



starting new at golf



Games Manual



Based on Physical Education National Standards

Contents



- 1 Úvod
- 2 Tradiční hry
- 3 Sportovní hry
- 4 SNAG dovednosti hry
- 7 Akademické hry

Matematické hry

Čtení & literatura hry

Sociální studie, zeměpis & přírodovědecké hry





Důležitost her

Hrát - cvičit - hrát

Hrát - cvičit - hrát je vynikající učební metoda, která vám pomůže zjistit, kam směřuje rozvoj dovednosti vašich studentů. V podstatě zahrnuje styl výuky, kde po krátkém úvodu, demonstraci (Whole-part metoda, viz níže) a pokynech, studenti začínají HERNÍ část lekce hraním a experimentováním s dovednostmi, které si přejete je naučit a aktivitami, které jste pro ně připravili. Během této doby, je vaší rolí pozorovat studenty a zejména stanovit současnou úroveň jejich dovedností. Skutečná výuka dovedností nastává v části lekce CVIČENÍ.

Budete v malých skupinách nebo s jednotlivci pracovat na vylepšení a rozšíření jejich schopností nebo, v některých případech, zjednodušíte požadavky na dovednost těch studentů, kteří mají potíže se základy.

Pak můžete se studenty HRÁT a pracovat na dovednostech podle vlastního uvážení. Účelem je jít se studenty tempem odpovídajícím jejich mentální úrovni a schopnostem. Tak budou tyto lekce výzvou a zábavou pro všechny žáky nesteréjné úrovně.

Hrát - cvičit - hrát je vynikající učební metoda pro velké skupiny a organizace.

Poté co předvedete SNAG dovednosti a poskytnete vašim studentům představu jak směřovat své dovednosti, budou připraveni pracovat sami podle představ, které jste jim předali. Váš čas pak věnujete těm, kteří potřebují zvláštní pozornost a pomoc. Každý je při vhodném tempu na určitém vývojovém stupni schopen pokroku.

SNAG hry jsou nástrojem činící metodu hrát - cvičit - hrát možnou. Zda to je prostřednictvím tradičních golfových her, sportovních her pro nejhbitější studenty, her zaměřených na dovednosti nebo akademických her pro zlepšení učení, SNAG hry nabízejí širokou škálu možností, jak učit golf zábavně a prospěšně pro učitele a studenty.





1 HRA NA ÚDERY (sčítání)

- Hráč počítá své body na každé SNAG jamce.
- Na konci každého kola se skóre sečte.
- student s nejnižším součtem na všech SNAG jamkách vyhrává

2 STRKANICE

- Každý hráč odpálí přílnavý míček. Vybere se ten nejlepší a hraje se znovu. Opět se vybere nejlepší míč. Tento postup se opakuje až do konce. Skupina s nejnižším počtem bodů na konci, vyhraje.
- U mladších SNAGsterů tento formát posílí schopnost rozhodovat.
- Umístěním různých překážek před cíle zdůrazníte význam správného rozhodování.
- Naučí se analyzovat hřiště.
- Sledujte ty, kteří prokáží schopnost použít strategii.

3 NEJLEPŠÍ MÍČEK

- Nejnižší skóre z každé skupiny, kdy každý hraje vlastním míčkem.
- Nechte hrát každou skupinu na všechny jamky a započtete nejnižší skóre.
- Sečtete skóre na konci každého kola.
- Umístěním různých překážek před jednotlivé jamky zdůrazníte potřebu správného rozhodování.
- Naučí se analyzovat hřiště.
- Sledujte ty, kteří prokáží schopnost použít strategii.

4 . STŘÍDÁNÍ ÚDERU

- Rozdělte každou skupinu na páry.
- Jeden z každé dvojice zahraje první. Z místa, kde se Snag míček zastaví, hraje druhý člen dvojice. Každý pár střídá rány od prvního odpálení až do SNAG outu.
- Pár, který získá nejvíce SNAG jamek vyhraje.
- Spočítejte se studenty, kolikrát odpálili a rolovali míček.

