













TEORIE A DIDAKTIKA SPORTOVNÍCH HER

HRA - POHYBOVÁ HRA – SPORTOVNÍ HRA
SYSTEMATIKA VE SPORTOVNÍCH HRÁCH
DIDAKTICKÉ FORMY

Mgr. Pavel Háp, Ph.D.
Mgr. Jan Bělka, Ph.D.
Mgr. Karel Hůlka, Ph.D.
Mgr. Radim Weisser

POŽADAVKY NA ZÁPOČET

Získat **85 bodů ze 100.**

- Každá **účast na přednášce** - 3 body, na **semináři** - 4 body, celkem - 63 bodů (pasivní účast na semináři – 3body, pozdní příchod/ dřívější odchod do 10 min – 3 body, pozdní příchod/dřívější odchod do 20 min – 2 body)
- **Didaktický výstup** - 22 bodů (vysvětlení, organizace, vedení, zpětná vazba, …)
- **Seminární práce** - 15 bodů (zpracování tématu výstupu)

POHYBOVÁ HRA

- současná činnost dvou soupeřících stran, používajících jeden společný předmět
- cílem soupeřících stran je získat podle pravidel lepším ovládáním společného předmětu větší počet branek nebo bodů (Tomajko, Dobrý, 2004)

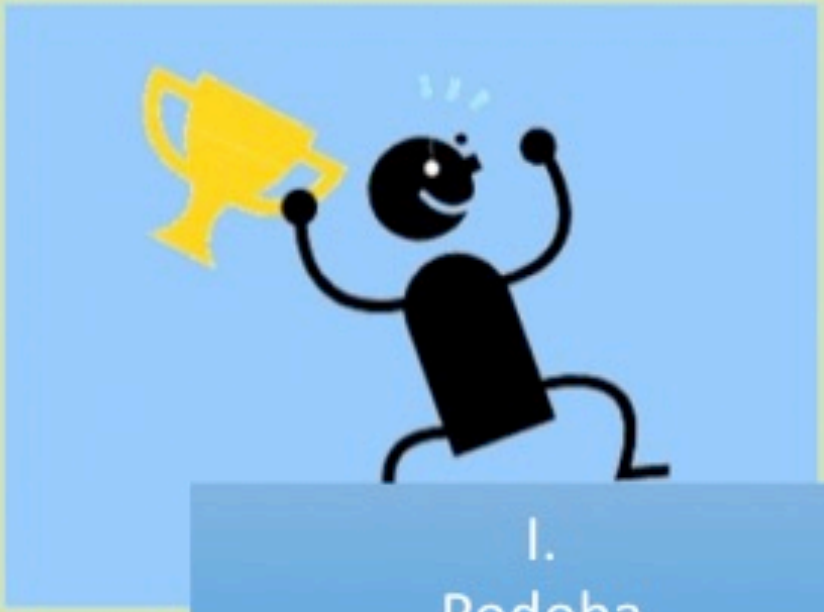


ATRIBUTY POHYBOVÉ HRY

- Pohybová hra má charakter **SOCIOMOTORICKÉ** (vztahově pohybové) činnosti dvou soupeřících stran
- je vyjímečná svou **VZTAHOVOU** a **KOMUNIKAČNÍ** dimenzí ➡ důsledek nestandartně se měnících podmínek herní situace, vztahů mezi soupeřícími stranami a uvnitř těchto stran (pokud jsou alespoň dvoučlenné) a vztahů ke společnému předmětu



PODOBY VZTAHOVÉ DIMENZE



I.
Podoba
KOMPETICE
(proti sobě x vedle sebe)



II.
Podoba současné
KOMPETICE a
KOOPERACE

KOMUNIKAČNÍ DIMENZE



Výsledek vnímání "zpráv" obsažených ve vnějších pozorovatelných projevech spoluhráčů a soupeřů

PERCEPCE ZPRÁV

TAKTICKÝ ZÁMĚR

INTERPRETACE VÝZNAMŮ

PRAVIDLA POHYBOVÝCH HER



URČUJÍ STATUS HRÁČE A VYMEZUJÍ JEHO VZTAH:



K prostoru (označení hřiště a jeho různých prostorů čárami, k cíli a k dalším objektům na hřišti)

K ostatním účastníkům (spoluhráčům, soupeřům, k rozhodčím, ...)

Ke společnému předmětu (k míči, kotouči, ...)

