Scenariusz zajęć na wtorek 28 kwietnia.

1. **Zabawa słowna z elementami toczenia: „Druga połowa” (IV 2,6)**- dziecko turla do rodzica piłkę, mówiąc: *Turlam do Ciebie piłkę i mówię część słowa, a ty mi powiedz: jaka jest jego druga połowa*, podaje pierwszą sylabę danego słowa, a rodzic dodaje drugą część tak, aby powstało słowo. Następnie to rodzic zaczyna, a dziecko dokańcza słowo. Można się również umówić na jaką głoskę ma zaczynać się słowo, jednocześnie pokazując dziecku jak wygląda ta litera- utrwalanie liter. Ważne jest, aby dzieci ćwiczyły pamięć i zapamiętywały takie krótkie rymowanki.
2. **Zabawa matematyczna: „Sudoku z Polską” (IV 9,10,12)**

Do zabawy mogą nam posłużyć załączone emblematy. Jeśli nie macie drukarki, emblematy możecie zastąpić nakrętkami w 4 kolorach lub figurami geometrycznymi (żółte koło, niebieski kwadrat, czerwony prostokąt, zielony trójkąt; figury dziecko może wyciąć z kolorowego papieru, lub pokolorować)

Na kartce rysujemy planszę według załączonego wzoru (załącznik 1). Pamiętajmy, aby wielkość emblematów była dostosowana do wielkości okienek.

Zanim przystąpimy do zadania głównego szybka zabawa na spostrzegawczość i refleks

* Wszystkie emblematy/nakrętki/figury rozkładamy na stole. Rodzic wymienia jeden, a zadaniem dziecka jest jak najszybsze zakrycie rączką właściwego przedmiotu (zachęcam do zamiany ról, dla dziecka to świetna zabawa, kiedy ono staje się „nauczycielem”). Do zabawy można zaprosić innych domowników, wygrywa, kto pierwszy zakryje przedmiot.
* Zabawę kontynuujemy, tym razem wymieniamy dwa elementy. Dziecko wykorzystuje obie rączki, każdą z nich przykrywając jeden.
* Zabawa w chowanego. Dziecko zamyka oczy, rodzic spośród elementów rozłożonych na stole chowa dwa takie same. Dziecko otwiera oczy i patrząc na pozostałe elementy zgaduje, których brakuje. Jeśli dziecko szybko rozpoznaje schowane elementy można utrudnić zadanie i chować po jednym. Zamiana ról mile widziana ☺

Część właściwa – Sudoku.

Zasady zabawy są nam chyba znane. Dla przypomnienia: układamy elementy w taki sposób, aby w żadnej kolumnie i rzędzie się nie powtarzały.

Poniżej wzór ;) proponujemy wykorzystać go jako elementy do wydrukowania i wycięcia ☺

Załączamy również propozycje początkowego ustawienia elementów. Nie trzeba drukować, wystarczy, że rodzic ułoży planszę według wzoru a dziecko uzupełni puste okienka.

Dziecko może wykonywać zadanie metodą prób i błędów i zmieniać ustawienie elementów w trakcie gry. Nie wolno zmieniać jedynie tych pozycji, które były w początkowym ustawieniu. Można na nich położyć mały guziczek, ziarenko pieprzu lub inny znacznik.

Jak zawsze stopniujemy poziom trudności ☺ Jeśli wykonacie zaproponowane plansze, możecie wymyślać swoje.

Życzymy udanej zabawy ☺

Chętnie zobaczymy zdjęcia, jak pracujecie ☺

1. **Z cyklu: „Cała Polska czyta dzieciom”- legendy o Polsce**: „O powstaniu Kielc” **(IV 6,10)**

Działo się to za czasów króla Bolesława Śmiałego, zwanego także Szczodrym. Pewnego dnia syn owego króla, młodzieniec o imieniu Mieszko, wybrał się z myślowymi na polowanie, które w tamtym czasie było jednym z niewielu zajęć dla młodych ludzi. Zdecydowali się wybrać do puszczy jodłowej, dzisiejszych lasów świętokrzyskich, w których to dzikiego zwierza nigdy nie brakowało, a i widoki były warte wyprawy.

Kiedy Mieszko wraz z kompanami jechał na koniu śladami dzika, postanowił przeciąć drogę zwierzęciu, by samemu stawić mu czoła. Puszcza jodłowa nie była jednak łaskawa dla młodego Mieszka. Drzewa nie wskazywały mu drogi, nie rozchylały gałęzi, ale stały nieruchomo, obserwując pościg. Nie był to łatwy pościg dla myśliwego, a i miejsce, choć piękne, to jednak dzikie i mało dostępne dla młodzieńca na koniu. Ale cóż to? Ścieżki wyglądają tak samo jak mijane przed chwilą. „Czyżbym zabłądził?” – zastanawiał się Mieszko, zmęczony pogonią za dzikiem. Młodzieniec postanowił odpocząć. Zsiadł z konia, poklepał go przyjaźnie i przysiadł pod wielkim dębem, który rósł przy pięknej polanie. Mieszko podziwiał las, słuchał śpiewu ptaków i, nawet nie wiadomo kiedy, zasnął snem głębokim. Nie był to jednak sen dający odpoczynek. Śniło mu się, że napadli go w lesie zbójcy i chcieli go otruć, wlewając mu zatruty płyn do ust. Kiedy po wypiciu zatrutego napoju tracił siły, ujrzał nagle świętego Wojciecha. On to swoim pastorałem nakreślił na ziemi szlak, spod którego wypłynął strumień. Kiedy woda zaczęła płynąć, szukając sobie drogi wśród traw i krzewinek, Mieszko się obudził. Ale co to? W pobliżu niego biło źródło. „Przecież go wcześniej tam nie było!” – przypominał sobie Mieszko, ale ogromnie zmęczony pogonią za zwierzyną, podszedł do źródła i napił się jego czystej, orzeźwiającej wody. W momencie siły zaczęły mu wracać i to na tyle, że ruszył w dalszą drogę z postanowieniem odnalezienia swoich kompanów. Jechał, podziwiając puszczę jodłową i rozmyślając nad snem i źródłem, które pojawiło się w sposób dla niego zagadkowy, i o jego niezwykłej mocy. „Ale co to? Kieł?” – nie dowierzał swoim oczom młodzieniec, zsiadając z konia, by przyjrzeć się niezwykłemu znalezisku. Rzeczywiście, to był ogromny kieł nieznanego mu dotąd zwierzęcia. Mieszko, zaskoczony niezwykłymi zdarzeniami, jakie spotkały go w tutejszym lesie, postanowił niebawem wrócić w to miejsce, by założyć osadę. „To niezwykła okolica i zasługuje na to, by w niej mieszkać” – pomyślał, po czym ruszył dalej. Gdy odnalazł kompanów, opowiedział im o swoich przygodach, które przeżył w puszczy.

Niedługo potem na polanie, gdzie Mieszko odpoczywał i przyśnił mu się święty Wojciech, zbudowano piękny kościół, imieniem świętego Wojciecha nazwany. Wokół kościoła założono osadę, którą nazwano Kiełcami, od niezwykłego znaleziska w puszczy, a strumień, dzięki któremu Mieszko odzyskał siły, nazwano Silnicą. Dziś legendarna osada jest pięknym miastem o nazwie Kielce, w którym do dziś stoi kościół świętego Wojciecha i płynie przez miasto rzeka Silnica. Wokół Kielc nadal szumią drzewa w puszczy jodłowej, która z pewnością kryje w sobie jeszcze wiele tajemnic.

(<https://swietokrzyskie.org.pl/legendy-i-zwyczaje/legendy-i-podania/341-legenda-o-powstaniu-kielc> )



1. **Karta pracy ( w załączniku 2 )- ćwiczenia grafomotoryczne (I 7, IV 8 ).**