

Kolekcja
indywidualnego rozwoju

6+

Policzanki



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 Grozdew
Projekt i opracowanie graficzne: Elżbieta Grozdew
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 Grozdew: 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.

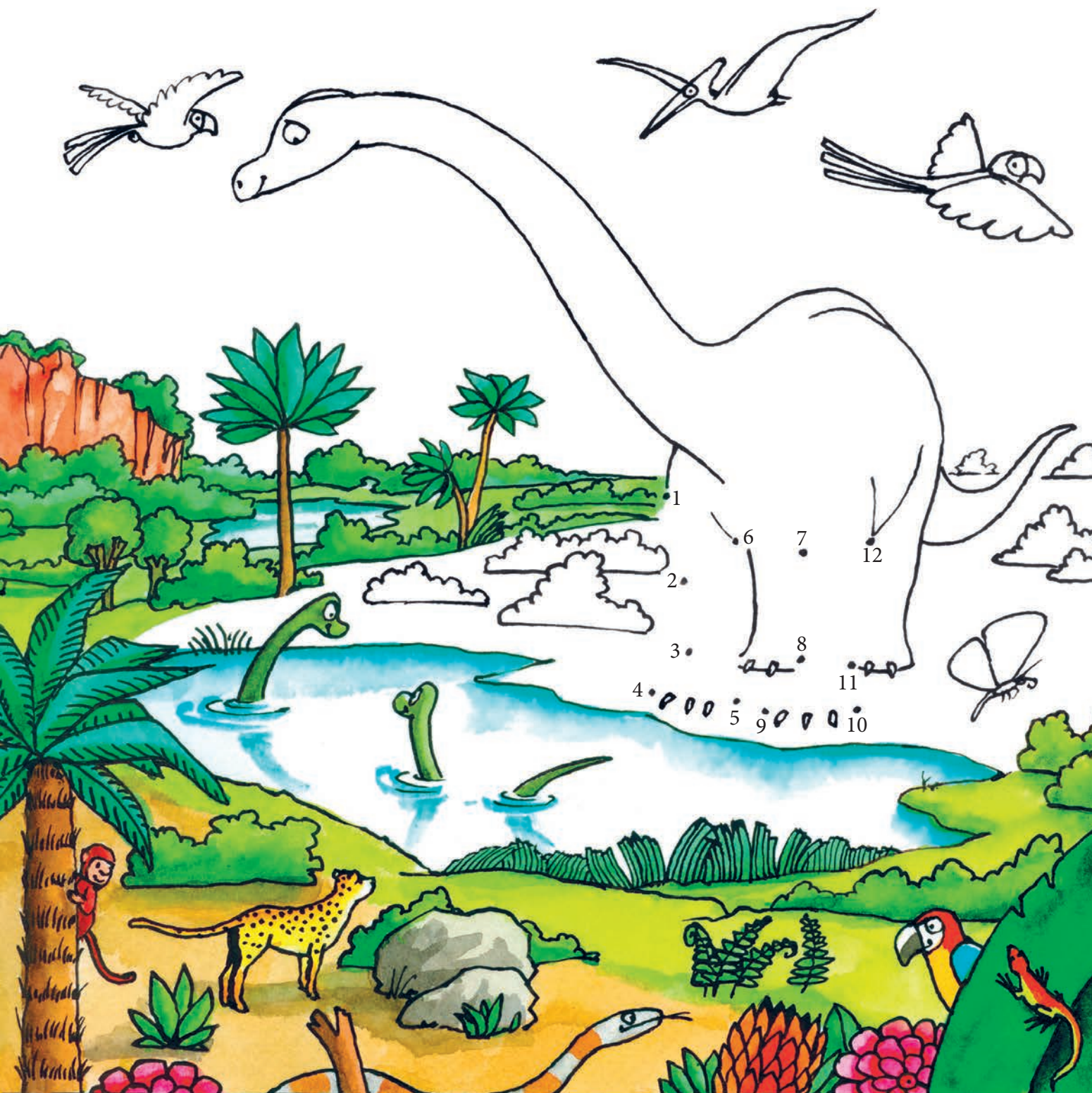
Układ zadań w „Policzankach” uwzględnia zasadę stopniowania trudności oraz zakres doskonalonych w tym wieku umiejętności. Krok po kroku dziecko zagłębia się w coraz bardziej skomplikowane zagadnienia, wymagające koncentracji uwagi, spostrzegawczości i pamięci wzrokowej. Rozwiązując poszczególne zadania, 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.







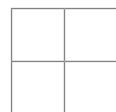
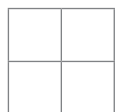
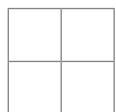
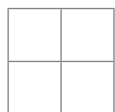
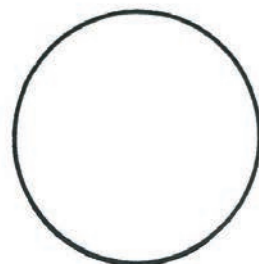