5 HRA NA JAMKY

- Spárujte studenty z každé barevné skupiny.
- Nechte je, ať si zahrají proti studentovi, který je s nimi v páru všechny SNAG jamky.
- Vítěze určí kolik SNAG jamek vyhrál, ne celkový počet úderů.



Mnoho z těchto her vyžaduje zapojení studentů pohybujících se v různých místech v různých časech. Bezpečnostní opatření musí být domluveny tak, aby se studenti pohybovali zodpovědně a ostražitě, protože se budou křížit jejich cesty s cestami spolužáků. Před každým švihnutím holí by studenti měli zkontrolovat svůj osobní prostor. Také některé hry vyžadují, aby se děti pohybovaly se svým launcherem nebo rollerem v ruce. Ujistěte se, že jste varovali studenty, aby byli v těchto případech opatrní.

1 SNAG 500

VYBAVENÍ

- Launchery, odpalovací podložky, SNAG míčky

JAK SE HRAJE

Nechte čtyři studenty odpalovat jeden po druhém SNAG míčky do otevřeného prostoru. Několik studentů se rozptýlí do TOHOTO prostoru a pokusí se zachytit odpálené míčky. Každý míček zachycený ve vzduchu je za 100 bodů a každý míček zachycený, když se kutálí nebo poskakuje je za 50 bodů. Jakmile někdo dosáhne 500 bodů, vymění se s jedním ze studentů, který odpaloval míčky.

2 BÝČÍ OKO

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky, SNAG míčky, 2 nafukovací terče bull'seye

JAK SE HRAJE

Dva studenti stojí uprostřed hrací plochy. Studenti, kteří budou odpalovat míčky jsou na jedné straně a ti, kdo budou chytat, jsou na opačné straně. Studenti odpálí míčky a pokusí se trefit Bulls'eye. Studenti, kteří drží cíle a pokoušející se zachytit míčky také spolupracují s "launchery". "Chytači" získávají míče, které nezasáhnou cíl. Po 2-3 minutách studenty protočte a vyměňte pozice.

3 ÚDER NA 50 YARDŮ

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky, SNAG míčky, kužely

JAK HRÁT

Zkontrolujte bezpečnost odpalovací zóny.

Použijte kužely k označení startovní čáry a cílové čáry 50 yardů od sebe (upravit podle věku studentů). Studenti odpálí svůj SNAG míček tak daleko a rovně jak je to možné. Když všichni odpálili, na učitelův signál si dojdou pro své míčky, umístí je na odpalovací podložce a odpálí znovu. Toto pokračuje, dokud všichni nepřekročí cílovou čáru. Studenti spočítají počet úderů a rozhodnou se, příště dosáhnout cíle méně úderů.

4 . " TÝMOVÝ ÚDER "

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky, SNAG míčky, kužely

JAK SE HRAJE

Hraje se jako "Úder na 50 yardů ", s tím rozdílem, že studenti jsou v týmech po dvou až čtyřech a střídají se v odpalech. Účelem je hrát jako štafeta a pracovat jako tým a dostat se na cílovou čáru co nejmenším počtem úderů.





1 KUTÁLEJ, KUTÁLEJ, KUTÁLEJ

DOVEDNOST

- Rolování.

VYBAVENÍ

- Rollery, SNAG míčky, jamky s praporky

JAK SE HRAJE

Vytvořte oblast pro rolování dlouhou 30'. Hráči se pokusí o rolování dlouhé 20' až 30'. Z jednoho konce hřiště až k jamce s praporkem na druhém konci. Hráč nejbližší jamce nebo s nejmenším počtem rolování vyhrává.

2 DRÁHY

DOVEDNOSTI

- Rolování.

VYBAVENÍ

- Rolery, SNAG míčky, jamky s praporkem, kužely, výukové kruhy, švihadla

JAK SE HRAJE

Studenti vytvoří "minigolfovou" dráhu s překážkami. Učitel poskytuje kužely, výukové kruhy a švihadla pro ohraničení. Studenti mohou pokaždé změnit rozvržení. (Studentů druhého stupně, se můžeme ptát, po jaké dráze míč poběží.)

3 SNAGOUT

DOVEDNOST

- Rolování.

