226. KREISTORBALL (BETTINA WURZEL)

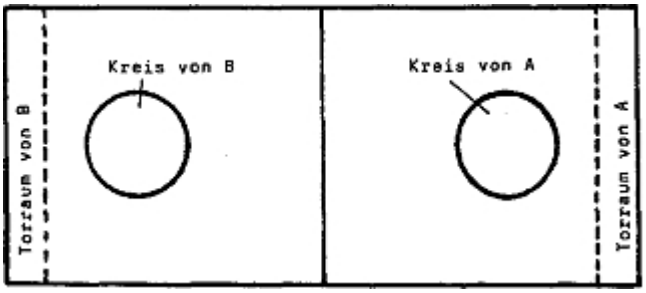
místo vhodné pro hru: hřiště, tělocvična
potřeby: ozvučený míč, hmatově vyznačené kruhy

Příklad hry pro družstvo vidících a nevidomého (je třeba aby nevidomý nebyl v nevýhodě a nebyl pro ostatní zátěží) vhodné pro školní integraci.

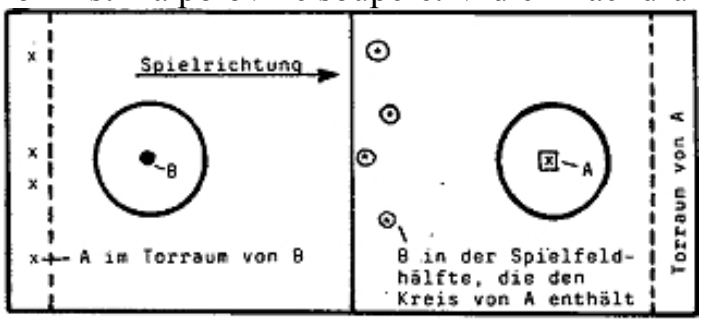
■ Branky je dosaženo tehdy když vidící spoluhráči v prostoru brankoviště chytí míč vržený nevidomým. Nevidomý se drží v označené oblasti (kruhu), míč mu nahrávají vidící spoluhráči a on jej vrhá na bránu kde jej opět spoluhráči chytají.

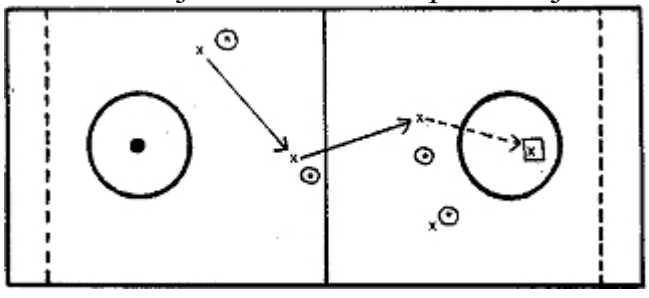
Hrací plocha se skládá ze dvou stejně velkých polí (polovin) a v každém je vyznačen kruh, tak aby byl hmatný. (Možná by bylo vhodné uprostřed kruhu ještě nalepit pro orientaci nevidomého hráče hmatný kříž) S výhodou můžeme použít rozměrů basketbalového hřiště.

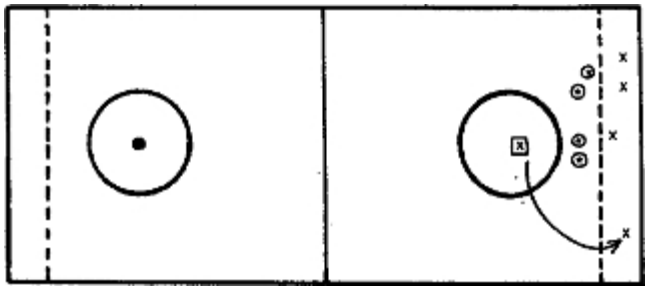
Na vnějších krátkých stranách hracího pole se nachází prostor brankoviště, který zabírá celou šíři postranní čáry a je široký asi 1m.



Nevidomí hráči se nacházejí ve svých kruzích poblíže svých brankovišť. Vidící hráči družstva, které má míč začínají u čáry brankovišti soupeře. Vidící hráči bránícího družstva se rozmístí na polovině soupeře. Vidící hráči družstva, které má míč si předávají mezi sebou míč tak aby ho dostali do blízkosti svého kruhu a mohli jej přikutálet nevidomému. Jakmile se nevidomý dostane k míči, běží spoluhráči do brankoviště a voláním mu ukazují směr hodu. Ten provede hod a hráči jeho družstva se pokoušejí míč v brankovišti chytit. Hráči protivníka se pokoušejí zabránit chycení míče aniž by směli vstoupit do brankoviště. Pokud se jim povede zmocnit se míče, pokračují ihned ve hře.







