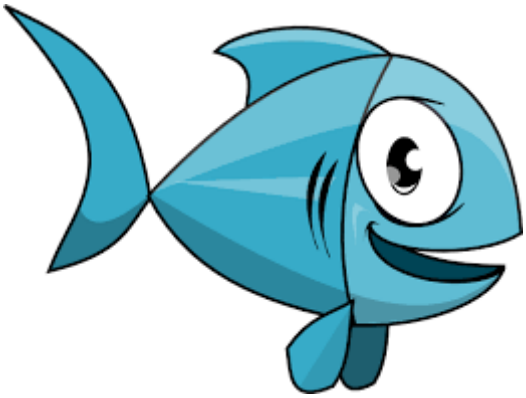
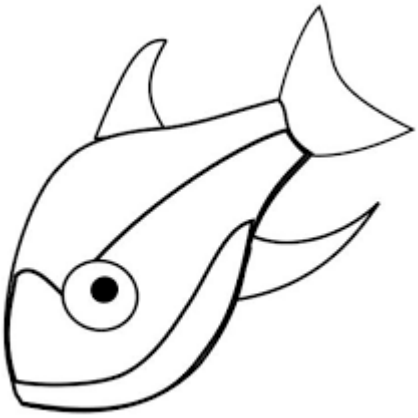
09.06.2020 Wtorek

Temat tygodnia: Wakacyjne podróże.
Temat dnia: Sposób na wakacyjną nudę.



1. Obrysowywanie, wycinanie i kolorowanie sylwet ryb.

Potrzebujemy:
- szablon przedstawiający sylwety ryby (może do tego posłużyć wycięty w tekturze szablon, szkic w załączniku nr 1.),



- biała kartka z bloku technicznego,
- nożyczki,
- kredki.

Rodzic mówi dziecku zagadkę: *W wodzie pływają, głosu nie mają.* (ryby)
Układa na stole szablon przedstawiający rybę. Dziecko obrysowuje sylwetę ryby na białej kartce, wycina i koloruje według własnego pomysłu. Proponujemy zrobić przynajmniej dwie rybki ponieważ będziemy potrzebować ich do kolejnej zabawy.

2. Zabawa *Ryby w rzece*. Rozwijanie sprawności manualnej.

Będą nam potrzebne:

- dwie rolki po ręczniku papierowym,

- dwa kawałki włóczki,

- wykonane wcześniej przez dziecko sylwety ryb,

dziurkacz,

kawałek niebieskiej krepiny lub niebieskiego materiału.

Rodzic proponuje dziecku wyprawę na ryby. Wręcza rolkę po ręczniku papierowym z przywiązaną do niej włóczką. Pozostałą część włóczki dziecko nawija na rolkę. W wykonanej wcześniej sylwecie ryby robią dziurkaczem otwór. Samodzielnie lub z pomocą rodzica dziecko przywiązuje sylwetę rybki do końca włóczki. Rodzic rozkłada na podłodze niebieską krepinę lub materiał – to rzeka. Proponuje dziecku, aby wszystkie rybki wypuścić do *rzeki*. Dziecko ustawia się obok krepiny, trzyma za końce w obu dłoniach rolkę po ręcznikach. Powoli obraca rolkę, odwijając z niej włóczkę. Sylweta rybki znajduje się coraz niżej. Zadanie jest wykonane, gdy sylweta rybki dotknie niebieskiej krepiny, czyli rybka zanurzy się w *wodzie*. Oczywiście drugą rybkę ma rodzic. Kiedy rybki są już w wodzie proponujemy teraz ich łowienie, tj. nawijanie włóczki ze znajdująca się na końcu sylwetą ryby na rolkę (można urządzić wyścigi kto pierwszy złowi rybkę czyli nawinie całą włóczkę na rolkę).

3. Doświadczenie *Co pływa a co tonie.*

Do wykonania doświadczenia będą nam potrzebne:

- miska z wodą,
- kartki z zeszytu,
- plastelina,
- monety,
- piórko,
- mały kamyk,
- lub inne przedmioty, które będziemy umieszczać na wodzie i sprawdzać czy toną.

Na początek napełniamy miskę wodą. Sprawdzamy, czy plastelina utrzyma się na wodzie. Dziecko robi z plasteliny kuleczkę, placek, robi dziurkę w placku, lepi kształt spodeczka. Ostrożnie umieszczają na powierzchni wody, wszystkie wykonane z plasteliny tworzy i sprawdza czy unoszą się na wodzie.

Następnie dziecko kładzie na wodzie kartki z zeszytu. Układa na nich piórko, monetę, mały kamyk itp. Wykonuje ćwiczenie ostrożnie, tak, aby kartka utrzymała ciężar.

Kolejnym doświadczeniem jest sprawdzenie, które z przygotowanych przedmiotów (moneta, piórko, kamyk) po wrzuceniu do wody zatonie, a który nie.

Na zakończenie dziecko układa na jednej tacce przedmioty, które toną, na drugiej przedmioty, które pływają. Zastanawia się, dlaczego tak się dzieje. Rodzic wyjaśnia, że wszystko zależy od ciężaru przedmiotów.

Ciężkie przedmioty toną, lekkie pływają.

4. Gry i zabawy na świeżym powietrzu.

Po tak intensywnych zajęciach proponujemy zabawę na świeżym powietrzu lub spacer.

Do zobaczenia jutro 😊