

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA TĚLESNÉ VÝCHOVY A SPORTU

Katedra sportovních her

oddělení fotbalu

Tvořivost ve fotbale

Diplomová práce

Creativity in football

Autor práce: Boris Hucek

Vedoucí práce: PhDr. Mario Buzek, CSc

Praha 2006

Bibliografický záznam

HUCEK, Boris. *Tvořivost ve fotbale*. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta TV a sportu, oddělení fotbalu, 2006., 70 s. Vedoucí diplomové práce PhDr. Mario Buzek, CSc.

Anotace

Diplomová práce „Creativity in football“ se pokouší o rozbor pojmu tvořivost a jeho aplikaci ve fotbale, charakterizovat tvořivého hráče a snaží se nastínit metodu možnosti analýzy herního výkonu kreativních hráčů při fotbalovém utkání ...

Annotation

Diploma thesis „Creativity in football“ deals with...

Klíčová slova

Fotbal, tvořivost, analýza, herní výkon, kreativní hráč...

Keywords

Football, creative, analysis, games exploit, creative player...

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato diplomová práce byla umístěna v knihovně FTVS a používána ke studijním účelům.

V Praze dne 5.9. 2006

Boris Hucek

Handwritten signature of Boris Hucek in black ink, written in a cursive style.

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval PhDr. Máriovi Buzkovi, CSc. za odborné vedení práce, za praktické rady a za možnost využít jeho zkušenosti v této problematice.

Obsah

OBSAH.....	5
ÚVOD.....	6
1. TEORIE	7
1.1. TVOŘIVOST Z POHLEDU OBECNÉ PSYCHOLOGIE	7
1.1.1 SOUHRN	19
1.2. TVOŘIVOST Z POHLEDU SPORTOVNÍ PSYCHOLOGIE.....	19
1.2.1. FAKTORY CHARAKTERIZUJÍCÍ TVOŘIVOST (HUCKO, 1986).....	20
1.2.2. OBECNÉ ÚDAJE HERNÍ TVOŘIVOSTÍ	23
1.2.3. RYSY HERNÍ TVOŘIVOSTI (BUKAČ, 2005).....	24
1.2.4. SOCIÁLNÍ FAKTORY	29
1.2.5. KONTEXTUALIZMUS	30
1.3. VYMEZENÍ ZÁKLADNÍCH POJMŮ	33
1.3.1. TVOŘIVOST	33
1.3.2. TVOŘIVOST A JEDINEC.....	34
1.3.3. ROZVOJ TVOŘIVOSTI	35
2. VÝZKUMNÁ ČÁST	36
2.1. CÍLE A ÚKOLY PRÁCE	36
2.2. METODOLOGIE PRÁCE.....	36
2.2.1. POZOROVÁNÍ KVANTIT HERNÍHO VÝKONU	36
2.2.2. TVORBA DVD.....	39
2.2.3. POSTUP POZOROVÁNÍ	39
2.2.2. OBJEKT VÝZKUMU	41
2.4. VÝSLEDKY POZOROVÁNÍ.....	43
2.4.1. OBSAH DVD	52
2.4.2. VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ	52
2.5. DISKUSE	55
ZÁVĚR.....	56
SEZNAM LITERATURY.....	57
PŘÍLOHY	59
PŘÍLOHA Č. 1 - DVD	59
PŘÍLOHA Č. 2 – FORMULÁŘ PRO ZAZNAMENÁVÁNÍ.....	60
PŘÍLOHA Č.3 – ROZHOVOR S IVANEM KOPECKÝM (AUTOR.....	61
PŘÍLOHA Č. 4 – ZÁZNAMOVÉ ARCHY	63

Úvod

Téma tvořivosti je obklopeno řadou záhad a naopak vykazuje málo nosných vědeckých zjištění. Z více zainteresovaných oborů připadá úkol zkoumat psychologický základ a strukturu procesů tvořivé činnosti a jejich výsledků hlavně psychologii.

Při výkladu tvůrčích výkonů lidí se ve starším období vycházelo z představy o působení nadpřirozených sil, životní energie, inspirace, spontaneity aj. V průběhu 20. století se dospělo k závěru, že existují zvláštní duševní dispozice, schopnosti a vlastnosti osobnosti na způsob talentu, které jsou určujícím činitelem pro vysoké a mimořádné výkony v různých oblastech života, tedy i ve sportu. Mezi lidmi existují individuální rozdíly. Tyto schopnosti se podařilo s větším či menším úspěchem také zjišťovat empiricky, měřit pomocí různých testů a úloh. Dlouho převládal názor o dědičném předávání schopností, opačné stanovisko zdůrazňovalo nepopíratelný vliv prostředí, vzdělání, speciální přípravy.

Tento výklad se postupně měnil s výsledky bádání psychologie a dalších disciplín. Vedle všeobecné inteligence, koncipované na začátku 20. století, byly po několika desetiletích prokázány také zvláštní tvořivé schopnosti. Ve stejném duchu se takto mluví i ve sportovní psychologii.

A právě toto slovo „zvláštní“ a to, že nikdo není prakticky schopen vysvětlit, co to přesně je ta tvořivost, ta kreativita a kde se bere, je to, co mne na tomto tématu tolik přitahuje. Ve fotbalové terminologii se stále hovoří o kreativním hráči o tom, že těm nebo těm chyběla myšlenka, či že si nebyli schopni vytvořit gólové situace a nebo že hra týmu stojí a padá na přítomnosti určitého hráče, který jim tvoří hru. A to mne přivedlo k otázkám, co je to ta tvořivost, co dělá hráče tvořivým a proč se o někom říká, že je tvořivý a jiném ne, a proč jsou tito hráči tak důležití pro svůj tým a kde se v nich ta tvořivost vzala a čím jsou tito hráči tak výjimeční? Těch otázek je mnoho a odpovědí naopak málo.

V této práci nechci najít konkrétní odpovědi na tyto otázky, na to si ani netroufám, jde mi o to pokusit se najít definice slova tvořivost, charakterizovat tvořivého hráče, zjistit jak se tvořivost projevuje, ale hlavně mne zajímá role takového hráče v utkání. Úplně původní můj záměr, bylo pokusit se o analýzu kreativního výkonu hráče v utkání, ale po prostudování dostupných materiálů o tvořivosti a osobní konzultaci s odborníky (PhDr. Buzek, PhDr. Bukač) jsem dospěli k závěru, že taková analýza není prakticky možná, neboť tvořivost je psychologický jev a vychází z vnitřních předpokladů osobnosti daného jedince, které jsou vnějším nepřímým pozorováním neměřitelné. Proto jsem nakonec v této práci zvolil analýzu

herního výkonu hráče, který je všeobecně považován za kreativního a pokusil se analyzovat jeho důležitost pro výkon celého týmu.

1. TEORIE

1.1. Tvořivost z pohledu obecné psychologie

Dacey a Lennonova (2000) se ve své knize Kreativita dívají na tvořivost ze tří částí: biologické, psychologické a sociální. Rozebírají tyto tři jednotlivé složky, aby v poslední kapitole čtenáři předložili jejich vlastní biologicko-psychosociální výklad kreativity. Výklad k problematice jednotlivých složek je založen na již zveřejněných studiích a výzkumech, z kterých čerpají.

V úvodu autoři pojednávají o kreativitě a jejích složkách, o důležitosti schopnosti kreativity ve 21. století. Těmito složkami je rané prostředí kreativních lidí a biologicko-psychosociální hledisko. Stanovili hlavní faktory, které nejvíce přispívají k pravděpodobnému výskytu kreativity. Z toho vyvodili následující zdroje kreativních schopností:

- biologické znaky (např. hormony, IQ, dominantní hemisféra)
- rysy osobnosti (tolerance vůči dvojznačnosti, ochota riskovat)
- poznávací rysy (vzdálené asociace, laterální myšlení)
- mikrosociální okolnosti (např. vztahy s rodinou)
- makrosociální podmínky (např. obec a práce, vzdělávací prostředí)

Ve druhé části úvodu čtenáře seznamují s dějinami kreativity, které stručně shrnu. Procházejí dějinami od antického Řecka, kde lidé věřili, že nové věci přišly na popud bohů a tvoří pro poctu společnosti, přes středověk, kdy umělci tvořili pro vyšší poctu, pro Boha, až k světlejším časům renesance a humanismu. Člověk již pouze nepřijímal myšlenky od Boha, ale dovolil si projevit své vlastní JÁ, své myšlenky, díla. V osvícenství začalo být uznáváno právo jedince přijít s vlastními názory. William Duff (Dacey, Lennonova, 2000) psal o vlastnostech originálního génia. V 19. století vyvstala představa o dědičnosti genů, kterou „velcí mužové“ zdědili od svých předků ve šťastné kombinaci. Galton (Dacey, Lennonova, 2000) přišel s objevem, že mysl je v každém okamžiku existence vyplněna a myšlenky následují jedna druhou. Do vyplněného prostoru však mohou přicházet nové podněty z nevědomé složky mysli. Tak objevil koncept volných asociací. S Galtonem polemizovali gestaltisté, němečtí teoretici. Tvrdili, že tvůrčí myšlení je důsledkem vytváření a změn gestaltů (to je německý výraz pro mentální vzorce nebo formy). Mezi elementy gestaltů existuje složitá součinnost vzájemných vazeb a tvořivost je vazba nová.

Ve druhé polovině 19. století se rozrostly znalosti o biologii mozku. Broca (Dacey, Lennonová, 2000) dokázal, že levá strana mozku určuje s větší převahou duševní pochody u jednoho člověka a pravá u druhého. W. James (Dacey, Lennonová, 2000) přinesl doklady o součinnosti prostředí a genetické výbavy.

Počátkem 20. století se řada vědců zabývala kognitivními procesy. G. Wallas (Dacey, Lennonová, 2000) určil čtyři fáze tvůrčího procesu - přípravu, inkubaci, osvětlení a ověřování.

Tvořivou osobností se zabývali psychoanalytici a humanističtí psychologové. Podle S. Freuda, (Dacey, Lennonová, 2000) zakladatele psychoanalýzy je prvotní příčinnou kreativity obranný mechanismus - sublimace. Tvůrčí vyjádření je náhradou za neschopnost naplnit sexuální pud. U Kříže (Dacey, Lennonová, 2000) to byla regrese, u Adlera (Dacey, Lennonová, 2000) kompenzace pocitů méněcennosti. Za zakladatele humanistické psychologie bývá označován A. Maslow (Dacey, Lennonová, 2000). Tvrdil, že člověk má šest základních instinktů, které se projevují jako potřeby. Rozděluje je na potřeby z nedostatku (např. potrava, teplo), a potřeby bytí což je potřeba seberealizace a estetická potřeba.

Sociální faktory rozebírá Dacey a Lennonová (2000) ve druhé kapitole své publikace. Jedná se především o úlohu rodiny a prostředí, kde děti vyrůstají. Uvádí zde Albertův výzkum (Dacey, Lennonová, 2000). „Rodiny, které povolí takovou míru rizika a umožní svým dětem, aby si „natloukly nos, což je rozhodující okolnost při rozvoji tvořivosti“, jsou velmi odlišné od těch, které to nepřipustí. Děti v rodinách, které neriskují mohou být velmi bystré, ale nejspíše nebudou tvořivé.“ (Dacey, Lennonová, 2000) Výzkumem sociálních faktorů se zabýval i jeden z autorů této knihy - Dacey (Dacey, Lennonová, 2000). Jeho studie ukazuje, že se rodinný život tvořivých lidí liší od života osob s běžnými schopnostmi v mnoha důležitých ohledech. Dalšími studii jsou prokazovány např. působení školy a učitelů na rozvoj tvořivosti, vliv pohlaví a věku (především v mateřství), vliv kultury.

Psychologické faktory působící na kreativitu jsou předmětem třetí části knihy. Jsou to především osobnostní rysy, vliv povahy na tvůrčí schopnosti. Kreativita potřebuje přesáhnout člověka, ohraničení, pravidla a kreativní člověk se musí oprostít od obvyklého rámce, nesmí se omezovat. Rozlišují mezi řešením problémů a kreativitou, kdy „pouze na vysoce nápadité a originální úrovni lze řešení problémů považovat za kreativní.“ (Dacey, Lennonová, 2000) Autoři uvádějí složky tvořivého jednání:

- tolerance vůči dvojznačnosti
- stimulační svoboda
- flexibilita

- ochota riskovat
- preference zmatku
- prodleva uspokojení
- opuštění stereotypu sexuální role
- vytrvalost
- odvaha.

Autoři neprokázali přímou vazbu mezi duševními chorobami a kreativitou, psychotismem a kreativitou a závislostí na alkoholu nebo jiných látkách působících na psychiku, která tvořivosti napomáhá.

Výše zmíněné myšlenky asocianismu a gestaltismu spolu s ranými kognitivně-vývojovými teoriemi nás uvádějí do obrazu před zhodnocením současných kognitivních teorií. Ty můžeme rozdělit do dvou kategorií:

1. kreativní metafory, analogie a mentální modely
2. teorie kombinace a expanze

Podkapitola Kreativní řešení problémů nabízí souhrnný obrázek o zjištěních, která vědci učinili ve snaze poznat, jak si počínají lidé úspěšní při řešení problémů. Dacey a Lennoxová (2000) uvádějí Guilfordovu teorii duševních funkcí, která představuje pětistupňový proces cesty od neuvědomělého povědomí o existenci problému k dosažení vysoce tvůrčího řešení, přičemž naznačuje, že se kreativita zřídka ubírá jasně vymezenými cestami se zřetelnou posloupností kroků, de Bonův výzkum (Dacey, Lennoxová, 2000) laterálního myšlení, Sternbergovu teorii (Dacey, Lennoxová, 2000), která těží z laterálního myšlení, model interakce doména - jedinec - oblast (DIFI), vztah metaforického myšlení a kreativního řešení problémů (synektická metoda řešení problémů), sociodrama užívané k řešení skupinového nebo mezilidského problému. Autoři se domnívají, že nejužitečnější soubor pokynů i řešení problémů pro dospělé nabízí Scott Isaksen (Dacey, Lennoxová, 2000), proto jej zde uvádím.

- Nacházet dosud neznámý a nevyužitý potenciál
- Respektovat potřebu jedince pracovat samostatně, povzbuzovat k iniciativním projektům.
- Umožnit jedinci uspět v takové oblasti a takovým způsobem, jaké pro něj připadají v úvahu, a povzbuzovat jej k tomu.
- Umožňovat aspekty v rámci plánu, které se budou u jednotlivců lišit, zdůrazňovat hodnotu individuálních rozdílů.

- Omezit nátlak a zajistit prostředí, v němž se není třeba obávat trestu. Je třeba navodit psychologický pocit bezpečí, ať už v domácím prostředí, ve škole nebo na pracovišti.
- Tolerovat složitost a neuspořádanost, alespoň na čas.
- Dát najevo, že jste zde pro jednotlivce, nikoli proti němu.
- Podporovat a podněcovat k neobvyklým nápadům a reakcím.
- Omyl má být pozitivní, příležitostí umožňující jedinci pochopit chyby a splnit přiměřené normy v podnětné atmosféře.
- Přizpůsobovat se pokud možno individuálním zájmům a nápadům.
- Poskytnout jednotlivcům čas umožňující uvažovat o tvůrčích myšlenkách a rozvíjet je. Kreativita se ne vždy objevuje ihned a spontánně.
- Vytvořit mezi jednotlivci atmosféru vzájemné úcty a uznání, v níž se budou dělit o své myšlenky, rozvíjet a učit se jeden od druhého i jednotlivě.
- Uvědomovat si, že kreativita je mnohotvárný fenomén, který vstupuje do všech oblastí života, nejen do umění a řemesel..
- Povzbuzovat různorodé aktivity z pozice pomocníka, nikoli dohlázele.
- Naslouchat a smát se s ostatními, vřelá a podnětná atmosféra dává svobodu a bezpečí uvažovat objevným a smysluplným způsobem.
- Poskytnout jednotlivcům možnost volby a možnost stát se součástí procesu rozhodování, dát jim kontrolu nad činnostmi, jimiž se zabývají.
- Umožnit každému zúčastnit se a poukázat na hodnotu angažovanosti, podpora individuálních nápadů a řešení problémů a projektů.
- Kritika zabíjí. Kritizovat opatrně a po malých dávkách.
- Podněcovat a používat provokativní otázky, je třeba jít za hranice konvergentních otázek s jedinou možnou odpovědí.
- Nebát se začínat s novými věcmi.

Ve čtvrté části se autoři věnují poslední, biologické složce kreativity. Uvádějí faktory ovlivňující vývoj mozku v souvislosti s kreativitou - výživu, sociální interakci, hladinu hluku, pastelové barvy místnosti. Uvědomují si důležitost paměti, která je u výrazně tvořivých lidí mimořádná. Vliv neuromediátoru ACTH, vylučovaného hypofýzou, kdy sekrece ACTH eskaluje v období skutečné tvůrčí činnosti. Velmi důležité jsou vztahy mezi hemisférami - u kreativně zaměřených lidí převládá pravá hemisféra, ale obě se musí doplňovat. Vztah mezi kreativitou a preferencí levé ruky není dokázán u celé populace, ale je zjištěn u výrazně tvořivých osob. Projevuje se trend od hemisférické specializace k její spolupráci jako integrované struktury.

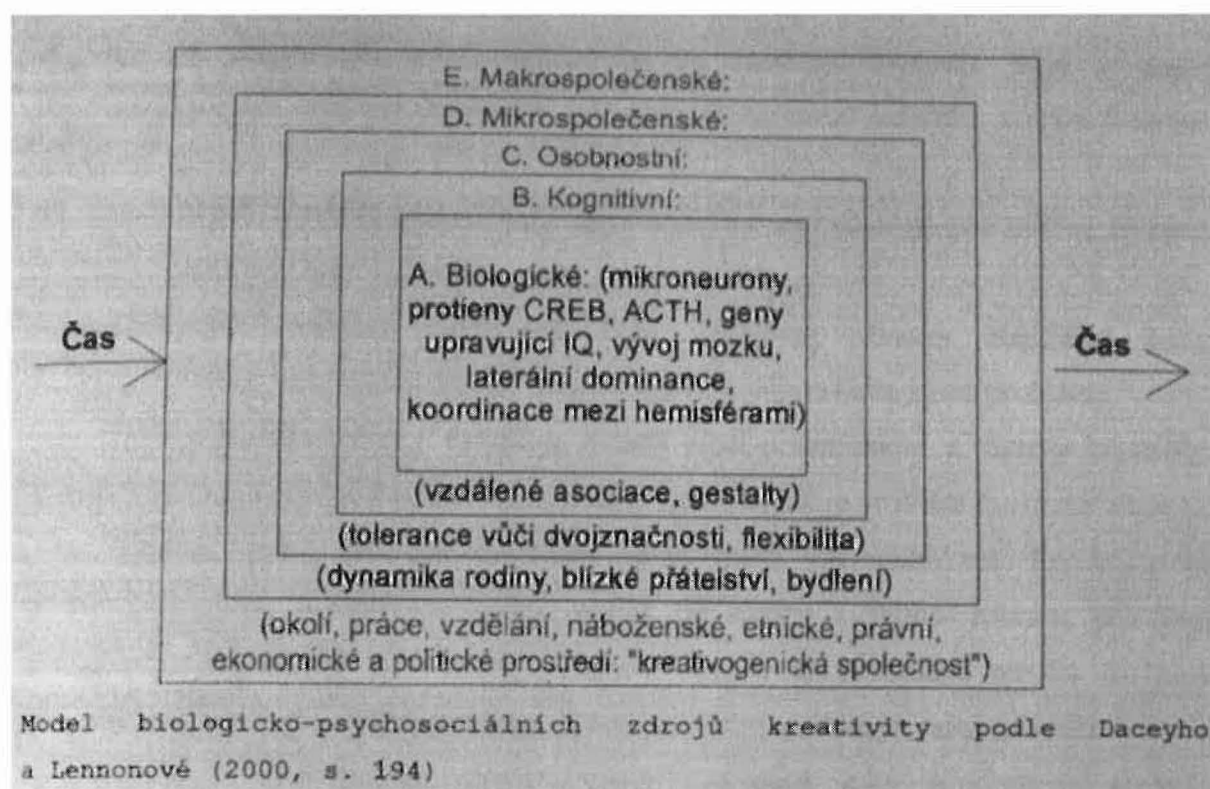
Lennonová, 2000), kteří kreativitu chápou jako důsledek postupné interakce mezi čtyřmi proměnnými:

1. Genotyp.
2. Vývoj mozku.
3. Kognitivní fenotyp.
4. Fyzické a sociokulturní prostředí.

Tvořivost pak rozdělují do tří fází:

1. Duševní proces.
2. Objevování.
3. Inovace.

Model Dacey a Lennonové (2000) uvádí pětivrstvý systém příčinnosti, v němž každá vrstva spolupůsobí se čtyřmi zbývajících vrstvami a obousměrně se ovlivňují. Šestá proměnná - čas jde napříč celkem (viz. Obr 1.)



Obr. 1. Model biologicko-psychosociálních zdrojů kreativity podle Daceyho Lennonové (2000)

Ve druhé kapitole předkládá svou teorii tvořivosti založenou na psychosociálním modelu. „Při tvořivé produkci jde vždy o souvislosti mezi pohyby - mezi vývojem předmětu, lidskou vnější činností, lidskou psychikou a sociální činností i sociálními podmínkami (Hlavsa, 1981). Uvádí termín kreativizace, kdy se činností subjektu stává produkt i subjekt vzájemně kreativnější. Uvádí fantazii jako hnací sílu tvůrčího procesu, je jeho neodmyslitelnou součástí.

Z kreativizační teorie plyne přímo koncepce výchovy k tvořivosti, jejíž základem je subjektoobjektový vztah. Z charakteristiky kreativity a pojetí kreativizace autor odvozuje tyto orientační body pro pojetí výchovy k tvořivosti:

- celé sociální klima společností má pedagogickou funkci
- věcné prostředí, promyšlená technická, architektonická a jiná umělecká díla i motivační působení
- přírodní prostředí a dění je podněcující silou
- kreativní situace (skutečné i cvičné) jsou přitažlivé
- tvůrčí činnost účinkuje v širokém pásmu psychiky i celého organismu
- výchova k tvořivosti musí být všestranněji zaměřena i speciálně orientována
- je nutno vytvářet systémové myšlenkové i imaginační a intuitivní části tvůrčího potenciálu
- ovlivnění způsobem života, vlastnostmi osobnosti a sociálními vztahy je u tvořivosti velmi intenzivní
- subjekt si musí osvojit regulace psychosomatických stavů příznivých tvorbě
- výchova k tvořivosti musí být realizována v sociálním kontextu jako kolektivní činnost. (Hlavsa, 1981)

Autor dále pojednává o pedagogických problémech teorie výchovy k tvořivosti. Výchovou k tvořivosti rozumí pedagogickou činnost záměrnou, formující tvořivost nebo některé její složky, uskutečňující se pomocí speciálních metod a prostředků a vytvářením takových podmínek, za nichž jsou metody a prostředky účinné. Charakterizuje účel výchovy k tvořivosti jako přípravu jedince na plnohodnotný a tvůrčí život a jako taková spojuje teoretickou i praktickou činnost, vnější i vnitřní procesy, individuální i kolektivní práci, hru s vážnou činností.

Cíl výchovy k tvořivosti vidí Hlavsa (1981) v následujících, čtyřech bodech:

1. ovlivnění vývoje tvořivosti jako nejlepšího prostředku adaptace
2. zlepšení kvality tvorby a výkonnosti v tvůrčí činnosti
3. tvořivostí ovlivnění osobnosti a jejich sociálních vztahů, dynamizace a obohacení jejího rozvoje

4. kompenzování nebo odstraňování maladaptace, popřípadě jiné psychické a sociální poruchy.

Ve výchově určuje kreativní situace a to problémové situace s kreativními podněty. I výchovně cenné jsou ty situace, ve kterých nejde jen o konvergence, ale které vyžadují různé heuristické procedury, využití jiné zkušenosti, emocí, sociálních aktivit. Na stranách 67 - 73 uvádí Hlavsa (1981) výčet antikreativních podmínek a prokreativních faktorů.

Kreativní program je dle autora prostředkem pro tvořivost, uvádí metody v dějinách výchovy, zmiňuje náročnost a účinnost metod kolektivních, navrhuje možnosti kreativních programů pro všechny věkové kategorie. Uvědomuje si možnosti tělesného rozvoje jako součásti tvořivosti a rozvoje člověka stejně jako týmové práce, která je spolu s hrami jednou z metod rozvoje tvůrčí činnosti. Čtenáři předkládá návrh, obsah a studii kursu tvůrčí výkonnosti, který byl ověřením kreativizační teorie.

Kreativní program je centrální formou výchovy k tvořivosti, jednotlivé formy jsou např. hra, problémové vyučování, kulturní a sociální činnost, kreativní složka psychoterapie. Tyto formy se uplatňují ve stupňovitém systému výchovy k tvořivosti. „Výchovu k tvořivosti musíme koncipovat jako permanentní a celoživotní proces“ (Hlavsa, 1981). Důležitá je funkce rodičů a učitelů, kteří jedince vychovávají. Sami učitelé by měli být tvořiví, pro tvořivost žáků jsou významné jejich vědomosti o tvořivosti, jejich tvořivá osobnost a neautoritativní způsoby vyučování. Tvořivost by měla být součástí přípravy učitelů, pak bude docházet k interakci učitel - žák, nebo trenér - sportovec a vzájemnému ovlivnění.

Autor rozvádí význam a metody v učebním procesu a v profesionální přípravě pro rozvoj kreativity. Upřednostňuje problémové vyučování, zájmovou činnost žáků, sociálně psychologický výcvik jako metodu, která přispívá ke kolektivním formám tvorby.

Význam fantazie uváděný Hlavsou (1981), ukazuje spojitost s činností pravé hemisféry, jak je uváděna u Daceyho a Lennonové (2000). Shodují se i v dalších důležitých bodech:

- v charakteristice tvořivého žáka
- v základních principech výchovy k tvořivosti
- funkční fixace je zábranou tvořivosti
- ve výčtu antikreativních podmínek a prokreativních faktorů význam kreativní složky psychoterapie.

Naopak Dacey a Lennonová (2000) uvádějí pokles kreativity ve středním a starším věku, Hlavsa (1981) však tvrdí že kreativitu lze rozvíjet celý život a navrhuje možnosti, metody a formy tohoto rozvoje. Charakterizuje kreativního učitele a jeho přístup k vyučování

a žákům, aby vzbuzoval tvořivost, Dacey a Lennonová (2000) pouze kritizují školský systém, který podle nich tvořivost potlačuje, protože učitel je příliš autoritativní osoba a mezi pedagogy je jen málo výjimek. Hlavsa (1981) také uvádí učení a poznávací proces jako předpoklad kreativity, podle Daceyho a Lennonové (2000) však může příliš mnoho učení kreativitě škodit.

Hlavsova studie (1981) podává přehled psychologických předpokladů výchovy k tvořivosti a nastiňuje obecné principy výchovy k tvořivosti, zejména z hlediska věku vychovávaných, prostředků a společenských faktorů výchovy. Z kreativizační teorie plyne, že výchova k tvořivosti musí být založena na řízeném způsobu tvorby na vychovávaný subjekt, a to jak tvorby skutečné, tak cvičné. Věnuje se pedagogicko-psychologickým problémům výchovy k tvořivosti, vlastnostem tvořivé osoby a stupňovité výchově k tvořivosti. Diskutuje o obsahu a formách výchovy k tvořivosti.

V publikaci *Psychologické metody výchovy k tvořivosti* se Hlavsa (1986) zabývá metodami rozvoje tvůrčích dovedností a schopností. Tyto metody jsou:

- různorodá tvůrčí činnost např. formou problémového vyučování
- kultivační cvičení - zaměřená na určitou specifickou oblast
- invenční etudy - modelové problémy.

Poukazuje na tvořivou funkci hry v dětství a dospělosti. Hra je podle autora rozvojem sebe sama. Rozlišuje hry deskové, společenské a sportovní hry, při kterých jedinec zažívá časový stres, musí prokázat pohotovost a rychlou reakci. Sportovní hry přispívají k rozvoji tvůrčích schopností a týmové spolupráce. Rozvojem tvůrčí osobnosti člověka rozumí rozvoj nejdůležitějších vlastností (osobnostních předpokladů) pro tvořivost.

Osobnostní předpoklady můžeme rozvíjet vlivem umění a tvořivě-estetických činností. Kladné působení pedagoga tvůrčí osobnost utváří, negativní potlačuje. Výtvarné činnosti podněcují fantazii, hudba umožňuje především aktivní spolutvoření, drama poskytuje improvizaci a interpretaci, kreativní drama klade důraz na rozvíjení osobnosti. Literatura ve své rozmanitosti žánrů, forem a uměleckých vyjadřovacích prostředků vládne nejrozsáhlejším spektrem výchovných prostředků z hlediska rozvoje tvořivosti, což vyplývá z pozice čtenáře.

Autor si uvědomuje význam tělesného pohybu a sportu. Tvořivost je zvládnutím pohybu jedincem. Rozlišuje pohyb v:

- pracovních činnostech
- sportu a TV - sporty s motorickou i myšlenkovou kreativitou (nové prvky, styl, technika, podmínky)
- běžných životních aktivitách

■ činnosti umělecké.

Důležitý je také sociální zdroj rozvoje tvořivosti v utváření interpersonálních vztahů, tvorbě skupiny jako sociálního tvůrčího produktu, tvořivost ve společnosti a pro společnost.

Hlavsa (1986) předvádí metody rozvoje tvořivosti a tím i člověka. Nezapomíná na hru v dětství i v dospělosti, velmi důležité je esteticko-kulturní působení a vliv pohybu.

Z psychologického hlediska vychází Howard (2002) v knize Příručka pro uživatele mozku. Shromáždil obrovské množství informací o mozku, jeho funkcích, potřebách, vztahu k člověku, inteligenci... Na základě těchto nastudovaných vědomostí napsal knihu, která kromě stručných a přehledných informací nabízí i zkušenostní složku, tzv. užití. V páté části své knihy, ve 21.-23. kapitole pojednává o tvořivosti, konkrétně: Psychobiologie tvořivosti, Uvolněte tvořivost a Jádro tvořivosti - Cesta k převratným způsobům řešení problémů. Charakterizuje a definuje tvořivost a odmítá skutečnost, že jako tvořivé jsou nám předkládány věci, které jsou pouze nové. Novost je podle autora jen součástí tvořivosti, ještě je nutná relevance a spontaneita. K tvůrčímu řešení, kterým může být nová věc nebo myšlenka, potřebujeme dovednosti a schopnosti k nějakému oboru a hnací motor, kterým je naše vnitřní motivace.

Podle Howarda (2002) je okamžik tvoření nejproduktivnější, předchází-li mu nějaká podoba meditace a aerobického cvičení. To podporuje tvrzení Daceyho a Lennonové (2000) o zvýšené sekreci ACTH po relaxaci, kdy člověk začíná tvořit. Např. před brainstormingovým sezením autor doporučuje aktivitu vhodnou pro tvorbu týmu, když se pak nemůžete hnout z místa, tak máte zkusit vypnout kontrolu třeba procházkou. Uvádí čtyři fáze tvůrčího procesu: přípravu, inkubaci, inspiraci a vyhodnocení. Tyto fáze jsou shodné s Wallasovými, jak je uvádí Dacey a Lennonová (2000).

Při problému se jej máme pokusit nejprve popsat. K tomu nejlépe slouží mentální mapy, Ishikawuv diagram, Paretova mapa, porovnání skutečného s možným nebo CEDAC (varianta Ishikawova programu). Při řešení máme použít heuristickou metodu, pokud nevede k řešení, tak algoritickou.

Máme-li nějaký problém, měli bychom při jeho řešení postupovat asi takto:

1. zeptat se experta
2. když nemáme k dispozici experta, tak rozhodnout o povaze problému
3. zvolit metodu řešení
4. vyhodnotit doporučené řešení.

Podle Howarda (2002) nám hry pomáhají udržet si při řešení problémů pružnost. Proto si máme hrát od malička - nejrůznější hádanky, hlavolamy atd. (shoda s Hlavsou, 1986). Autor

4. vyhodnotit doporučené řešení.

Podle Howarda (2002) nám hry pomáhají udržet si při řešení problémů pružnost. Proto si máme hrát od malička - nejrůznější hádanky, hlavolamy atd. (shoda s Hlavsovou, 1986). Autor charakterizuje tvořivý čin, v rysech tvořivé osobnosti se shoduje Daceyem a Lennonovou (2000), stejně jako v léčebném významu kreativity na psychické problémy člověka. Jako překážku tvořivosti uvádí ovlivnění dětí rodiči a učiteli. Kniha je o mozku, jeho vlastnostech a funkcích a část věnovaná kreativitě o tom, jak být kreativní při řešení problémů v životě.

O naplnění našeho života kreativitou píše Maisel (2002) v knize Trénink kreativity. Skutečně můžeme kreativitu trénovat? Autor uvádí soubor cvičení a rad pomocí nichž bychom měli náš život naplnit tvořivostí. Hlavní překážkou v tvořivosti jsme si my sami, svým strachem. Něco chceme a současně se bojíme na to dosáhnout. Brzdíme se svými předchozími nezdary, sebestyčností. Autor radí v týdenních cyklech, jak být tvořiví, jak být sami sebou, jak si věřit, jak být vyvážený, v pohodě. Ale proto musíme sami něco udělat. Musíme vyvažovat, oprostít se sebeobviňování, začít tvořit, což jistě přinese spoustu chyb, ale v tom případě tvoříme.

„Sepětí s přírodou ukazuje opravdovost mě samého. Jsme tělesné bytosti a pocházíme z přírody. Není divu, že Mozarta často napadaly melodie při projíždkách v lese.“ (Maisel, 2002) Dokládá tak význam přírody pro tvořivý život člověka.

Shoduje se Daceyem a Lennonovou (2000), že škola může způsobit mnoho škod na naší zvědavosti a tvořivosti, že kreativní lidé mohou mít emoční problémy - deprese a doporučuje léčbu. Shodují se i ve vlastnostech kreativního člověka.

Podle Maisela (2002) je také důležitá tvorba v týmu. Pokud najedete skupinu nebo jedince, který je na stejné vlně, tak je to velkým přínosem. Skupina může pomoci překonat deprese a emoční problémy, kterými mohou trpět samotáři. „Podpora vlastní i cizí kreativity je ku prospěchu nám všem.“ (Maisel, 2002) Práce ve skupinách znamená více inteligentních lidí, lepší řešení a kreativnější účinek.

Tato kniha je o překonání mrtvého bodu v životě, o tom, jak ho naplnit. Maisel (2002, s. 255) o kreativitě říká: „Kreativitu definujeme jako projev vlastních možností, a my je projevujeme. Kreativitu definujeme jako používání rozumu, a my se jej snažíme používat. Kreativitu definujeme jako používání citu, a cítíme opravdu hluboce. Svou kreativitu spojujeme s láskou ke spravedlnosti, s vášní pro svobodu, se soucitem k bližním, a proto odhodlaně bráníme nejlepší životní principy. Vytváříme sonety, sochy, květinové zahrady, očkovací látky, nezávislé filmy, detektory zemětřesení, jevištní představení. To vše dohromady je náš život: náš život obyčejných tvůrců.“

vnějším: Tlak ke konformitě a odmítání odlišnosti, kulturní stereotypy, které tvořivost tlumí a výchovné metody, které ji mohou podporovat.

1.1.1 Souhrn

Publikace přináší představu o významu a nenahraditelnosti kreativity jako náplně života. Člověk je tvor společenský, sdružuje se do skupin, v jejichž rámci řeší nejrůznější problémy, osobní i společenské. Člověk je však také velká individualita a pak je potřeba trénovat kooperaci a vytvářet vztahy. Jsme ovlivňováni skupinou a přitom sami skupinu ovlivňujeme.

Na problematiku tvořivosti a spolupráce se dá nahlížet z několika pohledů. Všechny tyto pohledy však přináší povědomí o tom, co kreativita je, proč je důležité být schopný pracovat v týmu. Pohled na kreativitu je v současné době velmi široký, obsáhlý, což dokazuje přechod od vnímání kreativity jako daru, posléze inteligence, sublimace aj. až k dnešním teoriím. Spolupráce lidí je známa již od pravěku, ale až nyní jsme si začali uvědomovat, že se jí musíme i učit, trénovat se v ní.

Literatura nabízí mnoho přístupů ke kreativitě. Byly a jsou zkoumány prokreativní a antikreativní faktory, vliv tvořivosti na zdraví člověka, je patrná snaha o určení nejlepších metod rozvoje tvořivosti. Částečně nezodpovězena zůstává otázka proč rozvíjet kreativitu.

1.2. Tvořivost z pohledu sportovní psychologie

Ve sportovní psychologii nacházíme jen velmi málo výsledků, pozorování či výzkumů v oblasti tvořivosti. Přesto se podle PhDr. Hucka (Trenér, 30/1986) autoři (Hošek – Man, 1974; Hlavsa, 1978 a další) shodují v konstatování, že rozbor minulé činnosti na základě myšlenkových zpětnovazebných operací jsou základem pro kreativitu, tvořivost a improvizaci. Výsledky vyzdvihují zkušenostní faktor, který ovlivňuje budoucí tvoření hráče. Výsledky výzkumů dále ukazují na možný rozvoj tvořivého konání jen tehdy, pokud je trénink, jeho náplň a hlavně teoretická příprava na něj vykonávaná na základě nejnovějších poznatků a praktických zkušeností.

Z teoretických poznatků, výsledků výzkumu a praxe jistě vycházeli i autoři (Choutka, 1981; Korček, 1972), které citoval PhDr. Huccko ve svém článku v časopise Trenér (30/1986), když dospěli k definicím – co je to tvořivost, případně jaká je možnost jejího rozvoje.

Choutka hovoří o tom, že jde o rozvoj těch vlastností, které umožňují tvořivě konat ve složitých situacích hry, tj. správně vnímat prostorové a časové vztahy mezi faktory, které ovlivňují složitost herní situace. Podmiňuje to zkušenost hráče, kvalita vnímání herního prostředí, rozdělení pozornosti a předvídání vzniku nové situace.

Korček uvádí, že jde o specifický druh schopností, které integrují všechny sféry osobnosti fotbalisty. Dále tvrdí, že tvořivé schopnosti umožňují hráčům takticky účinkovat ve hře na vyšší úrovni. Potom vzpomíná jednotlivé schopnosti, které jsou důležité pro tvořivost:

- v tvořivosti jde o vysokou orientační schopnost,
- anticipaci,
- rychlé měnění a originální vázání jednotlivých článků činnosti do řetězců, které mají charakter neopakovatelnosti,
- špatné hodnocení a přemýšlení o řešení minulých herních situací, když hráč zvažuje jiné možnosti řešení.

