

Blok tematyczny: **ŚWIĘTO MAMY, ŚWIĘTO TATY.**

**Scenariusz – 27.05.20 r. ( środa)**

I część: przygotowanie do nauki czytania i pisania.

**Temat: Przygoda Trampolinka. Wprowadzenie litery r, R.**

**Przebieg:**

1. Omówienie historyjki obrazkowej, która przytrafiła się Trampolinkowi w Centrum Nauki. Czytanie przez chętne dzieci tekstów przy obrazkach – KP5, s. 24–25.  
[https://akademia.pwn.pl/view/a8e9ab0b-b352-4898-a6e2-937b0f5e7ce4/38060/NT6\\_Swieto\\_Mamy\\_i\\_Taty\\_tydzien\\_35.pdf](https://akademia.pwn.pl/view/a8e9ab0b-b352-4898-a6e2-937b0f5e7ce4/38060/NT6_Swieto_Mamy_i_Taty_tydzien_35.pdf)
2. Wyróżnienie głoski r w nagłosie w słowach: robot, Robert.
3. Budowanie modeli wyrazów robot, Robert z białych, a potem z czerwonych (samogłoski) i z niebieskich (spółgłoski) kartoników.
4. Prezentacja drukowanej i pisanej litery r, R. Omawianie jej kształtu. Pisanie w powietrzu , na stole , na dywanie, na plecach Rodzica itp.
5. Układanie wyrazów robot, Robert z liter poprzez umieszczenie litery r, R w miejscu odpowiedniej głoski w modelu wyrazów. Umieszczenie pozostałych poznanych liter.
6. Wymyślanie przez dzieci wyrazów zawierających głoskę r. Podział wyrazów na sylaby i głoski. Układanie zdań z tymi wyrazami, liczenie wyrazów w zdaniu.
7. Zabawa ruchowa „Roboty”. Dzieci chodzą w podanym rytmie, naśladując ruchy robotów.
8. Wykonywanie ćwiczeń w KP5, s. 24–25. Kolorowanie na niebiesko kwadracików wskazujących miejsce litery r, R w modelach wyrazów, nalepianie podpisów pod zdjęciami.  
[https://akademia.pwn.pl/view/a8e9ab0b-b352-4898-a6e2-937b0f5e7ce4/38060/NT6\\_Swieto\\_Mamy\\_i\\_Taty\\_tydzien\\_35.pdf](https://akademia.pwn.pl/view/a8e9ab0b-b352-4898-a6e2-937b0f5e7ce4/38060/NT6_Swieto_Mamy_i_Taty_tydzien_35.pdf)

II część: zajęcia ruchowe.

**Temat: Wesola gimnastyka z Mamą i Tatą.**

**Przebieg:**

1. Zabawa z pokazywaniem „Jak rusza się”. Dziecko pokazuje i Rodzic też – będzie zabawnie! np.: jak poruszają się różne zwierzęta: kot, słoń, niedźwiedź, sikorka, pies, bocian, wąż itp. Zabawa może mieć postać kalamburów: każde z was losuje kartkę z nazwą zwierzęcia i musi bez użycia słów pokazać, o jakie zwierzę chodzi.

## 2. „Zabawy z piłkami”:

- trafianie piłką do pojemnika na pranie, do wiaderka po farbie itp. Rzucajcie prawą, lewą o obiema rękami,
- celowanie w dużą piłkę (najlepiej do koszykówki). Metr od niej rysujemy linię, na której stoi rzucające dziecko, które małą piłką stara się trafić w dużą. Po jakiś czasie staramy się zwiększyć odległość,
- toczenie piłeczki pingpongowej oddechem. Dziecko poruszając się na czworakach dmucha w piłeczkę, popychając ją w wyznaczonym kierunku,
- bieg lub chód slalomem, między przeszkodami, z piłeczką umieszczoną na łyżce, tak aby nie spadła,
- rzucajcie z dzieckiem do siebie piłkę, jednocześnie podając na głos kolor. Piłkę trzeba złapać, chyba że rzucający wypowie wybrany wcześniej kolor, np. czarny. Wtedy nie wolno złapać piłki!  
( w innej wersji podajemy sylabę, a dziecko dokłada następne, tworząc w ten sposób wyraz lub odwrotnie dziecko mówi pierwszą sylabę, a Rodzice kończą wyraz),
- podawanie sobie piłki nogami. Dla bezpieczeństwa sprzętów domowych lepiej będzie, jeśli piłka nie będzie traciła kontaktu z podłożem,

3. „ Idziemy w tany”. Przygotuj różny rodzaj muzyki – wolną, szybką, spokojną i bardzo dynamiczną, rockową, dance, klasyczną i jaką tylko zechcesz. Poproś dziecko, aby każdy fragment zilustrowało ruchem. Chwal taniec, ile masz sił!

4. „ Slalom na różne sposoby”. Ustaw slalom, układając na podłodze w linii prostej np. papierowe lub plastikowe kubeczki albo butelki (mogą to być też zgniecione zapisane kartki papieru). Poproś dziecko, aby pokonywało slalomem przeszkody w różny sposób: na czworakach przodem, na czworakach tyłem, na jednej nodze, tyłem na stojąco, idąc w kucki, skacząc jak zając itd.

5. „Skoki przez drabinkę”. Wykonaj drabinkę, np. z gazety. Wystarczy pociąć ją na 5-centymetrowe paski, które ułożycie na ziemi na wzór drabinki. Zadanie dziecka polega na sprawnym przeskakiwaniu kolejnych szczebelków.

6. „Kto sięgnie wyżej?”. Rodzic stoi z ołówkiem lub markerem przy futrynie, a dziecko podchodzi i z wyciągniętą jedną rączką do góry w miejscu podskakuje najwyżej, jak umie. Wszystkie wyniki muszą być zaznaczone, a zwycięża dziecko, które podskoczyło najwyżej.

7. „Spacerek”. Puść dziecku muzykę i rzucaj im różne polecenia: „Zbieramy grzyby!”, a wtedy dziecko udaje, że podnoszą coś z podłogi; „Gonimy motyle!” – podbiega i łapie niewidoczne motylki; „Zrywamy szyszki!”, a dziecko musi podskakiwać i symulować obrywanie z gałęzi szyszek itd. Będzie dużo śmiechu i rozbawienia.