

1. „**Hyc, tup, klap**” - zabawa ruchowa „z pokazywaniem”.

Jak okazywać emocje? Jak pokazać szczęście, złość i radość? Proponujemy zabawę ruchową przy piosence.

<https://www.youtube.com/watch?v=WeRYx4rZRSc>

2. „**Wyczaruj coś z...**”- zabawa plastyczna ( rozwijanie wyobraźni; doskonalenie małej motoryki ).

Dziecko otrzymuje kartkę z wybraną grafiką: *koło, kwadrat, trójkąt, linie krzyżujące się, linia prosta, pozioma, pionowa, falista* oraz kredki (wzór można również narysować). Wspólnie z Rodzicem zastanawia się, jaki obrazek może z tego powstać. Dziecko wykonuje pracę według własnych wyobrażeń.

3. „**Jak Ci minął dzień?**” - karta pracy (*załącznik nr1*).

Gra na weekend!- propozycja dla chętnych osób

4. „**EMOCJE W ZOO**”- trzy wersje gry memory ( ćwiczenie umiejętności rozpoznawania i nazywania uczuć; stymulowanie pamięci oraz koncentracji ).

\* Karty do gry (*załącznik nr2*) należy wydrukować w dwóch kopiach. Obrazki wyciąć, a następnie przykleić na tekturce. Chodzi o to, żeby po odwróceniu nie było widać, co znajduje się pod spodem.

1) „**Idziemy do zoo- pokaż to!**”

Karty dzielimy na dwa zestawy tak, aby każdy uczestnik gry miał takie same karty. Pierwszy z graczy wybiera jedną kartę, którą zostawia sobie w ręce i nie pokazuje, resztę odkłada na bok. Jego zadaniem jest przedstawić za pomocą wyrazu twarzy dokładnie to samo, co zwierzę na obrazku.

Drugi gracz wybiera ze swoich obrazków ten, który jego zdaniem próbował pokazać partner. Jeśli to się uda- gracze odkładają karty koło siebie i dostają 2 punkty. Jeśli się nie uda- karty trafiają do „banku” i to on otrzymuje 2 punkty. Zadaniem graczy jest wygrać z bankiem, czyli zebrać większą liczbę punktów.

## 2) „Kserokopiarka”

Karty dzielimy na dwa zestawy w taki sposób, by każdy gracz otrzymał takie same karty. Liczbę kart dostosowujemy do możliwości dziecka. Jeden z graczy układa swoje karty w wybrany przez siebie sposób.

Drugi gracz obserwuje ułożone karty przez określony przez graczy czas (na przykład 30 sekund). W następnym kroku pierwszy gracz zakrywa wszystkie karty, a gracz, który obserwował i starał się zapamiętać układ kart, ma za zadanie ułożyć swój zestaw w tej samej kolejności. Dostaje punkt za każdy dobrze ułożony element.

## 3) „Klasyczne memo”

Uczestnicy gry rozkładają wymieszany zestaw kart, w którym znajdują się po dwie karty tego samego typu, w taki sposób, by obrazki były zakryte. Gracz w swojej kolejce odsłania dwie karty naraz i ma za zadanie trafić na parę- dwie identyczne karty. Jeśli mu się nie uda, odkłada karty w miejsce, gdzie przed chwilą leżały.

Jeśli para zostanie odgadnięta, gracz ją zabiera. Dziecko musi zapamiętać zarówno zwierzę na karcie, jak i emocję, którą przedstawia jego mina, bowiem niektóre zwierzęta występują więcej niż jeden raz. Wygrywa ten, kto zbierze największą liczbę kart.

<https://emocjedziecka.pl/emocje-zoo-memory-pobrania-3-wersje-gry/>

*Życzymy miłej gry! :)*

1. Pomysł na grę został zaczerpnięty ze strony p. Anny Karcz.
2. Zabawa: „Wyczaruj obrazek” pochodzi z *Przewodnika metodycznego dla trzylatków* autorstwa Doroty Augsburg, Katarzyny Boreckiej i Beaty Kamińskiej ( WSiP ).
3. Karta pracy- źródło: <https://pl.pinterest.com/pin/843791680156873087/> .