

Bal Karnawałowy czyli Wygibasy Pana Języczka .

Cel usprawnienie motoryki narządów mowy.

Potrzebujemy:

Lusterko

Ilustracje w PDF załączone do zajęć

Zadanie 1

Wygibasy Pana Języczka

Na balu tańczymy, poruszając naszymi ciałami. Natomiast dzisiaj będą nietypowe tańce – **tańce języka**.

Dziecko wykonuje ćwiczenia usprawniające narząd mowy, naśladując ruchy Pana Języczka przedstawione na kartach „Wygibasy Pana Języczka 4 karty” ilustracje str 1 do 4 w PDF.

Do tej aktywności potrzebujemy lusterek.

Zadanie 2

Tańczymy – zamarzamy

Nasze języki są już wygimnastykowane, rozruszajmy teraz nasze ciała. Będziemy tańczyć i „zamarzać”, a do tego wydawać różne zwierzęce odgłosy.

Rodzic włącza muzykę i mówi

dziecku, w jaki sposób mają się poruszać, oraz pokazuje obrazek.

Dziecko tańczy w rytm muzyki w odpowiedni sposób, wydając dźwięk zwierzęcia. Kiedy muzyka ustaje, uczestnik zabawy „zamarza” – przestaje tańczyć i wydawać odgłosy.

Gdy muzyka zaczyna grać, przedszkolak znów tańczy w zaproponowany przez rodzica sposób i wydają odgłosy.

Na zakończenie zabawy tańczą dowolnie i śpiewają rodzice w raz z dzieckiem



Do zabawy pokazujemy karty „Tańczymy – Zamarzamy” 2 karty

Ilustracje str 5 i 6.

Zadanie 3

Szybko – wolno

Jeżeli macie jeszcze trochę siły do tańczenia, to wyćwiczcie słuch. Gdy muzyka będzie grać wolno i spokojnie, poruszajcie się powoli, a gdy będzie grać żywo i szybko, wy również poruszajcie się szybko.

Rodzic odtwarza przygotowane utwory muzyczne – szybki i wolny i wraz z dzieckiem tańczą w rytm muzyki.

Zadanie 4

Przebierańcy

Na bal karnawałowy lubimy się przebierać za różne postacie. Zobaczcie i powiedzcie, za co przebrały się przedszkolaki na obrazkach, a następnie poszukajcie ich cieni.

Rodzic prezentuje karty z postaciami przebierańców. Dziecko nazywa przedstawionych bohaterów, a następnie odszukuje ich cienie. Inny wariant gry: Tymi samymi kartami można zagrać w memory, łącząc postać i jej cień.

Do zabawy przygotowujemy karty (drukujemy i wycinamy format A4)
„Przebierańcy” 4 karty str 7 do 10