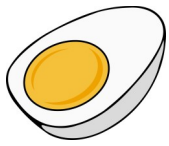


Food



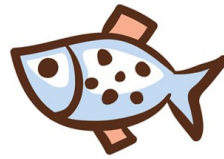
egg



tomato



milk



fish



pear



chicken



cheese



carrot



strawberry



bread

1. Skriv svar.

What do you like?



I like:

I don't like:

Classroom



pupil



teacher



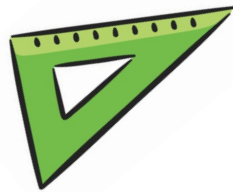
pencil



computer



book



ruler



globe



school bag

1. Sitt på din plats och se dig omkring i klassrummet. Ringa in rätt svar.

Can you see a book?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a ruler?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a globe?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a pupil?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a pencil?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a teacher?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a computer?

Yes, I can.

No, I can't.

Can you see a school bag?

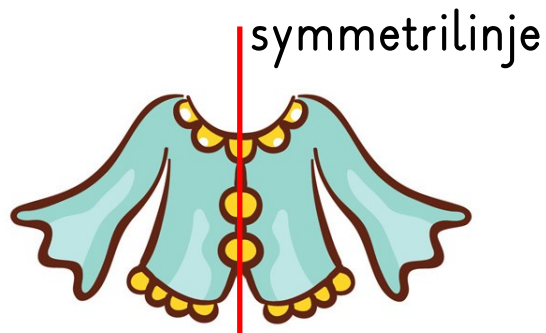
Yes, I can.

No, I can't.

Symmetri

En **symmetrisk** bild kan delas i två halvor, som är varandras **spegelbilder**.

När du ritar en **symmetrilinje** genom bilden får du halvor som ser likadana ut.



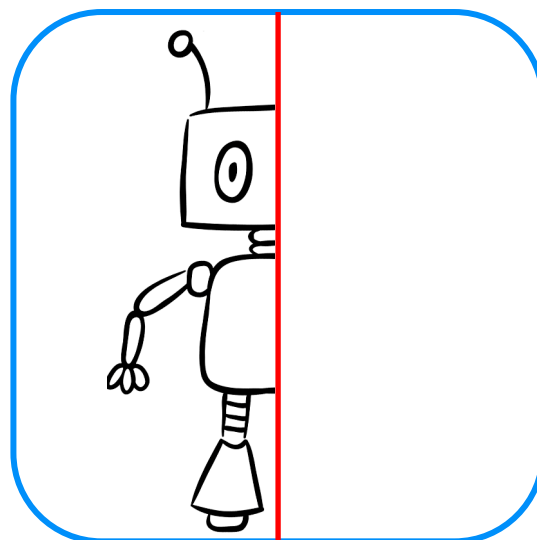
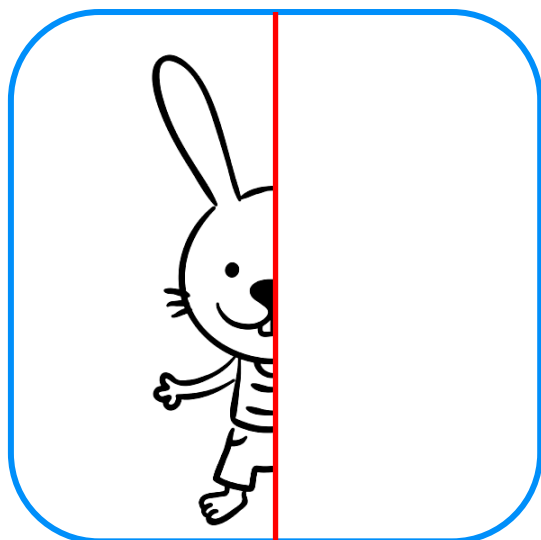
1. Rita symmetrilinjen.



2. Rita symmetrilinjen.

A X I Ö M Y
O H Ä U Å V

3. Rita och måla, så att bilderna blir symmetriska.



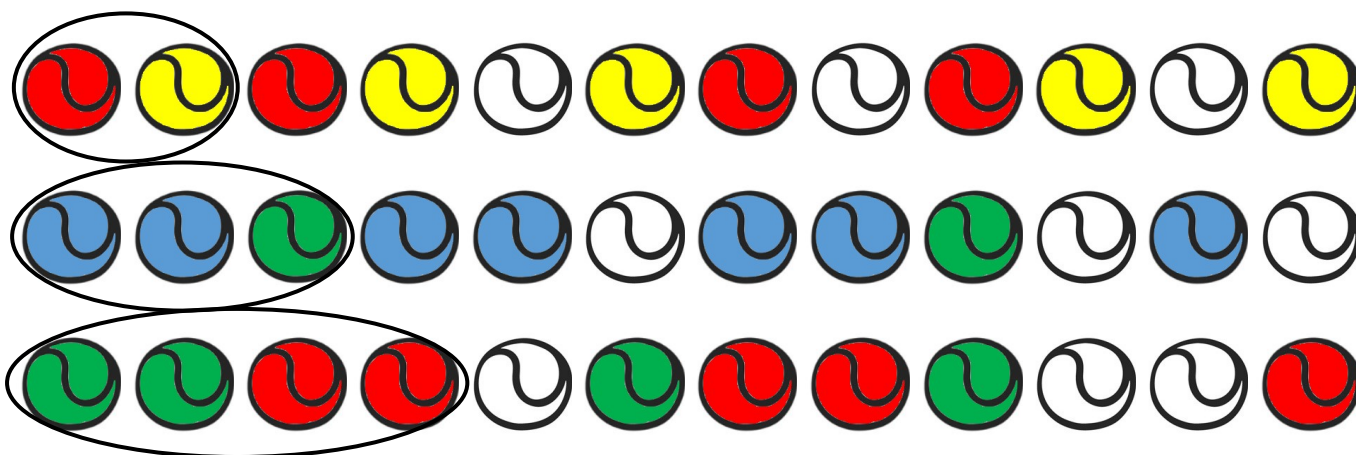
Mönster

En **dator** måste **programmeras**.
Den kan inte göra något på egen hand.

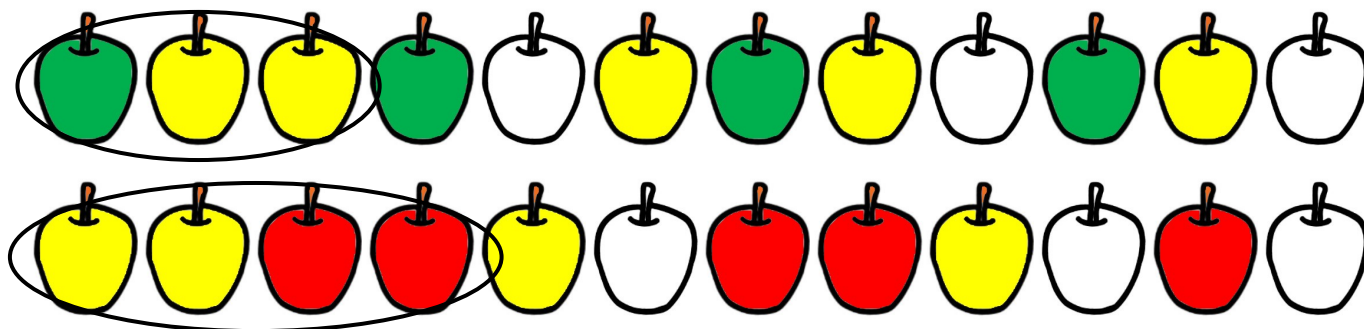
Det är viktigt att kunna **se och upprepa mönster**,
för att bli en bra **programmerare**.



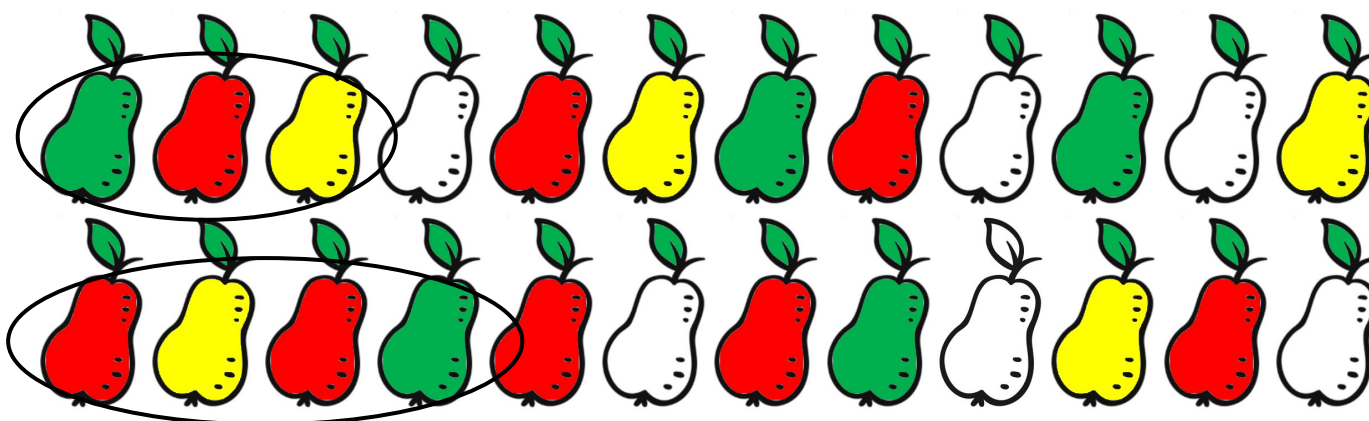
1. Gör färdigt mönstret. Måla bollarna i rätt färger.



2. Gör färdigt mönstret. Måla äpplen i rätt färger.

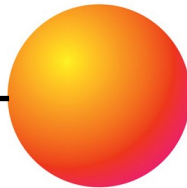


3. Gör färdigt mönstret. Måla päronen i rätt färger.

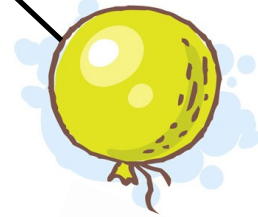


Geometriska objekt 2

1. Dra streck till rätt objekt.



klot



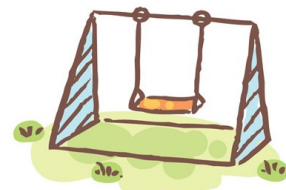
kon



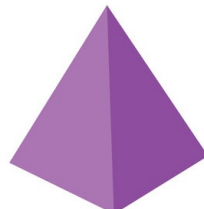
cylinder



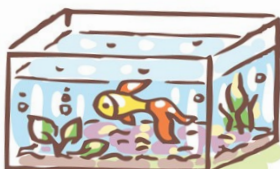
kub



rätblock



pyramid



prisma