

Propozycja zajęć na czwartek 23.04.2020r.

**Witamy wszystkie dzieci z grup „Słoneczka”, „Kotki”, „Smerfy”
oraz Rodziców i zapraszamy do wspólnej zabawy!**

1. Na powitanie „Rymowana gimnastyka – stajemy wszyscy w kole”.

[https://chomikuj.pl/ankoscielna/dzieci/Gimnastyka+*c5*9bpiewana/Rymowana+gimnastyka+Stajemy+wszyscy+w+kole,1988607136.mp3\(audio\)](https://chomikuj.pl/ankoscielna/dzieci/Gimnastyka+*c5*9bpiewana/Rymowana+gimnastyka+Stajemy+wszyscy+w+kole,1988607136.mp3(audio))

2. „Zakodowany obrazek” – Pokoloruj obrazek według podanego kodu. Po wykonaniu zadania opowiedz, jakie zwierzę znajduje się na obrazku. (kameleon)



2. Poznanie ciekawostek na temat kameleona.

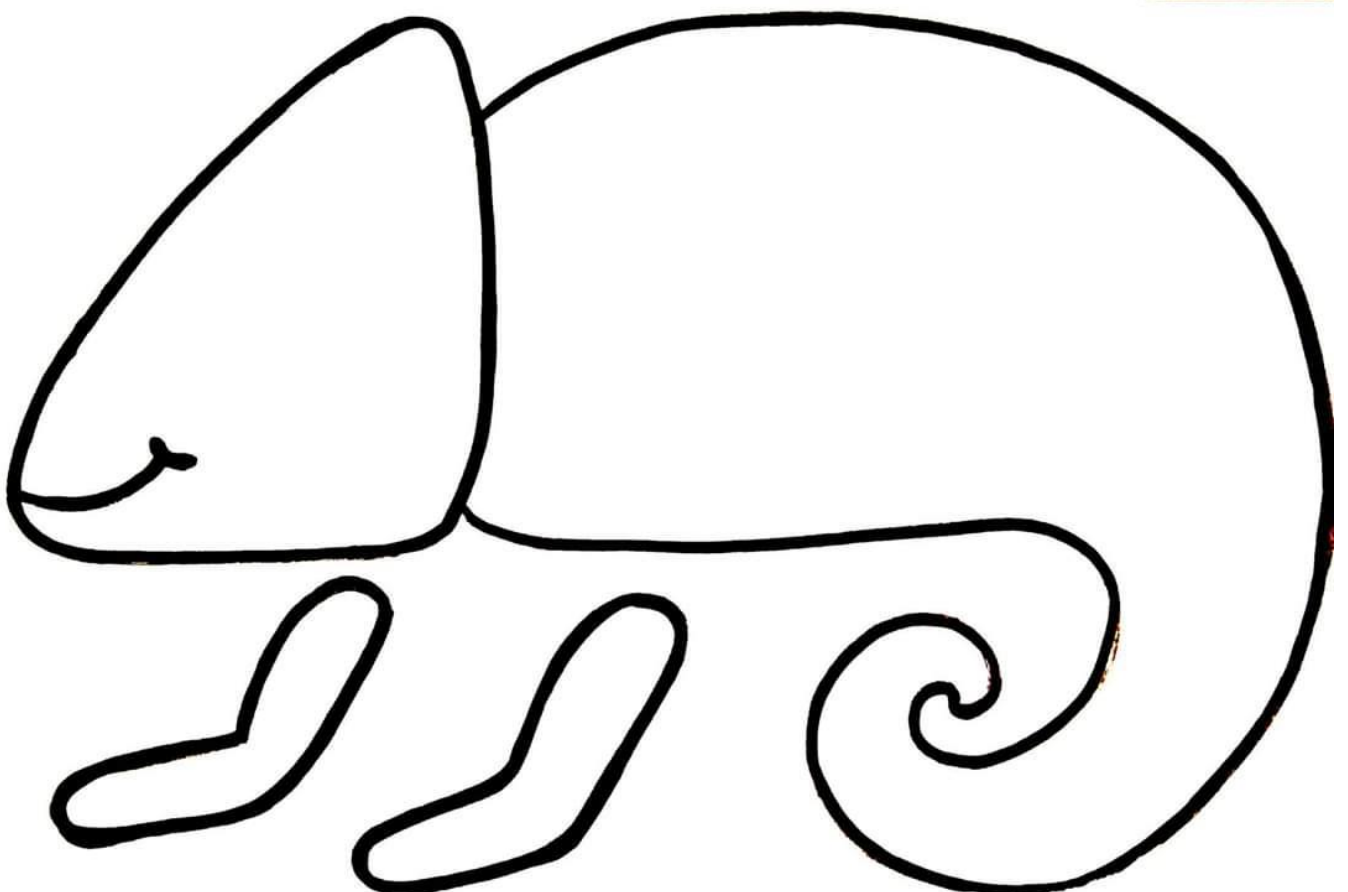
Zapraszamy do obejrzenia edukacyjnego filmu przyrodniczego o kameleonach.

