

יחידת הוראה – משחקי נופש - טניקט

שם הסטודנט: _____ תאריך: _____

ביתה: ה' - ו' מס' לומדים: 30 מקום השיעור: מגרש - מסומן למגרשי טניקט

הענף: משחקי נופש פעילות הלמידה: טניקט

מטרת היחידה: פיתוח היכולת לשחק טניקט. הבנת פעולות טקטיות הנחוצות במשחק. תאום ושיתוף פעולה עם בן הזוג במהלך המשחק.

יעדים

גופני / מוטורי:

- בצוע משחק הטניקט
- פיתוח קואורדינציה עין יד, דיוק, פיתוח כוח וחוזק שרירים
- שיפור היכולת להשתמש במיומנויות החבטה במהלך המשחק

חברתי/ריגושי:

- תיאום תפקידים בזוגות
- פיתוח אחריות אישית וקבוצתית, טיפוח הגינות ספורטיבית ושיתוף פעולה במשחק
- הנאה מההצלחה לשחק טניקט

הכרתי:

- הכרה והבנת חוקים, פעולות טקטיות וקבלת החלטות במשחק הטניקט

שיעור 1 דגש-תכלית הכרתית: הבנת חוקים	שיעור 2 דגש-תכלית חברתית וחשיבה טקטית	שיעור 3 דגש-תכלית הכרתית: קבלת החלטות	שיעור 4 דגש-תכלית מוטורית: לימוד המיומנות	שיעור 5 דגש-תכלית חברתית- ריגשית
<ul style="list-style-type: none"> ❖ לימוד מטרת המשחק ❖ לימוד 3 חוקים וביצוע משחק טניקט ❖ משחקים: 2X2 כולל ספירת נקודות ❖ טורניר - מנצח נגד מפסיד נגד מפסיד 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ הוספת 2 - 3 חוקים ❖ חשיבה משחקית – טקטיקה ❖ משחקים: 2X2 כולל ספירת נקודות ❖ טורניר - מנצח נגד מנצח, מפסיד נגד מפסיד 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ שאלות המורה- קבלת החלטות במשחק ❖ משחקים: 2X2 כולל ספירת נקודות ❖ טורניר - מנצח נגד מנצח, מפסיד נגד מפסיד 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ לימוד המיומנויות: חבטת כף יד וחבטת גב יד ❖ תרגול המיומנויות עם בן זוג ❖ משחקים 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ טורניר מסכם בין ילדי הכיתה ❖ השיפוט על ידי הילדים

הערות לרצף השיעורים ביחידה

משפטים אלה יסייעו למורה בהערכת תהליך הלמידה של התלמיד

בשיעור הראשון הלימוד הוא חוקים ועל כן הדגש הוא בתחום ידע וההבנה. שאלת המורה לתלמיד תהייה- "תסביר לי"

1. התלמיד אינו מכיר את החוקים
2. מכיר חלק מהחוקים
3. מסוגל לשחק על-פי החוקים
4. משתמש בחוקים לתועלת קבוצתו
5. מנהיג את קבוצתו לנצל את החוקים לתועלתם

בשיעור השני הדגש בחשיבה טקטית:

1. התלמיד אינו מבין את מהות המשחק
2. התלמיד משחק כאילו אין יריב
3. מתייחס לתפקוד הקבוצה היריבה ומנסה לשחק בהתאם לכך
4. מזהה את מיקומם של חברי הקבוצה היריבה ומשחק בהתאם לכך
5. משחק בהתאם לחולשת הקבוצה היריבה

בשיעור השלישי הנושא הוא קבלת החלטות:

1. התלמיד מגיב אינטואיטיבית למציאות במשחק
2. התלמיד מהסס בקבלת החלטות
3. התלמיד מצליח להחליט ולשחק בו-זמנית
4. קבלת ההחלטות של התלמיד מתבצעת באותה מהירות בו המשחק מתקיים
5. פעולת התלמיד במשחק משקפת קבלת החלטות נבונה
6. התלמיד מקבל החלטות מהן יכול המורה לראות כי התלמיד מבין את המשחק

בשיעור הרביעי הדגש בלימוד המיומנות. שאלת המורה לתלמיד תהייה- "תדגים לי", "תראה לי", "תבצע"

1. התלמיד אינו מצליח לשלוט במיומנויות
2. שולט במיומנויות באופן חלקי. מידת הצלחתו בחבטת כדור לתועלתו פחותה מ- 50% מהניסיונות
3. שולט במיומנויות, מצליח בחבטה כהלכה ומסוגל לווסט את עוצמת החבטה
4. מסוגל לבצע את המיומנות הנצפית תוך כדי תנועה במגרש
5. מתאים את תנועתו לתנועה של כדור המשחק, למיקום בן זוגו למשחק, ולהחלטות הטקטיות שקיבלו השניים

עקרונות בהוראה

המורה מתווך בין המידע לתלמיד.
התלמיד יוצר ידע אישי במהלך השיעורים (המורה מוביל את התלמיד להבניית ידע אישי).
כל השיעורים מתבססים על משחק בצורות שונות (משחקונים בהם מדגישים וגורמים למהלכים מסוימים להופיע בתדירות רבה ומודגשת).
התלמיד לומד על בסיס ידע קודם (בדרך כלל ידע כללי אודות משחק הטניס מתוך צפייה בטלוויזיה).

