



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



NETRADIČNÍ HRY: APLIKACE NA II. STUPNI ZŠ

Diplomová práce

Studijní program: N7401 – Tělesná výchova a sport
Studijní obory: 7503T100 – Učitelství tělesné výchovy pro 2. stupeň základní školy
7503T114 – Učitelství zeměpisu pro 2. stupeň základní školy

Autor práce: **Bc. Petr Sádek**
Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Kupr



ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Bc. Petr Sádek
Osobní číslo: P13000605
Studijní program: N7401 Tělesná výchova a sport
Studijní obory: Učitelství tělesné výchovy pro 2.stupeň základních škol
Učitelství zeměpisu pro 2. stupeň základních škol
Název tématu: Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ
Zadávací katedra: Katedra tělesné výchovy

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Studium odborné literatury.
Výběr vhodných netradičních her pro aplikaci na 2.stupni ZŠ
Anketní šetření a jeho vyhodnocení
Aplikace netradičních her na 2. stupni ZŠ

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

KOLÁŘ, P. a kol. Sportovní hry ze světa. 1. vyd. Praha : ČASPV, 2003. 122s. ISBN 80-86586-04-9

KUPR, Jaroslav. Netradiční hry [online]. 1. vydání. Liberec: KTV TU Liberec, 2013 [cit. 2014-04-07]. Dostupné

z:<http://ktv.fp.tul.cz/portal-opvk/netradicni-hry>

RJABCOVÁ, Helena a SKRUŽNÝ Zdeněk. Rekreační pohybové a sportovní hry [online]. 1. vydání. Liberec: KTV TU Liberec, 2013 [cit. 2014-04-07]. Dostupné

z: <http://ktv.fp.tul.cz/portal-opvk/pohybove-sportovni-hry>

TÁBORSKÝ, F. Sportovní hry. Praha : GRADA, 2004, 159s. ISBN 80-247-0875-2.

TÁBORSKÝ, F. Sportovní hry II. Praha : GRADA, 2005, 172s. ISBN 80-247-1330-6.

TÁBORSKÝ a kol.: Základy teorie sportovních her. Praha : UK, 2007. 128 s. ISBN 80-86317-48-X

Vedoucí diplomové práce:

Mgr. Jaroslav Kupr

Katedra tělesné výchovy

Datum zadání diplomové práce: **17. dubna 2014**

Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2015**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan

L.S.



PaedDr. Jindřich Martinec
vedoucí katedry

V Liberci dne 2. května 2014

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

PODĚKOVÁNÍ:

Děkuji tímto panu Mgr. Jaroslavu Kuprovi za jeho cenné připomínky, rady a podporu, kterou mi poskytoval při vedení práce. Poděkování patří též vedení a pedagogickému sboru ZŠ Turnov, Žižkova 518 za podporu a tvůrčí zázemí, které mi bylo poskytnuto.

NETRADIČNÍ HRY: APLIKACE NA II. STUPNI ZŠ

Jméno studenta: Bc. Petr Sádek

Jméno vedoucího práce: Mgr. Jaroslav Kupr

ANOTACE

Cílem diplomové práce je analýza postavení netradičních sportovních her při výuce tělesné výchovy na základních školách, na konkrétním příkladu města Turnov. Z množství netradičních her bylo zapotřebí uskutečnit odůvodněný výběr deseti vhodných her. Byly vybrány hry, které se jeví jako atraktivní, a tak mohou i pohybově inaktivní žáky navést k pohybové aktivitě, která je jedním ze základních pilířů zdravého životního stylu. S vybranými hrami bylo v průběhu prvního pololetí školního roku 2014/2015 seznámeno 120 žáků Základní školy Turnov, Žižkova 518. Právě oni se prostřednictvím ankety stali hodnotiteli atraktivity a oblíbenosti vybraných her. Z jejich odpovědí byly vyvozeny závěry v podobě doporučení zařazení jednotlivých her do příslušných ročníků či pro jiné aktivity (sportovní kurzy, seznamovací kurzy apod.).

Důležitou součástí práce a jedním z jejích cílů bylo zpracování graficky přehledných metodických listů ke všem hrám, které by měly sloužit jako pomůcka pro vyučující tělesné výchovy a lektory volnočasových zájmových útvarů.

KLÍČOVÁ SLOVA

pohybová aktivita, netradiční hry, holomajzna, ragby touch, indiacca, český lakros, tenisball, brännball, ultimate-frisbee, famfrpál, paskvilball, kin-ball.

UNUSUAL GAMES: THEIR APPLICATION IN THE SECOND GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

ANNOTATION

The aim of this master thesis is to analyse the representation of non-traditional sports in physical education lessons at basic schools. Ten non-traditional sports were thoroughly chosen according to their attractiveness. The author of this thesis assumes that more attractive sports can encourage less active learners to participate in physical activities, which represents one of the fundamental parts of healthy lifestyle. The basic school in Turnov was chosen and 120 learners were introduced to ten non-traditional sports during the first half of the school year 2014/2015. The chosen learners participated in the survey and they were supposed to evaluate the attractiveness and popularity of chosen sports. The results of the survey served as the ground for final recommendations for including individual sports in physical education lessons and in other activities (sports courses, introductory courses, etc.). These recommendations took into account different grades.

The another aim of this master thesis is to create well-arranged methodological materials for all chosen sports that should serve as a tool for physical education teachers and leisure time activities instructors.

KEY WORDS:

physical activity, unusual games, holomajzna, ragby touch, indiaca, český lakros, tenisball, brännball, ultimate-frisbee, famfrpál, paskvilball, kin-ball

OBSAH

ÚVOD	11
1 CÍLE PRÁCE	12
2 SPORTOVNÍ HRY	13
2.1 SPORT A HRA.....	13
2.2 KLASIFIKACE SPORTOVNÍCH HER	14
2.3 HISTORIE SPORTOVNÍCH HER	15
2.4 POČÁTEK SPORTOVNÍCH HER VE ŠKOLSKÝCH INSTITUCÍCH VE SVĚTĚ.....	16
2.5 POČÁTEK SPORTOVNÍCH HER VE ŠKOLSKÝCH INSTITUCÍCH NA ÚZEMÍ ČECH.....	17
3 NETRADIČNÍ SPORTOVNÍ HRY	18
3.1 POJEM NETRADIČNÍ HRY	18
3.2 NETRADIČNÍ HRY VE ŠKOLSKÉM ZAŘÍZENÍ	18
3.3 DĚLENÍ NETRADIČNÍCH HER.....	19
4 NETRADIČNÍ SPORTOVNÍ HRY V ČESKÉ ŠKOLE	20
4.1 NETRADIČNÍ HRY V RÁMCOVÝCH VZDĚLÁVACÍCH PLÁNECH	20
4.2 NETRADIČNÍ HRY VE ŠKOLNÍCH VZDĚLÁVACÍCH PLÁNECH	21
4.3 NETRADIČNÍ HRY VE ŠKOLNÍCH VZDĚLÁVACÍCH PLÁNECH ŠKOL NA ÚZEMÍ TURNOVA	22
4.4 NETRADIČNÍ HRY A JEJICH REÁLNÝ STAV VÝUKY NA ŠKOLÁCH V TURNOVĚ POHLEDEM UČITELŮ	23
4.5 NETRADIČNÍ HRY A JEJICH REÁLNÝ STAV VÝUKY NA ŠKOLÁCH V TURNOVĚ POHLEDEM ŽÁKŮ	24
4.6 VYHODNOCENÍ ANKETY „SETKÁNÍ S NETRADIČNÍMI HRAMI“	26
4.7 CELKOVÉ ZHODNOCENÍ POSTAVENÍ NETRADIČNÍCH HER NA ZÁKLADNÍCH ŠKOLÁCH	28
4.8 HLAVNÍ DŮVODY K APLIKACI NETRADIČNÍCH HER PŘI VÝUCE TĚLESNÉ VÝCHOVY NA ZÁKLADNÍCH ŠKOLÁCH	28
5 CHARAKTERISTIKA VYBRANÝCH NETRADIČNÍCH HER	32
5.1 VÝBĚR HER	32
5.2 HRY PŘEVZATÉ	34
5.2.1 BRÄNNBALL	34
5.2.2 HOLOMAJZNA	34
5.2.3 INDIACA	35
5.2.4 ČESKÝ LAKROS	35
5.2.5 FRISBEE-ULTIMATE	36
5.2.6 RAGBY TOUCH	36
5.2.7 KIN-BALL	37
5.3 HRY AUTORSKÉ.....	37
5.3.1 TENISBALL	37
5.3.2 FAMFRPÁL.....	38
5.3.3 PASKVILBALL	39
6 PŘÍKLAD Z PRAXE: APLIKACE NETRADIČNÍCH HER NA ZŠ TURNOV, ŽIŽKOVA 518	40

6.1	CHARAKTERISTIKA VYBRANÉ ŠKOLY	40
6.2	FINANČNÍ PROSTŘEDKY.....	42
6.3	VZDĚLÁVÁNÍ PEDAGOGŮ.....	43
6.4	INFORMOVANOST ŽÁKŮ.....	44
6.5	PŘESAŤ MIMO HODINY TĚLESNÉ VÝCHOVY	45
6.6	ÚSPĚŠNOST	46
7	ANKETNÍ ŠETŘENÍ.....	47
7.1	CHARAKTERISTIKA SOUBORU.....	48
7.2	VÝSLEDKY A DISKUZE.....	50
7.3	ZHODNOCENÍ ANKETY	58
8	DOPORUČENÍ K ZAŘAZENÍ NETRADIČNÍCH HER	59
8.1	SOUHRNNÝ PŘEHLED	59
8.2	DOPORUČENÍ K ZAŘAZENÍ JEDNOTLIVÝCH HER.....	60
9	METODICKÉ LISTY	62
9.1	VZOR USPOŘÁDÁNÍ PRVNÍ STRANY METODICKÉHO LISTU.....	63
9.2	VZOR USPOŘÁDÁNÍ DRUHÉ STRANY METODICKÉHO LISTU	63
9.3	VZOR USPOŘÁDÁNÍ TŘETÍ STRANY METODICKÉHO LISTU	64
9.4	VZOR USPOŘÁDÁNÍ ČTVRTÉ STRANY METODICKÉHO LISTU	64
9.5	DOSTUPNOST METODICKÝCH LISTŮ.....	65
9.6	METODICKÉ LISTY JEDNOTLIVÝCH HER	66
10	ZÁVĚR	67
11	LITERATURA	69
12	PŘÍLOHY	72

SEZNAM TABULEK

<i>Tabulka 1: Zastoupení netradičních her v ŠVP základních škol na území Turnova</i>	<i>23</i>
<i>Tabulka 2: Počet žáků ZŠ Turnov, Žižkova 518 navštěvující předmět sportovní hry ve školním roce 2014/2015</i>	<i>25</i>
<i>Tabulka 3: Znalost netradičních her žáků ZŠ Turnov, Žižkova 518</i>	<i>26</i>
<i>Tabulka 4: návratnost dotazníků</i>	<i>49</i>
<i>Tabulka 5: Celkové hodnocení netradičních her pomocí školní klasifikační stupnice</i>	<i>57</i>
<i>Tabulka 6: Doporučené zařazení jednotlivých her do ročníků na II. stupni ZŠ</i>	<i>59</i>

SEZNAM GRAFŮ

<i>Graf 1: Zájem žáků ZŠ Turnov, Žižkova 518 o netradiční hry</i>	<i>27</i>
<i>Graf 2: Nejoblíbenější netradiční hra mezi žáky 6.-8. ročníku</i>	<i>50</i>
<i>Graf 3: Nejméně oblíbená netradiční hra mezi žáky 6.-8. ročníku</i>	<i>51</i>
<i>Graf 4: Přínos nových pohybových dovedností jednotlivých netradičních her podle žáků</i>	<i>52</i>
<i>Graf 5: Zájem žáků o netradiční hry formou zájmového útvaru</i>	<i>53</i>
<i>Graf 6: Zájem žáků o netradiční hry na školních aktivitách mimo tělesnou výchovu</i>	<i>54</i>
<i>Graf 7: Zájem žáků o kroužek netradičních her</i>	<i>55</i>
<i>Graf 8: Zájem chlapců a dívek o kroužek netradičních her</i>	<i>55</i>

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1: Výskyt pohybové aktivity u dětí dle počtu dnů (zdroj: Kalman, 2011).....</i>	<i>29</i>
<i>Obrázek 2: Úroveň hmotnosti u dětí (zdroj: Kalman, 2011).....</i>	<i>30</i>
<i>Obrázek 3: : Areál nově zrekonstruovaných sportovních hřišť u ZŠ Turnov, Žižkova 518 (zdroj: archiv školy).....</i>	<i>41</i>
<i>Obrázek 4: Tělocvična pro sportovní hry na ZŠ Turnov, Žižkova 518 (zdroj: archiv školy)</i>	<i>41</i>
<i>Obrázek 5: Informační panel „Netradiční hry“ pro žáky ZŠ Turnov, Žižkova 518 (zdroj: vlastní)</i>	<i>45</i>
<i>Obrázek 6: Metodický list, str. I. (zdroj: vlastní)</i>	<i>63</i>
<i>Obrázek 7: Metodický list, str. II (zdroj vlastní)</i>	<i>63</i>
<i>Obrázek 8: Metodický list, str. III (zdroj: vlastní)</i>	<i>64</i>
<i>Obrázek 9: Metodický list, str. IV (zdroj: vlastní).....</i>	<i>64</i>

SEZNAM ZKRATEK

WHO Světová zdravotnická organizace

RVP Rámcové vzdělávací plány

ŠVP Školní vzdělávací plány

USA Spojené státy americké

SH sportovní hry

ZŠ základní škola

NIDM Národní institut dalšího vzdělávání

ÚVOD

Obecně pojem netradiční sportovní hry chápeme jako hry méně známe, které si nenašly své pevné místo při výuce tělesné výchovy na základních školách i jiných typech škol. Nejvíce rozšířeny jsou na vysokých školách, katedrách tělesné výchovy, kde jsou vyučovány jako plnohodnotný předmět. Jedním z důvodů, proč mezi odborníky stoupá jejich popularita je fakt, že pro svoji jednoduchost k nim není zapotřebí dlouhý a složitý trénink a hráči tak mohou ve velmi krátkém časovém úseku přistoupit k plnohodnotné hře. Navíc jsou to hry velmi atraktivní, vynikají pestrostí náčiní, které je při nich používáno, a celou řadou dalších drobností, které z nich při celkovém pohledu činí hry netradiční, odlišné od notoricky známých her, jakými jsou fotbal, basketbal, či florbal (dříve, před dobou svého rozmachu, také netradiční).

Právě jejich abnormalita může být hlavním důvodem, proč dokážou zaujmout i část populace, která na sport jakoby rezignovala. Velké množství současných studií se zabývá problémem, že klesá procento lidí provozujících pravidelnou pohybovou aktivitu a v kombinaci se sedavým způsobem života roste procento lidí postižených některým z civilizačních onemocnění. Tento stav se netýká jen příslušníků dospělé populace, ale i českých školáků. Ze studie Světové zdravotnické organizace vyplývá, že až 55 % českých školáků nemá dostatek pohybové aktivity. *(Kalman, 2011)*

Jednou z nadějí pro zlepšení tohoto negativního trendu mohou být právě netradiční hry, které mohou ukázat dětem nové formy pohybové aktivity a pomoci jim vydat se směrem vpřed ke zdravému životnímu stylu, jehož nezbytnou součástí je pohybová aktivita.

1 CÍLE PRÁCE

Hlavním cílem diplomové práce byla **aplikace vybraných netradičních her** na základní škole za podpory vytvořených metodických listů k jednotlivým hrám.

Dílní cíle práce:

- Analýza rámcového vzdělávacího plánu předmětu tělesná výchova z hlediska zastoupení netradičních her.
- Vytvoření uživatelsky přínosných metodických listů.
- Za pomoci anketního šetření sestavit žebříček nejoblíbenějších netradičních her z pohledu žáků.
- Anketní šetření mezi žáky.

2 SPORTOVNÍ HRY

2.1 SPORT A HRA

Sport je slovo anglosaského původu, odvozené od slova **disport**. Významově ho chápeme jako obveselení, rozptýlení. V podstatě můžeme říci, že jde o útěk od povinnosti k zábavě. V užším významu dnes sportem rozumíme fyzickou aktivitu člověka, kterou provozuje na základě pravidel a návyků, jejichž výsledek můžeme kvantitativně nebo kvalitativně změřit, či porovnat s jiným člověkem, který vykonává tutéž aktivitu za stejných podmínek. Základem sportu je sportovní činnost v jednotlivých odvětvích. Těch je velké množství a sportovní hry tvoří jednu samostatnou, velmi početnou a bezpochyby také nejoblíbenější skupinu.

K definici **hry** existuje velké množství odlišných přístupů, a proto neexistuje její jednotná definice. Nykodým uvádí jako znaky hry následující (*Nykodým, 2006*):

- hra je spontánní činnost,
- spojuje se se svobodnou volbou, dobrovolností, libovůlí,
- hrou není přikázaná, vynucená činnost,
- uskutečňuje se jen kvůli hře, bez postranních úmyslů,
- hra je samoučelná činnost, má smysl a význam sama o sobě,
- nevytyčuje si dosažení nějakých jiných konkrétních cílů a výsledků,
- hra poskytuje zábavu a potěšení,
- hra se spojuje s příjemnými prožitky a radostí,
- poskytuje uvolnění a osvěžení, působí jako odpočinek,
- hra je společenská činnost, většina her vyžaduje jednoho nebo více spoluhráčů.

Zamyslíme-li se nad významem sportu jako nad prostředkem, ke kterému se člověk může obrátit při útěku od povinnosti k zábavě, pak znaky hry jsou jednoznačně tím pravým prostředkem, který člověku může přispět k uvolnění od všeobecného napětí a stresu. Kromě toho mají hry výchovný charakter s výrazným přesahem do běžného života člověka.

Táborský popisuje hru jako soutěživou činnost dvou (či více) soupeřů v jednotném prostoru a čase, kteří podle institucionálně schválených pravidel usilují o prokázání vlastní převahy lepším ovládním společného předmětu (*Táborský, 2004*).

2.2 KLASIFIKACE SPORTOVNÍCH HER

S dělením sportovních her je to podobné, jako s pojmem hry samotné. Existuje několik možností dělení, z něhož v posledním desetiletí je nejčastěji uváděn klasifikační systém dle Dušana Tomajka (*Tomajko, 1998*):

Brankové hry, při nichž nastávají přímé tělesné kontakty mezi soupeři. Délka utkání je limitována časem, během něhož je nutné dopravit míč co možná nejvícekrát do soupeřovy branky a tím dosáhnout většího počtu bodů. Příkladem brankových her je fotbal, házená, basketbal, lední hokej, florbal aj.

Sítové hry probíhají, bez přímého kontaktu mezi soupeřícími hráči. Strany mezi sebou soupeřící jsou vzájemně odděleny sítí či stěnou, od které se míček odráží. Délka utkání je limitována dosažením určitého počtu bodů, setů či her. Příkladem sítových her je badminton, squash, stolní tenis, tenis, volejbal, nohejbal.

Pálkovací hry probíhají stejně jako hry z předešlé kategorie, bez přímého kontaktu soupeřících stran a utkání je limitováno počtem vyautovaných hráčů. Délka utkání je limitována počtem směn (výměn obranných a útočných rolí). Příkladem pálkovacích her je například softbal, baseball či kriket.

Kromě této výše uvedené klasifikace sportovních her je možné hry dělit například podle počtu zapojených hráčů na hry individuální (tenis), párové (plážový volejbal) a týmové (fotbal).

2.3 HISTORIE SPORTOVNÍCH HER

Při pohledu do dějin lidské společnosti se můžeme již od dob starověku setkat s okamžiky v lidském konání, které jsou nápadně podobné tomu, čím dnes souhrnně označujeme sport, konkrétněji sportovní hry. Pohybové hry, jak se jim dříve říkalo, jsou známy z historických nálezů většiny vyspělých starověkých civilizací. Mezi nejstarší pramen popisující předchůdce dnešního fotbalu je považován písemný dokument z Číny z období asi 2 697 let před naším letopočtem, kdy se hrávala hra cu-ťu-cu. Využívalo se při ní koženého míče, který byl vycpán peřím a tak můžeme hovořit o prapočátku sportovní hry, která dnes vládne světem, fotbalu. Nejenže se sportovní (pohybové) hry hrály již tehdy pro zábavu, ale jejich význam byl velice často daleko hlubšího charakteru. Byly používány jako výchovný či léčitelický prostředek nebo jako součást kultovních a náboženských rituálů (právě poražení byli často obětováni). Ničím neobvyklým nebyly ani situace, kdy hry posloužily k řešení válečných sporů.

Již v minulosti byli naši předchůdci velmi vynalézaví. Výsledkem jejich snažení bylo množství sportovních předmětů rozdílných tvarů a velikostí, stejně jako použitých materiálů k výrobě sportovní pomůcky (kůže, dřevo, rostlinná vlákna, listí, chlupy, kaučuk).

Jak se rozvíjela společnost, rozvíjely se i sportovní (v té době stále ještě pohybové) hry. Ve středověku, v době rytířských turnajů, se začínají objevovat stále náročnější varianty sportovních her. Městské slavnosti jsou obvykle tím pravým okamžikem pro utkání v pohybových hrách, pro které se staví speciální prostory, předchůdci dnešních stadionů a sportovních hal.

O období novověku historici mluví jako o zrychlení chodu dějin, rozvíjí se věda a technika, což má pozitivní vliv i na rozvoj pohybových her. Nejenže se obnovují staré tradice, ale hrát se začínají i hry téměř zapomenuté, dokonce dochází i k intenzivnímu vzniku nových her. Díky novým možnostem komunikace a rozvoji dopravy dochází v polovině 19. století k vyčlenění těch nejoblíbenějších her z kategorie pohybových a rekreačních her, které se začínají organizovat do národních a v zápětí nato světových federací. Tímto momentem začínáme mluvit o sportovních hrách ve smyslu, jaký známe i dnes. Dochází k jejich masivnímu šíření mezi další příznivce, a sportovní hry prochází dynamickou modernizací.

Sjednocují se pravidla, budují se specializovaná hřiště a areály, zavádí se specializovaná výstroj a reprezentace jednotlivých států se mezi sebou utkávají ve celosvětových soutěžích, které jsou již po desetiletí nejsledovanějšími pořady nejen v televizi.

2. 4 POČÁTEK SPORTOVNÍCH HER VE ŠKOLSKÝCH INSTITUCÍCH VE SVĚTĚ

Především od 18. století začaly v Evropě vznikat tělovýchovné systémy (např. Lingův švédský tělovýchovný systém, Eiselenův německý systém tělesné výchovy, Turnérské hnutí Luviga Jahna či Sokol Miroslava Tyrše). Tyto systémy, leč usilovaly o všestranný rozvoj osobnosti, ve svých počátcích nezahrnovaly samotné sportovní hry. Pomyslným průkopníkem v této oblasti byla Velká Británie, kde se na středních i vysokých školách objevila filozofie „fair play“, tedy rovnost pro všechny. Nově vznikající kluby působící při školách začaly hrát téměř zapomenuté hry s upravenými pravidly, stejně tak jako hry úplně nové, právě vznikající (Nykodým, 2006).

Tento trend odstartoval nový směr vývoje tělesné výchovy na školách, ale i vývoj sportovních her obecně. Setkáváme se zde s hrami jako kriket, fotbal, rugby, rugby-fotbal a pozemní hokej.

Jsou to právě školská zařízení, komu je přisuzováno „zprehlednění“ her. Díky tomu, že hry se začaly hrát ve školách pod vedením učitelů-cvičitelů, došlo ke snížení počtu hráčů, vymezení hrací plochy a zpřísnění pravidel.

Ani nový kontinent však není v oblasti zavádění sportovních her ve školských institucích pozadu. Byly to právě jedny z dnes nejpopulárnějších her na světě, basketbal a volejbal - hry speciálně určené pro školská tělocvičná zařízení, jež měly posilovat nejen zdraví jedince, ale i smysl pro týmovou spolupráci. Stalo se tak v Massachusetts na konci 19. století. (Růžička, 2013)

2.5 POČÁTEK SPORTOVNÍCH HER VE ŠKOLSKÝCH INSTITUCÍCH NA ÚZEMÍ ČECH

„Škola hrou“ je světově proslulý citát nejznámějšího českého a jednoho z největších pedagogů, Jana Amose Komenského. Nejenže se toto motto snažil prosadit v naukových předmětech, ale byl zastáncem tvrzení, že žáci by ve školách měli být vedeni k nejrůznějším formám her a cvičení. Pohybové hry a hry s míčem považoval za pomyslný základ sportovních her. Podle učení Komenského je hra prostředek vzdělávání a výchovy, nikoliv hlavní náplň života. Bohužel v době jeho života nedošlo k naplnění těchto nadčasových myšlenek.

Došlo na ně až v roce 1890. Tehdy začal sport, včetně sportovních her, pronikat do českých škol na území rakousko-uherské monarchie. Stalo se tak na základě nařízení Paula Gautscheho, tehdejšího ministra kultu a vyučování. Klíčovou roli sehrál Spolek pro pěstování her české mládeže, v jehož čele stáli čelní představitelé Sokola a sportovní funkcionáři. Spolek budoval hřiště, která pak školy využívaly při hodinách tělesné výchovy.

Významnou úlohu sehrál při počátcích sportovních her na českých školách i Antonín Křištof, zakladatel české (národní) házené a především první učitel sportovních her na Karlově univerzitě, kde působil od roku 1892 do roku 1910. (Nykodým, 2006)

3 NETRADIČNÍ SPORTOVNÍ HRY

3.1 POJEM NETRADIČNÍ HRY

Vysvětlení významu pojmy netradiční hra je ještě komplikovanější, než je tomu u hry samotné. V roce 1966 začal ve Spojených státech amerických S. Brand šířit moderní New Games. Nikdo by zpočátku nepředpokládal, že se stanou tak populární. Byly příčinou změny chápání sportovních her, neboť nešlo o překonávání soupeře, ale především o překonávání sebe samého. Smyslem netradičních sportovních her není dokonalá technika a skvělý herní výkon, jako podmínky porážky soupeře, ale zážitek z vlastní pohybové a tvůrčí činnosti. *(Komeščík, Růžička, 1995).*

Těžko bychom hledali obecně platnou definici netradiční hry. Obvykle se určuje pomocí geografické rozšířenosti konkrétní aktivity. K rozdílům nedochází pouze mezi kontinenty či státy, ale můžou nastat i v případě území jednoho státu. Zjednodušeně můžeme říci, že hra, která je v určité části světa hrou známou, oblíbenou a hranou velkou částí populace, je v jiné části světa hrou, kterou provozuje pouze skupinka sportovních nadšenců, případně je známa jen velmi okrajově, tedy hrou netradiční.

Příkladem takové hry, která je v různých částech světa odlišně vnímána, je například kriket. Zatímco v globálním měřítku se těší velké oblíbenosti u hráčů i diváků, v České republice ho bezesporu při zhlédnutí zařadíme mezi hry netradiční, neboť se s ním běžně nesetkáme na sportovištích, v českých médiích ani na školách. Stejně je tomu v případě amerického fotbalu či baseballu, leč tyto sporty se v poslední době těší i u nás oblibě.

3.2 NETRADIČNÍ HRY VE ŠKOLSKÉM ZAŘÍZENÍ

Z hlediska geografického rozšíření je možné na hry nahlížet z profesionálního hlediska a je třeba širší přehled o dané problematice. Náplní této práce je aplikace netradičních her ve školní praxi, konkrétně na II. stupni základních škol. Zde je namístě oprostít se od geografické rozšířenosti a pojmem netradiční hra chápat následovně:

- žáci se s ní neseťkávají zcela běžně,
- využívá netradičních pomůcek (tradiční herní pomůcka pro žáky je míč),
- abnormalitou v pravidlech se odlišuje od zaběhnutých (např. hrají více než dva týmy najednou),
- hry koedukované, kdy narozdíl od klasických sportovních her, kde hrají týmy mužů a žen odděleně, nevznikají problémy, hrají-li smíšená družstva.

Zjednodušeně jsou to hry, které nepatří do kategorie velkých her (fotbal, basketbal, volejbal, tenis, lední hokej, florbal, házená, baseball).

3.3 DĚLENÍ NETRADIČNÍCH HER

Podobně jako je tomu u sportovních her, dělí se i netradiční hry do třech skupin (*Růžička, 2013*):

- netradiční hry kontaktní (brankové),
- netradiční hry síťové,
- netradiční hry pálkovací.

4 NETRADIČNÍ SPORTOVNÍ HRY V ČESKÉ ŠKOLE

4.1 NETRADIČNÍ HRY V RÁMCOVÝCH VZDĚLÁVACÍCH PLÁNECH

Tělesnou výchovu zastřešuje v rámcových vzdělávacích plánech českého základního školství oblast Člověk a zdraví. Tato oblast by žákovi měla být přínosem v oblasti základních podnětů, kterými je ovlivňováno zdraví člověka, se kterým pohybová aktivita člověka velmi úzce souvisí. Více než jakákoliv jiná oblast v rámcových vzdělávacích plánech je Člověk a zdraví zaměřena na praktické dovednosti a postupy. Na školách bývá reprezentována dvěma vzdělávacími obory - výchova ke zdraví a tělesná výchova. O tom, že jsou to obory s velice úzkým pojítkem, svědčí právě jejich společné zařazení do jedné vzdělávací oblasti. To, zda propojenost předmětů funguje, je však věcí individuální a na každé škole odlišnou.

Během hodin tělesné výchovy by žáci měli poznat své vlastní pohybové možnosti a co je důležité - nalézt si své sportovní zájmy. Tělesná výchova by měla žákům také ukázat, jaké účinky má pro organizmus pohybová činnost. Měli by si uvědomit, jak pozitivně působí na jejich tělesnou zdatnost, ale i duševní a sociální pohodu.

Rámcové vzdělávací plány pro obor tělesná výchova jsou rozděleny do třech částí:

- činnosti ovlivňující zdraví,
- činnosti podporující pohybové učení,
- činnosti ovlivňující úroveň pohybových dovedností.

Každá z oblastí má stanoveny očekávané výstupy, se kterými by měl žák opouštět základní vzdělávání, tedy devátý ročník. Kromě očekávaných výstupů je připojeno ke každé oblasti učivo, jehož rozsah a náplň je psána na obecné rovině, což mohlo pomoci školám při tvorbě vlastních školních vzdělávacích plánů ve chvíli, kdy bylo třeba obecné převést do konkrétního, učivo rozřadit mezi ročníky. Tvůrci školního vzdělávacího plánu tak v tu chvíli měli (a nyní mají při úpravách) v podstatě volnou ruku a mohli zařadit učivo (i sportovní netradiční hry) dle vlastních prostorových možností, materiálního vybavení, skladby žáků či personálního zabezpečení.

Netradiční hry jsou zastoupeny v učivu oblasti činností ovlivňujících zdraví a v oblasti činností ovlivňujících úroveň pohybových dovedností. Nemají své samostatné místo mezi učivem, jsou součástí pohybových her, doslovně takto (RVP, 2007):

*pohybové hry - s různým zaměřením, **netradiční pohybové hry** a aktivity.*

Bohužel netradičním hrám, přestože by si to pro své množství, rozsáhlost a z praxe pozorovatelnou oblíbenost zasloužily, nebylo věnováno samostatné místo v učivu tělesné výchovy na základní škole. Díky tomu, že byly přiřazeny do kategorie pohybových her (kterými obvykle rozumíme pouze jednoúčelové hry malého rozsahu rozvíjející konkrétní dovednosti), došlo snadno na jejich pomenutí při tvorbě školního vzdělávacího plánu.

4.2 NETRADIČNÍ HRY VE ŠKOLNÍCH VZDĚLÁVACÍCH PLÁNECH

Tvorba školních vzdělávacích plánů je individuální činností každé základní školy. Vychází z rámcových vzdělávacích plánů stanovených Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy České republiky, ale jak bylo napsáno výše, školy v nich mají do jisté míry volné pole působnosti. Z tohoto důvodu jsou mezi nimi velké rozdíly - nyní se již myslíme ŠVP pro tělesnou výchovu.

Zatímco některé školy podrobně vypisují všechny druhy činností, které jsou v konkrétním ročníku probírány, s odlišnostmi učiva pro chlapce a dívky, jsou i školy, které byly při tvorbě stručnější a jejich plány se drží obecné roviny v podobném duchu jako rámcové vzdělávací plány. To je pravděpodobně jeden z důvodů, proč se na sportovní netradiční hry v ŠVP zapomíná.

Jako opodstatnění tohoto tvrzení nám poslouží ŠVP pro tělesnou výchovu ze třech základních škol a nižšího stupně osmiletého gymnázia v Turnově (Liberecký kraj).

4.3 NETRADIČNÍ HRY VE ŠKOLNÍCH VZDĚLÁVACÍCH PLÁNECH ŠKOL NA ÚZEMÍ TURNOVA

Na území města Turnov (v roce 2015 přibližně 14,5 tisíc obyvatel) se nacházejí 3 základní školy s II. Stupněm a jedno gymnázium se studijním oborem osmileté gymnázium obecné. Jsou to:

- Základní škola Turnov, Žižkova 518,
- Základní škola Turnov, 28. října 1390,
- Základní škola Turnov, Skálova 600,
- Gymnázium Turnov, Jana Palacha 804.

Odlišností, která však nemá na práci vliv, je skutečnost, že gymnázium není zřizováno městem Turnov, ale Libereckým krajem.

Na všech čtyřech školách probíhá výuka tělesné výchovy na II. stupni v dotaci 2 hodiny týdně, na ZŠ Žižkova v 6. ročníku v dotaci 3 hodiny týdně. Kromě toho jsou na základních školách dětem nabízeny další hodiny tělesné výchovy (sportovních her, případně sportovních aktivit) formou povinně volitelného či nepovinného předmětu. Na základní škole ve Skálově ulici má dle školního vzdělávacího plánu a informací z ředitelství předmět sportovní aktivity spíše atletické zaměření.

Podrobně byly prostudovány školní vzdělávací plány výše uvedených škol z hlediska zastoupení sportovních netradičních her. Výsledek analýzy je však neuspokojivý a neodpovídá trendům, jež se snaží nabízet nové formy pohybových aktivit, které by v dnešní době, kdy statistická data o nadváze, obezitě a pohybové inaktivitě českých dětí bijí na poplach, mohly otevřít novou cestu směrem k pohybu jako součásti zdravého životního stylu.

ZŠ 28. října se ve svém ŠVP netradičními sportovními hrami vůbec nezabývá, věnuje se pouze klasickým hrám (fotbal, volejbal, basketbal).

ZŠ Skálova, leč je školou, jejíž jednou z priorit je výchova nových sportovních talentů v rámci speciálních sportovních tříd, se ve ŠVP taktéž nezmiňuje o využití sportovních

netradičních her při hodinách TV. Orientuje se (i ve volitelném předmětu sportovní aktivity) spíše na atletické zaměření (spolupráce s AC Turnov) a na florbal (spolupráce s TJ Turnov).

ZŠ Žižkova je na tom podobně jako školy již zmíněné. Z netradičních her jsou v ŠVP zastoupeny ringo (8. a 9. ročník chlapci i dívky), frisbee (9. ročník chlapci i dívky) a softball (8. a 9. Ročník chlapci i dívky)

Gymnázium, přesněji jeho nižší stupeň, má zastoupeny ve svém ŠVP taktéž hry ringo a frisbee.

Tabulka 1: Zastoupení netradičních her v ŠVP základních škol na území Turnova

Škola	netradiční hry zastoupené v ŠVP
ZŠ 28. Října	bez zastoupení
ZŠ Žižkova	ringo, frisbee, softball
ZŠ Skálova	bez zastoupení
Gymnázium Turnov	ringo, frisbee

4.4 NETRADIČNÍ HRY A JEJICH REÁLNÝ STAV VÝUKY NA ŠKOLÁCH V TURNOVĚ POHLEDEM UČITELŮ

Rozbor jednotlivých školních vzdělávacích plánů je jedna strana, ale reálný stav výuky netradičních her je strana druhá. K realitě se nejlépe mohou vyjádřit učitelé, kteří samotnou výuku vykonávají. Jednou možností je zjištění reality pomocí dotazníku, druhou, v tomto případě i realizovanou a jak se ukázalo i přínosnější variantou, je rozhovor s učiteli samotnými. K získání informací bylo autorem využito několika setkání při příležitosti atletických závodů a sportovních utkání, kde se učitelé vzájemně potkávají.

Nevýhodou této formy zjištění informací pro odhalení skutečného stavu výuky netradičních her na základních školách v Turnově je neúplnost, neboť ne všichni učitelé tělesné výchovy se některého ze setkání účastnili (rozhovor byl veden s devíti učiteli). Ovšem stoprocentní návratnost dotazníků by zajištěna také nebyla. Navíc jde pouze o dílčí zjištění,

utvrzení se v názoru, že sportovním netradičním hrám je věnován jen malý (nebo dokonce žádný) prostor.

Velkou výhodou přímého rozhovoru s učiteli bylo zjištění dalších zajímavých informací týkajících se především toho, proč se sportovním netradičním hrám nevěnují. Stručně můžeme výsledek shrnout následovně.

Na II. stupni základních škol a nižším stupni víceletého gymnázia na území Turnova jsou jedinými provozovanými sportovními netradičními hrami ringo, frisbee (bez specifikace), netradiční varianty vybíjených. Důvody, proč tomu tak dle učitelů je:

- absence pomůcek a náčiní,
- obava z vysokých pořizovacích nákladů pomůcek a náčiní (odmítnutí vedením školy,)
- časový tlak - již nyní učitelé nestíhají pro velké množství aktivit řádně odučit vše, co mají stanoveny v ŠVP,
- neznalost - učitelé přiznávají, že se sportovními netradičními hrami téměř nesetkali,
- chybí prostředky na odborná školení a semináře,
- nabídka akreditovaných školení a seminářů je nedostatečná.

4.5 NETRADIČNÍ HRY A JEJICH REÁLNÝ STAV VÝUKY NA ŠKOLÁCH V TURNOVĚ POHLEDEM ŽÁKŮ

Rozbor školních vzdělávacích plánů a rozhovor s vybranými učiteli turnovských základních škol jsou dva pohledy na rozšíření sportovních netradičních her v Turnově. Zbývá pohled třetí a to zhodnocení ze strany žáků.

Vzhledem k velkému počtu žáků na turnovských školách a charakteru zjištění (jde pouze o výchozí bod) byla k zjištění situace vybrána Základní škola Turnov, Žižkova 518. Důvodem, proč tomu tak bylo, je fakt, že autor této práce je od školního roku 2013/2014 v pracovním poměru s touto školou. Byla tak usnadněna komunikace s žáky a bylo možné dosáhnout velkého množství pravdivých odpovědí.

Díky již zmíněnému počtu žáků (ve školním roce 2014/2015 zhruba 570 žáků) bylo zapotřebí vybrat vhodnou skupinu. Po dohodě s vedením školy se prvotního zjištění (stejně

jako celé praktické části další práce) zúčastnili žáci a žákyně šestého, sedmého a osmého ročníku, kteří si jako volitelný předmět zvolili sportovní hry, dohromady 116 žáků druhého stupně. Jejich zastoupení v rámci ročníků a poměr mezi chlapci a dívkami ilustruje následující tabulka.

Tabulka 2: Počet žáků ZŠ Turnov, Žižkova 518 navštěvující předmět sportovní hry ve školním roce 2014/2015

	chlapců	dívek	celkem žáků
šestý ročník	33	25	58
sedmý ročník	17	14	31
osmý ročník	20	7	27
Celkem	70	46	116

V září roku 2014 byla žákům při úvodních hodinách sportovních her zadána jednoduchá a stručná anketa, jejíž cíl byl jediný:

- zjistit, s kterými netradičními hrami se již setkali, a v případě kladné odpovědi uvést, kde se tak stalo (v anketním lístku byly uvedeny tyto hry: brännball, tchouball, holomajzna, český lakros, kubb, indiac, bezkontaktní rugby, ultimate frisbee, kin-ball, korfbal, případně kolonka pro uvedení jiné netradiční hry),
- zjistit, zda by žáci uvítali v hodinách tělesné výchovy a sportovních her nové sportovní netradiční hry, či zda jim vystačí hry, které doposud znají, a nové považují za zbytečnou přítěž.

Vzhledem k výše zmíněnému pracovnímu vztahu zadavatele této ankety se školou a možností pravidelného kontaktu s žáky, se podařilo docílit stoprocentní návratnosti anketních lístků.

V samotném vyhodnocení ankety situaci zkresluje hra brännball, se kterou byli žáci seznámeni prostřednictvím autora již ve školním roce 2013/2014. Podobně (avšak v daleko menším měřítku, neboť byla hrána jen v jedné třídě a to pouze jednou) je na tom hra rugby touch. Brännball byl tedy z výsledků ankety vyřazen, neboť se s ním setkalo více jak 90 % žáků (nesetkali se s ním jen na školu nově příchozí žáci 6. ročníků).

4.6 VYHODNOCENÍ ANKETY „SETKÁNÍ S NETRADIČNÍMI HRAMI“

První anketní otázka zněla: „*Setkali jste se někdy s některou z níže uvedených netradičních sportovních her? Pokud jste se s ní setkali jinde než ve škole, napište, kde to bylo.*“

Žáci měli v základní nabídce níže uvedené hry a volnou kolonku pro jinou, v seznamu neuvedenou hru (této možnosti nevyužil žádný z celkem 116 dotázaných). A zde je výsledek:

Tabulka 3: Znalost netradičních her žáků ZŠ Turnov, Žižkova 518

název hry	počet žáků, kteří se s hrou setkali (chlapci i dívky)	počet žáků, kteří se s hrou setkali mimo školu	místo, kde se s hrou setkali
Tchouball	0	0	
Holomajzna	0	2	letní tábor
Český lakros	1 <i>(předchozí škola)</i>	7	soustředění letní tábor
Kubb	0	10	letní tábor
Indica	0	0	
Ragby touch	10	7	soustředění
Ultimate frisbee	3	2	letní tábor
Kin-ball	1 <i>(předchozí škola)</i>	2	příměstský tábor
Korfbal	0	0	
Brännball	<i>vyřazen z ankety</i>	<i>vyřazen z ankety</i>	
jiná hra	<i>bez odpovědi</i>	<i>bez odpovědi</i>	

Z uvedené tabulky vyplývá, že jediným místem, kde se žáci setkali s některou z netradičních her, jsou volnočasové aktivity, především prázdninového typu. Letní tábory, příměstské tábory a sportovní soustředění byly v podstatě jedinou možností, jak se žáci ZŠ Žižkova mohli dostat do styku s některou z nových her. Přimo na škole se doposud s žádnou z netradičních her neseťkali (nepočítáme-li žáky nově příchozí z vesnických škol, či hru ragby

touch, jejíž situace byla vysvětlena výše). Celkové rozšíření a vůbec povědomí žáků o netradičních hrách lze na ZŠ Žižkova k září roku 2014 shrnout jako naprosto nedostatečné, neodpovídající současným trendům.

Druhá anketní otázka zněla: „**Uvítali byste v hodinách tělesné výchovy a sportovních her nové sportovní hry?**“ U této otázky měli žáci na výběr jednu z následujících odpovědí:

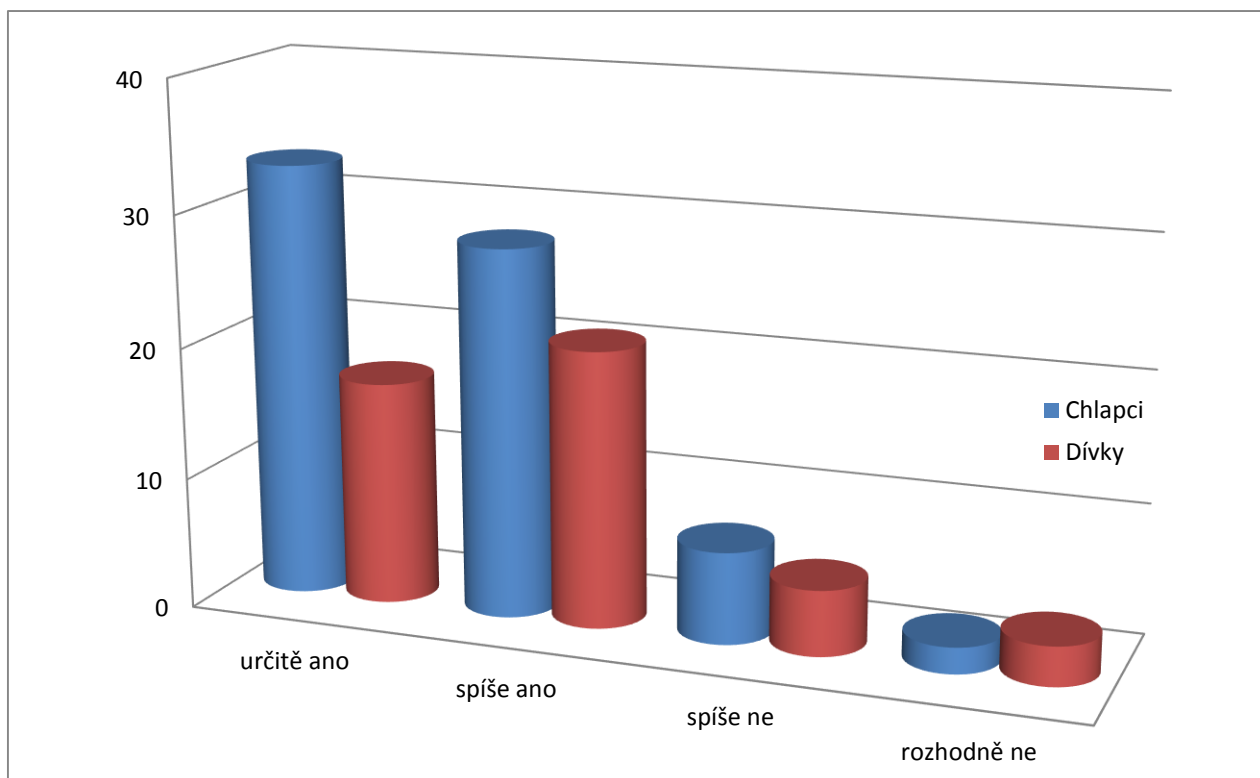
URČITĚ ANO

SPÍŠE ANO

SPÍŠE NE

ROZHODNĚ NE

O tom, do jaké míry by žáci uvítali ve výuce nové hry, svědčí následující graf.



Graf 1: Zájem žáků ZŠ Turnov, Žižkova 518 o netradiční hry

Z grafu je patrné, jaký postoj žáků vůči netradičním hrám je dominantní. Souhrnně platí, že žáci by velice rádi uvítali nové (netradiční) hry během hodin tělesné výchovy. Jejich množství jasně převažuje nad žáky, kteří by vše nechali raději při starém, hrály stále dokola jim známé sportovní hry (obvykle fotbal, basketbal, přehazovaná, florbal, vybíjená, volejbal).

4.7 CELKOVÉ ZHODNOCENÍ POSTAVENÍ NETRADIČNÍCH HER NA ZÁKLADNÍCH ŠKOLÁCH

Byla provedena komplexní analýza zařazení netradičních her do výuky tělesné výchovy na základních školách v Turnově. Bohužel všechna zjištění potvrzují předpoklad, že i přes velké množství zajímavých netradičních her, které svojí originalitou mohou přivést žáky k pohybové aktivitě, jim není věnován téměř žádný prostor, a to z následujících důvodů:

- RVP sportovní netradiční hry (jejich význam) nikterak nezdůrazňují,
- ŠVP vycházejí z RVP a v případě, že se na nich nepodílel pedagog, který by se s netradičními hrami setkal či se jimi více zabýval, mohlo dojít na jejich opomnění,
- učitelé (především ti, kteří absolvovali vysokou školu před delší dobou) nemají dostatek možností pro vzdělávání se v oblasti netradičních her,
- na školách nejsou finanční prostředky k pořízení náčiní pro některé z her,
- žáci, jejichž učitelé hry neznají a tudíž je o hodinách nehrají, mají omezené možnosti přijít s těmito hrami do styku.

4.8 HLAVNÍ DŮVODY K APLIKACI NETRADIČNÍCH HER PŘI VÝUCE TĚLESNÉ VÝCHOVY NA ZÁKLADNÍCH ŠKOLÁCH

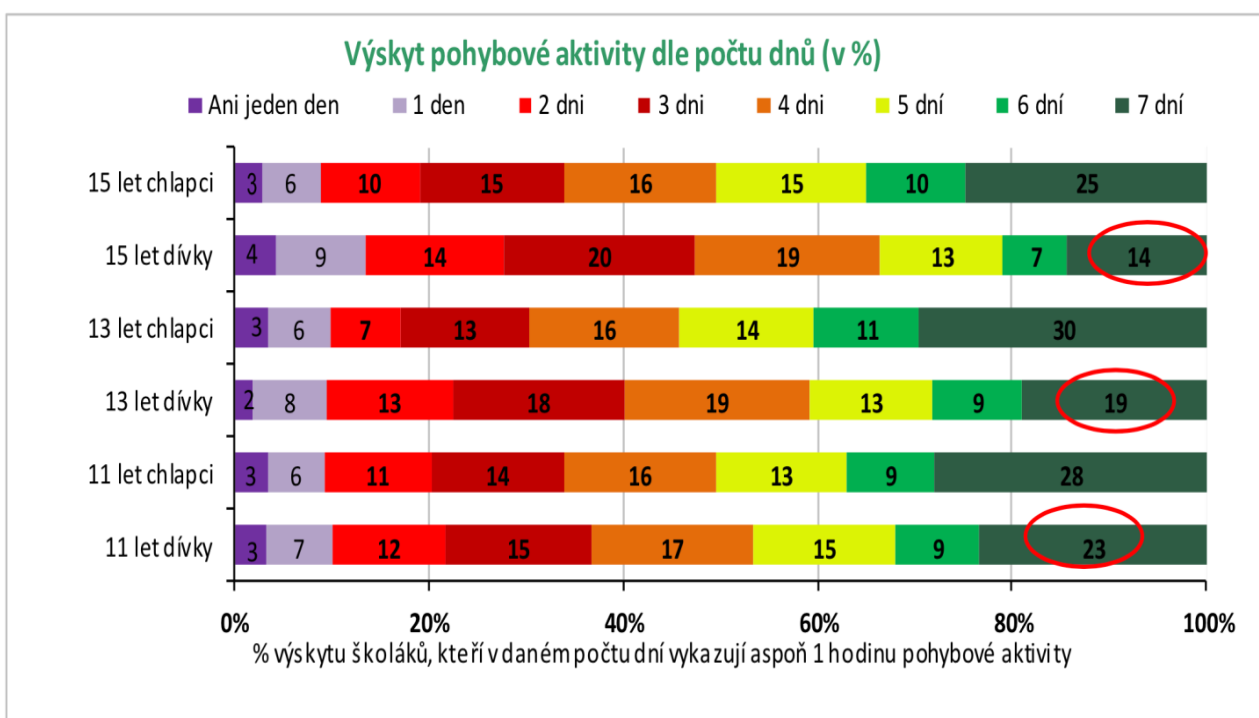
Pohybových aktivit, kterým je věnován v současnosti při tělesné výchově prostor, je velké množství a ani zdaleka není možné projít všechny s dostatečným důrazem do hloubky. V praxi to vypadá tak, že se průběžně během roku věnuje určitý počet hodin sportovním hrám, gymnastice, atletice, v případě možnosti plavání a jiným specifickým aktivitám. Učitelé se k nim cyklicky vrací v průběhu celé docházky na základní školu a postupně jsou dovednosti v jednotlivých oblastech prohlubovány v závislosti na možnostech konkrétního jedince, žáka. Aktivity jako například cyklistika, vodní turistika či lyžování jsou pak obvykle vyučovány blokově, v podobě specializovaných kurzů.

I přestože množství aktivit pro tělesnou výchovu převyšuje meze reálného využití, je vhodné zamyslet se nad obohacením předmětu o netradiční hry z důvodu neustále se snižující frekvence a intenzity pohybové aktivity českých školáků a možnosti nasměrování

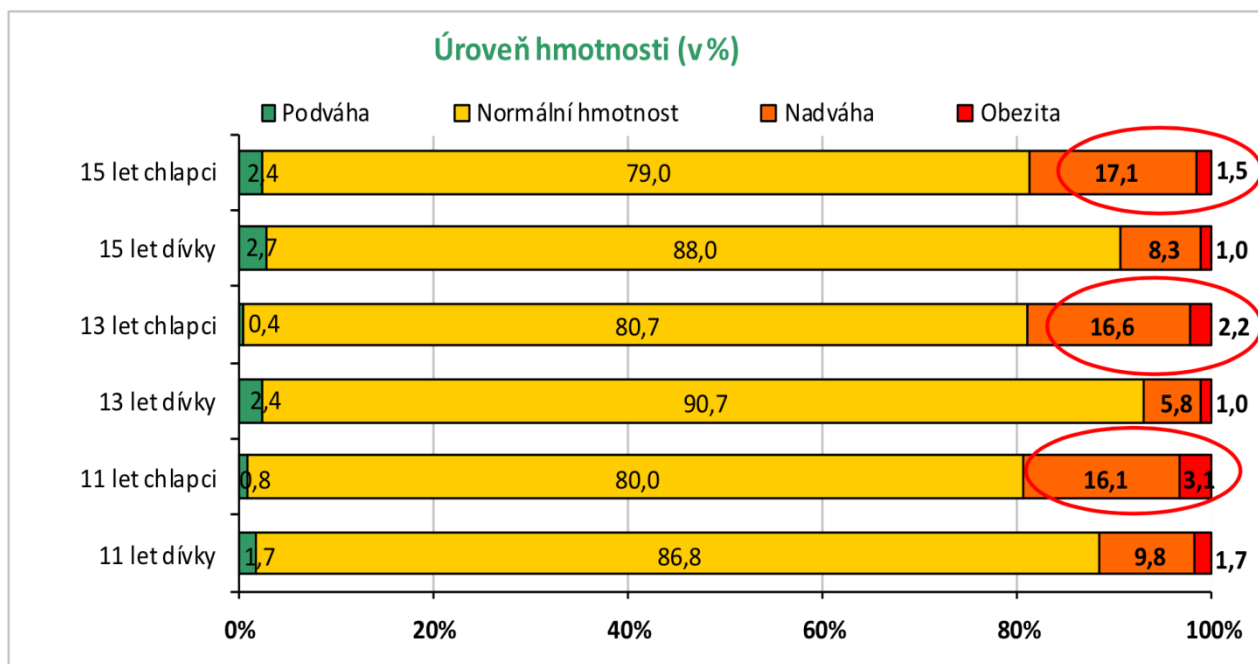
jedince k pohybu právě prostřednictvím netradičních her. Svědčí o tom výsledky výzkumu (a mnoha jiných), uskutečněného v roce 2010 v rámci mezinárodního projektu Health Behaviour in School-aged Children: WHO Collaborative Cross-National study (HBSC).

HBSC je výzkumem mezinárodního rozměru zabývající se životním způsobem dětí. Tento styl získaný v dětství a v době dospívání je dle studie příčinou životního stylu jedince v dospělosti. Česká republika se toho výzkumu účastní od roku 1995. V posledním šetření (rok 2010) bylo zapojeno 5 012 dětí z celé České republiky. Výzkumu se účastní celkem 43 zemí světa (více jak 230 000 dětí).

Kromě toho, že se studie zabývá negativními aspekty životního stylu (kouření, pití alkoholu, špatná strava, aj.), seznamuje veřejnost i s nepříznivým trendem snižování již zmíněné intenzity a frekvence pohybové aktivity a v populaci velkým zastoupením dětí s nadváhou či obezitou.



Obrázek 1: Výskyt pohybové aktivity u dětí dle počtu dnů (zdroj: Kalman, 2011)



Obrázek 2: Úroveň hmotnosti u dětí (zdroj: Kalman, 2011)

Z předešlých grafů vyplývá, že zhruba 55 % českých dětí nemá dostatek pohybové aktivity v rozsahu alespoň jedné hodiny denně třikrát týdně. Navíc jedna pětina z českých dětí trpí nadváhou či obezitou. Přitom právě nadváha a obezita (spolu s dalšími chronickými neinfekčními onemocněními) jsou do budoucna považovány za největší příčinu všech úmrtí.

Zde nastává vhodná chvíle dát více prostoru netradičním hrám. Vycházejme z předpokladu, že děti, které pravidelně nesportují, trpí nadváhou, nebo jsou obézní, nebudou dobře ovládat klasické sportovní hry (fotbal, volejbal, basketbal, florbal aj.), pro jejichž zvládnutí je třeba tréninkem osvojit si jistou míru hráčských dovedností. Mezi nimi a jejich kamarády, kteří se sportu věnují pravidelně, vzniknou velké rozdíly, které dost možná budou příčinou toho, že se děti začnou sportu vyhýbat, neboť budou mít obavy ze špatně zhrané hry a následných posměšků svých vrstevníků.

Kouzlo netradičních her je skryto v jejich nenáročnosti. K tomu, aby bylo možné zahájit hru, obvykle stačí vysvětlení stručných pravidel a nácvik základních hráčských dovedností. Hry se tak mohou zúčastnit žáci všech úrovní, bez rozdílu.

Vhodně zvolená hra může probudit či znovu probudit zájem žáka o sport novou formou, může vést k jeho pevnějšímu začlenění do skupiny a pomocí ní se může propracovat

k dalším složitějším hrám. Typickým příkladem může být vztah mezi holomajznou a florballem. Po osvojení a zdokonalení v jednoduché holomajzně může žák vybavený novými dovednostmi plynule přejít k náročnější hře, florbalu.

Souhrnně tedy můžeme mezi hlavní důvody k zařazení netradičních her do hodin tělesné výchovy uvést následující:

- pozitivní vliv na fyzický a psychický stav jedince,
- jednoduchá pravidla,
- relativní cenová dostupnost,
- možnost zapojení pohybově méně zdatných žáků s kladným ohlasem,
- pozitivní působení na klima třídy (skupiny),
- osvojení pohybových dovedností novou formou,
- možná průprava k náročnějším sportovním hrám.

5 CHARAKTERISTIKA VYBRANÝCH NETRADIČNÍCH HER

Tato kapitola představuje deset netradičních sportovních her, které byly vybrány pro realizaci praktické části této práce.

5.1 VÝBĚR HER

Sportovních netradičních her je v dnešní době velké množství. Jen v publikacích Františka Táborské Sportovní hry I. a Sportovní hry II. nalezneme dohromady 63 sportovních netradičních her (počítáno bez her pro zdravotně postižené hráče) a v publikaci autorského týmu z Katedry tělesné výchovy Univerzity v Hradci Králové pod vedení Ivana Růžičky seznamují autoři veřejnost s 35 netradičními sportovními hrami.

V žádném případě není reálně možné, aby se žáci základních škol seznámili se všemi těmito hrami. Nejen, že to není možné časově, protože hodiny tělesné výchovy nemají jen herní náplň, ale mnoho her není možné realizovat, kvůli chybějícímu vybavení, nevhodným prostorám, či zkrátka hry nejsou vhodné pro žáky z jiných specifických důvodů.

I přes všechna tato fakta zbývá po vyřazení velké množství vhodných her a tedy i otázka, které hry vybrat? Při výběru her byly pro účely této práce stanoveny následující kritéria:

- finanční dostupnost,
- využitelnost pomůcek a náčiní pro I. a II. stupeň základní školy,
- atraktivita her pro širší věkové spektrum,
- vhodnost pro smíšené týmy,
- odlišnost od velkých sportovních her (fotbal, volejbal, házená, basketbal, florbal, aj.),
- pestrost herních pomůcek a procvičovaných herních činností.

Na základě těchto kritérií bylo vybráno následujících sedm her:

- **BRÄNNBALL**
- **HOLOMAJZNA**
- **INDIACA**
- **ČESKÝ LAKROS**
- **RAGBY TOUCH**
- **KIN-BALL**
- **FRISBEE-ULTIMATE**

K těmto hrám byly přidány tři hry autorské, které byly poprvé hrány na Základní škole Turnov, Žižkova 518 ve školním roce 2014/2015. Jsou to hry:

- **TENISBALL**
- **FAMFRPÁL**
- **PASKVILBALL**

Následující podkapitoly se věnují stručné charakteristice výše uvedených netradičních her a důvodům, proč právě ony byly autorem vybrány mezi deset her vhodných pro výuku na II. stupni základních škol.

Pro školní podmínky byla upravená pravidla, hrací výzbroj a další náležitosti, včetně stručné metodiky a rad z praxe jsou součástí metodických listů, tvořících jednu z příloh této práce.

5.2 HRY PŘEVZATÉ

Stručná charakteristika her vychází z literatury (Kupr, Rjabcová, Suchomel, Růžička, Bláha) a z vlastních zkušeností autora.

5.2.1 Brännball

Brännball je původně švédská národní hra, která se do České republiky dostala společně s firmou IKEA. Je to hra pálkovacího typu s řadou společných znaků s baseballlem a softbalem, ale také řadou odlišností jako vysoká dynamika, nasazení všech hráčů bez trvalého autování, vlastní nadhoz pálkaře, tvar pálky. To jsou charakteristické rysy brännballu, které z něj zároveň tvoří hru populární u všech věkových kategorií.

Hráči, rozdělení na dvě družstva, pálkaře a polaře, se ve směnách, kdy si po určeném časovém limitu vymění role, snaží o následující. Polaři se po odpalu co nejdříve snaží zmocnit odpáleného míčku, přihrát ho brännerovi a tím zamezit pálkařům v obíhání met (zavření hry). Pálkaři po vlastním nadhozu odpalují míček do výšece a snaží se oběhnout ve vnějším poli mety, a to s došlapem na každou metu.

Důvodem, proč byla hra vybrána, je její komplexnost (každý hráč se aktivně účastní, s výjimkou postu brännerera, všech herních činností) a efektivita pohybové aktivity, kterou hráči při hře vyvinou.

5.2.2 Holomajzna

V Kanadě je ringett oblíbenou hrou brankového typu odehrávající se na ledě, kdy družstvo pomocí holí bez čepelí manipuluje s gumovým kroužkem. Českou obdobou této hry je tzv. holomajzna, která má oproti variantě kanadské zásadní rozdíl. Nehraje se na ledě, nýbrž v tělocvičně, či sportovní hale se stejným náčiním (gumový kroužek, dřevěné hole).

V utkání, kde proti sobě nastupují dvě družstva, jde o jedno jediné, a to vstřelit soupeři co možná největší počet branek dle platných pravidel.

Jednoduchost ovládání gumového kroužku, který je možné díky duté části doslova vést po zemi, a menší rychlost hry v porovnání s florbaalem z ní činí vhodný prostředek pro

nácvik činností, které žáci mohou následně uplatnit při florbale, případně pro méně pohybově nadané hráče je jeho vhodnou alternativou.

5.2.3 Indiaca

Indiaca je velmi jednoduchá hra na pochopení, pocházející z Brazílie, je určena především starším žákům, kteří se již setkali s přehazovanou či základy volejbalu. Pravidla jsou až na pár odlišností téměř totožná s pravidly volejbalovými. Největší odlišností je samotné herní náčiní - gumový plochý míček, do nějž jsou zastrkána barevná pera.

Smyslem hry je uskutečnit podání a následné výměny indiaci bez chyby se snahou o chybu soupeře a tím získat bod.

Hlavní důvody, proč byla tato hra vybrána, jsou jednoduchost ovládní indiaci, její zanedbatelná hmotnost, díky které je hra s ní šetrná pro hráče, protože na rozdíl od volejbalu při ní nevznikají otlaky. Hrát se může ve venkovních i vnitřních prostorách.

5.2.4 Český lakros

Český lakros je hra, která vznikla v českých podmínkách jako odnož lakrosu, hry, který se po dlouhá staletí vyvíjel z her kanadských indiánů. U lakrosu je náročnější jeho materiální zabezpečení, kromě běžně dostupných branek a tenisových míčků je zapotřebí sady lakrosových holí. Naštěstí hole pro český lakros jsou v porovnání s holemi pro jiné varianty hry, cenově snadno dostupné.

Princip hry je jednoduchý. Hráči pomocí lakrosové hole, tzv. lakrosky, po hřišti hází, nosí, případně odbíjí míček. Při prohození míčku brankou získává družstvo bod. Cílem každého družstva je během hrací doby vstřelit soupeři co možná největší počet branek.

Originální hrací náčiní, lakroska, odlišná manipulace s míčkem v porovnání s jinými hrami a využitelnost náčiní pro jiné pohybové aktivity (slalomy, štafety, aj.), než je samotný lakros, jsou důvody, proč byla hra vybrána.

5.2.5 Frisbee-ultimate

Frisbee-ultimate je kolektivní bezkontaktní hrou vyvinutou v USA, která využívá specifického herního náčiní, létajícího talíře, frisbee. Kromě cenově dostupného frisbee není zapotřebí žádného dalšího vybavení, a to dělá hru velmi přístupnou. Při soutěžním utkání se navíc jako jediná hra na světě obejde bez rozhodčího - jsou jím sami hráči. Soutěžní týmy přísně dodržují vysoký morální kodex hry, za což jim je na turnajích udělována cena, tzv. Spirit of the game, která je stejně ceněná jako první místo na turnaji.

Cílem hry je chycení disku v koncové zóně protivníka a tím získání bodu, po němž následuje výměna stran. Disk se smí pohybovat pouze nahráváním od hráče k hráči, nesmí se s ním běhat. Tým, který má v držení disk, se snaží postupovat směrem za koncovou čáru soupeře, obránci se snaží vynutit ztrátu disku.

Důvodem, proč byla hra vybrána, je samotné náčiní, frisbee. Ve školách jde dnes o běžně dostupné náčiní, avšak málokdy je využito smysluplnou hrou, velmi často slouží pouze k procvičování házení, chytání a přihrávky s diskem.

5.2.6 Ragby touch

Původem anglická kolektivní hra ragby touch je jednou z nejstarších sportovních her vůbec, jejím typickým znakem je její výrazná kontaktnost, mnohdy i agresivita mezi protivníky. Ragby touch (tj. dotek) je upravená varianta, používaná pro nácvik klasického ragby. Při níž nedochází k tak ostrým kontaktům, jaké známe z klasické verze.

V utkání proti sobě nastupují dva týmy a cílem každého z nich je dostat míč za koncovou čáru soupeře. Pomoci si hráči v týmu mohou přihrávkami, které však nesmí být uskutečněny ve směru vpřed (jedná se o tzv. předhoz), ale pouze směrem vzad a do stran. Družstvo, které nemá míč v držení, se snaží soupeře zastavit tzv. touchem, dotykem oběma dlaněmi hráče, který má v držení míč, od pasu směrem k nohám.

Především pro chlapce je ragby díky médiím atraktivní hrou, kterou si v běžné hodině tělesné výchovy nezhrají, protože hrozí zranění z nadměry kontaktů a je tak třeba zapotřebí speciálních ochranných pomůcek. Touch varianta je vhodná pro základní seznámení

s principem hry rugby a jeho popularizaci mezi žáky. Narozdíl od ostatních vybraných netradičních her je vhodné využití oddělených týmů chlapců a dívek.

5.2.7 Kin-ball

Jedna z nejmladších míčových bezkontaktních her vznikla na konci osmdesátých let 20. století v Kanadě, setkat se můžeme i s druhým názvem omnikin. Hra vznikla za účelem snížení stále se zvětšující inaktivity kanadské populace. Leč se to na první pohled nezdá, hra je fyzicky velmi náročná, ovšem díky její atraktivitě a množství zábavných situací, které při ní vznikají, se stává rychle oblíbená u všech věkových kategorií.

Ve hře proti sobě stojí tři týmy najednou. Vždy jeden tým má v držení míč a slovním spojením „Omnikin zelená/červená!” a následným odpalem míče určuje, který tým musí míč chytit. Nepodaří-li se mu to, bod získávají oba týmy, které nechybovaly.

Bezkontaktnost hry, její jednoduchost, aktivní zapojení i méně talentovaných hráčů v 75 % hrací doby, možnost využití i u mladších žáků a především originální lehký míč gigantických rozměrů (1,2 metru), jsou důvody, proč byla hra v tomto výběru zařazena.

5.3 HRY AUTORSKÉ

Charakteristika trojice autorských her je založena na zkušenostech z přímé výuky. Hry vznikly z vlastní iniciativy autora s cílem smysluplného a efektivního využití dostupných sportovních pomůcek.

5.3.1 Tenisball

Základní škola Turnov, sídlící v ulici Žižkova, byla do moderně řešených prostor bývalých kasáren přestěhována před 20 lety (v roce 1995). Právě díky své nadčasovosti a důmyslnému vybavení školy před otevřením disponuje poměrně velkým množstvím vybavení pro výuku tělesné výchovy. Jak tomu tak bývá, některé pomůcky jsou využívány pravidelně, jiné se žákům do rukou téměř nedostanou a je jedno z jakého důvodu. Podobný osud, disponují-li jím školy, potkává i vybavení pro raketové sporty - líný tenis, badminton

či tenis klasický. Důvodem, proč tomu tak je, bývá především zapojení malého počtu žáků do hry a s tím související neefektivní pohybové využití cvičební jednotky. Hra tenisball si klade za cíl seznámit žáky s náčiním pro raketové sporty formou, která není vázána na kurt a zapojí se při ní větší množství žáků.

Tenisball proti sobě hrají dvě družstva na hřišti florbalových rozměrů. Cílem obou družstev je pomocí přihrávek provedených úderem rakety do míčku strefit se soupeři do branky, která není chráněna brankářem. Zakázáno je dotýkání se končetinami míčku, tudíž jsou žáci donuceni k rozvoji práce s raketou. Ideální pro hru je využití raket pro líný tenis a tenisového míčku.

Možnost seznámit žáky s různými tenisovými údery a následně navázat hrou, ve které (leč modifikovaně) je možné jich využít bez toho, aby čtyři žáci hráli a zbytek třídy se pouze díval, to je hlavní důvod, proč vznikla tato myšlenka a následně i byl tenisball realizován.

5.3.2 Famfrpál

Svět Harryho Pottera, který vytvořila britská spisovatelka J. K. Rowlingová, je dnešním žákům velmi dobře znám nejen díky knižní předloze, ale i filmovému zpracování. V kouzelnickém světě je velmi populární hra na létajících košťatech famfrpál. Jde v podstatě o propojení třech her do jedné – házená, vybíjená a hra na babu.

Myšlenka zahrát si s dětmi tuto kouzelnickou hru se zrodila při autorově návštěvě Londýna, kde jakousi formu famfrpálu hráli žáci střední školy v městském parku. Na internetu byly k nalezení pravidla hry, která se zrodila ve Spojených státech amerických, ovšem pro podmínky základní školy byla zapotřebí jejich značná úprava.

Výsledkem je hra, ve které se dvě družstva pohybují s gymnastickými tyčemi mezi nohama a snaží se o nastřílení co největšího počtu branek soupeřovi a o co nejrychlejší chycení zlatonky, což ukončuje hru..

5.3.3 Paskvilball

Výrobci sportovních potřeb čas od času ohromí svět novinkou. Jednou takovou je i EGGBALL z roku 2012. Jedná se o speciálně tvarovaný míč ve tvaru vajíčka, který ve hře díky svým nepředvídatelným odrazovým a letovým vlastnostem způsobuje nebývalý rozruch. Ač původně nebyl míč určen pro žádnou speciální hru, ale pouze pro zpestření herních okamžiků při fotbalu, volejbalu, basketbalu či vybíjené, vznikla myšlenka hry, která by zábavnou formou propojila základní dovednosti z basketbalu a volejbalu v netradičním uspořádání hracího prostoru.

Výsledkem je paskvilball (název mu dali sami žáci), v němž se tři družstva najednou za využití dvou eggballů v souladu s pravidly snaží o jediné - strefit se do jednoho ze šesti košů a získat příslušný počet bodů.

Z hlediska žáků se jedná o hru, v níž se o dostatek humoru stará neposedný míč, a proto musí být všichni ve střehu, neboť nikdo neví, kam se míč odrazí a kam poletí. Výsledkem toho je, že i zdatní hráči basketbalu či volejbalu mají problém s ovládním míče a tak jsou téměř na stejné úrovni jako úplní začátečníci.

6 PŘÍKLAD Z PRAXE: APLIKACE NETRADIČNÍCH HER NA ZŠ TURNOV, ŽIŽKOVA 518

Jedním z cílů práce bylo na názorném příkladu ukázat, jak se lze vypořádat se všemi možnými problémy, které se mohou při snaze o aplikaci netradičních her na základní škole objevit. Pro rekapitulaci, problémy, které je třeba vyřešit, jsou následující:

- vhodně zvolená hra pro příslušnou cílovou skupinu
- získání finančních prostředků pro pořízení specifického vybavení k některým hrám
- vzdělávání pedagogů v dané problematice

Výše zmíněná základní škola se stala ideální modelovou školou vzhledem k pracovnímu vztahu autora práce vůči této škole, a proto probíhalo zavádění netradičních her při výuce souvisle od září do února školního roku 2014/2015.

6.1 CHARAKTERISTIKA VYBRANÉ ŠKOLY

ZŠ Turnov, Žižkova 518 (dále jen škola) je školou, která na této adrese sídlí od ledna 2015 dvacátým rokem. Do nově zrekonstruovaných prostor původních kasáren byla přestěhována z turnovské Výšinky, kde sdílela budovu spolu s Gymnáziem v Turnově. Ve školním roce 2014/2015 ji navštěvuje okolo 570 žáků, většina ročníků zastoupena třemi třídami.

Pro výuku tělesné výchovy má škola nadstandardní zázemí. Disponuje třemi tělocvičnami (velká hala, především pro sportovní hry, gymnastická tělocvična s velkým množstvím vybavení a malá tělocvična, určená především pro výuku tříd prvního stupně) a nově zrekonstruovaným areálem sportovních hřišť (volejbal, fotbal, tenis, streetball). Kromě toho mohou vyučující využívat nedalekého Městského atletického stadionu Ludvíka Daňka a ke škole přilehlých rozlehlých parků s pevnými stanovišti kontrol pro orientační běh, tzv. Šetřilovsko.

Na škole působí ve školním roce 2014/2015 pro předměty tělesná výchova a sportovní hry na II. stupni pět plně kvalifikovaných vyučujících tělesné výchovy, tři muži a dvě ženy. Výuka tělesné výchovy probíhá odděleně ve skupinách chlapců a dívek, při sportovních hrách jsou ve skupinách zastoupeny chlapci i dívky současně.

Od školního roku 2014/2015 bylo přistoupeno k zavedení netradičních sportovních her do výuky. Aby se jednalo o efektivní zavedení se zapojením co největšího počtu žáků a učitelů, bylo zapotřebí vypořádat se s celou řadou problémů, kterým jsou věnovány následující odstavce.



Obrázek 4: Tělocvična pro sportovní hry na ZŠ Turnov, Žižkova 518 (zdroj: vlastní)



Obrázek 3: : Areál nově zrekonstruovaných sportovních hřišť u ZŠ Turnov, Žižkova 518 (zdroj: vlastní)

6.2 FINANČNÍ PROSTŘEDKY

Některé netradiční sportovní hry si nevyžadují velké nároky na materiální vybavení, tudíž jsou i po finanční stránce lehce dostupné a snadno realizovatelné. Najdou se však hry, které v počátku vyžadují finanční investici (například český lakros či kin-ball).

V tomto případě je třeba nalézt možné finanční prostředky pro nákup těchto pomůcek. Variant, kde finance získat, může být několik:

- **rozpočet školy** - pro ředitele školy vzhledem k dnešní finanční situaci nejméně efektivní řešení
- **sponzorský dar** - možnost oslovení rodičů, bývalých absolventů či přátel školy,
- **sdružení rodičů** - dnes jsou zřizována při většině škol, fungují na principu příspěvků od rodičů, příspěvky jsou následně investovány zpět do řad žáků v podobě odměn za činnost žáků, nebo do pomůcek, na které by jinak nebyly finance,
- **žakovská brigáda** - některé školy se zabývají například sběrem papíru, hliníku či jiných surovin, které jsou pak ve sběrnách vykupovány a právě tyto finance mohou být použity k nákupu pomůcek do výuky, jakými jsou i předměty pro netradiční sportovní hry,
- **grant, dotace či projekt** - v případě správného využití nejefektivnější cesta k získání finančních prostředků, k získání je třeba dobrá informovanost o možnostech získání a schopnost správného sestavení, tedy schopnosti, které musí plně ovládat schopný projektový manažer. Ten je dnes naprosto běžný v soukromých firmách, ovšem ve školství tuto úlohu obvykle zastává ředitel či jím pověřená osoba nad rámec svých pracovních povinností.

Díky vstřícnému vedení školy se právě forma dotace stala řešením finanční otázky zavedení netradičních sportovních her do výuky. Jednalo se o dotaci z resortu Libereckého kraje pro zdravotnictví, tělovýchovu a sport, z programu pro podporu školního sportu a tělovýchovy. Tento projekt byl podán na Krajský úřad Libereckého kraje pod názvem **„Nákup sportovních pomůcek pro netradiční sporty a hry“**. Základem úspěchu tohoto projektu bylo jistě i jeho jednotné, ucelené zaměření zdůrazňující přednosti netradičních her (podporu senzomotorického rozvoje žáků, smysl pro spolupráci, posílení týmového ducha,

možnost rovného zapojení pohybově méně nadaných žáků, navození zájmu žáků o pohybovou aktivitu). Úspěšná žádost o dotaci ve znění, v jakém byla podána, je uvedena v přílohách této práce a může posloužit jako inspirace při podobných výzvěch.

Škola tedy získala pomůcky pro hry kin-ball, lakros, frisbee-ultimate, indiana a paskvilball (míče eggbaly). Sportovní materiál stál celkem za 21 000 korun, kde podíl Libereckého kraje činil padesát procent, stejně tak i podíl školy. Nebýt tohoto projektu, škola by jednorázově nenašla finanční prostředky na nákup těchto pomůcek.

6.3 VZDĚLÁVÁNÍ PEDAGOGŮ

Jak bylo zmíněno v jedné z předchozích kapitol, jedním z problémů je i neinformovanost a s tím související nezkoušenost pedagogů v oblasti sportovních netradičních her (známé jsou pro turnovské pedagogy pouze ringo a frisbee). Příležitostí, kde se s nimi setkat, nemají učitelé mnoho, na některých školách sice chybí dostatek financí na školení, ale nedostatečná je i jejich nabídka.

Na vybrané škole byla zvolena cesta vzájemného vzdělávání. Od září 2014 do ledna 2015 probíhala tvorba metodických listů. Během této doby bylo v rámci předmětu sportovní hry v šestém, sedmém a osmém ročníku odehráno deset vybraných netradičních her. Ostatní vyučující (prvního i druhého stupně) se s těmito hrami mohli seznámit již v průběhu těchto měsíců formou náslechlů v hodinách. O tom, která hra je právě na programu, informoval vyučující rozpis v kabinetě tělesné výchovy.

Bohužel forma náslechlů se neosvědčila, neboť ostatní vyučující neměli volné hodiny, během kterých by je mohli absolvovat. Po dohodě s vedením školy tak bylo odsouhlaseno uspořádání jednodenního školení autorem této práce pro ostatní vyučující. Během tohoto školení se vyučující prakticky seznámili s vybranými sportovními hrami, včetně jejich metodik. Školení proběhlo o pololetních prázdninách 30. ledna 2015. Zúčastnili se ho všichni vyučující, neboť hry mohou využít i učitelé mimo tělesnou výchovu, především pak učitelé třídní, například při školních výjezdech, seznamovacích kurzech a jiných akcích.

Tato forma seznámení se s netradičními sportovními hrami byla pro vyučující přínosnější než možné náslechy. Hry si sami prakticky vyzkoušeli spolu s průpravnými cvičeními, prostor byl na vyřešení případných dotazů a nejasností. Každý učitel obdržel i sérii všech metodických listů jako podporu pro svoje vlastní uplatnění v praxi. U pedagogů se toto školení osvědčilo a ohlasy byly velmi kladné.

Samozřejmě, že ne každá škola má možnost si prostřednictvím vlastního pedagoga uspořádat vlastní školení v takovémto rozsahu. Zde se pak nabízejí další varianty, jak se s netradičními hrami seznámit a využívat je.

Jednou z efektivních variant je rozdělení si her mezi učitele ochotné se s nimi seznámit. Každý učitel pak může pomocí dostupné literatury, oficiálních pravidel, videí na internetu a také k tomuto účelu v rámci této práce vytvořených metodických listů nastudovat jednu z her. Vzájemně se je pak mohou, podobně jako v uvedeném modelovém příkladě, naučit na interním školení.

Další variantou je možné využití školení, které je však obvykle zaměřeno pouze na jednu hru, podobně jako tomu je v případě školení ke hře kin-ball, které pořádá Český svaz kin-ballu. Zde je však nutné počítat s monotematickým zaměřením celého školení.

6.4 INFORMOVANOST ŽÁKŮ

Dalším užitečným pomocníkem při zavádění netradičních sportovních her na turnovské škole se stal obyčejný panel v prostorách před traktem tělocvičen, kde žáci obvykle čekají na své hodiny. Na panelu byly umístěny zvětšené metodické listy s dalšími fotografiemi ke hře, která byla aktuálně na programu. Vše tak mělo být motivací před hodinou. Velké množství žáků si krátilo chvíle čekání pročitáním pravidel hry, a získali tak představu o její podobě ještě před tím, než se hře začali prakticky věnovat. O tom, jakou podobu panel měl, svědčí níže uvedená fotografie.



6.5 PŘESAH MIMO HODINY TĚLESNÉ VÝCHOVY

Někteří žáci (obzvláště ti, jejichž pohybové schopnosti a dovednosti jsou na vysoké úrovni) mohou brát netradiční sportovní hry na lehkou váhu, řadit je do postranní vedle klasických velkých sportovních her, ve kterých se i konají pod záštitou Asociace školních sportovních klubů příslušné soutěže (fotbal, basketbal, florbal, volejbal). Je vhodné ukázat žákům, že i v těchto hrách se pořádají regulérní soutěže na úrovni. Nejlépe je tomu docílit vyhledáním turnaje (obvykle prostřednictvím internetu) v některé z netradičních her a aktivně se ho zúčastnit.

Ve škole padla volba na atraktivní kin-ball, jehož krajský turnaj byl pořádán 18. února 2015 v Českém Dubu. Tento turnaj byl žáky přijat velmi kladně a celkově se stal velkým zpestřením sportovního života školy, který se odehrává převážně v duchu atletiky, fotbalu, basketbalu, atletiky, florbalu, volejbalu a opět atletiky.

Kromě specializovaných turnajů je potenciální využití netradičních her skryto i při školních výjezdech a kurzech, které by se neměly nést v duchu velkých fotbalových utkání, nýbrž hrách, při nichž dochází ke stmelení třídy a zlepšování jejího klimatu. Takto byly využity v Turnově hry brännball a kubb při adaptačních kurzech žáků šestých tříd. Pro letní

sportovní kurz se počítá od června roku 2015 s využitím brännballu, lakrosu a hry frisbee-ultimate.

6.6 ÚSPĚŠNOST

V souvislosti se zkušeností z modelové školy lze hovořit o úspěšném intenzivním zapojení netradičních sportovních her do hodin tělesné výchovy a sportovních her. S hrami se seznámili postupem času nejen žáci předmětu sportovní hry, ale i většina žáků, kteří si tento volitelný předmět nezapsali. O tom, zda bude toto zapojení stálé a dlouhodobé, případně, které hry budou dlouhodobě těmi nejpopulárnějšími, rozhodne čas. Na základě toho, které hry se budou držet na vrcholu oblíbenosti u žáků, by bylo vhodné konkrétní hry zařadit do ŠVP při jeho nejbližší úpravě.

Bylo vybráno deset her a je jasné, že obliba každé hry u žáků je různá. O popularitě jednotlivých her a jejich následným zařazením do příslušných tříd se zabývá následující kapitola.

..

7 ANKETNÍ ŠETŘENÍ

V předchozí kapitole bylo na příkladu ZŠ Turnov, Žižkova 518 ukázáno, jak se lze vypořádat s případným zaváděním nových netradičních her do výuky tělesné výchovy. Nyní je vhodné podívat se podrobněji na to, jak jednotlivé hry obstály u žáků.

S vybranými netradičními hrami se žáci výše zmíněné školy setkávali průběžně od září do ledna školního roku 2014/2015. Stávalo se tak v hodinách sportovních her a následně pak byly hry přenášeny i do hodin tělesné výchovy. V průměru se žáci seznámili s jednou novou netradiční hrou během čtrnácti dnů. Ke zjištění, jakou oblibu si u žáků jednotlivé hry získaly, vedlo několik cest.

První možností bylo sestavení krátkých anketních lístků, prostřednictvím nichž by žáci jednotlivé hry hodnotili ihned po ukončení hodiny. Bylo to i vyzkoušeno při první hře (holomajzna), ovšem vše se ukázalo být zdouhavé, chaotické, z hlediska žáků uspěchané (vždy se jednalo o koncové hodiny odpolední výuky), a panovaly tak obavy, zda by výsledky byly důvěryhodné.

Byla tedy zvolena druhá možnost. Po seznámení se všech žáků s vybranými netradičními hrami byla uspořádána společná hodina v učebně s interaktivní tabulí, kde byla připravena prezentace, která pomocí fotek stručně připomínala všech deset her. Při vyplňování ankety byl tedy zaručen větší klid a soustředěnost, bylo možné všechny otázky zadavatelem jasně slovně formulovat a proto bylo docíleno platnosti a správného vyplnění téměř všech anketních lístků, jejichž návratnost činila téměř 95,2 %.

Cílem ankety bylo především zjištění:

- Jaká netradiční hra je mezi žáky nejoblíbenější?
- Jaká netradiční hra je mezi žáky nejméně oblíbená?
- Jaká netradiční hra představovala pro žáky největší přínos z hlediska nových pohybových dovedností?
- Se kterou hrou by se žáci nejraději setkávali na školních akcích mimo hodiny tělesné výchovy?
- Která hra žáky oslovila natolik, že by se jí rádi věnovali i při klubové činnosti?

- Měli by žáci zájem o kroužek netradičních her při škole?
- Jak obstály všechny netradiční hry v hodnocení žáků vzájemně mezi sebou?

Anketní lístky se skládaly celkem ze sedmi otázek. První otázka byla v podstatě pomyslným vysvědčením pro netradiční hry. Žáci měli podle jim dobře známého systému školního známkování oznamkovat každou netradiční hru, se kterou se setkali, na stupnici od jedné do pěti.

Následujících pět otázek bylo otevřených, žáci v nich podle kritérií volili vždy jen jednu hru, u třech otázek byla ještě otevřená část - navíc žáci měli za úkol uvést důvod svého rozhodnutí. Poslední otázka z ankety byla uzavřená, dávala na výběr ze dvou možností (ano-ne), v případě negativní odpovědi byla pak doplňující otázka směřována na důvod jejich rozhodnutí. Originální anketní lístek je součástí příloh této práce.

7.1 CHARAKTERISTIKA SOUBORU

Respondenty se pro zodpovězení výše uvedených cílů stalo celkem 116 žáků šestého, sedmého a osmého ročníku, kteří navštěvovali volitelný předmět sportovní hry. Jejich rozložení je znázorněno v tabulce. Návratnost ankety je téměř 96 %, čehož se podařilo docílit díky evidenci přítomných žáků při prvním termínu zadávání dotazníku a jejich následným dohledáním a doplněním dotazníku. V hodnocení pouze nejsou hodnoceny dotazníky žáků, kteří se díky absencím při výuce neúčastnili více jak 3 her. Výhodou byla možnost seznámit se díky vyhovujícím rozvrhům s hrou, na které žák chyběl, během výuky s jinou skupinou, či během hodin tělesné výchovy, a proto jsou výsledky nezkráslené.

Bohužel se nepodařilo zajistit rovnoměrné zastoupení zúčastněných žáků podle jednotlivých ročníků. V důsledku toho nelze reálně porovnávat mezi sebou skupiny žáků mezi jednotlivými ročníky a sledovat změny postojů s měnícím se věkem či pohlavím.

Tabulka 4: Návratnost dotazníků

	Počet žáků na SH	Počet odevzdaných dotazníků	Návratnost
Dívky 6. ročník	25	23	92 %
Dívky 7. ročník	14	13	92,9 %
Dívky 8. ročník	7	7	100 %
Chlapci 6. ročník	33	32	96,9 %
Chlapci 7 ročník	17	17	100 %
Chlapci 8. ročník	20	19	95 %
Celkový přehled	116	111	95,7 %

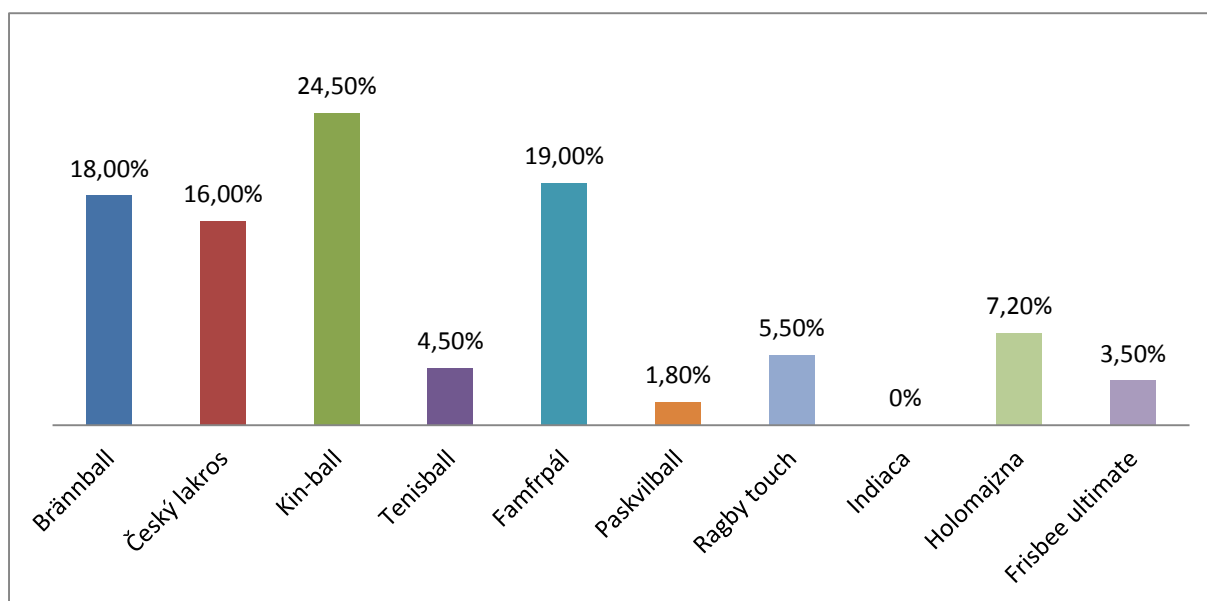
7.2 VÝSLEDKY A DISKUZE

NEJOBLÍBENĚJŠÍ NETRADIČNÍ HRA

Otázka: „Která z výše uvedených her se pro tebe stala hrou naprosto nejlepší? Proč?“

Z výsledků na grafu číslo dva je patrné, které hry se mezi žáky staly naprostými favority v oblasti netradičních her. Jasným vítězem se stala kanadská hra kin-ball (téměř 25 % žáků), následoval famfrpál, brännball a český lakros. Tyto čtyři hry se pro děti stali nejoblíbenějšími hrami nejoblíbenějšími a jejich vítězství je zcela oprávněné, dalo se očekávat.

Kin-ball je dle žáků atraktivní už jen samotným míčem a také pravidly, díky kterým i tým méně schopný má možnost získávat body. Tatáž přednost, netradiční herní pomůcka, lakroska, je důvodem oblíbenosti i v případě českého lakrosu. O něco zajímavější důvody uváděli žáci v případě brännballu a famfrpálu. Brännball byl kladně přijat především proto, že je netradiční svým herním systémem, kdy družstva mají odlišné role, při nichž musí i trochu taktizovat, a cílem není tak pouze vstřelení branky. Pro žáky to byla v drtivé většině případů první hra pálkovacího typu, se kterou se v životě setkali. Famfrpál samozřejmě vděčí svému úspěchu díky fenoménu Harryho Pottera.



Graf 2: Nejoblíbenější netradiční hra mezi žáky 6. - 8. ročníku

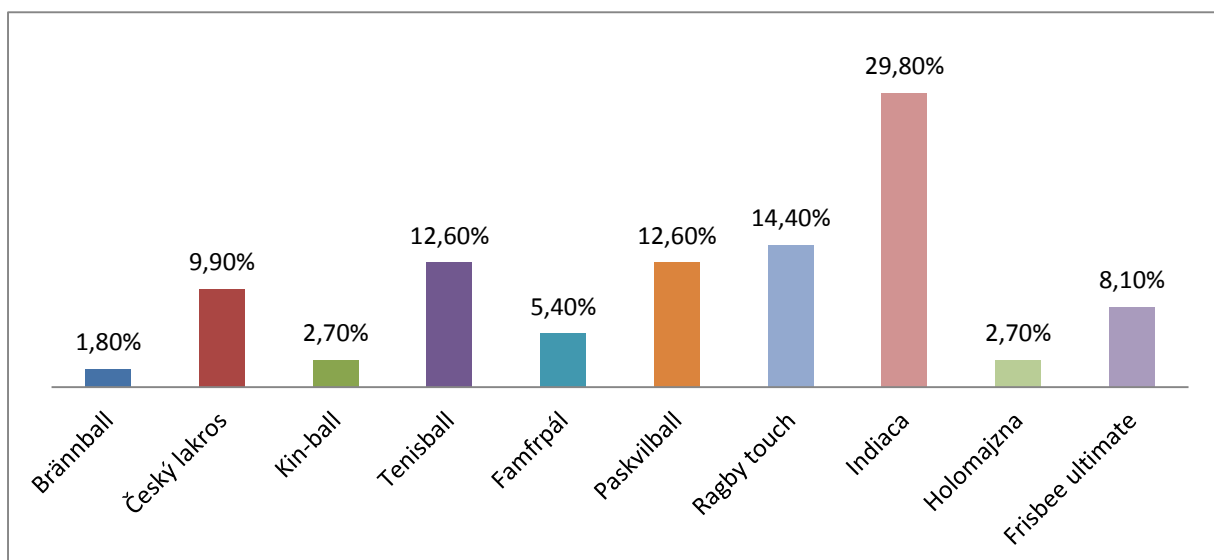
NEJMÉNĚ OBLÍBENÁ NETRADIČNÍ HRA

Otázka: „Která z výše uvedených her tě vůbec nebavila, nemáš potřebu ji už nikdy hrát? Proč?“

Z grafu číslo tři je patrné, které z her si vysloužily u žáků nejmenší popularitu. Jsou hry indíaca, ragby touch a paskvilball s tenisballem. Důvody, proč se tomu tak stalo, jsou rozdílné a můžeme je rozlišit na dvě skupiny.

U ragby touch, nebo-li bezkontaktního ragby, je to způsobeno především dívkami, které nemají kontaktní sporty příliš v oblíbě. Navíc pro početnost skupin nebylo možné, aby si hru vyzkoušeli chlapci a dívky odděleně, tudíž společná hra dost možná přispěla k nechuti dívek vůči této hře.

Indíaca a její neoblíba je způsobena především většími nároky na úroveň hráče, žáci, hlavně z 6. ročníku ji označovali za těžkou. Na prvním stupni hrají žáci ze síťových her přehazovanou a teprve na druhém stupni se pomalu přechází k výuce volejbalu. Díky tomu, že hra má s volejbalem mnoho společného, je tento postřeh od žáků na místě. Naopak u starších žáků sedmého a osmého ročníku, kteří ve velké míře navštěvují kroužek volejbalu je pak hra označována za „líný volejbal“. Situace u paskvilballu a tenisballu je z názorů žáků obdobná, jako v případě předešlé hry, žáci 6. ročníku paskvilball označovali za těžký.



Graf 3: Nejméně oblíbená netradiční hra mezi žáky 6.-8. ročníku

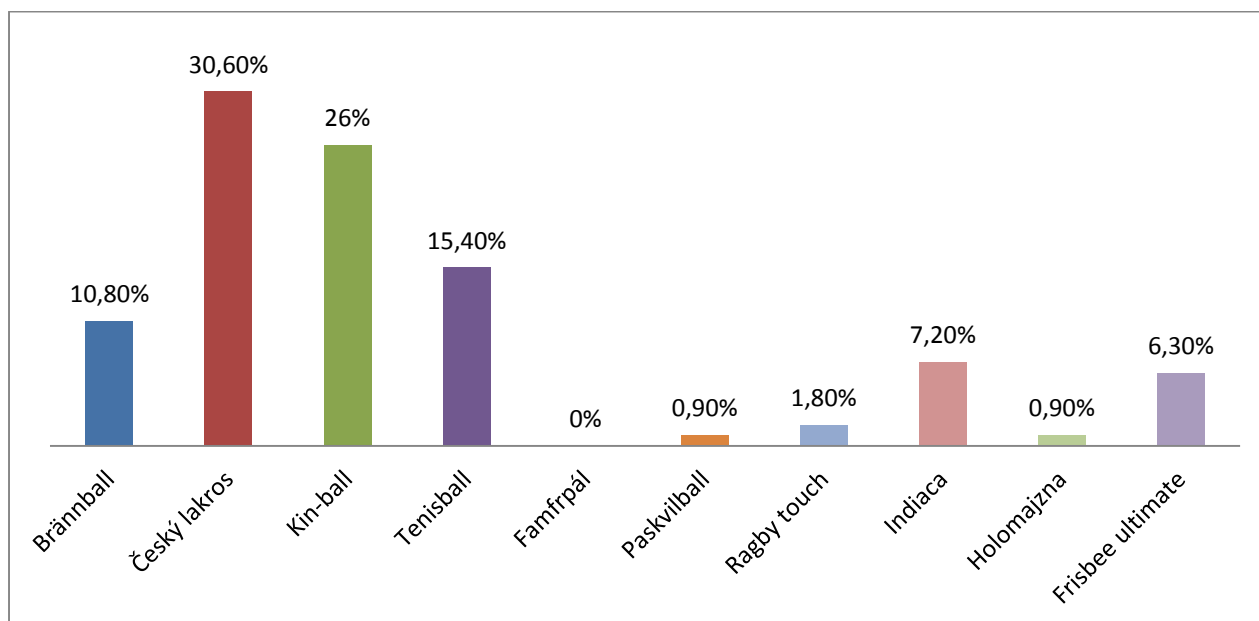
NETRADIČNÍ HRY PODLE PŘÍNOSU NOVÝCH DOVEDNOSTÍ PRO ŽÁKY

Otázka: „Která hra pro tebe měla naprosto největší přínos z hlediska nových dovedností? Proč?“

Otázka stavěla žáky do situace, kdy měli jednu z her označit z hlediska jejího přínosu nových dovedností. Grafu číslo čtyři krásně dokazuje, že spíše než hry mají přínos samotné pomůcky, které jsou využívány. Český lakros (lakroska), tenisball (tenisové rakety), brännball (dřevěná pálka pro odpal). To je pořadí třech her, které žáci považují za nejpřínosnější z hlediska nových dovedností. A sami žáci jako důvody uváděli využití zmíněných pomůcek.

Zajímavá je opět situace v případě indiaci, kde by se dal očekávat velký přínos. Bohužel na rozdíl od ostatních her, které pro nácvik nepotřebují velké množství času, by si indiaci zasloužila delší a souvislý nácvik, během kterého by si k ní žáci našli cestu.

V hodnocení nových pohybových dovedností nevznikaly rozdíly mezi názory chlapců a dívek a odpovědi obou skupin byly téměř totožné.



Graf 4: Přínos nových pohybových dovedností jednotlivých netradičních her podle žáků

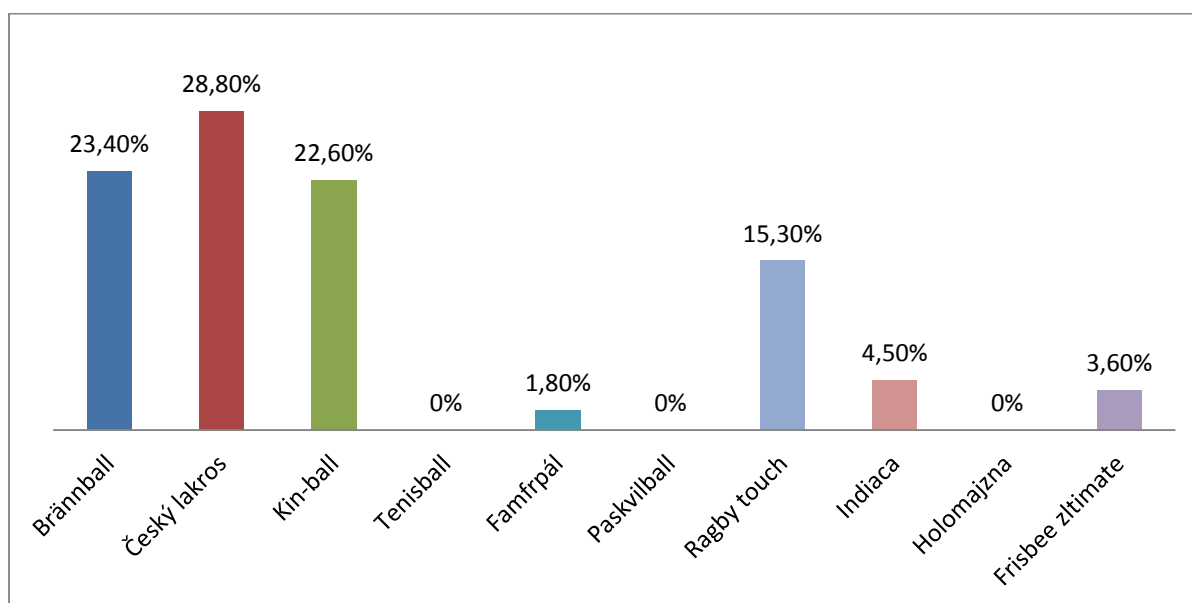
ZÁJEM ŽÁKŮ O NETRADIČNÍ HRY FORMOU ZÁJMOVÉ ČINNOSTI

Otázka: „Zaujala tě některá z her natolik, že by ses jí rád(a) věnoval klubově (účast na trénincích, soustředěních, soutěžní zápasy, turnaje)? Která?“

Ze získaných výsledků prezentovaných v grafu číslo pět je jasně čitelné, které hry by si své příznivce našly mezi žáky, kdyby jim byly nabízeny jako samostatná činnost během volného času. Tyto hry odpovídají hrám, které žáci zvolili jako své hry nejoblíbenější. Jsou to český lakros, brännball a kin-ball. Všechny tyto hry si pro svoji klubovou činnost našly zhruba stejné množství zájemců.