Uvedené názory a výsledky výzkumů všemožných psychologů, tělovýchovných psychologů a fotbalových odborníků dávají jisté možnosti přispět k hlubšímu pochopení tvořivosti, kreativity a improvizace tehdy, když je budeme specifikovat a identifikovat v jejich hloubce, šířce a složitosti a když odhalíme ty rozhodující faktory, které vlastně tvořivost charakterizují.

1.2.1. Faktory charakterizující tvořivost (Hucko, 1986)

Faktor senzibility – schopnost předvídání – nebo také tzv. „umění vidět hřiště“. Jde tu o schopnost vnímat dynamiku hry a předvídat činnost spoluhráčů a soupeře. Tedy míra zrakového pole, periferního vidění je jeden z důležitých faktorů tvořivosti a improvizace. Kromě rozsahu zrakového pole hraje důležitou roli i tzv. hloubkové vidění, které je základem odhadu vzdálenosti letu míče a pohybujících se hráčů. Tato funkce se dá samozřejmě rozvíjet v tréninku. Do pojmu „umění vidět hřiště“, v kterém se uplatňuje i hloubkové vidění, je třeba zahrnout i psychickou odolnost hráče, která tkví v pevnosti při vypracování pohybových struktur na různé stresové situace. Či už jde o nedostatek času nebo prostoru, nebo i tvrdé hry soupeře. Jde o:

- a) kvalitu vnímání (celá dynamika hry)
- b) rozdělení pozornosti (míč, spoluhráč, soupeř
- c) anticipaci vzniku nové situace

- d) ideomotorickou přípravu nejen na pohyb, ale hlavně na bolest, její prožívání ve vlastní představě

Faktor flexibility – schopnost, která představuje v plynulosti a rychlosti různorodé řešení stejné situace. I tato schopnost se dá rozvíjet. Základem jsou teoretické vědomosti, ukázka a vlastní řešení.

Faktor originality – souvisí s faktorem flexibility, také jde o bystré, důvtipné řešení situace, ale neobvyklé, ne běžné. Tato schopnost se víceméně vymyká z normálnosti. Proč? Protože řešení určitých herních situací se koná na základě prve naučených pohybových stereotypů, které jsou fixované podle asociačních zákonů a mají obvykle tendence vyvolávat se, dávat vnitřní podnět pro pohybový akt, podle toho jak vznikaly, jak se do paměti ukládaly. (Jde o řetězové podněty, kde jeden pohyb vyvolává druhý). Těmito zákony jsou:

1. Zákon současnosti (asociace simultánní, kde psychické jevy vyvolávají jiné psychické jevy s kterými se před určitým časem střetly).
2. Zákon následnosti – jde také o psychické jevy, které se sdružují s těmi, které je kdysi bezprostředně předcházely (jestli se hráč učil staticky přebírat míč a až potom jej začal vést, tak tato tendence se uplatňuje a vyvolává i ve hře).
3. Zákon podobnosti – znamená, že ty psychické jevy, které se navzájem podobají, mají i tendenci se vzájemně sdružovat (např. přihrávka a střelba ve fotbale).
4. Zákon kontrastu.
5. Zákon celistvosti.
6. Zákon stejného účinku.

Z těchto zákonů se tzv. tvořivý typ hráče určitým způsobem vymyká. Spojuje právě takové asociace, které ústí ve vykonání určitého pohybového aktu a které podle platných asociačních zákonů spolu nesouvisí a teda i vykonání pohybu je proti všem očekáváním jiné, překvapující, originální a tím zároveň i účinné. Tato činnost se však vyznačuje konstruktivním ponětím. Dá se to také nazvat „specifickou hráčskou inteligencí“

Přesto nejdůležitějším faktorem je „cit pro míč“ – tzn. ovládnutí míče tak, aby chom psychický a fyzický potenciál mohli využít na vlastní činnost ve hře.

Tvořivost jako vlastnost, kterou musíme chápat v širším slova smyslu (zahrnuje v sobě několik schopností), se projevuje v jistých specifických činnostech ve fotbale, které jsou podmíněné:

1. Vysokým stupněm a kvalitou vnímání (zrak, sluch, dotyk, pohyb).
2. Rozdělením pozornosti.
3. Jasným a přesným vnímáním hloubky prostoru a časové následnosti.
4. Kvalitou, pevností a plasticitou naučeného (teorie, ale i pohybové struktury).
5. Představivostí a rychlým vybavováním si dříve získaného materiálu.
6. Motivací a emocionalitou.
7. Kombinací těch asociací, které jsou podle zákonitostí jejich vzniku daleko od sebe. To jsou nejpodstatnější podmínky psychické úrovně a kvality pro kreativní činnost. Dá se říci vnitřní předpoklady z kterých vzniká výsledek – vnější pohybový projev hráče.
8. Technikou a nebo technickou vyspělostí a jejím uplatněním, tj. taktickou činností ve hře. Právě kvalita techniky s míčem a jemná pohybová koordinace hráče odráží vysokou úroveň tvořivé činnosti hráče. Špičkový tvořivý hráči mohou uplatňovat kreativitu jen na základě výborné techniky a perfektního ovládnutí míče ve spojitosti s předvídáním vzniku nových situací. Základem toho je obrovská zkušenost, množství odehraných střetnutí, ze kterých se vědí tito hráči poučit a získané uplatnit v dalších zápasech.

Ze všech údajů a informací, které můžeme získat z oblasti všeobecné a sportovní psychologie, ale i z výsledků sledování fotbalových odborníků a samotných hráčů vyplývá jedna závažná skutečnost: vysoce kreativní - tvořivý hráči nesnášejí tzv. „omezování“ ve své činnosti, nestrpí a nepodřizují se strohým nařízením, příkazům, taktickým úlohám, které se jim trenéři snaží naordinovat. Jedinou otázkou zůstává, jaké k takovým hráčům zaujmout stanovisko. Jsou velice prospěšní, ale jeví se jako nedisciplinovaní, lhostejní, s nižší úrovní morálních a volních vlastností. Jen odborník postřehne, že jsou vysoko konstruktivní, prospěšní pro kolektiv. Proto si myslím, že je jich třeba nejen respektovat, ale i podporovat jejich tvořivost a ponechat jim jistý druh volnosti.

V této části jde prakticky pouze o převod výše zmíněného do sportovní terminologie, tedy o využití poznatků psychologie o kreativitě v oblasti sportu.

Obsah pojmu kreativita představuje hodnotu mentální účasti na individuálním herním výkonu. Aplikací herně dovednostního základu kreativní hráč vytváří vědomá, proměnlivá,

(rodina, klub, trenér, spoluhráči, média, stav doby atd.), které kreativitu hráče formují či podněcují.

Je evidentní, že psychické aspekty a sociální souvislosti tvoří významnou podmínku pro utváření tvůrčích schopností. Závažným poznatkem je existence určité míry pohyblivosti kognitivních a osobnostních rysů. Uvedená hlediska lze cíleným ovlivňováním vyvolávat, formovat, obohacovat i upevňovat. K tomu trenérům slouží nejen stavba a obsah tréninku, ale hlavně ráz výuky a poskytování herní samostatnosti.

Ukazuje se, že zvláštní roli v uplatnění tvořivosti zaujímá sebeovládání. Kontrola, lépe řečeno autoregulace, sebe sama určuje produktivitu tvořivé činnosti. Je v symbiózním vztahu s kreativitou. Osvojení sebeovládání je relativně složité.

Bukač (2005) ve své knize *Intelekt, učení, dovednosti a koučování* tvrdí, že rozvoj kreativního myšlení vyžaduje pravidelnou zápasovou praxi a trénink herně dovednostního základu. Inscenovaná účast spoluhráčů a soupeře předpokládá nepochybnou volnost výběru řešení. Jedná se o variabilní, dvousměrně příčinné skupinové interakce v čase a prostoru.

Dále říká, že analýza herní kreativity u výjimečných hráčů zřetelně ukazuje na podíl:

- biologický (fixovaná genetická výbava),
- psychologický (osobnostní a kognitivní rysy),
- sociální (prostředí a okolí).

Uplatnění psychosociálních a biologických faktorů působí v konečném efektu tréninku jako vícestranný obousměrný souběh těchto činitelů.

1.2.2. Obecné údaje herní tvořivosti

- herní kreativitu nepodmiňuje inteligenční kvocient,
- vynikající tvořivý hráč nemusí být intelektuálem, ale měl by vládnout tzv. herní inteligencí (Řebíček(1981) definuje herní inteligenci jako komplexní schopnost uplatňující se v podmínkách sportovní hry, v níž nejdůležitější úlohu má rychlost a kvalita myšlení a schopnost odhadovat vývoj herních situací).
- tvůrčí schopnosti lze záměrně zvyšovat, platí to nejen u jednotlivce, ale i u týmu,
- všichni hráči se rodí s určitou úrovní kreativity. Praxe ukazuje, že kreativita hráčů na nejvyšší úrovni je kvalitativně odlišná. Existuje výjimečnost,
- kromě osobnostních a mentálních rysů herní kreativita závisí na technice, fyzických předpokladech a motivačních, v čase se měnících proměnných stavech,
- orientace trenéra na učení je rozšířena o požadavek zpracování učiva hráčem a jeho přenosu na hřiště,

- kromě osobnostních a mentálních rysů herní kreativita závisí na technice, fyzických předpokladech a motivačních, v čase se měnících proměnných stavech,
- orientace trenéra na učení je rozšířena o požadavek zpracování učiva hráčem a jeho přenosu na hřiště,
- k tomuto úkolu je třeba trénink, který současně mobilizuje tvůrčí myšlení a dovednosti,
- ukazuje se, že tvůrčí potenciál je nejvýhodnější rozvíjet v etapě od 8-15 let. V tomto období probíhá cílená orientace na rozvoj techniky. Dále pak v etapě sociální zralosti v období od 16 do 25 let.

1.2.3. Rysy herní tvořivosti (Bukač, 2005)

Inspirace (nápady a představivost)

Podněcující popudy k tvoření a tvůrčí vášni jsou významnými faktory kreativního myšlení. Psychologové tento předpoklad definují pojmem *stimulační svoboda*. U hráče fotbalu se jedná o bohatou kapacitu herních představ, fantazie a nápadů. Změny možnosti jsou odezvou herního vnímání. Inspirační citlivost a vrcholnou aplikaci nejvýrazněji demonstrují hráči, jejichž doménou je herní autonomie. Herní motivy provokují situace rozvíjet, konfigurovat a dirigovat. Vhodným tréninkem jsou utkání a veškerá cvičení, která se utkání podobají. Inspirace tvoří.

Improvizace (nepřipravená řešení)

Tvoření bez přípravy je vzrušující prvek tvůrčího myšlení. Tento rys se odborně vymezuje pojmem *funkční svoboda*. Projevem je umění využívat náhlá a vhodná substituční řešení. Vynalézavost skokově až intuitivně přestavět situace tak, aby herní idea fungovala a akce byla plynulá, nese v sobě jak herní zapálení a překvapení, tak i kontrolu stavu (lišáctví, pálenost, mazanost). Nápaditou individuální akcí se smyslem pro přihrávku vynikají jedinci s rozsáhlou improvizační schopností. Stimulující jsou opět utkání a veškerá cvičení, která z utkání vycházejí. Stejně jako inspirace, tak i improvizace tvoří.

Flexibilita (mutace řešení)

Situacní přizpůsobování vyžaduje nepřítomnost rigidity a herní jednoduchosti. Dispozice aktéra chápat utkání v celé jeho složitosti jako celek umožňuje neohraničené, vždy otevřené a přístupné rozhodování. Přílišná až rigidní koncentrace na taktické příkazy tvůrčí myšlení často ohrožuje. Účinným stimulem je utkání a hry na malém prostoru. Dostatečně flexibilní hráč zvládne náročné úkoly na více postech a obejde se bez náročného sehrávání.

Rozhodování pod tlakem (chladnokrevnost a rozvaha)

V odborné terminologii se mluví o tak zvané *preferenci zmatku*. Jedná se o psychicky nejnáročnější podmínky. Hráč se ocitá nejen pod tlakem soupeře, ale i v časové a prostorové tísní. Vhodné a jisté řešení v těsném prostředí ovlivňuje stres. Tvořiví hráči vykazují zvýšenou míru odolnosti a tolerance čelit tlaku, chaosu a zmatku. Kreativní hráči zvládnou těsnost okolí technikou a dominancí osobnosti. Obtížné situace zklidní, normalizují a s jistotou kontrolují. Evokaci tohoto stavu nabízejí různá herní cvičení, cvičení na malém prostoru a veškeré projevy soupeře.

Ochota riskovat (osobní odpovědnost)

Je znám obraz utkání, ve kterém hráč předstírá aktivitu. Stav předstírání závaznosti k povinností se označuje jako alibismus. Při této manifestaci hráč nemůže být tvořivý. Dá se říci, že kreativní hráči praktikují mírně vypočtené a kontrolované riziko. Při vedení míče nejsou žádní hazardéři. Velmi zřídka fatálně chybují. Mají vždy dostatek odvahy pro individuální akci a sebeprosazení. Jsou psychicky rezistentní proti možnosti vlastní chyby. Převzetí odpovědnosti je u nich samozřejmostí. Herní aktivita a vysoké fyzické nasazení dokresluje jejich tvůrčí projev. Odvahu a ochotu riskovat ovlivňuje síla ega. Všeobecný respekt a autorita osobnosti patří s vlastním „já“ a ochotou převzít odpovědnost k sobě. Pěstování této nátury vyžaduje účast v těžkých utkáních a zkušenost z kritických stavů. Herní iniciativa a návyk na tíhu osobní zodpovědnosti vyžaduje pravidelné a dostatečně dlouhé vytížení v zápasech. Z úspěchu pramenící sebedůvěra mobilizuje ochotu k riziku.

Herní záliba (hravost)

V psychologii tvořivosti se tento osobnostní rys prezentuje jako klíčový bod kreativního myšlení. Vyjadřuje se termínem *tolerance k dvojznačnosti*. Pojem dvojznačnost představuje vlohly a potěšení mít v režii spontánní tvorbu alternativ. Jsou to situace, které nemají zřetelná pravidla a určený rámec východisek. Jedná se o interagující řešení a změny, které režíruje myšlenka. Pro tvořivé hráče volnost výběru a manipulace se soupeřem je neobyčejně přitažlivá. Vyvolává u nich to, čemu se říká vnitřní výzva. Nestandardní rozhodování současně představuje akutní interagování na reakce soupeře. Technická úroveň dokresluje obraz myšlení hráče. Talent a vlohly k tomuto rysu vstupují spolu se soutěživostí do prezentace jedince.

Psychická vytrvalost (perzistence)

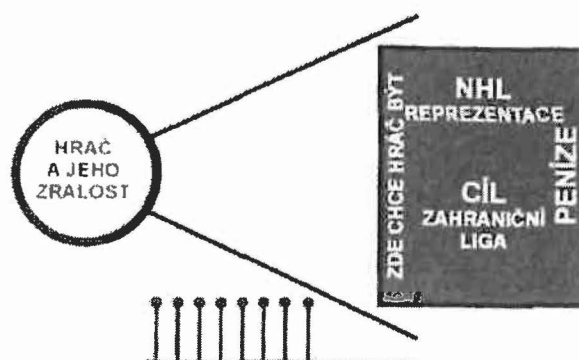
Tato v kreativité výrazně se projevující vlastnost podléhá síle víry v sama sebe. Tvořivý hráč má velkou sebedůvěru a věří si. Chce a má vůli něco dokázat. Podává proto důsledný a odpovědný výkon. Víra ve vítězství a v osobní úspěch může spoléhat i na štěstí či zásah vyšší moci. Hladina psychické vytrvalosti úzce souvisí s motivačním stavem a fyzickou kondicí. Při ochabnutí motivace a kondice dominantní roli pro návrat psychických a fyzických rezerv určuje síla ega. Trenér by měl vždy nabídnout pomoc. Přístup k požadavkům, metody a obsah tréninku spolu se zkušenostmi jsou hlavními zdroji tohoto rysu.

Sebeovládání (autoregulace)

K dosažení pozoruhodného a v kariéře dlouhodobě trvajícím výkonu je třeba velká kázeň. Vlastností, která podněcuje herní tvořivost, je sebeovládání. Sebeovládání lze definovat jako souhrn poznávacích (hráč si uvědomuje podněty, které vstupují do jeho vědomí) a subjektivních postojů. Sebekontrola se nevymyká běžným psychickým možnostem většiny hráčů.

Bukač (2005) uvádí, že v trenérské práci se setkává s dvěma typy sebeovládání, tj. při:

- každodenním (dílčím) momentálním jednání,
- při počínání, které cíleně směřuje k vytoužené vizi.



DÍLČÍ SITUACE MOMENTÁLNÍHO SEBEOVLÁDÁNÍ

Obr.2 Vliv vize na intenzitu sebeovládání – kde NHL představuje v přenesení do fotbalu Ligu mistrů.(Bukač, 2005)

- Dílčí či momentální sebeovládání

Představuje bezprostřední kontrolu sama sebe (trénink, účast, úsilí, utkání, akce, disciplína, příprava, strava atd.). Každodenní profesní rutinu hráč obvykle dokáže realizovat. Osvojí si

plnění požadavků a hlídá udržení místa. Přesto se mnozí bez úspěchu plahočí kariérou. Konečné cíle jsou jimi velice povrchně fixované. Malá sebeúcta oslabuje důvěru ve vlastní schopnost dělat věci navíc a důsledněji. Jejich mysl jim říká, že by se sice měli o něco pokusit, ale slabá síla vůle a chybné návyky brzdí rozvoj.

Samostatnou kapitolu sebekontroly představuje disciplína v utkání. V utkání se hráč musí podřídit požadavkům ve prospěch výsledku a vlastního výkonu. Sebekontrola emocionálních afektů podléhá rozumu. Zkratkovité reakce jsou obvyklejší u zbabělých a záludných hráčů, nebo naopak agresivních choleriků. Pevná týmová disciplína pozitivně ovlivňuje chování jedinců.

- Cílené sebeovládání

Je ovlivňováno perspektivní vizí. Motivace konečné vidiny poskytuje neobyčejné zaujetí, sebedůvěru a důslednost. Fixovaný pocit vlastní ceny a důvěra ve vlastní schopnost určuje postoje na cestě k vytoužené metě. Má-li hráč vliv sám na sebe, potom dokáže zvážit i důsledky svého počínání, a tím korigovat své jednání. Je schopen vyhodnocovat i korigovat svůj životní režim. Je-li dílčí a cílené sebeovládání v rovnováze, potom je hráč psychicky silný a schopen učinit téměř nemožné.

- Stres

Sebeovládání ovlivňuje stres. Zvládnutí stresu (soupeř, zastrašení, vážnost utkání, vlastní výkon atd.) vyžaduje eliminovat strach, nervozitu, odstranit napětí a tlumit rozrušení. Stresový stav nepříznivě podněcuje veškeré fyziologické a následně i fyzické projevy hráče. Organismus hráče na nepříznivý stres reaguje. Psychologové mluví o *poplachové reakci*. Zaznamenané nebezpečí stimuluje odezvu „boj, nebo útěk“. Negativní reakce organismu vyústí v úzkost a v podání matného výkonu. Pozitivní reakce (adrenalinové hormony) naopak hráče pobízejí k bojovému „nažhavení“.

