**Temat: Po nocy będzie dzień.**

**Data: 15.04.2020r.**

**Zajęcia matematyczne**

1. Doświadczenie „ Dzień i noc;”

Potrzebne będą: jabłko, patyczek do szaszłyków, latarka

1.    Przebijcie jabłko patyczkiem, to będzie Ziemia, patyczek wyznaczy jej oś.
2.    Zaciemnijcie pokój i włączcie latarkę – to będzie Słońce.
3.    Ustawcie latarkę tak, aby jej światło padało na jabłko. Obserwujcie co się dzieje, gdy obracacie „Ziemię” wokół jej osi. Gdzie pada światło?
Światło pada zawsze tylko na jedna stronę jabłka, druga pozostaje w cieniu. Światło rozchodzi się w linii prostej, nie może „zawinąć się” wokół napotkanego przedmiotu ani go opłynąć jak woda. Dlatego na Ziemi mamy dzień i noc. Kiedy słońce oświetla tę półkulę, na której mieszkamy, mamy dzień, a ponieważ Ziemia obraca się wokół własnej osi (jak jabłko wokół patyczka), po około 12 godzinach nadchodzi noc. Wtedy znajdujemy się na tej zacienionej stronie. Obrót Ziemi wokół osi trwa 24 godziny czyli dobę.

1. Zabawa ruchowa: Słońce świeci, noc zapada. Dziecko tańczy swobodnie przy muzyce-świeci słońce. Na przerwę w muzyce kładzie się na dywanie i udaje, że śpi-zapada noc.
2. Układanie na kartce rytmicznie kalendarza dni i nocy – koło żółte to dzień kwadrat niebieski to noc . Elementy przyklejamy do kartki.
3. Wykonanie ćwiczeń **1,2,3 w karcie pracy 4 s.50-51.**

**Temat: Świat nocą.**

**Zajęcia plastyczne z wykorzystaniem świecy.**

1. Porozmawiaj z rodzicami i uporządkuj wiadomości dotyczące dni i nocy;
* Jak wygląda świat nocą ?
* Jaka pora zaczyna się , gdy kończy się noc?
1. Wykonanie pracy plastycznej
* Pomyśl co można narysować na rysunku , pamiętaj że to noc
* Najpierw narysuj świecą na papierze swój rysunek
* Następnie zamaluj cały rysunek ciemną farbą ( czarna lub granatowa) i pozostaw do wyschnięcia .
* Gdy wyschnie nadaj tytuł swojej pracy plastycznej.

**Zajęcia popłudniowe.**

* Ćwiczenie oddechowe- dmuchanie na drobne papierki
* Ćwiczenie orientacji przestrzennej ( potrzebna kartka w kratkę)

– rysowanie zgodnie z poleceniem rodzica.

 *Wyobraź sobie , że wędrujesz po starym zamku. Umawiamy się ,że jedna kratka to jeden krok. Zaznacz wejście do zamku- postaw krzyżyk w lewym dolnym rogu kartki. Teraz idziemy do komnaty króla – 10*

*kroków w prawo, 6 kroków do góry, znów 10 kroków w prawo. Następne 2 kratki w prawo to komnata króla. Zaznacz ją krzyżykiem..*

* Zabawa ruchowa : Zawody stóp. Bierzemy woreczek lub małą maskotkę i staramy się wrzucić ją palcami najpierw stopy lewej , potem stopy prawej na umówione miejsce np. wyznaczone skakanką, czy na rozłożoną gazetę. Zobaczcie którą stopą u nogi lewej , czy prawej łatwiej było wrzucić maskotkę.