**Grupa V „Skrzaty”**

**Środa- 08.04.2020**

**Temat tygodnia:** Wielkanoc  
**Temat:** Kreatywna pisanka

**Cel:**   
- rozwijanie umiejętności wokalnych  
- rozwijanie sprawności manualnych

1. **Projekt „Kreatywny przedszkolak”**

**Szanowni Państwo, w związku z zaistniałą sytuacją, proszę o wsparcie w realizacji zadania w ramach projektu „Kreatywny przedszkolak”.**

**Zadaniem jest wykonanie pisanki.   
Technika oraz format pracy dowolny. Mile widziane prace przestrzenne robione przez dzieci z wsparciem rodziców.**

**Proszę o przesłanie zdjęć na mój mail: ewa.lech24@gmail.com**

1. Karta pracy, cz. 3, s. 78. (załącznik- Karta pracy, cz3, s. 78)

Oglądanie obrazków. Odszukiwanie i zaznaczanie 10 różnic pomiędzy obrazkami.

* Układanie schematów i modeli nazw obrazków związanych z Wielkanocą, np. mazurek, babka, palma, baranek, jajko…

1. Zabawa dydaktyczna. „Gdzie się ukryły pisanki?”   
   Rodzic rozkłada w różnych miejscach w pokoju jajka wycięte z kolorowego papieru.  
   Zadaniem dziecka jest odnaleźć je. Po odnalezieniu, dziecko mówi jaki jest kolor jajka.
2. Słuchanie piosenki „Żółty kurczaczek”-  Śpiewające Brzdące

**Link do piosenki (skopiuj i wklej do przeglądarki)** 🡪 <https://www.youtube.com/watch?v=SE8-tteo9wg>

1. Ze skorupki wyskakuje,   
   mama kurka mnie pilnuje.   
   A ja biegam tu i tam,   
   skrzydełkami macham wam.

Ref. Żółta główka, żółty dzióbek   
żółty kolor bardzo lubię.  
Żółty mam kubraczek cały,  
bo ja jestem kurczak mały. /x2

1. Jak słoneczko wszystkich cieszę,  
   taki ze mnie żółty śmieszek.  
   Każdy bardzo lubi mnie   
   i się ze mną bawić chce.

Ref. Żółta główka, żółty dzióbek ...

1. Nauka piosenki, metodą ze słuchu.
2. Tworzenie akompaniamentu do piosenki.  
   Dziecko gra np. na garnkach, uderzając w nie drewnianą łyżką.
3. Zabawa ruchowa „Wyścigi z pisanką”   
    Pomoce: dwie łyżki i dwie pisanki.  
    Rodzic idzie z łyżką na której leży pisanka, dochodzi do mety i przekazuje łyżkę dziecku.
4. Dla chętnych „Świąteczny kod”   
   W tym zadaniu należy stworzyć kod, który pomoże dotrzeć bohaterowi na miejsce. Bohaterem jest kurczaczek. Tworząc kod musimy uwzględnić też warunki (podane są na karcie pracy)

