

Terapia pedagogiczna

W kolejnym tygodniu serdecznie zapraszam do zabawy.

Poniżej przedstawiam propozycje zabaw do wykorzystania. W zabawę można zaangażować całą rodzinę.

Wtorek 14.04.2020

Zadanie 1. Zabawa matematyczna – Koła, kółka,,,

Cel: wyszukiwanie przedmiotów o kształcie koła

– szukanie w najbliższym otoczeniu przedmiotów, które mają kształt koła.

Zadanie 2. Zabawa - Łowimy ryby

Cel:- rozwijanie sprawności dłoni i ręki

Potrzebujemy: makaron “rurki”, słomki z możliwością wyginania.

Tłumaczymy dzieciom, że wygięte słomki to nasze wędki, a makaroniki to rybki. Jeśli mamy więcej czasu na przygotowanie zabawy, możemy wspólnie z dziećmi pomalować makaroniki niczym kolorowa ławica morskich rybek. Następnie pokazujemy jak chwycić wędkę (chwyt prawidłowy do trzymania kredki) czyli w sprytny sposób w czasie zabawy uczymy prawidłowego chwytu do nauki pisania.



Środa 15.04.2020

Zadanie 1. Zabawa „Stop klatka”

Cel: reagowanie na przerwę w muzyce, naśladowanie ruchem zwierząt

Dziecko w czasie słuchania muzyki tańczy w jej rytmie, kiedy rodzic zatrzymuje odtwarzanie dziecko: stoi nieruchomo, udaje bociana- stanie na jednej nodze, skacze jak żaba

Zadanie 2. Wiersz z pokazywaniem

Cel: obrazowanie ruchem treści wiersza

**“ROBIMY PORZĄDKI” -
N. ŁASOCHA**

WYMIECIEMY WSZYSTKIE KURZE I NA DOLE I NA GÓRZE

(wykonujemy ruchy koliste nad podłogą i nad głową)

ROZWIESIMY CAŁE PRANIE ŻEBY WIETRZYK POWIAŁ NA NIE

(udajemy że rozwieszamy pranie skłón i rozwieszamy)

WYMYJEMY W OKNACH SZYBY TAK DOKŁADNIE - NIE NA NIBY

(otwartymi dłońmi zataczamy coraz większe kręgi w powietrzu)

UŁOŻYMY NA REGALE KSIĄŻKI, PUZZLE, AUTA, LALE

(podskakujemy cztery razy w miejscu)

**I PODŁOGĘ POŚCIERAMY CHOĆ
JUŻ SIŁ PRAWIE NIE MAMY**

(poruszamy się po całej sali, pokoju na czworakach)

A GDY WSZYSTKO BĘDZIE LŚNIĆ NIE BĘDZIEMY ROBIĆ NIC.

(kładziemy się na dywan z rękami pod głową)

Czwartek 16.04.2020

Zadanie 1. Zabawy matematyczne: „Koło i kwadrat”

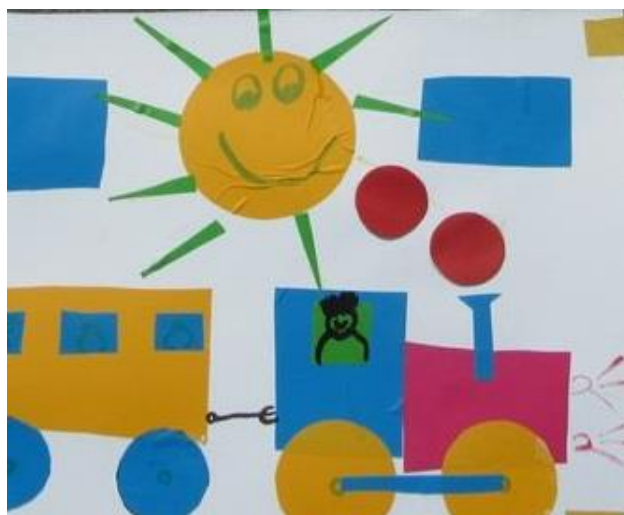
Cel: utrwalanie wyglądu figur geometrycznych koło, kwadrat

Wycinamy z dzieckiem po 10 sztuk kwadratów i 10 kół;

- układamy dzieciom proste rytmy, np. koło, kwadrat, koło, kwadrat – układając nazywamy figurę i pokazujemy dziecku co robimy, następnie prosimy by dziecko układało ciąg dalszy tak samo jak mama czy tata.



- inne rytmy: dwa kwadraty, dwa koła....., kwadrat, dwa koła, kwadrat, dwa koła.....
Następnie dziecko może wykonać z wyciętych figur twórczą pracę plastyczną.



Zadanie 2. Zabawa SI - planowanie motoryczne

Cel: ćwiczenie równowagi, kontroli nad własnym ciałem

Dynamiczna kontrola postawy, równowaga

(Zabawa ta zwiększa stymulację sensoryczną głowy i szyi, co sprzyja skupieniu na zachowaniu prostej i ustabilizowanej postawy. Potrzebne rzeczy: woreczek z grochem ,mała poduszka, rzecz, która się nie stłucze np. książka, teczka, ręcznik).

Sposób zabawy poziom I.

Dziecko trzyma woreczek na głowie i porusza się po linii prostej.

Sposób zabawy poziom II.

Dziecko trzyma poduszkę na głowie i idzie po linii prostej.

Sposób zabawy poziom III.

Dziecko trzyma poduszkę na głowie i idzie po linii prostej na palcach.

Sposób zabawy poziom VI.

Dziecko idzie po linii prostej z poduszką na głowie, trzymając w ręku nietłukący się przedmiot.

(źródło: T. Delaney, 101 ćwiczeń gier i zabaw..., Harmonia Universalis, Gdańsk 2016)

Piątek 17.04.2020

Zadanie 1. Zabawa ruchowa z kostką – podskocz, przeskocz, zrób przysiad....

Cel: Ćwiczenie ogólnej sprawności ruchowej

Rzucamy kostką, dziecko przelicza ilość kropek.

Polecenie: Podskocz, tyle razy ile kropek jest na kostce

(dziecko również wymyśla sposób wykonania polecenia)

Zadanie 2. Gazetowe wydzieranki

Cel: wyrabianie koordynacji ruchów oczu i rąk

Rodzic przygotowuje dla dziecka stare gazety.

Zadaniem dziecka jest wydarcie strony z gazety a następnie podarcie jej na jak najmniejsze kawałki.

Wariant I - Ze skrawków gazet dziecko może uformować kule, którymi następnie rzuca do celu np: miski.

Wariant II – Gazetowa wojna.

Do zabawy potrzebujemy jeszcze jednego domownika. Zaznaczamy za pomocą taśmy, zwiniętego koca lub innego przedmiotu środek pola. Zadaniem graczy jest przerzucenie wszystkich swoich kul na połowę przeciwnika.