**Dzień Trzeci Środa Grupa V SUPERSMYKI**

**Kto to taki: Mama mamy, tata taty?**

**Cele główne**

• doskonalenie umiejętności łączenia śpiewu z elementami ruchu,

• zapoznanie z tradycyjnymi grami i zabawami.

**Cele operacyjne**

Dziecko:

• śpiewa piosenkę, wykonując ustalone ruchy,

• zna tradycyjne gry i zabawy.

**Rozwijane kompetencje kluczowe:**

• matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,

• osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się,

• w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

**Środki dydaktyczne:** tamburyn, marakas, trójkąt, kastaniety, zabawki z domu, klocki drewniane,

klocki typu lego, pióro ze stalówką, długopis, lalka szmaciana, lalka typu barbie, pluszowy miś,

plastikowa figurka, gra planszowa, smartfon bez karty SIM, karty do gry, domino, plansza do

gry w chińczyka lub w warcaby (wraz z pionkami i kostkami), kapsle po napojach, bierki, kartka

w kratkę i ołówek, mały kamień, kartoniki z poznanymi literami, obrazki przedstawiające

człowieka, zwierzę, jedzenie, zabawkę, nagranie melodii *The Pink Panther* (pozyskane przez R.),

nagranie piosenki *Let’s twist again* (pozyskane przez R.), karty pracy, cz. 2, s. 85, wyprawka (album), karta

z literą, tablica demonstracyjna lub ilustracja dawnych zabaw pozyskana przez R, piosenka *Babcia i dziadek* . <https://www.mac.pl/piosenki/piosenki-supersmyki> -płyta 2

**Przebieg dnia**

**I**

- *Głoskowe przywitanie* – zabawa powitalna (scenariusz poniedziałek).

- *Wyliczanka bez trzymanki* – zabawa logorytmiczna z wykorzystaniem wiersza Danuty Wawiłow

*Dziwny pies*.

R. zapoznaje dzieci z wierszem. Podczas pierwszego odczytywania R. zaprasza dzieci do

rymowania, stosując pauzy. Następnie prosi dzieci o przedstawienie pomysłów na gesty,

których można użyć do zaprezentowania słów wiersza.

*Jeden, dwa, jeden, dwa,*

*pewna pani miała psa.*

*Trzy i cztery, trzy i cztery,*

*pies ten dziwne miał maniery.*

*Pięć i sześć, pięć i sześć,*

*pies ten lodów nie chciał jeść.*

*Siedem, osiem, siedem, osiem,*

*wciąż o kości tylko prosił.*

*Dziewięć, dziesięć, dziewięć, dziesięć,*

*kto z nas kości mu przyniesie?*

*Może ja, może Ty?*

*Licz od nowa: raz, dwa, trzy!*

- Ćwiczenia poranne – zestaw nr 19 (scenariusz poniedziałek).

**II**

**Zajęcia 1. Zabawy z piosenką *Babcia i dziadek*.**

- *Rozgrzewka* – ćwiczenie umiejętności prawidłowego poruszania się w rytmie dźwięków

Tamburynu, lub innego dostępnego instrumentu.

Zgodnie z rytmem instrumentu dzieci wykonują:

- marsz,

- bieg na palcach,

- podskoki – raz na prawej, raz na lewej nodze,

- bieg w różnych kierunkach za wybraną osobą.

- Utrwalenie piosenki *Babcia i dziadek* (scenariusz wtorek).

Nagranie piosenki *Babcia i dziadek*, odtwarzacz CD.

Określenie metrum piosenki.

Zaznaczenie klaśnięciem pierwszej miary taktu. Utrwalenie umiejętności taktowania na

cztery czwarte.

R. podejmuje z dziećmi próby taktowania wraz z maszerowaniem.

- Zabawy przy piosence *Babcia i dziadek. Lub innej znanej dzieciom*

*• Cicho – głośno* – ćwiczenie umiejętności stosowania zmian natężenia głosu.

Marakas, trójkąt, kastaniety.

Dzieci zajmują miejsca przed R., który kładzie przed sobą marakas, trójkąt i kastaniety.

Umawia się z dziećmi, że na dźwięki marakasu zaczną śpiewać głośno, a na dźwięki kastanietów

– cicho. Dźwięk trójkąta oznacza, że należy śpiewać szeptem. Dzieci wykonują

piosenkę a capella, zmieniając natężenie głosu zgodnie z ustaleniami.

*• Czas spędzany z babcią i dziadkiem* – reagowanie ruchem na ustalone hasła.

Nagranie piosenki *Babcia i dziadek* (wersja instrumentalna), odtwarzacz CD.

Dzieci poruszają się swobodnie po sali w rytmie melodii piosenki. Kiedy muzyka cichnie,

zwracają się przodem do N. i czekają na hasło związane z tekstem piosenki, np. komputer.

Na hasło *Komputer* dzieci siadają na dywanie i imitują pisanie na klawiaturze komputera.

Na pozostałe hasła:

– *Pizza* – imitują wałkowania ciasta,

– *Pływanie* – leżą na brzuchu i machają rękami,

– *Jazda na rowerze* – leżą na plecach, z nogami uniesionymi w górze, imitując pedałowanie,

– *Spacer* – swobodnie przemieszczają się po dywanie,

– *Przytulanie* – splatają ręce na klatce piersiowej.

**Zajęcia 2. Wspólne zabawy dziadków i wnuczków.**

- *Zabawki w moim domu* – zabawa rozwijająca spostrzegawczość.

Zabawki , nagranie melodii *The Pink Panther* (pozyskane przez R.).

Dzieci chodzą po sali w rytmie utworu i w formie pantomimy udają, że czegoś szukają.

W czasie przerwy R. wyznacza dzieciom zadania, np.: *Znajdźcie w sali drewnianą/ plastikową/*

*papierową/ najbardziej kolorową/ najlżejszą/ najstarszą/ waszą ulubioną zabawkę.*

- *Dawne zabawki i współczesne zabawki* – zabawa dydaktyczna.

Klocki drewniane, klocki typu lego, pióro ze stalówką, długopis, lalka szmaciana, lalka typu

barbie, pluszowy miś, plastikowa figurka, gra planszowa, smartfon bez karty SIM.

R. pokazuje dzieciom te zabawki i przybory, których używają teraz, i te, których używali

ich dziadkowie. R. wybiera jeden przedmiot, np. plastikowy klocek, i mówi: *Z tych klocków*

*układacie budowle. A jak myślicie, z czego układali budowle wasi dziadkowie, gdy byli mali?*

Dzieci wskazują drewniane klocki.

- *Zabawki z dawnych czasów* – praca z tablicą demonstracyjną (ilustracją pozyskaną przez R).

Tablica demonstracyjna, ilustracja.

R. prezentuje dzieciom tablicę demonstracyjną (ilustrację, zdjęcie)

przedstawiającą zabawki z przeszłości,

zadaje dzieciom pytania:

- Jakie miejsce jest przedstawione na tablicy?

- Co robią dzieci na tej ilustracji?

- Jakie zabawki znajdują się na ilustracji?

- W co się bawią poszczególne dzieci?

- Czy potraficie nazwać zabawki przedstawione

na ilustracji?

- Czy widzieliście kiedyś taką zabawkę lub

bawiliście się nią?

- Z czego są zrobione te zabawki?

- Jak myślicie, w jaki sposób można się bawić tymi zabawkami?

- Które zabawki są podobne do tych, które teraz macie, a które zdecydowanie się od nich różnią?

Która zabawka z przedstawionych na ilustracji podoba się wam najbardziej? Dlaczego?

- *Instrukcja obsługi zabawki* – zabawa kreatywna.

Karty do gry, domino, plansza do gry w chińczyka lub w warcaby (wraz z pionkami i kostkami),

kapsle po napojach, bierki, kartka w kratkę i ołówek.

 Dziecko otrzymuje inny przedmiot lub zestaw do gry. Zadaniem

dzieci jest wymyślić, w jaki sposób można się pobawić otrzymanymi przedmiotami.

Jeżeli dzieci znają już daną grę, ich zadaniem jest wymyślić do niej nowe zasady.

- Karty pracy, cz. 2, s. 85.

Polecenia:

- Obejrzyj zdjęcia zabawek, którymi mogli się bawić twoi dziadkowie, i zabawek, którymi ty się bawisz. Połącz je w pary.

**Zabawy na świeżym powietrzu**

- *Dziadek sam w dolinie* – zabawa ruchowa.

**III**

- *Gra słowna* – zabawa rozwijająca słownictwo – bierne i czynne.

Kartoniki z poznanymi literami, obrazki przedstawiające: człowieka, zwierzę, jedzenie, zabawkę.

R. układa obrazki w rzędzie, a kartoniki z literami układa w rozsypce. R. wskazuje obrazek

człowieka i mówi: *Kategoria imię*. Chętne dziecko losuje kartonik z literą, odczytuje ją

i mówi: *Imię na literę U. U jak Ula.* Wracając na miejsce, gracz wybiera następne dziecko.

R. wskazuje kolejny obrazek i mówi: *Kategoria jedzenie*. Dziecko losuje kartonik, odczytuje

literę i podaje kolejny przykład.

W czasie pierwszej rundy gry dzieci mogą podawać wyrazy związane tylko z jedną kategorią.

Stopniowo można wprowadzać zasadę: jedna litera – wszystkie kategorie.

- *Czas na twista* – muzyczna zabawa ruchowa.

Nagranie piosenki *Let’s twist again* (pozyskane przez R.).

N. prezentuje dzieciom ruch do tańca o nazwie twist. Przesuwa w prawo ręce ugięte w łokciach,

a w lewo – nogi ugięte w kolanach, naprzemiennie zmienia strony. Podczas każdej

zmiany dzieci uginają nogi coraz bardziej. R. włącza muzykę i tańczy z dziećmi do utworu.

Po chwili robi pauzę i zaprasza dzieci do wymyślenia własnego ruchu do muzyki. Po zakończeniu

zabawy R. pyta dzieci, czy wiedzą, jakie są ulubione piosenki ich dziadków.

- Ćwiczenia z literą.

Wyprawka, karta z literą (Album).

Polecenia:

- Pokoloruj litery **y**, **Y**.

- Posłuchaj zdania. Podkreśl w zdaniu na kartce litery **y**, **Y**.

- Narysuj to, o czym jest zdanie.

- Zabawy dowolne w wybranym kąciku zainteresowań.