

## Pohybová hra pro malé i velké hráče ČLOVĚČE, UKLIĎ SI!

Hra je určena pro 10 až 20 hráčů rozdělených do dvou soutěžních týmů. Ke hře patří 2 herní sady, pro každý tým jedna sada. V případě většího počtu hráčů lze další tým i herní sadu přidat. Hru lze hrát venku i v tělocvičně.

### Každá sada obsahuje:

1 krabici Prodejna elektro

1 krabici Domácnost

15 kuželek s obrázky elektrospotřebičů

1 šestibokou kostku se třemi žlutými a třemi zelenými stěnami doplněnými třemi různými symboly představující stopu (otisk tlapky)

### Význam barev a symbolů:

**Zelená barva** – hráč nese 1 kuželku představující elektrospotřebič z Domácnosti do Prodejny elektro (odevzdává vysloužilý elektrospotřebič určený k recyklaci na sběrné místo, kterým je v této hře Prodejna elektro)

**Žlutá barva** – hráč nese 1 kuželku tj. elektrospotřebič z Prodejny elektro do Domácnosti (kupuje nový elektrospotřebič)



**2 stopy vedle sebe** – hráč skáče snožmo



**1 stopa** – hráč skáče po jedné noze



**2 stopy za sebou** – hráč běží

### Cíl hry:

Hra napodobuje reálnou situaci, kdy člověk nakupuje nový elektrospotřebič a odevzdává k recyklaci vysloužilý elektrospotřebič na téže místě, tj v Prodejně elektro. Soutěžením mezi dvěma týmy přispívá k upevnění vztahů mezi žáky (schopnost spolupráce, tolerance, účelná komunikace, fandění si navzájem) a vede žáky ke zdravému pohybu.

### **Postup hry:**

1. Hráči se rozdělí do dvou týmů a vymezí si stejně dlouhé trasy (délka trasy závisí na věku a sportovních schopnostech hráčů). Na startovní čáru každý tým umístí Domácnost, na cílovou čáru Prodejnu elektro. Do Domácnosti vloží 10 elektrospotřebičů, do Prodejny elektro zbývajících 5 elektrospotřebičů. Hráči se seřadí do zástupu za startovní čáru a hra může začít.
2. Na daný povel první hráč každého týmu hodí kostkou. Padne-li na horní stěně zelená barva, vezme z Domácnosti jeden elektrospotřebič a nese ho co nejrychleji určeným způsobem (podle symbolu na téže stěně kostky) do Prodejny elektro, kterou musí oběhnout. Rychle se vrací stejným způsobem zpět a dalšímu hráči ve svém týmu předává „babu“ a řadí se na konec zástupu. Padne-li na horní stěně žlutá barva, hráč hraje stejně, jen s tím rozdílem, že elektrospotřebič nese až na zpáteční cestě z Prodejny do Domácnosti.
3. Další hráč, který dostal „babu“, hodí kostkou a podle barvy a symbolu vybíhá k Prodejně. Hráči se ve hře rychle střídají.
4. Pokud má hráč za úkol odnést elektrospotřebič z Prodejny do Domácnosti a v Prodejně žádný v tomto okamžiku není, hráč se vrací bez elektrospotřebiče (prostě žádný spotřebič nekoupil). Tato situace se může několikrát opakovat až do doby, kdy se některému hráči podaří opět hodit zelenou barvu.

### **5. Konec hry má dvě varianty:**

- a) Hra končí v okamžiku, kdy se některému týmu podaří všechny spotřebiče z Domácnosti odevzdat k recyklaci do Prodejny elektro. Tento tým vyhrává.
- b) Hra končí v určeném časovém limitu, který byl stanoven na začátku hry (např. 5 minut). Vyhrává tým, kterému se podařilo odevzdat k recyklaci více spotřebičů, tj. ten, kterému v Domácnosti zůstalo spotřebičů méně.

Hru může hrát i početnější kolektiv. Počet týmů může být libovolný. Ke hře není nutné mít krabice ani kuželky (krabice lze nahradit např. nakresleným nebo jinak vyznačeným obdélníkem či kruhem, kuželky jakýmkoliv drobnými předměty jako jsou míčky, šišky, kamínky apod. nebo kartami s obrázky elektrospotřebičů). Jedinou potřebnou pomůckou jsou hrací kostky. Výhodou této hry jsou jednoduchá pravidla, srozumitelné symboly a minimální potřebné vybavení. Hru mohou snadno hrát malí i velcí.

**Spoustu legrace při soutěžení všem hráčům přeji**

**Ekoláci ze ZŠ a MŠ Červená Voda**