

Educație în spiritul olimpismului – Flacăra olimpică, activitate de învățare pentru clasa a III-a
Exemple propuse de Petrică Dragomir

Context: *Se apropie o nouă ediție a Jocurilor Olimpice de vară. Pretutindeni se fac pregătiri pentru start un bun la Olimpiadă. Ne vom pregăti și noi. Vom afla astfel câteva lucruri despre flacăra olimpică și ne vom antrena cu o serie de jocuri.* (CS: 3.1;3.3)

Tematica : Jocurile olimpice moderne

Tema : Flacăra Olimpica. Ștafeta flăcării olimpice.

Prezentare:



Informații:

- Cu prilejul fiecărei ediții a Jocurilor olimpice, se aprinde direct de la soare de către Vestale în localitatea Olympia din Grecia, după un ceremonial care a fost practicat în Grecia antică.
- Se transmite țării organizatoare (din mână în mână, pe calea aerului, prin laser).
- Torța flăcării olimpice ajunge pe stadionul olimpic, fiind purtată de un sportiv(ă) reprezentativ(ă) al (a) țării gazdă; flacăra va arde pe stadion până la încheierea acelei ediții a Jocurilor Olimpice.

Semnificația

- Creează legătura dintre Jocurile Olimpice antice și Jocurile Olimpice Moderne
- Simbolizează ideea de universalitate și continuitate.
- Ștafeta flăcării olimpice anunța pe tot teritoriul Greciei antice, începerea jocurilor și încetarea tuturor operațiunilor militare.

În 1972 și 1980 flacăra Olimpică a străbătut teritoriul României, în drumul său către Jocurile Olimpice de la Munchen și Moscova.

Activitatea psihomotrică: „Ștafeta flăcării olimpice ” (CS: 2.5 ;2.6 ;3.1 ;3.3)

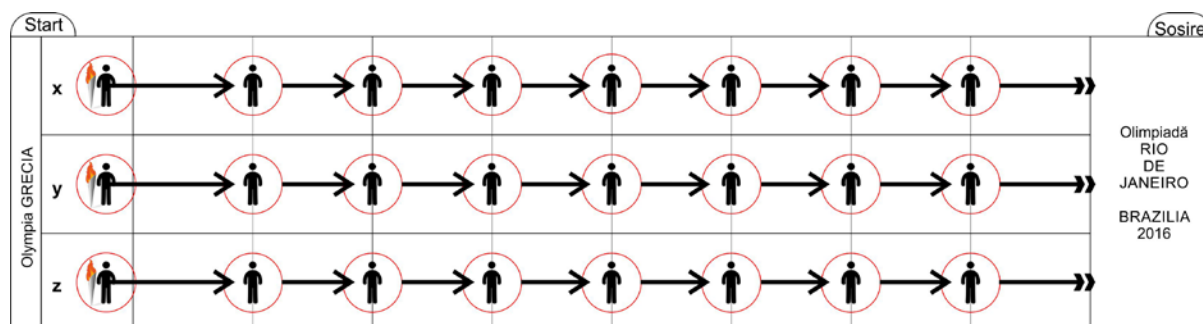
Conținutul psihomotric :

- viteza de reacție la stimul vizual /tactil;
- alergare accelerată și cu pas lansat de viteză;
- viteză de deplasare;

- manevrare de obiect în condiții de viteză;
- coordonarea acțiunilor cu coechipierii din proximitate;
- spirit de echipă, încurajarea coechipierilor;
- capacitatea de competitor și dorința de victorie;
- respectarea regulilor stabilite;
- acceptarea rezultatului întrecerii și, după caz, felicitarea învingătorilor;

Descriere :

Varianta nr.1



- x, y, z = componentii celor 3 echipe
 — = deplasare în viteză
 ○ = spațiul în care fiecare jucător primește torța
 > = înmânarea torței coechipierului din față
 >> = trecerea liniei de sosire
 🏹 = torța

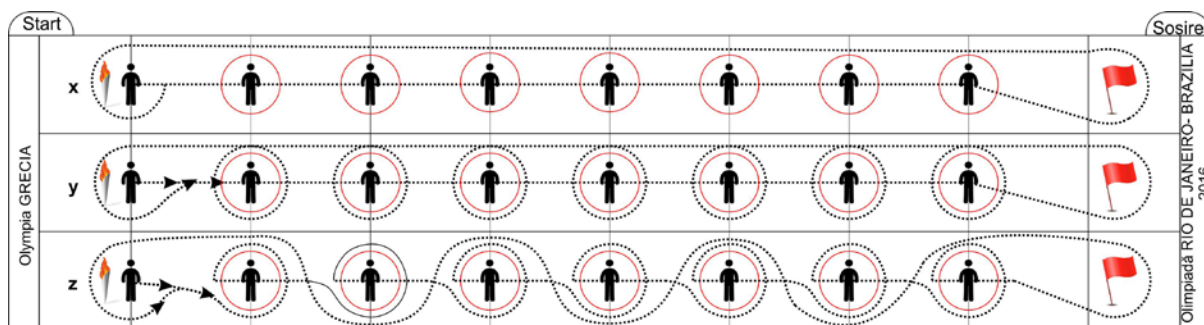
La semnalul vizual sau auditiv, jucătorul din spațiul Olympia, ridică torța, aleargă cu viteză maximă și o înmânează coechipierului din față sa, în interiorul spațiului în care se află acesta și se dispune în acest spațiu. Jucătorul care a primit torța aleargă către coechipierul din față sa, îi predă torța și se dispune în spațiul acestuia ș.a.m.d. Ultimul jucător care a primit torța aleargă către linia de sosire pe care o depășește, ocupând unul din locurile 1,2 sau 3, după care se deplasează prin mers la spațiul de start, fiind gata de reluarea întrecerii.

Desemnarea învingătorilor:

- corespunzător locului ocupat la fiecare cursă a ștafetei, echipele primesc 1 punct pentru locul I, 2 puncte pentru locul II și 3 puncte pentru locul III.
- câștigă echipa care după terminarea tuturor curselor (8) acumulează cel mai mic număr de puncte.

Varianta nr.2

Folosind același marcaj și aceeași dispunere a elevilor celor trei echipe, dar vizând pe lângă dezvoltarea vitezei și a îndemânării și a rezistenței cardio-respiratorii, pe linia de sosire se va amplasa câte un fanion sau alt reper în dreptul fiecărei echipe.



Descrierea acțiunilor:

-acțiunile jucătorilor sunt identice cu cele prezentate în varianta nr.1, cu excepția acțiunii ultimului jucător care primește torța, care după trecerea liniei de sosire, ocolește fanionul (reperul) revine în cea mai mare viteză la linia de start, trece prin cercul care preciza spațiul primului concurent și predă torța coechipierului din fața sa așezându-se în locul acestuia.

Desemnarea învingătorilor:

-jocul continuă până când jucătorul care a început ștafeta, revine cu torța la locul de start. Câștigă echipa al cărei jucător inițial, revine primul la locul de start.

Varianta nr.3

Dacă se dorește creșterea indicilor de solicitare și, implicit, de dezvoltare a coordonării și orientării spațiale se poate utiliza varianta nr.2 a ștafetei cu modificarea acțiunii ultimului executant, care după ce ocolește fanionul se îndreaptă către linia de start „înconjurând spațiul fiecărui coechipier, ca în exemplul dat pentru echipa „Y”

Varianta nr.4

Pentru a crește nivelul solicitării pe componentele de coordonare a deplasării, vitezei și orientării spațiale, se poate folosi varianta nr.4, exemplificată în schița prezentată, pentru echipa „Z”. Primul executant, la semnalul de start, ridică torța, aleargă spre primul coechipier, înconjoară spațiul în care este situat acesta, îi predă torța și se amplasează în spațiul acestuia. Primitorul torței, aleargă spre următorul coechipier, înconjoară spațiul în care se află acesta, îi preda ștafeta, ocupând locul acestuia ș.a.m.d.. Ultimul concurent, după primirea torței, aleargă până la fanion, îl ocolește și aleargă șerpuind printre spațiile coechipierilor, până în spațiul de start, pe care îl ocolește și predă ștafeta următorului coechipier, după ce înconjoară spațiul acestuia. Ca și la variantele nr. 2 și nr. 3, jocul continuă până când jucătorul care a început ștafeta revine la locul de start. Câștigă echipa al cărei jucător care a început ștafeta revine primul la locul de start.

Sugestii metodologice :

- Ștafetele Flăcării Olimpice pot fi organizate și desfășurate atât în săli/spații destinate educației fizice, cât și de preferat în aer liber.
- Aceste ștafete pot fi organizate și desfășurate atât în lecțiile de educație fizică de către profesorul de educație fizică, în lecțiile de Joc și mișcare sub conducerea învățătoarei/profesoarei pentru învățământul primar, cât și în activitățile extracurriculare și de timp liber ale elevilor din ciclul primar.

- Numărul de echipe și respectiv de componenți din fiecare echipă depinde de efectivul clasei. În exemplele date s-a considerat clasa alcătuită din 24 de elevi, alcătuiindu-se trei echipe a câte opt elevi.
- Fiecare echipă își poate atribui un nume (de țară, de oraș, de marcă auto sau aero etc.).
- Înainte de începerea întrecerii între echipe, se demonstrează cu una dintre echipe, în ritm lent, acțiunile și succesiunea acestora în cadrul ștafetei, precizându-se regulile care trebuie respectate și consecințele încălcării acestora.
- Elevii scutiți de efort vor fi utilizați ca „arbitri” veghind respectarea regulilor stabilite.
- Întrecerea va fi organizată de minimum trei ori, oferind astfel fiecărei echipe șansa să dobândească victoria.
- Pe parcursul întrecerii, elevii vor fi stimulați și învățați să-și încurajeze coechipierii, să-și manifeste bucuria victoriei, să traverseze decent amărăciunea înfrângerii și să felicite învingătorii.
- Materiale didactice necesare (în acest caz, inscripționări, torțe) pot fi realizate de către elevi în orele de AVAP (torțe din nuiete, decupate din placaj sau material plastic, torțe cu flacără desenate/pictate pe fond solid care poate fi manevrat; cuburi inscripționate –s tart, sosire, Olympia, Rio de Janeiro), sau chiar aduse de către elevi, respectiv lanterne pentru Ștafeta Flăcării Olimpice.

Bibliografie:

- Bâtlan Ion, Olimpismul ca act de cultură, Buletin informativ al C.O.R nr.29, 2000.
- Kirițescu Constantin - Polestrica - O istorie universală a culturii fizice, București, Editura UCFS, 1964.
- Comitetul Olimpic și Sportiv Român – Ghid Olimpic – Regia Monitorul Oficial ,București, 2013, pag.116-117.
- Academia Olimpica Română – Buletin informativ, 2003, pag.23.
- Comitetul Olimpic Român - România la Jocurile Olimpice, Editura Regia Autonomă Monitorul Oficial, București, 2002.

Design: Andra Radulescu
Tehnoredactare: Paula Radulescu