**Witamy serdecznie kochane Dzieci i drogich Rodziców!**

**Zapraszamy do wspólnej zabawy i nauki ☺**

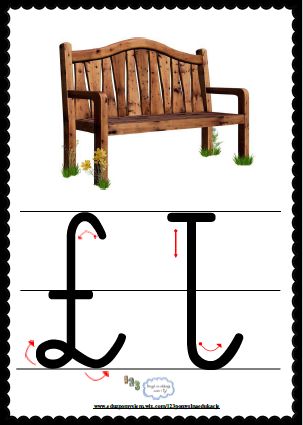
*„Zwierzęta na wiejskim podwórku”*

1. Na kartkach papieru Rodzic zapisuje drukowanymi literami (może być również zapisane na komputerze i wydrukowane) nazwy zwierząt: KROWA, KURA, KOŃ, KACZKA, GĘŚ – każdy napis na osobnej kartce. Wspólnie z dzieckiem czytamy poszczególne nazwy. Kolejno Rodzic wypowiada polecenia typu: „Krowa stoi po Twojej lewej stronie”, „Koń pasie się na łące za Tobą”, „Kura gdacze przed Tobą”, „ Kaczka szuka jedzenia po prawej stronie” itp. Zadaniem dziecka jest położenie odpowiedniej kartki w odpowiednim miejscu. Polecenia można zmieniać wg uznania, powtórzyć zabawę co najmniej 3 razy. Przed przystąpieniem do zadania możemy przypomnieć, która to prawa i lewa ręka, noga– celem ćwiczenia jest nauka i utrwalenie umiejętności czytania oraz doskonalenie umiejętności orientacji w przestrzeni. W wersji trudniejszej dziecko może układać obrazki względem Rodzica. Rodzic siedzi na wprost dziecka, zachodzi zjawisko „lustrzanego odbicia”, gdzie np. prawa ręka Rodzica jest po lewej stronie dziecka, należy wytłumaczyć dziecku tę zależność.
2. „Krowa” – zabawa ruchowa (do wykorzystania jeżeli w domu jest więcej osób i są warunki przestrzenne). Jedna osoba będzie „krową”. Staje ono z rękami wyciągniętymi na boki i rozstawionymi palcami dłoni. Pozostałe osoby chwytają je za palce i pytają: Jakie krowa daje mleko? „Krowa” odpowiada nazwami kolorów. Gdy powie: Białe, dzieci puszczają jej palce i uciekają. „Krowa” musi je złapać. Osoba, której dotknie, staje w rozkroku. Może zostać „wybawiona” przez osobę, która przejdzie pod jej nogami. Zabawa trwa tak długo, aż „krowa” wyłapie wszystkich uczestników. Jeśli ktoś puści palec „krowy”, kiedy powie ona, że daje mleko w innym kolorze niż biały, zamienia się z nią rolami.
3. „W zagrodzie” – zabawa naśladowcza.

*Piesek szczeka: Hau, hau, hau.   
Kotek miauczy: Miau, miau, miau.   
Kura gdacze: Kod, ko, dak.  
 Kaczka kwacze: Kwa, kwa, kwa.   
Gąska gęga: Gę, gę, gę.  
 Owca beczy: Be, be, be.   
Koza meczy: me, me, me.  
Indor gulgocze: Gul, gul, gul.   
Krowa ryczy: Mu, mu, mu.   
Konik parska: Prr, prr, prr.   
A pies warczy: Wrr, wrr, wrr.*

Uczestnicy rozbiegają się po pomieszczeniu. Na polecenia osoby prowadzącej zabawę naśladują ruchem i głosem zwierzątka. Zabawę można przeprowadzić z wykorzystaniem słownictwa w języku obcym, np. angielskim: pies – dog, kot – cat (czyt. kat), kura – chicken (czyt. cziken), kaczka – duck (czyt. dak), gęś – goose (czyt. gus), owca – sheep (czyt. szip), koza – goat (czyt. gołt), indyk – turkey (czyt. turki), krowa – cow (czyt. kał), konik – horse (czyt. hors).

1. „Piosenka o literce Ł” – słuchamy piosenki, dziecko próbuje odgadnąć o jakiej literce jest piosenka. Piosenka podana w załączniku.
2. „Ł jak ławka” – prezentacja litery Ł i ł.

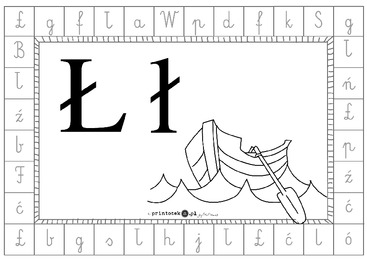


Rodzic prosi dziecko o wyklaskanie słowa zgodnie z modelem sylabowym wyrazu: ław-ka (moża zaangażować różne części ciała, np. wyklaskać, wytupać, wyskakać, wystukać jednym palcem o podłogę dany wyraz, itp.). Dziecko liczy ilość sylab w wyrazie.

Wspólnie z dzieckiem wycinamy 2 czerwone kartoniki i 3 niebieskie. Układamy je w odpowiednie kratki i przyklejamy (czerwony odpowiada samogłoskom, w przypadku wyrazu ławka jest to „a”; niebieski spółgłoskom – ł, w, k). Tabelkę można wyciąć i włożyć do prac dziecka.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ł | A | W | K | A |
|  |  |  |  |  |

1. Pisanie w powietrzu – wspólnie z dzieckiem piszemy w powietrzu literę Ł – różnymi częściami ciała: ręką, małym palcem ręki, nogą, nosem, małym palcem nogi lewej, itp.
2. Karta pracy – dziecko koloruje małe i wielkie litery Ł znajdujące się dookoła obrazka. Koloruje łódź, dorysowuje siebie lub osobę przez niego wybraną w łodzi.



1. „Chodzimy po Ł” – układamy z butów (mogą to być inne elementy, np. pluszaki, kartki papieru) kształt litery Ł. Zadaniem dziecka jest przejść zgodnie z kształtem litery obok butów. Następnie chodzi po ułożonym wzorze stawiając stopa za stopą.
2. „Dzień dobry zwierzątka” – zabawa rozwijająca aparat mowy. Rodzic prosi, żeby podczas słuchania opowiadania dziecko naśladowało ruchami narządów mowy i dźwiękami zachowania zwierząt.

*Dzień dobry zwierzątka! Bardzo wcześnie rano wszystkie zwierzęta jeszcze smacznie spały. Kogut 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 (mają szeroko otwarte usta i przesuwają język w kąciki 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!! Pobiegał w koło podwórka (otwierają szeroko usta i oblizują wargi ruchem okrężnym). Zmęczył się bardzo tym bieganiem i dyszy (wysuwają język do brody). Wyszedł także ze swej kryjówki kotek i zamiauczał – miau, miau!! Wypił mleczko z miseczki (wysuwają 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 (parskają, kląskają). A ty co mówisz wszystkim rano, gdy się obudzisz? (dziecko mówi: dzień dobry).*

1. „Tyle kroków” – zabawa słuchowo-ruchowa. Rodzic wypowiada nazwy zwierząt: krowa, kot, kura, indyk, koń, owca, a dziecko dzieli je na głoski i wykonują tyle kroków do przodu, ile głosek jest w danym słowie.
2. „W domu najlepiej” – słuchanie wiersza.

*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.*

Rodzic zadaje pytania dotyczące treści wiersza: Czy wiersz Cię rozbawił? Dlaczego? Które zwierzę najbardziej Cię rozbawiło? Posłuchajmy wiersza jeszcze raz i powtórzymy 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, świni, konia, krowy? (kurnik, chlewik, stajnia, obora).

1. „Matematyka w zagrodzie” - przygotowujemy liczmany, np. nakrętki po napojach.   
   Dzieci układa je zgodnie z treścią zadań i przelicza, np.: W gospodarstwie pani Marysi są: 2 krowy, 3 kozy i 1 koń. Ile pani Marysia ma zwierząt? Na słońcu wygrzewają się 2 koty i 3 pieski. Ile zwierząt wygrzewa się na słońcu? Po podwórku chodzi 1 krowa, 2 konie, 4 pieski i 1 kot. Ile zwierząt jest na podwórku?
2. „Zwierzęta z gospodarstwa na talerzyku” – propozycja pracy plastycznej:

<http://livingonalatte.blogspot.com/2012/07/paper-plate-farm-animals.html?spref=fb>

<http://twelvemakesadozen.blogspot.com/2011/11/guest-blogger-birthday-party-by-teach.html>

1. Karta pracy – propozycje podane w załączniku.

**Uwaga! Podane zadania można podzielić na 2 dni: punkty od 1 do 8 pierwszy dzień, punkty od 9 do 14 w kolejnym dniu.**

**Życzymy dobrej zabawy ☺**