

Edukacja wczesnoszkolna

Zadania do rozwiązania

KLASA

3

Autor
Andrzej Pustuła

Ilustracje, rysunki
Artur Gulewicz

Projekt okładki
Grzegorz Kozłowski

Ilustracja na okładkę
Piotr Socha

Korekta
Beata Pędziwilk

Skład i łamanie
Piotr Jaworski



– zadania trudniejsze, nietypowe

Wydawca oświadcza, że dołożył wszelkich starań, aby dotrzeć do wszystkich właścicieli i dysponentów praw autorskich.

Książka, którą nabyłeś, jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy, abyś przestrzegał praw, jakie im przysługują. Jej zawartość możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym. Ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. A kopiując jej część, rób to jedynie na użytek osobisty.



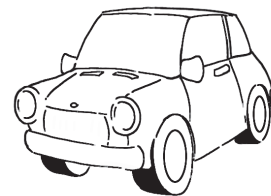
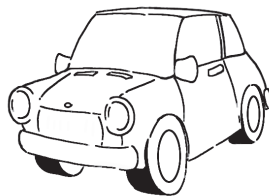
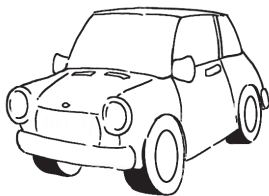
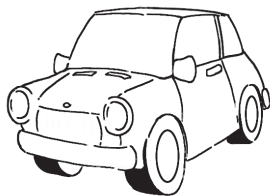
Szanujmy cudzą własność i prawo.
Więcej na www.legalnakultura.pl
Polska Izba Książki

ISBN 978-83-7873-593-9

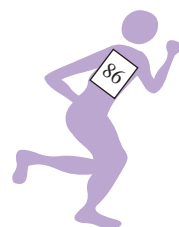
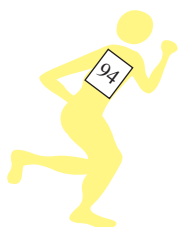
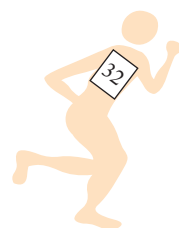
© Grupa Edukacyjna S.A. 2015

Grupa Edukacyjna S.A.
25-561 Kielce, ul. Witosa 76
tel. 41 366 53 66; faks 41 366 55 55
e-mail: mac@mac.pl; <http://www.mac.pl>

