

Propozycje zabaw dla 5 latków (16.04)

1. Kochani, dzisiaj przeniesiemy się na wieś 100 lat temu. Zachęcamy Was do obejrzenia pięknego, interesującego filmu, który przedstawia, jak dawniej żyli ludzie na polskiej wsi. Podczas filmu, będzie prezentacja staropolskiej zabawy pt. „Siała baba mak”, spróbujcie pobawić się w nią z rodzeństwem lub rodzicami 😊

<https://www.youtube.com/watch?v=Gh6EMIHGNr0>

2. Zestaw ćwiczeń gimnastycznych w formie opowieści ruchowej (rodzic czyta głośno).

- *Nastał ranek, z kurnika wychodzi domowe ptactwo* - marsz po pokoju, naśladowanie głosów ptactwa domowego:

- kury - *ko, ko, ko*
- indyki - *gul, gul, gul*
- kogut - *kukuryku*

- *Zatrzymują się, machają skrzydłami* - wykonywanie ruchów rękami.

- *Rozglądają się czy gospodarz niesie dla nich ziarno* - wykonanie skrętów szyi w prawą i lewą stronę.

- *Kogut wskoczył na płot* - wykonywanie podskoków obunóż.

- *Gospodarz sypie ziarno* - skłony w przód.

- *Gospodarz idzie do obory. Wyprowadza konie, krowy na pastwisko* - przemieszczają się na czworakach.

- *Zwierzęta żeby dojść na pastwisko przechodzą przez mostek* - przejście na czworakach po szerokiej ławeczce.

- *Zwierzęta się najadły. Odpoczywają ciekawie się rozglądając* - przejście do leżenia przodem, podparcie dłońmi o podłogę, unoszenie głowy jak najwyżej, spoglądanie raz w jedną, raz w drugą stronę.

- *Zapadają w drzemkę, leżą na jednym boku, po chwili odwracają się na drugi bok* - przechodzą z leżenia na prawym boku do leżenia na lewym boku.

- *Zbliża się wieczór, zwierzęta wracają do obory* - chód na czworakach, przejście przez "mostek" (jak wyżej).

Na zakończenie ćwiczenie rozluźniające - stanie w lekkim rozkroku, swobodny zwis tułowia i rąk.

3. Zabawy rozwijające umiejętność liczenia oraz syntezy i analizy słuchowej. Karty pracy w załączniku.



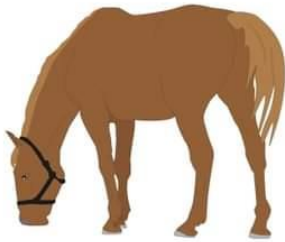
**NAZWIJ ZWIERZĘTA.
POKOLORUJ TYLE KWADRATÓW,
ILE SYLAB SŁYSZYSZ W WYRAZACH.**



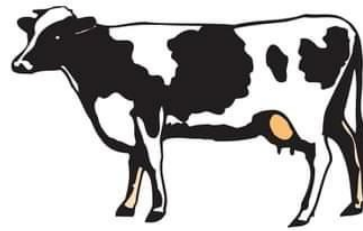
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



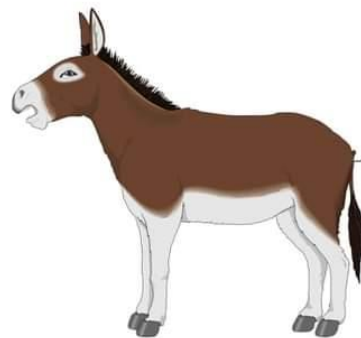
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



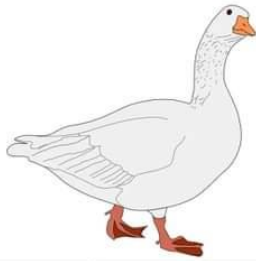
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



