



Čas přípravy
20 minut



Čas realizace
2 hodiny



Prostor
venku



Roční období
zima



Počet účastníků
20



Věková kategorie
12–14 let

VYCHÁZKA – ZIMNÍ RADOVÁNKY NA SNĚHU

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

Konkrétní cíl: Zdokonalení pohybových dovedností, získání pocitu sebeuspokojení. Spolupráce v týmu v nepříznivých podmínkách.

Motivace: Konečně je tu zima. Ještě aby tak napadlo dost sněhu, to je pak teprve zábava – sněhuláci, andělíčky ve sněhu, koulovačka, sáňkování – tak si hrála už babička, když byla malá. A nás to také baví. A že jsme mokří od hlavy k patě? To nevadí, hlavně že je zábava.

Potřeby: Vhodné oblečení.

K tomuto metodickému listu je pracovní list S3A.

Provedení: O čepice

Vymezte na louce území asi 30×30 metrů. Hráči se v něm stejnoměrně rozptýlí a pak začne bitva, při níž každý bojuje proti všem ostatním. Kdo přijde o čepici, je ze hry vyřazen a odchází za hraniční linii.

Užívat síly není dovoleno, do vzájemných potyček se vůbec nepouštíte. Smíte jenom natáhnout ruku k soupeřově hlavě, a když včas neuhne, připravíte ho o „skalp“. Všechno tedy závisí na vaší obratnosti a rychlé reakci.

Bojujete do konečného rozhodnutí. Za několik minut zůstane na kolbišti jediný vítěz. A hned začíná nová bitva.

Meteor

Nasbírejte v lese asi třicet šišek a rozházejte je beze svědků na zasněžené louce tak, aby dopadly od vás ve vzdálenosti 10–40 metrů do neporušené sněhové pokrývky. Pak zavolejte družinu a řekněte:

„Dnes v nočních hodinách přeletěl nad naším krajem meteor. Těsně před dopadem vybuchl a rozpadl se na drobné úlomky. Hledejte je ve sněhu. Je to ovšem jen hra a místo meteoritů leží na louce šišky. Kdo z vás jich najde nejvíc? Tam, kam dopadly, po nich zůstala ve sněhu stopa.“

Snežní hadi

Tuto zimní hru hrávali malí i velcí indiáni v Severní Americe. Každý hráč si předem připravil sněžného hada – hladkou hůlku, někdy metrovou, jindy kratší nebo delší, vyřezal do ní ornamenty tak, že připomínala skutečného hada. Potom uklouzali ve sněhu na mírném svahu rovnou pěšinku, často ji dokonce polévali vodou, aby byla hladká jako sklo. A na této zvláštní závodní dráze pak soutěžili, komu dojde sněžný had nejdále. Házeli postupně jeden za druhým tak, že hůlka musela hned u startovní čáry dopadnout na zem a klouzat po zledovatělé ploše. Pod svahem byla rovinka, na níž někdy ponechávali tenkou vrstvu sněhu a had v ní při jízdě mizel a znovu se objevoval.

Někdy pořádali indiáni velké soutěže se sněžnými hady na zamrzlých jezerech.

Lov na tuleně

Eskymáci v nehostinných arktických krajinách jsou dodnes odkázáni na lov mořských živočichů, je to jejich jediný zdroj obživy. Na svých kajacích pronásledují především tuleně. Rozstavte na louce deset až dvacet velkých sněhových koulí, takových, z jakých stavíte sněhuláky. Každá koule představuje tuleně. Pak vyšlapte ve sněhu hraniční linii, kterou nesmí nikdo překročit. Všichni tuleni by měli být od ní deset až patnáct metrů. Od hraniční čáry pak házíte jeden za druhým svůj prut – harpunu – a snažíte se zasáhnout některého tuleně. Když se váš prut zapíchne do sněhové koule, vezmete si z ní dvacetimetrový kolíček na důkaz, že jste tohoto tuleně ulovili. V házení se střídáte podle přesně stanoveného pořadí. Mířit můžete na kteréhokoli tuleně, který ještě nebyl nikým uloven. Z bezpečnostních důvodů chodíte pro pruty všichni najednou, ve chvíli, kdy poslední vrhne svou harpunu na cíl. Ve hře pokračujete tak dlouho, dokud neulovíte posledního tuleně. Kdo bude mít nejvíc trofejních kolíčků, vítězí.

