

Milaniwood – Skok! – Atletika (MLW_MJMP0_004)

Vek: od 5 rokov

Počet hráčov: 2 hráči

Obsah hry: 1 plstená atletická dráha, 2 JUMP disky, 6 malých diskov, 8 drevených priehradiek, 1 drevená súprava na skok vysoký.

Cieľ hry: Hráči sa stretnú postupne v 5 disciplínach: beh na 100 m, beh cez prekážky, skok do výšky, hod diskom, beh na strednú trať. Víťazí hráč, ktorý vyhral v 3 z 5 disciplín.

Príprava na hru: Atletickú dráhu rozložte na rovný povrch. V každom kole vždy začína hrať najmladší hráč. Zvolí dráhu, na ktorej bude súťažiť, farbu JUMP! disku aj zodpovedajúce malé disky.

Ako strieľať disky

Pomocou hrany JUMP! disku ľahko zatlačte na okraj disku s otvorom tak, aby vystrelil dopredu.

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

Beh na 100 m

Obaja hráči bežia súčasne (obr. 1). Každý hráč položí svoj disk na štart (obr. 1.1). Spoločne povedzte „pripraviť sa, pozor, štart“. Diskom môžete vystreliť dopredu toľkokrát, koľkokrát chcete, aby ste dosiahli cieľovú čiaru. Počas pretekov sledujte svojho súpera, pretože pokiaľ jeho disk dopadne mimo dráhu, musí sa vrátiť na ŠTART a začať znovu (obr. 1.1). Disk sa nachádza vo vnútri dráhy, pokiaľ v jeho otvore vidíte iba oranžovú a/alebo bielu farbu (obr. 1.2 „vo vnútri“ a obr. 1.3 „mimo“).

Víťazí hráč, ktorého disk sa ako prvý dostane cez cieľovú čiaru.

Fig.1

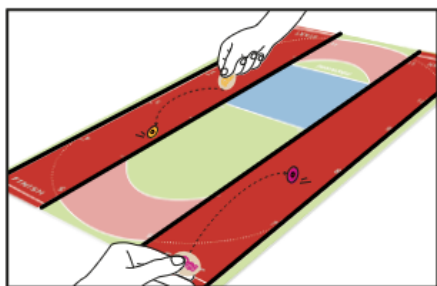


Fig.1.1

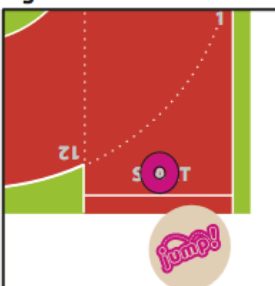


Fig.1.2



Fig.1.3



Beh cez prekážky

Obaja hráči bežia súčasne. Každý hráč položí 4 prekážky na značky na svoju dráhu (obr. 2) a svoj disk na štart (obr. 1.1). Spoločne povieťe „pripraviť sa, pozor, štart!“ a potom začnete.

Skoky sú platné, pokiaľ disk:

- preskočí priamo cez prekážky, jednu po druhej (obr. 2.1)
- odrazí sa od prekážky a následne ju preskočí (obr. 2.2)
- dotkne sa prekážky bez toho, aby ju zhodil, a potom ju preskočí (2.3)

Pokiaľ nie je skok platný (obr. 2.4, 2.5), skok zopakujete. Prekážky nemožno posúvať, ale môžete ich pridržiavať jednou rukou, aby sa vám lepšie skákalo, napr. pokiaľ je

Fig.2

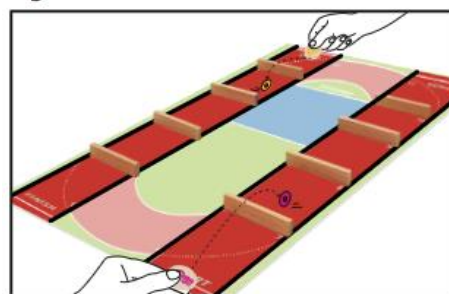


Fig.2.1

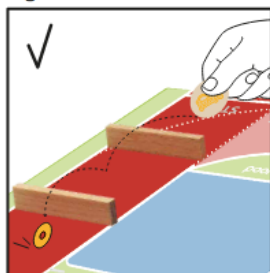


Fig.2.2

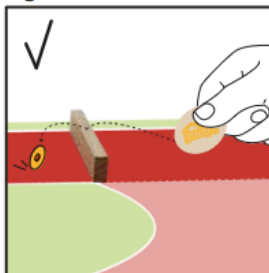


Fig.2.3

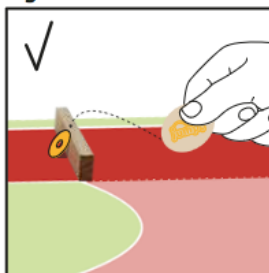


Fig.2.4

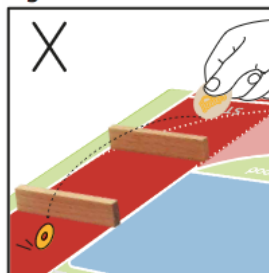
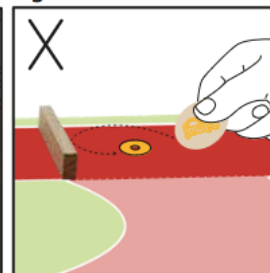


Fig.2.5



váš disk príliš blízko prekážky alebo takmer na vrchole prekážky (obr. 2.3). Rovnako ako pri behu na 100 m môžete svojím diskom vystreliť dopredu koľkokrát chcete, a pokiaľ sa disk dostane mimo dráhu (obr. 1.2 „vo vnútri“ a obr. 1.3 „mimo“), musíte sa vrátiť na štart (obr. 1.1).

Vítazi hráč, ktorý svojím diskom preskočí všetky 4 prekážky jednu po druhej a ako prvý dostane svoj disk cez cieľovú čiaru.

Skok do výšky

Vložte kolíky (obr. 3.1) a umiestnite súpravu pre skok do výšky na herné pole (obr. 3). V týchto pretekoch sa hráči striedajú. Umiestnite disk kamkoľvek do zelenej oblasti a strieľajte.

Skok je platný, pokiaľ disk preskočí latku a dopadne na modrý matrac alebo sa ho dotkne a potom sa odrazí. Pokiaľ sa disk dotkne latky, ale nezrazí ju, skok je platný.

Máte 3 pokusy, potom je na rade ďalší hráč. Potom, čo obaja hráči dohrali, hráč, ktorý nepreskočil správne latku, je vyradený a víťazí druhý hráč. Pokiaľ sa obom hráčom podarilo preskočiť latku, hra pokračuje rovnakým spôsobom, latka sa zdvihne na druhú úroveň a prípadne aj na tretiu úroveň.

Pokiaľ obaja hráči zvládnu úspešne aj najvyššiu úroveň, víťazom je hráč, ktorý túto výšku preskočil na najmenší počet pokusov. Pokiaľ je výsledok stále nerozhodný, o víťazovi rozhodne skok v rovnakej výške. Víťazí hráč, ktorý preskočí latku s najmenším počtom pokusov.

Fig.3

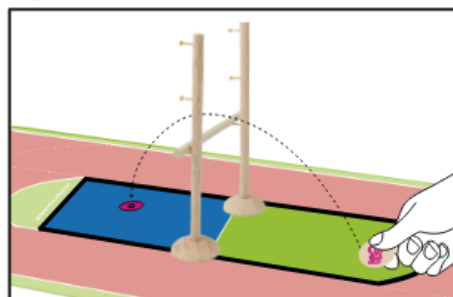
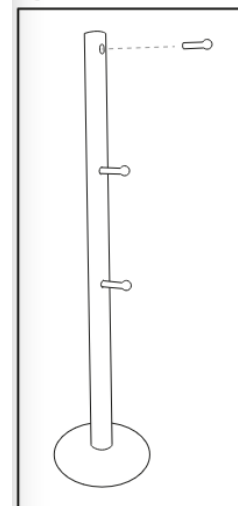


Fig.3.1



Hod diskom

V tejto hre sa hráči striedajú. Položte svoj disk na cieľovú čiaru (obr. 4.1). Musíte vystreliť disk čo najďalej na ihrisku (obr. 4, dráha a vnútorná plocha). V každom kole máte 3 pokusy. Vystreľte najprv 2 disky. Pri treťom hode odstráňte z poľa disk s horším výsledkom z dvoch predchádzajúcich hodov. Nechajte na ihrisku iba disk z vášho najúspešnejšieho pokusu. Hod je platný, pokiaľ disk dopadne a zostane na ihrisku; nie pokiaľ z neho vyskočí.

Vítazi hráč, ktorého disk sa dostane najďalej v rámci herného poľa.

Fig.4

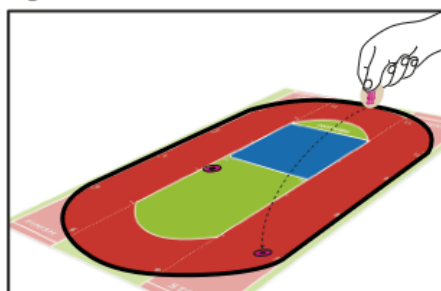
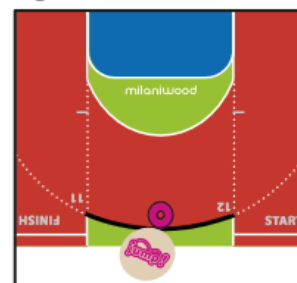


Fig.4.1



Beh na strednú trať

V tejto hre sa hráči striedajú. Položte disk na štart (obr. 1.1). Diskom môžete vystreliť toľkokrát, koľkokrát budete chcieť tak, aby sa dostali čo najďalej. Keď sa disk dostane mimo pole, vaše preteky končia. Spočítajte, koľko sektorov (obr. 5) ste ubehli, a potom pokračuje váš súper podľa rovnakých pravidiel. Príklad počítania vzdialenosti. Hráč A absolvuje 1 celé kolo trate (12 sektorov) a v druhom kole, keď strieľa zo sektora 9, sa jeho disk dostal mimo dráhu, takže dokončil celkom 20 sektorov (obr. 5.1). Hráč B ubehne 1 kompletne kolo a v druhom kole, keď strieľa zo sektora 3, jeho sa jeho disk dostane mimo dráhu, čo znamená, že dokončil 14 sektorov.

Vítazi hráč, ktorý zabehol najväčšiu vzdialenosť; v tomto prípade je to hráč A, pretože dokončil o 6 sektorov viac.

Upozornenie: Hra nie je vhodná pre deti mladšie ako 3 roky. Hrozí vdýchnutie alebo prehltnutie malých častí. Používajte pod dohľadom dospelaj osoby.

4bambini.cz – 4bambini, Lilliputiens, Smartmax, Geosmart, Tegu, Smartivity, SmartGames, Milaniwood, Captain Smart

4bambini, s. r. o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha

Fig.5

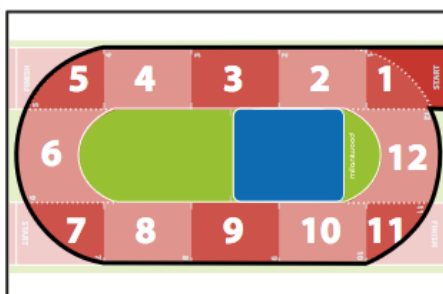


Fig.5.1

