


 Čas přípravy  
do 30 minut

 Čas realizace  
40 – 60 minut

 Prostor  
klubovna, tělocvična

 Roční období  
kdykoliv

 Počet účastníků  
5 – 20

 Věková kategorie  
od 3. třídy

## TURNAJ

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, sociální a personální, pracovní, občanské.

**Konkrétní cíl:** Děti se seznámí s organizací jednoduchého turnaje, zjistí, že tato činnost je plně v jejich dosahu. Naučí se způsoby, jakými může rozhodovat sociální skupina.

**Motivace:** I u dětí mladšího školního věku se projevuje potřeba být důležitý a zaujmout významnou roli při organizaci činnosti. Vedoucí by měl tyto pokusy dětí zachytit, a citlivě je zapojit do činnosti. Nemusí pak činnost řídit sám, protože se mu podaří vychovat pomocníky a možná i nástupce.

**Potřeby:** papír A4, tužka, pravítko.

**Provedení:** Nabídneme dětem možnost utkat se v jednoduchém souboji v rámci pravidel fair-play. Pokud je dětí více, je vhodnější je rozdělit do skupin. Například na kluky a holky, nebo podle věku, nebo je můžeme rozlosovat do skupin. Ve skupině by neměl být počet dětí příliš vysoký, aby se turnaj zbytečně neprotahoval.

Ideální jsou dvě skupiny po 4 – 5 dětech. V tomto případě může jedna skupina soutěžit, zatímco druhá bude pomáhat s organizací, pak si role vymění.

Vedoucí nabídne dětem turnaj systému každý s každým, nebo vyřazovací (který má ale nevýhodu, že po první prohře turnaj pro soutěžícího končí). Po vysvětlení výhod a nevýhod všech herních systémů (počtu zápasů a šancí na výhru) můžeme nechat děti o herním systému hlasovat.

Krátce vysvětlíme zásady souboje. Může jít třeba o páku. Lokty pravé ruky jsou položeny na stole, levou rukou se nedržíme stolu. Předloktími se soupeři dotýkají, ale drží se navzájem jen dlaněmi.

V první fázi (např. soutěží kluci) a holky zajišťují organizaci. Navrhne jim způsob startování (tři, dva, jedna, start). Nakreslíme tabulku soutěžících. K vodorovnému směru přidáváme jména, ke svislému směru postačí přidání zkratky jména. Pole v úhlopříčce, která odpovídají souboji jedince se sebou, proškrtáme. Po zápasu zapisujeme do tabulky body. Výherci napíšeme do příslušného sloupce jedničku a současně do pole, ve kterém je zaměřeno pořadí řádku s pořadím sloupce (tj. osově souměrné s proškrtanou úhlopříčkou), zapíšeme nulu. Vyvoláváme další soupeře s tím, že pokud je to možné, střídáme soutěžící, nebo alespoň necháváme déle vydechnout vítěze.

Jakmile je turnaj pro jednu skupinu dokončen, poprosíme děti, aby postup zopakovaly pro skupinu druhou, pomůžeme jim rozdělit role rozhodčích, zapisovatele, a vyvolavače soutěžících.

Podle zkušeností tuto aktivitu zvládají již děti ze třetí třídy.

Po skončení zápasů necháme děti vyhodnotit nejuspěšnější hráče. Připomeneme důležitost poražených, bez kterých by nebylo vítězů, vyzdvihneme také nasazení hráčů, kteří urputně bojovali...

Závěrem můžeme také zmínit, že se dnes děti naučily pořádat turnaj.

Alternativa: Místo souboje pákou můžeme užít lžicového souboje. Dva hráči stojí proti sobě jako při šermu. Jednou rukou míří k sobě, druhou od sebe. V každé ruce drží lžici. Na lžici na odvrácené straně mají drobný předmět – např. hrací kostku.

	A	B	D	E	M		
ĀŇĀ	X	1:0	0:1	1:0	0:1	2:2*	2.
BĀRĀ	0:1	X	0:1	1:0	1:0	2:2*	3.
DĀŠĀ	1:0	1:0	X	1:0	1:0	4:0	1.
EVA	0:1	0:1	0:1	X			
MAJDA	0:1	0:1	0:1		X		

\* VZÁJEMNÝ ZÁPAS A > B

Úkolem hráče je přimět soupeře, aby mu kostka upadla. Dělá proto výpady a úkony, aby soupeř ztratil kontrolu. Komu kostka upadne, ten prohrál. Při této aktivitě není přípustné, aby se soupeři dotkli lžící či částí těla soupeře. Jediný přípustný kontakt je lžice na lžici.

Tento metodický list pomáhá naplňovat Ideály Pionýra: Poznání a Překonání.

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

Tato aktivita nevyžaduje výraznější individuální přístup u dětí se spec. vzděl. potřebami. U dětí hyperaktivních a impulzivních je zapotřebí zopakovat pravidla, být jim na blízku, když mají hru startovat, případně je i fyzicky podržet, aby nezačaly hrát dříve.

**Moje poznámky:**