**Czwartek 02.04.2020**

1 ,, Dzień dobry zwierzątka’’ – zabawa artykulacyjna rozwijająca aparat mowy. Rodzic prosi, żeby podczas słuchania opowiadania dziecko naśladowało ruchami narządów mowy i dźwiękami zachowanie zwierząt.

,, Dzień dobry zwierzątka’’

 Bardzo wcześnie rano wszystkie zwierzęta jeszcze smacznie spały.

Koguty i kury w kurniku na grzędzie ( *dzieci oblizują czubkiem języka*

*górne zęby po wewnętrznej stronie )*, krowa i koń w oborze (*wysuwają język za górne zęby i cofają go do podniebienia miękkiego)*

a piesek w budzie (*ustawiają język w przedsionku jamy ustnej i oblizują górne zęby).* Pierwszy obudził się kogut, wyskoczył z kurnika

(*szeroko otwierają buzie i wysuwają język, nie dotykając o zęby)*

rozejrzał się po podwórku ( *ma szeroko otwarte usta i przesuwają język w kącik ust),* wyskoczył na płot ( *wysuwają język nad górną wargę)* i głośno zapiał –kukuryku!! Głośne pianie koguta obudziło kury, które zawołały – ko- ko- ko!! Na śniadanie kurki zjadły ziarenka

(*dzieci chwytają ziarenka ryżu preparowanego wargami).*Obudził się też piesek, zaszczekał – hau, hau, hau!! Pobiegł w koło podwórka

( *otwiera szeroko usta i oblizuje wargi ruchem okrężnym).* Zmęczył się

bardzo tym bieganiem i dyszy (*wysuwa język do brody).* Wyszedł także ze swej kryjówki kotek i zamiałczał – *miau, miau!!* Wypił mleczko z miseczki ( *wysuwa język nad dłońmi ułożonymi w kształcie miseczki).* W chlewiku świnka zaczęła potrącać ryjkiem drzwi. Krowa zaryczała – muu, muu!! A koń zaparskał, że też już nie śpi ( *paska, kląska).* A ty co mówisz wszystkim rano, gdy się obudzisz? ( *dziecko mówi: dzień dobry).*

2 ,, Tyle kroków’’ – zabawa słuchowo – ruchowo. Rodzic wypowiada nazwy zwierząt: krowa, kot, kura, indyk,koń, owca, a dziecko dzieli je na głoski i wykonuje tyle kroków do przodu, ile głosek jest w danym słowie.

3 Proszę o przeczytanie dziecku wiersza pt. ,, W domu najlepiej’’

,, W domu najlepiej’’ Agnieszka Frączek

Dorsz Dionizy, jak bociany,

chciał mieć gniazdo pod chmurami,

lecz, gdy znalazł się na dachu,

zaraz drapnął w dół ze strachu.

Ślimak Dyzio chciał się ukryć,

hen, na drzewie, w dudka dziupli,

a ów dudek z marnym skutkiem

wtykał czubek w kundla budkę..

Pies się do muszelki wciskał,

ale zmieścił tam, ćwierć pyska.

Dzik w pośpiechu siadł na grzędzie

- spadał z niej dwa razy prędzej.

Pomyśleli... podumali…

I do domów się udali.

Po przeczytaniu zadajemy dziecku kilka pytań związanych z wierszem.

*Czy wiersz cię rozbawił? Dlaczego?*

*Które zwierzę cię najbardziej rozbawiło?*

*Posłuchaj wiersza jeszcze raz i powtórz rymujące się słowa.*

*O jakich zwierzętach jest mowa w wierszu?*

*Gdzie zwykle mieszkają te zwierzęta?*

*Dlaczego właśnie tam?*

*Gdzie chciało zamieszkać każde z tych zwierząt?*

*Jak się skończyły ich próby zamieszkania w innych niż zwykle miejscach?*

*Czy to były odpowiednie dla nich domy? Dlaczego?*

*Co by było, gdyby człowiek chciał zamieszkać w tych miejscach, które*

*wybrały zwierzęta?*

*Po co zwierzęciu potrzebny jest dom?*

*Jak się nazywają domy znanych nam zwierząt: kury, świnki, konia, krowy?*

4 ,, Koci spacer’’ – zabawa ruchowa. Dziecko czworakuje, naśladuje koci grzbiet, mycie się kotka, itp.

5. Zabawa plastyczna: ,,Tajemnicze zwierzę’’

„Tajemnicze zwierzę” – zabawa plastyczna w parze z Rodzicem.

Dziecko otrzymuje kartkę A4, którą składa w pionie dwa razy na pół, następnie rozkłada i po liniach zgięcia układa w harmonikę z czterema polami. Na pierwszym polu dziecko rysuje przód dowolnego zwierzęcia (głowę i przednie łapy). Odwraca harmonijkę na następne pole i zaznacza miejsca, w których na pierwszym polu zaczyna się i kończy tułów zwierzęcia. W takiej formie zamieniają się z Rodzicem w parze. Rodzic nie widzi początku zwierzęcia, ale na podstawie zaznaczonych miejsc dorysowuje dalszy fragment – tułów. Odwraca harmonijkę na następne pole i zaznacza liniami miejsca, w których zaczyna się i kończy tułów. W takiej formie dziecko z Rodzicem ponownie zamieniają się pracami. Dziecko dorysowuje kolejny fragment zwierzęcia – jego tylne łapy i zad, i oznacza miejsce na ogon na kolejnym polu harmonijki. Po kolejnej wymianie Rodzic dorysowuje zwierzęciu ogon. Gdy praca jest skończona dziecko otwiera harmonijkę i wspólnie z Rodzicem oglądają powstałe zwierzęta. Nadają im nazwy, wymyślają dla nich domy.

Do wykonania Karta Pracy z części 3 strona 36a – łączenie zwierząt

z ich domami, pisanie po śladzie.