

Čas přípravy  
průběžněČas realizace  
dlouhodobýProstor  
řekaRoční období  
létoPočet účastníků  
1+1 vedoucíVěková kategorie  
12–14 let**PLAVBA NA LODI (KÁNOI, PRAMICI, RAFTU)****Obecný cíl:** Rozvoj těchto kompetencí: k učení, sociální a personální, pracovní.**Konkrétní cíl:** Hravou formou se naučit novou dovednost, naučit se spolupráci ve skupině, rozvíjet vztah k vodě a odstraňovat strach z vody.**Motivace:** Léto už je v plném proudu. Pořád chodíme k vodě, koupeme se a blbneme ve vodě. Chtěl bych ale na vodě zažít také něco jiného. Třeba plout na kánoji po Vltavě jako v tom vodáckém seriálu. Nebo jako plují rybáři.**Potřeby:** Lodě, plovací vesty, pádla, 2 ks lanka 5 m dlouhá, 2 ks dřevěných špalíků dlouhých 1 m (lanka a špalíky jsou pro každou loď, vestu musí mít účastník mladší 18 let).

K tomuto metodickému listu je pracovní list S8A.

**Provedení:** První fáze je seznamovací s lodí na souši, potom na mělčině. Důležité je nezmatkovat, posadit začátečníka na přední sedátko „háček“. Vysvětlit mu držení pádla, vyrovnávání loďky na vodě. Na zadní sedátko „na zadáka“ usedá vedoucí nebo instruktor. Pokud si osádka osvojí plavbu na lodi, mohou se pustit do vyjížděky po vodní ploše a časem i do různých vodních her.

Po zvládnutí techniky plavby na lodi, mohou děti absolvovat výlet na lodích, mohou loď využívat na táboře nebo při letní činnosti. Nácvik plavby na lodi je možné doplnit různými soutěži.

Na „zadáky“ můžeme využít starší zdatné děti, které již delší dobu ovládají plavbu na lodi.

Hry na vodě, které mohou sloužit i k doplnění vodáckého výcviku

**Hry na pramicích***Pomůcky:*

Pramice, bójky, tenisové míčky, odřezky z prken, kmenů, stopky.

1. Posádky pramic stojí na břehu v řadách. Na znamení se rychle nalodí, převedou řeku nebo objedou bójku, vystoupí a znovu se postaví na břehu do řady. Která posádka to dokáže nejrychleji?
2. Posádky pramic stojí na břehu. Vedoucí hodí daleko na hladinu tenisový míček. Která pramice dorazí k míčku dřív a vezme ho na palubu?
3. Prázdné pramice odvezeme na volnou hladinu. Posádky k nim musí z břehu doplovat, nastoupit a připádlavat do přístavu. Která přistane první?
4. Plavba minovým polem. Rozházejte po vodní hladině několik desítek odřezků z prken nebo kmenů, budou představovat miny. Která loď propluje zaminovaným úsekem nejrychleji a nenarazí přídí ani bokem na žádné prkénko?

**Honička na lodích***Pomůcky:* Kánoe (pramice) nafukovací lehátka, míč.

Může se jí zúčastnit libovolný počet lodí stejného typu, pramic, kánojí i nafukovacích lehátek. Hraje se na vodní ploše velké asi 100×40 metrů. Jedna posádka dostane míč a začne pronásledovat ostatní. Když se přiblíží k některému plavidlu, snaží se vhodit míč na palubu a tak mu předat „vodní babu“. Ohrožená posádka může letící míč odrazit rukou nebo pádlem. Jestliže míč zasáhne kteroukoli část loď (bok, palubu, příd, záď, sedadlo), přebírá posádka tohoto plavidla úlohu pronásledovatelů. Pokud se jí však podařilo míč srazit do vody, aniž se dotkl loď, může pokračovat v útěku. Pronásledovatelé jsou bezmocní do té chvíle, než míč vyloví z vody.

**Lodní pólo***Pomůcky:* Bójky, míč, kánoe (pramice).

Vytyčte praporky na protilehlých březích nebo bójkami na větší vodní hladině dva „přístavy“ – branky široké deset metrů. Na začátku hry a po každé brance se stáhnou všechny lodě do svých přístavů. Rozhodčí pak vhodí do středu vodní plochy míč a to je startovní znamení pro všechny lodě. Na každé pramici klečí na přídí hráč s pádlem v ruce.



Když se loď dostane k míči na dosah, může ho pádlem popohnat, odrazit nebo podebrat a vyhodit do vzduchu. Nesmí ho však brát za žádných okolností na palubu.

Obě strany se snaží dát soupeřům branku – dopravit míč do jejich přístavu.

### Lovení ryb

*Pomůcky:* Kánoe (pramice), 50–100 ks kousků dřeva, stopky, gumové míčky.

Rozházejte po jisté části rybníka nebo přehradního jezera padesát až sto špalíčků. Pak vyplují z přístavu „rybářské čluny“ – pramice s pádlaři na palubě. Každá loď musí mít aspoň čtyřčlennou posádku – kormidelníka, kapitána a pádlaře. Celá flotila má stejný úkol – nalovit během patnácti minut co nejvíc „ryb“ – špalíčků. Vytahovat z vody je smí jen kapitán, který klečí na přídi a nesmí se odtamtud přesunovat na jiná místa.

*Obměna:* Každá pramice představuje příslušníky jiné pobřežní vesnice. Tyto rybářské osady se stále přou o právo k lovu v oblastech nejbohatších na ryby. Dochází mezi nimi i k otevřeným bojům. Na začátku hry má posádka na palubě gumový míček. Během lovu může přepadnout jinou loď a vypálit po ní míčkem. Jestliže míček zasáhne některého člena nepřátelské posádky nebo dokonce přímo samu loď, napadení se už dál nemohou bránit. Musí počkat, až k nim soupeři doplují, a předat jim jistý počet špalíčků. Jestliže byl zasažen míčkem pádlař, odevzdají dva špalíčky, byla-li zasažena loď, stojí je to čtyři špalíčky. Potom se obě plavidla od sebe vzdálí nejméně na třicet metrů; dokud mezi nimi není takový odstup, panuje stále příměří. Teprve po splnění této podmínky může být obnoven boj. Posádky se mohou před letícím míčkem chránit jediným způsobem – srazit ho pádlem do vody. Pokud se nedotkne žádného muže ani lodě, je nebezpečí zažehnáno. Míček volně ležící na hladině může sebrat kterákoli loď.

Hra končí za půl hodiny po odplutí z přístavu.

### Lov na velrybu

*Pomůcky:* 3m kmen s pahýly, kánoe (pramice), 5m lano do skupiny.

Spusťte na vodu třímetrový díl kmene, na kterém jste při osekávání nechali patnáct až třicet centimetrů dlouhé pahýly větví. To je velryba, na kterou pořádají velrybářské čluny velký lov. Odveďte kmen asi padesát metrů od břehu a nechte ho na místě, které je stejně vzdálené od dvou přístavů. Na znamení vypluje z každého přístavu jedna pramice. Posádky pádlují ze všech sil, aby dorazily k velrybě dřív než soupeři. Na palubě mají pětmetrové lano, zakončené smyčkou. Jestliže se jim podaří nahodit tuto smyčku na některou větev, velryba byla úspěšně harpunována a může být odtažena do přístavu. Soupeři si ovšem nenechají jen tak uniknout velkou kořist. Snaží se také nahodit svou smyčku na některou větev, a když to skutečně dokážou, začnou se obě posádky na lodích o kmen přetahovat. Slabší větev někdy nevydrží, praskne a lano se z ní smekne. Boj o velrybu končí, když některá loď dopraví kládu do svého mateřského přístavu.

### Piráti a Španělé

*Pomůcky:* Označené území, 50 ks valounů nebo prutů bez kůry, gumové míčky (hadrové míčky) obalené igelitovou fólií.

Vytyčte dva přístavy na místech vzdálených od sebe aspoň pět set metrů. Označte je praporkem, přivázaným na tyči. Polovina plavidel (například čtyři pramice) představuje Španěly a převáží z amerického přístavu (A) do španělského přístavu (Š) aztécké poklady. Na začátku hry je v přístavu A padesát poznamenaných říčních valounů nebo prutů zbavených kůry. Před každou plavbou tu španělská loď naloží nejméně jeden, nejvýše pět kusů. Tento náklad poveze do španělského přístavu, a když tam bezpečně dopluje, opět ho vyloží. Potom se vrací pro další náklad. Druhá polovina lodí, v našem případě čtyři pramice, představuje pirátské škunery. Piráti číhají v zátokách, na kraji rákosových polí i na otevřených vodách. K žádnému přístavu se nesmějí přiblížit víc než na padesát metrů. Bitvy pirátů se Španěly jsou vybojovávány gumovými míčky nebo hadrovými koulemi obalenými igelitovou fólií. Každá pirátská loď jich smí mít na palubě deset, španělská nanejvýš pět. Posádky neházejí po sobě, ale snaží se vhodit míček nebo kouli do nepřátelské lodi. Neúčinnější tedy nejsou prudké rány, ale dobře mířené hody. Pádlaři mohou letící míček srazit do vody rukou nebo pádlem. Jestliže však míček nebo koule spadne na dno lodě nebo lavičku, bitva končí. Jestliže piráti zasáhli španělskou loď, přirazí k jejímu boku a převezmou od posádky celý náklad – valouny nebo pruty. Když je v bitvě zasažena dřív pirátská loď, nemohou už piráti na své přemožitele útočit, dokud nedoplují do svého přístavu. Jestliže mají piráti na palubě nějaký náklad, musí ho odevzdat vítězům. Při předávání nákladu platí pro obě lodě příměří a také žádná jiná loď je nesmí napadnout. Jakmile se však piráti a Španělé od sebe vzdálí na dvacet metrů, může na ně zaútočit kterákoli jiné nepřátelské plavidlo. Piráti ohrožují jen škunery plující z amerického přístavu do Španělska. Korábů plujících opačným směrem si nevšímají, vědí, že na nich není žádný cenný náklad. Když se piráti zmocní nákladu některé španělské lodi, odvezou ho na svůj „ostrov“ – místo, které je přibližně uprostřed mezi přístavy A a Š. Kdyby si valouny a pruty ponechali na palubě, mohli by o ně v bitvě přijít. Posádky všech plavidel si doplňují střešívno sběrem koulí a míčků plujících volně na hladině. Jestliže jim chybí do předepsaného počtu jeden nebo víc kusů, mohou je naložit na palubu ve svém přístavu. Hra končí, když je všechný náklad z amerického přístavu přemístěn do španělského přístavu nebo na pirátský ostrov. Vítězí ta strana, která má v držení větší část pokladů. Opěrné body jsou vyznačeny v rozích barevnými praporky.

### Bludný Holanďan

*Pomůcky:* Lodě, baterka.

Je to vlastně honba za bludičkou, upravená pro vodácké prostředí. Nejlépe se hraje za tmavé bezměsíčné noci na větší vodní ploše, na rybníku nebo přehradě. „Bludný Holanďan“ vypluje z přístavu patnáct minut před ostatními posádkami. Zmizí kdesi v noční tmě a jednou za pět až deset minut rozsvítí na sekundu baterku. Pronásledovatelé mají Bludného Holanďana vypátrat podle světelných záblesků a přistát po jeho boku. Není to tak snadné, protože prchající loď stále mění směr. Kromě Bludného Holanďana nesmí mít žádná posádka na palubě světlo.

### Noční orientační plavba

*Pomůcky:* Lodě, seznam předem určených míst, schránky s indiciemi.

Na předem vybraných místech na pobřeží vodní plochy, případně i ve vnitrozemí (maximálně 1000 metrů od vody) umístěte schránky s důkazními lístečky (u nás užíváme skleničky od dětských přesnídávek, které se dají vodotěsně uzavřít víčkem). Seznam těchto míst dejte posádkám.

Každé družstvo si může vypracovat vlastní plán cesty. Všechny posádky startují současně. Vítězí ta, která se vrátí do tábora se všemi důkazními lístky dřív než její soupeři.

Tyto aktivity přibližují Ideály Pionýra: Překonání, Poznání a Přátelství.

### Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato aktivita nemá výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. U dětí úzkostnějších, bojácných postupovat pomalu, nechat je, aby si na novou aktivitu zvykaly bez soutěživého momentu. Respektovat, pokud se aktivity nechtějí zúčastnit, dát jim jinou úlohu, dát do skupiny s někým rozváznějším, zkušeným (instruktor, vedoucí).

### Moje poznámky:

**Moje poznámky:**