Mezi vidícími se míčem pouze hází. Driblování a kroky s míčem jsou zakázány.(U pokročilejších hráčů můžeme povolit dvoutakt.) Co se týká doteků a bránění spoluhráčům platí pravidla jako v košíkové tzn. Žádný tělesný kontakt. Do kruhu nevidomého musí být míč kutálen. V kruhu náleží míč nevidomému a vidící mu ho nesmí sebrat, pokud se vykutálí z kruhu, je opět ve hře.
V kruhu smí být pouze nevidomý a musí v něm zůstat. Do brankoviště se družstvo které má míč dostává až tehdy, když jejich spoluhráč drží míč. Bránící hráči do něj nesmí. Je povoleno nevidomého voláním navádět při směru hodu. Klamné volání protivníka je pískáno jako faul. Bránící družstvo smí chytat míč letící do brankoviště ale nesmí do něj vstoupit. Po faulu obdrží protihráči míč (stane-li se tak při hodu na branku, hod se opakuje).
Taktická poznámka: Důležitým prvkem hry, je rychlé informování nevidomého o kutálejícím se míči i o směru hodu na branku. Je třeba včas poskytovat nevidomému zpětnou vazbu o výsledcích jeho hodu. Vidící si musí v zájmu svého úspěchu zvyknout informovat nevidomého a komentovat průběh hry. Ze začátku lze nevidomému přidělit nehrajícího komentátora (jinak nezasahujícího do průběhu hry).

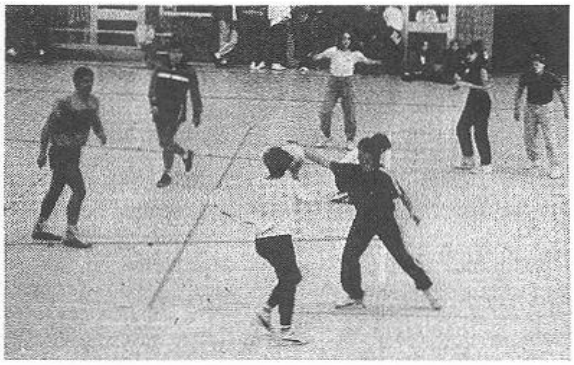


Abb. 5 und

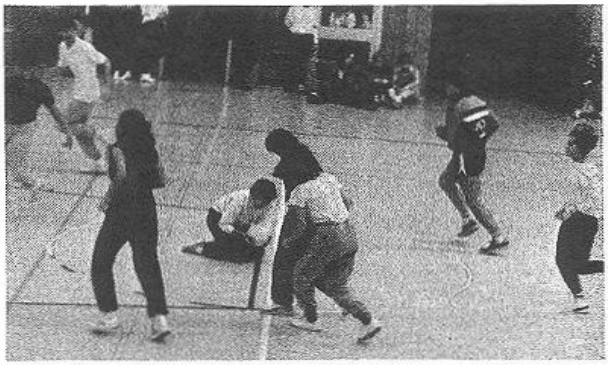


Abb. 9 Der Blinde ist im Ballbesitz.

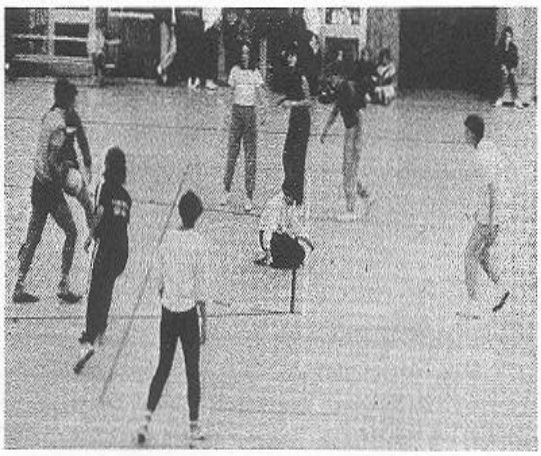


Abb. 6 Spielhandlungen am Kreis.

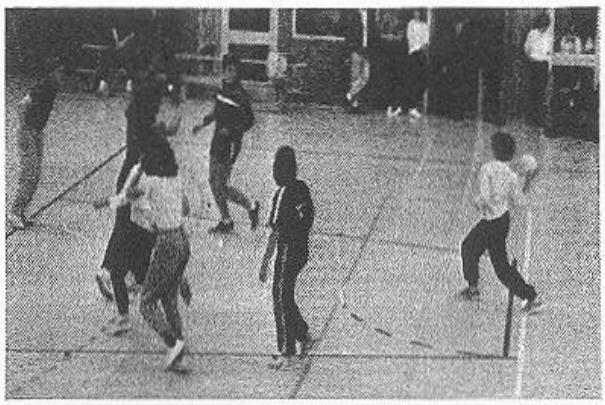


Abb. 10 Die Mannschaften laufen in Richtung Torraum.

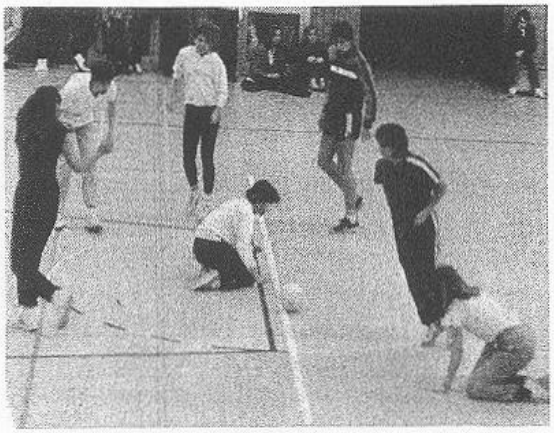


Abb. 7 Der Ball ist im Kreis.

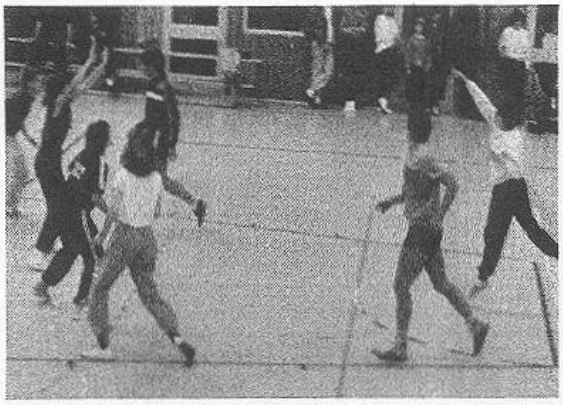


Abb. 11 Torwurf.

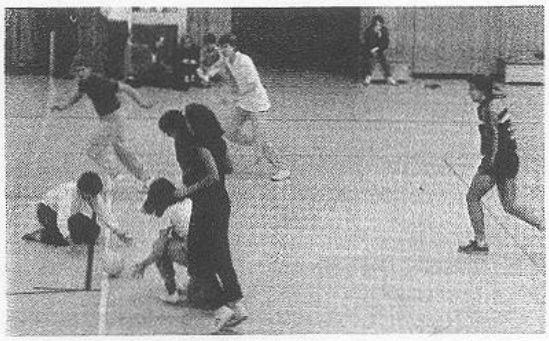


Abb. 8 Die angreifende Mannschaft spielt dem Blinden den Ball zu.

Idea hry

Je vhodné aby i pro nevidomého se staly míčové hry žádoucím způsobem trávení volného času stejně jako tomu bývá u vidících. Získávají tím zkušenosti důležité pro dětský vývoj. Zažívají stejné příběhy jako vrstevníci, což vede k lepšímu vzájemnému chápání a pocitu sounáležitosti.

Naším problémem je zásadní znevýhodnění nevidomých vůči vidícím. Našim ideálem je tedy vytvořit pravidly hry takové herní prostředí, aby vývoj hry vyžadoval jejich společné úsilí, aby se umožnilo nevidomým a vidícím být ve hře partnery. ***V praxi to znamená***:

a) připravit herní situace tak aby vidící nevyužíval své výhody proti nevidomému
b) zároveň nebyl jen průvodcem nebo pomůckou nevidomého, který jinak sám rozhoduje o výsledku hry
c) nebyl kvůli nevidomému jejich herní potenciál snižován pod možnosti jejich výkonu

Vývoj hry jako proces orientovaný na smysl a cíl

Je třeba aby nevidomý nebyl v nevýhodě a nebyl pro ostatní zátěží a aby ani vidící nebyl jen prodlouženou rukou nevidomého. Posun nastane jen tehdy když podávají společný výkon a stávají se partnery ve hře.

►Rozhodující akce musí být prováděny nevidomým

►Cíl musí být dostatečně velký aby se do něj mohl strefit.

►Hra musí být rychlá srovnatelně s ostatními hrami vidících, ale nevidomý musí mít šanci i v této rychlosti získat míč (musí být oblastí nevidomého např. kutálen)

►Vidící se musí podílet na tom, zda hod nevidomého vede k úspěchu, jinak pro ně hra přestává být zajímavá (zbývá na ně donášková služba).

►Hra musí být komplexní a musí obsahovat dostatek napětí.
(Roli druhého nevidomého může případně převzít vidící s klapkami na očích.)

Vývoj pravidel hry:

Při úpravě her můžeme manipulovat s těmito prvky (lze změnit pravidla týkající se):

1. prostoru hry (velikosti, povrchu, tvaru nebo způsobu vymezení
2. způsobu hry
3. chování hráčů (rozmístění, postoj, úkoly a úloha hráče – nevidomý nemůže ve společné hře hrát stejnou úlohu jako vidící, protože v této konkurenci by neobstál ...)
4. cíle hry
5. upravit sportovní pomůcky i přidat pomůcky speciální

Tedy např.: u Kreistorballu :

- rozhodující hod je realizován nevidomým, protože jinak je v mezních situacích vždy vidícím obehrán.
- cíl musí být dost velký, aby se do něj nevidomý měl šanci strefit
- vidící se dostatečně podílejí na tom, jestli hod nevidomého bude úspěšný aby hra stále vyžadovala jejich plnou účast
- hra je dostatečně napínavá a rychlá, na úrovni běžných sportovních her
- nevidomému je vyznačen orientačně snadný a bezpečný prostor, v němž je chráněn před ataky vidících
- tím se nevidomý má i v takto rychlé hře šanci dostat k míči

V tomto smyslu je Kreistorball dobře vymyšlenou společnou hrou pro vidící s nevidomým.