**28.04 2020 wtorek**

**Temat dnia: Zabawy w detektywów – dzieciaki wymyślają różne zabawy**

**1. Czym zajmują się detektywi?**

- rozmowa z dzieckiem

Detektyw to ktoś, kto szuka różnych rzeczy, ludzi i umie rozwiązywać trudne zagadki, nie zawsze kryminalne. Dzisiaj zamienimy się w takich detektywów.

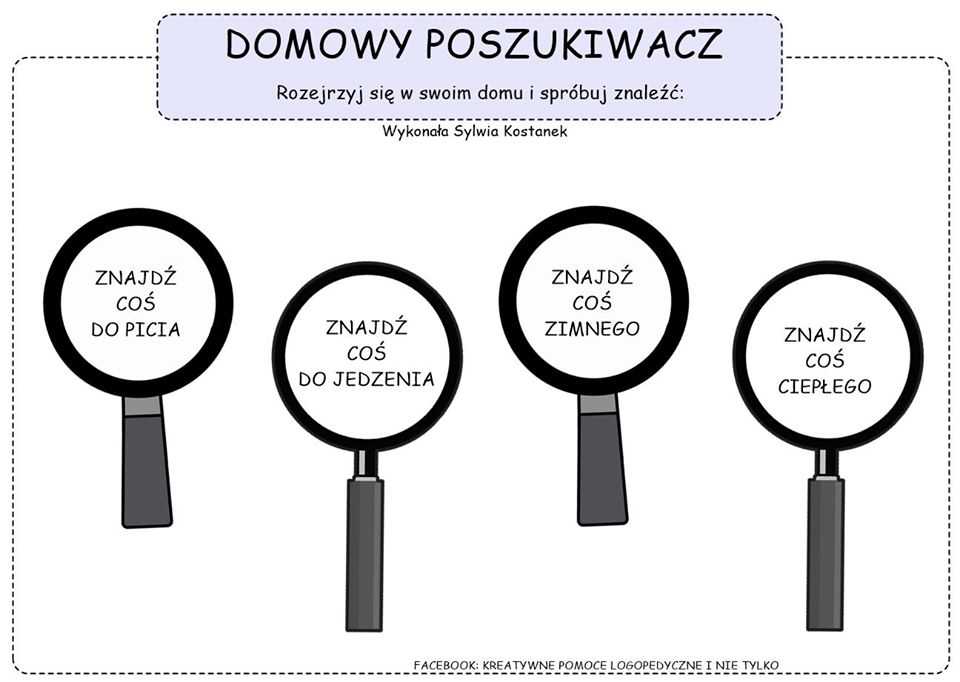
Jak przystało na prawdziwych detektywów, każdy z nich powinien posiadać legitymację.

Wzór legitymacji detektywa **(załącznik nr 1)**. Proponuję wydrukować tą legitymację   na kartce z bloku technicznego. Wychodzą 4 legitymacje z jednej kartki – także również dla chętnych członków rodziny.

 Dzieci mogą zaprojektować okładkę według własnego pomysłu i wyobraźni. Następnie trzeba uzupełnić legitymację swoimi danymi. Jeżeli dziecko nie potrafi się samo podpisać to oczywiście może narysować swój znak rozpoznawczy. I na koniec należy zostawić swój odcisk palca, do którego można oczywiście wykorzystać zwykłą farbę plakatową.

**Zad.1**

 222

22 

**Zad.2**

Zabawa w ciepło- zimno

Należy pokazać naszemu detektywowi co zamierzamy schować , po czym poprosić aby zamknęło oczy i ukryć daną zabawkę lub przedmiot. Kiedy dziecko zbliża się do przedmiotu mówimy ciepło, cieplej a gdy już jest przy przedmiocie mówimy gorąco, parzy. I odwrotnie gdy się oddala mówimy chłodno , zimno lodowato. Możemy wykorzystać piękną pogodę za oknem i bawić się na podwórku.

**Zad. 3**

Zabawę z niewidzialnym atramentem znają chyba wszyscy. Oto kilka pomysłów wartych wypróbowania:

**Sok z cytryny**: piszemy lub malujemy na białej kartce sokiem z cytryny, a po wyschnięciu odczytujemy tajną wiadomość nad świeczką lub innym źródłem ciepła

**Świeczka**: wiadomość zapisujemy białą świeczką, na białym papierze; żeby ją odczytać trzeba kartkę pomalować na jakiś kolor – można do tego użyć kredek (innych niż świecowe), tuszu lub farby

**Słona woda**: tym razem potrzebna jest czarna kartka, a na niej piszemy pędzelkiem zamoczonym w mocno posolonej wodzie; kartkę zostawiamy w ciepłym miejscu, np. na słońcu lub kaloryferze. Po wyparowaniu wody zostają nam słone białe litery

**Roztwór sody**: mieszamy w równych proporcjach sodę i wodę, i takim roztworem zapisujemy wiadomość na białym papierze, kiedy wyschnie postępujemy tak samo jak z sokiem z cytryny

2. **A teraz zastanów się co dawniej robiły dzieci? Jak bawili się wasi dziadkowie?**

**Czy grały dzieci kiedyś grały w te same gry co wy dzisiaj?**

**Poniżej znajdziecie propozycje zabaw, w które bawiły się kiedyś dzieci.**

**Może któraś zabawa przypadnie Wam do gustu i się w nią pobawicie?**

**GRA W KAPSLE**



Jak grać w kapsle ?

Do gry potrzebujemy kredę, kilka kapsli lub kolorowych korków oraz plastelinę.

Na drodze rysujemy trasę wyścigu – kredą lub patykiem w zależności od nawierzchni. To jak będzie wyglądała zależy tylko od Naszej wyobraźni (oraz od wieku i stopnia zaawansowania graczy). Może być prostą drogą lub niezwykle krętą, wąską lub szeroką, krótką lub długą…

Na trasie warto położyć kilka utrudnień: kamieni, patyków, piasku… Im więcej – tym większa frajda

Do rozgrywki potrzebujemy korki lub kapsle. Można je dodatkowo obciążyć plasteliną, żeby nie „latały” za daleko i nie wypadały z trasy (ale nie jest to warunek konieczny). Jeśli mamy ochotę możemy też przeobrazić Nasze korki w prawdziwych zawodników. Kiedyś – w czasach Naszego dzieciństwa graliśmy państwami – był to słynny *wyścig* *pokoju*, ale dziś grać mogą także mistrzowie Spinjitzu, pieski z Psiego Patrolu bądź Peppa i jej przyjaciele. Wszystko jest kwestią inwencji twórczej Naszych dzieci

Gdy już wszystko mamy, ustawiamy kapsle na starcie (jeden obok drugiego) i na zmianę z innymi zawodnikami zaczynamy pstrykać w swoje kapsle.

**Celem gry**jest jak najszybsze pokonanie trasy wyścigu, ale tak, aby nie wypaść z toru. Osoba, która przekroczy linię – wraca na start. **Wygrywa gracz**, którego kapsel jako pierwszy dotrze do mety.

**Ciuciubabka -to fajna zabawa ruchowa dla dzieci!**

* **Co jest potrzebne?** Szalik lub chustka, którą trzeba zawiązać na głowie ciuciubabki tak, aby zasłonić jej oczy.
* **Liczba osób:** Im więcej tym lepiej! Najfajniejsza zabawa zaczyna się od 3-4 osób w górę.
* **Gdzie grać?** Wszędzie, a najlepiej na dworze lub w dużym niezagraconym pomieszczeniu.
* **Czas gry:** Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce. I nie trzeba patrzeć na zegarek.
* **Zasady gry:** Spójrz na obrazek poniżej – wszytko na nim wyjaśniliśmy. Zasady gry w ciuciubabkę są bardzo proste, więc zapamiętasz je od razu!

****

[](https://mamotoja.pl/gra-w-klasy-fajna-zabawa-ruchowa-dla-dzieci,sporty-artykul,26974,r1p1.html)

**GRA W KLASY**

Gra w klasy to zabawa ruchowa dla co najmniej dwojga i więcej dzieci. Albo dla dziecka i rodzica. Im więcej osób bierze w niej udział, tym zabawa jest ciekawsza. Do jej zorganizowania będzie potrzebna tylko **kreda i kamyk**. Można też, zamiast kamyka, użyć puszki po paście do butów wypełnionej np. piaskiem.

**Jak narysować grę w klasy?**

Na betonie lub asfalcie  Ponumeruj je kolejno, patrząc od dołu: 1, 2, 3, 4, 6. Obok kwadratu nr 4, dorysuj po obu bokach po jednym kwadracie i nadaj im obu numer 5. Na szczycie kolumny kwadratów, nad polem nr 6, narysuj spore koło, przedziel je pionową kreską i nadaj polom numery 7 i 8. Zwróć uwagę, że w każdym polu powinna bez problemu **mieścić się stopa** każdego gracza. Gotowe!  
  
Poniżej zobaczysz wersję pola do gry w klasy, w która grają dzieci w innych krajach. Tez możecie ją wypróbować!



**Zasady gry w klasy**

Trzeba stanąć przed polem numer 1 i rzucić na nie kamyk/puszkę. Gdy się to uda, gracz zaczyna **skakać na jednej nodze** na kolejne pola: 1, 2, 3, 4. Z pola nr 4 należy podskokiem obie nogi postawić na polach nr 5, a następnie podskokiem wylądować na jednej nodze na polu nr 6. I ponownie podskokiem trzeba przejść na dwie nogi na pola 7 i 8. Podskokiem trzeba zrobić obrót o 180 stopni i wrócić, skacząc jak poprzednio. Runda jest niezaliczona, gdy gracz nadepnie na linię lub wypadnie z pola. Gracze skaczą na zmianę. Po zaliczonej rundzie pierwszej następuje runda druga, gdy trzeba rzucić kamyk na pole nr 2. I tak dalej, aż zaliczy się wszystkie 8 rund, czyli zaliczy 8 klas. Wygrywa ten, kto pierwszy tego dokona.

**Modyfikacje gry w klasy**

**Dla początkujących.** Aby nauczyć dziecko zasad gry, można skakać, nie wymagając od niego umieszczenia kamyka w konkretnym polu. Po prostu **wystarczy skakać** bez deptania po liniach i wypadania z pól. Gdy malec nie będzie miał z tym problemu, do gry wprowadzić warto kamyk czy puszkę po paście do butów.

3. A na koniec posłuchaj piosenki o podróżach:

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