

Scenariusze zabaw przeprowadzonych wg. metody Doroty Dziamskiej „Edukacja przez ruch”.

1. KINEZJOLOGICZNA ZABAWA DYDAKTYCZNA „KRÓWKA W KONICZYNIĘ”

Zabawa poprzedzająca ćwiczenia w linii

1. Rytmiczne kreślenie trzech kresek w kształt literki Y
Dzieci stoją w grupach 6-osobowych, podają sobie rytmicznie zieloną kredkę. Podają prawą ręką, natomiast odbierają lewą. Na sygnał nauczyciela dzieci w powietrzu kreślą Y, później nad kartką, a następnie rysują zieloną kredką znaki na dużym arkuszu szarego papieru, chodząc wokół stołu.
2. Ćwiczenia grafomotoryczne w wykreślaniu z litery Y koniczyny.
Nauczyciel demonstruje jak można wcześniej nakreślone znaki wykorzystać do narysowania koniczyny. Dzieci wykreślają kontury koniczyny przy skocznej muzyce. Następnie kolorują koniczynki.
3. Ćwiczenia w obrysowywaniu hula-hop i wyznaczaniu plam krowy.
 - Nauczyciel przy użyciu koła hula-hop wyznacza łuk nad koniczyną kolorem czarnym.
 - Dzieci wewnątrz narysowanego przez nauczyciela łuku odrysowują swoje ściśnięte piąstki-każde dziecko jedną piąstkę białą kredką.
 - Dzieci zamalowują białe plamy białą kredką (wałeczkiem), a tło łuku czarną kredką w ten sam sposób.
4. Zabawa orientacyjno-porządkowa.
 - Rozmowa z nauczycielem o skarpetkach. Dzieci porównują je, mierzą, przymierzają.
 - Chodzenie między rozrzuconymi na podłodze białymi kartkami, na pauzę w muzyce dzieci stają na kartce nogami w skarpetkach i obrysowują je.
5. Ćwiczenia grafomotoryczne.
 - Podzielenie stóp na dwie części- jedna tam gdzie paluszki i pozostała.
 - Przyklejenie kartki i obrysowanymi stopami do stołu (palce bliżej brzuszka).
 - Ułożenie różowej kredki na palcach, a czarnej na pozostałej części stóp.
 - Rysowanie różową kredką na mniejszej części skarpet „wełenki”.
6. Ćwiczenia konstrukcyjne.
 - Składanie kartki A4 na książeczkę i rozcięcie na dwie części. Złożenie powstałej kartki A3 na książeczkę i szafę.
 - Wędrówka palców po wklęsłościach (palec wskazujący).
 - Wyznaczenie 4 kropek do łezki i kreślenie oburącz łezki.
7. Ćwiczenia grafomotoryczne.
 - Narysowanie linii po zagięciu czarnym kolorem.
 - Pokolorowanie jednej połówki każdej łezki na czarno.
8. Ćwiczenia w wycinaniu.
 - Dzieci odcinają skarpetki, a następnie dokleją do nich wycięte uszy.
9. Ćwiczenia konstrukcyjne.
 - Doklejanie głowy do tułowia. Dorysowanie oczu i pyska krowy.

2. KINEZJOLOGICZNA ZABAWA DYDAKTYCZNA „SMERFY”

CZĘŚĆ I

1. Ćwiczenia w rytmicznej animacji kartką papieru-CD/4

-Dzieci chodzą po sali, uderzają w kartkę, falują nią, pukają w kartkę;

-Dz. składają kartkę na pół-A5 i odrywają kawałek kartki na środku (małą dziurkę)-wszystko robimy rytmicznie do muzyki.

2. Rytmiczne ćw. grafomotoryczne-mazanie przez dziurkę .

Chodzimy wokół stołu w rytm muzyki i niebieską kredką mażemy przez dziurkę w kartce plamki w różnych miejscach na szarym papierze.

-Dz. wydierają kolejną, większą dziurkę (powiększamy poprzednią) i mazanie przez nią kolejnych plamek, ale tak , aby do małej plamki znajdującej się już na szarym papierze „dokleić” kolejną- jest to ćwiczenie z poszerzania pola widzenia. Podczas tego ćwiczenia dzieci także chodzą po sali w rytm muzyki.

3. Ćwiczenie w planowaniu ruchu (praksja)-n-l pokazuje ten ruch.

Dz. najpierw palcem otacza plamkę jedną, potem drugą, a n-l obserwuje jak dzieci otaczają plamkę. Istotne jest, aby podczas otaczania druga ręka dziecka była na stole. Dziecko patrząc uczy się tego ruchu, każdy wybiera sobie dwie plamki , które otoczy.

4. Zabawa interakcyjna z elementami ćwiczeń grafomotorycznych.

Kreślenie dużych i małych pętli niebieską kredką (dzieci dzielimy na 2 grupy: 1 grupa kreśli tylko małe koła, a druga tylko duże) Pojawia się tutaj pierwsze doświadczenie wartościująco-emocjonalne- tj. kiedy dzieci opowiadają np. ładne, fajne-walory estetyczne -b. ważne!

5. Ćwiczenia w czytaniu obrazu-każdy zespół czyta obraz przez dziurkę. Dzieci patrzą przez dziurkę i odszukują, która plamka jest jeszcze nie obrysowana, dostrzegają i obrysowują. Ćwiczenie matematyczne-dziecko określa czy każda plamka-duża i mała ma obwódkę.

6. Przekształcanie plamek w Smerfy- ćw. grafomotoryczne –poprzez dorysowywanie czapek, rąk, nóg, twarzy i ubrań.

W tym momencie najlepiej przerwać zabawę, aby nie odbierać dzieciom radości z tworzenia. Resztę wykonać następnego dnia. CD 1/6

CZĘŚĆ II

7. Ćwiczenia konstrukcyjne „wieża”.

Z jednej strony pakowego papieru ze smerfami robimy zakładkę, rysujemy na niej różnymi odcieniami zielonej kredki kreski , ale tak , aby nie rysować po smerfach.

Składamy pakowy papier ze smerfami na połowę, następnie, obie strony arkusza zaginamy do środka. Robimy tzw. zakładkę przy szerszym boku. Stawiamy wieżę.

8. Ćwiczenia w konstruowaniu kapelusza grzyba.

- Obrysowanie „hula-hop” brązową kredką,
- Skakanie ściśniętą piąstką wewnątrz koła i na zewnątrz,
- Opóźniona gratyfikacja-obrysowywanie piąstek wewnątrz koła białą kredką,
- Wypełnienie powstałych śladów białą kredką,
- Szukanie drogi smerfów do wioski-wyznaczanie drogi czerwoną kredką,
- Formowanie kapelusza muchomora przez ugniecenie i podwinięcie brzegów papieru, rozcięcie koła do środka i podklejenie kapelusza, aby był wypukły.
- Nałożenie kapelusza na wcześniej przygotowaną „wieżę” ze smerfami.