

SBORNÍČEK  
Z BURZY  
K LETNÍ  
ČINNOSTI  
1989



# Slovo úvodem

Již podruhé se Vám dostává do ruky malý sborníček z "Burzy nápadů, námětů a materiálů k letní činnosti PO SSM." Tento sborníček je tak trochu malým dluhem burzy, která se uskutečnila v roce předcházejícím, kdy v návalu úkolů s přípravou letní činnosti už na něj nějak nevyšel čas a síly.

Burza byla rozdělena do několika oblastí:

- celotáborové hry
- organizace městských táborů
- ukázky táborové dokumentace
- táborové tradice
- práce s pionýrským aktivem na LPT
- táborové "zlomky"

Náš sborníček zdaleka nevyčerpává všechny výše uvedené oblasti, přesto si myslíme, že těch několik námětů Vám může pomoci při přípravě programu té letošní letní činnosti.

Organizátoři.

# Pravidla hry RINGO

1. Ringo se hraje gumovým kroužkem, uvnitř dutým o vnějším průměru 17 cm a hmotností 165 g. Účelem hry je umístit kroužek do hřiště soupeře. Ke hře lze použít posilovací gumový kroužek.
2. Hrají se dvouhry, čtyřhry a smíšené trojice.
3. Čtyřhry a smíšené trojice se hrají na hřišti rozměrů 9 x 18 m rozděleném sítí (lankem a barevnými vlaječkami) ve výšce 243 cm (viz oddělení). Dvouhry se hrají na hřišti 8 x 18 m, pro děti možno rozměry upravit.
4. Dvouhra se hraje jedním kroužkem, čtyřhra a smíšené trojice se dvěma. Body se počítají za každý kroužek, tzn. že jedno družstvo může získat dva body, nebo každé družstvo jeden.
5. Hra začíná podáním jednoho z hráčů. Podávat lze z libovolného místa za zadní čarou vlastní poloviny hřiště. V době hodů alespoň jedna noha musí být na zemi, tzn. není dovoleno házet z výskoku. To se týká nejen podání, ale všech hodů z jakéhokoliv místa. Těsně po podání je povoleno vběhnout kamkoli na vlastní polovinu hřiště. U čtyřhry a smíšených trojic podává každé družstvo jeden kroužek najednou - na znamení rozhodčího.
6. U dvouhry každý z hráčů podává 5x po sobě (viz stolní tenis). U čtyřhry a smíšených trojic se podání mění obdobným způsobem, ale teprve po skončení hry oběma kroužky (tj. znače podání za stavu 6:0, 3:3, 9:7, 11:9, 13:13)
7. V případě, že podávající hráč zahrál "teč" a kroužek dopadl do hřiště soupeře, má podávající hráč právo opakovat podání bez ztráty bodu. Případná další "teč" znamená už ztrátu bodu.

Podávající hráč ztrácí bod také tehdy, pokud kroužek po teči dopadne mimo území soupeře nebo pokud dopadne mimo bez "teče". Při čtyřhrách a smíšených trojicích se kroužek s tečí u podání nepočítá, pokud dopadne do území soupeře. Pokud dopadne mimo, podávající ztrácí bod. Tak jako tak se ve hře pokračuje jen s jedním kroužkem.

8. Zápas ringo se hraje do 15 bodů s tím, že k vítězství stačí rozdíl jednoho bodu. Tzn. že zápas může skončit výsledkem 15:14. Změna stran následuje, jakmile jeden ze soupeřů (jedno z družstev) získá 8 bodů (při čtyřhrách a smíš. trojicích až po dopadu obou kroužků).
9. Postavení hráčů na hřišti je libovolné. Chytat a odhazovat kroužek se může také mimo hřiště s tím, že kroužek musí letět nad sítí, ne mimo.
10. Kroužek lze chytat libovolnou rukou, odhodit se smí pouze tou rukou, do které byl chycen. Přeložení kroužku z jedné ruky do druhé znamená ztrátu bodu.
11. Při čtyřhrách a smíšených trojicích musí každý hráč odehrát uchopený kroužek přes síť sám, bez příhrávek spoluhráčů. Je dovoleno současné uchopení kroužku dvěma hráči, odehrát přes síť jej však smí pouze jeden.
12. Vypadne-li hráči kroužek z ruky, může jej chytat stejnou rukou ještě jednou. Dotyk kroužku druhou dlaní znamená ztrátu bodu. Vypadne-li při čtyřhře nebo smíšené trojici kroužek z dlaně jedno-mu hráči, může jej chytat ještě jeden spoluhráč libovolnou rukou. Více než dva doteky kroužku jedním družstvem znamenají ztrátu bodu.

