

W naszej szkole co roku w czerwcu organizowany jest „Dzień Sportu”, w którym bierze udział cała szkoła (podstawowa i gimnazjum). Obejmuje on:

- szkolne zawody pływackie,
- kolorowy wielobój sportowy,
- mecz nauczyciele kontra uczniowie.

Staramy się rok rocznie wymyślać coraz to nowsze konkurencje dla uczniów. Przed nami kolejny Dzień Sportu już w czerwcu 2014 ☺.

A tutaj podajemy linki upamiętniające te wspaniałe i wesołe dni pełne zabawy oraz zdrowej rywalizacji:

<http://zsi1katowice.pl/index.php/galeria/category/46-dzien-sportu>

<http://zsi1katowice.pl/index.php/galeria/category/11-dzien-sportu>

<https://picasaweb.google.com/105522020328012558212/DzienSportu2011>

<https://picasaweb.google.com/105522020328012558212/KolorowyWielobojSportowy1Czerwiec2010>







Autorami i organizatorami scenariuszy Dnia Sportu są wszyscy nauczyciele wychowania fizycznego naszej szkoły.

Oto przykładowy scenariusz(bez klas 3 SP- na Zielonej Szkole):

ZAŁĄCZNIK 1

PROGRAM

- 8.15 - 10.15 - zawody pływackie dla klas 4-6 SP i I-III Gim
- rozgrywki w „Dwa ognie” na auli dla klas 1-2 SP (w przypadku pozostałego czasu wyścigi rzędów)
- 10.15-10.30 przerwa
- 10.30 - 12.30 kolorowy wielobój sportowy (rywalizacja klas 1-2 SP, 4-6 SP, I-III Gim)
- 12.30 - 12.50 przerwa obiadowa
- 13.00- 14.00 mecz piłki siatkowej – nauczyciele kontra uczniowie klas III gimnazjum (klasy gimnazjalne oraz klasy 6 SP kibicują podczas meczu pod opieką wychowawców)

Klasy 4-5 SP od godziny 12:30 kolejno wychodzą grupami na pokaz kajakowy zorganizowany na stawie osiedlowym przy klubie żeglarskim Maroko (pod opieką wychowawców).

1. Zasady udziału w zawodach pływackich:

W zawodach pływackich biorą udział wszyscy chętni uczniowie klas 4-6 SP i Gim, jednak reprezentacja klasy nie może liczyć mniej niż trzy osoby. Uczniowie szkoły podstawowej biorą udział w zawodach na dystansie 25m stylem dowolnym, a gimnazjaliści 50m stylem dowolnym.

Osoby nie biorące udziału w zawodach pływackich dopingują zawodników startujących z balkonu basenowego pod opieką wychowawców.

2. Zasady udziału w Kolorowym Wieloboju Sportowym:

W zabawie biorą udział wszyscy uczniowie danego oddziału (klasy) ubrani w **strój sportowy**. Kolor stroju sportowego ustalany jest wcześniej z wychowawcą klasy. Na każdym stanowisku uczestnicy prezentują **okrzyk sportowy** związany z udziałem w rywalizacji sportowej klasy. Na start zawodnicy zgłaszają się z opiekunem, kartą startową i dobrym humorem. Na poszczególnych stacjach wychowawca klasy wyznacza uczniów biorących udział w rywalizacji sportowej w danej konkurencji

PUNKTACJA (w skali 1-5) na każdym stanowisku podlegać będzie:

- strój
- okrzyk
- wykonanie zadania

kolor stroju sportowego - np. niebieski, czerwony, biały itp. Mile widziane ciekawe dodatki.

KONKURENCJE

KLASY 1-2 SP

- I. „Wyścig z „lodem”
- II. „Gorączka złota”
- III. Bieg w tunelu
- IV. „Nasza klasa” rysowanie
- V. Rzuty do celu
- VI. „Rozbij bank”
- VII. Niezła jazda
- VIII. Strzał do bramki
- IX. Konkurs wiedzy

KLASY 4-6 SP

- I. Wyścig z „lodem”
- II. „Gorączka złota”
- III. Niezła jazda
- IV. Bieg „Farmera”
- V. Rzut „Moherem”
- VI. Rzuty do kosza
- VII. Bieg z jajem
- VIII. Skoki „Komando Foki”
- IX. Konkurs wiedzy

KLASY GIM.

- I. Wyścig z „lodem”
- II. Niezła jazda
- III. Bieg „Farmera”
- IV. Rzut „Moherem”
- V. Rzuty do kosza

- VI. Skoki „Komando Foki”
- VII. Mount Everest
- VIII. Waga Pudziana
- IX. Konkurs wiedzy

