

1) **„Rybka spełniająca życzenia”** – kolorowanie obrazka na podstawie baśni.

- Czy pamiętasz, jak wyglądała rybka spełniająca życzenia w baśni? Pokoloruj rybkę złotą lub żółtą kredką ołówkową. Pamiętaj, aby prawidłowo trzymać kredkę. Jeśli masz w domu klej w sztyfcie i brokat, możesz posmarować obrazek klejem i posypać brokatem.

„Królowy i królewicze na balu” – poranna zabawa ruchowa z elementem marszu. Rozwijanie sprawności ruchowej; kształtowanie poczucia rytmu i umiejętności interpretowania muzyki ruchem.

- Wyobraź sobie, że ty i twoja rodzina to królowy i królewicze idący na bal. Maszeruj po pokoju. Pamiętaj o eleganckiej postawie ciała – wyprostowanych plecach i rękach na biodrach. Gdy usłyszysz muzykę, zacznij tańczyć jak na prawdziwym balu.

Na początku zabawę prowadzimy bez muzyki. Później włączamy muzykę.

Przykładowa muzyka do wykorzystania: <https://youtu.be/x8VoKeuOzZQ>

2) **„Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków”** – słuchanie baśni czytanej przez rodzica i rozmowa na temat jej treści. Wydłużanie czasu uwagi podczas słuchania utworu; kształtowanie umiejętności odpowiadania na proste pytania dotyczące wysłuchanych treści; rozwijanie umiejętności odróżniania dobra od zła.

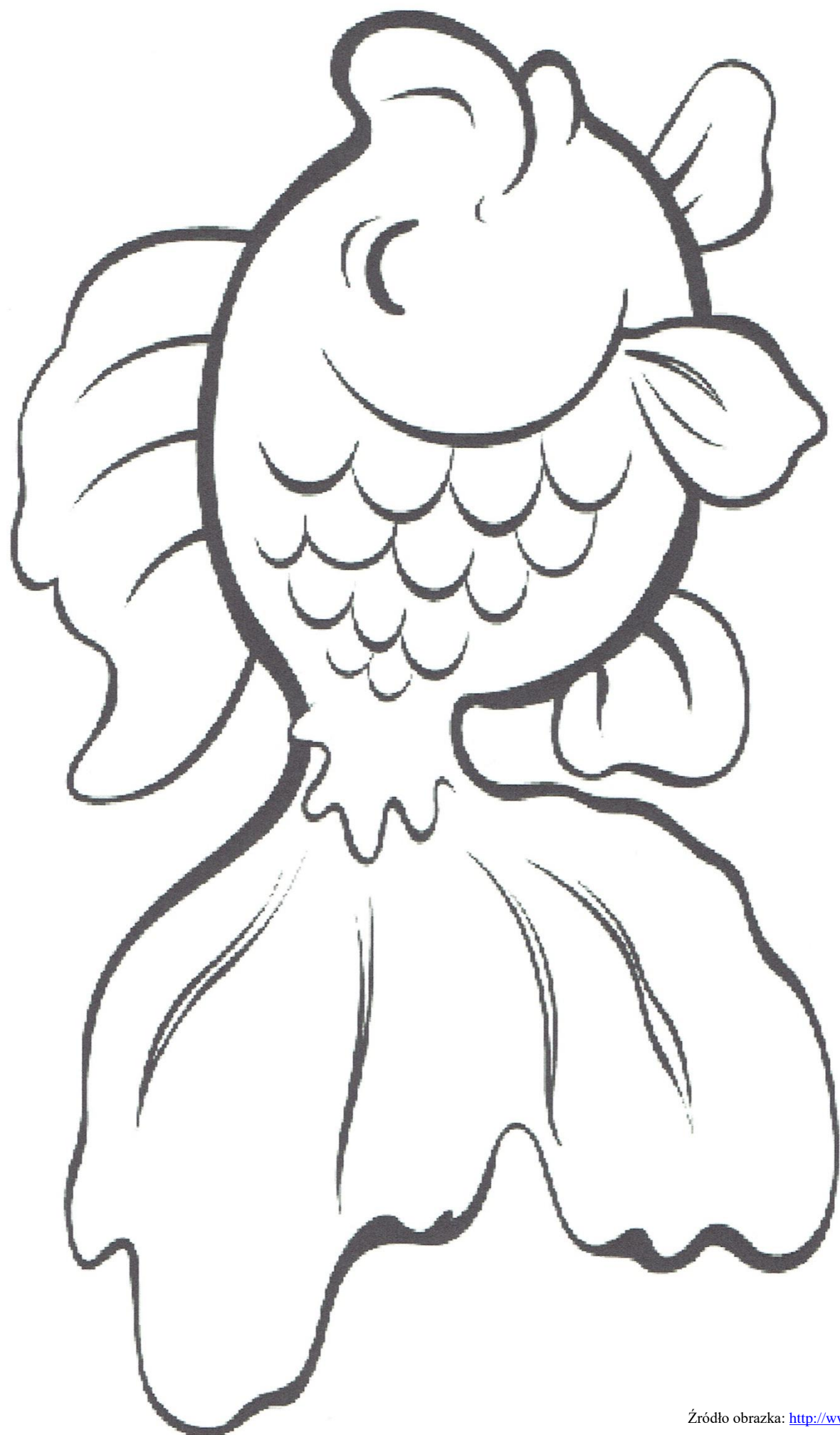
- Posłuchaj baśni czytanej przez rodzica.
- Odpowiedz na pytania:
 - Kto występuje w baśni?
 - Kto był dobry?
 - Kto był zły?
 - Kogo z bohaterów baśni należy naśladować, a kogo nie?

