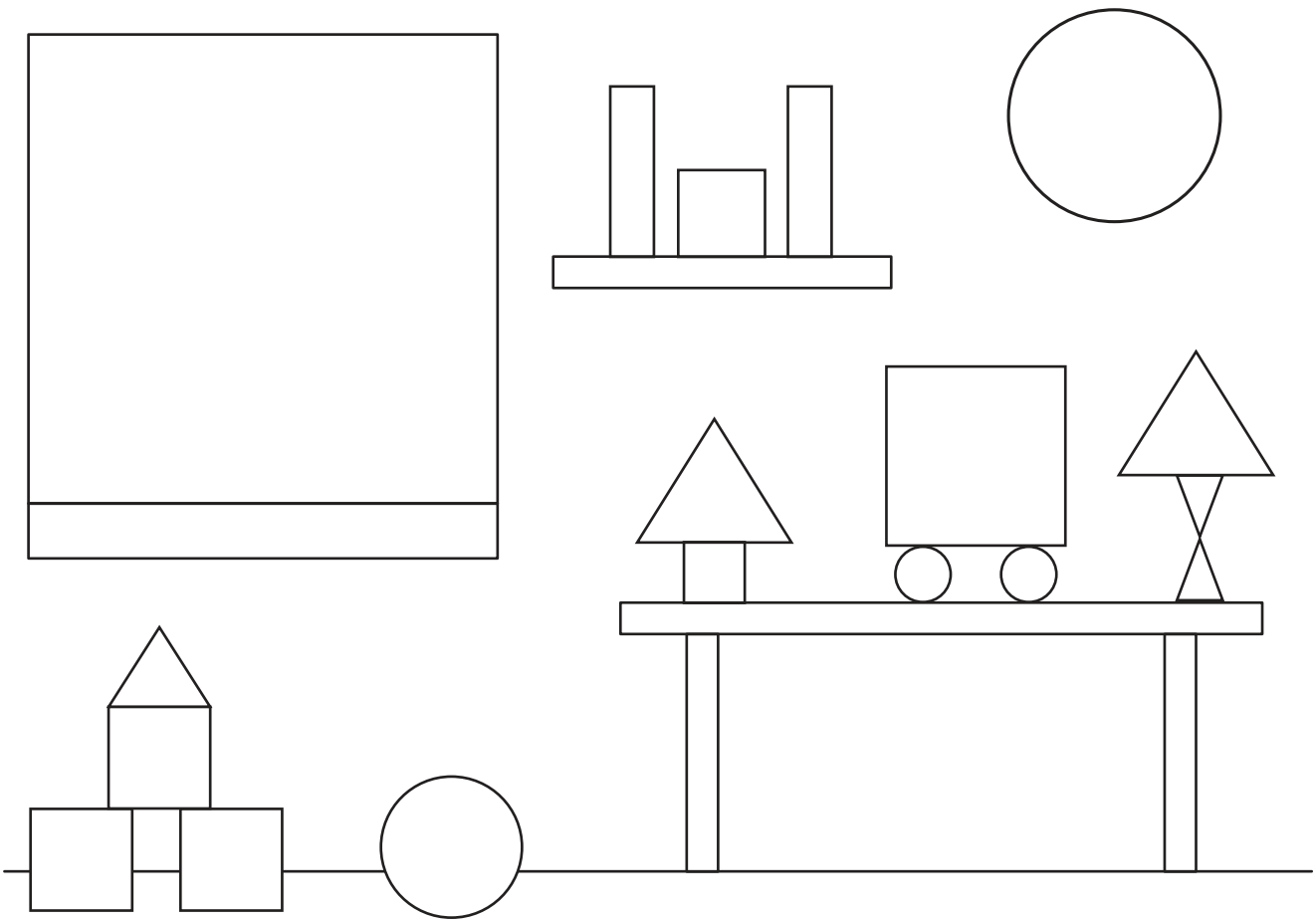




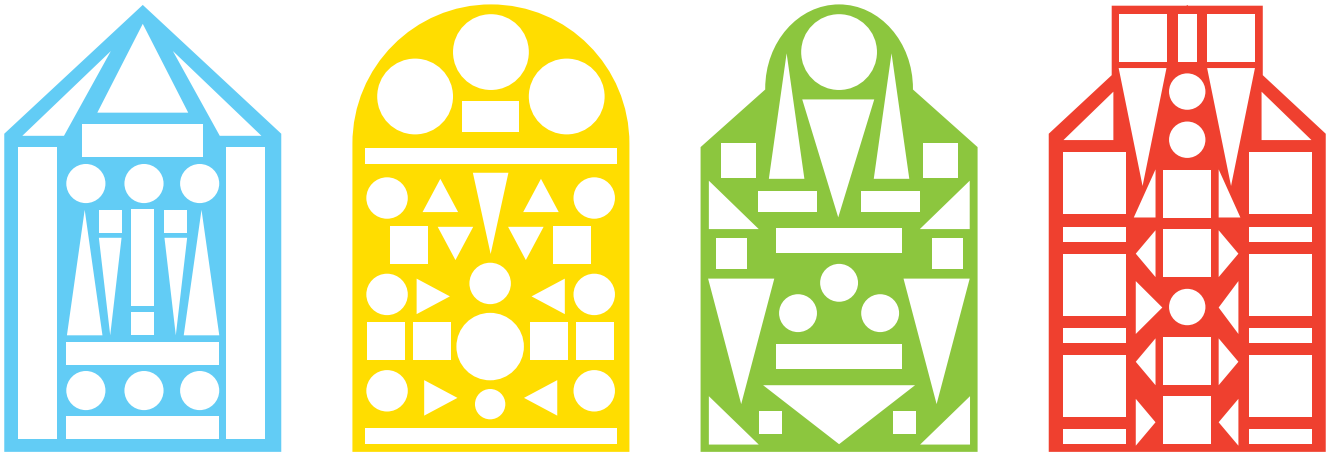



**K** **5.** Przyjrzyj się ilustracji. Pokoloruj figury odpowiednimi kolorami.





**1.** Pokoloruj witraże. W niebieskim witrażu pokoloruj prostokąty, w żółtym – koła, w zielonym – trójkąty, a w czerwonym – kwadraty.



**2.** Jakie figury geometryczne rozpoznajesz na ilustracji? Policz figury każdego kształtu. Narysuj w ramkach tyle kresek, ile jest danych figur.











**1.** Posłuchaj tekstu. Narysuj w ramce domek Kuby zgodnie z opisem w tekście.

Dziadek z babcią postanowili zbudować dla swojego wnuczka Kuby ogrodowy domek. Babcia zapytała Kubę:

– Jak ten domek powinien wyglądać?

Kuba zamyślił się i po chwili odparł:

– Chciałbym, aby domek stanął wysoko ponad ziemią i żeby można było do niego wejść po drabinie. Powinien mieć zielone, kwadratowe ściany. A dach – trójkątny, najlepiej koloru czerwonego. Domek musi mieć koniecznie 4 okrągłe okna, żebym mógł patrzeć na cztery strony świata. No i drzwi. Prostokątne z małym okrągłym okienkiem.

Dziadek uśmiechnął się i rzekł:

– Zabierzmy się do pracy i zobaczymy, co się da zrobić.



- Dorysuj dowolny element domku lub jego otoczenia według własnego pomysłu.

N **1.** Nalep zdjęcia zwierząt w kolejności od największego do najmniejszego.

**2.** Połącz linią zdjęcia środków transportu w kolejności od poruszających się najszybciej do poruszających się najwolniej.







**3.** Według jakiej zasady ustawiono dzieci na fotografii? Otocz pętlą najniższe dziecko.



**1.** Pogrupuj w pętle liście na ilustracji. Czy wszyscy pogrupowaliście tak samo? Jak można jeszcze inaczej to zrobić? Porozmawiajcie o tym w klasie.



**2.** Jaką wspólną nazwą można określić zwierzęta przedstawione na ilustracji?



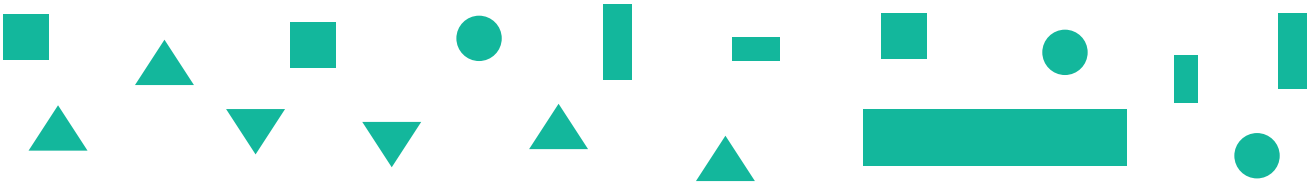
- Które zwierzę nie pasuje do pozostałych? Przekreśl właściwe zdjęcie. Wyjaśnij swój wybór.

**3.** W każdej pętli znajdują się pióra. Która pętla zostanie pusta, gdy zawieje wiatr? Postaw w okienku przy tej pętli znak ✘.





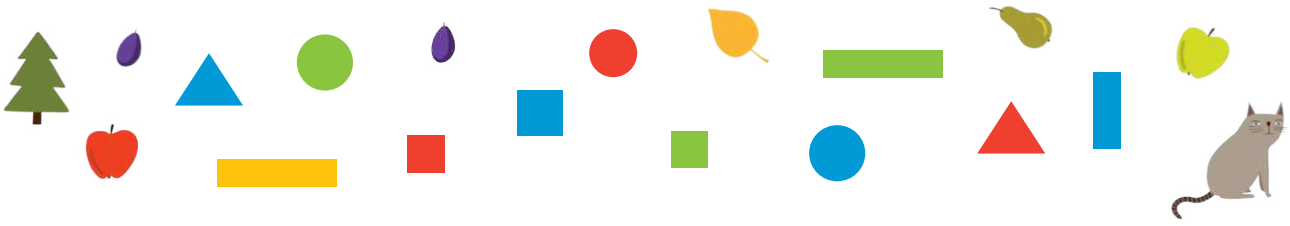
**1.** Otocz trójkąty czerwoną pętlą, a prostokąty – niebieską.



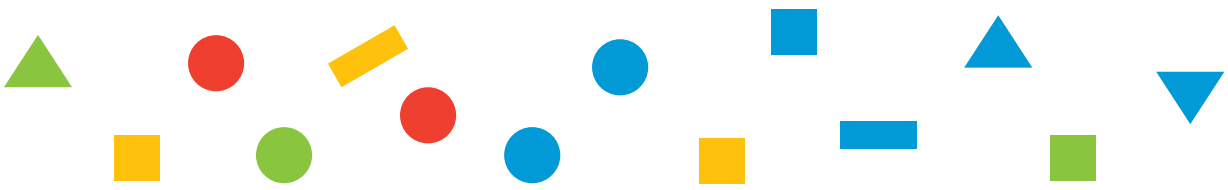
**2.** Otocz pętlą tylko duże figury.



**3.** Otocz zieloną pętlą same figury geometryczne, a czerwoną – tylko kwadraty.



**4.** Otocz koła czerwoną pętlą. Następnie niebieską pętlą otocz figury geometryczne w kolorze niebieskim.



- W ilu pętlach znajdują się niebieskie koła?

**5.** Otocz czerwoną pętlą rośliny, które mają dwa liście. Zieloną pętlą otocz rośliny, które mają żółte kwiaty. Która roślina znalazła się w obu pętlach? Dlaczego?



**1.** Wykonaj rytm zgodnie z instrukcją obrazkową.

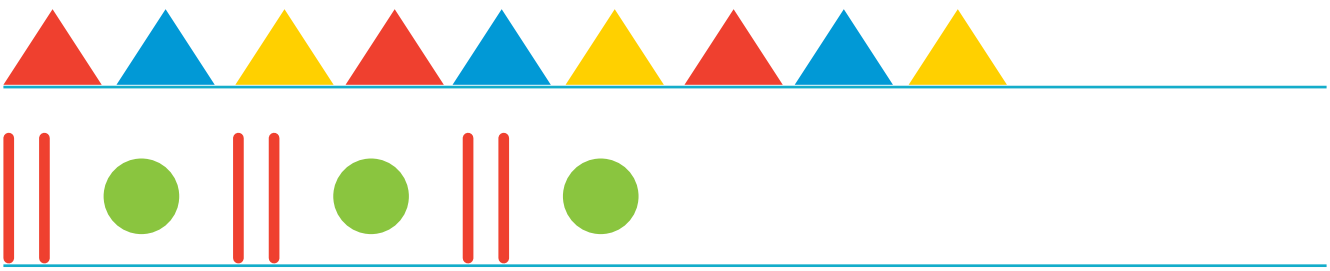


klaśnij podskocz tupnij klaśnij podskocz tupnij

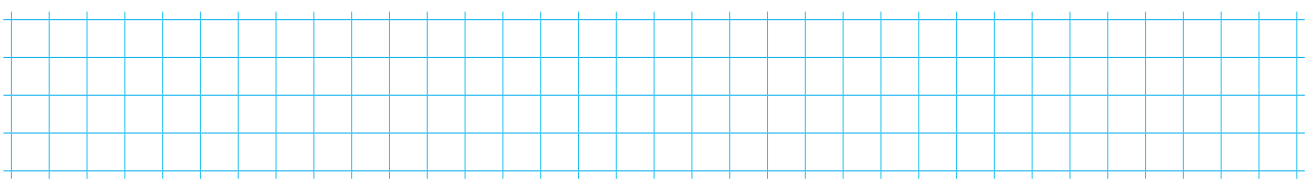
K ● Narysuj zgodnie z kodem w ramce za pomocą figur geometrycznych rytm, który właśnie wykonałaś / wykonałeś.



**2.** Dokończ rysowanie rytmów.



**3.** Narysuj własny rytm złożony z kresek i kwadratów.



! **4.** Która figura nie pasuje do podanego rytmu? Skreśl ją.



**1.** Sprawdź, czy każda skarpetka ma parę.



**2.** Narysuj w czerwonej ramce tyle kresek, ile jest par dzieci. W niebieskiej ramce narysuj tyle kresek, ile jest wszystkich dzieci.



**3.** W którym rzędzie dzieci stoją parami? Otocz ten rząd pętlą.



**1.** Na każdym rysunku połącz liniami elementy w pary. Pod każdym rysunkiem umieść nalepkę, która wskaże, czego jest więcej.



Tu więcej jest ▢.



Tu więcej jest ▢.

**2.** Dorysuj tyle ziaren, żeby każdy mazurek dostał jedno ziarno.



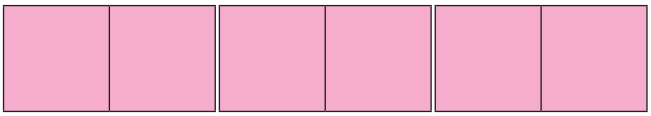


**3.** Dzieci ustawiły się parami. Ania z Felkiem zauważyli, że przed nimi stoją 2 pary dzieci, a za nimi są 3 pary. W ilu parach ustawiły się dzieci? Dorysuj tyle kółek, ile par dzieci zauważyli Ania z Felkiem.