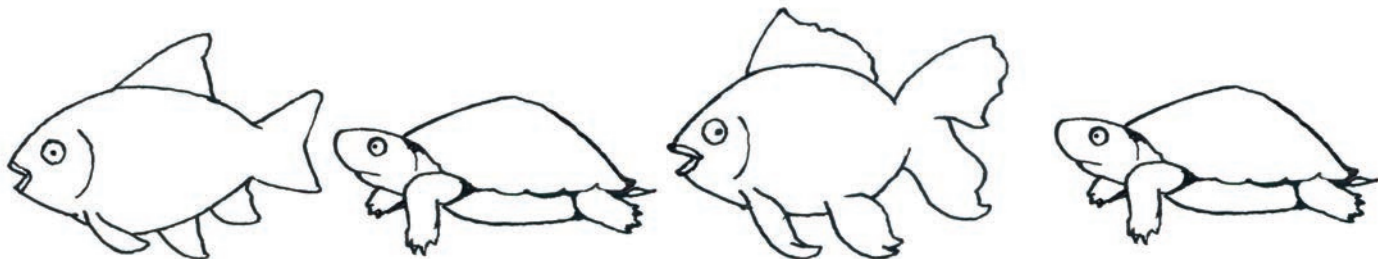


1. Pokoloruj piłkę, która jest obok piłki w grochy, ale nie jest obok piłki w paski.
Ponumeruj piłki.

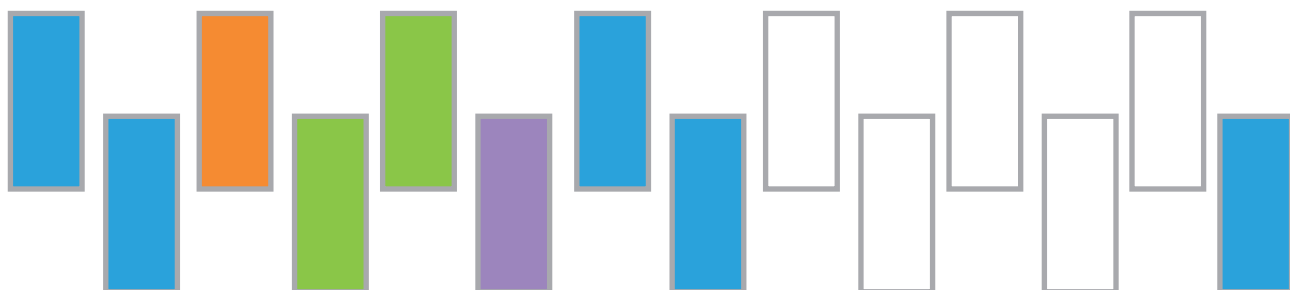


2. Pokoloruj obrazki zgodnie z opisem.

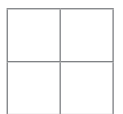
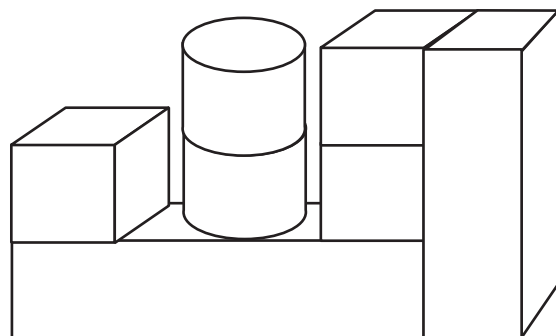
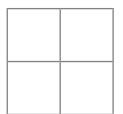
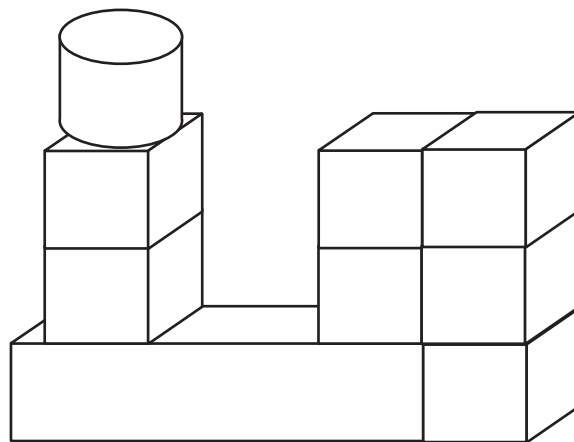
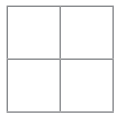
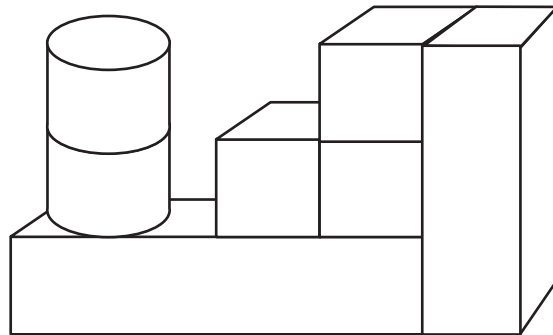
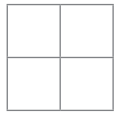
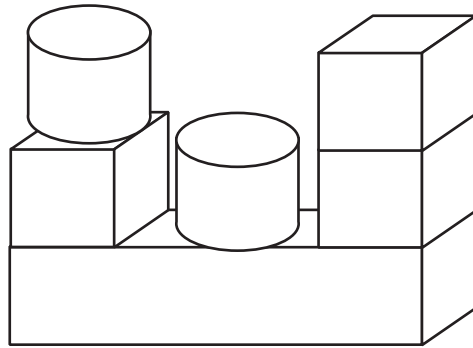
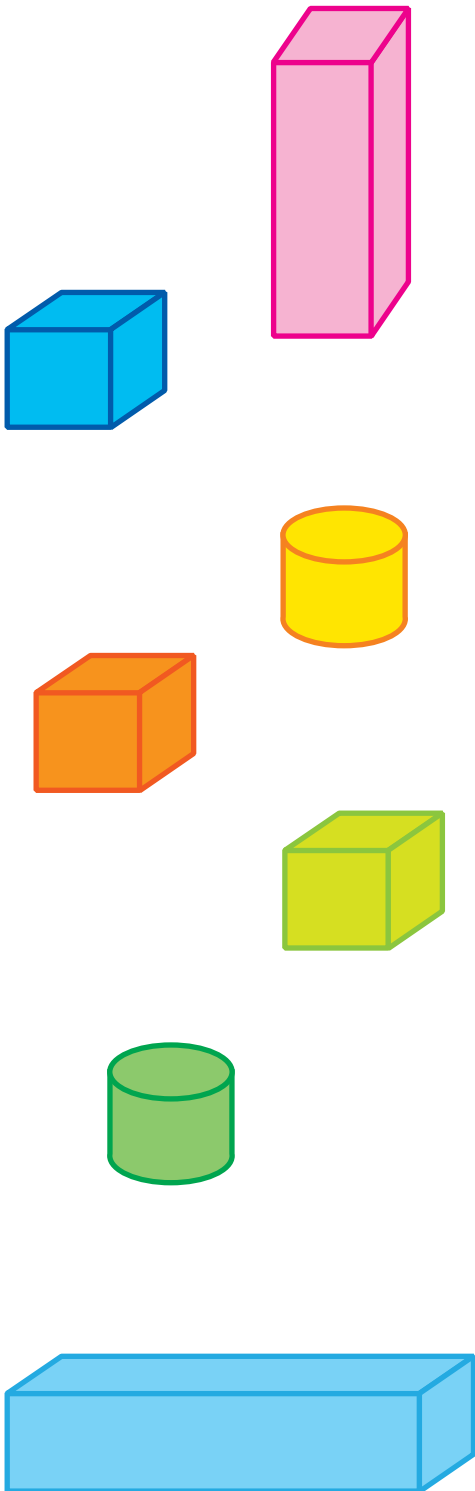
Zielony żółw płynie za czerwoną rybą i przed niebieską. Za niebieską rybą płynie brązowy żółw.



3. Dokończ kolorowanie klocków według wzoru.



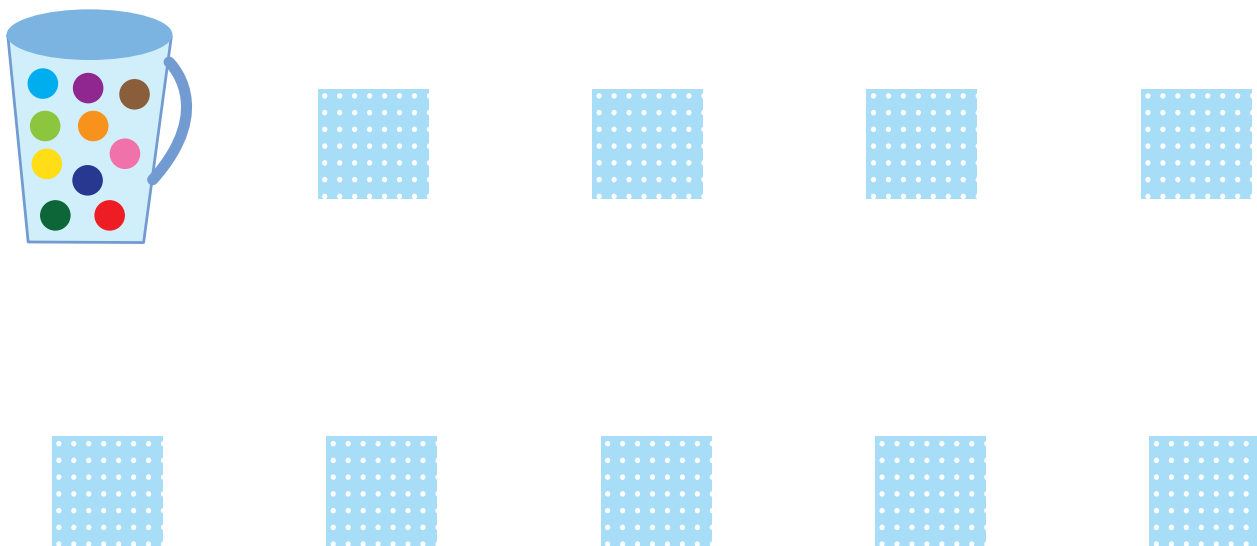
1. Pokoloruj tylko te budowle, które zostały wykonane ze wszystkich klocków widocznych po lewej stronie.
- Policz klocki w każdej budowli i zapisz lub wklej ich liczbę.