VYBAVENÍ

- rolery, SNAG míčky, jamky s praporkem, páska pro vytváření čar

JAK SE HRAJE

Vytvořte rolovací oblast s čarami ve vzdálenosti 6', 8', 10' a 12' od linie, odkud studenti budou rolovat SNAG míček. Umístěte na každou čáru jamku s praporkem, tak aby studenti mohli na každou z nich rolovat. Účelem je, pokusit se rolovat míček k různě vzdáleným SNAGoutům s cílem získat cit, pro údery na různé vzdálenosti.

4 " 32 "

DOVEDNOST

- Rolování.

VYBAVENÍ

- Rollery, SNAG míčky, jamky s praporkem, páska pro vytváření čar

JAK SE HRAJE

Postavte rolleramu. Rolovací vzdálenost měňte podle věku. Studenti hrají "32". Účelem je rolovat tolikrát, kolikrát je potřebné pro skóre přesně 32, aniž by ho překročili. Když studentovo skóre překročí 32, musí se vrátit na 20 a pokusit se dosáhnout skóre 32 přesně.



5 „SNAGGY“

DOVEDNOST

- Rolování.

VYBAVENÍ

- Rollery, SNAG míčky ,jamky s praporkem

JAK SE HRAJE

Jako při basketbalu "Kůň ". Student zvolí místo, ze kterého chce rolovat. Když je to SNAGgout, pak se další na řadě musí pokusit o stejné rolování. Pokud se mu to nepodaří, dostane postupně písmena ze slova. "SNAGGY"

6 "OKOLO SVĚTA"

DOVEDNOST

- Rolování.

VYBAVENÍ

- Rollery, SNAG míčky, jamky s praporky

JAK SE HRAJE

Uspořádejte kužele do kruhu obklopujícího jamky s praporky. Vzdálenost od vlaječky se mění podle věku. Každý student začíná u určeného startovacího kuželu a pokusí se dosáhnout SNAGGout z tohoto bodu. Když je úspěšný, přejde k dalšímu kuželu a pokračuje, dokud nechybí.

v tomto okamžiku musí zastavit a čekat, až zase na něj přijde řada.

Pak se další student pokusí jít tak daleko, jak je to jen možné. První student, který projde "okolo světa" je vítěz.

7 LÍZÁTKO

DOVEDNOST

- Vysoká přihrávka

VYBAVENÍ

- Launchery, odpalovací podložky, SNAG míčky, 2 Bullseye terč (zavěšený na zdi)

JAK SE HRAJE

- Zavěšte Bull´seye terč jednu stopu nad zemí. SNAGsteři hrají vysoké míčky a trefují pověšený cíl. Hrajte ze vzdálenosti 30 ´ - 40 ´ jednu minutu a odpalte tolik míčků, kolik je možné. Na konci minuty sečtěte skóre.

8 " SNAG PIŠKVORKY "

DOVEDNOST

- Odpal / čip úder

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky, SNAG míčky , křídý nebo provázky pro ohraničení

JAK SE HRAJE

Dva SNAGsteři hrají s různými barvami SNAG míčků. Mřížka jako pro piškvorky je umístěna na zemi. Nastavte velikost mřížky podle studentova věku (větší pro mladší hráče).

SNAGsteři čipují nebo pitchují a pokouší se utvořit řadu 3 míčků. Variace: Pověšte Bull´seye terč. Připevněte provázky s cílem vytvořit piškvorky.



9 HOOPSTERS

DOVEDNOST

- Čipovací úder

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky , SNAG míčky , výuková kola , jamky s praporky, rollerama nebo Bull's-eye terč

JAK SE HRAJE

Umístíte cíl do vzdálenosti 20 ´. Jeden student drží výukové kolo stopu před odpalovací podložkou, takže partner může skrze ni mířit na cíl. Účelem je udržet míček nízko pro čipovací úder. Partneři se střídají.

10 "ZE ZHORA"

DOVEDNOST

- Čipovací úder

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky , SNAG míčky , velké kužely nebo podobné , Bull'seye terč

JAK SE HRAJE

Umístíte cíl do vzdálenosti 30 ´ - 40 ´ stop. Dejte kužel 5 ´ - 6 ´ před odpalovací rampu. Studenti musí odpálit SNAG míček nad kužel na Bull'seye terče.

11 „SNAG 500“

DOVEDNOST

- Výška odpalu

VYBAVENÍ

- Launchery , odpalovací podložky , SNAG míčky , Bull'seye terč , síť (tenisová , badmintonová nebo volejbalová)

JAK SE HRAJE

Natáhněte síť přes oblast. Jeden SNAGster stojící na jedné straně nadhodí míček přes síť. Na druhé straně sítě partner drží Bull'seye cíl a snaží se chytit SNAG míček. SNAGsters a jeho partner při úspěchu získají body. Více než jeden SNAGster může být určen pro jeden SNAG míček, takže body získává partner, který chytí míček. Poté co první dosáhne pěti bodů, jde odpalovat další.



SNAG hry lze upravit a navrhnout tak, aby dětem pomáhaly poznávat písmena, slova a sestavovat věty a učit se tak číst a psát. Také jsme navrhli hry rozvíjející kreativitu a zvyšující úroveň myšlení. Při spolupráci třídního učitele s učitelem tělesné výchovy, může být posíleno učivo, které se učí ve školních vyučovacích hodinách. Dělat to zábavně je klíč.

Matematické hry

1 KRUHY

Položte výukový kolo na zem a umístěte na ně čísla vhodná pro věk studentů. Studenti odpalují do koše a sčítají jejich skóre. První kdo dosáhne 25 vyhrává. Další variantou je, aby studenti začali s 25 a odčítali čísla odpalů do kruhu až do dosažení nuly. Lze použít i násobení. Upravte vítězné číslo dle věku studentů.

2 ROVNICE

Čísla 0 až 9 jsou umístěna do kruhu a rozložena po hrací ploše. Studenti jsou umístěni v týmech po čtyřech. Učitel říká matematické rovnice - bez udání výsledku. Studenti společně pracují na odpálení do kruhu, aby dostali výsledek rovnice. Například učitel říká 4×5 . Každý tým, pak musí najít způsob, jak dosáhnout čísla 20. Mohou sčítat nebo odečítat nebo násobit. Upravte typ rovnice a očekávání podle stáří studentů.

Variace : použijte plus, mínus apod., symboly v kruhu tak, aby studenti sestavili celou rovnici i s odpovědí.

3 ČÍSELNÁ ŘADA

Čísla 0 až 9 jsou umístěna do kruhu a rozložena po hrací ploše. Studenti jsou umístěni v týmech po čtyřech. Učitel zadává matematické rovnice bez udání výsledku. Studenti společně pracují na odpálení do kruhu tak, aby dostali výsledek rovnice. Například učitel říká 4×5 . Každý tým, pak musí najít způsob, jak dosáhnout čísla 20. Mohou sečítat nebo odečítat nebo násobit. Upravte typ rovnice a očekávání podle stáří studentů.

Variace : použijte plus, mínus atd., symboly v kruhu tak, aby studenti sestavili celou rovnici i s odpovědí.

3 SLOUPCOVÝ GRAF

Nastavte terč s čísly. (cíle mohou být použity pro rolování, čipování nebo pitchování.) Studenti rolují (čipují nebo pitchují) k terči a napíše zasažené číslo. Toto opakuje pětkrát každý student tak, aby měl pět čísel, se kterými bude pracovat. Když každý student má svá čísla vytvoří z nich sloupcový graf.

Variace : Použijte jiné typy grafů pro zaznamenaná čísla.



Čtení & literatura hry

1 ABECEDA

Nakreslete na zem velkou mřížku s abecedou (nebo umístěte písmena v kruhu) za použití všech písmen abecedy. Mřížku můžete "zmenšit" pokud je věk a zručnost studentů vyšší. Studenti střídají čipování, pitchování nebo odpalování svých SNAG míček na mřížku. Písmeno, na kterém míček přistane, nebo je mu nejbližší, musí student vyslovit a pak říci slovo, kterým začíná tímto písmenem. Variace : Studenti musí použít to slovo ve větě . Pokud pracují s partnery nebo v týmech, musí vytvořit příběh s tímto slovem. Další možností je umístění slov do mřížky a studenti tvoří legrační věty nebo příběhy s použitým slovem a vyprávějí to před třídou.

