

Milaniwood – Skok! – Atletika (MLW_MJMP0_004)

Věk: od 5 let

Počet hráčů: 2 hráči

Obsah hry: 1 plstěná atletická dráha, 2 JUMP disky, 6 malých disků, 8 dřevěných přepážek, 1 dřevěná sada na skok vysoký.

Cíl hry: Hráči se utkají postupně v 5 disciplínách: běh na 100 m, běh přes překážky, skok vysoký, hod diskem, běh na střední trať. Vítězí hráč, který vyhrál ve 3 z 5 disciplín.

Příprava na hru: Atletickou dráhu rozložte na rovný povrch. V každém kole vždy začíná hrát nejmladší hráč. Zvolí dráhu, na které bude soutěžit, barvu JUMP! disku i odpovídající malé disky.

Jak střílet disky

Pomocí hrany JUMP! disku lehce zatlačte na okraj disku s otvorem tak, aby vystřelil dopředu.

Tip: Trénujte, aby disk dopadal tam, kam chcete!

Běh na 100 m

Oba hráči běží současně (obr.1). Každý hráč položí svůj disk na start (obr. 1.1). Společně řekněte „připravit, pozor, teď!“. Diskem můžete vystřelit dopředu tolikrát, kolikrát chcete, abyste dosáhli cílové čáry. Během závodu sledujte svého soupeře, protože pokud jeho disk dopadne mimo dráhu, musí se vrátit na START a začít znovu (obr. 1.1). Disk se nachází uvnitř dráhy, pokud v jeho otvoru vidíte pouze oranžovou a/nebo bílou barvu (obr. 1.2 „uvnitř“ a obr. 1.3 „vně“).

Vítězí hráč, jehož disk se jako první dostane přes cílovou čáru.

Fig.1

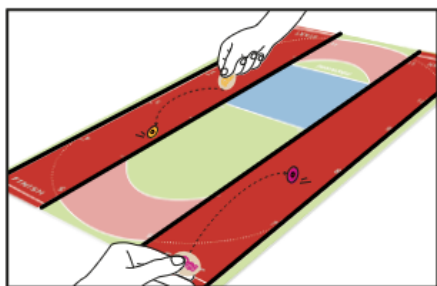


Fig.1.1

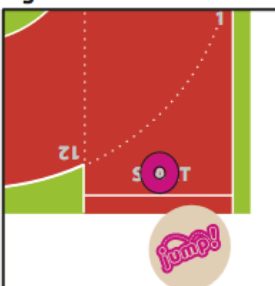


Fig.1.2



Fig.1.3



Běh přes překážky

Oba hráči běží současně. Každý hráč položí 4 překážky na značky na svoji dráhu (obr.2) a svůj disk na start (obr. 1.1). Společně řekněte „připravit, pozor, teď!“ a pak začnete.

Skoky jsou platné, pokud disk:

- přeskočí přímo přes překážky, jednu po druhé (obr.2.1)
- odrazí se od překážky a následně ji přeskočí (obr. 2.2)
- dotkne se překážky, aniž by ji shodil, a poté ji přeskočí (2.3)

Pokud není skok platný (obr. 2.4, 2.5), skok zopakujete. Překážky nelze posouvat, ale můžete je přidržovat jednou rukou, aby se vám lépe skákalo, např. pokud je váš disk příliš blízko překážky nebo téměř na vrcholu překážky (obr. 2.3). Stejně jako u běhu

Fig.2

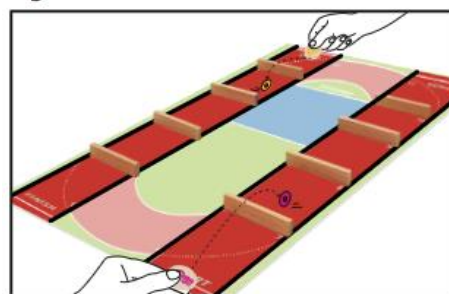


Fig.2.1

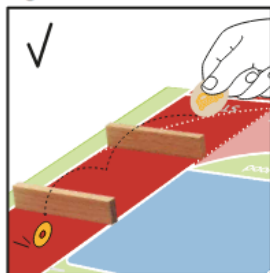


Fig.2.2

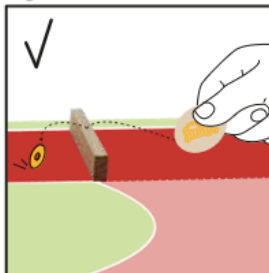


Fig.2.3

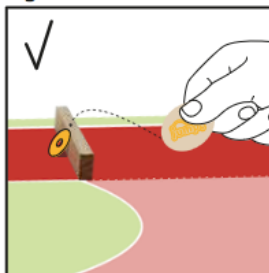


Fig.2.4

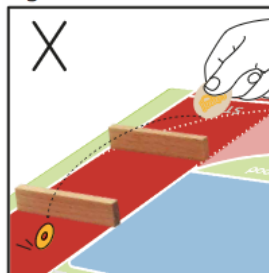
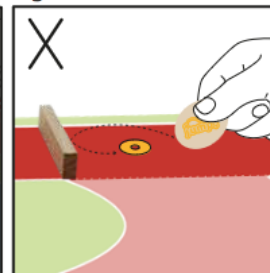


Fig.2.5



na 100 m můžete svým diskem vystřelit dopředu kolikrát chcete, a pokud se disk dostane mimo dráhu (obr. 1.2 „vnitř“ a obr. 1.3 „vně“), musíte se vrátit na start (obr. 1.1).

