

Létající koberec



Cíl hry

trénink efektivní komunikace, iniciativy a rozdělení rolí

Charakteristika hry

strategická hra na komunikaci, řešení obtížných situací a kreativitu

Autor: podle zahraničních materiálů

Fyzická zátěž: 3

Psychická zátěž: 3

Čas na přípravu: 5 min.

Instruktorů na přípravu: 1

Čas na hru: 20 min.

Instruktorů na hru: 1

Počet hráčů: 8–15

Věk: II–III

Prostředí: venku i v místnosti – podmínkou je prostor alespoň dva metry okolo místa hry

Denní doba: den

Roční období: celoročně

Materiál: pevná plachta / koberec velikosti podle počtu účastníků

Obrátte plachtu, na které stojíte, rubem nahoru, aniž by z ní jediný z vás sestoupil nebo se dotkl země jakoukoliv částí těla.

Další způsob řešení úkolu je věcí skupiny.

Hra končí:

- úspěšným otočením plachty dle pravidel,
- neúspěšným pokusem, tj. některý z účastníků přešlápne, spadne z plachty apod.

Varianty

- Jeden za skupiny stojí mimo plachtu a řídí ostatní.
- Úspěšné skupině plachtu zmenšíme.
- Více skupin soutěží, které se podaří plachtu úspěšně obrátit dříve.

Metodické pokyny

Jde o velmi kontaktní hru, kde je třeba zvážit (zejména u školních dětí) míru vzájemné ostýchavosti, která nastupuje ve chvíli, kdy skupiny utvoříme z chlapců a děvčat, a posléze se mají shloučit do velmi těsného chytu. Zápal pro řešení však zpravidla podobné bloky rychle odbourá.

Bezpečnost

Protože se může jednat o velmi balanční styl udržení se na plachtě, je třeba nepodcenit pozornost instruktora, který by měl odchytnout a předvídat možné pády účastníků. Tím spíše,

Realizace

Instruktor umístí na zem do volného prostoru plachtu nebo koberec o poměru stran 2 ku 3. Účastníci v počtu odpovídajícím prostoru plachty se na ni postaví a vyslechnou si následující instrukce:

vytvářejí-li z těl pyramidu nebo věž, aby mohli plachtu obrátit.

Pro použití v terénu se zpravidla nehodí igelitová plachta, která je například na mok-

rém terénu, trávě nebo sněhu velmi kluzká, fakticky ztěžuje nebo znemožňuje úspěšné řešení.



Bull Ring



Cíl hry

trénink kooperace a zapojení jednotlivců do skupiny

Charakteristika hry

taktická hra na komunikaci, plánování a strategii

Autor: podle zahraničních materiálů

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 3

Čas na přípravu: 5 min.

Instruktorů na přípravu: 1

Čas na hru: 30 min.

Instruktorů na hru: 1

Počet hráčů: 5–10

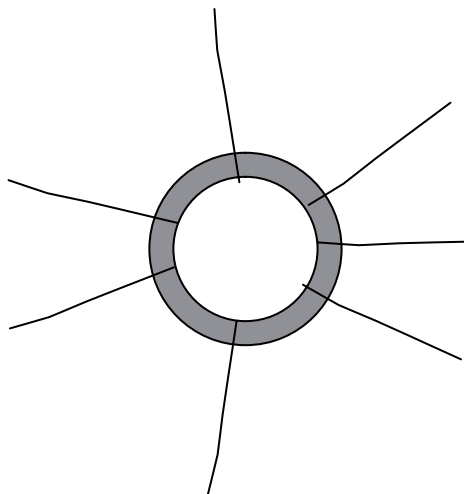
Věk: II–III

Prostředí: kdekoli – v členitém terénu i interiérech

Denní doba: den

Roční období: celoročně

Materiál: kroužek o průměru asi 4 cm (např. posilovací kroužek), 5 až 10 provázků do délky 6 m, tenisový nebo molitanový míček



Každý z účastníků uchopí konec jednoho provázku vedoucího od kroužku a instruktor skupině do kroužku vloží míček.

Úkolem je nyní projít předem připravenou trasou, aniž by míček z kroužku vypadl na zem. Účastníci si přitom nesmí provázek zkracovat, namotávat na prst nebo si ho přibližovat druhou rukou. Stejně tak se nesmí nikdo dotýkat míčku žádnou částí těla nebo jakýmkoliv předmětem.

Další způsob řešení úkolu je věcí skupiny účastníků. V případě, že míček na trase vypadne, skupina se vrací na start k novému pokusu.

Realizace

Instruktor si předem připraví kroužek s provázky uvázanými po obvodu, počet odpovídá počtu členů skupiny.

Hra končí, když míček úspěšně dopraví do místa určení.

Varianty

1. Účastníci mají nestejně dlouhé provázky.
2. Někteří účastníci mají zavázané oči.
3. Hra je pojata soutěžně. Účastníci jsou rozděleni do týmů, které mají stejné podmínky. Vítězí tým, který dosáhne cíle v nejkratším čase.

Metodické pokyny

Trasa pro skupinu může být různé obtížnosti. Kvůli atraktivitě je dobré hru zpestřit překážkami, jako je padlý strom, plot, svah, skalka, schody nebo úzkými průchody a průlezy dveřmi, okny atd. V cíli může být úkolem například vyklopit míček do jamky nebo ho položit na přesně určené místo.

Bezpečnost

Je třeba varovat účastníky před snahou omotat si provázek kolem prstu nebo zápěstí. Toto je velmi nebezpečné při zakopnutí, upadnutí nebo uklouznutí, kdy se ostatními napínaný provázek může proměnit ve smyčku amputující to, okolo čeho je obtočena!



Hlemýžď



Cíl hry

kooperace ve skupině, rozvoj jemné koordinace a zapojení jednotlivců do skupiny

Charakteristika hry

taktická hra na komunikaci, plánování a strategii

Autor: podle zahraničních materiálů

Fyzická zátěž: 2

Psychická zátěž: 3

Čas na přípravu: 20 min.

Instruktorů na přípravu: 1

Čas na hru: 30 min.

Instruktorů na hru: 1

Počet hráčů: 5–10

Věk: II–III

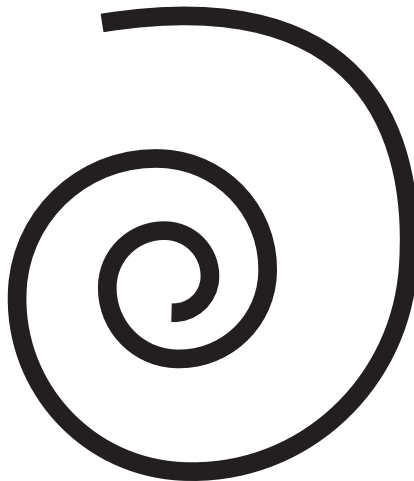
Prostředí: kdekoli – rovný terén i interiér

Denní doba: den

Roční období: celoročně

Materiál: 2 lana zhruba 20 m délky, kratší kousky lana / provázky, kůl / trám / trubka asi 2 m délky, míček velikosti tenisového, tvrdý papír

členů skupiny. Polovinu do spodní třetiny kůlu, druhou polovinu do horní třetiny kůlu. Na vrcholu kůlu, kde je to nutné, je vytvořena korunka pro míček.



Kůl je nakonec umístěn do středu spirály a na vrcholek instruktor položí míček.

Realizace

Instruktor vyznačí na zemi z lana nebo nakreslí dvojitou spirálu hlemýžďí ulity. Vzdálenost mezi oběma liniemi je přibližně 20–30 cm podle tloušťky použitého kůlu. Okolo spirály ještě vyznačí kruh jako nepřístupnou zónu (vnější skořápku ulity).

Na předem připravený kůl / trubku naváže provázku v počtu odpovídajícím počtu

Každý uchopí konec jednoho provázku vedoucího od kroužku a úkolem je nyní vést pomocí provázků kůl ze spirály ven za podmínek:

- 1) míček nesmí spadnout z kůlu na zem. Účastníci si přitom nesmí provázek zkracovat, namotávat na prst nebo si kůl přibližovat druhou rukou,

- 2) nikdo se nesmí dotýkat kůlu nebo míčku žádnou částí těla ani jiným předmětem,
- 3) kůl nesmí překročit vyznačenou spirálu,
- 4) míček není možné ze spirály vyvést jinou trasou než po spirále, tj. nelze ho ze středu za pomoci kůlu jednoduše vyhodit ven,
- 5) nikdo z účastníků nesmí žádnou částí těla vstoupit do vyznačeného kruhu.

Další způsob řešení úkolu je věcí skupiny účastníků. V případě, že míček v průběhu trasy vypadne, skupina se vrací na start k novému pokusu. V průběhu transportu může skupina odpočívat, tj. postavit kůl na zem.

Hra končí, když míček úspěšně dopraví do místa určení.

Varianty

1. Účastníci mají nesteré dlouhé provázky.
2. Vně kruhu jsou vyznačeny sektory formou výsečí pro každého účastníka zvlášť. Tyto sektory nesmí hráči během přepravy míčku opustit.
3. Spirála je mezi stromy, které ztěžují trasu.
4. Hra je pojata soutěžně. Účastníci jsou rozděleni do týmů, které mají stejné podmínky. Vítězí tým, který dosáhne cíle v nejkratším čase.

Metodické pokyny

Je třeba sledovat dodržování stanovených pravidel.

Úspěch hry je dán koordinací skupiny a zapojením všech účastníků, aktivita tedy opět nese emocionální náboj, zároveň však vyžaduje velmi klidný přístup a jemné řešení. Větší šanci na úspěch mají klidné povahy

před „nerudnými buldozery“, kteří se snaží ke každému řešení přistupovat až příliš hrstlivě.

Bezpečnost

Je třeba varovat účastníky před snahou omotat si provázek kolem prstu nebo zápěstí. To se stává velmi nebezpečné při zakopnutí, upadnutí nebo uklouznutí, kdy se ostatními napínaný provázek může proměnit v smyčku amputující to, kolem čeho je obtočena!

Korýtko



Cíl hry

kooperace ve skupině, zapojení všech jednotlivců a ochota k zasazení se pro společný zájem

Charakteristika hry

zábavně-taktická hra na komunikaci a akci

Autor: podle zahraničních materiálů

Fyzická zátěž: 3

Psychická zátěž: 2

Čas na přípravu: 5 min.

Instruktorů na přípravu: 1

Čas na hru: 15 min.

Instruktorů na hru: 1

Počet hráčů: 5–20

Věk: II–III

Prostředí: exteriér včetně členitého terénu

Denní doba: den

Roční období: kdykoliv

Materiál: plastové trubky o průměru 10 cm a délce 50 cm rozříznuté napůl, tenisový nebo jiný malý míček (syrové vejce), eventuálně lano na vyznačení trasy

Realizace

Instruktor si předem připraví korýtko z plastové trubky o průměru 10 cm tak, že ji rozřízne po délce. Délka jednotlivých korýtek je cca 50 cm.

Úkolem skupiny je pouze za pomoci korýtek přepravit míček (vejce) ze startu do cíle. Zároveň je třeba dodržovat několik pravidel:

- 1) pokud má účastník míček ve svém žlábků, musí stát na místě,
- 2) míčku se není možné dotýkat rukama, jinými částmi těla nebo předměty,
- 3) míček se musí pohybovat pouze vpřed (není možné se žlábkem balancovat a ustalovat jej),
- 4) žlábek nesmí být deformován kvůli přidržení míčku.

Trasu přepravy instruktor předem vyznačí lanem nebo jinými značkami a vede ji přes přirozené i umělé překážky.

Další způsob řešení úkolu je věcí skupiny účastníků. V případě, že míček při transportu spadne na zem (vejce se rozbije), je třeba se vrátit na start a začít znovu.

Hra končí, když je míček úspěšně v cíli.

Varianty

1. Syrové vejce je velmi náchylné k rozbití, a proto zvyšuje náročnost hry.
2. Trasu ztížíme různými překážkami (stoupání do svahu, podlézání nízkým prostorem) nebo úkolem pustit míček delší uzavřenou trubkou.
3. Hra je pojata soutěžně. Účastníci jsou rozděleni do týmů se stejnými pod-

mínkami. Vítězí tým, který dopraví míček do cíle jako první.

Metodické pokyny

Aktivita je velmi dynamická, ale vyžaduje skupinu ochotnou ke spolupráci a naladěnou i k zábavě. Snaha vyřešit problém ale zpravidla všechny chytí.

Úspěch hry je dán koordinací skupiny a zapojením všech účastníků, aktivita má tedy opět emocionální náboj.

Bezpečnost

Rychlý pohyb v nerovném a nepřehledném terénu se může stát zdrojem různých drobnějších úrazů, proto je třeba trasu volit s ohledem na fyzické možnosti všech účastníků.

