

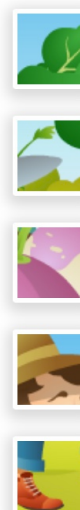


Posłuchaj rymowanki, nagraj jej fragment i go odstuchaj. Następnie uzupełnij dziurawy obrazek.



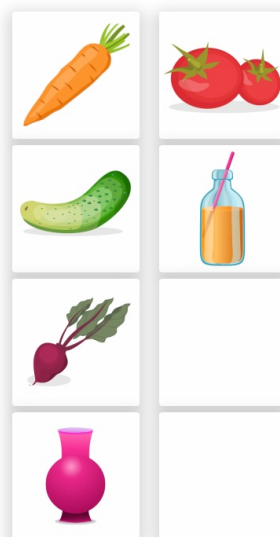
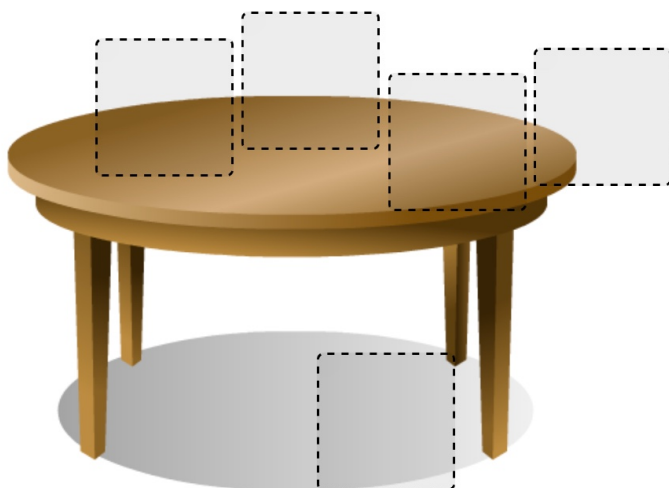
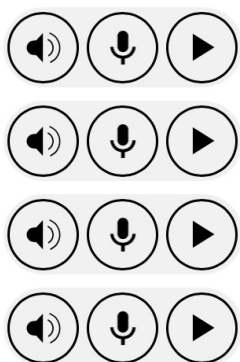
Pewien pan i pole rzepy

Pa-pa-pa, pa-pa-pa,
pan spod Płońska pole ma.
Up-up-up, up-up-up,
w polu pan ma pracy w bród.
Pu-pu-pu, pu-pu-pu,
pomóc panu w polu tu?
Op-op-op, op-op-op,
pomóż, proszę, rzepę kop!



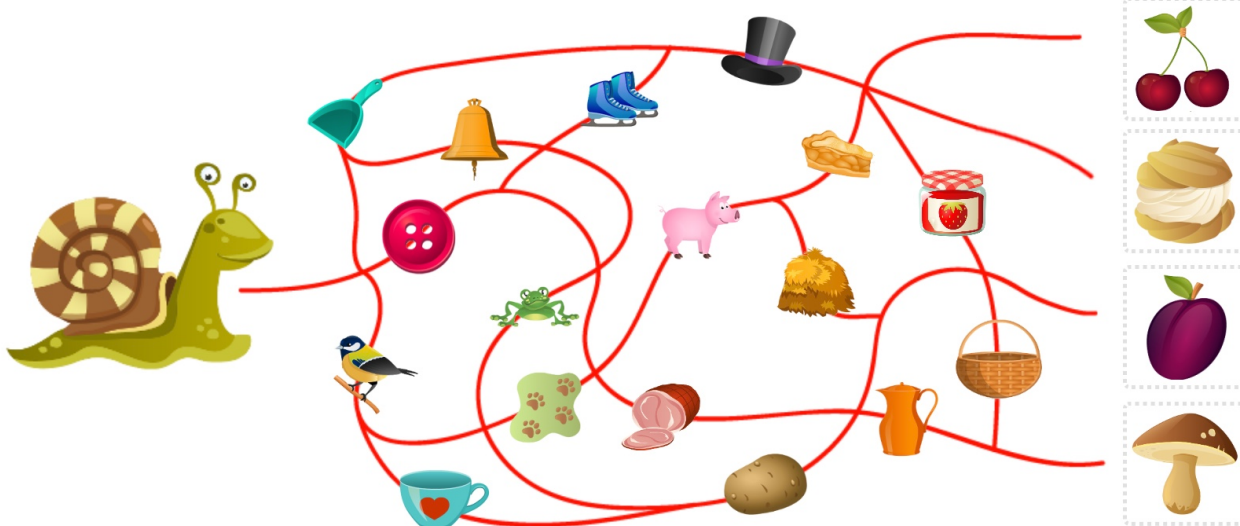


Wystuchaj nagrań, nagraj swoje wersje i je odsłuchaj. Następnie uzupełnij obrazek tak, by pasował do jednego z nagrań.





