

Zabawy proponowane dla 4- latków, grupy „Kubusie Puchatki”

Data: 17.04.2020r.

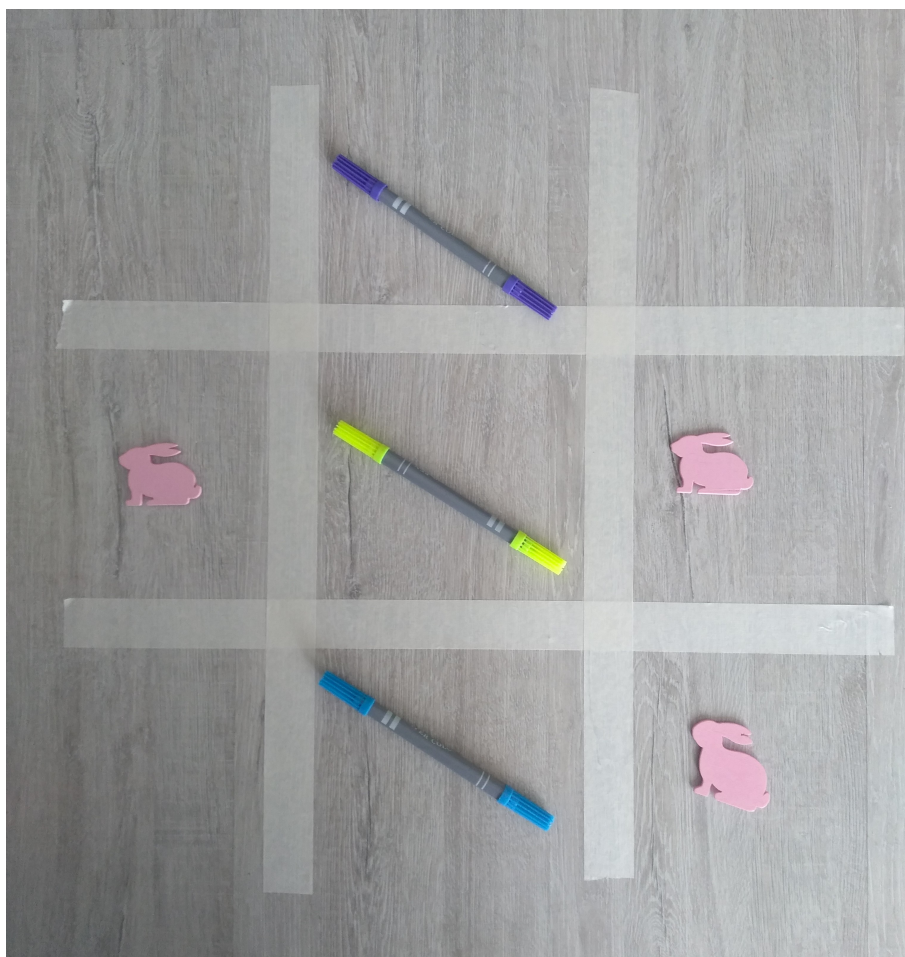
Temat kompleksowy: Dobre i niedobre bajki na ekranie

Temat zabawy: Spędzamy czas bez multimediiów

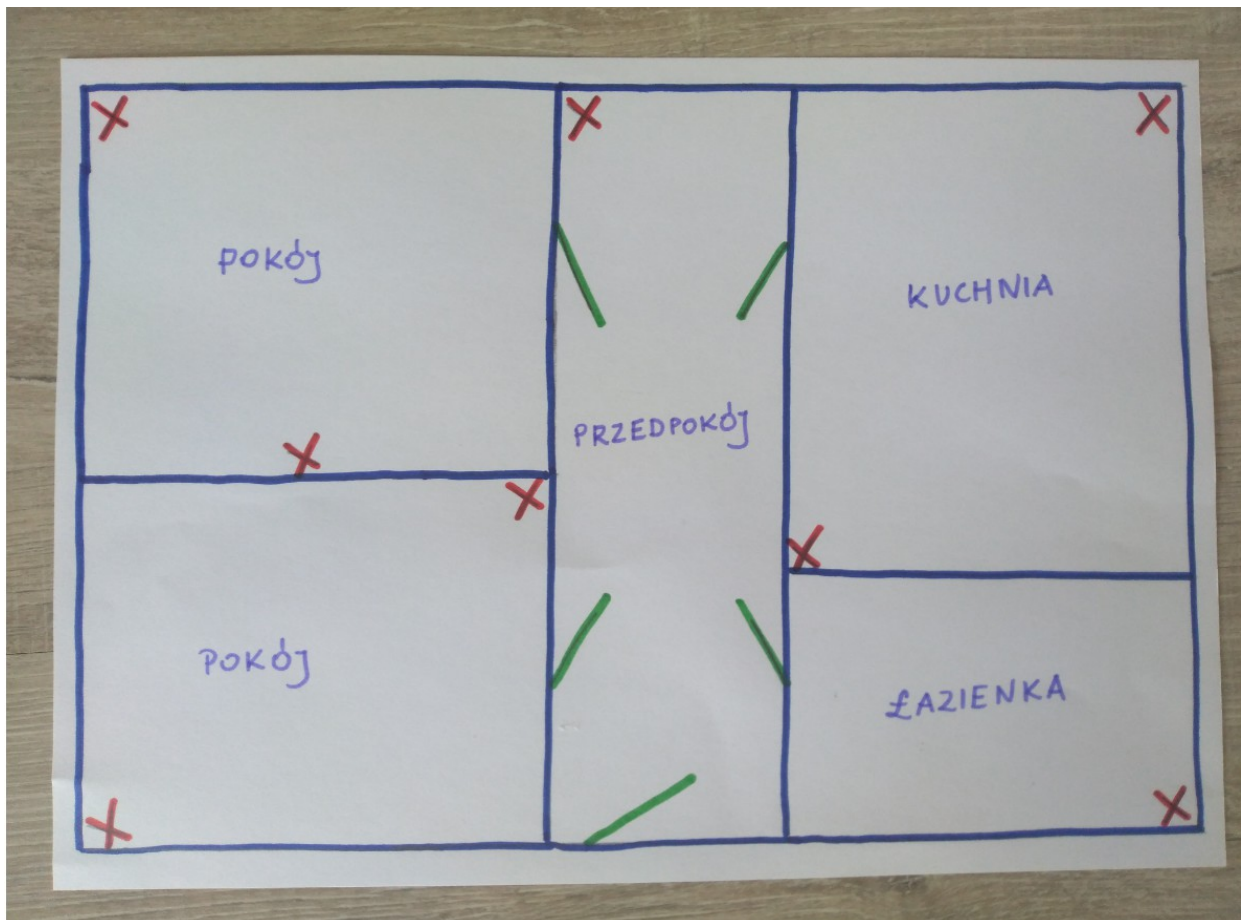
Przebieg zajęcia:

Głównym celem dnia jest spędzanie czasu na grach i zabawach bez użycia nowoczesnych multimediiów. Wszelkie pomysły dozwolone.

