GOTOWE DO WYDRUKU

150 Fiszek Muzycznych

Gotowe do wydruku fiszki do powtórek, zabaw i ćwiczeń pamięci muzycznej



Informacje o materiale

150 Fiszek Muzycznych

© 2026. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiał przeznaczony jest do użytku edukacyjnego przez osobę, która uzyskała do niego legalny dostęp.

Możesz drukować fiszki wielokrotnie na potrzeby własnych zajęć oraz wykorzystywać je podczas pracy z dziećmi.

Nie zezwala się na odsprzedaż, udostępnianie, rozpowszechnianie ani publikowanie plików lub ich fragmentów w formie cyfrowej lub drukowanej.

Wskazówka:

Dla większej trwałości fiszek warto wydrukować je na grubszym papierze lub zalaminować po wycięciu.



Spis treści

Jak korzystać z fiszek 03

MODUŁ 01 — Podstawy muzyki i zapis nutowy 04

Fiszki 001–036 05

MODUŁ 02 — Rytm, wartości nut i pauzy 14

Fiszki 037–072 15

MODUŁ 03 — Instrumenty i barwa dźwięku 24

Fiszki 073–108 25

MODUŁ 04 — Melodia, tempo, dynamika i ekspresja 34

Fiszki 109–136 35

MODUŁ 05 — Słuch, ruch i skojarzenia muzyczne 42

Fiszki 137–150 43

12 zabaw z fiszkami 47

Pomysły na powtórki i ćwiczenia pamięciowe 48

Szybki przewodnik nauczyciela 49

Jak korzystać z fiszek?

Te fiszki powstały po to, aby ułatwić naukę muzyki poprzez obraz, zabawę, ruch i częste powtórki. Nie musisz być muzykiem, aby z nich korzystać. Wybierz kilka kart, wydrukuj je i dopasuj zabawę do wieku oraz możliwości dzieci.

1



Wydrukuj

Drukuj tylko te strony, których aktualnie potrzebujesz. Dla większej trwałości użyj papieru o większej gramaturze.

2



Wytnij

Wytnij fiszki wzdłuż zaznaczonych linii. Jeśli planujesz używać ich wielokrotnie, możesz je zalaminować.

3



Wybierz kilka kart

Na pierwszą zabawę wystarczą 3–5 fiszek. Wprowadzaj kolejne stopniowo.

4



Pokaż, nazwij i powtórz

Pokaż kartę, wyraźnie nazwij symbol, instrument lub pojęcie i poproś dzieci o powtórzenie.

5



Zamień naukę w zabawę

Wykorzystuj karty do zgadywania, dopasowywania, ruchu, układania sekwencji i zabaw pamięciowych.

Najważniejsze: krótko, często i przez zabawę.

MODUŁ 01

Podstawy muzyki i zapis nutowy

Poznajemy najważniejsze symbole i pojęcia, które pomagają dzieciom rozpoznawać zapis muzyczny.

Ten moduł obejmuje:

- nuty,
- pięciolinię,
- klucze,
- linie i pola,
- kierunek melodii,
- podstawowe znaki zapisu muzycznego.

36 fiszek



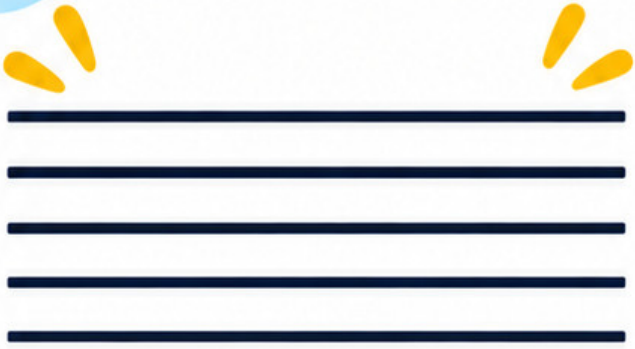
001



NUTA

Znak używany do zapisywania dźwięku.

002



PIĘCIOLINIA

Pięć linii, na których zapisujemy nuty.

003



KLUCZ WIOLINOWY

Znak rozpoczynający zapis wielu melodii.

004



KLUCZ BASOWY

Klucz często używany do zapisu niższych dźwięków.

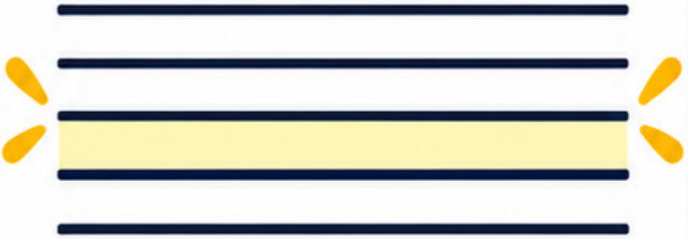
005



LINIA

Nuta może znajdować się na linii.

006



POLE

Nuta może znajdować się między liniami.

