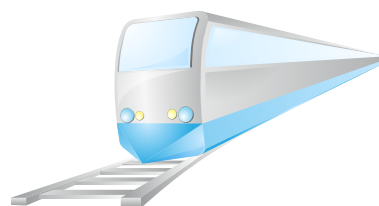


Imię i nazwisko dziecka.....

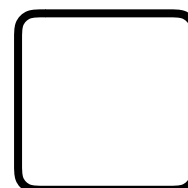
1. Przekreśl pojazd, który nie pasuje do pozostałych. Uzasadnij dlaczego.



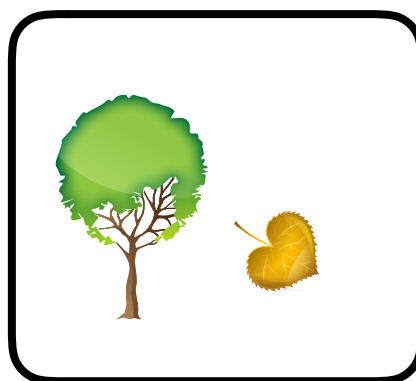
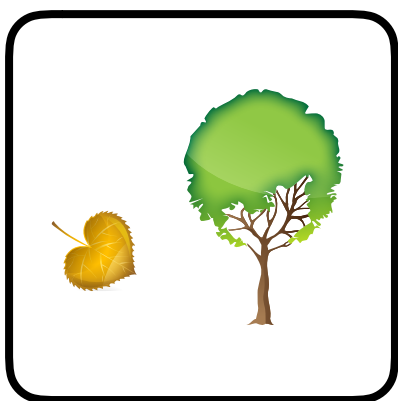
2. Połącz w pary pasujące do siebie pokarmy. Określ co je łączy.



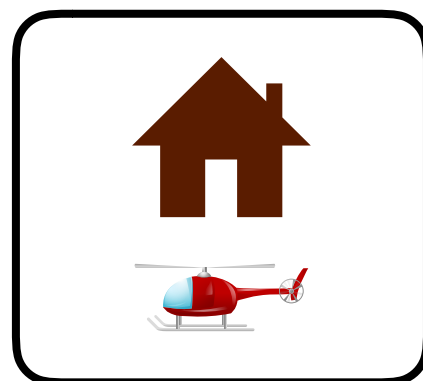
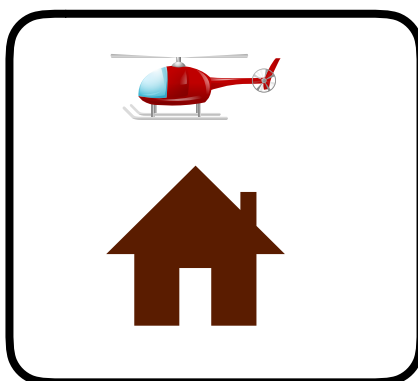
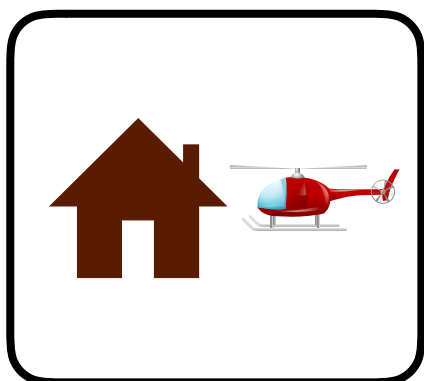
3. Dorysuj w okienku odpowiedni element (słońce lub księżyc). Uzasadnij dlaczego został dorysowany właśnie ten.



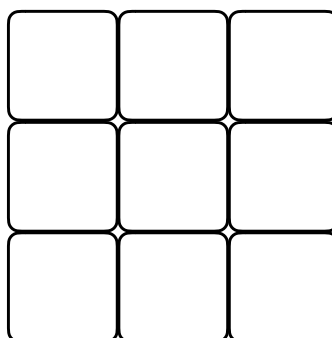
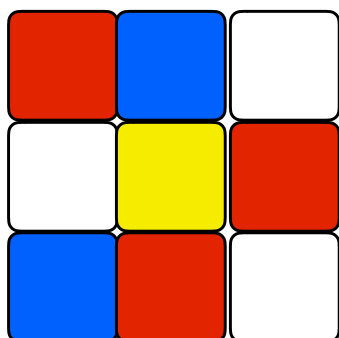
4. Zaznacz rysunek, na którym liść znajduje się po prawej stronie drzewa.



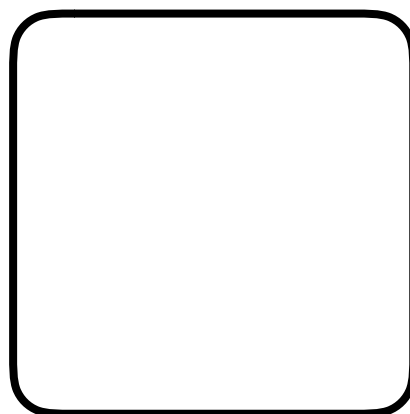
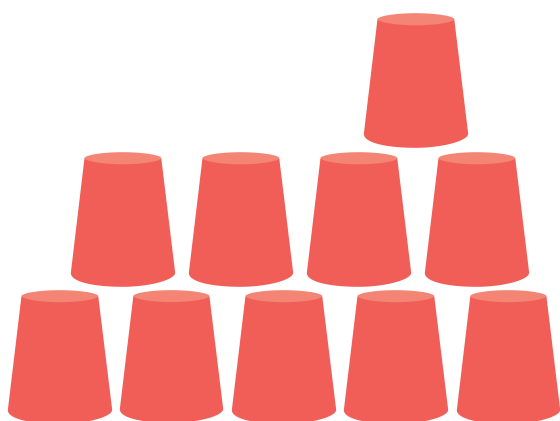
5. Zaznacz rysunek, na którym samolot znajduje się nad domem.



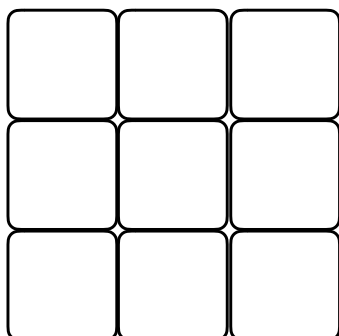
6. Pokoloruj kratki na kratownicy znajdującej się po prawej stronie, w taki sposób, żeby wyglądała identycznie jak kratownica znajdująca się po lewej stronie.



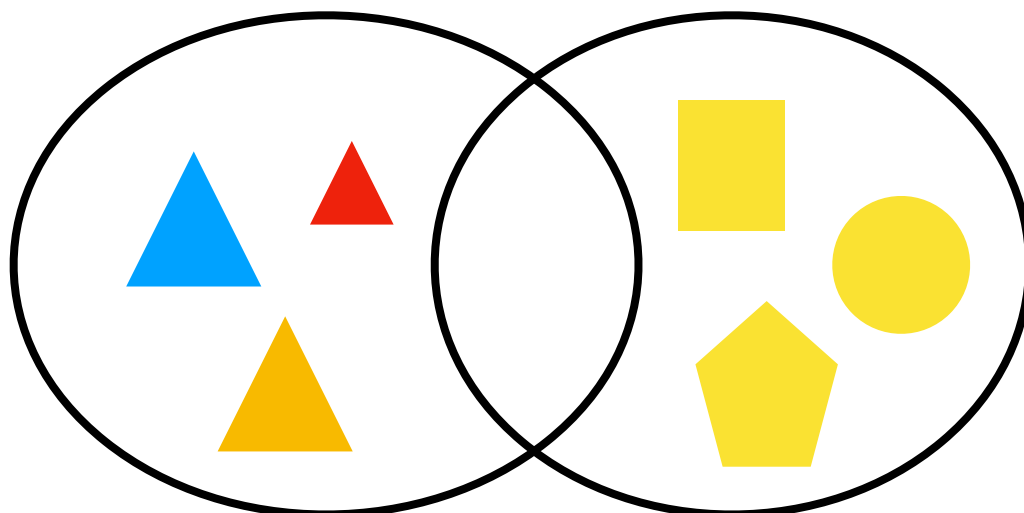
7. Zaznacz kropkami liczbę kubków, z których zbudowana jest wieża. Kropki narysuj w okienku.



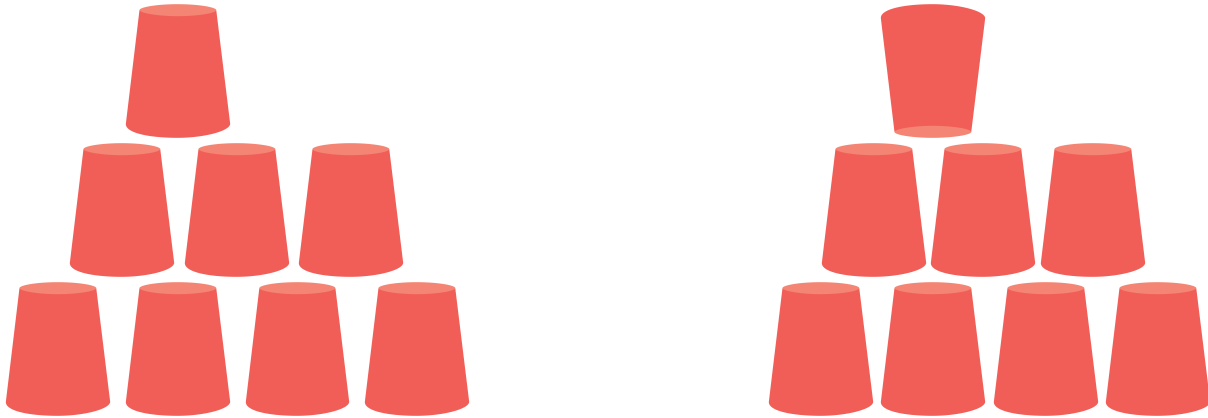
8. Pokoloruj środkowe pole na czerwono, pole znajdujące się w prawym górnym rogu na niebiesko, pole znajdujące się w lewym dolnym rogu na zielono, a pole znajdujące się po prawej stronie od czerwonego na żółto.



9. Narysuj w odpowiednim miejscu żółty trójkąt. Uzasadnij dlaczego wybrałeś to miejsce.



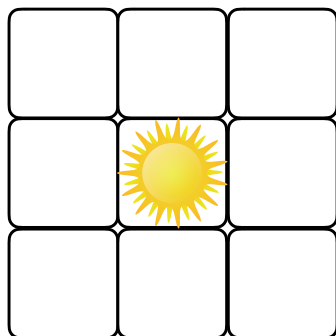
10. Wskaż element, którym różnią się dwie wieże przedstawione na rysunku.



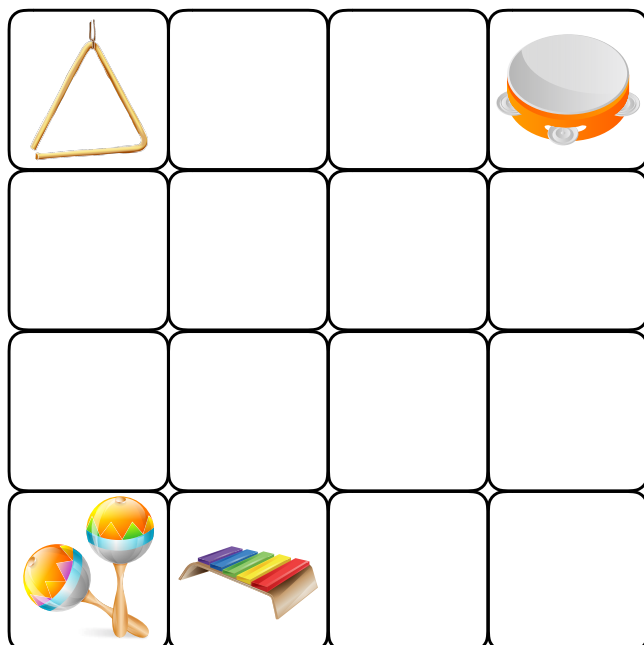
11. Wskaż elementy, którymi różnią się dwie wieże przedstawione na rysunku.



