

31.03.2021

Dzień dobry Serduszka! Dzień Dobry Rodzice! 😊

1. Tradycyjnie zaczynamy od małej dawki ruchu.

Propozycje zabaw ruchowych

Kto potrafi tak jak ja – zabawa z elementem równowagi.

Dzieci próbują utrzymać równowagę podczas naśladowania czynności demonstrowanych przez rodzica:

- rysowanie na podłodze kółek palcami stóp,
- stanie na jednej nodze jak bocian,
- podnoszenie kolana i przekładanie pod nim woreczka (woreczek można zastąpić zwiniętymi skarpetkami)
- stanie na jednej nodze i próby klaśnięcia nad głową,
- chodzenie z woreczkiem na głowie,
- chodzenie z woreczkiem na stopie,
- obracanie się dookoła i stanie na jednej nodze,
- stanie na jednej nodze i klaskanie nad głową,
- chodzenie z zamkniętymi oczami w przód, a następnie w tył.

Baletnica – zabawa naśladowcza. Dzieci siedzą na krzeselkach z uniesionymi piętami, dotykając podłogi czubkami palców. Na sygnał przestawiają stopy kolejno: do przodu, do tyłu i w bok, naśladując kroki baletnicy chodzącej na palcach.

2. Zabawy w kodowanie.

Potrzebne będą jeden rodzaj dowolnych klocków (drewniane, lego czy inne.)

Rodzic zaczyna układać rytm np.

Czerwony klocek, niebieski, czerwony, niebieski....

Żółty, żółty zielony, żółty, żółty zielony, żółty.....

Czerwony, żółty niebieski, czerwony.....

Można wymyślać inne propozycje, utrudniać, czy ułatwiać szeregi w zależności od możliwości dziecka.

Zadaniem dziecka jest dokończenie zaczętego szeregu.

3. Zabawa „Kropki na kostce”

Dzieci rzucają kostką do gry. Liczą i podają liczbę kropek. Następnie wykonują zadania:

- 1 – podskocz 1 raz
- 2 – wymień 2 nazwy kolorów
- 3 – pogłaszcz 3 razy osobę znajdującą się najbliżej ciebie
- 4 – wystukaj rytm składający się z 4 uderzeń
- 5 – wstań i usiądź 5 razy
- 6 – pomachaj ręką 6 razy

4. Karta pracy nr 58 (Nowa Trampolina czterolatka cz. 3)

Pomóż Trampolinowi znaleźć na łące 6 kolorowych pisanek. Dorysuj pod obrazkiem tyle kurczaczków, żeby wszystkich było tyle samo, ile jest ukrytych pisanek.

5. Zadanie dla chętnych do wydrukowania.

**DORYSUJ KORALE ZGODNIE ZE WZOREM,
NAZWIJ FIGURY.**

