

Kolekcja
indywidualnego rozwoju

6+

Policzanki

edukacja matematyczna

.....
imię i nazwisko



Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy o przestrzeganie praw, jakie im przysługują. Zawartość publikacji możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie umieszczaj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, to nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. Możesz skopiować część publikacji jedynie na własny użytek.

Szanujmy cudzą własność i prawo.
Więcej na www.legalnakultura.pl



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2017
ISBN: 978-83-267-3025-2
Wydanie pierwsze
Warszawa 2017

Autorzy: Marzena Kołaczyńska, Małgorzata Skonieczna: s. 7, 11, 14–16, 18, 19 (ćw. 2), 20, 21 (ćw. 1), 23, 24, 26, 27, 28 (ćw. 1), 31 (ćw. 1), 34, 35, 36 (ćw. 2), 38 (ćw. 1), 39, 42, 46, 49, 60;
Anna Pawłowska-Niedbała: s. 4–6, 8–10, 17, 19 (ćw. 1), 21 (ćw. 2, 3), 22, 25, 28–30, 31 (ćw. 2), 32, 33, 36, 38 (ćw. 2), 40, 41, 43–45, 47–59, 61–64)

Redakcja merytoryczna: Agnieszka Uścińska
Opracowanie redakcyjne: Agnieszka Uścińska
Nadzór artystyczny: Kaia Juszcak
Projekt okładki: Elżbieta Grozdek
Projekt i opracowanie graficzne: Elżbieta Grozdek
Realizacja projektu graficznego: Małgorzata Koper

Ilustracje: Marcin Bruchnalski: s. 12–13, 14 (ćw. 1, 2), 24 (ćw. 1), 36 (spadochron, samolot, latawiec), 37 (owoce), 63; Małgorzata Cieślak: s. 25 (domki); Anita Graboś: s. 5, 7 (ćw. 1), 16, 33, 41 (ćw. 1), 56, 64; Elżbieta Grozdek: s. 4, 17, 25 (bez domków), 28–30, 31 (ćw. 1/kartka, ćw. 2), 36 (ufo, balon, dwupłatowiec, rakieta, paralotnia), 38, 41 (bez maliny), 43 (ćw. 2), 45, 51 (filiżanki); Elżbieta Jarząbek: s. 41 (malina), 51 (pierniki); Anna Szaniawska: s. 6, 40, 44, 55; Elżbieta Śmietanka: s. 35 (ćw. 2), 42 (bez balonów), 60; Maciej Trzepałka: s. 22, 42 (balony), 58; archiwum: s. 9, 43 (ćw. 1), 48

Zdjęcia: Maciej Wróbel: s. 23, 31 (moneta), 52, 57 (monety, zegar słoneczny), 59, 60, 61, 62 (monety); PantherMedia / Ron Sumners: s. 62 (piłka); PantherMedia / Lynne Carpenter: s. 62 (sok); Thinkstock/Getty Images/iStockphoto: s. 57 (budzik, klepsydra, strzykawka); Thinkstock/Getty Images/iStock/svetlana zayats: s. 31 (lalka); Shutterstock.com: s. 7, 10 (montaż), 20, 31 (bez lalki), 39, 46, 47, 57 (jeź, zegar elektroniczny, linijka, gałązka, poduszka na igły, klocek, nić), 62 (bez soku i piłki)

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146D, 02-305 Warszawa
tel.: 22 570 25 80; faks: 22 570 25 81
infolinia: 801 88 10 10 (z telefonów stacjonarnych)
58 721 48 00 (z telefonów komórkowych)
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl

Druk i oprawa:
Zakład Poligraficzny Techgraf, Łańcut

Drodzy Nauczyciele i Rodzice

„Policzanki” to książka, która w łatwy, przystępny i ciekawy sposób przybliży dzieciom świat matematyki. Utrwali znane już pojęcia, wprowadzi nowe zagadnienia, zapozna z różnorodnymi strategiami rozumowania i nauczy dostrzegać istotne, matematyczne zależności.

Kolorowe i przejrzyste strony zawierają propozycje zadań z zakresu liczenia, dodawania i odejmowania, budowania rytmów, łączenia elementów w pary oraz większe zbiory, klasyfikowania z uwzględnieniem więcej niż jednej cechy, szeregowania, określania położenia elementów w przestrzeni i względem siebie, porównywania wielkości, długości, ciężaru i kształtu. Dzieci uczą się patrzenia na otaczającą rzeczywistość poprzez pryzmat liczb, kształtów, kolorów, wielkości i powiązań między nimi.

Wiele zadań poświęcono wnioskowaniu, porównywaniu, szyfrowaniu, kodowaniu i dekodowaniu, czyli umiejętnościom stanowiącym bazę logicznego myślenia i wstęp do nauki programowania, którego elementy coraz częściej pojawiają się w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.

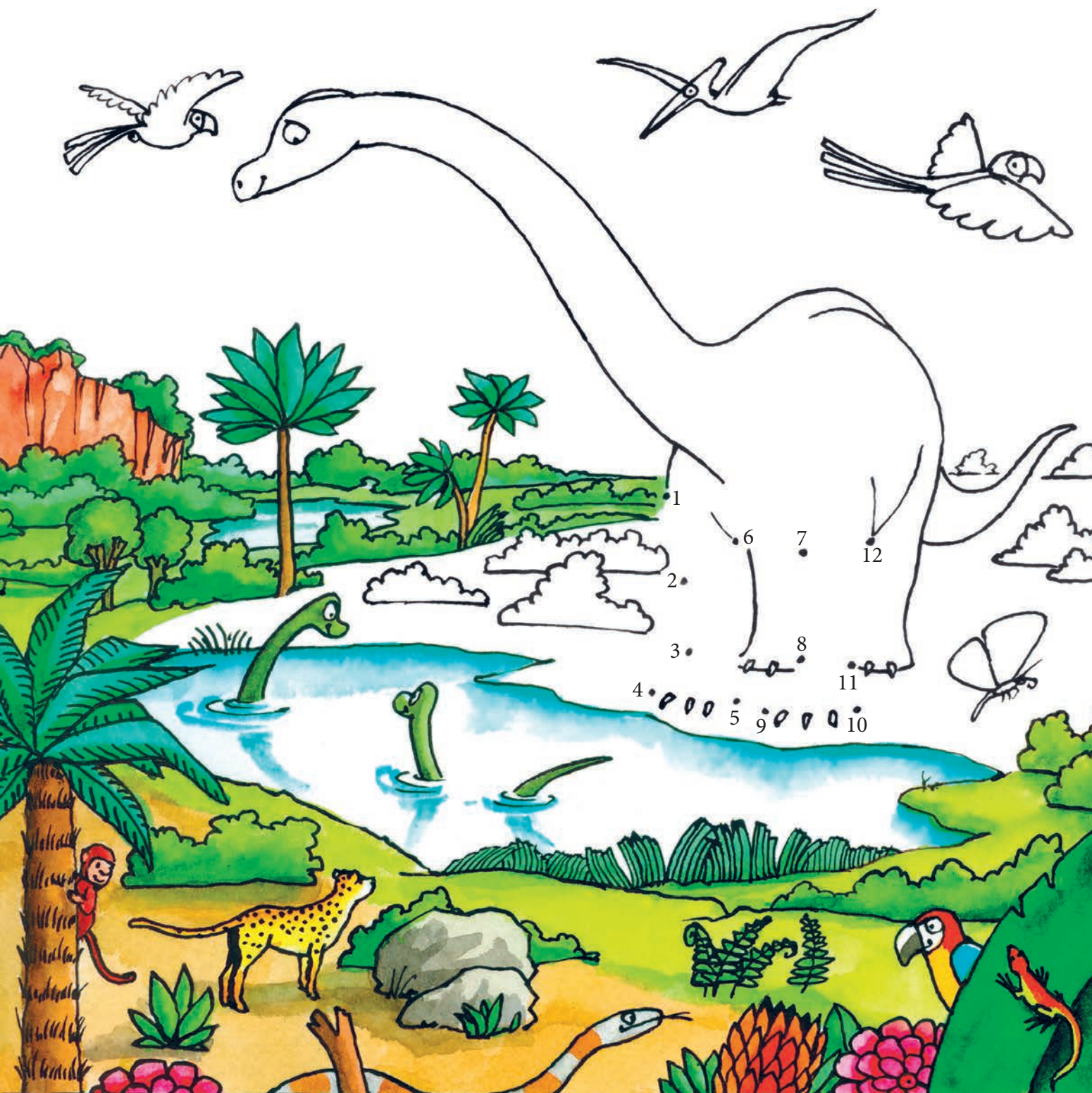
Układ zadań w „Policzankach” uwzględnia zasadę stopniowania trudności oraz zakres doskonalonych w tym wieku umiejętności. Krok po kroku dziecko zagłębia się w coraz bardziej skomplikowane zagadnienia, wymagające koncentracji uwagi, spostrzegawczości i pamięci wzrokowej. Rozwiązując poszczególne zadania, dziecko doskonali również motorykę, niezbędną do nauki kreślenia cyfr, liter, rysowania linii, wzorów i figur geometrycznych.