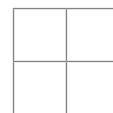
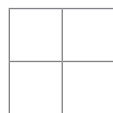
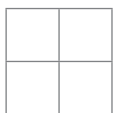
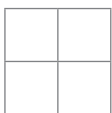
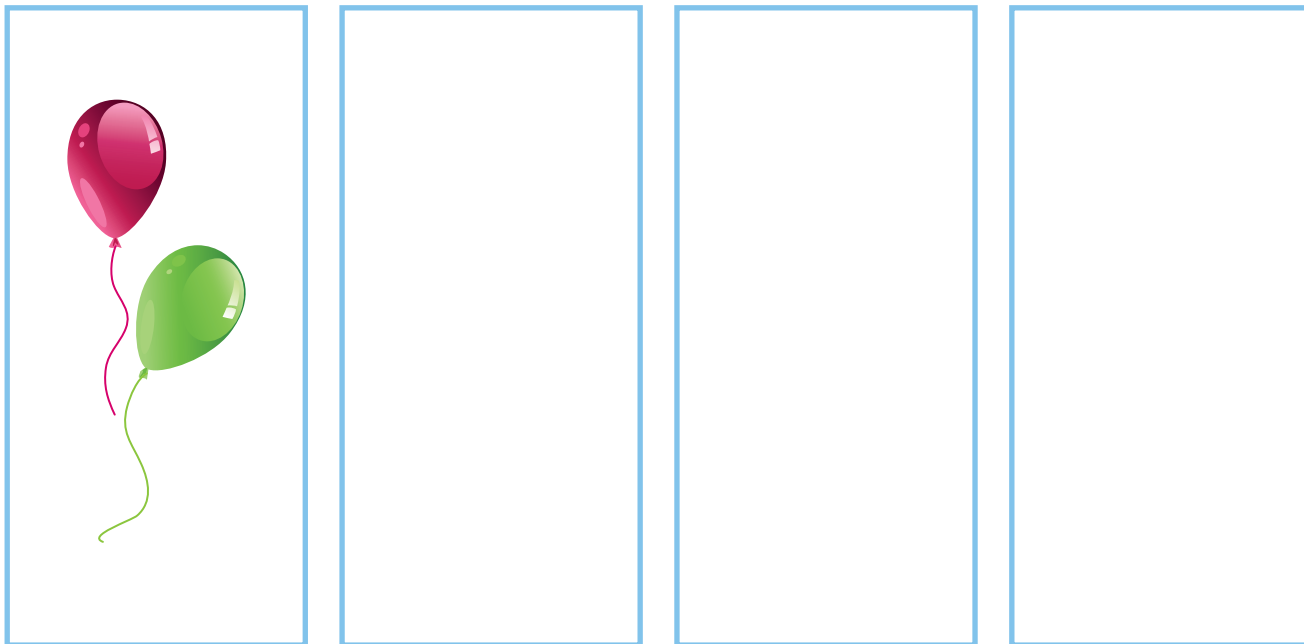
1. Połącz kolejne muchomory tak, żeby na każdym następnym było o jedną plamkę więcej.



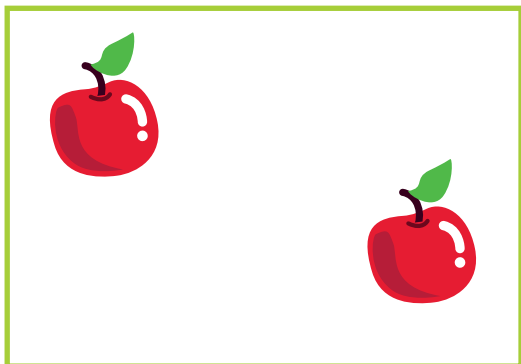
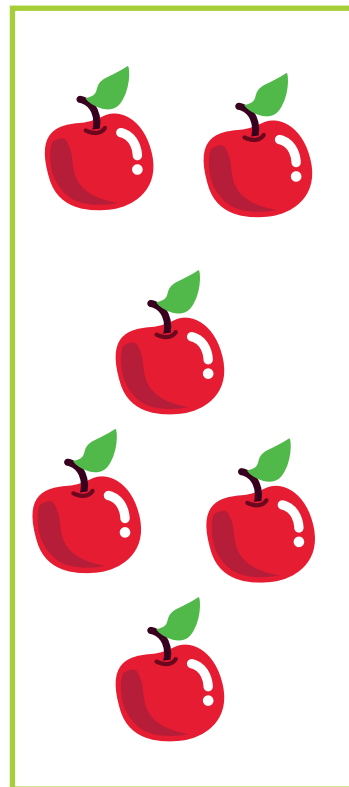
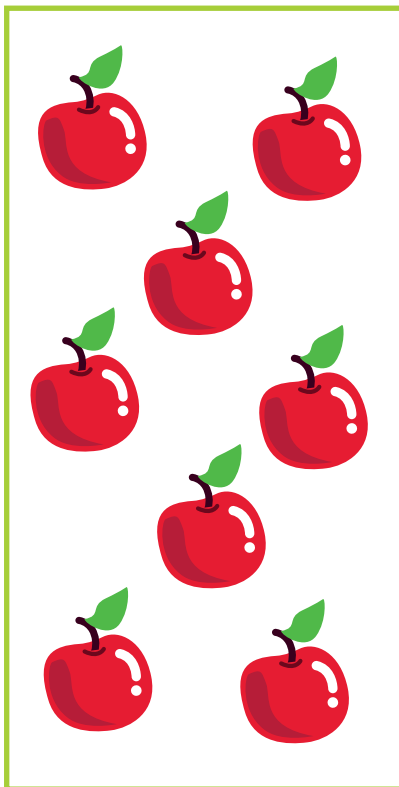
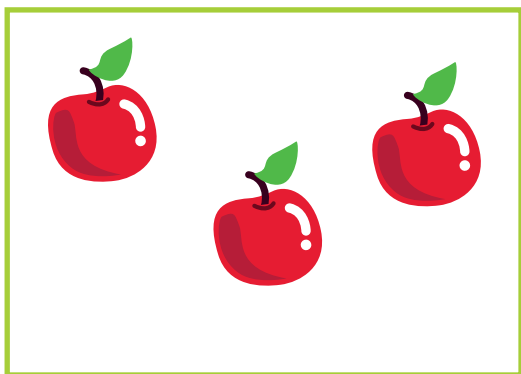
2. Przyklej kubki tak, żeby każdy następny miał o jedną kropkę mniej.






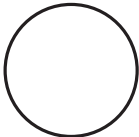
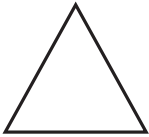



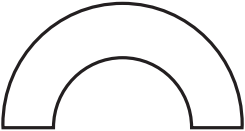
1. Dorysuj balony tak, żeby w każdej następnej ramce było ich o dwa więcej. Policz balony w ramkach i zapisz lub wklej właściwą liczbę.



