



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 4/III

Klasa	Druga lub trzecia
Temat dnia	<i>Przez ruch do wiedzy</i>
Obszary edukacyjne	Wychowanie fizyczne Edukacja polonistyczna Edukacja matematyczna
Cele zajęć	Ogólne: - Rozwijanie sprawności fizycznej uczniów - Poszerzanie wiedzy ogólnej - Kształtowanie pozytywnej postawy do zajęć ruchowych (szczególnie wśród uczniów zdolnych) Operacyjne: Uczeń - rozumie zasady gry/zabawy, - tworzy komunikaty językowe zgodnie ze schematem, - czerpie przyjemność z zabaw na świeżym powietrzu, - potrafi współpracować z drużyną, - odpowiada na pytania, - układa hasło promujące sport, - 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 podają jak najwięcej powodów podejmowania przez ludzi aktywności fizycznej.

### KOMENTARZ:

Nauczyciel może dodatkowo przygotować fragmenty wywiadów, wpisy na blogach, artykuły dotyczące motywów prowadzenia przez ludzi aktywnego trybu życia.



## FAZA WŁAŚCIWA

### 1. Zabawa od nowa

Nauczyciel prezentuje przedmioty: grzebień, kapelusz, butelka plastikowa, kubeczki styropianowe. Zadaniem uczniów jest wymyślenie gry sportowej wykorzystującej zaprezentowane przedmioty. Uczniowie wspólnie formułują zasady gry, a następnie testują je w praktyce.

### 2. Spacer w ciemnościach

Zawodnicy obu drużyn budują dwa jak najbardziej podobne do siebie tory przeszkód. Kolejni zawodnicy mają zawiązywaną opaskę na oczach i kierując się wskazówkami pozostałych członków zespołu (lub tylko jednego) przemierzają tor przeszkód. Wygrywa drużyna, której zawodnicy jako pierwsi pokonają cały tor.

#### KOMENTARZ:

Można wykorzystać tę zabawę do pracy w parach. Wówczas jedna osoba udziela instrukcji, a druga z zawiązanymi oczyma próbuje je właściwie odczytać. Dodatkowym utrudnieniem może być wprowadzenie komunikatów w języku angielskim.

### 3. Tor pamięci

Uczniowie układają dostępne przedmioty wzdłuż linii. Każdy przedmiot otrzymuje jakąś nazwę geograficzną. Mogą to być nazwy miast, państw, mórz, wysp. itp. Zespoły typują po pięć osób, które będą przemierzały tor. Ich zadaniem jest wypowiedzenia z pamięci przy każdym przedmiocie właściwej nazwy geograficznej. Zawodnicy biorą udział w zabawie naprzemiennie. O tym, która drużyna zaczyna decyduje losowanie (np. monetą).



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**SGWG**  
stowarzyszenie aktywnego  
wspierania gospodarki



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



#### 4. Kraj – zgadnij jaki?

Każda drużyna typuje 5 zawodników, którzy kolejno (naprzemiennie z przedstawicielami przeciwnego zespołu) pokazują wylosowany (przygotowane wcześniej kartki) kraj. Uczniowie starają się uwydatnić symbole danego państwa/narodowości, np.

Szwajcaria – punktualność, banki

Francja – wieża Eiffla, spożywanie żab/ślimaków.

#### FAZA KOŃCOWA

Uczniowie układają hasło zachęcające do uprawiania sportu.