

15.05.2020 środa

Wiejskie produkty

1. Odgłosy zwierząt zabawa słuchowa, proszę posłuchaj odgłosów zwierząt i spróbuj odgadnąć jakie to zwierzę.

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=tj2ccM-9kFO> lub

<https://www.youtube.com/watch?v=CZD1yvGTec4> (w języku polskim i angielskim)

Odgadnij zagadkę: *Nie dziewczyna to wcale, ale nosi korale.*

Wachlarz w krąg rozkłada i gul, gul, gul gada.

Proszę zastanów jak nazywają się domy zwierząt: owcy, konia, świni, kury?

(owczarnia, obora, stajnia, kurnik)

2. Co można z nich zrobić? Do tego zadania potrzebny nam będzie alfabet, zadaniem dziecka jest ułożyć samodzielnie wyrazy lub z pomocą Rodzica(jeśli dziecko nie posiada alfabetu, można napisać na kartce): JAJKO, KAKAO, MLEKO, MIÓD, WEŁNA, PIÓRO. Proszę, aby dzieci zaklaskały tyle razy, ile wyraz ma sylab. Następnie podskoczyły tyle razy, ile wyraz ma liter.

Proszę zastanówcie się i wskażcie do której z poniżej pokazanych rzeczy/produktów wykorzystujemy (mleko, jaja, miód, kakao, wełnę, pióra)?





3. W gospodarstwie, zabawa orientacyjno – porządkowa. Proszę napisać na kartce wyrazy: obora, stajnia, kurnik, owczarnia, buda. Napisy położyć na podłodze w różnych miejscach,(dzieci czytają napisy z pomocą Rodzica) Następnie maszerują po pokoju, a gdy Rodzic wypowie nazwę zwierzątka(koń, krowa, świnia, kura, kogut, pies,owca itd.) dziecko szybko biegnie do domu w którym zwierzątko mieszka.

4. Krowa ,praca plastyczna. Potrzebne będą: czarna kartka A4(może być gazeta), biała kartka, sznurki lub zwinięty pasek papieru. Wycinamy duże koło z czarnego papieru lub z gazety, składamy na połowę, przyklejamy połowę koła, wycinamy głowę w zbliżonym kształcie do tego na obrazku, dorysowujemy oczy, nos, język. Następnie wycinamy 6 małych kótek, składamy na pół, doklejamy uszy. Przyklejamy nogi ze sznurka oraz kopytka ze złożonych kótek. Doklej lub dorysuj ogon, rogi. Krowa jest gotowa.



4. Praca z kartą zadaniową. Karty pracy KP3.46a, KP3.46b.

Rozwijanie umiejętności przeliczania, ćwiczenie umiejętności dodawania, poszerzania wiedzy przyrodniczej, ćwiczenie umiejętności pisania po śladzie.

- Przeczytaj sylaby w tym samym kolorze, a dowiesz się, jakie warzywa posadzili w ogródku Ada i Adam. Napisz po śladzie całe wyrazy – użyj koloru, jaki mają sylaby.

ka ler bu ła la
se sa ry ka
ce pap por la ta pa
ka pus re ta

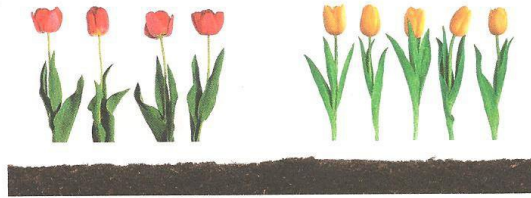
salata kapusta
por cebula seler
kalarepa papryka

- Przeczytaj zdania. Jakie warzywa lubisz najbardziej?

Ada lubi , a Adam woli .

Kto lubi pomidory?

- Opowiedz, co widzisz na ilustracjach w każdym rzędzie. Zapisz działania i je oblicz.



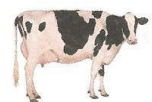
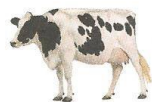
$$4 + 5 = \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|} \hline & & & & & \\ \hline & + & & = & & \\ \hline & & & & & \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|} \hline & & & & & \\ \hline & & & & & \\ \hline & & & & & \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|c|} \hline & & & & & \\ \hline & & & & & \\ \hline & & & & & \\ \hline \end{array}$$



Zabawy na popołudnie

1. Głoskowanie a ćwiczenia ruchowe - zabawa ruchowo-słuchowa. Naukę głoskowania można połączyć z ćwiczeniami ruchowymi. Rodzic podaje dziecku wybraną głoskę (np. „t”), a następnie spokojnie wymawia proste, losowe wyrazy. Jeśli dziecko usłyszy słowo na ustaloną głoskę (np. tata), powinno klasnąć w dłonie/podskoczyć/obrócić się/wstać/usiąść – cokolwiek będzie mu się najbardziej podobało.

2. „Rozwijam się jak kwiat” – zabawa ruchowa. Dziecko leży na plecach. Kolana ma przyciągnięte do brzucha, ramiona skrzyżowane na klatce piersiowej. Rodzic snuje opowieść o rozwijającym się kwiatku, który rozchyła płatki do słońca. Zadaniem dziecka jest powolne wyprostowanie nóg i ramion oraz położenie ich na podłodze. Rodzic zachęca, by robić to jak najwolniej. Jeśli dziecko sprawnie wykonują ćwiczenie, może dodatkowo podnieść głowę i powoli ją opuszczać.

3. Gra planszowa



**ZAPROWADŹ ROLNIKA DO GOSPODARSTWA.
PO DRODZE ZABIERZ ZE SOBĄ WSZYSTKIE ZWIERZĘTA.**



**GRACZ PORUSZA SIĘ O TYLE PÓL (MOŻE ZDECYDOWAĆ, CZY PORUSZY
SIĘ DO PRZODU, CZY DO TYŁU), ILE WSKAŻE RZUT KOSTKĄ.**



**ZANIM GRACZ DOTRZE NA METĘ (GOSPODARSTWO), MUSI ZEBRAĆ
WSZYSTKIE ZWIERZĘTA (STANAĆ NA KAŻDYM POLU, NA KTÓRYM
ZNAJDUJE SIĘ ZWIERZĘ)**

