

WTOREK 31. 03. 2020 r.

- 1) „**W bajkowej krainie**” – zabawy i ćwiczenia poranne.

Karta pracy, cz. 3, s. 64.

- Powiedz, z jakich bajek pochodzą przedstawieni na obrazku bohaterowie?

- 2) „**Jak to w bajkach**” – zabawa rozwijająca słuch i poczucie rytmu.

Posłuchaj rymowanki czytanej przez rodzica. Powtórz rymowankę z jednoczesnym wyklaskiwaniem rytmu.

W bajkach dużo jest postaci,
są te dobre i są złe.
Lecz pamiętaj przyjacielu,
z bajki dużo uczysz się.

„**Czego możemy nauczyć się z bajek?**” – rozmowa na temat rymowanki. Poszerzenie słownika czynnego dzieci o słowo „morał”; kształcenie umiejętności wypowiedzania się na określony temat.

Spróbuj odpowiedzieć na pytanie: Czego możemy nauczyć się z bajek?

Gdy dziecko odpowie, rodzic wyjaśnia dziecku, że baśnie często kończą się morałem, który jest podsumowaniem i dobrą radą.

- 3) „**Rycerz i księżniczka**” – konstruowanie gry planszowej. Doskonalenie umiejętności kodowania informacji; rozwijanie sprawności manualnych i wyobraźni.

Przygotuj:

- kartkę z bloku technicznego A3 (lub dwie kartki z bloku technicznego A4 sklejone od spodu taśmą bezbarwną),
- mazaki lub kredki,
- sześcienny klocek lub kwadratowy kartonik do odrysowywania pól gry,
- kostkę do gry,
- pionki do gry (możesz je zrobić samodzielnie tworząc rycerzy z papieru).

Wykonaj następujące czynności:

- odmierz klockiem (lub kartonikiem) i narysuj pola, po których będzie szedł rycerz,
 - przyklej napis „start” na początku narysowanej drogi i napis „meta” na końcu tej drogi,
 - wyznacz na trasie „pola specjalne” – miejsca przygód rycerza w drodze do zamku księżniczki (np. spotkanie ze smokiem; duży deszcz, który utrudnia podróż; spotkanie innego rycerza, który pomaga przejść przez las itd.),
 - ozdób planszę do gry w odpowiedni sposób (np. przy polu z napisem „meta” narysuj zamek księżniczki lub księżniczkę, przy „polach specjalnych” – ilustracje nawiązujące do wymyślonych przez siebie zadań),
 - wymyśl zasady gry,
 - poproś rodziców, aby zapisali wymyślone przez siebie zasady gry.
- 4) Zagraj z rodziną w wymyśloną i wykonaną przez siebie grę planszową. Dopilnuj, aby wszyscy przestrzegali ustalonych wcześniej zasad gry – kolejności rzutów kostką; odliczania odpowiedniej ilości pól podczas przesuwania się do przodu; uwzględniania przez wszystkich graczy ustalonych wcześniej miejsc, w których rycerz przesuwa się do przodu, czeka lub cofa się.