

Propozycja zajęć na piątek 24.04.2020r.

Kochani, witamy Was serdecznie w słoneczny piątek!
Kończymy tydzień tematyczny o mediach. Dlatego dzisiaj na podsumowanie proponujemy kilka zabaw i zadań.

Temat dnia: Tworzymy własne programy telewizyjne.

Cele

Dziecko:

- tworzy rymy do podanych słów,
- rozwiązuje działania matematyczne na dodawanie i odejmowanie,
- przygotowuje film animowany, wdrażając swoje strategie, pomysły,
- rozwija sprawność ruchową poprzez ćwiczenia gimnastyczne,
- podsumowuje tematykę tygodnia.

1.Na początek „Wesołe powitanie”:

<https://www.youtube.com/watch?v=8HozqzBRUec>

2. „Rymowanki żyrafki Agraiki” - zabawa słowna, tworzenie rymujących się par obrazków.

Proponujemy zabawę z dzieckiem, w trakcie której rodzic mówi nazwy przedmiotów, które zaczynają się na głoskę „ż”. Zadaniem dziecka jest podanie słowa rymującego się z podaną nazwą. *Przykładowe pary: żarówka – mrówka, żyrafa – szafa, żabka – babka, żaglówka – stalówka, motorówka, żołnierz – kołnierz, żubr – bóbr.*

3. „Piloty do telewizora” – utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10.

Rodzic rozkłada na dywanie przygotowane wcześniej szablony trzech telewizorów. Na każdym znajduje się liczba np. 10, 6, 8. Rozkłada również piloty, na których znajdują zapisy dodawania i odejmowania typu: $4 + 2 =$, $7 + 1 =$, $8 - 2 =$, $6 + 0 =$, $5 + 3 =$, $10 - 2 =$. Dziecko czyta zapisy, liczy na fasolkach i liczydełkach, a następnie podaje wynik i przyporządkowuje pilot do danego telewizora.

Środki dydaktyczne: sylwety pilotów do telewizora z zapisami, sylwety telewizorów z cyframi, liczydełko, fasola.





10 - 2



4. „Film” – tworzenie filmu rysunkowego.

Dziecko wymyśla fragment opowiadania, a następnie rysuje go na kartce . Swobodny tekst dziecka rodzic zapisuje na odwrocie kartki. Potem poszczególne kartki są układane w ten sposób, żeby stykały się krótszymi bokami i sklepane. W ten sposób powstaje taśma filmowa. Rodzic, wykorzystując tekturowe pudełko z wyciętym ekranem oraz miejscami na umieszczenie „kliszy”, przekłada film i wspólnie z dzieckiem tworzy słowno-obrazkową opowieść. Powodzenia.

5. „Gimnastyka dobra sprawa, dziś z gazetą jest zabawa” - ćwiczenia gimnastyczne z użyciem gazet.

Poproście rodziców o przygotowanie gazet, załóżcie wygodny strój i zaczynamy!

Na początek rozgrzewka przy piosence „skaczemy, biegniemy”. Zapraszamy do zabawy.

<https://www.youtube.com/watch?v=OZTYeTEZ2wA>

- „**Omiń gazetę**” – zabawa skoczna.

Dziecko porusza się swobodnie. Na słowny sygnał rodzica przeskakuje przez rozłożone na podłodze gazety.

- „**Gazetowa paczka**” – zabawa z elementami czworakowania.

Dziecko kładzie sobie gazetę na plecach i na czworakach chodzi w dowolnych kierunkach pilnując, aby gazeta nie spadła na podłogę.

- „**Gazetowy pojazd**” – ćwiczenie dużych grup mięśniowych.

Dziecko siadają na gazecie i odpychając się nogami i rękami, przesuwa się w dowolny sposób w różnych kierunkach. Następnie może położyć się na brzuchu i także przesuwać się w dowolnych kierunkach, ale za pomocą rąk.

- **Zgniatanie gazety w kulkę.**

Przekładanie papierowej kulki z dłoni do dłoni, pod kolanem itp.

W leżeniu przodem, tyłem dziecko przekłada papierowe kule z dłoni do dłoni.

-**Tor przeszkód.** Pokonywanie toru przeszkód z gazet np. slalom, przeskoki.

-Wspólny taniec do piosenki „Muzyczne stop”.

https://www.youtube.com/watch?v=dgk_longlzl

Marsz z gazetą” – uspokojenie ciała.

Dziecko kładzie poskładaną wcześniej gazetę na głowie i maszeruje we wspierciu na palcach.

Po skończonych ćwiczeniach samodzielnie odkłada gazetę na wyznaczone miejsce.

