

15.04.2020. (Środa)

Dzień dobry!

Dzisiaj zrobimy sobie grę Memory – „Zwierzęta”

I. Zabawa matematyczna – gra Memory

1. Posłuchajcie bajki „**Bajka o gęsim jajku, raku Nieboraku, kogucie Piejaku ...**” – na podstawie fragmentu bajki Ewy Szelburg-Zarembiny.

Był za wsią lasek, pod laskiem piasek, na piasku chata, w chacie gęś siodłata.

Zniosła ta gęś jaje.

Przez dwa dni tak było, jak było, trzeciego dnia się zmieniło: poszło to jaje na wędrówkę.

Tur–tur–tur! Po drodze się toczy, to tu, to tam wytrzeszcza oczy, spotkało raka

Nieboraka. Rak Nieborak przystaje:

— Dokąd się toczysz, jaje?

— Na wędrówkę.

— Pójdę i ja z tobą, jak mnie weźmiesz z sobą.

— Chodź, raku Nieboraku. I poszli.

Tur–tur–tur! Szlap–szlap–szlap! Wędruje gęsie jaje z rakiem Nieborakiem.

Idą–idą, idą–idą... Spotkali koguta Piejaka.

Kogut Piejak przystaje:

— Dokąd się toczysz, jaje?

— Na wędrówkę.

— Pójdę i ja z tobą, jak mnie weźmiesz z sobą.

— Chodź, kogucie Piejaku.

Człap–człap–człap! Szlap–szlap–szlap! Tur–tur–tur! Wędruje gęsie jaje z rakiem

Nieborakiem, z kogutem Piejakiem.

Idą–idą, idą–idą, idą–idą... Spotkali kaczkę Kwaczkę.

Kaczka Kwaczka przystaje:

— Dokąd się toczysz, jaje?

— Na wędrówkę.

— Pójdę i ja z tobą, jak mnie weźmiesz z sobą.

— Chodź, kaczko Kwaczko.

Klap–klap–klap! Człap–człap–człap! Szlap–szlap–szlap! Tur–tur–tur! Wędruje gęsie jaje z rakiem Nieborakiem, z kogutem Piejakiem i z kaczką Kwaczka.

Idą–idą, idą–idą, idą–idą, idą–idą...

Spotkali kotka Mruczka.

Kotek Mruczek przystaje:

— Dokąd się toczysz, jaje?

— Na wędrówkę.

— Jak mnie weźmiesz z sobą, pójdę i ja z tobą.

— Chodź, kocie Mruczku.

Kic–kic–kic! Klap–klap–klap! Człap–człap–człap! Szlap–szlap–szlap! Tur–tur–tur!

Wędruje gęsie jaje z rakiem Nieborakiem, z kogutem Piejakiem, kaczką Kwaczka, z kotkiem Mruczkiem.

Idą–idą, idą–idą, idą–idą, idą–idą, idą–idą...

Spotkali pieska Kruczka.

Piesek Kruczek przystaje:

— Dokąd się toczysz, jaje?

— Na wędrówkę.

— Pójdę i ja z tobą, jak mnie weźmiesz z sobą.

— Chodź, piesku Kruczku.

Hyc–hyc–hyc! Kic–kic–kic! Klap–klap–klap! Człap–człap–człap! Szlap–szlap–szlap!
Tur–tur–tur! Wędruje gęsie jaje z rakiem Nieborakiem, z kogutem Piejakiem, z kaczką Kwaczką, z kotkiem Mruczkiem i z pieszkiem Kruczkiem.

Idą–idą, idą–idą, idą–idą, idą–idą...

Zmęczeni się, spocili się, spać im się chce...

Napotkali chatkę w lesie.

— Tu będziemy nocowali – powiada gęsie jaje. Ano, dobrze.

W progu położył się pies Kruczek. Za piec wlaź kotek Mruczek. Kaczka Kwaczka weszła do przetaczka. Kogut Piejak tam, gdzie kaczka. Rak Nieborak nurknął do cebrzyka. A gęsie jaje niewiele myśląc tur–tur–tur! do popielnika, bo tam najgoręcej.

Usnęli.

Śpią.

Aż tu, co się dzieje! W popielniku jakiś szelest. To skorupka na gęsim jajku pękła i wyskoczył z niej siodłaty gąsiorek.

2. Rozmowa na temat treści bajki:

- ✚ Jakie zwierzęta występowały w bajce?
- ✚ Z kim poszły na wędrowkę?
- ✚ Gdzie postanowili nocować?
- ✚ Gdzie wturlało się gęsie jajo?
- ✚ Co stało się w nocy?
- ✚ Dlaczego skorupka na gęsim jajku pękła?
- ✚ Kto wyskoczył ze skorupki?
- ✚ Jak mógł przywitać się z innymi zwierzętami siodłaty gąsiorek?

Weźcie teraz kartkę z obrazkami zwierząt /wycinanka s.33/

- ✚ Czy są na kartce wszystkie zwierzęta, które występowały w bajce?
- ✚ Jakiego brakuje? /*gąsiorka*/
- ✚ Jakie zwierzęta nie występowały w bajce? /*koń, świnia, krowa*/

3. Tworzenie gry memory. Wytnijcie teraz obrazki z wycinanki. Kto nie ma książeczki, rysuje na dwóch prostokątach takie same zwierzęta /*parami*/

- ✚ Ułóżcie pary – sprawdzenie.
- ✚ Przeliczcie ile jest par, a może komuś, uda się policzyć ile jest wszystkich pojedynczych obrazków?
- ✚ Potasujcie, połóżcie kartoniki obrazkiem do dołu.
- ✚ Teraz będziemy odwracać po dwa obrazki, jeżeli są takie same zabieramy do siebie, jeżeli nie odkładamy na miejsce.
- ✚ Następnie Rodzic otwiera dwie karty itd.
- ✚ Kto nazbiera najwięcej par – wygrywa.

II. Ćwiczenia gimnastyczne.

1. Ćwiczenia wstępne - rozgrzewka https://www.youtube.com/watch?v=m2WsGrvCx_w
2. „Koniki” – dziecko naśladuje poruszanie się konia: bieg truchtem, galopem w różnych kierunkach,
3. „Koniki grzebią nogą” – dziecko stoi na jednej nodze drugą naśladuje, jak koń grzebie w ziemi, przeciąganie wolnej stopy po podłodze.
4. Skłon tułowia w przód - wyprost.
5. Podskoki w miejscu.
6. Krążenie ramion w przód.

7. Krążenie ramion w tył.
8. „Konik na biegunach” – dziecko kładzie się na brzuchu, łapie się za stopy i tworzy „kołyskę”. Porusza się w przód i tył.
9. Masażyk - Dziecko odwraca się plecami do rodzica. Rodzic rysuje na plecach dziecka figury geometryczne. Zadaniem dziecka jest odgadnąć, jaką figurę narysował rodzic. Następnie następuje zmiana ról.
10. Dziecko rysuje podaną figurę /trójkąt, koło/ palcami nogi prawej, następnie lewej.
11. Spokojny marsz po kole.

Proszę na jutro przygotować rolkę po papierze toaletowym.

Pozdrawiam! 😊 😊