**Edukacja wczesnoszkolna- klasa 1A – 28.04**

W świecie wyobraźni

Temat: Bawimy się w teatr

**Edukacja polonistyczna**:

- podręcznik - s. 73

- zeszyt - ćw. 1, 2 (z podręcznika)

- ćwiczenia z j. polskiego – ćw. 7, 8 s. 65

**Edukacja matematyczna:**

- ćwiczenia z matematyki: ćw. 1, 2 s. 84

- zeszyt z matematyki – zadanie tekstowe (treść poniżej)

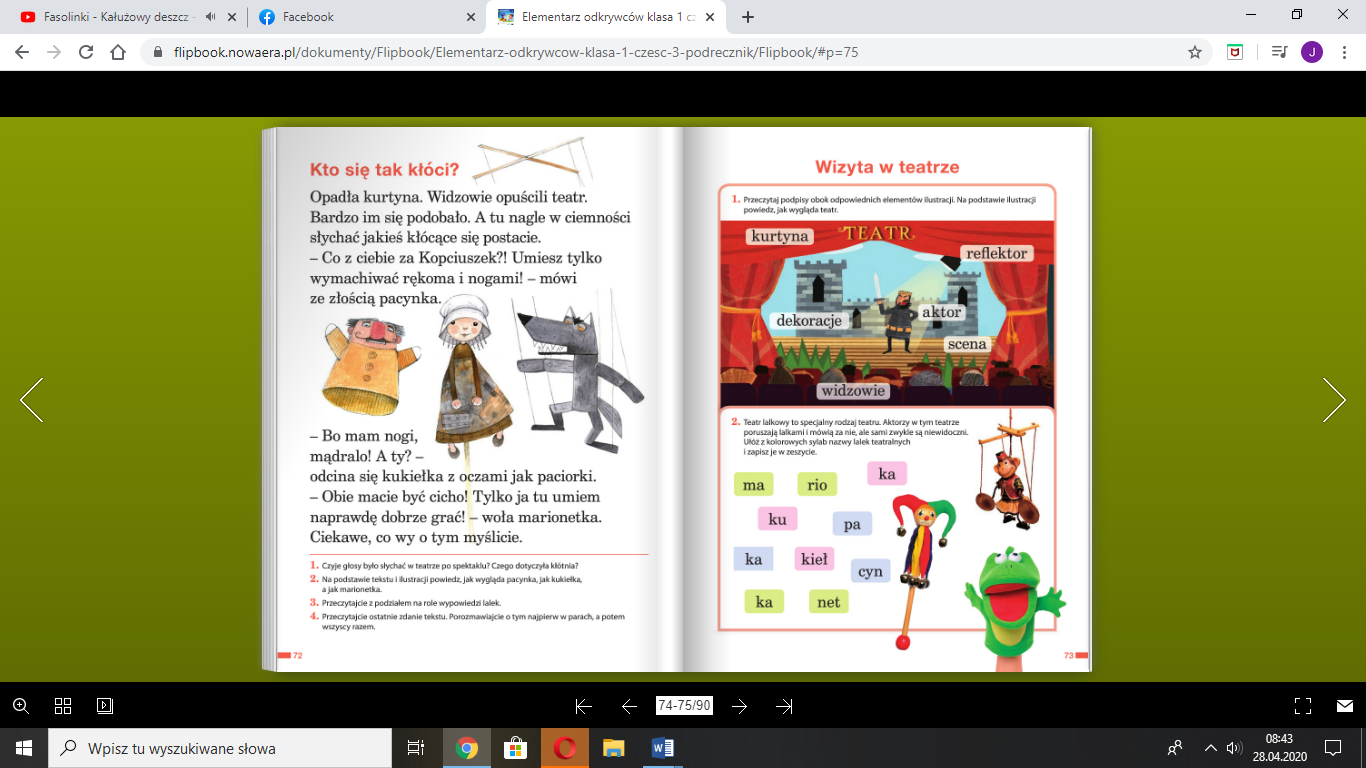
**Edukacja muzyczna:**

- <https://www.youtube.com/watch?v=MRKlUyMfRiI> (tekst poniżej)

