**Základy fotbalu : kód předmětu bp1251**

Výuka tohoto předmětu začíná v týdnu od 21.9.2015 a bude probíhat do konce měsíce října, tzn. že výuka je soustředěna do 6 devadesátiminutových bloků.

Výuka probíhá na hřišti s umělým povrchem v areálu TJ Tatran Bohunice, Neužilova 35 ( u travnatého fotbalového hřiště ). Do výuky kromě vhodného cvičebního oblečení je nutné si vzít buď kopačky na umělé povrchy = turfy, nebo tenisky s vhodnou ( drsnou ) podrážkou.

Jednou z podmínek pro udělení klasifikovaného zápočtu je provedení praktického výstupu = zahřátí organismu a rozcvičení na 15 – 20´ s písemnou přípravou a s nákresy a grafickým značením ( vzor písemné přípravy najdete ve studijních materiálech tohoto předmětu ).

!!!!! Každý student si připraví samostatnou písemnou přípravu !!!!

Program výuky :

1. hodina : organizační pokyny,

rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Dorotík , Frydrych , Chudý

Pohyb po hřišti a výběr místa. Vedení míče a obcházení soupeře. Hra.

1. hodina : rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Janík , Ježek , Karpíšek

Přihrávání míče vnitřní stranou nohy a přímým nártem. Zpracování míče = převzetí míče. Hra hlavou. Ukázka praktického testu.

1. hodina : rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Klír , Knotek , Kroutl

Přihrávání míče vnitřním a vnějším nártem a zpracování míče = tlumení a stahování míče. Hra.

1. hodina : rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Kučera , Licek , Lošťák

Hra brankáře + střelba. Hra.

1. hodina : rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Peringer , Růžička , Sehnal

Obsazování hráče bez míče a s míčem, obsazování prostoru, odebírání míče. Hra.

1. hodina : rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Svoboda , Zaoral

Praktický zápočet. Hra.

Požadavky pro udělení klasifikovaného zápočtu :

* 100% aktivní účast
* splnění praktického výstupu = zahřátí + rozcvičení ( na 15 – 20´) s písemnou přípravou
* splnění praktického testu herních dovedností na čas
* splnění teoretického testu z pravidel fotbalu a teorie fotbalu.

V Brně 14.9.2015 PaedDr. Karel Večeřa ( vyučující předmětu )