

Mali artyści

1. Sposób na jesienną nudę

I CZĘŚĆ DNIA

- Zabawy dowolne dzieci w kącikach zainteresowań.
 - Zabawy przy stolikach z wykorzystaniem gier planszowych – zwrócenie uwagi na sprawne przeliczanie oczek na kostce i przestrzeganie reguł gier; próby grania dwiema kostkami jednocześnie. • gry planszowe, kostki
 - „Czytankowo” – słuchanie tekstów literackich czytanych przez N. lub audiobooków.
 - • Zestaw ćwiczeń porannych nr 6.
1. „Owieczki na łące” – ćwiczenie dużych grup mięśniowych. Dzieci leżą na łące (w sali) i udają śpiące owieczki. Na sygnał gwizdka uczestnicy zaczynają czworakować, udając owieczki. Na hasło: Wilk idzie! – wszystkie owieczki zatrzymują się bez ruchu. • gwizdek
2. „Piłka parzy” – N. ustawia dzieci w trzech lub czterech kołach po 7–8 osób (w zależności od tego, ilu jest uczestników zabawy). N. rozdaje po jednej piłce na koło. Dzieci podają sobie piłkę w jedną lub w drugą stronę. Na hasło: Piłka parzy! – uczestnik musi jak najszybciej puścić piłkę. • piłki

3. „Ciepło – zimno” – dzieci maszerują na wysoko wspiętych palcach. Na hasło: Zimno! – wszystkie dzieci robią siad skulony i chronią się przed zimnem. Na hasło: Ciepło! – dzieci dalej maszerują po całej sali.

- Kształtowanie codziennych nawyków higienicznych. Przygotowanie do posiłku – działanie dzieci.

II CZĘŚĆ DNIA

- Wycieczka do najbliższego muzeum lub praca z obrazkiem przedstawiającym wnętrza różnych muzeów. Zwrócenie uwagi na właściwe zachowanie się w miejscach publicznych. Zwrócenie uwagi na gromadzenie różnorodnych przedmiotów, które są dziełami sztuki lub przedmiotami użyteczności publicznej, używanymi w czasach minionych – zwrócenie uwagi na wartość historyczną eksponatów. Wytłumaczenie znaczenia pojęcia eksponat. Wyrażanie swoich odczuć i spostrzeżeń dotyczących oglądanych eksponatów.
- Oglądanie albumów ze zdjęciami przedstawiającymi różne rodzaje dzieł sztuki, np. malarstwa, rzeźbiarstwa, architektury, teatru, filmu. • albumy o różnych dziełach sztuki
- Muzeum z różnościami – praca z wierszem Mariusza Szwondera.

Muzeum z różnościami

Mariusz Szwonder

To najdziwniejsze muzeum na świecie.

Przeróżne rzeczy ujrzeć możecie.

Dużo ich tutaj – z tego wynika,
że dobrze będzie mieć przewodnika

A więc pomocą uprzejmie służę,
zapraszam dalej, nie stójmy dłużej.

Niech wejdą wszyscy – dorośli, mali –
do muzealnej największej sali.

Ekspонат pierwszy będzie bombowy:

w tym urządzeniu łaty od krowy
prędko zmieniają się w brodę kozy,
a wykałaczkę w wysokie brzozy.

Stoi przed wami też urządzenie,
co robi dziurki na zamówienie
do obwarzanków oraz do sera;
stare skarpety dziurawi nieraz.

A ta maszyna brudna jest cała,

bo kurz na książki produkowała.
Następna za to bardzo się klei –
bez niej bałwanów byśmy nie mieli,
bo stąd jest klej do śniegu lepienia.
W sali kolejnej tapczan dla lenia:
jest połączony z dużą lodówką,
by wypoczynek nie był głodówką.
Jest oczywiście też coś dla śpiochów:
budzik, co strzela grochem po trochu.
Za przymierzalnię ta sala służy
różnych ogonów: małych i dużych.
Jest tu też waga, co chętnie waży
piegi, rumieńce, krosty na twarzy.
W tej muzealnej sali trzymamy
do koszul oraz do spodni plamy.
Są tu też paski, które zgubiła
zebra, przez jezdnię gdy przechodziła.