1. Napisz w zeszycie poniższe zdanie i narysuj pogodę aktualną pogodę.

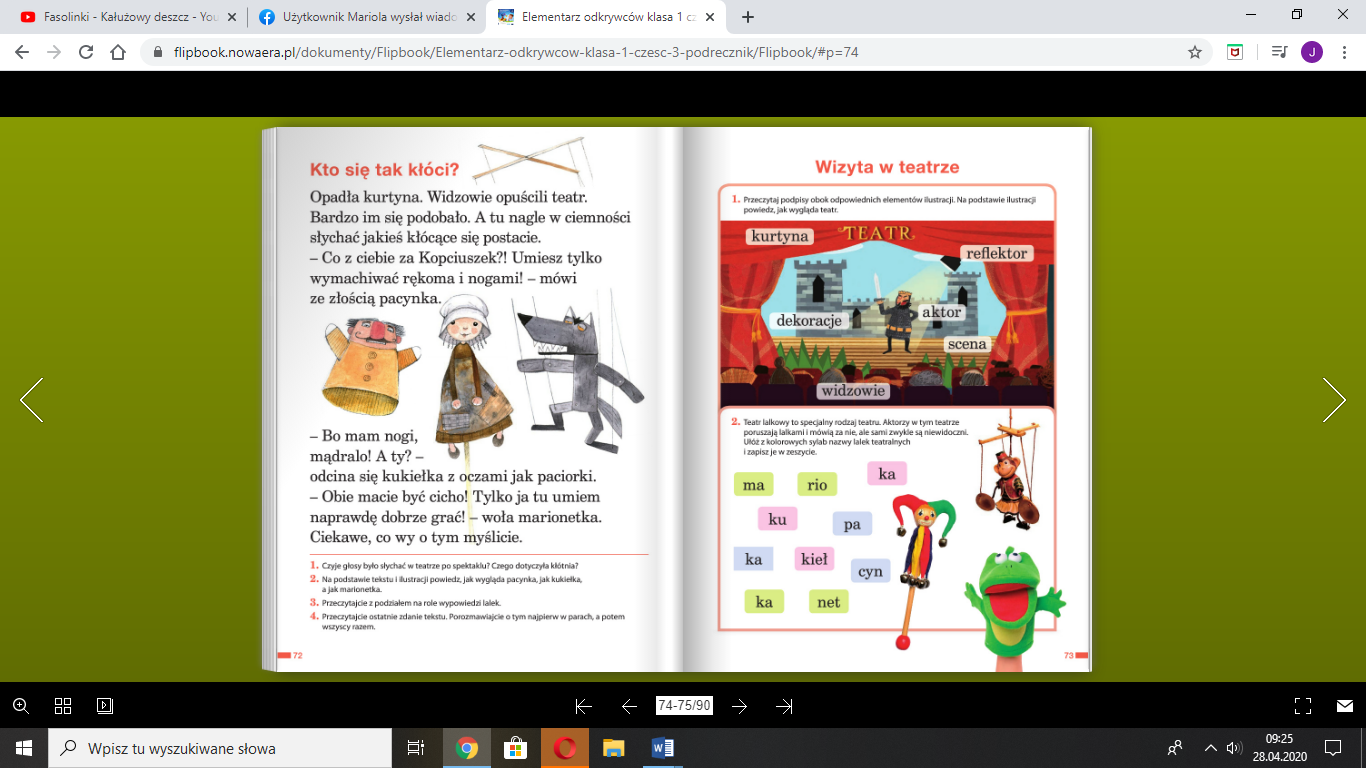
**Dzisiaj jest wtorek.**

1. Z pomocą rodzica przeczytaj podpisy obok odpowiednich elementów ilustracji.



* Na podstawie ilustracji, powiedz jak wygląda teatr.

1. Ułóż z kolorowych sylab nazwy lalek teatralnych i zapisz je w zeszycie.



1. Pod każdym wyrazem wypisz samogłoski, które w nich występują.

**TEATR SCENA AKTOR KURTYNA**

1. Wykonaj ćw. 7 s. 65 (ćwiczenia z polskiego).

Edukacja matematyczna:

1. Zadanie tekstowe

Na widowni w teatrze jest 20 miejsc siedzących. 12 miejsc jest zajętych. Ile miejsc siedzących jest wolnych w teatrze?

Działanie:

