

Scenariusz zajęć – grupa Wiewiórki (3 – latki)

Temat tygodnia: Zwierzęta na wiejskim podwórku.

Temat dnia: Przysmaki zwierząt.

Data: 17.04.2020 r. (piątek)

Nauczyciel: Magda Nabrzyska

Dzisiaj ostatni dzień z wiejskimi zwierzętami. Dzisiaj dowiecie się czym się żywią, ale także utrwalicie wiadomości na temat tego, jak nazywają się ich domki. Aby umilić Wam czas przygotowałam małą grę planszową, mam nadzieję, że się spodoba. A na zakończenie wspólnie z rodzicami wykonacie makietę – wiejskie podwórko. Miłej pracy i do zobaczenia w poniedziałek! ☺

Cel zajęć: Doskonalenie czynności podstawowych: chodu, pełzania, utrzymywania równowagi. Poszerzenie wiedzy przyrodniczej na temat pokarmów zwierząt. Łączenie w pary zwierząt i ich przysmaków.

Środki dydaktyczne: nagranie CD, sznurek lub taśma, ręcznik papierowy, flamastry, woda, pojemnik, puzzle, gra planszowa, pionki, kostka do gry, materiały do wykonania makiety: tektura, farby, małe pudełka, sylwetki zwierząt.

Przebieg zajęć:

1. **Stary Donald farmę miał** – zabawa naśladowcza. Dziecko naśladuje odgłosy wydawane przez zwierzęta występujące w piosence.

„Stary Donald farmę miał”

Wszędzie mu, mu,

Stary Donald farmę miał ija, ija, o!

Stary Donald farmę miał ija, ija, o!

Na tej farmie pieska miał ija, ija, o!

Stary Donald farmę miał ija, ija, o!

Słysząc hau, hau tu,

Na tej farmie kaczki miał ija, ija, o!

Hau, hau tam,

Słysząc kwa, kwa tu,

Hau tu, hau tam,

Kwa, kwa tam,

Wszędzie hau, hau,

Kwa tu, kwa tam,

Stary Donald farmę miał ija, ija, o!

Wszędzie kwa, kwa,

Stary Donald farmę miał ija, ija, o!

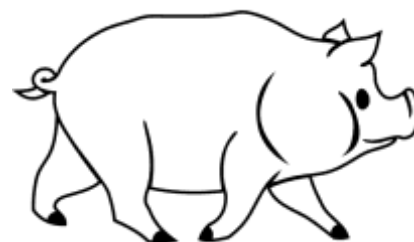
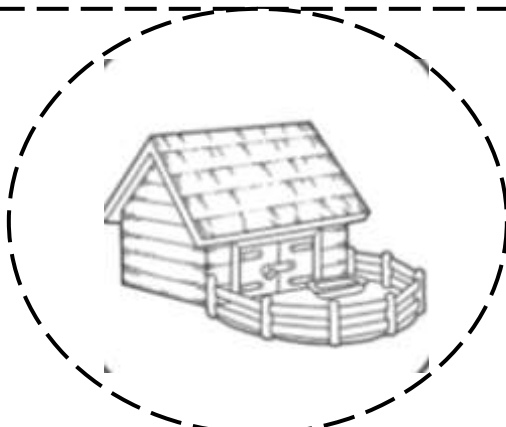
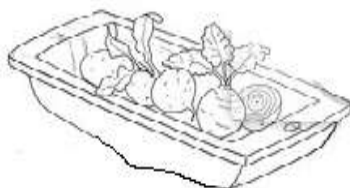
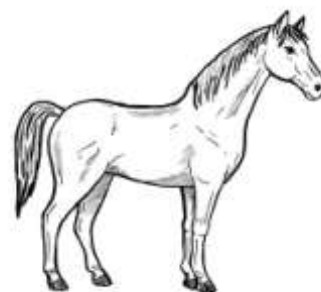
Stary Donald farmę miał ija, ija, o!

Na tej farmie krowy miał ija, ija, o!

