



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
10 minut



Prostor
louka



Roční období
léto



Počet účastníků
2x5



Věková kategorie
12–14 let

PELOTA (NAZÝVANÁ TLACHTLI)

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k učení, sociální a personální.

Konkrétní cíl: Zapojení všech členů kolektivu do hry, která rozvíjí koordinaci pohybů. Poznat netradiční hru, která nám přinese vzrušující pocit a radost ze soutěžení.

Motivace: Mayové se proslavili čokoládou. Také ale hráli zajímavou hru. Prý to je dokonce nejstarší míčová hra! Přezdívali jí Krvavá hra, protože poražené družstvo čekala poprava! Hráli ji k uctění boha Slunce, tak bychom ji mohli zkusit využít na vyčarování pěkného počasí.

Potřeby: Tenisový míček, 3,5 m dlouhá tyč, kroužek o průměru 50 cm, provázek na uvázání kroužku.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Pravidla: Hraje se s tenisovým míčkem. Hrají dvě družstva proti sobě, družstvo tvoří 5 hráčů. Cílem hry je prohodit tenisový míček kruhem, který je svisle zavěšen na tyči 3 m od země. Hřiště je kruhové s průměrem 6 m.

Branka: Hraje se na jednu branku. Branka je kruh o průměru 50 cm, zavěšený svisle na tyči ve výšce 3 m od země. Branka je postavena kdekoliv na čáře. Na začátku hry si družstva losují o míček. Družstvo, které získalo míč, začíná za čarou na protilehlé straně od branky. Družstvo si přihrává míček nepřerušovaně mezi sebou tak, aby jim míč nespadol na zem nebo jim ho protihráč nesebral. Před hodem do branky si družstvo musí vždy minimálně třikrát přihrát. Když útočícímu družstvu spadne míč na zem, nebo se bránícímu družstvu podaří míček chytit nebo srazit na zem, získává míč družstvo, které bránilo, a odchází co nejrychleji kamkoliv za čáru (min. vzdálenost od branky 1 m), kde rozehrává a stává se z nich družstvo útočící. Prohození kruhu (branky) se počítá za jeden bod. Po každém bodu (gólu), rozehrává družstvo které gól dostalo na protilehlé straně od branky. Není dovolen jakýkoliv kontakt mezi hráči. Za každý nedovolený kontakt je družstvo potrestáno ztrátou míče. Při úmyslném faulu je hráč vyloučen na 2 minuty. Utkání řídí jeden rozhodčí a časoměřič. Hrací doba je 1x10 min.

Náčíní je nutné připravit před akcí.

Použitá literatura: gothique.sweb.cz/pravidla.html.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Překonání, Pomoc.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Aktivita umožňuje začlenění dětí do kolektivu a nevytváří bariéry pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami.

U těchto dětí je nutná pomoc vedoucího při zvládnutí pravidel hry. U dětí s potížemi v motorice, pohybově méně zdatných, navrhuji alespoň zpočátku dát k dispozici větší míček.

Moje poznámky:

Moje poznámky: