INFORMAČNÍK
http://www.informacnik.cz

Velká kniha HER

Tento dokument byl sestaven z údajů soustředěných na serveru Informačník do 26. dubna 2001. Kniha se stále rozrůstá, její nejaktuálnější podobu naleznete vždy na `http://www.informacnik.cz`. I vy můžete přispět! Své příspěvky, náměty a připomínky posílejte na adresu `petr.gotthard@centrum.cz`.

Tento dokument můžete v jeho nezměněné podobě volně používat i dále šířit. Komerční využití je však zakázáno. Dokument je dodáván bez jakékoli záruky. Používáte jej na vlastní riziko.

Sestavil Petr Gotthard
Brno 1995 – 2001

Obsah

1 Hry a soutěže **5**
1.1 Běhací hry . . . 7
1.2 Biologické hry . . . 16
1.3 Bojové hry . . . 17
1.4 Deskové a stolní hry . . . 26
1.5 Do vlaku . . . 29
1.6 Házení kamínky . . . 30
1.7 Házení míčem . . . 32
1.8 Házení šipkami . . . 43
1.9 Házení vším možným . . . 46
1.10 Herecké hry . . . 48
1.11 Honičky . . . 52
1.12 Inteligentní hry . . . 55
1.13 Kuličkové hry . . . 63
1.14 Na plavidlech . . . 64
1.15 Na pochodu . . . 66
1.16 Noční hry . . . 69
1.17 Obratnostní hry . . . 72
1.18 Odhadovací hry . . . 80
1.19 Ojedinělé hry . . . 81
1.20 Orientační hry . . . 90
1.21 Papírkové hry . . . 94
1.22 Poslepu . . . 98
1.23 Postřehové hry . . . 104
1.24 Pouťové atrakce . . . 111
1.25 Praktické hry . . . 114
1.26 Pro pobavení . . . 116
1.27 Psychologické hry . . . 118
1.28 Slovní hry . . . 120
1.29 Smyslové hry . . . 125
1.30 Sportovní hry . . . 129
1.31 Taneční hry . . . 131
1.32 Umělecké hry . . . 133
1.33 Úpolové hry . . . 135
1.34 Vědomostní hry . . . 140
1.35 Vodní běhání . . . 142
1.36 Vodní hry . . . 143
1.37 Výlety pro předškoláky . . . 147
1.38 Zimní hry . . . 149
1.39 Zimní sportování . . . 151
1.40 Zručnostní hry . . . 153

2 Přílohy **155**
2.1 Lidové hádanky . . . 157
2.2 Staročeská přísloví . . . 162
2.3 Vědecká přísloví . . . 165
2.4 Příběhy takřka detektivní . . . 169
2.5 Matematika a logika . . . 170
2.6 Kvízové otázky . . . 176
2.7 Kouzlení a čarování . . . 177
2.7.1 Pomůcky . . . 177
2.7.2 Kouzla humorná . . . 177
2.7.3 Kouzla vážná . . . 177
2.8 Cvičení řeči . . . 180
2.8.1 Jazykolamy . . . 180
2.8.2 Výslovnost . . . 180
2.9 Víte, že? . . . 181
2.9.1 Botanika . . . 181
2.9.2 Člověk . . . 181
2.9.3 Ostatní . . . 181
2.9.4 Zeměpis . . . 181
2.9.5 Zoologie . . . 181

Kapitola 1

Hry a soutěže

1.1 Běhací hry

1. Australská stíhací jízda

Druh	běhací
Místo	rovné místo
Délka	50 min
Hráči	čtyři na jeden čtverec
Pomůcky	provazy, šátky

Na rovné ploše vyznačíme čtverec o straně 4–6 metrů, do vrcholů umístíme např. kameny, nad středem každé strany natáhneme zhruba ve výši kolen provázek, který upevníme na dvou kolících. Do rohů čtverce se postaví čtyři hráči a jízda začíná. Hráči se v hlubokém předklonu třikrát otočí na místě, přeběhnou v určitém po vyznačené straně čtverce, přičemž musí podlézt napnutý provázek, třikrát se na místě otočí,... Dostihnou-li jezdce před sebou, vyřadí ho dotykem ze hry. Po předběžném upozornění je možné jednou během hry změnit směr jízdy.

2. Aztécký náčelník

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	skupina a tři
Pomůcky	

Hráči představují Španělské dobyvatele, kteří honí Aztéckého náčelníka. Aztécký náčelník má dva obránce a mírný náskok (případně je schovaný v území). Dobyvatelé vítězí, když povalí náčelníka na záda. Náčelník zvítězit nemůže.

3. Běh kolem stolu

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kniha, kulička

Dej na tvrdou vázanou knihu kuličku a s tímto nákladem poběží závodník třikrát kolem stolu (nebo po jiném okruhu). Komu kulička spadne, musí toto pokažené kolo opakovat od startu znovu. Na hodinkách měřte čas každého závodníka.

4. Běh o život

Druh	běhací
Místo	rovné místo
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kolíky, jehla a nit

Vytvoříme trasu — start, cíl a mezi nimi tři mety (kolíky různé výšky). Závodník vyrazí, doběhne k první metě (po kolena), chytne se jí rukou a pětkrát ji dokola oběhne. Pak běží ke druhé, nižší a nakonec ke třetí a opět obíhá. Pak, patřičně zamotán, dopotácí se do cíle, kde má na důkaz své svěžesti navléknout nit do ouška jehly. Nejrychlejší vyhrává.

5. Běh s dlouhou kládou

Druh	běhací
Místo	les
Délka	2×5 min.
Hráči	dvojice
Pomůcky	kláda

V hustém lese je na zemi vyznačena trať mezi stromy. Hlídky po dvou hráčích mají za úkol tuto trať co nejrychleji urazit. Musí se přitom držet každý na jednom konci tenké klády (klacku) o délce alespoň 3.5 m.

6. Běh stonožek

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny <11
Pomůcky	

Stonožku vytvoříme tak, že stoje v zástupu chytneme levicí pravici předchozího prostrčenou mezi jeho nohama. 10 metrů před stonožkami je meta. Úkolem je (stále v zástupu, jako stonožka) oběhnout metu a co nejdříve se vrátit zpět.

Místo běhu se může poskakovat po některé z noh či snožmo.

7. Běh s kolíkem

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	30–45 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	kolíky, stopky

Družiny se připraví na čáru. Vedoucí řekne nějaký čas (5 sec až minutu). Úkolem hráče, který je zrovna na řadě, je donést kolík co nejdále, zapíchnout jej do země a vrátit se ve stanoveném limitu. Kolík se nesmí házet. Kdo přiběhne po limitu, tomu se nepočítají žádné body. Vítězí ta družina, která má kolík nejdále. V této hře se postupně vystřídají všichni členové družiny.

8. Běhací závod družstev

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	max. 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	vymezení startu, rozhodčí s papírem a tužkou

Vedle sebe je několik stejně dlouhých tratí. V první běhá hráč sám. Na druhé trati běhají dva hráči, z nichž druhý sedí prvnímu na zádech. Na třetí mohou běhat tři hráči, přičemž dva krajní běží dopředu a drží za lokty prostředního, jenž běží zpátky. Na čtvrté... Hra trvá libovolně dlouho. Podle zvolené trati dostávají hráči body. Je na hráčích jak budou běhat, ale kdo má nejvíce bodů, vítězí.

9. Běhání o body

Druh	běhací
Místo	hřiště 50×20 kroků
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Na hřišti vyznačíme asi 40–50 kroků od sebe dva kruhy tak velké, aby se tam vešlo celé družstvo. Každé družstvo se postaví do jednoho kruhu.

Družstvo A, které vyhrálo los, začíná tím, že vyhodí míč směrem k družstvu B a rychle přebíhá do kruhu družstva B. Družstvo B se snaží míč chytit v letu. (Jakmile je míč ve vzduchu, je dovoleno hráčům kruh opustit). podaří-li se mu to, získává bod. Bod získá také tehdy, když míčem, který nechytili v letu, zasáhnou někoho z přebíhajícího družstva. Pak se přebíhá znovu, ale mlč vyhazuje druhé družstvo.

Kdo získá za pět minut hry více bodů, vítězí.

10. Běhání o závod

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Družstva o stejném počtu stojí v zástupu. V družstvech musí všichni hráči vykonat stejné úkoly (k vyznačené metě a zase zpět). Dokud nesplní úkol jeden hráč, nemůže začít druhý. Vítězí družstvo, jehož hráči dokončili nejdříve a stojí opět ve svém výchozím postavení, nebo družstvo, které získalo větší počet bodů.

1. Běh pozpátku.
2. Skoky po jedné noze.
3. Hráč ohne jednu nohu v koleni, zezadu uchopí nárt a skáče po jedné noze.
4. Oběma rukama obejme koleno a skáče po jedné.
5. V podřepu obejme obě kolena a skáče.
6. Na hlavě v hrnečku nese nádobu s vodou nebo jiný předmět rychlými kroky.
7. Na lžíci nese vařené vejce nebo bramboru atd.
8. Po cestě navlékne 3 jehly.
9. Jedním směrem utíká, nazpět dělá kotouly.
10. Kráčí po 3 květináčích, cihlách nebo konzervách, jednu vždy posune kupředu.
11. Jízda trakařem (vzpor ležmo, kamarád ho chytí za nohy a tlačí).
12. Dva hráči si svážou k sobě dvě nohy a kráčí po třech.
13. Jeden hráč nese druhého na ramenou (na krátkou vzdálenost).
14. Skáče snožmo.
15. Jde po čtyřech (běh žáby).
16. Zdolání překážek při běhu, ve vyznačených vzdálenostech, plazení, podlezení židle, vypití vody, aniž by se dotkl sklenice atd.
17. Do vyznačených kruhů vnášení a vynášení kuželek, míčů.
18. Utíká a kutálí po zemi nohou míč.
19. Kutálí po zemi nohou míč.
20. Utíká a drží na dlani míč.
21. Běh, na vyznačených místech hází míčem o zem atd.

11. Běžet — stát!

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Děti stojí v párech za sebou ve velkém kruhu. Tvoří tak vnitřní a vnější kolo. Dvojice jsou od sebe vzdáleny asi 3 m. Počet hráčů musí být lichý, třináct, patnáct nebo sedmnáct. Lichý hráč stojí sám.

Jeden hráč stojí uprostřed kruhu. Když zvolá „Běžte!”, musí se všechny děti dát do běhu. Vnitřní kruh běží doleva, vnější doprava. Zvolá-li „Stůjte”, musí každé dítě co nejrychleji vyhledat partnera druhého a spojit se s ním do páru. Protože hraje lichý počet, jeden hráč vybude. Ten může od hráče, který stojí uprostřed kruhu, dostat babu. Může se však zachránit tím, že se připojí k jednomu páru. Ale tři nemohou zůstat pohromadě.

Hráč, stojící vpravo od hráče, který se připojil ke dvojici, musí odběhnout. Chytil-li střední některého hráče, jde tento hráč do středu kruhu, stává se středním.

12. Blbárna

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kolík

Nenáročná a velice úspěšná hra. Hráči se rozdělí do dvou družstev a seřadí se za sebou. Před každým družstvem je ve vzdálenosti asi 10–15 metrů zatlučen do země kolík, který vyčnívá asi 25–30 cm. Na pokyn rozhodčího vybíhá z každého družstva jeden hráč, dobíhá ke kolíku, uchopí ho oběma rukama a co nejrychleji absolvuje 10 oběhů kolíku v předklonu. Po skončení desátého oběhu se narovná a vrací co nejrychleji zpátky. V okamžiku, kdy se dotkne dalšího hráče ve svém družstvu, jeho úloha skončila a zařazuje se na konec družstva. Vybíhá další hráč. Vítězí družstvo, které dříve absolvovalo běh i otáčení. Pokud se nám nechce zatloukat kolíky, lze hráče přimět k modifikované poloze. Hráč se předkloní s hlavou ke kolenům udělá sloní chobot (jednou rukou se chytí za nos, druhou provlékne) a rozhodčí jej desetkrát otočí. Výhodné je také potom něco sebrat a donést dalšímu hráči.

13. Boj o jablko

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	do 10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	na jednu dvojici jedno velké jablko

Soutěžní páry se postaví v sále na start stanovené soutěžní trasy. Stojí proti sobě a zakousnou se do jablka, které jim podal rozhodčí. Zakusuje se každý samozřejmě z jiné strany. Úkolem soutěžících párů je na pokyn co možná nejrychleji absolvovat stanovenou trasu (např. 2× přes sál, slalom mezi židlemi apod.), nesmí však upustit jablko a musí být do něj oba dva stále zakousnuti. Spadne-li jablko, je pár diskvalifikován. Odtrhne-li se chlapec od děvčete nebo děvče od chlapce, je jim to pouze 2× prominuto, odtrhnou-li se vícekrát, jsou také diskvalifikováni. Vítězí pár, který doběhl jako první nebo ten, který splnil největší část soutěžního úkolu.

14. Boj o kameny

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	kameny

10 až 20 m před řadou hráčů leží kamenů o jeden méně než hráčů. Hráči na znamení vyběhnou a snaží se obsadit jeden z kamenů tak, že na něj položí nohu. Na koho kámen nezbude, vypadá z další hry. Jeden kámen se odebere a hra se opakuje.

15. Boj o praporek

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště 30×40m
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	praporek

Hru můžeme hrát na hřišti nebo planince přibližně 30×40 m. Hrají dvě stejně početná družstva. Za jednu krátkou stranou jsou „obránci”, za druhou „útočníci”. Volí si kapitány, kteří musí mít poznávací znamení (pásky na rukávech).

V deseti až dvanácti metrech od obránců pověsíme praporek. Úkolem účastníků je odnést tento praporek za svou čáru. Na znamení organizátora hry kapitán družstva obránců posílá k praporku (na jeho ochranu) několik hráčů. Ti stojí v pěti až šesti krocích od praporku. Jejich úkolem je dotknout se hráčů protivníkova družstva, kteří se snaží přiblížit k praporku.

Velkou úlohu hraje kapitán útočníků, který má právo dotknutím vyřazovat obránce ze hry. Oni jeho vyřadit nemohou. Tak obránci, kteří mají právo vyřazovat hráče protivníka, sami mohou být v kteroukoliv chvíli vyřazeni kapitánem. Vyřazení obránci odcházejí za čáru útočníků víc se hry nezúčastní.

Místo nich posílá kapitán na ochranu praporku nové hráče.

Útočníci, kterých se obránci dotkli, odcházejí za čáru obránců. Místo nich přicházejí noví hráči.

Chtějí-li útočníci zvítězit, musí odnést praporek za svou čáru. Jestliže se obránce na zpáteční cestě dotkne účastníka, který nese praporek, vypadá útočník ze hry a praporek je dán na původní místo.

Útočníci mohou spoléhat na ochranu svého kapitána a obětovat několik svých hráčů, aby se ostatní mohli dostat k praporku a odnést ho.

Podaří-li se jim uchopit praporek, mohou jej na zpáteční cestě předávat jeden druhému jako štafetu.

Hra končí, dostane-li se praporek za čáru útočníků, nebo když je útočníkům vyřazena polovina hráčů. V tomto případě vyhrává ovšem družstvo obránců. Po skončení můžeme hru opakovat a družstva si vymění úlohy.

16. Boj o totem

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	do 60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	totem nebo předmět jej nahrazující

Na louce je vyznačen kruh, kolem kterého se rozestaví obránci. Do středu kruhu položíme totem, nebo předmět, který jej nahrazuje. Ve vzdálenosti asi 20 metrů od totemu určíme metu, která bude sloužit k oživování lapených útočníků. Útočníků i obránců by měl být stejný počet. Obránci mohou vybíhat maximálně 2 metry od kruhové hranice do vnějšího prostoru, kde mohou dotykem zajímat útočníky. Každý útočník vyřazený dotykem obránce běží k metě, a zde vyčká tak dlouho, dokud nepřiběhne další vyřazený. Hra může být časově omezena, nebo může končit dotykem nebo odnesením totemu. Odnesení totemu je komplikováno nutností proniknout kruhem obránců i zpátky. Lze počítat také pouze dotyky totemu (dotyk totemu je 1 bod). Role útočníků a obránců je vhodné prostřídat.

17. Boj o vlajku

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	4–30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	2 „vlajky”

Toto je kultovní hra našeho oddílu. Její kouzlo spočívá v tom, že pokaždé je jiná. Hodně závisí na terénu. Dá se hrát na úzké louce i v lese v území neomezeném do šířky. Teď k pravidlům: nejdříve vybereme území. Důležitým prvkem je půlící čára–ideální je když je to přírodní útvar (např. cesta, žleb, potůček...), případně vyrobíme sami (viz. pomůcky). Dále vyrobíme ve vzdálenosti asi 30 kroků od čáry dva kruhy (každý na jiné straně) o průměru asi 1 krok. Do kruhů umístíme vlajky. Každé družstvo začíná na své půlce. Cílem je dopravit vlajku z protějšího kruhu na své území. Když někdo plácne soupeře na svém území, útočník si dřepne a čeká až ho někdo osvobodí (dotykem). Obránci nesmí do kruhu. Pokud někdo běží s vlajkou zpátky na své území a je plácnut, vlajka se vrací do kruhu a on je normálně zajat. Komu se podaří dostat vlajku dřív zpátky, vyhrál.

Pozn. Při přenosu vlajky z kruhu se vlajka může podávat. Normálně se nesmí házet, ale při upravené verzi házení povolujeme a hrajeme s tenisákem či s ufem.

Pozn. 2: Ideální obuv: kopačky (dobře se kličkuje).

18. Cesta s překážkami

Druh	běhací
Místo	v místnosti
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuželky, stopky

V místnosti se postaví větší množství kuželek nebo prázdných lahví nebo nařezaných polínek tak, že vytvoří klikatou uličku. Potom se místnost důkladně zatemní a hráč se snaží projít uličkou co nejrychleji tak, aby neporazil ani jednu kuželku. Každému se měří čas a vítězí ten s nejkratším časem.

19. Černá a bílá hůlka

Druh	běhací
Místo	u křoví
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	odkůrovaná a neodkůrovaná hůlka

Vedoucí drží v ruce dvě hůlky, černou a bílou.

Zeptá se okolních hráčů: „Černou nebo bílou?”

„Bílou,” zní odpověď.

„Vysoko nebo nízko?” ptá se vedoucí dál.

„Nízko,” hráči na to.

Vedoucí tedy hodí bílou hůlku nízkým obloukem do křoví a všichni ji odběhnou hledat. Nálezce se snaží s hůlkou nepozorovaně dostat zpět k vedoucímu, který po celou dobu hry zůstává na místě. Pakliže se mu to podaří a dotkne se svou hůlkou té, co drží vedoucí, získal pro své družstvo jeden bod. Pakliže se mu hůlku pronést nepodaří a hůlky se zmocní nepřítel, hra končí a začíná se znovu.

Hraje se do 5 či 10 bodů.

20. Člověče, nezlob se II.

Druh	běhací
Místo	kruh o poloměru 3m
Délka	30 min
Hráči	čtyři stejně početné skupiny
Pomůcky	kostka

Hráči budou představovat figurky, proto je vhodné, aby každé družstvo bylo přibližně stejně barevné. V každém rohu kruhu je umístěn domeček jednoho družstva, uprostřed kruhu se hází kostkou. Kostku lépe větší než menší. Ideální je vlastnoručně vyrobená o hraně asi 25 cm.

Když nějakému družstvu padne číslo, na které může běžet, vybíhá jedna figurka a má za úkol tolikrát oběhnout tolikrát kruh, kolik padlo. Aby věc nebyla tak jednoduchá, na kruhu už může kroužit někdo jiný. Pokud figurka doběhne jinou figurku a dotkne se jí, doběhnutá figurka vypadává. Jako ve skutečném Člověče nezlob se, vítězí družstvo, které dostane všechny svoje figurky do domečku jako první.

Házení kostkou: Když nějakému družstvu padne 6 nebo 1, hází ještě jednou. Pokud jako druhé číslo padne 6, hází se tak dlouho, dokud nepadne něco jiného. Potom se sečtou všechna hození čísla a výsledek je počet kol, které musí figurka oběhnout. Pokud jako první číslo padne něco jiného než 1 nebo 6, nikdo nevybíhá.

Pár příkladů:

6 3	běží se 9 kol
1 2	běží se 3 kola
1 6 2	běží se 9 kol
6 6 6 3	běží se 21 kol
2	neběží se nic
6 1	běží se 7 kol
7	zkontrolovat kostku

Prý je dobrá i maďarská varianta „Es bolzen, ečevolč”, kdy se běhá pozpátku.

21. Člověk, kůň a rak

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny >12
Pomůcky	

Hráči stojí v zástupech rozpočítáni na první až třetí a 10 až 15 metrů před nimi je meta. Na dané znamení vyběhnou první, lidé, oběhnou metu, vrátí se zpět a odstartují koně, co chodí po čtyřech, kteří po návratu odstartují raky, jenž lezou po čtyřech a ještě pozadu. Pak jsou na řadě zase lidé. Vítězí to družstvo, jehož členové již běželi.

Je dobré následně role posunout, aby se každý vystřídal ve všech třech rolích.

22. Dotkni se železa

Druh	běhací
Místo	větší zařízená místnost
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hráči se rozsadí nebo rozestaví libovolným způsobem. Jeden z nich pak hru vede a všichni ostatní se musí řídit jeho pokyny. Když řekne třeba: „Dotkni se železa”, každý z hráčů musí najít co nejrychleji železný předmět a dotknout se ho. Následují další povely, např. dotkni se mosazi, levé zdi, podlahy, dřeva, porcelánu atd. Kdo se nedotkne určeného předmětu dřív, než vedoucí hry třikrát tleskne nebo odpočítá (podle velikosti herního prostoru), dostává bod nebo naopak vypadává ze hry. Vítězí hráč, který zůstává poslední ve hře.

23. Figarova svadba

Druh	běhací
Místo	ľubovoľné
Délka	90–180 min.
Hráči	10–50
Pomůcky	pero, zápisník, mapa terénu, príp. kompas

Hra je určená pre deti predškolského a mladšieho školského veku.

Libreto: Princ Figaro a princezná Pralinka si Vás dovoľujú pozvať na veľkú sladkú rozprávkovú svadbu. Hodinu pred svadbou však všetci svadobní hostia záhadne zmizli. Ostali ste iba vy, pretože ste si zlomili koleso a zdržali ste sa. Je teda na vás, aby ste dali všetko do poriadku, ako sa na správnu rozprávku patrí.

Pravidlá sú jednoduché: Zlý čarodejník Karamel postupne zanecháva odkazy, ktorými naviguje záchrancov do svojho karamelového zámku. Každý odkaz je vlastne hádanka (podľa možnosti veršovaná), ktorú musia deti uhádnuť. Uhádnutie hádanky im označí miesto ďalšieho odkazu. Pri jednotlivých hádankach môžeme podľa potreby zaradiť aj nejaké úlohy, napr. nakreslite mapku najbližšieho okolia, nazbierajte 10 druhov kvetov, prineste 4 rôzne listy, atď. Hádanky i úlohy by mali nejakým spôsobom súvisieť so sladkosťami. Úlohy by mali byť dôležité pre finále v karamelovom zámku. Napr. na zničenie čarodejníka Karamela potrebujete púpavu (pampelišku), ktorou sa ho musíte dotknúť. Nájdite ju a dajte každému z družiny. Je to hra pre viacero družín, ktorým velia radcovia (vedúci). Družiny vyrážajú hneď ako vylúštia prvú hádanku. Samozrejme, že štartovať v časových intervaloch je tiež možné, ale nám sa osvedčila práve táto metóda. Zdá sa nám spravodlivejšia.

Finále sa odohráva na nejakom skrytom mieste, ktoré by malo pôsobiť tajuplne a prístup by nemal byť jednoduchý. Tam stojí čarodejník karamel (u nás to bol vodca). Po jeho zničení predstúpi pred víťaznú družinu Figaro a Pralinka a svďaky za vyslobodenie odovzdajú víťazom kotol plný sladkostí.

Túto hru sme hrali asi 50 a zastavení sme mali 12. Začínali sme hrať v historickom jadre mesta a postupne sme sa presunuli do neďalekého lesíka. Trvalo to cca 120 min. a deti sa pri tom skvele zabavili.

Napsal 100par@pobox.sk.

24. Hajný

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Na hřišti uděláme dvě čáry, vzdálené od sebe 15 kroků. Jsou to tzv. pomezní čáry. Mezi nimi je pole. Uprostřed pole vyznačíme deset kroků dlouhý a čtyři kroky široký obdélník. To je "les". Jeho rohy označíme tyčemi s víchem nebo praporky.

Hráči si zvolí "hajného". Hajný se postaví v lese. Ostatní hráči se seřadí na některé pomezní čáře. Odtud po jednom nebo po dvou přebíhají na protilehlou pomezní čáru, při čemž musí proběhnout lesem. Hajný, který je v lese, snaží se při tom některého hráče zasáhnout rukou. Podaří-li se mu to, vystřídá zasažený hajného. Hajný se přidruží k těm hráčům, kteří ještě lesem neproběhli.

25. Hledání kolíků I.

Druh	běhací
Místo	členitý terén
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Každý hráč si zhotoví vlastní kolík, asi 20 cm dlouhý. Jeden jeho konec si zaostří, a na druhém konci sloupne kůru. Celý oddíl se pak postaví na okraj louky či hřiště a na povel se všichni rozeběhnou a zabodnou kamkoliv svůj kolík tak, aby oloupaná strana vyčnívala nad zem. Poté hráče rozdělíme do dvou skupinek a ve skupinkách očíslujeme. Na povel vyběhnou první z družinek a mají za úkol přinést jakýkoliv kolík. Jakmile jej donesou, vybíhá druhý ze skupinky, pak třetí atd. Vyhrává ta skupinka, která bude mít nanošeny kolíky jako první.

26. Hon na vlky

Druh	běhací
Místo	les
Délka	max. 15 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	šátky, 2–3 místná čísla

Vlci mají na zádech 2–3 místné číslo, myslivci za pasem šátek. Vlci mají 5 min. náskok a musí občas vrčet. Myslivec musí zavolat číslo vlka, vlk chytit myslivcův šátek.

27. Hon na zajíce

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny >12
Pomůcky	

Obdélníkové hřiště 28×5 metrů rozdělíme na 7 pásů, čímž vznikne 8 příček. Osm hráčů prvního družstva se rozestaví každý na jednu příčku, devátý se k někomu přidá. Druhé družstvo, zajíci, se připraví k jedné z kratších stran obdélníku.

Na dané znamení začnou zajíci přebíhat na druhou stranu hřiště a jejich odpůrci je při tom budou chytat. Osm hráčů se může pohybovat jen po svých příčkách, devátý se hýbe po libovolné příčce a i po okraji hřiště. Za přeběh bez chycení získává zajíc bod, vrací se kolem obdélníku na výchozí stanoviště a může znovu běžet. Úlohy se pak vymění a nakonec se spočítají body. Kdo má nejvíce, vyhrál.

28. Hvězdice v pohybu

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	několik skupin
Pomůcky	

Děti utvoří pět, šest zástupů po třech až pěti a postaví se do hvězdice. Každý zástup představuje družstvo. Podle počtu hráčů v jednotlivých družstvech dostanou všichni hráči číslo od jedné do pěti. Když je v družstvu více dětí, obdrží další čísla. Všechna družstva musí mít stejný počet členů.

Organizátor hry zavolá číslo. Ze všech družstev vyběhnou děti, které mají vyvolané číslo, a běží kolem vnějšího kruhu, až opět přijdou na své místo. Kdo nejdříve stojí na svém místě, získal pro své družstvo jeden bod.

Družstvo, které na konci hry získalo největší počet bodů, vyhrává. Hru můžeme ztížit, když děti budou skákat kolem kruhu po jedné noze nebo běhat po čtyřech.

29. Chaplinova štafeta

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	míček, větší kniha, hůlka

Hraje se buď venku, nebo ve větší místnosti. Trať je dlouhá asi dvacet metrů, na jejím konci odevzdá hráč všechny své pomůcky dalšímu. Míč se stiskne mezi koleny, na hlavu si položí knihu (postačí i polštářek) a hůlkou nebo rákoskou si točí po způsobu Charlie Chaplina. Jestliže mu míč vypadne nebo kniha spadne z hlavy, musí jej soutěžící zvednout, dát do požadované polohy a teprve pak pokračovat v pohybu.

30. Jen počkej

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	šátky

Jeden z hráčů představuje vlka a má vzadu za opaskem připevněn ocas z hadru nebo roztřepeného papíru. Ostatní hráči představují jiná zvířátka, jen jeden jediný představuje chytrého zajíce, pozná se podle malého ocásku ze šátku. Na povel vlk vyběhne a jeho úkolem je najít mezi zvířátky zajíce a chytit ho–plácnout šátkem, přičemž se ostatní zvířátka snaží vlka oklamat. Podaří-li se mu to, stává se ze zajíce vlk a zajíce si nenápadně připne jiný hráč. Zasáhne-li však vlk jiné zvířátko, získá výprask od zajíce.

31. Kachní pochod

Druh	běhací
Místo	trať
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Družstva si sednou do dřepu. Zadní chytí vždy předního hráče okolo pasu a na dané znamení spěchají opět přes různé překážky k cíli. Kdo upadne nebo si sedne, odstupuje ze hry. Vítězí družstvo s lepším časem a větším počtem zbylých hráčů.

32. Kanystr

Druh	běhací
Místo	rovné hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míček

Hráči si v rámci skupiny rozdají čísla. Hřiště je rozpůleno, na jeho vzdálenějších koncích a ve středu vyznačíme čáru. Na koncové čáry se postaví družstva a na střední čáru položíme míček. Vedoucí vyvolá určité číslo, z obou stran vyběhnou hráči patřičného čísla, snaží se ukořistit míček a přenést ho za čáru svého družstva. Vedoucí může v průběhu boje vyvolat další čísla a na pomoc kamarádům přibíhají noví hráči. Pokud se ozve slovo "kanystr", vybíhají všichni.

33. Kde je mé číslo?

Druh	běhací
Místo	les
Délka	30–45 min
Hráči	dvě skupiny 9–14
Pomůcky	

Hráče ve dvou skupinách hlasitě rozpočítáme. Ti pak odejdou na svá stanoviště. Úkolem je najít sobě odpovídající číslo ve druhé skupině a tím vyřadit protivníka ze hry. Zároveň je však nutné upozorňovat hráče ze své družinky na blížící se protivníky.

34. Kdo dříve?

Druh	běhací
Místo	louka, místnost
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	věc

Uprostřed mezi družstvy je nějaká věc (provaz, kolík, kámen ap.) Z každého družstva jde k věci jeden hráč. Střídavě (jednou z 1., příště zase z 2. družstva) dělá u věci různé posuňky, cvičí atd. Druhý hráč musí po něm vše napodobovat a při tom ho hlídat, aby věc náhle nesebral a neutekl ke svému družstvu. Jakmile ten, kdo předcvičuje, uchopí věc do ruky, musí utíkat, a ten, kdo ho napodoboval, musí za ním a dotknout se ho. Nepodaří-li se mu to, musí do jeho družstva jako zajatec. V místnosti ovšem nelze utíkat, zde se hraje jen na uchopení věci do ruky a na plácnutí.

35. Klobouk dolů

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	klobouk, hůl, 10m provazu

Provaz si uvážeme ke kůlu, na nějž dáme klobouk. Kolem uděláme velký kruh, který má poloměr asi 20 m. Poté se střední chopí provazu.

Na povel se hráči přibližují ke klobouku. Střední jim v tom brání. Dotkne-li se některého z nich, musí jít za obvod velkého kruhu. Komu se přece jen podaří uloupit klobouk, běží s ním za obvod kruhu. Na povel se hráči, kteří zůstali ve hře, i ti, kteří čekali za obvodem kruhu, rozběhnou ke kůlu a snaží se ho dotknout. Hráč, který získal klobouk, je chytá. Chytí-li některého dříve, než se hráč dotkl kůlu, je tento hráč nový střední.

36. Klokaní běh

Druh	běhací
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Pokrčte nohy, ruce dejte v bok a poskakujte kupředu s pokrčenýma nohama.

37. Krejčí

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	do 20 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	jehly, nitě, knoflíky, látka

Hráči se rozdělí do stejně početných družstev. První z každého družstva běží k cíli, tam dostane jehlu, nit, knoflík a kousek látky. Soutěžící vezme látku, přišije knoflík a běží zpátky. Druhý běží k cíli, dostane opět knoflík, jehlu a nit, přišije knoflík atd. Družstvo, které přišije knoflíky lépe a rychleji, vítězí. Kvalitu přišití knoflíků je třeba ověřit zavěšením závaží.

38. Kruhová štafeta

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	několik skupin o 6–10 hráčích
Pomůcky	předmět (praporek)

Družstva se postaví jako paprsky, zády do středu. Před zahájením hry dostanou první hráči, kteří stojí dále od středu, do ruky praporek nebo nějaký jiný předmět. Soutěž začíná na signál.

Hráči s praporky současně vyběhnou a běží napravo (nebo nalevo, jak se předem dohodli). Když oběhnou celý kruh, odevzdají praporek druhému hráči, který okamžitě vybíhá a sám se postaví na konec zástupu, tj. do středu.

Soutěž končí, jakmile se všichni hráči vystřídají. Hráč, který měl na počátku hry v rukou praporek, dostane ho znovu od posledního a ihned ho zvedne nad hlavu. Vítězí družstvo, které první zvedne praporek.

Jestliže hráč upustí praporek, musí ho rychle sebrat a pokračovat v běhu. Hráči, kteří stojí v "paprscích", nesmějí překážet ostatním v běhu. Družstvo, které poruší tato pravidla, vypadá ze hry. Důležité je, aby se hráč, který odevzdá praporek, rychle zařadil a nepřekážel ostatním.

39. La Manche

Druh	běhací
Místo	okruh (200m–1km)
Délka	4 hodiny + odpoledne na zotavení
Hráči	skupiny po 5 lidech
Pomůcky	židle, míč, 2 šátky, 3 označení auta, stopky

Den před organizováním hry je třeba vybrat okruh, oznámit základní informace (neprozradit, že jde o běh), rozdělit hráče do skupin po 5 lidech (v případě nedělitelného počtu po 6, nikoliv po 4) a přiřadit každé skupině barvu. Na ráno je třeba připravit ještě označení závodních aut (nejlepší jsou kusy bílého prostěradla na kterých jsou nakresleny různé typy vozidel dle fantazie). Označení se nosí na krku je třeba jej opatřit špagáty. Dále je nutné vybrat novináře z řad těch, kteří se nemohou ze zdravotních důvodů zúčastnit.

Každá skupina si na začátku okruhu vybuduje své depo, kam si může přinést jakýkoliv doping–pití, jídlo, oblečení, maséra, maminku, lopatu na padlé,... Členové jednotlivých skupin jsou dále povinni se viditelně označit barvou svého týmu stejně tak jako si označí svá auta. Na tyto přípravy je 20 minut. Poté co mají všichni vybudované depo a jsou všichni přítomni se jede zkušební kolo, kde si všichni projdou trať.

Na trati při závodu mohou být najednou maximálně 3 auta z každé skupinky a každé musí být řádně označeno. Nikde není psáno, že celou dobu musejí být na trati 3 hráči a musejí běhat, to je vnitřní záležitost týmu. Na každých 5 kol musí připadat jedno kolo s handicapem (běh s židlí, s míčem a se svázanýma nohama). Handicapy je nutné střídat–není možné běhat stále s židlí. Za svázané nohy se počítá 1 kolo s handicapem a 1 kolo normálně navíc. Židle a míč jsou počítány pouze jako kola s handicapem. Šéf hry sedí na židli u cíle okruhu a každý probíhající se musí nahlásit barvou týmu, šéf pak zapíše kolo do přehledu. Hodnotí se počet kol.

Novináři se během těchto 2 hodin pohybují po trati a získávají cenné informace od závodníků. Po skončení 2 hodin se nechá chvilinku oddych (max. 5 minut) a odstartuje se 20 kol. Zde vítězí ti kdo mají oněch 20 kol nejrychleji za sebou.

40. Lístečky na louce

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	30–60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	lístečky s čísly

Na louce jsou náhodně rozmístěny lístečky s čísly od 1 do 100. Družiny mají za úkol donést vedoucímu lístečky, jejichž součet dává číslo, které vedoucí vyhlásil. Bod dostává pouze ta družina, která přinese správně součet první. Ostatní pak musí lístečky vrátit na louku. Ohlásí-li některá družina, že požadované číslo nelze získat, a je-li to pravda, získává 2 body. Avšak není-li to pravda a některá jiná družina toto číslo získá, dostává 2 body tato družina a první družině se 2 body strhnou.

41. Lištičky

Druh	běhací
Místo	louka či terén
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	krepový papír

Hraje několik (3–6) stejně velkých družstev. Každé družstvo přestavuje jednu rodinu lišek. Každý hráč dostane jeden ocas (proužek krepového papíru 2×150 cm) v barvě svého družstva. Ocas si zastrčí jedním koncem za kalhoty tak, aby se druhým koncem táhl po zemi.

Jednotlivé rodiny se snaží získat nadvládu nad územím tak, že vyřadí co nejvíc ostatních lišek. Liška může hrát pouze tehdy, pokud má ocas tak dlouhý, že stojícímu hráči dosahuje na zem. Pokud se tedy stane, že někdo přijde o ocas, odchází ze hry. Vítězí to družstvo, kterému zůstalo nejvíce členů.

42. Lov na antilopy

Druh	běhací
Místo	les
Délka	max. 15 min
Hráči	dvě skupiny 10–12
Pomůcky	

Tygři loví antilopy, která vyšly 5 minut před tygry. Obklíčí-li mlčky 3 tygři antilopu, je chycena. Vykřikne-li přitom některý z tygrů, může se antilopa spasit útěkem. Chycenou antilopu dovede tygr na shromaždiště. Tygři vyhrávají, když je chycena více jak 1/2 antilop.

43. Lovení klobouku

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	klobouky

Sestavíme dvě družstva. Rozestaví se v řadě proti sobě, 1–5 m od sebe.

Mezi oběma družstvy nakreslíme půlící čáru a na ni umístíme klobouky (nebo něco jiného), aby na každý pár stojící proti sobě připadl jeden.

Na znamení vedoucího hry se páry stojící proti sobě rozeběhnou ke klobouku. Kdo se k němu dostane dříve, odnese si ho. Vedoucí hry spočítá klobouky. Družstvo, které získalo víc klobouků, je vítězem.

44. Maják

Druh	běhací
Místo	členitý terén
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Jeden člověk představuje maják. Stoupne si na určité místo (pokud možno vyvýšené) a začne se pomalu točit. Hráči startují z jiného místa, které není od majáku vidět, a snaží se dostat k majáku (=dotknout se ho). Když však maják uvidí některého hráče, řekne jeho jméno a tento hráč se musí vrátit na startovní místo a může jít znova. První tři hráči, kteří se dostanou k majáku, získávají bod. Hrajeme vícekrát.

Pozn. Není vhodné hrát na louce.

45. Maršál a špion

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	5–6 krát 6 minut
Hráči	2–4 skupiny
Pomůcky	papírky s hodnostmi

Každé družstvo dostane sadu papírků s hodnostmi, kterou si mezi sebe tajně rozdělí.

Doporučené hodnosti jsou takovéto:

- Maršál
- Kapitán
- Pěšák
- Minér
- Špion
- Bomba

Pozn. Maršál je v každém družstvu právě jeden, špion musí být alespoň 1 ostatní dle volby organizátora (je možno dát více lístečků než je hráčů a je pak na družstvech, které vynechají).

Hra probíhá asi takto: nejdříve hráči pobíhají po vymezeném poli a nic se neděje. Zábava začíná teprve, když někdo někoho plácne. Základní pravidlo hry je: Vyšší hodnost zabíjí nižší (mrtvola odchází na předem vymezený hřbitov), pokud se utkají dvě stejné hodnosti, záleží na tom kdo koho plácl, pokud se plácl přibližně zaráz, boj zůstává nerozhodný a nikdo nevítězí.

Nyní následuje seznam výjimek z výše uvedeného základního pravidla:

- Špion zabíjí Maršála
- Uvedená pravidla vůbec neplatí pro bombu. Pro bombu platí: nesmí nikoho plácnout, pokud na ni někdo zaútočí, umřou oba dva (neplatí pro minéra, ten přežije). Bomba umře v každém případě!

Družstvo prohrává:

- pokud umře Maršál
- pokud zůstane samotný Maršál

Pozn. Ačkoli se zdá, že tato hra je úplně náhodná, dá se zde vymyslet spousta zajímavých strategií, ale na to je potřeba alespoň trochu inteligentní lidi. Každopádně se to dá hrát i s menšími dětmi–ty sice nejsou schopny dodržovat žádnou strategii, ale stejně je to baví.

46. Medvědi

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	5–20 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	cedulky

Verze 1

Úkolem hráčů je pozabíjet všechny medvědy a naopak. Hráči zabijí medvěda tak, že se dva dotknou během krátkého časového intervalu (3 s). Medvěd zabije hráče tak, že ho povalí na zem.

Verze 2

Úkolem hráčů je zjistit jména všech medvědů (viz. cedulky na zádech). Pokud se hráče dotkne medvěd je mrtev a dohrál. Pokud hráč řekne medvědovo jméno, medvěd na 5 s zkamení (jenom jako).

47. Mokré tričko

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	počet 20+
Pomůcky	plavky, tričko, nádoby s vodou, hrníčky

Je to hra vhodná pro větší počet hráčů bez ohledu na věk a parný den. Hráči se obléknou do plavek a trička s krátkým rukávem a vezmou si hrníček (hliníkový nebo z umělé hmoty). Doporučuje se hrát naboso. Doprostřed tábora se umístí nádoby s vodou a hráči se rozdělí na dvě skupiny. Po úvodním hvizdu si hráči nabírají do svého hrníčku vodu a snaží se polít protihráče. Ze hry odstupují hráči, kteří mají celé tričko mokré. Hraje se až do vyřazení hráčů jednoho družstva nebo do vyčerpání vody.
Napsal Zbyněk, zbi@centrum.cz.

48. Molekuly

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

U této hry je důležitá heterogennost hráčů. Zvolíme předříkávače a ten potom předříkává následujícím způsobem : "Molekuly kmitají" (to značí začátek kola, všichni hráči poskakují a vzájemně se prolínají), "Vytvoříme molekuly homo/hetero dvou/tří/čtyř/..." - na tento signál začnou hráči vytvářet skupinky. V každé skupině musí být přesně tolik lidí kolik předříkávač řekl a navíc se musí řídit předponou homo či hetero. Homo znamená, že ve skupině jsou pouze osoby jednoho pohlaví, hetero značí, že v každé skupině musí být, alespoň jeden muž a jedna žena. Ti co se nenacpou do žádné skupiny vypadají a dále nehrají, ostatní pokračují dále ("Molekuly kmitají"...). Hrajeme tak dlouho, až zbudou poslední dva hráči a ti vyhráli.

49. Na jestřába

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z hráčů je jestřáb, ostatní jsou holubi. Organizátor hry se postaví stranou a zavolá „Holubi, do pole!"

Holubi se rozprchnou a jestřáb je honí. Když zavolá organizátor hry: „Domů", sbíhají se holubi k organizátorovi hry do holubníku (prostor, který je na hřišti vyznačen). Koho jestřáb chytne, než doběhne do holubníku, stává se jestřábem.

50. Na kouzelníka

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	družstvo a jeden 8–11
Pomůcky	

Uprostřed hřiště 10×20 metrů stojí kouzelník a má kouzelnickou hůlku. Když ji zvedne nad hlavu, musí všichni přiběhnout k němu a napodobovat jeho pohyby. Jakmile ale hodí kouzelník hůlku na zem, všichni se rozprchnou, protože je honí. Koho chytí, stává se kouzelníkem.

51. Na ponocného

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden <11
Pomůcky	

Skupina hráčů si stoupne do kruhu a označí si tam své místo. Zbylý hráč, ponocný, pak vezme někoho za ruku, další se k nim postupně připojují, čímž vznikne řetěz s ponocným v čele. Když ponocný zavolá „domů", všichni utíkají na nejbližší značku. Na koho značka nezbude, stává se ponocným.

52. Na vlak

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny >12
Pomůcky	

Družstva stojí v zástupech před metou ve vzdálenosti 10 metrů. Na dané znamení vyběhnou první, oběhnou metu a vrátí se zpět, kde se k nim připojí další, oba znovu oběhnou metu a připojí se k nim třetí,... Hráči se drží za ramena. Vítězí družstvo, ve kterém i poslední člen oběhl metu.

53. Nosiči

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	50 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	3 knihy a míče na skupinu

Hráči se rozdělí do několika družstev o stejném počtu členů. Družstva se seřadí do zástupů. První z družstva stojí na startovní čáře, má na hlavě tři knihy a v ruce drží míč. Na druhém konci místnosti, proti každému družstvu je nakreslen malý kruh, ve kterém leží druhý míč. Po pokynu první hráči vyjdou ke svému kruhu a vymění míč. Vrátí se na startovní čáru, předají knihy a míč dalšímu v družstvu. Skupina, která první absolvuje výměny míčů, vyhrává. Jestliže někomu spadnou knihy, přidrží-li si je rukou, nebo jestliže neumístí míč správně do kruhu, musí se vrátit na startovní čáru a začít znovu.

54. Nosiči brambor

Druh	běhací
Místo	louka, větší místnost
Délka	do 20 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	podnosy, lžíce, brambory

Na každý podnos dáme po pěti bramborech. První z dvou družstev vezmou podnos s bramborami a běží s ním k určenému místu, kde brambory vysypou, vracejí se zpět ke svému družstvu, odevzdávají podnos dalšímu, ten s podnosem běží k místu s bramborami, nabere polévkovou lžící brambory na podnos, běží s podnosem a bramborami zpět ke svému družstvu, předá podnos dalšímu, který na určeném místě brambory vysype atd. Hodnotí se dosažený čas.

55. Nošení kamarádů

Druh	běhací
Místo	louka, tělocvična
Délka	10 min.
Hráči	min 4
Pomůcky	destička a kulatý předmět

Je určena trať, kterou musí hráč ujít (asi 10 m) tak, že má na sobě navěšeny kamarády. Kdo jich unese bez spadnutí nejvíce, vyhrává.

56. Obránci a útočníci

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	50 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Vybereme v terénu pás o rozměrech asi 100×50 metrů. Hráči se rozdělí na obránce a útočníky. Družstvo útočníků se rozestaví na kratší straně vymezeného prostoru. Družstvo obránců je rozptýleno uvnitř prostoru. Po zahájení hry vyběhnou útočníci ze svého stanoviště. Jejich úkolem je proběhnout během stanovené doby (dvou až tří minut) vymezeným prostorem a dostat se na opačný konec. Obránci se jim v tom snaží zabránit. Chytají probíhající útočníky a snaží se je držet tak dlouho, pokud neuplyne stanovená doba.

Obě družstva, obránci i útočníci, se mohou při boji sdružovat. Na znamení, které hru ukončí, zůstanou všichni stát na svých místech. Útočníci dostávají jeden bod za každého člena, jenž splnil úkol a stojí na konci hřiště. Body se sčítají vždy po třech nebo pěti přeběžích a pak si družstva vymění úlohy. Zvítězí družstvo, které získá větší počet bodů.

57. Opička v kleci

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady 8–11
Pomůcky	

Hráči utvoří kruh čelem dovnitř s rozestupy na rozpažení. Uvnitř kruhu je opička a provádí tam pitvornosti, které po ní všichni opakují. Ve vhodný okamžik vyběhne opička ven z kruhu a běží k metě vzdálené asi 10 a zpět do kruhu. Dva hráči, mezi nimiž proběhla, se ji snaží chytit před metou a nebo při návratu od ní (v tomto případě se musí mety taká dotknout). Chytnou-li opici, musí zůstat v kruhu, uteče-li jim, jde na její místo ten, který přiběhl z nezdárné výpravy později (opička mu zabrala místo).

58. Pařezovka

Druh	běhací
Místo	louka s pařezy
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci, družstva
Pomůcky	

Úkolem hráčů je dostat se ze startovního místa na louce na cílové (území musí být omezené do šířky). V úkolu jim brání chytači. Když je hráč chycen musí se vrátit na startovní místo a může jít znovu. Pařezy fungují jako domečky–když je hráč na pařezu (oběma nohama), nemůže být chycen. Na každém pařezu může být max. jeden hráč. Hráči se mohou navzájem z pařezů vyhánět: když někdo doběhne k obsazenému pařezu a napočítá do pěti, musí původní "obyvatel" domeček opustit.

Lze hrát také po třech družstvech. Jedno družstvo vždy dělá chytače, další dvě útočí. Role se postupně vymění.

59. Past na myši

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny <8
Pomůcky	

Jedno družstvo se postaví do kruhu, drží se za ruce a utvoří tak past, druhé družstvo se volně rozestaví kolem a představuje myši. Děti v kruhu vzpaží, čímž se past otevře a myši volně vbíhají a vybíhají z pasti. Na znamení vedoucího se past uzavře, tj. všichni připaží a přejdou do dřepu. Všechny myši uvnitř jsou chycené, zařadí se do kruhu a hra pokračuje, dokud nejsou všechny myši pochytány.

60. Podlézání a přelézání provázku

Druh	běhací
Místo	les
Délka	15 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	silnější provázek

Mezi několik stromů se napne provázek, asi tak do 40 cm nad zem. Úkolem členů družiny je proběhnout trať mezi stromy tak, že jednou provázek přelezou a jednou podlezou. Hráči startují po sobě (štafetově). Vyhrává družina, která zvládne celou trať nejrychleji.

61. Pomalý závod

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	10 min
Hráči	několik skupin o stejném počtu hráčů
Pomůcky	

Jednotlivá družstva stojí v zástupech od sebe ve vzdálenosti jednoho až dvou metrů. Družstvo se odpočítá na první a druhé.

Na dané znamení se všechny děti s číslem dvě staví před děti s číslem jedna. Pak se naopak děti s číslem jedna staví před děti s číslem dvě, následně děti s číslem dvě si stoupnou před svého předchůdce s číslem jedna atd. Hra končí, až se poslední dítě z družstva dostane za cílovou čáru, která je vzdálena 10 m.

62. Pozor, had

Druh	běhací
Místo	tělocvična
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z obratných hráčů se stane hadem, který bude mít svůj vyznačený prostor (asi tak velikosti poloviny hřiště na volejbal). Na počátku hry had leží na břiše a odpočívá. Hráči chodí kolem a jedním prstem se ho nebojácně dotýkají. Vše se ale změní, vykřikne-li vedoucí: „Pozor, had!". Hráči se rozutečou a snaží se držet co nejdále od hada. Had se plazí po břiše a snaží se „uštknout" co nejvíce osob, neboť každý uštknutý hráč se stává také hadem a loví společně. Had se pohybuje plazením po břiše, ale při uštknutí se může pozvednou, kolena a jedna ruka však zůstávají na zemi. S přibývajícími hady se stává vymezený prostor stále těsnějším. Je obtížné vyhnout se uštknutí. Hráči přebíhají, přeskakují, ale nesmějí opustit vymezený prostor. Hra skončí, když zůstane jeden neuštknutý hráč. Ten se v dalším kole stává hadem.

63. Pračlověk

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	10–20 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Legenda: Dostali jste se strojem času do pravěku a musíte se vrátit zpět do přítomnosti.

Hráče rozmístíme pravidelně po kraji území a teprve poté jim oznámíme úkol–aby odletěli zpět musí se jich sejít alespoň 10 a musí nahlas napočítat do 10 (čísla možno změnit) - jakmile se jim to povede daná skupinka vyhrává a ostatní prohráli (zůstali v pravěku). Situaci komplikují pračlověci, kteří je rozhání a zabíjí (dotykem). Kdo je mrtev, už nehraje.

64. Prodej roh!

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	kameny

Nakladťe na zem kameny, které budou představovat rohy stavení (půdorys stavení může být třeba i desetiúhelník). Hráči se rozestaví k jednotlivým „rohům". Ten, na nějž žádný roh nezbyl přistoupí k některému z nich a řekne: „Prodej roh!" „Neprodám, darem dám!" zní tradiční odpověď. A sotva to dořekne vyběhne vyzývaný vlevo a vyzyvatel vpravo. Kdo dřív přiběhne zpět k rohu, ten se stane jeho pánem. Poražený jde kupovat roh jinam.

65. Překážková dráha

Druh	běhací
Místo	dráha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dle překážek

1. Hráč vyběhne a musí prolézt mezi nohama židle
2. Plížení tři metry (může být jen naznačeno)
3. Přeskoky po kamenech přes "potok" (kameny jsou naznačeny kroužky)
4. Běh s bramborem na lžíci (5m k obrátce a zpět na místo, kde je brambor se lžící položen)
5. Volný běh zpět

66. Překážkový běh

Druh	běhací
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

1. Přeskok přes „kozu" (hráč ve svoji předkročném sehnutý, hlavu mezi rameny, ruce opřeny o koleno předkročené nohy)
2. Prolézt koze mezi rozkročenýma nohama
3. Přeskok přes nízkou kozu bez doteku hráče (klečí na obou kolenou, hlavu ve směru běhu mezi rameny)
4. Vyběhnuti a plížení terénem
5. Chůze po kládě
6. Přeprava po vodorovně nataženém laně (přes potok nebo přes přechod po kamenech)
7. Přelezení skalky (šplh na strom)
8. Přeskoky přes keře

Délka překážkové dráhy není dlouhá (asi 15–35 m, podle věku dětí). Také obtížnost překážek volíme podle věku.

67. Přenášení

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	2–4 krát 5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	mnoho malých věcí

Příprava: Vymezíme na louce čtvercové, případně obdélníkové pole. Velikost přizpůsobíme počtu hráčů. Nedaleko jedné strany pole (vně) umístíme kuličky (případně cokoli jiného, co je malé a je toho dost).

Pravidla: Jedno družstvo jsou obránci, druhé přenašeči. Obránci se pohybují pouze ve vymezeném území. Úkolem přenašečů je přenést přes území na druhou stranu co nejvíce kuliček. Když je přenašeč pláčnut obráncem případně se mu podaří přenést kuličku, vrací se na výchozí pozici a jde znovu. Konec hry: hrajeme buď tak dlouho než se podaří přenašečům přenést všechny kuličky a pak stopujeme čas, nebo hrajeme po předem určenou dobu (asi 5 min.) a počítáme kolik kuliček se podařilo přenést. Poté si družstva vymění role.

68. Přestavování kuželek

Druh	běhací
Místo	rovné (louka, hřiště)
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	kuželky

Hráči se rozdělí do dvou nebo více stejně početných skupiny které se postaví za startovní čáru do zástupů. Přímo před každým družstvem v třicetimetrové vzdálenosti jsou vyryty dva vzájemně se dotýkající kruhy (každý měří půl metru v průměru). V jednom z těchto dvou kruhů před každým družstvem stojí tři kuželky nebo dřevěné špalíčky nebo láhve. Na znamení vyběhnou první ze zástupů a jednou rukou přemístí kuželky do druhého kruhu. Každá kuželka musí stát a žádná se nesmí dotýkat obvodu kruhu. Hráč, který tento úkol splní, běží zpátky do svého zástupu a dotkne se toho, kdo stál za ním. Ten pak běží ke kruhům a opět kuželky přemístí.

Když vyběhne další hráč, zástup se posune o jedno místo kupředu. Kdo se vrátí od mety, postaví se na konec zástupu. Vítězí družstvo, jehož poslední běžec se nejdřív vrátí na startovní čáru.

69. Račí pochod

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na dané znamení se předkloní všichni první z družstev a dotýkají se koncem prstů nohou nebo uchopí rukou svá kolena.

Vyrazí a jdou co nejrychleji. Trať k běhu nesmí být delší než osm až deset metrů. Když dospějí k cíli, uvolní ruce, narovnají se a běží zpět ke svému družstvu. Uhodí dalšího (jemně) ze svého družstva a ten pak pokračuje stejným způsobem, jako předcházející. Družstvo, které závod dříve dokončí, vyhrává.

70. Rozcvička spojená s řešením příkladů

Druh	běhací
Místo	členitý terén
Délka	30 min
Hráči	4×5 a více lidí
Pomůcky	

Vytyčí se trasa, která se poběží, zadá se lehký příklad a z každého družstva vyběhne člověk tam a zpět. Kdo doběhne dřív, může (a musí ihned) říct řešení příkladu. Je-li to dobře, dostává bod, jinak má stejnou šanci soupeř.

71. Rozcvička s čepičkami

Druh	běhací
Místo	podlouhlá oblast
Délka	15 min
Hráči	10–30 lidí
Pomůcky	čepičky

Hráči se rozdělí na dvě družstva, rozestaví se na dlouhé úzké cestě. Cílem družstva je doběhnout na cizí konec dřív než soupeři. Každý má na hlavě vratkou čepičku, kterou si nesmí přidržovat. Soupeři se mu ji snaží shodit. Pokud úspěšně, musí ji zvednout, vrátit se na svůj konec a může opět útočit. Až někdo prokličkuje s čepičkou k soupeři, vyhrává družstvo.

72. Rychlík jede do Bratislavy

Druh	běhací
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	šátek

Všichni hráči sedí ve velkém kruhu, jeden se zavázanýma očima stojí uprostřed. Každý hráč si vybere jméno některého města. Vedoucí si napíše jejich seznam a podle tohoto seznamu tu a tam zvolá např. "Rychlík jede z Prahy do Bratislavy". Vybírá obvykle dva hráče, kteří sedí na opačných stranách kruhu. Ti, kdož představují Prahu a Bratislavu, přeběhnou opatrně kruh a posadí se na druhé sedátko. Střední hráč se však snaží jednoho z nich chytit. Jestliže si už vyměnilo místa několik hráčů a střednímu se nepodařilo nikoho zajmout, vedoucí zvolá: "Všichni na cestu!" Na toto znamení musí každý vyskočit a přeběhnout na druhou stranu kruhu. Ve chvatu a zmatku, který nastane, se střednímu hráči podaří jistě někoho chytit. Chycený pak přebírá úlohu slepého a slepý bude představovat město místo něho.

73. Rychlost a přesnost

Druh	běhací
Místo	lesní pěšina
Délka	60 min
Hráči	dvě čtyřčlenná družstva
Pomůcky	papír, tužka, praporek, stopky

Především musíme určit etapy. Budeme je označovat praporkem (fáborky) na tyčích vysokých nejméně 1 m, aby byly daleko vidět.

Etapy určíme dřív, než se sejdou hráčů. Označíme start a požádáme pomocníka, aby donesl praporek na nejbližší zatáčku pěšiny. To bude první etapa. Praporek postavíme tak, aby jej bylo vidět od startu.

Druhý praporek postavíme tak, aby byl vidět od prvního praporku atd.

U čtvrtého praporku označíme cíl. Tak budou ve štafetě tři etapy. Jejich délka není stejná, ale ne více než 100 a ne méně než 25 kroků. (Vzdálenost změří náš pomocník svým krokem). Závody uspořádáme mezi dvěma čtyřčlennými družstvy. Po jednom hráči z každého družstva postavíme ke každému praporku (kromě čtvrtého). U druhého a třetího bude ještě jeden pomocník, který bude sledovat, zda se plní pravidla soutěže. Pravidla hry:

Oba běžci, kteří jsou na startu, dostanou od nás list papíru a tužku. Papír a tužka to je štafeta, kterou musíme donést až do konce. Vyběhnout ze startu však může běžec tehdy, až napíše počet kroků, který je podle jeho odhadu k nejbližšímu praporku. Tuto vzdálenost musí určit zrakem hned, jakmile se postaví na start.

Když zapíšeme počet kroků, běží hráč ke druhému praporku a předá tam papír i nulku hráči svého družstva, ten zapíše svůj odhad vzdálenosti k nejbližšímu následujícímu praporku a předá papír a tužku dalšímu a tak pokračují až k cíli.

Po odstartování hráčů běží organizátor hry ihned k cíli, aby stačil štafety přijmout, pomocníci v etapách sledují, aby hráči, než dostanou štafetu, neodcházeli ze svých míst a aby vzdálenost určovali pouze zrakem. Družstvo, které první doběhne k cíli, získá dva body za rychlost, pak se podíváme, jak je to s přesností určených kroků. porovnáme počet zapsaný hráči v jednotlivých etapách s tím, který nám napsal náš pomocník. Zjistíme, kdo ve které etapě určil nejsprávnější vzdálenost. Za nejlepší určeni v každé etapě zapíšeme jeden bod. podle počtu bodů jednotlivých družstev snadno určíme vítěze.

74. Řeka a ostrov

Druh	běhací
Místo	tělocvična, louka, hřiště
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Dva hráči z každého družstva zaujmou postavení na místě vzdáleném 10 m od ostatních dětí, tj. u "břehů", který se označí čarou. představují "vor" pro obě družstva.

Místo, na kterém zůstali ostatní hráči, se nazývá "ostrov". Na znamení organizátora hry začnou oba hráči, kteří představují vor, pádlovat přes řeku (tzn. utíkat). Chytnou se za ruce a běží co nejrychleji směrem k ostrovu. Když se tam dostanou, vezmou jednoho hráče svého družstva na vor, to znamená, vezmou ho mezi sebe. Potom běží zpět ke břehu (k místu svého původního postavení vzdálenému 10 m). Odtamtud běží k ostrovu a vezmou dalšího hráče svého družstva. Když jsou na břehu čtyři hráči, utvoří dva vory, při šesti dětech se utvoří tři vory atd. Družstvo, které dříve dokázalo dopravit všechny hráče na břeh, vítězí.

75. Seber kamínek

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kamínky

Vyhledáme vhodný pařez, raději vyšší, o průměru 10–15 cm. Ve vzdálenosti 20 kroků od pařezu vyznačíme dvě startovní čáry. Hráči se rozdělí na dvě stejně početná družstva, v každém družstvu se rozpočítají a postaví se v zástupu na start. Vedoucí položí doprostřed pařezu kamínek a vyvolá některé z čísel, jimiž jsou hráči označení. Na tuto výzvu vyběhnou z družstva vyvolaná čísla. Každý z nich běží k pařezu a snaží se sebrat kamínek dříve, než to učiní jeho protivník. Nezávisle na tom, kdo kamínek sebere, oba hráči se ihned obrátí a aniž by oběhli pařez, snaží se co nejdříve zaujmout místo ve svém družstvu. Hráč, který sebere kamínek, získává svému družstvu 2 body. Jeden bod získá družstvo, jehož hráč se dříve vrátí na své místo. Před začátkem soutěže upozorní vedoucí hráče na to, že všichni musí běhat tak, aby pařez byl neustále po jejich pravé straně, poruší-li některý z hráčů toto pravidlo, dostane jeho družstvo tři trestné body.

Hru kontroluje rozhodčí a dva pomocníci, kteří stojí u družstev. V okamžiku, kdy hráč po dokončení běhu zaujme své místo v zástupu, oznámí pomocník hlasitě: Hotovo! Vedoucí vyvolává dvojice na přeskáčku a pokaždé položí na pařez nový kamínek. Ve hře musí absolvovat běh všechny dvojice. Je-li málo hráčů, může vedoucí některá čísla vyvolat dvakrát. Vítězí to družstvo, které získá největší počet bodů.

76. Siamská dvojčata

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	do 30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Každý závodník z družstva uchopí hráče stojícího před ním za zdviženou pravou nohu a položí mu levou ruku na rameno. Na povel družstvo vyběhne. Během cesty k cíli se nesmí družstvo nijak uvolnit. Zpátky mohou běžet stejným způsobem nebo volně, popřípadě v nějaké jiné kombinaci. Družstvo, které je na výchozí čáře dříve, vyhrává. Pokud se družstvo průběhu běhu k cíli (metě) rozdělí, musí se libovolně vrátit na start a začít znovu. Čas mezitím stále běží. Pro vítězství je vhodné, pokud první z každého družstva dává povel ke skákání. Družstvo se pohybuje rychleji velkými skoky vpřed.

77. Skokanská škola

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	max. 20 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	10 metrových prutů, ploché kameny

Na louce vyznačte hřiště, na hřiště nakladťe 10 metrových prutů, jeden od druhého 50 cm. Půl metru před tuto řadu a půl metru za ni položte plochý kámen.

- Každý hráč skáče mezi pruty slalomovou stopou po jedné (pak i po druhé) noze ke druhému kameni a zpět. Nohy se nesmí střídat.
- Hráč skáče po jedné noze přes pruty (na každý prut se musí stoupnout právě jednou).
- Skáče se tam i zpět po jedné noze, ale bokem k prutům (chodidla jsou rovnoběžná s ležícími pruty).
- Skáče se tam i zpět bokem k prutům, ale snožmo.
- Hráči skáčí tam a zpět snožmo, avšak pozpátku.
- Skákání snožmo přes dva pruty (odraz z kamene, dopad mezi první a druhý prut,...)

78. Skoky po kamenech

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	max. 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	větší ploché kameny

Rozestavte po louce 20–30 větších kamenů. Nechejte mezi nimi takové mezery, aby hráči mohli skákat z kamenu na kámen, ale aby při některých skocích museli napnout všechny síly. Hodnotí se, kdo přeskáče okruh s nejmenším počtem šlápnutí do trávy?

79. Sloní chůze

Druh	běhací
Místo	louka, tělocvična
Délka	2 min. na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hráč se postaví na startovní čáru a na pokyn vyběhne ke kruhu nakreslenému na zemi a vzdálenému asi 15 m. Tam vytvoří chobot (chytne se jednou rukou za nos a druhou ruku prostrčí vzniklým otvorem) a musí se pětkrát otočit na místě tak, aby chobot směřoval k zemi a on opisoval kružnici na zemi. Pak se snaží co nejrychleji doběhnout zpět do cíle.

80. Soutěž Viléma Tella

Druh	běhací
Místo	trať (rovná či trnitá)
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	jablka

Na znamení vyrazí všichni závodníci od startu s jablkem na hlavě. Kdo dojde bezpečně první k cíli, aniž si přidržoval jablko rukama, vítězí. Když někomu jablko spadne, musí se vrátit ke startu.

81. Spící obr

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden <11
Pomůcky	

Na hřišti o velikosti 20×10 m vyznačíme uprostřed jedné kratší strany doupě obra a na protilehlé straně sídlo trpaslíků. Trpaslíci vycházejí z doupěte a dráždí obra. Na znamení „obr vstává", obr vyskočí a začne pronásledovat trpaslíky, kteří se před ním snaží ukrýt do domečku. Chycený trpaslík se stává pomocníkem obra. Poslední trpaslík, vyhrál a stává se při další hře obrem.

82. Strhovaná do kruhu

Druh	běhací
Místo	prakticky kdekoli
Délka	10–15 min
Hráči	dohromady 8–11
Pomůcky	

Na zemi je nakreslen kruh. Vně něj utvořili kruh hráči čelem dovnitř. Hráči se otáčí a každý se snaží strhnout své okolí tak, aby šláplo do kruhu. Když se mu to podaří, ten, kdo šlápl, vypadá.

Mohou hrát i dvě družstva, v kruhu rozpočítaná AB AB. Za přešlápnutí soupeře dostává potom bod celé družstvo.

83. Stříhací bitva

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10–15 min
Hráči	dvě skupiny 10–12
Pomůcky	

Dvě skupinky jsou od sebe vzdáleny 50m, 2m před každým družstvem je hranice. Obě mužstva vyšlou po jednom hráči. Až se střetnou, hrají kámen, nůžky, papír. Poražený odstoupí, vítěz postupuje dál a proti němu je vyslán další hráč a opět se stříhá... Hra končí v momentě, kdy se vystřídají všichni hráči nebo až někdo překročí hranici 2m před družstvem.

84. Šnečí rodinka

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Rozdělíme hráče na dvě či více družinek, poté v každé družince přidělíme každému hráči nějakou postavu: šnečí táta, šnečí máma, šnečí dcera, šnečí syn, šnečí babička, šnečí dědeček apod.

Poté se hráči posadí na židle, které jsou v řadách vedle sebe. Vedoucí pak vypráví příběh a pokaždé když řekne jméno některé postavy např. šnečí máma, zvednou se všechny šnečí mámy a oběhnou rychle řadu židlí. Ta, která je první, získá pro svou rodinu bod. Pokud však řekne jen máma a ne šnečí, nevybíhá nikdo. Na konci příběhu se body sečtou a která rodina má nejvíce, vítězí.

85. Štafeta

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kámen, kotlík apod.

Družstva stojí v zástupu za sebou. Každé družstvo má vymezenou dráhu stejné délky. Na jejím konci se musí hráč dotknout např. stromu, kotlíku, oběhnout kámen atd. Na dané znamení vyrazí první hráči v družstvech a běží co nejrychleji k první metě a zpět. Další hráč v družstvu může vyběhnout až poté, když se ho vracející hráč dotknul. Hráč, který splnil úkol, se zařadí na konec družstva. Vítězí družstvo, které se nejrychleji vystřídalo a jehož hráči jsou všichni v zástupu. Hru je možné obměňovat tak, že hráči buď nesou kotlík, který si předávají, nebo plní uložené úkoly.

86. Štafeta ve čtverci

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	čtyři skupiny 8–14
Pomůcky	míč či tyč

Na vnějších stranách čtverce 10×10 metrů nastoupí poblíže rohů družstva, v nichž vždy poslední mají míč nebo štafetový kolík. Ti na dané znamení běží kolem čtverce a tam předají štafetu předposledním a zařadí se před družstvo. Nejrychleji vystřídané družstvo vítězí.

87. Štafetové sbírání čísel

Druh	běhací
Místo	les
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	kartičky s čísly

Kartičky s čísly 1–30 (připravíme si tolik sad čísel, kolik máme družstev). Pak kartičky poschováváme v lesnatém prostoru 10x10 m. Očíslovaná družstva se postaví do zástupu a na povel vybíhají jedničky a hledají kartičku s jedničkou, když ji naleznou, vybíhají štafetově druzí, aby nalezli dvojky atd. Během hledání si mohou hráči všímat i ostatních čísel a potom svým spoluhráčům v družstvu radit a navigovat je. Vítězí družstvo, které má první nasbíráno všech třicet čísel.

88. Veselá štafeta

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	hrnek s vodou

Družstva se rozdělí na dvojice. Každé družstvo dostane plný šálek vody. Na povel vyběhnou vždy první dvojice z družstva, každý člen dvojice drží šátek jednou rukou. Jejich úkolem je uběhnout dráhu asi 10 metrů (k obrátce a zpět) a předat šálek s vodou další dvojici. Přitom nesmí žádný z členů dvojice po dobu závodů šálek pustit.

V šálku nesmí po ukončení závodu chybět ani kapka vody. Zvítězilo-li družstvo, ale má-li v šálku méně vody než soupeř, prohrává, přestože závod skončilo první.

89. Vstřícná štafeta s kroužky

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny se sudým počtem členů
Pomůcky	10 kolíků a 12 kroužků

Pro hru si zhotovíme z ohebných proutků dvanáct stejných kroužků a deset kolíků. Na každém kolíku ve vzdálenosti 15 cm od jeho konce uděláme barvou jasně viditelný kroužek.

Na hřišti vyznačíme dvě souběžné běžecké dráhy, vzdálené od sebe 8 kroků. Každá dráha má na obou koncích jeden start. Vzdálenost startů je 60 kroků. Dráhy rozdělíme na úseky po 10 krocích a každý úsek označíme kolíčkem, který zarazíme do země až po barevný kroužek.

Hráči se odpočítávají na sudé a liché a postaví se ve čtyřech zástupech (za všechny čtyři čáry označené jako "start" vždy dva a dva proti sobě). Rozestup v zástupech je na předpažení.

Organizátor hry odevzdá prvním lichým hráčům každého družstva šest kroužků a dá praporkem znamení ke hře. Liší žáci běží s kroužky po své dráze a na každý kolík nasadí jeden kroužek.

Když hráč doběhne k prvnímu sudému hráči svého družstva, který stojí připraven na protějším startu, předá mu šestý kroužek jako štafetu a sám se postaví na poslední místo v zástupu.

Sudý hráč po přijetí štafety běží po dráze zpět a přitom sbírá kroužky jeden po druhém z kolíků a všech cest odevzdá dalšímu lichému hráči svého družstva, který již stojí připraven na startu, a sám se postaví na konec zástupu.

Hra pokračuje tak dlouho, až všichni liší hráči přeběhnou na místa hráčů sudých a hráči sudí na místa hráčů lichých. Vítězí družstvo, které si dříve vymění místa.

90. Vychytávaná

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny 12–14
Pomůcky	

Pole 30×15 metrů rozdělíme na dva čtverce, uvnitř nichž je vždy jedno družstvo. Na dané znamení začnou vybíhat hráči přebíhat pole soupeře do zázemí a při tom chytat soupeře na vlastním území. Kdo nechycený doběhne do zázemí, získává bod, okolo se vrátí do území a pokus opakuje. Ten, kdo byl chycen, už dál nehraje. Vítězí to družstvo, které získá nejvíce bodů.

91. Vylučovací běh

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	tenisáky

Na zemi leží řada tenisáků s 30 m odstupem. Hráčů je o jednoho více než míčů. Na dané znamení vyběhnou po ose řady a snaží se obsadit tenisáky. Ten, na koho již nezbude, vypadá a počet tenisáků se zmenšuje o jeden. Vyhrává ten, kdo zůstane jako poslední.

92. Výměnný běh

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jedno družstvo >12
Pomůcky	míček

Hráči se rozestaví po obvodu obdélníku, jen jednu delší stranu nechají volnou. Poslední v řadě má míč, který na znamení hází po oné volné straně prvnímu a ihned k prvnímu přebíhá v opačném směru (po obvodu obdélníku). První už mezitím chytil míč a všichni se posunuli, takže si poslední může stoupnout na místo prvního, ale to už dostává přihrávku od posledního, co byl dříve předposlední...

Hrají-li dvě družstva, soutěží se o to, které z nich se dostane do původního tvaru nejrychleji.

93. Vysoký most

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	trojice >12
Pomůcky	

Tři hráči utvoří most tak, že se postaví za sebe, prostřední si dá ruce na ramena předního a zadní zvedne nohy prostředního a dá si je na ramena. V této sestavě je nutné uběhnout asi 10m. Je dobré střídat tak, aby se všichni tři vystřídali ve všech složkách mostu.

94. Vyvolávaná v kruzích

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny >15
Pomůcky	

Každé ze dvou družstev vytvoří dva soustředné kruhy a za sebou stojící dvojice se očíslují. Vyvolá se číslo, zadní v obou kruzích tohoto čísla nasednou na ty před nimi a v daném směru obíhají kruhy. Která dvojice se vrátí na své místo dříve, vyhrála a získala pro své družstvo bod. Při návratu si zadní s předním vymění pozice.

95. Výzva

Druh	běhací
Místo	hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí ve dvě stejné skupiny a postaví se do řady na protějších stranách hřiště. Těsně před oběma řadami uděláme čáru.

Podle příkazu organizátora hry jedna skupina začíná "výzvu". Z pravé strany této řady vystupuje hráč. Přiběhne k protější řadě. Všichni hráči této řady k němu natáhnou pravou ruku dlaní nahoru. Hráč se dotkne rukou jednoho, druhého hráče a přitom hlasitě počítá: "Raz, dva, tři!" Jakmile se dotkne někoho po třetí, rychle utíká zpět ke své čáře. Hráč, kterého se dotkl jako třetího, musí ho dohonit dříve, než stačí přeběhnout čáru svého družstva. Jestliže dohonil "protivníka", vrací se na své místo do řady a chycený hráč se postaví za něho jako jeho zajatec. Jestliže se mu nepodařilo dohonit utíkajícího hráče, musí jít sám k němu do zajetí a postavit se za něho do jeho řady.

Pak druhé družstvo posílá svého hráče k protějšímu družstvu.

Může se stát, že hráč, za kterým stojí zajatec, sám nedohoní protivníka hráče a dostane se do zajetí. Jeho bývalý vězeň je tím osvobozen a vrací se zpět ke svému družstvu, znovu dostává právo hrát se svými kamarády.

Délku hry stanoví organizátor hry podle uvážení. Vítězí to družstvo, které bude mít na konci hry za sebou více zajatců "protivníka".

Hráči musí vědět, že mají právo (jestliže chtějí) dotknout se třikrát dlaně jednoho hráče. Hráči nesmějí spustit ruku ve chvíli, kdy se chce protivníkův hráč dotknout jejich dlaně. Hráč, který porušil pravidla, stává se zajatcem.

96. Vyzývaná I.

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráče rozdělíme do dvou stejně početných družstev, každé družstvo se postaví do řady čelem k soupeřům, ve vzdálenosti asi 10 -15 m. Poté se jeden hráč z prvního družstva vypraví k soupeřům, kteří ho očekávají s nastavenými dlaněmi. Útočník zvolna přechází před protihráči a v nestřeženém okamžiku plácne jednoho z nich po dlani. Útočník se po této výzvě rychle obrátí a utíká zpět ke svému družstvu, vyzvaný má naopak za úkol dát útočníkovi babu dříve, než doběhne ke svým. Podaří -li se mu to, odvádí si útočníka ke svému družstvu, nepodaří-li se mu to, zůstává u soupeřů. Poté vysílá útočníka družstvo druhé. Vítězí družstvo, které má po určeném časovém limitu více členů.

97. Vyzývaná II.

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	věci

Dvě řady družstev stojí 10–15 m od sebe čelem k sobě. Každý hráč má před sebou cosi. Družstva se

střídají ve vysílání hráčů k protivníkovi. Vyslanec jde, vybere si nějakou věc, vezme ji a utíká zpět. Okradený ho chce chytit. Dotkne-li se vyslanec svého kapitána dříve, než ho chytí, získal okradeného pro své družstvo.

98. Zajíc bez doupěte

Druh	běhací
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dva a zbytek
Pomůcky	

Všichni hráči (kromě dvou hráčů) se rozdělí na skupinky po čtyřech. čtveřice se pak rozestaví po hřišti na několik kroků jedna od druhé. Hráči ve čtveřicích si rozdělí čísla od 1 do 4. Hráč číslo 1 se postaví do středu kruhu, ostatní tři se uchopí za ruce. Kroužky znázorňují „zaječí doupata" a ti, co stojí uprostřed, znázorňují "zajíce". Dva hráči, kteří zůstali mimo čtveřice (jeden z nich je „lovec", druhý „zajíc bez doupěte"), jsou před zahájením hry nedaleko od doupat.

Na znamení organizátora hry začíná lovec honit zajíce. Ale ten se může zachránit, když vběhne do některého doupěte. Zajíc, který byl v tomto doupěti až do této doby, musí okamžitě opustit své doupě a utíkat před lovcem. Jestliže lovec chytne zajíce, vymění si s ním úlohu, tj. lovec se stane zajícem, zajíc se stane lovcem a musí ho honit.

Při hře je nutno dodržovat několik pravidel. Lovec nemůže vběhnout do doupěte a tam zajíce chytit. Oba zajíci nesmějí být v jednom doupěti více než 3 vteřiny. Jestliže se poruší toto pravidlo, pak se zajíc, který nestačil vyběhnout, stane novým lovcem. Důležité je také dávat pozor, aby se zajíc, který je pronásledován, nechytal rukama za hráče, tvořící doupata: musí buď proběhnout mimo, nebo rychle vběhnout do doupěte.

Po 5–7 minutách dává organizátor hry znamení a do středu kruhu přicházejí hráči s číslem 2 a dřívější zajatci se staví do kruhů a spolu s ostatními tvoří doupata. Je-li hodně účastníků, může jedno doupě tvořit 4–5 hráčů.

99. Zajíci a psi

Druh	běhací
Místo	les
Délka	max. 15 min
Hráči	dvě skupiny 9–11
Pomůcky	šátky

Zajíci mají na ramenou šátky. O 5 min později vyjdou psi honit zajíce. Zajíc je chycen, když ho chytnou dva psi současně, proto psi postupují ve dvojicích.

100. Zajímaná

Druh	běhací
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny >8
Pomůcky	

Dvě řady družstev proti sobě pochodují. Až se pískne, tak se první družstvo otočí a snaží se utéct. Druhé je pronásleduje a zajímá. Zajatci se spočítají, vrátí do svého družstva. Pak se hra opakuje s opačnými úlohami.

Družstva mohou sedět u startovní čáry. Vyvolá se, kdo bude honit. Ti druzí se pak snaží utéct za hranici.

101. Závod Apačů

Druh	běhací
Místo	trať
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	poselství

Soutěží se o to, který z indiánských kmenů rychleji dopraví poselství k cíli a přinese zpátky odpověď. Trať je obvykle dlouhá 400 m a na každého z osmi běžců připadne padesátimetrový úsek. Náčelník vede kmen a rozestaví jednotlivé posly ve vhodných odstupech, kde čekají, až k ním doběhne předcházející běžec. Od něho převezmou poselství, předají je dalšímu a tam počkají na odpověď. Dobrý osmičlenný kmen dokáže uběhnout s poselstvím čtyři sta metrů a vrátit se za méně než 3 minuty.

102. Závod beznohých kurýrů

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupiny >15
Pomůcky	zpráva

Družstvo rovnoměrně rozestaví své členy mezi dvěma body. Kurýr si vezme zprávu a nasedne jednomu členu na ramena. Ten ho přenese a předá dalšímu. Vítězí to družstvo, které bude mít svého kurýra nejrychleji v cíli. Při přesedání se nesmí dotknout země.

103. Závod klusáků

Druh	běhací
Místo	rovná trať
Délka	5 min
Hráči	čtyřčlenné skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvou nebo více skupin po čtyřech. Tři v každé skupině se do sebe zaklesnou pažemi a budou představovat koňské trojspřeží. Čtvrtý se postaví za ně a uchopí provázky, které drží dva vnější koně. Závod probíhá podle stejných pravidel jako běh kolem mety, meta však je vzdálena od startu asi 30 m.

104. Závod kolem kruhu

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

Hráči utvoří kruh čelem dovnitř. Jeden kruh obchází. Pak někoho plácne a snaží se oběhnout kruh a zařadit se na volné místo dříve než on. Kdo po tomto závodu zbude, obchází kruh.

Hráči mohou místo běhu též skákat předem určenými skoky.

105. Zpátečník

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	30 min
Hráči	trojice
Pomůcky	

Jedná se o závod trojic. Prostřední hráč je obrácen zády k metě, oba boční hráči stojí k metě čelem. Všichni se pevně zavěsí v loktech a běží. Vítězí trojice, která dosáhne nejlepší čas. Pozor, běžet musí všichni tři, nelze si pomáhat nesením prostředního.

106. Želvičky

Druh	běhací
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na louce vyznačíme čtverec, který představuje ostrov. Na ostrově se nachází polovina hráčů, představují lovce. Na jedné straně čtverce jsou nachystány želvy. Cílem želv je projít přes ostrov, aby mohly naklást vajíčka. Protože želvy jsou želvy, chodí po čtyřech, pozpátku a zadnicí k zemi. V přechodu ostrova jim lovci snaží zabránit. Lovci mohou želvičky zvednout a přenést zpátky, nebo jim jenom bránit v pohybu. Želvičky se mohou bránit pouze pasivně (dělat jako, že si lovce nevšimly, nebo se prostě prokličkovat). Když se želva dostane na druhý konec ostrova, tak družstvo želv získává bod, želva oběhne ostrov a zkusí ho projít znovu.

Po hře se role vymění.

1.2 Biologické hry

107. Co je to zač?

Druh	biologická
Místo	na pochodu
Délka	dlouhodobá
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Během putování přírodou vyhledávejte běžné rostliny. Z vybrané pak tajně oddělte docela nepatrné, ale zcela charakteristické části (útržek listu, zlomek květu, kus plodu). Útržek pak ukažte všem hráčům, aby se s ním mohli dobře obeznámit. Všichni se pak snaží rostlinu najít a správně ji určit. Za správně určenou rostlinu získá 2 body, za správně nalezenou 1 bod.

108. Hledačka

Druh	biologická
Místo	určené
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Při krátkém zastavení na pochodu se děti rozběhnou po blízkém okolí (les, louka) a zapisují, které stromy (květiny, rostliny) poznaly. Vyhrává to dítě, které jich našlo nejvíce.

109. Hledejte zvířata

Druh	biologická
Místo	na pochodu
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Seznamte hráče s touto bodovací tabulkou: Pes 1, kráva 2, kůň 3, kočka 4, zajíc 5, srnka 6, veverka 7. Tolik bodů získá pokaždé ten, kdo uvidí po cestě některé z těchto zvířat.

110. Husím pochodem

Druh	biologická
Místo	na pochodu
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Družina jde v zástupu terénem. Vedoucí se čas od času zeptá prvního v zástupu na záludnou otázku. „Jak se jmenuje tato květina?" či „Co je to za věc?" Když umí odpovědět, zůstává vpředu, jinak se přesune na konec zástupu a zástup kráčí dál.

111. Kdo dřív a správně

Druh	biologická
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papírové lístky

Nastříháme kousky papíru a na ně napíšeme názvy rostlin tak, že název rodový píšeme na jeden lístek a název druhový na další. Oddíl rozdělíme na dvě družiny. Lístky řádně promícháme. Družiny mají za úkol dát vždy příslušný rodový a druhový název k sobě. Název hry napovídá, která družina vyhrává.

112. Květiny

Druh	biologická
Místo	na pochodu
Délka	dlouhodobá
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Oddíl jde ve velké skupině. Kdo uvidí nový druh květiny, který ještě nikdo od rána nespatřil, ohlásí svůj objev a dostane jeden bod. Jestliže novou květinu umí dokonce pojmenovat, dostane body dva.

113. Máš šanci

Druh	biologická
Místo	na pochodu
Délka	dlouhodobá
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Za pochodu vyhledávejte rozmanité přírodniny, známé i nové a hned s nimi hráče seznamujte. Čas od času zastavte a ukažte na vhodný přírodní objekt. Každý si jej mlčky dobře prohlédne. V tomto okamžiku se dělí děti na dvě skupiny, na váhavce (nejsou si jisti) a ty, co se hlásí (ví to naprosto přesně).

Vyberte jednoho z váhavců slovy „Šance pro...". Vyvolený buď odpoví, nebo se šance vzdá. Za správnou odpověď získá 1 bod. Nebo naopak, vyberte jednoho z těch, kdo se o šanci hlásí. Ten získá za správnou odpověď body dva, za špatnou se mu ale jeden bod strhne.

114. Omyly v přírodě

Druh	biologická
Místo	na pochodu
Délka	libovolná
Hráči	skupina a dva (jeden)
Pomůcky	

Po smluvené pochodové trase pošleme napřed dva odborníky, strůjce „omylů přírody". Ti vyhledávají a sbírají rozmanité části rostlin, které pak umisťují v absurdních kombinacích na rostliny jiné. Tak vzniká například lopuch kvetoucí jako kopretina, jabloň s šiškami či růže s plody černého bezu. Všechny své výtvory si po řadě zapisují. Všichni ostatní jdou s vedoucím a „omyly" vyhledávají, mohou si je i nenápadně zapisovat.

115. Sbírání listů I.

Druh	biologická
Místo	v přírodě
Délka	libovolná
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Napíšeme pět až deset názvů stromů nebo keřů, které rostou v okolí tábora. Úkolem hráčů je přinést za deset minut jejich listy. Bod získává hráč, který v limitu deseti minut přinesl nejvíce správných listů.

116. Sbírání listů II.

Druh	biologická
Místo	cesta lemovaná stromy a keři
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Před začátkem pochodu oznamte: nasbírejte cestou po jednom listu od každého stromu nebo keře. Za každý z jich, který po příchodu na tábořiště budete umět určit, dostanete 2 body, za neurčený 1 bod.

117. Slepý botanik

Druh	biologická
Místo	v přírodě
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	vonící květiny

K této hře budeme potřebovat nevelkou, ale zvlášť vybranou kytici z různých květin. Celkem bude v kytici 10–20 květin, z nichž každá má svou specifickou vůni.

Před začátkem hry si je děti prohlédnou, dozvědí se názvy těchto květin a pokusí se poznat jejich vůně.

Pak jednomu hráči zaváženе oči. Bereme z kytice jednu květinu po druhé a dáváme mu ji, aby si přivoněl. Ten musí podle vůně určit druh květiny. Nesmí se jí dotýkat rukama. Takovým způsobem má poznat všechny květiny z kytice. Za každou správnou odpověď budeme hráči počítat jeden bod.

118. Ten pravý zůstává

Druh	biologická
Místo	v přírodě
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	lístečky

Každá skupina má 46 lístečků se jmény přírodnin (nerosty, zvířata, rostliny).Vedoucí, který hru řídí, si myslí jednu z přírodnin, které se nacházejí na lístečcích. Skupiny se pak postupně ptají na vše možné a podle odpovědi vyřazují nesprávné. Vedoucí smí odpovídat jen ano či ne. Nakonec zůstane jen jeden lísteček; bod získá družstvo, kterému zůstal ten správný lísteček.

119. Uhádni květinu

Druh	biologická
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papírové lístky

Vedoucí rozdělí oddíl na dvě družiny. Jedné rozdá lístky s obrázky květin, druhé družině lístky obsahující jejich názvy. Na daný povel se každý snaží najít příslušný druhý lístek u některého z hráčů. Vyhrává ten, který jej nejdříve najde.

1.3 Bojové hry

120. Běh alejí střelců

Druh	bojová
Místo	lesní cesta
Délka	30 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	alespoň 3 bakule na hráče

Jedno družstvo (střelci) se rozmístí podél lesní cesty. Každý si připraví zásobu bakulí. Druhé družstvo má za úkol projít touto cestou až k cíli (100 m od začátku). Každý střelec smí vystřelit na každého probíhajícího pouze jednou. Je-li běžec zasažen, zůstává stát na místě. Do pohybu se může dát až tehdy, když se chytne za pas některého nezasaženého spoluhráče. Počítá se, kolik běžců doběhlo až do cíle. Běžci jsou vypouštěni ze startu v intervalu 1min.

121. Blokáda

Druh	bojová
Místo	nepřehledný, členitý, lesnatý
Délka	do 120 min
Hráči	min 15
Pomůcky	4×30 lístků (4 různé barvy), vyznačení přístavů

V zalesněném, členitém a nepřehledném terénu vyznačíme 4 stanoviště — „přístavy”, vzdálené do sebe maximálně 400 metrů. Připravíme zboží, které bude mezi přístavy přepravováno: 4×30 lístků ve 4 barvách, přičemž v každé barvě přestavuje vždy NAFTU, RUDU. Navíc má každý druh zboží tři cenové relace, označené na lístcích číslem 1, 2, 3. Máme tedy k dispozici např. 2× červené pšenice - 1, 2× červená pšenice–2, 2× červená pšenice–3. Lístky s dvojkou mají stejnou cenu jako dva s jedničkou atd. Hráči jsou rozděleni takto : dva představují piráty, zbytek je rozdělen na obchodní a válečnou (křižníky) flotilu. Obchodní lodě se dále dělí na 4 skupiny podle mateřských přístavů, v jejichž čele stojí velitelé. Ti po celou dobu hry zůstávají v přístavu a takticky rozdělují zboží svým lodím. Ze zásoby 30 lístků vydá velitel každé své lodi jeden lístek se zbožím takového druhu a hodnoty, jaké uzná za vhodné. Naložená loď může zamířit do kteréhokoliv přístavu, přičemž jí hrozí nebezpečí oloupení jak ze strany křižníků, tak ze strany pirátů. Pokud šťastně dopluje, složí náklad a dostane nový. Velitelé přístavu přejímají zboží z lodí, které v bezpečí přístavu zakotvily, a odplouvajícím vydávají lístky své barvy. Pokud je již nemají, mohou dát do oběhu znovu lístky cizích barev, které sem byly dopraveny, přičemž se podepíší na prázdnou stranu. Tím nabývá přepravované zboží dvojnásobné hodnoty. Pokud velitel přístavu zahlédne v blízkosti křižník, má právo přivolat ho jménem a zabavit zboží té barvy, která byla z jeho přístavu na začátku hry odesílána. Křižníky se mohou pohybovat po celé ploše s výjimkou přístavů a blízkého okolí (cca 10 metrů), kde by mohly být zasaženy pobřežní obranou. Jejich velitel se na rozdíl od velitele obchodních lodí může pohybovat po celé trati a je navíc nedotknutelný, (tzn. piráti ho nemohou oloupit). Křižníky se snaží zadržet na trati některou obchodní loď (dotykem ruky), a vzít jí přepravovaný náklad. Stejné právo náleží i veliteli válečné flotily (ten navíc zvolí příhodné místo, které bude sloužit jako přístav jeho lodím). Velitelé přístavů proto určují strategii plavby a nakládání zboží různých hodnot podle pozice křižníků a pirátů na trati, o níž získávají informace od svých lodí.

Piráti jsou postrachem všech. Pohybují se po celé ploše s výjimkou přístavů, ale v jejich blízkosti nemohou být zneškodnění. Dotykem ruky mohou připravit obchodní lodi i křižníky o veškeré zboží. Po ukončení hry se provádí bilance přepravovaného zboží takto:

- zboží, které se bezpečně dostalo do jiného přístavu, má hodnotu, která je na něm vyznačená číslem
- zboží převezené dvakrát má dvojnásobnou cenu
- zboží, které po ukončení hry zůstalo na palubě obchodní lodi, se nezapočítává, stejně jako to, které neopustilo velitele přístavu.

Vítězství si odnáší obchodní flotila jen v tom případě, že bilance je 2 : 1 v její prospěch; tzn. že lodě převezly dvakrát více zboží, než jim bylo zabaveno.

Při delší době hry než 2 hodiny se hra stává statickou a nezajímavou.

122. Boj o pevnost

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	3–5 malých míčků pro každého

Jedno mužstvo obsadí malé návrší, houštiny nebo skalky, druhé bude tuto přírodní pevnost dobývat. Kdo je zasažen kouli, posadí se na zem, aby všichni viděli, že už nehraje a čeká, až bude jedna strana vybita do posledního muže.

Pak hned začínáme nanovo. Boj trvá zpravidla jen několik minut, ale jsou to minuty nabité vzrušujícími přestřelkami. Předpokladem je ovšem poctivé jednání. Kdo nemá stoprocentní jistotu, že soupeře zasáhl, nesmí na něho pokřikovat a zlobit se a opačně, každý by se měl bez protestů posadit, škrábne-li ho letící střela jen nepatrně.

123. Čísla

Druh	bojová
Místo	les
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tužka na obočí nebo fix

Každému hráči se napíše na tvář tužkou na obočí nebo fixem asi trojciferné číslo. Každý hráč ví, jaké číslo má sám na tváři, ale nezná čísla ostatních. Hráči se rozprchnou snaží se nahlas přečíst čísla ostatních. Čísla se mohou ukrývat pouze přitisknutím tváře k zemi, ke stromu, ke skále nebo odvrácením. Jiné zakrývání neplatí.

124. Čísla na zádech

Druh	bojová
Místo	členitý terén, les
Délka	2 hodiny
Hráči	dohromady
Pomůcky	cedulky s čísly

Každý hráč si připevní na záda své číslo. Poté se všichni rozptýlí v označeném herním území a na daný signál začne hra. Úkolem každého hráče je uchovat v tajnosti svoje číslo a zároveň zjistit co nejvíce čísel ostatních. Je zakázáno si číslo jakkoli zakrývat, jakožto i stát „přilepen” ke stromu. Pokud to hrají lidé ve skupinkách, tak si vzájemně pomáhají. Obvykle si také pomáhají lidé, kteří již znají svá čísla, protože je lepší, aby to zjistili oba, než aby to nezjistil ani jeden z nich.

125. Dobývání tvrze

Druh	bojová
Místo	u stavení
Délka	4×5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	stavení

Potřebujeme malou kapličku, zříceninu či něco takového. Když nemáme vyrobíme 4 stěny pomocí nataženého lana mezi stromy. Jedno družstvo tvoří obránce, druhé útočníky. Útočníci startují z vymezeného místa a jejich úkolem je dostat se co nejvíce-krát během daného časového limitu (cca 5 min.) ”do tvrze” (to znamená dotknout se kapličky, resp. lana). Za každý dotyk je 1 bod. Útočník, který je plácnutý nebo který dosáhl bodu, se vrací zpět na startovní pozici a může jít znovu. Po uplynutí limitu si družstva vymění role a vítězí družstvo, které získá více bodů. Případně lze hrát více kol a body se sčítají.

126. Doručte tajnou zprávu

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60–120 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	zpráva, fáborky

Pro tuto hru vybereme nejprve vhodný úsek obtížného terénu s roklinou a kopci, polní cestou, která asi v kilometrovém úseku vede lesem, hájky, křovím.

Na jedné i druhé straně kilometrového úseku určeného pro hru použijeme nějakých předmětů nebo smluvených značek, kterými tento úsek cesty označíme. Tak například na jedné straně může sloužit jako hranice úseku konec lesa, strom stojící o samotě, můstek přes potok, z druhé strany patník, praporek, výšina. Na obou koncích kilometrového úseku cesty, zvoleného pro hru, se postaví jeden rozhodčí.

Tito vnější rozhodčí dávají pozor, aby hráči družiny průzkumníků nepřekročili hranice kilometrového úseku u cesty, ale i na celou hrací plochu, která tvoří pomyslný obdélník, tj. dávají pozor, aby se průzkumníci i družiny hlídačů pohybovali v hranicích obdélníku po celé jeho délce (viz obrázek). jakmile některý hráč překročí hranice hrací plochy, vnější rozhodčí na něho zapískají nebo zavolají a upozorní ho, že přešel hranici hrací plochy.

Hra je určena pro oddíl starších hráčů, ale lze ji provést i s menším počtem účastníků. Oddíl se rozdělí na dvě skupiny. Jedna skupina v síle tří družin hlídá cestu; druhou skupinu tvoří jedna družina: jsou to průzkumníci. Jejich úkolem je proniknout přes cestu a doručit tajný dopis do jejich štábu, ležícího uprostřed za postavením hlídkové skupiny, asi 200 m od cesty, a je představován vyznačeným kruhem o průměru 10 kroků, v jehož středu je stan nebo praporek. Každá skupina má svého velitele, který řídí její postup. Začátek a konec oznamuje trubač. Organizátor hry má ještě tři pomocníky. Jeden je s družinou průzkumníků, druhý se skupinou hlídající cestu, třetí má službu ve štábu, kam je nutno doručit tajnou zprávu.

Před začátkem hry zaujmou obě strany výchozí postavení. Skupina, hlídající cestu, rozestaví podél ní v pásu asi 1000 m strážné hlídky, které se ukryjí v křoví a v úžlabinách na té straně, kde je štáb; mohou se od cesty vzdálit jen 50 m.

Družina průzkumníků se rozmístí po druhé straně cesty, přibližně 300 m od ní. Hlídkující skupina pochopitelně nezná její stanoviště. Na první předběžné znamení seznámí velitelé obou skupin hráče se situací, připomenou pravidla hry a určí úlohu každému hráči. Velitel družiny průzkumníků dá jednomu průzkumníkovi tajnou zprávu a přesně mu ukáže místo, kam ji musí doručit a komu ji odevzdat. Průzkumník si ji dá na smluvené místo. Potom velitel vyloží plán postupu. Jeho podstata je v tom, aby lstivými manévry byla odpoutána pozornost strážných hlídek od průzkumníka nesoucího dopis, čímž se mu usnadní splnění úkolu. Pět minut po prvním znamení se ozve znamení druhé a obě strany zahájí činnost. Lze předpokládat, že velitelé obou skupin, dříve než se rozhodnou pro určitý plán, vynasnaží se získat zprávy o protivníkovi a prozkoumat rozmístění jeho sil. Veliteli družiny průzkumníků pomohou hlášení jeho průzkumníků naznačit nejvhodnější cestu, jak proniknout s tajnou zprávou do štábu a pomohou mu vypracovat celkový plán postupu.

Pravidla hry:

1. Každá družina z hlídkující skupiny určí tři stráže (po dvou hráčích; je-li v družinách více dětí, určí se větší počet strážných hlídek).

2. Tajnou zprávu může průzkumník uschovat jen na stanoveném místě. Během hry nelze zprávu vyjmout nebo ji předávat jinému hráči družiny.

3. Průzkumník je chycen a nepokračuje ve hře, dotknou-li se ho dva z hlídkující skupiny rukama. Chyceného odvede stráž k veliteli hlídkující skupiny a k organizátoru hry na místo, kde má být zpráva (čepice, pravá kapsa aj.).

4. Průzkumník, který doručuje tajnou zprávu, splní svůj úkol, jestliže třeba jen jednou nohou překročí čáru, ohraničující štáb.

5. Hlídkující skupina vyhrává, podaří-li se jí zachytit tajnou zprávu.

Průzkumná družina vyhrává, podaří-li se jí zprávu doručit do svého štábu.

127. Dukelský průsmyk

Druh	bojová
Místo	roklina a okolí
Délka	60 min
Hráči	min 10
Pomůcky	šišky

Hráči se dělí na fašisty a sovětské vojáky. Jedni se snaží proplížit roklí od jednoho konce k druhému a druzí stojí nahoře a házejí na ně šišky. Takto se každý snaží trefit co nejvíc cizích vojáků. Buď se vůbec nepočítají body (proč taky), nebo se počítají ukořistěné životy.

128. Džungle

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	45 min
Hráči	skupinky
Pomůcky	barevné krepáky nebo jiné pásky

Skupinky hráčů jsou barevně označeny páskou na rukávech. Jedni jsou na jedné straně určeného prostoru, např. bílí a červení a druzí na druhé straně prostoru modří a zelení. Na dané znamení začíná lov, bílí loví zelené a obráceně. Ulovený je ten, komu byla stržena páska. Kdo opustí hrací prostor, vypadává ze hry. Zvítězí ta skupina, která zachrání nejvíce pásek.

129. Hájení vlajky ze stanu

Druh	bojová
Místo	v táboře
Délka	3 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	1 bakule na hráče

Obránci si zalezou do svých stanů, ze kterých se v průběhu hry nesmí hnout. Každý má k dispozici jen jednu bakuli. Cílem třech únosců je odnést vlajku, umístěnou u hlavního stožáru, pryč z táborového náměstí. Kdo je zasažen, odchází se zdviženýma rukama z náměstí. Hra trvá přesně 3 minuty.

130. Hledání trojic

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	45 min
Hráči	dvě skupiny rozdělené do trojic
Pomůcky	

Hrají dvě družstva rozdělená na trojice. Každá trojice má své číslo a při hře drží pohromadě. Ve vymezeném prostoru se skryjí trojice jednoho družstva. Úkolem trojic druhého družstva je vyhledat a objevit trojice soupeřů vždy stejného čísla. Na hledání mají družstva čas asi 5–15 minut, podle charakteru terénu. Jakmile uplyne čas určený trojicím ke hledání, sečtou se kompletní vyhledané trojice a družstva si vymění úlohy. Kterému družstvu se podaří vyhledat v určeném čase více kompletních trojic soupeře, vítězí. Hru je možno obměnit tak, že se hledají jednotlivci, dvojice i družstva vždy stejného čísla.

131. Hledání uprchlíků

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvou stejně početných družstev. Jedno zůstane na stanovišti, druhé odejde do určeného prostoru v terénu a jeho členové se skryjí. Po předem stanovené době vyrazí ze stanoviště druhé družstvo. Jeho úkolem je vypátrat v co nejkratší době ukryté hráče z prvního družstva. Nalezení hráči se dostaví zpět na vymezené stanoviště. Vedoucí hry měří čas. Po ukončení hledání si družstva vymění úlohu. Vítězem se stává družstvo, jež vypátrá druhé v kratší době.

132. Honba na zajíce

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

V této hře si vyhlédneme krajinu s co největším počtem stromů a keřů. Nevelký prostor se ohraničí jako dvorec. (Velikost tohoto dvorce se řídí počtem hráčů). Pak se stanoví hranice vlastní hrací plochy. Její jedna strana může být dlouhá až 150 m. Všichni hráči se shromáždili ve dvorci. Jeden hráč "myslivec" zůstane vně této plochy. Na znamení organizátora hry opustí všichni ostatní hráči "zajíci" dvorec a snaží se co nejrychleji schovat pod stromy a do křoví. Nesmějí však opustit hranice hracího pole.

Po pěti minutách dá organizátor hry opět znamení trubkou nebo píšťalkou. Nyní začíná honba. Myslivec, který je označen zelenou větvičkou, zastrčenou v knoflíkové dírce, hledá zajíce. Zajíc, který byl myslivcem zasažen, to znamená, jehož jméno myslivec oznámil, stává se honcem a označí se také zelenou větvičkou. Musí nyní pomáhat při honbě myslivci. Zajíci se pokoušejí dostat do dvorce. Dostanou-li se um, nesmějí být více zasaženi, organizátor hry dá opět signál, a ti zajíci, kteří se dostali do dvorce, se opět schovají.

Hraje se tak dlouho, dokud zbývá poslední zajíc. Ten se stává v další hře myslivcem.

133. Honba za poslem

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	zpráva, armádní velitel

Při této hře představuje jeden hráč posla a deset nebo víc hráčů nepřátele jejich počet závisí na terénu; v zalesněné, nepřehledné krajině bude nepřátel víc.

Posel dostane dopis určený armádnímu veliteli (armádní velitel je obvykle obyvatelka některého domku) na určeném místě vzdáleném dva až tři kilometry. Poslovi je přikázáno, aby doručil dopis do kteréhokoli ze tři určených domů, dal si jej tam podepsat a zaznamenat čas příchodu. Pak se má vrátit do stanovené doby na místo, odkud vyšel.

Nepřítele vyšleme někam doprostřed cesty, vyrazí tam ve stelnou dobu, kdy posel opouští tábor. Jejich úkolem je zadržet posla.

Když ho chytí dřív, než doručí dopis, posel se musí vykoupit tím, že dá každému dvě šípové špičky (nebo jiné drobnosti), a hráč, který ho chytil, získá dopis jako trofej. Když posel proklouzne, ale je chycen na zpáteční cestě, zaplatí poloviční výkupné. Když splní úkol, ale překročí stanovený čas, hra končí nerozhodně. Když projde mezi nepřáteli včas, dostane od každého nepřítele tři šípové špičky a ponechá si dopis jako trofej.

Nepřátelé nesmějí za poslem do domu (který představuje pevnost), ale mohou jej obklíčit ve stometrové vzdálenosti, a pokud na ně nebude vidět, směji se přiblížit ještě víc. Nepřátelé nevědí, do kterých tří domů může posel vstoupit, ale znají zhruba prostor, v němž tyto domy jsou.

Posel by měl mít nějaké nápadné označení (čepici, košili, kabát nebo péro). Může jet na kole nebo ve voze, jeho označení však při tom musí být zřetelně vidět.

134. Hranice

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	50 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	krepový papír, špendlíky

Jedna skupina hráčů pohraničníků obsadí 200–300 m dlouhou hranici. Druhá skupina se snaží hranici přejít. Mají na ramenou přišpendleny barevné fáborky z krepového papíru. Pohraničníci nemohou chodit za hranici, mohou být jen na svém území. Mohou mít různé maskované úkryty. Druhou skupinu zneškodňují tak, že jim strhnou znamení. Když pohraničníci zajmou více než dvě třetiny diverzantů, vyhrávají.

135. Chyťte uprchlíka!

Druh	bojová
Místo	členitý a rozlehlý terén
Délka	60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jednoho z účastníků hry, kterého ostatní dobře znají, vybereme pro úlohu uprchlíka. Výchozí stanoviště zvolíme někde tři kilometry od hlavního stanu; přednost dáme místu, odkud většina ulic směřuje k hlavnímu stanu.

Hlavní úkol má uprchlík vyjít z určeného stanoviště například v 7 nebo 8 hodin večer a dorazit do hlavního stanu, aniž byl chycen. Ostatním ho napřed představíme jako psance. Uprchlík se potom může jakkoli přestrojit, aby od sebe odvrátil pozornost.

Všichni hráči se musí dobře rozptýlit po celém území, kudy může uprchlík pravděpodobně procházet, všechny ulice a uličky, i ty nejodlehlejší, by měly být pečlivě střeženy; z pochopitelných důvodů stanovíme pravidlo, že se nikdo nesmí přiblížit do určitého okruhu například na méně než 250 m ˜ východišti a k cíli. Uprchlíkovi uložíme, aby vyrazil v přesně smluvenou dobu. Může jít středem ulice i po Chodsku, to je nutné proto, aby se mohl vyhnout strážníkovi, kterého zahlédne. Cestu musí vykonat pěšky, nesmí použít žádného dopravního prostředku.

Když uvidí, že se k němu blíží některý strážník, nic mu nebrání, aby vstoupil do některého obchodu a zeptal se tam třeba na cenu nějaké věci. Může tam zůstat tak dlouho, dokud nepomine nebezpečí. Tohle by udělal každý obyčejný zloděj, aby se vyhnul zatčení.

Jestliže někdo uprchlíka pozná, musí se k němu dostat tak blízko, aby mu mohl říci: "Dobrý večer", a uprchlík ho při tom opravdu musí slyšet, nebo aby se ho dotkl, to je ještě lepší. Uprchlík se musí vzdát bez odporu a ten, kdo ho chytil, ho odvede do hlavního stanu. Žádný jiný hráč se k ním nesmí připojit.

Hodinu po stanovené době se všichni musí vrátit do hlavního stanu, do té doby bude uprchlík buď chycen, nebo tam sám pronikne musí ujít tři kilometry za hodinu. Jestliže si některý hráč všimne uprchlíka, kterého pronásleduje jiný strážník, může mu při chytání pomoci; oba se podělí o vítězství, ale větší část odměny patří tomu, kdo zahájil skutečné pronásledování.

Když strážník zahlédne blížícího se uprchlíka, může se schovat a ukázat se mu, teprve když dojde tak blízko, že ho může zatknout.

136. Indiánský pozorovatel

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	15 min.
Hráči	dohromady a jeden
Pomůcky	

Na vyvýšené místo v hodně členitém terénu se postaví indián a úkolem ostatních je co nejrychleji se jej dotknout. Indián se může bránit střílením z luku, tj. vyslovením jména člověka, kterého vidí. V roli indiána se děcka střídají. Kdo trefí nejvíce nepřátel, vyhrává. Pozn. okolo indiána může být pro zjednodušení pětimetrový kruh, do něhož se střílet nedá.

137. Internet

Druh	bojová
Místo	příroda
Délka	2 hodiny
Hráči	20 lidí
Pomůcky	

První varianta. Hráči se rozdělí na pakety a viry. Úkolem virů je zabavit obě zprávy, úkolem paketů je postupně si je předat, aby každý paket měl aspoň chvíli v ruce nějakou zprávu. Pokud virus chytne nějakého

hráče, musí mu tento předat zprávu, pokud ji u sebe má. Tím jí natrvalo ztrácí. Hráči musejí pečlivě tajit, kdo vlastně u sebe zprávu má, aby ji ochránili před viry, příp. si vzájemně pomáhat. Jedním vylepšením je, že na začátku dostanou pouze 1 zprávu a druhá bude prázdná a pak musejí hráči mimo předávání ještě přenést zprávu přes optický kabel (morseovkou odvysílat zprávu z jednoho stanoviště na druhé).

Druhá varianta. Hraje několik skupinek a v každé skupince se snaží si navzájem předat vlastní zprávu a ukořistit ostatním skupinkám jejich zprávu.

Hra končí v okamžiku, kdy všechny skupinky viděly vlastní zprávu. Úkolem hráčů je skrývat se, číhat na ostatní, případně velmi rychle utíkat.

138. Kapky a lidé

Druh	bojová
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Dvě družstva se postaví proti sobě tak, že je mezi nimi asi 20 m vzdálenost. Na povel se proti sobě rozběhnou s tím, že jedni jsou kapky a druzí lidé. Kapky se snaží „trefit" — dotknout se — co nejvíce lidí, ale mohou pouze dopředu. Který člověk vydrží nejdéle „suchý", vyhrává. Hru je nejlepší hrát v dešti a z kopce.

139. Království

Druh	bojová
Místo	louka, hřiště $3\times6\,\mathrm{m}^2$ až $50\times100\,\mathrm{m}^2$
Délka	10–60 min
Hráči	6–30 lidí
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na 2 skupiny. Hrací pole je obdélník rozdělený čarou na dvě království. Na obou vzdálených koncích hřiště jsou vyznačeny kruhy, ve kterých jsou žezla. Úkolem družstva je dostat se do kruhu a přinést na svou polovinu žezlo.

Pokud je hráč na cizím území, může být zkameněn cizím hráčem, který je na svém území. Osvobozen může být spoluhráčem, který se ho na cizím území dotkne. To platí pro cestu do kruhu i zpět. V kruhu je hráč nezranitelný, soupeři tam nesmějí. Je-li hráč zkameněn se žezlem v ruce, vrací se toto do kruhu.

Obměna: území, na kterém hráč je, se mění přechodem přes hraniční čáru. V další variantě je čára kratší než šířka hřiště a hráč může na cizí půlku přejít buď přes ni (pak bude na cizím území, je zranitelný a může do kruhu), nebo mimo ni (pak je v bezpečí doma a může akorát mást soupeře). Hraniční čára nemusí být kolmá na délku hřiště, ale pootočená.

Strategie: rychle prokličkovat mezi soupeři. Je-li mnoho zkamenělých, může odvážlivec vyvolat řetězovou reakci. Vyběhne-li více lidí zároveň, nestačí je třeba pochytat.

140. Království II.

Druh	bojová
Místo	hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	vlajky

Hrají dvě družstva proti sobě, cílem hry je získat vlajku (obvykle šátek) protihráčů. Vlajky jsou umístěny v kruzích (každé družstvo má jeden kruh o průměru 2,5 m), do kruhu s vlastní vlajkou družstvo nesmí. Družstvo vyhraje, když donese vlajku soupeřů do vlastního kruhu.

Klasická–hraje se na hřišti rozděleném na poloviny, kruhy jsou na koncích hřiště. Kdo vstoupí na území protihráče, může být zmrazen tak, že se ho dotkne někdo z domácích. Rozmrazen bude až se ho dotkne někdo z vlastního družstva. Zmrazení hráči se nesmí pohybovat, stojí na místě, kde byli chyceni.

Matfyzácká 1–jako klasická s úpravami. Nehraje se pouze na hřišti, hraje se všude, dělicí čára je protažena z nekonečna do nekonečna.

Matfyzácká 2–jako klasická s úpravami. Nehraje se pouze na hřišti, hraje se všude. Dělicí čára je však omezená. V praxi to znamená, že je možno dělicí čáru obejít. Každý si proto musí počítat, kolikrát přešel hraniční čáru a kterým směrem. Vlajku může sebrat pouze takový člověk, který se nachází na polovině soupeře (tzn. přešel hraniční čáru směrem k soupeři).

Matfyzácká 3–jako M2. Dělicí čára není osou spojnice kruhů, ale postupně se otáčí. (každou hru o kousek.)

Hra bez území–hraje se na vymezeném prostoru. Na začátku družstva umístí svou vlajku (a kruh) libovolně v hracím prostoru. Začíná se hrát po 5 minutách od začátku. Pokud se potkají dva hráči, kteří jsou z jiného družstva mohou se (ale nemusí) napadnout. Vítězí ten, kdo se dotkne zad toho druhého. Hráč, který prohrál zůstává stát na místě, dokud ho nenajde nějaký hráč z jeho družstva a nepohladí ho po hlavě (vyléčil ho). Je nutná zřetelná signalizace konce hry (abychom neztratili hráče)

Varianta Stezky–jako bez území se změnami. Kdo je mrtev není mrtev, ale odchází do nemocnice (nějaké předem domluvené místo). Nemocnice má kapacitu 3 lidi. Pokud jsou v nemocnici tři hráči a přijde další, z nemocnice odchází hráč, který tam přišel jako první (z těch tří).

Varianta Stezky (se šamany)–stejné jako předchozí, pouze místo nemocnice sedí šaman, který za každého mrtvého musí odříkat litanii a ten potom obživne. Místo litanie lze použít i "Křovácký tanec" (všichni mrtví i s šamanem se postaví do kruhu a za prozpěvování "Křoví–křoví–huš–huš" divoce křepčí kolem dokola. Po deseti kolečkách může jeden mrtvý odběhnout.).

141. Lesní pevnost

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	120 min
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	praporek

Večer před výletem oznámí předseda táborové rady, které dva oddíly budou zápolit. Hry se zúčastní ještě třetí oddíl. Jeho členové budou pomocní rozhodčí. Oddíly, které se zúčastní hry, vytvoří tři stejně početné družiny. Oddílům aniž jim prozradíme důležité podrobnosti řekneme, že se hry zúčastní ještě jedna družina, která vytvoří a bude chránit "lesní pevnost". Která to bude družina a z kterého oddílu to je tajemství a hráči se to dovědí až v průběhu hry. Družina, která jako první objeví "lesní pevnost", může se spojit s družinou, která ji chrání, a získat početní převahu, což má ve hře nemalý význam.

Pionýrům vysvětlíme i úkoly štábu, který tvoří hlavní rozhodčí (např. vedoucí skupiny), rozhodčí (vedoucí oddílů), pomocníci rozhodčích a trubač.

Úkoly štábu hry:

Štáb především vybere pro hru vhodné místo, nejlépe mírně zalesněný terén, pokrytý keři a na všech stranách výrazně ohraničený, např. železniční tratí, cestou, potokem, loukou, polem atd. Jeho plocha má činit 2–3 km čtvereční.

Štáb připraví mapku (náčrtek) zvoleného terénu nebo použijeme speciální mapu). Plán hry dostanou hlavní rozhodčí, rozhodčí i všechny družiny, které hrají v této hře samostatně. Na plánu je označeno vše, kromě lesní pevnosti (na našem obrázku sice je, ale družiny toto stanoviště neznají) a postavení jednotlivých družin. Úkolem štábu bude rozpracovat časový rozvrh hry.

Jak již bylo řečeno, má jedna družina tajný úkol. Obsadí "lesní pevnost" a čeká na to, až bude objevena. Pak se sjednotí s tím oddílem, který ji objevil.

Utajit místo "lesní pevnosti" a kdo jsou její obránci to je jeden ze základních předpokladů úspěšného průběhu hry. A proto i družina vybraná pro tento úkol střeží toto "vojenské tajemství": chová se nenápadně a opatrně, aby se neprozradila. "Lesní pevnost" představuje stan nebo nouzový přístřešek. Je kryta ze všech stran křovisky, takže ji lze spatřit, jen když se k ni přiblíží hráči do těsné blízkosti. Rozhodčí Povede družinu obránců do "lesní pevnosti" už dva tři dny předem, aby se mohla dobře seznámit s krajinou a případně připravit vše k postavení nouzového přístřešku. Proto družina obránců odejde také nepozorovaně z tábora v den, kdy se koná hra, s takovým náskokem, aby mohla postavit stan nebo nouzový přístřešek.

U "lesní pevnosti" je nevelký stožár a dva praporky. Každý oddíl má tedy "svůj" praporek.

Oba oddíly vyrazí ráno s výzbrojí a výstrojí na jednodenní výlet. Místo hlavního odpočinku vybereme poblíž terénu, v němž bude hra probíhat. Po odpočinku se oba oddíly odeberou k výchozímu místu hry. Zde každá družina dostane mapu nebo náčrt krajiny. Výchozí bod je označen malým křížkem. Odtud rozvedou rozhodčí družiny na různá místa v pětiminutových intervalech tak, aby družiny neznaly vzájemně svou polohu.

Každý hráč dostane stuhu, kterou si zaváže na levé předloktí. Ten, kdo má stuhu, je hráčem se všemi právy. Jakmile stuhu ztratí, vypadá ze hry. Stuhy dostanou i hráči z družiny, která střeží "lesní pevnost". Podíváme se na postup jedné družiny. V čele družiny jde rozhodčí a ostatní jdou v zástupu za ním. Vedoucí družiny útvar uzavírá, čas od času prohlíží náčrt (mapku) a snaží se určit místo, v němž se družina nachází. Družina se vyhýbá otevřeným místům, aby ji protivník nespatřil.

Když rozhodčí dovede družinu na stanovené místo, navrhne, aby si všichni odpočinuli. Nyní se stává pouze přísným pozorovatelem. Vedení družiny se ujímá její vedoucí.

Obsah a pravidla hry:

Předpokládejme, že se hra pořádá v krajině, jež je zobrazena na našem náčrtku a že družina, kterou jsme doprovázeli, má číslo 1 a je označena bílým čtverečkem. Prvním úkolem vedoucího družiny je správně určit směr pohybu, aby další činnost byla úspěšná. Družina vytvoří rovněž rozvědku.

Pravidla hry:

1. Hra trvá asi dvě hodiny a její začátek i konec se oznamuje trubkou.

2. Hra končí vítězstvím oddílu, který obsadil "lesní pevnost" a shromáždil v ní nejméně dvě třetiny svých členů. (Například nejméně dvě družiny v plném počtu členů). Nerozhodně končí tehdy, jestliže se nepodařilo ani jednomu oddílu pevnost obsadit, nebo nepodaří-li se oddílu, který ji obsadil, shromáždit zde potřebné dvě družiny.

3. Hráči jsou vyřazeni tehdy, když jejich "nepřítel" je v přesile v poměru 2 : 1 a dotkne-li se jich rukou. Tehdy ztrácejí pásku na rukávě, jsou zajati. Spoluhráči je mohou vysvobodit jen tehdy, když budou sami v přesile (v poměru 2 : 1). Pak si opět bývalí zajatci nasadí pásku, kdežto "nepřítel" putuje do zajetí.

4. hráči z oddílu, kteří objeví "lesní pevnost", se spojí s družinou, která ji brání. Obsadit "lesní pevnost" může i jeden hráč, který byl poslán na průzkum. Jakmile je "lesní pevnost" obsazena, vyvěsí hráči svou vlajku. "Lesní pevnost" nemůže být obsazena druhým oddílem, je-li vlajka prvního oddílu vztyčena.

5. Oddíl, který obsadil "lesní pevnost" a nemá zde potřebné dvě třetiny, může dát kouřový signál ostatním členům oddílu. V jiných případech se tohoto signálu nesmí použít.

6. Aby družiny získaly početní převahu a mohly zajímat družiny protivníka, snaží se co nejrychleji spojit. Jen tak mohou dělat účinné operace. Spojí-li se dvě družiny, odejde jeden rozhodčí k hlavnímu rozhodčímu a vyčká jeho dalších pokynů.

7. Jakmile hra začne, mohou se družiny dorozumívat pouze určitými smluvenými signály píšťalou.

142. Liščí ocásky

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	20 min
Hráči	několik (2) skupin
Pomůcky	ocásky

Družstva představují znepřátelené liščí rody. Každá liška ocásek v barvě svého rodu. Lišky se poschovávají do svých doupat ve vymezeném prostoru. Na dané znamení z doupat vylezou a snaží se zmocnit ocásků "nepřátelských lišek". Liška bez ocásku vypadá ze hry. Kdo bude mít nakonec nejvíce ocásků?

143. Loupení vlajek

Druh	bojová
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	2 vlajky

Je určeno hrací pole (asi 20×60 m) rozdělené na dvě poloviny, každá družina má jednu. Na koncích těchto částí má každá družina umístěnu nepřátelskou vlajku. Okolo vlajek je asi 3 m kruh. Cílem je přenést soupeřovu vlajku na svoje pole. Kdo je chycen na nepřátelském území, může být osvobozen některým ze spoluhráčů (oboje dotykem). V kruhu okolo své vlajky jsou hráči v bezpečí. Vlajka se nesmí házet!

144. Lov na jelena

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šípy, jelen, papírky

Maketu jelena si nejlépe pořídíme tak, že vyrobíme drátěnou kostru a na ni nabalíme tolik měkkého sena, až má kostra odpovídající velikost a tvar (viz obrázek). Potom ji celou potáhneme pytlovinou. Několik bílých a černých skvrn jí dodá realistické vzezření.

Pokud nám nedostatek času nedovoluje vyrobit takového dokonalého jelena, můžeme ho udělat z pytle nacpaného senem a doplněného na jednom konci menším pytlíkem, který tvoří krk a hlavu. Tuto maketu postavíme na čtyři tenké hole.

Jelenův bok označíme velkým oválem a uvnitř nakreslíme menši srdce. Při lovu na jelena používáme luků a šípů.

Ke stopováni potřebujeme plnou kapsu kukuřičných zrnek, hrášku nebo jiných velkých semen. Chlapec, který bude představovat jelena při prvním lovu, vezme maketu a vydá se na cestu s desetiminutovým náskokem. Nebo ostatní čekají, dokud se nevrátí a neřekne: ”Můžete jít!” Nechává za sebou stopu z kukuřičných zrnek, na každém kroku upustí dvě nebo tři a měni libovolně směr cesty. Provádí při tom stejné manévry, jaké dělává jelen, aby zmátl své pronásledovatele. Pak schová maketu jelena na místě, které se mu zalíbí, nesmí to však být mezi skalami ani na návrší, protože v prvním případě by se mnoho šípů zlámalo a ve druhém případě by se jich mnoho ztratilo.

Lovci se pak vydají na lov jelena, jako kdyby to byl skutečný jelen, bud sledují stopu, nebo prozkoumávají zrakem lesy před sebou; nejlepší lovci spojují obě tyto metody. Jakmile docela ztratí stopu, vůdce zavolá: ”Ztracená stopa!” Kdo pak stopu znovu objeví, dostane dva body. Kdo způsobí falešný poplach a vykřikne: ”Jelen!”, ztrácí pět bodů.

Tak pokračuji ve stopováni; až někdo jelena najde, zavolá: ”Jelen!” a dostane za svůj objev 10 bodů. Ostatní hráči vykřiknou: ”Druhý!”, ”Třetí!” atd. v takovém pořadí, v jakém jelena spatřili, ale nedostanou za to už žádné body.

Objevitel musí střelit po jelenovi šíp z toho místa, kde ho poprvé spatřil. Když ho mine, druhý lovec může postoupit o pět kroků kupředu a vystřelit. Mine-li, třetí popojde o pět kroků, a tak to pokračuje, dokud někdo jelena nezasáhne nebo dokud k němu lovci nedojdou na deset metrů. Jestliže je objevitel od jelena méně než deset metrů ve chvíli, kdy ho poprvé spatří, a netrefí ho, další lovec musí ustoupit za desetimetrovou hranici. Když je jelen zasažen, všechny ostatní řípy na něj musí být vystřeleny z toho místa, odkud vyletěla úspěšná střela.

Zásah velkého oválu znamená ”zranění”; dáváme za něj 5 bodů. Zásah mimo ovál znamená ”škrábnutí” jsou za něj 2 body. Zásahu malého oválu, tj. srdce, říkáme ”rána do srdce” připočítáme za něj střelci 10 bodů a lov tím končí. Šípy, které nezůstanou v cíli zabodnuté, se nepočítají, pokud není zřejmé, že jelenem prolétly. V druhém případě přiznáme zásah s vyšším počtem bodů.

Když lovcům dojdou šípy a žádný z nich nezasáhl srdce, jelen unikl a chlapec, který představoval jelena, dostane 25 bodů.

Při dalším lovu se stane jelenem ten, kdo první objevil maketu. Chytrý představitel jelena může dodat hře velký vzruch.

Původně jsme kladli místo stopy papírky, ale poznali jsme, že to není dobré. Znečistili jsme lesy, včerejší stopy se mátly se stopami dnešními atd. Kukuřice se osvědčila lépe, protože ji ptáci a veverky ze dne na den odklidili, a tak byl terén stále připraven k nové hře. Nejlepší však jsou stopovací želízka utvářená jako jelení kopýtko (viz obrázek). Tato želízka připevníme na boty. Nechávají za sebou otisky podobné skutečné jelení stopě. Má to několikerou výhodu. Lovci mohou zjistit, kde se jelen vracel ve svých stopách a kterým směrem mířil. Je to realističtější a chlapec, který dokáže takovou stopu obratně sledovat) dovede pak sledovat i živého jelena. V praxi jsme shledali, že je výhodné, když na tvrdých místech použijeme kromě stopovacích želízek i trochu zrní.

Lovci mají přísně zakázáno stavět se před čáru, z níž se střílí. Lov na jelena přináší nekonečné množství nových situací a zvláštních kombinací. Jelen může být postaven nebo položen. Žádné pravidlo nezakazuje schovat jelena za silný kmen. Hra se postupem času stále zdokonaluje. Když ji chlapci hraji jistou dobu se stopovacími želízky, stanou se z nich tak obratní stopaři, že se obejdeme bez kukuřičných zrnek. Stopovací želízko ve tvaru jeleního kopýtka zanechává velmi realistickou stopu, kterou bystřejší chlapci pohotově sledují lesem.

Jedna hra se skládá obvykle ze tří, pěti nebo více lovů na jelena podle dohody a konečný výsledek se určuje podle součtů bodů ze všech lovů.

145. Lov na králíky

Druh	bojová
Místo	louka, les
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	králíci, luky, šípy

Tato hra je vhodná pro dva lovce ve vymezeném území. Tři malé plátěné pytlíky, hnědé zbarvené, o rozměrech asi 20×30 cm nacpeme senem.

Dva chlapci s lukem a šípy v ruce se postaví v lese do kruhu, který měří v průměru 8 m. Hráč č. 1 má zavázané oči a představuje lovce. Hráč č. 2 umístí králíky, a to tak, že aniž opustí kruh, hodí králíky na taková místa, kde budou dobře schovaní. Hráč č. 1 si pak sejme šátek z očí. Má králíky najít, zastřelit a neopustit při tom kruh.

Vítězí ten, kdo bude mít nejméně trestných bodů. Jestliže hráč vystoupí z kruhu, dostává 1 trestný bod za každý krok mimo kruh. Když spatří králíka, musí zůstat na tom místě, kde ho zahlédl, a střílet po něm, dokud ho nezasáhne. Králík je po jednom zásahu považován za mrtvého bez ohledu na to, do jakého místa byl zasažen. Za každý šíp, který mine cíl, dostane hráč 5 trestných bodů.

Lovec a ten, kdo králíky schovával, střílejí po jednom šípu, ale trestné body dostává jen lovec. Kdo králíky schovával, není vůbec bodován; může jen lovci zhoršit výsledek. Pokaždé, když zasáhne králíka, připočte se lovci 10 trestných bodů. Jestliže lovec nenajde všechny králíky, dostane 25 trestných bodů za každého, kterého neobjevil.

Při další hře si oba chlapci vymění úlohy.

146. Lov na lva

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	30–60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míčky, zrnka

Jeden hráč představuje lva. Vyrazí do terénu se stopovacími želízky na nohou, s kapsou plnou kukuřičných zrnek nebo hrášků a se šesti tenisovými, hadrovými nebo papírovými míčky. Teprve po půlhodině za ním vyrazí celá skupina a sleduje jeho stopu. Každý je ozbrojen jedním míčkem, kterým ”střelí” po lvu, až bude vypátrán. Lev se může skrývat, plížit nebo utíkat, jak to právě považuje za účelné. Ale všude, kde je půda tvrdá nebo hodně znečištěná, musí vždycky po několika krocích pustit na zem pár kukuřičných zrnek a označit tak svoji stopu.

Když lovci lva nenajdou, lna končí bez vítězů. Jestliže se přiblíží ke lvímu doupěti, lev po nich začne pálit tenisovým] míčky. Zasažený lovec je z další hry vyřazen a nesmí už hodit svým míčkem. Je-li lev zasažen míčkem některého z lovců, považujeme to za poraněni; po třech zásazích je lev mrtev. Každého míčku se smí použít jen jednou; hráči je během hry nesmějí zvedat ze země a znovu jimi házet.

V zimě na sněhu můžeme hrát tuto hru bez stopovacích želízek a místo tenisových míčků použijeme sněhových kouli.

147. Lov na medvěda

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	30–60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	batoh, nafukovací balónek, korálky, obušek

Hraje šest nebo více chlapců. Každý má obušek velký asi jako pasákova pálka vyrobený ze slámy, ovázaný několika proutky a obšitý plátěným potahem.

Pro úlohu medvěda vybereme jednoho zdatného hráče. Na zádech ve školní brašně nebo v batohu má nafouknutý gumový balónek. Balónek představuje medvědovo srdce. Kolem šíje mu zavěsíme náhrdelník z dřevěných korálků. Medvěd má tři doupata rozmístěná do trojúhelníku a vzdálená od sebe navzájem asi 100 m. Dokud se medvěd zdržuje v doupěti, je v bezpečí. Jestliže jsme za doupě určili strom nebo skálu, medvěd je bezpečný, dokud se jich dotýká. Když náčelník lovců napočítá do sta, musí medvěd opustit doupě. Hra skončí, když medvěd projde všemi třemi doupaty. Lovci mají prorazit gumový balónek medvědovo srdce a tím medvěda zabít. Když medvědovi pukne srdce, skácí se na zem. Lovec, který ho zabije, získává náhrdelník. Skle medvěd má také obušek na svou obranu. Každý lovec musí mít na hlavě čepici, a když se medvědovi podaří některému lovci čepici srazit, je lovec považován za mrtvého a nesmí se už dál účastnit lovu. Lehne si na tom místě, kde mu čepice spadla.

Všechny osobní potyčky jsou zakázány. Medvěd vítězi, když zabije nebo zažene na útěk všechny lovce. V tom případě si náhrdelník ponechá.

148. Lov na medvědy

Druh	bojová
Místo	les o rozloze 1000–2000 m^2
Délka	60 min
Hráči	dvojice a dva dobří běžci
Pomůcky	

Dva dobří běžci odejdou na území. Asi za 10 minut za nimi vyrazí děti, lovci. Lovci jsou sdruženi do dvojic tak, aby v každé dvojici byl jeden dobrý a jeden špatný běžec. Medvěd je uloven jen dotknou-li se ho oba lovci z téže dvojice současně. Pakliže se jeden z lovců opozdí, může medvěd osamělého lovce ulovit. V takovémto případě se ulovený jedinec ztrácí jeden život a vrací do tábora, odkud se může opět vydat za svým kolegou.

149. Lupič vlajky

Druh	bojová
Místo	tábor
Délka	celé dopoledne
Hráči	jeden a všichni
Pomůcky	vlajka

Vlajka se zapíchne do země doprostřed tábora. Je zvolen jeden hráč (tajně, aby o tom ostatní nevěděli), který má za úkol vlajku odnést na předem určené místo. Má na to např. celé dopoledne až do oběda. Když se jej někdo při loupení dotkne, prohrál.

150. Maršál a špión

Druh	bojová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	20–40 lidí
Pomůcky	

Variace stolní hry maršál a špión. Hráči se rozdělí do 2 družstev a tajně si určí funkce: mina, minér, špión, maršál, generál, kapitán, kadet, průzkumník. Cílem je zneškodnit cizího maršála. V okamžiku startu se mohou hráči začít honit. Jakmile se někdo dotkne cizího hráče, sdělí si tajně své funkce a slabší vypadá. Spoluhráči vypadnutého mohou usoudit, kdo ho zabil, ale on jim to nesmí říct. Vítěz souboje může svým spoluhráčům říct, koho vyřadil.

Priority jsou: mina zabíjí kohokoliv, minér zabíjí minu. Špión zabíjí maršála. Vyšší zabíjí nižší, řada je tato: maršál, generál, kapitán, kadet, průzkumník, minér, špión. Při stejné hodnosti vítězí ten, kdo plácl toho druhého, je-li to nerozhodné, zůstávají oba ve hře.

Přibližné stavy hráčů jsou: špión, maršál určitě jeden. Jeden generál, dva kapitánové, 3 kadeti, 4 průzkumníci, 3 minéři, 4 miny. Dá se modifikovat podle počtu hráčů.

151. Na rybáře

Druh	bojová
Místo	louka, hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	

Na ploše velikosti celého hřiště je rybník. V místě branky je rybárna. Hráč vyběhne z rybárny a snaží se někoho chytit. Povede-li se mu to, vrátí se do rybárny, utvoří dvojici a jdou chytat znovu. Další chycení tvoří páry, lichý chytá sám. Dvojice se nesmí na území rybníka roztrhnout, jinak se musí jít vrátit do rybárny, aby mohla chytat dále.

152. Na vojáky

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	pistole, náboje

Jedno družstvo se jde schovat a druhé je má za úkol najít. Každý může mít libovolné množství zbraní. Když někdo někoho uvidí a chce ho zastřelit, tak zakřičí jeho jméno. Ten musí nahlas počítat do deseti a během tě doby nesmí nic dělat, hýbat se, radit, schovávat se natož pak střílet. Po odpočítání může bojovat klidně dál. Když je zastřelen, tak k němu může nepřátelský voják přiběhnout a vzít mu náboje. To se dělá jen tak že se dotkne jeho pistole, ale pozor, musí ho důkladně prohledat a vzít mu náboje ze všech zbraní. Jestli nějakou přehlídne, tak si z ní voják může znovu nabít všechny své zbraně a dál bojovat. Jestli je ale úplně bez nábojů, tak nesmí střílet a musí najít někoho, kdo z jeho skupiny má náboje a od něj si je vzít a už může zase střílet. Prohrává ta skupina, která je celá bez nábojů a tedy již nemůže střílet.

153. Nakrmte vězně

Druh	bojová
Místo	vyvýšené, kolem les či křoviny
Délka	30 min
Hráči	dvě družinky 12–14
Pomůcky	

Vězeň signalizuje, co chce a jeho komplicové to nosí. V poklidném nošení jim brání hlídači, kteří přinesené věci odebírají. Pak se obě družinky vystřídají. Vítězí ta, která donese svému zajatci více věcí.

154. Nedostupné ovoce

Druh	bojová
Místo	strom a kolem křoviny
Délka	15–30 min
Hráči	všichni na dva 9–14
Pomůcky	„ovoce”

Strom, na němž visí „ovoce”. V okruhu 20 m kolem stromu hlídají dva hráči. Z bodu H mimo kruh se plíží hráč pro ovoce. Je-li spatřen mimo kruh, vrací se do bodu H. V kruhu se jej musí hlídači dotknout. V takovémto případě vrátí ovoce (má-li) a jde zpět do bodu H.

155. Obrana farmy před indiány

Druh	bojová
Místo	terén okolo tábora
Délka	45 min
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	šišky

Hráči se rozdělí na farmáře (1/3) a indiány (2/3). Tábor představuje farmu, okolí tábora (20 m) pozemky okolo farmy. Cílem indiánů je do 45 min umístit 20 šišek (dynamit) na farmu (možno i házet). Je-li indián chycen na území farmářů, jde do vězení. Jsou-li ve vězení již tři indiáni, první může vězení s rukama nad hlavou opustit. Uvnitř samotné farmy je pouze majitel farmy, který může dynamit chytat do rukou a tím jej zneškodnit. Indiáni si pro každou šišku musí chodit do prachárny, místa asi 50 m za územím farmy.

156. Obsaďte křižovatky a rozcestí!

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Motivace hry: vojenský oddíl dostal rozkaz dobýt křižovatku a dvě rozcestí, ale stejný úkol má i početně stejně silný nepřítel.

Pro hru vybereme mírně zvlněný terén s porostem, kde je křižovatka (nebo dvě) a dvě tři rozcestí. Doporučujeme, aby místo vyhrazené pro hru bylo dva kilometry široké a tři až čtyři kilometry dlouhé.

Oba oddíly musí mít stejný počet hráčů (asi 30). Na krajích hracího prostoru jsou východiska. Ve stanovenou hodinu vyjdou oba oddíly proti sobě. U rozcestí a křižovatek jsou vždy 2–3 pomocníci organizátora hry. Zároveň zřídíme ”zajatecký zábor” obdélník asi 5×50 m s jedním správcem. Hra začala.

V přesně stanovenou dobu se ozve hlas trubky, oznamující začátek hry. předsedové oddílových rad se stávají veliteli. půjde o to, dostat se co nejrychleji ke stanoveným bodům, zamaskovat se, ukrýt a zajmout nepřítele, který má stejný úkol. Bude lépe rozdělit oddíl na dvě nebo více skupin, či postupovat společně? Tyto i jiné otáčky jistě napadnou velitele oddílu. Na celkovém plánu provedení akce záleží velmi mnoho. pravidla hry:

1. Jednotlivec nemůže zajmout jednotlivce. Skupina zajímá skupinu početně slabší (tři zajímají dva atd.).

2. Je-li skupina zajata, má právo jeden ze zajatců donést o tom zprávu veliteli svého oddílu.

3. Hráči jsou zajati tehdy, přiblíží-li se alespoň dva ze zajímané skupiny do vzdálenosti 50 m ke skupině početnější a je-li nahlas vysloveno jejich jméno.

4. Zajatí hráči jdou do ”zajateckého tábora”, nesmějí zasahovat do hry. (Lze se dohodnout, že mohou být osvobozeni jen početnější skupinkou).

5. Nepodřídí-li se hráči pravidlům hry, může je rozhodčí diskvalifikovat.

Organizátor hry a rozhodčí:

1. Organizátor sleduje hru z vyvýšeného stanoviště. Stanoví délku hry (1–2 hodiny).

2. Rozhodčí se pohybují. S každou větší skupinou se pohybuje jeden, rozhodčí se kryje, aby skupinu neprozradil (na každém rozcestí musí však nejméně jeden rozhodčí zůstat).

3. Začátek i konec se oznamuje trubkou. Zvítězí ten oddíl, který má v dané době obsazeno více rozcestí. pravidla hry lze upravit podle podmínek a věku hráčů.

157. Odstřelovači a průzkumníci

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	50 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Pět až šest hráčů představuje ostřelovače a vzdálí se 300 až 400 m od hlavní skupiny. Asi za 15 minut po jejich odchodu se vydají ostatní hráči na průzkum. Udržují 20 až 30 m rozestupy a snaží se pohybovat tak, aby je ostřelovači nezpozorovali. Ostřelovač, který spatřil některého z průzkumníků, zavolá: „Stůj!”, a jmenuje hráče, který je tímto okamžikem vyřazen ze hry. Nejlepšími ostřelovači a průzkumníky jsou ti, kteří zneškodnili nejvíce nepřátel.

158. Pašeráci I.

Druh	bojová
Místo	les, terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	papírky

Legenda: Za Napoleona se Francouzi marně pokoušeli dobýt Anglii. Když se jim to nepovedlo vojensky, chtěli protivníka zničit alespoň obchodně. Proto byl zakázán veškerý obchod s Anglií. Tím se ovšem stalo, že na francouzském trhu chybělo mnoho důležitých surovin a začal se rozvíjet černý trh. Anglie v té době v koloniích pěstoval cukrovou třtinu, ze které se vyráběl cukr. Ten nyní ve Francii oficiálně nebyl a tak se začal pašovat.

Rozdělíme hráče na dvě skupiny. Jedna skupina budou pašeráci (mělo by jich být o něco méně než zbytku, odhad je třetina až dvě pětiny celkového počtu hráčů), zbytek hráčů nechť jsou celníci (hlídači, či jak je jinak libo). Hra se odehrává nejlépe v lese, pokud je možno, tak přes potok na území přibližně čtvercového tvaru.

Potok představuje kanál, na jeho jedné straně potoka je Anglie, na druhé straně potoka je Francie s vymezeným městem (kruh o poloměru asi 2 m). Pašeráci se mohou pohybovat po všech částech hracího pole, celníci pouze na území Francie. Celníci navíc nesmí do města. Další důležitou osobou ve hře je překupník. Toho hraje nějaký člen vedení, sedí uprostřed města na francouzském území.

Na území Anglie mohou pašeráci nabrat někde cukr. Cukr představují lístečky s napsanou hmotností. Čím je hmotnost větší, tím je lísteček samozřejmě cennější. Pašerák si může vybrat libovolný lísteček, platí však pravidlo, že nemůže nést více jak jeden lísteček najednou. Cílem pašeráků je dopravit co nejvíce lístečků (cukru) překupníkovi, cílem celníků je propustit co nejméně cukru přes hranice. Pokud totiž celník zadrží někoho na francouzském území (mimo město), je zadržený povinen odevzdat veškerý přenášený kontraband.

Celníci vítězí, když se jim povede zabavit nejméně tři pětiny celkové hmotnosti cukru; pašeráci zvítězí, když se jim povede propašovat nejméně 50% cukru úspěšně. Variace:

Pašovat se dá samozřejmě cokoliv. Velmi úspěšná varianta se jmenovala Na Gida a pašovalo se při ní dřevo z Polska do Ruska. Pašované dřevo představovaly půlmetrové klády (spíš kladky– zdrobnělina od kláda).

159. Pašeráci II.

Druh	bojová
Místo	les
Délka	1 hodina
Hráči	2–4 vedoucí a 2×7 hráčů
Pomůcky	mince

Jedno družstvo jsou pašeráci a druhé pohraniční stráž. Pašeráci si vezmou na 1 stanovišti zlatou minci (typicky z čokolády), schovají ji u sebe a snaží se dostat na druhé stanoviště, kde ji odevzdají. Pokud je po cestě chytne pohraničník, má právo je 2 minuty šacovat (včetně „rozumného” svlékání). Pokud minci najde, je to jeho trofej, jinak ho musí pustit (nesmí čekat opodál jiný pohraničník). Na konci se spočítá, kdo má kolik mincí a družstva se vymění.

160. Pátrání po trestancích

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60–120 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	čísla, zavírací špendlíky, papírové koule

Asi jedna čtvrtina hráčů představu je "uprchlé trestance", zbytek hráčů tvoří "dozorce". Trestanci zmizí v hustém nízkém lesíku, kde se rozutekou a poschovávají. Každý si přitom nasadí na prsa papírovou tabulku s pětimístným číslem, číslice jsou zřetelné, napsané černou tuší, asi 5 cm vysoké. Tuto tabulku, kterou tajně každý "trestanec" dostal od vedoucího před útěkem do lesa, si připnou na prsa zavíracím špendlíkem. Dozorci nevědí, jaké číslo ten či onen trestanec má. Trestanci jsou ozbrojeni libovolným počtem papírových kulí. Když už jsou v lese rozběhnutí, vnikají dozorci opatrně do lesa a snaží se trestance objevit a přečíst nahlas jeho číslo. Přečte-li dozorce číslo dříve, než ho trestanec zasáhne kulí, je trestanec zneškodněn a musí z lesa ven do tábořiště. Zasáhne-li trestanec dozorce dříve, než ten stačí vyslovit správně celé jeho číslo, je zneškodněn dozorce a musí z lesa ven, nesmí už po dalších trestancích pátrat. Nelze-li rozsoudit, zda dozorce přečetl trestanci dříve jeho číslo, rozejdou se oba ve chvilkovém smíru, žádný z nich nesmí les opustit. Hra končí, když některá z obou stran pozbude všech svých členů, nebo když skončí doba, na kterou byla délka hry stanovena.

