

Maja Horvatin-Fučkar
Jana Dobrinić
Vedran Stojsavljević

ŠTAFETNE IGRE

1. UVOD

Saznanja i organizacijske mogućnosti provođenja štafetnih igara koje su prikazane u ovom radu produkt su dugogodišnjeg nastavnog procesa na izbornom predmetu Elementarne igre koji se provodi na različitim razinama studija Kineziološkog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu. Rad se temelji na novim spoznajama, inovativnim idejama i praktičnim rješenjima angažiranih nastavnika i studenata na predmetu.

U provođenju pojedinih segmenata nastavnog i/ili trenažnog procesa štafetne su igre jedna od vrlo primjenjivih vrsta igara jer je njihov utjecaj na igrače raznovrstan i velik. Obzirom na raznovrsnost izbora sadržaja koji se u njima primjenjuju mogućnosti osmišljavanja varijanti igre su gotovo beskonačne, no uvijek vodeći računa o ciljevima i zadacima koji se na pojedinom satu/treningu žele realizirati. Prirodni oblici kretanja: savladavanja prostora, prepreka, otpora i manipulacije objektima (*Sekulić, Metikoš, 2007*) dominantni su izbor sadržaja bilo da je primarni cilj usavršavanja naučenih (barem na gruboj razini) motoričkih znanja ili se provode s ciljem razvoja motoričkih i funkcionalnih sposobnosti. Željeni ciljevi mogu se ostvariti dominacijom jedne vrste sadržaja i/ili u kombinaciji te primjenom jednostavnih elemenata tehnike pojedinog sporta ili sportske discipline.

2. ŠTAFETNE IGRE

Štafetne igre su jedna od vrsta elementarnih igara karakterističnih s obzirom na organizaciju provedbe same igre. Pogledom na ovu igru odmah ćete znati da je u tijeku njezino provođenje, zašto? U štafetnoj igri su igrači najčešće raspoređeni u najmanje dvije brojčano jednake ekipe koje stoje u koloni. Kako bi provedba same igre bila što ekonomičnija, kako bi izmjena i uključivanje igrača u igru bilo optimalno **broj igrača** u pojedinoj ekipi trebao bi biti od 4 do 6. Kod većeg broja igrača predugo je vrijeme čekanja dolaska igrač na red, što dakako ovisi i o broju i složenosti samih zadataka koje trebaju savladati. Kod manjeg broja igrača i ponavljanja igre, izmjena igrača je „prebrza“, vrijeme za odmor je prekratko tako da se u oba slučaja kod igrača smanjuje želja za igrom, nerijetko vrlo brzo gube motivaciju i angažiranost

u samoj igri. Kod **izbor igrača** za pojedinu ekipu treba posebno voditi računa o podjednakom broju djevojčica i dječaka (ako radite s mješovitim grupama), kao i o razini mogućnosti, znanja i sposobnosti pojedinih igrača, kako bi ekipe bile što ravnopravnije, s podjednakim brojem boljih i slabijih igrača, drugim riječima kako bi svi imali podjednake šanse za pobjedom. Voditelj igre (profesor i/ili trener) dobrim poznavanjem igrača lakše može postići tu ravnopravnost u podjeli unutar ekipa, no to nije nužno i samo njegova uloga, treba dopusti igračima da se međusobno izabiru. *Birači* ekipa ne trebaju nužno biti uvijek i samo oni najbolji, ohrabrite svakog igrača, motivirajte ih davanjem uloge *birača* i onim slabijim igračima.

Kada je god moguće obzirom na prostor na kojem se igra želi provesti i kada god materijalni uvjeti rada (dovoljan broj sprava, rekvizita i pomagala nužnih za provedbu) to omogućavaju treba kod većeg broja igrača (od 10 do 12 na satu/treningu) povećati i broj ekipa, kako bi igra bila što interesantnija, napetija, neodlučnija, ... što će posebno motivirati igrače.