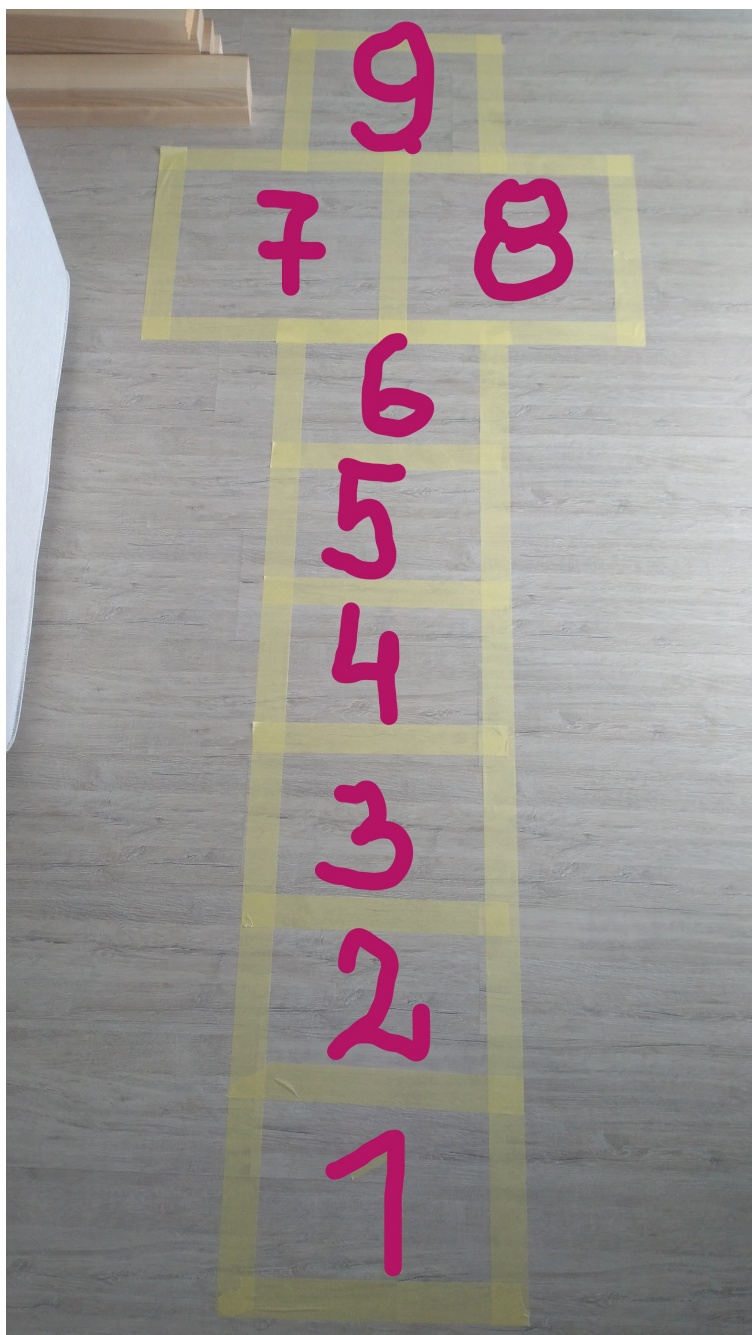
- ***Kółko i krzyżyk- wersja niestandardowa-*** Gracze stawiają na przemian kółko i krzyżyk (w naszej wersji mogą to być przedmioty tej samej kategorii np. jeden gracz posługuje się klockami, drugi gracz posługuje się samochodzikami) dążąc do zajęcia trzech pól w jednej linii. Wygrywa ten z graczy, któremu jako pierwszemu uda ułożyć się trzy znaki w jednej linii. Pole gry można zaznaczyć na podłodze lub na dużej kartce.