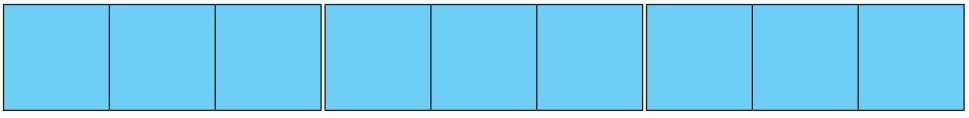


- Ania powiedziała, że wszystkich par dzieci jest 6. Felek twierdzi, że jest ich 5. Kto ma rację? Otocz pętlą właściwe dziecko.

N **1.** Jaki pasek jest tej samej długości, co 3 różowe? Nalep go pod różowymi paskami.



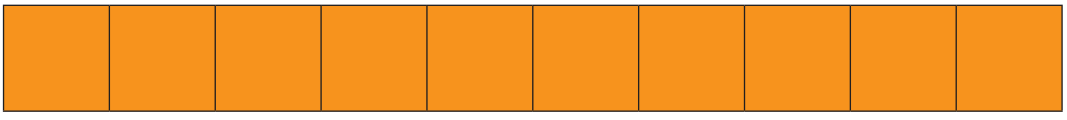
N **2.** Jaki pasek jest tej samej długości, co 3 niebieskie? Nalep go pod niebieskimi paskami.



N **3.** Ile białych pasków trzeba przykleić pod tym paskiem? Sprawdź i nalep odpowiednią liczbę białych pasków.



N **4.** Jakie paski tego samego koloru należy nalepić pod pomarańczowym paskiem, żeby wszystkie paski razem miały taką długość jak pomarańczowy pasek? Sprawdź i nalep odpowiednią liczbę wybranych kolorów pasków.



- Zobacz, jak to zadanie wykonały inne dzieci w klasie. Porozmawiajcie o swoich rozwiązaniach.

# Kiedy korzystamy z pieniędzy?

**1.** Pokoloruj na niebiesko okienka pod tymi zdjęciami, na których pokazano płacenie pieniędzmi. Na czerwono pokoloruj okienka pod zdjęciami, na których ludzie nie płacą pieniędzmi.









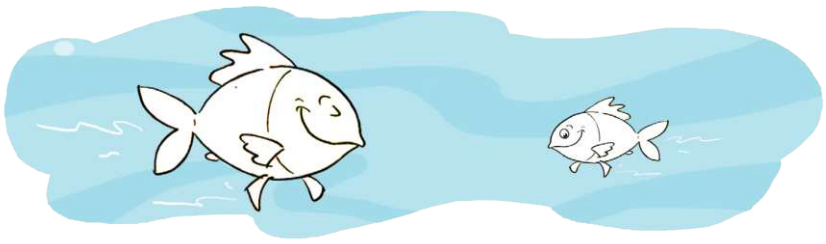
# Powtarzamy z Noni



Wykonaj zadania. Po rozwiązaniu każdego zadania zastanów się, czy było ono dla ciebie trudne, czy łatwe. Pokoloruj kółko przy każdym zadaniu według kodu.

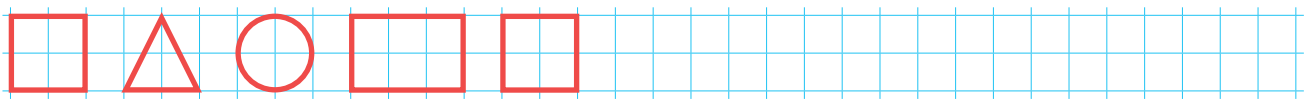
● łatwe ● średnio trudne ● trudne

**1.** Pokoloruj małą rybkę.



**2.** Narysuj coraz większe kwadraty.

**3.** Przyjrzyj się figurom. Dokończ szlaczek.



**4.** Połącz liniami w pary czapki i szaliki tak, żeby stanowiły komplety.



**5.** Posłuchaj tekstu. Umieść nalepki na obrazku zgodnie z tekstem.

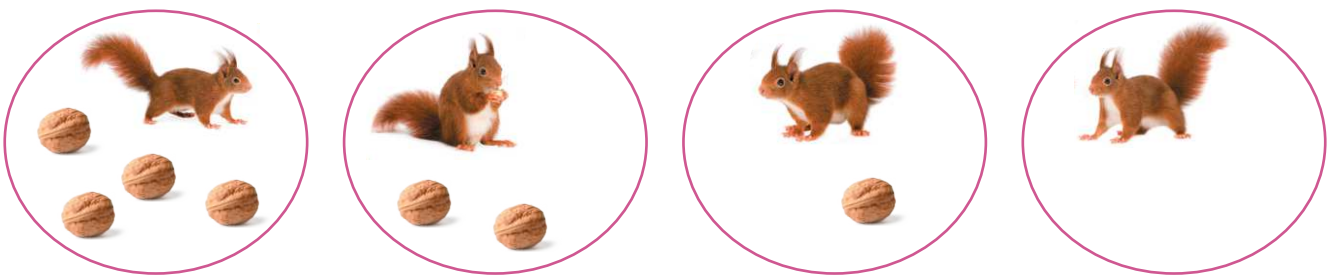
N

Po prawej stronie Olka leży łopatka, a po lewej – stoi wiaderko. Ida ma na głowie kapelusz. Po lewej stronie dziewczynki siedzi lalka.

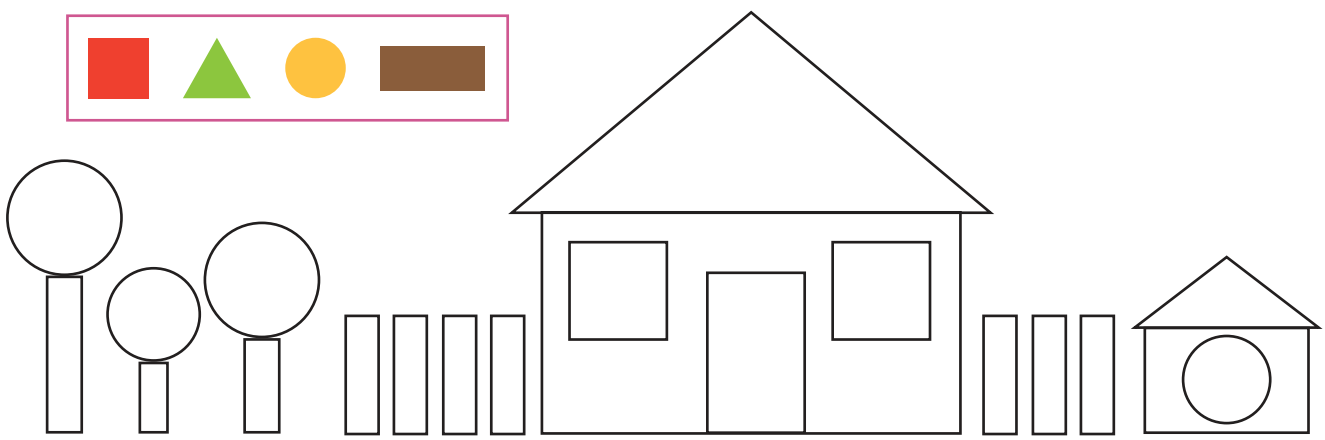




**6.** Dorysuj tyle orzechów wiewiórkom, żeby każda miała ich po tyle samo.



**7.** Pokoloruj figury geometryczne zgodnie z kodem umieszczonym w ramce.



**8.** Odczytaj kod QR i rozwiąż powtórzeniowy quiz.

1





1 1 1 · · 1

**1.** Pokoloruj tylko jeden kwadrat.

- Zobacz, jak to polecenie wykonały inne dzieci w klasie. Czy wszyscy pokolorowali ten sam kwadrat? Dlaczego?

**2.** Postaw znak ✔ pod każdą pętlą, w której jest 1 element.



**3.** W każdej pętli skreśl tyle elementów, żeby 1 został nieskreślony.

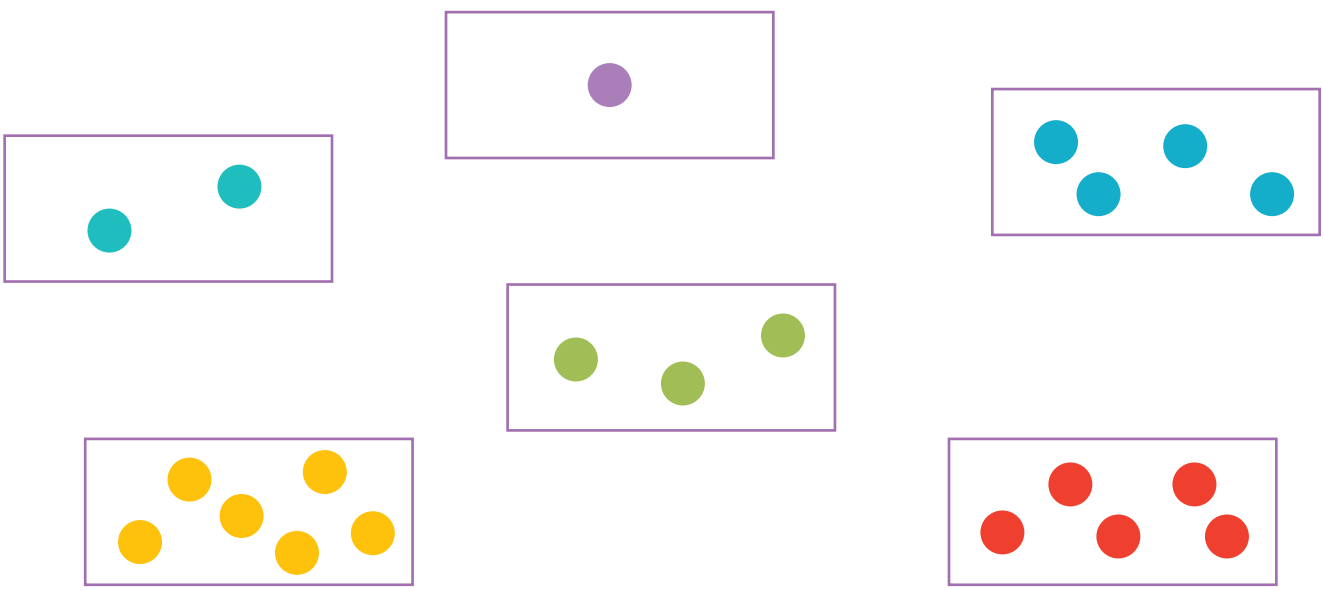


**4.** Przyjrzyj się uważnie ilustracji. Odpowiedz na pytania. Zapisz właściwe liczby.

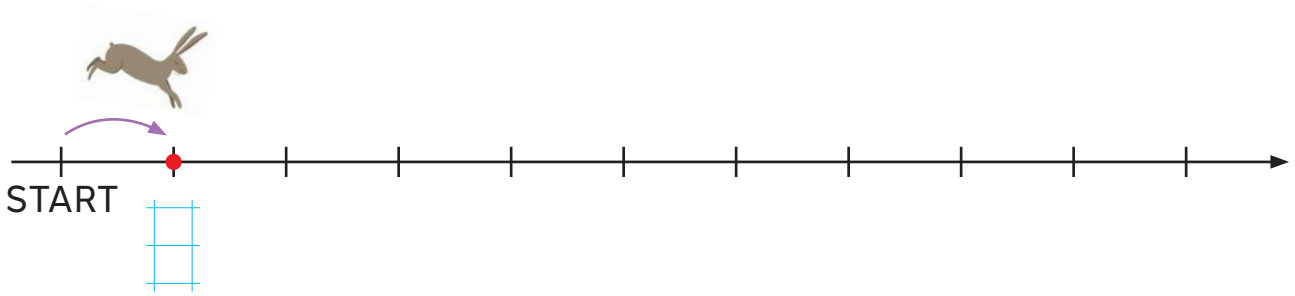


- Ile jest ławek? ☐
- Ile jest wiewiórek? ☐
- Ile jest koszy na śmieci? ☐
- Ile jest dorosłych osób? ☐
- Ile jest dzieci? ☐
- Ile jest hulajnóg? ☐

**5.** Połącz ramki linią tak, żeby w każdej kolejnej ramce było o 1 kółko więcej niż w poprzedniej.



**1.** Który skok teraz wykonuje zając? Zapisz odpowiednią liczbę w kratce.



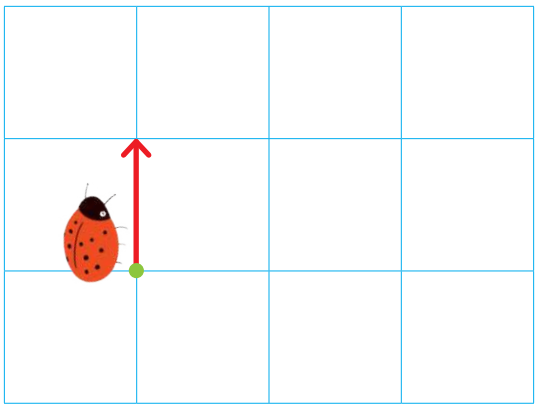

**2.** Odpowiedz na pytania. Pokoloruj kwadraty właściwymi kolorami.



- Jaki kolor ma pierwszy liść od lewej strony?
- Jaki kolor ma pierwszy liść od prawej strony?

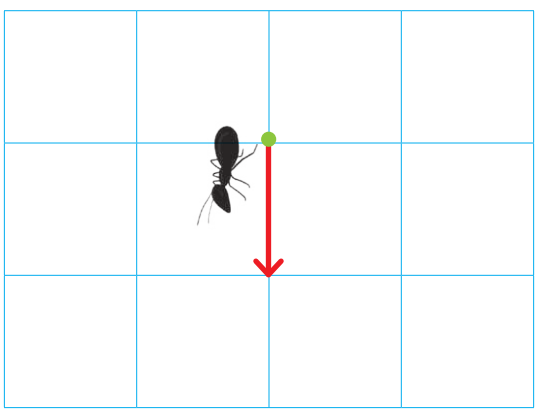
**3.** Pokoloruj na czerwono pierwszy prostokąt od góry, a na niebiesko – pierwszy prostokąt od dołu.

**K** **4.** Biedronka zaczęła spacer z miejsca oznaczonego zieloną kropką. Zawsze szła 1 krok prosto. Na skrzyżowaniu zawsze skręcała w prawo. Narysuj drogę, którą szła biedronka.



- Dokąd doszła biedronka?

**K** **5.** Mrówka zaczęła spacer z miejsca oznaczonego zieloną kropką. Zawsze szła 1 krok prosto. Na skrzyżowaniu zawsze skręcała w lewo. Narysuj drogę, którą szła mrówka.



- Dokąd doszła mrówka?

**!** **6.** Narysuj szlaczek złożony z figur tak, żeby każda figura różniła się od innych kolorem lub kształtem i wystąpiła tylko jeden raz.



2





2 2 2 2

**1.** Pokoloruj tylko dwa kwadraty.

- Zobacz, jak to polecenie wykonało dziecko, z którym siedzisz w ławce? Czy pokolorowaliście te same kwadraty?

