

Zestaw zabaw ruchowych „W gospodarstwie”

Część wstępna

„W zagrodzie” – zabawa organizacyjno-porządkowa. Dziecko maszeruje swobodnie po pokoju. Na hasło R. (nazwa zwierzęcia gospodarskiego) dziecko zatrzymuje się i udaje podane zwierzę, np. świnie, kurę, owcę, kozę.

Część główna

„U dziadka na wsi” – zabawa bieżna. Dziecko swobodnie biega przy akompaniamencie muzyki. Gdy muzyka cichnie, R. pokazuje obrazki przedstawiające zwierzęta gospodarskie. Dziecko musi zatrzymać się i podać nazwę zwierzęcia, które widzi na obrazku.

„W chlewiku” – zabawa z elementem czworakowania. Na sygnał R. dziecko maszeruje na czworakach i naśladuje odgłosy świnek.

„Re-re kum-kum” – zabawa skoczna. Dziecko robi przysiad podparty. Na sygnał R. skacze, udając żabkę. Na hasło: Leci bocian! dziecko robi przysiad podparty – chowa się przed bocianem.

Część końcowa

„Dumny gospodarz” – zabawa uspokajająca. Dziecko maszeruje dookoła pokoju, wciągając powietrze nosem i wypuszczając ustami.