Sněhové sloupy

Kdo postaví za pět minut nejvyšší sněhový sloup? Šířka základny nerozhoduje, hodnotí se jen výška. Každý chce mít



svou sněžnou věž co nejvyšší, a proto ji rychle slepuje z obyčejných koulí. Stavba sice roste do výšky, ale brzy nastane kritická chvíle, kdy každá další koule přilepená na vršek sloupu zvyšuje nebezpečí katastrofy. Komu se stavba zřítila, může začít hned znovu. Teprve po uplynutí stanovené lhůty musí každý zanechat práce. Potom společně obejdete všechny věže a zjišťujete, kdo ji má nejvyšší.

Boj o věžičky

Vyšlape ve sněhu hranice území velkého 40×20 metrů. Tento velký obdélník rozdělíte na dva čtverce. Jedno družstvo obsadí levý čtverec, druhé pravý a každé postaví na svém území deset až dvacet sněžových věžiček (menší počet družina, větší oddíl). Věžičky mají být vysoké přesně metr. Rozmístíte je po celém čtverci, nestavte je jen k zadní hranici. Budujte je ze sněžových koulí o něco větších, než jsou ty, kterými po sobě házíte při bitvách. Pak se rozpoutá velký boj. Každé družstvo se smí pohybovat jen ve svém čtverci a plní dva úkoly – střílí sněžovými koulemi na věžičky soupeřů a chrání svoje vlastní věžičky. Věžička, která byla zasažena, nesmí být znovu postavena ani opravována. To platí i v případě, že některý nepozorný obránce poboří věžičku na vlastním území. Boj trvá patnáct minut. Pak jdete společně od jedné věžičky ke druhé a prutem měříte jejich výšku. Za věžičku, která nebyla palbou vůbec poškozena a je stále metr vysoká, dostává družstvo tři body. Za věžičku částečně pobořenou (měří 75–99 centimetrů) jsou dva body. Za věžičky od 50 do 74 centimetrů jeden bod. Věžičky nižší než půl metru považujeme za zcela zničené a nemají žádnou bodovou hodnotu. Zvítězí ta strana, která bude mít víc bodů.

Boj o sněhuláky

Jedno družstvo postaví velkého sněhuláka dvacet kroků vpravo od cesty, druhé družstvo dvacet kroků vlevo od cesty. Když je stavba sněhuláků dokončena, vedoucí pískne a v té chvíli se rozpoutá mezi družstvy boj. Každé se snaží porazit sněhuláka soupeřů a svého uchránit před nájezdníky. Prohraje družstvo, jehož sněhulák leží dřív v rozvalinách.

Sněžová bitva

Rozdělíte hráče na dvě družstva a zahajete v přesně vymezeném území boj měkkými sněžovými koulemi. Kdo je zasažen, odstupuje ze hry a jde na shromaždiště. Ve chvíli, kdy jedna strana ztratí posledního bojovníka, bitva končí. A hned zase začíná nová hra v plném obsazení. Dohlédněte, aby nikdo nemačkal ze sněhu tvrdé „ledovky“, zabráníte úrazům. Zaveďte při zimních hrách do povinné výstroje lyžařské sjezdařské brýle na ochranu očí.

Rozdělíte oddíl do dvou družstev. První družstvo, složené ze tří čtvrtin všech hráčů, bude představovat vlčí smečku. Druhé družstvo, početně slabší, převezme roli lovců. Vlci se vydají do zasněženého lesa a lovci vyrazí po chvíli v jejich stopách. Když je dostihnou, rozpoutá se mezi vlky a lovci boj. Lovci zneškodňují vlky střelbou sněžovými koulemi. Vlk zasažený jednou koulí je poraněn, teprve druhý zásah ho vyřadí ze hry. Lovce, kterého se některý vlk dotkne rukou, odchází také ze hry, „vlk ho roztrhal“. Bojuje se do konečného rozhodnutí.

Sánkařská štafeta

Soutěž stejně početných družstev. Každé má jedny saně. První závodníci sjedou z kopce, oběhnou se saněmi praporek a rychle se vrátí nahoru na stráň. Tam předají saně druhému závodníkovi. Dvojky sjedou k praporku a běží se saněmi nahoru na kopec, aby je tam předaly trojkám. Družstvo, které se celé vystřídá nejdřív, zvítězí.

Psí spřežení

V severských zemích se k saním užívalo psů jako tahounů. Na některé sánkařské výpravě si zahrajete hru, při které šest členů družstva bude představovat psí spřežení, sedmý psovoda.

Pro každé družstvo potřebujete šest kusů pevného provazu, dlouhých půldruhého metru. Před startem se všech sedm závodníků postaví do zástupu vedle svých saní. Na pokyn rozhodčího prvních šest sváže ze svých provazů dlouhé lano, připevní ho jedním koncem k saním a vydá se na rychlou jízdu terénem k cíli. Sedmý – psovod – sedí na saních a pobízí tahouny k většímu výkonu.

Jestliže se během jízdy uvolní spojení některých provazů, psovod je musí znovu svázat, teprve pak smí pokračovat v jízdě.

Jízda po Yukonu

Četli jsme o tom v Londonově povídce. Aljašští zlatokopové uspořádali velké závody v jízdě na saních tažených psím spřežením. Trať byla dlouhá několik desítek mil a vedla po zamrzlém Yukonu. Každý závodník mohl cestou vyměnit unavené psí spřežení za čerstvé.

Podle tohoto námětu jsme uspořádali závody v našem oddílu. Každá družina postavila čtyři dvoučlenná spřežení. První dvojice vyjízděly od startu, další přebíraly saně v padesátimetrových odstupech. Devátý člen družiny seděl na saních a nesměl během jízdy sestoupit. Trať vedla náročným terénem.

Vozy s municí

Po lesní cestě projíždějí v krátkých časových intervalech saně tažené vždy jedním hráčem a doprovázené jedním strážcem. Na saních jsou položeny dvě torny, které představují náklad munice. Kdesi v houštinách číhají na muniční kolonu partyzáni a chystají se k přepadu.

Rozdělte oddíl do několika šesti nebo osmičlenných družstev. Každé družstvo bude jednou představovat muniční kolonu, v dalších kolech převezme spolu s jinými družstvy roli partyzánů.

Saně s tornami projíždějí asi ve dvacetimetrových odstupech a míří k cíli vzdálenému dvě stě metrů. Cestou se dostanou několikrát do palby. Partyzáni na ně házejí sněhovými koulemi ze stanovišť, která jsou od trasy muniční kolony vzdálena nejméně patnáct metrů. Jestliže některá koule zasáhne saně nebo torny, „muniční vůz vyletěl do povětří“ a dvojice doprovázející tyto saně je vyřazena ze hry. Strážce palbu opětuje a vyřazuje partyzány z boje zásahem sněhovou koulí. Ve hře zvítězí družstvo, které dopraví nejvíc vozů s municí k cíli.

Použitá literatura: Encyklopedie her, Miloš Zapletal.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pomoc, Poznání a Překonání.

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

Pozor, u dětí s projevy autismu může být riziková aktivita, která vyžaduje tělesný kontakt, případně při ní dochází k „ničení“ výtvaru, které dítě postavilo (tělesný kontakt, narušení vlastního prostoru, celková chaotičnost situace). Pokud již víme, že dítě tyto situace zvládá obtížně, pověříme jej např. hlídáním pravidel, focením, přípravou tratě.

Pozor na:

Pozor na prochladnutí dětí. Dodržovat zásady bezpečnosti.

Moje poznámky:

Moje poznámky: