

Czwartek 04.06.2020

- 1. Rozmowa w oparciu o fotografie na temat „ W co się bawią dzieci na całym świecie?”.**







Podczas oglądania fotografii poproś dziecko o opisywanie kogo, co widzi. Zadaj pytania:

- Co oni robią?

- Czy osoby na tym zdjęciu są wesołe, smutne?

- Jak myślisz, dlaczego?

Zwracamy uwagę na budowanie poprawnych gramatycznie zdań.

Przeczytaj dziecku poniższe zabawy z różnych stron świata. Po zapoznaniu z nimi, wybierzcie najciekawszą i wspólnie się zabawcie 😊

1. PAKISTAN - Rangoli

Ta egzotyczna zabawa polega na tworzeniu barwnych kompozycji-obrazów na ziemi lub asfalcie. Narysujcie dowolny kształt lub wzór, łatwy do wypełniania. Może to być np. jakiś duży kwiat, fantastyczny domek czy mandala. Teraz należy „pokolorować” obraz barwnymi i niezwykłymi „wypełniaczami”: trawą, kamyczkami, płatkami kwiatów, listkami itp.

2. STANY ZJEDNOCZONE - Podchody

Za praojców tej zabawy uważa się powszechnie północnoamerykańskich Indian. Dzieciom sprawia ona największą frajdę wtedy, gdy rozgrywa się w lesie. Podchody polegają na tym, że ich uczestnicy dzielą się na dwie grupy (musi więc brać w nich udział więcej niż jeden dorosły) i jedna grupa dzieciaków wychodzi w teren wcześniej o jakieś pół godziny, po czym „ucieka”, zostawiając po drodze strzałki, ślady i zadania do rozwiązania (listy) dla przeciwników, czyli drugiej grupy, która musi ją dogonić.

3. GHANA - Pilolo!

W tym kraju wiele dzieci ma ograniczony dostęp do zabawek, ale maluchy wiedzą, jak się rozerwać i bez nich! Do Pilolo potrzeba kamyków (jeśli gra toczy się na trawie) lub monet (gdy gracie na podłożu pełnym kamyczków lub w domu). Na ziemi narysujcie linię lub połóżcie na dywanie sznurek. Wybierzcie spośród uczestników gry (musi ich być min. czterech) szefa. Będzie on dawał sygnał do startu i decydował, kto wygrał dany wyścig. Teraz gracze muszą się odwrócić tyłem do linii, a szef pochowa w trawie czy porozkłada na ziemi lub dywanie kamyczki (monety). Gdy szef da sygnał, gracze stają przodem do linii i na hasło „Pilolo!” zaczynają wyścig w poszukiwaniu kamyka czy monety. Kto pierwszy znajdzie i najszybciej przybiegnie z powrotem za linię, dostaje od szefa jeden punkt. Szefem są wszyscy zawodnicy kolejno, zmienia się on co wyścig.

4. NORWEGIA - Z tarczy na tarczę

Dzieciaki wikingów do tej zabawy używały tarcz ojców, wojowników. Wam muszą wystarczyć raczej pokrywki od garnków. Do tego – nieduża piłeczka, najlepiej pingpongowa. Jeśli malec bawi się sam, powinien jak najdłużej odbijać piłkę na swojej „tarczy”, starając się bić własne rekordy. Gdy gra większa liczba dzieci, należy odbijać piłkę z tarczy do tarczy w parach. Wygrywa para, której uda się najdłużej odbijać piłeczkę.

5. GRECJA - Raz, dwa, trzy – Baba Jaga patrzy!

Oczywiście po grecku tytuł tej gry brzmi zupełnie inaczej, jednak ponieważ w Polsce popularna jest pod taką nazwą, to ją wykorzystajmy. Polecamy ten podwórkowy hucior, bo jego zasady są proste, a frajdy z zabawy mnóstwo! W grze uczestniczy minimum trójka dzieci. Jedna osoba to Baba Jaga. Stoi tyłem do pozostałych i woła: „Raz, dwa trzy, Baba Jaga patrzy”. W tym czasie dzieci szybko biegną w jej stronę. Na słowo „patrzy” Baba Jaga odwraca się. Kto nie zdołał się zatrzymać w bezruchu, wraca na start, kto zaś pierwszy dotknie Baby Jagi, ten zajmuje jej miejsce.