**2.** Ile jest owoców na każdym talerzu? Zapisz właściwe liczby.

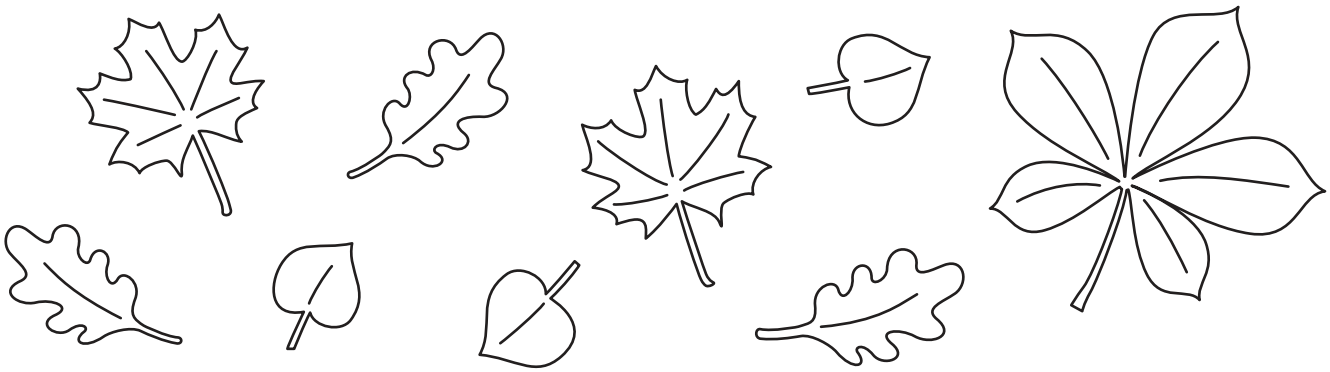


**3.** Otocz pętlami po 2 kasztany.



- Policz kasztany, jeśli potrafisz.

**4.** Pokoloruj te liście, których jest tylko 2.



**5.** Przyjrzyj się uważnie ilustracji. Odpowiedz na pytania. Zapisz właściwe liczby.

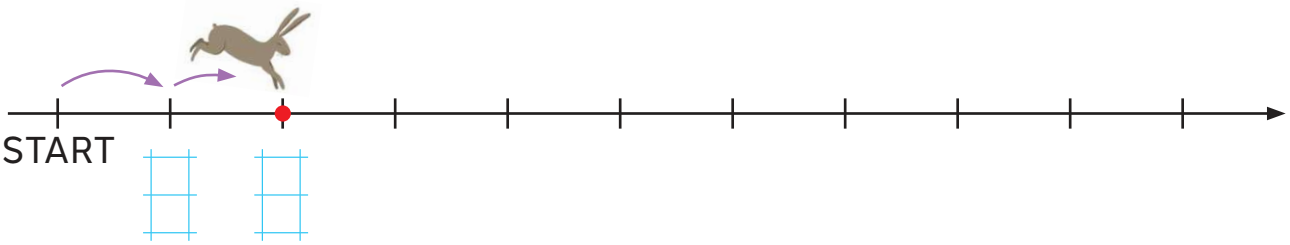


- Ile jest dzieci? ☐☐
- Ile jest ptaków? ☐☐
- Ile jest psów? ☐☐
- Ilu jest chłopców? ☐☐
- Ile jest drabin? ☐☐
- Ile jest skrzynek? ☐☐

**6.** Dokończ pisanie rytmu.

1 2 1 2 1 2

**1.** Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz w kratkach odpowiednie liczby.

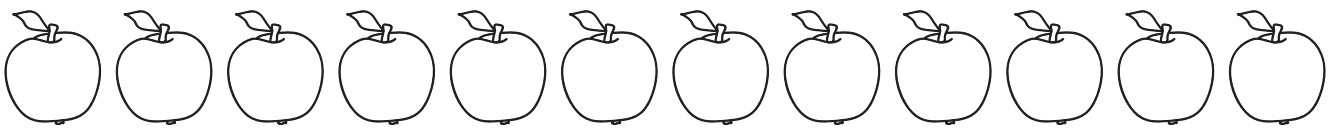



**2.** Przyjrzyj się ilustracji. Narysuj w ramkach odpowiedzi na pytania.

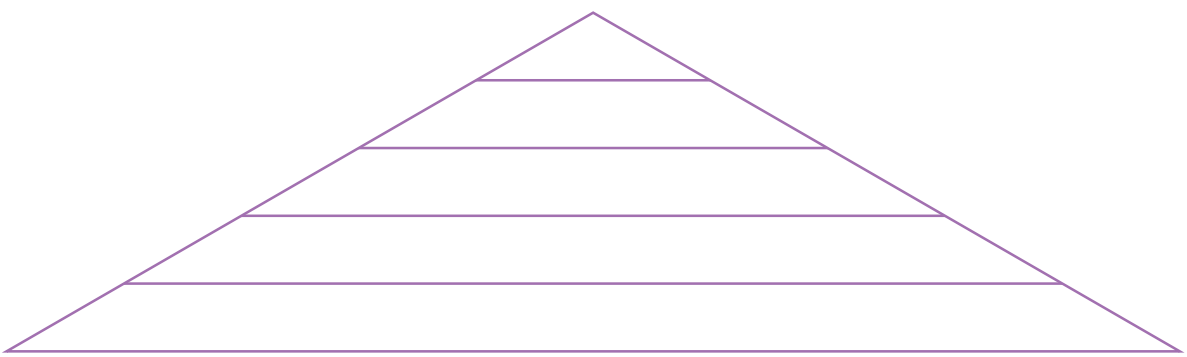


- Jaki owoc jest na drugim słoiku od lewej strony?
- Jaki owoc jest na pierwszym słoiku od lewej strony?
- Jaki owoc jest na drugim słoiku od prawej strony?

**3.** Pokoloruj co drugie jabłko.



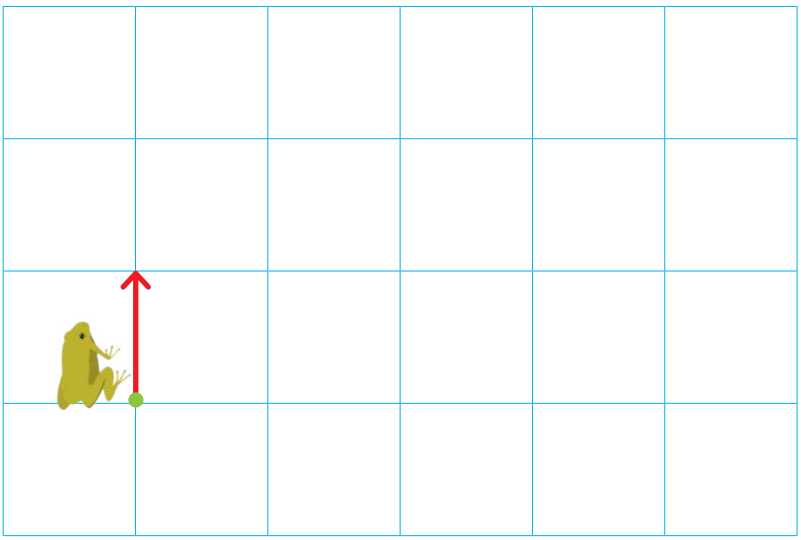
**4.** Zakreskuj drugi od góry pasek piramidy. Na drugim pasku od dołu narysuj kółka.



**5.** Odczytaj wyrazy. W każdym wyrazie podkreśl drugą literę.

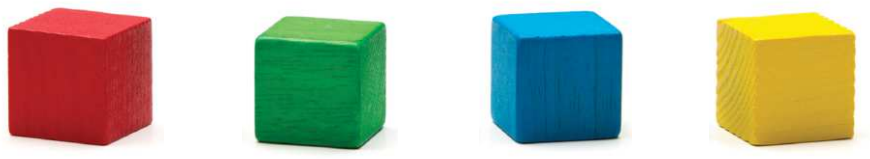
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| mata | Mimi | tato | atom | mam |
| moi | tom | Mati | tam | tamto |

K **6.** Żabka skakała z miejsca oznaczonego zieloną kropką. Wykonała 1 skok tak jak na rysunku. Na pierwszym skrzyżowaniu skręciła w prawo i wykonała 2 skoki. Na drugim skrzyżowaniu skręciła w lewo i również wykonała 2 skoki. Narysuj drogę, którą skakała żabka.



! **7.** Posłuchaj zadania lub je przeczytaj, jeśli potrafisz. Rozwiąż zadanie na rysunku. Pokoloruj kwadraty odpowiednimi kredkami.

Maja zamieniła miejscami drugi klocek od lewej strony z drugim klockiem od prawej strony.
W jakiej kolejności stoją teraz klocki?






# Jesienne skoki

**Gra dla 2 osób.**

**Do gry są potrzebne:** kostka, zestaw kart do gry (talia), 2 pionki.

**Opis gry:**

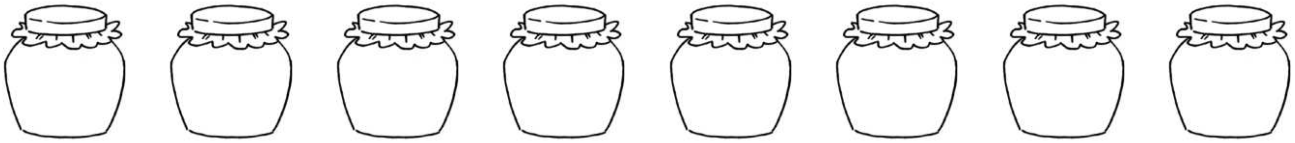
Każdy gracz stawia swój pionek na polu **START**. Na stole gracze kładą potasowaną talię kart do gry (figurami do dołu). Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki o tyle pól, ile wskazuje liczba oczek na kostce. Jeżeli pionek stanie na polu specjalnym, to należy postępować zgodnie z instrukcją:

– gracz losuje z talii jedną kartę; jeżeli wylosuje kartę w kolorze **czerwonym** – przesuwa pionek o 2 pola do przodu, a jeżeli wylosuje kartę w kolorze **czarnym** – cofa się o 2 pola;

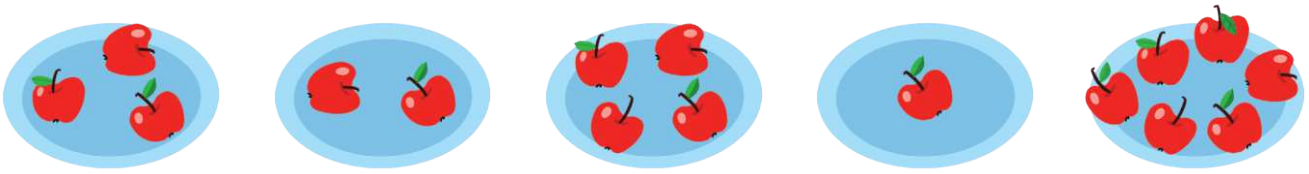
– gracz ma dodatkowy rzut kostką.

Zwycięża gracz, który pierwszy dotrze do **METY**.

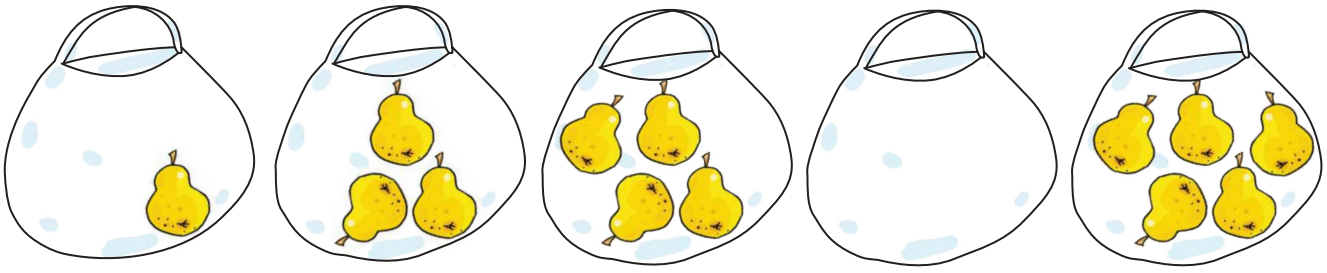
**1.** Pokoloruj co drugi słoik z miodem.



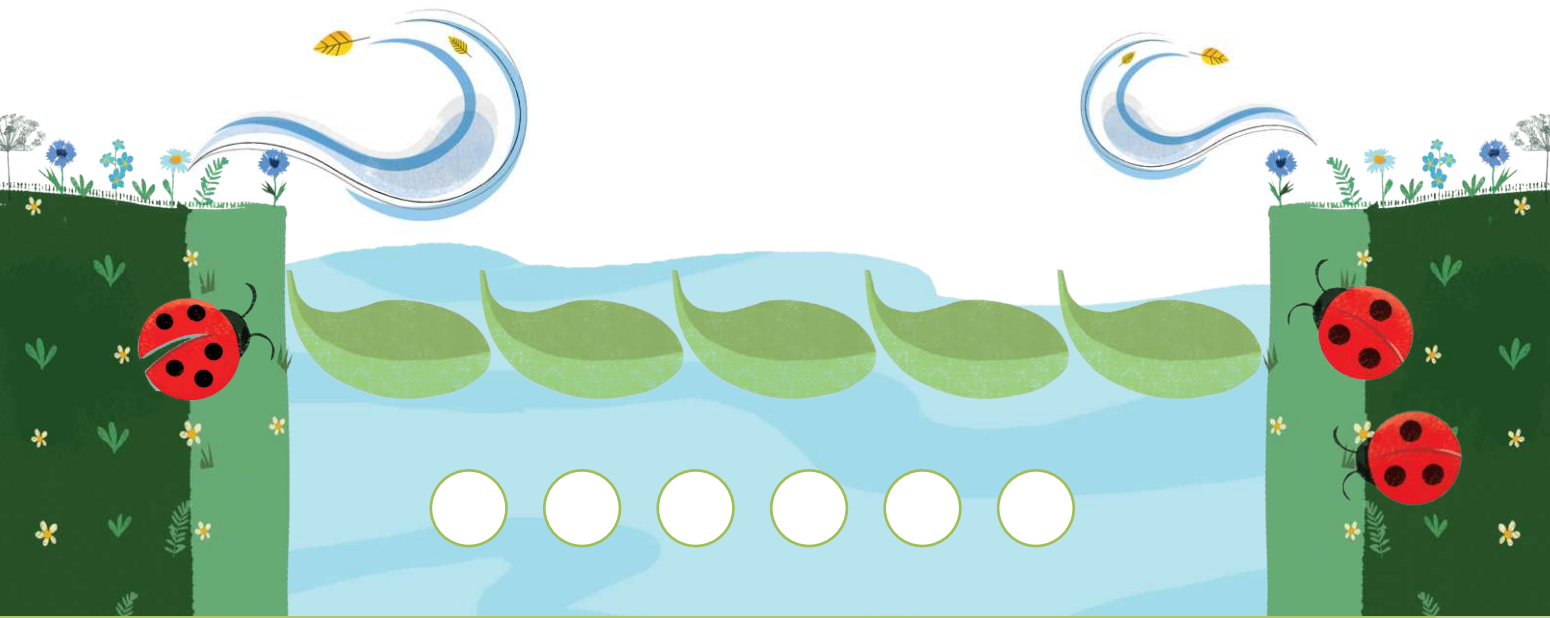
**2.** Na każdym talerzu połącz jabłka w pętle po 2. Podkreśl te talerze, na których żadne jabłko nie zostało bez pary.



