

1. Kotek i myszka” – tradycyjna zabawa ruchowa ze śpiewem

2. Czarna krowa w kropki bordo – zabawa ruchowa z elementem ćwiczeń artykulacyjnych, rozpoznawanie kolorów.

Uczymy dziecko popularnej rymowanki, zwracając uwagę na prawidłową wymowę wszystkich słów:

*Czarna krowa w kropki bordo*

*gryzła trawę, kręcąc mordą*

*i dawała mleko koloru...*

Następnie wypowiadamy rymowankę wraz dzieckiem, zmieniając na końcu kolor mleka, np. ...*koloru niebieskiego*. Zadaniem uczestników zabawy jest znalezienie wokół siebie przedmiotów w podanym kolorze.

3. „Znam te zwierzęta” – oglądanie książek i albumów poświęconych zwierzętom

4. Skąd się bierze mleko? – pogadanka.

Pokazujemy dziecku szklankę z mlekiem i pytamy, co to jest, skąd to mleko się wzięło i czy na pewno od krowy. Jeśli dziecko nie wie, wyjaśniamy, że inne zwierzęta takie jak kozy i owce, też dają mleko, które może pić człowiek. Następnie prosimy, aby dziecko pomyślało jak to mleko powstaje i co się z nim dzieje, zanim trafi do sklepu. Po wysłuchaniu odpowiedzi dziecka, wyjaśnia: *Najczęściej mleko, które pijemy pochodzi od krowy. Nie jest ważne, jaka to krowa, czy łaciata, czy czerwona, czy czarna. Ważne, aby gryzła trawę i ją przeżuwała. Latem o trawę łatwo, gorzej jest zimą. Wtedy krowa je siano, kiszonkę i inne pasze. Krowę można wydoić ręcznie albo za pomocą dojarki elektrycznej. Z dojarki mleko trafia do pojemnika, w którym się chłodzi. Z pojemnika zabiera mleko cysterna i zawozi je do mleczarni. W mleczarni mleko jest badane, aby sprawdzić, czy ma dobrą jakość. Później jest pasteryzowane lub sterylizowane, czyli za pomocą odpowiedniej temperatury niszczy się w nim to, co mogłoby spowodować jego zepsucie. Później mleko rozlewane jest do kartonów i zawożone do sklepów.*

5. Czy to jest zrobione z mleka? – zabawa dydaktyczna, karta pracy KP4 s. 70,

Pokazujemy dziecku kartoniki z nazwami różnych produktów. Zadaniem dziecka jest odczytanie nazwy produktu i odgadnięcie, czy produkt ten zrobiono z mleka, czy nie. Propozycje produktów: kefir, budyń, lody, twarożek, jajko, żółty ser, masło, makaron, mąka, serek topiony, jogurt, parówka, ryż. Na koniec dziecko wykonuje zadania w „Kartach pracy”: porządkuje historyjkę obrazkową o powstawaniu mleka, nazywa produkty spożywcze, odgaduje, z czego powstały i otacza pętlą te, które powstały z mleka.

6. Gdzie krowa ma ogon? – zabawa doskonaląca pamięć wzrokową, nazywanie kierunków w przestrzeni.

Wieszamy duży rysunek krowy bez ogona. Dziecko staje przed rysunkiem i przygląda się przez chwilę. Następnie zawiązujemy mu oczy, wręczamy pisak. Zadaniem dziecka jest narysowanie ogona w odpowiednim miejscu. Możemy podpowiadać, używając tylko zwrotów określających kierunki: *w prawo, w lewo, w górę, w dół*.

7. Trzy kurki – nauka rymowanki na pamięć, recytowanie z modulowaniem głosu, rysowanie szlaczka.

Uczymy dziecko rymowanki z „Kart pracy” na pamięć. Dziecko recytuje tekst, modulując odpowiednio głos, zgodnie z poleceniem :

*Mówimy szeptem, jakbyśmy opowiadali komuś tajemnicę.*

*Mówimy bardzo przstrasżonym głosem, jakbyśmy bali się jakiegoś potwora.*

*Mówimy jak roboty.*

*Mówimy tak, jakbyśmy opowiadali komuś piękną bajkę.*

*Mówimy tak, jakbyśmy byli bardzo śpiący i zmęczeni.*

Na koniec dziecko powtarza wierszyk, rysując jednocześnie szlaczek w „Kartach pracy”.

KP4 s. 70,

8. Moje domowe zwierzątko – swobodne wypowiedzi dzieci na temat posiadanych zwierząt, czytanie tekstu w „Kartach pracy” KP4 s. 71, rysowanie zwierzątek.

Prosimy dziecko o przeczytanie tekstu o Otku i jego zwierzętach. Sprawdzamy poziom rozumienia tekstu, pytając, jakie zwierzęta ma Otek i co się stało z jego chomikiem. Tekst powinien być inspiracją do swobodnych rozmów o zwierzętach domowych dziecka. Na koniec rozmowy dziecko rysuje swoje zwierzę lub zwierzę, które chciałoby mieć, albo takie, które najbardziej mu się podoba.

9. „Na wsi” – Odgłosy zwierząt na wsi: <https://www.youtube.com/watch?v=qQtJP40a1lw&vl=pl>

10. „Wylosuj sylabę” – zabawa dydaktyczna usprawniająca funkcje słuchowe. Odgadywanie nazw zwierząt na podstawie pierwszej sylaby.

Rozkładamy na dywanie kartoniki z sylabami. Zadaniem dziecka jest wybranie jednego z kartoników i wymyślenie nazwy zwierzęcia, która zaczyna się na daną sylabę. Nie muszą to być koniecznie zwierzęta gospodarskie, ale wszystkie, jakie dziecko zna. Proponowane sylaby: „ko”, „ku”, „kro”, „mo”, „o”, „ka”, „in”, „kró”, „ma”, „ry”, „pa”, „bo”, „za”, „ty”, „ży”, „re”.

11. Zwierzaki-dziwaki – zabawa plastyczna rozwijająca wyobraźnię. Nadawanie nazwy swoim zwierzątkom-dziwacom.

Przygotowujemy konturowe rysunki zwierząt. Każdy rysunek przecinamy na pół (ważne, aby każdy rysunek w miejscu przecięcia miał taką samą szerokość). Dziecko wybiera sobie dwie różne połówki i sklejają ze sobą na odwrocie za pomocą taśmy klejącej, tworząc zwierzaki-dziwaki. Następnie koloruje swój rysunek i nadaje zwierzęciu nazwę.

