



Čas přípravy  
20 minut



Čas realizace  
dle potřeby



Prostor  
les



Roční období  
léto



Počet účastníků  
2x10



Věková kategorie  
12–14 let

## HRY S HADROVÝMI KOULEMI, NÁCVIK NA MÍČOVÉ HRY

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: sociální a personální.

**Konkrétní cíl:** Zpestření výletu, rozvoj pohybových dovedností, potřeba spolupráce v týmu.

**Motivace:** Ponožkové míčky jsou lehké. Dají se snadno vzít do batohu a mají velkou výhodu – nebolí to s nimi tolik jako šiškou. A pokud se nějaký ztratí, tragédii z toho nedělejte, určitě se najdou další jednoohé ponožky, ze kterých si uděláme nový.

**Potřeby:** Hadrové koule, vyrobené např. z ponožek, vycpanými nastříhanými hadry, kuželky, fáborky.

K tomuto metodickému listu je pracovní list S10A.

**Provedení:** Střelba na kuželky

Dvě družstva se postaví čelem proti sobě v pětmetrovém odstupu. Každý hráč před sebe postaví dřevěnou válečkovou kuželku a připraví si do ruky hadrovou kouli. Další dvě koule má položený v trávě vedle kuželky.

Na znamení vedoucího začíná boj, při kterém se snaží obě družstva vyřadit protivníky tím, že porazí jejich kuželku. Každý hráč plní současně dva úkoly. Především chrání svou kuželku před koulemi, které přilétají od soupeřů. Kromě toho pálí koulemi po kuželkách protivníků. Může chytat nebo odrážet střely, které ohrožují jeho váleček, ale nesmí kuželku ničím zakrývat. Dokud má hráč v ruce kouli, může svou kuželku chránit, když nemá střely, může si doběhnout pro koule, které zalétly do trávy za jeho zády.

Hráč, jehož kuželka v průběhu bitvy padne do trávy, ať už zásahem hadrové koule nebo vlastníkovou neopatrností, je z boje vyřazen.

Družstvo, které přijde o všechny bojovníky, prohraje.

### Pohraniční boj

Vyznačte na louce podél pěšiny nebo potůčku dvě obdélníková území dlouhá čtyřicet metrů, široká deset metrů. Od sebe je bude oddělovat právě pěšina nebo potůček jako přirozená „státní hranice“. V jednom obdélníku se rozestaví družstvo A, druhý obsadí družstvo B. Každý hráč má na začátku boje u sebe pět hadrových koulí.

Pak vzplane urputný pohraniční boj, při kterém po sobě obě strany pálí koulemi. Kdo je zasažen, odchází ze hry. Dál už smí jen přihlížet a házet členům svého družstva koule, které zaletěly za postranní nebo zadní hraniční linii. V první fázi pohraničního boje nesmějí bojovníci překročit „státní hranici“ ani ustoupit před prudkou palbou soupeřů za zadní linii. Teprve když zůstane ve hře už jen poslední čtvrtina bojovníků (bez ohledu na to, ke které straně patří), oznámí vedoucí začátek druhé fáze boje. Od té chvíle se mohou hráči pohybovat po celém vyznačeném herním území. Tohle opatření urychlí zakončení boje. Prohraje družstvo, kterému nezůstane ve hře žádný bojovník.

### Minometry

Až přijdete na výletě k vyššímu náspu nebo pásu hustého křoví, vyzkoušejte tuhle hru. Dvě družstva se při ní rozestaví na různých stranách tak, aby od sebe byla jen asi deset metrů a přitom na sebe vzájemně neviděla. Každé družstvo se rozmístí ve čtverci velkém 5x5 metrů, přiléhajícím těsně k náspu. Na začátku dostane deset hadrových koulí. Když zazní signál, může družstvo zahájit palbu přes násep na soupeře. Kdo je koulí zasažen, odstoupí z boje a odebere se nahoru na vrcholek náspu. Odtud může svým kamarádům pomáhat tím, že jim podává informace, do kterých míst mají zaměřit svou „minometnou palbu“.

Jako při většině podobných her i tady mohou hráči doplňovat střelivo koulemi, které k nim přiletí z druhé strany. Jestliže družstvo ztratí v boji první členy, nesmějí už ostatní opouštět čtvercové území a koule jim podává některý z vyřazených druhů.

### Útěk

Rozdělte hráče do čtveřic, ve kterých budou přibližně stejně zdatné děti. Dvě v každé čtveřici představují verbíře Valdštejnova vojska, druhá dvojice selské synky. Na louce u lesa, asi padesát metrů od krajních stromů, je z batohů

vyznačena „vesnice“. Odtud vychází v dvouminutových intervalech jedna čtveřice za druhou. Dva verbíři vedou rekruty vždy mezi sebou. Putují společně k „vojenskému táboru“, praporku, který vlaje na tyči dvě stě metrů od vesnice. Cesta k táboru vede stále rovnoběžně s okrajem lesa. Oba rekruti se mají pokusit o útěk dřív, než je verbíři dovedou k praporku. Jestliže se jim podaří bezpečně doběhnout k lesu (řekli jsme, že je asi padesát metrů daleko), jsou zachráněni, v houštinách je verbíři nenajdou.

V okamžiku, kdy se některý z rekrutů pokusí o útěk, jeden z verbířů po něm vystřelí – vytáhne z kapsy hadrovou kouli a snaží se s ní prchajícího zasáhnout. Pro zasaženého rekruta hra končí, svůj boj o svobodu prohrál. Jestliže koule mine cíl, začne ten verbíř, který po uprchlíkovi neúspěšně vypálil, rekruta pronásledovat. Dostihne-li ho dřív, než rekrut doběhne k prvním stromům, útěk se také nezdařil.

Každý rekrut se může pokusit o útěk jen jednou, buď samostatně, nebo společně se svým druhem. Verbíři musí mít hadrovou kouli v kapse, právě ty dvě tři sekundy, které uplynou, než kouli vytáhnou, umožňují rekrutům útěk.

Když se čtveřice vrátí do „vsi“, vymění si verbíři s rekruty role.

*Použitá literatura:* Encyklopedie her, Miloš Zapletal.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání a Překonání.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Pozor při zvládnutí pravidel hry. Nejen u dětí se specifickými vzdělávacími potřebami je vhodné zakreslit postavení. Vzhledem k relativně malé znalosti pravidel je dobré osvojovat si je postupně.

Zejména u dětí, které mají potíže s udržením pozornosti, doporučujeme, aby pravidla hry zopakovaly. V průběhu hry pravidla připomínat.

**Pozor na:** Dodržování bezpečnosti při hře v přírodě.

### Moje poznámky: