

KẾ HOẠCH HOẠT ĐỘNG TUẦN 27

Giáo viên: Phan Thị Thủy

Chủ đề: Động vật sống trong rừng

Lớp: Mẫu giáo 4 - 5 tuổi

Từ ngày 23/3 – 27/3/2026

Hoạt động	Thứ 2 23/3/2026	Thứ 3 24/3/2026	Thứ 4 25/3/2026	Thứ 5 26/3/2026	Thứ 6 27/3/2026
Đón trẻ, chơi, tập thể dục sáng	- Trò chuyện với trẻ về môi trường sống của động vật sống trong rừng - Tập thể dục sáng 1. Khởi động: Cho trẻ cầm hoa tập theo nhạc kết hợp đi các kiểu chân. 2. Trọng động: Tập các động tác thể dục theo nhạc - Hô hấp: Vung tay hít thở nhẹ nhàng - Tay: Hai tay đưa ra trước, lên cao, sang hai bên - Bụng: Cúi về phía trước - Chân: Nhún chân, khụy gối - Bật: Bật tại chỗ 3. Hồi tĩnh: Trẻ đi dạo chơi trong sân				
Hoạt động học	<i>TC về một số động vật sống trong rừng (steam)</i>	<i>Làm quen chữ cái t</i>	<i>Đếm đến 8, tạo nhóm có số lượng 8, NB số 8</i>	<i>Vẽ con vật sống trong rừng</i>	<i>Kể chuyện: Bác gấu đen và 2 chú thỏ</i>
Chơi ở các góc	*Góc phân vai: Gia đình, đi thăm sở thú *Góc xây dựng: Xây thảo cầm viên, vườn bách thú *Góc học tập: Chơi lô tô, domino về động vật sống trong rừng, Tạo nhóm có số lượng 8. *Góc nghệ thuật: - Góc tạo hình: Tạo hình một số côn trùng. Làm tranh cô cháu cùng làm, thực hiện tranh chủ điểm.... - Góc âm nhạc: Hát và vận động bài: Chú voi con ở bản đôn, Ta đi vào rừng xanh, Chú thỏ con... * Khám phá khoa học: Khám phá chất tan và không tan trong nước				
Chơi ngoài trời	- Vẽ các con vật bé biết - TC: Cáo và thỏ; Tạo dáng - Chơi tự chọn	- TC về các con vật nguy hiểm - TC: Động tượng; Bắt bướm - Chơi tự chọn	- QS thời tiết - TC: Tay cầm tay; Ô ăn quan - Chơi tự chọn	- Xếp con vật bằng lá - TC: Ô tô và chim sẻ; Con sên. - Chơi tự chọn	- Vẽ tự do trên sân - TC : Gieo hạt; Rồng rắn lên mây - Chơi tự chọn
Ăn ngủ, VSCN	- Rèn kỹ năng xúc miệng bằng nước muối (QĐPT)				
Chơi, HĐ theo ý thích	Chơi tự do ở các góc	Thực hiện vở LQCC trang 13	Thực hiện vở toán trang 23	BTLNT: Pha nước chanh	Nêu gương cuối tuần
Trả trẻ	- Chuẩn bị đồ dùng cá nhân, ra về				

Hiệu trưởng duyệt



Nguyễn Thị Thu Cúc

Giáo viên thực hiện

Phan Thị Thủy