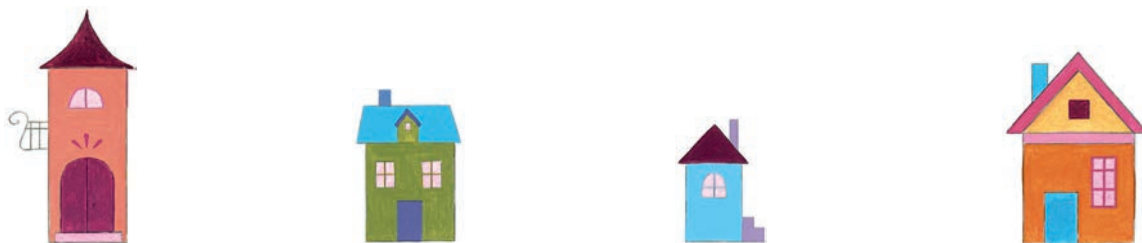


1. Otocz pętlami: największy element w pierwszym rzędzie, najdłuższy element w drugim rzędzie, najszerzy element w czwartym rzędzie i najwyższy element w drugim rzędzie od dołu.



2. Przyklej brakujące numery na balonach.



1. Wyrazy, które mogą się przydać przy opisywaniu różnych przedmiotów połącz z odpowiednim workiem.

KSZTAŁT



MATERIAŁ



KOLOR



WAGA



WIELKOŚĆ



okrągły

ciężki

duży

masywny

podłużny

mały

ciemny

ogromny

z papieru

wielokolorowy

kwadratowy

lekki

skórzany

zamszowy

1. Przyjrzyj się domkom po lewej stronie. Połącz każdy domek z figurami , z których powstał.

The image contains a matching exercise with 7 rows. Each row consists of a house on the left and its constituent geometric shapes on the right. The shapes are: a large square for the main body, a triangle for the roof, a small square for a door, and small squares or rectangles for windows.

House	Shapes
Red house with purple roof, yellow windows, and purple door.	Yellow square, 4 blue squares, green rectangle, red triangle.
Yellow house with red roof, green windows, and green door.	Red square, 2 yellow squares, purple rectangle, purple triangle.
Green house with blue roof, yellow windows, and blue door.	Green square, 3 purple squares, blue rectangle, blue triangle.
Green house with purple roof, blue windows, and purple door.	Purple square, 5 yellow squares, red rectangle, green triangle.
Purple house with green roof, yellow windows, and red door.	Green square, 2 yellow squares, blue rectangle, blue triangle.
Green house with blue roof, purple windows, and blue door.	Green square, 3 blue squares, purple rectangle, purple triangle.
Yellow house with red roof, blue windows, and green door.	Yellow square, 4 green squares, green rectangle, red triangle.

2.

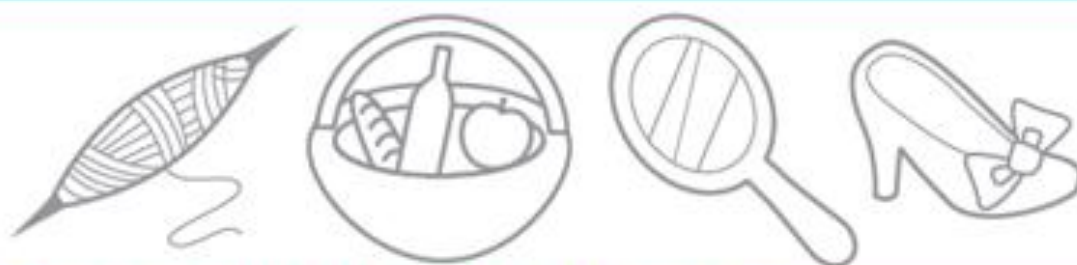
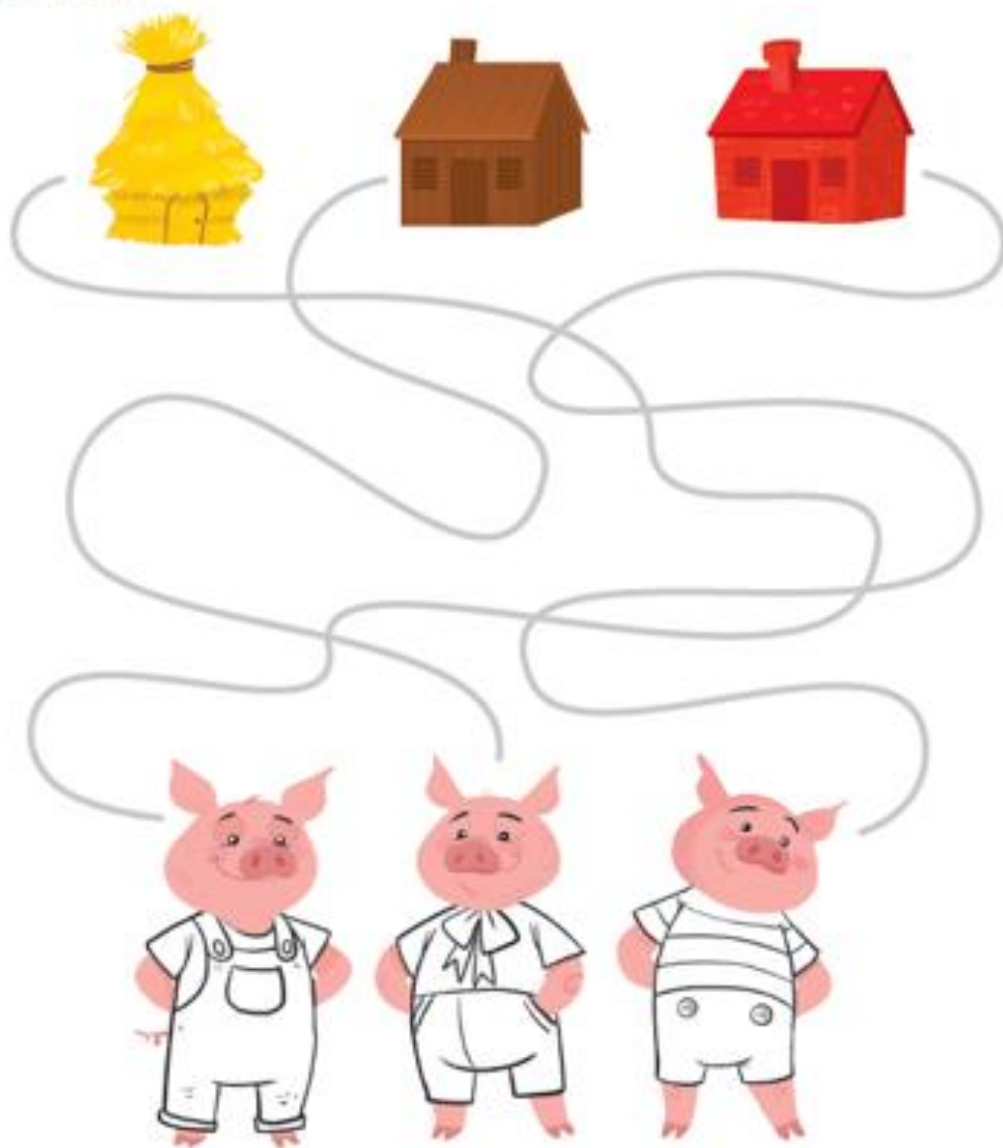
Powiedz, z jakich baśni pochodzą ci bohaterowie. Połącz postacie z odpowiednimi przedmiotami.



Ułóż pętlą właściwy cień Kota w butach.

3.

Rysuj po śladach drogi świnek do ich domków. Pokoloruj ubranko każdej świnki na taki kolor, jaki ma jej domek.



Pokoloruj rysunki przedmiotów. Czy wiesz, z jakich baśni pochodzą?

4

4.

Popatrz na obrazek księcia, o którym marzy królewna. Wśród pozostałych obrazków, odzukaj taki sam obrazek i rysuj po śladzie szarej pętli wokół niego.



Rysuj po śladzie drogę księcia do zamku.

