

# Dzień Pluszowego Misia

karty edukacyjne dla dzieci



Odczytaj zdania z pomocą rodzica. Rodzic czyta zdanie, a dziecko nazywa obrazek.



jest miękki.

Lubię przytulać



ma



ma



Odczytaj zdania z pomocą rodzica. Rodzic czyta zdanie, a dziecko nazywa obrazek.



jest miękki.

Lubię przytulać



ma



ma



Odczytaj zdania z pomocą rodzica. Rodzic czyta zdanie, a dziecko nazywa obrazek.

Mój



ma na imię...

Mój



lubi...

Mój



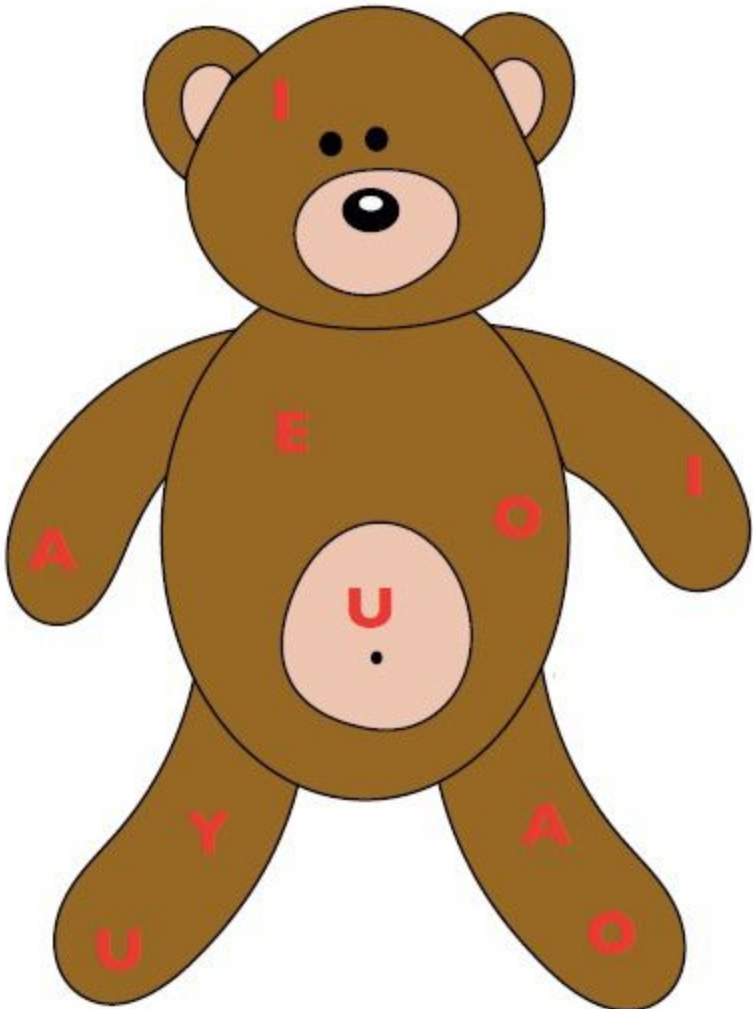
nie lubi...

Lubię z moim



...

Miś podczas zabawy trochę się poobijał. Mamy plastry, wycinamy i przykleimy je tam, gdzie misiu ma ranę z daną literę, przy okazji ćwicząc fonację i piękne wymawianie samogłosek.



U

U

Y

Y

A

A

O

O

I

I

E

E

E

A

O

U

1



Przytrzymaj wargami  
słomkę.

[www.logopestka.pl](http://www.logopestka.pl)

2



Ziewnij szeroko.

[www.logopestka.pl](http://www.logopestka.pl)

3



Jezyk - baczności!  
Unieś szeroki język  
za górne zęby.

[www.logopestka.pl](http://www.logopestka.pl)

4



Ściągnij wargi  
w "ryjek świnki"

[www.logopestka.pl](http://www.logopestka.pl)

5



Uśmiechnij się,  
pokaż zęby.

[www.logopestka.pl](http://www.logopestka.pl)

6



Ułóż usta w "dzióbek"  
i dmuchaj.

[www.logopestka.pl](http://www.logopestka.pl)

Ułóż misie zgodnie z wzorem.



(od najmniejszego do największego)



(od najmniejszego do największego)





Wytnij misie i ułóż zgodnie z wzorem.



Ułóż misie zgodnie z wzorem.



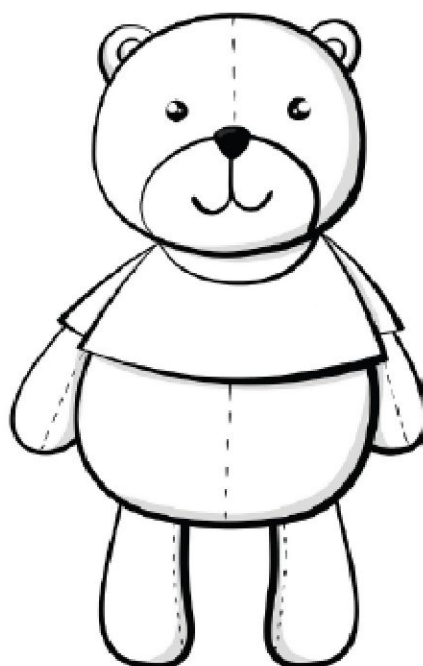
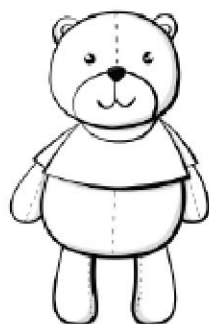
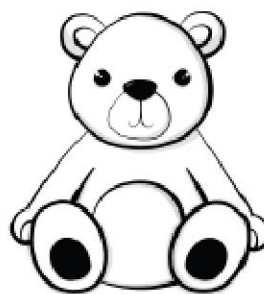
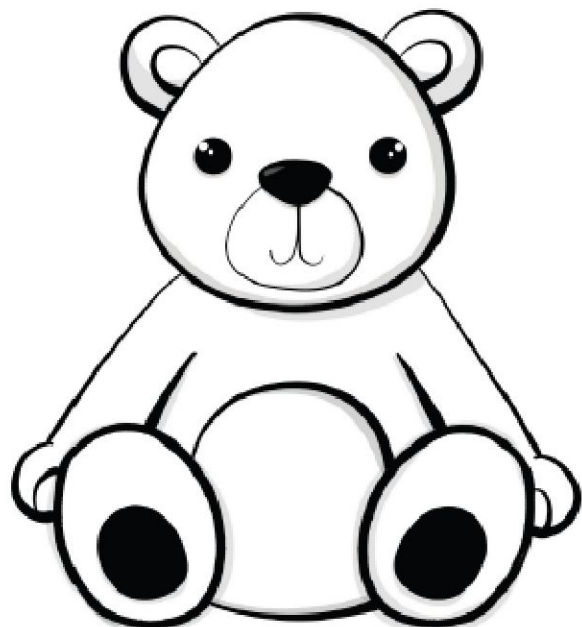
Wytnij misie i ułóż zgodnie z wzorem.



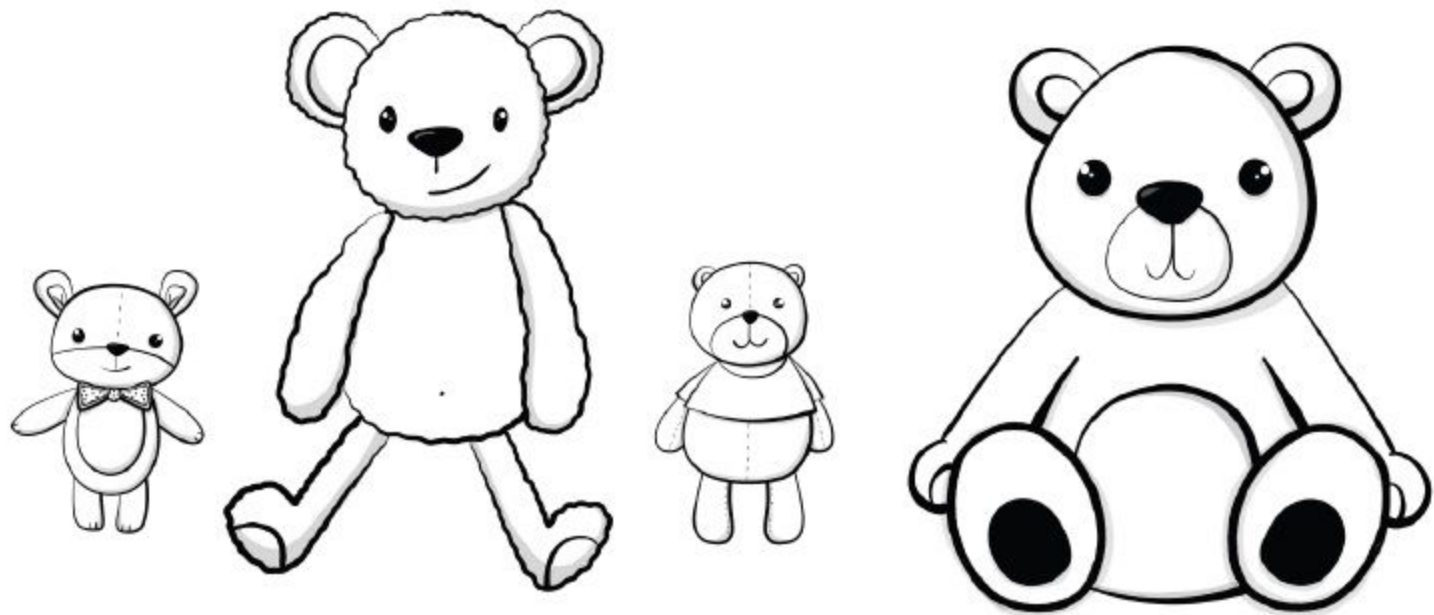
Wycinamy misie i kładziemy w różnych miejscach: na ręce, nodze, stole, itp. Zdmuchnij misia z ręki, nogi .....