Méně úspěšně na tom byla hra ragby touch. Té by se rádo věnovalo v rámci klubových aktivit patnáct procent žáků, přičemž zájem o ni projevila pouze jedna dívka. Zajímavé je, že famfrpál, druhá nejoblíbenější netradiční hra vůbec si získal pouze necelá dvě procenta příznivců, kteří by se mu rádi věnovali nad rámec školy. Pravděpodobně žáky nenapadlo, že i tato hra by mohla být rozvedena do detailů a být hrána na vyšší úrovni podobně jako je tomu ve Spojených státech amerických.

Stejně jako u předchozí otázky nedocházelo k rozdílům v odpovědích mezi chlapci a dívkami.



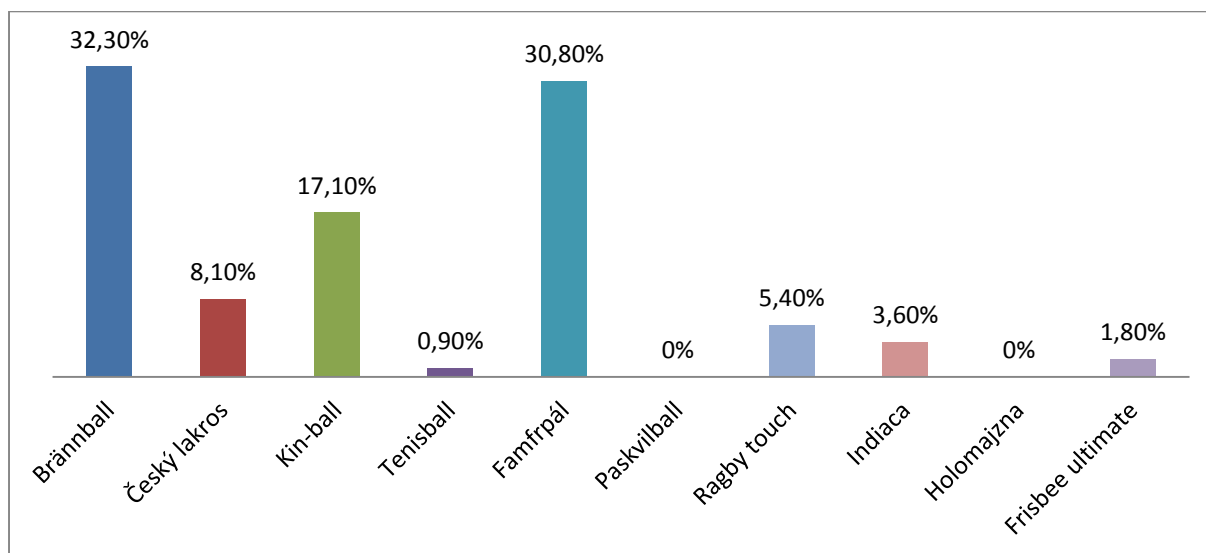
Graf 5: Zájem žáků o netradiční hry formou zájmového útvaru

UPLATNĚNÍ NETRADIČNÍCH HER PŘI ŠKOLNÍCH AKTIVITÁCH MIMO TĚLESNOU VÝCHOVU

Otázka: „Kterou z uvedených netradičních her považuješ za vhodnou pro využití při školních aktivitách mimo tělesnou výchovu? Například na škole v přírodě, adaptačním kurzu, sportovním kurzu, sportovním dni aj.“

Situace je zde obdobná jako v předcházející otázce. Z grafu číslo šest je vidět, že přední příčky opět obsadily hry, které žáci považují za nejoblíbenější. Brännball, famfrpál, kin-ball je trojice her, kterou by žáci rádi viděli zařazenou do programu při výše zmíněných akcích. Obzvláště v případě brännballu se jedná o hru velmi snadno realizovatelnou kdekoliv na louce bez velkých problémů. Famfrpál se dá zase velice dobře využít při pobytu, který se nese v určitém duchu, především u mladších žáků.

Odpovědi chlapců i dívek byly i v případě této otázky téměř totožné, nedá se říci, že by se našla aktivita, kterou by rádi provozovali mimo tělesnou výchovu pouze chlapci, či pouze dívky.

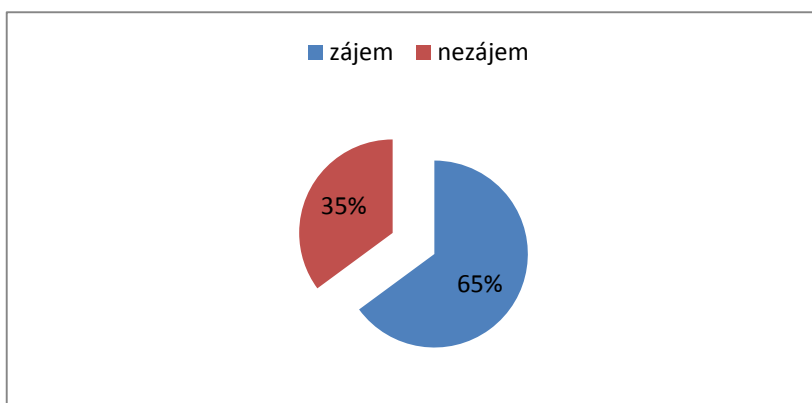


Graf 6: Zájem žáků o netradiční hry na školních aktivitách mimo tělesnou výchovu

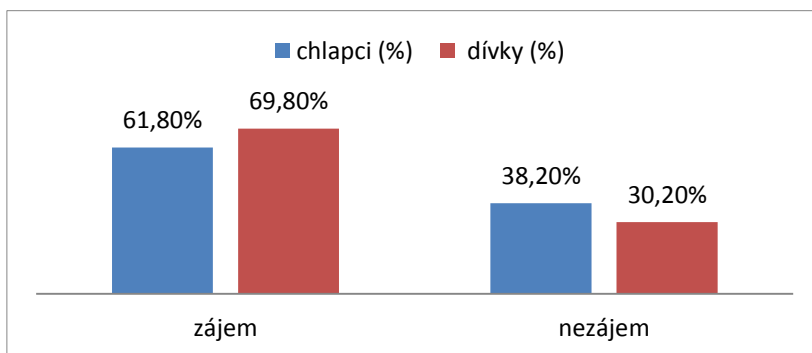
ZÁJEM ŽÁKŮ O KROUŽEK NETRADIČNÍCH HER

Otázka: „V případě, že bys měl(a) možnost navštěvovat kroužek netradičních her, využil(a) bys ji? ANO – NE. V případě že ne, proč by tomu tak bylo?“

Celkově můžeme prohásit, že žáci by uvítali možnost navštěvovat kroužek netradičních her (graf číslo sedm). Výsledky ale poukazují na nepatrné rozdíly mezi chlapci a dívkami. Chlapci projevují celkově menší zájem o kroužek netradičních her než dívky (graf číslo osm). Celkově žáci uváděli jako důvody svého nezájmu množství jiných aktivit, tudíž absence času pro další kroužek je u nich jedním z hlavních důvodů. Chlapci také uváděli, že již mají sportovní aktivity. Lze usuzovat, že dívky by kroužek netradičních her uvítaly ve větší míře z důvodu možnosti se sportovně realizovat, neboť na rozdíl od chlapců nemají takové možnosti, nebo se jim nelíbí klasické velké sporty jako fotbal, basketbal, volejbal a tak netradiční hry by tak pro ně mohly být novou příležitostí. Jaká netradiční hra by měla u žáků největší úspěch, je patrné z předcházejícího grafu číslo pět.



Graf 7: Zájem žáků o kroužek netradičních her



Graf 8: Zájem chlapců a dívek o kroužek netradičních her

CELKOVÉ HODNOCENÍ NETRADIČNÍCH HER

Otázka: „Níže uvedené hry oznámkuj na stupnici od 1 do 5 podle toho, jak jsi s nimi byl(a) spokojen(a). Stupnice odpovídá školnímu známkování, tedy 1 náleží dle tebe skvělé hře, 5 hře, která tě neoslovila a hrát bys ji už nemusel(a).“

Toto byla nejobsáhlejší otázka celého dotazníku, v podstatě škálové hodnocení všech deseti netradičních her, mezi žáky nazývané jako „vysvědčení netradičních her“. Tato forma byla zvolena z důvodu, že žákům je způsob školního známkování dobře známý, tudíž byl předpoklad, že tento způsob hodnocení her bude činit menší obtíže než jiný přístup (například škála bodová od jedné do desíti). Ze známek přidělených hrám byly spočítány aritmetické průměry (zvláště pro chlapce a dívky v jednotlivých ročnících, zvláště pro chlapce a dívky ze všech ročníků dohromady a celkový výsledný průměr). Výsledné průměry se vyznačují relativně malými hodnotami rozdílů mezi sebou.

Rezervou, na kterou je třeba myslet při pohledu na tabulku celkového umístění, je fakt, že skupiny žáků z jednotlivých ročníků a zároveň skupiny chlapců a dívek nebyly stejně velké. Je třeba tedy myslet na odlišnosti, které v hodnocení mohou vzniknout z důvodu věkového rozdílu (rozpětí je zde zhruba tři roky) a odlišného přístupu chlapců a dívek. Z tohoto důvodu je komplexní hodnocení žáků jednotlivých ročníků s ohledem na chlapce a dívky v příloze.

Diskuze k celkovému hodnocení netradičních her žáky:

V celkovém hodnocení netradičních her korespondují výsledky (v kategorii dívek, chlapců i v celkovém průměru) s volbou absolutně nejlepší netradiční hry, a tak bez obav tak lze říci, že mezi žáky ZŠ Turnov, Žižkova 518 se během školního roku 2014/2015 staly nejoblíbenějšími hrami kin-ball, brännball a famfrpál. Rozdíly v hodnocení mezi chlapci a dívkami jsou jen nepatrné.

Z opačné strany výsledků je situace jen o něco málo zajímavější. Pro chlapce i dívky se celkově nejméně oblíbenou hrou staly paskvilball a indiaca. Chlapci si navíc neoblíbili hru frisbee-ultimate, dívky pak ragby touch. Tento rozdíl můžeme vysvětlit odlišnostmi mezi pohlavími, kdy dívky nerady hrají mnoho kontaktních her. Celkově můžeme říci, že u žáků příliš neuspěly hry indiaca, ultimate frisbee a autorova hra paskvilball.

Tabulka 5: Celkové hodnocení netradičních her pomocí školní klasifikační stupnice

pořadí	Chlapci	průměr	dívky	průměr	Souhrn	průměr
1.	Kin-ball	1,298	Brännball	1,498	Kin-ball	1,422
2.	Brännball	1,458	Kin-ball	1,545	Brännball	1,446
3.	Famfrpál	1,850	Famfrpál	1,609	Famfrpál	1,730
4.	Ragby touch	1,855	Holomajzna	2,203	Holomajzna	2,047
5.	Holomajzna	1,889	Tenisball	2,286	Český lakros	2,140
6.	Český lakros	1,907	Frisbee ultimate	2,371	Tenisball	2,148
7.	Tenisball	2,011	Český lakros	2,376	Ragby touch	2,354
8.	Paskvilball	2,271	Indiaca	2,646	Frisbee-ultimate	2,428
9.	Frisbee-ultimate	2,485	Paskvilball	2,754	Paskvilball	2,513
10.	Indiaca	2,671	Ragby touch	2,853	Indiaca	2,659

Největší odlišnost v hodnocení jednotlivých her můžeme pozorovat u hry ragby touch (důvod vysvětlen výše). Zatímco mezi chlapci hra obstála a zařadila se v oblíbenosti na pomyslnou čtvrtou příčku, u dívek tomu bylo naopak a tak tyčí na posledním, desátém místě. Mezi ostatními hrami nedocházelo k tak velkým rozdílům v hodnocení mezi chlapcem a dívkami a následným celkovým hodnocením.

Možné zklamání představuje umístění dvou her, které jsou z pohledu autora více než atraktivní. Jsou to frisbee-ultimate (8. místo) a český lakros (5. místo). Po zralém zvážení je příčinou neúspěchu hry český lakros jeho „dravost“, která je pro sportovní nadšence jistě atraktivní, ovšem pro ostýchavé hráče může být velkou překážkou, a tak volí raději cestu klidnějších a přátelštějších her (například vítězný kin-ball). U hry frisbee-ultimate to pravděpodobně bude podmínkami, ve kterých se hrála. Jako venkovní hra na hřiště, louku, či rozlehlou pláž je ideálním prostředkem pro sportovní strávení chvil. Ovšem v prostorách tělocvičny, kde ji žáci vzhledem k podzimnímu období hráli, ztrácí hra v indoorové variantě na dynamice a atraktivitě.

Mezi sedmi ověřenými netradičními hrami se objevily i tři hry z autorské dílny. Je třeba se podívat, jak si i ony stály v porovnání s ostatními hrami. Famfrpál (inspirovaný americkou a anglickou verzí hry) obsadil 3. příčku, i přestože je hrou komplikovanou a na orientaci v ní zpočátku velmi náročnou. Tento úspěch je nutné přičíst především popularitě, kterou mezi žáky svět Harryho Pottera má, a chuť žáků stát se symbolicky jeho součástí.

Tenisball vznikl jako reakce na materiální vybavení školy, které bylo dostupné, a proto se žáci mohli seznámit s „tenisovou raketou“, což hodnotili velmi kladně i v hodnocení her podle přínosu nových dovedností (3. místo). V celkovém hodnocení popularity obsadil tenisball 6. místo a předčil v oblibě hry jako ragby touch či indiaca. To může být považováno za úspěch.

Hůře je na tom poslední autorská hra paskvilball, který se v celkovém hodnocení zařadil mezi tři nejméně oblíbené hry. Důvodem tohoto neúspěchu jsou pravděpodobně velké nároky na dovednosti z basketbalu či volejbalu, které jsou při něm využívány.

7.3 ZHODNOCENÍ ANKETY

Na základě vyhodnocení dotazníkového šetření můžeme potvrdit předpoklad, že netradiční sportovní hry představují pro žáky atraktivní pohybovou aktivitu. Nejenže byla většina her žáky kladně hodnocena, ale jak je patrné z výsledků, rádi by se s nimi setkávali i mimo hodiny tělesné výchovy, ve svém volném čase, a tak lze předpokládat, že hry mají sílu přilákat dnešní inaktivní žáky k pohybové aktivitě.

Z výsledků ankety bylo sestaveno doporučení o zařazení jednotlivých her do příslušných ročníků na druhém stupni základních škol. Doporučením se zabývá následující kapitola.

8 DOPORUČENÍ K ZAŘAZENÍ NETRADIČNÍCH HER

8.1 SOUHRNNÝ PŘEHLED

Na základě hodnocení jednotlivých netradičních her žáky pomocí běžně používané školní klasifikační stupnice byla sestaven žebříček oblíbenosti jednotlivých her. Na místě je však doplnění tohoto žebříčku podrobnějšími informacemi o vhodnosti zařazení her při výuce tělesné výchovy do jednotlivých ročníků druhého stupně základní školy. Navržené zařazení her do příslušných ročníků bylo provedeno na základě výsledků z hodnocení her žáky a z praktických poznatků při práci s jednotlivými hrami. Na úvod a pro přehlednost byla sestavena níže uvedená tabulka. Z ní je patrné, že většina her je využitelná ve všech ročnících druhého stupně ZŠ. Najdou se mezi nimi ale hry, které je ze specifických důvodů vhodné zařadit v některém z vyšších ročníků (v případě famfrpálu je tomu naopak). Vše je však třeba brát s jistou rezervou, neboť každá skupina dětí je individuální a nemusí do předloženého schématu zapadat.

Tabulka 6: Doporučené zařazení jednotlivých her do ročníků na II. stupni ZŠ

	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník
Český lakros				
Kin-ball				
Brännball				
Tenisball				
Famfrpál				
Paskvilball				
Ragby touch				
Indiaca				
Holomajzna				
Frisbee ultimate				

8.2 DOPORUČENÍ K ZAŘAZENÍ JEDNOTLIVÝCH HER

Český lakros

Český lakros lze bez obtíží zařadit do výuky na celém druhém stupni, jen je zapotřebí věnovat pozornost bezpečnosti při manipulaci s lakrosovými holemi. S rostoucím věkem žáků a prohlubujícími se rozdíly mezi chlapci a dívkami je vhodné zvážit hru v oddělených týmech.

Kin-ball

Kin-ball je typickou hrou, jejíž zařazení je možné nejen ve všech ročnících, ale především i v koedukovaných družstvech v jakémkoliv věku bez obtíží, při využití venku je vhodné zvolit outdoorovou variantu míče. Navíc je vhodnou hrou pro stmelení kolektivu, využitelnou na adaptačních kurzech a sportovních kurzech (plyne i z výsledků dotazníků).

Brännball

Brännball je jedna z nejjednodušších forem pálkovacích her, kterou by bylo možné zařadit již na první stupeň. Velkou výhodou je možnost koedukovaných družstev a také následný přechod ve vyšších ročnících (8.–9.) k některé z náročnějších pálkovacích her, například baseballu. Opět je vhodný k zařazení na sportovních kurzech, především díky nenáročnosti na vybavení a prostor.

Tenisball

Hra tenisball slouží k seznámení se žáků se základními tenisovými údery a držením rakety. Vhodné je zařazení od sedmého ročníku, protože hra vyžaduje zvýšené nároky na pohybové schopnosti žáků při práci s raketou a míčkem.

Famfrpál

Famfrpál je jediná hra, kterou je vhodné zařadit v nižších ročnících. Je dobré vyvarovat se aplikaci u žáků posledních dvou ročníků, kteří by ji mohli pokládat za dětinskou. Naopak žáci, kteří jsou okouzleni světem Harryho Pottera se snadno vypořádají s komplikacemi, které vznikají kombinací několika her do famfrpálu. Navíc je vhodné využít ho při zvláštních příležitostech (Halloween, čarodějnice, projektový den a jiné).

Paskvilball

Protože hra kombinuje dovednosti z volejbalu a basketbalu, je na místě k ní přistoupit až po zvládnutí základních hráčských dovedností. Měla by být hrou oddechovou, pro pobavení účastníků, proto je její zařazení jako jediné doporučeno až do devátého ročníku.

Ragby touch

Za předpokladu zvládnutí kázně (hra se nestane regulérním ragby) je možné hru zařadit již od 6. ročníku. Úskalím je odlišné přijetí u chlapců a dívek, s rostoucím věkem se k němu bude drtivá většina dívek stavět odmítavě, proto je vhodné hru hrát odděleně, dívky od chlapců.

Indiaca

Indiaca má téměř totožná pravidla s volejbalem, a proto by bylo vhodné ji zařadit v době nácviu volejbalu, aby si žáci uvědomili pravidla, případně nechali odpočinout otlaky způsobené míčem na ruku. Žáci šestého ročníku stěžovali na její obtížnost a proto je lepší ji zařadit až do 7. ročníku.

Holomajzna

V případě holomajzny opět nebrání nic tomu, aby byla zařazena ve všech ročnících na druhém stupni. I u ní platí, že s rostoucím věkem je vhodné oddělit hru dívek od hry chlapců. U většiny starších žáků se zcela přirozeně stane časem více oblíbený florbal, nicméně holomajzna je dobrou hrou, která může napomáhat rozvíjet základní dovednosti nezbytné pro florbal.

Frisbee-ultimate

Hru s létajícím diskem, frisbee, je dobré využít v šestém a sedmém ročníku k nácviu přihrávek a hodů, aby žáci vybaveni těmito základními dovednostmi mohli v osmém a devátém ročníku přistoupit ke hře ultimate frisbee (ideálně ve vhodném venkovním prostředí, aby hra neztrácela na atraktivitě). Využít se dá velmi dobře i při kurzech, včetně jejích četných variant.

9 METODICKÉ LISTY

Jedním z cílů této práce byla tvorba série metodických listů k vybraným hrám. Netradičním hrám se v dnešní době věnuje velké množství publikací renomovaných autorů. Za všechny jmenujme například Františka Táborského a jeho publikace Sportovní hry I. a Sportovní hry II., Ivana Růžičku z Univerzity v Hradci Králové, či Ladislava Bláhu z Univerzity Jana Evengelisty Purkyně aj. Všichni zmínění autoři jsou autory rozsáhlé literatury a skript zabývajících se problematikou sportovních a netradičních her. Hry jsou jimi podrobně rozebrány jak z hlediska jejich historie, tak z hlediska pravidel.

Pro seznámení se s nimi ve školách by jim však prospělo jejich částečné zestručnění, oproštění se od čistě textové formy a přetváření se do uživatelsky atraktivní formy. Na základě této myšlenky vznikla koncepce metodických listů pro jednotlivé hry, jež si za svůj cíl kladly následující:

- oproštění se od ryze textové formy,
- zapojení obrázků, barevných schémat, tabulek,
- bodové schéma se zdůrazněním toho nejpodstatnějšího,
- opomenutí rozšiřujících pravidel hry,
- uživatelsky vyhovující formát A5,
- připojení praktických rad a tipů na základě zkušeností z praxe,
- jednotný design a sled pro všechny listy téměř stejný.

Všechny metodické listy byly doplněny fotografiemi z konkrétní hry, pořízených při výuce předmětu sportovní hry na ZŠ Turnov, Žižkova 518. Uspořádání každé hry v rámci čtyř stran na formátu A5 (oboustranně na listu A4) dostalo po pečlivém zvážení charakter, který je na příkladu hry brännball uveden níže.

9.1 VZOR USPOŘÁDÁNÍ PRVNÍ STRANY METODICKÉHO LISTU

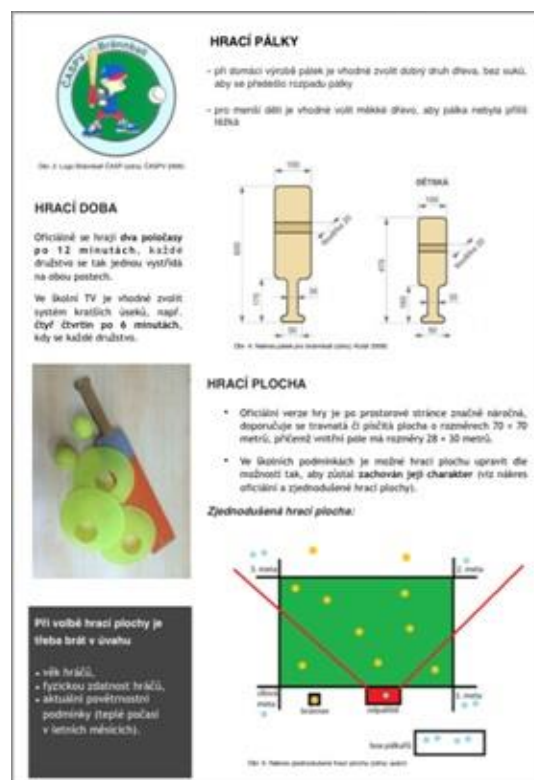
- název hry
- základní informace o hře
- počet hráčů
- potřebná výzbroj a výstroj ke hře



Obrázek 6: Metodický list, str. I. (zdroj: vlastní)

9.2 VZOR USPOŘÁDÁNÍ DRUHÉ STRANY METODICKÉHO LISTU

- délka hrací doby
- specifika hracího náčiní
- popis hrací plochy
- bezpečnost při hře
- další informace - logo příslušné asociace aj.



Obrázek 7: Metodický list, str. II (zdroj vlastní)

9.3 VZOR USPOŘÁDÁNÍ TŘETÍ STRANY METODICKÉHO LISTU

- cíl hry
- pravidla hry pro školní a volnočasové využití
- bodování
- tresty

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

Úkol pákařů
po vlastním nadzvu odpálí míček do výše a oběhnou ve vnějším poli mety, s dohlápením na každou metu.

Úkol polářů:
po odpalu se co nejdříve zmocní odpáleného míčku, přičemž ho bránníkem a tím zamezují pákařům v oběhu met (zavření hry).

HRA NA PÁLCE

Odpal
Pákaři odpalují na pokyn rozhodčího. **Nadzvu provádí sám pákař libovolným způsobem z prostoru pro odpal.** Počet pokusů je omezen na **první dobrý odpal:**

- míček odpadne do výše a zůstane v něm,
- míček po dopadu opadne zpět zpět za hlavní čáru,
- míček zasáhne ve výšce pro odpal hráčem/rozhodčího,
- hráč se při odpalu nedotkne hlavní čáry stoj za ní, pákař odloží do prostoru určeného pro odpal,
- je hráčem tečovan (slabý dotek páky).

Dopadá ke **spátnému odpalu**, pákaři zůstávají na svých místech, pokud vyběhnou, musí se vrátit zpět (nejsou spáleni).

Pohyb v poli

- Při dobrém odpalu pákař vyběhne a snaží se co nejdříve proběhnout metami 1-3, následně pas metou olovou.
- Tuto trasu absolvují po vnějším poli (pokud si dráhu zkracují, musí se vrátit na první metu).
- Při oběhu met se mohou pákaři předbíhat, na jedné metě jich může být **neomezený počet**.

• Pákař, aby nebyl spálen, musí dohlápnout do prostoru mety dříve, než bránník zastaví hru. Pokud se tak nestane, pákař se musí svými pohyby vrátit zpět na **první metu** (je spálen).

• Hra pokračuje až po návratu spálených hráčů na první metu.

Zvláštní situace

Přetvárný odpal:

- míč je odpálen před uzavřením hry bránníkem, pákař je spálen a jde na první metu,
- míč je odpálen po uzavření hry, spálení hráč se ještě nevratí na 1. metu – znovu se vrátí na metu, na kterou se nastříh dostal, a následně opět běží na první metu.

Nikdo není na pálce – jde odpalovat hráč, který má za sebou nejmenší počet odpálů.

HRA V POLI
Hráči jsou rozmístěni šlobově ve vnitřní i vnější části pole za základní čarou, ne však v území pákařů (tam mohou až po odpalu).

Odpálený míč pomocí přitváhnutí musí dopravit bránníkem, který v pozici atápnou **jednou nohou** ve svém území a míčem ve vzpřímené noze **hlavně zvolá BRÁNNÍ** a zastaví tím tak hru.

Bránník se nesmí pohybovat ve vnitřním poli ani z něho sáhnout míček, může se jako jediný z týmu polářů pohybovat ve vnějším poli za hlavní čárou.

Pákařům je zakázáno bránit hráčům v poli v chytání či přitváhování míče. Pokud tak učiní, jsou spáleni a odeberou se na první metu.



HOJNOSTY BODOVÝCH ZISKŮ OBOU TÝMŮ

BODY PÁKAŘŮ	BODY POLAŘŮ	BODY POLAŘŮ - DOPLŮKOVÉ
1 postupně dosažení všech met	2 míček chytený do jedné ruky	8 absence hráče na pálce
6 oběhnout všechna kola	1 chytený míček	1 pákař odložený mimo pákařovnu
4 chyta hráčů v poli	1 za spáleného hráče	hráče zvláhl při šlobování užší

Obrázek 8: Metodický list, str. III (zdroj: vlastní)

9.4 VZOR USPOŘÁDÁNÍ ČTVRTÉ STRANY METODICKÉHO LISTU

- základní metodika hry - průpravné hry a cvičení herních dovedností
- rady a tipy získané při realizaci her ve školním prostředí
- kmenový zdroj

RADY A TIPY

- Z neprospěšných činností vždy jená vyměnit prostou, kde se učitel hraje, než třeba na první pákaře. Z důvodu možnosti neprospěšných činností, pákaři mohou být vyřazeni z hry, pokud nebudou schopni vykonávat své úkoly v odpáleném prostoru.
- Do schůzky skupiny hráčů je vhodné přivést různé odpálené míčky, které mohou být použity k různým cvičením a hrám na pálce.
- Hra je velmi dynamická, pro jednotu rozhodčího nebo bránníka je vhodné zvolit množství 11 hráčů (6 pákařů, 5 polářů) a rozdělit je do dvou skupin na jednotlivých místech.
- Při návalu 11 hráčů se oběma skupinami je vhodné rozdělit je do dvou skupin, které mohou být použity k různým cvičením a hrám na pálce.
- Je dobré mít u sebe různé míčky, které mohou být použity k různým cvičením a hrám na pálce.
- Hra je velmi dynamická, pro jednotu rozhodčího nebo bránníka je vhodné zvolit množství 11 hráčů (6 pákařů, 5 polářů) a rozdělit je do dvou skupin na jednotlivých místech.
- Při návalu 11 hráčů se oběma skupinami je vhodné rozdělit je do dvou skupin, které mohou být použity k různým cvičením a hrám na pálce.
- Je dobré mít u sebe různé míčky, které mohou být použity k různým cvičením a hrám na pálce.

ZDROJ:
KOLAR, Petr: Pravidla Bránníkové hry, Praha, CASP, 2008, str. 2014-19-18). Dostupné z: www.vzajemnost.cz/knizka-metodicka-rady-kmenove-hry-kvartilky-sportu

METODIKA:

Nácvik pohybu mezi metami (vhodná využití her na nové rychlosti)

- **Spící obr** - Na obědovém stolu je vyznačen úprchlý jedné kralů strany pákařů- dopů, ve kterém spí obr. V rozích prostěhle kralů strany je označena skryje šlobování. Šlobování se přibližuje k dopůle obru a dopůleje na něj. Na zavření obru viděky obr vyvolá a pronásleduje šlobování. Krali se snaží utéci do svých skryjí. Chytání se stává pomocnou obru. Poslední šlobování se při opakování hry stává obrum.
- **Vyvolávané čísel** - Druhá stojí v řadě vedle sebe. Jednotliví žáci jsou odstavěni. Před druhými ve vzdálenosti 20-30m vyznačíme čáru metu. Po vyvolání náhodného čísla vyběhnou hráči (žáci) a běží na metu, oběma nohama ji překročí a rychle se vrací na své místo. Vítež získává pro své družstvo bod.

Nácvik přitváhování míčkem

- Hráč vyhodí míček do vzduchu co nejvýše, opakovaně chytí.
- Hráč vyhodí míček prok zů, snaží se ho chytit, modifikujeme -jednou, obouma, s oběma, tenisovým aj. (2x, šlobo)
- **Házení ve dvojici** - odrazem o zem, co nejvýše do vzduchu
- **Házení v kruhu** - všichni žáci se postaví do velkého kruhu mají od sebe alespoň 3 metry vzestupí, šem žákům dáme tenisový míček, na poknutí žáci přitváhují míček vždy hráčem pro pravici levo a to tak, aby se míčky nedobýly.

Hra na třetího

Nácvik odpalu

- Vhodné mít k dispozici větší počet páek. Žáci uvoří 3-4 číselné skupinky, učitel každé skupince určí prostor pro odpal a prostor, do kterého žáci odpalují. Snaží se o co největší počet správných odpálů, ale započítají, aby učitel kontroloval správnou techniku odpalu. Dbáme na bezpečnost!
- **Kdo dál, kdo přesněji** - žáci se střídají v odpálování míčku a součástí je kritérium například v tom, kdo míček odpálí dále, či přesněji

Nácvik na post bránníka

- Hráči zvolení na post bránníka se postaví na vyznačené místo. Ostatní hráči si vezmou tenisový míček a libovolně se rozmístí v poli. Následně se všichni postupně snaží o co největší hod na bránníka. Ten se snaží chytit co největší počet míčků.

Nácvik pohybu ve hře

- **Elektrina** - žáci rozdělíme do skupinek, členy každé skupinky rozmístíme stejný daleko od sebe. Na povel si žáci mezi sebou přitváhují tenisový míček, vítěz družstvo, které to bez ztracení míčku stíhne rychleji.

Petr Šádek, TÚ Liberec, Katedra tělesné výchovy 2014, úpravná práce

Obrázek 9: Metodický list, str. IV (zdroj: vlastní)

9.5 DOSTUPNOST METODICKÝCH LISTŮ

V rámci této práce vzniklo deset metodických listů. Jejich smyslem je stát se pomůckou pro vyučující tělesné výchovy, případně pro lektory a vedoucí volnočasových zájmových útvarů či letních táborů a jiných akcí, kde by se s nimi děti mohly setkat. Prozatím posloužily pouze vyučujícím na ZŠ Turnov, Žižkova 518, ZŠ Český Dub a na Gymnáziu a střední odborné škole pedagogické v Nové Pace. Dalším cílem v blízké budoucnosti je zajistit rozšíření metodických listů do dalších škol a středisek volného času. Realizace by mohla mít jednu z následujících podob:

- Tištěné vydání metodických listů a jejich přímá distribuce do škol.
- Zprovoznění webového portálu, který by mohl posloužit jako metodická pomůcka pro vyučující tělesné výchovy a lektory. Tento web by mohl mít široké pole působnosti. Spolu se sekci netradičních her by zde mohly být publikovány i další metodické materiály z oblastí, jakými jsou gymnastika, atletika, sportovní hry, lyžování aj, které vznikají v rámci absolventských prací studentů katedry tělesné výchovy Technické univerzity v Liberci. Za předpokladu zprovoznění funkčního fóra by se takovýto webový portál mohl stát prostředím, kde by si učitelé tělesné výchovy mohli vyměňovat své zkušenosti a čerpat inspiraci ze sportů, které v dobách jejich studia byly neznámé, anebo se jen jejich vývoj posunul o úroveň výše.
- Uspořádání semináře, kde by si učitelé mohli sami vyzkoušet vybrané netradiční hry a na základě vlastní zkušenosti se rozhodli, které zařadí do své vlastní výuky. Metodické listy by tak obdrželi jako součást semináře. Zde se nabízí možnost navázání spolupráce například s NIDV (Národní institut dalšího vzdělávání), který žádný podobně zaměřený seminář doposud nemá akreditován.

