

ALTERNATIVNÍ SPORTOVNÍ HRY II.

Vytvořeno v rámci projektu Gymnázium Sušice – Brána vzdělávání II

Autor: Mgr. Jaroslav Babka

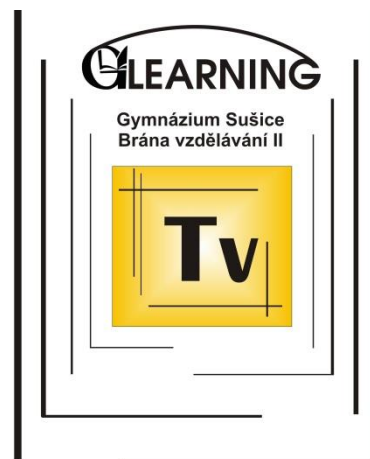
Škola: Gymnázium Sušice

Předmět: Tělesná výchova

Datum vytvoření: březen 2014

Třída: kvinta osmiletého studia

Označení: VY_INOVACE_32_TV-1_08



Anotace a metodické poznámky:

Jedná se o soubor čtyř pracovních listů se zadáním teoretických i pohybově praktických úloh. Pracovní listy procvičují a opakují znalosti sportovních her. Alternativní sportovní hry nemají běžné využití v hodinách tělesné výchovy. Hodí se však na sportovní kurzy, jako látka rozšiřující znalosti a dovednosti studentů. V případě krotetu především na vodácký kurz.

Nejdříve studenti na základě příkladů vymyslí a napíšou další alternativní hry zapadající do rodiny cílových sportů. V první kapitole je otestována jejich znalost krotetu vůbec. Studenti se dozvídají o základních pravidlech, rozměrech hřiště – zde mají za úkol za pomoci mezipředmětového přenosu svých znalostí vypočítat a narýsovat zmenšený model krotetového hřiště. Dále jsou seznámeni s parametry vybavení. Na následujících stránkách je studentům vysvětlen hrací systém. Protože ten je klíčem k pochopení hry, mají okamžitě za úkol teoreticky popsat (očíslovat) do modelu krotetového hřiště průběh hry. Po pochopení hry se studenti dozvídají jakým způsobem je hra ukončena a bodována. Předposledním úkolem je vyměření hrací plochy v reálném prostředí areálu školy – nutná je travnatá nebo alespoň rovná plocha bez výmolů. Následuje už hra samotná. Zde je ovšem nutné rozdělit studenty do větších skupin než udávají a umožňují pravidla. Zároveň není možné stihnout dané pracovní listy i s reálnou hrou za jednu vyučovací hodinu. Musíme tedy látku rozdělit do dvou vyučovacích hodin nebo disponovat dvouhodinou tělesnou výchovou.

Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu.

K úderům do hracích koulí se používá krocketová hůl, která je na spodním konci opatřená jakousi paličkou. Teprve ta pak přichází do styku s hrací koulí. Hůl je většinou vyrobená ze dřeva.

Hrací koule mají průměr 9,2 cm a váží téměř 500 gramů. Hraje se se čtyřmi hracími koulemi a každá má jinou barvu. Jeden ze soupeřů hraje s koulí modrou a černou, protihráč má červenou a žlutou.

Průběh hry

Každá hrací koule musí podle pravidel projít všemi brankami ve stanoveném pořadí a dotknout se cílového kolíku. Brankami však mají projít koule dvakrát a totiž v prvním kole z jedné strany a pak ještě opačně ze strany druhé a teprve na závěr trefit středový kolík. Uvedeme si příklad: pořadí branek pro jednoho z hráčů je **1, 2, 3, 4, 5, 6** a pak zpět (tzn. po brance 6 zatočí na branku č. 2) **2, 1, 4, 3, 6, 5** a poté **středový kolík**.

Soupeř zahajuje hru z opačného konce hřiště a hraje „naopak“. Při stejné číslování branek by tedy hrál: **3, 4, 1, 2, 6, 5** a zpět **4, 3, 2, 1, 5, 6** a **středový kolík**.

Tvůj úkol – zakresli přibližnou podobu krocketového hřiště s rozmístěním branek a středového / cílového kolíku. Poté očíslov branky a pokus se zakreslit s pomocí šipek směr hry a průchod brankami jednoho z hráčů.

Hru zahájí vylosovaný a poté se soupeři ve svých pokusech střídají. Nejdříve se do hry musí dostat, tzn. zahrát všechny hrací koule. Pak se hráči rozhodují, kterou budou v daném pokusu (tahu) hrát. Během jednoho tahu je možno hrát jen jednu svoji kouli. Pokud se podaří projít koulí danou branku – ze správné strany a celým objemem – získává v tomto tahu hráč další úder a hraje dál. Pokud je zasažena koule soupeře, získává hráč dva další údery navíc. Při prvním z těchto úderů si hráč položí svou kouli kamkoli ke kouli soupeře a může tuto odehrát (uškodit soupeři). Druhým úderem pokračuje

A – dále v průchodu branek

B – může opět trefit kouli soupeře, takže by měl další dvě rány navíc a mohl znovu uškodit, ale musel by trefit druhou (ještě nehranou) kouli soupeře.

Konec hry – každá strana má 2 koule a prochází 6 brankami tam i zpět a na závěr trefuje středový kolík. Vše je ohodnoceno jedním bodem. Kolik bodů tedy může vítěz získat?

Jako vítězné skóre se zpravidla udává, o kolik bodů byl vítěz lepší než soupeř.

Nyní pomocí 50 m pásma vyměřte hřiště na krocket v areálu školy. Rozmístěte branky včetně středového kolíku. Poté se rozdělíme na čtveřice a zahrajeme si jedno kolo krocketu.

Řešení zadaných úkolů:

Představovanou hru bychom mohli zařadit do tzv. cílových sportů, přičemž **kroket** do her golfového typu.

Vymysli a napiš další cílové sporty. Náповědou ti budou krom výše zmíněné i další typy cílových her – kuželkový, kulečnickový, šipkový nebo střelecký typ.

Golf, minigolf, kroket, curling, metaná, boccia raffa, kuželky, bowling, snooker, pool, karambol, šipky, sportovní střelba, biatlon, moderní pětiboj, paintball, lukostřelba...

Kroket

V kroketu proti sobě nastupují vždy dvě strany – jednotlivci nebo dvojice. Cílem hry je projít všechny branky v určeném pořadí a trefit cílový kolík dříve než soupeř.

Definuj vybavení / soutěžní náčiní, které je nezbytné pro kroket:

A – *kroketová hůl*

B – *hrací koule*

C – *branky*

D – *středový / cílový kolík*

Hřiště na soutěžní kroket má rozměry udávané v yardech: 35 x 28. Kolik je jeden yard metrů? *0,914 metru*

Jak velké je tedy přibližně hřiště na kroket v metrech? *32 x 25,6 metru*

Konec hry – každá strana má 2 koule a prochází 6 brankami tam i zpět a na závěr trefuje středový kolík. Vše je ohodnoceno jedním bodem. Kolik bodů tedy může vítěz získat? *Vítěz získá 26 bodů*

Jako vítězné skóre se zpravidla udává, o kolik bodů byl vítěz lepší než soupeř. *Např. pokud hráč A získá 19 bodů a hráč B zvítězí a získá 26 bodů, výsledné vítězné skóre se udává B7 místo B – 26 : A – 19.*