„Dzień Dziecka”

Dziecko: ***swobodnie wypowiada się na dany temat, ćwiczy koncentrację podczas wykonywania zadania, doskonali sprawność manualną, rozwija spostrzegawczość wzrokową i logiczne myślenie, doskonali umiejętność uważnego słuchania, czytania prostych wyrazów, kształtuje analizę i syntezę słuchową wyrazów, rozwija małą motorykę, utrwala znajomość liter, zna prawa dziecka, ma poczucie ważności, określa swoje obowiązki względem innych, rozwija kreatywną postawę, kształtuje wyobraźnię.***

01.06.2020

1. Zabawa rzutna „Rzuć piłeczkę do koszyka”. Dziecko otrzymuje koszyk i piłeczkę. Zadaniem uczestnika jest wrzucenie z odległości 3 m piłeczki do koszyka. Uczestnik oddaje pięć rzutów.

2. Zabawa oddechowa „Pingpongowe piłeczki”. Dzieci dobierają się w parę z rodzicem. Staje z rodzicem naprzeciw siebie po przeciwległych końcach stolika i dmuchają na piłeczki pingpongowe w taki sposób, aby nie spadły z blatu.

3. Praca plastyczna „Ja w swojej krainie wyobraźni”.

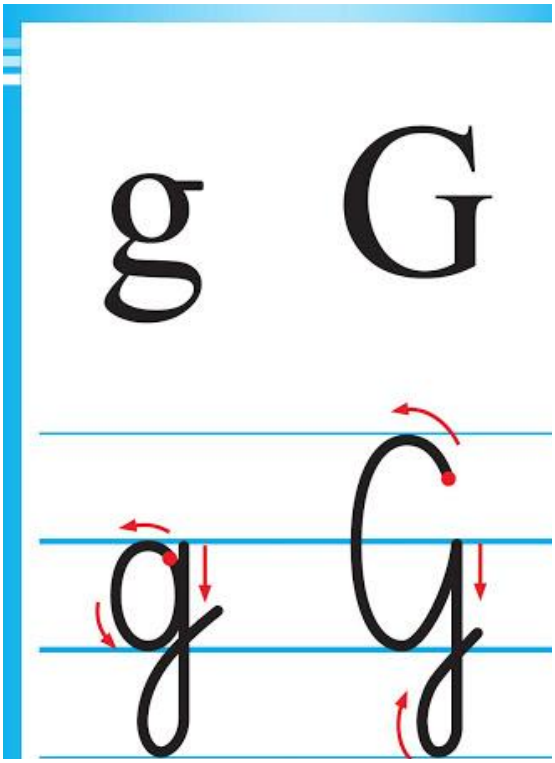
– Wstęp: Rodzic prosi, aby dziecko położyło się na plecach i zamknęło oczy, następnie wyobraziło sobie siebie w wymarzonej krainie. Rodzic zaznacza, że w tej krainie wszystko jest możliwe. Dziecko dokładanie zapamiętuje, jak wygląda ten świat. Zwraca szczególną uwagę na barwy.
– Wykonanie: Dziecko siada do stolika na którym przygotowane są: biała kartki i skserowane jego zdjęcie oraz materiały plastyczne takie, jak papier kolorowy, włóczki, skrawki materiałów, farby, pędzelki, filc, nożyczki, klej, taśma dwustronna, kolorowe koraliki, pastele. Wykonuję pracę według własnego pomysłu, przedstawiając siebie w wymarzonej krainie.
– Wspólne sprzątanie z rodzicem i prezentacja pracy.

4. „W co lubią bawić się dzieci?" – pogadanka. Dziecko rozmawia o swoich ulubionych zabawach. Rodzic może wskazywać na te, które pamięta ze swojego dzieciństwa.

02.06.2020

1. Ćwiczenie rozwijające analizę i syntezę słuchową wyrazów „Sylabki zgadywanki". Rodzic wypowiada sylabami wyrazy (np.: *gu-zi-ki*, al-fa-bet, ze-ga-rek, *gar-nek*, *wa-ga*, *go-ry-le*). Dziecko podaje płynnie pełny wyraz.

