08.06.04.2020 r. Temat dnia:

Zwierzęta na świecie

1. „ Tam w Afryce”- zabawa z pokazywaniem

Tam w Afryce rzeka Nil - dzieci wskazują przed sobą ręką

W niej krokodyl mały żył - dz. Robią z dłoni paszczę krokodyla

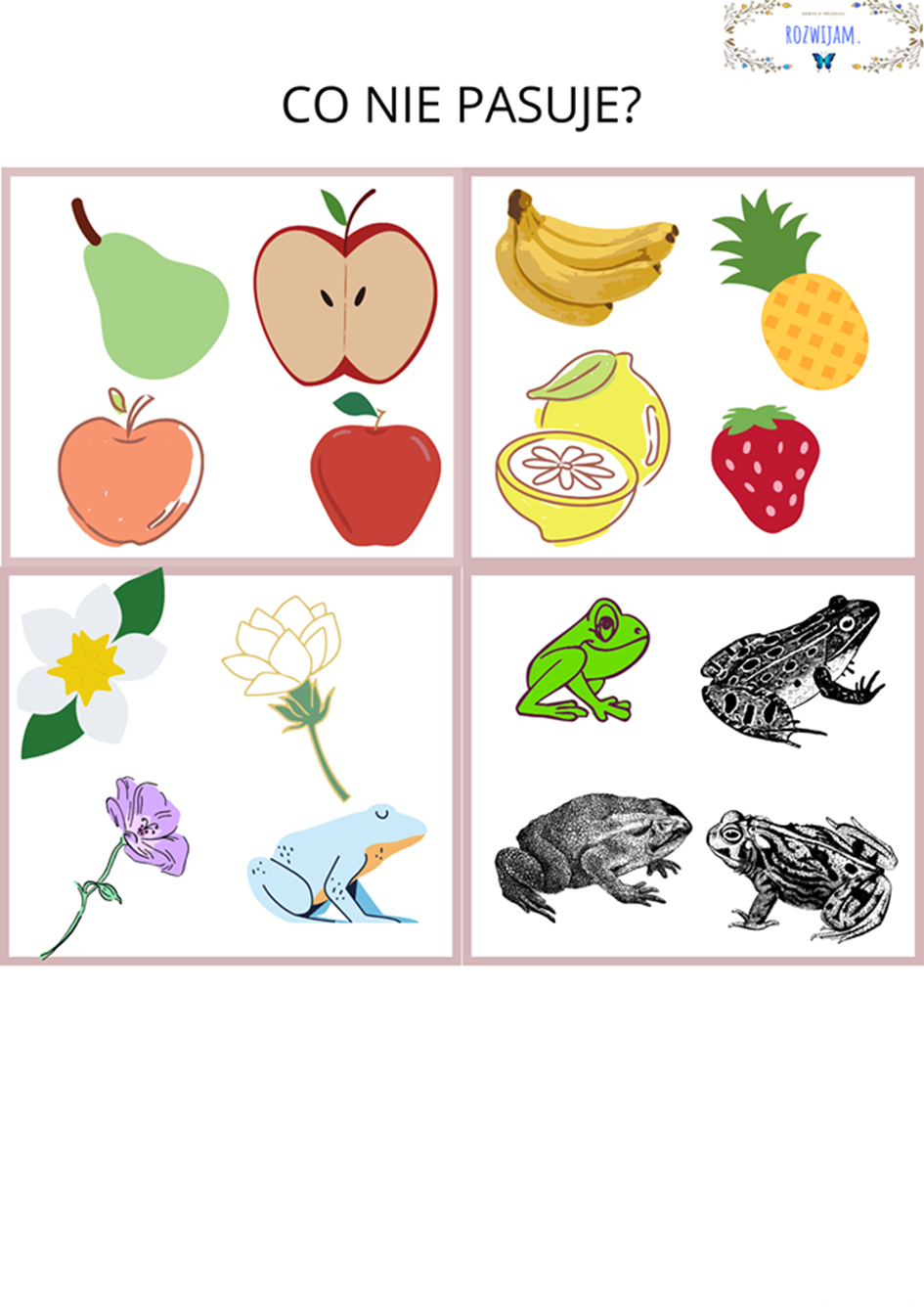
Z tatą krokodylem - kłapią „zębami” zrobionymi z dłoni

Pływał sobie Nilem - naśladują dłonią ruch płynącej ryby

I śpiewał tak: - naśladowanie dłońmi śpiewu

Tam w Aryce……

1. Wykonaj zadanie.



1. Gdzie mieszkają zwierzęta?- obejrzyj filmy, policz zwierzątka jakie wystąpią w filmach.

- „Dżungla i jej mieszkańcy” – youtube

Podziel na sylaby i głoski ich nazwy( tukan, papugi, kameleon, goryl, tapir, orangutan)

- „ Sawanna i jej mieszkańcy”- youtube

Wymień głoski w nazwach zwierząt (gepard, antylopy, hiena, żyrafa, sęp, likaon, bawół)

- „ Pustynia i jej mieszkańcy”- youtube

Podaj pierwszą i ostatnią głoskę w nazwach zwierząt( wielbłąd, skorpion, myszoskoczek, oryks, surykatka, Fenek)

- „ Zwierzęta dla dzieci-morskie zwierzęta dla dzieci”- youtube

Ułóż tyle klocków ile sylab jest w nazwach zwierząt( płaszczka, delfin, rekin, meduza, foka, żółw, krab, ośmiornica)

1. W którym filmie wystąpiło najwięcej zwierzątek?

Ułożenie zbiorów z wstążek i umieszczenie w nich klocków- zwierzątek. Porównanie wielkości zbiorów, ułożenie z klocków cyfr.

1. Zabawa ruchowa- youtube-„ La Bamba-łatwy i przyjemny taniec dla dzieci”.
2. Wskazanie na mapie, globusie miejsc gdzie żyją zwierzęta występujące w filmach.
3. Wykonaj zadanie z KP4.29 – wykorzystanie wiadomości z obejrzanych filmów.
4. Zwierzęta – praca plastyczna- ulep z plasteliny zwierzątka, które najbardziej ci się podobają.
5. Przypomnienie piosenki „ Mucha w mucholocie”- youtube, zabawa ruchowa przy piosence.
6. Dokończ wyrażenia

Groźny jak…

Uparty jak…

Łagodny jak…

W wodzie czuję się jak…

Powolny jak…

Łazi po płotach jak…

Głodny jak….

Mądry jak…

Przebiegły jak…

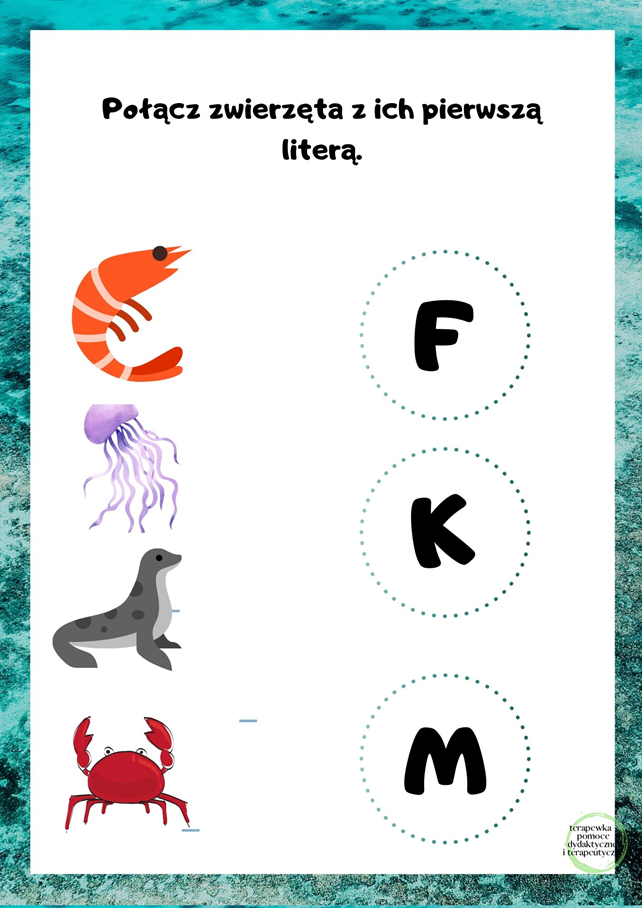
Pracowity jak…

Dumny jak…

09.06.2020r – Temat dnia :

**Z wizytą w ZOO**

1. Wykonaj zadanie.



1. Zabawa przy muzyce-youtube- youtube Kids- Baw się razem z nami.
2. Wykonaj ćwiczenia.



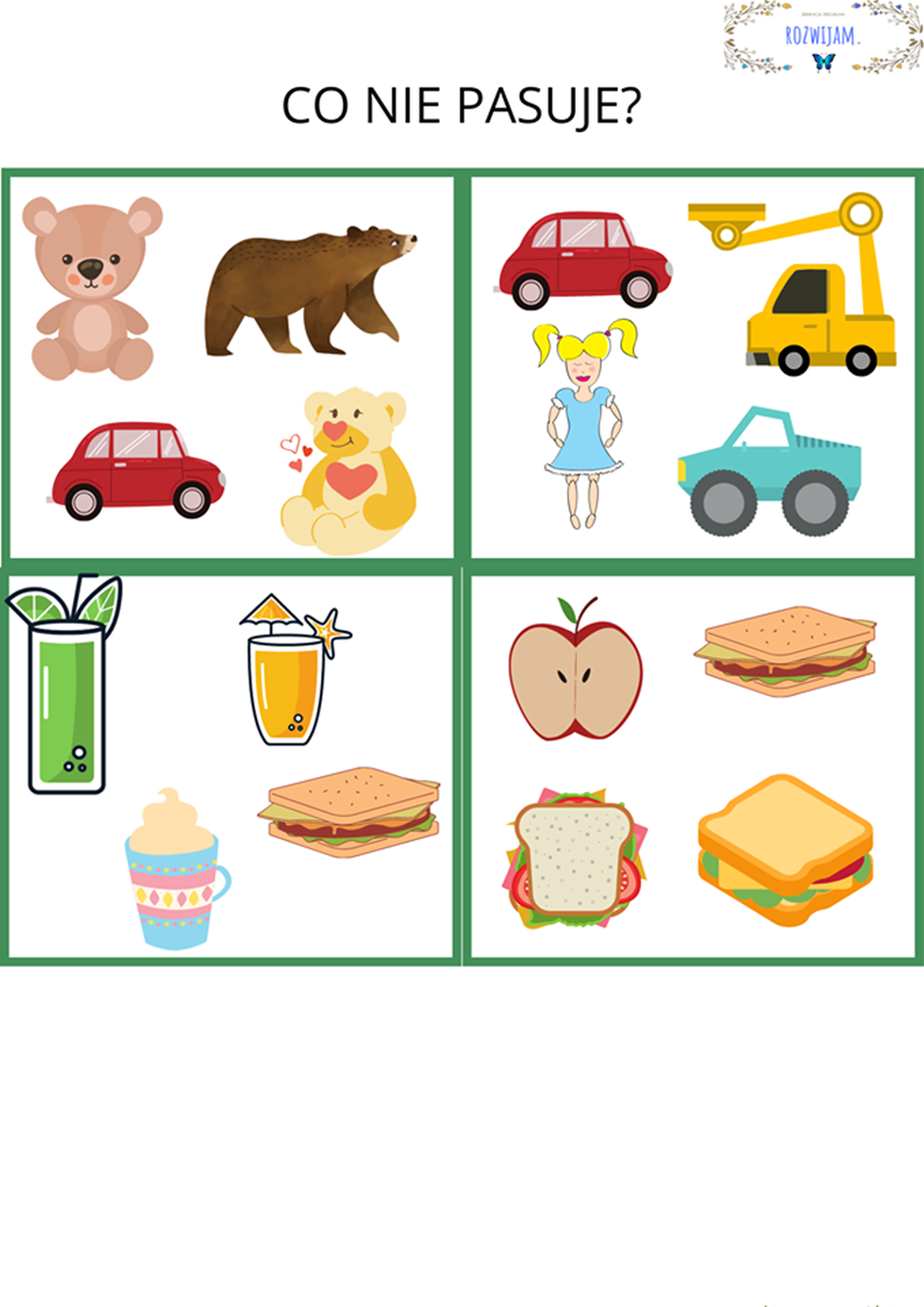
1. Zbuduj z klocków ZOO, zaprojektuj zagrody dla zwierząt i umieść w nich zwierzątka- wykorzystaj te, które ulepione zostały poprzedniego dnia.

10.06.2020- Temat dnia:

**Polskie zwierzęta**

1.Zabawa przy piosence- youtube- DJ Miki „ Ręce do góry”

2. Wykonaj zadanie.



3. Park Narodowy.

Obejrzyj film – youtube-„Polskie Parki Narodowe- po co istnieją”

- co to jest park narodowy?

Symbole parków narodowych w Polsce.



1. Zachowanie się w Parku Narodowym- youtube- „Polskie Parki Narodowe- dobre maniery”
2. Wykonaj zadanie- KP 4.31a
3. Zabawa ruchowa przy piosence -youtube-„ Mucha w Mucholocie”
4. Białowieski Park Narodowy- youtube-„Parki Narodowe w Polsce- 15.Białowieski Park Narodowy”

- jakie zwierzę mieszka w tym parku?

8. Żubr- obejrzyj film – youtube-„Żubr”

9. Wykonaj zadanie KP4.31b

12.06.2020- Temat dnia:

**Zwierzęta aktywne nocą**

1. Zabawy ruchowe- youtube-„Zabawy ruchowe dla dzieci odcinek 1”
2. Zrób to co zwierzęta- zadania.

****

1. Zwierzęta aktywne w nocy.

SOWA

****

- obejrzyj film- youtube- „10 faktów o sowach”

- posłuchaj odgłosów sowy- youtube- „Sowa – odgłosy sowy”

NIETOPERZ



- posłuchaj odgłosów nietoperza- youtube-„ Odgłos nietoperza”

Dzięki zjawisku echolokacji mogą poruszać się w nocy. Nietoperz wysyła dźwięk , który odbija się od przeszkody i trafia do jego uszu. Może wtedy ocenić położenie przedmiotów i ominąć je.

ĆMA



- obejrzyj film- youtube-„Motyle nocne”

1. Wykonaj zadanie- KP4.32b
2. Zabawa ruchowa- youtube- „Hit dziecięce przeboje- idziemy do Zoo”
3. Praca plastyczna- nietoperz- origami. Obejrzyj instrukcję- youtube-„ Nietoperze z origami/prosty pomysł”
4. Rozwiąż zagadki

Ten ptak dobrze widzi w nocy,

bo ma bardzo wielkie oczy.

Nocą lata i poluje

i posępnie pohukuje

Ledwie rozbłysło światło,

a już za chwilę …

lecą zewsząd do światła

te nocne motyle.

Zagadka o nietoperzu

Mieszka w jaskiniach i dziuplach.

W dzień śpi, wisząc głową w dół.

Na łowy nocą frunie,

czy wiecie co to za stwór?