REBUSY 1–2 I PRZYKŁADY

Rebusy o zwierzętach

7–10 lat · kl. 1–3

Imię i nazwisko: _____ Data: _____

Jak rozwiązywać rebusy?

- Nazwij obrazek jednym słowem (w liczbie pojedynczej, chyba że podpowiedź mówi inaczej).
- **Przecinek przed obrazkiem** – usuń pierwszą literę nazwy. **Przecinek po obrazku** – usuń ostatnią literę. Dwa przecinki – usuń dwie litery.
- **Z = K** pod obrazkiem oznacza: zamień literę Z na K. Najpierw usuń litery, potem zamieniaj.
- Dopisz litery ze znakiem +. Kratki pod rebusem pokazują, ile liter ma rozwiązanie.

Przykłady



I = A

□□□

→ LIS (I→A)
= LAS

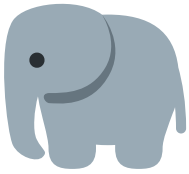


, + Y

□□□□

→ SOWA (bez ostatniej litery) + Y
= SOWY

1



+ IK

Ń = N

□□□□□□

2

KR + ,



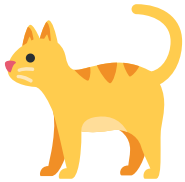
□□□□□

Rebusy o zwierzętach

7–10 lat · kl. 1–3

Imię i nazwisko: _____ Data: _____

3

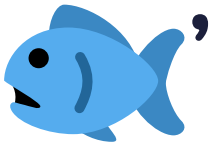


+ A

T = Z

□□□□

4



+ KA

□□□□□

5



+ EK

□□□□□

6



+ KA

□□□□□□

7



+ KA

□□□□□

8



+ EK

□□□□□□□

REBUSY 9–12

Rebusy o zwierzętach

7–10 lat · kl. 1–3

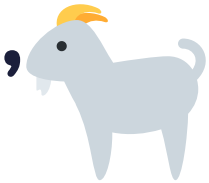
Imię i nazwisko: _____ Data: _____

9



+ ÓŁ

10

F + 

Z = K

11



+ EK

12



+ EK

★ Ułóż własny rebus

Narysuj zwierzę albo przedmiot, dopisz przecinki, zamianę liter lub dodatkowe litery – i daj rebus do rozwiązania koledze lub rodzicom. Podpowiedź: KOT + EK = KOTEK.

DLA DOROSŁEGO: ROZWIĄZANIA

Rebusy o zwierzętach

7–10 lat · kl. 1–3

1. **SŁONIK** – SŁOŃ (Ń→N) + IK
2. **KROWA** – KR + SOWA (bez pierwszej litery)
3. **KOZA** – KOT (T→Z) + A
4. **RYBKA** – RYBA (bez ostatniej litery) + KA
5. **LISEK** – LIST (bez ostatniej litery) + EK
6. **ŚWINKA** – ŚWINIA (bez 2 ostatnich liter) + KA
7. **KURKA** – KURA (bez ostatniej litery) + KA
8. **BARANEK** – BARAN + EK
9. **SOKÓŁ** – SOK + ÓŁ
10. **FOKA** – F + KOZA (bez pierwszej litery) (Z→K)
11. **TYGRYSEK** – TYGRYS + EK
12. **DELFINEK** – DELFIN + EK

Jak sprawdzać?

Liczy się poprawne słowo. Jeśli dziecko nazwie obrazek inaczej (np. „kotek” zamiast „kot”), podpowiedz, że kratki pokazują liczbę liter rozwiązania. Rebusy można rozwiązywać w parach – jedno dziecko nazywa obrazki, drugie zapisuje działania na literach.

Obrazki: Twemoji © Twitter, Inc. i współtwórcy, licencja CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0). Karty: glowkowniadruk.pl – do użytku domowego i szkolnego.