<https://www.youtube.com/watch?v=86Z0BfcFjA0>



Garść informacji : *Kameleon jest zwierzęciem, którego kolor skóry dopasowuje się do środowiska (otoczenia), w którym żyją. Kameleony zmieniają barwę, by komunikować się między sobą oraz żeby odstraszyć przeciwnika. Zmiana barwy służy też termoregulacji, gdy jest zimno – skóra jest ciemna, a gdy jest ciepło skóra jaśnieje. Kameleon jest powolny, trudno mu polować. Ma długi język, lepki i rozszczepiony na końcu, za pomocą tego języka poluje na drobne robaki.*

- Możesz zrobić swojego kameleona. Poniżej znajduje się schemat kameleona, możesz go wydrukować albo poprosić Rodzica o przerysowanie. Wytnij go, sklej łapki i pokoloruj, w barwach swojego pokoju np. ściany lub dywanu. Kameleon zniknie w Twoim pokoju.



3. „Spotkanie z kameleonem” – kodowanie, podawanie instrukcji słownej, poruszanie się według wskazówek.

Tabelka poniżej to plansza. Zadaniem Dziecka i Rodzica jest podawanie instrukcji słownej, tak aby doprowadzić gracza do wybranego zwierzątka (nie koniecznie kameleona) Przykładowe polecenia : 4 kratki w dół, 3 kratki w prawo, 1 kratka w górę.

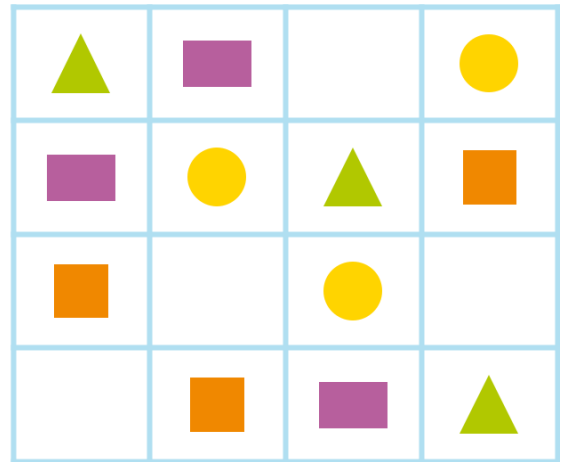
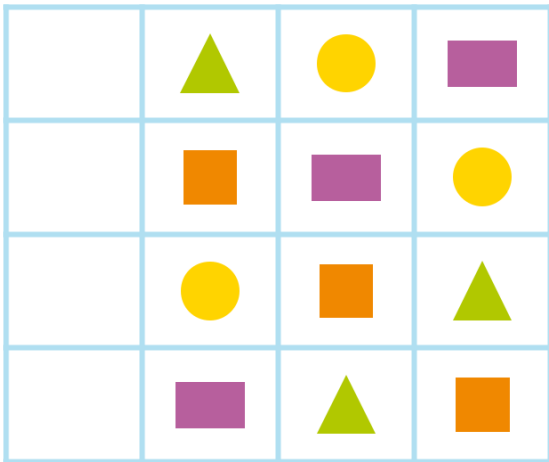
							 LEW	
			 LEMUR					
								
								

4. „Programujemy roboty” – zabawa ruchowa – za pomocą poleceń typu „Idź w prawo trzy kroki „itp. programujemy ruchy dziecka. Dziecko jest robotem, a my programujemy mu ruchy. To samo potem robi dziecko – Rodzic jest robotem a dziecko programistą.

5. „Figurowe sudoku” – gra dydaktyczna.

Dzieci uważnie patrzą na sudoku i dorysowują brakujące figury w każdym rzędzie i w każdej kolumnie. Następnie zapisują liczbę poszczególnych figur oraz sumują liczbę kwadratów i kół. W dalszej części dorysowują tyle kół, ile jest trójkątów i liczą, ile jest razem figur.

- Popatrz uważnie na każdą układankę i dorysuj brakujące figury w każdym rzędzie i każdej kolumnie tak, żeby się nie powtarzały.



- Zapisz, ile jest figur w pierwszej tabeli.



- Ile jest kwadratów i kół razem w pierwszej układance? Oblicz dowolnym sposobem z pomocą rodzica.

- Dorysuj na dole tyle kół, ile jest trójkątów. Policz, ile jest razem wszystkich figur.



6. „Telewizor” – praca plastyczno-techniczna – wykonanie telewizora z pudełka kartonowego. Potrzebne będą: pudełko kartonowe dowolnych rozmiarów, nożyczki, flamaster, 2 słomki do napojów. Wystarczy wyciąć otwór – ekran telewizora, dorysować lub nakleić wycięte z kartonu przyciski do regulowania odbiornika. Dokleić antenę z rurek do napojów. Na prostokątnym kartoniku z bloku możecie narysować pilot do telewizora. I gotowe!



Życzymy powodzenia oraz dobrej zabawy podczas wykonywania zadań.

Wasze Ciocie!