



Ucz się smyku o Bałtyku

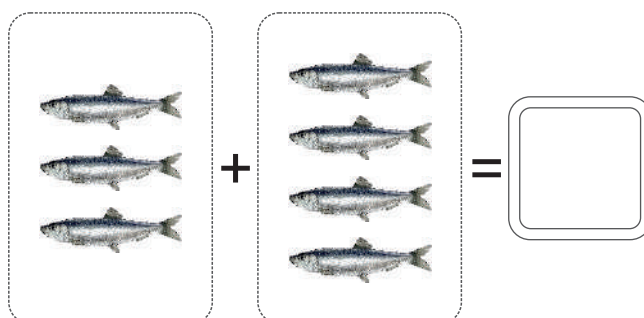
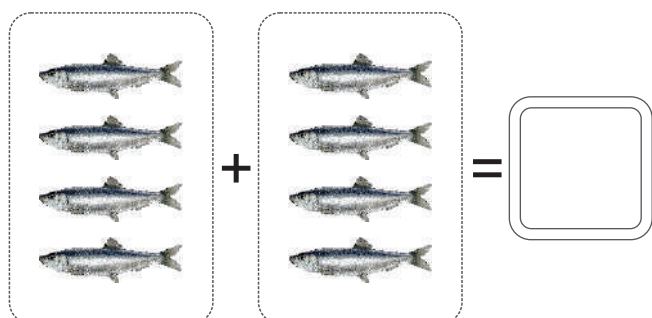
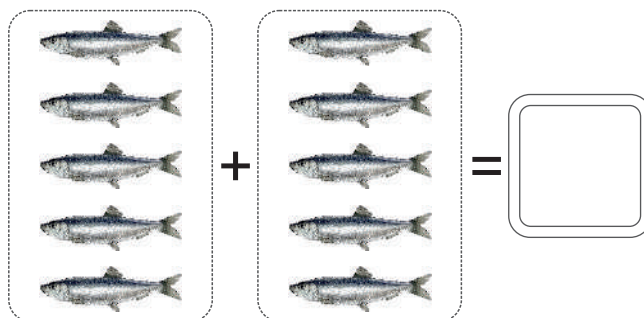
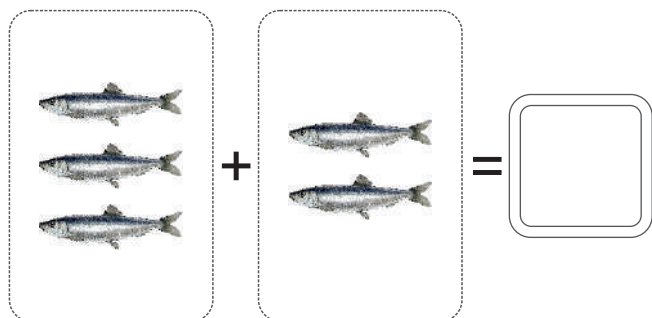
karty edukacyjne dla 7-latków



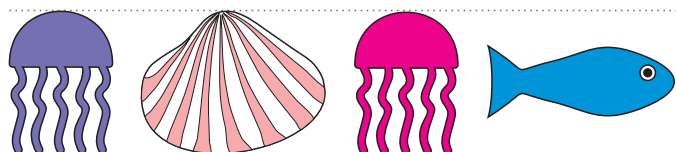
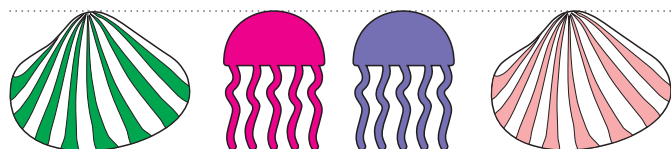
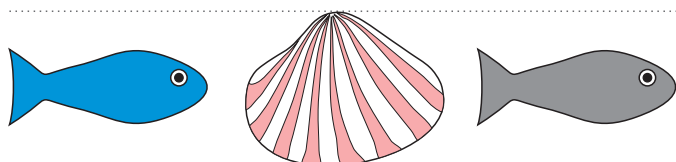
Zadanie: obrysuj po śladzie Bałtyk i kontury państw.
Lądy pokoloruj dowolnymi kolorami, zaś akweny morskie na niebiesko.



