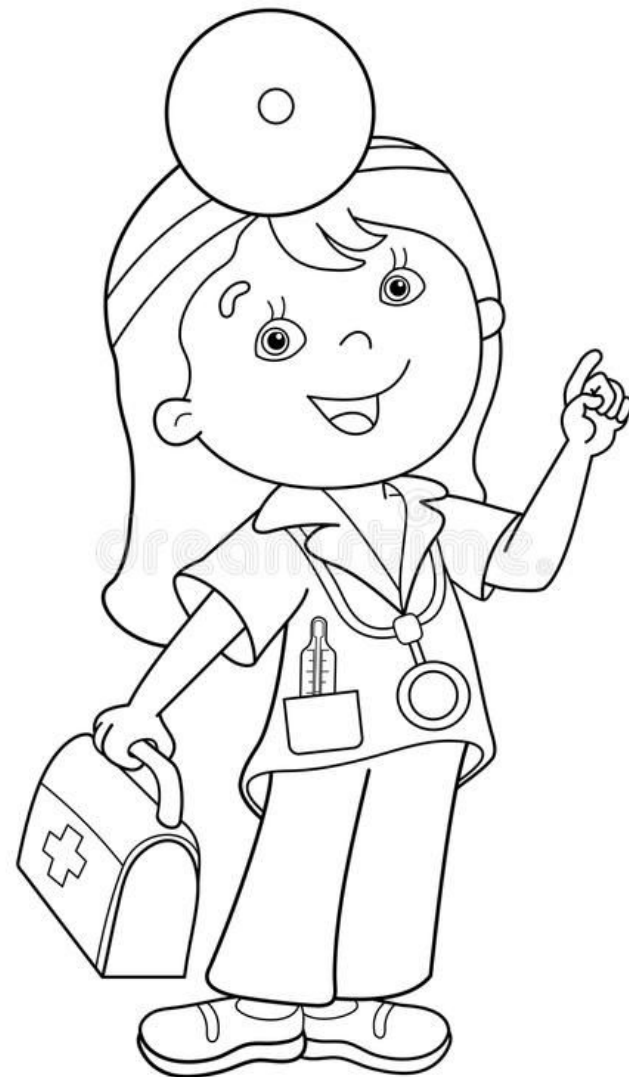


Materiały dla dzieci do pracy zdalnej

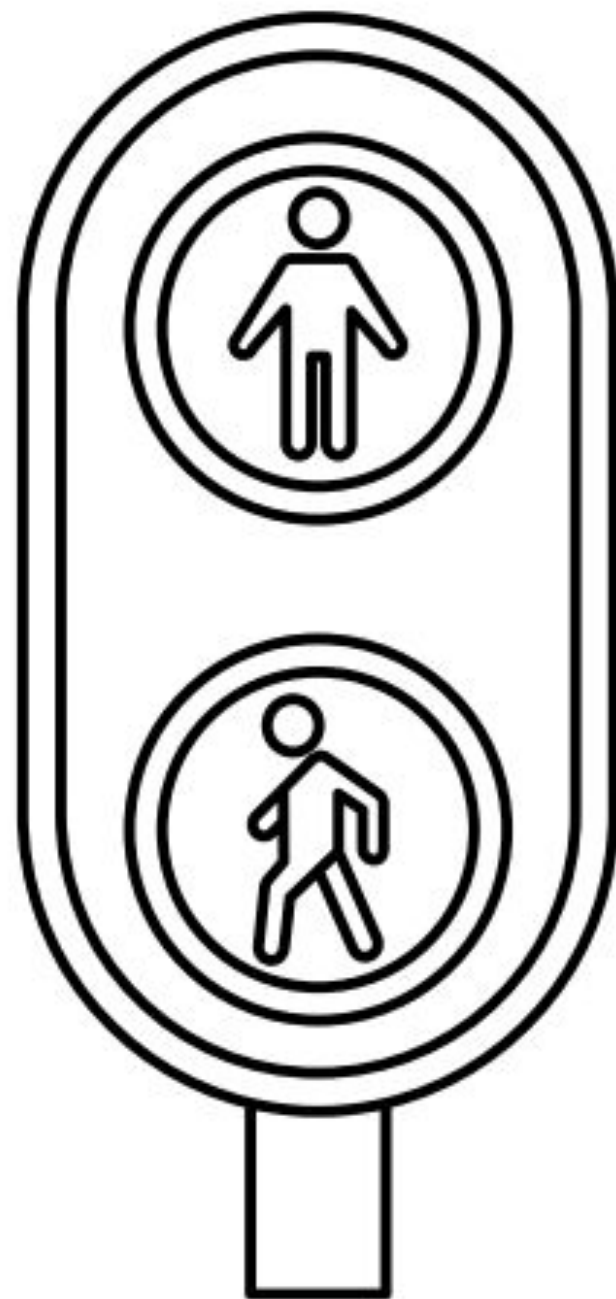
Grupa „Krasnale”



Powiedz jaki zawód wykonują przedstawione postacie. Podziel na sylaby ich nazwy zawodu.
Pokoloruj rysunki.