הוראת משחק הטניקט על פי המודל להבנת המשחק:

שלב ראשון- הוראת מטרת המשחק, שלושה חוקים, וביצוע משחק "כפי שהוא".
שלב שני- הוספת שלושה חוקים ומשחק. אפשרי צפייה במשחק בעזרת סרטון מ- youtube.com
שלב שלישי- חשיבה טקטית. זה הוא שלב קבוצתי במשחק בו התלמיד שותף לחשיבה משחקית שלב רביעי- שיקולי דעת. זה הוא שלב פרטני בו התלמיד, במהלך המשחק, מקבל החלטות לגבי פעולותיו.
שלב חמישי- הוראת מיומנויות המשחק.
שלב שישי- 'אריזת' ההוראה לתוך המשחק השלם.

חוקים:

ציוד המשחק:

לכול שחקן מחבט עשוי עץ עם ידית קצרה בנוסח 'מטקות ים' כדור טניס

מטרת המשחק לצבור נקודות ולנצח במשחק.

המשחק מורכב ממשחקונים שנצברים למערכה. במערכה זוכה הראשון שהגיע לניצחון בשישה משחקונים הפרש 2 (6:0, 6:1 ... 6:4, 6:5, 7:5, 8:6, 9:7 ... וכו'). במשחקון מנצח השחקן שהגיע ל- 4 נקודות ובלבד שיש הפרש 2 נקודות בין נקודות הצדדים (4:0, 4:1, 4:2, 5:3, 6:4... וכו') זהה למשחק טניס בו הניקוד הוא 15, 30, 40 משחקון/ או יתרון.

מכת פתיחה: השחקן הפותח, פותח של כל ההגשות במשחקון. השחקן המקבל יהיה שחקן קבוע. בהמשך המשחק זכאי כל שחקן לחבוט בכדור ובלבד שרק שחקן אחד מהזוג יחבוט בכדור. לשחקן הפותח שתי אפשרויות למכת פתיחה (כמו במשחק טניס). הצליח במכת הפתיחה הראשונה מתייתר הכדור השני.

השחקן הפותח יעמוד מעבר לקו האחורי בחציו הימני של הקו, יזרוק את הכדור באוויר, יחבוט בו באלכסון אל עבר המשבצת השמאלית שמעבר לרשת. כדור הפתיחה חייב לקפוץ פעם אחת במגרש.

בכדור הפתיחה השני יעמוד השחקן הפותח מעבר לקו האחורי בחציו השמאלי של הקו ויחבוט באלכסון אל עבר המשבצת הימנית שמעבר לרשת וכך הלאה לסרוגין. חלוקת המשבצות ליד הרשת תקפה רק למכת הפתיחה. מכאן ואילך מגרש המשחק שלאחר מכת הפתיחה הוא ריבוע בגודל 7X7 מטר.

כל מהלך של מכת פתיחה יצבור נקודה אחת לטובת אחד הצדדים

נקודה צוברים:

כאשר אחד הצדדים חובט אל מחוץ למגרש.

כאשר הכדור מנתר במגרש יותר מפעם אחת.

כאשר באחד הצדדים חבטו בכדור יותר מפעם אחת.

שיפוט

השיפוט עצמי. כל צד שופט בצד שלו.

חשיבה טקטית קבוצתית (זוג = קבוצה):

עמידת זוג שחקנים בהגנה:

שחקן אחד ישחק בצד ימין והשחקן השני ישחק בצד שמאל.

שחקן אחד ישחק קרוב לרשת והשחקן השני ישחק רחוק מהרשת.

השחקן הטוב בצמד יחפה על חולשת השחקן החלש בצמד.

עמידה השוקלת מה היא היד האוחזת במחבט (ימין או משאל).

חשיבה בהתקפה:

לחבוט אל עבר החוליה החלשה (השחקן הפחות טוב).

לחבוט אל קו התפר שבין שני שחקני היריב.

לחבוט אל עבר הצד החלש של שחקן היריב (אל גב היד או אל כף היד).

לחבוט למקום בו שחקני היריב אינם עומדים.

לחבוט את הכדור לרגלים של היריב.

לחבוט את הכדור לגוף של היריב.

שיקולי דעת של הפרט (אישיים)

העיקר להעביר את הכדור לתוך המגרש הנגדי.

לחבוט בעוצמה/ בכול הכוח.

לדייק בתוצאת החבטה.

לחבוט כדור בטוח או 'להמר' על כדור מנצח.

לחבוט אחרי קפיצת הכדור או לחבוט בכדור מהאוויר.

להחליט אם הכדור בתחום האחוריות שלי או בתחום האחוריות של בן הזוג שלי.

מיומנויות:

- אחיזת המחבט
- מכת פתיחה
- חבטה בכף היד
- חבטה בגב היד
- חבטת יעף

טניקט זוגות – שרטוט מגרש טניקט

