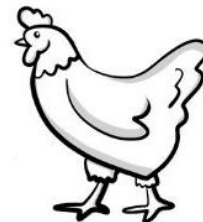


## PIĄTEK: TROPIMY ZWIERZĘTA

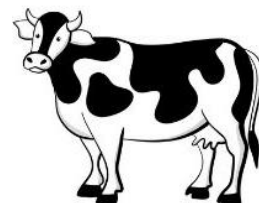


Pozostajemy w tematyce farmy, wsi, zwierząt wiejskich.

Podobają wam się małe prosiaczki, cielaczki i pisklątka?

Dziś zapraszam do zabawy w detektywa.

Będziemy tropić zwierzęta wiejskie.



Na rozgrzewkę: zabawa słowna

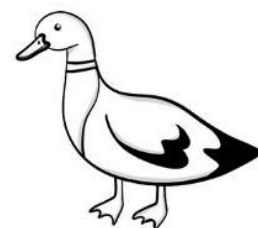
„Nasi przyjaciele z podwórka”.



Ułóż zdania ze zwierzątkiem pokazanym

na obrazku obok, np. krowa:

*Krowa daje mleko.*

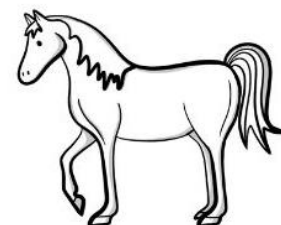


### Zabawa 1. Przyglądamy się śladom.

Weź do ręki lupę (jeśli masz) i zamień się w obserwatora.

Dokładnie obserwuj, jak wyglądają ślady zwierząt.

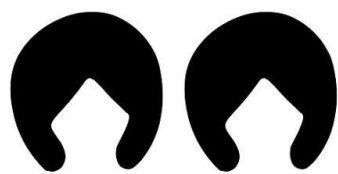
Porównaj je z sobą. Czym się różnią? Czy są podobne do siebie? Które są podobne?



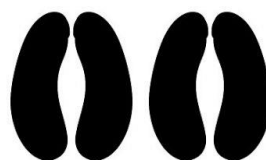
Wytnij dwie kopie obrazków ze śladami – będą ci potrzebne do dwóch zadań (2 i 5).



Ślady zwierząt wiejskich.



koń



krowa



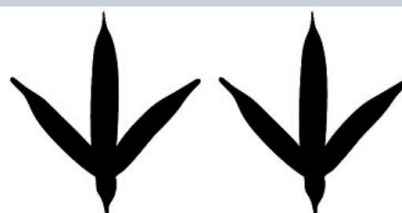
pies



kaczka



kot



kura

logopetka.pl

## Zabawa 2. Dopasuj ślady.

Co to? Ślady zniknęły! Czy dobrze je zapamiętałaś/eś?

Sprawdź swoją pamięć i przyklej w puste miejsca odpowiednie ślady.

Przyklej odpowiednie ślady zwierząt.

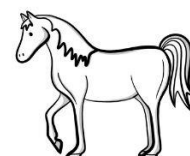
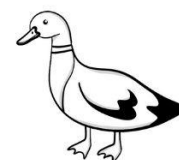
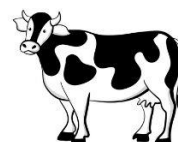
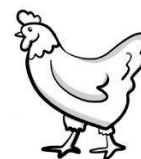
?	?
koń	krowa
?	?
pies	kaczka
?	?
kot	kura

logopetka.pl

### **Zabawa 3. Łączymy w pary (obrazki)**

A teraz poćwicz swoją rękę. Przygotuj kredkę, flamaster, ołówek i połącz ślady (znajdujące się po lewej stronie) ze zwierzętami (po prawej stronie kartki).

Dopasuj ślady do zwierzęcia. Połącz linią.



logopetka.pl

#### Zabawa 4. Łączymy w pary (wyrazy)

To było dla ciebie zbyt łatwe?! No to pora na trudniejszą wersję. Przeczytaj samodzielnie lub z pomocą osoby dorosłej wyrazy. Połącz nazwę zwierzęcia z odpowiednimi śladami.

Dopasuj ślady do zwierzęcia. Połącz linią.



krowa



kura



kaczka



pies



koń



kot

## Zabawa 5. Zabawa sensoryczna

Wytnij ślady znajdujące się na 1 stronie karty pracy. Przygotuj ryż, pędzelek i tackę/pojemnik. Poproś rodzica o to, aby na dnie pojemnika/tacki ułożył obrazki i zasypał je ryżem/mąką. A ty zabaw się w detektywa. Weź pędzelek w dłoń i tak długo omiataj obrazki, aż będziesz pewny, jaki to ślad.

## Zabawa 6. Zabawa plastyczna

Przygotuj: plastelinę, plastikowy nożyk, patyczki w różnych kształtach.

Rozwałkuj plastelinę, aby zrobić się z niej placek. A teraz spróbuj wykorzystać zgromadzone materiały i odcisnąć je w plastelinie w taki sposób, aby odciski utworzyły ślady poznanych zwierząt.

Udanej zabawy!

Dodatkowa zabawa słowna w załączniku. Poniżej zasady zabawy:

