

ATLETIKA

Pohybové hry zaměřené na rozvoj rychlosti

Křižovatka

Pomůcky: 4 žíněnký

Popis hry

Družstva po 6 žácích stojí na žíněnkách v rozích tělocvičny, učitel = *strážník*, stojí uprostřed. Pažemi ukazuje, která dvě družstva si mají vyměnit místa. Bod získává rychlejší družstvo – všichni hráči musí být na žíněnce.

Modifikace

- Běží současně všechna čtyři družstva (úhlopříčkami, rovnoběžně).
- Místo žíněnek použijeme k znázornění „domečků“ pomůcku o něco menší, např. rozložený list novin, bod získává družstvo, jehož všichni členové jsou v domečku tak, že se nikdo z nich nedotýká podlahy, pouze novin.
- Jiný druh přemísťování, např. cval, cval bokem, skipping, atd.)

Reflexe

Hra s jednoduchými pravidly děti velice bavila. Problém jsem měla s tím, aby všechna družstva absolvovala stejný počet přeběhů. Je to důležité pro spravedlivé určení vítězného družstva.

Při hlasování o 5 nejlepších her byla jedním z vítězů právě Křižovatka.

Doporučení pro realizaci

Předem si připravit schéma jaká družstva kdy poběží, aby všechna družstva absolvovala stejný počet přeběhů.

Hra je převzata z knihy Vybrané kapitoly z didaktiky atletiky pro učitele 1.stupně ZŠ od M. Hrbkové.