Życzę wszystkim dzieciom, aby książka, którą oddaję w ich ręce, rozbudziła w nich matematyczną dociekliwość, poznawczą ciekawość i wiarę we własne możliwości oraz apetyt na nowe, trudniejsze wyzwania.

Anna Pawłowska-Niedbała

1. Połącz kolejno kropki zaczynając od 1. Dokończ kolorować obrazek.
- Odszukaj i policz zwierzęta. Ile jest zwierząt każdego gatunku? Napisz lub wklej ich liczbę.







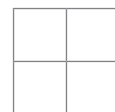
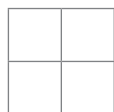
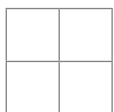
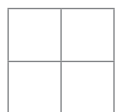
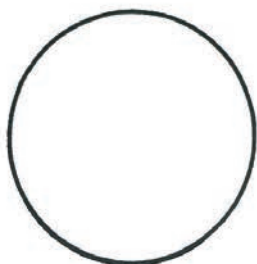






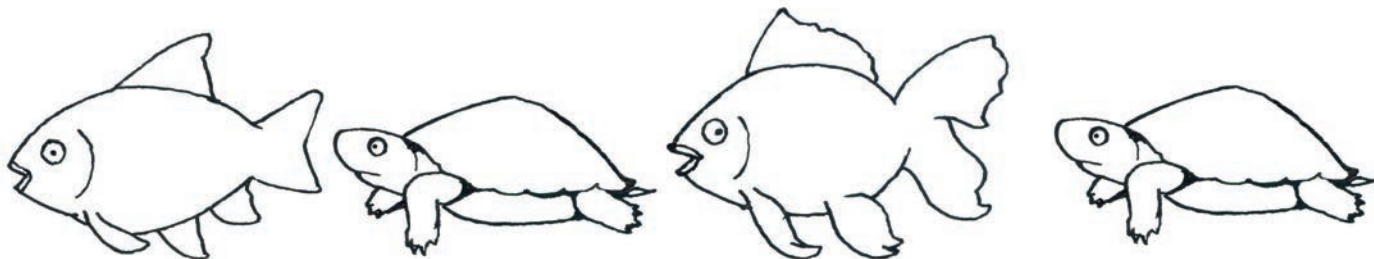


1. Pokoloruj piłkę, która jest obok piłki w grochy, ale nie jest obok piłki w paski.
Ponumeruj piłki.

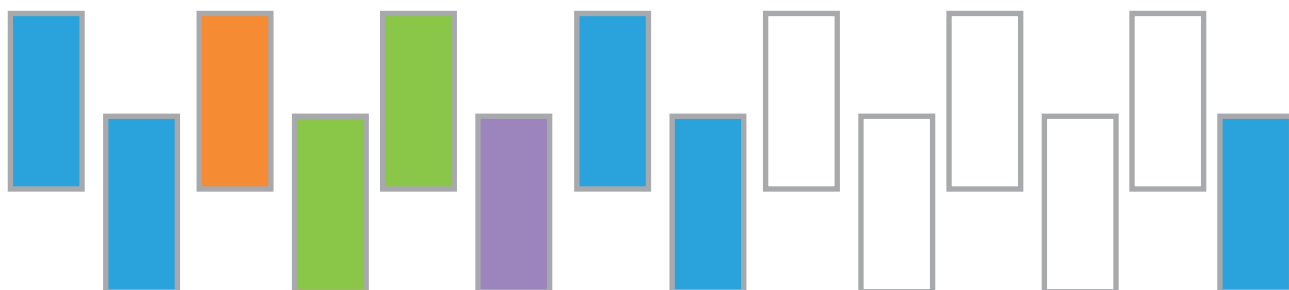


2. Pokoloruj obrazki zgodnie z opisem.

Zielony żółw płynie za czerwoną rybą i przed niebieską. Za niebieską rybą płynie brązowy żółw.

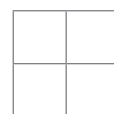
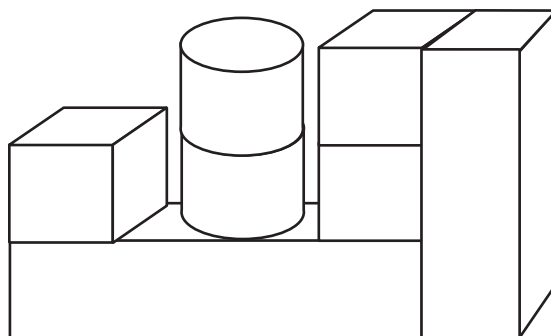
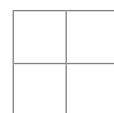
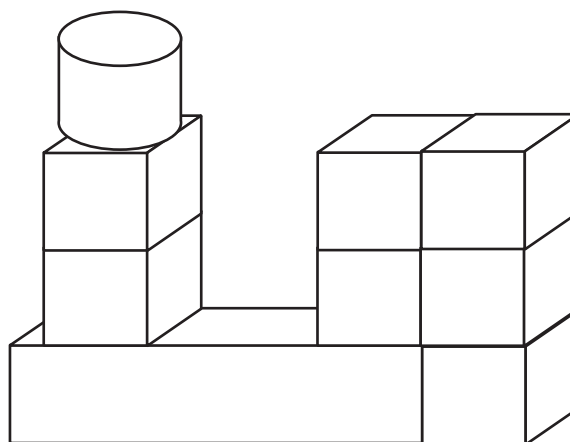
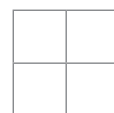
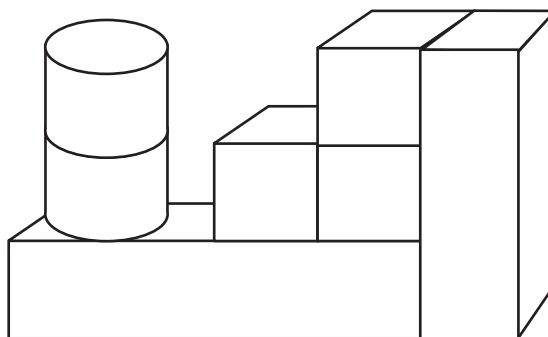
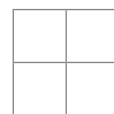
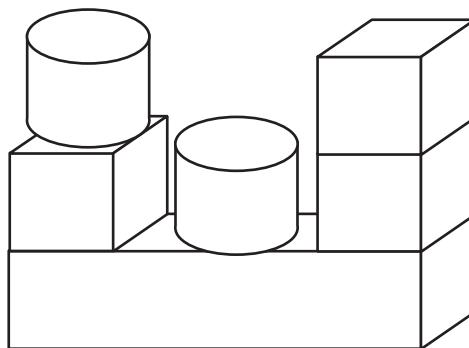
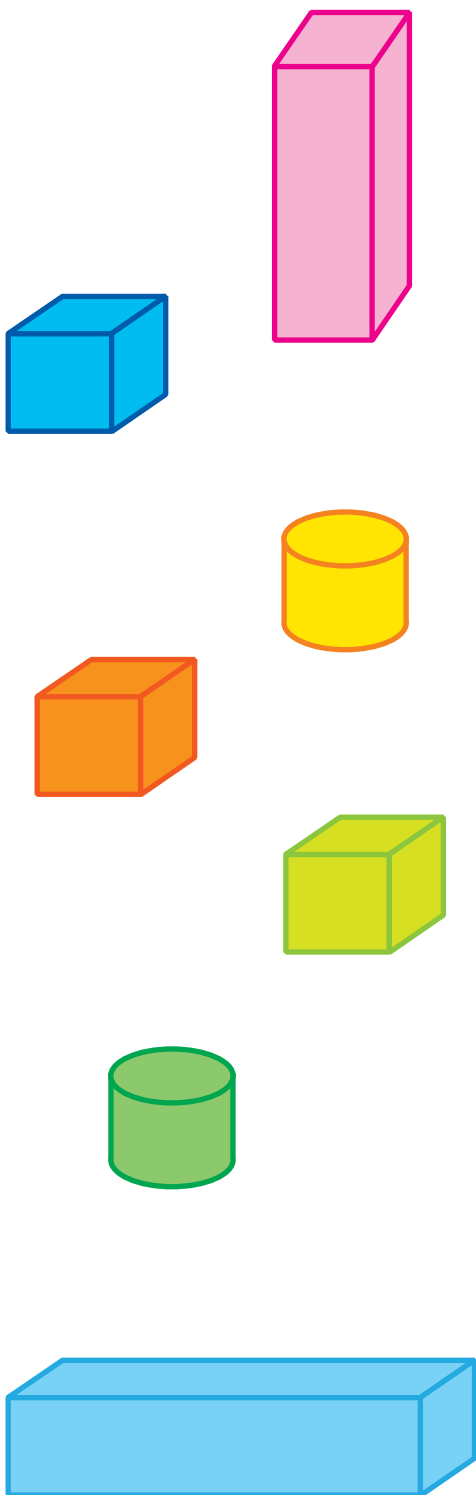


