

Witajcie Drogie dzieci to już ostatnie zadania w tym tygodniu. Miłej zabawy.

1. „Bajeczka o motylku” – czyli jak z gąsienicy powstał piękny motyl. Magdalena Tokarczyk, Olga Adamowicz

Podejdźcie dzieci do mnie na chwileczkę,
opowiem wam zaraz krótką bajeczkę.
O motylku kolorowym zaraz się dowiecie,
co się zastanawiał skąd się wziął na świecie?
A teraz słuchaj uważnie drogi kolego,
bo wszystko zaczęło się dnia pewnego...
Gdy motyla mama jajeczka na listkach składała
i nikomu się zbliżyć do nich nie pozwalała.
Z tych małych jajeczek gąsienice się powykluwały,
i listki dookoła ciągle obgryzały,
Bo głodomory z nich były niebywałe
i zawsze brzuszki lubiły mieć napęczniałe...
Gdy urosły już odrobinę,
to postanowiły odpocząć chwilę.
Znalazły pod gałązką zakątek mały,
gdzie dookoła kokonem się poowijały.
I tak w tym kokonie przez tygodni kilka, siedziała sobie poczwarka motylka...
Aż w końcu kokon popękał wszędzie,
i zaraz z niego motylek będzie.
Wyszedł powoli, nóżki rozprostował.
Zaczął nagle latać, w powietrzu „szybował”,
a potem kolorowe skrzydełka wystawił do słońka...
Motylków zaraz będzie cała pełna łąka...
Czy teraz już kochane dzieci wiecie, skąd motylki borą się na tym świecie..?

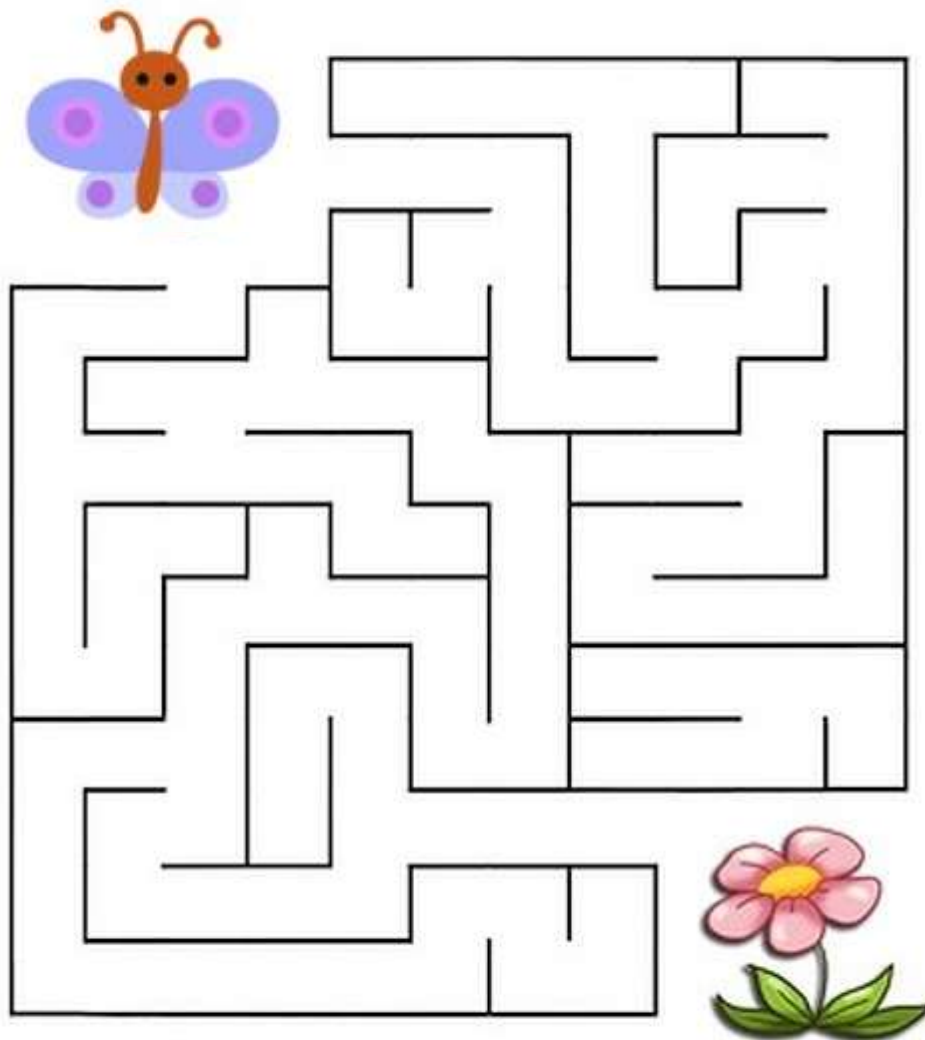
Rozmowa na temat wysłuchanej treści bajeczki:

