

HARMONOGRAM

planowanych godzin pracy animatora na boisku Orlik 2012 we Wrześnicy w ramach programu Lokalny Animator Sportu 2023 na miesiąc czerwiec 2023 roku

Data	Dzień tygodnia	Godziny zajęć		Liczba godzin	Tematyka zajęć
		od	do		
1 czerwiec	czwartek			00:00	
2 czerwiec	piątek			00:00	
3 czerwiec	sobota			00:00	
4 czerwiec	niedziela			00:00	
5 czerwiec	poniedziałek	14:30	20:00	05:30	Gry i zabawy z piłką nożną.
6 czerwiec	wtorek	14:00	20:00	06:00	Speedball - „Super Solo”, gra singlowa i deblowa.
7 czerwiec	środa	16:00	20:00	04:00	Koszykówka. Male gry.
8 czerwiec	czwartek	14:00	20:00	06:00	Tenis ziemny - gra singlowa.
9 czerwiec	piątek			00:00	
10 czerwiec	sobota	08:00	14:00	06:00	Dzień Dziecka na sportowo.
		08:00	14:00	06:00	
11 czerwiec	niedziela			00:00	
12 czerwiec	poniedziałek			00:00	
13 czerwiec	wtorek	14:00	20:00	06:00	Piłka siatkowa - odbicia piłki sposobem górnym w postawie wysokiej.
14 czerwiec	środa	16:00	20:00	04:00	Tenis ziemny i stołowy. Rozgrywki.
15 czerwiec	czwartek	14:00	20:00	06:00	Gry i zabawy z elementami piłki koszykowej.
16 czerwiec	piątek	15:00	20:00	05:00	Siatkówka. Gra 1x1,2x2.
17 czerwiec	sobota			00:00	
18 czerwiec	niedziela			00:00	
19 czerwiec	poniedziałek	14:30	20:00	05:30	Piłka nożna. Gra 1x1,2x2.
20 czerwiec	wtorek	15:00	20:00	05:00	Gry i zabawy z elementami piłki nożnej.
21 czerwiec	środa	16:00	20:00	04:00	Koszykówka- ćwiczenia na torze zakończone rzutem do kosza.
22 czerwiec	czwartek	15:00	20:00	05:00	Gry i zabawy rzutne z elementami rywalizacji („w krzyżowym ogniu”, „ traf w ogon węża”, „dwa ognie”).
23 czerwiec	piątek	00:00	00:00	00:00	
24 czerwiec	sobota			00:00	
25 czerwiec	niedziela			00:00	
26 czerwiec	poniedziałek	15:00	20:00	05:00	Tenis ziemny. Gry pojedyncze.
27 czerwiec	wtorek	15:00	20:00	05:00	Gra w bule (przepisy gry).
28 czerwiec	środa	14:00	20:00	06:00	Tenis u10 gry i zabawy.
29 czerwiec	czwartek	15:00	20:00	05:00	Piłka nożna –małe gry :1x1; 2x2; 3x3.
30 czerwiec	piątek	15:00	20:00	05:00	Gry i zabawy rzutne. Zbijak, bule,kubb, palant rzucony.
RAZEM				100:00:00	