3) **„Czapki krasnoludków”** – przeliczanie czapek krasnoludków w różnych kolorach. Doskonalenie umiejętności przeliczania w zakresie 3 oraz umiejętności rozpoznawania i nazywania kolorów.

- Przyjrzyj się uważnie czapkom krasnoludków.
- Policz:
 - ile jest czapek w kolorze czerwonym?
 - ile jest czapek w kolorze żółtym?
 - ile jest czapek w kolorze niebieskim?
 - ile jest wszystkich czapek? (pytanie dla chętnych)
- Dopasuj czapki i kamizelki krasnali, tak aby powstały komplety ubrań. Połącz czapkę z odpowiednią kamizelką kreską w takim samym kolorze jak ubrania.

4) **Zabawy dowolne.**

- Zbuduj z klocków domek dla krasnoludków.



KRÓLEWNA ŚNIEŻKA I SIEDMIU KRASNOLUDKÓW

(na podstawie: Disney, *Niezapomniana kolekcja bajek*, Warszawa 2000)

Dawno, dawno temu w dalekim kraju żyła sobie śliczna królowa o imieniu Śnieżka. Włosy miała czarne jak węgiel, usta czerwone jak róża, a cerę białą jak śnieg.

Macochą śnieżki była zła królowa. Nienawidziła ona każdego, kto przewyższał ją urodą. Śnieżkę traktowała jak służącą.

Śnieżka jednak nigdy się nie skarżyła. Była posłuszna i pracowita, lecz skrycie marzyła o księciu, który zabierze ją daleko, do swojego zamku. Pewnego dnia, gdy czerpała wodę ze studni, pojawił się przed nią piękny nieznajomy, oczarowany śpiewem królowy. Śnieżka nie miała jednak odwagi, aby do niego przemówić.

Królowa miała na zamkowej wieży czarodziejską pracownię, a w niej magiczne lustro. Władczyni co dzień zwracała się do zwierciadła z pytaniem:

– Lustro, lustro czarodziejskie, kto jest w świecie najpiękniejszy?

A lustro codziennie odpowiadało jej tak samo:

– Ty jesteś najpiękniejsza.

I królowa znów przez cały dzień była zadowolona.

