


## Spis treści

### Grafomotoryka

1. Znaki literopodobne .....	3
2. Litery wielkie i małe .....	13
3. Łączenie liter w sylaby .....	23
4. Łączenie liter w wyrazy .....	27
5. Pisanie zdań .....	37
6. Kodowanie i dekodowanie informacji .....	43

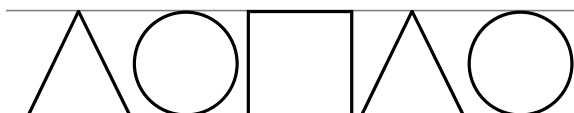
### Pisanie

7. Pisanie ze słuchu .....	53
8. Pisanie z pamięci .....	69
9. Pisanie, uzupełnianie i przekształcanie zdań .....	97

Symbol  umieszczony obok polecenia oznacza, że na końcu publikacji znajduje się dodatkowa wskazówka dla nauczyciela.

Symbol  informuje o zgodzie wydawnictwa na kopiowanie.

**1** Dokończ rysowanie wzorów.



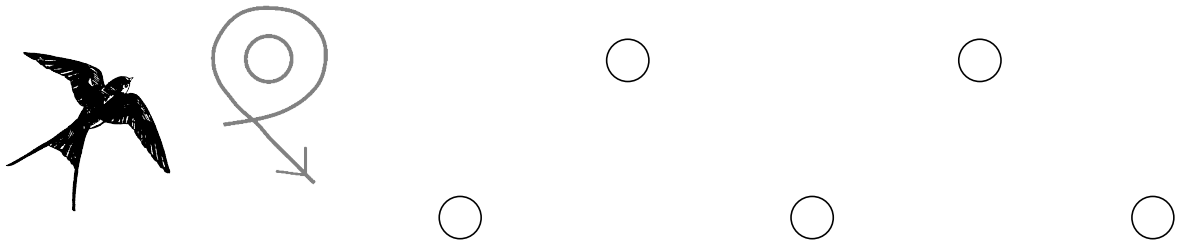
**2** Wymyśl i narysuj własny wzór.

