

VLTAVSKÉ JEZY

Tuto hru jsme hráli na podzimních prázdninách 25.-29.10.2008 v Slavkově u Českého Krumlova. Hru hrálo 8 dětí z oddílu Dálava a Lenchodi (32.PS Pláňata), ale hra byla postavena tak, aby jí mohlo hrát dětí víc. Inspirovat jsme se nechali řekou Vltavou a jezy, které na ní jsou.

PRAVIDLA :

Řeku Vltavu představovalo cca 4 metry dlouhé modré lano, které bylo fixou rozděleno na cca 80 polí. Na laně bylo ještě umístěno 8 velkých kolíčků, které představovaly jezy (Vyšší Brod, Herbertov, Rožmberk, Větrník, Lira, Mrázkův mlýn, Jelení lávka, Zlatá Koruna).

Každý den na výletě probíhalo několik soutěží, které byly motivovány vodou nebo sjížděním řeky a podle toho se děti na plánu pohybovaly (1.-2. místo – 7 polí, 3.-5. místo – 5 polí, 6.-8. místo – 3 pole). Pro pohyb měl každý svůj malý kolíček, který představoval loď.

Když se svojí lodí dostalo dítě k jezu tak muselo splnit nějaký úkol a když ho splnilo mohlo jet dále, ale když ne tak se posouvalo zpět o jedno pole, ale úkol pro další pohyb splnit stejně muselo. První tři děti nakonec obdržely plastové parníčky a ostatní barevné parníčky složené z papíru.



VODÁCKÉ SOUTĚŽE :

1. Co do vody nepatří - každý vodák by měl dbát na čistotu svého okolí a být pozorný k přírodě

Průběh: Děti jsou vysílány jednotlivě po dvou minutách na cestu dlouhou tak 200 metrů. V tomto úseku je rozmístěno 10 předmětů, které do vody respektive do přírody skutečně nepatří – sušenka, balónek, PET lahev, uzlovačka, nabíječka na mobil, baterka, apod. Děti mají libovolně času na to, aby věci našly a zapamatovali si je ve správném pořadí. Jakmile se vrátí na start tak už nemohou hledat a musí ve správném pořadí zapsat co nejvíc věcí. Za každou věc, kterou objeví je 1 bod, a když ji napíšou na dobré umístění, tak dostanou body 2. Tedy maximálně 20. Je dobré aby při soutěži byl označený konec vytyčené trasy a zároveň je dobré, aby si pak děti prošly trasu znovu, a vy jim ukázali kde co bylo.

2. Dvojsoutěž – Ztraceni v peřejích a Povolení k průjezdu (na konci se sečetlo pořadí a šoupalo se pouze za to výsledné)

Ztraceni v peřejích: Když člověk sjede jez, tak mu voda šplouchne do očí a jedinou jeho starostí je dostat se nejdříve do bezpečí klidné hladiny. Jeden kamarád je už za jezem a volá na ostatní, kteří se orientují dle jeho hlasu.

Průběh: Děti si zavážou oči a vedoucí vydává čas od času nějaký zvuk – jde o to jej co nejdříve najít a dotknout se ho.

Povolení k průjezdu: Může se stát, že na průjezd nějakými zákeřnými jezy je třeba povolení...

Průběh: Hráli jsme v Českém Krumlově – děti měly za úkol sehnat nadzemí krumlovského zámku libovolné razítko s obrázkem Krumlova.

3. Najdi ztraceného kamaráda – může se stát, že při průjezdu jezem se vám ztratí kamarád. Je tedy třeba, když už jste z toho vy venku, co nejdříve poznat kdo vám chybí.

Průběh: V místnosti je tma a děti se volně pohybují. Vedoucí přehodí jednomu vodákovi přes hlavu velké prostěradlo. Dítě se skrčí, aby nebylo vidět a poznat a pak se rozsvítí světlo. Ostatní hádají, jak se jmenuje kamarád, který jim zmizel. Hraje se mnoho kol, aby vzniklo pořadí.

4. Dovednost s pádlem - vodák má s pádlem umět zacházet jak nejlépe to jde a mezi dovednosti patří i házení pádla. Jelikož se ale na vodě pohybuje, musí ho házet před sebe a pak ho samozřejmě i dobře chytnout.

Průběh: od startovní čáry má každý 10 hodů tenisákem nad sebe. Úkolem je dostat se co nejdále od startovní čáry. Pokud tenisák nechytí, tak se vrací na místo před hodem. Pokud ho chytí pokračují z daného místa dál.

5. Výdrž z dechem - děti se cvakly, jsou přetočeny pod vodou. V takový moment je důležité vydržet s dechem.

Průběh : kdo a jak dlouho vydrží běžet a bzučet na jeden nádech.