Prepoznatljive karakteristike štafetnih igara su, osim igrača u koloni i zadatak/ci koji se ispred svake kolone nalaze u obliku poligona prepreka koje igrači kontinuiranim kretanjem trebaju **što brže** savladati. Nerijetko se štafetnom igrom podrazumijevaju samo varijante u kojima je veliki broj „teških“ zadataka koje treba savladati, bilo da su oni postavljeni linijski, kružno, zmijsoliki, kvadratno, ... i slično, no zaboravlja se činjenica da i jedan zadatak koji treba savladati čini štafetnu igru. Sa željom fasciniranja igrača, vjerujući da je samo složena varijanta igre interesantna, tu pogrešku nerijetko čine mladi profesori i treneri. Hodanje na primjer prema naprijed ili bočno ili u natraške ili... do zida ili oko stalka na udaljenosti od 5m i nazad isto tako je štafetna igra. Stoga je s mladom populacijom i/ili novim igračima poželjno krenuti s manjim brojem jednostavnijih zadataka kako bi se lakše naučila pravila pri načinima savladavanja pojedinog zadatka i naravno posljedica pri njihovom nepoštivanju. Postupno treba uvoditi zadatak po zadatak, od manjeg broja prema većem, od jednostavnijih struktura kretanja prema složenijima, od zadataka iz iste skupine gibanja prema različitim skupinama, kombinacije različitih... i slično. Kako bi provedba igre bila optimalna broj postavljenih zadataka ne bi trebao biti veći od 5 do 6 zadataka, iz nekoliko praktičnih razloga. Veliki broj zadataka usporava samu igru, izmjena igrača duže traje, pamćenjem velikog broja zadataka igrači gube interes i volju jer: „*Tko će to sve zapamtiti* ☺“.

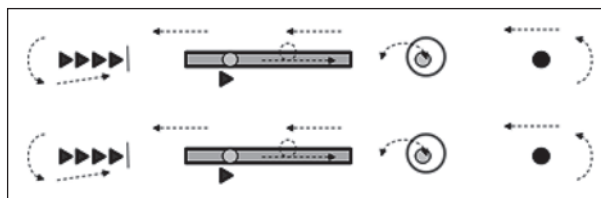
Prednosti zbog kojih su štafetne igre toliko primjenjive u praksi moguće je objasniti: velikim brojem kombinacija, mogućnosti i načina slaganja i postavljanja zadataka; u raznovrsnosti savladati pojedini zadatak (savladavanjem prepreke bilo da su to sprave, rekvizita ili pomagala ili je to samo mjesto u prostoru gdje treba napraviti pojedini pokret); u mogućnostima izbora primjerenih zadataka s obzirom na razinu motoričkih sposobnosti i razinu usvojenosti motoričkih znanja; u mogućnosti brze

promjene zadatka (iz igre u igru), s obzirom na smjer provođenja zadanih zadataka ili samo jednog od njih; ubacivanjem i/ili izbacivanjem jednog ili više zadataka,... i slično, sve te prednosti i razlozi omogućavaju da se ista štafetna igra ne odigra godinama. Motivacija igrača visoka je prvenstveno zbog preglednosti svakog segmenta igre, igrači vide tko je brži, sporiji, uspješniji, tko će sljedeći savladavati zadatke... omogućavajući ekipama taktiziranje (kada će koji od igrača krenuti, s kojim će igračem nadoknaditi pogrešku i izgubljeno vrijeme). U današnje vrijeme je nažalost sve veći broj igrača koji se ne snalaze u ostalim vidovima igara, ne osjećaju se ugodno u nekontroliranim uvjetima provođenja igre, kada se igrači na primjer kreću slobodno u prostoru kao u *lovicama*. U štafetnoj je igri sve pod kontrolom, nitko nikoga ne ometa. O uspjehu pojedinca ovisi uspjeh ekipe, igrači stječu osjećaj pripadnosti, zajedništva, rivalstva, ... što ih nerijetko dodatno motivira. Nauče se: dosljednosti u poštivanju pravila igre, poštivanju suigračima i igrača protivničke ekipe, kontroli emocija, prihvaćanju poraza i pobjede, kontroli svoga ponašanja u igri ... kroz igru najlakše nauče i prihvaćaju odgojne i društvene norme.

3. VARIJANTE PROVOĐENJA

Nekoliko je načina, varijanti na koji se štafetne igre organizacijski mogu provoditi, a izbor primarno ovisi o ciljevima i zadacima koji se žele ostvariti i mogućnostima i znanjima igrača te se mogu podijeliti na sljedeće.