Pokaż palcem, który miś jest duży, a który mały?  
Pod dużym miś, narysuj dużą kropkę, a pod małym - małą kropkę.



Otocz pętlą zieloną duże misia, a żółtą - małe misie.



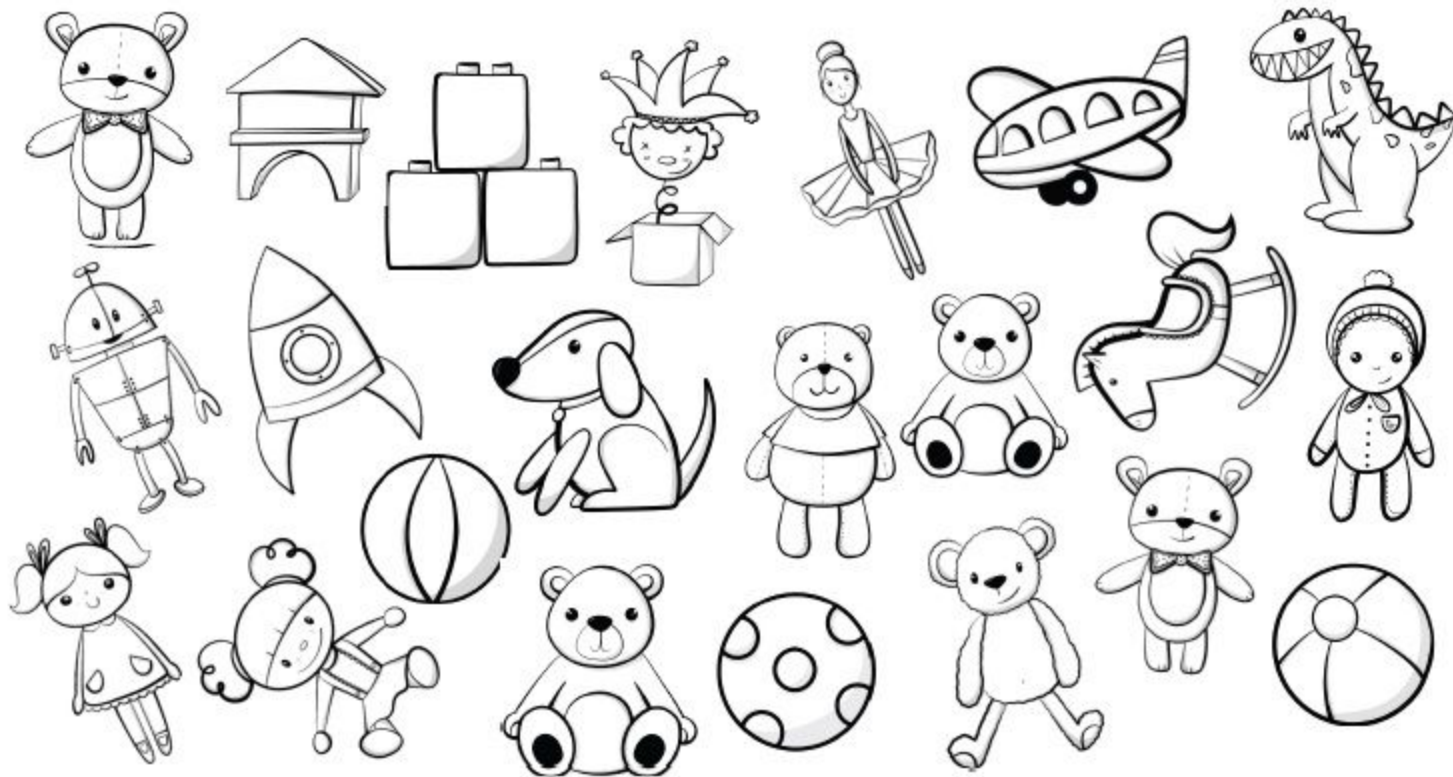
Co pasuje? Dokończ układac wzór.



Wytnij właściwy obrazek i przyklej w odpowiednim miejscu powyżej.



Odszukaj wszystkie misie. Pokoloruj je. Policz, ile ich jest. Zapisz cyfrę w okienku lub narysuj odpowiednią liczbę kropek.







przyjaciela

**PLUSZOWEGO MISIA**

otrzymuje