Słysząc mu, mu tu,

2. Ćwiczenia rozwijające sprawność fizyczną:
 - „**Koci spacer**” – dziecko wykonuje ćwiczenie równoważne. Rodzic rozkłada na podłodze sznurek lub nakleja taśmę. Zadaniem dziecka jest przejście stopa za stopą po linii trzymając ręce w bok. Ćwiczenie należy powtórzyć kilka razy, trasę można utrudniać tworząc skrety, aby dziecko nie szło tylko w linii prostej.
 - „**Pelzające dżdżownice**” – dziecko przeciąga się po podłodze w leżeniu przodem do wyznaczonej linii przez rodzica.
3. „**Przysmaki zwierząt**” – zabawa dydaktyczna z wykorzystaniem puzzli. Rodzic rozkłada przed dzieckiem pocięte puzzle, które przedstawiają zwierzęta, ich pożywienie, a także miejsca gdzie mieszkają. Zadaniem dziecka jest ułożenie z puzzli odpowiedniej sekwencji np.: ziarno – kurnik - kura. **Załącznik 1. Proszę o wydrukowanie załącznika.**
4. „**Magiczny obrazek**” – eksperyment z wykorzystaniem ręcznika papierowego i flamastrow. Jeden listek ręcznika papierowego składamy na pół. Na obu częściach dziecko z pomocą rodzica, stara się narysować flamastrem krowę lub świnkę. Następnie dziecko drugi obrazek dziecko maluje flamastrami. Na koniec swoją pracę dziecko zanurza w pojemniku z wodą. Efekt: obrazek pierwszy stanie się kolorowy. **W załączniku 2 efekt mojej pracy 😊.**
5. „**Wiejska gra**” – propozycja gry planszowej. Na przygotowanej planszy znajdują się pola (legendę dołączam do załącznika), do których przypisane są zadania do wykonania. Utrwalą one również wiedzę dziecka na temat życia wiejskich zwierząt. W grze mogą wziąć udział co najmniej dwie osoby. Do zabawy będzie potrzebna kostka, każdy gracz rzuca nią i w zależności ile oczek wypadnie, o tyle pól się przesuwa. **Załącznik 3. Proszę o wydrukowanie załącznika, jeżeli nie jest to możliwe proponuje wykonać własną grę 😊.**
6. „**Wiejskie podwórko**”- praca techniczna – makieta. Wspólna praca dziecka i rodzica. Tworzymy makietę wiejskiego podwórka wraz z jego mieszkańcami. Można pomalować kawałek tektury na zielono, następnie z opakowań po serkach lub innych można stworzyć domki, w których mieszkają zwierzęta. **W załączniku 4 załączam zwierzątko, które się przydadzą do wykonania makiety, a także przykład pracy (zdjęcie tym razem pochodzi ze strony: <https://eduzabawy.com/kreatywnie-z-dzieckiem/malgorzata-wojkowska/makieta-farma-z-kartonu/> . Ilustracje ze zwierzątkami: www.superkid.pl**

Załącznik 1.



Załącznik 2.



META

Załącznik 3.

A maze puzzle with a grid of paths and obstacles. The grid is defined by red lines. The maze structure is as follows:

- Start:** A yellow rectangular box labeled "START" is located at the bottom left of the grid.
- Path 1 (Left):** A vertical path consisting of 10 cells. From top to bottom: a green star, a yellow cylinder (obstacle), a chicken, and four empty cells.
- Path 2 (Middle):** A vertical path consisting of 7 cells. From top to bottom: an arrow pointing right, a purple star, and four empty cells.
- Path 3 (Right):** A vertical path consisting of 7 cells. From top to bottom: a yellow star, a horse, and four empty cells.
- Path 4 (Bottom):** A horizontal path consisting of 3 cells. From left to right: a red star, and two empty cells.
- Obstacles:**
 - A yellow cylinder is placed between the first and second cells of the left path.
 - A blue oval is placed between the third and fourth cells of the middle path.
- End:** A green rectangular box labeled "META" is located at the top right of the grid.

The maze is designed for a path-finding exercise, starting from the "START" box and ending at the "META" box. The path is indicated by the sequence of stars and the arrow.

START

Instrukcja do gry

"Wiejska gra"

Do gry potrzeba co najmniej dwóch graczy. Każdy gracz rzuca kostką i w zależności ile wyrzuci oczek, tyle pól musi przesunąć się do przodu. Na polach znajdują się również znaczki, pod którymi znajdują się zadania do wykonania (legenda poniżej):

	TRAFIŁAŚ/EŚ DO KURNIKA. TWOIM ZADANIEM JEST POLICZYĆ, ILE JAJEK ZNIOŚŁA KURA: 
	NA TWOJEJ DRODZE ZNALAZŁ SIĘ SNOPIAN. ABY GO PRZESUNĄĆ MUSISZ WYKONAĆ 5 PRZYSIADÓW I 3 PAJACYKI.
	JAK NAZYWA SIĘ ZWIERZĄTKO, KTÓRE MIESZKA W STAJNI?
	COFNIJ SIĘ DO TYŁU O 2 POLA.
	JAK NAZYWA SIĘ DOMEK, W KTÓRYM MIESZKA PIES?
	WPADŁAŚ/EŚ DO STAWU. CZEKASZ 1 KOLEJKĘ.
	JAK NAZYWA SIĘ DZIECKO KROWY?
	POWIEDZ, CO JE KROWA?
	NAŚLADUJ ODGŁOS KONIKA.
	WYMIEN 3 ZWIERZĄTKA, KTÓRE MIESZKAJĄ NA WSI.

MILEJ ZABAWY! ☺

Załącznik 4.