6. AUSTRALIA - Kwadraty

Zręcznościowa gra dla czterech uczestników, do której potrzebna jest piłka. Oto jej zasady: dorosły rysuje na ziemi (nie może to być wysoka trawa) spore kwadratowe pole i dzieli je na cztery równe części. Każdy z powstałych kwadratów musi mieć wielkość co najmniej 2x2 m. Gracze kolejno zajmują jedno takie pole – to ich „królestwa”. Dzieciaki podają sobie piłkę (ale tylko nogami lub ręką, nie wolno jej łapać!), odbijając ją do sąsiada. Zanim zostanie odbita, może dotknąć ziemi na kwadracie danego gracza tylko jeden raz. Jeśli zawodnik nie zdoła piłki po takim trafieniu w jego pole wybić, odpada. Wygrywa grę ten z malców, który zostanie na polu ostatni. Nazywa się go „królem kwadratów”.

7. HISZPANIA - Przeciąganie liny

Do zabawy wystarczą mocna lina lub gruby sznurek oraz nieduża chustka z materiału (np. bandanka). Chusteczkę zawiąż na supeł na samym środku liny. Podziel dzieci na dwie grupy (zawodników musi być co najmniej dwóch i najlepiej – parzysta liczba). Na ziemi narysuj linię. Każda z grup ma stanąć gęsiego po jej dwóch stronach, w odległości około dwóch kroków. Na twoje hasło „start” dzieciaki zaczynają ciągnąć linę, każda drużyna w swoją stronę. Wygrywają ci zawodnicy, którzy przeciągną chustkę na swoją stronę, za wytyczoną linię, np. o dwa kroki. Pamiętaj o nagrodach!

Karty pracy do uzupełnienia – karta numer 28 (obie strony).

2. Zestaw ćwiczeń gimnastycznych według metody C. Orffa.

1. Podskoki i bieg w rytm ulubionej muzyki. Koła rozłożone na podłodze w różnych miejscach. Dziecko biega w rytm muzyki, na zmianę w muzyce podbiega do najbliższego koła wskakuje do środka i wyskakuje na zewnątrz. Powtarzamy trzy razy. (koła można ułożyć przy pomocy sznurka, kolorowych wstążek itp.)
2. „Taniec z wstążką”- do wybranej muzyki. Dziecko bierze wstążkę i tańczy w rytm muzyki (naśladuje ruchy rodzica).
3. Improwizacja ruchowa do wybranej muzyki. Dziecko wykorzystuje wstążkę i tańczy tak jak podpowiada mu muzyka.
4. Dziecko układa przed sobą wstążkę w kształcie koła, a następnie wykonują płynne dowolne podskoki – do wewnątrz i na zewnątrz koła.
5. Do tego ćwiczenia potrzebna będzie piłka. Dziecko leży przodem, ramiona w bok i przetacza piłeczkę z jednej ręki do drugiej pod wzniesionym tułowiem tak, aby piłka przetaczała się pod klatką piersiową.
6. Wyklaskiwanie i wytupywanie rytmu wg. następujących słów: „Mucha chodzi po suficie, czy wy też tak potraficie”
7. Dziecko leży na plecach i naśladuje chodzenie muchy po suficie.
8. Zabawa rytmiczna „Zegary”.
Rodzic recytuje wiersz:
„Mamy w domu zegary,
tylko by nam tykały
- tyki – taki – tyki –taki – tyki –taki – tyki –taki”.
- Dziecko siedzi w siadzie skrzyżnym i na słowa : tyki – taki wykonują skłony boczne (naśladuje wahadło).
9. Marsz po obwodzie koła z wymachiwaniem wstążkami nad głową.