Maść mamy przeciw silnym łaskotkom,
dla grzechotnika smoczek z grzechotką,
supły do nici, wiatr do suszarki,
a dla świetlików jasne latarki.

Pora zakończyć naszą wycieczkę,
zamknąć muzeum oraz bajeczkę.

Rozmowa dotycząca treści wiersza ukierunkowana pytaniami N.: O czym była mowa w wierszu?;

Jakie eksponaty znajdowały się w muzeum?; Czy muzeum z wiersza było prawdziwe?

- „Co jest sztuką?” – zabawa dydaktyczna. N. zadaje pytanie: Co to jest sztuka?, a dzieci udzielają odpowiedzi (wszystkie odpowiedzi są dobre).
- „Zabawa z chustami” – zabawa muzyczna. Każde dziecko dostaje chustę, apaszkę bądź szalik – w różnych kolorach do wyboru. N. włącza muzykę poważną (do wyboru przez N.). Zadaniem dzieci jest tańczyć w rytm muzyki (chusta może być parą – wówczas dzieci chwytają ją obiema rękami). N. może poprosić dzieci o taniec z zamkniętymi oczyma, musi jednak zwrócić wcześniej uwagę na zasady zachowania bezpieczeństwa.
- chusta, apaszka lub szalik dla każdego dziecka, CD
- „Reprodukcje” – wystawa zgromadzonych reprodukcji dzieł sztuki. Wyjaśnienie pojęcia

reprodukcja. • reprodukcje dzieł sztuki

• Praca z KP2.13–14 – kolorowanie według kodu; rozwijanie percepcji wzrokowej. Wskazywanie właściwego obrazka, kolorowanie. • KP2.13–14, kredki

• Zabawy w ogrodzie przedszkolnym. Wyszukiwanie miejsc, które warto uwiecznić na obrazie lub na zdjęciu.

III CZĘŚĆ DNIA

• • Zestaw ćwiczeń gimnastycznych nr 6 – „Sportowcy”.

1. „Rozgrzewka sportowca” – dzieci swobodnie biegają po sali. Uczestnicy na sygnał wykonują następujące zadania: jeden gwizdek – przechodzą z biegu w podskoki; dwa gwizdki – przechodzą z biegu w marsz połączony z wymachami ramion do przodu i do tyłu; trzy gwizdki – przechodzą z biegu w marsz na czworakach.

2. „Berek-sportowiec” – N. wybiera jedną osobę, która jest berkiem. Na sygnał berek próbuje złapać pozostałych uczestników zabawy. Złapana osoba musi wykonać pięć przysiadów, po czym ucieka dalej. Po krótkiej chwili następuje zmiana berka.

3. „Piłkarze” – dzieci stają w luźnej rozsypce i wykonują polecenia N., naśladując ćwiczących piłkarzy: skłony głowy w przód i w tył; naśladowanie odbijania piłki głową; bieg w miejscu; naśladowanie podbijania piłki prawą nogą; naśladowanie podbijania piłki lewą nogą.

4. „Siłacze” – dzieci ustawiają się w dwóch lub trzech rzędach. N. rozdaje każdej drużynie piłkę lekarską o wadze 1 kg. Na sygnał dzieci wyrzucają piłkę oburącz z wysokości klatki piersiowej jak najdalej do przodu. • piłki lekarskie o wadze 1 kg
 5. „Kolarze” – dzieci leżą na plecach na dywanie. Nogi podnoszą wysoko w górę i naśladują pedałowanie na rowerze. Na przemian wykonują wolne ruchy – wjeżdżają pod górę, i ruchy szybkie – zjeżdżają z góry.
 6. „Pływacy” – przed uczestnikami stoi ławeczka gimnastyczna, na której leży kocyk. Każde dziecko po kolei kładzie się na brzuchu na kocyku i przesuwa do końca ławeczki, podciągając się rękoma. • ławeczka gimnastyczna, kocyk
 7. „Skoczkowie” – dzieci stoją w szeregu w odległości 1,5 m jedno od drugiego. Na sygnał N. wykonują jak najdalszy skok w przód.
 8. „Gimnastycy” – dzieci maszerują po całej sali, plecy mają proste, ramiona ułożone wzdłuż tułowia, kolana podnoszą wysoko do góry, powietrze wciągają nosem, wypuszczają ustami.
- „Matematyczne klocki” – zabawa matematyczna z wykorzystaniem pasków matematycznych z W44. Porównywanie długości pasków odpowiadających liczbie 1 i 2 oraz dopełnianie paskami do dwóch. • W44
 - „Dołóż do dwóch lub odłóż do dwóch” – zabawa dydaktyczna. N. na tablicy przyczepia

kilka niebieskich kartek-kałuży, a w nich papierowe krople deszczu. W niektórych są doczepione trzy, w innych dwie, jeszcze w innych jedna, a w niektórych nie ma ich wcale. Zadaniem dzieci jest tak uporządkować krople, aby w każdej kałuży były dwie krople. W drugiej części zabawy dzieci dobierają się parami. Jedno dziecko na chybił trafił losuje krople, drugie zaś je przelicza i dokłada lub odkłada tak, aby zawsze zostały w kałuży tylko dwie krople. Do podpisywania kałuż można wykorzystać cyfry z W45. • niebieskie karteczki, papierowe kropelki, W45

- „Matematyczna gimnastyka – zrób tyle, ile...” – zabawa ruchowa. N. gra na bębenu.

Za każdym razem prosi dzieci, aby uważnie słuchały i liczyły uderzenia. Dzieci podają liczbę. N. za każdym razem wymyśla inne ćwiczenie gimnastyczne – np. skłony, podskoki, przysiady. Dzieci mają zrobić tyle ćwiczeń, ile usłyszały uderzeń w bębenek. • bębenek

2. Obrazy, rzeźby i kolaże

I CZĘŚĆ DNIA

- Zabawy dowolne dzieci w kąciakach zainteresowań.
- Zabawy przy stolikach z wykorzystaniem gier planszowych – zwrócenie uwagi na sprawne przeliczanie oczek na kostce i przestrzeganie reguł gry; próby grania dwiema kostkami

jednocześnie. • gry planszowe, kostki

• „Czytankowo” – słuchanie tekstów literackich czytanych przez N. lub audiobooków. • książki lub audiobooki

• Powitanka

• Zestaw ćwiczeń porannych

• Kształtowanie codziennych nawyków higienicznych. Przygotowanie do posiłku – działanie dzieci.

II CZĘŚĆ DNIA

• Ballada o malarzu – praca z wierszem Ewy Śmietanowskiej.

Ballada o malarzu

Ewa Śmietanowska

Szedł malarz po świecie

z miną niewesołą.

Nie miał farb w palecie,

pędzla i sztalugi.

Przystanął na chwilę,

rozejrzał wokoło...

nie uwierzył oczom –
spojrzał po raz drugi.
Wiosna była. Mchy zielone,
w dali łąki nieskoshone.
Wziął więc malarz bez obawy
zieleni od mchu i soczystej trawy.
Włożył kolor do palety,
lecz ich mało miał niestety.
Wiosna trwała, kwitły mlecze,
więc tak malarz do nich rzecze:
– Mogę żółci od was prosić?
Łąkę będą wkrótce kosić.
Nie żyjecie długo wcale.
Ja w obrazie was utrwale.
Oddał płatki każdy kwiat.
Malarz poszedł dalej w świat.
Latem słońce grzało złotem.

Malwy kwitły tuż za płotem
piękne, dumne, kolorowe...
Już ma malarz barwy nowe.
Włożył wszystkie do palety.
Wciąż ich mało ma niestety.
Czerni mało, bieli mało,
i błękitu by się zdało.
Gdy nad stawem palił fajkę,
ujrzał niezapominajkę.
Prosi więc o blady błękit,
i na wyciągnięcie ręki
położyło modre kwiecie
swoją barwę na palecie.
Nim się lato w jesień zmieni,
weźmie od wiśni czerwieni.
W lesie rosną gdzieś maliny,
będzie od nich miał karminy.

Bieli uszczknie od obłoków – skoczy w górę
parę kroków.

Wrzosi dały mu fiolety,
więc dołożył do palety.

