



Čas přípravy  
10 minut



Čas realizace  
dle potřeby



Prostor  
les



Roční období  
léto



Počet účastníků  
10



Věková kategorie  
12–14 let

## HRY S PLÍZENÍM

**Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: ke komunikaci, sociální a personální.

**Konkrétní cíl:** Rozvíjet u dětí schopnost opatrného pohybu v přírodě a schopnost strategického plánování. Rozvíjení trpělivosti a sebeovládání.

**Motivace:** Vidět a nebyť viděn, slyšet a nebyť slyšen. Ale jak to udělat? Stát se neviditelným, nasadit si kouzelný plášť a dostat se tak bez zpozorování do cíle, to by byla paráda.

**Potřeby:** K jednotlivým hrám provázek, luk, šátek.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

**Provedení:** Plížení k jelenům

Jeleni na palouku co chvíli zvednou hlavu a ostrážitě se rozhlédnou, zda se k nim neblíží nebezpečí. Stádo prý má vždy jednoho strážce, který pozoruje okolí, když se ostatní klidně pasou. Chcete-li udělat zblízka jejich snímek, musíte postupovat krůčkem za krůčkem. A když zvířata zvednou hlavy, proměníte se v nehybný kmen. Jediný neopatrný pohyb – a mýtina je prázdná.

Zahrajte si s družinou hru na námět „plížení k jelenům“. Je to vlastně pozměněná hra „na pískaře“, kterou městské děti dobře znají. V lesním prostředí má zvláštní kouzlo.

Jeden hráč – strážce jeleního stáda – stojí u kmene, zády k ostatním. Čas od času se ohlédne a pozoruje, zda se družina k němu neblíží. Jestliže zahlédne někoho v pohybu, zavolá jeho jméno a přistizený se musí vrátit na základní čáru, vzdálenou od strážce třicet kroků. Kdo se ke strážci dokáže přiblížit až na dotyk, vymění si s ním úlohu. Potom se všichni vrátí na čáru a hra začíná znovu.

Kmeny, převislé větve, křoviny znesnadňují strážci rozhled a umožňují hráčům skrytý pohyb.

### Plížení k provázkům

Uvažte kolem silného kmene několik provázků na obyčejný, málo utažený uzel. Některé provázky umístěte výš, jiné níž, a také uzly by měly být na různých stranách kmene.

Jeden hráč představuje slepého strážce. Zaváže si oči šátkem, obchází kmen a chytá své druhy, kteří se plíží k provázkům a snaží se je odvázat a odnést. Koho se strážce dotkne, ten je z další hry vyřazen.

Kdo odnese některý provázek, získává ho jako trofej, důkaz své obratnosti.

### Lovec s lukem

Pro tuto hru je nejvhodnější nerovný terén porostlý stromy, křovinami a vysokou trávou.

Na vyvýšeném místě (pařezu, balvanu) stojí lovec s lukem. Ostatní hráči se rozejdou na obvod kruhu, asi do stometrové vzdálenosti od lovce. Na znamení píšťalkou se k němu začnou plížit. Kdykoli lovec některého z nich zahlédne, natáhne těživu luku a spustí ji. Míří na hráče ovšem jen lukem a bez šípu! Rozhodčí, který stojí vedle něho, určuje zásahy. Kdo byl odkrytý tak dlouho, že lovec měl dost času natáhnout luk, zamířit a spustit, je ze hry vyřazen a zůstane sedět na místě.

Hráči tedy mohou přebíhat od úkrytu k úkrytu. Jsou-li tak rychlí, že lovci nedají příležitost k symbolickému výstřelu, zůstávají dál ve hře.

Vítězí ten, kdo se během deseti minut připlíží k lovcovi nejbližší.

Úlohu rozhodčího zastává vedoucí. Pokud však sám převzal roli lukostřelce, nemusí vedle něj stát nikdo, jistě dokáže odhadnout, zda měl dost času k mířenému „výstřelu“.

*Použitá literatura:* Encyklopedie her, Miloš Zapletal.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Překonání, Přátelství.

**Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:**

Pomoc při pochopení pravidel, jinak zde nejsou výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami.

**Pozor na:**

Dodržení bezpečnosti při hrách v přírodě.

**Moje poznámky:**