Osvojené netradiční hry lze využít i mimo hodiny tělesné výchovy. Mohou posloužit například při:

- dni otevřených dveří jako ukázka pestrého sportovního života školy,
- sportovním turnaji mezi jednotlivými třídami či školami,
- zviditelnění školy.

Při všech těchto akcích mohou být dobrým nástrojem ke zviditelnění školy a získání pozornosti u případných nových žáků.

9.6 METODICKÉ LISTY JEDNOTLIVÝCH HER

Zde je uveden sled, ve kterém jsou metodické listy řazeny. Metodické listy jsou zařazeny jako první příloha této práce, listy nejsou číslovány. V této práci jsou listy zvětšeny na listu A4, jejich původní formát je velikosti A5.

- I. BRÄNNBALL**
- II. RAGBY TOUCH**
- III. ČESKÝ LAKROS**
- IV. INDIACA**
- V. HOLOMAJZNA**
- VI. FRISBEE - ULTIMATE**
- VII. KIN-BALL**
- VIII. TENISBALL**
- IX. PASKVILBALL**
- X. FAMFRPÁL**

10 ZÁVĚR

Na základě rozboru rámcových vzdělávacích plánů pro tělesnou výchovu a následně i školních vzdělávacích plánů turnovský základních škol a nižšího stupně gymnázia bylo zjištěno, že netradičním hrám nebývá při hodinách tělesné výchovy věnován dostatek prostoru, což potvrdily i rozhovory s turnovskými vyučujícími tělesné výchovy a vyhodnocení ankety o znalosti netradičních her, v níž respondenty bylo 116 žáků 6. až 8. tříd ze Základní školy Turnov, Žižkova 518.

Pomocí dotace z Krajského úřadu Libereckého kraje se podařilo pro účely této práce (aplikace netradičních her) zakoupit potřebné vybavení, a proto mohly být hodiny tělesné výchovy a sportovních her na vybrané ZŠ Turnov, Žižkova 518, obohaceny o deset nových her.

V rámci práce vzniklo deset graficky přehledných metodických listů pro výuku netradičních sportovních her. Všechny hry byly aplikovány na ZŠ Turnov, Žižkova 518, kde se s nimi pod vedením autora práce v plném rozsahu seznámilo ve školním roce 2014/2015 přímo 120 žáků při předmětu sportovní hry a 20 pedagogů při školení. Dalších 250 žáků se s hrami začalo seznamovat během hodin tělesné výchovy.

Pomocí velké skupiny zapojených žáků napříč ročníky (116 žáků v hodinách sportovních her přímo, další žáci v hodinách tělesné výchovy - cca 200 žáků nepřímo) se podařilo uskutečnit anketní šetření, jenž ukázalo, které z her jsou mezi žáky nejvíce oblíbené (kin-ball, brännball, famfrpál), a které naopak nejsou oblíbené (frisbee-ultimate, paskvilballu, indiaca). Na základě tohoto anketního šetření bylo sestaveno metodické doporučení o zařazení jednotlivých her během etap výuky tělesné výchovy na základní škole. Dále bylo zjištěno, že žáci by uvítali možnost setkávat se s netradičními hrami i mimo hodiny tělesné výchovy, například při volnočasových aktivitách.

Další výzvou a cílem této práce je možné rozšíření her, respektive metodických listů jako vodítek k nim, do praxe - mezi učitele tělesné výchovy a lektory zájmových útvarů, aby se s nimi mohla setkat pokud možno co největší část dětské populace, v ideálním případě, aby se staly formou, která zapálí v žácích zájem o pohybovou aktivitu.

Pevně věřím a na základě výsledků z anketního šetření jsem přesvědčen, že netradiční hry mají sílu ukázat současné inaktivní generaci atraktivní formu pohybu, a proto je zapotřebí pro ně zprostředkovat více možností seznámení se s netradičními hrami.

11 LITERATURA

BLÁHA, Ladislav. *Drobné pohybové hry* [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: <http://pf.ujep.cz/~blaha/dphsopuv.htm>

BLÁHA, Ladislav. *Velké pohybové hry: Sportovní hry s různým zaměřením* [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: <http://pf.ujep.cz/~blaha/vphsopuv.htm>

BOROVÁ, Blanka. *Míče, míčky a hry s nimi*. 1. vyd. Praha: Portál, 2001. ISBN 978-80-262-0107-6

Český lakros [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: <http://ceskylakros.cz/zpravy.php?idCat>

Český svaz Kin-ballu [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: <http://kin-ball.cz/>

DOWSON, Anthony. *More fun and games*. 1.st ed. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers, 2009. ISBN-13: 9780736077309

FLUEGELMAN, Andrew. *The New Games Book*. 1.st ed.. USA, 1976. ISBN ISBN 0-385-12516-X.

Frisbee: informační portál [online]. [cit. 2015-02-04]. Dostupné z: <http://www.frisbee.cz/>

GREXA, Ján a STRACHOVÁ, Milena. *Dějiny sportu: přehled světových a českých dějin tělesné výchovy a sportu*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2011, 235 s. ISBN 978-802-1054-585.

HOLÁNOVÁ, Barbora a ZÍDKOVÁ, Marcela. *Hry pro každou příležitost aneb zkušenosti z Dánska*. 1. vyd. Praha: ČASPV, 2008. ISBN 80-86586-21-9.

HRBÁČEK, Michal. *Netradiční hy a méně známé sportovní hry na základních a středních školách a jejich využití*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta sportovních studií, 2013.

KALMAN, Michal. *Národní zpráva o zdraví a životním stylu dětí a školáků*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2011. ISBN 978-80-244-2986-1. Dostupné z: http://hbsc.upol.cz/download/narodni_zprava_zdravi_ziv_styl.pdf

KOLÁŘ, Petr. Pravidla brännballu. *Česká asociace Sport pro všechny* [online]. 2008 [cit. 2015-02-04]. Dostupné z:<http://www.caspv.cz/cz/cinnosti-komise-metodicke-rady/komise-rekreacnich-sportu/dokumenty-komise/>

KOLÁŘ, P. aj. *Sportovní hry ze světa. 2. vyd. Praha : ČASPV, 2004..* ISBN 80-86586-05-7.

KUPR, Jaroslav, RJABCOVÁ, Helena a SUCHOMEL, Aleš. *Metodika her méně rozšířených ve školní tělesné výchově. 1. vyd. Liberec: Technická univerzita v Liberci. 2010.* ISBN 978-80-7372-621-8.

KUPR, Jaroslav. *Netradiční hry. 1. vyd. Liberec: Technická univerzita v Liberci. 2014.* ISBN 978-80-7494-124-5.

NYKODÝM, Jiří. *Teorie a didaktika sportovních her. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2006, 118 s.* ISBN 80-210-4042-4.

RJABCOVÁ, Helena a SKRUŽNÝ Zdeněk. *Rekreační pohybové a sportovní hry. 1. vyd. Liberec: Technická univerzita v Liberci. 2014.* ISBN 978-80-7494-121-4.

RŮŽIČKA, Ivan, RŮŽIČKOVÁ, Kamila a ŠMÍD, Pavel. *Netradiční sportovní hry: základní pravidla, organizace, historie. Vyd. 1. Praha: Portál, 2013, 157 s.* ISBN 978-80-262-0337-7.

TÁBORSKÝ, František. *Sportovní hry: sporty známé i neznámé. 1. vyd. Praha: Grada, 2004, 159 s.* ISBN 80-247-0875-2.

TÁBORSKÝ, František. *Sportovní hry II: základní pravidla, organizace, historie. 1. vyd. Praha: Grada, 2005, 172 s.* ISBN 80-247-1330-6.

TŮMA, Martin, TKADLEC, Jiří. *Hry s míčem pro děti. Praha: Grada, 2004.* ISBN 80-247-0707-1.

VELENSKÝ, Michael. *Průpravné hry. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005.* ISBN 978-802-4609-706.

ZIMMEROVÁ, Renate. *Netradiční sportovní činnosti: Náměty a metody pro školu i volný čas. 1. vyd. Praha: Portál, 2001.* ISBN 80-7178-460-5.

KOLÁŘ, Petr. Pravidla brännballu. *Česká asociace Sport pro všechny* [online]. 2008 [cit. 2015-02-04]. Dostupné z:<http://www.caspv.cz/cz/cinnosti-komise-metodicke-rady/komise-rekreacnich-sportu/dokumenty-komise/>

12 PŘÍLOHY

METODICKÉ LISTY VYBRANÝCH NETRADIČNÍCH HER

DOKUMENTACE K PROJEKTU „NÁKUP POMŮCEK PRO VÝUKU NETRADIČNÍCH HER“

ANKETANÍ LÍSTEK „ ZNÁTE NETRADIČNÍ SPORTOVNÍ HRY“

ANKETNÍ LÍSTEK „OBLÍBENOST NETRADIČNÍCH HER“

DÍLČÍ VÝSLEDKY ZÁVĚREČNÉHO ANKETNÍHO ŠETŘENÍ

BRÄNNBALL



Obr. 10 Žáci ZŠ Turnov, žítava při hře (zdroj: vlastní)

Hra švédského původu, pátkovacího typu, nápadně podobná hře baseball či softball. Díky odlišnostem v pravidlech je tato hra více dynamická a vhodná i pro méně pohybově zdatné jedince či hráče nižších věkových kategoriích. Do České republiky se dostala začátkem 90. let minulého století díky společnosti IKEA.

Oficiální pravidla sepsala Česká asociace sportu pro všechny. První mistrovství ČR se uskutečnilo v Brně roku 2000.

Mezi základní odlišnosti od výše zmíněných her podobného charakteru patří absence tzv. outování a možnost získání bodů i v případě hráčů v poli.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- **míč tenisový**
- **pálka** je vyrobena z jednoho kusu dřeva, rukojeť je možné omotat páskou
- **metry** jsou označeny kužely, vhodné využít barevného odlišení následovně:

metry - 11 kuželů téže barvy (1., 2., 3. meta po 3 kuželech, cílová meta 2 kužely)

výseč pro odpal – 4 kužely téže barvy

území brännera – 4 kužely téže barvy

- **odlišení hráčů** – pro lepší orientaci ve hře vhodné využít rozlišovacích dresů

POČET HRÁČŮ

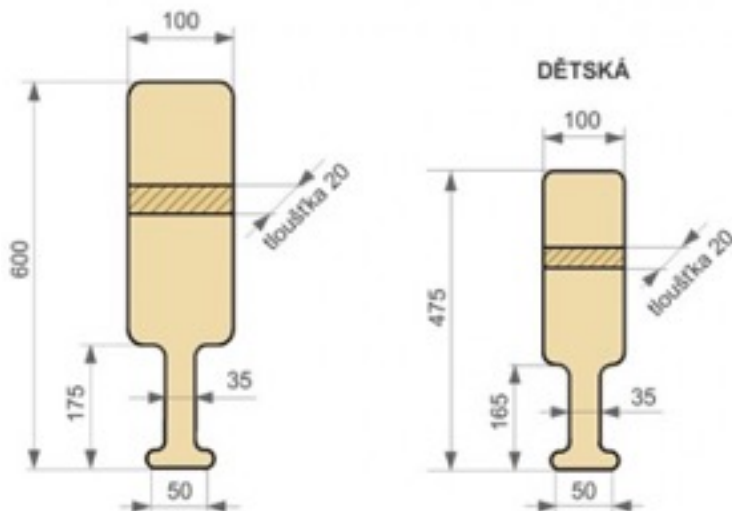
- družstvo pákářů (11 členů a dva náhradníci)
- družstvo polařů (11 členů - 10 hráčů v poli, jeden na postu brännera a dva náhradníci)
- jsou vhodná koedukovaná družstva
- ve školní TV je možný libovolný počet hráčů, díky vysoké dynamice hry je vhodné, aby každé družstvo mělo alespoň 8 hráčů



Obr. 2: Logo Brännball ČASPV (zdroj: ČASPV 2006)

HRACÍ PÁLKY

- při domácí výrobě pálek je vhodné zvolit dobrý druh dřeva, bez suků, aby se předešlo rozpadu páčky
- pro menší děti je vhodné volit měkké dřevo, aby páčka nebyla příliš těžká



Obr. 4: Návrh pálek pro brännball (zdroj: Kolář 2008)

HRACÍ DOBA

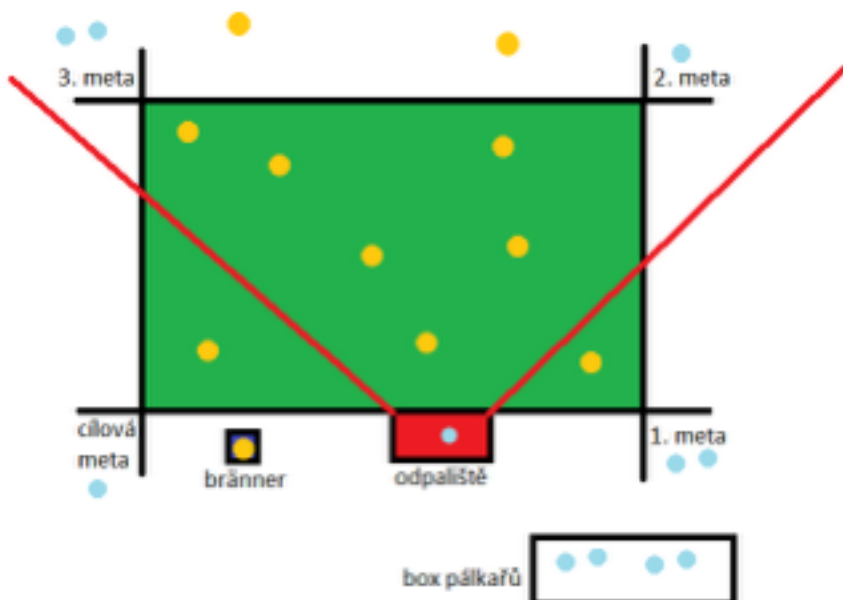
Oficiálně se hrají dva poločasy po 12 minutách, každé družstvo se tak jednou vystřídá na obou postech.

Ve školní TV je vhodné zvolit systém kratších úseků, např. čtyř čtvrtin po 6 minutách.

HRACÍ PLOCHA

- Oficiální verze hry je po prostorové stránce značně náročná, doporučuje se travnatá či písčité plocha o rozměrech 70 × 70 metrů, přičemž vnitřní pole má rozměry 28 × 30 metrů.
- Ve školních podmínkách je možné hrací plochu upravit dle možností tak, aby zůstal zachován její charakter (viz návrh oficiální a zjednodušené hrací plochy).

Zjednodušená hrací plocha:



Obr. 5: Návrh zjednodušené hrací plochy (zdroj: vlastní)



Obr. 3: Nezbytné vybavení pro hru (zdroj: vlastní)

Při volbě hrací plochy je třeba brát v úvahu

- věk hráčů,
- fyzickou zdatnost hráčů,
- aktuální povětrnostní podmínky (teplé počasí v letních měsících).

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

Úkolem pálkařů je

po vlastním nadhozu odpálit míček do výšeče a oběhnout ve vnějším poli mety, s došlapem na každou metu.

Úkolem polařů je

po odpalu se co nejdříve zmocnit odpáleného míčku, přihrát ho brännerovi a tím zamezit pálkařům v obíhání met (zavření hry).

HRA NA PÁLCE

Odpal

Pálkaři odpalují na pokyn rozhodčího. **Nadhoz provádí sám pálkař libovolným způsobem** z prostoru pro odpal. Počet pokusů je omezen na **první dobrý odpal**:

- *míček dopadne do výšeče a zůstane v něm,*
- *míček po dopadu opustí výšeč/ přejde za hlavní čáru,*
- *míček zasáhne ve výšeči pro odpal hráče/rozhodčího,*
- *hráč se při odpalu nedotýká hlavní čáry, stojí za ní, pátku odkládá do prostoru určeného pro odpal,*
- *je hráčem tečován (slabý dotek pátky)*

Dojde-li ke **špatnému odpalu**, pálkaři zůstávají na svých místech, pokud vyběhli, musí se vrátit zpět (nejsou spáleni).

Pohyb v poli

- Při dobrém odpalu pálkař vybíhá a snaží se co nejdříve proběhnout metami 1-3, následně pak metou cílovou.
- Tuto trasu absolvují po vnějším poli (pokud si dráhu zkracují, musí se vrátit na první metu).
- **Při obíhání met se mohou pálkaři předbíhat, na jedné metě jich může být neomezený počet.**
- Pálkař, aby nebyl spálen, musí došlápnout do prostoru mety dříve, **než bränner zastaví hru.** Pokud se tak nestane, pálkař se musí svižným pohybem vrátit zpět na **první metu** (je spálen).
- Hra pokračuje až po návratu spálených hráčů na první metu.

Zvláštní situace

Předčasný odpal:

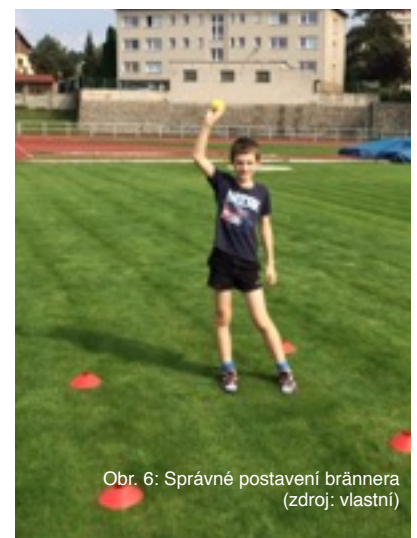
- míč je odpálen před uzavřením hry brännerem, pálkař je spálen a jde na první metu,
- míč je odpálen po uzavření hry, spálení hráči se ještě nevrátili na 1. metu – znovu se vrací na metu, na kterou se nestihli dostat, a následně opět běží na první metu.

Nikdo není na pálce:

- jde odpalovat hráč, který má za sebou nejmenší počet odpalů.

HRA V POLI

- Hráči jsou **rozmístěni libovolně** ve vnitřní i vnější části pole za základní čarou, ne však v území pálkoviště (tam mohou až po odpalu).
- Odpálený míč pomocí přihrávek musí dopravit **brännerovi**, který v pozici alespoň **jednou nohou ve svém území s míčkem ve vzpažené ruce hlasitě zvolá BRÄNN** a tím tak zastaví hru.
- **Bränner se nesmí** pohybovat ve vnitřním poli ani z něho sebrat míček, může se jako jediný z týmu polařů pohybovat ve vnějším poli za hlavní čarou.
- Pálkařům je zakázáno bránit hráčům v poli v chytání či přihrávání míče. Pokud tak učiní, jsou spáleni a odeberou se na první metu.



Obr. 6: Správné postavení brännera (zdroj: vlastní)

HODNOTY BODOVÝCH ZISKŮ

	BODY PÁLKAŘŮ		BODY POLAŘŮ		BODY POLAŘŮ - DOPLŇKOVÉ
1	postupné dosažení cílové mety	2	míček chycený do jedné ruky	6	absence hráče na pálce
6	oběhnutí celého kola	1	chycený míček	1	pálka odložená mimo pálkoviště
4	chyba hráčů v poli	1	za spáleného hráče		třeba zvážit při školním užití

RADY A TIPY

- Z bezpečnostních důvodů vždy jasně vymezit prostor, kde se zdržují hráči, jež čekají na post pálkaře, z důvodu možného nebezpečného odhození pátky právě hrajícím pálkařem. Z tohoto hlediska se vyplatí vyžadovat respektování pravidla „odložení pátky v odpalovacím prostoru“.
- Dle zúčastněné skupiny hráčů je vhodné předem zvážit uplatnění některých z pravidel, například libovolné, či předem stanovené pořadí na pálce.
- Hra je velmi dynamická, pro jednoho rozhodčího velmi náročná. Je vhodné zapojit necvičící či přihlížející do funkcí pomocných rozhodčích na jednotlivých metách.
- Při nácviku či hře ve stížených prostorových podmínkách je možné využít molitanových míčků („líný tenis“) o rozměru totožném s míčkem tenisovým.
- Je dobré dopředu **upozornit hráče** na následující:

Hráči na pálce mohou podávat informace ostatním hráčům o situaci hry povely (zůstaň stát, ještě běž, to stihneš apod.) a pomoci jim tak v orientaci ve hře.

Čím rychleji se hráči budou vracet při spálení na první metu, tím větší šanci mají na bodový zisk,

Přihrávat brännerovi systematicky, pomocí „jistých“ přihrávek.

ZDROJ

- KOLÁŘ, Petr. Pravidla Brännballu (online). Praha: ČASPV, 2008 (cit. 2014-10-14). Dostupné z: <http://caspv.cz/cinnosti-komise-metodicke-rady/komise-rekreatnich-sportu/dokumenty-komise/>
- SÁDEK, Petr. *Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ*. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA:

Nácvik pohybu mezi metami (vhodné využití her na rozvoj rychlosti)

- **Spící obr** - Na obdélníkovém hřišti je vyznačen uprostřed jedné kratší strany půlkruh - doupě, ve kterém spí obr. V rozích protilehlé kratší strany je označena skryše trpaslíků. Trpaslíci se přibližují k doupěti obra a dorážejí na něj. Na zavolání obr vstává, obr vyskočí a pronásleduje trpaslíky, kteří se snaží utéci do svých skryší. Chycení se stávají pomocníky obra. Poslední trpaslík se při opakování hry stává obrem.
- **Vyvolávaná čísel** - Družstva stojí v řadě vedle sebe. Jednotliví žáci jsou očíslováni. Před družstvy ve vzdálenosti 20-30 metrů vyznačíme čarou metu. Po vyvolání některého čísla vyběhnou příslušní žáci a běží na metu, oběma nohama ji překročí a rychle se vracejí na svá místa. Vítěz získává pro své družstvo bod.

Nácvik přihrávky míčkem

- hráč vyhodí míček do vzduchu co nejvýše, opakovaně chytí
- hráč vyhodí míček proti zdi, snaží se ho chytit, modifikujeme - jednoruč, obouruč, s otočením, tlesknutím aj. (tzv. školka)
- **házení ve dvojici** – odrazem o zem, co nejvýše do vzduchu
- **házení v kruhu** - všichni žáci se postaví do velkého kruhu mají od sebe alespoň 3 metry rozestupů, třem žákům dáme tenisový míček. Na písknutí žáci přihrávají míček vždy hráčům po pravici/levici, a to tak, aby se míčky nedohonily.
- **Hra na třetího**

Nácvik odpalu

- Vhodné mít k dispozici větší počet pálek. Žáci utvoří 3-4 členné skupinky, učitel každé skupince určí prostor pro odpal a prostor, do kterého žáci odpalují. Snaží se o co největší počet správných odpalů. Je zapotřebí, aby učitel kontroloval správnou techniku odpalu. Dbáme na bezpečnost!
- **Kdo dál, kdo přesněji** - žáci se střídají v odpalování míčku a soutěží dle kritérií, například v tom, kdo míček odpálí dále, či přesněji.

Nácvik na post brännera

- Hráči zvolení na post brännera se postaví na vyznačené místo. Ostatní hráči si vezmou tenisové míčky a libovolně se rozmístí v poli. Následně se všichni postupně snaží o co nejpřesnější hod na brännera. Ten se snaží chytit co největší počet míčků.

Nácvik pohybu ve hřišti

- **Elektřina** - žáky rozdělíme do skupinek, členy každé skupinky rozmístíme stejně daleko od sebe. Na povel si žáci mezi sebou přihrávají tenisový míček, vítězí družstvo, které to bez ztracení míčku stihne rychleji.

RAGBY TOUCH



Obr 1.: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

RAGBY TOUCH = BEZKONTAKTNÍ RAGBY

Hra anglického původu, která se velmi ujala v anglofonních zemích a díky americkým filmům se dostala do velmi dobrého povědomí i do střední Evropy. Dnešní mladí lidé ji vidí jako ostrou hru, u které si hráči cestu za potřebnými body razí lokty přímo vpřed.

Tato upravená verze je vhodná k prvotnímu seznámení se žáků s touto hrou a vyzkoušení si základních herních taktik v podmínkách, které jsou díky upraveným, bezkonfliktním pravidlům bezpečné pro chlapce i dívky. Hra tak může být prvotním impulsem pro širší zájem žáků o klasické ragby (případně příbuzný americký fotbal), které se stává stále více populární i v České republice.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- ragbyový míč
 - pro mládež velikost č. 4
 - pro dorost a dospělé velikost č. 5
- rozlišovací dresy
- kužele pro znázornění a lepší orientaci v jednotlivých částech hřiště
- (*tagové pásky* - při této zvolené variantě hry)

POČET HRÁČŮ

- týmy tvoří 5 hráčů
- v případě většího hřiště je možné využít nasazení většího počtu hráčů v jednom družstvu
- funkce hráčů v týmu nejsou specializované

HRACÍ DOBA

- u oficiálních turnajových zápasů se hrají **dva poločasy po 7 minutách**
- při školním užití je možné hrací dobu zkrátit, a tak dosáhnout dynamičtějšího střídání družstev (předpoklad početných skupin na TV)
- v prvotních pokusech o hru je vhodné oprostít se od časového ohraničení poločasu a střídat družstva např. po třech úspěšných rozehrávkách proti sobě stojících týmů

RAGBYOVÝ MÍČ

Setkají-li se žáci s tímto typem míče poprvé, je vhodné zařadit do výuky variace jednoduchých míčových her a cvičení, aby se seznámili s jeho specifickými letovými a odrazovými vlastnostmi.

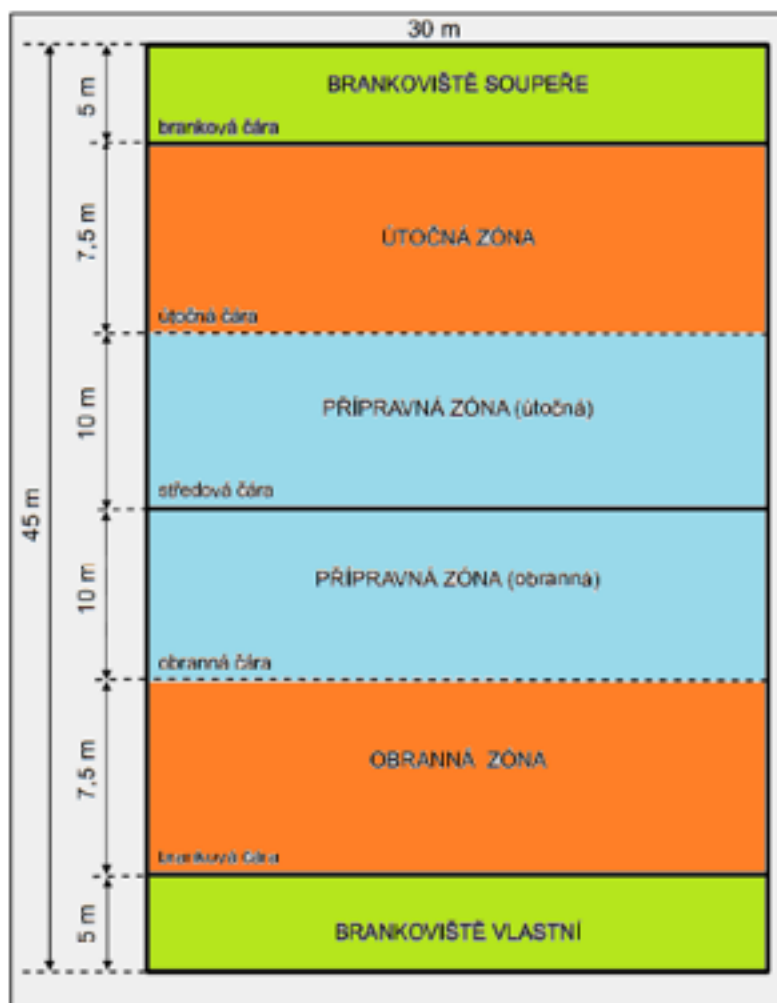


Obr. 2: Míč na ragby (zdroj: vlastní)

HRACÍ PLOCHA

(travnatá plocha, či přehledná tělocvična bez nadměrného členění větších rozměrů)

- středová čára - místo rozehrání na začátku zápasu, po dosažení bodů a po poločase
- obranná a útočná čára - místo rozehrání při přestupku
- branková čára - útočící družstvo se snaží položit míč na zem za tuto čáru a získat tak bod



Obr 3: Hřiště pro Ragby touch (zdroj: Kupr, 2014)

SPOLEČNÉ PRVKY RAGBY A RAGBY TOUCH

- využití „šišatého“ ragby míče
- povolena nahrávka pouze směrem dozadu
- povolen běh s míčem všemi směry
- povoleno zastavení soupeře dotekem oběma rukama od pasu dolů - „TOUCH“ (viz obr. 6)

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

ROZEHRÁNÍ

na začátku hry, po dosažení bodu, po výměně rozehrávajícího družstva

- míč je rozehráván ze země ze středové čáry výkopem (směrem na vlastní polovinu), po němž musí být uchopen do rukou (rozestavení hráčů viz.obr. 5)

po technickém přestupku

- rozehrávání probíhá v místě zastavení hry, nebo v místě, kde došlo k přestupku
- členové bránícího družstva musí stát alespoň 5 m od rozehrávajícího



PŘIHRÁVKA

- může být provedena libovolně (hodem, kopem)
- musí směřovat dozadu, do stran, směrem vpřed je ZAKÁZÁNA

POHYB S MÍČEM

- běhat s míčem je možné všemi směry bez omezení

ZASTAVENÍ PROTIVNÍKA

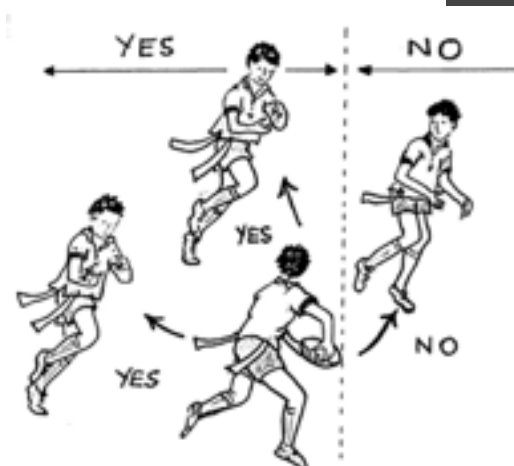
- zastavit protivníka, a jeho zmaření útočného pokusu je možné speciálním herním prvkem (tzv. TOUCH)
- **TOUCH** = dotek oběma rukama od pasu dolů



Obr. 6: „TOUCH“ (zdroj: vlastní)

OFFSIDE

- uplatňuje se při každé rozeře
- bránící hráči nesmí hrát před pomyslnou offsidovou čarou
- musí se vrátit za hráče soupeře nesoucího míč - obě družstva jsou tak v tuto chvíli na své straně pomyslné čáry (hráči nesmí být mezi sebou promícháni)



TECHNICKÉ PŘESTUPKY

- **aut** - míč se dostane za postranní čáru
- **předhoz**
- míč letící jiným směrem než dozadu (do stran)
- míč, který hráči vypadne z rukou a kutálí se dopředu

HRA S TAGOVÝMI PÁSKY

- takto modifikovaná hra je vhodná i pro mladší děti (I. stupeň ZŠ)
- pro zjednodušení a lepší orientaci ve hře je vhodné využít tagové pásky (podobné pásky, jako jsou známy ze hry „ocásky“)
- pásky si žáci zastrčí za gumu u kalhot
- protivník je zastaven úspěšně, zmocní-li se obránce tagového pásku a drží ho ve vzpažené ruce tak, aby byl pásek jasně vidět
- hráčům je zakázáno pásky pohazovat na zem



RADY A TIPY

- budete-li hru hrát s mladšími žáky, či se hrou začínat, je vhodné využít „nácvikového míče“, který je díky materiálu (tvrzená pěna) lehčí, lépe se uchopí, náraz do prstů není bolestivý a neodradí žáky ještě před začátkem hry, výhodou nácvikového míče je i jeho nízká cena
- přestože se jedná o bezkontaktní variantu hry, je vhodnější, budou-li mezi sebou, narozdíl od jiných netradičních her, soupeřit oddělené týmy chlapců a děvčat
- pozor na hráče „ragbisty“, kteří mají již zkušenosti s klasickým ragby, pro které není tato hra dost akční, mohou mít snahu užívat pravidel z ragby, a tak jsou potenciálním nebezpečím pro ostatní hráče
- máte-li k dispozici menší tělocvičnu, je možné velké brankoviště nahradit dvěma žíněnkami, hra se pak trochu zpomalí a klade větší nároky na přesnost, zároveň se stává ještě bezpečnější
- vyžadujte dodržování autových čar, odstraňte všechny nebezpečné překážky v tělocvičně

ZDROJ:

Školní ragby: pravidla TOUCH RAGBY. (online), (CIT. 2014-11-26). Dostupné z <http://www.skolniragby.cz/odkazy/pravidla.html>

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA

Práce s míčem na rugby - přihrávky

(pro hráče, kteří se s tímto míčem setkají poprvé, je třeba si vyzkoušet základní míčové dovednosti, které jsou díky tvaru míče odlišné)

- přihrávky ve dvojicích na různou vzdálenost vzduchem, s dotykem země, spodním a horním obloukem, za chůze, za běhu, čelem proti sobě, bokem k sobě, odhodem přes hlavu za záda

Nácvik přihrávky soutěžní formou

- **Souboj družstev** - hráči se rozdělí do dvou skupin, které barevně odlišíme. Vymežíme hrací plochu (ideální je rozměr volejbalového hřiště), kde se žáci pohybují. Na signál začíná první určené družstvo s přihrávkami mezi sebou, ostatní se jim v tom snaží zabránit chyčením míče ze vzduchu, či sebráním ze země. Je-li jim snažení překaženo, snaží se o totéž druhé družstvo. Vítězí družstvo, které uskuteční více přihrávek.
- **Propalovaná** (vhodné též na rozvoj rychlosti) - hráči se rozdělí do dvou družstev, jedno se rozmístí po hrací ploše, druhé stojí za zadní čarou a má míč. Z tohoto družstva jeden hráč vhodí míč libovolně do hracího pole a snaží se co nejrychleji doběhnout na opačnou stranu hřiště (tělocvičny) a zpět. Hráči v poli se snaží co nejrychleji chytit míč a přihrávkami jej dopravit k hráči, který je nejbližší hráči probíhajícímu. Pokud se mu podaří se probíhajícího hráče dotknout míčem, družstvo získává bod.

Nácvik herního prvku TOUCH

- **Ocásky** - hra, při níž si žáci za gumu kalhot zastrčí proužek z látky (musí být umístěn viditelně) a na domluvený signál (píšťalka) se snaží si ocásky navzájem brát a zároveň si svůj vlastní uchránit. Kdo neuchrání, vypadává ze hry.
- **Chaos** - hráči utvoří velký kruh, osoba kterou má každý hráč po pravé ruce, se stává pronásledovanou, osoba po levé se stává honičem, před kterým je nutno utéct. Žáci si předávají babu pouze prostřednictvím tzv. TOUCH (dotek oběma rukama od pasu níže). Hraje se určitou dobu, během níž si žáci počítají, kolikrát ušetřili TOUCH své kořisti.



ČESKÝ LAKROS



Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Udává se, že lakros je nejstarší týmová sportovní hra na světě, jejíž kořeny sahají do Severní Ameriky, kde ji hráli indiáni. Původně měla rituální charakter a byla prostředkem pro řešení kmenových sporů. Oproti dnešnímu podání měla pompézní rozměry, hrálo ji až tisíc hráčů na několik mil velkém hřišti. Postupem času, za dob francouzské kolonizace, prošla hra několika úpravami a dodnes známe několik variant.

Pro školní a rekreační využití je nejvhodnější (i z hlediska bezpečnosti) varianta, která vznikla mezi válkami v Čechách - tzv. ČESKÝ LAKROS. Teprve v roce 1978 byla založena pravidelná ligová soutěž.

Díky netradičnímu náčiní a možnému zvýhodnění dívek je hra u žáků velmi oblíbená.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- **lakrosové hole** pro hráče v poli (min. 10 kusů)

- pro brankáře (min. 2 kusy)

- **tenisové míčky**

- k dostání jsou i míčky lakrosové, které mají sníženou odrazivost, v rámci úspor jsou však tenisové míčky plně dostačující

- branky (180 x 180 centimetrů)

- rozlišovací dresy

- helmy pro brankáře

POČET HRÁČŮ

- dle pravidel se hraje systémem

5 hráčů + 1 brankář

- dle velikosti hřiště může být počet hráčů v družstvu uzpůsoben

- družstva mohou být koedukována

- při rekreační verzi je možné hrát hru i bez brankáře



LAKROSOVÉ HOLE - „LAKROSKY” (viz. obr. 3)

- pro Český lakros obvykle v délce 60-100 cm, je tvořena rukojetí a okem s výpletem
- výplet musí být uzpůsoben tak, aby vždy část míčku při pohledu z boku vyčnívala nad okraj oka (viz. obr. 4)
- hůl pro brankáře může být z jedné poloviny délky tvořena okem, pro lepší možnost zachycení míčku
- je zakázáno hole jakkoliv připevňovat k ruce

HRACÍ DOBA

- Standardně se hrají 2 poločasy po 25 minutách.
- Vzhledem k současným počtům žáků na hodinách TV je vhodnější postavit více týmů, které se budou střídat ve hře turnajovým systémem (např. po 6 minutách).



PRO ZJEDNODUŠENÍ

je možné převzít herní prvky, které využívá rekreační verze Českého lakrosu

- branky o rozměru 1 x 1 metr, brankoviště o průměru 2 metry
- hraje se bez brankáře
- rozběh, místo rozhozu (míč je umístěn na středové čáře, hráči obou družstev jsou na myšlené brankové čáře, na zapískání rozhodčího vybíhají s cílem zmocnit se jako první míče)
- hraje libovolný počet hráčů

HRACÍ PLOCHA

- rovná zatravněná plocha je pro hřiště ideální, vhodné rozměry jsou 50 x 30 metrů
- hřiště není čarami ohraničené, pouze na středu mezi brankami je vyznačena čára půlící hřiště na poloviny s vyznačeným středem (na jejích koncích jsou barevně viditelné fáborky)
- brankoviště je umístěno na pomyslné brankové čáře, která je rovnoběžná s čarou středovou, má poloměr 3 metry
- je možné hru hrát v hale i ve venkovním prostoru



Obr 4: Správná hloubka výpletu hole (zdroj: vlastní)

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

POHYB S MÍČKEM

míček se po hřišti nosí, hází a odbíjí pouze lakrosovou holí

- hráč se může po hřišti s míčkem pohybovat libovolně
- od chvíle, kdy má družstvo míč, musí do 30 s vystřelit na soupeřovu branku, jinak ztrácí míč
- hráči nesmí přihrát, či přenést míček zpět na svoji polovinu z poloviny soupeře, musí tak dokončit útok na straně soupeře

DOTEK MÍČE

- hráči se mohou při hře míče dotýkat kteroukoliv částí těla
- je **zakázáno** míček sevřít, úmyslně přihrát, či zpracovat dlaní, zalehnout

ZAHÁJENÍ HRY

- probíhá tzv. rozhozem, kdy hráč z každého družstva stojí s lakroskou u nohy, nejméně půl metru od sebe
- rozhodčí vyhazuje míč nad hlavu, na zapískání se hráči pokoušejí ukořistit míč
- takto se hra zahajuje při každém gólu (ostatní hráči ve vzdálenosti 3 metry) a při zahájení poločasů (ostatní hráči na své polovině)

STŘÍDÁNÍ HRÁČŮ

- je možné bez omezení, v době přerušení hry

POHYB V BRANKOVIŠTI, ČINNOST BRANKÁŘE

- v brankovišti se smí pohybovat pouze brankář, ostatní hráči z něj mohou pouze holí sebrat míček, nedojde-li ke konfliktu s brankářem
- brankář chytá míč holí, rukama i nohama
- po úspěšném chycení míče brankář vrací míč do hry výkopem, nebo za využití lakrosky



Obr. 5: Snaha odebrat soupeři míček (zdroj: vlastní)

PŘENESENÍ MÍČE NA POLOVINU SOUPEŘE

- přenést míč může hráč na polovinu soupeře, jde-li přes středovou čáru jako první člen družstva

- hráč, který nejde jako první, může přijmout přihrávku, nestojí-li již na vlastní polovině hřiště
- středová čára se přebíhá pouze v území vymezeném fáborky
- hráč, který přihraje přes středovou čáru, se může míče dotknout znovu až po doteku jiného hráče

PLATNOST BRANKY

- branka platí, přešel-li míček celým objemem brankovou čáru
- není uznána, je-li vhozena do branky i lakrosová hůl
- není uznána, je-li při střelbě branky využito části těla útočníka

POVOLENO JE

bránit soupeře trupem, zepředu, z boku, vyrážet míč z lakrosky lakroskou

ZAKÁZÁNO JE

držení soupeře, strkání, zasažení loktem, vrážení zezadu, píchání holí, hákování, sekání, údery rukou a nohou, údery lakroskou, souboj na zemi delší než 3 sekundy

TRESTY (rozhodčí může využít)

- ztráta míče
- napomenutí hráče
- vyloučení na 2 minuty (faul)

RADY A TIPY

- z bezpečnostního hlediska využijte ochranných pomůcek pro brankáře, minimálně helmu, je možné využít ochranné sety pro florbal
- v případě, že nemáte k dispozici ochranné pomůcky, využijte možnou variantu hry bez brankáře - žáci budou mít z přibývajících gólů radost, a nebudete tak riskovat zranění brankáře
- pro větší efektivitu nácviku zajistěte dostatečně velký počet míčků (alespoň rovný počet žáků)
- pro motivaci dívek k vyššímu výkonu ve hře uplatněte zásadu:

gól chlapce = 1 bod

gól dívky = 2 body



ZDROJ:

Pravidla českého lakrosu. (online). s. 17 (cit. 2014-11-22). Dostupné z <http://www.ceskylakros.cz/dokumenty/pravidlaCeskehoLakrosu.pdf>

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA (zpracováno dle Rjabcová, 2014)

Manipulace s holí (*hůl se drží jednoruč, 2-3 cm od okraje, zápěstí je uvolněné*)

- nadhazování míčku a zpětné chytání do sítky, přetáčení hole při nadhazování
- opisování osmiček s míčkem v sítkce před tělem, vedle těla, nad hlavou, nejprve předloktím a následně celou paží
- štafetové závody a překážkové dráhy

Házení (*prostřednictvím krátkého švihů holí z malého náprahu vedle nohy, či náprahu za hlavou, pro zpřesnění zarazíme hůl o druhou ruku*)

- vymezíme žákům cvičné čtverce (branky) na které se budou snažit střilet nejprve z místa, poté za běhu napříč tělocvičnou
- soutěž o nejúspěšnějšího střelce

Sbírání míčku

- *podjetí* - míček se kutálí od hráče, který rychlostí vyšší než vykoná míček podjede okem pod míčkem a nabere ho
- *podebrání* - míček je koulen spoluhráčem ke hráči, který podsune oko pod míček a nabere ho
- *přitlačení* - míček se pohybuje od hráče, drátěným okem si přitlačí míč a pohybem k zemi následuje podebrání
- „*indian pick-up*” - míček je přikryt forhandovou stranou výpletu, žák hůl přitáhne k sobě, čímž dochází k opsání půlkruhu hlavou hole kolem míčku a následnému podebrání míčku
- **Škodná ve veverčině hnízdě** - v hnízdě veverek (část švédské bedny uprostřed tělocvičny) se usadila škodná, veverky si nosí oříšky (míčky) a ona jim je stále vyhazuje z hnízda. Cílem hry je, aby veverky co nejrychleji sbíraly do holí oříšky a nosily je do hnízda a škodná je nestihla vyhazovat. Hru je vhodné pojmut jako soutěž - která škodná bude např. po jedné minutě úspěšnější

Chytání (*obdoba „indian pick-up” ve vzduchu, opět je třeba po zachycení míčku do sítky udělat půlkruh do podebrání*)

- **Hra na třetího** - dva žáci si přihrávají, třetí se snaží jim to překazit
- **Boj o míč** - dvě družstva se pohybují ve vymezeném prostoru, jsou barevně odlišena. Družstvo A se snaží o co největší počet správných přihrávek. Pokud jim to družstvo B překazí, začíná s přihrávkami stejným způsobem. Hraje se po předem stanovenou dobu.

INDIACA



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova, při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Indiaca je hra síťového typu. Její pravidla již při prvotním pozorování nápadně připomínají volejbal. Narozdíl od volejbalu se hraje se speciální pomůckou, po níž je pojmenována.

Vzhledem k tomu, že tento „opeřený míček“ se velmi jednoduše ovládá a zároveň poskytuje velkou dávku pohybu, rychle si indiaca získala své příznivce po celém světě. To přivítají především smíšené kolektivy hráčů a hráček.

Díky zanedbatelné hmotnosti náčiní je hra šetrná pro hráče po úrazech horních končetin a tak má vysoký fyziologický účinek.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- bezesporu velkou výhodou hry je její jednoduchost po stránce materiálního vybavení - jediné, co je ke hře potřeba, je samotná **INDIACA**
- volejbalová síť

POČET HRÁČŮ

- v oficiálních pravidlech proti sobě nastupují **dvě družstva po 5 hráčích**
- jsou-li družstva smíšená, musí být opačné pohlaví zastoupeno alespoň dvěma hráči
- při školním či rekreačním využití se počet hráčů na jedné straně obvykle pohybuje v rozmezí od 2 do 6 hráčů

HRACÍ DOBA

U indiaci se obvykle využívá jednoho ze dvou nabízených herních systémů:

- **SETY** - je třeba dosáhnout 25 bodů s minimálním rozdílem skóre dvou bodů, hraje se obvykle na dva vítězné sety
- **ČAS** - délka zápasu je omezena na 2 x 10 minut, každý poločas se hodnotí zvlášť

INDIACA

Netradiční herní pomůcka, jejímž předchůdcem byl kožený váček naplněný pilinami a pískem, ozdobený několika ptačími pery.

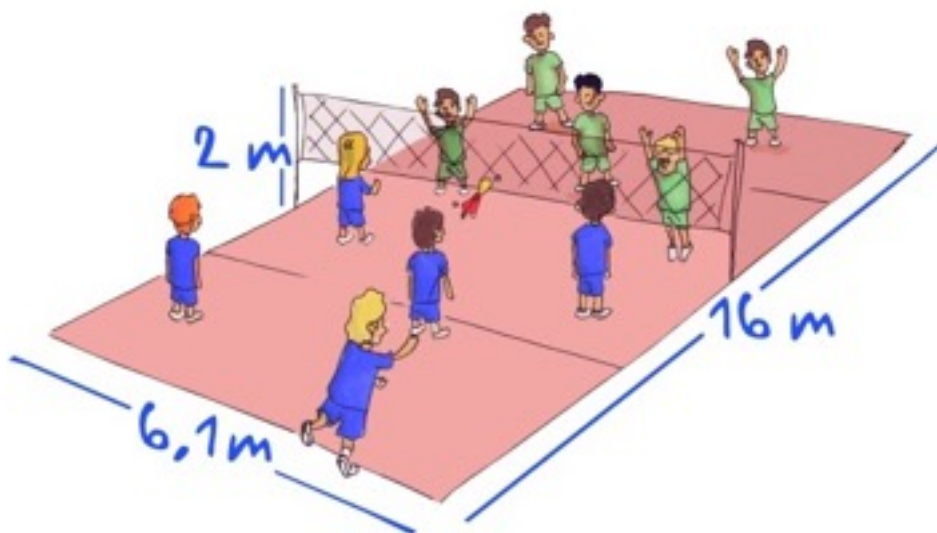
V současnosti dostala indiaca zářivou barvu, má průměr zhruba 8 centimetrů a je vyrobena z pryže, vyplněna hmotou. Se zastrčenými pery je zhruba 25 cm vysoká a váží jen 45 gramů.



Obr. 3: Indiaci - náčiní (zdroj: Spielograf 2014)

HŘIŠTĚ

- oficiální hrací plocha má rozměry 16 x 6,1 metru
- v našich podmínkách je pro rekreační účely možné využít běžného volejbalového hřiště o rozměrech 18 x 9 metru
- síť nad středovou čarou je ve výšce 2-2,35 metru, je přizpůsobena cílové kategorii hráčů



Obr. 2: Hřiště pro Indiaci (zdroj: Kinderschokolade 2014)

ZAJÍMAVOSTI Z BOHATÉ HISTORIE

Hru objevil ve 30. letech 20. století učitel tělocviku. Němec K. H. Krohn. Při své cestě po Brazílii viděl tamní obyvatele hrát hru v níž hráči využívali výše popsané náčiní. Po příjezdu do Evropy si náčiní nechal patentovat a pojmenoval ho „indiánská pralesní hra“ = Indiaci. Z Německa se začala rychle šířit do Asie a také zpět do Brazílie. V roce 1972 byla indiaca vyhlášena sportovním náčiním roku a od roku 2000 má i svoji asociaci.



Obr. 4: Logo IIA (zdroj: IIA Indiaci 2014)

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

Ovládání indiaci

- je ovládána dotekem jednou rukou, od lokte níže, nejčastěji dlaní
- na soupeřovu polovinu musí být dopravena po maximálně třech dotecích, při nichž se hráči střídají
- je zakázáno tahání, chytání a následné odhazování náčiní
- hra nohou je zakázána

Postavení hráčů a jejich úkol

• varianta 5 hráčů v týmu

3 obránci, 2 síťoví hráči

• varianta 6 hráčů v týmu

3 obránci, 3 síťoví hráči

- **obránci** - mohou vstoupit do útočného pásma, ale nesmějí blokovat soupeře
- **útočníci** - provádějí útok na soupeře a blokové činnosti

Dotek sítě

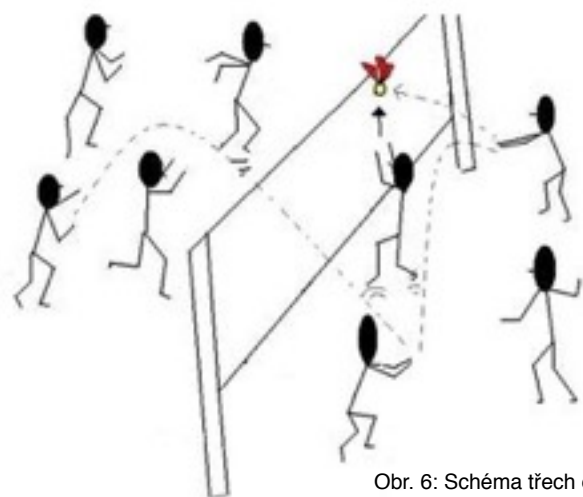
- s výjimkou podání se indiaci může dotknout sítě



Obr 5: Postavení hráče při podání (zdroj: vlastní)

Podání

- je prováděno z koncové čáry
- podávající drží indiacu pod úrovní pasu a úderem druhou rukou ji odbíjí přes síť k soupeřovi
- na podání se hráči střídají pravidelně po každém bodu



Obr. 6: Schéma třech doteků (zdroj: Efedportes 2014)

Blokování

- je možné oběma rukama
- dotek bloku se nepovažuje za úder

ZPŮSOB BODOVÁNÍ

• každá chyba:

- zisk bodu pro soupeře
- nárok na podání

• dopad indiaci na zem na vlastní polovině (bod útočícím)

• dopad mimo hřiště (bod obráncům)

CHYBY

- technicky chybné zpracování
- dotek stropu
- dotek sítě (při podání)
- indiaci odražená více jak 3 x za sebou
- indiaci chycena, hozena, odražená se zpomalením
- indiaci zasažena jinou částí těla, než je vymezená část ruky
- dotek hráčem sítě

RADY A TIPY

- budete-li hrát hru venku za lehce větrného počasí, je možné náčiní zatížit zásuvnými mincemi
- při pořádání turnaje je vhodné využít systému 2 x 10 minut (případně jinak modifikovaný časový plán)
- pro nácvik základních dovedností (podání, odpal, přihrávka) je pro větší efektivitu (zapojení všech hráčů) vhodné využít ekonomicky dostupné pěnové míčky pro líný tenis
- při počátcích hry umožnit hráčům dvě možnosti podání
- indiac a především na ní připevněná pera, nejsou stavěna na hrubé zacházení, je třeba s tím dopředu počítat
- při prvotním pořízení náčiní je vhodné zakoupit i náhradní sadu per
- pro větší efektivitu je vhodné využít ve velkých prostorách více hřišť, nebo velkou síť, půlící tělocvičnu podélně, a pomocí kuželů vytyčit více

ZDROJ:

RŮŽIČKA, Ivan, RŮŽIČKOVÁ, Kamila a ŠMÍD, Pavel. Netradiční sportovní hry. Vyd. 1. Praha: Portál, 2013, 157 s. ISBN 978-80-262-0337-7.

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA

Vzhledem k velké příbuznosti hry s tradičním volejbalem je vhodné využít modifikovaná průpravná cvičení právě z volejbalu.

Nácvik podání

- žáky rozdělíme do dvojic tak, aby každá dvojice měla indiacu (případně míček na líný tenis)
- žáci se střídají po intervalech určených učitelem v jednotlivých krocích:
 - *nácvik samotného podání - správnost pohybu, nácvik podání do dálky, nácvik podání do výšky, nácvik podání přes síť*

Soutěžní pojetí:

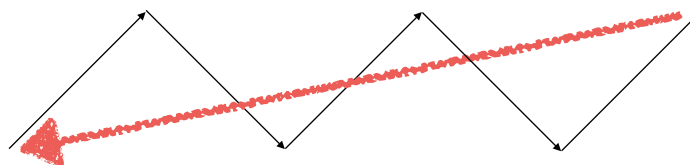
- každý z žáků má předem určený počet pokusů (ideálně alespoň 10) na podání, žáci soutěží, kdo promění nejvíce pokusů v úspěšné podání
- za sítí vymezíme prostor o velikosti např. 3 x 3 metry, žáci se snaží co největší počet podání uskutečnit právě do tohoto území

Nácvik přihrávky

- hráči mají mezi sebou cca tři metry a zkouší ve dvojicích různé typy přihrávek - dlaní, loktem, hřbetem ruky, zápěstím, spodem, vrchem
- totožná cvičení přihrávek zkusíme i v týmu, v rozmístění jako při regulární hře, bez omezení třech doteků

Přihraj a běž

- Hráči vytvoří sedmičlenná družstva. Každé družstvo si stoupne cik cak dle obrázku. Na začátku stojí dva žáci. První přihraje indiacu (míček na líný tenis) druhému a běží za ním. Druhý přihraje třetímu a běží za ním. Takto se celá hra opakuje do chvíle, než stojí všichni na svých pozicích.



Obr. 7: Schéma průpravné hry „Přihraj a běž“ (zdroj: autor)

Nácvik bloku

Na chytáče

- Hráči vytvoří několik menších kruhů (cca po 6), v rámci nichž si přihrávají indiacu. Uprostřed kruhu stojí jeden hráč, který se jí snaží blokovat. Povede-li se mu to, vymění si místo s hráčem, který se jej dotkl naposledy.

HOLOMAJZNA



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Ne každá hra, o které se v knihách píše jako o hře netradiční, musí být žhavou novinkou ze světa sportovních nadšenců. Typickým příkladem takových her je HOLOMAJZNA, hra, která je pozemní obdobou hry ringet, jež byla na konci 60. let minulého století představena v Kanadě jako sestra ledního hokeje, především určeného pro ženské týmy.

Stejně jako ringet se i holomajzna hraje s gumovým kroužkem místo puku hnaného pomocí tyče, obvykle gymnastické. Je to právě jednoduchost, co činí holomajznu hrou, kterou vřele vstřebají kolektivy žáků rozdílných pohybových schopností bez ohledu na věk či pohlaví.

Své kořeny má hra v tradici českého sportu již v dobách první republiky, kdy se hrála v halách tělovýchovných jednot.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- kroužek, obvykle se využívá gumový pro hru ringo
- hůl dle možností
 - gymnastická dřevěná
 - florbalová hokejka bez čepele
- branky (florbalové)
- rozlišovací dresy

POČET HRÁČŮ

- standardně se využívá zaříteného systému z florbalu, tedy:

5 hráčů v poli

1 brankář

pozn.:

- brankář hraje bez hole

HRACÍ DOBA

- oficiální verze hry počítá s rozdělením zápasu na třetiny, po 7 minutách s pauzami mezi třetinami dlouhými 3 minuty
- schéma zápasu:
7 + 3 + 7 + 3 + 7 minut
- ve školní TV je vhodné pro efektivnější zapojení žáků do pohybové činnosti zvolit „především při větším počtu žáků (20 a více), turnajový systém „každý s každým“ s kratší dobou jednotlivých zápasů (např. 5 minut)



BEZPEČNOST

Leč gumový kroužek vypadá mírumilovně, je třeba dbát na bezpečnost, především brankáře vybavit bezpečnostními pomůckami:

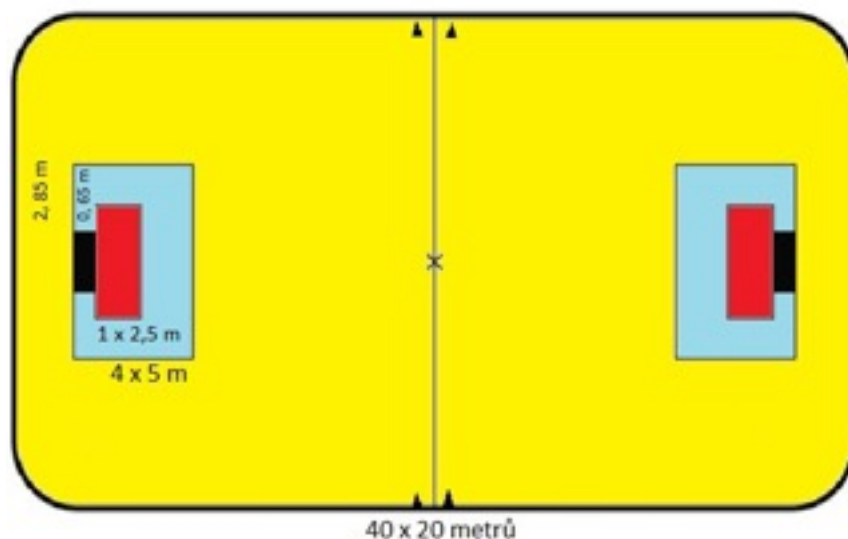
- helma (pro florbal)
- rukavice (nejsou-li florbalové, lze využít alespoň pohodlné zimní či pracovní)
- brankářský ochranný set (je-li k dispozici, jedná se o nejúčinnější ochranu)

Práce s holí:

- spodní část hole nesmí být z důvodu bezpečnosti zvedána výše než nad úroveň kolen

HRACÍ PLOCHA

- vzhledem k tomu, že hru můžeme označit jako hru průpravnou pro florbal, je ideální využití florbalového hřiště
- florbalové hřiště má rozměry 40 x 20 metrů, možné upravit dle aktuálních podmínek
- z hlediska bezpečnosti je **nezbytné vyznačit:**
 - velké brankoviště
 - **malé brankoviště** - přístup do něj má pouze brankář, obránci i útočníci nesmějí do tohoto prostoru vstoupit



PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

Cíl hry:

Dvě družstva nastupují v utkání proti sobě. Vítězí družstvo, které dá soupeři více branek, než jich od něj obdrží.

Zahájení hry:

- před zahájením utkání probíhá losování (možné využít klasického „kámen, nůžky, papír“), vítěz si vybírá kroužek, či stranu
- samotné rozehrání probíhá z vlastní poloviny, soupeř musí být na své polovině

Další rozehrání:

- při každém góle a na počátku třetin ze své poloviny
- při přestupku a autu nejbližší místu, kde k přestupku došlo (soupeři musí být min. 3 m od rozehrávajícího)

Ovládání kroužku:

- hůl se zasouvá do vnitřního prostoru, následně je veden pohybem hole
- kroužek je dovoleno při střelbě zvedat - pouze do výše pasu
- je povoleno využít jedno zpracování nohou, 2 doteky za sebou nejsou přípustné

Pohyb na hřišti:

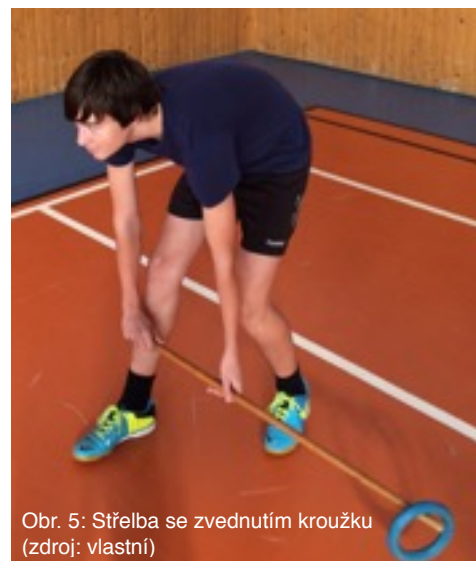
- kontakt hráčů (prorážení, strkání) je zakázán
- omezování soupeře pomocí hole je považováno za faul
- po rozehrání se hráči mohou pohybovat po celém hřišti s výjimkou malého brankoviště
- malé brankoviště je určeno pouze pro brankáře (obráncům i útočníkům vstup zakázán)



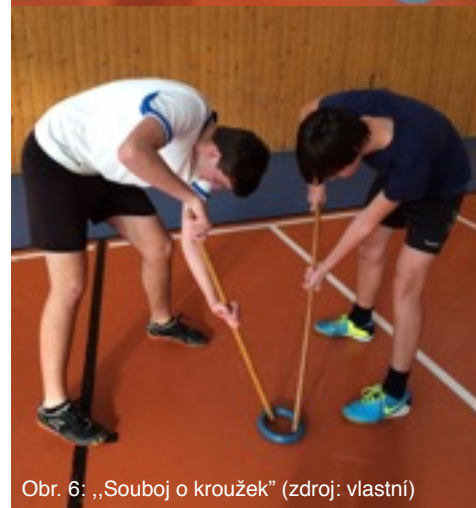
Obr. 4: Manipulace s holí nad úrovní kolen
JE ZAKÁZANA (zdroj: vlastní)

Činnost brankáře:

- účastní se hry bez hole
- nesmí opustit území velkého brankoviště
- kroužek může zachytit, srazit, odrazit, vyhodit kteroukoliv částí těla
- odhozený kroužek se nesmí při letu dostat výše než nad úroveň pasu hráčů a jeho první dopad se musí odehrát na vlastní polovině hřiště



Obr. 5: Střelba se zvednutím kroužku
(zdroj: vlastní)



Obr. 6: „Souboj o kroužek“ (zdroj: vlastní)

Zakázané herní situace

několik tyčí v jednom kroužku

- řešeno losem, poté se rozehrává z místa sporu

zakázané bránění

- kroužek získá soupeř, pakliže dojde k ostřejšímu konfliktu, rozhodčí může nařídit trestné střelení - nájezdy, z půlky hrací plochy

napadení (i neúmyslné) brankáře

- gól pro družstvo napadeného brankáře

RADY A TIPY

- využijte hru jako vhodné seznámení žáků s náčiním (gymnastické hole), se kterým se dnes již nedostanou tak často do kontaktu, a využijte hole již při úvodním rozcvičení a závěrečném protažení
- pokuste se zajistit co největší množství ochranných pomůcek pro brankáře (helma je minimální základ)
- pokud nemáte možnost využít mantinely, využijte lavičky jako zábranu alespoň v místech, která jsou členěná a hrozí zde riziko konfliktu či zranění (výklenky, vchod do nářadovny)
- jako u ostatních her dbejte na rovnoměrné zapojení všech zúčastněných (vhodné využít turnajového systému, viz výše)
- především kvůli brankářovi je vhodné se s kroužkem seznámit (pokud se tak nestalo již v minulosti) i jinak než jen při jeho pohybu po zemi, vyzkoušejte si tedy pár přihrávek vzduchem z ruky do ruky

ZDROJ:

KUPR, Jaroslav. *Netradiční hry: Inovace výuky tělesné výchovy a sportu na fakultách TUL v rámci konceptu aktivního životního stylu*. 1. vyd. Liberec: TUL, 2014. ISBN 978-80-7494-124-5.

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. *Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ*. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA

Nácvik manipulace s holí a ovládání kroužku

- každý hráč má hůl a vlastní kroužek, absolvují v modifikacích (nájezd zleva, zprava, pozpátku, s holí jednoruč) připravený slalom
- nemáte-li dostatek kroužků, utvořte menší skupinky, v nichž se budou žáci střídat
- možnost uspořádání modifikovaných slalomů jako štafetových závodů

Nácvik přihrávky

- žáci si přihrávají ve dvojicích, v menších skupinkách na přeskáčku
- „**Na straku zlodějku**“ Žáci utvoří kroužky a v nich si přihrávají mezi sebou pomocí holí kroužek. Uprostřed kroužku je žák „straka zlodějka“ a snaží se ukořistit kroužek. Podaří-li se jí to, nahradí ji žák, který kroužek odpálil poslední.
- „**Bystřejší jedou**“ Žáci se rozdělí na dvě skupiny, ideální je barevné odlišení pomocí rozlišovacích dresů. Hraje se s jedním kroužkem. Družstvo, které začíná, se snaží o co největší počet přihrávek mezi sebou. Druhé družstvo se jim snaží kroužek sebrat, ale pouze v momentě, kdy se kroužek pohybuje volně, není veden tyčí soupeře. Podaří-li se jim to, snaží se i oni o co největší počet úspěšných přihrávek.

Nácvik činnosti brankáře - v kombinaci nácviku střelby na branku

- **slalom se střelbou na branku**, při kterém je nutné zvolit dle věku žáků dostatečnou vzdálenost místa pro střelbu od branky (aby kroužek doletěl k brance a zároveň nebyly střely

- „**Nahrad' brankáře**“ Je-li dostatek materiálu, je vhodné utvořit např. 4 družstva, kdy každé má svoji branku a svého brankáře. Při každém gólu dochází k výměně brankářů. Hráč, který střelil gól, je nový brankář.



Obr. 6: Brankář v akci (zdroj: vlastní)

ULTIMATE FRISBEE



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Severní Amerika dala světu mnoho her, které dnes v našich podmínkách označujeme jako hry netradiční. I létající disk, frisbee, se k nám dostal z USA, kde byl na konci 70. let 20. stol. představen jako předmět využívaný při hře Ultimate frisbee, dnes celosvětově nejznámější hrou s tímto létajícím talířem.

V Čechách byla hra poprvé předvedena na počátku 90. let 20. stol. na ČVUT v Praze. Díky rostoucí popularitě netrvalo dlouho a vznikla v roce 1993 samostatná Česká asociace frisbee. Od roku 1996 se frisbee díky iniciativě ministerstva školství začalo masivně dostávat do škol.