3. Dokończ kolorowanie klocków według wzoru.



1. Pokoloruj tylko te budowle, które zostały wykonane ze wszystkich klocków widocznych po lewej stronie.

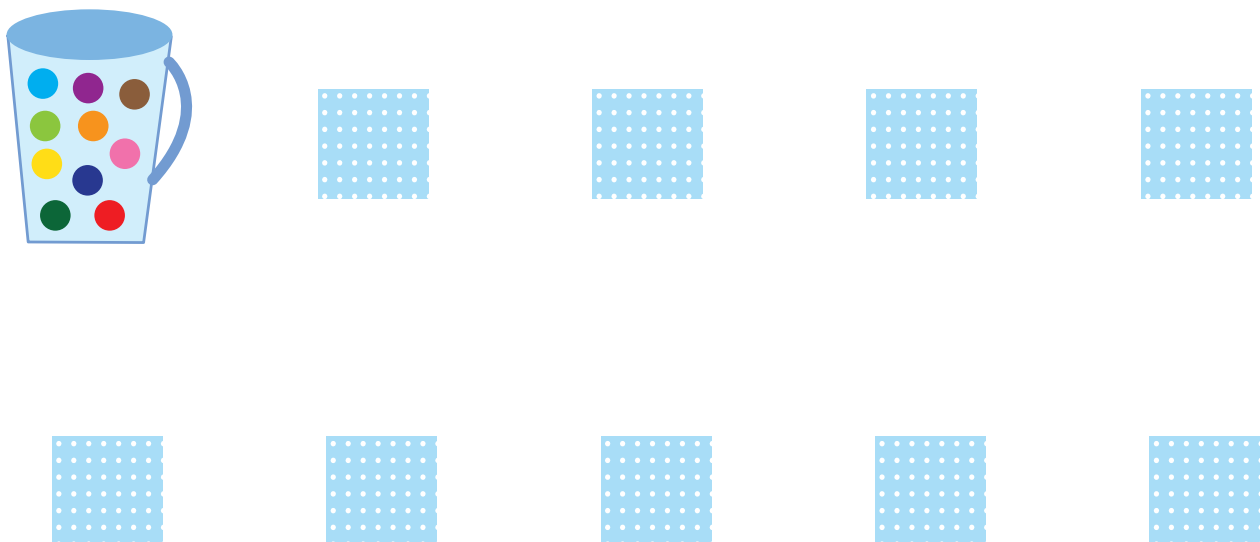
- Policz klocki w każdej budowli i zapisz lub wklej ich liczbę.



1. Połącz kolejne muchomory tak, żeby na każdym następnym było o jedną plamkę więcej.



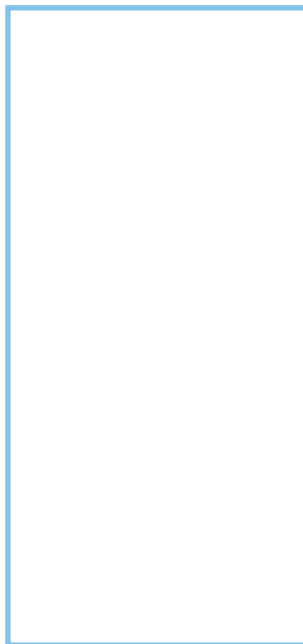
2. Przyklej kubki tak, żeby każdy następny miał o jedną kropkę mniej.

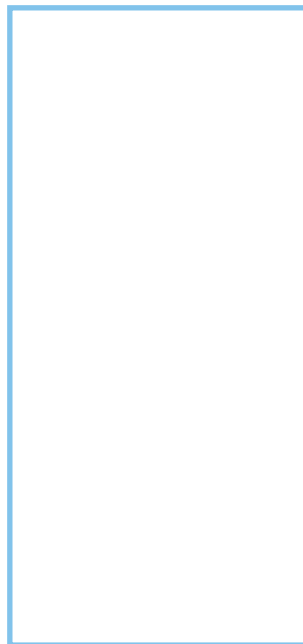


1. Dorysuj balony tak, żeby w każdej następnej ramce było ich o dwa więcej. Policz balony w ramkach i zapisz lub wklej właściwą liczbę.

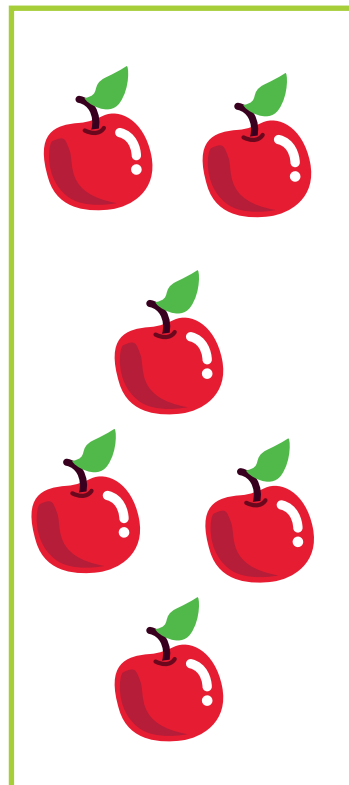
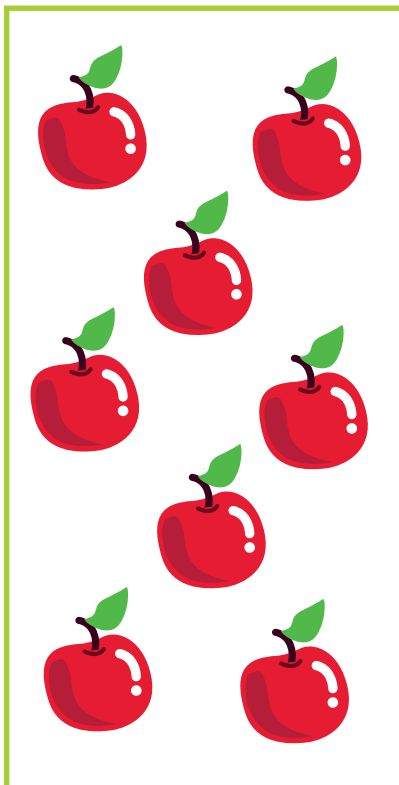
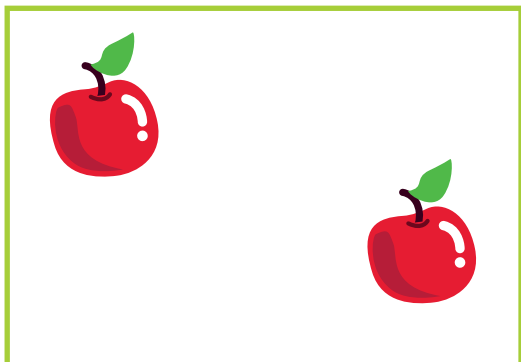
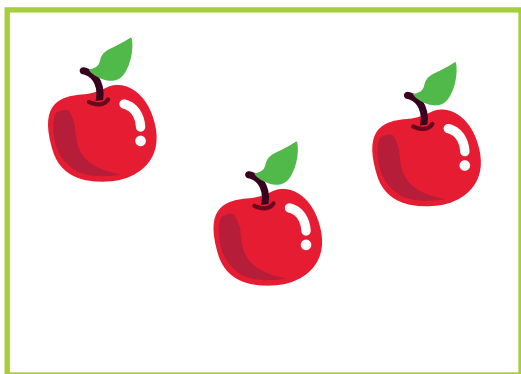







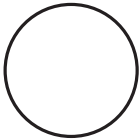
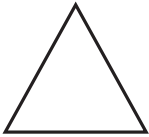



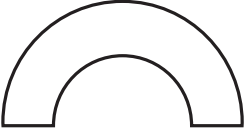




2. Dorysuj lub skreśl jabłka tak, żeby w każdej ramce było ich po 5.



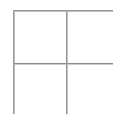
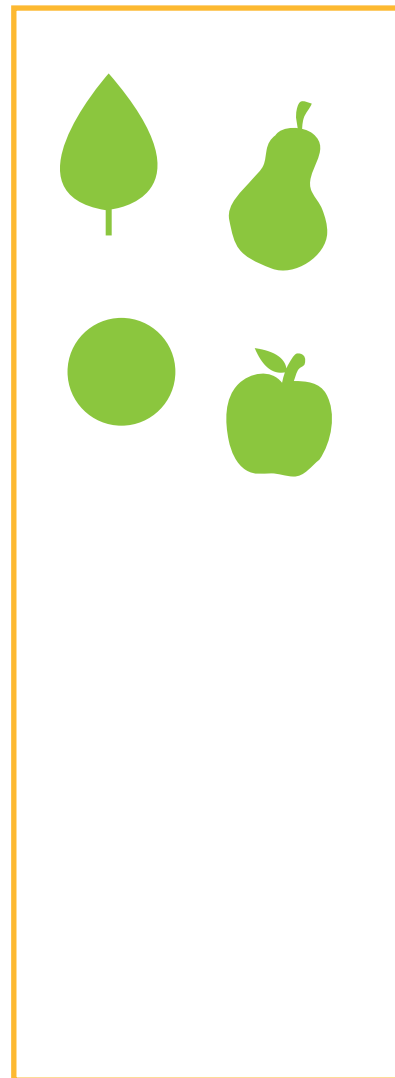
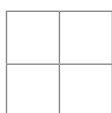
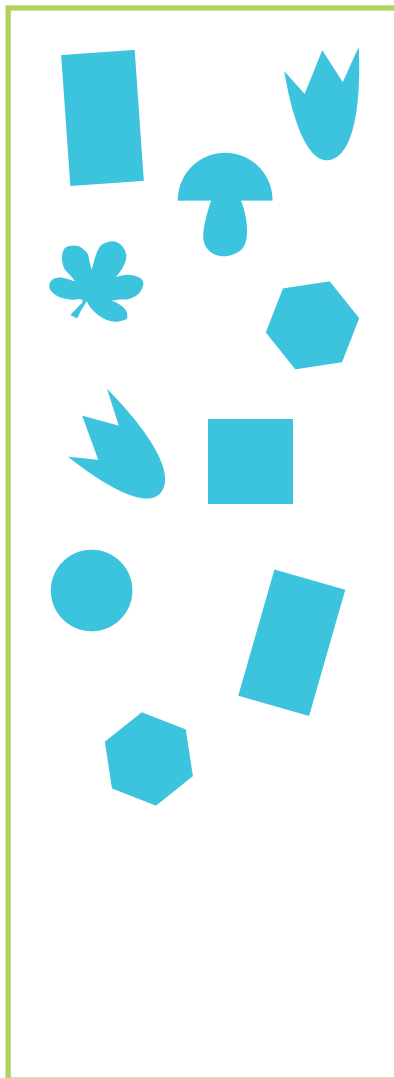
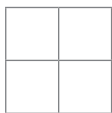
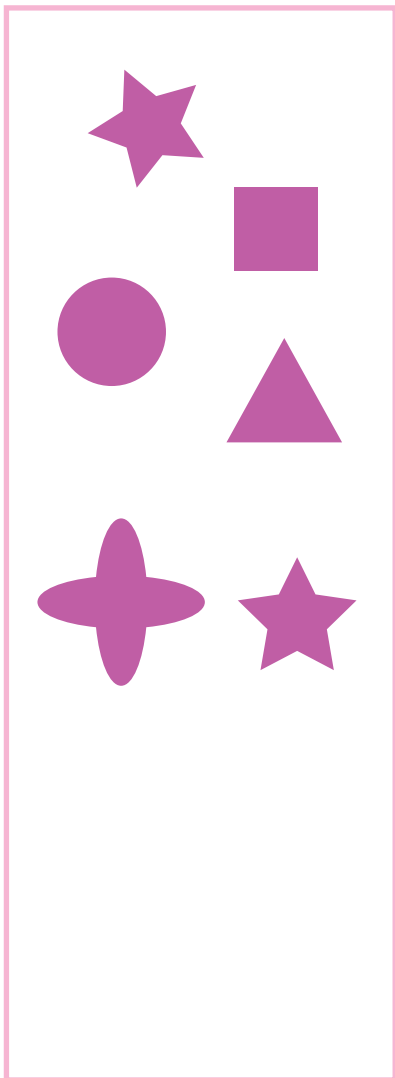
1. Uzupełnij tabelkę według wzoru.

2. Dorysuj elementy szlaczka według zauważonej reguły.



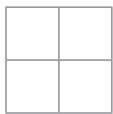
1. W każdej ramce dorysuj brakujące elementy tak, żeby każdy z nich miał parę. Policz pary i wpisz lub wklej ich liczbę.



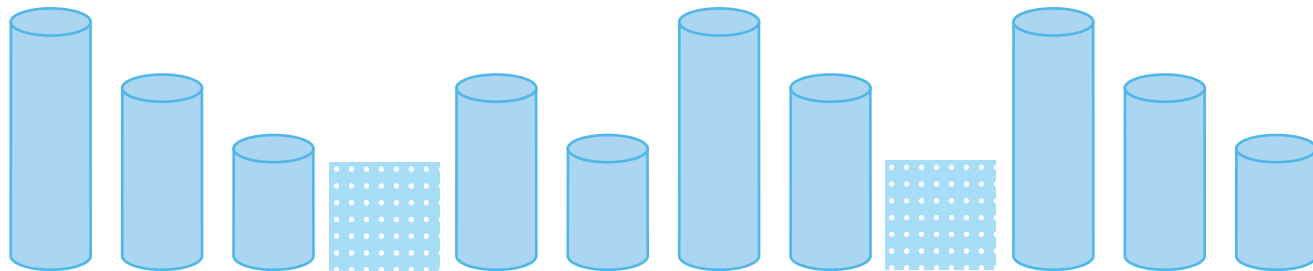
2. Dorysuj kreski według zauważonej reguły.



1. Połącz piłki od najmniejszej do największej. Policz piłki i zapisz lub wklej ich liczbę.



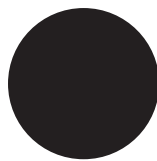
2. Przyjrzyj się układowi klocków. Doklej brakujące elementy. Narysuj kropkę pod najwyższymi klockami. Ile ich jest?



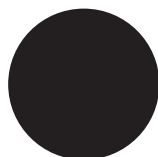
1. Pokoloruj krótki ołówek na czerwono, a długi na zielono. Pod ołówkami narysuj ołówek, który będzie dłuższy od czerwonego, a krótszy od zielonego.