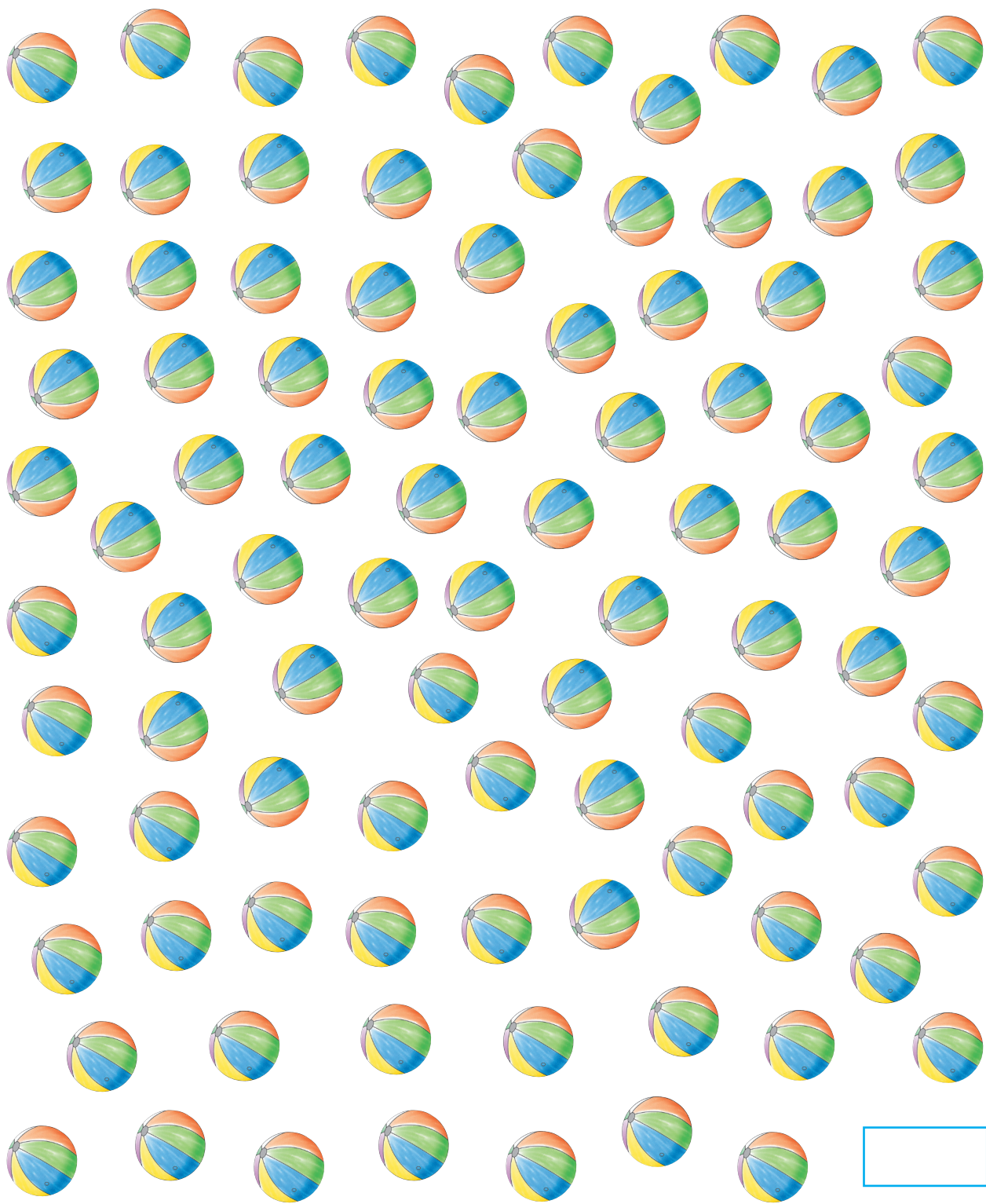
1. Odczytaj wskazania prędkościomierzy. Pokoloruj samochód, który jedzie z największą prędkością.



2. „Ustaw” zawodników na starcie według numerów na koszulkach (rosnąco). Do kółek wpisz odpowiednie liczby.