POHYBOVÉ HRY



SPORTOVNÍ HRY

Pravidla jsou schvalována a účast v soutěžích řízena mezinárodní nebo celostátní institucí



DROBNÉ POHYBOVÉ HRY

Všechny ostatní pohybové hry, které nejsou takto institucionálně řízeny

SPORTOVNÍ HRY



INVAZNÍ

(brankové)

- Přímý tělesný kontakt soupeřů, vzájemná intervence jedné strany do činnosti druhé strany
- Utkání je limitováno časem, o výsledku rozhoduje větší množství bodů, branek

NEINVAZNÍ

(síťové, s odrazem o stěnu, pálkovací)

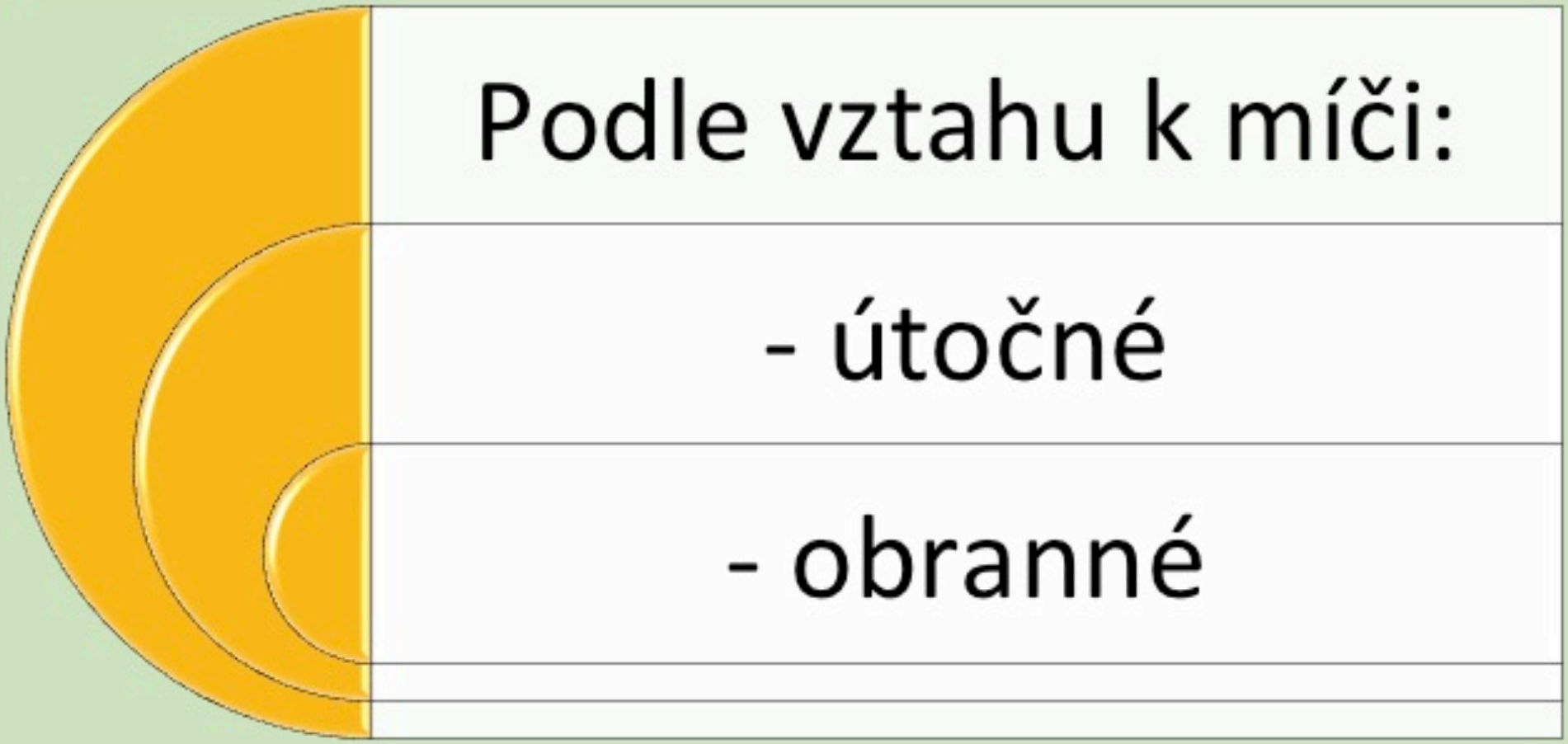
- Činnost soupeřících stran oddělena sítí nebo úderem pálkou do míče
- Utkání je limitované dřívějším dosažením stanoveného počtu bodů, sad nebo her, nebo počtem vyautovaných hráčů

SYSTEMATIKA VE SPORTOVNÍCH HRÁCH

věcné, přehledné, teoreticky a logicky zdůvodněné uspořádání herních činností

dynamická kategorie, kterou je možné vzhledem k vývoji hry doplňovat o nové herní činnosti jak jednotlivce, tak i skupin hráčů a celého družstva (Zaťková, & Hianik, 2009).

SYSTEMATIKA VE SPORTOVNÍCH HRÁCH



SYSTEMATIKA VE SPORTOVNÍCH HRÁCH

podle počtu hráčů potřebných k realizaci herní činnosti:

- **herní činnosti jednotlivce** (HČJ) - nacvičené komplexy pohybových dovedností. Každá HČJ má technickou a taktickou stránku a jejich kvalita je ovlivňována kondiční a psychickou připraveností hráče

- **herní kombinace** - záměrná spolupráci dvou a více hráčů sladěná v prostoru a čase za účelem řešení herní situace

- **herní systém** - způsob organizace hry družstva, je charakterizován dělbou činností a organizací součinnosti mezi jednotlivými hráči v průběhu utkání

DIDAKTICKÉ FORMY VE SH



Způsoby uspořádání vnějších podmínek, umožňující efektivní řízení BT k určitým cílům

DIDAKTICKÉ FORMY VE SH



Organizační - vnější podmínky tj. organizační rámec vymezený časově, místně a obsahově (vyučovací / tréninková jednotka)



Sociálně – interakční – vztah mezi trenérem a hráčem a mezi hráči samotnými (hromadná forma, skupinová forma, individuální forma)



Metodicko – organizační formy

METODICKO – ORGANIZAČNÍ FORMY (MOF)

Představují způsob účelného uspořádání vnějších situačních podmínek a obsahu, tvořeného herními činnostmi

Umožňují realizaci pohybového a herního úkolu



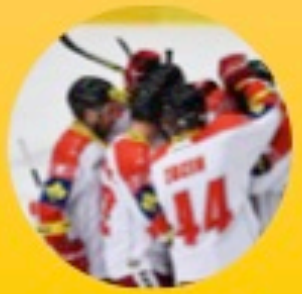
ÚKOLY MOF



Transformovat pohyby v herní činnosti a postupně je přibližovat předpisovému chování



Uvědomovat si herní úkoly a možnosti jejich řešení v navozených herních situacích (využívání kognitivních procesů)



Vytvářet podmínky pro rozvoj participace hráčů na týmovém výkonu a činnostní koheze



Vytvářet nároky na neoxidativní alaktátové a oxidativní krytí energetického výdeje



Navozovat herní situace a jejich typové faktory a umožňovat jejich vnímání

Vnější podmínky MOF



Přítomnost nebo nepřítomnost soupeře

Stupeň proměnlivosti herně situačních podmínek

TYPY MOF

Průpravné cvičení 1. typu - nepřítomnost soupeře, předem určené, relativně neměnné podmínky

Průpravné cvičení 2.typu - nepřítomnost soupeře, náhodně proměnlivé, limitované podmínky

Herní cvičení 1. typu - přítomnost soupeře, předem určené herně situační podmínky a daný průběh řešení, opakování neměnného řešení herních situací

Herní cvičení 2.typu - přítomnost soupeře, náhodně proměnlivé, limitované herně situační podmínky, opakování řešení náhodně proměnlivých herních situací a úseků utkání, časové, prostorové limity

TYPY MOF

Průpravné hry - přítomnost soupeře, náhodně proměnlivé herně situační podmínky, souvislý herní děj, změny rolí hráčů, přechod z obrany do útoku a z útoku do obrany

MOF

Přenos-**transpozice**-herních činností a situací do MOF

Vycházet z kontextu utkání

DIDAKTICKÁ REDUKCE

Neztratit souvislost se záměrem využít činnosti v utkání

Dva aspekty:

Objektivní identita - stupeň shody mezi činnostmi a situacemi přenesenými do MOF a podmínkami utkání

Subjektivní identita - vidět očima hráče to, co se předkládá jako obsah MOF, hráč by měl pochopit smysl a význam předkládaných činností a vědět, co se od něj žádá a proč se to žádá

DIDAKTICKÁ REDUKCE



Elementární od komplexního řešení herní situace až k provedení HČJ, tj. k vazbám jejich prvků, které odpovídají požadavkům řešení v utkání



Situační od komplexní herní situace k hernímu cvičení nebo průpravné hře (snížení počtu hráčů, omezení prostoru)