**3.** Dorysuj lub skreśl tyle gruszek, żeby w każdej torebce były po 2 gruszki.



K **4.** Biedronka płynie na wyspę oddaloną o długość 5 listków. Każdego dnia wiatr popycha biedronkę do przodu o długość 2 listków, ale w nocy, kiedy biedronka śpi, wiatr cofa ją o długość 1 listka. Po ilu dniach biedronka dotrze na wyspę? Pokoloruj odpowiednią liczbę kółek.



3

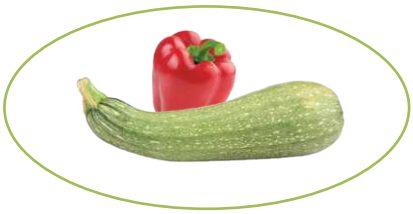




3 3 3 3

**1.** Pokoloruj trzy kwadraty w taki sposób, żeby wszystkie pokolorowane kwadraty były obok siebie.

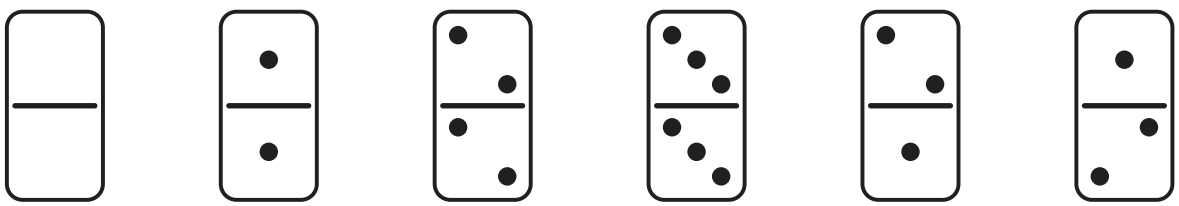
**2.** Ile jest warzyw w każdej pętli? Zapisz właściwe liczby.



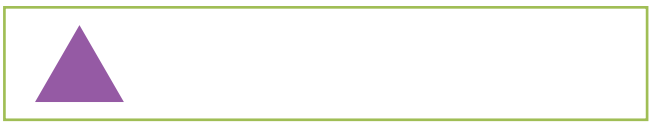


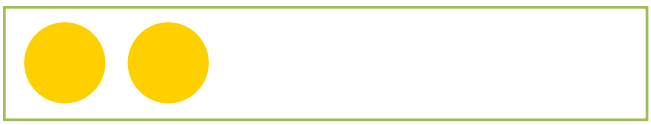


**3.** Otocz pętlą kostki domina, na których są razem 3 oczka.

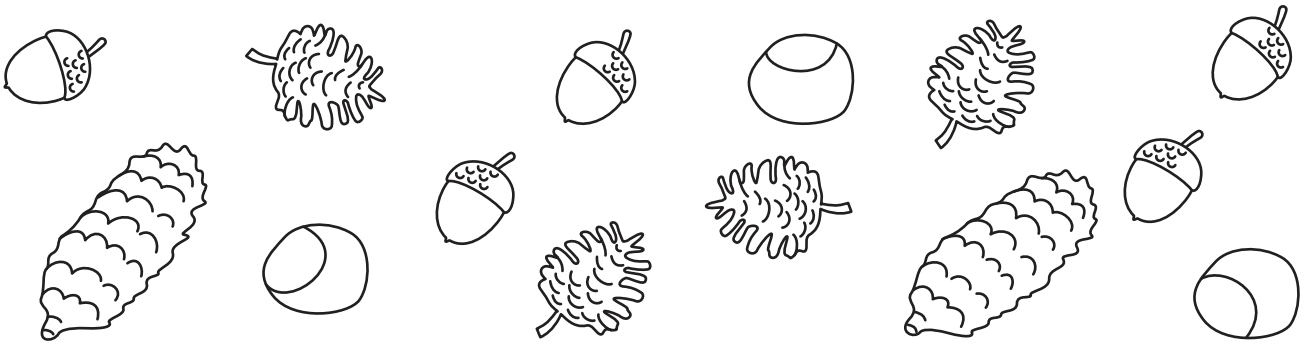


**4.** Dorysuj w każdej ramce tyle figur, żeby razem było ich po 3.





**5.** Pokoloruj te owoce drzew, których jest tylko 3.



**6.** Przyjrzyj się uważnie ilustracji. Odpowiedz na pytania. Zapisz właściwe liczby.



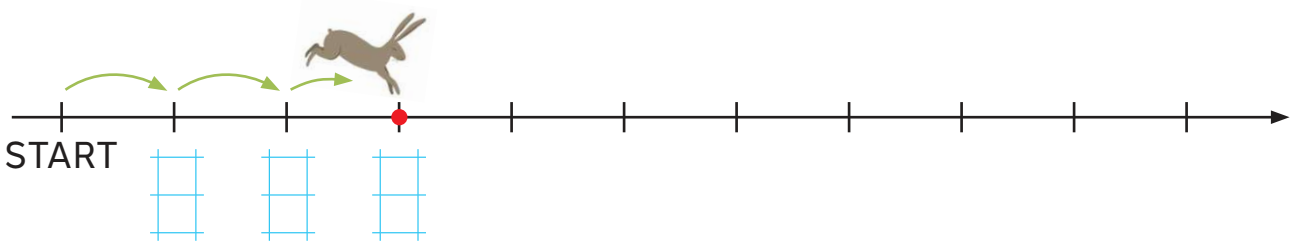
- Ile jest słoneczników? ☐
- Ile jest buraków? ☐
- Ile jest kalafiorów? ☐
- Ilu jest sprzedawców? ☐
- Ile jest główek sałaty? ☐
- Ile jest dyń? ☐

**7.** Dokończ pisanie rytmu w każdym rzędzie.

3 1 2 3 1 2 3 1 2

1 3 2 1 3 2 1 3 2

**1.** Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz w kratkach odpowiednie liczby.

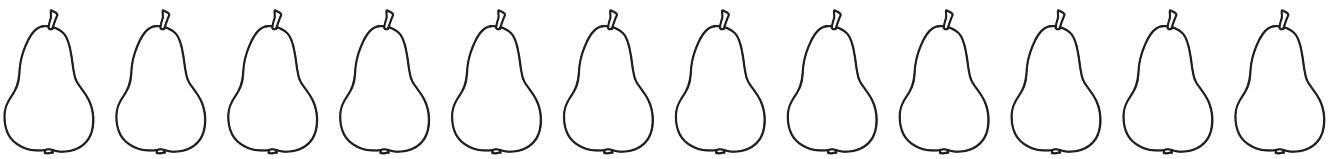



**2.** Otocz pętlami figury: trzecią od lewej strony i trzecią od prawej strony.

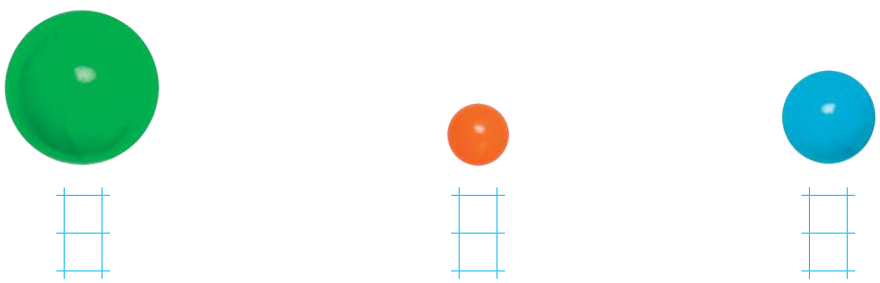


- Zapisz, ile boków ma każda z tych figur.

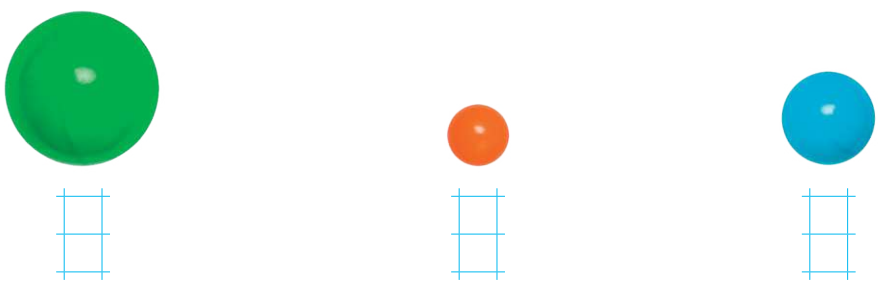
**3.** Pokoloruj co trzecią gruszkę.



**4.** Ponumeruj piłki w kolejności od największej do najmniejszej.



- Teraz ponumeruj piłki w kolejności od najmniejszej do największej.



- Co można zauważyć? Porozmawiajcie o tym w klasie.

N **5.** Posłuchaj tekstu lub przeczytaj go, jeśli potrafisz. Nalep zwierzęta na właściwych miejscach na podium.

Pierwsze miejsce w wyścigu zwierząt zdobył zając. Drugie miejsce zajęła żaba. A na trzecim miejscu znalazł się ślimak.




**6.** Mati mieszka przy ulicy Krótkiej 3, a Tom mieszka także przy tej samej ulicy, ale z numerem 1. Odczytaj imiona i zapisz właściwe numery na tabliczkach.

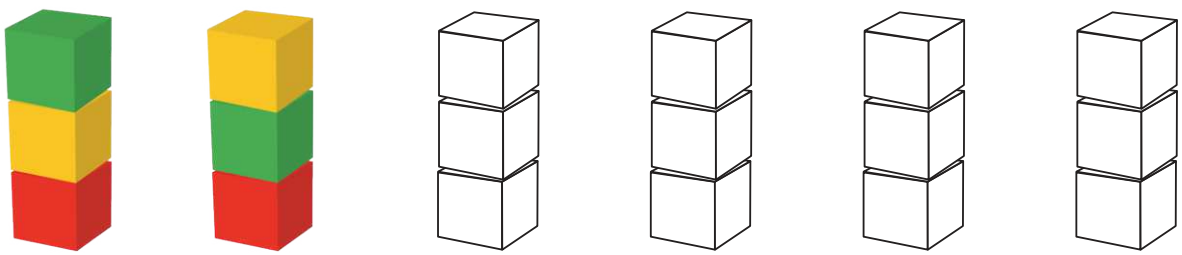
Mati




Tom

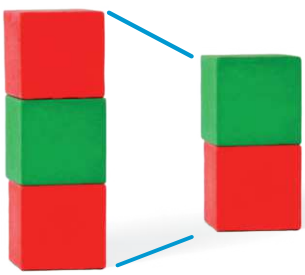



K **7.** Pokoloruj pozostałe wieże z klocków w taki sposób, żeby każda wieża była inna.

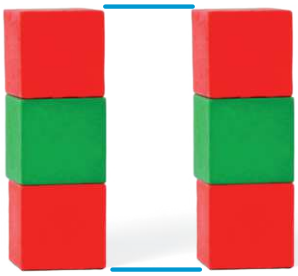


● Zobacz, jak rozwiązały to zadanie inne dzieci w klasie.

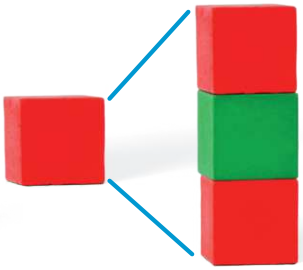
**1.** Pod każdą parą wież wpisz w kratkach odpowiednie znaki: **<**, **>** lub **=**.



3 2



3 3



1 3

**2.** Które zapisy pod pętlami są poprawne, a które – błędne? Skreśl błędny zapis i obok napisz poprawny.





1<2



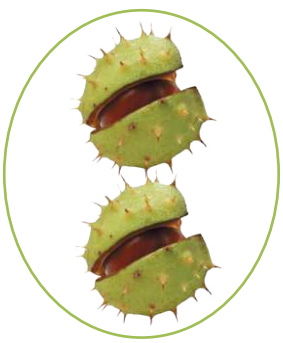


3=2

**3.** Do każdej ilustracji zaproponuj zapis złożony z cyfr i znaków: **>**, **<** lub **=**.





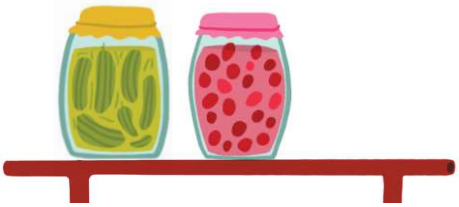




**1.** Otocz pętlą co trzeciego ptaszka.

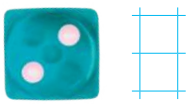
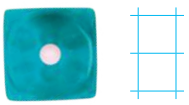
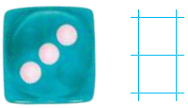


**2.** Przyjrzyj się rysunkowi. Wykonaj polecenia.



- Ile słoików stoi na półce?
- Dorysuj tyle słoików, żeby razem było ich 3.

**3.** Połącz kostki w kolejności od najmniejszej do największej liczby oczek. W kratkach obok kostek zapisz liczby, które odpowiadają liczbie oczek.

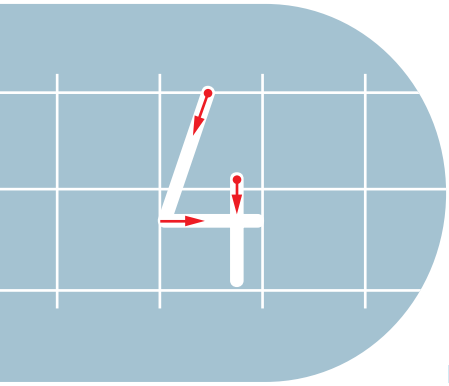
**4.** W każdym rzędzie skreśl lub dorysuj tyle grzybów, żeby było ich po 3.



**5.** Otocz pętlami po 3 orzechy.



**6.** Odczytaj kod QR i rozwiąż powtórzeniowy quiz.



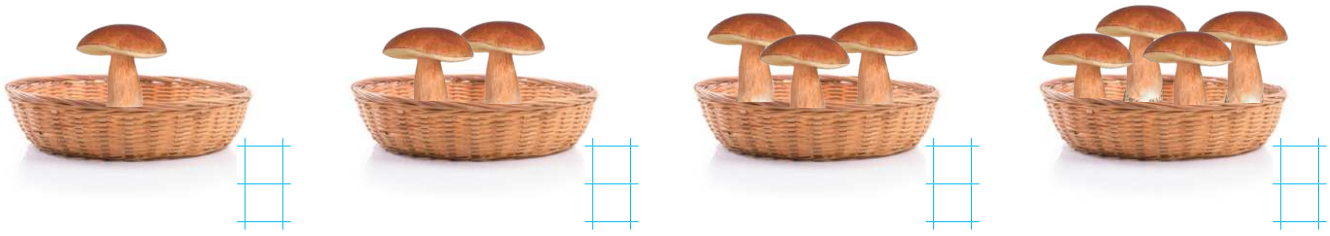




4 4 4 4

**1.** Pokoloruj cztery kwadraty w taki sposób, żeby po każdym pokolorowanym kwadracie stały dwa niepokolorowane kwadraty.

