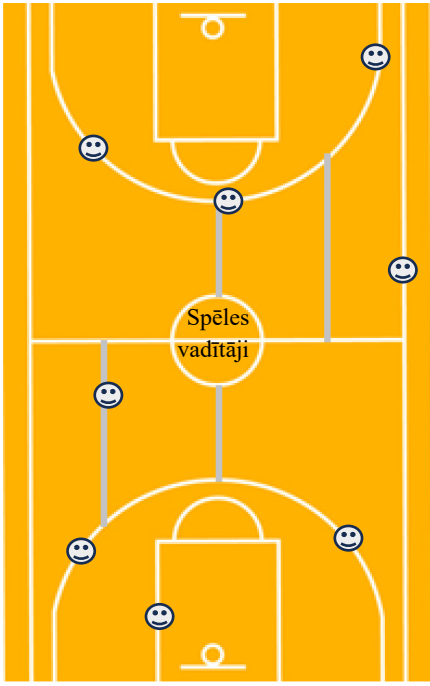


**“Kā attīstīt sadarbības prasmes skolēniem sporta un veselības mācību stundās”.****Pedagogs: Aiva Aišpure****Mācību priekšmets: Sports un veselība****Klase: 4.-6. klase**

Sasniedzamais rezultāts: Spēja sadarboties kustību rotaļās un spēlēs- apgūt jaunas pamatkustības, izmantot sadarbības stratēģijas, kontrolēt savas emocijas, uzvedību un ievērot godīgas spēles noteikumus.

Sadarbības prasmes stundās ir ļoti būtiska sastāvdaļa, kas palīdz skolēniem attīstīt spēju strādāt komandā, risināt problēmas un veiksmīgi sadarboties dažādās dzīves situācijās.

Stundas daļa	Skolotāja darbība	Skolēna darbība
<p>Aktualizācija</p> <p>Spēle “Pārvietošanās labirintā”.</p> <p>Skriešana ar virziena maiņu. Attīstīt reakcijas ātrumu un ātri mainīt skriešanas virzienu. Ātri pieņemt lēmumu.</p>	<p>Tiek norādīts laukums pa kurām līnijām spēles laikā ir iespēja pārvietoties. Zālē tiek izmantotas laukumu pamatlīnijas (lai rotaļa būtu interesantāka ar līmlentu iezīmējam papildus līnijas).</p> <p>Pēc signāla ķērāji pārvietojoties pa laukuma līnijām ķerot spēles dalībniekus.</p> <p>Jāievēro vadītāju maiņa.</p> 	<p>Skolēni izretojas zālē. Divi vadītāji nostājas zāles vidū.</p> <p>Pirms spēles vienojās par ko kļūst noķertais spēles dalībnieks- dzīvnieks, putns, kukainis. Atdarīnot kustības noķertajam dalībniekam jāpārvietojas uz centra apli, nokļūstot centra aplī dalībnieks var turpināt skriet.</p> <p>Pēc signāla dalībnieki pārvietojas skrējienā pa zāles līnijām. Dalībnieku, kuru noķer kļūst par “zirneklīti” (pārvietojas balstoties uz rokām un kājām ar skatu uz priekšu), pa līnijām jānokļūst līdz zāles centram un no šīs vietas var turpināt skrējieni.</p> <p>! Pārvietojoties pa līnijām nedrīkst skriet garām vai apdzīt kādu citu spēles dalībnieku! Pārvietoties drīkst tikai pa brīvajām līnijām.</p>

Apjēgša

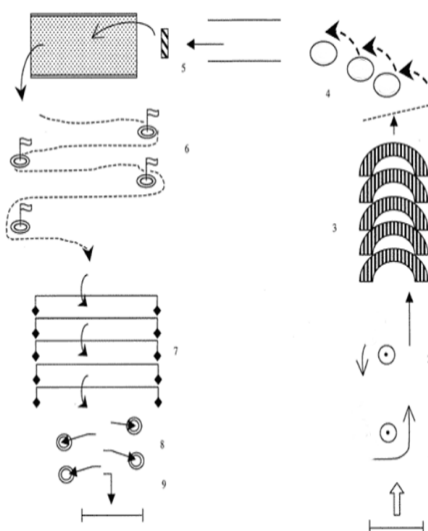
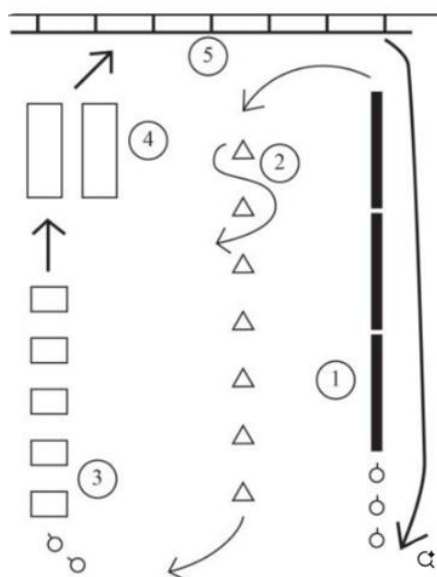
Šķēršļu josla- uzticies draugam!