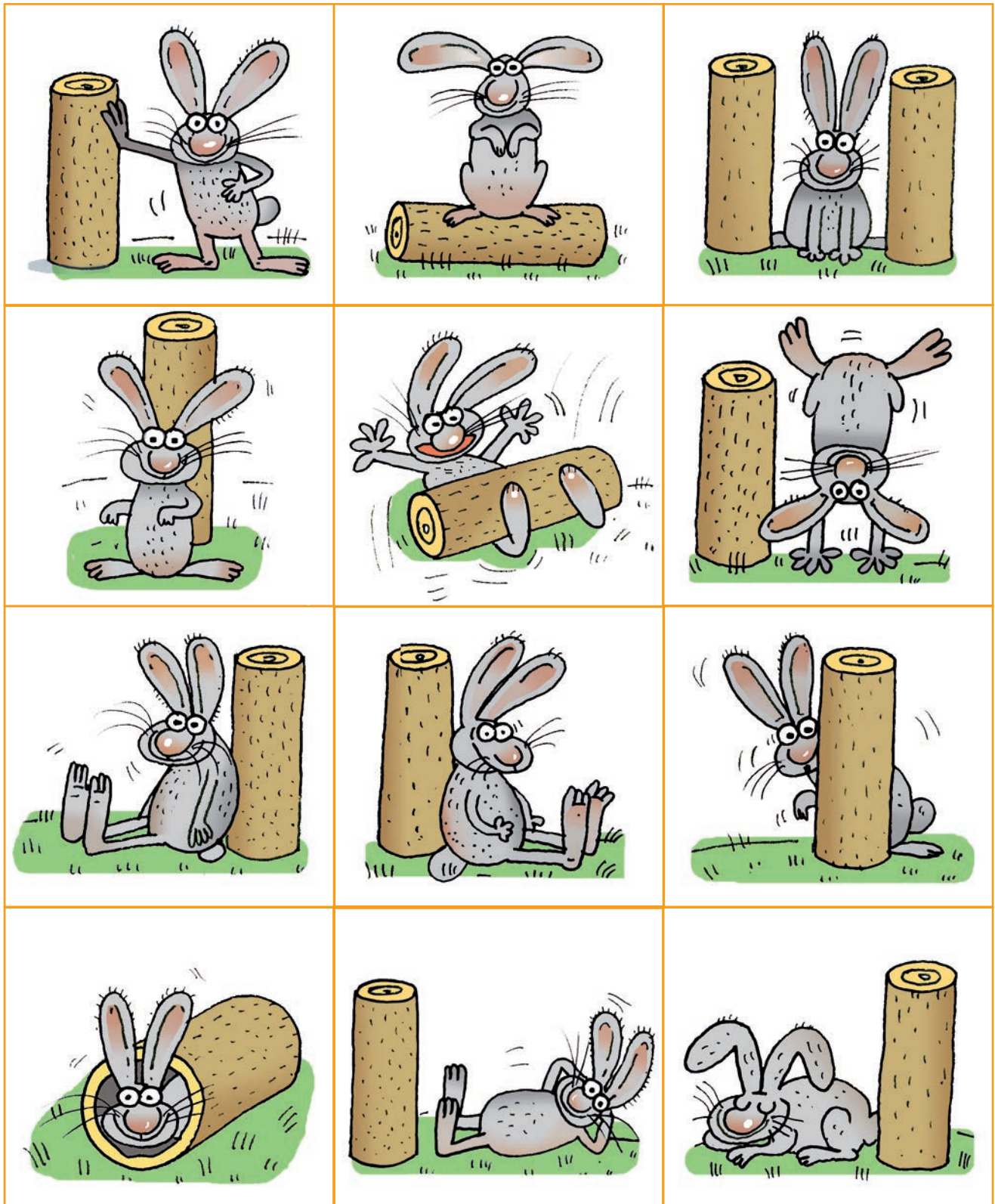
2. Dorysuj po prawej stronie czarnego koła drugie, większe koło tak, aby obie figury stykały się ze sobą. Przekształć rysunek w biedronkę.



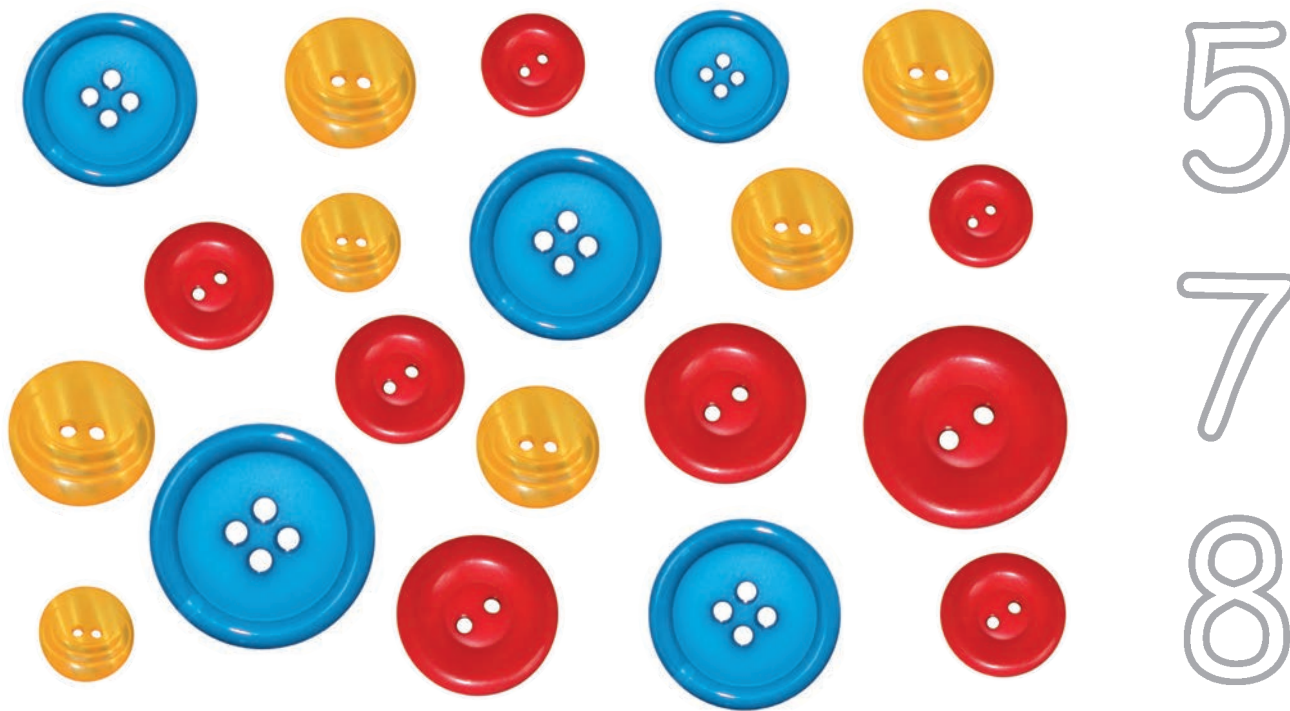
3. Dorysuj po lewej stronie czarnego koła drugie, takie samo koło tak, aby figury nie stykały się ze sobą. Przekształć rysunek w samochód.



1. Powiedz, z której strony pieńka jest zając. Narysuj marchewkę w lewym górnym rogu obrazków, na których zając jest z prawej strony pieńka.



1. Policz, ile jest guzików w każdym kolorze. Takim samym kolorem pokoloruj właściwą liczbę.



2. Połącz kolejno liczby, a dowiesz się, czym pływał Jaś podczas wakacji.

1 • • 10

3 •

• 8
2 • • 7

• 9

• 6

4 •

5 •

1. Policz elementy w każdej ramce. Narysuj pod ramkami tyle kresek, ile jest elementów, i wpisz lub wklej odpowiednie liczby.



	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>				

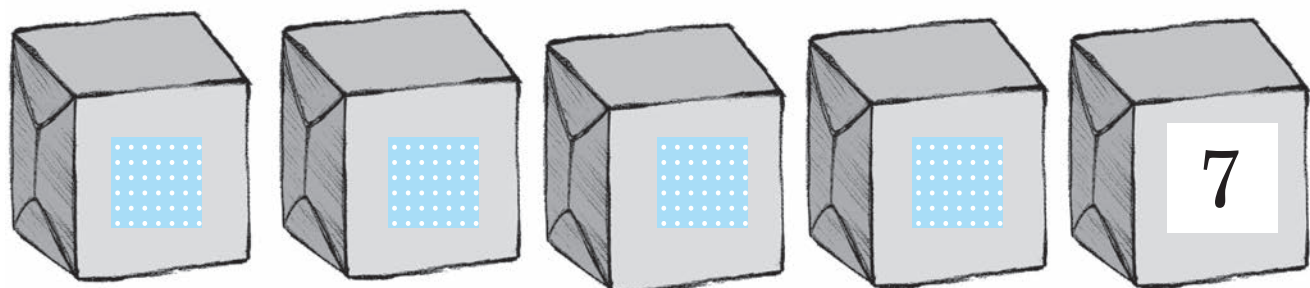
	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>				

	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>				

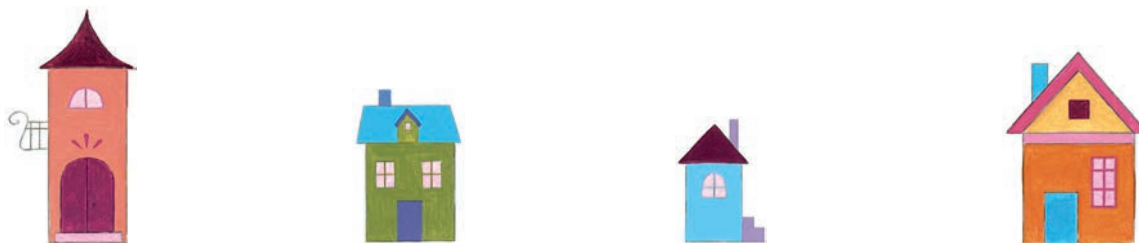
2. Pokoloruj 1., 3., 5., 7. i 9. świeczkę. Licz od lewej.



3. Przyklej brakujące numery na pudełkach.



1. Otocz pętlami: największy element w pierwszym rzędzie, najdłuższy element w drugim rzędzie, najszerzy element w czwartym rzędzie i najwyższy element w drugim rzędzie od dołu.







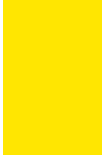

















2. Przyklej brakujące numery na balonach.



☑ 1. Uzupełnij tabelkę naklejkami według instrukcji.

- W prawym górnym rogu przyklej taką samą figurę jak ta, która jest w lewym dolnym rogu.
- W lewym górnym rogu przyklej taką samą figurę jak ta, która jest w prawym dolnym rogu.
- W środku tabeli przyklej taką samą figurę jak ta, która jest pierwsza od lewej strony w drugim rzędzie od góry.

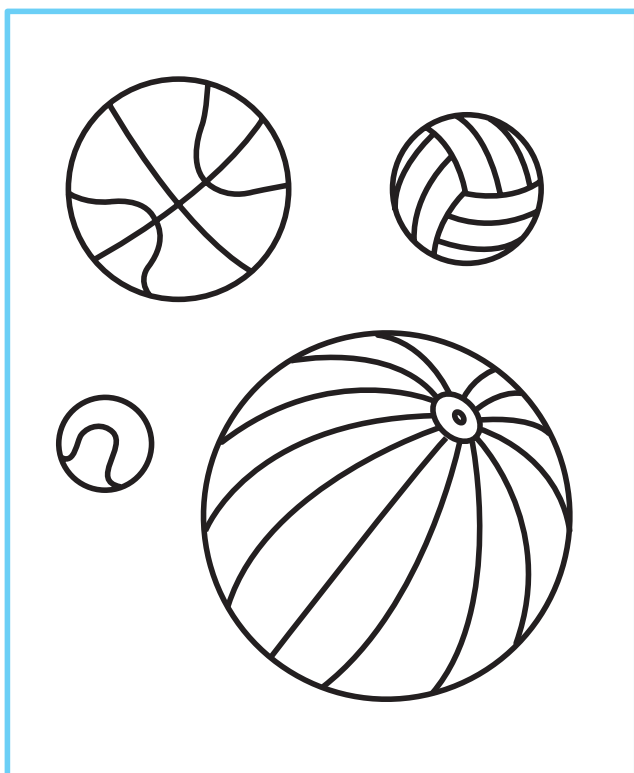
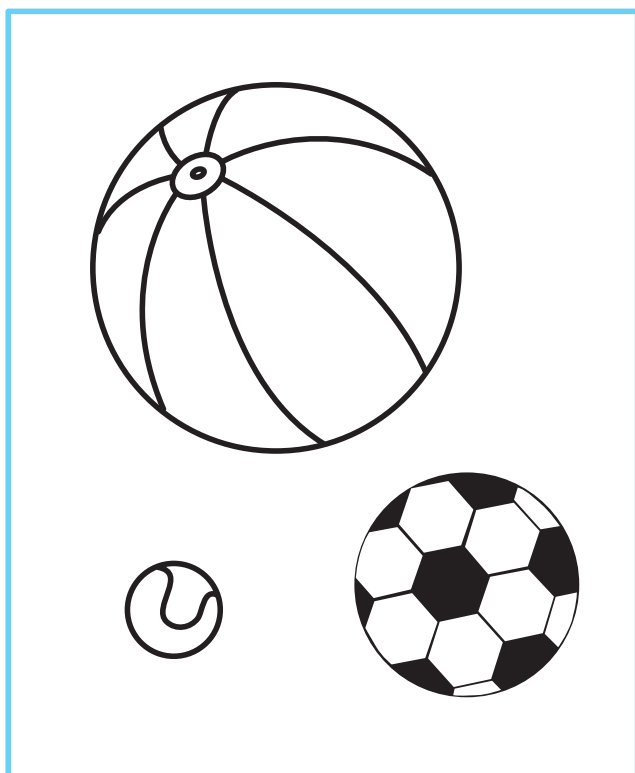
2. Pokoloruj trzecią łódkę na zielono, piątą na żółto, a ósmą i dziesiątą na niebiesko. Których łódek jest więcej pokolorowanych czy niepokolorowanych?



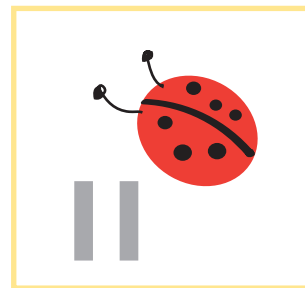
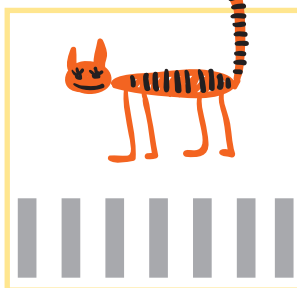
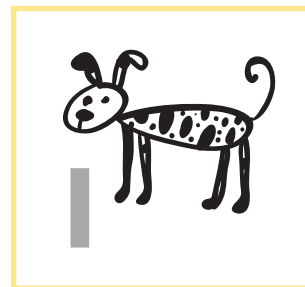
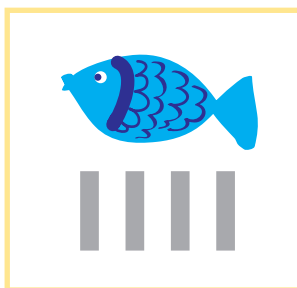
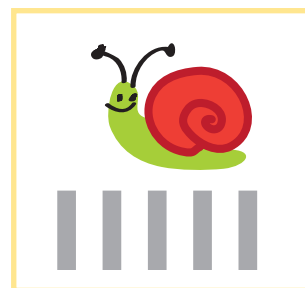
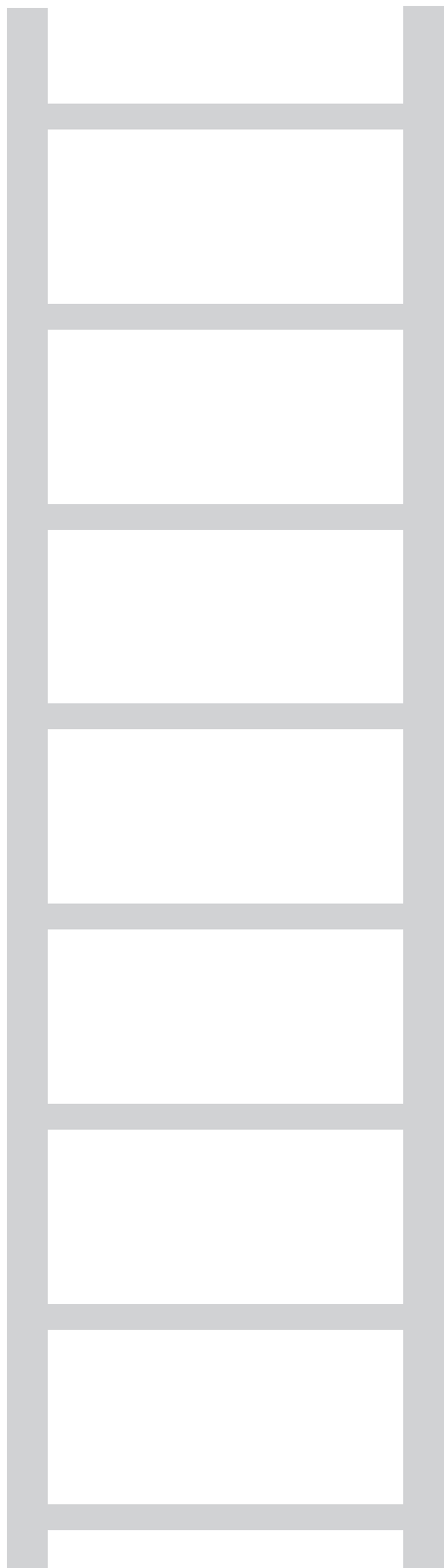
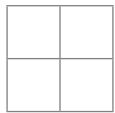
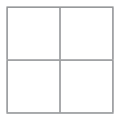
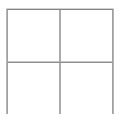
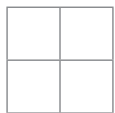
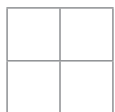
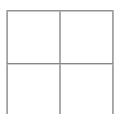
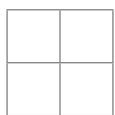
1. Dorysuj tyle kredek, żeby w każdym kubku było tyle samo.