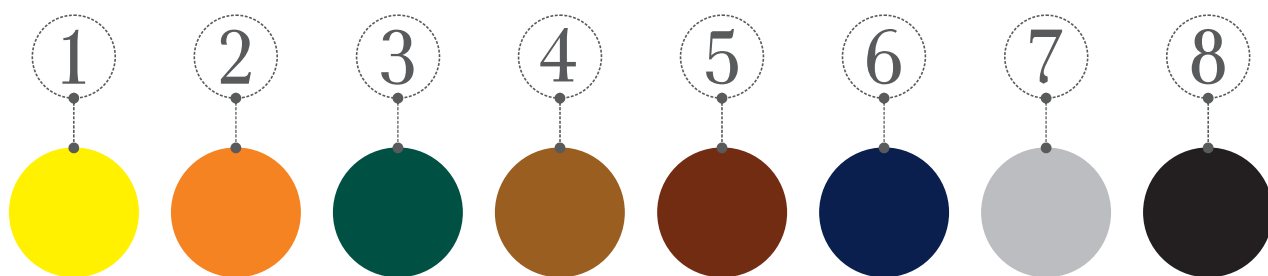
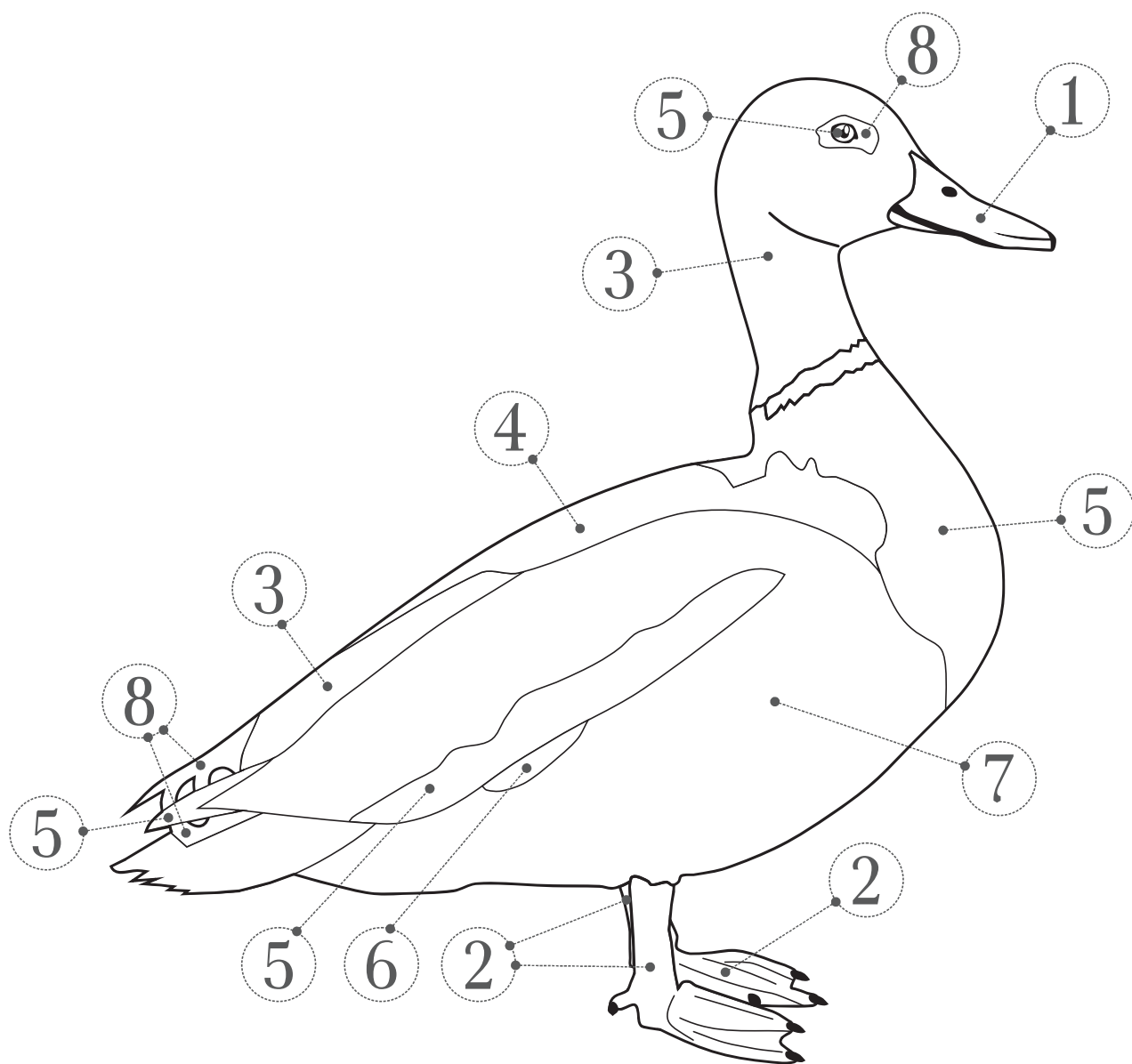
Zadanie: policz śledzie, zapisz wyniki. Ramki przy wynikach, które wynoszą 8 i więcej, pokoloruj na zielono. Przy wynikach równych 7 lub mniej - na niebiesko.



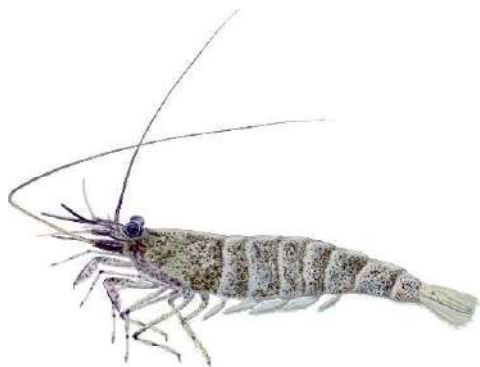
Zadanie: powiel sylwetki organizmów morskich zgodnie z podanymi wzorami i kolorami.



Zadanie: korzystając z umieszczonej poniżej palety barw, pokoloruj kaczkę krzyżówkę.



Zadanie: pokoloruj liczbę kółek odpowiadającą sumie sylab
w nazwie każdego ze zwierząt.



garnela

○ ○ ○ ○ ○



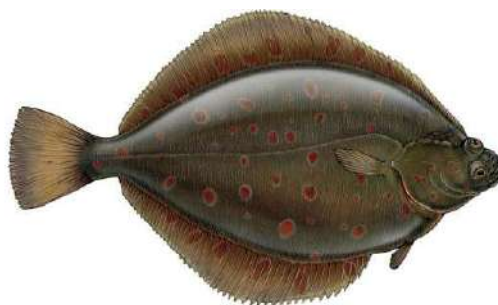
śledź

○ ○ ○ ○ ○



morświn

○ ○ ○ ○ ○



gładzica

○ ○ ○ ○ ○



kormoran

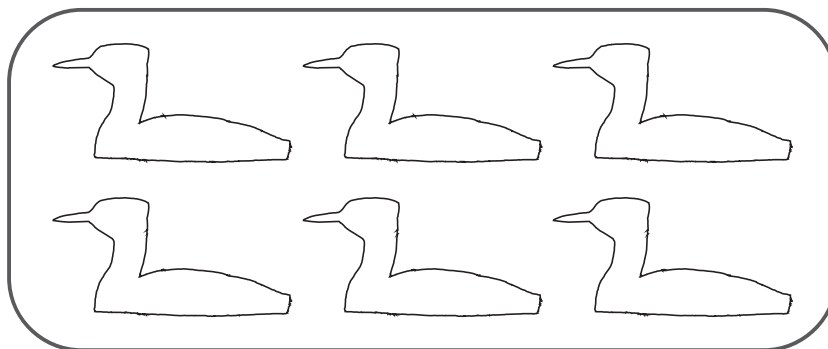
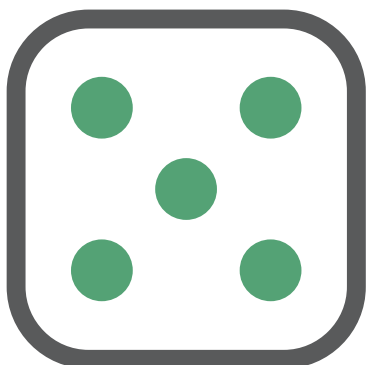
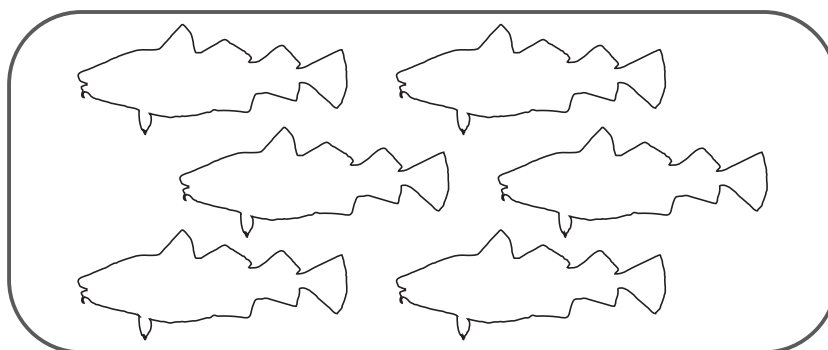
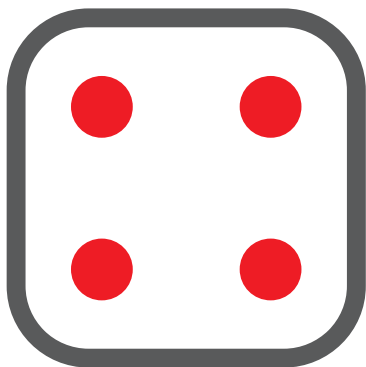
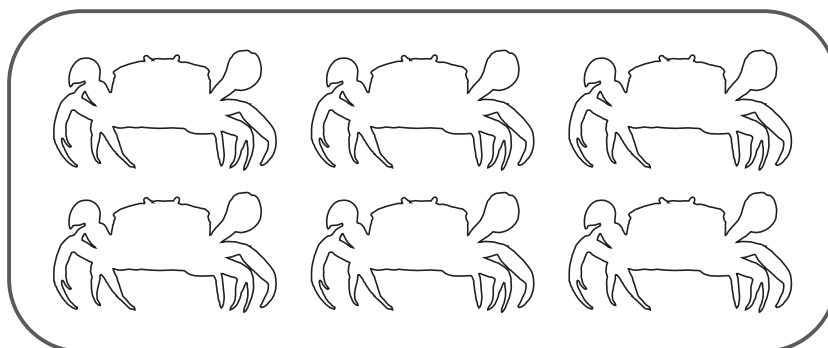
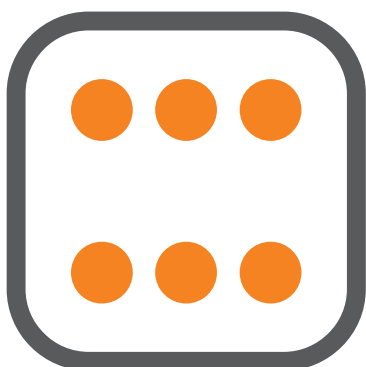
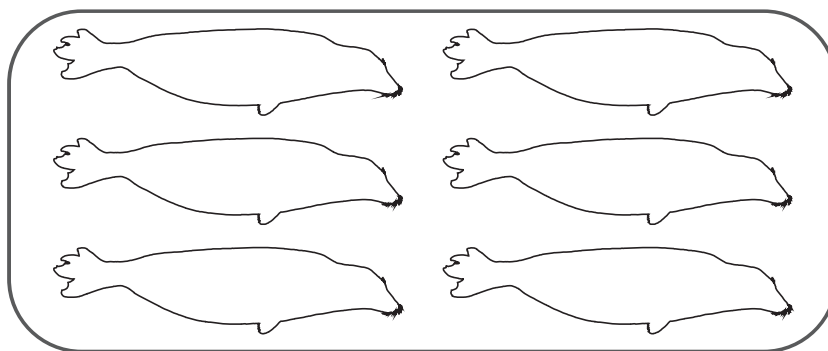
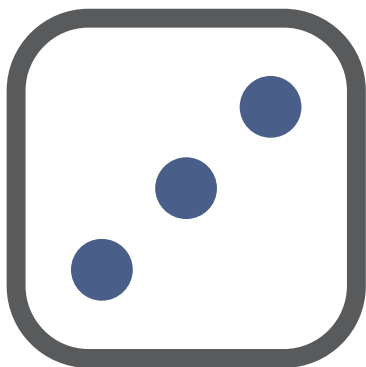
○ ○ ○ ○ ○