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



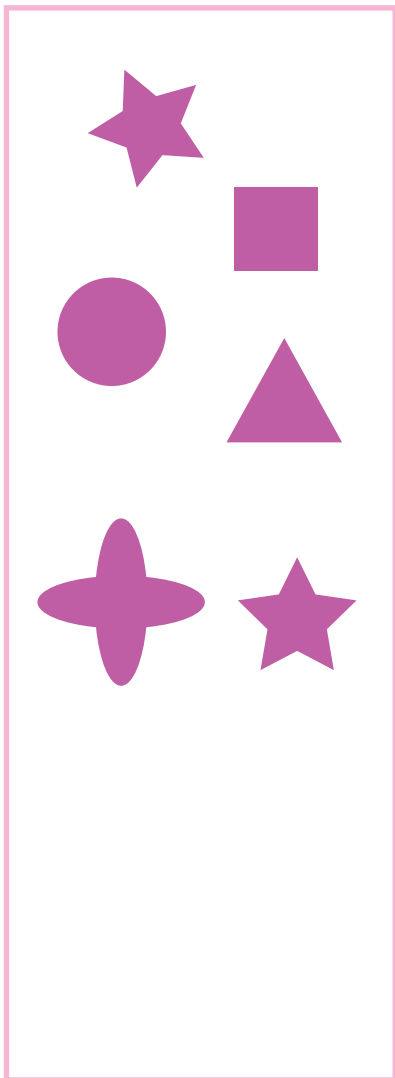
1. Uzupełnij tabelkę według wzoru.

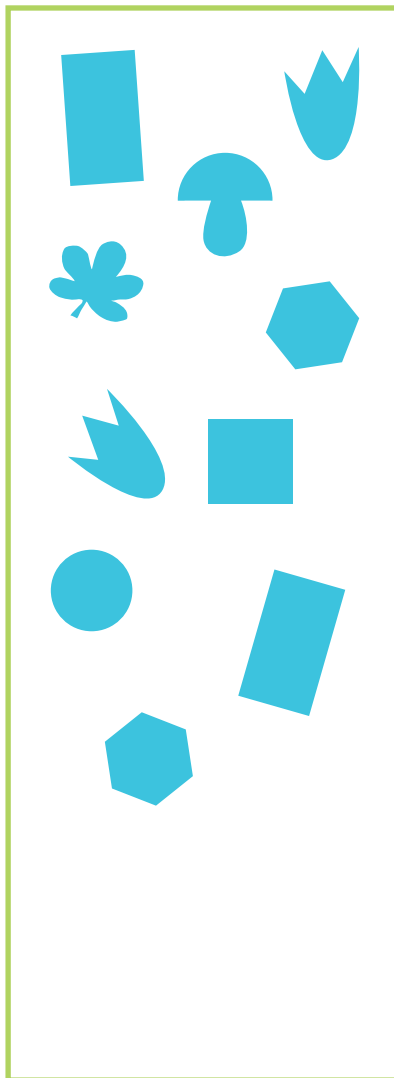
			
			
			
			
			

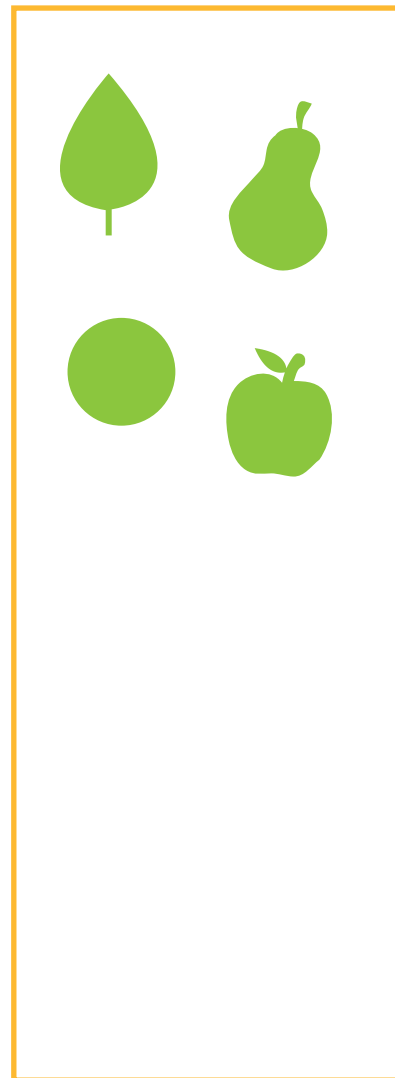
2. Dorysuj elementy szlaczka według zauważonej reguły.



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



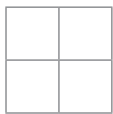




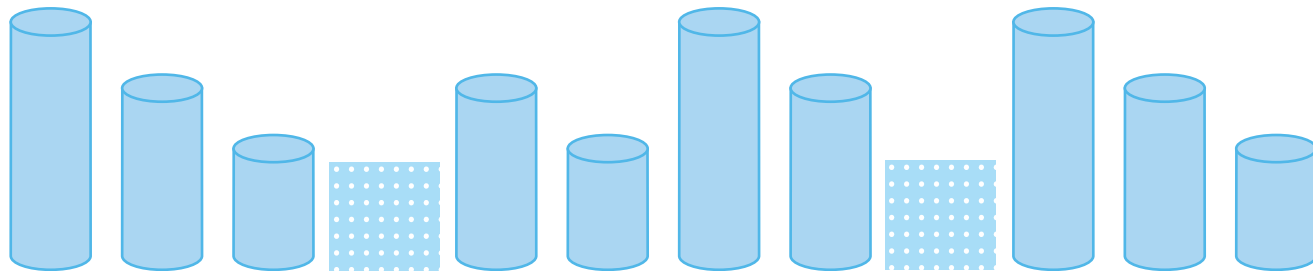
2. Dorysuj kreski według zauważonej reguły.



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.



