

Propozycja zabaw i ćwiczeń „Dzień Dziecka” cd.

Witam moi mili i zapraszam do zabawy!

Na początek zapraszam do wysłuchania **piosenki „ Moja fantazja”** dostępnej na stronie

<https://www.youtube.com/watch?v=wRGwusndw0I>.

„Moja fantazja”

Ref.: Bo fantazja, fantazja, bo fantazja jest od tego, aby bawić się, aby bawić się, aby bawić się na całego.

To szkiełko wszystko potrafi,
na każde pytanie odpowie.

Wystarczy wziąć je do ręki
i wszystko będzie różowe.

Wystarczy wziąć je do ręki,
dosypać ziarnko fantazji
i już za chwilę można
dolecieć aż do gwiazdy.

Ref.: Bo fantazja, fantazja...

To szkiełko nigdy nie płacze,
Zawsze jest w dobrym humorze.

To szkiełko wszystko rozumie,
Każdemu chętnie pomoże.

Wystarczy wziąć je do ręki,
Ziarnko fantazji dosypać
i już za chwilę można
z panem Kleksem w świat pomykać.

Ref.: Bo fantazja, fantazja...

Myślę, że z uwagą wysłuchałaś/eś piosenki, odpowiedz na kilka pytań: *Jakie było szkiełko z piosenki? Co sprawiło, że można było dolecieć aż do gwiazd? Jak inaczej możemy nazwać fantazje? Co to są marzenia? Czy masz jakieś marzenia? Czy wszystkie marzenia się spełniają? Czy marzenia są potrzebne?* Rodzic zwraca uwagę, że wszyscy mamy marzenia, ale nie wszystkie mogą się spełnić.

Teraz poćwiczmy sobie pamięć. Do zabawy zaproś rodzinę, im więcej osób tym lepiej. Jedna osoba mówi: **Na wyspę marzeń zabiorę....** Pierwsza osoba kończy zdanie nazwą przedmiotu. Kolejna powtarza nazwę podaną przez pierwszą osobę i dodaje swoją itd. Zabawa trwa do czasu, aż ktoś się pomyli.

Zapraszam do **zabawy ruchowo-twórczej**. Rodzic czyta tekst opowiadania, dziecko słucha i wchodzi w rolę – wykonuje czynności ruchowe zawarte w opowiadaniu.

„Po drugiej stronie tęczy”

Po założeniu różowych okularów, wybierzesz się do wymarzonego świata, znajdującego się po drugiej stronie tęczy. Każdy, kto chce wejść do bajkowej krainy, musi przejść przez bramę. Aby to zrobić, trzeba wymyślić ciekawe ruchy. Popatrz jak tu pięknie i kolorowo. Rozejrzyj się dookoła, a zobaczysz nad sobą różnobarwne motyle. Motylki siadają tobie na ramionach. Zdmuchnij je delikatnie. Teraz sam zamień się w motylka i lataj od kwiatka do kwiatka. Teraz zamień się w.... trzmiela, pszczołę, konika polnego. Ojej zrobiło się późno. Musimy wracać. Sam wymyśl ruchy, które pozwolą ci przejść przez bramę. Wracamy do naszego świata, kończymy zabawę. Znowu jesteśmy w realnym świecie.

Kolejna zabawa to **zabawa sensoryczna „Skarby z Wyspy Marzeń”**. Rodzic przygotowuje pudełko z wyciętym otworem. Wkłada do niego różne przedmioty. Dziecko rozpoznaje przedmiot jedynie po dotyku. Podaje jego nazwę, dzieli ją na sylaby i próbuje wymyślić do niej rym.

„Zabawy dzieci z różnych stron świata” – rozmowa w oparciu o ilustrację. Przyjrzyj się ilustracji i powiedz: *Co robią dzieci? Jakie są twoje ulubione zabawy?*



Rodzic opowiada o zabawach, które znane są również w Polsce, ale pod innymi nazwami. Prosi dziecko, aby spróbowało odgadnąć ich nazwy. Następnie przeprowadza z dzieckiem kilka zabaw pochodzących z różnych stron świata. Wskazuje kraje na mapie.



1. „Rzeka słów” – zabawa z Indii (Azja). Rodzic ustala zakres słów, np. zwierzęta, rośliny. Podaje pierwsze słowo, a dziecko dodaje kolejne. Każde słowo musi zaczynać się głoseką, którą kończyło się poprzednie, np. tygrys – smok. W Polsce ta gra nazywa się „Podaj słowo”.
2. „Ciepło – zimno” – zabawa z Liberii (Afryka). Jedna osoba chowa jakiś przedmiot i daje wskazówki – w wersji polskiej słowami: „ciepło”, jeśli dana osoba zbliża się do przedmiotu, lub „zimno”, jeśli się od niego oddala; w wersji z Liberii miejsce ukrycia przedmiotu sygnalizuje się nie słowami, ale klaskaniem z różnym natężeniem, w zależności od odległości kryjówki.
3. „Ojciec Szymon każe” – zabawa z Panamy (Ameryka Środkowa). Na środku koła stoi ojciec Szymon i pokazuje wymyślone przez siebie figury, które reszta uczestników musi potem wykonać. Potem ojciec Szymon wybiera zamiennika. W polskich przedszkolach dzieci bawią się w tę zabawę, ale pod nazwą „Jeż”
4. „Rybak” – zabawa z Niemiec. Przed rozegraniem rundy pierwszej należy wybrać spośród uczestników „rybaka”. „Rybak” stoi przed uczestnikami, którzy siedzą na krzesłach. Mają dłonie wystawione przed siebie – to ryby. Rybak wodzi jedną ręką wolno pod dłońmi uczestników, wygłaszając tekst: *Łowiłem ryby przez noc całą, ale złowiłem ich bardzo mało.* Po ostatnim wyrazie próbuje znieacka klepnąć w dłoń któregoś uczestnika. Aby uniknąć złapania, uczestnik musi szybko

odsunąć rękę. Jeśli rybakowi nie uda się schwytać ryby, musi próbować ponownie. Jeśli mu się powiedzie – następuje zmiana ról.

Teraz zapraszam do wykonania „Enchoque” (czyt. enczioko) - zabawki pochodzącej z Boliwii.

Do wykonania zabawki są potrzebne: plastikowy kubek, ok.50 cm cienkiego sznurka, folii aluminiowej (ew. z orzechem włoskim w środku). Dziecko końcówkę sznurka kładzie na kawałku folii aluminiowej, a następnie zgina folię tak, by powstała kulka, a sznurek trzymał się w środku. Rodzic robi grubą igłą otwór w dnie kubeczka, przewleka nitkę i zawiązuje supeł. Gracz trzyma kubek i stara się, podzuczając kulkę w powietrze, umieścić ją w kubeczku.



Oryginalne enchoque składa się z drewnianego kijka i drewnianej kuli połączonej sznurkiem. W kuli wydrążony jest otwór. Gracz trzyma kijek i stara się, podzuczając kulkę w powietrze nadziać ją na patyk.

Miłej zabawy 

Brzezowska Sylwia

Przeczytaj wyrazy i obejrzyj obrazki. Który wyraz rymuje się z nazwą tego, co widać na obrazku?

Podkreśl ten wyraz.



wrona

worek



nosy

karty



ryby

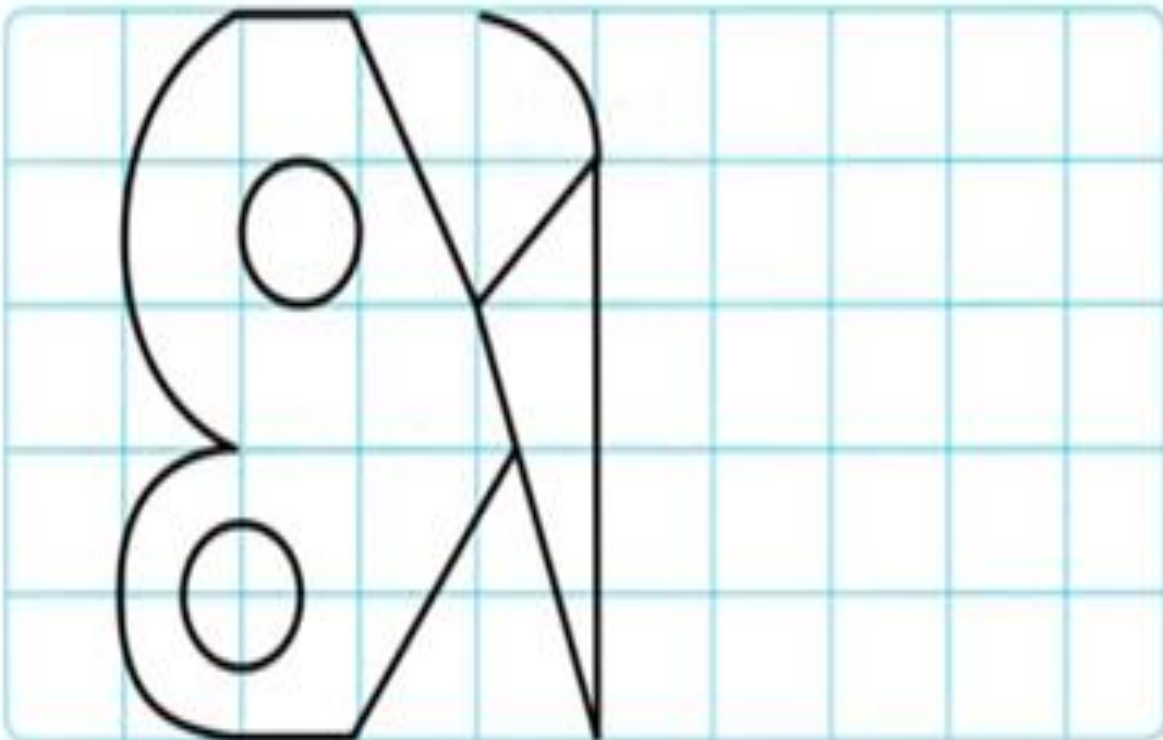
garnki



koza

kotek

Narysuj drugą połowę motyla – licz dokładnie kratki po lewej i po prawej stronie.



Przeczytaj treść zadania. Narysuj w ramce właściwe zadania. Napisz liczby, oblicz i uzupełnij odpowiedź.

W pokoju były 4 skakanki i 5 piłek.
Ile zabawek było razem w pokoju?



W pokoju było razem  zabawek.

Opowiedz, co robią dzieci przedstawione na zdjęciach. Napisz wyrazy po śladzie. Połącz zdjęcia z ich podpisami. Pokoloruj na zielono ramki zdjęć przedstawiających zabawy, które lubisz najbardziej.



skakanka



piłka



hula-hoop



klocki

- Ułóż z liter wyrazy – napisz litery we właściwej kolejności.
- Połącz liniami wyrazy z odpowiednimi obrazkami.

a k l a l



o n b a l



o r w e r



c e s e r



j g y a o d

