

Temat: Na zielonej łące

1. Zabawa „Rowerki”.

Rodzic proponuje dziecku wycieczkę na łąkę. Tym razem będzie to wycieczka rowerowa. Dziecko kładzie się na plecach i „pedałuje” nogami w powietrzu w takim tempie, jakie rodzic będzie podawać na tamburynie lub dowolnym instrumencie.

2. Ćwiczenia oddechowe „Co pachnie na łące?”.

Dziecko wyobraża sobie łąkę i wącha jej zapachy, wykonując powolny wdech nosem i powolny wydech ustami. Ćwiczenie powtarzamy kilka razy.

3. Rodzic recytuje wiersz.

Motylek

*Motylek lekki fruwa nad łąką,
w dole są kwiaty, w górze jest słońko.
Fii, fii, fru, fru! – wesoło, wesoło mu.
Motylek lekki fruwa nad światem,
myśli, że słońce, jest dużym kwiatem..
Fii, fii, fru, fru! – wesoło, wesoło mu.
Motylek lekki w trawie się błąka,,
myśli, że kwiaty, to małe słońka.
Fii, fii, fru, fru! – wesoło, wesoło mu.*

4. Rozmowa na temat wiersza. Przykładowe pytania:

- Gdzie fruwał motylek?
- O czym myślał, patrząc na kwiaty?
- Dlaczego myślał, że słońko to duży kwiat?
- Czy motylek był smutny czy wesoły?

5. Dziecko wymienia owady, które zamieszkały na łące przedstawionej na poniższym obrazku:

Używa wyrazów: pszczoła, trawa, kwiat, słońce, bocian, motyl, żaba itd.

Opisuje obrazek: ślimak obok bociana, bocian na trawie, ważka kwiatkiem, zielona żaba, , niebieskie niebo itd.



6. Wytnij poniższe ślady żabki, a następnie przygotuj z rodzicami grę planszową w którą razem zagraacie.

Tnij nożyczkami po szlaczkach
naśladować ruchy skaczącej żabki



Zabawa matematyczna – gra planszowa

Przygotowanie gry: Rodzic rozkłada na podłodze duży arkusz papieru.

Rysuje grę i jednocześnie opowiada:

To jest wspaniała łąka. Rośnie na niej bardzo dużo kolorowych kwiatów.

Możemy wybrać się na spacer po tej łące (rysuje trasę w postaci dużych kółek) i sprawdzić, kogo można tam spotkać (na wybranych kółkach przykleja według wskazówek dziecka sylwetki różnych łąkowych żyjątek).

Następnie dziecko samodzielnie wykonuje dla siebie i rodzica pionki z pudełek po zapalkach, oklejając je według własnego pomysłu papierem kolorowym samoprzylepnym.

Przedstawienie reguł gry.

Liczba graczy: do ustalenia.

Cel gry: każdy gracz musi jak najszybciej dotrzeć do końca łąki.

Początek gry: rozpoczyna gracz, który wyrzuci większą liczbę oczek.

Ruchy w grze:

- gracze przesuwiają się o tyle pól, ile oczek wyrzucili na kostce
- wyrzucenie sześciu oczek oznacza, że gracz stoi jedną kolejkę
- wejście na pole z sylwetką łąkowego żyjątko oznacza cofnięcie się o trzy pola lub pójście o trzy pola do przodu (zestaw żyjątek opóźniających i przyspieszających grę każdorazowo ustalają dzieci).

Do wykonania gry można użyć poniższych emblematów:

Emblematy 2

Przedszkolankowo.pl

Emblematy 1

Przedszkolankowo.pl