2. Wprowadzenie litery G. Rodzic pokazuje dziecku obraz graficzny litery. Dziecko wodzi palcem po konturze litery. Należy zwrócić uwagę na kierunek pisania litery.



3. „Wstążkowe G” – dziecko chodzi po wstążce rozłożonej na podłodze w kształcie litery, stawiając stopę za stopą.

4. Wysłuchanie wierszyka *Gruby goryl*.

Gruby goryl

Gruby goryl Gustaw na gałęzi siedzi.
– Spadnie! Gruchnie! – gadają sąsiedzi.
Gapi się na niego cała zgraja wokół:
gady, gęsi i gazela, gołąb, gepard, nawet sokół.
– Gałąź krucha, a on wielki!
– Gigant! Pewnie strasznie ciężki! –
już gderają gdzieś na mieście.

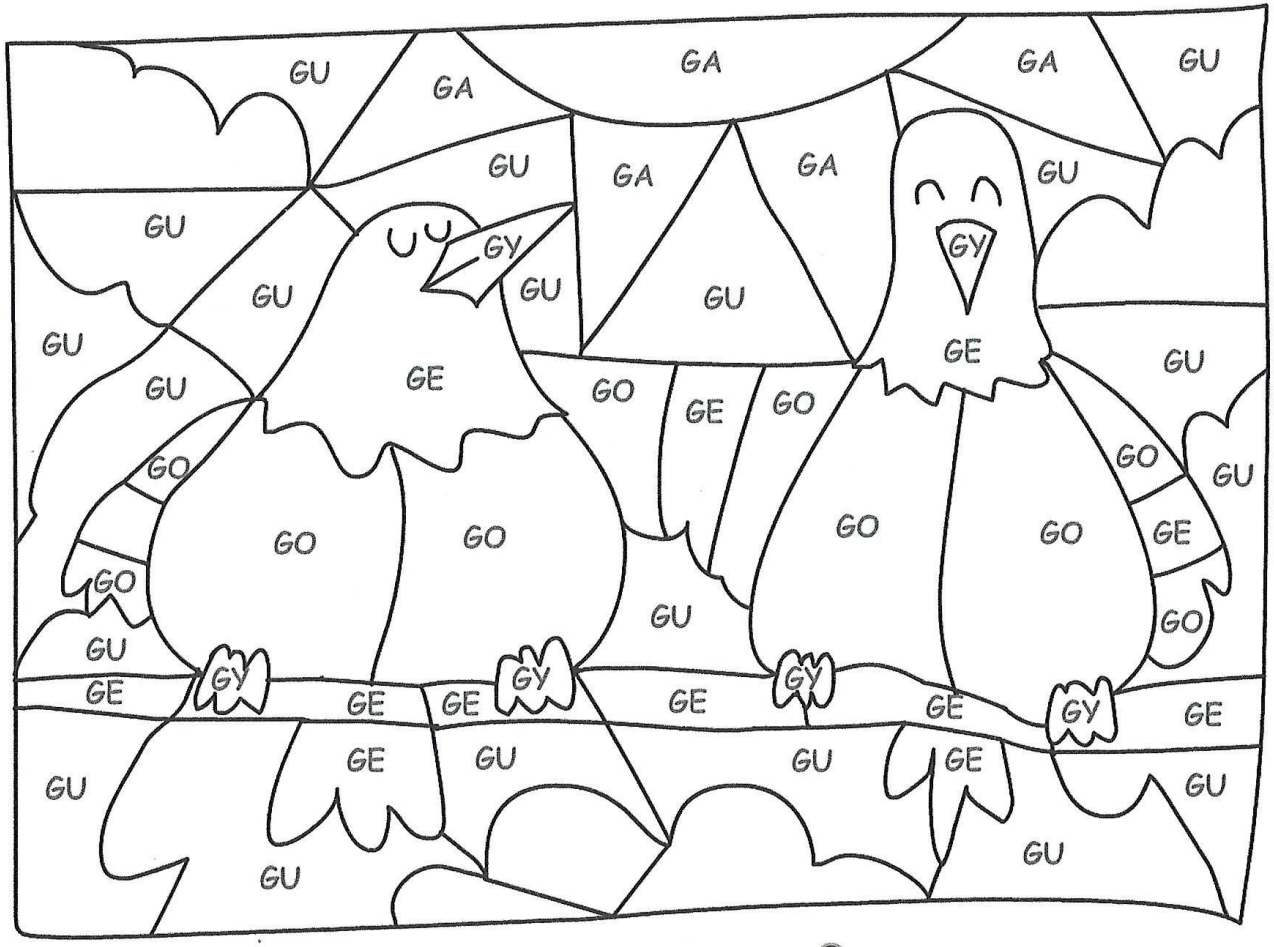
A on...? Zajada gruszki w cieście.