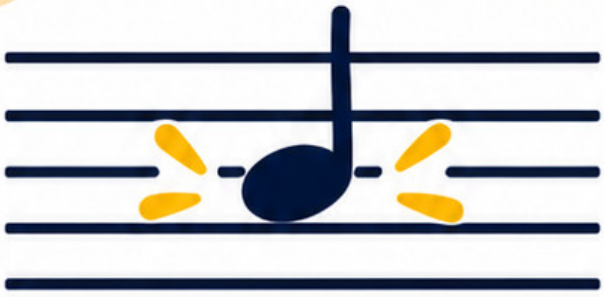
007



NUTA NA LINII

Główka nuty przecina linię.

008



NUTA NA POLU

Główka nuty znajduje się między liniami.

009



DO

Nazwa dźwięku: DO

010



RE

Nazwa dźwięku: RE

011



MI

Nazwa dźwięku: MI

012



FA

Nazwa dźwięku: FA

013



SOL

Nazwa dźwięku: SOL

014



LA

Nazwa dźwięku: LA

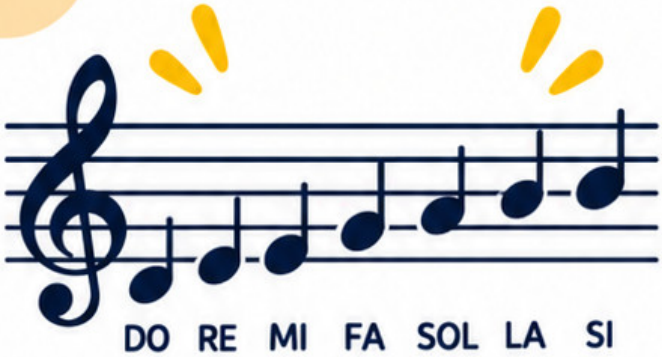
015



SI

Nazwa dźwięku: SI

016



GAMA

Dźwięki ułożone kolejno od niższego do wyższego lub odwrotnie.

017



DŹWIĘK WYSOKI

Brzmi wysoko.

018



DŹWIĘK NISKI

Brzmi nisko.

019



MELODIA W GÓRĘ

Dźwięki stają się coraz wyższe.

020



MELODIA W DÓŁ

Dźwięki stają się coraz niższe.

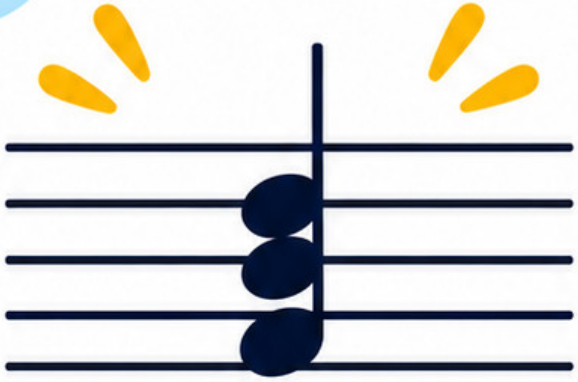
021



MELODIA

Ciąg dźwięków, który tworzy muzyczną całość.

022



AKORD

Kilka dźwięków granych jednocześnie.

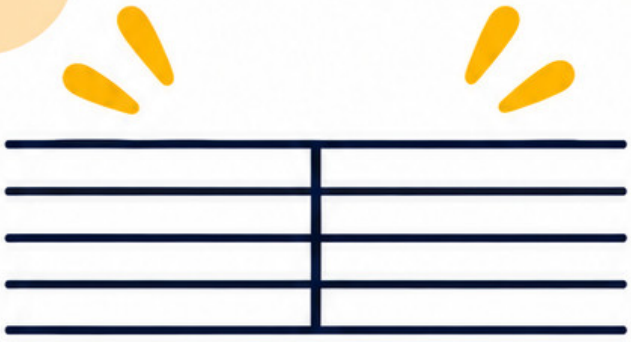
023



ZNAK REPETYCJI

Oznacza, że fragment muzyki należy powtórzyć.

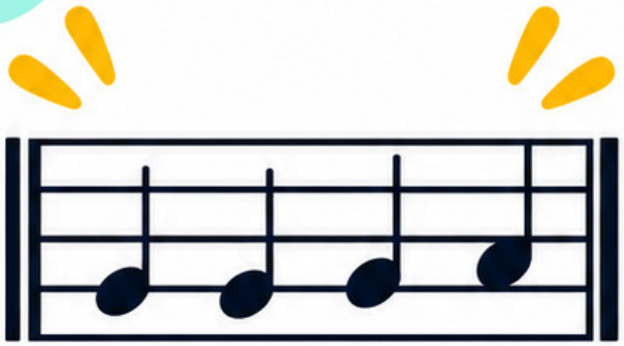
024



KRESKA TAKTOWA

Oddziela jeden takt od następnego.

