

## SCENARIUSZ IMPREZY „Żyjmy zdrowo, na sportowo”.

Przygotowała: Grażyna Wójcik

- Cele:**
- rozwijanie sprawności ruchowej,
  - kształtowanie postawy prozdrowotnej ,
  - wdrażanie do współdziałania i współzycia w grupie,
  - promowanie sportu jako aktywnego wypoczynku.

**Przybory sportowe:** woreczki, piłki małe, bramka, obręcz, tunel, skakanka, przedmioty związane ze sportem i czystością.

Przebieg:

1. Przywitanie dzieci w kręgu, prezentacja hasła przewodniego „Nawet maluch ci to powie - sport to zdrowie!”.
2. Zabawa dramowa „Jaki to sport?” - wyznaczone, chętne dziecko losuje obrazek z dyscypliną sportową i pokazuje go ruchem, reszta dzieci odgaduje nazwę sportu.



3. Zabawa ruchowa ze śpiewem „Głowa, ramiona” - dzieci w kręgu wskazują odpowiednie części ciała, przy kolejnych powtórzeniach wzrasta tempo zabawy.



4. Zabawa ruchowa „Wykonaj ćwiczenie” - grupy losują zadanie ruchowe i prawidłowo je wykonują (przysiad, skłon, czworakowanie, skok pajaca, stanie na jednej nodze, marsz na palcach).



5. Zabawa „Czarodziejski worek”- zmysł dotyku. W worku znajdują się przedmioty związane ze sportem, dla młodszych ze zdrowiem.



6. Degustacja różnych produktów, odgadywanie ich nazwy.

Konkurencje sportowe w rzędach, zapoznanie z regułą kolejności ukończenia wyścigu przez cały rząd. Jedna konkurencja dla jednej grupy (5 osób w każdym rzędzie).

7. Zabawa „Celowanie do obręczy”. Dzieci w grupach, ustawiają się w dwa rzędy. Przed każdym rzędem w niedużej odległości ustawiona jest obręcz. Zadaniem dzieci jest rzucanie piłki do obręczy. Wygrywa zespół, którego więcej piłek wpadnie do obręczy.

8. Zabawa „Kto szybciej przetoczy piłkę?”. Nauczyciel rozkłada na podłodze dwie „drogi ze skakanek”. Dzieci podzielone są na grupy. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze przetoczenie piłki wzdłuż drogi. Wygrywa zespół, który najszybciej znajdzie się na drugiej stronie Sali



9. Zabawa „Salom z woreczkami na głowie”. Dzieci w grupach, ustawiają się w dwa rzędy, mają za zadanie z woreczkiem na głowie dojść do pachołka i jak najszybciej wrócić.



10. Zabawa „Tor przeszkód”. Dzieci w grupach, ustawiają się w dwa rzędy mają za zadanie przejść po skakance , następnie pod tunelem, powrót do rzędu.



11. Zabawa „Skoki kangura”. Dzieci z grupy, ustawione w dwa rzędy. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze dotarcie do pachołka skacząc obunóż. Wygrywa zespół, który najszybciej ukończy konkurencje.

Podsumowanie konkurencji, podziękowanie za aktywny udział. Rozdanie medali.

