

## kroužku MYSLIVECKÉ HRÁTKY

### UPRCHLÉ ŠELMY

Při převozu vlků ze zoologické zahrady došlo k nehodě. Nákladní automobil sjel z vozovky, převrátil se a vyklopil svůj náklad. Nikomu se naštěstí nic nestalo. Řidič i ošetřovatel jsou v pořádku. Bohužel však byla při nehodě poškozená transportní klec a převážení vlci uprchli do nedalekého lesa.

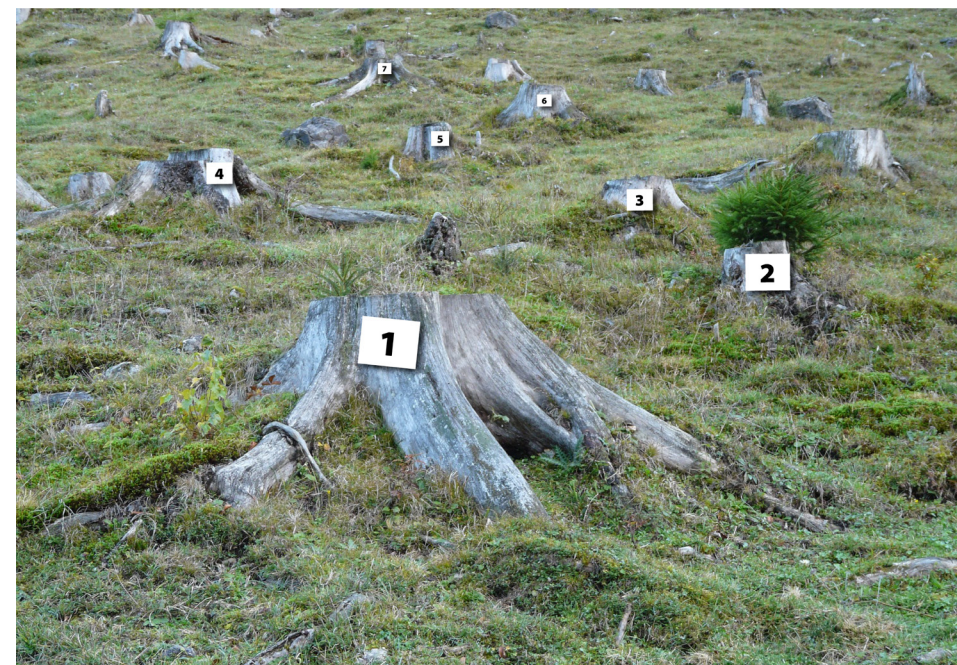
Do vyhrazeného prostoru v přehledném lese se rozptýlí první skupina dětí představujících uprchlé vlky. Ostatní děti budou mít roli ošetřovatelů a jejich úkolem je vlky zasáhnout narkotizační střelou, zajistit jejich odchyčení a bezpečný návrat do nového výběhu v zoo.

Každý ošetřovatel je ale vybaven pouze jednou střelou. Tu může představovat suchá smrčková šiška, papírová nebo textilní koule, měkký

gumový míček apod. Důležité je, jak bylo řečeno, že každý ošetřovatel má v danou chvíli k dispozici pouze jednu.

Po zaznění signálu vběhnou ošetřovatelé do lesa a snaží se uprchlé šelmy najít, přiblížit se k nim a zasáhnout je narkotizační střelou. Pokud je vlk zasažen, ve hře již nepokračuje a odchází na určené místo. Jestliže je ale pronásledovaný vlk obratný, dokáže se střele vyhnout a ta ho mine, v ohrožení se naopak ocitne ošetřovatel, který v daný okamžik zůstává bez střely. Novou může získat od vedoucího, a tak se za ním co nejrychleji vydá. Jestliže ho však mezi tím vlk dostihne a dotkne se ho, ve hře končí vlkem polapený ošetřovatel.

Po uplynutí časového limitu vyhodnotíme úspěšnost ošetřovatelů a obratnost vlků a v dalším pokračování hry role dětí prohodíme.



### PAŘEZOVÝ ZÁVOD

Dnes asi nebude velkým problémem najít v okolním lese paseku s větším počtem od sebe různě vzdálených pařezů. Před začátkem hry vybereme a označíme (fáborky, barevnými lístky, papíry s čísly apod.) řadu pařezů, jenž budou tvořit naši závodní dráhu.

Každý hráč si najde 3 šišky. První závodník se postaví na startovní pařez a šiškou se snaží zasáhnout druhý pařez v řadě. Po nevydařeném hodu má ještě dvě možné opravy. Když pařez zasáhne, přesune se na něj. Cestou sebere své tři šišky. Z druhého pařezu hází na třetí a takto pokračuje až k poslednímu.

V okamžiku, kdy se hráč postaví oběma nohama na poslední pařez, vedoucí zastaví stopky a zapíše naměřený čas. Pokud hráč z některého pařezu nezasáhne ani třetím pokusem ten následující, zapíše se čas třetího nepovedeného hodu a počet dosažených met.

Když je prostředí bezpečné a dostatečně přehledné, mohou takto závodit dva hráči současně mezi sebou a ten rychlejší s lepší muškou postoupí do dalšího kola. Celkový vítěz pak jistě zasloužene obdrží dřevěnou medaili za tento dramatický pařezový závod.

### Pošlete náměty a nápady vašich oblíbených her?

Stále platí nabídky pro vedoucí kroužků a dětských kolektivů, aby se podělili a navzájem obohatili popisem zajímavých kolektivních her jak v přírodě, tak v klubovně či třídě.

Na [www.myslivo.cz/mam](http://www.myslivo.cz/mam) v odkazu Encyklopedie mysliveckých hrátek umísťujeme návody na aktivity s dětmi. Přispějte i vy?