



# Tartalomjegyzék

6

01

## A TAKTIKAORIENTÁLT JÁTÉKOKTATÁS ELMÉLETI ÉS MÓDSZERTANI HÁTTERE

6

1.1 A játéktevékenység szerepe a gyermeki fejlődésben és a testnevelésben

8

1.2 A könyv célja

9

1.3 A játéktevékenység megjelenése a NAT 2012-ben

10

1.4 A játékok felosztása bonyolultsági szintek szerint

15

1.5 A játékok taktikai összetevőinek leírása

15

Sportjátékközi taktikai összetevők

17

A taktikai összetevők és a mozgáskonceptiós rendszer kapcsolata

23

Taktikai összetevők az egyes szinteken

26

1.6. A játékok oktatásának módszertani szempontjai

36

02

## JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

37

2.1 Az I. szint játéakai

39

A térbeli tudatosságot fejlesztő játékok

50

A testtudatot, a saját test érzékelésének képességét fejlesztő játékok

52

Az energiabefektetés tudatosságát fejlesztő játékok

57

A társas kapcsolatok fejlesztését segítő játékok

67

Az eszközzel kapcsolatos tudatosságot fejlesztő játékok

73

2.2 A II. szint játéakai

75

Emberfölényes helyzetek megoldásai

79

A játéktér támadó/védő szerepek szerinti szélességi és mélységi kihasználása

87

2.3 A III. szint játéakai

98

## 3. MELLÉKLET

98

3.1 Ellenőrző listák

102

3.2 A fogó- és pontszerző játékok módosításának lehetőségei

103

3.3 A taktikai elemek megjelenése az egyes szinteken

105

## 4. IRODALOMJEGYZÉK



dások szabad játéktevékenységei között, mint önkéntes közösségi tevékenységformák.

Az iskolába kerülés pillanatától a gyermekek élete, mindennapjai gyökeresen megváltoznak. Az átmenet során rendkívül fontosakká válnak azok a kapaszkodók, amelyek segítségével könnyebben illeszkedhetnek be új közösségükbe, az iskolába és az osztályba. Az iskolai testnevelés ebben a folyamatban kiemelt funkciót tölt be. A mozgásos tevékenységek – így a mozgásos játékok – a gyermekek számára jól ismertek. Az ismert dolgokkal való találkozás pedig biztonságot nyújt a sok szempontból bizonytalan új közegben.

A mozgásos játékok a mozgásfejlődés, mozgástanulás szempontjából is rendkívül fontosak. A mozgásfejlődés és mozgástanulás során a természetes (fundamentális) mozgáskészségek, majd későbbiekben a sportkészségek kivitelezésének stabilizálódása, megtanulása, változó környezeti feltételek melletti alkalmazása érdekében szervezett sok-sok játék hatékony fejlesztést tesz lehetővé. A mozgásos játékok nagy részére jellemző egyéni és/

vagy közösségi célok, a játéktevékenységben rejlő funkcióöröm, a játékok adta közösségi élmények hozzájárulnak a motivált, aktív részvételhez. Utóbbi szempontnak kiemelt jelentősége van, mivel a hazai, testneveléssel kapcsolatos attitűdkutatások szerint csupán nagyjából a diákok feléről mondható el, hogy szereti, kedveli a testnevelés tanórákat [1; 2]. Ugyanezen kutatások alapján elmondhatjuk, hogy a szocioökonómiai háttér mellett az iskolának – és azon belül természetesen a testnevelést tanító pedagógusnak – van a legnagyobb szerepe a mozgás iránti pozitív attitűd kialakításában.