Trestanci si nesmějí číslo během hry sundávat nebo ho zakrývat rukou atd. Před zraky dozorce se může nejvýše otočit jen k němu zády.

161. Pátrání při cestě

Druh	bojová
Místo	nízký les, členitý a málo přehledný terén
Délka	60 min
Hráči	dvě nebo více skupin
Pomůcky	

Jedno z družstev je předem vysláno napřed po určené cestě. Jeho členové se skrývají v předem vymezeném úseku 800 až 1000 m. Přitom se žádný z hráčů nesmí vzdálit od cesty více než 30 kroků. Po určité době vycházejí za prvním družstvem hráči druhého družstva. Mohou jít pouze po cestě, nesmí sejít napravo ani nalevo, pouze zrakem mohou pátrat po ukrytých členech prvého družstva. Spatří-li některého z nich, zavolají jeho jméno a ukáží směr, kde se skrývá. Objevený musí odejít na předem určené stanoviště. Potom se hráči vymění. Vítězí družstvo, jež objeví více hráčů.

162. Podpisy na papírcích

Druh	bojová
Místo	členitý les, houštiny
Délka	1–2 hodiny
Hráči	20 lidí
Pomůcky	papírky

Před začátkem hry každý hráč tajně umístí na velmi dobře schované místo papírek se svým jménem a spoustou volného místa. Při hraní hry je úkolem najít co nejvíce soupeřových papírků a podepsat se na ně. Při tom se ale musejí velmi dobře skrývat, neboť když někdo někoho uvidí a zavolá na něj jménem, musí se dotyčný přestat skrývat a dobrovolně dovézt soupeře ke svému papírku, kde ho nechá se podepsat. Je v zájmu všech aby tak oba učinili co nejméně nápadně. Po skončení této operace se musejí oba vzdálit a pro okamžik na sebe zapomenout. Pokud je nějaká dvojice v tomto režimu, tak si nesmí ostatních a ostatní jich vůbec všímat.

163. Pohraničníci a pašeráci

Druh	bojová
Místo	les
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny 8–14
Pomůcky	barevné proužky

Pohraničníci střeží hranici (lesní průsek, cesta,...). Mohou se pohybovat jen po jedné straně hranice, kryjí se a nepozorování se tajně dorozumívají. Druhá skupina, pašeráci, jsou viditelně označeni barevným proužkem, mohou se pohybovat po obou stranách hranice a snaží se dostat za ni. Pašerák, kterému byl proužek odejmut, je vyřazen — zajat.

164. Poklad v pevnosti

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	120 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	jakýkoliv předmět, praporek

Za pevnost vybereme hustě porostlý vrcholek, kde umístíme nějaký předmět nebo praporek. Ve vzdálenosti asi 40 kroků od tohoto předmětu se v úkrytech rozmístí obránci, kteří mají za úkol bránit pevnost ze tří stran. Část obvodu, nejlépe ta, která je nejméně schůdná a nepřehledná, zůstává nehájená, aby měli útočníci možnost proniknout do opevnění. Útočníci však nevědí, která část to je. Jejich úkolem je poslat průzkumníky, aby to objevili. Útočníci zvítězí, jakmile jakýkoliv z nich uchopí v pevnosti umístěný předmět. Družstva si potom úlohy vymění. Vítězem se stává družstvo, které se zmocnilo praporku dříve nebo které získalo větší počet zajatců. Zajímá se buď vyvoláním jména, nebo dotykem paže. Obránci se ve svých krytech nesmějí přemisťovat.

165. Pro zajatce

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	120 min
Hráči	dvacet
Pomůcky	papír a tužky

Jde o hru většího rozsahu. Nepřítel zajal skupinu partyzánů a uvěznil je ve střeženém táboře. Partyzáni se snaží své druhy osvobodit. Ve stanovém táboře jsou v uzavřených stanech zajatci — partyzáni. Okolo tábora hlídkují strážní, kteří jsou pevní, strážní se mohou pohybovat pouze v okruhu 20 až 50 metrů kolem svého stanoviště. Kromě stálých stáží procházejí volně terénem ještě hlídky nepřítele. Hlídky se nesmí přiblížit k táboru na vzdálenost menší než 300 až 400 m. Nepřátelské stráže nemohou být za normálních okolností zajaty. Může se tak stát pouze tehdy, přiblíží-li se k táboru na kratší vzdálenost, než je dovoleno, nebo opustí-li okruh svého stanoviště.

Partyzáni se snaží projít střeženým územím, proplížit se do tábora a osvobodit zajatce. Postupuje se tak, že zajatec, který je právě na řadě, dostane od svého osvoboditele určitý předmět, který zajatce opravňuje k volnému odchodu (může to být šátek, baret, kus látky). Současně dostane zajatec náčrtek cesty do tábora partyzánů.

Osvobozený zajatec se nemusí skrývat. Musí pouze dobře ukrýt náčrt cesty ke stanovišti partyzánů, protože může být na zpáteční cestě zastaven a prohledáván. Každý partyzán smí najednou osvobodit pouze jednoho zajatce. Zajatci mají pořadová čísla a jsou postupně podle nich osvobozováni. Proto se musí předem dorozumět ve stanech (v úkrytu), nesmějí však tento stan opustit, vyhlížet ven a volat. Dorozumět se mají proto, aby se partyzáni nemuseli zdržovat hledáním toho, kdo je na řadě. Na způsoby dorozumívání se mohou domluvit předem, aby je pak neviděli strážní, kteří mají výhled na stany. Vše se musí dít úplně potichu. Domlouvání mezi zajatci a osvoboditeli není dovoleno. Na to dohlíží rozhodčí v táboře. Zajatci dostanou svá čísla v zalepených obálkách těsně před zahájením hry, kdy již jsou umístěni ve stanech. Pořadová čísla neznají ani partyzáni, ani strážní. V táboře je tabulka, na nichž osvoboditelé zaznamenávají číslo osvobozeného a čas osvobození. Tím je úkol osvoboditele v táboře skončen, může se však znovu pokusit o úspěch. Výsledky se hodnotí takto: za každého osvobozeného zajatce tři body pro partyzány, za každého zajatce dva body. Nalezne-li hlídka u nepřítele náčrt, získá tři body. Pronese-li zajatec náčrt, získá pro svou stranu tři body.

166. Pronikání úsekem

Druh	bojová
Místo	členitý a nepřehledný terén
Délka	15–20 min
Hráči	dvě skupiny >11
Pomůcky	

Pozorovatelé se ukryjí v pásu krajiny širokém 50–100 m. Druhé družstvo musí hlídaným terénem nepozorovaně projít na druhou stranu. Uvidí-li pozorovatel někoho z druhého družstva, zavolá jeho jméno a úkryt. Odhalený je vyřazen.

167. Proniknout z obklíčení

Druh	bojová
Místo	les nebo vysoká tráva
Délka	50 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Skupina A obklíčí nepřátelský terén (okruh o průměru 200 m). Uvnitř kruhu je druhá skupina B. Jejím úkolem je proniknout z obklíčení. Hráči skupiny A se snaží pronikající hráče skupiny B buď pochytat, nebo se jich dotknout. Za každého chyceného hráče získávají 1 bod. Chycení hráči vypadávají za hry. Po sečtení bodů se úlohy vystřídají a vítězí to družstvo, jež má za sudý počet kol více bodů. Obměna hry je v rozlehlejším (šířka i délka je asi 300–500 m) a méně přehledném terénu. Hráči skupiny A však nemusí pronikající hráče chytat, stačí pouze ohlásit správné jméno pronikajícího hráče. Mohou se jakkoliv pohybovat, ovšem jen po kruhu.

168. Prorážená kruhu

Druh	bojová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden 12–14
Pomůcky	

Hráči utvoří kruh čelem dovnitř, kde je jeden hráč. Ten se snaží prodrat a protlačit ven z kruhu. Když se mu to podaří, rychle běží pronásledován hráči na metu. Chytne-li jej někdo, jde do středu místo chyceného, dosáhne-li hráč mety dříve, jde zpět do středu a dostává bod.

169. Průzkumné družiny

Druh	bojová
Místo	les, louka, křoví
Délka	45–60 min
Hráči	dvě skupiny >12
Pomůcky	

Obě skupiny si vytyčily kruh nezranitelnosti o průměru 20m a v něm mají velitele. Úkolem hráčů je získat co nejvíce informací o jedné vesnici a udělat její náčrt. Zajímá se kdekoli mimo kruh. Zajatý musí odevzdat informace.

Za zajatce se odčítají 2b, za zjištění polohy nepřítele přičítá 20b, za topografický náčrt 25b a za náčrt vesnice 50b.

170. Přenos zprávy

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	zpráva

Hráči se rozdělí na kurýry a bandity. Pořadatel nejprve ukáže banditům místo na mapě, které mají hlídat. Ti se odeberou příslušným směrem, aby střežili všechny možné přístupové cesty k danému místu. Pak předá pořadatel kurýrům zprávu a ukáže jim místo na mapě, kde bude čekat vybraný kurýr na doručení zprávy. Kurýři mohou využívat všech dostupných prostředků (včetně signalizace a lsti).

Zajmou-li bandité kuryra, musí jim vydat zprávu, má-li ji u sebe. Hra končí doručením zprávy nebo odebráním zprávy banditou.

171. Přepad tábora

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na vymezeném prostoru — např. 10×15 metrů se pohybuje družstvo obránců. Druhé družstvo má za úkol přepadnout tábor a dopravit obránce mimo prostor. Obránci se mohou pohybovat jen v prostoru hřiště a mají možnost se bránit. Potom se družstva vymění a obránci představují útočníky. Hra se hraje na čas. Vítězí družstvo, jemuž se podařilo v lepším čase dopravit mimo tábor více hráčů.

172. Přerušená depeše

Druh	bojová
Místo	členitý terén, rozlehlý les
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dopis

V polovině rádiové depeše byla nepřátelská rozvědka vyrušena. Musela důležitou zprávu ukrýt v lese. Informace oddílu, který se chce zprávy zmocnit, jsou jen kusé. Nepřátelskému oddílu je známo pouze to, jak je strom označen a přibližně na kterém místě stojí. Druhý oddíl ví, že se nepřítel chce zprávy zmocnit, má jim v tom zabránit, ale vůbec neví, kde se nepřítel nachází.

Jeden z oddílů (nepřátelé) odejde z tábora a vzdálí se asi na jeden kilometr ve vymezeném území. Jeden z rozhodčích odejde a ukryje dopis u označeného stromu. Označení zná pouze oddíl, který odešel z tábora.

pás území, ve kterém se nachází označený strom, nesmí být širší než 500 m. Na tomto území se rozmístí asi 20–30 rozhodčích (jeden oddíl). Na znamení trubkou hra začíná. Trvá asi tři čtvrti hodiny.

Pravidla hry:

1. Nepřátelé i obránci se musí krýt, aby je nespatřil protivník.

2. Hráči mají u sebe lehké borovicové šišky (nebo míčky). Spatří-li protivníka, snaží se jej zasáhnout. Je-li některý z hráčů zasažen Liškou, je ze hry vyřazen a musí jít ukázněně do tábora.

3. Rozhodčí dbají, aby se hrálo čestně a poctivě. Zapře-li hráč zásah, který viděl rozhodčí, muže být diskvalifikován. Jsou-li diskvalifikováni dva hráči některého oddílu, ozve se hlas trubky a tento oddíl prohrává.

4. Jestliže nepřátelský oddíl objeví dopis, vítězí. V opačném případě vyhrávají obránci.

173. Přineste poklad

Druh	bojová
Místo	les
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	lano

Vedoucí schová někde v lese rozmotané lano. Družiny pak dostanou za úkol lano najít a přinést. Nést se musí rozmotané tak, aby se ho drželi všichni členové. Pakliže spatří jiná družina svého soupeře nesoucího lano, smí se na něj vrhnout, lano mu po boji odebrat a sama je odtransportovat do tábora. Při bojích se doporučuje přítomnost nezávislého pozorovatele jakožto sudího.

Vítězí ta družina, která výše popsaným způsobem přinese lano do tábora.

174. Reaktor

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	2 hodiny
Hráči	30 lidí
Pomůcky	fáborky

Vytyčí se 3 bezpečnostní okruhy kolem jaderného reaktoru. V každém z nich je několik strážců. Úkolem útočníků je postupně dobít všechny 3 okruhy a reaktor. Okruh je dobyt tehdy, když útočníci ukradnou všechny fáborky rozvěšené po daném území. V tom jim brání obránci, útočí se házením šišek a nebo dotknutím. Dotýkat se mohou útočníků pouze obránci z daného okruhu a házet šišky mohou z okruhu maximálně o 1 vedle.

Tato hra je velice variabilní, je nutno doladit počty životů útočníků a obránců tak, aby to nebylo moc jednoduché či těžké. Hráči se musejí skrývat, ale také útočit a objevovat fáborky. Kdyby hra trvala moc dlouho, budou se nudit obránci z jiných okruhů, takže je to nutno rozvrhnout rozumně.

175. Rozkaz k popravě

Druh	bojová
Místo	cesta lesem či křovinami
Délka	30–45 min
Hráči	dvě skupiny 10–15
Pomůcky	dvě listiny

Poslové jdou ke králi a jeden z nich nese rozkaz k popravě. Bandité číhají kolem cesty a kolemjdoucí prohledávají. Když získají dopis, jdou jej vyměnit za rozkaz k milosti a role se vyměnili...

Bandité jdou ke králi a jeden z nich nese rozkaz k milosti. Poslové číhají kolem cesty a kolemjdoucí prohledávají. Když získají dopis, jdou jej vyměnit za rozkaz k popravě a role se opět mění...

Poslové vyhrají, dostane-li král rozkaz k popravě, bandité, v případě doručení milosti.

176. Správce rezervace

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	do 60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	17 čtvrtek, připínáčky, hráči hodinky a tužku

Hra procvičuje paměť a orientaci v terénu. Ten by měl být zarostlý a členitý, o rozloze cca 6000 m^2. Každý účastník je v roli správce rezervace muflonů, která byla přepadena smečkou vlků. Hrozí pochopitelně nebezpečí vyhubení muflonů vlky. Úkolem správce je v co nejkratší době sehnat všechny muflony a likvidovat vlky. K tomu účelu jsou v terénu rozmístěny čtvrtky s označením M (mufloni) a V (vlci), přičemž véčka jsou opatřena pořadovými čísly. Čtvrtky by měly být umístěny tak, aby nebyly snadno k nalezení. Všichni startující mají s sebou tužku a hodinky. Mají objevit všechny čtvrtky M i V : v případě muflonů půjde jen o jejich „sehnání do houfu", tj. o udání celkového předpokládaného počtu umístěných čtvrtek; co se týče vlků, jde pochopitelně o jejich „zneškodnění" - na véčka se každý podepíše a zaznamená čas. „Odstřel" vlků je možné provádět jen podle pořadí, ve kterém přibíhají, tj. podle pořadových čísel. Zapsaný čas slouží ke kontrole. Vyhrává ten, kdo v nejkratším čase zachrání největší počet muflonů a zastřelí nejvíce vlků. Za každého neobjeveného vlka nebo muflona se přičítá ztrátový čas.

Doporučení: Nejoptimálnější počet je 8 muflonů a 9 vlků.

177. Tajemství inků

Druh	bojová
Místo	les, louka, křoví
Délka	45–60 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	zpráva

Na území X se vyskytují části tajné zprávy. Badatelé ji chtějí získat. Inkové jim v tom brání. Je-li badatel Inkem dopadnut, musí zprávu odevzdat a stává se z něj také Ink. Na jedno vstoupení do území Inků lze vzít pouze jednu část zprávy. Až zpráva celá, může se začít s luštěním.

178. Telefon

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dlouhý provázek

Hráči se rozdělí na dvě poloviny. Jedna (pracovníci telefonní společnosti) natáhnou provázek po lese a spojí jím tak dvě daná místa (mohou být zadaná podle mapy). "Telefonní kabel" je nutné co nejlépe maskovat.

Jakmile skončí pracovníci svou namáhavou práci, přijdou na řadu vandalové. Ti mají za úkol kabel najít a na co nejvíce místech jej přerušit (překousnout). Aby to neměli vandalové tak lehké, pracovníci svůj kabel hlídají a vandaly vyřazují zvoláním jejich jména. Potom se role družstev vymění.

179. Tři zmije do tábora

Druh	bojová
Místo	zalesněné
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny 12–14
Pomůcky	6 zmijí (velká, střední a malá)

Dvě skupiny vytyčí několik set metrů od sebe svá tábořiště. Tábořiště hlídají bílými fáborky označení strážní, kteří jsou 100m od sebe. Každá skupina má velkou, střední a malou zmiji a snaží se je ukrýt na tábořišti soupeře. Ti, co zmiji nemají, se plíží také, aby zmátli soupeře. Koho chytne strážný, stává se zajatcem.

Nenajde-li soupeř do ukončení hry zmiji, nezíská jeho protihráč žádný bod, jinak dostane 30, 20 a 10b za každou zmiji.

180. Ústup

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	90 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	šátky a provazy

Hrají dvě armády, jedna je dobře vyzbrojená a vystrojená na zimu, hráči si tedy obléknou na sebe veškeré šatstvo, které mají s sebou na akci. Navíc mají hráči A svázané nohy u kolen, hráči B u kotníků. Druhá armáda je zbídačená, hráči si obnaží libovolnou polovinu těla (trenýrky však zůstávají). Hráči C jsou slepí (mají oči zavázané šátkem). Hráči D jdou o berli, jednu nohu vůbec nepoužívají. Po celou dobu hry se drží dvojice A–B a C–D za ruce. Armády proti sobě postupují od protilehlých hranic vyznačeného území. Druhá armáda (C–D) se snaží projít, první (A–B) je zatýká.

181. Velká cesta

Druh	bojová
Místo	les
Délka	25–30 min
Hráči	dvě skupiny >14
Pomůcky	šátky

První skupina obsadí les, druhá chce proniknout na určené místo. Všichni hráči mají za pasem šátek. Obránci chtějí pronikající družstvo obklíčit, vzít jim šátky a tím je vyřadit ze hry. Druhé družstvo se snaží udělat totéž. Druhé družstvo zvítězí, pronikne-li na určené místo více jeho členů, než zbude obránců.

182. Veverčí ocásky

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	ocásky

Hráči jsou rozděleni na veverky a psy. Veverky dostanou barevné papírové proužky, které si připevní jako ocásky a jdou se schovat na předem smluvené území. Po 5–10 minutách se vydávají na lov zbylí hráči (psi). Mají najít a ulovit veverky. Veverka je ulovena tehdy, když přijde o ocásek.

Psi mohou veverky nadhánět. Veverky se mohou schovat na strom. Na stromě mohou setrvat jen jednu minutu. Psi na stromy nelezou.

183. Výměna praporků

Druh	bojová
Místo	louka, vysoký les
Délka	30–45 min
Hráči	dvě družinky 11–14
Pomůcky	praporky

Skupinka A je rozdělena na dva tábory vzdálené od sebe 500 m. Hráči A1 a A2 si vyměňují praporky. V tom jim brání skupinka B. Když člen skupinky B někoho chytne, musí vrátit praporek a skupině B se přičte 10b. Za doručený praporek získá A také 10b.

184. Výpad z obklíčení

Druh	bojová
Místo	louka
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvou družstev. Jedno obklíčí druhé v kruhu o poloměru asi 300 až 500 m. Úlohou obklíčené skupiny je prorazit s co nejmenšími ztrátami z obklíčení. Obléhatelé se zatím snaží vyřadit obklíčené dotykem ruky ze hry. Obklíčené družstvo zvítězí, podaří-li se alespoň polovině jeho hráčů uniknout. Družstva si mohou úlohy vyměňovat.

185. Vyzvědači

Druh	bojová
Místo	členitý les
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Děti mají proniknout skrz nepřehledný les na určité předem dané místo. Les musí být co největší a počet hlídačů přiměřený věku dětí (jinak do cíle nikdo nedojde). Ve zmíněném lese jsou rozptýlení vedoucí (nepřátelé). Vyřkne-li nepřítel jméno dítěte, musí ono dojít zpět do tábora (do nemocnice) a setrvat tam 10 minut. Poté se vydává na další pokus o průnik.

Doporučuje se, aby ti, co děti chytají, evidovali chycené a čas chycení. V táboře se pak zase bude zapisovat čas a jméno příchodu. Tím se zkontroluje, zda chycení skutečně došli do tábora.

186. Zabraňte spojení!

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	120 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	rozkaz

Ustupující nepřátelský oddíl je rozdělen na dvě skupiny. Je tedy oslaben. Aby bylo možné obě části zajmout, je nutno zabránit jejich vzájemnému spojení.

Hráči jednoho oddílu se rozdělí na tři skupiny. V první je 5–10 dětí, v druhé 4–8 a třetí, která pronásleduje nepřítele, má asi 15 členů.

První skupina dostane rozkaz, v němž je stanovena její pochodová osa. Je asi půl druhého až tři kilometry dlouhá. Asi za čtvrt hodiny vyjde za ní druhá skupina, která kryje její ústup. A 10 minut po druhé skupině vyrazí skupina třetí.

Druhá skupina nezná pochodovou osu a pohybuje se pouze podle cestovních značek a signalizačních pokynů první skupiny. Ale pozor! Nesmí se prozradit a umožnit tak pronásledující skupině stanovit své polohy. proto postupuje opatrně, bez hluku a snaží se dorazit na stanovené místo a vzájemně se spojit. Podaří-li se jí to, vítězí. Jestliže však třetí skupina vyřadí alespoň polovinu první skupiny, vítězí.

Pravidla hry:

1. První a druhá skupina nemůže zajímat, může být pouze zajata.

2. První skupina je zajata tehdy. podaří-li se třetí skupině vyřadit jí alespoň polovinu hráčů.

3. Hráči jsou vyřazeni tehdy, dotkne-li se hráč třetí skupiny ramene hráče první skupiny.

4. Druhá skupina může první podávat zprávy o úmyslech třetí skupiny, ale pouze praporky či píšťalkou, nesmí se k první přiblížit nebo snad s hráči hovořit.

5. Hru řídí hlavní rozhodčí, spolu s každou skupinou jde jeden z pomocníků hlavního rozhodčího.

187. Záhadná depeše

Druh	bojová
Místo	velké prostranství
Délka	60 min
Hráči	2×2 skupiny
Pomůcky	depeše

Pomocníci odvedou hráče na jejich místa. Nezávisle na místě, kde se tato hra hraje, dodržujeme při rozmisťování družin toto schéma: na jedné straně je jedna družina první skupiny; na protějším konci je její druhá početně větší družina. Ve středu prostranství stojí druhá skupina.

Trubkou dáme signál k začátku hry. úkolem první skupiny je spojit obě dvě části, úkolem druhé skupiny je tomu zabránit. Pravidla hry:

1. hráči první skupiny mohou používat jen jeden prostředek k dorozumění praporkovou signalizaci.

2. Obě družiny se mohou spojit jen ve třech místech, které určí hlavní rozhodčí. Tyto body jsou známy jen hráčům první skupiny.

3. Druhá družina může hledat první družinu první skupiny po celém místě, kde se hra hraje.

4. Do konce hry se druhá družina první skupiny a druhá skupina nedostanou do bezprostředního styku. Jakoby pro sebe neexistují.

5. praporky dává druhá družina první skupiny své první družině signály, které ze tří dohodnutých míst je určeno pro setkání.

6. První skupina vyhrává, jestliže první družina první skupiny přijde na určené místo a spojí se tam nejméně se dvěma hráče druhé družiny své skupiny.

7. Druhá družina vyhrává: jestliže objeví někde první družinu první skupiny a zajme alespoň jednoho hráče této družiny;

obsadí-li určené místo setkání obou družin ještě dříve, než tam obě družiny první skupiny přijdou.

Aby bylo možno lépe pochopit pravidla této hry, vrátíme se ještě k tomu, co je nutno udělat den před začátkem hry: Oddíl musíme seznámit s místem, kde se bude hrát. Proto jeden nebo dva dny předem projdeme s oddílem místo a ukážeme pionýrům hranice kruhu, ve kterém bude hra probíhat. Současně vhodně upozorníme děti na jednotlivá pozoruhodná miska, která by se jim mohla při hře hodit.

Např. na břehu řeky ukážeme dětem, kde je přechod přes řeku. A tam dále ještě je most... Na lesní planince je krásný dub. Zastavíme se u něho, ať se všichni pokochají krásným pohledem... Přišli jsme na divoce rostoucí maliny proč si jich nenatrhat?... A nedaleko je malé lesní jezírko je velmi zajímavé; není průtočné?... Na co všechno můžeme děti upozornit!

Lesní jezírko, rokle, maliny, osamocený dub na palouku, most a přechod přes řeku si děti zapamatují. Kterékoliv z těchto míst mohou pak použít jako orientační body při své hře.

Vybereme tři takové orientační body, např. rokli, most a přechod přes řeku. To budou ta tři místa, kde se děti mají setkat a která jim řekneme v den hry.

Den před začátkem hry znají členové první skupiny místa, kde se má jejich skupina sejít. To je výhoda před druhou skupinou. Ale zdaleka to ještě není přesné určení. Které z těchto tří míst bude tím skutečným místem, kde se děti setkají?

Všem je jasné, že se to ukáže až při hře. ihned po začátku hry určí toto místo hlavní rozhodčí a oznámí to pionýrům z druhé družiny první skupiny.

Vzniká otáčka: Jak to signalizovat pionýrům z první družiny? Není možno se dohodnout již předem a vypracovat společný plán postupu?

Pokusíme se takový plán sestavit, abychom byli na začátku hry na všechno připraveni.

Podle podmínek hry lze udržovat spojení jen signalizačními praporky. Protože hráči druhé družiny první skupiny neznají místo, kde je jejich první družina, ustaví několik signalizačních míst (dvě tři místa na různých vyvýšených bodech kraje, aby mohla zachytit družina alespoň některé signály). Odpovědět první družina také nemůže, protože riskuje, že by ji mohla druhá skupina objevit. Proto je nutno dávat signály až do konce hry. Zároveň vzniká otázka, jaké signály budeme používat.

Signálům musí rozumět hráči první skupiny, ale nesmí jim rozumět hráči druhé skupiny. Jinak řečeno, signály musí být tajné.

Je to velmi jednoduché: označte si číslicemi všechna tři možná místa setkání. Např. most č.1, přechod přes řeku č.2, rokle č.3. To se snadno pamatuje. Jakmile začne hra, vyjasní se, které místo bylo určeno. Rokle? Hráči, kteří budou vysílat signály, budou vysílat jedno jediné slovo: ”Tři”. ”Protivník”, který zachytil signál, ať si láme hlavu nad tím, co to znamená.

Lze se také dohodnout, že v depeši budou uvedena dvě místa, která se vylučují. Jestliže bude například určen most jako místo setkání, budou v depeši uvedeny přechod přes řeku a rokle.

V pravidlech hry je řečeno, že druhá skupina a druhá družina první skupiny nepřijdou během hry do bezprostředního styku, tj. nepřekážejí jedna druhé v plnění svých úkolů, mohou však sledovat jedna druhou. Hráči druhé skupiny nezabraňují pionýrům první skupiny vysílat signály, ale snaží se zachytit všechny zprávy, aby mohli pak určit místo, kde se obě družiny první skupiny mají sejít. Jestliže se jim to podaří, pak obsadí určené místo dřív než tam přijdou hráči první skupiny a zvítězí. Budou-li depeše dobře sestaveny, sotva se jim podaří z nich něco vyčíst. Proto se budou hráči druhé skupiny snažit najít hráče první družiny první skupiny.

Je tu ještě jedna možnost, jak najít stopy: sledovat hráče druhé družiny, kteří musí poslat nejméně dva hráče na určené místo, aby se tam setkali se svou první družinou. Tito dva hráči musí být velmi ostražití, aby neukázali svým protivníkům cestu. Pod záminkou vysílání signálů mohou odejít na jakékoliv místo v určeném okruhu, zmást protivníka, a pak nepozorovaně zmizet. Všechny neuhlídáš! A hráči druhé skupiny mají i bez toho práce dost!

Skupina, která zvítězí, oznámí to trubkou všem ostatním.

188. Zajatci

Druh	bojová
Místo	pořádný les
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvou skupin. Jedna skupina (ochránci) je v pevnosti a druhá se rozptýlí po lese ve vyznačeném prostoru. Útočníci podnikají výpravy ze své pevnosti a snaží se ulovit někoho z protivníků. Nesmí volat jménem, musí protivníkovi položit ruku na rameno a do pevnosti ho beze slova odvést. Jakmile mu ruku z ramene sejmou nebo promluví, může mu protivník utéct. Potom si skupiny úlohy vymění.

189. Zajatec

Druh	bojová
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	skupina, jeden a jeden
Pomůcky	2m provazu, ešus, sirky

Hráči se rozdělí na jednoho zajatce, jednoho hlídače a osvoboditele. Hlídač sváže svého zajatce a počne vařit ”jedovatý” čaj. Úkolem ostatních je vysvobodit zajatce dříve, než jej hlídač čajem otráví.

Osvoboditelé používají k osvobození různých lstí. Hlídač likviduje osvoboditele (vyřazuje ze hry) vyřknutím jejich jména. Hlídač nesmí jména hádat, musí počkat, až protivníka bezpečně pozná.

190. Zásobování uprchlíků

Druh	bojová
Místo	les
Délka	30–45 min
Hráči	dvě skupiny 9–14
Pomůcky	„potraviny”, „uprchlíci”

Táborníci schovali uprchlíky. Bandité uprchlíky hledají a táborníci jim nosí jídlo. Uvidí-li bandité táborníka, musí jít zpět do tábora a plížit se s jídlem znovu.

Bandité získají za každého nalezeného nezásobeného uprchlíka 5b, za zásobeného 2b.

Táborníci získávají za nenalezeného nezásobeného uprchlíka 3b, za zásobeného 5b.

191. Zátah na černého vlka

Druh	bojová
Místo	les
Délka	max. 30 min
Hráči	skupiny 15, 4 a jeden >12
Pomůcky	šátky

Patnáct pronásledovatelů se šátkem za pasem honí vlka (za pasem taky šátek), co utekl ze své skrýše a vrací se do ní. Vlkova nezranitelná družina (4) chce pronásledovatelům vyrvat šátek a tím je vyřadit ze hry. Pronásledovatelé se snaží vyrvat šátek vlkovi, aby nedošel do doupěte. 2m kolem doupěte je vlk nezranitelný.

192. Zhasínání svíček

Druh	bojová
Místo	les
Délka	1 hodina
Hráči	2–4 vedoucí, 2×7 hráčů
Pomůcky	dvě svíčky

Jsou určeny 2 stanoviště, na kterých hoří velká svíčka. Každý soutěžící má u sebe malou svíčičku. Hrají proti sobě 2 družstva. Úkolem každého z nich je přenést zapálenou svíčku ze svého stanoviště na cizí tak, aby po cestě nezhasla. Dále tomu naopak zabránit soupeři. Je nutné vymyslet strategii, aby se aspoň někdo k soupeři dostal. Hráči bez hořící svíčky nesmí nic aktivně podnikat, leda tak zavazet.

193. Zjišťování symbolů

Druh	bojová
Místo	terén
Délka	60 min.
Hráči	min. 2 skupiny
Pomůcky	papíry, zavírací špendlíky

Každá družina dostane přiděleno několik symbolů (hvězdička, autíčko, sluníčko). Hráči si je připevní na záda. Pak se všichni rozmístí v určeném prostoru. Cílem každé družiny je co nejrychleji zjistit symboly ostatních družin. Nesmí se používat žádná forma fyzického doteku.

Hru lze modifikovat tak, že každý má na zádech jedinečné číslo. Úkolem hráče pak je opsat co nejvíce čísel spoluhráčů a přitom být sám zapsán co nejméně.

194. Zlatá horečka I.

Druh	bojová
Místo	členitý terén, les
Délka	60–120 min
Hráči	malá družstva, jednotlivci
Pomůcky	zlato, papíry a tužky, váhy, koule

Příprava: Nejdříve musíme opatřit zlaté valouny, nejjednodušší jsou žluté papírky, ale to není příliš efektní. Lepší jsou normální kamínky obarvené zlacenkou (cca 30 Kč na dostatek kamenů, po obarvení budete mít doslova zlaté české ručičky). Na vhodném místě vybudujeme (to znamená položíme sem váhy a papíry) banku. V okolí (do 400 m) banky vytyčíme provázky zlatonosná území a umístíme do nich valounky. Dále zhotovíme mapu těchto území. Doporučuji též předtisknout licence (použití viz níže). Hráče rozdělíme do malých skupin, případně mohou hrát i jednotlivci. Každou skupinu vybavíme koulemi.

Vlastní hra: Hráči mohou postupovat buď legálně či nelegálně. Legální přístup je následující: Družstvo si zakoupí licenci na určité území a čas, odebere se k danému území a zde může po onen čas hledat zlato. S najitým zlatem se vrací zpět do banky a zde ho prodávají (dle váhy). (Doporučené pravidlo: Nikdo nesmí mít u sebe více než tři valounky). Nelegální přístup: Hráči vstupují do vymezených území bez licence, případně okrádají ostatní zlatokopy (okrádá se tak, že někoho trefím koulí, on musí zůstat stát a odevzdat všechno své zlato) a běhají po mostě (toto pravidlo platí pouze na táboře v Tavíkovicích). Pokud však policista uvidí někoho, jak provozuje nelegální činnost, odmění jej pokutou. Ideální je, když mají policisté vysílačky a hlásí pokuty rovnou šéfovi hry, který je zapisuje k výdělkům.

Jessee James běhá po území a okrádá zlatokopy. Jesseeho samozřejmě okrást nelze.

Doporučuje se recyklovat valounky (to znamená, že to co vykoupíme opět po někom pošleme rozmístit do pole).

Posledních 5 minut hry se vyhlašuje anarchie a policie odchází do penze.

1.4 Deskové a stolní hry

195. Alager

Druh	stolní
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	až 9
Pomůcky	52 bridžových karet

Kdysi velmi oblíbená karetní hra, původem z Francie. Každý z hráčů obdrží 3 karty a poslední 3 se rozloží otevřeně do prostřed stolu. Zbytek tvoří zakrytý talón, z něhož si hráči střídavě odebírají po jednom svrchním listu, vyjma případu, kdy mohou měnit jednu nebo všechny tři vyložené karty za karty z ruky. Cílem je vylepšení bodových hodnot svých karet. Počítají se jen karty jedné barvy a to od dvojky do desítky podle hodnoty, každá figura deset a eso jedenáct. Nikdo není nucen měnit a k pokračování hry se dává sousedovi pokyn slovem dále. Projde-li bez výměny celé kolo, nahradí se všechny tři vyložené karty znovu z talónu a zastrčí se dospod. Hráč, který je spokojen s docílenými hodnotami, ohlásí dost, ostatní hráči mohou ještě jednou měnit, načež dojde k zúčtování bodů. Hráč s nejmenším počtem bodů obdrží trestný bod. Dosažením předem určeného počtu bodů hráč vypadá ze hry. Hraje se pak dohrou poslední dvojice hráčů.

Výjimku v počítání tvoří kombinace stejnobarevné dámy, krále a esa s hodnotou 31, zvaná ALAGER, která se ihned hlásí a je odměněna odpisem jednoho bodu. Ostatní už nemohou měnit a hráč s nejmenším počtem hodnot prohrává bod.

196. Black

Druh	stolní
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	dva
Pomůcky	čtverečkovaný papír, tužky

Hrají dva hráči ve čtverci 5×5, jehož pole E1 je vyšrafováno. Do prázdných polí hráči střídavě zakreslují obrazce K, L a M, přičemž dodržují následující pravidla:

1. Na začátku první hráč zakreslí obrazec K do pole A5.
2. Druhý hráč zakreslí libovolný z obrazců do některého z polí A4 či B5. Tím je utvořena souvislá čára jdoucí přes dvě políčka.
3. Hráč, který je na tahu, je povinen pokračovat v utvořené souvislé čáře zakreslením některého z obrazců na pole, na jehož hranici souvislá čára končí. (V obrazci K se čára ve středu neohýbá, ale vždy jde rovně.)

Hráč prohrává, pokud dovede čáru na okraj čtverce, nebo když se jeho soupeři podaří ji dovést na okraj pole E1. Při této hře je zvláště důležitý čas na tréning a hledání optimální taktiky.
Napsal Anino Belan.

197. Cross-out

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Na začátku hry se oba hráči dohodnou kdo začne a pak každý tajně napíše cifru od 6 do 9. Pak si cifry ukáží, sečtou je a nakreslí do řady tolik čtverečků, kolik byl součet. Druhý čtvereček z jedné strany proškrtnou. Tím je připravena hrací plocha a může se začít hrát. Hráč na tahu proškrtne jeden čtvereček nebo dva sousedíci čtverečky. Proškrtávat se smí jen prázdné čtverečky. Kdo nemá tah, prohrál.

Lze škrtat jen čtverečky vedle sebe, a tudíž záleží na rozmístění neproškrtlých čtverečků. Pokud neproškrtlé čtverečky tvoří souvislý blok, má hráč na tahu triviální vyhrávající strategii, a proto se tedy na začátku jeden ze čtverečků proškrtává.

198. Cvrnkačka

Druh	stolní
Místo	
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	knoflík, tužka

Položte na stůl knoflík tak, aby se dotýkal stolu svou zakulacenou stranou. Pak přitlačte na okraj knoflíku nějakým zakulaceným dřívkem či neořezaným koncem tužky ap. Pod tímto silným a prudkým přitlačením knoflík vyskočí do výšky. Dopadne-li zpět na svou zakulacenou stranu, dostane hráč 3 body, dopadne-li na rovnou stranu, obdrží hráč 1 bod. Spadne-li knoflík ze stolu, hráč ztrácí 2 body. Hráči se desetkrát vystřídá jí a vítězí ten s největším počtem bodů.

199. Cvrnkáni na čísla

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	balicí papír, knoflíky

Pokryjete desku hladkého stolu balicím papírem, na jehož horních třech čtvrtinách je namalována šachovnice se samými bílými poli o velikosti asi 3×3 cm. Na každém čtverci je napsáno nějaké číslo od 1 do 20. Čísla mohou být zpřeházená, některá se mohou opakovat, jiná mohou být vynechána. Každý hráč má knoflík, který má cvrnknutím dopravit od spodního okraje papíru na některý ze čtverců. Číslo čtverce, na kterém se knoflík zastavil, se zapisuje: to je počet bodů, které hráč v tomto kole hry získal. Každý se proto bude samozřejmě snažit cvrnknout knoflík na čtverec s největším číslem ale to se vždycky nepodaří, knoflík si nedá moc poroučet! Přeletí-li hráči knoflík přes papír a spadne ze stolu, nevydělá hráč nic a musí zaplatit pokutu 20 bodů. Odečte si je z těch, které už získal v předchozích kolech. Je ovšem také možné, že "udělá sekyru" hned při prvním cvrnknutí. Každý si své výdělky i pokuty přesně zapisuje, sčítá a odčítá za kontroly ostatních. Dorazí-li knoflík na hraniční čáru mezi dvěma či více čtverci, platí číslo toho čtverce, na kterém je knoflík zřetelně umístěn většinou své plochy. Je-li umístění sporné a hráči se přou, které číslo má platit, hod se ruší a hráč startuje znovu.

200. Čtverečkování

Druh	stolní
Místo	na stole
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	čtverečkovaný papír, tužky

Na čtverečkovaném papíru tužkou vymezíme čtverec o délce a šířce 15 čtverečků. Hráči mají v ruce tužku a po sobě udělají čáro po straně některého čtverečku uprostřed velkého čtverce.

Cílem je, abychom svou čárou uzavřeli čtvereček, který během hry už ze tří stran orámovali. Kdo takto uzavřel čtvereček, může si do něj zapsat nějaký svůj znak.

Musíme promýšlet, ke kolika uzavřením dopomůžeme svými čarami spoluhráči a kolik nám jich musí přenechat, aby to bylo pro nás výhodnější.

Vyhrává ten, kdo má nejvíc uzavřených čtverečků označených svými znaky.

201. Ďábelské šipky

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Hrají se na orientovaném grafu s jedním startovním vrcholem a několika cílovými. Hráči střídavě posunují figurku ve směru šipek, kdo dosáhne cíle, vyhrál.

202. Diplomacie

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	4 hodiny
Hráči	4–7 lidí
Pomůcky	mapa

Mapa světa je rozdělená na státy. Každý hráč vlastní jednu velmoc. Na různých teritoriích má vojenské jednotky. Hra probíhá po kolech. Každé kolo má 3 etapy: napsání pokynů pro tahy jednotek, řešení kolizí a debata mezi hráči o strategii.

Úkoly jsou hráčům na začátku tajně určeny (zabrat nějaký kontinent, zničit někoho jiného...). Hra končí v okamžiku, kdy někdo splní svůj úkol. Hráči se nesmí izolovat, jinak by je ostatní zničili. Musejí se vzájemně domluvit, kdo na koho.

203. Foukanda I.

Druh	stolní
Místo	
Délka	$<$10 min
Hráči	dva
Pomůcky	pingpongový míček

Po každé straně stolu usedne jeden hráč (při větším počtu hráčů i dva nebo tři) a doprostřed stolu se položí pingpongový míček. Nemáte-li jej, poslouží i malá papírová kulička. Na dané znamení začnou všichni hráči do míčku foukat a snaží se, aby míček spadl na soupeřově straně se stolu, nebo aby se dotkl tváře některého z cizích hráčů. To se lehko stane, protože při foukání mají všichni hráči hlavy až u okraje stolu. Strana, které míček spadl se stolu nebo se dotkl něčí tváře, dostává gól. Není přípustno pokládat při hře ruce na stůl. Hraje se na čas předem smluvený (nejdéle 10 minut, protože foukání za chvíli velmi unaví) nebo na pořadí branek: poslední je strana, která obdrží první branku, předposlední ta, která obdrží branku druhou, za ní je strana s brankou číslo tři a vítězí strana, která zůstává jako poslední bez branky.

204. Foukanda II.

Druh	stolní
Místo	
Délka	$<$10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	křída, pingpongový míček

Udělejte si malou kuličku z papíru ještě lepší je pingpongový míček). Pak se rozsaďte po všech stranách stolu a nakreslete křídou uprostřed okraje každé strany malou branku o šíři asi 10 cm. Výška branky je 5 cm. Hráč každé strany stolu hraje proti třem brankám stran ostatních. Branka je tedy, když kulička, poháněná po stole foukáním hráče, vběhne do některé z branek. Je-li vás málo na obsazení všech čtyř stran stolu, hrajte jen na dvou stranách.

205. Horolezci

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Oba hráči mají čtyři sady kartiček s čísly 1 až 5. Na začátku hry oba „stojí pod skálou", neboli si představují, že jsou ve výšce 0 metrů. Cílem je vylézt na skálu, například do výšky 60 metrů. Hra se hraje na etapy, v každé etapě leze jeden z hráčů. Tah v této hře vypadá následovně: Hráč se rozhodne, zdali „leze" nebo „tluče skobu". V případě že leze, druhý hráč mu ukáže kartičku o kolik popolezl a dá ji stranou. Pokud mu ukáže kartu s číslem 1, zamená to, že horolezec spadl a to do výšky, kde zatloukl poslední skobu. Jinak, rozhodl-li se hráč na tahu zatlouct skobu, připíše si skutečnou výšku toho, co v této etapě vylezl. Po zatlučení skoby i po pádu etapa končí a „leze" druhý hráč. V případě, že by hráči došly všechny kartičky, vezme znova celou sadu a hraje se bez přerušení dál. Kdo dosáhne vrcholu dřív, vyhrál.

Hra je náročná na strategii — co si můžu dovolit, je třeba počítat jak svou i soupeřovu výšku, kartičky které mají oba hráči k dispozici (hlavně padáky) a odhadnout, kam až mě soupeř pustí, nebo kam by mě měl pustit, aby se nepoškodil.

206. Investice

Druh	stolní
Místo	v místnosti
Délka	4 hodiny
Hráči	20–40 lidí
Pomůcky	peníze, suroviny, továrny

Hráči jsou kapitalisté vlastnící továrny na stroje, suroviny, jídlo, energii; tyto suroviny a peníze. Každé kolo se dělí na jaro (nákup a prodej továren a surovin), léto (výrobu v továrnách) a zimu (volný obchod, stanovení nových cen podle zájmu trhu).

Úkolem hráčů je vymyslet optimální strategii, sdružit se do skupinek a vyznat se ve strašném chaosu. Obvykle jsou 4 stoly se 4 odvětvími průmyslu. Je nutno vyrobit hrozně moc papírků (peníze, suroviny, továrny). Továrny mají omezenou životnost, jsou přesně daný výrobní vzorce. Nákup a prodej od státu jsou nevýhodné v poměru 2:1. Jeden člověk je šéf určuje ceny, prognózy do budoucna (všechno na tabuli). Je možné podplácet organizátory.

207. Kytičky

Druh	stolní
Místo	místnost
Délka	4 hodiny
Hráči	2–6 lidí
Pomůcky	papíry, tužky

Na čtverečkovaném či šestiúhelníkovém papíře jsou vyznačeny půdní oblasti a vzduch. Každý hráč staví nějakou kytičku. Hráči se střídají po tazích. V každém tahu se vypočítá, kolik minerálů a celulózy kytička získá ze svých kořenů a lístků. Z nich si pak může hráč přistavět další kořeny (pouze na půdě), lístky, cestičky (maximálně 3 políčka daleko), zásobníky (na přebytečný materiál), různé zbraně na jedno nebo více použití, bomby, slizomet, slizolamy,...

Pravidla jsou velice variabilní a je možno je vymyslet vždy znovu. Hra se rozvíjí exponenciálně do doby, než se začne bojovat. Pak začne trvat strašně dlouho kvůli tahanicím mezi soupeři. Je nutno navrhnou ceny tak, že na zbraně je potřeba hodně minerálů, které se získávají v kořenech, které mohou růst pouze v půdě, takže probíhá boj o půdu.

208. Lodě na grafu

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	2 hodiny
Hráči	5–12 lidí
Pomůcky	papíry, tužky

Je nakreslen graf. Vrcholy jsou zde ostrůvky, hrany povolené trasy. Na každém ostrůvku je číslo určující počet ropy, které tam nalezneme a na hraně počet ropy, kterou tam spálíme při převozu.

Úkolem hráčů je dojet s počátečním množstvím ropy na druhý konec herního plánu. Čeká se na všechny, bere se celkové pořadí. V každém tahu nejprve každý napíše, kterým směrem vypluje a pak se zjišťují kolize. Při kolizi mají hráči 1–3 minuty na to, aby se dohodli, jinak nikdo nevypluje nikam. Startovní pozice je rovněž určována dohodou (každý napíše, kde chce startovat a pak se řeší kolize). Je nutno dát pozor, aby měl hráč dostatek ropy na plavbu, jinak navždy zůstane na jednom místě. Jeden ostrůvek a kanál smí v daném časem použít pouze 1 hráč. Ropa vyčerpaná 1 hráčem už pro další návštěvníku na ostrůvku nebude.

209. NIM

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	zápalky
Pomůcky	

Hráči střídavě odebírají z hromádky zápalek jednu nebo dvě zápalky. Vyhrává ten, kdo vezme poslední zápalku.

NIM lze hrát se širší paletou pravidel, například lze určit, jaké počty zápalek je možno z hromádky brát, nebo je možné hrát s více hromádkami. V některých případech by nebylo možné sebrat poslední zápalku, proto v těchto verzích zpravidla prohrává ten, kdo nemůže táhnout. Nejzajímavější varianta NIMu se hraje na několika hromádkách, přičemž není nijak omezen počet zápalek, který je možné s hromádky ubrat.

210. Ohraničování území

Druh	stolní
Místo	na papíře
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	čtverečkovaný papír, tužky

Hraje se na čtverečkovaném papíru ve čtverci 7×7 čtverečků. Hráči střídavě obarvují hrany čtverečků. Když některý hráč obarví poslední ještě neobarvenou hranu nějakého čtverečku, získává čtvereček pro sebe (nakreslí si do něj svoji značku) a má právo na ještě jeden tah. Hranice velkého čtverce, v kterém se odehrává hra, se bere jako již obarvená. K získání rohového čtverečku tedy stačí obarvit dvě z jeho hran, které neleží na hranici velkého čtverce. Hráč se nemůže vzdát tahu, nemůže ani obarvit již obarvenou hranu. Když někdo jedním tahem dobarví hranice dvou sousedních čtverečků, získá oba dva. Vyhrává ten, komu na konci patří více čtverečků.

Napsal Anino Belan.

211. Papírová bitva

Druh	stolní
Místo	na stole
Délka	10 min
Hráči	menší počet
Pomůcky	papír, tužky, dvě hrací kostky

Hráči dostanou prázdný papír a na něj si svislými čarami nakreslí svoje oddíly. Každá čára představuje jednoho vojáka. První voják je velitel, toho je nutné zvýraznit.

Hráči si mohou nakreslit tolik vojáků, kolik chtějí, ale ne víc než 20. to by na podstatě hry nic neměnilo.

Například hrají čtyři hráči, oddíl prvního má 5 vojáků, druhého 8, třetího 4 a čtvrtého 18.

Pak je třeba stanovit klíčové číslo: někdo dvakrát hodil hrací kostkou a sečte obě čísla (např. 3+5), tím dostane klíčové číslo (8). Tímto klíčovým číslem se zahajuje bitva. Každý osmý voják padne. první hráč začne počítání. Protože má jen 5 vojáků, pokračuje v počítání druhý hráč a osmého vojáka přeškrtne, padl. Další hráči pokračují v počítání a přeškrtnou 16., 24., 32. vojáka.

Vidíme, že už padli dva velitelé. Pokračuje se, dokud nepadne i třetí a zbývající velitel je vítěz.

212. Prospěš

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	šachovnice $m \times n$

Hraje se na šachovnici velikosti $m \times n$. Na začátku hry jsou na první řadě postaveni bílí pěšci, na poslední černí. Hráč na tahu smí posunout libovolného svého pěšce o jedno nebo o dvě políčka vpřed, přičemž se pěšci nesmí přeskakovat ani vyhazovat. Kdo nemá tah, prohrál.

213. RepSeq

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Hráči píší na papír za sebe symboly z nějaké k prvkové abecedy. Kdo první zopakuje m-tici symbolů, které už na papíře jsou, prohrává.

Pro dvojice sudých k a lichých m vyhrává druhý, zatímco pro libovolné k a $m = 2$ vyhrává první.

214. Rybaření

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	1–2 hodiny
Hráči	několik skupin
Pomůcky	papíry, tužky

Je nakreslen čtverečkový papír s mapou moře. Každé družstvo si může nakoupit několik flotil a s nimi jet lovit někam ryby. Ryby se samozřejmě vyčerpávají a je nutné zvolit vhodnou strategii, aby se dohodli soupeři. Všechny lovy a nákupy se evidují na papíře. Přesnější pravidla neznám, ale ono to stejně bohužel vede na to, že vítězí ten, kdo pochopí, že musí vytěžit co nejdříve co nejvíc ryb.

215. San Marino

Druh	stolní
Místo	na stole
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	papír

Hrají dva hráči. Každý má k dispozici 50$. Těchto 50$ musí vsadit v průběhu pěti kol. V prvním kole každý vsadí (tak, aby to soupeř nevěděl) určitý finanční obnos. Kdo vsadí více, získává zpět svoje peníze, k tomu navíc peníze, které vsadil soupeř, a prémii 5$. Pokud vsadili stejně, každý si vezme svoje peníze zpět a o prémii se rozdělí fifty–fifty (nefmějte fe mu). Peníze, které už jednou byly ve hře, ani zisk z prémie se už sázet nesmí.

Průběh druhého kola je stejný, jen prémie je 10$. Ve třetím kole je prémie 15$, ve čtvrtém 20$. V pátém kole je prémie 25$, oba hráči musí vsadit vše, co jim z původních 50$ zbylo. Vyhrává ten, kdo získal více peněz.

kolo	sázka	sázka	prémie	zisk	zisk
1.	10$	1$	5$	16$	0$
2.	10$	0$	10$	20$	0$
3.	10$	10$	15$	17,5$	17,5$
4.	10$	15$	20$	0$	45$
5.	10$	24$	25$	0$	59$

Vyhrál druhý hráč s celkovým ziskem 121,5$. První hráč získal 53,5$.

Napsal Anino Belan.

216. Sfouknutá figurka

Druh	stolní
Místo	
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	kulička, figurka

Doprostřed stolu se postaví lehká figurka nebo tužka či skleněná tuba od tabletek ap. Hráč pak vezme nějakou kuličku (třeba udělanou z papíru) a fouknutím ji pošle na figurku. Dotkne-li se kulička figurky, dostává hráč 1 bod. Porazí-li ji, dostane body 2. Je-li figurka poražena fouknutým vzduchem, hráč ji postaví a „střílí" znovu. Všichni hráči se vystřídají desetkrát. Kdo má nejvíc bodů, je vítězem.

217. Skoky

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	šachovnice

Šachovnice se podobá opravdové šachovnici, střídají se na ni světlá a tmavá políčka, ale po délce i po šířce mají dvanáct řad. Hraje se jen na světlých políčkách. Oba hráči mají po 18 kotoučích. Z 18 kotoučů jich 6 znázorňuje slunce malými kolečky, a to zvyšujícím se počtem: na prvním je jedno slunce, na druhém dvě slunce atd. Dalších 6 kotoučů znázorňuje právě tak měsíce a dalších 6 zase hvězdy. Mezi kotouči obou hráčů je jen ten rozdíl, že jeden hráč má obrázky sluncí, měsíců a

hvězd vyobrazeny tmavou barvou na světlém podkladu a druhý obráceně na tmavém podkladu světlé vyobrazení.

Hráči si postaví figury tak, aby každý hráč měl na šachovnici před sebou v první řadě slunce, v druhé řadě měsíce, v třetí řadě hvězdy zleva doprava podle vzrůstajícího počtu na levé straně bude kotouč znázorňující jedno slunce, jeden měsíc, jednu hvězdu (všechny jen na světlých poličkách). postupuje se úhlopříčně. Při jednom tahu lze postoupit jen o jedno políčko. Cílem je, seřadit své kotouče správně na nepřítelově straně (na levé straně má být v první řadě jedno slunce atd. v druhé řadě jeden měsíc atd., v třetí jedna hvězda atd.)

Jeli při postupování napříč v cestě figura, je možné ji přeskočit. Stejnou figurou se dá při jednom tahu najednou i několikrát přeskakovat. Můžeme přeskočit i vlastní figury.

Zběhlý hráč může přimět protivníka k takovým skokům, které jsou pro něj nevýhodné. Nepřítel například se svými figurami s šestkou usiluje dostat se na protější stranu, ale svými tahy ho můžeme donutit k takovým skokům, které ho brzdí, nutí k ústupu a když se figury příliš pomíchají, nakonec místo rychlých skoků musí k cíli postupovat pomalými kroky, zatímco protivník rychle uspořádává své řady.

218. Slalom

Druh	stolní
Místo	
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	špendlíky, kulička

Asi na metrovou desku nebo na stůl připevněte v jedné řadě za sebou jdoucí špendlíky. Vzdálenost mezi nimi budiž asi 8–10 cm. Hráč má za úkol vést foukáním mezi vzniklými ”brankami” malou papírovou kuličku. Kdo některou branku vynechá, musí kuličku foukáním vrátit k té brance, kterou jako poslední správně projel.

219. Státy

Druh	stolní
Místo	v místnosti
Délka	4 hodiny
Hráči	6 a více skupinek po 1–3 lidech
Pomůcky	

Skupinky hráčů vytvoří několik států. Každý stát je charakterizován počtem peněz, ropy, odkladů na ropu, vysokých škol, útočných divizí, obranných divizí a pakty s ostatními, resp. mobilizací vůči někomu. Přesná pravidla je nutno přiložit.

Počet kol je neznámý, ví se jen přibližně, 5 kol před koncem se to ale ohlásí. Úkolem je nasbírat co nejvíce peněz. V každém kole provede svůj tah postupně každý stát (začínající stát se kolo od kola posunuje). Jednotlivými tahy může vydělávat peníze, zbrojit, těžit ropu, vyhlašovat válku,...

Po skončení kola je ponechán čas pro volnou diskusi, kutí piklí... Stát se nemůže izolovat, rovněž je nutno vytvářet skupinky, které spolu bojují. Zrada je zde hlavním motivem hry.

220. Stolní fotbal I.

Druh	stolní
Místo	
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	koruny, desetník, branky

Hraje se na hladkém stole, na jehož užších stranách je vždy po jedné brance, křídou naznačené. Doprostřed stolu se dá desetihaléř, který slouží jako míč. Hráči každého mužstva postaví ke své brance po jedné koruně, která hráče zastupuje. Hráči střídavě cvrnkají do svých korun a snaží se jimi srazit míč do soupeřovy branky. Dotkne-li se hráč svou korunou koruny hráče druhé strany bez dotyku míče, pokládá se to za provinění a mužstvo provinivšího se hráče musí dvakrát vynechat hru. Za mužstvo, které je právě na řadě, střílí vždy jen jeden hráč, nikoli tedy všichni hráči.

221. Stolní fotbal II.

Druh	stolní
Místo	
Délka	15 min
Hráči	čtyři
Pomůcky	papír, tužky, kulička

Potáhněte desku staršího stolu silným balicím papírem a na každé straně stolu naznačte branku u okraje desky (tzn. že budou celkem 4 branky). Pak vyrobte z papíru maličkou kuličku. Dejte ji do středu desky a nyní o ni zápaste jako o míč obrácenými tužkami. Každý hráč má vlastní branku a snaží se tužkou vstřelit kuličku do cizí branky. Hrají všichni (tj. čtyři) hráči současně. Pozor, abyste v zápalu boje nepoškrábali stůl anebo si nedali vlastní branku. Jsou-li jen dva hráči, má každý dvě branky.

222. Supan

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Hrají se na orientovaném grafu. Hráči střídavě posunují figurku ve směru šipek. První hráč ve svém prvním tahu položí figurku na některý vrchol. Hráči se nesmějí vracet na políčka, na kterých už figurka byla. Prohrává, kdo nemá tah.

223. Šach a dáma

Druh	stolní
Místo	
Délka	dlouhá
Hráči	všichni
Pomůcky	šachy, dáma,...

Vypište soutěž v šachu a dámě. Za horka se mnoho partií nesehraje, ale v dešti se bude hrát jistě v každém stanu. Zejména ”žravá dáma” pro rychlý spád hry je velmi oblíbena.

224. Vlakové společnosti

Druh	stolní
Místo	místnost
Délka	4 hodiny
Hráči	4 skupiny
Pomůcky	herní plán

Velice variabilní hra. Skupinka hráčů je železniční společnost, která musí prosperovat. Na začátku je prázdný herní plán, do kterého se kreslí tratě, vzniknuvší bažiny,...

Úkolem hráčů je půjčovat si a vracet peníze bance, kupovat pozemky, dohodnout se na přátelství s indiány, postavit s najatými dělníky trať, zamluvit si zakázku na převoz něčeho do dané doby, zajistit bezproblémový převoz, zničit ostatním jejich převozy, při tom všem podplácet organizátory, domlouvat se a kout pikle proti ostatním,...

Přesná pravidla nejsou důležitá, dohodnou se na místě. Vše závisí na libovůli organizátorů.

225. Závody plachetnic

Druh	stolní
Místo	
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	dva papírky 9×4 cm

Vystřihněte si ze silného papíru dva obdélníčky 9×4 cm. Přehněte je tak, aby jedna třetina délky obdélníčku trčela vzhůru. Ta tvoří ”plachtu”. Pak na obou podélných stranách stolu (čím delšího, tím lépe) narýsujte asi 10 cm od okraje čáru křídou. Vznikne pruh, 10 cm široký, který představuje vodu. Nyní si po obou stranách stolu (ke každé vodě) stoupne jeden hráč, položí na „vodu” svou ”plachetku” a na daný start začne foukat do zdviženého konce obdélníku. A tak foukáním pluje vesele se svou plachetkou na druhý konec stolu. Spadne-li ze stolu, je vyřazen ze závodu. Přelétne-li přes křídovou čáru více než polovinou plachetky, musí papírek vrátit na start a znovu vyjet. Kdo z obou hráčů první zdárně dofouká svůj papírek k cíli, vítězí!

226. Zbav se jich!

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kostka, tvrdý papír, tužka, knoflíky

Na tvrdý papír nakreslíme 6 koleček a podle čísel hrací kostky je očíslujeme od 1 do 6. Kolečka mají být tak velká, aby se do nich vešlo po jednom knoflíku, tedy široká asi na dva prsty, a mají být od sebe co nejdál, aby k nim hráči měli snadný přístup.

Každý hráč dostane 10 knoflíků (mohou to být fazole či menší předměty).

Začíná hra. Každý po řadě hodí kostku. první obsadí kolečko odpovídající číslu, které hodil (např. kolečko č. 6) tím, že do něj umístí knoflík. Ostatní hráči mohou své knoflíky umístit jen do prázdných koleček, jeli kolečko obsazené, nemohou tam knoflík položit, dokonce si musí vzít knoflík, který tam leží. Výjimkou je hod šestky. Kdo hodí šest, může si i do obsažených koleček umístit knoflík.

Vyhrává ten, kdo první umístil všechny své knoflíky.

227. Z rohu do rohu

Druh	stolní
Místo	u stolu
Délka	dle IQ hráčů
Hráči	dva
Pomůcky	klasická šachovnice

Na šachovnici si v rozích proti sobě (v úhlopříčném směru) postaví po osmi pěšácích (nejmenší, stejné figurky), do jednoho rohu bílé, do druhého černé. Dvě figurky, jednu bílou a jednu černou, schováme do pěstí, spoluhráč uhodí do jedné pěsti a podle toho, kterou figurku uhodl, se rozhodne, čí budou bílé a čí černé.

Bílý začíná. Cílem je, abychom co nejrychleji dostali svoje figurky do protilehlého, tedy do protivníkova rohu. Najednou je možné postoupit jen o jedno políčko, do kteréhokoli sousedního čtverce, který je volný. Jestliže je vedlejší pole obsazené, ale jeho přeskočením se dostaneme do prázdného pole, je možné skákat. Dokonce je možné skákat i několikrát po sobě, tímto několikerým skokem je možné šikovně proniknout vpřed.

Vyhrává ten, kdo své figurky dostane dříve do protějšího rohu.

1.5 Do vlaku

228. Blesková orientace

Druh	do vlaku
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	mapa

Máte-li při jízdě vlakem mapu projížděné trati, určete vždy čas od času nějaký objekt u trati, úkolem hráčů je najít jej co nejdříve na mapě. Bodujte správné určení.

229. Bobr

Druh	do vlaku
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hraje jakýkoli počet hráčů, nejlépe v tramvaji, na ulici cestou městem. Kdo první uvidí pána s plnovousem (stačí knír), zvolá „bobr!" a počítá se mu bod.

230. Pozorování z vlaku

Druh	do vlaku
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Posaďte děti k oknu, aby mohly sledovat rychle se měnící krajinu, jíž vlak projíždí. Po chvíli si dejte popsat cestu. Jaké mostky jste přejeli, jak se točila silnice podél trati, kolik zákrutů měla trať, jaké strážní domky a pod. Pozorujte jen blízké okolí, protože se dá snadno sledovat i kontrolovat a také se velmi rychle mění.

1.6 Házení kamínky

231. Apačská hra s kameny

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	menší ploché kameny ve tvaru disku

Na louce si vyznačte hřiště. Každý hráč má dva ploché kameny velké jako dlaň. potom vyhrabte na hřišti okrouhlou jamku o průměru i hloubce asi 25 cm. 10m od jamky vyznačte čáru. Nejprve hodí všichni od čáry k jamce jeden kámen, a když se vystřídají, házejí i druhý kámen. Výkony se hodnotí takto

V jamce není žádný kámen, ten nejbližší	+1b
Dva kameny jednoho hráče jsou nejblíže k jamce než všechny ostatní	+2b
Jeden kámen v jamce	+4b
Dva kameny jednoho hráče v jamce	+10b
Více kamenů různých hráčů v jamce	0b
Poslední vhozený kámen do jamky	+4b

232. Čínská hra s oblázky

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	20–30 kamínků velikosti lískových ořechů

Vezměte všechny kamínky do ruky, vyhoďte je do výšky a nechejte spadnout na zem. První hráč si klekne k některému oblázku a cvrnkne jej na jiný oblázek. Když jej trefí, vezme si oba, mine-li, nechá je ležet tam, kde se zastavily a své štěstí obdobně zkouší druhý hráč a po něm všichni ostatní. Potom přijde opět na řadu první. Tak se pravidelně střídají, dokud nejsou všechny kamínky rozebrány. Kdo jich má nejvíc, vyhrál.

233. Čínská školka

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	dva ploché kameny velké jako pěst

Vyryjte v zemi dvě souběžné čáry 5 m od sebe. Na první čáru se postaví dva soupeři a hodí svůj kámen k druhé čáře. Komu zůstane ležet blíž k čáře, začíná. Položí soupeřův kámen na druhou čáru a svým kamenem na něj hodí z první čáry. Pokud kámen netrefí, položí na čáru svůj kámen a teď po něm bude házet soupeř. Tak se hráči střídají, dokud jeden z nich kámen netrefí. Ten pak položí svůj kámen 1 krok o cílového kamene a kopne do něj tak, aby jím tùkl do cílového kamene. Potom svůj kámen zvedne a nese jej k první čáře na hlavě (pravém a levém rameni, na hrudi, pod krkem poskakujíc po levé noze, pod levým ohnutým kolenem, mezi koleny), aniž by se jej cestou dotknul rukou. Po návratu k první čáře musí kámen upustit opět bez přispění rukou, aby se dotknul soupeřova kamene. Nakonec udělá kolem kamene metrový čtverec a desetkrát jej přeskočí sem a tam aniž by šlápl na čáru. Udělá-li hráč chybu, přestane hrát a je na řadě soupeř.

Vítězí ten, kdo první splní všechny úkoly.

234. Deset kamínků

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínky velikosti kuliček

Každý hráč si nasbírá 10 kamínků a vezme je do obou dlaní. Vyhodí je nad hlavu a padající kamínky zase chytí. To opakuje 10krát, ale kamínky, které mu upadly, nechává ležet na zemi. Nakonec všichni spočítají kolik kamínků jim zbylo. Kdo jich bude mít nejvíc, vyhrál.

235. Dobývání kruhů

Druh	házení kamínky
Místo	hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	kamínky

Udělejte si na zemi tolik kruhů, kolik je hráčů (průměr kruhů asi metr). Vyryjte je v zemi větvičkou nebo kamenem tak, aby byly od sebe na 2 až 3 kroky, ale v jedné linii. Asi 8 až 10 kroků od nich udělejte střeleckou čáru. Od ní se pak každý hráč snaží v jednom kole hry vhodit do každého cizího kruhu po jednom kaménku (do svého tedy nehází). Dopadne-li kamének do cizího kruhu, ale vykutálí se, nepočítá se jako vhozený. Dopadne-li vedle, ale do kruhu se dokutálí, nebo tam skočí odrazem, je hod úspěšný.

A tak se po řadě všichni hráči pokoušejí umístit ve všech cizích kruzích co nejvíce kaménků (v jednom kole hází každý hráč na každý cizí kruh jen po jednom kaménku). Kruh, ve kterém je už 10 kaménků, je i se svým majitelem vyřazen ze hry, hráč prohrál. Aby se však vyřazený po zbytek hry nenudil, může když na něho přijde řada házet dále do ostatních kruhů, které nejsou ještě vyřazeny. Vítězí hráč, jehož kruh zůstal jako poslední nevyřazený.

236. Házení do kroužku

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínek, kroužek

Hráč si vezme kamínek a vyhodí jej do vzduchu (nejméně do výše patra) a hned nato položí kroužek tam, kam podle jeho odhadu kámen dopadne. Kroužek musí ležet na určeném místě dříve než kamínek dostoupí kulminačního bodu. Jestliže kamínek spadne do kroužku, získává hráč jeden bod. Vítězí ten, kdo má po 10ti kolech nejvíce bodů.

237. Házení do plechovek

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina
Pomůcky	plechovky, kamínky

Každý hráč si nasbírá 30 kamínků. Potom si všichni sednou do kruhu čelem dovnitř tak, aby měli mezi sebou rozestupy asi 2 m a plechovku si položí mezi nohy. Teď házejí kamínky soupeřům do plechovek (plechovky se nesmí nijak zakrývat). Kdo bude mít ve své plechovce nejvíce kamínků, prohrál.

238. Hoď!

Druh	házení kamínky
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	kamínky

Na zemi vytvoříme obdélník 50x25 cm, který jednou čarou rozdělíme na dva stejné čtverce. Každý hráč obdrží kamínek. První hráč položí svůj kamínek do kteréhokoli čtverce. Jeho spoluhráč se snaží z čáry hodu vzdálené tři metry od čtverců hodit svůj kamínek do stejného čtverce. Když zasáhne, dostane dva body. Když se strefí do druhého čtverce, získá jeden bod. Když nezasáhne ani jeden, bod nezíská. Výsledek se musí zapsat.

Následuje druhá dvojice. Když se dvojice vystřídaly, začínají znovu, ale s obměnou. Kdo dosud kamínek jen položil, ten hází, kdo dosud házel, pokládá kamínek.

239. Hra kmene Pima

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	dva kameny velké jako pěst

Na louce vyznačte hřiště. Hráči si vezmou kameny a vyryjí v zemi dvě jamky 15 m od sebe. Postaví se na jednu jamku a hodí svůj kámen ke druhé. Kdo jej má blíže, vysedne na záda poraženému, který jej k cílové jamce odnese. A hned na to hází znovu.

240. Hra s valounem

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	ohlazený valoun (7–10 cm v průměru), kolík

Položte si kámen na nárt pravé nohy a pak jej odkopněte co nejdále. Levá noha se nesmí hnout z místa. Soutěžte, kdo odkopne valoun nejdál pravou nohou, levou nohou, komu dopadne nejblíže k cílovému kolíku.

241. Hra s kamenným kotoučem

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	plochý kámen v podobě disku, 2 hůlky

Do země se zapíchnou dvě hůlky, jedna od druhé 20 cm, hráči pak kutálí kámen od vyznačené čáry tak, aby prolétl mezi hůlkami. Hráči se v kutálení střídají dle předem určeného pořadí. V prvním kole kutálí z metrové vzdálenosti, v kolech dalších se čára posouvá vždy o kousek dál. Kdo cíl mine, vypadá ze soutěže. Vítězí ten, kdo se nejdéle udrží ve hře.

242. Chytání kamínků z předloktí

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	10 plochých kamínků

Vylosujte pořadí, v němž budou hráči nastupovat ke hře. Potom předejte prvnímu hráči kamínky. Hráč zvedne pravou paži a ohne ji tak, aby se obrácenou dlaní dotýkal skoro ramene. První kamínek si položí nahoru na loket, rychle švihne rukou dopředu dolů a snaží se padající kamínek chytit do dlaně. Totéž udělá se zbylými devíti kamínky a počítá si úspěšné pokusy.

243. Luf

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kameny velké jako pěst

Na louce vyznačte hřiště a na hřišti pak čáru, od níž se bude házet. 5 m od čáry vyryjte jamku. Hráči se rozdělí na dvě skupiny. Každý hodí svůj kámen k jamce. Komu zůstane ležet nejblíže (a nespadne dovnitř), získává vítězství pro celé družstvo. Následně nasednou vítězové na záda poražených a jednou ke kamenům. Poražený zvedne kámen svůj i svého jezdce. Jezdec hodí kámen do menší vzdálenosti a vyzve svého „mezka" aby svým kamenem zasáhl jeho. Má tři pokusy. Jestliže se mu to podaří, je osvobozen, jinak musí odnést svého jezdce k cílovému kameni, k jamce a opět ke kameni. A hra začíná znovu.

244. Moarská hra s kamínky

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínky velikosti kuliček

Nasbírejte hromadu kamínků. První hráč si sedne na bobek vedle hromádky, vezme si jeden kamínek a vyhodí jej aspoň metr do výšky. Když se mu to podaří, ponechá si jej, jinak jej vrátí zpět na hromádku. Pak hází druhý hráč a po něm všichni ostatní. Hraje se tak dlouho, dokud není celá hromádka rozebraná. Kdo má kamínků nejvíc, vítězí.

245. O kameny

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dva (dvě skupiny)
Pomůcky	2×10 kamenů velkých jako dlaň

Vylosovaný z hráčů naskládá své kameny do řady na zem. Druhý hráč se pak svými kameny snaží do nich trefit. Když hodí poslední, sebere si svou desítku a navíc ty, které zasáhl. Teď zase rozestaví kameny on a jeho protivník se do nich bude trefovat těmi, co mu zbyly. Hráči se střídají tak dlouho, až jeden z nich o všechny své kameny přijde.

246. Oblázková štafeta

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	oblázky velikosti škeble

Každá skupina si nasbírá 20 oblázků a rozesadí se v trávě do zástupu s odstupy asi 2m. Na začátku má všechny oblázky první v řadě. Na dané znamení hodí jeden oblázek druhému hráči, ten třetímu, až se oblázek dostane až nakonec řady. Poslední položí kámen vedle sebe a dá signál prvnímu, který obdobným způsobem pošle druhý oblázek. Kdo oblázek nechytí, musí jej zvednout, vrátit se s ním na své místo a teprve odtud jej hodit dalšímu. Vítězí ta skupina, která nejdříve přetransportuje všech 20 oblázků.

247. Ostrůvky

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, kamínky

Rozházejte po zemi malé čtvrtky papíru. Ty představují ostrovy. Od čáry, kterou uděláte asi tři kroky od nich, střídavě hází každý hráč na libovolný ostrůvek nějaké své značky (např. kolečka z tvrdého papíru nebo placaté označené kaménky ap.). Kdo má na některém ostrůvku tři svoje značky, stává se jeho majitelem a ostatní na něj nemohou házet. Jsou-li na takovém dobytém ostrůvku ještě značky hráčů jiných, musí si je tito hráči vzít zpět. Je možno současně bojovat o libovolný počet ostrůvků.

248. Řada kamínků

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínky

Rozestavte ohlazené kamínky do řady, jeden od druhého asi 3 cm. Hráč, který je na řadě, vezme jeden kamínek, vyhodí jej do výšky, rychle sesbírá pravou rukou co nejvíc kamínků a pak do ní chytí padající kamínek. Kamínky je třeba sbírat jeden po druhém, hráč je nesmí shrnout do dlaně. Jestliže kamínek skutečně chytí spočítá, kolik kamínků se mu podařilo sesbírat.

249. Sázení vajíček

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	5 kamínků

První hráč položí svou levou ruku dlaní na zem a vedle ní vyrovná do řady 4 kamínky. Pátý kamínek vyhodí do výšky a dříve, než jej opět chytí, cvrnkne první kamínek pod levou dlaň. Potom opět vyhodí kamínek a cvrnkne pod dlaň druhý kamínek. Totéž udělá se třetím i čtvrtým. Tomu se říká „sázení vajíček". Udělá-li hráč chybu (nechytí kamínek, cvrnkne nesprávný kamínek po dlaň, nebo jej tam vůbec necvrnkne), přestává hrát a čeká, až na něj zase přijde řada. Pak začne celé kolo znovu. Ve druhém kole si strčí jeden kamínek do ohbí levého malíčku, 3 kamínky rozestaví na zem, pátý vyhazuje. Poprvé musí ťuknout do prvního ze tří ležících, podruhé do druhého, potřetí do třetího a hned nato vždy chytit padající kamínek. Tomu se říká „roztloukání vajíček". Kdo první dokončí všechny cviky, vyhrál.

250. Sbírání kamenů

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	8 kamenů velikosti brambory, stopky

Na louce vyznačte hřiště a na hřišti startovní čáru. Kameny položte po jednom na zem v metrových odstupech. Na dané znamení vyběhne první hráč, zvedne první kámen, vrátí se s ním k čáře a položí jej do kruhu, který je tam vyznačen. Pak běží pro druhý... až takto posbírá všech 8 kamenů. U sbírání se hráči měří čas, nejrychlejší vítězí.

251. Strefovaná II.

Druh	házení kamínky
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	jeden větší a dva menší kameny

Hráči si vezmou kamínek (velikosti pingpongového míčku). Pak na volném místě položí větší kámen a střídavě na něj házejí. Kdo zasáhne, získává bod a smí házet znovu. Hraje se do určitého počtu bodů.

252. Střelba na kruhy

Druh	házení kamínky
Místo	rovné
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kamínky

Udělejte si (podle počtu hráčů) jeden až čtyři kruhy, narýsované na zemi, nebo naznačené většími kameny. Průměr každého kruhu je asi 80 cm. Kruhy jsou od sebe vzdáleny vždy asi 15 kroků, jsou na různých místech, nemusí být v jedné řadě. Tyto kruhy hlídají obránci, zatímco střelci mají za úkol dělat výpady proti kruhům a vhazovat do nich malé kamínky, které znamenají zásah. Při jednom útoku nesmí střelec vhodit více než 1 kamínek. Ze svých "základen", kam už obránci nesmějí, startuje každý střelec, tedy vždy jen s jedním kamínkem. Obránci běhají v území, kde se hraje, nehlídají přímo u kruhů. Ke kruhům běží jen v nejvyšší nouzi, když už se sem řítí některý střelec. Hraje se na dotyk. Dotkne-li se obránce střelce, musí střelec odejít s nepořízenou z území a 3 minuty nesmí hrát. Vhodil-li však střelec kamínek do kruhu ještě před strážcovým dotykem, smí odejít klidně, beztrestně a znovu začít nový útok, aniž by čekal 3 trestné minuty. Obránce může hlídat kterýkoliv z kruhů, nemusí být jen u kruhu jednoho. Obránce (strážce) může také letící kamínek chytit nebo srazit a tak zneškodnit dříve, než kamínek dopadne do kruhu.

253. Turkmenská hra

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínky

Hráči v přesně stanoveném pořadí vyhazují nad hlavu 10 promíchaných kamínků (5 bílých a 5 tmavých) a některé z nich opět chytají. Každý předem ohlásí, o jakou barvu hraje, a pak se snaží chytit co nejvíce kamínků zvolené barvy. Za každý dostane bod. Nesmí však chytit žádný kamínek druhé barvy, jinak nedostane žádný bod ani za správně chycené kamínky. Vyhraje ten, kdo dříve nasbírá 20 bodů.

254. Vybíjená

Druh	házení kamínky
Místo	na stole
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	kamínky

Každý hráč si opatří buď pět malých placatých kaménků anebo z lepenky vyříznutých koleček a dá si je na různá místa stolu. Pak hráči po řadě cvrnkají vždy jednou do některého svého kaménku, a každý se snaží shodit ze stolu tímto svým kaménkem kamének cizí. Kamének, který spadne ze stolu, nesmí se už do hry vrátit, i když spadne při útoku na cizí kamének. Vítězí ten, kdo na konci hry má na stole sám alespoň jeden kamének.

255. Vyhazování kamínků

Druh	házení kamínky
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínky

Každý hráč si nasbírá hromadu kamínků. Pak všichni najednou vyhodí jeden kamínek z pravé dlaně do výšky (aspoň nad hlavu) a zachytí jej dřív, než spadne na zem. Potom přidají ke kamínku ještě jeden, vyhodí současně dva a zase je chytí. V dalším kole se hází třemi kamínky, ve čtvrtém... Komu spadne byť i jeden kamínek na zem, vypadá z další hry. Vítězem se stává ten, kdo vydrží ve hře nejdéle.

256. Zasáhněte krabici!

Druh	házení kamínky
Místo	hřiště, místnost
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	židle, 2 krabice, pro hráče kamínek

Družiny stojí proti sobě v řadě. Židle postavíme vedle sebe doprostřed mezi družiny a krabice položíme k židlím tak, aby byly vždycky na odvrácené straně od družiny ve vzdálenosti asi 60 cm od židlí.

Na dané znamení vyběhnou první hráči z družin: každý vyskočí na židli do stoje spatného, předpaží pravou a pustí svůj kamínek do krabice. Chybí-li ji, sebere kamínek a opakuje pokus. Když se mu to podaří, běží ke své družině a dotkne se natažené ruky dalšího hráče. Ten běží a vyskočí na židli, upustí kamínek a běží zase zpět...

1.7 Házení míčem

257. Bago

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli vhodně
Délka	do 30 min
Hráči	čtyři a více
Pomůcky	1–2 míče

Boj o získání míče v kruhu — procvičují se přihrávky házením, správné chytání a ruční zpracování míče, klamné pohyby při přihrávkách. Hráči jsou rozmístěni po obvodu velkého kruhu, rozestupy mezi nimi jsou větší než na upažení. Uprostřed kruhu se volně pohybuje určený hráč (bago). Hráči na obvodu si navzájem různým způsobem přihrávají (házením). Přihrávat mohou sousedním hráčům vpravo i vlevo případně přes kruh, kterémukoliv spoluhráči. Úkolem středního, v kruhu se pohybujícího hráče, je získat míč a to zachycením přihrávky nebo i v případě nesprávného chycení — zpracování míče (např. když míč vypadne hráči z rukou, odskočí atd.). K získání míče stačí střednímu hráči pouze dotyk. Podaří-li se mu to, vystřídá jej a do středu nastupuje ten hráč, jehož přihrávku zachytil, od kterého získal míč. Při větším počtu hráčů se hraje se dvěma středníky, případně i se dvěma míči. Hraje se na čas– např. na 5 minut. Vítězem (nejlepším) je ten, kdo byl nejméněkrát, resp. nejkratší dobu středníkem. Při dobré technice podávání je úloha jediného středníka velmi nesnadná a pohybově náročná. Méně obratní jednotlivci se proto v úměrném čase vystřídají, i když míč nezískají. Jejich úkol se také usnadní přidáním druhého středníka.

258. Běh za míčem

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	barevně odlišné míčky

Dvě družstva se postaví do zástupů za startovní čáru. První z obou zástupů hodí míček co nejdále do louky. V tom okamžiku vybíhají druzí ze zástupů. Druhý ze skupiny A běží pro míček skupiny B a opačně. Kdo se dřív vrátí ke startovní čáře s míčkem soupeře, získává bod pro svou skupinu. Pak házejí třetí, běží čtvrtí atd. Hra trvá tak dlouho, dokud se všichni nevystřídají v házení i v běhu. Vyhrává skupina s vyšším počtem bodů.

259. Bizoní bobky

Druh	házení míčem
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	bobky (kamínky), klobouky, míčky

Hráči (kterých je asi tucet) položí své klobouky do řady vedle domu, plotu nebo klády. Tři metry od klobouků vyryjí čáru a za tu se všichni postaví. Kdo si vytáhne los, začíná. Hodí měkký míček do jednoho klobouku. Jestliže ho mine, vloží se do jeho klobouku jeden bobek (nebo kamínek) a zkouší to znovu. Když míček vlétne do některého klobouku, vlastník tohoto klobouku běží pro míček a všichni ostatní se dají na útěk. Hráč s míčkem je nesmí pronásledovat dál než k čáře a musí míček po někom hodit. Jestliže ho zasáhne, jeden kamínek přijde do klobouku zasaženého; netrefí-li, jeden kamínek přijde do klobouku toho, kdo házel.

Kdo má 5 kamínků, stává se bizonem a dostane cenu určenou pro největšího nešiku.

260. Boj o míč II.

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě očíslované skupiny
Pomůcky	velký míč a tenisák

Družstva se postaví do řad proti sobě, asi 30 m od sebe. Uprostřed mezi řadami leží velký míč a tenisák.Vedoucí vyvolá číslo, oba soupeři vyběhnou k míčům, rychlejší si vezme velký míč a utíká s ním ke svému družstvu, druhý se ho snaží zasáhnout tenisákem dříve, než tam doběhne. Trefí-li, získá pro své družstvo bod, netrefí-li, získají bod soupeři.

261. Boj o míč III.

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč, krepový papír

Hrají dvě družstva o stejném počtu hráčů. Je nutné, aby jedno z družstev bylo nějak viditelně označeno, aby jeho členové i na dálku poznali. Na povel rozhodčího se hráči obou družstev rozeběhnou volně po hřišti a na další povel zůstanou stát. První družstvo dostane míč a na povel si ho začne přihrávat. Členové druhého družstva se snaží míč v letu chytit. Podaří-li se to některému z nich, přiklepne míč na zem a hlásí jeden bod, který rozhodčí zapíše. S míčem se nesmí běhat, ale vždy při započítávání bodu si mohou hráči měnit místa. Hraje se na předem určený počet kol a vítězí družstvo, které získá víc bodů.

262. Brambory I.

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hráči se postaví do kroužku, doprostřed kroužku dáme jednoho člověka. Všem, co jsou v kruhu se říká ”brambory”. Brambory uprostřed kruhu sedí ve dřepu. Hráči na obvodu si přehazují míč, kdo obdrží třetí přihrávku, musí tím míčem trefit nějakou bramboru. Pokud se do žádné brambory netrefí, jde do kruhu za nimi. Pokud se stane, že některá brambora míč chytí, tak jde hráč, který házel do kruhu a navíc jdou všechny brambory z kruhu ven. Pokud se hráč trefí a nikdo z brambor míč nechytí, je všechno v pořádku a nic se neděje. Pokračuje se v nahrávání po obvodu kruhu.

Další pravidla:

- Pokud někdo hodí při přihrávkách míč špatně, jde za bramborami.

- Pokud někdo nechytí dobrou nahrávku, jde za bramborami.

- Dokud je počet lidí na obvodu větší než 5, nesmí se nahrávat člověkovi stojícímu vedle. Nahrává se nejméně přes jednoho. Kdo toto pravidlo poruší, jde za bramborami.

- Pokud na obvodu kruhu zůstaly už jenom dva hráči, tak první z nich, kdo udělá chybu je nová brambora, a všechny staré brambory jdou ven z kruhu.

263. Černé a bílé míče

Druh	házení míčem
Místo	velká místnost, hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupina, max. 10
Pomůcky	3 bílé a 2 černé míče v krabici

Hráči se postaví do kruhu (poloměr přibližně 34 kroky). Organizátor se svým pomocníkem se postaví se do středu kruhu.

Úkolem organizátora je házet míče z krabice hráčům. Úkolem pomocníka je sbírat hozené míče a skládat je opět do krabice.

”Pozor!” zvolá organizátor hry. Vezme z krabice míč a rychle jej hodí jednomu z hráčů. Hodí-li bílý míč, musí ho hráč chytit a vrátit pomocníkovi, jestliže hodí černý míč, nesmí ho hráč chytit, nechá míč spadnout na zem, pomocník ho sám sebere.

Ten, kdo se splete (nechytne bílý, chytne černý), vypadá ze hry. Kdo zůstane poslední, je vítězem. Při opakování hry se stává organizátorem a vybírá si pomocníka.

264. Dobývání hradu

Druh	házení míčem
Místo	hřiště, louka
Délka	asi 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dřevěné špalky, 10 míčů

Na louce vyznačte kruh o průměru asi 25 m. Uprostřed kruhu postavte pyramidu z dřevěných špalků. Vně kruhu jsou dobyvatelé hradu, jejichž úkolem je přesně mířenými ranami kruh zbořit. V kruhu jsou obránci, kteří hrad brání svým tělem, nohama a hlavou (nikoli rukama). Dobyvatelé mají k dispozici 10 výstřelů. Jako jeden spotřebovaný výstřel se počítá, podaří-li se obráncům udržet míč v kruhu. Vítězí to družstvo, jemuž se podařilo hrad více poškodit.

265. Dostihy míčů

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dva míče

Hráči stojí ve dvou řadách na 3–5 kroků proti sobě. První z každé řady mají míč. Na dané znamení hodí 1. hráč řady A míč 2. hráči řady B, ten hází 3. hráči řady A,... Současně začne házet 1. hráč řady B a to 2. hráči řady A,... Jakmile dojdou míče na konec řady jdou touže cestou zase zpět prvním hráčům. Tak musí míče proběhnout uličkou desetkrát tam a zpět.

266. Driblování

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupiny o stejném počtu členů
Pomůcky	míč

Družstva stojí v zástupech. Ve vzdálenosti asi 30 metrů je vyznačen cíl (hůl, bota, strom). Na znamení organizátora hry dribluje první z každé skupiny míč co nejrychleji k cíli (jako při košíkové) a zpět ke svému družstvu. Míč se dribluje dlaní k zemi. Jakmile hráč doběhne ke svému družstvu, vybíhá další. Zvítězí družstvo, které jako první závod dokončí.

267. Dudek

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míč, špalek, hole

Na vyvýšeném místě se postaví dudek (míč, špalek) a asi 15 m od dudka se vyznačí necelý půlkruh pro hráče. Vylosuje se hráč, který má stavět dudka. Nemá hůl ani místo mezi ostatními. Hráči se střídají. Nejprve zvolají „pozor” (pokud tak neučiní, stanou se hlídačem) a následně hází ze svých pozic na dudka a snaží se jej odrazit co nejdál. Srazí-li nějaký hráč dudka, zavolá „stát” a všichni si běží pro hůl. Hlídač, který dudka postavil může zaujmout kterékoli uvolněné místo. Kdo své místo nenajde, odevzdá hůl a stává se hlídačem. Kdo dudka nesrazí, čeká až se to podaří jinému.

268. Faustball

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	30 min na zápas
Hráči	2×5 hráčů (pětičlenná družstva)
Pomůcky	volejbalový míč, 25 metrů provazu 3–5 mm

Tato hra se hraje volejbalovým míčem 2×15 minut na hřišti o rozměrech cca 20×50 metrů. Obdélník hřiště je rozdělen na dvě stejné poloviny provazem ve výšce cca 2 metry. Ve vzdálenosti 3 metry od střední čáry jsou vyznačeny na obou polích čáry podání. Každé družstvo má 5 hráčů: 3 v předním a 2 v zadním hracím poli. Hra se zahajuje podáním z kteréhokoliv místa za

podávací čárou, přičemž jedna noha hráče musí zůstat na zemi. Míč se odbíjí po nadhozu anebo z ruky. Soupeř má pak pro vrácení maximálně tři údery, avšak každý úder musí provést jiný hráč. Míč je možné hrát přímo ze vzduchu, anebo až po prvním odrazu od země. Odráží se pouze jednou rukou, sevřenou v pěst a přitisknutým palcem. Taktika hry je podobná jako při volejbalu. Prvním úderem se míč zpracovává, druhým se připravuje útok a třetím se útočí. Každá chyba se počítá jako bod. Podává vždy to družstvo, které se dopustilo chyby. V průběhu hrací doby se dosahuje průměrně 50–60 bodů. Při nerozhodném výsledku se nastavuje 2×5 minut. Není-li ani potom rozhodnuto, musí se hra opakovat.

269. Fotbal na jednu bránu

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	asi 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	fotbalový míč

Hraje se na jedné polovině normálního hřiště a na jednu bránu. Jedno družstvo má za úkol bránit a druhé dát co nejrychleji gól. Když jde míč do autu, čas se stopuje. Vyhrává to družstvo, kterému se podaří dát gól rychleji.

270. Fotbal rukama

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	2×10 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	volejbalový míč

Hra se hraje na zmenšeném fotbalovém hřišti a je to vlastně obrácený fotbal. Míče se smí hráči dotýkat pouze rukama a to tak, že jej nesmí mít v obou rukou najednou. Dotyk míče nohy se posuzuje jako v normálním fotbale ruka. Míč je dovoleno odbíjet i ve vzduchu ve stylu volejbalu. Pozn. Rozhodčí by měl dávat velký pozor na to, zda byla noha úmyslná, nebo nechtěná.

271. Házená do terče

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny 8–11
Pomůcky	míč a míčky

Na hřišti vymezíme na obě strany 3 m, a doprostřed takto vzniklého pásu položíme míč. Úkolem každého družstva je strefováním se do míče uvést jej do pohybu a takto jej dokutálet za hranici k soupeřovi. Komu se to podaří, vyhrál.

272. Házená II.

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	30 min na zápas
Hráči	dvě skupiny o více jak 3 členech
Pomůcky	míč na házenou nebo podobný, 2 branky

Dodržují se všechna hlavní pravidla házené, to znamená, že povoleny jsou pouze 3 kroky s míčem v rukou, při postupu vpřed může jednotlivec driblovat (odrážet míč od země), hráč smí držet míč pouze 3 sekundy, zasahovat míč nohou smí pouze brankář. Góly se hází. Doba hry je zpravidla 2×10–15 minut.

273. Házená o postup

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	velký míč

Dvě řady hráčů stojí 50 kroků od sebe, čelem k sobě. Hráči skupiny A se snaží hodit míčem co nejdále za řadu B. Hráč z řady B hází míč z místa, kam dopadl, zpět řadě A. Tak se snaží jedna řada druhou zatlačit co nejdál dozadu. Hází vždy ten, u nějž míč dopadl, který se ho dotknul či ten, kdo jej chytí. Chytne-li hráč míč přímo ze vzduchu, může se posunout o 3 kroky vpřed.

274. Házená přes motouz

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kopací míč, motouz

Vyznačte hřiště 15–20 m široké a 30–40 m dlouhé. Uprostřed takto vzniklého obdélníku je ve výšce 2 m napjat tlustý motouz. Hráči se rozdělí stejnoměrně po celém poli, každé družstvo na jedné straně. Úkolem hráčů je chytit míč a nenechat jej spadnout na zem. Chycený míč pak hodit zpět do nepřátelského pole. Padne-li míč na zem, nepřehodí-li hráč motouz, nestrefí-li se do nepřátelského pole, počítá si druhá strana jeden bod k dobru. Chytat může kterýkoli hráč, kdo chytil, hází nazpět. S míčem se nesmí běhat, při větším počtu kroků si počítá druhá strana bod. Která strana udělal chybu, začíná hru. Chytat se může jakkoli, házet se může jen rukama (nikoliv odbíjet pěstí či jinak).

275. Házená se šátkem za pasem

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Je určeno hřiště se dvěma brankami, kde se hraje normální házená (s míčem se nesmí dělat kroky). Každý hráč si zastrčí šátek zezadu za pas tak, aby alespoň 40 cm vyčuhoval ven a volně plandal. Hráč, kterému je vytržen šátek v okamžiku, kdy drží míč, jde na 2 min mimo hru. Byl-li mu šátek vytržen neprávem(v tom okamžiku se míče nedotýkal), hraje se dál. Hra potřebuje rozhodného rozhodčího.

276. Házená v podřepu

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	míč

Čtyři kroky od družstva stojí hráč obrácený čelem k družstvu. Na povel organizátora hry počne házet míč své řadě.

Hodí míč prvnímu hráči svého družstva. Ten jej hodí opět zpět a udělá podřep. Nyní hodí hráč stojící vpředu míč druhému ze svého družstva. Ten jej hodí zpátky a udělá rovněž podřep, tak to jde dále. Když poslední z družstva dostal míč, běží k prvnímu a postaví se před družstvo (čelem k němu). Ten, který stál před družstvem, staví se před prvního hráče. Potom se všechny děti družstva vztyčují z podřepu a hra se opakuje. Zvítězí družstvo, které je první ve stejném postavení jako na počátku hry.

277. Házení na plechovky

Druh	házení míčem
Místo	trať
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	míč, plechovky

Jedná se o vylepšení klasického hodu na plechovky postavené na sobě. Z plechovek je utvořena trasa tak, aby od plechovky k plechovce bylo „na dostřel". Hráč s může po trase posunout jen tehdy, až si otevře cestu– shodí míčkem plechovku. Potom postupuje na další stanoviště (k místu shozené plechovky) a háže na další.

278. Hoď a chyť!

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dva míče

Hráči si zvolí dva rozhodčí a rozdělí se na dvě stejně početná družstva. Hráči každého družstva se označí pořadovým číslem, počínaje jedničkou.

Na start se postaví první dvojice hráčů a každý dostane od organizátora hry míč. Na povel jej vyhodí do výše a vpřed a hned za ním běží. Hráč smí chytit míč teprve tehdy, když se jednou odrazí od země. Z toho místa, kde míč dopadne na zem, jej hází dále druhý hráč družstva, a když se mu podaří jej chytit, předá jej třetímu hráči svého družstva. Tak se v házení a chytání míče střídají všichni hráči obou družstev. Hru jednoho družstva sleduje vždy jeden rozhodčí. Po každé, když je míč hozen, běží rozhodčí zároveň s hráčem a na místě, kde míč dopadl, udělá hůlkou čárku.

Nechytí-li hráč míč při prvním odrazu, musí následující hráč házet míč z té čáry, ze které jej házel jeho neúspěšný kamarád. Proto hráč hází míč co nejdále, musí však posoudit, bude-li s to jej chytit.

Vítězí družstvo, jehož poslední hráč po chycení míče bude nejdále vpředu.

279. Hod na branku

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	tenisák, branka dlouhá 6 m

Útočné družstvo ostřeluje branku tenisákem a jeho snahou je vyřadit co nejdříve všechny obránce. V obranném družstvu je určen první brankář a pořadí, ve kterém nastupují další členové družstva. Hru začíná brankář tím, že odpálí míček sevřenou dlaní (jako při volejbalovém podání) co nejdále do pole. Z místa, kam míček dopadne, musí protivník házet na branku. Když dostane brankář gól, vypadává a nastupuje další člen jeho družstva. Chytí-li, pak opět odpaluje. Poslední hráč (kapitán) má čelit třem ranám (odpálením). Za každý úspěšný zákrok si může vyžádat na pomoc „mrtvého" hráče ze svého družstva. Poté, co vypadne kapitán, nastupuje do branky soupeř. Výhodné je hru hodnotit podle počítaných bodů na branku.

280. Honba za míčem

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci a jeden 9–13
Pomůcky	míč

Hráči utvoří těsný kruh čelem dovnitř. Uvnitř si podávají míč. Jeden hráč je venku a snaží se míče dotknout. Když to udělá, vymění si místo s tím, u nějž se ho dotkl.

(Hráč může být též uvnitř kruhu. Pak si míč házejí.)

281. Hra gaučů

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina
Pomůcky	prut, provaz, kolík, míček

Upevněte na silnější prut dlouhý provaz. Zatlučte do země kůl tak, aby vyčníval ze země asi metr. Na vrchol kůlu položte malý míček a vyznačte okolo kůlu kruh o poloměru o něco menším, než je délka biče.

Dejte bič do ruky prvnímu „gaučovi" a řekněte mu, aby se švihnutím pokusil srazit míček z kůlu. Vršek kůlu by měl být dost široký, aby míček nespadl při prvním malém otřesu. Počítá se na kolikátý pokus nebo za jak dlouho se míček podařilo hráči srazit.

282. Hra na středověk

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvacet a více
Pomůcky	míč, materiál na mety (kameny, papír)

Metami označíme pozice jednotlivých stavů, např. 1 král, 3–4 šlechtici, 5–8 měšťanů a 10–15 sedláků. Hráč,

který má míč, zavolá jméno hráče, jemuž chce míč hodit a snaží se jej přihrávat tak, aby určený hráč míč nechytil. Musí jej však hodit přesně, tj. aby míč letěl v úrovni mezi koleny a hlavou chytajícího hráče a maximálně s půlmetrovou odchylkou do strany. Hráč smí házet pouze příslušníkům svého stavu, stavům nižším a příslušníkům bezprostředně vyššího stavu. Tj. sedlák může házet ostatním sedlákům a měšťanům, měšťan navíc i šlechticům a šlechtici a král mohou házet všem. Pokud házející hodí míč nepřesně, musí opustit svou metu a míč si přinést. Stejně tak i chytající hráč, pokud hozený míč nechytne. Takto uvolněná meta smí být obsazena kterýmkoliv jiným hráčem, jehož metu, jakmile ji opustí, může obsadit opět kdokoliv z dalších kariéristů. (Dotýká-li se hráč nějakou částí těla mety, nesmí jej nikdo vytlačit.) Snahou hráčů je získat co nejvyšší postavení, pokud možno metu krále. Původní rozdělení na mety je možno rozlosovat nebo po vysvětlení pravidel a ukázání met hru zahájit hromadným startem účastníků z určité vzdálenosti na hřiště.

Jednotlivé pozice mohou být na hřišti rozloženy do neúplného kruhu, pravého úhlu či hranatého šneka.

283. Chytač

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny, min 10 lidí
Pomůcky	míč

Dvě družstva o nejméně pěti hráčích stojí proti sobě ve vzdálenosti zhruba pěti metrů. Mezi nimi je chytač, jehož úkolem je chytit míč, který si družstva vzájemně posílají. Mohou míč posílat po straně, mezi sebou, mohou používat různých úskoků a všelijak mást chytače. Ten zase smí odebrat míč hráči, jakmile se mu k tomu naskytne příležitost. Může také sebrat míč v případě, že upadl na zem, nebo jej chytit ve vzduchu. Chytí-li míč, vymění si místo s tím, kdo házel poslední, nebo komu míč odebrat.

284. Chytání míče

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hřiště, jehož velikost se řídí podle počtu hráčů, rozdělíme na dvě menší hrací poje, mezi nimiž je volný pruh široký jeden až dva metry. V každém poli se vyznačí tolik kruhů, kolik činí čtvrtina všech hráčů. Hráči se rozdělí na dvě družstva (A, B) a každé družstvo se rozdělí ještě jednou. Polovina hráčů družstva A se postaví do kruhů na jednom hracím poli. Polovina spoluhráčů družstva B zaujme postavení na tomtéž hracím poli, ale mimo kruhy. Druhé hrací pole se obsadí obráceně, (tj. jedna polovina hráčů družstva B zaujme postavení v kruzích, kdežto druhá polovina družstva A stojí mimo kruhy).

Průběh hry: Míč dostane vylosované družstvo (např. A). Hráči družstva A, kteří jsou v kruzích jednoho hracího pole, přehazují si nyní po řadě míč. Žádný hráč družstva A nesmí být vynechán. Podaří-li se družstvu A podat i míč dvakrát dokola, dostane jeden bod.

Hráči družstva B, kteří jsou v témže hracím poli, musí se pokusit míč chytit. Podaří-li se jim to, hodí jej ihned jednomu z hráčů družstva A v druhém hracím poli, kteří stojí v kruzích. Nyní si musí opět hráči družstva B podávat míč od jednoho hráče ke druhému.

Hráči družstva A, kteří v témže poli stojí mimo kruhy, se nyní pokoušejí chytnout míč a hodit jej svým hráčům v druhém poli. Hráči, kteří stojí v kruhu, nemohou kruhy opustit, kdežto hráči, kteří stojí mimo kruhy, nesmějí do nich vstoupit. Mimo kruhy mají však úplnou volnost pohybu. Do středního prostoru nesmí nikdo vstoupit. Hráči, kteří stojí mimo kruhy, chytají míč v letu!

Zdržuje-li hráč v kruhu podání míče, počítá rozhodčí hlasitě do tří. Je-li míč ještě i potom v rukou hráče, musí být předán druhému družstvu. Míč dostane druhé družstvo i tehdy, když padne mimo jednotlivé kruhy na zem.

Vkutálí-li se míč do druhého pole, dostane jej družstvo stojící v tomto poli mimo kruhy.

Zůstane-li míč v ohraničeném prostoru, mohou se hráči obou družstev, kteří stojí mimo kruhy, pokusit jej chytnout. Míč dostane družstvo, jehož hráč se ho první dotkl, aniž nohama opustí vlastní hrací pole. To znamená, že hráči se dotknou míče vleže, vsedě aj. Zvítězí družstvo, které po stanovené době dosáhne více bodů.

285. Chytání míče I.

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hráči stojí ve dvou řadách na 3 kroky do sebe. Nemohou svá místa opustit. Přehazuje se míč (hlavně nepozorným a nešikovným). Kdo nechytí, vypadá ze hry.

286. Chytání míče II.

Druh	házení míčem
Místo	volné prostranství
Délka	30 min
Hráči	10–20 lidí
Pomůcky	UFO

Hráči stojí v kruhu a házejí si UFO. Pokud to někdo pokazí (špatně hodí nebo nechytí), jde doprostřed. Pokud to chytí někdo uprostřed, jdou všichni uprostřed zpátky ven a ten kdo to hodil jde doprostřed. Takto je to možné hrát libovolně dlouho.

287. Chytit míč

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míč

Hráči se postaví do kruhu čelem dovnitř a každý si zvolí nějaké písmeno. Hráč, který je v kruhu, zapípá morseovkou nějaké písmeno a zároveň vyhodí míč do vzduchu. Hráč příslušného písmena má míč chytnout. Nechytne-li jej, nastupuje místo prostředního, jinak hra pokračuje dále.

288. Chyťte zloděje

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kolík nebo šátek

Hráči stojí ve dvou řadách 10 kroků od sebe, čelem proti sobě. První řada jsou zloději, druhá strážci. Mezi nimi leží kolík (či jiný předmět), který má odnést první zloděj. Současně vyběhl poslední policista, aby jej zatkl. Zatýkací právo má jen tehdy, vlastní-li zloděj kolík (se zahozením kolíku zaniká). Leží-li kolík na zemi, musí se policista zdržovat 2 m od něj. Zloděj ho může odlákat předcvičováním pohybů, které musí policista po něm opakovat. Je-li zloděj chycen, stává se strážníkem, jinak je ze strážníka zloděj.

289. Indiánský basketbal

Druh	házení míčem
Místo	les bez podrostu
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	dva šátky, míč

Tohle je nejjednodušší kolektivní hra hraná v našem oddíle a ač si o ni děti sami většinou neřeknou, hrají ji s nadšením. Šátky se uvážou na dva stromy pokud možno stejně tlusté asi ve výšce 1.5 metru nebo i výše podle výšky hráčů. Pravidla jsou jednoduchá. Hráči jsou rozděleni do dvou družstev. Každé družstvo má jeden označený strom. Cílem je trefit strom soupeřů míčem v oblasti nad šátkem. Zásah platí kdekoliv po celé výšce kmene. Pravidla vycházejí z pravidel basketbalu, jsou však velmi zjednodušená, pokud se však někdo bude řídit basketovými pravidly, neudělá chybu. Míč se hází, s míčem se nesmí udělat více než přibližně dva kroky. Hrubé zásahy jsou zakázány, následuje trestné střílení. Hraje se v podstatě libovolnou dobu, je vhodné v půlce vystřídat stromy, neboť jen těžko se najdou dva naprosto shodné.

290. Jistota ruky i oka

Druh	házení míčem
Místo	u stolu
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	krabičky od sirek, pingpongový míček

Na užší straně stolu, pokud možno delšího, stojí těsně u okraje deset krabiček od zápalek apod. Střílí se z druhé strany stolu pingpongovým míčkem a každý má deset ran. Střelba je prováděna tak, že míček se položí těsně na okraj stolu, lehce se přidrží prstem jedné ruky a druhou rukou se do něho cvrnkne. Vítězí ten, kdo svými deseti ranami docílí nejvíce zásahů!

291. Kapitánův míč

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny po 7 hráčích
Pomůcky	míč

Z prostředku hřiště ve vzdálenosti 4 m nakreslíme dopředu a dozadu po jednom trojúhelníku. Strany trojúhelníku jsou stejné, asi 5 m. Jeden vrchol trojúhelníku nesměřuje ke středu hřiště, ale opačně, ven, v jedné linii se středem. Ke každému vrcholu trojúhelníku nakreslíme kruh, průměr kruhů je 1 m. Stejný trojúhelník s kruhy u vrcholů nakreslíme i na protější straně. Obě družstva mají kapitána. Kapitáni stojí v krajních, tedy od středu nejvzdálenějších kruzích. Každý kapitán družstva si vybere jednoho středového hráče a pošlou ho doprostřed. Do dalších dvou kruhů kapitán umístí po 1 nahrávači a tři hráči se postaví jako obránci do blízkosti nepřítelových kruhů.

Cílem hry je, aby míč získaný od protivníka se přes nahrávače stojící ve vlastních kruzích dostal k vlastnímu kapitánovi. Hra začíná tak, že vedoucí hry hodí míčem poblíž středových hráčů. Který z nich ho chytil nebo získal, dopraví ho svým spoluhráčům. Cílem je, aby míč dostal některý nahrávač stojící v kruhu, který ho přehodí kapitánovi. Když kapitán míč chytí, jeho družstvo získá bod.

Nahrávači a kapitán stojící v kruhu mohou z kruhu jednou nohou vykročit, oběma ale ne.

Obránci stojí blízko kruhů, protože chtějí zabránit tomu, aby se míč dostal do kruhu a odtud ke kapitánovi. Ale do kruhu nesmějí vstoupit ani jednou nohou.

Jestliže kapitán chytí míč nikoli od vlastního nahrávače nahazovače (stojícího v kruhu), družstvo nezíská bod.

Přestoupí-li někdo pravidla, družstvo dostane trest. Trestem je, že se míč musí dát protivníkovu nahazovači (stojícímu v kruhu), ten ho hodí vlastnímu kapitánovi a tento hod může překazit jen obránce stojící vedle kruhu.

Míč se nemůže protivníkovi vyrazit z rukou nesmí se do něho strkat. Kličkovat je možné, dle přitom se smí jen třikrát uhodit míčem o zem a utíkat s míčem lze jen tři sekundy. Musí se tedy rychle předat dál. Jestliže se míč dostane mimo hrací plochu, vedoucí ho vhodí doprostřed jako na počátku hry.

Hra má dva poločasy, jeden poločas je asi 15 min. Na konci poločasu je 5 minut přestávka, pak se vymění hrací plochy.

292. Kdo házel

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	jeden míč

Mezi dvěma řadami hráčů čelem proti sobě postavených na 20– 25 kroků od sebe, stojí jiný hráč postavený zády k jedné řadě. Z této řady po něm některý hráč pálí míčem, a trefí-li jej, hádá střední, kdo po něm hodil. Uhodne-li, vymění si s ním místo. Neuhodne-li, obrátí se zády k druhé řadě. Hráči by se měli v házení střídat.

293. Kopaná

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	30 min na zápas
Hráči	min tři dvojice
Pomůcky	míč na kopanou, 2 branky

Hraje se většinou na menším hřišti, s menším počtem hráčů (3 až 7) v družstvu. Nejlépe je využít hřiště na házenou, dobře však poslouží i větší rovná louka. Branky jsou vhodné o velikosti 2×3 metry (jako na házenou), většinou se však pouze vyznačí z odložených částí oděvu, různých nahodilých předmětů nebo např. stromů. Hraje se bez pravidla o postavení mimo hru (ofsajd), brankáři se mohou střídat, často se hraje i bez nich. Doba trvání zápasu je 2×10–15 minut.

294. Kopaná v kole

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kopací míč

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř. Každý hráč chrání mezeru pravou a nesmí proto vbíhat do mezery levé, aby nenastala srážka mezi hráči. V tomto postavení se hráči rozdělí na dvě strany, červenou a bílou. Na každém pravém konci půlkruhu se umístí branka (dvě tyče zaražené do země). Brankařem je poslední hráč v řadě mající branku po pravém boku.

Hru počíná prostřední hráč určité strany tak, že položí míč před sebe a kopne jej protější straně a ta jej odkopne zase zpět straně první. Letí-li míč ve výši hlavy, může ho hráč srazit rukou. Pakliže nelze na míč dosáhnout ani ve výskoku, nepočítá se.

Prokopne-li hráč mezeru mezi protihráči	+1
Prokopne-li hráč mezeru mezi spoluhráči	-2
Proletí-li míč spoluhráčovou brankou	+3
Proletí-li míč vlastní brankou	-4

295. Koulení míčku I.

Druh	házení míčem
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	malý (tenisový) míček, kuželka

Hráči sedí na podlaze naproti sobě ve vzdálenosti 3–4 metrů. Oba si postaví kuželku vedle sebe a střídavě koulejí míček proti kuželce druhého. Když některý zasáhne, porazí kuželku druhého, získává bod.

Vyhrává, kdo má více bodů.

296. Koulení míčku II.

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	míček

Jamka je od startu vzdálená 20–30 m. Úkolem je dopravit míč golfovým stylem do jamky na co nejmenší počet pokusů.

297. Kroket

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	podle počtu a iniciativy hráčů, nad 30 min
Hráči	dva až osm
Pomůcky	

Každý hráč má dřevěnou paličku a svoji barevnou kouli. Když na něho přijde řada, postaví kouli na vzdálenost násady od základního kolíku a udeří do ní paličkou. Proletí-li koule prvou brankou, má hráč právo na další úder, jinak musí čekat, až na něj přijde znovu řada. Hráči se střídají pravidelně. Koule každého hráče musí proletět brankami 1–7, dotknout se na druhém konci kolíku a na zpáteční cestě proletět brankami 8–14 a zase narazit do výchozího kolíku. Proletí-li koule brankou, má hráč právo na další úder. Proletí-li koule přes dvě branky, má k dobru ještě dva údery. Proletěla-li již hráčova koule brankou a narazila kdekoliv na hřišti do jiné koule, musí hráč zasaženou kouli odpálit. Přiloží si svoji kouli těsně k zasažené, stoupne na ni a udeří do své koule paličkou. Jeho koule, na níž stojí, zůstane na místě a soupeřova odletí. Jinou možností je, že při odpálení svou kouli nepřišlápne a obě se po úderu odkoulejí. Každá koule, která proletí poslední brankou, se stává pirátem a její majitel smí vyrážet koule soupeřů. Při dvouhře toto pravidlo neplatí. Paličku lze zhotovit ze 70–95 cm dlouhé násady, na kterou nasadíme úzké, asi 15 cm dlouhé polínko. Branky jsou ze silného drátu, široké 20 cm a nad zem musí vyčnívat 27 cm.

298. Kruhový závod míčů

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny, celkem 10–12 hráčů
Pomůcky	dva volejbalové míče

Hráči se postaví do kruhu s rozestupy na upažení, rozpočítají se na první a druhé a vytvoří tak dvě družstva. Organizátor hry dá dvěma hráčům stojícím vedle sebe (číslu 1 a 2) volejbalové míče. Na dané znamení se tito hráči rozběhnou v protilehlém směru, přičemž obíhají kruh zvenčí. Každý z této dvojice, jakmile se navrátí na své místo, hodí ihned míč svému nejbližšímu sousedovi, patřícímu k jeho družstvu. Tento hráč, jakmile zachytí míč, se rozběhne stejným způsobem jako první hráč po kruhu a až doběhne na své místo, hodí míč dalšímu nejbližšímu členu svého družstva.

Vítězí družstvo, jehož členové skončí běh dříve.

299. Kuželky

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Na zemi vyznačíme devět kruhů (asi 1 m v průměru), do nichž si stoupnou hráči jednoho družstva (kuželky). Hráči druhého družstva ze 6 metrů koulí míč. Kuželky, protože jsou živé, mohou vyskočit, točit se na místě a dělat vše ostatní, aby nebyly trefeny. Pokud se však dotknou míče nebo šlápnou mimo svůj kruh, jsou poražené.

300. Lagory

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	45 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	sedm kamenů, míč

Nakreslíme dva soustředěné kruhy, jeden o průměru 2–3 m a druhý 5–6 m. Obránci stojí na obvodu prvního, v jehož středu je věžička ze sedmi kamenů. Útočníci jsou na obvodu druhého kruhu, přihrávají si míč a střílí na věžičku. Když se trefí, rozutečou se a obránci se snaží některého zasáhnout. Povede-li se jim to, končí první kolo a vymění se úlohy. Netrefí-li se, seberou míč, přičemž útočníci postaví věžičku. Když stavbu dokončí, zařvou: „LAGORY" a mají bod. Věžičku lze stavět na pokračování. Pokud útočníci nestihnou dostavět věžičku, rozprchnou se a obránci opět pálí (vždy jen z obvodu kruhu). Když nikoho nezasáhnou, jeden z nich doběhne pro míč a hodí ho spoluhráčům (ti stojí na obvodu kruhu). Výměna úloh je podmíněna jen zásahem útočníka.

301. Lov na lišku

Druh	házení míčem
Místo	hřiště 26 m×14 m
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	malý míček

Jednoho z hráčů učiníme lovcem, ostatní jsou lišky. Lovec má tenisový nebo jiný malý míč. Hra začne tím, že lovec vyhodí míč do vzduchu. V ten okamžik se lišky rozprchnou na všechny strany. Lovec chytá míč, jakmile se mu to podaří, snaží se jím zasáhnout některou z lišek. podaří-li se mu to, stává se zasažená liška jeho pomocníkem. Jejím úkolem je přihrávat mu co nejrychleji míč, který se od něho odkutálí.

V průběhu hry získává lovec stále více a více pomocníků a počet lišek se zmenšuje. Ale také lišky mají větší práva. Když získá lovec prvního pomocníka, mohou lišky chytit míč, který lovec vyhazuje vždy před pokračováním hry. Podaří-li se jim míč chytit, mohou si jej mezi sebou přehazovat, aby si jím lovec nemohl házet. Úkolem lovce a jeho pomocníků je co nejrychleji se míče zmocnit, aby mohl zasáhnout další lišky. Hra pokračuje do té doby, dokud na hřišti nezůstane poslední liška. Ta jako nejobratnější se stává novým lovcem.

Lišky nesmějí přeběhnout hranice hřiště. Učiní-li to některá, pokládá se za zasaženou a stává se lovcovým pomocníkem.

302. Luňák

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	barevně odlišené míče

Vyznačte hřiště 20×10 m, uprostřed s kruhem o průměru asi 4m, který bude představovat hnízdo (třeba prohloubit). Hráči tvoří dvě strany, stranu bílých a červených. Postaví se v řadách na užší stranu hřiště, čelem k sobě. Každá strana si zvolí náčelníka. Náčelníci na dané znamení zvolají „luňák letí" a vrhnou míč (luňáka) do výše, aby dopadl do hnízda. Jakmile míč dopadl, zvolají náčelníci na jednoho svého hráče. Ten po jedné noze skáče pro míč své strany. Jakmile zvedne luňáka své strany, vrhá se na luňáka strany druhé (nebyl-li tento luňák již v rukou zmíněné protější strany). S luňákem (či luňáky) může již hráč běžet po obou nohou.

Družstvo ztrácí jeden bod, pakliže

- náčelník vyhodí míč dříve
- míč nedopadne do hnízda
- hráč během skákání po jedné noze si stoupne na obě, či si nohy vymění (náčelník ovšem potom může vyslat dalšího hráče, aby zachránil situaci)

Družstvo ztrácí dva body, jestliže se hráč dotkne cizího luňáka před svým. Družstvo získává jeden bod, získalo-li jen svého luňáka a čtyři body, získalo-li i luňáka cizího.

303. Malé ragby

Druh	házení míčem
Místo	hřiště nejlépe volejbalové
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	žíněnky nebo části oděvů, těžký míč

Hrajeme na vyhrazeném místě, případně na volejbalovém hřišti. Za branky můžeme použít dva kolíky nebo kousky oděvů. Družstva jsou připravena na zadní straně hřiště. Vedoucí hry položí míč do středu hřiště. Po zapísknutí hráči obou stran vyrazí, snaží se zmocnit míče a dopravit jej do soupeřovy brány. Míč musí být do branky položen, aby byl uznán bod. Míč si je možné podávat, kutálet, nést. Hráči se snaží zabránit v postupu protihráčům, mohou se zmocňovat míče, který má soupeř v rukách. Přitom do míče nesmí nikdo kopat. Hru omezíme časově. Vyhrává družstvo, které získalo více bodů.

V případě, že se hra dostala do mrtvého bodu, např. míč zůstal na místě a leží na něm více hráčů, nebo došlo k hrubému počínání hráčů, píská se chyba a vedoucí hráče napomene. Hra se přeruší, hráči se vrátí na zadní

linii hřiště, míč buď leží ve středu, nebo se vhazuje a po písknutí hra pokračuje.

304. Míč do pevnosti

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	2×10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč na odbíjenou

Každé z družstev zaujme polovinu hřiště a pošle na protivníkovo pole do rohů, které se nazývají „pevnosti" dva hráče. Každé družstvo se snaží přehodit míč přes hlavy protivníků do pevnosti svému hráči, který míč chytá ze vzduchu nebo ze země; přitom nesmí opustit pevnost. Protivník se vždy snaží míč zachytit a získat ho pro své družstvo a zároveň zabránit, aby se dostal do pevnosti. Házet míč je možno z kteréhokoliv místa, ale nesmí se přešlápnout střední čára.

Za každý míč, který chytí hráč v pevnosti, dostane družstvo jeden bod. Vítězí družstvo, které dosáhne za stanovenou dobu více bodů.

305. Míč za hřištěm

Druh	házení míčem
Místo	hřiště 60m až 80m×30m až 40m
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč na házenou nebo na kopanou

Hřiště rozdělíme na tři stejné třetiny. Aby byly koncové i ostatní čáry dobře vidět, dáme na místa, kde se stýkají, praporky (do rohu hřiště a na čáry třetin). Čáry na koncích hřiště nazveme koncové a čáry, které tvoří tři třetiny, nazveme třetinové.

Před začátkem hry se hráči rozdělí na dvě družstva a zaujmou postavení v ohrožovaných třetinách hřiště, takže střední třetina je volná.

Obě družstva (A, B) si zvolí kapitány a zaujmou takové postavení na hřišti, aby byla stejnoměrně rozestavena po celé jeho ploše. O výhoz losuje organizátor hry s oběma kapitány.

Na povel organizátora hry (nebo rozhodčího) začíná hra tak, že hráč družstva, které vyhrálo los, stojící co nejblíže třetinové čáry, hází míč na pole protivníka a snaží se hodit jej co nejdále a přehodit koncovou čáru hřiště. Hraje se takto:

1. Jakmile přehodí družstvo A koncovou čáru protivníkova družstva, získává bod.

2. Hráči hází bud na soupeřovo pole, nebo za ně. Soupeř se snaží míč chytit. Chytí-li jej ve vzduchu, udělá tři kroky vpřed a odtud hází. Jinak se hází z místa, kde se poprvé míč dotkne země. Míč se hází z jednoho družstva do pole protivníka a naopak, dokud některé nezíská bod.

3. Získá-li družstvo bod, míč získává protivníkovo družstvo a hází do třetinové čáry.

4. Bod získává družstvo jen tehdy, dotkne-li se míč poprvé země za koncovou čárou protivníkova družstva.

5. Kdo v jakém pořadí bude házet, určuje kapitán.

6. Hraje se tak dlouho, dokud některé družstvo nezíská stanovený počet bodů. To se stává vítězem. Pak si mohou družstva vyměnit místa a sehrát odvetné utkání.

306. Míček po čáře

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	hůlky, míček

Na louce vyznačte hřiště. Skupina hráčů vyryje v zemi čáru a dva kroky za ni položí rovnoběžně tyč. Vylosovaný hráč (vodič) se postaví z boku k jednomu konci čáry a rozkutálí po ní míček. První hráč hodí po míčku svou hůlku dlouhou 80–100 cm. Zasáhne-li míček, rozběhne se za hůlkou, zvedne ji a vrátí se co nejrychleji k tyči. Vodič mezitím běží za míčkem, a když udeří do tyče míčkem dřív, než se k ní vrátí hráč s hůlkou, oba si vymění úlohy. Jinak zůstává vodič na svém místě, znovu koulí míček po čáře a po míčku hodí svou hůlkou další hráč. Kdo míček nezasáhne, zůstane za tyčí a nechá hůlku ležet tam, kam dopadla. Poslední hráč, jenž nastupuje k hodu hůlkou má vykoupit ty své předchůdce, kteří míček netrefili a jejichž hůlka tedy leží na hřišti. Vodič mu postaví míček na čáru a poslední hráč po něm máchne hůlkou, aniž by ji pustil z ruky. Jestliže míček špičkou hůlky netrefí, vodič vezme míček a rozkutálí ho po hřišti ve směru, kde leží hůlky. Když některou hůlku trefí, její majitel se stane v příštím kole vodičem. Zasáhne-li poslední hráč míček, běží vodič za míčkem a hráči pro své hůlky. Udeří-li vodič míčkem do tyče dřív, než sem doběhne některý hráč se svou hůlkou, vymění si s ním úlohy.

307. Míček v jamce

Druh	házení míčem
Místo	rovná plocha
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tenisový míček, kus dřeva

Na vyhlédnutém, pokud možno rovném prostranství upravíme menší důlek asi jako na hraní kuliček. Z přesně označeného místa vzdáleného od důlku 15 až 30 metrů mají hráči do jamky dopravit např. tenisový míček. Vítězí hráč, kterému se to podaří nejmenším počtem úderů do míčku pálkou.

308. Míčem do terče

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	míčky, tabule, křída

Nakreslete na velkou tabuli terč, tři nebo čtyři soustředné kruhy. Střední kruh by měl být v průměru velký asi 30 cm. Další tři 60, 90 a 120 cm. Střední bod má být přibližně ve výši hlavy. Dál potřebujete měkké míčky, hadrové nebo papírové, velké zhruba jako tenisák. Uložte je do krabice, jejíž dno bude slabě poprášeno křídou. I docela malé množství křídy obarví míčky tak, že při zásahu terče po nich zůstane znatelná stopa. Protíná-li bílá stopa některou kružnici terče, počítáme zásah mezikruží s vyšším počtem bodů.

309. Míčková vybíjená

Druh	házení míčem
Místo	menší hřiště
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	papírové míčky

Hráči utvoří dvě početně stejné skupiny a každá z nich obsadí jednu polovinu hřiště. Na dané znamení počnou po sobě obě skupiny ze svých polovin prostoru pálit papírovými míčky, vlastnoručně doma vyrobenými, nebo starými tenisáky, nebo v nejhorším i měkkými šiškami. Hráči se mohou nepřátelským "střelám" ovšem uhýbat, ale nesmějí přestoupit hranice hracího prostoru ani půlící čáru, která odděluje obě poloviny hřiště. Kdo je zasažen, musí ze hřiště ihned odejít a už v tomto kole nesmí hrát. Vítězí ta strana, které zbyl alespoň jeden nezasažený hráč, zatímco strana druhá už nemá žádného. Je-li hráčů ve hře větší počet (více než 10 na každé straně), je dobře si k urychlení hry stanovit, že prohrává mužstvo, které má třeba už jen tři hráče "živé".

310. Míčová válka

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	míče

Dvě skupiny stojí na opačných stranách hřiště. Každý má míč. Na dané znamení všichni začnou házet míče na opačnou stranu. Ten, kdo má na svém území méně míčů, vyhrává.

311. Myslivecká

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10–15 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	míče

Myslivci a zajíci jsou rozptýleni na ploše. Zajíci běhají. Myslivci stojí, přihrávají míč a vybíjí zajíce.

312. Na brankáře

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	předmět (čepice, krabice, kužel, apod.), míč

Hráči stojí v kruhu na upažení. Uprostřed je jeden hráč, který brání určitý předmět. Hráči na obvodu kruhu si přihrávají míč a snaží se zasáhnout předmět. Jakmile se to některému podaří, vystřídá středního brankáře.

313. Na čísla

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	5–10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	míč

Každý hráč je označen (pojmenován) číslem. Čísla se oznámí a každý hráč si musí pamatovat alespoň celkový počet. Hráči stojí připraveni na obvodu kruhu o průměru 3–4 metry, obráceni ke středu, kde leží míč. Určený hráč hlasitě vyvolá některé číslo z těch, která jsou rozdána, mimo svého vlastního–např. 1. Příslušný vyvolaný hráč přiskočí co nejrychleji k míči, zvedne jej a teprve potom sám velí: „STŮJ". Ostatní hráči stojící v kruhu se ihned po vyvolání čísla otáčí a utíkají co nejdál od míče. Na povel „Stůj" se musí ihned zastavit. Vyvolaný s míčem si vybere některého z hráčů (zpravidla nejbližšího) a snaží se jej míčem zasáhnout. Pokud se mu to podaří, obdrží zasažený hráč trestný bod. Hra se zahajuje znovu, vyvolává vždy hráč, který házel–střílel. Své číslo přitom nesmí vyvolat. Stojící hráč, na něhož vyvolaný míří, se míči nesmí vyhýbat, uhýbat (za to obdrží trestný bod), může však hozený míč přímo chytit. Pokud mu míč při chycení vypadne, obdrží trestný bod, pokud jej udrží, nedostává trestný bod nikdo.

Vítězem je hráč, který má při ukončení hry nejméně trestných bodů. Hrát se může buď na stanovený čas (do 10 minut), nebo hra končí jakmile některý hráč obdrží předem stanovený počet trestných bodů (např. 5...).

314. Na chytanou s míčem

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dva míče

Nakreslíme dvě rovnoběžné čáry ve vzdálenosti asi 30 až 40 kroků jednu od druhé. Losem vybereme dva hráče. Ostatní se rozdělí na dvě družstva, ve družstvech na dvojice a postaví se za čárami na obou stranách hřiště.

Dva hráči, které jsme vybrali, mají v rukou po jednom míči a stojí ve středu hřiště. Na znamení oba vyhazují dvakrát do vzduchu svůj míč a chytají ho.

Jakmile vyhodí míče poprvé do vzduchu, první dvojice v obou zástupech se pustí a běží proti sobě. úkolem hráčů obou družstev je spojit se v nové dvojice s hráči, kteří běží z druhé strany. Pionýři uprostřed se snaží jim v tom zabránit a zasáhnout je míčem. Jestliže je poprvé nezasáhli, mohou se o to pokusit ještě jednou, pokud se již hráči obou družstev nespojili.

Jestliže se hráči setkali a nebyli zasaženi míčem, utvoří nové dvojice a postaví se (podle přání) jedna na konec jednoho, druhá na konec druhého družstva.

Jsou-li zasaženi najednou oba hráči, zůstanou uprostřed, a hráči, které vyměnili, se postaví spolu se dvěma druhými hráči na konec družstva.

Hra trvá tak dlouho, dokud se všichni hráči jednou nebo dvakrát nepokusí spojit se se svými protějšími partnery v novou dvojici.

V této hře zástupci obou družstev spolu nesoutěží, ale naopak spojují se, aby dosáhli společného cíle.

Vítězi se stávají ti hráči, kteří nebyli během hry zasaženi míčem.

315. Na jelena

Druh	házení míčem
Místo	hřiště, louka
Délka	do 45 min
Hráči	více než 8
Pomůcky	1–2 míče

Procvičení přihrávek, přesných a pohotových hodů, pohybového postřehu a obratnosti. Hráči se rozestaví po obvodu kruhu tak, aby byla jejich vzájemná vzdálenost asi 1,5 až 2 metry. Jeden hráč je zvolen jako „jelen" a může se volně pohybovat kdekoliv uvnitř kruhu. Úkolem hráčů na obvodu je míčem zasáhnout jelena. Podle pohybu a postavení jelena si po obvodu i přes kruh volně přihrávají a na jelena „střílí" zpravidla ten hráč, který je k němu nejblíže a k jeho zasažení má nejlepší příležitost. Střední hráč–„jelen"–uhýbá, uniká střelám, míče se nesmí dotýkat. Hráči na obvodu mohou střílet pouze po přihrávce, pokud se při ní míč nedotkl země. Kdo zasáhne jelena, vymění si sám místo i úlohu. Po kratším rozehrání lze při dostatku hráčů výrazně zvýšit dynamiku hry použitím dvou míčů a určením dvou „jelenů". Hra získá na pohybové náročnosti a na rychlosti. Zásahy a tím i střídání hráčů uprostřed jsou rychlejší.

316. Na krále II.

Druh	házení míčem
Místo	hřiště, louka
Délka	20 min
Hráči	družstvo a jeden 8–11
Pomůcky	pálka, míček

Jsou vyznačeny dvě mety. U hodní stojí král, u dolní je shromážděn zbytek družstva. Král odpálí míč a běží třikrát klepnout na dolní metu. Družstvo se mezitím snaží chytit míč a vybít s ním krále. Komu se to podaří, vymění si sním úlohy.

Mohou hrát i dvě družstva. Družstvo králů běhá klepat na metu a druhé je při tom vybíjí, pak se úlohy vymění. A počítá se, kdo získal více bodů.

317. Na mety

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny 8–14
Pomůcky	míč

Hřiště je čtverec o straně 10m; v rozích jsou mety. Hrají dvě družstva, z nichž jedno vyšle čtyři hráče na mety a druhé jednoho hráče do pole. Hráči na metách vybíjejí hráče v poli. Pokud na něj vystřelí a minou, jsou sami vybiti. Za vybité delegují družstva další hráče. Nevadí, když na metách nejsou všichni čtyři hráči (jsou-li ostatní vybiti). Vyhrává to družstvo, které jako první vybije všechny soupeře.

318. Na národy

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli venku
Délka	krátká
Hráči	hromadně 8–11
Pomůcky	míček

Hráči označení názvy národů stojí v kruhu, v jehož středu je míček. Vyvolá se nějaký národ. Příslušný hráč běží pro míček, ostatní utíkají co nejdále. Až uchopí hráč míček, zvolá stát a všichni se zastaví (pokud ne dostanou trestné body). Pak na někoho hodí míček. Netrefí-li se dostane trestný bod házející, trefí-li se, dostane bod ten, na nějž se házelo. Vítěz je ten, kdo má nejméně trestných čárek.

319. Na starou herku

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	volejbalový míč

Hráči utvoří kruh. Uprostřed kruhu stojí stará herka (alespoň čtyři hráči za sebou držící se za pas). Úkolem hráčů v kruhu je trefit míčem starou herku do zadku. Herka se tomu samozřejmě snaží zabránit. Komu se to podaří, jde si stoupnout místo „hlavy" - prvního stojícího z herky. „Zadek" herky se postaví na místo úspěšného střelce. (Všichni hráči představující herku se o jedno místo posunou).

320. Na sviňku

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	plný míček, hole (hokejky)

Na vzdálenost 2–3 kroků ve větším kruhu se vyznačí důlky a uprostřed větší důlek značící město. Na obvodu u každého důlku stojí hráč s hokejkou. Mimo kruh se nachází určený hráč (honič), který se snaží vehnat holí malý míček (sviňku) do města. Tomu ovšem ostatní hráči hledí zabránit a odrážení míček od středního důlku. Vloží-li honič svou hůl do některého z důlků na obvodu, zbavuje se svého úřadu ve prospěch majitele důlku. Vložit hůl do důlku smí honič kdykoli a nesmí mu v tom být bráněno. Bouchání holí do končetin, strkání a jiné nepřístojnosti jsou zakázány.

321. Na tlustou Bertu

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	volejbalový míč

Hráči se rozmístí po hřišti a smí se pohybovat pouze šoupáním po zadku (po čtyřech). Tlustá Berta je ten, kdo je zasažen míčem od minulé tlusté Berty jinam, než do nohou. Noha se počítá od chodidla až k tělu.

322. Na zásahy

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci >11
Pomůcky	míč

Na zemi je nakreslen kruh. Uvnitř jsou hráči. Jen jeden je mimo kruh a má míč. Tím se snaží trefit někoho v kruhu. Když ho trefí, už jsou dva a musí před střelou na dalšího nabíjet (přihrát si bez pádu na zem). Je-li jich více než tři, už musí stát na místech. Ten, kdo zůstane jako poslední, vyhrál.

323. Nahrávaná

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny >15
Pomůcky	míče

Hráči stojí v několika zástupech. První je asi 2 m před družstvem a má míč. Na znamení jej vyhodí a odběhne dozadu. To už vybíhá další hráč, jenž míč opět odpaluje nahoru stylem odbíjené. Vítězí družstvo, které se vystřídalo jako první. Za upadnutí míče jsou trestné body.

324. Nesnadná chytačka

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	míč

Hráči jsou v kruhu čelem dovnitř. Uprostřed je jeden s míčem. Prostřední hodí někomu míč. Než jej chytne, dvakrát tleskne. Když ho nechytne, ustoupí o krok dozadu a prostřední mu hází znovu. Znovu nechytí, zase o krok dozadu. Chytne-li, vrátí se zpět do kruhu.

325. Netykavka

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	35 min (při dvou skupinách)
Hráči	8–20 (dvě skupiny)
Pomůcky	míč do velikosti 10 cm

Hrají dvě družstva zhruba po šesti lidech (počet lze snižovat nebo rozšiřovat podle lidí a velikosti plochy, která je k dispozici) na ploše asi 50 metrů dlouhé a 20 metrů široké. Na kratších stranách jsou branky široké asi 1,5 metru, viditelně a jasně vyznačené (tyčky, praporky, věci, nehrající diváci atd.). Středem hřiště prochází napříč středová čára, na které zahajují kapitáni hru. Družstva stojí každé na své polovině podle pokynů svých kapitánů a dohodnuté strategie. Kapitáni losují o to, které družstvo první získá míč. Účelem hry je dávat tenisovým, kriketovým nebo zhruba stejně velkým míčem góly do soupeřovy branky. Míč mohou kopat, nést nebo vrhat. V případě, že hráč nesoucí míč je zastaven dotykem soupeře, musí míč ihned předat jinému spoluhráči (odehrát od sebe). Pokud to do 3 vteřin neudělá, může jej rozhodčí vyloučit ze hry.

Hraje se 2×15 minut se změnou stran v poločase.

326. Neviditelná družstva

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hráči stojí ze dvou stran nějaké budovy nebo hustého křoví. Hráč jedné skupiny zvolá „házím" a vyhodí míč. Nechytí-li jej, seberou jej, zvolají „házím" a hází míč na druhou stranu. Chytí-li někdo z nich míč, utíkají všichni na druhou stranu a hráč s míčem se snaží některého z nich trefit míčem než přeběhne na druhou stranu. Hra končí, kdy jsou všichni hráči jedné skupiny trefeni (a tím vyřazeni ze hry).

327. Nová vybíjená

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	2×5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč na odbíjenou či házenou

Na zemi uděláme kruh, jehož průměr je 6–8 m. Hráči se rozpočítají na dvě družstva nebo mohou hrát dvě družiny proti sobě. Jedno družstvo zaujme postavení v kruhu a druhé po jeho obvodě, hráči stojící vně kruhu nesmějí dovnitř, stejně jako hráči nesmějí (dokud nejsou vyřazeni) ven z kruhu. Hráči stojící vně kruhu, mají míč. Hra začne tím, že si družstvo, které vybíjí (družstvo stojící po obvodě kruhu), počne přihrávat míč. Je-li některý z hráčů ve výhodném postavení, vybíjí hráče z kruhu. Ale pozor! Ten, kdo je zasažen, ještě není vybit. Má právo zůstat v kruhu a pokusit se vykoupit. Toho dosáhne tím, že míč, který je na něj hozen, chytí a nepustí jej na zem. Jestliže mu přece jen při chytání míč vypadne z ruky na zem, je definitivně vybit a opustí kruh. Podaří-li se mu míč chytit, je vykoupen. Hráči v kruhu se mohou jakýmkoliv způsobem vyhýbat zásahu (výskok, sehnutí atd.).

Hráči, kteří vybíjejí, snaží se házet míč tak, aby jej bylo obtížné zachytit. A ještě jedno pravidlo. Chytí-li míč ze vzduchu hráč v kruhu, který se nevykupuje, má právo jeden z vybitých hráčů stojících mimo kruh vrátit se do hry.

Hraje se 5–6 minut a pak si hráči vymění úlohy. Komu se podaří vybít více účastníků hry ze soupeřova družstva, vítězí.

Vybije-li před uplynutím stanovené lhůty útočící družstvo všechny hráče, hra se skončí a počítá se přesný čas, v kterém toho dosáhlo. (Pro případ, kdyby se to

podařilo i soupeři.) Komu se to podaří v kratším čase, vítězí.

328. Odbíjená dvojic

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	u turnajů nad 30 min
Hráči	dvě skupiny, min 4 lidi
Pomůcky	volejbalový míč, síť

Hraje se na normálním nebo na polovičním volejbalovém hřišti, při zachování prakticky všech volejbalových pravidel. Zvláštní herní činnosti ve dvojicích je vypichování míčů nad polem soupeře, a to míčů letících z vlastního pole i míčů, které si soupeř přihrává nebo nahrává. Stejně tak lze blokovat, smečovat či „tahat" všechny míče, na něž hráč dosáhne přes síto, aniž by se ovšem sítě dotkl.

Při hře v poli se míče nesmějí chytat ani házet, přidržovat či tahat, hrát dvojím dotykem, ať se hraje obouruč vrchem či spodem nebo jednoruč spodem či prstovou technikou vrchem. Podání se provádí podle normálních pravidel. Místo pro podání je v šíři 3 metry za zadní čárou pravého rohu hřiště. Hráči se v podání střídají (vždy když mužstvo získá míč po ztrátě podání soupeře). Podání smí být provedeno úderem do volného míče, tj. nadhozeného nebo puštěného z druhé ruky. Jednotlivé sety se hrají do 10 bodů a utkání se hraje na dva vítězné sety.

329. Odbíjená přes motouz

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	silný motouz, míč

Vyznačte hřiště 15–20 m široké a 30–40 m dlouhé. Uprostřed tohoto obdélníku je ve výšce 2 m napjat silný motouz. Hráči se rozdělí stejnoměrně po celém poli, každé družstvo na jedné straně. Úkolem hráčů je, aby sevřenou pěstí odrazili míč přes motouz do nepřátelského pole (jakýkoli jiný odraz se počítá jako chyba). Dopadne-li míč dvakrát za sebou na zem, počítá se to jako chyba. Hráči se mohou v dobíjení libovolně střídat. Vyražení míče do autu se počítá jako chyba. Padne-li míč na vrchní stranu motouzu a odtud do nepřátelského pole, počítá se tento odraz jako správný. Chyby učiněné jedou stranou si ta druhá počítá k dobru. Deset bodů tvoří jednu hru.

330. Odnes kámen

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	jednotlivec 10–14
Pomůcky	míč, kámen

Na jednom místě vyhodí hráč míč do vzduchu, pak vezme kámen a odnese jej kousek dál. Musí se ovšem vrátit dříve než míč spadne a chytnout jej. Kdo donese kámen nejdále, vyhrává.

331. Odpalování míčků

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	míček, dřevěná pálka

V této hře potřebujeme plochý kus dřeva dlouhý asi 25 cm, široký 5 až 8 cm, s malou jamkou vydlabanou na jednom konci. Dřevo umístíme na zem a podložíme je větví nebo menším kamenem tak, aby ten konec, v němž není jamka, byl zdvižen vzhůru. Pak položíme do jamky malý míček a prudce udeříme holí do zvednutého konce.

Míček vyletí do vzduchu, a dřív než spadne na zem, hráč ho musí odpálit holí. Jestliže se mu to dvakrát nepodaří nebo odpálí míček tak, že ho chytí některý jiný hráč, je vyřazen a k odpalu nastoupí další hráč.

332. Okénka

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady a jeden 8–14
Pomůcky	míče

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř s rozestupy na rozpažení. Uvnitř je hráč třímající míč. Jeho úkolem je míč dopravit ven z kruhu (kopnutím, odrazem od země,...), v čemž mu brání hráči v kruhu. Míč nesmí letět výše, než jsou ramena. Kdo pustí míč mezi nohama či po své pravici, vystřídá středního.

Kruh můžeme postupně zvětšovat a jeho velikost upravovat dle velikosti dětí.

333. Podávaná

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	míč

Děti sedí v zástupu s nataženýma nohama. První hráč z každého družstva vezme míč mezi nohy, lehne si na záda a zdvihne nohy vzhůru. Tak podává míč přes hlavu druhému hráči. Ten uchopí míč rukama, dá si jej mezi nohy a podá jej opět přes hlavu třetímu hráči. Když přijde míč na konec zástupu, vezme jej poslední a běží kupředu, sedne si před prvního hráče a začne podávat míč dále stejným způsobem.

Zvítězí družstvo, které dříve sedí ve svém původním pořadí.

334. Podávání míče I.

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míč

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř a podávají si rychle míč, kterého se snaží dotknout hráč v kruhu. Ten, kdo měl míč naposledy pře dotekem pobíhajícího, jej vystřídá.

335. Podávání míče II.

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny (zhruba po 8 hráčích)
Pomůcky	míč

Vyznačte kruh o průměru asi 15 kroků. Skupina A je v kruhu a podává si míč. Dva hráči ze skupiny B jsou také v kruhu a míče se snaží dotknout. Míč se nesmí nosit ani chytat, jen odrážet. Pohyb v kruhu je volný. Dotkne-li se někdo z dvojice míče, odejde z kruhu a na jeho místo nastoupí další hráč. Vypadne-li míč z kruhu, je to jako, kdyby se jej dotknul hráč, který je v kruhu déle.

Skupina, která se v kruhu vystřídala rychleji, vyhrála.

336. Podlézaná s míčem

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny 8–14
Pomůcky	míče

Hráči stojí rozkročeni v zástupech. První má míč. Na povel všichni vzpaží dlaněmi nahoru a podávají si míč dozadu poslednímu. Ten jej vezme a podlézá mezi nohama ostatním dopředu. Tam pošle míč známým způsobem zase dozadu tomu poslednímu v řadě. Vítězí družstvo, jehož první hráč stojí opět v čele.

Místo nad hlavou lze míč koulet mezi nohama, v kleku do něj strkat hlavou či maje míč mezi koleny skákat snožmo. Úkoly lze libovolně kombinovat (první podá míč nad hlavou druhému, ten mezi koleny třetímu,...)

337. Porážená kuželů

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny 8–14
Pomůcky	míč a kužely

Hráči stojí v kruhu s rozestupy 2–3 m a jsou rozpočítaní na první a druhé. Před každým stojí kužel. V kruhu se přihrává míč. Úkolem hráčů je shazovat kužely soupeřícího družstva a chránit ty svoje. Kužel zůstane ležet, i když jej porazil obránce. Vyhrává družstvo, které porazilo všechny soupeřovy kužely.

338. Postrkovaná

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny 8–14
Pomůcky	míče a tyče

Hráči stojící v řadě se postupně střídají v postrkování míče tyčí k metě a zase zpět. Hráči se řadí dozadu, vítězí družstvo stojící v původním pořadí.

Míč lze též stanoveným způsobem kutálet po zemi (zpátky přihrávat, každou rukou koulet jeden míč).

339. Propálená

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míč

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř, uprostřed stojí hráč, na kterého ostatní pálí míčem. Netrefí-li, jde do středu, trefí-li ho, všichni se rozutečou, střední se co nejrychleji zmocní balónu a zavolá: „stát" a hází po ostatních. Trefí-li někoho, trefený se stává středním, chybí-li hra pokračuje.

340. Prostřel soupeře!

Druh	házení míčem
Místo	hřiště 20m×30m
Délka	2×15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hřiště rozdělíme středovou čarou. Každé z družstev zaujme postavení na jedné části hřiště. Nejlepší postavení je jako na šachovnici v dámě. V průběhu hry nemají účastníci právo přešlápnout středovou čáru. Rozhodčí udeří míčem o zem v polovině hřiště. Získává jej to družstvo, na jehož stranu míč doskočí. Hráč, který se dostane k míči,má dvě možnosti: buď přihraje spoluhráči, nebo střelí na polovinu soupeře, ale tak, aby jej nikdo ze soupeřova družstva nemohl zastavit a míč proletěl celou polovinou hřiště a přeletěl koncovou čáru. podaří-li se mu to, dostane jeho družstvo bod.

Avšak "průstřel" soupeřovým hřištěm nebude tak snadný, neboť hráči jsou vhodně rozestavěni a snaží se míč zachytit. To však lze učinit pouze nohou nebo tělem. Podaří-li se jim to, získávají možnost buď míčem okamžitě střílet, nebo si jej přihrávat a pak ve vhodném okamžiku prostřelit dobře soupeřovu polovinu hřiště. Za tento "průstřel" rovněž získávají bod.

Hra trvá dvakrát deset nebo patnáct minut. Pak se strany mění.

Vítězí družstvo, které ve stanoveném čase získá větší počet bodů.

Zdůrazňujeme, že je nutno přesně zachovávat pravidla hry (zastavovat míč pouze nohou, hlavou či trupem), míč smí letět jen do výše pasu. Při porušení pravidel se předává míč soupeřovu družstvu.

341. Přebíjená míčkem

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	tenisák či obdobný míček

Velkou hrací plochu rozdělíme na dvě poloviny. Hráči se rozdělí na dvě skupiny o stejném počtu hráčů. Míčkem velikosti tenisáku střídavě hází obě družstva co nejdále na nepřátelskou stranu. Kam míček protivníků dopad (kde se dotknul země), odtamtud se musí házet. Vítězí družstvo, které druhé vytlačí ze hřiště.

342. Předávaná

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	dle kvalit hráčů
Hráči	cca 5 ks
Pomůcky	volejbalový míč

Postavte se do kruhu a vzájemně odbíjením si libovolně předávejte míč mezi hráči. Při předávkách si počítejte, kolikrát jste do míče udeřili. Hraje se na rekord, kdy hráči mají snahu docílit co největšího počtu předávek. Končí se, jakmile míč upadne na zem.

343. Předávání míčku v kruhu

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	míček

Hráči sedí v kruhu a předávají si dokola míček. Vedoucí mezitím vyluzuje nějaké zvuky (pískání, hudba, zpěv, řev...) Když náhle zmlkne, hráč, který má v tom okamžiku míček v ruce, vypadá z další hry. Založí ruce za záda a už jen přihlíží. Vedoucí pak začne opět vyluzovat a míček opět putuje od hráče k hráči. Kdo zůstane nakonec ve hře sám, vítězí.

344. Přehazovaná

Druh	házení míčem
Místo	volejbalové hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	míč, síť

Hra se pravidly jen málo liší od volejbalu. Děti (hlavně mladší) však ještě neumí tak dobře odbíjet míč, aby si mohli zahrát volejbal v celé své kráse, proto často hrajeme tuto verzi.

Hraje se na volejbalovém hřišti se sítí v normální výšce (asi 210cm, pro starších i více). Podání se provede hozením míče zpoza zadní čáry. Hráč může míč chytit a držet maximálně 3 vteřiny a může s ním udělat nanejvýš 3 kroky. Ostatní pravidla (bodování či táta míče, točení při získání míče, trvání hry, počet přihrávek, dvojdotyky) jsou úplně stejné, jako při volejbalu. (Pokud náhodou pravidla volejbalu neznáte, naleznete je například ve třetím díle Zapletalovy encyklopedie.) Nemáte-li na táboře volejbalovou síť, můžete ji nahradit kusem lana nebo provázku natáhnutého mezi dva stromy.

Napsal Anino Belan.

345. Přetlačování házením

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hráči dvou družstev házejí postupně předmětem (kládou, míčem) na stranu opačnou než soupeř z místa, kam dohodil soupeř. Na které straně zůstane míč naposled, ta prohrála (od pozice, odkud se házelo na začátku). Obě družstva musejí mít stejný počet hráčů.

346. Přinášení míčků soupeře

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	pro skupinu míč

Dvě družstva se postaví na čáru, a určí si pořadí hráčů. Obě mají k dispozici jeden míč. Na povel „start", se hráči (tak, jak jdou po sobě) snaží hodit svůj míč co nejdále. Jakmile hráč 1. družstva vypustí míč z ruky, může pro něj hráč z 2. družstva, který je zrovna na řadě, vyběhnout a snažit se jej co nejdříve donést zpět soupeřovi. Které družstvo přinese co nejdříve všechny míče soupeře zpět, vyhrává.

347. Shoď míč

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	stolička, míč

Nakreslíme dvě čáry ve vzdálenosti 20 kroků. To jsou linie "měst", za linií každého města je jedno družstvo. Hráči se rozpočítají podle čísel. Uprostřed hřiště postavíme stoličku a na ni položíme míč nebo nějaký jiný předmět.

Po této přípravě může hra začít. Organizátor hry hlasitě říká čísla. Hráči obou družstev, kteří mají toto číslo, vybíhají. Běží k protivníkovi, dotknou se nohou linie jeho města, rychle se otočí a běží zpátky. Na zpáteční cestě se oba snaží shodit míč ze stoličky. Ten, komu se to podaří dříve, získává pro své družstvo jeden bod.

Pak organizátor hry vyvolává druhé, třetí číslo atd. Jestliže se dotknou hráči míče najednou, získávají obě družstva bod.

Když se vystřídají všichni hráči, spočítáme, které družstvo dosáhlo většího počtu bodů.

348. Skorogolf

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	tenisový míček

Hrají dvě družstva o 3–10 hráčích tenisovým míčkem 2×15 minut na hřišti zhruba o velikosti 25×70 metrů (podle počtu hráčů), rozděleném na dvě poloviny. Dělicí čára musí být viditelně vyznačena (pískem, vápnem, na okrajích vyznačit praporky nebo tyčkami...). Ve středu brankových čar (kratší strany hřiště) jsou vyznačeny kruhy o poloměru 3 metry a uprostřed nich jamky o průměru asi 10 cm.

Hra začíná vždy u brankové čáry, míč i strana jsou určeny losem. Úkolem každého družstva je dosáhnout co nejvíce bodů umístěním co největšího počtu míčů do soupeřovy brankové jamky. Bodu můžeme dosáhnout přemístěním míče z vlastní brankové čáry do brankové jamky soupeře takto:

1. míč se smí přihrát odrazem o zem nebo koulením po zemi, nesmí se přihrávat přímým hodem

2. aby hráči mohli vstoupit na cizí polovinu hřiště, musí si nejméně třikrát přihrát

3. aby bod platil, musí si družstvo na soupeřově polovici alespoň jednou přihrát

4. do brankových kruhů nesmí při hře nikdo vkročit. Míč lze vložit do jamky buď vhozením, nebo pádem do kruhu s míčem v ruce

5. míč se nesmí přihrávat ani chytat ze vzduchu bez předchozího dotyku míče se zemí (viz bod l.)

6. nastane-li na hřišti nepřehledná situace, přeruší rozhodčí hru a následuje tzv. rozhoz–vyhodí míč uprostřed čtyř hráčů soupeřících družstev (po dvou z družstva) do vzduchu a míč získává strana, která jej zachytí dřív. Při rozhozu neplatí pravidlo číslo 5, míč lze zachytit přímo ze vzduchu.

7. po rozhozu na soupeřově polovině může útočící družstvo získat bod po jedné přihrávce. Pokud se ale přitom dostane na svoji polovinu, pak toto právo zaniká.

8. ve hře registrují auty stejně jako ve fotbale. Při vyhazování míče z autu lze míč zachytit až po jeho dotyku se zemí. To pravidlo platí jen pro vyhazující družstvo.

9. pádem míče do autu, za napadení protihráče a vstup do brankového kruhu získá míč soupeř.

349. Softbal

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	60 min.
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	pálka, míček, mety

Klasická pálkovací hra, podobná baseballu. Je to hra vycházející ze základních lidských pohybových schopností – běhání a házení. Je ovšem také velice náročná na postřeh, paměť a rychlou reakci a klade důraz na zodpovědnost jedince ke kolektivu. Jedna chyba ve fotbalu může znamenat branku, v softbalu však může znamenat čtyři body a ty se pak těžko dohání.

Ke hře potřebujete pálku, tenisový míček a něco na vyznačení met (novinový papír, hadru). Pálka je asi 80 cm dlouhá, na konci zúžená, aby se dobře držela, s kruhovým průřezem (není podmínkou, může být i z desky). Hřiště je vnitřek pravoúhlé kruhové výseče o délce ramen 60 m.

Pravidla:

1. Při úplných sestavách hrají proti sobě dvě devítičlenná družstva.

2. Hra začíná nadhozem, pálkař odpaluje u 4. (domácí) mety. Pálkaři nastupují na odpal na vyznačené místo (mohou i z druhé strany mety) v přesně stanoveném pořadí. Není možné se vzdát odpalu. Když se všichni vystřídají, přijde na řadu znovu první. Když začíná druhá nebo další výměna, nezačíná se od začátku, ale jde ten, kdo je právě na řadě.

3. Pálkař, který odpálí míček do pole, se stává běžcem. Smí běžet k první metě a potom k dalším, dokud je míček ve hře, tedy dokud se nadhazovač s míčkem v ruce nepostaví na svoji metu a nevykřikne „Stop!". Po signálu „Stop!" smí běžec, který je mezi metami, doběhnout jen na metu, ke které právě směřuje. Na metě je v bezpečí. V běhu může pokračovat, až další pálkař odpálí míček. Hráč získá bod, když proběhne čtverec, v jehož rozích jsou mety v pořadí 1., 2., 3., domácí. Může postupovat od mety k metě jen po jejich spojnici dopředu nebo dozadu. Nesmí kličkovat, ani se nesmí odchýlit více než o metr od přímé trasy.

4. Nadhazovač patří k polařům. Nadhazuje pálkařovi míček z mety nahazovače. Může jej nadhazovat jen zespodu spodním obloučkem. (Je to jeden z rozdílů oproti baseballu, kde se může nadhazovat i shora. Navzdory tomu, že se nahazuje z větší dálky, rány jsou mnohem prudší.) Polaři se mohou v nadhazovaní střídat. Při dobrém nadhozu letí míček nad domácí metou ve výšce mezi koleny a rameny pálkaře. Letí-li výše, níže nebo vedle domácí mety, je to špatný nadhoz. Když má nadhazovač čtyři špatné nadhozy, má pálkař metu zadarmo. Metu zadarmo mají i hráči stojící na metách, pokud pro ně platí pravidlo o nuceném posunu. Má-li nadhazovač tři dobré nadhozy a pálkařovi se ani při jednom nepodařil odpal, protože

- se vůbec nepokusil odpálit
- mávl pálkou naprázdno (mávnutí pálkou dělá ze špatného nadhozu dobrý – když se pálkař ožene pálkou po špatně nadhozeném míčku a neodpálí, počítá se to jako pálkařova chyba)

je pálkař vyřazený (out), pokud při třetím dobrém nadhozu chytil catcher míček ze vzduchu. Pokud ale při třetím dobrém nadhozu spadne míček na zem, smí pálkař běžet na první metu, jako kdyby se mu podařil dobrý odpal. (Může být při tom samozřejmě vyřazen ze hry jiným způsobem.)

Když pálkař odpálil (dotkl se pálkou míčku) a míček dopadl na zem mimo pole, nebo se z pole vykutálel, je to faul ball. Nepočítá se jako chyba ani nadhazovači, ani pálkařovi. Běžci, kteří vyběhli z met (to mohou udělat hned po odpalu) se vrátí na mety na kterých byli před odpalem a hra pokračuje, jakoby k žádnému nadhozu vůbec nedošlo. Když však míček letí mimo pole, polaři (tedy i catcher) jej mohou chytat ze vzduchu.

5. Catcher je jeden z polařů. Stojí za domácí metou a chytá nadhozený míček, která nebyl pálkařem odpálen, nebo který pálkař jen tečoval. (V druhém případě je to chycení odpalu ze vzduchu.) Míček háže zpět nahazovači.

6. Na každé metě smí být jen jeden běžec. Je-li ve chvíli, kdy nastupuje další pálkař k odpalu, obsazena první meta, musí běžec po dobrém odpalu tuto metu uvolnit (pravidlo o nuceném posunu). Když jsou obsazené i další mety, platí to i pro běžce, co stojí na nich. (Běžec na 2., příp. 3. metě však nemusí postupovat, když je 1. meta volná.)

7. Pálkař je vyřazen (out), když

- jím odpálený míček chytí některý polař přímo ze vzduchu
- se mu nepodaří odpálit žádný ze třech dobrých nadhozů a při třetím nadhozu chytí catcher míček dříve, než padne na zem (viz. pravidlo 4)
- odpálí míček více než jedním úderem pálky
- nenastoupí na pálku navzdory tomu, že je na řadě

8. Pálkař–běžec je vyřazený (out), když

- se ho polař dotkne kdykoli mezi metami míčkem, který drží v ruce
- se odchýlí od spojnice met o více než jeden metr
- polař s míčkem v ruce dupne na dosud neobsazenou metu, na kterou musí běžec doběhnout (pálkařovi tak může být uzavřena první meta, při nuceném posunu běžci z první mety meta č.2)
- vyběhne předčasně z mety a polař mu uzavře s míčkem v ruce metu, na kterou se musí vrátit

Běžec má právo odstartovat v okamžiku odpalu. Pokud míček dopadne na zem, smí pokračovat v běhu. Když však míček chytí některý polař ze vzduchu, pálkař je out a běžec se musí vrátit na metu, z které předčasně vyběhl. (Při tom může být vyoutován.) Je-li běžec zasáhnut letícím míčkem, není tím outovaný a může vesele běžet dál.

9. Bod získává běžec, který oběhne všechny čtyři mety v předepsaném pořadí. Na každou metu musí dupnout, žádnou nesmí vynechat a nesmí být při tom vyoutován. Když jsou vyoutováni tři hráči z družstva pálkařů, hned po třetím autu přechází pálkaři do pole a polaři na pálku. Běžci na metách, kteří dosud neproběhli domácí metou, nedostávají žádný bod.

10. Polař, který nedrží míček, nesmí bránit běžci v pohybu, stát mu v cestě ani mu zašlápnout metu.

11. Pokaždé, když jsou tři pálkaři out, mění si družstva úlohy. Zápas skončí, až se obě strany vystřídají v úloze pálkařů i polařů sedmkrát. (Podle oficiálních pravidel. Běžně úplně stačí tři výměny.) Body z jednotlivých výměn se sčítají.

12. Rozhodčí dohlíží, zda pálkaři i polaři dodržují pravidla, rozhoduje, který nadhoz je dobrý a který špatný a nahlas je počítá. (např. jeden dobrý, dva špatné). Dává pokyn nadhazovači, že může nahazovat slovem „hra".

Softbal jsme už hráli na více akcích a vždy to dobře dopadlo. Existují některé modifikace pravidel: změnit lze např. počet výměn, v některých verzích catcher nemusí chytat třetí dobrý nadhoz, aby byl pálkař aut, jinde se zase faul ball počítá jako záporný bod pro pálkaře). Když jsme neměli pálku ani tenisový míček, hráli jsme softbal s volejbalovým míčem a odpalovali rukou. Je také možné změnit rozměry hřiště podle terénu a počtu lidí.

Napsal Anino Belan.

350. Soutěž o body

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kroužky (10 cm), kolíky (30 cm)

Do země zapícháme několik kolíků, aby mezi kolíky byly rozestupy asi 30 cm. Každý kolík označíme určitým počtem bodů. Hráči pak hází kroužek z čáry vzdálené asi 5 m. Kdo navlékne kroužek na kolík získá avizovaný počet bodů, komu uvízne kroužek na tyči, získá bodů polovinu. Vyhrává ten, kdo první dosáhne 50 bodů či ten, kdo za určitý čas nasbírá nejvíce bodů.

351. Sraz hradbu

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	plechovky, tenisák

Z plechovek postavíme hráz (plechovky vedle sebe), kterou hráči sráží. Kolik hodů potřebují ke sražení plechovek, tolik dostanou trestných bodů. V případě shodného počtu bodů u několika hráčů budou tito hráči rozhazovat, tzn. soutěžit ještě jednou v hodu na menší počet plechovek.

352. Srážení krabiček

Druh	házení míčem
Místo	na stole
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	10 krabiček od sirek, pingpongový míč

Na užší straně stolu, pokud možno delšího, stojí těsně u okraje deset krabiček od zápalek nebo 10 malých zbytků tužek (postavených). Hráč má za úkol z druhé strany stolu pingpongovým míčkem nebo kuličkou sestřelit některou z tužek či krabiček. Každý hráč má deset ran. Střílí tedy desetkrát za sebou. Střelba se provádí tak, že míček či kuličku přidržíte lehce prstem jedné ruky a druhou ruku do nich cvrnknete. Kdo se svými deseti ranami docílí nejvíce zásahů? Samozřejmě, že sestřelené krabičky či tužky jsou novému hráči zase znovu postaveny, takže začíná svou střelbu do plného počtu.

353. Stará herka

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina
Pomůcky	míč

Koně starou herku vytvoříme z pěti hráčů) kteří se postaví do zástupu. Každý pevně drží toho, kdo stojí před ním. První hráč představuje hlavu, poslední koňský ocas. Stará herka stojí v kruhu utvořeném z ostatních hráčů. Hráči v kruhu mají velký míč nebo peška a snaží se zasáhnout starou herku do ocasu. Stará herka se vyhýbá míči a hledí být stále hlavou proti míči. První hráč v zástupu smí odrážet míč rukama zpátky hráčům v kruhu. Kdo zasáhne ocas staré herky, stane se hlavou. Hráč představující ocas odstoupí a připojí se ke kruhu.

Ve velkém kruhu mohou být současně dva koně.

354. Strážce kuželů

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	trojice 8–11
Pomůcky	míčky a kužely

Hráči nastoupí do trojstupu. Krajní si vezmou míčky odstoupí. Prostřední mezi nimi hlídá kužel, který se snaží oba krajní míčkem porazit. Kdo porazí kužel, vystřídá středního. Krajní si mohou nahrávat.

355. Střelba míčem

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	špalíky, míč

Na rovném prostranství vyrovnáme ve vzdálenosti 10 až 15 metrů do řady špalíky. Mezera mezi nimi je menší, než je průměr míče. Špalíky můžeme také sestavovat do různých tvarů. Nařežeme si je z dřevěné kulatiny o průměru 5 až 8 cm, 30 cm dlouhé. Hráči na vyznačenou metu postaví míč a snaží se dobře mířenou střelou z kopu porazit co nejvíce špalíků. Každý míč má tři kopy. Může se hrát více kol a body se sčítají. Vítězí ten, kdo měl nejvíce sražených špalíků.

356. Střelba na dráze

Druh	házení míčem
Místo	příkop
Délka	35 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	hadrové nebo papírové koule, tenisáky

Pro hru vybereme přírodní překážkovou dráhu, např. příkop, pokácené stromy, potůček apod. Délka dráhy je 100 až 200 metrů. Prvé družstvo se připraví na startovní čáru před překážkovou dráhu a druhé se rozestaví podél této dráhy ve vzdálenosti 10 až 15 metrů od ní. Každý hráč, který stojí vedle dráhy, dostane jednu hadrovou kouli nebo tenisák. Na znamení vedoucího vyběhnou hráči prvního družstva a snaží se co nejrychleji proběhnout dráhu. Hráči druhého družstva mají za úkol koulí nebo tenisákem zasáhnout běžící hráče. Za zásah běžícího hráče se počítá jeden bod. Potom si družstva vymění místa. Zvítězí družstvo, které získalo nejvíce bodů.

357. Střelba na ostrovy

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	míč

Dvě družstva, mající svá území 10m od sebe, se snaží vhodit míč na soupeřovo území. Soupeř se snaží buď míč chytit nebo vyrazit. Jeden dopadlý míč = jeden bod.

358. Střelnice

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míč

Jeden hráč si stoupne několik kroků proti ostatním, kteří sedí nebo stojí v řadě. Pak vyhodí do výšky míč (třeba ze starého papíru udělanou kouli) a odrazí míč proti hráčům. Hráči se mohou uhýbat, ale nesmějí se hnout ze svého místa. Zasažený hráč si musí vyměnit místo s tím, kdo jej zasáhl. Samozřejmě, že bystrý a mrštný hráč nepůjde míčem střílet skoro nikdy, zatím co hráč "bábovka" bude věčně "na střelnici".

359. Štafeta s kopáním míče

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny 8–14
Pomůcky	kopací míče

Hráči stojí v zástupech s rozestupy 15 až 20 m. Poslední má míč, který na dané znamení kopne dopředu předposlednímu atd. První kopne míč na metu. Vítězí družstvo, jenž toto provede nejrychleji.

360. Štafeta s míčem

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny o sudém počtu členů
Pomůcky	míč

Hráči ve družstvu se rozpočítají na první a druhé. Na zemi se narýsují dva starty. Vzdálenost mezi nimi je 6–8 metrů. Každé družstvo se rozdělí na dvě skupiny. První z obou družstev se postaví za startovní čárou vlevo a druzí za startovní čárou vpravo.

Organizátor hry dá míč hráčům stojícím v čele skupinky vlevo. Každý z nich hází po zapískání míč prvnímu z druhé skupinky svého družstva (stojící vpravo), ihned běží podél své skupinky a postaví se za posledního. první z druhé skupinky, aniž překročí startovní čáru, musí míč ve vzduchu chytit, přehodí druhému

ze skupiny vlevo a také se postaví za posledního své skupinky. Tak se hráči obou skupinek střídají. Vítězí družstvo, jehož skupinka vpravo stojí ve výchozím postavení. Jestliže některý z hráčů míč nechytí nebo jej upustí, vrací se a hod opakuje.

361. Trefit míč

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	míč a malé míčky

Hráči s míčky se postaví do kruhu čelem dovnitř. Hráč, který je v kruhu, vyhodí míč do vzduchu a zavolá jméno některého hráče. Příslušný hráč pak hodí svým míčkem po velkém. Netrefí-li jej, nastupuje místo prostředního, jinak hra pokračuje dále. Každý hráč si musí pro míček, který sám hodil, sám dojít.

362. Válečná

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny 12–14
Pomůcky	míč

Na obdélníkovém hřišti jsou na kratších stranách vyznačeny pásy 2 m široké. V každém z nich je polovina družstva útočníků. Obránci obývají zbylou část obdélníku. Útočníci se snaží vybít obránce. Z vybitého obránce se stává útočník. Chytne-li obránce míč, nabývá práva střílet po útočnících. Za každého vybitého je bod. Vítězí družstvo, jež má nejvíce bodů.

363. Válivá

Druh	házení míčem
Místo	hřiště 15m×15m
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny o 5–8 hráčích
Pomůcky	provázek, míček

Hřiště je rozděleno provázkem, upevněným na dvou tyčkách, na dvě hrací pole. Provázek musí být tak vysoko, aby pod ním mohl těsně proklouznout míč veliký asi jako pěst.

Družstva se rozmístí po svém hracím poli. Hra začíná na povel rozhodčího. Hráč jednoho družstva válí míč rukou pod provázek. Hráč druhého družstva jej zastaví plochou dlaně a válí jej jinému hráči vlastního družstva, ten třetímu, který míč válí opět pod provázek do pole druhého družstva. Vždy se musí míče dotknout tři hráči družstva.

Aby míč neskákal, musí se do něho strkat co možno nejvýše (u jeho vrcholu). Pokud se míč odkutálí mimo hranice hřiště, dostane trestný bod družstvo, které to způsobilo. Dotkne-li se míč provázku, je to trestný bod pro družstvo, jehož hráči se mlče dotýkali naposledy.

Hru vyhraje družstvo, které na konci hry má nejnižší počet trestných bodů.

364. Vybíjená–obíhaná

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	30–45 min
Hráči	dvě skupiny >12
Pomůcky	míč, pálka

Na území lapačů je kůl. Pálkovači od hranice tohoto území postupně odpalují míček, obíhají ten kůl a vrací se zpět. Soupeři se snaží míč chytit a zasáhnout sním běžícího. V případě, že nelze běžet dál, lze v bezpečí u kůlu počkat, až bude pálit další hráč. Hra končí po třech zásazích běžícího, pak je výměna stran.

365. Vyhlazování

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny 8–11
Pomůcky	míč

Jedno družstvo tvoří kruh čelem dovnitř, druhé je uvnitř kruhu. Vnější družstvo se snaží vybíjet vnitřní, přičemž vybití se řadí do kruhu a pomáhají při vybíjení. Poslední vybitý je vítěz.

Mohou být též dva kruhy složený vždy z poloviny družstva (v jednom kruhu je družstvo ostřelované, v druhém samo ostřeluje). Soutěží se o to, kdo nejvíce vybije.

366. Vylučovací chytačka

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	míč

Hráči utvoří kruh čelem dovnitř a dají si ruce za záda. Uprostřed je někdo s míčem a nahrává nebo jen předstírá. Ten, kdo míč nechytne, nebo vztáhne ruce, když neletí, dostává trestný bod.

367. Vynášení míče z kruhu

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	1–5 družin
Pomůcky	míč

Při 30 hráčích vytyčíme praporky čtverec 50×50 m. Na průsečíku úhlopříček vyznačíme kruh o průměru 1 m.

Před zahájením boje položí vedoucí do kruhu míč. Jedna skupina obsadí 50ti metrový čtverec, druhá se rozestaví kolem jeho hranic. Na dané znamení vniknou útočníci do čtverce. Mají se co nejrychleji dostat k míči a vynést jej za hranice. Pokus nesmí trvat déle než 90 vteřin. Zmocní-li se útočník míče, může jej spoluhráčům předat pouze z ruky do ruky, přihrávky nejsou povoleny. Obránci se nesmějí přibližovat ke střednímu kruhu blíže než na 3 m. Je jim také zakázáno záměrně se dotýkat míče (brát ho útočníkům z ruky, vyrážet nebo vytrhávat jej). Mají jen zabránit útočníkům dostat se k míči nebo s míčem ven ze čtverce. V boji je dovoleno vše kromě nebezpečných zákroků. Pakliže se útočníkům podaří do 90 vteřin vynést míč, získali jeden bod a role skupin se vymění.

368. Vyrážení z kruhu

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	kopací míč

Hráči stojí čelem dovnitř v kruhu ve stoji rozkročném, dotýkají se navzájem chodily. Vylosovaný střední hráč je opatřen kopacím míčem a jeho úkolem je míč z kruhu kopnutím vyrazit některou z mezer mezi dvěma hráči. Hráči v kruhu vyražení zabraňují v předklonu rukama. Komu míč proklouzne mezi nohama nebo ten vlevo ze dvojice mezi níž míč proklouzl se stává středním.

369. Vystěhovalci

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny >11
Pomůcky	míč

Dva čtverce o hraně 15m, jenž jsou od sebe vzdáleny 5m, jsou obsazeny hráči dvou družstev. Každé družstvo deleguje ze svých řad vystěhovalce, který jde na území soupeře.

Nyní je úkolem hodit míč svému vystěhovalci. Když ho chytne, jde ten, kdo házel za ním. Družstva se střídají. Vítězí to, které bude dříve úplné na soupeřově polovině.

370. Vysvobozování zajatce

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	tenisový míček

Udělejte si na zemi kruh o průměru asi dvou kroků, a to buď vyrytím do země, nebo na travnaté půdě z kaménků či větviček apod. Do tohoto kruhu si stoupne hráč představující zajatce. Před kruhem se pohybuje nebo stojí strážce, který nesmí za zajatcem do kruhu.

Z dálky přiběhne jeden ze svobodných spojenců nešťastného zajatce a snaží se mu vhodit do kruhu šišku nebo tenisový míč. Chytí-li zajatec předmět v letu, aniž přitom překročí kruh, a předmět mu nevypadne z ruky, je zachráněn a smí z kruhu ven. To však není jednoduché, protože strážce nelení a snaží se před kruhem srazit letící šišku či míček tak, aby se k zajatci nedostaly. Kromě toho smí sám házet na zajatcova spojence svými šiškami či míčky. Zasáhne-li ho, putuje spojenec do kruhu jako druhý zajatec. Nezasáhne-li, svobodný spojenec se vrátí tam, odkud přišel (je to určené místo asi 100 kroků vzdálené, z něhož se k vysvobozování zajatce startuje). Odtud vyběhne k dalšímu pokusu o vysvobození zajatce další. Jsou-li už dva či snad více zajatců v kruhu, mohou všichni chytat vhozený předmět, ale při jeho chycení jde první na svobodu a znovu do hry se nevrací ten, kdo míček chytil, ale ten, kdo je v kruhu zajatcem ze všech nejdéle.

Hra trvá čtvrt hodiny. Nepodaří-li se svobodným spojencům osvobodit do té doby svého zajatého druha, vyhrává strážce. Spojenci vyhrávají tehdy, když během hrací doby dosáhnou toho, že kruh je prázdný.

V případě, že tuto hru bude hrát větší kolektiv, je možno ustanovit třeba dva strážce a zajatce mohou současně osvobozovat dva i tři spojenci místo jednoho. Sami už poznáte, v jakém seskupení se vám bude hra lépe dařit. Nejmenší skupina, která může tuto hru hrát, je samozřejmě tříčlenná (strážce, zajatec, spojenec).

371. Vyvolávaná

Druh	házení míčem
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 10–14
Pomůcky	míč

Hráči utvořili kruh čelem dovnitř. V kruhu je vyvolávač. Ten vyhodí míč a někoho vyvolá. Chytí-li jej, stane se vyvolávačem a hází dalšímu.

372. Vyvolávaná s vybíjením

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady 8–14
Pomůcky	míč

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř. Jeden uvnitř vyhodí míč, vyvolá něčí jméno, na jehož místo pak jde, protože vyvolaný běží doprostřed kruhu chytit míč a vyvolat jméno někoho jiného. Pokud míč nechytí, všichni se rozprchnou, vyvolaný sebere míč, zavolá „stát" a snaží se do někoho strefit. Není-li nikdo zasažen, dostane trestný bod vyvolaný. Je-li někdo z hráčů zasažen, dostane trestný bod a jde vyhazovat a vyvolávat. Při házení se nesmí uhýbat, jen se otočit zády k házejícímu. Vítěz je ten, kdo má nejméně trestných bodů.

373. Zaháněná

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	5–15 min
Hráči	dvě skupiny, min 6 lidí
Pomůcky	míč

Pro hru je potřeba delší hřiště, jehož délka je funkcí velikosti a hmotnosti použitého míče. Při házení tenisovým, nebo malým plným míčkem je zapotřebí délky i 50 metrů, při použití větších dutých míčů postačí 30 metrů i méně, podle zdatnosti hráčů. Plocha hřiště je rozdělena středovou čárou, od ní na každou stranu ve vzdálenosti

10–15 metrů zpět jsou brankové čáry. Brankové čáry jsou pro celé šířce hřiště rovnoběžné se středovou čárou a jsou od ní vzdáleny 15–25 m. Dvě družstva hrají proti sobě, hráči jsou volně rozestavěni na svých polovinách. Kterýkoliv hráč družstva, jež vyhrálo losování, začíná hru hodem z vyznačeného místa pro zahajování. V házení se hráči obou družstev pravidelně střídají a snaží se míč dohodit až za brankovou čáru soupeře. Podaří-li se to, získávají pro své družstvo bod. Druhé družstvo začíná potom další hru hodem ze svého označeného místa pro zahajování. Není-li družstvo zahnané, hází jeho hráč vždy z toho místa, kde byl zachycen–zastaven míč, případně kde byl sebrán ze země. Zdaří-li se zachycení míče přímo ve vzduchu (nesmí spadnout), může házející hráč z místa chycení postoupit dopředu o tři skoky (kroky) a odtud pak hází.

Zaháněná se hraje buď na čas (6–10 minut), nebo do docílení určeného počtu bodů (4–6). V polovině hry se mění strany, zahajovací hod má družstvo, které bylo zahnáno (obdrželo „branku”–bod), nebo které nemělo výhoz v začátku hry.

Hází se většinou jednoruč, může se stanovit zda pravou či levou rukou (podle velikosti hřiště), nebo i určeným způsobem obouruč (trčením do prsou, přes hlavu apod.).

374. Zajíček

Druh	házení míčem
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	malý míček

Z hráčů utvořte kruh o průměru 15–20m. Vylosovaný hráč je „zajíček”, který se postaví doprostřed kruhu. Do něho se snaží ostatní hráči trefit. Ten, kdo ho trefí, nastoupí na jeho místo. K zmýlení je dobré na zajíčka zamířit, ale nevystřelit, nýbrž nahrát hráči, který má na zajíčka lepší palebnou pozici. Čím rychleji se to provede, tím je lepší výsledek.

375. Zasahování míčem

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	65 min
Hráči	dvě skupiny, min 12 lidí
Pomůcky	min 1 míč

Hřiště se rozdělí na tři části tak, že střední pole je o 2 až 4 metry širší než obě pole postranní. Jedno ze dvou družstev obsadí střední pole, zatímco druhé se rozdělí na dvě poloviny a obsadí obě vnější pole. Cílem hry je to, že družstvo, jež obsadilo obě krajní pole, se snaží míčem (míči) zasáhnout co největší počet hráčů ve středním poli. To se naopak snaží všechny vhozené míče pochytat. Každý míč, který toto družstvo chytí, pro ně znamená bod. Každý zasažený hráč družstva středu platí jako bod pro družstvo postranní.

Na pokyn rozhodčího hra začíná. Zasáhne-li hráč jednoho družstva hráče druhého družstva, zůstane hráč v poli a první družstvo získá bod. Hraje se třikrát deset minut. Družstvo, které dosáhlo vyššího počtu bodů, vyhrává. Po odehrání 3× deseti minut dochází ke střídání polí.

376. Závod s přehazováním míče

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Třicet metrů od startovní čáry a souběžně s ni napneme provaz ve výši 240 cm. Na znamení vyběhne z každého družstva první běžec, přehodí přes provaz velký míč, chytí jej a hodí jej po zemi druhému v zástupu. Když se mu nepodaří po hodu přes provaz míč chytit, musí jej zvednout, znovu přehodit provaz (nezáleží na tom, z které strany) a chytit míč dřív, než jej pošle dalšímu běžci. Hned jak splní svůj úkoly vrací se na konec svého zástupu.

Vítězí družstvo, jehož první běžec dřív chytí míč hozený posledním závodníkem a postaví se s ním za startovní čáru do základního postoje.

377. Závody míčů do kruhu

Druh	házení míčem
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hráči se postaví do kruhu na vzdálenost dvou kroků. Rozpočítají se na ”prvý druhý”. Domluví se, že hráči číslo 1 budou tvořit jedno družstvo a hráči číslo 2 druhé družstvo. Tak bude vždy hráč jednoho družstva mezi oběma hráči ”protivníka”.

Kapitáni obou družstev, kteří stojí v kruhu vedle sebe, dostanou míč. Na znamení vedoucího házejí kapitáni míč nejbližším hráčům svého družstva (na různé strany) a ti ho házejí dalším svým spoluhráčům po kruhu.

Jakmile míč obejde celý kruh, vrací se zpět ke kapitánům a ti ho rychle zvednou nad hlavu, což znamená, že cesta míčů je u konce. Družstvo, jehož kapitán první zvedl míč nad hlavu, vítězí.

Hra trvá tak dlouho, dokud jedno družstvo nedosáhne stanoveného počtu bodů Hru můžeme obměnit. Kapitáni nestojí vedle sebe v kruhu, ale proti sobě. Na znamení organizátora hry začínají házet míčem svým spoluhráčům, ale oba na stejnou stranu. Každý hráč se snaží chytat a předávat míč co nejrychleji, aby dohnal a pak i předehnal míč ”protivníka”. Jakmile míč jednoho družstva předhání míč druhého družstva, dá organizátor hry znamení a hra se zastavuje. Družstvo dostává jeden bod. Míč si berou znova kapitáni a hra se opakuje. Nejvyšší počet bodů je také 6–8.

Hráči si musí pamatovat, že nesměji schválně zdržovat protivníkův míč. Hráči si musí přehazovat míč po kruhu a nesmějí nikoho vynechat. Jestliže družstvo poruší tato pravidla, dostává jeden pokutový bod. Jestliže družstvo upustí míč na zem během soutěže, prohrává jeden bod.

378. Zuřivý kuchař

Druh	házení míčem
Místo	kdekoli vhodně
Délka	2 min
Hráči	skupina a kuchař
Pomůcky	10 kelímků, míčky, pánvička, kuchařská čepice

Na ležící kládě je rozestavěno deset kelímků, ale pouze pod jedním je schovaný klíč. Jeden z družstva hází míčkem na kelímky a snaží se je shodit z klády, ostatní mu míčky podávají zpět. Před kládou ovšem stojí rozzuřený kuchař, kterému se vůbec nelíbí, že mu někdo hází po kuchyni. Snaží se vetřelcovy rány odrážet pánvičkou. Časový limit pro získání klíče je 2 minuty.

1.8 Házení šipkami

379. 25

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Tato hra je velmi podobná dablované postupce, kromě následujícího. Začínáte s 25 body a házíte tři šipky postupně na dably čísel 1–20 a poslední tři šipky na bull. Jestliže požadovaný dabl trefíte, připočtete si získané skóre (pokud házíte na dabl 6 a zasáhnete ho dvakrát, získáte 24 bodů). Pokud ale dabl netrefíte ani jednou ze tří šipek, musíte si odečíst hodnotu nezasáhnutého dablu (pokud házíte na dabl 13 a minete, odečtete si 26 bodů). V obou případech postoupíte v dalším hodě na následující číslo. Pokud váš bodový zisk klesne na nebo pod nulu, vypadáváte ze hry. Osoba s nejvíce body po bullech (pokud nějaká zůstane) vyhrává.
Napsal Petr Zelenka, [62].

380. 48

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva a více
Pomůcky	šipky, terč

Je to hra na procvičení zavírání některého čísla (místo 48 se může použít jakékoliv jiné číslo). Hráči začínají od tohoto čísla a snaží se ho normálně dablem zavřít. Po ukončení začíná hráč opět od stejného čísla. Vítězí ten, kdo toto číslo zavře víckrát během deseti hodů, které každý z hráčů má k dispozici.
Napsal Petr Zelenka, [62].

381. 501

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více, páry
Pomůcky	šipky, terč

Nejobvyklejší typ hry. Může hrát i více hráčů, ale obvykle hrají pouze dva. Případně mohou hrát i páry (hráči odčítají od stejného čísla a střídají se). Hráči začínají vždy od určeného čísla (většinou 501, 301, pro páry 701, občas i 1001 nebo 201). Postupně hází a odečítají si body, které hodili. Ten, kdo klesne jako první na nulu, získává leg. Musí ale dosáhnout nuly přesně, pokud někdo hodí více než mu zbývá do konce, přehodil, a zůstává mu tolik bodů do konce, kolik měl před hodem. Vítězí ten hráč, kdo jako první dosáhne určeného počtu vítězných legů.

Jiné varianty této hry:

1. DABL OUT–Nejčastější druh hry, který se hraje na většině významných soutěží. K tomu, aby hráč vyhrál leg, musí se dostat na nulu pomocí dablu, tzn. pokud má do konce 20, musí hodit dabl 10. Zavírat se může také pomocí bullu, což je dabl outbullu. Pokud se někdo dostane během hodu na jedničku, je to stejné jakoby přehodil.

2. MASTER OUT–Hraje se stejně jako dabl out s tím, že se může zavírat i treblem.

3. DABL IN–Musí se začínat pomocí dablu.

4. DABL IN/OUT–Musí se začínat i končit dablem.

5. SINGLE BULL–Celý střed i včetně outbullu se počítá za 50 bodů.

Napsal Petr Zelenka, [62].

382. 55 po pěti

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva a více
Pomůcky	šipky, terč

Každý z hráčů hází 3 šipky a zvyšuje své skóre. To ale pouze v případě, že počet bodů, které hodil, je dělitelný pěti. Potom vydělí toto číslo pěti a připočte si ho k dosavadnímu bodovému zisku. Například pokud je skóre po ukončení hodu 45, pak hráč získá 9 bodů. Jestliže ale hodí 43, zůstane bez bodového zisku. Všechny tři šipky musí během hodu bodovat. Pokud šipka vypadne nebo se zabodne do míst terče, kde nepřináší žádný bodový zisk, potom se hráči v tomto hodu nezapočte nic. Hráči pokračují stejným způsobem, dokud někdo nedosáhne 55 bodů. V případě, že se hráč dostane na vyšší číslo jak 55, tak přehodil a zůstává mu stejné číslo, které měl před hodem. Pokud tedy momentálně máte 52 bodů, musíte hodit 15 (např. singl 8, singl 4 a singl 3). Kromě tohoto je zde ještě jedno pravidlo: během hodu nesmí skončit dvě šipky ve stejném čísle. Jestliže tedy hodíte dvě dvacítky, tak váš hod končí a započítá se vám nula.

Jiné varianty hry:

1) Jestliže nejste velmi přesný hráč, může se stát tato hra velmi frustrující. Proto je zde jedna lehčí obměna s názvem 51 po pěti. Kromě toho, že se hraje pouze do 51 bodů, což zas tak velké ulehčení není, může se beztrestně házet na stejné místo. Zde je velmi výhodné mířit do výseče 10–15, protože to téměř vždy přináší docela dobrý, méně riskantní, bodový zisk.
Napsal Petr Zelenka, [62].

383. Baseball

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Tato hra se postupně hraje na čísla 1–9 (která představují hry v baseballu). Každý začíná házet na jedničku, přičemž se snaží získat co nejvíce bodů: trebl znamená 3 přeběhy, dabl 2 a singl 1. Hráč, který má na konci deváté, hry nejvíce bodů vítězí. Pokud je remíza, pokračuje se desátou hrou na čísle 10 atd. Toto pokračuje dokud někdo na konci hry nezvítězí.

Jiné varianty hry:

1. Jestliže hráč zasáhne číslo všemi třemi šipkami, může házet znovu na stejné, číslo. Pokračovat může jen do té doby, než mine číslo alespoň jednou šipkou z hodu.
Napsal Petr Zelenka, [62].

384. Bitva

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva nebo týmy
Pomůcky	šipky, terč

Nejprve si hráči musí vybrat, se kterým vojskem budou hrát. ”Horní” se skládá z 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4 a 13; ”Dolní” z 6, 10, 15, 17, 3, 19, 7, 16 a 8. Hráči se postupně střídají v likvidování soupeřova vojska. Každý zásah do čísla znamená smrt vojáka, který se na tomto čísle nachází. Pokud hráč zasáhne svého vojáka, tak také umírá. Prohrává samozřejmě ten hráč, jehož vojsko je pobyto celé.
Napsal Petr Zelenka, [62].

385. Cricet

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	2 a více
Pomůcky	šipky, terč

Cricet požaduje trefení následujících čísel nejméně třikrát: 20, 19, 18, 17, 16, 15 a bull. Trebl se počítá třikrát, dabl dvakrát a ostatní plochy na terči jednou. Bull se počítá dvakrát, outbull jenom jednou. Pokud hráč zasáhne některé, číslo třikrát, je považováno za otevřené, a každý zásah do něj získává hráči, který toto číslo otevřel, body. Trebly (resp. dably se samozřejmě počítají třikrát (resp. dvakrát), bull za 50 a outbull za 25. Toto platí ale pouze do doby než toto číslo zasáhne někdo jiný také třikrát, poté je číslo považováno za zavřené, a nikdo již na něm nemůže bodovat. Vítězem hry je ten, který po zavření všech čísel má největší počet bodů.

Jiné varianty hry:

1. Gentlemanský Cricet–Hráči musí před hodem oznámit číslo, na které budou házet. Pokud hráč trefí jiné číslo, tak se nepočítá. Když číslo neoznámí, automaticky se předpokládá, že bude házet na stejné místo jako v předchozím hodu.

2. Slepá myš–Jedna z nejpopulárnějších her ve Spojených státech. Kromě čísel, která se musí zasáhnout v cricetu, je třeba trefit ještě tři trebly, tři dably a tři zásahy do stejného čísla (nemusí se jednat o čísla používaná v normálním cricetu). Jedna šipka se může počítat pouze jedním způsobem (např. při trefení t20 si hráč musí vybrat jestli se bude počítat do treblů nebo do dvacítek).

3. Martyho myš–Hraje se úplně stejně jako slepá myš až na to, že dably, trebly a zásahy do stejného čísla se počítají pouze u čísel, která jsou u normálního cricetu. Čísla menší než patnáct se tedy vůbec nepočítají. Pro pokročilejší hráče se může zavést stejné pravidlo jako u gentlemanského cricetu.

4. Přidávání a odebírání čísel–Můžete různě měnit čísla, která se do cricetu počítají. Např. hrát na všechny čísla, nebo naopak jenom na 20, 19, 18 a bull. Možností je ale hodně.
Napsal Petr Zelenka, [62].

386. Člověče, nezlob se I.

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	2 a více
Pomůcky	šipky, terč

Jako ve většině her se hráči nejdříve rozhodí na střed. Všichni začínají od nuly a postupně si připočítávají skóre. Pokud se někomu podaří skončit po hodu na stejném čísle jako někdo jiný, pošle ho na začátek. To znamená pokud máte naházeno 141 bodů a některý z hráčů má 96 a podaří se mu hodit 45, potom vás pošle na start a vy musíte začínat od nuly. Vítězem hry se stává ten, kdo jako první dosáhne přesně 301 bodů. Jestliže někdo toto číslo přehodí, zůstává mu tolik bodů, kolik měl před hodem.

VAROVÁNÍ–Tato hra může způsobit těžké psychické i zdravotní následky.
Napsal Petr Zelenka, [62].

387. Golf

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Tato hra se hraje postupně s čísly 1–18 (nejprve se hází na jedničku, potom na dvojku atd.). Cílem hry je dostat co nejméně bodů. Pokud minete číslo všemi třemi šipkami, dali jste jamku jeden úder nad par a dostanete 5 bodů. Dabl znamená 1 bod (jamka na první úder), trebl 2 body, větší pole čísla (mezi dablem a treblem) 4 body a menší pole čísla (mezi treblem a outbullem) 3 body. Hod můžete kdykoliv ukončit. Takže pokud trefíte trebl a stačí vám zisk 2 bodů, můžete přestat házet. Pokud se ale rozhodnete pokračovat, tak se tento hod nepočítá. Tzn. pokud hodíte trebl, ale ten vám nestačí a rozhodnete se pokračovat a dalšími šipkami nic netrefíte, započtete si bodů pět.
Napsal Petr Zelenka, [62].

388. Hi-skore

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Extrémně jednoduchá hra. Každý z hráčů se snaží naházet co nejvíce během sedmi hodů. Vítězem je samozřejmě ten, kdo získá největší počet bodů.
Napsal Petr Zelenka, [62].

389. Hokej

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva
Pomůcky	šipky, terč

Nejprve si hoďte mincí, abyste zjistili, kdo bude začínat. Vítěz hází na bull. Pokud ho zasáhne, získá puk. Nyní může házet na jakýkoliv dabl, přičemž dastává za každý jeho zásah bod. Nyní musí hodit bull soupeř, aby získal puk na svou stranu. Toto pokračuje až do té doby, než někdo dosáhne předem stanovené skóre (obvykle 10). Tato hra je dobrým tréninkem na dably a bully.
Napsal Petr Zelenka, [62].

390. Hon na lišku I.

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva
Pomůcky	šipky, terč

Je to docela zajímavá, ale někdy velmi frustrující hra. Nejlépe se hraje dvěma hráčů, přibližně na stejné úrovni (měli by být spíše pokročilí než začátečníci, protože jinak by se hra mohla stát téměř nekonečnou). Jeden z hráčů je liška a druhý lovec. O tom, kdo bude kdo se rozhodne při rozhozu na střed. Kdo je blíž je liška a začíná.

Cílem lišky je dostat se zpět do nory. Začíná na dvacítce a musí hodit dabl dvacet a hned další šipkou singl dvacet, aby se dostal na další číslo po směru hodinových ručiček. Tímto způsobem postupuje, až se dostane zpět na dvacítku. Pokud zasáhne dabl dvacet, tak vítězí (již nemusí házet singl). Cílem lovce je samozřejmě lišku chytit. Začíná na osmnáctce a postupuje stejným způsobem jako liška. Pokud se mu podaří zasáhnou dabl čísla, na kterém se právě liška nachází, tak vítězí.
Napsal Petr Zelenka, [62].

391. Killer

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	více
Pomůcky	šipky, terč

Jestliže si chcete procvičit Vaši schopnost zasahovat dably, je killer jednou z možných cest. Každý hodí jednu šipku na terč rukou, kterou normálně při házení nepoužívá. Číslo, které zasáhne, je potom jeho číslem po celou hru i v případě, že hodí bull. Jestliže již někdo toto číslo trefil musí si hráč hodit znovu. Osoba s nejnižším číslem hází první, s druhým nejnižším číslem druhá atd. Aby se stal hráč tzv. killerem, musí zasáhnout dabl svého vlastního čísla. Nyní, když už jím jste, můžete vyřazovat ostatní hráče ze hry tím, že trefujete jejich dably. Pokaždé, když dabl zasáhnete, seberete hráči, kterému dabl patří, jeden život. Pokud se ale omylem stane, že trefíte své vlastní číslo, přicházíte o život vy. Všichni hráči začínají se třemi životy. Pokud hráč není killerem a zasáhne soupeřův dabl, nic se neděje.

Jiné varianty hry:

1. Místo životů se odebírají šipky. Takže pokud někdo zasáhne Váš dabl, musíte jednu šipku odložit a dál hrát už jenom se dvěmi.

2.Podobně jako v předchozí variantě hráči přichází o šipky. Ty se ale neodkládají a může s nimi házet ten, kdo hráče o šipku připravil. Tzn. pokud trefíte soupeřův dabl, můžete si vzít jednu jeho šipku a s tou dále házet, dokud Vám ji nesebere někdo jiný.

3. Pokud se hráč stane killerem, může házet pouze na hráče, kteří se ještě nestali killery. Až poté, co se všichni stanou killery, se může házet na kohokoliv.

4. Používejte trebly místo dablů.

5. Jesliže se stane, že hráč trefí svoje vlastní číslo, i když je už killer, ztrácí svůj killerský status a musí trefit svého dabla znovu.

6. Každý začíná jako killer. Nemusíte tedy na začátku házet na své číslo.
Napsal Petr Zelenka, [62].

392. Legs

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	2 a více
Pomůcky	šipky, terč

Jedná se pravděpodobně o nejlehčí hru na vysvětlení. Všichni hráči se rozhodí na střed a vítěz se snaží hodit třemi šipkami co nejvíc. Další hráč musí hodit více (remíza se nebere). Jestliže toto skóre překoná, musí pak opět další hráč hodit více. Jestliže ovšem předcházející skóre nepřekoná, ztratí život a další hráč nemusí překonávat nic. Stačí aby hodil co nejvíc. Každý z hráčů má na počátku pět životů.
Napsal Petr Zelenka, [62].

393. Looper

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	více
Pomůcky	šipky, terč

Toto je velmi jednoduchá a celkem zábavná hra. Může ji hrát téměř jakékoliv množství hráčů (čím více, tím lépe). Ve dvou se totiž hra stává docela nudnou.

Hráči se nejprve rozhodí na střed, aby zjistili, kdo bude začínat. První hráč hází na terč rukou, kterou normálně nepoužívá, aby určil náhodný cíl. Za cíl se počítá každé pole terče (např. trebl 5, malá sedmička–pole mezi treblem a outbullem, atd.). Za cíl se také počítají uzavřené pole v číslech na okruží terče (u 4, 6, 8, 9, 10, 14, 16, 18, 19 a 20) a největší černé pole mezi treblem a okrajem terče, které se normálně počítá za nulu. Další hráč nyní musí vyzkoušet umístit svou šipku do stejného pole jako soupeř. Pokud se mu to nepodaří, ztrácí život a jde házet další hráč, který nemusí trefit nic, ale hází rukou, kterou normálně nepoužívá. Každý hráč začíná se třemi životy.

Jestliže je hráč úspěšný a má ještě v ruce nějakou šipku, použije ji k určení dalšího cíle. Pokud byl cíl zasažen až třetí šipkou, vezme si šipky z terče a může je použít ke stanovení dalšího cíle. Nemusí být ale hozeny všechny tři, jestliže je hráč již po první šipce spokojen s cílem, který určil následujícímu hráči, může přestat házet.!!! Pokud hráč právě poslední šipkou, kterou určuje cíl, mine terč nebo šipka vypadne z terče, ztrácí život, jakoby vůbec nezasáhl cíl, který měl předtím trefit. Cílem pro dalšího zůstává číslo, které měl házel tento hráč. Příklad: Hráč musí hodit malou 5 (pole u pětky mezi treblem a outbullem). První šipkou ho zasáhne a dalšími dvěma šipkami se snaží určit bull, jako cíl soupeři. Zasáhne ho a může si jít sednout a další hráč musí házet na bull. Pokud ale z nějakého nepochopitelného důvodu (např. opilost) se rozhodne házet ještě jednou, např. na dabl 18, a mine terč , ztrácí život a další hráč hází malou 5. Zasáhne ji až třetí šipkou, vyndá z terče a hází, aby určil cíl dalšímu soupeři. První šipkou zasáhne trebl 20 a sedne si, nemusí (pokud nechce) házet zbylé dvě šipky.
Napsal Petr Zelenka, [62].

394. Low-skore

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Velmi primitivní hra. Účelem je naházet během sedmi hodů co nejméně bodů. Pokud šipka vypadne z terče nebo zasáhne část terče, která nepřináší žádný bodový zisk, připočítá si hráč 50 bodů. Vítězem je samozřejmě ten, kdo má na konci nejméně bodů.
Napsal Petr Zelenka, [62].

395. Postupka

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Jedna z velmi jednoduchých her na vysvětlení. Nejprve se hráči rozhodí na střed, aby zjistili, kdo bude začínat. Vítězem hry se stává ten, kdo jako první hodí všech 20 čísel (postupně od 1 do 20) a střed na závěr (outbull nebo bull). Počítají se jak singly, tak i trebly a dably.

Jiné varianty hry:

1) Místo celého středu nazávěr se musí nejprve hodit outbull a potom bull.

2) dablovaná postupka — počítají se pouze dably, včetně posledního bullu.

3) treblovaná postupka — počítají se pouze trebly + bull nazávěr.

4) singlová postupka — počítají se pouze singly v mezikruží mezi dablem a treblem.
Napsal Petr Zelenka, [62].

396. Scram

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva
Pomůcky	šipky, terč

Jeden z hráčů je útočník a druhý je obránce. První hází obránce a snaží se zablokovat co nejvíce čísel (na bull se nehraje). Pokud nějaké číslo trefí, útočník již na něm nemůže bodovat. Ten hází jako druhý a získává body, ale pouze na číslech, která ještě obránce nezablokovat. Trebly a dably se počítají. Po zavření všech čísel ze strany obránce si hráči úlohy vymění. Vítězem se stává ten, kterému se podaří získat více bodů.
Napsal Petr Zelenka, [62].

397. Shanghai

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	1, 2 i více
Pomůcky	šipky, terč

Všichni hráči začínají od nuly. Účelem hry je vždy alespoň jednou trefit požadované číslo. Za každý zásah se získávají body podle hodnoty čísla, na které se hází (např. pokud se hází na 15 a hráč trefí jednou trebl a jednou singl, připočítá si 60 bodů). Pokud hráč toto číslo nezasáhne ani jednou, tak se mu dosavadní bodový zisk rozpůlí (zaokrouhluje se nahoru $\geq 0.5 = 1$). Nejprve se začíná na tzv. Skóre, kdy se počítají všechna čísla. Poté následuje dvacítka, devatenáctka, trebl... Celá série vypadá takto:

Skóre — $2019T1817D1615411413B$. 21 znamená, že hráč musí v tomto hodu dosáhnout jedno z následujících skóre, jinak se mu dosavadní bodový zisk rozpůlí (41, 82, 164). D znamená dabl, T trebl, B bull.

Tato hra má mnoho variant, které se liší pouze ve skóre, na kterém se začíná, a v číslech, na která se hází. Proto jen tři nejčastější:

1) Halbieren — začíná se s 50 body a postup je takový $20T19D18R17G16 = 4315 > 61143F13BE12$. R znamená červené pole, G zelené pole, =43 přesně 43, $>$ 61 víc jak 61 včetně, 3F tři různé barvy a BE bullseye (červený střed).

2) Narvak — začíná se s 5 body a série vypadá takto $2019T1817D1615B$.

3) $1314D1516T17183B1920B$, začíná se od nuly a 3B znamená tři zásahy do stejného čísla.

4) Half-it — $151617181920B$, začíná se od 40 bodů.

5) Bomber run — $2019D18T17521615B$, přičemž se začíná od nuly a 52 znamená přesné naházení čísla 52 pomocí tří šipek.
Napsal Petr Zelenka, [62].

398. Skok do dálky

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva a více
Pomůcky	šipky, terč

Jedná se o hru, která se dá hrát v téměř jakémkoliv počtu hráčů. Čím více, tím lépe. Účelem hry je doskočit co nejdále. Hraje se postupně na čísla D11, velká 11, T11, malá 11, outbull, bull, outbull, malá 6, T6, velká 6, D6.

Každý z hráčů hází 3 šipky postupně na uvedená čísla. Pokud ale ani jednou ze tří šipek netrefí pole, na které právě hází, tak končí s číslem, které právě má. Po tom co takto vypadnou všichni hráči, vítězí ten, který má zasažené nejvzdálenější pole.

Napsal Petr Zelenka, [62].

399. Tenis

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva
Pomůcky	šipky, terč

Jedná se o hru docela těžkou na vysvětlení. Abych si tuto úlohu ulehčil, budu předpokládat, že všichni znáte pravidla normálního tenisu (hlavně počítání bodů). Hraje se postupně na čísla od 15 do 20 pořád dokola. Tedy při odházení na dvacítce se hraje další gam na 15. Na počátku hry se hráči rozhodí na střed o to, kdo bude podávat v prvním gamu. Každý míček začíná podáním. Hráč, který podává, má dvě šipky na to, aby trefil požadované číslo. Pokud se mu to nepodaří, znamená do dvojchybu a bod pro soupeře. Pokud ano, hází soupeř jednou šipkou na stejné číslo. Opět pokud se mu to nepodaří, získává bod soupeř. Toto se opakuje do doby, kdy některý z hráčů udělá chybu, která znamená bod pro soupeře. Šipky zůstávají průběžně v terči a vyndávají se teprve tehdy, když již hráč nemá žádnou šipku, se kterou by mohl házet. Jestliže se hráči podaří zasáhnout dabl, znamená to velmi dobrý úder a soupeř musí trefit dabl nebo trebl, aby ho vybral. Jestliže se hráči podaří trefit trebl, znamená to smeč a soupeř musí hodit alespoň outbull, aby ji vybral. Pokud ho trefí, pokračují hráči v hodech na střed, dokud ho některý z nich nemine. Hráči se střídají v podání po každém gamu.

Toto jsou asi základní pravidla tenisu. Nutné je ale ještě říci, že se boduje přesně podle pravidel normálního tenisu, včetně míčků, výhod, gamů, setů i případných tie-breaků.

Napsal Petr Zelenka, [62].

400. Tic–tac–toe

Druh	házení šipkami
Místo	u terče
Délka	libovolná
Hráči	dva
Pomůcky	šipky, terč

TIC–TAC–TOE je zábavná a docela jednoduchá hra pro dva. Spojuje standardní pravidla známé hry piškvorky se šipkami. Cílem hry je udělat tři křížky (resp. kolečka) vedle sebe (vertikálně, horizontálně nebo diagonálně). Na papír nakreslíme tři hrací pole pro piškvorky (3×3 čtverce). Dva menší pro jednotlivé hráče a jeden větší doprostřed. Malé jsou používány pro značení zásahů hráčů, na větší se zaznamenává aktuální hra. Čísla jsou přiřazena k jednotlivým políčkům takto:

12	20	18
11	BB	6
7	3	15

K tomu, aby hráč mohl udělat křížek nebo kolečko do velkého pole, musí zavřít číslo ve svém malém hracím poli. To udělá, pokud ho zasáhne třikrát (dabl se přitom počítá dvakrát, trebl třikrát). První zásah se do malého pole označí lomítkem "/", druhý písmenem "X" a třetí kroužkem okolo x. Příklad: Hráč zasáhne singl 18, dalb 18 a singl 7. Potom si zapíše kolečko do pravého horního rohu (tři zásahy do osmnáctky) a lomítko do levého dolního rohu (jeden zásah do sedmičky). Jelikož zavřel číslo 18, může si zakreslit své znaménko (křížek nebo kolečko) do pravého horního rohu.

Napsal Petr Zelenka, [62].

1.9 Házení vším možným

401. Binec

Druh	házení vším možným
Místo	tělocvična
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	200 papírků

Zmuchláme asi 200 papírků na malé kuličky. Uprostřed tělocvičny napneme síť ve výšce 1,5 m (stačí provaz). Každé družstvo dostane na svoji polovinu hřiště polovinu kuliček. Po zahájení hry se každé družstvo snaží "vyčistit" svoji hrací plochu. A jak? Všechny kuličky se snaží naházet na polovinu soupeře, házet se smí samozřejmě pouze nad sítí. Hází se přesně pět minut. Po závěrečném povelu všichni přestanou házet, počká se až dopadnou kuličky ve vzduchu a spočítá se kolik kuliček je na které polovině. Vítězí družstvo, které má na své polovině méně kuliček (doporučuji počítat toleranci 3,141%).

402. Bitva papírovými míčky

Druh	házení vším možným
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hraje se na menším obdélníku, který si rozdělíte na dvě stejné části. Hráči utvoří dvě stejně početné skupiny (3 až 20 hráčů na každé straně) a každá skupina obsadí jednu půlku hřiště. Na povel začnou na sebe pálit papírovými koulemi, které si hráči udělají doma ze starých novin (tyto "střely" sešněrujte motouzem, aby dlouho vydržely). Hráči se střelám uhýbají a kdo je zasažen, musí odejít z půle ven a nehraje dál. Strana s posledním hráčem na hřišti vítězí.

403. Boj o vysílače

Druh	házení vším možným
Místo	členitý terén, les
Délka	30–60 min
Hráči	čtyři družstva
Pomůcky	6 vysílaček, sirky, koule

Příprava: do území umístíme 5 vysílačů. Vysílač má 3 části: strom (ten nestavíme, ale využijeme přírody) papírovou ceduli se jménem vysílače a vysílacím kanálem a vysílačka.Je nutné, aby každý vysílač měl přidělený jiný kanál. Hráče rozdělíme do 4 družstev (lze změnit, ale je důležité, aby počet družstev a vysílačů nebyl shodný). Každý hráč dostane na počátku 3 sirky (životy) a každé družstvo přidělený počet koulí.

Hra: soubojový systém zřejmý–kdo je zasažen, přichází o život a musí zlomit sirku, kdo již nemá sirky, zvedne ruku a jde si za šéfem hry pro nový život (dostane již jen jeden). Přibližně každých 5 min. šéf hry obvolá postupně všechny vysílače a připíše vždy družstvu, které se mu z daného vysílače ozve bod. Vítězí družstvo s největším počtem bodů.

Lze hrát i bez vysílaček. Pak je potřeba jeden rozhodčí navíc, který každých 5 min obejde všechny stanoviště a zjistí, kdo je zrovna kontroluje.

404. Bombardování

Druh	házení vším možným
Místo	na tvrdé zemi
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kartičky, papírové koule

Rozdělte podlahu klubovny nebo prostor, kde konáte schůzky, čarou na dvě poloviny. Také hráči se rozdělí na dvě stejně početná družstva. Každé mužstvo postaví na své polovině území "domečky" ze starých pohlednic nebo ze starých železničních jízdenek či z podobných kartiček. (Vždy dvě kartičky postaví proti sobě, aby držely a neupadly.) Obě strany musejí mít ve stejné a předem umluvené vzdálenosti od hraniční čáry stejný počet domečků. Pak střídavě obě strany pálí papírovými kuličkami (ze zmačkaného papíru) na domky "nepřátel". Hraniční čára nesmí být překročena. Která strana má dříve domky poraženy, prohrává.

405. Bombardování krabiček

Druh	házení vším možným
Místo	na stole
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kartičky, pingpongový míček

Postavte na stůl bez ubrusu porůznu asi 8–10 krabiček od zápalek. Prázdné jsou lepši než plné. Postavte je na jejich užší stranu, tedy "na výšku". Hráč má za úkol porazit jich co nejvíce tím, že vhodí mezi ně na stůl "padáčkem", tj. volným hodem z výšky, pingpongový míček. Poražené krabičky jsou pak sečteny, znovu postaveny a hráč hází ještě dvakrát. Má tedy celkem tři hody. Poražené krabičky ze všech tří hodů se mu sčítají. Čím více krabiček dokáže na tři hody porazit, tím větší je borec!

406. Dostavník

Druh	házení vším možným
Místo	členitý terén, les
Délka	4×5–10 min
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	koule, dostavník

Stručný návod na výrobu koulí: noviny zalijte vodou, pořádně zamíchejte, uplácejte kuličku a nechejte uschnout.

Hrají proti sobě 2 družstva: indiáni a pošťáci. Úkolem pošťáků je projet s dostavníkem (ideální dostavník jsou kolečka nebo dvoukolák) určenou trať. Úkol indiánů je zabránit jim v tom. Na počátku hry se pošťáci připraví na startovní místo a indiáni se rozmístí v terénu (doporučuje se někde blízko trati). Kdo je trefen koulí, je mrtev a odchází na určené místo. Pokud se indiáni zmocní dostavníku, mohou ho odvléct někam pryč. Pokud se nepodaří pošťákům dovést dostavník do určitého časového limitu (5–10 minut), prohráli. Družstva si střídají role.

407. Házení na medvěda

Druh	házení vším možným
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	oštěpy, medvěd

Z jasanových prutů zhotovíme oštěpy a opatříme je kovovými špičkami. Mají být asi 150 cm dlouhé. Padesát centimetrů od hořejšího konce k ním přivážeme chomáč barevné viny. Podle něho poznáme, komu oštěp patří, a oštěp bude navíc lépe létat.

Maketa medvěda má měřit od ocasu k čumáku asi půl druhého metru. Vyrobíme ji z pytloviny, sena a z prkenné kostry. Medvěda zavěsíme na šestimetrové lano tak, aby se nedotýkal země. Medvědář drží druhý konec provazu a tahá za něj, takže medvěd běhá sem a tam jako živý, vyskakuje a zase padá dolů podle medvědářova přání. Když je u provazu chytrý člověk, hra bývá mnohem napínavější. Medvěd by neměl vyskakovat, když má v těle zapíchnutý oštěp; je to nebezpečné pro diváky a oštěp se při tom snadno zlomí.

Čára, odkud se hází, je vzdálena asi 6 metrů od medvědova stanoviště (většina hráčů se s oštěpem rozbíhá). Před touto čárou nesmí nikdo stát.

Medvěd je označen na obou stranách dvěma kruhy, jedním větším a jedním menším. Menší kruh je uvnitř většího. Zásahu mimo prostor většino kruhu říkáme "škrábnutí"' a počítáme za něj 2 body. Zásahu do mezikruží říkáme "poranění" a počítáme za něj 5 bodů. Zásahu malého kruhu říkáme "rána do srdce" a počítáme za něj 10 bodů a hra tím končí.

Když se oštěp od cíle odrazí, nepovažujeme to za zásah. Když se oštěp v medvědovi udrží (třeba ve svislé poloze) aspoň na několik vteřin, přiznáváme za hod plný počet bodů. Když oštěp prolétne medvědovi tělem a na každé straně to znamená jiný počet bodů, přiznáme za tento hod vyšší počet bodů. Když oštěp zasáhne obvod kruhu, přiznáme za hod vyšší počet bodů. Když v průběhu jednoho lovu kterýkoli hráč získá 20 bodů a při tom není vůbec zasaženo medvědovo srdce, medvěd unikl a lov na medvěda začíná znovu. Jedna hra se obvykle skládá ze tři lovů. Když je zasaženo medvědovo srdce, nesmí být hozen už žádný další oštěp. Medvěd je už považován za mrtvého.

Kdo medvěda zabije, má v příštím lovu právo prvního hodu. Pak se ostatní hráči pravidelně střídají. Lov na medvěda se nejlépe hraje ve dvou, ve třech nebo ve čtyřech.

Vítězí ten, kdo má nejvíc bodů. Zabije-li někdo všechny tři medvědy, může ještě hru prohrát (nemusí tím dosáhnout nejvyššího počtu bodů.).

408. Letící šíp

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	luky a šípy

Při této hře vystřelí jeden hráč do volné louky šíp. Potom všichni ostatní pošlou za jeho šípem svůj a snaží se, aby k němu dopadl co nejblíže.

409. Lov

Druh	házení vším možným
Místo	křoví či les
Délka	3 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	luk, šípy a terče

V přesně ohraničeném prostoru postaví vedoucí pět terčů na obvod kruhu o poloměru 15 m, které budou představovat zvířata. Terče musí být co možná nejméně viditelné. Lovec se zavede do středu loviště se zavázanýma očima. Má při sobě 5 šípů. Ve středu mu sejme vedoucí šátek z očí a on musí nalézt, aniž by se pohyboval z místa, ukrytá zvířata a střelit na ně. Po 3 minutách musí kruh opustit. Za objevení terče se počítá 1 bod, za umístěnou střelu body 3.

410. Lukostřelecký golf

Druh	házení vším možným
Místo	les
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	terče, luky, šípy

Terče vyrobíme bud z plátna, nebo z lepenky. Představují zvířata a ptáky, například králíka, vlka, medvěda atd. Tyto terče umístím: v lese v určitých nástupech. Pak vyjde na lov jeden chlapec s lukem a toulcem plným šípů.

Kdo bude mít nejmenší počet trestných bodů, vítězí.

První zvíře je dobře vidět a lovec po něm může vystřelit dva šípy. Pokaždé musí střílet z toho místa, kde dopadl předcházející šíp, a za každou střelu dostává 1 trestný bod. Od prvního zvířete je vidět na druhé; a lovec ho má zasáhnout stejně jako předcházející zvíře. Jak postupuje dál, naráží na stále nebezpečnější zvířata, až přijde k poslednímu. Je to medvěd grizzly a toho musí zabít z velké dálky.

Při troše vynalézavosti je z toho velice zábavná hra. Při vytyčování trasy by měl někdo projít terén s lukem a přezkoušet, z jaké vzdálenosti by se mělo střílet a jak zvířata umístit. Hru můžeme ztížit tím, že zvířeti nakreslíme na boku kroužek zásah tohoto kroužku znamená smrtelné zranění. Dřív než smí lovec zamířit na další terč, musí předcházející zvíře skutečně ulovit.

411. Městské gangy

Druh	házení vším možným
Místo	členitý terén, les
Délka	15–30 min
Hráči	3–5 družstev
Pomůcky	koule, vlajky

Doporučuje se hrát v ne příliš přehledném území s hodně úkryty a strategickými body (např. stanový tábor). Ideální (dle mého názoru) je počet družstev 4. Každé družstvo má svoji vlajku umístěnou na určeném místě. Hraje se po předem určenou dobu a vítězí družstvo, které má po uplynutí této doby nejvíce vlajek. Pravidla boje jsou jednoduchá: kdo je zasažen, je mrtev, položí všechny koule, které má na místo a odchází na určené místo. Vlajka se krade tak, že se vezme a odnese k vlastní vlajce. Je nepřípustné, aby někdo utíkal s vlajkou někam "pryč".

Při větším (než 2) počtu družstev většinou vznikají nepříliš stálé koalice, což činí hru zajímavější.

412. O šípy

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šípy

Rozlosujte pořadí, v němž se budou hráči střídat. Potom první hráč hodí od čáry do louky jeden šíp tak, aby se nezabodl, ale zůstal ležet na zemi. Ostatní hráči se postupně snaží hodit svůj šíp tak, aby zůstal ležet na šípu prvního hráče. Komu se to podaří, získá šíp prvního hráče jako trofej. Hráč, který hází jako další hodí do louky noví šíp, který zůstane ležet na zemi jako cíl.

413. Ostřelování města

Druh	házení vším možným
Místo	s rovnou podlahou
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	zbytky tužek, papírové kuličky

Každý hráč si postaví na podlaze několik malých zbytků tužek (nebo špalíčků dřeva), a to kousek dál od ostatních. Všichni hráči mají zásoby malých papírových kuliček a těmi každý hráč střídavě bombarduje tužky libovolného jiného hráče. (Každý hráč má jednu ránu.) Hází se od startovní čáry. Vítězí ten, komu jako poslednímu zůstala z jeho "městečka" alespoň jedna postavená tužka.

414. Plížená k lovci

Druh	házení vším možným
Místo	vyvýšené
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci a jeden
Pomůcky	luk

Na vyvýšeném místě stojí lovec s lukem (bez šípů). Ostatní hráči se rozejdou. Jejich úkolem je přiblížit se k lovci, aniž je zasáhne šípem. Mohou se tedy plížit, po případě přeběhnout volné prostranství tak rychle, aby lovec neměl čas se obrátit směrem ke hráči, napnout luk, namířit a spustit. Vedle lovce stojí rozhodčí, který rozhoduje, kdo byl zastřelen. Mrtvoly zůstanou ležet na místě a vypadají z další hry.

415. Prostřel kruh

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	luk, šípy, terč a kruhová obruč

Lukostřelec musí zasáhnout terč a prostřelit přitom kruhovou obruč, jež je upevněna ve dvou pětinách vzdálenosti. Střelcovo místo je libovolné, pevná je jen vzdálenost terče od obruče.

416. Srážení špalíčků

Druh	házení vším možným
Místo	na stole
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	špalíčky, kulička

Hráči se rozdělí na dvě poloviny. Každá postaví proti sobě na konci úzké strany stolu řadu špalíčků, nebo malých tužek, prázdných patron a podobně. Pak obě strany po těchto svých "vojácích" střídavě střílejí kuličkou (cvrnkáním nebo kutálením). Která strana má dříve všechny své "vojáky" sraženy, prohrála.

417. Strážce kuželky

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuželka, hole

Na louce se vyznačí hřiště. Každý hráč má metrovou hůlku (pálku). Kdo prohraje losování, ujme se role strážce, postaví 10 kroků před ostatní hráče jednu kuželku (tenké polínko) a ustoupí stranou. Hráči pak jeden po druhém házejí po kuželce svou pálkou. Kdykoli je kuželka poražena, musí ji strážce znovu postavit a hráč získává jeden bod. Všechny pálky zůstávají ležet tam, kam dopadly. Když hodí hůlku poslední hráč, strážce zvedne kuželku a hodí ji z toho místa, kde byla, po některé pálce. Jestliže ji zasáhne, vymění si s jejím majitelem místa. Netrefí-li, zůstává strážcem i v druhém kole.

418. Střelba do balónku

Druh	házení vším možným
Místo	kdekoli vhodně
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	balónek, luk a šípy

Balónek naplněný plynem lehčím než vzduch upevníme na 10m dlouhou nit a přivážeme na kolík zatlučený do země. Hráči opatření lukem a šípy se snaží ze vzdálenosti 15m od kolíku balónek sestřelit.

419. Střelba na kruh

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kruh, luky a šípy

Zavěste na spodní větev osamělého stromu kruh (ráfek z kola). Výhodné je, začíná-li za tímto kruhem svah (nemusíte běhat pro šípy příliš daleko). Hráči střílejí postupně jeden za druhým z luku a snaží se, aby jejich šíp prolétl kruhem. V prvním kole se střílí z 5m, v dalších ze vzdálenosti poněkud větší.

420. Střelba na šípy

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	luky a šípy

Na louce se vyznačí malý kroužek (15–30 cm v průměru) a každý hráč do něj svisle zapíchne svůj šíp. Potom se hráči rozstřelují–bojují o pořadí, v němž budou na šípy střílet. Zpravidla položí v určité vzdálenosti kámen a kdo k němu dostřelí nejblíže, je první, komu se šíp zapíchne od kamene nejdál, nastupuje jako poslední.

Pak začne hlavní část hry. Hráči střílí jeden po druhém lukem z 10 m na šípy v kroužku. Kdo některý z nich porazí, získává jej do vlastnictví.

421. Střelecká štafeta

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	terče, luky a šípy

Družstva stojí v řadách 30m před svým terčem. 15m od terče je jasně vyznačena čára, kde má každá družina připraven luk a tolik šípů, aby si mohl každý člen družstva třikrát střelit. Na dané znamení vyběhne první, z čáry vystřelí tři šípy do terče a běží zpět, kde se dotkne dalšího, který pokračuje. Vyhrává družina, která má nejvíce zásahů a která se nejdříve vystřídá.

422. Šiška

Druh	házení vším možným
Místo	smrkový les
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šišky

Přestávek využijeme k soutěžím v hodu šišek na určený cíl (strom, pařez) nebo do ohraničeného prostoru. Soutěžíme po družinách.

423. Z kolíčku na kolíček

Druh	házení vším možným
Místo	louka, hřiště
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	10 kolíků a 12 kroužků

Pro hru si z překližky vyřežeme 12 kroužků a zhotovíme deset kolíků. Na každém kolíku ve vzdálenosti 15 cm od jeho konce uděláme barvou jasně viditelný kroužek.

Na hřišti vyznačíme dvě souběžné dráhy, vzdálené od sebe 8 kroků. Dráhy rozdělíme na úseky po 10 krocích a každý úsek označíme kolíčkem, který zarazíme do země až po barevný kroužek. Vzdálenost mezi oběma sousedními kolíky rozdělíme čarou na poloviny. Ve vzdálenosti 5 kroků od obou krajních kolíků zřídíme starty. Celá dráha je tak rozdělena na 5 stejných částí, které se ve hře nazývají úseky.

Obě družstva soutěží mezi sebou ve vrhání kroužků na cíl. V každém družstvu se hráči odpočítávají a hru začínají hráči číslo 1. Postaví se na začátku své dráhy na start a každý hází odtud pět kroužků; přitom se snaží, aby je navlékl na nejbližší kolík. Jakmile hráč hodil všech pět kroužků, odejde ze svého místa. Na jeho místo nastoupí hráč číslo dvě, který kroužky sebere a pokračuje ve hře. Jeho postaveni závisí na tom, jakých úspěchů dosáhl hráč číslo jedna. Nepodařilo-li se tomuto hráči navléci na kolík ani jeden kroužek, misi hráč číslo dvě hárat všechny kroužky na nejbližší kolík znovu ze startovní čáry. Jinak je tomu, když hráč číslo 1 se víceméně zdařile se svou úlohou vyrovnal. Každý kroužek, který se mu podařilo navléci na kolíček, dává hráči číslo 2 právo postoupit od startu o jeden úsek. Podařilo-li se např. prvnímu hráči navléci na kolík dva kroužky postupuje hráč číslo 2 ihned na čáru, která odděluje druhý úsek od třetího a odtud hází kroužky na nejbližší kolíček.

Z které čáry a na který kolíček bude házet kroužky hráč číslo 3, závisí na výsledcích, kterých dosáhl hráč číslo 2.

V soutěži vítězí to družstvo, kterému se podaří navléci na poslední kolík třeba jen jeden kroužek dřív než protivníkovi. Je-li hráčů mnoho, mohou projít dráhu dvakrát s otočkou u protějšího startu V tomto případě se soutěž končí, jakmile bude navlečen kroužek na první kolíček na stejném konci, na kterém hra začínala. Může se stát, že všichni hráči kroužky odházejí, ale na konec dráhy se nedostanou. V takovém případě se tito hráči odpočítají a počínaje hráčem číslo 1 házejí kroužky po druhé.

424. Žabí zápasy

Druh	házení vším možným
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	tyče

Hráči poskakují v dřepu, v podkolení má každý napříč tyč, kterou si drží zespodu v loktech, a ruce sepjaty vpředu pod koleny na holeni. Vzájemným nárazem těla hledí druh druha srazit. Komu se to podaří, vyhrál. Tyče nesmí po stranách daleko vyčnívat.

1.10 Herecké hry

425. Abeceda

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	1 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Úkolem účastníků je přednést abecedu. Důležitý je ale její dramatický přednes–jako tragédii, komedii, reportáž z fotbalového zápasu, pohádku pro malé dítě atp. Při přednesu se nepoužívá žádných slov, jen se předříkávají hlásky abecedy. Hráč je může opakovat tolikrát, kolikrát to považuje za vhodné. Jednotlivá vystoupení nesmí přesáhnout 1 minutu a přednes by měl být co nejdramatičtější.

426. Aktuality

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	6–8 reportérů, diváci
Pomůcky	

Vybereme 6–8 lidí, kteří dostanou za úkol přehrát pantomimu podle televize či rozhlasu, televizní noviny, branky-body-sekundy, večerníček apod. Každý si vybere a promyslí, si, jak by provedl znělku, zahraniční návštěvu, módní přehlídku, box, reportáž ze zahraničí, kulturní medailón, let do kosmu atd. Převážně by mělo jít o současné aktuality. Po jejich promyšlení je pak předvedou. Tři jiní hráči–reportéři–mají za úkol dělat si během předvádění poznámky a na závěr krátkým zpravodajstvím (3 -5 minut) vše shrnout a objasnit. Ostatní se snaží uhádnout, o jaké předvádění šlo, a hodnotí vtipnost, bystrost, rychlost úsudku a výřečnost reportérů. Diskusi řídí vedoucí hry a v závěru hráči vysvětlí, co předváděli. Hra je vhodná pro velkou skupinu lidí.

427. Bedla

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Na začátku se hráči naučí tuto jednoduchou básničku:

Stojí, stojí bedla, ráda by si sedla, vzala by si pletení, noha už jí dřevění.

Potom se každý jeden pokusí sdělit ostatním nějakou informaci nebo svou náladu (je mi zima, jsem ospalý, svět je krásný, stydím se, docela mne štveš). Nesmí přitom však říct nic jiného než uvedenou básničku. Samozřejmě, že hráč nemusí říkat pravdu, jde o komunikaci.

428. Cizojazyčná

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 45 min
Hráči	vhodné jsou smíšené páry
Pomůcky	lístečky s určením jazyků

Hráči se rozdělí sami nebo jsou rozlosováni do párů. Pár si vždy vytáhne lístek se zadaným jazykem a odchází se do ústraní připravit. Po vypršení limitu na přípravu přichází a předvádí seznamovací dialog v určeném jazyce. Není vůbec nutné, aby páry určenou řeč ovládaly, jde také o přízvuk, koncovku, některá známá slova atd. V případě nutnosti může vedoucí mírně pomoci. Lístek se zadaným jazykem vytahují dívky–je to galantní. O kvalitě předvádění rozhoduje délka potlesku hráčů.

429. Druhé já

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dvojice (min 4 lidi)
Pomůcky	

Představte si situaci: on a ona stojí v chladném podvečeru před domem, kde ona bydlí. Neznají se sice dlouho, ale jsou si sympatičtí. V bytě není nikdo doma, je tam teplo, příjemně, venku přituhuje. Oba si přejí totéž–sedět spolu ve vyhřátém pokoji, ale ani jeden neví, jak to druhému říct. Vedou tedy spolu dialog, ale zároveň jim v hlavě probíhají nevyslovené věty jejich „druhého já”. Na tom je celá hra založena. Mezi tím, jak se chováme a jací bychom chtěli být za určitých okolností, je mnohdy rozdíl. Výsledkem jeho existence je jakýsi kompromis odpovídající konvenci, která nás svazuje.

Hru hrají 4 lidé: On, Ona a jejich „druhé já”. Pro přehlednost stojí On a Ona proti sobě a jejich „druhé já” stojí za nimi a konvenční dialog, který vede On a Ona doplňují tím, co si asi oba skutečně myslí. Náměty mohou být nejrůznější–např. učitel a žák, žadatel o byt a úředník, voják a jeho dívka, instalatér a postižený nájemník apod.

430. Dvanáct měsíců

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	větší počet
Pomůcky	

Hra je určena pro větší počet hráčů a je to rovněž hra seznamovací. Jeden z hráčů se ujme vedení a vyzve ostatní, aby se rozdělili do skupin podle měsíců svého narození. Tyto skupinky se pak domluví a předvádějí sporty, lidové zvyky, polní práce nebo hry, typické pro jednotlivé měsíce. Vyhrává skupina, jejíž improvizovaný výstup byl nejvtipnější.

Úkol lze výrazně ztížit požadavkem provést své vystoupení pantomimicky.

431. Hádání přísloví

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min na hráče
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč odejde za dveře a ostatní si umluví nějaké známé přísloví, např. ”Ranní ptáče dál doskáče” atd. Pak je hráč zavolán a ostatní mu bez jediného slůvka promluvení znázorňují umluvené přísloví různými pohyby. Hráč má podle pohybů poznat, jaké přísloví si umluvili. Neuhodne-li, musí jít hádat znovu přísloví další.

432. Herecká

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci, raději méně
Pomůcky	lístky papíru

Každý hráč si vytáhne 1 lístek, na kterém je napsáno jméno nějakého velmi známého filmového herce. Úkolem je předvést charakteristické vystupování tohoto herce. Uhodnou-li diváci, získává soutěžící body. Hru lze obměnit tak, že všichni soutěžící předvádějí stejného herce. Pak se hodnotí potleskem nejúspěšnější vystoupení.

433. Herecké talenty

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	papír, tužka

Vybrané páry soutěží ve vylosovaném nebo určeném pořadí. V době, kdy se ještě neví, o co půjde, vymyslí soutěžící vhodná zajímavá témata na scénky dvojic. Tato témata vedoucí zapíše a pak se náhodným losem přidělí jednotlivým párům. Hodnotí se podle líbivosti potleskem, nebo bodováním ostatními hráči.

434. Jaké příslovce?

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	50 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč jde za dveře a ostatní se domluví na příslovci, např. vztekle. Po návratu má hráč z odpovědí na své otázky (odpovídat se smí jen ano nebo ne), z gest, výrazů obličeje atd. uhádnout zvolené příslovce.

435. Kdo to řekl

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Vedoucí hry řekne vybraným hráčům nějakou větu, která se musí pronést tak, jak by ji řekl např. důstojník, král, zrádce, učitel, soudce apod. Hráči mají za úkol mimikou a intonací vyvolat dojem určené osoby. Ostatní se snaží poznat, koho kdo představuje.

436. Komedie narychlo

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě či více skupin
Pomůcky	

Každé družstvo dostane lístek, na němž je napsáno několik slov (např. velitel, vojáci, poplach), úkolem je podat dramatický výkon pomocí představ, které tato slova vyvolávají. Když družstvo nastoupí na scénu, vedoucí hry určí, zda má být výstup předveden jako veselohra, tragédie nebo zpěvohra.

Výkony jednotlivých družstev hodnotí vedoucí hry.

437. Kultura

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 minut na skupinu
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Každý národ má své tradice a kulturu. Jednotlivé skupiny si vylosují národ, který budou představovat. Jejich úkolem po 10 minutové přípravě předvést takové vystoupení, aby ostatní uhádli, o jaký národ se jedná.

438. Mluva těla

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kartičky, tužka

Hráči dostanou kartičky, na každé z nich je napsána jedna emoce a nakreslen způsob, jakým se má předvést ostatním. Soutěží se o nejnázornější pantomimické předvedení a o co největší počet uhodnutých emocí.

439. Na filmy

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Aby se hra později nezdržovala, je vhodné, aby si každá skupinka připravila do zásoby několik názvů filmů. Začátečníkům doporučujeme, aby volili filmy hodně známé, v jejichž názvech nejsou cizí slova nebo vlastní jména. Když jsou obě skupiny připravené, vyšle jedna z nich svého zástupce k soupeřům, kteří mu pošeptají nebo napíší název některého z vybraných filmů. Hráč má minutu na rozmyšlenou. Pak se musí mlčky, bez jediného slova, pokusit název filmu jakýmkoliv způsobem

předvést svým spoluhráčům, kteří nesmějí jen pasívně přihlížet–naopak, snaží se mu pomáhat tím, že ho zahrnují otázkami. (Je to český film, z kolika slov se skládá jeho název, předvádíš první slovo, je to podstatné jméno, má něco společného s létáním, je to pták? atd.) Předvádějící musí na všechny otázky rychle reagovat a může si pomáhat nejrůznějšími způsoby. Skládá-li se název filmu z více slov, nejlépe začít u toho, které je pro název nejtypičtější. Závodí se tak, že předvádějící z obou skupin se střídají a časy se zapisují. Měří se od chvíle, kdy uplynula minuta na rozmyšlenou, až do okamžiku, kdy některý ze spoluhráčů předvádějícího vysloví název hádaného filmu. Vyhrává skupina s nejkratším časem.

440. Na herce

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	2 min na jednotlivce
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Vedoucí hry je ředitelem divadla a posuzuje výkony herců, kteří se u něho ucházejí o přijetí. Dává jim úkoly, aby mimicky znázornili nějakou vlastnost nebo stav mysli (veselost, podlost, šibalství, smutek, zlost, lehkomyslnost, odvahu, nenávist), osobu (voják, dopravní strážník, zdravotní sestra, požárník, činnost (nabíjení zbraně, střelba, boj zblízka, velení vojákům, obvazování zraněného apod.).

Nakonec rozhodne, kdo nejlépe vystihl danou roli, nebo jen prostě určí, koho přijímá.

441. Nádražák

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Lidé používají při vyjádření myšlenky rukou, mimiky obličeje, těla, očí, nesmí však mluvit. Hra je ukázkou toho, jak dochází v životě ke komolení informace. Přechází-li zpráva od jednoho k druhému ústně, dojde zákonitě k jejímu překroucení či obohacení, protože každý člověk má jiné vyjadřovací schopnosti, jinou fantazii i jinou schopnost si pamatovat. A stejně tomu tak je při předávání informace pantomimou. Vymyslíme si jednoduchý příběh bohatý na děj a ten předvádíme. Nejprve však vybereme pět dobrovolníků, které odešleme stranou, aby neslyšeli, co se bude předvádět. Například: Nádražák na malé železniční staničce sedí ve vytopené místnosti, drží na klíně knihu a vyplňuje jakýsi dotazník. Občas se podívá na hodinky. Dostane žízeň, tak jde do nedalekého chlívku, podojí kozu a pije mléko. Podle času by měl jet vlak, jde tedy stáhnou závory, salutuje strojvůdci a počítá vagóny. Pak závory vytáhne a jde zapsat vlak. Tuto krátkou scénku předvedeme prvnímu, ten pak druhému, druhý třetímu atd. Poslední má za úkol říci, co z toho vyrozuměl. Obvykle je úžasné, co se z toho vyvine. Pak postupně hovoří čtvrtý, třetí, druhý hráč....

442. Němá štafeta

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

První z každé štafety doběhnou k metě, kde dostanou od vedoucího hry úkol. Okamžitě běží zpět a beze slov, pouze mimikou se snaží úkol sdělit ostatním. Vyhrává to družstvo, které splní úkol dříve.

443. Němohra

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a tři
Pomůcky	

Vybereme si tři hádače. Hádači vyjdou z místnosti. Vedoucí si domluví s hráči, jaké zaměstnání budou napodobovat. Zhruba si také vyjasní, které pohyby jsou pro to zaměstnání nejtypičtější, jak je třeba ho napodobit.

Zavoláme prvního hádače. Vybere si jednoho hráče, který mu mimicky (beze slov) předvede domluvené. Pak zavoláme druhého hádače, kterému první hádač předvede zaměstnání, rovněž beze slov. Nakonec to třetímu hádači předvede ten druhý. Třetí hádač musí říct, o jaké zaměstnání šlo. Uhodne-li, zvítězili hádači a musí se vybrat noví. Když neuhodne, hádači zůstávají stejní a hra pokračuje napodobením jiného zaměstnání.

444. Nesrozumitelný jazyk

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Jedno družstvo představuje koloniální vojáky, druhé domorodce. Protože si vzájemně nerozumí, mohou se dorozumívat pouze posunky. Vojáci žádají vodu a dovolení ubytovat se–domorodci odmítají a snaží se je přesvědčit, aby odešli.

Vítězí družstvo, které se lépe zhostí svého úkolu.

445. O nejlepší výstup

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Vedoucí hry určí každému družstvu úkol zahrát mimicky nějaký výstup (např. parodii na c.k. rakousko-uherskou či hitlerovskou armádu, filmové aktuality, odjezd vlaku a loučení, zahájení olympijských her). Které družstvo se podle názoru vedoucího hry zhostí úkolu nejlépe, vyhrává.

446. Pantomima

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 45 min
Hráči	velké skupiny (5 a více lidí)
Pomůcky	

Skupiny si navzájem připraví různé úkoly–vždy celá skupina pro jednotlivce druhé skupiny. Ten na vyzvání vystoupí a dostane úkol napsaný na lístku: „Předvedou (co má předvést, určí druhá skupina).” Družstvo, jehož člen pantomimu předvádí, se snaží určit, o co jde. Mohou se i ptát, ale hráč nesmí slovně odpovídat, může jen přikývnout. Časový limit je 3 minuty. Jestliže družstvo uhádne, úlohy se vymění. Pokud neuhádne, dostává další jeho člen nový úkol a družstvo hádá dál. Vyhrává skupina, která uhodla vícekrát správně.

447. Pantomima dvojic

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hra je postavena na umění předání informace pohybem i na schopnosti zrekonstruovat z kusých informací co nejvýstižnější příběh.

Prvnímu zástupci z dvojice hráčů je předložena určitá historka a jeho úkolem je předvést ji svému partnerovi pantomimicky natolik přesně, aby ji dokázal co nejlépe popsat. Společnost se obyčejně baví jednak způsobem předvádění, jednak i tím, jaké skutečnosti se druhému při ukázce vybavily a jak celou historku interpretoval. Doporučujeme vybírat historky těžko proveditelné a předveditelné a samy o sobě humorné (např. lyžování na Sahaře, pastevec sobů, cesta vlakem do Tater apod.) Jedno téma lze dát více dvojicím, poslat je do vedlejší místnosti a potom porovnávat více způsobů, jak lze jeden a tentýž příběh předvést.

448. Pantomima II.

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min na jednotlivce
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Tato hra má nekonečné množství obměn. Zaujímáme při ni určité pozice nebo hrajeme pantomimický výstup. Pozicím někdy říkáme ”sochy” jsou to prosté myšlenky nebo výrazy nebo postoje, které provádí současně několik osob. Zaujmou určitou pozici a setrvají v ní tak dlouho, dokud porota nerozhodne, kdo nejlépe vyjádřil danou ideu. Zvlášť vhodné jsou tyto náměty:

Zahlédla jsem myš.
Zahlédl jsem ducha.
Romeo a Julie.
Radost, zármutek, strach, bolest.

Při pantomimě vyjadřujeme stejné myšlenky, jenže místo jediným postojem je vyjadřujeme pohybem. S úspěchem jsme použili těchto námětů:

Hudebník hraje svou vlastní skladbu.
Noe se divá, jak do archy nastupují zvířata.
Setkání s přízrakem.
Jím pomeranč.
Jím hrozen vina.
Jím meloun.
Přišívám knoflík.
Beru si klobouk a chystán se na procházku.
Zouvám si boty.
Strávník zastavuje vůz, který vjel do nesprávné ulice.
U holiče.
Vytahuji psovi z tlapky trn.
Osvobozuji kočku z pasti na krysy.
Profesor hypnózy.
Robinson Crusoe.
Šlápnu na připínáček.
Dlouhý pochod v nových borech.
Objevím mrtvého.
Žena, která ztratila peněženku.
Operace v nemocnici.
Chytil jsem velkou rybu.

449. Pantomima ve štafetě

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	lístky

Vedoucí připraví dvě série lístků; každý hráč družstva dostane lístek. Na každý lístek napíše buď prostou událost (např. člověk spadne do vody, plave a vystoupí na břeh) nebo zaměstnání, (např. kominík, listonoš, řidič, ošetřovatelka, lékař) nebo určité vlastnosti (např. rychlost, lenost, vytrvalost, kázeň). Družstva se postaví do protilehlých koutů místnosti. Vedoucí družstva odevzdá lístek prvnímu hráči každého družstva, který předstoupí a mimicky se snaží před svým družstvem znázornit to, co je uvedeno na jeho lístku. Jakmile některý hráč pochopí, co předvádějící mimicky vyjadřuje, oznámí to šeptem vedoucímu hry. Uhodl-li, obdrží svůj lístek a jde zahrát svůj mimický výstup.

Vítězí družstvo, které jako první splní úkoly uvedené v sérii lístků.

450. Programování

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Úkolem hráčů je boj o svou roli. Vybereme dva hráče nebo zájemce, kteří však hru neznají a každého naprogramujeme: určíme mu konkrétní roli, kterou si musí přes všechna naléhání a vlivy udržet. Důležité je, že každého naprogramujeme zvlášť tak, aby o tom nevěděli, co kdo dostal za roli. Vtip hry spočívá v tom, že každého naprogramujeme stejně a hráči se snaží udržet si svou roli stůj co stůj. Jde o to, kdo bude mít větší

schopnost si roli uhájit, kdo nepodlehne - kdo zůstane s tím, co měl naprogramovaného a naopak. Například: v restauraci se sejdou dva lidé, kteří jsou naprogramováni takto: „Ten druhý si o sobě myslí, že je psychiatr, ale je blázen. Snaž se ho taktním způsobem dostat do psychiatrické léčebny.” Nebo: nedělní ráno, novomanželé jsou ještě v posteli, oba mají hlad, ale ani jednomu se nechce vstát a udělat něco k snídani. Každý je naprogramován: „Přesvědč svého partnera, ať jde uvařit snídani, ale nedej najevo, že jsi to ty, kdo má hlad.”

451. Předvádění přísloví

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na dvě skupiny, pokud možno stejně početné a stejně schopné. Střídavě si pak vždy jedna skupina zvolí někoho ze skupiny druhé, pošeptá mu nějaké přísloví a on je má své skupině sdělit, ale jen pantomimicky, bez slov. Tedy jen pohyby naznačuje, oč v přísloví jde, o jaké činnosti se v něm mluví. Psát ani mluvit se prostě nesmí.

Když ”divácká” skupina přísloví uhodne, obdrží bod. Neuhodne-li, obdrží bod skupina, která přísloví vymyslila. Limit je pět minut. Pak si skupiny úlohy vymění a hádá se další, ovšem jiné, přísloví.

Samozřejmě že každá z obou skupin se snaží dát hádat taková přísloví, jež by soupeř hned tak neuhodl, aby získala pro sebe bod. Takové přísloví jako třeba ”Mladí ležáci staří žebráci” nebo ”Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá” se předvádí pohyby poměrně snadno a nedá velkou práci je uhodnout. Těžší už je ale pohybem znázornit úsloví ”Sůl nad zlato” nebo ”Bez práce nejsou koláče” apod.

452. Rekonstrukce

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hraje několik menších skupin. Jedna z nich předvede krátký jednoduchý výstup nebo scénku. Ostatní skupiny se pak snaží opakovat její děj i předvedení co nejpřesněji. Vyhrává ta skupina, které se to povedlo nejlépe.

453. Souboj řečníků I.

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	1 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Na počátku souboje se oba hráči obrátí k sobě zády a začnou mluvit. Oba pronášejí svou řeč celou minutu. Vyhraje ten, jehož projev bude plynulejší a logičtější.

454. Souboj řečníků II.

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	1 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hráči si vylosují téma, na které budou pronášet svou řeč. Mělo by být co nejjednodušší a co nejprimitivnější (knoflík, sirka, tužka,...) Řeč by měla být plynulá, logická, srozumitelná a co nejdelší. Kdo z hráčů bude na dané téma hovořit nejdéle, vyhrává.

Zatímco jeden hráč hovoří, je dobré odeslat ostatní soutěžící z doslechu, aby se neinspirovali.

455. Svatební pantomima

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min. na pár
Hráči	smíšené páry
Pomůcky	tužka a papír

Hráči napíší na dva papírky své jméno (na první) a důvod svatby (na druhý lísteček). Lístečky se pak vyberou a roztřídí na tři hromádky (chlapci, dívky, důvody). Z každé hromádky se pak bere náhodně po jednom lístečku a vylosovaná dvojice má za úkol předvést pantomimou důvod, proč se budou brát.

456. Šarády I.

Druh	herecká
Místo	v místnosti
Délka	1 hodina
Hráči	více skupinek
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na více skupinek a domluví si znamení. Standardní znamení jsou: abstrakce, konkretizace, negace, pokračování, zpět v historii řečeného, zvuková podobnost, zeměpis, dějepis, slova ve stejné třídě,... Jeden vedoucí vypisuje slova (buď jednoduché konkrétní objekty nebo např. složité abstraktní termíny). Každé družstvo vyšle 1 herce. Ti se podívají na slovo a vylicitují, za jak dlouho to kdo chce předvést. Ten nejodvážnější to předvede, ostatní z družstva hádají. Pokud to někdy řeknou a on zajásá, že ano, vyhráli bod. Po skončení představení mají ještě asi minutu na rozmyšlenou. Neuhodnou-li to, mají šanci ostatní družstva. Takto se postupuje v licitaci až na začátek. Pokud to nikdo neodkáže předvést, předvádí to zadavatel slova.

Licitace není libovolná, ale kvantovaná. Kromě konkrétních kladných časů je zaveden ještě čas 0 sekund (postaví se do polohy a ostatní se na něj mohou dívat) a -1 sekund (postaví se do polohy, která se ostatním na zlomek sekundy ukáže).

457. Šarády II.

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	skupiny a jedni
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do skupin. Každá skupina vymyslí několik jednoduchých vět nanejvýš o pěti slovech. Když jsou skupiny připraveny, vyšle jedna z nich svého zástupce ke konkurenční skupině. Ta mu sdělí text věty, který má předat své skupině. Hráč má potom čas na rozmyšlenou (asi 1 minutu). Pak se musí mlčky, bez jediného slova a bez použití prstové abecedy pokusit sdělit větu svému družstvu, které hádá. Při hádání je možné používat i návodních otázek.

Zadaná věta může být pochopitelně i nesmyslná nebo vytvořená z takových slov, jejichž předvádění je velmi obtížné. Při šarádách platí zásada, že se nepoužívá cizích slov, vlastních jmen a neexistujících vymyšlených výrazů. Je výhodné domluvit se předem na některých pomůckách, jež usnadňují hádání a samozřejmě i předvádění. Nejde-li některé slovo předvést jako celek, je možné je rozložit na části, ukázat některý předmět v okolí, který začíná stejným písmenem apod.

458. Šarády III.

Druh	herecká
Místo	rovné, větší
Délka	60 min
Hráči	skupinky
Pomůcky	všechno, co je po ruce

Skupinám přidělíme jedno slovo, které jde rozdělit na slov více (šach-ta, červen-o-bílí, je-den, ú-klid, rod-i-na, na-přes-rok, list-o-pad, temno-ta, za-vříti, vysoko, zá-zrak, kolo-toč, zla-to-lis-tá, jeden-a-dvacet, elek-třina).

Každá skupina si vymyslí svou šarádu a sehraje ji před ostatními. Šaráda musí obsahovat tolik scének, kolik je ve slově složek (na každou složku jedna scénka). Podle rozhovoru a chování hráčů musí diváci uhodnout, o které slovo jde. Diváky je však nutno upozornit, že až do konce celé hry nesmějí hádané slovo pronést.

459. Šarády IV.

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na dvě skupiny. Jedna skupina vymyslí název filmu, v kterém se nevyskytují vlastní jména. Potom si zavolá jednoho hráče z druhé skupiny a tomu řekne název filmu a zemi původu. Tento hráč musí potom název filmu ukázat posunky své skupině. Ukazuje se název, ne děj!

Země původu se naznačuje pomocí ruky — slepé mapy. Východní polokouli znázorňuje dlaň, západní pak hřbet ruky.

Následuje dělostřelecká příprava na pantominu. Hráč ukáže na prstech počet slov, malá slova (předložky, spojky,...) se ukazují jako ohnuté prsty. Dále hráč ukáže, které slovo bude předvádět. Smí ukázat o jaký slovní druh jde (1 — podstatné jméno, 2 — přídavné jméno,... 10 — citoslovce). Počet písmen se ukazovat nemůže.

Po této přípravě hráč pantomimicky znázorňuje vlastní slovo a to tak dlouho, než ho jeho soukmenovci uhádnou, nebo než se rozhodne ukazovat nějaké jiné slovo. Jako pomůcky je povolené používat jen spoluhráčů. Nesmí se psát, kreslit ani používat prstovou abecedu. Hráč nesmí mluvit ani vydávat žádné jiné zvuky (např. vrčet jako auto).

- synonymum — otáčení ruky, jako když chceme naznačit, že něco je podobné
- ohýbání — ukazuje se dvěma rukama, jako když se něco ohýbá

Až skupina název filmu uhádne, nebo hráč vyčerpá všechna slova, skupiny si navzájem vymění úlohy.

Cenné zkušenosti, které člověk nasbírá při této hře, v životě často uplatní, zvláště při cestách do ciziny nebo při zahraničních návštěvách.
Napsal Anino Belan.

460. Tlumočník

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Skupiny vyšlou k vedoucímu vyslance, jemuž vedoucí sdělí nějaký příkaz pro družinu (zazpívejte sborově první sloku písně ”Čtyři koně ve dvoře”,...)

Vyslanci se rozejdou ke svým družinám a naznačí jim posunky daný úkol. Nesmí pohybovat ústy, aby naznačili slova, ani psát prstem ve vzduchu. Smí na otázky přikývnout nebo zavrtět hlavou. Družina, která prvá úkol provede, vyhrála.

461. Uhodni slavnou osobnost

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Jedno družstvo jsou diváci, druhé herci. Vedoucí hry uloží každému hráči z družstva herců, aby co nejlépe zahrál určenou osobnost. Herci jeden po druhém přicházejí na scénu a diváci se snaží poznat předváděné slavné osoby (státníky, vojevůdce, umělce apod.).

Obměna:

Hodí se i jako soutěž jednotlivců: slavné osobnosti předvádí jeden herec a všichni ostatní jsou diváky. Kdo z nich předváděnou osobnost pozná první, dostává bod. 0 celkovém pořadí rozhodne součet.

Také je možno, aby ten, kdo uhodne první, vystřídal herce a předváděl sám osobnost, kterou si sám zvolil. Svého práva se však může vzdát a postoupit je jinému.

462. Vlakové kupé

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	skupinky a někteří
Pomůcky	

Představte si vlakové kupé, v němž cestuje šest, sedm, osm lidí. Každý z cestujících má jiné vlastnosti, jiný charakter. Sešli se tu např. optimista, hádavý neurotik, flegmatik, bojácná studentka, hysterická žena, nervově postižený, pesimista atd. Role přiděluje vedoucí hry tak, aby o nich ostatní cestující nevěděli a dali si navzájem možnost vyniknout a projevit se. Ostatní účastníci hry se rozdělí do 6–8 skupinek (podle počtu cestujících) a úkolem každé je uhádnout, kdo z předvádějících jakou roli dostal.

463. Zapomnětliví turisté

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina (osm)
Pomůcky	

Hráči–turisté napodobují gesty a mimikou nástup do vozu a ukládání věci do zavazadlové sítě. Vtom první shledá, že zapomněl doma na stole jídlo a vzal s sebou jen prádlo. Vzápětí na to zjišťuje druhý, že si rozbil v tlumoku láhev malinovky. Poté oznamuje třetí, že ztratil peníze a jízdenku. Čtvrtý zjistí, že nasedl do nesprávného vlaku, bere si tlumok prvního; první utíká za ním, aby mu vysvětlil záměnu. Pátý při kontrole obsahu pozná, že místo stanu mu mladší bratr zabalil povlak s přikrývkami. Šestý zapomněl mapu, sedmý buzolu, osmý kapesní lékárničku.

Hráči, kteří předvádějí tuto pantomimu, nesmějí hovořit. Všechno naznačují pouze mimicky. Ostatní po skončení výstupu hádají, co se komu přihodilo.

464. Znázorněte přísloví a rčení

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Jedno družstvo jde za dveře a tam si určí úkoly při dramatizaci některého přísloví. Nato vstoupí do místnosti a začne přísloví znázorňovat. Uhodne-li druhé družstvo do dvou minut předvedené přísloví, získá bod. Pak si družstva vymění úlohy. Po několikerém vystřídání úloh hru ukončíme. Zvítězí družstvo, které získalo víc bodů.

Mladí ležáci–staří žebráci. Dva nebo několik hráčů lehne si a chrápe, jiní se shrbí, dělají starce a prosí o almužnu.

Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá. Jeden hráč se klidně prochází, druhý znázorňuje kopání jámy a současně posunky ukazuje na prvního, že ji kope pro něho. Nakonec se neobratně otočí a upadne, jako když padá do jámy.

Nematuj čerta na zeď. Jeden hráč se snaží prstem namalovat na zeď čerta, druhý mu v tom překáží.

465. Živé obrazy I.

Druh	herecká
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	

Požádáme zvolené hráče, aby na chvíli odešli z místnosti. Vedoucí mezitím krátce vysvětlí hercům (ostatním hráčům) svůj úmysl a rozestaví je na místa a tím vytvoří živý obraz.

Živý obraz musí být sestaven ve dvou situacích. Rozdíl je mezi nimi malý, na první pohled se zdají obě varianty stejné.

Poté se přivedou oba hráči a postaví se vedle sebe jako pozorovatelé. Na signál režiséra zaujmou hráči postavení podle první varianty, v které setrvají jednu minutu. Pak "vytvoří" druhou variantu a zvolení hráči pokračují v pozorování. Nová scéna trvá opět jen jednu minutu, pak se na signál vedoucího živý obraz "rozpadá" herci opustí svá místa.

Nyní mají slovo zvolení hráči. Když první oznamuje, jaké zpozoroval změny ve druhé variantě, druhý hráč odejde z místnosti. Pak si úlohy vymění.

466. Živé obrazy II.

Druh	herecká
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Vedoucí hry napíše na papírky názvy rozličných bajek, historických scén apod. Družstva si musí během 15 min. připravit představení, v němž předvedou určený námět. Výkony jednotlivých družstev ohodnotí vedoucí družstev 1–10 body, nebo se hraje nesoutěžně.

1.11 Honičky

467. Bu–Ku–Hu

Druh	honička
Místo	kdekoli
Délka	po 5 minutách
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na tři skupiny : BU, KU a HU. Pak se rozprchnou a každý se ozývá svým signálem (bu-bu, ku-ku, hu-hu). Zároveň se honí podle cyklického schématu : BU honí KU, KU honí HU, HU honí BU. Chycený hráč se stává členem té skupiny, kterou byl chycen (HU se stává KU, KU se stane BU, BU se může stát HU). V okamžiku, kdy se stane hráč členem jiné skupiny, mění své zvuky za zvuky členů této skupiny a je honěn jejími nepřáteli. Hra se časově omezuje. Po vypršení limitu se hráči ve skupinách spočítají. Vítězí ta skupina, která má nejvíce členů, popřípadě všichni, pokud zbude pouze jedna skupina.

468. Cyklická honěná

Druh	honička
Místo	kdekoli
Délka	5–10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	cedulky

Každý hráč dostane cedulku se jménem jednoho hráče, kterého bude honit. Cedulky nemůžeme rozdat náhodně (bohužel), ale tak aby nám vznikl jeden velký cyklus. Když hráč chytne toho koho má honit, vezme si od něj cedulku toho, koho ulovený právě honil. Chycený odchází na hřbitov (vyhrazené místo) a lovec loví dál (novou oběť). Tak hrajeme tak dlouho dokud nezbudou dva, kteří se honí navzájem. Vítězem se stává buď ten kdo zbude na konec, nebo ten kdo ulovil nejvíce lidí (záleží na organizátorovi, osobně doporučuji druhou variantu).

469. Čápi a žáby

Druh	honička
Místo	louka, tělocvična
Délka	25 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na dvě skupiny. V jedné jsou čápy (to jsou ti, kteří stojí na jedné noze a jednou rukou si drží druhou nohu). Ve druhé skupině jsou žáby–ty skáčou jako žabáci po čtyřech. Čápi poskakují po jedné noze a snaží se pochytat v časovém limitu a v ohraničeném území co nejvíce žab. Potom si vymění úlohy.

470. Čertova honička

Druh	honička
Místo	rovné místo
Délka	10 min
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	ocasy

Je to vlastně normální honěná, jen ten, který honí je čert a proto má i ocas (kus provazu). Ten, kdo čertovi přišlápne ocas k zemi, si s ním vymění místo.

471. Honěná popořadě

Druh	honička
Místo	louka
Délka	1 min. na hráče
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči si rozdají čísla. Babu má každé číslo (tak, jak jdou po sobě) přesně 1 min. Po uplynutí této doby vedoucí pískne na píšťalku a babu má následující číslo. Každý si pamatuje, kolik hráčů během své baby chytil. Kdo jich chytil nejvíce, vyhrává.

472. Honič samotář

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvojice a jeden >8
Pomůcky	

Honič je sám, ostatní utvoří dvojice. Komu dá honič babu, stává se honičem a jeho místo zaujme původní honič.

473. Honička s dvojicí

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady a jedna dvojice>8
Pomůcky	

Honiči se drží za ruku a honí. Kdo z nich dá babu jako první, je volný a na jeho místo nastupuje chycený.

474. Honička s hradou

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady 7
Pomůcky	

Honěný se může zachránit a to

- dotkne-li se nějakého předmětu (dřevěná a železná honička)
- postaví-li se na jednu nohu (čapí honička)
- klekne-li si a hlavu skloní až k zemi (mohamedánská honička)
- chytí-li míč, který mu přihrál některý ze spoluhráčů

475. Honička s hradou II.

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Honěný se může zachránit a to

- lehne-li na záda a zvedne-li nohy, ruce i hlavu do výšky (želví honička)
- pověsí-li se na něco (větev stromu, zábradlí atd.) tak, aby se jeho nohy nedotýkaly země (opičí honička)

476. Honička ve dvojicích

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči rozdělení do dvojic se postaví do kruhu. Každá dvojice se spojí za předloktí vnitřních paží, vnější paže dá v bok. Jednotlivé páry by od sebe měly být aspoň metr. Pak vybereme dva hráče. Jeden z nich začne honit druhého. Pronásledovaný se může zavěsit do volné paže kteréhokoli hráče v kruhu. V tom okamžiku je z dvojice trojice. Ten, kdo stojí na opačném křídle, se musí pustit a dát na útěk.

477. Honička v kruhu

Druh	honička
Místo	louka
Délka	nekonečná
Hráči	12–30 lidí
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvojic až pětic a postaví se do kruhu tak, že každá skupinka hráčů tvoří úsečku směrem do středu kruhu. Vně stojí dva hráči. Jeden honí a druhý je honěný. Mohou se honit pouze kolem kruhu. Pokud je honěný chycen, obrátí si (okamžitě v daném zlomku sekundy) role. Až to honěného přestane bavit, přiběhne před nějakou řadu hráčů a postaví se dopředu (do kruhu). V tom okamžiku přebírá jeho roli nejzadnější hráč.

Takto se hráči postupně vystřídají, pokud je honící nešikovný, honění se vystřídají a on nikoho nechytí. Pokud honěného chytne, musí sám rychle začít utíkat, jinak ho onen může ihned plácnout a vrátit se ke svým rolím.

478. Honička v kruhu II.

Druh	honička
Místo	louka
Délka	nekonečná
Hráči	12–30 lidí
Pomůcky	

Hráči jsou rozděleni do dvojic. Hráči ve dvojici si stoupnou za sebe, dvojice vytvoří kruh čelem prvního ven. Druzí uchopí kolem pasu první. Vně se honí dva hráči. Je-li honěný chycen, role se obrací. Stoupne-li si honěný před nějakou dvojici, jeho roli přebírá zadní hráč. Tomuto aktu však brání druzí, kteří natáčejí první tak, aby se pronásledovaný hráč před ně nemohl postavit.

479. Chytaná do kruhu

Druh	honička
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

Tři honiči udělali řetěz a chytají další tím, že kolem nich udělají kruh. Chycení se k nim připojují. Když se řetěz během chytání přetrhne, chycení neplatí.

480. Chytaná kolem kruhu

Druh	honička
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

Hráči utvoří kruh čelem dovnitř a rozpočítají se na první až čtvrté. Vedoucí vyvolá číslo, příslušní hráči vyběhnou z kruhu a ve stanoveném směru se snaží chytit toho před nimi. Chytne-li, dostane bod. Vítězí ten, kdo má nejvíce bodů.

481. Jednoduchá honička

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady 7
Pomůcky	

Honič pronásleduje ostatní. Komu dá plácnutím babu, ten se stává honičem.

482. Kdo nemá míč

Druh	honička
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	míče

Na ploše jsou rozprostřeny míče. Probíhá obyčejná honička. Na dané znamení se svede bitva o míče, jichž je o jeden méně než hráčů. Na koho míč nezbude, stává se honičem.

483. Králík v dutém stromě

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	nekonečná
Hráči	několik trojic a jeden
Pomůcky	

Hráči se rozestaví do skupinek po třech a položí si ruce vzájemně na ramena. Každá skupinka vytvoří kroužek, který představuje dutý strom. V každém stromě je hráč, který vystupuje v roli králíka. Při hře má být o jednoho králíka víc, než je stromů. Jednomu z hráčů také svěříme úlohu psa.

Pes honí přebývajícího králíka, který se může uchýlit do libovolného stromu. Dovnitř se vbíhá a ven vybíhá pod pažemi hráčů tvořících strom. Králík, který je uvnitř, musí běžet k jinému stromu. Kdykoli pes chytí králíka, vymění si úlohy, pes se stane králíkem a králík psem. Jestliže se někde uprázdní strom, pes se do něho může uchýlit a stane se tak králíkem a přebývající králík musí převzít úlohu psa.

484. Křížení dráhy

Druh	honička
Místo	rovné místo
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z hráčů je honičem. Honič počítá do tří a ostatní se zatím od něho vzdalují. Pak začne pronásledovat spoluhráče a snaží se jim dát babu.

Jestliže však zkříží jiný hráč dráhu mezi honičem a pronásledovaným, musí honič začít honit toho, kdo zkřížil dráhu. Tento hráč poskytuje pomoc spoluhráči, ale vydává se v nebezpečí, že sám bude chycen.

485. Kůň bez jezdce

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 8–11
Pomůcky	

Hráči utvoří koně tak, že se postaví na „všechny čtyři". Nad nimi pak rozkročmo stojí jejich jezdci. Jeden jezdec je bez koně a jeden kůň bez jezdce. Jezdcův úkol nasednou je znemožňován ostatními jezdci, kteří na volného koně přesedají. Nasedne-li, role koňů a jezdců se vymění.

486. Lovecká

Druh	honička
Místo	ne příliš velké hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hřiště rozdělíme na dvě poloviny. Na dané znamení vbíhají hráči z jednoho družstva na území protivníkovo a honí hráče druhého družstva. Jakmile dají někomu babu, zakřičí "zásah". V tom případě musí hráč přejít do druhého družstva. Vítězi družstvo, které má po třech minutách více hráčů.

Hru můžeme ztížit tak, že hráči, který vnikl na nepřátelské území a honí vyhlédnutou "oběť", může dát jiný hráč rovněž babu a zvolat: "zásah".

487. Lovení ryb I.

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Je to velmi namáhavá hra a dává příležitost k intenzívnímu pohybu.

Na obou koncích hřiště vyryjeme čáru. Za tuto čáru se postaví dvě stejně početné skupiny hráčů, jedna na jedné, druhá na druhé straně. Příslušníci jedné skupiny se vezmou za ruce a vytvoří tak rybářskou síť. Hráči z druhé skupiny představují ryby. Na dané znamení začnou obě skupiny postupovat do středu herní plochy, která představuje vodní tok. Ryby mají přeplavat k druhému břehu a nedat se chytit do sítě. To znamená, že se budou snažit proklouznout kolem obou konců sítě.

Síť má obklopit nebo zatáhnout každou chycenou rybu. Chycená ryba se nesmí pokoušet roztrhnout spojené ruce, které tvoří síť, může uniknout jen na jediném otevřeném místě, kde se stýkají oba konce sítě. Jestliže se někde síť protrhne hráči se pustí, ryby tudy mohou uniknout a hráči pak jdou zpátky ke svým stanoveným metání a hra začíná úplně znovu. Chycené ryby jsou vyřazeny až do konce hry.

Po skončení jednoho "zátahu" si obě strany vymění úlohy. Ryby, které nebyly chyceny, utvoří novou síť a ti, kteří předtím představovali sít a přešli na opačnou stranu, představují teď ryby. Obě strany tak střídavě mění svá místa i role, až je celá jedna skupina pochytána.

Při velkém počtu hráčů vytvoříme raději dvě malé sítě než jednu velkou, ryby pak mají lepší možnost úniku a hra dostane větší spád.

488. Medvěd a lovec

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min
Hráči	dva a zbytek
Pomůcky	

Jeden honí všechny ostatní. Koho plácne, dostal "babu" , "zmrzl" a nesmí se hýbat. Vysvobozen je tehdy, podleze-li mu někdo mezi nohama. Poslední "nezmrzlý" vítězí a stává se mrazíkem.

489. Myslivec, špaček a komár

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	tři skupiny 8–11
Pomůcky	

V kruhu sedí 15 hráčů rozdělených na pětice a v rámci pětice rozpočítaných na první až páté. Když vedoucí vyvolá číslo, zvednou se hráči s tímto číslem a počnou se honit. Myslivec chce střelit špačka, špaček má chuť na komára a komár se už těší, jak štípne myslivce. Komu se to podaří nejdříve, získá pro svou družinu bod.

490. Na honěnou s páskami

Druh	honička
Místo	rovné místo
Délka	10 min
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	

Nejdříve honí družstvo A. To se musí zřetelně označit kapesníky nebo páskami. Jeho úkolem je chytat hráče ostatních družstev. Jestliže některý hráč dostal "babu" od protivníka, tj. od pionýra z družstva, které honí, musí udělat dřep a zůstat v něm až do vykoupení, tj. dokud nedostane babu od volně se pohybujících dětí druhého nebo třetího družstva. Hra skončí tehdy, když se družstvu" číslo jedna podaří všechny děti z družstva druhého a třetího přimět ke dřepu. potom se úlohy změní. Hráči družstva číslo dvě se stávají honiči a družstva číslo jedna a tři pobíhají. Vyhraje to družstvo, které potřebovalo nejméně času, aby všem dětem dalo babu.

491. Na hradního

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden 8–14
Pomůcky	

Hráči utvořili kruh na rozpažení a to čelem dovnitř. Uprostřed stojí nějaký předmět a jeden hráč. Okolní hráči si hází s míčem a najednou jej hodí po předmětu. Prostřední, hradní, musí zabránit tomu, aby předmět spadl. Komu se podaří předmět shodit, vymění si s hradním místo.

492. Na krysy

Druh	honička
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden 9–13
Pomůcky	

Tato hra je kabinetní ukázkou toho, jak název a motivace udělá hru pro děti přitažlivější. Z obyčejné honičky se rázem stala jedna z nejžádanějších her. Motivace je prostá: hrací plocha (jistý ohraničitelný úsek louky) představuje kanál a hráči představují krysy. Zpočátku jeden hráč je určen za deratizátora. Vstoupí tedy do kanálu a začne honit krysy. Koho chytí, ten se k němu přidá v honění. Pozor, jelikož jsou krysy nebezpečné, může se v kanále pohybovat pouze dvojice (mimo úvodní část do prvního chyceného) Pokud chytí třetí osobu, musí běhat ve trojici (držet se za ruce). Když již jsou čtyři lovci, utvoří dvě dvojice atd. Hra končí, když je chycena poslední krysa. Krysy pochopitelně nesmějí kanál opustit.

493. Na liščí doupě

Druh	honička
Místo	sídliště
Délka	5–10 min
Hráči	jednotlivci 8–12
Pomůcky	

Liška chytá zajatce a odvádí je do svého doupěte. Vlk zajatce zase osvobozuje. Liška může zajmout i vlka. Hra končí, až liška chytne tři zajatce.

494. Na místa

Druh	honička
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

Na zemi jsou nakresleny kruhy, do nichž se vlezou pouze dva hráči. Jeden je bezprizorní a ten honí. Když někoho plácne, vymění si s ním role. Na povel „na místa" se všichni párují do kruhů. Ten kdo zbude, honí při další hře.

495. Na myslivce a pomocníky

Druh	honička
Místo	porostlý křovinatý terén, les
Délka	10 min
Hráči	skupina a tři 8–14
Pomůcky	

Na vyznačeném hracím území se pohybuje myslivec a dva pomocníci. Pomocníci nahánějí myslivci ostatní hráče, zvěř, ten je trojím plácnutím loví. Chycení se stávají jeho pomocníky. Je možné si odpočinout venku z území. Není-li však na území již žádná zvěř, musí hráči–zvěř zpět do hry.

496. Na sochy II.

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	větší a menší družstvo 12–14
Pomůcky	

Jedna třetina jsou honiči, co honí zbylé dvě třetiny. Kdo dostane babu, udělá sochu. Sochu může vysvobodit její spoluhráč plácnutím.

497. Na vlky

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady 8–11
Pomůcky	

V rozích hřiště vyznačíme čtyři čtverce (ovčince) a uprostřed kruh (vlkovo doupě). Na zahajovací povel začnou ovce přebíhat v určeném směru z ovčince, přičemž se je vlk snaží chytit a zatáhnout do svého doupěte. Chycené ovce se stávají pomocníky vlka. Ovce mohou ohroženým pomáhat, ale jen tehdy, jsou-li některou částí těla v ovčinci. Podaří-li se bránící ovci při přetahování dotknout některou částí těla ovčince, je ovce zachráněna a vlk ji musí pustit.

498. Na vodníka na suchu

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	všichni a jeden <11
Pomůcky	

V kruhu je vodník a kolem kruhu děti. Děti běhají do kruhu a vodník je chytá. Chycení sedí uprostřed kruhu a čekají na vysvobození. Vysvoboditel musí přiběhnout a plácnout sedící. Pak je nutno zase rychle utíkat, aby je vodník zase nechytl.

499. Prdelačka

Druh	honička
Místo	místnost
Délka	2–20 min.
Hráči	5–30
Pomůcky	

Jedná se o honičku–je určen hráč, který hru zahajuje. Jakmile se mu podaří někoho dotknout zadkem, předává mu babu a pokud nebyl první, tak vypadá (protože ho předtím chytili). Hráč musí doběhnout k někomu, dostatečně rychle se otočit a „nakopnout" ho svým zadkem (kamkoliv).

500. Prolézaná

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	

Hráči se postaví do kruhu (pokud možno velkého) a rozkročí se, určí se dva hráči, kteří se postaví doprostřed. Jeden bude honit druhého. Honěný se může zachránit pouze tak, že proleze někomu mezi nohama. Ten, pod kým prolezl začne honit člověka uprostřed a volné místo zaplní prolezlý člověk. Kdyby se náhodou stalo, že ten člověk uprostřed bude chycen, prohodí se role hráčů uprostřed. Honič začne utíkat a honěný ho honí. Hraje se do prvního hodně pokopaného.

Z bezpečnostních důvodů je lépe hrát ji na měkkém podkladu, třeba na měkkém blátě, či čerstvě zoraném poli. Dobrý je též sníh, ale dost prokluzuje.

501. Ptáček hledá strom

Druh	honička
Místo	les
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Každému hráči přidělíme jméno některého ptáka a postavíme ho k určitému stromu. Když se pak nedívá jestřáb, který ptáky pronásleduje, vyměňují si navzájem místa. A jestřáb se snaží ptáky chytit. Chycený ptáček se stává jestřábem. Hráči, kteří představují ptáčky, napodobí před výměnou místa hlas "svého" ptáka. Vrána zakráká, sojka vydá skřek, holub zacuká, sýkorka zatípá atd. Ptačí hlas nahradí obvyklou průpovídku: "Škatule, škatule, hejbejte se!"

502. Ptáčník

Druh	honička
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Na jedné straně hřiště nebo místnosti vyznačíme dva protilehlé rohy; první bude představovat ptačí hnízdo, druhý klec. Pak vybereme ptačí matku, která se postaví do hnízda. Další dva hráči se stanou ptáčníky a stoupnou si doprostřed mezi hnízdo a klec. Zbývající hráči stojí za čárou na vzdálenějším konci hřiště tomu místu říkáme "les". Každý z těchto hráčů dostane jméno některého ptáka. Vždy několik hráčů má stejné jméno, ale všichni (např. drozdi nebo žluvy) nesměji vylétat ze stejného místa.

Vedoucí vyvolá jméno jednoho ptáka a na toto znamení všichni hráči, kteří dostali toto jméno, utíkají z lesa do hnízda a ptáčnici se je snaží chytit. Když ptáčník některého ptáka chytí, dá ho do klece; pták, který doběhne do hnízda k ptačí mámě, je před ptáčníky v bezpečí. Poraďte hráčům, aby před ptáčníky kličkovali a neutíkali k hnízdu přímo, hra pak bude zajímavější.

V jaké vzdálenosti od hnízda mají ptáčníci stát, stanovíte po určitých zkušenostech, neměli by být příliš blízko, aby nemohli ptáky snadno chytat.

503. Rybáři a rybky

Druh	honička
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	

Na dvou stranách hřiště proti sobě se nakreslí obrysy "domů". Hřiště ohraničíme bočními čarami. Hráči si mezi sebou vyberou dva "rybáře". Ostatní jsou "rybky". Postaví se na jednu čáru domu. Rybáři se uchopí za ruce a postaví se doprostřed hřiště, čelem k rybkám.

Na povel rybářů: "Rybičky, rybičky, rybáři jedou!" rybky vybíhají (přeplouvají) přes hřiště do druhého domu, to znamená z jednoho břehu na druhý. Rybáři přitom loví ryby, snaží se je uzavřít do kruhu mezi své ruce. Chycení se staví mezi rybáře, uchopí se s nimi za ruce a tak vytvoří "síť". Pak dají rybáři opět povel a všechny rybky znova přebíhají na protější stranu. Ryby mohou vyklouznout do té doby, dokud se kruh neuzavře. Násilím se dostat ven z kruhu není dovoleno.

Chycené rybky se znovu přidávají k síti. Její rozměry se tak stále zvětšují. Hra končí, jsou-li všechny rybky chyceny.

Jestliže se síť během hry roztrhne (to znamená, že se hráči pustí), tak se rybky chycené v posledním zátahu dostanou na svobodu. Hráče, kteří vyběhnou z hřiště, pokládáme za chycené.

504. Stíhačky

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10–15 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

V kruhu o průměru 20m jsou očíslovaní hráči a vyvolávač. Ten vyvolá číslo. Příslušný hráč se musí nejdříve dotknout vyvolávače a pak chytat hráče, co jsou ještě v kruhu. Chycení nebo honič, který nikoho nechytl, dostávají trestný bod.

505. Stínová honička

Druh	honička
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Kdo má babu, snaží se stoupnout nebo skočit na stín některého z hráčů; když se mu to podaří, vykřikne jeho jméno. Jmenovaný hráč pak honí.

Vedoucí musí dohlížet na to, aby se hráči odvažovali na volné prostranství, kde se stíny zřetelně rýsují, a nenakupili se na jedné straně hřiště, kde by honič neměl ke stínům přístup.

506. Škatule, škatule, hýbejte se

Druh	honička
Místo	louka, hřiště, les
Délka	10 min
Hráči	dohromady 8–14
Pomůcky	

Několik stromů, kamenů apod. značí mety. U každé mety stojí hráč. Hráči volně přebíhají a mění si místa. Uprostřed pole je jeden hráč bez místa, který chce obsadit metu právě přebíhajícího hráče. Nestřídají-li se hráči, zvolá střední: „Škatule, škatule, hýbejte se!" a všichni musí přebíhat.

507. Veselá honička

Druh	honička
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

Honič rozdává babu plesknutím a plesknutý se musí za ono místo držet. Dostane-li babu po třetí, musí honit, protože nemá tři ruce. Baba se nesmí dávat dvakrát za sebou.

508. Všichni proti všem

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady >8
Pomůcky	míč

Mezi rozptýlené hráče vhodíme míč. Kdo se míče zmocní, stává se honičem a vybíjí ostatní. Vybití jsou vyřazeni. Pokud se netrefí, vypadá také a honičem se stává ten, kdo se míče zmocní jako první. Vítězí ten, kdo zůstane na hřišti sám.

509. Žáby a čáp

Druh	honička
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Ve velkém kruhu (rybníku) se shromáždí žáby, které vybíhají ven na břeh a tam se je snaží chytit čáp. Žáby se zachraňují rychlým únikem do rybníka. Kdo je chycen, vystřídá čápa.

Obměna: Kolem rybníka je hráz a za hrází další rybník. Žáby se snaží přebíhat z rybníka do rybníka. Na hrázi je čápi chytají.

510. Žlutí a černí

Druh	honička
Místo	louka
Délka	40 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	prkénko (na jedné straně černé a na druhé žluté)

Hráči se rozdělí do dvou družstev a seřadí se jeden a půl metru od vyznačené čáry, čelem proti sobě. Vedoucí hry, který stojí mezi oběma družstvy, vyhodí do vzduchu prkénko. Padne-li černou stranou nahoru, pronásleduje družstvo černých. Žlutí se obrátí a běží ke stanovené metě vzdálené asi 20 metrů. Jestliže je některý z nich dostižen dříve, než dosáhne mety některý z černých, připočítává se jeho družstvu 1 trestný bod. Vedoucí hry po skončení běhu sečte trestné body, zapíše je a hra pokračuje. Hraje se do určitého počtu bodů nebo na čas.

1.12 Inteligentní hry

511. A proč?

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	podle psychické odolnosti hráčů
Hráči	dohromady
Pomůcky	

„A proč?" To jsou otázky, jež klade hráč, který byl na začátku hry vybrán a odeslán z doslechu. Ostatní se zatím dohodli na určitém předmětu. Po návratu se snaží hráč určit otázkami tento předmět. Každý odpovídá naprosto volně, podle své fantazie. Dejme tomu, že utajená věc je deštník.

„Co ti to připomíná?" ptá se tázající. „Hřiba," zní odpověď.

„A proč?" ptá se dál. „Protože to má také takový klobouk," zní odpověď.

„A proč?" „Protože se také zavírá a otevírá."

Hra takto pokračuje. Každý z hráčů jmenuje něco, co podle jeho představy má nějakou společnou vlastnost s myšleným předmětem. Ten, u koho hádající utajenou věc uhodne, jde hádat.

512. Absolutní nepořádek

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Soutěžící rozdělení do dvou družstev dostanou písmena s přibližně stejnou četností (např. jedno družstvo K, druhé L). Mají za úkol v daném časovém limitu (např. 5 minut) přinést na určené místo co nejvíce předmětů, začínajících příslušnými písmeny; do soutěže se berou jen ty předměty, které jsou v okamžiku vypršení limitu na místě. Potom zástupci družstev střídavě představují–ukazují - přinesené věci. Prohrává družstvo, které nedokáže do 15 vteřin představit další předmět od svého písmena.

513. Advokát

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	40 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí kolem stolu nebo v kruhu. Vedoucí hry klade jednotlivým hráčům otázky, avšak odpovídají na ně sousedi po pravici. Ten, kdo třikrát správně odpoví, je vyhlášen za advokáta.

514. Aforismy

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupiny, jednotlivci
Pomůcky	

Vedoucí přečte začátek nějakého aforismu. Děti pak mají 3–4 minuty na to, aby jej doplnili. Napsané aforismy se posbírají, přečtou a vyhodnotí se nejlepší. Celý postup se pak opakuje.

Př. Život je jako kolotoč. Život je jako Bible. Láska je jako babiččiny brýle. Láska je jako létající talíř.

515. Alibi

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z účastníků hraje obžalovaného, ostatní jsou porotci. Pravidla výslechu jsou však obrácena: obžalovaný se ptá jednoho porotce za druhým: co jsem provedl, kdy, v kolik hodin, jak, čím, proč, kdy jsem byl zatčen atd. Porotci vědí vše, musí na každou otázku jasně, zřetelně a rychle odpovědět. Odpovědi mohou být zcela nepravdivé (odehrává se v 18 století, obžalovaný může být pětinásobným vrahem), nesmí se však křížit. Řekneli např. jeden porotce obžalovanému, že je mu 30 let a druhý, že se narodil v roce 1900, nesmí už žádný porotce odpovědět obžalovanému na otázku kolikátého je dnes, třeba 1. 9. 1972, nebo 3.8.1945. To už by bylo alibi pro obžalovaného. V roce 1930 nemohli obžalovaného zatknout příslušníci VB, o tom, že se po něm pátrá, se nemohl nic dovědět, z televize atd. Jestliže do 15 minut nezíská obžalovaný alibi, je zločincem.

516. Ano i ne

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hádač odejde z doslechu a družina si vybere nějakou věc. Pak zavolá hádače zpátky. Hádač může klást jakékoli otázky, na něž lze odpovědět slovy „ano" nebo „ne" Každému smí položit jen jednu otázku a počet otázek je omezeny obvykle na 10 až 15 podle toho, jak je hádač bystrý, a podle toho, jak je vybraná věc obtížná. Hádač zpravidla začíná takovými otázkami, aby zjistily zda vybraná věc patří do říše živočišné, rostlinné nebo nerostné. Potom klade postupně takové otázky, které co nejrychleji vylučuji další a další možnosti, až dojde k vybrané věci.

517. Asociace I.

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	papírky, tužky, osudí (čepice, klobouk,...)

Hráči se rozdělí do dvojic. Vždy jeden hráč z dvojice napíše na papírek jakékoliv podstatné jméno v 1. pádě, papírek složí a dá do osudí. Zvolené podstatné jméno nikomu nesděluje! Poté opět první hráči (ti, kteří psali) začnou postupně vytahovat zpátky po 1 lístku z osudí. Vždy když si hráč vytáhne lístek, má maximálně 1 minutu na rozmyšlenou a pak musí vytažené podstatné jméno druhému členu své dvojice jedním slovem popsat tak, aby druhý hráč dané slovo správně určil. Pokud se jim to nepovede, předává lístek další dvojici a nezískává žádný bod. Pokud jeho spoluhráč slovo uhádne, získává dvojice plný počet bodů–stejný, jako je dvojic. Po předání lístku další dvojici se získatelný počet bodů u každé dvojice vždy o 1 snižuje.

518. Asociace II.

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvojic a utvoří dvě řady sedící čelem k sobě. Jedné řadě hráčů se pošeptá nějaké slovo. Druhá řada pak musí ono slovo uhádnout. Hráči v první řadě se střídají a postupně říkají svému naproti sedícímu kolegovi z dvojice jediné slovo, které s hledaným nějak souvisí. (Nesmí říci slovo o stejném slovním základu.) Pakliže kolega hledané slovo neuhádne, je na řadě další dvojice.

Vítězí ta dvojice, jejíž druhý hráč přijde na hledané slovo nejrychleji.

519. Barvy

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	50 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden hráč řekne jakoukoliv barvu a na někoho ukáže. Ten musí jmenovat předmět, pro který je jmenovaná barva typická a zároveň musí říct další barvu a ukázat na dalšího hráče. Kdo se dlouho rozmýšlí nebo jmenuje nevhodný předmět, či se opakuje vypadává ze hry nebo ztrácí bod.

520. Blázinec

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu. Vybere se jedna oběť a pošle se z doslechu. Ostatní si domluví systém, jakým budou odpovídat (posunuté o 1 nebo více hráčů, končí-li věta na souhlásku–ano, když na samohlásku–ne, atd..). Vybraný hráč se potom pozve doprostřed kruhu. Vysvětlíme mu, že se ocitl uprostřed lidí, kteří z neznámého důvodu odpovídají zcela zmateně. Na něm pak je určit, zdali se zbláznili a on je s nimi v blázinci, nebo zda je v jejich odpovědích nějaký systém a tento systém odhalit. Středový hráč se může ptát na cokoliv. Pokud neuhádne systém do 30 minut, můžeme mu nějak napovědět. Hru je vhodné provozovat s hráči, kteří ji neznají.

521. Boj o číslice

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dva
Pomůcky	papír, tužky

Oba hráči napíší nahoru na svůj papír základní řadu, číslice 0 až 9. Potom pod ně začnou psát další číslice. Nejdřív napíše hráč A některou číslici a zakrývá si při psaní papír. Hráč B ho pozoruje a snaží se podle pohybů tužky uhodnout, kterou číslici hráč A napsal. Jestliže se zmýlí, vyhledá hráč A v základní řadě číslici, kterou napsal a uzavře ji do kroužku. Potom napíše číslici hráč B a hráč A hádá.

Kdo má některou číslici v základní řadě uzavřenu třemi kroužky, získává ji pro sebe–soupeř tuto číslici už nesmí psát. Boj pokračuje tak dlouho, dokud si hráči nerozeberou všech devět číslic z deseti.

522. Cestování zpaměti

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Položíme otázku: "Jak se dostaneme v našem městě z místa X do místa Y?" Hráči vyjmenují postupně ulice a náměstí, kterými musíme projít.

Mnohem zajímavější je, hrajeme-li tuto hru jako soutěž družstev a odpovídají-li na otázku, jak se dostanou z jednoho místa rodného okresu na druhé. Hráči dostanou například otázku: jak se dostanete ze Sušice do Klatov. Družstva sedí v zástupu. Na povel napíše začínající hráč první vesnici, kterou musíme projít, druhý druhou atd. Za každé správně napsané místo je bod, jeli družstvo (družina) první, získává navíc 3 body navíc, druhá dva, třetí jeden.

523. Co budeš dělat

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do vyčerpání všech
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu. Hru vede jeden z nich, který má dostatečnou zásobu podstatných jmen. Vedoucí řekne otázku „Co budeš dělat, až budeš...?" a rychle ukáže na některého z hráčů. Hráč musí do 10 vteřin odpovědět s tím, že jeho odpověď musí obsahovat sloveso, které má stejné začáteční písmeno s názvem tvora, předmětu nebo osoby v otázce. Tehdy např. slepice–snášet, užovka–uhánět, hříbě–hrabat. Kdo se zmýlí, neodpoví

do deseti vteřin, nebo udělá jinou chybu, dostává trestný bod. Po dosažení jistého počtu bodů vypadává ze hry.

524. Co představuji

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky, tužka

Předem si připravíme kartičky se jmény osob žijících, smyšlených, zesnulých, věcí, zvířat (např. Mirek Dušín, tovární komín, hroch, Golem atd.). Kartičky se pak připevní na záda hráčů. Hráči mají pomocí otázek, jež dávají ostatním, zjistit, co jsou zač. Hra končí, až všichni uhádnou, co představují. Pozor, přípustné jsou pouze takové otázky, na něž lze odpovědět ano nebo ne.

525. Desetník, dvacetník

Druh	inteligentní
Místo	místnost
Délka	10 min – 2 hod
Hráči	10–12, věk 15+
Pomůcky	mince desetník a dvacetník

Hra pro psychicky odolné hráče a nehodí se pro děti. Jedinou hrací potřebou jsou dvě mince: desetník a dvacetník. Hráči se posadí do kolečka těsně vedle sebe. Jeden hráč vždy začíná. Je dobré si nejdříve natrénovat samotnou hru.

Začínající hráč podá svému sousedovi po levé ruce desetník, otočí k němu hlavu a řekne: „Na.” Soused se zeptá: „Co?”, začínající hráč mu odpoví: „Desetník” a předá mu minci. Ten minci převezme a opět se obrátí na svého souseda po levici: „Na.” Ten se ho zeptá: „Co?” Tento hráč se ale taky musí zeptat: „Co?” hráče, který začíná. Ten odpoví: „Desetník.” Jeho soused vlevo zopakuje svému sousedovi vlevo: „Desetník” a předá mu minci. Tímto způsobem mince postupně putuje po hráčích a s každým pohybem mince se vede tento dialog. Otázka „Co?”, se vždy vrátí až k začínajícímu hráči. Jeho odpověď: „Desetník” putuje zpátky a končí předáním mince dalšímu hráči.

Až mince dojde k začínajícímu hráči z druhé strany, je komunikace shodná. I tento začínající hráč se nejdříve svého souseda vpravo zeptá: „Co?”. Otázka obejde celý kruh a svému sousedovi po levici odpoví: „Desetník”, odpověď oběhne kolečko a od svého souseda vpravo převezme minci. Tímto byla dokončena první půlka tréninku. Poté se to samé opakuje podle stejných pravidel s dvacetníkem, ale v opačném směru. Tímto je trénink ukončen a můžeme přistoupit k samotné hře.

Začínající hráč vypustí, desetník vlevo a hned potom dvacetník vpravo. Mince současně putují od hráče k hráči. Cílem je, aby mince proběhly kolo a dostaly se k zpátky k začínajícímu hráči. Problém je totiž v tom, že uprostřed cesty se mince na své cestě kříží a na hráčích je, aby správně reagovali na informační přenosy od obou mincí. Ale pozor, při jakékoli chybě u kteréhokoli hráče se mince vracejí na začátek a hraje se znovu! Chybou se myslí, že hráč řekne buď špatné slovo, převezme minci, aniž by měl, případně odpovídá ke špatnému sousedovi. *Napsal Zbyněk, zbi@centrum.cz.*

526. Doplňovačka II.

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papíry, tužky

Vybraný hráč si zvolí nějaké delší slovo, např. lokomotiva (parašutista, konvalinka, podvodníci), a napíše na papír tolik čárek, kolik má dané slovo písmen (— — — -).

Hráči se potom snaží zvolené slovo uhodnout. Nejprve jenom hádají písmena (např. „o”). Vyskytuje-li se písmeno v hádaném slově, zvolený hráč je napíše nad každou čárku odpovídající poloze písmena ve slově (-o-o-o — -). Pakliže slovo hádané písmeno neobsahuje (např. „u”), neudělá zvolený hráč nic. Když si hráč myslí, že už soupeřovo slovo zná, přestože jsou některé čárky ještě prázdné, může ohlásit rozluštění. Řekne-li však slovo nesprávné, vypadá na dvě kola ze hry.

527. Dřevěný panáček

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	klacík nebo jiný předmět

Vedoucí hry dá prvnímu hráči v kruhu libovolný klacík a řekne mu: „Toto je dřevěný panáček.” Hráč odevzdá klacík sousedovi po pravici a řekne: „Toto je dřevěný panáček, který má červenou čepičku.” Další řekne: „Toto je dřevěný panáček, který má červenou čepičku a bydlí v domečku.” Každý další k vyprávění něco přidá. Poslední musí celou pohádku opakovat doslova. Kdo se zmýlí, dá zástavu, ztrácí bod nebo vypadává ze hry.

528. Fotoscénář

Druh	inteligentní
Místo	místnost, u táboráku
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	fotografie zachycující děj

Členové jednoho družstva mají v rukou fotografie postupně zachycující nějaký příběh. Jejich úkolem je popsat postupně to, co vidí na svém obrázku. Druhé družstvo sestavuje podle jejich popisu příběh.

529. Hádání myšlených věcí

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči se dohodnou na nějaké věci, na kterou se všichni soustředí. Hráč, který byl při dohadování mimo místnost, takže neví o které slovo se jedná, se snaží toto slovo uhodnout. Ptá se jednotlivých dětí (nemusí popořadě) a ti mu odpovídají pouze „ano” nebo „ne”. Postupně se vystřídají za dveřmi všichni hráči. Komu se podařilo slovo uhodnout na co nejmenší počet otázek, vyhrává.

530. Hádání systému

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	4–10 lidí
Pomůcky	předměty

Hráči sedí v kruhu a navzájem si něco ukazují nebo předávají a úkolem každého je, aby pochopil spojitost toho, co se říká a co se ukazuje a dokázal to předvést. Obvykle není zřejmá souvislost, musí být člověk hodně všímavý.

Křižom–někřižom — Podávají se tužky (a občas se u toho překřižují **ruce**). Přitom se říká „křižom” nebo „nekřižom” dle toho má-li hráč překřížené **nohy** nebo ne.

Lžíce — Podává se vršek od piva a říká se, že „**toto** je lžíce” nebo „**tohle** je vršek od piva”.

Medvědi a dírky — Hodí se několik kostkami. Počet děr je počet teček, které jsou uprostřed (u čísel {1,3,5}) a počet medvědů je počet teček, které jsou rozmístěny kolem nějaké díry, míní se u každé kostky zvlášť.

Tik–Tak — Podává se láhev a podle toho, kolika rukama, v jakém pořadí a má-li na každé z nich hodinky, člověk při podání řekne TIK, TAK nebo posloupnost těchto slov.

531. Hra s abecedou

Druh	inteligentní
Místo	na stole
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	karty s abecedou

Rozmíchejte karty, na nichž jsou napsána jednotlivá písmena. Pak vezměte jednu, obraťte ji k hráčům a současně řekněte například: „pohoří”. Kdo první řekne pohoří začínající tímto písmenem, získává kartu jako trofej. Vykřikne-li odpověď více hráčů současně, nedostane kartu nikdo. Střídejte náměty a hrajte tak dlouho, dokud všechny karty nerozdáte. Kdo bude mít nakonec nejvíce karet, vyhrál.

532. Chytání morseovky

Druh	inteligentní
Místo	tábor
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	píšťalka, zpráva

Vedoucí ji píská ze svého stanu, ostatní ji chytají společně ve svých stanech a luští. Pískání je dosti dlouhé a může obsahovat i nějakou zajímavou zprávu, aby byl o luštění větší zájem. Která stanová dvojice má rozluštěno, odevzdá zprávu u vedoucího. Zahrnuje se do táborového bodování.

533. Iniciály

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do vyčerpání
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden z hrajících vysloví začáteční písmena křestního jména a příjmení nějaké známé osoby. Může to být spisovatel, politik, herec, malíř, sochař nebo sportovec. Ostatní hádají jeho jméno. Kdo je vysloví jako první, vyhrává bod a určuje iniciály v dalším kole. Neuhodne-li nikdo, musí ten, který dává hádat, na požádání přidat k začátečnímu písmenu další písmeno z příjmení a to tak dlouho, dokud někdo konečně neuhodne, o koho se jedná.

534. Jmenování přísloví

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu, třeba kolem stolu. Vylosovaný hráč začíná první. Má říci nahlas nějaké přísloví. Po něm pokračuje další (sousední) ovšem s jiným příslovím a tak po řadě jeden hráč za druhým stále dokola uvádí nová, dosud ve hře nevyslovená přísloví. Kdo si už na žádné nevzpomene a do dvaceti vteřin přísloví neřekne, nebo zopakuje to, které už bylo při hře použito, dostává trestný bod. Hra končí smluveným počtem kol: vítězí hráč nebo hráči bez trestného bodu, za nimi se řadí ostatní od nejmenšího do největšího počtu trestných bodů.

535. Jsem to já nebo ne?

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z hrajících upozorní ostatní, aby si ho dobře prohlédli. Potom na chvíli odejde a změní na sobě několik věcí. Třeba si rozepne jeden knoflík, vyhrne si rukávy, jinak se učeše apod. Vrátí se k ostatním a ti se snaží objevit všechny změny, které na sobě provedl. Kdo změny nalezl první, odchází se mimo upravit a hra se opakuje.

536. Kaleidoskop

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	

Dvě ze skupin sedí u stolu proti sobě, třetí si je prohlédne a vyjde na chvíli z místnosti. Mezitím si někteří hráči vymění místa. Vrátivší se skupina má pak co nejrychleji poznat a popsat změny, pak je vystřídána jinou skupinou. V opačném případě jde znovu z místnosti a pokus opakuje.

537. Kdo jsem?

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráč si vybere osobnost, kterou představuje. Ostatní mu dávají po řadě otázky a on na ně podle pravdy odpovídá pouze „ano" a „ne". Myslí-li si někdo, že ví, jakou osobnost představuje, má možnost po své otázce její jméno říct (pouze jednou). Uhádne-li, hra končí a vítěz si vymyslí novou osobnost.

538. Kdo to uhodne?

Druh	inteligentní
Místo	místnost
Délka	do 20 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vyberte objekt, který všichni dobře znají (biograf, divadlo, osobní auto, škola,...) Potom dávejte hráčům hádat věci, které se tam obvykle vyskytují (slovo na 6 písmen začínající na U, končící na L... „učitel"). Kdo uhodne, dostane bod. Hraje se buď předem stanovenou dobu, nebo na konečný počet bodů.

539. Kdo to ví, odpoví

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Dávejte si vzájemně otázky ve věcech, jež mohou všichni dobře znát. Např. Jaké popisné číslo má vedlejší dům? Kolik oken v jedné řadě má náš dům? Kolik schodů vede ve škole k naší třídě? Jaký vzorec je sestaven z dlažby na našem chodníku? Kdo napíše správný text na reklamních tabulích obchodu, kolem něhož všichni chodíme? Jaká je malba na schodech našeho domu? A tak dále! Sami si vymýšlejte podobné otázky a pak se běžte přesvědčit, kdo má nejvíce správných odpovědí!

540. Kolik "K"?

Druh	inteligentní
Místo	v místnosti
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Podívejte se po místnosti, v níž sedíte. V místnosti je mnoho různých předmětů. Úkolem hry je napsat co nejvíce předmětů, začínajících např. písmenem "K".

Zapisovat se mohou nejenom názvy celých předmětů, ale i detailů.

541. Křížovka

Druh	inteligentní
Místo	u stolu
Délka	do 60 min
Hráči	dva až pět
Pomůcky	papír, tužka

Každý hráč na list papíru, který obdrží, nakreslí čtverec rozdělený do 5×5 polí. Hra začíná tak, že první z hráčů jmenuje libovolné písmeno, jež si všichni zapíší do libovolného čtverečku. Je-li 5 hráčů, vysloví každý z nich jedno písmeno, je-li jich méně, vysloví další po řadě další písmena, aby každý měl nakonec v jedné řadě vždy v libovolném čtverečku jedno. Úkolem hráčů je pak utvořit ve směru svislém i vodorovném slova, v nichž jsou napsaná písmena obsažena a jež vyplní pokud možno celý řádek i sloupek, tedy slova o pěti písmenech. Po stanovené době, tj. asi po 20 minutách, se každý hráč pochlubí, jak se mu podařilo úkol splnit. Za každé úkolu vyhovující slovo o pěti písmenech dostane 10 bodů, za kratší 5 bodů. Po čtyřech kolech se výsledky sečtou, a kdo má nejvíc bodů, vyhrál.

542. Lavina

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	mozek

Lavina je nepříjemná věc, ale zachránit každého z ní mohou jen věci, začínající stejným písmenem jako jeho jméno. Od instruktora vyžaduje absolutní znalost jmen.

543. Létající balón

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči jsou v kruhu. Ten, kdo hru začíná, obrátí se k svému sousedovi vpravo a řekne mu jméno některé řeky. Hráč musí rychle odpovědět názvem kteréhokoliv města, ležícího na této řece. Hned na to řekne opět druhý svému sousedovi jinou řeku a ten rovněž odpoví názvem města. Tak hra pokračuje dále. Musí probíhat rychle, a když se někdo zarazí, počítají hráči do deseti. Hráč, který ani pak nemá odpověď, vypadává a odpoví za něj následující. Kdo vydrží nejdéle odpovídat, je vítězem.

544. Licitace

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči se rozdělí do dvojic, ve dvojicích se dohodnou, kdo bude hádat a kdo předvádět. Soutěží spolu vždy dvě dvojice, úspěšná postupuje výš a neúspěšná níž (nebo vypadává). Při malém počtu dvojic je možné hrát systémem každý s každým (dvojice). 2 hádající hráči odejdou za dveře a v místnosti zůstanou dva předvádějící. Ostatní hráči se domluví na slově, předmětu nebo činnosti, kterou bude třeba pantomimicky předvést hádajícím hráčům. Předvádějící si mezi sebou potom na toto slovo vylicitují nejnižší čas, za který dané slovo musí hádající hráč uhodnout. Člověk, který nabídl nejnižší čas, zůstává a bude předvádět. Oba hádající hráči se vrátí a jsou seznámeni s výsledkem licitace–kdo a do jaké doby musí uhádnout. Poté začne předvádění s měřením času. Hráč musí přesně uhádnout předváděné slovo. Nestihne-li to do určeného limitu, dvojice vypadává. Naopak pokud to stihne, vypadává druhá dvojice, i když nepředváděla.

545. Loupež v muzeu

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráč, který hru vede, si vymyslí příběh o krádeži v muzeu, a to třeba v oddělení historických šperků nebo mincí. Jmenuje co nejvíc zlatých předmětů, jako náramek, spona, náušnice, pohár, zlatý dukát atd. Hráči pozorně sledují jeho vyprávění, a když skončí, každý musí napsat jména všech zlatých předmětů, jež byly v povídce uvedeny. Hru lze libovolně obměňovat, protože muzeální sbírky jsou rozsáhlé a loupit lze v mnoha odděleních jako přírodovědeckých, geologických, technických apod. V takovém případě se pochopitelně v povídce vyskytují třeba jména nerostů a polodrahokamů nebo ptáků či motýlů. Hru lze ještě ztížit tím, že hráči si musí pamatovat určené předměty v pořadí, v jakém byly jmenovány.

546. Mafie

Druh	inteligentní
Místo	v místnosti
Délka	1–7 hodin dle úrovně hráčů
Hráči	7–15 lidí
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na poctivce a mafiány (tajně losem). Usadí se do kruhu a střídá se postupně den a noc. Jeden vedoucí řídí hru. V noci se tiše probudí mafiáni, na někoho ukážou a zastřelí ho. Hráč nadále vypadává ze hry. Ve dne hráči diskutují, kdo by mohl být mafián, vzájemně se obviňují, hájí,... Pak je obviněni několik hráčů, ti pronesou svou obhajobu a hlasuje se o jejich popravě. Potom se řekne, jestli byl popraven mafián nebo poctivec. Úkolem poctivců je vyhubit všechny mafiány a naopak.

Pozor, při dostatečně bohaté debatě se 1 den protáhne na 1–2 hodiny! Další variantou je existence Corada Cattaniho, který se probouzí každou noc po mafiánech a ptá se vedoucího na to, zda je někdo mafián. Tím pomáhá poctivcům, neboť se může ve vhodné chvíli odhalit a říct spoustu důležitých informací. Mafie ho nenávidí a chce ho zabít. Při téhle hře je dovolená jakákoliv lež a jakýkoliv podvod.

547. Mimohra

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Vybraní účastníci dostanou jednoduchý koncept příběhu, kde jsou zachyceny spíše povahy postav, než průběh děje. Hráči nastudují přidělené role, které pak pantomimicky předvádějí ostatním účastníkům hry. Po představení je diskuse, při níž diváci hádají, co viděli, dochází ke konfrontaci herců s diváky a přitom se vysvětlují případné rozpory.

548. Místo činu

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vybereme nějaké místo, dům, místnost, kterou všichni hráči dobře znají, a pak hráče vyzveme, aby se pokusili odpovědět na jednoznačné otázky, jež popisují vzhled vybraného místa, např.:

Jakou barvu mají stěny místnosti?
Kolik obrazů v ní visí a jaké?
Kolik je tam židlí?
Kde jsou zásuvky a vypínače?
Co je vidět z oken?
Jaké jsou kliky u dveří?
Jakým klíčem se zamyká?
Z jakého materiálu je podlaha? atd.

Je zajímavé, jak je dost těžké popsat přesně místo, i když ho vidíme třeba velice často. Vítězem je samozřejmě ten, kdo byl nejpřesnější.

549. Moje číslo

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry s čísly

Hráči sedí okolo stolu nebo v kruhu. Uprostřed je na papírcích napsáno tolik čísel, kolik je hráčů. Papírky jsou obráceny písmem dospod. Některá čísla se mohou

opakovat. Hráči si postupně tahají papírky se svým číslem a snaží se ho ostatním vtipně popsat. Např. hráč si vytáhne číslo 7 a hned řekne :

„To je šťastné číslo.", „Týden má sedm dnů.", atd. Kdo neumí dát správnou odpověď nebo nad ní dlouho přemýšlí, je vyřazen, nebo obdrží trestný bod. Stejně tak se nesmí opakovat popis, který už někdo z hráčů použil.

550. Na básníky

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	primitivní básničky

Vedoucí hry předčítá jednoduché básničky, přičemž vynechá některý rým. Úkolem soutěžících je doplňovat slova do rýmu. Za správnou odpověď samozřejmě počítá i jiné vhodné slovo, které se rýmuje.

551. Na spisovatele

Druh	inteligentní
Místo	u stolu
Délka	do 60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	pro každého papír a tužka

Každý hráč má papír a tužku. Jeden nadiktuje řadu libovolných písmen, pět, šest, nejvýše deset. Čím víc písmen, tím je hra těžší. Všichni se pak snaží vytvořit větu, která se skládá ze slov, jež začínají danými písmeny, a to přesně tak, jak byla diktována. Kdo je první hotov, vykřikne: „Končím". Ten, kdo písmena diktoval, se hry rovněž zúčastní, avšak sám nesmí hru ukončit. Je-li hotov on první, musí počkat až do doby, kdy hru uzavře někdo jiný. To proto, že při diktování už mohl mít nějakou větu na mysli a byl by tím ve výhodě. Na povel: „Končím" musí všichni přestat psát. První přečte svou větu a napíše si tolik bodů, z kolika slov se věta skládá. Bylo-li diktováno pět písmen, píše si pět bodů (je samozřejmé, že věta se skládá z pěti slov). Ostatní si píší tolik bodů, kolik slov (pouze jdoucích za sebou) stačili napsat. V diktování písmen se hráči vystřídají a vyhrává ten, kdo má nejvíc bodů.

552. Na technology

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 45 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	tužka a papír pro každého hráče

Vedoucí hry jmenuje nějakou věc každodenní potřeby. Úkolem ostatních je napsat pokud možno co nejvíc prostředků, které byly použity k jeho výrobě. Vyhrává ten, kdo sestaví seznam co nejpřesnější. Je-li vysloveno třeba slovo zápalky, píší hrající všechny věci potřebné k jejich výrobě, od kácení stromů přes zpracování dřeva, síru a fosfor až po papír, který se používá na výrobu krabiček.

553. Na vraha

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu. Vedoucí všechny obejde a každému pošeptá, zda je či není vrah. Vrah bývá obvykle jen jeden.

Vrah vraždí tak, že na někoho jedním okem mrkne. Dotyčný pomalu napočítá do pěti, zkříží si ruce na prsou a prohlásí, že byl zavražděn. Při tom nezírá na vraha jako tele na nová vrata, ani jinak už nesmí napomáhat jeho odhalení.

Vrah je odhalen, když je usvědčen najednou dvěma (živými) lidmi. Pokud má někdo podezření, zvedne ruku. Přidá-li se k němu i druhý, vedoucí k nim přijde a každý mu svoje podezření pošeptá. Když se shodli na vrahovi, vrah je odhalen. Pokud však alespoň jeden z nich podezříval někoho jiného, vrah odhalený nebyl a oběma jedno podezření propadá (i když druhý věděl, kdo je vrah). Každý může mít nanejvýš dvě podezření. Když má někdo zvednutou ruku (čeká na druhého s podezřením), nemůže být zavražděn.

Vrah se může maskovat. Může říci, že byl zavražděn a může mít podezření (čímž se může zbavit nepříjemného odhalovače). Vrah vyhrává, pokud povraždí všechny přítomné.

Napsal Anino Belan.

554. Na vyslance

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10–15 min
Hráči	dvě stejné skupiny
Pomůcky	

Skupiny si zvolí svého vyslance. Vyslanci se tajně shodnou na některém slovu, předmětu osobnosti, historické události atd. a obě strany to mají uhodnout.

Vyslanec skupiny A přijde ke skupině B; členové skupiny mu kladou různé otázky, na něž smí odpovědět pouze slovy "ano" nebo "ne". Vyslanec skupiny B současně vykonává totéž ve skupině A. Volí-li tázající vhodně otázky a usuzuje-li správně z odpovědí vyslancových, mohou poměrně velmi rychle uhodnout i věci, jako "Achillova pata", "Žižkovy válečné vozy", "Lodi, jimiž se plavil Kolumbus", "Kosmická loď" aj. Která skupina dříve hledaná slova uhodne, vítězí a získává vyslance druhého tábora. Hraje se tak dlouho, až jedna skupina "vymře".

555. Násobení velkých čísel

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupinky
Pomůcky	

Zadá se početní příklad (typicky násobení několikamístných čísel). Každá skupinka musí bez tužky, papíru a kalkulaček co nejrychleji spočítat výsledek. Práce se musí rozdělit mezi několik lidí a někdo nejchytřejší musí výsledky sečíst. Hraje se na správnost, ale i rychlost výpočtu.

556. Obrázkové hry

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady či skupiny
Pomůcky	obrázky ze starých časopisů

Obrázky volíme tak, aby zobrazení bylo natolik výstižné, že připouští pouze jednoznačnou odpověď.

Podstatou obrázkových her je sestavování názvů knih nebo jmen autorů z obrázků, přičemž začáteční písmena věcí na obrázcích tvoří dohromady jméno nebo název, který mají děti vyluštit.

a) Obrázky sestavené přísně za sebou podle písmen názvu–vhodné pro mladší děti

b) Obrázky rozházené, název z nich nutno sestavit. Mohou si je připravovat dvě družstva navzájem a pak název sestavovat o závod.

557. Opravte mapu

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	namnožené mapky či plánky

Vedoucí nakreslí plánek nějaké krajiny a zakreslí do něj několik hrubých chyb (označí kopec nižším číslem než údolí, vede řeku do kopce, mlýn zakreslí nad rybníkem apod.) Úkolem hráčů je co nejrychleji objevit všechny chyby.

558. Optimisté a pesimisté

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	60–120 min
Hráči	dvě skupiny, max. 30 lidí
Pomůcky	

Hrají dvě družstva nebo i dva jednotlivci: optimisté a pesimisté. Optimisté vyprávějí o něčem, co je těší, např. jak je příjemné sedět u vody. Pesimisté naopak reagují na výroky optimistů tím, že vyzdvihnou možné záporné aspekty. Např. poukazují na to, že sluníčko příliš hřeje: „To bude zase úpalů, u vody jsou komáři, malárie, utopení, infekce..." Ta strana, která nedokáže včas pohotově zareagovat a vhodně odpovědět, ztrácí bod a začíná dalším tématem.

Hrát se může buď do určitého počtu bodů, nebo do vyčerpání předem zvolených témat. Hra vyžaduje dostatečně důrazného vedoucího.

559. Otisk

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	plastická hmota

Do plastické hmoty otiskne vedoucí nějaký dobře známý předmět (knoflík, klíč,...). Hráči se potom jednu minutu na otisk dívají (nesmějí se ho dotknout) a každý napíše, čeho to byl otisk.

560. Parlament

Druh	inteligentní
Místo	místnost
Délka	3–4 hodiny
Hráči	6–15 lidí
Pomůcky	soustava zákonů

Hráči představují poslance Senátu, kteří hlasují o nových zákonech, kterými se všichni řídí. Počáteční soustava zákonů je na počátku rozmnožena a rozdána všem poslancům. Za tyto zákony dostávají body a vítězí člověk s nejvíce body.

Hra se může vyvíjet různě: snaha o co nejdokonalejší soustavu zákonů, svrhnutí moci na sebe, diskriminace někoho, legrace ze preciznosti, hádání se o slovíčka,...

Z průběhu této hry si každý vytvoří obrázek, jak to asi vypadá ve vládě. Soustava zákonů je nutná součást hry, zde není otisknuta.

561. Paříž

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Děti sedí v kruhu a každý postupně pronese větu „Byl jsem v Paříži a přinesl jsem si odtamtud..." Vedoucí mu podle nějakého klíče řekne, zda opravdu byl v Paříži, nebo ne. Klíče pro určení přítomnosti v Paříži mohou být různé: pokud předmět začíná na stejné písmeno jako jméno hráče, pokud se ruce jeho levého souseda navzájem dotýkají apod.

Úlohou každého hráče je zjistit klíč. Hraje se tak dlouho, dokud klíč nezná většina hráčů. Potom se vše zveřejní a hra se může opakovat s nějakým jiným klíčem.

Napsal Anino Belan.

562. Pic–bum

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči postupně říkají za sebou jdoucí čísla, ale poněkud komplikovaně. Zvolíme dvě číslice. Místo jedné říkáme „bum" a místo druhé „pic". Vyjde-li slovo složené z obou číslic, říkáme „picbum" nebo „bumpic",

podle toho, v jakém pořadí následují číslice. Může nastat i případ, kdy musíme říct „bumbum”, nebo „picpic”.

Můžeme též zakázat vyslovit pouze jedno číslo, ale i s jeho násobky. Kdo se splete, vypadá. Hraje se tak dlouho, až ve hře zůstane jediný hráč, vítěz.

563. Počítání s tleskáním

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hraje se kolem stolu nebo v kruhu. Hru vede dobrý počtář, který počítá, a hráči přitom musí při vyslovení každého čísla tlesknout. Kdykoli však vysloví číslo, které je násobkem tří, nebo ve kterém je trojka, netleskají hráči hlasitě, ale tiše tlesknutí naznačují. Kdo se splete, vypadne ze hry. Kdo zůstane poslední, vítězí a při opakování hry počítá. Pochopitelně se může hra obměňovat s jakýmkoli jiným číslem.

564. Pohádka I.

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	listy se slovy

Soutěžící dostanou seznam slov (asi 8–15 podle stáří dětí), která se mají v pohádce použít. Nezáleží na pořadí. Jejich úkolem je po asi minutové přípravě odvykládat dvouminutovou pohádku, která obsahuje daná slova a má alespoň trochu hlavu a patu

565. Politbyro

Druh	inteligentní
Místo	v místnosti
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny, 12 hráčů
Pomůcky	židle, papírky

Hra pro dva gangy — dvě politická křídla v politbyru. Oba gangy mají stejný počet lidí (optimum je 6) a jsou odlišeny tak, že jedna strana má čepici nebo klobouk a druhá nikoliv. Politbyro je kruh z židlí nebo sedaček, přičemž jedna židle je navíc a trojice židlí vedle sebe je označena jako ústřední výbor. Cílem hry je dostat na všechny židle v ÚV hráče ze svého gangu. Na začátku sedí hráči tak, že vedle sebe nesedí dva ze stejného gangu a židle vpravo od ÚV je prázdná a každý hráč drží papírek se svým jménem. Ten, kdo má po levici volné místo, řekne nahlas jméno nějakého hráče a kdo má toto jméno na papírku, si přesedne k tomu, kdo ho vyvolal a oba hráči si vymění papírky (překabátí se). Je třeba, aby každý znal jména všech hráčů a aby jména byla jednoznačná.

566. Pravdivý příběh

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	příběh

”Navštívil jsem zoologický kroužek u nás v domě dětí a řekl jsem si, že pěstování květin je velmi zajímavé, a proto se tam přihlásím. Poprvé jsem šel do kroužku s Karlem, protože Pepík, můj kamarád, si poleží ještě měsíc v nemocnici. Bylo letní odpoledne. Dům dětí byl nedaleko. Cestou jsme rozmlouvali o tom, jak mě asi ostatní členové z národopisného kroužku přijmou. Nejvíce se na tebe těší tvůj přítel Pepík! Uvidíš, jaké letecké modely již vyrobil. Tu začal poletovat sníh, a protože k domu dětí zbýval ještě pěkný kus cesty, svezli jsme se trolejbusem.”

Úkolem hráčů, jimž organizátor hry příběh nadiktuje, je uhodnout všechny chyby. A není jich málo! Kdo za určenou dobu najde nejvíce chyb, vítězí.

Chyby, které byly v našem příkladu:

1. Zajímá se o zoologický kroužek, ale mluví o pěstování květin.

2. Dům dětí byl nedaleko, ale musel se svézt trolejbusem.

3. Jde do zoologického kroužku a ptá se, jak ho přijmou členové národopisného kroužku.

4. Jeho kamarád je sice v nemocnici, ale najednou se objevuje v kroužku.

5. V zoologickém kroužku se nevyrábějí letecké modely.

6. Bylo letní odpoledne, ale začal padat sníh.

567. Předsednictvo

Druh	inteligentní
Místo	v místnosti
Délka	15 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	židle, papíry

Hráči sedí v kruhu. Tři židle jsou vyvýšené nebo jinak označené. Na nich sedí předsednictvo. Židle vpravo od předsednictva je volná.

Každý hráč napíše své jméno na papírek. Vyskytují-li dvě stejná jména, musí se nějak odlišit. Poté se hráči rozdělí na tři politické strany (12312312...) a každá strana se nějak označí (např. vyzuje si levou botu, vyzuje se úplně apod.). Úkolem politické strany je obsadit všechna předsednická křesla. Hráč, po jehož pravé ruce je volné místo, zavolá jméno nějakého hráče. Dotyčný přijde, sedne si na židli a vymění si s vyvolávačem papírek se jménem. Oba tak získali jiné jméno a uvolnila se nová židle. Hráč, po jehož pravé ruce se místo nachází, si tam opět někoho zavolá a vymění si s ním jmého.

Po chvíli je ve jménech takový chaos, že je problém zavolat si vedle sebe člověka, kterého tam chceme mít. Pokud chci vedle sebe dostat Honzu, musím vědět, jak se Honza nyní jmenuje (jaké jméno má na papírku). Zavolám-li jen „Honzo”, může mi přijít někdo docela jiný.

Vyhrává strana, která obsadí všechna tři předsednická křesla.

Napsal Anino Belan.

568. Přerušená abeceda

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Pověříme jednoho účastníka, aby potichu (v duchu) odříkával abecedu. Druhý, kterého rovněž určí organizátor hry, řekne v libovolném okamžiku dost a první oznámí písmeno, ke kterému právě došel. Nato si všichni hrající zaznamenají do rubrik tabulky patřičné slovo, začínající určeným písmenem (město, země, rostlina, zvíře, jméno). Ten, který je první hotov, řekne dost a všichni položí tužky a všem se spočítají body. Za slovo, které kromě jednoho účastníka nikdo nemá zapsáno, se počítá 10 bodů, za ostatní 5 bodů. Součet bodů každého jednotlivce si organizátor hry zaznamená. Hra se několikrát opakuje. Vítězí ten, kdo má nejvíc bodů.

569. Příspěvky na daná témata

Druh	inteligentní
Místo	místnost s tabulí
Délka	2 hodiny
Hráči	10 a více
Pomůcky	témata

Je vypsáno několik témat. Je možno vypsat buď vážná témata o aktuálních problémech, nebo naopak témata žertovná, ba přímo nesmyslná. Každý účastník má 1 den na to, aby si připravil přednášku. Potom se všichni sejdou a postupně všichni přednesou svůj příspěvek, vzájemně spolu polemizují,...

570. Rozpoutané živly

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	kostka živlů, tři životy, karty s písmeny

Připravte si vrhací na jejichž stranách jsou vždy po dvou písmenech 2× M, B a H M = modře (voda), B = bíle (vzduch), H = hnědě (země). Kostka putuje od hráče ke hráči kolem stolu a každý si vržením voli ”živel”, tzn. životni prostředí zvířete, a do dvou sekund musí některé jmenovat. Pokud se mu to nepodaří nebo řekne-li již použité jméno (to je dobré zaznamenávat, kvůli případným sporům), ztrácí jeden ”život”. Na vás je, abyste citlivé a moudře rozhodovali (a před zahájením hry též vysvětlili) případy, kdy živočich obývá dvě i tři prostředí (např. kachna voda, vzduch) nebo prodělává vývoj např. ve dvou fázích, každou v jiném prostředí (např. hmyz). Zkušeni hráči si mohou hru ztížit použitím kartiček s písmeny. Hráč pak musí co nejrychleji říci jméno živočicha z příslušného prostředí, ovšem začínající tímto písmenem.

571. Ředitel muzea

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír a tužky

K realizaci této hry potřebujeme nejen tužku a papír, ale i trochu fantazie, originality a ducha. Hráč si na chvíli představí, že je jmenován ředitelem muzea, které je nové, a musí každou místnost vybavit předměty podle níže uvedeného návodu:

- pět důležitých vynálezů za posledních 50 let
- pět slavných uměleckých předmětů
- pět velmi velikých předmětů zhotovených člověkem
- pět velmi drahých věcí
- pět dopravních prostředků
- pět předmětů objevujících se u soudu

Pro náročné hráče druhé kolo:

- pět světových nenapodobitelných unikátů
- pět věcí, které doposud nebyly lidským okem spatřeny
- pět desek s nápisy
- pět věcí, které měly významnou roli v historii
- pět věcí, které mají co dělat s okultismem, čarováním, magií

Za každou správnou odpověď je bod.

572. Schovaná slova

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Zvolíme středního a požádáme jej, aby na chví-li odešel z místnosti a domluvíme se na některém známém přísloví nebo na verši básně, kterou všichni znají. Dejme tomu, že jste se rozhodli schovat pořekadlo „čistota půl zdraví”. Rozdělíme text na části: „čistota”, „půl”, „zdraví”. Střední se vrací. Oznamují mu, že je schováno pořekadlo a že on při jeho hledání může dát libovolné otázky některým třem hráčům. Střední z toho pochopí, že text domluveného pořekadla je rozdělen na tři části a že první, komu dá otázku, musí do své odpovědi vložit první část smluveného textu, druhou část a třetí poslední část textu.

„Co se ti dnes zdálo?” zeptá se třeba střední jednoho hráče.

„Ocitl jsem se v nějakém cizím městě. Byl tam všude velký pořádek a **čistota**”.

„Kde rostou citróny?” bude dejme tomu otázka druhému.

„V teplých krajích. Některé se spotřebují přímo v zemi a asi **půl** sklizně se vyváží.”

„Co budeš dělat v neděli?”

„Pojedeme s rodiči na výlet, abychom poznali zase nová místa a upevnili si **zdraví**."

A nyní ať střední hádá, na kterém pořekadle jsme se dohovořili.

573. Skryté názvy

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci či skupiny
Pomůcky	věty

Hráči sedí za stolem. Každý má tužku a papír. Organizátor hry jim nadiktuje nějakou větu.

Na jeho pokyn se pak hráči snaží najít ve větě skrytá jména vlastní a názvy různých států, měst, řek, hor atd., které jsou ukryty uvnitř dlouhých slov, nebo které vzniknou spojením částí jednoho slova s částí slova následujícího.

Kdo v daném limitu nalezne slov více, vyhrává.

"Námaha naše milá nám je."

Hana, Emil, Aš

"Jakmile na lodi ráno Tataři zaznamenali vyšší ponor, skočili s paluby."

Ota, Ali, Luby (obec), Irán, Norsko, Lena (řeka)

574. Slavné výroky

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hádají se autoři slavných výroků. Vítězí ten, kdo jich určí více.

A přece se točí! (Galileo Galilei)

Být či nebýt (Hamlet)

Kostky jsou vrženy (Caesar)

Lidé, měl jsem vás rád, bděte! (Julius Fučík)

Mluv pravdu, braň pravdu! (Jan Hus)

575. Sociodrama

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Úkolem hry je určovat trojice slov, které mezi sebou spojují vzájemné souvislosti. Příklad: bouře, blesk, požár. Vedoucí hry si dopředu připraví asi 15–20 podobných trojic. Hráčům pak nadiktuje pouze první slova z trojic. Úkolem hráčů je trojice doplnit. Bojuje se buď na čas nebo na výkon ve stanoveném čase.

576. Správný součet (Magic Square)

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	tužka, papír

Hráči mají za úkol rozmístit různá čísla libovolně do čtverce tak, aby ve všech směrech byl jejich součet předem daná konstanta. Obtížnost úkolu roste s velikostí čtverce.

Př. (18)

9	1	8
5	6	7
4	11	3

577. Srovnej abecedu!

Druh	inteligentní
Místo	na stole
Délka	do 5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	karty s abecedou, stopky

Karty s písmeny abecedy dobře promíchejte a předejte prvnímu hráči s příkazem: Srovnej abecedu! (musí srovnat kartičky s abecedou tak, aby A leželo nahoře a Z dole). Měřte čas a za každé špatně zařazené písmenko přičtěte 15 vteřin. Kdo poskládá abecedu nejrychleji vyhrál.

578. Století

Druh	inteligentní
Místo	příroda
Délka	4 hodiny
Hráči	všichni
Pomůcky	artefakty

Každý hráč je v nějakém století. Po přírodě se pohybují organizátoři představující historické osobnosti žijící v nějakém století. Každý hráč se může bavit pouze s osobnostmi žijícími ve stejném století, v jakém se on právě nachází. Cestuje se u Pána času nebo u časových pirátů. Každá osobnost může něco požadovat (co se nachází v okolní přírodě, spočítat něco, vyluštit něco, zjistit informaci, vyřídit zprávu) a naopak za to něco dávat.

Úkolem může být buď dostat nějaký artefakt nebo se něco důležitého dozvědět. Nicméně si myslím, že by se to mělo předem připravit a ne nechat na náladě organizátorů, aby si v reálném čase vymýšleli, co je napadne. Mělo by to mít nějaký děj. Hráči by si při tom měli pořádně zaběhat.

579. Stopařská

Druh	inteligentní
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	staré věci

Místem pro tuto hru může být okolí školy nebo tábora. Potřebujeme k ní tři až čtyři soubory různých starých věcí (podle toho, kolik bude hrát družin). Mohou to být staré kartáče, lopatky, žárovky, sešity atd. Hráče rozdělíme do tří čtyř družin o stejném počtu. Kolik máme družin, tolik sestavíme souborů (po pěti kusech sebraných předmětů). Tyto předměty ukryjeme na různých místech v okolí tábora nebo školy.

Po zahájení hry dostane vedoucí každé družiny za úkol hledat pouze první předmět z celého souboru. O jaký předmět jde a kde jej hledat, musí družina vyčíst z předloženého textu.

Pokyn pro první družinu může být vlastně hádankou s dovětkem:

Běží čtyři bratři bez nohou, jeden druhého dohnat nemohou.

A jeden z nich má to, co nemají druzí. (Jde o kola vozu, loukoť jednoho kola je převázána, např. stuhou.)

Druhý pokyn může být verš, ve kterém je uvedena věc i místo, kde ji lze najít, třetí pokyn může být hříčka slov, čtvrtý přesné udání směru podle kompasu atd.

Pravidla hry:

1. Jakmile družina najde předmět (nebo se domnívá, že jej našla,) nechá jej ležet na místě a ihned ve štábu oznámí tiše, o jaký předmět jde a kde leží.

2. V případě, že družina úkol správně splnila, dostane nový pokyn.

3. Družiny se pohybují tiše, neprozrazují před ostatními kde co leží, neboť jakmile najde družina "svých" pět předmětů, dostane za úkol hledat předměty, které v první etapě vyhledávala některá z ostatních družin. Tak např. třetí družina dostane za úkol hledat soubor předmětů první družiny, druhá družina soubor třetí družiny a první soubor druhé.

4. Hra končí, jakmile se všechny družiny vystřídaly na všech souborech předmětů.

5. Nemůže-li družina nějaký předmět nalézt, oznámí to ve štábu a organizátor hry pošle na místo pomocníka, aby zkontroloval, zda někdo předmět neodstranil (družina tohoto pomocníka rozhodčího nesmí sledovat, neboť by usnadnila další hledání). Je-li vše v pořádku, může družina hledat dále nebo se může dalšího hledáni vzdát. Jestliže se družina vzdá, dostane trestný bod a pokračuje v hledání dalšího předmětu. Neleží-li předmět na svém místě, pokračuje družina v hledání dalšího předmětu.

6. Vítězí družina, která nejdříve objeví všechny předměty a má nejméně trestných bodů. Za každý trestný bod se připočítává k času družiny 5 minut.

Je nutno, aby štáb měl vydávání pokynů dobře organizováno a měl jich dostatek v zásobě. Při vydání nového pokynu se starý pokyn odebírá.

580. Tajemství v zavazadle

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do duševního vyčerpání
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden vylosovaný hráč se stává vedoucím kola hry. Zapamatuje si (nebo napíše na papír tak, aby to ostatní neviděli) nějaké pravidlo, kterým se mají ostatní hráči řídit. Pak řekne: „Až pojedu na cesty, vezmu si s sebou..." a jmenuje nějaký předmět, odpovídající pravidlu hry. Další hráč se připojí: „Mohu si s sebou vzít...? „ a jmenuje rovněž nějakou věc. Vedoucí rozhodne, jestli tento předmět vyhovuje pravidlu hry a odpoví buď ano nebo ne. Hráči se střídají, každý jmenuje nějaký předmět a vedoucí jej buď schválí nebo odmítne podle toho, jestli zapadá do pravidla. Kdo první uhodne princip utajeného pravidla, vyhrává, stává se vedoucím dalšího kola. Pravidla mohou být jednoduchá a mělo by se začínat od těch nejjednodušších.

Příklad: Přijatelné jsou předměty začínající určitým písmenem; nebo název věci musí začínat písmenem, jímž končí jméno hráče atd.

581. Televizní risk

Druh	inteligentní
Místo	místnost
Délka	1–2 hodiny
Hráči	skupiny
Pomůcky	tabule, otázky

Vymyslí se příklady z různých oborů a na tabuli se nakreslí tabulka podle oborů a hodnoty odpovědi. V každém kole vyšle každé družstvo 1 zástupce. Tito (4) zástupci sedí kolem stolu, uprostřed kterého leží šachová figurka. Družstvo, které v posledním kole vyhrálo, volí otázku. Po přečtení otázky se snaží všichni ukořistit figurku a posléze odpovědět. Za správnou odpověď získají patřičný počet bodů, za špatnou body naopak ztrácejí.

582. Tiskové agentury

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	noviny, časopis

Hrají skupiny, které mezi sebou soutěží. Vedoucí hry si předem připraví článek z nějakého časopisu, který rozstřihne na dvě části. Nejprve po délce, takže jedna skupina má začátek každého řádku, druhá konec. Úkolem obou skupin je článek doplnit. Vítězí skupina, jejíž doplněk se nejvíce blíží originálu. Při dalším kole rozstřihneme článek napříč a začátky a konce vyměníme. Každý výstřižek je pochopitelně možné rozstřihnout i na více dílů podle počtu skupin. Hra je použitelná i jako závod jednotlivců.

583. Valné shromáždění

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	90 min
Hráči	tříčlenné skupiny
Pomůcky	

Hra je zaměřena na hledání stanovisek k určitému problému a jejich formulace. Státy tvořené vždy třemi hráči, předkládají na půdě světového valného shromáždění své stanovisko k projednávané problematice (určitý problém, událost, nově vzniklá situace apod.), které by mělo být zformulováno tak, aby jej řídící výbor uznal za tzv. „ustanovení". Za ustanovení může být přijata taková formulace, která vystihuje podstatu problému, události, vzniklé situace atd. a proti níž nemají ostatní státy žádný argument. Za argument se považuje stanovisko, které jasně vyvrátí jiný argument přítomných zástupců států nebo nějaký návrh ustanovení. V takovém případě získává stát, který argument vznesl, jeden

bod. Za formulaci ustanovení, které nebylo vyvráceno argumenty a řídící výbor je uznal, získává stát 5 bodů. Každý stát může v průběhu hry celkem dvakrát využít vyřazovacího práva, tj. může vyloučit kteréhokoliv z hráčů soupeřících států ze hry, a to bez udání důvodu. Vyloučený hráč se může do hry vrátit jen za předpokladu, že jeho stát dokázal po jeho vyloučení formulovat alespoň jedno ustanovení. Stát, který dovolil svému hráči někoho vyloučit, musí naopak usilovat o to, aby získal do konce kola alespoň dva body, jinak ztrácí nárok na účast v dalším kole. Za kolo se považuje každé část hry, v jejímž průběhu formulují svá stanoviska k dílčí otázce, vztahující se k dané problematice, všechny státy. Hra má čtyři kola, jejichž délka je omezena dohodou všech hráčů–zpravidla na 10–20 minut. V průběhu každého kola může řídící výbor vyhlásit oddechový čas. Tento výbor uzavírá každé kolo informací o zisku bodů jednotlivých států, o přijatých ustanoveních, případně argumentech.

Před vyhlášením výsledků a zahájením dalšího kola je řídící výbor povinen vyhlásit alespoň 5–10-ti minutovou přestávku. Státy se hlásí o slovo zdvižením ruky. O jeho udělení rozhoduje řídící výbor na základě pořadí přihlášených. Ustanovení mohou formulovat jen oficiální mluvčí států, formy argumentů mohou používat bez omezení všichni hráči.

584. Velká pardubická

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny, min 8 lidí
Pomůcky	otázky a odpovědi

Hráči se rozdělí na jezdce a koně. V případě malého počtu hráčů v jednom družstvu hráči nejdříve dělají koně a pak jezdce, takže hráč jezdec se dále stává koněm pro dalšího hráče. Hra začíná tím, že jezdec vyskočí na koně, který jej odveze do vzdálenosti asi 20 metrů k určené metě. Tam jezdec seskočí a běží k rozhodčímu, který je od mety vzdálen několik metrů. Vyzvedne si u něj otázku, na kterou musí okamžitě odpovědět. V případě že odpoví a rozhodčí jeho odpověď uzná, vrací se ke svému koni, vyskočí na něj a koňmo se vrací ke svému družstvu, aby předal štafetu dalšímu jezdci. V případě že neodpoví správně, nebo rozhodčí jeho odpověď neuzná, může se poradit s koněm. Kůň však nesmí mluvit, může pouze kývnutím nebo zavrtěním hlavou dát najevo svůj názor na odpověď. Jestliže ani on nezná správnou odpověď, vrací se jezdec na koni zpět ke svému družstvu, které mu může s odpovědí poradit. S odpovědí se znovu vrací k rozhodčímu. Jestliže ani tentokrát není odpověď správná, dostává družstvo po absolvování všech dalších otázek novou, stejně jako za každou další nezodpovězenou otázku. Vyhrává družstvo, které nejdříve odpoví, a všichni jeho členové se vrátili do výchozího postavení.

585. Vyznání lásky

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužka

V první části hry napíše každý hráč čtyři slova, která by měli ostatní použít ve svém vyznání lásky. Papírky se vloží do osudí a může se pokračovat další částí hry. Ta spočívá v tom, že hráče rozdělíme do párů a určíme jejich pořadí. Poté si chlapec z prvního páru vytáhne libovolný lístek a má 1 minutu na to, aby vyznal lásku své milované; musí v něm použít všechna slova napsaná na lístku. Hru můžeme ztížit psaním více slov, zákazem jejich použití v jiném než uvedeném tvaru atd. V této hře se nevyhodnocují nejlepší.

586. Vzájemné představování

Druh	inteligentní
Místo	místnost
Délka	1 hodina
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Lidé se rozdělí do dvojic, vzájemně se představí a pak každý dostane za úkol představit ostatním toho druhého. Je vhodné, aby každý přinesl předmět, který ho nějak charakterizuje a aby ten druhý zkusil poznat, proč je ten předmět pro něj tak charakteristický (hlavolam, talisman,...)

Představování nesmí být moc dlouhé, aby to ostatní nenudilo. Stačí říkat jméno, zájmy, zajímavosti,...

587. Ypsilonka

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	otázky, herní plán

Tato hra je náročnější na přípravu, ale pouze ze strany dětí. Každá družina si musí připravit 56 otázek tak, aby na každé písmeno abecedy měla dvě otázky, jejichž správná odpověď začíná zmíněným písmenem. Družiny se střídají v kladení otázek. Při správné odpovědi si družina vybarví políčko příslušného písmene. Cílem družiny je spojit všechny tři strany trojúhelníku. Které písmeno chce družina dobývat si samozřejmě určí sama, ale má max.dva pokusy. Nezná-li protivník odpověď, může si vybrat kteréhokoliv člena soupeřící družiny, který odpověď znát musí. Nevzpomene-li si, získává políčko druhé družstvo, ačkoliv neodpovědělo správně. Otázky by měly být všeobecného charakteru.

588. Z pohádky do pohádky

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 45 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	lístečky

Vedoucí hry si připraví dvojice pohádkových postav nebo populární dvojice z jiných známých knih, které všichni znají, např. Karkulka a vlk, Čert a Káča, Rumcajs a Manka atd. Lístečky rozdá hráčům. Když si hrající přečte lísteček, dozví se, kdo je a tím i to, koho má hledat. Na znamení rozhodčího začíná hra, jejímž cílem je vtipným kladením otázek co nejrychleji nalézt svého partnera či partnerku. Otázky musí být přesné a odpovědi stručné, ale rovněž přesné. Nikdo z hrajících nesmí prozradit, koho sám představuje, pokud není přímo tázán: „Jsi ten a ten, či ta a ta?" Vítězí dvojice, která se první najde.

589. Zahradník

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden hráč je zahradníkem. Ostatní si zvolí jména květin. Vedoucí začne: "Šel zahradník do zahrady, utrhl tam karafiát." Koho jmenuje, ten povstane a řekne: "To nebyl karafiát, to byla fialka" apod. Fialka pokračuje a označí další květinu. Za omyl, dlouhé rozmýšlení dostane hráč trestný bod.

Názvy květin lze nahradit houbami (Šel jsem na houby a našel jsem hřib), kulturními plodinami (Letěli holubi a vletěli do žita) apod.

590. Zakázané písmeno

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Organizátor se po řadě obrací na všechny hráče a dává jim jakékoliv jednoduché otázky a vyžaduje okamžitě odpověz. Např.: "Kolik je ti let!", "S kým sedíš v lavici!", "Jakou má rád zavařeninu?" atd. Ten, koho se ptal, musí ihned cokoliv odpovědět, ale nesmí říci písmeno, na kterém se hráči předem domluvili.

Hra probíhá rychle, není dovoleno se dlouho rozmýšlet. Kdo dlouho přemýšlí nebo v roztržitosti použije ve své odpovědi zakázané písmeno, obdrží trestný bod.

591. Zapomnětlivost

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	každý hráč papír a tužku

Vedoucí hry přečte hrajícím 10 jmen českých měst, přečte je nanejvýš třikrát. Potom čte další seznam, v němž je třicet měst, a to dvacet nových, mezi něž je porůznu vloženo deset jmen z prvního seznamu. Hráči mají za úkol podle paměti napsat původní seznam.

Hru lze podle vyspělosti hráčů různým způsobem ztížit. Tak například mohou začít psát až po uplynutí určité doby, během níž jsou jinak zaměstnáni. Vítězí pochopitelně ten, kdo má nejlepší paměť.

592. Zmatek

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupiny min. čtyřčlenné
Pomůcky	

Každé družstvo se dohodne na jednom přísloví nebo začátku písně a rozdělí si je tak, aby na každého hráče zbylo jen jedno slovo nebo krátká část. Potom na znamení vždy jedno družstvo vykřikne svoje přísloví (všichni hráči najednou, každý svoje slovo). Úkolem ostatních skupin je uhodnout, o jaké přísloví nebo píseň jde. Ta skupina, která uhodla nejdříve, získává bod. Hádání je třeba omezit časově nebo počtem pokusů. Pokud ostatní neuhodnou, o jaké přísloví šlo, získává bod předvádějící skupina. Hraje se buď do určitého počtu bodů nebo do časového limitu.

593. Zoo

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	50 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vedoucí hry začne vypravovat asi takto : „Byl jsem v ZOO a viděl jsem tam lva." Soused po pravici pokračuje: „Já jsem tam byl také a viděl jsem tam lva a medvěda." Další zase přidá ve svém vyprávění jedno zvíře. Všichni musí postupně opakovat zvířata tak, jak šla za sebou, a kdo vynechá nebo nedodrží jejich pořadí, vypadává nebo ztrácí bod.

594. Zpaměti

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	40 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužky a papír

Všichni hráči si vezmou tužku a papír a popíší nebo nakreslí, jak vypadá desetikoruna, jak dvacetikoruna, koruna, jak jsou tyto peníze asi veliké, co je zobrazeno na rubové a co na lícové straně atd. Vyhrává přesnější popis nebo obrázek.

595. Ztráta paměti

Druh	inteligentní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	náhodně vybrané předměty

Hra začíná vyprávěním o muži, který při nějaké nehodě nebo úrazu ztratil paměť. Nikdo v nemocnici

neví, kdo to je, neboť se u něho nenašly kromě několika předmětů, které měl v kapse, žádné doklady. Vyprávějící pak položí předměty na stůl, jakoby je předkládal policii. Každý hráč si je co nejpečlivěji prohlédne a pokusí se podle nich vytvořit co nejpodrobnější zprávu, o jakého člověka asi jde. Vhodné předměty jsou třeba kapesník s monogramem, lístek z tramvaje, obálka s adresou, brýle, hřebínek, klíče atd. Jednotlivé zprávy se pak ohodnotí podle přesnosti.

1.13 Kuličkové hry

596. Boření pyramidy

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky

Vedoucí umístil do malého kroužku čtyři kuličky a na ně ještě pátou. Naším úkolem bylo strefit se z určité vzdálenosti kuličkou do této malé pyramidy tak, aby kuličky vylétly z kroužku.

597. Co nejdále

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky

Kdo dokulí kuličkou co nejdále. Házení je zakázáno.

598. Do důlku

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	každý 10 kuliček

Vedoucí vyhloubil jamku v písku a my jsme dostali každý deset kuliček. Z určité vzdálenosti jsme se snažili umístit co největší počet kuliček do jamky.

599. Házení

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	minimálně dva
Pomůcky	10 kuliček a čepice

Čepici drží jeden z hráčů, a to tak, aby byl vnitřek čepice obrácen k spoluhráčům. Na daný povel se jeden hráč za druhým snaží na vzdálenost pěti kroků hodit do čepice co nejvíce kuliček. Kdo jich hodí do čepice více, vyhrává.

600. Hledání I.

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	25 kuliček

Ve vymezeném prostoru umístil vedoucí 25 kuliček. Kdo našel nejvíce kuliček v časovém limitu, získal tři body.

601. Ke kolíku

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky, kolík

Na vybraném místě zatloukl vedoucí malý kolík do země a naším úkolem bylo z určené vzdálenosti hodit kuličku tak, aby se zastavila co nejblíže u kolíku. První tři, jejichž kuličky byly nejblíže, získali body.

602. Kolik je v pytlíku?

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky

Odhadnout, kolik kuliček je v pytlíku, bylo víc štěstí než uměni a stejně tak, když vedoucí měl v jedné ruce kuličku a my jsme jeden po druhém hádali, kde ji má. Kdo neuhádl, vypadl ze hry, až nakonec zůstali poslední tři, kteří se rozdělili o body.

603. Minigolf

Druh	s kuličkami
Místo	vhodná trať
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky, hůlky

Vyhrál ten, který dopravil svoji kuličku improvizovanou golfovou holí nejmenším počtem úderů postupně do 10 očíslovaných jamek.

604. Morseovka

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různobarevné kuličky

Z barevných kuliček sestavil vedoucí zprávu z Morseovy abecedy, kdy tečku, čárku a rozdělovací znaménko představovaly barvy kuliček. Vítěz získal prémii 5 bodů.

605. Porážení figur

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky, 3 šachové figurky

Potom nám vedoucí rozestavil tři šachové figurky a naším úkolem bylo kutálením kuliček z určité vzdálenosti postupně porážet jednotlivé figurky. Zabodovali nejlepší tři, kteří potřebovali k poražení všech tří figur nejméně kuliček.

606. Řazení

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	15 různobarevných kuliček

Na pokyn vedoucího jsme se otočili, aby mohl seřadit 15 barevných kuliček do řady. Po otočení jsme měli pouze 10 sekund na zapamatování, V jakém barevném sledu kuličky jsou. Po zakrytí jsme každý na papírek napsali, v jakých barvách byly kuličky seřazeny.

607. Trefovaná

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	hrníček, kuličky

Házet kuličky do hrníčku pověšeného na větvi.

Strefit se do třícentimetrové branky z určité vzdálenosti.

608. Třídění

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	100 různobarevných kuliček

Jeden po druhém jsme se snažili rozdělit hromádku 100 kuliček podle barev v nejkratším čase, který sledoval vedoucí na stopkách.

609. Ťukání a kutálení

Druh	s kuličkami
Místo	rovná plocha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kuličky, velký kámen

Pouštěli jsme kuličku z nejvyššího kamene. Podařilo-li se nám ťuknout nějakou cizí kuličku, pak byla naše a získali jsme právo znovu kutálet.

1.14 Na plavidlech

610. Aport

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	10 min.
Hráči	posádky
Pomůcky	míč, lodě, hráči

Vedoucí i posádky jsou na břehu. Vedoucí vhodí do vody míč (klacek, prkénko), vyhrává ten, kdo rychleji skočí do lodě a míč přinese.

611. Boj o pramici

Druh	na plavidlech
Místo	voda stojatá
Délka	krátká
Hráči	dvojice 10
Pomůcky	pramice

Hráči v lodi pádlují na opačné strany. Kdo posune loď o 2m ze základní polohy? Při stočení lodě ze směru se jede znova.

612. Gladiátoři

Druh	na plavidlech
Místo	voda stojatá
Délka	krátká
Hráči	dvojice 10
Pomůcky	matrace a tyče s měkkou koulí na jednom konci

Hráči (možno i více) si sednou na matrace a vyjedou proti sobě. Přitom bojují tyčemi tak, aby dostali protivníka do vody. Před započetím boje se doporučuje hráče upozornit na pravidla boje.

613. Hledání min

Druh	na plavidlech
Místo	voda rybník
Délka	15–20 min
Hráči	posádky
Pomůcky	lodě, miny

Na březích rybníka schovám miny, kartičky s trojcifernými čísly. Hráči musí miny najít, při nálezu na sebe moc neupozorňovat a zakreslit je do mapy. Kdo přinese kompletní nákres všech polohy všech min, vyhrává.

614. Honička na lodích

Druh	na plavidlech
Místo	rybník, řeka
Délka	20 min
Hráči	posádky
Pomůcky	lodě, míč

Hraje se na přesně vymezené ploše. Losem určíme loď, na níž bude míč. Úkolem posádky je vhodit míč do jiné lodě. Jestliže se netrefí, nebo je míč vyražen, musí jej vylovit a házet znovu.

615. Klání ve vodě

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	5 min
Hráči	dvě posádky
Pomůcky	lodě, dřevce

Správné dřevce vyrobíme takto: Vezmeme bambusovou tyč dlouhou 180 cm a silnou asi 25 mm. Pak uděláme z tvrdého dřeva polokouli v průměru asi 5 cm velkou, z jejího středu bude vyčnívat kolík dlouhý asi 75 mm a silný 19 mm. Kolíček pak vsuneme do špičky bambusové bole. Zajistíme ho provázkem a dvěma tenkými hřebíčky.

Hlavici pak obalíme vrstvou vycpávky silnou asi 25 mm a potáhneme ji pevným plátnem, které sešijeme a přivážeme provázkem k bambusové tyči. Pro souboje ve vodě obalíme hlavici nakonec igelitem nebo pogumovaným plátnem. Zůstane pak stále suchá. Hotový dřevec váží asi tři čtvrti kilogramu.

Každý bojovník s dřevcem stojí na předním sedadle své pramice. Jeho posádka s ním připádluje k soupeři do dvoumetrové až dvouapůlmetrové vzdálenosti a pak se bojovník snaží soupeře shodit přes palubu. Bodování:

Když přinutíte soupeře, aby jednu nohu dal ze sedadla	5 bodů
Když přinutíte soupeře, aby dal obě nohy ze sedadla	10 bodů
Když přinutíte soupeře, aby si klekl na jedno koleno	5 bodů
Když přinutíte soupeře, aby si klekl na obě kolena	10 bodů
Když soupeř upustí dřevec	10 bodů
Když soupeře shodíte přes palubu	25 bodů

Užívat dřevce jako kyje nebo chytat soupeřův dřevec rukou je proti pravidlům.

Rozhodčí může za porušení pravidel strhnout až 25 bodů nebo přiznat vítězství druhému.

Hrajete-li na kánoích, bojovník stojí na dně body se dávají jen za ztrátu dřevce nebo za pád přes palubu.

616. Lodní hokej

Druh	na plavidlech
Místo	řeka či rybník
Délka	2x15 min
Hráči	dvě šestičlenné skupiny
Pomůcky	dvě lodě, míč, dvě dvoumetrová prkna

Rozdělíme se do dvou mužstev. Na protilehlých březích řeky, nebo rybníka vytyčíme přístavy v šířce asi 10 metrů. Pak se mužstva rozdělí do lodí a přejedou do svých přístavů. Když rozhodčí vyhodí míč, osádky vyplují. Na každé lodi (kanoi, pramici) klečí na přídi hráč s dvoumetrovým prknem v ruce. Když se loď dostane k míči na dosah, může míč prknem popohnat, odrazit, nebo podebrat a vyhodit do výšky. Obě strany se snaží dopravit míč do přístavu soupeřů. Jak se tam míč dotkne břehu, znamená to branku. Po obdržení branky se lodě útočícího mužstva stáhnou do středu vodní plochy a mužstvo, které branku obdrželo, vyjíždí k útoku ze svého přístaviště.

617. Lov na velryby

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	15 min
Hráči	dvě posádky
Pomůcky	lodě, velryba, harpuny

Potřebujete:

1. Velrybu nahrubo otesanou z měkkého dřeva. Měla by být asi metr dlouhá a u hlavy 30 cm silná. Může mít tvar ryby, ale postačí i krátká kláda na obou koncích zašpičatělá.

2. Dvě harpuny s patnácticentimetrovou ocelovou špičkou a dřevěnou násadou (asi metr dlouhou). Špičky by měly být ostré, ale ozubce ne. Na každé hlavici má být oko, v němž je upevněno šestimetrové lano silné v průměru asi 5 mm. Na lanu 2 m od špičky harpuny je značka přivázaný hadřík nebo provázek.

3. Dvě lodě s posádkou. Každá posádka je složena z harpunáře, který je současně kapitánem, a z jednoho nebo několika pádlařů, z nichž druhý je lodivodem. Všichni musí být dobří plavci.

Průběh hry. Každá loď má svou základnu přístav. Obvykle je to místo na opačném břehu, než jsou soupeři. Jestliže lodě vyjíždějí ze stejného místa, vzniká nebezpečí srážky. Kánoe obsazená rozhodčím zanechá velrybu uprostřed mezi oběma přístavy. Na signál vyrazí lodě ze základny, pluji k velrybě a snaží se ji harpunovat a pak ji přitáhnout do svého přístavu. Když obě posádky zabodnou své harpuny do velryby, přetahují se, dokud se jedna harpuna nevytrhne.

Velryba je v přístavu, když se příď lodi, která ji vleče, dotkne své základny; nezáleží na tom, zda je ve velrybě zabodnuta harpuna soupeřů. Velryba je také v přístavu, když se sama dotkne základny a je přitom ve vleku. Vždycky po skončení lovu si obě lodě vymění přístav.

Hraje se obyčejně na jednu, tři nebo pět velryb. Body se dávají jen za dopravení velryby do přístavu, ale rozhodčí může udělit trestné body za porušení pravidel nebo vrátit posádku o jednu nebo více lodních délek.

Tuto hru hrajeme někdy na kánoích nebo člunech obsazených jediným hráčem, který představuje harpunáře i posádku.

Pravidla. Před harpunováním není dovoleno strkat do velryby harpunou ani pádly a měnit tak její polohu.

Harpunovaná velryba smí být protažena na laně pod lodí nebo kolem lodi.

Je dovoleno dotknout se rukama druhé lodě, chceme-li tím zabránit srážce, ale jinak je zakázáno dotýkat se druhé lodě, její posádky, harpuny nebo lana, chytat rukou velrybu, dotýkat se ji pádlem nebo veslem, dotýkat se vlastní harpuny zaseknuté do velryby nebo obtáčet velrybu lanem, pokud se lano kolem ní neovinulo náhodou při harpunování samo.

Je dovoleno uvolnit harpunu soupeřů hodem vlastní harpuny. (Tohle umožňují ozubce.)

Je dovoleno najet na velrybu lodí.

Je přísně zakázáno házet harpunu přes jinou loď nebo přes hlasy vlastní posádky.

Při vlečení velryby musí být značka přivázána na laně za bokem lodi aspoň dvoumetrový díl lana by měl být tedy mimo palubu. Je-li mimo palubu menší díl, neznamená to porušení pravidel, ale harpunář musí lano popustit, hned jak rozhodčí nebo druhá posádka zavolá: ”Dva metry!”

Harpunář smí kdykoli položit harpunu a chopit se pádla nebo vesla, nesmí však předat harpunu nikomu z posádky. Harpunář musí být na své lodi, když vrhá harpunu.

Když se loď převrhne, kánoe rozhodčích pomůže posádce znovu se nalodit.

618. Lovení velryb

Druh	na plavidlech
Místo	voda mokrá
Délka	20 min
Hráči	posádky lodí
Pomůcky	lodě, polínka

Velryby, 30 cm dlouhá polínka rozmístíme na vodní hladinu. Lodě je chytají. Posádka chytne jednu velrybu, odveze ji na břeh a jde chytat znovu.

Velryby lze nahradit rybami (korkové uzávěry, dřívka, kousky polystyrenu). V takovémto případě ryby chytá pouze určený člen posádky.

619. Na piráty

Druh	na plavidlech
Místo	voda písčitý rybník
Délka	10 min
Hráči	posádky lodí >13
Pomůcky	lodě

Lodě s piráty na sebe útočí. Vyhrává ten, kdo obsadí nebo převrhne více lodí. Loď je obsazena, když na ni vydrží jeden pirát po dobu 10 sekund.

620. Na uprchlíka

Druh	na plavidlech
Místo	voda písčitý rybník
Délka	krátká
Hráči	posádky lodí >12
Pomůcky	lodě

Jak tajně uprchnou z lodě. Vedoucí tajně určí uprchlíka. Loď jede po vodě a najednou začne uprchlík prchat. Musí do 10 sekund utéct před posádkou lodi. Ta ho může chytit buď na lodi, nebo ve vodě. Nesmí však ztratit kontakt s lodí.

621. Nalézání

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	5 min.
Hráči	posádky
Pomůcky	

Z vody se nalézá do lodi v co nejkratším čase pouze přídí, pouze zádí, pouze z boku, jak kdo chce,...

622. Navlékni kroužek

Druh	na plavidlech
Místo	voda řeka
Délka	krátká
Hráči	posádky lodí >12
Pomůcky	loď, kroužek

Kroužek visí na tenké niť na stromě, který má své větve nad vodní hladinou. Hráči mají hůlku a úkol napíchnout z lodě kroužek na hůl.

623. Otáčení

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	5 min. na posádku
Hráči	posádky
Pomůcky	

Děti se na loď posadí tak, aby s ní mohly otáčet. Dělají se závody buď na počet otáček nebo na čas.

624. Poklad na ostrově

Druh	na plavidlech
Místo	voda s ostrovem
Délka	20 min
Hráči	posádky lodí 14–16
Pomůcky	lodě, poklad

Posádky jedou někam, kde najdou mapu k pokladu. Jedou si vyzvednou svoji část pokladu a zpět na základnu. Přitom mažou po sobě stopy či vytvářejí falešné pro zmatení nepřítele. Nejrychlejší vyhrává.

625. Přetahování

Druh	na plavidlech
Místo	kdekoli ve vodě
Délka	30 min
Hráči	posádky
Pomůcky	libovolná plavidla, lano (4–6 m dlouhé), kapesník

Plavidla soutěžících spojíme lanem. Lano označíme značkou (kapesníkem). Na daný povel se posádka plavidla snaží pádlováním nebo bidlováním, či jen za pomocí rukou přetáhnout druhé plavidlo o určenou vzdálenost.

626. Přetahování lodí

Druh	na plavidlech
Místo	voda stojatá
Délka	krátká
Hráči	dvě dvojice 10
Pomůcky	dvě lodě

Hráči v lodích pádlují na opačné strany. Lano buď drží jeden hráč nebo je uvázané. Kdo posune lano o 3 m ze základní polohy ?

627. Převážení ohně na voru

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	dlouhá
Hráči	min. dvě skupiny
Pomůcky	svíčka a zápalky

Družstva mají za úkol přeplavat s hořící svíčkou určitou vzdálenost (např. zátoku) a to tak, že v průběhu plavby se svíčky ani plavidla (např. voru nebo loďky se svíčkou) nesmí nikdo dotknout. Pohánět plavidlo mohou pouze vlnami a foukáním. Uhasne-li svíčka, mohou ji plavci opět rozsvítit, ale pouze sirkami, které si nesou ve vodě s sebou.

628. Soutěž dvojic

Druh	na plavidlech
Místo	rybník, řeka, kaluž
Délka	max. 5 min na čtveřici
Hráči	čtveřice
Pomůcky	loď

Dvě dvojice sedí v lodi proti sobě a pádluji. Vyhrává ta dvojice, které se podaří popojet. Je možno měřit i čas.

629. Tlačeni lodi

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	15 min.
Hráči	posádky
Pomůcky	lodě

Závodí se tak, že děti plavou a tlačí loď.

630. Vodácká štafeta

Druh	na plavidlech
Místo	voda rybník nebo řeka
Délka	10 min
Hráči	posádky lodí >12
Pomůcky	lodě, náklad

Hráči udělali zástup. Jedna posádka nasedne, vezme náklad, udělá s ním kolečko kolem kůlu, vrátí se zpět a předá vše dalším v pořadí.

Lze též místo pádlování bidlovat (a la gondola).

631. Vodní bitva

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	45 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	igelitové sáčky

Hráči se rozdělí do družstev a připraví si předem (během vymezené doby) střelivo. Mohou to být drny, igelitové sáčky s vodou, míče, molitanové houby atd. Na povel posádky nastupují na své plavidla a snaží se soupeřící posádky srazit do vody, zahnat na útěk, případně ukořistit vlajku.

632. Vodní souboj

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	45 min
Hráči	dvě posádky
Pomůcky	dvě lodi

Dvě lodi s osádkami vyplují proti sobě. Na každé z nich je veslař a bojovník. Bojovník je vyzbrojen hrncem nebo jinou nádobou a snaží se nalít do soupeřovy lodi tolik vody, aby se potopila. Je však zakázáno soupeřovu loď držet, dotýkat se jí, nebo ji naklánět či převracet.

633. Závody pramic

Druh	na plavidlech
Místo	rybník
Délka	15 min.
Hráči	posádky
Pomůcky	bóje

Organizujeme různým způsobem. Při běžném pádlování používáme tratě krátké (50–100 m), střední (100–500 m) a dlouhé (500–1000 m). Kombinujeme však další možnosti pohánění lodi: holé ruce + kormidlo na 25 m, pouze kormidlo na 50 m, jízda pozpátku,...

1.15 Na pochodu

634. Ano–ne

Druh	na pochodu
Místo	v přírodě
Délka	po celou výpravu
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	7 kartiček na hráče

Na začátku výpravy rozdáme každému dítěti 7 kartiček, životů. Potom všem sdělíme, že po celou výpravu nesmí říci slovo **ano** či **ne**. Pokud tak učiní, odevzdají jednu kartičku tomu, kdo na jejich prohřešek první upozornil (popřípadě vedoucímu). Ten, kdo má na konci výpravy nejvíce kartiček, zvítězil.

Hru lze obměnit tak, že zakážeme slova **kde**, **kdy**, **proč** a **jak** nebo jméno některého z vedoucích. Zakázaných slov by měl být zapamatovatelný počet.

635. Barvy aut

Druh	na pochodu
Místo	na silnici
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Až půjdete na méně rušné silnici a v protisměru nebude vidět žádné auto, hádejte, jakou barvu bude mít vůz, který se proti vám vynoří jako první. Kdo uhodne, dostane bod.

636. Boj o medvěda

Druh	na pochodu
Místo	všude
Délka	dlouhodobá
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různobarevné papírky, razítko

Vedoucí nastříhal z různobarevných papírků proužky 7x2 cm. Na třetinu z celkového počtu natiskne 3 medvědy, na druhou třetinu dva a na poslední jen jednoho. Těchto papírků pak využije k okamžitému a hmatatelnému odměňování hráčů za malé soutěže (lepší než fiktivní body). Aby závodnická horečka neopadla po obsazení prvních třech míst, zavedeme dodatečné pravidlo. Kdo bude poslední, musí vedoucímu vrátit jeden lístek, který získal v některém z předchozích závodů.

637. Bonbónové hledání

Druh	na pochodu
Místo	jakákoli cesta
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	1 balíček bonbónů na 3 km

Vedoucí družiny jde napřed a cestu značí obvyklými pochodovými značkami. Až ujde 100 až 200 m, nechá na cestě značku „Dopis ukryt tímto směrem". Počet kamínků či větviček říká, kolik je k dopisu asi kroků. Značce však něco chybí, směrová šipka. Družina jde po cestě pět minut za vedoucím, drží se po hromadě a hledá dopisy (bonbóny). Dokud není bonbón objeven, nikdo nesmí jít dál.

638. Bouřka

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	1 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Vedoucí se znenadání zastaví a zvolá: „Bouřka na deset!" To je signál pro hráče, aby se do deseti vteřin schovali tak, aby nebyli vidět z cesty. Vedoucí se zatím nikam nedívá a nahlas počítá do deseti. Potom začne pozorně, jen očima, zkoumat terén. Koho z místa uvidí, získá jeden trestný bod. Potom se pokračuje v pochodu. V průběhu pochodu může ohlásit bouřku (nejméně na 6) každý.

639. Hledání kolíků II.

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	max. 30 min
Hráči	družinky 8–13
Pomůcky	20 dřevěných kolíků

Na vyznačený úsek cesty zapícháme kolíky rozlišené dle družin. Družinky jdou a hledají. První, kdo najde všechny kolíky, vítězí.

640. Hledání písmen II.

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	delší
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky, zápisníky, tužky

Připravte si řadu malých lístečků a napište na ně různá slova. Na každém lístečku bude vždy jedno písmeno. Při vycházce v terénu jděte před hráči v takovém odstupu, aby vás neviděli, a lístečky s písmeny klaďte na cestě a v její blízkosti.. Každé písmeno by mělo být vidět, aniž by na ně museli hráči sáhnout či odbočit z cesty. Písmena klaďte přesně tak, jak jsou ve slovech za sebou (poznamenejte si na rub kartiček jejich pořadové číslo). Hráči vyjdou několik minut za vedoucím. Každý má zápisník a poznamenává si jednotlivá písmena, která po cestě spatřil. Dělá to nenápadně, aby neupozornil na polohu písmene soupeře. Kdo vyluští z objevených písmen nejvíce slov, vítězí.

641. Hledání při zpáteční cestě

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	při zpáteční cestě
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	asi 50 očíslovaných papírků

Vedoucí schovává cestou papírové kartičky. Pro jejich úkryty vybírá významnější místa. Jeden lístek dá za dopravní značku, druhý odloží na můstku, třetí vsune do duté trubky. Hráči vedoucího sledují a snaží se zapamatovat si místa, kde jsou lístky schovány. Navečer, když se družstvo vrací z výletu, hráči soutěží, kdo najde více lístků. Nikdo se nesmí vzdálit od vedoucího víc než na 20 m.

642. Hra na kopci

Druh	na pochodu
Místo	na kopci
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Zastavte se na kopci s dobrým rozhledem. Dejte dětem prohlédnout krajinu, ať se dobře orientují v mapě. Potom je odveďte tam, odkud již není rozhled a dejte jim z paměti popsat pozorovanou krajinu. Ptejte se na polohu lesíků a vesnic, nápadných bodů, křížků, kostelů a komínů.

643. Hra se šatnovými lístky

Druh	na pochodu
Místo	lesní cesta
Délka	libovolná
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístečky

Vedoucí jde při pochodu po lesní cestě vpředu před oddílem a to tak, aby ho hráči neviděli. Cestou schovává v těsné blízkosti u cesty šatnové lístky. Hráči pak lístky hledají a sbírají. Podle čísel poznají, zda některý vynechali, ale nesmějí se pro něj již vracet. Vítězí ten, kdo jich nasbíral nejvíce.

Obměna: Každému hráči či skupince přidělíme jinou barvu lístečků.

644. Indiánský pochod

Druh	na pochodu
Místo	všude
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

V rámci pochodu se musíme jak rozhýbat, tak i odpočívat. Proto si sundáme batohy a společně rychlejším tempem projdeme určitý úsek, po chvíli se rozběhneme a opět určitý úsek projdeme.

645. Kdo mě najde?

Druh	na pochodu
Místo	lesní cesta
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Vedoucí občas odbočí z cesty do houští, přikrčí se za balvan a pískne. To je signál pro hráče, aby se rozeběhli z cesty do lesa a vedoucího hledali. Kdo se jej dotkne první, vyhrál.

646. Mimikry II.

Druh	na pochodu
Místo	členitý terén
Délka	libovolná
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vedoucí se cestou znenadání zastaví a zavolá: "Deset!" Družina už ví, co to znamená. Každý se snaží (10 deseti vteřin schovat tak, aby nebyl z cesty vidět. Vedoucí se zatím dívá do oblak a zvolna počítá do deseti. Pak začne pozorně zkoumat terén. Hledá jen očima, své stanoviště neopouští. Koho uvidí a pozná, toho zavolá jménem.

Odhaleni hráči dostávali trestný bod. Družina pak pokračuje v pochodu - po několika minutách se vedoucí ozve znovu. Tentokrát vykřikne: "patnáct!" Je to v terénu. kde je o úkryt nouze, proto mají hráči na hledání vhodné schovávačky delší dobu. Po pěti zastávkách vyhodnotíme, kdo má nejméně trestných bodů.

647. Na brtníky

Druh	na pochodu
Místo	ve vysokém lese
Délka	5 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Na pokyn si každé dítě musí najít strom. Za 15 vteřin (na další pokyn) se všichni musí svého stromu chytit a to tak, aby se nedrželi ani jedné větvičky (ani nohama) a nedotýkali se země. Kdo vydrží takhle na stromě nejdéle, vyhrává.

648. Na zvířata

Druh	na pochodu
Místo	u okna
Délka	libovolná
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Vypracujeme hráčům bodovací tabulku a před cestou je informujeme o bodech za jednotlivá zvířata (pes 2 body, kočka 1 bod, slon 100 bodů apod.). Hráči během cesty sledují krajinu a pokud vidí nějaké zvíře z bodovací tabulky, oznámí to vedoucímu, a ten mu připíše příslušný počet bodů.

649. Odhad jízdy

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli po jízdě
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Organizátor hry se zeptá: „Kolik kilometrů jsme ujeli z autobusového nádraží?" Každý řekne svůj odhad

a organizátor oznámí všem skutečný počet ujetých kilometrů. Musí se ovšem předtím podívat do mapy nebo řidiči na tachometr, aby zjistil přesnou odpověď. Během další jízdy vyžaduje nové odhady.

650. Odhady po cestě

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír, tužka

Každému hráči dejte list papíru. Během dlouhého pochodu fádní krajinou se občas zastavte a položte všem otázku: „Kolik kroků je odtud k mostu?" Každý napíše na papír svůj odhad. Kdo se skutečné vzdálenosti přiblížil nejvíce, získá 3 body, druhý 2 body a třetí 1 bod. Potom jdeme dál a za krátko položíme další otázku.

651. Pamatování čísel

Druh	na pochodu
Místo	cesta
Délka	1 hodina
Hráči	skupinky
Pomůcky	papírky

Sestaví se krátká zpráva a rozhází se po cestě papírky, na kterém je pořadí písmenka a písmenko. Úkolem více družstev je vyluštit tuto zprávu. Ale tužku a papír smí používat pouze na malém vymezeném území, odkud se už musí vydávat dále spoléhajíce pouze na svou paměť. Je dobré dohodnout např. tajné signály, aby mohlo více lidí utvořit řetěz. Pozor na to, aby to nebylo moc dlouhé, protože pak to všechny přestane za chvíli bavit.

652. Pozorovačka

Druh	na pochodu
Místo	dlouhá cesta
Délka	dlouhá
Hráči	dohromady
Pomůcky	zápisníky, tužky

Při pěším přesunu sledují všichni pozorné okolí cesty. Zapisují si, co je zaujalo. Před ostatními však o tom nehovoří, aby své pocity neprozradili. Využijí například času při táboráku večer, kde si tyto zážitky sdělí.

Můžete vytvořit i "pochodový film"–čtenou, recitovanou či hranou, ale vždy zábavnou reportáž z celého výletu.

653. Prchající protivník

Druh	na pochodu
Místo	cesta lemovaná stromy a keři
Délka	libovolná
Hráči	dvě družinky 12–15
Pomůcky	

Jedna družinka prchá a ta druhá ji sleduje tak, aby nebyla spatřena. Když členové první družinky uvidí někoho ze svých pronásledovatelů, stávají se pronásledovatelé jejich zajatci. Podaří-li se přední družině svést druhou ze stopy nebo zajmou nadpoloviční většinu jejích členů, vyhrála.

654. Přepadení poutníci

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	papírové pásky na rukáv

Hráči mají na rukávech krepové pásky, životy. Jedna polovina družiny jde napřed a schová se na vhodném místě. Ve vhodnou chvíli pak přepadne druhou polovinu. V boji si strhávají pásky z rukávů. Vyhrávají ti, kdo mají po 3–4 minutách ještě pásku.

655. Přepady

Druh	na pochodu
Místo	lesní cesta
Délka	do 15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	hadrové koule

Družstvo A vyjde po cestě napřed a na příhodném místě se schová do zálohy. Když k jejich úkrytu dorazí ve velké skupině družstvo B, spustí na ně družstvo A palbu hadrovými koulemi. Přepadení střelbu sice opětují, ale dají se na útěk. Nesmějí se otáčet, odbočit z cesty ani se vracet, prchají jen dopředu. Kdo je zasažen koulí, zůstává stát na místě. Družstvo A může svůj úkryt opustit, ale prchající nepronásleduje.

Nakonec spočítají družstva raněné seberou munici a své úlohy si vymění. Vítězí skupina, která měla při útěku menší ztráty.

656. Sbírání čísel

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	delší
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papírové čtverečky

Připravte 50 čtverečků velkých 2x2 cm a na každý napište jedno číslo. Celkem budete mít 5 sad s čísly 1–10. Tyto čtverečky začněte při pochodu cestou odkládat a odhazovat a všichni hráči je budou sbírat, každý na vlastní pěst. Vedoucí ovšem odkládá papírky nenápadně, když se zrovna nikdo nedívá, dává je na těžko přístupná místa, nebo je slibuje jako odměnu za splnění nějakého úkolu. Záleží jen na zákeřnosti vedoucího. A protože zvítězí ten, kdo bude mít nejvíc čtverečků s čísly jdoucími za sebou, rozvine se na závěr čilá výměna lístků.

657. Schovávaná po cestě

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	10–30 min
Hráči	jednotlivci 6–12
Pomůcky	

Hráči se skryjí po obou stranách cesty. Ten poslední je jde hledat. Jakmile někoho najde, hledají spolu. Poslední nalezený vyhrává.

Lze též rozdělit oddíl na dvě poloviny. Jedna jde napřed a schová se, druhá ji hledá a potom se vymění.

658. Skrývaná

Druh	na pochodu
Místo	lesní cesta
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	čísla

Hráči postupují lesní cestou za vedoucím a mají na sobě čísla. Vedoucí zapíská. Hráči se snaží ukrýt v prostoru 30 m okolo vedoucího. Vedoucí počítá do 10-ti a potom dvakrát zapíská. Po tomto signálu hráči musí zůstat tam, kde je hvizd zastihl. Vedoucí zůstává na místě a z něho pozoruje. Jakmile uvidí číslo, ukáže ho (má čísla na papíře připravená) a majitel tohoto čísla musí opustit úkryt. Po třech minutách zapíská třikrát a tím oznámí konec hry. Hráči pak postupují cestou dále a hra se opakuje.

659. Stezka pašeráků

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	30–45 min
Hráči	skupina a tři
Pomůcky	tři velké věci

Vedoucí pověří při zastávce na pochodu tři hráče úlohou pašeráků. Každý z nich dostane dva nápadnější předměty (oloupaný prut, polínko, hůl atd.). Potom se vydají na cestu. Zbytek oddílu je sleduje ze vzdálenosti 15–25 kroků a pozoruje každý jejich pohyb. Představují pohraničníky, kteří jsou na stopě podezřelým osobám. Pašeráci zpozorovali, že jsou stopováni a pozorováni a snaží se proto všechny své věci nenápadně odhodit– ne však dál než 5 m od cesty. Pašeráci se mohou při odhazování vzájemně krýt.

Hrajeme 30–45 minut nebo dokud nedojdeme ke stanovenému místu. Pašeráci vítězí, když se jim podaří nepozorovaně odhodit alespoň polovinu předmětů.

660. Stopovačka

Druh	na pochodu
Místo	dlouhá, jednotvárná cesta
Délka	dlouhá
Hráči	skupiny
Pomůcky	papíry, tužka

Jeden z vedoucích jde několik minut před skupinou. Cestou zanechává pochodové značky, dopisy s úkoly a jiné stopy. Úkolem celé skupiny je podle těchto značek postupovat a dostat se tak do místa, kde na ně vedoucí bude čekat. Nezapomeneme, že s dětmi musí jít druhý vedoucí. Můžeme se též rozdělit na dvě skupiny, jedna jde vpředu, druhá vzadu.

661. Sudá–lichá

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	hromadně 9–11
Pomůcky	10 kamínků

Každý má v kapse deset kamínků.

Za pochodu někdo sáhne do kapsy, nabere několik kamínků, zavřenou dlaň předloží někomu před nos, zeptá se: „Sudá nebo lichá?" a on odpoví. Pak se ruka otevře a kamínky spočítají. Uhodl-li dotyčný počet, dostane ony kamínky. Neuhodl-li, dá zahajovateli odpovídající počet svých kamínků. Kdo má na konci nejvíce kamínků, vítězí.

662. Tajný klíč

Druh	na pochodu
Místo	příroda
Délka	libovolná
Hráči	hromadně 12–14
Pomůcky	

Vedoucí vyznačí cestu neznámou soustavou značek (šipka doleva znamená „jdi rovně",...) a to bez klamavých cest. Družinka se snaží na dotyčný systém přijít.

663. Topografové

Druh	na pochodu
Místo	na silnici
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tužky, papíry, mapa

Každý dostane tužku, papír a úkol. Musí zakreslit na papír všechny význačné body kolem cesty v úseku pěti kilometrů (až do vesnice). Smí použít jen topografické značky. Poslední by měl jít vedoucí s mapou, který bude porovnávat, zda se příliš neliší od skutečnosti.

Ve vesnici srovnáme nákresy s mapou. Každý dostane bod za správně zakreslenou značku. Špatně zakreslené či vynechané se nehodnotí.

664. Únos vedoucího

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	15–30 min
Hráči	jednotlivci, družinky 9–13
Pomůcky	

Vedoucí se pojednou ztratí. Hráči se rozprchnou jej hledat, než dojde na určené místo, což se dozví z dopisu zanechaného na místě „únosu". Ten, kdo jej najde nejdříve, dostane potvrzení a pak se snaží zmást cestu ostatním.

665. Uprchlík I.

Druh	na pochodu
Místo	příroda
Délka	libovolná
Hráči	družinka a jeden 11–14
Pomůcky	značkovací hůl

Družina honí uprchlíka, který za sebou pořád zanechává stopu značkovací hole. Může používat lsti, schovat se, nesmí však přerušit onu stopu. Vyhrává ten, kdo ho najde nejdřív.

666. Uprchlík II.

Druh	na pochodu
Místo	cesta
Délka	libovolná
Hráči	dva a zbytek
Pomůcky	stopovací želízka

Dva hráči vyběhnou s desetiminutovým předstihem před oddílem a matou stopu. Mohou se ve svých šlépějích vracet, jít pozpátku, kruhem, křižovat, rozdělit se a zase se k sobě vrátit, užívají všemožné lsti, aby lovce zdržovali nebo dokonce setřásli. Zdaří-li se jim po určenou dobu (30–60 minut) unikat, vyhrávají.

667. Vandalové

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papírové kartičky

Hráči postupují terénem ve velké skupině. Vpředu kráčí vedoucí. Nikdo ho nesmí předejít. Poslední jde rozhodčí, za nímž nikdo nesmí zůstat pozadu. Mezi vedoucím a rozhodčím je nanejvýš 20 m. Během hry není dovoleno scházet z cesty. Každý má u sebe barevný kartónek se svým podpisem.

Barevný kartónek představuje smetí, které mají vandalové (děti) nenápadně odhodit. Každý vandal je však také strážcem a pozoruje všechny okolní hráče. Smetí je třeba se zbavit ve lhůtě stanovené na začátku hry. Kdo spatří někoho, jak odhazuje smetí, má právo je zvednout.

Za půl hodiny se oddíl zastaví. Kdo odhodil nepozorovaně smetí získává 10 bodů, za každé cizí smetí je 5 bodů. Kdo se svého smetí nezbavil, ztrácí 10 bodů.

668. Vlčí smečka

Druh	na pochodu
Místo	cesta lemovaná stromy a keři
Délka	libovolná
Hráči	dohromady 8–14
Pomůcky	

Vedoucí (lovec) jde klidně lesem a děti alias vlčí smečka jej tajně pronásledují. Lovec se často otáčí a když někoho uvidí, zvolá jeho jméno a úkryt a dotyčný vypadá ze hry.

669. Všímej si dobře

Druh	na pochodu
Místo	členitá krajina, vesnice
Délka	libovolná
Hráči	hromadně 9–13
Pomůcky	

Během cesty poznávat květiny, zvířata (nebo jen hledat výskyt kostela, sloupu elektrického vedení apod.) Kdo první spatří, získává bod.

Popřípadě se občas zastavíme a dáváme hráčům zvídavé otázky. (Jak se jmenovala vesnice, kterou jsme právě prošli?)

670. Vůdce slepců

Druh	na pochodu
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	skupiny >10
Pomůcky	šátky na oči

Všem členům družstva se zavážou oči. Vidí pouze jeden. Ten musí ostatní provést určitou tratí (přes rybník, les,...) tím, že píská na píšťalku nebo vyluzuje jiné zvuky. Vítězí nejrychlejší družstvo.

671. Zajištěný přesun

Druh	na pochodu
Místo	terén
Délka	50 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hra je vhodná pro zpestření delšího pochodu nebo přesunu. Hráči se rozdělí do dvou skupin, které postupují rovnoběžně určeným směrem podél silnice, cesty, potoka apod. Vzdálenost mezi družstvy je 100 až 200 m. Každé družstvo má svůj průzkum, zadní zabezpečení a boční hlídku. Každá skupina se snaží co nejlépe pozorovat druhou skupinu. Vítězem se stává skupina, která podá nejpřesnější hlášení o směru pochodu, počtu, hlídkách a vedoucích nepřátelského družstva. Hlášení může být doplněno situačním náčrtem. Před zahájením přesunu družstva se mohou hráči dohodnout na plnění určitých úkolů tak, aby o tom hráči druhého družstva nevěděli. Snaží se zmást nepřítele a znemožnit předání přesného hlášení.

672. Zlaté dítě

Druh	na pochodu
Místo	libovolné
Délka	dlouhá
Hráči	4–6 skupin
Pomůcky	

Jeden hráč v každé skupině je ”Zlaté dítě”. Zlaté dítě se vyznačuje tím, že neumí chodit a ostatní ho musí nést. Druhá vlastnost je to, že je velice cenné. Každá družina se snaží dopravit svoje dítě na určené místo, nepřijít o něj a navíc zajmout nějaké cizí Zlaté dítě.

Zajmout cizí dítě je velmi jednoduché: Pokud nějaká skupina nese Zlaté dítě a přijde k ní jiná skupina, která je převyšuje počtem (ZD se do počtu nepočítá), Dítě je zajato a jde dále pěšky s útočníky. Jednou zajaté Dítě už nemůže být zajato. Vítězí ta družina, která přivede co nejvíc Zlatých dětí. (vlastní Dítě je cennější, než zajaté).

673. Zmizík, bomba, a spol.

Druh	na pochodu
Místo	relativně suchá cesta
Délka	libovolná
Hráči	dohromady 9–13
Pomůcky	

Jedna osoba (nazvěme ji vyvolavatel) náhle něco zavolá a ostatní pak na to reagují příslušným činem. Osoba oprávněná k vyvolání může být různá, zpravidla to bývá kterýkoliv z vedoucích (a instruktorů) někdy však i kdokoliv z oddílu. Pak je ovšem vhodné omezit počet zvolání jedné osoby (zpravidla na dvě). Hry se liší od sebe tím, co se vyvolává, v našem oddíle se v poslední době hrají všechny hry zároveň, může se zavolat cokoliv a na hráčích je uvědomit si, jak na daný povel reagovat. Volá se

Číslo, zmizík + číslo, šelma + číslo

Na tento povel se vyvolavatel zastaví, zavře oči a začne počítat do vyvolaného čísla, číslo musí být nejméně 3, (zřídka se používá více než 10, většinou se volá 5 nebo 6). Ostatní hráči se rozběhnou a snaží se ukrýt tak, aby je vyvolavatel neviděl. Po napočítání vyvolavatel otevře oči, aniž by se hnul z místa (může se však naklánět a podobně) snaží se zahlédnout co největší počet hráčů. Koho vidí, toho musí značit jménem a přibližně místem. Je-li tam daná osoba , ukáže se, a v tomto kole získává trestný bod (je sežrána lvem). Až už nedokáže více osob nalézt, svolá ostatní a pokračuje se dále.

Bomba, písečná bouře, vichřice

Na tento povel všichni (včetně vyvolavatele) zalehnou na místě, kde právě stojí a chrání se před pohromou, to dělají tak dlouho, dokud vyvolavatel usoudí, že se pohroma přehnala.

Potopa, tekuté písky, kobra

Na tento povel se všichni (včetně vyvolavatele) snaží dostat na nějaké vyvýšené místo (strom, pařez, kámen) tak, aby se nohama nedotýkali země. Tam musí vydržet než vyvolavatel (popř. nějaký vedoucí) usoudí, že nebezpečí pominulo. Kdo to nedokáže získává trestný bod.

674. Značkovaná cesta

Druh	na pochodu
Místo	v přírodě
Délka	60 minut
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	100 papírových čtverečků 2x2 cm

Jeden z vedoucích jde neviděn před skupinou a odhazuje bílé lístečky (tím vlastně značí cestu). Klade je tak, aby byly těžko k naleznutí, ale přesto musí být vidět z cesty. Děti jdou s instruktorem po lístečcích a sbírají je. Kdo má na konci nejvíce lístečků, vítězí. Instruktor přitom působí jako rozhodčí, nikdo jej nesmí předběhnout.

1.16 Noční hry

675. Bloudění po krajině

Druh	noční
Místo	blízké okolí (10 km)
Délka	okolo 5 hodin
Hráči	všechny skupinky
Pomůcky	šátky, bezpečnostní obálka

Každá skupinka se odveze autem na nějaké místo (mají zavázané oči). Začne se jim měřit čas a jejich úkolem je co nejrychleji se dostat zpět do tábora. Do zapečetěné obálky se jim pro jistotu dá pravá mapa, do normální obálky mapa slepá (to je jenom žert, je tam prázdná čtverečkovaná síť). Pak ještě dostanou čokoládu. Je to výborné na utužení kolektivu, lidé si dobře popovídají, pomůžou při chůzi.

676. Bludička

Druh	noční
Místo	nejlépe les
Délka	do 60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	baterka

Hraje se v terénu po setmění. Hráč představující bludičku má v ruce baterku a rozsvítí ji teprve v určité vzdálenosti od ostatních hráčů–lovců. Ti pak vyráží za světlem a snaží se bludičku chytit. Bludička však světlo po 3 sekundách zhasíná a prchá pryč potmě. Čas od času (asi po 1–2 minutách) musí bludička vždy bliknout. Lov pokračuje až do chycení bludičky, vypršení časového limitu či rozednění.

677. Bludičky

Druh	noční
Místo	(nepříliš) členitý terén
Délka	60 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	baterky, papíry, tužky

Několik bludiček (instruktorů či jiných dobrovolníků) uteče do lesa, ostatní je budou honit. Lovci nesmí použít baterky, bludičky občas bliknou. Když se někdo dotkne bludičky, bludička vydá podpis a má minutku na zmizení. Vítězí ten, kdo uloví nejvíc bludiček (podpisů).

Pozor na bezpečnost, v lese jsou větve, nemělo by se běhat moc rychle. Když jsem lovil bludičky já, ulovil jsem jednu malou bludičku a pořádný šrám u oka.

678. Boj o praporky

Druh	noční
Místo	les, pole
Délka	45 min
Hráči	dvě skupiny 9–15
Pomůcky	baterky, praporky

Čtverec 20x50 m obsahující praporky je ohraničen baterkami. Obhájci 20m od čtverce se šátky na hlavách hájí čtverec před útočníky, kteří chtějí sebrat praporek. Nejednou se může vzít pouze jeden. Dotekem zajatý vrátí praporek zpět.

679. Garp

Druh	noční
Místo	okolní vesnice
Délka	3 hodiny
Hráči	všichni
Pomůcky	ručníky, vstupenky

Slavný zpěvák Garp pořádá několik (6) koncertů. Každý hráč dostane vstupenky na všechny z nich. Je známo, v kolik hodin a minut a kde se budou odehrávat. Každý hráč má vzadu připevněný ručník, což znamená něco jako život. Mezi koncerty je úkolem ochránit si vlastní život a zároveň okrást ostatní o jejich život. Pokud hráč někomu vytrhne jeho ručník, tak mu ho hned vrátí, ale dostane za to vstupenku na další koncert. Hráč bez vstupenky nesmí do dalšího koncertu nic aktivně podnikat.

V okolí se prochází Garp se svou ochrankou. Ochranky se také snaží ukrást hráčům vstupenky. Pokud se ale hráči dostanou až ke Garpovi, dostanou od něj podpis, což je taky trofej. Na koncertě se Garp postaví na jednom místě, hází si pingpongovým míčkem a vzývá všechny, ať jdou za ním. Pokud se někdo dostane přes ochranku, tak dostane tento míček.

Ukořistěné trofeje už nikdo nikomu nekrade, kradou se pouze vstupenky na bezprostředně následující koncert. Za míček je nejvíc bodů, pak za podpis a nejméně za vstupenky. Hráči se musejí skrývat, nenápadně se dostat až ke Garpovi, navzájem se chránit nebo naopak útočit.

680. Hlas z nebe

Druh	noční
Místo	les
Délka	60 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	poklad, lano, budík

V lese na nějakém místě, které není velmi složité najít, umístíme poklad (co největší, aby bylo vidět, když ho někdo nese). Území, na kterém se poklad nachází, ohradíme lanem. Hráčům řekneme, že překročit lano a vzít poklad mohou jen, až dostanou znamení z nebes.

Při odchodu z tábora přidělíme každému hráči jedno trojciferné číslo, řekneme mu ho a připneme mu papír s tímto číslem na záda. Když někdo přečte a vykřikne číslo jiného hráče, je odhalený hráč vyřazen z další hry. Vhodný formát papíru s číslem je A4. Číslo musí být velké a výrazné, ve tmě je to i tak těžko vidět.

Hráči po nějakém čase najdou místo s pokladem, čekají na znamení a při tom se vzájemně vyřazují. Ještě před začátkem hry zavěsí vedoucí na strom budík a nastaví ho, aby zazvonil asi čtvrt hodiny po pravděpodobném příchodu hráčů. Po zazvonění budíku (zvuk, který se dá za normálních okolností v lese očekávat jen velmi těžko) mají hráči právo vzít poklad a odnést ho do tábora. Vyřazování však pokračuje. Když je vyřazen hráč nesoucí poklad, musí ho okamžitě položit na zem. Vyhrává ten, komu se podaří donést poklad do tábora.

Hra může být soutěží jednotlivců i družin. Ve druhém případě je větší možnost spolupráce, je ale složitější někoho pripravit o poklad.

Napsal Anino Belan.

681. Hledání budíku

Druh	noční
Místo	terén
Délka	volitelná
Hráči	dohromady
Pomůcky	budík

U hodinek se nastaví budík na nějaký čas v noci. Tento čas se dětem řekne. Pod hodinky se dá víčko s korálky. Kdo se v noci vzbudí a najde pípající hodinky, může si jeden korálek vzít. Nesmí ale nikomu říct, kde se hodinky nacházejí. Hodinky samy přestanou po čase pípat a tak je na hledání poměrně málo času. Po skončení pípání vedoucí hodinky i korálky odnese. Ráno se korálky vymění za body.

682. Hon na značky v noci

Druh	noční
Místo	les
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci 12–14
Pomůcky	bílé čtverce

- Ve dne se rozmístí někde bílé čtverce a děti si poznamenají (jedno kam, jedno jak, jedno čím) jejich umístění. Za tmy je pak podle svých poznámek jdou hledat.

- Rozmístím čtverce tajně a pak dám dětem svůj náčrtek, aby je dle něj našly.

683. Kradači a kradeníci

Druh	noční
Místo	členitý terén
Délka	90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	baterky, cedulky s čísly, nuggety

Hráče rozdělíme do dvou družstev–na kradače a kradeníky. Všichni mají baterky a na zádech trojmístné číslo. Jsou vypuštěni do lesa a jejich úkolem je najít hromadu nuggetů a po jednom je odnosit na místo, které si sami označí. Protihráči je mohou zajmout přečtením jejich čísla, vedoucí pak zajatce na určeném místě hlídá 2 minuty, poté mu vymění číslo a vypustí ho zpět do hry. Vítězí ten, kdo za hodinu odnese víc nuggetů.

684. Krvavý prst

Druh	noční
Místo	les
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	3 svíčky, baterka

V prostoru zvolíme 3 body tvořící rovnostranný trojúhelník (doporučená geometrie: euklidovská) a do těchto bodů umístíme 3 svíčky a zahájíme vhodnou reakci (anihilace se nedoporučuje) mezi knotem, voskem a okolním kyslíkem. Do daného trojúhelníku umístíme subjekt K, nazývaný "krvavý prst", reprezentovaný vedoucím s vhodným zdrojem fotonů a prstem položeným přes sklíčko, takže zdroj nezáří a prst vypadá krvavě. Hráči startují ze startovního místa S a jejich úkolem je zhatit reakci svíčky a kyslíku. Subjekt S může občas (když zaznamená zvýšený výskyt akustických vln) prst na daný časový interval t oddělat, čímž uvolní dráhu příslušným fotonům, díky nimž pak může prostřednictvím zrakového orgánu nabýt podrobnějších informací o rozmístění hráčů v daném sektoru hrací plochy. Poté co subjekt projde databázi hráčů a identifikuje ty, o kterých právě nabyl ony podrobnější informace, vydá patřičný pokyn svému hlasovému ústrojí čímž hráčům oznámí, že byli identifikováni a daní hráči se musí vrátit na pozici S, načež mohou vyrazit znovu. Pokud k identifikaci nedojde, hlasové orgány zůstávají v klidu. Pakliže se podaří některému hráči přerušit patřičné interakce mezi svíčkou a okolním kyslíkem, aniž by byl předešle identifikován, může tento hráč inkrementovat počet svých bodů. Pokud počet interagujících svíček již není přirozený, dochází k neslavnostnímu ukončení hry, nastává substituce krvavého prstu, návrat hráčů na startovní pozici a nová hra. Přiměřeně opakujeme. Vyhrává hráč jehož počet bodů tvoří globální maximum na množině počtu bodů daných hráčů.

Během hry by hráči neměli dávat průchod svým emocím a nadávat krvavému prstu, že švindluje a uvolňuje moc fotonů, ačkoli je to většinou pravda.

Pokud počet hráčů značně převyšuje schopnosti krvavého prsta, můžeme mu dodat pomocníky.

Pokud počet hráčů značně nedosahuje schopností krvavého prsta, necháme hráče jeho schopnosti uměle snížit.

685. Labyrint

Druh	noční
Místo	okolní kraj
Délka	4 hodiny
Hráči	skupiny
Pomůcky	nakreslená mapa, otázky

Nakreslí se přibližná mapa okolí. Rozmístí se několik stanovišť A-Z. Na každém je otázka a několik možných odpovědí. Každá odpověď posílá poutníka na jiné stanoviště. Úkolem je dojít k cíli co nejdříve. Je samozřejmé, že správné odpovědi posílají k cíli blíže než odpovědi špatné.

V 5-minutových intervalech vyrážejí všechny skupinky hledat. Odehrává se to v noci, s baterkou, tužkou a papírem. Na konci všichni předloží seznam stanic, po kterém putovali (kvůli ověření, zda to skutečně prošli). Je nutno dát pozor na to, aby mapa byla dostatečně

přesná a nebloudilo se moc. Dále je vhodné, když neprší. Žertíčky typu nakreslit vesnici schválně o několik kilometrů dál jsou vítány.

686. Majáky

Druh	noční
Místo	les
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	baterky, svíčky

Do území rozmístíme zapálené svíčky. Vedoucí tvoří majáky–mají baterku a pomalu se otáčí. Úkolem hráčů je pozhasínat svíčky. Pokud jsou viděni některým z majáků musí se vrátit na startovní místo. Za každou sfouknutou svíčku má hráč bod.

687. Mouční červi

Druh	noční
Místo	les
Délka	20–30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	bílé oblečení

Mouční červy jsou představováni vedoucími (cca 7ks) oblečenými v bílém oblečení. Hráči chytají moučné červi. Za každého chyceného červa dostanou lísteček. Vítězí ten, kdo má nejvíc lístečků a dvě oči.

688. Na upíry

Druh	noční
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	10–30
Pomůcky	tma

Hráči se rozptýlí po území, jeden z nich je upír. Všichni ne-upíři pořád potichu mlaskají, upír ne. Jakmile upír někoho chytne za krk, ten zařve a stává se dalším upírem. Úkolem hráčů je zůstat posledním živým člověkem–na toho se pak pořádá upíří hon. V místnosti je nejlépe se po zhasnutí někam schovat, v přírodě se to hraje v ohraničeném lese v noci a tam je to spíše honička. Tam se také musí hlasitě zařvat „Konec hry". Pozor na zranění při běhu v tmavém lese!

689. Netopýr

Druh	noční
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hru se doporučuje hrát (pro větší požitek) ve tmě. Hráči se rozdělí na dvě skupiny. Jedna skupina honí (min. 2 hráči) a druhá utíká (min. 3 hráči). Samozřejmě, že úkolem honičů je pochytat všechny utíkající.

Jakmile je utíkající chycen (honič se jej dotkne), musí odejít do vězení (předem určené místo o velikosti alespoň 2x9 metrů). Hráči ve vězení nesmějí vybíhat ven. Vězeň je osvobozen, pakliže se ho dotkne některý z utíkajících.

Délka hry i počet honičů závisí na počtu, věku a fyzické zdatnosti hráčů.

690. Noční akční Kimovka

Druh	noční
Místo	les
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci či skupiny
Pomůcky	petrolejky, sirky, cca 25 věcí

Do území umístíme 5 petrolejek a ke každé asi 5 různých věcí. Úkolem hráčů je zapamatovat a po konci hry zapsat co nejvíce z těchto věcí. V tom jim brání chytači - koho chytnou tomu seberou sirku, kdo už nemá sirky, ten dohrál a jde si sednou na kraj území.

691. Noční lov

Druh	noční
Místo	les a kopec
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	baterky

Na kopci je viditelně umístěna lucerna. Hráči se dělí na obránce a útočníky. Útočníci se chtějí dostat k lucerně a obránci jim v tom brání.

692. Noční průzkum

Druh	noční
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	zápalky

Hrají dvě skupiny, jež jsou od sebe vzdáleny 200–500 metrů. Každá skupina si rozdělá ohníček a určí dva hráče, kteří předvádějí u ohníčku nějakou typickou činnost. Zbytek hráčů v každé skupině je rozdělen na pozorovatele a průzkumníky. Na daný signál se snaží průzkumníci dostat co nejblíže k ohníčku druhé skupiny a zjistit, co se tam děje. Pozorovatelé mají za úkol v prostoru okolo vlastního ohníčku chytit soupeře. Chycení zůstávají v zajetí. Vítězí ta skupina, která se dozvěděla, co se děje u ohníčku protivníka. V případě, že se to podařilo oběma skupinám, vítězí ta, která ztratila méně průzkumníků.

693. Noční rozvědka

Druh	noční
Místo	křoviny, les
Délka	libovolná
Hráči	družinky 12–15
Pomůcky	

Skupinka lidí si nedaleko tábora zřídí nouzový tábor a něco tam dělají. Družinky se k nijak zvlášť nehlídanému táboru postupně přibližují a zapisují si, co tam dotyční lidé dělají a jak vypadají.

Jako obměnu lze hru hrát bez bloku a tužky. Hráči si musí vše pamatovat.

694. Past

Druh	noční
Místo	les
Délka	30–90 min
Hráči	dvě skupiny, min 10 lidí
Pomůcky	

Noční hra na motivy události z doby honu na indiány, kdy byly indiánské kmeny zaháněny ze svého území do rezervací. Jeden z těchto kmenů z vymezeného území uprchl, byl stíhán vojskem a obklíčen. Na kraj však přišla hustě mlha poté hned tma. Velitel vojáků proto odložil rozhodující útok na ráno. Byl si zcela jist, že obklíčený kmen nemůže uniknout. Když se však ráno zvedla mlha, byla past prázdná, po indiánech se jakoby slehla zem. Hráči se rozdělí na dvě poloviny, jedna se snaží za tmy druhou „pochytat" při útěku z lesa. Hraje se na tři kola. Vyhrává ta skupina, která zachytí více utíkajících soupeřů.

695. Peníze

Druh	noční
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	„peníze"

Obrovská novina: nad loukou se převrhlo poštovní auto plné peněz. Je třeba si vzít svíčku, utíkat na louku a sbírat. Postavy se svíčkami se míhají po louce a sbírají předem rozsypané papírky tak dlouho, než vedoucí neodpíská konec hry.

696. Ples upírů

Druh	noční
Místo	místnost
Délka	15–30 min
Hráči	jednotlivci, heterogenní
Pomůcky	karty

Před začátkem hry si každý připraví alespoň 5 lístečků s textem typu "Bylo to úžasné", "Jsi ohromující" apod. a dubový kůl (stačí symbolický). Poté každému dáme kartu–kdo dostane červenou je člověk, kdo černou je upír (upírů by mělo být podstatně méně než lidí). Poté začíná vlastní hra. Všichni se nezávazně baví a kdokoli může vyzvat osobu druhého pohlaví, aby si vyšli na procházku. Pokud vyzývaný souhlasí, pak se dostaví k baru, kde jim barman načepuje něco k pití (třeba táborový čaj) a dá jim drobné občerstvení (piškoty, lipa apod.). Pak se dvojice odebere na procházku po okolí a přitom si nezávazně povídají (např. o počasí, o hvězdách ,...) a přitom se snaží zjistit zda ten druhý náhodou není upír (pozn. upíři nenávidí česnek a trpí klaustrofobií atd.). Na konec se buď políbí nebo jeden z nich toho druhého propíchne (symbolicky). Pokud se políbí dva lidé, vymění si výše popsané lístečky. Pokud se políbí člověk a upír, tak je člověk nakažen a stává se upírem. Pokud se políbí dva upíři tak jenom ztrácí čas. Pokud člověk propíchne upíra, tak je upír mrtev. Pokud propíchne člověk člověka, tak je propíchnutý mrtev a vrah jde dobrovolně do doživotního vězení. Upíři píchat nesmí.

Úkolem hráčů je nasbírat co nejvíc lístečků, úkolem upírů je nakazit co nejvíce lidí.

Tma zde není nezbytně nutná, ale je to stylovější (ideální je šero a mlha).

697. Plížení pro bonbóny

Druh	noční
Místo	louka
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	baterky, bonbóny

Vyznačíme čtvercové území velikosti cca 50×50 m (podle počtu hráčů), ohraničíme ho v rozích baterkami nebo petrolejkami. Do středu území pak umístíme páté světlo, obalené červeným papírem, které vydává narudlou zář. Pod ním je hromádka bonbónů. Jedno družstvo–"strážci"–se rozestaví podél hranic. Úkolem druhého družstva je proplížit se až k bonbónům, vzít si bonbón a vyplížit se s ním ven z území, aniž by ho strážce spatřil a dotkl se ho. Koho se strážce dotkne, musí odevzdat bonbón a vrátit se zpět za hranice. Vítězí ten, kdo přenese v určitém časovém limitu více bonbónů. Pak se družstva vystřídají.

698. Poškozený laser

Druh	noční
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dohromady a jeden
Pomůcky	šátek, baterka

Jeden z hráčů se postaví doprostřed louky, vezme si baterku a zaváže oči. Ostatní se postaví v dostatečné vzdálenosti okolo něj. Na dané znamení se začnou pomalu přibližovat ke středu. Pokud středový hráč někoho uslyší, zamíří na něj světelný kužel baterky. Pokud zasáhne, hráč vypadá. Středový hráč nesmí samozřejmě kmitat světlem sem tam, svítí jen pokud chce na někoho ukázat. Platí jen konečný zásah, nejsou vyřazeni ti, které kuželem jen „přejede".

Vyhrává ten, kdo se dostane první k baterce, případně kdo bude nejblíže po uplynutí časového limitu.

699. Prachárna

Druh	noční
Místo	terén
Délka	30 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	baterky

Hráči jsou rozděleni na obránce (1/4) a útočníky (3/4). Cílem útočníků je donést na místo, které obránci brání (pevnost), určitý počet střelného prachu–korálků.

Obránci mohou útočníka zneškodnit tak, že na něj na max. 3 vteřiny zasvítí baterkou a pak řeknou nahlas jeho jméno. Ten se pak musí vrátit na základnu. Základna je místo asi 50 m od pevnosti, kde si útočníci berou nové korálky.

700. Sám do džungle

Druh	noční
Místo	delší trasa
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	obrázek osoby

Domorodci unesli našeho přítele do džungle. Úkolem hráčů je projít v noci vytyčenou trasu a po cestě hledat uneseného (jeho obrázek). Ten, kdo jej najde, se pod podobiznu podepíše.

701. Slepý řetěz lidí

Druh	noční
Místo	krajina
Délka	30 min
Hráči	10 a více
Pomůcky	šátky

Lidem se zaváží oči a propojí se buď rukama nebo provázky do řetězu. Pak se zavedou na nějaké místo, odkud se mají dostat zpět (nesmí ale poznat, kde jsou). Nebo to může být pouze úvod k nějaké hře.

Pokud se to bere jenom jako zábava, tak může každý držet svíčku a až mu zhasne, tak se všichni zastaví a počkají, až si to poslepu připálí od ostatních. Nebo můžou lidi dělat blbosti jako poslepu putovat po řetězu,...

702. Sněhurka a 7 trpaslíků

Druh	noční
Místo	les
Délka	45–60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	svíčky či lucerny

Tato hra je vlastně malou autogramiádou. Úkolem je získat co nejvíce podpisů čarodějnice. Čarodějnice se Vám však podepíše pouze pokud jí odevzdáte podpis Sněhurky a Sněhurka se Vám podepíše pouze po odevzdání podpisů všech sedmi trpaslíků. Trpaslíci se většinou podpisují na požádání, někteří však občas mají divné požadavky (chtějí, aby jste jim zazpívali, namalovali domeček, skákali na jedné noze a podobně, trpaslíci jsou prostě divní a hlavně ty potvory vlezou všude). Navíc se všichni výše zmiňovaní pohybují chaoticky po tmavém lese (asi zabloudili) a jediným vodítkem jsou svíčky, případně lucerničky. Hráči světla nemají.

703. Svíčkový fotbal

Druh	noční
Místo	les
Délka	15–30 min
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	svíčky, branky

Každý hráč dostane 1 svíčku, hraje se po družstvech. Úkolem je projít se zapálenou svíčkou soupeřovou brankou. Pokud je hráči sfouknuta svíčka, nesmí ostatní nijak omezovat ni ohrožovat a vrací se zpět ke své domovské svíčce (ta je kousek za vlastní brankou), zde si zapálí svíčku a může jít znovu. Hráči si nesmějí navzájem zapalovat svíčky.

Rozhodčí: V každé brance sedí jeden rozhodčí, který kontroluje zapalování svíček a počítá obdržené góly. Ostatní rozhodčí pobíhají po poli a kontrolují sfoukávání apod.

704. Upíři

Druh	noční
Místo	vhodné
Délka	10–15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

U této hry je důležitá tma. Nejlepší je hrát v území, kde se dá běhat, ale zároveň tam jsou místa na schování. Jeden hráč je na začátku upír, ostatní jsou lidi. Na konci jsou všichni upíři. Mezi tím se hraje. Nejdříve se lidé rozmístí po území. Potom upír vyrazí. Koho se dotkne ten zařve a je z něho taky upír. Když se upír pohybuje, musí vydávat zvuk (buď mlaská nebo tleská). Doporučuji dát na začátku schopného upíra, protože to může být celkem složité někoho chytit.

705. Vstávej, běží ti čas

Druh	noční
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Jde o noční závod jednotlivců na pokud možno méně přehledné a dostatečně členité trati o délce 1–2 km. Ve dvou až tří minutových intervalech jsou spáči buzeni slovy: „Vstávej, rychle se oblékni, obuj, vezmi baterku a přijď za mnou. Začíná závod (hra), běží ti čas.” Největší šanci na vítězství má ten, kdo je schopen se rychle probrat a překonat nepříjemný moment buzení. Čas totiž začíná běžet právě v okamžiku buzení. Kdo se nedostaví k vyzvednutí nezbytných informací do 10 minut, je buzen podruhé, po dalších 10 minutách potřetí vždy stejným způsobem, přičemž se vždy znovu začíná měřit čas. Venku je k dispozici mapka prostoru závodu se zakresleným kontrolním bodem, který by měl být umístěn na výrazném místě. Běžci je pak zabavena baterka a dostává úkol přinést kupón z kontrolního stanoviště. Závod pro něho končí odevzdáním kupónu v cíli.

706. Výsadek

Druh	noční
Místo	všude
Délka	30 min až celá noc
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátky

Hráčům zavážeme oči a poté je klikatě odvedeme rozumně daleko od místa ubytování. Poté jim řekneme, že za dvě minuty si můžou sundat šátek a vyrazit zpět, a rychle utečeme z dohledu. Kdo se vrátí nejdřív, vyhrává.

Při drsnější verzi necháme starší hráče, aby si nabalili batoh ”jako na dlouhý pochod”, rozvezeme je autem a po dvojicích (nejlépe koedukovaných) vysadíme na neznámém opuštěném místě (cca 5 km od základny). Která dvojice se vrátí bez map, buzol a baterek nejdříve (do rána), vyhrává.

707. Zkouška afrických bojovníků

Druh	noční
Místo	les
Délka	45 min.
Hráči	skupina a zbytek
Pomůcky	mouka

V jistém africkém kmeni skládají dospívající chlapci, když jsou přijímáni za bojovníky, zvláštní zkoušku. Mladý adept odejde na určenou dobu do džungle a musí se o seba sám postarat. Před odchodem ho celého nabarví bílou hlinkou, která ho v terénu prozrazuje a nutí, aby se úzkostlivě skrýval. Když ho uvidí dospělý bojovník z jeho kmene, může ho zabít. (Krutá výchovná metoda, ale kmen tak získával opatrné a schopné bojovníky.)

Časti tábora (mladším chalapcům) se vymezí kus lesa, v kterém se mají schovat. Všichni mají moukou zabílené tváře, aby je bylo za soumraku dobře vidět. Deset minut po jejich odchodu za nimi vyrazí zbytek tábora. Koho do půlhodiny nenajdou, ve zkoušce obstál.

Tuto hru je dobré začít za soumraku, když je úplná tma, už to není ono. Pozor, aby to děti s tím vraždením nevzali příliš vážně!

Napsal Anino Belan.

1.17 Obratnostní hry

708. Běh trojnohý

Druh	obratnostní
Místo	terén
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	provázky

Hráči se rozdělí do dvojic. Je vytvořena překážková dráha (slalom), kterou mají hráči za úkol v co nejkratším čase absolvovat tak, že běží vedle sebe a mají svázané nohy (levá noha jednoho s pravou druhého). Která dvojice je v cíli první, vyhrává.

709. Belhavá

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	50 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	šátky

Na louce vytvoříme družstva a uvnitř těchto družstev dvojice. Každé dvojici svážeme vnitřní nohy k sobě šátkem. Na znamení vyskáče první dvojice z družstva, obskáče mety před sebou a vrací se zpět do družstva, kde dá znamení druhé dvojici v družstvu atd. Zvítězí to družstvo, které se dříve vystřídá.

710. Běžecké závody na stole

Druh	obratnostní
Místo	na stole
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír, mince, značky

Rozviňte na kraji stolu dlouhý pruh papíru, rozdělený na pravidelná políčka. Může jich být 20–50. Na jednom konci stolu nakreslete 3 soustředné kruhy–první o průměru 10 cm, druhý 6 cm, střední 2 cm. Pak na ně cvrnkejte z opačného konce stolu desetník. Hráč má právo posunout svou značku na pruhu papíru o jedno pole dál, jestliže se mince zastaví na největším mezikruží. Zasáhne-li střední mezikruží, posune svou značku o 2 pole, zůstane-li mince ležet ve středním kroužku, posune značku o 3 pole. Všichni se pravidelně střídají. Kdo dorazí k cíli nejdříve, vyhraje.

711. Bitva o věžičky

Druh	obratnostní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	knoflíky, dřívka

Obložte stolní desku na krajích pruty nebo prkénky. Pak rozestavte po stole 12 věžiček (6 černých a 6 bílých). Věžičky vyrobte ze silnějších větviček (o průměru asi jako tužka), rozřezaných na dílky 5 cm. Pak oba hráči položí do určitého rohu svůj knoflík (jeden černý, druhý bílý) a začnou s ním střídavě cvrnkat. V každém tahu cvrnkají z toho místa, kde se jejich knoflík zastavil. Oba se snaží co nejrychleji všechny soupeřovy věžičky porazit.

712. Bláznivá štafeta

Druh	obratnostní
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	různé předměty

Sesedněte se na židlích do těsného kruhu. Uprostřed kruhu na zemi je krabice s velkým počtem různých věcí. Jsou to věci takové, které se nepoškodí, když upadnou a které také nikoho nezraní, když je vezme rychle do ruky. (Tedy například starý notýsek, krabička, klíč, cívka, prázdná malá lahvička atd.) Vedoucí hry dá do oběhu několik věcí, které si hráči po jednotlivcích štafetovitě předávají. Žádná věc nesmí upadnout na zem a žádná nesmí změnit směr svého obíháni. Pak vedoucí přidává z krabice věci nové, některé posílá kolovat opačným směrem, a když je jich hodně v oběhu, zavolá: "Druhá rychlost". Na tento povel se zvýší rychlost předávaných věcí; na povel "Třetí rychlost" věci pak už jen létají.

713. Boj o láhev

Druh	obratnostní
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	skupina
Pomůcky	láhev, zápalky

Dejte všem hráčům stejný počet zápalek. Pak postavte doprostřed stolu láhev. Každý hráč dá vždy postupně jednu zápalku na otvor hrdla. Zápalky se různě překládají, ale nesmějí spadnout. Komu spadne třeba jen jedna zápalka, musí si všechny zápalky z lahve vzít. Všichni se pravidelně střídají. Vyhraje ten, kdo se zápalek zbaví nejdříve.

714. Člunek

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se postaví do dvou stejně zdatných řad proti sobě a odpočítají se. Mezi nimi nakreslíme čáru. Dohodneme se, že hráči v družstvech budou skákat po řadě (ob jednoho) a na opačné straně.

Na znamení organizátora hry přistupujeme ke hře. První hráč jde k čáře, špičkami bot se jí dotýká a chodidla má vedle sebe. Skáče z místa co možno nejdále dopředu. Organizátor hry nebo jeden z hráčů označí na zemi délku jeho skoku (podle pat). Pak přichází první hráč druhého družstva, Postaví se na místo, kam předchozí hráč doskočil a skáče na opačnou stranu. Přeskočil-li výchozí čáru a doskočil za ní, znamená to, že získal pro své družstvo několik cm nebo naopak. Místo, kam doskočil, opět označíme. Pak znovu skáče zástupce prvního družstva na opačnou stranu atd.

Poslední skáče vždy to družstvo, které nezačínalo. Jestliže se poslednímu hráči podaří přeskočit výchozí čáru, vyhrává jeho družstvo tolik cm, jaká je vzdálenost jeho doskoku od výchozí čáry. Jestliže nedoskočí, pak družstvo odpovídající počet cm prohrává.

715. Dakotský hokej

Druh	obratnostní
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	dvě hole, dřevěné kolečko

Na louce vyznačte hřiště. K zápasu nastupují dva hráči. Postaví se k sobě zády uprostřed hřiště, položí mezi sebe puk (dřevěné kolečko v průměru asi 8 cm, potom každý odměří 50 kroků a větším kamenem si vyznačí metu. Na znamení se oba rozběhnou s holemi (na dolní straně přirozeně rozšířenými) k puku doprostřed hřiště. Kdo k němu doběhne dřív a položí na něj nohu, má právo poslat puk k soupeřově metě. Sotva puk odlétl, oba se za ním rozběhnou. Kdo ho zašlápne, má opět právo poslat puk k brance soupeře (soupeř mu nesmí překážet). Když puk udeří do kamene, znamená to branku. Potom se začíná opět z protilehlých stran hřiště.

716. Desetníková štafeta

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	desetníky

Družstva stojí v řadách, každý prvý z družstva má na hřbetu předpažené pravé ruky desetihaléřovou minci. Na zahajovací povel ji předá bez jakékoliv pomoci druhé ruky nebo spoluhráče na hřbet pravé ruky druhého ve štafetě atd. Vítězí to družstvo, které si dříve a bez pomoci předá minci až na konec. Jestliže mince spadne, musí se vrátit prvnímu ve štafetě a hra pokračuje dál.

717. Dlouhá dráha I.

Druh	obratnostní
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	dle úkolů

Dlouhá dráha pro skupiny. Na každém stanovišti popíšeme cestu k dalšímu. Jako úkol lze zařadit prakticky cokoli (běh stonožek, provazová lávka, rozdělávání ohně, plnění lavóru z rybníka bez nádob, zamotat jednoho člena oddílu do toaletního papíru, se zavázanýma očima dojít podle provázku do cíle,...)

718. Dlouhá dráha II.

Druh	obratnostní
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	dle úkolů

Dlouhá dráha pro dvojice (uprchlé trestance). Dvojice je po celou dobu svázaná k sobě provazem (pouta, okovy). Musí běžet po trati a plnit rozmanité úkoly.

- Běžet chvíli řekou (aby setřásly honící psy)
- Uvařit vejce natvrdo (mají hlad)
- Postavit a složit stan (chce se jim spát)
- Jeden vede druhého, který má zavázané oči (je tma)
- Projít dle azimutů hustým lesem (peřeje)

719. Do kruhu

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	kuželky

Utvořte kruh čelem dovnitř a chyťte se za ruce. Uvnitř kruhu jsou porůznu roztroušeny předměty (postavené na výšku, takže mohou být poraženy), například kuželky, kolíky nebo láhve. V pětimetrovém kruhu může být takových překážek až dvanáct. Pak začnou postupovat všichni hráči po kruhu doprava nebo doleva, podle toho, jak je stanoveno. Přitom se každý snaží zatáhnout svého souseda k překážce tak, aby ji porazil sám se ovšem rozestaveným předmětům vyhýbá.

Družstvo ztrácí jeden bod za každou překážku, kterou porazí některý z jeho členů, a jeden bod za roztržení spojeného kruhu, které zaviní některý z jeho členů.

Když vedoucí přikáže všem hráčům, aby uchopili svého souseda po pravé straně pravou rukou za jeho levé zápěstí, nemohou vzniknout spory, kdo roztržení kruhu zavinil. Během hry by hráči měli občas změnit držení, aby byly obě paže namáhány stejně. Jestliže drží pravé ruce levá zápěstí, dávce přednost pohybu doleva, v opačném případě naopak.

720. Dotkni se soupeřovy boty

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	dvě tyče

Dva hráči stojí čelem proti sobě ve vzdálenosti 2,5 m a v ruce drží každý jednu tyč. Po zahájení boje se snaží dotknout tyčí špičky soupeřovy boty. Bránit se před dotekem mohou jen odskokem nebo nastavením vlastní tyče. Zásah soupeřovy boty znamená bod. Kdo má dřív 5 bodů, vítězí.

721. Dráždění medvěda

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	provaz, kapesníky

Kruh vyrytý v zemi představuje medvědí doupě a medvěd se v něm pohybuje po čtyřech. Kolem boků má uvázán provaz. Volný konec provazu drží hlídač, který chce chránit chudáka medvěda před všemi příchozími. Má proto v druhé ruce (čistý) kapesník s jedním cípem zavázaným na uzel.

"Už!" zavolá medvěd a začne pobíhat po čtyřech po doupěti. Na toto znamení přiběhnou lovci a začnou medvěda bít zauzlenými (rovněž čistými) kapesníky. medvěd se může bránit, jak chce, ale nesmí opustit kruh. Hlídač se snaží útočníky zahnat údery kapesníkem. Když se mu podaří některého z nich zasáhnout, stane se medvěd hlídačem a zasažený hoch převezme v kruhu roli medvěda.

722. Gentlemani

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	smíšené páry
Pomůcky	

Hráči se postaví za svoje partnerky, které také stojí. Na pokyn si svléknou saka (svetry, bundy–podle toho, co mají na sobě) a musí je co nejdříve obléci svým partnerkám. Saka musí mít zapnutý horní nebo prostřední knoflík. Poté musí chlapci knoflík opět rozepnout a sako vysvléknout z dívky a obléci na sebe. Dívky nesmí aktivně pomáhat–pouze přizpůsobováním, pohybem těla. Hodnotí se počet vysvlečení a oblečení kabátu v určeném časovém limitu. Zvláštní porota složená z ostatních hráčů může zároveň přidělovat body za galantní chování. Vhodné je brát vždy po dvou až třech párech tak, aby ostatní mohli sledovat. Zároveň se tím lépe kontroluje počet oblékacích cyklů.

723. Hadí závod

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Závodníci se postaví do řad na jednom konci hřiště zády ke směru pohybu. Na znamení: „Kupředu!" zkříží každý pravou nohu za levou, pak levou za pravou, pak opět pravou za levou atd. a snaží se přitom postupovat co nejrychleji kupředu. Vítězí ten, kdo dojde nejdřív na konec a zpátky.

724. Hlídání kamenů kolem kůlu

Druh	obratnostní
Místo	u stromu
Délka	15 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	provaz, kameny

Hráč si přiváže jeden konec provazu k pasu a druhý ke kůlu. Maximální vzdálenost, kam dosáhne je asi 5 m od kůlu. Do této plochy se rozmístí 10 kamenů. Úkolem hráče je tyto kameny chránit. Ostatní mají za úkol kameny obránci vzít. Koho se obránce dotkne, vypadává.

725. Hoganův závod

Druh	obratnostní
Místo	bezpečná trať 5–6 km
Délka	60–90 min
Hráči	koedukované (smíšené) dvojice
Pomůcky	

Soutěžící dvojice závodníků musí vyznačenou trať absolvovat co nejrychleji a to stále pohromadě (drží se za ruku, nebo jsou za jednu ruku k sobě přivázáni šátkem) a pozadu. Dvojice se nesmí obracet a zastavovat, pouštět nebo rozvazovat. Za otáčení se bokem po směru tratě je diskvalifikace. Je dovoleno střídat běh a chůzi. Na trať je vhodné umístit několik kontrol poctivosti průběhu.

726. Horký popel

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Několik hráčů se uchopí za ruce a vytvoří kruh. Všichni jsou bosí a snaží se navzájem šlapat si na nohy tak, jako by nestáli na zemi, ale na horkém popelu.

727. Chůze kachní

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Soutěžící se postaví na startovní čáru. Na znamení začnou postupovat ve dřepu k čáře na opačném konci. Nesmějí se při tom dotýkat rukama země. U druhé čáry se obrátí a vracejí se ke startovní čáře. Kdo se za ni dostane celým tělem nejdřív, vítězí.

728. Chůze krabí

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Ze stoje přejděte zvolna do dřepu, až můžete opřít ruce za zády o zem. Položte je dlaněmi na podlahu, ale nesedejte si. V této poloze, s tváří vzhůru, postupujte pozadu k druhé čáře.

729. Chůze kulhavého psa

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Soutěžící se postaví na startovní čáru. Na znamení začnou postupovat po třech tlapkách k čáře na opačném konci (čtvrtá tlapka je zdvižená a opřená o třetí). Nejdřív by vykročila levá noha a pravá ruka, pak pravá noha a levá ruka, jenomže jedna tlapka chybí. U druhé čáry se obrátí a vracejí se stejným způsobem ke startovní čáře. Kdo se za ni dostane po třech celým tělem nejdřív, vítězí.

730. Chůze medvědí

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Soutěžící se postaví na startovní čáru. Na znamení začnou postupovat po čtyřech k čáře na opačném konci. Nejdřív vykročí levá noha a pravá ruka, pak pravá noha a levá ruka. U druhé čáry se obrátí a vracejí se ke startovní čáře. Kdo se za ni dostane po čtyřech celým tělem nejdřív, vítězí.

731. Chůze na dvou prknech

Druh	obratnostní
Místo	rovná trať
Délka	5 min.
Hráči	skupina
Pomůcky	2 prkna, provaz

Členové jedné družiny se postaví za sebe do řady a každou nohou si stoupnou na jedno prkno (všichni stojí levou na jednom prkně a pravou na druhém). První a poslední drží v ruce provaz, kterým mohou prkna ze země zvednout. Stejnoměrnou chůzí všech členů se pak družina snaží ujít co nejrychleji stanovení úsek.

732. Chůze na špalcích (chůdy)

Druh	obratnostní
Místo	rovná trať
Délka	5 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	2 špalky (plechovky), provázek

Je určena trať asi tak 10 m (třeba i slalom). Závodník má za úkol tuto trať absolvovat bez dotyku země chůzí na špalíčcích, které si přidržuje provázky (podrážka se neustále dotýká špalíčku). Spadne-li, vrací se na start.

733. Chůze na špalíčcích

Druh	obratnostní
Místo	rovná trať
Délka	5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	2 špalíčky, tyč

Je vymezena nějaká trať dlouhá asi 10 m. Úkolem hráče je tuto trať projít bez dotyku země a to tak, že stojí každou nohou na jednom kutálejícím se špalíčku. Pro zjednodušení může mít hráč v rukou dlouhé bidlo, kterým se může odstrkovat.

734. Chůze plazů

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hráči leží na lopatkách hlavou k cíli. Na povel se počnou plazit, opírajíce se o lokty. Vyhrává zde obratnost nad silou.

735. Chůze pštrosí

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Předkloňte se a položte dlaně na podlahu. Pak postupujte kupředu po čtyřech s napjatýma nohama.

736. Chůze tulení

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Závodníci leží zády k zemi, s dlaněmi na podlaze vytočenými ven a s napjatýma nohama. Takto postupují po rukou vpřed. Chodidla jsou vedle sebe, špičky napjaté, závodníci je volně vlečou (neodrážejí se jimi).

737. Chůze žabí

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Poskakujte kupředu po čtyřech ve dřepu s rukama mezi koleny. Ruce se pohybují současně, nohy také.

738. Chytání divokého koně

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina
Pomůcky	tyč metr vysoká, laso

Do země je zapíchnuta tyč (divoký kůň). Hráči se střídají po třech pokusech. Jejich úkolem je z určité vzdálenosti (2–3 m) obtočit tyč smyčkou lasa. Komu se to podaří, získává vítězství pro celé své družstvo.

739. Indiánský souboj

Druh	obratnostní
Místo	u totemu
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	lano, totem, 2 ručníky, 2 bakule

Dva hráči si obvážou jeden konec lana kolem pasu. Druhé konce se přivážou k totemu (oba musí mít provaz stejně dlouhý). Každý hráč má k dispozici ručník s uzlem na konci a bakuli. Cílem je třikrát vybít protihráče a to buď bakulí (pouze jednou), nebo ručníkem. Komu se lano dotkne země, ten má o život méně.

740. Jak je pevná obrana

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči utvoří kruh čelem ven a uchopí se za ruce. Jeden z hráčů z nepřátelského družstva se postaví na tři kroky od kruhu, a na dané znamení se rozběhne, a snaží se proniknout do kruhu. Družstvo tvořící kruh mu v tom brání. Hru můžeme hrát i tím způsobem, že se pokoušejí dovnitř kruhu dostat současně dva hráči najednou. Můžeme hrát na vymezený čas.

741. Jak roste tráva

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni hráči se spustí do hlubokého dřepu. Sedí na patách, trup mají pěkně vzpřímený a ruce v bok. Pomaloučku, plynule, téměř neznatelně se začnou zdvihat až do vztyku a stoje na špičkách se vzpažením. Vyhrává ten hráč, který to dokáže nejpomaleji.

742. Jeřáb

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	pro hráče sešit A5

Otevřený sešit se postaví jako stříška na zem. Hráč se k němu postaví a chytí jednou rukou za zády za kotník opačné nohy. Poté se snaží předklonit a sebrat v zubech sešit, aniž by se přitom dotkl země jinou částí těla, než je noha, na níž stojí. Těm nejlepším se to skutečně povede.

743. Jestřáb a slepice

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	družstvo 8–11
Pomůcky	

Hráči, kuřata, utvoří zástup a chytnou se toho před nimi v pase. První hráč, který představuje slepici rozpaží. Před zástupem je další hráč představující jestřába. Ten se snaží dotknout kteréhokoli kuřete, v čemž mu slepice brání. Úkolem kuřat je být v neustálém krytu za slepicí. Podaří-li se jestřábovi zasáhnout kuře, stane se ono kuře jestřábem, jestřáb slepicí a slepice kuřetem.

Jestřába lze nahradit další slepicí spolu se zástupem kuřat. Kuře, které slepice plácne, je její.

744. Jezdící pás

Druh	obratnostní
Místo	trávník, místnost
Délka	10 min
Hráči	všichni
Pomůcky	

Hráči si lehnou vedle sebe a pak první (a za ním další) přelízají jako jezdící pás (v kliku) přes ostatní a s každým si podají ruku a představí se.

745. Jezdící schody

Druh	obratnostní
Místo	trávník
Délka	10 min
Hráči	min. 10 lidí
Pomůcky	

Hráči se postaví za sebe a každý prostrčí levou ruku v podřepu a podá ji člověku za ním. Pak první udělá kotoul, zůstane ležet a ostatní jedou za ním jako jezdící schody. Až projdou všichni, tak se ten první napojí na posledního a můžou jet. Jezdit se může z kopce, do kopce,...

746. Jízda na koštěti

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	koště, dvě židle, 4 kapesníky, hůl

Dvě pevné židle postavíme proti sobě a necháme mezi nimi takovou mezeru, aby obyčejné domácí koště sahalo od jedné židle ke druhé; dolní konec opřeme o jednu židli, špičku násady asi v deseticentimetrové délce o druhou židli. Pak pověsíme čtyři kapesníky, po jednom na horní rohy opěradel. Hráč, který představuje čarodějnici, je ozbrojen pevnou holí dlouhou přesně tři čtvrti metru. Sedí na násadě koštěte a má na ní i obě chodidla. Rovnováhu udržuje tím, že opírá hůl jedním koncem o zem.

Nesmí spadnout a má holí postupně shodit kapesníky. Když položí ruku nebo nohu na židli nebo se dotkne nohou nebo rukou země, je to, jako kdyby spadl. Smí použít kterékoli ruky, ale při přendávání hole musí udržet rovnováhu. Některé z našich "čarodějnic" jsou tak obratné, že shazují šest kapesníků, ty další dva pověsí na každou židli doprostřed opěradla. Někteří to dělají i poslepu.

747. Jízda smrti

Druh	obratnostní
Místo	úzké, dlouhé, vyvýšené
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	pingpongový míček, prkénko

Namalujte v klubovně na podlaze křídou jakousi závodní dráhu. (Ovál, šíře dráhy asi 20 cm.) Nyní vezměte tenisový nebo pingpongový míček a tlačte jej na dráze před sebou prkénkem, asi 50 cm dlouhým a projeďte takto míčkem celou dráhu, jak nejrychleji umíte. Pravidlo hry zní, že nesmíte vykolejit, tj., že míček nesmí vyletět nikde z nakreslené dráhy ven. Jak je to těžké, zejména v zatáčkách dráhy, uvidíte teprve při hře. Jízda se každému měří na stopkách a může se dohodnout i závod na několik kol.

748. Kdo dokopne hůlku nejdál?

Druh	obratnostní
Místo	hřiště
Délka	do 15 min
Hráči	skupina
Pomůcky	hůlky

Hráči jeden po druhém přicházejí na čáru, položí si na nárt zvednuté pravé nohy hůlku a snaží se ji odkopnout co nejdál. Kdo má nejslabší výkon, tomu u čáry zavážou oči a jeho hůlku natočí tak, aby ležela vodorovně s čárou–a hráč má poslepu dojít k hůlce a překročit ji. Jestliže ji mine, začnou ho ostatní vyplácet zauzlovanými šátky a nepřestanou dřív, dokud nedoběhne zpátky za čáru. Teď se trestaný hráč ovšem už smí dívat na cestu.

749. Kdo doskáče nejdál

Druh	obratnostní
Místo	písčité hřiště
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Startovní čáru vyryjeme na takovém místě, aby odtud bylo co nejdál ke konci hřiště nebo k rohu. Dvě stejně početná družstva se postaví do zástupu za čáru, první v zástupech se jí dotýkají špičkami. První závodníci pak skočí co nejdál. Druzí v zástupech popojdou a postaví se špičkami k tomu místu, kde je poslední stopa prvního skokana. Poslední stopou může být otisk bližší paty nebo jiné části těla, jestliže skokan po dopadu přepadl zpátky.

Když skočí druzí závodníci, postoupí kupředu třetí a postaví se tak, aby se dotýkali špičkami poslední stopy druhého skokana. Závod tak pokračuje, až každý jednou skočí. Vítězí družstvo, které překoná větší vzdálenost.

750. Kdo najde tyč

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	skupina
Pomůcky	tyč

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř. Uprostřed kruhu je zabodnuta tyč, vedle ní stojí pořadatel a velí: „Pozpátku pochodem vchod!" Po 12–20 krocích: „Čelem vzad!" Kdo tyč první uchopí, aniž by se po ní ohlížel, získává bod.

751. Kdo proběhne?

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	hrnek a voda

Jeden hráč nabere vodu do hrnku, načež ji prudkým kolmým pohybem vzhůru "vylije do výšky". Utvoří se vodní sloup a trvá 2–3 vteřiny, než voda dopadne k zemi. Kdo dokáže proběhnout pod padající vodou, aby ji podběhl bez polití?

752. Kdo to dokáže?

Druh	obratnostní
Místo	les či louka
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

V lese nebo na louce vyhledáme překážky, které jsou stupňovitě za sebou. Pokácené stromy, pařezy, keře atd. Hráči se tyto překážky snaží přeskočit (snožmo nebo jednonož), aniž by se jich dotkli. Za každý dotek je trestný bod. Vyhrává ten, kdo má kratší čas a méně trestných bodů.

753. Knoflíkový souboj

Druh	obratnostní
Místo	na stole
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	knoflíky

Vezměte 10 tmavých knoflíků a postavte je do řady na užším konci desky stolu. Soupeř rozestaví 10 světlých knoflíků na opačné straně stolu. Pak střídavě cvrnkejte do kteréhokoli ze svých knoflíků a snažte se srazit soupeřovy knoflíky ze stolu dolů. Knoflík, který spadne, je zajat. Cvrnknutý nebo odražený knoflík zůstane ležet vždy tam, kde se zastavil. V boji zvítězí ta strana, která zajme všechny nepřátele.

754. Kočky na plotě

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min na dvojici
Hráči	dvojice
Pomůcky	židle, trámek

Trámek silný 5×10 cm a 180 až 240 cm dlouhý položte širší stranou vzhůru tak, aby oba konce spočívaly na židli. Kočky dva soupeři se k sobě blíží po trámku z protilehlých směrů. Levou ruku mají za zády a útočí pravou mohou plesknout protivníka jen do pravé paže, od ruky až po rameno. Oba se snaží shodit soupeře dolů do uličky. Vítězí ten, kdo vyhraje aspoň dvě ze tři kol.

údery do hlavy nebo do těla jsou zakázány. Je-li souboj dlouho nerozhodný, rozhodčí může zvolat: ”Do sebe!” Kočky se chytnou za pravé ruce a brzy je o výsledku rozhodnuto jedna nebo obě spadnou dolů do uličky. Někdy na sebe soupeři pro změnu útočí poduškami.

755. Kupec

Druh	obratnostní
Místo	překážková dráha
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	„peníze”

Hráč dostane plnou hrst peněz. S nimi musí projít určitou trasu (přes klády a potok, se skákáním a podlézáním). Na konci čeká kupec, který za přinesené peníze něco hráči prodá.

756. K noh a L nohou

Druh	obratnostní
Místo	trávník
Délka	3 min
Hráči	4×N
Pomůcky	

Označí se dvěma čarami oblast asi 5 metrů široká (aspoň tolik, aby ji nebylo možno přeskočit). Hráči rozděleni do N družstev dostanou následující úkol: dostat se z jednoho okraje na druhý tak, aby se všichni dohromady nedotkli země na daném území více než K nohama a L rukama–takže se budou muset nějak spojit do složitého monstra, aby to splnili. Bod získává to družstvo, které se nejrychleji domluví a bude v cíli nejdřív. Možné úkoly jsou: 8 rukou, 4 ruky a 3 nohy,...

Další variantou je hra, při níž mají hráči dostat co nejdál od dané čáry někoho ze svého družstva tak, aby na zemi nebylo více než M šlápot–budou muset chodit v řetězu vzájemně po svých nohách. Vyhraje družstvo, které se dostane nejdál.

757. Laso

Druh	obratnostní
Místo	u stolu
Délka	40 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	laso, ovoce

Na stůl položíme několik druhů ovoce: pomeranč, jablko, kokosový ořech, ananas, hrušku apod. Jeden hráč po druhém hází malým lasem a snaží se jím ovoce zachytit a přitáhnout k sobě. Ovoce můžeme podle velikosti obodovat a podle toho hráče hodnotit. Největší ovoce bude mít nejméně bodů.

758. Lidská pyramida

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min.
Hráči	skupina
Pomůcky	noviny

Na zem se položí noviny. Celé družstvo si na ně vleze tak, aby se ničím nedotýkali země. Podaří-li se mu to, noviny se přeloží napůl a družstvo svůj pokus opakuje. Družstvo, které se celé vejde na nejmenší kousek novin, zvítězilo.

759. Lov na ořechy

Druh	obratnostní
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	špejle asi 25 cm dlouhé, 4 ořechy

Oddíly se postaví do dvou zástupů, na dva metry od sebe. V čele každého zástupu je kapitán. Před zástupy stojí 4 židle ve vzdálenosti jednoho kroku od sebe. Na první židli jsou 4 ořechy.

Vedoucí hry dá do ruky prvním závodícím, po dvou špejlích. Úkolem závodících je, aby uchopili špejlemi ořechy jeden po druhém a přemístili je na další židli. Špejle mohou držet jednou rukou nebo oběma.

Když první závodník z každého zástupu přemístí 4 ořechy z první židle na druhou, předá špejle následujícímu závodícímu, který přemístí 4 ořechy z druhé židle na třetí. A tak dále. Když už jsou všechny čtyři ořechy na čtvrté židli, pak se přemísťují nazpátek.

Spadne-li ořech, může se zvednout jen pomocí špejlí.

Vyhrává oddíl, kterému se podaří více přemístění během hry, tj. když se všichni v obou zástupech vystřídali.

760. Míček na lžíci

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	lžíce a pingpongové míčky

Hráči se rozdělí do dvou družstev. Každý vezme do úst polévkovou lžíci. Na znamení vloží prvý na řadě na svou lžíci pingpongový míček a přesune ho ze své lžíce na lžíci souseda. Jestliže míček upadne, nesmí se zvednout rukou, nýbrž opět lžící.

761. Mravenci

Druh	obratnostní
Místo	úzké, dlouhé, vyvýšené
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Ke hře je potřeba mravenčí pěšinka (lavička v tělocvičně, spadlý strom). Obě stejně početná družstva a každé zaujme pozici před jedním koncem pěšinky čelem ke svým soupeřům. Na dané znamení vstoupí obě družstva na pěšinku a postupují v zástupu proti sobě. Jakmile se setkají, nastává boj. Ten, kdo jde první, se snaží svého protivníka shodit z lavičky a postupovat dál. Kdo je shozen, vrací se na konec svého družstva a ve strkání pokračuje ten, kdo stál za ním. Ten, kdo je momentálně v čele, nesmí být podporován zezadu svými spoluhráči. Které družstvo se takto prostrká přes své soupeře na druhý konec lavičky, zvítězí.

762. Na cukráře

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kniha

Přineste si na schůzku nějakou starou nepotřebnou knihu, nebo malé prkénko. Na daný povel první hráč si dá knihu či prkénko na hlavu a snaží se co nejrychleji obejít třikrát stůl, aniž by mu věc spadla z hlavy. (Rukou si věc nesmí přidržovat.) Spadne-li mu, musí začít znovu to kolo, ve kterém mu spadla. Na hodinkách měřte, kolik vteřin komu obíhání trvalo. Konáte-li schůzku venku, naznačte si stůl čtyřmi kameny na zemi, které pak obíháte.

763. Na draka

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady 8–11
Pomůcky	

Hráči utvoří zástup a každý chytne toho před sebou. První v zástupu je hlava, poslední ocas. Hlava se snaží chytit ocas, přičemž tělo se kroutí, aby to znemožnilo. Je-li ocas chycen, jde dopředu, stává se hlavou a ocasem je ten předposlední.

764. Na mezka

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	do 15 min
Hráči	skupina
Pomůcky	metrové hůlky

Každý hráč má svoji hůlku. Jeden z nich ji vyhodí tak, aby se po dopadu dostala do rotace podél dlouhé osy a chvíli ještě poskakuje po zemi. Potom se druhý hráč postaví na to místo, kde hůlka začala rotovat, a hodí na ležící hůlku svoji hůlku. Když ji zasáhne, je vysvobozen a odchází se hry. Mine-li ji, hází se stejného místa druhý a po něm i další hráč. Když se všichni vystřídají, hází znovu ti, kteří hůlku poprvé netrefili. Tak postupně odcházejí ze hry další a další, až na konec zůstane ten, kdo měl nejhorší mušku. Stane se držitelem posměšného titulu „mezek” a v příští hře hodí cílovou hůlku.

765. Na rychlejšího

Druh	obratnostní
Místo	rovná venkovní plocha
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	špalíky, míč

Na vyhlédnutém prostranství postavíme několik špalíků vzdáleným od sebe 3–5 metrů. Úkolem hráčů je, aby od vyznačené čáry (mety) na dané znamení prošli co nejrychleji s míčem tak, že jej hráč vede nohama a obchází z jedné a druhé strany špalíky. Přitom nesmí porazit žádný ze špalíků. V případě, že některý porazí, musí se vrátit na výchozí stanoviště a pokračuje v soutěži znova. Hraje se buď na čas, nebo vyhrává ten, kdo porazil nejméně špalíků.

766. Nejlepší kruh

Druh	obratnostní
Místo	hřiště
Délka	10 min
Hráči	čtyři skupiny >15
Pomůcky	kruhy

V rozích pomyslného čtverce jsou narýsovány čtyři kruhy, v místě průsečíku úhlopříček čtverce je pak ještě další kruh. V rohových kruzích jsou stejně početná družstva. Členové každého družstva se drží za ruce. Na dané znamení se začnou všichni přemisťovat do středního kruhu a zároveň bránit v přístupu ostatním družstvům a to bez roztržení řetězu. Vítězí ten, to družstvo, které se úplné dostane do středu.

767. Nošení vody

Druh	obratnostní
Místo	u vody
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	odměrný válec, lžičky, trubička

Celé družstvo má za úkol nosit lžícemi vodu z potoka a postupně tak plnit úzkou trubici (odměrný válec). V něm plave trubička s nějakou informací. Až nalijí dost vody, trubička vyplave tak vysoko, že ji mohou vytáhnout.

768. Obtočení lana kolem sloupu

Druh	obratnostní
Místo	u stožáru
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lano, stožár

Na stožár se přiváže konec lana asi do 1.5 m od země. Druhý konec si přiváže hráč kolem pasu. Cílem hráče je obtočit bez pomoci rukou lano kolem totemu tak, aby se nikde nekřížil a nedotýkal země.

769. Pavučina

Druh	obratnostní
Místo	les
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	lana a provazy

Mezi stromy a kořeny se natáhnou lana a provazy křížem krážem, až se vytvoří „pavučina”. Hráč jí musí prolézt, aniž by zavadil o vlákno–potom by se probudil pavouk a bylo by zle. Může lézt horem, spodem, plazit se nebo podlézat. Má dovolený počet dotyků a časový limit.

770. Plazení se k vedoucímu

Druh	obratnostní
Místo	terén
Délka	1 hodina
Hráči	5–15 lidí
Pomůcky	

Vedoucí si vybere nějaké místo a natrvalo se na něm usadí. Je určená startovní čára. Při zahájení hry všichni vystartují a plazí se nenápadně k němu. Jestliže vedoucí někoho uvidí a identifikuje, pak dotyčný musí vstát a vrátit se zpět na start. Úkolem všech hráčů je doplazit se až k vedoucímu a dotknout se ho dřív, než on stačí vyřknout hráčovo jméno. Za to dostávají hráči body.

771. Plížená o šátky

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	max. 30 min
Hráči	dvě skupiny 9–12
Pomůcky	3 provázky, šátky

Tři rovnoběžné provázky. Krajní ve výšce 30 cm nad zemí a ve vzdálenosti 10m. Mezi nimi je výše zavěšený provázek a na něm pověšené šátky.

Hráči stojí 2m od krajních provázků. Na dané znamení se začnou plížit a brát šátky. Nejdříve z provázku, pak okolním hráčům. Za krajními šňůrami jsou již hráči v bezpečí a nemohou být oloupeni.

772. Plížení k jelenovi

Druh	obratnostní
Místo	terén
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Vedoucí převezme úlohu jelena. Neschová se, ale zůstane stát někde na místě a jen občas o kousek popojde. Hráči vyrazí do terénu hledat jelena a každý se snaží na vlastni pěst dostat se k němu tak, aby ho při tom jelen nezpozoroval. Když vedoucí uvidí některého z hráčů, přikáže mu, aby se zvedl, protože byl odhalen, po stanovené době vedoucí zvolá: "Konec!" a všichni se zvednou na tom místě, kde právě jsou. Kdo se dostal k jelenovi nejblíže, vítězí. Stejnou hru můžeme hrát tak, že jelenovi zavážeme oči. Hráči se k němu začnou plížit ze stometrové vzdálenosti. Když jelen uslyší některého z hráčů a ukáže přímo na něj, odhalený hráč vstane a zůstane na tom místě stát.

773. Podbíhačka

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	lano

Dva hráči (každý na jednom konci lana) provazem točí na určenou stranu. Ostatní hráči probíhají pod lanem tak, aby se jim lano nezarazilo o nohy či o hlavu.

Podmínky lze ztížit změnou směru točení či zrychlením.

774. Prolez oknem

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Dvojice stojí čelem proti sobě, spojí obě ruce, jeden pár ruku zdvihne a druhý pár spustí, takže vznikne okno. Tímto oknem prolézá celé družstvo. Okno se nesmí rozbít, jinak provinilec musí prolézat znovu.

775. Prolézání pavučinou

Druh	obratnostní
Místo	les
Délka	5 min. na hráče
Hráči	skupiny
Pomůcky	dlouhý provaz

Mezi stromy se napne „pavučina" z provazů. Úkolem členů družiny je co nejrychleji se dostat na druhou stranu pavučiny, aniž by se jí dotkli. Stejnou dírou smí prolézt pouze jeden člen družiny. Prolézajícímu smí samozřejmě pomáhat ostatní z družiny, ale pouze z té strany, kam patří. Počítá se počet členů, kteří prolezli bez dotyku.

776. Pronikni nebezpečným územím!

Druh	obratnostní
Místo	terén, les
Délka	>180 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Spojka partyzánského oddílu se musí dostat co nejrychleji s důležitou zprávou do štábu. Její cesta vede nebezpečným územím, kde bude muset překonat řadu překážek. Zprávu je nutno doručit co nejrychleji, ale zároveň i zachovat opatrnost a ostražitost, aby spojka nebyla zajata nepřítelem.

Dříve než začneme hrát, musíme seznámit hráče s tratí a územím, kde se hra bude konat. V tomto území přesně vyznačíme nebezpečná místa. Těchto nebezpečných míst a překážek může být několik. To závisí na stáří hráčů a obtížnosti terénu (nechráněné místo, bažina, nepřátelská hlídka, přesun přes potok, řeku atd.)

Před začátkem hry projdeme se všemi hráči trať a upozorníme je na místa, kde překážky budou. Tato místa však naznačíme jen přibližně. U každé překážky stojí kontrola (představující protivníka).

Při startu dostane každá spojka lístek papíru, na kterém je poznamenán čas startu. Ze startu odcházejí hráči ve stejných časových intervalech (po třech až pěti minutách). Spojky mají na zádech a na hrudi závodní čísla, což umožní práci rozhodčích. V této hře rozhoduje jednak čas a jednak přesné plnění pokynů rozhodčích. Rozhodčí má právo spojku vyřadit, a to pouze tehdy, neuposlechne-li jeho pokynu.

První překážkou je bažina. Vlastně to žádná bažina není; pěšina vede suchým místem a je chráněna keři a dalo by se po ní dobře běžet a nedbat ani na maskování. Ale stranou od pěšiny stojí nepříliš nápadný ukazatel směru malá destička přibitá na tyčce. Na destičce je znázorněn topografický znak "neschůdná bažina". Když hráč včas nezpozoruje ukazatel, proběhne mimo a zbytečně se zdrží. Výstražné znamení organizátora (hvízdnutí) oznámí hráči, že uvízl v bažině a že se musí vrátit zpět na hranici rozbahněného úseku. šipka na ukazateli a další šipky na kmenech stromu pomohou najít nejkratší cestu, po níž může bažinu obejít a vyjít znovu na cestu. projít a nedržet se směru naznačeného šipkami se hráči nepodaří; následuje druhé výstražné znamení organizátora. Místo třetí výstrahy si organizátor udělá ve svém zápisníku patřičnou poznámku a vyloučí spojku ze hry; hráč se to dozví až u cíle.

předpokládejme, že naše spojka zdárně minula neschůdnou bažinu a znovu vyšla na pěšinu. Zde ji očekává nová zkouška. Má před sebou nechráněné místo.

"K zemi!" zazní odněkud hlas organizátora.

Přetíná-li pěšina nevelkou lesní louku, pak rozměr této louky určuje velikost nechráněného místa. Místo louky lze vyznačit nechráněné místo na pěšině smluvenými znaky. Touto vzdáleností se musí hráč proplížit, nezdvihat hlavu, přitisknout se k zemi. Zvedne-li hlavu nebo postaví-li se na všechny čtyři organizátor zapíská. Tak jako v minulé etapě, dává organizátor jen dvakrát výstražné znamení; potřetí hráče vyloučí ze hry.

Tak spojka pokračuje až do cíle, kde odevzdá zprávu a organizátor jí poznamená čas. Vyloučení hráči vypadají z jakékoliv další soutěže.

777. Proskoč kruh!

Druh	obratnostní
Místo	venku
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kruh, lano

Na větev připevníme lano a do přiměřené vzdálenosti ve směru zhoupnutí zavěsíme na motouz kruh zhotovený z větve vhodného stromu. Hráč naskočí na lano, zhoupne se a jeho snahou je proskočit zavěšeným kruhem na konci zhoupnutí, aniž by se tohoto kruhu dotkl.

778. Předávačka

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	pro skupinu krabička od sirek, koruna, míček

Hráči v družstvu si předávají mezi sebou:

a. víčka krabičky od sirek z nosu na nos

b. pomeranč nebo jiné ovoce, popřípadě míček držený pod bradou

c. korunu z čela na čelo

d. míček z klína na klín.

Vítězí tým, který předal dříve, při pádu opakuje dvojice, která pád způsobila. Je zakázáno pomáhat si rukama.

779. Přechod přes potok

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	dvě čáry

Tato hra je velmi oblíbená u malých dětí. Místo, které představuje potoky vyznačíme na zemi dvěma čarami. Hrají-li malé děti, začneme šířkou 60 cm. Hráči se rozbíhají ve skupinách a snaží se potok přeskočit. Komu se to podaří, obrátí se a skočí zpátky, tentokrát však už ne z rozběhu, ale z místa.

Hráč, který při některém skoku nedopadne až za čáru představující břeh, „spadl do vody a musí si doběhnout domů pro suché ponožky", proto je vyřazen. Úspěšné skokany vedeme k stále vrším místům potoka, až dojdeme k tomu nejširšímu, které ještě některý z hráčů dokáže správně přeskočit. Tento hráč se stává vítězem.

780. Překážkový stůl

Druh	obratnostní
Místo	v místnosti
Délka	5 min na jednoho
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	stůl, krabičky od zápalek

Na starší stůl, jemuž hned tak nějaký ten šrám nebude vadit, a pokud možno obdélníkového tvaru, postavíte porůznu větší počet krabiček od zápalek. Stavte je na výšku, tedy jejich otevírací stranou k desce stolu. Hráč má za úkol přelézt stůl z jedné podélné strany na protilehlou a přitom porazit co nejmenší počet krabiček, nebo raději neporazit ani jednu! Ať už porazí krabičku dotekem nebo i jen pouhým otřásáním stolu, jež vznikne jeho přelézáním, vždy se krabička počítá prostě za poraženou. Podmínkou je, že hráč při přelézání nesmí svým tělem přecházet přes boční strany stolu. Celé jeho tělo (tedy i nohy) musí projít jedině nad deskou stolu. K vylezení na stůl nesmí použít židle, musí se na desku stolu dostat ze stoje na podlaze sám svou obratností. Při menším počtu soupeřících hráčů je možno umluvit si několik kol přelézání. V takovém případě se pak sčítají každému hráči poražené krabičky ze všech kol dohromady a po skončení celé hry se vypracuje žebříček všech hráčů závodníků.

781. Přeskakování I.

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Účastníci se rozdělí na družstva, která se seřadí do zástupu. Vzdálenost mezi jednotlivými hráči v zástupu je 8–10 kroků. Před prvními a posledními hráči nakreslíme čáru.

Všichni hráči v zástupu, kromě posledních, se jednou nohou nakročí, opřou se rukama o koleno, předkloní se a schovají hlavu. Na znamení vedoucího poslední hráči odstoupí o několik kroků, rozběhnou se a postupně přeskakují všechny hráče svého družstva. Při tom se rukama opírají o záda hráčů a roztahují nohy do strany. Když hráč přeskočil všechny děti, udělá 8 kroků dopředu a předkloní se jako všichni ostatní. To je signálem pro posledního, který počíná přeskakovat všechny hráče.

Soutěž mezi družstva končí, jakmile se všichni hráči vystřídají. Vítězí to družstvo, které to provede nejrychleji.

782. Přeskakování II.

Druh	obratnostní
Místo	louka, malé hřiště
Délka	10 min
Hráči	2 až 3 skupiny
Pomůcky	

Hráči se postaví do zástupu. Před špičkami prvních nakreslíme čáru. Před každým zástupem (v 8 až 10 metrech) nakreslíme čtverce 2×2 m. První hráči se postaví do čtverců, jednou se nohou nakročí, opřou se rukama o koleno, předkloní se a schovají hlavu (zaujmou takové postavení, aby přes ně nebylo těžké přeskočit).

Na znamení vedoucího první hráč běží kupředu a přeskočí ty, kteří stojí ve čtvercích. Potom se sami do čtverce postaví a zaujmou postavení jako předcházející hráč. Ten rychle běží ke svému zástupu, tleskne prvního hráče do dlaní a sám se postaví na konec. Hráč, kterému tleskne do dlaně, běží kupředu a ve čtverci přeskakuje hráče, který tam stojí. Tak každý, kdo přeskakuje, zůstane ve čtverci, a ten, kdo je přeskočen, utíká zpátky.

Štafeta končí, jakmile se do čtverce dostane hráč, který tam byl na počátku. Vítězí družstvo, které toto provede nejdříve.

783. Ruce–nohy

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	skupiny alespoň po 5 lidech
Pomůcky	stopky

Na začátku každého kola se určí, kolika rukama a kolika nohama se smí družstvo dotýkat země. Určí se časový limit na přípravu a měří se nejméně 30 vteřin výdrž v dané pozici. Za každé uznané kolo se počítají body. Vyhrává družstvo s nejvíce body.

784. Rybolov

Druh	obratnostní
Místo	rovná plocha
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	udice s háčkem, 15 hrnků

Na stole či zemi je rozestavěno 15 hrnků s uchem. Pod jedním z nich je klíč. Soutěžící má udici s háčkem. Po dobu, kdy mu běží časový limit, se snaží z dané vzdálenosti háčkem chytit a zvednout hrnky a najít klíč.

785. Rytířské turnaje

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	soudky či bedna, tyče

Rytíři sedí obkročmo proti sobě na soudcích a snaží se navzájem vyhodit ze sedla tyčemi s konci ovázanými šátky. Za každým rytířem stojí panoš, aby ho zachytil, kdyby padal. Když je rytíř shozen, nastupuje na jeho místo panoš, který si vybere ze své družiny někoho za svého nového panoše. Družina, která měla více poražených, vyhrála.

786. Sbírání kolíčků

Druh	obratnostní
Místo	v místnosti, na louce
Délka	50 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kolíčky, provázek, ešus nebo hrnec

Na provazech natažených vodorovně přes jednu stranu místnosti navěsíme kolíčky na prádlo, ne těsně k sobě. Na druhou stranu místnosti do místa startu postavíme na zem ešus nebo menší hrnec. Úkolem soutěžícího je přenést všechny kolíčky v co nejkratším časovém intervalu do nádoby na startu, a to pouze ústy. Je povoleno brát si více kolíčků zároveň a s kolíčky na šňůře jakkoliv (ústy) manipulovat. Tato hra se dá hrát i jako vyřazovací–dva provazy vedle sebe, či jako štafeta.

787. Skákání přes provaz

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	dva a jeden
Pomůcky	lano

Opatřete si silnější provaz (lano), takový, na jaký se věší prádlo, nebo i silnější. Dva hráči (každý na jednom konci lana) provazem točí, uprostřed stojí třetí hráč a přeskakuje lano vždy, když by mu mělo zavadit o jeho nohy. Kdo vydrží rychlejší tempo točení a kdo přeskočí víckrát?

788. Skákavé řady

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	do 15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	tyč

Družstva stojí v zástupech. První s druhým běží s tyčí, položenou 20–30 cm vodorovně nad zemí, proti družstvu, které ji musí přeskakovat. První se přiřadí dozadu, druhý běží k cíli a zpět s třetím a hru opakuje.

789. Skok přes proutky

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	proutky, 2 kůly

Dva kůly zaražené v zemi a vzdálené od sebe asi 50 cm jsou pobity z jedné strany malými hřebíčky, majícími od sebe stejnou vzdálenost. Každý hráč má tři rovné pruty, které si může umístit do kterékoliv výšky na hřebíčky tak, aby byly vodorovně. Pak se snaží proutky přeskočit, aniž by je shodil. Počítá se nejvyšší proutek.

Pro zpestření lze vzdálenost mezi hřebíky udávat v palcích (2.54 cm), stopách (12 palců, 30.48 cm) a yardech (3 stopy, 91.44 cm)

790. Skokani a běžci

Druh	obratnostní
Místo	hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Nakreslíme čtverec přibližně 8×8 m, hráči se rozdělí na dvě družstva stejně silná a stejně početná. Jedno družstvo budou „skokani", druhé „běžci". Každé družstvo si zvolí kapitána.

Běžci se postaví do čtverce a skokani do řady podél čtverce. Organizátor hry odměřuje podle hodinek čas. Potom kapitán „skokanů" posílá po řadě své hráče do čtverce, kde poskakují na jedné noze (stavět se na obě nohy nebo měnit nohu je zakázáno) a snaží se dotknout hráčů protivníkova družstva, kteří normálně běhají ve čtverci. Každý skokan je ve čtverci 10–15 vteřin a na povel svého kapitána se vrací ke svému družstvu. Běžci, kterých se skokan dotkl, opouštějí hřiště. Jakmile budou takto pochytáni všichni běžci, vymění si družstva úlohy a hra se opakuje. Vítězí to družstvo, které v kratší době pochytalo všechny protivníkovy hráče.

Podle pravidel hry může kapitán poslat jednoho skokana několikrát. Hráči obou družstev nesmí vybíhat ze čtverce, jinak běžec vypadá ze hry a skokan, který ho honil, se vrací ke svému družstvu a nesmí být více vyslán do čtverce. Protože je hra pro skokany namáhavá, musí organizátor hry dbát na to, aby kapitán skokanů častěji střídal své hráče.

791. Skokanská soutěž družstev

Druh	obratnostní
Místo	měkké, rovné
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Závodník A provede skok přímý napřed. Závodník B skok přímý nazad. Závodník C skok střemhlav napřed schylmo. Všechny skoky hodnotíme bodově za dokonale provedený skok dáváme 10 bodů.

792. Skokanský souboj

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	max. 30 min
Hráči	jednotlivci, družinky 9–11
Pomůcky	20 kaštanovitých kamínků

Řada dvaceti kaštanovitých kamínků za sebou s rozestupem 0,5m.

Po jedné noze se skáče na konec řady. Tam se nohou zvedne kamínek, skáče se zpět a na začátku se kamínek položí (řada se tím posunula o kousek blíže ke hráčům). Pokud hráč neudělal chybu (dva skoky mezi kamínky, došlápnutí nohou na kamínek, dotek druhou nohou země, upuštění kamínku) může pokračovat dál a přenést další kamínek.

793. Skokanský zápas

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny 9–13
Pomůcky	proutek

Dva zástupy hráčů stojí čelem k sobě v dostatečné vzdálenosti a mezi nimi leží proutek. Hráč jednoho družstva si stoupne špičkami k proutku, skočí a tím posune proutek o kus k soupeři. Soupeř však skočí také, ale na opačnou stranu, čímž proutek posune zpět. Kde bude proutek až se všichni hráči vystřídají?

794. Skoky přes kozy

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hráči stojí ve dvou nebo více zástupech za startovní čárou. Na znamení popoběhnou první o pět kroků, tam udělají živou kozu (předkloní se, nohy lehce pokrčí v kolenou a opřou si ruce o stehna nad koleny). Sotva zaujmou první hráči tuto polohu, vyběhnou druzí, přeskoč roznožkou prvního hráče a udělají živou kozu deset kroků od startovní čáry. Každý další hráč přeskočí předcházející hráče ze svého družstva, až nakonec stojí všichni v pětikrokových odstupech. Pak musí první hráč přeskákat všechny, kteří sloji před nim, a přeběhnout cílovou čáru. Ostatní ho následují, až každý přeskáče všechny hráče před sebou. Poslední ukončí závod tím, že přeběhne cílovou čáru.

795. Solo Sušice, Solo Lipník

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	krabičky od zápalek

Hráči se rozdělí do dvou družstev a posadí či postaví vedle sebe. Kapitáni obou družstev si na nos nasadí vnější část krabičky od zápalek a předají ji na nos dalšího

hráče, aniž by použili rukou. Tak předává až k poslednímu v řadě a zase se předává krabička zpět. Spadne-li krabička na zem, musí ji hráč, který ji upustil, zvednout ze země, ale opět bez pomoci rukou. Musí si ji nastrčit na nos (např. tím, že si ji opře o nějaký pevný předmět, nebo že mu ji spoluhráč přidrží nohou). Vítězí to družstvo, jehož krabička se vrátí kapitánovi nejdříve.

796. Stahování hada

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	50 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Rozestup v družstvech opět na předpažení. Hráči se na povel „Připravit" předkloní a každý dá pravou ruku skrze nohy hráči, který je za ním. Ten ji uchopí svou levicí a pravici opět podá za sebe. Na povel „Teď" začne celý zástup couvat, poslední si lehne celou délkou těla na záda a postupně si tak lehnou všichni hráči, až celé družstvo leží v přímce, kolena těsně u hlavy spoluhráče. Nohy jsou napjaty při těle druhého, špičky přihnutý dovnitř. Poslední si lehá hráč, který stál v čele zástupu. Sotva dolehl, hned se zase zvedá a postupuje rozkročmo dopředu. Za ním se zdvihají i ostatní. Když se zdvihne poslední, vykřikne–„Hotovo", družstvo se pustí a všichni běží k vytyčenému cíli. Při lehání i vztyku se nikdo nesmí pustit a družstvo musí zůstat až do výkřiku „hotovo" spojeno. Pustí-li se někdo, musí znovu zaujmout polohu, jakou měl před puštěním a ostatní se musí k němu vrátit. Až si tuto hru trochu osvojíte, můžete si pravidla upravit tak, že družstvo může zůstat spojeno i při dobíhání k cíli.

797. Stání na kůlu

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	až 2 hod.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kůl

Každý si zatluče do země kolík tak, aby z něj nejméně 50 cm vyčnívalo nad zem. Na povel se všichni postaví jednou nohou na svůj kolík (druhá je ve vzduchu). Nohy se nesmějí dotýkat. Výměna nohy se smí uskutečnit pouze přeskokem. Kdo vydrží nejdéle, vyhrává.

798. Střelnice na stole

Druh	obratnostní
Místo	na stole
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	knoflíky, krabičky od zápalek

Rozestavte na okraj stolu 11 krabiček od zápalek a střídavě na ně cvrnkejte knoflíkem z opačného konce stolu. Knoflík se vrací po každé ráně na základní čáru. Kdo srazí krabičku na zem, bere si ji jako trofej. Kdo jich má nakonec nejvíc, vyhrává.

799. Šamanské cviky

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vzpažujte obě ruce najednou od ramen vzhůru. Říkáte, že to zvládnete? Dobrá, pak tedy levou ruku zvedněte třikrát a současně pohybujte pravičkou. Za stejnou dobu jenom jednou vzhůru a zpět.

Opisovat rukama ve vzduchu osmičky jisté umíte. A kreslit nohou kroužky určitě také. Ověřte si, zda jste oba cviky nezapomněli, a pak se pokuste vykonávat oba zároveň.

800. Štafeta s obručemi

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	obruče

Družstva se postaví do zástupů. Každé družstvo se ještě rozdělí na poloviny. Obě skupiny se postaví proti sobě ve vzdálenosti 10 až 20 kroků (v závislosti na rozměrech hřiště). Před špičkami prvních hráčů nakreslíme čáru. Uprostřed hřiště položíme obruče. Na znamení organizátora hry běží první hráči z jedné strany, doběhnou k obručím, prolezou jimi, položí je na původní místo a běží na druhou stranu k druhé polovině svého družstva. Tam udeří prvního hráče do dlaní a postaví se na konec zástupu. První hráč vybíhá a opakuje totéž.

Štafeta končí, jakmile všichni hráči přeběhnou na protější stranu a prolezou obručí. Družstvo, které to provede nejdříve, vítězí.

Ve druhé variantě této hry se hráči, kteří stojí proti sobě v zástupech, rozpočítají. První hráči dostanou obruče. Účastní-li se hry dvě družstva, budeme potřebovat čtyři obruče.

Na znamení organizátora hry běží hráči s obručemi (z každého družstva) proti sobě. Když se setkají, vymění si obruče, prolezou jimi (ve středu hřiště) a pak pokračují v běhu k protějšímu zástupu. Odevzdají obruč prvnímu hráči a postaví se na konec. Hráči, kteří dostali obruč, běží kupředu, vymění si ji při setkání a dělají totéž, co hráči před nimi.

801. Těžká tužka

Druh	obratnostní
Místo	u zdi
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tužky

Hráč se postaví zády ke zdi, paty těsně u ní. Mezi špičky nohou si položí tužku, kterou po narovnání má rukama zvednout. Tužky se nesmí dotknout ničím jiným než rukou. Při sklánění pro tužku hráč nesmí pohnout nohama z místa.

802. Topologie

Druh	obratnostní
Místo	rovné
Délka	10 min.
Hráči	tři
Pomůcky	křída

Dva z hráčů jsou na hřišti nakresleném křídou na zemi. Třetí jim diktuje příkazy, kam mají položit ruku nebo nohu. Hřiště má tvar čtverce rozděleného na 4×4 pole. Sloupce jsou označeny písmeny.

Na příkaz „pravá ruka A" musí oba hráči položit svoji pravou ruku do některého volného pole v sloupci A. V každém poli může být maximálně jedna končetina. Kdo umístí končetinu do pole dříve, ten má právo tam zůstat. Druhý si musí hledat jiné volné pole v daném sloupci, i když je to pro něho často velmi nepříjemné.

Pokud k tomu nedostanou hráči příkaz, nesmějí polohu končetin jakkoli změnit. Kdo se dotkne země nějakou jinou částí těla než rukou nebo nohou (koleno, zadek, hlava apod.), prohrává.

Hráči se při hře často dostanou do velmi bizarních poloh, proto se každý snaží pro sebe v daném sloupci uchytit co nejvýhodnější místo, případně obsadit místo výhodné pro soupeře. Diktující musí dávat pozor, aby v jednom sloupci byly nejvýše dvě různé končetiny. (Sloupec má jen čtyři políčka, takže každý z hráčů na něm při různé končetiny mít nemůže.)

Napsal Anino Belan.

803. Trakaře I.

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči stojí ve dvojřadu. První řad udělá podpor ležmo za rukama. Hráči druhé řady uchopí hráče první řady za nohy. Na dané znamení všichni vyrazí k dané metě. Tento běh lze udělat rovněž jako běh štafetový.

804. Trakaře II.

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Jednotlivé dvojice hráčů představují jezdce a koně. Ti nejprve oběhnou dvacetimetrový okruh, až dorazí do občerstvovací stanice (láhev s brčkem a 0,1 litru vody). Kůň (trakař) musí všechnu vodu vypít. Jestliže se trakař rozbije (při cestě či pití), musí oba zpět na start, oběhnout okruh a pokračovat v pití.

805. Tunelová štafeta

Druh	obratnostní
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	skupiny po 8–10 členech
Pomůcky	

Jednotlivá družstva stojí v zástupu těsně za sebou a širokým rozkročením představují tunel. Na dané znamení prolézá poslední z každého družstva odzadu tunelem a staví se opět vpředu. Potom následuje další atd. Družstvo, jehož všichni členové nejdříve prolezli, vítězí. Může se také hrát tak, že děti musí prolézat pozpátku. Potom začíná první hráč z každého družstva. Když tunelem proleze, postaví se vzadu.

806. Útok na nohy

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupina >9
Pomůcky	

Dvojice, ale i více hráčů ve vhodné obuvi či bosi se drží za ruce a snaží se vzájemně si šlapat na nohy a uskakováním unikat.

807. Uzel

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	10–12, dohromady
Pomůcky	

Hráči vytvoří kruh a pomalu kráčí k jeho středu a to tak dlouho, až nemohou dál. Pak skloní hlavy a zvednou pravou ruku nad hlavu a zachytí ruku někoho jiného. Poté se podívají vzhůru a uloví v chumlu zdvižených levých rukou ruku někoho jiného. Tím bylo dosaženo vytvoření uzlu. Málokdy se povede vytvořit pouze jeden řetěz (počet řetězů snadno zjistíme posíláním signálů).

Úkolem hráčů je uzel rozvázat, tedy vytvořit opět kruh s podmínkou, že se všichni musí držet za ulovené ruce. Hráči mohou podlézat, přelézat, rozmotávat se, avšak nesmí se pustit.

Jiná varianta hry má název podle trójského kněze „Laokón". Laokón věděl, co za koně si to trójané tahají do města a chtěl jim to zatrhnout. Jenomže bohové potřebovali, aby Trója byla dobyta, a tak na Laokóna a jeho syny poštvali hady. Na toto téma existuje známé sousoší, které vypadá jako mohutná spleť čehosi, z čeho tu a tam trčí nějaká hlava.

Hráči se postaví do kruhu čelem dovnitř, zavřou oči a na výkřik „rucééé" se začnou k sobě přibližovat. Všichni se snaží každou rukou chytit právě jednu jinou. (Nesmí se tedy v jednom místě držet tři ruce.) Rozmotávání je stejné jako v předchozím případě.

808. Veselé závody

Druh	obratnostní
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupiny i jednotlivci
Pomůcky	podle disciplín

Úkolem je vykonat o závod co nejrychleji pět různých úkolů, jako třeba:

1. Uhodit míčkem o zeď a schovat ho do kapsy.
2. Sednout si třikrát na zem a zase rychle vstát.
3. Napsat 10 jmen měst, květin atp., začínajících stejným písmenem.
4. Složit z papíru vlaštovku, čepici nebo parník.
5. Navršit 10 různě rozvrstvených mincí do sloupku.

Vítězí ten, kdo první provede předepsané úkony. Závodí-li družstva, je každému z členů přidělen jeden z jmenovaných úkolů. Každý hráč může začít s plněním svých úkolů, až předcházející hráč dokončí svůj. Vítězí družstvo, které nejdříve splní určené úkoly.

809. Zamrzlý–psí boudy

Druh	obratnostní
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči utvoří dva soustředné kruhy, přičemž ve vnějším je o jednoho více než ve vnitřním, a začnou se pohybovat opačnými směry. Na dané znamení se snaží ti z vnějšího kruhu najít dvojici ve vnitřním. Ten, kdo zůstane, musí hrát opět ve vnějším kruhu, i když se všichni ostatní vymění.

Hráči ve vnitřním kruhu mohou též stát na místě rozkročeni. Ti, z kruhu vnějšího jim na znamení začnou prolézat mezi nohama. Na koho nohy nezbudou, zůstává ve vnějším kruhu.

810. Závod pluhů

Druh	obratnostní
Místo	rovná, krátká trať
Délka	2 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči stojí ve dvojřadu. První řad udělá podpor ležmo za rukama. Druzí hráči chytí první za kotníky a utvoří tak pluh (tělo musí být napjaté). Na dané znamení takto vyrazí (pluh kráčí po rukou) k nepříliš vzdálené metě.

811. Závod se švihadlem

Druh	obratnostní
Místo	rovná trať
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	švihadlo

Závodníci stojí v zástupu. První hráč běží a skáče při tom přes švihadlo až k metě, metu oběhne a běží stejným způsobem zpět, kde předá švihadlo dalšímu.

812. Závod skokanů

Druh	obratnostní
Místo	krátká, rovná trať
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Každá skupina závodníků utvoří zástup podle velikosti od nejmenšího do největšího. Všichni jsou ve dřepu a drží rukama za boky předcházejícího člena zástupu. Vedoucí v čele zástupů mají dlaně na kolenou.

Pak začnou spojené zástupy postupovat kupředu poskoky ve dřepu. Hned však poznají, že je to velmi těžký úkol poskakovat ve stejném rytmu. Vedoucí, který řídí postup celé skupiny, může udávat rytmus poskoků hlasitým počítáním.

Závodní dráha by neměla být delší než 10 metrů. Vítězí ta skupina, která nejdřív doskáče celá za cílovou čáru. Jestliže se skupina cestou roztrhne, musí se zastavit, znovu spojit a teprve pak smí pokračovat v cestě k cíli.

813. Závod stonožek

Druh	obratnostní
Místo	vhodná trať
Délka	do 30 min
Hráči	min dvě skupiny
Pomůcky	pro každé družstvo lano

Všichni členové družstva uchopí lano, které probíhá mezi jejich nohama. Na dané znamení běží k předem vyznačenému cíli, který musí oběhnout, a poté se vrátí na výchozí postavení a zaujmou původní postoj. To družstvo, které to dokáže první, to zvítězilo. Běh lze různě ztížit–běh pozadu, se zavázanýma očima atd. Lano je vhodné poskytnout družstvu dostatečně krátké. Lano nesmí v průběhu běhu opustit prostor mezi nohama hráčů. Pokud se tak stane, vrací se družstvo na start (libovolně) a začíná znovu, přičemž čas mu stále běží.

814. Závod trpaslíků

Druh	obratnostní
Místo	krátká, rovná trať
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Závodníci musí proběhnout vyznačkovanou dráhu v dřepu, s rukama pevně přichycenýma nad patou. Pustí-li se závodník nohy, připočítá se mu k docílenému času smluvený počet trestných vteřin. Dráhu nedělejte delší než 40 metrů.

815. Zkouška rychlosti

Druh	obratnostní
Místo	terén
Délka	do 30 min
Hráči	dva
Pomůcky	papíry s čísly, špendlíky

Každému z hráčů upevníme na záda papír s napsaným číslem tak, aby jej druhý hráč předem neviděl. Úkolem hrajících je přečíst číslo na zádech soupeře a přitom nedopustit, aby soupeř přečetl číslo, jež má na zádech sám. Vyhrává, kdo první přečte číslo, které má soupeř na zádech. Je možné hrát systémem každý s každým, při větším počtu hráčů vyřazovacím způsobem.

1.18 Odhadovací hry

816. Kolik hrášků?

Druh	odhadovací
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	hrášky, úzká sklenice

Přineste do klubovny úzkou sklenici a nasypte do ní určitý počet hrášků. Ukažte sklenici hráčům a vyzvěte každého, aby napsal svůj odhad–kolik je uvnitř hrášků. Hráč s nejpřesnějším odhadem získá jeden bod.

Opakujte odhad ještě několikrát a pokaždé dejte do sklenice jiný počet hrášků (od 15 do 100).

817. Odhad času I.

Druh	odhadovací
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	hodinky

Stopněte si čas a od té chvíle máte odhadnout délku pěti minut. Musíte se během těchto pěti minut bavit, hovořit, nesmíte mlčet (aby se totiž nikdo nemohl příliš soustředit). Kdo si myslí, že už pět minut uplynulo, oznámí to vedoucímu, který se podívá na hodinky a zapíše si odhadnutý čas. Když každý tak či dříve či později ohlásil slůvkem "ted"' domnělých pět minut, vedoucí sdělí, kolik vteřin či minut kdo prohádal.

818. Odhad délky

Druh	odhadovací
Místo	kdekoli venku
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	metr

Dejte každému odhadnout vzdálenost dvou, tří, pěti, deseti metrů. Každý si dá znaménko tam, kde myslí, že tato vzdálenost končí. Potom změřte metrem, kolik kdo prohádal pod nebo nad správnou míru.

819. Odhad minuty

Druh	odhadovací
Místo	kdekoli
Délka	1 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	stopky

Oznamte hráči start na stopkách nebo podle sekundové ručičky na hodinkách a od této chvíle je jeho úkolem odhadnout čas jedné minuty. Až se bude domnívat, že je minuta u konce, zvolá "Teď"! Aby si ale neusnadnil odhadování tím, že by si v duchu počítal zvolna do šedesáti, vyrušujte ho různými otázkami, na které musí odpovídat. Například kdy se narodil, jak dlouho má svou bundu, co jí nejraději a podobně. V soutěži odhadu vítězi ten hráč, který se svým odhadem nejvíce přiblížil minutě.

820. Odhad váhy I.

Druh	odhadovací
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	asi 10 stejných krabiček

Opatřete si asi 10 stejných krabiček nebo plechovek. Očíslujte je a vyplňte uvnitř voskem a za tepla nasypte broky tak, aby každá krabička měla jinou, přesně určenou hmotnost. Hmotnosti zaznamenejte do seznamu dle čísel. Dejte nyní hráčům potěžkat krabice. Ať určí která hmotnost patří ke které krabičce. Nedovolte, aby měl někdo v ruce více jak jednu krabičku.

821. Odhad váhy II.

Druh	odhadovací
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé zvážené předměty

Připravte si asi 10 různě těžkých věcí, vážících od několika dkg až po několik kg (polínko, kámen, knihu, podkovu,...) Každou věc přesně zvažte a zapište si její váhu na lístek. V klubovně pak posílejte předměty dokola. Hráči odhadnou jejich váhu a napíší si své odhady na lístek.

Odhady potom porovnejte se skutečností a za nejlepší dejte vždy 3 body, za druhý 2 body a za třetí 1 bod. Kdo bude mít celkový součet nejvyšší, zvítězí.

822. Odhad váhy III.

Druh	odhadovací
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	váha

Přines si domů deset kamenů, přibližně stejně velikých, ale různé váhy. Zvaž každý zvlášť a opatři jej číslem a zapiš si, které číslo kolik váží. Pak přines kameny do klubovny a dej je kamarádům, aby je sestavili do řady podle svého odhadu, od nejlehčího do nejtěžšího. Závodí každý hráč sám. Když řadu vytvoří, opiš si pořadí čísel, načež odhaduje závodník druhý, pak třetí atd. Když se všichni vystřídali, vytas se teprve se správnými váhami podle seznamu z domova a srovnávejte, kolik kamenů kdo umístil správně a kolik nesprávně. Za každý správně umístěný kámen dej čtyři body, za každý nesprávný o tolik půlek bodů méně, o kolik míst je kámen vzdálen od místa správného. Například kámen, který byl svou správnou váhou na pátém místě, zařadil závodník až na sedmé místo, tedy o dvě místa špatně. Obdrží za jeho odhad tudíž místo čtyř bodů jen tři body. (Za každé místo se strhává půlka bodu.)

823. Odhadujte délku!

Druh	odhadovací
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	každý dvě zápalky, metr

Každý má připraveny dvě zápalky, či dva špendlíky, nebo cosi podobného, jímž by mohl ohraničit nějakou malou vzdálenost, např. 75 cm ap. Na povel každý samozřejmě bez pomoci měřítka odhadne umluvenou vzdálenost a označí ji po obou jejích stranách. Když každý tak aniž by pozoroval druha učiní, změří se výkon každého jednotlivce měřítkem. Vítězí ten, kdo odhadl nejsprávněji!

824. Porovnání velikosti

Druh	odhadovací
Místo	na stole
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dřevěné kolíčky, kolečka či čtverečky

Pořiďte si asi dvacet dřevěných kolíčků (od 1 cm délky do 10 cm s rozdíly asi 2 mm), od každého rozměru po dvou kusech.

Jednu sadu kolíčků vysype organizátor hry na stůl, druhou si ponechá skrytu u sebe. Ukáže nyní hráči jeden kolíček, až si jej prohlédne a potom zpaměti vybere stejný ze sady na stole.

825. Střed

Druh	odhadovací
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	3 praporky a 2 tyče 1m dlouhé

Hráči první skupiny postaví dva praporky ve vzdálenosti ne méně než 10 m a ne více než 30 kroků od sebe. potom vyvolávají některého hráče druhé skupiny, dají mu třetí praporek a požádají ho, aby praporek postavil přesně doprostřed mezi oba praporky. Hráč musí zrakem určit střed vzdálenosti a postavit tam praporek.

Oba vybraní hráči pak měří metrovými tyčemi vzdálenost od krajních praporků k prostřednímu. To jim umožní velmi dobře a rychle zjistit skutečný střed dané vzdálenosti.

Sotva ten, kdo staví střední praporek, neudělá alespoň malou chybu. Hráči se s tyčemi sejdou uprostřed, snadno zjistí chybu a určí ji v centimetrech. Zapamatujme si tento výsledek. K měření lze použít pásma. Nyní druhá skupina postaví krajní praporky v jiné vzdálenosti, ale stále v rozmezí 10–30 kroků. Pak stejně jako předchozí vyvolává některého hráče první skupiny a předává mu střední praporek: musí jej postavit do středu. A opět hráči měří vzdálenost a určují chybu, které se hráč dopustil. Kdo z těchto dvou hráčů při určování středu udělal menší chybu, ten vítězí. Skupině, ke které tento hráč patří, zapíšeme jeden bod. Pak hraje další dvojice až se postupně vystřídají všichni hráči.

Vyhrává skupina, která získala větší počet bodů.

1.19 Ojedinělé hry

826. Abeceda stopaře

Druh	ojedinělá
Místo	písčité
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužka, papír

Do urovnaného písku udělá každý bosou nohou jeden otisk. Otisky se očíslují. Každý se pak pokusí každému otisku přiřadit majitele. Své odpovědi píší hráči na papír.

827. Banky

Druh	ojedinělá
Místo	tábor
Délka	pořád
Hráči	všichni
Pomůcky	

Ze soutěží získané peníze si hráči mohou buď ponechat u sebe nebo uložit do některých bankovních kont, jejichž čísla a hesla zjistí v nějaké hře. Každé konto má specifikován úrok (buď absolutní částka za den nebo procenta za den) a maximální výběr za den (takže nelze vydělávat těžké peníze, protože se nikdy nestihnou vybrat).

Dále je možno nechat hráče vydělávat (spíš prodělávat) peníze v klasické ruletě.

828. Barevný interview

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístky

Hra je vhodná jako seznamovací. Každý hráč obdrží od vedoucího hry lístek, na němž je napsána barva očí (modré, šedé, hnědé, černé). Hráči mají za úkol v co nejkratší době se seznámit se všemi ostatními, kteří mají stejnou barvu očí, napsat na přidělený lístek jejich jména a záliby (např. sbírání známek, sport, hry, výroba modelů, příroda, turistika,...), počet sourozenců, bydliště apod. Z těchto poznámek pak vždy celá skupina (se stejnou barvou očí) sestavuje seznamovací interview, ve kterém představuje svoje členy ostatním. Vítězí družstvo, jehož vystoupení bylo nejobsažnější a zároveň nejvtipnější.

829. Bingo

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady, minimálně 3
Pomůcky	papíry, tužky

V prvním kole si hráči nakreslí na papíry síť čtverců 4x4 a do ní vepíší libovolná čísla od 1 do 35. Vedoucí potom říká postupně jakákoliv čísla z daného intervalu, která jej napadnou. Má-li hráč vyřčené, číslo napsané v síti, příslušný čtvereček si přeškrtne. Hráč, který má první všechna čísla vyškrtána, zařve: "Bingo!" a získá tak jeden bod.

Ve druhém kole je síť 3×3 a čísla od 1 do 15. Ve třetím kole síť 2×2 a čísla od 1 do 7. A ve finálovém 4. kole si každý z hráčů nakreslí jeden čtverec, do něj si napíše buď 0 nebo 1. Za výhru ve finále dostane hráč 10 bodů.

830. Boccio

Druh	ojedinělá
Místo	louka
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Vylosuje se družstvo které hází první hod základní koulí (malá). Hráči obou družstev se navzájem střídají v hodech svých 4 nebo 8 koulí. Soupeřovu kouli je možné vlastním hodem odrazit. Každá koule, která je blíž základní kouli, než některá ze soupeřových, se počítá za 1 bod. Ten hráč, který v dané hře zvítězil, má právo v další hře hodit základní koulí. Hraje se na předem dohodnutý počet bodů. Koule se hází spodním obloukem.

831. Bramborové závody

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tužka, křída, brambora

Nakreslete na podlaze nebo na pojených stolech klikatou závodní dráhu, širokou 15 cm. Potom vysílejte na start jednoho hráče po druhém. Každý má za úkol dokutálet tužkou bramboru do cíle. Komu vypadne brambora z dráhy, je diskvalifikován.

832. Co by to bylo

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hra je tak trochu psychologická, poznávací. Jeden hráč se vzdálí a ostatní se dohodnou, koho bude hádat. Poté vybraného hráče přivolají a hra začíná. Hádající hráč může klást otázky typu: „Co by to bylo, kdyby to byl (např. strom, květina, barva atd.)". Na každou otázku musí všichni ostatní hráči včetně hádaného odpovědět. Podle výstižnosti otázek i odpovědí si vytvoří hádající hráč určitou představu, o koho jde. Pak se může optat: „Je to...?" Pokud uhádl, zařazuje se mezi ostatní hráče. Pokud neuhádl, má ještě dva pokusy. Když neuhádne ani potřetí, ostatní mu sdělí, o koho jde, cennější je ale vlastní poznání. Hra je přínosná i pro hádaného hráče, neboť podle odpovědí ostatních může soudit, co si o něm myslí a jak na ně působí, což někdy může být v ostrém rozporu s jeho sebehodnocením.

833. Co do přírody nepatří

Druh	ojedinělá
Místo	příroda
Délka	do 30 min
Hráči	skupinky či jednotlivci
Pomůcky	předměty nepatřící do přírody

Na lesní cestě v úseku asi 80 metrů umístíme předměty, které do přírody nepatří–např. hřebík, mince, papír, plechovka, hřeben atp. Hráči si připraví tužku a papír a rozdělí se případně do skupin. Pak jeden po druhém vybíhají na cestu, kterou musí absolvovat mírným poklusem a po návratu zaznamenat, které předměty „objevili". Za každý správně zaznamenaný předmět se počítá 1 bod. Za rychlost je možné připočítat bonifikaci. Při přípravě i hodnocení je důležité nezapomenout na ty předměty, které jsou již podle stezky rozmístěny bez našeho přičinění (kamna, plechovky, láhve, hadry atd.). Důležité je po hře opět všechny námi rozmístěné předměty, popř. i další posbírat a nenechat v lese.

834. Den Trifidů

Druh	ojedinělá
Místo	všude
Délka	6 hodin
Hráči	skupinky
Pomůcky	fáborky, šátky, lana, zápalky,...

Libreto: Kniha Den Trifidů není pouhým dobrodružným líčením boje oslabených lidí s agresivními rostlinami, které se vymkly kontrole. Nastoluje především otázku, zda etické a mravní normy nejsou závislé na trvalosti podmínek, ve kterých vznikly. A naopak, zda platí i ve změněných podmínkách (např. solidární pomoc bližnímu). Kromě toho v knize vzniká naprosto zvláštní sociální situace - do popředí se dostávají lidé z okraje společnosti, kteří se nemohli zúčastnit večerního pozorování oblohy po němž všichni účastníci přišli o zrak, ti, kteří neviděli fantastický ohňostroj - řetězové výbuchy zbraní, umístěných ve vesmíru–lidé, kteří tou dobou byli ve vězení, v dolech, po úrazu očí apod. Velmi často se tak dostali do rolí vůdců lidé, kteří byli dosud spíše v pozadí...

Večer před hrou pod nějakou záminkou vybereme od všech účastníků šátky na zavázání očí. Před vlastní hrou pak rozdělíme seznam účastníků do jednotlivých pěti až šestičlenných týmů a přidělíme jim vidící průvodce. Dbáme na to, aby byly týmy vyvážené, ale v jednom týmu nemusí být nutně lidé, kteří jsou nejlepšími přáteli. Spíše naopak. Za vidící–tedy vůdce skupin–vybíráme jednoznačně submisivní typy, účastníky, kteří se dosud neprojevili a kteří se vyhýbají situacím, kdy by měli být středem pozornosti.

Všechny účastníky postupně vzbuďte a hned jim zavažte oči. Dostanou pokyn sejít se ve společenské místnosti.

Tam poslepu vyslechnou "rozhlasovou relaci":

Poslyšte zvláštní hlášení–poslyšte zvláštní hlášení:

Včera v noci pozorovala většina obyvatelstva naší země pozoruhodné úkazy na obloze. Bohužel tyto úkazy způsobily, že dnes ráno většina z našich spoluobčanů nevidí. Zatím nevíme, zda natrvalo či nikoli. Jsme skupina aktivních lidí, kteří vidí. Rozhodli jsme se zachránit co nejvíce vidících lidí tím, že je převezeme na izolovaný ostrov a tam založíme kolonii. Poslyšte naši výzvu! Každý vidící člověk ať s sebou vezme 5 zdravých nevidících lidí, mužů i žen, kteří mohou být příští kolonii užiteční, a přivede je na transportní shromaždiště do 10.00 hod. Přesně v 10.00 hod. odlétá poslední transportní vrtulník na ostrov. Každá skupina musí mít s sebou zápalky, jídelní misku a přilby pro všechny členy. Dále si vezměte na cestu vše, co uznáte za užitečné. Cesta na shromaždiště je označena barevnými fáborky.

Důležité upozornění! Pozor na Trifidy! Tyto průmyslové rostliny, schopné pohybu, začaly být velmi agresivní, reagují na hluk a zabíjejí lidi v okruhu pěti metrů svým žahadlem. Je proto nutné dbát zvýšené opatrnosti a pohybovat se tiše. Na vaší cestě vám pomáhej Bůh!

Po "odvysílání" zprávy sundejte vytipovaným vůdcům skupin šátky, předejte jim seznam jejich členů a zopakujte jim, že jejich jediným úkolem je přivést maximum těchto lidí včas na transportní shromaždiště. Pak jim řekněte, kde je první značka trasy, a hra může začít. To znamená, že oblékání, balení atd. se děje již poslepu, pod vedením vidících vůdců.

Skupina se vydá po fáborcích a cestou narazí na několik překážek. U každé překážky je instruktor, který vysvětlí, v čem překážka spočívá a jaký je na ni vymezený čas. Pokud skupina úkol nesplní nebo jej nestihne v časovém limitu, přijde o jednoho člena. Obětovaný člen zůstane u překážky na určeném místě se zavázanýma očima až do konce hry.

Překážky:

* Pomocí dvou lan nad sebou (tzv. manévrů) překonat vzdálenost v šířce 15 metrů. Pokud neprovádíme nad vodní hladinou, musíme hráče jistit.

* Rozdělat poslepu oheň a přivést vodu do varu. Oheň rozdělávají nevidící, vidící smí pouze radit.

* Vyluštit jednoduchou šifru.

* Vidící vůdce si zlomil nohu. Nevidící sestaví nosítka a až do konce trasy jej nesou (alespoň 2 km!).

* Vidící vůdce spustí své členy ze skály do vody a členové podle zvuků hudby plavou na druhou stranu vodní hladiny ke zdroji hudby. U ní se shromáždí a vůdce je odvede na nedaleké transportní shromaždiště.

Důležité je připomínat vůdcům, že se na shromaždiště musí dostat do předem stanoveného fixního časového limitu (tento časový limit stanovujeme s velkou rezervou, aby byla velká šance se na shromaždiště dostat včas).

Metodické poznámky: Moment "zabíjení" jednotlivých členů je velmi důležitý. Je v něm navozen sociální konflikt a instruktor dbá na to, aby byl řešen důsledně. Skupina (resp. vidící vůdce) musí rozhodnout, který člen skupiny je z hlediska přežití ostatních nejméně důležitý.

Je to současně pro obětovaného člena velmi ostrá zpětná vazba.

Trať musí být náročná, ale bezpečná. Při závěrečném plavání poslepu pluje neustále po hladině raftový člun s připravenými instruktory - záchranáři. Protože se plave v šatech, je vhodné na transportním shromaždišti rozdělat oheň a mít připraven hrnec teplého čaje a dostatek hrníčků. Instruktoři z překážek, které již byly překonány všemi družstvy, se přesouvají k závěrečným překážkám, kde je zapotřebí kvůli bezpečnosti více dopomáhajících lidí (slaňování do vody, plavání...). Obětované členy (s rozvázanýma očima) však posílají samostatně na středisko (nikoli na transportní shromaždiště). Po hře je vhodné zařadit rewiev–rozbor celé hry z pohledu každého účastníka.

835. Den v noci

Druh	ojedinělá
Místo	tábor
Délka	1–2 hodiny
Hráči	všichni
Pomůcky	všechno

Všichni se vzbudí asi ve 2:00 a řekne se jim, že slunce nevyšlo, ale že už je další den. Takže se udělá zrychlená rozcvička, snídaně, přednáška (velmi šílená, aby jí nikdo nerozuměl), oběd, nějaká hra, večeře a večerka. Všechno se musí brát nesmírně vážně. Druhý den se dělá jakoby nic.

836. Deset kroků do neznáma

Druh	ojedinělá
Místo	volná plocha
Délka	50 min
Hráči	dohromady a jeden
Pomůcky	šátek

Jeden z hráčů má zavázané oči. Někdo jím třikrát otočí, aby ztratil orientaci. Při třetím otočení se hráči otočí jedním směrem a rozběhnou. Jakmile však nevidící hráč zavolá STÁT, musí se zastavit a už se nikdo nesmí ani pohnout. Nevidící pak udělá zvoleným směrem deset kroků. Pak i on musí zůstat stát, ale snaží se dotknout některého z hráčů. Podaří-li se mu to, vymění si s ním místo a hraje se znovu.

837. Doprava, doleva

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	krátká
Hráči	dohromady 9–13
Pomůcky	2 kostky, sirky

Hráči sedí kolem stolu. Každý z hráčů má jistý počet sirek, v poslední době hrajeme většinou s šesti. Hráči hází dvěmi kostkami, za každou jedničku, dá hráč jednu sirku svému sousedovi vpravo (tj. předcházejícímu) za dvojici soupeřovi vlevo (následujícímu) a za každou šestku odloží jednu sirku do banku. Pokud někomu nepadne šestka, jednička ani dvojice, nemůže v tomto kole udělat nic. Pak předá kostky dalšímu hráči. Cílem je zbavit se všech sirek. Hráče je však možno do hry ještě vrátit. Vyhrává až tehdy, když přes něj jednou přejde hra, aniž by měl sirky. (Příklad: pokud někomu padnou dvě jedničky dá dvě sirky sousedovi vpravo a jednu sousedovi vlevo, atp.)

838. Dostihy

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	40 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	stužky, nůžky, židle

Zúčastňuje se skupina hráčů. Vedoucí hry připraví několik stužek širokých asi 18–20 mm, stejně dlouhých a přiváže je k opěradlu židle. Hráči se postaví na konec napnuté stužky. Všichni dostanou nůžky a na znamení začnou stužky po délce rozstřihovat. Musí přitom dávat pozor, aby ji nepřestřihly. Kdo se prostříhá nejdříve ke konci, vítězí. Kdo stužku přestřihne, je diskvalifikován. Závod lze ztížit tím, že na stužky uděláme pár uzlů.

839. Elektrárna

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden, více než 10
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu a drží se objednoho za zády za ruce. Je-li hráčů sudý počet, je v jednom místě nutné, aby se drželi obdva — jinak vzniknou dva kruhy. Jeden hráč je odeslán z doslechu, ostatní si rozdělí úlohy:

- Vodič vede proud — když mu jeden soused stiskne ruku, on stiskne ruku druhého souseda.
- Zvonek funguje jako vodič, ale vždy, když přes něj prochází proud, zazvoní.
- Měnič má právo změnit směr proudu. Když mu jeden soused stiskne ruku, může se rozhodnout, zda stiskne ruku druhému sousedovi, nebo pošle proud na tu stranu, z které přišel.
- Baterie (vedoucí) pouští proud, který pak obíhá v obvodu.

Na 12 dětí stačí jeden měnič a dva zvonky. Při větším počtu můžeme měniče přidávat, zvonků by mělo být vždy o jeden více. Pro náročnější může být měnič a zvonek ta stejná osoba.

Po rozdělení rolí, zavoláme odeslaného hráče zpět. Stoupne si do kruhu a má za úkol určit podle zvonění zvonků, kdo je měnič. Na jednoho měniče má 3 pokusy, na dva 5 pokusů, na tři 7 pokusů atd. V případě, že je měničů více, stává se odhalený měnič obyčejným vodičem.

Napsal Anino Belan.

840. Evakuace tábora

Druh	ojedinělá
Místo	letní tábor
Délka	45 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	vše

Jedinečná hra, která donutí děti si uklidit ve stanech. Je vyhlášen stav ohrožení, voda se valí do tábora. Děti musí evakuovat vše, co mají ve stanech (kufr, spacák, deky, všechny věci). Vynáší to postupně ze stanů, přejdou s nákladem vratkou lávku a uloží pod strom k věcem svého oddílu. Až děti vše vynosí, obejde odporná komise stany a za každou nalezenou věc přičte oddílu majitele trestný bod.

841. Evoluce I.

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Absolutně praštěná hra, ale má překvapivý úspěch.

U této hry je 5 základních vývojových stupňů: kuli-kuli, pip-pip, dyno-dyno, uááá, člověk. Ke každému stupni patří charakteristický zvuk (viz. název) a pohyb. Snaha o popis pohybů: kuli–chodí v podřepu a točí rukama (jako mažoretky), pip–stále v podřepu a mává křidýlkama, dyno -mírně napřímený a ruka nahoře představuje hlavu (to se prostě nedá popsat), uááá–téměř napřímený, bije se do prsou.

Na počátku jsou všichni kuli a náhodně se pohybují (to platí po celou hru). Když se potkají 2 tvorové na stejném vývojovém stupni, losnou si (kámen-nůžky-papír), vítěz se dostává o jeden stupeň výše, pro herce o jeden stupeň níže. Když prohraje kuli, zůstává stále kuli (níž už klesnout nejde). Kdo se stane člověkem, vyhrál a odchází ze hry pryč. Hraje se tak dlouho dokud se má kdo s kým utkat.

842. Evoluce II.

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Zkrácená Darwinova teorie: Na počátku bylo kuře. Z kuřete se vyvinul pes, potom osel, kůň, opice a nakonec člověk. Z tohoto (poněkud ujetého) předpokladu vychází následující hra.

Na počátku hry jsou všichni na nejnižším vývojovém stupni a mají se dostat na co nejvyšší. Každý chodí po místnosti a vydává charakteristický zvuk (kuřata pípají, psi štěkají, oslové hýkají, koně řehtají, atd.) Když se potkají dva hráči na stejné vývojové úrovni, střihnou si (kámen, nůžky, papír). Ten, který vyhraje se posune o úroveň výš, ten, který prohrál se propadne až na nejnižší úroveň. Z koho se stane člověk, vyhrál, mlčí a jde si sednout. Hra končí, když je jedna třetina hráčů lidmi.

843. Faraónovo oko

Druh	ojedinělá
Místo	strašidelné
Délka	5 min. na hráče
Hráči	ma× 10 lidí na jednom místě
Pomůcky	šátek, Indulona

Na strašidelném místě se rozmístí vedoucí a domluví se na různých zvucích, tahání za končetiny, třepání podkladu,...). Postupně se každému hráči zaváží oči a řekne se mu, že je výprava a že hledá faraóna. Průvodce ho provádí všemi nástrahami a říká mu, co za hnusárny kolem jsou (to je doplněno ostatními organizátory). Pak mu řekne, že našel mumii faraóna a nechá ho ohledávat jednotlivé končetiny. Pak mu řekne: „A tady je faraónovo oko," a strčí mu prst do krabičky s Indulonou.

Musí se to rozumně rozvrhnout, protože ostatní hráči se mezitím nudí. Ti, co to mají již za sebou, se mohou přidat k organizátorům a pomoct jim se strašením.

844. Fero, kde si bol

Druh	ojedinělá
Místo	veřejné
Délka	20 min
Hráči	5–15 lidí
Pomůcky	

Hráči se postaví do kruhu a po řadě probíhá následující rozhovor:

„Fero, kde si bol?"

„V Žiline."

„A čo si tam kúpil?"

„Takú zubnú kefku."

A v daném okamžiku začne dělat rukou pohyby, jako by si umýval zuby. Pak se tázajícího zeptá další hráč v kruhu a čím dál víc lidí si čistí rukou zuby. Až to dojede na začátek, dá se nové kolo (bez přerušení všech předchozích kol), postupně se říkají další odpovědi.

„Taký pekný klobúk." – krouží se druhou rukou na hlavě

„Takú peknú topánku." – krouží se jednou nohou v kotníku

„Taký pekný opasok." – krouží se boky

„Takú peknú batožinu." – natřásají se ramena

Pro kolemjdoucí je velice nepochopitelné, proč tolik lidí takhle blbne.

845. Foukaná

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	méně jednotlivců
Pomůcky	pro hráče sklenice na pití a desetník

Na hranu sklenice na pití se položí desetník. Úkolem hráče je přefouknout desetihaléř na druhou stranu sklenice. Úspěch je věcí nápadu a trpělivosti.

846. Foukanda III.

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 45 min
Hráči	sudý počet
Pomůcky	pingpongový míček

Rozsaďte se kolem stolu tak, aby na každé jeho straně seděl stejný počet hráčů. Každá strana stolu představuje jedno družstvo. Doprostřed stolu dáme ping-

pongový míček. Pak na daný povel všichni hráči ze čtyř stran stolu začnou do míčku foukat ve snaze sfouknout jej kterémukoliv družstvu na jeho stranu stolu a naopak zabránit tomu, aby míček nebyl sfouknut ze stolu na straně jejich. To družstvo, na jehož straně spadl míček ze stolu, dostává branku. Za branku se také považuje to, kdy se hráč ve snaze odfouknout letící míček dotkne míčku nebo okraje stolu ústy, rukou, tváří nebo nosem. Při hře hráči sedí a ani při největším vzrušení nesmí vstávat, nahýbat se nad stůl a čímkoliv se dotýkat stolu. Jeden zápas trvá 5 minut, pak je přestávka na nabrání dechu a zápas opět pokračuje.

847. Foukaný fotbal

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	max. 10 hráčů ve dvou skupinách
Pomůcky	pingpongový míček

Hraje se u obdélníkového stolu. Kratší strany stolu jsou branky. Hráči se rozdělí do dvou družstev, u každé krátké strany sedí jen jeden hráč–brankář. Ostatní sedí podél delší strany stolu vždy střídavě jeden hráč mužstva A a jeden hráč mužstva B. Doprostřed stolu vhodí rozhodčí míček a v tuto chvíli začíná hra. Jednotlivá mužstva se snaží foukáním dopravit míček do branky soupeře. Hraje se na 5–10 minut. Hráči se nesmí dotknout stolu rukama.

848. Fukfára

Druh	ojedinělá
Místo	na zemi
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papírová autíčka

Všichni hráči si postaví z papíru nějaké foukací autíčko. Organizátoři zatím postaví trať, já jsem zažil pouze trať ohraničenou horolezeckým lanem, ale myslím, že to není nutné. Hráči potom snaží profoukat svoje autíčka do cíle. Ve foukání se střídají, každý si jednou foukne.

Autíčko, které vyskočí z trati nebo se převrátí, je diskvalifikováno (ale zůstává překážet na trati).

Autíčko nemusí jet předkem dopředu.

849. Had I.

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vytvoříme z hráčů dlouhého hada (všichni se drží za ruce) a chvilku chodíme okolo, až na vhodném místě hlava hada (první hráč) zastaví a had se začne namotávat dokola, přičemž se hodně tlačíme, abychom byli hodně namačkaní a zahřáli se. Když se zamotá celý had, začne se znova rozmotávat, ale tentokrát od hlavy–to znamená, že hráč který je uprostřed někudy vyleze ven a táhne za sebou zbytek.

850. Hledání jehly v kupce sena

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	do 2 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	seno (tráva), jehla

Na rozložený igelit nasypeme seno nebo trávu a někam do takto vzniklé kupky vložíme jehlu. Úkolem hráče je v časovém limitu jehlu najít.

851. Hod mincí do sklenky

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	3 min. na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	nádoba s vodou, sklenice, různé mince

Do kbelíku napuštěného vodou se doprostřed na dno postaví sklenka. Z 1,5 m vzdálenosti se mají hráči za úkol trefit do skleničky co nejvíce mincemi. Každá mince má jinou hodnotu a je tudíž jinak těžká. V případě rovnosti hozených mincí do skleničky, se počítá počet mincí v kbelíku.

852. Hod na strašáka

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli (lépe venku)
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	vrhané předměty, strašák

Následuje po vytvoření strašáků, dokonalých maket nějaké osoby. Potom si postupně členové skupiny vybíjejí na této maketě svou zlost, vrhají na ni rozličné předměty.

Hodnotí se přesnost zásahu.

853. Hra s peříčkem

Druh	ojedinělá
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	peříčko, papíry

Pro tuto hru potřebujeme lehounké peříčko z polštáře a pro každého hráče kus tvrdého papíru nebo tenké lepenky. Místnost rozdělíme čárou, na jedné straně bude jedna polovina hráčů, na druhé straně druhá polovina. Když jsou všichni připraveni, vyhodíme peříčko do vzduchu. Hráči se snaží udržet peříčko ve vzduchu tím, že tvrdým papírem pohybují jako vějířem. Žádný hráč nesmí opustit svou polovinu hřiště, může však udělat všechno pro to, aby peříčko nepřeletělo přes čáru na jeho území. Prohraje ta strana, na jejímž území peříčko spadne na zem. Dokud peříčko letí, nesmí se ho samozřejmě nikdo dotknout rukou.

854. Hrníčkárna

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci, max. 30
Pomůcky	tužky, lístky papíru, hrnky pro každého, hrnec

Každý hráč si vezme několik lístků papíru a adresuje ostatním dotazy na to, co ho o nich zajímá nebo co o nich chce vědět. Napsané lístky vhodí do velkého hrnce, ze kterého je pak vedoucí hry (pošťák) doručuje do jednotlivých hrnků adresátů. Na toto kolo přípravy otázek je vhodné věnovat asi 10 minut. V druhém kole berou hráči postupně lístky z hrnku a na otázky odpovídají (stále dokola, každý po jednom lístku. Jeden lístek může odložit, aniž by na něj musel odpovědět nebo říci, jaká je na něm otázka.

855. Chytání za slovo

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	povídka nebo jiný čtený text

Jeden z hráčů čte nějakou kratší, ale zajímavou povídku. Po jejím skončení musí posluchači sdělit, kolikrát se v ní vyskytovala spojka „a” nebo „ale”, či nějaké jiné slovo, na němž je ovšem nutno se předem dohodnout.

856. Chytrá horákyně

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli, lépe venku
Délka	do 30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hra vychází z pohádky Boženy Němcové Chytrá horákyně. Účastníci po rozdělení nejlépe do pětičlenných družstev řeší v časovém limitu (do 15 minut) hlavní úkol této pohádky: jeden z nich se dostaví a absolvuje čestné kolo před králem „ani pěšky ani na voze, ani nahý, ani ustrojený, ani bos, ani obutý.” Porota nejoriginálnější provedení náležitě odmění.

857. Kamzík I.

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Typická hra pro zahřátí. Hráči se chytnou dokolečka a začnou pomalu a v pevném a přesném rytmu dřepovat. Tento pohyb opakují po celou hru. Hru začne jeden vyvolený hráč, který se začne konverzaci se svým sousedem po pravé ruce v tomto stylu: ”Ahoj”, ”Ahoj.”, ”Prosím tě, nevíš co je to kamzík?”, ”To je nějaká horská koza, ne?”, ”Já myslím hru kamzík?”, ”Tak to teda nevím, ale můžu se zeptat svého souseda.” Načež tato stupidní konverzace (samozřejmě s různými obměnami, můžeme se například nejdříve zeptat na počasí, aby to nešlo moc rychle) postupně postupuje doprava a to tak dlouho než to dojde opět k prvnímu hráči a ten na otázku ”Nevíš jak se hraje hra na kamzíka?” odpoví ”Vím, ještě tři kolečka.”, načež se kolečko většinou rozpadne a hráči padnou k zemi a začnou nadávat (pokud to neznají).

858. Kamzík II.

Druh	ojedinělá
Místo	veřejné
Délka	20 min
Hráči	6 a více
Pomůcky	

Hráči se propojí do kruhu a dělají pořád dřepy. Nikdo nesmí mluvit svou mateřštinou, pouze nějakým cizím jazykem (stačí slovensky). Postupně probíhá tento rozhovor:

„Nevieš, ako sa hraje kamzík?”

„Neviem, zkus sa opýtať ďalej.”

Až projede celý kruh, tak první člověk (vedoucí) odpoví:

„Keď to nikdo nevie, tak prečo tu ako somári blbneme?”

859. Kdo dříve

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dámy a pánové
Pomůcky	

Dámy se postaví po dvojicích do zástupu (dvojstupu), jeden zástup udělá čelem vzad tak, aby první i druhý zástup byl čelem ve směru pochodu a vždy levá ruka směřovala ven, jakoby chtěly nabídnout rámě.

Kolem těchto zástupů obchází pánská část hráčů, početnější o dva až tři členy, než kolik je dam, stojících v dvojstupu. Pak při hudbě nebo i bez ní obchází hráči zástupy. Když hudba utichne (nebo na povel), snaží se pánové ulovit (vzít za rámě) některou z dam. Běžet se může jen ve směru pochodu. Kdo zůstane na ocet, vypadá ze hry. Počet dam v zástupech se opět zmenší o dvě až tři a tak hra pokračuje, až zůstane poslední z obcházejících hráčů.

860. Kdo upadne?

Druh	ojedinělá
Místo	volná plocha
Délka	do 15 min
Hráči	páry
Pomůcky	

Dvojice hráčů se drží za ruce a sedne si do dřepu. V této poloze za nepřetržitého držení rukou tančí kozáčka. Ovšem tak, že dá-li hráč A před sebe pravou nohu, musí hráč B dát před sebe nohu levou, jinak by se pokopali. A nyní tančí, tančí až některý z obou hráčů ztratí rovnováhu a rozloží se na podlaze. Ten ovšem prohrává!

861. Klíč ve večeři

Druh	ojedinělá
Místo	tábor
Délka	15 min
Hráči	všichni
Pomůcky	klíč, hnus

Některý nutný předmět (např. klíč k něčemu) je možno schovat do hrnce se zbytky od večeře. Hráči pak musí šmátrat v hnusu a nalézt malilinkatý klíček.

Hnusu by mělo být hodně a měl by být hustý, lepkavý a nejlépe zelený.

862. Koho máš rád

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do vyčerpání hráčů, kteří tuto hru neznají
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hru lze s úspěchem týmž lidem vnutit pouze jednou. Ti, kteří ji ještě nikdy nehráli, odejdou za dveře. Postupně jsou pak vyvoláváni jeden po druhém do místnosti a je jim dán pokyn: „Řekni: Koho máš rád!" Dokud dotyčný neřekne: „Koho máš rád!", neuznáme žádnou odpověď za správnou. Jakmile se dovtípí a řekne to, zavoláme dalšího.

863. Komu?

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	nějaký malý předmět

Hráči si stoupnou do kruhu zády do středu. Dva hráči v kruhu nestojí. Jeden z nich má ruce sepjaté a v nich nějakou malou věc. Chodí vně kruhu kolem spoluhráčů. Všichni mají jako on sepjaté ruce. Hráč s „tajemstvím" vsunuje postupně své ruce mezi ruce stojících a pak pokračuje dál. Druhý hráč jde za ním a má uhádnout, komu dal první hráč onu věc do rukou.

864. Krabičky

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	podle libosti
Hráči	min dva
Pomůcky	krabičky zápalek

Ke hře potřebujeme jednu či několik naplněných krabiček zápalek, sůl. Na stole je možné označit ve vzdálenosti asi 10 cm od okrajů hranici dopadu. Zvyšuje se tak náročnost hry. Hráč položí krabičku na stůl tak, aby přečnívala o 1–2 cm okraj směrem ven. Pak ji cvrnknutím vyhodí do vzduchu, aby se za letu otočila kolem své osy. Jestliže se neotočí, hod neplatí a hráč musí odpalovat znovu. Krabička musí dopadnout alespoň 10 cm od okraje stolu, nanejvýš se smí dotýkat hranou nakreslené hranice dopadu.

Krabička může dopadnout jedním ze čtyř způsobů:

a) nálepkou nahoru 2 body

b) na delší užší plošku 5 bodů

c) na kratší užší plošku 10 bodů

d) nálepkou dolů žádný bod a ruší se i body dosud získané v této sérii!

Hráč odpaluje budó pouze jednou, nebo může odpalovat vícekrát až do chvíle, kdy řekne „dost". Získané body si připočítává k bodům získaným v celé této sérii odpalu. Hraje se až do chvíle, kdy některý z hráčů získá předem stanovený počet bodů.

865. Kyvadlo

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Trojice lidí, která si chce vyzkoušet, co vydrží a jak moc si důvěřuje, utvoří následující útvar: 2 lidi stojí čelem proti sobě a odráží jemně třetího. Ten má zavřené oči, stojí mezi nimi a je ztuhlý jako prkno. Jeho úkolem je „nevyměknout" a nechat se odrážet jako kyvadlo od jednoho k druhému. Výkyvy se postupně zvětšují až do asi 60 stupňů! Není žádný problém takhle padajícího člověka jemně zachytit a poslat zpět, ale on tomu musí uvěřit a nebát se.

Může se hrát i ve skupinkách 7–13 lidí postavených v kroužku, kteří si středního hráče vzájemně přehazují. Po nějaké době pak jde doprostřed někdo jiný.

866. Letadla

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	(hudba)

Pětičlenná družstva jsou na jedné čáře v řadu vedle sebe, všichni ve dřepu. Znázorňují letadla na letišti (na tzv. stojance). Před každým z družstev je vyznačena trasa letu. Od startu ji může tvořit přímka přecházející posléze ve vlnovku, spirály a v místech obrátky třeba kruh; rovněž zpáteční cestu lze prokládat různými obrazci. Na povel vystartují první závodníci z každého družstva, ostatní setrvávají ve dřepu.

Let je provázen vhodnou hudbou, která jej zároveň motivuje: např. Schubertova Včelka nebo Let čmeláka Nikolaje Rimského Korsakova. Po bezchybném zdolání letové dráhy se letec–letadlo zařadí na své místo a po zaujetí polohy v dřepu startuje další. Vítězí družstvo, jehož členové se dříve vystřídali.

Obměny: Hra nemusí mít soutěživý charakter. Letadla mohou prolétávat vyznačenou trať v zástupu, případně volně kroužit po prostoru se sledem přesně přikázaných figur a navzájem se jeden druhému vyhýbat. Je také možné–v souladu s navrhovaným výběrem hudby - přeměnit hru v rej čmeláků či včeliček.

867. Lov komárů

Druh	ojedinělá
Místo	les
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Družstva dostanou za úkol nalovit co nejvíce komárů. Mohou být mrtví, ale musí být poznat, zda je to ještě komár. Doporučuje se loviti v lese a na návnadu (zpocený člověk v tričku).

Ulovené komáry je možno vylepit na list papíru.

868. Macháček

Druh	ojedinělá
Místo	v místnosti
Délka	30 min
Hráči	5–12 lidí
Pomůcky	dvě kostky

Hráči se sesednou kolem stolu a hrají po jednom tajně hází dvěma kostkami. Hráč se podívá, co hodil a řekne nahlas nějaký výsledek (může být i vylhaný). Pokud následující hráč věří jeho výsledku, zároveň se tím zaváže, že to přehodí (pokud ne, tak musí buď zalhat a riskovat nebo to přiznat a ztratit body). Pokud mu nevěří, tak se výsledek ukáže a ztrácí body buď lhář nebo ten kdo mu neoprávněně nevěřil. Pokud se rozhodne přehazovat a je to dost nepravděpodobné, může někdo říct „koubek" a pak se hází veřejně. Poslední možností je přiznat zbabělost a říci, že to nebude přehazovat. Bodové postihy jsou:

body	důvod
1	nechci přehazovat
2	nevěřím a je to tam
2	nevěří mi a není to tam
3	koubkoval jsem a on to přehodil
3	koubkovali mě a nepřehodil jsem to

Při hození kostek se kostky přečtou jako dvouciferné číslo od větší po menší. Ohodnocení jednotlivých hodů jsou následující: nejvyšší je velký Macháček (21), pak je malý Macháček (32), následuje 6 indiánů (66),..., 1 indián (11), pak jdou podle normálního třídění všechna ostatní čísla (65, 64, 63, 62, 61, 54, 53, 52, 51, 43, 42, 41, 31). Některé kombinace mají vlastní názvy, např. 31 je Róza.

869. Mimikry

Druh	ojedinělá
Místo	hustý les
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Děti vyšleme do přírody, aby se nějak zamaskovaly. Mohou využít terénních nerovností, pokusit se udělat ze sebe keř nebo se jen schovat za strom. Po uplynutí limitu se vedoucí vydávají děti hledat. Hodnotí se nápaditost a úspěšnost. Je třeba zdůraznit ohleduplnost k přírodě, aby to s maskováním příliš nepřeháněly.

870. Na usmrkance

Druh	ojedinělá
Místo	místnost s velkým stolem
Délka	krátká
Hráči	skupiny <11
Pomůcky	pingpongový míček, figurky z Člověče, nezlob se

Na jednom konci stolu (zhruba v jedné třetině) je nakreslena bílá křídová čára, označující hranici bitevního pole. Na druhém konci stolu pak místo odkud se bude střílet. Každý hráč dostane několik (zpravidla 3–5) figurek od jedné barvy. (Je nutné, aby byly figurky jednotlivých hráčů odlišitelné, proto z nedostatku různých barev dáváme některým figurkám navíc papírové límce či pláště.). Pak hráči postupně kladou po jedné svoje figurky do bitevního pole, rozmístit je mohou naprosto libovolně. Když jsou figurky umístěny, začíná vlastní bitva. Z označeného místa na druhé straně stolu cvrnkají hráči pingpongový míček směrem na bitevní pole a snaží se povalit nebo srazit ze stolu figurky soupeřů. Povalená nebo sražená figurka je mrtvá a je odstraněna pryč. Cílem je zůstat na bojišti sám. Jak jste jistě poznali, problém je, že na bojišti jsou i vlastní figurky každého hráče a tedy dochází k situacím, kdy si někdo po pečlivém míření srazí vlastní figurku.

871. Naplňte láhev!

Druh	ojedinělá
Místo	u vody
Délka	5 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	kyblík, láhev

Asi dvacet metrů od potoka je start. U startu je láhev s úzkým hrdlem a nádoba na vodu. Na povel závodník uchopí nádobu, běží s ní pro vodu do potoka, nabere ji, běží zpět a zde má vodu přelít do láhve až po hrdlo. Kdo to dokáže za nejmenší počet vteřin?

Vodu lze nalévat rovněž pomocí lžičky nebo malého talířku.

872. Nemocná ZOO

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	sirka

Všechna zvířata v ZOO onemocněla. Každé jinou nemocí ale ani jedno nemůže plynule mluvit. Cílem hráčů je prozradit ostatním jaké zvíře představují a jakou trpí nemocí. Každý si dá mezi přední zuby do pusy sirku (bez síry) a snaží se to sdělit ostatním. Hra je to spíše na zasmání.

873. Němý orchestr

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hru vede dirigent. Každý z hráčů si vybere hudební nástroj, na který bude hrát. Dirigent se postaví před orchestr, udá takt a diriguje. Hráči napodobují pouze posuňky (pantomimicky) hru na svůj hudební nástroj a

dirigent je snaží směšnými pohyby a vtipnými poznámkami rozesmát. To však pravidla hry nedovolují, takže kdo se rozesměje nebo promluví, vypadne ze hry. Vítězí ten, kdo zachová vážnost po celou skladbu a při další skladbě se stává dirigentem.

874. Nosová

Druh	ojedinělá
Místo	venku
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	míček

Hráč musí nosem prohnat míček po stanovené dráze. Zábavnější je tato hra venku, kde se naskytnou různé překážky.

875. Nosy

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na vhodném místě upevníme ve výšce hlavy bílý papír tak, aby se za ním dalo stát a aby zakryl hlavu hráče. Na čtvrtce je otvor tak velký, aby jím hráč mohl prostrčit jen nos.

Pod čtvrtkou má být záclona nebo nějaký předmět, který zakryje tělo toho, kdo nos vystrčí, aby ho diváci nemohli poznat podle nohou, šatů atd.

Hráči za záclonou po jednom předstupují za čtvrtkou a záclonou. Skulinou ukazují pouze svůj nos. Diváci napíší na papír jméno toho, koho poznali nebo se domnívají, že ho poznali.

Pak si družstva vymění role. Ti, kdo byli dosud diváky, seřadí se za záclonou a hra probíhá stejně. Vyhrává družstvo, které poznalo víc hráčů.

Obměna: Totéž lze hrát také na základě ukazování očí, rukou či břicha.

876. NSWE run

Druh	ojedinělá
Místo	všude
Délka	20–50 min
Hráči	4 skupiny instruktorů
Pomůcky	mapy, hodinky, buzoly, cedule

Kapitáni družstev si vylosují směr (světovou stranu), kterým jejich družstvo poběží, a obdrží papírovou ceduli s nápisem světové strany. Pro všechna družstva je určen časový limit (20–50 min.) pro návrat do výchozího bodu.

Po startu hráči vyběhnou daným směrem, podstatné však je, že skupina musí postupovat pokud možno po přímce a překonávat tedy všechny jen trochu schůdné překážky, které jsou v cestě (ploty, skalky, řeku atd.). Míra, do jaké je možno dodržet toto pravidlo, závisí na hráčích samotných, na jejich "nabuzení". Je zřejmé, že v tomto závodě nelze zaručit všem skupinám stejné podmínky a nelze tedy ani určit objektivního vítěze, o což pochopitelně ani tak moc nejde. Cílem skupiny je dostat se co nejdál od výchozího bodu, zde na místě zanechat ceduli s nápisem své světové strany, např. "Tady je sever.". Do mapy si zaznamenat polohu cedule a v limitu se vrátit. Vítězí to družstvo, které se dostalo ve svém směru nejdál a vrátilo se přitom v časovém limitu. Je zřejmé, že pro nerovnost podmínek nemůže jít o vážně míněný závod, ale opravdový "hec".

877. Opačnou rukou

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Přivítejte hráče hned na prahu klubovny a upozorněte je, že v první půlhodině budou muset dělat vše „tou druhou rukou", než jsou zvyklí (praváci levou, leváci pravou). Když se shromáždí celá společnost, vyzvěte je, aby si každý vzal ze stolu list papíru, vytáhl z kapsy tužku a počal obcházet přítomné. Každému podá ruku a požádá ho o podpis na svůj list. Všechno se stále dělá „tou druhou" rukou.

Kdo dříve získá podpisy od tří čtvrtin všech hráčů (nutno uvést přesný počet), zvítězí.

878. Oxford–Cambridge

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Příběh: V Anglii se každoročně koná závod osmiveslic mezi dvěma slavnými univerzitami (viz. název).

Hra: Hráči se rozdělí do dvou týmů a posadí se na zem tak, že kapitáni družstev sedí proti sobě a drží se za ruce, jejich družstvo se posadí za ně do vláčku a drží za ramena toho před sebou. Hra probíhá po kolech. V každém kole se nejdříve vesluje. To probíhá tak, že vždy zapádluje jeden tým (nakloní se dozadu) a zařve název svého týmu (to je nejdůležitější na celé hře–hodně řvát) a potom druhý tým a potom zas první tým a potom... a to tak dlouho dokud rozhodčí nepískne. Když rozhodčí pískne, musí si družstva navzájem vyměnit pozice, přičemž se pohybují po směru hodinových ručiček. Družstvo, které usedne do výchozí pozice první, tak nic, družstvu, které usedne druhé vypadává poslední člen a pokračuje se dalším kolem. Ti co vypadnou fandí dále svým týmům (hlavně hodně nahlas).

879. Paraple

Druh	ojedinělá
Místo	dostatečně dlouhá trať (6–10 km)
Délka	60–90 min
Hráči	dvě až tři skupiny
Pomůcky	deštník nebo lépe zahradní slunečník pro skupinu

Jde o prostý přespolní běh, lezení po skalách, sutí, plavání a brodění vodních toků ve družstvech a to s deštníkem či parapletem. Vhodné je vést trasu i obydlenými místy. Deštník (paraple) musí být stále otevřený.

880. Pepíček s čárkou

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	podle mentální odolnosti hráčů
Hráči	dohromady
Pomůcky	krém, zubní pasta, uhel

Hraje neomezený počet lidí (např. Petr, Jana, Lenka, Karel). Na začátku hry jsou všichni bez čárky. Pak se začne vlastní hra:

Petr: „Já, Pepíček bez čárky, volám Janu bez čárky."

Karel: „Já, Pepíček bez čárky, volám Janu bez čárky."

Jana: „Já, Pepíček bez čárky, volám Lenku bez čárky."

V případě, že se někdo splete, dostane čárku. Čárka se udělá krémem, zubní pastou, uhlem nebo něčím jiným na obličej, aby byla vidět. Pak se říká:

Lenka: „Já, Pepíček bez čárky, volám Karla s jednou (dvěma, třemi...) čárkou."

Karel: „Já, Pepíček s čárkou (dvěma, třemi...), volám Janu bez čárky."

881. Petrachtace

Druh	ojedinělá
Místo	ve vesnici
Délka	4 hodiny až dva dny
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Vylosujeme dvojice, které mají za úkol splnit v daném časovém limitu tyto úkoly:

- dostat se jakýmkoliv způsobem do určené obce (12–15 km od místa, kde jsme), zjistit její historii
- donést potvrzení o tom, že dostali oběd (nebo večeři či nocleh) zdarma, aniž o to požádali
- donést živé zvíře, plavidlo, večerní oblek
- donést největší vejce, houbu, rybu

Po návratu účastníků bývá petrachtační burza–předvádění výsledků úsilí a vyprávění zážitků. Starší chlapecké účastníky můžeme vypouštět i jednotlivě.

882. Pingpongové míčky na potoce

Druh	ojedinělá
Místo	okolo potoka
Délka	30 min.
Hráči	min. dvě skupiny
Pomůcky	1 míček na skupinu

Každá družina má svoji Matyldu–vlastnoručně obarvený pingpongový míček. Všechny míčky jsou naráz hozeny do potoka. Cílem hráčů je dostat svoji Matyldu do přístavu (asi 300 m po proudu), za pomoci klacků. Pakliže se loď dostane na souš, je vyřazena. Hráči se nesmí dotknout vody (pomáhat loďce v pohybu mohou pouze ze břehu nebo z kamenů v potoce). Pozn. Pro zmírnění: za ztroskotání lodi na břehu, se dá pouze přičíst 1 min. Každá družina by měla mít svého rozhodčího.

883. Pohádka II.

Druh	ojedinělá
Místo	příroda
Délka	1–2 hodiny
Hráči	4 skupinky po 2–3 lidech
Pomůcky	orientovaný graf

Je sestavena pohádka ve formě orientovaného grafu. V uzlech se každý může rozhodnout, kam bude pokračovat (buď na nová místa zde uvedená nebo na cokoliv, co už navštívil). Nicméně objevení nového místa případně odchod odněkud (od lékaře, z vězení, z pekla,...) je podmíněn splněním nějakého úkolu (obvykle tělesného: běhání tam a zpět, posilování, zpívání,...). Hráč si pamatuje, jaké má věci, protože za navštívení něčeho něco obvykle dostane, resp. někdo ho o něco okrade. Úkolem je projít tímto grafem na konec (např. nalézt a zachránit princeznu).

884. Polévání vodou

Druh	ojedinělá
Místo	v táboře
Délka	dlouhá
Hráči	dohromady
Pomůcky	ešusy s vodou

Každý může někoho v průběhu jiného programu polít vodou. Jestliže dotyčný při polévání vykřikne, prohrál. Když se mu podaří nevykřiknout, smí to oplatit (neúspěšný hráč nesmí utíkat).

885. Popis zločince

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	30–45 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	cedulky

Legenda: Byl spáchán velký zločin. Zločince vidělo několik svědků a své výpovědi zapsali na lístečky. Pak ale zafoukal vítr a rozfoukal lístečky všude okolo. Policie chce repliku zločince.

Úkolem hráčů je najít lístečky s výpověďmi (typu má zelené tričko, hodinky na pravé ruce, šátek přes oči apod.) a nastrojit jednoho člena družina, tak aby vyhovoval co nejvíce z těchto požadavků.

886. Postrkovačka

Druh	ojedinělá
Místo	v místnosti
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	malý papírek, tužka

Každý hráč si dá na startovní čáru na podlaze malý lísteček papíru. V pravé ruce třímá obrácenou tužku nebo konec násadky či podobnou tyčku a na daný povel začne touto tyčkou postrkovat papírek po podlaze k protější stěně. Boduje se pořadí, jak kdo k cíli s papírkem dorazil.

887. Pralidé

Druh	ojedinělá
Místo	tam i tuhle
Délka	6 hodin
Hráči	skupiny
Pomůcky	přírodniny, kůra, laso, oštěp, luk

Jedná se o volně koncipovaný půlden–družstva soutěží o nejhezčí model oděvu z přírodnin, o nejpevnější boty z kůry, ulovení zvířete lasem, v hodu oštěpem, střelbě lukem a překonání opičí dráhy.

888. Provázek z novin

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	15 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	papír pro skupinu

Všichni hráči dostanou stejně velký kus papíru, třeba novin. Jejich úkolem je v předem dohodnutém čase z něj natrhat co nejdelší pruh.

889. Průjezd brankami

Druh	ojedinělá
Místo	tráva
Délka	5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	oblázek, větvičky

Na měkkém a pokud možno netravnatém terénu zaražte do země asi deset branek z menších uschlých větévek. Branky budou mít šířku asi 15 cm a jedna od druhé bude asi 3 až 5 metrů vzdálena. Trať vytyčená brankami nemusí být rovná jako podle pravítka, spíše může být všelijak zprohýbaná a pokroucená. Najděte si menší oblázek a prokopávejte nebo nějakou větvičkou prostrkujte kámen jednou brankou za druhou, od první do poslední. Každému závodníkovi se měří na hodinkách čas, za který s kamenem projede všemi deseti brankami. Startovní čára je jeden metr před první brankou. Kámen se nesmí brát během závodu do ruky, a to ani tehdy ne, když se po neopatrném kopnutí či postrčení odkutálí daleko z dráhy.

890. Přebalování

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	láhve s dudlíkem, plínky, kalhotky

Nejmladší dítě leží na zádech, pláče (řve jako na lesy) a hází sebou na všechny strany. Ostatní pod něj rozprostřou kalhotky (ze starého prostěradla) a plínku. Zabalí ho a pak začnou krmit. Dbáme na to, aby děti držely miminku při krmení hlavičku nahoře a pomáhaly mu držet láhev. Vyhrává miminko, které jako první vypije svou dávku čaje.

891. Předávání ohně jednonohými

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli vhodně
Délka	10 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	svíčky

Členové družiny klečí v řadě na jedné noze. Každý z družiny má v jedné ruce svíčku a druhou se drží za kotník. Cílem hry je co nejrychleji přenést oheň od prvního člena až k poslednímu tak, aby se nikdo svého kotníku při předávání ohně nepustil a druhou nohou se nedotkl země. Poruší-li někdo tato pravidla, musí družina začít od začátku.

892. Přenášení ořechu

Druh	ojedinělá
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	ořechy, lžíce

Rozdělte hráče do dvojic a v každém páru je očíslujte 1 a 2. Všichni s číslem 1 sloji na startovní čáře s rukama sepjatýma za zády a každý má v ústech úzký konec lžíce. Všichni hráči s číslem 2 stojí na čáře vzdálené 6 metrů (nebo bližší i vzdálenější) od startu, také s rukama spojenýma za zády, ale každý z nich má před sebou na podlaze vlašský ořech.

Na signál běží jedničky k druhé čáře, kleknou si, sednou na bobek nebo lehnou na zem a ruce mají při tom stále za zády. Dvojky udělají totéž a snaží se přihrnout ořech svému spoluhráči do nakloněné lžíce nosem (nebo druhou lžíci, kterou také drží v ústech).

Vítězí ta jednička, která se nejdřív vrátí na startovní čáru s ořechem na lžíci.

893. Přenášení vody ústy

Druh	ojedinělá
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	kbelík s pitnou vodou, nádoby

Asi 20 m od cílových nádob je umístěn kbelík plný pitné vody (a několik kelímků na plnění úst). Družina má za úkol naplnit svojí nádobu vodou z kbelíku. Transportovat vodu je možné pouze v ústech.

894. Přihořívá, hoří!

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	předmět

Vybereme jednoho hráče, "hledače". Pošleme ho ven. Ostatní ukryjí v místnosti nějaký předmět.

Zavoláme hledače dovnitř, a mezitím co hledá, ostatní mu naznačují, zda se k předmětu přibližuje (říkají sborem: přihořívá! hoří!), nebo zda se od něho vzdaluje (voda! samá voda!).

Když schovaný předmět najde, musí se vybrat nový hráč. Když ho nenajde, předmět se schová jinam a týž hráč hledá znovu.

Obměna: Přibližování nebo vzdalování hledače je možné naznačovat i jinak. Hráči zpívají a při přibližování zpěv zesilují, při vzdalování zeslabují. Nebo pobrukují nápěv a mění jeho intenzitu. Podobně je možné i podupávat či tleskat.

895. Pucro

Druh	ojedinělá
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lampióny

Jedná se o půlnoční cross po trase vyznačené lampióny. Nejlepší je nerovný členitý terén v lese. Vítězí nejrychlejší.

896. Rtologie

Druh	ojedinělá
Místo	u stolu
Délka	10 min
Hráči	všichni
Pomůcky	rtěnka, papíry

Každé dítě si nalíčí rtěnkou rty a otiskne své rty na dva čisté papíry. Na jeden z nich udělá svoji značku, popř. se podepíše. Pak jsou jednotlivým papírům přidělena čísla. Výsledná díla se pak rozvěsí a všichni mají za úkol poznat a správně přiřadit promíchané papíry. Kdo správně přiřadí nejvíce nepodepsaných papírů k podepsaným, vyhrává.

897. Rybí závody

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	5 min na závod
Hráči	několik
Pomůcky	křída, papírové rybičky, noviny

V klubovně si nakreslíme křídou na podlaze dva kruhy o průměru asi 15 cm, každý u jedné stěny klubovny. Z papíru vystřihneme dvě namalované rybky (každá asi 8 cm dlouhá) a dáme je po jedné do obou kruhů. Ke každému kruhu si stoupne hráč, který má v ruce složené noviny nebo nějaký starý sešit nebo čepici a mává nad rybičkou a snaží se ji tak co nejrychleji přemístit do protějšího kruhu. Komu se to podaří dříve vítězí. Upozorňujeme, že rybka se musí do kruhu dostat celá a ani kousek jí nesmí přesahovat obvod kruhu.

898. Řečníci

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	napsané jazykolamy

Soutěžící dostanou do rukou lístek, na kterém je tiskacími písmeny napsáno několik jazykolamů. Úkolem každého soutěžícího je přečíst co nejrychleji napsané jazykolamy a samozřejmě je přečíst správně. Za každý přeřek (brept) se připočítává trestný čas (např. 5 vteřin). Při breptu je také možné přikázat návrat na začátek a čtení celého textu znovu, dokud se to nepodaří bez chyby. Měří se a o pořadí rozhoduje čas. Příklad textu:

Strýc Šusťa suší šusťák.

Scvrnkni cvrčka z mrkve.

Nejspravedlivější je krasobruslařský rychlorozhodčí.

Zaželezilo-li se železo či nezaželezilo se železo.

899. Sázka na pětku

Druh	ojedinělá
Místo	všude
Délka	podle složitosti úkolu–půlden až den
Hráči	min 6 jednotlivců
Pomůcky	text ke hře

Účastníci hry dostanou dva dny před hrou text, podle něhož si připraví potřeby. Start pak začíná splněním nějakého intelektuálně náročného úkolu–vypočtení příkladu, překlad textu, luštění šifry a podobně. Pak následují vlastní úkoly hry a zjišťuje se doba, za kterou byly tyto úkoly provedeny.

Příklad úkolů:

- vyrobit tři desetimetrové stožáry

- vyrobit tři totemy (useknout, vyřezat, nabarvit...)

- přinést 20 galonů vody na vzdálenost l km

- sehnat dvacetihaléř, doběhnout k nejbližší železniční trati nebo stanici a nechat dvacetník přejet vlakem

- nasekat kmeny, zhotovit vor a přeplavit na něm jezero, rybník (vor se může koupit za dvě hodiny času od družstva, které se už přeplavilo).

Sázka a napětí hry spočívá v tom, že jeden úkol nemusí dělat, ale který to je, se hráči dozvědí až po vylosování na konci hry. Každá skupina mohla jeden z úkolů vynechat, ale pokud se na konci objeví, že vynechala povinný úkol, je diskvalifikována. Pokud se strefila do všech čtyř povinných nebo splnila všechny, měří se čas. Tým s kratším časem je pochopitelně lepší. Příklad sázky: může se uzavřít v průběhu hry–např. nemusí se dělat poslední úkol.

900. Sázka na zástupce

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	dle disciplin
Hráči	skupiny
Pomůcky	dle disciplin

Z družstev se vyberou zástupci, odejdou z doslechu a ostatní si na ně vsadí (odhadnou jejich úspěch v následujících disciplinách). Sázky se zapíší a zástupci mohou soutěžit. Netuší ale, jak mají dopadnout, myslí si, že jde o to dopadnout co nejlépe. Nejvíc bodů ovšem nezíská to družstvo, které vyhrálo, ale to, jehož členové nejlépe odhadli výsledky svých zástupců.

901. Sběratelé

Druh	ojedinělá
Místo	ve vesnici
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Soutěžícím je uloženo, aby za určitou dobu (např. 10 minut) od ostatních účastníků hry, zábavy či programu sehnali od obyvatel obce, spolucestujících v dopravním prostředku atd. co možná největší počet předmětů stejného druhu (odznaků, tramvajových lístků, knoflíků apod.). Vyhrává ten, kdo v dané době ukořistil nejvíce materiálů.

Hru lze modifikovat podle potřeb programu. Je možné např. uložit soutěžícím, aby z diváků sestavili pěvecký sbor a nacvičili s ním píseň, aby sestavili dramatický soubor a inscenovali s ním předem stanovenou situaci (např. dramatizovali nějakou anekdotu atp.).

902. Sedánek

Druh	ojedinělá
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hrají dvě družstva, kuriózní je, že nemusí být stejně velká. (Rozdíl by ale neměl být větší než asi 5 hráčů). Na začátku hry si všichni sednou na zem těsně vedle sebe (čelem na jednu stranu). Vznikne takový had, kterému se říká sedánek. Ten se pohybuje zvláštním způsobem: Poslední člen hada se zvedne, přesune se na začátek a sedne si těsně vedle hráče na začátku. Potom se zase přesune ocas dopředu.

Sedánci musí co nejrychleji projít vyznačenou trasou. Trasa vede cestou necestou, má šířku 2–5 m. (Na trasu se musí vlézt najednou dva sedánci). Délka trasy je podle délky sedánka, rozumná je asi 100 m (plus mínus). Sedánci začínají hlavou na startovní čáře, závod končí, když se na cílovou čáru dostane hlava.

Doporučená (a odzkoušená) trasa vede vysokou loukou, menší bažinkou, potůčkem a končí za blátiskem.

903. Shánění razítek

Druh	ojedinělá
Místo	vesnice
Délka	půl dne
Hráči	skupiny
Pomůcky	papír na skupinu

Lidé rozdělení do skupin dostanou úkol: sehnat co nejvíce razítek z různých míst na důkaz, že tam byli. Za jeden půlden musí projít více vesnic a donést razítka z co nejbláznivějších míst (např. hasičská zbrojnice, blázinec, fara,...). Je vhodné tuto hru spojit s některou z dalších her (špionáž, výměna věcí).

904. Sirky na flašce

Druh	ojedinělá
Místo	na stole
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	láhev, krabička zápalek

Ke hře potřebujeme jednu láhev (obvykle s úzkým hrdlem, ale drsňáci mohou hrát i s lahví od mléka) a krabičku sirek. Každý hráč dostane stejný počet sirek. Hráči se střídají v kruhu, hráč, který je na tahu vezme nějakou svoji sirku a položí ji nahoru na láhev (jsou-li tam sirky, tak přes ně). Pokud tam sirka drží, je to v pořádku a hraje další. Pokud z láhve něco spadne, hráč si vezme všechny sirky, které jsou na láhvi. Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech sirek.

905. Skákající krabička

Druh	ojedinělá
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jeden
Pomůcky	krabička od sirek

Položíme krabičku se zápalkami na stůl tak, aby jednou třetinou své délky přečnívala ze stolu. Pak prstem nebo tužkou udeříme zespodu na krabičku, aby vyletěla nahoru do vzduchu. Krabička se v letu prudce otáčí a pak dopadne na stůl. Dopadne-li na plocho, obdrží hráč 1 bod. Dopadne-li na bok, kde je škrtátko, obdrží 2 body. Dopadne-li dokonce na stranu, která se otvírá, obdrží hráč 3 body. Spadne-li však krabička na zem, hráč naopak ztrácí 1 bod.

906. Skládání pohlednice

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	pohlednice, stopky

Rozstříhejte pohlednici na 10 nepravidelných dílků, ústřižky promíchejte a předložte je postupně všem hráčům. Měřte stopkami, za jak dlouho se komu podaří pohlednici sestavit.

Místo pohlednice lze skládat mapu rozstříhanou na pravidelné dílky, je to mnohem těžší úkol.

907. Skládanka

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	několik rozstříhaných pohlednic

Několik pohlednic rozstříháme na proužky a rozprostřeme je libovolně po stole. Každé družstvo hraje zvlášť a zvítězí to, kterému se podaří dát pohlednice nejdříve dohromady a správně určit, o jaké město nebo krajinu jde. Není vhodné dávat všem družstvům stejné pohlednice, protože při hře prvního družstva mohou ostatní poznat, jak pohlednice vypadá, a zapamatovat si to, jak vypadá krajní proužek určité pohlednice, případně jak se neznámá místa jmenují.

908. Slovo tabu celý den

Druh	ojedinělá
Místo	všude
Délka	celý den
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístečky

Ráno dostanou všechny děti pět lístečků (nějaké speciální, aby se nedaly lehce napodobit ani roztrhnout) a je vyhlášeno slovo, které je pro ten den TABU. Každý se během dne snaží otázkou či jinak přimět kohokoliv z ostatních, aby uvedené slovo vyslovil. Kdo tabu vysloví, ztrácí lísteček a získává jej ten, kdo na jeho chybu upozornil. Nenajde-li se nikdo takový, kdo by si tabu všiml, zůstává lísteček u majitele.

909. Souboj v bahně

Druh	ojedinělá
Místo	v bahně
Délka	do 10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	bahno

Dvojice (nejlépe koedukovaná) si stoupne na proti sebe k bahnu. Jejich úkolem je v časovém limitu co nejvíce zašpinit soupeře.

910. Soutěž v usínání

Druh	ojedinělá
Místo	v posteli
Délka	15 min
Hráči	skupina
Pomůcky	postel na jedince, baterka

Počká se, až všichni usnou a pak se nechají vzbudit. Řekne se, že musí na povel co nejrychleji usnout. Do každé místnosti jde někdo s baterkou, který obchází lidi, svítí jim do očí a nahlas počítá minuty. Kontroluje a zapisuje si, kdo kdy usnul. Až všichni skutečně usnou, nechají se vzbudit znovu a vyhlásí se výsledky.

911. SPZ

Druh	ojedinělá
Místo	menší vesnice
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papír, voskovka

Hra je vhodná do nějaké menší vesnice. Cílem hry je ulovit co nejvíce státních poznávacích značek.

Vypustíme hráče po skupinách do vesnice, dáme jim časový limit, voskovku a dostatečně velký papír (4×2 m). Pravidla jsou velmi jednoduchá: udílí se bod za každou obkreslenou SPZ.

Pokud je vesnice moc veliká a hrozí reálné nebezpečí, že by se hráči vrátili moc brzo, zadáme omezení. Například bod se udílí pouze za ty značky, které mají na posledním místě číslo, které je dělitelné třemi.

Technika obkreslování značek: Přiložíme papír k nějaké SPZ a začneme voskovkou čmárat. Značka se krásně obkreslí. My jsme tuto hru hráli večer už téměř za tmy. Je velmi zajímavý pocit, když někomu lezete přes plot, protože vidíte, že tam stojí auto. Ještě zajímavější je to v okamžiku, kdy se objeví pes.

912. Stavba věže z klacků

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	45 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Družiny mají za úkol postavit z klacků co nejvyšší věž v určitém časovém intervalu (45 min). Klacky se mohou klást pouze vodorovně. Na základně (zda je to čtverec nebo trojúhelník) nezáleží.

913. Stopování I.

Druh	ojedinělá
Místo	písčité hřiště
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Jedna skupina napíše stopami v urovnaném písku na hřišti nějaký příběh (skákání po jedné noze, nošení na zádech, chůze pozpátku apod.) Druhá skupina se pak snaží ze šlápot příběh rekonstruovat.

Až si obě skupiny vyzkouší roli stopaře i stopovaného, porovnají vzájemně rekonstruované příběhy s realitou. Autorská skupina pravdivějšího příběhu vyhrává.

914. Špionáž ve vesnicích

Druh	ojedinělá
Místo	vesnice
Délka	půlden
Hráči	skupinky
Pomůcky	papíry, tužky

Lidé ve skupinkách dostanou za úkol zjistit několik informací o daných vesnicích (jméno a počet dětí starosty, dojivost krav v kravíně,...). Mají půlden na to, aby se tam vypravili a tyto informace od domorodců zjistili.

915. Šplh

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	nit, bonbóny nebo cukr

Kostka cukru nebo bonbón se uváže na stejně dlouhou nit pro každého závodníka–asi 100–120 cm dlouhou. Závodníci musí vsoukat nit do úst bez pomoci rukou. Kdo se rychleji dostane ke kostce cukru, vyhrává.

916. Terénní kritérium

Druh	ojedinělá
Místo	terén
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různobarevné fáborky

Po neschůdných cestách v divokém terénu umístíme na vymezeném území barevné fáborky. S výhodou lze využít strží, skal, šípkových houští, jezírek, potoků, bažin, stromů atd. Úkolem soutěžících je přinést ve stanoveném nebo co nejkratším čase co nejvíc fáborků. Podle složitosti získání fáborků lze také odstupňovat jejich hodnotu a vyjádřit ji různými barvami.

917. Tleskaná

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni hráči počítají a současně tleskají. Na násobek dohodnutého čísla tlesknutí vynechají. Kdo to splete, vypadává ze hry nebo ztrácí bod.

918. Toaletní běh

Druh	ojedinělá
Místo	obydlené
Délka	
Hráči	skupiny
Pomůcky	toaletní papír

Družstva obdrží toaletní papír. Jejich úkolem je jej rozmotat a co nejrychleji pronést vesnicí. Neroztržený jej v cíli zase smotají a předají rozhodčímu. Hodnotí se rychlost a kvalita smotání. Za každé přetržení se strhávají body.

919. Tramvajové bločky

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	kreslící potřeby, papírky

Vedoucí hry rozdá všem hráčům tramvajové bločky a prázdné papírky téže velikosti. Po 1 min. hráči jízdenky odevzdají a každý se snaží na svůj prázdný papírek jízdenku co nejvěrněji zachytit (rozdělit, nalinkovat, vyplnit jednotlivé rubriky). Vítězí ten, komu se to nejlépe podaří.

Obměna: Otázkami se ptáme na některé podrobnosti (součet čísel v určitém sloupci, jejich pořadí, číslo jízdenky). Za každou správnou odpověď je 1 bod.

920. Trojboj

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tužky a papír

Každý soutěžící složí ze stejného archu papíru během jedné minuty šipku či letadlo a hází jim. Komu dál doletí, vyhrává.

Za tři minuty mají soutěžící sehnat co možná nejvíce předmětů stejných druhů–odznaků, tramvajových lístků, knoflíků apod. Za tři minuty soutěž končí, vyhrává ten, kdo ukořistil jen větší počet předmětů.

Napsat na papír tiskacími písmeny několik jazykolamů a dál je přečíst soutěžícím. Kdo je přečte v nejkratším čase, vítězí. Za každý brept se připočítávají tři vteřiny. Např.

Strýc Šusta suší šusťák.

Scvrnkni cvrčka z mrkve.

Zaželezilo-li se železo, či nezaželezilo-li se.

Nejspravedlivější krasobruslařský rychlorozhodčí.

Rozprostovlasatila-li se dcera krále Nabuchonodozora či nerozprostovlasatila-li se dcera krále.

Neposoreluji-li se já, posoreluje mě Julie.

921. Vařečka

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči si sednou těsně do kruhu čelem dovnitř, přitáhnou kolena k sobě a ruce skrčí. Jeden z nich se postaví toporně doprostřed. Své nohy má upevněny nohama hráčů. Nyní se střední hráč naklání ze strany na stranu a hráči si ho přehazují po kruhu zleva doprava a opačně. Hráč vlastně při hře opisuje tvar trychtýře. Jestliže některý hráč prostředního neudrží a ten spadne, vystřídají se.

922. Veselá soutěž

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	sušenky

Organizátor hry vyzve, aby každé družstvo vybralo tři, čtyři hráče. Každý z nic dostane sušenku. Na dané znamení začne první hráč jíst sušenku. Jakmile ji sní, zapíská. To je signál pro druhého hráče, aby začal konzumaci. Vítězem se stává to družstvo, jehož poslední člen nejdříve zapíská.

923. Vezmi kámen

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	na výdrž
Hráči	dohromady
Pomůcky	kameny

Skupina lidí si sedne nebo klekne do kruhu a posílají si mezi sebou kameny do rytmu písničky:

„Vezmi kámen, já ti taky kámen dám,
ať se tóóčí stále tam a sem a tam.
Až popluje dokolečka kol, kolem,
tak se póózná, kdo musí jít z kola ven?"

A tím jsou vlastně stanovena i pravidla.

924. Vonící abeceda

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	jeden
Pomůcky	40 krabiček od zápalek, šátek

Budeme potřebovat asi 40 prázdných krabiček od zápalek, přelepíme nálepky bílým papírem a na každou napíšeme jedno písmeno abecedy. Samohlásky si vyrobíme dvojmo, protože se často vyskytuji. Do každé krabičky dáme nějakou věc, která má charakteristickou vůni. První písmeno „náplně" v krabičce by mělo být shodné s písmenem, které je napsáno na krabičce.

Z krabiček sestavíme určité slovo a jednoho hráče požádáme, aby nám přečetl sestavené slovo, ale se zavázanýma očima. Hráč přichází ke stolu. Ke každé krabičce si nenápadně přivoní a podle vůně určí písmeno na ní napsané. Tak postupně zjistí celé slovo.

925. Výměna věcí

Druh	ojedinělá
Místo	vesnice
Délka	půlden
Hráči	skupiny
Pomůcky	předmět

Každá skupinka dostane na začátku stejný předmět (např. jehlu). Během půldne mají za úkol obejít několik vesnic a postupně to vyměnit za co nejcennější věci (třeba starý televizor). Jako v té pohádce o selce, která snila, co všechno za vajíčka dostane, pak je rozbila a neměla nic :-)

926. Výprava na severní pól

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z hráčů je námořníkem, ostatní sedí v kruhu. Námořník přistoupí k některému hráči a řekne: „Jedu na severní pól, chceš něco poslat Eskymákům?" Oslovený musí jmenovat nějakou věc, která je v místnosti a začíná stejným písmenem jako jeho jméno. Námořník tuto věc vezme, obejde s ní přístav (tj. kruh) a ptá se dalšího. Kdo si nic nevymyslí, stává se námořníkem a musí převzít všechny dary a chodit s nimi dál kolem kruhu. Když námořník obejde všechny hráče, položí hromadu věcí na zem a volá: „Haló, Eskymáci, to vám posílá Evropa!" Na to se všichni hráči vrhnou k hromadě věcí a každý se snaží co nejrychleji zmocnit své věci a dát ji na původní místo. Kdo byl poslední, bude v příštím kole námořníkem.

927. Vyprávění pohádky II.

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hra je mírná obdoba hry Blázinec. Jeden hráč jde z doslechu. Ostatní se dohodnou na způsobu schvalování–nejjednodušší je podle koncového písmena (a, e, i, o, u,–ano, ostatní ne). Hráč pak přijde zpět, vybere si jakoukoliv pohádku a začne vyprávět. Ostatní mu každou větu schvalují. Když řeknou ano, může dál pokračovat, když řeknou ne, musí se pokračovat tak dlouho, dokud neřeknou ano. Tak to jde až do konce pohádky. Je dobré, když některý z hráčů alespoň zhruba zapisuje schválený děj.

928. Zápalková štafeta

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	zápalky

První hráč v každém zástupu drží zápalku mezi nosem a horním rtem. Na povel daný vedoucím hry si jednotlivý hráči zápalku podávají tak, že se nesmí dotknout rukou. Je také možné měřit čas jednotlivým štafetám zvlášť, aby se všichni pobavili.

929. Závodění s fazolemi

Druh	ojedinělá
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	2 až 5
Pomůcky	fazole

Každý hráč může schovat do pěsti buď žádnou (čili nulu), nebo dvě či tři fazole. pak začne tipování, hráči po řadě hádají, jaký je počet ukrytých fazolí. Při jednom kole se může tipovat jen jednou. Kdo uhodne, vyhrává. Hádání vždycky začíná jiný hráč. Výhra spočívá nejen ve štěstí, ale také v pozornosti a počítání. Když například hrají tři, mohou nastat následující možnosti:

Každý schoval nulu, výsledek	0
Každý schoval dvě, výsledek	6
Dva nulu, jeden jedničku	1
Jeden nulu, dva jednu	2
Tři jednu	3
Dva jednu, jeden dvě	4
Jeden jednu, dva dvě	5

Souhrn: u tří hráčů může být sedm výsledků: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Při tipování místo hádání naslepo musíme tedy vypočítat číslo možností. Z uvedených sedmi možností zpravidla vynecháme dvě krajní možnosti: vypustíme nulu a šestku, protože ty mohou nastat, jen když každý schová nulu nebo dvě. Zbývá jeden dva tři čtyři. Naše tipování ovlivní také to, kolik řekli ostatní a kolik jsem sám schoval. Když jsem schoval dvě, řeknu raději tři nebo čtyři, když jsem schoval nulu, řeknu jednu nebo dvě.

Hra trvá do určitého počtu bodu: kdo vyhrál, získává bod. Když někdo získal deset nebo dvacet bodů, hra je u konce.

930. Zip–zap

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hra je použitelná jako seznamovací. Podmínkou je, aby hráči seděli v těsném kruhu. Je vylosován nebo určen jeden hráč, který si stoupne do středu kruhu. Tento hráč ukazuje střídavě na některého z ostatních hráčů a říká buď ZIP nebo ZAP. Řekne-li ZIP, musí ten, na kterého ukázal, říci rychle jméno svého souseda nebo sousedky po levé ruce. Řekne-li ZAP, musí jmenovat souseda po pravici. Řekne-li ZIP–ZIP, vyžaduje jméno souseda ob jednoho levé ruce, řekne-li ZAP–ZAP, vyžaduje jméno souseda ob jednoho po straně pravé. Jestliže označený hráč neřekne správné jméno dřív, než vedoucí hry napočítá do pěti, musí prostředního hráče vystřídat a přitom vykřiknout svoje jméno. Po několika kolech, kdy si už hráči jména kolik nepletou, může vedoucí hry použít slovo CHAMELEON. Toto slovo je povelem k tomu, aby všichni si rychle vyměnili místo. Do této výměny se snaží zapojit i vedoucí. Komu se nepodaří se včas směstnat do sevřeného kruhu hráčů, stává se vedoucím, představí se a zahajuje další kolo hry.

931. Zkouška výdrže

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni hráči se opřou zády o zeď a to tak, aby měli kolena v pravém úhlu. Měří se čas, kdo vydrží déle. Pět minut je dobrý výkon.

932. Zlatá horečka II.

Druh	ojedinělá
Místo	louka
Délka	90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	ešusy, imitace nuggetů

Na daný povel se všichni rozběhnou k vyznačenému úseku potoka, vyrobí si kolíky, zaberou klajmy a pomocí ešusů se snaží vyrýžovat co nejvíce zlata–kamínků v alobalu.

933. Zmatkovací

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	20 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístečky s úkoly

Soutěžícím se rozdají lístečky s úkoly, které musí plnit. Např.: Vyzuj co nejvíce hráčů!–nikdo se nesmí zouvat!–vynes co nejvíce židlí!–polib co nejvíce partnerů!–nikdo nesmí vynášet židle! - nikdo se nesmí líbat! atd. Na znamení se všichni dají do toho úkolu, který dostali a snaží se ho co nejlépe plnit.

934. Zouvací závody

Druh	ojedinělá
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči musí mít stejné boty, rozdělte je proto do několika kategorií. Na signál zvednou levou nohu nad podlahu, rozváží si tkaničku, vytáhnou ji z dírek, potom si vyzují botu, položí ji na zem, hned ji zase zvednou a obují na nohu, pak navléknou do všech dírek tkaničku, udělají kličku. A když jsou hotovi, mohou se opět postavit na obě nohy. Kdo se během operací dotkne zvednutou nohou země, je diskvalifikován.

935. Z hory na horu

Druh	ojedinělá
Místo	kopcovitý terén
Délka	120 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	zpráva

Ke hře jsou třeba dva kopce, tak aby bylo vidět z jednoho na druhý. Vylezeme s hráči na jeden kopec, povíme jim, že na druhém kopci je zpráva, která se má donést sem. Po pětiminutové bojové poradě přejdeme na druhý kopec, na prvním zůstává člověk s časomírou (stopky, hodinky). Družstva cestou mohou zanechávat lidi. Na druhém kopci dostanou zbytku družstev zprávu a mohou vyběhnout. Vítězí to družstvo které donese zprávu jako první. To se zjistí až potom, co se všichni sejdou na prvním kopci.

936. Žebřík rallye

Druh	ojedinělá
Místo	hustý les
Délka	30 min
Hráči	družstva
Pomůcky	žebřík

Ke hře je potřeba žebřík dost dlouhý na to, aby se do něj mohla navléci celá družina. Hráči se postaví do zástupu, položí si žebřík na ramena a mohou běžet. Už samotná dostatečně klikatá trasa v nízkém hustém lese dá hráčům zabrat. Můžete jim to ale ještě ztížit různými překážkami.

Například snížený strop – nikdo nesmí vyčnívat více než 1,2 metru nad zemí. Když je člověk navlečený v žebříku s dalšími šesti lidmi dělají se mimořádně těžko žabáci, dále povinná zpátečka, zkouška stability – všichni skáčou na jedné noze, či noční etapa – všichni kromě posledního mají zavázané oči. Motory automobilu musí být neustále v chodu – vždy aspoň dva členové družiny musí vrčet.

Napsal Anino Belan.

1.20 Orientační hry

937. Azimuty

Druh	orientační
Místo	členitý terén
Délka	vhodné do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	busoly, čtvrtky a azimuty

Všichni hráči obdrží busoly a vysvětlí se jim jejich použití. Od startu na další stanoviště je udán azimut (může být uvedena i vzdálenost). Úkolem hráče je stanoviště najít a pokračovat podle údajů na něm uvedených. Měří se přesnost dojití k cíli a dosažený čas. Vzdálenost mezi stanovišti je vhodná v rozmezí 100–300 metrů, trať může tvořit ovál či jakési kolečko s cílem blízko startu. Po 1–2 hodinách je vhodné hledat ztracené hráče.

938. Boj o svačinu

Druh	orientační
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	svačina, tužka, papír

Každá si skupinka vybere jednoho hráče-navigátora. Ti se spolu s instruktorem či vedoucím (podle možností každý s jedním) odeberou na neznámé místo, vzdálené cca 1–2 km, a zde ukryjí svačinu pro zbytek skupiny. Poté se vrátí do tábora, navigátor obdrží papír a tužku a jeho úkolem je namalovat své družince mapu či trasu ke svačině. Nesmí použít žádné nápisy ani číslice. Jakmile navigátoři domalují, vyráží zbytek družiny na cestu, nalézt si vlastní svačinu podle plánku svého kamaráda. Vítězí ta skupinka, která se se svačinou vrátí jako první.

939. Fantom

Druh	orientační
Místo	město
Délka	20–40 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	vysílačky, mapa města

Tato hra se na rozdíl ode všech ostatních hraje ve městě. Vychází ze známé deskové hry. Účelem je chytit fantóma, který běhá po městě a každých x minut hlásí vysílačkou svoji polohu ($\times$ = 3 až 6). Hráči jsou rozděleni do samostatně operujících týmů, každý tým má vysílačku a obkreslenou mapu města. Fantom v mezičase nesmí (resp. neměl by) odposlouchávat, jak se týmy domlouvají.

940. Hledání kamarádů

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Děti se rozdělí na několik skupin tak, aby v každé byl pouze jeden zástupce ze všech družin. Tyto skupinky jsou pak odvedeny do asi 200 metrové vzdálenosti od tábora. Na signál píšťalky, se snaží družiny dát dohromady, aniž by někdo promluvil. Která družina je v táboře první, vyhrává. Kdo je v průběhu hry z tábora vidět, vypadává.

941. Hledání lístečků

Druh	orientační
Místo	v místnosti
Délka	20 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	tužka a papír

Z každé družiny je vybrán jeden zástupce, který schová přidělený počet lístečků a nakreslí plánek, ve kterém jsou označeny skrýše. Všechny plánky se pak vyvěsí a družstvo, které přinese co nejvíce lístečků, vyhrává. Při hledání samozřejmě již kresliči plánků nehrají.

942. Hledání pokladu

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	90 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papír, tužka a poklad

Na určeném místě je uložen poklad. Hráče sem dovedou ukryté zprávy, z nichž každá obsahuje popis cesty k další zprávě. Hráči se rozdělí do stejně početných skupin. Vedoucí skupin dostanou při zahájení hry první zprávu. Přitom každá skupina může mít vlastní cestu. Podmínkou je, aby trasy byly stejně dlouhé a stejně obtížné. Vítězem se stává skupina, která se nejdříve dostane k pokladu. Zprávy se mohou pro ztížení i různě šifrovat atd.

943. Hledejte body

Druh	orientační
Místo	v terénu
Délka	5–60 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	mapa, papíry, tužky

Na lístku papíru napíše organizátor hry asi 20 důležitých orientačních bodů tak, aby se daly v mapě najít a poznat v krajině. Lze použít i instruktivních náčrtků nebo plánků. Na povel mají hráči vyhledat tyto body na mapě (např. nakreslit příslušné značky). Vítězí ten, komu se to dříve podaří.

Hru můžeme obměnit tím, že děti musí k nejbližším třem čtyřem orientačním bodům zajít a přesně je popsat i s detaily. (Např. most dřevěný, železný, kolik pilířů atd.).

944. Hledejte tábořiště

Druh	orientační
Místo	členitý terén
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátky

Hra se nejlépe hraje v zalesněném terénu, kde je mnoho roklin, kopců, návrší apod. Hráčům se zavážou oči a vedoucí hry je odvede asi 500 m od tábořiště. Cestou mění několikrát směr, aby hráčům ztížil orientaci. Potom si hráči sejmou šátky. Mají za úkol se co nejrychleji vrátit do tábora. Vítězí hráč s nejkratším časem.

945. Hon na lišku II.

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	50 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papírky s čísly

Jeden hráč představuje lišku a jde před skupinou asi s 15-ti minutovým náskokem a značí cestu malými papírky s čísly. Úkolem družstva je objevit všechny papírky, a tak vystopovat, dohonit a chytit lišku. Papírky družstvo sbírá.

946. Indicie

Druh	orientační
Místo	vhodné
Délka	15–90 min
Hráči	alespoň 3 družstva
Pomůcky	indicie, podklad(y)

Zvolíme v terénu vhodné místo a zakopeme poklad. Toto místo následovně popíšeme pomocí indicií (např. "Je 2 metry od lípy.", "Je vidět od pumpy",atd.– vhodné je mít alespoň 6 indicií) a tyto indicie rozmístíme do terénu. Děti hledají nejdříve indicie a poté podle nich poklad.

Nadstavba 1: Zakopeme více pokladů a indicie patřící k jednomu pokladu označíme jednou barvou, případně značkou.

Nadstavba 2: Indicie neumísťujeme do terénu, ale družstva je získávají za plnění určitých úkolů (pak je potřeba dostatek lidí, u kterých ty úkoly budou plnit).

947. Kdo dřív v cíli

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	busoly, kontrolní body, obálky s mapou

Soutěž má naučit rychlé práci s busolou s určováním azimutů. Vedoucí předem připraví pochodové trasy s určením azimutů a stanoví kontrolní body. Každý jednotlivec dostane obálku, kde je určeno jeho výchozí stanoviště, velikosti azimutů, kontrolní body, popřípadě i vzdálenosti v krocích, metrech a konečný cíl. Podle těchto údajů jednotlivci nebo družstva postupují co nejrychleji k cíli, který zatím neznají, dovede je tam právě azimut. Cílem může být osamělý strom, dům, most, lom apod. Pro začátek volíme vzdálenosti kratší několik set metrů. Jednotlivé body, kde se mění směr, jsou tzv. soutěžní stanoviště, která můžeme označit nějakým předmětem, např. plechovkou apod. Soutěžící mají za úkol stanoviště nalézt. Vítězem se stává ten, kdo se dostane do cíle jako první.

948. Kimova hra v přírodě

Druh	orientační
Místo	s rozhledem
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Vedoucí zavede hochy či děvčata na návrši, odkud je pěkný rozhled do kraje. Ukazuje jim různé význačné body v kraji, např. rybník, cihelnu, vesničku, pole kvetoucího máku, závory na trati, shluk osamělých stromů apod. Po ukázání asi 15–20 takových bodů se hráči sami ještě na krajinu minutu dívají, pak se k ní otočí zády, usednou a každý zvlášť zpaměti se snaží napsat co nejvíce ukazovaných bodů.

949. Kresliči map

Druh	orientační
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Po delším pochodu na výletě dáme všem účastníkům úkol, aby každý samostatně nakreslil náčrt ušlé cesty bez použití mapy v libovolném měřítku tak, aby mohl podle tohoto plánku jít ten, kdo nemá mapu. Kresliči používají mapových značek. Pro kontrolu můžeme jít zpět po téže cestě a prověřit, zda náčrtek byl nakreslen přesně nebo s chybami.

950. Mikroorientační závod

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	buzola

Trasu závodu tvoří 4–6 azimutových úseků, které má hlídka uvedeny ve startovní legitimaci. Jednotlivé kontrolní body nejsou v terénu označeny. Hlídka po absolvování trati zůstane stát na místě, kam ji dovedl poslední azimutový úsek. Vítězí hlídka, která dojde nejblíže ke správnému cíli. V tomto závodě se nehodnotí rychlost závodníků, nýbrž přesnost nastavení azimutu a odhadu vzdáleností.

951. Na brzkou shledanou

Druh	orientační
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	papírová čepice, buzola, cestovní příkaz

Když budete děti seznamovat s tím, co je to azimut a jak se podle něho určuje směr jednotlivých částí cesty,

zahrajte si s nimi tuto veselou cvičnou hru. Najednou ji mohou hrát jen dva hráči. Zatímco dva hráči plní dané úkoly, tzn. "cestuji" po louce, ostatní sleduji jejich cestu.

Ke hře potřebujeme dva kompasy a dvě velké papírové čepice z novin nebo z pevného balicího papíru. Když si hráč nasadí tuto čepici na hlavu, nevidí dále než tři čtyři kroky před sebe.

Začneme první dvojicí. Oba hráče postavíme proti sobě a nasadíme jim čepice. Každý dostane kompas, zápalku nebo stéblo slámy, aby si mohl určit směr cesty, a cestovní příkaz list papíru s popisem cesty, kde jsou napsány azimuty. Oba hráči si seřídí svůj kompas.

Navrhneme, aby si oba hráči na rozloučenou podali ruce a rozešli se na různé strany. Setkají se znovu brzy (o to se snaží oba hráči), jestliže každý "cestovatel", bude přísně dodržovat příkazy a v každé etapě svého "cestování" udělá přesně tolik kroků, kolik má napsáno v cestovním příkazu. Co jsou to ty cestovní příkazy! Podíváme se do jednoho z nich: "90° 9 kroků, 180° 12 kroků, 90° 6 kroků, 360° -18 kroků, 27° jdi, až se setkáme."

Je tu stručně popsána cesta. Azimut 90 je směr přesně na východ; hráč má ujít 9 kroků tímto směrem. Azimut 180° je směr přesně na jih; tímto směrem musí ujít 12 kroků. pak opět na východ, ale již jen 6 kroků, pak 18 kroků na sever a směrem na západ ujít tolik kroků, až se sejde se svým spoluhráčem.

952. Na sever a na jih

Druh	orientační
Místo	těžký a nepřehledný terén
Délka	1–2 hod
Hráči	dvě skupiny >11
Pomůcky	praporek

Dvě družstva zavedeme 4 km od sebe přesně ve směru sever–jih. Na polovinu cesty mezi nimi zapíchneme praporek. V určenou dobu vyrazí obě družstva směrem k praporku. Orientují se dle slunce, hodinek, stromů,... Vítězí to, které bude u praporku dříve.

953. Orientační hra městem

Druh	orientační
Místo	město
Délka	>60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	seznamy

Vybereme předem deset míst, poměrně významných, sestavíme z nich seznam a každé místo popíšeme (název a polohu). Hráče rozdělíme do několikačlenných hlídek a předáme jim seznam míst s popisem. Úkolem hráčů je uvedená místa navštívit. Na důkaz musí všude odpovědět na předem připravenou otázku nebo přinést nějaký důkaz z toho místa. Každý si může zvolit pořadí, v jakém místa navštíví.

954. Po stopách nepřítele

Druh	orientační
Místo	příroda
Délka	libovolná
Hráči	dvě skupiny 12–14
Pomůcky	

První skupina jde krajinou a dělá značky. Dle značek ji stopuje skupina druhá. Ztratí-li druhá skupina stopu, musí se najít. Nenajdou-li, poradí vedoucí, ale hra pro ně skončila.

955. Po stopách vedoucího

Druh	orientační
Místo	les
Délka	30–60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na malé pasece v lese nebo v malé roklince je start hry. Shromáždí se zde rozhodčí, jeho dva pomocníci a obě družiny, které stojí v potřebné vzdálenosti od sebe, aby se mohly nerušeně poradit.

Jeden z pomocníků rozhodčího odejde spolu s vedoucím první družiny ze startu. Nikdo nezná pochodovou osu a cíl jejich pochodu. Vedoucí první družiny může dělat různé pochodové značky, podle nichž může být sledován.

Po chvíli za nimi vyjde druhá družina. Hráče z druhé družiny vede druhý pomocník rozhodčího přesně po pochodové ose. Jejich úkolem bude jen to, aby zničili všechny značky, které zanechal vedoucí první družiny.

Kromě normálních pochodových značek, které zná každý hráč, použil vedoucí první družiny značek speciálních, ty mohly děti z druhé družiny přehlédnout. Úspěch první družiny bude tedy záviset na tom, nakolik budou hráči připraveni řešit neobvyklé podmínky.

Pravidla hry:

1. Trať hry vybírá rozhodčí spolu se svými pomocníky tak, aby pokud možno probíhala lesem. Délka trati je asi 500–700 m.

2. Druhá družina, která má za úkol všechny znaky vypátrat, vyrazí asi za 20 minut po vedoucím první družiny.

3. Značky, které druhá družina objeví, nemusí za každou cenu zničit. Může je uložit na jiné místo, nastavit jiným směrem atd., aby první družinu zmátla.

4. Asi 10 minut po odchodu druhé družiny vyjde na trať první družina, která hledá svého vedoucího. Podle délky trati má první družina stanoveno, do kdy musí vedoucího (a tedy i cíl trati) najít. Je-li trať dlouhá 500 metrů, má družina vyhrazeno 30 minut; je-li trať delší, čas se úměrně prodlužuje.

956. Poklad piráta

Druh	orientační
Místo	tábořiště
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	poklad

Vedoucí hry nepozorovaně ukryje někam poblíž tábořiště menši věc, například šálek, míček, krabičku apod. Úkrytem může být prohlubenina mezi kořeny stromů, houští, silniční můstek, větší kámen, kterým věc zakryje, hromada spadaného listí atd. Když předmět schová, spočítá si tajně, kolik kroků je úkryt vzdálen od středu tábořiště a pak oznámí ostatním, že tolik a tolik kroků ze středu tábora je věc schována. Neřekne ovšem, kterým směrem leží. To už musí každý hráč objevit sám. Může ale zhruba popsat místo úkrytu (např. "blízko rostou fialové květiny", nebo , je to mezi kamením", "v blízkosti je staré ohniště", "směr severovýchodní" apod.). Vítězí ten, kdo jako první "poklad" objeví.

957. Poklad pirátů

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	věc

Ten, kdo hru řídí, zahrabe nebo vůbec nějak ukryje nepozorovaně někam nějakou menší věc. (Např. krabičku, hrníček, nějak poznamenaný kámen ap.). Úkrytem může být prohlubeň v kořenech stromu, houští, silniční můstek, věc se může ukrýt i pod natrhanou trávu atd. Když je věc schovaná, spočte si ten, kdo ji schoval, kolik kroků je vzdálena od tábořiště (spočítá si to ovšem tajně, aby nikdo nevěděl, že podobnou hru připravuje). Potom oznámí ostatním, že v okruhu tolika a tolika kroků je ukryt "poklad". Sdělí hráčům, jaká věc je schovaná, neřekne jim však, kterým směrem nutno ji hledat. Může ale popsat zhruba místo úkrytu. Např. "Je to mezi kamením, rostou tam stromy, vedle je několik pampelišek" a podobně. Vítězem je ten, kdo první "poklad" objeví.

958. Poklad–za ním

Druh	orientační
Místo	kdekoli
Délka	10–15 min
Hráči	jednotlivci >12
Pomůcky	

Vedoucí popíše cestu k pokladu. Hráči si utvoří mapu a jdou poklad hledat.

959. Postřehový závod

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kartičky s turistickými značkami

Na trati o délce 1–2 km umístíme kolem 30 turistických a topografických značek, které se užívají v turisticko-branných závodech. Značky jsou očíslovány vzestupně a umístěny podél značené trati, obvykle v rozmezí 15–25 metrů na obě strany od trati a ve stanoveném rozmezí výšek (obvykle do 2 metrů od země). Každá hlídka je vybavena startovní legitimací a tužkou.

Závod může probíhat ve dvou alternativách:

a) Závodníci běží po trati a zapisují do startovní legitimace jednotlivé značky. K výslednému času trati se připočítávají trestné minuty (za každý nenalezený terč 1 minuta).

b) Závodníci běží po trati a zapisují do startovních legitimací nejen jednotlivé značky, ale i jejich význam. K výslednému času trati se připočítávají dvě trestné minuty za každou nenalezenou značku a jedna trestná minuta za špatně určený význam značky. Posuzujeme tak nejen postřeh závodníků, ale i jejich znalosti topografických a turistických značek.

960. Pozorovatelé

Druh	orientační
Místo	kopec s dobrým výhledem
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny, max. 10
Pomůcky	

Skupiny postavíme do dvou řad zády k sobě. Hráči první skupiny budou tak obráceni čelem na jednu stranu, hráči druhé skupiny na opačnou stranu. Obě skupiny budou před sebou vidět jen určitou část krajiny.

Požádáme je, aby si pozorně prohlédli tu část, kterou mají před sebou a zapamatovali si ji. Dáme jim však na to nejvíce 3 minuty. Pak následuje společné znamení, při kterém si každá dvojice "protivníků", sedících zády jeden k druhému, vymění místa. A nyní se již musí všichni dívat jen před sebe, nikdo se nesmí ohlížet.

Každá dvojice "protivníků" má právo dávat si vzájemně po jedné otázce. Mohou se zeptat na některou charakteristickou podrobnost v krajině. Odpovídat se musí zpaměti. A tu se zjistí, který z hráčů je nejpozornější a stačil za tři minuty nejvíce vidět. Otázky mohou být asi takové: Zahýbá cesta za mostem doprava nebo doleva. Pracuje se na polích? Jsou na řece rybáři? Jsou na bližším nebo na vzdálenějším břehu přivázány loďky? Jsou na louce kopky sena? Při kladení otázek nesmíme zacházet do podrobností. Je přirozené, že se např. zeptáme, zda jsou stromy na vysokém břehu řeky, ale nemůžeme chtít, aby "protivník" věděl, kolik jich tam je: počítat stromy nemá význam, důležité je zpozorovat je při prohlídce kraje, zapamatovat si je. Organizátor hry sleduje otázky a odpovědi. Jestliže není otázka vhodně položena, požádá, aby otázka byla zaměněna jinou. Rozhodčí také hodnotí odpovědi: za správnou odpověď se započítává hráči 1 bod ve prospěch jeho skupiny.

Když se všechny "dvojice protivníků" navzájem dají otázku a vyslechnou odpověď, sečte se počet bodů, které každá skupina dostala. Tím se také určí vítěz v této svérázné soutěži.

961. Pronásledování

Druh	orientační
Místo	příroda
Délka	libovolná
Hráči	dvě skupiny >9
Pomůcky	

Značkáři dělají značky a honiči se je dle nich snaží najít. Značkáři ovšem občas udělají odbočku, slepou cestu, jejíž konec viditelně označí značkou „dál nechoď". Najdou stopaři postupující dle značek značkáře dříve, než značkáři dorazí na určené místo?

962. Prozrazený poklad

Druh	orientační
Místo	větší les
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny >11
Pomůcky	poklady

Nastoupená družstva si vzájemně vymění jednoho člena, jež bude mít úlohu pozorovatele. Pozorovatelé jdou s družstvem soupeře ukrýt poklad. Cesta tam by jim měla trvat 15 minut a schovaný poklad by měl být zřetelně vidět z 50 m. Po návratu na výchozí místo se pozorovatelé vrátí ke svým družstvům a popisují jim cestu k pokladu. Obě družstva dle popisu vyrazí hledat, pozorovatelé zůstanou na místě. Vítězem je ten, kdo přinese poklad jako první.

963. Průzkum

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci či dvojice
Pomůcky	

Zvědy vyšleme jednotlivě nebo ve dvojicích. Na mapě vyznačíme jistý počet míst, všechna stejně vzdálená od tábora, a zvědové losují, kdo kam půjde. Jestliže je některé místo zřejmě nesnadno dosažitelné, zvěd dostane určitý počet bodů jako předstih. Všichni vyrazí na cestu současně, jdou přímo k cíli a vrátí se co nejdřív.

Kdo se vrátí poslední, nedostane za cestu žádný bod. Ostatní dostanou po jednom bodu za každou minutu, o niž dorazili do tábora dřív než poslední.

Někdy dáváme 10 bodů za pozorování některého vzácnějšího zvířete; 5 bodů za každé spatřeni káně a po 1 bodu za jiné ptáky; 2 body za kočku, 1 bod za psa.

Zvědům neposkytneme žádné informace; jen jim řekneme, aby šli na určité místo a co mají udělat; kdo váhá nebo se vyptává proč a jak, dostane trestné body.

964. Signály

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci či dvojice
Pomůcky	

Vedoucí (trosečník) rozdělá na skrytém místě oheň a počne vysílat kouřové signály. Záchranné hlídky postupují samostatně nebo ve dvojicích a hledají dle kouře trosečníky. Po jejich objevení přisednou k ohni a čekají. Končí se příchodem poslední hlídky.

965. Slepá mapa

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	>120 min
Hráči	jednotlivci, dvojice či skupiny
Pomůcky	slepá mapa

Hráč dostane slepou mapu či náčrtek, kterou musí v terénu sám identifikovat a doplnit. Slepota mapy spočívá v tom, že neobsahuje žádné textové informace. Všichni hráči dostanou stejnou slepou mapu, každý ji však dostane až na startu a hráči startují v intervalech, aby museli pracovat samostatně.

966. Sluneční kompas

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	rozkaz

Před počátkem hry požádáme jednu družinu o zajímavý úkol: ať během dne pozoruje slunce s hodinkami a kompasem v ruce. Z výsledků svých pozorování pak děti sestaví tabulku a zapamatují si ji: v kolik hodin bývá slunce na jihovýchodě, na jihu, na jihozápadě, na západě. Tyto užitečné zprávy se budou hodit nejen pro tuto hru, ale také pro mnohé případy, kdy budete muset určit světové strany podle slunce. Proto doporučujeme, aby hráči s touto tabulkou seznámili všechny děti v oddíle.

V přípravě hry budeme potřebovat dva pomocníky; mohou to být hráči z druhé družiny, kteří se hry nezúčastní. Spolu s nimi si prohlédneme krajinu. Prvním úkolem bude najít pro hru vhodné místo. Podle rozvrhu dne určíme dobu, která bude pro hru nejvhodnější (tu dobu, kterou zapsali hráči při svých celodenních pozorováních slunce).

Dejme tomu, že se hra bude konat v devět hodin dopoledne. V tuto dobu je slunce na jihovýchodě, což může posloužit účastníkům hry jako výchozí bod pro orientaci. S přibližnou, ale zcela dostačující přesností, mohou děti určit všechny ostatní světové strany a tím i směr, který je určen v podmínkách hry.

Místo pro hru vybereme nedaleko od tábora a vypravíme se tam den před hrou se svými pomocníky. Nezapomeneme si vzít s sebou kompas. Na zvoleném místě si najdeme nejvyšší místo, odkud je dobře vidět do okolí. Rozhlédneme se kolem a najdeme nějaký jasně viditelný orientační bod, který lze určit přesně podle jednoho z hlavních ukazatelů kompasu: sever, severovýchod, východ, jih, jihozápad, západ, severozápad; jihovýchod v tomto případě odpadá, protože je určen přímo sluncem.

Jako orientační bod jsme např. vybrali osamocený strom na sever od našeho jasně viditelného orientačního bodu. Označíme si tento jasně viditelný bod bude to výchozí postaveni pro jednu skupinu. Nyní vybereme výchozí postavení pro druhou skupinu tak, aby nebylo dále neb km od prvního bodu. I u tohoto místa musí být dobře vidět orientační bod osamocený strom. Když takové místo najdeme, určíme podle kompasu, kterým směrem odtud je orientační bod, který jsme našli. Přibližně to může být na severozápad. Přemístěním zaměřovacího bodu na tu nebo jinou stranu tento směr upřesníme. To bude výchozí postavení pro druhou skupinu. Nejkratší cestou se vrátíme do tábora. Jeden z pomocníků si tuto cestu co nejlépe zapamatuje: bude dělat průvodce na tomto úseku. Nyní je všechno připraveno. Hru můžeme uspořádat příští den v určenou hodinu.

Hráči se rozdělí na dvě skupiny. Pomocníci je dovedou na výchozí postavení, organizátor si stoupne k osamocenému stromu, který vybral jako orientační bod a kterému budeme v naší hře říkat "místo setkání". Odchod obou skupin z tábora naplánujeme tak, aby obě byly na svých výchozích postaveních v 9 hodin. Vedoucí skupiny dostane od svého průvodce obálku s úkolem, který musí skupina splnit. To je začátek hry. V obálce přečteme asi takový rozkaz: Jděte na... (uvedeme směr)... a zároveň prohlížejte místa před vámi. Při objevení "protivníka" ho tajně sledujte až do zvuku trubky a pak s voláním "hurá" přejděte do otevřeného útoku."

Jedna skupina má určen severní směr, druhá severozápadní, podle toho, z jakého postavení skupina vychází. Jedna skupina neví, kde je druhá. Žádný hráč nemá u sebe ani kompas, ani hodinky, musí se orientovat jen podle slunce. Ale i "sluneční kompas" úplně stačí. Když hráči vědí, že slunce je v té době na jihovýchodě, mohou podle oka dosti přesně určit daný směr, vyhledat nějaký orientační bod (nejspíše ten, který jsme si vybrali my) a vydat se na cestu.

Při určování směru podle slunce si musíme v myšlenkách představit nákres, který je na této straně. Ať si tento nákres každý vybaví v paměti sám a pak se celá skupina rozhodne.

Jestliže se hráči ve svých propočtech zmýlí jen o několik stupňů na tu nebo onu stranu, což je zcela možné, nebude mít tato chyba vážné následky: cesty obou skupin se stejně sejdou nedaleko označeného "místa setkáni". Skupina, která zpozorovala "protivníka" dříve, bude se snažit pustit ho dopředu a půjde za ním. Z našeho pozorovatelského místa nebude těžké určit, kdo koho pronásleduje, a budeme moci snadno zatroubit signál ukončující hru.

Skupina, která pronásleduje své "protivníky" třeba jen krátkou dobu, vítězí.

Může se stát, že se obě skupiny zpozorují současně a zastaví se v očekávání. To znamená, že hra skončila nerozhodně. Pak ji přerušíme bez závěrečného signálu. To mohou udělat i pomocníci, kteří doprovázejí skupiny, přesvědčí-li se o bezúčelnosti další soutěže.

967. Stopování II.

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	fazole, brambory, stopovací želízka

Tato hra je skvělým stopovacím cvičením, rozvíjí postřeh a pozornost. Jeden z chlapců si vezme stopovací želízka a představuje jelena. Dostane 100 fazolí a 30 plátků nakrájených z brambor. Má desetiminutový náskok. Musí za sebou nechávat stopu a vždy po třech nebo čtyřech krocích pustit na zem fazoli a po dvaceti krocích bramborový plátek. Stopa smí libovolně měnit směr. Po deseti minutách se jelen musí schovat.

Stopaři se vydají po jeho stopě, sbírají fazole a bramborové plátky. Za každou fazoli dostanou 1 bod, za bramborový plátek 2 body. Kdo objeví jelena, dostane 10 bodů.

968. Střelba dle azimutů

Druh	orientační
Místo	rovné místo
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	buzola, vzduchovka

Každý závodník má své vlastní stanoviště na čáře, od níž ve vzdálenosti 10–15 metrů jsou připraveny terče. Terč však neleží přímo proti stanovišti. Hráč si tedy zjistí podle azimutu, na který terč má střílet, a vystřelí. Kdo se trefí do špatného terče, má smůlu.

969. Větrná růžice

Druh	orientační
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni hráči jsou obráceni jedním směrem. Předstoupí před ně vedoucí, který představuje meteorologickou stanici a ohlašuje, odkud fouká vítr.

Jakmile vydá zprávu např.: "Vítr fouká od severu", hráči se výskokem snožmo obrátí k severu.

Když vedoucí vykřikne: "Vichřice!", hráči se rychle třikrát otočí kolem své osy.

Zajímavost hry spočívá v rychlosti a rozmanitosti pokynů vedoucího. Starším hráčům je nožno dávat i další směry, jako např. severovýchod nebo jihozápad. Kdo se obrátí nesprávným směrem, je z další hry vyřazen.

970. Vysvoboďte zajatce

Druh	orientační
Místo	křoviny, les
Délka	30–45 min
Hráči	dvě skupiny >12
Pomůcky	nakreslená mapa

Pátrači (4/5) mají mapu osady útočníků (1/5), kteří v ní skrývají zajatce. I vydají se ji hledat dle mapy a dle sluchu, protože zajatec může křičet. Až ji najdou, snaží se plácnutím vysvobodit zajatce. Útočníci jsou nesmrtelní a dotekem zajímají další zajatce. Vysvobozený zajatec se nesmrtelný vrací do tábora pátračů, kde se z něj stává pátrač.

Pátrači vyhrávají, když vysvobodí všechny zajatce.

971. Vyznačte praporky

Druh	orientační
Místo	za pochodu
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci >13
Pomůcky	praporky

Hráči mají mapu cesty, na které jsou ve skutečnosti praporky, jež mají co nejpřesněji do té mapy zakreslit.

972. Za Johnem Silverem

Druh	orientační
Místo	cesta v terénu
Délka	120 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	stopovací holínka

Otisk dřevěné nohy Johna Silvera, která se většinou i hluboko boří, nemůže přehlédnout ani Indián v důchodu, ani žák pomocné školy vyzvědačské. Vyberte mezi sebou Johna Silvera, obratného a vytrvalého běžce. Půjčte mu starou holínku, které nebude škoda, když její podpatek přiříznete do tvaru trojúhelníku, kruhu apod. A pak už záleží jen na jeho vynalézavosti, jak dlouhou a klikatou stopu vytvoří, než se s bedýnkou zlaťáků skryje v nějakém doupěti. Holínku lze nahradit stopovacími želízky. Jsou to plíšky určitého tvaru, přiložené zespodu k botě a shora upevněné řemínky.

973. Zátah I.

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden člen družstva odejde do osamělého lesíka a dostane asi 30 minut, aby se tam dobře uschoval. Po uplynutí limitu vytvoří zbylí hráči rojnici a důkladně pročesávají les. Najdou pátrači schovaného hráče? Vhodné zvlášť při snížené viditelnosti, za šera a v mlze.

974. Závod s mapou

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	mapa, buzola

Na vyznačené trati o délce 2–4 km jsou na orientačně význačných bodech v terénu umístěny očíslované terče (např. na křižovatkách cest, na místech křižování potoka s cestou, na soutoku potoků, na vrcholech kopců apod.). Úkolem hlídky je proběhnout co nejrychleji trať a do mapy nebo náčrtku zakreslit umístění terčů. Při 10 kontrolních terčích připočítáváme k času na trati za každou nezakreslenou nebo špatně zakreslenou kontrolu 5 minut. Používáme základních map měřítka 1 : 10 000, 1 : 15 000, map orientačního běhu nebo rozmnožených mapových náčrtků.

975. Závod v orientačním běhu

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	>120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	mapa, buzola

Úkolem hlídky nebo jednotlivce je v co nejkratším čase nalézt všechna kontrolní stanoviště zakreslená v mapě; překreslí si je do své mapy a současně dostane i slovní popis umístění kontrolních bodů.

Trať vedeme zalesněným kopcovitým terénem a jednotlivá kontrolní stanoviště označujeme dobře viditelným červenobílým lampiónem. Postup mezi jednotlivými kontrolními stanovišti je libovolný a závisí na taktice závodníka. Délka trati se pohybuje od 2 km pro mladší žactvo až po 12 km u juniorů. Aby se závodníci odbíhající od kontrolních stanovišť a přibíhající k nim neviděli, je vhodné volit mezi azimuty tupé úhly. Kontroly mohou být živé, v podobě podpisového bloku či jako schránka, kam hráč vloží svou identifikační kartičku. Kontroly mohou být jasně viditelné nebo skryté.

Vítězí ten, kdo proběhl všechna kontrolní stanoviště v co nejkratším čase. Pro děti a mládež je vhodné zařadit do závodu 4–7 kontrolních stanovišť. Obvykle se závodí podle map zhotovených pro orientační běh.

976. Znamení na cestě

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	trojice
Pomůcky	píšťalka, praporky

V každé trojici budou mít hráči řadová čísla. Čísla 1 a 2 tvoří dohromady malé družstvo, které jedná samostatně a soutěží s ostatními stejnými družstvy.

Čísla 3 plní jen pomocnou úlohu: jsou prostředníky ve hře a k družstvům se přidávají jako průvodci.

První čísla se postaví do kruhu, druhá čísla se postaví zády k prvním. Před druhé číslo v každém družstvu se postaví průvodce. Průvodci všech tří družstev jsou otočeni na různé strany od středu kruhu.

Druhým číslům dáme do rukou praporek. Oznámíme, že hra začala a požádáme průvodce, aby se dali do práce.

Průvodce musí odvést hráče s praporky, který stál za ním, asi 200 kroků od středu kruhu tím směrem, kam byli otočeni. Jakmile se průvodci a doprovázející je "druhá čísla" ztratí z dohledu, "první čísla" se posadí a čekají na návrat svých kamarádů. Asi za pět minut zapískáme na píšťalku a za minutu ještě jednou. Abychom pochopili význam těchto signálů, půjdeme po stopách jedné dvojice.

Průvodce nejde vždy přímo, ale dává přednost klikaté cestě. Hráč s praporkem se snaží zapamatovat si tuto cestu, a proto si všímá všeho, co se vymyká celkovému pohledu (velké mraveniště, shnilý pařez, obroušený kmen stromu atd.). Tam, kde je málo přírodních značek, vymyslíme si umělé (položit šišku na pařez stromu špičkou ve směru chůze, nalomit větvičku). Všechno je však třeba udělat velmi rychle a nezdržovat se za průvodcem, který jde sice pomalu, ale nezastavuje se. Ozve se první signál píšťalky. Na tento signál se všichni průvodci zastaví. "Druhá čísla" mají přesně minutu na to, aby mohla někam schovat praporek (do trávy, do keřů, do listů stromu) tak, aby nebyl vidět. Na to musí průvodce dávat pozor. Zazní druhý signál, oznamující, že čas pro schování praporku uplynul a že je třeba vrátit se na louku. Tentokrát jde hráč, který schovával praporek, sám, průvodce již nepotřebuje. Vrátit se může kteroukoliv cestou, ale nejvýhodnější je zopakovat si cestu, kterou prošel. Všechno je nutné si zapamatovat. Nic se nemění.

Proč bylo tak nutné pečlivě si zapamatovat cestu ke schovanému praporku! To proto, že hledat praporek nebude ten, kdo ho schovával, ale jeho partner "první číslo" z družstva. Jakmile "druhé číslo" uschová praporek a vrátí se na louku, musí podrobně vysvětlit svému kamarádovi všechny značky, které mohou sloužit "prvnímu číslu" jako orientační body. Čím pečlivěji a podrobněji popíše hráč cestu, tím rychleji se s ním vrátí na louku, kde je začátek i konec hry.

Vítězí družstvo, které nejdříve přinese schovaný praporek. Při opakování hry si hráči vymění čísla.

977. Zneškodnění výsadkářů

Druh	orientační
Místo	neznámý terén
Délka	120 min
Hráči	dvě až čtyři skupiny
Pomůcky	mapy, busoly

Hra spojuje znalost práce s mapou a busolou s plněním bojových úkolů. Vedoucí hry seznámí všechny hráče s celkovou situací a se smyslem hry. Podrobně jim ukáže na mapě, že v prostoru lesa nebo určité kóty bylo vysazeno nepřátelské mužstvo. Jejich úkolem je pozorovat pohyb našich družstev a získat zprávy pro nepřítele. Vedoucí hry rozdělí hráče do dvou až čtyř družstev a za výsadkáře zvolí tři nejobratnější hráče. Jednotlivá družstva mají své velitele. Vedoucí vysvětlí celý postup bojové akce na mapě. Oznámí, kde se skrývají výsadkáři. Toto místo je vzdáleno od výchozího bodu 3 až 5 kilometrů. K akci se hodí les, vrchol kopce porostlý lesem atd. Každé družstvo má určenu pochodovou trasu, kterou musí při přechodu dodržet. Družstva postupují samostatně. Předtím ještě vedoucí na mapě ukáže, jakým způsobem družstva provedou obklíčení, v kolik hodin musí zaujmout postavení k útoku a jak bude navázáno spojení mezi družstvy, aby se uzavřel kruh kolem místa, kde se výsadkáři skrývají. Vedoucí družstev mají k dispozici mapy, busoly, nebo si situaci nakreslí na náčrtky. Vysvětlení musí být přesné, aby bylo všem hráčům jasné, jak bude akce provedena.

Úkol výsadkářů: vedoucí hry vyšle asi o hodinu dříve skupinu výsadkářů do předem určeného místa. Ti se pak musí dobře ukrýt, zamaskovat, využít i různých lstí, např. vylézt na stromy apod. V předem určenou dobu, kdy mají být družstva připravena k útoku, tzn. v době po uzavření kruhu, se snaží výsadkáři proniknout kruhem hráčů, využít nastalého zmatku a uniknout z obklíčení. Postup družstev musí probíhat skrytě a je potřeba dodržovat stanovené časové limity. Podaří-li se družstvům zajmout aspoň dva výsadkáře, vyhrávají. Zajmou-li jen jednoho, vyhrávají výsadkáři. Vedoucí hry předem určí, kde se všichni hráči shromáždí po skončení hry. Hru zhodnotí a vytkne případné nedostatky a chyby.

978. Ztracená družina

Druh	orientační
Místo	nepřehledný terén
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	lístky s pokyny, obálky

Hra se koná v lese o rozloze asi 500m^2. Vedoucí s oddílem obejde území a v pravidelných odstupech nechává jednotlivé členy. Hrají-li čtyři oddíly, budou na daném místě čtyři lidé, každý z jiného oddílu. Každé čtveřici dá zalepenou obálku se vzkazem: „Najděte co nejrychleji svou družinu. Nesmíte však opustit území pro hru vyhrazené." Čtveřice, v nichž jsou vedoucí družin, mají ještě připsáno: „Až bude vaše družina celá, smíte se vrátit zpět do tábora." Čtveřice mají obálku pro zahájení hry rozlepit a udělat to, co je v ní napsáno. Jakmile jsou všichni hráči rozmístěni, hra může začít.

Vítězem se stává ta družina, která se co nejrychleji dostaví v plném počtu do tábora.

979. Ztracené cosi

Druh	orientační
Místo	les
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci >12
Pomůcky	

Přiřítí se uřícený vedoucí a zmateně povídá, že ztratil cosi. Mluví zbytečná slova, ale občas řekne něco o místě, kde to ztratil a jak se tam jde. Opakuje to. Hráči se nesmí na nic ptát a nic si psát. Kdo již ví dost, jde hledat. Kdo to cosi najde nejdříve, vyhrává.

980. Ztracený úkol

Druh	orientační
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	dopisy

Hráči skupiny A jdou na výlet a zakreslí náčrt své cesty. Po půldruhém kilometru si vyberou místo, které by se mohlo stát konečným bodem cesty. Najdou zde nějaké místo (např. pařez u cesty), zakreslí je do náčrtku a nechají tam polovinu tajemného dopisu s pokyny pro další činnost. Druhou polovinu dopisu (tu méně důležitou) spolu s nakresleným plánem cesty předají skupině B, která se ihned vydá na cestu.

Lze hrát i paralelně. Obě skupiny jdou nejprve nakreslit plány, pak si je spolu s prvními polovinami dopisů vzájemně vymění a jdou hledat druhé poloviny dopisů.

1.21 Papírkové hry

981. Bakteriologický poplach

Druh	papírková
Místo	místo přespání
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	různobarevné papírky

Ráno začne netradičně, poplachem. Do objektu vnikla neznámá bakterie, je nutné odmoření základny. Po celém objektu jsou rozházeny papírky (po zemi, pod skříněmi, všude). Úkolem skupin je sbírat bakterie. Kdo sebere více bakterií, vyhrává.

982. Boj o život s čísly

Druh	papírková
Místo	les
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny 12–14
Pomůcky	pruty a kartičky s čísly

Dvě skupiny mají své základny, k nimž se nesmí nikdo z protivníků přiblížit na 20m. Každý hráč má prut a kartičku s číslem 0 nebo 1 až??. Kartičky se nemohou během hry měnit.

Hráči se pohybují terénem a snaží se získat informace o tom, který z protivníků má jaké číslo. Hráči mají svá čísla v kapse. Potkají-li se dva, vyzvou se, aby si ukázali čísla. Vyšší číslo vezme soupeři jeden prut. (jednička bere??) Odebraný prut odnese na svou základnu. Ten, komu byl prut odebrán, jde též na svou základnu pro jiný prut. Když tam žádný není, je vyřazen, dokud někdo nepřinese. Nula nezajímá a ani není zajímaná, jen zjišťuje čísla.

Vítězí to družstvo, které zná rozmístění čísel u soupeře.

983. Číslovky

Druh	papírková
Místo	les
Délka	15 min.
Hráči	jednotlivci či skupiny
Pomůcky	lístečky čísly

V lese je viditelně rozmístěno 10 očíslovaných kartiček. Hráč musí oběhnout všechna čísla a dotknout se stromu na nichž číslo visí.

Možno modifikovat pro hromadné použití. Počet kartiček je roven počtu hráčů v jedné skupině. První hráč oběhne strom, na němž visí první číslo, pak se vrátí na start, kde se k němu připojí další hráč a spolu oběhnou strom s druhým číslem... Když celá skupina oběhne poslední číslo, vrátí se všichni na start, kde se od nich odpojí první hráč. Zbytek družstva běží oběhnout strom s předposledním číslem. Hra pro skupinu končí v momentě, kdy se poslední hráč vrátí sám od prvního čísla.

984. Domino

Druh	papírková
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papírky s tečkami

Někde jsou rozházeny lístečky potištěné tečkami jako domino. Úkolem hráčů je posbírat papírky a potom složit co nejdelší řetěz.

985. Evoluce III.

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky, cedulky

První krok při přípravě této hry je sestavit vhodný potravní řetězec. Já zde popíši ten, který jsme používali my, ale klidně si udělejte svůj.

Stupeň 0: tráva, třešně, kopretiny, coca-cola, hamburger

hodnota stravy 1

Stupeň 1: čmelák (žere třešně, kopretiny), brouček (žere trávu, kopretiny), bakterie (žere stupeň 2,3)

hodnota stravy 2

Stupeň 2: zajíc (žere trávu), špaček (žere čmeláky, třešně), blboun (žere čmeláky, broučky)

hodnota stravy 3

Stupeň 3: medvěd (žere zajíce, blbouna), orel (žere zajíce, špačky)

Stupeň 4: člověk (žere coca-colu s hamburgrem a chytá bakterie)

Stupeň 0 je reprezentován lístečky poházenými po lese. Všichni hráči začínají na stupni 1, kdo umře může začít znova na stupni 1. K přestupu na vyšší stupeň je vždy potřeba nasbírat potravu s hodnotou alespoň 5 (výjimka bakterie, viz. níže). To znamená, že pokud jste čmelák musíte na začátku nasbírat 5 lístečků s třešněmi či kopretinami. Na druhém stupni již můžete lovit také zvířátka 1. Stupně, to znamená, že když někoho chytnete, seberete mu jeho cedulku a on začíná znova. Takže takový špaček může nalovit třeba 2 čmeláky a 1 třešeň nebo 5 třešní nebo atd. Obdobně je to se stupněm 3. Výjimka jsou bakterie, které loví zvířata stupně 2 a 3 (na ulovení medvěda či orla jsou potřeba 2 bakterie, které plácnou oběť těsně po sobě) a stačí jim k postupu na další stupeň pouze 1 kořist.

Účelem celé hry je stát se člověkem a nasbírat co nejvíc bodů. Člověk získá 5 bodů za hamburger s coca-colou, 1 bod za samotnou coca-colu či hamburger či za ulovenou bakterii.

Pozn. k realizaci: Je dobré udělat aspoň 3 stanoviště na kterých budou probíhat postupy na vyšší úroveň a "oživování mrtvých" (aby se netvořili fronty) a 1 recyklátora, který bude znova rozmisťovat posbírané papírky.

986. Hledačka II.

Druh	papírková
Místo	v místnosti
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	50 malých očíslovaných papírků

Vedoucí hry si předem doma připraví padesát malých čtverečků papírků, pokud možno nějaké tlumenější barvy (mohou být i různobarevné) a očísluje je zřetelně psanými číslicemi od jedničky do padesátky. V nepřítomnosti hráčů je ukryje v klubovně na nejrůznějších místech (zastrká je třeba za rámečky obrázků, pod nohy skříní, do skulin ve stolech a židlích, za přístupnou lištu mezi podlahou a stěnou, pod nějaké předměty na poličkách a podobně). Vždy ale tak, aby aspoň nepatrný růžek bylo vidět. Tím mistrněji budou lístky ukryty, tím obtížnější a zajímavější bude jejich hledání, až hra začne. Po příchodu hráčů jim vedoucí hry vysvětlí, co kde mají hledat, přičemž samozřejmé přesná místa úkrytů jednotlivých lístků neprozradí. A dodá, že trojice lístečků, jejichž čísla jsou za sebou (například 14, 15, 16 nebo třeba 38, 39, 40 či 7, 8, 9 atd.) platí za čtyři lístky. Proto si mohou hráči během hledání nalezené lístky mezi sebou ještě vyměňovat, aby každý docílil co největšího počtu takovýchto trojic. Hraje každý sám na svou pěst. Úkolem každého hráče je, aby při skončení hry měl co největší počet lístků. Po určité době, když nálezy lístků jsou už vzácné, protože většina jich už je nalezena, vedoucí hry oživuje hledání zbylých lístků různými pokyny, například: "Jeden lístek je ještě na severní stěně! Další je kdesi asi 10 centimetrů od podlahy. Jeden lístek pořád ještě odpočívá v jedné ze šesti židlí!" A podobně. Když už skutečně nelze nic nalézt, vedoucí hru skončí a pak jsou každému z hráčů jeho nalezené lístky spočteny. Za každou trojici s čísly za sebou jdoucími se mu připočte jeden lístek navíc jako "prémie". Vítězem je samozřejmě hráč s největším počtem lístků.

987. Hledání čísel

Druh	papírková
Místo	členitý a nepřehledný terén
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	očíslované papírky

Ve vymezeném prostoru vedoucí umístí očíslované lístečky. Počet lístků je všem znám. Oddíl se rozdělí na 2 či více skupin, které se snaží najít co nejvíce lístečků. Družina, která jich najde víc, vyhrává. Obdobně můžeme při rozděleni do družin dát barevné lístky, nebo v případě dvou družin lichá a sudá čísla, která družiny hledají. Která z nich má dříve všechny určené lístky, vyhrává.

988. Hledání maleb

Druh	papírková
Místo	les
Délka	15 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	lístečky s kresbami

Po lese je všelijak rozmístěno asi 20 všelijakých kreseb. Družstva musí všechny malby najít a omalovat si je do zápisníku. Vítězí nejrychlejší, na pořadí kreseb v zápisníku nezáleží.

989. Krádež lístečků

Druh	papírková
Místo	louka
Délka	60 min.
Hráči	2–3 skupiny
Pomůcky	lístečky

Jsou určena dvě spolu sousedící (nejlépe obdélníková) území, na kterých jsou rozházeny lístečky. Každé ze dvou družstev má za úkol přenést co nejvíce lístečků na své území a zároveň bránit lístečky na svém území před ostatními. Na svém území mohou být ukořistěné lístečky umístěny kdekoliv, ale tak, aby nebyly všechny po hromadě. Hráč, který je chycen na nepřátelském území vypadává (popř. 3 min nehraje).

Hrát může i družstvo třetí (cikáni), kteří se toulají, nikde nemají domov a pouze kradou. Své lístečky si odnášejí do skrýše mimo území. Každý smí vzít max. jeden lísteček za jeden přechod hranic.

990. Latrína

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	ešus, lístečky, cedulky pro průjmy

Ve vymezeném uzemí je skryta latrína (= ešus s cedulkou Latrína) s papírky označenými latrína či WC. Úkolem hráčů je najít latrínu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků–musí dojít na latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latringirl, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova.

Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech - např. řídký, nekonečný,...). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (= životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toaletní papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko k latríně a k latringirl.

Další postavou je zácpa–pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toaletní papír.

Hraje se po určitou dobu (cca 30–45 min.).Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.

991. Lístečky

Druh	papírková
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	dohromady
Pomůcky	malé papírky

Vedoucí ukrývá venku na různých místech lístky, přičemž na každém lístku vždy napíše neurčitě, kde asi je lístek další. Například: "Další lístek je asi 5 metrů odtud pod kamenem." Nebo: "Další lístek v okruhu 15 kroků." Nebo: "Další lístek je pod červenou barvou." (Lístek je ukryt pod cihlou.) A podobně. Všichni účastníci hledají společně. Objevitel lístku dostává 1 bod. Objeví-li jej současně 2 či více hráčů, mohou podle úmluvy dostat po bodu buď všichni anebo nikdo.

992. Na motýly

Druh	papírková
Místo	členitý terén
Délka	60 min
Hráči	10–15 lidí
Pomůcky	barevné kartičky (A6)

Na hustě zalesněném svahu nebo jiné špatně přehledné ploše (asi 150 krát 150 m) rozmístíme barevné kartičky. Plocha, na níž jsou, představuje rezervaci, kam se hráči vydávají na lov vzácných motýlů (kartičky). Ne každý motýl má stejnou hodnotu: bílý je za jeden bod, žlutý za dva, modrý ze tři, hnědý za čtyři a zelený za pět bodů. Hráč si může nasbírat libovolný počet motýlů. Ulovení motýli musí být nošeni viditelně. Protože jsme v rezervaci, může nás zpozorovat bdělý správce, který pak neukázněné návštěvníky pronásleduje až na hranice rezervace. Úlohu správce, který víceméně usměrňuje průběh celé hry, zastává obvykle instruktor nebo některý fyzicky zdatný hráč. Jestliže správce někoho chytí, získává okamžitě všechny jeho motýly a může je opět vypustit na svobodu.

993. Noemova archa

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	30–75 min
Hráči	5–7 členná družstva
Pomůcky	ešusy, lístečky, hodnosti

Každé družstvo si mezi sebe tajně rozdělí následující "hodnosti":

- tatíček Noe
- maminka Noemová
- starší syn (Šém)
- mladší syn (Chám)
- dceruška (Jáfet)

Dále si každé družstvo "zaparkuje" někam na kraj území svoji Archu (ešus).

Vlastní hra: úkolem družstev je získat co nejvíce párů zvířat (osamocená zvířata se nehodnotí), tj. například kohout + slepice, velbloud + velbloudice, had + hadice...atd. Zvířátka získávají tak, že chytají vedoucí nebo okrádají ostatní družiny. Když chytnou vedoucího, tak jim dá náhodně vylosovaný lísteček (každý vedoucí má narozdíl od hry Safari lístečky s různými zvířaty a z nich náhodně vybírá). Při okrádání funguje soubojový systém stejně jako u hry Maršál a špion, tj. vyšší hodnost bere nižší, dceruška přebije tatínka. Výherce obere poraženého o zvířátka (tady nikdo neumírá). Nikdo nesmí mít u sebe více než tři zvířátka. Kdykoli lze odnést ulovenou kořist do Archy–zde je v bezpečí, Archa se nesmí vykrádat ani se nesmí chodit příliš blízko k cizí Arše (asi 10 m).

Vyhrává družstvo, které má na konci nejvíce dvojic zvířat. (Je možno dovolit na konci obchodování, tj. družstva si mohou zvířátka vyměňovat.)

Příloha: obrázky zvířátek

994. Planetky

Druh	papírková
Místo	členité území, les
Délka	75–120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	ceníky, "kreditky"

Základem této hry je obchodování. Jednotlivý hráči představují vesmírné lodě, které se snaží vydělat co nejvíce peněz obchodováním mezi našimi planetkami. Vesmírné lodě obchodují s určitým zbožím (např. počítače, koření, zlato, rychle rostoucí hrášek, atd...). Na každé planetě je ceník zboží jiný (pozn. ceny se mohou během hry měnit). Základní princip je tedy následující: přiletím na nějakou planetu, koupím zboží, které je zde levné a odletím prodat ho na planetu, kde je drahé. Veškeré příjmy a výdaje se zaznamenávají na kreditní kartu -tu má každý hráč u sebe, ale zapisovat na ni smí pouze organizátoři.

Zboží se prodává po určitých jednotkách (např. po tunách) a každá loď má na počátku určitou nosnost (např. 2 tuny). Lze dokupovat "přívěsy"–pak lze vézt více zboží.

Dále existují tzv. Speciální zásilky a černý trh. Speciální zásilky jsou určeny pro některou konkrétní planetu. Jejich ohodnocení je vyšší než obvykle a jejich počet je omezen. Zboží na černém trhu (např. drogy, bílé maso, lentilky...) je dražší a poskytuje větší výnosy, ovšem je tu riziko. Pokud někoho, kdo přepravuje zboží z černého trhu, chytne policie, zabaví mu zboží a dá mu pokutu.

Dále je tu nepovinné pravidlo o boji. Na počátku mají všichni bojovou sílu 1, během hry ji mohou zvyšovat (nákup na planetách). K souboji dojde dotykem. Souboj probíhá pomocí známé hry Kámen-nůžky-papír. Tomu, kdo má větší bojovou sílu, stačí jednou vyhrát a vyhrál celý souboj. Ten, kdo má menší bojovou sílu (BS), musí vyhrát alespoň tolikrát, aby "převážil" soupeře (např. hráč 1: BS 4 , hráč 2: BS 2; hráči 1 stačí vyhrát 1x, hráč 2 musí vyhrát 3x, aby vyhrál celý souboj). Vítěz souboje smí poraženému sebrat veškerý náklad. Okrádání je samozřejmě nezákonné a policie proti agresorům tvrdě (?) zasahuje.

Pozn.1 Policie nesmí na planety.

Pozn.2 Je celkem důležité, měnit aktuálně ceníky (dle množství dodávek), aby někdo nemohl odehrát celou hru obchodováním na jedné trase.

Pozn.3 Není problém zasadit tuto hru do jiného prostředí (např. ostrovy a lodě...), příp. vypustit v rámci zjednodušení některá pravidla(např. černý trh či souboje).

995. Plyšoví medvídci

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	60–90 min
Hráči	tříčlenná družstva
Pomůcky	lístečky, peníze

Legenda: Bylo nebylo, v jednom království byla mocná firma Mattel a ta vyráběla odporné plastikové panenky Barbie. A protože v tomto království byla zkorumpovaná byrokratická vláda, firma podplatila vládu a ta vydala zákon zakazující prodej plyšových hraček (zvláště pak medvídků), aby se lépe prodávaly plastické panenky. Protože však plyšoví medvídci jsou nezbytnou součástí trhu, vznikl obratem černý trh s plyšovými medvídky a Vaším úkolem je právě vydělávat na obchodování s plyšovými medvídky.

Příprava: Potřebujeme spoustu lístečků. Na každém lístečku je právě jedna z následujících šesti součástí plyšového medvídka: hlava, oči, uši, tělo, nohy, ruce. Každý lísteček navíc obarvíme nějakou barvou. Dále potřebujeme nějaké platidlo. Doporučuji vytisknou nějaké papírové peníze, používat normální není příliš vhodné.

Pravidla: Hraje se po trojčlenných družstvech. Na počátku dostane každé družstvo určitý základní kapitál. Poté vyrazí do území, ve kterém se pohybují pašeráci a policajti (pozn. policie je samozřejmě taky zkorumpovaná a podplacená, takže policajti si pašeráků příliš nevšímají, ale ti se od nich radši drží dál). Družstvo se vydá za pašeráky a od nich kupuje za peníze jednotlivé součásti medvídků. Družstva samozřejmě mohou obchodovat a vyměňovat mezi sebou. Pokud se podaří družstvu poskládat celého medvídka, může ho u šéfa hry prodat. Výkupní cena však není jednotná, záleží na barvách. Mnohobarevný medvídek je nejlevnější, dvoubarevný je dražší, dále jsou jednobarevní medvídci, přičemž různé barvy mohou být ohodnoceny různými cenami. Nejdražší je albín–celý bílý, jen oči červené. Ceny jsou pohyblivé. Během obchodování se družstvo může rozdělit, během prodeje však musí být všichni pohromadě. Ceny jsou samozřejmě udělány tak, aby družstva vydělávala. To znamená, že pokud pašeráci prodávají části za 2–3 penízky, vykupujeme za 18 a více.

Pak je tu samozřejmě ta zlá policie. Když někoho chytne, sebere mu všechny části, které má u sebe. Policie je samozřejmě podplatitelná, takže hráč se může s policajtem domluvit, že mu místo částí dá nějaké penízky. Policajti nesmí příliš blízko k výkupně.

Vyhrává samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce peněz. Zbylé součásti, které hráčům na konci zbudou, vykoupíme za jednotnou cenu.

Tip dne: Peníze po hře nevybíráme, ale necháme je hráčům a uděláme dražbu. Dražíme cukrovinky a podobně.

996. Plyšoví medvídci II.–Voodoo

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	30–60 min
Hráči	3–6ti členná družstva
Pomůcky	lístečky

Legenda: Uplynula jistá doba a zkorumpovaná vláda byla svrhnuta, takže z plyšovými medvídky se může opět volně obchodovat. Firma Mattel se však nevzdává svých ambicí a nyní podniká teroristické akce vůči všemu co má něco společného s plyšovými medvídky. A tak se jednoho deštivého dne stalo, že letadlo, které převáželo zásilku plyšových medvídků z Evropy do Austrálie, se stalo terčem takového útoku. Letadlo vybuchlo a medvídci byli roztrháni a rozletěli se všude po krajině. Náhodou se tak stalo zrovna nad Afrikou nad územím křováků, kteří hojně provozují voodoo. Jak jistě víte, v současnosti již voskové figurky nejsou při voodoo jaksi v módě, v současnosti jsou moderní medvídci. Každé družstvo tedy představuje jeden klan křováků a vydělává si sbíráním a prodejem medvídků.

Hra: Základ hry je následující: hráči běhají po území a hledají části medvídků a nosí je na tržiště (každý hráč smí mít u sebe max. 1 část, výjimka viz. níže). Na tržišti má každá družina trezor, kam si části schovává a když má celého medvídka může ho prodat v obchodě (samozřejmě cenově rozlišíme jednobarevné, dvoubarevné a vícebarevné medvídky a vypíšeme nějaký speciální model (albín, vosa–3 části žluté, 3 černé)). Peníze zapisujeme družstvům v obchodě na účet. V obchodě se pak prodávají kameny a voodoo souprava (viz. níže). Hráči jednoho družstva si rozdělí následující role:

* šaman–síla 1 , může nosit více částí než jednu, neplatí na něj voodoo

* vrhač–síla 2, může vrhat kameny (papírové koule), pokud se trefí automaticky vyhrává

* stopař–síla 3

* bojovník–síla 4

* náčelník–síla 5

* voodoo bába–síla 0, pokud si pořídí voodoo potřeby, pak má sílu 6

Soubojový systém je zřejmý–když se dva plácnou, vyhrává ten s větší sílou a obere prohraného o to co má u sebe.

Potvory: Agent firmy Mattel–koho chytne, tomu sebere jeho části medvídků, Kamenožrout–obírá vrhače o jejich kameny, Černokněžník–obírá voodoo bábу o jejich voodoo potřeby, Moucha Tse-Tse–štípe (koho štípne, ten musí splnit její úkol, aby se vyléčil, úkoly dle nálady).

Na konec se vyhlašuje anarchie–neplatí žádná pravidla a prostě se jenom sbírá.

Vyhrává družstvo, které má na konci nejvíce peněz (jak překvapivé).

997. Počty v běhu

Druh	papírková
Místo	les
Délka	15 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky s příklady

Po lese jsou rozmístěny papírky s příklady (+5, -4,...) Složitost se volí podle věku hráčů. Úkolem každého hráče je všechna čísla oběhnout a oznámit výsledek. Jsou-li příklady pouze na sečítání a odečítání, je možno rozmístit papírky chaoticky. V opačném případě je nutno rozmístit papírky podél cesty nebo je číslovat.

998. Poklad krále Ašóky

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	60–120 min
Hráči	družstva či jednotlivci
Pomůcky	šifry

Legenda: Kdysi kdesi byl mocný válečník Ašóka a ten dobil velká území. Když ho to přestalo bavit (to dobývání) usadil se, stal se panovníkem a vytvořil moudré zákony. Aby si všichni zákony dobře pamatovali, nechal je vytesat do kamene (resp. napsat na papírky) a rozmístit po svém území. Teď na to přišla muzea a najali si Vás, abyste pro ně zjistili co je na těch deskách napsáno. Ale pozor, král Ašóka byl filuta a ty zákony zapsal nějak fikaně (asi aby to ti poddaní neměli při čtení moc jednoduché).

(Pozn. Existuje dokonce sada mouder určených speciálně pro tuto hru, ale mě osobně se moc nelíbí a dávám přednost Murphyho zákonům či R. Fulghumovi (Všechno co opravdu potřebuji znát jsem se naučil v mateřské školce), ale možno použít jakákoli jiná moudra).

Příprava: Na papírové cedulky napíšeme vybraná moudra ve vhodných šifrách (přiměřeně schopnostem hráčů). Cedulky poté rozmístíme po území.

Pravidla: Hraje se po malých družstvech či po jednotlivcích (v případě schopnějších jedinců). Úkolem hráčů je nalézt a zapsat texty na deskách a rozluštit je, přičemž je důležité, kdo to zvládne první. Za přinesení zapsaného textu je 1000 za vyluštění je další 1000. Kdo však daný nápis přinese, resp. rozluští první dostává navíc prémii 3000, tj. celkem 4000 (maximálně lze tedy získat za jednu desku 8000). Při odevzdávání textu či rozluštěné šifry šéfovi hry musí být celé družstvo pohromadě, jinak se může pohybovat rozděleně. Situaci hráčům komplikují domorodci, kteří jim vždycky, když je chytnou seberou veškerý popsaný papír.

Vítězí samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce bodů.

999. Poklady–básničky

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	30–60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky, cedulky s poklady

Příprava: Vyrobíme asi 20 pokladů–poklad je papírová cedulka. Z jedné strany má napsáno jaká je jeho cena a co je potřeba k jeho vytažení (viz níže). Z druhé strany je vlastní poklad–básnička (doporučený autor: Jan Vodňanský, krátké a vtipné básničky). Cedulky umístíme do herního území básničkami dolů. Dále vyrobíme lístečky–těch bude tolik kolik hráčů a každá má na sobě jedno z následujících slov: baterka, lano, nůž, batoh (rozvrstvení pravidelné, lze změnit). Na počátku hry si každý hráč vylosuje jeden lísteček a od této chvíle představuje danou věc.

Vlastní hra: K vytažení každého pokladu jsou potřeba nějaké věci (viz. cedulka), např. 2 nože a 1 baterka. To znamená, že se u cedulky musí sejít daný počet lidí zastupujících dané věci.

Když se sejdou mohou cedulku otočit, naučí se básničku nazpaměť a vydají se za šéfem hry. Poté co mu básničku sborově zarecitují, jim je každému připsán daný počet bodů (viz. cedulka). První skupinka, která daný poklad vytáhne dostane prémiové body navíc. Samozřejmě žádný hráč nesmí vytáhnout 1 poklad se dvěmi různými skupinami. Je důležité, aby zastoupení jednotlivých věcí na cedulkách bylo rovnoměrné, tj. aby všichni měli stejné šance. Úkol hráčům navíc komplikují potvory, každou nějak pojmenujeme (tygr, had, žížala...) a každá se projevuje jinak. Když potvora hráče plácne, musí hráč splnit úkol charakteristický pro tuto potvoru (udělat 10 dřepů, vyzout si botu, obskákat na 1 noze 3 stromy, apod.).

Vítězí samozřejmě hráč, který má na konci nejvíce bodů. Konec je po předem neurčené době (dle vůle šéfa hry).

Tip dne: Je dobré udělat jeden poklad, na který je potřeba hodně lidí, který je za hodně bodů a který je hodně hlídán potvorami. Nedoporučuji pak ukončit hru těsně předtím než se naučí básničku zpaměti (z vlastní zkušenosti).

1000. Pošty

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	60–90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky, ceník, kreditní karty

Příběh: Na divokém západě jsou pošty a vy jste dopravci Pony expressu a vozíte poštovní zásilky. Práce je to riskantní, protože na území se pohybují indiáni a dělají neplechu.

Na území rozmístíme 7 pošt (je vhodné, aby pošty věděli přibližně o poloze ostatních–z důvodu ohodnocování zásilek (viz níže)). Hráči vždy dojdou na poštu, zde vyfasují zásilku a poté co ji doručí do cílové stanice (ta je vždy pevně dána, takže na počátku hry nejdříve hráči potřebují zjistit, kde která pošta je) vydělají nějaké peníze. Peníze se zapisují stejně jako minule na "kreditní karty". Každý u sebe může mít max. jednu zásilku.

Jsou tři druhy zásilek: dopisy, balíky, telegramy. Základní druh je dopis. Ten prostě dostanou a když ho doručí dostanou peníze. Když doručují balík, musí zaplatit zálohu, ale když ho doručí, dostanou více peněz než za dopis. Aby jsme mohli provozovat telegramy, je potřeba, aby pošty měli přesně seřízený čas (max. odchylka 5 s) nebo vysílačky. Za telegram se neplatí záloha, ale musí být doručen do určitého času (z tohoto důvodu jsou nutné výše uvedené potřeby). Množství peněz, které za zásilku hráč dostane, vždy určuje odesílatel a měl by přitom přihlížet k vzdálenosti mezi poštami.

A teď indiáni. Jsou zde dva rody–Siuxové a Apačové. Apačové kradou zásilky, to znamená, že když chytnou hráče, který něco veze,tak mu to seberou (což je nepříjemné zvláště u balíků). Siuxové jdou po penězích–prostě hráči odepíšou z jeho konta určitou částku. Indiáni samozřejmě nesmí na pošty. Siuxové a Apači se nemají rádi a řvou na sebe (zvláště důležité pravidlo).

Pozn. 1 Žádný hráč se nesmí zadlužit, to znamená, že nemůže vozit balíky, dokud na to nemá peníze a že ho Siu× nemůže okrást o víc peněz než hráč má.

Pozn. 2 Je dobré, když pošty dávají indiánům tipy na příliš bohaté hráče (aby si moc nevyskakovali).

1001. Pyramidy v lese

Druh	papírková
Místo	hustý les
Délka	20 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístečky

V lese je umístěno v nepřehledném terénu asi 5 pyramid z kamenů. U každé z pyramid je stejný počet lístečků jako je hráčů. Na každém lístečku je jedno číslo. Čísla jsou v rozmezí od jedné do celkového počtu hráčů. Každé číslo je v každé pyramidě pouze jednou. Úkolem hráčů je nasbírat lístečky s co největším bodovým ohodnocením. Z každé pyramidy smí vzít pouze jeden lísteček.

1002. Safari I.

Druh	papírková
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papírky se zvířátky

Někde jsou rozházeny lístečky potištěné obrázky zvířátek. Každé zvířátko má jinou hodnotu. Čím větší hodnota, tím menší frekvence výskytu. Děti hledají ono místo (třeba hned po budíčku, místo rozcvičky) a sbírají zvířátka.

Kdo nasbíral zvěř s nejvyšší celkovou hodnotou, vyhrál.

1003. Safari II.

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	45–90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky, ceník, kreditní karty

Vymezení vedoucí se stávají zvířátky (při nedostatku vedoucích mohou být zvířátka děti, pak hru vyhodnocujeme ve dvou kategoriích - lovci a zvířata). Sestavíme ceník zvířat (při vytváření ceníku přihlédneme k běžeckým dispozicím jednotlivých zvířat (resp. vedoucích)). Ceník je pohyblivý–to znamená, že pokud bude tygr často chytán jeho cena klesne a naopak.

Vlastní hra: lovci (tj. hráči (tj. děti)) loví zvířata dotykem. Když uloví zvíře, dostane lísteček.

Každý lovec u sebe může mít maximálně jistý předem určený max. počet kusů zvěře (asi tak 2–3). Kdykoliv může lovec zajít do výkupny (=šéf hry, který sedí někde na kraji území) a prodat zvířata, která ulovil dle aktuální ceny. Peníze se hráčům zapisují na kreditní karty (=podepsané papírky). Lovci si dále kupují loveckou licenci–ta je na 10–30 min. Pokud lovce chytne policista a lovec má u sebe zvíře, ale nemá licenci na danou dobu, je mu zvěř odebrána, případně zaplatí pokutu.

Hra končí, až to šéfa hry přestane bavit.

Nadstavba 1: Lovci si mohou kupovat různé vozíky apod., díky kterým uvezou více zvířat.

Nadstavba 2: Lovci si mohou kupovat zbraně a poté okrádat ostatní lovce. Vyhrává lovec, který má lepší zbraň. Policie samozřejmě bojuje proti zlodějům.

1004. Schované lístečky

Druh	papírková
Místo	místnost
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístečky

Vedoucí v nepřítomnosti ostatních zastrká v klubovně do skulin nábytku a za nábytek, nebo venku pod kameny, za stromy atd. malé lístečky. Na zavolání členové přiběhnou a hledají. Každý hráč se snaží nalézt co nejvíce lístků.

1005. Vláčky

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	60–90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	cedulky, lístečky, peníze

V hracím území je situováno cca 5 nádraží a 1 depo. Na nádražích se obchoduje s 3 základními surovinami–uhlím, dřívím a lentilkami a dále mezi nádražími cestují lidé (to vše je reprezentováno lístečky). Každý hráč představuje jednu z následujících částí vlaku–lokomotivu, nákladní vagón, osobní vagón, ozbrojený vagón. Vagóny mají různé funkce, avšak sami o sobě se nemohou mezi nádražími pohybovat–na to potřebují lokomotivu. Jedna lokomotiva utáhne max. 4 vagónky a vláček se musí pohybovat tak, že se všichni jeho členové drží za ruce. Nákladní vagónek smí převážet suroviny (vždy jen jednu) a vydělává na tom, že levně koupí a draze prodá. Osobní vagón převáží lidi–u lístečku je vždy napsáno kam lidé jedou a kolik z toho bude peněz. Ozbrojený vagón zajišťuje ochranu před

lupiči–vlak který nemá ozbrojený vagón může být přepaden lupiči a ti oberou jeho členy buď o nějaké peníze nebo jim seberou náklad. Na co je depo: 1. V depu všichni začínají. 2. Pokud už někoho nebaví být tím čím je, může se v depu nechat za symbolický poplatek přestavět na něco jiného. (Pozn. Do depa a z depa mohou vagónky jezdit bez lokomotivy).

Jak probíhá hra: Nákladní a osobní vagónky vydělávají přímo obchodováním na nádražích. Lokomotivy vozí za smluvní ceny vagónky mezi nádražími a ozbrojené vagónky si nechávají platit za to, že jezdí s nimi. Základem hry je právě ono smlouvání–kdo, koho sveze a hlavně za kolik.

Poznámka ze hry: Hráli jsme to s různě starými dětmi a dopadlo to dobře. Neoblíbenější byly ozbrojené vagónky, ačkoli zdaleka nevydělávali nejvíc (patrně proto, že hrát ozbrojený vagón je nejjednodušší), takže to dopadlo tak, že lupiči si ani neškrkli. Nakonec to dopadlo tak, že lupiči zkorumpovali a nechávali si od vláčků platit za to, že je chránili před ostatními lupiči.

Nevyzkoušený tip: Zkorumpované ozbrojené vagóny–když vlak s takovýmto vagónem přepadne lupič může tento vagón vlak zradit a nechat lupiče okrást vlak a pak se rozdělit o zisk.

1006. Vyzvědač v táboře

Druh	papírková
Místo	letní tábor
Délka	celý den
Hráči	jeden a zbytek
Pomůcky	100 lístečků

Vedoucí ráno roztrousí po táboře lístečky. Položí je na náměstíčko, do stanů i jiných táborových objektů. Potom tajně svěří jednomu z táborníků úlohu vyzvědače. Na ranním nástupu se vyhlásí. V táboře je vyzvědač a snaží se zmocnit důležitých dokumentů. Mějte oči otevřené a snažte se vyzvědače chytit při činu. Je to jeden z vás.

Vyzvědač má neomezený čas, hra probíhá při jiných činnostech. Pakliže někdo vyzvědače odhalí, vedoucí si zapíše kolik zpráv už sebral a pověří dalšího táborníka. A tak jen oznámí, že hra pokračuje dál.

1007. Zmatená stezka

Druh	papírková
Místo	les
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papíry s čísly

Na stromy či jiné body se připraví papíry s čísly. Jsou různě zpřeházené a těžko viditelné. Závodníci jsou seznámeni s prostorem, kde jsou čísla rozmístěna. Vytvoří se dvě až dři družstva, a každý člen družstva musí oběhnout čísla s dodržováním pořadí (např. 1–10). Měří se čas. Časy jednotlivců se sčítají pro družstvo. U každého čísla je tajná kontrola, která zapisuje příchody závodníků (časy), aby nemohlo dojít k porušení pravidel.

1008. Zoologická zahrada I.

Druh	papírková
Místo	les
Délka	2 hodiny
Hráči	2x10 lidí a více
Pomůcky	různé druhy papírků

Po lese jsou rozmístěny papírky–různé druhy zvířat. Každé zvíře má nějaký kurz, tento kurz se ale mění. V lese se pohybují tři druhy lidí: ochránci přírody (vedoucí, nic sami neberou, pouze hlídají les před pytláky), lovci (hráči, kteří mají zakoupenu loveckou licenci na danou dobu) a pytláci (hráči bez licence). Úkolem hráčů je nalézt nějaké zvíře a pronést ho na základní stanici, kde se mu na konto připíše příslušný počet peněz. Za tyto peníze si mohou nakoupit licenci na další sezónu. Čím je zvířat méně, tím dražší je kurz.

Ne všichni hráči ale mají licenci a ostatní pytláci se musejí mít na pozoru před ochránci přírody. Pokud načapá někoho bez licence, sebere mu veškerou trofej a vykáže ho na nějakou dobu z lesa. Naopak poctiví lovci se mají na pozoru před pytláky, kteří když někoho chytnou, musí jim dotyčný také vydat veškerou trofej. Možnou obranou hráčů je utíkat a volat Pozor pytlák a tím přivolat ochránce přírody. Jinou možností v okamžiku nasbírání velké trofeje je prodat ji na stanovišti (které je ale daleko). Okolo hracího pole je území, na kterém se nesmí útočit (tam mohou utíkat lovci před pytláky, ale i pytláci před ochránci).

1009. Zvířátka

Druh	papírková
Místo	členitý terén, les
Délka	20–50 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lístečky

Vedoucí se opět vybaví lístečky se jmény zvířat (je vhodné používat spíše známá zvířata) a rozprchnou se do území (vhodnější je něco méně přehledného). Když hráč chytne vedoucího, ten vylosuje jeden z lístečků, které má u sebe a hráč má určitý počet otázek, aby uhádl co je to za zvíře (na otázky se odpovídá pouze Ano/Ne). Počet otázek je vhodné přizpůsobit věku (např. 30–věk otázek). Pokud hráč zvíře uhádne, získává lísteček, jinak setřel. Vyhrává samozřejmě ten, kdo má nejvíce lístečků.

1.22 Poslepu

1010. Bloudění v mlze

Druh	poslepu
Místo	v lese
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	provázek, šátek

V lese je zamotán provázek. Úkolem hráče je se zavázanýma očima projít po hmatu po celé délce provázku. Nesmí se řítit moc rychle, aby si neublížil. V cíli lze umístit píšťalku, na níž hráč zapíská a tím signalizuje splnění úkolu.

1011. Brambory II.

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	křída, brambory, nádoba

Nakreslíme křídou na zemi kruhy o průměru dva metry. Do každého kruhu nasypeme stejný počet brambor. Jeden hráč stojí vždy v každém kruhu a má zavázané oči. Na povel hledá své brambory. Vítězí ten, který je nasbírá první do své nádoby.

1012. Co je to?

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé předměty, hůlka

Organizátor hry má dřevěnou hůlku a tou poklepává na předměty z různého materiálu: sklo, dřevo, železo, papír, porcelán atd. Hráči sedí zády k organizátoru hry a píší na papír předmět, na který bylo poklepáno. Každý hráč napíše druh předmětu.

Pak lístky odevzdají (mohou si je vyměnit a vzájemně opravit).

Za každý správně nazvaný předmět je jeden bod. Vítězí družina s větším počtem bodů.

1013. Co to bylo?

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	různé předměty

Hráči se zavázanýma očima si sednou kolem stolu. Vedoucí pak posílá od jednoho k druhému různé věci, například píšťalku, knoflík, sirku, krabičku, tužku atd. Věcí je dvacet. Hráči musí být zticha, každou věc ohmatají co nejrychleji a předávají beze slova dále. Pak vedoucí věci uklidí, hráči sundají z očí obvazy a začnou psát (každý samostatně), co si kdo z překládaných věcí zapamatoval.

1014. Čichová zkouška

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	česnek, šátek

V místnosti vytvoříme česnekovou cestu–natřeme česnekem cestičky podél zdí a pod stoly až k cíli, kde je položen klíč. Hráč jde za klíčem poslepu, řídí se jen čichem.

1015. Dekomlat

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dvojice
Pomůcky	deky, kšiltovky

Dvěma vylosovaným hráčům zavážeme oči a na hlavy jim dáme kšiltovku. Ostatní hráči si stoupnou okolo dvojice do kruhu o poloměru 3–5 metrů a jsou zticha. Oba hráči obdrží deku či ručník provázkem svázaný do asi metr dlouhého válce, kterým mají 10× zasáhnout protivníka.

Po 10 zásazích hra končí. Avšak i ten, kdo má 9 zásahů může dát soupeři Knockout (KO) tím, že mu jakkoli shodí kšiltovku z hlavy.

Počet zásahů potřebných k vítězství je možné snížit např. na 3.

1016. Gonio

Druh	poslepu
Místo	louka
Délka	60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	různé píšťalky, šátky

Gonio je stanice, která navádí radiotelegrafickým signálem letadlo ve tmě a v mlze. Ve hře soutěží v navedení na letiště v mlze dvě nebo více dvojic. Jeden hráč z dvojice představuje letadlo, druhý Gonio. Gonio má píšťalku a vždy asi po 5 sekundách vysílá krátkým hvizdem signál. Hráč–letadlo–má zavázané oči a podle signálů se snaží přiletět na letiště, tj. položit ruku na hlavu svého Gonia. Signály se vysílají různými druhy píšťalek, aby se letadla navzájem nepletla. Vítězí dvojice, jejíž letadlo dříve dosáhne letiště.

1017. Hade, kde jsi

Druh	poslepu
Místo	volná plocha
Délka	45 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	dva šátky, ručník

Dvěma hráčům se zavážou oči a od té chvíle se pohybují pouze v dřepu. Jeden hráč vyvolává: „Hade, kde jsi?" Druhý se musí ozvat: „Zde!" Ten, kdo se tázal, se snaží hada uhodit dekou, nebo ručníkem, zavázaným na uzel. Po ráně se hada ptá druhý hráč: „Hade, kde jsi"? atd. Vítězí ten, kdo třikrát zasáhne protivníka.

1018. Hlasy zvířat

Druh	poslepu
Místo	tiché a klidné
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Jednomu z hráčů zavážeme oči a postavíme ho doprostřed kruhu. Do ruky mu dáme hůlku. Ostatní se kolem něho pohybují v kruhu tak dlouho, dokud neklepne hůlkou o zem. Na toto znamení se všichni musí zastavit. Hráč v kruhu pak ukáže hůlkou na jiného hráče a ten musí chytit hůlku rukou za druhý konec. Střední hráč mu pak přikáže, aby napodobil hlas některého zvířete, například kočky, psa, krávy, ovce, lva, osla, kachny, papouška, a snaží se po hlase uhodnout, který z hráčů to je. Jestliže hádá správně, oba si vymění úlohy. Když se zmýlí, hra se opakuje a střední hráč zůstává na svém místě.

Hráči by se měli snažit změnit co nejvíce hlas, když napodobují zvířata. Napodobováni samo o sobě je veselá zábava. Hráči mohou i zastírat svou výšku a středního hráče tak oklamat, pokrčit kolena, aby se zdáli menší, nebo si stoupnout na špičky, aby se zdáli vyšší. Je-li hráčů třicet nebo více, postavíme do středu dva hráče.

1019. Hledání poslepu

Druh	poslepu
Místo	v místnosti
Délka	krátká
Hráči	jeden >10
Pomůcky	rozmanité předměty, šátek na oči

Hráči sedí v kruhu. Uvnitř jsou rozloženy různé předměty. Jednomu hráči zavážeme oči, několikrát otočíme a on se potom vydává předměty hledat.

1020. Hledání rodiny

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	šátky

Všichni účastníci se sesednou na židlích v kruhu, z každé družiny jde jeden za dveře. Potom jsou postupně se zavázanýma očima předvedeni a mají hmatem identifikovat v kruhu členy své družiny.

1021. Hmat

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	50 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	modurit nebo plastelína, nějaký předmět

Do plastelíny nebo moduritu otiskneme nějaký předmět nebo vyryjeme obrazec. Každý hráč má za úkol poslepu přejet tento obrazec prsty a na papír namalovat to, o čem se domnívá, že poznal hmatem.

1022. Honění zvonku

Druh	poslepu
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	dva či více
Pomůcky	zvonek, ručníky, šátky

Organizátor vyzve děti, aby udělaly kruh a dvě z nich vyzve do středu. Oběma zaváže oči, jednomu dá zvonek druhému peška.

Hráč se zvonkem každých 10 vteřin musí zazvonit a rychle přeběhnout na jiné místo. Druhý s ručníkem se snaží přesně určit, odkud se ozývá zvonek, rychle se k tomu místu přiblížit a praštit ručníkem svého protivníka. Dotkne-li se nebo udeří-li hráč s ručníkem svého protivníka, organizátor hru zastaví a dá pokyn buď ke změně úloh, nebo jdou do středu dva noví hráči.

Organizátor může dát ručník i několika hráčům. Hráč se zvonkem běhá uvnitř kruhu, vyhýbá se úderům, ale jeho chytači máchají do vzduchu a často udeří i jeden druhého.

1023. Chůze na slepo (za pískáním)

Druh	poslepu
Místo	louka
Délka	10 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	píšťalka

Hráči si zavážou oči a stoupnou si na startovní čáru. Vedoucí se pak vzdálí do asi 100 m vzdálenosti a v intervalu 2 min píská krátce na píšťalku. V jakém pořadí se hráči dotkají vedoucího, takové je pořadí vítězů. Kdo se vedoucího dotkl, odejde tiše na startovní čáru, aby nerušil kolegy.

1024. Jako po laně

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	placaté kamínky

Udělejte si někde venku z placatějších kamínků dlouhou čáru, všelijak klikatě se vinoucí. Pak jeden hráč po druhém si zaváže oči tak, aby vůbec neviděl, a teď má jít bos nebo ve střevících s tenkými podrážkami po ní, vedený jen hmatem svých chodidel. Samozřejmě, že každému hráči změříte čas. který k projití čáry potřeboval, a vítězí ten s nejkratším časem.

1025. Jaký máte sluch?

Druh	poslepu
Místo	v místnosti
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tikající hodinky

Pošlete jednoho z vás se zavázanýma očima z místnosti ven a za jeho nepřítomnosti ukryjte v místnosti kapesní hodinky (mechanické) tak, aby je bylo slyšet, ale ne okamžitě nahmatat. Pak hocha zavolejte, aby za naprostého ticha hledal hodinky dle jejich tikotu. Kdo je najde za nejkratší dobu, vítězí. Místo úkrytu se samozřejmě pro každého hledače mění.

1026. Kamenitou cestou

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kameny, šátek

Na skrytém místě louky vytvoří vedoucí z kamenů stezku dlouhou 20–30 m. Jednotlivé kameny klade v půlmetrových odstupech do značně zamotané řady. Potom přivede prvního závodníka se zavázanýma očima a řekne mu: „Dostaň se na konec stezky, která je vyznačena kameny.” Postupuj po hmatu, až narazíš na batoh, jsi u cíle. Když závodník splní úkol, může si sundat šátek a účastnit se hry jako divák. Nikdo z těch, kdo stezkou ještě nešel ji nesmí spatřit, získal by výhodu.

1027. Kde je tvůj soused

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	šátky

Hráči prvého družstva udělají kruh, přičemž hráči druhého družstva jim zaváží oči šátkem. Poté hráči druhého družstva doplní kruh tak, aby vedle sebe stál vždy jeden hráč prvého a jeden hráč druhého družstva.

Na povel začnou všichni hráči druhého družstva mluvit nebo zpívat a pokud možno mění svůj hlas. Na další povel ustanou. Hráči se zavázanýma očima se snaží podle hlasu poznat svého souseda po pravé straně. Komu se to podaří, získává pro své družstvo bod.

Hlášení podávají šeptem přímo vedoucímu hry. Po určitém počtu opakování si družstva vymění úlohy. Vítězí družstvo, které dosáhne více bodů.

1028. Kde jsem?

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden >8
Pomůcky	šátky na oči

Hráči se zavázanýma očima se rozptýlí po prostoru. Jeden vidí a ten ve vhodný okamžik na vhodném místě zavolá: „Kde jsem?” Všichni jej začnou hledat a kdo najde jako první, získává bod a příště volá on.

Hledaný hráč buď stojí na místě nebo utíká.

1029. Kdo promluvil?

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Sesedněte se do kroužku a vyberte jednoho hráče, který si zaváže oči a postaví se doprostřed. Potom ukažte na někoho na obvodu. Označený opatrně vstane, přiblíží se ke slepému a změněným hlasem se ho zeptá: „Kdopak jsem?” Potom se vrátí na své místo. Uhodne-li tázaný hráč, kdo ho oslovil, vymění si s ním místo. Nepozná-li ho, zůstane dále ve středu.

1030. Klepni soupeře

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dva a dav
Pomůcky	dvoje noviny, 60 cm provazu

Soupeři mají zavázané oči, stojí v kruhu čelem proti sobě a oba jsou ozbrojeni papírovým peškem (novinami stočenými do trubičky). Pak chytí každý hůlku za jeden konec. Hůlka má jediný účel udržuje soupeře blízko sebe a oba ji drží po celý zápas. Hráči se snaží klepnout jeden druhého papírovým peškem po hlavě. Rozhodčí se zeptá: ”Jste připraveni?” a pleskne hráče č. 1 po rameni na znamení, že má začít.

Hráč č. 1 řekne: „Kde jsi?”

Hráč č. 2 musí okamžitě odpovědět: „Tady!” Pak uhne hlavou, aby oklamal soupeře, který má právo hned ho klepnout. Podruhé se zeptá hráč č. 2: ”Kde jsi?” atd.

Komu se podaří dřív klepnou protivníka po hlavě, vyhrál kolo. Žádné jiné zásahy neplatí. Souboj se skládá z jednoho až tří kol. Při této hře používáme všech chytrých úskoků, abychom soupeře oklamali a on nevěděl, kde budeme mít hlavu za okamžik po tom, co odpovíme: ”Tady!”

1031. Kočky a kocour

Druh	poslepu
Místo	volná plocha
Délka	10 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Uprostřed plochy stojí se zavázanýma očima kocour. Kolem něj jsou v jednotné vzdálenosti rozestaveny kočky. Úkolem koček je přiblížit se ke kocourovi a dotknout se jej. Jakmile kocour někoho uslyší, ukáže příslušným směrem. Je-li v daném směru nějaká kočka, vypadá ze hry.

1032. Kolik jich přešlo?

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Jeden hráč sedí na židli u stěny místnosti a má zavázané oči. Proti němu stojí ostatní členové družiny.

Jakmile se dosáhne absolutního klidu v místnosti, přecházejí ostatní hráči po dvou, třech i po jednom ke stěně, u níž sedí poslouchající. Mohou přecházet hlučně i potichu (hlučný pochod kryje ostatní). Není nutno, aby přešli všichni.

Poté řekne poslouchající, kolik hráčů přešlo. Teprve potom mu sejmeme šátek z očí. Za každého nesprávně označeného hráče je trestný bod.

1033. Kořenář

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	rozličná koření

Nejprve si připravíme asi pět krabiček (balíčků), později asi osm, a dáme do nich různé druhy koření aj. (majoránka, kmín, řebíček, celý pepř, i kakao, kávu atd.). Koření rozestavíme v určitém pořadí. Hráči (jeden po druhém) si přičichnou k balíčkům, všichni ve stejném pořadí. Jakmile svůj pochod kořenářstvím zakončí, každý z nich se posadí a na papír napíše seznam koření v pořadí, jak byla za sebou rozestavěna. Za správně určenou vůni ve stanoveném pořadí je jeden bod.

1034. Kreslení poslepu

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátek, papír a tužka pro každého

Hráči obdrží tužky a papíry, šátkem se jim zaváží oči a poté dostanou za úkol něco konkrétního nakreslit (zvíře, hrad, člověka). V závěrečné vernisáži hráči navzájem bodují svá dílka a vybírají nejlepší.

1035. K cíli poslepu

Druh	poslepu
Místo	u stěny
Délka	1 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papírek

Připevni na stěnu, asi ve výši svého obličeje, papírek o rozměru 10×10 cm. Pak ze vzdálenosti asi deseti kroků jdi se zavřenýma očima k papíru s napřaženou pravicí a snaž se ukazováčkem dotknout se papíru. Uvidíš, jak je těžké zachovat směr k papíru po těchto deset kroků, i když jsi si směr před startem naměřil.

1036. Letadlo v mlze

Druh	poslepu
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	píšťalka, šátek, plechovka

Hráli jsme ji na pěkném rovném místě v šípkových roklích. Udělali jsme si startovní čáru a asi 40 kroků od ní na zem postavili starou plechovku od konzervy. Hráč, který představoval letadlo, si zavázal oči ručníkem nebo šátkem a na daný start kráčel poslepu k plechovce. Jeho úkolem bylo neztratit směr a plechovky se dotknout nohou. Tím končil jeho závod.

Nebylo to ale tak snadné, jak jsme si mysleli. Snad každý uhnul trochu ze správného směru, a když plechovku dokonce minul a daleko ji přešel, byl už skoro ztracen. Začal chodit v kruzích, pak už ztratil směr docela a my se mohli uchechtat. Každý směl závodit nejdéle tři minuty. Julkovi se nepodařilo ani do této doby plechovku najít, a tak musel závod vzdát.

Pak jsme hru trochu pozměnili. Rozdělili jsme se na dvě dvojice. Napřed hrála dvojice Julek-Tomek. Julek si zavázal oči šátkem, já mu dal start a Tomek ho řídil předem smluvenými signály dávanými pískáním. Tak například ”vlevo” značily krátké hvizdy, ”vpravo” dlouhé, ”rovnou vpřed” byl střídavě jeden krátký a jeden dlouhý, ”zpět” značilo kolísavé hvízdání jako siréna apod. Julek dokázal pomocí těchto signálů porazit plechovku za 115 sekund. Já a Látka jsme prohráli, trvalo nám to 147 sekund.

1037. Míša a Ríša

Druh	poslepu
Místo	volná plocha
Délka	10 min.
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	šátek

Hráči stojí v kruhu čelem dovnitř. Uprostřed jsou dva, z nichž jeden má zavázané oči. „Kde jsi Míšo?”zeptá se slepec. „Tady Ríšo!”křikne ten, co vidí a někam uteče. Hra končí, až Ríša najde svého Míšu.

1038. Na lokty

Druh	poslepu
Místo	u stolu
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci, raději méně
Pomůcky	vybraných 10–12 předmětů

Vedoucí hry ukáže několik předmětů (pro začátek stačí asi 12). Všichni hráči si pak sednou zády ke stolu, ohnou ruku a loket položí na stůl. Vedoucí jim pak klade předměty tak, aby je mohli loktem ohmatat. Hráč při akci nesmí předmět vidět. Po několikátém opakování této hry se věci již předem neukazují.

1039. Na medvěda II.

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči vytvoří půlkruh. Do středu půlkruhu se postaví vybraný hráč zády k ostatním.. Cílem hráčů v půlkruhu je nenápadně plácnout středního. Střední potom hádá, kdo ho plácnul. Pokud střední uhádne, tak si vymění místa.

1040. Na myslivce I.

Druh	poslepu
Místo	u stolu
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	šátky

Dva hráči si zaváží pevně oči a postaví se ke stolu, každý na jinou stranu. Jeden z nich je myslivec, druhý jelen. Myslivec má za úkol podle sluchu jít za jelenem a dotykem ho vyřadit ze hry. Jelen ovšem nelení a napíná sluch, by slyšel, odkud se k němu myslivec blíží. (Diváci musí zachovat naprosté ticho, i kdyby pukali smíchem!) A podle toho, co jelen slyší, všelijak uhýbá, mění směr a dělá vše možné, aby se uchránil střetnutí s myslivcem, které znamená jeho smrt. Oba hráči se při hře musí alespoň jednou rukou stále dotýkat okraje stolu.

1041. Na pana Nováka

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Hrající vytvoří kruh, zvolí pana Nováka, jemuž zaváží oči. Ten se postaví do středu kruhu a řekne: „Teď!" Kruh hráčů se začne pohybovat, což činí až do chvíle, kdy střední zavolá: „Stát!" Kruh se zastaví, střední ukáže na některého hráče. Označený hráč musí říct: „Dobrý den, pane Novák." Hlas může ovšem libovolně měnit. Jestliže pan Novák uhodne, kdo to je, vymění si místa. Neuhodne-li, zkouší to znovu, dokud neuspěje.

1042. Na radar

Druh	poslepu
Místo	volná plocha
Délka	40 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Vylosovanému hráči zavážete oči, čímž se stává radarem. Je mu povoleno běhat, zatímco vidící hráči smí jenom poskakovat. Nevidící má pomocníka, který ani neběhá ani neposkakuje. Stojí nebo sedí tak, aby měl přes hrající přehled a dává svému radaru pokyny, podle nichž se tento snaží některého z hráčů chytit. Podaří-li se mu to, stává se chycený radistou, pomocník radarem. Úspěšný radar se pak připojí k ostatním hráčům.

1043. Na slepého Macíka

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	40 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Hráči si stoupnou do řady. Slepý Macík má zavázané oči a stojí asi tři kroky před ostatními. Jeden hráč k němu potichu přijde, zatahá ho za nos a v tom okamžiku začne Macík počítat do deseti (hráč se mezitím vrátí do řady). Potom Macík sundá šátek, vezme za ucho hráče, který je podezřelý, obejde s ním řadu a postaví se i s ním na své místo. Je-li to pravda, ten, kdo ho zatahal za nos, stává se Macíkem. Pokud se Macík spletl, vezme ho hráč za ucho, obejde s ním řadu a vrátí se na své místo. Macík je tedy Macíkem i v příští hře.

1044. Na vítr

Druh	poslepu
Místo	u stolu
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	svíčky, sirky, pro skupinu šátek

Na stůl, špalek nebo kámen se postaví zapálená svíčka. Hráči se rozdělí do dvou nebo více skupin. První hráč se postaví ke svíčce a zaváží se mu oči. Pak musí udělat tři kroky zpět, třikrát se otočit a postoupit třemi kroky ke svíčce. Pak se pokusí svíčku sfouknout. Podaří-li se mu to, získává bod, pokud ne, sundavá si šátek a vrací se do své skupiny. Nastupuje první závodník druhé skupiny a hra pokračuje tak dlouho, až se všichni vystřídají. Vyhrává samozřejmě skupina, jejíž členové získali nejvíc bodů.

1045. Na zvěřinec

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	hromadně >9
Pomůcky	šátky na oči

Hráči se rozdělí do skupin, z nichž každá je jedno zvíře, a rozptýlí se do prostoru. Na dané znamení začnou vyluzovat zvuk onoho zvířete a tím se vyhledat s ostatními. Vítězí to družstvo, které se shledá nejrychleji.

1046. Naslouchaná

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	hodinky nebo lépe budík, šátek

Hráči stojí nebo sedí v kruhu, čelem dovnitř. Vylosovaný hráč si stoupne do středu kruhu a zaváží se mu oči. Vedoucí hry dá jednomu z hráčů stojících na obvodu kruhu hodinky (mechanické, ne digitální). Všichni musí být zticha a nesmí se pohybovat, aby nevidoucí hráč mohl určit, kdo hodinky drží. Musí se totiž nejen soustředit na to, odkud zaznívá tikot, ale musí si pamatovat, v jakém pořádku byli hráči rozestavěni. Určí-li správně, kdo hodinky má, vymění si s tímto hráčem místo.

1047. Nebezpečný průchod

Druh	poslepu
Místo	trať kdekoli
Délka	20 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	asi 10 špalíků

Postavíme asi 10 špalíků do řady tak, aby vzdálenosti mezi nimi nebyly větší než jeden metr. Hráč si prohlédne sestavu a se zavázanýma očima se pokusí projít mezi špalíky. Soutěží jednotlivci nebo družstva. Za každý povalený špalík se počítá trestný bod.

1048. Není vidět ani na krok

Druh	poslepu
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	10 lahví či kuželek, šátek

Postavíme 10 lahví do tří řad. Délka pásu, který tak vznikl, je 6 kroků, šířka 2 kroky.

Prostor označený lahvemi je bažina. Jediná možná je cesta, při které se musí střídavě zprava a zleva obejít láhev ve střední řadě. Jsou to orientační body pro poutníka. Každý hráč bude takovým poutníkem a bude muset projít dvakrát tam a zpátky přes "blata": poprvé ve dne, kdy se může orientovat podle lahví, podruhé v noci, kdy není vidět ani na krok, to znamená se zavázanýma očima.

Ti, kteří jednou uváznou "v bažině", nemají ještě všechno ztraceno: vyvedeme je (ale nesundáme jim šátek z očí) na výchozí místo a dovolíme jim, aby se pokusili ještě o jednu cestu.

1049. Noční pasekou

Druh	poslepu
Místo	místnost, louka
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé předměty

Hráči zavážete oči a na zemi rozestavíme předměty (starý hrnec, krabice, bedničky, láhve). Hráč má projít "pasekou" a nic neporazit.

Podle domluvy může hráč hmatat rukama i nohama nebo pouze nohama. Sledujeme čas, za který "pasekou" projde. Jestliže nějakou překážku převrhne, vypadá ze hry.

1050. Obchod s obuví

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	šněrovací boty

Každý člen přinese své šněrovací boty a složí je na hromádku, kde je tedy smícháno tolik párů obuvi, kolik členů je přineslo. Všechna obuv je pak přikryta pokrývkou, majitelům obuvi jsou zavázány oči a hoši jsou postaveni tři kroky od pokrývky. Na daný povel se vrhnou k pokrývce, poslepu lezou nebo hmatají pod ní a snaží se hmatem nalézt své botky, obout si je a zašněrovat. Jakmile má hráč botky zašněrované, smí si strhnout šátek z očí a běží k metě, předem vyznačené. Vítězný hráč dostává tolik bodů, kolik hráčů bylo, všichni ostatní postupně vždy o jeden bod méně. Poslední obdrží jen jeden bod.

1051. Orientace se zavázanýma očima

Druh	poslepu
Místo	u dvou stromů
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	provaz, šátky, dvě tyče

Mezi dva kůly nebo stromy uvážeme ve výši přibližně 1 m provaz, vzdálenost mezi oběma kůly nebo stromy je 4–5 m. Ve vzdálenosti 15 až 20 m od provazu se na určeném místě postaví několik hráčů. Mají šátkem zavázané oči, na daný povel se musí otočit několikrát na místě a na další povel co nejrychleji nalézt směr a podlézt uvázaný provaz. Kdo podleze první, je vítězem.

1052. Počítání fazolí

Druh	poslepu
Místo	u stolu
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátek, fazole

Hráč dostane misku fazolí a má za úkol se zavázanýma očima tuto misku fazolí roztřídit na hromádky po třech či čtyřech (jak bylo předem dohodnuto).

Tuto činnost dělá přesně jednu nebo dvě minuty. Organizátor hry pak spočítá množství hromádek, kde byl dodržen stanovený počet. Kolik takových hromádek hráč dokázal ve stanoveném čase udělat, tolik bodů získal pro družstvo.

1053. Podpisové listy

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	kreslící čtvrtky, tužky

Vedoucí rozloží na několik míst v klubovně kreslicí čtvrtky, potom zhasne a vyjde za dveře, kde čekají hráči. Tam jim vysvětlí pravidla hry: Hledejte v klubovně potmě podpisové listy. Když na nějaký narazíte, podepište se na něj tužkou, co držíte v ruce. Podpisový list nechejte ležet na místě.

Každé družstvo hraje jako celek proti ostatním družstvům. Spoluhráči se mohou navzájem upozorňovat na umístění papírů, nikdo však nesmí mluvit. Družstvo získá za každý podpis jeden bod.

1054. Pochod slepců

Druh	poslepu
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	šátky, praporek

Všem hráčům jsou zavázány oči šátkem. Hráči se pak uchopí za ruce, utvoří souvislý kruh a několikrát se zatočí, aby ztratili přehled směru. Potom na povel se pustí a snaží se dojít k praporku, který byl předem označen jako cíl. Po umluvené době (třeba 2 minuty) zůstanou slepci stát na povel "Stát!" Každému hráči se změří jeho vzdálenost od praporku. Kdo je nejblíže, dostane tolik bodů, kolik je hráčů, a ostatní vždy o bod méně.

1055. Popelka

Druh	poslepu
Místo	na stole
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	obilí, fazole, čočka, hrách, rýže,...

Smícháme mnoho různých zrnek dohromady. Úkolem hráčů je roztřídit se zavázanýma očima každý druh na zvláštní hromádku. Komu se podaří roztřídit větší počet zrnek za stanovený čas (1–2 minuty), vítězí. Za každé nesprávně vhozené zrnko odpočítávají se od konečného součtu dvě zrnka.

1056. Poslepu k cíli

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Vyhlédněte si výrazný objekt a pak všichni zavřete oči a vykročte k objektu. Kdo si myslí, že už k němu došel, otevře oči a zůstane stát na místě. Vyhraje ten, kdo se k objektu nejvíce přiblíží.

1057. Poslouchaná

Druh	poslepu
Místo	v místnosti
Délka	krátká
Hráči	hromadně >10
Pomůcky	šátek na oči

Hráči stojí u jedné stěny a u protější stěny stojí hlídač se zavázanýma očima. Úkolem hráčů je přejít na druhou stranu a dotknout se stěny. Uslyší-li je hlídač, řekne: „Slyším" a ukáže prstem. Odhalený se musí vrátit a zkusit to později.

Hráči mohou též stát v kruhu kolem hlídače a brát věci z jeho blízkosti.

1058. Poznej po hmatu

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Hráči se postaví do kruhu. Jeden z hráčů si zaváže oči šátkem a stoupne si doprostřed. Poté se ostatní hráči tiše vymění mezi sebou. Prostřední si pak jednoho z nich vybere a podle hmatu se pokouší uhodnout, kdo to je. Uhodne-li, je vystřídán svou obětí, neuhodne-li, musí pokus na někom jiném opakovat. Během hry se hráči nesmí mnoho pohybovat a nesmí mluvit. Možná obměna hry je v tom, že se hráč pokouší poznat své oběti jen podle rukou.

1059. Prase kvikni

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči sedí v těsném kruhu. Vybranému střednímu se zaváží oči. Střední se pohybuje v kruhu a někomu si symbolicky sedne na nohy a řekne prase kvikni. Zasednutý hráč se snaží kviknout tak, aby ho střední nepoznal. Pokud ho pozná, vymění si místa.

Napsal Jiří Mecerod.

1060. Pro vodu

Druh	poslepu
Místo	u vody
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	nádoby, píšťalka

Hráči musí poslepu přinést vedoucímu vodu z rybníka. Vedoucí stojí na určeném místě a občas píská.

Hru lze ztížit tím, že vedoucí nepíská, nebo mění svou pozici.

1061. Provázky

Druh	poslepu
Místo	les
Délka	2 hodiny
Hráči	všichni
Pomůcky	provázek

Po lese se mezi překážkami natahá pavučina provázků. Na konci jednoho provázku je cílová stanice. Na začátku hry se lidem zavážou oči a rozmístí se náhodně po pavučině. Řekne se jim, ať hledají cíl.

Hra probíhá ve třech etapách: chození po 1, po 2 a po 6. Jakmile člověk najde cíl, dají mu vedoucí klacík a řekne se mu, ať najde ještě někoho s klacíkem. Až se vrátí s dalším člověkem, odvedou se pryč a udělá se jim test, zda k sobě patří (např. zdali setřídí podobně životní hodnoty, sehrají správně žravou dámu...). Jestli ano, tak se prohlásí za dokonalou dvojici a po provázkách budou chodit spolu. V další fázi musejí najít ještě 2 takové dvojice a opět se udělá test. Takto se lidi snadno rozdělí do skupinek.

Další možností dělení do skupinek je rozdělit je na čtveřice, ty sehrají nějakou hru (páku, udržení napjatého kolíku...) a podle toho, jak kdo vyhrál, je nechat vybrat si skupinu, předem je rozdělit a jenom jim sdělit šifru, ze které musejí zjistit, kam kdo patří

1062. Průvodce slepého

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvojice >9
Pomůcky	šátky na oči

Postavíme dráhu z láhví a pod. Potom jednomu z dvojice hráčů zavážeme oči. Druhý jej musí pomocí vodítka (ručník) provést po dráze, aniž by shodili nějakou láhev.

1063. Ptáčku, jak zpíváš?

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Hráči stojí v kruhu. Uvnitř stojí jedno dítě se zavázanýma očima. Děti v kruhu se drží za ruce, otáčejí se a zpívají. Hráč se zavázanýma očima posléze zatleská, děti se zastaví a on jde k některému dítěti v kruhu. Když se ho dotkne, táže se: "Ptáčku, jak zpíváš?" Tázaný zazpívá kousek nějaké písničky. Prostřední podle hlasu pozná, kdo to je. Uhodne-li, vymění si spolu místa. Neuhodne-li, zůstává dále uvnitř kruhu a hra pokračuje.

1064. Roboti

Druh	poslepu
Místo	členitý terén
Délka	1 hodina
Hráči	několik dvojic
Pomůcky	šátky

Lidé se rozdělí do dvojic, jeden bude slepý robot a druhý navigátor. Domluví si signály (pokud možno originální), kterými se budou navádět. Pak je soutěž robotů (kdo nejdřív sesbírá papírky, projde danou trasu a nenarazí). Důležitá je důvěra robota v navigátora.

1065. Sardele

Druh	poslepu
Místo	v místnosti
Délka	5 min
Hráči	10–30 lidí
Pomůcky	

Hráči se po zhasnutí potichu plazí po zemi, jeden z nich je sardel. Jakmile normálního hráče někdo chytne, ten musí zatřepat končetinou, že není sardel. Sardel naopak nereaguje. Jakmile někdo chytí sardel, sedne si k ní a rozšiřuje se sardeliště. Postupně se připojují další hráči, jenom jeden z nich bude „poslední". Úkolem sardele je nějak se vhodně schovat, aby ji ostatní těžko hledali, úkolem hráčů je nebýt poslední.

1066. Skládání poslepu

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tvrdí papír, nůžky, šátek

Závodník obdrží papír a nůžkami jej rozstříhá na předem definovaný počet částí libovolného tvaru a velikosti. Potom se mu zavážou oči a on musí poslepu rozstříhané části opět sestavit dohromady.

1067. Slepcův statek

Druh	poslepu
Místo	volná plocha
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátek

Velká místnost, hřiště nebo louka představují dvůr statku. Jeden z hráčů je farmář, ostatní představují různá domácí zvířata. Farmář má zavázané oči a pátrá po své farmě. Zvířata volně pobíhají. Když se podaří farmářovi nějaké zvíře chytit, řekne: „Zvíře, ozvi se!" Chycený hráč musí napodobit hlas zvířete, pro které se na počátku hry rozhodl, a farmář hádá, koho chytil (ne druh zvířete, ale jméno hráče). Uhodne-li, je poznaným hráčem vystřídán. Pokud se zmýlí, musí pokračovat dál a znovu zkoušet štěstí.

1068. Slepé spřežení

Druh	poslepu
Místo	trať
Délka	15 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	provaz

Všichni členové družiny, až na jednoho, mají zavázané oči, stojí v zástupu za sebou a oběma rukama se drží provazu (levou rukou jeho levé části a pravou pravé), jehož konce třímá v rukou poslední z řady–vidící vůdce psí smečky. Úkolem smečky je projít slalomovou dráhu v co nejkratším čase. Při hře se nesmí mluvit.

1069. Slepecká hledaná

Druh	poslepu
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	dva šátky

Dva hráči si zaváží oči. Jeden z nich neustále tleská rukama a druhý jej hledá podle sluchu. Ovšem i tleskající hráč se může při hledání pohybovat po klubovně. Ostatní hráči jen přihlížejí a ochraňují slepeckou dvojici před nárazem na stěnu nebo na kamna atd. Když se dvojice sejde, nastupuje nová, další.

1070. Slepecká nápověda

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	předměty, šátky

Dva hráči si zaváží pevně oči, aby ani trochu neviděli. Potom se dá někam jakýkoliv menší předmět, např. tužka, krabička, kamének atd. Předmět se dá třeba

na stůl nebo pod židli ap. Slepci nevědí, kde předmět leží. Každý slepec má však svého nápovědu. To je hráč, který sice vidí, ale nesmí se pohnout ze svého místa. A ten vede svého slepce tím, že mu říká: "Napravo, nalevo, výš, níže, shýbni se" apod. Bližší údaje, např. "věc leží na skříni", nesmí nápověda ovšem vyslovit.

1071. Slepí chodci

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny >9
Pomůcky	šátky na oči

Hráči se posadí do řad. 4m před řadami vyznačíme obdélník 1×2 m. Hráč, který se zavázanýma očima došel k obdélníku a sedl si do něj, získává pro své družstvo bod.

Lze též hráčům do cesty stavět různé překážky, jež musí překonat, aniž by je shodili.

1072. Slepý hlídač

Druh	poslepu
Místo	louka, pařez
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	předměty

Jeden z hráčů stojí se zavázanýma očima na pařezu a kolem něj jsou rozmístěné předměty. Ze vzdálenosti 30–40m se k němu blíží hráči, co mají za úkol vzít si jeden z předmětů. Jakmile hlídač někoho uslyší, ukáže příslušným směrem. Jestliže v daném směru skutečně někdo stojí, vrací se na výchozí místo.

1073. Slepý hlídač II.

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min na jednoho
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šišky, předmět

Jeden z hráčů má zavázané oči. Ten představuje hlídače. V kapsách nebo v chlebníku na rameni má cekem 10 šišek nebo papírových míčků. Před ním leží láhev z umělé hmoty nebo čepice, teniska či jiný podobný předmět, který se dá dobře uchopit a odnést. Hráči se jeden po druhém snaží co nejtišeji přiblížit k němu a láhev odnést na startovní čáru, která je asi 10 kroků od hlídače. (Od ní k němu každý hráč vychází.) Hlídač hází šiškou čí míčkem tím směrem, odkud zaslechne krok blížícího se hráče. Zasáhne-li jej, nastupuje hlídací službu místo něho zasažený hráč (zase s deseti šiškami nebo míčky v zásobě). Nezasáhne-li hlídač blížícího se hráče a ten mu hlídaný předmět (láhev, čapku, tenisku) ukořistí a odnese za startovní čáru, hlídá hlídač dále. (Hlídaný předmět je mu ovšem vrácen.) Na jednoho a téhož hráče může hlídač házet i vícekrát. Vyhrává, když někoho zasáhne, prohrává, když vyčerpal všech svých deset šišek nebo míčků a nemá hlídaný předmět čím bránit.

1074. Slepý kupec

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	látkové vzory, šátky

Řadu látkových vzorů (hedvábí, samet, plátno, pytlovinu, kůži, papír) sepněte do sešitku. Úkolem hráčů je poslepu správně rozlišit všechny druhy látek.

1075. Slepý sochař

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jednomu hráči zavážeme oči a necháme ho chodit v kruhu hráčů. „Sochař" se libovolně zastaví u kteréhokoliv hráče a hmatem musí určit, kdo to je. Samozřejmě že svůj postup může komentovat. Nikdo jiný však nesmí promluvit ani napovědět. Jestliže hráč (sochař) uhádne, vymění si místo s tím, koho poznal. Ten si zaváže oči, ostatní hráči se přeskupí a opět se postaví do kruhu.

1076. Slepý žebrák

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	hrst platných mincí, šátek

Potřebujete hrst mincí, které jsou v oběhu. Pár korun, desetníků, dvacetníků, dvoukorun, pětikorun a desetikorun. Hrst mincí vložíte do rukou hráči, kterému zavážete oči. Jeho úkolem je v co nejkratší době mince roztřídit. Za každou špatně umístěnou nebo vůbec nezařazenou minci odečítáme hráčům trestný bod. Čas pochopitelně měříme. Vítězí hráč, který má nejlepší čas s nejmenší bodovou ztrátou.

1077. Smaž kruh

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	1 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	křída, mokrý hadr

Na zem se namaluje křídou kruh o průměru 1 metru. Jednomu hráči se zaváží oči, je postaven dovnitř kruhu, do rukou dostane mokrý hadřík a má za úkol do jedné minuty kruh smazat.

1078. Smrádě

Druh	poslepu
Místo	prázdná
Délka	do 10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek na oči pro všechny hráče

Vybere se jeden hráč, jenž zůstane v místnosti, ostatní odejdou ven. Hráč se v místnosti někde schová, a to tak, aby se alespoň nějakou částí těla dotýkal podlahy. Ostatní si zaváží šátkem oči a pak jsou vpouštěni do místnosti. Zde lezou po čtyřech a neustále opakují: „Jsem smrádě. Jsem smrádě." Toto opakují až do té doby, než objeví schovaného hráče, který je zticha. Tohoto hráče se chytnou a ztichnou. Mohou si také už sundat šátek. Kdo zůstane poslední, je smrádě a v příštím kole se schovává. Modifikací této hry je hra Na sardele a sardinky–probíhá stejně, ale lezoucí hráči při ní pouze syčí.

1079. Stínání kohouta

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tyč, šátek, květináč

Hráč se zavázanýma očima se snaží tyčí zasáhnout hliněnou nádobu umístěnou 10 kroků před ním a tím jej rozbít.

1080. Střílející slepec

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	míčky, harašící věc

Udělejte na zemi z kamenů (nebo rýhou v zemi) veliký kruh (o průměru asi 10 kroků). Uprostřed kruhu je hráč, který má zavázané oči. V ruce a třeba i v kapse má celkem 5 papírových míčů. Pak vběhne do kruhu hráč, který vidí. Má v ruce svazek klíčů nebo plechovku s kaménkem, či podobnou jinou věc, kterou stále dělá hluk. Slepec se snaží podle sluchu zasáhnout zvonícího hráče míčem. Vystřílí-li slepec všech pět míčů, aniž hráče zasáhl, vrátí se hráč vítězně z kruhu ven, slepci jsou sesbírány jeho míče a dány mu do ruky a do kruhu nastoupí nový hráč, aby zkusil své štěstí. Je-li některý hráč zasažen jedním z pěti míčů, stává se sám střílejícím slepcem.

1081. Šněrování poslepu

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	šátky

Děti každého družstva sedí se zavázanýma očima za sebou. Všichni mají vyzutou pravou botu. První má na pravé noze botu tak velkého čísla, aby ji postupně mohli obout všichni v družstvu. Tkanička na botě je navlečena jenom do prvních dvou dírek. Na daný povel první zašněruje celou polobotku a zaváže ji na mašličku. pak si sundá šátek z očí, a to, co zašněroval, rychle rozšněruje. Zatímco si druhý zavazuje šátek na oči, první mu obuje botu a ten pokračuje stejným způsobem, až se všichni hráči vystřídají. Vítězí družstvo, jehož hráči to zvládnou nejrychleji.

1082. Tichošlápek

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	50 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Všichni hráči si sednou do kruhu a dostanou čísla. Pak se určí jeden chytač, kterému se zavážou oči a postaví se dovnitř kruhu. Vyzve vyvoláváním dvou čísel příslušné soutěžící, kteří si musí vnitřkem kruhu vyměnit místa. Vyvolávač se jich snaží v době, kdy si vyměňují místa dotknout. Podaří-li se mu to, předává chycenému svou úlohu chytače, pokud ne, pokračuje ve vyvolávání dále.

1083. Třídění mincí

Druh	poslepu
Místo	u stolu
Délka	1 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	rozmanité mince

Hráč sedí u stolu a má zavázané oči. Před ním je smícháno několik druhů mincí (celkem asi 50). Cílem hráče je co nejrychleji tyto mince roztřídit na hromádky.

1084. Ťuk–ťuk

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dva kameny

Hráči se rozdělí na dvě družstva, kapitáni každého družstva potom tajně přidělí svým členům krycí jména (tygr, lev,...) Hráči skupiny A potom vylezou na záda hráčů skupiny B a nastane hluboké ticho. Kapitán skupiny A sedící na zádech kapitána skupiny B a zakrývající mu oči potom vyřkne nějaké jméno. Hráč příslušného krycího jména potichu sleze ze zad svého soupeře, vplíží se mezi hráče, zvedne tam dva kameny a zaťuká s nimi. Potom se zase odplíží na „svá" záda. Uhádne-li kapitán jméno ťukajícího hráče, vymění si sním místa.

Hádajícímu kapitánovi mohou být zakryty oči až minutu poté, co si hráči vylezou vzájemně na záda. Po zakrytí kapitánových očí se již nesmí nikdo pohybovat.

1085. Ukaž směr

Druh	poslepu
Místo	se zajímavým okolím
Délka	2 min na jednoho
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátek

Hráči se zaváží oči a pak je opatrně roztočen na různé strany tak, aby ztratil pojem směru. Potom je vyzván, aby rukou naznačil, kde podle jeho názoru je okno nebo dveře a podobně. Kdo má dobrý orientační smysl, ukáže správně. Hra se boduje za správně ukázané směry.

1086. Válení míče

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	skupiny >10
Pomůcky	míče, šátky na oči

Nakreslíme na zemi cestičku 4 m širokou. Hráč má úkolem dokutálet míč z jednoho konce na druhý bez vybočení a to se zavázanýma očima. Komu se to podaří, získává pro své družstvo bod.

1087. Vlasovka

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	šátek

Jeden hráč si zjistí dotykem, jaké vlasy mají ostatní přítomní členové. (Zda jemné, měkké, hladké či tvrdé, drsné nebo hrubé atd.) Pak si zaváže oči šátkem, ostatní se různě přemístí a jeho ruka pak zkouší vlasy kamarádů znovu. Kdo pozná podle hmatu vlasy nejvíce členů, vítězí.

1088. Vrabec a kocouři

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min.
Hráči	min. 4
Pomůcky	šátek

Vrabec si sedne do pomyslného kruhu o poloměru 5–7 metrů. Cílem kocourů je ulovit vrabce (dotknout se ho), který má zavázané oči a nesmí se hýbat. Vrabec se brání jednoduše — uletí, respektive ukáže rukou na místo, kde se domnělý kocour nachází. Rozhodčí pak určí, je-li kocour zasažen. Vrabec by však měl mít pouze omezený počet odletů. Pro stížení hry lze vyhlásit, že se kocouři smějí pohybovat pouze po čtyřech, plížit se, atd.

1089. Vrať se zpět!

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátek

V kruhu o průměru 1 až 1,5 m stojí hráč se zavázanýma očima. Vyjde z kruhu 10 kroků vpřed, tam se dvakrát otočí a vrací se deseti kroky zpět na místo, ze kterého vyšel. Komu se to podaří?

1090. Záhadné zvuky

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	podle zvolených zvuků

Jeden z hráčů za nějakou zástěnou vyluzuje různé zvuky: vytáhne zátku z láhve, škrtne zápalkou, roztrhne papír, ořezává tužky, listuje v knize atd. Když předvede 10–20 různých zvuků, popíší hráči původ zvuků a v jakém pořadí je slyšeli. Hru lze také upravit tak, že vedoucí hráč upustí na zem několik předmětů, a hráči určují, co spadlo a v jakém pořadí. Pokud není k dispozici zástěna, je vhodné hráčům zavázat oči, nelze spoléhat na pouze zavřené oči.

1091. Základy navigace

Druh	poslepu
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	předmět, šátky

Doprostřed louky umístíme nějaký předmět. Jeden ze skupiny si zaváže oči a vydá se jej hledat. Ostatní jej navigují. Navigace se provádí slovně, pípáním nebo jinými skřeky.

Vítězí skupinka, která dříve získá hledaný předmět.

1092. Závod slepých–nošení míčů

Druh	poslepu
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min. na hráče
Hráči	min. dvě skupiny
Pomůcky	míče, šátky pro družstvo

Dvě družstva stojí v zástupu kousek od sebe. Asi 10 m před nimi je vyznačena čára. Prvnímu hráči zaváže druhý oči šátkem, a na startovní signál hodí míč tak, aby se zakutálel za čáru. Úkolem slepého je míč přinést zpět. Ostatní jej mohou navigovat. Zastaví-li se míč před čárou, musí pro něj druhý v řadě (ten co jej hodil) dojít a hodit znovu. Po návratu se slepý zařadí na konec a hra pokračuje až se vystřídají všichni hráči.

1093. Zhasni svíčku

Druh	poslepu
Místo	v závětří
Délka	1 min na jednoho
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	svíčka, šátek

Jednomu hráči se zaváží oči neprůsvitnou látkou. Pak na stole, z kterého napřed odstraníte ubrus, rozsvítíte svíčku a vyzvete jej, aby svíčku zhasl. Na hodinkách měříte, jak dlouho mu bude trvat, než svíčku nalezne a fouknutím uhasí. Svíčku hledá jedině hmatem, přičemž ji nesmí převrhnout. Převrhne-li ji, vypadá ze hry. Každému hráči samozřejmě dáte svíčku na jiné místo na stole. Stůl pokryjte silnou lepenkou nebo balicím papírem, aby se neznečistil voskem. Buďte opatrní na oheň!

1094. Zloděj v domě

Druh	poslepu
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	dva šátky

Hraje se u několika k sobě sražených stolů. Dva hráči si zavážou oči a vydají se na cestu kolem stolů. Jeden představuje zloděje, druhý bystrého tatínka, který ho chce v domě odhalit. Je noc, tatínek honí, zloděj utíká okolo stolů, pod stoly, na stůl. Po celou dobu se musí dotýkat jakoukoli částí těla stolů. Zabezpečí-li se klid mezi obecenstvem, mohou kolem sebe kroužit velmi dlouho, je tedy dobré určit časový limit.

Po chycení zloděje se role obrátí. Vítězí tatínek, který nejrychleji chytil a zloděj který nejdéle unikal.

1095. Ztracená stolička

Druh	poslepu
Místo	místnost, hřiště
Délka	5 min na dvojici
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	2 židle čili stoličky

Dvě stoličky rozestavíme ve vzdálenosti 7–8 kroků od sebe. Na ně si sednou dva hráči (po jednom z každé skupiny), tváří obrácenou jedním směrem. Oba hráči se mají jen trochu projít, celkem 16 kroků, přičemž půjdou jedním směrem, ale po stranách myšleného obdélníku. Jeho rozměry jsou: dlouhé strany 5 kroků, krátké 3 kroky. Teoreticky po skončení této cesty se má každý vrátit na stejné místo odkud vyšel, tzn. ke své stoličce. Prakticky se to nemusí stát, protože půjdou se zavázanýma očima. Proto jediné, co můžeme poradit oběma "soupeřům" je, snažit se dělat stejné kroky a přesné obraty o 90°. Hráčům zavážeme oči a upozorníme je, že jít a točit se mohou jen na povel.

Přibližný sled povelů: vstát, 5 kroků vpřed, vpravo v bok, 3 kroky vpřed, vpravo v bok, ještě 5 kroků vpřed, vpravo v bok, a nakonec ještě poslední 3 kroky vpřed. Pak následuje závěrečný povel: "sednout si". Ve většině případů hráči nepůjdou přesně, a proto stolička zůstane někde stranou a bude třeba hmatat rukama kolem sebe a hledat ji. Kdo si první sedne na stoličku, stává se vítězem a získává pro své družstvo jeden bod. Potom se posadí na stoličky další dvojice "soupeřů" a hra pokračuje. Vítězí družstvo, které získalo více bodů.

1096. Zvukovka

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	šátky, předměty, lžička

Vedoucí postaví na stůl několik předmětů z různých hmot a pak je před zraky všech hráčů oklepává lžičkou nebo tužkou. Potom si jeden hráč zaváže oči, ostatní hráči zatím na chvíli poodejdou a vedoucí znovu oklepává předměty. Hráč se zavázanýma očima vedoucímu šeptem sděluje svůj odhad, do čeho vedoucí asi klepal. Tak se vystřídají všichni hráči. Vítězí ten, kdo sluchem rozpoznal nejvíce předmětů. Čím více je předmětů na stole, tím lépe, odhadování je obtížnější!

1097. Živý šíp I.

Druh	poslepu
Místo	kdekoli
Délka	2 min. na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	křída, terč

Na stěně je nakreslený kruhový terč. Hráč má zavázané oči a snaží se ze startovní čáry dojít až k terči s nataženou rukou a trefit se křídou doprostřed terče. Kdo má po třech kolech nejvíce bodů, vyhrává.

1098. Živý šíp II.

Druh	poslepu
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	prut

Od vyznačeného metrového kruhu si odkrokujte patnáct metrů a z této vzdálenosti vycházejte jeden za druhým s prutem v ruce. Máte celkem jednoduchý úkol: zabodnout oštěp do kruhu co nejblíže jeho středu. Ke kruhu jde každý sám s prutem v ruce a se zavázanýma očima! Kdo zabodne prut nejblíže středu, vítězí.

1.23 Postřehové hry

1099. Ani o krok dále!

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupina
Pomůcky	

Seřazená družina pochoduje. Krok musí být výrazný a pomalý, a proto vedoucí družiny v pomalém tempu počítá na levou nohu: "Raz, dva, tři, čtyři! Raz, dva, tři, čtyři!..." Stojí tak, aby ho všichni hráči viděli, a každé počítání doprovází mávnutím signálním praporkem shora dolů. Ale tu najednou na některém místě organizátor hry umlká a signální praporek zůstává ve spuštěné ruce.

Je to velmi důležitá chvíle ve hře, znamená mlčenlivý signál, na který se musí všichni okamžitě zastavit. Kdo udělá zbytečný krok, musí přejít na levou stranu řady. Družina pak znovu pochoduje.

Po pěti šesti takových neočekávaných zastaveních a s nimi spojených přesunech v řadě, zůstanou na jedné straně jen nejpozornější a nejhbitější hráči. První tři z nich jsou vítězi.

1100. Barva

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír, tužky

Vedoucí udá barvu a hráč nechť napíší seznam všech věcí této barvy v místnosti. Kdo jich má nejvíc, vyhrává.

1101. Bum do hlavy

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	pro každého hráče noviny nebo ručník...

Hra je v podstatě použitelná jako seznamovací. Hráči sedí v koutku, uprostřed stojí jeden. Před začátkem hry se všichni představí {při seznamování jménem nebo přezdívkou, jinak hrajeme na zvířata, ovoce...}. Na počátku někdo vykřikne jméno. Stojící se snaží jmenovaného, dříve než on stačí říct jméno někoho jiného, bouchnout přes hlavu ručníkem, novinami... Pokud se mu to podaří, vymění si role.

1102. Co se v místnosti změnilo

Druh	postřehová
Místo	vybavená místnost
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč jde za dveře. Ještě předtím se snaží si vrýt do paměti celý interiér místnosti. V jeho nepřítomnosti ostatní přemístí některou viditelnou věc (nebo ji úplně schovají). Pak se hádač zavolá zpět a snaží uhodnout, která věc změnila místo.

Hru lze upravit jako soutěž jednotlivců: Nežli přijdou děti do klubovny, přemístí vedoucí některé věci. Položí je jiným způsobem tak, aby tato chyba byla na první pohled patrná. Úkolem dětí je co nejrychleji zapsat všechny chyby.

1103. Co se změnilo

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papír, tužky

Jednoho hráče pošli na chvíli ven a pozměň něco na jeho oděvu. Změna by neměla být patrná na první pohled, ale musí být vidět (ne, že si obrátí slipy naruby). Potom zavolej hráče zpět a ostatní nechť určí, co se na něm změnilo. Každý to napíše na lístek a odevzdá vedoucímu.

1104. Co se změnilo? II.

Druh	postřehová
Místo	v místnosti
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč odejde z místnosti a druzí v ní změní, za jeho nepřítomnosti, pět drobností. Např. stáhnou více záclonku, přemísti lahvičku na stole, vymění židle ap. Pak je hráč zavolán zpět a má za jednu minutu nalézt co nejvíce změn. Kolik jich nalezne, tolik dostane bodů. Vystřídají se všichni členové. Změny jde dělat např. i na oděvech hráčů.

1105. Co se změnilo? III.

Druh	postřehová
Místo	u stolu
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé drobné předměty

Rozložte na stůl různé věci. Závodník přistoupí ke stolu a prohlíží si věci jednu minutu, pak se obrátí ke stolu zády. Vy některou věc ze stolu odeberete nebo ji položíte na jiné místo. Závodník se znovu obrátí ke stolu a do jedné minuty má poznat, co se na stole změnilo.

1106. Co tam žije

Druh	postřehová
Místo	louka, hřiště
Délka	krátká
Hráči	skupina >9
Pomůcky	míč

Hráči utvoří kruh čelem dovnitř, v němž je další hráč s míčem. Ten přihrává a při přihrávce řekne některé ze slov: země, voda, vzduch, oheň. Ten, jemuž je přihráváno, musí odpovědět: zvíře, ryba, pták. U „ohně" mlčí. Kdo se splete nebo se dlouho rozmýšlí, má trestný bod.

1107. Cukr, káva, čaj

Druh	postřehová
Místo	louka, hřiště
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden >7
Pomůcky	

Jeden hráč je otočen čelem ke zdi a ostatní jsou v určité vzdálenosti za ním. První hráč rychle ale zřetelně vyvolává: „Cukr, káva, čaj," a pak se rychle otočí. Všichni hráči, co při vyvolávání běželi co nejrychleji k němu, musí v tomto okamžiku ztuhnout, neboť ten, kdo se pohne, je poslán zpět do výchozího bodu. Vítězí ten, kdo se jako první dotkne vyvolávače.

1108. Cvrnkaná přes stůl

Druh	postřehová
Místo	u stolu
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	desetníky, hrneček

Hráči se postaví ke stolu. Jeden cvrnká přes stůl desetníky a druhý se je na opačné straně snaží zachytit do hrnečku. Po pěti desetnících se hráči vystřídají. Dvojici se sečtou zdařilé pokusy a nastoupí další. Vítězí ta dvojice, které se povede nachytat nejvíce desetníků.

1109. Čepice

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	čepice nebo jiný předmět

Dvě řady hráčů stojí proti sobě v určité vzdálenosti. Uprostřed mezi řadami leží čepice. Vedoucí vyvolá určitou dvojici. Oba hráči se rozeběhnou proti sobě co nejrychleji ve snaze ukořistit čepici. Ten, komu se to podaří, musí stejně rychle utíkat zpět, aby jej jeho protihráč neplácl. Ukořistil a utekl–2 body, ukořistil, ale byl plácnut–1 bod.

1110. Čepice II.

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	čepice

Rozdělíme hráče na dvě družstva a hráče v každém z nich očíslujeme. Družstva se pak postaví proti sobě asi 10 m od sebe, doprostřed položíme čepici. Vedoucí pak vyvolává čísla–který hráč uslyší své číslo, vyrazí k čepici–a začíná souboj. Oba hráči se snaží zmocnit čepice a odnést jí ke svému družstvu, nebo dát soupeři unášejícímu čepici babu dříve, než doběhne ke svému družstvu. Jestliže boj trvá delší dobu, vyvolá vedoucí další dva hráče. Záleží jen na hráčích, jakou zvolí taktiku, finty, léčky apod. Jestliže se hráči podaří dopravit čepici ke svým, získává pro své družstvo bod. Jestliže však dostane babu, získává bod družstvo druhé.

1111. Číslovaná

Druh	postřehová
Místo	u stolu
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	20 lístečků

Udělejte si 20 lístečků s čísly od jedničky do dvacítky. Rozložte je volně po celém stole. Každý si prohlédne, kde která číslice leží. Pak obraťte lístky číslicemi dolů a po řadě, jeden druhému (dokola) dává příkaz, které číslo má nalézt. Např. "Najdi čtrnáctku!" (čísla mohou být libovolná). Požádaný nadzvedne trochu lísteček, o kterém si myslí, že na něm žádané číslo je, ale jen tak, aby ostatní neviděli, jaké číslo nese skutečně. Jestliže se zmýlí, nechá lístek na jeho místě ležet dále. Uhodl-li, vezme si lístek jako výhru. Kdo má nakonec nejvíce lístků, vítězí.

1112. Družinová galerie

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papír, tužky

Šikovný hráč nekreslí podle stínu profily ostatních členů družiny, opatří je čísly a zaznamená si je do zápisníku. Pak rozvěsí profily v klubovně. Ostatní hráči potom zaznamenávají k číslům jména. Vyhrává ten, kdo správně určí nejvíce profilů.

1113. Elektrický proud

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	mince, libovolný menší předmět

Hráči se rozdělí do dvou stejně početných družstev a drží se v družstvech za ruce. V čele (u prvních členů družstev) je lichý hráč, který hází korunou. Padne-li dohodnutá strana, vyšlou první z družstev stisknutím ruky signál. Poslední z družstva, když k němu dojde signál, musí co nejrychleji uchopit menší předmět, který je volně uložen mezi posledními hráči obou družstev. Družstvo, jež je rychlejší, získává bod. Je vhodné, aby hráči jednoho družstva neviděli na ruce družstva druhého.

1114. Hledejte slova

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	noviny a časopisy

Vezměte si do ruky každý své číslo oblíbeného časopisu všech členů kolektivu a hledejte o závod: Kdo z vás nejdříve nalezne v jeho stránkách 10 slov od písmene R, která mají vždy celkem 5 písmen? Začáteční písmena si smluvte sami, hledejte tedy všichni třeba od B nebo od J, či od kteréhokoli jiného písmene, na kterém se všichni dohodnete. Také si sami společně určete, kolik písmen tato slova mohou mít.

1115. Holubi

Druh	postřehová
Místo	louka
Délka	45 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	větší a menší míče

Jeden z dvojice vyhodí větší míč do vzduchu a druhý z dvojice se snaží tento míč (holuba) menším míčkem sestřelit. V dvojici se vystřídáme. Vítězí ten, kdo holuba sestřelí, nebo ten, kdo z pěti pokusů holuba sestřelí víckrát.

1116. Chňapačky

Druh	postřehová
Místo	místnost ale i jinde
Délka	5 min
Hráči	dva >8
Pomůcky	vařečka, krabička

- Soupeř drží vařečku za její širší konec ve vzduchu. Pod koncem držadla je připraven druhý hráč. Soupeř pustí, hráč chytí, měří se vzdálenost od spodního konce (rychlost reakce)

- Na stole leží krabička od sirek. Na židli sedí hráči s rukama v klíně. Vyhrává ten, kdo chytne a nerozmáčkne krabičku jako první.

1117. Chození kolem židlí

Druh	postřehová
Místo	v místnosti
Délka	15 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	židle

V místnosti je o jednoho hráče více, než židlí v kruhu. Děti chodí dokola a na pokyn se každý snaží sednout na nějakou židli. Kdo přebývá si jde sednout a bere s sebou jednu židli. Hru lze zpestřit tím, že místo povelů hraje hudba, která na pokyn umlkne. A na povel „zpět" se mění směr chůze. V tom případě, kdo si sedne dříve, je vyřazen.

1118. Chycená ruka

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	provaz, předmět

Dva hráči drží mezi sebou nad stolem provaz, který má uprostřed smyčku. Na stole pod smyčkou leží nějaký drobný předmět, např. kamínek, krabička, guma či zátka atd. Třetí hráč má za úkol protáhnout smyčkou ruku, uchopit předmět na stole a ruku s ním zase vztáhnout zpět. Dva hráči, kteří drží provaz, mají při tom jeho ruku zachytit tím, že provaz napnou a smyčku stáhnout právě v okamžiku, kdy on jí prostrkuje ruku. U všech záleží na rychlosti a bystrém postřehu nejvhodnějšího okamžiku.

1119. Japonský zápas

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny >10
Pomůcky	

Dvě řady hráčů stojí proti sobě a pravou rukou mají předpaženou. První řada má ruku v supinaci a druhá v chronaci. Ruka v supinaci je nad tou v chronaci. Dvojice se dívají vzájemně do očí a ti s rukou níže se snaží z vrchu plácnout svého soupeře, který se snaží uhnout. Po třech nezdařených pokusech si vymění úlohy.

Supinace je biologický termín pro polohu ruky dlaní nahoru, chronace je poloha dlaní dolů.

1120. Karate s míčkem

Druh	postřehová
Místo	rovná plocha
Délka	15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	míč

Dva hráči od sebe vzdálení asi 5 až 6 metrů sedí rozkročmo na zemi a po zemi si posílají míč. Uprostřed mezi nimi je třetí hráč, který nesmí míči překážet a jehož úkolem je shora zasáhnout kutálející se míč malíkovou hranou ruky. Hráči se vystřídají mezi sebou, vyhrává ten, kdo bude mít z deseti pokusů nejvíce zásahů.

1121. Karel řekl

Druh	postřehová
Místo	volné
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Před skupinou stojí hráč, který bude předcvičovat. Před každým novým cvikem však musí říci: „Karel řekl." Řekne-li jiné jméno či sloveso (např. „Jirka řekl," či „Karel sdělil."), nesmí nikdo z hráčů předváděný cvik opakovat. Kdo se splete, vypadává ze hry. Poslední zbylý hráč ve hře vyhrává a stává se předcvičitelem v příští hře.

1122. Kdo je kapitán

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Legenda: Byla jedna veliká a krásná loď, která plula po mnoha mořích. Nikdo nedával námořníkům hlučné rozkazy a přece šlo všechno jako na drátku. Lana se napínala, plachty se rozvinovaly a svinovaly, paluba byla vydrhnuta. Loď fungovala, aniž by vlastně bylo vidět, jak...

Jeden z hráčů vyjde za dveře a zbylí se dohodnou, který z nich bude kapitánem. Kapitán dává posuňky různé rozkazy a ostatní ho rychle a co nejpřesněji napodobují. Hádač má poznat, odkud rozkazy vychází, tj. kdo je kapitánem. Může se měřit čas a kdo uhodne nejdřív, je vítěz.

1123. Kdo přesedl

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	

Na židle u zdi se rozesadí 10–15 hráčů. Dva vybraní detektivové minutu pozorují, kde kdo sedí a potom odejdou za dveře. Za jejich nepřítomnosti si dva hráči vymění místa. Potom vedoucí přivolá hráče zpět. Kdo z nich dříve pozná, kteří hráči si přesedli, pošeptá vedoucímu jména obou hráčů.

Jestliže to byli skutečně oni, vyhrál. Řekne-li však alespoň jedno chybně, vedoucí zavrtí hlavou a detektiv si dál prohlíží sedící hráče. Kdo z detektivů uhodne, zůstává dál detektivem a připojí se k němu další hráč. Ostatní si opět vymění místa a hra začíná znovu...

1124. Kdo se ztratil

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	stopky

Hráči se rozsadí po celé klubovně. Vedoucí určí jednoho detektiva, který na chvilku vyjde za dveře. Pak vedoucí určí druhého hráče, který odejde za druhé dveře (nebo se někam schová). Ostatní hráči si vymění místa a vedoucí přivolá detektiva zpět do místnosti. Na prahu mu položí otázku: „Kdo se ztratil?" a současně spustí stopky.

Když detektiv správně pojmenuje chybějícího hráče, zapíše mu vedoucí čas a hra začíná znovu s novými aktéry. Pakliže se ve svém úsudku splete, zůstává detektivem i pro další hru.

1125. Kolemjdoucí

Druh	postřehová
Místo	na ulici
Délka	libovolná
Hráči	dohromady
Pomůcky	kolemjdoucí

Jsme na málo rušné ulici. Proti nám jde chodec. Netuší, že se účastní naší hry. My se tváříme, jako by nás vůbec nezajímal. Ale ve skutečnosti tomu tak není: pozorně si ho prohlédneme, pokusíme se co nejlépe využít tu krátkou chvilku, kterou máme k pozorování.

Chodec přešel. Chvíli se díváme za ním. Podstatou této hry je, že každý z nás si musí pozorováním zapamatovat vzhled chodce, jeho oblečení, ty nebo jiné jeho charakteristické znaky.

Jeden z hráčů je hlavním pozorovatelem. Musí podrobně popsat vzhled chodce. Ostatní účastníci doplní to, co hlavní pozorovatel nepostřehl ale, co uviděli oni.

Vítězem této hry bude nejen ten, kdo prokáže největší pozorovací schopnost, ale ten, kdo k tomu ještě prokáže schopnost dělat nejlogičtější závěry ze svých pozorování (kdo to asi byl, proč nesl to či ono,...).

1126. Koleno rameno

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni hráči sedí v kruhu čelem dovnitř. Obě ruce mají položeny na kolenou, dlaněmi dolů. Vedoucí hry (sedí uprostřed kruhu) vyvolává slova–koleno nebo rameno. Je-li vyvoláno rameno, potom musí každý hráč dát pravou ruku na pravé rameno nalevo sedícího hráče. Je-li vyvoláno koleno, potom musí dát levou ruku na levé koleno napravo sedícího hráče. Vedoucí hry se snaží rychlým střídáním splést hráče. Kdo se splete, je vyřazen nebo dostane trestný bod.

1127. Korektoři

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	list s textem, tužky

Opatřete tolik papírů se stejným textem (30–40 řádků), kolik hráčů se hry zúčastní. Potom hráčům řekněte, aby škrtli každé „E", podtrhli každé „C", udělali tečku za každým „M" a dali do kroužku každé „K".

Kdo je hotov, odloží tužku a odevzdá papír. Vedoucí sleduje čas a za každou chybu (neoznačené či chybně označené písmeno) přičte 5 vteřin. kdo bude mít nejnižší konečný čas, zvítězí.

1128. Košík ovoce

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	min. 12
Pomůcky	židle

Hráči sedí v kruhu, každý na své židli a jsou rozděleni na citróny, pomeranče, jablka a broskve. Vedoucí stojí uprostřed. Na povel „jablka" si všechna jablka vymění místo. Vedoucí si také někam sedne. Kdo zbude, přebírá roli vedoucího. Na povel „košík ovoce" si každý musí s někým vyměnit místo

1129. Křepelka a křepelák

Druh	postřehová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Uprostřed hřiště uděláme čáru. Hráči se rozdělí na dvě družstva. Postaví se do řady ve vzdálenosti 1 metr od střední čáry a otočí se k sobě zády.

Proti každému družstvu (na 55–20 kroků) nakreslíme další čáru. Obě družstva stojí čelem k této své čáře.

Jedno družstvo se jmenuje křepelka a druhé křepelák.

Organizátor hry se postaví stranou mezi družstva. Po jisté době řekne jméno jednoho družstva. To se otočí a snaží se dotknout hráčů druhého družstva, kteří běží za svou čáru.

Název družstva vyslovuje organizátor hry hlasitě a po slabikách. Například:

"Kře-pel-ka!"

"Kře-pe-lák!"

Teprve při poslední slabice si musí hráči rychle uvědomit, co mají dělat: utíkat nebo honit.

Organizátor hry říká názvy obou družstev několikrát a může je vhodně měnit. Není nutné nějaké pravidelné střídání. Naopak. Vítězí družstvo, které bude mít více zajatců, když hra skončí.

1130. Kuba řekl

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Organizátor hry velí dětem k různým cvikům, které děti plní pouze tehdy, slyší-li před rozkazem "Kuba řekl".

Např. organizátor řekne: "Kuba řekl, posaďte se!" děti si sednou. "Vstaňte!" děti ale nevstanou, zůstanou sedět, protože tu chybělo "Kuba řekl". Kdo se zmýlí, počítá si chybu.

1131. Lupič v táboře

Druh	postřehová
Místo	v táboře
Délka	dlouhá
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	vlajka nebo jiný předmět

Vlajka nebo jiný předmět se umístí na viditelné místo uprostřed tábora. Je zvolen jeden hráč (tajně, aby o tom ostatní nevěděli), který má za úkol předmět nechycen ostatními hráči odnést na předem určené místo. Má na to např. celé dopoledne, až do oběda.

1132. Lupič v táboře II.

Druh	postřehová
Místo	tábor
Délka	celý den
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	vlajka

Na totemový kůl zavěsíme červený nebo žlutý kapesník. To je "velká trofej" kmene. Nepřátelský zvěd se jí má zmocnit. Vedoucí jde ráno od jednoho ke druhému a každému pošeptá: "Dávej pozor, v táboře je cizí zvěd." Nakonec nenápadně přejde kolem toho hráče, kterého vybral jako zvěda, a tiše mu řekne: "Dávej pozor, v táboře je cizí zvěd a ten zvěd jsi ty!" Přitom mu předá nějaké barevné označená, které zvěd musí nosit od chvíle, kdy se zmocní kmenové trofeje. Trofej nesmí u sebe schovat, ale viditelně ji nést. Na odnesení trofeje má celý den až do západu slunce. Jestliže se s ní dostane přes řeku nebo za jinou určenou hranici, vítězí a tábor musí za svou trofej vyplatit dohodnuté výkupné. Je-li zvěd chycen, prohrál a musí sám zaplatit výkupné.

1133. Malí řemeslníci

Druh	postřehová
Místo	u stolu
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí okolo stolu a každý si zvolí určité řemeslo. Zámečník, prodavač, zloděj, atd.

Organizátor dává tyto povely:

"Zloděj pracuje!"

"Prodavač poslouchá!"

"Všichni poslouchají!"

"Všichni pracují!" atd.

Ti, kdo mají pracovat, ťukají prstem na stůl. Ti, kdož poslouchají nastaví ruce k uším. Když mají všichni pracovat, všichni ťukají atd.

Kdo se zmýlí, dostane trestný bod nebo je vyřazen ze hry.

1134. Molekuly, atomy

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Každý hráč představuje atom, který se může a někdy i musí slučovat do molekul. Kolika molekulová molekula to bude, určuje vedoucí hry. Když vykřikne číslo (od 2), snaží se „atomy" vytvořit příslušně velkou molekulu. Ty atomy, jež zůstanou navíc (vytvoří méně atomovou molekulu), vypadávají. Je-li k disposici chemicky gramotný vedoucí hry, může jednotlivým hráčům také určit, který prvek představují, a místo čísel pak může vyvolávat názvy možných sloučenin. Nesloučené atomy opět vypadávají. Po kontrole se molekuly opět rozpadají a jednotlivé atomy se pohybují znovu chaotickým pohybem všemi směry.

1135. Myška

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	myška

Děti sedí v těsném kroužku na zemi, nohy mají pokrčeny přednožmo (chodidla na zemi) a pod koleny si podávají "myšku". Hledač je uprostřed kruhu a pozorně sleduje, kdo má myšku. Dítě, o němž se domnívá, že má myšku, zavolá jménem. Vyvolaný musí provést rychle kolébku vzad. Je-li u vyvolaného myška, hledač vyhrává, je osvobozen a smí si sednout do hry. Na jeho místo jde ten, u něhož byla myška nalezena. Nemá-li vyvolaný myšku, hra pokračuje. po třech nezdařených pokusech je hádač vystřídán, zvolí si svého zástupce.

1136. Na dřevo–nosa

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	kolik se vejde okolo stolu
Pomůcky	

Hraje se kolem stolu a to tak, aby všichni viděli na toho, kdo hru vede. Ten říká střídavě: „Dřevo, nos, nos, dřevo," atd. Na slovo nos se všichni musí chytit za nos, na slovo dřevo musí položit ruce na stůl. Dělají to vždy oběma rukama, aby se zamezilo švindlování a hádkám. Vedoucí se snaží hráče splést tím, že říká třeba „dřevo", ale sám se chytí za nos a naopak. Kdo se dá nachytat, vypadne ze hry. Vypadává také hráč, který zvedá ruce dřív, než zazní další povel.

1137. Na klamanou (klepání)

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	10 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni se posadí kolem stolu a vedoucí říká povely, podle nichž se hráči řídí:

klepat–všichni klepají prsty o stůl

klid–všichni dají ruce na stůl

dolů–všichni dají ruce pod stůl

Vedoucí sám předvádí jiný pokyn, než řekl. Kdo se splete nebo opozdí, vypadává.

1138. Na klamanou (otáčení s,j,z,v)

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči se rozestaví tak, aby okolo sebe měli patřičný prostor. Vedoucí říká strany a hráči se podle nich otáčí. Strany jsou následující: sever, jih, západ, východ, napravo, nalevo, dozadu, vítr (o 360 stupňů), bezvětří (nic). Kdo se splete nebo značně opozdí, vypadává. Pro ztížení může vedoucí hrát také, ale tak, že dělá jiné pohyby, než vysloví, čímž děti dokonale mate.

1139. Na komára

Druh	postřehová
Místo	tichá místnost
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	čepice

Jeden hráč si sedne či stoupne doprostřed a jsou mu pevně zavázány oči. V ruce drží čepici nebo plátěný sáček, nacpaný papírem. Ostatní hráči stojí kolem a občas jeden z nich ukazováčkem se slepého hráče dotkne. Ten se ožene čepicí nebo sáčkem a zasáhne-li toho, kdo se ho dotkl, vymění si s ním úlohu. Víc hráčů než jeden nesmí slepce současně "bodnout". Hraje se za úplného ticha, aby slepec nevěděl, odkud se k němu "komár" blíží.

1140. Na medvěda I.

Druh	postřehová
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč si lehne na břicho a představu je mrzutého medvěda. Ostatní hráči se k němu odvážně přibližují, bzučí mu do ucha, povzbuzují jej větvičkami atd., až se medvěd neočekávaně vzchopí a začne dotíravce pronásledovat. Kdo je dostižen, stává se medvědem a z dosavadního medvěda se stává hráč. Nedokáže-li medvěd během dvou minut nikoho chytit, musí se vrátit do svého brlohu na zem a dělat medvěda znovu.

1141. Na myslivce II.

Druh	postřehová
Místo	místnost, hřiště
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papírový míč

Do rohu klubovny nebo hřiště se postaví židle, na kterou usedne hráč "myslivec". Má měkký papírový míč, a tímto míčem střílí ze židle po ostatních hráčích, kteří se k němu odvážně přibližují a míči uhýbají. Kdo je zasažen, jde "myslivce" vystřídat. Kdo je celkem už třikrát zasažen, nesmí dále hrát. Kdo zůstane ve hře jako poslední, je vítězem.

1142. Na orchestr

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	skupina >10
Pomůcky	

Hráči si sednou do kruhu čelem dovnitř a jeden z nich jde za dveře. Zbylí sedící se dohodnou, kdo bude ukazovat hru na jednotlivé hudební nástroje, a sesednou se kolem něj tak, aby jej viděli a mohli ho napodobovat. Začnou hrát a zavolají toho za dveřmi, který má

uhodnout po kom se všichni opičí.

1143. Na plíženou

Druh	postřehová
Místo	terén
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	píšťalka

Na okraji řídkého lesa v rovinatém terénu vymezíme prostor. Ve vymezeném čtverci stojí hráč dvacet metra od okrajových stromů, kde na jednom z nich visí píšťalka. Ostatní hráči maskovaní se plíží ke stromu s píšťalkou. Spatří-li pozorovatel někoho, zavolá ho jménem a hráč je vyřazen ze hry. Vítězí ten, kterému se podaří zapískat na píšťalku dříve, než je spatřen.

1144. Na pytláky

Druh	postřehová
Místo	v místnosti
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papírové kuličky, předměty, židle

Na židli (pokud možno bez opěradla) sedí v narýsovaném kruhu hráč, který je "myslivec". Kolem sebe v kruhu na zemi má rozloženy různé drobné předměty, které znázorňují zvěř. Ostatní hráči jsou "pytláci". Střídavě se pokoušejí uzmout z kruhu nějaký předmět. Myslivec má tolik papírových kuliček, kolik je pytláků. Jakmile pytlák vnikne třeba i rukou do kruhu, myslivec po něm střelí kuličkou. Zasáhne-li ho, jde pytlák ze hry ven. Nezasáhne-li, pytlák smí z kruhu vynést jeden předmět. Více než jeden pytlák současně nesmí útočit. Když se všichni pytláci v útoku vystřídali, vymění si myslivec svou úlohu s některým z hráčů. Máte-li v klubovně málo místa, rozložte věci místo do kruhu na stůl.

1145. Na sochy I.

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	15 min.
Hráči	min. 4
Pomůcky	

Sochař vysochá z nejméně dvou hráčů sochu. Hádač si ji dobře prohlédne a pak jde za dveře. Sochař mezitím na soše něco znatelně změní (polohu ruky, vymění ponožky, atd.). Pak se hádač opět vrátí a snaží se změny najít.

1146. Na statku

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči se domluví, kdo bude představovat jaké domácí užitkové zvíře. Zvolený vypravěč pak vypráví smyšlený příběh nebo pohádku, v níž vystupují jako hrdinové různá zvířata. Kdykoliv se vypravěč zmíní o některém druhu zvířete, které je přiděleno mezi hráče, musí hráč, jenž je představuje, vážně a pokud možno věrně napodobit jeho hlas. Řekne-li vypravěč slovo dvůr, statek, náves, humna atp., musí se ozvat všichni, každý za své zvíře. Kdo se splete, má trestný bod.

1147. Na trapery

Druh	postřehová
Místo	louka, hřiště, místnost
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Asi 40 kroků za zády hlavního trapera je na zemi čára, od níž se k němu nepozorovaně a hlavně velmi opatrně blíží ostatní hráči, obyčejní trapeři. Hlavní traper má právo kdykoli se znenadání prudce otočit (třeba jen hlavou); jakmile zpozoruje některého z obyčejných traperů v pohybu, pošle ho okamžitě zpět na čáru. Přistižený hráč nesmí odporovat, jde bez odmluvy k čáře, odkud teprve může znovu začít svou cestu k hlavnímu traperovi. Dokáže-li se některý z obyčejných traperů přiblížit k hlavnímu tak, že se může dotknout napřaženou rukou jeho zad, stává se sám hlavním traperem.

1148. Nebe, peklo, nos

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	

Hráči se postaví před jednu osobu, která napřeskáčku říká slova "nebe, peklo, nos" a ukazuje přitom prstem nahoru, dolů a na svůj nos. Dělá ale schválně chyby, při slově "peklo" si třeba ukáže na nos. Hráči ho svými pohyby následují, ale chybit nesmí a pokud ano, vypadají. Celý tenhle zmatek se samozřejmě neustále zrychluje. Kdo vydrží nejdéle?

1149. Obchod s ptáky

Druh	postřehová
Místo	blízko stromu
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Vedoucí převezme úlohu prodávajícího. Jednoho z hráčů, který bude představovat kupujícího, pošle pryč. Zatímco je z doslechu, přidělí každému jméno některého ptáka.

Pak se kupující vrátí a jde si koupit ptáka. Prodávající řekne například: „Dneska tady máme velký výběr. Je tu jeden obzvlášť krásný pták s červenou hrudí, červeným hřbetem a černými křídly." Jestliže kupující hádá "tanagra", hráč, který dostal jméno tanagra, musí být "chycen" dřív, než bude "koupen". Napřed určíme některý strom, k němuž musí každý hráč běžet, hned jak je vysloveno jeho jméno. Kupujícího vyzveme, aby toho ptáka chytil dřív, než dolétne ke stromu. Všichni hráči musí být stále ve střehu, protože nikdy nevědí, kdy kupující vysloví jejich jméno a když jejich jméno padne, musí vyrazit k určenému stromu. A kupující musí být stále připraven rozběhnout se za nimi a dát jim babu dřív, než doběhnou na stanovené místo.

Při této hře se děti ledačemu naučí, hodně záleží na tom, jaká jména vedoucí pro hráče vybere a s jakou obratností klade otázky a povzbuzuje kupujícího.

1150. Ospalý námořník

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Všichni hráči mají číslo. Vedoucím hry je kormidelník. Hra začíná tím, že si kormidelník stěžuje, že námořníci jsou ospalí, a řekne : „Tenhle spí, tamten spí. Musíme vzbudit šestku".

Šestka vyskočí, postaví se do pozoru a hlásí : „Co, pane? Já, pane?"

Kormidelník : „Ano, pane. Vy, pane."

Šestka : „Já, pane? Ne, pane."

Kormidelník : „Vy ne, pane? Kdo tedy, pane?"

Šestka : „Kdo, pane? Čtyřka, pane."

Okamžitě musí vyskočit čtyřka, postavit se do pozoru a rozhovor přesně opakuje. Nestojí-li námořník v pozoru nebo se splete či zasměje, dá fant nebo vypadá ze hry.

1151. Ovocný koš

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	40 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	židle (o jednu méně než je účastníků)

Provede se rozpočítání účastníků hry, kteří sedí na židlích v kruhu, různými druhy ovoce, a to střídavě. Např. jablka, hrušky, třešně, švestky, atd. Jeden hráč se postaví doprostřed kruhu a vyvolává jednotlivé druhy ovoce, přičemž si ti hráči (druh ovoce), kteří byli vyvoláni musí navzájem vyměnit místo. Hráč, který stojí uprostřed, se snaží zaujmout volnou židli. Ten, na kterého židle nevybyla, musí vyvolávat. Vyvolá-li „ovocný koš", vymění si místo všichni hráči.

1152. Pako (hu)

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	podle mentální úrovně hráčů, do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí nebo stojí v kruhu čelem dovnitř, jeden z nich je vysílač. Hra probíhá ve třech fázích:

1. Vysílač, co má zrovna signál, na někoho ukáže a řekne „hu".
2. Ten, na koho ukázal se stane přijímačem. Přiloží ruce k uším a zeptá se „hu?".
3. Jeho pravý a levý soused se stávají zesilovači. Ruku vzdálenější od přijímače si přiloží k uchu, nakloní se k přijímači a napoví „hu!".

Přijímač se teď stává vysílačem a hra pokračuje první fází. Když se někdo splete nebo zapomene reagovat, vypadává z hry. Vyřazení z kruhu neodcházejí, pouze si zkříží ruce na prsou. Sousedy při zesilování jsou vždy nejbližší nevypadnutí hráči.

Ukázat se může na někoho (včetně sebe a sousedů) nebo na nebe či zem (pak všichni udělají 3 krát Hu daným směrem a opět pokračuje původní hráč).

Je důležité dodržovat rytmus jednotlivých fází: 1–2–3–1–2–3–1 atd. Často se totiž třetí fáze příliš lepí na druhou. Poslední dva nevypadnutí hráči dostávají titul „Velký Pako".

Existuje několik verzí Paka pro dva, ale jsou dost šílené (např. každý má po své pravici fiktivního souseda a hraje i za něj). Když nějakou budete nutně potřebovat, jistě si ji vymyslíte.

Napsal Anino Belan.

1153. Papuče

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	10 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	papuče

Hráči sedí v kruhu na zemi těsně vedle sebe. Ze skrčených noh vznikne tunel, do kterého je jen velmi špatně vidět, ale téměř všude se dá do něj sáhnout.

V tunelu koluje papuče (co nejměkčí, s gumovou podrážkou). Jeden hráč stojí uprostřed kruhu. Jeho snahou je papuči zachytit a z tunelu vytáhnout. Když se mu to podaří, jde papuči chytat ten, zpod koho ji vytáhnul. Úkol středního ostatní hráči ještě ztěžují tím, že posílají klamné signály — tváří se jako, že v tunelu něco podávají, i když tam nic není. Kdo si někdo troufá (např. když je chytač otočený zády), může papuči z tunelu vytáhnout a přiložit jí chytačovi nějakou tu nepočítanou na zadek (ne na jiné části těla).

Napsal Anino Belan.

1154. Past na zajíce

Druh	postřehová
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	provázek, tužka

Na provázku, dlouhém asi 80 cm, udělejte uprostřed uzlík, ale nedotažený, takže do něj lze volně vstrčit tužku. Jeden hráč uchopí provázek za oba konce, druhý hráč tužku vstrčí do otvoru uzlíku. První hráč několikrát předstírá, že chce uzlík utáhnout a tužku v něm tedy uvěznit. Druhý hráč musí vycítit, kdy se uzlík stáhne doopravdy. Vytáhne-li poplašně tužku z otvoru, aniž první hráč uzlík stáhne, nebo uvězní-li mu první hráč skutečně tužku v uzlíku, prohrává. Vyhraje tehdy, když první hráč uzel utáhne, ale on jeho úmysl včas postřehne a tužku včas z otvoru uzle vytáhne.

1155. Pešek

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	pešek (teniska)

Hráči stojí v kruhu, jeden vylosovaný je uprostřed. Hráči jsou v kruhu s rameny těsně u sebe, čelem do středu, podávají si peška, a když se jim to hodí, uhodí peškem středního hráče. Chytí-li prostřední hráč peška do ruky, potom se vystřídá s tím, od něhož peška získal.

1156. Plácaná

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady, max. 20 lidí
Pomůcky	

Hráči si sednou okolo stolu, aby tvořili uzavřený kruh. Všichni položí ruce na stůl dlaněmi dospod tak, aby je měli překřížené se sousedy. Jeden člověk plácne o stůl a řetězově se plácání posouvá. Pokud někdo plácne dvakrát za sebou, obrací se směr plácání.

1157. Plácaná II.

Druh	postřehová
Místo	na stole
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči si na začátku hry sednou do kruhu (většinou kolem stolu) a přeloží ruce. Levá ruka každého hráče se kříží s pravou rukou hráče vlevo od něj tak. Před každým hráčem tedy leží dvě cizí ruce. Hra začíná tak, že vedoucí pleskne jednou rukou o stůl. Potom klepne ruka vlevo od ruky, která začala (ne hráč vlevo, ruka vlevo). Takto postupuje impuls kolem dokola. Pokud někdo klepne dvakrát, směr se otáčí. Kdo se splete (klepne když nemá, neklepne když má, klepne třikrát nebo víckrát), tomu vypadne ta ruka, kterou se spletl. Dál hraje pouze jednou rukou, až mu vypadne i ta, má smůlu.

1158. Počítej do pěti

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hra prověří, jak dovedou děti počítat do pěti. Všechny děti se musí dívat na vedoucího a ten jim bude ukazovat ruce (vždy nad hlavou). Ukáže jeden prst, všichni řeknou ”jeden”, ukáže dva, děti řeknou ”dva”. Ukazuje jeden prst po druhém, všechny děti správně odpovídají. Organizátor hry ukazuje rychle jeden, dva, a najednou čtyři. Děti automaticky řeknou ”tři”. Proveďte celou hru 3–4× a uvidíte, jak děti začnou na vaše pohyby rychle reagovat.

1159. Popis obrazu

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	obrázek, lístky s otázkami

Vystřihněte z časopisu nějaký obrázek a nechejte hráče se na něj jednu minutu dívat. Potom obraz schovejte a rozdejte hráčům lístky papíru s napsanými otázkami. Kdo leží na zemi? Co má na sobě? Kam má vražen nůž? Je v pokoji ještě někdo?

1160. Postřeh I.

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	2 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	provázek, kelímek

Vedoucí má na provázku přivázaný klíč, provázek s klíčem leží natažený na stole k hráči. Hra spočívá v tom, že jakmile hráč cukne rukou ve snaze klíč přiklopit kelímkem, vedoucí ucukne provázkem směrem k sobě. Oba by měli mít ruce na stole.

1161. Přejmenování

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	15–30 min.
Hráči	všichni
Pomůcky	

Všichni si sednou do kruhu a představí se. Kruh má začátek a konec. Všichni tleskají do rytmu a pak řekne ten na konci (Robert) něčí jméno (Ája): „Robert, Robert, Ája, Ája”. Na další dobu musí daná osoba zpozornět a napojit se. Kdo to splete (nenaváže, řekne neplatné jméno, zakoktá se, naváže, když nemá), posune se na ošklivé místo na konec kruhu a zbytek se posune (takže kdo se dlouho nesplete, udrží se na místě a postupně se dostane do čela, kdo to splete, tak se dostane na konec a už těžko se dostane někam výše). Je lépe vyvolávat častěji lidi na začátku, aby se spletli a šli pryč.

Varianta: Nechť je na tahu Robert. Řekne-li jako druhé jméno jméno někoho jiného, je to v pořádku a předá mu slovo. Pokud ale řekne neplatné jméno, znamená to, že se na to přejmenovává. Takže musí okamžitě navázat pod svým novým jménem a udělat celou proceduru znovu. Takto si mohou lidé postupně dokonce prohodit svá jména. Opět tady platí, že kdo to splete (teď už není chybou neplatné jméno, ale např. nenavázání sám na sebe), jde na konec, a tady je to mnohem snazší, protože za chvíli nikdo nemá přehled, jak se kdo jmenuje.

1162. Ruce vzhůru

Druh	postřehová
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	mince

Za stolem sedí jedno družstvo a podává si pod deskou stolu peníz z ruky do ruky tak dlouho, až rádce druhého družstva, stojící za stolem, dá povel „Ruce vzhůru!” Všichni hráči sedící za stolem zvednou sevřené pěsti nad hlavu. Na další povel „Ruce na stůl!” udeří všichni dlaněmi o stůl. Pak se stojící družstvo snaží uhodnout, v které ruce peníz je. Za každou špatnou ruku se počítá jeden trestný bod.

1163. Ručníky

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	15 -30 min
Hráči	všichni
Pomůcky	ručník

Hráči si sednou do kruhu a vzájemně se představí. Jeden stojí uprostřed s ručníkem a snaží se jím někoho praštit. Je řečeno něčí jméno a on ho musí poznat a praštit. Pokud ale dotyčný řekne jiné (legální) jméno dřív, než tak učiní, musí hledat někoho jiného. Pokud řekne špatné jméno, jde do kruhu, pokud ho on praští dřív, tak taky, pokud praští někoho neoprávněně, má ho právo praštit taky. Při výměně musí hráč z kruhu říct cizí jméno dřív, než si sedne, jinak ho může nový prostřední praštit zpět. Pozor, je nevhodné, aby se vytvářely skupinky jmen, které se říkají pořád a některé, které nikdy.

1164. Rychle do domečku

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	5–10 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	křída

Na zemi jsou nakresleny křídou malé kroužky (20 cm)–domečky. Jejich celkový počet je o jednoho menší než hráčů. Hráči se chaoticky pohybují ve vymezeném prostoru a na povel „prší” se snaží každý schovat do jednoho domečku. Kdo přebude, vypadává a obsadí jeden domeček natrvalo (do konce hry, takže je opět o jednoho hráče navíc).

1165. Rychle vstaň

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden >9
Pomůcky	židle

Dvě řady hráčů sedí proti sobě a mezi nimi je malá ulička, kterou prochází další hráč. Ten se snaží někoho plácnout po koleni. Podaří-li se mu to dříve než dotyčný vstane, vymění si místa a plácnutý dostane trestný bod.

1166. Rychle vstaň!

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	50 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Dvě řady hráčů si sednou na židle čelem k sobě v uličce asi 1 až 1,5 metru široké. Uličkou prochází hráč a snaží se někomu tlesknout na kolena. Ohrožený se zachrání tím, že před zásahem rychle vstane. Zasažení dostanou po trestném bodu.

1167. Rys ostrovid

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 20 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístky s čísly 1–20

K této hře je třeba předem si připravit lístky z tvrdšího papíru velikosti asi pohlednice a napsat na ně čísla od 1 do 20. Lístky se upevní na stěnu, rozloží se na zem nebo na stůl v libovolném pořadí tak, aby čísla nešla za sebou. Všichni si je asi minutu prohlížejí a pak se otočí zády. Předem určený hráč potom jednu kartu obrátí tak, aby nebylo vidět číslo. Na znamení TEĎ se všichni rychle otočí a ten z nich, který zavolá první číslo, jež zmizelo, dostává bod. Hráč, který dosáhne předem stanoveného počtu bodů, získává čestný titul „Rys ostrovid”.

1168. Sběr papírků

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papírky

Po zemi se rozhodí papírky, kterých je o jeden méně než hráčů. Potom se umluví nějaká známá píseň a vedoucí (který nehraje) začne tuto píseň zpívat a zároveň taktovat. Hráči chodí okolo papírků (nešlapou po nich) a zpívají také. Jakmile přestane vedoucí dirigovat, snaží se každý sebrat 1 papírek, i když vedoucí zpívá dále. Nepozora, který se nevšiml, že vedoucí přestal dirigovat, zpívá a chodí o zlomek vteřiny déle a tak na něj lístek nezbude a musí ze hry ven. Zároveň se vyřadí další jeden lístek a lístky se opět pohodí po podlaze. Hra takto pokračuje dál, až zůstane pouze jeden hráč, který je vítězem.

1169. Sedící pešek

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	pešek

Hráči sedí v kruhu těsně u sebe a pod pokrčenými koleny si podávají peška. Prostřední hráč se jej snaží získat; má povoleno sahat do mezery, kterou si hráči peška podávají, pokud si myslí, že tam pešek je. Hráči ho matou klamnými pohyby a při vhodné příležitosti ho peškem uhodí.

1170. Seznamovací (s koštětem)

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	10 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	koště

Děti se sednou na bobek do kruhu. Doprostřed se postaví vedoucí, pustí koště a zároveň řekne něčí jméno. Podaří-li se dotyčnému koště chytit dříve než dopadne, vedoucí pokračuje, dopadne-li koště na zem, vymění si dotyčný místo s vedoucím. Koště se musí vždy postavit tak, aby stálo a nesmí se úmyslně vychylovat na některou stranu.

1171. Silné nervy

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	provázky, dřívka, hrací kostka, plechovka

Hráči se rozestoupí kolem stolu. Každý hráč drží v pravé ruce konec tenkého provázku dlouhého 60 cm, na jehož konci je uvázán 3 cm dlouhý dílek větvičky. Větvička má uprostřed mělký zářez, aby se provázek při hře nesesmekl. Vedoucí srovná všechna uvázaná dřívka uprostřed stolu do malé skupinky a pak hodí hrací kostkou na stůl. Přitom drží v pravé ruce otevřenou plechovku od konzervy či ešus.

Padne-li liché číslo, vedoucí bleskurychle přiklopí plechovku na stůl a snaží se do ní chytit co nejvíce dřívek. Ostatní hráči mají právo při lichém čísle provázkem ucuknout a uniknout tak před plechovkou. Kdo je chycen, získá trestný bod.

Padne-li sudé číslo, nesmí vedoucí přiklopit plechovku na stůl a hráči nesmějí ucuknout. Vedoucí ale může provést klamný náznak útoku, prudce pohnout plechovkou směrem k desce (nesmí se dotknout stolu). Kdo ucukne, získá trestný bod.

1172. Sousede po pravici, pozor

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu. Uprostřed kruhu sedí jeden hráč, který hru řídí–dává hráčům v kruhu nahodile otázky či povely k nějakému pohybu. Neodpovídá však dotazovaný hráč, ale jeho soused po pravici. Ten, kdo zavinil chybu, dostává trestný bod.

1173. Sršeň

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	tři
Pomůcky	čepice

Hrají ji tři chlapci. Dva představují křídla' třecí žihadlo. Svoji v řadě a každý má nohy od sebe asi 30 cm. Žihadlo je uprostřed, pravá noha levého křídla se dotýká levé nohy žihadla, levá noha pravého křídla se dotýká pravé nohy žihadla. Žihadlo má na hlavě čepici.

Pravé křídlo si chrání levou tvář pravou rukou, kterou má na ní položenou hřbetem. Levé křídlo si chrání pravou tvář levou rukou.

Žihadlo hlasitě bzučí a výhrůžně se otáčí od jednoho ke druhému. Při vhodné příležitosti pleskne některé křídlo do otevřené dlaně, kterou si křídlo chrání tvář. Hráč, kterého žihadlo udeřilo, má právo v tom okamžiku srazit žihadlu čepici. Musí to však být bezprostřední reakce. Žihadlo se může zachránit jen tím, že se shýbne.

Když křídlo srazí žihadlu čepici, dostane 5 bodů. Zvedne-li křídlo nohu ze země, dostane žihadlo 1 bod. Uhodí-li Jídlo žihadlo, ačkoli se ho žihadlo v té chvíli nedotklo, dostane žihadlo 1 bod. Není-li rána, kterou dá křídlo žihadlu, bezprostřední reakcí na útoky dostane žihadlo 1 bod. 1 bod dostane také, když se křídlo dotkne země rukou. Zvedne-li žihadlo nohu nebo se rukou dotkne země, dostane křídlo na příslušné straně 1 bod. Hraje se do 10 bodů.

1174. Stín

Druh	postřehová
Místo	všude
Délka	libovolná
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hrají dvě děti, z nichž jedno je "stínem" druhého. První dělá různé pohyby (či provádí normální činnost). "Stín" je mu neustále v patách a opakuje vše, co dělá první. Stín musí zachytit a podat všechny pohyby, jejich charakter a jejich rychlost co nejpřesněji. Hru může hrát současně několik dvojic, při čemž každý stín sleduje svého "majitele". Na znamení organizátora hry se stíny ve dvojicích mění.

1175. Špatné oblečení

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír, tužky

Hráč vstoupí na chvíli do klubovny a pak odejde. Je poněkud divně oblečen (svetr naruby, levá bota místo pravé,...) Když odejde, vedoucí se zeptá hráčů, co na něm bylo špatně. Hráči o závod sdělují svá pozorování.

1176. Tužka a letadlo

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	10 -20 lidí
Pomůcky	dva předměty

Sednou si do kruhu a jeden začne posílat na obě strany signál: na jednu stranu tužku a na druhou gumu. Řekne: „Na". Odpoví: „Co je?". Ten řekne: „Tužka", resp. „Letadlo". Odpoví: „Aha". A ten to podá dál, ale když se ho další zpětně zeptá, co to je, už to zapomněl a ptá se toho předchozího (jediný, kdo to ví, je ten první). Sranda je v tom, že se to dělá na obě strany zároveň a jak se řetěz ptaní čím dál rozšiřuje, tak se na druhé straně kruhu protne a dostane se zpět k tomu prvnímu. Pak hra končí.

1177. Ukořisti čepici!

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	čepice

Vyznačte na hřišti kruh půldruhého metru v průměru. Do jeho středu položte čepici, kterou hlídá jeden strážce. Ostatní hráči se rozestaví za obvodem kruhu a snaží se čepici ukořistit. Mohou ji sebrat rukou, nebo vykopnout nohou. Komu se to podaří, získává 1 bod. Potom se čepice vrátí do středu kruhu. Hlídač je stále ve střehu, a plácne-li některého útočníka ve chvíli, kdy má ruku nebo nohu v kruhu, vymění si s ním roli. Vítězí hráč, který získá nejvíce bodů.

1178. Utíkající místo

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Židle jsou sestaveny do kruhu. Na všech kromě jedné, sedí hráči. Jeden hráč stojí uprostřed. Začne hru tak, že se snaží posadit na prázdné místo, ale všichni hráči, rychle si přesedají doleva a brání tím, aby se na volné místo dostal. Místo stále střednímu utíká. Podaří-li se mu, aby si sedl, jde na jeho místo jeho soused vlevo.

1179. Útok na kamínek

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	kamínek

První hráč pokrčí pravou paži tak, aby měl ruku u prsou, dlaní obrácenou vzhůru. Potom si položí na otevřenou dlaň kamínek. Druhý hráč se postaví čelem proti němu a zvedne pravou ruku tak, aby měl prsty nad soupeřovou dlaní. Ve vhodnou chvíli provede útok na kamínek–pokusí se jej rychlým výpadem sebrat z dlaně. První hráč se brání tím, že bleskurychle zavře dlaň. Po každém útoku (nezáleží na úspěšnosti) si hráči vymění úlohy.

1180. Veverky, ořechy, šišky

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozpočítají na první, druhé a třetí. Chytnou se za ruce a vytvoří malé kroužky. Každý kroužek je "hnízdo". V každém hnízdu jsou "veverky", "ořechy" a "šišky".

Všichni hráči 1 jsou veverky, hráči 2 jsou ořechy a hráči 3 jsou šišky. Jeden hráč zůstane stranou. Stojí uprostřed hřiště.

Na povel organizátora hry: "Veverky, vyměňte se!" musí všechny veverky přeběhnout z jednoho hnízda do některého jiného a ten hráč, který byl bez hnízda, snaží se dostat na některé volné místo. Ten, kdo zůstane bez hnízda, postaví se opět do středu a musí zaujmout místo při příští přeměně.

Organizátor hry může dávat různé povely. Například:

"Ořechy, vyměňte se!"

"Veverky, šišky, vyměňte se!"

"Veverky, šišky, ořechy, vyměňte se!"

Dbáme vždy na to, aby se ve trojicích sešli vždy hráči s různým pojmenováním.

Hráči se musí domluvit, že všechna místa jsou obsazena, chytí-li se hráči za ruce.

Hráč, který zůstane mimo hnízda, se postaví do středu a hra pokračuje.

1181. Vláček

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	4–15 lidí
Pomůcky	

Hráči stojí v kruhu, mají předpažené ruce a mezi nimi jezdí vláček. Probíhá to takto: všichni mají vyklopené závory a jezdí auta („Uuuum"). Jedno pole před vláčkem se závorky sklápí („Cingilingi"), pak jede vláček („Šššššš"), pak se závory vyklápí. Tyto pohyby a zvuky dělají všichni zaráz a hlavně synchronizovaně. Těžší variantou je vláček s více vagónky, jízda více vláčků (proti sobě),...

1182. Volné místo

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči se posadí do kruhu a každý má pořadové číslo. Do středu kruhu jde vedoucí. Přijde k některému hráči a zeptá se: „Máš volné místo?" Ten odpoví: „Ne, ale je volné čtvrté a osmé." Hráči s čísly čtyři a osm si vymění místa. Vedoucí se snaží dosáhnout volného místa dříve než některý z těchto hráčů. Když se mu to podaří, zůstává sedět na získaném místě a nechává si to číslo, které měl hráč, jenž nesedí. Hráč, který zůstává bez místa, jde do středu a ve hře se pokračuje.

1183. Všechno lítá, co peří má

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	krátká
Hráči	skupina >6
Pomůcky	

Hráči sedí kolem stolu a jeden vyvolává, např.: „Vrabec letí.” a vzpaží. Ostatní jej musí následovat. Po čase vyvolá něco, co nelétá, a zase vzpaží. Kdo se dá strhnout a vzpaží také, vypadá.

1184. Všimni si lidí

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír, tužky, osoba

a) Znenadání pošle vedoucí jednoho hráče za dveře. Ostatní nechť napíši na papírky, jak byl oblečen. Vedoucí přivolá hráče zpět a všichni si svá pozorování opraví. Kdo ho popsal nejlépe, vyhrává.

b) Cizí osoba vstoupí do klubovny. Když odejde popíši hráči zjev dotyčného (věk, výška, oblečení, vzdělání barva očí či vlasů,...)

1185. Vysoké napětí

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Postavíme se do kruhu a uchopíme za ruce. Jeden hráč se postaví doprostřed. Hráči v kruhu představují elektrické články, jimiž probíhá proud, a úkolem prostředního je zajistit, aby byl článek přerušen. Hra začíná tím, že na pokyn středního hráče stiskne označený hráč ruku svému sousedovi po levé straně. Ten předá stisk ruky dalšímu, a tak obíhá stisk kolem kruhu. Hráči si občas jeho směr mění. Střední hráč si bedlivě všímá svých kamarádů stojících v kruhu, jejich tváří i rukou, a jeho úkolem je uhodnout, kde právě stisk probíhá. Uhodne-li, musí ho hráč, jehož stisk ruky zpozoroval, vystřídat. Zmýlí-li se, musí hádat znovu.

1186. Vyvolávání čísel II.

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupina
Pomůcky	

Hráči se posadí do kruhu a očíslují jednotlivé židle. Ta, na níž sedí vedoucí dostane číslo 1, další po směru hodinových ručiček číslo 2, 3,... Každý hráč bude mít při hře vždy číslo stejné jako má židle, na níž právě sedí. Hru zahájí vedoucí: „Jednička volá trojku!” Hráč sedící na židli číslo tři se musí ozvat: „3 volá 7!” Tak volá jeden druhého, dokud někdo neudělá chybu (někdo se neozve, ozve se ve špatnou dobu, zavolá neexistující číslo). Kdo udělal chybu, přesune se ze své židle na tu s nejvyšším číslem (ostatní hráči se posunou o jednu židli, aby přesun umožnili).

Hru lze ztížit tak, že některá čísla při číslování židlí přeskočíme (číslujeme jen násobky 2 či 3).

1187. Zachyť prut!

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	dva
Pomůcky	metrový prut

První hráč předpaží, vtočí dlaň dovnitř (palec má nahoře, malíček dole) a lehce přidrží prsty prut. Druhý hráč si stoupne proti němu a zvedne pravou ruku tak, aby měl prsty 20 cm nad prutem. První hráč v jistém okamžiku pooddálí dlaně od sebe a nechá prut padat na zem. Druhý hráč se snaží prut zachytit dřív, než se dotkne podlahy. Jestliže se mu to podaří, získá bod.

Je možné zvětšovat či zmenšovat vzdálenost chytačovy ruky nad prutem nebo chytat levou rukou.

1188. Zakázaný cvik

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	45 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z hráčů stojí před ostatními a předcvičuje. Před zahájením cvičení se všichni dohodnou na cviku, který nebudou provádět – na takzvaném „zakázaném cviku”. Cvičitel cvičí rychle a cviky mění v rychlém sledu. Kdo se nechá splést, ten ze hry vypadává.

1189. Zapískej na píšťalku!

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	píšťalka

Hráči si sednou na zem, pokrčí kolena a dají nohy těsně k sobě. Na povel začne probíhat pod nohama hráčů píšťalka. Uprostřed kruhu je střední, který píšťalku hledá. Proto občas některý z hráčů na ni pískne, snaží se ovšem, aby ho při tom střední neviděl. Střední má okamžitě ukázat, kdo zapískal (nikoli, kdo měl či má píšťalku). Jestliže uhodl, jde do kruhu ten, který zapískal. Neuhodne-li však, zůstává v kruhu dále dosavadní střední.

Osvědčuje se , vezme-li někdo píšťalku a dá písknout někomu vedle.

1190. Změněná kresba

Druh	postřehová
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír, tužky, tabule, křída

Vedoucí nakreslí na tabuli jednoduchou kresbu a hráči přihlížejí. Po skončení se všichni otočí zády k tabuli a vedoucí rychle změní detail kresby. Hráči, aniž by se mezi sebou domlouvali, si prohlédnou kresbu znova a napíší na lístek, co se změnilo.

1191. Zpěvák

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vedoucí začne zpívat nějakou všem známou píseň a všichni hráči se přidají. Vedoucí však najednou přestane zpívat, třeba i uprostřed slova, tedy naprosto neočekávaně a kdo je přistižen, že zpíval dále (třeba i jen o kousíček tónu), je vyřazen ze hry. Vedoucí pak začne zpívat dále a s ním i zbylí hráči, aby se za chvíli znovu neočekávaně ve zpěvu zastavil. Tak hra pokračuje, až v ní zbude jen vedoucí a jeden hráč, který vítězí.

V předzpěvování se mohou vystřídat všichni členové, aby také vedoucí předvedl, jak umí ovládat svůj hlas.

1192. Zrcadlo

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	několik dvojic
Pomůcky	

Lidé ve dvojicích si nacvičí co nejvěrnější simulaci zrcadla, kterou pak předvedou ostatním (jeden se hýbe a druhý dělá to stejně). K dobré simulaci patří to, aby nikdo nepoznal, kdo vede a kdo se přizpůsobuje. Zrcadlo je možné dělat buď skutečné (zrcadlící obraz) nebo neskutečné (obraz není zrcadlen, pouze otočen o 180 stupňů).

1193. Ztracené slovíčko

Druh	postřehová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	vhodný text

Jeden hráč přečte nahlas pomalu několikařádkový text, např. z knížky či časopisu. Potom přečte tentýž odstaveček ještě jednou znovu, ale úmyslně vynechá jedno slovo, a to takové, které i když bude vynecháno, neporuší smysl čteného. Ostatní hráči, kteří poslouchají, napíší si každý zvlášť na papírek, které slovo vynechal. Píše se vždy až po přečtení celého textu. Za správně určené slovo dostane hráč bod, za nesprávně uvedené bod minusový a za žádné slovo nulu. Hra se několikrát opakuje čtením různých textů. Vítězí ten, kdo získal nejvíce bodů.

1.24 Pouťové atrakce

1194. Hod ježky

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	suchý zip

Na stromě je chlupatý terč. Hráč dostane do ruky „ježka”, druhou část suchého zipu upravenou do podoby koule. Tu musí z určité vzdálenosti hodit na terč tak, aby se tam uchytila.

1195. Kdo první sní cukr

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	několik
Pomůcky	kostky cukru, nitě

Vedoucí připraví doma několik nití, z nichž každá měří přesně jeden metr. Doprostřed nitě přiváže kostku cukru. Na daný povel pak dva hráči začnou z jednoho konce soukat niť do úst. Komu niť z úst vypadne, musí začít znovu, nesmí si však pomáhat rukama. Vypadlý konec niti musí tedy zachytit přímo ústy. Soupeř ovšem nesmí při tom nití škubati Kdo se nejdříve dostane k cukru, smí jej sníst a ještě získává bod. Pak nastoupí další dvojice s novou nití.

1196. Kornout

Druh	pouťová atrakce
Místo	u stromů
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	2 stromy, kornout, provázek

Provázek s navlečeným kornoutem uvážeme mezi dva stromy, jeden konec je níže. Hra spočívá v tom, že se hráč snaží foukáním přemístit kornout po provaze. Hodnotí se čas či počet fouknutí. Můžeme rovněž předem určit počet fouknutí a měřit vzdálenost.

1197. Kovboj

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	láhev, ”laso”

Postavíte na zem starou prázdnou láhev a uděláte kolem ní kruh křídou (nebo vyryjete v zemi). Kruh má průměr 2 metry. Každý hráč si udělá z provázku ”laso” se smyčkou na konci. Pak jeden za druhým hází smyčku lasa na láhev a snaží se, aby se smyčka láhvi zadrhla kolem hrdla a aby tak láhev mohl porazit. Při házení lasa jsou hráči ovšem z kruhu venku!

1198. Lasování krabičky

Druh	pouťová atrakce
Místo	u stolu
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	drobný předmět, provázek

Na prázdný stůl (pokud možno bez ubrusu) dejte doprostřed krabičku od zápalek, nebo prázdnou cívku od nití či podobný menší předmět. Každý hráč má v ruce provázek se smyčkou na konci a na daný povel se snaží předmět na stole chytit do smyčky, tak jako kovbojové chytali dobytek do smyčky lasa. Provázek musí být měkký, ohebný. Jeden jeho konec samozřejmě držíte stále pevně v ruce.

1199. Lovení blech

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	6 plechovek, koule na udici

Na zemi stojí v řadě 6 plechovek. Jsou poskládány od nejnižší s nejmenším průměrem až po nejvyšší s největším průměrem (s výškou se zvětšuje průměr). Úkolem je strčit kouli uvázanou na konci „udice” do všech plechovek.

1200. Lovení ryb II.

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	ryby a prut

Vystříháme z papíru ryby a připevníme na ně kancelářskou sponku. Hráč obdrží prut (klacík s provázkem, na jehož konci je magnet). Úkolem hráče je v určitém časovém intervalu nachytat co nejvíce ryb.

1201. Míčové skoky

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	menší míč

Úkolem hráč je přeskákat snožmo určitou vzdálenost maje neustále míč mezi koleny. Konec tratě je ukončen hrncem, do nějž musí dotyčný míč umístit.

1202. Míčové trefování

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	provázky, koule, tenisové míče

Mezi dvěma stromy (kůly) je natažen provaz. Na provaze visí pět různě dlouhých provázků a na nich pět různě velkých koulí. Největší s označením 1, nejmenší s číslem 5. Hráč má tři pokusy. Snaží se trefit tenisovým míčkem do jedné z koulí. Za zásah obdrží na kouli napsaný počet bodů.

1203. Namotávání

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	klacík, provázek

Dva hráči obdrží klacík, na jehož konci je uvázán provázek. Na konci tohoto asi metr dlouhého provázku je nějaká věc. Úkolem hráčů je namotávat otáčením klacíku provázek a tím se co nejrychleji dostat ke zmíněné věci.

1204. Neposedná tužka

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír, tužka na provázku

Namalujte na větší papír asi 12 koleček ve velikosti dvoukoruny. Kolečka načrtněte rozházeně, ne tedy do pravidelných řad. Pak je také ještě zpřeházeně očíslujte od jedničky do dvanáctky. Potom položte papír na zem, na konec dlouhého provázku přivažte tužku a nyní začíná závod: hráč drží druhý konec provázku a snaží se špičkou kymácející se tužky dotknout v pořadí od jedničky do dvanáctky všech koleček. Na každém kolečku se musí špička tužky alespoň na vteřinu zastavit. Samozřejmě, že se závodníku měří čas od uchopení provázku až do skončení na kolečku číslo 12.

1205. Olympiáda

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Táborová olympiáda je skvělá věc. Vhodné jsou nějaké recesní disciplíny. Co jsem jich zažil, to sděluji:

Ešusobatohový běh–na trati jsou rozloženy po 7 až 15 metrech ešusy (zavřené nebo otevřené, to je úplně fuk). Hráči vybíhají s prázdným batohem, mají po cestě sebrat do batohu všechny ešusy a vrátit se co nejrychleji na start.

Hod polenem–polenem se nejlépe hází na dálku, ale je možné házet i na šířku. Pozor na bezpečnost.

Hod kufrem–kufr je pěkná věc, obyčejně se kufrem hází za roh. Pokud není kufr, dá se házet i botami (dobré jsou starší kanady, ale nejdřív z nich musíte vyndat toho člověka, špatně se s ním hází).

Popelčin běh–běží se někam, tam se vybere hrách ze směsi hrách + čočka + popel + cokoliv a nese se to zpět.

Hod novinami na dálku–noviny se buď smí, nebo nesmí skládat.

Sovětská železnice–každý hráč dostane dva listy novin. Na jeden se postaví, druhý položí před sebe, přesunou se na něj, posunou první list novin, postaví se na něj ...

Aprílový běh–hráči si do batohu vezmou kompletní teplákovou soupravu a tenisky. Na okruh (30 až 70 m) vybíhají nalehko a naboso, po prvním kole si sundají batoh, oblečou si teplákovou soupravu, zavážou tenisky, nasadí batoh a běží druhé kolo.

Skop mouchy trčením nohou. Člověk leží na zádech pod stromem, má kopnout do rolničky, která je zavěšená na lanku na větvi. Čím výš vykopne, tím lépe.

Zatloukání hřebíků–na přesnost, zkuste si zatlouct hřebík tak, aby ho vyčuhovaly přesně 3 cm.

Řezání kuláče–řeže se na rychlost, drsňáci řežou bez pily.

Pád důvěry–několik lidí se postaví do dvou řad proti sobě. Natáhnou ruce a snaží se chytat jednoho který na ně z výšky padá. Ten padá jako prkno.

1206. Orientace

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šátek

Hráči se zavážou oči. Poté musí obejít čtverec o hraně 20 kroků dlouhé. Kdo se dostane zpět na výchozí pozici, je odměněn.

1207. Recesiáda

Druh	pouťová atrakce
Místo	venku
Délka	5 min.
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Recesiádu obvykle děláme na táboře jako akci s množstvím disciplín, na celé odpoledne. Většina disciplín je však použitelná i samostatně. Každá disciplína se vyhodnocuje samostatně, vítěze odměníme nějakou drobností (nebo i ne).

1. Slon: Hráč se chytí levou rukou za nos. Vzniklou smyčkou prostrčí pravou ruku a chytí se jí kolíku, který vyčnívá asi 20cm ze země. Po startu je úkolem hráče desetkrát (kluci třeba i dvacetkrát) se otočit okolo kolíku, potom oběhnout strom vzdálený asi 20 metrů a vrátit se nazpět. Při obíhání kolíku se jej musí stále držet, jako při černošském tanci. Stopuje se čas.
2. Hod oštěpem: Hod zápalkou do dálky.
3. Hod listem papíru.

4. Letecký den: Velkolepá soutěž nejnovějších modelů papírových letadel.
5. Hod vajíčkem: Soutěž dvojic. Na začátku stojí každá dvojice na dva kroky od sebe a přehodí si mezi sebou syrové vajíčko. Když se přehození podařilo, jeden z dvojice ustoupí o krok. Pokud se nepodařilo, dvojice vypadává. Vyhrává dvojice, které se podaří přehodit vajíčko na největší vzdálenost.
6. Hod balónkem napuštěným vodou: Balónky se napustí vodou, aby měly průměr asi 15 centimetrů a zavážou se. Dále jako při hodu vajíčkem.
7. Plnění balónku vodou: Kdo napustí do balónku nejvíce vody tak, aby balónek nepraskl. Hodnotí se odhadem nebo odvážením.
8. Skok s kufrem (případně s batohem).
9. Ping-pong rallye: Slalom s ping-pongovým míčkem na lžičce. Lžička se může držet v ruce nebo v ústech. Hodnotí se čas. Když míček spadne, je hráč diskvalifikován (může mít možnost opravného závodu).
10. Trojnohý běh: Dvojice jsou k sobě svázány v kotníku a v koleni. Musí proběhnout danou trasu v co nejkratším čase.
11. Lomidřevův pohár: Do 30 vteřin je nutné rozlámat zápalku na co nejvíce částí.
12. Přetahování lanem: Buď klasické, nebo je lano nahrazeno tenkým provázkem, který může každý držet jen palcem a ukazováčkem jedné ruky (omotávat nesmí se – vše závisí jen na tlaku palce a ukazováčku).
13. Gumička: Hráči se navleče gumička na hlavu tak, aby procházela pod ušima a nosem. Úlohou hráče je mimikou dostat gumičku na krk. Gumička by neměla být příliš volná. Ideální jsou gumy, které se používaly při zaváření, lze použít i textilní gumu, která se sváže na požadovanou délku.)
14. Sušení plachty: Družina dostane úplně mokré prostěradlo a má je v co nejkratším čase vysušit. V prostěradle může zůstat maximálně 0,5 dcl vody. Kolik vody v plachtě ještě zbylo se určuje zvážením před namočením a po vysušení. Současný rekord je 7,5 minuty.
15. Horolezecký fotbal: Klasický fotbal, až na ten drobný detail, že všichni hráči jsou přivázáni na jediném horolezeckém laně (střídavě vždy jeden z prvního a jeden druhého družstva). Je třeba dávat pozor, aby se smyčky, ve kterých jsou hráči přivázáni, nestahovaly. Doporučujeme ambulanční uzel, ale i tak je třeba dávat pozor. Když se tahá dostatečnou silou, stáhne se i dračí smyčka.

Napsal Anino Belan.

1208. Rytířská klání

Druh	pouťová atrakce
Místo	rovné, měkké okolo
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	menší stoličky, dřevce

Obě stoličky jsou od sebe vzdáleny přesně na délku dřevce. Na každou si stoupne jeden bojovník a jejich úkolem je shodit svým dřevcem soupeře na zem. Aby nedošlo ke zranění, postaví se za oba bojovníky vždy jeden člověk, který je má při pádu zachytit. Rozhodčí zaujme postaveni po straně) přibližně uprostřed.

Při souboji není dovoleno užívat dřevce jako kyje nebo jím útočit soupeři pod pás, strkat do stoličky. chytat rukou soupeřův dřevec nebo se opírat svým dřevcem o zem. Kolo končí ve chvíli, kdy jeden z bojovníků spadne nebo se dopustí nedovoleného zákroku.

Spadnou-li oba soupeři společně, kolo konči nerozhodně.

Po každém kole si soupeři vymění stoličku i dřevec.

Souboj se skládá obvykle ze tří nebo z pěti kol.

Při boji lze výhodně uplatnit několik osvědčených triků.

Například použít rukojeti dřevce jako při souboji na bodáky.

Nejlepší bojovníci se účinně brání tak, že hbitě uhýbají tělem. Při ztrátě rovnováhy lze často všechno zachránit tím, že se otočíme kolem své osy.

1209. Sada testů na kosmonauta

Druh	pouťová atrakce
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	rozmanité

1. Zrak

Na čtvrtku je třeba nakreslit několik písmen velikosti 3–10 cm. Adept vychází ze startovní čáry vzdálené 20 m. Měří se vzdálenost čáry až tam, kde se soutěžící zastavil a přesně opsal text.

2. Paměť

Pozoruj 1 minutu předložené předměty a pak je zkus všechny napsat. (cca 20 ks) Postřeh: Na čtvrtku zpřeházeně napsat čísla od 1 do 44. Měří se čas, za jak dlouho ukážeš postupně za sebou všechny čísla až do 44. Nebo : máš před sebou dva, téměř shodné obrázky, najdi rozdíly.

3. Stabilita

Po důkladném prostudování vytyčené trati se pokus se zavázanýma očima a s minimálním odchýlením tuto trasu projít.

4. Sluch

Rozpoznat podle sluchu 15 drobných předmětů, dopadajících postupně na desku stolu.

5. Hmat

Pouze hmatem přečíst text plastické abecedy. Nebo : Položíme na stůl 3x10 mincí. Každá desítka má jinou velikost. Poslepu co nejrychleji roztřídit mince do tří krabiček. Dech : Úkolem tohoto testu je jak dlouho vydržíš bez nadýchnutí.

6. Tep

Nechej si změřit puls, když jsi v klidu. Pak během 1 minuty udělej 20 dřepů, za další minutu 10 kliků a pak dvě minuty odpočívej. Pak si opět změř puls. Čím menší rozdíl v pulsu, měřeném před a po cvičení–tím lépe snášíš tělesnou zátěž.

7. Pal

Střelba vzduchovkou na terč. Nebo : Hod míčkem, šipkou na cíl.

8. Navigace

Práce s kompasem a mapou.

9. Fantazie

Na formát A4 nakresli jak asi bude vypadal mimozemšťan. Kdy, kde a s jakým výsledkem se uskuteční setkání člověka s jiným tvorem?

10. Analýza

Logické uvažování provádět formou testů.

11. Technika

Vyrobit nebo nakreslit raketu současnosti či daleké budoucnosti.

12. Inteligence

Formou testu prověřit znalost a vesmíru (naší sluneční soustavy).

1210. Strefovaná I.

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	1 min
Hráči	jeden
Pomůcky	větší prsten

Jeden hráč drží palcem a ukazováčkem prstýnek, aby byl otvor volný, nebo zavěsí prsten na dvojitý závěs. Druhý hráč se snaží ze vzdálenosti několika kroků rychlejší chůzí přiblížit a prostrčit prstenem tužku.

1211. Stříhání bonbónů

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tyč, bonbóny na provázcích, nůžky, šátek

Na tyčku zavěsíme na různě dlouhé provázky bonbóny. Nejmenší děti si vezmou nůžky, zavážou oči a začnou stříhat. Každý má určený počet „střihů”. Kolikrát uloví, tolikrát bude mlsat.

1212. Vrh kládou

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kláda

Hráč dostane kládu mající 10 cm v průměru a 50 cm na délku. Jeho úkolem je vrhnout tuto kládu mezi nohama dozadu za sebe. Za hráčem je na zemi vyznačeno několik čar. Hráč bude odměněn podle toho, ke které kláda dopadne.

1213. Vypichování očí

Druh	pouťová atrakce
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	obrázek, fix, šátek

Na stromě visí obrázek nějaké osoby. Hráč dostane šátek přes oči a do ruky fix. Z určité vzdálenosti se musí poslepu trefit do oka. Dokáže-li to, dostane bod.

1214. Žertovné disciplíny

Druh	pouťová atrakce
Místo	louka
Délka	1 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	rozmanité

1. postrkování míče (balónku) hlavou mezi brankami
2. slalom poslepu
3. běh v pytlích
4. závody ve skocích po jedné noze
5. běh dvojic s míčem mezi sebou
6. běh s kotlíkem vody na hlavě
7. běh trojic–jeden se nese
8. závody oddílů na koních
9. štafetový závod–přinést a odnést věc od mety k metě
10. závod pětičlenných housenek (pětice utvoří tělesný řetěz)
11. za sladkým cílem (deset slepých na jeden dort současně)
12. souboj slepých v kruhu (dva se tlučou novinovými rolemi)
13. běh s vajíčkem nebo pingpongovým míčkem na lžíci
14. nafukování matraček
15. hledání bonbónů střídavě ve vodě a v mouce (pouze ústy)
16. prolézání žebříkem
17. hokejový slalom (místo hokejky koště)
18. pomocí lžíce poslepu naplnit hrneček vodou z vědra
19. závody trakařů
20. běh po čtyřech po zadu
21. závody v běhu v potápěčských ploutvích
22. po čtyřech s umyvadlem na zádech
23. závod v rozvázaných botách pro tkaničky
24. skok do dálky s kufrem
25. foukaní balónku na určenou vzdálenost
26. běh v botách od novin
27. běh trojnož (dvojice mají svázané vnitřní nohy)

28. hod míčem obouruč
29. plazení po zádech
30. štafetové svlékání a oblékání svetru nebo kabátu
31. vrh holínkou do dálky
32. sběr lahví poslepu
33. běhy se švihadlem
34. pinkat pálkou pimpongový míček a přitom přelést štafle
35. uzvednout co nejvíc papírových krabic
36. závody na chůdách
37. házení míčkem na rozhoupanou plechovku
38. papírovým zvířátkům poslepu přilepit oči, zuby, rohy, . . .
39. štafeta s deštníkem
40. korunová štafeta (předávat si korunu pouze hřbetem ruky)

1.25 Praktické hry

1215. Co les dal

Druh	praktická
Místo	louka
Délka	do 120 min
Hráči	skupinky či jednotlivci
Pomůcky	kotlík, zápalky, škrtátka, sekeru, kus masa, atd.

Družstva dostanou kotlík, 3 zápalky, škrtátko, sekeru, kousek masa atd. Soutěží se o nejbohatší tabuli. Hodnotí se množství chodů, chutnost a splnění časového limitu.

1216. Doprava raněných

Druh	praktická
Místo	louka, pole, les
Délka	libovolná
Hráči	dvě či více družinek >12
Pomůcky	

Hráči jsou seřazeni po dvojicích ve dvou zástupech a 25m před nimi jsou ranění. Úkolem každé dvojice je doběhnout k raněnému a přenést jej k zástupům. Nosí se pomocí sedátka utvořeného ze čtyř rukou. Za chyby pochopitelně přičítáme trestné sekundy.

1217. Dovedný krejčí

Druh	praktická
Místo	kdekoli
Délka	10 min (dle šikovnosti hráčů)
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	jehly, nitě, látky, knoflíky

Postavte do řady libovolný počet chlapců. Každému dejte kousek látky, jehlu a nit, náprstek a tři knoflíky všechny stejně velké. Na znamení začnou přišívat knoflíky. Bodujte čistotu práce, úpravu, kvalitu i rychlost.

1218. Duchapřítomnost

Druh	praktická
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Vedoucí dodá do každého stanu kopii otázek. Otázky jsou takového druhu: Co by jsi dělal, kdyby přišla zpráva, že se za 10 minut přivalí na tábor zátopa, která ho smete? Co by jsi udělal, kdybys v noci zpozoroval oheň ve stavení na samotě? Co by jsi podnikl, kdyby jsi se náhle ocitl v cizím městě bez koruny v kapse? Limit na odevzdání otázek je 10 minut. Nejlepší se zapíší do táborové kroniky.

1219. Hledání rostlin

Druh	praktická
Místo	louka u lesa
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hráči se postaví do řady. Vedoucí vyřkne název nějaké rostliny a všichni se ji rozeběhnou hledat. Ten, kdo ji přinese první, získává jeden bod. Jakmile stojí hráči zase v řadách, vyřkne vedoucí další název.

1220. Hledejte město

Druh	praktická
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	co nejpodrobnější mapa

Kdo najde dříve na podrobné mapě neznámou obec, vedoucím určenou? (Hledejte na speciálkách.) Kdo nalezne první, dává hledat při další hře ostatním.

1221. Najdi raněného

Druh	praktická
Místo	louka, pole, les
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci 12–15
Pomůcky	cedulky

Po lese jsou nahodile rozmístěni slabě úpící zranění s cedulkou a popisem zranění (kulka v hlavě tělo studené). Hráči se rozeběhnou je hledat. U každého raněného si přečtou popis zranění a po zralé úvaze jej správně ošetří. Za chyby připočteme trestné sekundy.

Umělou krev vytvoříme smísením řídkého škrobu a potravinářské červené.

1222. Nákupní horečka

Druh	praktická
Místo	ve městě
Délka	2 min až 3 dny
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	pro každého 1 Kč

Každý hráč dostane 1 Kč. Jeho úkolem je nakoupit za ni co nejvíce věcí.

Napsal ochmelar@joseph.gjk.cz.

1223. Oheň v kruhu

Druh	praktická
Místo	venku
Délka	1 hodina
Hráči	skupiny
Pomůcky	sirky, sekera (?)

Družina má za úkol uvařit vodu na ohništi, které leží ve třímetrovém kruhu, do kterého nesmí nikdo šlápnout (poloměr=3m). Úkol je časově omezen.

1224. Provázková pošta

Druh	praktická
Místo	stanový tábor
Délka	30 min
Hráči	obyvatelé stanů
Pomůcky	provázek

Propojte všechny stany provázkovým vedením. (Provázek vede od stanu ke stanu.) První stan vyšle morseovkou (zřetelným taháním provázku: dlouhý tah je čárka, krátký je tečka) nějaké slovo do sousedního stanu, ten slovo předá.

1225. Překonání potoka

Druh	praktická
Místo	u potoka
Délka	45 min.
Hráči	skupiny
Pomůcky	sekery, pily, korálky

Družiny mají za úkol překonat nějakým způsobem potok (samozřejmě se nesmí použít most). Na druhém břehu jsou na víčku položeny korálky. Za každý přenesený korálek je 1 bod. Každý může jít pouze jednou a nést pouze jeden korálek. Kdo se namočí, vypadává.

1226. Přepalování provázků

Druh	praktická
Místo	louka
Délka	libovolná
Hráči	družinky 8–14
Pomůcky	potřeby pro rozdělání ohně, provázek

Palivo sbírat vymezenou dobu, pak udělat oheň a pomocí něj přepálit provázek zavěšený v určité výšce nad něj. Poté zahladit stopy. Družinky soutěží v rychlosti přepalování. (+ potom lze hledat za body ohniště druhého).

1227. Rozdělej oheň křesáním

Druh	praktická
Místo	louka
Délka	libovolná
Hráči	družinky >14
Pomůcky	

Ztrouchnivělé dřevo, hřbetem nože či pilníkem jezdíme po křemenu tak, aby jiskry dopadaly na troud. Kdo přijde na způsob, kdo to udělá nejrychleji,...?

1228. Sdružený závod

Druh	praktická
Místo	letní tábor
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dle požadavků závodníků

Vypsali jsme cenu pro toho, kdo získá nejvíc bodů za uvedené úkoly:

1. Na startovní znamení přines list javoru mléčného a vysvětlí, čím se liší od javoru klenu.
2. Vyprávěj nějaký krátký příběh nebo něco zarecituj.
3. Přines list nějaké jedovaté rostliny, vysvětli, jaký jed obsahuje a čeho použijeme jako protijedu.
4. Vyznač na hůlce podle oka metr.
5. Přines bukový list a vysvětli, jak se liší od habrového listu.
6. Rozškrtni zápalku a zapal lampu; oboje proveď jen jako pantomimu.
7. Převař litr vody.
8. Nakresli zpaměti mapu našeho státu do deseti minut.
9. Napodob nějaké zvíře pohybem nebo zvukem.

Prvních dvacet soutěžících vždy dostalo body, jenž byly uděleny podle bodového součtu.

1229. Soutěž zručnosti

Druh	praktická
Místo	venku u lesa
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tyčky, nože

Vezměte obyčejnou laťku nebo tyčku dlouhou asi 120 cm. Rozřežte ji na třiceticentimetrové díly a vyřaďte ty, které mají uprostřed velké suky. Pak dostane každý závodník jeden díl a začne z něho vyrábět podpalovač. To znamená, že z něho řeže dlouhé třísky, které však. nesmí od laťky úplně oddělit.

Všichni začnou pracovat současně na znamení a odloží nůž buď za minutu, nebo když někdo úkol dokončí. Za dokonalý podpalovač dostanou 100 bodů. Za každou třísku, která odpadne od dřeva, se jim strhne 5 bodů, 5 bodů ztrácejí i za každou třísku kratší než 10 cm. Další body se připočítávají za špatný způsob práce. Závodníci mají zhotovit dokonalý podpalovač, kterým rychle a bezpečně zažehnou oheň jedinou zápalkou.

Tuto zábavnou soutěž pořádáme odpoledne a podpalovače schováváme na podpálení večerního táborového ohně.

1230. Střecha

Druh	praktická
Místo	členitý terén o rozloze 1 km^2
Délka	1–2 hodiny
Hráči	dvojice a skupina
Pomůcky	stan pro dvojici

Na okrajích města stála kdysi obecní nouzová kolonie, baráky pro chudé jen ze dřeva a vlnitého plechu. Jelikož se přestala vydávat povolení na stavbu, chudí neměli již kde bydlet. Když byl někdo přistižen, že zde staví barák musel ho zbourat a odejít. Ovšem existoval

jeden italský zákon, že dům, který má dokončenou střechu a je obydlený, smí zůstat stát, i kdyby byl na cizím pozemku.

Oddíl se rozdělí na dvě družstva. První družstvo představuje policisty a druhé chudáky. Policisté hlídají vytyčené málo přehledné území a chudáci (rozděleni po dvojicích) vnikají do tohoto území za účelem postavit si obydlí. Každá dvojice chudáků má u sebe stan a pokud se jim podaří jej celý postavit aniž je policisté chytnou získají bod. Chytnou-li je dříve odevzdají papírový lístek. Pokud mají již stan postavený, přivolají halasením policistu, ten vydá potvrzení o úspěšnosti stavby a chudáci mohou jít zkusit štěstí kousek dál.

1231. Šikovnost

Druh	praktická
Místo	u špalku
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	smrkové šišky, sekera

Jedná se opět o soutěž jednotlivců a úkolem je v určitém limitu přeseknout co největší počet šišek.

1232. Utajený kuchař

Druh	praktická
Místo	v přírodě
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	potraviny, zápalky

Družstva dostanou za úkol uvařit soupeři nepozorováni oběd. Zároveň se ti, které nelze k přípravě využít, vydávají jako zvědové do okolí hledat místa, kde vaří ostatní. Družiny se hodnotí dle kvality pokrmu, kolik družin je našlo a kolik družin objevili oni sami.

1233. Uzlovka

Druh	praktická
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	jeden delší provaz

Dva hráči uchopí provaz, každý na jednom konci. Každý z obou hráčů má za úkol udělat na svém konci provazu jakýkoli uzel, ale vzájemně si v tom brání tím, že jeden druhému provazem škube, trhá, viní a podobně. Vítězí ten, kdo udělá uzel dříve.

1234. Uzly v kroužku

Druh	praktická
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	uzlovačky

Hráči utvoří ve stoje větší kruh, čelem dovnitř, s rukama za zády. Vně kruhu obchází jeden hráč s uzlovačkou; jakmile ji někomu vloží do rukou, řekne libovolný uzel a vyběhne dokola kolem kruhu. Hráč, který dostal uzlovačku do rukou, musí daný uzel uvázat dříve, než k němu obíhající hráč znovu přiběhne. Neuváže-li, vymění si role.

1235. Vaření čaje

Druh	praktická
Místo	nehořlavé
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	kotlík, voda, sirky

Hraje několik družstev, v každém družstvu musí být jedna zodpovědná osoba (instruktor, velké dítě). Každé družstvo dostane kotlík s vodou, případně sirky. Dále dostanou hodinový limit, ve kterém mají vyrobit co nejlepší čaj. Čaj se má donést na základnu (místo, kde byla hra vyhlášena).

Je povoleno:

- Přepadnout cizí družinu, vylít jim čaj, ukrást kotlík, vodu, sirky
- Rozdělit skupinu
- Vše co není zakázáno

Není povoleno: (v tomto pořadí)

- Při přípravě čaje použít cokoliv co hráči nedostali na začátku, neukradli jiné družině nebo nenašli v lese
- Zapálit les nebo louku
- Vařit čaj blíže než 132 m od základny
- Napadnout cizí družinu 10 minut před koncem hry nebo později
- Ztratit se blíže než 2 km od základny
- Vzdálit se od základny více jak na 2 km
- Opařit se

1236. Vaření vody o závod

Druh	praktická
Místo	nehořlavé
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Nejdřív nasekejte dostatek dřeva. Máte na to 3 minuty. Postavte misku nebo kozlík na kameny nebo je zavěste na tyčku. Závodník musí všechno dělat sám.

Voda musí bublat po celém povrchu, jinak nevaří. Když závodníkovi první zápalka zhasne, je mu obvykle povolena druhá, ale za trest se mu přičtou k času 2 minuty.

Není dovoleno použít žádných jiných pomůcek kromě těch, které byly uvedeny.

1237. Vejce a já

Druh	praktická
Místo	v přírodě
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	syrová vajíčka, zápalky

Úkolem hráčů je co nejrychleji uvařit vajíčka a to tak, aby se vařilo 3 metry nad zemí.

1238. Výroba čehokoli

Druh	praktická
Místo	venku
Délka	120 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	provázek

Kdysi klasické činnosti dětí má dnešní městské dítě možnost dělat poměrně zřídka. Velkým zážitkem se může stát výroba vodního mlýna, nebo hráze na potoku, výroba plotu nebo obyčejného žebříku, po kterém se dá bezpečně vylézt aspoň do dvou metrů. Vše se vyrábí z dostupného materiálu (děti mohou od vedoucích dostat provázek).

Zábavné je rovněž zakládání ohně bez zápalek či zapalovače.

Napsal Anino Belan.

1239. Zálesáci

Druh	praktická
Místo	nehořlavé
Délka	do 30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	zápalky, provázek, sekerky nebo nože pro hráče

Hráči dostanou sekerku nebo nůž, tři zápalky se škrtátkem. Ještě před zahájením soutěže si připraví v malých skupinkách ohniště a nad ním na dvou větvích natáhnou provázek ve výši asi 40– 50 centimetrů nad zemí. Na znamení vybíhají do lesa, kde si co nejdříve musí nasbírat a připravit hraničku dřeva, tu musí na ohništi nejvíce třemi zápalkami zapálit a udržovat tak dlouho oheň, dokud se nepřepálí provázek. Když hráči nestačí první tři zápalky, může dostat další, ale za každou zápalku se mu připočítá 1 minuta. Tuto hru lze doplnit například o soutěž ve schopnosti připravit jednoduchý pokrm s využitím ohně a lesních plodů atd.

1.26 Pro pobavení

1240. Babeta

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	jeden
Pomůcky	velká buchta, cukr, židle

Na židli je položena babeta, nebo jakákoli větší buchta. Uvnitř je někde schovaný klíč. Hráč se k němu musí v časovém limitu prokousat bez použití rukou a sousta nesmí vyplivovat (musí je polykat). Je dobré buchtu předem pořádně pocukrovat.

S větší buchtou lze uspořádat soutěž dvojic (kdo se ke klíči prokouše dříve).

1241. Bomba a štít

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoliv
Délka	5 minut
Hráči	15–30
Pomůcky	

Hráči se postaví do kruhu. Každý hráč si **tajně** očima vybere svoji bombu a svůj štít. Jeden hráč může být zároveň bombou i štítem pro více hráčů. Až si všichni vyberou, vedoucí dá povel k začátku hry.

Hráči se snaží být neustále v jedné přímce se svojí bombou a štítem. V pořadí bomba–štít–já. Mezi bombou, štítem a hráčem mohou být i jiní hráči, bomby a štíty, které nemají vliv na daného hráče ani jeho bombu a štít. Všichni hráči jsou tedy v neustálém pohybu pomalém i rychlejším (lepší, když se pohybují pomalu). Jakmile se všichni hráči zastaví (asi po 5 minutách) vedoucí zavolá „výbuch". Hráči, kteří v tom okamžiku nemají mezi sebou a svoji bombou svůj štít, jsou mrtví. *Napsal xjsvoboda@centrum.cz.*

1242. Býčí zápas

Druh	pro pobavení
Místo	aréna
Délka	15 min
Hráči	dvanáct
Pomůcky	šátek, papírky

Hráči dostanou tyto úkoly 1 představuje býka, 1 matadora, 4 chulos a 6 hráčů má v ruce šátek.

1. část. Býk vstoupí do arény (kruhu vytvořeného těmi, kdož se hry neúčastní) a na zádech má přišpendlené čtyři nebo pět proužků papíru dlouhých 15 cm. Hráči zvaní chulos se mu pokoušejí tyto papírky strhnout, aniž se jich býk při tom dotkne. Koho z nich se býk dvakrát dotkne, ten je považován za mrtvého. Když je některý z chulos zle tísněn, přeběhne mezi ním a býkem hráč se šátkem, zamává šátkem býkovi před očima a tím ho přinutí, aby ho začal pronásledovat. Není dovoleno strhnout býkovi ze zad najednou víc než jeden proužek papíru.

2. část. Když jsou všechny proužky strženy nebo všichni chulos zabiti, vyklidíme arénu a zavážeme býkovi šátkem oči tak, aby se šátek dal snadno odstranit za jeden cíp.

Pak vstoupí do arény matador a musí odstranit šátek, aniž se ho býk dotkne. Jestliže se mu to podaří, býk je přemožen.

1243. Čas k jídlu

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	20 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	kojenecké láhve s dudlíky a papírový ubrousek

Dívky sedí na židlích na jednom konci místnosti, v ruce drží láhev naplněnou mlékem, limonádou nebo jiným nápojem (všechny musí mít pochopitelně stejný obsah) a ubrousek. Chlapci stojí na druhém konci místnosti. Na znamení přiběhnou ke svým partnerkám, pokleknou před nimi, dívky jim uváží kolem krku ubrousek a přidržují láhev, zatímco muži co nejrychleji pijí, přičemž se nesmí láhve dotknout rukama. Jakmile dopijí, dívky rychle ubrousek odvážou a oba běží k místu startu. Vítězí nejrychlejší pár. Hru je možno zpestřit tím, že dítě svou partnerku na místo startu odnese.

1244. Části těla

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	vhodné jsou smíšené páry
Pomůcky	lístky s částmi těla

Na lístky se nejprve napíší části lidského těla, nejvhodnější jsou končetiny a části hlavy. Potom se vyberou nebo určí soutěžící páry. Pro každý pár se pak vybírají lístečky z klobouku. Vybírat mohou buď členové páru, nebo zvlášť určený další hráč. Úkolem dvojice je spojit se vylosovanými částmi těla, přičemž ve spoji musí umístit jeden z lístečků. Pokud se jim to povede, pokračují dál v tahání z klobouku, dokud jim některý z lístečků neupadne, nebo již nejsou schopni další spojení utvořit. Vyhrává ta dvojice, která získá nejvíce bodů, tzn. udrží najednou nejvíce lístečků.

1245. Danda

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hraje se v klubovně tak, že jeden hoch povstane a ostatní mu kladou celkem 9 libovolných otázek. On musí na každou odpovědět jen slovem "Danda" a nesmí se ani usmát. Málokdo vydrží odpovídat vážně, zejména když jsou otázky hrozně legrační!

1246. Hledání špendlíků

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	nejlépe páry
Pomůcky	zavírací špendlíky

Hráči se rozdělí do dvojic (pokud možno smíšených), jeden z dvojice má zavázané oči. Druhý dostane několik zavíracích špendlíků. Tyto špendlíky umístí na svém oblečení a poté stojí nehnutě. Druhý se zavázanýma očima má za úkol tyto špendlíky na svém partnerovi najít co nejrychleji. Vyhrává nejrychlejší dvojice.

1247. Hry s jídlem

Druh	pro pobavení
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	jídlo, šátky

Na šňůrku, nit apod. upevníme jablka nebo koláčky. Na dané znamení musí hráči se zavázanýma očima a rukama za zády vyhledat na šňůře něco k jídlu a co nejrychleji to sníst. Hru lze obměnit tím, že se hry účastní víc hráčů, než bude upevněných jablk.

1248. Chudinka kočička

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	50 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu. Jeden hráč je uvnitř kruhu a představuje chudinku kočičku. Kočička si klekne před libovolného hráče, žalostně zamňouká a dělá přitom komické grimasy. Sedící hráč musí při tom kočičku pohladit a říci: „Chudinka kočička." Nesmí se ale usmát. Kočka třikrát zamňouká, a když hráče rozesměje, vymění si s ním úlohu. Nepodaří-li se jí to, přejde k jinému sedícímu hráči a vše se opakuje.

V jiné verzi hry si kočička vyhlédne libovolnou oběť, přijde k ní, otře se o nohy a žalostně zamňouká. Oběť musí odpovědět: „Ubohá malá kočičko, nemám mlíčko, jdi k sousedům." Od chvíle, kdy kočička zamňouká až do chvíle, kdy dopoví předepsanou větu, se však nesmí usmát. Pokud se oběť rozesměje, stává se kočičkou. Když se oběti větu podaří dopovědět, kočička musí jít jinam.

1249. Klíče

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	pro skupinu klíč a provázek

Hráči se rozdělí do skupin. Každá dostane klíč, v jehož oušku je přivázán dostatečně dlouhý provázek. Ve stejné chvíli začnou všechny skupiny protahovat klíč svým oděvem tak, že musí od hlavy k patě procházet pod celým oděvem. Když je sešněrován jeden hráč, předá klíč druhému a pochod se opakuje. Vyhrává ta skupina, která je svázána dříve.

1250. Kojení

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	smíšené dvojice
Pomůcky	na dvojici jedna s dudlíkem

Hraje několik smíšených dvojic, z nichž matka–dívka usedne na židli a nemluvně–hoch–si jí sedne na klín. Matka obdrží láhev s dudlíkem–plnou (pivo, limonáda)–a dává pít svému nemluvněti. Které nemluvně dříve obsah vypije, to vyhrává. Do dudlíku se nesmí vykousnout větší otvor–nemluvňata ještě nemají zuby!

1251. Komický box

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva a zbytek
Pomůcky	3 rukavice, 2 židle, dva 3m provazy, dva šátky

Organizátor vyzve diváky, aby udělali velký čtverec, který představuje ring. Potom se zeptá, kdo ze starších hráčů by se chtěl utkat v boxu a kdo bude dělat sekundanty. Dva boxeři jdou doprostřed čtverce a postaví se od sebe na vzdálenost natažené ruky a zaváží si oči šátkem. Potom jim organizátor řekne, aby šli zpět, posadí se na židli, kde jim sekundanti udělají lehkou masáž a dají poslední rady. Sekundanti také uváží provaz boxerům za nohu a zkrátí jej asi na 1 metr. Tak se vzdálenost mezi boxery značně zvětšila.

Pak začíná utkání. Boxeři, kteří mají každý rukavici jen na jedné ruce, se snaží udeřit do ruky protivníka, ale ten je od nich značně vzdálen, takže bojují do vzduchu. Organizátor hry, který si rovněž vzal rukavice, se občas přiblíží k jednomu i ke druhému boxeru a nic netušícím soupeřům zlehka udeří do rukavice. Mezitím uběhnou tři minuty prvního kola a je přestávka. Boxeři se usadí na židle, sundají si šátek z očí (organizátor hry si také sejme rukavice). Pak proběhnou opět stejným způsobem další dvě kola. Po skončení zápasu jdou oba boxeři do středu ringu a organizátor hry prohlásí utkání za nerozhodné.

1252. Módní přehlídka

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	jen pánové
Pomůcky	

Chlapecká část hráčů se ve stanoveném limitu (do 15 minut) oblékne za dámy. Dámská část hráčů s napětím čeká na výsledek. Po vypršení limitu jedna dívka uvede módní přehlídku a bude komentovat jednotlivé

modely. Nejnápaditější model vyhrává. Je vhodné celou přehlídku rozdělit na různé kolekce, např. plážové komplety, večerní róby apod.

1253. Mumie

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 50 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	toaletní papíry (role)

Vybrané dvojice obdrží po roli toaletního papíru. Na povel začne chlapec obmovávat partnerku od hlavy k patě tímto papírem. Vítězí ta dvojice, která dříve vypotřebuje celý smotek.

1254. Nesměj se!

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči se sesednou do kruhu, jeden stojí uprostřed. Každý z nich si vyvolí část vepře (ouško, ocásek apod.). Úkolem je na otázky uprostřed stojícího hráče odpovídat příslušným pádem slova, které si určil, dívat se tazateli do očí a nesmát se. Kdo se zasměje, prohraje.

”Na co jsi dnes odpoledne upadl?”

”Na ocásek!”

1255. Nesnadné krmení

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	chleba s máslem, ovoce

Dvěma hráčům zavážeme oči a posadíme je proti sobě na podlahu na dosah ruky. Dáme oběma kousek chleba s máslem nebo pár kousků drobného ovoce a jeden pak začne krmit druhého. Výkon nelze dost dobře bodovat, ale pro diváky je to veselá zábava.

1256. Obuj partnerku

Druh	pro pobavení
Místo	v místnosti
Délka	30 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Čtyřem až šesti mládencům se vylosují partnerky. Pak jsou chlapci odesláni za dveře. Partnerky si sednou, odloží svoje boty do kufru a ten se dá na druhý konec místnosti. Boty se případně mohou jen tak nahází na hromadu. Chlapci se zavolají zpět a musí správně obout své partnerky. Není to ale tak jednoduché, protože nesmějí mluvit a boty se mohou nosit jen po jednom. Děvčata mohou jen vrtět hlavou. Kdo přinese nevhodnou botu, musí ji vrátit a přinést další. Vyhrává ten, kdo první obuje svoji partnerku.

1257. Pití v beztížném stavu

Druh	pro pobavení
Místo	vhodné
Délka	1 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	sklenice tekutiny, brčko

Dotyčný udělá stojku (může se opřít nohama o zeď či strom). Dostane láhev s čajem a musí ji co nejdříve slánkou vypít–hlavou dolů.

1258. Pudink

Druh	pro pobavení
Místo	u kuchyně
Délka	15–30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	pudink v kotlících, lžičky

Příprava: Uvaříme dostatečné množství pudinku (je vhodné do něj umístit nějaké bonusy, např. bonbónky... (zvláště v případě, že pudink není příliš dobrý)) a rozdělíme ho do 5 nádob a rozmístíme v území. Každý hráč si vezme lžičku.

Úkolem hráčů je sníst co nejvíce pudinku. Pudink je dovoleno jíst pouze lžičkou! Úkol hráčům ztěžují 4 kuchaři, kteří si hlídají svoje pudinky. Pokud kuchař někoho chytne, sebere mu lžičku a řekne mu úkol, po splnění tohoto úkolu, mu lžičku vrátí.

Po vhodné době vyhlašujeme anarchii–nechytá se a všichni (včetně kuchařů) jenom žer...(jedí).

Fotograf doporučen.

1259. Režiséři

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	alespoň 10
Pomůcky	

Vyberou se 3–4 dvojice, které se pošlou z doslechu. Pátá dvojice představuje milence na lavičce v parku. Postupně přicházejí hráči v roli režiséra a mají navrhnout nejlepší pozici dvojice, protože obecenstvu se práce předchozího režiséra nelíbí. Když už režisér nemá, co by upravil (obvykle po jedné minutě), dobře si své dílo prohlédne a vymění si místo s hercem stejného pohlaví. Délkou potlesku se určí nejlepší dvojice režisérů.

1260. Romeo a Julča

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	5 min. na scénu
Hráči	sudý počet
Pomůcky	

Stejný počet chlapců a dívek jde za dveře. Jeden pár rovnou zůstává uprostřed místnosti. Pak postupně chodí po jednom do místnosti a mají za úkol vytvořit z dvojice uprostřed sochu Romea a Julie (max. 5 min). Když si myslí, že je socha hotova, vymění si pozici (chlapec s Romeem, dívka s Julií). Příštím sochařem je další z lidí za dveřmi.

1261. Ruská ruleta

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	noviny na čepice, několik vajec

V carském Rusku se mezi šlechtou rozmohla hra, které se říkalo „ruská ruleta”. Šlo o to, že se vzal bubínkový revolver, nabitý jediným nábojem. Nikdo nevěděl, kde náboj je. Poté brali šlechtici jeden po druhém revolver, natáhli kohoutek, přiložili si revolver ke spánku a zmáčkli spoušť. Když vyšla rána, ostatní odnesli mrtvolu a hra skončila. Pokud rána nevyšla, pokračoval další.

Naše obměna :

Každý hráč si udělá papírovou čepici z novin. Čistotní hráči se vysvléknou do půl těla, nebo se přikryjí igelitem, pláštěnkou atd. Všichni si sednou do řady nebo do kruhu. Vylosujeme jednoho hráče, který odejde. Po jeho odchodu vylosujeme dalšího hráče, kterému dáme na hlavu syrové vejce a zakryjeme ho čepicí. Všichni ostatní mají také nasazené čepice. Pak se přivolá první vylosovaný hráč, ten si ostatní obejde za jejich zády, aby poznal, pod kterou čepicí se skrývá vejce. Potom má jedinou ránu na jeho zásah. Trefí-li se, hra končí, netrefí-li se, sedá si na místo toho, kterého udeřil a ten se vzdaluje, aby mohl hádat. Opět se losuje, kdo bude mít na hlavě vejce a hra pokračuje.

Doporučení : vejce je vhodné na hlavu dávat s částí krabičky (lépe drží a hráč nesedí tak křečovitě).

1262. Sibiř

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hráči vytvoří několik stejně velkých družstev z pokud možno nestejně velkých hráčů. Poté se snaží ve družstvech obléci na jednoho ze svého týmu co nejvíce ze svršků, které na svého manekýna dostane co nejvíc oděvních součástí. Vhodné je stanovit časový limit.

1263. Stůj

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Tato hra se nejlépe hodí pro dva, jeden představuje lovce, druhý stopované zvíře. Pro větší zábavu řekneme hráči představujícímu zvíře, k jakému druhu patří že je králík, medvěd atd. Hráči obcházejí kruh kolem ohně a oba se snaží sehrát svou úlohu co nejlépe. Lovec pozorně stopuje zvěř a zvíře před ním ostražitě uniká, zkoumá vítr a občas se ohlédne dozadu na svou stopu. Na signál : ”Stůj!” oba okamžitě strnou v postoji, jaký zaujímali při povelu, a zůstanou tak, dokud se jeden z nich nepohne nebo nemrkne. Vítězí ten, kdo se dovede lépe ovládnout.

1264. Šňůra

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 15 min
Hráči	nejlépe 5-ti členné skupiny
Pomůcky	

Hráče rozdělíme do pětičlenných družstev. Jejich úkol je vytvořit ze svých svršků co nejdelší provaz. Při měření musí provaz držet nad hlavami a nesmí se přetrhnout. Družstvo s nejdelší šňůrou pochopitelně vyhrává.

1265. Věční milenci

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Ona a on si vyprávějí příhodu. Rozmluva se však stává napjatější a přechází do ostré výměny názorů. Nakonec se pohádají, otočí se zády k sobě a nemluví na sebe. Tu začne ona zjišťovat, zda on se ještě zlobí. On odpovídá zpočátku mrzutě, ale zvolna se mírní až posléze se oba smíří.

Po celou rozmluvu však nikdo nesmí říci nic jiného než ”ňala ňala ňala la” nebo ”jedna dvě tři čtyři pět”. Je tedy třeba vyjádřit všechno tónem hlasu.

Diváci posuzují herecký projev obou a bodují jej.

1266. Vodou na svíčku

Druh	pro pobavení
Místo	místnost
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci nebo dvojice
Pomůcky	svíčka, injekční stříkačka s vodou

Hráči dostanou do ruky vodou naplněnou injekční stříkačku. Jejich úkolem je z určité vzdálenosti zhasnout plamen svíčky. Komu se to podaří dříve, zvítězil.

1267. Vyprávění pohádky I.

Druh	pro pobavení
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	vypravěč a ti druzí
Pomůcky	

Každý si vymyslí jednu osobu (známou alespoň části skupiny, nemusí být ani živá) a nějaký citát („Bez práce nejsou koláče”, „To je ale pěkné počasí, že?”, „Více světla” či cokoliv jiného). Osobu poví člověku vlevo, citát člověku vpravo, ti si je zapamatují a nikomu nepoví. Poté vypravěč (většinou vedoucí s velkou fantazií a/nebo schopností improvizace) začne vyprávět nějaký příběh. Když se dostane na místo, kam by vkládal jméno osoby, zastaví se a vyzve někoho k tomu, aby doplnil jméno osoby (ten doplní jméno osoby, kterou mu řekl člověk zprava). Obdobně se vkládá i citát.

Při dobrém vypravěči je zábava zaručena.

1.27 Psychologické hry

1268. Hračky

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	120 min
Hráči	skupinky
Pomůcky	hračky

Večer poeticky laděný, vzpomínkový, rozhodně však nemusí být sentimentální. Pár dní před uskutečněním upozorněte účastníky, ať s sebou přinesou nejmilejší hračku z dětství. V určený večer pak každý svou hračku představí. Co to je, k jakému účelu sloužila, od koho ji dostal, jaké s ní má zážitky, případně jaké má jméno atd. Na vlastním projevu účastníka se pozná, jak je citlivý, jaká ho váží pouta k dětství, jak silný vztah má ke svému okolí. Všichni účastníci by se pak měli zapojit do analýzy každého a pomoci mu odhalit, jak se ostatním jeví. Závěr večera je vyplněn hrou–rozhovorem hraček, vedený účastníky. Hráči se rozdělí do skupinek, vymyslí si krátký příběh, rozdělí role hračkám a posléze improvizují. Hra skýtá mnoho možností, nápadů a pobavení – vše záleží na nápaditosti a fantazii účastníků.

1269. Kdo je kdo?

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	30 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužky, papíry

Hráčům položíte soubor otázek, na které písemně odpovědí. Potom se postupně přečtou odpovědi každého hráče a všichni hádají, čí odpovědi to jsou. Je dobré jednotlivé odpovědi očíslovat, aby při vyhodnocovaní nevznikl chaos. Za každého uhodnutého se počítá bod. Správné odpovědi se zveřejní až na konci. Kdo získá nejvíce bodů, má relativně dobrou schopnost vcítit se do vnitřního světa druhých. Příklad otázek:

- Kdyby sis měl zvolit zaměstnání, jaké by to bylo?
- Co by si udělal s milionovou výhrou?
- Které tři věci by sis s sebou vzal na pustý ostrov?
- Kdyby si se musel přeměnit na zvíře, jaké by sis vybral?
- Kterou hudební skladbu by sis rád v klidu poslechnul?
- Které jídlo by sis objednal v luxusním podniku?
- Která skutečná známá osoba (živá nebo mrtvá) je ti velmi sympatická?
- Která lidská vlastnost se ti velmi příčí?
- Kdybys měl delší dobu žít v jiné zemi, kterou by sis vybral?
- Jaké máš osobní přání?

Napsal Anino Belan.

1270. Konfrontace

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužka a papír

Každý musí předložit komukoliv dvě otázky, každý musí odpovědět. Otázka a odpověď se boduje. Po vyhodnocení vyjde najevo, který člen kolektivu je nejagresívnější a nasbíral nejvíce bodů.

Hodnocení:

0 bodů	otázka zbytečná, povrchní, odpověď vyhýbavá, povrchní
1 bod	vypověděl, nerozšířil obzor, reaguje na část problému
2 body	otázka agresivní, odpověď vyčerpávající, dramatická

1271. Měřítka hodnot

Druh	psychohra
Místo	místnost
Délka	do 45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír a tužka pro každého

Hráčům předložíme nebo nadiktujeme 20 hodnot: přátelství, mír, pravda, moudrost, vlast, příroda, svoboda, láska, rodina, krása, znalosti, legrace, obliba, pocit, jistoty, zajímavá práce, odvaha, odpovědnost, inteligence, smích, úspěch. Z těchto (nebo z libovolných jiných, záleží na vás) si každý hráč vybere 15 hodnot, které považuje za nejdůležitější. Pořadí by alespoň přibližně mělo vyjadřovat důležitost, kterou vybraným hodnotám přikládá. Poté se hráči spojí do dvojic a ze svých vybraných patnácti vyberou 12 a opět je seřadí. Dvojice se pak spojí do čtveřic,.. podle počtu lidí, až zůstane posledních pět hodnot, které se opět seřadí podle důležitosti. Takto získané pořadí pak bude měřítkem hodnot všech hráčů.

Poznámka: rozdílné názory by si měli hráči vysvětlovat a vyvracet, měli by se přesvědčit, hra není parlament, aby v ní rozhodovalo hlasování.

1272. Minikvíz

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	15 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Zadání

Úkol č.1

Seřaďte následující zvířata podle oblíbenosti:

Kráva Tygr Ovce Kůň Opice

Úkol č.2

Napište jedno slovo (vlastnost), která je charakteristická pro následující:

Pes Kočka Krysa Káva Oceán

Úkol č.3

Myslete na někoho, koho znáte (a kdo vás také zná), které můžete přiřadit k následujícím barvám. Jedna osoba se nesmí opakovat u více barev.

Žlutá Oranžová Červená Bílá Zelená

Řešení

Úkol č.1

Pořadí zvířat ukazuje vaše životní priority:

Kráva znamená kariéru.

Tygr znamená hrdost.

Ovce znamená lásku.

Kůň znamená rodinu.

Opice znamená peníze.

Úkol č.2

Popis psa značí vaší vlastní osobnost.

Popis kočky značí osobnost vašeho partnera.

Popis krysy značí osobnost vašeho nepřítele.

Popis kávy ukazuje váš vztah k sexu.

Popis oceánu značí váš život.

Úkol č.3

Žlutá – někdo, kdo na vás nikdy nezapomene.

Oranžová – někdo, koho můžete považovat za svého opravdového přítele.

Červená – někdo, koho opravdu milujete.

Bílá – spřízněná duše.

Zelená – osoba, kterou si budete pamatovat po zbytek vašeho života.

1273. Modré kostky

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	30 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Představte si, že jste vědecký tým, zkoumající odvrácenou stranu Měsíce. Právě jste v jednom malém kráteru objevili 20 velkých modrých kostek. Každá má hrany asi metr dlouhé, 18 jich je seřazeno do obdélníku 3×6, dvě stojí bokem. Je na vás, aby jste se rozhodli, co budete dělat dál.

Teď hráči popisují, co by v dané situaci dělali. Vedoucí hry jim oznamuje výsledky jejich činností podle těchto pravidel: Kostky jsou neprůhledné, nerentgenovatelné, elektromagnetické záření přes ně neproniká. Když se však někdo nějaké kostky dotkne, hodí do ní kamenem, pokusí se ji podkopat tak, aby klesla, nebo na ni jinak mechanicky působí, kostka zmizí bez toho, že by po sobě zanechala jakoukoli stopu.

Když hráči pokoušejí působit naráz na všechny kostky (např. nad kráterem postaví halu a zkoušejí ji naplnit nějakým plynem), vedoucí může nechat kostky mizet jednu po druhé, nebo se může pokusit hráčům činnost nějak nenápadně vymluvit. Kostky kromě mizení nevykazují žádnou aktivitu, mají teplotu okolí, nezáří (i když záření odrážejí) ani nemění svoji polohu. Hra trvá, dokud hráči nezlikvidují všechny kostky, nebo dokud s nimi nepřestanou experimentovat.

Vysvětlení (uvede se po skončení hry jako jedno z možných): Mimozemská civilizace, která zkoumala sluneční soustavu zjistila na Zemi známky inteligence, ale i jistý sklon ničit to, čemu nerozumí (kácení pralesů, pokusy na nenarozených lidech, ...). Proto sestrojila jakési testovací zařízení, s jehož pomocí zjistila, zda se technický pokrok (možnost přistání na Měsíci) nerozvíjí nebezpečně rychleji oproti úctě k neznámému a nepoznanému.

Když tento test dávali skupině Američanů, kteří předtím absolvovali heuristický kurz (obsahoval něco z logiky, obrazotvornosti, metodologie objevování, ochranářství a kultury), tito dokázali odejít od skupiny kostek po zmiznutí první z nich. To, kolik kostek zůstane, je jakýmsi ukazatelem, nakolik má daná skupina vyvinutý cit pro neznámo.

Napsal Anino Belan.

1274. Senát

Druh	psychohra
Místo	místnost
Délka	2 hodiny
Hráči	20 lidí
Pomůcky	

Místnost se zatemní, pustí se relaxační hudba a hráči se sesednou do štrúdlu. Načež šéf diskuse vážným hlasem pronese úvod a téma, na které se bude hovořit. Téma je formulováno jako otázka, na kterou je možno odpovědět ano nebo ne. Po přečtení úvodu mají všichni asi 5 minut na rozmyšlenou, během kterých se posadí doprava nebo doleva, podle svého názoru. Pak v jednom průchodu všichni zdůvodní, jak a proč se rozhodli, a nastává dlouhá diskuse. Je to velice vážná hra.

1275. Společné vlastnosti

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry a tužky

Všichni hráči si narýsují na papír velkou tabulku 3×4 vepíší do ní průvodní znaky rozčilení (když se rozzuří, nebo hádají).

Zvyšuji hlas	Potím se	Třesu se
Mluvím rychleji	Zrudnu	Bije mi rychleji srdce
Začnu rychleji dýchat	Klepou se mi prsty	Poklepávám si nohou
Přestanu mluvit	X	Y

Do prázdých okének označených X a Y si každý může napsat své individuální příznaky.

Na dané znamení začnou všichni pobíhat s papírem po místnosti. Pokud hráč najde osobu, která se mu ještě nepodepsala, požádá ji, aby umístila svůj podpis do okének, které odpovídají jejím příznakům rozčilení.

Vítězí ten, kdo jako první získá podpisy od všech ostatních. Hra seznamuje lidi v kolektivu.
Napsal Pavel Gotthard.

1276. Šestý smysl

Druh	psychohra
Místo	kdekoli
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír a tužky

Vedoucí hry čte otázky a hráči si zaznamenávají odpovědi. Neodpovídají ale za sebe, nýbrž se snaží uhádnout, kterou odpověď si vybere většina. Nesmí se dávat najevo, jakou odpověď hráč napíše. Příklad úkolů:

- jmenujte den v týdnu
- rozhodněte se pro pannu nebo orla
- rozhodněte se pro jednu z těchto částí těla : plíce, srdce, játra, ledviny, slezina
- rozhodněte se pro jedno číslo : 7, 100, 13, 261, 99, 555
- namalujte jeden z těchto obrazců: křížek, kolečko, čtverec, trojúhelník, vlnovka, hvězdička
- jmenujte telefonní číslo
- napište název písně
- jmenujte měsíc v roce
- jmenujte konkrétní budovu
- jmenujte letopočet
- napište název filmu
- rozhodněte se pro jednu z těchto dvojic barev: červená–modrá, zelená–žlutá, šedá–hnědá, purpurová–zlatá
- máte neomezené finanční zdroje. Představte si částku, kterou byste chtěl(a) na den
- napište název potraviny
- jmenujte hudební nástroj
- napište písmeno
- jmenujte vědní obor
- udělejte několik teček (jde o počet)
- napište název knihy
- jmenujte čas (hodiny, minuty)
- napište povahovou vlastnost

Po skončení projde vedoucí postupně všechny otázky a odpovědi, které se vyskytly. Hráč získá z každé otázky tolik bodů, kolik hráčů má stejnou odpověď jako on. Ti, kdo mají vyšší součet bodů, mají většinou lepší kontakt s okolním světem. Hru je vhodné zařadit až do druhé části pobytu, kdy se už děti trochu znají.

1.28 Slovní hry

1277. Apenepa

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Apenepa jsou slova, která se čtou stejně zezadu jako zepředu (mířím, nepochopen, mávám, míjím, krk atd.)

Kdo napíše za pět až osm minut více apenep, vítězí. Můžeme soutěžit také tím způsobem, že zvítězí ten, kdo dříve napíše stanovený počet apenep, například deset.

Hru lze ztížit pro hráče staršího věku tím, že se budou psát pouze apenepa, která mají více než čtyři písmena.

1278. Čtení slov pozpátku

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	list se slovy

Připravte si asi 50 různých slov a napište je na list papíru pozpátku. V klubovně pak čtěte jedno slovo za druhým. Přečtete-li například „ecibudraP", dostane ten, kdo řekne první „Pardubice", 9 bodů (tolik písmen slovo obsahuje). Kdo se splete, tomu strhnete tolik bodů, z kolika písmen se ono slovo skládalo. Nikdo si nesmí přečtené slovo zapsat. Kdo získá do konce hry nejvíc bodů, vyhraje.

1279. Definice, pojmy

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Nejprve navrhnou hráči nějaké slovo o 4 písmenkách. Smrž? No, dobře. Nyní si na papír napište jednotlivá písmena pod sebe — tak a nyní o tři prsty dál zase pod sebe, ale zezadu.

s	ž	(smrž, soutěž)
m	r	(mramor, mor, motor)
r	m	(rám, rozum)
ž	s	(žas, žrals)

Určený hráč vymslí slovo začínající a končící některou dvojicí písmen. Ale neřekne nám ho! Jen definici (podobně jako v křížovce). Dle definice musíme přijít na to, které slovo si hráč myslí. Pakliže slovo někdo uhodne, dostanou oba (ten, kdo slovo vymyslel a ten, kdo je uhodl) jeden bod. Jestliže slovo nikdo neuhodne, získá hráč (původce slova) body dva. Definice však musí být správné. Jinak se mu naopak jeden bod strhne.

1280. Dobrý češtinář

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry a tužky

Vedoucí si najde slovní kmen, například "stup", řekne jej chlapcům a ti na daný povel se snaží napsat co nejvíce slov se stejným kmenem. Například STUPeň, STUPátko, vSTUP, vSTUPné, záSTUP, trojSTUP, úSTUP, přesSTUPek, záSTUPce, atd.

1281. Doplňovačka I.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry a tužky

Každý hráč si vymyslí deset libovolných českých slov, pokud možno delších. Tato slova napíše do sloupečků pod sebe na lístek papíru, ale pozor: V každém slově vynechá polovinu libovolných písmen, na přeskáčku. Místo vynechaného písmene udělá jen vodorovnou čárku. Tak například slovo "podobizna" může napsat třeba takto: "P — obi-n-. Má-li slovo lichý počet písmen, smí vynechat menší polovinu. Když každý hráč sestaví takovou desítku svých slov, připevní se lístky na stěnu nebo se vůbec umístí někam tak, aby na ně každý hráč viděl, a pak začnou všichni hráči na čistý papír psát celá slova (tím doplňovat chybějící písmena) ostatních hráčů. Kdo nejdříve napíše slova všech hráčů, vítězí (samozřejmě svoje nevypisuje!).

1282. Extrémy

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Nejdelší slovo složené jen ze souhlásek (Scvrnkls, Čtvrthrst)

Nejdelší slovo vůbec

(Nejneobhospodařovávatelnějšími)

Nejdelší jednoslabičné podstatné jméno (Chroust)

Slovo, kde je A,E,I,O,U,Y (Dvacetikoruny)

1283. Had II.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	tužka, papír

Úkolem hráčů je vymýšlet podstatná jména o 5 písmenech tak, aby v nich určité písmeno bylo na správné pozici. Dané slovo lze použít pouze jednou. Kdo napíše za 5 min více slov (udělá delšího hada), vyhrává.

Př.: 5 písmen, písmeno „k"

Kořen
v**K**lad
vz**K**az
lát**K**a
kolí**K**
des**K**a
ša**K**al, atd.

1284. Homonyma

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden z hráčů odejde, ostatní si vymyslí nějaké homonymum, slovo s několika významy (pero, měsíc, kolo, zámek, klíč, list atd.). Každý hráč si vybere jeden význam myšleného slova.

Hádač dává hráčům postupně otázky, každému ne více než tři. Tázaný odpovídá pouze na jeden význam slova, přičemž odpovědi se dávají pouze pomocné, které ihned neukazují význam myšleného slova. Například je myšleno slovo "Klíč".

"Kde je tento předmět?"

"V kapse", "Na papíře"

"Z čeho se dělá?"

"Z kovu", "Z barvy"

"K čemu je určen?"

"Ke dveřím", "Ke hraní"

Když je slovo uhodnuto, hádač se zařadí do hry a hádá ten, u koho hádač myšlené slovo uhodl.

1285. Hra na básníka

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hru začíná jeden z hrajících slovy: „Já jsem básník, ty jsi básník, řekni rým na pátek," a ukáže na některého z hráčů. Označený hráč musí říct slovo, jež se rýmuje se slovem, které bylo řečeno (v našem případě pátek), a to dřív, než tázající napočítá do sedmi, např. svátek, šátek, matek, zkratek apod. Neodpoví-li správně do určené doby, vypadává ze hry. V tom případě se znovu ptá první hráč někoho jiného. Odpoví-li označený hráč správně do určené doby, ptá se sám dalšího. Pokračuje se do vyčerpání slovní zásoby. Každé slovo lze použít jen jednou.

1286. Hra s daty

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	tužka, papír

Pro každou číslici se zvolí nějaké slovo. Např. 1-pes, 2-les, 3-ves,... Pak vedoucí napíše, zakryt kabátem, jakékoli datum (nebo jiné číslo). Celý oddíl čeká, až vedoucí číslo odkryje. Kdo nyní naznačí nejdříve datum slovy místo číslic?

13 = pes ves

32 = ves les

1287. Koncovka

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Vedoucí napíše začáteční a konečné písmeno určité věci, která je v klubovně. Hráči mají za úkol doplnit celé slovo. Kdo řekne první správně věc, kterou měl vedoucí na mysli, vítězí a získává bod. Hraje se desetkrát. Kdo získá nejvíce bodů, je celkovým vítězem.

1288. Mám

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min.
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč si něco vymyslí (zlaté prase, absolutno, otruby, vektor, žebřík, ...) a dá to na vědomí ostatním tak, že řekne „mám". Ostatní se teď snaží vhodnými otázkami zjistit, co si vymyslel. Hráč na položené otázky může odpovídat pouze „ano" a „ne". Kdo první nalezne hledané slovo?

Napsal Anino Belan.

1289. Mám zahradu

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	50 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden z hráčů sedí v kruhu a uvede nějaké téma, např.: „Mám zahradu." Oslovený hráč se zeptá: „Jakou zahradu?" „Pěknou zahradu," odpoví první. Druhý hráč se ptá třetího, čí to je zahrada, jak je dlouhá, co tam roste atd. a všichni musí odpovídat dalším přídavným jménem začínajícím písmenem „P". Neodpoví-li někdo do 10 vteřin, vypadává ze hry.

1290. Mišmaš

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	podle chuti
Hráči	dva hráči nebo skupiny
Pomůcky	

Autorem hry je Lewis Carroll (Alenka v říši divů). Mišmaš mohou hrát dva hráči, ale stejně tak dobře i větší společnost, rozdělená do dvou soupeřících skupin. Jedna z nich předloží protihráčům „jádro", pozůstávající ze tří písmen, která jsou buď obsažena v nějakém

slově, např. ARD (pardál), nebo jsou vybrána namátkou, aniž by autoři měli na mysli určité slovo. Skupina, které bylo jádro předloženo, má na rozmyšlenou dvě minuty. Po jejich uplynutí dojde ke zhodnocení odpovědi hádajících:

1. možnost

Hráči prohlásí, že slovo znají a soupeř potvrdí, že i on měl na mysli určité slovo. Když hádající slovo oznámí, získávají jeden bod a to i v případě, že našli jiné slovo, než které vybrala zadávající skupina (např.ARD–PARDÁL i KARDINÁL). Písmena musí být ve slově obsažena v daném seskupení. Pokud zahajující přizná, že neměl na mysli žádné slovo, hádající získává dva body.

2. možnost

Hráči oznámí, že slovo nenašli. Ztrácí jeden bod, ať už zahajující měli na mysli nějaké slovo nebo neměli.

3. možnost

Hráči prohlásí, že slovo s danými třemi písmeny podle jejich názoru neexistuje a že ani protivník žádné takové slovo nezná. Mají-li pravdu, získávají dva body, v opačném případě, když soupeř slovo nezná, dva body ztrácejí. Pak se skupiny vystřídají a hra pokračuje.

Předem se domluví, zda se vítězem stane ten, kdo dosáhne nejdřív 10 bodů, či ten, kdo po deseti hrách má lepší skóre. Vybírat se smějí pouze podstatná jména jednotného čísla, nikoliv vlastní jména a pochopitelně se musí dodržovat u daných písmen (pokud tvoří součást nějakého slova) čárky i háčky. Jádro se musí vždy vyskytovat uvnitř slova, tedy slovo jím nesmí začínat nebo končit.

1291. Na smolaře

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	podle libosti hráčů
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden z hráčů vysloví nějaké písmeno. Jeho soused přidá další, ovšem jen takové, aby obě písmena dávala začátek nějakého slova. Následující hráči jmenují další písmena a to tak, že každý, přidá-li své písmeno, musí mít na mysli určité slovo, které z dosud vyslovených písmen může vzniknout. Kdo řekne písmeno, jímž je ukončeno slovo (ovšem pouze podstatné jméno v 1. pádě jednotného čísla), píše nebo počítá si trestné písmeno. První je S, druhé je M atd. až do slova SMOLAŘ. Kdo se první stává smolařem, vypadává ze hry. Zvítězí ten, kdo má ve finálovém utkání posledních dvou hráčů nejméně trestných bodů (písmen). Trestné body se zapisují i v případě, že se nedá pokračovat v tvorbě slova. Třeba k písmenům Ž, Á, B připojí Z. Ten, který po něm přichází na řadu, se jej může zeptat, jaké slovo měl na mysli. Nedokáže-li ten, který Z navrhl, říci slovo začínající na ŽÁBZ (což věru asi nedokáže!), píše si trestný bod (písmeno). Jeho soused pak začíná nové kolo libovolným písmenem. Trestný bod dostává i ten, kdo se ptá předchozího hráče, co měl na mysli, ale dostane správnou odpověď. Například ptá-li se hráče, který k písmenům Ž, Á, B připojil R, co tím myslel, a ten mu odpoví ŽÁBRY.

1292. Nápověda I.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Určíme, kdo bude středním neboli hádačem. Požádáme ho, aby na chví-li odešel z místnosti. Zatím se domluvíme na některém slově. Musí to být podstatné jméno, které se skládá ze čtyř pěti písmen, přičemž všechna písmena musí být různá, např. ”stůl”, ”talíř”, ”perník” atd.

Střední má uhodnout dohodnuté slovo, protože je to obtížné, musíme mu pomoci, tzn. něco napovědět, pochopitelně ne přímo, ale oklikou, spolehneme se na jeho chápavost a pozornost.

Dejme tomu, že domluvené slovo je komár. Hádač je nezná. ”Prosím vás, napovězte mi první písmeno,” obrací se na hráče. To je jeho právo vyžadovat nápovědu; napovídat mohou kteříkoliv tři hráči, každý podle svého.

První písmeno domluveného slova je ”K”. Jak ho napovědět, abychom ho přímo neřekli?

Je to možno udělat takto: Tři hráči po řadě říkají po jednom jednoslabičném neslo dvouslabičném slově, ve kterém je písmeno ”K”. Dejme tomu, že jeden řekne slovo ”kompas,” druhý ”pták,” třetí ”karta”. Ve všech třech slovech se opakuje písmeno ”K”. Hádač si oddělí toto písmeno a zapamatuje si je.

”A nyní druhé písmeno!” žádá.

Jestliže bude hádač pozorný a nezaplete se do nápovědí, má právo vybrat nového středního, který bude ve hře pokračovat. Ale neuhodne-li domluvené slovo, musí hru opakovat. Ať si ještě protrénuje pozornost!

1293. Nejdelší a nejkratší

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužky a papír

Všichni hráči píší v časovém limitu co nejvíce nejkratších a nejdelších slov. Za nejkratší slovo lze získat jeden bod, za nejdelší slovo čtyři body. Nejdelší slovo musí mít 5 a více slabik. Nejkratší slova jsou všechna jednoslabičná.

1294. Obchodní zástupci

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady, raději méně
Pomůcky	

Hrající sedí např. kolem stolu. Určí se některé písmeno, třeba „A”. Všichni musí postupně říci, jak se jmenují, odkud přicházejí a co prodávají. Každý tento údaj musí začínat určeným písmenem. V naší ukázce je to typ A. Tedy : „Jmenuji se Antonín, přicházím z Arábie, prodávám angrešt”. Tak se postupně všichni vystřídají. Kdo neví, co říci, nebo řekne něco, co už před ním někdo uvedl, vypadává ze hry. Při každém písmenu změňte pořadí, v němž hrající odpovídají, protože čím později kdo odpovídá, tím je jeho úkol nesnadnější.

1295. Písmenkování

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	

Jsou dána dvě slova (pro nejtěžší kategorii o délce 5 písmen). Úkolem hráčů je převést jedno písmeno v druhé postupně vždy změnou jednoho písmene ve slově. Všechna slova (i mezikroky) musí dávat smysl.

1296. Přesmyčky

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Napište na tabuli těchto 20 slov: 1. RAPAH, 2. BORN, 3. PETLICE, 4. ŇLZPE, 5. PEKÍS, 6. ČEBŘÍT, 7. CHÁOND, 8. ORSTVAA, 9. ÍSÚT, 10. VIJAHAL, 11. BORÁT, 12. RŘOVEP, 13. JOOMNZ, 14. BŇŘTEO, 15. MUŠPRKE, 16. ČÍNJI, 17. KŠVOVY, 18. OOOCMLU, 19. AEIUECBPRD, 20. CRBLIREE.

Pak vysvětlete, že přeskupením písmen z každého nesrozumitelného slova známé jméno. Kdo vyluští všech 20 slov nejdřív?

(Správné znění: 1.Praha, 2. Brno, 3. Teplice., 4. Plzeň, 5. Písek, 6. Třebíč, 7. Náchod, 8. Ostrava, 9. Ústí, 10. Jihlava, 11. Tábor, 12. Přerov, 13. Znojmo, 14. Třeboň, 15. Šumperk, 16. Jičín, 17. Vyškov, 18. Olomouc, 19. Pardubice, 20. Liberec)

1297. Roztržitý autor

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	pro každého předem připravený text

Předem si připravíme text stejný pro všechny hráče. Bude to třeba nějaká povídka, ve které jsou vynechaná určitá slova nebo písmena. Úkolem hrajících je ve stanovené době text doplnit. Úloha může být různě těžká podle vyspělosti hráčů. Záleží na tom, kolik je vypuštěno písmen nebo slov.

1298. Řekni jméno

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kroužku nebo kolem stolu. Vylosovaný hráč je první a začíná hru: dá svému sousedovi po levici za úkol říci například křestní jméno od písmene B. Nevzpomene-li si hráč do deseti vteřin, ztrácí bod. Vzpomene-li si včas, dostává bod. Body se každému hráči zapisují na papír k jeho jménu. Pak tento hráč sám dává úkol opět svému sousedu po levici. Tentokrát může úkol znít například: ”Řekni nějaký druh ovoce od písmene A!” Další hráč třeba: ”Město od R” nebo: ”Řeka od S”. Hraje se na jména osob, měst, řek, států, ovoce, zeleniny, zvířat. Jméno kteréhokoli z těchto určených námětů od kteréhokoli písmene může hráč od svého souseda po levici požadovat, když na něho dojde řada. Ale sám takové jméno musí znát! Nevzpomene-li si na něho vyzvaný soused, musí mu jméno sám říci jako doklad toho, že takové jméno opravdu existuje. (Jinak by mu mohl ”napařit” třeba ”zeleninu od Y”, a tak by vyzvaného už předem připravil o bod, neboť taková zelenina není a nebude, jejíž jméno by od ypsilonu začínalo.)

1299. Řekni jméno!

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kroužku nebo kolem stolu. Vylosovaný hráč je první a začíná hru: dá svému sousedovi po levici za úkol říci například křestní jméno od písmene B. Nevzpomene-li si hráč do deseti vteřin, ztrácí bod. Vzpomene-li si včas, dostává bod. Body se každému hráči zapisují na papír k jeho jménu.

Pak tento hráč sám dává úkol opět svému sousedu po levici. Tentokrát může úkol znít například: ”Řekni nějaký druh ovoce od písmene A!” Další hráč třeba: ”Město od R” nebo: ”Reka od S”. Hraje se na jména osob, měst, řek, států, ovoce, zeleniny, zvířat. Jméno kteréhokoli z těchto určených námětů od kteréhokoli písmene může hráč od svého souseda po levici požadovat, když na něho dojde řada. Ale sám takové jméno musí znát! Nevzpomene-li si na ně vyzvaný soused, musí mu jméno sám říci jako doklad toho, že takové jméno opravdu existuje. (Jinak by mu mohl ”napařit” třeba ”zeleninu od Y” a tak by vyzvaného už předem připravil o bod, neboť taková zelenina není a nebude, jejíž jméno by od ypsilonu začínalo.)

1300. Řetěz slov

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hráč vysloví první slabiku slova a ukáže na jiného; ten je přinucen doplnit ji na celé slovo. Druhý určí dalšího, aby doplnil poslední slabiku na slovo jiné, a tak to jde dále. Příklady: Houba, basa, sady, dýně, sova atd. Hru ztížíme, určíme-li, že se mohou říkat slova dvouslabičná. Kdo neví slovo, vypadá ze hry.

1301. Řetěz slov I.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden hráč řekne například: ”Tužka”. Druhý musí slovo opakovat a přidá k němu další, například: ”Tužka není”. Třetí opakuje obé slova a přidá zase další. A tak se přidávají pořád další a další slova, přičemž se předešlá musí přesně opakovat. Kdo nějaké slůvko vynechá či přehodí, vypadá ze hry.

1302. Řetěz slov II.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Sedněte si všichni do kruhu a ten, kdo závod řídí, předá svému levému sousedovi nějaký předmět (např. klíč) a řekne při tom: ”To je klíč.” S přesně stejnými slovy předá soused klíč zase dále svému sousedovi, ten opět dále a tak klíč oběhne všechny hráče, přičemž každý řekne stejná slova: ”To je klíč.” Když dojde klíč až k vedoucímu závodu, přidá k slovům jedno další, takže věta s klíčem teď předávaná zní: ”To je klíč železný.” A zase jde klíč s těmito slovy kolem. Kdo se zmýlí, slova přehodí či některé vynechá, vypadá ze hry. A po každém příchodu klíče k vedoucímu, ten přidává další a další slova, takže za chvíli se předává s klíčem už celá litanie.

Když se zmýlí sám vedoucí hry, vypadne i on a jeho místo převezme jeho nejbližší levý soused, který za něj přidává slova. Zbudou-li pak ve hře již jen dva hráči, přidávají si slova vzájemně jeden druhému. Každý opakuje slova předchozího, ale hned k zim přidá nové slovo svoje. Kdo z obou vydrží déle, vyhrává.

1303. Samohlásková soutěž

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Děti soutěží, kdo za tři minuty napíše více slov se stejnými samohláskami. Nesmějí se psát slova, v nichž se vyskytují jiné samohlásky. Dělají-li se závody na písmeno „o”, musíme si např. vybrat slova jako SchOpnOst, HObOj, VOjskO, POhOdlnOst, ROzhOdnOst, DObrOvOLnOst, ChOchOL, KOlOtOč, ZLOvOLnOst, SOkOL.

Když uplynula stanovená lhůta, sečte se množství samohlásek v každém slově. Za každou samohlásku v těch slovech, která se neopakují u žádného z účastníků, získá hráč dva body. Vyskytují-li se slova u druhých hráčů, získá za každou samohlásku jeden bod.

Chyby se pokutují. Tomu, kdo udělal chybu, škrtá se nejenom nesprávně napsané slovo, ale i slovo následující.

Vyhrává ten, kdo získá největší počet bodů.

1304. Sestavování slov

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papíry, tužky

Vedoucí vyšle morseovkou ze svého stanu několik písmen a stanové dvojice se z nich snaží sestavit co největší počet spisovně psaných slov. Limit je 15 minut (nebo déle podle úmluvy). Opět se boduje. Řím více slov sestavíte, tím více bodů a tím lépe pro vás.

1305. Sestavte telegram

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dopis, každý hráč papír a tužku

Ten, kdo hru povede, přečte ostatním nějaký krátký dopis nebo text. Úkolem hráčů je zkrátit text tak, aby mohl být podán jako telegram. Hodnotí se cena (počet slov) a srozumitelnost telegramu. Je možné hodnotit i čas na formulování telegramu.

1306. Sestavte větu

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír, tužky

Nadiktujte hráčům 5 různých písmen. Kdo nejrychleji sestaví větu o 5 slovech, která budou začínat danými písmeny? Slova musí jít ve větě v tom pořádku, v jakém je vedoucí diktoval. Věta má přirozený slovosled a logický smysl.

1307. Skládání rozházených slov

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	tužka, papír

Vedoucí napíše na tabuli 10 vět, každou o 5–10 slovech. Slova ve větách jsou zpřeházená a zdánlivě nedávají žádný smysl. Který hráč je seřadí dřív tak, aby obsahovaly jasné myšlenky?

1308. Skládání vět

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístky se slovy, papíry, tužky

Rozdejte hráčům lístky. Na každém je napsáno deset slov. Kdo z nich sestaví nejvíce vět použiv ke každé větě pouze dvou slov (tří, čtyř či více, dle dohody), vyhrává.

1309. Skotský telegram

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužky, papíry

V jednom skotském městě se rozhlásilo, že telegramy do 6 slov, jež všechna začínají stejným písmenem, se dopravují zadarmo.

Vedoucí určí námět, o kterém se má telegrafovat, a úkolem hráčů je napsat výstižný, nejstručnější telegram se slovy začínajícími stejným písmenkem.

1310. Slova končící na...

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min.
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči sedí v kruhu a mají za úkol říkat slova, jež končí určitou koncovkou (-dlo, -tika, -ička, -íče, -ů). Každý vysloví slovo, které ještě nikdo neřekl a ukáže na někoho dalšího. Tem má stejný úkol jako jeho předchůdce. Neodpoví-li do 3 vteřin, nebo bylo-li slovo již vyřčeno, vypadává. Kdo se udrží ve hře nejdéle, vyhrává.

1311. Slova na „M”

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Hráči sedící v řadě po řadě říkají jména měst, rostlin, slavných lidí a pod., která začínají stejným písmenem. Druh slov i začáteční písmena určí pořadatel. Slova se nesmějí opakovat. Hra se stává nejzajímavější, když se začíná zásoba vyčerpávat.

1312. Slovní fotbal I.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	podle libosti
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Ten, kdo otvírá hru, vysloví nějaké podstatné jméno, třeba ATOM. Smyslem hry je co nejrychleji odpovědět slovem, které začíná dvěma posledními písmeny řečeného slova, v našem případě např. OMÁČKA. Kdo vysloví slovo první, získává bod. Další slovo bude třeba KAJUTA, atd. Slovní přihrávky se mají dít co nejrychleji. Slova se nemohou opakovat a platí pouze ta, která mají skutečně smysl.

1313. Slovní fotbal II.

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	cca 5
Pomůcky	

První hráč vykopává tj. řekne české podstatné jméno (ne vlastní) v prvním pádu jednotného čísla. Úlohou druhého hráče je vymyslet jiné podstatné jméno (rovněž ne vlastní, v prvním pádu jednotného čísla), které začíná na poslední dvě nebo tři písmena předešlého slova. Háčky se musí zachovat, čárky lze libovolně přidávat nebo ubírat. Druhý hráč vymyšlené slovo neřekne nahlas, ale opíše podobně jako v křížovce. Třetí hráč si má správné slovo podle opisu domyslet a dále postupuje stejně jako druhý. Je-li možné více správných výkladů, může si hráč vybrat význam, který se mu hodí.

První například řekl „kráva”. Druhý má vymyslet slovo, které začíná na „va”, „áva” nebo „ava”. Vymyslí tedy slovo „vařečka” a nahlas řekne „nástroj na míchání jídla”. Třetí ví, že slovo druhého začíná na „va”, „áva” nebo „ava” a z toho si vydedukuje, že druhý vymyslel vařečku (a ne například měchačku). Úlohou druhého je vymyslet slovo, které začíná na „ka” nebo „čka”. Vymyslí slovo „kapusta” a nahlas řekne „zelenina”. Čtvrtý má teď ale více možností. Pokud hru doposud zvládal sledovat, ví, že třetí má na mysli nějakou zeleninu začínající na „ka” nebo „čka”. Má tedy na výběr mezi kadeřávkem, kapustou, karotkou apod. Může si kupříkladu vybrat „kadeřávek” (nezáleží na tom, že třetí myslel slovo „kapusta” — jeho opisu vyhovuje i tato možnost), vymyslet „ekologie” a říci „nauka o životním prostředí”.

Gól může hráč dostat několika způsoby

- Zná skupinu písmen, na kterou má vymyslet slovo, ale neví ho. Řekne, že to neví, někomu jinému se ale podaří slovo na tu skupinu vymyslet.
- Ztratí niť — neví skupinu, na kterou má vymýšlet slovo.
- Je usvědčený že blafoval — řekl nahlas něco, přestože nevěděl, na jakou skupinu hlásek může jeho slovo začínat. (Když někdo při hře získá nedůvěru, může se zeptat toho, kdo právě vykopl, na význam jeho slova a čtyř slov před ním.)
- Pokusil se někoho bezúspěšně usvědčit z blafování. (Když hráč chce někoho usvědčit z blafování, musí si být opravdu jistý, že dotyčný neví o co jde. Jinak by to bylo zneužitetné — když někdo ztratí niť, stačilo by mu uvalit na někoho podezření a dotyčný by mu musel vyložit celý dosavadní průběh zápasu.)

Napsal Anino Belan.

1314. Slovní kulomet

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Každá ze skupin si vybere svého zástupce, který odejde z doslechu. Skupiny se dohodnou na určitém (stejném) písmenu. Potom zavolají vedoucí družstev oba zástupce a oznámí jim písmeno. Závod spočívá v tom, že každý z obou závodníků musí po jistou dobu (asi dvě minuty) rychle chrlit slova začínající smluveným písmenem. Vítězem je ten, kdo za stanovenou dobu vystřelí více slov. Každé družstvo má počtáře, který počítá jednotlivá slova. Vítězí družstvo, jež má více bodů.

1315. Slovní samoobsluha

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	asi 60 kartiček

Na kartičky z tuhého papíru se napíší písmena, na každou kartu jedno. Je dobré mít takto připravené alespoň dvě abecedy, aby mohlo hrát co nejvíc hráčů. Ten, kdo hru povede (doporučujeme ho střídat), karty zamíchá, bere jednu po druhé a vždy vyvolá písmeno na ní napsané. Při tom řekne: Voda, Země nebo Vzduch. Hráči se snaží jmenovat co nejrychleji buď zvíře, rybu nebo ptáka, jehož jméno začíná vyvolaným písmenem. Kdo první vykřikne správné jméno, dostane kartičku. Není dovoleno jména opakovat. Kdo se dopustí chyby, musí jednu kartičku vrátit do hry. Vítězí ten, kdo má kartiček nejvíce.

1316. Slovní skrývačky

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Julek si vymyslel různé věty, ve kterých poslední písmena nebo i celé slabiky připojené k prvním písmenům dalšího slova dají nějaké nové slovo. Tak například: ”Pak se najednou ze stanu vynořil muž”. Ve větě byla ukryta dvě slova: sen a nouze. Nebo: ”Slepice leknutím začaly splašeně létat”. Ukryté slovo je celek. Pak jsme se střídavě pokoušeli i my ostatní o věty s ukrytými slovy. Kdo jako první ukryté slovo v dané větě objevil, dostával bod.

1317. Slovo obsahující samohlásky

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny či jednotlivci
Pomůcky	tužka, papír

Hráči mají za úkol vymyslet slovo, ve kterém se nachází co nejvíce samohlásek. Samozřejmě ten, kdo vymyslí slovo, kde jsou všechny a to ještě třeba podle abecedy, vyhrává.

Př.: dvAcEtIkOrUnY, krEmAtOrIUm

1318. Stejné písmeno

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Hráči se domluví, které písmeno se bude opakovat ve všech slovech na stejném místě. Dohodnou se například, že L (N, K) bude v neopakujících se podstatných jménech, skládajících se z pěti (sedmi) písmen, na třetím (čtvrtém) místě.

HuLán
FaLeš
Malše
GoLem
LeLek
JeLen
JíLec
OrLík
KoLík
JaLta
DáLka
ŽiLka
KoLín
HaLka
Malta
KoLek
DůLek
OdLiv
ZáLiv
MiLan

1319. Sto slov

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min na jedno kolo
Hráči	jednotlivci či skupiny
Pomůcky	

Kdo napíše více slov (nebo jen podstatných jmen) začínajících stejným písmenem. První, kdo napsal sto slov, ohlásí to nahlas. Ostatní hráči přeruší psaní. Za každé slovo se jim potom započítává jeden bod.

Počet slov zmenšíme u dětí mladšího věku na 50 nebo na 30. Hru můžeme omezit také časově. Vyhrává ten, kdo za 10 minut napíše nejvíce slov.

1320. Šest písmen

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	2 min na kolo
Hráči	skupiny
Pomůcky	lístečky s abecedou

Napište na malé lístečky všechna písmena abecedy (tedy i s háčky a čárkami). Pak lístky zamíchejte a položte je písmeny dolů na stůl. Nikdo neví, kde které písmeno leží. Pak si každý hráč vybere libovolně 6 lístků, ale nesmí se zatím podívat, jaká písmena si vybral. Když má každý 6 lístků v ruce, vedoucí dá znamení, na které všichni své lístky obrátí, přečtou si písmena na nich a snaží se co nejrychleji sestavit z nich nějaké české nebo slovenské podstatné jméno v 1. pádě. (K sestavení slova není nutno použít všech šesti písmen!)

1321. Táborová povídka

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papíry, tužky

Každý stan napíše co nejdelší a co nejsouvislejší povídku, přičemž smí používat jen slov začínajících některým ze čtyř (nejvíce z pěti) písmen, jež vedoucí předem určí.

1322. Telegramy

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papíry, tužky

Každý hráč dostane blanket na telegram a tužku. Na blanket napíše deset písmen, jedno od druhého asi 4 cm. Žádné písmeno se nesmí opakovat. Všechny blankety se pak předají o jedno místo doprava a každý hráč napíše telegram, v němž musí slova začínat těmi písmeny, která tam jsou již předepsaná. Telegramy pak nahlas přečteme.

1323. Tiskárna na trávě

Druh	se slovy
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	dohromady či skupiny
Pomůcky	papírky s písmenky

Připravte si doma do sáčku asi 200 lístečků z tuhého papíru. Na každý napište jedno písmeno abecedy. Bude tedy každé písmeno na několika lístcích. Čím je písmeno v naší řeči používanější, tím více lístečků mu věnujte. (Jsou to například samohlásky, souhláska S, méněkrát se již používá souhlásek Ž, R, Č apod.) Lístečky rozházejte po louce nebo po hřišti. Na dané znamení závodník běží od startovní čáry do louky a má za úkol vyhledat taková písmenka, aby z nich mohl sestavit jakékoli české slovo na šest písmen. (Při druhém kole hry můžete si určit jiný počet písmen např. osm.) Ostatní hráči zatím nezávodí a kontrolují čas toho, kdo je na trati. Čas je mu změřen, když z lístečků, které přinesl, sestaví na zemi před ostatními slovo o žádaném počtu písmen. Pak se lístky vrátí do herního pole a startuje další hráč za stejných podmínek: musí si vzpomenout na nějaké slovo o určeném počtu písmen, lístky s těmito písmeny nalézt a seřadit. Opakujte závod v několika kolech, výsledky (vteřiny) každému hráči sečítejte. Vítězem je hráč s nejnižším počtem vteřin.

1324. Tiskárna v klubovně

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min na hru
Hráči	skupiny
Pomůcky	lístečky s písmenky

Nastříhali jsme si asi 150 čtverečků čistého papíru velikosti 5×5 cm. Na každý jsme pak napsali čitelně a tiskacím písmem vždy po jednom písmenu z abecedy. Písmen, která se v češtině vyskytuji často (například samohlásky), jsme napsali větší počet, málo používaných méně. Tak s písmenem A, E, 0 jsme připravili asi po 10 až 12 čtverečcích, s písmenem O, ˜ jen asi po třech. Když byly všechny čtverečky popsány, promíchali jsme je a obrátili všechny písmenem dolů.

Pak si z této hromádky čtverečků vytáhl každý z nás po deseti, ale nesměl se zatím ještě dívat, jaká písmena na nich má. (Protože jsme použili silnějšího papíru, písmena neprosvítala na druhou stranu). A když už jsme všichni měli své papírky před sebou, dal Tomek start a my jsme je rychle začali obracet písmeny nahoru. úkolem bylo, aby každý hráč ze svých písmenek vytvořil nějaké české slovo, které má alespoň dvě písmena. Čím více slov se mu z té desítky písmen podařilo sestavit, tím ovšem lépe. Přitom ale nesměl k utvořeni druhých slov používat písmena, z nichž měl sestavena už jiná slova.

Lhůta k sestavování slov byla pět minut. Mohla se ale zkrátit, když už nikdo ze své desítky nemohl nic dalšího sestavit. Pak se každému z nás zapsaly jeho výsledky (počet slov), papírky se vrátily na hromadu, zase se důkladně promíchaly a začalo druhé kolo: opět si každý vybral 10 čtverečků a začal na daný start sestavovat. Někdy se stalo, že si hráč vytáhl tak nešťastně seskupená písmenka, že se mu z nich nepodařilo sestavit ani jedno slovo. V tom kole tedy neobdržel žádný bod. To se nedalo nic dělat. Po deseti kolech se spočítalo, kolik kdo celkem utvořil slov, a podle toho byl sestaven žebříček hráčů.

1325. Turnaj důvtipu

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry a tužky

Vedoucí hry zapíše všechny hráče na papírek do svislého sloupku. Pak dává různé otázky. Kdo odpoví správně jako první, dostane 3 body, druhý dva, třetí jeden. Další už se nebodují. (Chcete-li však, můžete i další bodovat. V takovém případě první musí dostávat bodů ovšem více, a to tolik, kolik je hráčů, přičemž každý

další obdrží o 1 bod méně, než předchozí). A jaké jsou otázky?

Kdo vysloví nejdříve v prvním pádu nějaké české podstatné jméno, které má osm písmen?

Napište do jedné minuty co nejvíce slov, ve kterých jsou alespoň tři písmena stejná.

Řekněte nějaké podstatné české jméno, které má deset písmen.

Vyřkněte sloveso, začínající písmenem "R".

Řekněte nějaké české slovo, z kterého výměnou či ubráním nebo přidáním jednoho písmene vznikne slovo jiné. (Například SOL STOL, OKO OKNO, ČERT ČERT atd.)

Vedoucí hry si vymýšlí sám podobné otázky a připisuje k jménům jednotlivých hráčů body podle rychlosti a správnosti odpovědi. Nakonec se body sečtou a sestaví se žebříček hráčů podle výsledků.

1326. Z jednoho co nejvíc

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tužka a papír pro hráče

Hráči jsou vyzbrojeni papírem a tužkou. Dohodnou se na nějakém delším slově, které si zapíší na svůj list papíru. Z jeho písmen se pak každý snaží utvořit co největší počet slov. Smí se tvořit ta slova, skládající se výhradně z písmen, z nichž se dané slovo skládá, a to i co do počtu. Obsahuje-li dané slovo jedno A, nesmí se v žádném novém slově vyskytovat A dvakrát. Smí se tvořit jen podstatná jména, nikoli vlastní, v prvním pádě jednotného čísla. (Háčky a čárky se nesmí přidávat ani ubírat). Každé utvořené slovo musí mít alespoň tři písmena. U zkušených hráčů může kdykoli ukončit kterýkoli hráč tak, že řekne „DOST". Všichni si spočítají utvořená slova.

Ten, který jich má nejvíc, začne pomalu číst svůj seznam. Je samozřejmé, že mnoho ze čtených slov mají ve svých seznamech i jiní hráči. V takovém případě vzkřiknou „Mám!" a přečte svůj seznam slov další hráč, opět se vyškrtají slova, společná u dvou nebo více hráčů a takto se postupně vystřídají všichni. Vyhrává ten, kterému zbylo nejvíc nepřeškrtnutých slov.

Ukázka : Dáno je slovo SAMOOBSLUHA. Tvořená slova o nejméně 4 písmenech : Obloha, album, bluma, halas, halma, houba, losos, laso, moula, ohlas, sloha, sobol, aula, basa, hlas, husa, lama, louh, maso, mlha, molo, mula, obal, osma.

1327. Znalost slov

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny či dohromady
Pomůcky	papíry, tužky, lístečky

Vedoucí řekne například "C 6". Značí to, že hráči musí rychle, každý zvlášť, vymýšlet taková česká podstatná jména, která začíná jí písmenem "C" a mají celkem 6 písmen. Doba na přemýšlení je limitovaná. Kdo napíše nejvíce slov, vítězí.

Lze si připravit i dvě hromádky lístků. V jedné jsou písmena a v druhé číslice. Vytažením z každé hromady se získají typy pro psaní písmen.

1328. Žebříček

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Uspořádejte soutěž. Kdo dříve sestaví tři žebříčky s dvanácti příčkami z podstatných jmen, začínajících písmeny a, u a d, žebříček z podstatných jmen, která začínají písmeny o, p, n, s, v může mít 14–17 příček.

Zde je znázorněn žebříček z podstatných jmen, který má 14 "příček".

O
Oř
Okr
Olga
Osada
Obálka
Ohníček
Opeřenec
Objevitel
Otrokovice
Opatrovanec
Obohacovatel
Obdivovatelka
Obrazotvornost

Všechna slova začínají písmenem "o" a v každém následujícím slově je jen o jedno písmeno více.

1329. Živá abeceda

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	papíry s písmeny

Družiny si připraví sérii písmen abecedy, které jsou napsány velkými viditelnými písmeny. Každé družstvo má jinou barvu. Každý hráč dostane 2–3 písmena, tak, aby družstvo mělo rozdělenou kompletní abecedu. Každé družstvo stojí ve stejné vzdálenosti od organizátora hry. Ten řekne nějaké slovo, například „klec". Hráči, kteří mají písmena, z nichž se skládá toto slovo, běží rychle k organizátorovi hry a postaví se na vymezeném místě do řady a utvoří vyvolané slovo. Kterému družstvu se to dříve podaří, získává bod.

Organizátor hry říká jen slova, kde se jedno a totéž písmeno vyskytuje jen jednou (např. žito, mouka, balón, kopec aj.).

1330. Žouželení

Druh	se slovy
Místo	kdekoli
Délka	do vyčerpání
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Nesmyslné slovo žouželení použijeme jako záměnu pro slovo nebo pro činnost, kterou mají ostatní hráči uhádnout. Otázky dostává jeden hráč, který jediný zná správný výraz (např. poslouchat rádio, spát, učit se...). Hráči se ptají předepsanou formulkou: „Dá se žouželit...?" Vedoucí hry na tyto otázky odpovídá jen ano či ne, podle toho, jak se otázka shoduje s tím, co myslí. Otázky, na něž nelze odpovědět jednoznačně, vedoucí zamítá. Obměna je možná s tím, že se naopak určí jeden hráč, který jde z doslechu a všichni ostatní se domluví na tom, co bude slovo žouželení znamenat. Úkolem vybraného hráče pak je to zjistit.

1.29 Smyslové hry

1331. Barevné tužky

Druh	smyslová
Místo	trasa
Délka	3 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	8–10 barevných proutků, zápisník, tužka

Nařežte z tenkých proutků asi 8–10 hůlek, velkých jako tužky. Hůlky obarvěte jasnými barvami: modrou, červenou, zelenou, oranžovou, přibližně 2–3 hůlky jednou barvou.

Jeden hráč vezme barevné tužky, list papíru a tužku a půjde místností, školní chodbou nebo venku kolem bloku domů. Jeho úkolem je jít stále při pravé straně a vrátit se na původní místo. Cestou musí rozložit na různých místech tužky. Každou je třeba položit tak, aby ji bylo vidět, ale aby nebyla příliš nápadná. Hráč se musí řídit zásadami maskování a vybírat hůlky takové barvy, aby byly na podkladě méně vidět. Hráč si zapisuje pořadí, jak rozestavil hůlky za sebou.

Potom, jeden za druhým ve stanovených intervalech (asi 3 minuty) projdou stejnou trasou i ostatní hráči. Cestou se u hůlek nezdržují a neberou je do ruky. Dělají si jen poznámky do zápisníku. Každý po návratu přečte po pořádku barvy hůlek, jak je cestou zpozoroval. Vítězí ten, kdo po cestě neminul žádnou hůlku.

1332. Bystré očko

Druh	smyslová
Místo	venku
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	startovní čísla

Vedoucí se postaví tak, aby na něj bylo dobře vidět a aby dobře obhlédl okolí. Hráči se zamaskují v určené vzdálenosti. Vedoucí si na sebe navléká startovní čísla (musí si je pamatovat nebo zapisovat). Hráči vedoucího pozorují a čísla, která si vedoucí obléká, si snaží zapamatovat. Zkouší se nepozorovaně připlížit co nejblíže, aby dobře viděli. Vedoucí vyřazuje hráče, které vidí. Zvítězí hráč, jenž není vyřazen.

1333. Co se změnilo?

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	malé předměty

Vedoucí družiny má vždycky u sebe pro tuto hru 11–15 různých malých věci. Knoflík, zátka, pero, tužka, kamínek, zápalka, poštovní známka atd.

Všechny věci rozložíme na stole a přikryjeme novinami. Hráč se během 30 vteřin seznamuje s rozmístěním věcí; pak se otočí zády ke stolu; zatím tři nebo čtyři věci přemístíme. Znovu musí hráč 30 vteřin prohlížet věci. Pak opět všechno přikryjeme novinami.

Nyní se zeptáme hráče: co se změnilo v rozestavení předmětů, které z nich byly položeny na jiné místo?

Za každý správně určený předmět se připočítává jeden bod, za každou chybu se jeden bod odpočítá. Chybou je, když hráč řekne věc, která se nepřekládala na jiné místo.

Podmínky hry musí být pro všechny stejné, jestliže jsme prvnímu přemístí-li čtyři předměty, musíme i ostatním přemístit stejný počet. V tomto případě je nejlepší výsledek čtyři body. Všichni, kteří je získají, jsou vítězi hry.

1334. Co zmizelo?

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	drobné předměty

Položte na stůl 30 drobných předmětů a zavolejte oddíl. Dovolte hráčům, aby si vystavené předměty minutu prohlíželi. Pak jim řekněte, aby zavřeli oči a přikryli si je dlaněmi. Vezměte jeden předmět a uschovejte jej. Na váš pokyn si oddíl začne znovu prohlížet věci na stole. Kdo první ohlásí, který předmět zmizel, získá jej jako trofej a schová si jej do kapsy. Potom hráči zavřou oči a vy schováte další věc.

Jestliže nikdo z oddílu neodhalí, co se ztratilo, řeknete jim, aby zase zavřeli oči, předmět vrátíte na stůl a odeberete jiný. Soutěž pokračuje, dokud na stole nezůstane 5 věcí. Potom si hráči spočítají své trofeje–kdo jich bude mít nejvíc, vyhrál.

1335. Číselná slepá bába

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	10 min.
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Očíslovaní hráči sedí na židlích v kruhu. Ve středu kruhu je nakreslená značka. Jeden z hráčů se zavázanýma očima stojí uprostřed kruhu. Řekne dvě čísla (neříká samozřejmě svoje číslo). Úlohou hráčů s danými čísly je vyměnit si místa. Každý se přitom musí dotknout značky ve středu kruhu. Když je některý z nich chycený (stačí se dotknout), stává se slepou babou on.

Pokud hráč sedí, vztahuje se něj imunita. Jakmile se však postaví, nesmí si už na své bývalé místo sednout zpět.

Napsal Anino Belan.

1336. Dárky

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	jeden a všichni
Pomůcky	

Vybereme si jednoho hráče. ”Slyšeli jsme, že jdete na cesty” říkají mu, ”budete v různých místech?” hráč to potvrzuje a ptá se, jestli bude mít organizátor hry nějaká přání. přání bude mnoho. Všichni hráči se na něho po řadě obracejí s osobními prosbami. ”Já mám strýčka v Plzni, navštivte ho,” praví první hráč, ”slíbil, že mi něco pošle.”

Každý jmenuje některé město a svého příbuzného nebo přítele, k němuž by měl hráč zajít. Podle podmínek hry uvádějí se jen známá města a začáteční písmena jejich jmen musí být různá.

Cestovatel je člověk velmi ochotný, vyslechne všechna přání a slíbí, že je splní. Rozloučí se a odjíždí na svou dalekou cestu, to znamená, že odchází z místnosti. ”Cestování” hráče netrvá déle než pět minut. To ale stačí k tomu, aby vymyslel co komu přivézt. Při vybírání dárků se řídí tímto pravidlem: dárek musí mít stejné začáteční písmeno jako město, odkud je přivezen a odevzdat se musí tomu, kdo toto město jmenoval. Tak např. tomu, kdo řekl Plzeň papír nebo punčochu. Čím směšnější dárek, s tím větší radostí jej ostatní hráči přijmou.

”Byl jsem u vašeho dědečka,” říká některému z hráčů. ”Poslal vám ohlávku.” Jestliže ten, komu je určen tento dárek, řekl Olomouc, je to správné a dárek je dobře doručen. Jestliže se však hráč zmýlí, hráč dárek nepřijme.

Když hraje více než 5 hráčů, jedna chyba se nepočítá. Ale za dvě chyby již dostane pokutu: znovu sbírá přání a podruhé jede na své ”daleké cesty”.

1337. Deset čísel

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry a tužky

Přečtěte deset číslic, dvouciferných (například 84, 42, 11, 39 atd.). Pak se každý chopí tužky a snaží se napsat jich tolik, kolik si jich zapamatoval.

1338. Dvanáct vteřin a dost

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	do 10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	12 nakreslených obrazců

Hráčům předvedeme 12 různých geometrických obrazců (kruh, ovál, mnohoúhelníky atd.) po dobu 12 vteřin. Potom se všichni hráči snaží nakreslit tyto obrazce zpaměti a co nejpřesněji. Při hodnocení srovnáme zadání a výtvory, hráči by si měli všimnout chyb, kterých se dopustili. Hned potom tutéž zkoušku opakujeme znovu. Tentokrát už jistě budou mít všichni zakresleno všechno bez chyb. Ve zkoušce pak lze pokračovat kreslením obrazců, které vymysleli sami hráči a zároveň zvyšováním počtu obrazců.

1339. Hledačka I.

Druh	smyslová
Místo	v místnosti
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry s úkoly

Vedoucí si připraví tolik papírů různých barev, kolik je hráčů. Na tyto papíry napíše různé úkoly (např. dopis morseovkou, různé hádanky a chytačky ap.). Obsah každého papíru je stejný, každý hráč má tedy tytéž úkoly jako druzí. Vedoucí hry tyto papíry rozstříhá na stejný počet nepravidelných ústřižků a v nepřítomnosti členů je porůznu ukryje (pod nábytkem, ve skulinách ap., ale tak, aby vždy alespoň růžek byl vidět). Pak hráči přijdou, každý hledá ústřižky své barvy, sestaví je a luští úkoly na nich. Boduje se rychlost i správnost hledání a luštění.

1340. Hledání písmen I.

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papírové kartičky s abecedou

Na kartičky, zhotovené ze silnějšího papíru, napište všechna písmena abecedy. (Na každou kartičku jedno písmeno.) Kartičky jsou pak libovolně rozloženy po stole, písmeny dolů. Nikdo tedy neví, kde které písmeno se nalézá. Vedoucí pak hlásí: ”Hledá se písmeno A.” Na tato slova všichni hráči současně vezmou si po jedné kartičce a podívají se, jaké písmeno kdo vytáhl. Není-li mezi nimi písmeno A, vrátí všichni hráči kartičky zpět, zamíchají a tahá se znovu a to tolikrát, až někdo písmeno A nalezne. Toto nalezené písmeno si ponechá. Pak se hledá písmeno B, atd., až se tak zvolna všechna písmena odstěhují k různých hráčům. Kdo má na konci hry nejvíce písmen, vyhrává.

1341. Hledejte veverku!

Druh	smyslová
Místo	místnost, příroda
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	veverka

Používáme při ní malé veverky koupené v hračkářství. Někdy se spokojíme jen s malým látkovým míčkem, kterému přimalujeme oči, nos a ústa.

Všichni hráči až na jednoho vyjdou ven. Určený hráč pak umístí veverku kamkoli nahoru nebo dolů, ale tak, aby ji bylo dobře vidět. Pak se všichni vrátí a začnou hledat. Kdo veverku uvidí první, tiše usedne a dostane 1 bod. Postupně usedají i ostatní, hned jak spatří veverku, a snaží se chovat nenápadně, aby ostatním neprozradili místo úkrytu.

Obvykle se hraje, dokud nemá někdo tři body to je vítěz. Někdy však hrajeme tak dlouho, až už má aspoň jeden bod každý kromě jednoho tomu pak zůstane málo lichotivý titul ”Největší nemehlo”.

1342. Jakou máte paměť?

Druh	smyslová
Místo	u cedule
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	cedule, papíry, tužky

Dohodněte se s kamarády, že si půjdete všichni najednou přečíst plakát či nějakou vývěsku, kterou ze svého stanoviště sice vidíme, ale nerozeznáme pro velkou vzdálenost její text. Běžíme k ní všichni stejně (tedy žádné předhánění), čteme ji jednu minutu (případně dvě i více, dle množství textu) a když umluvená doba uplynula, obrátíme se od vývěsky a každý píše na papír její text tak, jak si jej zapamatoval. Kdo má z nás nejbystřejší hlavu? Kdo si nejvíce zapamatoval její slovosled!

1343. Kdo pískal

Druh	smyslová
Místo	terén
Délka	45 min
Hráči	skupina a jeden či více
Pomůcky	píšťalky

Před zahájením hry dá vedoucí jednomu nebo několika hráčům píšťalku. Když je hra zahájena, rozejdou se hráči do terénu. Čas od času se ozve písknutí. Přitom se hráči s píšťalkami neustále skrývají svým pronásledovatelům. Hra se hraje v hustě zarostlém a zalesněném terénu na ploše asi jednoho čtverečního kilometru. Hráči se pohybují jednotlivě, sdružování není dovoleno. Čas od času musí zapískat. Úkolem ostatních je určit co nejdříve, kdo píská, a chytit ho. Kdo odhalí nejvíce pískajících, je vítězem.

1344. Kdo zaklepal?

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči sedí u stolu. Jeden z nich je vylosován a ten jde několik kroků od stolu a obrátí se k němu zády. Ostatní hráči se posuňky dohodnou a jeden z nich zaklepe na stůl. Potom se onen hráč vrátí a má poznat podle toho, jak se kdo provinile a neklidně tváří, kdo klepal. Uhodne-li, jde dále poslouchat ten, kdo byl prozrazen. Neuhodne-li, musí jít poslouchat znovu.

1345. Kimovka na dálku

Druh	smyslová
Místo	libovolné s cestou
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci 9–14
Pomůcky	různé předměty

Vedoucí chodí po cestě sem–tam a vždy viditelně nese jeden předmět. Poschovávaní hráči si musí zapamatovat předměty i jejich pořadí. Po skončení hry napíší předměty na papír.

Správný předmět 2b, pořadí 1b. Koho vedoucí uvidí, je vyloučen.

1346. Korálky

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	korálky všech barev a velikostí

Vedoucí hry vysype na stůl pytlík s korálky. Po chvíli beze slova korálky posbírá a dá nazpět do pytlíku. Úkolem hráčů je určit počet korálků všech barev, určit jejich velikost, druh materiálu (např. největší byl modrý s dírkou, nejmenší bílá skleněná kulička).

1347. Koruna

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	koruna

U stolu sedí dvě družstva proti sobě. Jedno družstvo má ruce pod stolem a podává si korunu. Kdokoliv z druhého družstva řekne dost. Na tento povel musí první družstvo plácnout rukama o stůl a nechat je ležet na stole. Druhé družstvo se snaží podle zvuku uhodnout, kdo z hráčů má pod rukou korunu. Při dostatku hráčů (nad 6 v družstvu) může být více pokusů o uhádnutí (až 3). V případě, že se podaří uhádnout, kde je koruna, vymění si družstva úlohu.

1348. Kuličková

Druh	smyslová
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	šikmá plocha, 10–15 různobarevných kuliček

Kolem stolu jsou rozestaveni hráči. Na jeden konec šikmé plochy se postaví organizátor hry a na druhý jeho konec pomocník.

Hra začne tím, že organizátor vybírá kuličky z neprůhledného sáčku a kutálí je po nakloněné ploše a jeho pomocník kuličky chytá a dává rovněž do neprůhledného sáčku. Kuličky se kutálí v rychlém sledu. Úkolem hráčů je zapamatovat si, v jakém pořadí se koulely kuličky za sebou. Předem je stanoveno podle čeho (barva, velikost atd.). Až koulení skončí, napíší hráči pořadí. Za správně popsanou kuličku ve správném pořadí jsou dva body, za kuličku nesprávně umístěnou, ale správně popsanou jeden bod.

1349. Máš dobrý čich?

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	aromatické věci v pytlících

Připravte několik papírových pytlíků všechny stejné a vložte do každého věc, která vydává zvláštní vůni například do jednoho nakrájenou cibuli, do dalšího kávu, růžové okvětní lístky, kůži, anýz, pomerančovou kůru atd.

Postavte tyto pytlíky do řady kousek stranou a pak posílejte jednoho hráče po druhém, aby kolem nich přešli, a pět vteřin ke každému čichali. Na konci mají minutu na to, aby napsali po paměti nebo odříkali vedoucímu ve správném pořadí jména různých věci, které poznali čichem.

1350. Města

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Vedoucí napíše do dvou sloupců po desíti jménech různých měst. Potom oznámí číslo sloupce (první, druhý) a předčítá zvolna jejich města. Asi za minutu po přečtení oznámí, který sloupec mají hráči zpaměti napsat. Dokáže někdo zapamatovat si a napsat všech 10 měst?

1351. Na bystrozrakého

Druh	smyslová
Místo	terén
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Na vzdálenost, ve které je možno ještě rozeznat omezené pohyby, pošleme hráče, který provádí ve volných časových intervalech různé úkony, jak nejrychleji dovede. Například čistí si zuby, zvedne paži, udělá dřep a podobně. Hráči mají zapsat (či pouze zapamatovat) každý pohyb a odevzdat po ukončení vedoucímu.

1352. Na kouzelnou hůlku

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady 8–11
Pomůcky	vyřezávaná hůlka

Tohle je jedna z našich oblíbených schovávaček. Ke hře je potřeba kouzelná hůlka, představuje ji asi na prst silná, nejméně dvacet centimetrů dlouhá vyřezávaná hůlka. Jeden z hráčů hůlku schovává, určí tedy ostatním, kterým směrem se mají dívat a za jejich zády pak hůl někam skryje. Při tom musí dodržet pravidlo, že alespoň polovina hůlky musí být z nějakého místa viditelná. Poté oznámí, kde zhruba se hůlka nalézá. (řekne např.: není dále než pět kroků od tamtoho modřínu) Ostatní se hůlku vydají hledat. Kdo ji první nalezne, sebere ji, zvedne ji nad hlavu a zavolá kouzelnou formulku: "Já ji mám a nikomu ji nedám." Dokud není formulka zavolaná, může mu hůlku kdokoliv sebrat a pokusit se o totéž. Kdo to dokáže, může v příštím kole schovávat.

1353. Na králíka

Druh	smyslová
Místo	vybavená místnost
Délka	krátká
Hráči	dohromady 8–12
Pomůcky	libovolný předmět

Další ze schovávacích her, tentokrát hrávaná zejména v klubovně. Na počátku hry je jeden předmět, zpravidla propiska, označen za králíka. Jedna osoba zůstane v klubovně a králíka někam ukryje, králík musí být schován tak, aby z nějakého pohledu byl vidět aniž by bylo třeba cokoliv odkrývat. Když je králík ukryt, ostatní vejdou do klubovny a hledají jej. Kdo ho najde, nedá to nijak najevo a v klidu usedne a nadále se baví jen sledováním ostatních. Kdo stojí jako poslední, je označen za slepuchu slepáckou. Ten, kdo se posadil první pak vyjme králíka z úkrytu a schovává jej v příštím kole.

1354. Na kukačku

Druh	smyslová
Místo	hustý les
Délka	10 min
Hráči	dohromady a jeden >7
Pomůcky	

Jeden hráč, kukačka, se schová v lese a občas zakuká. Ostatní hráči ji hledají. Ten, kdo kukačku najde první, stává se při další hře kukačkou.

1355. Na pátrače

Druh	smyslová
Místo	vyvýšené místo
Délka	30–45 min
Hráči	jednotlivci 12–14
Pomůcky	

Vedoucí je na vyvýšeném místě a tam něco dělá. Schovaní hráči si úkony znamenají.

Správný úkon 3b, uvidí-li je vedoucí -2b.

1356. Na postřeh

Druh	smyslová
Místo	zařízená místnost
Délka	do 20 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	drobný předmět dle vlastního výběru

Ten, kdo hru povede, si připraví nějaký drobný předmět, který si ostatní dobře prohlédnou. Potom se vzdálí a vedoucí předmět schová tak, aby ho bylo sice vidět, ale ne na první pohled. Hráči pak zase přijdou a věc hledají, ale jen očima, nesmí na nic sahat, shýbat se, na nic vystupovat. Kdo hledanou věc uvidí, oznámí to nenápadně vedoucímu. Když všichni nebo alespoň většina předmět nalezla, oznámí vedoucímu pořadí, v jakém hráči předmět nalezli.

1357. Nákup

Druh	smyslová
Místo	místnost
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	„zboží”

Dvojice obdrží papírek se seznamem, co má nakoupit a naučí se jej nazpaměť. Potom se vydají do obchodu nakupovat (seznam pochopitelně zapomenou doma). Obchod představuje stůl, na kterém jsou vyskládány papírky se jménem zboží lícem dolů. Zboží je 3× více druhů než se má koupit a od všeho je tolik kusů, kolik je družinek. Hráči postupně obracejí papírky a hledají to „jejich” zboží. Každou nesprávnou kartičku musí obrátit zase lícem dolů.

Až si jsou jisti, že mají vše, jdou za porotou. Hodnotí se rychlost a správnost nákupu.

1358. Naslouchání

Druh	smyslová
Místo	terén
Délka	50 min
Hráči	skupiny a jeden
Pomůcky	

Určeným úsekem různými směry prochází několik družstev. Uprostřed prostoru stojí stráž (ve dne se zavázanýma očima), která naslouchá a určuje směr, odkud uslyší kroky. Hráč, jehož místo stráž přesně určí, vypadává ze hry. Vítězí družstvo, které prošlo střeženým terénem a ztratilo nejméně hráčů.

1359. Nastoupená družina

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupina
Pomůcky	

Hráči stojí v řadě. Požádáme dva hráče, aby vyšli z řady a obrátili se čelem k ostatním. Tito dva mají přesně minutu k tomu, aby si mohli prohlédnout všechny, kteří stojí nastoupeni v řadě, a zapamatovat si vzhled každého hráče, podrobnosti jeho oblečení. Pak je organizátor hry požádá, aby na chví-li odešli z místnosti.

Nyní navrhneme všem ostatním, aby si něco změnili na svém vzhledu (vyměnili bundy, vyhrnuli rukávy apod.).

Hádači pak po jednom přichází. Každý musí říci, jaké změny zpozoroval na vzhledu svých kamarádů. Není třeba na ně pospíchat. Spočítáme všechno, co bylo řečeno správně. Zvítězí ten, kdo zpozoroval více změn.

1360. Nedejte se ošidit!

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	větší počet různých mincí

Vedoucí hry rozhodí na stůl hromádku různých mincí–pětníky, desetníky, dvacetníky, padesátníky, koruny, dvoukoruny, pětikoruny i desetikoruny. Na stole, na který musí všichni hráči dobře vidět, je nechá chvilku ležet, a pak je rychle sebere. Během doby, kdy peníze leží na stole, je musí hráči rychle spočítat nebo alespoň odhadnout celkovou částku. Kdo první vysloví přesnou sumu, kterou mince představují, získává bod. Bod se přiděluje i za nepřibližnější údaj. Vítězí ten, kdo první dosáhne určeného počtu bodů.

1361. Odhad času II.

Druh	smyslová
Místo	louka, místnost, i jinde
Délka	10 min
Hráči	družinky 9–13
Pomůcky	stopky

Členové družinek utvoří zástupy. Postupně pak vychází, odhadem 30 sekund něco dělají a pak se jdou zařadit. Až se všichni vystřídají stopne se čas a porovná se s teoreticky zjištěným (hráčů*30) sekund. Která družinka byla nejblíže, vyhrává.

Vedoucí může též určit čas, např. 30 min. Děti mají za úkol tento čas co nejpřesněji odhadnout a jeho uplynutí nahlásit vedoucímu. Vedoucí si přesný čas, kdy mu hráč hlásil, že si myslí, že čas už uplynul, zapíše. Jakmile toto učiní i poslední člen oddílu, vyhlásí vedoucí, kdo se nejblíže trefil. Pozn. nikdo nesmí používat hodinky.

1362. Opisování čísel

Druh	smyslová
Místo	les
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kartičky s čísly, tužka a papír

Po lese jsou rozmístěna trojciferná čísla. Děti vyzbrojené tužkou a papírem se prodírají houštinami a křovinami a hledají ona čísla. Počet čísel je předem znám. Má-li někdo všechna čísla, jde k rozhodčímu a ten mu zapíše čas. Po určité době se hra ukončí. U těchto hráčů si zapíšeme počet nalezených čísel.

1363. Popletená

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	předměty

Kolik družstev se zúčastní hry, tolik souborů drobných předmětů si připravíme na různá místa v klubovně. Družstva pak soubory obcházejí, na každý smějí hledět pouze minutu a nakonec dostanou deset minut na sepsáni seznamů co kde bylo. Úkol je ztížen tím, že všechna družstva vyšlou k soupeřům své zástupce, aby tam rušili, mátli a zpochybňovali. Nesmějí se však protihráčů dotýkat.

1364. Postřeh II.

Druh	smyslová
Místo	u stolu
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	libovolné drobné předměty (30–50 ks), stopky

Na stole rozložíme větší množství (30–50 ks) drobných předmětů (knoflíky, šroubky, známky, kamínky...) a přikryjeme je ručníkem, prostěradlem, atd. tak, aby hráči neviděli, o vedoucí hry pak na chvíli (cca 20–30 vteřin) předměty odkryje a hráčům ukáže. Hráči potom mají za úkol napsat na papír co nejvíce předmětů. Složitější způsob bodování je ten, že za každý správně určený předmět započteme 1 bod, za napsaný předmět, který nebyl vystaven se dva body strhnou, a za vystavený a nenapsaný; se strhne jeden bod. Zkoušku lze několikrát opakovat. Zajímavé je testovat časovou závislost paměti tím, že po delší době (asi 2 hodiny), požádáme hráče o nové zapsání předmětů, které viděli.

1365. Poštovní dostavník

Druh	smyslová
Místo	terén
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Jednotlivá družstva rozestaví své členy na delší trase. Prvního naučíme nějakému textu či sledu prostocviků. Ten uběhne kousek cesty a naučí to dalšího. Hodnotí se rychlost přenosu vzkazu a kvalita výsledné zprávy.

1366. Potulný prodavač

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	předměty

Hráči se pohodlně rozsadí v klubovně. Přichází protřelý obchodník s kufrem, krosnou nebo krabici, vytahuje jednotlivé kusy sucho zboží, vychvaluje, doporučuje a zase ukládá zpět. Po předvedeni veškerého sortimentu se s uctivými úklonami odebere zase ven a hráči pilné zapisuji, co zhlédli. Za každý předmět obdrží dva body, uvedou-li navíc správně i pořadí, mají nárok na čtyři body. Místo zboží lze použít třeba výběr knih, za doplňující úkol můžete dát podrobný popis prodavačova oblečeni. Kimovky se dají hrát rovněž se soubory pro ostatní smysly: se sadou slov, souborem různých zvuků, s vonnými látkami apod. Hodně smíchu při hře přeje

1367. Poznej známá místa

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	speciální fotografie

Ukažte hráčům řadu fotografii nebo kreseb objektů z nedalekého okolí, které musí všichni dobře znát, chodí-li s otevřenýma očima. Například obrázky křižovatky, neobvyklých výlohy chrliče nebo větrné korouhvičky, stromu, světelného odrazu ve vodě (hráči mají uhodnout, co se tu zrcadli) atp. Všímejte si, kdo pozná těch objektů nejvíc.

1368. Rozdělovačka

Druh	smyslová
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různotvary

Ze starých krabiček od tavených sýrů, bonbónů, apod. si nastříhejte 20 čtverečků, 20 obdélníčků, 20 trojúhelníčků a 20 koleček. Všech 80 výstřižků důkladně zamíchejte. Každý hráč zkusí na daný start rozdělit je do hromádek podle jejich tvarů. Čas se měří stopkami nebo na sekundové ručičce hodinek. Za každý výstřižek, vhozený omylem na hromádku, kam nepatří, se k celkovému času připočtou tři vteřiny. Závod lze zpestřit tím, že se smí třídit jednou rukou nebo že závodník má při závodu zavázané oči a třídí tedy jen hmatem.

1369. Sardinky

Druh	smyslová
Místo	místnost
Délka	10 min na hru
Hráči	jeden a zbytek
Pomůcky	

Jeden hráč se někde schová a ostatní se ho po určité době vydají hledat. Každý, kdo ho najde se k němu připojí a tak jsou na konci hry všichni v úkrytu namačkáni jako sardinky.

1370. Sborové volání

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jeden hráč jde za dveře nebo z doslechu. Ostatní se domluví na nějakém krátkém, jednoslabičném slově. Potom zavolají hráče zpět do místnosti a na znamení vedoucího hry smluvené slovo vykřiknou. Hráč má poznat, o jaké slovo jde. Ač se zdá, že je úkol velice jednoduchý, lze ověřit, že např. slova vrk, mrk, krk lze jen velmi těžce odlišit od sebe.

1371. Sestav zprávu

Druh	smyslová
Místo	les
Délka	10–15 min
Hráči	družinky po jednotlivcích 9–14
Pomůcky	rozstříhaná zpráva

Papírky s očíslovanými slovy jsou roztroušeny všude možně (i nemožně). Hráči si musí slovo zapamatovat, donést je vedoucímu a pak z nich složit zprávu.

1372. Setonova hra

Druh	smyslová
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šachovnice, různotvary

Na čtvrtku si narýsujte mřížku (šachovnici) o 25 políčkách. Bude to pět řádek okének (políček). Všechny políčka jsou bílá, tedy nikoli jako na šachovnici střídavě černá bílá. Potom vystřihněte z nějakého tuhého barevného kartónu dva čtverečky, dva trojúhelníky a dvě kolečka. Vedoucí hry těchto šest značek libovolně rozestaví do různých políček. Ostatní se na takto zaplněnou šachovnici potom minutu dívají, načež se šachovnice zakryje a nyní každý hráč má zpaměti namalovat na papír, na kterém políčku byla jaká značka postavena. Za správnou značku na správném místě obdrží hráč 2 body, za nesprávnou značku na správném políčku 1 bod, za značku na políčku, kde žádná značka být neměla, neobdrží ovšem nic.

1373. Skládačka I.

Druh	smyslová
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	rozstříhané papíry, lepidlo

Vedoucí dodá do každého stanu nějaký starý tiskopis (pro všechny stejný), rozstříhaný na 20–30 ústřižků. Soutěží se o to, která dvojice tiskopis správně složí a slepí na papír jako první, druhá, atd. (není-li v táboře po ruce větší počet takových tiskopisů, plakátů atd., může se použít i čistý papír bez jakéhokoli tisku.) Podmínkou je, aby každý stan měl papír rozstříhaný stejným způsobem a nebyl ve výhodě ani v nevýhodě proti jiným stanům tím, že by měl ústřižků méně nebo zase více, pravidelněji či nepravidelněji rozstříhané atd.

1374. Skládačka II.

Druh	smyslová
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	rozstříhaná lepenka

Vystřihni si obdélník či čtverec lepenky ze staré krabice. Musí být bez tisku, nesmí na něm být žádný obrázek nebo text. Pak lepenku rozstříhej na několik dílů, velmi nepravidelných (třeba 6, 7 či 8) a dej svým kamarádům, aby jednotlivě (tedy každý sám) lepenku složili do původního tvaru. Měř na vteřinové ručičce čas, jak dlouho komu skládání trvalo.

1375. Složení číslovaných lístečků

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	očíslované lístečky

Vedoucí si doma připraví deset lístečků, číslovaných od jedničky do desítky, a nějakou krabičku. Před započetím hry lístečky všelijak promíchá a rozloží na stůl, číslicemi dolů. Určený hráč má za úkol co nejrychleji lístečky složit podle čísel do krabičky. Musí tedy každý lísteček otočit a na jeho číslo se podívat. Vedoucí měří čas, ten, který to zvládne za nejkratší čas, je vítězem.

1376. Správný čas

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužka

Na tabuli či větším archu papíru nakreslíme 8–10 ciferníků. Takto vzniklé ”hodiny” ukazují různý čas: 12:45, 12:20 atd. Hráči si ciferníky 1–2 minuty prohlížejí a po jejich zakrytí musí napsat ”správný čas”. Za každý ”správný čas” je jeden bod.

1377. Tapinův závod

Druh	smyslová
Místo	rovinatá plocha (louka, hřiště)
Délka	do 30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	blok, tužka, asi 10 lístků a kamenů

Nenáročný závod jednotlivců s časem a pamětí. Na trati je rozloženo 10 kamenů, které jsou od sebe vzdáleny 3–5 metrů. Pod každým leží lístek s dvoumístným číslem, obrácený popsanou stranou k zemi. Na konci tohoto 30–50 metrového úseku je blok a tužka.

Běžec má za úkol proběhnout trať, nahlédnout pod všech deset kamenů a snažit se zapamatovat si spatřená čísla, a to pokud možno v pořadí, jak šla za sebou. Po doběhnutí zapíše vše do bloku. Vítězí běžec s nejlepší pamětí a časem.

Vhodné je na trať vypustit jednoho hráče a až po jeho doběhnutí dalšího. Zamezí se tak možnosti opisování a zmatku v měření času v cíli. Výhodné je požadovat bezchybný záznam čísel v jejich pořadí a až po jejich správném napsání měřit konečný čas.

