

VIII. KẾ HOẠCH HOẠT ĐỘNG HỌC CHI TIẾT NHÁNH 3: THÚ TRONG RỪNG XANH

Thời gian thực hiện: Từ ngày 19/01 đến 24/01/2026

Người thực hiện: Lê Thị Hà Như

Thứ hai, ngày 19 tháng 01 năm 2026

Phát triển thể chất

VĐCB “Bật qua vật cản cao 10 – 15cm”

1. Mục đích yêu cầu

- Trẻ biết cách bật qua vật cản cao 10 - 15cm, nhớ tên vận động.
- Trẻ nhún chân, đập đất, bật mạnh về phía trước, lên cao để vượt qua vật cản chạm đất nhẹ nhàng bằng 2 mũi bàn chân đến cả bàn chân, 2 tay đưa ra trước để giữ thăng bằng.
- Trẻ hứng thú tham gia các hoạt động

2. Chuẩn bị

- Xắc xô, vật cản cao 10 – 15cm
- Nhạc bài hát: Đố bạn

3. Tiến hành

*** *Hoạt động 1: Khởi động.***

- Cô cùng trẻ chơi trò chơi “Trời nắng - trời mưa”
- Trò chuyện :
 - + Các con vừa chơi trò chơi gì?
 - + Thỏ sống ở đâu? + Con hãy kể tên con vật sống trong rừng?
 - + Thỏ nhảy như thế nào?
 - + Voi đi như thế nào?
- Cho trẻ đi kết hợp một số kiểu đi (đi bằng mũi chân, gót chân, nhanh chậm, đi khom lưng...)

*** Hoạt động 2: Trọng động**

***Tập bài tập phát triển chung kết hợp nhịp đếm**

- BTPTC: Cho trẻ tập bài tập kết hợp nhịp đếm 4 lần 4 nhịp
 - + Động tác hô hấp: Thở nơ
 - + Động tác tay: Đưa 2 tay ra trước, sau và vỗ vào nhau.
 - + Động tác lưng, bụng, lườn: Đứng cúi người về trước.
 - + Động tác chân: Đứng nhún chân, khụy gối
 - + Động tác bật: Bật chụm, tách chân
- Động tác nhấn mạnh: Bật “ Bật chụm tách chân”
- Cô đưa ra vật cản và hỏi trẻ:
 - + Con sẽ làm gì để vượt qua vật cản này?

***Cô giới thiệu vận động “ Bật qua vật cản”.**

- Cô làm mẫu lần 1.
 - Cô làm mẫu lần 2 và phân tích:
 - + Chuẩn bị: Đứng tự nhiên trước vật cản, đầu gối hơi khụy, đưa tay từ trước ra sau để lấy đà
 - + Thực hiện: Khi có hiệu lệnh bật, nhún chân, đạp đất, bật mạnh về phía trước, lên cao để vượt qua vật cản chạm đất nhẹ nhàng bằng 2 mũi bàn chân đến cả bàn chân, 2 tay đưa ra trước để giữ thăng bằng.
 - Cho lần lượt từng trẻ lên thực hiện, mỗi trẻ thực hiện 1 - 2 lần (Sửa sai cho trẻ).
 - Lần 2 đưa vật cản cao hơn
 - Thi đua 2 tổ với nhau.
 - Hỏi tên vận động
- *TCVĐ: Chuyển quả (bóng)**
- Cô giới thiệu trò chơi, luật chơi cách chơi.

- Cho trẻ chơi 2 -3 lần

*** *Hoạt động 3: Hồi tĩnh***

- Cho trẻ đi lại nhẹ nhàng 1-2 vòng quanh lớp.

- Cho trẻ ngồi xuống xoa bóp chân tay nhẹ nhàng.

Đánh giá trẻ hàng ngày:

Thứ ba, ngày 20 tháng 01 năm 2026

Phát triển nhận thức

So sánh, sắp xếp thứ tự về chiều dài của 3 đối tượng

1. Mục đích yêu cầu

- Trẻ biết so sánh, nhận xét, sắp xếp chiều dài của 3 đối tượng theo mỗi quan hệ: dài nhất, ngắn hơn, ngắn nhất. Nhận biết sự khác nhau về kích thước, biết dùng các từ: dài nhất, ngắn hơn, ngắn nhất.
- Trẻ biết nhận ra các vật có chiều dài khác nhau. Luyện kỹ năng quan sát, so sánh, sắp xếp thứ tự chiều dài của 3 đối tượng.
- Trẻ hứng thú, tích cực tham gia hoạt động.

2. Chuẩn bị

- Mỗi trẻ 3 dải giấy màu xanh, đỏ, vàng có chiều dài khác biệt.
- 3 dải nơ có kích thước khác nhau.

3. Tiến hành

*** Hoạt động 1: Ôn so sánh chiều dài 2 đối tượng.**

- Cô cùng trẻ chơi trò chơi “ Thi ai tinh” cho trẻ nhắm mắt khi nào có hiệu lệnh mới mở mắt và làm theo hiệu lệnh.
- Cô gắn 2 dải nơ lên bảng (Dây đỏ dài hơn dây xanh)
- Cô nói: Dây nào dài hơn? Trẻ mở mắt và nói nhanh dây nào dài hơn.
- Cho trẻ chơi 2 – 3 lần khác nhau

*** Hoạt động 2: Dạy trẻ so sánh sắp xếp thứ tự chiều dài 3 đối tượng.**

- Cho trẻ đi lấy rổ, bảng kê về chỗ ngồi.
- Hỏi trẻ:

+ Trong rổ có gì?

- Cho trẻ so sánh dải giấy màu đỏ với dải giấy màu xanh (dải giấy đỏ dài hơn dải giấy xanh)
- Cho trẻ so sánh dải giấy đỏ với dải giấy vàng (dải giấy đỏ dài hơn dải giấy vàng)

- Dải giấy đỏ so với dải giấy xanh và dải giấy vàng như thế nào? (dải giấy đỏ dài hơn cả dải giấy xanh và dải giấy vàng)

- Cô hỏi trẻ:

+ Trong 3 dải giấy, dải giấy nào dài nhất (dải giấy đỏ) ?

- Tương tự cho trẻ so sánh dải giấy vàng với dải giấy đỏ và dải giấy xanh

+ Trong 3 dải giấy, dải giấy nào ngắn nhất? (dải giấy vàng)

- Có thể nói dải giấy xanh dài hơn dải giấy vàng nhưng lại ngắn hơn dải giấy đỏ

- Chơi trò chơi “ ai thông minh”

- Cho trẻ nhắm mắt, cầm chùng khít một đầu của 3 dải giấy và nhặt dải giấy theo hiệu lệnh của cô (dải giấy dài nhất, dải giấy ngắn hơn, dải giấy ngắn nhất)

*** Hoạt động 3: Luyện tập**

- Trò chơi 1: Ai thông minh

- Cô giới thiệu tên trò chơi, nêu cách chơi: Chia trẻ thành 3 nhóm về mỗi nhóm sẽ tô màu vào những đồ vật ,con vật dài nhất, ngắn hơn và ngắn nhất (màu đỏ là đồ vật dài nhất,màu xanh đồ vật ngắn hơn,màu vàng đồ vật ngắn nhất) - Cô tổ chức trẻ thực hiện

- Trò chơi 2: Bật xa

- Cho trẻ chơi “ Bật xa” xem ai bật được đoạn dài nhất.

- Tổ chức cho trẻ chơi 2- 3 lần

- Cô kiểm tra kết quả và nhận xét tuyên dương trẻ.

Đánh giá trẻ hàng ngày:

Thứ tư, ngày 21 tháng 01 năm 2026

Phát triển ngôn ngữ

Đồng dao: Đồng dao về loài vật.

1. Mục đích yêu cầu

- Trẻ nhớ tên bài đồng dao, thuộc bài đồng dao và hiểu nội dung bài đồng dao.
- Trẻ trả lời các câu hỏi mạch lạc, rõ ràng. Đọc đúng vần, đúng nhịp điệu của bài đồng dao.
- Trẻ hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động.

