

# AKTIVNOSTI MANIPULACIJE OBJEKTIMA

## CILJEVI NASTAVNE JEDINICE

### TJELESNA DOMENA

Razviti manipulativne sposobnosti, koordinaciju oko-ruka i preciznost kroz niz aktivnosti u domeni kotrljanja lopte

### PSIHOLOŠKA DOMENA

Razviti samopouzdanje i motivaciju iz iskustava koje proizlaze iz manipulacije objektima, percipirati motorička okruženja kao ugodna i zabavna

### KOGNITIVNA DOMENA

Poticati timski rad, razvijati međusobnu komunikaciju i njegovati međuljudske odnose temeljene na povjerenju u svrhu optimalne izvedbe

### DRUŠTVENA DOMENA

Razviti znanje i razumijevanje o temeljnim obrascima kretanja, unaprijediti motoričko pamćenje, poboljšati strateško rezoniranje, učinkovito rješavanje problema i fokus



PLEY

## POVEZANOST S KURIKULOM, NASTAVNIM CJELINAMA I TEMAMA

MANIPULACIJA OBJEKTIMA  
KOTRLJANJA

### DOBNA SKUPINA

3 - 7

### OKRUŽENJE

Tlo  
Sportska dvorana / Sportsko igralište  
Aktivnosti u zatvorenom prostoru /  
Aktivnosti na otvorenom

### NASTAVNA SREDSTVA I POMAGALA

40 loptica različitih veličina (teniske loptice, spužvaste lopte, lopte na napuhavanje), 15 obruča, 15 čunjeva, 20 čunjeva za označavanje, 30 označivača prostora, startnih i ciljnih linija

## OPERACIONALIZACIJA NASTAVNOG SATA

### METODIČKI – ORGANIZACIJSKI OBLICI RADA

Grupni oblik rada

### NASTAVNE METODE

Usmeno izlaganje  
Demonstracija  
Postavljanje i rješavanje motoričkih zadataka

### METODE UČENJA

Sintetička

### METODE VJEŽBANJA

Standardno ponavljajuće vježbanje

### STILOVI POUČAVANJA

Orijentirani na učitelja:  
Praktični stil  
Orijentirani na učenika:  
Vođeno otkrivanje

### TRAJANJE

45 min

### SAVJETI ZA SIGURNU IGRU

Osigurati više radnih stanica uz dovoljno prostora između svake stanice. Uvijek provjeriti potencijalne opasnosti na tlu. Osvijestiti položaje i kretanja objekata te ostalih sudionika. Na znak, igrači kotrljaju tenisku lopticu (svaki sa svoje startne linije) nastojeći srušiti protivnički čunj na suprotnoj strani. Jednom kada se zakotrljaju, loptice se ne skupljaju. Ekipe koje prva sruši sve protivničke čunjeve smatra se pobjednikom izazova.

## PRIKAZ AKTIVNOSTI

### KROZ VRATA!

Postaviti 7 vrata (dva paralelna čunja) po unaprijed utvrđenom prostoru za igru. Vrata trebaju biti postavljena zmijski. Utvrditi 3 stanice koje predstavljaju polazišna vrata (broj postaja ovisi o broju ekipe). Svaka ekipa kreće sa svoje stanice. Igrači, podijeljeni u ekipe, trebaju gurati, kotrljati ili udarati loptu po stazi prolazeći kroz sva postavljena vrata, vratiti se na svoja mjesta i predati loptu sljedećem u ekipi. Najbrža ekipa pobjeđuje. Upitati sudionike kako im se svidjela igra te na koji su način uspjeli kontrolirati loptu. Jesu li otkrili praktičniji način manipulacije lopte tijekom ili tik nakon igre kako bi bili brži? Dopustiti djeci da predlože nove načine kretanja i manipulacije loptom.

Varijante igre: 1- kako bi se igra olakšala, izmijeniti dimenzije prostora za igru, udaljenost vrata, broj vrata i njihovu širinu te veličinu lopti; 2- kako bismo igru otežali, koristiti raznolike konfiguracije prostora za igru (primjerice cik-cak linije), povećati dimenzije prostora i broj vrata; 3- postepeno podići stupanj složenosti kretne strukture i manipulacije objektima (kretanje unatrag, bočno kretanje, kotrljanje lopte nogom); 4- postaviti vremensko ograničenje.

Trajanje: 10 min

Savjeti za sigurnu igru: 1- osigurati dovoljan razmak između vrata; 2- tijekom igre, držati se na sigurnoj udaljenosti u odnosu na ostale sudionike; 3- pripaziti na položaje i kretanja objekata te ostalih sudionika; 4- odabrati lopte prema stupnju sposobnosti djece.

