Pr VI – opracowała Agata Peszko - 2020-04-07  **TEMAT: ALE JAJA.**

1. Obejrzenie filmu ,,Bajka o jajkach”: <https://www.youtube.com/watch?v=lIWDCkbVQ6A>

2. „Jaja” – poszerzanie wiedzy o jajkach. Dzieci omawiają jaja, które obejrzały w czasie oglądania bajki, przyglądają się jajom lub pudełkom po jajkach znajdującym się w domu, szukają na nich numerów. Zauważają, że numery na jajkach się powtarzają. Rodzic wyjaśnia znaczenie tych liczb: 3 – chów klatkowy, 2 – chów ściółkowy, 1 – chów na wolnym wybiegu, 0 – chów ekologiczny.

3. „Z czego składa się jajo?” – R. pyta dziecko, z czego składa się jajko. Dzieci rozbijają jajka i wyszczególniają białko i żółtko. Przygotowanie eksperymentu na kolejny dzień. Dziecko zanurza jajko w occie (można także dodać do octu barwnik spożywczy). Obserwuje go przez cały dzień.

4. „Jakie potrawy można zrobić z jajek?”– dzieci tworzą książkę kucharską, zawierającą potrawy z jaj, rysują swoje pomysły (jajecznica, jajko sadzone, jajko na twardo, jajka faszerowane, kogel-mogel itp.). Prace zostają omówione, uporządkowane i mogą je połączyć za pomocą wstążki w książkę kucharską. R. pyta dzieci, jak robi się jajko na miękko i na twardo, po czym gotuje jajka na miękko i twardo.

5. „Przysłowia i powiedzenia” – wyjaśnienia dzieciom powiedzenia i przysłowia związane z jajkami:

* Jajko mądrzejsze od kury.
* Czym skorupka za młodu nasiąknie, tym na starość trąci.
* Od jajka do jabłka.
* Jajko Kolumba.
* Kura znosząca złote jajka.

6. Utrwalenie piosenki *Bajkowe pisanki*.: <https://www.youtube.com/watch?v=UMl5kZ6DGas>

7. „Taniec na jajkach” – zabawa taneczna. Dziecko tańczy przy dowolnej muzyce na dużych jajkach wyciętych z szarego papieru lub gazety uważając, aby nie zejść na podłogę.

8. „Bajkowe pisanki” – muzyczno-teatralna ilustracja poznanej piosenki Bajkowe pisanki z wykorzystaniem jajek z Kinder Niespodzianki wypełnionych kaszą lub ryżem. Chętne dzieci mogą stworzyć ilustrację piosenki przedstawiając ruchem kolejne zdarzenia. (opakowania z jajek niespodzianek wypełnione kaszą lub ryżem).

9. Pokoloruj pisankę wg kodu.