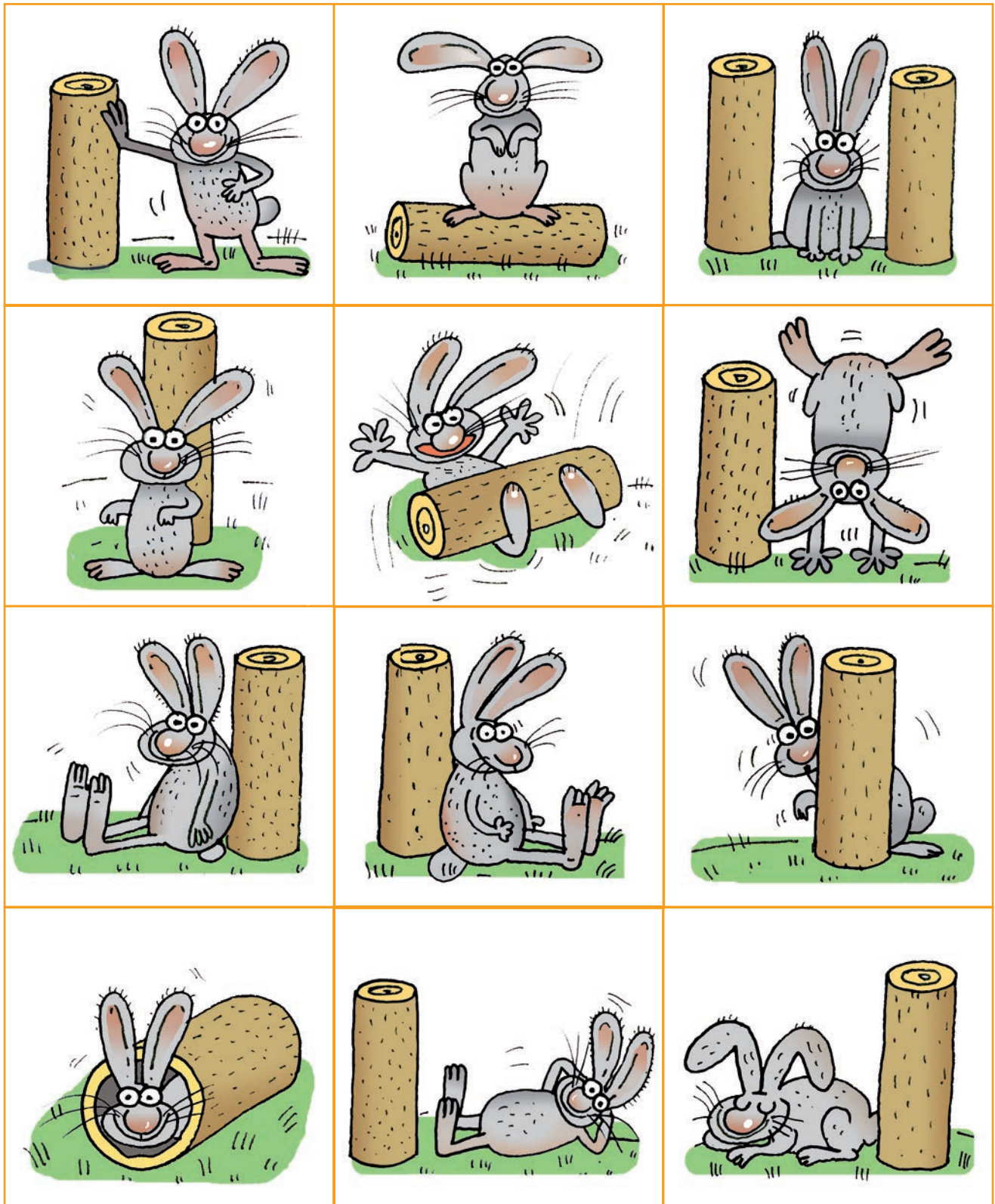
2. Dorysuj po prawej stronie czarnego koła drugie, większe koło tak, aby obie figury stykały się ze sobą. Przekształć rysunek w biedronkę.



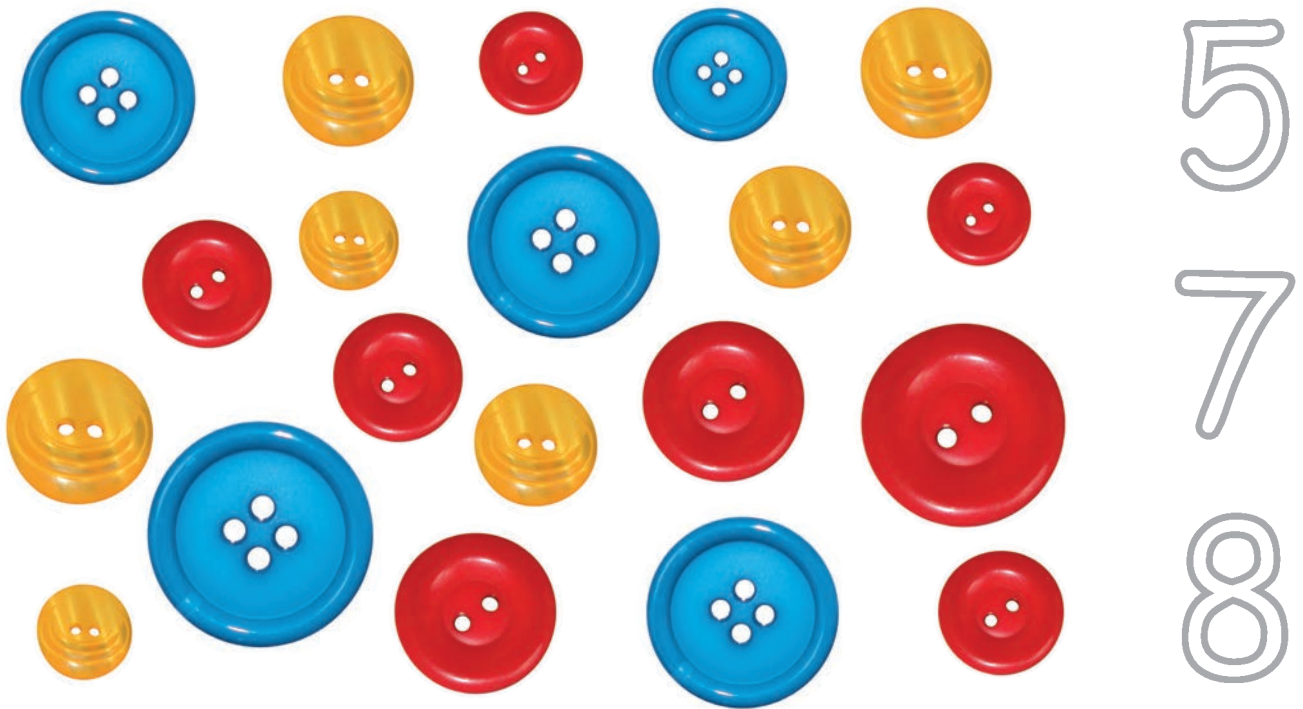
3. Dorysuj po lewej stronie czarnego koła drugie, takie samo koło tak, aby figury nie stykały się ze sobą. Przekształć rysunek w samochód.



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>				

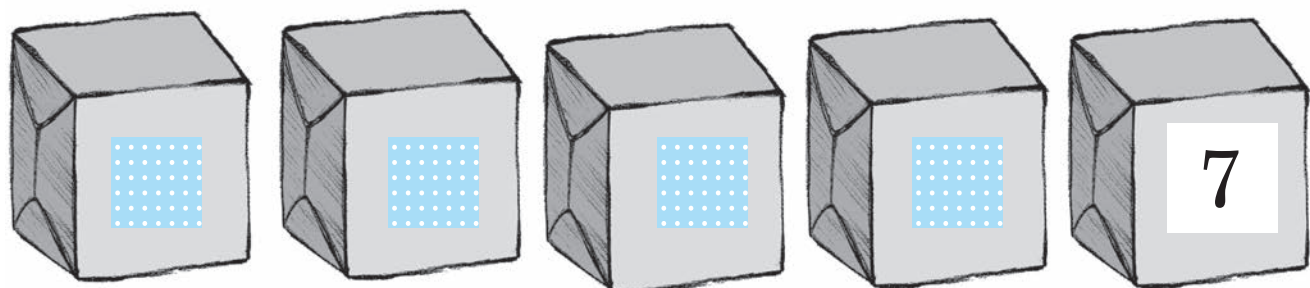
	<table border="1"> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>				

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

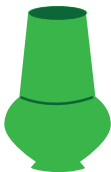
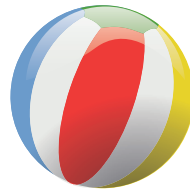
2. Pokoloruj 1., 3., 5., 7. i 9. świeczkę. Licz od lewej.



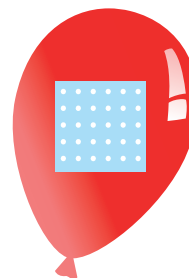
3. Przyklej brakujące numery na pudełkach.



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.














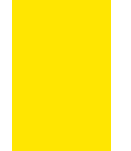










- ☑ 2. Przyklej brakujące numery na balonach.



☑ 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.

