

1) **„Order dla najlepszego aktora” – lepienie z plasteliny.**

- Doskonalenie sprawności manualnej.
 - Rozwijanie inwencji twórczej.
- ✓ Wykonaj według własnego pomysłu order z plasteliny. Możesz ozdobić go koralikami lub kolorowymi cekinami, albo w inny sposób.

„Razem jest wesoło” – zabawy i ćwiczenia poranne.

- Rozwijanie sprawności ruchowej.
- ✓ Wykonaj ćwiczenia (opis z poniedziałku). Pamiętaj o zachowaniu zasad bezpieczeństwa!

2) **„Matylda i Tomek” – Karta pracy, cz. 4, s. 38.**

- Wdrażanie do czytania ze zrozumieniem.
 - Doskonalenie umiejętności starannego kolorowania.
- ✓ Przeczytaj zdania. Pokoloruj ramki wokół zdań. Te, które dotyczą dziewczynki, pokoloruj na różowo, a te, które dotyczą chłopca – na niebiesko.

„Raz, dwa, trzy, cztery” – zaznaczanie akcentu metrycznego.

- Rozwijanie poczucia rytmu.
 - Wprowadzenie do dostrzegania akcentu metrycznego.
- ✓ Maszeruj po obwodzie koła, zaznaczając akcent metryczny: na „raz” – klaśnij, „dwa, trzy, cztery” – odliczaj cicho w myślach. Powtórz zabawę kilka razy.
- ✓ Zatrzymaj się. Na „raz” – klaśnij, na „dwa, trzy, cztery” – uderzaj dłońmi o uda. Zabawę powtórz kilka razy.
- ✓ Usiądź w siadzie skrzyżnym. Na „raz” – klaśnij, na „dwa, trzy, cztery” – stukaj delikatnie palcami w podłogę.

3) **„Jaki jest król, jaki jest smok?” – wskazywanie charakterystycznych cech postaci z bajek.**

- ✓ Posłuchaj, jaką nazwę bajkowego bohatera wymienia mama/tata. Powiedz, jakie cechy mają poszczególne postaci.

Przykłady (można wymyślać własne):

- król – sprawiedliwy, dostoyny, mądry, litościwy, rozsądny,
- królowa – piękna, mądra, dobra, wesoła, sprawiedliwa,
- rycerz – odważny, sprytny, waleczny, silny,
- czarnoksiężnik – tajemniczy, mądry, sprytny, przebiegły,
- smok – olbrzymi, głodny, zły, straszny, zielony, groźny.

„Marionetki” – zabawa ruchowa.

Dziecko leży na podłodze na plecach, spełnia rolę marionetki. Rodzic kieruje ruchami marionetki, ale bez dotykania marionetki. Dziecko ma za zadanie wyobrazić sobie, że z każdej części ciała można poprowadzić niewidzialną nić i za jej pomocą poruszać marionetką. Po minucie następuje zmiana ról.

4) **„Pętle i pętelki” – Karta pracy, cz. 4, s. 39.**

- Rozwijanie sprawności grafomotorycznej.
 - Doskonalenie prawidłowego chwytu narzędzia pisarskiego.
- ✓ Rysuj po śladzie, a potem samodzielnie. Wykonaj starannie swoją pracę. Pilnuj, aby utrzymać się w liniaturze. Pamiętaj o prawidłowym trzymaniu ołówka.