025



TAKT

Fragment muzyki znajdujący się między kreskami taktowymi.

026

$\frac{4}{4}$



METRUM

Informuje, jak uporządkowane są uderzenia w takcie.

027

$\frac{4}{4}$

1 • 2 • 3 • 4

W takcie liczymy cztery główne uderzenia.

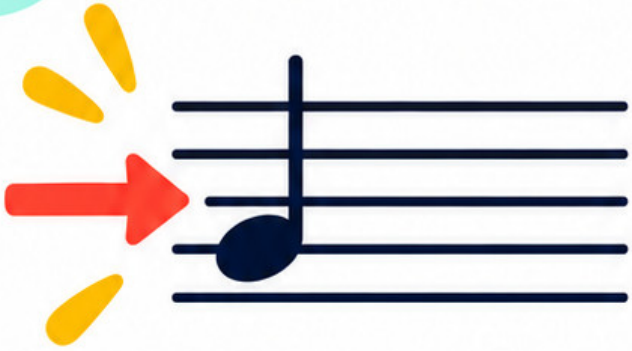
028

$\frac{3}{4}$

1 • 2 • 3

W takcie liczymy trzy główne uderzenia.

029



POCZĄTEK UTWORU

Tutaj zaczynamy czytać i wykonywać muzykę.

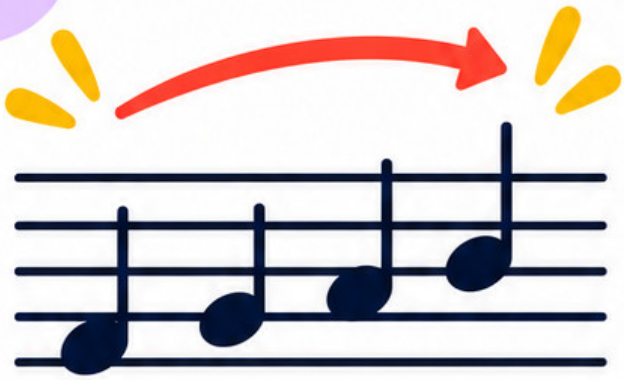
030



KONIEC UTWORU

Ten znak pokazuje zakończenie utworu.

031



CZYTAMY OD LEWEJ DO PRAWEJ

Nutowy zapis śledzimy od lewej strony do prawej.

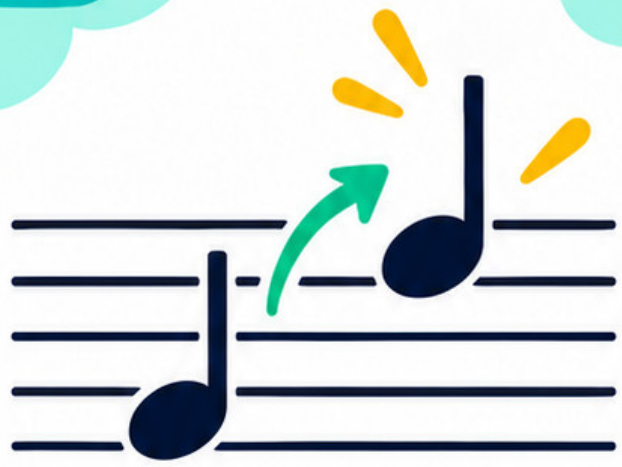
032



SYMBOL MUZYCZNY

Znak, który przekazuje informację o muzyce.

033



NUTA WYŻEJ

Drugi dźwięk jest wyższy.

034



NUTA NIŻEJ

Drugi dźwięk jest niższy.

035



TA SAMA WYSOKOŚĆ

Oba dźwięki znajdują się na tej samej wysokości.

036



ZAPIS NUTOWY

Sposób zapisywania muzyki za pomocą symboli.

Koniec Modułu 01

MODUŁ 02

Rytm, wartości nut i pauzy

Słuchamy, liczymy, klaszczemy i odkrywamy rytm.

Dzieci poznają podstawowe wartości nutowe, pauzy i schematy rytmiczne oraz uczą się rozpoznawać, porównywać i odtwarzać proste rytmy.

Ten moduł obejmuje:

- puls
- rytm
- wartości nut
- podstawowe pauzy
- liczenie uderzeń
- krótkie schematy rytmiczne
- rytm szybki i wolny
- powtarzanie i tworzenie rytmu

36 fiszek



037



1 – 2 – 3 – 4

PULS

Równe uderzenia, które możemy poczuć w muzyce.



038



RYTM

Układ krótszych i dłuższych dźwięków.

039



KLASZCZ PULS

Klaszcz równo:
1 – 2 – 3 – 4.

040



TUP PULS

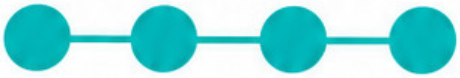
Tup równo do muzyki.

041



CAŁA NUTA

4 uderzenia



Trzymamy dźwięk przez cztery uderzenia.