Velkým přínosem hry je její snaha podnítit u hráčů smysl pro fair play. Jako jediná hra na světě se hraje bez rozhodčího a při správném vedení je tak vhodným výchovným prvkem.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- disk frisbee

průměr 21-40 cm, vhodně zvolit vzhledem k velikosti hřiště, počtu hrajících hráčů a jejich schopnostem

- rozlišovací dresy
- kužely na vyznačení hřiště

POČET HRÁČŮ

- v utkání nastupují dvě družstva po 7 hráčích (minimum je 5 hráčů)
- ostatní hráči se mohou libovolně střídát
 - před výhozem disku
 - po dosažení bodu
 - při zranění

HRACÍ DOBA

při hře je možné zvolit jednu z následujících variant:

- utkání se hraje na dva poločasy

I. končí, když jeden tým získá **9 bodů**

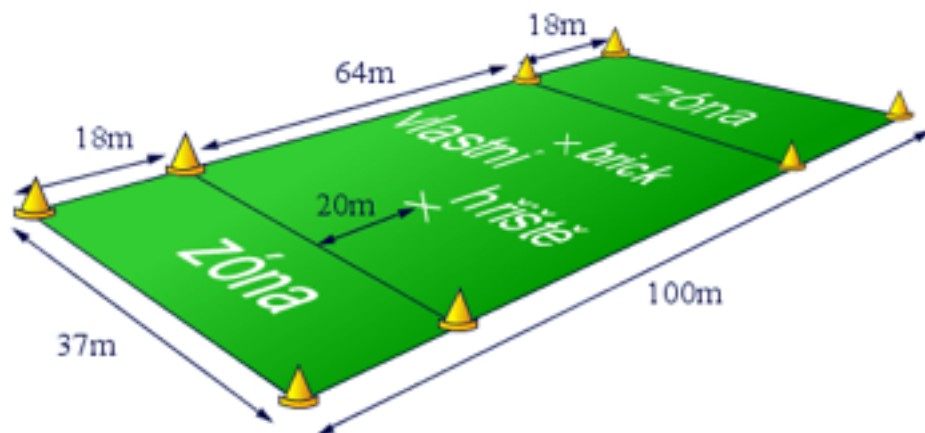
II. končí vítězstvím týmu, který získal **17 bodů**

- může se hrát také na čas, jeden poločas pak má standardně 24 minut, následuje 10 minut přestávka

- při školním využití je vhodné libovolné pojetí s efektivním zapojením všech žáků

HRACÍ PLOCHA

- travnatá plocha o rozměrech 100 x 37 metrů
- koncové zóny mají délku 18 m, vlastní hřiště 64 metrů
- při úpravě velikosti hřiště z důvodu např. nižšího počtu hráčů, hráčské nezralosti či prostorového uspořádání je třeba zachovat poměr koncových čar a vlastního hřiště



Obr. 2: Hřiště pro frisbee Ultimate (zdroj: Česká asociace létajícího disku 2014)

ULTIMATE versus

INDOOR ULTIMATE

- standardní ultimate frisbee se hraje na venkovních hřištích, vzhledem k povětrnostním podmínkám a touze hráčů hrát frisbee i za nepříznivého počasí vznikla verze INDOOR, určená do prostor tělocvičen a hal

- PRAVIDLA INDOOR ULTIMATE odpovídají pravidlům klasické verze s následujícími odlišnostmi:

- **účastní se 5 hráčů v družstvu**

- **hrací plocha má rozměry 40 x 20 metrů, s hloubkou koncových zón 6 metrů**

- **házející útočník realizuje přihrávku do 8 sekund**

SPIRIT OF THE GAME

Je označení pro fair play v prostředí hry ultimate frisbee. Na každém turnaji je udělena nejprestižnější účastnická cena „Spirit of the game“, kterou získá tým, který nejvíce dbal na dodržování morálního kodexu celé hry. Tato cena je ceněna stejně jako samotné první místo daného turnaje.



Obr. 3: Logo frisbee Ultimate (zdroj: Štafle GJKT 2014)

CÍLE HRY

útočící družstvo	bránící družstvo
nedopustit se chyby a chytit disk v soupeřově koncové zóně	snaha donutit útočícího k chybě
hráči si musí hlídat prostor kolem sebe, být „volní“, aby mohli zpracovat přihrávku	obsazovat útočníky v místech, kde nechtějí, aby byla provedena přihrávka
snaha o neustálý postup směrem vpřed k soupeřově zóně (hodím, běžím)	bránit v souladu s povětrnostními podmínkami, je-li větrno, cíleným bráněním donutit útočníka k vysokému hodu

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

CÍL HRY:

Každé družstvo se pomocí přihrávek pokouší úspěšně skórovat v bodovací zóně soupeře. Aby družstvo dosáhlo bodu, musí skórující hráč stát po chycení přihrávky oběma nohama v koncové zóně soupeře.

PŘED ZAHÁJENÍM HRY

- losují kapitáni výhozem disků nad sebe, jeden během toho zvolá „stejný“ či „různý“ (strana, jakou dopadnou na zem) - vítěz si zvolí buď:
 - stranu, na které začne hrát
 - výhoz disku
 - příjem disku

ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

- na počátku každého poločasu a po zisku bodu se začíná výhozem ze zónové čáry (výhoz má družstvo, které získalo bod, či ho zvolilo při prvním losu)
- strany se mění po každém dosažení bodu

BRÁNÍCI hráči stojí při výhozu ve své koncové zóně

PŘIJÍMAJÍCÍ hráči stojí při výhozu na své zónové čáře

SIGNALIZACI připravenosti musí provést hráči obou týmů

zvednutím ruky, až poté je možné uskutečnit výhoz

POHYB všech hráčů může začít po výhozu (disk se ocitne volně ve vzduchu)

PRVNÍ DOTEK PO VÝHOZU náleží hráči družstva, které je na příjmu - pokud nechytí, družstvo disk ztrácí

Družstvo, které rozehrává, musí disk darovat soupeři, ze kterého se tak stává útočící družstvo.

ZTRÁTA DISKU (CHYBA)

disk útočící družstvo ztrácí, pakliže:

- disk se dotkne země
- disk je chycen bránícím hráčem
- disk je sražen na zem bránícím hráčem
- útočník chytí disk v autu
- útočník zdržuje hru, tj. neodhodí disk do 10 sekund (čas mu odpočítává soupeř, je-li blíže než 3 metry k hráči)

následně se po ztrátě ujímá disku druhé družstvo

CHYTÁNÍ DISKU

- povoleno **oběma rukama**

ZISK BODU

bod je přiznán družstvu, jehož hráč chytí disk v koncové zóně soupeře, ve které stojí oběma nohama

SOUČASNÉ CHYCENÍ DISKU

- disk připadá útočníkovi

NESHODA

nemohou-li se hráči shodnout, zda vše proběhlo dle pravidel, vrací hru zpět do prokazatelné situace

ZAKÁZÁNO JE

- běhat s diskem (povoleny jsou kroky nutné k zastavení při chycení přihrávky, pivotova obrátka při uvolnění)
- fyzický kontakt protihráčů
- bránit protihráčům v pohybu
- vytrhávat soupeři disk
- předávat disk z ruky do ruky (musí být házen)
- obrana více hráčů na 1 útočníka s diskem (pouze systém 1 na 1)

Při porušení pravidel:

rozehrává tým, který se neprovinil, z místa přestupku či z obvodové čáry vlastního hřiště

RADY A TIPY

- při prvotním seznámení s diskem je vhodné (především v případě žáků mladších věkových kategorií) využít nácvikových frisbee disků, které mají menší průměr, jsou vyrobeny z měkké gumy či PVC, díky čemuž minimalizují riziko zranění zápěstí v případě špatné manipulace
- na trhu jsou k dostání frisbee i za velmi malé částky, je ovšem vhodné investovat do nákupu a koupit kvalitnější, pevnější frisbee, které se neprohýbá, téměř se nedá proslápnout a má i lepší letové vlastnosti
- pokud žáky v počátcích zřetelně a přesně seznámíte s pravidly hry a taktikou, pokuste se (samozřejmě za pečlivého sledování) přenechat řízení a rozhodování o hře na nich samotných, je to dobrý prostředek, jak v nich podnítit smysl pro fair play, která se hodí i ve všech ostatních sportech



ZDROJ

KUPR, Jaroslav, RJABCOVÁ, Helena a SUCHOMEL, Aleš. *Metodika her méně rozšířených ve školní tělesné výchově*. 1. vyd. Liberec: Technická univerzita Liberec, 2010. ISBN 978-80-7372-621-8

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. *Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ*. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA

Házení disku (*pohyb představuje prudký švih zápěstí - disku je dodána rotace a jeho let je stabilní*)



Obr 4. Forhandová příhrávka (vlevo) a backhandová příhrávka (vpravo) (zdroj: vlastní)

Chytání disku (preferováno by mělo být chytání disku oběma rukama, v momentě, kdy je disk na úrovni hrudníku, je-li disk mimo tělo, chytáme ho jednou rukou)



Obr 5.: Chycení disku „na čápa“ (zdroj: vlastní)

Průpravné hry a cvičení

- příhrávka ve dvojicích či skupinkách na různé vzdálenosti
- hod do dálky
- házení na cíl - kužely vymezit prostor čtverce, do něhož se žáci snaží strefit svým diskem
- snaha o co největší počet příhrávek v malých skupinách (po 4-5 žácích)

Přihraj a běž v trojúhelníku - družstva stojí v zástupech. Před každým je kužely vytyčen trojúhelník, v jehož rozích jsou označeny mety. Na každou se postaví jeden žák. Žák č. 1 má disk, který na zahajovací povel hodí druhému a přeběhne na jeho metu. Žák č. 2 hodí disk třetímu a také přeběhne na jeho metu. Žák č. 3 hodí disk na metu č. 1, kam zatím postoupil další ze zástupu a zařadí se na konec zástupu. Hra končí, když všichni jsou na svých původních místech. Žáci smějí metu opustit teprve po odhození disku, nesmějí tedy s diskem běžet. Nechytne-li žák disk na metě, musí jej sebrat, vrátit se na metu a teprve pak jej přihrát dále.

Guts - je jedna z větších her s frisbee, ve které se dvě družstva postaví na čáry vzdálené od sebe 14 metrů, disk si mezi sebou přihrávají s cílem prohodit ho mezi soupeřící řadu, a tak získat bod. Prodrobněji na www.frisbee.cz/dalsi-sporty-s-diskem.html

KIN-BALL



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Kin-ball (znám též jako omnikin) je jednou z nejmladších her na světě. V roce 1986 byla představena v Kanadě a do jejího vývoje bylo kanadskou vládou investováno velké množství finančních prostředků. Hlavním cílem této originální hry bylo vnést mezi kanadskou společnost nový impuls k pohybové aktivitě.

V Quebecu dali sportovní odborníci hlavy dohromady s cílem vytvořit nový sport. Základní myšlenkou bylo atraktivní využití nejjednodušší pohybové činnosti - běhu, natolik atraktivní formou, aby zaujala co nejširší spektrum obyvatel. Vznikla tak tato originální hra, v níž proti sobě nastupují hned tři týmy. A není to běhání, co činí hru atraktivní nejen pro hráče, ale i diváky, je to kin-ball, lehký míč velkých rozměrů.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- 2-3 sady rozlišovacích dresů
- speciální míč „omnikin“ o průměru 122 centimetrů
- při hře na vyšší úrovni bývá využíváno speciálního počítadla, které je připraveno pro hru třech týmů najednou

POČET HRÁČŮ

- během jedné hry proti sobě nastupují tři družstva najednou
- za každé družstvo proti sobě nastoupí 4 hráči, další hráči mohou být připraveni na střídačce
- při soutěžním utkání je počet hráčů na střídačce taktéž 4 a tak může docházet ke střídání celého hracího celku
- týmy mohou být koedukované

HRACÍ DOBA

- jednotlivé části hry se skládají z tzv. period
- jedna perioda má 7 minut
- přestávka mezi nimi je obvykle 2 minuty
- není-li určeno jinak, vyhrává družstvo, které získá výhru ve 3 periodách
- periodu (s výjimkou první) zahajuje družstvo s nejmenším počtem bodů

PRINCIP HRY

Cílem všech třech týmů je získat větší počet bodů než zbylé dva týmy. Tým, jehož barva byla vyvolána, se snaží jakoukoliv částí těla zachytit míč, než se stihne dotknout země. Dojde-li k chybě (míč spadne na zem, nebo je odehrán špatný odpal), získávají týmy, které nechybovaly, bod.

KOMUNIKACE

- je nezbytnou součástí celé hry, neboť úspěch je založen na týmové spolupráci
- je zapotřebí, aby se žáci dokázali rychle domluvit především na směr, kterým bude míč odpálen, a dokázali tak reagovat rychleji, než stihne soupeř obsadit obranné postavení
- aby byla komunikace možná, musí přihlížející sledovat hru v relativní tichosti



Obr. 2: Míč „KIN-BALL“ (zdroj: vlastní)

KIN-BALL

- pro utkání, které se řídí pravidly IKFB, se využívá míče o průměru 122 centimetrů (48 palců)
- míč má váhu 1 kg
- pro hru venku je určen míč „outdoorový“, který má průměr 102 centimetrů a dle výrobce je odolnější proti protržení
- v obou typech míče se využívají pevné duše, k jejich nafouknutí je nutné využít kompresor

HRACÍ PLOCHA

- má tvar čtverce o rozměrech 20 x 20 metrů
- minimální doporučený rozměr je 15 x 12 metrů (vhodný pro mladší hráče)
- z důvodů nebezpečí poškození míče je vhodné odstranit všechny možné překážky, na které by míč mohl narazit



PRAVIDLA HRY PRO VOLNOČASOVÉ A ŠKOLNÍ VYUŽITÍ

ZAHÁJENÍ HRY

- předem zvoleným **losem** je určeno družstvo, které nastupuje první na odpal
- zahajovací odpal je prováděn **ze středu hřiště**
- hráči zbylých dvou týmů jsou rozmístěni v rozích hrací plochy (tvar čtverce)

PODÁNÍ MÍČE = ODPAL

- místo odpalu (výjimkou je zahájení periody) je shodné s místem, kde došlo k zastavení hry
- míč se nesmí dotýkat země
- tři hráči týmu se musí dotýkat míče oběma rukama
- čtvrtý hráč týmu provádí samotný odpal, který musí být proveden v **následujícím sledu**:

ODPAL

1. paže má odpalující spojené a napnuté
2. hlasitě a zřetelně vysloví slovo **OMNIKIN** (= všechno v pohybu) a **barvu týmu**, pro který je míč na zpracování určen (např. **OMNIKIN ŽLUTÁ**)
3. následuje odpal (směrem vzhůru, či do stran souběžně s podlahou)

Správný odpal

- *musí být proveden takovou silou, aby vzdálenost od místa odpalu k místu dopadu byla alespoň **1,8 metru***
- *je proveden **do 10 sekund** od chvíle, kdy hráči chytí míč*
- *hráči se při odpalu **pravidelně střídají***

PŘÍJEM MÍČE

- může být proveden **libovolnou částí těla**
- může být proveden pouze jedním hráčem, ostatní se k němu postupně přidávají (a zároveň se již připravují k dalšímu odpalu)
- míč se před ani při přijetí **nesmí dotknout** jakékoliv pevné části hřiště ani jeho okolí
- míč **nesmí být** hráči pevně zachycen za látku
- míč **nesmí být** hráčem „obejmut“



Obr. 4: Odpal míče (zdroj: vlastní)

ZISK BODŮ

Vždy dva týmy získávají bod ve chvíli, kdy třetí tým **udělá chybu**:

- nestihne včas zachytit a zpracovat míč,
- vykoná špatný odpal.

Tým, který udělal chybu, uskutečňuje další podání.

PŘEMÍSTĚNÍ MÍČE

- hráči mohou z důvodu zaujetí lepší pozice přemístit před odpalem míč (nesmí však překročit dobu 10 sekund určených pro dopal)
- při přemístění musí alespoň jeden hráč udržovat kontakt s míčem (nesmí docházet k „pinkání“)

HLAVNÍ VÝHODY KIN-BALLU

- každý člen týmu je v pohybu nejméně 72 % herního času
- společné zapojení chlapců i dívek
- vylučuje individualismus
- důraz na spolupráci týmu
- pozice hráčů je na stejné úrovni



Obr. 5: Logo Českého svazu kin-ballu (zdroj: Český svaz kin-ballu, 2014)

RADY A TIPY:

- nácvik odpalu může být nacvičován na volném prostranství s velkými plážovými nafukovacími míči
- vzhledem k velké pořizovací ceně je možné kin-ball i dočasně nahradit těmito míči
- není vhodné používat gymbally, které jsou těžší a díky tomu mají odlišné letové vlastnosti
- při pořizování kin-ballu je třeba počítat s náklady na kompresor, bez něhož se při hře neobejdete
- vítězem se může stát logicky družstvo, které získá největší počet bodů po sečtení ve všech periodách, ovšem je možné využít také speciálního kinballového systému, jehož specifiku naleznete na www.kin-ball.cz.
- především mladším hráčům je třeba vysvětlit, že při odpalu musí mířit na místa, která nejsou chráněna protihráči, a je tak šance dopadu míče na zem



ZDROJ:

Český svaz Kin-ballu [online]. [cit. 2014-12-25].
Dostupné z: <http://kin-ball.cz>

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

METODIKA

pro větší efektivitu je dobré zajistit „alternativní“ kin-bally - nafukovací plážové míče velkých rozměrů

Manipulace s míčem (*hráči se naučí s míčem bezpečně manipulovat, aby předešli jeho doteku se zemí*)

- žáci se postaví do zástupu a míč si předávají nad hlavou tam a zpět
- žáci v zástupu si udělají větší rozestupy tak, aby míč nebylo možné si nad hlavou podávat, ale aby byli donuceni si ho přihrát malým hodem - žáci stojí čelem k sobě, po chycení se otáčejí o 180 stupňů, tak aby byli čelem k žákům, kterým budou přihrávat
- žák, který drží míč, si vyzkouší dle povelů různé polohy bez doteku míče země (vzpažit, předpažit, sednout a vzpažit, lehnout, předpažit atd.)
- v případě možnosti zapojit do nácviku více míčů, uspořádat modifikované štafetové běhy (ve dvojicích, trojicích, s překážkami atd.)

Chytání míče (*činnost nezbytná pro úspěšné zpracování míče po odpalu*)

- žáci stojí v kruhu v menších skupinkách (po 5-8), rozdělí si mezi sebe čísla, žák s číslem 1 odhodí míč směrem vzhůru a zvolá jiné číslo, které má jeho spolužák - ten se snaží míč zachytit a celý postup opakovat
- žáci utvoří dva zástupy, které stojí proti sobě na vzdálenost zhruba 5 metrů (možno libovolně upravovat), první hráč z jednoho zástupu hodí vrchním obloukem míč prvnímu hráči z druhého zástupu a zařadí se nakonec svého zástupu, pokračuje hráč z druhého zástupu a celá tato akce se opakuje

Odpal (*je třeba naučit se správnému odpalu, tak jak je vymezen pravidly, neboť odpal je činností, při které je největší pravděpodobnost zranění - zápěstí, z tohoto důvodu je zapotřebí, aby si každý žák vyzkoušel správný odpal a jeho případné chyby byly opraveny*)

POZNÁMKA

Kompletní metodika hry je k nalezení na www.kin-ball.cz. Zde jsou ke stažení i rozsáhlá oficiální pravidla, podle nichž se hrají turnaje základních a středních škol. Ty organizuje Český svaz kin-ballu.

TENISBALL



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Tenis a badminton, raketové sporty, se v dnešní době těší velké oblibě nejen u diváků, kteří hru pozorují z pohodlí tribuny, či obývacího pokoje. Obliba těchto sportů je velká i u aktivní, sportující populace.

Bohužel, jen málokterá škola má zázemí a finanční prostředky pro výuku raketových sportů. A pokud už se najde ve škole tenisová síť, vhodné hřiště a raketa, nastává problém ve formě organizace hodiny - běžné jsou dnes skupiny o počtu 20 a více žáků při tělesné výchově.

Tenisball je sice tak trochu herním hybridem, ale umožní zapojení velké skupiny žáků, kteří se navíc seznámí s prací s raketou a osvojí si základní herní dovednosti, na které budou moci navázat při pozdějším setkání s raketovými sporty.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- tenisové rakety (eventuálně míček pro líný tenis) - alespoň 8 kusů
- tenisový míček (eventuálně míček pro líný tenis)
- branky pro florbal
- rozlišovací dresy
- v případě možnosti ochranné brýle



POČET HRÁČŮ

- ve hře nastupují proti sobě dva týmy po 4-5 hráčích
- počet hráčů na střídačce není omezen, střídání je možné při dosažení jakékoliv branky
- počet hráčů v týmu volíme na základě uvážení podle velikosti hrací plochy

HRACÍ DOBA

Vzhledem k tomu, že se jedná o hru brankovou a jejím cílem je efektivní zapojení velkého počtu žáků, jako ideální se jeví:

- turnajový systém každý s každým

zápas = 4 minuty

- hra na poločasy (2 x 10 minut, případně dle potřeb)

LÍNÝ (SOFT) TENISBALL

- namísto klasických tenisových raket a tenisových míčků se využívají sady pro soft tenis (líný tenis)
- rakety jsou celé vyrobeny z plastu
- míčky jsou molitanové
- hraje se se stejnými pravidly
- hra je pomalejší

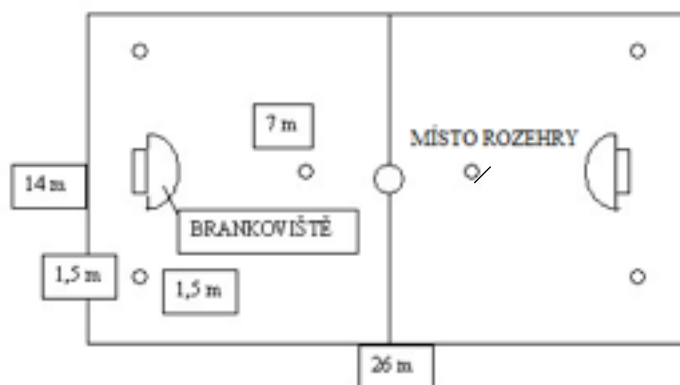


Obr. 3: Set pro líný tenis (zdroj: vlastní)

HRACÍ PLOCHA

Předností hry je její nenáročnost, totéž platí i o hracím poli.

- hrací plocha má tvar obdélníku o libovolných rozměrech (dle rozměrů přizpůsobíme počet hráčů ve hře)
- okolo branek je vyznačeno brankoviště o poloměru 2 až 3 metry
- zhruba 4 až 5 metrů před brankou je značka (může být pomyslná), odkud družstva provádějí rozehru
- vymezení postranních čar pro případné auty záleží na domluvě



Obr. 3: Možná varianta hrací plochy na příkladu hřiště pro malý florbal (zdroj: vlastní)

BEZPEČNOST

- největším rizikem při hře je nebezpečná manipulace s raketou (standardní tenisovou i raketou pro soft tenis)
- je třeba dohlížet a trestat jakékoliv úmyslné doteky raketou
- v případě hry s tenisovým míčkem upozornit žáky na zvýšenou rychlost hry a na jeho silnější odrazové schopnosti
- v případě, že jsou k dispozici z jiných her, je vhodné využití ochranných brýlí



Obr. 4: Forhandové - vlevo a backhandové - vpravo, odbítí míčku (zdroj: vlastní)

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

CÍL HRY:

Každé družstvo se snaží pomocí přihrávek uskutečněných raketou získat bod v podobě tenisového míčku v soupeřově brance. Družstvo, kterému se podaří uskutečnit více těchto úspěšných pokusů, vítězí.

HRA PO ZISKU BODU

- po úspěšné brance rozehrává hru stejným způsobem jako na začátku tým, kterému byl míček vstřelen do branky, a to na povel rozhodčího

ZAHÁJENÍ HRY PO AUTU / FAULU

- rozehru v obou případech provádí libovolný člen družstva, které se neprovinilo (tj. nezavinilo aut ani faul) a to na povel rozhodčího
- rozehrání probíhá z místa, kde došlo k přestupku, či místa, kde míček opustil hřiště
- v okolí 3 metrů od rozehrávajícího hráče se nesmí vyskytovat žádný hráč

ROZEHRÁNÍ

- je prováděno libovolně nadhozem, či spodem
- při prvním nezdařeném pokusu následuje druhý opravný, není-li ani ten platný, rozehrává soupeř
- po úspěšné rozehře se již hráči nesmí úmyslně dotknout míčku žádnou končetinou

STŘÍDÁNÍ HRÁČŮ

- je možné před každou rozehrou po vstřelené brance

PRŮBĚH HRY

- hráči se pomocí tenisových přihrávek snaží vstřelit branku soupeři
- míček se může mezi přihrávkami libovolně odrazit od země/stěny
- hráč může míček odehrát postupně (např. prvním úderem zpracovat na raketě, druhým přihrát spoluhráči)
- míček se musí pohybovat vzduchem, ve chvíli, kdy se kutálí po zemi, rozhodčí přidělí míček k rozehrání družstvu, které nezavinilo "zastavení" míčku
- hráči se s míčkem na raketě nesmí pohybovat (včetně driblinku), povoleny jsou dva kroky nezbytné ke zpracování či odehrání

PŘED ZAHÁJENÍM HRY

- družstva si losují libovolným způsobem možnost volby - vítěz losování si volí buď branku, na kterou budou útočit, nebo míček k zahájení utkání

ZAHÁJENÍ HRY

- hráč z družstva, kterému po losu náleží rozehra, se postaví na značku pro rozehru
- ostatní hráči týmu stojí libovolně ve své hrací polovině
- tým soupeře taktéž stojí libovolně rozmístěn ve své hrací polovině
- utkání začíná na pokyn rozhodčího (zapískání)



Obr. 5.: Úspěšná střela na branku - bez přešlapu brankoviště (zdroj: vlastní)

ZAKÁZÁNO JE:

- dotýkání se míčku končetinami po rozehrání
- fyzický kontakt hráčů
- ohrožování a přímý dotek hráčů raketou
- vyrážení míčků z rakety při přihrávce

TRESTY:

- dopustí-li se hráč faulu poprvé, je vyloučen na půl minuty
- dopustí-li se hráč faulu opakovaně, je vyloučen ze hry a nahrazen jiným hráčem

RADY A TIPY

- pro hru je ideální kombinace tenisového míčku a raket pro líný tenis
- brankoviště je vhodné vyznačit výrazně (kužely)
- protože při hře není dostatek času na správné provedení úderů, věnujte pozornost při průpravných cvičení - nácvičku forhandového, backhandového úderu a podání - budou se žákům hodit při setkání s raketovými sporty i mimo výuku
- u úplných začátečníků a mladších žáků využijte pro průpravná cvičení (i první pokusy o hru) pěnový míček, je pomalejší, a tak žáci budou mít více času připravit se ke správnému úderu
- u hráčů, kteří již nabyli nutnou dávku zkušeností, je možné tenisové sady nahradit vybavením pro badminton - hra bude těžší, neboť odpadne možnost libovolných odrazů míčku o zem a bude třeba přihrávat „z rakety na raketu“



ZDROJ

SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr.

Hra byla poprvé hrána v lednu 2015 na ZŠ Turnov, Žižkova.

METODIKA

Základní práce s raketou (žáci se musí naučit míček ovládat na ploše rakety, k tomuto účelu připravíme pro následující cvičení slalom z kuželů)

- žáci prochází/probíhají slalomem s míčkem na ploše rakety (míček nesmí spadnout), totéž pozpátku
- žáci prochází/probíhají slalomem, pomocí rakety driblují míčkem o zem
- žáci prochází/probíhají slalomem, úderu raketou driblují míčkem směrem vzhůru

Nácvik odpalů (libovolně, či dle určení - forhand, backhand)

- žáci stojí před zdí, v dostatečných vzdálenostech od sebe, snaží se o co největší počet úspěšných úderů bez toho, aby se míček vychýlil
- žáci stojí před zdí, na které je vyznačen prostor, kam má být míček odpálen (např. pomocí zavěšené obruče), snaží se o co největší počet přesných odbití

Nácvik přihrávky

- žáci nacvičují přihrávku mezi sebou ve dvojicích, vzdálenost mezi nimi se pomalu zvětšuje
- žáci nacvičují přihrávku v pohybu - dvojice běží napříč tělocvičnou a přihrávají si míček
- „**Na pátého**“ - rozdělíme hráče do skupin po pěti, čtyři hráči s raketou utvoří čtverec, pátý hráč bez rakety se pohybuje volně mezi nimi. Úkolem pátého hráče je zkazit přihrávku chycením míče. Hráč, který se poslední dotkl míče, jde doprostřed čtverce.

Nácvik střelby na branku

- Hráče rozdělíme na družstva podle počtu využitelných branek. Kolem branek vyznačíme brankoviště větších rozměrů (poloměr alespoň 3 metry). Hráči si mezi sebou nahrávají míček tím způsobem, že než může některý z hráčů vystřelit na branku, musí dojít k přihrávce mezi všemi ostatními hráči.

PASKVILBAL



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Jednou z novinek poslední doby v oblasti dostupných míčů je tzv. EGGBALL, který svým tvarem připomíná vajíčko (odtud i název míče). Míč nebyl vytvořen jednoúčelně pro jednu konkrétní sportovní hru, nýbrž jako tréninková pomůcka pro fotbal, volejbal či basketbal.

Vzhledem k oblíbenosti, kterou si u žáků získal při jednoduchých hrách s míčem, vznikla myšlenka na hru, kde by bylo využito nezvyklých vlastností míče, a která by herními činnostmi připomínala volejbal a basketbal.

Za využití velkého počtu pozemních košů a dvou ve hře se současně pohybujících míčů vznikla tato netradiční až hybridní hra. Když ji někteří žáci poprvé spatřili, komentovali to se smíchem: „Co je to za paskvil?“ Odtud název paskvilbal.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- 2 míče - „eggbally“
- 6 „košů“

záleží na nápaditosti, ideální je využít plastové kbelíky či koše větších rozměrů (viz. obrázek na následující straně)

- rozlišovací dresy

ideálně 3 (postačí 2) sady

POČET HRÁČŮ

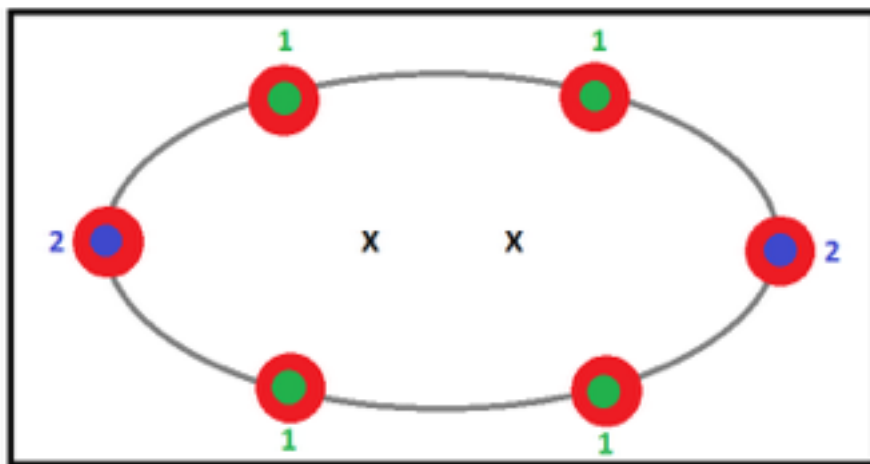
- ve hře se mezi sebou utkávají 3 družstva najednou
- každé družstvo má 4 hráče

(v případě malé hrací plochy nastupují pouze 3 hráči za tým)

- hráči nemají specializované funkce
- střídání probíhá vždy před rozehráním

HRACÍ DOBA

- utkání se hraje na třetiny
- jedna třetina je dlouhá 5 minut, případně dle potřeby
- každou třetinu rozehrává jedno družstvo, a to v pořadí, jaké si před začátkem hry vylosují



Obr. 2: Schéma hřiště (zdroj: vlastní)

OVLÁDÁNÍ MÍČE

Hra umožňuje hráčům všechny možné kombinace herních činností z basketbalu a volejbalu, které mohou libovolně kombinovat k dosažení úspěšné přihrávky a koše.

Basketbal:

- driblíng

Volejbal:

- odbítí spodem obouruč
- odbítí vrchem obouruč

HRACÍ PLOCHA

- pro vymezení hřiště není potřeba žádných čar
- prostor libovolné velikosti, dle ní se upravuje počet hráčů v týmu
- hřiště se vymezuje 6 „košů“ a kolem nich do kruhu umístěnými kužely, za které hráči nesmí vstoupit (viz schéma hřiště)
- průměr kruhů (zakázaných zón) je v závislosti na věku, počtu a zkušenostech hráčů 1-2 metry

HRACÍ „KOŠE“

- představují úskalí celé hry a odvíjí se od nápaditosti a schopnosti improvizovat
- měly by být alespoň 60 cm vysoké o průměru zhruba 40 cm
- při hře na ZŠ Turnov, Žižkova bylo použito plastových košů určených ke sletové skladbě Ať žijí duchové (XV. všesokolský slet 2012)



Obr. 3: „Košé“ - označené plastové kbelíky (zdroj: vlastní)

EGGBALL

- nově vyvinutý lehký míč nezvyklých tvarů je určený pro hru uvnitř i venku, na různých druzích povrchu
- přesně vypočítaný tvar je navržen tak, aby byl na klouby šetrný a minimalizoval riziko zranění na nejmenší možnou míru
- eggball navíc vyvolává svým neklidným letem více pohybu i u hráčů, kteří právě nemají míč v držení, protože každý musí být stále ve střehu



Obr. 4.: Eggball (zdroj: vlastní)



Obr. 5: Koš s vytyčenou zakázanou zónou (zdroj: vlastní)

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

CÍL HRY:

Tři týmy se najednou snaží pomocí dvou eggballů dosáhnout koše, a tak získat body dříve než týmy soupeřů.

ZAHÁJENÍ HRY

- hra se hraje na třetiny, každou třetinu zahajuje jeden tým v pořadí, které si vylosují libovolným způsobem, nebo je určeno rozhodčím (učitelem)
- dva hráči z rozehrávajícího týmu stojí s míči v pomyslných středech hřiště (na plánu vyznačeno křížkem)
- všichni ostatní hráči zaujmou pozici libovolně za pomyslnou elipsou
- na pokyn rozhodčího zahajují hráči hru libovolným směrem a povoleným způsobem hry (driblink, přihrávka obouruč spodem, vrchem, aj.)



ZÍSKÁNÍ KOŠE

- podaří-li se některému z týmů střílet koš a druhý eggball je stále ještě ve hře, upíná se pozornost hráčů právě k němu, neboť pomyslné kolo končí až ve chvíli, kdy jsou oba míče v koši (případně v autu)
- poté, co jsou oba eggbally již mimo hru, nastává nová rozehra

ROZEHRA PO ZISKU BODŮ

- provádí ji na pokyn rozhodčího vždy jeden hráč z družstva, které vstřelilo koš
- obvykle tak všechny rozehry během hry provádí najednou hráči z odlišných týmů

MÍČ V AUTU

- hřiště je vymezeno velice volně, od toho se odvíjí i uznávání autu
- auty v podstatě nejsou, nepočítáme-li, že se míč dostane na parapet, na chodbu, či jinak opustí dostupné prostory v tělocvičně
- hra probíhá po celé tělocvičně, z obou stran pomyslné elipsy, kterou tvoří rozestavené koše

HRÁČ V ZAKÁZANÉM PROSTORU

- hráčům bez míče je povolen pohyb v zakázaném prostoru okolo košů (např. proběhnutí)
- hráč s míčem má sem přístup zakázán
- poruší-li některý z hráčů toto pravidlo, zbylé dva týmy automaticky získávají bod

POHYB S MÍČEM

- je povolen pouze s **driblinkem**
- míč nesmí být v ruce hráče déle jak 2 sekundy (hráč nesmí zdržovat přihrávku)
- hráč nesmí hrát individuálně - po 10 sekundách musí míč přihrát některému ze spoluhráčů

ZAKÁZÁNO JE

- fyzický kontakt hráčů
- vyrážení míče
- při porušení následuje napomenutí hráče, při druhém napomenutí vyloučení do konce třetiny

BODOVÁNÍ

- dva koše na hřišti mají hodnotu **2 bodů**, čtyři koše hodnotu **1 bodu**
- **vstřelí-li koš dívka**, body se **násobí dvěma**
- **jeden bod** pro dvě družstva, pokud jeden z hráčů třetího družstva se ocitl s míčem v zakázaném prostoru

RADY A TIPY

- využijte případných necvičících a zaúkolujte je ve funkci rozhodčích - jsou potřeba minimálně dva (pro každý míč jeden)
- o počítání bodů se stará zvlášť určená zodpovědná osoba, je třeba dát pozor při násobení bodů
- eggbally lze nahradit dvěma způsoby:

volejbalové míče - hra však nebude mít celkový efekt díky stabilním letovým a odrazovým vlastnostem míče

rugbyové míče - odrazové a letové vlastnosti jsou podobné, hrozí však zranění prstů díky větší tvrdosti povrchu míče

- koše lze nahradit obručemi, je třeba dbát zvýšené pozornosti při uznání bodů
- díky nečekaným zvrátům v letu eggballu musí být z bezpečnostních důvodů ve střehu nejen hráči, ale i všichni přihlížející
- v případě malého počtu žáků lze hru hrát pouze se dvěma družstvy a jedním míčem

ZDROJ

• SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr

• Hra byla poprvé hrána na ZŠ Turnov, Žižkova 518 v lednu 2015.

METODIKA

Je třeba si uvědomit, že se jedná o hru, která využívá činnosti známých z basketbalu a volejbalu a jejím cílem není technicky správné provedení driblinku, odbití obouruč spodem aj., nýbrž zážitek ze hry, který poskytuje především díky nepředvídatelným letovým a odrazovým vlastnostem eggballu.

Nácvik přihrávky

- žáci stojí v kruhu (v případě více míčů v kruzích ideálně po týmech) a provádí všechny možné druhy přihrávek (uvedeny na str. 2)
- **Obrana míče** - žáci, rozlišení dresy, jsou rozděleni na dvě družstva. Družstvo, které vyhraje úvodní los, začíná s přihrávkami. Jejich cílem je uskutečnit co největší počet přihrávek do chvíle, než se míče zmocní soupeř. Po získání míče se snaží o totéž. Mezi přihrávkami mohou hráči driblovat.
- **Přehazovaná** - vymezíme čtverec či obdélník velikosti dle uvážení, po jeho obvodu se rozmístí hráči jednoho družstva, hráči druhého družstva se rozmístí dovnitř. Úkolem hráčů po obvodu je přihrávat si (ideálně způsobem odbití obouruč spodem, vrchem) tak, aby se míče nemohl zmocnit soupeř uvnitř čtverce. Přihrávky musí být vždy uskutečněny z jedné strany čtverce na jinou stranu čtverce. Hraje se po určitou dobu, po ní se družstva na pozicích vystřídají a vítězem je družstvo, které mělo méně zkažených pokusů.

Nácvik driblinku

- slalom v obměnách - popředu, pozadu, bokem, s posazením u koncového kuželu
- **propojení driblinku s přihrávkou** - hráč s míčem dribluje ke koncovému kuželu, od něj pak určeným způsobem (například odbitím obouruč vrchem) vrací míč dalšímu hráči z družstva, ten ho chytí a sám vybíhá ke koncovému kuželu
- **propojení driblinku se střelbou na koš** - hráč od koncového kužele se snaží strefit do opodál připraveného koše, následně bere míč a vrací se zpět, aby mohl vyběhnout další hráč, sčítáme družstvu úspěšné pokusy

Nácvik střelby na koš

- trénujeme formou střelecké soutěže, připraveny máme koše s různě vzdálenými značkami pro střelbu a vždy, když se žák trefí do koše, postoupí o úroveň výše (ke koši se vzdálenější značkou)

FAMFRPÁL



Obr. 1: Žáci ZŠ Turnov, Žižkova při hře (zdroj: vlastní)

O HŘE

Britská spisovatelka J. K. Rowlingová vykouznila svět Harryho Pottera se vším, co známe v našem světě - mudlovském. Nezapomněla ani na sport kouzelníků a čarodějek, famfrpál. V podstatě se jedná o tři hry, které probíhají na jednom hřišti - vybíjená, házená a honička, jejímž cílem je dosáhnout zlatonky a tak ukončit hru. To vše má jednu maličkost, která brání nám mudlům si tuto hru zahrát, a sice - všichni hráči při ní létají na košťatech.

V době svého dětství jsem byl světem Harryho Pottera okouzlen a při nástupu do školství jsem zjistil, že jím jsou okouzleny děti i dnes. A zde se právě zrodila myšlenka, že by famfrpál (jeho mudlovskou verzi) mohly hrát i děti. Tato hra je výsledkem volné úpravy hry „Mudlovský famfrpál“, jehož kořeny sahají do USA.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

- CAMRÁL (míč na házenou dětské velikosti)
- 2 POTLOUKY (míče na volejbal, případně měkčí)
- ZLATONKA (dle zvolené varianty hry buď jeden či více neutrálních hráčů, nebo soubor označených zalaminovaných papírků)
- 14 košťat - gymnastických tyčí (dá se hrát i bez nich, ale díky nim docílíte větší autentičnosti hry)
- 6 gymnastických obručí s možností zavěšení do prostoru (branky)
- rozlišovací dresy

POČET HRÁČŮ

- proti sobě dvě družstva po sedmi hráčích:
 - brankář
 - chytač
 - 3 střelci
 - 2 odrážeci

HRACÍ DOBA

kouzelnický famfrpál se hraje do okamžiku, než je chycena zlatonka

- v našich podmínkách je rozumné pevné ohraničení zápasu, například:

15 minut, během nichž je pětkrát vypuštěna či vyvolána zlatonka (pravomoc rozhodčího)

ZLATONKA

Představuje největší úskalí celé hry a jeho řešení se odvíjí od hracích prostor:

- **velká hala, otevřený prostor:**

její funkci zastává speciálně určený neutrální hráč (měl by být dobrý běžec) oblečený do žlutého dresu, s tenisovým míčkem v ponožce za pasem, který je na pokyn rozhodčího vpuštěn do hry a snaží se být nechycen chytači



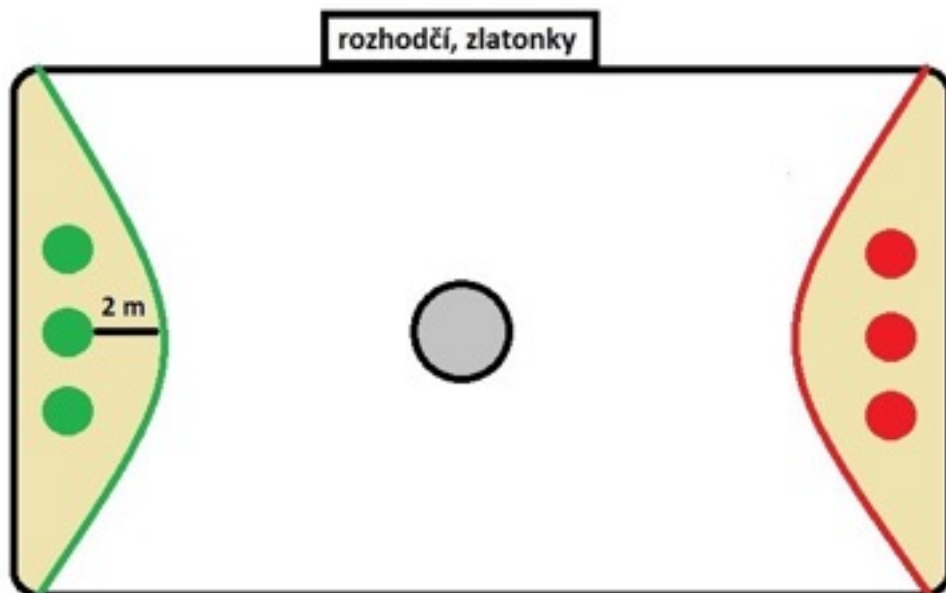
Obr. 2: Zlatonka (zdroj: vlastní)

- **tělocvična:**

hráč je nahrazen množstvím zalaminovaných kartiček ve tvaru malého míčku s čísly, chytači si od začátku hry musí udělat co největší přehled o tom, kde se jaké číslo nachází, aby na zvolání rozhodčího byli schopni konkrétní číslo co nejdříve najít a dopravit mu ho a tím „chytit“ zlatonku.

HRACÍ PLOCHA

- pro hřiště nejsou stanoveny pevné rozměry
- vzhledem k bezpečnosti a přehlednosti hry je dobré využít alespoň plochy odpovídající malému florbalu, tedy 26 x 14 metrů
- branky jsou umístěny při kratších stranách
- okolo branek je vyznačeno brankoviště (ve vzdálenosti cca 2 metry před brankami)



Obr. 3: Hřiště pro famfrpál (zdroj: vlastní)



Obr. 4: Možný způsob zavěšení obručí - branek (zdroj: vlastní)

BRANKY

- každé družstvo má tři branky - obruče zavěšené ve výšce cca 1,5 - 2 metry (dle věku hráčů), vzdálené od sebe dle možností zavěšení
- v tělocvičně je možné využití k zavěšení basketbalových košů
- venku je možné branky zavěsit do fotbalových branek či zhotovit stojan, který se využívá při variantě hry pocházející z USA

BODOVÁNÍ

10 bodů	branka vstřelená camrálem
30 bodů	chycení zlatonky
	zlatonka může být vypuštěna během jednoho zápasu maximálně 5 x, dohromady je tedy možné během zápasu za zlatonku získat 150 bodů, tedy stejný počet jako v kouzelnickém famfrpálu

PRAVIDLA HRY PRO ŠKOLNÍ A VOLNOČASOVÉ VYUŽITÍ

CÍL HRY:

Dva týmy se snaží během časového limitu nastřílet co nejvíce bodů do branek soupeře. Chytači obou týmů se snaží o opakované a úspěšné chycení zlatonky. Vyhrává tým, který získá nejvíce bodů.

ZAHÁJENÍ HRY

- při zahájení hry (a po každém chycení zlatonky) stojí brankář, odrážeči a chytači na vytyčeném území svého brankoviště, všichni střelci stojí okolo středového kruhu
- rozhodčí vhazuje na zapískání camrál do kruhu a tímto momentem se mohou začít pohybovat i ostatní hráči (kromě brankářů)
- v zápětí vhazuje rozhodčí libovolně do hry potlouky

BRANKÁŘ

- po celou dobu hry nesmí opustit brankoviště
- chycené camrály vhazuje libovolně zpět do hry
- dotekem dlaní vrací do hry vybité střelce či chytače

STŘELCI

- jejich středem zájmu je snažit se camrálem střelit co nejvíce branek soupeři

CHYTAČ- var. tělocvična

- po zahájení hry se pohybuje po hřišti za účelem zmapování polohy jednotlivých „zlatonek“
- poté, co rozhodčí zvolá konkrétní zlatonku se jí snaží co nejdříve najít, p
- je-li zasažen potloukem, musí doběhnout k brankáři a plácnutím dlaní si s ním se znovu vrátit do hry (drží-li zrovna zlatonku, musí ji bez prodlení pustit na zem)

CHYTAČ - prostorná var.

- po zahájení hry se volně pohybují po hřišti, do chvíle, než je zlatonka (jedna z nich- viz. rady a tipy) v nestřežený okamžik vpuštěna do hry
- následuje hon za zlatonkou, kdy chytač musí sebrat ponožku s tenisovým míčkem umístěnou za pasem neutrálního hráče
- v příladě zasažení potloukem nastává setjná situace jako u první varianty, zlatonku tak může získat druhý chytač



Obr. 5: Odrážeč brání střelce (zdroj: vlastní)

- pokud jsou vybití potloukem, musí doběhnout ke svému brankáři a plácnutím dlaněmi s ním se znovu vrátit do hry
- pokud při vybití drží camrál, jsou povinni ho bez prodlení pustit na zem (nesmí ho zahazovat)

ODRÁŽEČI

- jejich úkolem je obrana vlastních střelců a chytače před vybitím potloukem
- zároveň se snaží o zpracování potlouku a následné vybití soupeřova chytače či střelců

- tím jim znemožní získání bodů
- vybití potloukem musí být provedeno bez odrazu od země či stěny
- odrážeč může mít míč v držení maximálně 5 sekund (může s ním i utíkat)

- odrážeči jsou imunní proti vybití potloukem

ZAKÁZÁNO JE:

- přetahování chytačů o chycenou zlatonku
- úmyslné narážení a šťouchání se hráčů košťaty
- odkládání košťat na zem (po dobu, kdy hráč má koště na zemi, se nesmí aktivně účastnit hry)

RADY A TIPY

- při prvním pokusu o hru je z bezpečnostních důvodů lepší vše vyzkoušet bez gymnastických tyčí (košťat) a zapojit je až ve chvíli, kdy žáci mají přehled o průběhu hry a funkcích jednotlivých hráčů
- v případě, že hrajete hru venku a disponujete početnou skupinou žáků, je vhodné mít připraveno více neutrálních hráčů (zlatonek), které rozmístíte po obvodu hřiště a na základě domluvených signálů vždy jednu z nich pustíte do hry (získáte tak větší moment překvapení chytačů)
- je vhodné, může-li hře přihlížet více rozhodčích (necvičících žáků), ideálně tři - jeden sledující hru se zlatonkou, druhý s camrálem a třetí hru s potlukou
- hru je možné využít motivačně v rámci mezipředmětových vztahů - český jazyk, dětská literatura součastnosti
- vzhledem ke kouzelnické tematice je vhodné zařazení v období Halloweenu či slavnosti čarodějnic
- atmosféru dokreslí i dresy barev podle kolejí v Bradavicích:

červená - Nebelvír, zelená - Zmijozel, modrá - Havraspár, žlutá - Mrzimor

ZDROJ

- SÁDEK, Petr, KUPR, Jaroslav. Netradiční hry: aplikace na II. stupni ZŠ. Liberec, 2015. Diplomová práce. TU v Liberci, Katedra tělesné výchovy. Vedoucí práce Jaroslav Kupr

- Hra byla poprvé hrána na ZŠ Turnov, Žižkova 518 v prosinci 2014.

METODIKA

K úspěšnému zvládnutí hry je zapotřebí projít cvičení a zahrát samostatně níže uvedené hry a až poté všechny dovednosti využít při famfrpálu.

Střelba na branky - z postupně se zvyšující vzdáleností si žáci vyzkouší střelbu na branky zavěšené ve vzduchu, např. soutěž o nejlepšího střelce.

Nejlepší brankář: Žáky rozdělíme do dvou družstev k brankám. Jeden z hráčů zaujme pozici brankáře, ostatní žáci se postupně snaží strefit do branky. Když brankář nechytí střelu, je nahrazen jiným hráčem. Takto se všichni vystřídají a vítězem se stává brankář, který ubránil branky před největším počtem střel.

Číselná řada: Hráče rozdělíme do 4-5 družstev a přidělíme jim místo na jedné straně tělocvičny. Na druhé straně rozmístíme pro každé družstvo barevně odlišené lístečky s čísly od 1 do 25. Na pokyn vybíhá žák z každého družstva a snaží se najít lístek s číslem 1 barvy svého družstva. Následně se vrací ke družstvu a ihned po něm vybíhá další hráč pro lísteček číslo 2. Vítězí družstvo, které poskládá jako první správně celou číselnou řadu.

Čísla: Po celé tělocvičně rozmístíme lístečky s čísly od 1 do 50 (při větším počtu žáků je vhodné použít dvě sady lístečků). Hráči se během volně pohybují po tělocvičně a poté, co je vyvoláno vždy nějaké číslo, se snaží nalézt příslušný lísteček. Hráč, kterému se to povede, má bod (hráč s nejvíce lístečky vítězí).

Chaos: Všichni žáci utvoří kruh. Koho má žák po pravé ruce, ten ho bude pronásledovat. Honit bude toho, koho má žák po levé ruce. Na první pokyn se rozutečou žáci po hrací ploše, na druhý začíná hra. Kdo je chycen, jde na určené místo, aby nečinil chaos ve hře.

Zmotaná vybíjená: Žáci jsou rozmístěni podél postranních a koncových čar soupeřovy poloviny, kapitán je uvnitř vlastního pole (obrácená situace, než jakou známe u vybíjené na kapitány). Žáci po obvodu hřiště se snaží zasáhnout kapitána, který je pouze nabíječem. Žák, který zasáhne soupeře, jde do vlastního pole a stává se dalším nabíječem. Zasažený zůstává v poli a hraje dál. Vyhrává družstvo, které se dříve přemístí do vlastního pole.

Dostaň ho!: Dvě družstva stojí na čárách proti sobě, mezi nimi leží míče (3-4). Na povel startují žáci určeného družstva, berou míče a snaží se vybit co nejvíc soupeřů (ti se snaží utéct za koncovou čáru) Vítězí družstvo, které má více bodů (vybitých hráčů).

**Popis projektu k Žádosti o poskytnutí dotace z Dotačního fondu Libereckého kraje
PODPROGRAM Č. 3.9**

1. Název projektu: **Nákup sportovních pomůcek pro netradiční sporty a hry**

2. Žadatel: Základní škola Turnov, Žižkova 518, okres Semily
Žižkova 518
511 01 Turnov

3. IČ: 00855049

4. Informace o projektu – Podrobný popis projektu včetně cílů a zdůvodnění potřebnosti projektu:

Cílem projektu je dokoupení dalších sportovních pomůcek potřebných k nácvičku dalších netradičních sportů a her, jako jsou Kín-ball, Lakros, Frisbee ultimate, Indiaca, Tchou-ball, Kubb, Bezkontaktní rugby, Ringo, hry s Eggballem atd., v hodinách tělesné výchovy a v hodinách volitelných předmětů (na 1. st. ZŠ pohybové hry, na 2. st. ZŠ sportovní hry), ale i při aktivitách školní družiny a volnočasových kroužků. Tyto netradiční sporty a hry ztraktivňují hodiny tělesné výchovy, podporují senzomotorický rozvoj žáků, spolupráci, posilují týmového ducha. Díky netradičním pravidlům a náčiní dávají ve hře možnost vyniknout i méně fyzicky zdatným žákům, a podpořit tak jejich zájem o tělesnou výchovu.

5. Vazba projektu na další aktivity v území (doposud realizované projekty):

V letošním školním roce se žáci např. učili netradiční hru Brännball, která se velmi rychle stala oblíbenou v hodinách tělesné výchovy. Díky našemu pedagogovi tělesné výchovy úzce spolupracujeme s Katedrou tělesné výchovy TU Liberec, která se problematice netradičních her a sportů v hodinách tělesné výchovy již delší dobou zabývá.

6. Vymezení a velikost cílové skupiny včetně předpokládaného počtu – velikost cílové skupiny vypište do rámečků:

520	děti a mládež	1	osoby pracující s dětmi a mládeží
	zdravotně handicapovaní		rodiče
24	pracovníci ve školství		jiná (uveďte): _____

7. Časový harmonogram realizace projektu:

Termín:	Vymezení konkrétních aktivit:
1.9.-31.12.2014	Objednání a nákup sportovních pomůcek pro netradiční hry a sporty

Osobní náklady:		
Ostatní náklady:		
INVESTICE CELKEM:		
Dlouhodobý nehmotný majetek: **		
Dlouhodobý hmotný majetek: ***		
Dlouhodobý finanční majetek		
Celkové náklady projektu:	20 098 Kč	

Pozn.:

* souhrnné částky jednotlivých položek rozpočtu (např. drobný dlouhodobý majetek, nákup materiálu, nákup služeb apod.) se musí shodovat s Předběžnou finanční rozvahou projektu uvedenou ve formuláři Žádosti

** doba použitelnosti je delší než 1 rok a ocenění jedné položky více než 60.000,- Kč

*** doba použitelnosti delší než 1 rok a ocenění jedné položky činí více než 40.000,- Kč

Datum:

Podpis (razítko):

3. 7. 2014

.....

.....

Žádost o poskytnutí dotace z rozpočtu Libereckého kraje na rok 2014

Resortní správce:	Resort pro zdravotnictví, tělovýchovu a sport				
Název programu:	Program resortu zdravotnictví, tělovýchovy a sportu				
Podprogram:	3.9 Školní sport a tělovýchova				
Projekt:					
Název projektu:	Nákup sportovních pomůcek pro netradiční sporty a hry				
Termín realizace projektu:	Zahájení (měsíc a rok)	9	2014	Místo realizace akce (převažující)	Turnov
	Ukončení (měsíc a rok)	12	2014		
Žadatel:					
Právní statut:	příspěvkové organizace ostatní				
Název (fyzická osoba nevyplňuje)	Základní škola Turnov, Žižkova 518, okres Semily				
Adresa: (sídlo, ulice: bydlíště)	ulice:	Žižkova	č. popisné:	518	
	obec:	Turnov	PSC:	51101	
Osoba oprávněná jednat jménem žadatele (statutární zástupce) / Jméno (fyzická osoba)					
titul:	Mgr.	jméno:	Ivo	příjmení:	Filip
e-mail:	skola@zsturnov.cz	telefon:	481325610	funkce:	ředitel rozp. či přísp. org.
IČ:	00855049	DIČ:		datum narození:	
Žadatel je plátcem DPH :	<input type="radio"/> ANO <input checked="" type="radio"/> NE				
Bankovní spojení žadatele (předčíslí účtu - číslo účtu / kód banky):		-	257348184	/	0300
Bankovní spojení zřizovatele (předčíslí účtu - číslo účtu / kód banky):		-	1263075359	/	0800
Osoba pověřená realizací projektu: (vyplňte pouze v případě, neshoduje-li se s osobou statutárního zástupce)					
titul:		jméno:		příjmení:	
e-mail:		telefon:		funkce:	
Kontaktní adresa: (vyplňte pouze v případě, pokud požadujete kontaktní adresu lišící se od adresy sídla nebo bydlíště uvedeného výše)					
Adresa: (sídlo, ulice: bydlíště):	ulice:		č. popisné:		
	obec:		PSC:		

Rozhodující závazné výstupy projektu (tj. ukazatele projektu) *

	Název parametru	Měrná jednotka	Hodnota parametru
1	Kin-ball a náhradní duše	ks	1+1
2	Lakrosová velká sada	ks	2
3	Eggball	ks	3
4	Ultimate frisbee a míček Indiaci	ks	15+6

* Jedná se o kvantifikované výstupy (např. název parametru: výměna oken, měrná jednotka: ks, hodnota parametru: 190; název parametru: oprava silnice, měrná jednotka: m², hodnota parametru: 100; název parametru: oprava fasády vč. zateplení, měrná jednotka: m², hodnota parametru: 800; název parametru: výsadba stromů, měrná jednotka: ks, hodnota parametru: 1000; název parametru: seminář(e), měrná jednotka: hod., hodnota parametru: 20; nebo „např. projektová žádost“)

Zdroje na zajištění projektu*Plátce DPH, který uplatňuje DPH na vstupu, uvádí částky bez DPH*

v Kč	Celkem	2014	2015	2016 a více
Celkem na projekt z toho:	20 098,00	20 098,00	0,00	0,00
Dotace z rozpočtu Libereckého kraje	10 049,00	10 049,00	0,00	0,00
Ostatní zdroje (jiné zdroje než z rozpočtu Libereckého kraje)	10 049,00	10 049,00	0,00	0,00
podíl Libereckého kraje (v %)	50,00			
podíl žadatele (v %)	50,00			

Za správnost níže uvedených údajů zodpovídá předkladatel projektu.

Žádost o poskytnutí dotace z rozpočtu Libereckého kraje na rok 2014**Informace o projektu**

Stručný popis projektu (max. 550 znaků):

Cílem projektu je dokoupení dalších sportovních pomůcek potřebných k nácvičce dalších netradičních sportů a her, jako jsou Kin-ball, Lakros, Frisbee ultimate, Indiaci, Tchou-ball, Ringo atd., v hodinách tělesné výchovy a v hodinách volitelných předmětů (na 1. st. ZŠ pohybové hry, na 2. st. ZŠ sportovní hry), ale i při aktivitách školní družiny a volnočasových kroužků. Tyto netradiční sporty a hry ztraktivňují hodiny tělesné výchovy, podporují senzomotorický rozvoj žáků, spolupráci, posilují týmového ducha.

Předběžná finanční rozvaha projektu

Plátce DPH, který uplatňuje DPH na vstupu, vyplňuje údaje bez DPH

	Celkem	2014	2015	2016 a více
NEINVESTICE	20 098,00	20 098,00	0,00	0,00
Drobný dlouhodobý nehm. majetek ¹⁾	0,00	0,00	0,00	0,00
Drobný dlouhodobý hmotný majetek ²⁾	12 958,00	12 958,00	0,00	0,00
Nákup materiálu ³⁾	7 000,00	7 000,00	0,00	0,00
Nákup služeb ⁴⁾	140,00	140,00	0,00	0,00
Osobní náklady ⁵⁾	0,00	0,00	0,00	0,00
Ostatní náklady ⁶⁾	0,00	0,00	0,00	0,00
INVESTICE	0,00	0,00	0,00	0,00
Dlouhodobý nehmotný majetek ⁷⁾	0,00	0,00	0,00	0,00
Dlouhodobý hmotný majetek ⁸⁾	0,00	0,00	0,00	0,00
Dlouhodobý finanční majetek	0,00	0,00	0,00	0,00
NÁKLADY PROJEKTU CELKEM:	20 098,00	20 098,00	0,00	0,00

- 1) Především výdaje na software a ocenitelná práva - doba použitelnosti delší než 1 rok a ocenění jedné položky max. 60 000,- Kč
2) Výdaje na nákup movitých věcí a jejich souborů - doba použitelnosti delší než 1 rok a ocenění jedné položky max. 40 000,- Kč
3) Výdaje na nákup materiálu, energií a zboží
4) Výdaje na opravy a udržování, cestovné a ostatní služby
5) Výdaje na mzdové náklady, zákonné soc. a zdrav. pojištění, ostatní mzdové a sociální náklady a platby za provedenou práci
6) Neinvestiční výdaje výše neuvedené
7) Především výdaje na pořízení nebo technické zhodnocení software, ocenitelných práv a ost. dlouhodobého nehmotného majetku - doba použitelnosti delší než 1 rok a ocenění jedné položky více než 60 000,- Kč
8) Především výdaje na pořízení nebo technické zhodnocení staveb, samostatných movitých věcí a jejich souborů, pozemků a uměleckých děl - doba použitelnosti delší než 1 rok a ocenění jedné položky činí více než 40 000,- Kč

Prohlášení

Prohlašuji, že všechny uvedené údaje v této žádosti zaslané v elektronické podobě Libereckému kraji přes Portál pro odesílání žádostí a příloh jsou pravdivé a relevantní a shodují se s údaji uvedenými v žádosti v písemné podobě, je-li požadována. Jsem si vědom(a) toho, že veškerá mnou(námi) uvedená data v elektronické verzi budou převzata do informačního systému Libereckého kraje tak, jak jsem je do této žádosti uvedl(a).

Datum:

Mgr. Ivo Filip

.....
jméno a příjmení (podpis / razítko)

Tato žádost o dotaci musí být žadatelem odeslána příslušnému správci prostřednictvím webových stránek Libereckého kraje
ODESÍLÁNÍ ŽÁDOSTÍ O DOTACI, kterou naleznete přímo [ZDE](#).

NETRADIČNÍ HRY: aplikace na II. stupni ZŠ

úvodní anketa

Jsem:	chlapec	dívka	
Chodím do:	6. třídy	7. třídy	8. třídy

- 1) Níže je uvedeno 10 netradičních her. Odpověz prosím zkroužkováním, zda jsi se s těmito hry někdy setkal(a), či nikoliv. Pokud bude tvá odpověď kladná, napiš, kde jsi se s hrou seznámil(a).

Brännball	ano	ne	/seznámení:	/
Český lakros	ano	ne	/seznámení:	/
Tchou-Ball	ano	ne	/seznámení:	/
Holomajzna	ano	ne	/seznámení:	/
Kubb	ano	ne	/seznámení:	/
Indica	ano	ne	/seznámení:	/
Bezkontaktní rugby	ano	ne	/seznámení:	/
Ultimate frisbee	ano	ne	/seznámení:	/
Korfball	ano	ne	/seznámení:	/
Kin-ball	ano	ne	/seznámení:	/

- 2) Uvítal(a) bys nové sportovní hry při hodinách tělesné výchovy či sportovních her? Vyber jednu z nabízených možností.

NETRADIČNÍ HRY: aplikace na II. stupni ZŠ

závěrečná anketa

Jsem: chlapec dívka

Chodím do: 6. třídy 7. třídy 8. třídy

- 1) Níže uvedené hry oznámkuj na stupnici od 1 do 5 podle toho, jak jsi s nimi byl(a) spokojen(a). Stupnice odpovídá školnímu známkování, tedy 1 náleží dle tebe skvělé hře, 5 hře, která tě neoslovila a hrát by jsi ji už nemusel.

Brännball	1	2	3	4	5
Český lakros	1	2	3	4	5
Kin-ball	1	2	3	4	5
Tenisball	1	2	3	4	5
Famfrpál	1	2	3	4	5
Frisbee-ultimate	1	2	3	4	5
Paskvilball	1	2	3	4	5
Ragby touch	1	2	3	4	5
Indiaca	1	2	3	4	5
Holomajzna	1	2	3	4	5

- 2) Která z výše uvedených her se pro tebe stala hrou naprosto **nejlepší**?

Proč?

- 3) Které z uvedených her tě vůbec nebavila, nemáš potřebu ji už **nikdy hrát**?

Proč?

NETRADIČNÍ HRY: aplikace na II. stupni ZŠ

závěrečná anketa

- 4) Která hra pro tebe měla naprosto **největší přínos** z hlediska nových dovedností.

Proč?

- 5) Zaujala tě některá z her natolik, že by ses jí rád(a) **věnovala „klubově“** (účast na trénincích, soustředěních, soutěžní zápasy, turnaje)? Napiš, která hra to je:

- 6) Kterou z uvedených netradičních her považuješ za vhodnou pro její **využití na školních aktivitách mimo školní tělesnou výchovu**- například naškole v přírodě, adaptačním kurzu, sportovním kurzu, sportovním dni aj.

- 7) V případě, že by jsi měl(a) možnost navštěvovat **kroužek netradičních her**, využila by jsi jí? V případě, že ne, proč by tomu tak bylo?
ANO NE

Celkové hodnocení netradičních her žáky

	6. ročník		7. ročník		8. ročník		výsledná známka		VÝSLEDNÁ ZNÁMKA
	dívky	chlapci	dívky	chlapci	dívky	chlapci	chlapci	dívky	
Indiaca	2,82	2,75	2,69	2,529	2,428	2,736	2,671	2,646	2,659
Paskvilball	2,956	2,5	2,307	2,47	3	1,842	2,271	2,754	2,513
Frisbee ultimate	2,434	2,906	2,538	2,235	2,142	2,315	2,485	2,371	2,428
Ragby touch	3,086	1,781	2,043	1,941	3,428	1,842	1,855	2,853	2,354
Tenisball	3	2,531	2	1,764	1,857	1,737	2,011	2,286	2,148
Český lakros	2,131	1,865	2,571	2,058	2,428	1,789	1,907	2,376	2,140
Holomajzna	2,304	1,875	2,307	2,058	2	1,736	1,889	2,203	2,047
Famfrpál	1,565	1,437	1,692	1,588	1,571	2,526	1,8503	1,6093	1,730
Brännball	1,826	1,594	1,231	1,474	1,238	1,311	1,458	1,498	1,446
Kin-ball	2,043	1,375	1,384	1,235	1,21	1,285	1,298	1,545	1,422

*Pozn.: Hodnocení bylo prováděno pomocí klasifikační stupnice známé ze školního prostředí.
Z výsledných známek byly zpočítány aritmetické průměry.*