

DZIEŃ DOBRY DZIECI Z GR. „STOKROTKI” I RODZICE

Czwartek – 07.05.2020r.



Aktywność matematyczna

Temat tygodnia: Zwierzęta wiejskiego podwórka.

Temat dnia: Zabawy matematyczne na podstawie wiersza:

A. Wojtyły pt. „Wiejskie życie”

Cele: – rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej, umiejętności liczenia i kodowania.

- Zabawa orientacyjno – porządkowa „Kurki – figurki”

Dziecko biega w podskokach, przy dźwięku tamburyna. Na przerwę w muzyce zatrzymuje się i przybiera postać kurki w formie figurki.

Wiejskie życie

Byłoby dziś znakomicie
lepiej poznać wiejskie życie.

Gdzie stodoła, chlew, obórka,

piesek strzeże tam podwórka.

Gdzie panuje gwar i hałas,
wszyscy chcą coś mówić naraz.

Kurka gdacze, kaczka kwacze,
a tam mała Zosia płacze,

że uciekła jej z podwórka
ulubiona biała kurka.

Ścieżka tam prowadzi wąska,
a przy ścieżce stoi gąska,

która bardzo się dziś złości
i gęganiem płoszy gości.

Napuszają się indyki,
że zbyt głośna ryczą byki.

Krowy pasą się na łące,
obok skaczą dwa zające.

Gdzie już od samego rana
słyszeć głośny bek barana.

Świnki się taplają w błocie,
koza trawę je przy płocie.

W polu słyszeć śpiew skowronka,
dużo kropek ma biedronka.

Wokół łąka, pola, las,
tam spokojnie mija czas.

Nieopodal płynie rzeka,
szum jej słyszeć już z daleka.

Więc słuchajcie moi mili,
nie zwlekajcie ani chwili.

Zapraszam Was na wycieczkę,
gdzie wiejskie zwierzęta poznacie troszeczkę.



- Obejrzyj uważnie obrazek i wskaż zwierzęta, które występowały w wierszu.

Rozmowa na temat treści wiersza:

--- Gdzie mieszkały zwierzęta?

--- Powiedz, jakie to były zwierzęta.

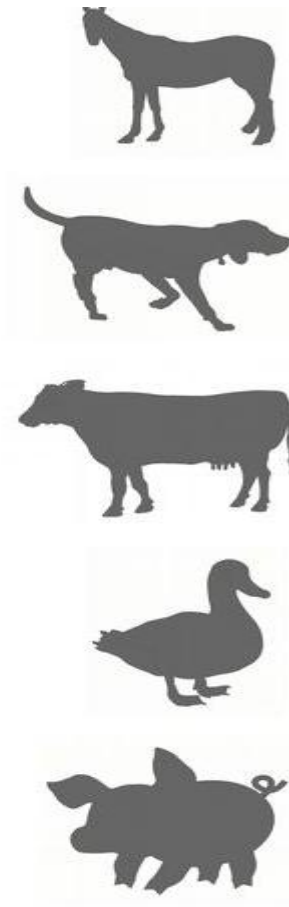
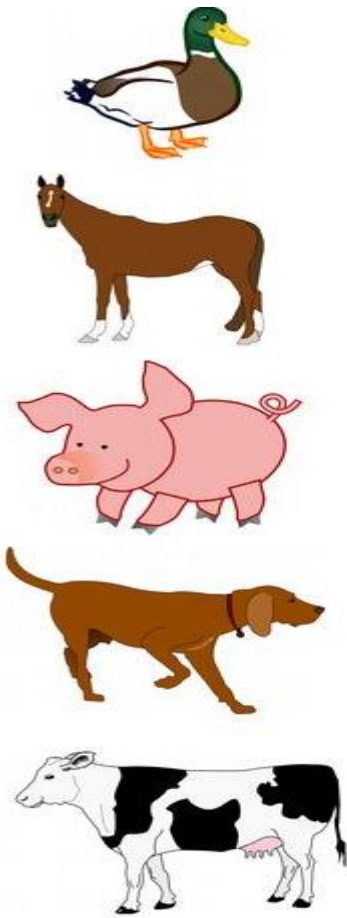
--- Powiedz, które zwierzę mieszka w chlewie a które w obórcie?

--- Jaka jest ulubiona zabawa świnek?

--- Kto płakał i z jakiego powodu?

--- Jakie zwierzęta, oprócz zwierząt hodowlanych, były na łące?

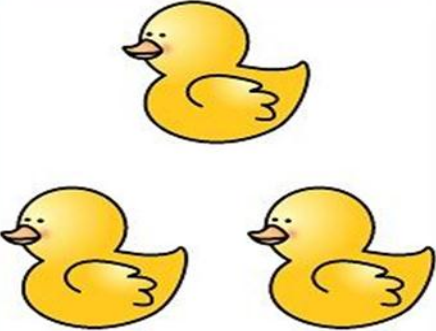
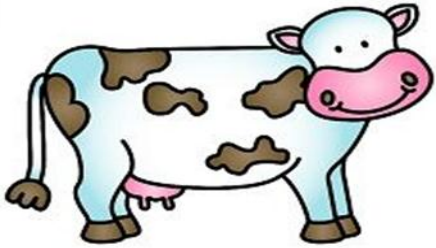
- Policz i nazwij zwierzęta.
- Połącz rysunek zwierzęcia z jego cieniem.

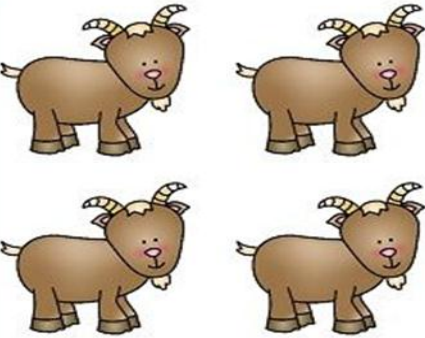
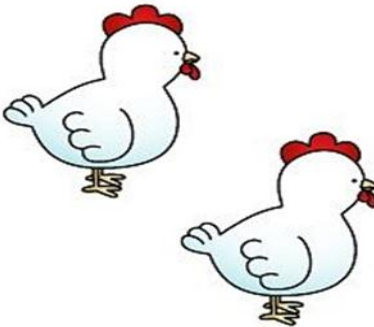


- Nazwij i policz zwierzęta widziane na obrazku.
- W kratkach obok narysuj odpowiednią liczbę kropek wg schematu.

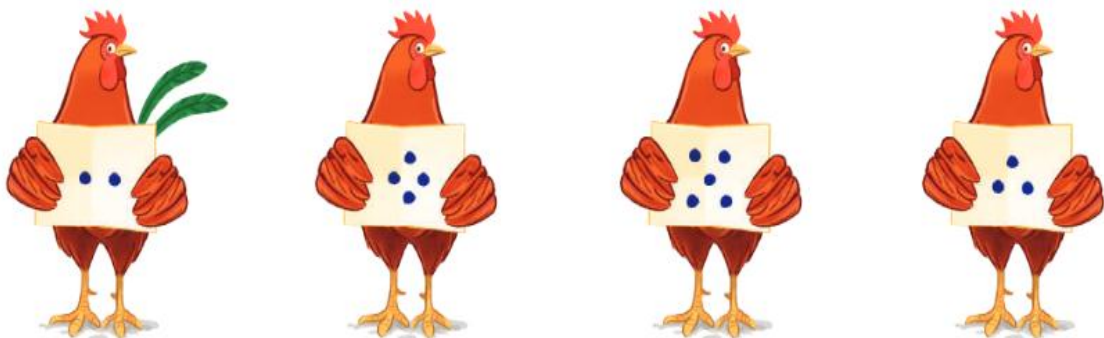


- Policz zwierzęta. Z pomocą rodzica, na każdej karcie wskaż odpowiednią cyfrę i narysuj obok cyfry właściwą ilość kropek.

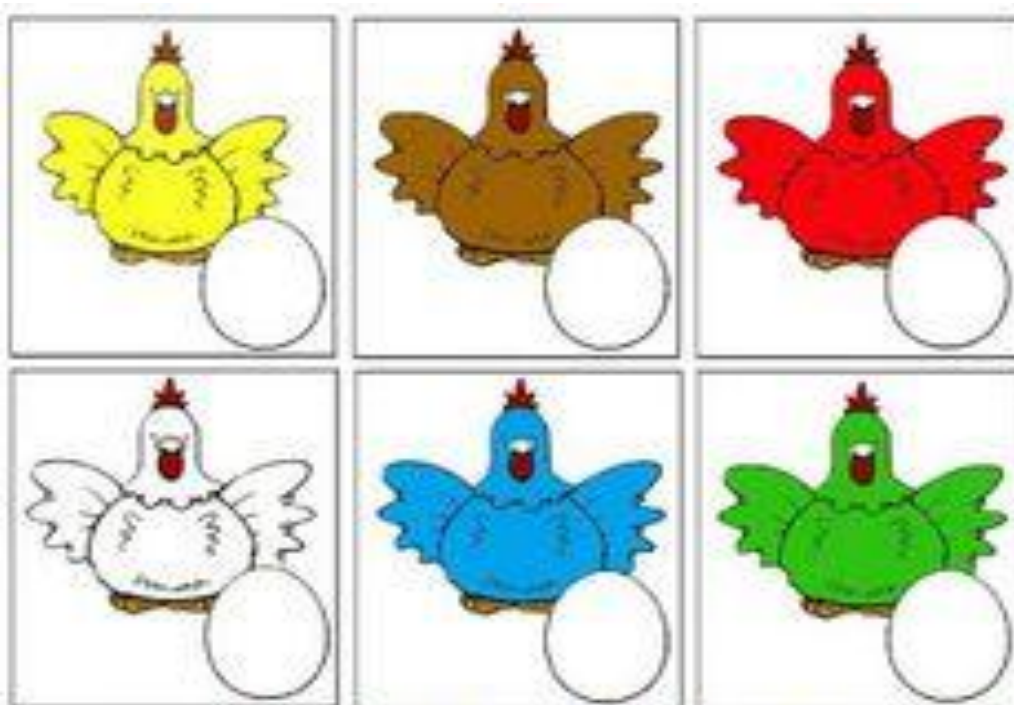
					
2	1	3	1	0	2

					
4	3	5	1	2	3

- Każdemu kogutowi dorysuj tyle piór ile wskazuje liczba kropek na kartce.



- Pokoloruj jajko na taki sam kolor jakiego koloru jest kura.



- Rozpoznaj do którego zwierzęcia należy fragment jego futerka.



Aktywność ruchowa:

Temat: Zestaw ogólnorozwojowych zabaw ruchowych.

Cele: – rozwijanie zwinności, koordynacji ruchowej i prawidłowej postawy ciała.

- **Piosenka na rozruszanie się**

<https://www.youtube.com/watch?v=OZTYeTEZ2wA>

- **Zabawa orientacyjno-porządkowa Lis i kury. Szarfy, bębenek.**

Prowadzący pełni rolę lisa. Lis staje z boku pokoju. N. za pomocą szarf wyznacza miejsce, gdzie znajduje się kurnik. Siedzi w nim na grzędzie dziecko – kura (skrzyżnie, z wyprostowanymi plecami). Na dźwięk bębena kura opuszcza kurnik, wychodzi na podwórko i je ziarno (dziecko w przysiadzie, stuka palcem o podłogę). Na hasło: Lis się skrada, kura jak najszybciej wraca do kurnika.

- **Zabawa bieżna Koniki na wybiegu. Bębenek.**

Dziecko jest konikiem. Biega po łące zgodnie z rytmem wygrywanym przez prowadzącego na bębenu: idzie stępa (powoli, wysoko unosząc nogi), biegnie kłusem (biega na palcach, ale jeszcze nie bardzo szybko), galopem (biega szybko, na całych stopach, w jednym kierunku). Podczas poruszania się kłaska językiem – naśladuje uderzenia końskich kopyt.

- **Zabawa ruchowa z elementem czworakowania – Wyścigi konne.**

Sznurek, szarfy lub skakanki do oznaczenia linii startu i mety. Prowadzący wyznacza linię startu (z jednej strony pokoju) i linię mety (z drugiej strony pokoju). Dziecko i np. prowadzący są końmi. Ustawiają się w szeregu na linii startu – przygotowują się do wyścigów (pozycja na czworakach). Na hasło: Start, przemieszczają się na czworakach na linię mety.

- **Zabawa ruchowa z elementem równowagi – Sprytny kotek.**

Kolorowy sznurek. Prowadzący rozciąga w pokoju kolorowy sznurek (płótek), mniej więcej na wysokości kolan dziecka. Dziecko jest kotem.

Ustawia się przed płotkiem. Następnie przechodzi nad nim tak, aby go nie dotknąć. Jeśli dziecko dotknie sznurka, próbuje przejść kolejny raz.

- **Zabawa ruchowa z elementem skoku i podskoku – Kotek na drabinie.**

Szarfy (np. sześć). Prowadzący układa w rzędzie, jedna za drugą, kolorowe szarfy (ułożenie poziome) – szczebelki drabiny. Przed drabiną ustawia się dziecko (kot). Przeskakuje obunóż ze szczebelka na szczebelek (z szarfy na szarfę), starając się nie ominąć żadnego z nich.

- **Ćwiczenia oddechowe**

- liczenie elementów wyciętych z papieru, przenoszenie ich za pomocą słomki.

Potrzebne będą wycięte lub wyrwane z papieru (gazet) kształty małych łąt, kartonik z narysowanym na nim kropkami (od 2 do 5), słomka do napojów, pojemnik, taca. Dziecko układa na stole wydrukowany poniżej obrazek krowy. Prowadzący umieszcza na stole tacę, na której znajdują się kształty łąt. Dziecko będzie je przenosiło na sylwetę krowy. W tym celu losuje z pojemnika kartonik z narysowanymi na nim kropkami (od 2 do 5). Bierze z tacy odpowiednią liczbę sylwet łąt. Za pomocą rurki do napojów przenosi je na sylwetę krowy. Powtarza te czynności kilka razy, za każdym razem losując inny kartonik.

Na zakończenie zadania przykleja na krowie tyle sylwet łąt, ile kropek wylosowało na ostatnim kartoniku.

Dziecko chętnie może dorysować otoczenie tak by powstał obraz.



- Rysuj po śladzie drogę zwierząt do pojemnika z wodą.