OPISY STACJI

1. „Wyścig z lodem” - **boisko** 10 osób biegnie wahadłowo przekazując sobie „loda” (pachołek+piłka). Sędzia zapisuje na karcie czas łączny wszystkich 10-ciu zawodników.
2. „Gorączka złota” - *szatnia przy basenie/boisko asfaltowe* W ciągu 1 min. zawodnicy wyciągają z piasku złote monety. Sędzia na karcie zapisuje ilość wyciągniętych monet.
3. Bieg w tunelu — **sala gimnast.** 10 osób po kolei pokonuje tunel czołgając się, a następnie obiega pachołek i daje sygnał klepką następnej osobie do startu. Liczy się łączny czas, który sędzia wpisuje na kartę.
4. „Nasza klasa” rysowanie - **sala 33** Każdy zawodnik w ciągu 3 min. Wykonuje swój portret z zawiązanymi oczami. Po skończonej konkurencji sędzia wpisuje na arkusz klasę a na karcie ocenia okrzyk i strój.
5. Rzuty do celu **sala 1** 10 osób rzuca 3-ma woreczkami każdy do kosza na śmieci. Liczy się łączna ilość trafień.
6. „Rozbij bank” - **sala 36** 10 osób ma 1 rzut tocząc piłkę po ziemi trafiając do kręgli (butelek). Jeżeli drużyna strąci wszystkie kręgle otrzymuje bonus w postaci 10 pkt. Liczy się także każdy strącony kręgiel (1 pkt.). Liczbę punktów sędzia wpisuje na kartę.
7. „Niezła jazda” – **aula** – 2sprytnych +10 zawodników. Dwójka sprytnych „przeprowadza” po jednym zawodniku na kocu/materacu w wyznaczone miejsce. Liczy się uzyskany czas.
8. Strzał do bramki miotłą czarownicy - **sala 29** 10 osób wykonuje strzał do bramki miotłą z wyznaczonego miejsca do pustej bramki. Za każdy trafiony strzał zespół otrzymuje 1 pkt.
9. „Bieg Farmera” - **boisko szkolne** 10 osób obiega kolejno pachołek z obciążeniem z wyznaczonej linii. Liczy się łączny czas.
10. „Rzut Moherem” - **sala 30** 10 osób wykonuje 1 rzut beretem na pachołek. Każdy trafny rzut liczy się jako 1 pkt.
11. Rzuty do kosza - **sala gimnastyczna** przez 2 min. 10 zawodników wykonuje rzuty do kosza zza linii pola 3sek. Każdy zawodnik pilnuje swojej piłki. Uczniowie nie biorący udziału w konkurencji wychwytyją „uciekające” piłki i podają „właścicielowi”. Sędzia pilnuje aby rzuty wykonane były zza wyznaczonej linii i liczy trafienia. Ilość trafnych rzutów wpisuje na kartę.
12. Bieg z jajem - **boisko szkolne, zielone** 10 zawodników biegnie kolejno i obiega pachołek trzymając na łyżeczce piłkę ping-pongową. Liczy się łączny czas całej konkurencji.
13. Skoki Komando Foki **boisko szkolne, zielone** 10 zawodników pokonuje dystans wahadłowo, równocześnie startują 2 osoby z naprzeciwka, skacząc w workach, następuje zamiana worka. Sędzia na kartę wpisuje czas, kiedy ostatni zawodnik ukończy konkurencję (przyskacze za linię mety).
14. Mount Everest - **sala gimnastyczna** 10 osób pokonuje na czas skrzynię. Każdy 4-
krotnie.(tam i z powrotem).
15. Waga Pudziana - **sala 27** Każdy może się sprawdzić pokonując swoje słabości. Trzymanie na czas butelek z wodą RR w bok. Kiedy RR zaczynają opadać czas jest wyłączany. Sędzia na kartę wpisuje najlepszy czas strongmana i strongmanki - 2 czasy (chł i dz osobno).
16. Konkurs wiedzy-**sala 41**(za trzy poprawne odpowiedzi można uzyskać 3 punkty)

17. Sędzia na każdej stacji ocenia ponad to strój (od 0 - 5 pkt.) i okrzyk (od 0 - 5 pkt.) i wpisuje punktację na kartę.

PRZYKŁADOWE KARTY DLA KLAS:

!!!! DZIEŃ SPORTU !!!!

☺ 01.06.2012r. w ZSI nr 1 ☺

KLASA: 1a

Konkurencje	Strój (pkt)	Okrzyk (pkt)	Wykonanie zadania	PUNKTY
I – Wyścig z „lodem”				
II – Gorączka złota				
III – Bieg w tunelu				
IV – „Nasza klasa”				
V – Rzuty do celu				
VI – Rozbij Bank				
VII – Niezła jazda				
VIII – Strzał do bramki				
XVI- Konkurs wiedzy				
	SUMA Punktów:			
	MIEJSCE			

KLASA: II B GIM

Konkurencje	Strój (pkt)	Okrzyk (pkt)	Wykonanie zadania	PUNKTY
I – Wyścig z „lodem”				
VII – Niezła jazda				
IX – Bieg farmera				
X – Rzut Moherem				
XI – Rzuty do kosza				
XIII - „Skoki Komando Foki”				
XIV – Mount Everest				
XV – „ Waga Pudziana”				
XVI- Konkurs wiedzy				
	SUMA Punktów:			
	MIEJSCE			

**PRZYKŁADOWA KARTA DLA POSZCZEGÓLNYCH
STACJI:
KARTA STACJI NUMER: X**

<i>Klasa</i>	<i>Strój (pkt)</i>	<i>Okrzyk (pkt)</i>	<i>Wykonanie zadania</i>	
1a				
1b				
2a				
2b				
4a				
4b				
5a				
5b				
5c				
6a				
6b				
I a				
I b				
I c				
II a				
II b				
II c				
III a				
III b				

Stacja klasa	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI	Suma punktów	Miejsce
1a																		
1b																		
2a																		
2b																		
4a																		
4b																		
5a																		
5b																		
5c																		
6a																		
6b																		
I A																		
I B																		
I C																		
II A																		
II B																		
II C																		
III A																		
III B																		

KARTA ZBIORCZA DNIA SPORTU