Krótkie omówienie wierszyka. Rodzic zadaje dziecku pytania np.: *Jak miał na imię goryl? O co się martwiły zwierzęta? Jak myślicie, gdzie mogła mieć miejsce taka sytuacja?*

5. Wykonanie ćwiczeń w KP5 (**s. 40-41**)

6. Zadania dla chętnych :)

Pokoloruj obrazek zgodnie z oznaczeniem na kleksach.



niebieski - GU

pomarańczowy - GY

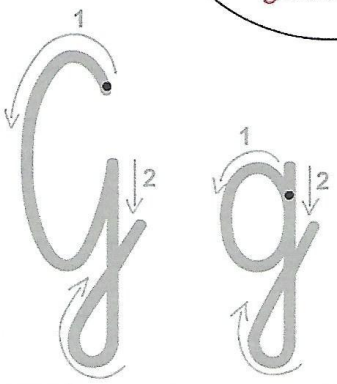
żółty- GA

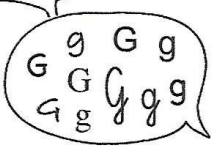
cimnoszary - GE

jasnoszary - GO

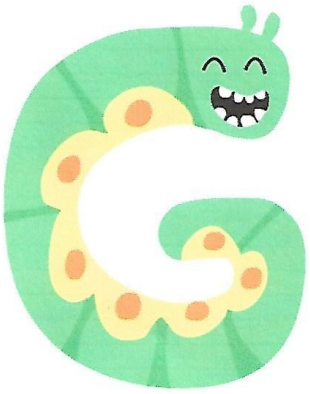
©printotek@.pl

Gąsienica w G grzbiet wygina,
gimnastyka to jej dyscyplina.





G g

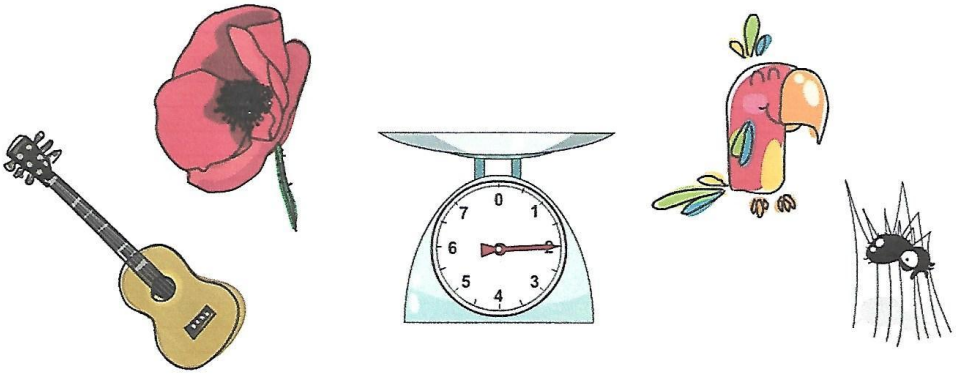


W kolorowych słowach odnajdź i otocz linią wszystkie literki g.

zgubić **gałka** **gonić**

gilgotanie **bagietka**

Otocz linią wszystkie ilustracje, w których nazwie słychać głoskę g.



©printotek a.pl by MiMowa

03.06.2020

1. „Uśmiechnięte dzieci" – rozwijanie sprawności manualnej. Dziecko lepi z plasteliny wizerunek uśmiechniętego dziecka (samą głowę lub całą sylwetkę).

2. Rozmowa z wykorzystaniem obrazków KP5, s. 42 – Co to są prawa?, Kto ma swoje prawa?, Czy potrzebne są prawa dla dzieci, jakie? Rodzic wyjaśnia, że „Dzień Dziecka" to szczególne święto przypominające wszystkim dorosłym o prawach dzieci, o tym, że każdemu dziecku, niezależnie od koloru skóry, wyznania czy pochodzenia, przysługują takie same prawa – prawa dziecka. Dzieci mają prawo być szczęśliwe, mają prawo wychowywać się w rodzinie, bawić się i czuć się bezpiecznie oraz, że wszystkie prawa dzieci zostały spisane w dokumencie zwanym Konwencją Praw Dziecka.

Rodzic wspólnie z dzieckiem wybrane, najważniejsze prawa zapisuje (również w graficzny sposób) na dużym arkuszu papieru, np.: do miłości i szacunku, do prywatności, do radości, do niewiedzy, do niepowodzenia i łez, do zabawy i nauki, do wyrażania własnych myśli i uczuć, do przeciwstawienia się złu. Na sam koniec dziecko podpisuje się poprzez odbicie swojej dłoni farbą w dowolnym kolorze.

3. „Moje obowiązki" – pogadanka. Rodzic wyjaśnia, że dzieci, tak jak wszyscy ludzie, oprócz praw mają obowiązki. Dziecko zastanawia się, jakie to obowiązki. Rodzic naprowadza je, pytając, o co zwykle proszą lub o czym przypominają ich rodzice, np.: o posprzątaniu pokoju,

o wyprowadzeniu psa, o myciu zębów, o pomoc w nakryciu do stołu, o kulturalnym zachowaniu wobec rówieśników i dorosłych.

4. Wykonanie ćwiczenia w KP5 (**s. 43**)

5. Zadanie specjalne - posprzątaj swój pokój :)

04.06.2020

1.Zabawa rozwijająca analizę głoskową „Zagadki". Zabawa polega na tworzeniu ciągu wyrazów, w którym kolejny wyraz rozpoczyna się ostatnią głoską poprzedniego wyrazu, np.: *lew – wiaderko – osa – aparat – traktor…*

2.Wysłuchanie opowieści rymowanej *Łapacz snów*.

Łapacz snów

Żył sobie Czarny Ptak – wódz plemienia wśród strumieni,
który stwierdził, że życie mieszkańców odmieni.
Na środku wioski wielkie ognisko rozpalił,
a lud jego z przejęciem w wielkie bębny walił.
Mieszkańcy strasznych snów nie lubili mieć,
dlatego wódz wynalazł coś, na co każdy miał chęć –
to coś złe sny zabierało i dobre przynosiło,
w indiańskiej wiosce nazwę „łapacz snów" nosiło.

3.Wykonanie ćwiczeń w KP5 (44-45).

4.Praca plastyczno-techniczna „Indiańskie pióropusze". Rodzic daje dziecku kolorowe kartki techniczne, klej, nożyczki, sznurki. Dziecko wykonuje i ozdabia pióropusz według własnego pomysłu. Rodzic podpowiada, jak wyciąć pióra z kolorowych kartek i przykleić na karton.

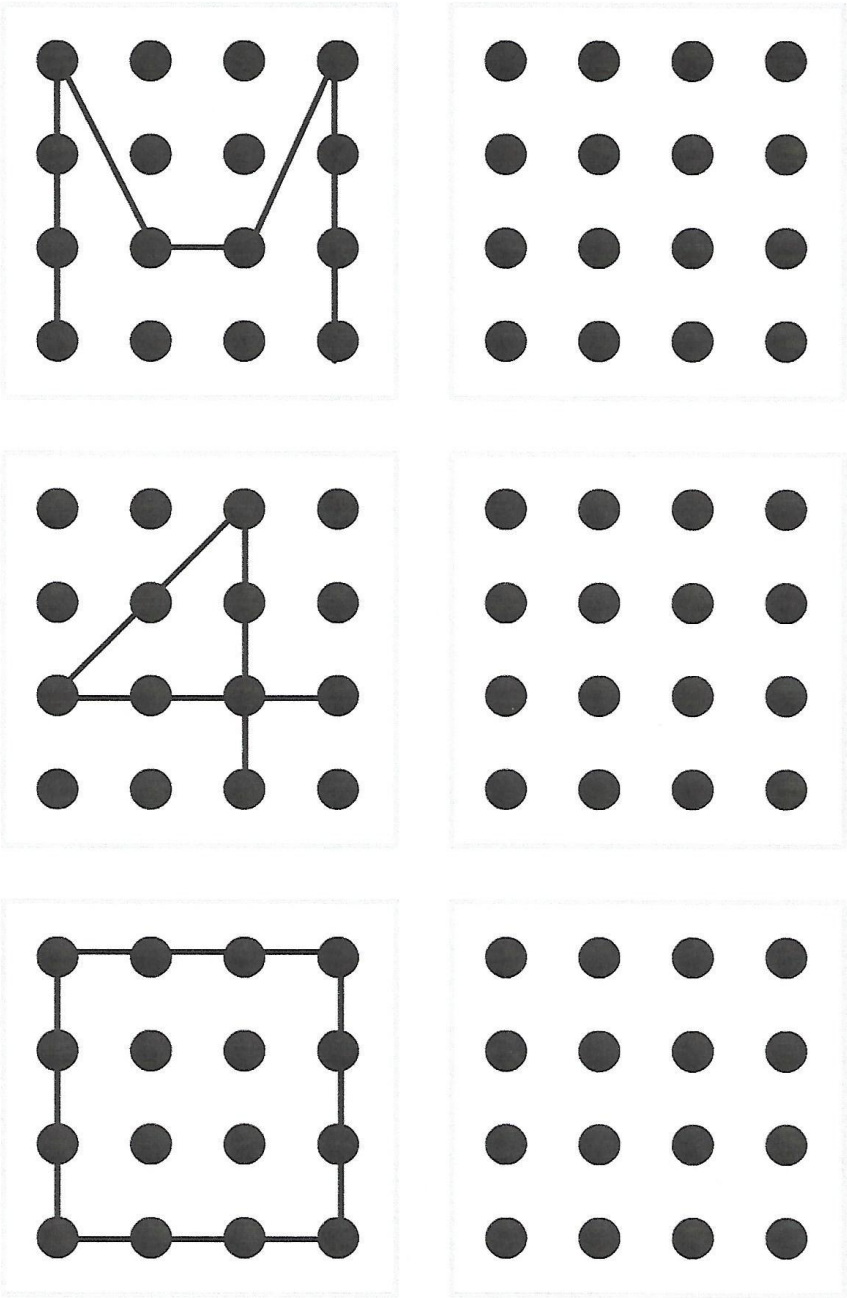
05.06.2020

1.„Kolorowe kule" – doświadczenie i ćwiczenie manualne, wpływające na integrację sensoryczną. Dziecko miesza wodę z mąką ziemniaczaną. Następnie samo ugniata powstałą masę i obserwuje, co się z nią dzieje. Można również zabarwić masę bibułą lub barwnikami spożywczymi.

2. Wykonanie ćwiczeń w KP5 (**s. 38-39, 46-47**)

3.

