

1. Zabawa ożywiająca „Na wiejskim podwórku”.

Rodzic podaje nazwę zwierzęcia występującego na wsi. Dziecko naśladuje chód i zachowanie się danego zwierzęcia:

- ✓ pies – dziecko przemieszcza się na czworakach udając pieska,
- ✓ kot – dziecko przemieszcza się na czworakach udając koty, co jakiś czas rodzic mówi: „koci grzbiet” wówczas dziecko uwypukla plecy ku górze, „końskie siodło” uwypukla brzuch ku podłodze.
- ✓ kaczka – dziecko chodzi na lekko ugiętych nogach stopy stawia do środka, ręce naśladują ruchy skrzydeł.

2. „Rozmowy zwierząt” – słuchanie wiersza Anny Surowiec.

Dziecko słucha wiersza i ma za zadanie zapamiętać jak najwięcej zwierząt występujących w nim. Po przeczytaniu wiersza Rodzic prosi dziecko, aby wymieniło mu wszystkie zwierzęta, które wystąpiły w wierszu.

W gospodarstwie już od rana
rzecz się dzieje niesłychana.
Obudziły się zwierzęta
i dyskusja rozpoczęta.

Kukuryku! Kukuryku!
Kto tak pieje przy kurniku?
A to kogut: kukuryku!
Woła kury do kurnika.

Ko, ko, ko, ko, ko, ko, a to kto?
To jest kura - złotopióra.
Grzebie w ziemi pazurkami
szuka miejsca z robaczkami.

Kwi, kwi, kwi, kwiczy świnka,
co różowy ryjek ma,
kwi, kwi, kwi, cha, cha, cha.
Kto tak czysty jest jak ja?

Na to kaczka kwacze tak:
kwa, kwa, kwa, kwa, kwa, kwak
idź do rzeki umyj ryjek
będziesz ładna tak, tak, tak.

Usłyszała to też krowa, zaryczała:
muuu, muuu, muuu.
Słuszne rady dajesz tu,
więc się umyj świnko już.
Konik zarżał i ha, ha, ha.
Tak skończyła się historia ta.

3. „Rozmowy zwierząt” – przeliczanie i ćwiczenia ortofoniczne na podstawie wiersza.

- ✓ Dziecko koloruje obrazki zwierząt z **karty pracy nr 1.**

- ✓ Dziecko wycina , pamiętając o prawidłowym trzymaniu nożyczek.
Powstanie nam 12 kwadratów ze zwierzętami.
Jeden komplet odkładamy na bok zostawiamy 6 kwadratów z następującymi zwierzętami: kogut, kura, świnia, kaczka, krowa, koń.
- ✓ Rodzic ponownie czyta wiersz, a dziecko układa obrazki ze zwierzętami według kolejności ich występowania w wierszu.
Dziecko liczy, ile jest zwierząt (przeliczanie za pomocą liczebników głównych).
Rodzic pyta: „Ile masz zwierząt?”
Dziecko dotyka obrazków po kolei i liczy: jeden, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć.
Dziecko odpowiada: sześć.
- ✓ Przeliczanie za pomocą liczebników porządkowych.
Rodzic zadaje pytanie. Powiedz mi, na którym obrazku jest kogut?
Dziecko dotyka obrazków po kolei i liczy: pierwszy.
Dziecko odpowiada rodzicowi kogut jest na pierwszym obrazku.
Rodzic pyta, a teraz powiedz mi, na którym obrazku jest koń?
Dziecko dotyka obrazków po kolei i liczy: pierwszy, drugi, trzeci, czwarty, piąty, szósty.
Dziecko odpowiada rodzicowi koń jest na szóstym obrazku.
- ✓ Bawimy się tak długo, aż dziecko wymieni obrazki ze wszystkimi zwierzętami.
- ✓ Po zakończeniu zabawy w liczenie rodzic proponuje zabawę w naśladowanie odgłosów poszczególnych zwierząt:

Schemat zabawy

Rodzic: **kogut**

Dziecko: **kukuryku**

Rodzic: **kura**

Dziecko: **ko, ko, ko**

Rodzic: **świnka**

Dziecko: **kwi, kwi, kwi**

Rodzic: **kaczka**

Dziecko: **kwa, kwa, kwa, kwa, kwa, kwak**

Rodzic: **krowa**

Dziecko: **muuu, muuu, muuu**

Rodzic: **konik**

Dziecko: **i ha, ha, ha.**

4. „Zapamiętaj i ulóż” – zabawa dydaktyczna.

Dziecko siedzi na dywanie w siadzie skrzyżnym, przed dzieckiem leży sześć obrazków ze zwierzętami.

Rodzic mówi ciąg 4 zwierząt, a dziecko ma zapamiętać i ułożyć je w wymienionej kolejności. np. kura, kaczka, koń, świnia
krowa, kogut, kaczka, koń.

Jeżeli dziecko dobrze zapamiętuje można dodać piąte, a następnie szóste zwierzę.

5. „Pobaw się z rodzicem z memory”.

Dziecko rozkłada 12 kwadratów ze zwierzętami (**karta pracy nr 1**) tak, żeby nie było widać zwierząt. Gra polega na kompletowaniu par takich samych zwierząt. Wygrywa ten, kto zbierze największą liczbę par. Podczas odkrywania grający stara się prawidłowo naśladować mowę zwierząt.

Milej gry.

Karta pracy nr 1

