Na początku posyłam ,,iskierkę przyjaźni” oraz pamiętaj:

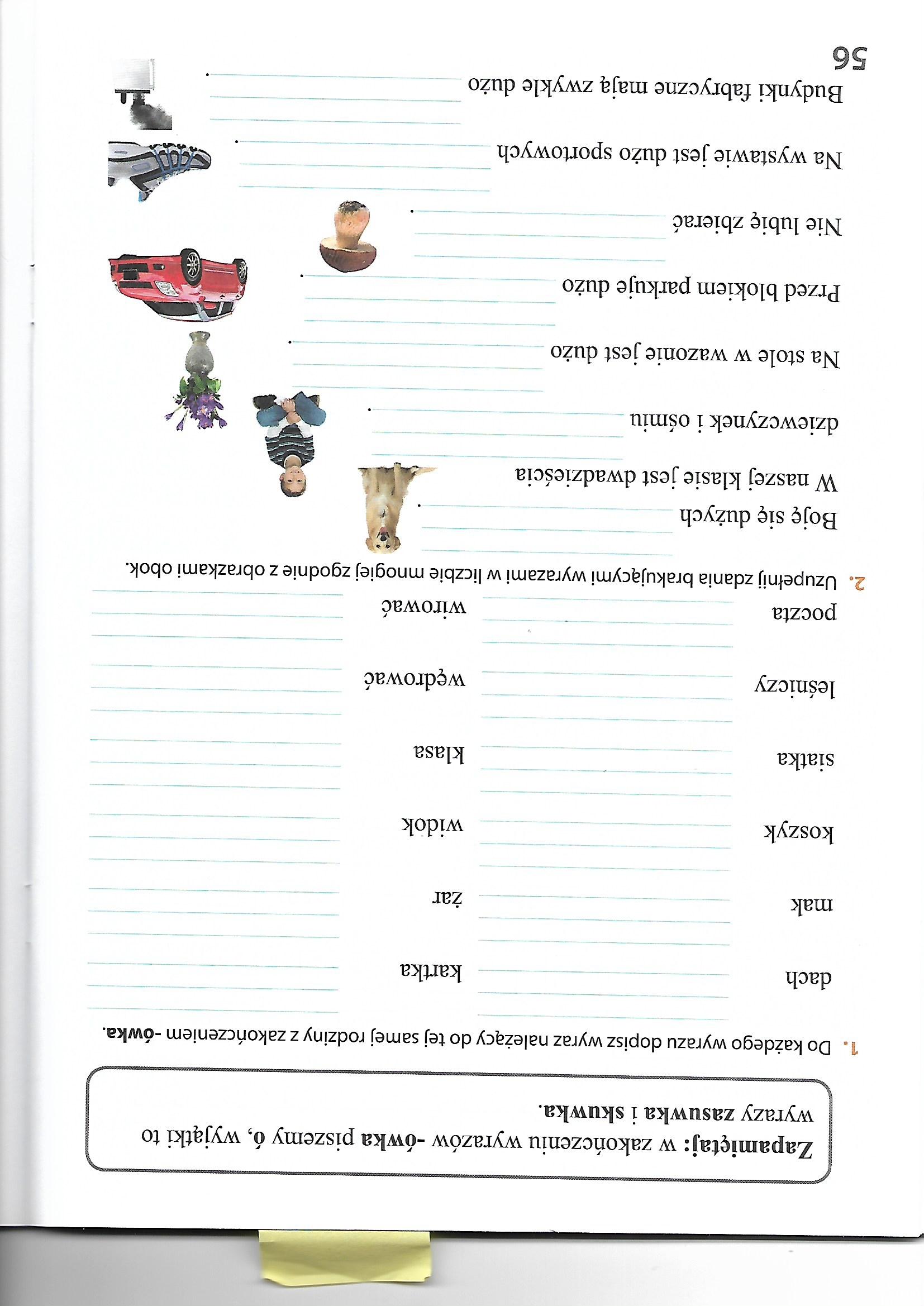
https://www.pozytywniej.pl/upload/895d967e519c531e3ea6c80161f337ca3215.jpg

Wyzwania na dziś:

Edukacja polonistyczna:

**I** Przepisz do wczorajszej lekcji z j.polskiego rozwiązanie zadań :

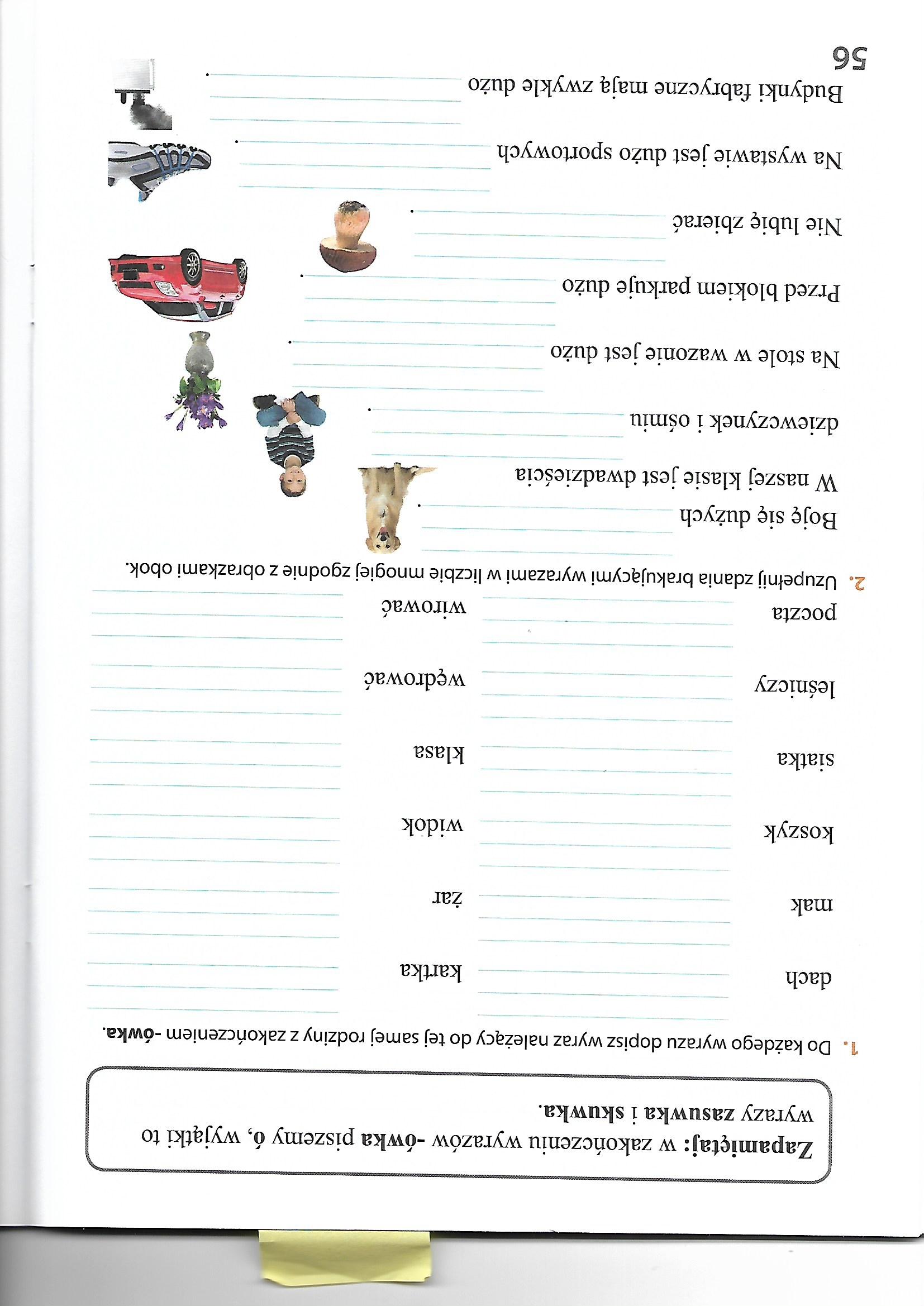
1. Uzupełnij zdania brakującymi wyrazami w liczbie mnogiej zgodnie z obrazkami obok.



1. Do każdego wyrazu dopisz wyrazy należące do tej samej rodziny z zakończeniem –ówka.

np.

dach – dachówka



Wybierz z tego ćwiczenia 5 wyrazów z zakończeniem – ówka i ułóż z nimi samodzielnie zdania.

**WYŚLIJ zdjęcie zdań na gmail:** [**i.smaza@sp5.andrychow.eu**](mailto:i.smaza@sp5.andrychow.eu)

Pamiętaj, że mają to być Twoje samodzielnie ułożone zdania. Staraj się, aby zdania były ciekawe i nie zaczynały się zawsze tak samo. Razem z moim świątecznym przyjacielem <https://66.media.tumblr.com/532e2db7ab542d4dabaf7fc62ac0077d/tumblr_o4ofrt9oYr1r4or01o1_400.gifv> będziemy sprawdzać poprawność wykonania zadania ☺

Edukacja matematyczna:

1. Przygotuj kalendarz.

*Przypomnij sobie ile dni ma tydzień. Zwracaj uwagę na słowa rano, wieczorem.*

*Dla ułatwienia możesz spróbować sztuczki z zapamiętywaniem ile dni mają miesiące, która znajduje się w podręczniku str. 85.*

1. Spróbuj słownie wykonać zadanie 1, 4, 5 i 6 z podręcznika str. 87.
2. Zagraj: <http://scholaris.pl/resources/run/id/101988>

<https://www.matzoo.pl/zerowka/dni-tygodnia-poziom-zaawansowany_48_341>

1. Wykonaj zadania 1-4 a kart ćwiczeń str. 80.

Edukacja Techniczna :

1. Wykonaj papierowy wianek. Wszystko można wyciąć z papieru. Pisanki można samemu ozdobić rysując kolorowe wzorki kredkami.

Przydatny link: <http://wytenteguj.pl/papierowy-wianek-wielkanocny/>

Wianek można również zrobić z bibuły:



Wychowanie fizyczne:

1. Spróbuj poćwiczyć razem ze zwierzątkami: <https://wordwall.net/embed/238bf1dd2c954c73a5337fb7f8189fa1?themeId=52&templateId=8>

DLA CHĘTNYCH: Gra zgadnij co to? Gra utrwalające poznany zasady pisowni z ,,ó”.

KARTY W ZAŁĄCZNIKU

Gra przeznaczona jest dla 2 graczy. Gracze siadają naprzeciwko siebie, osłaniając swoje karty przed wzrokiem przeciwnika. Zaznaczają na planszy wybrane przez siebie słowo (np. oznaczając je kropką w górnym rogu kratki), następnie naprzemiennie zadają sobie pytania, które mają na celu odgadnięcie słowa zaznaczonego przez przeciwnika, np. „Czy twoje słowo zawiera samogłoskę o?” lub „Czy twoje słowo określa zwierzę?” itp. Po każdym zadanym pytaniu zakreślają kolejną kratkę oznaczającą liczbę prób. Wygrywa ten, komu uda się szybciej odgadnąć wyraz przeciwnika.