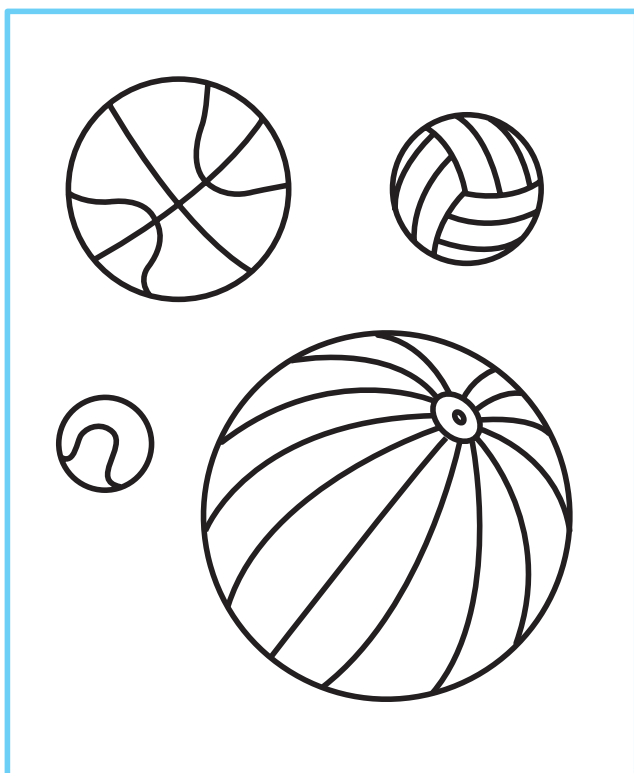
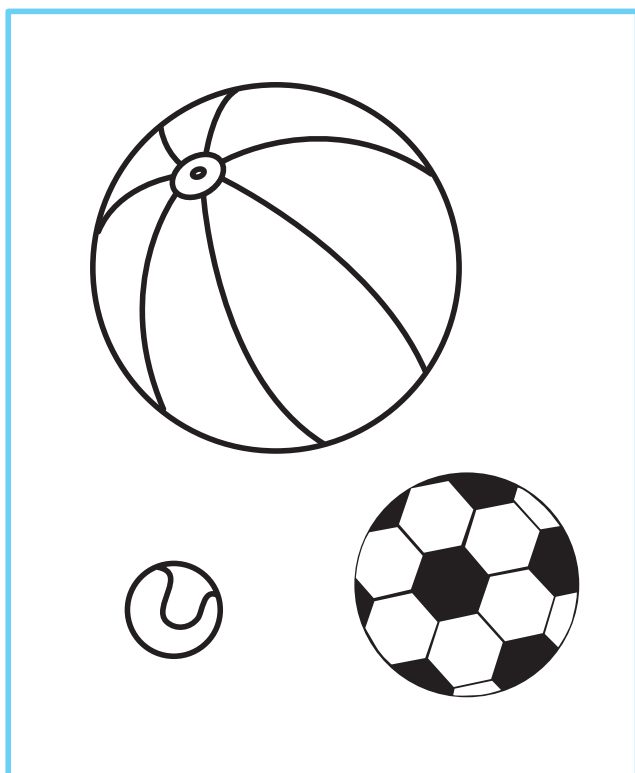
2. Pokoloruj trzecią łódkę na zielono, piątą na żółto, a ósmą i dziesiątą na niebiesko. Których łódek jest więcej pokolorowanych czy niepokolorowanych?



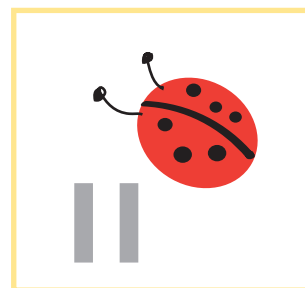
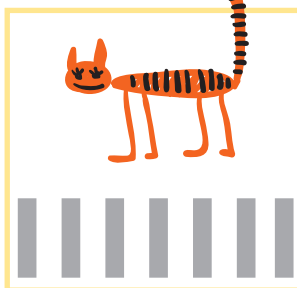
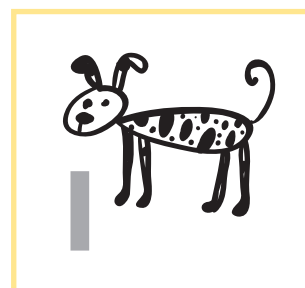
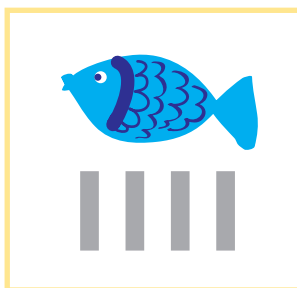
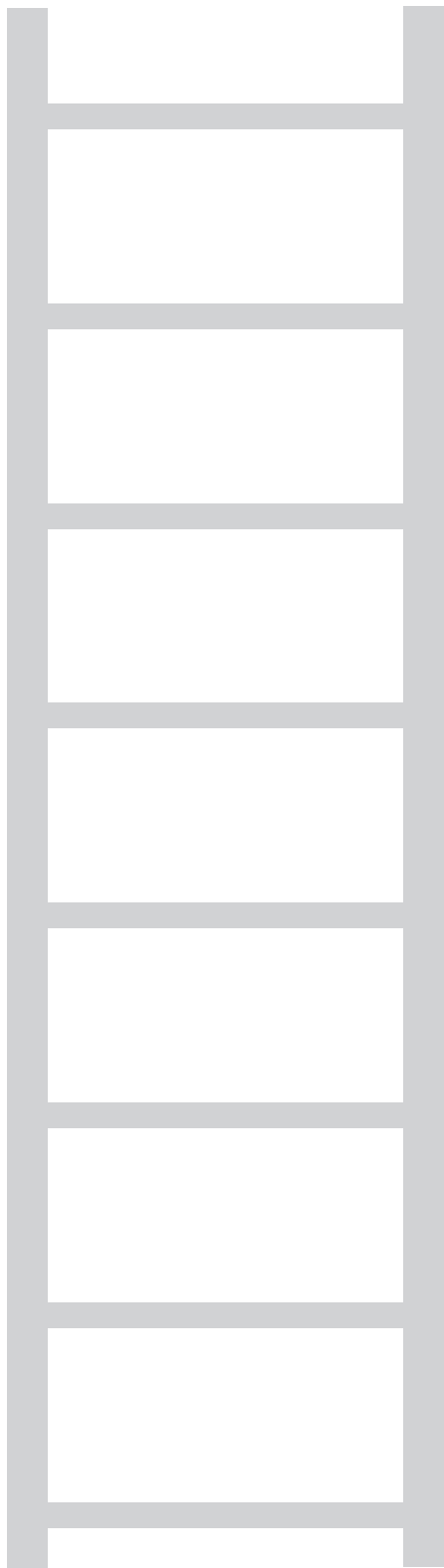
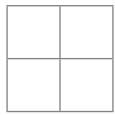
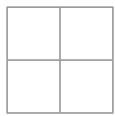
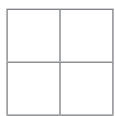
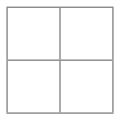
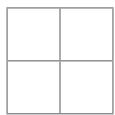
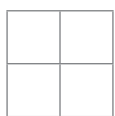
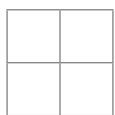
1. Dorysuj tyle kredek, żeby w każdym kubku było tyle samo.



