



Čas přípravy  
10 minut



Čas realizace  
2 x 5 minut



Prostor  
venku, v tělocvičně



Roční období  
kdykoliv



Počet účastníků  
10 a více



Věková kategorie  
15+

## LAKMINTON

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

**Konkrétní cíl:** Hráči se naučí nové hře, která posiluje týmovou spolupráci a komunikaci, a přitom si procvičí zejména své tělo a postřeh.

**Motivace:** Zmínit neobvyklé druhy sportů jako jsou lakros, kriket, pelota. Informace o těchto sportech lze zjistit na internetu. Proberte s účastníky další možné neobvyklé sporty. Zjistěte, co je nejvíce na sportu baví, co jim sport dává a který sport preferují a proč.

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

**Potřeby:** Badmintonové pátky podle počtu hráčů, pěnový míček, branky.

**Provedení:** Hru hrají dvě družstva proti sobě, každé o maximálním počtu 5 hráčů, na hřišti nebo ploše odpovídající velikosti hřiště na vybíjenou, může se jednat o zpevněný nebo i travnatý povrch. Principem hry je dostat míček do branky soupeře. Jediným povoleným způsobem je vstřelit míček pomocí badmintonové rakety. Hráči si mohou míček přihrávat, pokud spadne na zem, nejbližší hráč jej zvedne a přihraje spoluhráči. Hráč, který míček zvedl, nesmí pálit přímo na bránu soupeře, i kdyby byl v její těsné blízkosti. Družstvo může (ale nemusí) mít v brance brankáře, ten je však bez pátky. Míček se nesmí na raketě nosit, nesmí se koulet po zemi, nesmí se přihrávat rukou ani nohou. Smí se jen pinkat pátkou. Hraje se buď dle stanoveného času nebo do určeného počtu branek. Ideální časové rozmezí je 2x5 minut. Podmínky pro případné střídání hráčů v družstvu (při větším počtu než 5 osob na družstvo) je nutno dohodnout předem. Při méně ukázněných členech v družstvech doporučujeme rozhodčího.

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 míčky, pátky a označení hráčů (výrazné barvy). Viditelně označené branky. 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 útočníka na branku, kterému spoluhráči přihrávají a pouze on může dát gól, nebo naopak při lehčím postižení těmto hráčům určit roli brankářů, příp. rozhodčích.

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

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

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

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

### Moje poznámky:

**Pozor na:**

Dbejte na pitný režim během hry, pozor na výmoly na přírodních hřištích a zdůrazněte opatrnost při hraní pálkou.

**Moje poznámky:**