

Scenariusz zajęcia

03.06.20r.

Temat dnia: **Jestem dzieckiem i mam prawo do zabawy .**

Witam i zapraszam do zabawy.

Drogie dzieci, dzisiaj przekonacie się, że dzieci na całym świecie bawią się tak samo. Liczy się wasza pomysłowość i radość z tego, co robicie. Będziecie przeliczać w zakresie dostępnym sobie i doskonalić swoją zręczność. Poćwiczycie swoje języczki.

Szanowni Państwo, proszę przygotować: kredki we wszystkich kolorach, 5 kartek A4 – (na 2 kartkach obrysuj swoje stopy, na 2 kartkach obrysuj jedną stopę, na 1 kartce obie dłonie – zobacz załącznik nr 3), dwie miseczki, 20 ziaren fasoli; klamerka do prania, tekturka A4, pisaki (do malowania paznokci zamiast pisaków może być **lakier** do paznokci – ale porozmawiaj z dzieckiem o **bezpiecznym korzystaniu** z niego podczas malowania), nożyczki i klej.

Przebieg:

1. Piosenka na powitanie: Na wyspach Bergamutach. **Włączcie, a Ty słuchaj, śpiewaj i witaj wesoło dzień;** <https://www.youtube.com/watch?v=zi-ulN820p8>

2. Obrazki: **Jak bawią się dzieci?**

Oglądaj obrazki i powiedz, w co bawią się dzieci?
Wypowiadamy się całym zdaniem.





W innych krajach dzieci bawią się tak samo!



Jeżeli chcesz dowiedzieć się o pochodzeniu zabaw z innych krajów zobacz załącznik 1.

3. Ułóż kolorowe patyczki – **Proszę weź kredki i ułóż je tak, jak na obrazku** – załącznik 2.
4. Zabawa ruchowa: Spacer na stopach i dłoniach – załącznik 3.
Proszę ułóż drogę i START!
Przejdź do przodu, a potem do tyłu. Spacer powtórz 4 x.

5. Zabawa „Cyrkowiec” . **Poproście dziecko, aby wykonywało razem z wami różne sztuczki językiem.**

Na przemian mówimy, jaką akrobację ma teraz wykonać cyrkowiec.

- Górka – czubek języka opieramy o dolne zęby, środek wybrzuszamy.
- Rurka – robimy z języka rurkę, przez którą można wdychać lub wydychać powietrze.
- Jazda konna – uderzamy czubkiem języka o podniebienie i odkładamy na dół. Raz konik idzie wolno, to biegnie, parska, śmieje się iha, iha.
- Wahadełko – przesuwamy językiem do kącików ust w stronę prawą i lewą, nie dotykając językiem warg.

6. Zabawa matematyczno-zręcznościowa „Policz, przenieś ziarna fasoli” . **Proszę, włóż do miski 20 ziaren fasoli i przelicz; przenieś 7 ziaren fasoli z miski do miski za pomocą klamerki do prania; przelicz ziarna fasoli – przenieś jeszcze jedną fasolkę, ile masz razem?**

7. Słuchając piosenki: „Podajmy sobie ręce”;

https://www.youtube.com/watch?v=EkDzE_EHH_A dziecko wykonuje pracę plastyczną:

„Ozdabiamy lub ochraniaamy dłonie”.

Na tekturce obrysuj i wytnij dłonie.

Dziewczynki – **pomaluj na dłoni paznokcie pisakami, narysuj na palcu pierścionek** (pierścionek może być wycięty i naklejony).

Chłopcy- **narysuj na dłoni tatuaż, jaki chcesz lub rękawice piłkarskie** (elementy można narysować na osobnej kartce i nakleić).

Załącznik nr 1

Proszę przeczytajcie, a Ty słuchaj!

GRECJA - Raz, dwa, trzy – Baba Jaga patrzy!

Oczywiście po grecku tytuł tej gry brzmi zupełnie inaczej, jednak ponieważ w Polsce popularna jest pod taką nazwą. Jedna osoba to Baba Jaga. Stoi tyłem do pozostałych i woła: „Raz, dwa trzy, Baba Jaga patrzy”. W tym czasie dzieci szybko biegną w jej stronę. Na słowo „patrzy” Baba Jaga odwraca się. Kto nie zdołał się zatrzymać w bezruchu, wraca na start, kto zaś pierwszy dotknie Baby Jagi, ten zajmuje jej miejsce.

AUSTRALIA - Kwadrat

Zręcznościowa gra dla czterech uczestników, do której potrzebna jest piłka. Oto jej zasady: dorosły rysuje na ziemi (nie może to być wysoka trawa) spore kwadratowe pole i dzieli je na cztery równe części. Każdy z powstałych kwadratów musi mieć wielkość co najmniej 2x2 m. Gracze kolejno zajmują jedno takie pole – to ich „królestwa”. Dzieciaki podają sobie piłkę (ale tylko nogami lub ręką, nie wolno jej łapać!), odbijając ją do sąsiada. Zanim zostanie odbita, może dotknąć ziemi na kwadracie danego gracza tylko jeden raz. Jeśli zawodnik nie zdoła piłki po takim trafieniu w jego pole wybić, odpada. Wygrywa grę ten z malców, który zostanie na polu ostatni. Nazywa się go „królem kwadratów”.

HISZPANIA - Przeciąganie liny

Do zabawy wystarczą mocna lina lub gruby sznurek oraz nieduża chustka z materiału (np. bandanka).

Chusteczkę zawiąż na supeł na samym środku liny. Podziel dzieci na dwie grupy (zawodników musi być co najmniej dwóch i najlepiej – parzysta liczba). Na ziemi narysuj linię. Każda z grup ma stanąć gęsiego po jej dwóch stronach, w odległości około dwóch kroków. Na twoje hasło „start” dzieciaki zaczynają ciągnąć linę, każda drużyna w swoją stronę. Wygrywają ci zawodnicy, którzy przeciągną chustkę na swoją stronę, za wytyczoną linię, np. o dwa kroki.

GHANA - Pilolo!

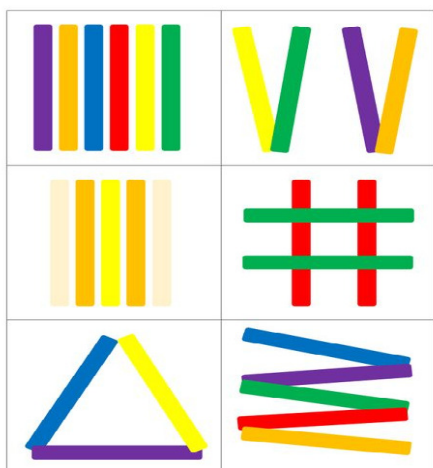
W tym kraju wiele dzieci ma ograniczony dostęp do zabawek, ale maluchy wiedzą, jak się zrozerwać i bez nich!

Do Pilolo potrzeba kamyków (jeśli gra toczy się na trawie) lub monet (gdzie gracie na podłożu pełnym kamyczków lub w domu). Na ziemi narysujcie linię lub połóżcie na dywanie sznurek. Wybierzcie spośród uczestników gry (musi ich być min. czterech) szefa. Będzie on dawał sygnał do startu i decydował, kto wygrał dany wyścig. Teraz gracze muszą się odwrócić tyłem do linii, a szef pochowa w trawie czy porozkłada na ziemi lub dywanie kamyczki (monety). Gdy szef da sygnał, gracze stają przodem do linii i na hasło „Pilolo!” zaczynają wyścig w poszukiwaniu kamyczka czy monety. Kto pierwszy znajdzie i najszybciej przybiegnie z powrotem za linię, dostaje od szefa jeden punkt. Szefem są wszyscy zawodnicy kolejno, zmienia się on co wyścig.

NORWEGIA - Z tarczy na tarczę

Dzieciaki wikingów do tej zabawy używały tarcz ojców, wojowników. Wam muszą wystarczyć raczej pokrywki od garnków. Do tego – nieduża piłeczka, najlepiej pingpongowa. Jeśli malec bawi się sam, powinien jak najdłużej odbijać piłkę na swojej „tarczy”, starając się bić własne rekordy. Gdy gra większa liczba dzieci, należy odbijać piłkę z tarczy do tarczy w parach. Wygrywa para, której uda się najdłużej odbijać piłeczkę.

Załącznik nr 2

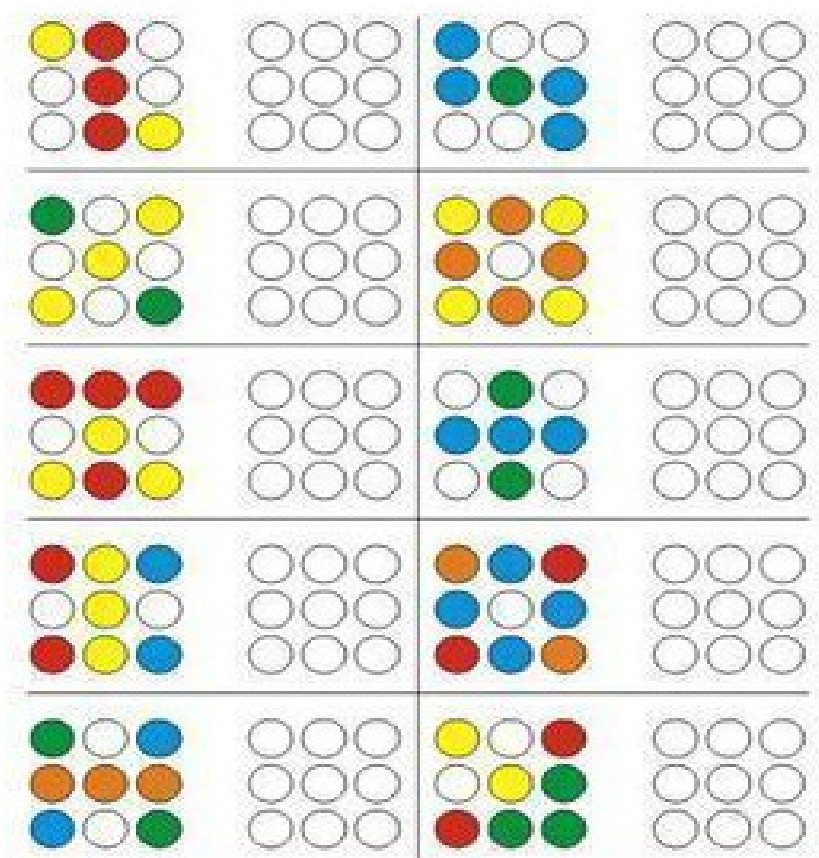


Załącznik nr 3



Dla chętnych:

- Wypełnij kropki tak samo, jak na obrazku obok.



- Piosenka: Bo co może mały człowiek; <https://www.youtube.com/watch?v=sFF--8q1Eek>

Pozdrawiam
Aneta Frey