

Temat: **Świat liter** na dzień 19.05.20

Monika Mroczkowska, Joanna Maciejewska

Cele:

utrwalenie poznanych liter

rozwijanie wyobraźni

kształtowanie umiejętności uważnego słuchania poleceń

Propozycje zajęć:

**Zabawa ruchowa**- chodzenie pod dyktando „, szukamy lwa”

Idź 2 kroki do przodu, teraz 5 kroków w prawo, teraz 3 kroki prosto, 4 kroki w lewo i dalej 2 kroki do przodu. I już jesteś, czy widzisz już lwa? ( wyobraź sobie, że jesteś w zoo, stoisz przed ogrodzeniem z lwem)

Przygotowanie do nauki czytania i pisania zabawy z literami. Utrwalenie poznanych liter.

Wykonanie ćwiczeń w **KP 5, s.34-35.**

**Zabawa „, litery”**

-Dzieci odszukują rozsypane litery i nazywają je ( proszę rodziców o napisanie na karteczkach poznanych już liter)

**A O E I U Y M P B L D T F W S Z Ł J C K**

-Dziecko losuje jedną literę i wymyśla wyraz, w którym ta litera występuje.

**Ćwiczenie**

Nazwy zwierząt dzieci dzielą na sylaby. Ile jest sylab w wyrazie?

**MAŁPA, ZEBRA, KROKODYL, LEW, ANTYLOPA, PUMA , TYGRYS**

Dziecko układa zdania z danym wyrazem.

## **Gra planszowa**

Możesz stworzyć własną grę planszową ( dla chętnych)

Gra planszowa „**ZOO**” potrzebne 2 pionki do gry i kostka do gry. Planszę można wydrukować, lub narysować w podobny sposób samemu. Zasady gry możesz wymyśleć samodzielnie lub skorzystać z mojej propozycji gry:

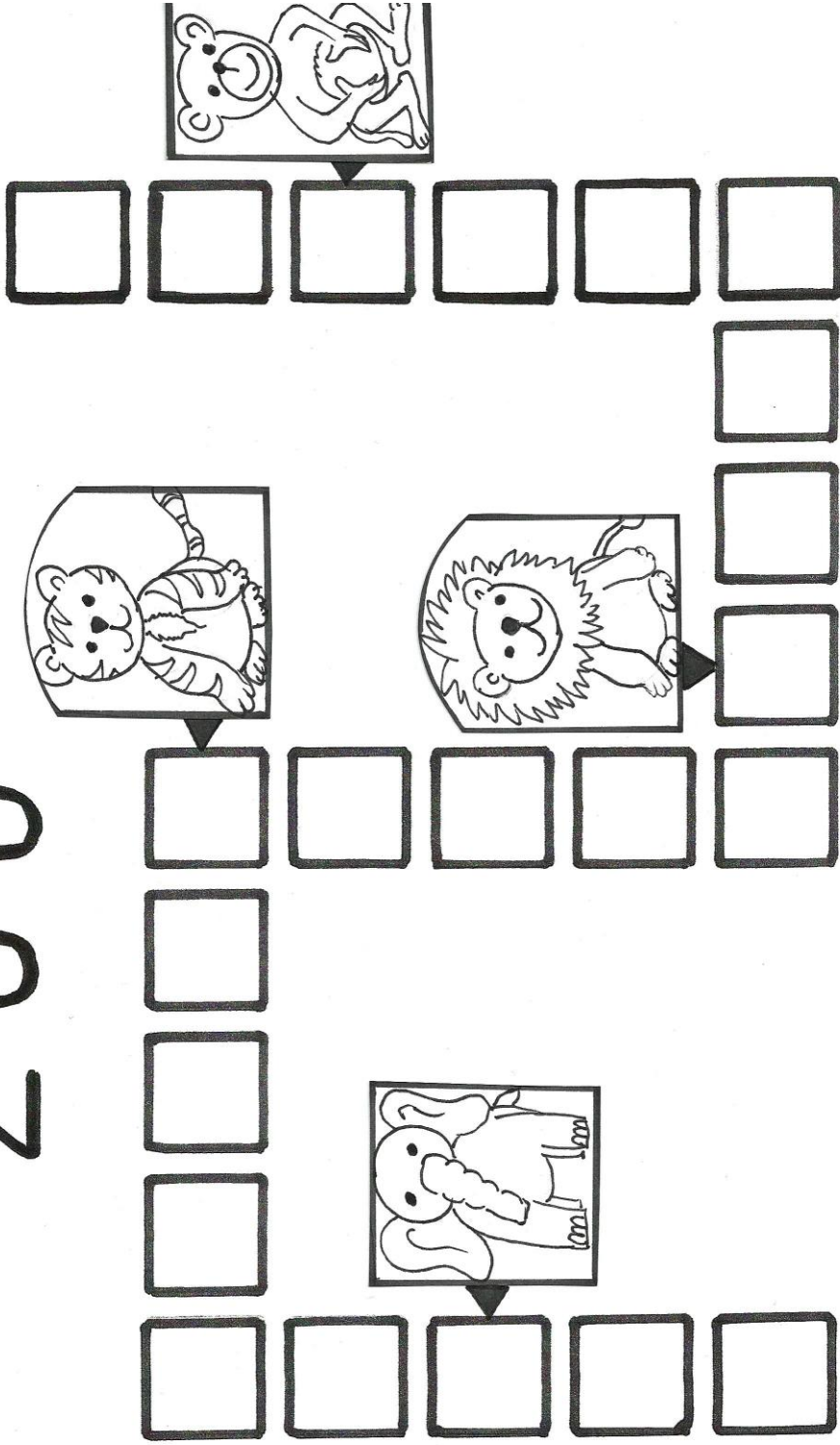
Rysujemy małe, dzikie zwierzęta, tak by mieściły się na planszy, np. lew, małpa, tygrys, słoń. Kolorujemy i wycinamy je. Następnie układamy w dowolnych miejscach na planszy. Rzucamy kostką do gry, ile oczek wypadnie, tyle pól przechodzisz na planszy. Jeśli natrafisz na zwierzęta to będą one oznaczały reguły gry:

- gdy znajdziesz się na polu, gdzie stoi tygrys, czekasz jedną kolejkę, aż tygrys zniknie w zaroślach
- gdy spotkasz małpę, bawisz się z nią wesoło, czekasz dwie kolejki
- gdy spotkasz na swojej drodze słonia, siadasz na nim i przesuwasz się do przodu o trzy pola
- gdy na twojej drodze znajdzie się lew, wolisz się cofnąć o cztery pola.

Możesz zagrać z rodzeństwem lub rodzicem, wygrywa ta osoba, która pierwsza wyjdzie z trasy. Jeśli masz pomysł to sam możesz wymyśleć swoją grę w podobny sposób, np. umieszczając inne zwierzęta, inne reguły gry.

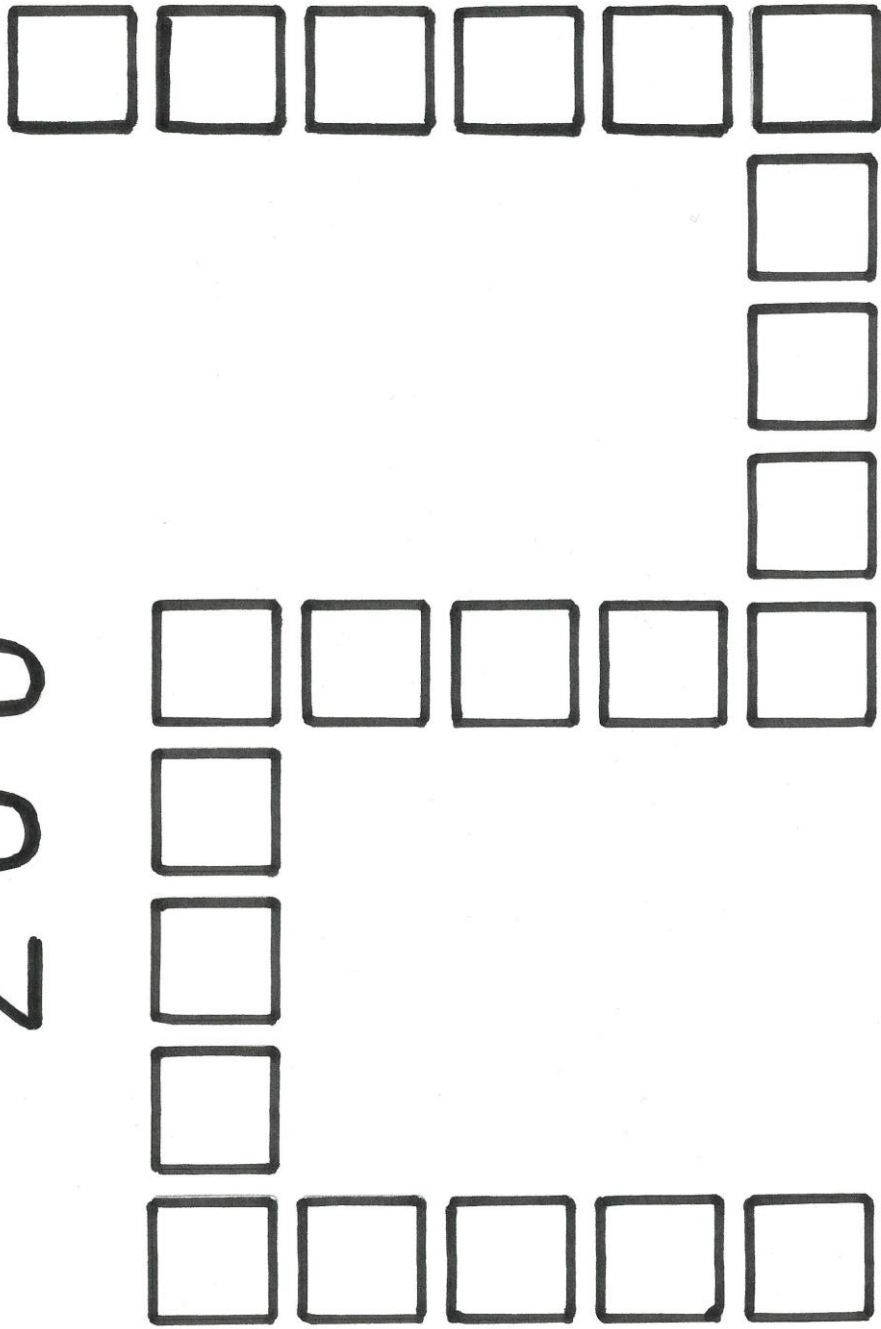
( wzór planszy poniżej)

ZOO



START

ZOO



**START**