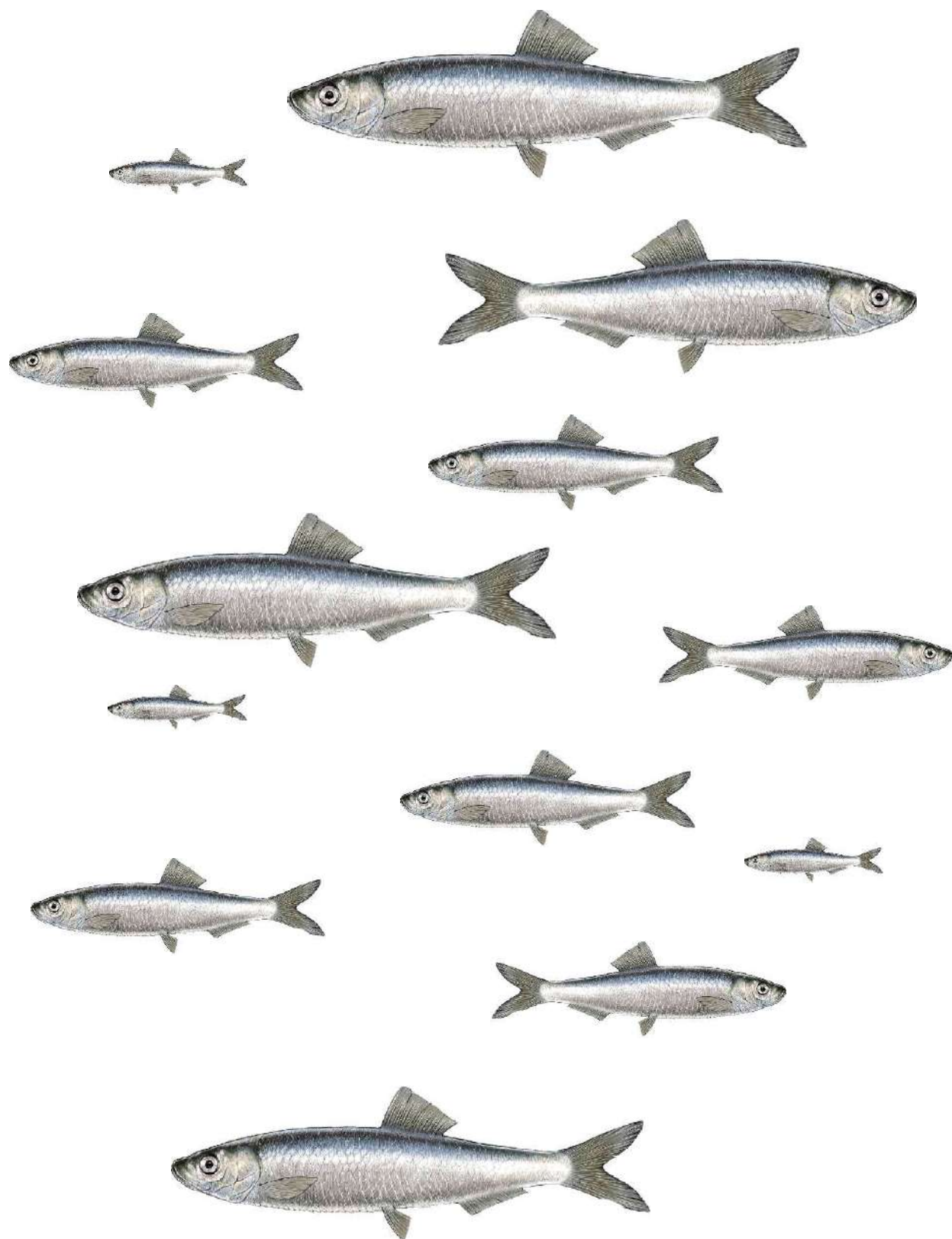
łosoś

○ ○ ○ ○ ○

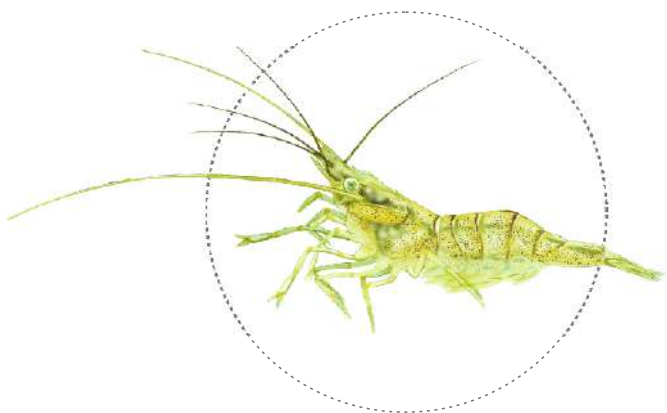
Zadanie: zamaluj sylwetki tyłu zwierząt,
ile kropek znajduje się po lewej stronie danego zbioru.



*Zadanie: obrysuj czerwoną kredką
szprotki płynące niezgodnie z kierunkiem ruchu ławicy (stada).*



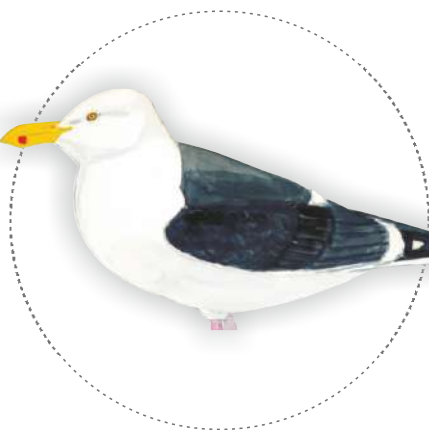
Zadanie: połącz obrazki zwierząt z pierwszymi literami ich nazw.



M

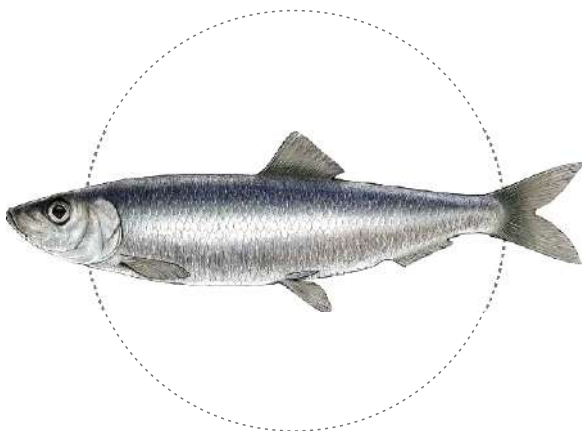


Ś



K

F



rys. Cezary Wójcik, Andrzej Krupa, Mikołaj Koss

Zadanie: w każdym zbiorze jeden z organizmów znalazł się przez przypadek.
