

Scenariusz: Animacje

CELE

-rozwijanie sprawności motorycznej i ruchowej u dzieci poprzez gry i zabawy ruchowe
-wykorzystanie niekonwencjonalnych przyborów gimnastycznych w trakcie zabaw i ćwiczeń ruchowych

-zastosowanie wybranych elementów gimnastyki twórczej

-kształtowanie poprawnej postawy podczas współzawodnictwa

–radość z wygranej i przyjmowanie ewentualnej przegranej

CELE OPERACYJNE

DZIECKO:

-doskonali cechy motoryki: zwinność, szybkość, siłę, płynność ruchów

-porusza się po wyznaczonej przestrzeni

–tor konkurencji sportowej

-poprawnie reaguje na sygnały wzrokowe, słuchowe i słowne

-wykonuje różne ruchy i elementy ćwiczeń płynnie, z zachowaniem ogólnych zasad bezpieczeństwa obowiązujących podczas zabaw i ćwiczeń ruchowych

-wykonuje proste ćwiczenia z wykorzystaniem typowych i nietypowych przyborów gimnastycznych

-przestrzega i szanuje zasady obowiązujące w poszczególnych konkurencjach sportowych

Materiały:

Chusta Animacyjna. Kolumna + muzyka pendrive płyta, woreczek, pachołki, piłka, liny, talerz, akcesoria do baniek, balony + pompki, buty klauna

Przebieg:

1 Przywitanie z dziećmi i gości. Zabawa muzyczno- ruchowa „Chodźcie wszyscy do koła”

(KLANZA)

2. Mini Disco

3. Konkurencje sportowe – przedstawienie torów przeszkód

Część wstępna:

Marsz przy muzyce po obwodzie koła: we wspięciu na palcach, na piętach, z unoszeniem wysoko kolan, wymachy ramion do przodu, do tyłu, zataczanie kół ramionami.

Zabawa orientacyjno – porządkowa „Zamień się na miejsce”

Opis zabawy: dzieci w parach zajmują miejsce w różnych punktach jedno dziecko z pary stoi, drugie z tyłu w przysiadzie podpartym. Na sygnał prowadzącego dzieci stojące biegają między pozostałymi, na drugi sygnał wracają do pary i zamieniają się miejscami. Zabawę powtarzamy 3 x.

- Część główna: zawody sportowe z elementem współzawodnictwa – dzieci ustawione w czterech rzędach, zróżnicowanych wiekowo

- Konkurencja I „Rzuć woreczek – przynieś woreczek”

Opis zadania: Pierwsze dziecko z zespołu otrzymuje woreczek. Na podany sygnał biegnie, zostawia woreczek na linii mety i wraca do swojej drużyny, dając sygnał do startu następnemu zawodnikowi. Ten biegnie do linii mety, zabiera woreczek i wracając przekazuje go następnej osobie.

- Konkurencja II „Bieg slalomem”

Opis zadania: Na umówiony sygnał pierwszy zawodnik startuje biegnąc między pachołkami do mety i wraca w linii prostej do drużyny – startuje następne dziecko.

- Konkurencja III „Tocz piłkę do mety”

Opis zadania: Na podany sygnał pierwszy zawodnik w pozycji niskiej toczy piłkę do mety i z powrotem, przekazując ją następnemu dziecku.

- Konkurencja IV „Tunel”

Opis zadania: Uczniowie w drużynach tworzą tunel ustawiając się w klęku podpartym jeden obok drugiego. Na sygnał nauczyciela przedszkolaki kolejno czołgają się pokonując trasę od początku do końca tunelu.

- Konkurencja V „Po wąskiej drodze czyli stopa za stopą /tip-topem/”

Opis zadania: Przed drużynami na podłodze rozłożone są liny. Na sygnał zawodnicy kolejno przechodzą po linie ustalonym krokiem i wracają na miejsce, startują następni z drużyny.

- Konkurencja VI „Kelnerzy”

Opis zadania: Pierwszy zawodnik otrzymuje tacę z kubkiem /plastikowym/. Zadanie polega na przeniesieniu w jednej ręce tacy z kubeczkiem do mety i z powrotem, przekazanie jej następnemu koledze.

- Konkurencja VII „Przeskocz przez linę – skoki zajęczka”

Opis zadania: Zawodnicy na strat przeskakują przez linę kilka razy skokami zajęczymi /z jednej strony na drugą/ i wracają na miejsce.

- Konkurencja VIII „Skoki kangurów”

Opis zadania: Pierwsi zawodnicy otrzymują woreczki, które wkładają między kolana. Na sygnał poruszają się skacząc obunóż tak, aby woreczek nie wypadł. Jeśli woreczek wypadnie, dziecko zatrzymuje się, ponownie wkłada woreczek i kontynuuje zadanie. Wracając do drużyny przekazuje woreczek następnemu zawodnikowi.

- Część końcowa - zabawy z chustą animacyjną:

- Podawanie sobie chusty w umówionym kierunku (dookoła) z rąk do rąk, w różnym tempie.