Prasme sadarboties,
uzticēties, spēja
pielāgoties dažādām
nestandarta
situācijām.

Skolotājs sadala dalībniekus komandās pa 4. Ar konusiem tiek atzīmēta vieta, kur katra komanda veido savu šķēršļu joslas daļu.

Kopā pārrunā un analizē uzdevumus šķēršļu joslā.

ŠĶĒRŠĻU JOSLAS PIEMĒRI



Kad visi dalībnieki izgājuši šķēršļu joslu skolēnus sadala komandās pa 6 dalībnieki.


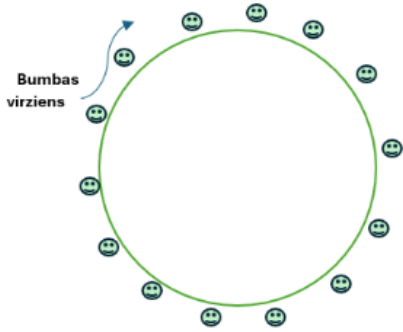
Katrai komandai jāizveido šķēršļu joslas uzdevums.

Kad uzdevums ir paveikts, katra komanda demonstrē savu uzdevumu noteiktā secībā.

Kad visi nodemonstrējuši uzdevumu, dalībnieki sadalās pa pāriem. Viens no skolēniem ar aizvērtām acīm dodas cauri šķēršļu joslai ar komandas biedra palīdzību. Komandas biedram jākomunicē un jāved cauri šķēršļiem, jāpalīdz viņam veiksmīgi nokļūt līdz finišam.

Kad viens izgājis trasi, dalībnieki mainās lomām.



<p>Spēle “Ciparu mednieki”.</p> <p>Sadarbība komandā. Spēja ātri reaģēt, pieņemt lēmumu.</p>	<p>Skolēni tiek sadalīti komandās pa 6 dalībnieki. Komandai ir 1 vingrošanas aplis, metamais kauliņš un volejbola bumba (var izmantot arī gumijas bumbu).</p> <p>Katram spēlētājam piešķir kārtas skaitli no 1- 6.</p>	<p>Spēles dalībnieki nostājas apkārt vingrošanas aplim, apļa vidū novieto metamo kauliņu un bumbu.</p>  <p>Pirmais spēles dalībnieks ņem metamo kauliņu un to uzmet. (Nākamajā reizē met 2. dalībnieks un tā tālāk). Kurš cipars uzkrīt tas dalībnieks ātri ņem bumbu un cenšas kādam no dalībniekiem trāpīt. Komada skaita punktus. Uzvar tas dalībnieks, kuram mazāks trāpījumu skaist.</p>
<p>Refleksija, nostiprināšana</p> <p>Spēle “Kurš veiklāks?”</p>	<p>Nodarbības beigā visus skolēnus nostāda aplī.</p> <p>Diviem spēles dalībniekiem iedod rokās bumbas.</p> <p>Spēles dalībnieki bumbu dod pa apli no rokas rokā pa labi (virzienu nosaka pirms spēles).</p> <p>Šo pašu uzdevumu var pildīt sēdus vai guļus stāvoklī.</p>	<p>Skolēni nostājas aplī.</p>  <p>Pēc svilpes signāla, kuram rokās ir palikusi bumba, skrien pa apli aiz saviem komandas biedriem, cenšoties pēc iespējas ātrāk nokļūt savā vietā. Spēlētājs, kurš ieradās pēdējais, izpilda uzdevumu, kas ir norādīts uz metamā kauliņa. (metamais kauliņš ar dažādiem uzdevumiem. Var izmanto kartiņas ar uzdevumiem).</p>



Organizējot un vadot sadarbības rotaļas, spēles vai stafetes ir ieteicams darboties šādā secībā.

1. Sagatavo inventāru un novieto to nodarbību vietā.
2. Nosauc rotaļas, spēles stafetes nosaukumu. Izstāsti skaidri, saprotami noteikumus. Ievēro drošības noteikumus!
3. Sadali dalībniekus komandās un kopā izvēlaties, kurš būs vadītājs/ vadītāji.
! Dalot skolēnus komandās, nav ieteicams, ka kapteiņi izsauc dalībniekus. Padomājiet, kā jūtas tie skolēni, kuri paliek pēdējie.
4. Sākot un beidzot rotaļu, spēli, stafeti izmanto noteiktu signālu (svilpes signāls, komanda “hop”, pacelta roka- par šo signālu vienojaties ar spēļu dalībniekiem).
5. Norādi dalībniekiem viņu atrašanās vietu zālē, lai varētu sākt rotaļu, spēli vai stafeti.
6. Nosaki rotaļas, spēles, stafetes uzvarētājus.
7. Kopā novāciet inventāru un novietojiet atbilstošajā vietā!