2. Chuẩn bị

- Sách lật: Đồng dao về loài vật
- Nhạc bài hát: Đố bạn

3. Tiến hành

*** Hoạt động 1: Trò chuyện cùng trẻ.**

- Cô cùng chơi trò chơi “ Oản tù tỳ” ra tranh con voi
- Đàm thoại:
 - + Con vừa chơi trò chơi gì?
 - + Đây là tranh gì?
 - + Con voi sống ở đâu?
 - + Kể tên các con vật sống trong rừng?
- Cô dẫn dắt giới thiệu bài đồng dao “ Đồng dao về loài vật”

*** Hoạt động 2: Đồng dao về loài vật**

- Cô đọc lần 1 bằng lời, cử chỉ điệu bộ lần 1
- Giảng nội dung: Mỗi con vật có đặc điểm khác nhau: Con cua có 2 càng, bò ngang, con cá thì có cái đuôi bơi lội rất tài, con rùa có cái mai, con voi có cái ngà, con chim có đôi cánh bay khắp trời nam, bắc....
- Cô đọc lần 2 bằng sách lật.

- Cả lớp đọc 2 – 3 lần
- Luân phiên tổ, nhóm trẻ lên đọc (Sửa sai cho trẻ)
- Cá nhân trẻ đọc
- Cả lớp đọc lại 1 lần.
- Đàm thoại:
 - + Chúng mình vừa đọc bài đồng dao gì?
 - + Bài đồng dao nói về điều gì?
 - + Trong bài đồng dao con cua có đặc điểm gì?
 - + Con cá có tài gì?
 - + Con rùa được miêu tả như thế nào?
 - + Con voi có gì? Cái vòi con voi có thể làm gì?
 - + Con chim có cái gì?
- Cho trẻ đọc lại bài đồng dao kết hợp với dụng cụ.

*** Hoạt động 3: Đố bạn**

- Cho trẻ hát múa “Đố bạn” 2 – 3 lần.

Đánh giá trẻ hàng ngày:

Thứ năm, ngày 22 tháng 01 năm 2026

Phát triển thẩm mỹ

- Rèn kĩ năng âm nhạc

+ Hát: Chú vịt bầu

+ VĐMH: Con mèo bò tèo

+ VĐTTTC: Cá vàng bơi.

+ Nghe hát: Tôm, cua cá thi tài

1. Mục đích yêu cầu

- Củng cố kĩ năng ca hát và kĩ năng vận động cho trẻ.

- Trẻ hát đúng giai điệu, thể hiện được tình cảm của mình khi tham gia hát và vận động các bài hát. Trẻ có kĩ năng biểu diễn: Tự tin, vui tươi, sôi nổi, hồn nhiên.

- Trẻ tích cực tham gia vào các hoạt động, chú ý, hào hứng nghe cô hát.

2. Chuẩn bị

- Đàn nhạc các: Chú vịt bầu, Con mèo bò tèo, Cá vàng bơi, Tôm cua cá thi tài.

- Ghế ngồi cho trẻ.

- Dụng cụ âm nhạc: Sắc xô, thanh la, trống, mõ, kèn.

3. Tiến hành

*** Hoạt động 1: Thử tài cùng bé.**

- Cô và trẻ chơi trò chơi: Chiếc hộp kì diệu.

- Cô đàm thoại với trẻ:

+ Cô có gì?

+ Bức tranh của cô có những gì?

+ Các con vật nay sống ở đâu?

+ Còn đây là tranh gì?

- Cô khái quát, dẫn dắt sang hoạt động biểu diễn văn nghệ

*** Hoạt động 2: Cùng liên hoan văn nghệ.**

- Hát bài: Chú vịt bầu

- Cô hỏi trẻ: Cô cho trẻ nghe một đoạn nhạc và hỏi trẻ:

+ Đó là bài hát gì?

- Cô cho trẻ ngồi hát 1-2 lần xung quanh cô.

- Luân phiên tổ, nhóm, cá nhân hát.

- Biểu diễn bài “Con mèo bò tèo”

- Vận động minh họa

- Cô hỏi trẻ:

+ Tay đẹp chúng mình đâu?

+ Tay đẹp chúng mình làm được những gì ?

- Cả lớp hát và kết hợp vận động minh họa 1- 2 lần.

- Luân phiên tổ, nhóm, cá nhân biểu diễn.

- Bài “ Cá vàng bơi”

- Vận động vỗ đệm theo tiết tấu chậm

- Cô la cho trẻ nghe một đoạn giai điệu trong bài hát : Cá vàng bơi.

- Hỏi trẻ tên bài hát.

- Cô cho cả lớp hát 1-2 lần

- Cả lớp hát kết hợp với vỗ đệm 1-2 lần.

- Luân phiên tổ, nhóm, cá nhân biểu diễn kết hợp với dụng cụ âm nhạc

*** Hoạt động 3: Vui hát cùng bé.**

- Cô giới thiệu bài hát nghe: Tôm cua cá thi tài.

- Cô hát lần 1. Giảng nội dung: Trời mưa rào ao sâu ngập nước, tôm, cua cá thi tài với nhau...
- Cô hát lần 2 khuyến khích trẻ hưởng ứng cùng cô

Đánh giá trẻ hàng ngày:

Thứ sáu, ngày 23 tháng 01 năm 2026

Phát triển thẩm mỹ

Gấp con ếch (Mẫu)

1. Mục đích yêu cầu

- Trẻ biết gấp con ếch để tạo thành bức tranh về con ếch đẹp.
- Trẻ sử dụng kỹ năng gấp đôi, gấp ba giấy, miết dọc, phối hợp kỹ năng vẽ, dán, trang trí, vẽ thêm để tạo ra sản phẩm có nội dung, bố cục cân đối.
- Thông qua bài học giáo dục trẻ yêu quý các con vật. Trẻ hứng thú và tích cực tham gia các hoạt động.

2. Chuẩn bị

- Tranh mẫu của cô (3 tranh)
- Bài hát: Chú ếch con
- Giấy màu, sếp màu, keo, kéo, bút màu, giấy A4.
- Máy tính, ti vi

3. Tiến hành

*** *Hoạt động 1: Thử tài của bé.***

- Cô cho trẻ chơi trò chơi: Chú ếch con
 - + Các con vừa chơi trò chơi gì?
 - + Ếch sống ở đâu?
 - + Ếch kêu như thế nào?
 - + Con hãy kể tên các con vật sống dưới nước?
- Cho trẻ quan sát tranh mẫu và đàm thoại với trẻ:
 - + Cô có bức tranh gì?
 - + Con ếch làm bằng gì?
 - + Cô vẽ thêm thân ếch như thế nào?

- + Thân con ếch có hình gì?
- + Con ếch đang làm gì? Ở đâu?
- + Ngoài ra trong bức tranh còn có gì?
- + Bức tranh được tô màu như thế nào?
- Tương tự với các vật mẫu khác.
- Cô gấp mẫu con ếch vừa gấp vừa phân tích cách gấp, cách dán vào tranh, vẽ thêm chi tiết cho bức tranh thêm sinh động, có bố cục đẹp.
- Hỏi ý tưởng của trẻ:
 - + Con sẽ gấp con ếch màu gì?
 - + Con sẽ vẽ thêm gì cho con ếch?
 - + Con sẽ trang trí thêm những gì cho bức tranh?
 - + Con dùng màu gì để tô màu cho bức tranh?

**** Hoạt động 2: Những chú ếch ngộ nghĩnh***

- Trẻ thực hiện.
- Cô gợi ý, hướng dẫn những trẻ còn lúng túng.

**** Hoạt động 3: Đàn ếch của bé***

- Trẻ mang sản phẩm lên trưng bày.
- Trẻ tự nhận xét sản phẩm của trẻ và của bạn.
- Cô nhận xét chung, tuyên dương trẻ.
 - + Con thích bài của ai?
 - + Tại sao con thích bài của bạn?
 - + Con hãy kể về bài của con?
- Cô chụp ảnh bức tranh của trẻ nhờ phần mềm trên máy tính làm cho con vật chuyển động và chiếu trên ti vi cho trẻ xem bức tranh trẻ vừa làm được.

- Kết thúc: Hát “ Chú ếch con”

Đánh giá trẻ hàng ngày:

NGƯỜI DUYỆT

An Hưng, ngày 17 tháng 01 năm 2026

NGƯỜI LẬP KẾ HOẠCH