

MISIE I PINGWINKI 16.04.2020

Temat kompleksowy: Wiosna na wsi.

Cele ogólne:

- rozwijanie sprawności dłoni, sprawności manualnych,
- rozwijanie umiejętności rozwiązywania zagadek

I

1. „Leciała osa” - zabawa z zastosowaniem rymowanki.

Dziecko powtarza rymowankę za rodzicem.

Leciała osa do psiego nosa, pies śpi.

Leciała mucha do psiego ucha, pies śpi.

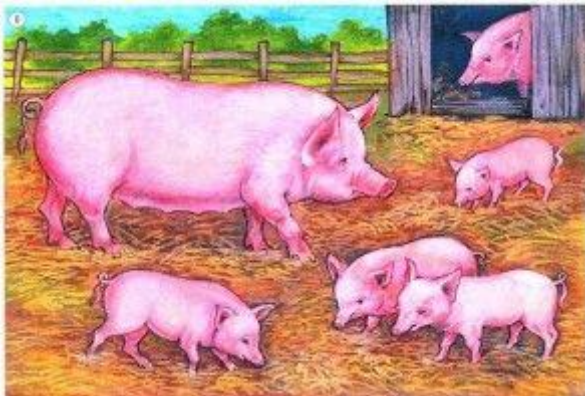
Leciała sroka do psiego oka, pies śpi.

Przyleciał kruk, dziobem w bok stuk, pies hauu !

2. Rozwiązywanie zagadek dotyczących wiejskich zwierząt.

Obrazki: świnki, chlewiku, kury, kurnika, konia, stajni.

Po rozwiązaniu zagadki, dziecko wskazuje wśród obrazków, właściwe rozwiązanie zagadki.



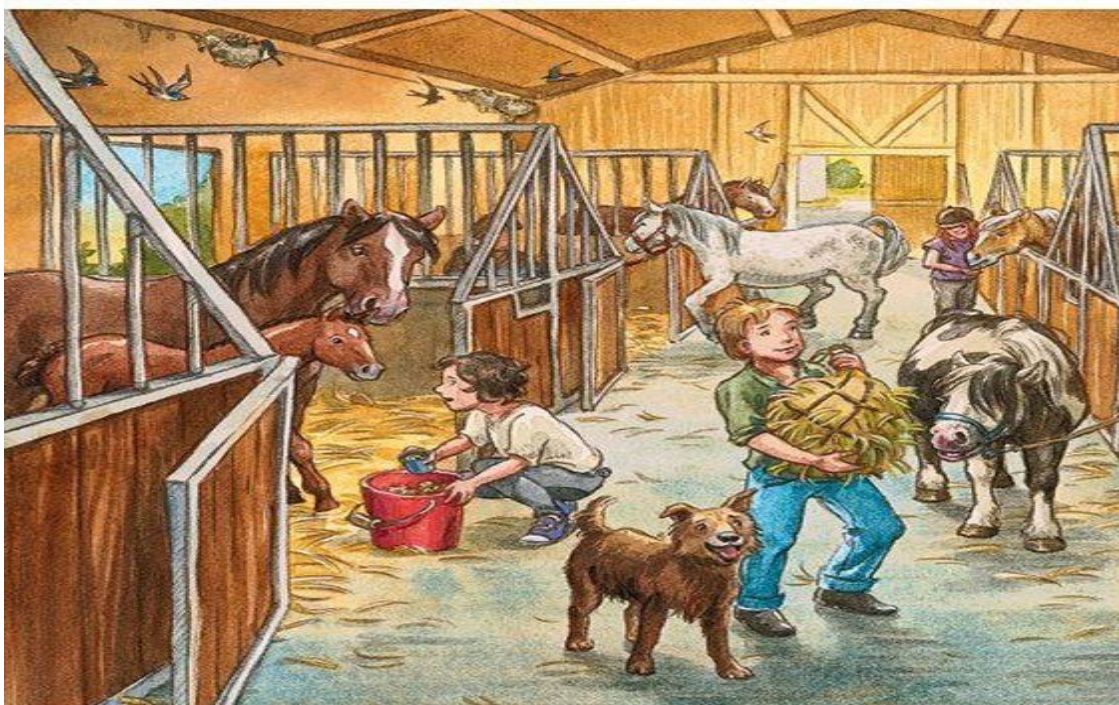
Świnka mieszka w chlewiku.



Kura mieszka w kurniku.



Koń mieszka w stajni.



Zagadki:

- a) Po kąpieli błotnej świnki do niego wchodzi
I wcale się nie martwią, że w nim nabrudzą. (chlewik)
- b) Ma grzywę i ogon, w stajni mieszka sobie.
O kim opowiadam? Kto mi odpowie? (koń)
- c) Nie śpiewa, tylko gdacze, jej dzieckiem jest kurczaczek.
Nie ma sierści, tylko pióra. Kto to jest? To jest ... (kura)

3. Zabawa muzyczno-ruchowa przy piosence „Dziadek fajną farmę miał”- BZYK.tv
<https://www.youtube.com/watch?v=gFtJirDnWcQ>

4. „Kury do kurnika”- zabawa ruchowo-naśladowcza.

