

Grupa "Biedronki" - 3-4-latki

Krąg tematyczny: **Zwierzęta i rośliny wokół nas**

Temat dnia: Tyle dookoła kształtów, wzorów i kolorów

data: 8.04.2020r.

Karty pracy, które mogą wypełnić dzieci w domu w tym tygodniu:

3-latki: s. 105, 107

4-latki: s. 22-23, 24, 25

Poniżej przesyłamy propozycje zabaw, ćwiczeń dla dzieci w domu:

1) Ko, ko, ko, kwa, kwa, kwa, kto mój język zna? – zabawa logopedyczna z wykorzystaniem wiersza Ewy Stadtmüller.

Rodzic czyta wiersz, a dziecko aktywnie uzupełnia jego treść.

Ko, ko, ko, kwa, kwa, kwa, kto mój język zna?

*Jestem mały poliglota,
bo rozumiem psa i kota,
ptasi język także znam,
zaraz udowodnię wam.*

Kotek miskę mleka miał.

Pyszne było – miauknął:

..... (miau)

Piesek też by pewnie chciał.

Szczeka głośno:

..., ..., ... (hau, hau, hau)

Małej myszce ser się śni.

Piszczyci cicho:

..., ..., ... (pi, pi, pi)

Kurka zniosła jajek sto.

Gdacze o tym:

..., ..., ... (ko, ko, ko)

Kaczka śliczne piórka ma.

Kwacze dumnie:

..., ..., ... (kwa, kwa, kwa)

Nad jeziorkiem żabek tłum

Kumka sobie:

..., ..., ... (kum, kum, kum)

Jak to dobrze kumie, kumie,

że ktoś po żabiemu umie.

Ewa Stadtmüller

Źródło: R. Sprawka, J. Graban, „Logopedyczne zabawy grupowe dla dzieci od 4. do 7. roku życia”, wyd. Harmonia, Gdańsk 2007, s. 11–12.

2) Geometryczne zwierzęta i rośliny – zabawa matematyczna.

Przed rozpoczęciem zabawy przypomnijcie figury geometryczne. Rodzic pokazuje figurę – dziecko nazywa: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt. Zachęcamy również do skorzystania z piosenki o figurach geometrycznych. <https://www.youtube.com/watch?v=Lv-1s65cgJM>

Rodzic przygotowuje wycięte z kolorowego papieru, plastikowe lub drewniane (jeśli macie w domu) figury geometryczne w różnych kolorach i różnych rozmiarów. Szablon figur dołączony poniżej.

Dziecko układa z figur wybrane zwierzęta lub rośliny. Następnie określa, z jakich figur i w jakich

kolorach powstały jego geometryczne obrazki. Na zakończenie grupuje figury, uwzględniając różne kryteria, np.: małe żółte kółka, duże czerwone kwadraty. Przelicza i określa, których figur jest najmniej, a których najwięcej. Na zakończenie wykonuje zadanie – dołączona poniżej karta pracy.

Na pytanie: Co przypomina ci ten kształt? Lub co ułożyłeś ze swoich figur dobra jest każda odpowiedź (może to być np. dziurka od klucza, kolorowy bałwan, tor wyścigowy, plamy farby, rozgnieciona plastelina, kolorowa kałuża, ufoludek). :)

3) Król zagadek – rozwiązywanie zagadek tekstowych.

Rodzic czyta zagadki – dziecko odgaduje. Przykładowe zagadki:

*Miłe w parku są te chwile,
kiedy żółcą się... (żonkile)*

*On w piosence wlaźł na płótek.
Pewnie wiecie, że to... (kotek)*

*Za urodę zasługują pewnie na całusy,
lecz nas klują te z doniczek sterczące... (kaktusy)*

*Kiedy lejce chwycisz w dłoń,
to z kopyta ruszy... (koń)*

*W piłkę świetna jest zabawa
tam, gdzie bywa gęsta... (trawa)*

*W błocie harce swe wyczynia,
śpi w chlewiku – zwie się... (świnia)*

*Łatwo chyba zgadnąć, że wyżej od rydza
rośnie w polu ta z kolbami smukła... (kukurydza)*

*Kto porusza się, kicając?
Długouchy, polny... (zając)*

*Trudno jest się zbliżyć doń.
Macha trąbą, bo to... (słoń)*

*Gdy w lesie się przewrócisz, to wcale nie jest pech.
Przed guzem cię ochroni na ziemi miękki... (mech)*

Jerzy Sabat

Źródło: J. Sabat, „Zagadki o zwierzętach”, wyd. Harmonia, Gdańsk 2011, [w:] tenże, „Zagadki o roślinach”, wyd. Harmonia, Gdańsk 2016.

4) Robimy pranie – zabawa wzmacniająca duże grupy mięśni.

Dziecko siedzi na podłodze, rozbiera skarpetki, wkłada skarpetkę między stopy, unosi nogi nad podłogę i wykonuje nogami ruchy jak przy robieniu prania – ociera stopą o stopę tak, aby skarpetka nie wypadła spomiędzy stóp. Rodzic zwraca uwagę, by kolana skierowane były na zewnątrz, a stopy – do siebie.

Suszymy pranie – zabawa doskonaląca równowagę.

Rodzic rozciąga sznurek pomiędzy dwoma krzesłkami ustawionymi w odległości około 2 m od siebie. Obok sznurka na podłodze leżą np. skarpetki dziecka – w większej ilości lub ubranka od lalek. Dziecko chwyta skarpetki palcami stóp i zawiesza je na sznurku, jak pranie do suszenia.

Pranie – inna propozycja :) Dzieci w przedszkolu bardzo lubią bawić się w wieszanie prania. Na rozwieszonym sznurku przypinają klamerkami ubranka dla lalek, kołderki itp. Wszelkie zabawy klamerkami są doskonałą zabawą usprawniającą palce dzieci. Ważne żeby sznurek nie był za wysoko. :) Oczywiście świetnym urozmaiceniem zabawy jest samodzielne, najpierw, upranie w misce z wodą i mydłem skarpetek/ubranek, wykręcanie ich z wody (świetne ćwiczenie!), strzepanie i dopiero wieszanie. Gwarantujemy, że dzieci będą prze szczęśliwe. :))

5) Kalambury – zabawa naśladowcza. (doskonała dla całej rodziny ;))

Wspólnie przygotujcie na małych kartonikach obrazki przedstawiające różne zwierzęta, np.: kota, słonia, małpę, węża, lwa, żyrafę itp. może rysować dziecko, rodzic lub wspólnie :). Wrzućcie poskładane kartoniki do pojemnika. Kolejno losujecie kartonik, za pomocą ruchów ciała spróbujcie pokazać sposób poruszania się wylosowanego zwierzęcia. Nie można wydawać dźwięków. Kiedy padnie prawidłowa odpowiedź możecie wszyscy naśladować pokazywane ruchy.

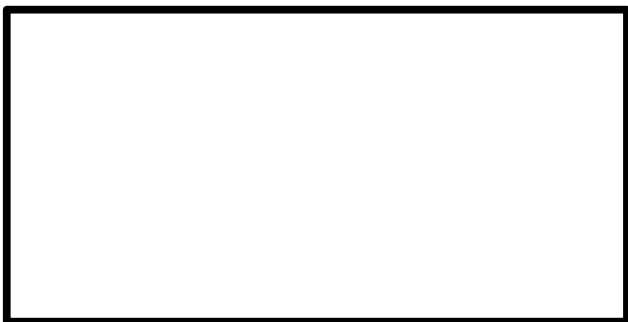
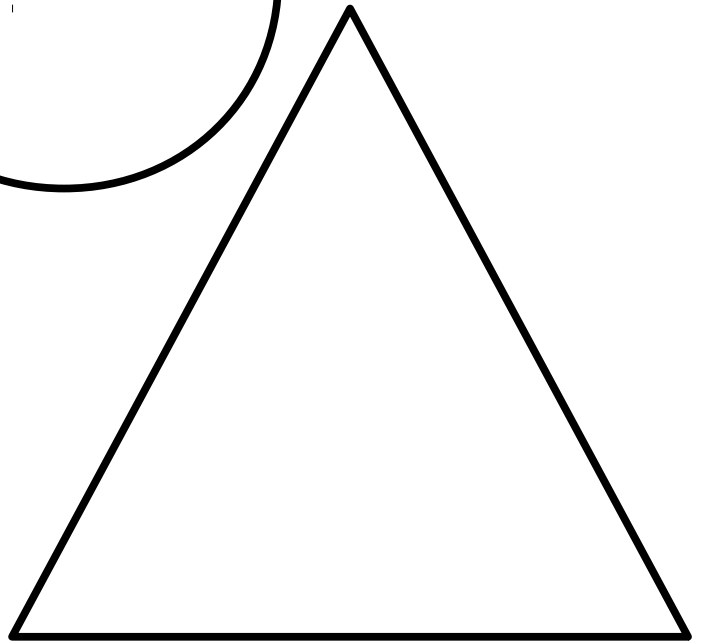
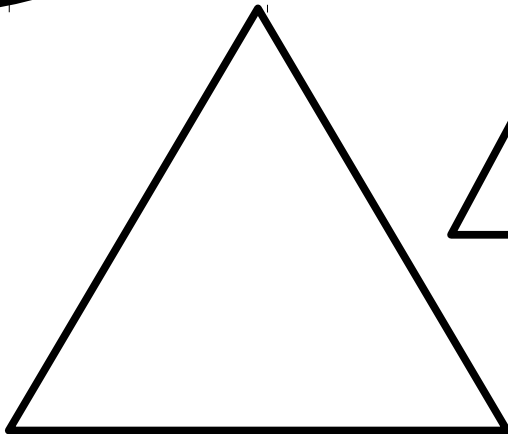
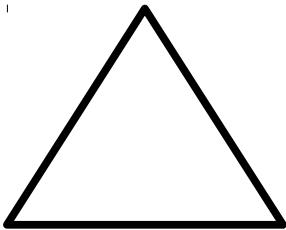
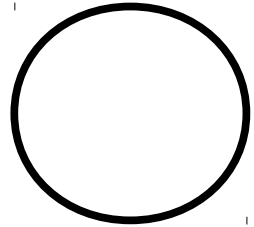
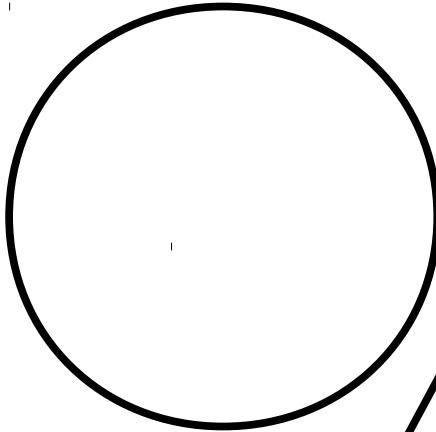
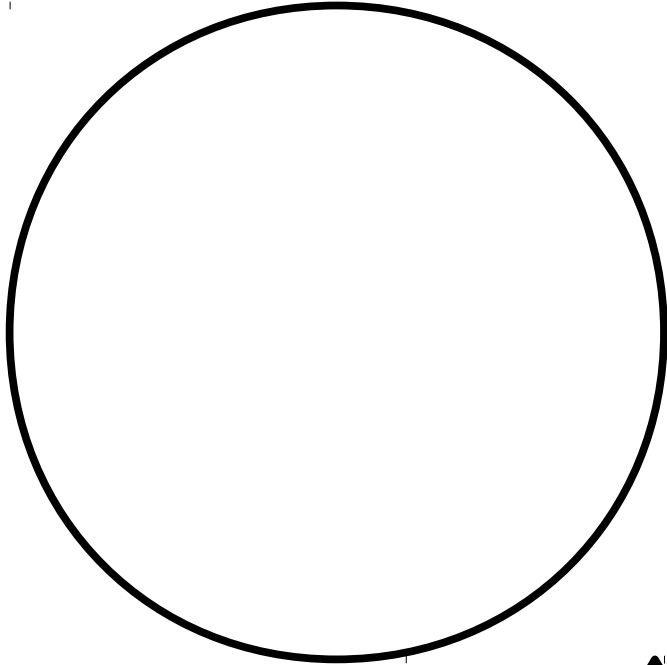
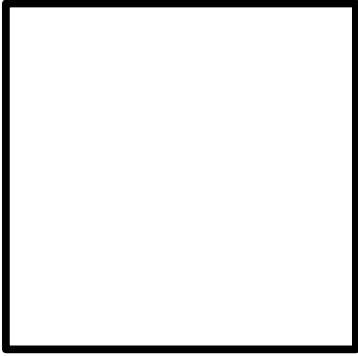
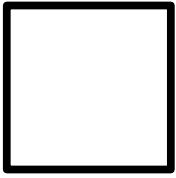
Zabawa do wykonania w ogrodzie – jeśli rosną w nim minimum dwa drzewa :)

6) Wiek drzewa – zabawa doskonaląca umiejętność mierzenia.

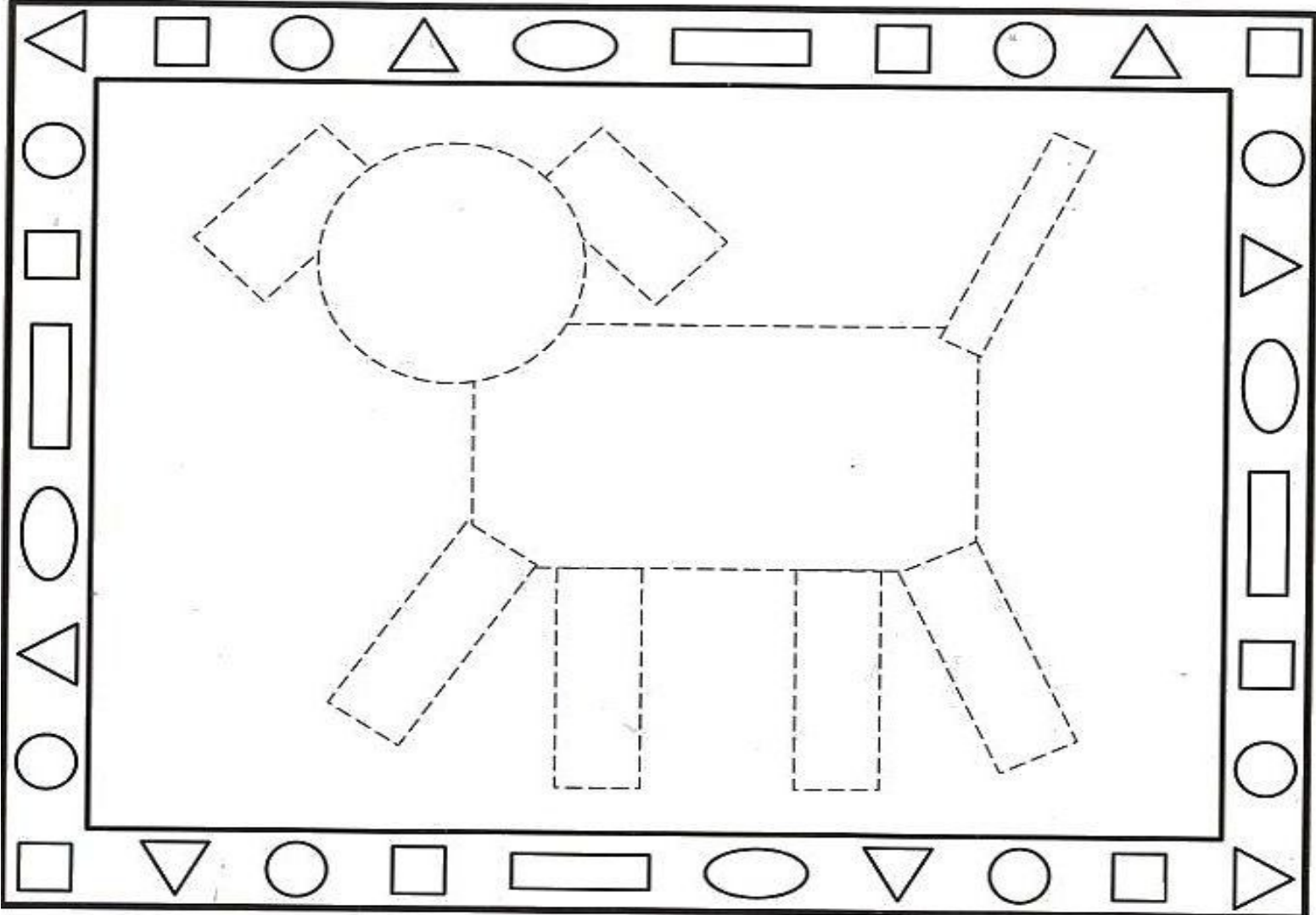
Wybierzcie pięć drzew i za pomocą centymetra krawieckiego oraz nitki lub cienkiego sznurka mierzcie ich obwody. Z pomocą rodzica dziecko owija jeden raz nitkę lub sznurek wokół pnia drzewa. Następnie rodzic odcina nitkę lub sznurek. Dziecko rozciąga sznurek na ziemi, obok centymetra krawieckiego, i z pomocą rodzica odczytuje, ile centymetrów mierzy obwód drzewa. Rodzic zapisuje na kartce wyniki pomiarów. Wyjaśnia, że im starsze drzewo, tym większy ma obwód pnia. Dziecko wskazuje, które drzewo jest najmłodsze, a które – najstarsze. Możecie je ponumerować od 1 do 5, układając obok drzew określoną liczbę kamyczków, szyszek lub patyczków.

