



Čas přípravy
60 minut



Čas realizace
90 minut



Prostor
les



Roční období
jaro–podzim



Počet účastníků
15–20



Věková kategorie
3–5. třída/9–11 let

DOBRODRUŽNÉ HRY

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: pracovní, sociální a personální, k učení.

Konkrétní cíl: Vyzkouší si hry v přírodě s dobrodružnou tematikou. Učí se pohyb a orientaci v terénu, dodržování vymezených pravidel a spolupráci při plnění propozic.

Motivace: V dobrodružných knihách Jacka Londona se píše o zlaté horečce. Víte, co to je? Není to žádná nemoc, ale hromadný přesun zlatokopů do míst objevu zlata. Nejznámější zlatá horečka vypukla koncem 19. st. na americkém Klondiku. Desítky tisíc lidí mířily do této pusté oblasti za zlatem a vidinou snadného zbohatnutí. V údolí řeky Bonanza Creek se to tehdy hemžilo zlatokopy. Na tuto řeku se nyní vypravíme i my. Čeká tam na nás kopa zlata. Ale jeho získání nebude v žádném případě snadné.

Potřeby: Malé kamínky (asi 10–15 ks na jednoho hráče), zlatý nebo žlutý sprej, fáborky, hadrové koule (molitanové míčky), 2 lana (asi 4 m), šňůry různých délek, barevné lístečky v šesti barvách.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: **Bonanza**

Je bojová hra, při které se děti snaží získat co nejvíce zlatých kamenů ze střeženého území.

Vyznačíme v členitém terénu lesa (pomocí fáborků) herní území o velikosti cca 50 × 20 m. Na tomto území rozházíme hroudy zlata – kamínky nastříkané zlatým sprejem. Děti vbíhají naráz na toto území a snaží se ukořistit zlato. Vzít však smí maximálně 3 hroudy. Zlatonosné území však střeží hlídači – 3 vedoucí, kteří se snaží dětem v získání zlata zabránit. Mají hadrové koule a snaží se zlatokopy zasáhnout. Pokud se jim to podaří, musí hráč pustit zlato, které nasbíral, a ztrácí jeden život. S nasbíraným zlatem přibíhají děti k vedoucímu mimo herní území, který jim získané body zapíše 1 hrouda = 1 bod. Zde získají také nový život v případě vybití. Celkem má každý hráč k dispozici 3 životy. Délku hry přizpůsobíme situaci (cca 30 minut). Vítězí zlatokop, kterému se podařilo získat nejvíce zlata. Pro úspěšnější získávání zlata můžeme v herním poli vyznačit hranici, ze které mohou hlídači bít.

Pavoučí síť

Mezi dvěma stromy v lese utkáme umělou pavučinu. Tvoří ji dvě natažené lana, dolní asi 40 cm a horní asi 210 cm nad zemí. Pomocí šňůr nebo provázků upleteme mezi nimi síť, která musí mít alespoň 12 ok, kterými se může protáhnout dospělý člověk. Oka mají různou velikost a tvar, v dolní části sítě vytvoříme dvě větší oka, která lze prolézt bez pomoci. Kolem sítě odstraníme větve, kameny či vysokou trávu.

Děti rozdělíme do stejně početných družstev (maximálně osmičlenných). Úkolem každého družstva je prolézat jednotlivými oky tak, aby se nikdo sítě nedotkl. Při akci musí respektovat tato pravidla:

Sítě nesmíme podlézat ani přelézat vrchem, nepoužíváme žádné pomůcky a síť nemůžeme také obejít.

1. Nedotýkáme se stromů, na kterých je síť upevněna.
2. Síť nesmíme nikdy proskakovat!
3. Každý smí prolézt pouze jedním, pro něho určeným okem.
4. Hráči si při průlezu pomáhají, ale nesmí se nikdo dotýkat sítě.

Jednotlivá družstva se připraví ke hře. Před začátkem prolézání určíme nejméně 3 minuty na plánování a přípravu taktiky. Členové družstva prolézají jednotlivými oky, jeden po druhém, na druhou stranu sítě. Za každý dotek sítě udělíme družstvu trestné body. Vyhrává družstvo, jehož členové překonali překážku s nejméně trestnými body.

Doporučení: skupina vedoucích předvede dětem názorně plnění tohoto úkolu. Tak děti získají představu o tom, co se po nich požaduje.

Pyramidy

Je dobrodružná hra, jejímž cílem je najít v lese co nejdříve všechny barevné pyramidy.

Připravíme si barevné lístečky v šesti barvách. Počet lístečků každé barvy odpovídá počtu hráčů. Lístečky očíslováme a poskládáme do hromádky tak, aby nejmenší číslo (1) bylo nahoře. V lese, v herním území o velikosti asi 50 × 50 m ukryjeme šest hromádek pyramid. Hráči vyrazí najednou do herního pole a hledají je. Každý hraje sám za sebe.

Najde-li hráč pyramidu, vezme si nenápadně (aby nikomu nenapověděl) z hromádky vrchní lísteček a uschová si je. Pokračuje v dalším hledání. Jakmile nalezl lístečky ve všech šesti barvách, hra pro něj končí. Délku hry určíme časovým limitem cca 20 minut. Po ukončení hry sečteme každému dítěti čísla na jednotlivých lístečcích. Vyhrává hráč s nejmenším součtem.

Tato aktivita přibližuje Ideál Pionýra: Pravda, Poznání, Přátelství, Pomoc, Překonání, Příroda.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Aktivita umožňuje začlenění dětí do kolektivu a nevytváří bariéry pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. Vedoucí musí dbát na individuální přístup k dětem a respektovat obecná doporučení v úvodní části metodiky.

Moje poznámky: