

Temat: **ZWIERZĘTA DOMOWE**

25.05

1. „Szczeniaki” – zabawa paluszkowa.

Szczeniaki – zabawa paluszkowa wg Małgorzaty Barańskiej.

Nasza Aza ma szczeniaki.

Dzieci składają razem dłonie kciukami do góry tak, by przypominały głowę psa.

Ten jest taki, a ten siaki.

Palcem wskazującym dłoni dotykają kolejno wyprostowanych palców drugiej dłoni.

Ten jest gładki, ten kudłaty,

a ten ma futerko w łaty.

Razem jest tych szceniąt pięć.

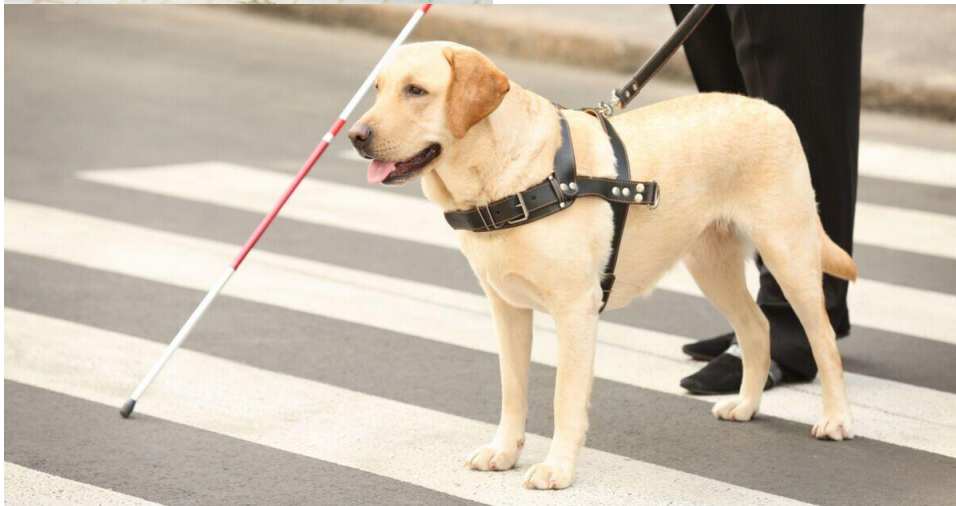
Rozstawiają szeroko palce jednej dłoni.

Pogłaszcz pieski, gdy masz chęć.

Zginają palce, a drugą dłonią je głaszczą.

2. „Przyjaciele Tupa” – rozmowa z dziećmi na temat znaczenia psów dla człowieka (pies policyjny, pies przewodnik, pies ratownik).

Dziecko przygląda się ilustracjom i na ich podstawie próbuje odpowiedzieć na pytanie „W czym psy mogą pomagać człowiekowi?”



3. Dorysowywanie w obrazku brakujących elementów.

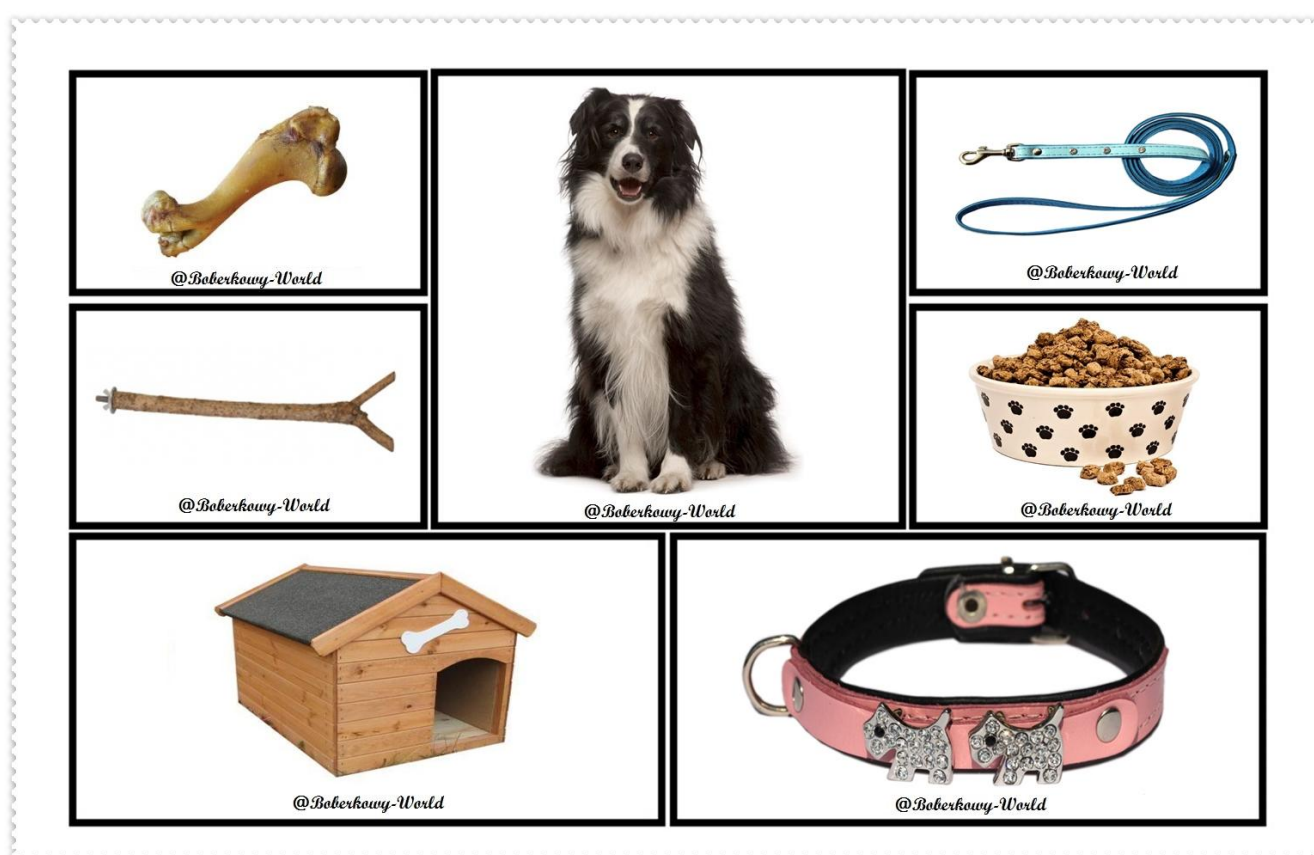
Karty pracy cz.2 nr 23.

4. „Kto odwiedził Tupa?” – zagadki słuchowe; nazywanie zwierząt na podstawie odgłosów. (w załączniku)

Dzieci na podstawie głosów podają nazwę zwierzęcia (pies, kot, papuga), a następnie dzielą nazwy zwierząt na sylaby.

5. „Co kojarzy nam się z psem”- zabawa rozwijająca logiczne myślenie.

Rozmowa z dzieckiem na podstawie ilustracji.



6. „Kości dla gości”- zabawa matematyczna.

To jest Azor.



Dostał on bardzo dużo kości od swojego pana. Postanowił się jednak nimi podzielić z kolegami z podwórka. Każdy z jego gości dostał miskę. Pod każdą miską jest umieszczony kartonik, który wskazuje, ile kości otrzymał dany pies od naszego Azora. Spróbujemy sprawdzić, po ile kości dostali poszczególni goście? Zaczniemy od Azora, zobaczymy ile kości znalazło się w jego misce.



5

Dzieci układają tyle klocków (koralików, kamyków),
ile wskazuje cyfra w kwadracie.



3



2



© Can Stock Photo

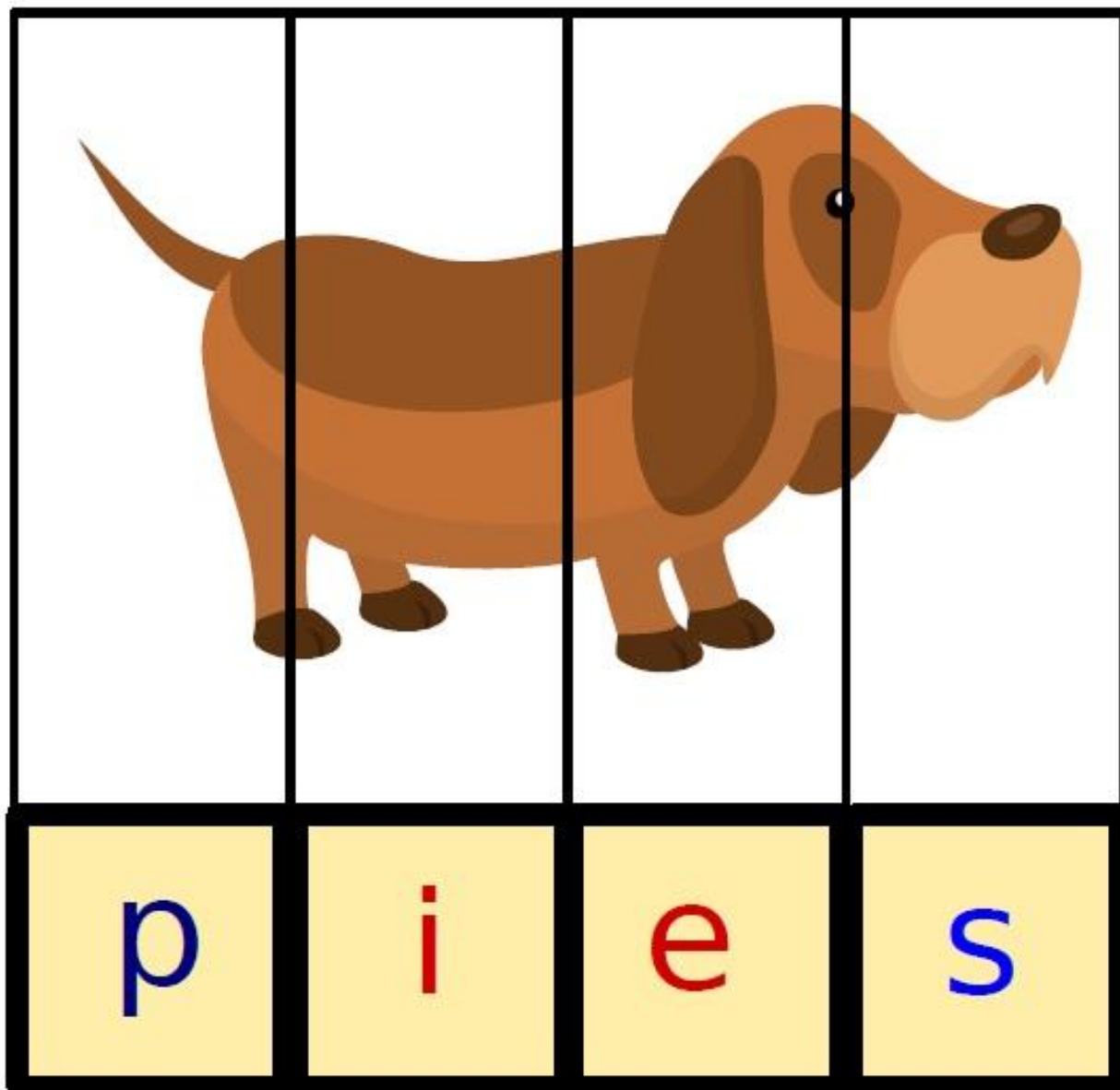


4

Wymyślcie imiona dla kolegów Azorka.

7. Układanie puzzli.

Obrazek drukujemy i wycinamy. Dziecko układa obrazek psa, a następnie przykleja go na kartce.



Miłej zabawy!