

**PLAY'IN Together** 






ERASMUS + SPORT

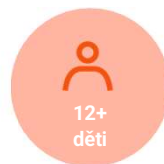
**Sada aktiviti Playdagogy**



**Každý může vyniknout**

**POMŮCKY**

-  24 dresů (2 různé barvy)
-  1 měkký míč
-  16 kuželů (vytyčovací meta)
-  4 obruče (2 různé barvy)
-  Výsledková tabule



**INSTRUKCE**

**PŘÍPRAVA:**

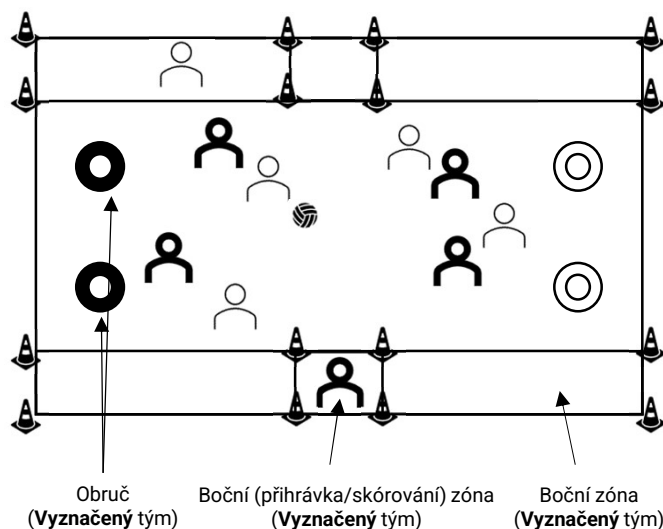
Vytvořte obdélníkové hřiště, na každou stranu hřiště umístěte dvě obruče (viz obrázek). Hráči udělají dva smíšené a vyrovnané týmy, v každém týmu může být maximálně šest hráčů. Hráči se na hřišti rozmístí jak chtějí. Boční zóny jsou potřeba pouze v určitých případech (podrobnosti viz příloha).

**CÍL HRÝ:**

Získat více bodů než druhý tým.

**INSTRUKCE:**

K získání bodu je potřeba přihrát spoluhráči, který stojí oběma nohama uvnitř vlastní obruče. (Každý tým má své obruče – viz obrázek). Spoluhráči si mezi sebou mohou přihrávat, tak aby dosáhli na branky.



Tým ztrácí míč v následujících případech:

- Míč se dostane mimo vyznačené hřiště nebo hráč přešlápne hřiště s míčem
- Byl zaznamenán bod.
- Míč nebyl hozen, ale byl předán do ruky (výjimky naleznete v příloze).
- Hráč s míčem chodí/běží - je povoleno pouze otáčení na jedné noze (výjimky naleznete v příloze).

**PRAVIDLA PLATÍCÍ PRO VŠECHNY:**

- Je ZAKÁZÁNO se dotýkat protihráče (bezkontaktní obrana).
- Je ZAKÁZÁNO vstupovat do bočních zón.

Každá hra trvá osm minut. Pokud máte více než dvanáct hráčů, můžete vytvořit další tým a hrát hry se zkrácenou dobou trvání hry na pět minut. V opačném případě použijte systém střídání každých pár minut, abyste zapojili všechny hráče do hry.

**VARIACE HRÝ**

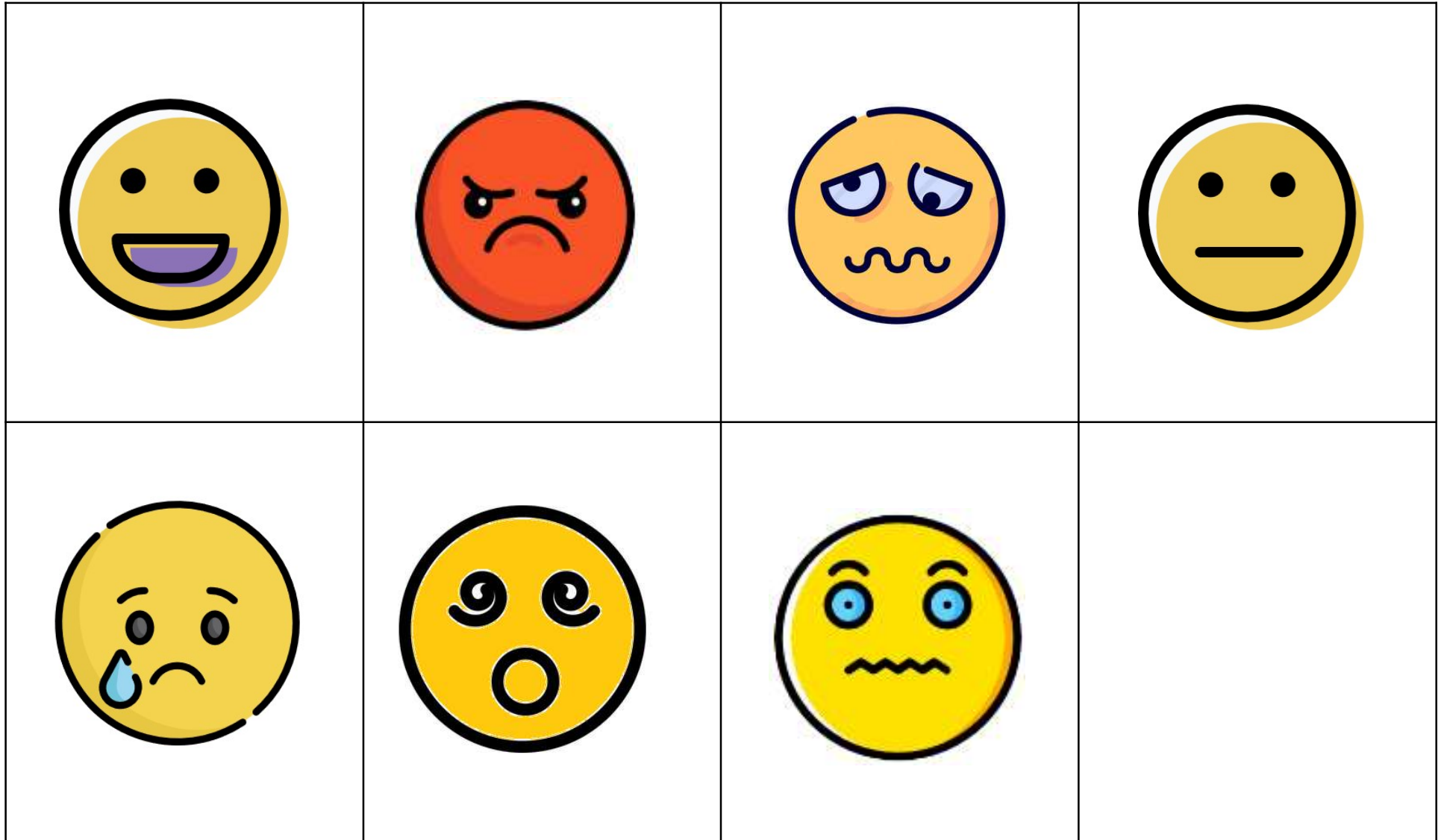
- Změňte počet obručí pro každý tým.
- Změňte umístění obručí na hřišti.
- Změňte způsob přihrávek (např. zákaz přihrávek nad boky, přihrávka jednoruč).

**KAŽDÝ MŮŽE VYNIKNOUT**

Úprava návrhů

Potřeby	ÚPRAVY			
	Lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
<b>Pohyblivost</b>		<p>Použij specifickou/přizpůsobenou přihrávkovou nebo bodovací zónu.</p> <p>Upravte práva hráčů při držení míče (např. povolte dva kroky s míčem).</p> <p>Povolte získání bodů s jednou nohou uvnitř obruče.</p>		<p>Navrhňte boční oblast pro hráče, kteří se nemohou pohybovat po hřišti.</p>
<b>Chytání, házení a přihrávání</b>		<p>Některým hráčům povolte přihrávky z ruky do ruky.</p> <p>Obránci se nemohou pohybovat (nebo po dobu několika sekund), když někteří hráči mají míč.</p> <p>Hráči, kteří zůstávají v postranní bodovací zóně, musí míč obdržet, poté se pokusit o konkrétní akci (navrhnout ji s ohledem na své schopnosti), aby získali 2 body (např. házení míče do blízkého boxu).</p>	<p>Použijte přizpůsobený míč (velikost, tvar atd.) nebo frisbee (létající talíř).</p>	<p>Navrhňte boční (bodovací) zónu pro hráče, kteří potřebují více času k jednání/rozhodování.</p> <p>Upravte umístění boční zóny tak, aby podporovala co největší zapojení.</p>
<b>Zpracování informací</b>	<p>Povzbudte tým, aby komunikoval, kdykoliv je vyžadována akce.</p> <p>Zaveďte konkrétní znaky nebo gesta odkazující na určité akce a/nebo zakažte mluvit bránícímu týmu.</p>	<p>Zakažte jakýkoliv pohyb všech hráčů po dobu 3 sekund, když určití hráči mají míč. .</p> <p>Hrajte s max. 3-4 hráči v každém týmu.</p>	<p>Hrajte s více či méně míči (nebo upravenými míči nebo frisbee) současně.</p>	<p>Otevřete hrací plochu nebo se přizpůsobte počtu použitých hráčů a předmětů.</p>






Piktogramy, které se v případě potřeby  
použijí během her a/nebo hodnocení.