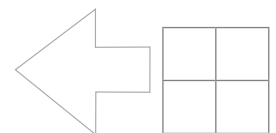
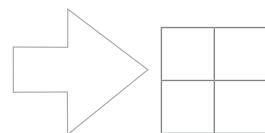
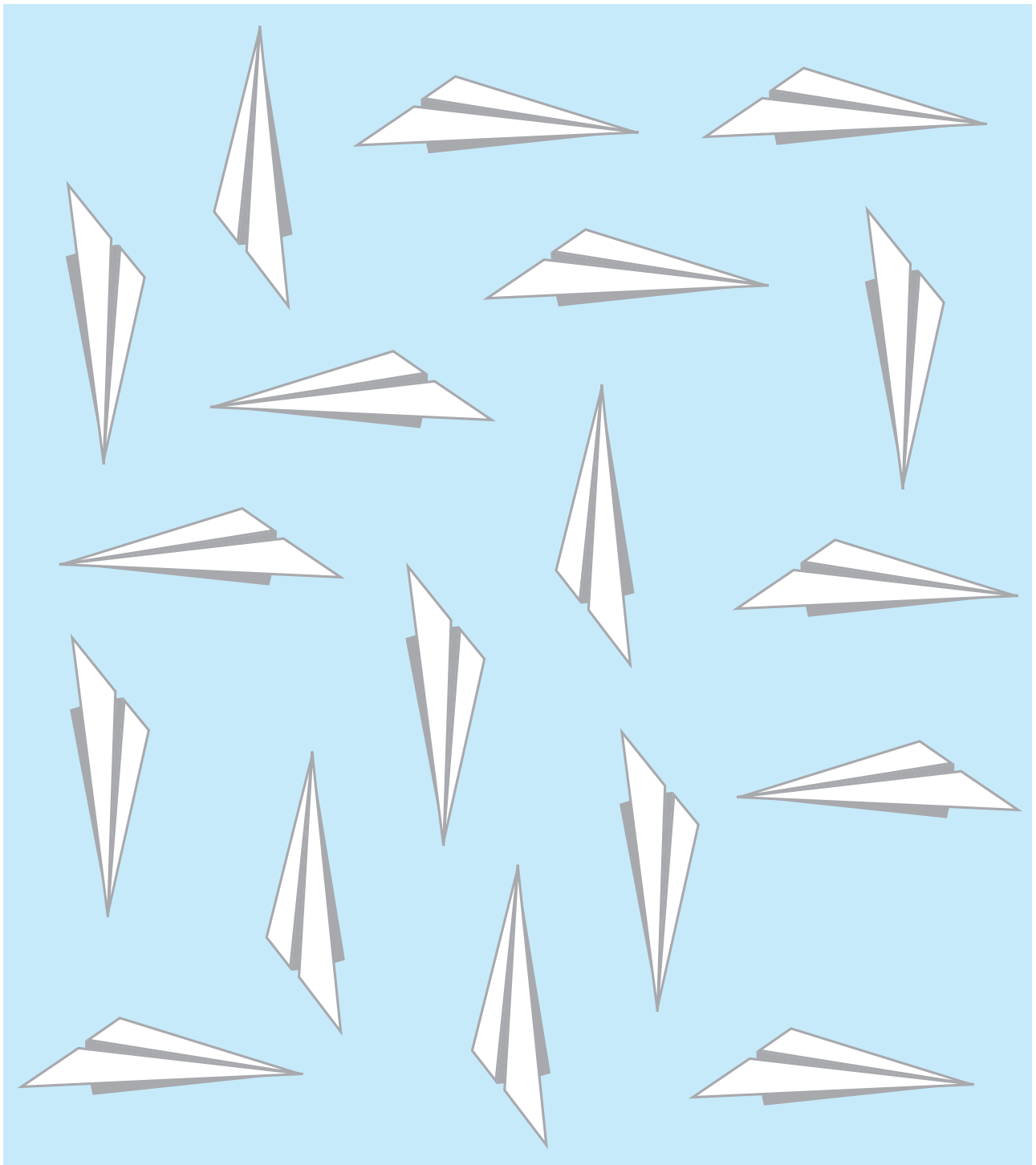
2. W ramce, w której jest mniej piłek, pokoloruj największą piłkę.



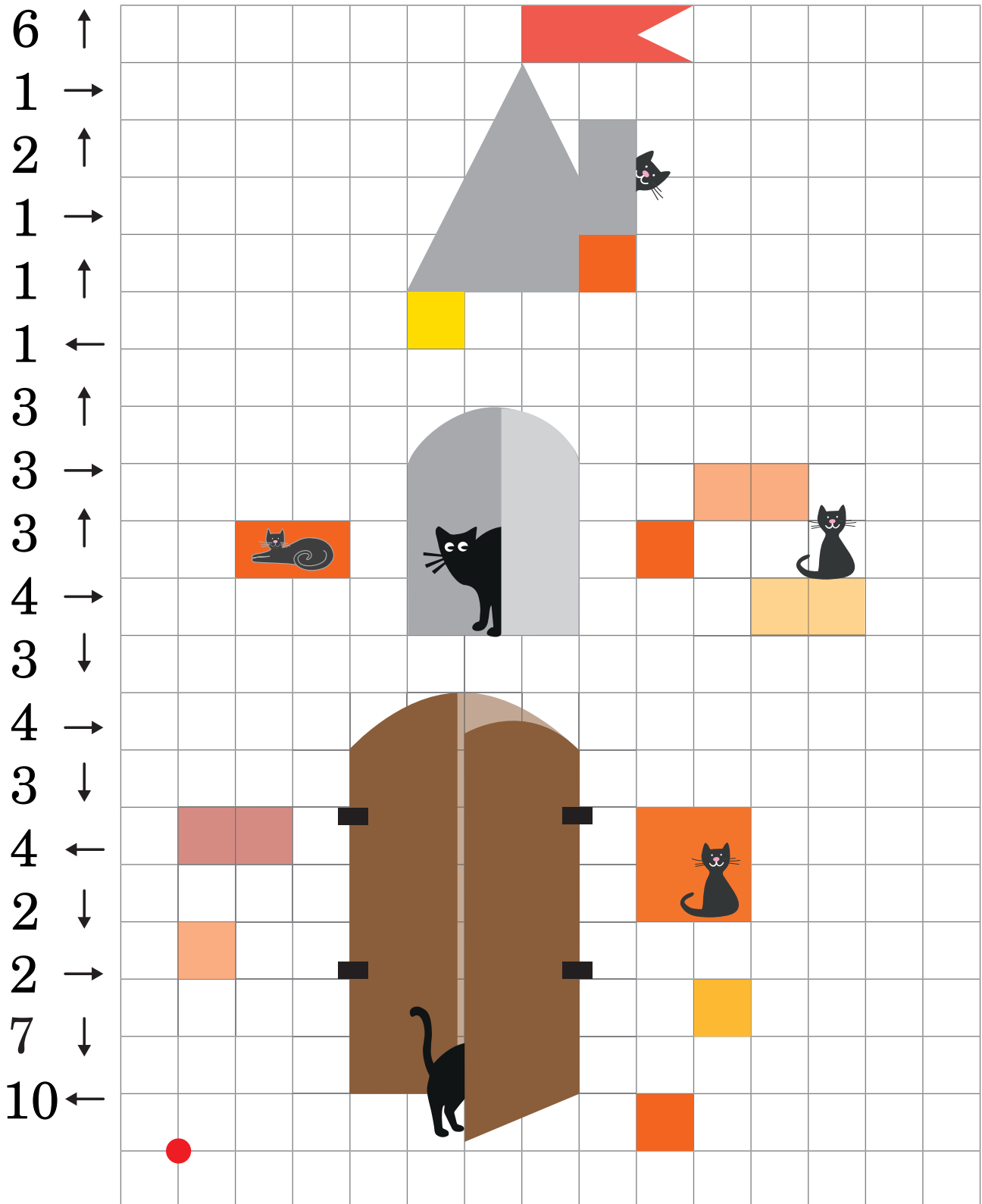
1. Ponumeruj szczeble lub przyklej naklejki z właściwymi cyframi. Sprawdź, na którym szczeblu siedzi każde zwierzę i narysuj je na drabinie. W pustej ramce narysuj swoją propozycję zwierzątka i odpowiednią liczbę kresek.