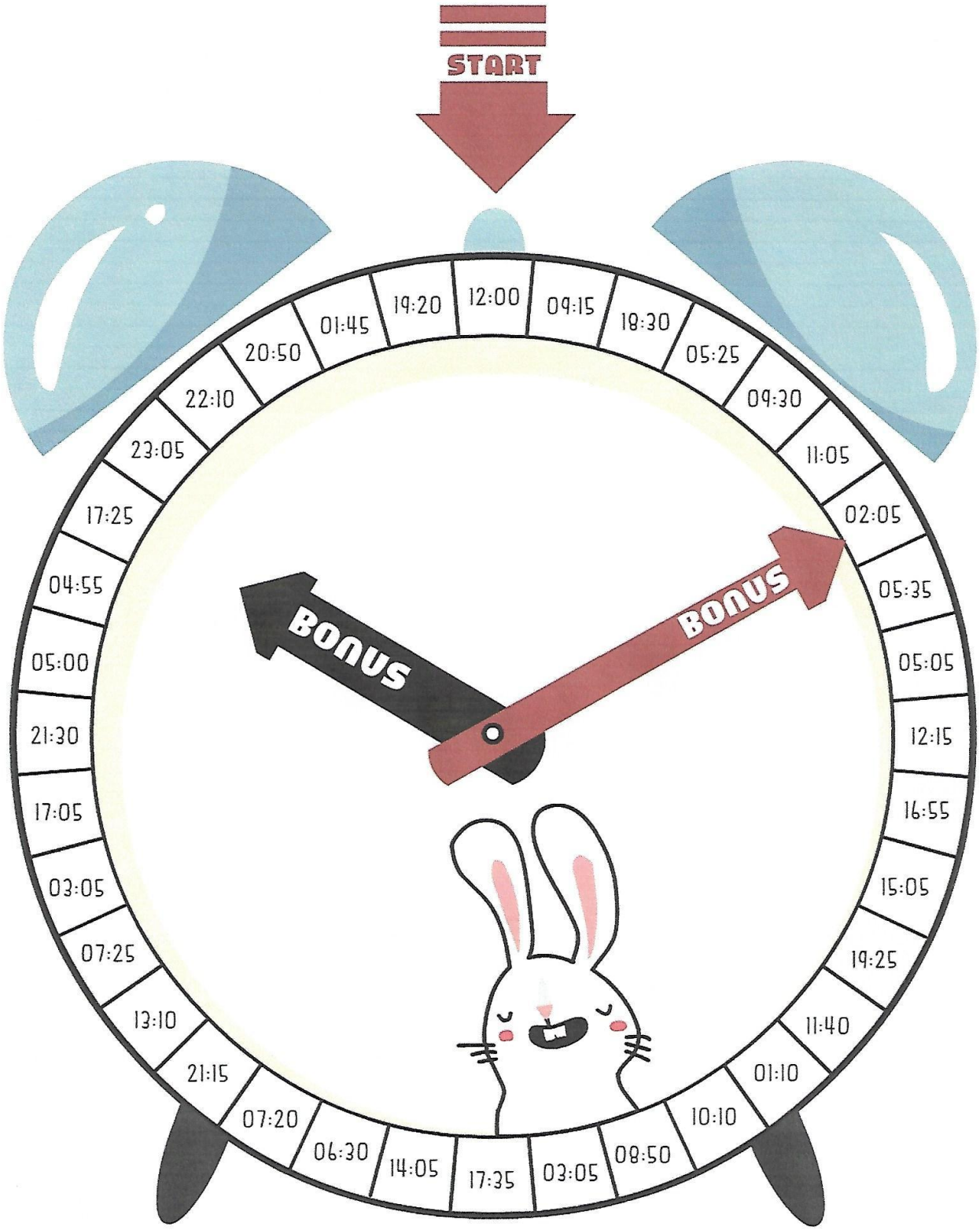
Połącz punkty według wzoru.



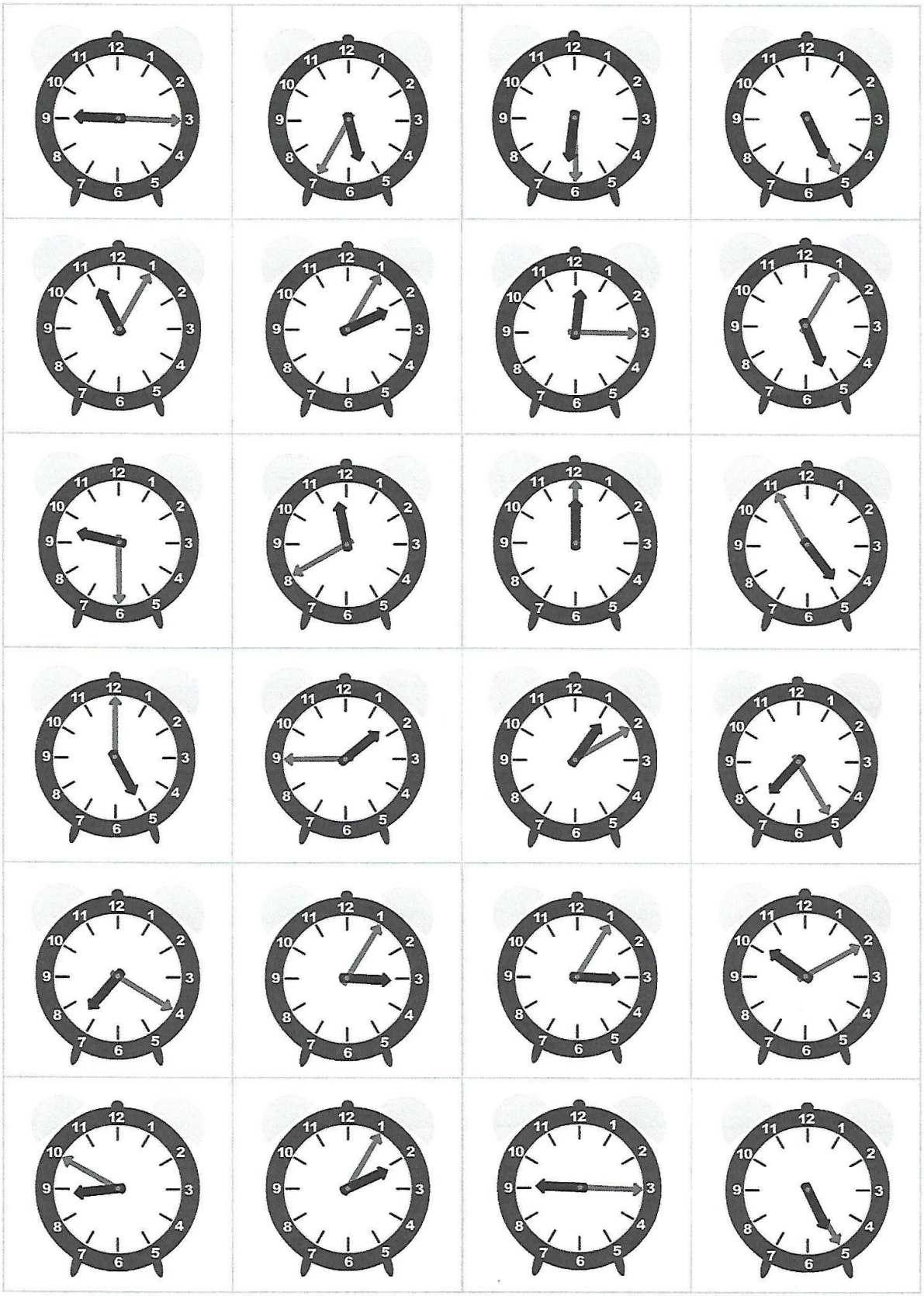
©printotek a.pl by Minowa

4. Gra na nudne popołudnie :)

Planszę z tarczą zegara można wydrukować na grubszym papierze. Planszę z zegarkami drukujemy do każdej rozgrywki nową. Do gry potrzebna będzie kostka, pionki i kredki. Gracze naprzemiennie rzucają kostką i przesuwają swoje pionki po obwodzie tarczy zegara, o tyle pól ile oczek wylosowali na kostce. Po przesunięciu pionka odczytują godzinę i odszukują podany czas wśród zegarów analogowych na drugiej karcie. Znaleziony zegar kolorują kredką odpowiadającą kolorowi swojego pionka. Na tarczy zegara wskazane są dwa pola bonusowe, dzięki którym gracz, którego pionek stanie na ww. polu, może pokolorować dwa zegary wskazujące podany czas. Wygrywa osoba, która pokoloruje jak najwięcej pól. Grę można zakończyć w chwili ponownego dojścia przez jednego z graczy do pola start lub gdy cała plansza z zegarami zostanie pokolorowana. Można wprowadzić dodatkową punktację za 3 pokolorowane pod rząd zegary w pionie, poziomie lub na ukos.



©printotek@.pl



©printotek@.pl