

5-6 latki

I. MOTORYKA DUŻA I JEJ WPŁYW (ciąg dalszy):

Motoryka duża (aktywność ruchowa) najsilniej wpływa na rozwój motoryki małej (czynności manualne) i jest względem niej nadrzędna. To właśnie dzięki aktywności ruchowej najefektywniej rozwija się koncentracja uwagi dziecka i koordynacja ruchowa, co pozwala dziecku na wykonywanie coraz bardziej złożonych czynności, takich jak np.: rysowanie czy pisanie.

II. ZABAWA: „Slalom”**Przygotowanie:**

- zgromadzenie butelek (przy pomocy rodziców)
- napełnienie butelek wodą, piaskiem (przez dzieci)

Jedna osoba jest narratorem zabawy.

Ćwiczenie polega na tym, iż:

- uczestnicy stoją w rozsypance, każdy jedną nogą przy butelce,
- podczas melodii uczestnicy skaczą (obunóż; z nogi na nogę; na jednej nodze) pośród butelek, bez potrącania,
- następnie narrator włącza pauzę i mówi którą nogą uczestnicy mają się zatrzymać przy danej butelce,
- zadaniem uczestników jest jak najszybsze zatrzymanie się określoną przez narratorkę nogą, przy określonej przez narratorkę butelce.

Propozycja melodii do zabawy: https://www.youtube.com/watch?v=O_-WKkzU3ZY

III. RYTMICZNA RYMOWANKA: „Dziób”

Propozycja zabawy o nazwie „Dziób” to zabawa śpiewana na dywanie, służąca ćwiczeniu koncentracji i koordynacji oraz synchronizowaniu śpiewu z ruchem.

Nagranie z instrukcjami do zabawy można odtworzyć klikając w poniższy link:
<https://www.youtube.com/watch?v=2fcxn4sr3vs>

Rodzic może też w kontynuacji zabawy samodzielnie bez nagrania bawić się z dzieckiem, **recytując rymowankę i wymyślając kolejne przykłady zwierząt.**

Źródła:

- <http://www.akademiaruchowa.pl/co-to-jest-motoryka-duza-i-mala/>
- <https://szkola-podstawowa.edu.pl/zabawy-z-butelkami/>
- https://www.youtube.com/watch?v=O_-WKkzU3ZY
- <https://www.youtube.com/watch?v=2FCXn4Sr3vs>

Hop i siup, Hop i siup, Kto ma dziób?	} (rodzic)
Sarna ?	(rodzic)
NIEE !	(dziecko)
Lama ?	(rodzic)
NIEE !	(dziecko)
Lemur ?	(rodzic)
NIEE !	(dziecko)
Czajka ?	(rodzic)
TAAK !	(dziecko)
Hop i siup, Hop i siup, Czajka ma dziób!	} x3 (wspólnie) coraz szybciej