Bajki Ignacego Krasickiego

Ćw. 1 – Działania w zakresie 90

Wykonaj działania. Litery przyporządkowane poszczególnym wynikom pomogą Ci uzupełnić definicję bajki.

6	×	4	=		A
		4^2	=		Ą
25	+	18	=		B
40	-	18	=		C
60	:	4	=		D
33	+	17	=		E
3^2	+	4^2	=		Ę
90	-	67	=		G
56	-	19	=		I
32	:	8	=		K
2^2	+	5^2	=		L
47	-	20	=		Ł
12	×	3	=		M
21	:	7	=		N
70	-	23	=		O
8	×	4	=		Ó
36	:	6	=		P
45	+	20	=		R
75	-	16	=		S
6	×	9	=		Ś
56	:	7	=		T
32	+	14	=		U
38	-	12	=		W
6	×	8	=		Y
45	:	9	=		Z
57	-	45	=		Ż

Bajka to [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **utwór** [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

4 65 32 8 4 37 — 26 37 50 65 59 5 47 26 24 3 48

(z podziałem na wersy) lub pisany [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **(bez podziału na wersy). Często utrzymana**

6 65 47 5 16

jest w [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **tonie. Głównymi bohaterami bajek są**

12 24 65 8 47 43 29 37 26 48 36

nie tylko [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **, ale także** [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

29 46 15 5 37 50 — 65 47 54 29 37 3 48

i – przede wszystkim – [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **, które posiadają cechy**

5 26 37 50 65 5 25 8 24

typowe dla [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **. Do zobrazowania uniwersalnych sytuacji bajka**

22 5 27 47 26 37 50 4 24

wykorzystuje [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **, czyli zestawia dwa różne stanowiska,**

4 47 3 8 65 24 59 8

dwie różne cechy lub dwa [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

6 65 5 50 22 37 26 59 8 24 26 3 50

zachowania. To na podstawie ich analizy powstaje [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] **.**

6 47 46 22 5 50 3 37 50

Copyright©SuperKid.pl