Možnosti zklidnění organismu hráče:

- *speciální adaptace.*

Znamená to, že hráč se plně přizpůsobí zátěžovým faktorům (standardizovaný výkon a regulovaný limitní výkon). Nepřiměřené opakování limitního výkonu (na doraz) naopak hráče vyčerpává a adaptační energie se začne vytrácet. Schopnost zvládat stres se snižuje. Zátěž zanechává nezvratitelné stopy. Hráč stárne a ztrácí výkonnost.

- *hudba,*

- *humor,*
- *relaxační techniky,*
- *psychologické techniky.*

Odmítnutí předčasné spokojenosti

Poddajnost k odložení stresu, která je prezentována předčasnou spokojeností se odborně nazývá odložení uspokojení. Ochota přestat napětí dlouhotrvajícího úsilí pro dosažení vítězství značně přispívá k tvořivosti. Úmyslem individuálního hodnocení je snaha o diagnostikování jejich výkonnosti. Zjevným rysem, kterým se vynikající hráči odlišují od ostatních, je jejich trvalá iniciativa. Tvrdě pracující hráč demonstruje svoji aktivitu plodností a úsilím do úplného konce utkání. V rozhodujících chvílích se také dokáže samostatně prosadit, a tím vývoj zápasu ovlivnit a rozhodnout. Ti, kteří tuto kvalitu postrádají, se vývojem utkání nechají většinou jen unášet. Svoji účastí se s mužstvem pohodlně vezou. Síla ego a potřebná sebedůvěra podmiňuje toto odlišení. Znamená to, že hráč je pozorovatelem viděn a výrazně vnímán.

Síla ego

Psychická stabilita a odolnost vytváří naturální portrét hráče. Ego představuje vnitřní vědomí vlastního já a zkušenost sama se sebou. Osobní identita a znalost sama sebe formuje sílu osobnosti. Dělá hráče tím, čím je a čím se odlišuje. Vnitřní síla umožňuje patřičný vklad fyzického úsilí a nasazení do utkání. Sebevědomí zbavuje zábran. Hráč jistý sám sebou snadno realizuje svoje předpoklady. Zvládnout herní úkoly vyžaduje umění podat výkon. Podat výkon a mít výkonnost je rozdílná kvalita. Oporou k tomu je přemoci sama sebe a sebeovládání. Patřičná sebekontrola umožňuje eliminaci rušivých vlivů (úzkost, strach, egocentrismus atd.) a uspokojení. Silné ego vytváří dominanci osobnosti, sebeprosazení. Obraz usilovného a snaživého projevu je spojen s kooperačním smyslem (kultivovaný rys herně emocionálního přístupu). Síla ego proto výrazně zvyšuje možnosti realizace faktické výkonnosti. Stává se, že silná individualita bezmezně koncentruje herní orientaci příliš na sebe. Vytváří-li stálé nebezpečí pro soupeře, je to ku prospěchu věci. Ochromuje-li a tlumí-li týmovou potenci, oslabuje výkonnost mužstva.

Některé další rysy tvůrčího hráče:

- většinou je optimistický,

- uplatňuje intuici (nezprostředkované poznání, například kontrola situace mimo dosah zorného pole),
- otevřený k inovaci a novým informacím,
- není nezbytně nejlepší v tréninku a v přístupu k přípravě.

Poznámka: Vjemy ze hry hráč zpracovává duševními operacemi a procesy vědomého vnímání. Je pravděpodobné, že na základě osobité citlivosti někteří hráči dokážou zachytit, nasát a vpustit specializované herní epizody jako vzpomínky do dlouhodobé paměti. Tyto vjemy jsou stopově uloženy ve sféře jakéhosi nevědomí. Reakci k jednání vysílá vnitřní hlas. Tuto kvalitu lze označit jako intuici. Zvnitřněním s herní sounáležitostí jsou někteří hráči schopni toto rozhodování včleňovat do kognitivního procesu. Intuice jako přímé, nezprostředkované a neverbální poznání bezprostředně hráči dává odpověď na otázku, co dělat. Herní zkušenost je tak nejen rozšiřována, ale i kultivována. (Bukač, 2005)

Kreativita

Vnímání dimenzí rychlosti, prostoru a času v souvislosti se soupeřem a spoluhráči utváří bázi pro tvořivou psychiku. Kreativní hráči, jako byli F. Vaněk, J. Suchý, V. Martinec, W. Gretzky, S. Makarov, P. Richter, V. Růžička, P. Patera, P. Forsberg a mnoho dalších tvořivý intelekt využívají v konformitě s dovednostmi. Při kličkování a klamání vymýšlejí přihrávky. Zrychlení, zpomalení, průnik, kombinace, klamání, situační přeměny a přesilové situace charakterizuje smysl tvořivých přihrávek. Myšlením formovat průběh herního děje znamená mít přehled a být orientován. Orientační signály přicházejí z okolí. Plošný přehled zprostředkovává vnímání, profesní paměť a zkušenost. Zavčas se podívat a v představách mít pokračování herního děje umožňuje improvizaci. Kreativní hráči potřebu oklamat a přihrát vnímají jako stěžejní podnět seberealizace. Po boku tvořivých hráčů každý rád hraje. Hráči, kteří dirigují herní chod, jsou pro týmové úsilí velmi cenní. (Bukač, 2005)

1.2.4. Sociální faktory

Okolí a výchova

Významný vliv raného formování kreativity tvoří prostředí, podmínky a výchovný trénink. Tvůrčí potenciál jedinců na různých ekonomických úrovních je s největší pravděpodobností normálně rozložen. Ti co mají lepší podmínky (silný ekonomický status), roštu, dosáhnou svých možností s daleko větší pravděpodobností. I

Fotbal není z hlediska společenského dění odtržená a izolovaná činnost. Existuje kontext doby, ve kterém dochází k vzájemnému působení mezi prostředím a vnitřními stavy aktérů. Z tohoto hlediska rozvoj kreativity hráčů podněcuje:

- podnětné společenské a politické klima (duch doby)
- historická zakotvenost obecné mentality společnosti,
- svoboda myšlení,
- vážnost a chápání sportu jako součásti kultury,
- zájem společnosti o jedince,
- mezinárodní fluktuace hráčů a trenérů,
- silná sociální pozice trenéra v systému sportu,
- veřejností uznávaná obliba konstruktivních herních rysů,
- intolerance společnosti k prohřeškům proti fair play soutěžení (podvody).

dostatečná sociálně ekonomická situace společnosti

- materiální podmínky a dostupnost sportu,
- koncentrace talentů a častá mezinárodní konfrontace,
- oceňování hráčů a trenérů,
- čerpání a využívání celosvětových poznatků.

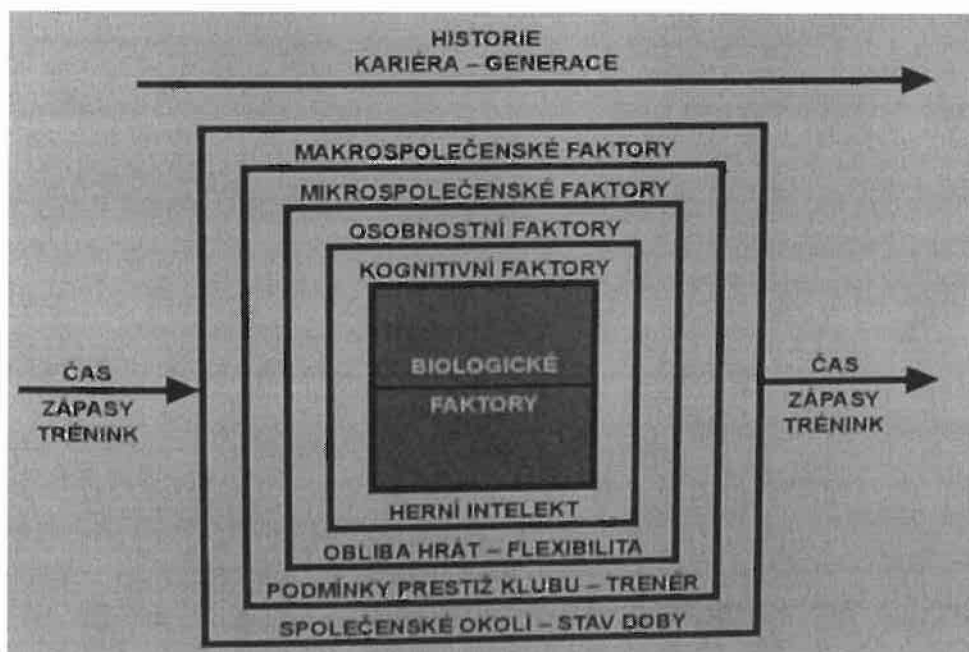
výchovný styl práce trenérů

- globální know how,
- trénink jako dlouhodobý proces,
- individualizovaný trénink,
- utkání a soutěže (organizace, výkonnostní úroveň a fair play pojetí),
- koučování a trénování.

1.2.5. Kontextualizmus

Myšlení a jedinec

V bio-psycho sociálním výkladu kreativity se dnes klade důraz na kontext hlavních proměnných. Jedná se o komplex pětivrstvého systému příčinnosti. Bukač (2005) použil model biologicko-psycho sociálních zdrojů kreativity Daceyho a Lennonové (2000) a převedl ho do modelu biologicko-psycho sociálních zdrojů kreativity ve sportu.



Obr. 3 Model biologicko-psychosociálních zdrojů kreativity (Bukač, 2005)

Každý faktor tj. biologický, osobnostní, kognitivní a makro i mikrosociální spolupůsobí s ostatními čtyřmi. Všeestranně se vzájemně ovlivňují.

Kontextualizmus umožňuje hlubší pochopení myšlení a chování jedince. Kontextualisté tvrdí, že jakýkoliv model lidského úsilí - tedy i utkání, trénink a soutěže - by měl sdružovat souvislosti čtyř konkrétních rysů:

Dvousměrná příčinnost, Relativní plasticita, Historická zakotvenost a rozmanitost, Individuální rozdíly ve vývoji.

Dvousměrná příčinnost:

Znamená vzájemné ovlivňování (hráč <--> trenér, hráč <--> prostředí). Účast tvořivých hráčů v tréninku vede k objevování nových možností ostatních, a ne k pouhé absorpci tréninku.

Relativní plasticita:

Pružnost přizpůsobování je vytvářena rozmanitostí herního prostředí a sama také nestabilní herní prostředí vytváří. Duševní potenciál jedince čelí změnám kognitivní mobilitou. Mobilita myšlení umožňuje jak jednoduchá rázná řešení, tak i složitá a komplikovaná mentální procesy.

Historická zakotvenost:

Spočívá ve výsledku ovlivňování vnějšího (doba a společenské poměry) a vnitřního stavu jedince. Obě proměnné se oboustranně ovlivňují. Každá z nich je zakotvena v historii té druhé. Odpovědi na herní požadavky, způsob trénování a hodnoty sportu nepochybně podléhají společenskému klimatu, názorům jedinců a vlivu vládnoucích subjektů. Vzájemně se ovlivňují.

Individuální rozdíly ve vývoji:

V poslední době je stále větší důraz kladen na *rozmanitost*. Rozmanitostí podnětů a možností zdokonalování se jednatel učí vyrovnávat sám se sebou a s konkrétním prostředím. Vznikají individuální rozdíly ve vývoji.

Kontextualisté tvrdí, že existují čtyři hlavní vývojové faktory:

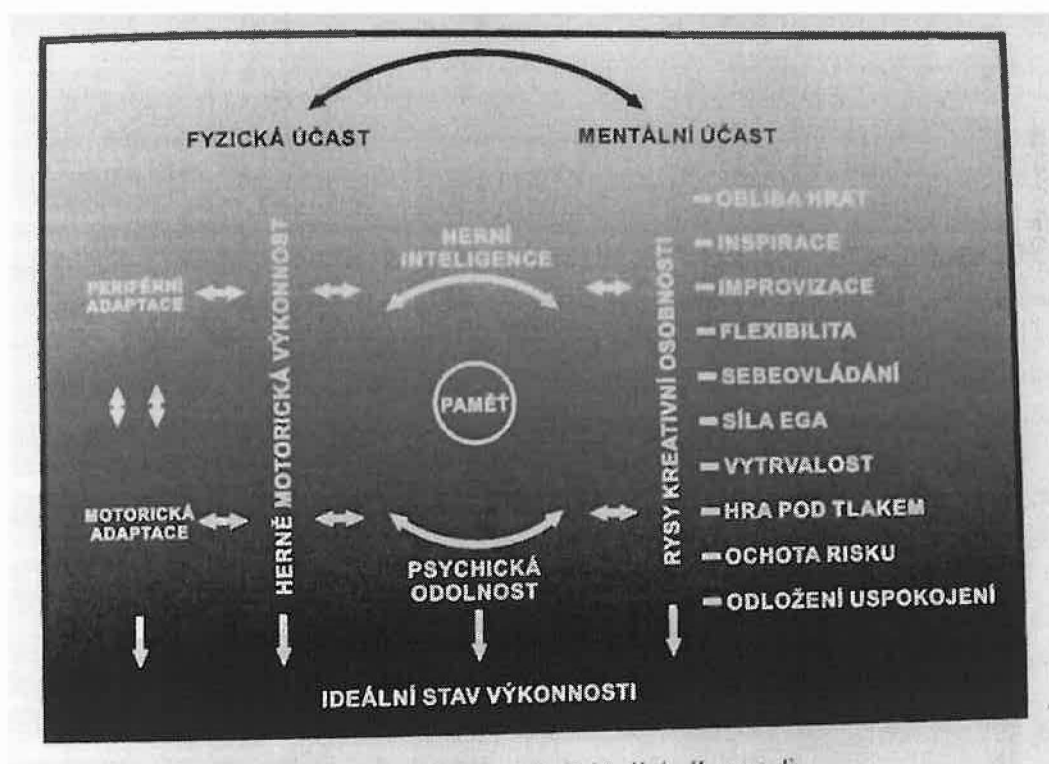
Fyzické prostředí (MS, ME, Liga Mistrů, LOH, ligové soutěže, vnější klima atd.).

Sociální prostředí (země, stav doby, etika a postavení sportu).

Specifické vlastnosti (věk, výška, hmotnost, technika, kondice).

Čas (krátkodobé vlivy tj. trénink, sezóna, historický vliv psychosociálního prostředí).

Kontext vlivných fyzických, motorických a psychických faktorů a rysů, které se podílejí na utváření výkonnosti hráčů, znázorňuje obrázek 4 .



Obr. 4 Model synergie individuální výkonnosti (Bukač, 2005)

1.3. Vymezení základních pojmů

1.3.1. Tvořivost

Dacey a Lennonová (2000) uvádějí, že do konce 20. století byla na prvním místě schopností u člověka inteligence, ve 21. století je to kreativita, schopnost vytvářet něco nového. Inteligence jako učení vědomostí, oproti kreativitě jako vytváření vědomostí nových. Existují definice, které se více či méně shodují, prolínají a doplňují. Jak tedy můžeme definovat kreativitu a tvořivý výtvar?

Carter a Russell (2003) termínem kreativita popisují mentální procesy, které vedou k řešení, nápadům, konceptualizacím, uměleckým formám, teoriím nebo produktům, které jsou jedinečné nebo nové.

Howard (2002) uvádí definici Teresy Amabileové: „Dílo nebo řešení problému se považuje za tvořivé do té míry, do jaké je jak novým, tak vhodným, užitečným, správným a cenným řešením zadaného úkolu, a zároveň do jaké míry je úkol spíše heuristický (objevný, vyžadující nový druh řešení) než algoritmický (známý, s rutinním řešením).“ Kritérii, podle nichž je možné rozlišit tvořivější činy od méně tvořivých, jsou novost, relevance a spontaneita. Jak ale zjistíme, zda nějaké dílo má tři popsané znaky tvořivosti? Howard (2002) uvádí definici, kterou navrhla Amabileová: „Výtvar nebo odpověď jsou tvořivé do té míry, nakolik se příslušní odborníci nezávisle shodnou na tom, že jsou tvořivé. Příslušní odborníci jsou lidé obeznámení s oborem, v němž se objevilo řešení problému nebo vzniklo dílo.“

Biologicko-psychosocialní model kreativity Daceyho a Lennonové (2000) odhaluje pro kreativitu pětivrstvý systém příčinnosti, v němž každá vrstva spolupůsobí se čtyřmi zbývajících vrstvami a obousměrně se ovlivňují. Čas - šestá proměnná - probíhá napříč celkem. (Model kreativity podle Daceyho a Lennonové je uveden výše.)

Podle Bukače (2005) kreativita představuje hodnotu mentální účasti na individuálním herním výkonu. Aplikací herně dovednostního základu kreativní hráč vytváří vědomá, proměnlivá, překvapivě nápaditá a účinná řešení. Jedná se o situace, které zobrazují herní ideu a týmový smysl.

Choutka(1981) hovoří o tom, že jde o rozvoj těch vlastností, které umožňují tvořivě konat ve složitých situacích hry, tj. správně vnímat prostorové a časové vztahy mezi faktory, které ovlivňují složitost herní situace. Podmiňuje to zkušenost hráče, kvalita vnímání herního prostředí, rozdělení pozornosti a předvídání vzniku nové situace.

Kroček(1972) uvádí, že jde o specifický druh schopností, které integrují všechny sféry osobnosti fotbalisty. Dále tvrdí, že tvořivé schopnosti umožňují hráčům takticky účinkovat ve hře na vyšší úrovni.

Pokud by jsme vzcházeli ze všeobecně akceptovatelné definice tvořivosti, zúžil by se tvořivý repertoár fotbalisty pouze na absolutně nové, nikdy před tím nepoužité řešení herních úloh. Tím by byly projevy tvořivosti přísně limitované a omezené na několik výjimečných, herních tvořivých aktů, či už individuálních a nebo týmových.

1.3.2. Tvořivost a jedinec

Studie kreativity ukázaly, že každý člověk má v sobě určitý tvořivý potenciál. Záleží pak na něm, jestli se mu ho podaří rozvinout. Různí autoři (viz. výše) uvádějí především tyto rysy osobnosti, které podporují tvořivé jednání:

- Sebedisciplína
- Schopnost odložit požitky
- Schopnost nezávislého úsudku
- Funkční svoboda
- Schopnost snášet dvojznačnost
- Samostatnost
- Niterné těžiště kontroly
- Ochota přebírat rizika, riskovat
- Schopnost sám začínat
- Inspirace
- Improvizace
- Flexibilita
- Rozhodování pod tlakem
- Herní záliba
- Psychická vytrvalost
- Síla ega

Hnacím motorem jakéhokoli tvořivého jednání je vnitřní motivace. Překážek tvořivosti je hodně, ale u každého jsou jiné. Jednou z hlavních překážek tvořivosti je strach, ať již z obavy vlastního selhání, kritiky ostatních nebo strach z toho, že něco chceme a současně se toho bojíme. Další jsou např. vysoce vyvinuté superega, převaha levé mozkové hemisféry,

myšlenková nepružnost, funkční fixace, neschopnost změnit úhel pohledu, pesimismus aj. Musí být naší snahou pro tvořivý život, abychom našli své překážky a snažili se je odstranit.

1.3.3. Rozvoj tvořivosti

„Tvořivost jednotlivých lidí je založena na jejich motivaci k řešení úkolu, dovednostech v nějakém oboru činnosti a dovednostech ve vztahu k tvořivosti. Metody, jak rozvíjet dovednosti vztahující se k nějakému oboru, jsou dobře známé: studium ve škole, čtení, profesní asociace, výcvik, výcvikové kurzy, vedení a poradenství.“ (Howard, 1999)

Cílem výchovy k tvořivosti je podle Hlavsy (1981) ovlivnění vývoje tvořivosti jako nejlepšího prostředku adaptace, zlepšení kvality tvorby a výkonností v tvůrčí činnosti, ovlivnění tvořivosti osobnosti a její sociální vztahy a dynamizovat a obohacovat její rozvoj, kompenzovat nebo odstraňovat maladaptaci, popřípadě jiné psychické a sociální poruchy.

Hlavsa (1986) uvádí tyto metody rozvoje tvůrčích dovedností a schopností:

1. různorodá tvůrčí činnost např. formou problémového vyučování,
2. kultivační cvičení jsou zaměřena na určitou specifickou oblast,
3. invenční etudy - to jsou modelové problémy.

„Pro oblast tvořivosti méně vyhovují informativní metody, ale spíše metody stimulační, inspirativní, cvičné, interakční, psychologické, navozující, analytické, poradenské. Zjišťuje se náročnost a účinnost metod kolektivních.“ (Hlavsa, 1981)

Základní formy výchovy k tvořivosti jsou především tyto: problémové vyučování, samostatně použité kreativní programy, kulturní a sociální činnost, kreativní složka psychoterapie, hra. Hra provází člověka celý život. Při hraní rozvíjíme sebe sama. Měli bychom hrát hry rozvíjející tvořivost, jako jsou různé druhy hádanek a hlavolamů.

Co se týče sportu a tedy fotbalu je možné rozvíjet tvořivost, pouze její aplikací ve hře. „Pokud nechceme tvořivost „kamuflovat“, hra musí splňovat kritéria autentičnosti. „Nejnižším“ stupněm tréninkového procesu, kdy můžeme hovořit o učení se tvořit, jsou modelové herní cvičení a všechny formy herního tréninku, které simulují autentické herní zápasové sekvence a samotný fotbalový zápas s „nefalšovaným“ herním odporem soupeře.“ (Borbély a spol., 2006)

2. VÝZKUMNÁ ČÁST

2.1. Cíle a úkoly práce

Cílem této práce je kvantitativní analýza herního výkonu tvořivého hráče na MS 2006 v Německu na základě videozáznamu. Zhodnocení výsledků a na základě toho posouzení důležitosti kvality výkonu kreativního hráče v zápase pro tým. Druhým cílem je vytvoření DVD, jako kvalitativní analýzy, které bude obsahovat sestřih tvořivých řešení různých herních situací vzniklých na MS 2006 ve fotbale v podání vybraného tvořivého hráče.

Ke splnění zadaných cílů je velmi důležitá vhodná volba hráče pro toto pozorování. Kritéria pro jeho volbu jsou taková, že musí jít o hráče, který je odbornou, ale i širokou laickou veřejností považován za kreativního hráče a hlavního tvůrce hry svého týmu. Dále je nutné vytvoření metody pro pozorování a zaznamenávání důležitých činností pro herní výkon a vyhodnocení výsledků pozorování formou analýzy významu kvality herního výkonu tvořivého hráče. Také si musím zadat kritéria pro volbu herních situací, které použiji při tvorbě DVD.

2.2. Metodologie práce

Získávání informací pro tuto práci je založeno na pozorování videozáznamů pořízeným nahráním z přímých přenosů vybraných utkání z MS 2006, které vysílala Česká televize.

Pozorování je podle Buzka (1986) definováno jako plánovité, metodické sledování založené na výběrovém a soustředěném vnímání jevů, které jsou z hlediska záměru pozorovatele důležité. Dále uvádí, že systematické pozorování pohybové aktivity je deskriptivním výzkumem a jednou z metod hodnocení lidského pohybu. Pozorování je metoda široce použitelná, předmětem pozorování může být hráč nebo celé mužstvo. V tomto případě budu provádět pozorování zprostředkovaně z videozáznamu, jedná se tedy o nepřímé pozorování.

2.2.1. Pozorování kvantitativního herního výkonu

Jde o jednoduchou aplikovanou metodu, na základě které můžu poměrně přesně kvantifikovat počínání fotbalisty, hodnotit jeho aktivitu v celém utkání, ale i průběžně ve

velmi krátkých časových intervalech a hodnotit jeho konání v nejdůležitějších činnostech během hry.

Budu sledovat a zaznamenávat úspěšnost a neúspěšnost přihrávek pomocí znamének + (úspěšná) a – (neúspěšná) a také finálních přihrávek (nebo přihrávek bezprostředně zakládajících gólovou akci), přičemž jejich kvalitu ohodnotím znaménkem + anebo – v kroužku. Za takto označené přihrávky dostane hráč +3 anebo –3 body. Také je dle mého názoru důležité rozlišovat přihrávky na krátkou a dlouhou vzdálenost, proto úspěšnou přihrávku na dlouhou vzdálenost (přenesení těžiště hry), která je všeobecně považována za obtížnější budu zaznamenávat znamínkem + v obloučku a v hodnocení přihrávek ji budu uvažovat jako dvě úspěšné přihrávky, zatímco neúspěšnou označím – v obloučku, ale započítám ji pouze jako jednu neúspěšnou. Podobně budu hodnotit úspěšnost driblingu (vedení a práce s míčem, hra 1 na 1 atd.), kdy vyšší ocenění (+3 nebo –3 body) dám úspěšnému nebo neúspěšnému driblingu, který skončil přihrávkou nebo střelou, či gólem. Do úspěšnosti v souboji o míč započítám zisk míče, zpracování nebo přebrání míče po zemi i ze vzduchu, když přichází od soupeře (správný výběr místa). Další sledovanou činností bude souboj ve vzduchu = hlavičkování v pokutových územích, jak vlastním, tak soupeřově (vyhraný +3 b., prohraný –3 b.), navíc budu započítávat hlavičkový souboj, jako návaznou činnost, tj. jako úspěšnou přihrávku (+) nebo neúspěšnou (-). Při hodnocení střeleckých pokusů oboduji nejlépe pokus, který skončí gólem (5 bodů) a zaznamenávat jej budu rovnou číslicí vyjadřující počet bodů za tuto činnost, která zároveň vypovídá o kvalitě dané činnosti.

Dále chci zdůraznit, že sledování a zaznamenávání uvedených činností budu realizovat v průběhu utkání v 5-ti minutových intervalech, čímž získám přehled o aktivitě sledovaného hráče. Pod aktivitou v tomto případě rozumím neustálou snahu hráče zapojovat se do hry, což poukazuje na jistou kvalitu hry sledovaného hráče, v které se odráží nejen úspěšnost v sledované činnosti, ale i správný výběr místa.

Kritéria, které jsem si na posuzování kvality v uvedených činnostech stanovil, vyjadřuji v celkovém zisku bodů.

Hodnocení přihrávky a driblingu (z celkového počtu):

do 10 % neúspěšných	- 5 bodů
do 20%	- 4 body

do 30%	- 3 body
do 40%	- 2 body
do 50%	- 1 bod
nad 50%	- 0 bodů

Hodnocení souboje na zemi a ve vzduchu:

75 % vítězných soubojů	- 5 bodů
70%	- 4 body
65%	- 3 body
60%	- 2 body
50%	- 1 bod

Při hodnocení hráče v souboji o míč považuji 1 bod za spolehlivý výkon.

Hodnocení hlavičkování a střelby:

Hlavičkování hodnotím jako souboj ve vzduchu a započítávám ho do kvality obranné činnosti v návaznosti založit útok (jako přihrávku). Přímé ohrožení soupeřovi brány po hlavičkování hodnotím jako střelecký pokus. Všechny střelecké pokusy budu hodnotit kladně.

Gólová střela	- 5 bodů
Každá střela na bránu	- 2 body
Každá střela mimo bránu	- 1 body

Na základě sledovaných činností jsem si postavil ještě další kritérium, které hodnotí celkovou aktivitu hráče, tj. množství činností s míčem.

Do 54. činností za zápas	- 2 body
55 – 69 činností	- 4 body
70 – 84 činností	- 6 bodů
85 – 99 činností	- 8 bodů
nad 100 činností	- 10 bodů

(Důležité: Třeba upozornit, že za každou přihrávku označenou + v kroužku přidám 3 body, za každou přihrávku označenou – v kroužku odeberu 3 body, za každých neaktivních 5 minut, kdy se hráč nedotkne míče, odeberu 3 body.)

2.2.2. Tvorba DVD

Během pozorování (viz. výše) se také budu zajímat o herní situace, které bude sledovaný objekt, dle mého názoru, řešit tvořivým způsobem. Budu si zaznamenávat čas, kdy v průběhu zápasu proběhla a její popis, podle kterého ji při zpracovávání zařadím do jedné ze čtyř příslušných kategorií:

- a) Tvořivé uvolňování se
- b) Tvořivé uvolňování spoluhráče
- c) Tvorba hry a dirigování spoluhráčů v poli
- d) Tvorba útočných a gólových akcí

Poté podle takto získaných dat během pozorování, tyto situace následně vystříhám a upravím na notebooku s pomocí programu Ulead VideoStudio 10 a zpracuji do podoby DVD videa. Mimo již zmíněných kategorií bude DVD obsahovat také úvod, jako seznámení s vybraným hráčem a závěr. Výsledné DVD bude obrazovou kvalitativní ukázkou herní tvořivosti v podání sledovaného objektu na MS 2006 v Německu a k této práci bude přidáno jako příloha formou nosiče DVD (Příloha 1).

2.2.3. Postup pozorování

1. Připravím si záznamové předlohy (Příloha 2), které obsahují:
 - a) jméno sledovaného hráče, sledované utkání, popis utkání, počasí;
 - b) hodnocení jednotlivých činností (přihrávka, dribling, souboj o míč, hlavičkování a střelba);
 - c) průběh 5-minutových intervalů (5', 10', 15'...45');
 - d) výpočet vykonaných činností v každém intervalu;
 - e) vyhodnocení I. a II. poločasu, výsledný záznam a bodové hodnocení;
 - f) procentuální vyjádření úspěšnosti a neúspěšnosti daných činností
 - g) dodatečné informace o standardních situacích a počtu faulů

2. Takto připravený záznamový arch použiji na zachycení aktivity každých 5 minut v uvedených činnostech na základě znamínek + při úspěšné činnosti a znamínek – při neúspěšné. Znamínkem + v kroužku budu zaznamenávat takovou činnost, která povede ke gólu, či gólové šanci (např. finální přihrávka, dribling před gólem, odvrácení takové situace) a znamínkem – v kroužku takovou činnost, která předcházela jako bezprostřední chyba před gólem (nedůslednost při atakování, blokování soupeře, driblingu...). Tyto znaménka potom ohodnotím +3 nebo –3 body a započítám do konečného součtu.
3. Do poznámkového bloku si budu zaznamenávat přesný čas začátku a konce herní situace, která bude daným sledovaným objektem řešena tvořivě a také ji opatřím popisem.
4. Po skončení zaznamenávání utkání vyhodnotím znaménka + jako součet, tj. výsledné číslo v sloupci za každých 5 minut a vedle znamínka – do závorky (např.: 4(2), což znamená, že prvních pět minut hráč vykonal 4 úspěšné a 2 neúspěšné činnosti s míčem). Spolu v 9 sloupcích (každých pět minut) budeme mít jeden nebo dva údaje, tj. spolu 18 nebo méně, podle toho, jestli hráč zasahoval do akcí ve hře (v kladném i záporném smyslu slova), nebo se vůbec míče nedotkl, což označím 0 a při celkovém hodnocení za takovouto „nečinnost“ odpočítám 3 body.
5. Potom spočítám činnosti hráče ve vodorovných řádcích tak, abych dostal výsledné číslo pro první poločas a stejně tak učiním i pro druhý poločas. V součtu za celý zápas se u sledovaného hráče představí určitý počet přesných a nepřesných činností. Pokud bude v řádku znaménko v kroužku (činnost předcházející brance), vykonanou činnost v konečném součtu bodů ocením +3 nebo –3 body. (Př. Podle tabulky sledovaný hráč získal za 30 přesných a 11 nepřesných přihrávek dohromady 3 body, protože 11 nepřesných přihrávek z celkových 41, představuje víc jak 20% nepřesností, čemuž odpovídá hodnota 3 body.) Podobně budu postupovat i v dalších řádcích, a tak dostanu požadované číselné údaje, které přeměním podle stanovených kritérií na + a nebo – body. Ještě třeba dodat, že za každých 5 minut, v kterých se hráč nedotkne míče, dostává –3 body.
6. Aktivitu v utkání znázorním ve výsledcích v podobě grafu závislosti počtu činností s míčem na čase.
7. Na základě takto získaných výsledků provedu analýzu kvality herního výkonu daného hráče v utkání. (Analýza lidského pohybu představuje kontinuum rozprostírající se mezi dvěma póly, představovanými kvalitativní a kvantitativní analýzou, která je

založena na datech získaných různým měřením, tak kvalitativní analýzou, která je definována jako systematické pozorování a posouzení kvality pohybové dovednosti s následnou intervencí do edukačního procesu s cílem zlepšit pohybový výkon.)

2.2.2. Objekt výzkumu

Jako objekt výzkumu jsem si zvolil hráče Zinedina Zidana, tvůrce hry francouzského národního mužstva, vicemistrů světa 2006, který je odbornou i laickou veřejností považován za jednoho z nejlepších a nejkreativnějších hráčů na světě a který byl po zásluze také zvolen nejlepším hráčem turnaje. Tudíž výzkumný souborem budou všechny utkání Francie na MS 2006 v Německu.

Profil objektu výzkumu (vybraného hráče)

Zinedine Zidane

Narozen:23.června 1972 v Marseille,Francie

Národnost: Francouz

Klub:Real Madrid

Pozice:záložník

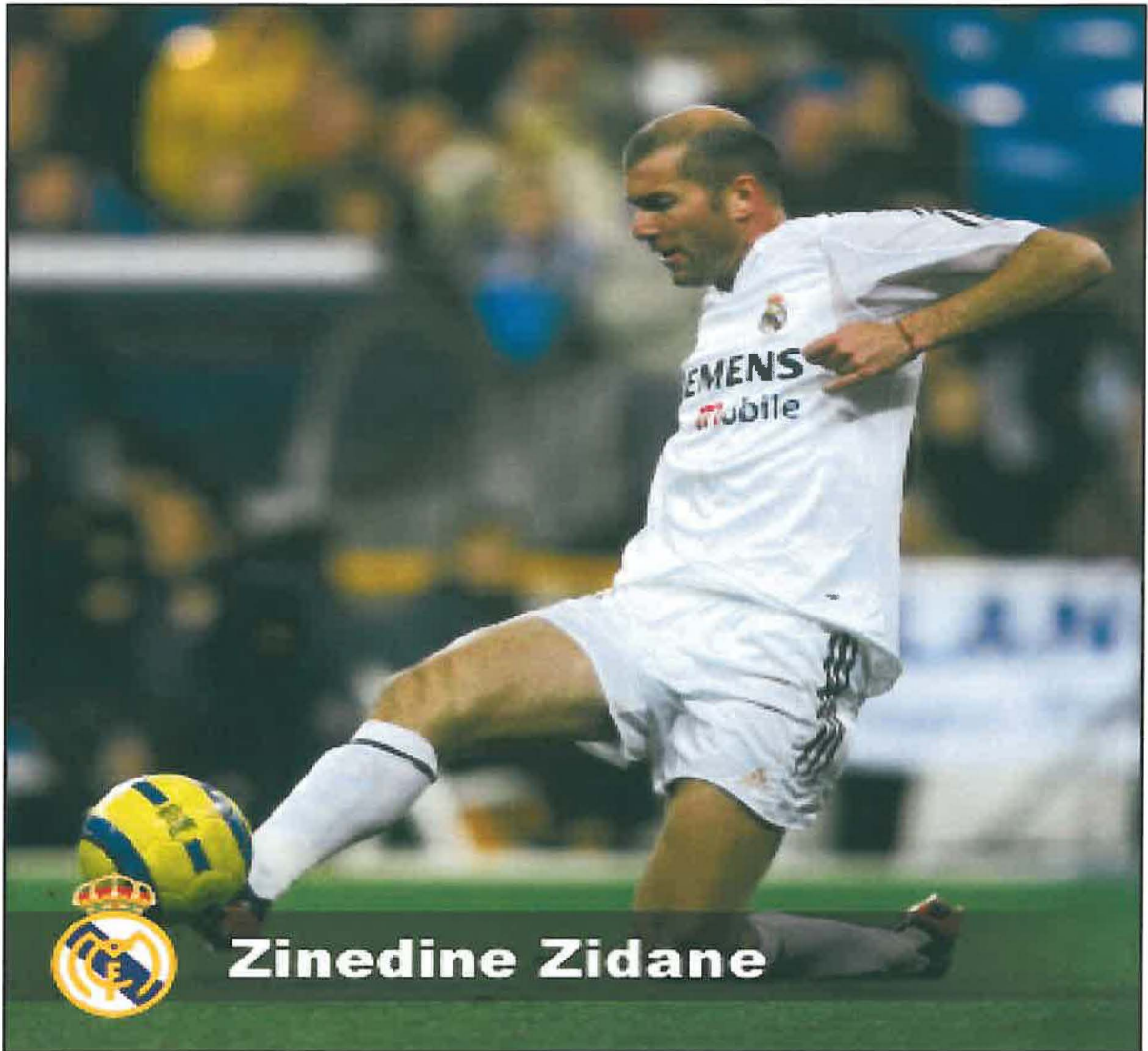
Číslo dresu:5(Real Madrid),10(reprezentace Francie)

Výška:185 cm

Váha:80 kg

Úspěchy: mistr světa 1998,mistr Evropy 2000,mistr Španělska 2003,vítěz Ligy mistrů a Interkontinentálního poháru 2002 a 1996,mistr Itálie 1997 a 1998

Bývalé kluby:AS Cannes,Juventus Turín,Girondins Bordeaux



Zinedine Zidane

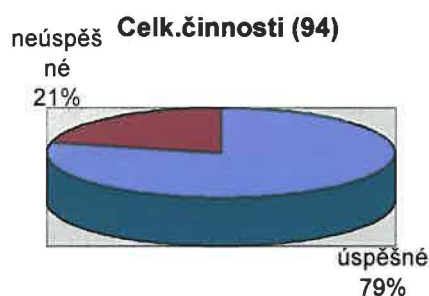
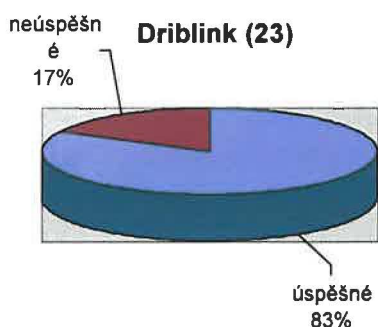
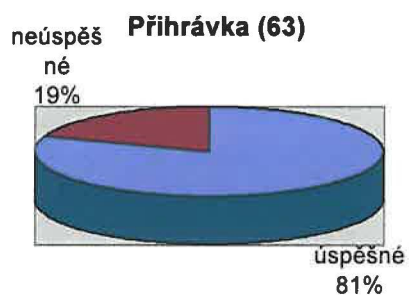
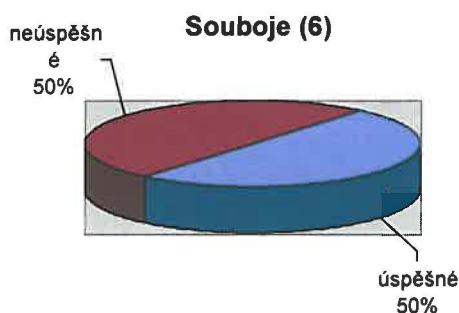


2.4. Výsledky pozorování

Zinedine Zidane odehrál na MS 2006 v Německu šest ze sedmi utkání Francie, která dokráčela až do finále, kde prohrála na pokutové kopy s týmem Itálie. Tím sedmým zápasem bylo utkání s Togem ve skupině G, ve kterém nemohl nastoupit pro dvě žluté karty z předchozích střetnutí.

1. zápas: FRANCIE – ŠVÝCARSKO (0-0)

Z. Zidane odehrál celý zápas, ve kterém provedl 94 činností s míčem. Přesný počet daných činností a poměr úspěšnosti a neúspěšnosti je uveden v následujících grafech (souboje, přihrávky, driblink, celkově činnosti).



Další sledované činnosti:

Hlavičkování – v tomto zápase se ani jednou nedostal ke hře hlavou

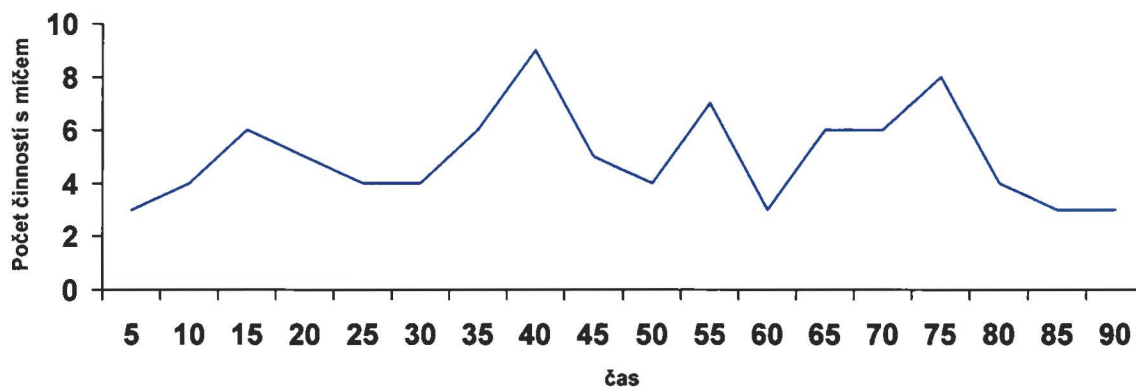
Střelba – zaznamenal dva střelecké pokusy, ovšem ani jeden nezamířil mezi tyče

Standardní situace – zahrával 75% všech standardních situací (rohy, volné přímé i nepřímé kopy)

Fauly – byl čtyřikrát faulován a dvakrát fauloval, navíc dostal v 72. min žlutou kartu za faul

Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:

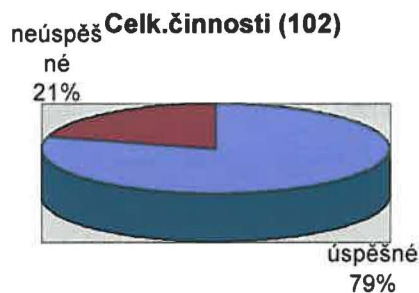
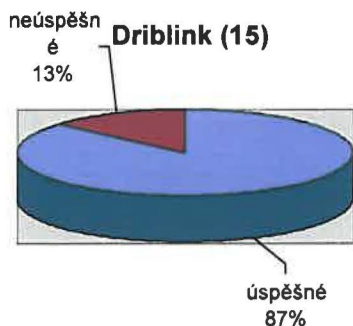
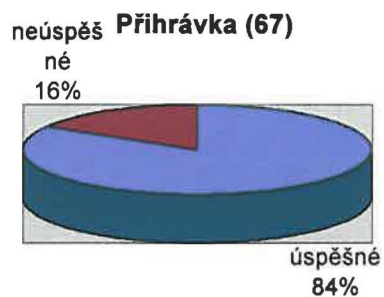
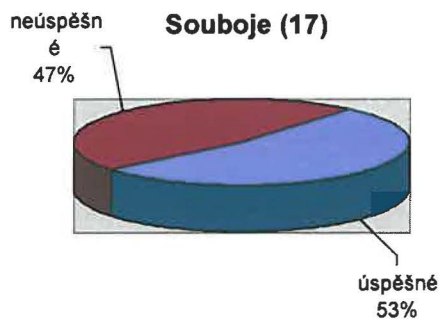
Graf aktivity v zápase



Kvantitativní kvalita výkonu – získal **30 bodů**

2. zápas: FRANCIE – KOREA (1-0)

Z. Zidane odehrál skoro celý zápas, v 90. min byl střídán, tentokrát provedl 102 činností s míčem.



Další sledované činnosti:

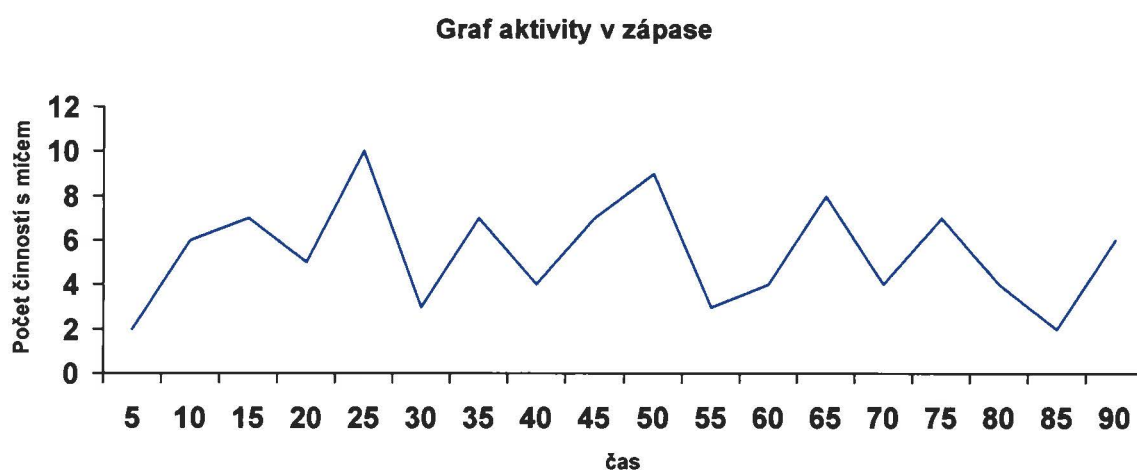
Hlavičkování – zaznamenal jeden vítězný hlavičkový souboj, který zároveň znamenal ohrožení soupeřovy branky

Střelba – opět dva střelecké pokusy, a opět ani jeden nezamířil mezi tyče

Standardní situace – v tomto zápase zahrával „pouze“ 50 % všech standardních situací (rohy, volné přímé i nepřímé kopy), dělil se o ně s levonohým Maludou.

Fauly – ani nefauloval, ani nebyl faulován, ovšem v závěru utkání dostal žlutou kartu za nesportovní chování

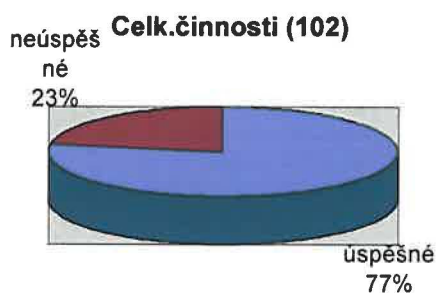
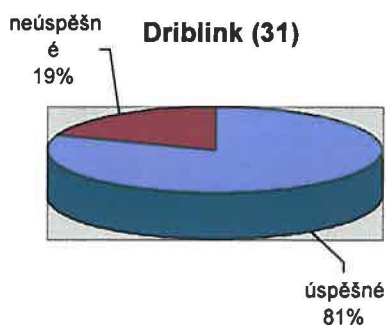
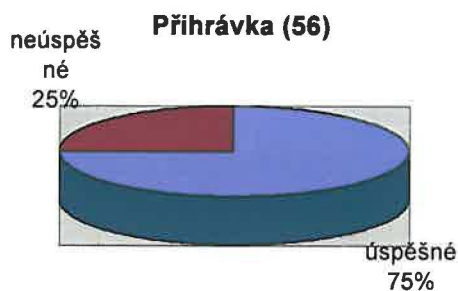
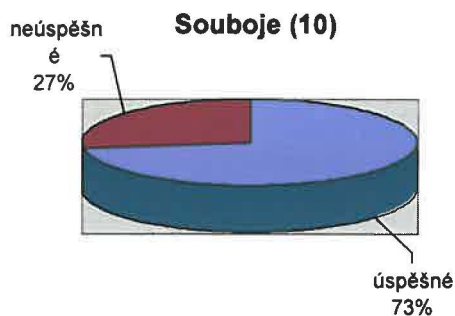
Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:



Kvantitativní kvalita výkonu – získal **38 bodů**

3. zápas: FRANCIE – TOGO (2-0)

Z. Zidane nemohl hrát kvůli karetnímu trestu. Proto jsem sledoval Ribéryho, na němž s Maludou měla být odpovědnost za tvorbu hry v tomto zápase a shostil se jí výborně. Odehrál 75 minut během kterých stihl 102 činností s míčem. Sledované činnosti opět vyjadřují grafy.



Další sledované činnosti:

Hlavičkování – v žádném případě nepřišel do kontaktu s míčem hlavou

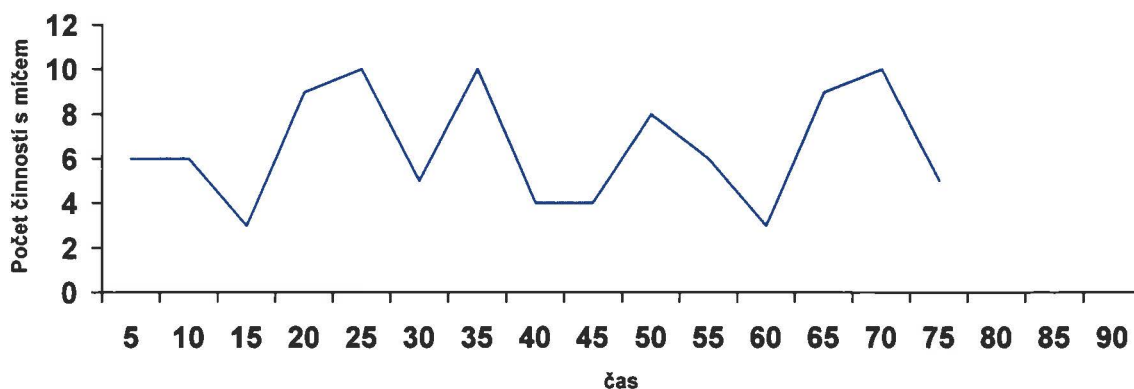
Střelba – zaznamenal čtyři střelecké pokusy, z nichž pouze jeden zamířil mezi tyče, ale brankář soupeře ho zneškodnil

Standardní situace – s Maludou se podělil také o zahrávání standardních situací, zahrával jich přibližně 70%

Fauly – dvakrát fauloval, třikrát faulován

Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:

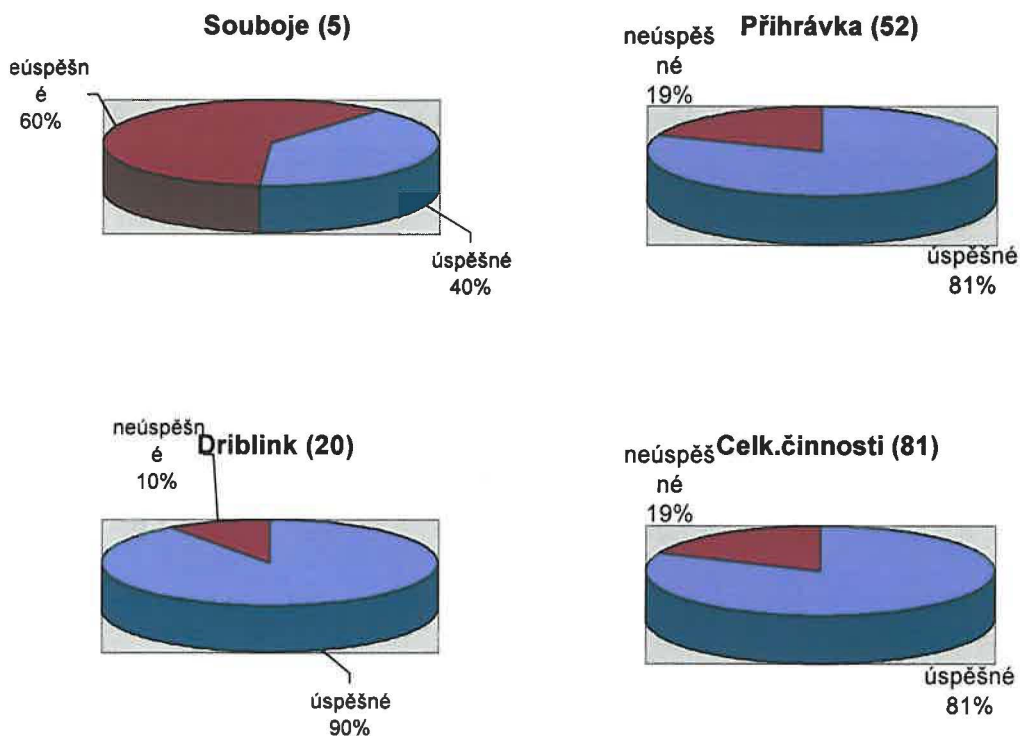
Graf aktivity v zápase



Kvantitativní kvalita výkonu – získal **51 bodů** !

4. zápas: osmifinále ŠPANĚLSKO – FRANCIE (1-3)

Z. Zidane odehrál celý zápas, vykonal 81 činností s míčem. Vstřelil v závěru třetí branku Francie, asistoval u druhého gólu (standardní situace). Ve sledovaných činnostech si vedl následovně:



Další sledované činnosti:

Hlavičkování – absolvoval dva vítězné hlavičkové souboje, jeden v obraném pokutovém území (odvracel roh), jeden v poli.

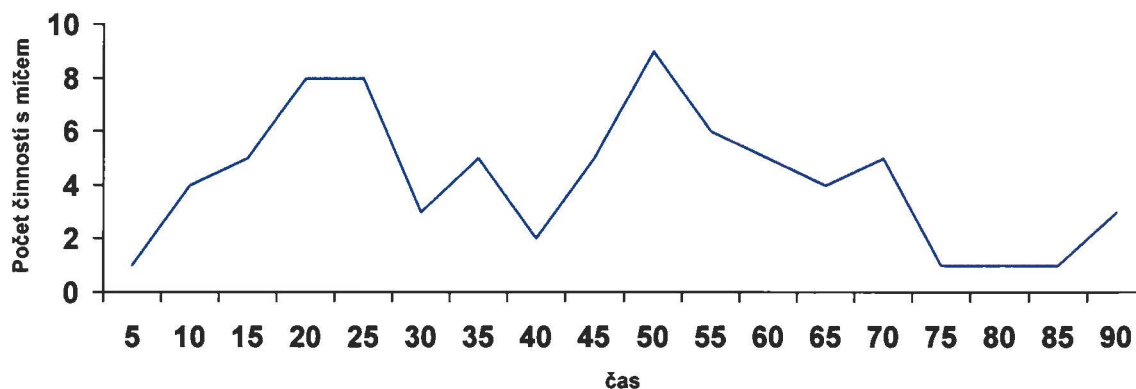
Střelba – opět dva střelecké pokusy, tentokrát jeden nezamířil mezi tyče, ale druhý znamenal gól

Standardní situace – v tomto zápase zahrával 90 % všech standardních situací (rohy, volné přímé i nepřímé kopy), z jedné padl gól.

Fauly – dvakrát fauloval, dvakrát byl faulován, v 90. min obdržel žlutou kartu za faul

Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:

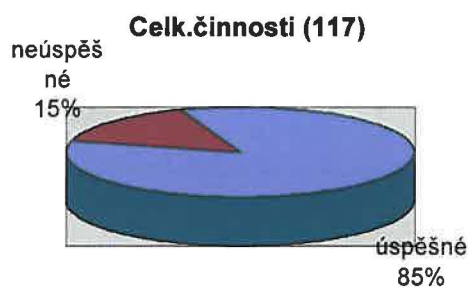
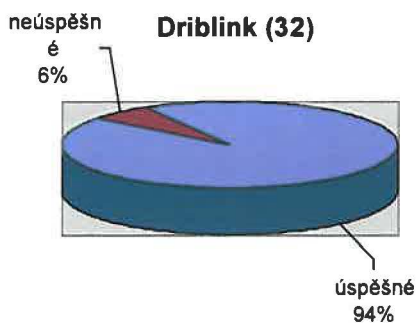
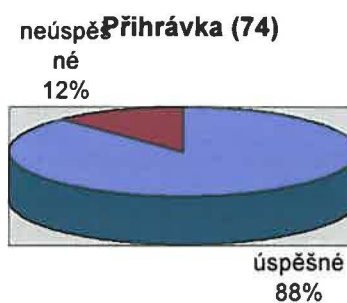
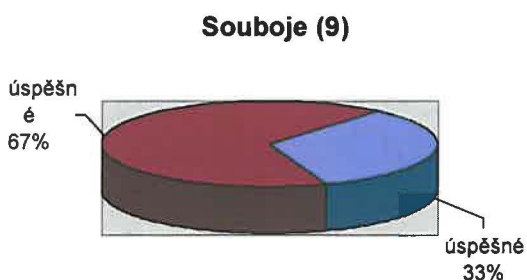
Graf aktivity v zápase



Kvantitativní kvalita výkonu – získal **37 bodů**

5. zápas: čtvrtfinále BRAZÍLIE – FRANCIE (0-1)

Z. Zidane odehrál znovu celý zápas, ve kterém provedl 117 činností s míčem. Ve druhém poločase asistoval z přímého kopu u branky Henryho. Absolutně svým výkonem zastínil hvězdu Brazílie Ronaldinha. Ve sledovaných činnostech si vedl následovně:



Další sledované činnosti:

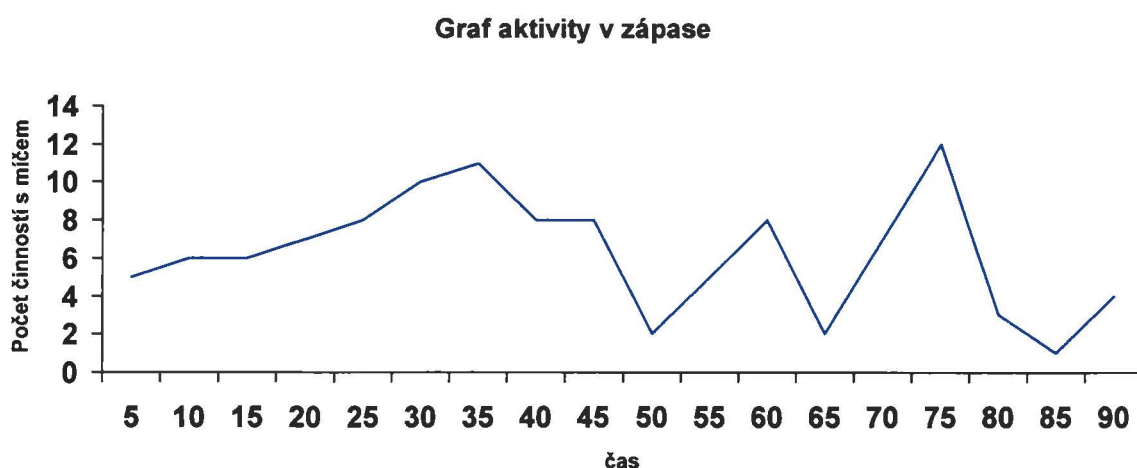
Hlavičkování – opět absolvoval dva hlavičkové souboje, jeden prohrál v poli, jeden vyhrál ve vlastním pokutovém území.

Střelba – znovu dva střelecké pokusy, jednou z přímého kopu přestřelil, druhý byl zblokován.

Standardní situace – v tomto zápase zahrával 60 % všech standardních situací, z jedné z nich padl rozhodující gól.

Fauly – dvakrát fauloval, čtyřikrát byl faulován.

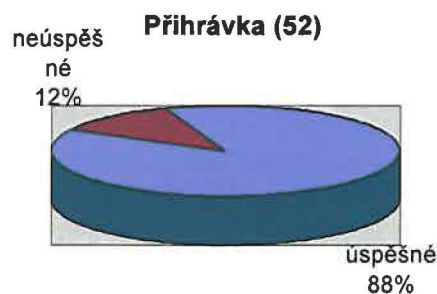
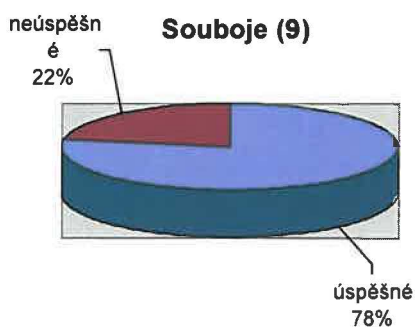
Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:

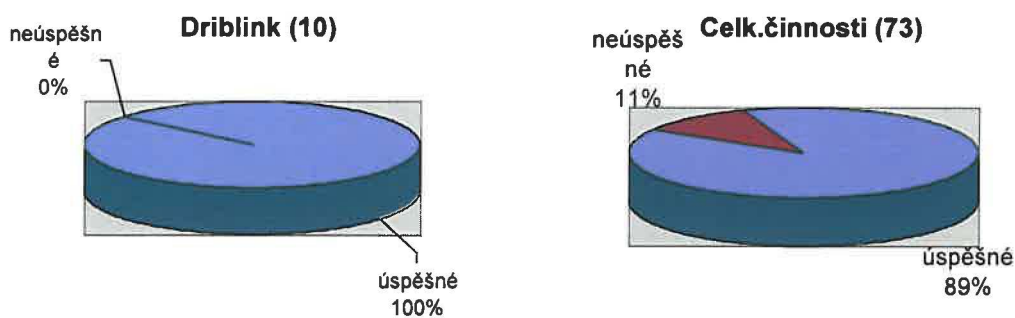


Kvantitativní kvalita výkonu – získal **42 bodů**

6. zápas: semifinále PORTUGALSKO – FRANCIE (0-1)

Z. Zidane odehrál jak jinak než celý zápas, vykonal 73 činností s míčem. Ve 33. min. vstřelil jedinou branku Francie z pokutového kopu. Sledované činnosti:





Další sledované činnosti:

Hlavičkování – absolvoval jeden hlavičkový souboj v pokutovém území, který vyhrál

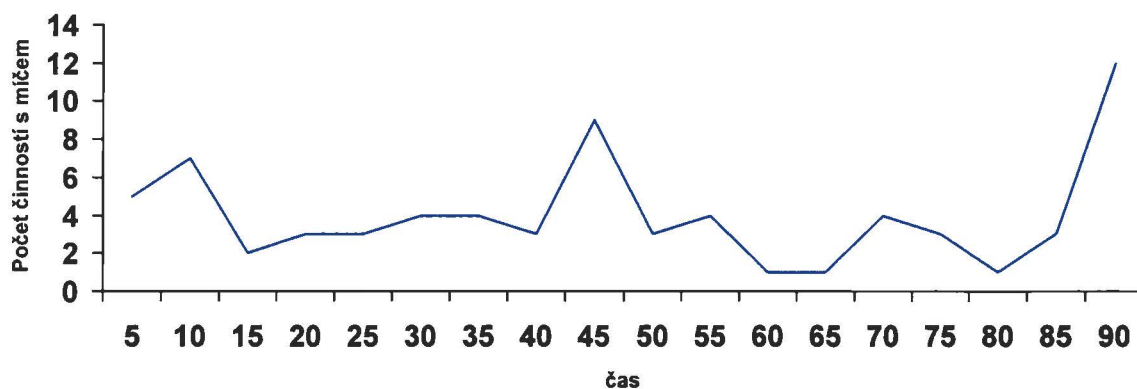
Střelba – za celý zápas vystřelil pouze jednou a to z pokutového kopu, znamenalo to gól a vítězství v zápase.

Standardní situace – opět zahrával většinu standardních situací (90%).

Fauly – dvakrát fauloval, dvakrát byl faulován

Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:

Graf aktivity v zápase

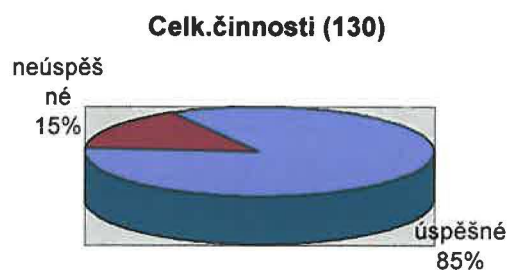
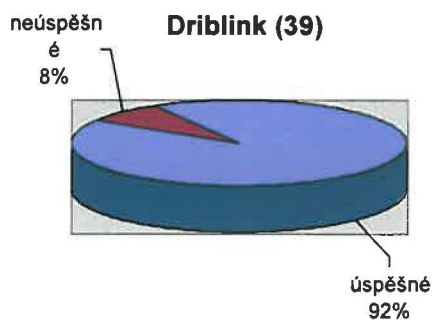
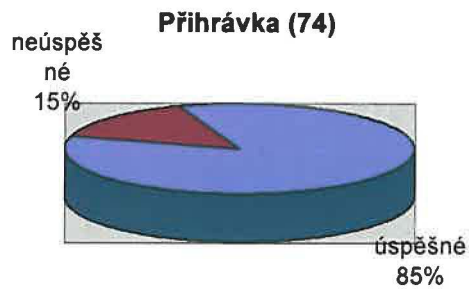
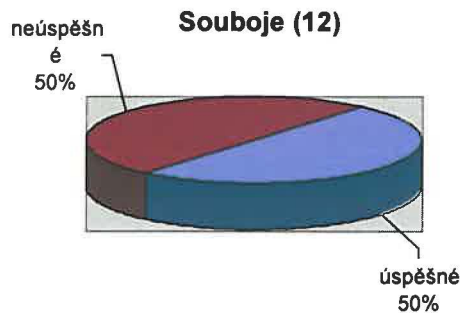


Kvantitativní kvalita výkonu – získal **31 bodů**

7. zápas: finále FRANCIE - ITÁLIE (1-1) na penalty (3-5)

Z. Zidane odehrál 110 minut zápasu, který nebyl rozhodnut ani v prodloužení, ale až na penalty, do kterých nezasáhl, neboť byl ve 110.min. vyloučen za inzultaci protihráče. V tomto zápase vykonal 130 činností s míčem. V sedmé minutě vstřelil branku Francie z pokutového

kopu. Počet všech sledovaných činnostech je větší z důvodu delší hrací doby, díky prodloužení:



Další sledované činnosti:

Hlavičkování – v tomto zápase hlavičkoval dvakrát v poli, jednou dobře, jednou špatně.

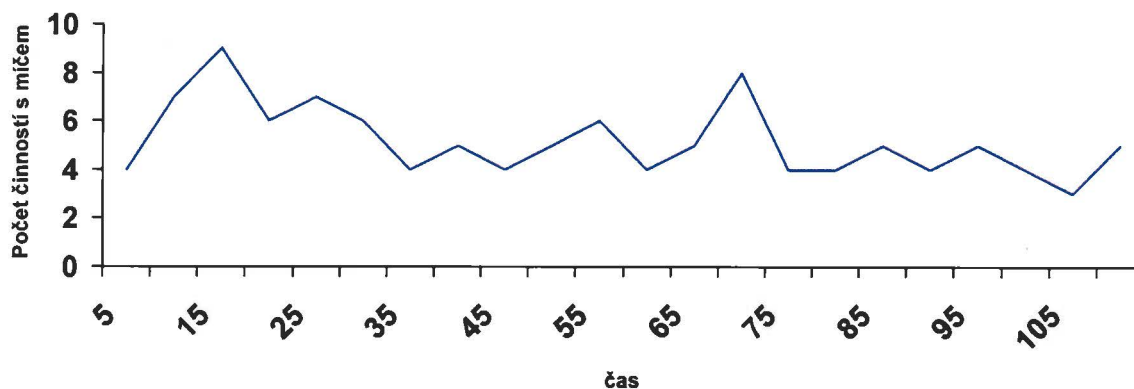
Střelba – opět dva střelecké pokusy, penalta (gól 1-0), druhý mířil mezi tyče a brankář soupeře jej zlikvidoval.

Standardní situace – v tomto zápase zahrával 80 % všech standardních situací.

Fauly – třikrát fauloval, jednou byl faulován, ve 110. min byl vyloučen za udeření protihráče hlavou

Celkovou aktivitu v zápase vyjadřuje následující graf:

Graf aktivity v zápase



Kvantitativní kvalita výkonu – získal **37 bodů**

2.4.1. Obsah DVD

DVD obsahuje sestřihy herních situací z mistrovství světa 2006 v Německu řešené Zinedinem Zidanem reprezentantem Francie. Je rozděleno do šesti kapitol:

1. Úvod – seznámení se sledovaným objektem
2. Tvořivé uvolňování se – sestřih řešení herních situací 1 na 1
3. Tvořivé uvolňování spoluhráče – sestřih herních situací, při kterých dochází k uvolňování spoluhráče
4. Tvorba hry a dirigování spoluhráčů v poli – kombinace ve středu hřiště
5. Tvorba útočných a gólových akcí – vytváření nebezpečných situací
6. Závěr

Toto DVD je obrazovou kvalitativní ukázkou tvořivých řešení herních situací.

2.4.2. Vyhodnocení výsledků

Pozorování zápasů a kvantitativní výsledky výzkumu ukázaly nepopiratelný význam Zinedina Zidana pro tým Francie na mistrovství světa. V každém zápase hrál hlavní roli, většina útočných činností vedla právě přes něj. To dokazují čísla v kategorii celkový počet činností, nejméně zaznamenal v zápase s Portugalskem (73) a nejvíce ve finále s Itálií (130), což je ovšem skresleno tím, že tento zápas dospěl do prodloužení a on tedy odehrál místo 90ti, 110 minut. Průměrně tedy zaznamenal v průběhu mistrovství 99,5 činností s míčem na jedno utkání, což je neuvěřitelné číslo, nejvíce ze všech hráčů. Tyto hodnoty dokazují, že tvorba hry francouzského týmu byla vyžadována právě po Zidanovi, žádný jiný hráč Francie

nevykazoval tolik kontaktů s míčem jako on, pokud byl na hřišti. Tento fakt podporují výsledky pozorování třetího zápasu ve skupině (Francie-Togo), kdy jsem hodnotil Ribéryho, neboť Zidane nemohl nastoupit pro dvě žluté karty. Jakmile hlavní tvůrce hry nehrál byla tato funkce přenesena na krajní záložníky Maloudu a právě Ribéryho, který v tomto utkání zaznamenal 102 činností s míčem. Z hlediska kvality výkonu získal v mém hodnocení 51 bodů! Více než Zidane v ostatních svých zápasech. Nutno říci, že to bylo také ovlivněno kvalitou soupeře. Ovšem v ostatních zápasech ve kterých nastoupil Zidane v žádném případě Ribéry nedosáhl takového počtu celkových činností. To ukazuje na to, že pokud Zidane nastoupil, taktika týmu velela jasně co nejvíce vyhledávat právě jeho, protože on je ten, kdo dokáže něco vymyslet, vtisknout hře myšlenku, prostě tvořit hru.

Ale proč právě on? Na to můžeme najít odpověď ve výsledcích dalších sledovaných činností, kterými jsou úspěšnost a neúspěšnost přihrávek a driblingu. Ty totiž ukazují další výjimečnost tohoto hráče a to v poměru úspěšnosti a neúspěšnosti. V žádném utkání neklesl v úspěšných přihrávkách pod 80%. A pokud jde o dribling je toto číslo ještě vyšší, obdivuhodný průměr 91% na zápas. To prakticky znamená minimální ztrátovost míčů, spoluhráči vědí, že pokud mu nahrají, neztratí míč a povede akci dál. Významným faktorem je nejen nízká ztrátovost, ale hlavně Zidanův předpoklad pro překvapivé a hlavně úspěšné řešení herních situací, proto je při zakládání útočných akcí nejvyhledávanějším hráčem týmu i přestože kvalita ostatních spoluhráčů je také nezpochybnitelná. Výjimečnost Zinedina Zidana spočívá ne v řešení, ale v tvořivém překvapivém řešení vzniklých herních situací, to znamená, že i v kritických momentech dokáže díky svým schopnostem a vynikajícím dovednostem najít efektivní a v mnoha případech také efektní řešení. To mě přivádí k dalším důležitým ukazatelům výkonu, poněvadž pro tvoření hry a uplatňování svých dovedností je nezbytná psychická a hlavně fyzická odolnost a vytrvalost. Proto Zidana prakticky nevidíme bránit a tedy plýtvat silami defenzivní činností, tj. obranými osobními souboji jak na zemi tak ve vzduchu (hlavičkování). Počet získaných míčů je ve sledovaných zápasech buďto žádný, nebo zanedbatelný, stejně tak je tomu při hlavičkování, hra hlavou patří k jeho druhořadým činnostem. Z kategorie souboje je možno vyčíst nízký počet účastí v soubojích o míč a procentuální úspěšnost, která je v průměru vyrovnaná (50%). V činnosti hlavičkování se objevuje pouze při obraných standardních situacích, kdy se staví na malé vápno k přední tyči (tzv. uražec) a pokud nezahrává útočné standardní situace (zřídka), chodí do pokutového území. Při obranné činnosti ve hře nehraje vůbec na hráče a pouze se vrací do prostoru za míč. Většinu sil si nechává na činnost pro kterou je pro svůj tým nepostradatelný, tedy tvorba hry a zakládání útočných akcí.

Další velice důležitou činností, která je charakteristická pro tvořivé hráče, nejen v mužstvu Francie, je zahrávání standardních situací. Tvořivý hráči totiž vždy vynikají nejen výborným ovládním míče a prací s ním, ale také skvělou kopací technikou, díky které jsou k těmto činnostem využíváni a také jsou v nich velice úspěšní. Ve dvou vyřazovacích zápasech rozhodl svými asistencemi ze standardních situací o výhře svého týmu a dvakrát skóroval z pokutových kopů.

V neposlední řadě střelba. Tato činnost patří k průměru v porovnání s ostatními hráči, je to způsobeno tím, že jeho hlavní funkce spočívá ve vytváření střeleckých pozic pro spoluhráče. Do průměru se dostává právě díky zahrávání standardních situací.

Hlavním ukazatelem kvality herního výkonu v mé analýze je celkový zisk bodů za všechny sledované činnosti. Podíváme-li se na výsledná čísla, zjistíme, že počet bodů subjektivně odpovídá a tedy i vypovídá o kvalitě odvedené práce na hřišti. V nejhorším zápase Francie (1.z. ve skupině se Švýcarskem) kdy i Zidane podal velice průměrný výkon získal „pouhých“ 30 bodů (nejméně). Se stoupající kvalitou Zidanova výkonu stoupala i kvalita výkonů celé Francie. Hned v druhém zápase s Koreou získal 38 bodů (nad 35 velmi kvalitní výkon) a zároveň herní projev mužstva stoupl. V dalším zápase s Togem nemohl nastoupit, místo něj se chopil taktovky Ribéry a zazářil, čemuž odpovídá i bodový zisk neuvěřitelných 51 bodů, na druhou stranu musím připustit, že šlo o papírově nejslabšího soupeře, to ovšem nijak nesnižuje Ribéryho výkon. Osmifinále se Španělskem a Francie v čele opět se Zidanem (37 bodů) pokračovala ve velmi kvalitním práci. Nejlepší zápas odehrál ve čtvrtfinále s Brazílií, ve kterém získal 42 bodů, což hodnotím jako špičkový výkon, za který byl celým, nejen odborným, světem opěvován a který znamenal nejvýznamnější krok k ocenění pro nejlepšího hráče finálového turnaje. Semifinále bylo hodně ovlivněno důležitostí utkání a tedy i celou zvolenou taktikou. Zidane vstřelil v prvním poločase branku z pokutového kopu a Francie se poté, snažila kontrolovat zápas a vycházet z kvalitní defenzívy, což mělo za následek „nízký“ bodový zisk za Zidanův výkon (31 bodů), v tomto případě bych ho nepovažoval za průměrný, ale spíše a lépe řečeno za spolehlivý. Finále MS už je samozřejmě naprosto specifický zápas a proto je potřeba se na něj z výzkumného hlediska dívat různými pohledy, v rámci sledovaných záležitostí. V tomto utkání získal 37 bodů, tedy kvalitní výkon, ovšem slovo kvalita ve finále MS nabývá dvojnásobného významu. A proto takovýto zisk považuji za nadprůměrně kvalitní.

2.5. Diskuse

Z výsledků a jejich zhodnocení vyplývá, že tvořivý hráči jsou naprosto nezbytní pro projev hry celého mužstva, na těchto „špílmachrech“ je stavěna taktika mužstva, veškerá útočná činnost je koncipována na základě jejich schopností a dovedností. Proto se hra Francie všeobecně vyznačuje vysokou tvořivostí a kombinačními akcemi, což je právě způsobeno přítomností Zinedina Zidana, jehož kreativní hra obsahuje častou práci s míčem a jeho držení, čímž na sebe navazuje pozornost protihráčů a uvolňuje tak prostory pro své spoluhráče, do kterých je svými nezištnými přihrávkami vysílá. Velice snadno také přečískuje soupeře uvolňováním se jeden na jednoho efektivním a hlavně efektním způsobem, který je vždy významně oceněn nejen odborníky, ale hlavně fanoušky a diváky. Právě pro toto umění tyto hráče obdivují a milují, chodí na fotbal a sledují ho. Tvořivost je ale velice specifický výraz a má nespočet variant vyjádření, což už vysvětlila teoretická část.

Například hra Itálie, charakteristická přímočarostí rychlými přechody do útoku a jednoduchostí, může a taky má svého tvořivého hráče, kterým je Francesco Totti. Jeho tvořivost se na rozdíl od Zidana liší svou přímočarostí, není takový „hračička s míčem“. Velmi často balony hraje z prvního, či druhého doteku dopředu do volných prostorů, které jeho spoluhráči využívají k dalšímu vedení útoku. Také se daleko více zapojuje do obrané činnosti. To jen pro porovnání, tím chci říci, že tvořivost má mnoho druhů a každý ji projevuje jinak.

Jak vypadá tvořivost a zároveň její kvalitativní formu v podání Zinedina Zidana na mistrovství světa 2006 se pokouším ukázat na DVD (Příloha 1), které jsem v rámci této práce vytvořil, jde v něm o kvalitativní obrazovou ukázkou řešení herních situací vznikajících v průběhu fotbalových utkání na té nejvyšší možné úrovni.