6. Záchrana věcí - jelikož se cvakly, tak se vše z lodi převrhlo do vody a plave všude možně. Musejí tedy vše sesbírat zpět.

Průběh: každý má svůj startovní kolíček. K němu musí uvázat lodní uzel (přivázat svou loď) a vyběhnout do vyznačeného území hledat své věci. Věci jsou napsané na papírku viditelné, ale schované. Kdo první napíše všech 8 ztracených předmětů a doběhne první ke své uvázané lodi vyhrává.

7. Vodácký pozdrav - musejí na dálku přijmout informaci od dalšího vodáka. Ten ji vysílá rukama morseovkou (vodácký pozdrav AHOJ).

Průběh : kdo správně vyluští morseovku vyhrává

8. Závod papírových lodiček - tato hra má dvě kola. Hráči si nejdříve musí postavit svoji papírovou lodičku. V prvním kole si ji všichni dají na startovní čáru. Podle vylosovaného pořadí hráči postupně fouknou do své lodičky. Lodička, která „dopluje“ nejdál, vyhrává. V druhém kole jde o to, dofouknout svou lodičku ze startovní čáry na určité místo (ke zdi, na konec stolu, ...) na co nejméně pokusů. Hráč s nejméně fouknutími vyhrává.

9. Orientace na vodě - každému hráči se rozdá papír s natištěnými bludišti. Jejich úkolem je co nejrychleji najít cestu ze začátku do cíle. Vítězí nejrychlejší

10. Napsat co nejvíce slov ze slova Vltava – mají na to 10 minut

11. Vylévání vody z lodě – přenášení vody pomocí lžice do hrnečku z talíře – je to ztížené tím, že každou minutu se mění to, která končetina se nesmí používat.

12. Šlajsny – šlajsny představují ostatní a závodník musí proběhnout mezi jejich nohama, ale ve správném pořadí – každá šlajsna má číslo, které se dozví na startu. Na start se může kdykoliv vrátit, ale nemusí – záleží to na závodníkovi. Číslování provádí vedoucí. Po každém hráči se čísla mění.

ÚKOLY PRO SJÍŽDĚNÍ JEZŮ :

- ❖ Udrž balanc - dítě má v ruce lžíci s vodou, musí zvednout jednu nohu dozadu jako při holubičce a vydržet než vedoucí napočítá do deseti, aniž by mu ze lžičky ukápla jediná kapka vody
- ❖ Ruční hra - je potřeba nasadit na každou z jehlic alespoň jeden kroužek, který plave okolo ve vodě. Hra se ovládá pouze dvěma tlačítky postranně, které rozpoohybují vodu vevnitř hry a tím i její kroužky
- ❖ Rovnováha - při sjezdu je velmi důležitá rovnováha. Musejí si postavit na hlavu umělou brokev, která jim po dobu deseti vteřin nesmí spadnout.
- ❖ Rovnováha 2 - balancování při sjezdu jezu. Na prkně je postaveno 5 lahví (různě nerovnoměrně naplněných vodou). Úkolem je zvednout prkno nad hlavu aniž by spadla jediná láhev.
- ❖ Navigace lodi v mlze/bouři - hráče postavíme ke stromu a zavážeme mu oči šátkem. Jeho úkolem je ujít pět kroků dopředu, pak se otočit doleva, ujít pět kroků, opět se otočit doleva a dalších pět kroků, naposledy se otočit doleva a ujít posledních pět kroků. Po opsání hranice tohoto myšleného čtverce by se hráč měl dostat zpět ke stromu, měl by být schopen se ho dotknout. Vyhrává ten, kdo se dostane do cíle.
- ❖ Záchrana kamaráda - házíme záchranný kruh/pádlo. Hráče postavíme asi 10 kroků od užšího stromu a dáme mu do ruky klacek. Jeho úkolem je hodit klacek tak, aby se trefil do stromu. Hráč má jeden pokus.
- ❖ Ztracené pádlo – děti ztratily pádlo a mají 1 minutu na to aby ho našli; pádlo představuje kamínek, který má někdo v ruce a ten co hledá má za úkol kamínek najít; hledá tak, že postupně plácá na ruce všech hráčů, ale hráči se různě pohybují a tak není snadné si zapamatovat, koho už prohlížel a koho ne; hráč co má kamínek ho může přendávat z pravé ruky do levé a naopak, ale nesmí ho dávat nikomu jinému
- ❖ Oprava lodi – cílem bylo vyřešit (rozpojit) kovový hlavolam – na výběr jich bylo asi 5 a děti si mohly vybrat, který budou řešit