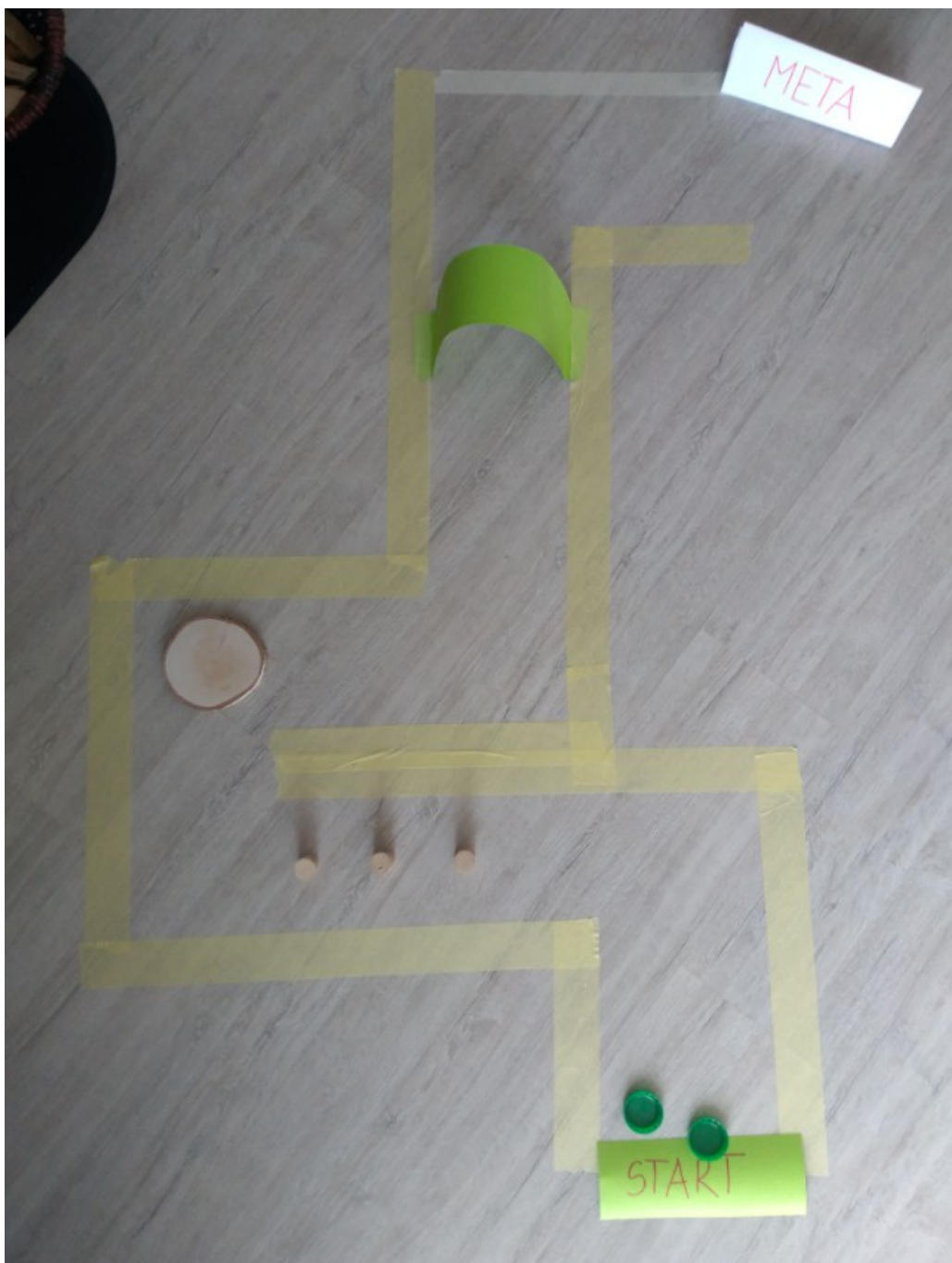
- **Piracki skarb** – Rodzic chowa w różnych miejscach w domu ukryte przedmioty (skarby). Następnie rysuje plan (mapę) domu i zaznacza na niej ukryte skarby. Zadaniem dziecka jest odnaleźć wszystkie przedmioty za pomocą mapy. Poszczególne elementy mogą być ze sobą powiązane np. elementy puzzli, które po odnalezieniu wszystkich składają się na jedną całość.



- **Klasy**- prosta zabawa ruchowa, do której przygotowania potrzebna jest kreda lub taśma. Na podłodze tworzymy diagram, wzór pól do skakania i numerujemy je od 1 do 9. Każde pole to jedna klasa. Skaczemy po kolei od 1 do 9, lub możemy wrywkowo. Przed przystąpieniem do skakania, musimy na klasę coś rzucić, najlepiej kamyk lub monetę. To, co rzucimy nie może dotknąć linii klasy lub wypaść poza. Jeżeli niestety tak się stanie, jest to "skucha" i rzucającemu przepada kolejka. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przeskoczy wszystkie klasy.



- **Kapsle** - Na ziemi lub dużej kartce zaznaczamy tor kredą lub taśmą. Szerokość toru uzależniona jest od ilości uczestników – im więcej graczy, tym szerszy powinien być tor. Zaznaczamy linię startu i linię mety a pomiędzy nimi może „dziać się” wszystko tzn. tor może zakręcać, można robić nasypy i wyrzutnie z piasku, przeszkody z gałęzi, kamieni lub zbiorniki wodne (dołek w ziemi zabezpieczony folią i wypełniony wodą albo zwykła kałuża). Ustawiamy kapsle na starcie, jeden obok drugiego, wierzchnią stroną na spód i pstryknięciem w falowany bok kapsla przesuwamy się do przodu. Pstrykamy na zmianę i w ten sposób ścigamy się do mety. Wypadnięcie poza linię toru oznacza stratę kolejki. Wygrywa ten gracz, którego kapsel jako pierwszy przekroczy linię mety.



- **Zabawa symetryczna-** Do zabawy wystarczy kartka przedzielona na pół oraz różne przedmioty, które macie w domu w parach (po 2 szt np. łyżeczki, klocki, autka itp.). Zabawa polega na układaniu przedmiotów wzdłuż osi symetrii lub inaczej w odbiciu lustrzanym. Warto dziecku przy okazji takiej zabawy pokazać jak ułożone przedmioty wyglądają w lustrzanym odbiciu.