8) Karty pracy dla chętnych dzieci – poniżej.

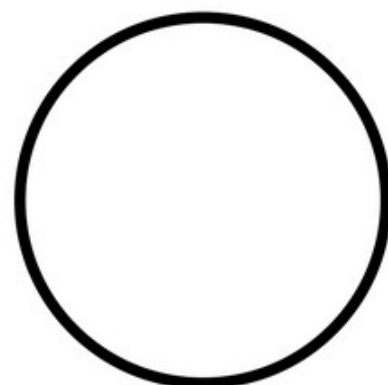
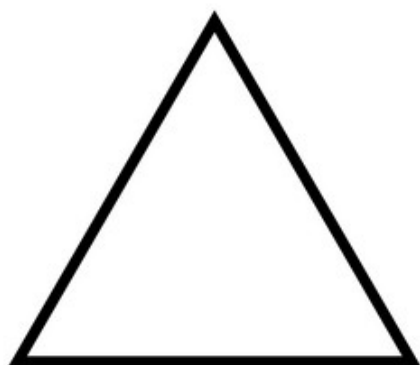
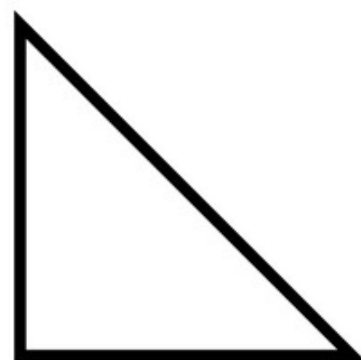
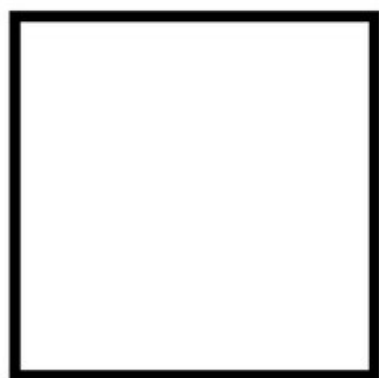
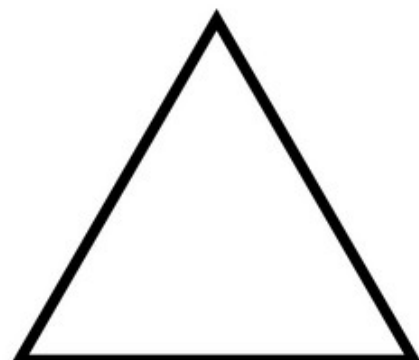
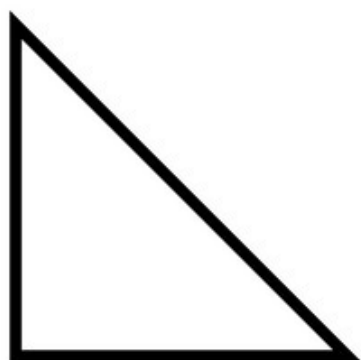
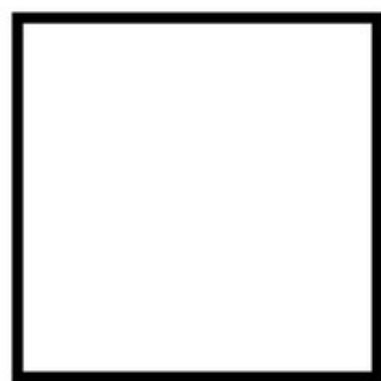
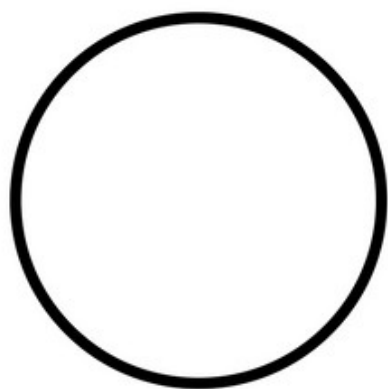
Szablony figur do wydrukowania i odrysowania.



