



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 7/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	<i>Zabawy ruchowe na świeżym powietrzu</i>
Obszary edukacyjne	Wychowanie fizyczne Edukacja polonistyczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie sprawności fizycznej uczniów, - nauka współpracy w grupie. Operacyjne: Uczeń - rozumie zasady gry/zabawy, - tworzy komunikaty językowe zgodnie ze schematem, - czerpie przyjemność z zabaw na świeżym powietrzu, - potrafi współpracować z drużyną, - potrafi radzić sobie w sytuacji przegranej drużyny.
Metody pracy	Praktyczne (ćwiczenia ruchowe)
Forma pracy	zbiorowa, grupowa
Środki dydaktyczne	Szarfy w 3 kolorach, piłka
Czas trwania	2 godz.

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### Faza wstępna

Uczniowie wychodzą na boisko szkolne. Jeden z uczniów wchodzi w rolę wilka, który poluje na owieczki. „Owieczki” ustawiają się około 10 metrów od wilka, a on odwraca się do nich plecami. Owieczki zbliżają się stopniowo do wilka, zadając mu pytania: Panie wilku, która godzina? Wilk udziela odpowiedzi, podając konkretne godziny, np. 12, 17, 19. Kiedy wilk odpowie: „to jest pora na posiłek”, owieczki zaczynają uciekać, a wilk stara się je złapać (poprzez dotknięcie ręką). Następnie nowa osoba staje się wilkiem. Zabawę można powtórzyć kilkakrotnie.



## KOMENTARZ:

Można wprowadzić element rywalizacji poprzez liczenie, ile owieczek złapał każdy z wilków. Jest to jednak zabieg ryzykowny i raczej powinniśmy unikać w okresie adaptacyjnym stosowania zabaw jako konkurencji.

## Faza właściwa

1. **Naznaczeni.** Nauczyciel rozdaje uczniom szarfy w trzech kolorach, np. zielonym, czerwonym, niebieskim. Uczniowie swobodnie poruszają się po wyznaczonym miejscu boiska, wsłuchując się w polecenia nauczyciela:

- Niebiescy stają na jednej nodze.
- Zieloni skaczą jak żabki.
- Czerwoni i niebiescy robią przysiad.
- Zieloni podają obie ręce czerwonym.
- Czerwoni stoją w miejscu.
- Zieloni tworzą pary z czerwonymi.

Następnie nauczyciel informuje uczniów, że za pomocą czarodziejskiej różdżki zamienia uczniów z czerwonymi szarfami na uczniów z zielonymi szarfami (uczniowie nie zamieniają się szarfami, ale muszą pamiętać, że dotyczą ich inne komendy niż dotychczas). Nauczyciel wydaje polecenia analogiczne do powyższych.

2. **Kłopotliwa piłka.** Nauczyciel dzieli klasę na dwa zespoły. Drużyny ustawiają się w dwóch rzędach. Nauczyciel przekazuje osobom stojącym na początku rzędu piłkę. Na znak prowadzącego podaje ją górną nad głową do następnego dziecka w rzędzie, a następne dziecko przekazuje ją kolejnemu. Gdy piłkę otrzyma ostatni uczeń w rzędzie, podaje ją dołem (dlatego uczniowie powinni stanąć w rozkroku). Kiedy pierwszy uczeń otrzyma piłkę znów podaje ją górną kolejnemu, a on sam biegnie na



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SAGG  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



koniec kolejki. Zabawa trwa do momentu powrócenia pierwszego zawodnika w rzędzie na swoje miejsce. Można wprowadzić element rywalizacji między drużynami: wygrywa ta, której pierwszy zawodnik najszybciej wróci na początek rzędu.

**3. Twórcza rundka.** Uczniowie siadają w kręgu na trawie. Nauczyciel rzuca kolejnym osobom piłkę zadając im to samo pytanie. Zadaniem uczniów jest złapanie piłki i udzielenie odpowiedzi, jaka do tej pory nie padła. Można przeprowadzić kilka twórczych rundek.

#### KOMENTARZ:

Można nieco zmodyfikować zasady w ten sposób, aby to uczniowie rzucali do siebie piłkę i wskazywali tym samym osobę, która odpowie na pytanie nauczyciela.

Pytania do wykorzystania w zabawie:

- Jaka może być piłka?
- W co ludzie mogą grać?
- Jakie mogą być pasje ludzi?
- Jakie są korzyści z uprawiania sportu?
- Co robi piłka?

#### Faza końcowa

Uczniowie kolejno kopią piłkę do bramki, wypowiadając na głos dowolne hasło, które określiłoby ich nastrój po zajęciach na świeżym powietrzu.