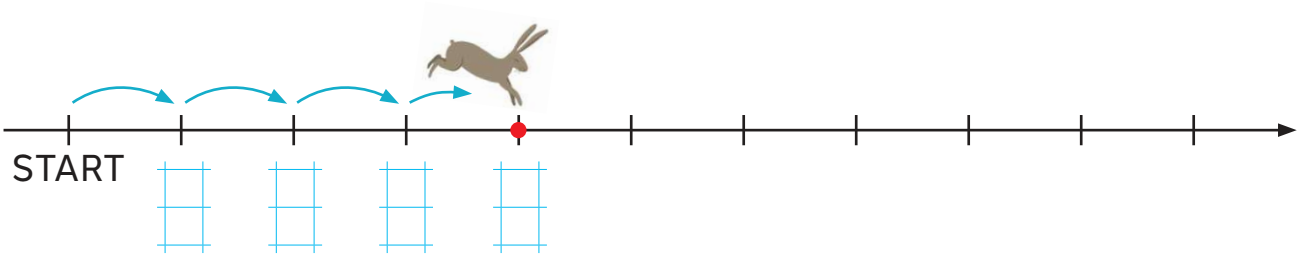
**2.** Zapisz, ile grzybów jest w każdym koszyku. Postaw znak ✔ przy koszyku, w którym jest najwięcej grzybów.



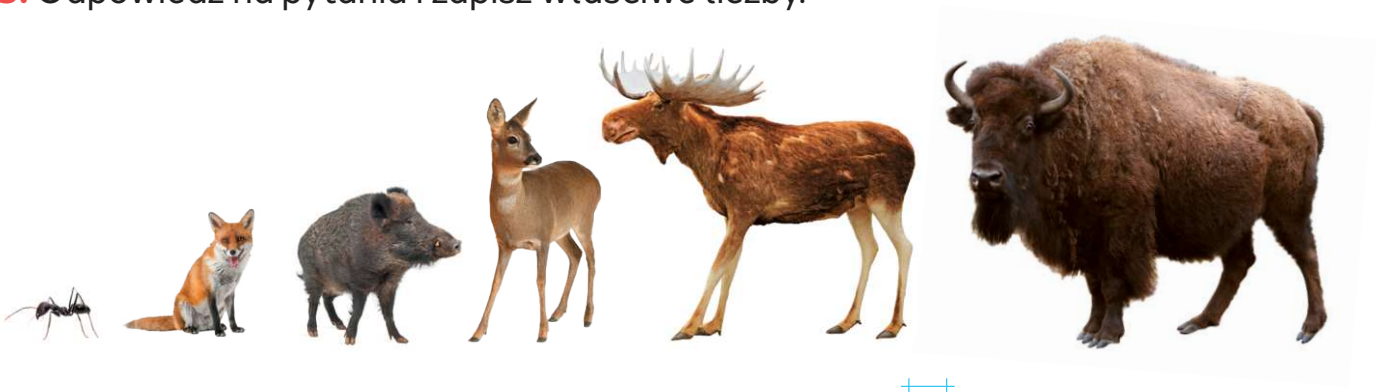
**3.** Przyjrzyj się ilustracji. Otocz pętlami wszystkie dzięcioły.



**4.** Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz w kratkach odpowiednie liczby.




**5.** Odpowiedz na pytania i zapisz właściwe liczby.



- Na którym miejscu od lewej strony jest mrówka?
- Na którym miejscu od prawej strony jest dzik?
- Na którym miejscu od lewej strony jest sarna?
- Na którym miejscu od prawej strony jest łoś?
- Na którym miejscu od lewej strony jest lis?
- Na którym miejscu od prawej strony jest żubr?

**6.** Przeczytaj imiona. Ile liter jest w każdym z nich? Zapisz właściwą liczbę obok każdego imienia.

Mati Tom Maja

- Podkreśl imię, które ma najmniej liter.

# Z gotówką w kieszeni

**1.** Co kojarzy się z banknotami, a co z monetami? Połącz liniami banknoty i monety z odpowiednimi ilustracjami.



metal







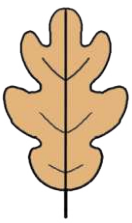
banknot







moneta



liść



król



orzeł



koło



prostokąt



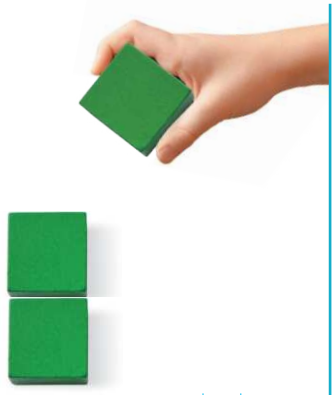
papier

**2.** Zaprojektuj w ramce, jak mogłaby inaczej wyglądać moneta 2-złotowa. Jeśli chcesz, możesz zaprojektować inne monety.

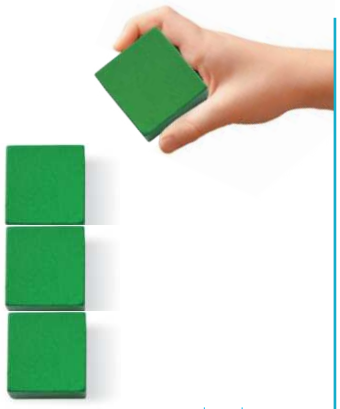
**1.** Co widzisz na każdej ilustracji? Przeczytaj zapisy, oblicz i napisz wyniki dodawania.



1 + 1 = ☐



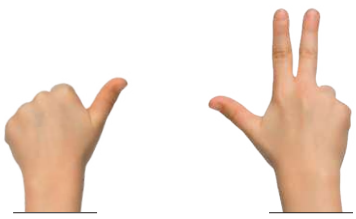
2 + 1 = ☐



3 + 1 = ☐

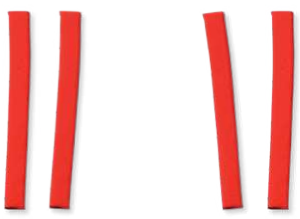
**2.** Wykonaj działania. Zapisz wyniki dodawania.

tu jest | tu są | razem są



1 + 3 = ☐

tu są | tu są | razem są



2 + 2 = ☐

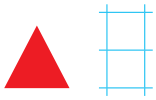
**3.** Dokończ rysowanie figur i pokoloruj je według wzoru.



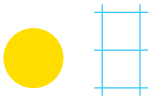
- Napisz, ile jest figur każdego kształtu.



☐



☐



☐



☐

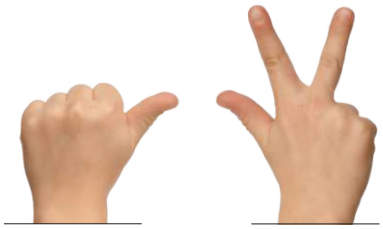
**4.** Oblicz. Zapisz wyniki działań.

1 + 2 = ☐

2 + 2 = ☐

1 + 3 = ☐

**1.** Oblicz w pamięci lub na palcach. Zapisz wyniki.



1 + 3 = ☐

1 + 1 = ☐

2 + 1 = ☐

3 + 1 = ☐

**2.** Uzupełnij działania właściwymi liczbami.



3 + 1 = ☐



2 + ☐ = ☐



☐ + 2 = ☐



☐ + ☐ = ☐

**3.** Oblicz.

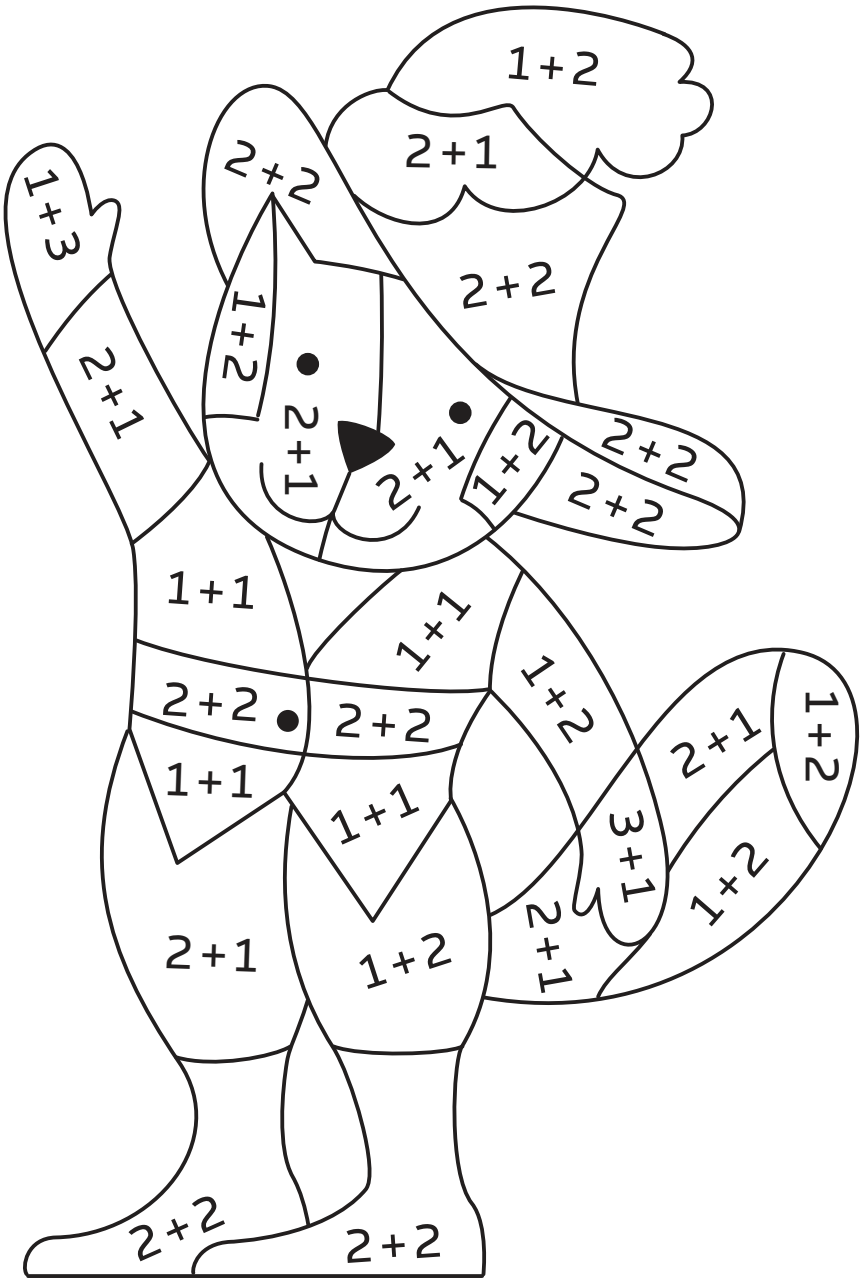
2 + 2 = ☐ 1 + 1 = ☐ 1 + 2 = ☐ 1 + 3 = ☐

**4.** Oblicz i pokoloruj zgodnie z kodem.

2

3

4




**5.** Narysuj na kostkach tyle oczek, ile wskazują działania. Oblicz i zapisz wyniki.

2 + 1 =

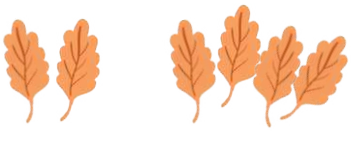
3 + 1 =

2 + 2 =

1 + 1 =

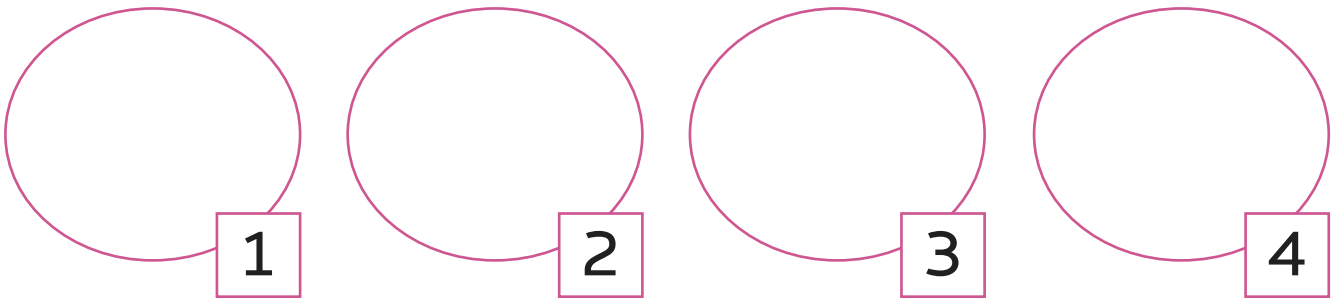
**1.** Policz liście w każdej parze. Wpisz liczby w kratki i wstaw w okienka znaki: **>**, **<** lub **=**.







**2.** Narysuj w pętlach tyle jabłek, ile wskazują liczby.




**3.** Dorysuj w każdej ramce tyle dyń, żeby razem było ich tyle, ile wskazuje wynik dodawania. Uzupełnij działania.



$1 + \square = 4$ $2 + \square = 4$ $3 + \square = 4$

**4.** Obok każdego obrazka zapisz odpowiednie działanie i oblicz.





# Ucieczka z tunelu

**Gra dla 2 osób.**
**Do gry są potrzebne:** 12 kart do gry tylko z liczbami: 2, 3 i 4, kostka, 2 pionki.

**Opis gry:**
Gracze stawiają swoje pionki na polu **START**. Na środku stołu uczestnicy układają przetasowane karty liczbami do dołu. Gracze kolejno losują karty i przesuwają pionki o tyle pól, ile wskazuje liczba na karcie. Jeśli gracz stanie na polu **TUNEL** , to ponownie losuje kartę. Gdy wylosuje czerwoną kartę, opuszcza tunel i przesuwa pionek o tyle pól, ile wskazuje karta. Gdy wylosuje czarną kartę, zostaje w tunelu, dopóki nie wylosuje czerwonej karty. Zwycięża zawodnik, który pierwszy dotrze do **METY**.



5

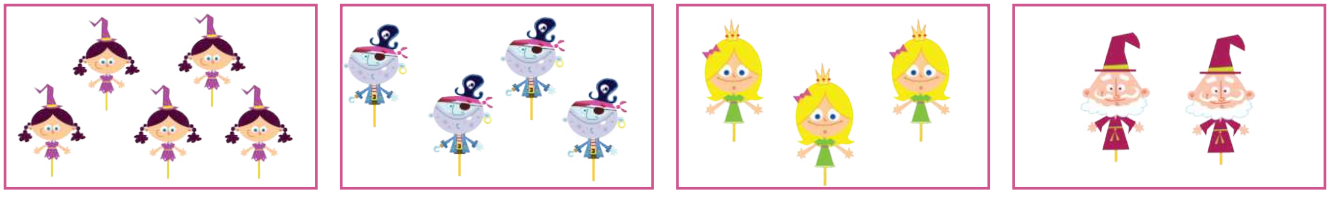




5 5 5 5

**1.** Pokoloruj 5 kwadratów tak, żeby między każdym pokolorowanym kwadratem jeden kwadrat był niepokolorowany.

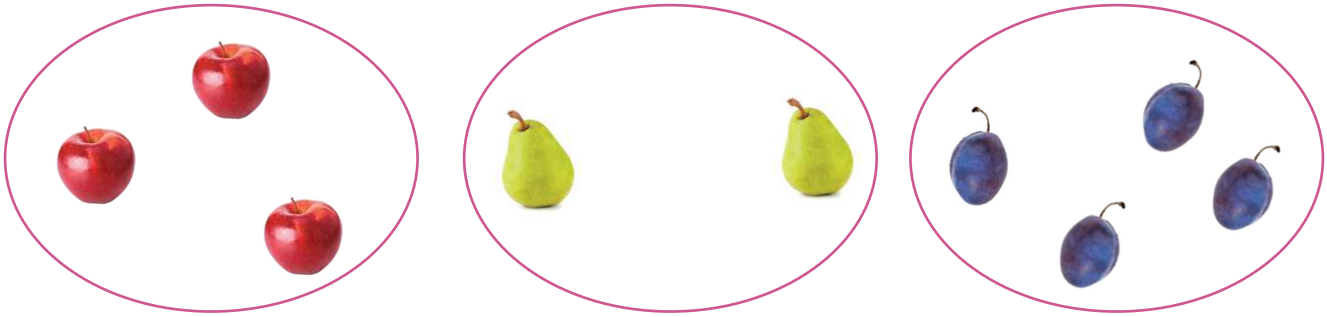
**2.** Zapisz, ile jest kukiełek w każdej ramce.



**3.** Otocz pętlami po 5 grzybów. Ile będzie pętli? Zapisz ich liczbę w kratce.



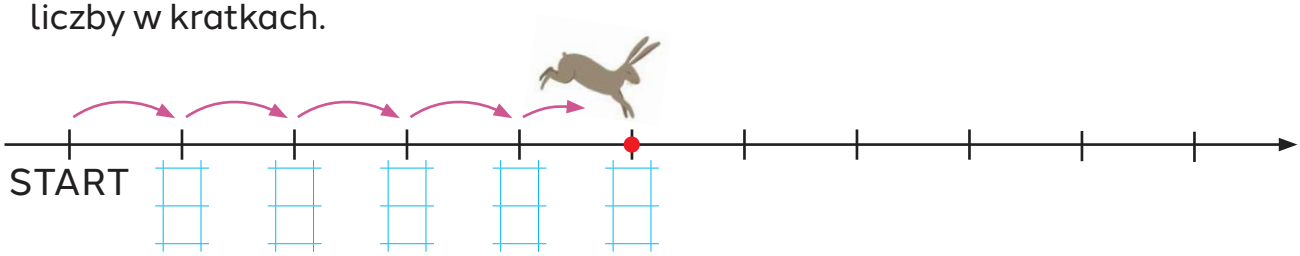
**4.** W każdej pętli dorysuj tyle owoców, żeby razem było ich 5.



**5.** Dorysuj w każdym słoneczku promienie tak, żeby było ich 5.



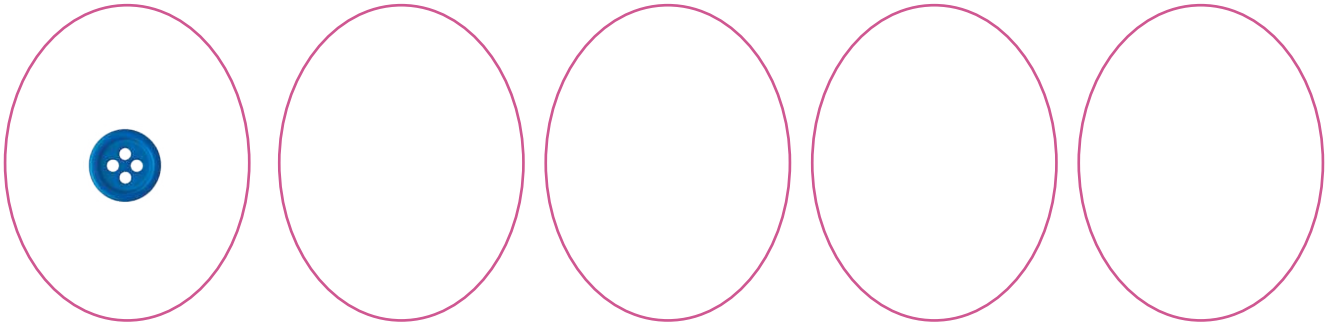

**6.** Ile skoków wykonał zając? Który skok teraz wykonuje? Zapisz odpowiednie liczby w kratkach.




**7.** Ponumeruj fotele. Zacznij od pierwszego fotela po lewej stronie widowni.



**1.** W każdej następnej pętli narysuj o jeden guzik więcej. Zapisz pod każdą pętlą, ile jest guzików.



**2.** Dokończ pisanie rytmu.

5 4 3 2 1 5 4 3 2 1 5

1 2 3 4 5 1 2 3 4 5

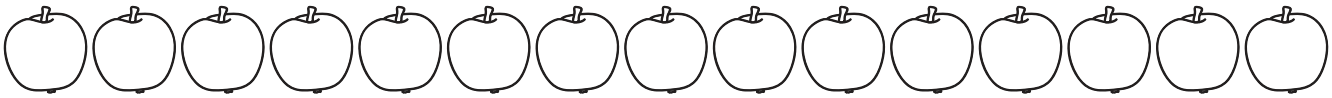
**3.** Ponumeruj owoce w kolejności od najmniejszego do największego.



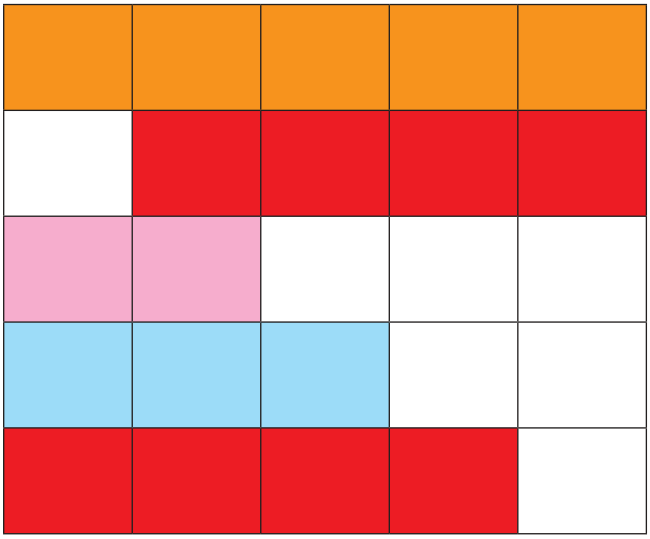
**4.** Pokoloruj piątą gwiazdkę od prawej strony na żółto, a piątą gwiazdkę od lewej strony na niebiesko.



**5.** Pokoloruj co piąte jabłko.



**6.** Dokończ rysowanie dywanika. Pokoloruj paski odpowiednimi kolorami. Zapisz działania według wzoru.



5

1 + 4 = 5

**7.** Adam i Ala rzucali dwiema kostkami. Które z dzieci wyrzuciło więcej oczek? Wpisz liczby w kratki i wstaw w okienko odpowiedni znak: **>** lub **<**.



Adam



Ala



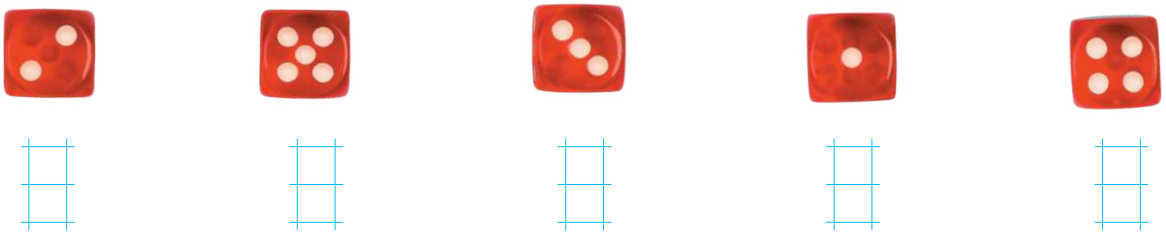




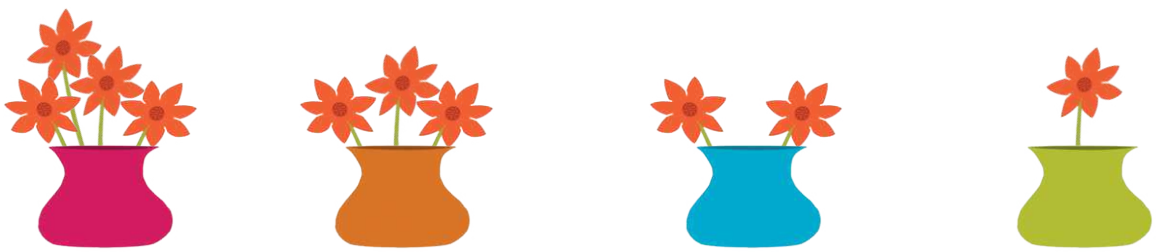
Wykonaj zadania. Po rozwiązaniu każdego zadania zastanów się, czy było ono dla ciebie trudne, czy łatwe. Pokoloruj kółko przy każdym zadaniu według kodu.

● łatwe ● średnio trudne ● trudne

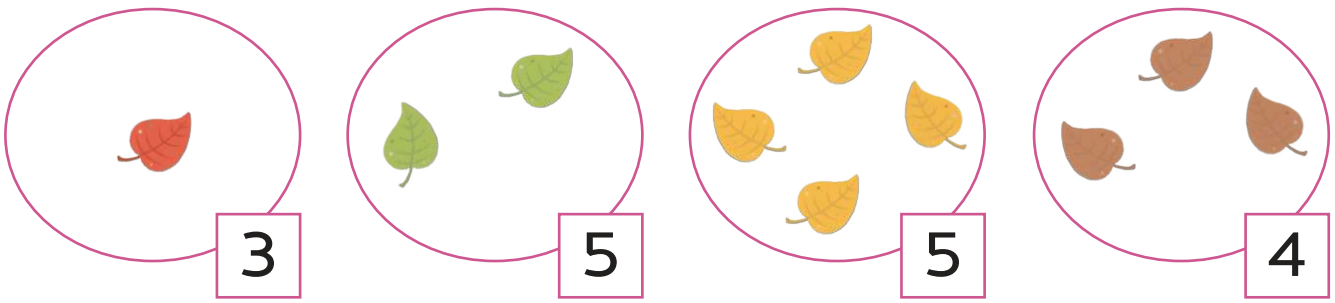
**1.** Zapisz, ile jest oczek na każdej kostce.



**2.** W każdym wazonie dorysuj tyle kwiatów, żeby razem było ich 5.



**3.** W każdej pętli dorysuj liście, żeby było ich razem tyle, ile wskazuje liczba.




**4.** Wykonaj obliczenia. Pokoloruj działania z wynikiem 5.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4+1 | 2+2 | 3+2 | 1+2 | 1+3 | 2+3 | 1+1 | 1+4 |

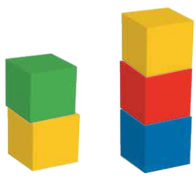
**5.** Przyjrzyj się zdjęciom. Zapisz odpowiednie działania i oblicz.

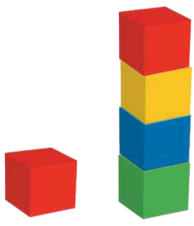


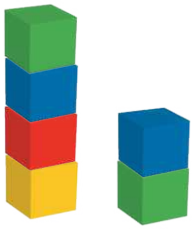




**6.** Porównaj liczbę klocków. W każdej parze otocz pętlą wieżę, w której jest więcej klocków.







**7.** Porównaj liczbę kredek. Zapisz odpowiednie liczby i znaki: **<**, **>** lub **=**.







**8.** Porównaj liczby. Wstaw w okienka odpowiednie znaki: **<**, **>** lub **=**.

3 ☐ 5 4 ☐ 1 2 ☐ 2 1 ☐ 5

**9.** Odczytaj kod QR i rozwiąż powtórzeniowy quiz.

# Zadania dodatkowe

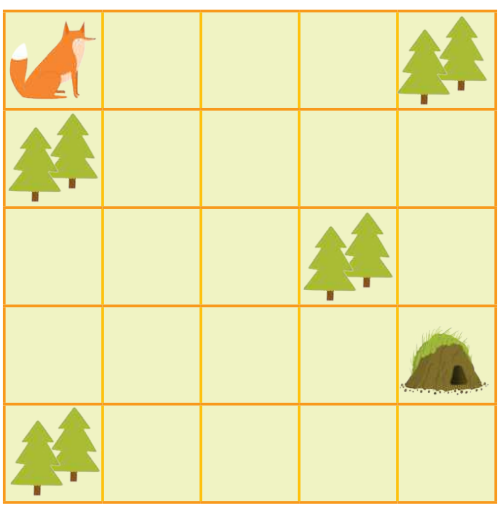
**N** **1.** Przyjrzyj się ilustracji. Wykonaj polecenia.

- Pokoloruj na żółto krótki rękaw bluzki.
- Pokoloruj na zielono szeroką nogawkę spodni.
- Umieść nalepkę z balonem w prawej ręce klauna.
- Umieść nalepkę z kwiatami w lewej ręce klauna.
- Otocz pętlą duży but.
- Przekreśl mały but.

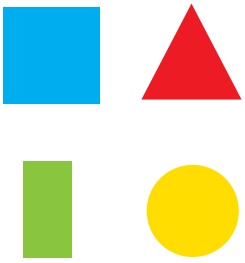


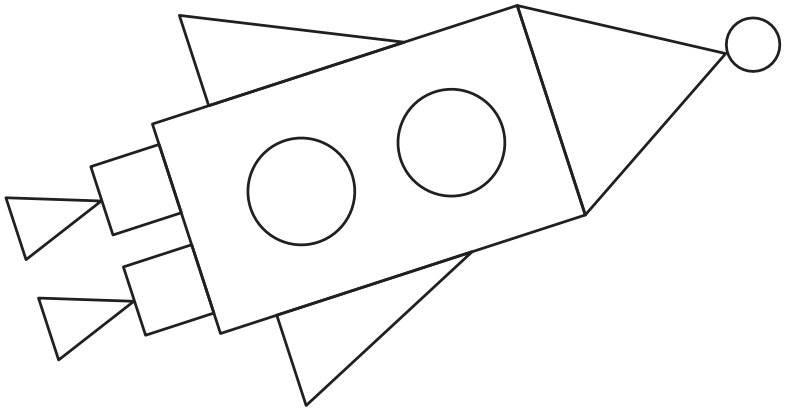
**K** **2.** Lis porusza się według podanego kodu. Znajdź drogę, którą lis trafi do nory.

**kod:** → → ↓ ↓ ← ↓ → ↓ → → ↑

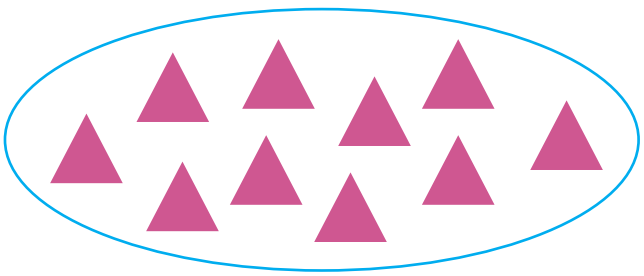


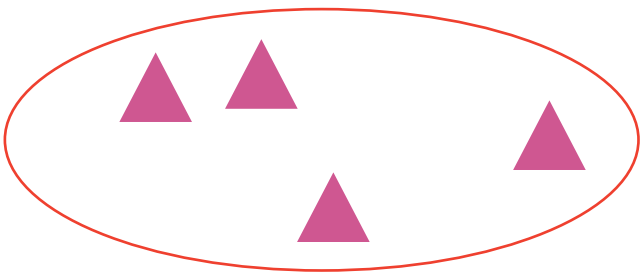
**3.** Pokoloruj zgodnie z kodem figury, z których jest zbudowana rakieta.