5. Znajdź 4 różnice.



6. Znajdź jak najwięcej różnic. Wszystkich jest 12.

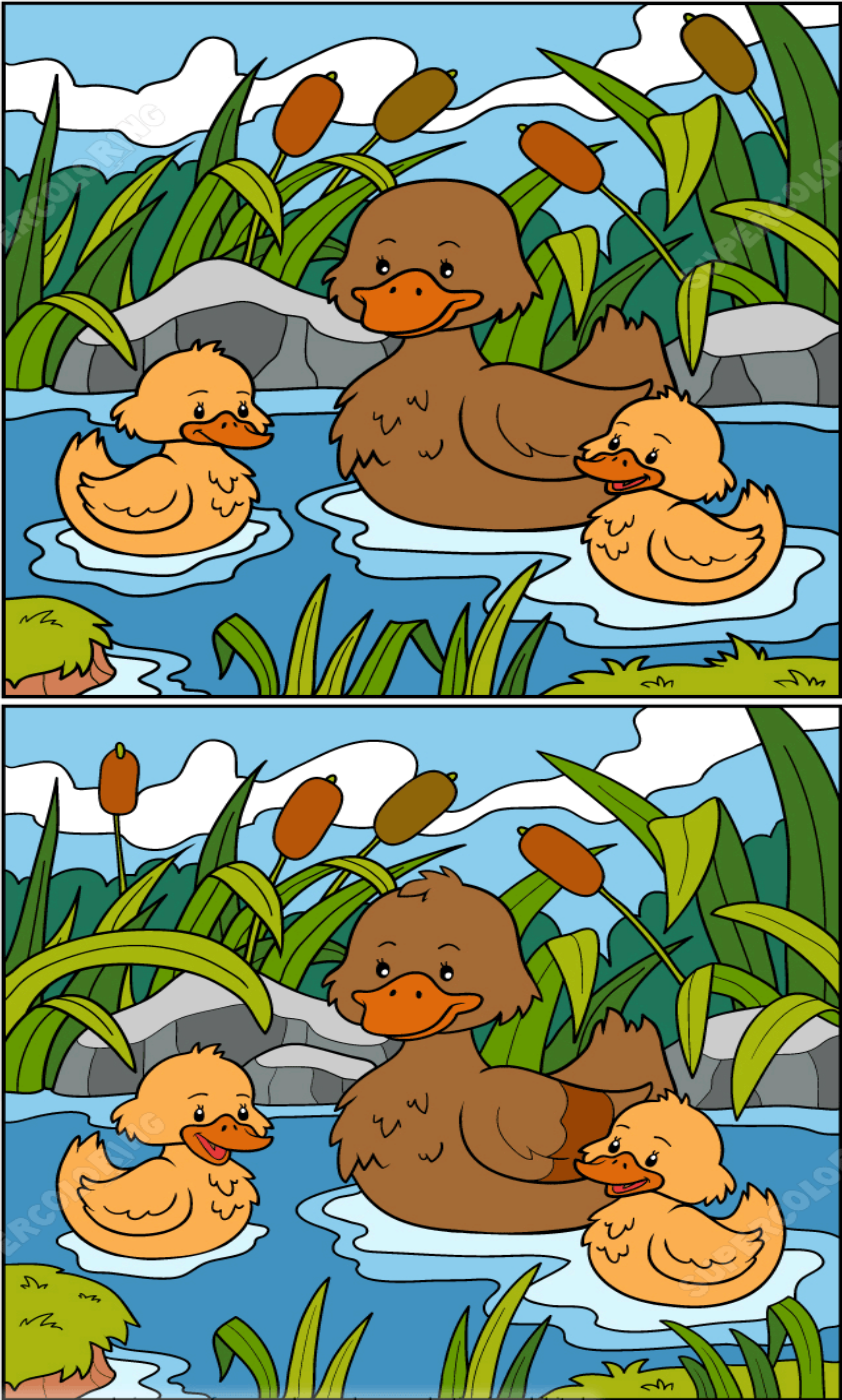


Image printed on www.supercoloring.com for personal use only - reproduction is prohibited

Propozycje zabawy rytmiczno – relaksacyjne.

Zabawa 1. Dziecko biega w rytm puszczonej muzyki.

W pewnym momencie Rodzic zatrzymuje odtwarzacz i prosi, aby dziecko dotknęło jak najszybciej ściany.

Po wykonaniu zadania znowu puszcza muzykę i przerywa wymyślając kolejne polecenie np.

- dotknąć osobę, która jest wyższa,
- dotknąć lewej nogi,
- dotknąć niebieskiej rzeczy,
- dotknąć ściany, na której wisi obrazek,
- dotknąć krzesła, itp.

Zabawa 2. Dziecko biega w rytm muzyki. Gdy muzyka ucichnie Rodzic i dziecko witają się czołami, piętami, łokciami, nosami, pupą, kciukiem, uchem itp.

Zabawa 3. Rodzic ustala z dzieckiem zasady zabawy przed puszczeniem muzyki, jakie ruchy dziecko musi wykonać, gdy będzie wymawiał liczebniki od 1 do 3.

Tak, więc na hasło 1, dziecko ma stać na baczność, na hasło 2 wykonuje przysiad, a na hasło 3 pajacyka.

Ilość liczebników jest uzależniona od wieku dzieci, 4-latek zapamięta 3 ruchy, ale 5 -latek nawet do 5. Oczywiście im więcej liczebników, tym lepsza zabawa. Podobnie jak w powyższych zabawach rodzic puszcza muzykę, i ją zatrzymuje.

Zabawa 4. Masażyki w rytm muzyki.

Zabawa rozluźnia, wycisza. Należy przygotować koc, różne piłki (małe, duże, lekkie, nieco cięższe, z kolcami). Dziecko leży na kocu, na brzuszku. Należy zadbać by dziecku było ciepło i wygodnie. Dorosły masuje plecy, nogi, ręce dziecka, w takt muzyki. Podczas masażu należy różnicować dotyk np. oklepywanie, pocieranie, ugniatanie oraz różną siłę docisku. Do masażu można wykorzystać różne piłki, w ten sposób dziecko doświadczy różnorodnych doznań dotykowych. Później następuje zamiana ról.

Zabawa 5. Moje uch słyszy.

Należy przygotować różne przedmioty, które wydają dźwięki, np. dzwonek, klucze, gwizdek, pozytywkę, skrzypiące drzwi, garnek. Można też klasnąć, tupnąć, zapukać w drzwi, szybę. Dziecko z zasłoniętymi oczami ma odgadnąć co to za dźwięk. Zabawa rozwija percepcję i uwagę słuchową.