Rodzic wyznacza miejsce do zabawy- kurnik. Dziecko naśladuje odgłosy kur (ko, ko, ko) i ich chód, poruszając rękoma jak skrzydłami. Na hasło: kury do kurnika, dziecko chowa się do kurnika, powtarzamy kilka razy.

II

5. Zabawa plastyczna- malowanie farbami świnki. (karta pracy znajduje się poniżej).

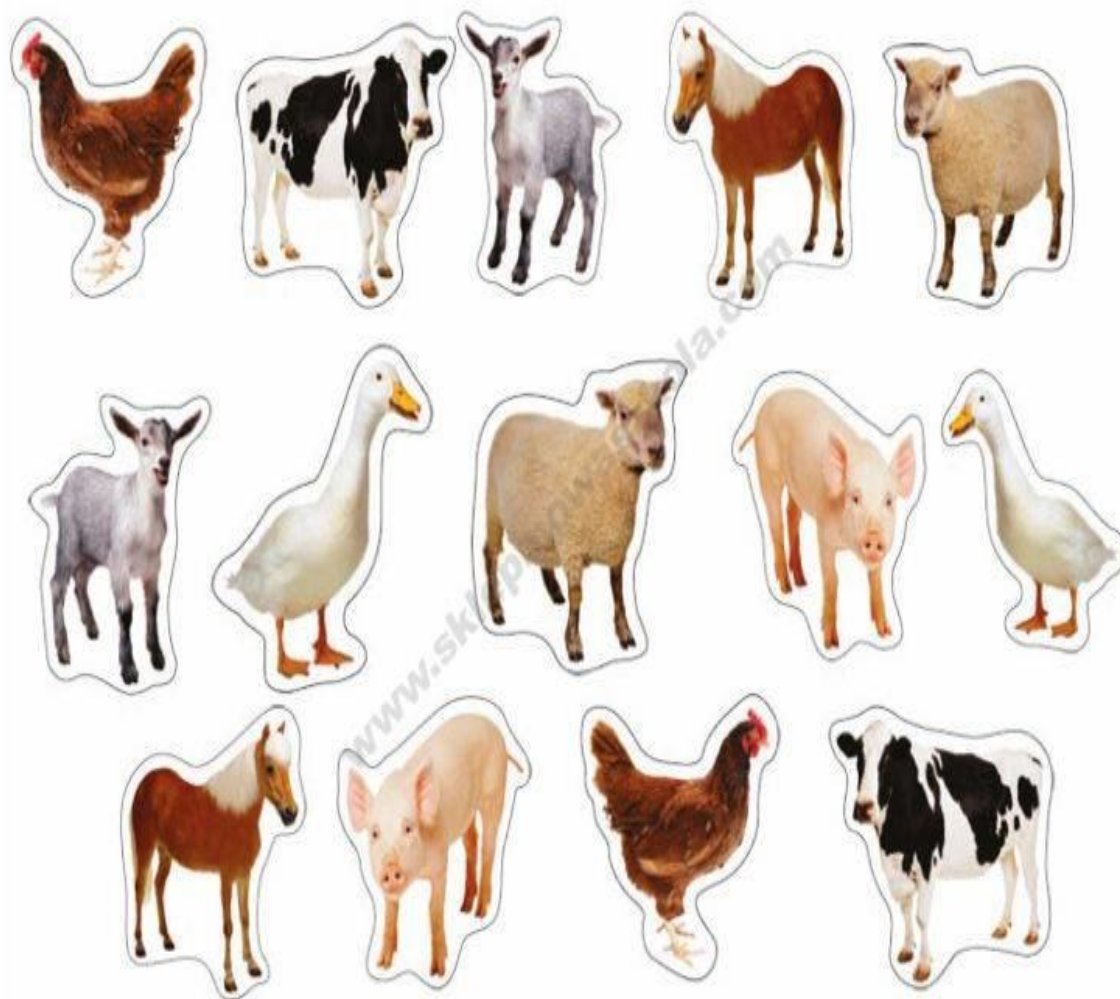
6. „Czarodziejskie pudełko”- zabawa z wykorzystaniem zmysłu dotyku.

Potrzebne będą: figurki zwierząt żyjących na wsi lub zabawek, które mamy w domu, pudełko- Czarodziejskie pudełko. Dziecko ogląda figurki zwierząt, dotyka je i nazywa. Następnie rodzic umieszcza je w czarodziejskim pudełku. Zadanie dziecka polega na rozpoznaniu zwierzątka za pomocą dotyku, podaniu jego nazwy i naśladowaniu odgłosu, jaki ono wydaje.

7. „Naśladujemy zwierzęta”- zabawa ruchowo-naśladowcza.

Obrazki zwierząt: Krowy, owcy, kury, konia, świnki, itp., i instrument do wystukiwania.

Dziecko biega w tempie wystukiwanym przez rodzica, podczas przerwy w grze pokazuje na ilustracji wypowiedziane zwierzątko przez rodzica oraz naśladuje jego ruchy i odgłosy.



Karta plastyczna- świnka.