Rysuj po śladzie pieska. Powiedz z jakich figur geometrycznych został ułożony. Dorysuj mu oczy, nos, buzię. Możesz go pokolorować.

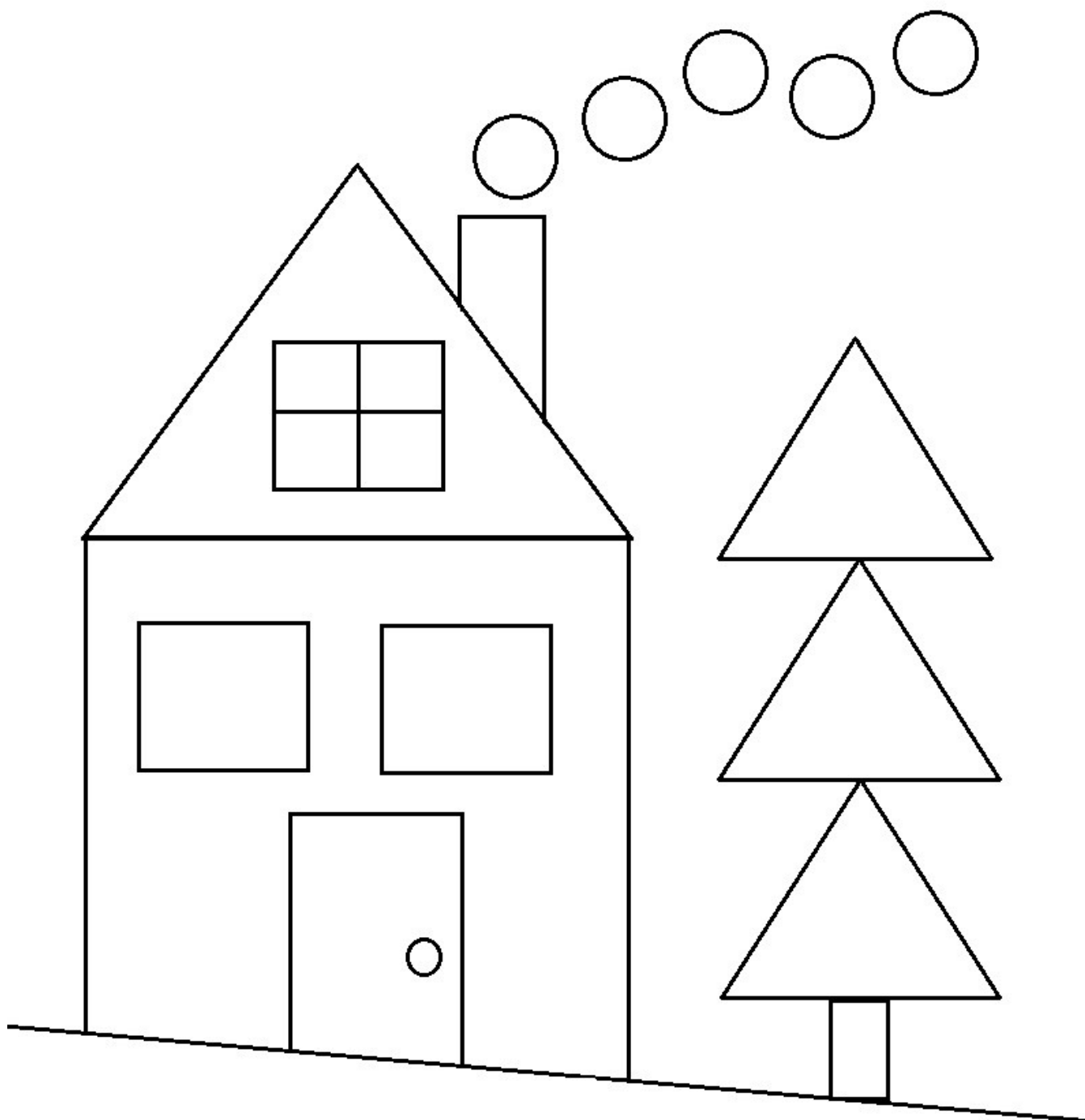


Połącz ze sobą takie same kształty:



Znajdź kształty. Pokoloruj: wszystkie koła na brązowo, trójkąty na zielono, kwadraty na niebiesko. Dokończ kolorowanie obrazka według własnego pomysłu.

Znajdź kształty:



Worek Pełen Pomysłów

Obrazki do wykorzystania w zabawie w kalambury.