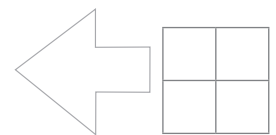
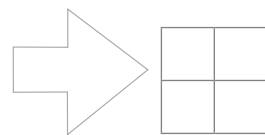
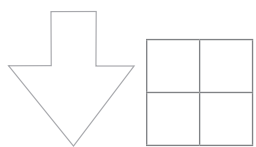
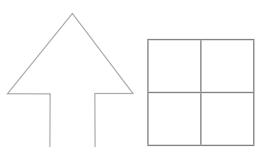
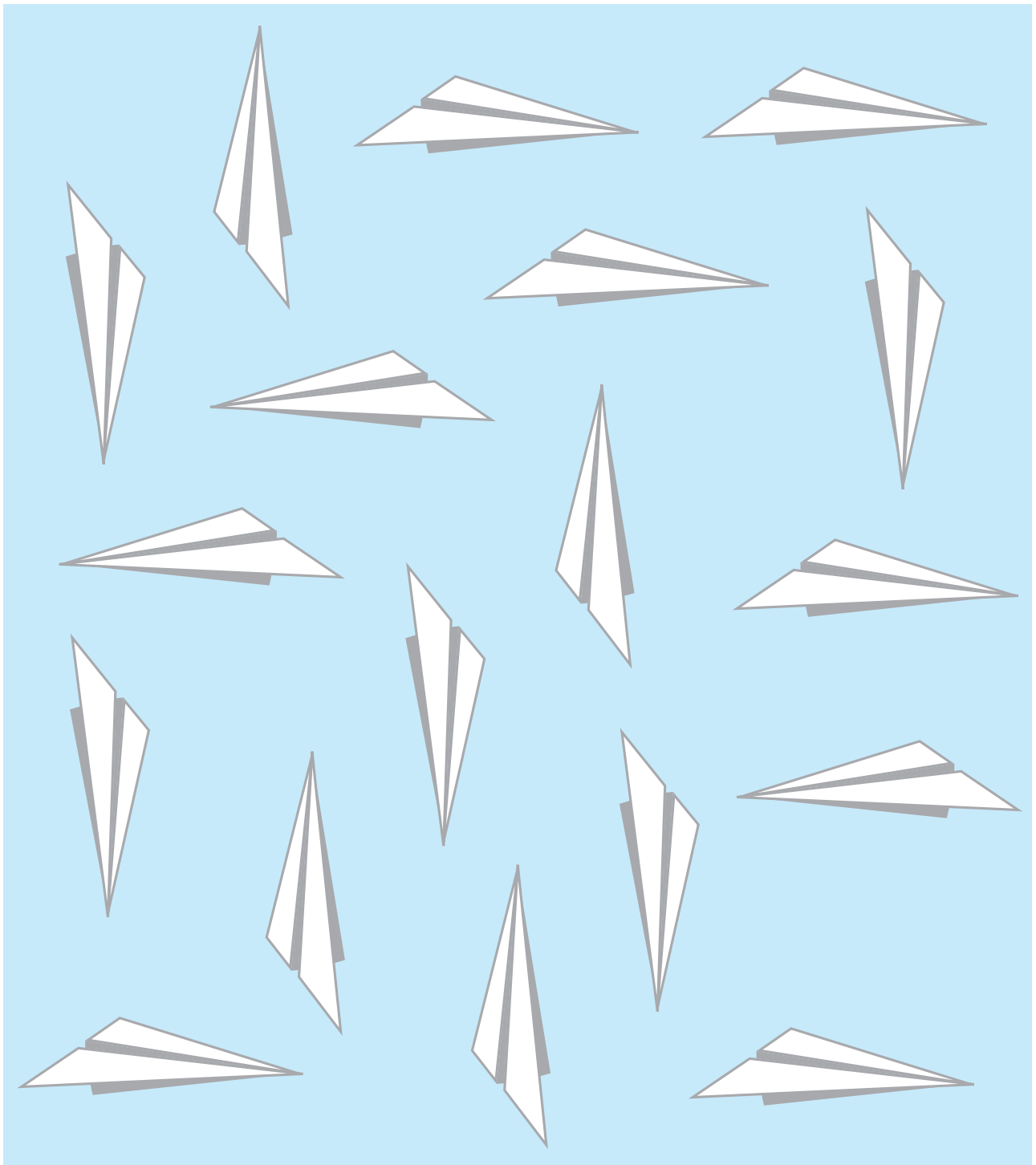
2. W ramce, w której jest mniej piłek, pokoloruj największą piłkę.



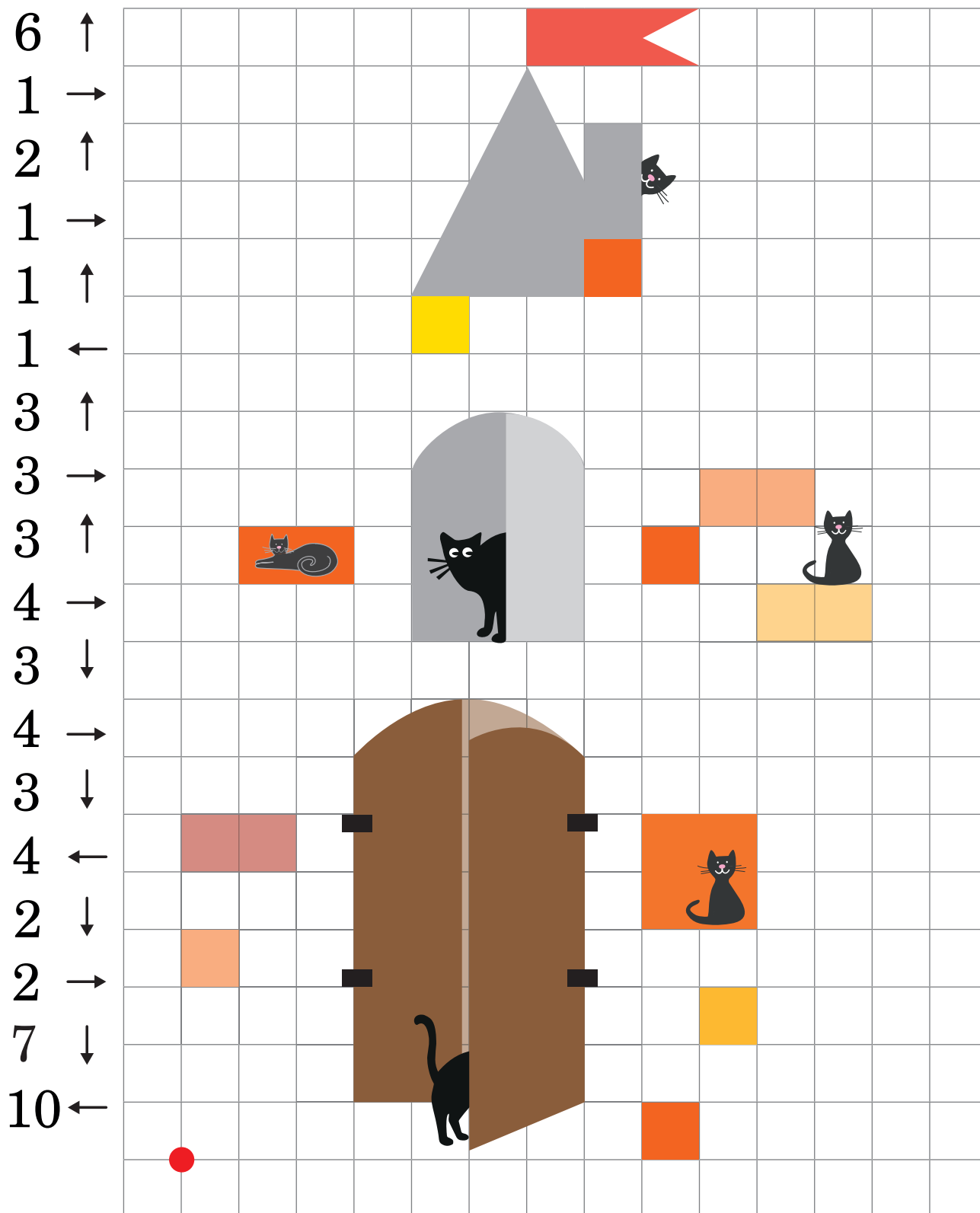
1. Ponumeruj szczeble lub przyklej naklejki z właściwymi cyframi. Sprawdź, na którym szczeblu siedzi każde zwierzę i narysuj je na drabinie. W pustej ramce narysuj swoją propozycję zwierzątka i odpowiednią liczbę kresek.



1. Pokoloruj na zielono samoloty lecące w dół, na żółto – w górę, na czerwono w prawą stronę, na fioletowo – w lewą. Policz samoloty, które lecą w podanym kierunku, i wpisz lub wklej obok strzałek właściwe liczby.



1. Narysuj ołówkiem dom czarownicy zgodnie z szyfrem czytany od góry. Zacznij rysować od czerwonej kropki. Po prawej stronie narysuj czarownicę, a nad domem przyklej tyle nietoperzy, ile kotów jest na rysunku.