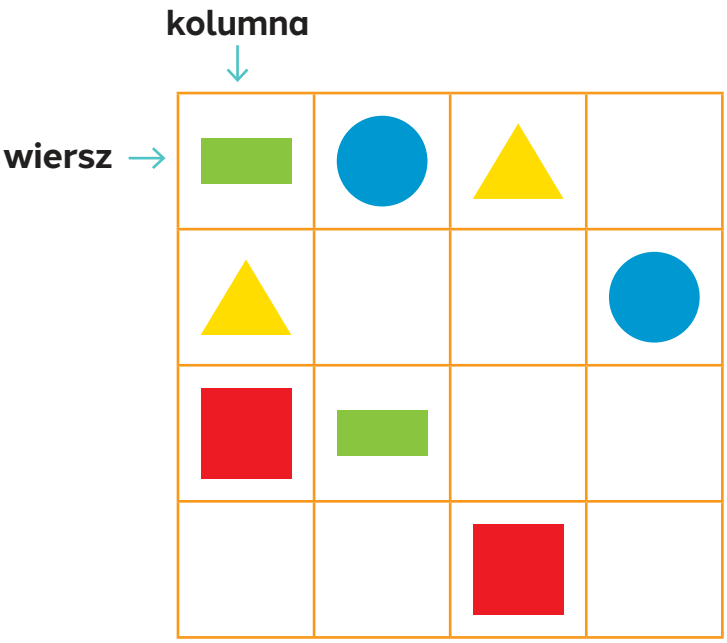


**4.** Dorysuj w czerwonej pętli tyle figur, żeby było ich tyle samo co w niebieskiej.



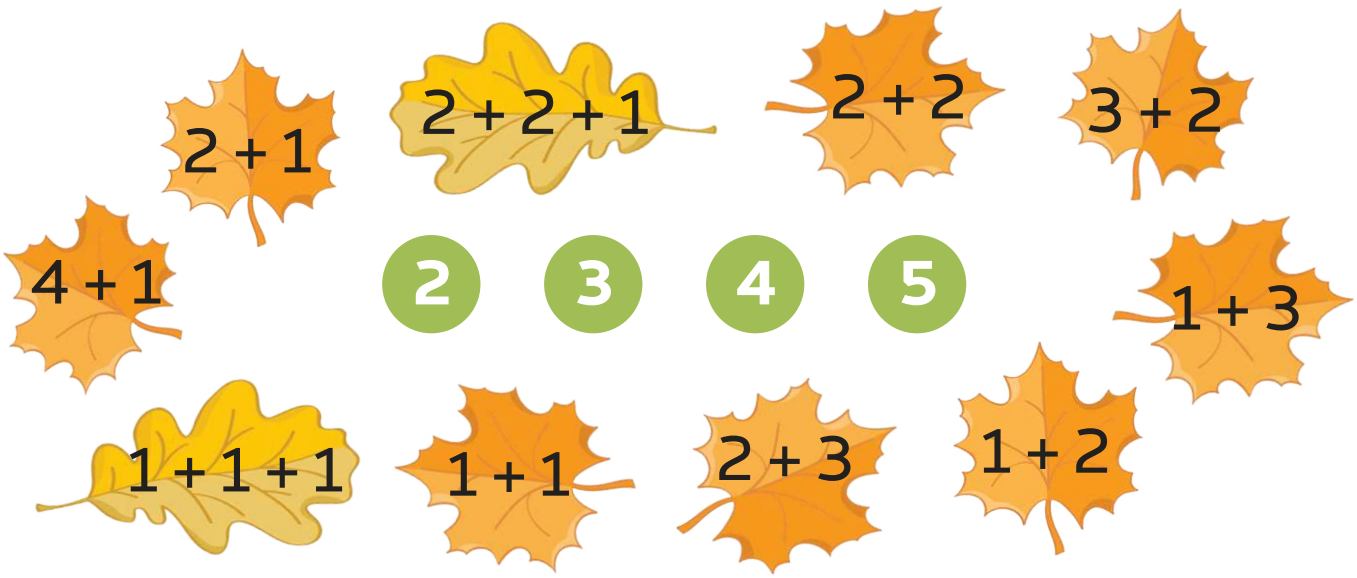


**5.** Dorysuj w tabeli figury tak, żeby nie powtarzały się w żadnym wierszu i w żadnej kolumnie.



# Zadania dodatkowe

**6.** Połącz działania z odpowiednimi wynikami.




**7.** Przyjrzyj się ilustracjom. Zapisz odpowiednie działania i oblicz.









**8.** Które działanie nie pasuje do rysunku? Skreśl je.



A. 2 + 2 = 4

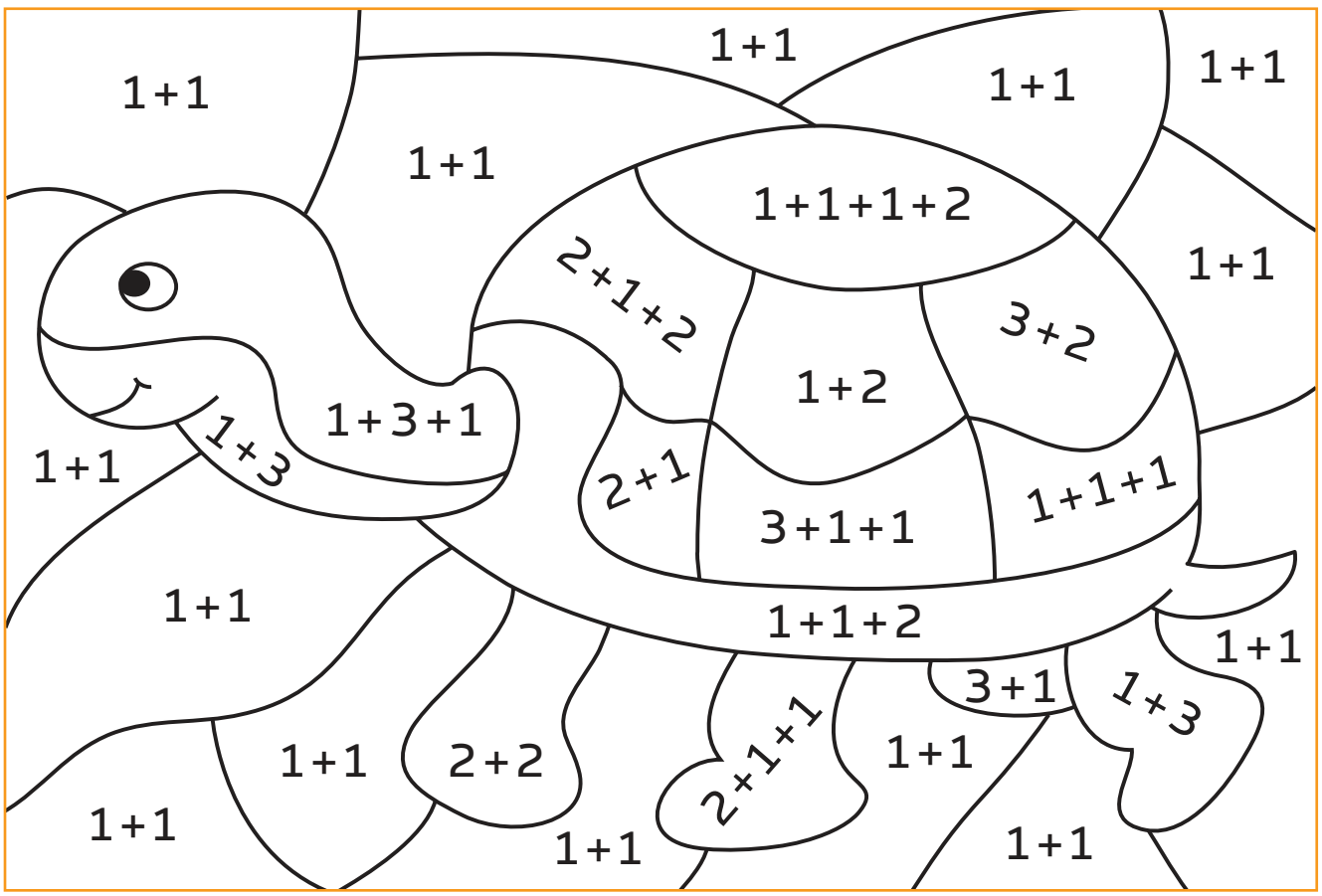
B. 1 + 3 = 4

**9.** Uzupełni krzyżówkę właściwymi liczbami.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 3 | + | | = | 5 | |
| | | | = | | | | = | |
| | 2 | = | | + | | | | |
| | | | + | | | | + | |
| | | + | | = | 4 | | 1 | |

**10.** Oblicz. Pokoloruj obrazek zgodnie z kodem.

5  3  2  4 

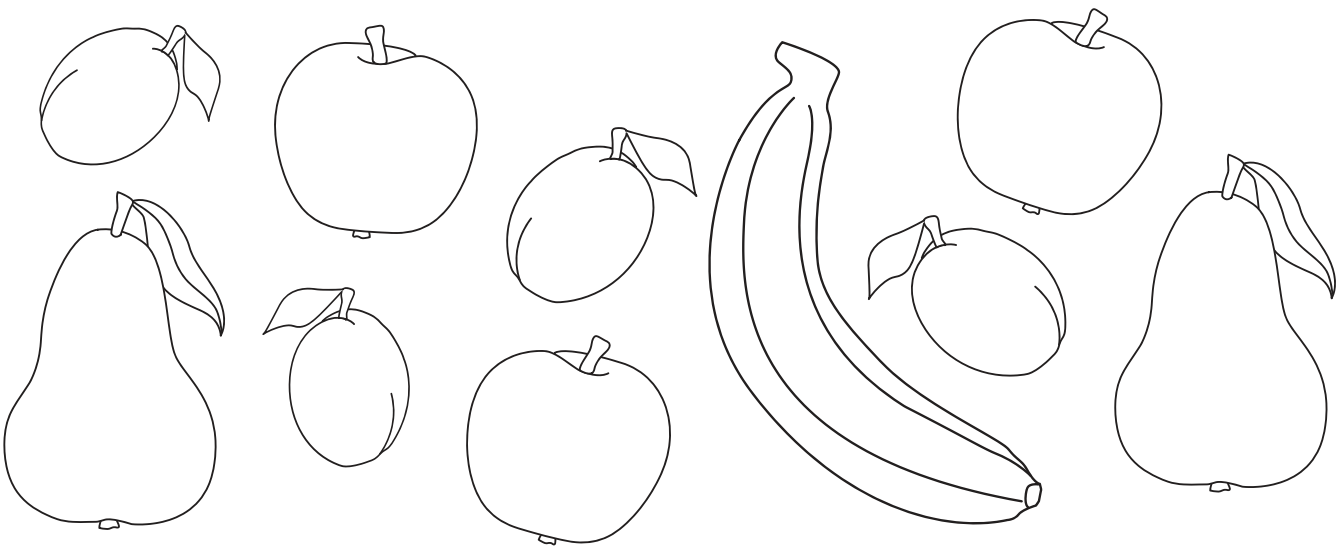


# Zadania dodatkowe

**11.** Narysuj kasztany tak, żeby w każdej następnej ramce był o 1 kasztan więcej niż w poprzedniej.



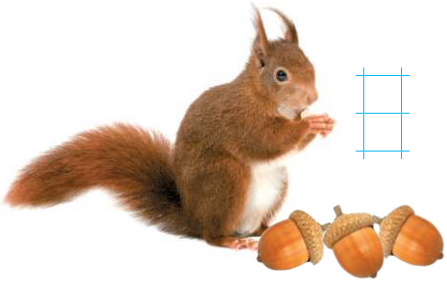
**12.** Pokoloruj te owoce, których jest tylko 2.

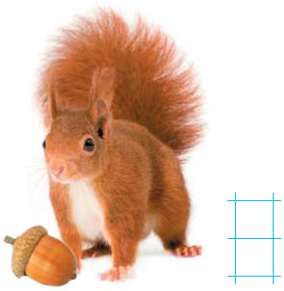


**13.** Połącz liniami w pary takie same rękawiczki.



**14.** Ile żołędzi ma każda wiewiórka? Wpisz odpowiednie liczby w kratki.







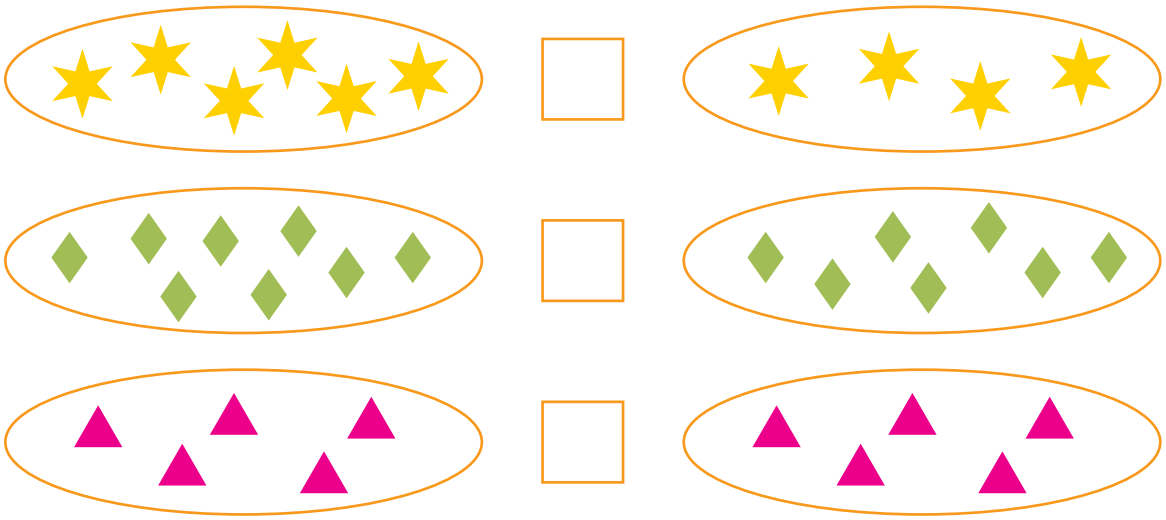
- Posłuchaj zdań lub je przeczytaj, jeśli potrafisz. Pokoloruj TAK, jeżeli zdanie jest prawdziwe, lub NIE, jeżeli jest fałszywe.

Dwie wiewiórki mają tyle samo żołędzi. TAK NIE

Dwie wiewiórki mają po 1 żołędziu. TAK NIE

Wszystkie wiewiórki mają tyle samo żołędzi. TAK NIE

**15.** Porównaj liczbę obrazków w parach. Wstaw w okienka właściwe znaki: **>**, **<** lub **=**.

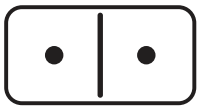


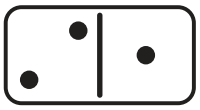
# Zadania dodatkowe

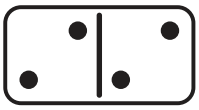
**16.** Porównaj liczby. Wstaw w okienka właściwe znaki: **>**, **<** lub **=**.

