

ZÁSADY POHYBOVÉ GRAMOTNOSTI – NA PŘÍKLADU KOLEKTIVNÍHO SPORTU KIN-BALLU

Anotace: Článek popisuje zásady pohybové gramotnosti na pravidlech kolektivního sportu Kin-ballu. V úvodu zmiňuje také vývoj tohoto pojmu od prvních návrhů v rámci sociálního marketingu v Kanadě na počátku sedmdesátých let dvacátého století, až po současnou definici termínu pohybová gramotnost. Podle autora pohybová gramotnost v tělesné výchově také vyhovuje současným požadavkům UNESCO na podporu inkluze ve všech typech vzdělávání.

Klíčová slova: pohybová gramotnost, kin-ball, sociální marketing, sociální změna, inkluzivní sport, marketingový mix, koedukace, kolektivní sport, UNESCO

Úvod – pohyb jako sociální změna

Koncem šedesátých let dvacátého století narůstalo v Kanadě obecné povědomí o nezbytnosti změny přístupu k pohybovým aktivitám. Průzkum ukázal, že Kanada patří, v celosvětovém měřítku, k zemím s nejhůrší fyzickou kondicí obyvatelstva (EDWARDS 2004).

Vláda premiéra Trudeaua reagovala způsobem, který se později stal vzorovým příkladem jak může vláda demokratické změně ovlivnit chování obyvatel, v tomto případě „rozhýbat Kanadu“. Zásadní bylo úspěšné využití sociálního marketingu, metodou 4P, přesně podle učebnice komerčního marketingu Philippa Kotlera (KOTLER 1971).

V televizi se tak poprvé objevily reklamy na propagaci cvičení „Body Break“. Vládní agentura ParticipAction soustředila svou činnost na „prodej idejí“ v tomto případě zdravého životního stylu a pohybových aktivit. A tato nová strategie uspěla.

V průběhu let se Kanada přesunula z posledních míst v žebříčku úrovně pohybových aktivit obyvatelstva na úplnou špičku zemí s nejlépe fungující pohybovou kulturou. Vládní aktivita inspirovala další organizace jak ve státním tak soukromém sektoru.

Na univerzitě v Quebecu se v polovině osmdesátých let minulého století učitel tělesné výchovy Mario Demers, spolu se svými kolegy, rozhodl přispět do celonárodního úsilí nabídkou nového kolektivního sportu, který bude splňovat nové zásady přístupu ke sportu.

Pohybová gramotnost – současná definice

V dalším vývoji pak nové zásady byly shrnuty pod pojem pohybová gramotnost, kterou současní autoři definují například takto: „Pohybová gramotnost může být chápána jako způsobilost a motivace využívat vlastní pohybový potenciál a tím významně přispět ke kvalitě života, přičemž vždy bude hrát roli kultura a společnost, v níž se individuum nachází a formuje ho, a také využívat individuálních pohybových kapacit, kterými člověk disponuje. Pojem pohybová gramotnost označuje spíše úroveň vzdělání v této oblasti, tedy nejde jenom o druh pohybu, ale o úroveň (kvalitu) pohybových dovedností

a schopností, vědomostí o pohybu, o pohybové zdatnosti atp. a zahrnuje také do jisté míry i postoje a pohybové chování jedince. Nelze se pohybovou gramotnost učit či naučit, protože pohybová gramotnost odpovídá spíše kvalitativní úrovni získané pohybovým i vědomostním učením v celoživotním procesu (VAŠÍČKOVÁ 2016).“

Vznik nového kolektivního sportu

Margaret Whitehead ve své knize „Physical Literacy Throughout the lifecourse“ píše: Školní tělesná výchova se v mnoha rozvinutých zemích, včetně Spojeného království, vydává směrem k vysokým výkonům a elitářství. Jedním důsledkem je sklon zanedbávat žáky, kteří nemají vynikající schopnosti. Představa, že samotná účast v aktivitě je hodnotou sama o sobě, přestala být patrná v mnoha školních úkolech, s následkem, že méně talentovaní žáci byli demotivováni, zklamáni takovým předmětem a často hledali možnosti, jak se mu vyhnout (WHITEHEAD 2010).

Právě tato myšlenka byla jednou z nejdůležitějších při návrhu nového kolektivního sportu. Jak přitáhnout ke sportu všechny ty, kteří jsou odrazováni agresivitou mnoha kolektivních sportů vyplývajících z tlaku na vítězství, které se stalo cílem namísto samotné pohybové aktivity.

Již první nápad byl využít míč, tedy nejčastěji používané náčiní ve většině kolektivních sportů. Po mnoha pokusech byl zvolen lehký míč o průměru 1,22 m, který se bude posílat - odpalovat, tedy cílem bude udržet míč ve vzduchu.

V klasických kolektivních sportech proti sobě hrají dva týmy. To má však nevýhodu, že pokud se setkají dva týmy výrazně rozdílné úrovně, dochází k nedůstojným výsledkům a hra za chvíli přestává bavit oba týmy.

Proto byla navržena současná hra tří barevně odlišených týmů. Každý tým má čtyři hráče. Jeden tým útočí (odpaluje míč) a předem zvolí barvu týmu v obraně na který bude útočit. Pokud tým v obraně udělá chybu (nechytí míč) dostávají body ostatní dva týmy. Útočit lze pouze na tým s nejvyšším skóre. Systém současné hry tří týmů dovoluje nasadit do jednoho zápasu týmy zásadně odlišné výkonnosti. Protože vždy dva týmy dostávají body, je mezi druhým a třetím týmem minimální bodový rozdíl.

Pokud jsou dva lepší týmy vyrovnané, zůstává vyrovnané i skóre všech tří týmů po celou dobu zápasu.

Postupně vznikala další základní pravidla. Jedním z nejdůležitějších je povinnost všech hráčů týmů být v kontaktu s míčem dříve než dojde k odpalu. Toto pravidlo tak zaručuje, že jsou stále do hry zapojeni všichni hráči týmu, že se musí účastnit všech herních situací, není možné „nenahrát“. Zároveň to z Kin-ballu dělá jeden z nejvíce náročných kolektivních sportů pokud jde o pohybovou aktivitu. Podle průzkumu Auburn University v Alabamě stráví každý hráč v pohybu nejméně 72,3 % času stráveného na hřišti (HASTIE 2011) , což řadí Kin-ball mezi „nejběhavější“ kolektivní sporty.

Kin-ball také obsahuje přísná pravidla slušného chování, protože se podle zásad pohybové gramotnosti snaží ovlivnit chování a postoje hráčů. Na začátku zápasu má každý tým 5 fair play bodů, které se započítávají do skóre. O tyto body může tým přijít při jakémkoliv projevu neslušného chování. A platí to pro hráče, lavičku včetně trenéra i fanoušky daného týmu. Při opakovaném prohřešku může dojít k vyloučení hráče i celého týmu ze soutěže. K tomu však nedochází, protože pravidla Kin-ballu jsou také pravidly slušného chování, která se učí zároveň s pravidly hry.

Závěr - Inkluzivní sport

V posledních desetiletích UNESCO podporuje inkluzi jako princip pro všechny typy vzdělání po celém světě. V tělesné výchově je hlavním principem pohybová gramotnost, která již inkluzi obsahuje. (KIUPPIS 2016)

Pravidla Kin-ballu vyjadřují zásady pohybové gramotnosti a inkluze především následujícím způsobem:

- 1) Do hry jsou stále zapojeni všichni hráči - při podání musí být všichni hráči v kontaktu s míčem.
- 2) Je koedukativní - společná hra dívek a chlapců je soutěžním standardem.
- 3) Je nekontaktní - žádný hráč nesmí jinému nijak bránit ve hře ani v příjmu míče.

4) Nedává výhodu na základě stavby těla - velký míč vyrovnává rozdíly, které by zvýhodňovaly odpal nebo příjem míče.

5) Neklade soutěž na první místo - v systému současné hry tří týmů získávají body a jsou stále ve hře všichni hráči třech týmů, nemůže dojít k nedůstojnému výsledku.

Martin Paur

předseda Českého svazu Kin-ballu

LITERATURA

BODY BREAK, dostupné z: <https://www.bodybreak.com>

EDWARDS Peggy, No Country Mouse, Canadian Journal of Public Health Volume 95, Supplement 2, May/June 2004

HASTIE Peter, LANGEVIN Francois, WADSWORTH Danielle, Effects of Age and Experience on Physical Activity Accumulation during Kin-ball, Auburn University 2011, dostupné z: <http://kin-ball.cz/studie-auburn-univerzity-o-kin-ballu>

KIUPPIS Florian, Inclusion in Sport: disability and participation 2016, dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17430437.2016.1225882>

KOTLER Philip, ZALTMAN Gerald, Social Marketing: An Approach to Planned Social Change, Journal of Marketing , Vol. 36 (July, 1971) Dostupné z: https://www.jstor.org/stable/1249783?seq=1#page_scan_tab_contents

PARTICIPACTION, dostupné z: <https://www.participaction.com>

VAŠÍČKOVÁ Jana, Pohybová gramotnost, Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem 2016, dostupné z: <https://www.pf.ujep.cz/pf/osobni-dokumenty/ktvs/lenka-cerna/1899-pohybova-gramotnost/file>

WHITEHEAD Margaret. Physical Literacy Throughout the lifecourse. London and New York, Routledge 2010. ISBN 978-0415487436