ŠTAFETNE IGRE NA ZNAK – iako je kod svih varijanti štafetnih igara važno definirati znak kada treba krenuti sljedeći igrač u ekipi, ova varijanta igre podrazumijeva da po obavljenom zadatku prethodni igrač daje (najčešće) taktični znak npr. pljeskom dlana, dodirom ramena, predajom rekvizita (*lopte, palice, obruča,...*) sljedećem igraču u koloni kao **znak za start**. Iako je ovo najčešća varijanta provođenja štafetne igre, mogućnosti davanja znaka sljedećem igraču vrlo su raznovrsne. Rekvizit do sljedećeg igrača u koloni nužno ne treba doći

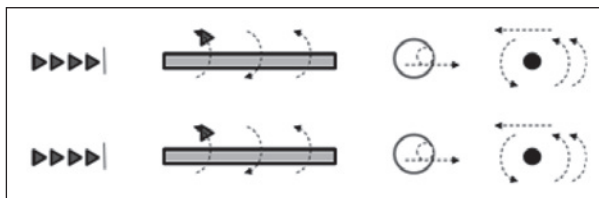


Slika 1.

direktno od prethodnog, već ga može dobiti i od igrača iza sebe, na način da je igrač po obavljenom zadatku s rekvizitom otišao na kraj kolone i predajom na različite načine igraču ispred sebe (*kroz uzručenje, zaklon-pretklon, zasucima, kroz noge u raskoračnom stavu, ... i slično*) i tako redom do prvog igrača u koloni spremnog za start. U situacijama kada ne postoji mogućnost formiranja više ekipa (od dvije) s optimalnim brojem igrača, već ih je u koloni nužno veći broj, kako igrači ne bi predugo čekali na red, znak za start može biti i trenutak u kojem je prethodni igrač

savladao neki od zadatka, ne nužno posljednji (npr. po završetku 3. zadatka, pljeskom, dodiranjem prepreke, početkom vođenja kada lopta udari o tlo, bacanjem (vraćanjem) lopte prema sljedećem u koloni,... i slično). Važno je u svakoj varijanti definirati koji je to točno trenutak/znak kada kreće sljedeći igrač.

ŠTAFETNE IGRE NA BODOVANJE varijanta je u kojima znak za start pojedinih igrača u koloni uvijek i samo daje voditelj igre zvučnim ili vizualnim signalom. Ove se varijante igara provode po principu: „*Tko je brži, donosi svojoj ekipi bod!*“ a pobjednik je ona ekipa koja sakupi najviše bodova po završetku savladavanja postavljenih zadataka posljednjih igrača u kolonama. Drugim riječima, voditelj daje znak za start prvima u koloni, zatim drugim igračima pa trećim i tako redom do posljednjih.



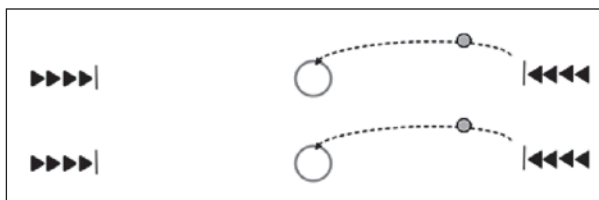
Slika 2.

GRUPNE ŠTAFETNE IGRE varijanta je u kojima je znak za start sljedećem igraču trenutak kada je krenuo igrač ispred njega. Igrači u koloni jedan za drugim savladavaju postavljene u pravilu jednostavne zadatke, a pobjednik je brža kolona. Zadaci koji se mogu savladavati u ovakvoj varijanti igre su prirodni oblici kretanja savladavanja prostora različitim načinima hodanja i/ili trčecim korakom (*naprijed, u natraške, bočno, korakom-dokorakom, niskim skipom, visokim skipom, ... i slično*). Igrači se jedan za drugim mogu kretati slobodno ili međusobno se držeći za ruke, za rame, suprotnom rukom za suprotno rame, za struk, ... i slično. Zbog istovremene angažiranosti i uključivanja svih igrača ovo su jedine varijante štafetnih igara koje je moguće provoditi u uvodnom dijelu sata/treninga.



Slika 3.

NASUPROTNE ŠTAFETNE IGRE varijanta je koja se u praksi najčešće primjenjuje kada su prostorni i materijalni uvjeti rada nedostatni, kada u igri sudjeluje veliki broj igrača koje treba smjestiti na malom prostoru, uz nedostatak rekvizita. Tada jednu ekipu čine dvije nasuprotne kolone. Način provođenja ovih varijanti štafetnih igara mogu biti na



Slika 4.

sva tri prethodno opisana načina: na znak, na bodovanje ili kao grupne. Ovisno o zadacima i nerijetko nejednakom, neparnom broju igrača zbog opterećenosti i angažiranosti svih igrača podjednako početna pozicija igrača u igri neka je jednaka onoj na kraju igre.

