Drogie Sówki i Rodzice! Oto propozycja zajęć na dziś:

1. **„Wędrówka” – masażyk.**

Wędrujemy raźno w góry, *(palcami obu rąk delikatnie stukamy plecy po obu stronach kręgosłupa)*

Pod nogami mamy chmury *(od dołu go góry rysujemy pętle wzdłuż kręgosłupa)*

W górze jasne słońce świeci, *(w górnej części pleców rysujemy linie proste od kręgosłupa na zewnątrz)*

Nad strumykiem idą dzieci (*wszystkimi palcami ‘idziemy’ po plecach)*

1. **Ćwiczenia ruchowe:**

- przejście po skakance/linie z rękoma rozłożonymi na boki,

- ułożenie dwóch skakanek (lub rajstop) w odległości 0,5 m od siebie co imituje dwa brzegi rzeki. Zadaniem dziecka jest przeskoczenie przez rzeczkę,

- slalom między krzesłami lub poduszkami

- skoki z poduszki na poduszkę,

- wejście na krzesło, skok na kanapę przy asekuracji rodzica,

- „zabawa w basen” – dziecko maszeruje po okręgu zaś rodzic mówi styl pływania: *płyń kraulem do przodu* – krążenie ramion do przodu, *płyń kraulem do tyłu* – krążenie ramion do tyłu, *płyń żabką* – wymachy ramion do boku, *płyń pieskiem* – machanie nadgarstkami

1. **Karty Pracy 4 str. 27 i 28** **– sześciolatek**. Przyjrzyj się obrazkowi i odpowiedz na pytania:

- *Jakie miejsce przedstawia ilustracja? Co robią poszczególne osoby na tej ilustracji? Czy ognisko można rozpalać w dowolnym miejscu? Jak musimy zachowywać się będąc w pobliżu ogniska? Co należy zrobić jak zakończy się zabawa przy ognisku?*

**Karty 4 strona 21 i 22 – pięciolatek**. Wytnij historyjkę i ułóż w odpowiedniej kolejności.

1. **Zabawy logopedyczne:**
* „*Sprzątamy las”* - kawałki papieru o rozmiarach 2x2cm, słomka. Za pomocą słomki postaraj się przenieść wszystkie kawałki papieru do miseczki. – ćwiczenie oddechowe
* „*Przekąska na biwaku”* – staramy się zjeść paluszka bez trzymania go rękoma, używamy tylko ust – ćwiczenie mięśni okrężnych ust

5. **„W drodze na biwak” – stworzenie własnej gry ściganki**. Do gry potrzebujemy kostkę i pionki. Na kartce A3 zaznaczamy trasę. Startujemy z DOMU zaś metą jest POLANA. Pola zaznaczamy według własnego pomysłu, stawiamy pułapki *np. niedźwiedź (cofamy się dwa pola do tyłu),* skróty, premie i wymyślamy własne zasady gry. Wygrywa ten uczestnik, który pierwszy dotrze na polanę.

Miłej zabawy! Pani Małgosia