---

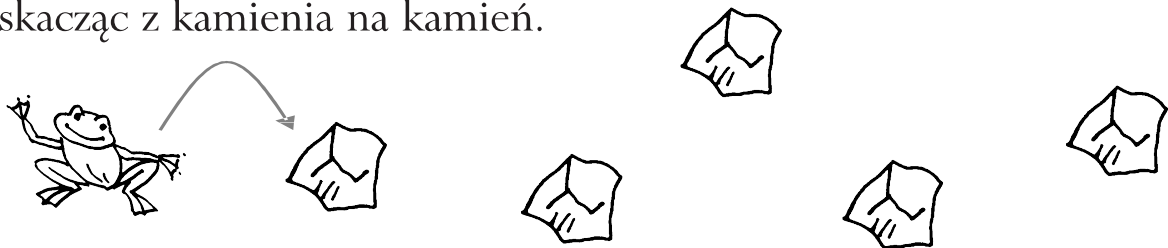
---

1 Pomóż zwierzętom pokonać trasy. Dokończ rysowanie dróg jaskółki i żaby.

Jaskółka zakreśliła  
dookoła kółek – kółka

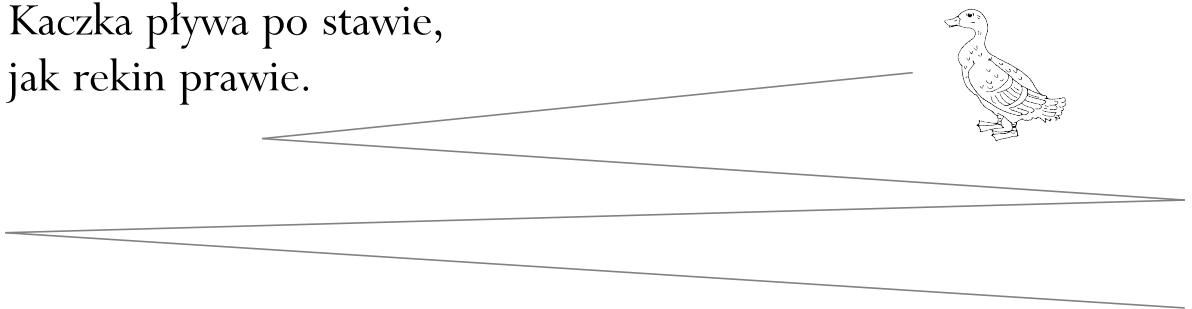


Żabka ucieka przed bocianem,  
skacząc z kamienia na kamień.

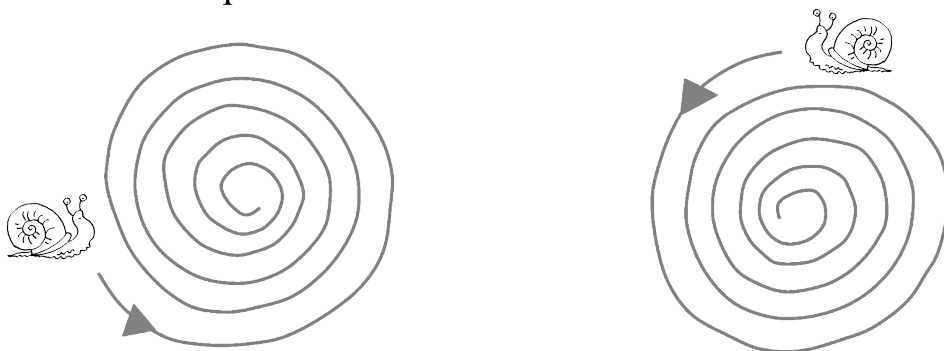


2 Popraw po śladzie trasę, którą wykonały zwierzęta.

Kaczka pływa po stawie,  
jak rekin prawie.

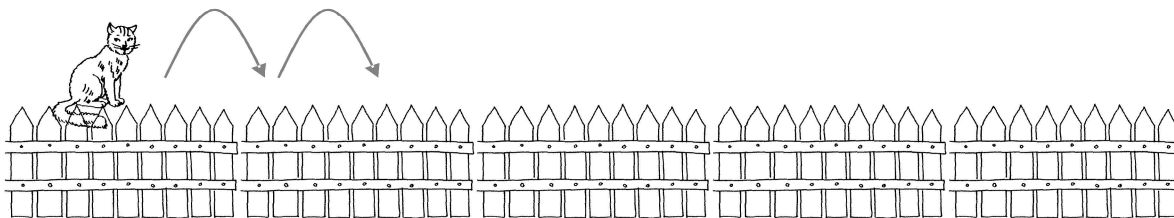


Ślimak kroczy zwawo,  
raz w lewo, raz w prawo.



1 Dokończ trasę, którą mają do pokonania zwierzęta, według podanego wzoru.

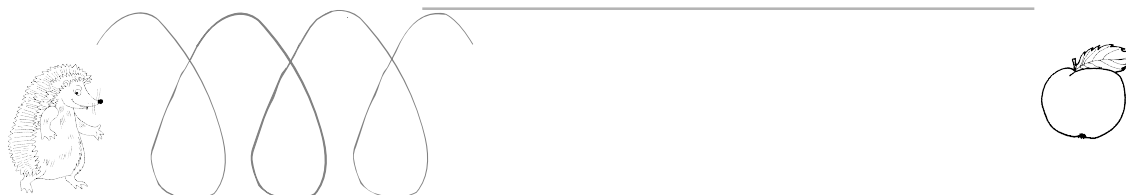
Kotek przeskakuje płotek.



Myszka szuka swojego serka.



Jeż szuka jabłka.



2 Dojeżdż po śladzie samochodem do mety.

