BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2013.07.05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Versenyek minden formában



A játék és a sport kiváló módja annak, hogy megmozgassa magát, javítsa a teljesítményét és szociális készségeket tanuljon. Azonban nem túl szórakoztató állandóan csak edzeni: egy nagyszerű verseny megfelelő keretet biztosít a megszerzett készségek összemérésére.

Ez a cikk a Fórum magazin cikke.

Versenyek gyerekekkel

Függetlenül attól, hogy csapat- vagy egyéni sportról, vagy egyszerűen csak játékról van szó: számos versenyforma kis erőfeszítéssel a saját helyzetéhez igazítható. Aki gyerekekkel együtt szervez versenyeket, annak először is fel kell tennie magának néhány alapvető kérdést:

- Mik a céljaink? Megtalálni a legerősebb játékost, a legerősebb csapatot? A szórakozás a lényeg?
- Ismerik már egymást a játékosok? Mennyi idő áll rendelkezésre?
- Hány csapat/játékos vesz részt?
- A szerencse is szerepet játszhat?

Ideális esetben az ifjúsági csoportmunkában nem csak egyjátékos vagy egy sportági tornákat rendeznek, hanem különböző játékok kombinációját is. Ez lehetővé teszi, hogy a különböző erősségű gyerekek megmérkőzzenek egymással. Nemcsak az "egyjátékosoknak", hanem a "polysportíveknek" is esélyt kell kapniuk.

"Szerencsétlen" versenyek

A következő részben olyan versenyeket mutatunk be, amelyekben a szerencse nem vagy csak kisebb szerepet játszik.

A rotációs verseny

Célok:

- Mindenki játszik mindenki ellen
- A teljesítményszintet ellenőrzik

A rotációs tornán minden csapat egymás ellen játszik. Ha páratlan számú csapat van, szünetpózt vezetnek be. Ebben a tornatípusban a pályákon különböző mérkőzéseket is lehet játszani; ebben az esetben minden csapat váltja egymást.

Változat:

Azonos mérkőzések esetén a megszerzett pontokat "átviszik" a következő mérkőzésre; A-H csapattal történő labdarúgás esetén: az első mérkőzés A:B 3:1-re végződik. A a második mérkőzést A a C ellen 3:1, B az E ellen 1:3 állással kezdi.

A császári torna

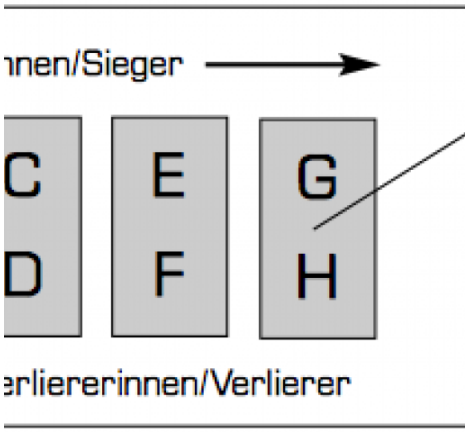
Cél:

- A legjobb játékos kiválasztása

A császári tornán a csapatok szét vannak osztva a játéktéren. Ebben az esetben páros számú csapatra van szükség. A játékidő végén/ha a győztes megállapításra került, a vesztesek egy játékkal balra, a győztesek pedig jobbra lépnek. A vesztes, aki már játszott a bal szélső, vagy a győztes a jobb oldalon, a pályán marad.

Variáció ülő labdával

Minden játékos a középső téren kezd. Akit eltaláltak, az egy mezővel balra, akit eltaláltak, az egy mezővel jobbra lép.



A klasszikus: a kiütéses verseny

Valószínűleg a legismertebb forma a kiütéses torna: a legtöbb hivatalos verseny e szerint a mód szerint zajlik.

A cél a legerősebb csapat meghatározása.

Ha a résztvevők erőssége már ismert a múltból, akkor a legjobbak a lehető legtávolabb kerülnek a tabellán. Minden győztes továbbjut a következő fordulóba, míg a vesztesek kiesnek.

Ezzel a versennyel kevés mérkőzésen lehet meghatározni a legjobb játékost.

Versenyek szerencsefaktorral

A gyerekek munkája gyakran inkább a szórakozásról és a szociális készségekről szól, mint a sporttudás méréséről. Ez az a pont, ahol a szerencsefaktor sok változatosságot adhat az akcióhoz.

