**SCENARIUSZ ZAJĘĆ OTWARTYCH Z WYKORZYSTANIEM PODŁOGI INTERAKTYWNEJ FUNFLOOR W SOSW NR 3 W BYDGOSZCZY**

***data:*** 06.04.2022r

***rodzaj spotkania:*** zajęcia otwarte z wykorzystaniem podłogi interaktywnej FunFloor i Pakietu Fun oraz Pakietu Edu

***Temat spotkania:*** Potyczki sportowe

***prowadzący:*** Dorota Firmowska

***Cele:***

- naśladowanie ruchów z zakresu motoryki dużej,

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej poprzez rzuty w określonym kierunku, precyzyjne prowadzenie piłki,

- rozwijanie motoryki dużej w zakresie kończyn górnych i dolnych,

***Pomoce dydaktyczne***: podłoga interaktywna, piłki nożne piankowe, lina, gra „Piankowe kręgle puszki”, piłeczki tenisowe

***Przebieg zajęć:***

Zad. 1. Pląs „Raz, dwa, trzy, cztery”

Zad. 2. Gra „Piłka nożna” Pakiet Fun

Gra dla dwóch drużyn lub dwóch osób. Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza strzeli 3 gole.

Zad. 3. Zabawa z piłkami „Jaś Wędrowniczek”

Uczniowie podają sobie piłkę, którą osoba znajdująca się w kole próbuje odebrać.

Zad. 4. Gra „Cymbergaj” Pakiet Fun

Gra na dwie osoby. Gracze stają po przeciwnych stronach i odbijają między sobą piłeczkę. Kto trafi do bramki przeciwnika zdobywa punkt. Gra kończy się, gdy któryś z graczy uzyska 5 punktów.

Zad. 5. Zabawa oddechowa z piłeczkami do tenisa stołowego

Uczniowie przedmuchują do siebie piłeczkę siedząc przy stole naprzeciw siebie.

Zad. 6. Gra „Lina” Pakiet Fun

Gra dla 2 osób. Gracze stoją po dwóch stronach planszy, między nimi rozciągnięta jest lina z zawiązanym na środku węzłem. Żeby wygrać, gracz musi przeciągnąć linę na swoją stronę. Gracz „zielony” przeciąga linę biegając jak najszybciej od zielonego do zielonego przycisku, gracz „niebieski” od niebieskiego do niebieskiego przycisku.

Zad. 7. Przeciąganie liny przez uczniów.

Zad. 8. Gra „Arkanoid” Pakiet Fun

Gra polega na rozbiciu muru piłką odbijaną od paletki. Kiedy gracz nie odbije piłki traci jedną z trzech szans. Z czasem piłka przyspiesza, więc jest coraz trudniej. Gra kończy się w momencie rozbicia wszystkich elementów lub gdy gracz straci trzy szanse.

Zad. 9. Gra „Kręgle” Pakiet Fun

Gra polega na rozbiciu wszystkich kręgli. Każdy gracz ma 3 szanse. Po każdym rzucie wyświetla się wynik.

Zad. 10. Zabawa „Zbijanie puszek” z wykorzystaniem pomocy dydaktycznej „Piankowe kręgle puszki”

Zad. 11. „Pantomima” Pakiet Edu

Na środku planszy wyświetla się postać mima. Mim przybiera różne pozycje np. stanie na jednej nodze, przysiad, mostek itp. Zadaniem dzieci jest naśladowanie jego ruchów.