Pokoloruj według wzoru. Powiedz, jakiego koloru jest światło oznaczające:
STÓJ, a jakiego koloru jest światło oznaczające: IDŹ.



Połącz policjanta, strażaka i ratownika medycznego z odpowiednim pojazdem. Nazwij poszczególne pojazdy.



ZABAWY RUCHOWE

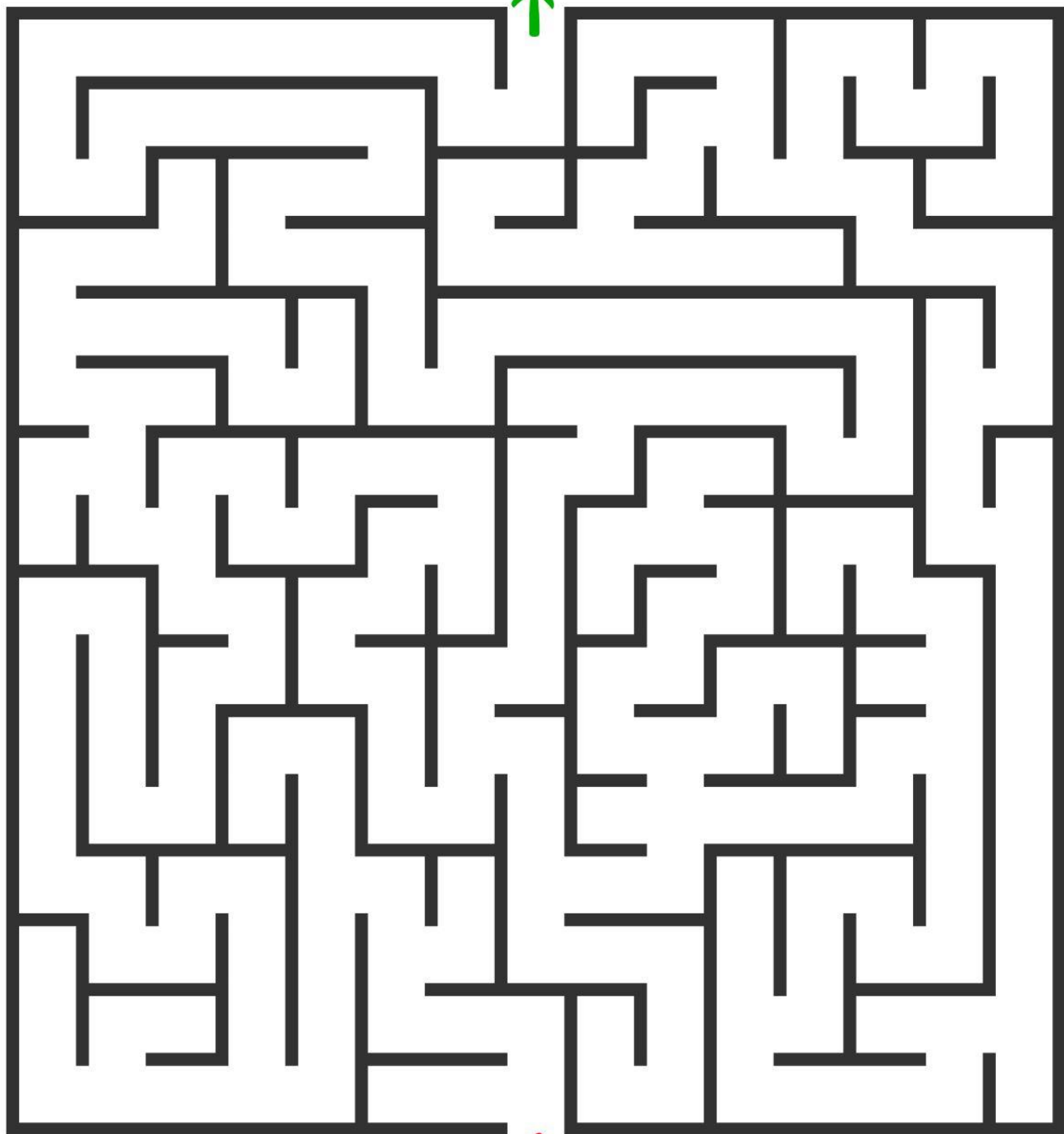
Zabawa ruchowa orientacyjno-porządkowa, z elementem bieżnym - Ruch uliczny.

Będziemy potrzebować: kółka w kolorach zielonym i czerwonym, papierowy talerzyk lub inny okrągły przedmiot imitujący kierownicę.

Przebieg: Dziecko naśladuje jazdę samochodem. Jeździ po wyznaczonym obszarze pokoju tak by nic nie potrącić i nie zderzyć się z niczym. Na środku stoi rodzic, jako policjant kierujący ruchem i trzyma dwa kółka: czerwone i zielone. Kiedy w górze jest zielone kółko, dziecko porusza się, a kiedy jest czerwone - zatrzymuje się.

Wykonaj poniższe ćwiczenia po 5 razy.





Policz ile jest poszczególnych przedmiotów. Narysuj w kratkach tyle kótek ile jest danych przedmiotów.



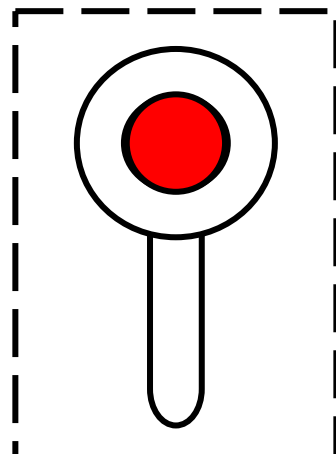
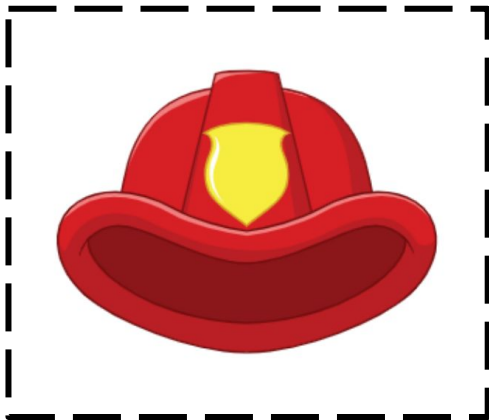
DOKOŃCZ RYTM

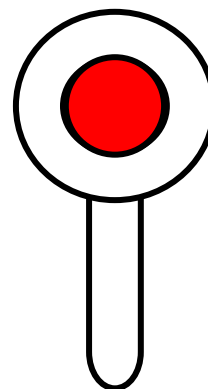
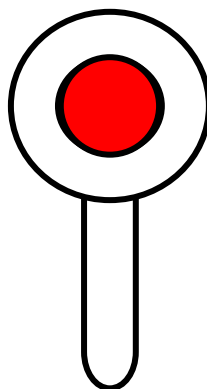
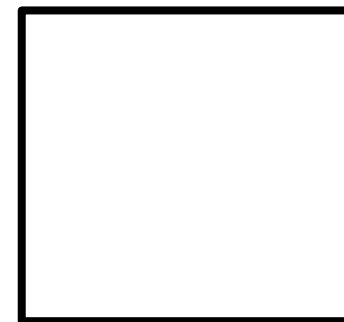
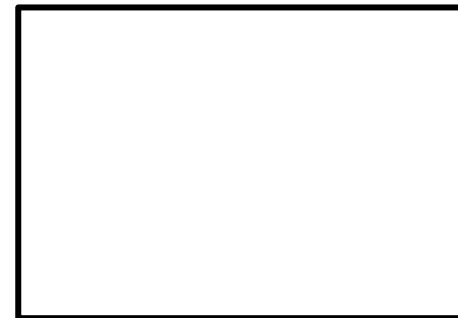
BĘDZIEMY POTRZEBOWAĆ: klej, nożyczki

ZADANIE: Dokończ rozpoczęty rytm.

PRZEBIEG:

1. Wytnij poniższe obrazki.
2. Przyklej odpowiedni obrazek w wyznaczonym miejscu (następna strona).





Rysuj po śladzie (połącz kropki). Powiedz jak się nazywa dany przedmiot, kto go używa i w jakim celu. Pokoloruj obrazek.



BAJKA

ZADANIE: Obejrzyj bajkę i zapamiętaj zasady bezpieczeństwa. Odpowiedz na pytania.

PYTANIA:

- Pod jaki numer dzwonimy, gdy dzieje się coś złego?
- Gdzie można przechodzić przez jezdnię? Do jakiego zwierzęcia podobne jest to miejsce?
- Jaki kolor muszą mieć światła na sygnalizacji świetlnej, żebyśmy mogli przejść na drugą stronę jezdni?
- Czy można przyjmować prezenty od nieznajomej osoby?

LINK DO BAJKI:

<https://www.youtube.com/watch?v=YZOw6JvT5Ug&t=1s>

