**TEMAT: ODGŁOSY WIEJSKIEGO PODWÓRKA**

**DATA: 12.04.2021r.**

**CELE OGÓLNE:** rozwijanie spostrzegawczości słuchowej i wiedzy na temat zwierząt gospodarskich, ćwiczenie pamięci słuchowej.

**Zestaw ćwiczeń porannych**

**- „Poranek na wsi”** – dziecko leży na brzuchu, ręce trzyma pod głową. Na umówiony sygnał

uno­si nad podłogę wyprostowane nogi i ręce. Po chwili wraca do pozycji wyjściowej. Ćwiczenie należy powtórzyć kilka razy.

**- „Koty się budzą”** – dziecko przyjmuje pozycję klęk podparty, dolny odcinek kręgosłupa „wpycha­” mocno w podłogę tak, aby stał się w tym miejscu wklęsły. Głowę podnosi. Na hasło.: *koci grzbiet*, górny odcinek kręgosłupy „wypycha” w górę tak, aby powstał swego rodzaju garb. Głowę chowa między ramionami.

- **„Koniki”** – dziecko biega po obwodzie koła, uderzając piętami o pośladki.

**- „Przenoszenie jajka”** – dziecko przenosi piłeczkę na łyżce z punktu A do B

- **„Sadzimy w polu”** – dziecko stoi w rozkroku i wykonuje skłon do prawej nogi, prostuje się i robi skłon do lewej nogi. Ćwiczenia należy powtórzyć kilka razy.

- **„Króliki skaczą”** – dziecko kładzie woreczek gimnastyczny (lub inny przedmiot) na podłodze i przeskakuje przez nie raz z prawej strony, raz z lewej.

**- „Idą kaczki”** – dziecko maszeruje na ugiętych nogach.

- **„Idą krowy”** – dziecko porusza się na czworakach.

- **„Zwierzęta piją wodę”** – dziecko kładzie woreczek gimnastyczny na podłodze i siada za nim. Na­stępnie wykonuje skłon w kierunku woreczka tak, aby dotknąć go czołem.

**„Zwierzęta w gospodarstwie”** – Rodzic odtwarza nagrania odgłosów zwierząt **(Załącznik),**  które mogą zamiesz­kiwać wiejską zagrodę: psa, kota, kozy, owcy, krowy, świni, konia, kury, koguta, indyka, gęsi, kaczki. Zadaniem dziecka jest zapamiętanie jak największej liczby zwierząt, których odgłosy usłyszały. Rodzic prosi by dziecko wymieniło te zwierzęta. Następnie Rodzic odtwarza wybierane losowo dźwięki, a dziecko odpowiada, jakie zwierzę usłyszało i spośród przygotowanych przez Rodzica ilustracji wybiera tę, która je przedstawia. Rodzic pyta: *Widziałeś kiedyś to zwierzę? Opowiedz coś o nim.*

**Stary Donald farmę miał**– zabawa muzyczna do piosenki **(Załącznik)**. Dziecko próbuje wspólnie śpiewać piosenkę, poruszając się w wybrany sposób w jedną stronę (np. krokiem dostaw­nym, skacząc na jednej nodze, podnosząc wysoko kolana i klaszcząc pod nimi).

***Stary Donald farmę miał***

1. sł. i muz. tradycyjne
2. Stary Donald farmę miał ija, ija, oł!
3. Na tej farmie pieska miał ija, ija, oł!
4. Słychać hau, hau tu, hau, hau tam,
5. Hau tu, hau tam, wszędzie hau, hau,
6. Stary Donald farmę miał ija, ija, oł!
7. Stary Donald farmę miał ija, ija, oł!
8. Na tej farmie krowy miał ija, ija, oł!
9. Słychać mu, mu tu, mu, mu tam,
10. Mu tu, mu tam, wszędzie mu, mu,
11. Stary Donald farmę miał ija, ija, oł!
12. Stary Donald farmę miał ija, ija, oł!
13. Na tej farmie kaczki miał ija, ija, oł!
14. Słychać kwa, kwa tu, kwa, kwa tam,
15. Kwa tu, kwa tam, wszędzie kwa, kwa,
16. Stary Donald farmę miał ija, ija oł!

**„Na wiejskim podwórku”** – praca plastyczna. Rodzic daje dziecku plastelinę i sztywne kartoniki lub pokrywki plastikowych pojemników. Dziecko lepi z plasteliny makietę wiejskiego podwórka i zwierzęta gospodarskie. • plastelina, kartonowe lub plastikowe podstawki

• **„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 pisklęciem, które grzebie w ziemi, dziobie ziarenka. Na hasło Rodzica: *Jastrząb leci*, „pisklę” ucieka do „kurnika na grzędę”. Następuje zamiana ról.• skakanka, obręcz, szarfa

• **„Wiejski wyścig”**– przygotowanie gry ściganki. Rodzic z dzieckiem tworzą parę, para otrzymuje kartkę A3 i kredki. Wspólnie rysują planszę do gry, która się dzieje na wiejskim podwórku – oznaczają miejsce startu i mety, rysują pola trasy. Mogą przygotować pola-niespodzianki (droga na skróty lub cofnięcie się). Po skończeniu ustawiają na polu start swoje pionki, rzucają kostka i prze­suwają się o wylosowana liczbę pól. • kartki A3, kredki, pionki, kostki do gry

• **„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. Następnie odrzuca piłkę do Rodzica, również podaje nazwę zwierzęcia. Rodzic narzuca coraz szybsze tempo zabawy. • piłka

• **„Liczymy zwierzęta”** – zabawa matematyczna. Rodzic daje dziecku liczmany, np. nakrętki po napojach, klocki, kredki. 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?*

**Wiejska zagroda prezentacja multimedialna(Załącznik)**

**Zabawy na świeżym powietrzu (jeżeli jest to możliwe).**

**Zabawy dowolne i konstrukcyjne, rozgrywanie prostych gier planszowych, układanie puzzli.**

**Karta** **pracy**– przeliczanie zwierząt, zapisywanie i obliczanie działań. **(Załącznik)**

**Karta pracy** – wiejska zagroda. **(Załącznik)**