042



PÓŁNUTA

2 uderzenia



Trzymamy dźwięk przez dwa uderzenia.

043



ĆWIERĆNUTA

1 uderzenie



Jedno równe uderzenie.

044



DWIE ÓSEMKI

Dwa krótsze dźwięki mieszczące się w jednym uderzeniu.

TI-TI

045

LICZYMY DO CZTERECH

1 • 2 • 3 • 4 •

Powiedz razem:
jeden, dwa, trzy, cztery.

046

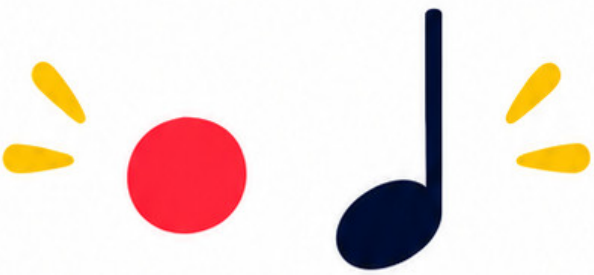
LICZYMY DO TRZECH

1 • 2 • 3 •

Powiedz razem:
jeden, dwa, trzy.

047

JEDNO UDERZENIE



Jeden puls.

TA

048

DWA UDERZENIA



Dźwięk trwa przez dwa pulsy.

TA-A

049



CZTERY UDERZENIA

Dźwięk trwa przez cztery pulsy.

TA-A-A-A

050

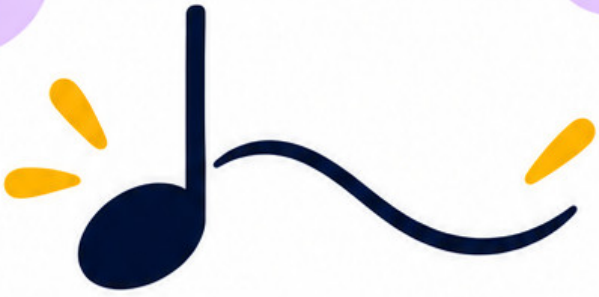


DWA DŹWIĘKI W JEDNYM UDERZENIU

W jednym pulsie wykonujemy dwa krótkie dźwięki.

TI-TI

051



DŁUGI DŹWIĘK

Dźwięk trwa dłużej.

052



KRÓTKI DŹWIĘK

Dźwięk szybko się kończy.

053



PAUZA

Znak ciszy w muzyce.

054

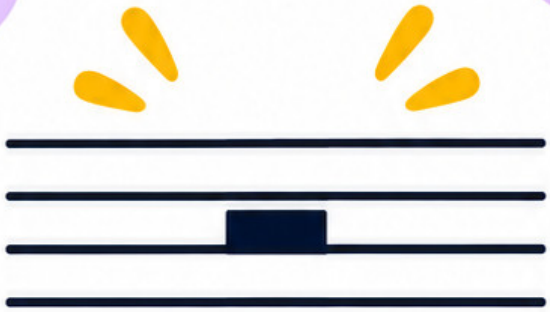


PAUZA ĆWIERĆNUTOWA

Cisza trwająca jedno uderzenie.

1 uderzenie ciszy

055

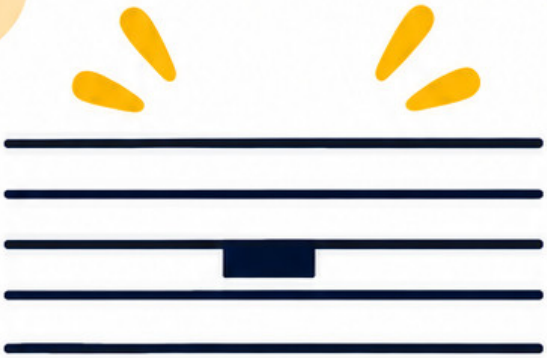


PAUZA PÓŁNUTOWA

Cisza trwająca dwa uderzenia.

2 uderzenia ciszy

056



PAUZA CAŁONUTOWA

Cisza trwająca cztery uderzenia.

4 uderzenia ciszy

057



CISZA

W muzyce cisza
też jest ważna.

058



GRAJ

Teraz wykonaj dźwięk.

059



ZATRZYMAJ SIĘ

Zatrzymaj ruch i dźwięk.

060



GRAJ – CISZA

Dźwięk i cisza mogą
występować na zmianę.

061



RYTM RÓWNY

Każde uderzenie trwa tyle samo.

062



RYTM ZMIENNY

Dźwięki mają różną długość.

063



POWTÓRZ RYTM

Posłuchaj lub spójrz i powtórz ten sam rytm.

064



WYMYŚL RYTM

Stwórz własny prosty rytm.

065



RYTM WOLNY

Rytm wykonujemy spokojnie i wolno.

066



RYTM SZYBKI

Rytm wykonujemy szybko.