12. Powiedz, gdzie znajduje się słońce.



13. Określ pole na którym znajduje się/znajdują się trójkąt, tamburyno, kastaniety, dzwonki diatoniczne.

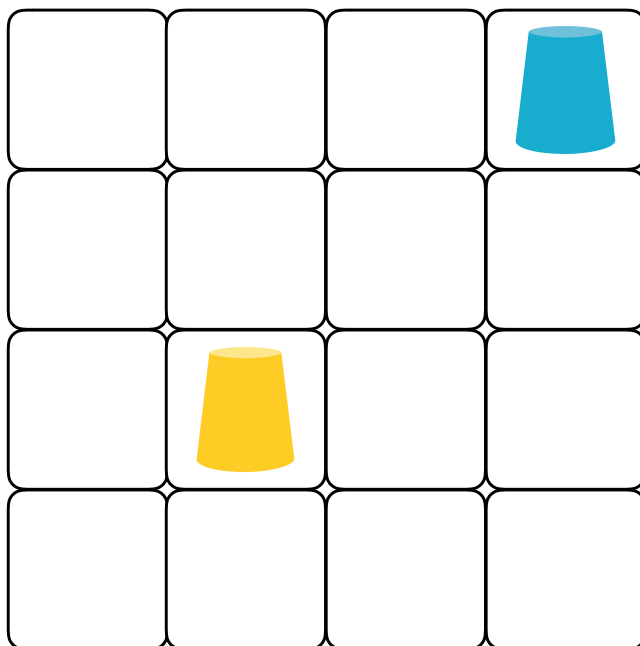


14. Którym symbolem graficznym zaznaczyłbyś/zaznaczyłabyś początek kodu, a którym koniec? Wybierz z poniższych symboli.

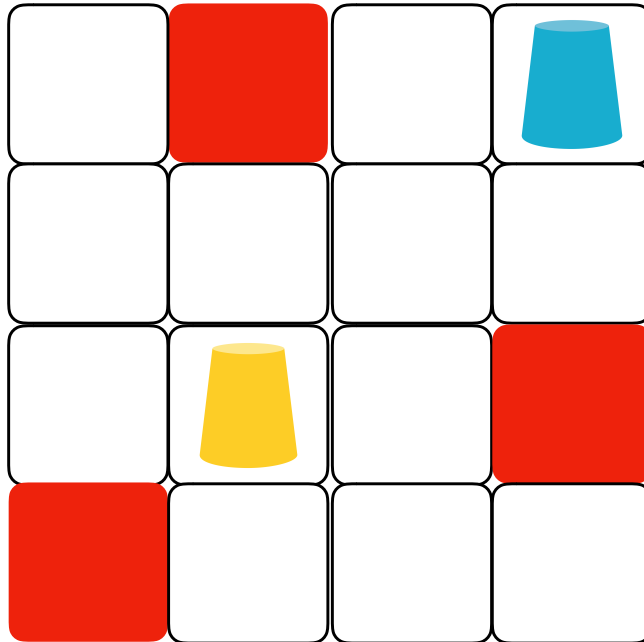


15. Wyjaśnij, co Twoim zdaniem oznacza słowo „kod”

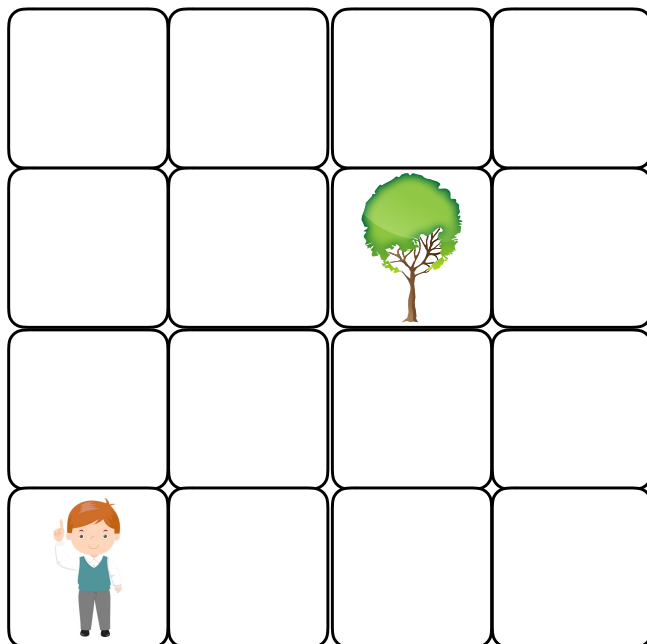
16. Stwórz, przy pomocy strzałek kierunkowych, kod, który zaprowadzi żółty kubek na pole, na którym znajduje się kubek niebieski. Kod zacznij rysować od zielonego koła, kierując się dalej w prawo. Pamiętaj aby zakończyć go symbolem graficznym oznaczającym „koniec kodu”. Zaproponuj kilka rozwiązań tego samego zadania.



17. Stwórz, przy pomocy strzałek kierunkowych, kod, który zaprowadzi żółty kubek na pole, na którym znajduje się kubek niebieski. Omiń pola pokolorowane na czerwono. Zaproponuj kilka rozwiązań, wskaż to, które Twoim zdaniem jest najbardziej optymalne.



18. Stwórz, przy pomocy strzałek kierunkowych, kod, który zaprowadzi chłopca na pole, na którym znajduje się drzewo. Zaproponuj kilka rozwiązań, wskaż to, które Twoim zdaniem jest najbardziej optymalne. Zwróć uwagę, w którym kierunku zwrócony jest chłopiec w momencie startu.



19. Stwórz, przy pomocy strzałek kierunkowych, kod, który zaprowadzi chłopca na pole, na którym znajduje się drzewo. Dopilnuj, żeby chłopiec po drodze zebrał wszystkie kasztany. Zaproponuj kilka rozwiązań, wskaż to, które Twoim zdaniem jest najbardziej optymalne. Zwróć uwagę, w którym kierunku zwrócony jest chłopiec w momencie startu.