| I. SZINT                                  |  | II. SZINT  |   | III. SZINT  |  |  |
|---|--|--|---|---|--|--|
| TAKTIKAI ELEMELŐKÉSZÍTÉSE                 |  | TAKTIKAI ELEMEL KIS JÁTÉKOKBAN TÖRTÉNŐ ALKALMAZÁSA       |   | TAKTIKAI ELEMEL ALKALMAZÁSA NAGY PÁLYÁN                                   |  |  |
| <b>Térbeli tudatosság</b>                 | Játéktér határainak érzékelése                                       | <b>Térbeli tudatosság</b>                                | Manipulatív mozgásformák tudatos, célravezető alkalmazása (az ehhez szükséges testtudattal kapcsolatos és dinamikai tudatosságot beleértve) | Támadó/védő szerepkörök tudatos alkalmazása                               |  |  |
|   | Ütközés nélküli útvonalak kialakítása                                |  |   | Támadásból védekezésbe és védekezésből támadásba való átmenet alkalmazása |  |  |
| <b>Testtudat, testérzékelés</b>           | Saját test érzékelése – kinezetikus érzékelés                        |  |   | <i>Üres területre futás</i>   | Több ember kapcsolata támadásban, védekezésben             |  |
| <b>Energiabef. – dinamika tudatossága</b> | Természetes mozgásformák szabályozott ritmusban történő végrehajtása |  |   | <b>Kapcsolat az eszközzel</b>   | Emberfölényes helyzetek megoldásai                         | Sportjátéknak megfelelő technikai elemek tudatos alkalmazása |
|   | Statikus és dinamikus célfelületek eltalálása                        |  |   | <b>Kapcsolat a társal</b>   | – két vagy több ember kapcsolata összehangolása támadásban | <i>Üres területre futás</i>                                  |
| <b>Kapcsolat a társal</b>                 | Együtműködés kialakítása   |  |   |   | <i>Átadások utáni továbbfutás</i>                          | <i>Átadások utáni továbbfutás</i>                            |
|   | Támadó és/vagy védő szerepkörök megjelenítése                        | –dinamikusan változó támadó/védő szerepkörök alkalmazása | <i>1:1 elleni játék</i>   |   |  |  |
| <b>Kapcsolat az eszközzel</b>             | Manipulatív mozgások gyakorlása                                      |  | <i>1:1 elleni játék</i>   | <i>A játéktér szélességi és mélységi kihasználása</i>                     |  |  |

1. táblázat: A mozgáskonceptió rendszer elemei, a hozzájuk tartozó fejlesztési célok és taktikai jelentőségük az egyes szinteken

Mindezen gondolatokat követően vizsgáljuk meg alaposabban **a taktikai összetevők egyes mozgáskonceptiók szempont szerinti értelmezését!**

### TÉRBELI TUDATOSSÁG

A későbbi sportjáték egyik legfontosabb összetevője a térben való tudatos helyezkedés. A térben való elhelyezkedés az I. szinten több szempontból is vizsgálható:

- a játéktér határainak érzékelése – pálya vonalazása, segédvonalak, a játéktér területet jelző bójásor;

- a játéktéren elhelyezkedő akadályok érzékelése – dinamikus (társak) és statikus (bóják, oszlopok) akadályok érzékelése.

E szempontok oktatása sportjátékok szerinti jelentőségét a bonyolultabb, II. és III. szintű játékokban nyeri el. A játéktér szélességi és mélységi (kereszt- és hosszirányú), a célfelület elérése érdekében történő kihasználása minden olyan játékban megfigyelhető, ahol a támadók és a védők egy térfélen lehetnek egy időben. (Sőt, még a röplabdában is megfigyelhető a szélesség-



esetben tegyük nyilvánvalóvá tanítványaink számára, miért, milyen célokkal játsszuk az adott játékot.

Sokszor előfordul, hogy a csoportunk meglehetősen fáradt, esetleg dolgozatok, komoly pszichés teljesítmény után érkeznek óránkra. Ilyenkor nyilván nem szeretnék tetézni a problémákat, sokkal inkább egy felszabadultabb, ilyen értelemben pihentetőbb játékot szeretnék alkalmazni. Ez viszont nem jelenti azt, hogy a játéknak ne lenne célja, hiszen a korábban tanultak (például „Add és fuss!”), az együttjátszás szabályainak betartása (például a szóbeli agresszió kerülése), az élvezetes játék korábban már átélt összetevői (például gyors, dinamikus, sokpasszos megoldások) egyaránt alapvető tanulási cél lehet a játék során. Ez történetesen nem új ismereteket jelent, de ettől még egyáltalán nem válik céltalanná a játékunk.

**Kérdezzük tanítványainkat, kérdezzünk tanítványainktól!** A tanulók bevonásának egyik legerősebb eszköze a kérdés a pedagógus részéről. Ennek egyik oka, hogy ha a tanuló képes megfogalmazni az adott szituációban mit

és miért csinált, sokkal nagyobb eséllyel képes megérteni a játék céljait és azonosulni azokkal. Másrészt nagyon fontos, hogy kialakuljon tanítványainkban az a szokás, hogy megfigyelik mozgásukat az adott helyzetben. Így látni fogják, hogy képesek irányítóként, cselekvőként alakítani azt, tehát nem csak, mint a helyzet elszenvedői vannak jelen a játékban. Ehhez elsősorban az szükséges, hogy sikeresnek érezhessék magukat a játék során (végző soron a módszertani ajánlások mind ennek érdekében születtek), amihez pedig elengedhetetlen, hogy értsék a játék jellegzetességeit, összefüggéseit, és azok szerint cselekedjenek. Így tehát a kérdéssel, az összefüggésekre való figyelemfelhívással a pedagógus alapvetően befolyásolhatja a tanulók sikerességét, így az egész játék hangulatát, hatékonyságát.

A tanár-diák kommunikáció mellett rendkívül fontos a tanulók közötti kommunikáció megléte, milyensége. Bátorítsuk tanítványainkat, hogy kommunikáljanak egymással, de lehetőleg csak a feladat megoldása érdekében. A játék közbeni megfelelő kommunikációt tanulni kell, és a tanulók általában nem ismerik fel, mennyivel haté-

## Az energiabefektetés tudatosságát fejlesztő játékok



### TERMÉSZETES MOZGÁSOK SZABÁLYOZOTT RITMUSBAN TÖRTÉNŐ VÉGREHAJTÁSA

#### 26. Utánzó játék

**Létszám:** 3-4 fő/csoport

**Terület:** teljes játéktér

**Eszköz:** –

A tanulók a Mozdonyvezető nevű játékhoz hasonlóan „vonatokat” képeznek, ám itt nem szükséges egymásba kapaszkodniuk. A játék során a „szerelvénynék” folyamatos haladás közben a „mozdonyvezető” mozgását kell utánozni, miközben nem ütköznek másik vonattal. A mozdonyvezetők különböző, általuk tetszőlegesen választott útvonalakon vezetik a szerelvénnyüket, miközben a lábukkal és kezeikkel különböző ritmust adnak, amit a hozzájuk tartozó többi tanuló megpróbál utánozni.

#### Variáció(k)

- **Labdavezetés utánzás.** A feladatot labdavezetés közben is végre lehet hajtani, ahol a labdavezetés magassága, erőssége további ritmuskeltési lehetőségeket rejt magában.
- **Lufivonat.** Kisebb létszámú „vonatok” esetén nehezíthetjük a játékot azzal, hogy lufiterelgetés közben kell teljesíteni az adott akadálypályát.

#### MÓDSZERTANI AJÁNLÁSOK, MEGJEGYZÉSEK

- ▶ *Ügyeljünk rá, hogy a feladat során mindenki kerüljön mozdonyvezetői szerepbe!*
- ▶ *Mivel meglehetősen alacsony intenzitású a játék, viszont komoly figyelmet igényel, javasoljuk óra eleji ráhangolódásra, bemelegítéshez.*