067



KLASZCZ RYTM

Odtwórz rytm za pomocą klaśnięć.

068



WYSTUKAJ RYTM

Odtwórz rytm, stukając palcami.

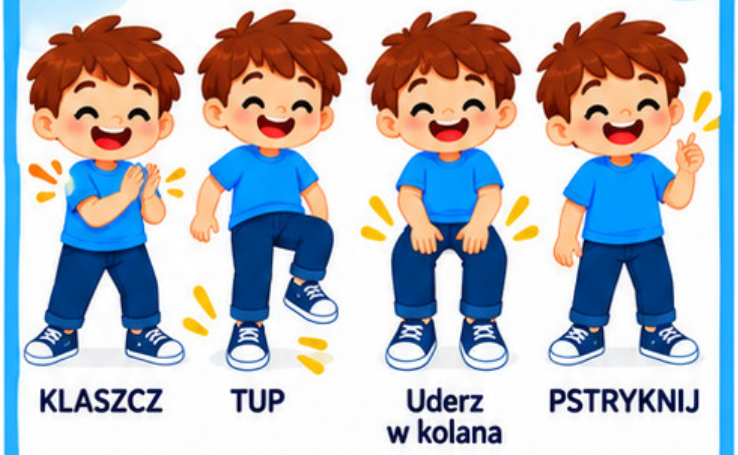
069



TUP RYTM

Odtwórz rytm tupaniem.

070



RYTM CIAŁA

Twórz rytm za pomocą ruchów ciała.

071



CO SŁYSZYSZ?

Rozpoznaj, czy słyszysz dźwięk, rytm czy ciszę.

072



RYTMICZNE ECHO

Posłuchaj rytmu i powtórz go dokładnie.

Koniec Modułu 02

MODUŁ 03

Instrumenty i barwa dźwięku

Patrzymy, słuchamy i rozpoznajemy instrumenty.

Dzieci poznają podstawowe instrumenty, ich wygląd, sposób wydobywania dźwięku oraz proste różnice w barwie.

Ten moduł obejmuje:

- instrumenty klawiszowe,
- instrumenty strunowe,
- instrumenty dęte,
- instrumenty perkusyjne,
- sposoby gry,
- barwę dźwięku,
- proste porównywanie brzmień.



073



FORTEPIAN

Instrument klawiszowy.

074



PIANINO

Instrument klawiszowy, na którym gramy palcami.

075



KLAWISZE

Naciskamy je, aby wydobyć dźwięk.

076



GRAJ NA KLAWISZACH

Naciśnij klawisz i posłuchaj dźwięku.

077



GITARA

Instrument strunowy.

078



STRUNY

Drgają i tworzą dźwięk.

079



SKRZYPCE

Instrument strunowy, na którym często gramy smyczkiem.

080



SMYCZEK

Przesuwamy nim po strunach.

081



UKULELE

Mały instrument strunowy.

082



HARFA

Na strunach gramy palcami.

083



TRĄBKA

Instrument dęty blaszany.

084



PUZON

Instrument dęty z ruchomym suwakiem.

085



FLET

Instrument dęty, w który dmuchamy.

086



FLET PROSTY

Prosty instrument dęty często używany podczas nauki muzyki.

087



SAKSOFON

Instrument dęty o charakterystycznym, mocnym brzmieniu.

088



KLARNET

Instrument dęty o ciemnym, ciepłym brzmieniu.

089



BĘBEN

Instrument perkusyjny, w który uderzamy.

090



BĘBENEK

Mały instrument perkusyjny.

091



TAMBURYN

Możemy nim potrząsać lub uderzać dłonią.

092



MARAKASY

Potrząsamy nimi, aby stworzyć rytm.

093



TRÓJKĄT

Lekki metalowy instrument perkusyjny.

094



DZWONKI

Instrument o jasnym i dźwięcznym brzmieniu.

095



KSYLOFON

Gramy na nim, uderzając pałeczkami w płytki.

096



PAŁECZKI

Służą do uderzania w niektóre instrumenty perkusyjne.

097



UDERZAJ

Wydobywamy dźwięk przez uderzenie.

098



POTRZĄSAJ

Wydobywamy dźwięk przez potrząsanie.

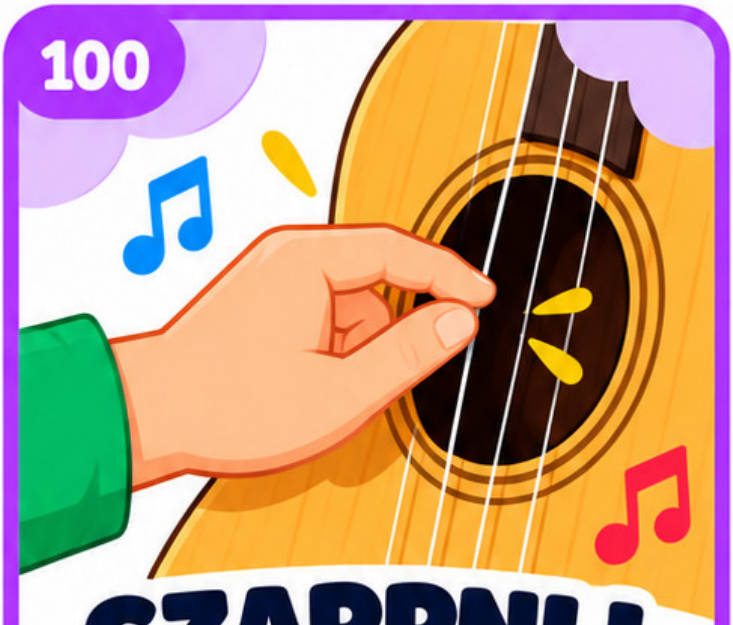
099



DMUCHAJ

Wydobywamy dźwięk, wprawiając powietrze w ruch.

100



SZARPNIJ STRUNĘ

Struna zaczyna drgać i tworzy dźwięk.

101



GŁOŚNY DŹWIĘK

Brzmi mocno i wyraźnie.

102



CICHY DŹWIĘK

Brzmi delikatnie i spokojnie.

103



JASNA BARWA

Dźwięk może brzmieć jasno i lekko.

104



CIEMNA BARWA

Dźwięk może brzmieć głęboko i ciemniej.

105



INSTRUMENT STRUNOWY

Dźwięk powstaje dzięki drgającym strunom.

106



INSTRUMENT DĘTY

Dźwięk powstaje dzięki powietrzu.

107



INSTRUMENT PERKUSYJNY

Dźwięk powstaje przez uderzanie lub potrząsanie.

108



ROZPOZNAJ INSTRUMENT

Posłuchaj lub spójrz i odgadnij, jaki to instrument.

Koniec Modułu 03

MODUŁ 04

Melodia, tempo, dynamika i ekspresja

Odkrywamy, jak muzyka porusza się, zmienia i wyraża emocje.

Dzieci uczą się rozpoznawać podstawowe cechy wykonania muzycznego: kierunek melodii, szybkość, głośność oraz prostą ekspresję.

Ten moduł obejmuje:

- tempo,
- szybkie i wolne wykonanie,
- dynamikę,
- głośno i cicho,
- crescendo i diminuendo,
- nastrój,
- charakter muzyki,
- kierunek melodii.



109



TEMPO

Tempo mówi nam, jak szybko wykonujemy muzykę.

110



WOLNO

Muzyka porusza się spokojnie i powoli.

111



SZYBKO

Muzyka porusza się szybko.

112



ZMIANA TEMPA

Muzyka może przyspieszać lub zwalniać.

113



DYNAMIKA

Dynamika mówi nam, jak głośno lub cicho gramy.

114



GŁOŚNO

Wykonujemy muzykę mocno i wyraźnie.

115



CICHO

Wykonujemy muzykę delikatnie.

116



GŁOŚNIEJ – CISZEJ

Głośność muzyki może się zmieniać.

117



CRESCENDO

Gramy coraz głośniej.

118



DIMINUENDO

Gramy coraz ciszej.

119



WYSOKO

Dźwięk znajduje się wysoko.

120



NISKO

Dźwięk znajduje się nisko.

121



MELODIA WZNOSI SIĘ

Każdy kolejny dźwięk jest wyższy.

122



MELODIA OPADA

Każdy kolejny dźwięk jest niższy.

123



MELODIA POWTARZA SIĘ

Ten sam fragment pojawia się ponownie.

124



MELODIA SIĘ ZMIENIA

Drugi fragment brzmi inaczej niż pierwszy.

125



MUZYKA RADOSNA

Muzyka może kojarzyć się z radością i energią.

126



MUZYKA SPOKOJNA

Muzyka może pomagać nam się wyciszyć.

127



MUZYKA TAJEMNICZA

Muzyka może brzmieć zagadkowo i nieoczekiwanie.

128



MUZYKA ENERGICZNA

Muzyka może zachęcać do ruchu.

129



MUZYKA DELIKATNA

Muzyka może brzmieć lekko, miękko i delikatnie.

130



MUZYKA MOCNA

Muzyka może brzmieć mocno i zdecydowanie.

131



MUZYKA PŁYNNA

Dźwięki łączą się w spokojny i płynny sposób.

132



MUZYKA SKOCZNA

Muzyka zachęca do lekkiego i energicznego ruchu.

133



POSŁUCHAJ UWAŻNIE

Skup się i spróbuj zauważyć, co zmienia się w muzyce.

134



CO SIĘ ZMIENIŁO?

Posłuchaj i nazwij różnicę.

