



Čas přípravy  
10 minut



Čas realizace  
60 minut



Prostor  
hřiště, louka



Roční období  
jaro–podzim



Počet účastníků  
6–12



Věková kategorie  
4.–5. třída/10–11 let

## NETRADIČNÍ SPORTY – PÉTANQUE, KROKET

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

**Konkrétní cíl:** Seznamuje se s netradičními sporty (pétanque, krocket), učí se jejich pravidla. Učí se správnému odhadu síly, vzdálenosti a přesnému hodu na cíl. Snaží se dosáhnout co nejlepšího výkonu.

**Motivace:** Všichni známe kamínky. Najdeme je volně v přírodě a můžeme je použít k různým činnostem. Dá se na ně malovat, skládat z nich obrázky nebo je využít k různým hrám. Můžeme je kutálet, házet s nimi a trefovat na cíl. Skákali jste někdy panáka? Vhození kamínku do určitého pole vám zajistilo postup ve hře.

Zkušenosti s kamínky využijeme v nové zajímavé hře s názvem pétanque (vyslov petank). Kamínky v této hře vyměníme za kovové koule, se kterými se naučíme házet na cíl. Tato hra se k nám dostala až z Francie, kde je velmi populární. Určitě si ji také oblíbíte.

**Potřeby:** Kamínky, křída, 2 sady koulí na pétanque, sada na krocket.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Vhodnou přípravou ke hře pétanque jsou různé dětské hry s kamínky. Děti při nich natrénují míření, odhad vzdálenosti a hod na cíl.

### Boj o čtverce

Pro hru je vhodný dlaždicový chodník nebo na zemi nakreslíme křídou čtvercovou síť. Pro méně zkušené hráče volíme velikost čtverců 50 × 50 cm. Zkušeným hráčům velikost čtverců postupně zmenšujeme. Počet čtverců závisí na počtu hráčů. Každý hráč má jeden kamínek. Hráči si vylosují pořadí a házejí postupně na čtverce. Jakmile kamínek dopadne do čtverce, který je volný, nakreslí na něj hráč svou značku. Pokud se netrefí do volného čtverce, pokračuje další hráč. Hra končí, jakmile jsou všechny čtverce zaplněny značkami. Hráči porovnají počet čtverců s vlastním znakem. Vítězí hráč, který obsadil nejvíce polí.

### Házení na žebřík

Na zem nakreslíme dlouhý pás rozdělený na jednotlivá políčka jako žebřík. Políčka postupně očíslováme (číslo znamená i počet bodů). Potom vylosujeme nebo určíme pořadí hráčů pro hru. Každý hráč má jeden kamínek a hází ho postupně na jednotlivá políčka žebříku. Hází tak dlouho, dokud se mu daří trefit příslušný stupeň. Za každou trefu získává příslušné body, které si počítá. Jakmile se netrefí správně, začíná hrát následující hráč. Každý hráč začíná vždy od jedničky a pokouší se o co nejvyšší stupeň (nejvíce bodů). Vítězí hráč, který se dostal nejvýše a získal tak nejvíce bodů.

### Pétanque

Je hra s koulemi, jejíž podstatou je hodit kouli tak, aby byla co nejbliže nejmenší dřevěné kuličky – „Jacka“. Hraje se na rovném povrchu, hřiště se nevyznačuje. Pétanque hrají buď dva hráči proti sobě nebo družstva. Hraje-li jeden hráč proti jednomu, každý má 3 koule. Hrají-li dvě družstva po 2 hráčích, každý má 3 koule a nebo dvě družstva po 3 hráčích, pak má každý 2 koule. Družstva si na začátku hry vylosují pořadí, ve kterém budou házet. Kterýkoliv hráč ze začínajícího družstva se postaví na startovní čáru a vhodí „Jacka“ před sebe (6–8 m). Potom hází svou kouli co nejbliže k „Jackovi“. Protihráč z druhého družstva se snaží hodit svou kouli blíže. Každý smí nárazem své koule posunout kouli protivníka. Vede ta koule, která je blíže „Jackovi“. Když odhází družstvo všechny koule, mohou hráči druhého družstva hodit své zbývající koule. Po odházení všech koulí se počítají body. Vítězné družstvo získává body za každou kouli, která je k „Jackovi“ blíže než první nejbližší koule poražených. Koule se posbírají a následuje další kolo. Zápas se hraje do dosažení 13 bodů jednou stranou. Před samotnou hrou krocket si děti vyzkoušejí úderý pálkou. Vedoucí s dětmi trénuje střelování krocketových branek z různých vzdáleností.

### Krocket

Podstatou hry je pomocí úderů dřevěné pátky vést malou kouli po určité dráze skrz drátěné branky. Hrají dva hráči nebo dvě dvojice hráčů. Každý má svou dřevěnou pátku a barevnou kouli. Hraje se na rovném travnatém povrchu, na kterém jsou dvěma kolíky označeny start a cíl. Mezi nimi je vedena trať procházející deseti brankami. Postupně se musí projít brankami 1, 2, 3... Předem trať upřesníme a určíme, z které strany branky má koule procházet. Začíná se hrát

u základního startovního kolíku, ke kterému se na vzdálenost šířky pátky umístí koule a provede se úder. V určeném pořadí se hráči střídají, každý provede jeden úder pátkou do své kuličky. Pokud koule projde správně brankou, má hráč právo na další úder navíc. Koule smí narazit na jinou a odrazit ji kamkoli (umožňuje škodit soupeři). Proletěla-li již hráčova koule brankou a narazila kdekoli na hřišti do jiné, musí hráč zasaženou kouli odpálit. Přiloží si svou kouli těsně k zasažené, přišlápne si ji a udeří do ní pátkou. Jeho koule, na níž stojí, zůstane na místě a soupeřova odletí. Jinou možností je, že při odpálení svou kouli nepřišlápne a obě se po úderu odkoulejí. Provede-li hráč všemi brankami svou kouli, dostane se do cíle, dotykem cílového kolíku koulí. Počítá se výsledné skóre – první v cíli dostane 4 body, druhý 3 body, třetí 2 body a poslední jeden bod. Doprovodný úkol: zopakujte si ostatní netradiční sporty z metodického listu č. 6.

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

#### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Děti s diagnózou autismus nechápu pravidla her. Těmto dětem nabídneme jinou činnost. Zařadit autistické děti do kolektivních her lze tehdy, pokud jim zadáme konkrétní úkol – např. (brankář). Zadaný konkrétní úkol splní.

Děti s poruchou motoriky nebo děti s poruchou orientace v prostoru budou mít při těchto hrách problémy. Je lépe je pověřovat jinými úkoly – rozhodčí, hodnotitelé, příprava diplomů... Děti s diagnózou ADHD budou při hře netrpělivé a méně soustředěné.

#### Moje poznámky: