

Ponedjeljak, 19.04.2021.

1. i 2. sat — KOMUNIKACIJA - Upotreba pojmova vezanih uz količinu

Uzmite kod kuće kockice (ako nemate kocke, poslužit će bilo kakve igračke koje imate u nekoliko različitih komada – autići, lutkice, loptice, puzzle ili slično). Složite od igračaka dvije hrpe – jednu na kojoj je puno igrački, drugu na kojoj ih je malo. Pokažite djetetu hrpu i verbalizirajte – tu je PUNO igračaka, tu je MALO igračaka. Nekoliko puta ponovite. Zatim pitajte dijete da vam pokaže hrpu na kojoj je PUNO igračaka i hrpu na kojoj je MALO igračaka. Složite sve igračke na jednu veliku hrpu. Recite djetetu da složi hrpu gdje ima MALO igračaka. Pomozite mu u toj aktivnosti – fizički vodite njegovu ruku ili ga potaknite uputama – bravo, super slažeš hrpu gdje ima MALO igračaka. Zatim ga uputite da složi hrpu gdje ima PUNO igračaka. Nekoliko puta ponovite aktivnost.



3. sat – SKRB O SEBI – Oblačenje i svlačenje – slaganje odjeće

Izvadite iz učenikovog ormara nekoliko pari čarapa. Rasparite ih i odigrajte igru u kojoj sparujete iste čarape. Nakon što složite čarape u parove, pokažite učeniku kako se one pravilno slažu. Prema potrebi vodite djetetov uke kroz sve korake slaganja čarapa. Kroz cijelu aktivnost pohvalite dijete (BRAVO! LIJEPO SE TRUDIŠ SLOŽITI ČARAPE!).



4. i 5. sat – UPOZNAVANJE ŠKOLE I UŽE OKOLINE - Upoznavanje odnosa u prirodi –
Promatranje promjena u prirodi – Proljeće u povrtnjaku

Ako ste u mogućnosti i imate doma povrtnjak, prošetite kroz njega. Opišite djetetu što sve vidite i koje biljke ste posadili. Ako niste, ispričajte djetetu kratku priču o povrtnjaku i biljkama, odnosno povrću koje se u njemu sadi. Izrežite kartice s povrćem. Zajedno s djetetom imenujte kartice. Svaku karticu imenujte nekoliko puta. Odigrajte igru u kojoj pred dijete stavite 2 kartice s povrćem i pitate ga: GDJE je..... salata. Ako dijete točno odgovori, pohvalite ga, ako ne, vodite fizički njegovu ruku do pravilne kartice da ju pokaže. Nakon toga ga pohvalite!



SALATA



RAJČICA



PAPRIKA



MRKVA



LUK



KRASTAVAC

