



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 3/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Aktywni</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	Aktywizujące, 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:

„Zdobycy 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 wyrazy zawierające lub niezawierające literę A. Jeśli zawodnik złapie piłkę, słysząc wyraz z literą A, punkt otrzymuje drużyna przeciwna. Jeśli nie złapie piłki lub ją wypuści, pomimo usłyszenia wyrazu z literą A, 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. Podają nazwę swojego toru, wyjaśniają zasady poruszania się po nim. Dodatkowo niektóre przeszkody wzbogacone są o pytania

i zagadki ułożone przez drużyny. 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. Zawody – zgadnij jaki!

Każda drużyna typuje 5 zawodników, którzy kolejno (naprzemiennie z przedstawicielami przeciwnego zespołu) rysują za pomocą ruchów palcem w powietrzu usłyszaną (podaną cicho do ucha) nazwę zawodu. Punkt otrzymuje drużyna, której udało się właściwie odczytać rysunek swojego zawodnika.

KOMENTARZ:

Zawód 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 zdanie:

(nazwa drużyny) to naj... Każdy ...

Przykładowo:

„Łowcy przygód” to najszybsi zawodnicy w szkole. Każdy to przyznaje i w biegu od nich odstaje!