**Propozycje działań i aktywności w domu dla dzieci czteroletnich**

**04.06.2020 Czwartek**

**Temat tygodnia: Żyć w zgodzie i przyjaźni.**

**Temat dnia: „Zabawy dzieci na świecie”.**

**Cele operacyjne**

*Dziecko:*

* wypowiada się na temat wiersza; naśladuje czynności wymienione w opowieści ruchowej.
* rozwój zaciekawienia światem, stymulacja ciekawości poznawczej,
* przeżycie radości płynącej ze wspólnej zabawy.
* współpracuje z innymi dziećmi w grupie,
* potrafi zachować się w sytuacji wygranej, jak i przegranej,
* zna zabawy pochodzące z wybranych krajów.

**Przebieg dnia**

**1. Zabawa Powitanie na miły początek dnia.**

Rodzic recytuje rymowankę, a dzieci, które czują się powitane, robią wesołe miny.

Miło jest dziś powitać

dziewczynki i chłopców,

którzy bawią się wspólnie,

są chętni do pomocy..

**2Słuchanie wiersza J. Tuwima**

Murzynek Bambo.

Murzynek Bambo w Afryce mieszka,

czarną ma skórę ten nasz koleżka.

Uczy się pilnie przez całe ranki,

ze swej murzyńskiej pierwszej czytanki.

A gdy do domu ze szkoły wraca,

psoci, fi gluje – to jego praca.

Aż mama krzyczy: „Bambo, łobuzie!”.

A Bambo czarną nadyma buzię.

Mama powiada: „Chodź do kąpieli”,

a on się boi, że się wybieli.

Lecz mama kocha swojego synka,

bo dobry chłopak z tego Murzynka.

**3.Opowieść ruchowa**

Bajka o Murzynku, który chciał zobaczyć lwa.

Dzieci w siadzie klęcznym słuchają i wykonują wymieniane czynności.

Dzieci:

W pewnej małej wiosce w Afryce mieszkał mały Murzynek, który bardzo chciał zobaczyć lwa. Pewnego dnia rano mama wyszła w pole. Murzynek obudził się, rozejrzał po chatce,

unoszą głowy, ziewają i rozglądają się, ziewnął, przeciągnął i pomyślał, że jest to doskonały dzień na spotkanie z lwem. Wybiegł przed chatkę. szybko uderzają palcami o podłogę, i poszedł ścieżką. miarowo uderzają rękoma w kolana Niedaleko płynął strumyk, szybko klepią kolana i podłogę, Murzynek rozpędził się i hop!... przeskoczył go. Szedł przez wysoką trawę... pocierają dłonią dłoń, wesoło sobie podskakując... klaszczą w rytmie podskoków, Doszedł do mostka uderzają rytmicznie w podłogę (w tempie kroków), Przeszedł przez niego i znów szedł przez wysoką trawę... pocierają dłonią dłoń, tak wysoką, że nic wokół nie było widać imitując wspinanie, prostują się, nie wstając, Wszedł więc na wysokie drzewo, rozglądają się wokoło, rozejrzał się dokoła i zsunął na ziemię, kładą się na brzuchach, naśladują schodzenie z drzewa. Niedaleko zobaczył jakąś pieczarę, wstają powoli i wolnymi krokami wszedł pomału do środka, podchodzą do środka koła, Wewnątrz było zupełnie ciemno. Aż tu nagle... robią wystraszone miny, z kąta słychać: mmmmmmrrrr... groźnie mruczą, Murzynek się przeraził! Szybko wybiegł z pieczary i pobiegł przez trawę biegną po kole, (Wszystkie czynności wraz z opowiadaniem przebiegają teraz bardzo szybko w odwrotnej kolejności – jest więc szybkie wchodzenie na drzewo i schodzenie, bieg przez mostek, trawę, ścieżkę, skok przez strumyk). Ledwie żywy wpadł do domu, wskoczył na posłanie z liści palmy trzęsą się ze strachu, i, trzęsąc się ze strachu, zasypiają postanowił nigdy więcej nie chodzić bez mamy na dalekie wyprawy.

**4.Zabawy dzieci z różnych stron świata.**Wprowadzenie w temat: w wielu krajach dz. mają ograniczony dostęp do zabawek, nie mają ich wcale lub bardzo mało. Jednak dobrze wiedzą, jak się bawić bez nich. Dzisiaj razem pobawimy się w kilka takich zabaw. Poznamy niektóre zabawy dz. z Afryki i Azji. Gotowi?

Następnie przed każdą zabawą, rodzic podaje krótkie informacje dotyczące wymienianych państw , ilustraje oraz pokazuje ich położenie na mapie świata.

**5.Ghana - „Wąż i małpki”:**  
  
Jedno chętne dz. staje w środku „jamy” utworzonej ze sznurka rozłożonego na dywanie – jest „wężem”. Pozostałe dz. są „małpkami” i bawią się wokół niego, podskakują, wydają małpie okrzyki. Na klaśnięcie w ręce przez N. „wąż” wybiega z jamy i łapie jedno dz. – wraca z nim do „jamy”. Od teraz we dwójkę tworzą węża (trzymając się za ręce) i łapią kolejne dz., następnie w trójkę i tak dalej, aż zostanie jedno dz. – ono wygrywa. W czasie łapania wąż nie może się „rozerwać” (dz. cały czas trzymają się za ręce). Jeśli ktoś się puści i przerwie łańcuch rąk, cały wąż wraca do jamy i zaczyna polowanie jeszcze raz.

**6.Mongolia – „Wyścigi konne”:**Dz. dobierają się parami. Jedno dz. jest „koniem”, drugie „jeźdźcem”. Koń robi skłon do przodu, przekładając jednocześnie ręce do tył między nogami. Jeździec prawą ręką łapie konia za obydwie ręce, a lewą trzyma w górze. Zawodnicy ustawiają się równo na linii startowej. Na miecie czeka na nich N. z chusteczką. Na hasło „start”, jeźdźcy biedną, jak najszybciej (nie mogą się rozdzielić, a jeśli się to stanie – wracają na start). Która para szybciej dobiegnie do N. i weźmie chusteczkę – wygrywa.

**7.Wietnam – „Bit Mat Bat De, czyli Łapanie gęsi”:**  
Dz. stają w kole. Dwoje chętnych dz. ma przewiązane oczy i staje w środku koła. Jedno z dz. jest „gęsią” i w czasie poruszania się ma za zadanie „gęgać”, drugie jest „tropicielem” i idzie za tym głosem, by go złapać. Gra się kończy, gdy „gęś” zostanie złapana. Pozostałe dz., które stoją w kole wykonują różne czynności zaproponowane przez N., np. tupią nogami, by zagłuszyć gęganie, klaszczą w dłonie, lub gęgają, by zmylić tropiciela.

**8. Zambia – „Banyoka, czyli Wąż”:**

N. ustawia prosty tor przeszkód. Dz. dobierają się w grupy 5 osobowe. Ścigają się ze sobą po dwie drużyny. Dz. tworzą węża, siadając, jeden za drugim, obejmując osobę z przodu w pasie, zginając nogi w kolanach; odpychając się nogami, na pupie „węże” posuwają się wyznaczoną trasą w kierunku mety. W czasie wyścigu dz. tworzące „węża” nie mogą się rozłączyć (dzieci obejmują się w pasie). Wygrywa drużyna, która jako pierwsza „dopełznie do mety”.

**9.Algieria – „Abhumil, czyli Rzucanie do owoców”:**  
  
N. układa na środku chusteczkę a na niej jabłko, wokół niego układa winogrona. W odległości 3-4 kroków N. wyznacza linię, za którą stoją zawodnicy. Zadaniem graczy jest rzucić obręczą tak, by przeszła przez jabłko. Jeśli zawodnikowi się to uda, zdobywa punkt (jeden z leżących wokół jabłka winogron – nie zjada ich od razu). Prawidłowy rzut to taki, kiedy owoc bez problemu przechodzi przez otwór w obręczy. Zwycięża ten, komu uda się zdobyć jak najwięcej punktów - winogron.

**Śpiewające Brzdące - Jesteśmy dziećmi - Piosenki dla dzieci**

[**https://www.youtube.com/watch?v=7K3\_mSb1zRQ**](https://www.youtube.com/watch?v=7K3_mSb1zRQ)

# Śpiewające Brzdące - Indiański Taniec - Piosenki dla dzieci

[**https://www.youtube.com/watch?v=ZKslipdC-sY**](https://www.youtube.com/watch?v=ZKslipdC-sY)