- "Kolorowe wycieczki" - dzieci stoją w kole, trzymają chustę. Powoli ją opuszczają, potem szybko ponoszą do góry. Nauczyciel wydaje polecenia: „Wszyscy którzy mają dziś ubrane spodnie”, „Wszystkie dziewczynki”, „Wszyscy, którzy kochają morze”. Wywołane osoby przebiegają pod chustą, zamieniając się miejscami w momencie, gdy chusta jest na najniższym położeniu.

- "Fale" - dzieci w kręgu trzymają chustę i poruszają jej brzegami robiąc fale jak na morzu - małe, duże i ogromne.

- Relaks - dzieci robią falę nad osobami leżącymi pod chustą: kilka osób turla się po falowanej przez grupę chuście (chusty nie wolno naprężyć); każde dziecko wybiera sobie kolor na chuście, kładzie się i odpoczywa po zabawie.

5. Bańki mydlane

Najpierw pokazujecie. Każdy z dzieciaków będzie puszczał będziemy im pomagać po 3-4 razy.

Modelowanie balonów a ty w tym czasie można zrobić konkurs rzutu butem Klauna do Hula-Hopu

6. Warsztaty z żonglerki

Moi drodzy czy macie jeszcze siłę?. Dzieci odpowiadają- „Tak”

Super czy wiecie co to jest cyrkowa żonglerka? Dzieci odpowiadają- „Tak”

A czy chcielibyście się nauczyć żonglować jak prawdziwy klaun? Dzieci odpowiadają- „Tak”

Teraz nauczymy się jak prawdziwy cyrkowcy „żonglować”.

1 ćwiczenie Jedna piłka. Bierzymy piłkę i przerzucamy z ręki do ręki.

2 ćwiczenie teraz czas na dwie piłki. Wykonujemy dwa identyczne rzuty na tę samą wysokość. Początkowo zaczynamy od „lepszey” ręki. Gdy uda nam się wykonywać w miarę równo to wykonujemy ćwiczenie raz z jednej ręki, raz z drugiej. Stopniowo skracamy okres przerwy pomiędzy. Zaczynamy oczywiście na przemian z prawej i lewej ręki.

7. Konkurs na najładniejszą kolorowanke

8. Modelowanie balonów

9. Dodatkowe zabawy i konkursy

„Taniec z balonikami” W czasie zabawy gra muzyka a dzieci dobrane parami tańczą trzymając między sobą nadmuchany balonik. Mogą trzymać balon między głowami lub brzuskami (młodsze dzieci). Wygrywa para która tańczy najdłużej. Aby utrudnić nieco zabawę możesz dobrać dość szybka muzykę.

„Złap i powiedz” Uczestnicy zabawy ustawiają się w kole. Jedna osoba staje w środku i po kolei rzuca piłkę do każdego, mówiąc np. "kolor na N", "miasto na W", "zwierzę na P". Trzeba złapać piłkę i szybko odpowiedzieć np. "niebieski", "Warszawa", "pies". Jeżeli to się komuś nie uda, prowadzący rzuca piłkę wysoko w górę i ten, kto ja złapie, wchodzi do kółka i zaczyna kierować zabawą.

„Kalambury” małe karteczki, przybory do pisania Każde z dzieci zapisuje na karteczce nazwę zwierzęcia, zgina na pół i kładzie na środku. Kiedy wszyscy są gotowi, pierwszy gracz ciągnie z zamkniętymi oczami jedną kartkę i odgrywa bez słów pozostałym zwierzę, które wylosowało. Ten, kto jako pierwszy odgadnie, co to za zwierzę będzie ciągnął następną kartkę.

„Przeprowadzka” Jedno z dzieci stoi na boku. Pozostałe otrzymują kartkę z gazety. Kładą ją na podłodze. To będą ich "domki" . Każde z nich "wchodzi do domu" staje na gazecie. Dziecko stojące z boku, bez domku w woła "przeprowadzka". Na ten sygnał wszystkie już dzieci muszą poszukać sobie nowego lokalu. Dzieciom nie wolno pozostać w tym samym domku. Dziecko, które znowu zostało bez domku, staje z boku i zabawa rozpoczyna się od nowa.

„Ślepa poczta” Dzieci siadają w rzędzie jedno za plecami drugiego. Ostatnie dziecko w rzędzie otrzymuje karteczkę z narysowanym na niej prostym wzorem np. słońce, serce czy domek. Następnie rysuje ten sam wzór palcami na plecach dziecka przed sobą, a ten kolejnemu dziecku itd. Dziecko siedzące w rzędzie jako pierwsze otrzymuje kartkę i flamaster. Jego zadaniem jest narysowanie wzoru, jaki mu na plecach narysowało dziecko siedzące za nim. Kiedy jest gotowe następuje porównanie rysunku z wzorem. W następnej kolejce dziecko z początku idzie na koniec i zabawa rozpoczyna się na nowo. Jeśli dzieci jest więcej niż 6 można posadzić je w dwóch rzędach i zrobić konkurs, czyje rysunki są najbardziej zbliżone do wzoru.

