

**Tydzień: 30.03-03.04.2020r.**

**Grupa: języki i żuczki**

**Dzień 1. Kwoka i jej dzieci**

1. Ćwiczenia poranne wykonywane z rodzicem:

Dziecko- kurczątko swobodnie porusza się w różnych kierunkach, na hasło: Uwaga, kot!- ucieka do kurnika, wyznaczonego w pokoju, wydając odgłosy: pi,pi,pi. Na hasło: Nie ma kota, dziecko może znów swobodnie się poruszać.

2. Ćwiczenia dużych grup mięśniowych: dziecko-kaczuszka, chodzi po pokoju małymi kroczkami, kołysząc się na boki, co pewien czas wykonując skłony w przód, zbierają ziarenka i prostują się.

3. Ćwiczenia tułowia- Kogut zasypia, dziecko w siadzie klęcznym wykonuje skłon tułowia w dół z dotknięciem głową kolan- kogut chowa głowę w piórka. Potem powoli się prostuje i ustawia głowę prosto.

4. Ćwiczenia równowagi-na podwórku, dziecko-kurka stawia nogę za nogą po sznurku w taki sposób, aby z niego nie spaść.

5. Zabawa uspokajająca- dziecko chodzi po obwodzie koła z rytmicznym klaskaniem i powtarzaniem rymowanki: Na podwórku jest wesoło, wiele zwierząt chodzi wkoło. Ko, ko, ko i kwa, kwa, kwa, niech zabawa dalej trwa.

2. Słuchanie odgłosów dochodzących z wiejskiego podwórka.

Dziecko próbuje rozpoznać zwierzęta po głosach.

<https://www.youtube.com/watch?v=tj2ccM-9kF0>

3. Ćwiczenia klasyfikacyjne: dziecko odsłania po kolei obrazki przedstawiające zwierzęta hodowlane( kurę, krowę, owcę, pszczołę, gęsi), mogą być wydrukowane, narysowane bądź pokazane w internecie, podaje ich nazwę i zastanawia się jakie korzyści ma człowiek z hodowli tych zwierząt. Następnie dziecko układa pod obrazkiem zwierzęcia obrazki z odpowiednimi produktami: kura- jajka, gęś- jajka, pierze, owca- mięso, wełna, melko, krowa-mięso,mleko, pszczoły: miód, воск, mogą być wydrukowane, narysowane.

4. Zabawa Co pochodzi z mleka?

Rodzic prezentuje różne, naturalne produkty spożywcze dostępne z lodówki. Dziecko rozpoznaje i nazywa dane produkty oraz wskazuje, które z nich zrobione są z mleka, np. śmietana, masło. Jogurt, ser biały, ser żółty, kefir.

5. Zapoznanie się z literą: f, F

1. Mieszanie kolorów. Rodzic w 3 słoikach umieszcza farbę: żółtą, czerwoną i niebieską.

Pytamy dziecko, jakie kolory powstaną przez zmieszanie farb:

- żółtej i niebieskiej,
- niebieskiej i czerwonej,
- czerwonej i żółtej.

Po uzyskaniu od dziecka odpowiedzi mieszamy te farby.

#### 6. Analiza i synteza słuchowa słowa: farby.

Dzielenie słowa farby na sylaby i głoski.

#### 6. Co słycać na początku słowa farby?

Podawanie przykładów słów rozpoczynających się głoską f oraz kończących się głoską f. Z ilu głosek składa się słowo: farby?

#### 7. Karty pracy s.71, 82,83

### **Dzień 2. Na wiejskim podwórku.**

#### 1. Ćwiczenia poranne z dnia pierwszego.

#### 2. Oglądanie bajki „ Od ziarenka do bochenka”

<https://www.youtube.com/watch?v=99wOP1R-9r8>

Po obejrzanej bajce dziecko próbuje opowiedzieć krok po kroku jak powstaje chleb.

#### 3. Zabawa Co to za zwierzątko?

Rodzic opisuje dziecku wybrane zwierzę, bez podawania jego nazwy. Następnie dziecko stara się narysować opisane zwierzątko.

#### 4. Karta pracy, s. 72,84

5. Dziecko losuje obrazki zwierząt domowych, rozpoznaje je i nazywa, a następnie podaje jak największą liczbę czynności, które dane zwierzę wykonuje, np. pies- biega, szczeka, warczy, merda ogonem, szczyrzy kły.

6. Wykonanie pracy plastycznej: rodzic prosi aby dziecko wykonało na dużym arkuszu kartonu swoje podwórko ze zwierzętami, wykorzystując różnorodne materiały plastyczne.

(zachęcamy do przesyłania prac plastycznych na nasz e-mail:

[mieloweludki@kamienmilowy.org.pl](mailto:mieloweludki@kamienmilowy.org.pl))

#### 7. Karty pracy- s. 73,85

### Dzień 3. Co słycać na wsi?

1. Karta pracy, s. 74,86

2. Ćwiczenia poranne z dnia pierwszego.

3. Zabawa matematyczna: Jaki to kierunek?

Rodzie rysuje na kartonie jednego kota idącego w lewą stronę, jednego kota idącego w prawą stronę i motyla na wprost. Zadaniem dziecka jest określenie, w które strony poruszają się koty, a w którą stronę motyl. Zaznaczenie kierunku poprzez narysowanie mazakiem odpowiednich strzałek.

4. Zabawa: Według wskazań rodzica.

Rodzie staje za dzieckiem. Dziecko porusza się zgodnie ze wskazówkami rodzica.

np. Idziemy pięć kroków w prawo. Idziemy dwa kroki w lewo. Idziemy cztery kroki do przodu. Idziemy jednek krok do tyłu. Głaszczemy się lewą ręką po głowie? Dotykamy prawą ręką lewego kolana.

5. Dziecko wybiera sobie sylwetkę jednego ze zwierząt domowych i wykonuje polecenia rodzica ustawiając się w różnych miejscach, z zastosowaniem określeń położenia przedmiotów względem siebie, np. połóżcie zwierzątko przed sobą, połóżcie zwierzątko za sobą, połóżcie zwierzątko z boku, z prawej strony, podnieście zwierzątko do góry, gdzie znajduje się teraz?

6. Zadaniem rodzica jest narysować dziecku zwierzątka, które poruszają się w różnych kierunkach, w lewo i w prawo. Dziecko musi policzyć ile zwierząt porusza się w lewą stronę i w prawą stronę oraz napisać pod zwierzątkami ich daną ilość cyfrą bądź narysować odpowiednią ilość kresek.

7. Słuchanie piosenki U nas na podwórku przez dziecko.

<https://www.youtube.com/watch?v=R2PX4tFSz7k>

8. Rozmowa na temat piosenki razem z rodzicem: określenie tempa i nastroju piosenki, zwrócenie uwagi na powtarzające się elementy, nazywanie zwierząt o których jest w niej mowa, naśladowanie ich głosów.

9. Ćwiczenia emisyjne: Jak zwierzątko?

Dziecko naśladowuje na melodię piosenki, głosy różnych zwierzątek mieszkających w zagrodzie wiejskiej, np. ko,ko, kwa, kwa, mu, mu, be,be.

10. Zabawa Co robią zwierzątka?

Rodzie zadaje pytania: Co robi kogut? -pieje, Co robi kurka? Co robi gęś? Co robi kaczka?

11. Karty pracy, s. 75,87,88

12. Lepienie z plasteliny figurek zwierząt z wiejskiego podwórka.

#### Dzień 4. Zwierzęce rodziny.

1. Ćwiczenia poranne z dnia pierwszego.
2. Karta pracy s. 76,89,90
3. Rodzic pokazuje obrazki dziecku wydrukowane, narysowane bądź w internecie (burza, chmura, słońce, deszcz). Każdemu obrazkowi przypisany jest jakiś dźwięk, np. burza-ratatata, chmury-och!, słońce-ach!, deszcz-kap, kap. Rodzic pokazuje obrazki w różnej kolejności, a dziecko wydaje odpowiednie dźwięki.
4. Ćwiczenia matematyczne: Policz i pokaż.

Dziecko otrzymuje kartoniki z kreskami lub cyframi (od 1-9) wykonane przez rodzica. Rodzic mówi krótkie rymowanki w których występują liczebniki, a dziecko podnosi do góry kartonik, na którym jest tyle kresek lub dana cyfra. np.

Małe trzy świnki kwicz: kwi, kwi, kwi.

Idą drogą dwa kurczaczki, oglądają polne maki.

Cztery białe koty mają czarne łapy.

Sześć gąsiątek po stawie pływało, przez co zmoczone pióra miało.

W stajni pięć koników stało i się sianem zajadało.

Dziewięć krów muczało, bo pić im się chciało.

Siedem baranków na łące brykało.

Osiem królików noskami ruszało, siano wachało.

5. Ćwiczenia klasyfikacyjne Co jedzą zwierzęta?

Rodzic układa przed dzieckiem obrazki różnych pokarmów np. ryby, trawa, mięso, kapusta, marchewka, siano, ziarna. Obrazki mogą być wydrukowane, narysowane. Dziecko nazywa je a następnie mówi dane zwierzątko, które się nimi żywi.

6. Zabawa dydaktyczna: Rodzice i ich dzieci.

Rodzic układa przed dzieckiem obrazki przedstawiające zwierzęta dorosłe i ich dzieci. Wspólnie omawiamy różnice w wyglądzie i prawidłowo nazywamy mamę, tatę, dziecko, np. klacz, koń, źrebię, maciora, wieprz, prosię, gęś, gąsior, gąsięta, kaczka, kaczor, kacząta.

Następnie dziecko segreguje obrazki zwierząt na dwie grupy. Jedna ze zwierzętami przedstawiająca dzieci, a druga ze zwierzętami- rodzicami.

7. Karty pracy, s. 77

8. Wykonanie królika z klamerką.

Rodzic wycina kontur królika z kolorowego kartonu. Dziecko wycina nos z czerwonego papieru i przykleja go w odpowiednim miejscu. Domalowuje czarnym flamastrem, kredką oczy (po obu stronach), pyszczka i wąsika. Zrobienie ogonka z kłębka wełny i doklejenie go z tyłu. Przypinanie u dołu spinacza do bielizny, który będzie wyglądał jak łapki króliczka.

**Dzień 5. Wiosna na działce.**

1. Karty pracy, s. 78,91,92
2. Ćwiczenia poranne z dnia pierwszego.
3. Słuchanie wiersza H. Zdzitowieckiej W naszym ogródeczku.

W naszym ogródeczku zrobimy porządki:

Zgrabimy ścieżki, przekopimy grządki!

Na grządkach wyrosnie:

fasolka, marchewka, sałata, groszek, czerwona rzodkiewka.

W naszym ogródeczku, posiejemy kwiatki,

posiejemy kwiatki- będą nam pachniały fiołki i bratki,

nasturcje, goździki, nagietki i groszek i ta biała lilia, co tak żółci nosek.

4. Rozmowa na temat wiersza.

Co zrobimy w ogródku?

Co będzie nam potrzebne do kopania, a co do grabienia?

Jakie warzywa wyrosną w ogródku?

Jakie kwiaty wyrosną w ogródku?

5. Karty pracy, s. 79

6. Wyjaśnienie nazw kwiaty ogrodowe, kwiaty polne.

7. Zabawa ruchowa z elementem równowagi- Nie podepcz grządek.

Rodzic sznurkiem wyznacza zarys grządek. Dziecko spaceruje wąskimi ścieżkami, starając się nie nadepnąć grządek.

8. Zapoznanie z wyglądem dżdżownicy oraz jej rolą w spulchnianiu gleby. Co to za zwierzę? Jak się porusza?(pełza, wsuwa się pod ziemię), wyjaśnienie nazwy dżdżownica? Nazwa pochodzi od tego, że wychodzi z ziemi w czasie deszczowej (dżdżystej) pogody.

## 9. Słuchanie ciekawostek na temat dżdżownicy.

Dżdżownica porusza się dzięki mięśniom wora skórno-mięśniowego. Twarde włoski umieszczone na dolnej części umożliwiają jej ruch do przodu i kopanie kanalików w ziemi. Dżdżownica nie ma wyodrębnionej głowy ani oczu. Reaguje jednak na światło. Prowadzi nocny tryb życia. Oddycha przez skórę, musi przebywać w stale wilgotnym otoczeniu. Promienie słoneczne wysuszyłyby jej skórę, dlatego w dzień przebywa pod ziemią w wykopanych przez siebie kanalikach. Na powierzchnię ziemi wychodzi w nocy. Zwierzę możemy zobaczyć na powierzchni ziemi w deszczowe dni, gdy woda zaleje mu korytarze. Dżdżownica żywi się zbutwiałymi liśćmi i innymi częściami roślin, które wciąga do swoich kanalików. Niestrawione części roślin i ziemię, którą połyka na różnych głębokościach, wydalą na powierzchnię ziemi. Przyczynia się w ten sposób do wymieszania gleby z różnych warstw. Kanaliki, które drąży dżdżownica spulchniają glebę i ułatwiają do niej dostęp powietrza i wody. Im więcej dżdżownic w glebie, tym jest ona lepsza. Dlatego rolnicy, ogrodnicy, działkowcy starają się chronić te zwierzęta.

## 10. Karty pracy, s. 80.