Gdy zakończył barw zbieranie
rozpiął płótno na blejtramie,
potem usiadł do sztalugi.

Powstał obraz jeden... drugi,
pełen ciepła, pełen treści.

Wszak pędzelkiem płótno pieścił.

Minie pewnie kilka lat,
zanim znów wyruszy w świat.

Wymalować musi przecież
wszystkie barwy w swej palecie.

Rozmowa dotycząca treści wiersza: O kim jest mowa w wierszu?; Czym zajmuje się malarz?;

Co jest potrzebne malarzowi do jego pracy? (należy wytłumaczyć nowe niezrozumiałe pojęcia: paleta – deska malarska, płótno na blejtramie, sztaluga – i dokonać prezentacji tych

przedmiotów); Czego nie miał malarz z wiersza?; W jaki sposób nazbierał barw do swojej palety?; Co zrobił, gdy już nazbierał barw do swojej palety? • paleta – deska malarska, płótno na blejtramie, sztaluga

- „To malarz i to malarz” – zabawa słownikowa. N. przyczepia obrazki przedstawiające malarza artystę przy sztalugach i malarza pokojowego. Ma przygotowane dwa zdania do czytania globalnego: To malarz. Zadaniem dzieci jest opowiedzieć o pracy obydwu malarzy i podpisać obrazki. • obrazki przedstawiające malarza artystę i malarza pokojowego, zdania do czytania globalnego
- „Kolory” – zabawa dydaktyczno-ruchowa. N. rzuca piłkę do każdego dziecka po kolei, wypowiadając nazwę dowolnego koloru. Dziecko musi złapać piłkę, słysząc nazwy wszystkich kolorów, oprócz szarego. Jeżeli dziecko nie złapie piłki na inny kolor niż szary lub złapie na kolor szary, to daje fant, np. but. Na koniec zabawy dzieci muszą wykupić fanty, np. śpiewając piosenkę. Grę można przeprowadzić w języku angielskim, używając słów: red – czerwony, blue – niebieski, green – zielony, yellow – żółty, pink – różowy, violet – fioletowy, white – biały, black – czarny, grey – szary. • piłka
- „Jestem malarzem” – zabawa plastyczna. Malowanie farbami na kartonie dużego formatu (najlepiej umieszczonym na sztalugach). Dzieci malują pracę na dowolny temat. Wystawa prac plastycznych. • farby, pędzle, karton dużego formatu

III CZĘŚĆ DNIA

- Zabawy w ogrodzie przedszkolnym – N. umawia się z dziećmi, że na konkretny sygnał, np. uniesioną rękę, dzieci natychmiast ustawiają się przed N. parami, jedna za drugą. N. przypomina dzieciom zasady korzystania ze wszystkich konstrukcji znajdujących się w ogrodzie przedszkolnym.
- „Mam kartkę niewielką” – zabawy muzyczno-rytmiczne przy dowolnej piosence. N. uczy dzieci słów refrenu przez rytmiczną recytację z klaskaniem. Dzieci powtarzają słowa i gesty N.
- „Malarze pokojowi” – zabawa muzyczno-plastyczna przy dowolnej piosence. Podczas zwrotek dzieci chodzą po sali i próbują śpiewać. Podczas refrenu naśladują malowanie farbą oburącz w powietrzu. Następnie zamiast naśladować mogą malować farbami akrylowymi na rozciągniętym streczu. • CD, farba akrylowa, strecz, pędzle.

3. Obrazy, rzeźby i kolaże

I CZĘŚĆ DNIA

- Zabawy dowolne dzieci w kąciakach zainteresowań.
- Zabawy przy stolikach z wykorzystaniem gier planszowych – zwrócenie uwagi na sprawne przeliczanie oczek na kostce i przestrzeganie reguł gry; próby grania dwiema kostkami jednocześnie. • gry planszowe, kostki

- „Czytankowo” – słuchanie tekstów literackich czytanych przez N. lub audiobooków. • książki lub audiobooki
- Powitanka
- Zestaw ćwiczeń porannych .
- Kształtowanie codziennych nawyków higienicznych. Przygotowanie do posiłku – działanie dzieci.

II CZĘŚĆ DNIA

- W pracowni rzeźbiarza – słuchanie wiersza Agnieszki Karcz.

W pracowni rzeźbiarza

Agnieszka Karcz

Stoją w kącie ułożone różne formy wyrzeźbione.

Są drewniane i gipsowe, marmurowe, papierowe.

Jedne małe, inne duże, jedne płaskie, drugie grube.

Mają kolor, kształt, fakturę czasem ubiór oraz minę.

Pierwsza rzeźba z drewna stoi, przypomina mi wagonik.

Druga rzeźba zaś z kamienia górą wielką będzie teraz.

Trzecia forma marmurowa jak lotnisko wygładzona.

Czwarta bryła z brązu lana, z wielkiej formy wyjmowana.

Piąta rzeźba z porcelany jest postacią prosto z baśni.

Szóste dzieło zaś z kryształu przypomina górę szklaną.

Jaką rzeźbę stworzyć mam, gdy tak wiele tworzyw mam?

Jaką barwę nadać jej, by urody dodać tej?

Jaki kształt wyrzeźbić mam, jakim dłutem – nie wiem sam?

Być rzeźbiarzem trudno jest, trzeba pomysł dobry mieć.

Rozmowa dotycząca treści wiersza: O jakim miejscu jest mowa w wierszu?; Co jest potrzebne rzeźbiarzowi do jego pracy?; Z jakich materiałów powstawały prace rzeźbiarza?

- „Jakie rzeźby widzieliście w muzeum?” – zabawa słownikowa. N. przypomina dzieciom ich wycieczkę do muzeum. Dzieci opowiadają, jakie rzeźby widziały, co te rzeźby przedstawiały, co przypominały, które najbardziej się podobały.
- „Posągi” – zabawa ruchowa. N. wystukuje rytm, wtakt którego dzieci się poruszają. Na przerwę zatrzymują się i zamieniają w posągi – dziecko, które się poruszy, odpada z zabawy.
- „Do czego rzeźbiarzowi potrzebna jest deska?” – zabawa słownikowa. Dzieci przedstawiają swoje pomysły wykorzystania deski (wszystkie pomysły są dobre).
- „Czy jest tu głoska d?” – zabawa dydaktyczna. N. wypowiada wyrazy według własnego

pomysłu, dzieci słysząc głoskę d, wykonują wcześniej umówiony ruch, np. podnoszą się i siadają z powrotem na miejsce. N. dobiera wyrazy w taki sposób, by głoska d była na początku, na końcu lub w środku wyrazu.

- „Wyszukiwanie głoski d” – zabawa dydaktyczna. Dzieci szukają w sali tych przedmiotów, które zaczynają się taką samą głoską jak wyraz deska.
- Monografia litery d, D na podstawie wyrazów: deska, Dorota.
 - Wyszukiwanie na ilustracji elementów, których nazwy zawierają głoskę d.
 - Wypowiadanie całego wyrazu, wybrzmiewanie sylab, głosek.
 - Wypowiadanie kolejnych sylab połączone z klaskaniem – liczenie sylab.
 - Wypowiadanie kolejnych głosek.
 - Podawanie przykładowych wyrazów z taką samą głoską w nagłosie, jak w wyrazie podstawowym.
 - Podawanie przykładowych wyrazów z głoską odpowiadającą wprowadzanej literze w śródgłosie (w wygłosie nie ma, gdyż się ubezdźwięcznia).
 - Budowanie modelu wyrazu z wykorzystaniem kartoników.
 - Demonstracja poznanej litery drukowanej małej i wielkiej – z wykorzystaniem Monografii litery m, M.
 - Zastąpienie poznaną literą (drukowaną) odpowiedniego kartonika w modelu głoskowym wyrazu podstawowego.

- Prezentacja litery pisanej małej i wielkiej – porównywanie jej z literą drukowaną.
- Pokaz pisania litery – na tablicy bez liniatury i w liniaturze, zwrócenia uwagi na kierunek pisania. Omówienie miejsca zapisu małej i wielkiej litery w liniaturze.
- Modelowanie litery pisanej – z plasteliny, z drucików, pisanie kasza itp. • Monografia litery d, D, plastelina, druciki, kasza
- Praca z KP2.15–16 – prezentacja liter d, D. Wyszukiwanie liter d, D w tekście; analiza i synteza słuchowa wyrazów; próby odczytywania sylab i wyrazów z poznanych liter; rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej. Klej, kolorowy papier, ołówki, kredki, Nowi e-Tropiciele (Multialfabet, animacja kreślenia liter)
- Spacer po najbliższej okolicy przedszkola.
- Zabawy w ogrodzie przedszkolnym – reagowanie na sygnał. N. umawia się z dziećmi, że na konkretny sygnał, np. uniesioną rękę, dzieci natychmiast ustawiają się przed N. parami, jedna za drugą. N. przypomina dzieciom zasady korzystania ze wszystkich konstrukcji znajdujących się w ogrodzie przedszkolnym.

III CZĘŚĆ DNIA

- „Rzeźbiarz” – zabawa ruchowa. N. wystukuje rytm, do którego dzieci się poruszają. W przerwie N. prezentuje wybraną przez siebie figurę, dzieci zaś ją naśladowują. Rolę prowadzącego może

przejąć wskazane dziecko.

- „Zabawa z chustami” – zabawa muzyczno-ruchowa. Każde dziecko dostaje chustę, apaszkę bądź szalik – w różnych kolorach. N. włącza muzykę, a dzieci do niej tańczą (chusta może być parą, wówczas dzieci chwytają ją obiema rękami). N. może poprosić dzieci o taniec z zamkniętymi oczyma, musi jednak zwrócić wcześniej uwagę na zasady zachowania bezpieczeństwa.

„Kolory” – zabawa rytmiczna. N. prosi każde dziecko, aby pokazało swoją chustę (apaszkę lub szalik) i nazwało jej kolor. Dziecko podaje nazwę koloru. Zadaniem pozostałych dzieci jest wyklaskanie sylab nazwy koloru. Zabawę można przeprowadzić w języku angielskim.

- „Rozwijanie zdań i przeliczanie wyrazów” – zabawa dydaktyczna. Dzieci siedzą na dywanie. Każde dziecko ma 6, 7 klocków, guzików, kasztanów lub innych liczmanów. N. mówi: Policzcie wyrazy w zdaniu: To rzeźba. Połóżcie tyle liczmanów, ile jest wyrazów. N. powtarza zdanie, mocno akcentując każdy wyraz. Dzieci układają liczmany. Pokazują liczbę wyrazów na palcach. N. mówi: Policzcie wyrazy w zdaniu: To piękna rzeźba. Połóżcie tyle liczmanów, ile jest wyrazów w tym zdaniu. N. powtarza wcześniejsze czynności. Następnie mówi: Policzcie wyrazy w zdaniu: To piękna marmurowa rzeźba. Połóżcie tyle liczmanów, ile jest wyrazów w tym zdaniu. N. powtarza wcześniejsze czynności. Następnie prosi jedno z dzieci, aby ułożyło zdanie z nazwą wskazanego przez nią koloru. Dziecko układa zdanie. Wspólnie mogą je rozwinąć.

Za każdym razem dzieci przeliczają wyrazy w zdaniu i pokazują ich liczbę za pomocą liczmanów i palców.

„Posągi” – zabawa ruchowa. Powtórzenie zabawy z drugiej części dnia.

- „Gliniane rzeźby” – zabawa plastyczna. Dzieci samodzielnie wyrabiają materiał tak, aby był gotów do lepienia; tworzą dowolną pracę i nadają jej tytuł. • glina
- Wystawa prac.
- Zabawa z alfabetem. N. może rozdać chętnym dzieciom, które wykazują zainteresowanie literami, alfabet i klaser z boksu. • alfabet, klaser.

4. Kolorowy świat

I CZĘŚĆ DNIA

- Zabawy dowolne dzieci w kąciakach zainteresowań.
- Zabawy przy stolikach z wykorzystaniem gier planszowych – zwrócenie uwagi na sprawne przeliczanie oczek na kostce i przestrzeganie reguł gry; próby grania dwiema kostkami jednocześnie. • gry planszowe, kostki
- „Czytankowo” – słuchanie tekstów literackich czytanych przez N. lub audiobooków.

- książki lub audiobooki
- Powitanka
- Zestaw ćwiczeń porannych nr 6
- Kształtowanie codziennych nawyków higienicznych. Przygotowanie do posiłku – działanie dzieci.

II CZĘŚĆ DNIA

- „Jak powstaje film animowany – rysunkowy?” – zabawa badawcza. N. wita się z dziećmi w nietypowy sposób – za pomocą karteczek z narysowanym ludzikiem, który macha do dzieci. N. szybko przewraca kartki i pyta dzieci, czy wiedzą, w jaki sposób ludzik się porusza. Dzieci zgadują, o czym będą zajęcia.
- seria karteczek z narysowanym ludzikiem, który macha do dzieci
- Oglądanie bajki animowanej do wyboru przez N. Rozmowa dotycząca treści bajki ukierunkowana na wrażenia estetyczne. N. zadaje pytania, np.: Które postacie miały najładniejszy kształt?; Które postacie miały najładniejszy kolor?. Następnie pyta: Kto tworzy film?; Co jest potrzebne, by stworzyć film animowany?; Jak nazywa się osoba, która tworzy postać w bajce? (rysownik, grafik); Co znaczy słowo animacja? (należy podpowiedzieć dzieciom, ukierunkować je).
- bajka na DVD

- „Na planie filmu animowanego” – zabawa ruchowa. N. prosi, aby dzieci wcieliły się w ulubioną postać z filmu animowanego i naśladowały jej sposób poruszania się. Dzieci chodzą po sali i naśladowują zachowania postaci. Na hasło: Film stop! – dzieci stają w bezruchu.
- „Kręcimy film” – zabawa twórcza. N. gromadzi sprzęt niezbędny do nakręcenia krótkiego filmu – może to być kamera, aparat fotograficzny z funkcją nagrywania bądź telefon komórkowy. Wspólnie z dziećmi ustala treść – co będzie na początku, co będzie potem i co na końcu. Następnie nagrywają film i odtwarzają go. • kamera, aparat lub telefon
- Praca z WK22–23 – odczytywanie sekwencji czasowych podczas układania historyjki obrazkowej; ćwiczenia w czytaniu, rozwijanie percepcji wzrokowej podczas wyszukiwania liter d, D w tekście. • WK22–23

III CZĘŚĆ DNIA

- Spacer po najbliższej okolicy przedszkola. Zabawy w ogrodzie przedszkolnym – N. umawia się z dziećmi, że na konkretny sygnał, np. uniesioną rękę, dzieci natychmiast ustawiają się przed nim parami, jedna para za drugą. N. przypomina dzieciom zasady korzystania ze wszystkich sprzętów znajdujących się w ogrodzie przedszkolnym.

- „Matematyczna wyliczanka” – zabawa matematyczna. N. rozkłada różne liczmany – klocki, trójkąty, patyki itp. Musi ich być przynajmniej po sześć z każdego rodzaju. Prosi dzieci o pomoc w liczeniu. Następnie pomaga dzieciom w ustaleniu kolejnych etapów wykonania zadania: klasyfikacji, ustawiania po kolei, przeliczania z zapamiętaniem liczby. Dzieci kolejno: klasyfikują liczmany, układając ten sam rodzaj na jednej kupce; układają liczmany z kupki jeden obok drugiego w celu łatwiejszego policzenia; liczą je – każde dziecko liczy samo półgłosem. Po zakończeniu liczenia N. mówi: Supełek chce się dowiedzieć, ile jest... (podaje rodzaj liczmanów). Żeby lepiej zapamiętał zaznaczymy ich liczbę za pomocą kresek na tym kartonie. To samo N. robi z każdym rodzajem liczmanów. Dzieci odpowiadają, podając właściwe liczebniki. Gdy nie pamiętają, przeliczają jeszcze raz. Gdy dzieci nie dają sobie rady z odzwierciedleniem liczby, N. im pomaga.
- liczmany, przynajmniej po 6 z każdego rodzaju, karton, flamaster
- „Dobierzcie się w... pary, trójki” – zabawa ruchowa. Dzieci biegają, maszerują, podskakują zgodnie z rytmem podanym przez N. Na przerwę w muzyce wykonują polecenie N. – dobierają się w grupy o podanej liczbie osób. N. może wykorzystać kartoniki z cyframi.
- CD, kartoniki z cyframi
- „Matematyczne zadania” – zabawa dydaktyczna. N. każdemu dziecku daje 6 liczmanów i cyfry 1, 2 z W45. Wymyśla tekst zadania, np. Mama miała 1 obraz, tata dał jej jeszcze jeden.

Ile obrazów ma teraz mama?; Mama miała 4 rzeźby. Dwie się potłukły. Ile jej zostało rzeźb?
Dzieci za pomocą liczmanów przedstawiają to zadanie i podpisują wynik cyfrą.

5. Mali artyści

I CZĘŚĆ DNIA

- Zabawy dowolne dzieci w kąciakach zainteresowań. • Nowi e-Tropiciele (Zagadki)
 - Zabawy przy stolikach z wykorzystaniem gier planszowych – zwrócenie uwagi na sprawne przeliczanie oczek na kostce i przestrzeganie reguł gry; próby grania dwiema kostkami jednocześnie. • gry planszowe, kostki.
- „Czytankowo” – słuchanie tekstów literackich czytanych przez N. lub audiobooków. • książki lub audiobooki
- Powitanka
 - Kształtowanie codziennych nawyków higienicznych. Przygotowanie do posiłku – działanie dzieci.

II CZĘŚĆ DNIA

- „Co zrobić, aby jesienią w naszym przedszkolu było miło i kolorowo?” – zabawa słownikowa. Dzieci odpowiadają na pytanie (wszystkie odpowiedzi są dobre). Mogą być zapisywane przez N. Na koniec N. proponuje zrobienie przedszkolnego graffiti. Wyjaśnia pojęcie graffiti.

- „Kolorowe obrazki” – zabawa twórcza. Rysowanie kredą na płytkach chodnikowych lub na specjalnie do tego przeznaczonych murach na terenie przedszkola. Zwrócenie uwagi na malowanie tą techniką w specjalnie wyznaczonych miejscach – nie wolno niszczyć czyjegoś mienia.
- kolorowa kreda
- Zabawy w ogrodzie przedszkolnym – N. umawia się z dziećmi, że na konkretny sygnał wzrokowy, np. uniesioną rękę, dzieci natychmiast ustawiają się przed nim parami, jedna para za drugą. N. przypomina dzieciom zasady korzystania ze wszystkich konstrukcji znajdujących się w ogrodzie przedszkolnym.
- Praca z KP2.17 – wycinanie obrazka wzdłuż linii, składanie go z części; opowiadanie o obrazie; uwrażliwienie na sztukę.
- KP2.17, klej, nożyczki
- Wykonanie wystawy prac.

III CZĘŚĆ DNIA

- „Skok przez kałużę” – zabawa ruchowa. Na sygnał N. dzieci poruszają się skokami między rozłożonymi obręczami-kałużami, przeskakują je.
- obręcze
- „Znikające nutki” – zabawa ruchowa. Na dywanie leżą skakanki ułożone na wzór pięciolinii i obręcze-nuty, których jest o jedną mniej niż dzieci. Dzieci podejmują taneczną improwizację do piosenki Skaczące nutki. Na pauzę w muzyce muszą zająć miejsce w obręczach. Dziecko, któremu nie udało się zająć miejsca w obręczy, siada na dywanie, a N. zabiera kolejny krążek.

Zabawa trwa, aż zostanie jedno dziecko – zwycięzca. • skakanki, obręcze,

• „Literkowe pisanki” – zabawa dydaktyczna utrwalająca kierunek pisania poznanych liter.

N. ma przygotowane szablony poznanych liter pisanych wykonane z materiałów o specyficznej fakturze, np. papieru ściernego, sztruksu. Dzieci wodzą palcem po literach, pamiętając o odpowiednim kierunku. • szablony poznanych liter,

• Utrwalenie obrazu graficznego głoski d; łączenie kropek, kolorowanie obrazka; kreślenie szlaczka oraz liter d, D po śladzie.