**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta pedagogická**

**Program celoživotního vzdělávání**

**„Studium v oblasti pedagogických věd se zaměřením na vychovatele“**

# Závěrečná práce

**Jana Vojíková** **2018**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta pedagogická**

**Program celoživotního vzdělávání**

# Laser game jako sportovní aktivita dětí

**Závěrečná práce**

***Jana Vojíková***

*Studium v oblasti pedagogických věd se zaměřením na vychovatele*

*2016-2018*

Vedoucí práce: Mgr. Petra Kalistová

Plzeň, březen 2018

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

---

*V Plzni 29. 3. 2018*

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta pedagogická

Programy celoživotního vzdělávání

# ZADÁNÍ ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

Jméno a příjmení: Jana Vojíková

Studijní obor: **Studium v oblasti pedagogických věd se zaměřením na vychovatele**

Název tématu: Laser game jako sportovní aktivita dětí

Zásady pro vypracování:

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy: 41 stran

Forma zpracování závěrečné práce:

Seznam odborné literatury:

*ČÁBALOVÁ, Dagmar. Pedagogika. Praha: Grada, 2011. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2993-0.*

*LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. Vývojová psychologie. Praha: Grada, 1998. Psyché. ISBN 80-7169-195-5*

*PÁVKOVÁ, Jiřina. Pedagogika volného času. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6*

*PÁVKOVÁ, Jiřina. Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času. Vyd. 2. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-569-5*

*PĚŘIČ, Tomáš a kolektiv. Sportovní příprava dětí. Aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-7143-4*

*SKALKOVÁ, Jarmila. Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1821-7.*

*VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8308-0.*

Vedoucí závěrečné práce: Mgr. Petra Kalistová

Oponent:

Datum zadání závěrečné práce: listopad 2017

Termín odevzdání závěrečné práce: 3. 4. 2018

..

……

vedoucí závěrečné práce

V Plzni dne

**Poděkování:**

Děkuji vedoucí mé práce Mgr. Petře Kalistové za její rady a odborné připomínky.

# Obsah

1 Cíle a úkoly ..... 9
1.1 Úkoly práce: ..... 9
2 Charakteristika sportu ..... 10
2.1 Vymezení pojmu ..... 10
2.2 Sport a děti ..... 10
3 Členění dětského věku ..... 12
3.1 Mladší školní věk (prepuberta) ..... 12
3.2 Starší školní věk (puberta) ..... 13
4 Co je to Laser game ..... 15
5 Pedagogika volného času ..... 16
5.1 Volný čas ..... 16
5.1.1 Způsoby trávení volného času: ..... 16
5.1.2 Funkce volného času: ..... 16
5.2 Naše přístupy: ..... 16
5.2.1 Organizační formy námi využívané ..... 16
5.2.2 Motivace a její formy ..... 17
5.2.3 Nejčastější metody naší práce ..... 17
5.2.4 Hodnocení, reflexe a sebehodnocení ..... 17
6 Program naší volnočasové aktivity ..... 18
6.1 Zahřátí ..... 18
6.1.1 Nejoblíbenější zahřívací hry u skupin: ..... 18
6.2 Protažení ..... 21
6.3 Hlavní část. ..... 22
6.3.1 Popis vnitřních herních prostor ..... 22

6.3.2 Typy herních módů v aréně:.....23
6.3.3 Popis venkovní laser game.....26
7 Pedagogické i psychologické hledisko.....28
7.1 Motivace.....28
7.2 Cíle.....29
7.3 Hodnocení.....29
7.3.1 Kritéria.....29
7.3.2 Hodnocení splnění cíle I:.....30
7.3.3 Hodnocení cíle II:.....31
7.3.4 Možnosti zpětné vazby.....32
7.4 Formy a metody naší práce.....33
7.4.1 Formy kombinujeme dle potřeby.....33
7.4.2 Metody většinou převládají didaktické.....33
7.5 Psychologický aspekt.....33
8 Diskuse a závěr.....35
9 Seznam použité literatury, zdroje.....37
9.1 Tištěné publikace.....37
9.2 Internetové zdroje.....37
10 Seznam obrázků.....38
11 Seznam příloh.....39

# Úvod

Trendem doby u dnešních dětí jsou počítače, telefony, sociální sítě..... minimum pohybu, minimum společných zážitků, minimum fantazie spojené s hraním si venku či společně.

Většina z nich neví, že za městem je les, kde se dá hrát na vojáky, stavět bunkry, běhat, skákat, kde se dá opravdově scházet. Život našich dnešních dětí se změnil.

Místo „mami prosím můžu odpoledne s kamarády ven?" slyšíme „mami prosím můžu odpoledne s kamarády na počítač?" Děti už si nepřejí k Vánocům nové kolo ale nové Nintendo. Co my velcí s tím máme dělat, když jsme sami lapeni touto dobou? I já, holka z vesnice, která jako dítě chodila domu snad jen spát, jsem se nechala strhnout a spolu s vlastními dětmi vplula do světa online, počítačů a techniky. Jaké bylo moje zděšení, když s nástupem puberty mého prvního syna, přišlo děsivé probuzení větou z jeho úst „když mi zakážeš počítač, je to stejný jako bys mě zabila, to už nebudu mít žádné kamarády, žádný život." V té chvíli jsem si uvědomila, že je tady něco špatně. Nejdříve jsem začala bojovat s technikou - omezování, zákazy. Špatná cesta. V dnešní době boj s větrnými mlýny. Musela jsem na to jinak. A jak to bývá, vše přijde ve správný čas a kdo hledá najde, tak i my jsme našli.

Má závěrečná práce bude o projektu, který vznikl na děsivé větě mého syna a povedl se úspěšně postavit tak, že běží již pátým rokem. Začínali jsem se základnou 15ti dětí ve věku od 6ti do 14ti let, která se bleskově rozrostla. Dnes již jsme celoročně na pravidelných 45ti dětech kroužkových a 150ti dětech táborových a klubových, s kterými pracujeme.

# 1 Cíle a úkoly

Cílem závěrečné práce je zpracovaní informací o netradiční pohybové aktivitě Laser game a ukázat, že i toto je vhodný směr, který pomáhá dítě herní formou všestranně rozvíjet.

Cílem mého snažení je zvednout děti od počítačů, mobilů a hlavně židlí a nabídnout jim aktivitu, která je bude bavit, stmelovat, učit spolupráci, taktizovat, rozhýbe je a hlavně půjde v proudu jejich doby. Další důležitý úkol této aktivity je děti vybít pozitivním způsobem z negativních emocí a stresu, naučit je vítězit i prohrávat, hrát týmově i samostatně, spojit je aktivně se svými vrstevníky a rozvíjet je nejen po pohybové stránce.

## 1.1 Úkoly práce:

- uvedení základních informací o sportu, dětech, pedagogice volného času a laser game
- vytvoření souboru pohybových aktivit s využitím názorné fotodokumentace
- uvedení pedagogického a psychologického hlediska v souvislosti s LG

# 2 Charakteristika sportu

Slovo sport je anglosaského původu a odvozuje se od slova disport. Znamená obveselení, rozptýlení, vlastně útěk od práce, od povinnosti k zábavě. Pojmem sport je dnes obvykle označována pohybová (fyzická) aktivita provozovaná podle určitých pravidel a zvyklostí, jejíž výsledky jsou navíc měřitelné nebo porovnatelné s jinými provozovateli téhož sportovního odvětví. Mezi takové sporty patří např. fotbal, hokej, volejbal nebo házená.

## 2.1 Vymezení pojmu

Ve výše uvedené definici jsou důležitá tři omezení. Musí se jednat se o pohybovou aktivitu, což vylučuje činnosti, kde se soutěží pouze pomocí duševních schopností nebo štěstí - například deskové hry, počítačové hry nebo hazardní hry s výjimkou pokeru (poker se podle některých definic označuje jako sport, podle některých ne, stejně tak jako např. šachy). Aktivita musí mít jasná pravidla, podle kterých se soutěží - to vylučuje z oblasti sportu například válku. Aktivita má soutěžní charakter, dochází k poměřování jejích výsledků - to vylučuje například bojová umění provozovaná nesoutěžním filosoficky zaměřeným způsobem nebo jógu. (https://cs.wikipedia.org/wiki/Sport)

> *„Sport jsou všechny formy tělesné činnosti, které si kladou za cíl projevení či zdokonalení tělesné i psychické kondice, rozvoj společenských vztahů nebo dosažení výsledků v soutěžích na všech úrovních (ať organizovaný nebo ne)."*
>
> (Evropská charta sportu, 1992, s. 2)

## 2.2 Sport a děti

To, že zdravotní bonusy u pohybových aktivit dětí jsou velké a že sport má blahodárný vliv na lidské zdraví je nesporné. Sport rozvíjí motoriku, pomáhá vybít přebytečnou energii, přispívá ke správné koordinaci, správnému růstu kostry i svalového tonusu, formuje osobnost a učí děti pravidlům. Pěřič rozděluje školní věk, který se nás týká, na mladší 6-10 let a starší 11-15 let, kdy poukazuje na odlišnosti, které je třeba zohlednit při tréninku a sportu. Také zdůrazňuje rozdíly mezi dospělými a dětmi, které se o sebe velmi liší. V první etapě 6-10 let se u dětí upevňuje vztah ke sportu, nazývá jí etapou seznamování se sportem. Trénink by měl být zaměřen na zvládnutí co největšího množství pohybových dovedností, základů techniky a na všestranný rozvoj pohybových schopností. Vše hravou a zábavnou formou. Druhá fáze dle Pěřiče 11-13 let etapa základního tréninku. Ta již upevňuje poznané, rozvíjí a rozšiřuje možnosti a schopnosti. Třetí etapa, kterou my ještě u našich aktivit máme možnost využít, je etapa specializovaného tréninku. Zvyšování intensity, zdokonalování se, speciální trénink.

Věk 13–17 let. Čtvrtou fázi kterou ještě Pěřič uvádí již nepoužíváme. Jedná se o fázi vrcholového tréninku (Peřič a kol., 2012).

Díky sportovním aktivitám se dítě učí i zodpovědnosti a odolnosti. Schopnost se k něčemu uvázat, pravidelně chodit na trénink, zodpovědně se připravit na soutěž, to vše dítě připravuje na další životní situace a je předpokladem k úspěchu ve všech životních bodech, ať už jde o školu, sport, kariéru či vztahy. Sport děti učí také odolnosti jako jsou prohry, výhry, kolektiv, překonání sama sebe apod. Odolnost je něco, co v dospělosti dětem pomůže překonat řadu výzev a překážek, přizpůsobit se dané situaci a hledat cestičky k cíli. Dítě, které má v dětství povinnosti a jen tak nelelkuje, bude mít v dospělosti mnohem větší úspěch a bude odolnější (Pěřič a kol., 2012).

# 3 Členění dětského věku

Abychom porozuměli potřebám dětí a byli schopni je správně vést, musíme také něco o dané věkové kategorii vědět. Každá věková kategorie má svůj vývoj a dochází při něm k velkým změnám jak sociálním, tak fyziologickým a psychologickým. V našich skupinách pracujeme s širokým věkovým rozdílem najednou. Skupiny zahrnují jak mladší školní věk 6-11let, tak starší školní věk 11-15 let (Lábusová, 2006).

## 3.1 Mladší školní věk (prepuberta)

Mladší školní věk (prepuberta) bývá považován za nejradostnější čas v životě. Jde o dobu, kdy si už každé zdravé dítě vědomě užívá vlastní existenci, a většinou neřeší zásadní životní konflikty. Toto období označujeme zpravidla mezi 6. až 11. rokem. V podstatě se překrývá s prvním stupněm základní školy. Dítě roste a zdokonaluje se v mnoha svých schopnostech a dovednostech rovnoměrně a plynule. Jak uvádí Vágnerová (1999) nástup do školy je důležitým sociálním mezníkem a čas nástupu nebyl stanoven náhodně. Na začátku mladšího školního věku, tedy i začátku školní docházky (6-7 let) dochází k vývojovým změnám, které jsou důležité pro zvládání všech školních požadavků. Škola ovlivní způsob prožití celého zbývajícího dětství, rozvoje dětské osobnosti, ale projeví se také v oblasti sebehodnocení. Rozvoj dětské osobnosti úzce souvisí i se sportem. Sport není pouze o pohybu těla, ale jde i o psychický a sociální vývoj dítěte (Vágnerová, 1999).

V tomto období to vypadá, jako by se jednalo o čas relativního vývojového klidu oproti předchozím obdobím, kdy dítě rychle rostlo, měnilo se a vyvíjelo. Období provází klid a osobnost dítěte se příliš nevyvíjí. Zdokonaluje se smyslové vnímání a jeho kvalita a přesnost. Zlepšuje se koordinace mezi zrakem a jemnou motorikou. Motorický výkon nezávisí jen na věku, ale může být také ovlivněn tím, jak rodiče v tomto směru vychovávají, povzbuzují nebo naopak odrazují děti od určité aktivity (Langmeier a Krejčířová, 1998).

V tomto období o trochu rychleji rostou a vyvíjí se hlavně dívky. Ty také ve většině případů se i lépe soustředí, psychicky bývají více odolné a celkově na konci 11 roku vypadají vyspěleji. Chlapci si zase dokáží více užívat sport, jsou více vytrvalí až s rizikem totálního vyčerpání, kdy ale umí za krátko síly načerpat zpět. Dostatek fyzického pohybu je pro obě pohlaví velmi důležitý. Tělo by se nemělo jednostranně přetěžovat, nejsou vhodné výkonnostní ani vytrvalostní sporty. Nehodí se ani posilování s vysokou zátěží. Většina problémů s pohybovým aparátem v dospělosti vznikají právě v tomto věku (Lábusová, 2006).

Pohybovou aktivitou dle Světové zdravotnická organizace (WHO) rozumíme jakoukoliv aktivitu produkovanou kosterním svalstvem, při níž dojde ke zvýšení tepové a dechové frekvence. Malí školáci se potřebují hodně hýbat a ideálně při tom i pobývat v přírodě. Mnozí špatně snášejí změnu, která přichází s povinnou školní docházkou a s vysedáváním v lavicích. Když se dětí tohoto věku zeptáme, jaký upřednostňují pohyb, většina odpoví, že si rády hrají třeba na honěnou nebo na schovávanou se svými kamarády. Mladší školáci, pokud nejsou poničeni špatnými návyky, pohyb přirozeně milují a nejvíc je baví právě při hrách s vrstevníky. Rádi také soutěží - kdo rychleji někam doběhne, dál doskočí, přeleze zídku apod. (Vágnerová, 1999).

Děti mladšího školního věku obvykle baví skupinové sporty (fotbal, florbal, vybíjená), sportovně nadané děti vyhledávají i aktivity založené na mrštnosti (gymnastika, atletika). Oblíbené jsou hry kombinující různé dovednosti (např. tematické „bojovky" na táborech). Dívky oceňují hry, které lze kombinovat s typickými dívčími aktivitami (skákání přes gumu či přes švihadlo, míčové „školky", pohyb s hudebním doprovodem apod.). Týmové hry a sporty navíc děti učí spolupracovat, vnímat pocity druhých, vyhrávat i vyrovnávat se s prohrami (Lábusová, 2006).

## 3.2 Starší školní věk (puberta)

Když pochopíme pozadí pubertálního vývoje, usnadní nám to dětem porozumět. Bavíme se o období 11-15 let kdy nastává opět bouřlivé období růstu a u některých i přibírání na váze. Je to období, kdy se děti od sebe liší jak vyspělostí psychickou, tak výškou a celkovým vyvinutím těla. Někteří ještě vypadají velmi dětsky a jiní už dospěle. Nejvýznamnější proměnu přináší samozřejmě i pohlavní dozrávání. Puberta je pro všechny zúčastněné velkou záhadou i výzvou. Prudké výkyvy nálad, posedlost soukromím, obliba v extravaganci, někdy odcizení, nevyzpytatelnost. Velmi těžké období jak pro samotné děti, které se s tím musejí poprat, tak pro rodiče, vychovatele, učitele. Nejlepší cesta je vlastní příklad, láska, tolerance a snaha o porozumění. Pokud má dítě do puberty dobrý základ, určitě se zase po hormonálním vybouření opět objeví (Lábusová, 2006).

Dospívající mají také potřebu hodně spát, jsou náchylnější smutkům a depresím a silně reagují na stres. Mívají tendenci situace vyhodnocovat spíš negativně a ztrácet nad nimi kontrolu. Čím víc negativních zkušeností prožívá, tím se zvyšuje riziko problematického chování. Jsou agresivní, což způsobuje amygdala, která je u dospívajících více aktivní.

Kvůli dočasné pubertální „emoční nesvéprávnosti" záleží opravdu hodně na chování dospělých. Naše reakce předurčí, jak bude komunikace s dětmi probíhat. Z hlediska pohlaví se rozdíly ve výkonnosti prohlubují. Kondiční pohybové schopnosti (především aerobní vytrvalost) mají progresivní růst v celém období u chlapců, ale u dívek pouze do třinácti let. Podobně je to i u rychlostních schopností, kde chlapci vykazují pozitivní akceleraci po celé období a u dívek registrujeme postupné zpomalování růstu výkonnosti, které vrcholí dosažením patnácti let věku. Roste také explozivní a dynamická síla u obou pohlaví (u dívek v mírnějším stupňování). Zřetelnější intersexuální rozdíly jsou na úrovni statické síly. Výkonnost děvčat spíše stagnuje. Období pubescence patří mezi klíčová období ve vývoji psychiky. Hormonální aktivita ovlivňuje emotivní vztahy a projevy pubescentů k sobě samotným, k druhému pohlaví, ke svému okolí. Může působit pozitivně i negativně na jejich chování v učební, pracovní i sportovní činnosti (Vágnerová, 1999).

# 4 Co je to Laser game

Laser game (LG) neboli Laser tag je týmová, sportovně společenská bezkontaktní hra, využívající moderní technologie. Při hře se používají laserové zbraně a čidly vybavená vesta či helma. Hráči se snaží získat co nejvíce bodů zasažením protihráče do čidel, o co nejméně bodů přijít, tzv. „smrtí“, případně plní jiné úkoly dle typu hry (dobytí základny, odcizení standarty, zombie mód, barvičky). Hra se hraje jak v uzavřených prostorech tzv. arénách, tak i venku na volném prostranství. Krom hraní na vojáky či sci-fi střílečky, může tato hra také trochu připomínat hru na babu se schovávanou.

Slovní spojení laser game zná již většina mladých lidí, kteří tuto hru také nejčastěji hrají. Stává se ale stále více oblíbenou aktivitou a objevují ji hojně již i lidé starší, firmy a celé rodiny. V odborné literatuře existuje jen málo zmínek o téhle zábavě jako sportovní aktivitě. Že je to fyzicky náročná aktivita zjistí hráč již po prvních minutách hry. Při hře se běhá, schovává se za překážky, vykonávají se úkony vyžadující rychlost, obratnost a přehled. Z výsledné hry se vyhodnocují výsledky a dá se přesně určit skóre každého hráče (ukázka výsledkové listiny v příloze). Můžeme ji právem nazvat sportem.

1. Tab. Porovnání parametrů Laser game a jiných sportovních aktivit

| | LG | Fotbal, hokej |
|---|---|---|
| Soutěžní charakter | Liga, turnaj | Zápas, NHL, Fifa |
| Pozice v týmu | Sniper, obránce, VIP | obránce, útočník, brankař |
| Fyzická aktivita | 42kj – 50kj/kg/min. | 58 - 65kj/kg/min. |
| Měřitelné výsledky | Nastřílené body, % přesnost | Góly, asistence |
| Pravidla | Jasně stanovené | Jasně stanovené |
| Rozvoj fyzické k. | Ano | Ano |
| Rozvoj psychické k. | Zdokonalování, sebedůvěra, radost, nadšení, soustředění | Zdokonalování, sebedůvěra, radost, nadšení, soustředění |
| Rozvoj sociální a spol. | Komunikace, spolupráce | Komunikace, spolupráce |
| Intenzita | Vytrvalost, přesnost, rychlost | Vytrvalost, výbušnost, rychlost |
| Pozitivní dopady | Vybíjí negativní emoce, odreagovává | Vybíjí negativní emoce, odreagovává |

Zdroj vlastní

# 5 Pedagogika volného času

Jedná se o obor pedagogiky zabývající se výchovou ve volném čase. Cíl pedagogiky volného času je naučit sebe i jiné tomu, jak volný čas plně a smysluplně využívat. V našem případě hlavně pohybem a aktivně. Úkolem pedagogiky volného času je ukázat dětem, jak svobodně využívat volný čas a jeho možnosti (Pávková, 2011).

## 5.1 Volný čas

Je doba, která zbývá po splnění povinností. Tyto činnosti, vykonáváme dobrovolně, rádi a přinášejí nám radost. Rozmanitost činností spadajících do volného času je velice široká a závisí na životním stylu a zájmech, které člověk má. Zájmy mohou mnohdy pomoci jako odreagování při neúspěchu např. ve škole. Do volného času nepatří jídlo, spánek, hygiena. Patří sem rekreace, odpočinek, zábava, zájmové činnosti, dobrovolné vzdělávání, společensky prospěšná činnost, sportovní aktivity (Pávková, 2011).

### 5.1.1 Způsoby trávení volného času:

Dva druhy. Pasivní způsob u TV, PC, videa a aktivní způsob, který je nejúčinnější pro rozvoj dětské osobnosti ve volném čase. Je to vztah mezi dětmi a rodiči či dětmi a jejich vrstevníky. To např. televize poskytnout nemůže.

### 5.1.2 Funkce volného času:

Výchovná a rozvojová - rozvoj schopností, dovedností, získávání nových návyků, vědomostí. Zdravotní - usměrňování režimu dne u dětí, vedení k pohybovým aktivitám, vedení k relaxaci, duševní rozvoj v příjemném a podnětném prostředí. Sociální - podpora vztahů, rozvoj kamarádství, pomoc při řešení konfliktů, rozvoj komunikace. Preventivní - prevence rizikového chování (násilí, šikana, drogová závislost, alkoholismus), posilování sebevědomí a sebeuvědomění (Pávková, 2011).

## 5.2 Naše přístupy:

Klademe důraz na vztahy a komunikaci. Podporujeme spontálnost a spolupráci. Zaměřujeme se na zapojení všech (inkluze).Vyžadujeme spojenectví. Pracujeme mezigeneračně zapojením všech cílových dětských skupin.

### 5.2.1 Organizační formy námi využívané

z hlediska času - pravidelné – zájmové kroužky, klub

z hlediska počtu členů - skupinové – kroužky, klub

z hlediska organizace - organizované – s pedagogickým vedením i spontální

### 5.2.2 Motivace a její formy

Používáme různé formy. Např. k navození atmosféry použijeme akční hudbu, UV světla. Další možnost motivace je odměna. Materiální forma třeba diplom, pohár, medaile, body. Sociální zase pochvala. Prestiž je také velká motivace. Při soutěži vítězství, posun na žebříčku v lize, zeď slávy. Výzva nebo zkušenost jsou také nezanedbatelné formy motivace např. vlastní atraktivita v aktivitě, překonání svých hranic. Děti jsou rádi přímo v dění a plánování takže aktivita účastníků, zapojení se do přípravy, rozhodování, vedení, hraje v motivaci velkou roli. Zapomenout nesmíme ani na nadšení, „vyhecování".

### 5.2.3 Nejčastější metody naší práce

Kooperativní metoda: založena na vzájemné spolupráci, kdy k dosažení cíle potřebují druhé děti, které směřují ke stejnému cíli. Pokud dosáhnu cíle já jako jednotlivec, dosáhne jej celá skupina, nebo opačně. Pro závislost mezi účastníky, která takto vzniká, se používá pojem „pozitivní závislost". Pozitivní závislost znamená, že z dosaženého cíle mají prospěch všichni zúčastnění.

Projektová metoda: zapojení a spolupráce účastníků různých věkových skupin, různého zájmového zaměření. Přináší dětem aktivní prostor pro hledání postupů, procesů a k využití svého vlastního potenciálu při naplňovaní společných cílů.

### 5.2.4 Hodnocení, reflexe a sebehodnocení

Důležitá část, kde dáváme možnost zhodnotit práci a výsledek, průběh, pojmenování získaných poznatků, zkušeností, pocitů.

# 6 Program naší volnočasové aktivity

## 6.1 Zahřátí

Na začátku každého kroužku je třeba nejprve děti zahřát a protáhnout, aby nedošlo ke zraněním. Využíváme k tomuto účelu různé rychlé hry - čerpáme i modifikujeme hry např. z Velké knihy her.

Některé kroužky probíhají v aréně a některé, při dobrém počasí přesouváme ven. Laser game lze hrát i ve venkovních prostorách, tudíž využíváme obě možnosti.

### 6.1.1 Nejoblíbenější zahřívací hry u skupin:

- Tečka, čárka, vykřičník, otazník, podtržítko (tz. dřep, stoj spojný, stoj spojný se vzpažením, stoj na jedné noze, klik).

Skupina se postaví a dané povely rychle a bezchybně provádí. Pokud dítě udělá chybu, vypadává. Tato rozcvička děti nejen zahřeje, ale zároveň již cvičíme postřeh a rychlost, který je při hře LG velmi důležitý. Vítěz si pak vybírá hráče do týmu v první LG hře).

2. Tečka, čárka ...

Obr. 2 rozcvička

- Molekuly

Děti se pohybují po místnosti, na povel např. „tři čelo“ se musí tři děti spojit čelem. Kdo nemá trojici vypadává.  Procvičujeme rychlost, spolupráci.

- Krokodýl

Děti udělají dvě družstva, určí se začátek a konec řeky. Děti pomocí spolupráce a ručníku musí tuto řeku překonat, aniž by spadly do vody ke krokodýlům. Žádná noha se nesmí dotknout vody.

- Mrazík

Jeden je mrazík a snaží se ostatní zamrazit.  Ti se mohou navzájem vysvobodit tak, že nezamražené dítě podleze mezi nohama zamrznutému.

- Venkovní zahřívací hry

Přetahovaná, skok přes lano, míčové hry. Pomůcky např. lano, míč.

3. Míčové hry

zdroj Laser game klub

4. Venkovní zahřívací aktivity

zdroj Laser game klub

5. Venkovní zahřívací aktivity - skok přes lano

zdroj Laser game klub

6. Venkovní aktivity - přetahování

zdroj Laser game klub

## 6.2 Protažení

Po zahřátí si s dětmi lehce protáhneme svaly. Používáme k tomu lehké pozice úklonů a jemných, ale rychlých protahovacích cviků.

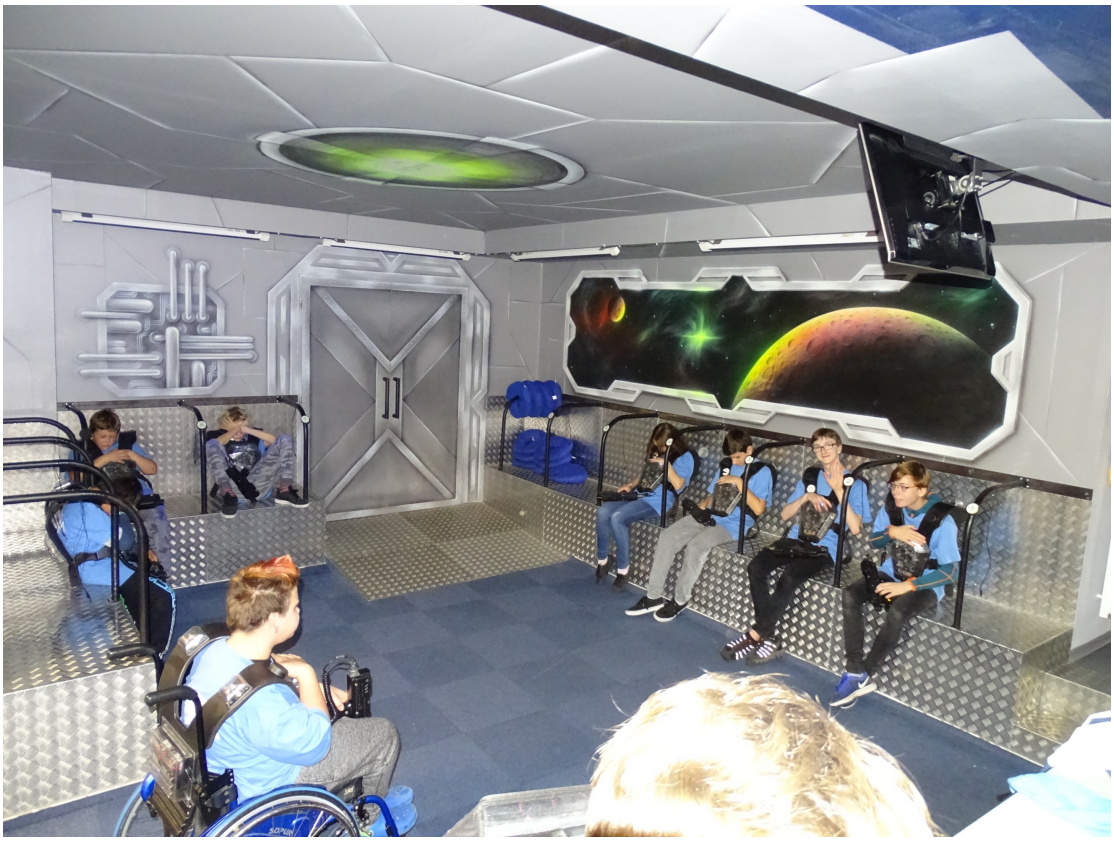
7. Protahování

zdroj Laser game klub

## 6.3 Hlavní část.

Děti které chodí pravidelně, jsou již na začátku pololetí poučení o bezpečnosti při hře a pravidlech. Nové děti, které se také mohou účastnit, jsou poučeni vždy před první hrou. Dále jsou děti rozděleni do týmů dle potřeby připravené hry, kterou jim vedoucí vybral. Jsou vybaveni výzbrojí ke hře a jsou jim předány potřebné informace, které se dané hry týkají. Hra začíná a končí dětem již známým signálem.

8. Rozdělení do týmů



zdroj Laser game klub

### 6.3.1 Popis vnitřních herních prostor

Děti se pohybují v zatemněné, jen UV světly osvícené aréně o velikosti 350m$^2$, plné překážek, ale i volného prostoru. V aréně jsou dvě základny pro taktickou hru a jedna část řešená jako bludiště pro pomalejší hru. Pro lepší efekt, ale i možnost zviditelnění laseru, který ze zbraní vychází, se v aréně tvoří umělá clona z mlhy. Vše doprovází ještě akční hudba, která umocňuje napětí i zážitek. Patnáct minut intenzivního pohybu, schovávání se, dřepů, úhybů, shybů, ale i adrenalinu, postřehu, taktiky, spolupráce a to už se jeden zapotí.

### 6.3.2 Typy herních módů v aréně:

Každá jednotlivá hra trvá 3-15 min. Dle typu módu

- Team deathmach

Klasická týmová hra, kdy proti sobě stojí dva až šest týmů a cílem hry je nasbírat co největší počet bodů pro svůj tým.

- Deathmach

Klasická sólo hra všichni proti všem v libovolném počtu hráčů s cílem získat největší počet bodů.

- Základny

Složitější mód, ve kterém se oba týmy musí oživovat v základnách a snaží se zničit minu v základně druhého teamu. Vyhrává ten tým, který zničí základnu nepřítele víckrát než on jeho. Hra je založena na týmové kooperaci a strategii.

- CSGO

Rychlá hra, kdy každý má jen tři životy a hraje se do té doby, než jeden tým vyřadí ten druhý. Oba týmy začínají v jedné základně. Vyhrává přeživší tým. Hra může skončit za 30 sekund, ale může se táhnout klidně 10 minut. Hodně záleží na strategii a hru může rozhodnout klidně jede hráč.

- TMA

Klasická týmová nebo sólo hra, ale hraje se úplně po tmě. Vesty, ani světla v aréně nesvítí a vy jste tak odkázáni jen na svou baterku na zbrani. Při teamové hře nemůžete zabít své spoluhráče. Vyhrává tým/hráč s nejvyšším počtem bodů.

- Hardcore

Klasická týmová nebo sólo hra se zaměřím na přesnost. Zbraně hráčů při výstřelu nesvítí laserem a hráči jsou odměňování za svojí dosaženou přesnost body. Vyhrává tým/hráč s nejvyšším počtem bodů.

- Trouble in Terorist Town

Trouble in Terorist Town (TTT) - Hra na tři skupiny (Zrádci, Nevinní a Detektiv). Jediní, kdo o sobě ví jsou zrádci a všichni znají detektiva. Zrádci se snaží zabít detektiva a všechny nevinné a obráceně. Detektiv má schopnost zjistit, zda mrtví hráči byli nevinní nebo zrádci. Hra

je takticky mířená a zaměřená velmi na individualitu, protože vás v poslední chvíli může zabít člověk, kterému jste celou hru věřil.

- Chraň VIP

Hra na dva a více týmů, kdy každý tým má jednoho hráče označeného jako VIP. VIP hráč má pět životů a dvacet nábojů bazuky (bazuka na zásah vezme všechny životy). Pokud VIP zemře, celý jeho tým prohrává. Cílem je ochránit svého VIP a zároveň zabít nepřátelského VIP. Vyhrává tým, který se svým VIP přežije.

- Barvičky

Hráči začínají rozdělení do několika (dvou až šesti) týmů. Po dvou smrtích se hráč změní na barvu týmu, který ho zabil. Hra končí ve chvíli, kdy všichni hráči mají stejnou barvu.

- Apokalypsa

Vyberou se hráči, kteří hrají jako zombíci. Zombíci jsou červení, mají šest životů a po třech zabitích mění přeživšího na zombíka. Hra končí ve chvíli kdy buď: všichni zombíci zemřou nebo zombíci infikují všechny přeživší.

- Rambo

Jeden hráč je Rambo. Rambo má deset životů, ale bazuku (bazuka na zásah vezme všechny životy) a ten hraje sám proti všem ostatním. Hra končí, pokud Rambo zemře, nebo Rambo zabije všechny ostatní.

- Payload

Hra se rozdělí na dva týmy (červení jako obránci v dolní základně, zelení jako útočníci v horní základně) a jeden hráč jako Payload (modrý). Při smrti se všichni kromě Payloadu chodí oživovat do základny. Cílem útočníků je dovést Payload nahoru tak, aby trefil třikrát horní minu a cílem obránců je tomu zabránit. Payload se může pohybovat jen pomalu – neběhá. Pouze, když je živý, někdo živý ho vede a ten kdo ho vede, nestřílí. Střílet na minu může za stejných podmínek. Hra končí po 10 minutách (vyhrávají červení) nebo po zničení horní miny (vyhrávají zelení). Rozhoduje lepší taktika, dovednosti a jen jedna chyba může převrátit celou hru.

- Zombíci

Kroužková hra na schovku, kdy dva hráči jsou zombíci, kteří mají za úkol pochytat všechny přeživší v aréně. Zombíci nesmí svítit baterkou, střílet a běhat. Přeživší nesmí pouze střílet.

Přeživší je chycen, jakmile ho zombík chytí rukou a následně zastřelí. V aréně hraje hudba a přibližně každou minutu se ozve hrom, při kterém musí přeživší svítit baterkou nad sebe. Hra končí po uplynutí 10 minut výhrou všech přeživších, co zůstali v aréně nechyceni nebo po pochytání všech přeživší výhrou zombíků.

Pozn. Herní módy a jejich názvy jsou vymyšlené vedoucími kroužků či odvozené od podobných počítačových her.

### 6.3.3 Popis venkovní laser game

Laser game venku většinou probíhá v parku či blízkém lese. Děti využívají přírodní překážky ke schovávání se. Vybavení pro venkovní laser game se liší. Děti mají helmy s čidly, do kterých se snaží trefit soupeře zbraní se zaměřovačem. Pravidla i herní módy jsou podobná jako u vnitřní hry.

9. Venkovní laser game

zdroj Laser game klub

10. Přírodní překážky

zdroj Laser game klub

11. Rozdělení do týmů

zdroj Laser game klub

# 7 Pedagogická a psychologická hlediska

Hrát si a u toho sportovat je bezpochyby pro mě jedna s nejlepších činností. Když k tomu ještě zapojíte děti, které jsou nadšené pro stejnou věc, vznikne skvělé spojení, kdy můžete dětem předávat radost, vzrušení, rozvíjet u nich pohybové dovednosti i schopnosti, spolupráci, sebedůvěru, komunikaci, motivovat je a mnoho jiného. Děti se při hře přirozeně učí věci, bez kterých se v budoucnu neobejdou. Důležité je děti při hře poslouchat a sledovat, a přizpůsobovat tak konání jejich potřebám i pocitům.

*„Hra je jedním ze svorníků, která spojují jednotlivá vývojová období lidského života v jeden celek.“ (Zdeněk Matějček)*

Je třeba si stanovit cíle, kterých bychom chtěli dosáhnout, použít správné metody a formy a pak zhodnotit, zda se povedlo k vytyčeným cílům dojít. To vše musí po celou dobu provázet motivace, která vše udrží v chodu.

## 7.1 Motivace

Motivace je důležitá v každém našem životním konání. Pomáhá nám dojít k úspěšným cílům a vyhnout se neúspěchu.

Děti tuto aktivitu navštěvují dobrovolně a rády, což je i jedním z našich cílů a pro děti i motivací chodit. Že se na kroužek těší, stejně tak na setkání s kamarády a na program, který je pro ně na kroužku nachystán, můžeme posoudit už z toho, že věková kategorie na začátku projektu byla 6-11let. Nyní po čtyřech let jsme již za hranicí 15 let, protože děti se chtějí scházet dál.

Další motivace proč se účastnit i zlepšovat jsou jejich Laser vedoucí (vítězové republikového turnaje), kteří jsou ve hře nepřekonatelní a děti se snaží být jako oni, ne-li lepší.

Společnou motivací všech dětí, je porazit tým Laser vedoucích „Ochránců zvířat" a získat tak titul nejlepších, o který je zatím nikdo od nás ani z venku ještě nepřipravil.

Vnitřní motivací dětí je se zlepšovat a na žebříčku kroužkové ligy se posouvat stále výš, stejně tak jako být důležitou součástí týmu.

Vnější motivací je získat při turnajích medaili, pohár a se svým týmem místo na zdi slávy.

12. Zeď slávy

zdroj Laser game klub

Někteří si ale přijdou jen tak zahrát a nepotřebují vítězit. Tito většinou přišli hlavně za kamarády a slouží skupině jako stmelovači týmu.

## 7.2 Cíle

Cíl I. Děti umí spolupracovat, dokáží společně vymyslet potřebné strategie a dobře odhadnou a využijí všechny články svého týmu s výhodami i nevýhodami.

Cíl II. Děti umí spolupracovat i napříč věkových rozdílů, chodí na kroužky rády, zlepšují se, pohyb je baví, získávají sebedůvěru, nové kamarády, naučí se trpělivosti, ovládaní se, umějí pochválit i zhodnotit svou i cizí práci, komunikují spolu.

## 7.3 Hodnocení

Děti samy mohou zhodnotit svou i týmovou práci bezprostředně po hře z herních výsledků. Při společném průběžném hodnocení se držíme těchto pravidel, kritérií.

### 7.3.1 Kritéria

- Každý je jiný, dohromady jsme tým.
- Hodnocení je týmové a slouží k vyhodnocení dané hry a zadávání nových cílů vedoucí ke zlepšení.
- Pochvaly i "tresty" jsou vždy udělovány tak, aby dítě jasně vědělo a uvědomilo si, co je a co není dobře.

- Každý může udělat chybu a každý má možnost dalších šancí, je to cesta ke zlepšování se.
- Každé dítě je jiné a v týmu (jako například u fotbalu), má svůj úkol - pozici, ve které se cítí nejjistější a je týmu nejužitečnější. Úmyslně skládáme týmy tak, aby v každém byl jeden malý, jeden velký, jeden velmi dobrý, jeden horší apod.
- Tým musí vymyslet strategii a vést ty slabší, aby měli šanci obstát např. při turnaji. Pokud se týmu nedaří, musí najít proč a vymyslet to tak, aby byl příště úspěšnější.

### 7.3.2 Hodnocení splnění cíle I:

Cíl I: Děti umí spolupracovat, dokáží společně vymyslet potřebné strategie a dobře odhadnou a využijí všechny články svého týmu s výhodami i nevýhodami.

V jednom týmu máme chlapce na vozíku. Jedná se o výborného střelce, ale také o výborný terč. Tým musel přizpůsobit strategii tak, aby dostatečně ochránil svého snipera a ten mohl využít všech svých výhod. Pozvali si jednoho velmi dobrého hráče z mazáků (13 let), kterého poprosili o koučování. Jeho zvolená taktika a spolupráce týmu byla tak dobrá, že již na prvním turnaji byli zlatí.

Toto byl jeden z nejlepších příkladů pro ostatní týmy, že spolupráce je to, co je může dovést k vítězství, i když tomu nikdo nevěřil.

13. Vítězové turnaje I

zdroj Laser game club

### 7.3.3 Hodnocení cíle II:

Cíl II: Děti umí spolupracovat i napříč věkových rozdílů, zlepšují se, pohyb je baví, získávají sebedůvěru, nové kamarády, naučí se trpělivosti, ovládaní se, umějí pochválit i zhodnotit svou i cizí práci, komunikují spolu.

Druhý příklad výborné práce a spolupráce i trpělivosti jsme zaznamenali u nejstarších našich dětí (jak služebně, tak věkem). V týmu, který jsme složili, byli ti nejlepší s jedním teprve 6ti letým hráčem. Turnaj je vždy rozdělený na dvě kategorie - začátečníci a mazáci. Tito patřili mezi favority mazácké kategorie tzv. jedni z nejlepších. Tento malý hráč byl jejich největší slabinou a ohrožoval jejich prvenství v turnaji. Malý si nevěřil, bál se že kvůli němu prohrají a nebudou ho mít rádi, nechtěl ve skupině být.

Velcí vymysleli výbornou strategii, malému dali pozici „návnady" a tréninkem, úžasnou spoluprací a podporou, nejen že se malý cítil jako velký vítěz, ale opravdu svůj turnaj vyhráli.

14. Vítězové turnaje II

zdroj Laser game club

### 7.3.4 Možnosti zpětné vazby

Krom celoroční ligy, která má také svou vypovídající schopnost o zlepšování se, mají za školní rok možnost zúčastnit se třikrát turnaje, kde mohou porovnat síly a zhodnotit svou práci a snahu. Jako protivníky mají jak děti ze všech kroužkových skupin, ale i skupiny dospělých a dětí, který k nám jen chodí hrát a trénují samostatně.

Podzimní a jarní turnaj - veřejná akce rozdělená na dvě kategorie začátečníci a mazáci. Týmy jsou tvořeny ze čtyř členů. Mohou být libovolně věkově kombinované (dospělý i děti).

Novoroční turnaj - akce pouze pro naše kroužkové děti. Slouží k poměření svých sil a strategií našich skupin.

15. Ceny, odměny pro vítěze

zdroj Laser game club

## 7.4 Formy a metody naší práce

Formy patří do vyučovacího procesu a spolu s metodami se podílejí na dosahování stanovených cílů. Formy jsou určitým uspořádáním všech složek výuky. Výukové metody jsou postupy a cesty, které by měli rozvíjet poznávací procesy, aktivovat dítě k prožitku, respektovat, působit výchovně. Mohou podporovat či potlačovat rozvoj a osobnost dětí (Čábalová, 2000).

### 7.4.1 Formy kombinujeme dle potřeby

- Skupinové
- Hromadné
- Kooperativní či samostatné
- Frontální

### 7.4.2 Metody většinou převládají didaktické

- Slovní - komunikace mezi námi a dětmi, dále pak mezi dětmi samotnými.
- Názorně demonstrační - předvedení daného úkonu.
- Motivační - zlepšování se, výhra.
- Fixační - nácvik i výcvik (opakování, soutěžení).

Dále využíváme:

- Metoda samostatné práce - děti plní ale i vymýšlí samostatně.
- Metoda kooperační – spolupráce vede skupinu k vítězství.
- Metoda aplikační - umí použít naučené dovednosti.
- Metoda projektová – děti dostanou úkol, cíl a snaží se k němu dojít.
- Metoda problémová – musí vyřešit daný úkol.
- Didaktické hry - aktivizující metody - interaktivní.
- Kombinace různých metod a pomůcek.

## 7.5 Psychologický aspekt LG

Hranice mezi adrenalinem a agresí je u Laser game velmi slabá a našim hlavním úkolem je nejen ohlídat aby se děti udržely v adrenalinové hladině, ale hlavně aby dokázaly tyto dvě emoce odlišit a ovládnout se.

Vítězství, úspěch z dobré práce, zlepšování se, uznání týmových hráčů to vše mají možnost si při této aktivitě zažít, stejně tak jako prohru, smutek a někdy i pocit marnosti. Vše je třeba stavět tak, aby každý z nich měl možnost si na něco občas sáhnout. Je to práce nás vedoucích,

vychovatelů, učitelů. Někdy musíme jednoho trochu podržet a druhého v tom nechat malinko vykoupat. Pro život dětí i dospělých je důležité, aby okusili od každého trochu. Děti je nutné při hrách i sportu hlavně zaujmout, nadchnout a poté, když si získáme jejich pozornost, je důležité vést je k samostatnosti, spolupráci a kooperaci, budovat v nich sebedůvěru, sebeovládání, učit je sebepoznání, podporovat představivost, zlepšovat koncentraci, vnímat a respektovat odlišnosti, vyvolávat potřebu komunikace. V ruce k tomu máme mnoho prostředků motivujících, podporujících, které nám pomohou v našem poslání.

# 8 Diskuse a závěr

Tím, že v naších skupinách pracujeme se smíšeným věkem, musíme zvládnout obě skupiny zaujmout, stmelit i naučit spolupracovat. Někdy je to velmi těžké, zvlášť pokud se v jedné skupině sejde dítě víc vyspělé s malým „rozmazleným" prvňákem. Jeden neustále vyžaduje pozornost a servis, druhý má oči stále v sloup a při každé příležitosti se snaží dokázat, kdo je tu pánem. V této fázi se nám osvědčilo dát velkému pozici pomocného instruktora a malého trochu hodit do studené vody. Velký dostal funkci a má za úkol ho dostat do formy, a malý má pocit že se stal velkým. Během několika týdnů se většinou oba srovnají. Občas ale také nastane situace, kdy děti nelze v jednom týmu nechat. Antipatie je tak velká, že by mohla vyústit až v šikanu. Jelikož máme skupinky malé, jsme schopni většinou okamžitě reagovat a situaci včas zhodnotit i řešit. Pokud je to možné, přeřadíme jedno z dětí do vhodnější skupiny. Protože jsme adrenalinový sport, platí zde také velmi přísná pravidla, která děti znají a vědí, že i náznak šikany by je mohl stát místo v jejich týmu.

Z vlastní zkušenosti mohu říct, že pokud člověk dětem naslouchá, dá jim důvěru a hranice hned na začátku, dá se s nimi vždy domluvit. Být přítel, mít u dětí důvěru a zároveň autoritu je velmi těžká rovina. Každé dítě mluví jinou řečí, má za sebou jinou minulost i výchovu a i zkušenosti dětí s námi dospělými jsou různé. Za dvě hodiny týdně nemohu, ani mi nepřísluší dítě převychovat, ale je to dost času na to ho poznat a naučit se komunikovat jeho jazykem, který slyší, vnímá. Dítě je daleko otevřenější, přístupnější a i spokojenější.

Devadesát procent dětí v našich skupinách jsou „divočáci". Potřebují se vybít, vyběhat, odreagovat od všech náročných úkolů, které jsou během týdne na ně hrnuty. Sportovní aktivity jsou tím nejlepším nástrojem jak u dětí dosáhnout vybití, odreagování, odpočinku i zábavy, stejně tak jako k nenásilnému a přirozenému všestrannému rozvoji. Laser game jako prostředek a nástroj na této cestě se nám určitě osvědčil.

Na začátku to byl jen pocit matky, která chtěla něco udělat s jedním dítětem. Přerostlo to v něco velkého a úžasného, kdy můžeme pomáhat i jiným rodičům s podobným problémem. Cílem bylo zvednout děti ze židlí, nadchnout je, rozhýbat, odreagovat a mezi tím jim předat něco do života. Již čtyři roky mohu sledovat, jak se nám to daří.

Děti kroužek baví. Je viditelné nejen zlepšování se ve hře, ale i úžasná skupinová práce a spolupráce. Někteří rodiče přicházejí s tím, že se jedná o jedinou aktivitu, na kterou se dítě těší a u které je ochotno se zapotit. Děti dobrovolně odkládají na tento čas telefon, a pokud už řeší téma z oblasti počítačů a her, tak většinou díky hernímu módu v aréně, který jim ho připomíná.

Jediným úskalím může být nevhodný vedoucí v čele skupiny. Pokud by tato práce někoho inspirovala pro podobný projekt, musí opravdu dobře volit člověka, který skupinu povede. Není to práce lehká a určitě ne pro každého, stojí ale za to, protože děti to vždy stoprocentně vrátí.

*„Dítě je nespolehlivější nástroj, který ti ukáže tvé nedokonalosti a pokud to dovolíš, pomůže ti je odstranit, když se mu postavíš, nepřežiješ!“ (vlastní motto)*

# 9 Seznam použité literatury, zdroje

## 9.1 Tištěné publikace

*ČÁBALOVÁ, Dagmar. Pedagogika. Praha: Grada, 2011. Pedagogika. ISBN 978-80-247-2993-0.*

*LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. Vývojová psychologie. Praha: Grada, 1998. Psyché. ISBN 80-7169-195-X*

*PÁVKOVÁ, Jiřina. Pedagogika volného času. Vyd. 3., aktualiz. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6*

*PÁVKOVÁ, Jiřina. Pedagogika volného času: teorie, praxe a perspektivy mimoškolní výchovy a zařízení volného času. Vyd. 2. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-569-5*

*PĚŘIČ, Tomáš a kolektiv. Sportovní příprava dětí. Aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-7143-4*

*SKALKOVÁ, Jarmila. Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1821-7.*

*VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie: dětství, dospělost, stáří. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-717-8308-0.*

## 9.2 Internetové zdroje

*PhDr. Eva Labusová - rodičovství - psychologie - zdraví. PhDr. Eva Labusová - rodičovství - psychologie - zdraví [online]. Copyright © 2006 [cit. 26.03.2018]. Dostupné z: http://www.evalabusova.cz/vyvoj.php*

*Středočeská vědecká knihovna v Kladně - Středočeská vědecká knihovna v Kladně[online]. Copyright © 2017 svkkl.cz [cit. 26.03.2018]. Dostupné z: http://www.svkkl.cz/files/soubory_ke_stazeni/pedagogika_volneho_casu.pdf*

# 10 Seznam obrázků

1. Tab. Porovnání parametrů Laser game a jiných sportovních aktivit....15
2. Tečka, čárka ... ....18
3. Míčové hry ....19
4. Venkovní zahřívací aktivity ....20
5. Venkovní zahřívací aktivity - skok přes lano....20
6. Venkovní aktivity - přetahování....21
7. Protahování....21
8. Rozdělení do týmů ....22
9. Venkovní laser game....26
10. Přírodní překážky....27
11. Rozdělení do týmů ....27
12. Zeď slávy....29
13. Vítězové turnaje I....30
14. Vítězové turnaje II....31
15. Ceny, odměny pro vítěze....32

# 11 Seznam příloh

1. výsledková listina
2. souhlas s použitím fotografií a materiálů klubu

# Příloha 1 - Výsledková listina

LASER ARENA PÍSEK

**Datum:** 15.2.2018 15:06:15

**Herní mód:** 1-TEAM-Narozeniny **Počet hráčů:** 9 **Počet týmů:** 2 **ID hry:** 37

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Zasažen protihráčem: -50 | Zastřelení protihráče: 100 | Zasažen týmovým hráčem: 0 | Zastřelení týmového hráče: -25 | Zasažen minou: -50 |
| Body za výstřel: 0 | Samopal: 100 | Neviditelnost: 100 | Agent: 100 | Štít: 100 |

| Jméno | | | Kokos Obecny | GoGoMan | Johnny | Jirka Kral | Matyas | Desert Fox | Bertik | MenT97 | HonzikDino |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tým | | | | | | | | | | | |
| Skóre | | | **5675** | **3425** | **3125** | **1625** | **850** | **775** | **525** | **125** | **-250** |
| Počet výstřelů | | | 671 | 475 | 543 | 751 | 526 | 535 | 296 | 579 | 538 |
| Počet střel do prázdna | | | 593 | 427 | 490 | 716 | 482 | 512 | 270 | 547 | 516 |
| Úspěšnost | | | **12 %** | **10 %** | **10 %** | **5 %** | **8 %** | **4 %** | **9 %** | **6 %** | **4 %** |
| Hráči | | Od | 41 | 25 | 43 | 32 | 72 | 29 | 38 | 55 | 26 |
| | | Do | 78 | 48 | 53 | 35 | 44 | 23 | 26 | 32 | 22 |
| Týmy | Soupeř | Zásahy | 77 | 47 | 52 | 32 | 42 | 22 | 21 | 27 | 12 |
| | | Smrt | 40 | 25 | 41 | 30 | 66 | 28 | 29 | 49 | 24 |
| | Vlastní | Zásahy | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 5 | 5 | 10 |
| | | Smrt | 1 | 0 | 2 | 2 | 6 | 1 | 9 | 6 | 2 |

**Umístění dne:**

| Jméno | | Kokos Obecny | GoGoMan | Johnny | Jirka Kral | Matyas | Desert Fox | Bertik | MenT97 | HonzikDino |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Denní pořadí podle | Skóre | 7. | 19. | 23. | 39. | 47. | 48. | 50. | 62. | 79. |
| | Přesnosti | 18. | 26. | 26. | 56. | 35. | 61. | 31. | 49. | 61. |
| | Zabití | 56. | 57. | 57. | 60. | 58. | 62. | 58. | 60. | 62. |
| | Smrtí | 58. | 58. | 58. | 61. | 58. | 62. | 58. | 60. | 62. |

| Dnes odehráno: | 10 her | 21 týmů | 85 hráčů |
|---|---|---|---|

**Výsledky hráčů:**

| Zasáhl jsi hráče: | Kokos Obecny | GoGoMan | Johnny | Jirka Kral | Matyas | Desert Fox | Bertik | MenT97 | HonzikDino | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. Kokos Obecny | 0 | 0 | 1 | 13 | 24 | 0 | 8 | 22 | 10 | | |
| 2. GoGoMan | 0 | 0 | 1 | 4 | 17 | 0 | 9 | 10 | 7 | | |
| 3. Johnny | 0 | 0 | 0 | 11 | 16 | 1 | 9 | 10 | 6 | | |
| 4. Jirka Kral | 14 | 4 | 9 | 0 | 2 | 5 | 0 | 1 | 0 | | |
| 5. Matyas | 10 | 8 | 14 | 0 | 0 | 10 | 2 | 0 | 0 | | |
| 6. Desert Fox | 1 | 0 | 0 | 2 | 9 | 0 | 3 | 7 | 1 | | |
| 7. Bertik | 5 | 4 | 7 | 1 | 1 | 5 | 0 | 2 | 1 | | |
| 8. MenT97 | 7 | 4 | 10 | 0 | 1 | 6 | 3 | 0 | 1 | | |
| 9. HonzikDino | 4 | 5 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 3 | 0 | | |

**Výsledky týmů:**

| Tým | | | Skóre | Úspěšnost | Výstřelů | Zásahů |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 198 | **13000** | 9.08 % | 2224 | 202 |
| | 134 | 25 | **2875** | 5.91 % | 2690 | 159 |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**Ti nej...:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Absolutní vítěz | Kokos Obecny | Hráč s nejlepší muškou | Kokos Obecny |
| Největší terminátor | Kokos Obecny | Objekt největšího zájmu | Matyas |

NEKUŘÁCKÁ KAVÁRNA | DĚTSKÝ KOUTEK | BAR S HERNÍMI PRVKY | KONFERENČNÍ PROSTORY | OSLAVY, VEČÍRKY

OD LUNA 3.patro
Velké náměstí 175, Písek
Tel.: 776 606 631, laserarena@hotnet.cz

LASER Game Club

www.laserarenapisek.cz
www.lasergameclub.cz
www.facebook.com/laserarenapisek

zdroj Laser game club

## Příloha 2 - Souhlas

Udělujeme souhlas s použitím fotografií a informací clubu k závěrečné práci Jany Vojíkové. Fotografie jsou majetkem clubu. Club je také vlastníkem podepsaných souhlasů zákonných zástupců dětí s možností použitím materiálů.

Laser game club Písek z.s.

Gabriela Koluchová

předseda a jednatel spolku