

HRY S MÍČKY

Hry s míčkem původně určeným pro stolní tenis, hrávaly Rychlé šípy často. Užilo se při nich hlavně hodně zábavy a především Rychlonožka je tak často doporučoval pro program schůzek.

Nejoblíbenější byla Foukaná neboli Foukanda, ale ani další nezůstávaly pozadu.

My jsme původní hry Jaroslava Foglara doplnili novodobými a věříme, že si s nimi užijete stejnou zábavu jako Rychlé šípy. Ať budete hrát v jednom, s kamarády či s rodinou.

1 Foukaná

Dva hráči si sednou proti sobě k menšímu stolu. Míček dají doprostřed. Po startu se každý z hráčů snaží foukáním dopravit míček na soupeřovu stranu stolu.



Nesmí se přitom dávat ruce na stůl či bránit míčku tělem ani prskat na protihráče.

Vítězí ten, kdo dá více gólů. Je-li vás víc, bude to větší zábava. Rozdělte se na dva týmy, použijte větší stůl a rozсадte se kolem něj, s tím, že každý tým má jednoho brankáře na protilehlých stranách.



2 Jistota ruky i oka

Na užší straně stolu, pokud možno delšího, rozestavte těsně k okraji všechny tři krabičky Rychlých šípů. Pokud vlastníte jen tuto, nahradte cíle kterýmikoliv jinými krabičkami.

Na ně z druhého konce střílejte pingpongovým míčkem, s tím, že každý hráč má deset ran.

Střílí se tak, že míček položíte těsně na okraj stolu, lehce ho podržíte prstem jedné ruky a druhou rukou do něho cvrnknete.

Vítězí ten, kdo srazí všechny krabičky menším počtem ran.

3 Tref vejce

Najděte si doma papírový obal na vejce a odstraňte z něj víko. Metr od palety si vyznačte čáru a odtud se snažte trefit do důlků na vejce. Počítá se jen míček, který v důlku zůstane. Každý má pět hodů.

Pro náročnější verzi můžete zvětšovat vzdálenost házení nebo barevně označit jednotlivé důlky, kde každá barva bude mít jinou bodovou hodnotu.

Vítězí hráč s nejvíce body.



4 Bombardování krabiček

Postavte doprostřed stolu bez ubrusu všechny tři krabičky Rychlých šípů. Pokud vlastníte jen tuto krabičku, nahradte cíle kterýmikoliv jinými krabičkami. Krabičky musí být postavené na jejich užší stranu, tedy na výšku a být od sebe cca 10 cm.

Hráč má za úkol porazit jich co nejvíce tím, že pingpongový míček hodí na stůl „padáčkem“, tj. volným hodem z výšky. Poražené krabičky jsou pak sečteny, znovu postaveny a hráč hází ještě dvakrát. Má tedy celkem tři hody. Poražené krabičky se ze všech tří hodů sčítají.

Vítězí hráč, který jich porazil nejvíce.

5 Bláznivý balónek

Najděte doma starý nafukovací balónek, co nejvíc ho roztáhněte a vložte do něj pingpongový míček. Pak balónek nafoukněte a pevně zavažte.

Uvidíte, jaké blázniviny začne dělat, když s ním začnete pinkat.

Můžete si natáhnout provázek a zkusit balónek pinkat přes něj nebo se s ním třeba trefovat do koše na odpadky.



6

Přehazovaná



Vezměte si doma dva plastové hrnky nebo kelímky a zkuste si mezi sebou přehazovat pingpongáč, tak, abyste ho chytali i házeli pouze pomocí kelímků.

Pozor – nesmí vám spadnout!

Pro náročnější hru použijte místo hrnků lžíce. Můžete také soupeřit, kolikrát se vám podaří míček lžící vyhodit a zase chytit, aniž by vám spadnul.

7

S míčkem na lžici

S polévkovou lžící a míčkem můžete zažít i další zábavu. Dejte si lžici do pusy, vložte do ní míček a vyražte na trasu se soupeřem.

Kdo bude rychlejší? Nebo kdo urazí delší vzdálenost, aniž by mu pingpongáč spadnul?

Trasa se dá i všelijak ztížit.

Doma se proplétat mezi nábytkem, jít po schodech. Venku mezi stromy či dalšími překážkami jako třeba přelézt štafle.



8

Bláznivá jízda

Namalujte křídou na podlaze nebo venku na rovné ploše dlouhou oválnou závodní dráhu o šířce asi 20 cm.

Vezměte míček a kus prkénka, pravítko či něco podobného, jehož pomocí pingpongáč tlačíte před sebou co nejrychleji od startu do cíle. Z dráhy nesmíte nikde vyjet, jinak končíte.



Vítězí závodník s nejrychlejším časem. Doporučujeme si dopředu několikrát trať projet na zkoušku.

9

Vodní pong

Vyneste na zahradu či před dům stůl dlouhý cca dva metry a uprostřed označte dělicí čáru. Na protilehlý konec stolu umístěte pět i více kelímků nebo umělohmotných hrnků naplněných pitnou vodou.

Ke každé sadě se postaví jeden hráč (pokud je vás víc, rozdělte se do týmů). Vylosujte si, kdo začne. Úkolem je trefit soupeřův kelímek s vodou míčkem. V hodech se střídáte. Je možno házet obloukem, přímo nebo odrazem o stůl, ale až za dělicí čárou. Kdo se do kelímku soupeře trefí, musí ho zároveň vypít.

Prohrává ten, jenž dříve přijde o všechny vodní zásoby.

10

Minigolf

Vyrobte doma několik míst, kam se dá míček dopravit složitější cestou. Například prkénko do hrnce, otvor v kartonové krabici, dráha ze stavebnice zakončená položeným hrnkem.

Úkolem je dostat míček do „důlku“ (hrnec, krabice, hrnek...) za pomoci pravítka a na co nejméně úderů.

TIP:
POKUD SE VÁM MÍČEK
PROMÁČKNE, DEJTE HO
DO TEPLÉ VODY A ON
SE ZASE SROVNÁ.

albi

Rychlé šípky

HRY S MÍČKY

Komiksové příběhy Rychlých Šípů začaly poprvé vycházet v roce 1938 a do dnešních dnů oslovily statisíce fanoušků napříč generacemi.

Hry vznikly ve spolupráci ALBI a Skautské nadace Jaroslava Foglara. Snaží se pokračovat v odkazu legendárního spisovatele a motivovat k aktivnímu životu všechny následovníky Rychlých šípů.