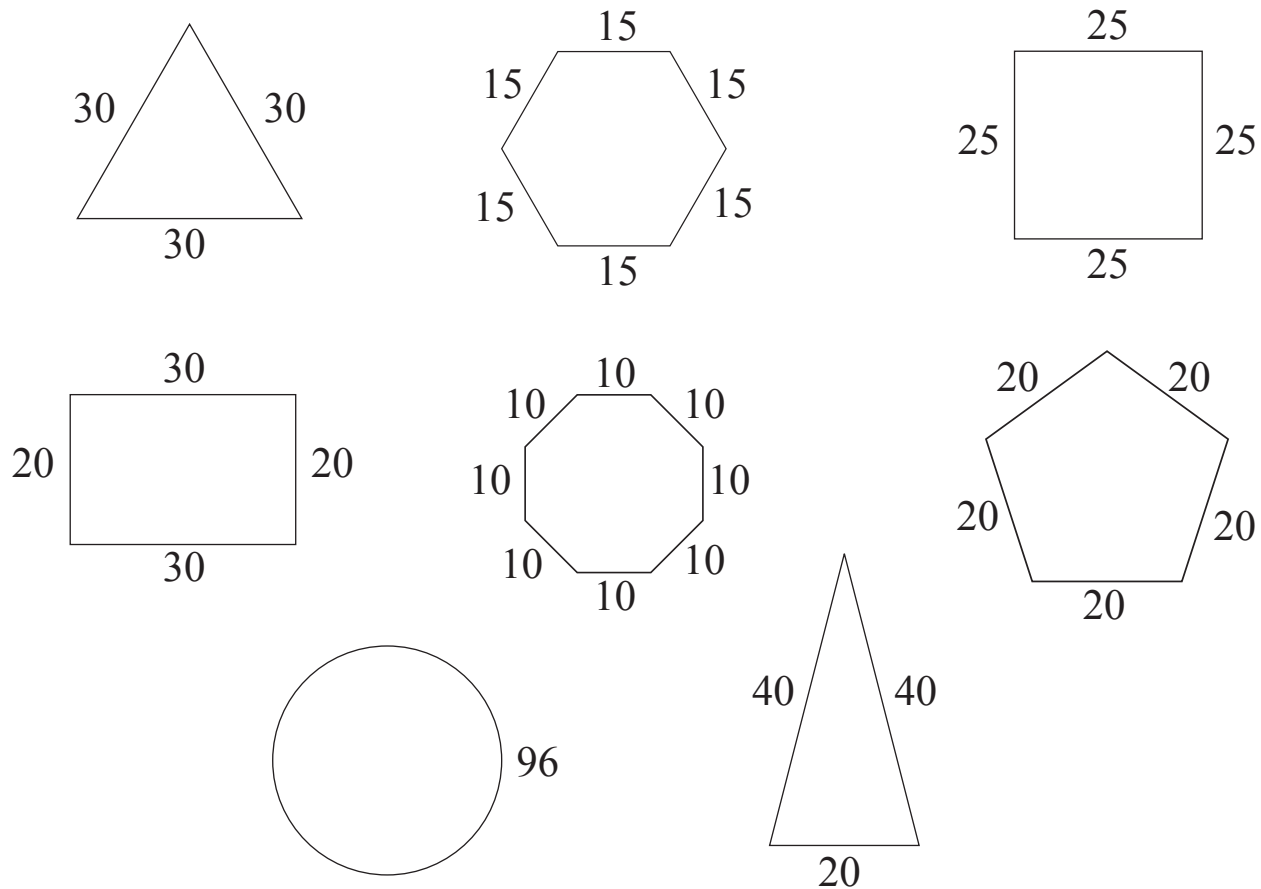


1. Policz, ile jest wszystkich piłek. Pomyśl, jak najłatwiej to zrobić. Napisz odpowiednią liczbę w okienku.

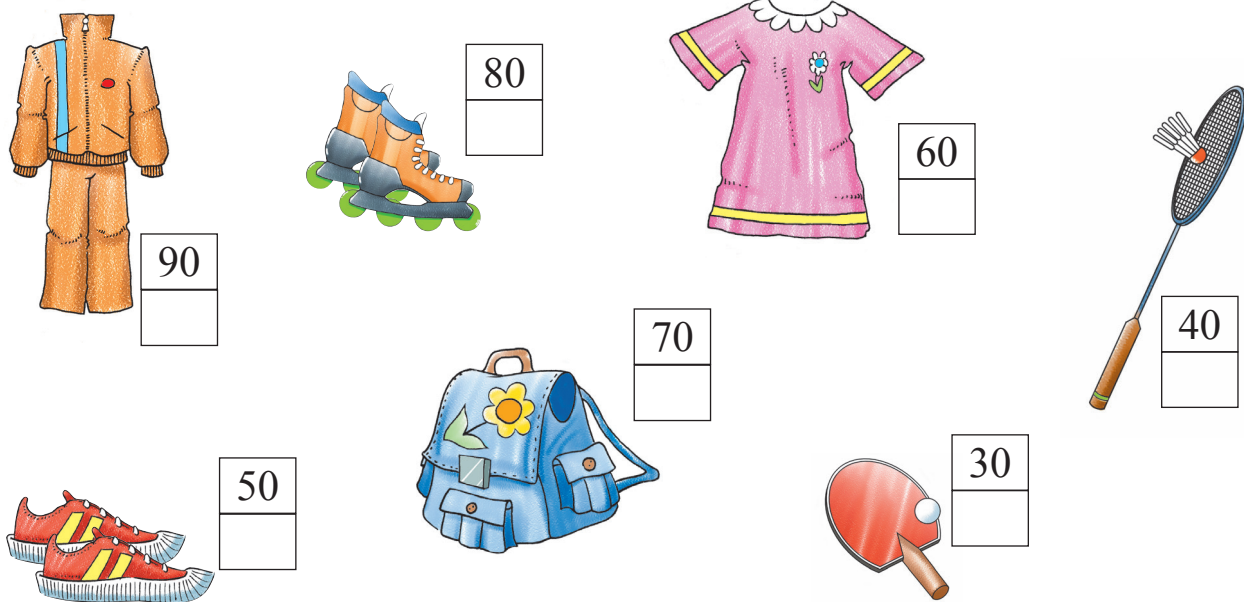


2. Dorysuj tyle piłek, żeby było ich 100.

3. Pokoloruj figury, przy których suma liczb równa się 100.



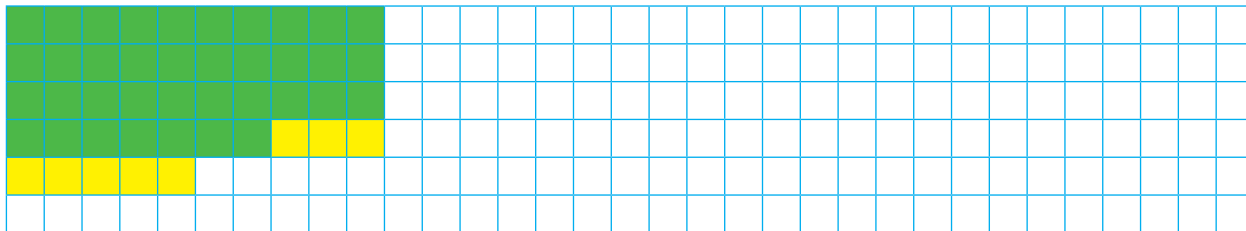
4. W sklepie zorganizowano wyprzedaż. Każdy towar przeceniono o 20 zł. Napisz nowe ceny.



1. Pokoloruj lub skreśl odpowiednią liczbę kratek. Napisz wyniki.

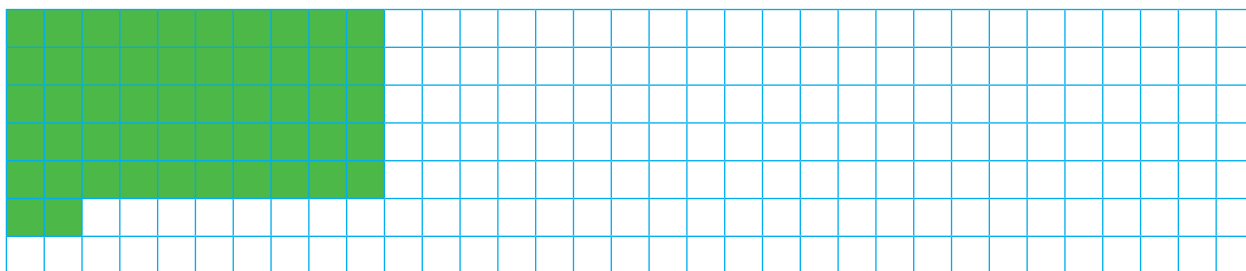
$$37 + 8 = 37 + 3 + 5 = \dots\dots$$