Sorsolásos verseny

A sorsolásos versenyen a játékpartnereket sorsolják. Ez történhet például Jass-kártya húzásával, számozott zsetonokkal stb. A játékmezőket egyértelműen fel kell címkézni, a példában a Jass-kártyáknál 6-os, 7-es, gyalog, ász.

Változat:

Csapatjátékokban a csapatösszetételeket is ki lehet húzni, pl. királyok: ászok, gyalogok-királyok, 9:8, stb.

Fontos: Minden játékosnak fel kell jegyeznie a megszerzett pontokat.

Monte Carlo módszer

A Monte Carlo-módszer valójában nem egyfajta verseny. Inkább a véletlen tényezőt integrálják a verseny valamilyen formájába. Ezáltal véletlenszerűen változik az értékelés.

Példák:

- Időről időre a következő pont vagy gól ötszörös értéket kap.
- Időről időre rövid játékot (pl. a normál játékidő negyedét) játszanak.
- Minden harmadik pont háromszor annyi pontot ér.
- A nettó hibák duplán számítanak, a női gólok/balos gólok háromszorosan stb.

A handicap verseny

A hendikepes versenyen a szervezők elképzeléseitől függően dupla pontokat vagy kisebb játékteret lehet adni a gyengébb (pl. a korábbi Kaiserturnierről ismert) játékosoknak.

Több különböző méretű játékteret is meg lehet határozni és sorsolással ki lehet osztani.

Svájci specialitás: a Kästli-torna

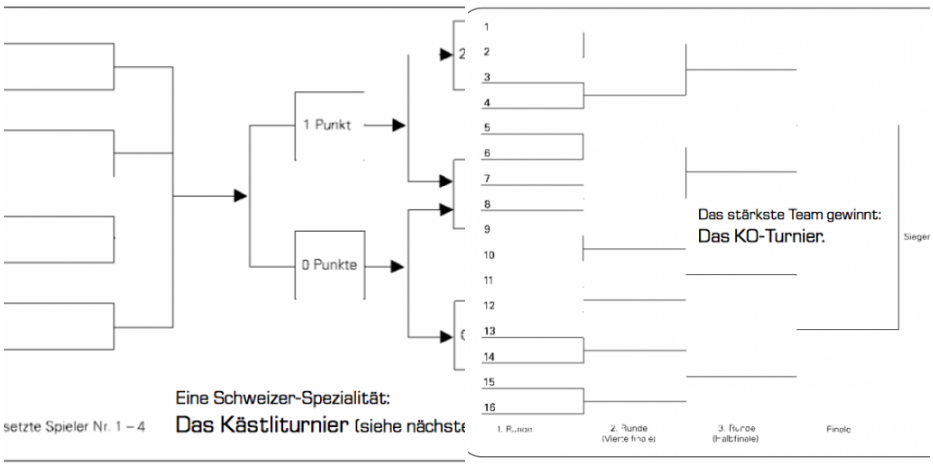
Cél:

- Minden játékos ugyanannyi játékot játszik
- Mindenki a lehető legtöbb játékot játssza azonos játékerőt képviselő játékosok ellen

Ebben a formában a legerősebb játékosok a lehető legtávolabb helyezkednek el egymástól a tabellán, mint a kiütéses versenyben. A gyengébb játékosok egy ellenfelet kapnak. A második fordulóban a győztesek és a vesztesek egymás között játszanak, és így tovább.

Ha a csapatok/játékosok száma páratlan, a kiesett játékosok vesztes győzelmet aratnak.

A ranglista összeállításához az egyes résztvevők győzelmi pontjait, valamint a verseny során ellenük nyert játékosok pontjait összeadjuk.



További ötletek a játékversenyekhez

a "Turnierformen" című JS-brosúrában található, 30.80.055d számú füzet, amely a dok.js [at] baspo.admin.ch (dok[dot]js[at]baspo[dot]admin[dot]ch) címen érhető el.

További játéktáblákat talál az interneten a www.sport.admin.ch/dok_js/ upload/771_turnierp_e_e.pdf címen

Versenyek minden formában_YW

Forráshivatkozás



YoungstarsWiki.org

- **Tartalom és kép:** Forum Kind 2/05. szám, 19. + 20. oldal © Copyright www.forum-kind.ch
- **Szerző:** Lori Keller

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Fórum
Verseny
Játékok
Sport
Cikk

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/versenyek-minden-formaban