



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 8/I

| | |
|--------------------|---|
| Klasa | pierwsza |
| Temat dnia | <i>Zabawy ruchowe na świeżym powietrzu - II</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, - klasyfikuje obiekty, - 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 | Piłki, szarfy, kijki, przeszkody do utworzenia toru, lina |
| Czas trwania | 2 godz. |

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wstępna

Uczniowie tworzą dwie drużyny (nauczyciel stosuje dowolną technikę przypadkowego przydziału do grup). Zadaniem każdej drużyny jest wymyślenie nazwy drużyny i swojego okrzyku bojowego.

KOMENTARZ:

Nauczyciel może wspomagać pracę twórczą uczniów poprzez wskazanie przykładu nazwy drużyny i okrzyku bojowego:

„Zdobywcy gwiazd”, „Czy jesteś stary, czy młody, niski, czy wysoki i tak nie dasz rady ze Zdobywcami gwiazd”.



Faza właściwa

1. **Przeciąganie liny.** Nauczyciel dzieli wyodrębnioną przestrzeń boiska na dwie części poprzez wyraźne narysowanie linii demarkacyjnej. Drużyny chwytają linę tak, aby pierwszy z zespołu oddalony był o około 3 metry od granicy. Na sygnał nauczyciela drużyny przeciągają linę na swoją stronę. Jeśli pierwszy z zespołu przekroczy linię demarkacyjną to ta drużyna przegrywa potyczkę, a zespół konkurentów zdobywa punkt. Można przeprowadzić 5 rund w grze.

2. **Piłka parzy.** Zawodnicy konkurujących drużyn stają naprzeciwko siebie. Kolejno rzucają do siebie piłkę, wypowiadając imiona męskie (typowe dla chłopców) i żeńskie (typowe dla dziewczynek). Jeśli zawodnik złapie piłkę, słysząc imię męskie, punkt otrzymuje drużyna przeciwna. Jeśli nie złapie piłki lub ją wypuści, pomimo usłyszenia imienia żeńskiego, podobnie, punkt wędruje do konkurencji.

KOMENTARZ:

Można wykorzystać tę zabawę do utrwalenia umiejętności klasyfikowania przedmiotów (zdolność kluczowa dla rozwijania kompetencji matematycznej). Zamiast imion męskich vs. żeńskich, polecam dzielenie obiektów (w tym terminów) na:

- owoce i warzywa,
- nazwy miesięcy i nazwy dni tygodnia,
- nazwy artykułów biurowych i artykułów spożywczych, itp.

3. **Tor przeszkód.** Uczniowie konkurencyjnych drużyn przygotowują dla siebie tory przeszkód z dostępnych przedmiotów. Nauczyciel kontroluje, czy tory przeszkód nie są zbyt trudne do pokonania. Punkt (lub kilka punktów) otrzymuje drużyna, której wszyscy zawodnicy pokonają tor przeszkód jako pierwsi.

4. **Kalambury w powietrzu.** Każda drużyna typuje 5 zawodników, którzy kolejno (naprzemiennie z przedstawicielami przeciwnego zespołu) rysują za pomocą ruchów



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



palcem w powietrzu usłyszanego (podane cicho do ucha) bohatera/postać z dowolnej bajki. Punkt otrzymuje drużyna, której udało się właściwie odczytać rysunek swojego zawodnika.

KOMENTARZ:

Postać do narysowania może podać nauczyciel, choć bardzo ciekawą propozycją jest zaangażowanie samych uczniów w wymyślanie tych postaci (drużyny wymyślają sobie nawzajem).

Faza końcowa

Nauczyciel sumuje punkty zdobyte przez drużyny i ogłasza zwycięzców. Drużyny przygotowują słowną laurkę na temat swoich konkurentów, wykorzystując zdania:

(nazwa drużyny) byli waleczni jak ...

(nazwa drużyny) byli szybcy jak ...

(nazwa drużyny) byli zgrani jak ...