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.

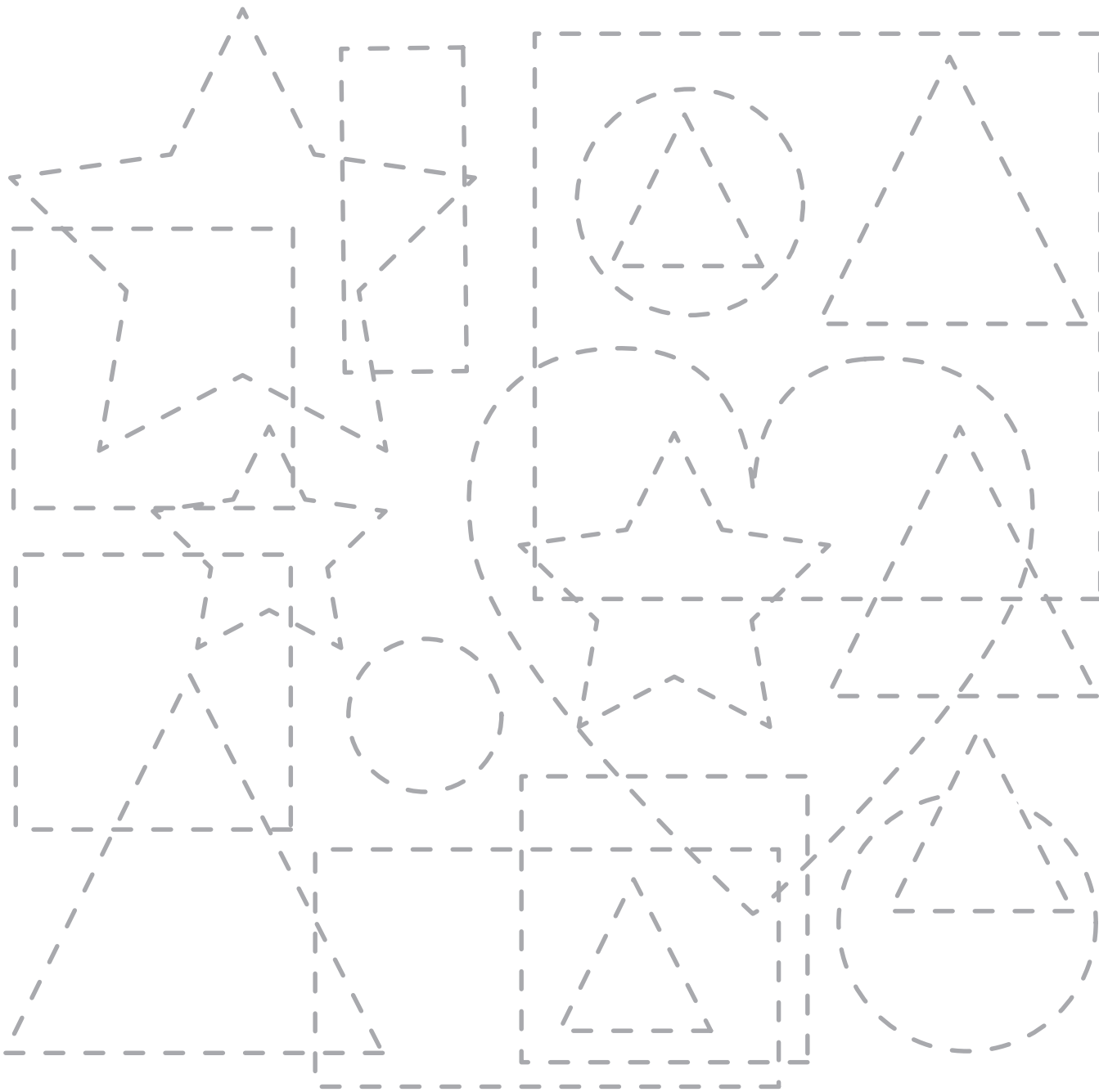


2. Napisz lub wklej brakujące cyfry. Dorysuj odpowiednią liczbę koralików na każdym słupku.

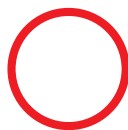
9		7		5		3			1

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.

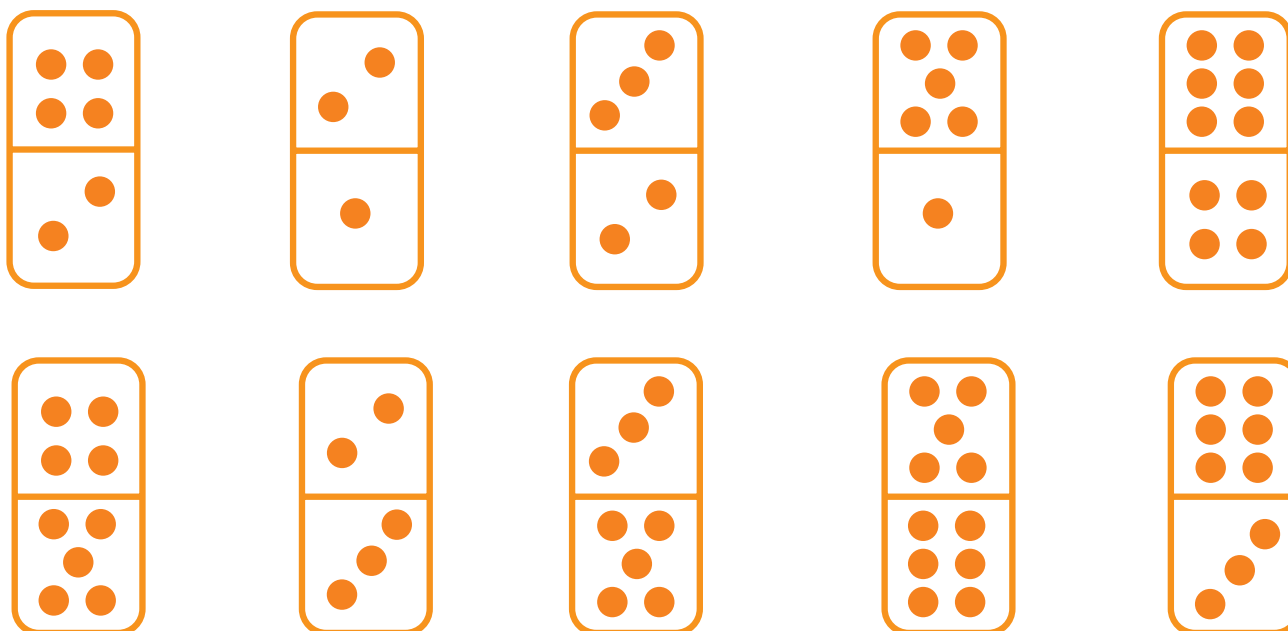


1. Uzupełnij diagram zgodnie z podanym kodem.

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.

 **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**