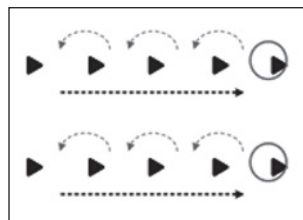
ŠTAFETNE IGRE U NIZU varijanta je štafetnih igara u kojima igrači na određenom razmaku stoje bilo u koloni ili vrsti. U ovim varijantama igre najčešće prvi igrač u koloni ima rekvizit (*loptu, obruč, vijaču,...*) koji različitim pokretima predaje igraču iza sebe (*kroz uzručenje, naizmjeničnim zasucima, naizmjeničnim zaklonom – dubokim pretklonom, otklonima,...* varijantama

opće pripremnih vježbi) do posljednjeg koji s rekvizitom odlazi na čelo kolone i tako redom dok se ne izmjene svi igrači. Zbog mogućnosti primjene zadataka manjeg intenziteta, maksimalnim amplitudama pokreta ove se varijante mogu primjenjivati u pripremnom i/ili završnom dijelu sata/treninga. Pridržavajući se gotovo istog principa štafetne igre u nizu moguće ih je provoditi i kao

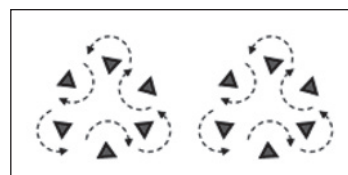
KRUŽNE ŠTAFETNE IGRE u kojima su igrači u formaciji kruga, u različitim početnim položajima: u stavu, sjedu, čučnju, kleku, uporu, ... a zadatke savladavaju na različite načine oko svojih suigrača, mimoilazeći ih slalomom, preskačući ih, provlačeći se, međusobno dodajući rekvizit ... i slično krećući na znak voditelja u smjeru ili obrnuto od kazaljke na satu, vraćajući se i/ili rekvizit ponovo do svoje pozicije u krugu, dajući znak sljedećem igraču za start.

LANČANE ŠTAFETNE IGRE varijanta je u kojima igrači lančano jedan za drugim izvode različite zadatke u nizu. Na primjer, prvi igrač se na znak voditelja postavi u upor prednji okomito na svoju kolonu, sljedeći ga koračno preskoči i na metar razmaka se postavi u upor prednji, treći igrač preskače prvog igrača ispod drugog se provlači i tako redom dok posljednji igrač u koloni ne preskoči

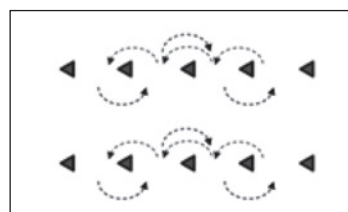
prvog igrača koji ustaje i kreće na isti način kao njegovi prethodnici preskačući i provlačeći se kroz svoje suigrače do određenog mjesta u prostoru. U kružnoj formaciji ove igre znak za start sljedećeg igrača (lijevog ili desnog) je trenutak kada ga je prethodni igrač ili zaobišao ili preskočio ili se ispod njega provukao. Pobjednici su brže ekipe.



Slika 5.



Slika 6.



Slika 7.

4. ZAKLJUČAK

Primjenjivost štafetnih igara izuzetno je velika. Način provedbe same igre vrlo je lako prilagoditi igračima s kojima ju se želi provesti, vodeći primarno računa o ciljevima i zadacima koji se pojedinom igrom žele ostvariti. Bilo da je riječ o primarnim ciljevima: razvoju motoričkih i funkcionalnih sposobnosti ili usavršavanje motoričkih znanja; odnosno sekundarnim ciljevima kao što su: učenje pravila igre i načina provođenja pojedinog zadatka, učenje posljedica pri nepoštivanju pravila (pri čemu treba izbjegavati vraćanje igrača na početak), učenje kontrole i samokontrole emocija, razvoj domišljatosti, upornosti, spretnosti, opažanja, nadmudrivanja... i čitav niz osobina i sposobnosti važnih za bolje snalaženje u svakodnevnom životu. Izbor sadržaja treba prilagoditi mogućnostima i znanjima igrača (svaki zadatak u igri svaki igrač mora poznavati, mora ga moći savladati). Broj zadataka treba prilagoditi mogućnostima igrača razini njihovih motoričkih i funkcionalnih sposobnosti, razini usvojenosti motoričkih znanja, dobi, razvojnim fazama, interesima, željama, materijalnim mogućnostima, prostoru ... stoga budite maštoviti. Pobjednik može biti samo ekipa čiji su svi članovi dosljedno poštivali pravila pri savladavanju zadataka i koja je u tome bila najbrža.

5. LITERATURA

1. Sekulić D., D. Metikoš (2007). Uvod u osnovne kineziološke transformacije – osnove transformacijskih postupaka u kineziologiji. Split: Fakultet prirodoslovno – matematičkih znanosti i kineziologije Sveučilišta u Splitu.