

Środa – 31.03.2021r

TEMAT: Zbieramy jajka

CELE OGÓLNE: poznanie zasad konstruowania prostych gier matematycznych; doskonalenie umiejętności przeliczania i myślenia logicznego; rozwijanie umiejętności pracy w małych grupach

Zabawy rozwijające sprawność fizyczną

- „Koniki” – zabawa bieżna. Dzieci biegną truchtem, potem galopem w różnych kierunkach.
- „Koniki skaczą” – dzieci w biegu przeskakują przez rozłożone woreczki gimnastyczne i szarfy.
- Marsz przy akompaniamencie tamburyna

„Wyścig po pisanki” – ułożenie, ustalenie zasad i rozegranie gry planszowej na dywanie. N. wyjaśnia dzieciom, że dzisiaj stworzą grę planszową i zagrają w nią na dywanie – będzie to Wyścig po pisanki. W jednym końcu sali dzieci umieszczają kartkę z napisem START, w drugim końcu sali – kartkę z napisem META. Pomiędzy nimi układają z białych kartek wijący się chodniczek. Na niektórych kartkach-polach dzieci kładą po kilka sylwet pisanek.

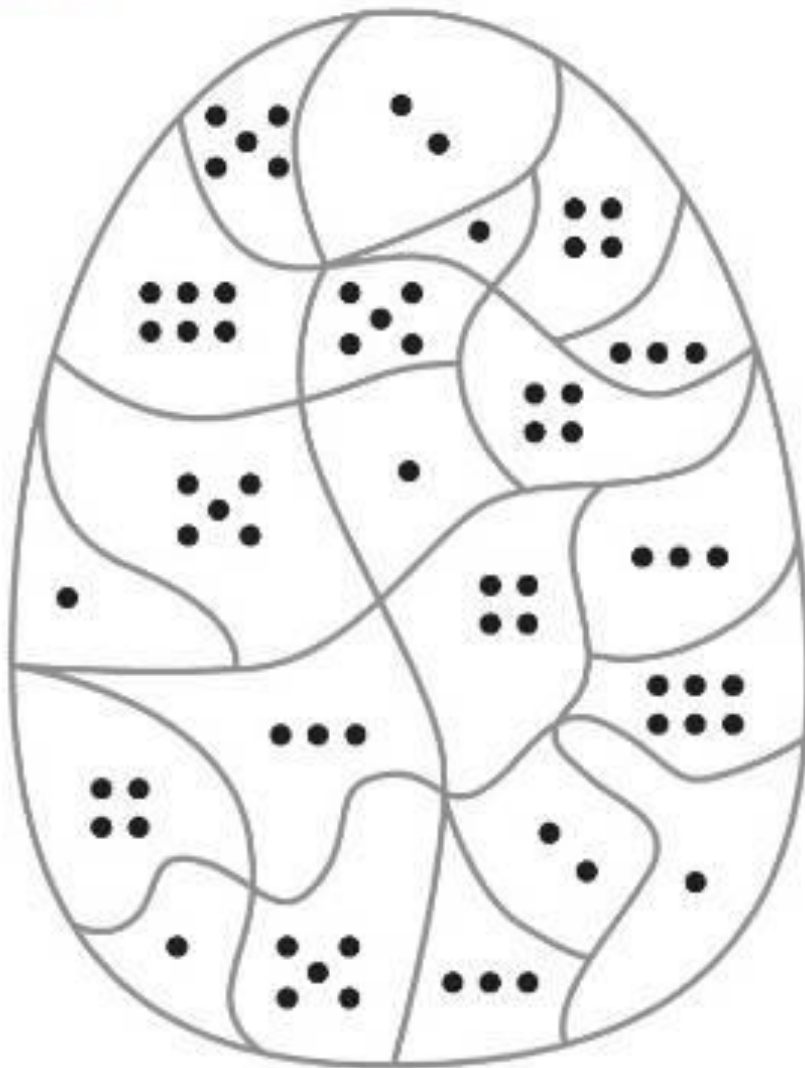
Pomiędzy białymi kartkami-polami można wprowadzić jakieś ułatwienia i/lub utrudnienia, np. zielona kartka może symbolizować dodatkowy rzut, a czerwona – straconą kolejkę lub „ruch wstecz”. Gdy gra jest gotowa, N. dzieli dzieci na cztery kilkusobowe zespoły. Każdy zespół wybiera z zestawu jedną figurkę (stojącą zabawkę) jako pionek. Grupy kolejno rzucają dużą kostką, przeliczają kropki, odliczają figurkami-pionkami pola i jeśli staną na odpowiednim polu, zbierają do swoich koszyków pisanki. Gdy pionki wszystkich zespołów dotrą do METY, następuje sprawdzanie (poprzez układanie jajek parami), która grupa zdobyła najwięcej pisanek

Ćwiczenie grafomotoryczne, ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie w liczeniu. Dzieci prowadzą dziewczynkę przez labirynt do domu tak, aby po drodze zebrała do koszyka wszystkie pisanki. Rysują w ramce tyle kresek, ile pisanek zebrała dziewczynka.
(karta pracy poniżej)

„Tworzę świąteczną grę ścigankę” wg metody prof. Edyty Gruszczyk-Kolczyńskiej. Dziecko z pomocą dorosłego tworzy prostą grę ścigankę na dużym kartonie. Najpierw ustala, kto będzie się ścigał po pisanki (wybiera dwie z figurek jako pionki). Wyznacza na kartce miejsce startu, rysuje chodnik za pomocą mazaka, wyznacza metę. Może dodać ułatwienia i przeszkody. Kiedy gra jest gotowa, dziecko gra w nią z N. Do gry można wykorzystać jedną lub dwie kostki (w zależności od tego, do ilu potrafi liczyć dziecko)

„Kropki na pisankę” –rozwijanie mowy i wymowy, ćwiczenia oddechowe. Na dużą papierową sylwetę kolorowego jaja dziecko nanosi za pomocą słomki kolorowe papierowe kropki (kropki muszą mieć większą średnicę niż średnica słomki).

Pokoloruj rysunek pisanki według podanego kodu. Kolorując, powtarzaj za nauczycielem rymowankę.



Pisanka, pisanka –
jajko kolorowe –

mieni się jak tęczą
na niebie deszczowym.



Dokończ rysować szlaczek według wzoru z poprzedniej karty.

- Poprowadź dziewczynkę przez labirynt do domu tak, aby po drodze zebrała do koszyka wszystkie pisanki.
- Narysuj w ramce tyle kresek, ile pisanek zebrała dziewczynka.