Poprowadź ślimaka ścieżką, na której znajdują się tylko obrazki, których nazwa zawiera ś.
Dowiedz się, co ślimak dziś zje na śniadanie.



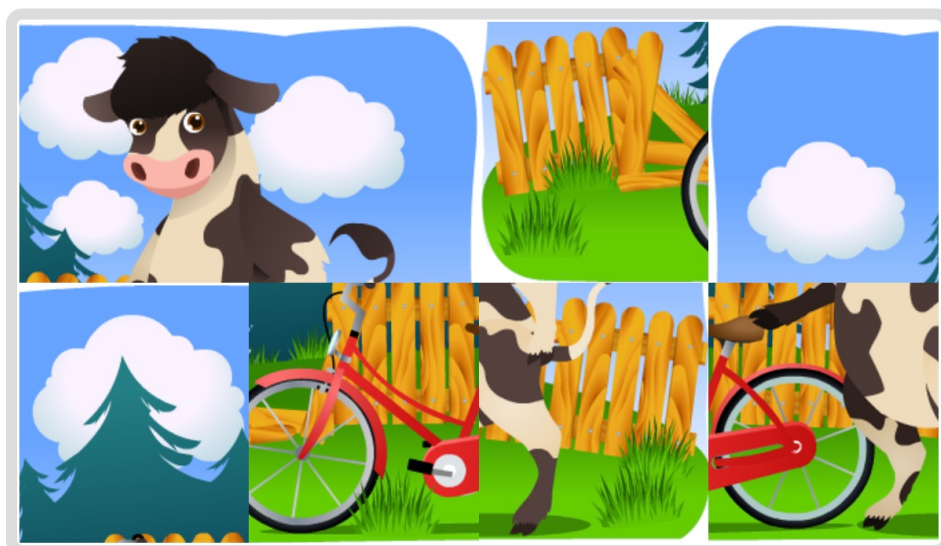


Posłuchaj rymowanki, nagraj jej fragment i go odstuchaj. Następnie utóż puzzle.



Cielak, dziura w płocie i
rower

O dziewiątej w tę niedzielę
dziurą w płocie pewne cielę
idzie dzielnie do dzięcioła,
by pojeździć na dwóch kołach.





Posłuchaj rymowanki, nagraj jej fragment i go odstuchaj. Następnie uzupełnij tekst.

Burak i kalarepa

Rzekł raz kalarepie:

„Czy po pleckach mnie poklepiesz?

Jak po

coś mi wpadło do przetyku.

Kaszlę, ... bezskutecznie.”

Kalarepa więc bezpiecznie

(bo pomocy to)

wnet na ratunek.

burak

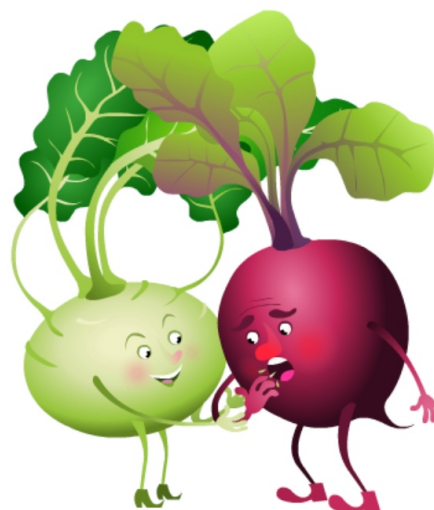
warunek

kaszlę

koszyku

pomknęła

skakałem



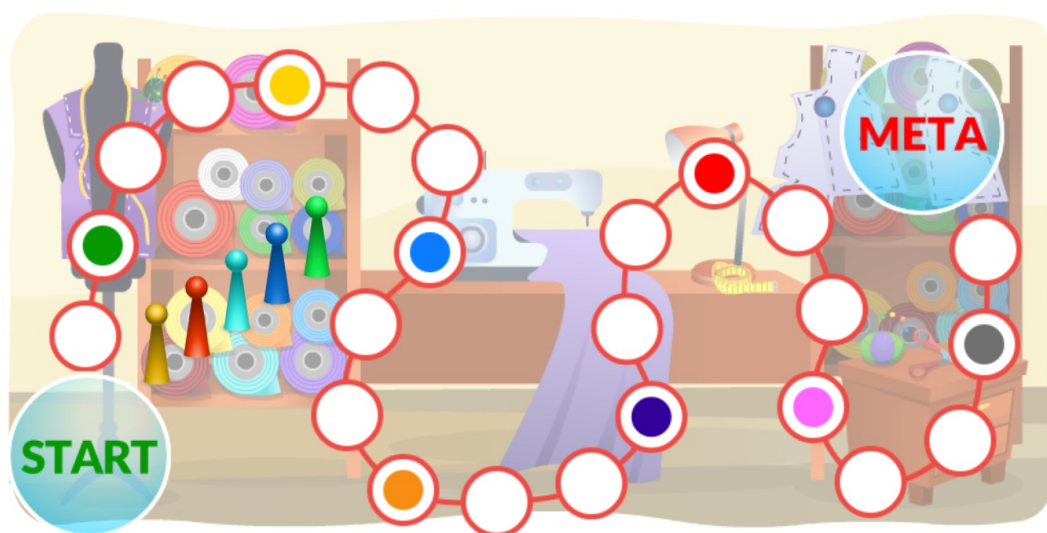


Wystuchaj nagrań, nagraj swoje wersje i je odsłuchaj. Następnie znajdź różnice między obrazkami i zaznacz je na obrazku po prawej stronie.

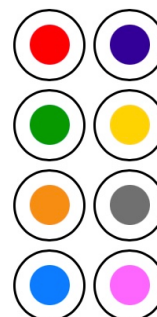




Zagraj z kimś w grę „U krawca”. Przed grą przeczytajcie instrukcję ukrytą pod przyciskiem „i”.



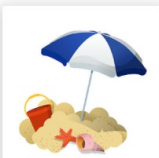
START



cz. II

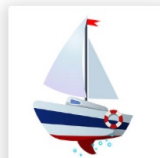


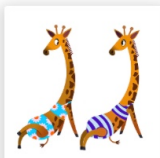
Wystuchaj nagrań, nagraj swoje wersje i je odsłuchaj. Następnie przenieś do ramek obrazki, które pasują do nagrań.















Kto pierwszy będzie na mecie? Zagrajcie we wspólną grę. Przed grą, przeczytajcie instrukcję ukrytą pod przyciskiem informacja.

informacja

LOSUJ

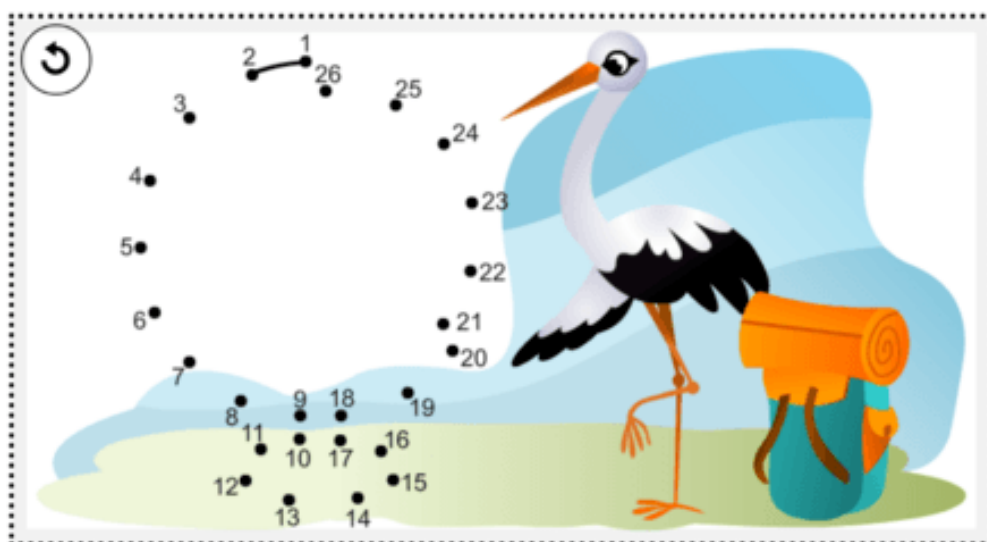


KONIEC
GRY

cz. I



Wystuchaj nagrań, nagraj swoje wersje i je odsłuchaj. Następnie połącz kolejno kropki i dokończ obrazek.





Posłuchaj rymowanki, nagraj jej fragment i go odsłuchaj. Następnie pokoloruj obrazek.



Sad, Mateusz i kret

At-at-at, at-at-at,
pan Mateusz kupił sad.
Et-et-et, et-et-et,
w sadku tym też mieszka kret.
Tu-tu-tu, tu-tu-tu,
korytarze kopie mu,
oty-oty, oty-oty,
i we wtorki, i w soboty,
ty-ty-ty, ty-ty-ty,
aż Mateusz trochę zły.





Posłuchaj nagrań, nagraj swoje wersje i je odsłuchaj. Następnie uzupełnij dziurawy obrazek.





Wystuchaj nagrań, nagraj swoje wersje i je odsłuchaj. Następnie zaznacz na ilustracji miejsca, w których czegoś brakuje.