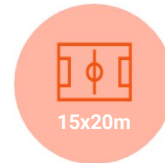




## Čísła

### POMŮCKY

-  24 dresů (2 různé barvy)
-  2 měkké míče (2 různé barvy)
-  8 kuželů (vytyčovací meta)
-  2 kruhy (2 různé barvy)
-  Výsledková tabule



## INSTRUKCE

### PŘÍPRAVA:

Vytvořte obdélníkové hřiště, na každou stranu hřiště umístěte jednu kruhu (viz obrázek). Hráči udělají dva smíšené a vyrovnané týmy, které budou seřazeny mimo hrací plochu. Dva míče (jeden pro každý tým) budou umístěny do středu hřiště. Přidělte každému hráči v každém týmu číslo od jedné do x (x je maximální počet hráčů v každém týmu). Pokud má tým o jednoho hráče více, přidělte jednomu z nich dvě čísla.

### CÍL HRY:

Získat více bodů než druhý tým.

### INSTRUKCE:

Ve středu hřiště jsou dva míče, jak je znázorněno na obrázku. Na začátku každého bodu stojí dva týmy na opačných stranách hrací plochy. Každému týmu je přidělen jeden míč, který musí co nejrychleji vzít zpět do své bodovací oblasti. Tým, který jako první umístí svůj míč do své bodovací zóny, získá jeden bod.

Pro začátek kola oznámí lektor alespoň dvě čísla. Všichni hráči, jejichž číslo bylo nahlášeno, přihrávají svým spoluhráčům, aby dosáhli bodované zóny. Každý člen týmu se však musí míče dotknout, ale může se míče dotknout pouze jednou. První tým, který uspěje, získá jeden bod. *Zkuste si jako lektor zapamatovat, která čísla jste již hlásili, aby každé dítě mělo podobný počet příležitostí se zapojit.*

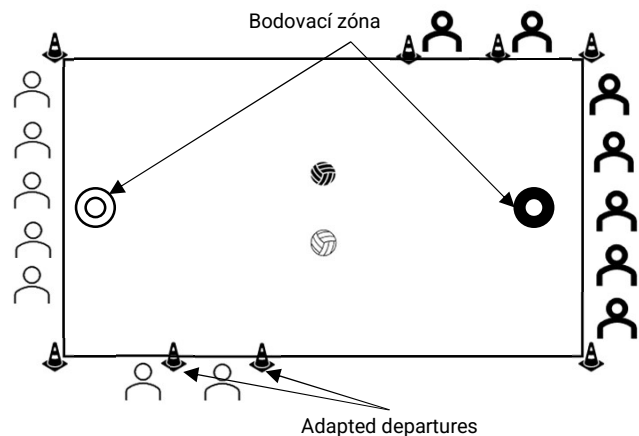
### PRAVIDLA PLATÍ PRO VŠECHNY:

Je ZAKÁZÁNO podávat míč z ruky do ruky (výjimky viz návrhy úprav).

Je ZAKÁZÁNO vstupovat na hřiště, pokud vaše číslo nebylo zavoláno.

Míč se nesmí dotknout země, nesmí opustit hřiště (pokud se tak stane, tým nezískává žádný bod).

Je ZAKÁZÁNO se pohybovat/jít/běhat s míčem.



### VARIACE

- Místo míče lze použít jakýkoliv objekt, který bude vyhovovat dětem se specifickými potřebami.
- Umožněte některým hráčům se pohybovat, když drží míč (předmět) (např. max 3 kroky).
- U některých hráčů lze přizpůsobit další pravidla (uložení míče) v závislosti na specifických potřebách dítěte.





**ČÍSLA**

Úprava návrhů (1/2)

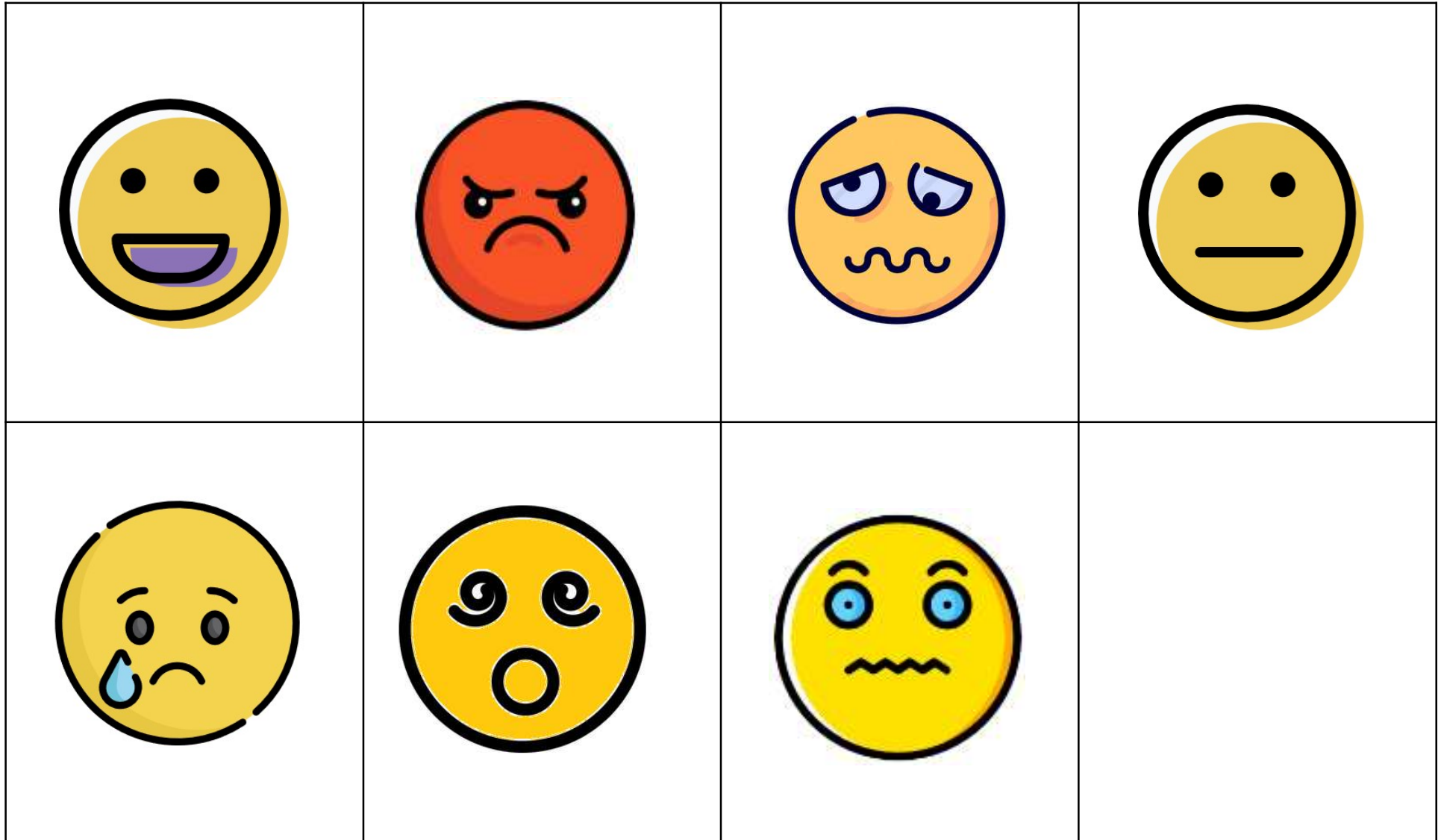
Potřeby	ÚPRAVY			
	Lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
<b>Pohyblivost</b>	Přiřazujte konkrétní role na základě schopností (např. přihrávky, pouze skórování atd.).	Umožněte pohyb s míčem pro konkrétní hráče (např. 1, 2 nebo 3 kroky.  Hrajte ve dvojicích nebo použijte kamarádský přístup.		Přidejte bližší odletové oblasti/zóny.
<b>Komunikace</b>	Používejte vizuální signály (barvy, obrázky atd.) pro/namísto ohlašování čísel.  Používejte piktogramy a obrázky.	Umožněte komunikovat mluvením pouze mezi běhy, ale ne když jsou čísla volána a dokud tým neskóruje.  Požádejte o vytvoření lidského řetězu nebo o splnění různých úkolů, spíše než chytit a přinést míč zpět.	Použijte přizpůsobené míčky (např. zvukové/zvonkové míčky..)	