13. Kroužek lze chytat na místě bez výskoku, v běhu, skokem na zem. Po uchopení kroužku na místě nebo ve výskoku může hráč před odhozením udělat 1,5 kroku (tzn. může např. postavit levou nohu před sebe, zvednout pravou nohu a před došlápnutím pravou nohou musí kroužek odhodit). Po uchopení kroužku skokem na zem se může hráč napřed klidně postavit a potom odhodit kroužek. Uchopí-li hráč kroužek v běhu, může s ním udělat max. 4 kroky, než se zastaví, přičemž nesmí zvyšovat rychlost a protahovat kroky směrem k síti. Kroužek může odhodit v průběhu uvedených čtyř kroků nebo jej odhodit po úplném zastavení stejným způsobem jako po uchopení na místě.
14. Čas držení kroužku není omezen, pokud rozhodčí nezačne odpočítávat 5 sekund, v jejichž průběhu musí hráč kroužek odhodit. Neučiní-li tak, ztrácí bod.
15. Není dovoleno dotýkat se kroužkem držným v dlaní jakékoliv jiné části vlastního těla, těla spoluhráče, hřiště nebo sítě.
16. Let kroužku musí napodobovat let disku, tzn. nesmí být odhozen svisle ke směru letu a nesmí se otáčet kolem vodorovné osy.
17. Hráč, který hodil kroužek do autu nebo do sítě, ztrácí bod.
18. Pohyb ruky držící kroužek musí být plynulý, není povolen pohyb ruky v opačném směru, než ve kterém byl započat. Klamání tělem nebo volnou rukou je povoleno.
19. Není povoleno v zájese hříčím přesáhnout jakoukoliv částí těla půlci čáru nebo ji přesáhnout nad sítí.
20. Body se získávají a ztrácejí za každou chybu bez ohledu na to, kdo podává. Neexistují ztráty.

Z ARCHIVU PIONÝRSKÉ SKUPINY KOMPAS

# O RIM DŽIM DŽIM

O rim, džim, džim, o ram, džam, džam  
šáteček já pěkný mám, komu já ho na krk dám. o  
rim, džim, džim o ram, džam, džam komu já ho na krk dám  
dám, toho ráda mám o rim, džim o  
rim, džam trala la .....  
la ó rim džim o rim džam komu  
já ho na krk dám, toho ráda mám

## Popis tance:

Tanečníci stojí v kruhu a tleskají do rytmu. Jeden poskakuje v kole a drží oběma rukama šáteček, kterým točí. Po odzpívání poloviny písně (po slovech ráda mám) se u někoho ukloní, dá mu šáteček na krk a dotančí s ním polku. Vybraný zůstává v kruhu, první se staví na jeho místo. Celý tanec se opakuje.

# TY A JÁ

Ta a já my oba procházíme se  
procházíme se cha cha procházíme se cha cha  
ty a já my oba procházíme se  
Ty mi podej pravou ty mi podej levou  
ty mi podej obě dvě a procházíme se.

## Popis tance:

Chlapci a děvčata jdou ve dvojicích po kruhu, levými boky do jeho středu. Děvčata se zavěsí levými pažemi za pravé paže chlapců. Vnější dají ruce v bok.

1. - 4. takt: všichni postupují tanečním krokem - pochodem po obvodu kruhu.

5. -13. takt: všichni provedou čelem vzad. Páry se při obratu pustí a ihned se zase zavěsí, postupují pak tanečním pochodem v opačném směru. Na slovo "cha, cha" se všichni nepatrně sníží do podřepu a dvakrát různě zadupají.

# Výrobky z plechu

Motivace celotýlových her na táborech bývá opravdu rozmanitá. Hrajeme-li si třeba na dobu bronzovou či zavítáme-li do doby říše Inků, chceme si také vyrobit různé ozdoby, které do té či oné doby patří. V tomto případě můžeme sáhnout po zbytecích plechu a drátu a sami si můžeme ozdoby zhotovit.

Krásu a dokonalost tepaných výrobků starých mistrů se nám si-  
ce nepodaří napodobit, ale radost z kousku umně zpracovaného ple-  
chu můžeme zažít i my.

Budeme potřebovat kousky hliněného, měděného nebo mosazného  
plechu max. půl milimetru silného. Pro vytlačování nám stačí hli-  
níkové fólie (alobal apod.), na tepané výrobky pro začátečníky  
můžeme použít vyřazených "omnía" víček. Při nedostatku odpadového  
plechu lze použít i plech třeba z velkých konzerv na okurky.

Musíme si připravit i vhodné nářadí - kladívko (sekerku se za-  
lepeným ostřím náplastí), nůžky na plech, pilník, důlčák, průboj-  
ník, hřebíky ostré i se zaostřenou špičkou, šídla, podložku z měk-  
kého dřeva i tvrdou podložku např. z plastu.

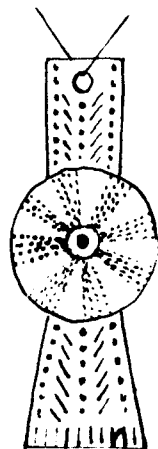
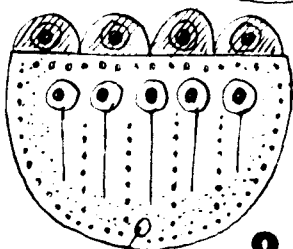
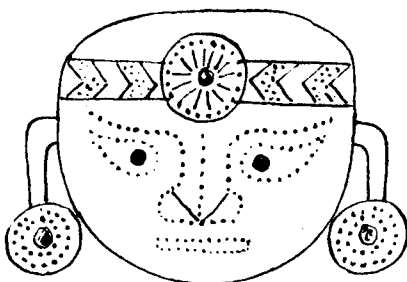
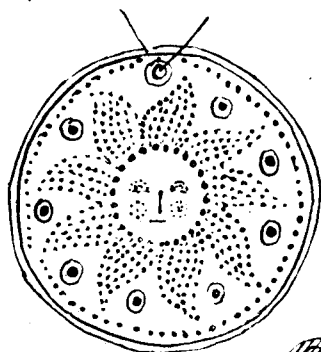
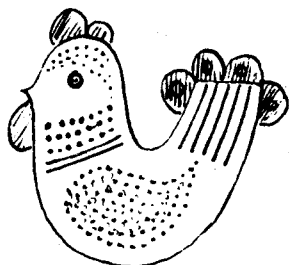
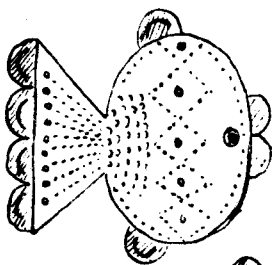
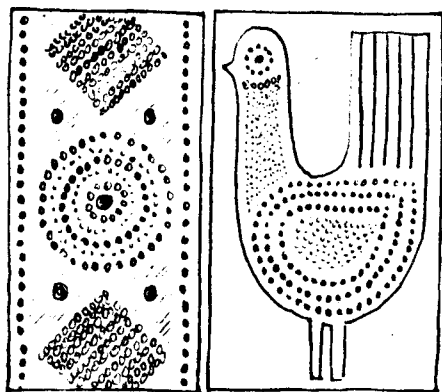
Plech budeme zdobit vytlačováním, děrováním nebo "nepravým  
cizelováním" - tepáním, případně nýťováním.

Nejdříve si na malém kousku plechu vyzkoušíme výsledky př-  
sobení různých nástrojů i možnost přesného zpracování obrysu.  
Vynášet můžeme bižuterii nebo různé dekorativní předměty. Drob-  
nou bižuterii můžeme kombinovat s kůží, rozněrnější plastiky  
můžeme přilepit na podložku z mččeného dřeva a zavěsit na zeď.



K výrobě těch nejjednodušších drobných plastik nám postačí víčka omnia a obyčejné nůžky, vzor vytlačujeme průbojníkem, rýhujeme pomocí tvrdší zaostřené tužky, vlnovky děláme radélkem na těsto. Pracujeme na silnější papírové podložce. Plástiky můžeme zhotovit i oboustranné tak, že dva stranově obrácené výřátky slepíme lepidlem "UNILEP". Mezi ně můžeme vlepit i ozdoby z flalových víček z lahví od mléka.

Ing. Pavel Šimeček PS. J. Fučíka



# LAKROS

Lakros je hra velmi bojovná (ne však surová), rychlá, pestrá a zajímavá. Je výborná zejména pro pěstování síly a dobrého postřehu. Hraje se na dvě branky a účastní se jí šest hráčů a jeden brankář. Úkolem je dopravit tenisák pomocí lakrosové páčky do branky protihráčů.

Lakros vznikl na území Irokézských Indiánů v dnešní Kanadě. Nejzajímavější na této hře je, že hrací plocha není ohraničena.

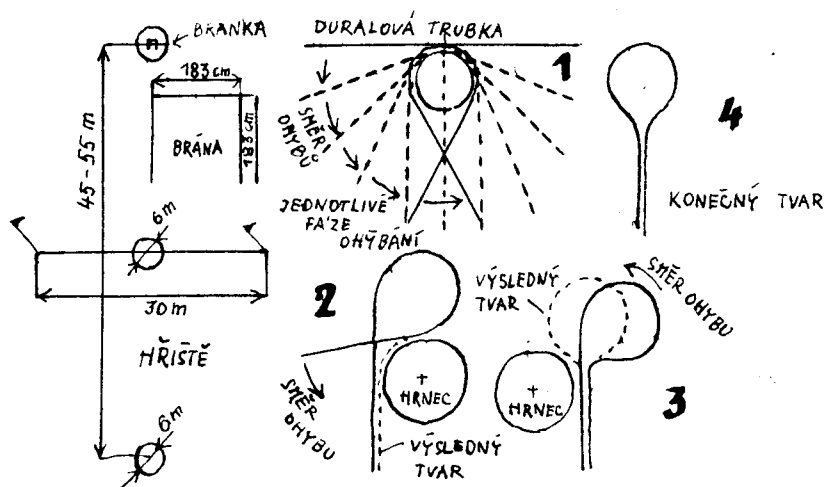
Lakrosová páčka - lakroska - je vyrobena z duralové trubky. Doporučujeme trubku o vnějším průměru 8-10 mm a délce 2 m. Na konci lakrosky je oko, kterým se při hře dopravuje míček. Toto oko vyrobíte tak, že trubku uprostřed ohnete o kruhový předmět (hrnec) vhodného průměru - doporučujeme 16 cm (obr 1). Při ohýbání trubky by se mohlo stát, že se nevytvoří přesný kruh, ale ovál na jedné straně zašpičatělý, což by bylo ve hře velice nebezpečné. Proto si pomůžete tak, že trubku v polovině její délky přichytíte svorkou. Obě poloviny trubky přehnete okolo hrnce ještě hodně přes sebe (obr I). Po odšroubování svorky trubka sama povolí a z hrnce jí lze snadno sejmout. Budoucí držadlo vytvoří dvě trubky rovnoběžné, které ještě musíte upravit tak, že každou ještě ohnete o hrnec v místě jejich překřížení (obr. 2,3,4). Ve chvíli, kdy trubky vyrovnáte, může je kamarád přidržet, abyste je mohli ovinout páskou. Nejlepší je sport - páska nebo páska na koberce.

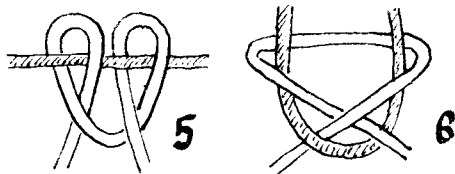
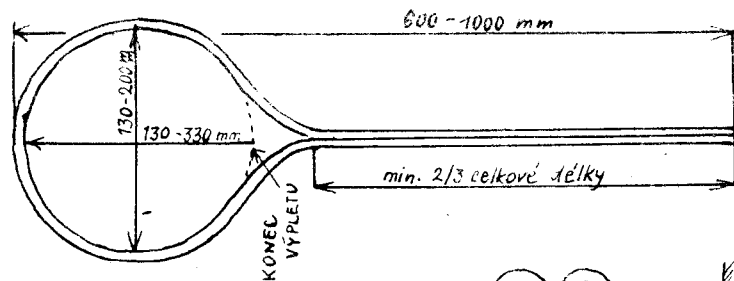
K držadlu lakrosky, která je vyrobena z trubky o průměru 8 mm, přidáte ještě třetí trubku pro zpevnění. Po těchto úpravách uříznete držadlo na potřebnou délku - asi 40 cm - a řez začistíte. Potom celou

rukojeť ještě jednou pořádně ovinete. Když máte hotovou kostru, můžete přejít k nejdůležitější části celé stavby - k výpletu.

Indiánská lakroska byla vypletena koženými řemínky, které lze nahradit šňůrou. Doporučujeme šňůru na stahování rolet - 10 m za 2,60 Kčs, kterou dostanete v každém košíkářství. Těchto 10m vám bude stačit. Cena celé lakrosky nepřekročí 25 Kčs.

Nejdřív vypletete první, základní řadu, na kterou použijete tzv. lodní uzel (obr. 5). Na začátku i na konci necháte asi 10 cm zbytek. Konce potom svážete a zastříhnete. Další řady navazujete tzv. tkalcovským uzlem (obr. 6), kterým pokračujete až do středu, což je kroužek o průměru zhruba 3 - 4 cm. Očka poslední řady spojíte (provléknete) novým kouskem šňůry a její konce svážete. Nejlepší je tyto konce svázat uzlíkem, který lze ještě rozpojit, neboť celý výplet lakrosky při hře značně povolí, než se ustálí. Pro konečnou úpravu je dobré oka lakrosky ohnout, lépe se s ní hází.





A nyní uvedeme stručný výtah z pravidel této hry. Celé utkání trvá 40 minut s pětiminutovou přestávkou. Hraje pět hráčů plus brankář lakroskaří a tenisový míčem. Lakroskař se nesmí přivazovat k tělu. Mohou se používat chrániče nohou, rukou, hlavy a kopačky a neměnitelnými špunty.

Cílem hry je dopravit míček do soupeřovy branky. Na začátku hry se postaví hráči na pomyslně prodloužené brankové čáry (němo brankoviště), rozhodčí položí míček na středový bod a hvízdem zahájí hru. Hráči vyběhnou, přičemž nesmějí proběhnout brankovištěm, a snaží se zmocnit míčku. Mužstvo, kterému se to podaří, započne útočnou akci, na kterou má určeno 30 sekund. Tuto akci musí ukončit střelou na bránu. V případě, že nepadne gól a útočícímu mužstvu se opět podaří získat míč, má právo na dalších 30 sekund. Jestliže míč získá mužstvo, které brání (je na své polovině), může jej na své polovině držet také 30 sekund. Během této doby se musí dostat na polovinu soupeře, čímž započne svou útočnou akci. Toto pravidlo časového limitu (30 sekund) platí pro celou hru. Při jeho porušení ztrácí provinilé mužstvo míč ve prospěch soupeře formou "vložené" na středovém bodu.

Středovou čáru smíjí hráči přebíhat pouze mezi praporky, což je jediné prostorové omezení hřiště. K této čáře se vztahuje ještě jedno velmi důležité pravidlo, tzv. pravidlo středové čáry. Útočící hráč smí na soupeřovu polovinu přebíhat s míčem jen tehdy, není-li na této polovině někdo z jeho družstva. V případě, že některý jeho spoluhráč byl rychlejší a přeběhl středovou čáru dříve, musí mu nahrát. Jestliže jeho spoluhráč přihrávku nezachytí, on sám se nesmí dotknout míčku na polovině soupeře dříve než jeho protihráč nebo kterýkoliv ze spoluhráčů. Zpětná přihrávka nebo přenesení míčku z poloviny soupeře na polovinu vlastní jsou nepřipustné.

Dojde-li k porušení těchto pravidel, provinilé mužstvo ztrácí míč ve prospěch soupeře. To znamená, že rozhodčí vloží na středovém bodu míč do lakrosky jednoho hráče poškozeného mužstva, přičemž jsou od něj všichni hráči vzdáleni aspoň tři metry. Tomuto úkonu se říká vložení. Používá se ještě tehdy, když brankář drží míč v brankovišti déle než 5 sekund, a při neúmyslném překročení hranice brankoviště, kde smí být pouze brankář. Vložení se v těchto dvou případech provádí 3 m od brankoviště. Kromě tohoto trestu se používá ještě dalších pět: rozhoz, vyloučení na dvě minuty, na pět minut, do konce utkání a trestné střelení.

Při rozhozu stojí dva soupeři půl metru od sebe, čelně proti sobě, s lakroskami u nohou. Rozhodčí vyhazuje míček do výše mezi ně. Rozhoz se používá po vstřelení branky (na středovém bodu), jestliže hráči "hrají" míč po zemi déle než tři sekundy nebo se hra příliš vzdálí a rozhodčí odpíská tzv. míč z dohledu. Místo rozhozu určuje rozhodčí.

Hráč je vyloučen na dvě minuty ze hry za držení, hákování, strkání, bránění ve hře bez míče, maskování na protihráče, překrytí míče rukou, zákroky zezadu, krosček, urážku kohokoliv, chybu při střídání a nesprávnou výzbroj. Po vyloučení hráče soupeř rozehrává pomocí vložené z místa přestupku.

za opakované fauly, za které byl již hráč vyloučen na dvě minuty, a za úmyslné napadení, případně za faul po odpískání je hráč vyloučen na pět minut.

Za znovu opakované zákroky může být hráč vyloučen do konce utkání. Při hrubém faulu v brankové šanci a úmyslnému vběhnutí hráče do brankoviště ve snaze zabránit vstřelení branky nařizuje rozhodčí (nepadl-li ovšem předtím gól) trestné střelení. Hráč, který je provádí, se rozebíhá ze středového bodu proti soupeřově brance. Nesmí se zastavit ani vracet a akcí ukončí střelou na bránu. Při inzultaci rozhodčího provinilé mužstvo prohrává kontumačně 0 : 10.

V případě vyloučení brankáře je místo něho vyloučen hráč, který byl v době přestupku na hřišti.

Rukama a nohama smí hrát pouze brankář, je-li v brankovišti, ale míč smí uvést zpět do hry pouze pomocí lakrosky. Protihráče můžeme atakovat jenom zepředu a z boku - pouze trupem. Branka platí jen tehdy, jestliže před jejím dosažením nebyla porušena tato pravidla: útočící hráč nesmí před střelou překročit nohou hranici brankoviště, nesmí do brankoviště s míčkem maskovat a nesmí hodit lakrosku i s míčkem do branky. Utkání končí závěrečným hvízdem rozhodčího.

Na závěr snad už jen sportu zdar a LAKROSU ZVLÁŠTĚ !!!

Podle časopisu ABC mladých techniků a přírodovědců. (č.20, roč.31)

**Vydala: komise letní činnosti při MĚR PO SSM v Brně**  
**Městská škola pro výchovu pionýrských pracovníků**

**Tisk: Dům pionýrů a mládeže města Brna, Lidická 50**

**Neprodejné!**

**Neprošlo jazykovou úpravou!**

**Pouze pro vnitřní potřebu!**