

Kin-ball Metodický Newsletter č. 10



Téma týdne: Určení směru uličky

Cílem tohoto newsletteru je vytvoření pozice uličky a její správné nasměrování.

Užitím této kolektivní útočné pozice získáte mnoho výhod (viz. Newsletter č. 9). Jednou z těchto výhod je, že podávající hráč může přenést svou váhu, tedy volně projít přes buňku a také ihned po odehraném podání běžet do svého určeného rohu, aniž by mu v tom překáželi jeho spoluhráči. Zásadním faktorem pro plné taktické využití uličky je správné nastavení směru podání.

Nastavení směru uličky je znázorněno šipkami - viz. obrázek na další stránce.

Slovníček:

Pokud ulička směřuje tak, že hráči umožňuje míč podat po délce tělocvičny, nazýváme ji "dlouhá ulička". Podívejte se na obrázek na další stránce.

Pokud ulička směřuje tak, že hráč podává na šířku tělocvičny, nazýváme ji "krátká ulička" Podívejte se na obrázek na další stránce.

Nyní je důležité, aby hráči, kteří jsou pod míčem věděli, jak zaujmout správnou pozici vzhledem k žádoucímu směru podání tak, abyste se nestali obětí prodlouženého úderu (Newsletter č. 7) nebo aby se míč nedostal do nebezpečné zóny (Newsletter č. 8).

Podávající, útočící tým, musí směřovat uličku podle toho v jaké části hrací plochy se právě nachází. Když hrajeme na hřišti ve tvaru obdélníku pomůže nám myšlené rozdělení hrací plochy na tři části.

Pokud útočící tým podává míč z šedé zóny, použije "krátkou uličku".

Pokud útočící tým podává míč z bílé zóny, použije "dlouhou uličku".

Výjimka:

Ale je tu jedna výjimka, a to když útočící tým provede prodloužený úder. V tomto případě směr uličky musí opakovat směr určený předchozím týmem.

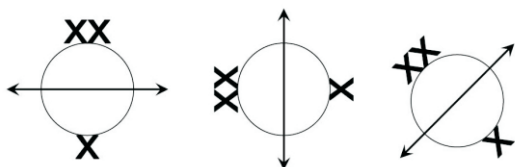
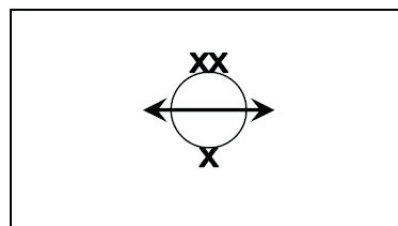
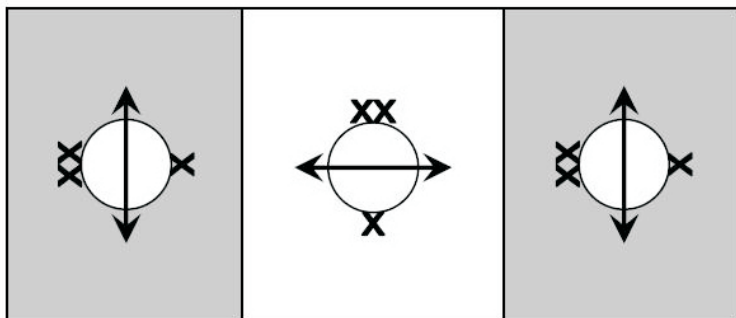


Schéma: Nasměrování uličky



dlouhá ulička



krátká ulička

Hry s pozměněnými pravidly

Hráče můžete povzbudit k použití nové techniky pomocí následující hry, která je vhodná pro základní i střední školy.

Týmu, kterému se podaří nastavit správný směr uličky v okamžiku podání, dejte bonusový bod. Hráčům můžete poradit, aby použili techniku držení míče mezi dvěma hráči (Newsletter3), předtím než zakleknou, což jim umožní včas zaujmout správnou pozici na hrací ploše.

Pokaždé, když tým úspěšně zaujme správný směr uličky, dostane bonusový bod.

Můžete hráčům zakázat přenášení míče doprostřed tělocvičny tak, aby museli podávat míč z místa, kde ho chytili, čímž je donutíte přemýšlet o správné volbě nasměrování uličky.

Extra bonus:

Pokud hráči provedou prodloužený úder (Newsletter č. 7) a poté zaujmou pozici uličky ve stejném směru jako předešlý tým, dejte jim 2 bonusové body místo jednoho.

Tým, který této techniky využije nejčastěji získá nejvíce bonusových bodů. Pokud tuto hru používáte, musíte zabránit tomu, aby ve hře nebyl tým, který neustále prohrává. Ujistěte se, že všechny týmy jsou vyrovnané a výsledky hry byste měli vynulovat každé 2 minuty.

Upozornění:

Hry s pozměněnými pravidly byste neměli hrát po celou dobu určenou pro kin-ball. Jestliže jste si určili hrací dobu kin-ballu např. hodinu, tyto hry s pozměněnými pravidly byste měli hrát nanejvýš 10 minut.

Hra týdne: Superman

4 hráči drží míč a používají útočnou pozici-uličku. Poté jeden z ostatních hráčů podá míč a bude se snažit dosáhnout některé z předurčených čar. Pokud podá míč k 1. čáře, stává se borcem, pokud k 2.čáře stává se hrdinou a pokud k 3. čáře stane se Supermanem!

Techniku podání, kterou podávající použije, mohou předem vědět všichni hráči nebo si ji určí podávající při podání míče.

Předtím než hráč podá, musí zakřičet: Omnikin na pomoc!

Upozornění:

Řekněte hráčům, že při podání musejí zaujmout správnou pozici ukázanou na str. 7 instruktážního manuálu.

