



Čas přípravy  
60 minut



Čas realizace  
60 minut



Prostor  
Les



Roční období  
celoroční



Počet účastníků  
20–60



Věková kategorie  
12–14

## PRACHÁRNA

**Obecný cíl:**

Rozvoj těchto kompetencí: k řešení problémů, ke komunikaci, sociální a personální.

**Konkrétní cíl:**

Hledá varianty řešení, nenechá se odradit nezdarem. Komunikační dovednosti používá k vytváření sociálních vazeb i mimo známou skupinu. Účinně spolupracuje ve skupině.

**Motivace:**

Získání „mety“, poměřování sil, soupeření v rámci pravidel – to dává jinak běžné hře rozměr dobrodružství.

**Legenda:**

Jako legendu hry můžeme využít rozličné náměty (např. dobývání určitého bodu, osvobození princezny či zajatce). Je tak vhodná jako etapa do různých (táborových) her.

**Potřeby:**

šátek či praporek připevněný na hůl (k označení prachárny), karty s trojčífernými čísly (nesmí se opakovat), provázek k upevnění čísla na hlavu, pro menší děti smývatelný fix.

**Provedení:**

Seznámíme účastníky s prostorem vymezeným pomocí zřetelných či viditelně označených bodů v terénu.

Vytvoříme dva týmy se stejným počtem účastníků. Losem určíme, kdo bude bránit a kdo dobývat. Oba týmy oddělíme tak, aby na sebe vzájemně neviděly. Každému připevníme kartu s číslem, aby byla viditelná na čele. Každý si své číslo navíc i zapamatuje.

Bránící tým označí prachárnu – umístěním praporku (šátku) na hůlce cca 1 metr nad úroveň terénu. Praporek musí být viditelný minimálně ze tří stran.

Po 20 minutách vyráží tým dobyvatelů. Určí si místo, ze kterého budou do prostoru vyrážet a které bude zároveň sloužit jako vězení, ve kterém se budou shromažďovat vyřazení hráči. Do vězení je určen jeden hráč – hlídač, který vybírá použité kartičky a vydává nové. Vypadlí hráči se mohou vrátit do hry hned, nebo po příchodu dalších dvou vypadlých ze stejného týmu (záleží na počtu hráčů v týmech).

Hráči se při dobývání a bránění vzájemně zneškodňují tím, že nahlas přečtou číslo, které má soupeř na čele. Mladším je přitom dovoleno, aby říkali číslice po sobě (místo pět set dvacet jedna řeknou pět, dva, jedna). Kdo ale číslo splete, je sám vyřazen. Vyřazení hráči se odebírají do vězení. Číslo není dovoleno zakrývat rukama. Maskovat se ale mohou například přitisknutím čísla ke stromu či jinému hráči. Hráče není dovoleno od stromu a jiných maskovacích pomůcek odtrhávat (rukama), je ale možné na ně třeba přiměřeně tlačit tělem apod.

Cílem celé hry je dobýt prachárnu, tedy získat praporek či šátek a přinést jej do prostoru vězení.

Hra končí po uplynutí vymezené doby nebo dobytím prachárny. Potom si týmy mohou vyměnit úlohy.

**Poznámka:**

Na základě tohoto principu můžete vytvořit obdobu vlajkovky – hry, při které najednou proti sobě bojuje několik rovnocenných týmů. Uzpůsobit ji také můžeme pro další věkové kategorie.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Pomoc, Přátelství a Překonání.

**Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:** U mladších dětí se specifickými poruchami učení je vhodné čísla přečíst společně, osvěžit ta, která se mohou plést (2–5, 6–9, 1–7 ), případně naznačit šipkou na čísle směr čtení – zleva doprava. Toto platí i u dětí s oslabenými rozumovými schopnostmi. Dát pozor na to, zda ve škole již čísla trojmístná používají. Vhodnější je ponechat možnost číst čísla izolovaně, jak je uvedeno v popisu hry. Celkově u mladších dětí více hlídat dodržování pravidel (tendence k podvádění je u nich větší).

**Pozor na:** Nebezpečný terén (pařezy, vosí hnízda), další prvky v terénu, ale i na agresivitu hráčů a jejich zápal pro hru.

**Moje poznámky:**