6. Podsumowanie tygodniowych zajęć.

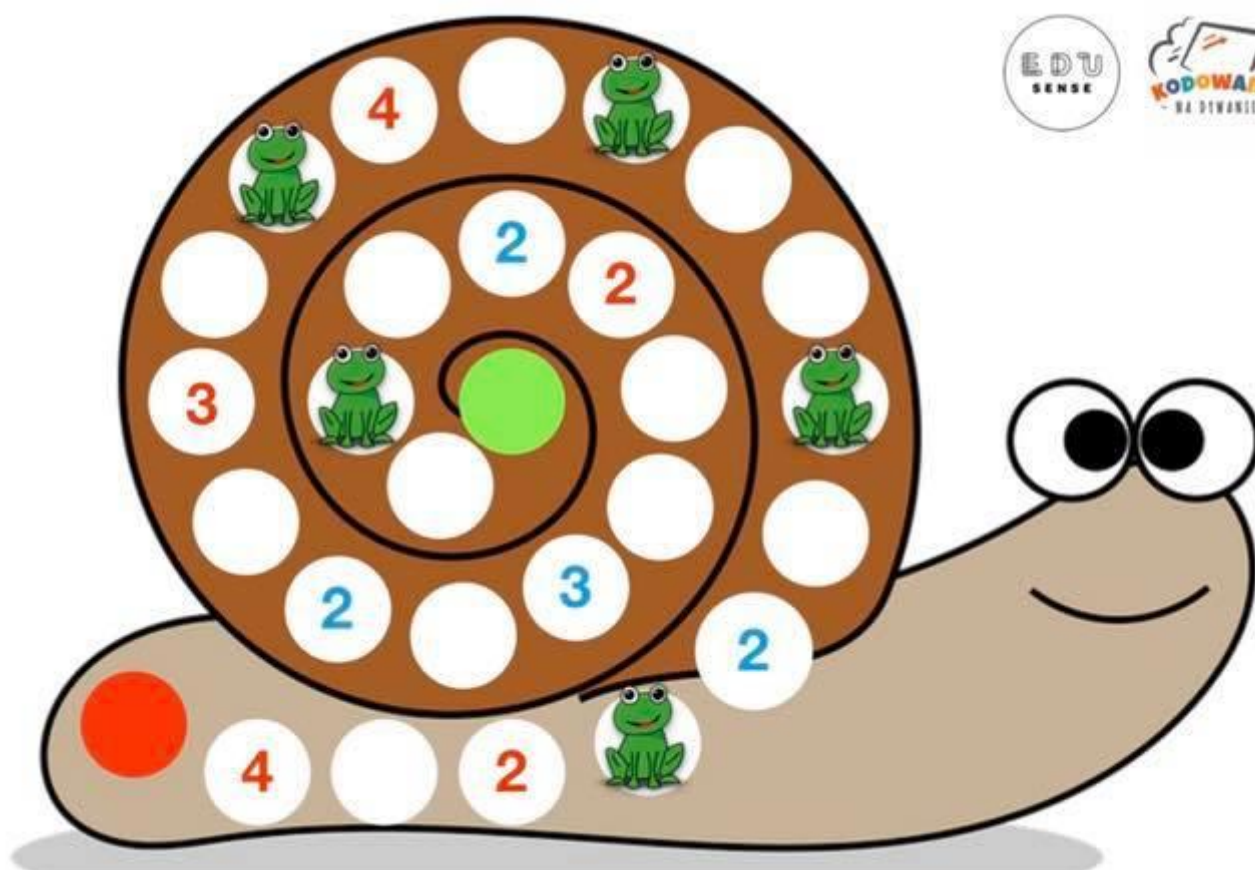
Proponujemy przeprowadzenie rozmowy z dzieckiem na temat urządzeń multimedialnych, które przejawiały się w zabawach w ciągu całego tygodnia. Zachęcamy do rysowania wybranych urządzeń na kartce z bloku rysunkowego.

7. Zabawy z kodowaniem dla chętnych dzieci.



PRZYGOTUJ KARTKĘ, NA KTÓREJ ZAZNACZYSZ KILKA KOLORÓW, POPROŚ DZIECKO, ŻEBY WYRUSZYŁO NA „POSZUKIWANIE BARW”, CZYLI PRZEDMIOTÓW WE WSKAZANYCH NA KARTCE KOLORACH.

ZAZNACZCIE NA KARTCE, PRZY KAŻDEJ BARWIE ZNALEZIONE PRZEDMIOTY (MOŻNA NAPISAĆ ICH NAZWĘ, LUB JE NARYSOWAĆ). POLICZCIE, KTÓRA BARWA ZWYCIĘŻYŁA.



„Ślimakowa gra...”



5 PODSKOKÓW

2

COFASZ SIĘ TYL
PÓL, ILE
WSKAZAŁA
CYFRA

3

PRZESUWASZ SIĘ
TYL PÓL DO
PRZODU, ILE
WSKAZAŁA CYFRA



Celem gry jest jak najszybsze dotarcie na
czerwoną kropkę

- Każdy gracz otrzymuje pionki w innym kolorze,
- Ustawiamy pionki na polu startowym (zielona kropka),
- Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa się tyle pól ile wypadło oczek na kostce,
- Jeśli rzut kostką zaprowadzi gracza na pole funkcyjne, to postępuje zgodnie z legendą umieszczoną obok.

Gorąco dziękujemy drodzy Rodzice za zaangażowanie i wspierającą współpracę a także za przysyłane do nas zdjęć prac naszych przedszkolaków.

Wasza pomoc jest nieoceniona!

Bardzo dziękujemy za pozdrowienia od Dzieci i Rodziców.

Także pozdrawiamy wszystkich.

Wasze Ciocie 😊