$$44 + 9 = 44 + 6 + 3 = \dots\dots$$



$$52 - 7 = 52 - 2 - 5 = \dots\dots$$

$$63 - 4 = 63 - 3 - 1 = \dots\dots$$



2. Oblicz działania zapisane w chmurkach. Znajdź wyniki na osi liczbowej i odpowiednio połącz je z chmurkami.

58 + 8

74 - 7

70 - 2

71 - 9

64 + 5

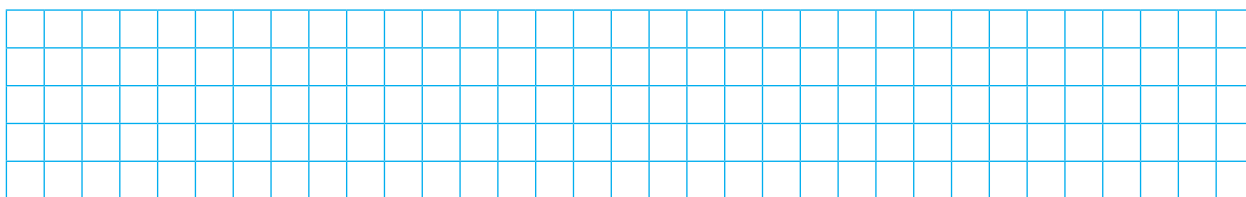
72 - 9

56 + 9

58 + 3



3. Napisz podobne działania do liczb na osi, które nie zostały połączone.



2. W skarbonce są pieniądze Anety.

Aneta nie wie, ile pieniędzy jej zostanie, jeżeli kupi sobie płytę za 38 zł. Spróbuj jej pomóc. Postępuj według instrukcji.



