

Klasa 1a

Blok tematyczny: Uśmiechnięte dzieci

Temat dnia: Zabawy naszych rodziców i dziadków

1. Ed. wczesnoszkolna : Czytanie i słuchanie wierszyków i informacji o dziecięcych zabawach i grach. Nauka na pamięć wiersza Ludwika Jerzego Kerna „Piłka”. Uzupełnianie zdań nazwami gier. Liczba pojedyncza i mnoga nazw czynności.

1. Przeczytaj wiersz i teksty pod obrazkami. Jakie zabawy są w nich opisane?

2 Zapytaj rodziców, babcię i dziadka o ich zabawy z dzieciństwa. Które z nich są również twoimi zabawami?

3 Ułóż instrukcję słowną do gry w klasy. Mów, co należy po kolei robić.

4 W którą z gier stolikowych grywasz najczęściej? Opowiedz o zasadach tej gry.

Lubię

Polega na

Marcin Przewoźniak

Gry i zabawy

Kto na zabawę apetyt ma,
Ten na plac zabaw od rana gna.
Ala ucieka, do tyłu zerka,
Razem z Adamem gra ona w berka.
Karuzela wiruje wkoło,
Ale teraz jest wesoło!

W farmera może grać cała rodzina.
Wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej
różnych zwierząt.

Bierki to długie, kolorowe patyczki z
różnymi
końcówkami. Ze stosu trzeba wyciągnąć
jak najwięcej bierek bez poruszenia
pozostałych.

Narysuj kredą na chodniku odpowiedni
kształt
i wpisz liczby. Rzuć kamykiem, skacz i
graj

w klasy! Uważaj! Nie nadepnij na linię.

Zrobioną z włóczki i ciężarka
pileczkę, nazywaną zośką,
podrzuca się nogą. Wygrywa ten,
kto będzie najdłużej ją odbijał.

Do gry w gumę są potrzebne
przynajmniej trzy osoby. Raz,
dwa, trzy! Komu się uda skoczyć
najwyżej i nie skusić?

Wykonaj ćwiczenie 1 i 2 str. 62.

Zabawa jest miłsza, gdy mamy miłe towarzystwo. W ćwiczeniu nr 4 ze strony 63 dopisz nazwy czynności, które wykonuje jedna osoba i wiele dzieci.

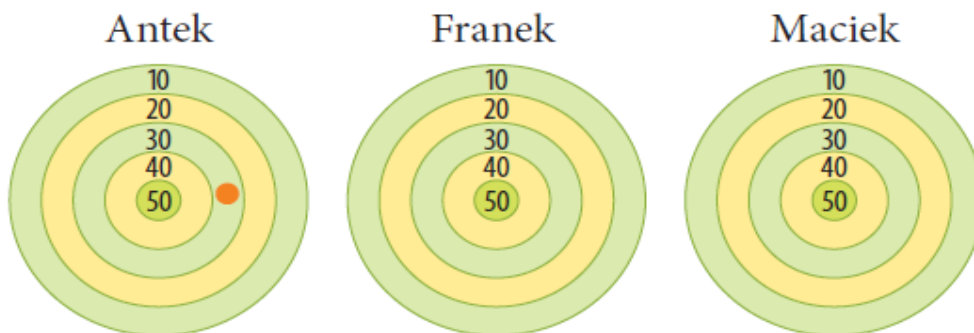
Dla tych, którzy chcą: wklej rysunki do tabeli w ćw. nr 5 i popraw kontury zabawek w ćw. nr 6 ze strony 63.

2. Ed. wczesnoszkolna : Rysowanie konturów zabawek. Rozwiązywanie zagadek matematycznych – zadania rozmaite. Obliczanie liczby punktów w grze „Gra w rzutki”. Granie w gry stolikowe – przestrzeganie zasad gry. Gry i zabawy rodziców i dziadków.

Dzisiaj bawimy się, a więc liczymy zdobyte punkty w grze w rzutki. Wykonaj poniższe zadania.

Strona 75, zadanie 1 i trudne z żarówką.

- 1 Chłopcy trafiali rzutkami do tarczy tak, aby mogli zdobyć 100 punktów. Antkowi udało się to w 3 rzutach. Za pierwszym razem zdobył 30 punktów. W które pola mógł trafić za drugim i trzecim razem? Zaznacz to kropkami na tarczy i zapisz działanie.