Zaznacz te zwierzęta, które nie pasują do reszty.



foka pospolita



foka szara



skarp



foka obrączkowana



krabik amerykański



sandacz



jesiotr



belona



kaczka krzyżówka



nurogęs



chełbia modra



łabędź niemy

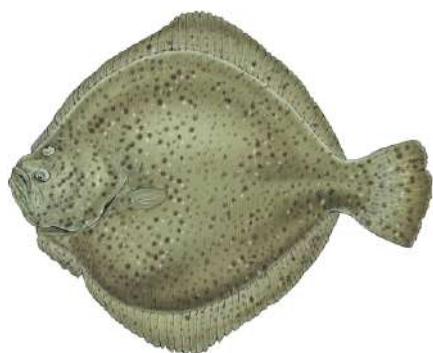
Zadanie: ponumeruj mieszkańców Bałtyku od największego do najmniejszego (według rzeczywistych rozmiarów).



małgiew piaskołaz
8 cm



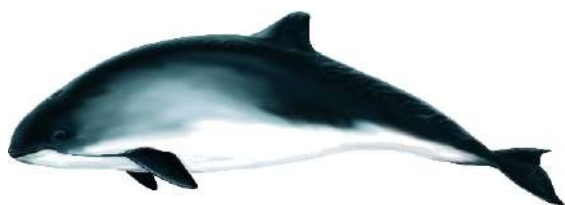
foka szara
200 cm



skarp
40 cm



chełbia modra
15 cm



morświn
170 cm



kieleż brzegowy
2 cm

Zadanie: nazwij zwierzęta, policz je i zamaluj tyle kółek,
ile jest zwierząt w każdej ramce.