Musisz wykonać działanie:

$$55 - 38 = \dots$$

Najpierw odejmij dziesiątki:

$$55 - 30 = \dots\dots$$

Potem od otrzymanego wyniku odejmij jedności:

$$\dots\dots - 8 = \dots\dots$$

Możesz liczyć od razu:

$$55 - 38 = 55 - 30 - 8 = \dots\dots - 8 = \dots\dots$$

3. Jak zapłacić w sklepie 8 zł, jeżeli masz w portfelu



- Uzupełnij zdanie.


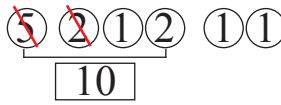

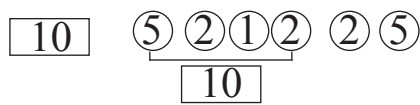



Muszę dać do kasy zł, bo zł to za mało. Otrzymam zł reszty. Gdy dodam moje zł, to będzie razem zł.

Zapamiętaj!

Odejmowanie nie jest przemienne. Nie wolno odejmować liczb w lewą stronę tylko dlatego, że są większe.

$$55 - 38 = (50 - 30) + (8 - 5) = \dots\dots\dots$$

1. Rozmieniaj pieniądze tak, żeby zapłacić żadaną kwotę. Uzupełnij rysunki i zapisy w tabeli.

Masz	Do zapłaty	Rozmieniasz i płacisz	Zostaje ci				
	7 zł		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>D</td> <td>J</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>5</td> </tr> </table>	D	J	0	5
D	J						
0	5						
	9 zł						
	19 zł						
	16 zł						
	85 zł						

• Zorganizuj z koleżankami i kolegami zabawę w sklep, wykorzystując kartonowe lub plastikowe pieniądze.

2. Oblicz różnice poznany sposóbem.

$37 - 18 = 37 - 10 - 8 = 27 - 8 = \dots\dots\dots$

$65 - 16 = \dots\dots\dots$

$73 - 35 = \dots\dots\dots$

$34 - 15 = \dots\dots\dots$

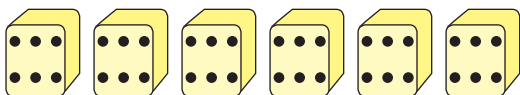
$91 - 48 = \dots\dots\dots$

1. Przypomnij sobie iloczyny poznane w klasie drugiej. Wpisz je do tabeli.

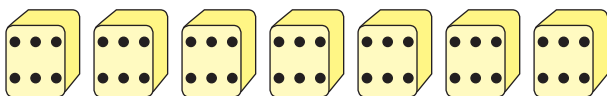
·	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0											
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

2. Napisz działania do rysunków i pytania.

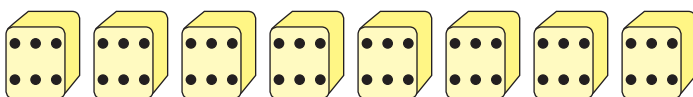
O ile pól przesunie się gracz po wyrzuceniu takiej liczby oczek?



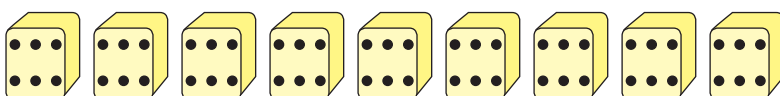
$6 \cdot 6 = \square \square \square$



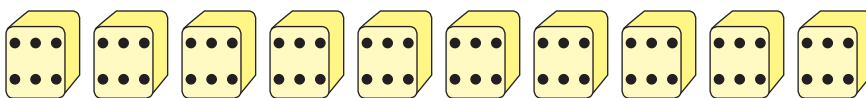
$\square \square \square \square \square \square \square$



$\square \square \square \square \square \square \square \square$



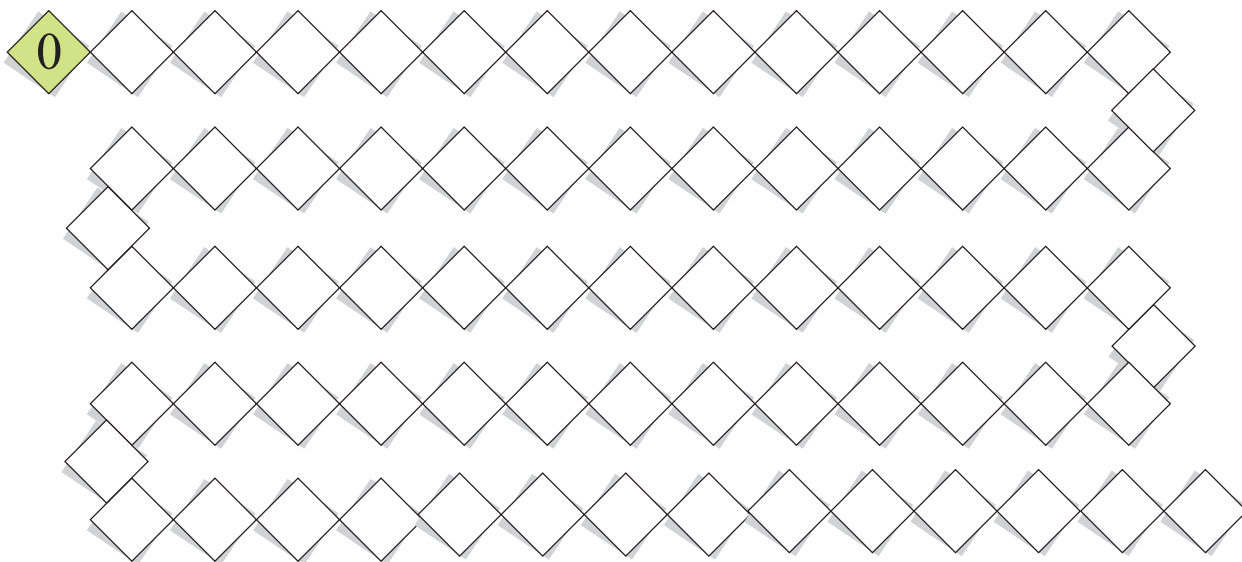
$\square \square \square \square \square \square \square \square \square$



$\square \square \square \square \square \square \square \square \square \square$

3. Ponumeruj kolejno pola. Pokoloruj co siódme. Liczby z pokolorowanych pól podziel przez 7.

$0 : 7 = \dots\dots\dots \dots\dots\dots \dots\dots\dots \dots\dots\dots$



$\dots\dots\dots \dots\dots\dots \dots\dots\dots \dots\dots\dots$
 $\dots\dots\dots \dots\dots\dots \dots\dots\dots$

4. Policz odnóża pająków. Zapisz obliczenia według wzoru.





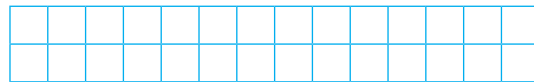
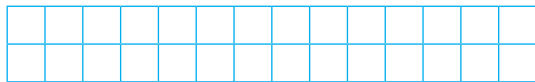






1. Znajdź na stronach 16. i 17. działania, w których jednym z czynników jest liczba 9. Skorzystaj z własności przemienności mnożenia i oblicz według wzoru.

$$9 \cdot 6 = 6 \cdot 9 =$$



- ? 2. Pokoloruj odpowiednio pola z kratkami.

$$9 \cdot 9$$

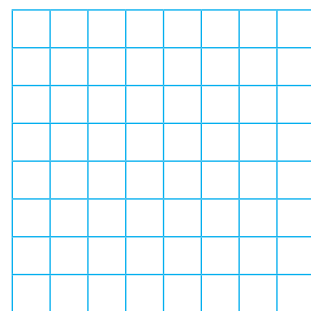
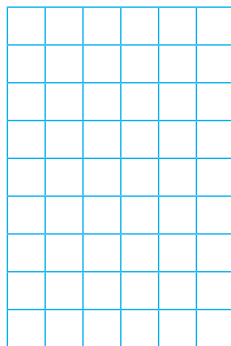
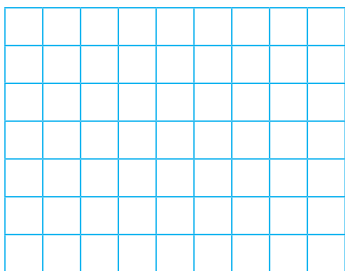
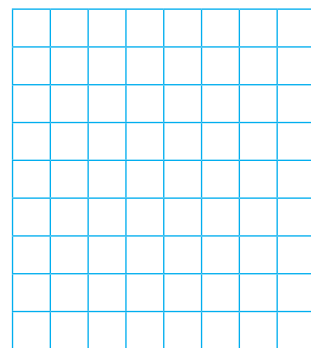
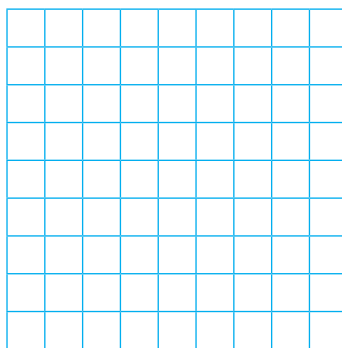
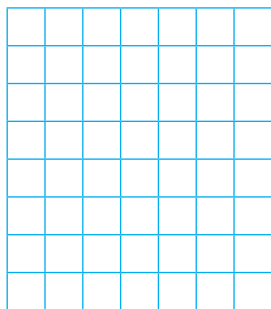
$$6 \cdot 9$$

