24.04.2020

1. Zabawa Echo

Do zabawy potrzebne są 2 osoby. Para staje naprzeciwko siebie na odległość ok 1 m. Jedna osoba jest nadawcą, druga odbiorcą. Nadawca wydaje z siebie różne dźwięki: krótkie, długie, niskie, wysokie. Jego partner stara się je powtórzy. Co jakiś czas partnerzy zmieniają się rolami.

2. Zabawa mimiczna- Wyczarowujemy miny.

Dziecko siada z lusterkiem przodem do rodzica. Rodzic jest magikiem, który posiada czarodziejską różdżkę. Rodzic wypowiada magiczne zaklęcia, np. Czary mary, jesteś wesoły, czary mary, jesteś smutny, itd. Dziecko na swojej buzi pokazuje minę, dopóki rodzic-magik- nie poleci spojrzeć w lusterko. Gdy dziecko spojrzy w lusterko, zostaje odczarowane.

3. Rysowanie coraz mniejszych szlaczków

4. Wymawiania samogłosek: **a, o, i, u, y, e** ciągle, aż braknie tchu, a potem krótko, robiąc przerwy pomiędzy poszczególnymi dźwiękami.

5. Słuchanie wiersza:

Dorota Gellner „ Śmieszny zamek”

W ciemnym kącie, ZATRUDNIMY:

Pełnym kurzu, 1. Tłum rycerzy

Śmieszny zamek, 2. Smoka, który zęby szczerzy

Jest na wzgórzu. 3. Pazia

Wszyscy , który 4. Króla

W nim mieszkali, 5. I królową!

Dawno gdzieś I zaczniemy bajkę nową!

Pouciekali.

Więc na starej wisi bramie

Ogłoszenie w złotej ramie:

6. Rozmowa na temat wiersza:

- Gdzie był zamek?

- Czy ktoś w nim mieszkał?

- Jak mógł wyglądać taki opuszczony, śmieszny zamek?

- Co znajdowało się na bramie?

- Kogo chciano zatrudnić?

7. Zabawa „ Poruszam się jak…”

Dzieci naśladują ruchy postaci, które chciano zatrudnić w zamku. Poruszają się dostojnie jak król czy królowo, syczą i szczerzą zęby jak smok: poruszają się sztywno jak rycerz….

8. Namaluj jak ty wyobrażasz sobie śmieszny zamek.

9. Rysuj po śladach

10. narysuj według wzoru

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 10 | 9 | 8 | 7 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

11. Uzupełnij figury w pętlach, tak aby w każdej było ich 10