### NAJTOČNIJI POGODAK

Postaviti obruče po unaprijed utvrđenom prostoru za igru na udaljenosti 3 m od linije bacanja. Igrači, raspoređeni u ekipe nastoje ubaciti/otkotrljati što više teniskih loptica u obruče. Tko u tome uspije, uzima obruč i nabacuje ga na čunj svoje ekipe čime se smanjuje broj dostupnih obruča u prostoru za igru. Ako je pokušaj neuspješan treba odmah pokupiti lopticu. Pobjednik je ekipa s najvećim brojem sakupljenih obruča na kraju igre.

Upitati sudionike kako im se svidjela igra te jesu li bili zadovoljni preciznošću svojega kotrljanja. Jesu li našli način kako uspješno otkotrljati lopticu u obruč (naizmjenična ruka/noga, postura, izbačaj)?

Varijante igre: 1- kako bi se igra olakšala ili otežala te prilagodila sposobnostima djece, smanjiti ili povećati udaljenost i veličinu lopti; 2- dodatno, uvesti bodovne i vremenske izazove sukladno sposobnostima.

Trajanje: 10 min

Savjeti za sigurnu igru: 1- osigurati slobodan prostor za igru; 2- dok djeca čekaju red, držati ih na sigurnoj udaljenosti u odnosu na ostale sudionike; 3- loptu je potrebno kotrljati po tlu, nikako bacati po zraku.

### NAJDUŽA ZMIJA

Rasporediti igrače u četiri ekipe. Označiti 4 staze i pripadajuće startne linije. Svakoj ekipi dodijeliti jednu veliku loptu (glava zmije) i četiri manje loptice (tijelo zmije). Na znak, "svi prvi" trebaju otkotrljati glavu zmije i svoju manju lopticu (tijelo zmije) dok preostale manje loptice potom kotrljaju i ostali iz ekipe. Cilj igre jest svaku od 4 loptice kotrljanjem smjestiti iza prethodne (prvu iza glave zmije). Ekipe s najdužom zmijom pobjeđuje (mjereno od glave do repa ravnom linijom).

Upitati djecu jesu li otkrili nove načine manipulacije lopte koji vode do preciznije izvedbe? Jesu li međusobno surađivali kako bi osmislili plan za kreiranje najduže zmije? Je li se plan pokazao uspješnim?

Varijante igre: 1- kako bi se igra olakšala ili otežala, prilagoditi dimenzije i duljine staza, utvrditi minimalnu udaljenost od startne linije do točke pozicioniranja prve lopte, prilagoditi veličinu lopte i vrstu površine za igru.

Trajanje: 15 min

Savjeti za sigurnu igru: 1- osigurati prostran radni prostor s više staza; 2- dok djeca čekaju red, držati ih na sigurnoj udaljenosti u odnosu na ostale sudionike; 3- pripaziti na položaje i kretanja objekata te ostalih sudionika; 4- iz sigurnosnih razloga, loptice je moguće pokupiti jedino na znak voditelja. Proizvoljni ulazak u prostor za igru nije dopušten.

### SRUŠI ČUNJEVE

Podijeliti igrače u dvije ekipe i postaviti ih na suprotne strane prostora za igru. Ocrati 5 paralelnih staza odvojenih oznakama. Postaviti po jedan čunj sa svake strane staze tako da su oba udaljena 2 m od startnih linija (sa svake strane). Na znak, igrači kotrljaju tenisku lopticu (svaki sa svoje startne linije) nastojeći srušiti protivnički čunj na suprotnoj strani. Jednom kada se zakotrljaju, loptice se ne skupljaju. Ekipe koje prva sruši sve protivničke čunjeve smatra se pobjednikom izazova.

Upitati sudionike kako im se svidjela igra te jesu li bili zadovoljni preciznošću svojega kotrljanja. Jesu li primijenili neke uspješne strategije pokušavajući srušiti protivničke čunjeve? Jesu li međusobno surađivali kako bi postigli najbolji rezultat? Jesu li emocije utjecale na izvedbu? Kako? Može li se igra na bilo koji način modificirati? Dopustiti djeci da predlože moguće izmjene.

Varijante igre: 1- kako bi se igra olakšala ili otežala te prilagodila sposobnostima djece, smanjiti ili povećati udaljenost čunjeva i njihovu veličinu, veličinu lopti, broj čunjeva po stazi, duljinu staze; 2- dodatno, uvesti bodovne i vremenske izazove sukladno sposobnostima.

Trajanje: 10 min

Savjeti za sigurnu igru: 1- osigurati prostran radni prostor s više staza; 2- osigurati veći broj radnih stanica dovoljno udaljenih jedna od druge; 3- dok djeca čekaju red, držati ih na sigurnoj udaljenosti u odnosu na ostale sudionike; 4- pripaziti na kretanja objekata po tlu; 5- loptu je potrebno kotrljati, nikako bacati po zraku.