



Студенческие игры

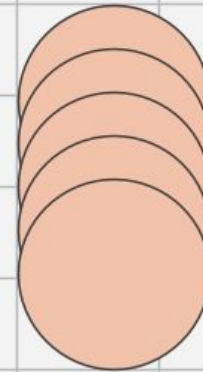
Game Creation Unit

Урок физкультуры мистера Линды

Фокус Стандарт

2.6

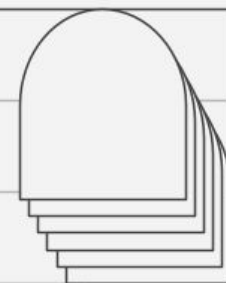
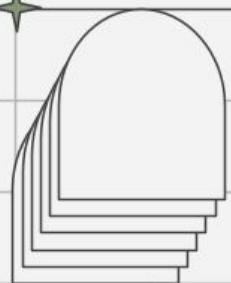
Разработайте и обучите командной игре, в которой используются элементы вращения или отскока, обозначенное пространство для нападения и защиты, система штрафов и система подсчета очков.



Что такое студенческие игры?

По определению, игры, разработанные учащимися в физическом воспитании, — это процесс, в котором учащиеся создают, организуют, реализуют, практикуют и совершенствуют свои собственные игры в определенных пределах, представленных учителем.

Эти игры считаются основным инструментом повышения интереса учащихся, и некоторые полагают, что они часто вызывают больший интерес, чем игры, разработанные учителем.





Разработка Манипулятивные навыки



Типы манипулятивных навыков

Манипулятивный навык – это навык, при котором учащийся обращается с объектом руками, ногами или другими частями тела. Манипулятивные навыки являются основой развития спортивных навыков.



Яркий	(например, размахивание битой, ракеткой или другим предметом)
Бросание	(шар, диск или другой предмет)
пинать	(мяч или другой предмет)
Залп	(передача мяча или предмета вперед и назад другому человеку руками, ногами или ракеткой)
Ловля	
Дриблинг	(руки/ноги)

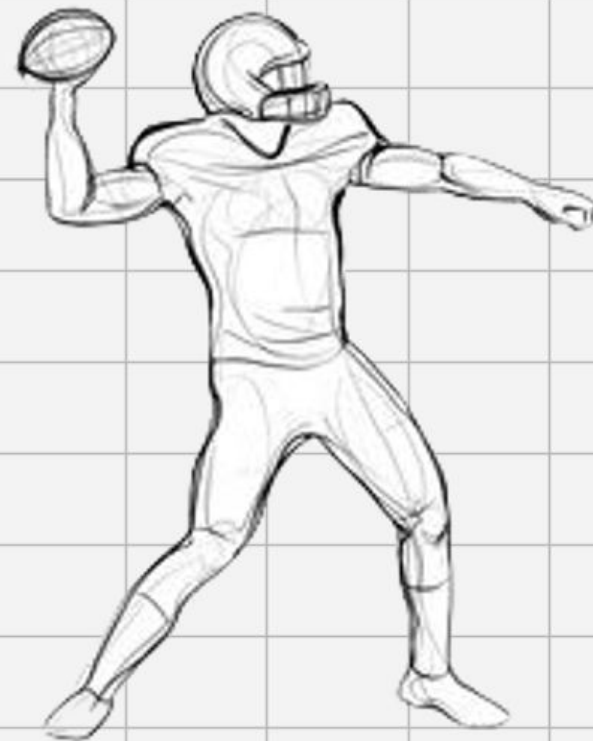
Навык первый: бросание футбольного мяча

Хват: Пальцы на шнурках
(Пинки, Кольцо)(Пинки, Кольцо,
Средний)

Локоть вверх.

Шаг с сопротивлением: (Шаг
недоминантной ногой для
переноса веса)

Выполнить.



Навык второй: ловля мяча



Ловля (через плечо, ниже талии)

Пинки вместе

Ввести мяч в тело

Ловля (выше талии)

Большие и указательные пальцы
вместе образуют ромб.

Медленный мяч в корпус.

Навык третий: удар по мячу

Не бьющая нога рядом с мячом

Контакт с серединой мяча

Используйте внутреннюю часть (подъем) стопы.

Доведение до конца: чтобы ваша бьющая нога достигла цели.



Навык четвертый: захват/прием мяча (ногой)



Следи за мячом.

Выберите, какой ногой принимать мяч: (это может зависеть от расположения защитника).

Примите мяч одной ногой, носок направлен вверх (лодыжка зафиксирована, внутренняя сторона стопы).

Не останавливайте мяч. Вместо этого подготовьте его к следующему действию: броску, ведению, пасу или игре вдали от давления.

Схема создания игры

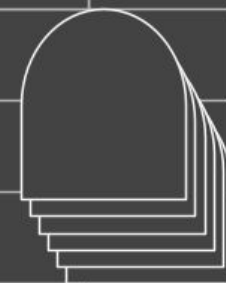
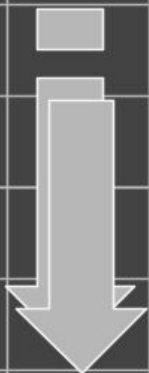




Схема создания игры: группы



01

Группы:


Должен состоять из 4–6 студентов и быть смешанным; сочетание основано на привлечении студентов и обеспечении того, чтобы ваша группа была инклюзивной и представляла все социальные группы. По этой причине вы сможете выбрать одного члена группы, а остальные члены вашей группы будут рандомизированы.



02

Вклад участника:

Каждый член группы должен внести хотя бы одно правило, один навык и одно снаряжение.



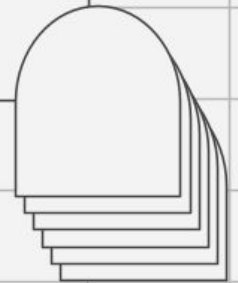


Все игры имеют четыре характеристики



1. У всех игр есть цель

Целью здесь является не победа, а скорее ситуация, когда игроки используют свои навыки для достижения определенной конечной точки. В бадминтоне эта конечная точка наступает, когда волан приземляется на площадке соперника; Следовательно, от бадминтониста требуется умение перебросить волан через сетку до точки, в которой противник не сможет его вернуть.





Все игры имеют четыре характеристики



2. Во всех играх есть правила

Второе необходимое условие состоит в том, что в игре должны быть правила, и эти правила обеспечивают как описательную, так и определяющую структуру того, как должна быть достигнута цель. Описательная структура описывает организацию игры и ее оборудование, а правила описывают, какие средства игры необходимы и разрешены. Например, в волейболе правила относятся к



измерение суда

сетка, ее высота и тип используемого мяча.

Определяющей структурой волейбола является то, что мячу не разрешается касаться земли и что вам разрешено три удара, чтобы отправить мяч через сетку.



Все игры имеют четыре характеристики



3. Все игры имеют ограничения.

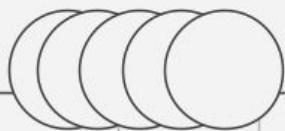
Игры также будут включать правила о том, что запрещено в ходе игры. Почти во всех играх есть правила, отдающие предпочтение менее эффективным, а не более эффективным способам достижения цели. Иногда самое логичное и простое решение недоступно.



Возьмем, к примеру, футбол. Большинство из нас согласится, что было бы легче забросить мяч в ворота, чем ударить по нему. Однако если бы это было так, футбол перестал бы быть футболом и стал бы гандболом.



Примеры



Спайкбол



Гудминтон



Катчу