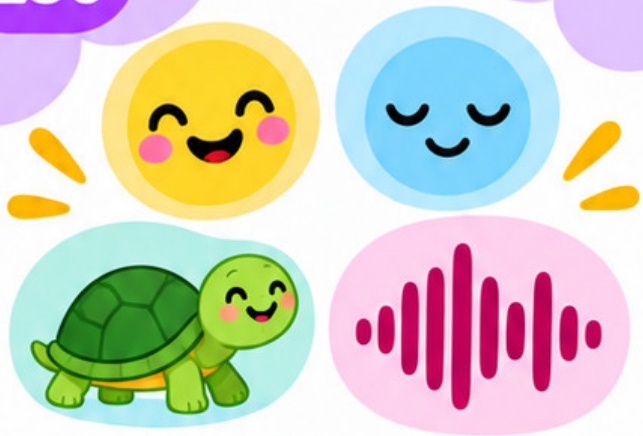
135



POKAŻ RUCHEM

Pokaż swoim ciałem, jak porusza się muzyka.

136



JAK BRZMI MUZYKA?

Opowiedz własnymi słowami, jaka jest muzyka.

Koniec Modułu 04

MODUŁ 05

Słuch, ruch i skojarzenia muzyczne

Słuchamy, reagujemy, poruszamy się i zapamiętujemy przez zabawę.

Połączyć zdobyte wcześniej pojęcia z prostymi ćwiczeniami słuchowymi, ruchowymi i pamięciowymi.

Ten moduł obejmuje:

- aktywne słuchanie,
- reagowanie na dźwięk,
- pamięć muzyczną,
- naśladowanie,
- dopasowywanie,
- ruch,
- rozpoznawanie przeciwieństw.



137



POSŁUCHAJ I WSKAŻ

Posłuchaj dźwięku i wybierz pasującą fiszkę.

138



POSŁUCHAJ I POWTÓRZ

Powtórz dokładnie to, co usłyszysz.

139



CO ZNIKNĘŁO?

Zapamiętaj karty i odgadnij, której brakuje.

140



ZNAJDŹ PARĘ

Połącz dwie fiszki, które do siebie pasują.

141



PRAWDA CZY FAŁSZ?

Posłuchaj zdania lub spójrz na parę i zdecyduj, czy pasują do siebie.

142



POKAŻ PRZECIWIEŃSTWO

Znajdź lub pokaż kartę o przeciwnym znaczeniu.

143



ZAPAMIĘTAJ KOLEJNOŚĆ

Zapamiętaj kolejność i ułóż karty tak samo.

144



ZAMIEŃ KOLEJNOŚĆ

Ułóż karty w nowej kolejności.

145



PORUSZAJ SIĘ DO MUZYKI

Poruszaj się tak, jak podpowiada ci muzyka.

146



ZATRZYMAJ SIĘ, GDY UCICHNIE MUZYKA

Gdy muzyka przestanie grać, zatrzymaj ciało.

147



PORUSZAJ SIĘ SZYBKO

Dopasuj szybki ruch do szybkiej muzyki.

148



PORUSZAJ SIĘ WOLNO

Dopasuj spokojny ruch do wolnej muzyki.

Słuch, ruch i skojarzenia muzyczne

Ta strona zamyka zestaw 150 fiszek muzycznych. Dziękujemy, że jesteś z nami!

149



ZAGRAJ JAK JA

Obserwuj, posłuchaj i wykonaj taki sam dźwięk lub rytm.

150



STWÓRZ WŁASNĄ ZABAWĘ MUZYCZNĄ

Wybierz fiszki i wymyśl własną muzyczną zabawę.

Brawo!

Poznałeś cały zestaw 150 fiszek muzycznych.

Wracaj do ulubionych kart, łącz je ze sobą i wykorzystuj podczas kolejnych zabaw muzycznych.

Fiszki 137–150 = 14 fiszek

Podsumowanie całego zestawu:

Moduł 01:	36 fiszek
Moduł 02:	36 fiszek
Moduł 03:	36 fiszek
Moduł 04:	28 fiszek
Moduł 05:	14 fiszek
Łącznie:	**150 fiszek**

12 zabaw z fiszkami

Proste pomysły do wykorzystania podczas zajęć muzycznych

Fiszki to świetny sposób na naukę przez zabawę. Oto 12 sprawdzonych pomysłów, które możesz wykorzystać na swoich zajęciach!

1 Muzyczne memory

Wybierz pary powiązanych fiszek, odwróć je obrazkiem do dołu i szukaj pasujących par.



2 Co zniknęło?

Pokaż 3–5 kart. Dzieci zamykają oczy, a nauczyciel usuwa jedną. Zadaniem jest wskazanie brakującej fiszki.



3 Muzyczne echo

Pokaż kartę rytmiczną lub wykonaj krótki rytm. Dzieci powtarzają go jak echo.



4 Pokaż właściwą kartę

Rozłóż kilka fiszek. Wydaj polecenie lub zagraj dźwięk, a dzieci wskazują właściwą kartę.



5 Znajdź przeciwieństwo

Dziecko otrzymuje kartę, np. „GŁOŚNO", i szuka karty „CICHO".



6 Dopasuj instrument

Połącz instrument z jego częścią lub sposobem gry, np. gitara + struny.



7 Ruch do muzyki

Wylosuj kartę „SZYBKO", „WOLNO", „GŁOŚNO" lub „CICHO" i dopasuj ruch ciała.



8 Muzyczna kolejka

Ułóż 3–5 kart w sekwencji. Dzieci zapamiętują ją, a następnie odtwarzają.



9 Prawda czy fałsz?

Pokaż dwie karty i wypowiedz zdanie. Dzieci decydują, czy jest prawdziwe.



10 Karta dnia

Na początku zajęć wybierz jedną fiszkę, którą grupa poznaje i wykorzystuje kilka razy podczas lekcji.



11 Muzyczne kalambury

Dziecko losuje fiszkę i pokazuje jej znaczenie ruchem bez używania słów.



12 Wymyśl własną zabawę

Pozwól dzieciom wybrać kilka kart i wspólnie ustalić zasady nowej aktywności.



Wskazówka: Dla młodszych dzieci używaj 3–5 fiszek naraz. Liczbę kart zwiększaj stopniowo.

Pomysły na powtórki i ćwiczenia pamięciowe

Krótko, często i przez zabawę

1 Powtórka 3-minutowa

Wybierz 3 fiszki poznane wcześniej. Pokaż każdą z nich i poproś dzieci, aby:

1. nazwały pojęcie,
2. pokazały je ruchem lub gestem,
3. podały przykład.



2 Powtórka „Jedna nowa + trzy znane”

Do trzech znanych kart dodaj jedną nową.

Dzięki temu dzieci uczą się nowego pojęcia, jednocześnie utrwalając wcześniejszy materiał.



3 Szybkie pytanie

Pokaż fiszkę przez 2–3 sekundy i zapytaj:

- Co to jest?
- Jak brzmi?
- Jak się tym gra?
- Jakie jest przeciwieństwo?
- Z czym możemy tę kartę połączyć?



4 Sekwencja pamięciowa

Ułóż: najpierw 2 karty, potem 3, następnie 4.

Dzieci oglądają układ, a potem próbują go odtworzyć z pamięci.



5 Kategorie

Poproś dzieci o podzielenie fiszek na grupy: instrumenty, symbole, rytm, tempo, dynamika, ruch.



6 Powtórka na zakończenie zajęć

Każde dziecko wybiera jedną kartę i kończy zdanie:

„Dzisiaj zapamiętałem/am...”

lub:

„Najbardziej podobała mi się karta...”.



Nie trzeba używać wielu kart naraz.

Regularne krótkie powtórki są zwykle łatwiejsze dla dzieci niż jedna długa sesja.

Szybki przewodnik nauczyciela

Jak najlepiej wykorzystać 150 Fiszek Muzycznych

1 Zacznij od małej liczby kart

Na początku wybierz 3–5 fiszek.

Zbyt duża liczba nowych pojęć może utrudniać zapamiętywanie. Wprowadzaj kolejne karty stopniowo.



2 Najpierw pokaż, potem pytaj

Przy nowej fiszce:

1. pokaż ilustrację,
2. nazwij pojęcie,
3. krótko je wyjaśnij,
4. pokaż lub zademonstruj,
5. dopiero potem poproś dziecko o odpowiedź.



3 Łącz wzrok, słuch i ruch



- pokaż kartę,
- nazwij instrument,
- pokaż sposób gry,
- wykonaj dźwięk,
- poproś dziecko o naśladowanie.

4 Dostosuj poziom trudności

Łatwiej:

- dwie karty do wyboru,
- pokazywanie zamiast nazywania,
- dopasowywanie obrazków.

Trudniej:

- więcej kart,
- samodzielne definiowanie pojęcia,
- odtwarzanie sekwencji,
- tworzenie własnych rytmów i zabaw.

5 Nie wymagaj jednej odpowiedzi przy emocjach

Przy kartach dotyczących nastroju i charakteru muzyki pozwól dzieciom opisywać własne skojarzenia. Jedno dziecko może usłyszeć muzykę jako „radosną", a inne jako „energiczną".



W takich ćwiczeniach najważniejsze jest uważne słuchanie i umiejętność opowiedzenia o własnym wrażeniu.

6 Przygotowanie do druku



- Rekomendowana forma: druk A4, kolor,
- papier o większej gramaturze,
- wycięcie po liniach,
- opcjonalne laminowanie,
- przechowywanie według modułów.



Każdy moduł można przechowywać w osobnej kopercie lub pudełku oznaczonym odpowiednim kolorem.



Gotowe!

Masz teraz 150 fiszek, które możesz dowolnie łączyć podczas powtórek, zabaw, ćwiczeń słuchowych i aktywności ruchowych.

Niech muzyka stanie się zabawą, którą dzieci chcą powtarzać.