3 ☐ 1 2 ☐ 3 1 ☐ 1 2 ☐ 1

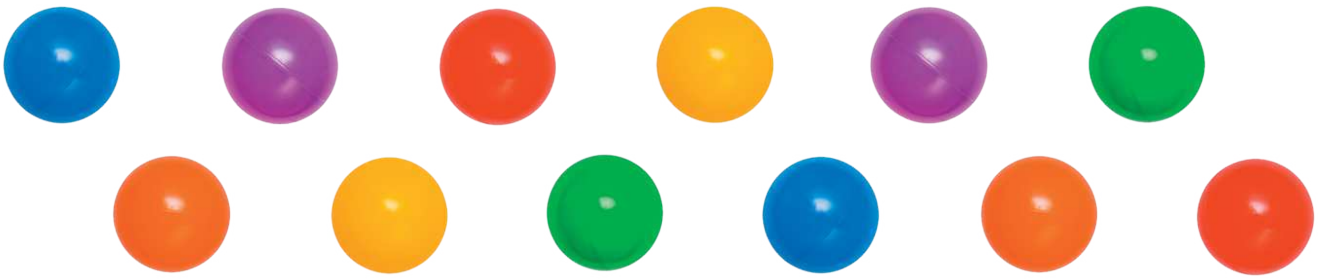
**17.** Policz kropki na kostkach domina. Zapisz ich liczbę.







**18.** Otocz pętlami po 4 piłki.



**19.** Ile jest razem figur na każdym rysunku? Zapisz działania i oblicz wyniki.







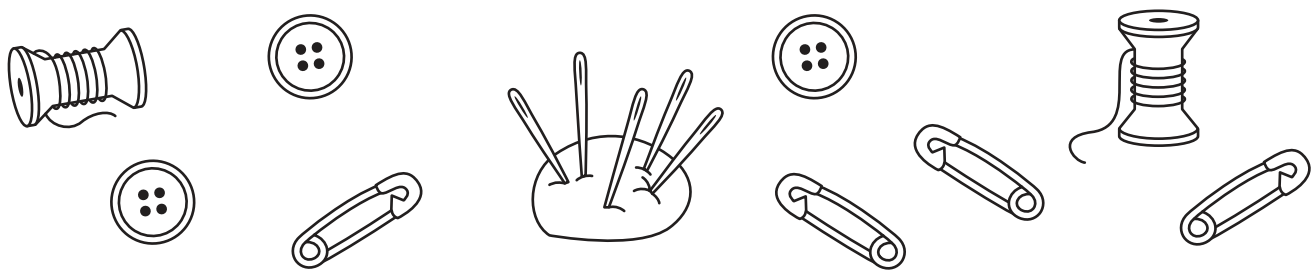


**20.** Oblicz.

1 + 1 + 1 = ☐ 1 + 3 = ☐ 2 + 1 = ☐

1 + 1 + 2 = ☐ 1 + 1 = ☐ 3 + 1 = ☐

**21.** Znajdź 4 takie same przybory do szycia i je pokoloruj.

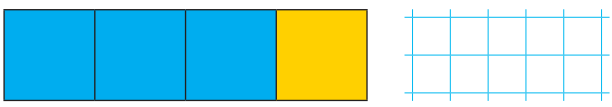


**22.** Dokończ pisanie rytmu w każdym rzędzie.

4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2

3 3 2 4 3 3 2 4 3 3 2 4

**23.** Zapisz odpowiednie działania do kolorowych pasków.





**24.** Sprawdź, czy każde działanie ma poprawny wynik. Jeżeli wynik jest niepoprawny, to go skreśl i obok w kratkach zapisz właściwy.

2 + 2 = 5 ☐

1 + 3 = 2 ☐

3 + 2 = 5 ☐

1 + 2 = 3 ☐

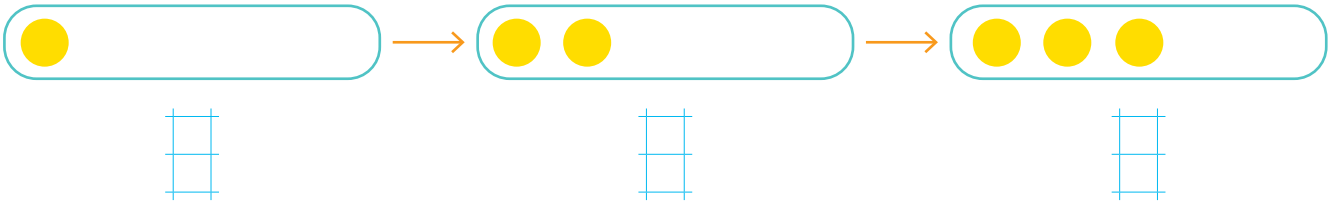
4 + 1 = 4 ☐

2 + 1 = 3 ☐

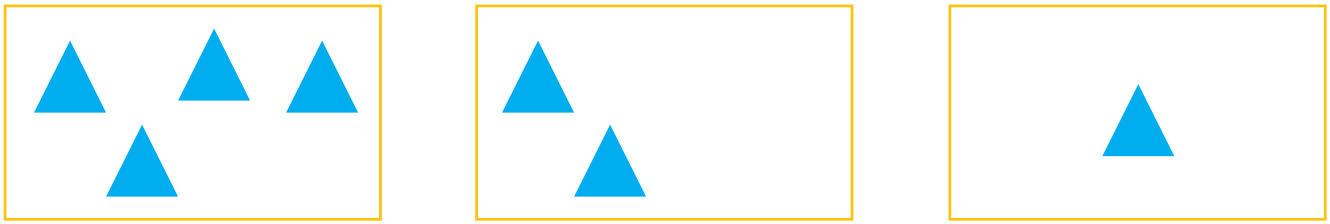
**25.** Wpisz w okienka odpowiednie liczby.



**26.** Narysuj kółka tak, żeby w każdej następnej ramce były o 2 kółka więcej niż w poprzedniej. Policz kółka w każdej ramce. Zapisz odpowiednie liczby.



**27.** W każdej ramce powinno być razem 5 trójkątów. Niebieskich trójkątów jest tyle, ile pokazano na rysunku. Pozostałe trójkąty są czerwone. Uzupełnij rysunki i zapisy działań.

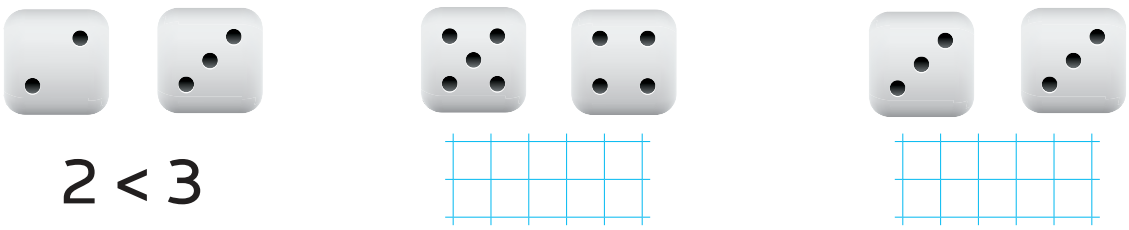


5 = 4 +

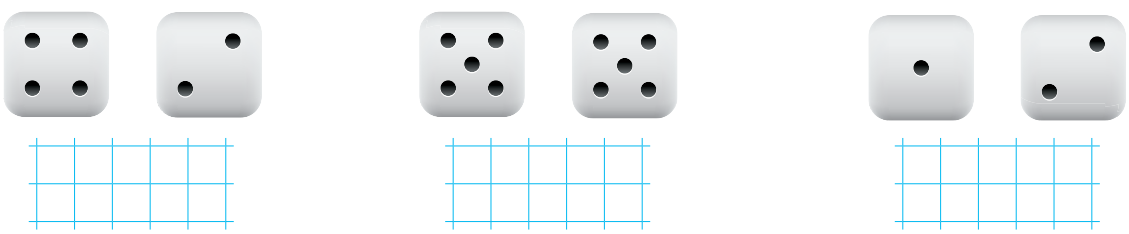
5 =

5 =

**28.** W każdej parze kostek porównaj liczbę oczek. Zapisz właściwe liczby i wstaw odpowiednie znaki: **>**, **<** lub **=**.



2 < 3

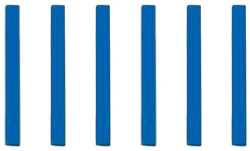


**29.** Rozwiąż łamigłówki geometryczne. Narysuj swoje rozwiązania na kratkach.

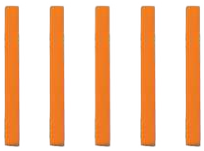
- Przygotuj trzy patyczki. Zbuduj z nich trójkąt.



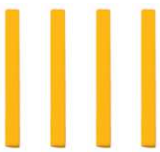
- Przygotuj sześć patyczków. Zbuduj z nich dwa trójkąty.



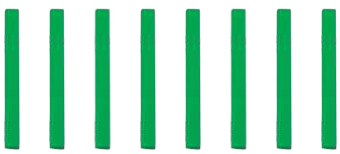
- Przygotuj pięć patyczków. Zbuduj z nich dwa trójkąty.



- Przygotuj cztery patyczki. Zbuduj z nich kwadrat.



- Przygotuj osiem patyczków. Zbuduj z nich dwa kwadraty.



- Przygotuj siedem patyczków. Zbuduj z nich dwa kwadraty.



# Spis treści


I Witaj, szkoło!

1. Dzień bez matematyki
2. Witamy w szkole ..... 4
   Orientacja w przestrzeni – położenie
3. Moje pierwsze dni w szkole ..... 6
   Orientacja w przestrzeni – kierunki
4. Wakacyjne wspomnienia ..... 8
   Orientacja w przestrzeni – odległość
5. Moje ulubione zajęcia ..... 10
   Cechy wielkościowe
   Powtarzamy z Noni ..... 12

II W naszej klasie

6. Jesteśmy pierwszoklasistami ..... 13
   Rozpoznawanie i podawanie nazw figur geometrycznych
7. Nie rób drugiemu, co tobie niemiłe ..... 14
   Układanki z figur geometrycznych
8. Nie rób drugiemu, co tobie nie miłe ..... 16
   Figury geometryczne w przedmiotach codziennego użytku
9. Przyroda wokół nas ..... 18
   Figury geometryczne w najbliższym otoczeniu
10. Dzień bez matematyki

III Szkolne podróże

11. Moja droga do szkoły ..... 20
    Porządkowanie według ustalonej zasady
12. Znaki drogowe ..... 21
    Grupowanie figur i przedmiotów według wybranej cechy
13. Zasady ruchu drogowego ..... 22
    Grupowanie figur według wybranej cechy
14. Podróże małe i duże ..... 23
    Rytmy
15. Dzień bez matematyki

IV Nowinki z mojej szkoły

16. Kto pracuje w mojej szkole? ..... 24
    Porównywanie liczebności zbiorów poprzez łączenie w pary
17. Okolice mojej szkoły ..... 25
    Porównywanie liczebności zbiorów poprzez łączenie w pary (**więcej**, **mniej**, **tyle samo**)
18. Bezpieczna szkoła ..... 26
    Liczby w kolorach.
    Tropiciele finansów

19. Moja klasa ..... 28
Powtarzamy z Noni ..... 29
20. Dzień bez matematyki

V Złota polska jesień
21. Dary jesieni ..... 30
Liczba **1** – pisanie, aspekt kardynalny
22. Jesienny ogród ..... 32
Liczba **1** – pisanie, aspekt porządkowy
23. Jesienne złoto ..... 34
Liczba **2** – pisanie, aspekt kardynalny
24. W smoczej spiżarni ..... 36
Liczba **2** – pisanie, aspekt porządkowy
25. Dzień bez matematyki

VI Dbam o siebie
26. U logopedy ..... 38
Liczby **1** i **2** – pary, rytm, co drugi
27. W zdrowym ciele zdrowy duch ..... 40
Liczba **3** – pisanie, aspekt kardynalny
28. Mój plecak ..... 42
Liczba **3** – pisanie, aspekt porządkowy
29. Mój dzień ..... 44
Porównywanie liczb. Znaki: >, <, =
Powtarzamy z Noni ..... 45
30. Dzień bez matematyki

VII Dom rodzinny
31. Prawa i obowiązki dziecka ..... 46
Liczba **4** – pisanie, aspekty: kardynalny i porządkowy
32. Gdzie mieszkam? ..... 48
Tropiciele finansów
33. Dobry sąsiad ..... 49
Dodawanie liczb w zakresie 4
34. Domy zwierząt ..... 50
Dodawanie liczb w zakresie 4
35. Dzień bez matematyki

VIII W świecie książek
36. Z książki na ekran ..... 52
Dodawanie liczb w zakresie 4
37. Książki ze szkolnej biblioteki ..... 54
Liczba **5** – pisanie, aspekt kardynalny
38. Pamiątki mamy i taty ..... 56
Liczba **5** – pisanie, aspekt porządkowy, dodawanie do 5 na obrazkach
39. Pamiętnik ..... 58
Powtarzamy z Noni ..... 59
40. Dzień bez matematyki

Zadania dodatkowe ..... 60

Autorki: **Jadwiga Hanisz**, **Dorota Zdunek**, **Bożena Drzycimska**;
**Magdalena Marekwia** (kącik *Tropiciele finansów*)

Współpraca autorska: **Weronika Terpic** (quizy powtórzeniowe)

Niniejsza publikacja podlega ochronie na podstawie prawa autorskiego.
Zabrania się jakiegokolwiek wykorzystywania, w tym analizowania i kopiowania tej publikacji, przy użyciu systemów sztucznej inteligencji.

© Copyright by Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
Warszawa 2026

Wydanie I, 1/2026

ISBN 978-83-02-23312-8 (część 1.)
ISBN 978-83-02-23317-3 (całość)

QR code (kod QR) to zarejestrowany znak towarowy DENSO WAVE INCORPORATED.
Odczytanie kodu QR wymaga urządzenia z zainstalowaną aplikacją do odczytywania kodów QR, obsługującą co najmniej kody w wersji czwartej, oraz aparatu o minimalnej rozdzielczości 5 Mpix.

**Dostęp do zasobów pod kodem QR wynosi co najmniej 3 lata od roku wydania publikacji zawierającej kod QR.**

Opracowanie merytoryczne i redakcyjne: **Bożena Drzycimska**, **Weronika Terpic** (redaktorzy)
Konsultacje merytoryczne: **Magdalena Kieryłowicz**
Redakcja techniczna: **Małgorzata Chmielewska**
Projekt I strony okładki: **Katarzyna Doszla**, **Joanna Plakiewicz**
Projekt graficzny: **Agencja ARIP**, **Hanna Michalska-Baran**, **Joanna Plakiewicz**
Opracowanie graficzne: **Ewa Marszał-Demianiuk**
Fotoedycja: **Joanna Bańka**
Skład i łamanie: **Recontra Studio Graficzne**

Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna
00-807 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 96
KRS: 0000595068
Infolinia: 801 220 555
www.wsip.pl
Wyprodukowano w Polsce