ČÍSLA

Úprava návrhů (2/2)

Potřeby	ÚPRAVY			
	Lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
<b>Přihrávání, držení a chytání</b>		<p>Použijte lokty k působení na míč.</p> <p>Povolte všem přihrávky z ruky do ruky.</p> <p>Povolte použití nohou k přihrávání, stejně jako přihrávky pod úroveň kyčlí (boků).</p> <p>Ve stejnou dobu zavolejte tři čísla.</p> <p>Umožněte každému hráči držet míč více než jednou.</p>	<p>Použijte dřevěnou hůl/hokejku k působení na míč (pokud je zajištěna bezpečnost).</p> <p>Použijte přizpůsobený míč nebo předměty (různé velikosti, jiný tvar atd.).</p>	<p>Zmenšete velikost hřiště, pokud mají hráči potíže s házením míče.</p>
<b>Pochopení</b>	<p>V případě potřeby opakujte a/nebo předvedte.</p> <p>Použijte písemné/vizuální připomínky úkolů (obrázky).</p> <p>Představte pravidla v postupových kolech.</p>	<p>Vyvolávejte max. 2 hráče (např. když se jedná o hráče s mentálním postižením).</p> <p>Dejte hráčům nastavené role.</p>		





Piktogramy, které se v případě potřeby  
použijí během her a/nebo hodnocení.

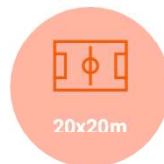
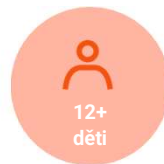




**Po směru  
hodinových ručiček**

**POMŮCKY**

-  24 dresů (4 různé barvy)
-  4 měkké míče a/nebo tenisáky
-  4 vytyčovací mety
-  stopky



**INSTRUKCE**

**PŘÍPRAVA**

Umístěte 4 mety doprostřed hrací plochy do malého čtverce. Na každou metu položte jeden míč. Vytvořte čtyři smíšené a vyrovnané týmy (dva týmy, pokud máte méně než šestnáct hráčů). Týmy stojí v řadě za sebou před metou čelem do středu.

**CÍL HRY:**

- 1. KOLO:** Překonejte svůj vlastní týmový rekord.
- 2. KOLO:** Společně jako jeden tým skončete co nejrychleji.

**INSTRUKCE**

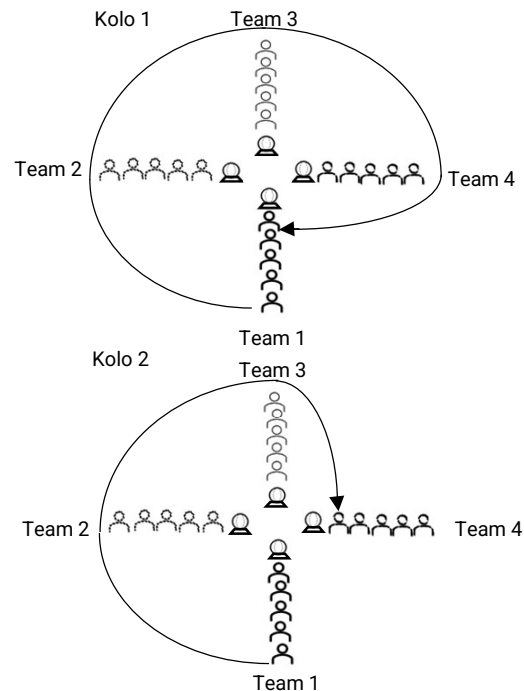
**1. KOLO (10 / 15 minut):** Překonejte svůj **vlastní týmový** rekord.

**Každému hráči** z týmu lektor vymyslí nějakou výzvu na překonání (např. jeden hráč používá/setrvává na jedné noze, jeden hráč má zakryté oči s doprovodem, jeden hráč nemůže používat paže nebo je musí mít za zády atd.) Stejně výzvy obdrží vždy jeden hráč z každého týmu. Na signál předá první hráč svému spoluhráči stojícímu za ním míč tím, že jej podá tak, aby neporušil svou osobní výzvu. Takto si míč hráči předávají až k poslednímu v řadě. Tento hráč poté s míčem oběhne ostatní týmy a vrátí se jako první do svého týmu. Poté se předávání míče opakuje, dokud všichni hráči v týmu postupně neoběhnou jedno kolo. Po každém hráči si tým zkontroluje čas, jak dlouho jim trvala jedna předávka včetně běhu. Všichni hráči běží stejným směrem (ve směru hodinových ručiček, jak ukazují šipky na obrázku).

Dejte týmům nějaký čas na to, aby prošly výzvami a upravily svou strategii, pokud chtějí, aby se pokusily překonat svůj rekord, a pak si zahrajte další kolo.

**2. KOLO (15 / 20 minut):** **Společně jako jeden tým** skončete co nejrychleji.

Pravidla z 1. kola zůstávají zachována, ale nyní musí hráči zastavit jednu skupinu před svou a snažit se dokončit závod co nejrychleji jako jeden tým (např. tým 1 se připojí k týmu 4, tým 2 se připojí k týmu 1, tým 3 se připojí k týmu 2 a tým 4 se připojí k týmu 3). Podobně jako v 1. kole se týmy rozhodnou, kteří členové budou mít kterou výzvu, pomocí přesně stejného seznamu výzev z 1. Požádejte hráče, aby kolo zvládli co nejrychleji. Oznamte čas, který zažili poprvé, a vyzvěte je, aby podruhé překonali svůj skupinový rekord.



**VARIACE**

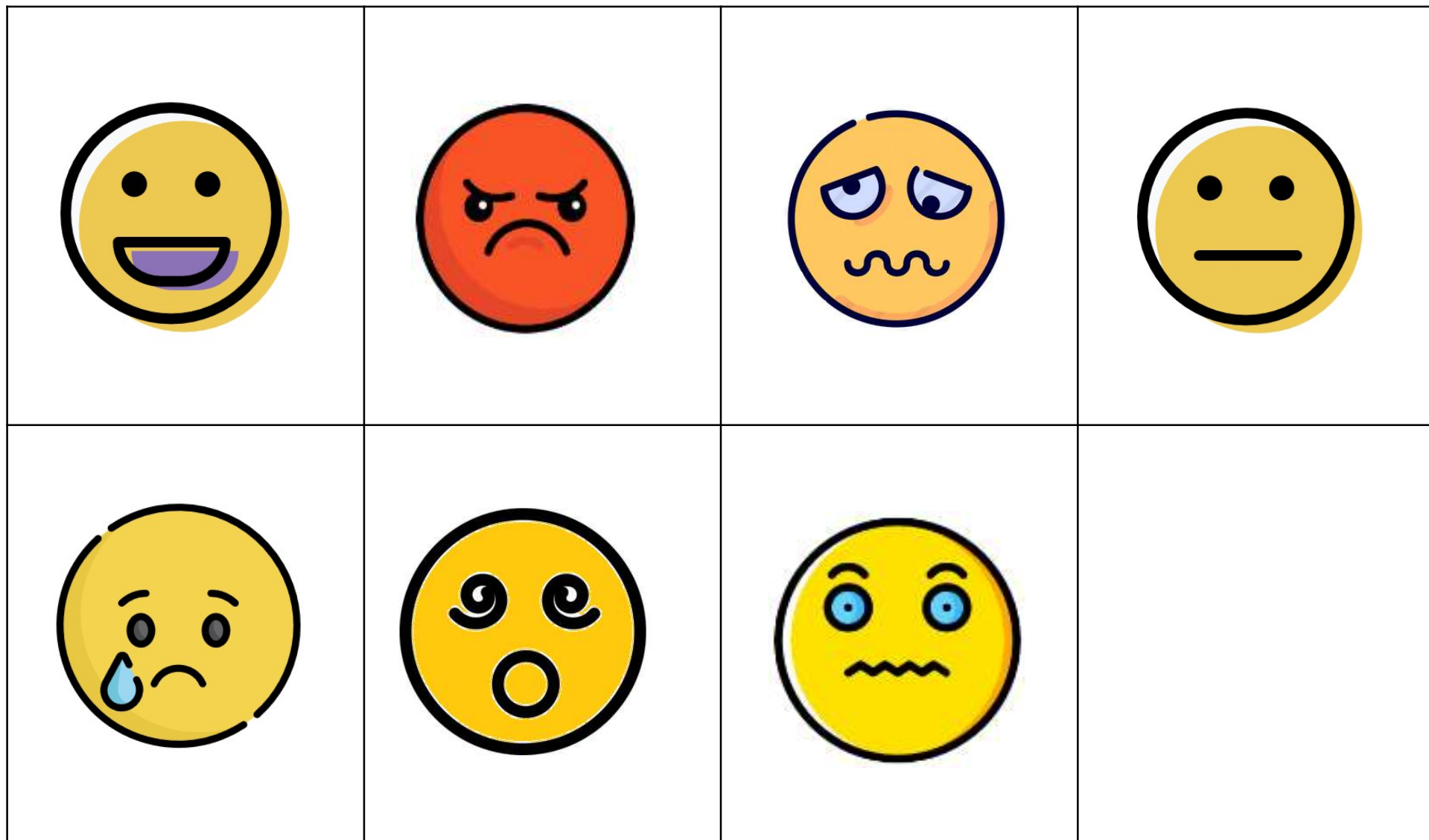
- Změňte vzdálenost mezi metami a upravte vzdálenost, kterou hráči potřebují k oběhnutí ostatních týmů.
- Změňte startovní pozici hráčů: vsedě, na kolenou atd. (dle možností hráčů).
- Změňte způsob, jakým si hráči přihrávají míč: přes hlavu, na jednu stranu, se zavřenýma očima atd.

PO SMĚRU HODINOVÝCH RUČIČEK

Úprava návrhů

Potřeby	ÚPRAVY			
	Lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
<b>Pohyblivost</b>		Nechte míč předat z ruky do ruky, aniž byste ho prošli nohama. Kamarádský systém.	Jakákoliv materiální kompenzace (chodítko, hůl...)  Upravený míč nebo předmět (různá velikost nebo materiál...).	Zmenšete běžeckou vzdálenost, menší kruh.  Uspořádejte prostor do čtyř řad nikoli do kruhu.
<b>Uchopení a držení</b>		Povolte použít nohy k driblování míče kolem kruhu a/nebo k přijímání a přihrávce míče v čarách.  Povolte držet předmět v kapse hráče během běhu a partneru jej umístit.	Upravený míč nebo předmět (různá velikost nebo materiál...).	Zmenšete vzdálenost mezi účastníky v řadě každé skupiny.
<b>Identifikace a zpracování informací</b>	Povzbudte tým, aby komunikoval, kdykoliv je vyžadována akce.  Ukažte, jak mohou dvě děti s různými postiženími spolupracovat.	Děti běhají ve dvojicích a musí dokončit celkem dva běhy, jeden pro každého hráče z páru.  Přizpůsobte výzvy členům týmu v závislosti na jejich zvláštních potřebách.	Přizpůsobte a/nebo přidejte dodatečné materiály potřebné pro dané výzvy.	Použijte víc kuželů pro nastavení jasnější orientace.  Uspořádejte prostor do čtyř řad, nikoli do kruhu.
<b>Pochopení</b>	Udělejte první kolo pouze s běžící částí bez míče nebo předmětu, který byste mohli nosit.  V případě potřeby opakujte a/nebo předvedte.	Použijte vizuální a/nebo sensorické navádění.	Přiřadte čísla (a ujasněte si to) ke každé řadě/skupině, aby hráči mohli snadno identifikovat, kde se musí zastavit.	

Piktogramy, které se v případě potřeby  
použijí během her a/nebo hodnocení.








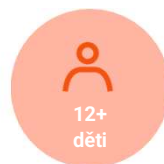




## ZÍSKEJ: 66 BODŮ

### POMŮCKY

-  24 dresů (2 různé barvy)
-  2 měkké míče
-  36 vytyčovacích met (6 barev)
-  15 kuželů
-  1 stopky



## INSTRUKCE

### PŘÍPRAVA:

Vytvořte čtvercové hřiště, v každém protilehlém rohu hřiště vytvořte stejné oblasti (viz obrázek). Hráči udělají čtyři smíšené a vyrovnané týmy, každý tým pak půjde do jedné vyznačené oblasti. Do každé oblasti umístěte 9 vytyčovacích met různých barev.

### CÍL HRY:

V nastaveném čase 5 minut (nebo co nejrychleji) získáte jako tým nejvyšší počet bodů.

### INSTRUKCE:

**Hráči v bílých zónách** musí běžet ve dvojicích ze své zóny směrem k jedné ze dvou šedých zón, přičemž každá dvojice musí nést jednu metu. Mimo bílé zóny mohou být současně maximálně dva páry. Při každém výběhu se musí změnit dvojice. Pro přechod z jedné zóny do druhé si dvojice musí vybrat způsob pohybu z následujícího seznamu (který lze upravit):

**1** - jeden se pohybuje po rukou a druhý ho drží za nohy; **2** - jeden dělá kotoul pod roztaženými nohama druhého, přičemž mezi nimi je vždy maximálně jeden metr; **3** - drží dohromady měkký míč bez použití rukou a nesmí jím spadnout.

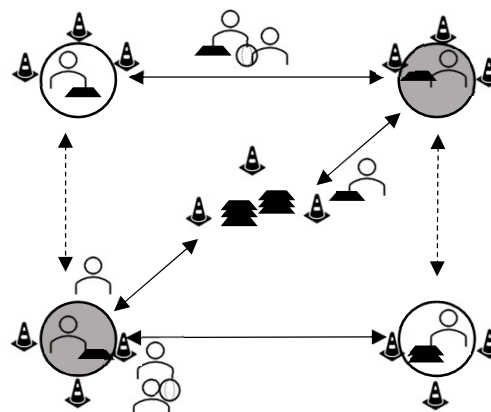
**Hráči v šedých zónách** musí běžet ze své zóny směrem ke středové zóně a při každém běhu nést jednu metu. Ve středu hřiště musí postavit šest sloupů se šesti různými barevnými mety. Mimo svou zónu mohou být současně maximálně tři hráči. Aby se hráči dostali ze své zóny do středu hřiště, musí si vybrat jeden způsob pohybu z následujícího seznamu (který lze upravit): **1** - skákání na jedné noze; **2** - běh vzad; **3** - driblování s míčem (rukou, nohou...).

**Bodování:** 1 bod za každý plochý kužel přenesený do středu hřiště + 5 bonusových bodů za každou kompletní barvu (např. všechny žluté mety jsou ve středu hřiště).

**1. KOLO (5 minut):** Skupiny jsou před začátkem náhodně umístěny do každé zóny.

**2. KOLO (5 minut):** Skupiny, které byly v šedých zónách, se vyměňují se skupinami, které byly v bílých zónách.

**3. KOLO (5 minut):** Dejte hráčům několik minut, aby se mohli volně rozdělit (smíšené a vyvážené) do čtyř zón.



### VARIACE HRY:

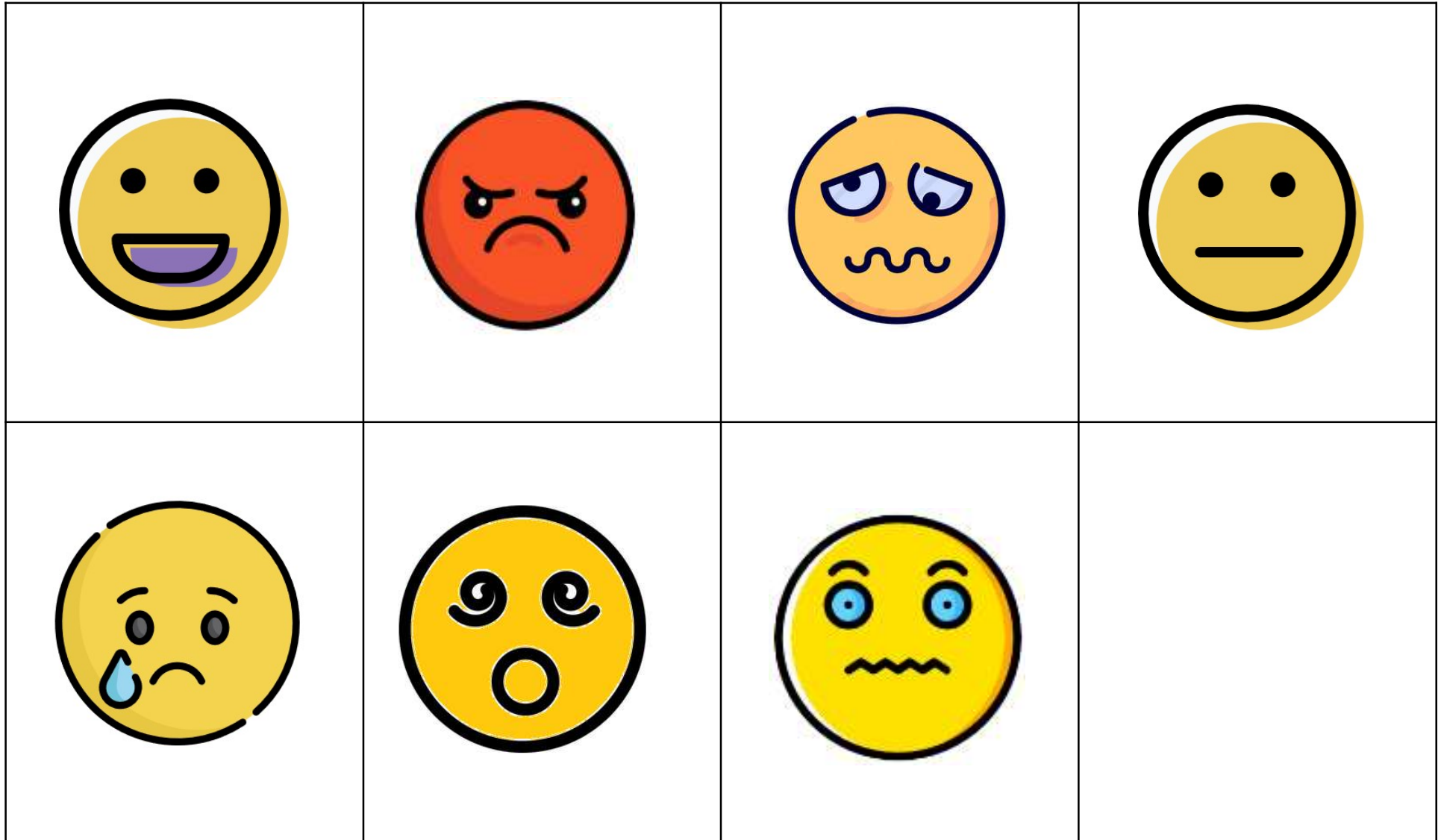
- Požádejte hráče ze šedých zón, aby postavili „mozaiku“ z met ve středu hřiště namísto sloupců.

**ZÍSKEJ: 66 BODŮ**

Úprava návrhů

Potřeby	ÚPRAVY			
	Lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
<b>Pohyblivost</b>		<p>Přizpůsobte úkoly (individuální i kolektivní) speciálním potřebám dětí (méně kontaktu, méně rychlosti...).</p> <p>Kamarádský systém.</p> <p>Omezení úkolu: jeden hráč zůstává v červené zóně po celou dobu.</p>	<p>Použijte více kuželů nebo předmětů k nastavení jasnějších směrů.</p>	<p>Přizpůsobte vzdálenosti.</p>
<b>Uchopení a držení</b>		<p>Přizpůsobte úkoly (individuální i kolektivní) speciálním potřebám dětí (méně kontaktu, méně rychlosti...).</p> <p>Kamarádský systém.</p> <p>Umožněte hráčům vkládat předměty do kapsy nebo použít tašku/batoh, ve kterých je mohou nosit.</p>	<p>Použijte lehčí nebo snadno nositelné předměty.</p>	<p>Použijte stůl nebo jakýkoliv předmět k umístění kuželů, které vám pomohou je uchopit jinak než z podlahy.</p>
<b>Komunikace</b>		<p>Vytvořte dvojice dětí se schopnostmi, které se navzájem doplňují.</p> <p>Hrajte kola bez mluvení.</p>		
<b>Pochopení</b>	<p>V případě potřeby opakujte a/nebo předvedte.</p> <p>Použijte písemné/vizuální připomenutí úkolů (nebo obrázky).</p>	<p>Omezte úkoly pouze na jednu volbu.</p>	<p>Použijte různé typy předmětů (různé velikosti, materiály, tvary...), aby byly identifikovatelné jinak než podle jejich barvy.</p>	

Piktogramy, které se v případě potřeby  
použijí během her a/nebo hodnocení.



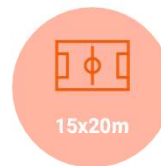
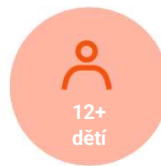




## Hledači pokladu

## POMŮCKY

- 24 dresů (2 různé barvy)
- 18 met (8 v jedné barvě)
- 1 stopky
- 5 obručí (o průměru 1 metr)
- 2 lavičky
- mapa kouzelná hůlka poklad
- škraboška přes oči
- 18 kuželů



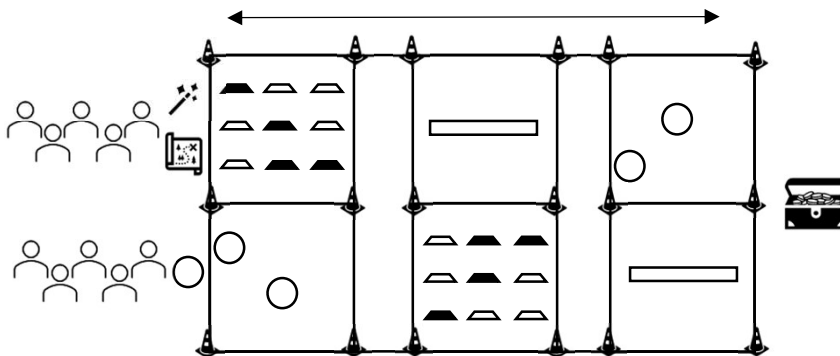
## INSTRUKCE

## PŘÍPRAVA:

Připravte hřiště podle obrázku. Všichni členové jednoho týmu se musí chytit za ruce (lidský řetěz). Obruč dostane jeden tým a hůlku a mapu druhý. Všichni kromě prvního a posledního v každém týmu mají škrabošku přes oči.

## CÍL HRY:

Přivést zpět poklad jako jeden velký tým, včetně toho, že každá skupina projde co nejrychleji různými cestami.



## INSTRUKCE

Obě skupiny musí dokončit cestu k pokladu cestou přes tři prostředí: sopečná oblast, les a hory.

**Sopečná zóna:** Obruče představují skály, na které smíte vstoupit. Vaše skupina musí mít extra obruč, aby mohla projít touto zónou

**Les :** Skupina musí dokončit celý kruh kolem každého ze čtyř stromů (viz černé mety na obrázku). Vaše skupina potřebuje mít mapu, aby mohla projít touto zónou.

**Hora:** Skupina musí vylézt a přejít po lavičce, aniž by se dotkla země. Vaše skupina potřebuje mít kouzelnou hůlku, aby mohla projít touto zónou.

Mezi prostředími, která je třeba překročit, jsou zóny, které představují města navštívená během cesty. **V těchto městech si skupiny mohou vyměňovat předměty mezi sebou. Toto jsou jediná místa, kde tak mohou učinit, a to pouze tehdy, když jsou oba týmy ve stejném městě.** Skupiny proto musí postupovat stejným tempem a musí spolu komunikovat. Pokud skupina poruší pravidla, všichni členové obou skupin se musí vrátit na začátek své cesty.

Jakmile oba týmy dosáhnou pokladu, musí se vrátit domů stejnou cestou (v opačném směru).

Zastavte čas, až dorazí domů. Uspořádejte druhé kolo, ve kterém se hráči mohou promíchat mezi skupinami a pokusí se překonat stanovený rekord.