2 UTAJENÁ VĚTA

Rozložte výukové kola po velké části hřiště. Napište celou škálu slov, jmen, sloves, přídavných jmen atd, všechno potřebné pro vytvoření věty na karty a umístěte je do kruhů. Studenti pracují v týmech a odpalují, pitchují, čipují a / nebo rolují jejich SNAG míčky do kruhu tak, aby přistály na slovech, která by jim umožnila vytvořit větu. Slova mohou být rozdělena podle slovního druhu, to je, všechna podstatná jména v jedné oblasti, slovesa v jiné a tak dále. Studenti mohou vyzvednout karty z kruhu, když na nich přistanou jejich SNAG míčky, přinést je zpět na startovací plochu a vytvořit větu. Variace : Poté co studenti vytvoří větu, napíšou doma krátký příběh a přinesou ho přečíst, pokud chtějí, do třídy. Jako vždy, upravte úroveň obtížnosti podle věkové skupin . Ujistěte se, že je to legrace a je to bezpečné.

3 SNABBLE

Napište písmena na karty a umístěte je do kruhů, roztroušených po hrací ploše. Studenti jsou vyzváni k odpalování jejich SNAG míčeků do různých kruhů a vybírání písmen, která tvoří slova. Je možné dohodnout délku slova nebo, že musí napsat slovo z písmenky, se kterým se setkali v posledním týdnu. Partneři nebo malé týmy pracují společně, střídají čipování, pitchování nebo odpalování a řeší, jak shromáždit správná písmena včas.



Společenské vědy, zeměpis & přírodovědecké hry

1 STUDENTSKÉ PROJEKTY

- Navrhněte SNAG golfové hřiště a nakreslete jej na poster board, buď jednu SNAG jamku nebo celé hřiště.
- Čtěte a podejte zprávu o hráčích, kteří používají jednu značku vybavení na rozdíl od těch co používají jiné. Porovnejte zaznamenané výhry - prohry, průměrná skóre, zisky a počet hraných turnajů. Předpovězte výsledky a napište závěry o tom vybavení na základě důkazů.
- Napište o skóre v různých typech klimatu. Ve velkých výškách nebo při nízké vlhkosti nebo různých jiných podmínkách, jaký účinek to má na průměrně dosažené délky odpalu v porovnání s tím co bude dosaženo na úrovni hladiny moře nebo v místě s vysokou vlhkostí.
- Vypracujte zprávu o profesionálním golfistovi, o jeho nebo její zemi původu a kulturním zázemí.

2 STÁTY

Vytvořte dvě velké odpalovací plochy. V jedné z oblastí položte 50 kruhů na zem. Umísťujte je těsně, ale aby se nepřekrývaly. Do každého z kruhů položte jméno státu. V druhé oblasti, udělejte to samé až na to, že tam nebude název státu, ale hlavních měst. Jedna polovina studentů odpaluje, nadhazuje nebo čipuje svůj míček do kruhu se státy. Musí pokračovat, dokud jejich SNAG míček není v jednom z kruhů. Každý student nebo tým studentů označí stát, kde jejich míč přistál a pak musí říci které je jeho hlavním město. Druhá polovina skupiny zahajuje odpalováním nebo čipováním do kruhu s hlavními městy a snaží určit státy. Variace : Identifikujte země a hlavní města, kontinenty, hory, řeky.

3 ČÍSELNÁ ŘADA

Jako vědecký projekt, mají studenti měřit průměrnou délku dráhy odpáleného SNAG míčku za různých povětrnostních podmínek. Mají zima, vlhkost nebo vítr nějakou roli v tom jak daleko míček poletí? Jaké jiné faktory, kromě počasí, mohou způsobit změny ve výsledcích ?

Poznámka pro učitele:

Souběžná akademická integrace tělesné výchovy s informacemi, která je součástí vyučování může vytvořit nedocenitelnou podporu učitele. Žádosti o začlenění akademických oblastí do SNAG osnov jsou nekonečné. Získání zdrojů od učitele pomůže s plánováním a také s kontinuitou pro studentské a další oboustranné výhodné situace.