Vítězí hráč, který svým diskem přeskočí všechny 4 překážky jednu po druhé a jako první dostane svůj disk přes cílovou čáru.

Skok vysoký

Vložte kolíky (obr. 3.1) a umístěte sadu pro skok do výšky na herní pole (obr. 3). V tomto závodě se hráči střídají.

Umístěte disk kamkoliv do zelené oblasti a střílejte.

Skok je platný, pokud disk přeskočí laťku a dopadne na modrou matraci nebo se jí dotkne a poté se odrazí. Pokud se disk dotkne laťky, ale nesrazí ji, skok je platný.

Máte 3 pokusy, pak je na řadě další hráč. Poté, co oba hráči dohráli, hráč, který nepřeskočil správně laťku, je vyřazen a vítězí druhý hráč. Pokud se oběma hráčům podařilo přeskočit laťku, hra pokračuje stejným způsobem, laťka se zvedne na druhou úroveň a případně i na třetí úroveň.

Pokud oba hráči zvládnou úspěšně i nejvyšší úroveň, vítězem je hráč, který tuto výšku přeskočil na nejmenší počet pokusů. Pokud je výsledek stále nerozhodný, o vítězi rozhodne skok ve stejné výšce.

Vítězí hráč, který přeskočí laťku s nejmenším počtem pokusů.

Fig.3

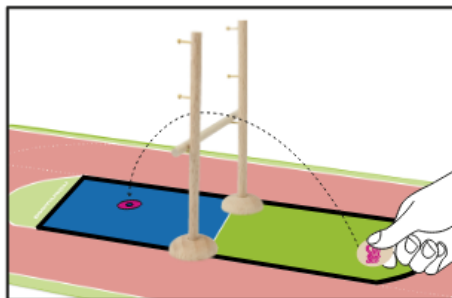
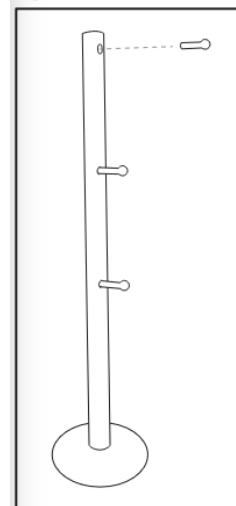


Fig.3.1



Hod diskem

V této hře se hráči střídají. Položte svůj disk na cílovou čáru (obr. 4.1). Musíte vystřelit disk co nejdále na hřiště (obr.4, dráha a vnitřní plocha). V každém kole máte 3 pokusy. Vystřelte nejprve 2 disky. Při třetím hodu odstraňte z pole disk s horším výsledkem ze dvou předchozích hodů. Nechte na hřišti pouze disk z vašeho nejúspěšnějšího pokusu. Hod je platný, pokud disk dopadne a zůstane na hřišti; ne pokud z něj vyskočí.

Vítězí hráč, jehož disk se dostane nejdále v rámci herního pole.

Fig.4

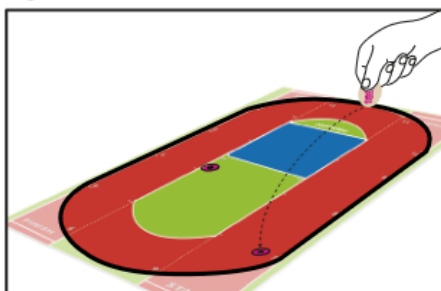
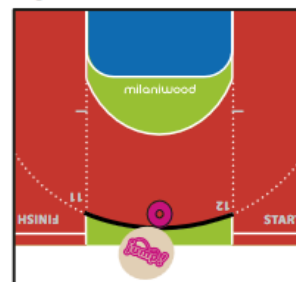


Fig.4.1



Běh na střední trať

V této hře se hráči střídají. Položte disk na start (obr. 1.1). Diskem můžete vystřelit tolikrát, kolikrát budete chtít tak, aby se dostali co nejdále. Když se disk dostane mimo pole, váš závod končí. Spočítejte, kolik sektorů (obr.5) jste uběhli, a poté pokračuje váš soupeř podle stejných pravidel.

Příklad počítání vzdálenosti. Hráč A absolvuje 1 celé kolo trati (12 sektorů) a ve druhém kole, když střílí ze sektoru 9, se jeho disk dostal mimo dráhu, takže dokončil celkem 20 sektorů (obr.5.1). Hráč B uběhne 1 kompletní kolo a ve druhém kole, když střílí ze sektoru 3, jeho se jeho disk dostane mimo dráhu, což znamená, že dokončil 14 sektorů.

Vítězí hráč, který zaběhl největší vzdálenost; v tomto případě je to hráč A, protože dokončil o 6 sektorů více.

Fig.5

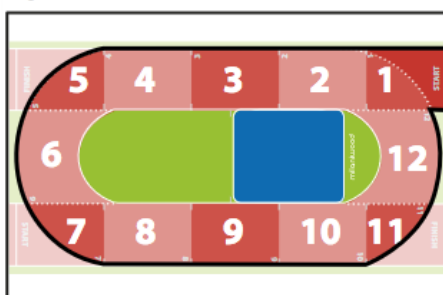
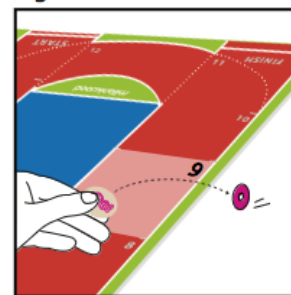


Fig.5.1



Upozornění: Hra není vhodná pro děti mladší 3 let. Hrozí vdechnutí nebo spolknutí malých částí. Používejte pod dohledem dospělé osoby.