## VARIACE HRY:

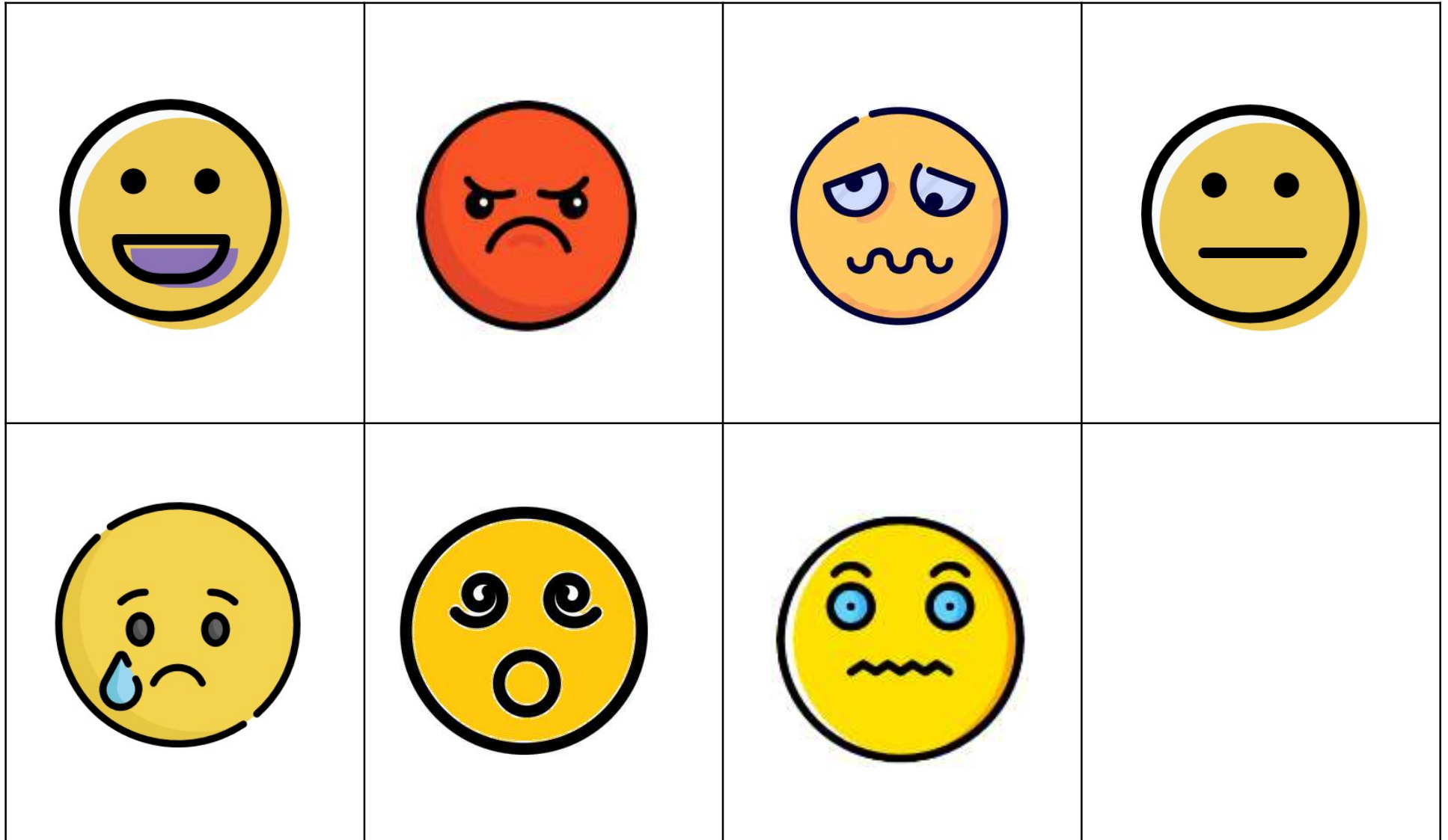
- Změňte prostředí a akce potřebné k jejich překonání (např. více individuální nebo kolektivní).
- Změňte způsob, jakým jsou hráči mezi sebou propojeni (např. s více či méně kontaktní způsoby).

HLEDAČI POKLADU

Úprava návrhů

Potřeby	ÚPRAVY			
	Lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
<b>Pohyblivost</b>	Zdůrazněte skutečnost, že jsou hráči svázáni a musí se o seb navzájem postarat.	Navrhňte kamarádský systém.  Každé prostředí protínejte po dvojicích (nebo 1. kolo ve dvojicích a 2. kolo jako skupina).  Umožněte skupinách, aby si navzájem pustily ruce, abyste urychlili hru.	Přidejte další obruč.  Pro skupiny použijte lano, abyste ho drželi při překračování jednotlivých prostředí.	Změňte způsoby, jak procházet prostředím, přizpůsobte je schopnostem/potřebám vaší skupiny (více či méně kolektivní, více či méně kontaktní atd.).
<b>Komunikace</b>	Povzbud'te hráče, aby se podívali na cestu druhé skupiny, aby předvíдали, o jaký předmět se musí podělit.  Povzbud'te prvního a posledního hráče, aby vedli zbytek skupiny.	Uspořádejte skupiny tak, aby hráči, kteří mají problémy s komunikací, byli uprostřed řetězce.  Změňte nebo upravte způsob, jakým skupiny potřebují zůstat spolu (ruku v ruce, ruce na ramenou atd.).		
<b>Pochopení</b>	V případě potřeby opakujte a/nebo předved'te.  Použijte příběh a vylepšete ho, abyste se do hry snadněji zapojili.  Ke sdílení pokynů použijte více možností pokynů ( vizuální, slyšitelné...).		Umístěte značky míst připomínající názvy oblastí nebo pravidel.	Hrajte pouze se dvěma prostředími namísto tří, abyste hru zjednodušili. V takovém případě prostředí zvětšete.  Raději použijte svislé předměty místo kuželů na zemi/podlaze.

Piktogramy, které se v případě potřeby  
použijí během her a/nebo hodnocení.









## VŠICHNI HRÁČI, VŠICHNI PŘÁTELÉ – TECHNICKÝ LIST

« **Všichni hráči, všichni přátelé** » je sportovní pedagogická sada pěti her pro skupiny dětí ve věku 8 – 12 let. Cílem této sady je zároveň poskytovat společné sportovní zážitky a interakce jak dětem se zdravotním postižením, tak i dětem bez postižení. Zde jsou společné zkušenosti chápány jako podmínky, kdy jsou děti na stejném místě, ve stejnou dobu, snaží se dosáhnout podobných cílů, s podobnou úrovní angažovanosti a zábavy. Proto je pedagogický obsah příležitostí pro všechny děti, aby dosáhly podobné úrovně angažovanost a zábavy při hraní, hledání řešení a společného úspěchu.

### PRVKY POUŽITÉ PRO NÁVRH OBSAHU

Pět sportovních her bylo navrženo tak, aby nabídlo různé fyzické zážitky. Hlavní prvky, které byly pro tento účel použity jsou následující:

**Potřeby:** navrhování různých specifických potřeb, jimiž se hry zabývají.

*Např.: pohyb, chytání, házení, spolupráce s partnery, čas na pochopení informací a/nebo rozhodování.*

**Prostor:** navrhování různých možností organizace prostoru během jednotlivých her.

*Např.: jedno hlavní pole, na kterém hrají všichni hráči; různé zóny/oblasti, které jsou nezávislé na různých úkolech, které je třeba plnit uvnitř každé oblasti/zóny; různé zóny, které jsou nějakým způsobem propojeny (např. děti se musí přesunovat z jedné do druhé).*

**Kontakty:** navrhování různých typů kontaktů během jednotlivých her.

*Např.: vůbec žádný kontakt; kontakt pouze s pomůckami; kontakt pouze s partnery; kontakt se soupeři; mix..*

**Akce:** navrhování různých typů akcí během jednotlivých her.

*Např.: pouze individuální akce; akce pouze kolektivní/spolupracující (zahrnující alespoň dva hráče); mix.*

**Otočky/obraty:** navrhování různých zadání souvisejících s úkoly v jednotlivých hrách.

*Např.: žádná otočka (jedna hlavní akce pro všechny současně); pouze jeden pokus/jeden obrat; několik obrátů.*

**Skupiny:** navrhování různých variant skupin/týmů v jednotlivých hrách.

*Např.: vystupující jako jeden tým/jedna skupina se stejným cílem; vystupující jako jeden tým (se stejným cílem) a různé skupiny (stejně akce); vystupující jako jeden tým (se stejným cílem) a různé skupiny (s různou akcí); působí jako různé týmy, které soutěží proti sobě.*

**Pomůcky:** navrhování různých pomůcek a aktivit během jednotlivých her.

*Např.: aktivity bez pomůcek; aktivity s logickými pomůckami; míčové hry.*

Pět sportovních her bylo také navrženo tak, aby přizpůsobilo hlavní specifické potřeby každé hry v různých kategoriích. Následují hlavní kategorie, které jsou založené na modelu TREE vysvětleném později:

**Učitel nebo lektor(styl vedení):** zahrnuje způsob, jakým jsou/mohou být pokyny sdíleny se všemi, způsob, jakým mají být děti organizovány, aby čelily různým úkolům ve hrách a míra aktivního času učení ALT (Active Learning Time), aby byl optimální.

**Pravidla a předpisy:** zahrnuje předvídání specifických pravidel hry pro speciální potřeby, úpravy během ALT (Active Learning Time) a dokončení hry (nebo dosažení cíle) na základě maximální inkluzivní spolupráce.

**Vybavení:** obsahuje všechny pomůcky, které lze přizpůsobit nebo navrhnout tak, aby se všechny děti mohly plně zapojit a přispět k úspěchu ve hře.

**Prostředí:** zahrnuje vytvoření bezpečného prostředí a bezpečného ubytování pro všechny děti.

## Doporučení

### Rozcvičky

**Zahřátí** je nezbytnou součástí každé sportovní aktivity. Připravuje mysl i tělo na fyzickou praxi, aby se snížilo a zabránilo rizikům zranění. Důrazně doporučujeme učitelům/lektorům, kteří vedou hru, aby si před zahájením jakékoliv hry naplánovali a nastavili přizpůsobená zahřívací cvičení.

Navrhujeme zde žádné zahřívací aktivity ani hry. **Učitelé/lektori by si měli umět vybrat a přizpůsobit cvičení podle potřeb svých svěřenců nebo zvyků, které mají se svými skupinami, podle pomůcek, ke kterým mají přístup či podle obsahu hry atd.** Pokud je to možné, je důležité, aby rozcvičky spadaly do tématu hry a byly specifické (např. pokud se jedná o aktivitu založenou na míči, pak by rozcvička měla zahrnovat i míč).

### Hlavní část – představení/seznámení a hraní hry

Doporučujeme **postupně zavádět několik pravidel her**. Některá pravidla mohou být pro děti těžko pochopitelná. Proto může být pro děti užitečné rozdělit pravidla na malé části. Je možné, že ne všechny pokyny mohou být zavedeny v jednom kole hry. Je v pořádku, když zavedení herních pravidel rozdělíme do několika kol.

Při tvorbě týmů, by měl **učitel/lektor vytvořit vyvážená družstva dle schopností dětí**. Například při hraní míčové hry se ujistěte, že každé družstvo zahrnuje děti, které mohou mít rozvinutější schopnosti házení/chytání a děti, které tyto dovednosti stále rozvíjejí. Cílem je, aby hra byla spravedlivější.

### Uklidnění

**Uklidnění na závěr** je také nezbytné při každém sportovním tréninku. Uzavírá hru tím, že umožňuje účastníkům hry fyziologicky a mentálně se vrátit do klidného stavu. Je to také pedagogický nástroj, který slouží jako brána mezi procvičováním a dalšími aktivitami účastníků.

Ve hrách nejsou navrženy žádné konkrétní činnosti pro uklidnění. **Doporučujeme však, aby si učitelé/lektori na konci každé hry vzali 5 minut na to, aby se zaměřili na:**

- Hodnocení míry zábavy/potěšení, které děti zažily;
- Sdílejte zpětnou vazbu se skupinou, abyste identifikovali inkluzivní postoje a přidanou hodnotu zkušeností s inkluzivními aktivitami.

Zde je obecný model „uklidnění a vyhodnocování“, který lze použít:

#### UKLIDNĚNÍ A VYHODNOCENÍ (5 minut)

- **Bavili jste se? Bavila vás všechny tato aktivita?**
- Zpětná vazba o tom, jak se skupině nebo některým jednotlivcům **povedlo hrát, najít řešení a společně uspět.**
- Zpětná vazba na to, jak **inkluzivní byly postoje hráčů.**

*Příklady rychlých a účinných hodnotících nástrojů, které byste mohli použít:*

- **“Pěst na 5”:** požádejte všechny děti, aby zavřely oči a zvedly jednu ruku s počtem prstů nahoru odpovídajícím jejich odpovědi (kde 0 = vůbec žádná zábava a 5 = úžasné);
- **“Na stupnici od 1 do 10”:** na podlaze nastavte deset plochých kuželů v přímce a pak požádejte děti, aby se postavily na kužel odpovídající jejich odpovědi (kde kužel 1 = vůbec žádná zábava a kužel 10 = úžasný);
- **“Skákání a tanec jako blázen”:** požádejte děti, aby se rozprostřely po okolí, pak na signál skákaly a tančily stejně bláznivě jako jejich odpověď na otázku (kde stojí na místě = vůbec žádná zábava a skákání a tanec všude kolem = úžasné).

### Piktogramy a vizuální přílohy

Na konec dokumentu „Přílohy“ byl přidán jeden snímek s piktogramy odkazujícími na emoce. **V případě potřeby může být velmi užitečné zavést hodnotící část každé hry.**

**Přesněji řečeno, bylo rozhodnuto nepřidávat konkrétní vizuály pro pokyny pro všechny hry, protože ne všichni uživatelé by je potřebovali.** Nicméně je velmi doporučeno, aby si odborníci udělali čas a v případě potřeby navrhli jakýkoliv druh podobné podpory.

## Úpravy

### Přístup založený na potřebách

Mezi partnery projektu panuje shoda na tom, že je třeba pracovat na přístupu založeném **na potřebách, na rozdíl například od přístupu založeného na postižení.**

Přístup založený na potřebách se opírá o **vytváření obecných her, které nejsou zaměřeny na žádné konkrétní postižení či jednotlivce, ale jsou prezentovány spolu s návrhy na přizpůsobení, které řeší hlavní potřeby ve hře nebo aktivitě.**

Každá hra, v závislosti jestli se jedná o sportovní hru nebo navrhovanou aktivitu, má specifické potřeby, aby byl člověk aktivní a zapojil se do aktivity. **Tyto potřeby jsou identifikovány spolu se specifickými úpravami, aby bylo zaručeno, že většina dětí, které tyto hry hrají, je zahrnuta a hry skutečně hraje.**

PLAY International a její partneři pevně věří, že tento přístup je nejlepší pro řešení výzvy her s postižením a bez postižení co nejpozitivnějším inkluzivním způsobem.

### Model přizpůsobení

Různé modely vyplynuly z koncepčních posunů v umístění a významu sportu se zdravotním postižením, což **poskytlo praktikům užitečné způsoby jak strukturovat změny ve sportovních aktivitách.** Hlavní myšlenkou je vybavit učitele/lektory nástroji, které jim **umožní odlišit zážitek ze sportovní praxe, který nabízejí svým cílovým skupinám.** Měli by být schopni upravit činnosti tak, aby poskytovaly vhodné vstupní body v celém rozsahu schopností. Všichni účastníci s různými schopnostmi by proto měli být zahrnuti do aktivity.

Dva modely inspirovaly náš pedagogický návrh pro modely přizpůsobení. **Model STEP**, což znamená S = prostor, T = úkol, E = vybavení, P – lidé, mění se v **model TREE** znamenající T = styl výuky, R = pravidla a předpisy, E = vybavení, E = životní prostředí. Výsledkem byla volba navrhnout **pro každou hru řadu návrhů úprav prostřednictvím čtyř kategorií přizpůsobení: Styl výuky (pokyny), pravidla a předpisy, vybavení, prostředí.**

Zde je navržena tabulka, ve které lze přemýšlet o úpravách pro každou hru, aby splňovaly hlavní potřeby účastníku a aby se do ní mohli zapojit:

Potřeby	ÚPRAVY			
	Učitel/lektor (pokyny)	Pravidla a předpisy	Vybavení	Prostředí
Např. pohyb				
Např. chytání				
Např. komunikace				

***Poznámka:** Rozumí se, že každý učitel/lektor může navrhnout více úprav a konkrétnější úpravy než jsou ty, které jsou navrženy v přílohách her.*

Kamarádský systém nebo rovnocenný vrstevnický systém může být použit jako metoda doplňující přístup k instruktážním modifikacím. Tento systém zvyšuje povědomí o instruktážních modifikacích. V tomto systému se hráč se zdravotním postižením stává méně závislým na trenérech a je mu poskytnuta další příležitost k socializaci. V závislosti na skupině si můžete vybrat rotující rozvrh kamarádů nebo vybrat jednoho nebo dva kamarády, kteří pomáhají stejnému hráči po celou dobu hry.

## Začlenění a práce ve sportu/tělesných aktivitách: Učte to, co kážete!

Postoje a tipy pro učitele/lektory, jak podpořit inkluzi a přizpůsobit inkluzivní pedagogický obsah

### POSTOJE A PŘÍSTUP:

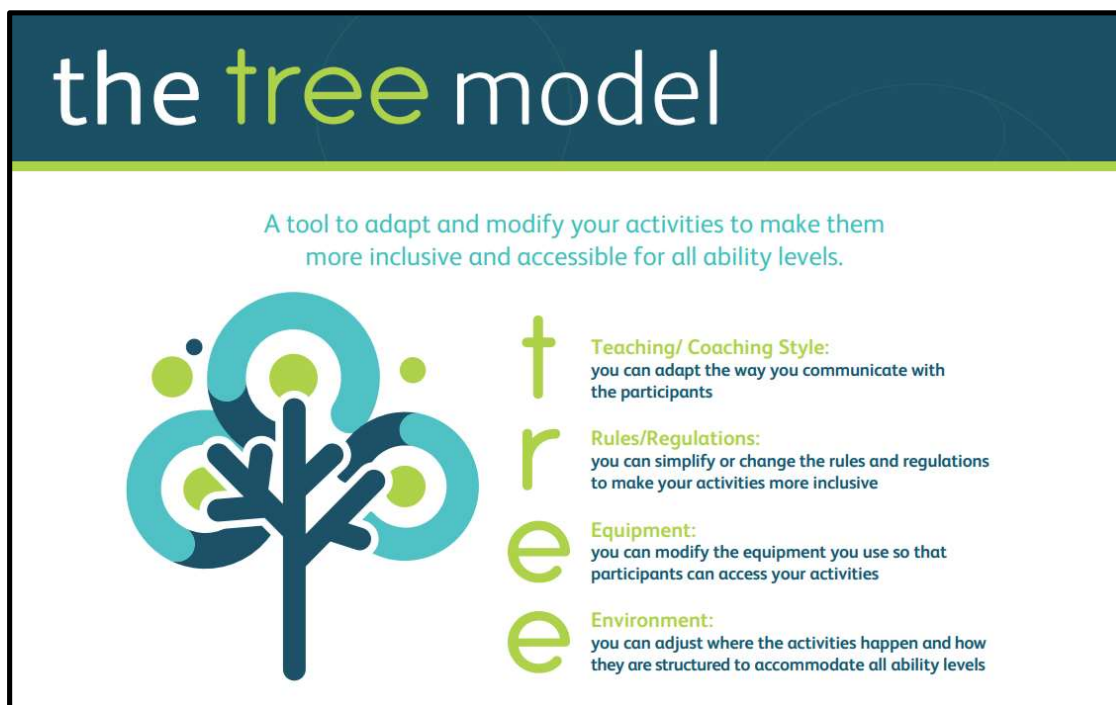
- Mějte **pozitivní postoj** k začlenění ve své řeči a jednání.
- Ujistěte se, že máte **dostatek přizpůsobeného vybavení** pro všechny děti.
- Navrhněte nebo zaveďte smíšené postupy, jejichž **cílem je maximální a podobné zapojení** všech dětí.
- Přemýšlejte o seskupení skupin, družstev nebo dvojic a **udělejte je sami**.
- **Přemýšlejte spíše o úpravách ve vztahu k cílům vašeho úkolu** než od jakékoliv cílové skupiny.
- Poskytněte co nejvíce **podobné pokyny, pravidla a pomůcky pro všechny**.
- Poté **uvedte další informace a poskytněte úpravy pouze v případě potřeby**.
- Pro ilustraci pokynů použijte **co nejvíce ukázek**.
- V případě potřeby **používejte hmatové navádění**.
- V případě potřeby **současně zaznamenávejte výkony všech dětí, s postižením nebo bez postižení**.
- Poskytněte dětem společnou **zpětnou vazbu se zaměřením na inkluzivní chování a akce a na přidanou hodnotu pro každého účastníka**.

### TIPY PRO PŘIZPŮSOBENÍ:

- Nabídněte **varianty pro učení dovedností** (např. práce na stanovišti, jeden na jednoho...).
- Vytvářejte příležitosti a zkušenosti, které **podporují ladění, interakci, práci, sdílení a hledání řešení mezi vrstevníky**.
- Nabídněte kooperativní strategie učení tím, že děti budou pracovat **v malých skupinách**.
- Vyberte aktivity, které **neumísťují děti „být vidět“**.
- Vyberte aktivity, které **neumísťují děti do fronty**.
- Poskytujte a podporujte příležitosti pro **třídní (vrstevnické) vysvětlení a/nebo kamarádský přístup**.
- Navrhněte aktivity, ve kterých je **bodování a úspěch založen na týmu, nikoli pouze na jednotlivci**.

## Zdroje

The "TREE" model



The graphic features a stylized tree with a blue trunk and branches, and green and blue circular leaves. To the right of the tree, the word 'tree' is written vertically in large, green, lowercase letters. Each letter is accompanied by a short definition:

- t** **Teaching/ Coaching Style:** you can adapt the way you communicate with the participants
- r** **Rules/Regulations:** you can simplify or change the rules and regulations to make your activities more inclusive
- e** **Equipment:** you can modify the equipment you use so that participants can access your activities
- e** **Environment:** you can adjust where the activities happen and how they are structured to accommodate all ability levels

Upravená stupnice pro hodnocení tělesné výchovy (LIRSPE) podle Lieberman-Brian

Hodnotící nástroj/stupnice pro hodnocení, do jaké míry je lekce nebo hra inkluzivní. *Výtah:*

<b>Úvod do lekce/hodiny/hry</b> Když učitel/lektor tělesné výchovy přivítá děti v tělocvičně, všechny děti ve třídě jsou spolu včetně dětí se zdravotním postižením.	1 – 2 – 3 – 4- 5
<b>Rozcvička</b> Třída provádí rozcvičku společně s dětmi, které předvádějí svým vlastním tempem (např. děti běží tolik kol, kolik mohou za X minut vs. vyžadovaný počet kol za X minut).	1 – 2 – 3 – 4- 5
<b>Průběh a rychlost provádění hry</b> Rychlost hry se liší v závislosti na současné úrovni výkonu všech dětí včetně dětí se zdravotním postižením tak, aby nikdo nezůstal pozadu (příklady zahrnují: volejbal – hráči používají plážový míč ke zpomalení rychlosti hry; pozemní hokej – hráči používají frisbee místo míče nebo puku; softball – odpal míč z odpaliště; nebo basketbal – odstranění pravidla pěti sekund).	1 – 2 – 3 – 4- 5
<b>Diferencovaná výuka</b> Poskytovaná výuka umožňuje všem studentům uspět a těžit v rámci obecného programu tím, že přizpůsobí různé styly učení (audio, vizuální, kinestetické a specifické přístupy pro potřeby dítěte, jako je hmatové modelování).	1 – 2 – 3 – 4- 5

Více na následujícím odkazu: [https://www.researchgate.net/publication/320493542\\_The\\_Lieberman-Brian\\_Inclusion\\_Rating\\_Scale\\_for\\_Physical\\_Education\\_\(The\\_Lieberman-Brian\\_Inclusion\\_Rating\\_Scale\\_for\\_Physical\\_Education,\\_October\\_2017,\\_European\\_Physical\\_Education\\_Review\\_25\(1\):1356336X1773359\)](https://www.researchgate.net/publication/320493542_The_Lieberman-Brian_Inclusion_Rating_Scale_for_Physical_Education_(The_Lieberman-Brian_Inclusion_Rating_Scale_for_Physical_Education,_October_2017,_European_Physical_Education_Review_25(1):1356336X1773359)).

## Prezentace hry

Název hry	Typ sportovní hry	Vyjmenované hlavní potřeby	Typy skupin/týmů
<b>Po směru hodinových ručiček</b>	<b>Přizpůsobená fyzická aktivita</b> SPOLUPRACUJÍCÍ HRA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohyb</li> <li>• Uchopení a držení</li> <li>• Identifikace a zpracování informací</li> <li>• Pochopení</li> </ul>	<b>Různé skupiny hrající jako jeden tým.</b>
<b>Hledači pokladu</b>	<b>Přizpůsobená fyzická aktivita</b> PLNĚ SPOLUPRACUJÍCÍ HRA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohyb</li> <li>• Komunikace</li> <li>• Pochopení</li> </ul>	<b>Různé skupiny hrající jako jeden tým.</b>
<b>Získej: 66 bodů</b>	<b>Přizpůsobená fyzická aktivita</b> PLNĚ SPOLUPRACUJÍCÍ HRA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohyb</li> <li>• Uchopení a držení</li> <li>• Komunikace</li> <li>• Pochopení</li> </ul>	<b>Různé skupiny hrající jako jeden tým.</b>
<b>Čísla</b>	<b>Přizpůsobená fyzická aktivita</b> SPOLUPRACUJÍCÍ HRA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohyb</li> <li>• Komunikace</li> <li>• Přihrávání, uchopení a držení</li> <li>• Pochopení</li> </ul>	<b>Týmy soutěžící proti sobě.</b>
<b>Každý může vyniknout</b>	<b>Přizpůsobená fyzická aktivita</b> SPOLUPRACUJÍCÍ HRA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohyb</li> <li>• Chytání, házení a přihrávání</li> <li>• Zpracování informací</li> </ul>	<b>Týmy soutěžící proti sobě.</b>