## 64. Labdagyűjtés

**Létszám:** 6-7 fős csapatok

**Terület:** kb. 9 × 9 m (egy átlagos tornaterem félpályája)

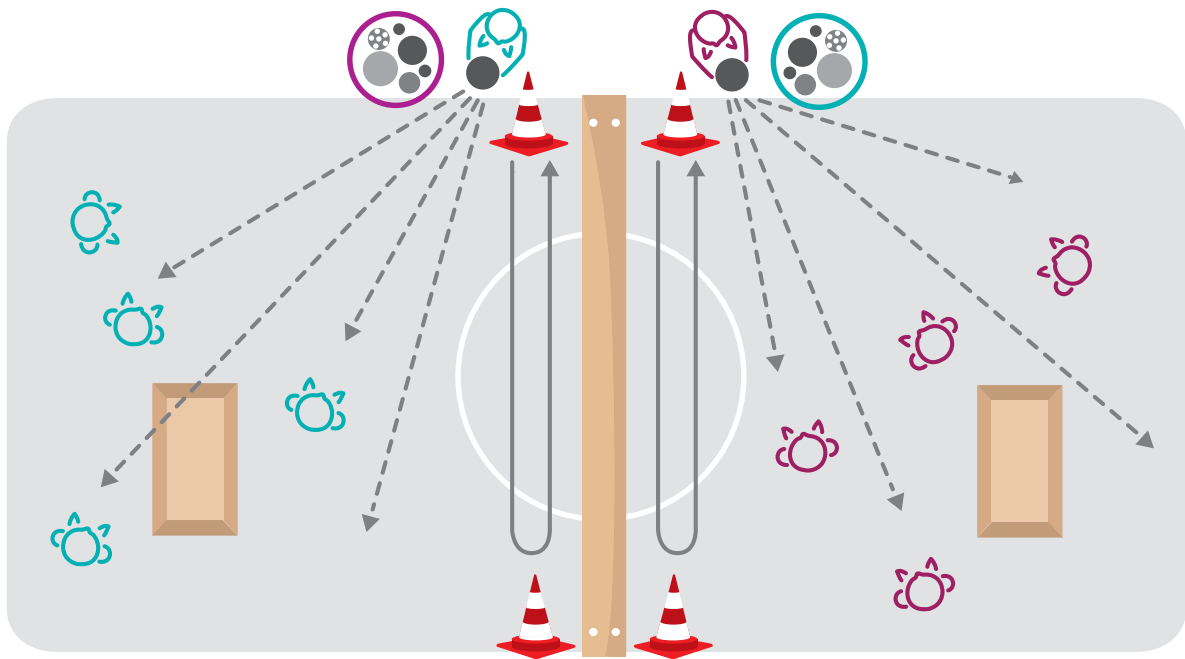
**Eszköz:** 1 zsámoly, 3 gumilabda

A pálya közepén egy dobozt (felfordított zsámolyt) helyezünk el. Egy tanuló a pályán kívül helyezkedik el, míg a többiek a játéktéren szétszórtnak. A pályán kívül álló tanuló mellett három labdát helyezünk el, ezeket kell játékba hoznia úgy, hogy a lehető legmesszebbre és egymástól is távolra dobja őket a teremben. A harmadik labda eldobása után gyorsan futni kezd a pálya körül egészen addig, amíg mind a három labda bele nem kerül a dobozba, amit a labdagyűjtők egyike „állj”-t kiabálva jelez. A partvonal mentén futó tanuló arra törekszik, hogy a labdagyűjtés alatt minél hosszabb távot tegyen meg. A futás után a ta-

nuló helyet cserél egy pályán álló társával. Tudásszinttől függően határozzuk meg a labda dobozba juttatásának módját. Ez történhet úgy, hogy labdával a kézben a dobozhoz szalad a mezőnyjátékos, de történhet labdavezetéssel és átadásokkal (a választott sportág szabályai szerint) is, ahol már komoly összjátékra is szükség lehet.

### MÓDSZERTANI AJÁNLÁSOK, MEGJEGYZÉSEK

- ▶ *Lehetőség szerint különböző labdákat készítsünk elő, olyanokat, amelyeknek továbbítása más-más módon történhet (például rögbilabda, pingponglabda, lapos, régi labdák, maroklabda, ...). Ha több csoport játszik egyszerre, nem szerencsés, ha a labdák átgurulnak egyik játéktérletéről a másikra. Azaz a labdákat az adott játéktérlet, a létszám és a korosztály függvényében válasszuk meg, hogy a különböző játéktérletek labdáit ne zavarják egymást!*
- ▶ *A labdának a pálya területén belül kell pattannia, főleg ha több kis pályán egyszerre több csapat játszik.*
- ▶ *Nagyobb létszám, de kis terület esetén két pályaszéli tanuló dobhat és futhat egy időben.*



22. ábra: Labdagyűjtés

## 65. Sánta cica

**Létszám:** 2 + 1 fő

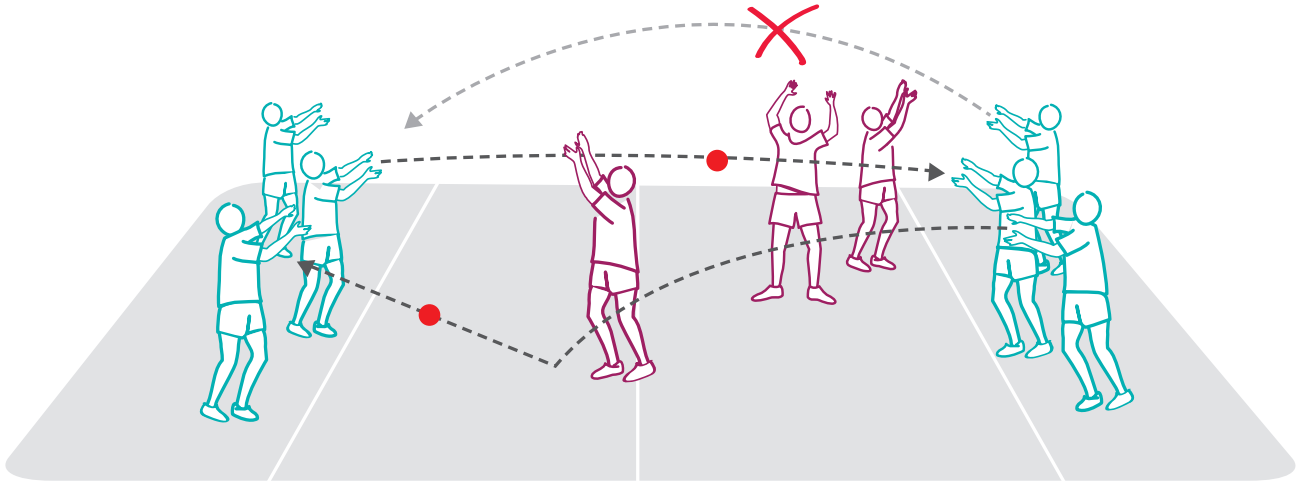
**Terület:** 5 × 5 m-es terület

**Eszköz:** 1 db hulahoppkarika + 1 db labda

Az adogató (sánta cica) helyét hulahoppkarikával jelöljük ki, ahonnan nem mozdulhat el. A karikából próbál passzolni szabadon mozgó társának úgy, hogy az egér ne tudja megszerezni a labdát. A sánta cica 5-ször próbálhat passzolni, utána csere következik.

### MÓDSZERTANI AJÁNLÁSOK, MEGJEGYZÉSEK

- ▶ A középben álló tanulók között közel egékszavolságnyi hely legyen, amelyet oldalirányú mozgással próbálnak meg fedezni. A középben álló tanulók létszáma lehet kevesebb is, mint a „mezőnyjátékosoké”.
- ▶ Hívjuk fel tanítványaink figyelmét, hogy az átadások során keressék a „lyukas helyeket” a hálóban, amelyeket leginkább saját térfeles passzokkal tudják előkészíteni!



32 ábra: Sávós, 3 csapatos pontszerző

## 81. Fogó + pontszerző

**Létszám:** 4-5 fő/csapat

**Terület:** 10 × 10 m-es terület 2 csapat számára

**Eszköz:** 1 db labda 2 csapat számára

A csapatok célja, hogy a labdával minél többször megérintsék az ellenfél tanulóit. (Nem kidobás!) A támadó, labdás csapat passzokkal közelítheti meg az ellenfél bármely tanulóját. Labdás ember nem léphet és nem vezetheti a labdát. Ha a labdás, támadó csapat leejti a labdát, akkor szerepcserre következik. A védekező, labda nélküli csapat belenyúlhat az átadásokba, hogy megszerezze a labdát.

### MÓDSZERTANI AJÁNLÁSOK, MEGJEGYZÉSEK

- ▶ Kezdők esetén csökkentjük a játéktérrel, és könnyen elkapható, nagyobb labdát használunk!
- ▶ Hívjuk fel tanítványaink figyelmét, hogy a labda nélküli támadó tanuló szerepe döntő a sikerben! Labdás tanuló nem mozgathat, így ha a labda nélküli társa nem siet a segítségére, megáll a játék.
- ▶ A játék 4 fős csapatok esetén nagyon intenzív, ezért fontos megtalálni az optimális méretű pályát, amely nem túl kicsi és nem is beláthatatlanul nagy tanítványainknak. A pályaméretet célszerű megválasztása jó differenciálási eszköz a különböző képességű csoportjaink esetén.

### Variáció(k)

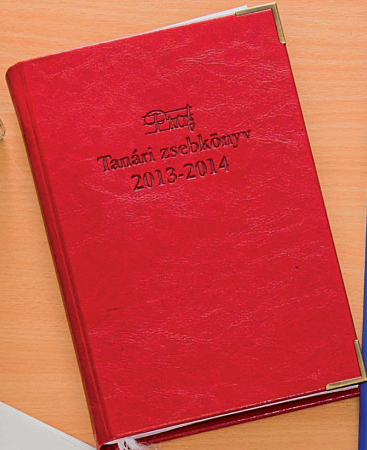
- **Több labda.** Egyszerre 2 (esetleg 3) labdával játszunk a játékot.
- **Sávós, 3 csapatos pontszerző.** A középső csapat nem egy vonalon, hanem ugyancsak egy sávban mozoghat (32. ábra).

### Variáció(k)

- **Több labda.** Egyszerre 2 labda használatával nehezíthetjük a játékot. Egy-egy labda nélküli támadó tanulóknak így egyszerre két labdát kell figyelnie, illetve a labdás tanulóknak passzoláskor ellenőriznie kell, hogy:
  - figyel-e a társ;
  - a másik labda nem lesz-e zavaró.
- **Támadjunk!** Mindkét csapatnak van egy-egy labdája. A cél: meghatározott idő alatt minél több ellenfelet megérinteni. Ugyanazt az embert kétszer egymás után nem lehet megérinteni.
- **Csapatos csapdázás.** A megérintett tanuló azonnal, ott helyben leül, és a későbbiekben segíthet az átadásokban (csapdázásokban) csapattársainak, illetve ki is ejthet másokat. A labda nélküli csapat az átadások akadályozásával próbál labdát szerezni. Az a csapat veszít, amelyiknek először ül az összes tanulója. Ha sikeres érintés után visszaállhatnak az ülő tanulók, akkor előre meghatározott idő után az a csapat győz, amelyiknek kevesebb tanulója ül.
- **Fogyasztó.** Csak 3-4 ember kezdi a támadást. Akit megfogtak, az is beáll üldözőnek.



„A szintek áttekintő táblázatait alapul véve olyan ellenőrző listákat készítettünk, amelyek az egyes fejlesztési célokhoz tartozó taktikai-technikai tanulási szempontok gyakorlatban történő megvalósulásának »méréséhez« adnak támpontokat.”



**NEVEZÉSI LAP**  
sportjáték bajnokságra és egyéb csapatversenyekre

BUDAPEST megye      Kosárlabda  
fiú      fű  
V. korcsoport

Helye: Toldy Ferenc Gimnázium  
Cím: 1015 Budapest, Toldy Ferenc u. 9.  
Telefonos: (1)201-0736  
E-mail: 104@toldy-gymnázium.hu

| Tervezők neve / címe       | Születési dátum         | Felkészítő neve |
|----------------------------|-------------------------|-----------------|
| Székely Anna / Ajóczy Anna | 1999.02.09 / 1983.06.20 | Zakariás Zoltán |
| 2. Aszódy Dorka            | 1997-11-11              |                 |
| 3. Földi Emília            | 1999-03-06              |                 |
| 4. Fűrész Tímea            | 1999-03-01              |                 |
| 5. Hegyi Hanna             | 1997-08-06              |                 |
| 6. Ráth Bernadett Panna    | 2000-03-26              |                 |
| 7. Zoller Erika Charlotte  | 1999-07-20              |                 |

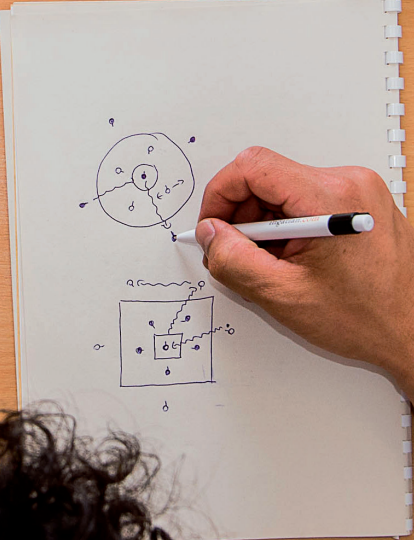
„Hivatásom igazában, hogy az 1-től 7-ig sorozat alatt felelősek az általam vezetett tanítványaimért.”  
Helyi igazgatója

2014

**A köznevelési törvény hatályosított értelmében Varga**

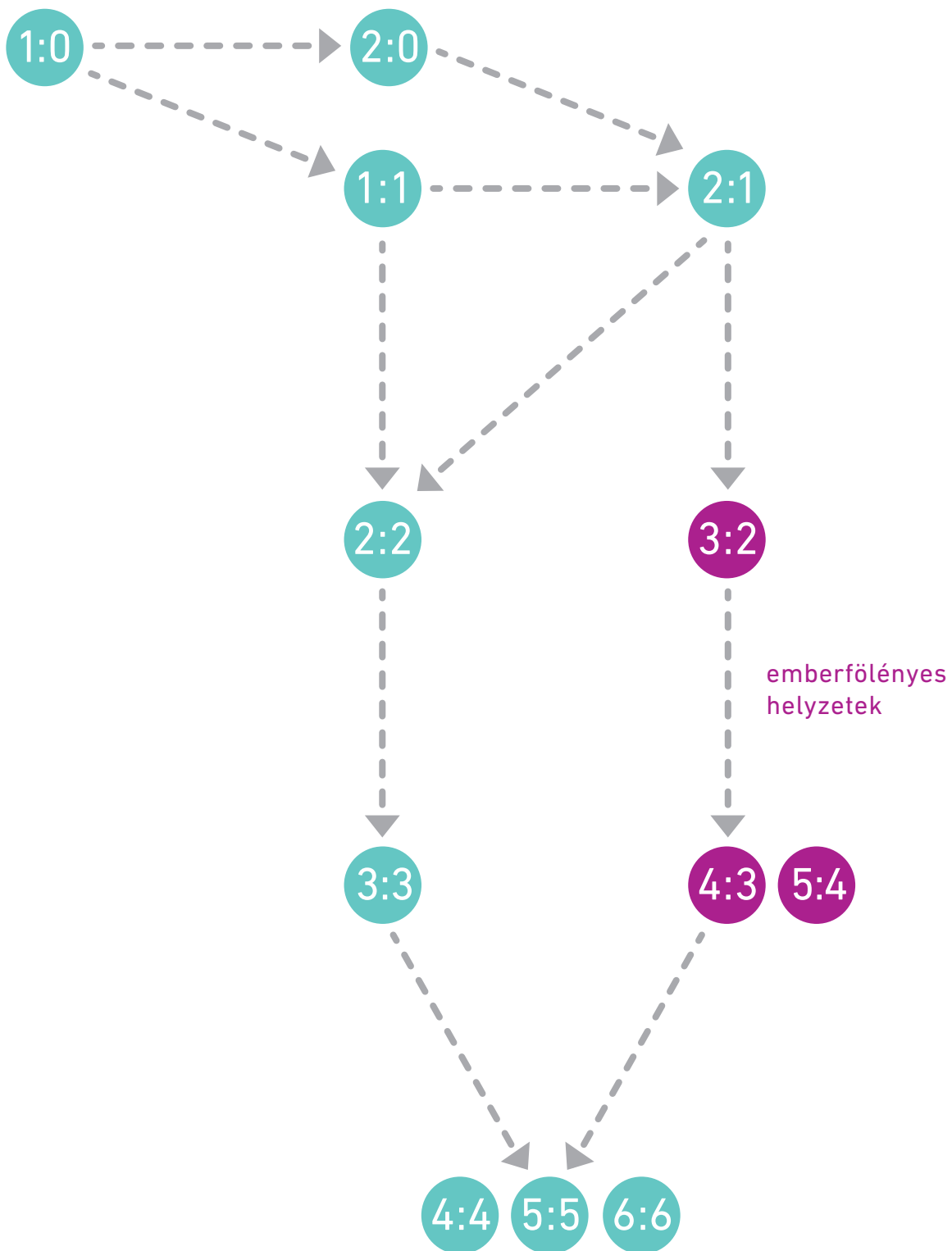
A köznevelési törvény hatályosított értelmében Varga...  
A köznevelési törvény hatályosított értelmében Varga...  
A köznevelési törvény hatályosított értelmében Varga...

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...
7. ...
8. ...



1. Gárdos...
2. Weber Erzsébet...
3. Székely Zoltán (E.A.)
4. Varga Bernadett (E.A.)
5. Varga Bernadett (E.A.)
6. Földi Emília (E.A.)





40. ábra: A taktikai helyzetek egymásra épülése