- Co złożyła mama motyla na listku?
- Co wykluło się z małych jajeczek?
- Czym owijają się gąsieniczki?
- Co się dzieje kiedy kokon pęka?
- Gdzie lubi fruwać motylek ?

2. Przyjrzyj się uważnie ilustracjom. Znajdź 10 różnic między nimi.

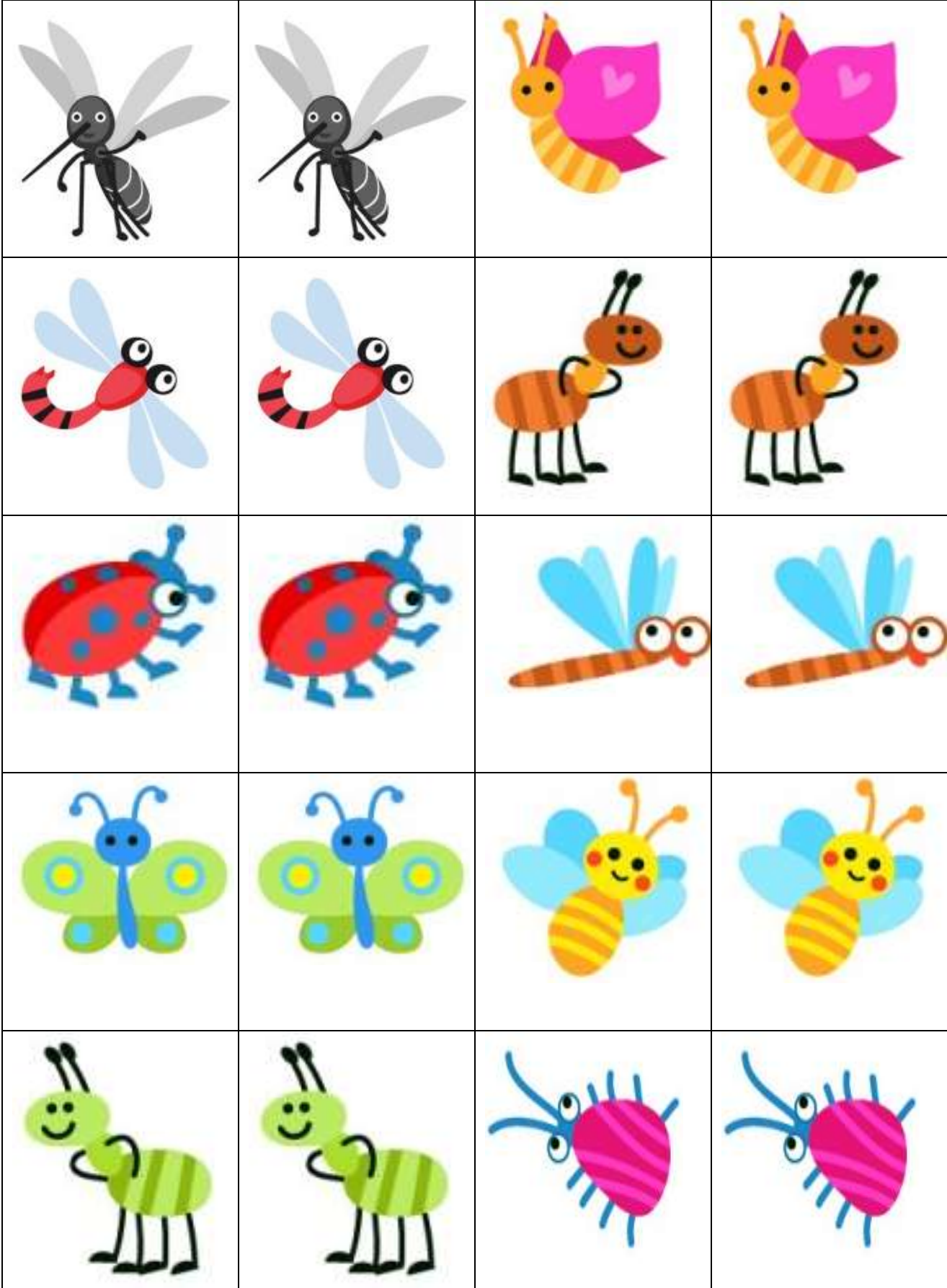


3. Pomóż motylkowi odnaleźć drogę do kwiatka.

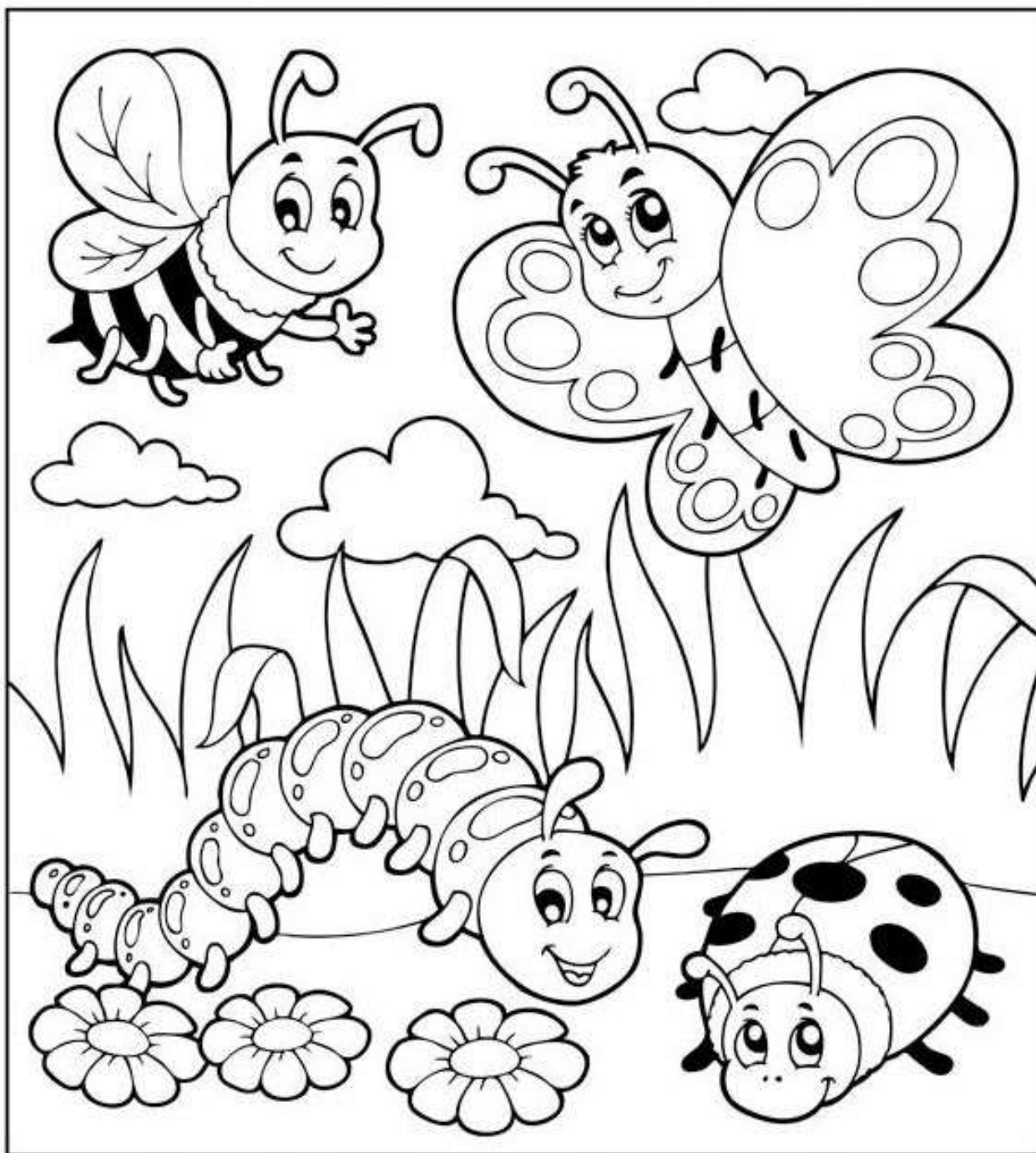