$$9 \cdot 7$$

$$7 \cdot 8$$

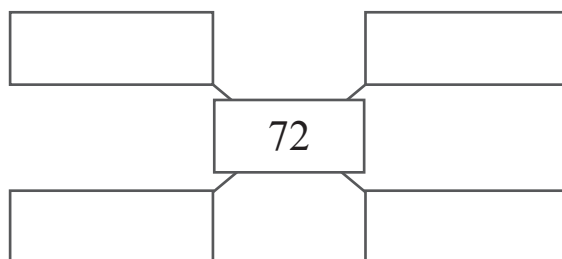
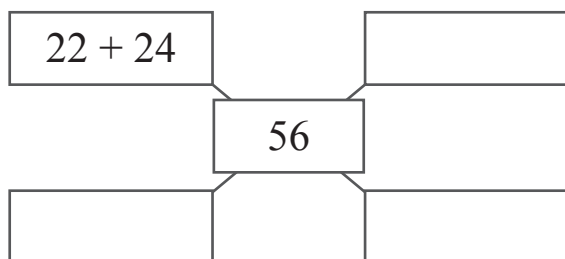
$$8 \cdot 8$$

$$8 \cdot 9$$



3. Dorysuj brakujące pola w tabeli na stronie 16. i wpisz do nich odpowiednie liczby.

4. Napisz różne działania (dodawanie, odejmowanie, mnożenie), których wynikami są podane liczby.



5. Przeczytaj zadanie. Skreśl niepotrzebną informację. Podkreśl działanie, które jest rozwiązaniem zadania. Napisz wyniki wszystkich działań. Odpowiedz na pytanie.

W szkole obiady je 100 dzieci. W stołówce szkolnej jest 9 stolików. Przy każdym może usiąść 6 osób. Ile osób może jednocześnie usiąść przy wszystkich stolikach?

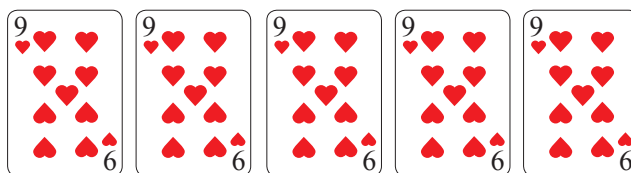
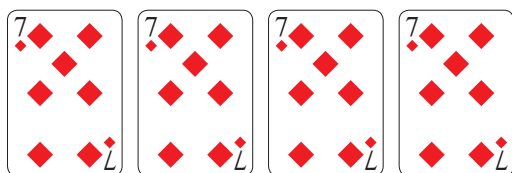
$100 - 46 =$

$9 \cdot 6 =$

$28 + 26 =$

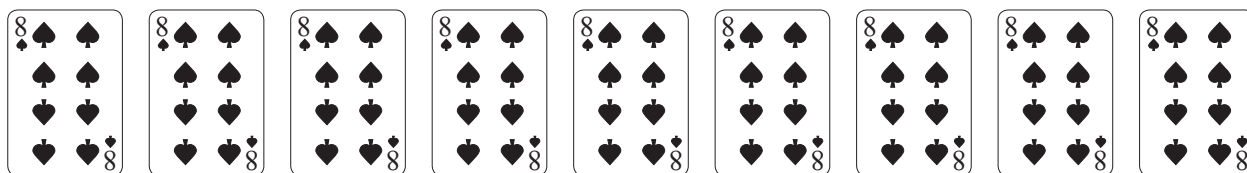
Odpowiedź:

6. Oblicz łączną liczbę punktów na kartach.



.....

.....



.....