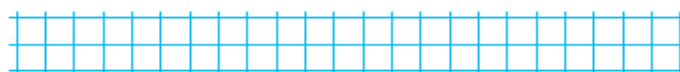


$$30 + \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array} = 100$$

- Franek zdobył 100 punktów w 4 rzutach. Pomyśl, w które pola mógł trafić. Narysuj kropki na tarczy i uzupełnij działanie.

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array} = 100$$

- Maciek rzucał kilka razy i trafił za każdym razem w to samo pole. Nie było to pole z liczbami 10 ani 50. Zaznacz kropkami na tarczy Maćka, w które pole trafił, że udało mu się zdobyć 100 punktów. Zapisz działanie.



- Tym razem każdy z chłopców rzucał do tarczy jeden raz. Antek zdobył 10 punktów i obliczył, że razem z Frankiem mają 30 punktów. Franek z Maćkiem też mieli razem 30 punktów. Ile punktów zdobył Franek, ile – Maciek, a ile zdobyli wszyscy razem?

Antek $\begin{array}{|c|c|} \hline 10 & \\ \hline \end{array}$ Franek $\begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array}$ Maciek $\begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array}$ razem $\begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline & & \\ \hline & & \\ \hline \end{array}$

3. Język angielski: Wprowadzenie nowego słownictwa - czasowniki. Rozwijanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem, historyjka o Ping and Pong.

Hello 😊 How are you today?

Are you ready for some new words? Let's start!

Zaśpiewaj naszą piosenkę na powitanie, wykonując odpowiednie gesty. A następnie *Let's jump, clap, run and roar!!!* - Wymień dwa pytania i przypomnij jak się przedstawiamy po angielsku. **BRAWO!**

Dla przypomnienia, dla chętnych

<https://wordwall.net/pl/resource/913185/angielski/tiger-1-unit-5-sore-paw-ii>

ćwiczenie na nazwy zwierząt .

Dziś nauczymy się nowych słówek.

Spójrz na zdjęcie poniżej i powiedz, co widzisz. Poproś rodzica, aby odtworzył nagranie 3.26, nagranie dostępne na stronie szkoły. Słuchaj i pokazuj kolejne zdjęcia. Postępuj zgodnie z nagraniem jeszcze raz, poproś, aby rodzic zatrzymywał po kolejnych słowach i powtarzaj słowa za nagraniem.



CD3_T27_Tiger1.mp3



CD3_T26_Tiger1.mp3



CD3_T25_Tiger1.mp3

1 3.26 Listen and point. Mime and say.



ZABAWY ZE SŁOWAMI:

- Pokazuj losowo zdjęcia powyżej i mów słowa: czasem pasujące do zdjęcia, a czasem nie. Zadaniem rodzica jest mówić *Yes* albo *No*.
- Przygotuj kostkę do gry: rzucaj kostką i nazywaj czynności, które znajdują się pod numerem równym sumie wyrzuconych oczek. **Well done!**

HISTORYJKA: spójrz na zdjęcie poniżej i powiedz, co widzisz w

historyjce, używając angielskich słów. Poproś rodzica, aby odtworzył historyjkę z Ping i Pongiem 3.27, nagranie dostępne na stronie szkoły. Słuchaj i wskazuj kolejne scenki. Kiedy usłyszysz słowo z dzisiejszej lekcji, podskocz. **Good luck!** 😊



Na zakończenie przepisuj nowe słówka do zeszytu:

Walk - spacerować

Swim - pływać

Run - biegać

fly - latać

jump- skakać

climb - wspinać się

DLA CHĘTNYCH Spójrz na obrazek poniżej, powiedz co na nim widzisz? Poproś rodzica, aby odtworzył nagranie i posłuchaj tańca językowego. Postępuj ponownie i spróbuj powiedzieć zdanie razem z nagraniem. Can you say it fast? Spróbuj powiedzieć tańca językowy bez nagrania, coraz szybciej 😊

1 03:25 Listen, look and say.



Drogi rodzicu, dziękuję za współpracę i wsparcie😊

Proszę zrobić zdjęcie lub skan prac dziecka i przesać pracę na mój adres email:
katarzynadutkiewicz@wp.pl, plusy z aktywności czekają!!

4.Ed. informatyczna : Doskonalenie umiejętności orientacji przestrzennej. Poznanie poleceń: w prawo, w lewo, w górę, w dół.

Wykonaj rysunek w programie Paint pt.”/ do rysowania/ Gry i zabawy dzieci”. Kieruj rękę z pisakiem w prawo, w lewo, w dół i do góry. Stosuj pędzel, wypełnij tło kolorem. Możesz podpisać pracę polem tekstowym A.

Przyślij pracę na ocenę.