4. Gra Memory.

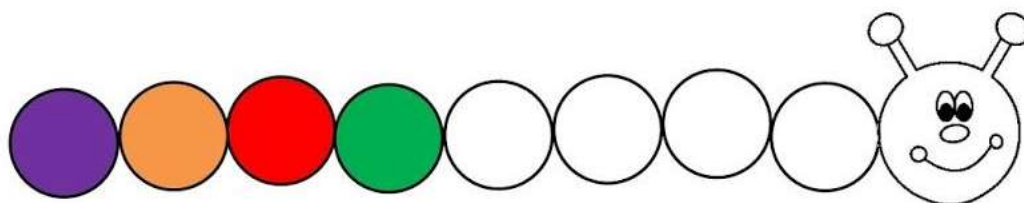
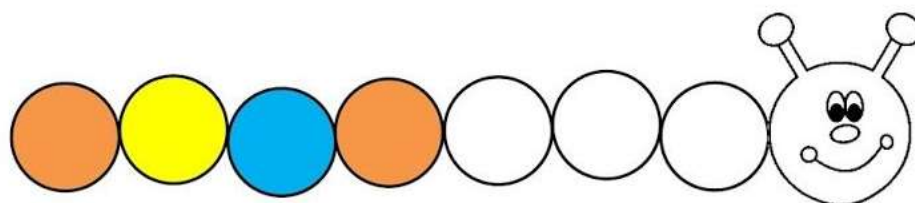
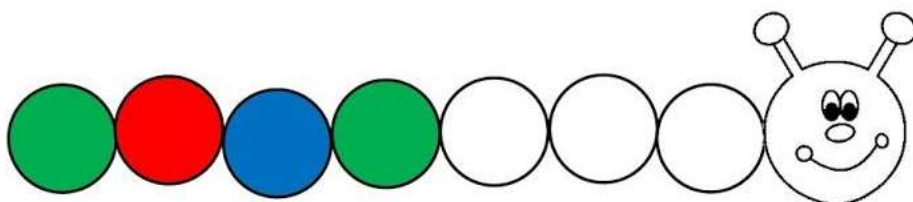
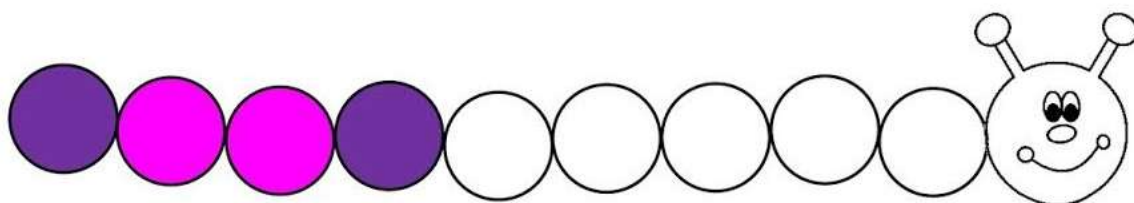
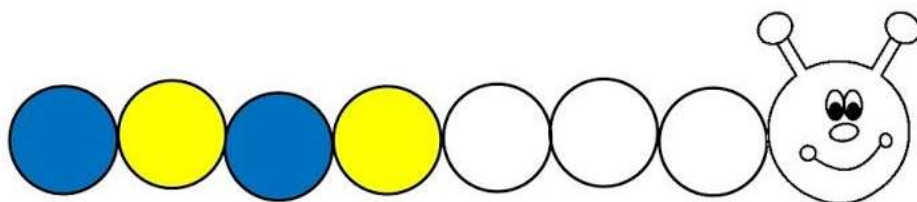
Minimalna liczba graczy to dwie osoby. Karty układamy na stole w równych rzędach , w taki sposób, aby obrazki były zakryte. Zadaniem graczy jest odnalezienie par. Każdy gracz w jednym ruchu odkrywa dwie karty. W przypadku odnalezienia pary, zabiera ją z pola gry. Ma również dodatkowy ruch. Jeśli nie udało się odnaleźć pary, to karty się zakrywa i ruch wykonuje kolejny gracz. Gra toczy się do zebrania wszystkich kart. Zwycięża gracz z największą liczbą par.




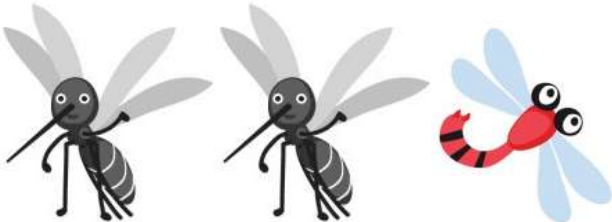





5. Pokoloruj obrazek.



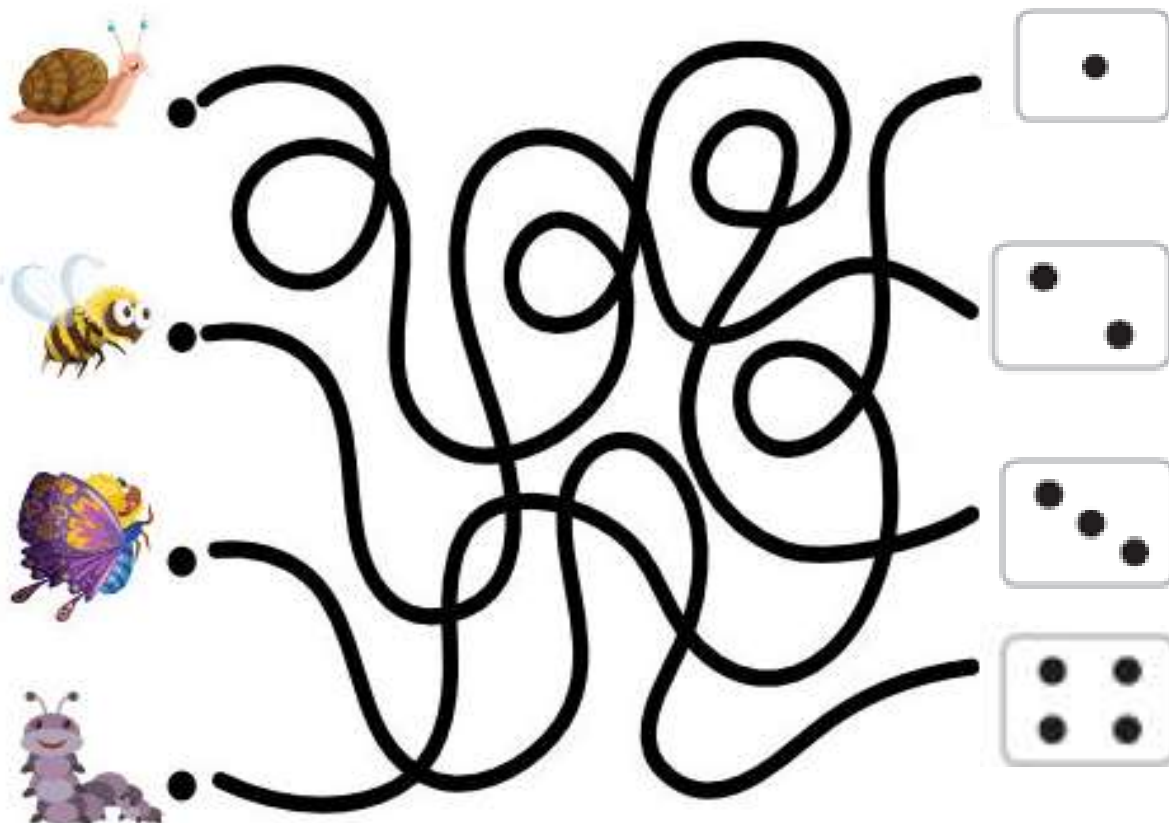
6. Uzupełnij poniższe powtarzające się rytmy.



7. Policz owady, w okienku narysuj odpowiednią liczbę kropek.
 W każdym rzędzie wskaż obrazek, który różni się od pozostałych.

8., „Wiosenne wyścigi” . Poprowadź po śladzie kredką lub paluszkami, a dowiesz się kto zajął 1 miejsce w tym nietypowym wyścigu.



9. Zaprowadź pszczołkę do ula, zgodnie z zamieszczonym kodem.



10. Rysuj po śladzie.

