



## NEJLEPŠÍ LOVEC

*Pomůcky: lístečky s obrázky zvíře*

Předem si připravíme lístečky s obrázky nebo jen s názvy zvíře. Pokud máme barevné papíry, můžeme jednotlivé druhy zvíře odlišit i barvou lístečku. V lese vytyčíme prostor s rozlohou podle počtu dětí – lovců. Schůdnost terénu a prostupnost porostu zvolíme s ohledem na věk a bezpečnost dětí.

Vyznačené místo představuje leč, ve které předem rozmístíme lístky se zvíří. Podle druhu zvíře mají lístky svoji bodovou hodnotu (bažant = 1 bod, zajíc = 2 body, liška = 3 body, prase = 4 body atd.) Lístečky s vyšší bodovou hodnotou ukryjeme poněkud lépe a oproti těm méně hodnoceným jich bude i menší počet.

Po zahájení všichni lovci začnou leč prohledávat a snaží se v ní najít co nejvíce zvíře, tedy sesbírat co největší počet lístečků.

V závěru se provede „výlož“, kde body sečteme a vyhlásíme nejlepšího lovce.

## NA LIŠKU A ZAJÍCE

Tato hra se skvěle hodí pro větší skupinu dětí.



## HRY NEJEN MEZI STROMY

V dnešním díle bychom vám chtěli dát inspiraci ukázkami her, kterými můžete bez větších příprav vyplnit čas vašich schůzek. Princip většiny z nich již možná budete znát, ale chceme vám ukázat, že stačí jednoduchá myšlenka, a i zdánlivě nesouvisějící hru můžeme snadno proměnit na zábavu s mysliveckým tématem.

Není pochyb o tom, že je mezi vámi mnoho nápaditých a kreativních vedoucích, kteří mají ve svém herním repertoáru třeba i lepší a nápaditější aktivity. Pokud nám jejich scénář pošlete do redakce, rádi je v některém příštím vydání Malé Myslivosti s vaším souhlasem zveřejníme pro inspiraci ostatním kolegům.

Utvoříme čtveřice, ve kterých se tři děti chytí do kruhu za ruce, čímž vytvoří zajecí záleh. Čtvrtý je uvnitř a představuje zajíce v zálehu.

Mimo tyto čtveřice zůstanou dva hráči. Jeden je zajícem bez zálehu a druhý je hladový lišák, který chce zajíce polapit. Zajíc před liškou utíká a klíkuje, seč mu běhy stačí. Když je unavený, vběhne do některého ze zálehů, ze kterého vyběhne druhý zajíc plný sil. Když liška zajíce chytí, stává se z kořisti nový lišák a hra pokračuje dál, dokud nás baví.

## LESNÍ DETEKTIV

*Pomůcky: různé předměty, tužky a papíry*

Pro tuto hru si vybereme lesní cestu, podél které přichystáme pro dané místo nepřirozené jevy a věci, které sem nepatří. Třeba v lese položíme pírkou z kachny, na jehličnatý strom připevníme větve s listím, pod malou borovicí poházíme žaludy, na větve pověsíme plastovou láhev nebo vánoční ozdoby, do lesní hrabanky „zasadíme“ typicky luční druh byliny apod.

Náročnost volíme s ohledem na věk a znalosti dětí, které se postupně vydají po pěšině připravené neobvyklé jevy vypátrat a zapsat.

V závěru hodnotíme čas každého detektiva a také jeho schopnosti, zda dokázal vše objevit a správně rozluštit.

## BODOVANÁ VÝPRAVA

*Pomůcky: tabulky s úkoly, tužky*

Touto hrou si můžeme zajímavě zpestřit jinak obyčejnou procházku po okolí. Potřebujeme pouze předem vymyslet několik úkolů, za které budou děti cestou sbírat body.

Do jejich vymýšlení můžeme zapojit i naše malé myslivce. Papír s rozepsanými úkoly a s jejich bodovým ohodnocením před vycházkou všem rozdáme a můžeme vyrazit.

Úkolem za 2 body může být třeba nalezení mravence, za 1 bod zahlédnutí ptáka, 3 body za objevení stopy, nebo můžeme bodovat nalezení vybraného druhu dřevin a bylin. Určitě se dá vymyslet mnoho dalších objektů k bodování.

## POZOR, VÝVRAT!

*Pomůcky: dřevěná tyčka nebo smeták*

Nejen venku, ale i v klubovně si můžeme zahrát hru, při které se děti posadí do kruhu, v jehož středu vedoucí drží volně stojící tyčku anebo smeták,

který představuje strom s mělkými kořeny.

Vedoucí v jednom okamžiku strom pustí a vyvolá jméno hráče, který má za úkol strom chytit, aby se nevyvrátil, tedy, aby tyčka nespadla na zem.

Když strom zachytí, pokračuje ve vyvolávání dalšího kamaráda.

Pokud však strom chytit nestihne, musí oběhnout kruh dětí anebo třeba vysadit nový malý stromek.

## VŮDCE SMEČKY

Před touto hrou si můžeme nejprve něco povědět o sociálním chování mezi zvířaty a jak funguje komunikace v hejnech, v tlupě anebo ve smečce.

Potom ze skupiny dětí zvolíme jednoho, který půjde stranou, tak, aby neslyšel, jak se ostatní domlouvají, kdo bude jejich tajným vůdcem.

Jakmile je vůdce vybraný, zavolají ho zpět. Děti začnou provádět společná gesta a pohyby, která opakují podle vybraného vůdce: tleskají, poskakují, škrábou se ve vlasech, drží si nos apod.

Každý pohyb dělají určitou chvíli a mění ho tehdy, až změnu provede zvolený vůdce smečky, který je tedy jakýmsi tajným předčivčujícím.

Úkolem hádajícím je vůdce smečky co nejdříve odhalit a ten se proto snaží gesta měnit a předčivčovat co možná nejlépe nenápadně. Po uhodnutí se role vymění.

## NA PYŠNÉHO BAŽANTA

*Pomůcky: barevný papír*

Z barevných papírů si nastříháme asi 1 cm široké a 20 cm dlouhé proužky, které upevníme vybranému dítěti na jeho oděv. To bude náš pyšný bažant. Proužky mu zastrčíme za opasek, do kapes, protáhneme je knoflíkovými dírkami tak, aby alespoň polovinou délky vyčnívaly. Proužky jsou jeho peřím, na které je bažant patřičně pyšný.

Ostatní děti se postaví kolem něj a jsou zticha. Vedoucí bažantovi zaváže oči a postupně posílá jednoho za druhým, aby se pokusil bažantovi jedno jeho pírkou vytrhnout, aniž by je přítom vytrhl.

Koho však bažant chytí, tím že se jej třeba jen dotkne, nemůže již dál hrát. Ostatní pokračují, dokud nemá bažant vytrhaná všechna pírkou.

Obměnou této hry může být varianta, že bažanty se stanou všechny děti s určitým počtem papírových pírek za opaskem a všichni se bez zavázaných očí pohybují volně ve zvoleném prostoru, kde si vzájemně snaží pírkou otrhávat.

Kdo uzme pírkou druhému, může si jej sám přivlastnit a rozšířit si tak počet svého opeření. Kdo ale přijde i o poslední peříčko, ve hře končí.

Stanislav OŠTÁDAL