„biedny, mały kotek” Wszystkie dzieci siadają na podłodze w kółku. Ochotnik wchodzi do środka i na czworakach udaje kota. Podchodzi do wybranego gracza i zaczyna żałośnie miauczeć, robiąc przy tym zabawne grymasy tak, aby rozśmieszyć swoją "ofiara". W tym samym czasie wybrane dziecko musi trzy razy pod rząd wypowiedzieć smutnym głosem zdanie "biedny, mały kotek", głaszcząc kotka po głowie i próbując się nie roześmiać. Jeśli kotu uda się miauczeniem rozśmieszyć wybrańca, ten zajmuje jego miejsce na środku i wyrusza na nowe polowanie. Jeśli łowy nie będą udane, kot wybiera sobie następną ofiarę i próbuje do skutku.

„woda, powietrze, ziemia” Jedno z dzieci staje w środku, pozostałe stają w kole, dookoła niego. Stojące w środku dziecko woła: "woda", "powietrze" lub "ziemia" jednocześnie wskazując palcem na wybrane dziecko. Wskazane dziecko w mgnieniu oka powinno odkrzyknąć nazwę zwierzęcia zamieszkującego to środowisko np.: "woda"- "wieloryb", "ziemia" - "mysz" itd. Pozostałe dzieci liczą po cichu do 5. Jeśli odpowiedź nie padnie, dziecko odchodzi na bok a pytanie wędruje do kolejnego gracza. Zamiast odchodzenia na bok, można ustalić, że za brak odpowiedzi dziecko daje fant, który później trzeba "wykupić" piosenką czy wierszykiem.

"Pomnik" Jedno z dzieci wchodzi pod koc i przybiera dowolną pozę, po czym "kamienieje". Pozostałe dzieci dotykając "pomnik" próbują odgadnąć tajemniczą pozę. Następnie stają w takiej samej pozie jak "pomnik". Kiedy wszyscy będą gotowi, następuje "odsłonięcie pomnika". Zwycięża dziecko, które zrobiło najwierniejszą kopię "pomnika", czyli którego poza jest najbardziej zbliżona do oryginału.

10. Pożegnanie

Na koniec pytamy dzieci czy któraś zabawa szczególnie im się podobała i w co jeszcze chciałyby się pobawić. Jeśli wystarczy czasu to bawimy się jeszcze w wybraną przez dzieci zabawę

Wskazówki ogólne:

Ogólnie luz:) poprośmy spojrzeć na świat oczami dziecka:)

- Pamiętajmy, aby nawiązywać dialog z dziećmi. Pytać, np. „Czy jesteście gotowi na wspaniałą podróż? Taaak! Ale, nie słyszę, powtórzcie głośno! Jesteście gotowi?

- Taaak!!!!” Jeśli będzie Nas słyszał, to inne dzieci też się dołączają.

- Czasem może jedna z nas prowadzić zabawy, a druga np. iść po resztę dzieci, ale pamiętamy, NIC NA SIĘ! Oczywiście dzieci mogą również przyjść na zabawy z rodzicami J

- Chwalimy dzieci, ich bańki, wszystko. Inicjujcie brawa itd.

Niech dzieci czują, że każde z nich jest ważne!

- Dbamy o higienę i bezpieczeństwo J Pamiętajmy o kurtkach, gdy wychodzimy na zewnątrz, ale też, aby dzieci nie przegrzały się w środku. Proponujemy, aby piły, szczególnie po tańcu.

- Uśmiejemy się dużo! J

Zabawy i tańce „zapasowe”:

Veó, veó , chu chu a, hokey cokey

- Z chustą: cukierek, zgadnij kto pod chustą, zamieniają się Ci, którzy , naleśnik

Zabawy:

- Rysowanki na plecach

- Myjnia

- Dyrygent

- Goofy

- Iskierka

- Co się zmieniło? W Sali

- Ogień jedna osoba jest w środku woda musi wymienić rybę, ziemia musi wymienić zwierzę, powietrze ptak, ogień milczeć,

- śmiech to zdrowie

- pif paf

- kolorowe piłki

- gesty

Pozostałe propozycje zabaw:

o Piłeczka na kolor lub do dziurki – trzymamy chustę i wrzucamy na nią jedną piłeczkę. Staramy się tak manewrować chustą, aby piłeczka wpadła na konkretny kolor lub do dziurki.

o Piłeczka na kolor lub do dziurki – trzymamy chustę i wrzucamy na nią jedną piłeczkę. Staramy się tak manewrować chustą, aby piłeczka wpadła na konkretny kolor lub do dziurki.

o W dżungli! – biegamy udając różne zwierzaki (dzieci nas naśladową). Gdy padnie hasło z nazwą jakiegoś koloru, np. Czerwony – wszyscy muszą dotknąć czegoś czerwonego.

o Kalambury

o Naleśnik – zawijamy ochotnika w chuście – jego zadaniem jest samodzielne odwiniecie się. Wszyscy kibicujemy! (wcześniej ćwiczymy kibicowanie)

Jesteśmy w kontakcie,