Čas přípravy
10 minut

Čas realizace
40 minut

Prostor
tělocvična, hřiště

Roční období
jaro–podzim

Počet účastníků
15–20

Věková kategorie
4. třída/10 let

HRY S PŘEBĚHY

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální.

Konkrétní cíl: Umí složitější hry s přeběhy, výměnou míst u větších skupin. Rozvíjí rychlost, reakci a postřeh. Trénuje orientaci a spolupráci ve skupině. Učí se dodržovat pravidla, hrát bezpečně s ohledem na ostatní hráče.

Motivace: V moři žije dravá ryba, ze které mají lidé velký respekt. Je to žralok. Uloví a sní vše, co mu přijde do cesty. Proto není nikomu radno se v jeho blízkosti ve vodě zdržovat. Ostrovy v moři jsou naším útočištěm, jen zde se můžeme před žralokem zachránit. Pojďme si to vyzkoušet při hře na žraloka.

Potřeby: Křída nebo provázky na označení vymezeného prostoru, žíněnky, píšťalka.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: **Na žraloka:** Ve vymezeném prostoru umístíme 3 žíněnky, které nám vytvoří ostrovy v moři. Děti obsadí jednotlivé ostrovy, určíme 1—2 žraloky. Žraloci se pohybují ve vodě (prostor mezi žíněnkami). Děti proplouvají (přebíhají) mezi ostrovy a žraloci číhají na lovu. Koho se žralok dotkne, odchází ze hry. Děti se zachraňují na některém z ostrovů. Musí být oběma nohama na žíněnce. V případě, že děti dlouho vyčkávají na ostrovech, použijeme píšťalku. Na písknutí musí všichni do vody a přepravit se na jiný ostrov. Hra končí, když zůstanou ve hře jen 3 hráči. Můžeme také během hry vyměnit žraloky. Nahradí je děti, které jsou již vyřazeny.

Červení a bílí: Děti rozdělíme na dvě stejná družstva, která stojí v řadě proti sobě ve vzdálenosti 2 m od sebe. Jedno družstvo je označeno jako červení a druhé jako bílí. Na povel vedoucího např. „červení“, vystartují z různých poloh (ze stoje, podřepu, dřepu, sedu, lehu na břiše, na zádech atd.) obě družstva. Červení chytají bílé, kteří se snaží před dotekem zachránit za čárou záchrany (asi 6 m od středu pole). Pokud je bílý chycen (dotekem ruky) před čárou záchrany, stává se automaticky červeným (a naopak) a zařazuje se ihned do družstva červených (bílých). Za čárou dotyk neplatí. Vyhrává družstvo, které má po době určené vedoucím více hráčů. Vedoucí mění barvy nepravidelně.

Na dvojníky: Děti vytvoří dvojice, které si nastoupí do zástupu za sebou. Všichni leví ve dvojicích vytvoří společně jeden kruh. Praví z dvojice vytvoří druhý kruh kolem prvního. Vzniknou tak dva soustředné kruhy. Děti ve vnějším kruhu se otočí levým bokem do středu, vnitřní kruh s menším poloměrem se otočí pravým bokem ke středu. Na povel se kruhy pohybují vpřed (běh, skoky, pozadu, bokem apod.). Na znamení (písknutí, zvolání, přerušení hudby) se dvojice dětí snaží co nejrychleji dostat k sobě a chytit se. Jakmile děti vytvoří dvojici, zvednou ruce. Poslední dvojice má trestný bod nebo nejrychlejší má bod vítězství. Na konci hry vyhodnotíme vítěze podle přidělených bodů.

Na třetího: Děti vytvoří v hracím prostoru dvojice. Otočí se k sobě a chytí za ruce ve vzpažení (vytvoří „domeček“). Jedna dvojice vytvoří honiče a honěného a začne honička. Honěný se může zachránit vběhnutím mezi stojící dvojici. Ke komu se otočí čelem, s tím si vymění role. Když chytí honič honěného mimo dvojici, dojde také k výměně rolí. Délku hry určí vedoucí.

Při menším počtu dětí přidat pravidlo, že honěný, než se zachrání, musí oběhnout alespoň dvě jiné dvojice.

Tato aktivita přibližuje Ideál Pionýra: Pravda, Přátelství, Překonání.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami: Děti s poruchou autistického spektra mají problémy s pochopením pravidel hry. Snažíme se co nejvíce pravidlo hry zkonkretizovat, např. u hry „červení a bílí“ označit hráče alespoň barevnými kartičkami na oděvu. Děti s ADHD (hyperaktivní) jsou méně pozorné při vysvětlování pravidel her, proto bývají v počátcích hry méně úspěšné. Doporučuji opakovat hru, aby si pravidla tyto děti více zafixovaly.

Moje poznámky:

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN
EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM
A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY

esf evropský sociální fond v ČR
EVROPSKÁ UNIE
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY
OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost
PIONÝR
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Pozor na: Příprava a organizace pohybových her – se týká přípravy vhodného prostoru, materiálu pro hru a zejména přípravy dětí. Při rozdělování do skupin se snažíme, aby skupiny byly stejné nejen početně, ale i výkonnostně – herně. Vyrovnanost žáků zvyšuje motivaci i zapojení dětí do hry. Libovolnou hru lze vysvětlit podle schématu: název hry, role hráčů, eventuální vítěz ve hře a pravidla hry. Průběh hry lze měnit např. měněním délky a četností opakování hry, změnou velikosti herního prostoru, změnami v činnostech (jiný způsob chycení, osvobození, přesunu), přidáním jiných cviků či pohybů, zjednodušením či zkomplikováním pravidel, použitím jiného náčiní. Pohybovou hru zakončí vedoucí vyhlášením výsledků a krátkým hodnocením.

Moje poznámky:

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN
EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM
A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY

esf evropský sociální fond v ČR
EVROPSKÁ UNIE
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY
OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost
PIONÝR
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