

Czwartek 21.05.
„Muzyka relaksacyjna”

1. Zapraszamy do poruszania się w rytm muzyki:

<https://www.youtube.com/watch?v=Zg7pCZOtMXo>

<https://www.youtube.com/watch?v=RrsdZz3wkCo>

<https://www.youtube.com/watch?v=oGJg1RSOof4>

2. Namaluj muzykę – przygotuj dwie duże kartki i farby. Włącz muzykę, najpierw A, potem B i zacznij malować tak, jak podpowiada Ci głowa. Możesz użyć pędzelków, możesz także spróbować malować wszystkimi palcami.

A. <https://www.youtube.com/watch?v=kKZLfkfQmf8&list=PL142E8F190A508C57>

B. <https://www.youtube.com/watch?v=bMptxI6ZeXY>

- Czym różnią się Twoje prace?
- Które są spokojne, a które nie?
- Czy łatwo rozpoznać, które były malowane, podczas którego utworu? Dlaczego?

3. Wyobraź sobie, że słuchasz muzyki relaksacyjnej, zamykasz oczy i przenosisz się w wyjątkowe miejsce. Chce Ci się spać. Gdzie możesz położyć się, odpocząć?



4. Co to jest za przedmiot? Co to jest hamak? Co słyszysz na początku słowa „hamak”? Podziel na sylaby słowo „hamak” a następnie wymień wszystkie głoski. Z liter, które znajdziesz w naszym alfabecie z klaserem znajdź wszystkie znane Ci litery, potrzebne do ułożenia wyrazu. Jakiej litery brakuje?

5. Uzupełnij KP4.17a, KP4.17b

6. Znajdź pierwszą literę wyrazu „hamak” wykorzystując W.10. Przyjrzyj się jej uważnie, przejeźdź po niej palcem jakbyś grał/a na harfie. Ozdób literę tak jak chcesz.

7. Zagraj z rodzicami w literowe dobble, które znajdziesz w W.50-52

Wersja 1: Zabawa w parach lub w małych grupach. Dwie osoby rozdają między siebie wszystkie karty z wyprawki. Jedną kartę należy położyć na środku stolika. Na sygnał każdy z graczy patrzy na swoją pierwszą kartę i szuka wspólnej litery z kartą, która leży na środku. Głośno podaje nazwę litery i szybko kładzie kartę na stole, przykrywając tę, która już na nim leży. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólną literę z nową kartą. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.

Wersja 2: Gra w parach na zasadzie gry w wojnę. Wszystkie karty należy rozdać dwóm osobom. Na sygnał gracze wykładają na środek po jednej karcie i szybko szukają wspólnej litery dla tych dwóch kart. Osoba, która pierwsza głośno poda nazwę takiej litery, zabiera karty ze środka. Wygrywa ten, kto zbierze wszystkie karty (lub kto ma ich najwięcej w momencie przerwania gry).