16.04.2020r. (czwartek)

**Temat: Odgłosy wiejskiego podwórka.**

„Zwierzęta w gospodarstwie” – Rodzic odtwarza nagrania odgłosów zwierząt, które mogą zamieszkiwać wiejską zagrodę: psa, kota, kozy, owcy, krowy, świni, konia, kury, koguta, indyka, gęsi, kaczki.

<https://www.youtube.com/watch?v=g0y37RE8xwE>

<https://www.youtube.com/watch?v=tj2ccM-9kF0>

Zadaniem dziecka jest zapamiętanie jak największej liczby zwierząt, których odgłosy usłyszało. Rodzic prosi by dziecko wymieniło te zwierzęta. Następnie rodzic odtwarza wybrane losowo dźwięki, a dziecko odpowiada, jakie zwierzę usłyszało i spośród ilustracji w Księdze zabaw z literami s. 58 i 59 wybiera tę, która je przedstawia. Rodzic pyta: *Widziałeś kiedyś to zwierzę? Opowiedz coś o nim.*

„Stary Donald farmę miał” – zabawa muzyczna do piosenki.

<https://www.youtube.com/watch?v=KITSIpt5GzA>

Dziecko staje na środku pokoju i próbuje śpiewać piosenkę, poruszając się w wybrany sposób w jedną stronę (np. krokiem dostawnym, skacząc na jednej nodze, podnosząc wysoko kolana i klaszcząc pod nimi). Gdy dziecko nauczy się tekstu piosenki, Zabawę można poprowadzić w języku angielskim.

<https://www.youtube.com/watch?v=WKwL4pgcvCo>

„Na wiejskim podwórku” – praca plastyczna. Rodzic daje dziecku plastelinę i sztywne kartoniki lub pokrywki plastikowych pojemników. Dzieci lepią z plasteliny makietę wiejskiego podwórka i zwierzęta gospodarskie. (poproszę o zdjęcie, chociaż jednego wiejskiego zwierzęcia z plasteliny, kto da radę całej makiety)

„Jastrząb, kura i pisklęta” – Rodzic wyznacza miejsce zabawy, kurnik oraz gniazdo jastrzębia – po jednej stronie kładzie skakankę, jako grzędę, a po drugiej obręcz – gniazdo. Rodzic zostaje jastrzębiem. Dziecko będzie kurą, która wychodzi na podwórko, grzebie w ziemi, dziobie ziarenka. Na hasło jastrzębia: **Jastrząb leci!** kura ucieka do „kurnika na grzędę”. Jeśli jastrząb złapie kurę, zamienia się z nią rolami.

„Wiejski wyścig”– przygotowanie gry ściganki. Potrzebna będzie kartka A3 i kredki. Dziecko z pomocą rodzica rysuje planszę do gry, która się dzieje na wiejskim podwórku – oznaczają miejsce startu i mety, rysuje pola trasy. Może przygotować pola-niespodzianki (droga na skróty lub cofnięcie się). Po skończeniu gracze ustawiają na polu start swoje pionki, rzucają kostka i przesuwają się o wylosowana liczbę pól.

„Łap piłkę” – zabawa na orientację. Dziecko siada na dywanie. Rodzic rzuca piłkę do dziecka, podając przy tym nazwę zwierzęcia. Dziecko łapie piłkę i naśladuje głos wskazanego zwierzęcia. Rodzic narzuca coraz szybsze tempo zabawy.

„Liczymy zwierzęta” – zabawa matematyczna. Rodzic daje dziecku liczmany, np. nakrętki po napojach. Podaje treść zadań, dziecko dokonuje obliczeń za pomocą liczmanów. Przykładowe zadania (dodawanie w zakresie 10):

W gospodarstwie były 4 kury i 5 kaczek. Ile ptaków było w gospodarstwie?

Kura wysiadywała jajka. Najpierw wykluły się 2 pisklęta, chwilę później – 4 pisklęta, a po kolejnej chwili – jeszcze 1. Ile piskląt się wykluło?

Na łące pasły się 2 duże krowy i 1 mały cielak. Ile krów było na łące?

W stajni stały snopki siana: 1 pod drzwiami, 2 przy prawej ścianie, 4 przy lewej ścianie. Ile snopków siana stało w stajni?

Na wiosnę w gospodarstwie urodziło się jedno źrebię, dwoje cieląt, cztery kurczęta i dwa koty. Ile zwierząt urodziło się na wiosnę w gospodarstwie?

Praca w karcie pracy nr 3 s. 37a,b.

„Pary zwierząt” – podłogowe memory – gra, którą zrobiły dzieci wczoraj.

Joanna Jezuit