Tymczasem Śnieżka dorastała, a im była starsza, tym stawała się piękniejsza. Królowa coraz bardziej jej zazdrościła.

Pewnego dnia czarodziejskie lustro powiedziało królowej, że jest na świecie ktoś od niej piękniejszy: Królowa Śnieżka!

Rozgniewana królowa przywołała do Sali tronowej nadwornego myśliwego i rozkazała mu:

– Zabierz Śnieżkę do ciemnego lasu i zabij ją. A na dowód, że to uczyniłeś, przynieś mi jej serce w tej szkatule.

I wręczyła oniemiałemu myśliwemu pięknie rzeźbione puzderko.

– Nieszczęsna Śnieżko – rzekł myśliwy do nieświadomej podstępny królowy – nie mógłbym cię zabić. Musisz stąd uciec i ukryć się przed królową!

Przerażona Śnieżka pobiegła w głąb ciemnego lasu. Przystanęła dopiero przed małą chatką.

– Kto tu może mieszkać? – zastanawiała się.

Wtem usłyszała z oddali chór głosów.

To siedmiu krasnoludków, mieszkańców chatki, śpiewało, wracając do domu po dniu ciężkiej pracy w kopalni diamentów. Krasnoludki przedstawiły się Śnieżce: Śpioszek, Gburzek, Śmieszek, Mędretek, Gapić, Apsik i Nieśmiałek, a potem zaprosiły ją na kolację.

Śnieżka poczuła się tak bezpiecznie wśród krasnoludków, że postanowiła u nich zamieszkać.

Zła królowa jednak dowiedziała się, że Śnieżka wciąż żyje. Postanowiła wziąć sprawę w swoje ręce.

Popędziła do zamkowego lochu. Tam przyrządziła miksturę, dzięki której zamieniła się w starą jędzę. Potem wzięła jabłko i powoli zanurzyła je w innej miksturze.

– Jeden kęs tego zatrutego jabłka i Śnieżka zamknie oczy na wieki! – zaskrzeczała.

Śnieżka nagle zobaczyła w okienku starą jędzę.

– Jak się masz, kochaneczko – zaskrzeczała staruszka. – Skosztuj moich pysznych jabłuszek. Wiesz, jak każdemu ślinka cieknie na widok szarlotki? A najlepsze szarlotki piecze się właśnie z tych jabłek. – Podała Śnieżce zatrute jabłko.

Ptaszki próbowały ostrzec królową przed zatrutym owocem. Fruwały całym stadkiem wokół jędzy, chcąc wytrącić jej jabłko z dłoni.

– A sio! A sio! – krzyknęła na nie Śnieżka.

Zasmucone ptaszki odfrunęły do lasu. Wtedy leśne zwierzęta popędziły do krasnoludków, aby dać im znać, że stało się coś bardzo złego i powinny natychmiast wracać do domu!

Siedmiu krasnoludków puściło się pędem do chatki. Ujrzały jędzę, która próbowała wymknąć się chyłkiem, i Śnieżkę leżącą bez życia na podłodze. Pogoniły staruchę do lasu.

Zła jędza czmychała co sił w nogach, gdy nagle zerwała się burza. Wiedźma zatrzymała się na skraju skalnego urwiska. Postanowiła spuścić wielki głaz, który zmiażdżyłby ścigające ją krasnoludki.

– Uwaga! – krzyknął Gburek do towarzyszy.

W tej samej chwili strzelił piorun. Zła królowa straciła równowagę i runęła w przepaść – na swoją zgubę!

Krasnoludki zrobiły dla swojej kochanej Śnieżki wspaniałe, oszklone łóżce ze złota. Strzegły jej tam dniem i nocą.

Pewnego dnia przez las przejeżdżał konno piękny królewicz.

– Jaka śliczna panna! – zachwycił się. Przyklęknął i czule ucałował policzek Śnieżki.

Pocałunek obudził królową. Śnieżka odjechała na koniu z królewiczem do jego królestwa, gdzie żyli razem długo i szczęśliwie.

