

HRY S DŘÍVKY

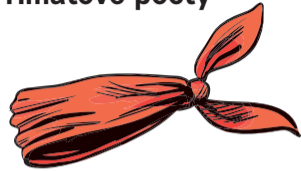
Rychlé šípy se často snažily zlepšovat své schopnosti a dovednosti. Pomáhaly jim k tomu i různé drobné hry například s dřívky a krabičkami.

Zkoušely je skládat na všechny možné způsoby, v čem vynikal hlavně Jindra. Luštily z nich sestavené logické hlavolamy, které připravoval Jarka.

A spoustu zábavy užily při veselých hrách, kde Červenáček s Rychlonožkou často nemohli zastavit své výbuchy smíchu.

Užijte si je taky tak.

1 Hmatové počty



Hrají dva hráči proti sobě.

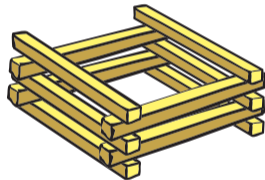
Jeden z hráčů zavře oči nebo si je zaváže šátkem. Druhý hráč rozmístí po stole mezi 20 a 30 dřívky. První hráč je začne poslepu sbírat a dávat do krabičky.

Až si bude myslet, že má všechny, otevře oči. Pak se role obrátí.

Vítězí ten, komu se podařilo sesbírat více dřívek. Sbíráni je možné omezit časovým limitem.

2 Táborový oheň

Každý z hráčů si vezme jednu krabičku se dřívky. Úkolem hráče je postavit v časovém limitu 2 minuty vyšší táborový oheň ve tvaru hraniče (viz obrázek).



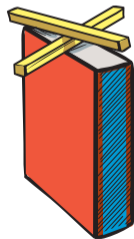
Vítězí ten, komu se podaří postavit více pater nebo kdo dřívě spotřebuje všechna dřívka z krabičky. (Pozor, je třeba ověřit, že jich bude na začátku v každé krabičce stejně!)

3 Soumar

Obsah všech tří krabiček rozdělte rovnoměrně mezi všechny hráče. Krabičku postavte na výšku do středu stolu.

Hráči se postupně střídají a každý se snaží na horní plochu krabičky umístit naráz 1 až 3 dřívka. Tak se začne vršit dřívková věž. Komu z hráčů spadnou dřívka na stůl, musí si je vzít k sobě a hrát s nimi.

Kdo dokáže bez nehody naložit na soumara všechna dřívka, vyhrál.



4 Giníts?

Jeden z hráčů vytvoří ze 40 dřívek 10 hromádek s různým počtem dřívek. Potom přistoupí k hromádkám druhý hráč a má minutu na to, aby si hromádky prohlédl a zapamatoval si, kolik je ve které dřívek.

Po minutě se obrátí k dřívkům zády a první hráč se ho indiánsky zeptá „Giníts?“ neboli „Kolik?“. Druhý hráč začne odříkávat počet dřívek v hromádkách zleva doprava. Když uvede u některé hromádky správný počet, hráč-rozhodčí ji vezme do ruky. Po celém kolečku spočítá dřívka v ruce a to hráčovo „číslo paměti“. Pak se role otočí.

Vítězí hráč s vyšším „číslem paměti“.

5 Dřívkový výtah

Položte obě části krabičky na stůl tak, aby ležely otevřenou stranou nahoru. Mezi ně položte pečlivě srovnaných 8 dřívek. Vítězí ten, komu se podaří naráz a bez pomoci rukou dát všechna dřívka do krabičky. V prvním kole vyhrává ten, kdo přijde na nápad, jak problém vyřešit, v dalším kole už půjde o šikovnost.

Pokud na řešení nepřijdete, najdete ho na poslední straně.



6 Z nosu na nos

Hráči sedí kolem stolu. Jeden si vezme pouzdro od krabičky na dřívka a nasadí si ho na nos. Pak se snaží předat pouzdro

na nos svého souseda bez pomoci rukou.

Ten pak pokračuje dál, až pouzdro obkrouží celý stůl.

Komu při přebírání pouzdro upadne, vezme si jedno dřívko.

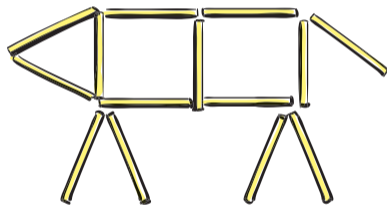
Ve druhém kole začnete předávání od jiného hráče, až postupně vystřídáte všechny.

Vítězí ten, kdo má na konci hry nejméně dřívek.



7 Zapamatování

Jeden z hráčů si vezme 12 dřívek a za zástěnou z nich vytvoří svůj obrazec, který pak na minutu ukáže ostatním hráčům.



Kdo ho jako první co nejpřesněji v další minutě dokáže napodobit, vyhrál. Pokud hrajete ve dvou, dejte si deset kol a komu se to podaří vícekrát, vyhrál.

8 Dřívkové foukání

Jeden z hráčů ze dvou dřívek na stole sestaví ve vodorovné poloze kříž tak, aby se vrchní dřívko nedotýkalo žádným koncem stolu.



Pak první hráč mírně fouká na konec vrchního dřívka, přičemž hlavu musí mít stále na jednom místě a snaží se dostat konec vrchního dřívka co nejbliže ke konci spodního dřívka. Spadne-li vrchní dřívko oběma konci, hráč je vyřazen.

Vítězí ten, komu se podaří dostat konce obou dřívek co nejbliže k sobě.

9 Dřívka v prstech

Na stůl položte 5 dřívek a postupně je následujícím způsobem uchopte.

Nejprve seberte ze stolu pomocí konečky palců první dřívko, konečky ukazováčků druhé dřívko, konečky prostředníčků třetí, konečky prsteníčků čtvrté a nakonec konečky malíčků páté.

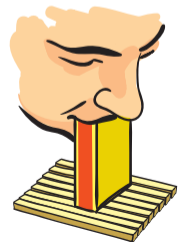
Vyhrát může ten, kdo takto uchopí nejvíce dřívek nebo komu to trvalo nejkratší dobu.



10 Dřívka do krabičky

Vysypte dřívka z krabičky na stůl. Úkolem závodníka je srovnat dřívka zpět do krabičky. Čas stopnete po zavření naplněné krabičky.

Úkol je možné ztížit ještě tak, že hráč smí vkládat dřívka do krabičky jedině levou rukou (levák pravou), jen se zavázanýma očima nebo s ponožkou navlečenou na ruce.



5. Dřívkový výtah – řešení

albi

Rychlé šípky

HRY S DŘÍVKY

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.