

Temat kompleksowy : Mój świat – Dzień dziecka.

Temat I: Gdy jest nam nudno.

Temat II : Zabawy z różnych stron świata.

Cele główne:

- Rozwijanie gotowości do nauki pisania .
- Rozwijanie umiejętności klasyfikowania przedmiotu ze względu na wielkość i ciężar.
- Rozwijanie motoryki dużej.
- Rozwijanie umiejętności przestrzegania zasad podczas zabawy.
- Poszerzenie wiedzy społecznej.

Cele szczegółowe:

- Potrafi wypowiadać się pełnymi zdaniami.
- Buduje prawidłowo zdania po względem składni.
- Potrafi przedstawić tekst piosenki ruchem rąk i nóg.
- Potrafi pogrupować przedmioty po względem wielkości i ciężaru.
- Przestrzega zasad obowiązujące w zabawie.
- Wie, jak lubią się bawić z innych kontynentów.

Przebieg zajęć:

Zachęcam rodziców lub rodzeństwo do udziału w rymowance wraz z dzieckiem. :)

Powitanka -rymowanka

*Podaj mi rękę podaj mi drugą
W kółko obróćmy się
Skoczmy wysoko
Kłaśnijmy w dłonie- tak przywitajmy się.*

Beata Gawrońska

Temat II: „Gdy jest nam nudno”

- Rozmowa z dziećmi na podstawie ilustracji „ Co możemy zrobić gdy jest nam nudno?”



Zachęć dziecko do rozmowy na temat nudy. Dziecko przygląda się powyższej ilustracji i opowiada o tym co widzi. Rozmowę można poprowadzić pytaniami .

Jaką chłopiec ma minę na ilustracji?

Czy jak się nudzimy to jest przyjemnie czy nie?

W jakich sytuacjach jest tobie nudno?

Czy masz jakiś sposób na nudę?

Fajnie jak przy tym pytaniu dziecko rozbudzi swoją kreatywność pamiętając aby pomysły dzieci były bezpieczne dla ludzi, zwierząt , przyrody.

- Zabawa ilustracyjna do piosenki „ Wycieczka” .Zabawa polega na tym aby dziecko po wysłuchaniu tekstu piosenki wymyśliło własne kroki zgodne z tekstem piosenki oraz jego melodią. W Zabawie może wziąć udział cała rodzina.

Wycieczka

sl. i muz. R.H. Żuchowski

Przygotował zuch dwie nogi
do dalekiej, ciężkiej drogi.
Noga lewa, noga prawa,
dla nas, zuchów, to zabawa.

Ref.: Idzie zuch, wicher dmucha
i do tyłu ciągnie zucha.
Ale zuch się nie przejmuje
i do przodu maszeruje.

Przygotował zuch dwie ręce,
tylko dwie, bo nie miał więcej.
Ręka lewa, ręka prawa,
dla nas praca to zabawa.

Ref.: Idzie zuch...

<https://www.youtube.com/watch?v=32ui5rhtq1I>

- Zabawa słownikowa „ Dziupła mądrej sowy”- Poniżej tekstu widnieją obrazki przedstawiające różne rodzaje piłek sportowych. Poprowadźmy rozmowę z dzieckiem. Można dziecku pomóc w odpowiedziach na niektóre pytania.

Jakie znasz piłki?

Czym się różnią przedstawione po niżej piłki?

Do czego służą przedstawione po niżej piłki?

Jak nazywają się sporty w których wykorzystuje się takie piłki?



- Zabawa dydaktyczna” Po mojej prawej stronie jest”- Dziecko rysuje serduszko i je wycina. Jak już serce jest gotowe poprosimy dziecko aby przykleiło je po tej stronie po której ma serce. Dziecko kładzie rękę na klatce piersiowej i bada po której stronie bije mu serce. Jak już ustalili ze serce bije po stronie lewej to przykleja serduszko np. przy pomocy taśmy klejącej. Następnie prosimy dziecko aby podniosło rękę po której jest serce. I nakłada na nią opaskę lub robi stempelek. Siedząc na dywanie opisuje to co widzi po swojej lewej stronie. Mówiąc : *Po mojej lewej stronie widzę.....* *A po mojej prawej stronie widzę.....* Jeśli dziecku spodoba się zabawa może zmienić miejsce i znów opisać. Mówiąc: *Po mojej lewej stronie widzę a po mojej prawej stronie widzę.....*

Temat II: Zabawy z różnych stron świata.

- Karta pracy s 163

- Rozmowa z dzieckiem pt. „W co lubimy się bawić „- po niżej opisane są zabawy dzieci z różnych stron świata. Zachęcam do zabawy chociaż w jedną z nich .

1. PAKISTAN - Rangoli

Ta egzotyczna zabawa polega na tworzeniu barwnych kompozycji-obrazów na ziemi lub asfalcie. Narysujcie dowolny kształt lub wzór, łatwy do wypełniania. Może to być np. jakiś duży kwiat, fantastyczny domek czy mandala. Teraz należy „pokolorować” obraz barwnymi i niezwykłymi „wypełniaczami”: trawą, kamyczkami, płatkami kwiatów, listkami itp. Gdy maluchy zrobią taki piękny obraz, pstryknij mu zdjęcie!

W rangoli można bawić się też zimą - rozłóż na podłodze duże arkusze papieru!

2. STANY ZJEDNOCZONE - Podchody

Za proaiców tej zabawy uważa się powszechnie północnoamerykańskich Indian. Dzieciom sprawia ona największą frajdę wtedy, gdy rozgrywa się w lesie. Podchody polegają na tym, że ich uczestnicy dzielą się na dwie grupy (musi więc brać w nich udział więcej niż jeden dorosły) i jedna grupa dzieciaków wychodzi w teren wcześniej o jakieś pół godziny, po czym „ucieka”, zostawiając po drodze strzałki, ślady i zadania do rozwiązania (listy) dla przeciwników, czyli drugiej grupy, która musi ją dogonić.

3. NORWEGIA - Z tarczy na tarczę

Dzieciaki wikingów do tej zabawy używały tarcz ojców, wojowników. Wam muszą wystarczyć raczej pokrywki od garnków. Do tego – nieduża piłeczka, najlepiej pingpongowa. Jeśli malec bawi się sam, powinien jak najdłużej odbijać piłkę na swojej „tarczy”, starając się bić własne rekordy. Gdy gra większa liczba dzieci, należy odbijać piłkę z tarczy do tarczy w parach. Wygrywa para, której uda się najdłużej odbijać piłeczkę.

4. AUSTRALIA - Kwadraty

Zręcznościowa gra dla czterech uczestników, do której potrzebna jest piłka. Oto jej zasady: dorosły rysuje na ziemi (nie może to być wysoka trawa) spore kwadratowe pole i dzieli je na cztery równe części. Każdy z powstałych kwadratów musi mieć wielkość co najmniej 2x2 m. Gracze kolejno zajmują jedno takie pole – to ich „królestwa”. Dzieciaki podają sobie piłkę (ale tylko nogami lub ręką, nie wolno jej łapać!), odbijając ją do sąsiada. Zanim zostanie odbita, może dotknąć ziemi na kwadracie danego gracza tylko jeden raz. Jeśli zawodnik nie zdoła piłki po takim trafieniu w jego pole wybić, odpada. Wygrywa grę ten z malców, który zostanie na polu ostatni. Nazywa się go „królem kwadratów”.

5. HISZPANIA - Przeciąganie liny

Do zabawy wystarczą mocna lina lub gruby sznurek oraz nieduża chustka z materiału (np. bandanka). Chusteczkę zawiąż na supeł na samym środku liny. Podziel dzieci na dwie grupy (zawodników musi być co najmniej dwóch i najlepiej – parzysta liczba). Na ziemi narysuj linię. Każda z grup ma stanąć gęsiego po jej dwóch stronach, w odległości około dwóch kroków. Na twoje hasło „start” dzieciaki zaczynają ciągnąć linę, każda drużyna w swoją stronę. Wygrywają ci zawodnicy, którzy przeciągną chustkę na swoją stronę, za wytyczoną linię, np. o dwa kroki.