1. Połącz według wzoru.

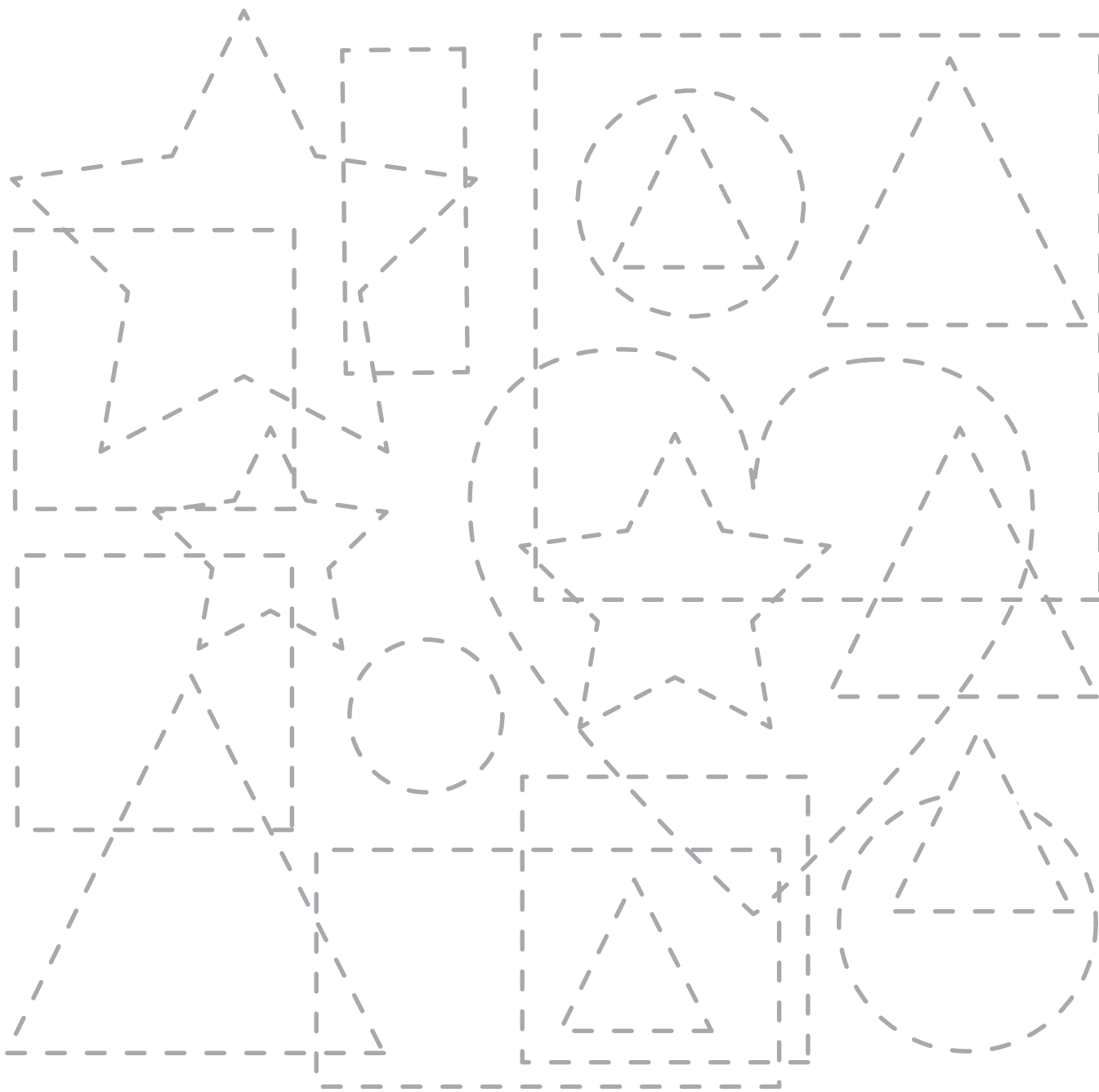


2. Napisz lub wklej brakujące cyfry. Dorysuj odpowiednią liczbę koralików na każdym słupku.

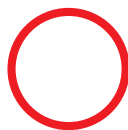
9		7		5		3			1

1. Narysuj figury po śladzie takim kolorem, jak pokazano pod obrazkiem.

- Policz figury każdego rodzaju i wpisz lub wklej właściwą liczbę.













1. Dokończ kolorowanie obrazka według kodu.

Narysuj na trawie tyle samo kwiatów, ile jest okien w najwyższym domu.

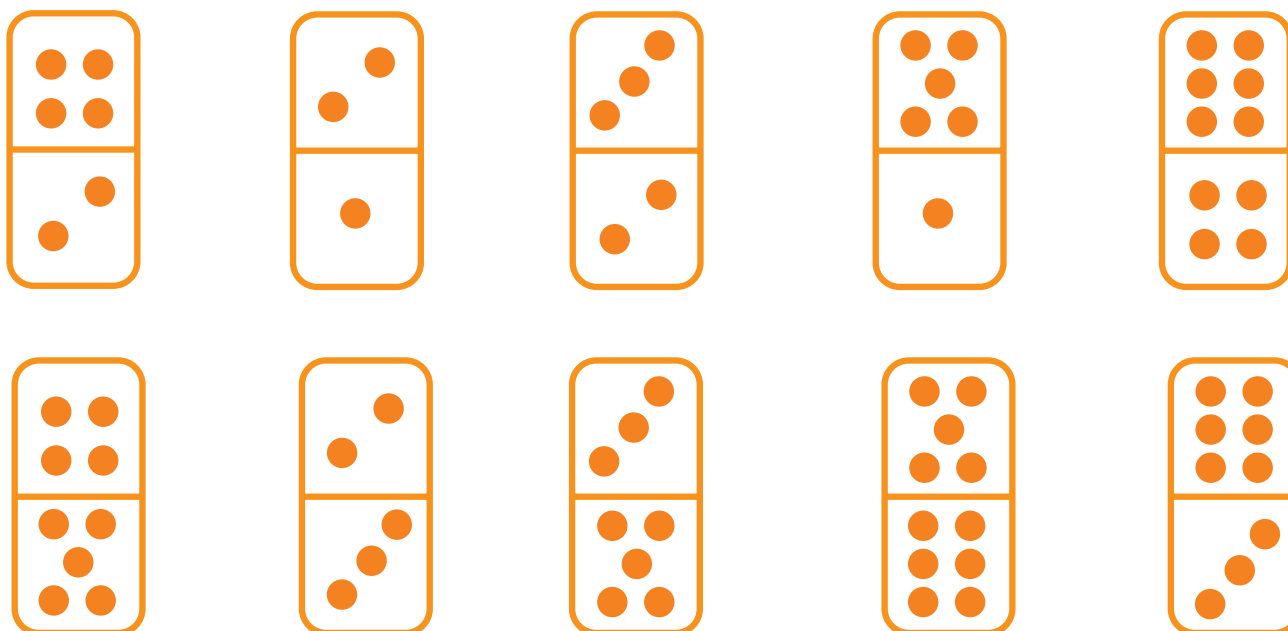


1. Uzupełnij diagram zgodnie z podanym kodem.

3 B – ● 1 D – ■ 2 C – ■ 4 A – ▲

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

2. Policz kropki na kostkach domina. Na każdej kostce pokoloruj tę część, na której jest więcej kropek.



1. W każdym rzędzie rosło po tyle samo marchewek. Przyjrzyj się ilustracji i pokoloruj zająca, który zjadł więcej marchewek.



2. Podziel serwetkę na 4 części, tak aby w każdej części były 2 kasztany i 2 żółędzie.



Rozwój w przedszkolu i w domu

Poznaj nową, przyjazną serię publikacji do indywidualnej pracy. Jej celem jest wspomaganie wszechstronnego rozwoju dziecka przez ćwiczenia stymulujące kluczowe obszary rozwoju.

123 wprowadzenie do edukacji matematycznej

 nabywanie sprawności manualnej

 przygotowanie do czytania i pisania

 kształcenie percepcji słuchowej

 kształcenie percepcji wzrokowej

 nauka logicznego myślenia

 ćwiczenie pamięci i uwagi

 poznawanie i przyswajanie wartości

 przeżywanie i tworzenie sztuki

 zgłębianie tajemnic przyrody

Policzanki 6+ zapraszają dzieci do świata pojęć matematycznych i uczą dostrzegania matematycznych zależności w otoczeniu. Ćwiczenia doskonalą wiele umiejętności, m.in. prawidłowego liczenia, klasyfikowania, opisywania stosunków przestrzennych, logicznego myślenia, rozumienia złożonych poleceń. Ciekawa tematyka i różnorodne ilustracje zachęcają dzieci do rozwiązywania zadań i zapewniają efektywną naukę.

ISBN 978-83-267-3025-2



9 788326 730252

**nowa
era**