

Scenariusz „ANDRZEJKOWEGO TURNIEJU SPORTOWEGO” dla klas III

Cele:

- integrowanie środowiska lokalnego szkoły (Rady Osiedla: Zacisze-Zębców, Parcele Zacharzewskie i Odolanowskie), klasy, domu rodzinnego, szkół podstawowych nr 6 i 7 oraz Warsztatów Terapii Zajęciowej poprzez udział we wspólnej imprezie;
- pogłębianie więzi społecznych dzieci we wspólnej zabawie – integracja uczestników spotkania;
- kształtowanie nawyku „zdrowej” rywalizacji między rówieśnikami;
- rozwijanie sprawności ruchowej;
- popularyzacja aktywnego, sportowego i zdrowego spędzania czasu wolnego;
- stwarzanie miłej, świątecznej atmosfery zabawy.

Forma pracy – grupowa:

- turniej klas III

Miejsce spotkań:

- turniej sportowy w Szkole Podstawowej nr 6

Metoda:

- czynnościowa w formie konkursów, zabaw;
- zabawowa;
- ćwiczeniowa (ruch).

Materiały / Środki dydaktyczne:

- materiały dekoracyjne, napisy;
- piłki, szarfy, tyczki, krążki, hula-hop, woreczki, skakanki, kręgle.

Przebieg turnieju:

1. Powitanie dzieci, rodziców, zaproszonych gości przez dyrektora szkoły i Rady Osiedla.
2. Przypomnienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw ruchowych.
3. Występ muzyczny uczniów Warsztatów Terapii Zajęciowej.
4. Zaproszenie do turnieju przez Furbiego (maskotka turnieju).
5. Zapowiadanie i wyjaśnianie kolejnych konkurencji przez prowadzącego spotkanie.

Zawody dla dzieci:

I konkurencja – sadzenie ziemniaków:

Zawodnicy ustawieni w rzędach na linii startu. Na sali rozłożone obręcze. Na gwizdek prowadzącego pierwsze dziecko z rzędu rozpoczyna bieg z woreczkami. Biegając musi w każdą obręcz włożyć woreczek- „zasadzić ziemniaka”. Następnie okrąży tyczkę i w drodze powrotnej zbiera woreczki, przekazuje następnemu dziecku, a sam siada skrzyżnie na koniec rzędu. Kapitan drużyny (pierwsze dziecko) unosi rękę w górę sygnalizując ukończenie konkurencji.

II konkurencja – toczenie „hula-hop”:

Na gwizdek prowadzącego pierwszy zawodnik z drużyny toczy „hula-hop” do tyczki. Obiega tyczkę trzymając hula-hop w ręce i wracając znów toczy je do mety. Przekazuje kolejnemu dziecku, a sam siada skrzyżnie na koniec swojego rzędu. Po ukończeniu konkurencji kapitan sygnalizuje ukończenie zadania.

III konkurencja – przeciąganie szarfy:

Na gwizdek prowadzącego pierwsze dziecko biegnie do tyczki i przeciąga dowolnym sposobem leżącą szarfę. Następnie wraca biegiem do swojej drużyny, klepiąc w dłoń kolejnego zawodnika i sam siada na koniec rzędu. Kapitan unosi rękę w górę symbolizując ukończenie zadania.

Konkurencja dla WTZ:

Rzuty do kosza.

IV konkurencja – skoki na skakance:

Na gwizdek prowadzącego pierwsze dziecko wykonuje skoki na skakance do tyczki i spowrotem. Następnie przekazuje skakankę kolejnemu dziecku, a sam siada na koniec swojego rzędu.

V konkurencja – przewrót, postaw kręgle:

Na gwizdek sędziego zawodnik biegnąc do tyczki przewraca kręgiel, okrąży tyczkę i biegnąc do mety musi kręgiel postawić. Na mecie klepie zawodnika w dłoń dając sygnał do startu, sam siada na koniec rzędu. Kapitan drużyny sygnalizuje ukończenie konkurencji.

VI konkurencja – skoki z piłką między kolanami (piłka siatkowa):

Na gwizdek prowadzącego pierwszy zawodnik trzymając piłkę między kolanami skacze do tyczki. Następnie okrąży ją, wraca na metę biegiem, trzymając piłkę w ręce. Przekazuje piłkę następnemu zawodnikowi, a sam siada na koniec swojego rzędu. Kapitan sygnalizuje ukończenie konkurencji.

Konkurencja dla WTZ:

Rzuty do kręgli

VII konkurencja – slalom z piłeczką na łyżce:

Na gwizdek sędziego pierwsze dziecko z rzędu biegnie slalomem trzymając na łyżce piłeczkę. Następnie okrąży tyczkę i biegnie do mety. Przekazuje następnemu zawodnikowi łyżkę, a samo siada na koniec swojego rzędu. Kapitan sygnalizuje koniec konkurencji .

VIII konkurencja – piłka w tunelu (piłka do kosza):

Na gwizdek prowadzącego zawodnicy wykonują rozkroki i podają piłkę z ręki do ręki kolejnemu uczestnikowi. Ostatnie dziecko zabiera piłkę i biegnie na początek rzędu, podaje piłkę pod nogami kolejnemu zawodnikowi. Kapitan sygnalizuje ukończenie konkurencji.

IX konkurencja – kozłowanie piłki slalomem (piłka do kosza):

Na gwizdek sędziego pierwszy zawodnik biegnie kozłując piłkę slalomem, okrąży ostatnią tyczkę i wraca na metę kozłując piłkę po linii prostej. Podaje piłkę kolejnemu zawodnikowi, a sam siada na koniec rzędu. Kapitan sygnalizuje ukończenie zadania.

Konkurencja dla WTZ:

Rzuty do celu woreczkami.

6. Występ muzyczny uczniów Warsztatów Terapii Zajęciowej.
7. Podsumowanie turnieju, wręczenie dyplomów i upominków.
8. Zakończenie spotkania, wykonanie wspólnych, pamiątkowych zdjęć.

Uwagi organizacyjne:

- Obowiązuje strój sportowy.
- W turnieju biorą udział uczniowie z klas III (7 dziewcząt i 7 chłopców) oraz niepełnosprawni wychowankowie Warsztatów Terapii Zajęciowej. Uczestnicy turnieju zostają podzieleni poprzez losowanie na drużyny.
- Turniej ma charakter zabawowy, ma wyzwolić w dzieciach uśmiech i radość z uczestnictwa w zabawach sportowych.