

SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 6/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Aktywni i kreatywni</i>
Obszary edukacyjne	- wychowanie fizyczne - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie sprawności ruchowej, - rozwijanie współpracy grupowej, - kształtowanie pozytywnej postawy uczniów do sportu. Operacyjne: Uczeń - podaje dyscypliny sportowe, - rozumie zasady gier i zabawy sportowych, - współpracuje z innymi osobami podczas wykonywania ćwiczeń, - szanuje zasady <i>fair play</i> , - koncentruje uwagę podczas wykonywania ćwiczeń ruchowych, - czerpie satysfakcję z wykonywania ćwiczeń ruchowych, - wskazuje powody uprawiania przez ludzi sportu.
Metody pracy	podające (opis, wyjaśnienie, komentarz), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	Kręgle, piłki lekarskie, piłki różnego rodzaju (20 sztuk)
Czas trwania	2 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza

Uczniowie siedzą w kręgu na sali gimnastycznej. Ich zadaniem jest podawanie przykładów dyscyplin sportowych. Można przeprowadzić dwie rundy wypowiedzi uczniów. W ramach treningu uwagi i pamięci unikamy powtórzeń.

KOMENTARZ:

Uczniowie mogą też w ramach pracy domowej przygotować listę mniej znanych dyscyplin sportowych wraz z podstawowymi ich opisami.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Drabiny

Uczniowie tworzą dwie równoliczne drużyny. Członkowie obu drużyn siedzą naprzeciwko siebie z wyprostowanymi nogami w taki sposób, że dotykają się stopami. Na sygnał pierwszy gracz każdej z drużyn wstaje i biegnie, poruszając się między nogami pozostałych osób. Wraca na swoje miejsce, obiegając drabiną na zewnątrz. Gdy pierwszy gracz usiadzie, rusza następny. Gra toczy się do momentu wykonania ćwiczenia przez wszystkich zawodników jednej z drużyn. Wówczas ten zespół wygrywa.

Źródło ćwiczenia:

Bronikowski, M. (2007). *Wychowanie fizyczne poprzez zabawy i gry ruchowe*. Poznań: Wydawnictwo Akademii Wychowania Fizycznego w Poznaniu.

2. Kręgle

Każda drużyna ma swój zestaw 5 kręgli. Zadaniem uczniów jest przewrócenie ich za pomocą odpowiedniego pchnięcia małą piłką lekarską. Każdy zawodnik ma jedno pchnięcie do wykorzystania. Zliczane są punkty zdobyte przez poszczególne zespoły.

3. Obrońcy skarbu

Jeden z zespołów tworzy koło wewnętrzne, a drugi zewnętrzne. W środku koła wewnętrznego jest skarb. Uczniowie tworzący koło zewnętrzne zdobędą skarb, jeśli umieszczą w tym kole 10 piłek. Zadaniem uczniów z koła wewnętrznego jest niedopuszczenie do przedostania się piłki do skarbu.

Następuje zamiana ról między zespołami.

4. Kółko - krzyżyk

Uczniowie rysują na podłodze kredą planszę do gry w kółko-krzyżyk. Każdy zespół wyznacza pięciu swoich reprezentantów. Zagrają oni w „osobowe” kółko-krzyżyk: poszczególne osoby wykonują ruch ustawiając się jako kółko (lub krzyżyk) w odpowiednim miejscu tabeli.

FAZA KOŃCOWA

W ramach podsumowania zajęć uczniowie odpowiadają na pytanie:

- Po co ludzie uprawiają sport? Co daje człowiekowi aktywność fizyczna?

KOMENTARZ:

Pytanie to uczniowie mogą zadać również swoim domownikom i przygotować krótką notatkę w zeszycie na ten temat.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego