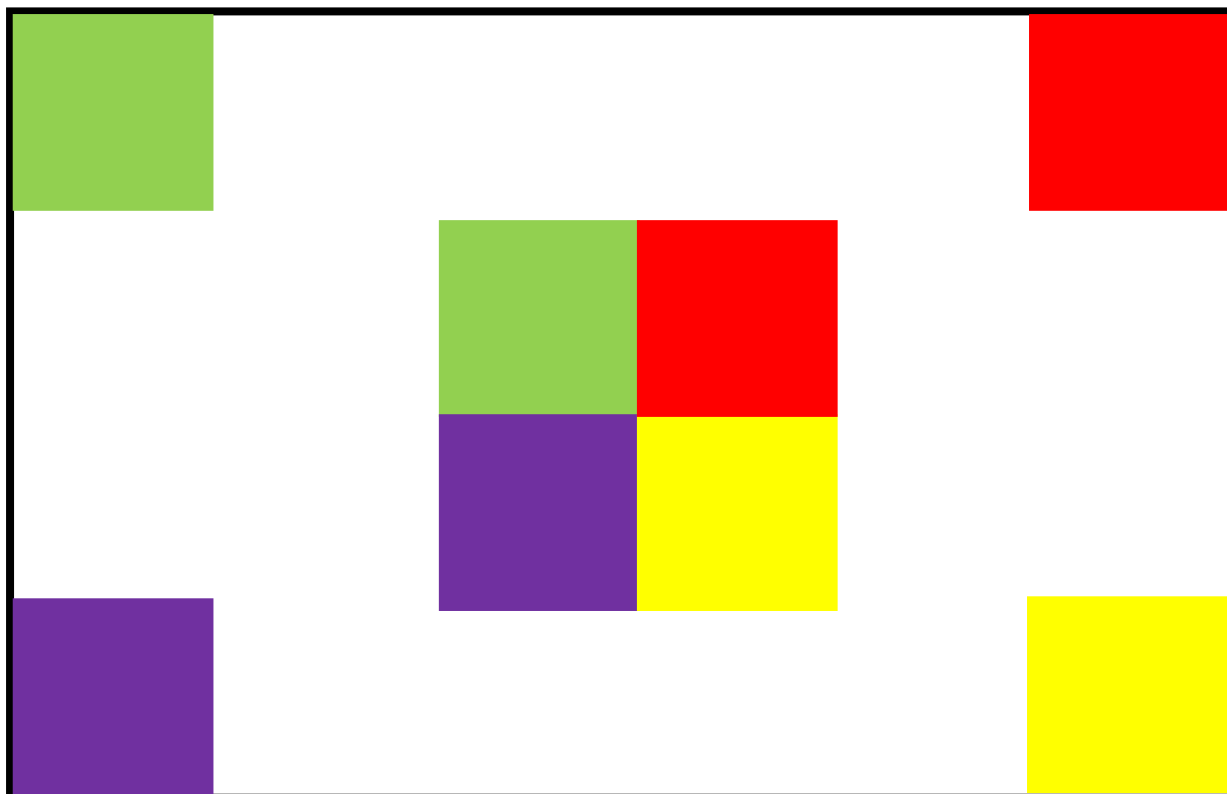


Spel de puck

Původně holandská hra s pukem. Hra je hraje nejlépe v tělocvičně, ale dá se přizpůsobit dle potřeby. Hráče rozdělíme do 4 stejně silných družstev, které budou mít domeček v rohu místnosti. Uprostřed místnosti vytvoříme 4 stejně velké čtverce, které dohromady dávají jeden velký čtverec. Tyto čtverce reprezentují rohy, ve kterých jsou umístěny týmy.

Týmy se po směru hodinových ručiček střídají v posílání puku po zemi, ve snaze trefit tento velký čtverec, ale za žádnou cenu netrefit malý čtverec, který leží nejbližší nim a reprezentuje tak jejich roh.

Pokud někdo z hráčů trefí čtverec jiného týmu, celý tým má potom 45 vteřin na to, aby napadl protější tým a přitáhl si z tohoto týmu co nejvíce lidí do svého týmu. Během přetahování není povoleno násilí, kousání, škrábání, kopání, přenos soupeře atd. Je však povoleno se otáčet a vracet se do svého rohu, stejně jako držet členy svého týmu a zabránit tím přetažení. V momentě kdy je hráč přetažen k soupeři (alespoň jednou nohou je za čarou domečku soupeře), začíná to být člen tohoto týmu a rovnou se zapojí do hry za tento tým. Pokud některý tým strefí vlastní čtverec, seběhnou se na něj zbylé týmy a rozeberou si jeho členy (opět mají na to 45 s). Cílem hry je získat všechny hráče do jednoho týmu. Na pravidla a bezpečnost dohlíží rozhodčí, který zároveň stopuje čas a ukazuje na koho útočit, dle pozice puku. Jakmile jsou ve hře jen dva týmy, rozdělí se velký čtverec na dvě poloviny.



Spel de puck

Původně holandská hra s pukem. Hra je hraje nejlépe v tělocvičně, ale dá se přizpůsobit dle potřeby. Hráče rozdělíme do 4 stejně silných družstev, které budou mít domeček v rohu místnosti. Uprostřed místnosti vytvoříme 4 stejně velké čtverce, které dohromady dávají jeden velký čtverec. Tyto čtverce reprezentují rohy, ve kterých jsou umístěny týmy.

Týmy se po směru hodinových ručiček střídají v posílání puku po zemi, ve snaze trefit tento velký čtverec, ale za žádnou cenu netrefit malý čtverec, který leží nejbližší nim a reprezentuje tak jejich roh.

Pokud někdo z hráčů trefí čtverec jiného týmu, celý tým má potom 45 vteřin na to, aby napadl protější tým a přitáhl si z tohoto týmu co nejvíce lidí do svého týmu. Během přetahování není povoleno násilí, kousání, škrábání, kopání, přenos soupeře atd. Je však povoleno se otáčet a vracet se do svého rohu, stejně jako držet členy svého týmu a zabránit tím přetažení. V momentě kdy je hráč přetažen k soupeři (alespoň jednou nohou je za čarou domečku soupeře), začíná to být člen tohoto týmu a rovnou se zapojí do hry za tento tým. Pokud některý tým strefí vlastní čtverec, seběhnou se na něj zbylé týmy a rozeberou si jeho členy (opět mají na to 45 s). Cílem hry je získat všechny hráče do jednoho týmu. Na pravidla a bezpečnost dohlíží rozhodčí, který zároveň stopuje čas a ukazuje na koho útočit, dle pozice puku. Jakmile jsou ve hře jen dva týmy, rozdělí se velký čtverec na dvě poloviny.