SEZNAM LITERATURY

1. Adair, J. *Vytváření efektivních týmů*. 1. vyd. Praha : Management press, 1994. ISBN 80-85603-70-5
2. Borbély, L., Ganczner, P., Paldan, R., Singer, O. *Útočenie celého mužstva alebo jako sa dnes útočí – 1.diel*. 1. vyd. Nové Zámky: AZ Print, 2006. ISBN 80-969506-8-1
3. Bukač, L. *Intelekt, učení, dovednosti a koučování v ledním hokeji*. 1. vyd. Praha: Olympia, 2005. ISBN 80-7033-896-2
4. Buzek, M., Navara, M., Ondřej, O. *Kopaná (Teorie a didaktika)*. Praha: SPN, 1986 ISBN 14-330-86
5. Carter, P., Russel, K. *Trénink paměti a kreativity*. 2. vyd. Brno : Computer Press, 2003. ISBN 80-7226-704-3
6. Daccy, JS., Lennonová, KH. *Kreativita : Souhra biologických, psychologických a sociálních faktorů*. 1. vyd. Praha: Grada publishing, 2000. ISBN 80-7169-903-9
7. Hlavsa, J. *Psychologické problémy rozvoje výchovy k tvořivosti*. 1. vyd. Praha: SPN, 1981.
8. Hlavsa J., a kol. *Psychologické metody výchovy k tvořivosti*. 1. vyd. Praha : SPN, 1986.
9. Howard, PJ. *Příručka pro uživatele mozku*. Praha: Portál, 2002. 397s. ISBN 80-7178-661-6
10. Hucko, J. Rozvíjanie tvorivosti a improvizacyjnych schopností a možnosti ich uplatneniea v podmienkách hry. *Tréner*, 1986, roč. 4, č 30 ; příl. Metodické listy: Konferencia trénerov vo futbale, str. 5 – 13.

11. Maisel, E. *Trénink kreativity*. 1. vyd. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-77-2
12. Řebíček, M. *Struktura hráčské inteligence*. Diplomová práce, Praha: UK FTVS (Útk), 1981.
13. Informace z internetových stránek:
 - Atlas.cz, Praha. MSN.ATLAS [www portál], © 1997 - 2006, [cit. 2006-03-20].
<<http://www.atlas.cz>>.
 - Google [www vyhledávač], © 2004, [cit. 2006-01-10].
<<http://www.google.com>>.
 - Kulhánek, J. Psycholoušek [online]. © 2003, [cit. 2006-01-10].
<<http://www.psycholousek.cz/modules>>
 - Pecháč, M. Projekt [online], © 2004, [cit. 2006-01-10].
<<http://www.mpechac.wz.cz/webs/projekt/kreativ>>.
 - Seminárky.cz [online], © 2000 - 2003, [cit. 2006-02-20].
<<http://www.seminarky.cz>>.
 - Seznam.cz, a. s. [www portál], 1996 - 2006, [cit. 2006-03-16].
<<http://www.seznam.cz>>.
 - worldfootball.blog.cz [online], © 2006, [cit. 2006-08-22].
<http://www.worldfootball.blog.cz/rubriky>.

Přílohy

Příloha č. 1 - DVD

DVD je umístěno na zadní straně desek, nebo je k práci volně přiloženo.

Příloha 2 – formulář pro zaznamenávání

Jméno hráče:

Utkání:

Popis:

Počasí:

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body	
Přihrávka																							
Driblink																							
Souboje																							
Hlavičkování																							
Střelba																							
Celkem																							

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka		
Driblink		
Souboje		
Hlavičkování		
Střelba		
Celk.činnosti		

Standardní situace:

Fauly:
Faulován:

Poznámky:

Příloha č.3 – rozhovor s Ivanem Kopeckým (autor

Zelenou tvořivým hráčům (Fotbalový zpravodaj 3/2006 – autor FRANTIŠEK STEINER)

O hráče, kteří mužstvo dirigují a jimž se ve fotbalovém slovníku říká „špílmachři“, je nouze. Náš fotbal po dlouhá desetiletí na ně nebyl chudý. Za všechny uveďme Josefa Masopusta, evropského „fotbalistu roku“ 1962, který spolu s Kvašňákem dirigoval hru vicemistrů světa v Chile. Osobnosti jsou v současnosti tvůrci hry Pavel Nedvěd, druhý český majitel evropského „Zlatého míče“ 2003, a Tomáš Rosický, který ještě před světovým šampionátem v Německu přestoupil z Borussia Dortmund do londýnského Arsenalu. V posledních letech tvůrčích hráčů v našem fotbalu ubývá, protože mnozí odcházejí do zahraničí. Ani v mládežnickém fotbalu se těmto typům nevěnuje velká pozornost, i když mladé reprezentační celky dosahují mezinárodních úspěchů. Chybí kreativita.

V rozhovoru jsme na toto téma položily otázky Ivanu Kopeckému (60), koordinátoru sportovních tříd a center mládeže ČMFS, který pracuje jako trenér od roku 1978, dovedl Vítkovice k titulu mistra republiky 1986 a nyní vede reprezentační U-16.

• Slovo kreativita se v poslední době stále ozývá častěji i u trenéru nižších soutěží a mládeže. Co se za tímto výrazem ve fotbale skrývá?

Mnohý divák nebo fanoušek tomu výrazu opravdu nerozumí. Míjíme tím tvořivé hráče, kteří mají svoji myšlenku, svoje ideály a snaží se je na hřišti uplatnit. Své myšlenky vtisknou mužstvu. Soupeři se tento způsob, řečeno fotbalově, těžko čte, protože má plno variant jak v útočné, tak obranné i přechodové fázi.

• Jak jsme na tom s kreativitou v našem fotbale?

U mládeže je to velký problém, to se pak přenáší i do fotbalu dospělých. Těchto kreativních tvořivých hráčů s myšlenkou ubývá, je jich málo i v Gambrinus lize. A přitom víme, že tito hráči defacto často rozhodují o výsledcích a je o ně v evropském a světovém fotbale největší zájem. U mládeže nevytváříme pro tyto typy hráčů dobré podmínky, aby se mohli prezentovat a seberealizovat!

• Kreativita je přitom naše tradiční fotbalová zbraň. Jak ji tedy lépe uvádět do přípravy mládeže?

Češi jsou známi tím, že jsou na hřišti chytrí, vymyslí na soupeře třeba překvapivou věc. Tvořivých typů je nedostatek, jak už jsem uvedl, jak v mládeži, tak v dospělých. A proč tyto

typy mizí? Už trenéři mládeže preferují silový fotbal, disciplínu, sebekázeň na hřišti, herní kázeň a tvořiví hráči těmto tlakům trenérů podléhají. Místo aby improvizovali a seberealizovali svou myšlenku, tak prostě plní úkoly trenérů. Proto tyto své přednosti tlumí a nakonec i ztrácejí!

• **Kdo jsou typičtí představitelé kreativity?**

Jsou to především středopolaři, kteří mají myšlenku, ale také jimi mohou být útočníci, kteří jsou kreativní a dokáží improvizovat. Rovněž krajní obránci mohou být velice tvořiví. Kreativními hráči jsou v národním týmu Nedvěd, Rosický, Šmicer i Galásek, i když ten poslední je defenzivní štít, ale přemýšlivý typ. Ve světových týmech je takových hráčů hodně a každé velké mužstvo je musí mít. Nejen dva, tři, ale i čtyři, pět!

• **Co by měli tedy dělat trenéři mládeže, abychom takové „špílmachry" vychovali?**

Začíná to už v přípravkách, kdy se žáci začínají rozvíjet. Takové typy se totiž objevují i mezi malými dětmi. A čím víc žáci dospívají, tím je tlak trenérů větší. Tlak na výsledky a disciplínu. Už v žákovské lize je patrné, že jsou tyto tvořivé kreativní typy trochu potlačovány k povinnostem celého družstva a systému. Přitom by se jim měla nechat volnost, nebrzdit je, nechat je tvořit a dát volnost i za cenu, že něco někdy zkaží. Naučit se to mohou v tomto nízkém věku a také v mladším dorostu. V tomto věku se kazí, ale také se budoucí fotbalisté zdokonalují!

• **Kreativita přichází s talentem nebo se dá i naučit?**

To je velice složitá otázka! Můj subjektivní názor je, že s touto vlastností nebo schopností se žáckové rodí. Je hráč přímočarý, disciplinovaný, rychlý a tvrdý, jiný zase hravý, tvořivý, přemýšlivý. Když se tato vlastnost nebo schopnost nerozvíjí, tak se utlumuje a časem zaniká. A převládne zase disciplína. ..., ale mužstvo bez těch s kreativními vlastnostmi hrát nemůže!

• **Fotbal se vyvíjí. Jaký je rozdíl mezi kreativními Josefem Masopustem a Tomášem Rosickým, mezi nimiž je herní rozdíl víc než 40 let?**

Samozřejmě, že oba jsou hraví hráči a těžko se posuzuje vynikající fotbalista a osobnost Masopusta a Rosického. Masopust měl na všechno v utkání víc času. Nechodilo se tolik do těla, do soubojů. Zatímco dneska tito hráči, i když jsou hračičkové a tvořiví, musejí být víc odolní v soubojích, což v minulosti tolik nebývalo. Současný tvořivý hráč musí snést ránu,

hra tělem je důležitá, potřebuje vyhrávat souboje. Vedle trenérů by měli i rozhodčí takové hráče, kteří drží míč a pracují s ním, chránit, i když je to jistě velmi složité!

• Dřív stačil týmu jeden „špilmachr“, dne se žádají dva. Co k tomu říct, když jich máme nedostatek?

Potřebujeme nejen dva ve středové řadě, ale i podhrotové hráče, tedy tvořivé útočníky. Někdy se hraje na jednoho vysunutého a dva, kteří jej doplňují, musí být kreativnější. Nebo když se jeden z nich zraní? Proto musí mít kvalitnější mužstvo tvořivých hráčů třeba různé velikosti víc. Ti dávají kolektivu tvář, mění způsob a rytmus hry a po patnácti minutách ví, co na soupeře hrát.

• Letos jsme už zaznamenali tři úspěchy mládežnické reprezentace do 16,17 a 19 let, a to v bojích o ME nebo na mezinárodním turnaji. Jak je to tedy v těchto družstvech s kreativními hráči?

Myslím si, že i přes tyto úspěchy není takových hráčů dost. Daří se nám proto, že naše práce s talenty je ve sportovních třídách a centrech mládeže propracovaná a své kvality má i systém. A hráči, kteří se dostanou do týmu A budou platnými osobnostmi. Prvním cílem je uplatnit se v mládeži, druhým aby reprezentovali Česko na nejvyšší fotbalové úrovni. Avšak osobností má náš mládežnický fotbal stále nedostatek. My jsme prostě kvalitní mužstvo jako kolektiv a parta, ale pozoruji, že kvalitní celky, jako Francie, Španělsko, Itálie nebo Portugalsko, jich mají v mládežnických družstvech víc. Proto je nutné s tvořivými hráči víc pracovat. Dá-li se žákům a dorostencům, které máme, víc prostoru a volnosti, stanou se potom osobnostmi i tím, že se ze svých chyb poučí, a kolem 19-20 let si uvědomí, co si mohou dovolit a co ne. Když se jim to však bude zakazovat už od žáků, tak se tito hráči nerozvinou. V tom je rozdíl výchovy u nás a vyspělými zahraničními celky, které jsem jmenoval. Tam mají hráči větší volnost a tak rostou, tak si uvědomují a odstraňují chyby, stávají se osobnostmi. Zůstávají jim vlastnosti, které tvořivý hráč potřebuje!

Příloha č. 4 – záznamové archy

Jméno hráče: Zinedine Zidane (10) Utkání: Španělsko - Francie Popis: osmičtvrtfinále (1-3)

Počasí: jasno

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body
Přihrávka	+	++	+++	-+	+++	++	-+	+ =	+ ±	+++	⊕+	+++	+ =	++		±	⊕		20 (-7)	22 (-3)	42 (-10)	4+6
Driblink		+	++	+ -	+	+	++		++	+ - +	++			++	+			⊕	10 (-1)	8 (-1)	18 (-2)	5+3
Souboje				+	-				-	-		+							1 (-2)	1 (1)	2 (-3)	0
Hlavičkování							⊕											⊕	1	1	2	6
Střelba				2																		7
Celkem	1	3 (-1)	5	4 (-4)	6 (-2)	3	4 (-1)	1 (-1)	4 (-1)	6 (-3)	5 (-1)	5	3 (-1)	5	1	1	1	3			+66 (-15)	376

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka	90,8	19,2
Driblink	90	10
Souboje	40	60
Hlavičkování	100 (2x)	⊕
Střelba	50%	50%
Celk. činnosti	81,5	18,5

Standardní situace: 2.2. kopat 90%

Fauly: 11

Faulován: 11

Poznámky: V závěru utkání nebyl tolik ve hře, ale dal gól.

Francie = pouze defenziva (Lvánil, náštok)

90' - ŽK

90' - gól

55' - asistence - (SS)

Jméno hráče: Zinedine Zidane (10) Utkání: Francie - Itálie

Popis: finále (1-1) 3-5 pen.

Počasí:

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body
Přihrávka	++	++	++	++	+±	±+	+±	±±	++	+	±+	++	++	+±	+	±	+	+	23	22	63	4+3
Driblink	+	+	++	++	±±	+++	+	++	++	+	++	+		±±	+	+	+	+	18	13	36	3+3
Souboje	-		+		-		-				+		-			+		-	2	3	6	1
Hlavičkování								+							-				1	-1	2	
Střelba		5 (pen)											3									11
Celkem	3	5	9	5	5	6	2	4	4	5	5	4	4	7	3	3	3	2			110	37b
	(-1)	(-2)		(-1)	(-2)		(-2)	(-1)			(-1)		(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-2)			(-20)	

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka	85,1	14,9
Driblink	92,3	7,7
Souboje	50	50
Hlavičkování	100 (2)	0
Střelba	100 (3)	0
Celk. činnosti	81,8	18,2

Standardní situace: zahrával 80% u.s.

Faulty: III
Faulován: /

Poznámky: 7' - gól z penalty - (technicky o síťmo)
110' - vyloučen za inzultaci protivníka
utkání se prodloužovalo

Prodloužení

	95'	100'	105'	110'	115'	120'
P	++	±+	+	++		8
D	++	+	-	±±		5
S		+		-		1
H			±			1
Stř.			3			
C	5	4	2	4		
			(-1)	(-1)		

Jméno hráče: Zinedine Zidane (-10) Utkání: Francie - Švýcarsko Popis: zápas ve skupině G (0-0) Počasí:

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body
Přihrávka	+ -	++	+ +	++	+ +	++	- +	+ +	++	++	+ +	± +	- +	++	++	± +	±	++	23 (-8)	27 (-5)	50 (-13)	4+6
Driblink		+ -	+	++		+	-	++ +	+	+	++	+	++	+	⊕	+	+		9 (-2)	10 (-2)	19 (-4)	4+3
Souboje	-				+				-				+		-			+	1 (-2)	2 (-1)	3 (-3)	1
Hlavičkování																						0
Střelba							2								2							4
Celkem	1 (-2)	3 (-1)	4 (-2)	5	3 (-1)	4	3 (3)	8 (-1)	3 (2)	4	6 (-1)	3	4 (-2)	5 (-1)	7 (-1)	2 (-2)	2 (-1)	3			74 (-20)	30b.

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka	86,6	13,4
Driblink	83,2	16,8
Souboje	50	50
Hlavičkování	0	0
Střelba	0	100 (2)
Celk. činnosti	78,7	21,3

Standardní situace: 75% st. sit. zahrával z.z.

Faulty: //
Faulován: ///

Poznámky: 72'-žk
mizerne utkání

Jméno hráče: Zinedine Zidane (10) Utkání: Portugalsko - Francie Popis: semifinále (0-1)

Počasí: jasno

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body
Přihrávka	++	+++	+	+	++	- +	++	+ -	++	+	++	-	+	++	++		++	+++	27	19	46	4+3
	++	+++			-	+			++	+	++		+				++	+++	(-4)	(-2)	(-6)	
Driblink	+		+			+		+		+					+			+++	4	6	10	5
																		+				
Souboje				- +			+		+					-		+	+	++	3	4	7	5
																			(-1)	(-1)	(-2)	
Hlavičkování														⊕						1	1	3
Střelba							5 (pen)															5
Celkem	5	7	2	2	2	3	4	2	8	3	3		1	3	3	1	3	12			65	316
				(-1)	(-1)	(-1)		(-1)	(-1)		(-1)	(-1)		(-1)							(-8)	

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka	88,5	11,5
Driblink	100 ?	0
Souboje	77,8	22,2
Hlavičkování	100 (1)	
Střelba	100 (1)	
Celk. činnosti	89,1	10,9

Standardní situace: zahrával 90% st. sid.

Faulty: //
Faulován: //

Poznámky: vstřelil gol 2 penalty

Jméno hráče: Zinedine Zidane (10) Utkání: Francie - Korea

Popis: zápas ve skupině G (1-1)

Počasí:

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body	
Přihrávka	++	+++	-+	+ -	+ -	++	++	U	++	+++	U	++	++	++	++	++	⊕	⊕	+	27	29	56	4+9
			+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	(5)	(-6)	(-11)		
Driblink			- ⊕	++	++				+ -	+	+	+	+	+	+				7	6	13	4+3	
																			(-2)		(-2)		
Souboje		--			-+	+	-	+ -		++						--	+	+ -	5	4	9	1	
		+			+														(-5)	(-3)	(-8)		
Hlavičkování					⊕														1		1	3	
Střelba			2		2																	4	
Celkem	2	4	5	4	8	3	6	2	6	8	2	4	8	4	5	2	2	3			81	386	
		(-2)	(-2)	(-1)	(-2)		(-1)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				(-2)	(-2)		(-3)			(-21)		

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka	83,6	16,4
Driblink	86,7	13,3
Souboje	53	47
Hlavičkování	100 (1)	0
Střelba	0	100 (2)
Celk. činnosti	79,4	20,6

Standardní situace: 50% zahrával z. z.

Faulty:

Faulován:

Poznámky: v závěru dostal ŽK (druhá - stop na příští zápas)
90' - střídal

Jméno hráče: Ribéry (22)

Utkání: Togo - Francie

Popis: zápas ve skupině G (0-2)

Počasi:

	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	60'	65'	70'	75'	80'	85'	90'	I.pol.	II.pol.	Celkem	Body					
Přihrávka	- + +	+ - ⊕ + +	+ +	+	⊕ + + = =	++	++ - + =	+	⊕ ⊕	+ ⊕ +	+ - ⊕	+	+ = +++	⊕ + + + + + +	+ ⊕ + +	/				22 (-10)	20 (-4)	42 (-14)	3+12				
Driblink	+ + -			+ ⊕ + -	+ - + +	++	⊕ +	⊕	+ -	- + + -	++		++	⊕ +										15 (-4)	10 (-2)	25 (-6)	4+9
Souboje			+	+ + -				+		+		- +	+ -	+										4 (-1)	4 (-2)	8 (-3)	4
Hlavičkování																											0
Střelba				3		2		2			2																9
Celkem	4 (-2)	5 (-1)	3	7 (-2)	6 (-4)	5	7 (-3)	4	1 (-3)	6 (-2)	5 (-1)	2 (-1)	7 (-2)	9 (-1)	4 (-1)							79 (-23)	516				

	Úspěšné %	Neúspěšné %
Přihrávka	75%	25%
Driblink	80,6	19,4
Souboje	72,7	27,3
Hlavičkování	0	0
Střelba	25 (1)	75 (3)
Celk. činnosti	77,5	22,5

Standardní situace: zahrál 70% s.s.

Faulty: 1/

Faulován: ||

Poznámky: Zidane nemohl nastoupit pro 2 ŽK

Ribéry - velice aktivní, střídá si strany (středová), hodně nebezpečný slabší soupeř
nejlepší hráč zápasu - převzal iniciativu v nepřítomnosti zidaneho po 80' střídá