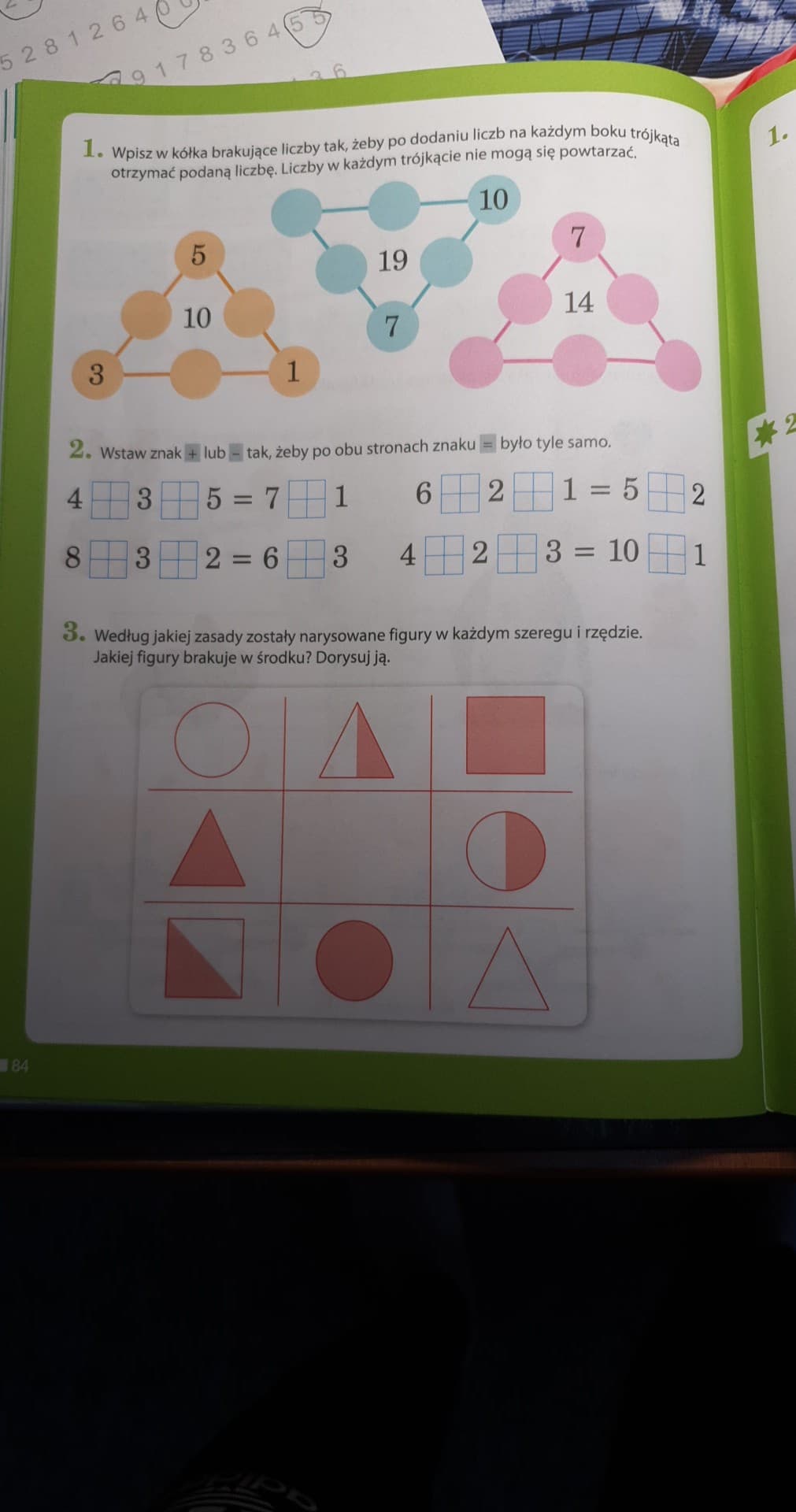
Odpowiedź: W teatrze jest wolnych…..miejsc siedzących.

1. Wstaw znak + lub – tak, żeby po obu stronach znaku = było tyle samo.

4 3 5 = 7 1 6 2 1 = 5 2

8 3 2 = 6 3 4 2 3 = 10 1

1. Wpisz w kółka brakujące liczby tak, żeby po dodaniu liczb na każdym boku trójkąta otrzymać podaną liczbę. Liczby w każdym trójkącie nie mogą się powtarzać.



Edukacja muzyczna

„Kałużowy deszcz”

1. Biegać po kałużach to przyjemność duża,  
chlapać się wesoło każde dziecko chce.  
Biegać po kałużach i po deszczach, burzach,  
pryskać wszystkim wkoło to zabawa jest.  
Kto w kaloszach chodzi i jak kaczka brodzi,  
wody się nie boi, dobrze bawi się.  
Gdy będziemy duzi, wtedy do kałuży  
nie będziemy wchodzić - każdy o tym wie.  
  
Ref. Wyjdę sobie na podwórze,  
takie fajne są kałuże,  
kiedy pada deszcz, kałużowy deszcz.  
Dziś na spacer pójdę z tatą  
i w kałuży się pochlapię,  
kiedy pada deszcz, kałużowy deszcz.