



Čas přípravy  
5 minut



Čas realizace  
2 x 15 minut



Prostor  
kdekoliv



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
10 a více



Věková kategorie  
15+

## FRISBEE RAGBY

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální.

**Konkrétní cíl:** Obměna známé hry, která posiluje týmovou spolupráci a komunikaci, smysl pro fair-play a toleranci, procvičí postřeh a posílí fyzickou zdatnost.

**Motivace:** Hra vychází ze hry Ultimate frisbee (viz [http://cs.wikipedia.org/wiki/Ultimate\\_Frisbee](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ultimate_Frisbee)) zkombinovanou s prvky ragby. Jde o kolektivní kontaktní hru pro 2 družstva. Pro frisbee ragby byla pravidla poněkud změněna a hra byla přizpůsobena běžným podmínkám našich oddílů. Nová obměna hry s frisbee může příjemně překvapit rychlostí a neobvyklými situacemi. Ohleduplnost a bezpečnost jsou při této hře prioritami.

**Legenda:** Planeta Paměť – viz příběh v úvodu metodiky

**Potřeby:** Frisbee, hřiště s vyznačenými čarami, výsledková tabulka (viz příloha S1A).

**Provedení:** Hru hrají dvě družstva proti sobě, každé o 5 a více hráčích, na hřišti nebo ploše o velikosti hřiště přibližně jako na vybíjenou, může se jednat o zpevněný nebo i travnatý povrch, nutno vyznačit jasně herní pole, zejména koncové čáry. Hráč pro své družstvo získá bod, pokud se on držící frisbee dostane za koncovou čáru protivníka. Přitom platí tato pravidla:

1. spoluhráči si nesmí přihrávat dopředu, jen doprava či doleva (kolmo k autovým bočním čarám) nebo dozadu (za sebe); pokud hráč přihraje směrem dopředu, rozhodčí hru přerušuje a ze stejného místa rozehrává protivník
2. pokud spadne frisbee na zem, nejbližší hráč ho zvedne a rozehraje
3. pokud je hráč vytlačen za autové čáry, rozehrává protivník z tohoto místa, ovšem se souladu s pravidly o přihrávce (dozadu nebo do stran).
4. při nahrávce, která skončí v autu, rozehrává druhý tým z autu
5. pokud hráč hodí frisbee tak, že doletí za vlastní koncovou čáru, nic se neděje, jestliže frisbee zvedne jeho spoluhráč; pokud zvedne frisbee protihráč, získává jeho družstvo bod
6. získá-li některé družstvo bod, rozehrává se ze středové čáry
7. v pohybu s frisbee si mohou protihráči navzájem bránit tělem, avšak jen pasivně, tzn. nejsou dovoleny žádné přímé zásahy rukama nebo nohama a zuby

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Přátelství a Překonání.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

**Zrakově postižení** – záleží na typu postižení. Lehčí stupeň – dobře viditelné frisbee a označení hráčů (výrazné barvy). Těžší stupeň postižení

– nevhodné.

**Sluchově postižení** – dát si pozor na to, aby účastník byl poblíž a měl možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího, vysvětlování krok za krokem. Předložit zjednodušený návod v textové podobě. Při řešení střetu hráčů mluvit nahlas, srozumitelně, pomalu, výraznější gestikulace.

**Pohybově postižení** – záleží na typu postižení, možné zapojení jedince jako rozhodčího u zadních čar.

**Mentálně postižení** – srozumitelné vysvětlení hry v jednoduchých krátkých větách. Vhodná názorná ukázka.

**Řečově postižení** – bez omezení. Jen dát dostatečný prostor na komunikaci mezi hráči před hrou pro dohodnutí taktiky.

**Obtížně vychovatelní** – stanovit striktní hranice a pravidla při hře.

**Jedinci se specifickými poruchami učení a chování** – bez omezení.

**Pozor na:** Dbejte na dodržování pitného režimu během hry, pozor na výmoly na přírodních hřištích a zdůrazněte bezpečnost, ohleduplnost a opatrnost při střetech.

**Moje poznámky:**