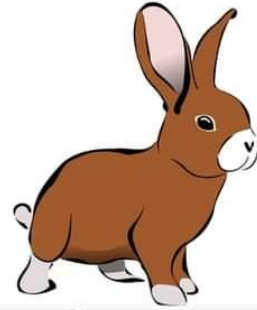
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



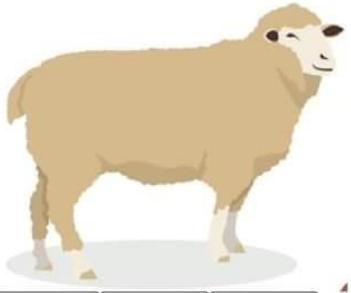
**NAZWIJ ZWIERZĘTA.
POKOLORUJ TYLE KWADRATÓW,
ILE SYLAB SŁYSZYSZ W WYRAZACH.**



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



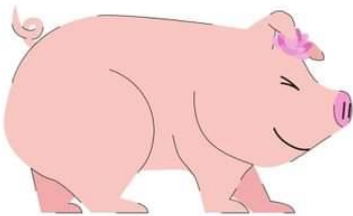
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



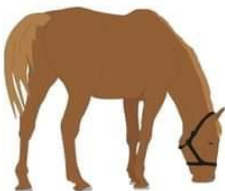
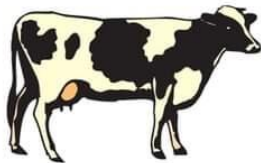
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

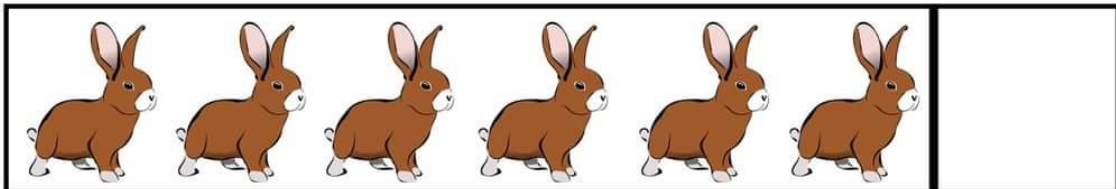
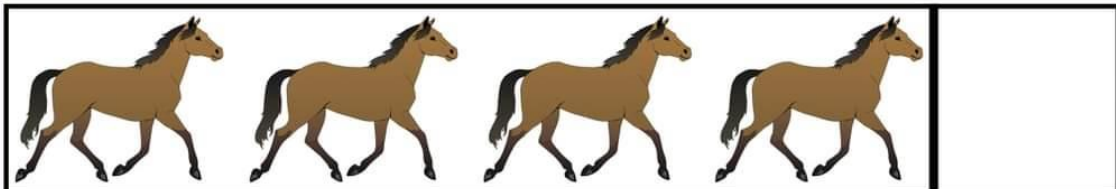
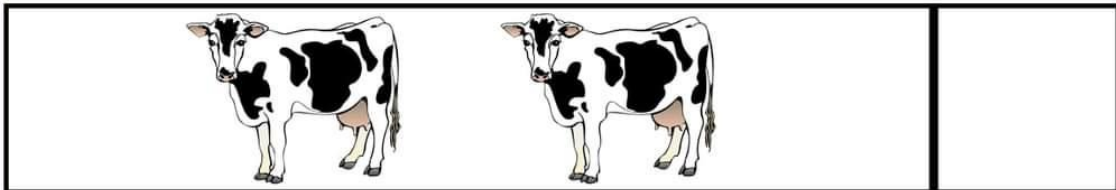
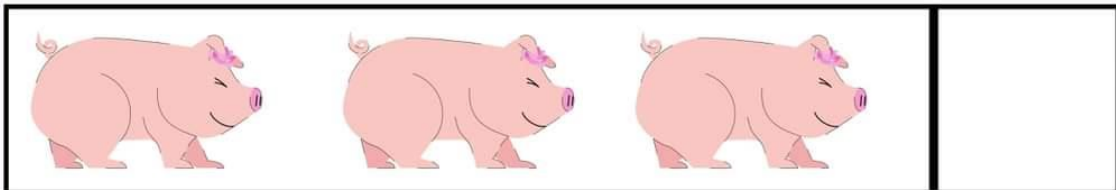


**POLICZ ZWIERZĄTKA NA OBRAZKU I ZAPISZ W OKIENKU
ODPOWIEDNIĄ CYFRĘ LUB ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ KRESEK.**



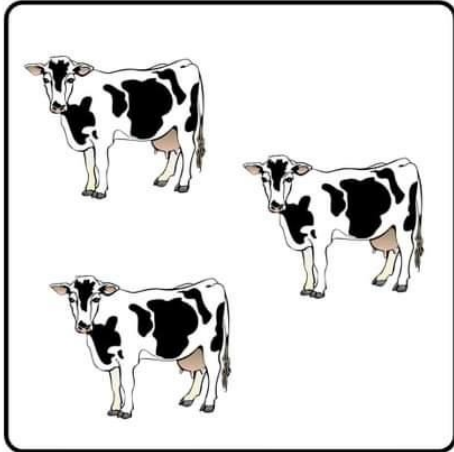


**POLICZ I NAPISZ ODPOWIEDNIĄ ILOŚĆ KROPEK
LUB JEŚLI POTRAFISZ - ODPOWIEDNIĄ CYFRĘ.**



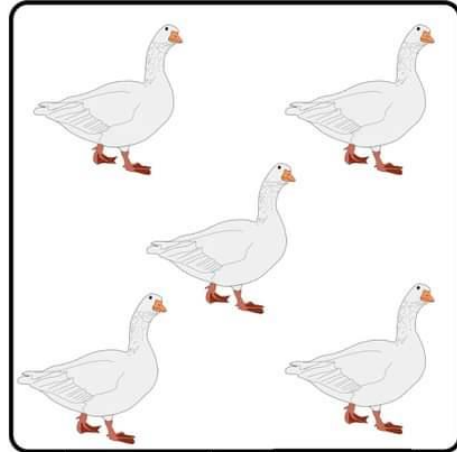


POLICZ I POKOLORUJ ODPOWIEDNIĄ CYFRĘ.



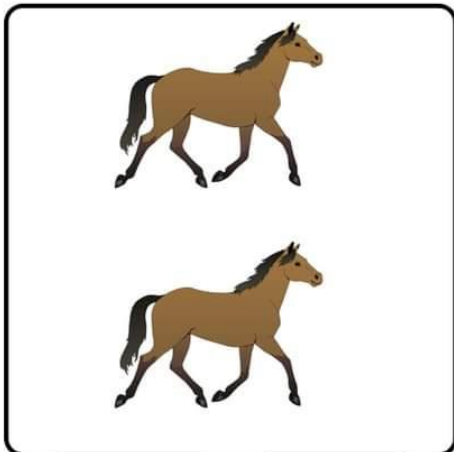
3

4



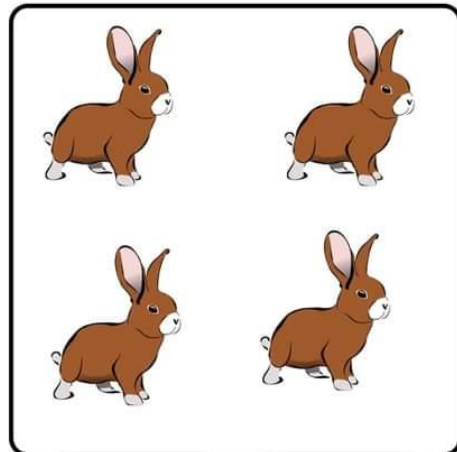
5

2



1

2



8

4



**POKOLORUJ TYLKO TE ZWIERZĘTA,
KTÓRE SĄ ZWRÓCONE W PRAWĄ STRONĘ.**