1378. Větná štafeta

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	10–15 min
Hráči	družinky 8–12
Pomůcky	

Hráči se rozestaví do řady. Prvnímu se řekne příběh (slovo) a on musí příběh obsahově správně převyprávět dalšímu,... Kdo bude mít zprávu nejdříve a nejsprávněji?

1379. Za vůněmi

Druh	smyslová
Místo	místnost
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	zdroj smradu (sýr, naftalín, petrolej,...), šátek

Úkolem hráčů je nalézt v místnosti silný zdroj vůně. Tento zdroj vůně dáme na určité místo a hráči (buď se zavázanýma očima, ale i bez zavázaných očí) hádají zdroj vůně. Zjistí-li místo, hledají naoko dále. Místo, kde je tento zdroj vůně, nenápadně opustí, a šeptem to sdělí organizátoru hry. Za správné označení zdroje získává družina jeden bod.

1380. Zkouška zraku

Druh	smyslová
Místo	volné osvětlené prostranství
Délka	2 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	strakatý králík

Vezměte dva čtverce velké 15×15 cm z pevné bílé lepenky nebo bíle natřeného dřeva. Na každý čtverec nakreslete obrys králíka, obě kresby musí být naprosto stejné (viz obrázek). Pak vystřihněte dvacet černých koleček o průměru 12 mm. Jeden z hráčů připevní několik koleček na čtverec s nakresleným králíkem a umísti ho na dokonale osvětlené místo. Druhý hráč se postaví na začátku sto kroků od tohoto čtverce a odtud se k němu začne přibližovat. Postupuje tak dlouho, až rozezná černé skvrny tak dobře, že je může reprodukovat na čtverci, který má v ruce. Jestliže to dokáže z pětačtyřicetimetrové vzdálenosti, má skvělý zrak. Jestliže se nemusí přiblížit víc než na pětatřicet metrů (třikrát v pěti opakovaných hrách), je to velmi dobrý výkon; ze vzdálenosti 35 -25 m je to ještě dobrý výkon. Překročí-li však tuto hranici, je to slabý výkon.

1381. Znáš mince?

Druh	smyslová
Místo	kdekoli
Délka	2 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	všechny platné mince

Hráč nastaví ruku a vy mu vtisknete palcem minci do ruky, aby neviděl, jakou minci mu dáváte. Jakmile ji má, na okamžik zavře ruku a má uhodnout do pěti vteřin, o jakou minci jde. (Aby byla hra napínavější, zpestří se tím, že si obstaráte některé staré mince nebo minci cizí.

1382. Zvuková hádanka

Druh	smyslová
Místo	tiché
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	gramofon či magnetofon

Přehráváme dětem různé zvukové efekty z gramofonové desky nebo magnetofonového pásku: letadlo, vlak, pochodující vojsko, dělostřelecká palba, kulometná dávka, jednotlivý výstřel, dusot jízdy, gong, zvony, hlas trubky apod. Mají za úkol rozlišit,co daný zvuk představuje. Podle vyspělosti volíme i náročnost ukázek. Starší děti např. dokáží rozeznat zvuk motoru nákladního automobilu od osobního, popř. i značku vozidla (Trabant–Wartburg–Škoda–Tatra– Lada).

1.30 Sportovní hry

1383. Držení tyče

Druh	sportovní
Místo	kdekoli
Délka	3 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	tyč

Úkolem siláka je udržet co nejdéle tyč v dlani jedné ruky a to tak, aby byla neustále vodorovně. Hrana dlaně se musí dotýkat konce tyče. Délka tyče může být určena s ohledem na stáří popř. výšku hráče.

1384. Držení závaží rozpažmo

Druh	sportovní
Místo	kdekoli
Délka	2 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dvě závaží

Silák má za úkol udržet v obou rozpažených rukách závaží. Jakmile se mu úhel mezi paží a tělem zmenší pod 90 stupňů, tak se zastaví stopky.

1385. Finská stezka

Druh	sportovní
Místo	vysoce členitá trať lesem, vodou, skalami
Délka	do 120 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	podle trati–horolezecká lana, karabiny, úvazky

Jednotlivé překážky i délku trati je nutné terénu přizpůsobit. Použít se dá např. lanová lávka, přeskok rokle o tyči, šplh na strom, skok z něj, skok do vody z výšky, slaňování, výstup po skále, plavání, jízda lanovkou, chůze na chůdách atd. Jednotlivci startují ve 3–5 minutových intervalech buď sami za sebe, nebo jako členové štafet 4–5 členných družstev. Za vynechanou překážku se přidává trestný čas. Vítězem je běžec nebo družstvo s nejkratším časem.

1386. Házíme šipkami

Druh	sportovní
Místo	kdekoli vhodně
Délka	do 45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	šipky, kruhový terč se středem

Terč umístíme ve vzdálenosti 5 až 10 metrů, asi ve výši očí. Za terč poslouží dřevěná, korková nebo jiná deska, do níž se šipky dobře zabodávají. Každý soutěžící má 3 až 5 hodů. Může se hrát na více kol a výsledky se sčítají. Vítězí hráč, který dosáhne největšího počtu bodů.

1387. Chůdy

Druh	sportovní
Místo	rovná trať
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	chůdy

Soutěží družstva–úkoly mohou mít množství variant, jako vyrobit chůdy, přijetí na nich určitou vzdálenost, absolvovat slalom nebo překážkovou dráhu, chůze do kopce, přes potok apod.

1388. Kontravybíjená

Druh	sportovní
Místo	louka hřiště
Délka	15 min.
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	míč

Je to vybíjená upravená tak, že cílem hry je co nejdříve se nechat vybít. Na začátku je postavení stejné jako při vybíjené (hráči v poli, kapitán za družstvem soupeře). Nabité je stále, každý přímý zásah od soupeře tedy znamená vybití.

Údělá-li chybu družstvo, které má míč, dostává trestný bod. Když udělá chybu družstvo, které míč nemá, jsou dvě možnosti. Má-li soupeř nějaké trestné body, jejich počet se o jeden zmenší a míč mu zůstává. Nemá-li soupeř žádný trestný bod, připadne míč družstvu, které chybu udělalo (což je pro ně nevýhodné).

Chyba nastane, když

1. hráč v poli je zasáhnutý míčem, který se odrazil od země
2. hráč zasáhne (vybije) míčem soupeře
3. míč po vhození zůstane ležet na území soupeře
4. míč byl přehozen mezi družstvem a kapitánem (popř. jeho pomocníky) bez toho, aby dopadla do pole soupeře
5. hráč má přešlap
6. hráč poruší pravidla (např. se snaží míč na soupeřovo území vkutálet)

Až jsou vybití všichni členové družstva, nastupuje na hřiště kapitán. Ten má dva životy (musí se nechat vybít dvakrát).

Je dobré, když hru pískají alespoň dva rozhodčí (hlavní, který počítá trestné body a řídí celou hru a čárový, který dává pozor na prešlapy).

Při hře vznikají krásné situace. Hráči se nejprve vrhají do rány, ale jakmile se míč dotkne země, zase od něj utíkají pryč.

Napsal Anino Belan.

1389. Kop snožmo do výšky

Druh	sportovní
Místo	u stromu
Délka	5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	provázek, zátěž

Na větev se pověsí provázek se zátěží (bota). Cílem hráče je vykopnout snožmo co nejvýše tak, aby se zátěže dotkl. Po každém úspěšném pokusu se dá provázek o kousek výš. Když hráč třikrát za sebou nedokopne tak končí a výsledek se zapíše.

1390. Lanová lávka

Druh	sportovní
Místo	nad vodou
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dvě lana

Nad vodním tokem natáhneme dvě horolezecká lana tak, aby jedno lano tvořilo základnu pro nohy a druhého se účastníci mohli přidržovat. Jde tedy o přesun nad vodou pomocí dvou lan. Od závodníků to vyžaduje jisté zkušenosti a trochu zručnosti, ale převážnou dávku odvahy. Protože je lano nestabilní, mnozí účastníci nevydrží až do konce a skončí ve vodě. Používá se ve vojenském výcviku a v některých méně šetrných hrách, jako je Finská stezka a podobně. Pokud je nataženo pouze jedno horolezecké lano, lze při trati delší než 10 m očekávat pád 90% absolventů hříčky.

1391. Minutový fotbal

Druh	sportovní
Místo	louka, hřiště
Délka	2×5 min.
Hráči	dvě družstva
Pomůcky	fotbalový míč

Drobná úprava fotbalu, ale dokáže hře přidat na kráse. Gól platí za 3 body. A k tomu každou celou minutu získává bod družstvo, na jehož půlce je právě míč.

Je dobré, když je hřiště obehnané zdí nebo plotem. Není-li, musí se jeho hranice přesně vyznačit. Vždy, když je míč mimo hřiště, zastaví se čas. Také je dobré vyznačit středovou čáru (jednou jsme ji vyznačili žebříkem; tehdy se ujal název žebříkový fotbal). Každá celá minuta se ohlašuje 10 sekund hracího času dopředu, aby družstva věděli, že se mají s míčem stáhnout na svoji polovinu.

Za hrubosti je možné hráče vyloučit na minutu, dvě nebo do konce zápasu.

Napsal Anino Belan.

1392. Odkopnutí klacíku

Druh	sportovní
Místo	louka
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	klacík

Hráč si mezi palec a ukazováček u nohy umístí klacík dlouhý asi 20 cm. Má tři pokusy, při kterých se snaží dokopnout klacík co nejdále. Počítá se nejúspěšnější pokus.

1393. Prohazování kruhu

Druh	sportovní
Místo	venku
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kruh na provázku

Kruh pověsíme na větev tak, aby se jím dalo prohazovat. Do tohoto kruhu se potom trefujeme různým přírodním materiálem–šiška, kámen, klacek. Komu se podaří prohodit šišku kruhem, získává bod. Kruh můžeme zvětšovat, zmenšovat nebo měnit vzdálenosti od hodové čáry, rozhoupat atd.

1394. Překonání křoví

Druh	sportovní
Místo	u křoví
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Je určeno křoví, které je asi 2m vysoké a 0,5m tlusté(čím je hradba z křoví širší, tím lépe). Družina má za úkol toto křoví bez dotyku překonat. Nesmí jej však obejít. Hra končí, až když se všichni členové družiny přesunou na druhou stranu. K tomu smí používat všechno, co najdou.

Při vztyčování palisád, pomocí kterých lze křoví překonat, smí jednotliví členové družiny hradbu obejít a přidržovat z druhé strany.

1395. Skákaná po pařezech

Druh	sportovní
Místo	pařezy
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

V lese nebo na pasece najdeme pařezy s větší plochou, různě od sebe vzdálené. Hráči budou skákat z jednoho pařezu na druhý. Vzdálenost mezi nimi se bude zvětšovat. Zvítězí ten, komu se podaří přeskočit na pařez nejdále vzdálený a po doskoku se na něm udrží, aniž by se dotkl země. V případě, že nenajdeme vhodné pařezy, můžeme použít kameny, cihly, tvárnice atd.

1396. Slalom s trakařem

Druh	sportovní
Místo	trať
Délka	5 min. na dvojici
Hráči	dvojice
Pomůcky	trakař

Hráči se rozdělí do dvojic. Je vytvořena překážková dráha (slalom), kterou mají hráči za úkol v co nejkratším čase absolvovat trakařem (první se dotýká země pouze rukama a druhý jej drží za nohy). V polovině trati se oba vymění. Která dvojice dorazí do cíle první, vyhrává.

1397. Střelba do balónků

Druh	sportovní
Místo	vhodné
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	nafukovací balónky, provázek, vzduchovka

Klíč je přivázán ke třem balónkům, které umístíme mezi větve stromu tak, aby nemohly spadnout. Soutěžící má k dispozici vzduchovku (nebo šipky) a omezený počet ran. Musí se v časovém limitu trefit do balónků, aby splaskly a klíč propadl mezi větvemi na zem.

1398. Střelba na věž

Druh	sportovní
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kameny

Z několika kamenů postavíme několikapatrovou věž na vyvýšeném místě. Pak na ni z určité vzdálenosti zahájíme palbu. Kdo věž zasáhne, získává tolik bodů, kolik pater srazil.

Soutěžíme do získání určitého počtu bodů.

1399. Špaček

Druh	sportovní
Místo	hřiště
Délka	do 120 min
Hráči	dvě skupiny po 5–10 lidech
Pomůcky	dřevěný, pestře barevný špalek, oplechovaná pálka, prkýnko

Je to stará lidová hra, velmi jednoduchá a pochopitelná a přitom velmi dramatická. Hraje se na hřišti tvaru kruhové výseče s pravým úhlem a s délkou ramen 100–140 m. Ve vrcholu úhlu je do země zabudovaná cihla a před ní je vyhlouben podélný žlábek. Čára je čtvrt kružnice o poloměru 5 m. Ke hře je potřeba špaček, pálka a prkýnko. Na začátku se pólaři rozestoupí na čáře. První pálkař položí špačka napříč přes žlábek a držadlem pálky ho vyhodí co nejdále do výseče před sebe. Když pólaři špačka chytí, mají 10 bodů. Když nechytí, hra pokračuje dál. Pálkař položí špačka na cihlu, sekne ho pálkou do zadečku a odpálkuje co nejdál. Má 3 pokusy. Pokud se mu první a druhý podaří, podloží si špačka prkýnkem a pálí podruhé (potřetí). Jeho družstvo získá tolik bodů, kolik metrů špaček uletí. Chytí-li však špačka pólaři, pálkařům se výkon anuluje. Až se vystřídají všichni, vymění si místo s pólaři. Hraje se na předem dohodnutý počet výměn.

1400. Zkouška rychlosti a obratnosti

Druh	sportovní
Místo	trať
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dle úkolů a možností

Organizátor hry označí start a několik met podle zdatnosti hráčů a počtu družstev. Je možné měřit čas družstvům závodícím na jedné trase postupně za sebou. Rovněž je možné závodit na dvou trasách vyřazovacím způsobem. Dále je možné nechat závodit všechna družstva najednou. Dále si organizátor hry ke hře přichystá hrací předměty (balónky, šišky apod.) Hra může probíhat v mnoha obměnách a kombinacích (postupné ukládání či sbírání předmětů, slalomy, driblingy, šťouchání, popředu, pozadu apod.)

1.31 Taneční hry

1401. Cesta s překážkami

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 30 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	zdroj taneční hudby

Tanečníci se pohybují v párech v kruhu tanečním krokem nebo tancem. Hudba se po chvíli přeruší a vedoucí hry vždy oznámí, jaká komplikace nastala a jaké překážky je třeba při tanci překonat. Příklady překážek: zlomená noha dívky–tanečník přenáší svoji dívku na zádech, zlomená noha obou–drží se za ruce a poskakují po jedné noze, voda–tanečník si vyhrne nohavice a brodí se, děvče pokračuje v chůzi naboso nebo jen v punčochách, pokud voda dál stoupá, nese hoch dívku v náručí (pokud ji unese), les–ze židlí se vytvoří překážková dráha, kterou musí tanečníci bez úrazu (dotyku) protančit, atd.

1402. Citrónový tanec

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 15 min
Hráči	páry
Pomůcky	citrón nebo předmět jeho velikosti, zdroj hudby

Při této hře má každý pár za úkol udržet mezi čely citrón, jablko, pomeranč nebo třeba tenisák nebo bramboru (umytou). Při hře se stále tančí. Pár, kterému předmět spadne ze hry, odpadá. Vhodné je střídat rytmy, neboť pak musí pár vynaložit daleko větší úsilí na udržení předmětu.

1403. Cvrnkaná

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	50 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	láhev, zátka, hudba

Na stůl se postaví láhev a na ni volně zátka. Úkolem hráčů, kteří přicházejí z určité vzdálenosti v rytmu hudby, je zátku z láhve cvrnknutím shodit. Hráč se nesmí v žádném případě u láhve zastavovat, nesmí pokrčit ruku a ani nesmí cvrnkat ze strany. Zkouška vypadá na první pohled jednoduše, ale dosáhnout úspěchu není zrovna snadné. Výhodně lze tuto zkoušku použít při soutěžích, kdy potřebujeme z většího množství zájemců vybrat jen několik účastníků.

1404. Hledání II.

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 10 min
Hráči	páry
Pomůcky	šátky pro polovinu hráčů, zdroj hudby

Hoši odejdou doprostřed sálu. Děvčata se posadí na připravené židle do rohů. Chlapcům se zavážou oči a přidělí se jim zvuk, který bude vydávat jejich partnerka. Na dané znamení musí každá dívka vydávat určený zvuk, např. A, O, I, U, případně zvuky zvířat jako haf, haf, vrr, mňau.... Úkolem chlapců je v co nejkratším termínu nalézt své děvče, dále poslepu poznat, o koho jde. Poté co pozná, kdo je jeho partnerka, může si sundat šátek a pár se dává do tance. Po celou dobu hraje tlumeně taneční hudba.

1405. Psaníčková

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 30 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj taneční hudby, obálka s úkoly

Tanečníci normálně tancují, přitom mezi nimi putuje obálka s úkoly. Každý úkol je napsán na zvláštním lístku. Hudba se náhle přeruší. Ten pár, který má u sebe psaní, si musí vytáhnout jeden lístek s úkolem. Úkol pár splní a předvede jej ostatním. Vedoucí hry průběh okomentuje, po skončení předá obálku jinému páru a spouští znovu hudbu. Hra pokračuje do vyčerpání úkolů.

1406. Seznamovací mazurka

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 15 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby (mazurka)

Účastníky necháme rozdělit, nebo je sami rozdělíme do párů. Páry se postaví do jednoho nebo více kruhů okolo místnosti tak, aby měli všichni dostatečný prostor na tanec. Pak si všichni zopakují, jak se tančí mazurka. (pro zapomnětlivé: žena stojí zády k muži, oba se drží za ruce pokrčené v loktech (jako když se vzdávají). Po prvních taktech začínají všichni tančit tak, že nejprve ukročí dvakrát vlevo (každý úkrok na tři doby), pak dvakrát vpravo (opět co úkrok to tři doby). Na další tři doby otočí tanečník mírně tanečnici k sobě nejprve doleva a pak opět doprava (každé pootočení na tři doby). Základní figura končí tím, že se tanečnice otočí kolem své osy pod zvednutou rukou tanečníka. Vše se znovu a znovu opakuje.

Účelem seznamovací mazurky je seznámit se navzájem a samozřejmě s tím partnerem či partnerkou, který nám „padl do oka". Základní figura se při hře obmění tak, že ve chvíli, kdy se žena otáčí k tanečníkovi vlevo, tanečník se představí a např. sdělí odkud je (další stručné osobní informace záleží na zadání vedoucím hry–konferenciérem). Když se žena otáčí k tanečníkovi zprava, představuje se ona. Na závěr figury však otáčí pod jeho rukou, přechází k dalšímu tanečníkovi v kruhu (řadě). Její tanečník zase přebírá další partnerku zepředu.

1407. Tajná zpráva

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 60 min
Hráči	2–4 skupiny
Pomůcky	zdroj hudby, pro skupinu texty, papír a tužka

První z každého družstva řekne vedoucí nějaký kratší text, který si nesmějí nikam poznamenat, ale snaží se ho co nejpřesněji zapamatovat. Po odtančené taneční skladbě, popřípadě i po více skladbách, sdělí první zapamatovaný text druhému členu družstva. Po další skladbě druzí třetím atd. až do konce. Poslední členové družstev po tanci již text nepředávají, ale zapíší na papír. Poté se přečte původní text a nově vytvořené texty jednotlivých družstev. To, které je obsahově původnímu textu nejblíže, vyhrává.

Vhodné je připravit text o 5–8 větách, bez složitých souvětí, tak aby se dala jedna věta vypustit, aniž by text ztratil na srozumitelnosti.

1408. Tanec pod provazem

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 60 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby, provaz

Uprostřed sálu natáhnou dva účastníci provaz přes celý sál. Nejdříve jej drží vysoko nad hlavou, postupně ale jeho výšku snižují. Úkolem tančících párů je podtančit provaz z jedné strany sálu na duhou. Přitom se nesmí tanečníci pustit, ani dotknout země jinou částí těla než chodidly. Ten pár, který upadne nebo se pustí z normálního tanečního držení, vypadává ze hry.

1409. Tanec s balónky I.

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	zdroj hudby, balónky

Taneční páry se připraví k tanci, dámy si přivážou ke kotníku nafouknutý balónek. Smyslem hry je uchránit si při tanci svůj balónek. Pánové tančí a šlapou dámám na...balónky, dámy se snaží uhýbat. Komu balónek praskne, odchází z parketu, komu zůstane jako poslednímu, vyhrál.

1410. Tanec s balónky II.

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 60 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby, balónky pro všechny, provázek

a) Každá dvojice drží nafouknutý balónek. Musí zničit balónky ostatních dvojic, aniž by přišla o svůj. Zničením balónku vypadává dvojice ze hry.

b) Každému tanečníku se přiváže k noze balónek. Při tanci se musí každý pár snažit, aby jeho přičiněním praskly balónky těch druhých, zároveň však musí uchránit svůj vlastní. K destrukci nesmí být použito rukou. Vhodný hudební doprovod tvoří ty tance, v nichž se tančící pár stále drží (valčík, polka, foxtrot...).

c) Mezi tančící páry je vyhozen balónek. Úkolem tanečníků je udržovat balónek stále ve vzduchu. Ten pár, který měl poslední dotyk před pádem balónku na zem nebo který balónek prorazí, vypadává.

1411. Tanec s bramborami

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 15 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby, pro pár větší brambor, citrón, jablko, míček...

Každý taneční pár dostává za úkol protančit určitou vzdálenost v místnosti, přičemž hoši musí během tance držet mezi koleny umytý brambor nebo míček. Jakmile začnou tančit, začínají znovu od začátku, nebo vypadávají (podle časových možností). Rozhoduje čas a šikovnost.

1412. Tanec se lžící

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 30 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby, lžíce, voda, pingpongové míčky

Tanečníci drží ve spojených rukou (chlapec v levé, dívka v pravé) lžičku s vodou (vajíčkem, pingpongovým míčkem atd..). Jejich úkolem je přetančit sál nebo určenou trasu a vodu nerozlít (nebo neztratit přenášený předmět).

1413. Tanec se židlemi

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 15 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby, židle (o 1 méně, než je párů)

V místnosti se rozestaví do kruhu nebo do řad židle. Židlí je však o jednu méně než je zúčastněných párů. Všichni začnou tančit kolem židlí (některý rychlý tanec, při kterém se oba drží). Ve chvíli, kdy hudba přestane hrát, snaží se tanečníci usednout na židle. Ten pár, na který se židle nedostane, vypadává ze hry. Odebere se jedna židle a hraje se dál, až do chvíle, kdy zůstane je jeden pár.

1414. Taneční maratón

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 120 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj rychlé hudby (disko), píšťalka

Pro hru je vhodná větraná místnost. Páry intenzívně bez přerušení tančí, a vždy asi po 10–15 minutách nastává tzv. rychlostní vložka. V rychlostní vložce musí páry absolvovat co nejvíc běžných okruhů (asi 100 m dlouhých) buď okolo místnosti (pokud je dostatečně velká) nebo okolo budovy, v níž se hraje. Při běhu se musí oba členové páru stále držet za ruce. Poslední 1–3 páry (podle celkového počtu soutěžících) po každé rychlostní vložce odpadají ze soutěže. Ostatní pak tančí dál. Poslední (nejsilnější) pár je pochopitelně vítězem.

Uvedení hry doporučujeme čtením úryvků z knihy „Koně se také střílejí".

1415. Toulavý klobouk

Druh	taneční
Místo	volná plocha
Délka	do 30 min
Hráči	páry
Pomůcky	zdroj hudby, klobouk

Hudba hraje nějaký rychlý tanec, při kterém se páry musí držet (polka, valčík, foxtrot ap.). Vedoucí hry posadí některému z chlapců na hlavu klobouk. Tanečník se ho ale snaží co nejrychleji zbavit, proto jej rychle dá na hlavu dalšímu tanečníkovi. Klobouk se samozřejmě nesmí dlouho držet v ruce (limit do 5 vteřin) a musí neustále kolovat. Čas od času hudba přestane hrát a ten pár, který má klobouk, je vyřazen. Obdobně je vyřazen ten pár, kterému klobouk spadne na zem (popřípadě oba páry–předávající i přebírající, pokud není jednoznačné, kdo klobouk upustil). Tančí se tak dlouho, až zůstane jediný pár.

1.32 Umělecké hry

1416. Balet

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	zdroj hudby

Balet je umění, které má zcela přesné zákonitosti. Různé stavy, pocity, nálady, myšlenky lze zpravidla vyjádřit jedním gestem, pohybem. Protože toto vyjádření neznáme, často hledíme poněkud zmateně na to, co se před námi odehrává. Myslíme si, že na provedení něčeho takového nám chybí fantazie a zkušenost, bojíme se. Přitom to vlastně stačí jen zkusit. Hráči se rozdělí do dvojic, pokud možno smíšených. Jednotlivým dvojicím se postupně přidělují scény, které mají zahrát a předvést ostatním. Poté dostanou 1 minutu na přípravu, během které se mohou i upravit na vystoupení. V další minutě předvádí za zvuků hudby to, co mají. Vhodné je upozornit, že balet je němý a není to ani pouhá pantomima. Ostatní dvojice pak hádají, co jim bylo předváděno.

1417. Bláznivý kreslíř

Druh	umělecká
Místo	s pevnou podložkou
Délka	do 30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	velký papír, kreslivo

Pro každou skupinu zavěsíme na stěnu velký papír (balicí apod.), nejlépe proti sobě. Každá skupina dostane barevné křídy a oznámí vedoucímu hry, co bude kreslit (např. obytný dům, medvěda, louku atd.). Na znamení jdou první hráči z obou skupin k papíru a začnou kreslit. Každý smí nakreslit jen 3 čáry. Když jsou hotovi, jdou další, ale každý smí nakreslit vždycky jen 3 čáry. Hra pokračuje, dokud se nevystřídají všichni z obou skupin. Vyhrává nejlepší kresba.

1418. Kresby na pokračování

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě či více skupin
Pomůcky	pruh papíru 10cm široký a 3m dlouhý

Na dané znamení nakreslí jeden z každého družstva něco na papír. Jakmile kresbu skončí, postoupí papír dalšímu hráči, který několika slovy popíše, co kresba znamená. Pak kresbu založí a text předá delšímu hráči, který podle něho nakreslí další obrázek. Tak hra pokračuje, až se všichni vystřídají. Poslední hráči družstev odevzdají papír vedoucímu hry, který ukáže všem hráčům kresby a předčítá slovní doprovod k nim. Družstvo, které podle názoru vedoucího hry řešilo kresby a popisy nejvtipněji, vítězí.

1419. Kreslená píseň

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kreslící potřeby, papíry

Každý hráč si vybere píseň (či literární dílo), jejíž první verše se dají znázornit kresbou, např. Tluče bubeníček, Pod našima okny, Andulko šafářová apod. Obrázek nakreslí a odevzdá. Všechny obrázky se očíslují a vyloží na stole. Kdo správně uhodne nejvíce obrázků, vyhrává.

1420. Malá recitační soutěž

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	míčky s cedulkami

Vedoucí hry hodí mezi děti několik míčků, na kterých jsou nalepené různé obrázky. Například: zvířátka, květiny, ptáci, děti, nářadí, stroje, hvězdy, slunce, vojáci atd.

Kdo chytne míček, prohlédne si obrázky; pokud zná básničku na námět některého obrázku, přihlásí se do soutěže. V případě, že básničku nezná, hodí míček dalšímu, sám ovšem ze hry vypadá.

Příprava: vedoucí polepí míčky obrázky.

1421. Malované písničky

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	fixy nebo tužky

Každé družstvo vždy vyšle jednoho zástupce. Tomu je ukázán název písničky. Tuto písničku má pak pomocí kresby oznámit zbylým členům družstva. To družstvo, které pozná, o jakou písničku jde, ji musí začít zpívat. Nejrychlejší družstvo získává bod. V případě, že nelze rozhodnout, které družstvo začalo písničku zpívat dříve, dostávají bod obě družstva. Hraje se podle dohody–např. do získání 5 bodů atd.

1422. Malované písničky II.

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papíry a tužky

Každý hráč dostane papír, vybere si nějakou písničku, jejíž verše se dají jednoduše nakreslit (např. ”Na tý louce zelený” apod.). Poté každý svoji písničku namaluje, vedoucí obrázky očísluje a rozloží po stole. Pak si všichni hráči prohlédnou vystavené obrázky a napíší k číslům názvy písniček, které si myslí. Kdo uhodne nejvíce správných názvů písniček (vlastní se nepočítá), vyhrává.

1423. Moje prázdniny

Druh	umělecká
Místo	u rovné plochy
Délka	120 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, staré časopisy, nůžky, lepidlo

Vyrobte sešitky a stránky v nich nadepište: Moje nejstarší fotografie, Máj nejnovější snímek, Kdo šel se mnou, Jak jsme šli, Kam jsme šli, Jak jsme bydleli, Lidé, které jsme potkali, Nehoda, Jak to skončilo, Naše nejšťastnější chvíle, Málem se stalo neštěstí, Konec atd. Pak dejte každému chlapci jeden starý obrázkový časopisy nůžky, lepidlo a vybídněte ho, aby vystřihal z časopisu obrázky a nalepil je do své knížky na nadepsané stránky. Může tak vytvořit veselé kombinace, a je-li bystrý, i poetické.

1424. Na čáry

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír a tužka pro každého

Každý hráč má list papíru a tužku. Na dané znamení nakreslí každý na svůj papír libovolnou klikatou čáru a přidá list svému sousedu po pravé straně. Úkolem každého je doplnit čáru, kterou nakreslil jeho soused tak, aby vznikl obrázek, který něco představuje. Opět uspořádáme výstavu kreseb a vyhodnotíme nejlepší.

1425. Na pěvce

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden z hrajících začne zpívat známou píseň tak, že smí zazpívat pouze tři slova. Potom pokračuje vedle sedící hráč rovněž třemi slovy. Tak hra pokračuje, až se vystřídají všichni hrající. Musí se dávat dobrý pozor nejen na text a melodii, ale také, aby se dodržel počet slov. Kdo se splete, vypadává ze hry. Vítězí ten, kdo zůstal poslední. Hru lze obměnit tím, že místo na pěvce se hraje na básníka. Hodí se k tomu nejlépe některé známé básně, jako Vodník či další povinné básničky ze školy.

1426. Na přísloví

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dva větší papíry, dvě tužky

(Pohár Jirotkovy tety Kateřiny)

Hráči se rozdělí do dvou skupin. Skupiny se soustředí tak, aby se navzájem nerušily. Každá skupina dostane větší list papíru a tužku. Vedoucí hry si sedne mezi obě skupiny a připraví si dostatečnou zásobu přísloví. Po zahájení hry vyšlou obě skupiny k vedoucímu po jednom hráči, který jim pošeptá nebo dá přečíst stejné přísloví. Oba zástupci se pak rychle vrátí ke svým spoluhráčům, chopí se tužky a pokoušejí se co nejrychleji a co nejvýstižnějším způsobem přísloví nakreslit. Spoluhráči přihlížejí a snaží se uhodnout, o jaké přísloví jde. Kreslící ovšem nesmí žádným způsobem napovídat smí se jen a jen kreslit, nikoliv psát (ani číslice). Hrát se musí v naprosté tichosti. Ten, kdo si myslí, že už ví, o jaké přísloví jde, běží k vedoucímu a pošeptá mu je. Když se mýlil, vrací se zpátky ke skupině. Pokud hádal správně, vedoucí mu pošeptá další přísloví a nyní musí kreslit on. Takto hra pokračuje, až se vyčerpají všechna přísloví (nemá jich být méně než 5). Ta skupina, která je dřív hotova, získává bod. Může se pak hrát libovolný počet kol s dalšími pěticemi přísloví. Vítězí skupina, která získá největší počet bodů.

1427. Na sochaře

Druh	umělecká
Místo	na sněhu
Délka	do 120 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Družstva mají za úkol ve stanoveném čase postavit sněhuláka podle své fantazie. Musí však dodržet stanovenou velikost.

1428. Nápověda II.

Druh	umělecká
Místo	u stolu
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	pro každého papír a tužka

Jeden z hráčů, který hru vede, diktuje ostatním a ti kreslí. Záleží na tom, aby kreslili přesně podle nápovědy. Diktovat lze krok za krokem nebo můžeme hru ztížit tak, že celý postup přečteme najednou.

Příklad: Nakreslete tři obdélníky vedle sebe. V levém obdélníku rozdělte svislou stranu na tři díly. Z bodů, které označují třetiny veďte dvě rovnoběžky s vodorovnými stranami obdélníku. Prostřední obdélník rozdělte svislou čarou na dvě poloviny a pravou polovinu rozdělte na dva stejné pravoúhlé trojúhelníky atd.

1429. Návštěva galerie

Druh	umělecká
Místo	na mokřejším sněhu
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	lopaty, lžíce, nože

Je to vlastně soutěž o nejhezčí sochařské dílo. Úkolem hráče je uplácat ze sněhu co největší sněhové špalky, a pak z nich vytvořit sochu. Výrobek musí být

jen ze sněhu. Předem určíme hráčům čas a nakonec sochy ohodnotíme.

1430. Pět teček

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír s tečkami a tužka pro každého hráče

Vedoucí hry si připraví tolik listů papíru, kolik je hráčů. Na každý nakreslí 5 teček a rozdá je hrajícím. Úkolem každého je nakreslit lidskou postavu tak, aby z těchto pěti teček měla dvě na rukou, dvě na špičkách nohou a pátou na špičce nosu. Chcete-li, aby všichni měli stejnou předlohu, složíte papíry na sebe a tečky propícháte špendlíkem. Na daný povel začínají hráči kreslit všichni samostatně. Nakukovat přes rameno k sousedovi se nepovažuje za čestné. Po skončení hry se obrázky vystaví, posoudí a nejlepší ocení.

1431. Picassův ateliér

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	čtyřčlenné skupiny
Pomůcky	kreslící potřeby, papír, šátky

Družstva soutěží v nakreslení určitého výjevu– např. zvířete (osla, slona, žirafy apod.). První kreslíř nakreslí na tabuli se zavázanýma očima hlavu určeného zvířete, druhý kreslíř si zjistí polohu nakreslené hlavy vzhledem k okrajům tabule, pak mu vedoucí hry zaváže oči a hráč nakreslí tělo zvířete. Třetí nakreslí stejným způsobem nohy a čtvrtý ohon. Určená umělecká porota ocení dílo a přidělí mu 1–5 bodů. Vítězí družstvo, které získá nejvíce bodů. Námět možno měnit: tank, letadlo, výsadkář apod.

1432. Písně

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Vedoucí určí jedno slovo (voda, kůň,...). Úkolem posádek je zazpívat alespoň jednu sloku písně, kde se dané slovo vyskytuje. Posádky se střídají, písně se nesmí opakovat. Posádka, která zpívala jako poslední, začíná druhé kolo.

1433. Písničkáři

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	otázky

Soutěž je ideální pro znalce národních, lidových, trampských, folkových a jakýchkoliv jiných písní. Vedoucí hry klade soutěžícím jednotlivcům nebo i družstvům různé otázky a odpověď smí dostat jedině písničkou, nebo její částí. Vyhrává to družstvo nebo ten jednotlivec, které odpoví na nejvíc otázek.

1434. Pokračování příště

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 30 min
Hráči	dohromady, max. 10 lidí
Pomůcky	tužka a větší papír pro každého hráče

Všichni hráči potřebují tužku a větší papír. Dohodnou se, co se bude kreslit, zda muž či žena nebo zvíře. Začíná se od hlavy, kterou všichni nakreslí, založí papír tak, aby nebylo vidět co nakreslili, a podají svému sousedu. Ten pokračuje v kresbě krku a stejným způsobem odevzdá papír dalšímu hráči. Postupně se tak nakreslí ruce, trup k pasu, nohy ke kolenům, nohy ke kotníkům. Předposlední přikreslí boty a poslední připíše, koho portrét představuje. Na závěr se uspořádá výstava portrétů.

1435. Portréty

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Hráči sedí v kruhu a každý kreslí portrét svého souseda po levici. Vedoucí pak portréty sebere, očísluje, aby je bylo možno identifikovat, a pak je vystaví. Hráči se snaží uhodnout, koho který portrét představuje.

1436. Slepcova kresba

Druh	umělecká
Místo	u stolu
Délka	40 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	pastelky a papír

Každý hráč dostane list papíru a pastelku. Pak si všichni sednou kolem stolu se zavázanýma očima a vedoucí hry zvolí nějaký poměrně jednoduchý předmět, který mají za úkol nakreslit, jako např. dům, strom, obličej apod. Když je kresba hotová a všichni se domnívají, že úkol splnili, požádá je, aby obrázek ještě doplnili, jako např.: přikreslete na stromě ptáčka a v pozadí kopec nebo nakreslete v ústech cigaretu či třeba nakreslete do oken záclony a auto před vchodem. Zvítězí nejhezčí obrázek.

1437. Soutěž masek

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kreslící potřeby, papíry, nůžky,...

Hráči mají za úkol zhotovit si z připravených pomůcek sami masku. Po uplynutí určité doby si každý masku nasadí a defiluje před ostatními, kteří dělají porotu.

Obměna: stanovit určitý druh masky, např. postavy z Haškových "Osudů dobrého vojáka Švejka" (Švejk, Paní Müllerová, feldkurát Otto Katz, poručík Dub, apod.) nebo stejnou masku (např. požárník).

1438. Uhodní píseň

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči určují písničku podle klepaného taktu. Hádají písničku, jejíž část jim vedoucí zapíská nebo zahraje.

1439. Vernisáž

Druh	umělecká
Místo	se stolem
Délka	120 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	lepidla, nůžky, pastelky, čtvrtky, krepák atd.

Družstva dostanou za úkol na určitý námět (např. bazilišek) pomocí papíru, pastelek a přírodního materiálu vytvořit pod vedením uměleckého vedoucího své umělecké dílo. Výtvory se pak vystavují a hodnotí.

1440. Vlastní večer

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	90 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír a tužky

Na začátku akce se zvolí téma a každý účastník na něj má napsat povídku, básničku, hru, fejeton, reportáž... Literární výtvory se čtou v průběhu jednoho večera.

1441. Vyprávěčka

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Jeden z nás začal vyprávět legrační smyšlený příběh a najednou uprostřed věty přestal. Na koho ukázal, ten musel v příběhu pokračovat. Po několika větách i on skončil a ukázal na dalšího. A tak se pomalu odvíjel příběh námi všemi vytvořený.

1442. Zpěvácký souboj

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Uspořádáme ho stejně jako řečnický souboj, protivníci však nemluví, ale současně zpívají různé písničky. Někdy soutěží místo dvou jedinců dvě skupiny.

Při další obměně pískají soupeři různé melodie.

1443. Zpěvánky

Druh	umělecká
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Soutěží dva, nebo ještě lépe více alespoň tříčlenných celků. Jedna skupina začne zpívat nějakou písničku, po určité době ji přeruší, počítá pomalu do tří a další skupina musí zazpívat jinou píseň, v níž se vyskytuje nějaké slovo z předešlé písně. Skupina, která si nemůže vzpomenout na další píseň pochopitelně vypadává. Tutéž píseň není možné použít vícekrát. Obory písní doporučujeme neomezovat.

1444. Zvěřinec

Druh	umělecká
Místo	kdekoli, u tabule
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	křída

Každý hráč dostane kousek papíru, číslo a jméno některého zvířete, například 1. slony 2. myš atd. Vedoucí pak postupně vyvolává jednoho hráče po druhém k tabuli, aby tam namaloval to zvíře, které má uvedeno na svém papírku. Na kresbu je vymezena 1 minuta. Ostatní hráči se pokoušejí uhodnout zvíře na tabuli a svůj úsudek zapíší spolu se správným číslem na zvláštní papír. Když je seznam úplný, vedoucí čte správná jména a hráči opravují chyby. Pokud se hry neúčastní dost hráčů umělecky nadaných, výsledky bývají strašné.

1.33 Úpolové hry

1445. Ať soupeř vstane

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	do 5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	tyč

Dva bojovníci sedí na zemi čelem proti sobě, nohy mají lehce pokrčené (dotýkají se vzájemně prsty chodidel) a mezi sebou drží tyč. Jeden má ruce zevně, druhý zevnitř. Na pokyn se snaží tahem přinutit druhého, aby vstal.

1446. Bitva na šachovnici

Druh	úpolová
Místo	rovná plocha
Délka	90 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	dřevo či křída

Nakreslete si několik stejně velkých polí. V tělocvičně křídou, venku na zem kouskem dřeva. Pole leží za sebou a vedle sebe, asi jako na šachovnici. Všichni hráči vstoupí do prvního pole a na dané znamení se snaží jeden druhého vytlačit do předem domluveného pole. Ten, kterému se podaří zůstat poslední v prvním poli, je vítězem prvního kola. Potom se tento postup opakuje ve všech ostatních polích. Každé kolo zanechává za sebou jednoho vítěze. Na závěr je možno uspořádat vylučovací kolo vítězů.

1447. Boj o hrad

Druh	úpolová
Místo	rovné místo
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	k vytyčení obdélníku

Hráči se rozdělí na obránce a útočníky. Obránci zaujmou místo ve vytyčeném obdélníku, hradu. Útočníci se rozestaví po obvodu hradu, nesmí se ale žádnou částí svého těla dotknout hranice hradu. Přitom se snaží obránce z hradu vytáhnout. Obránci se tomu naopak brání tak, že vtahují útočníky dovnitř. Ten, kdo je vtažen do kruhu, stává se obráncem a naopak. Zvítězí to družstvo, které na svou stranu přetahá všechny protihráče.

1448. Boj o oblázek

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	do 10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	jeden hladký oblázek na dvojici

Rozdělte hráče (oblečené jen do plavek a bez bot) do dvojic tak, aby ve dvojici byli stejně zdatní jedinci. První označí v trávě asi metrové kruhy a do jejich středu položí oblázek velký jako dlaň. Potom zaujmou ve svém kruhu bojové postavení. Druzí se zatím kolem kruhů připraví k útoku a na dané znamení zaútočí. Mají jediný úkol: zmocnit se soupeřova oblázku a vynést jej z kruhu. Jakmile se mu to podaří, zvolá „mám!" a hra pro něj končí. Obránce smí chránit svůj oblázek všemi dovolenými způsoby, nesmí jej však brát do ruky.

1449. Boj o ostrovy

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 12–14
Pomůcky	

Na hřišti vyznačíme několik ostrovů–kruhů o průměru 2–3m. Hráči se rozdělí na obránce a útočníky. Na začátku hry jsou útočníci za čarou a obránci po třech až pěti na jednotlivých ostrovech. Na dané znamení začnou útočníci vytahovat, vytláčet či vynášet obránce z jejich ostrovů. Obránce je vypuzen, dostane-li se oběma nohama z kruhu. Je-li venku, bojuje dál o svůj ostrov. Vítězí ti, kdož mají obsazeno více ostrovů.

1450. Boj o trůn

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dva
Pomůcky	plochý kámen

Jeden hráč stojící na velkém plochém kameni (trůnu) představuje krále, druhý proti němu podniká nájezdy na jedné noze. Smí krále vystrčit nebo vytlačit, musí mít však stále jednu nohu zdviženou (jinak je útočník poražen). Potom si hráči vymění úlohy a hra pokračuje.

1451. Boj v kruhu na jedné noze

Druh	úpolová
Místo	louka, tělocvična
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na zemi vyznačíme kruh o poloměru asi 3 m. Dvě družstva hráčů jsou promíchaná v kruhu, přičemž hráči stojí jen na jedné noze a snaží se vzájemně z kruhu vytlačit, nebo přimět soupeře k našlápnutí na obě nohy. Vítězí družstvo, kterému zůstane v kruhu více hráčů. Hru můžeme hrát i tak, že bojuje jeden proti druhému a kdo zůstane poslední v kruhu a na jedné noze, je vítězem.

1452. Boj v ringu

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	šátek

Označí se (třeba senem) kruh v trávě. Každý z bojovníků má zavázané oči a má za úkol vypráskat toho druhého z ringu. To je vše, snad jen dodat, že by se přitom nemuseli zabít.

1453. Dobývání středu kruhu

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na zemi vyznačíme dva soustředné kruhy, jeden o průměru 4 m a druhý 7 m. Obránci kruhu tvoří jedno družstvo. Mohou se pohybovat pouze po vymezené ploše mezi kruhy. Druhé družstvo, dobyvatelé kruhu, se snaží vrhnout na obránce a snaží se je vytáhnout z mezikruží. Naopak obránci se snaží vtáhnout útočníky do středu kruhu. Kdo byl přinucen přestoupit kruh oběma nohama, stává se zajatcem. Na každé straně hraje stejný počet hráčů. Vítězí družstvo, kterému se v určitém čase podařilo vtáhnout nebo vytáhnout více protihráčů. Hru je možné hrát také tak, že za každého hráče se počítají body a ty se při několika hrách sečtou.

1454. Eskymácké přetahování za krk

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	2x2 min.
Hráči	dvojice
Pomůcky	pevný pásek

Dva zápasníci se proti sobě kleknou na všechny čtyři. Mezi nimi uprostřed je čára. Oba mají mezi sebou napnutý řemen (za temenem hlavy). Na povel se snaží toho druhého přitáhnout k sobě.

1455. Hutututu

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště, tělocvična
Délka	60 min
Hráči	6–30
Pomůcky	

Vyznačte hřiště (rozměry možno upravit podle počtu hráčů a situace) nejlépe na měkkém podkladu (na trávě). Hřiště i hráči jsou rozděleni na dvě strany. Obě strany střídavě vysílají na území soupeře jednoho útočníka, který se tam má dotknout jednoho nebo více protivníků a vrátit se zpět na své území. Útočník se po dobu svého pobytu na území soupeře nesmí nadechnut, jinak je vyřazený.

Před vstupem na území soupeře se naposledy zhluboka nadechne a potom už jen pomalu vypouští vzduch z plic. Aby byla zjištěna kontrola, že se útočník nenadechuje, musí nahlas říkat „Hu-tu-tu-tu". Obránci se útočníkovi vyhýbají, ale ve vhodném okamžiku po něm mohou skočit a snaží se ho všemi prostředky zadržet na svém území, dokud mu nedojde dech. Když se útočník nadechne, nebo přestane tútat, je zajat a odchází ze hry. Když se mu však podaří vrátit se na své území dříve, než se nadechne (stačí, když se jakoukoli částí těla dotkne hraniční čáry), všichni soupeři, kterých se dotkl (nebo kteří se dotkli jeho), jsou zajati a odcházejí ze hry.

Hráči útočí v pevné pořadí (kromě už zajatých hráčů). Družstva se pravidelně střídají, útočník jednoho družstva může překročit hranici hned potom, co se útočník druhého vrátí nebo je zajat. Prohrává družstvo, které první přijde o všechny hráče.

Hututu je drsná hra, roztrhnuté tričko či škrábanec nejsou nikterak neobvyklé. Proto je dobré, když se hraje na louce a v minimálním, případně zahozeníhodném oblečení.

V jiné variantě zajatý hráč neodchází ze hry, ale bojuje dále ve družstvu soupeře. Změnou družstva se mění i přesvědčení hráče. Hra končí, když jsou všichni na jedné straně (hra tedy nemá poraženého, vyhrávají všichni).

Napsal Anino Belan.

1456. Indiánský závod

Druh	úpolová
Místo	rovné
Délka	2 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Chlapci jsou ve dvou řadách zády k sobě. Hráč A v každé dvojici leží na zemi na břiše. Hráč B zvedne kotníky hráče A ke svým ramenům (drží je tak, že palec směřuje dovnitř a prsty ven). Pak začne postupovat kupředu. Hráč A musí couvat po rukou. Do dvojic vyberte spoluhráče stejně velké a silné.

1457. Kanada

Druh	úpolová
Místo	volné prostranství
Délka	5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	lano

Natáhne se dlouhé lano a každý hráč ho chytne na jednom konci. Po odstartování se každý z nich snaží udržet ho a naopak vyrazit ho z ruky dalšímu hráči. Povolené je všechno (trhnutí lanem, dělání vln, švihání toho druhého,...). Jen ti nejdrsnější vydrží úplně všechno a lano udrží.

1458. Kdo koho přetáhne?

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Všichni hráči se rozdělí do dvojic tak, aby ve dvojicích byli hráči přibližně stejně silní. Máme-li smíšený

oddíl, uděláme zvlášť dívčí a chlapecké dvojice.

Na zemi nakreslíme čáru. Dvojice se postaví podél ní. Tak se vytvoří dvě družstva. Jsou od sebe vzdálena na jeden krok. Na znamení organizátora hry se hráči ve dvojicích berou za ruce. Na druhé znamení se každý snaží přetáhnout svého protivníka za čáru.

Hráč, který překročil oběma nohama čáru, je zajatec a vypadá ze hry. Ten, který ho přetáhl, může nyní pomoci některému hráči u svého družstva: chytne ho oběma rukama kolem-pasu a spolu s ním se snaží přetáhnout vzpírajícího se protivníka. Družstvo, které přetáhne více zajatců, vítězí. Hru můžeme dvakrát opakovat.

1459. Kohouti v kleci

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci 9–13
Pomůcky	

Hráči stojí v kruhu nakresleném na zemi a to na jedné noze. Snaha je vytlačit ostatní hráče z kruhu nebo je donutit stoupnout si na obě nohy současně.

1460. Kohouti vsedě

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Dva soupeři sedí na bobku, ruce mají založeny na prsou, jako při obyčejných kohoutích zápasech a při poskakování do sebe vrážejí. Prohrává ten, kdo upadne na zem. Možno hrát též o mistrovství klubu.

1461. Kohoutí zápasy II.

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Při této hře stojí oba protivníci na jedné noze a druhou nohu drží opačnou rukou za kotník ve vzduchu za zády. Druhá ruka je také za zády a podepírá první ruku v lokti.

V tomto postavení se k sobě přiblíží; oba se snaží porazit soupeře, přinutit ho, aby pustil zvednutou nohu, nebo ho vytlačit z kruhu; v obou případech končí kolo a vítěz dostává 1 bod. Když oba protivníci spadnou nebo pustí nohu nebo společně opustí kruh, boj končí nerozhodně. Zápas se skládá ze tři, pěti nebo sedmi kol.

1462. Kohoutí zápasy III.

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	2 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Postaví se do kruhu, který zvěří v průměru asi 2 m. Oba se předkloní a uchopí se vzájemně rukama za kotníky. V této poloze se snaží vystrčit soupeře rameny z kruhu. Vítězí ten, kdo porazí svého soka nebo ho přiměje k tomu, aby pustil kotníky.

1463. Kohoutí zápasy IV.

Druh	úpolová
Místo	louka, tělocvična
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dva
Pomůcky	dva kruhy

Narýsujte si na zemi dva kruhy proti sobě, každý o průměru asi 60 cm. Do těchto kruhů si stoupnou proti sobě dva hráči. Každý si založí ruce, stoupne si na jednu nohu a nyní do sebe začnou vrážet. Kdo po nárazu svého protivníka ztratí rovnováhu tak, že si musí stoupnout rychle na obě nohy, aby neupadl, dostává trestný bod. Kdo však z jakýchkoli důvodů (ať nárazem nebo svou vlastní neopatrností) přešlápne obvod svého kruhu, prohrál. Prohrává také ten, kdo sice nepřešlápl, ale má už celkem pět trestných bodů v jednom zápase.

1464. Kohoutí zápasy V.

Druh	úpolová
Místo	louka, tělocvična
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dva
Pomůcky	kruh

Dva protivníci stojí ve velkém kruhu, který měří v průměru 3–5 m, čelem proti sobě na jedné noze a oba drží zvednutou nohu jednou rukou za kotník. Mají-li zvednutou levou nohu, podají si pravé ruce.

Oba se pak pokoušejí tahem nebo tlakem vyvést protivníka z rovnováhy nebo ho přinutit, aby překročil obvod kruhu. Bojovníci se nesmějí dotknout země žádnou jinou částí těla než stopnou nohou ani nesmějí pustit zvednutou nohu. Soupeři se občas v zápalu boje pustí, ale musí si hned zas podat ruce a pokračovat v boji, dokud se některý z nich neodchýlí od základní polohy na jedné noze.

1465. Kohoutí zápasy VI.

Druh	úpolová
Místo	louka, tělocvična
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dva
Pomůcky	kruh

Dva soupeři stojí čelem proti sobě v kruhu o průměru 2–3,5 m. Oba si založí ruce na prsou, zvednou jednu nohu (v koleně hodně pokrčenou) a vysunou chodidlo dopředu. V tomto postavení se oba soupeři snaží jeden druhého vyvést z rovnováhy nebo vystrčit z kruhu tlakem nohy proti noze. Bojovníci mohou v kruhu volně poskakovat kterýmkoli směrem a libovolně útočit nebo provádět klamné výpady zvednutou nohou. Nesmějí se při tom navzájem dotýkat jiných částí těla než volné nohy. Paže musí zůstat stále založené. Po skončení souboje můžeme pro druhé kolo nohy vyměnit.

1466. Králi, králi dej vojáčka

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	>5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hrají proti sobě dvě družstva, která proti sobě vytvoří dvě řady. Začne jedno družstvo a řvou na sebe takto: ”Králi, králi dej vojáčka” ”Jakého?” ”Modrého” ”A kdo jím má být?” ”*Pepa*” (Pozn. Za kurzívou psané části dosazujeme dle situace), načež daný hráč (*Pepa*) vyběhne (s rukama za zády) a pokusí se roztrhnout soupeřův řetěz, pokud se mu to podaří, vybere si jednoho z těch dvou, mezi kterými proběhl a ten jde k jeho družstvu. Pokud neprotrhne tak zůstává u soupeře. Opakujeme (a střídáme družstva) tak dlouho, dokud jedno družstvo nevymizí nebo dokud nebrečí nadpoloviční většina dětí.

1467. Kuželka

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	všichni a jeden
Pomůcky	

Vytvoříme těsné kolečko a doprostřed umístíme jednoho hráče jakožto kuželku. Kuželka musí stát stále nohama na jednom místě. Do kuželky všichni žduchají a snaží se ji vyhodit s kolečka. Komu propadne ven, ten se sní vystřídá.

1468. Medvěd v jámě

Druh	úpolová
Místo	rovné a měkké
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Jámu vytvoří hráči tak, že se postaví do kruhu a uchopí se za ruce. Jeden z nich zůstane ve středu a představuje medvěda. Medvěd se pokouší uniknout z jámy roztrhnout spojené ruce nebo přelézt nebo podlézt. Když se mu podaří uniknout, všichni hráči se za ním rozběhnou a ten, kdo ho chytí, přebírá roli medvěda.

Medvěd se může uchylovat ke lsti, například zdánlivě zaútočí na jedné straně, ale náhle se obrátí a podleze někde jinde.

1469. Na balvany

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči se vzájemně zvedají. Ze hry vypadá každý, kdo bude zvednut tak, že se nedotýká vůbec země. Ten, kdo zůstane ve hře jako poslední, vyhrává a získává titul ”absolutní balvan”.

1470. Na krále I.

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dohromady 9–13
Pomůcky	

Ta nejobyčejnější a nejprostší úpolová hra. Když se někde v krajině vyskytne vyvýšené místo (výrazný pařez, kopeček,...) stačí aby na něj kdokoliv vylezl a zavolal ”Jsem král” a ostatní již vědí o co se jedná. Hned se jej snaží stáhnout z vyvýšeného místa a sami sebe tam dosadit na místo panovnické. Ctižádostí každého je, aby se dostal, alespoň na chvíli nahoru a mohl zvolat ono ”Jsem král.” Upozorňuji, že zvláště při této hříčce je třeba dbát míry a nenechat hru přerůst ve rvačku, děti (i vedoucí) se potřebují vyblbnout, ale není třeba je hned zabíjet.

1471. Na siláka

Druh	úpolová
Místo	kdekoli venku
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Na zemi narýsujeme kruh o průměru 2–3 m podle počtu hráčů. Na dané znamení se snaží hráči jeden druhého vytlačit z kruhu. Kdo zůstane v kruhu poslední, je silák. Při hře jsou ruce založeny na prsou, není dovoleno bojovat nohama.

1472. Nohama proti sobě

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Dva soupeři sedí na zemi proti sobě, chodidly se vzájemně dotýkají a ruce mají položeny na kolenou. Na dané znamení se snaží jeden druhého odtlačit z místa. Vítězí ten, komu se to podaří. Hráči si nesmí pomáhat rukama, ani se jimi nesmí dotýkat země.

1473. Odtrhni soupeře

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Jeden z hráčů se drží pevně za strom nebo za jiný pevný předmět. Druhý hráč se jej pokouší odtrhnout, ale jedině tahem. Počítá se doba, po kterou hráč dokázal vzdorovat. Hráči si mohou místa vyměnit, může se hrát i v družstvech.

1474. Ořech na lžíci

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	10 min na dvojici
Hráči	dvojice
Pomůcky	dvě lžičky, ořechy, židle

Dva hráči sedí proti sobě na židli a každý z nich má v ruce lžičku, na které je položen vlašský ořech. (Nemáte-li ořech, stačí kulička nebo korková zátka či cosi podobného pohyblivého.) Jeden druhému se snaží vzájemně shodit z jeho lžičky ořech, přičemž svůj ořech se snaží uchránit před spadnutím ze lžičky.

1475. Plácačka

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště, tělocvična
Délka	5 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Dva hráči stojí proti sobě, asi krok od sebe. Každý má nohy u sebe, tedy nerozkročené. Oba mají ruce v loktech pokrčeny vzhůru do výše ramen, dlaněmi ven obrácené. Na povel se snaží vzájemně zasáhnout tak, že každý svými dlaněmi doráží na dlaně protivníka a tímto nárazem se snaží, aby protivník ztratil rovnováhu a byl nucen přešlápnout, čímž by prohrál. Protivník ovšem údery oplácí a někdy před nimi své dlaně neočekávaně uhne, takže pak mnohdy ztrácí rovnováhu naopak ten, kdo útok vedl. Oboustranné úhybné pohyby, klamání i výpady jsou povoleny. Prohrává ten, kdo dříve pohnul nohama nebo kdo se dotkl jiné části protivníkova těla, než dlaní.

1476. Pozor na chřestýše

Druh	úpolová
Místo	hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Na zemi narýsujeme kruh o průměru 1 m. Hráči se rozdělí do družstev, obvykle bojuje jedno družstvo proti druhému. Pak se postaví do kruhu kolem vyznačeného kroužku, střídavě vždy z jednoho a druhého družstva, chytí se za ruce a snaží se přinutit někoho, aby vstoupil do jedovatého kroužku. Hráči se mu hledí vyhnout úkrokem stranou, skokem na druhou stranu nebo tím, že do něho vtáhnou někoho jiného.

Kdo vstoupí do kroužku, byl uštknut a posadí se. Jestliže je hra často přerušována, protože se hráči pouštějí, uděláme pouta, tj. svážeme pevný provaz do kroužků velkých v průměru 15 cm a hráči jsou pak navzájem spojeni držením za tyto kroužky. Když se kruh roztrhne, padá odpovědnost na toho, kdo pustil provazový kroužek z ruky ten je pak vyřazen.

1477. Prorážená zdi

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 8–11
Pomůcky	

Dvě družstva stojí v řadách proti sobě. Za druhým družstvem je ve stejné vzdálenosti jako je mezi družstvy na zemi nakreslená zeď. Na dané znamení se začne řada čelem ke zdi snažit protlačit skrz řadu protivníka až za zeď. Nepodaří-li se mu to ve stanoveném limitu, vyhrává obránce.

1478. Přetahovaná

Druh	úpolová
Místo	hřiště (rozměrů volejbalového)
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Obě družstva jsou na začátku na užším konci hřiště (každé samozřejmě na jiném). Po zahájení hry se každý snaží dostat protihráče za svůj konec hřiště. Každý, kdo přejde cizí konec hřiště, vypadá z tohoto kola. Pravidla nebrání tomu, aby se několik hráčů domluvilo a pokusilo se odtáhnout silnějšího protihráče.

1479. Přetahovaná ve čtverci

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lano, čtyři míče

Čtyři hráči si stoupnou do rohů čtverce a touž rukou uchopí svázané lano tak, aby tvořil hrany čtverce a byl napjat. Asi dva metry od hráče ve směru úhlopříčky leží míč. Na dané znamení se čtveřice začne přetahovat a sápat se na míče. Komu se to podaří nejdříve, vyhrává.

1480. Přetahování (uvázané lano)

Druh	úpolová
Místo	les
Délka	10 min.
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	lano

Mezi dvěma stromy je napnuté lano. Uprostřed je pod lanem čára. Na povel se obě družiny rozběhnou k lanu a mají za úkol přetáhnout celé lano na svoji polovinu. Nejdříve jej samozřejmě musí odvázat od stromu na straně soupeře.

1481. Přetahování lana

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	lano

Dvě družstva stojí v řadách, obě vzdálena asi deset metrů od lana, které mají mezi sebou na zemi. Na dané znamení se k němu všichni rozběhnou. Obě družstva se snaží lano uchopit a odnést na své výchozí místo. Podaří-li se uchopit oběma družstvům lano současně, nastane přetahování. Vítězí družstvo, které se dříve vrátí s lanem na svoje místo, podmínkou je však, aby se všichni členové družstva lana drželi. Hru lze ztížit tak, že družstva vybíhají z různých postavení, např. sedí nebo leží na zemi, klečí apod.

1482. Přetahování na kládě

Druh	úpolová
Místo	na kládě
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	provaz, vhodná kláda

Na kmeni stromu, který je vhodně umístěn vodorovně, jen kousek nad zemí, se označí (šátkem) polovina kmene. Obě družiny si stoupnou na svoji polovinu za sebe a do rukou chytnou provaz. Komu se podaří vydržet na kládě déle, vyhrál. Je dovoleno provazem cukat. Kdo šlápne na soupeřovu polovinu, nebo ze stromu spadne, vypadává.

1483. Přetahování tyčí

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	delší dřevěná tyč, bidlo nebo pod.

Dva hráči zády k sobě uchopí v mírném zapažení tyč. Cílem je přetáhnout soupeře za čáru, k níž jsou obráceni čelem a která je od střední čáry vzdálená 3m.

1484. Přetahování v kruhu II.

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lano

Svažte lano tak, aby bylo na koncích spojeno, a položte je na zem do kruhu. Potom okolo něho nakreslete kruh s průměrem asi o metr větším než je kruh lana. Mezi lano a nakreslený kruh se postaví přiměřený počet hráčů. Na dané znamení uchopí všichni lano a snaží se dostat ven z kresleného kruhu. První, komu se to podaří je vítězem.

1485. Přetahy

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min na dvojici
Hráči	dva
Pomůcky	

Dva hráči stojí zády k sobě v šermířském výpadu mezi dvěma rovnoběžnými čarami vzdálenými od sebe 3 až 3,5 m. Měli by stát uprostřed mezi čarami a tak blízko sebe, aby se mohli vzájemně uchopit za zápěstí paže mají při tom zůstat v loktech napjaté; jestliže má hráč pravou ruku dlaní vzhůru, levou by měl mít dlaní dolů.

Oba soupeři se pak snaží vytrvalým tahem (škubání není dovoleno) přetáhnout svého protivníka celého za čáru. Paže by se neměly v loktech pokrčit ani po signálu: "Teď!" a nohy a chodidla by se měly posunout, jen když hráč získává nebo ztrácí půdu. Vzájemná poloha nohou a těla by měla zůstat pokud možno stále stejná po celou dobu souboje. (Když bojovník postupuje kupředu, neboli získává půdu, měl by posunout kupředu přední nohu a pak přisunout zadní nohu do nové polohy. Když ustupuje, neboli ztrácí půdu, měl by tlačit svoji zadní nohu dozadu a pak přitáhnout přední nohu do nové polohy.)

1486. Přetlačování

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště, místnost
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Mužstvo se rozdělí na skupiny, počtem i tělesnou silou pokud možno stejné. Z každého mužstva jde pak doprostřed na volné místo jeden hráč. Oba se rozkročí pravou nohou a to tak, že se vzájemně pravou nohou (chodidlem) dotýkají. Pak se uchopí za ruce a cloumáním, výpady i různými úhybnými pohyby se oba snaží, aby protivník ztratil rovnováhu a zvedl to či ono chodidlo, nebo dokonce i upadl. Komu se podaří protivníka takto "zneškodnit", získává svému družstvu bod. Ztratí-li oba zápasníci rovnováhu současně, nebo není-li zápas vybojován do jedné minuty od startu, je zápas prohlášen za nerozhodný. Každá dvojice bojuje jen jeden zápas. Střídavě si vždy zápasník jedné strany vybírá soupeře (přibližně stejné síly) ze strany druhé. Vítězí samozřejmě družstvo s větším počtem docílených bodů.

1487. Přetlačování tyčí

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	20 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	delší dřevěná tyč, bidlo nebo pod.

Dva hráči čelem k sobě uchopí tyč a na daný povel se snaží jeden druhého přetlačit z vyznačené mety. Přetlačovat se může více hráčů, 2 až 4 na každé straně. Vyhrávají hráči, kteří přetlačili soupeře.

1488. Přetlak tyčí

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	do 5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	hladká 3 m tyč, stopky

Na louce vyznačte v metrových odstupech 11 krátkých čar. Dva hráči uchopí tyč, každý na jiném konci, a postaví se tak, aby označený střed tyče byl přesně nad prostřední čárou. Na povel začne přetlačování. Boj trvá 30 vteřin. Po tu dobu nesmí tyč nikdo pustit. Vyznačené čáry pomáhají vedoucímu určit vítěze a hodnotu vítězství.

1489. Převal protivníka na záda

Druh	úpolová
Místo	kdekoli vhodně
Délka	do 5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	dvě tyče

Dva hráči sedí proti sobě tak, že se dotýkají prsty nohou. Oba drží na ohnutých loktech a pod ohnutými koleny tyč. Ruce mají sepjaté vpředu před koleny. Po zahajovacím signálu se pokoušejí jeden druhému podstrčit nárty pod chodidla a tlakem vzhůru přinutit soupeře, aby se převalil na záda.

1490. Rychlíci a pomalíci

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	5 min na závod
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na dvojice (v každé dvojici jsou přibližně stejně zdatní hráči). Každá dvojice dostane přetahovací smyčku. Hráči v dvojici se domluví, kdo bude rychlík a kdo pomalík. Potom se všechny dvojice postaví nahoru na nějakou nakloněnou (lépe nakloněnou a mokrou) louku a na daný signál se začnou přesouvat. Rychlíci se snaží dostat co nejrychleji dolů, pomalíci chtějí zůstat nahoře. Oba dva se ale drží oné smyčky. Hodnotí se pořadí dotažení pomalíků dolů. Po dojezdu všech pomalíků se role prohodí.

Pokud je hodně účastníků nebo málo smyček, po louce se vozí jenom část účastníků a zbytek mohutně povzbuzuje.

1491. Řady proti sobě

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Dvě družstva stojí v řadách proti sobě. Mezi nimi čára–hranice, kterou nesmí překročit. Na dané znamení sednou všichni do dřepu a bojují proti sobě. Prohrává ten, kdo přepadne dopředu nebo dozadu, překročí čáru nebo se zvedne z podřepu. Poražený ze hry odstoupí a vítěz pak bojuje proti dalšímu volnému soupeři.

1492. Souboj v dřepu

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvojice >9
Pomůcky	

Dvojice si dřepne čely k sobě a podají si ruku. Na dané znamení začnou táhnout, aby svalili druhého za sebou. (Místo podání ruky se lze přetlačovat dlaní předpažené ruky.)

1493. Souboj ve výpadu

Druh	úpolová
Místo	louka, tělocvična
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dva
Pomůcky	kruh

V kruhu o průměru 180 cm stojí hráč na jedné noze s rukama spojenýma za zády. Druhý hráč zaujme šermířský výpad (podřep výkročný) na obvodu kruhu a předkročenou nohu má uvnitř kruhu asi 30–50 cm za hranicí. Tento druhý hráč se snaží úderem natažené ruky nebo i úchopem vyvést z rovnováhy soupeře, který poskakuje na jedné noze, nebo ho přiměti aby opustil kruh. Poskakující hráč se na druhé straně snaží uhnout před útočníkovýma rukama a přimět ho, aby při neopatrném pohybu pohnul jednou nebo druhou nohou.

útočník musí na začátku zaujmout správný šermířský výpad a nesmí se během souboje dotknout země rukou ani nesmí pohnout nohou. Když je boj dobojovány oba hráči si vymění úlohy.

1494. Strkání zadkem

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	2x30 sec.
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Dva hráči si stoupnou do kruhu namalovaném na zemi (asi 60 cm v průměru), a to tak, aby k sobě byli zády. Na povel se začnou vystrkovat ale pouze zadky. Ruce se nesmí používat. Kdo je vystrčen, nebo kdo přešlápne, prohrál. Vypadnou-li oba, vítězí ten, kdo se dotkl země později.

1495. Triangl

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	45 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	tři klacky

Utvoří se kruh tak, že se všichni hráči uchopí za ruce. Doprostřed kruhu se postaví ze třech klacků trojnožka (položí míč či několik klobouků na sebe). Kruh se roztočí po směru hodinových ručiček. Kdo z hráčů shodí trojnožku nebo se přestane držet, vypadává. Vyhrává poslední hráč.

1496. Trojnožka

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	>5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	větve

Ze tří klacků vytvoříme ne příliš stabilní trojnožku. Hráči vytvoří kolečko kolem ní, chytnou se za ruce, začnou kroužit kolem trojnožky a snaží se tahat ostatní tak, aby shodili trojnožku. Kdo shodí trojnožku vypadá a navíc musí trojnožku znovu postavit. Dvojice, která se pustí, vypadá taky (oba). Kdo zůstane nakonec, vyhrál.

1497. Tvrdohlavec

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Dvojice si kleknou proti sobě. Mezi nimi je na zemi čára. Na dané znamení se soupeři začnou přetlačovat hlavami. Kdo druhého odtlačí, vyhrává. Pozor, hlavami se přetlačuje silou, nikoliv úderem.

1498. Tvrdohlavý mezek

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Všichni hráči se rozdělí podle velikosti do dvojic, ale v žádné dvojici nemají být pokud možno hráči z jedné družiny. Dvojice se rozestaví do řady po jedné straně herní plochy. Přední člen každé dvojice (mezek) se předkloní, opře obě ruce o zem a nohama se zeširoka rozkročí. Druhý člen každé dvojice (jezdec) se skloní a obejme rukama mezkovy nohy nad koleny a zvedne ho, jako kdyby se připravoval k závodu trakařů (musí držet mezkovy nohy správně nahoře pod svými pažemi). Jezdec se pak snaží dostrkat mezka dopředu za čáru vzdálenou asi 5 m. Mezek se vzpírá, rychle se obrací a kroutí doprava a doleva nebo vyvíjí odpor napjatými pažemi. Mezek nesmí vysazovat, tj. zvedat pánev. Jezdec nesmí zvednout mezka ze země, obrátit ho a táhnout, může vlastně užít jen přímého tlaku kupředu v tom směru, kde je mezkova hlava, a tak ho přinutit k postupu, smí vyvinout i nezbytný tlak do strany a tak mezkovi překazit pokusy o obrat doprava nebo doleva. Mezek by měl držet hlavu stále vzhůru. Hra nesmí trvat příliš dlouho. V opačném směru si pak mezek s jezdcem vymění úlohy.

1499. Vezmi soupeři tyč

Druh	úpolová
Místo	louka
Délka	do 5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	tyč

Dva hráči stojí proti sobě ve stoji rozkročném a drží ve vzpažení tyč. V okamžiku, kdy dá vedoucí znamení k boji, usilují oba o přitažení tyče do předpažení a tím soupeře nutí, aby tyč pustil.

1500. Vítr

Druh	úpolová
Místo	měkké
Délka	10 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	

Z hráčů vybereme jednoho nebo dva lidi (podle počtu hráčů), kteří budou vítr. Ostatní hráči jsou mraky. Sesednou se na zem do kolečka, chytí se rukama a zaseknou se nohama. Vítr má roztrhat mraky. Jsou-li mraky roztrženy na dvě skupiny, nesmí se (skupiny) už spojit, vítr musí potom roztrhat dvě skupiny zvlášť. Když je z mraků oddělen jednotlivý člověk, začne pomáhat větru.

Hru raději nehrát na tvrdé podlaze, ale raději na měkkém poli.

1501. Vlk v pasti

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hráči utvoří kruh a podají si ruce. Stojí čelem dovnitř kruhu. Uprostřed kruhu je vlk a snaží se vyprostit z kruhu provlékáním, prorážením nebo přeskočením spojených paží. Jakmile se mu to podaří, běží ostatní hráči za ním. Kdo se ho dotkne první, stává se vlkem a hra se může opakovat.

1502. Vysvoboď přítele

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	

Utvoří se kruh, hráči se obrátí čelem z kruhu a chytnou se za předloktí. Jeden hráč je uvnitř, druhý vně kruhu. Kruh se otočí dvakrát kolem dokola a mezitím se mohou oba hráči spolu domluvit. Jakmile se kruh zastaví, přiblíží se hráč k obvodu kruhu a snaží se za pomoci přítele z venku z kruhu prorazit ven. Není to tak lehké, protože hráči tvořící kruh jej obklopují ze všech stran.

1503. Vyviklej ho!

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	20 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči stojí proti sobě čelem, položí si navzájem ruce na ramena a jednou rukou přitahují, druhou odtlačují a snaží se soupeře vytočit, nebo vyviklat ze základního postavení–soupeř ztrácí rovnováhu a padá. Nohama se nesmí hýbat, ty musí být k zemi jako přilepené.

1504. Zadkošťouch

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	40 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Soupeři si nejdříve upraví postoj a vzdálenost asi takto: jeden hráč se předkloní a druhý, prohnutý v pase směrem dopředu, stoupne těsně za něho. Oba stojí zády k sobě ve stojí spatném. Úkolem je donutit soupeře

ukročit nohou ze základní pozice, tentokrát úderem tzv. prodloužené části zad. případně úhybným manévrem v okamžiku soupeřova útoku. Uhýbat se může i do stran, chodidla však musí zůstat na místě. Po celou dobu se soutěžící dívají dopředu, neotáčejí se a řídí se odhadem a citem.

1505. Zajatci ve čtverci

Druh	úpolová
Místo	louka, hřiště
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny >13
Pomůcky	

Je vytyčen čtverec 15×15 metrů a v něm jsou obránci. Venku útočníci. Dva útočníci vniknou dovnitř a snaží se jednoho obránce vynést ven. Nikdo mu nesmí pomáhat. Za 1 min se vymění. Hraje do posledního hráče, neboť vynesení vypadají.

1506. Zápas

Druh	úpolová
Místo	kdekoli
Délka	2 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Soupeři A a B usilují o to, aby se dostali svému protivníkovi za záda a chytili ho pevně kolem pasu. Kdo je tak uchopen, prohrává.

1507. Zápas jednou rukou

Druh	úpolová
Místo	rovné
Délka	2 min
Hráči	dva
Pomůcky	

Dva bojovníci se postaví čelem proti sobě tak, že pravá noha jednoho je vedle pravé nohy druhého. Podají si pravou ruku. Levýma nohama jsou pevně zapřeni. Levou ruku mají za zády. Na znamení: „Teď!" se snaží jeden druhého vyvést z rovnováhy, tj. přinutit ho, aby zvedl nohu nebo přešlápl. Souboj se skládá ze 3 nebo 5 kol.

1.34 Vědomostní hry

1508. Hlavní města

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	papírové kartičky, zavírací špendlíky

Polovina hráčů si přišpendlí na tělo obrysy různých států, ale bez jejich jmen. Druhá polovina hráčů má na proužcích papíru jména hlavních měst těchto států. Každý člen druhé skupiny má vyhledat toho z první skupiny, kdo má na sobě zakreslený stát, jehož hlavní město má napsáno na papírku.

1509. Hudební hádanky

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	hudba, fotografie

- Přehrajeme dětem skladbu, kterou mají poznat. Hodnotíme buď pořadí, v jakém sdělují odpovědi, nebo pouze správnost jejího písemného záznamu.
- Poznávání hudebních skladatelů dle fotografií.
- Soutěž družstev–jedno družstvo řekne jméno skladatele, úkolem druhého družstva je jmenovat co nejvíce jeho děl.
- Vzájemné soupeření–každý (ev. družstvo) řekne vždy jednu operu, hudebního skladatele apod. Prohrává, komu dříve dojde zásoba. Potom změníme téma (např. zpívat vojenské nebo revoluční písně).
- Řekneme písmeno, na které musí protivník (jednotlivec či družstvo) začít zpívat píseň (lidovou píseň), příp. začít zpívat píseň, v níž bude obsaženo určité slovo (jméno, květina, vlastnost, vojáci...).

1510. Chybný text

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	text

Text, který vedoucí hry přečte, obsahuje několik chybných údajů. Soutěžící se snaží chyby najít a text opravit.

Slavný francouzský spisovatel Jan Mareš napsal historický román ”Jsem už velká dívka”. Tato kniha vypráví ve verších o zážitcích polární výpravy, která ztroskotala na severní točně. Této výpravy se zúčastnil také náš vědec Dick Sand a napsal o ní knihu ”Lovci orchidejí”.

Jan Mateš je náš spisovatel a napsal ”Práče”. Kniha ”Jsem už velká dívka” není historický román a napsala ji Helena Šmahelová. Kniha není veršovaná a nepíše se v ní o polární výpravě. O polární výpravě píše F. Běhounek v knize ”Trosečníci polárního moře”. Dick Sand je hrdina knihy Patnáctiletý kapitán. Knihu ”Lovci orchidejí” napsal F. Flos.

1511. Kdo je lepší čtenář

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	úryvky z knih

Vedoucího hry si musí připravit dostatek úryvků z knih. Předčítá je soutěžícím a ti se snaží z úryvků určit název knihy a jméno autora. Boduje se zvlášť určení názvu i jméno autora, bod získá soutěžící, který řekl název, stejně jako soutěžící, který poznal autora.

Text úryvku musí pochopitelně obsahovat dostatek informací– jména osob, název místa, časové určení apod. Knihy, z kterých jej vedoucí vybírá, mají odpovídat věku dětí, postihnout zájmy všech soutěžících a vedoucí by je měl znát.

1512. Kdo zná více knih

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny či dohromady
Pomůcky	papíry, tužky

Děti soutěží ve vyjmenování co největšího počtu názvů knih na dané téma. Nejde-li o širší soutěž s větším množstvím účastníků, stačí zvolit jen téma jediné.

Pro velkou soutěž může vedoucí pro ilustraci přinést několik knih a rozložit je na hromádky podle jednotlivých skupin. Hřbety směřují k divákům. Každé ze soutěžících družstev (nebo každý jednotlivý soutěžící) dostanou v tomto případě téma jiné a názvy titulů říkají nahlas.

Vybíráme podle věku dětí, podle literárních znalostí vedoucího hry, který musí správně posoudit zařazení té které knihy do určité skupiny.

Např. Umělecko-naučné knihy, Historické knihy, Knihy básní, Knihy, které mají v názvu číslovku, Knihy, jejichž hrdiny jsou zvířátka, Knihy, jejichž názvy začínají určeným písmenem, Knihy, v jejichž názvu je jméno, Knihy z války.

1513. Knihomol

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny či dohromady
Pomůcky	knihy

Vedoucí hry rozdá dětem lístky s názvy knih (nebo přímo knihy). Soutěžící mají za úkol se sami rozdělit do ”obsahově spřízněných” skupin podle předem určených námětů knih. (knihy veršů, knihy o přírodě, dobrodružné knihy, knihy o vojácích).

1514. Kterou knihu napsal?

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	15 min
Hráči	skupina a tři
Pomůcky	

Družstva mají několik sad písmen abecedy. Vedoucí hry klade otázky. Například: ”Kterou knihu napsal Karel Čapek?”, ”Kterou knihu napsal Jan Drda?” Členové družstev mají sestavit z písmen abecedy název některé knihy určeného spisovatele. Komu se to prvnímu podaří, vyhrává.

Obměna: Družstva nastoupí do řady a písmena si členové družstva našpendlí tak, aby vytvořila název knihy. Karty s písmeny by v tom případě měly mít velikost startovních čísel.

1515. Literární fanty

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Soutěžící sedí v kruhu. První řekne název díla. Druhý zopakuje název díla a přidá autora, třetí název díla. Čtvrtý to celé zopakuje, doplní opět autora a přidá další název atd. Např. Příběh opravdového člověka–Boris Polevoj, Vítr se vrací–Petr Jilemnický, Na západní frontě klid... Komu chybí odpověď, odevzdá fant.

1516. Literární soutěž

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	literární znalosti

Hráči si napíší na papír do sloupce řadu jmen českých spisovatelů. Například: Tyl, Němcová, Neruda, Hálek, Jirásek, Neumann, Čapek, Olbracht, Majerová, Pujmanová.

Na povel musí každý vedle jména spisovatele napsat nejméně tři jeho díla. Vyhrává ten, kdo nejdříve napíše největší počet děl uvedených spisovatelů.

1517. Na soudce

Druh	vědomostní
Místo	v místnosti
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	židle

Postavíme několik řad židlí (záleží na počtu soutěžících) tak, že nejvíce židlí je v poslední řadě; v dalších řadách směrem dopředu je vždy o jednu méně, takže v první řadě je pouze jedna židle. Soutěžící stojí na začátku hry kolem židlí, ”soudce” (vedoucí hry) před židlemi. Soudce předčítá úryvek z knihy. Kdo první uhodne, posadí se do poslední řady a ti kdo uhodnou další úryvky, posadí se vedle něho. Při opětovném správném určení nového úryvku, poposedne sedící do bližší řady. Soudce předčítá dále úryvky a posuzuje, kdo první správně odpověděl–proto ”soudce”. Hra pokračuje tak dlouho, dokud se absolutní vítěz (nebo první tři–podle dohody) nedostane až na první židli.

1518. Otázkový souboj

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Klub se rozdělí na dvě družstva, která si střídavě dávají různé otázky z nejrůznějších oborů. (Historie, chemie, zeměpis, kultura, také ze současných událostí, nebo i z okolí klubu, např. jak se jmenuje správcová domu atd.) Za správnou odpověď si připisuje družstvo 2 body, za neúplnou 1 bod a za špatnou žádný bod. Snahou každého družstva ovšem je, vymyslet pro druhé družstvo otázku co nejtěžší a samo pak odpovídat co nejsprávněji.

1519. Vějíř spisovatelů

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lístečky

Vějíř je sestaven z lístečků, které jsou na jedné straně stejné (stejné barvy, prázdné nebo ozdobené otazníky pod.), na druhé straně (kterou soutěžící nevidí) jsou napsána jména spisovatelů. Vedoucí hry drží vějíř jmény k sobě; soutěžící ukáží na některý list, a tím si vyberou autora, o němž mají říci vše, co znají.

Obměna: Někdy je možno soutěžit pouze o znalost díla, jindy stačí říci jen dílo jediné–záleží na věku soutěžících i náročnosti soutěže samé.

1520. Závod u tabule

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli, u tabule
Délka	15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	křída

Skupiny se postaví do zástupů asi 10–15 m od tabule.

Vedoucí každého družstva má kousek křídy. Rozhodčí rozhodne o formě závodu a zvolí některý ze základních předmětů např. počty, zeměpis, přírodopis, gramatiku atd. Prvním v zástupech může přikázat, aby napsali na tabuli pětimístné číslo. Když to provedou, běží zpátky ke svému družstvu a předají křídu druhému. Druzí napíší jiné pětimístné číslo a obě čísla sečtou. Třetí závodníci musí například vydělit součet druhého

závodníka) čtvrtí znásobit výsledek třetího atd. podle toho, jak určí rozhodčí.

1521. Znáte hlavní města?

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papír, tužky

Hráči každé družiny sedí za sebou v zástupu. Všechny družiny mají stejný počet hráčů. Každý vedoucí družiny si připraví papír a tužku.

Na povel organizátora hry napíše na lístek nějaký stát a předá lístek dalšímu hráči své družiny. Ten napíše hlavní město tohoto státu, potom napíše ještě jiný stát a předá papír dalšímu hráči své družiny. Ten udělá totéž. Jakmile poslední hráč napsal hlavní město, předá rychle lístek organizátorovi hry.

Družina, která je první hotova, dostává navíc dva body. Za každé správně napsané hlavní město je jeden bod. Státy a tedy ani města se nesmějí opakovat.

Hru lze ztížit tím, že za každé správně napsané hlavní město, které se neopakuje u jiné družiny, jsou dva body, a za město, které se opakuje u dvou nebo více družin, je jen jeden bod. Hráči se pak snaží vybírat i méně známé státy a jejich hlavní města.

1522. Ztracení pohádkoví hrdinové

Druh	vědomostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	skupiny či dohromady
Pomůcky	lístečky

Děti mají za úkol složit správně k sobě lístečky se jmény hrdinů a s názvy pohádek, ke kterým hrdinové patří.

Plaváček–Tři zlaté vlasy děda Vševěda

Gerda–Sněhová královna

Jiřík–Zlatovláska

1.35 Vodní běhání

1523. Běh do vody a z vody

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás
Délka	do 10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	bójka, kolík, polena

V jisté hloubce od břehu postavte bójku. Na dané znamení vybíhají první hráči s polenem v ruce, seběhnou po břehu do vody, brodí se k metě a vrátí se kolem ní zpátky, kde předají poleno dalšímu.

1524. Honička se sítí

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás
Délka	do 10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	bójky

Dva hráči se chytí za jednu ruku a tím vytvoří síť. Ostatní hráče chytají na vyznačeném prostoru, který je vyznačen bójkami. Kdo je chycen, přidá se k základní dvojici, a tak se síť zvětšuje. Chytá se pouze dotykem krajních hráčů. Naposled chycená dvojice zahajuje novou hru.

1525. Hromadné obíhání

Druh	vodní běhání
Místo	voda po prsa
Délka	do 15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči stojí v zástupech na suchu či v mělké vodě. Na znamení obíhají určité mety a vrací se zpět, kde předají štafetu dalšímu v zástupu.

Pohyb lze ztížit různými způsoby. Hráči běží volně za sebou nebo jsou spojeni (drží se za ruce, jsou svázáni,...)

Lze přenášet různé předměty (nadlehčovací), přepravovat živá břemena nebo posunovat po hladině plovoucí předměty (míč, prkno, kládu...)

1526. Kachní honička

Druh	vodní běhání
Místo	voda po prsa
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Před chycením se zachráním tak, že strčím hlavu pod vodu. Baba u mne nesmí dále čekat a musí jít chytat jiného hráče, dokud se rovněž neponoří. Chycený hráč se stává honičem.

1527. Liší proti sudým

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Dvě řady hráčů (sudí a liší) stojí čelem k sobě v určité vzdálenosti od sebe. Když vedoucí svým zvoláním určí honiče, obrátí se pronásledovaní a běží k záchranné metě. Komu se nepodaří včas uniknout, je zajat a přechází do řad svého přemožitele.

Hráč může případně chytat pouze hráče, který stál bezprostředně před ním. Chytí-li jej, může chytat i ostatní hráče.

Pohyb ve vodě lze ztížit určeným způsobem pochybu (poskoky, lezení po čtyřech,...)

Před zahájením honění mohou hráči zaujímat různé polohy (sed, leh, stoj zády k soupeři,...)

1528. Na Mořského vlka

Druh	vodní běhání
Místo	voda hlouba zhruba metr
Délka	do 15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Na jeden břeh označeného prostoru se postaví hráči, kteří mají za úkol dostat se na břeh druhý. Na libovolném místě ve vodě stojí „Mořský vlk", vylosovaný hráč, který když se někoho dotkne, udělá z něj svého pomocníka. Hra se třikrát opakuje. Vítězí ti hráči, kteří se nedali chytit.

1529. Potápěčská honička

Druh	vodní běhání
Místo	voda po prsa
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Zachráním se tak, že se potopím celý a to nejméně na 3 vteřiny.

1530. Přeprava družstev

Druh	vodní běhání
Místo	voda po prsa
Délka	do 10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Družstva se postaví na opačné břehy vodní plochy (u moře doporučujeme hru vhodně upravit). Jejich úkolem je na dané znamení se vrhnout do vody a přebrodit se na druhou stranu. Vyhrává to družstvo, které stojí dříve na druhém břehu vyrovnané v řadě. Potom se hra opakuje.

1531. Rybičky, rybičky, rybáři jedou

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Před zahájením hry stojí jediný hráč na opačné straně než ostatní hráči. Na znamení si honič a pronásledovaní vyběhnou vstříc. Nikdo se nesmí vracet. Koho se honič dotkne, stává se jeho pomocníkem. Všichni chycení utváří souvislý řetěz, který se nesmí přetrhnout.

1532. Stráž na křižovatce

Druh	vodní běhání
Místo	voda po prsa
Délka	krátká
Hráči	4 skupiny
Pomůcky	

V každém rohu vymezeného prostoru stojí jedno družstvo. Uprostřed stojí hráč či vedoucí, který upažením určuje, která družstva přeběhnou z rohu do rohu. Zvítězí to družstvo, které dříve zaujme pozici soupeře.

1533. Suchá honička

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás, u břehu
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hrajeme na suchu i ve vodě. Na suchu se předává baba plácnutím, ve vodě ponořením honěného na vteřinu pod vodu či jeho postříkáním.

1534. Vodnická honička

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás, u břehu
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Před honičem, vodníkem, se zachrání ten, kdo vyleze z vody (lze omezit místa, kam se může a kam ne).

1535. Zastavte ho!

Druh	vodní běhání
Místo	voda po pás, písčité dno
Délka	do 10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Hráči se rozdělí na obránce a útočníky. Útočníci se shromáždí u břehu, obránci obsadí úzké vodní pásmo. Na dané znamení vybíhá první útočník, aby se co nejrychleji dostal na druhou stranu. Obránci mohou jeho postup pouze zpomalit, stříkají mu vodu do tváře, pletou se mu do cesty, nesmějí však použít násilí. Když útočník dospěje k cíli, zvedne paži, startovní znamení pro druhého běžce. Až proběhnou všichni hráči, úlohy se vymění. Které družstvo proběhne trať rychleji, vítězí.

1.36 Vodní hry

1536. Běhání ve dvou

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	10 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Děti se postaví ve vodě do dvou dvouřadů, první dítě zůstane stát a druhé se chytí za jeho ramena nebo za boky, zvedne nohy nahoru a pohybuje jimi jako při kraulu. Na povel vedoucího se páry rozběhnou. Dvojice, která první dospěje k určenému cíli, vítězí.

1537. Běhání ve dvou jako štafetový běh

Druh	vodní
Místo	voda maximálně po prsa
Délka	10 min
Hráči	skupiny stejného (sudého) počtu hráčů
Pomůcky	

Hráči utvoří páry. Na povel organizátora hry běží první páry z každého družstva bazénem k předem určenému cíli a zpět a potom běží další pár. Družstvo, které je nejdříve ve svém výchozím postavení, vyhrává.

1538. Bezrucí ve vodě

Druh	vodní
Místo	voda po krk
Délka	dle výdrže hráčů
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Na stanovený povel se plavci snaží udržet nad vodou šlapáním vody. Ruce přitom mají viditelně nad hlavou. Kdo vydrží nejdéle, vyhrává.

Plavci se snaží uplavat co nejdelší úsek tak, že mají ruce za zády. Kdo doplave nejdále, vyhrává.

1539. Bláznivé závody

Druh	vodní
Místo	voda přiměřená
Délka	20 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	deštník, vajíčka,...

Běžné závody v plavání na určitou vzdálenost můžeme vhodně vylepšit, např. tím, že závodníci musí plavat s otevřeným deštníkem, s čerstvým vajíčkem a pod.

1540. Blíží se povodeň

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	10–20 min
Hráči	skupiny či jednotlivci 10–14
Pomůcky	pytlíky

Hráči podobně oblečeni a obuti utvoří zástupy. Po písknutí se vysvléknou do plavek, šaty uloží do pytlíku a plavou přes vodu. Na druhé straně se osuší a opět obléknou a obují. Vyhrává to družstvo, které stojí úplně v suchých šatech.

1541. Boj o míč I.

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny 10–14
Pomůcky	míče

Na vodní ploše plave míč. Do vody vypustíme dvě družstva a soutěží se o to, které přinese míč dříve. O míč se smí rvát, ale nesmí se utopit, vyškrábat si oči, a pod.

Můžeme nechat plavat i více míčů. Hru lze hrát též v řece, kde je proud a voda po pás.

1542. Cageball ve vodě

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny po 15–20 hráčích
Pomůcky	velký míč

Hřiště 20x50 m. Soudce vyhodí míč ze středu, hráči se jej snaží prohodit brankou soupeře. Míč se nesmí nést, ale pouze odrážet (nesmí padnout na vodu). Projde-li míč brankou +2b, přeletí-li jen zadní čáru +1b. Hráči jsou po celé ploše rozestaveni po vzoru šachovnice tak, že hráč má vedle sebe i za sebou své protivníky.

1543. Doruč zprávu

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	do 15 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	papíry

Skupiny dostanou za úkol přepravit listy papíru přes vodu tak, aby se nenamočil a nepostříkal. Každý hráč může nést jen jeden papír. Vítězí to družstvo, kterému se podaří přenést na určené místo více suchých papírů.

1544. Házená I.

Druh	vodní
Místo	voda písčitá mělčina
Délka	10 min
Hráči	skupiny 10–14
Pomůcky	míč, dvě prkna

Jde o klasickou házenou ve vodním prostředí. Hráči sedí na dně, pohybují se ručkováním. Míč lze soupeři vytrhnout. Branky tvoří dvě prkna. Hraje se 2x5 min. Trestá se vyloučením na 2 min.

1545. Hledání předmětů

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	předmět

Do čisté průhledné vody hoďte těžší, pod vodou dobře viditelný, předmět. Úkolem hráče je předmět po vodou vyhledat, vynést nad hladinu a položit jej na určené místo. Měřte čas.

1546. Hry v oděvu a vodě

Druh	vodní
Místo	voda po hlavu
Délka	krátká
Hráči	skupiny či jednotlivci 9–13
Pomůcky	

- Vysvléci se ve vodě z oblečení a zout si boty (pod dozorem plavců).
- Kdo bude nejrychleji plavat v oděvu (kapsy obrátit naruby, oděv přitáhnout k tělu, ...).

1547. Jezdci

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	30 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Hráči utvoří dvě skupiny. Každá skupina se rozdělí na „koně” a „jezdce”. Jezdci se posadí koním a záda. Na znamení se snaží jezdci jedné skupiny shodit do vody jezdce druhé skupiny. Jezdec, který spadne do vody, vypadá ze hry.

1548. Kurýr

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	40 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	papír a tužka, nebo svíčka, zápalky

Hraje se ve vodě nad prsa. Hráči se postaví do vody v řadě. Asi třicet metrů od nich se postaví rozhodčí. Na jeho znamení hráči, z nichž každý drží v ruce lístek s napsanou zprávou, plavou k rozhodčímu. Vítězí ten, který rychleji předá vedoucímu suchý lístek.

Tento závod lze obměňovat. Soutěžící např. plavou přes řeku se svíčkou a zápalkami a mají za úkol na druhém břehu svíčku zapálit, přepravují přes vodu vajíčko na lžíci atp.

1549. Lov na kachny

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míček

Jedna skupina představuje kachny a druhá lovce. Lovci si přehazují jeden či více míčků a snaží jimi zasáhnout kachny. Nejlépe je, když kachny stojí ve vodě uprostřed velkého kruhu lovců. Kachny mohou uniknout zásahu tím, že se potopí. Zasažená kachna je vyřazena ze hry. Vítězí skupina, jež ve stanovené době uloví více kachen.

1550. Lovci perel

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	10 min
Hráči	skupiny >10
Pomůcky	korálky

Úkole hráčů je v co nejkratším čase nalovit z moře co největší počet perel ležících na dně. Na dané znamení se všichni vrhnou do vody a snaží se najít jednu perlu. S tímto kouskem se vrátí na břeh. Tam perlu uloží na určené místo a můžou se vrátit do vody pro další kousek.

Jakmile hráči nasbírají korálky, lze z nich utvořit náramek. Hodnotí se rychlost (sbírání perel a výroby náramku) a jeho délka (počet nalovených perel).

1551. Lovení špalíčků

Druh	vodní
Místo	voda hloubka, 100m^2
Délka	2×15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	dřevěné špalíčky

Hráče rozdělíme na dvě družstva, naházíme špalíčky do vody, na povel pak jedni hráči začnou špalíčky lovit a vyhazovat špalíčky na břeh, druzí se jim v tom snaží zabránit dotekem–koho se dotknou, jde si na 2 minuty sednout na břeh. Po deseti minutách se hra ukončí, spočítají se vyházené špalíčky a hráči si vymění role.

1552. Malé vodní pólo

Druh	vodní
Místo	voda hloubka 1m
Délka	45 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč, branky

V hloubce okolo jednoho metru vyměříme prostor hřiště, v němž budeme hrát, a rozdělíme jej na dvě stejné poloviny. Hráči jsou od středu stejně vzdáleni. Vedoucí po zapískání vhodí míč do středu a hráči se jej snaží co nejrychleji získat a dopravit do soupeřovy branky. Soupeře můžeme potopit, ne však utopit. Za surovou hru může být hráč vyloučen a na branku jeho družstva se střílí trestný hod ze tří metrů. Vyhodí-li hráči míč na břeh, vedoucí znovu vhazuje a hra pokračuje.

1553. Mlýnské kolo

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	krátká
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Hráči se postaví do kruhu čelem dovnitř, chytnou se za ruce a rozdělí se na první a druhé. Sudí napřímí své tělo a lehnou si do vodorovné polohy na hladinu. Liší (měli by být fyzicky silnější) pak začnou kruhem otáčet chozením po dně.

1554. Na krokodýly

Druh	vodní
Místo	voda po ramena
Délka	krátká
Hráči	skupiny 10–14
Pomůcky	popruhy

Hráči se postaví do zástupu. První si uváže za pas popruh, který chytne ten za ním. Každý další pak má v ruce popruh toho před sebou a za pás jej drží ten za ním. Tím udělali krokodýla a jdou do vody.

Cílem je uplavat jako krokodýl 10m (popř. rychleji než druhé družstvo).

1555. Na vodníka ve vodě

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden 8–14
Pomůcky	

Skupina hráčů utvoří kruh ve vodě po pás. Uprostřed kruhu stojí vodník. Ten ponoří hlavu do vody, přičemž ho někdo plácne po zádech. Vodník se ihned vynoří a snaží se též někoho plácnout. Hráči se před vodníkem potápějí. Zasáhne-li vodník někoho, vymění si s ním místa.

1556. Odrážená

Druh	vodní
Místo	voda po pás až po prsa
Délka	60 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	míč

Hráči se postaví ve vodě do kruhu a jeden či dva z nich se postaví doprostřed kruhu. Úkolem hráče je zachytit míč, který ostatní hráči přehazují mezi sebou. Když střední zachytí míč, vystřídá se s tím, jenž míč hodil.

1557. Odrážená, klouzavá

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	krátká
Hráči	tři skupiny
Pomůcky	

Družstva se seřadí do trojúhelníku čelem dovnitř. Losem se určí družstvo, které vyhodí míč tak, aby klouzal po vodě k druhému družstvu. Hráči musí míč odrazit a po vodě dokulit k třetímu a to zase k prvnímu družstvu. Kdo vezme míč rukou, vypadá za hry.

1558. Plavání bez rukou

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Plavci se snaží uplavat co nejdelší úsek tak, že mají ruce za zády. Kdo doplave nejdále, vyhrává.

1559. Plavecká dvojčata

Druh	vodní
Místo	voda po krk
Délka	2 min na dvojici
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Plavecký závod, při němž se dva závodníci drží za ruce, je velmi zábavný. Nejlépe se provádí při plaváni naznak. Oba závodníci se položí na hladinu vedle sebe, vnitřníma rukama se do sebe zaklesnou a vnitřníma nohama, které neprovádějí žádný pohyb, se vzájemně dotýkají. Kupředu se dostávají jen pomocí vnějších paží a nohou, které zabírají současně, jako kdyby patřily jedinému plavci.

1560. Plování ve dvou

Druh	vodní
Místo	voda po krk
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Děti se rozdělí do dvou stejně početných družstev a v nich na páry. Na pokyn vedoucího skočí první pár z každého družstva do vody. Druhý uchopí prvního za boky a plavou společně k předem určenému cíli a zpět. První provádí pohyby rukama, druhý pohyby nohama.

Děti musí dávat pozor na to, aby současně vydechovaly. Vítězí družstvo, které stojí dřív ve svém výchozím postaveni.

1561. Podplouvání tunelem

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	10 min
Hráči	skupina
Pomůcky	

Oddíl se postaví do vody v těsné zástupu do stoje rozkročného. Poslední se ponoří pod hladinu a podplave celý zástup. Pomáhá si tím, že se odstrkuje rukama od noh hráčů, které podplouvá. První v zástupu mís vždy podplouvajícího chytit a zvednout nad hladinu. Podplouvající se postaví před něj jako první a ve štafetě se pokračuje. Délku tunelu volte podle vyspělosti plavců.

1562. Polohová štafeta

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	5 min na čtveřici
Hráči	čtveřice
Pomůcky	

Závodník A plave padesát metrů kraulem. Závodník B padesát metrů naznak. Závodník C padesát metrů na prsou. Závodník D padesát metrů na boku.

1563. Ponorka

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	30 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Jeden hráč stojí ve vodě. Druhý se ponoří, chytí stojícího za nohy a snaží se jej tahem porazit. První nesmí ponořeného chytat ani držet. Ponořený (ponorka) má možnost vynořit se kdykoliv nad hladinu a nadechnout se. Ponorka může úspěšně splnit tento úkol při vhodně zvolené strategii, zejména když prudce zaútočí na soupeřova kolena.

1564. Potápěni o závod

Druh	vodní
Místo	voda hloubka 2–3 metry
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Každému družstvu hodíme do vody hodíme kámen zabalený do bílého kapesníku. Na povel vedoucího skočí první hráč z každého družstva do vody, potopí se a snaží se kámen najít. Jestliže jej našel, vynese jen na hladinu, postaví se na okraj bazénu a hodí kámen zpět do vody. Obdobně postupují další účastníci hry.

Družstvo, které je dřív na svém výchozím postavení, vyhrává.

Tuto hru hrajeme jen jednou či dvakrát, protože děti při častějším potápění velmi často dostanou bolesti hlavy.

1565. Propluj nepřátelskými vodami

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	10–20 min
Hráči	skupiny 10–14
Pomůcky	

Jedno družstvo je rozestavěno ve vodě, druhé je na břehu. Na dané znamení se začne družstvo na břehu přemisťovat na břeh druhý, protilehlý. Družstvo ve vodě je při tom chytá, čímž je vyřazuje ze hry.

1566. Přechod přes řeku

Druh	vodní
Místo	voda po pás, klidná
Délka	do 10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	plná výstroj

Hráči nastoupí s batohy v plném oblečení na břehu vodní plochy. Na pokyn se snaží dostat na druhou stranu. Která skupina bude na druhém břehu rychleji. Šaty ani výstroj se nesmějí namočit! Na druhé straně se opět obléknou to toho, v čem přišli.

1567. Přechod řeky

Druh	vodní
Místo	voda po ramena
Délka	krátká
Hráči	skupiny 10–14
Pomůcky	

- Hráči se chytnou za ruce a vytvoří řetěz ode břehu ku břehu. Zbylí hráči po nich ručkují.

- Přenášený stojí na ramenou nosiče a ten jej drží za ruce. V tomto seskupení jdou na druhý břeh.

- Hráč nese předmět, který se nesmí namočit

1568. Přeprava tonoucího

Druh	vodní
Místo	voda po ramena
Délka	krátká
Hráči	dvojice >13
Pomůcky	

Plavec, co se „topí" je na znaku a pasivní. Zachránce jej uchopí pod bradou a plave nohama znak sounož. Pak se vymění.

1569. Přetahování v kruhu I.

Druh	vodní
Místo	voda po hlavu
Délka	2x3 minuty
Hráči	skupina, plavci
Pomůcky	tyč

Hráči utvoří kruh, drží se za ruce, leží na vodě a plavou nohama na znak. Uprostřed je zaražená tyč (zakotvený plovák). Úkolem každého je přetáhnout protilehlou část kruhu, aby se dotkla tyče.

1570. Přetahování ve vodě

Druh	vodní
Místo	voda napříč řekou, hloubka
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny, plavci
Pomůcky	lano, tyč jako středová značka

Dvě družstva se chopí lana naproti sobě a snaží se jedno druhé přetáhnout plaváním. Soudce uprostřed řídí hru. Jakmile soupeře přetáhli o 2m, vyhrávají.

1571. Přetlačování klády

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	do 10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kláda praporky

Zapíchněte na břehu tři praporky v pětimetrových odstupech. Hráči rozdělení do dvou stejně početných družstev, zaujmou postavení na opačných koncích ve

vodě plovoucí klády. Střed klády je na pozici prostředního praporku. Na dané znamení počnou hráči tlačit kládu proti soupeřům. Zvítězí ta strana, která dokáže zatlačit kládu za praporek, který mají protivníci za svými zády.

1572. Souboj

Druh	vodní
Místo	voda aby se neutopili
Délka	20 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	tyč, hadr, igelit, kmen či kláda

Na plovoucí kmen či kládu se proti sobě posadí dva soupeři. Kmen musí být alespoň 5 metrů dlouhý. Každý z nich má v rukou tyč, jejíž konec je obalen hadrem a zabalen do igelitu, aby tak rychle nenasákly vodou. Na znamení se snaží jeden druhého srazit do vody, nebo vyrazit soupeři tyč z rukou.

1573. Soutěž všestrannosti

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	podle úkolů

Soutěžícím jsou uloženy určité úkoly a hodnotí se jejich nejrychlejší a nejpřesnější provedení. Příklady:

- přeplavat určitou vzdálenost k lodi, nasednout, proplout určitý úsek
- přeplout na druhý břeh s vejcem, nádobou a zápalkami, tam rozdělat oheň, uvařit vajíčko na tvrdo a vrátit se zpět
- přeplavat určitý úsek libovolným nebo přesně zadaným způsobem se zapálenou svíčkou
- plavat poslepu ke zvukovému cíli nebo podle navádění spoluhráče

1574. Srážení hlav

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	krátká
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	prut

Všichni stojí v kruhu čelem dovnitř. Uprostřed stojí hráč s prutem, plynule se otáčí a snaží se nějakého hráče zasáhnout. Hráči se před prutem mohou pouze schovat pod hladinu. Hru lze ztížit zvýšením počtu prutů nebo změnou polohy hráčů (bokem nebo zády do středu kruhu).

1575. Stříkaná

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	10–15 minut
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Dvě řady hráčů stojí proti sobě. Za každou řadou je v určité vzdálenosti vyznačena hranice. Na dané znamení počnou všichni stříkat vodou na své protihráče a tím je tlačit dozadu, k hranici. Kdo hranici překročí, zakryje si obličej, otočí se zády, nebo se dotkne rukou soupeře, vypadá.

Vítězem se stává to družstvo, které zatlačilo za hranici více protihráčů.

1576. Suchou nohou

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	20 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Úkolem družstev je přepravit určeného hráče na druhou stranu tak, aby nepřišel (v rámci možností) do kontaktu s vodou. Za tímto účelem vytváří živé mosty.

Lze též povolit používání nádob (hráč si vleze dovnitř a ostatní jej nesou).

1577. Šlapání vody

Druh	vodní
Místo	voda po krk
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Na stanovený povel se plavci snaží udržet nad vodou šlapáním vody. Ruce přitom mají viditelně nad hlavou. Kdo vydrží nejdéle, vyhrává.

1578. Štafetové závodní plaváni

Druh	vodní
Místo	voda mokrá
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	

Děti se rozdělí na stejně početná družstva. Na povel skočí první z každého družstva do vody a plave k předem určenému cíli a zpět dá ”babu” druhému; ten udělá totéž co první. Vyhrává družstvo, které je dřív ve svém výchozím postavení.

Obměna: Děti plavou předepsaným stylem.

1579. Tahaná ve dvojicích

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	10 min
Hráči	skupiny 8–14
Pomůcky	

Družstva sudého počtu členů stojí v zástupu. Na povel se první obrátí a ustoupí o 2m. Druhý v řadě se současně položí naznak a vzpaží. První ho chytne za ruce a táhne k metě, kde si role vymění, jedou zpět, kde předají štafetu dalšímu páru.

1580. Turnaj na koních

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	krátká
Hráči	dvojice 10–14
Pomůcky	

Jeden hráč si sedne ve vodě druhému za krk, čímž utvoří dvojici. Snaží se protihráče srazit do vody. Ten, kdo zůstane je vítěz.

1581. Vlečná loď

Druh	vodní
Místo	voda po kotníky
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	

Děti sedí na břehu v dlouhé řadě a drží se za ruce. Na znamení organizátora hry vrhá se krajní hráč dolů do mělčí vody. Táhne s sebou druhého pionýra, ten opět třetího atd., až jsou všichni hráči ve vodě.

1582. Vodní honička

Druh	vodní
Místo	voda po prsa, hloubka
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Hra na honěnou s pravidly, která platí na pevnině, ale přenesená do vody. Určený hráč honí ostatní a snaží se někoho chytit. Když se mu to podaří, chycený se stává honičem a hra pokračuje.

1583. Vodní olympiáda

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	dle disciplin
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dle disciplin

- běh proti proudu
- běh v ploutvích v mělké vodě a na písčitém dně
- plavání s ešusem vody (aby voda neubyla ani nepřibyla)
- plavání ve štafetě rozmanitými styly
- přechod vody na chůdách
- slalom na kajaku bez pádel
- slalom na koni (velkém polenu)
- slalom na pramici s pádlem
- slalom na vodě s bidlováním
- štafetový běh s nafukovacím kolem
- závod s hořící svíčkou (komu zhasne, musí si ji jít sám na břeh zapálit)
- závod v jízdě na velké duši
- závody na matracích
- závody v neckách
- závody na ucházejících matracích

1584. Vodní pólo

Druh	vodní
Místo	voda dle uvážení
Délka	3x3 min s přestávkami
Hráči	skupiny 10–14
Pomůcky	míč, branky

Úkolem hráčů je dopravit jakýmkoli způsobem míč do branky soupeře. Za hrubosti se střílí ze 3m trestný hod. Auty platí jen na kratších stranách. Rohy nejsou. Postranní auty vhazuje rozhodčí.

Lze hrát s více míči, nebo přihrávat pouze nohama.

1585. Vodní ragbíčko

Druh	vodní
Místo	voda po kolena
Délka	do 15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč, matrace nebo kruh

Úkolem soutěžících je dopravit míč na ukotvenou matraci a nenechat si jej sebrat soupeřem, který se snaží o totéž.

1586. Vodní volejbal

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	120 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	bójky, provázek, míč

Hraje se podle stejných pravidel a stejným způsobem jako na suchu. Prostor hry (hřiště) se vymezí bójkami (plovoucí láhve ukotvené provázkem na kámen). Síť nahradí provázek natažený mezi dvěma tyčemi zatlučenými do vody ve výši asi l m nad hladinou.

1587. Vodní vybíjená

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	do 10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	míč

Hráči se rozdělí na dvě družstva, která se mohou pohybovat po celém vymezeném území. Na začátku hodí vedoucí míč do výšky a družstvo, které se ho zmocní, začne soupeře vybíjet. Hráči před míčem uhýbají, utíkají a potápějí se. Kdo je zasažen, odejde na břeh. Míč lze za letu chytit, aniž by byl chytající zasažen. Vítězí to družstvo, které první vyřadí všechny soupeře.

1588. Vodní zápas

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	5 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Každý zápasník vyleze na ramena svému druhovi, koni. Úkolem je shodit soupeře z koně do vody.

Při jiné obměně se této hry účastní jen dva soupeři bez ”koní”. Mohou použít skoro všech chvatů obvyklých při řeckořímském zápasu. Vítězí ten, komu se dřív podaří strčit soupeři hlavu pod vodu.

1589. Vyhazovaná ve vodě

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	do 15 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	míč

Mezi hráče je na hladinu vhozen míč. Kdo se míče zmocní, snaží se ho dohodit na břeh. Ostatní mu v tom brání. Vítězí ten, komu se to vícekrát podaří.

1590. Záchrana tonoucího

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Skupiny rozdělíme na trojice. Každá trojice pověří jednoho, který má dělat utopeného. Další dva plavci se jej snaží dopravit na určené místo. Vítězí družstvo, které v nejkratším čase přepraví všechny své „utopené”.

1591. Zátah II.

Druh	vodní
Místo	voda po prsa
Délka	60 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Jedna skupina jsou rybáři a druhá rybky. Rybáři jsou rozptýleni ve stanoveném úseku ve vodě a snaží se zabránit rybkám proplout mezi nimi. Proplouvající hráči se vyhýbají zápasu s obránci. Jsou-li napadeni, smějí se vyprostit z uchopení a plavat dál. Rybáři usilují o potopení soupeře. Kdo je potopen, nesmí ve hře pokračovat. Kolo končí vždy po l minutě a skupiny si vymění role. Vítězí ta skupina, z níž větší počet hrajících doplave k určité metě.

1592. Závod rejnoků

Druh	vodní
Místo	voda hloubka
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci >13
Pomůcky	

Kdo uplave 20–40m pod hladinou a méněkrát se vynoří za účelem nabrání dechu?

1593. Závod s překážkami

Druh	vodní
Místo	voda klidná, po prsa
Délka	do 15 min
Hráči	jednotlivci, dobří plavci
Pomůcky	klády, pneumatiky, matrace,...

Verze pro plavce: Na klidné vodě připravte hráčům různé překážky, které musí během plavání překonat (podplouvání klády, prolézání kruhem, přelézání nafukovací matrace, zasahování druhu míčem, slalom mezi balónky,...)

Verze pro neplavce: V klidné vodě s bezpečným dnem a vodou po pás připravíme překážkový závod (plav s nafukovacím kruhem co nejrychleji, běh vodou s úkoly, slalomový běh na mělčině, hod gumovým míčem,...)

1594. Zoologická zahrada II.

Druh	vodní
Místo	voda po pás
Délka	krátká
Hráči	dohromady <10
Pomůcky	

Hráči napodobují pohybem i zvukem známá zvířata. Vedoucí usměrňuje fantazii a tvořivost hráčů zdůrazňováním prvků, které mají blízko k plaveckým dovednostem (mávání křídel racka, plavání psa, pohyb husy, kachny, slon se polévá vodou, pták se umývá v kaluži,...)

1.37 Výlety pro předškoláky

1595. Cesta pohádkovým lesem

Druh	výlet pro předškoláky
Místo	les
Délka	celý den
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé (podle provedení)

Děti předškolního věku absolvují cestu v doprovodu rodičů nebo starších sourozenců.

1. Poznávání větviček stromů a keřů. Volíme jen známé dřeviny jako je bříza, dub, borovice, smrk, modřín, z keřů šípek, trnka, černý bez apod. U dětí předškolního věku stačí znalost základních jehličnatých stromů a u těch nejmenších se spokojíme s určením, zda předložená rostlina patří nebo nepatří do lesa; v tomto případě připravíme dvě větvičky lesních stromů a dva druhy pokojových rostlin. Kontrolu můžeme zařadit hned na začátek trasy jako podmínku vstupu do pohádkového lesa. Při hodnocení ovšem budeme benevolentní a při neúspěchu necháme dítě s rodiči znovu větvičky prohlédnout a opravit původní tvrzení. Do lesa se nakonec musí dostat každé dítě.

2. Hledejte Honzu! V určité vzdálenosti od značené cesty je ukryt český Honza, třeba na malé lesní mýtince, u velkého stromu nebo na kopečku. Kdo Honzu najde, dostane za odměnu jednu ze zlatých buchet, které mu upekla na cestu jeho máma.

3. Žvýkačková střelnice. Děti házejí nalezenými šiškami na žvýkačky zavěšené na větvích stromu, a to tak dlouho, dokud se nestrefí. Žvýkačky je vhodné zavěsit do různých výšek a vzdá- lenost hodu odstupňovat podle stáří dětí. Kontrolu umístíme o míst, kde je možné šišky snadno najít. Dbáme, aby děti neházely proti slunci.

4. Zlatý poklad mohou tvořit čokoládové mince, odznaky a další předměty ukryté pod pařezem, za stromem nebo mezi kameny. Děti poklad najdou pomocí buzoly. Poklad ukryjeme do několika míst a děti jdoucí po sobě dostanou pokaždé jiný azimut. Volíme kratší vzdálenosti a azimut musí dětem nastavit pořadatel na kontrole. Nejde o Znalost azimutu, ale o první seznámení s busolou, tedy jako celá akce má i tato část především motivační smysl.

5. Trpasličí stráň je plná lízátek a jiných dobrot. Na stráň se však mohou vyšplhat jen ty děti, které na molitanové Žíněnce předvedou pěkný kotoul.

6. Do pomerančového lesa se děti dostanou přes lanovou lávku zhotovenou ze dvou lan napjatých nad sebou ve vzdálenosti výšky dětské postavy. Pro starší děti můžeme lanovou lávku umístit přes malý potůček nebo prohlubeň, ale vždy s ohledem na bezpečnost dětí. Rodiče dávají dětem záchranu. Pomerančový les umístíme nejlépe na okraji lesa, kde rozvěsíme pomeranče na nízké větve stromů. Je vhodné vybrat takový směr, aby pomeranče byly po celou dobu akce osvětleny sluncem. Pomeranče zavěšujeme na slabé motouzy. Obdobně můžeme uspořádat i banánový les.

7. Perníkovou chaloupku, hlídanou zlou ježibabou, může představovat větší krmítko nebo bouda u lesní školky pobitá perníkem zabaleným v celofánu. Děti musí tak, aby ježibaba neviděla, uloupnout po jednom perníčku a utéct s ním Z její zahrádky.

8. Co do lesa nepatří. V určeném úseku trasy mají děti za úkol zjistit předměty, které do lesa nepatří. Kdo v závěru nedovede kouzelníkovi vyjmenovat předměty, které do lesa nepatřily, musí se vrátit a všechno si znovu pečlivě prohlédnout. Možná, že na příští vycházce upozorní tyto děti někoho ze svých kamarádů nebo dospělých, že třeba prachovka od svačiny, kelímek od krému nebo obal od čokolády patří Zpět do batohu a doma do popelnice.

9. Setkání s pohádkovými bytostmi podmiňuje nějakou tělovýchovnou aktivitu, např. k vodníkovi se děti dostanou po dřevěných plackách umístěných ve vlhkém terénu. Odměnou jim může být barevná pentlička s emblémy akce; vodník takové pentle rozvěsil po okolních stromech. Budulínkovi musí děti ukázat, jak se podlézají kořeny pařezu, aby se dostal z liščího doupěte. Vílu Amálku mohou děti vysvobodit z moci hrozitánského draka, pokud se do něho strefí šiškou.

10. Zaječí dráha se umísťuje na rovném úseku lesní cesty. Začátek a konec úseku hlídají zajíci, kteří sledují, zda děti dovedou pelášit tak rychle jako oni. Nejde o závod, pouze o rychlé proběhnutí asi padesátimetrové vzdálenosti.

11. V lese strašidelných hadů najdou děti ve větvičkách stromů a keřů vpletené hady Ze sladkého želé. Děti musí prokázat trochu důvtipu a šikovnosti, aby dostaly hady z nesnadno dostupných větví.

12. Od doktora Bolíto dostanou děti tabletku vitamínu C a recept na Zdraví: hodně pohybu na čerstvém vzduchu.

13. Loupežníkům mohou děti ukrást sladký poklad jen tehdy, přiblíží-li se k němu po ležící kládě. Kláda musí být dostatečně široká, pojištěná proti posunutí a nesmí mít kluzký povrch. Rodiče dávají dětem Záchranu.

14. "Ach, to je dálka, táto, mámo, vezměte mě na koníka," hlásá nápis na stromě, doplněný vtipnou kresbou. Pokud někdo z rodičů opomene dětem text přečíst, upozorní je na nápis dobrý skřítek. Cesta k datlí kontrole je pak především aktivitou rodičů a ovšem i zdrojem radosti dětí.

15. Na palouku víl si děti zatančí podobně jako víly. Pokud budou víly s jejich tancem spokojeny, ukáží jim směr další cesty.

1596. Kouzla zimního lesa

Druh	výlet pro předškoláky
Místo	les
Délka	celý den
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé (podle provedení)

Jde o zajímavou vycházku rodičů s dětmi, zaměřenou na poznání zimní přírody. Kouzla zimního lesa mají dětem ukázat, co všechno dovede vykouzlit zimní příroda, počínaje romantickými sněhovými čepicemi stromů, přes závěje jiskřícího sněhu až po bizarní obrazy, vytvořené jinovatkou ve spleti větví. Akce by měla rodiče s dětmi podnítit k dalším vycházkám do zimní přírody.

Vzhledem k roční době zkracujeme trasu na 4–6 km a průběh kontrol organizujeme tak, aby se na nich děti dlouho nezdržovaly a zbytečně neprochladly.

Nejvhodnějším termínem je sobotní nebo nedělní odpoledne v druhé polovině prosince, tedy v období kolem zimního slunovratu. kdy je den poměrně krátký, a druhou polovinu cesty absolvují její účastníci již za soumraku.

1. Les sněhuláků může být vstupní aktivitou pochodu. Podél cesty je postaveno několik sněhuláků, kteří zvou děti do lesa a ukazují jim další cestu. Na konci úseku je "zlý" sněhulák, který nechce děti pustit dál, dokud ho nezasáhnou sněhovou koulí.

2. Houby na sněhu. Na zasněženém palouku pod větvemi nižších stromků se ukrývají sladké houby. Pořadatelé je zhotoví tavením cukru s malým množstvím másla. Tavenina se naleje do formičky a do ní se zasune špejle, která po ztuhnutí taveniny vytváří nožičku houby. Každé dítě si smí najít a odnést jednu houbu.

3. Kdo žije v lese? Lesní i domácí zvířátka, získaná z vystřihovánek, nalepíme na špejli a rozmístíme ve vysokém lese. Jednotlivé skupiny dětí si mohou tyto trofeje odnášet jen pokud zvířátko poznají a správně určí, zda žije v lese.

4. Kteří ptáci na zimu odlétají? Na větve stromů umístíme několik ptáků, kteří na zimu neodlétají (např. vrabec, kos, datel, sýkorka) a mezi nimi je jeden pták, který na zimu odlétá (např. vlaštovka, kukačka). Kdo z dětí pozná, který z ptáků v této roční době do našeho lesa nepatří, má zajištěn vstup do ptačího lesa, kde se větve stromů ohýbají sladkými cukrlátky. Na tuto kontrolu můžeme použít vycpanin ptáků z biologických kabinetů nebo vhodné obrázky.

5. Lesní vláček. Vláček udělají rodiče s dětmi na připravené klouzačce, umístěné nejlépe v lesním úvozu. Pokud někdo při jízdě spadne, musí celý vláček jízdu znovu opakovat.

6. Spaste naše duše. Na této kontrole se mají děti seznámit s tísňovým signálem SOS (... — ...). Ve vzdálenosti 50–100 m od trasy vysílá zraněný turista signál SOS. Úkolem dětí je objevit zraněného turistu a zapamatovat si tísňový signál.

7. Stopy zvířat. Na začátku úseku jsou vyobrazena tři zvířata a u nich jsou uvedeny odpovídající stopy. Děti mají po přejití určitého úseku pochodu zjistit, kterému z uvedených zvířat patří skutečné stopy ve sněhu, ukázané pořadatelem. Pokud to neví, musí se vrátit na začátek úseku a stopy znovu porovnat s vyobrazenými.

8. Život zvířat. celou trasu můžeme proložit obrázky lesních zvířátek, případně i otázkami o jejich životě. Děti mají zvířátka poznat a zodpovědět dané otázky. Odpovědi jsou koncipovány jako výběrové a do legitimace jim je zapisují rodiče. Například u jedné z kontrol mají děti rozhodnout, zda zajíci v zimě škodí tím, že:

a) rozhrabávají sníh a půdu;

b) okusují větve a kmeny stromů;

c) podhrabávají se do seníků s voňavým senem.

Alternativy je vhodné doplnit vtipnými kresbami, aby byly názorné i pro děti předškolního věku.

9. Království vichřice. Aktivitu zařazujeme, pokud v lese na- jdeme vývraty. Úkolem dětí je přejít přes vyvrácené kmeny a určit, o jaké stromy jde. Rodiče dávají při přecházení kmenů dětem záchranu. U další klády si funkce vymění; sami přecházejí po kládě a děti dávají záchranu. Ukrytý bateriový magnetofon reprodukující skučení vichřice a šum stromů může celkový dojem vhodně umocňovat.

10. Krmítko hojnosti. Každé dítě má odevzdat do krmítka hojnosti po jedné dobrotě pro zvířátka. O vhodnosti krmítka se poradíme s příslušným mysliveckým sdružením. Pokud se nám podaří získat ke krmítku myslivce se psem, máme postaráno o další zpestření pochodu. Myslivec pak bude rozhodovat o vhodnosti dárků pro zvířátka. Pořadatelé ovšem musí už v propozicích děti k donesení dárků pro zvířátka vyzvat.

11. Svítící zvířátka. Na dalším úseku vedou děti k cíli svítící zvířátka, vděčná za donesené dárky. Zvířátka se dají zhotovit z plastikových hraček s píšťalkami. Píšťalky vyjmeme a nahradíme malými žárovkami s objímkami, napájené plochými bateriemi. Tuto atrakci zařazujeme až v závěrečném úseku, aby ji děti vychutnaly za soumraku.

12. Stezku odvahy, úsek asi 100 m dlouhý, absolvují děti bez rodičů. Umisťujeme ji na klikatou lesní cestu, tvořící odbočku od značkované trasy.

13. Hvězdný les bývá posledním úsekem zimního pochodu. Cesta je značena svítícími hvězdami. U každé hvězdy čeká děti nějaký úkol, například krátký běh, skákání po jedné noze, hod šiškou na cíl apod.

14. Vánoční nálada. Závěr trasy se obvykle odehrává na lesním palouku s ozdobenými stromečky. Každé dítě si odnáší po jedné ozdobě se stužkou a nápisem Kouzla zimního lesa.

V samém závěru pak čeká děti táborák, u něhož se mohou za- hřát teplým čajem a opéct si uzeninu.

Celá akce má být koncipována tak, aby se malí turisté o životě v lese dozvěděli co nejvíce a co nejpoutavější formou.

1597. Pohádkové cesty tematicky zaměřené

Druh	výlet pro předškoláky
Místo	les
Délka	celý den
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé (podle provedení)

Tato pohádková cesta stimuluje u dětí pojmy dobra a zla, jak je-tomu u většiny pohádek. Na začátku trasy vypravěč děti seznámil s obsahem pohádkové cesty: Zlý černokněžník proměnil mávnutím čarovné hůlky celé království v les. Kouzlo bude trvat tak dlouho, dokud se nenajdou odvážné děti, které se nebojí namáhavé cesty, překonají překážky a přijdou černokněžníkovi zodpovědět jeho otázky. Děti se na trase setkávají s dobrými a zlými pohádkovými bytostmi. Dobré jim při cestě radí a pomáhají, naopak zlé musí přelstít svými výkony, znalostmi a rychlostí.

Další monotematicky zaměřenou pohádkovou cestou jsou Cipískovy první krůčky. Děti při pochodu sledují dobrodružství loupežnického synka Cipíska a na kontrolách si je připomínají kresbami Radka Pilaře. Střílejí z pistole, koulejí kuželky, pomáhají s divočákem vyhánět jenerála z Řáholce, zkusí si jako Cipísek udělat krok za tmu a přestat se bát a nakonec se vydají k jičínským branám podívat se, kde kdysi Rumcajs ševcoval.

1598. Táta, máma a já

Druh	výlet pro předškoláky
Místo	les
Délka	celý den
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé (podle provedení)

Tento turistický pochod je určen rodinným kolektivům s dětmi mladšího školního věku. Na rozdíl od akcí pro děti předškolního věku můžeme do náplně zařadit řadu odborně technických znalostí, odpovídajících mentalitě uvedeného věkového stupně.

Délku trasy je třeba volit s ohledem na členitost terénu, roční dobu a vyspělost účastníků. Vzhledem k tomu, že jde o náborovou akci, neměla by délka trasy přesahovat 10 km.

Úkoly mohou hodnotit rodiče, některé otázky lze zodpovídat volbou z daných odpovědí, podobně jako je tomu u turistické sazky. Vždy v následujícím úseku cesty musí mít děti možnost prověřit si správnost svých odpovědí.

Ukázky jednotlivých kontrol:

1. Táto, mámo, postavíme stan! Volíme jednoduchý typ stanu bez apsidy a s pevnými tyčemi. Na stanovišti umístíme názorný návod ke stavbě stanu, případně i bodovací systém, podle kterého si každá rodina může ohodnotit kvalitu postaveného stanu.

2. Táto, umíš zacházet s busolou? Úkolem na tomto stanovišti je určit hlavní světové strany podle kompasu nebo busoly. Pokud to děti nedovedou, měl by je to táta naučit.

3. Mámo, kdo umí lépe šít? Na kontrole probíhá soutěž mezi otcem a dětmi v přišití knoflíku; rozhodčím je pochopitelně maminka.

4. Co nám říká mapa?.Na trase umístíme několik mapových nebo turistických značek a k nim vždy přiřadíme tři možné odpovědi, z nichž děti vybírají. Na další cestě si pak mohou zkontrolovat, zda odpovídaly správně.

5. Odhad vzdáleností. Účastníci pochodu mají rozhodnout, který ze dvou daných předmětů v terénu je blíž a který dál, jestliže se předměty nacházejí v různém směru od pozorovatele. Volíme předměty do vzdálenosti 100 m, přičemž obě vzdálenosti by se neměly ani diametrálně lišit, ani příliš blížit.

6. Znáte své bydliště? Na tomto stanovišti určují děti podle fotografií či pohlednic kulturní památky a přírodní zajímavosti ze svého nejbližšího okolí.

7. Do této akce můžeme opět zařadit řadu disciplín, uvedených již u předchozích dětských akcí. Vzhledem k věku ovšem mírně stupňujeme obtížnost.

1599. Toulky zlatem podzimu

Druh	výlet pro předškoláky
Místo	les
Délka	celý den
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	různé (podle provedení)

Jde o akci masového charakteru, určenou pro rodiče s dětmi, případně pro družstva mladších členů TOM a družiny jisker, které absolvují trasu pod vedením svých vedoucích. Akce má výrazné přírodovědné zaměření a měla by být určitým impulsem k podchycení zájmu dětí o tuto činnost. Vhodným termínem je konec září nebo první polovina října, kdy příroda hýří nejen barvami, ale i pestrostí plodů.

Trasa pochodu je proložena kontrolami, kde se účastníci seznamují s podzimní přírodou, a v následujících úsecích trasy pak prokazují své znalosti, případně dovednosti.

Převážná část pochodu by měla vést zalesněným terénem, případně po okraji lesa, loukami s okolním křovinatým terénem nebo údolím potoků. Není vhodné umísťovat trasu do monokulturního lesa.

Pro značení směru pochodu se osvědčily listy stromů na bílých čtvrtkách formátu A5, chráněných slabou polyetylénovou fólií. Celou trasu můžeme rozdělit na několik úseků, označených vždy jedním druhem listu (javorový, lískový, bukový, habrový, hlohový, jasanový les), pokud možno takovým, který v dané části lesa pře- vládá nebo se alespoň hojně vyskytuje.

Většina úkolů má být vázána na znalost přírody a koncipována tak, aby se děti při pochodu také něco naučily. Nejprve se děti v určitém úseku musí s vybranými přírodninami seznámit a teprve na jeho konci mohou prokázat své znalosti.

Opět zde naznačíme některé příklady:

1. Najděte stromy, jejichž listy jsou v příslušném úseku použity ke značení, a doneste od každého jeden list do cíle. Doma si děti mohou z listů založit miniaturní herbář.

2. Jedovaté rostliny. V dalším úseku vylepíme obrázky jedovatých rostlin s názvem a se značkou jedu (lebka se zkříženými hnáty). Na konci úseku umístíme několik skutečných rostlin, z nichž jedna nebo dvě jsou jedovaté. Úkolem dětí je označit jedovaté rostliny symbolem jedu (např. vraní oko, culík zlomocný, lilek černý, náprstník, konvalinky, tis).

3. Kde rostou šišky? Podél cesty jsou rozmístěné větvičky se šiškami (borovice, modřín, smrk, jedle, olše). U kontroly na konci úseku jsou položeny zvlášť větvičky a zvlášť šišky. Pikolem dětí předškolního věku je přiřadit šišky k větvičkám, zatímco mladší žáci musí větvičky navíc pojmenovat.

4. Krása a nebezpečí hub. Na lesním palouku nebo ve vysokém lese jsou umístěny houby, označené názvem, případně i symbolem jedu. Pokud nejsou k dispozici přírodní houby, je možné použít atrap z umělých hmot, které jsou součástí každého biologického kabinetu na škole. Tato série hub obsahuje vždy po dvou houbách stejného druhu, ale v různých vývojových stadiích. Na konci úseku mají potom děti k jedovatým houbám přiřadit symbol jedu a děti žákovského věku je i pojmenovat.

5. Dary podzimu. Při této kontrole musí děti přiřadit plody různých stromů a keřů k příslušným větvičkám. Předškolní děti například přiřazují k větvičkám šípky, trnky, žaludy, lískové ořechy nebo kaštany, zatímco mladší žáci hložinky, jalovcové bobule, jeřabiny, černý bez, bukvice. Také rodiče si mohou vyzkoušet své znalosti, například na plodech brslenu, svídy, dřišťálu, pámelníku nebo kustovnice cizí; mnozí se na této kontrole leccčemu přiučí.

6. Z čeho se skládá naše Země? Na výskyt jednotlivých hornin nebo minerálů upozorňují poutače již v průběhu trasy (např. pískovec, čedič, žula, droba, křemen mléčný, záhněda, ametyst) a v závěru mají děti určit horninu, která se na trase vyskytla nejčastěji.

7. Popletený les. Děti procházejí lesem, kde jsou zvířátka umístěna v jiném prostředí, než ve kterém žijí, nebo se živí jinou po- travou, než je pro daný druh obvyklá, případně šišky či plody "rostou" na zcela jiných stromech. Můžeme použít plyšová zvířátka nebo vycpaniny z přírodovědných kabinetů. Tak třeba veverka pojídá mrkev, zajíc lískové oříšky a liška žaludy. Zajíc má hnízdo na stromě, veverka noru pod mezí, vrána bydlí v budce. Na smrku rostou šípky a na dubu šišky. Děti mají postřehnout co nejvíce popletených jevů a v závěru úseku je určit. Na tento námět můžeme vytvořit i více úseků, případně celou monotematickou akci.

8. Každému šálek čaje. V průběhu trasy děti natrhají plody nebo jiné části rostlin vhodné k přípravě čaje (šípky, třezalka, mateřídouška, jitrocel, listí maliníku, ostružiníku). Mělo by jich být tolik, aby vydaly na jeden šálek pro každého člena rodiny. V cíli natrhané suroviny pouze ukážou, čaj si každý uvaří až doma. Celý pochod můžeme také proložit řadou pohybových aktivit.

9. Přechod lanové lávky. Dětskou lávku zavěsíme nad měkkým terénem, zatímco rodičům lávku umístíme nad potůček či proláklinu.

10. Útok na šiškožrouta. Každé dítě hází nalezenými šiškami do tlamy šiškožrouta a teprve po úspěšném zásahu může pokračovat v cestě. Vzdálenost hodu je diferencována podle věku dětí. Pokud máme více druhů šišek, můžeme připravit více šiškožroutů, označit je větvičkami stromů a děti se do nich mohou strefovat pouze příslušnými šiškami.

V závěru akce můžeme dětem připravit opékání brambor, vaření bylinných čajů, pouštění draka nebo soutěž u ohně.

1.38 Zimní hry

1600. Hledání ztracených

Druh	zimní
Místo	nejlépe závěj
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	„ztracení" (slámou vycpané staré oblečení)

Úkolem družstev je v co nejkratším čase najít a vyhrabat členy družiny, které zasypala lavina. Figurín (či jen papírků s obrázkem) je v terénu rozmístěno o polovinu více, než je účastníků hry. Některé jsou zasypány zcela, jiných kousek vykukuje.

1601. Honička po cestičkách

Druh	zimní
Místo	louka s neporušeným sněhem
Délka	15 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Na louce, kde je neporušený sníh, se vyšlape několik cestiček, které se různě kříží. Některé mohou být i slepé. Hráči se během hry mohou pohybovat pouze po cestičkách. Jeden hráč má babu a snaží se někoho dotknout. Po dotyku mají babu oba, a hra pokračuje takto lavinovitě dále, dokud nezbývá poslední hráč–vítěz. Po cestičkách se smí chodit pouze korektně–nesmí se přeskakovat z jedné do druhé (mimo křižovatky). „Baba" se ale smí dávat lidem, kteří jsou na jiné cestičce. Pozn. Pro rozlišení si ten, kdo má babu sundá čepici apod.

1602. Kdo zasáhne

Druh	zimní
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	kruh, sněhové koule

Dvě družiny (družstva) se postaví proti sobě ve vzdálenosti 10 m. Hráči každého družstva se seřadí do řady asi 3 m jeden od druhého. Každý hráč si nakreslí kolem sebe kruh o průměru 50 cm. Organizátor hry se postaví stranou a dává znamení hráčům. Na jeho povel: "První začni!", si krajní hráč první družiny udělá sněhovou kouli a hodí ji na hráče druhé družiny, který stojí naproti. Nikdo z hráčů nesmí opustit kruh. Protivník se může libovolně uhýbat (sedat si, vyskakovat), ale v žádném případě nesmí ani jednou nohou šlápnout mimo kruh. Kdo poruší toto pravidlo, vypadá ze hry. Jakmile je zřejmý výsledek hodu, dáví organizátor hry další povel: "Odpověz!" a první hráč druhé družiny hází kouli na hráče, který stojí proti němu. Tak se vystřídají všichni. Ti, kteří byli zasaženi, vypadají ze hry.

Hra trvá tak dlouho, dokud ve hře nezůstanou jen hráči jednoho družstva.

1603. Kra

Druh	zimní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

Výprava je na kře, která se začala lámat. Aby kra nepraskla a členové výpravy se neutopili, musí se všichni plazit. Plazí se ve vytyčeném, asi 50 metrovém úseku.

1604. Lov létajících ryb

Druh	zimní
Místo	kdekoli
Délka	do 15 min
Hráči	dvojice
Pomůcky	

Ryby představuje koule, kterou vyhodí první hráč do výšky alespoň jeden metr nad sebe. Aby byla ryba chycena, musí ji druhý hráč trefit sněhovou koulí dříve, než dopadne na zem. Každý hráč třikrát nahazuje rybu a třikrát po sobě střílí.

1605. Lov na tuleně

Druh	zimní
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	sněhové koule, rovné pruty

Rozestavte na louce deset až dvacet sněhových koulí, velkých asi jako základ pro sněhuláka. Každá koule představuje tulené. Vyšlapejte ve sněhu hraniční linii ve vzdálenosti asi deset až patnáct metrů od toho nejbližšího. Lovci pak vrhají od čáry harpuny (rovné pruty) a snaží se některé zvíře zasáhnout. Kdo trefil, získává bod, dřevěný kolíček, který si z tulené půjde vytáhnout. V házeni se střídejte podle předem stanoveného pořadí. Mířit můžete jen na toho tuleně, který nebyl dosud uloven. Pro pruty a kolíčky choďte vždy všichni najednou, abyste se vzájemně neulovili. Hra trvá, dokud nevězí harpuna i v posledním tuleňovi.

1606. Lov tuleňů

Druh	zimní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	tuleni (terče)

Vytýčí se několik stanovišť s různými vzdálenostmi od tuleňů. Výpravy, které přijdou dříve, si mohou tuleně vybrat. ãlenové výpravy hází na vybraného tuleně sněhovými koulemi tak dlouho, až jej uloví (povalí terč).

1607. Meteor

Druh	zimní
Místo	s neporušeným sněhem
Délka	5 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	šišky

Nasbírejte v lese asi třicet šišek a rozházejte je na zasněžené louce tak, aby dopadly od vás ve vzdálenosti asi 10–40 metrů do neporušené sněhové přikrývky. Pak zavolejte kamarády a řekněte: "Dnes v noci přeletěl nad naším krajem meteor. Těsně před dopadem vybuchl a rozpadl se na drobné úlomky. Hledejte je ve sněhu. Je to ovšem hra a místo meteoritů leží na louce šišky. Zůstala po nich na povrchu viditelná stopa. Kdo jich nasbírá nejvíc?"

1608. Mezi dvěma ohni

Druh	zimní
Místo	rovné
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	sněhové koule

Na hřišti označíme praporky nebo rýhou uličku dlouhou 20–30 m a širokou 10 až 12 m. Hráči se rozdělí na dvě stejná družstva. Jedno se postaví podél obou dlouhých stran uličky. Druhé družstvo je za krátkou stranou, která ohraničuje ze strany uličku. Úkolem těchto hráčů je proběhnout a vrátit se zpět.

Hráči, kteří stojí za bočními dlouhými stranami, snaží se zasáhnout koulemi přebíhající hráče. Zasažený vypadá ze hry. Aby měli hráči méně "ztrát", je výhodnější, aby přebíhali po jednom nebo po dvou. Po prvním přeběhnutí rozhodčí spočítá, kolik hráčů zůstalo ve hře. Pak se musí hráči vrátit stejnou cestou zpět na místo, odkud vyběhli a znovu musí uhýbat koulím. Organizátor hry určuje, kolik hráčů se v pořádku vrátilo, pak si družstva vymění úlohy.

Vyhrává to družstvo, kterému zůstalo na konci hry více hráčů.

před začátkem hry dáme družstvům možnost připravit si "střelivo".

Můžete se dohodnout i na této zásadě: jestliže hráč odrazí kouli rukou, nepočítáme ho mezi zasažené; je-li zasažen podruhé, pak již vypadá ze hry.

Můžete se dohodnout i na tom, že hráči, kteří stojí podél bočních stěn a házejí koule, se nebudou hýbat z místa.

1609. Oheň

Druh	zimní
Místo	louka
Délka	60 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	sirky

Skupiny mají za úkol přinést si dřevo a další případné přírodní prostředky pro rozdělání ohně. Oheň musí hořet alespoň pět minut. Pro ztížení lze na ohni uvařit čaj (z přírodních prostředků) nebo vejce natvrdo.

1610. Prosté přebíhání

Druh	zimní
Místo	rovné
Délka	5 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	

Na hřišti označíme praporky nebo rýhou uličku dlouhou 20–30 m a širokou 10 až 12 m. Za dlouhé boční strany se postaví jeden hráč s velkou zásobou sněhových koulí.

Na znamení vedoucího se ostatní hráči snaží co nejrychleji proběhnout uličkou a zpět na výchozí postaveni. Hráč, který stojí mimo uličku, hází na probíhající koule. Zasažení se stanou jeho pomocníky a stejně jako on házejí koule na probíhající. Hru ukončíme, jakmile dojde zásoba koulí. V tom příkladě pokládáme za vítěze děti, které se uměly nejobratněji uhýbat. Ve hře můžeme pokračovat i tak dlouho, dokud nebudou všichni hráči zasaženi.

1611. Sněhové lampičky

Druh	zimní
Místo	nepřehledný terén
Délka	15 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	svíčky

Sněhové lampičky jsou malé duté válce uplácané ze sněhu, v nichž stojí zapálená svíčka. Ve večerní tmě působí kouzelným dojmem, plamínek prozařuje tenké scény, připomíná světélkování majáku.

V nepřehledném terénu postavte deset lampiček, rozžehněte v nich velké svíčky a ke každé položte značku, třeba mapovou či indiánskou. Nebo napište na kartičky krátké citáty, které se vám líbí, případné je zašifrujte.

Hledači pak vyrazí z klubovny se zápisníkem a tužkou. Každý pátrá na vlastní pěst po lampičkách a zakresluje či zapisuje, co u světýlek našel. Vyhrává sice ten, který první přiběhne s kompletní sadou značek, avšak neobyčejné kouzelný pocit si přinesou z mrazivého večera všichni.

1612. Sněhuláci

Druh	zimní
Místo	kdekoli
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	sníh

Hry se může zúčastnit několik družstev nebo pionýrských družin. Každá družina si předem připraví velké sněhové koule a postaví je do jedné roviny. Pak ještě udělají nevelké hlavy sněhulákům a postaví je lehce na "tělo".

Souběžně se sněhuláky ve vzdálenosti 10 až 12 kroků nakreslíme čáru hodu. Během pěti minut si musí hráči všech družstev připravit koule. Pak se postaví za čáru, kterou nesmí překračovat.

Na znamení organizátora hry začnou všechna družstva házet koule na svého sněhuláka a snaží se shodit mu hlavu. Vítězí to družstvo, které nejdříve úkol splnilo.

Hra však končí teprve tehdy, když všechna družstva dosáhnou stanoveného cíle.

1613. Sněžní hadi

Druh	zimní
Místo	mírný svah
Délka	30 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	dřevěná hůlka

Každý hráč si předem připravil sněžného hada hladkou hůlku. někdy metrovou. jindy kratší nebo delší. Vyřezal do ní ornamenty, takže připomínala skutečného hada. Potom společně vklouzali ve sněhu na mírném svahu rovnou pěšinku, často ji i polévali vodou. aby byla hladká jako sklo. A na této zvláštní závodní dráze pak soutěžili, komu dojede sněžný had nejdále. Házeli postupně jeden za druhým tak, že hůlka musela hned u startovní čáry dopadnout na zem a klouzat po zledovatělé ploše. Pod svahem byla rovinka, na níž někdy ponechávali tenkou vrstvu sněhu, had při jízdě mizel a zase se objevoval.

1614. Stavby ze sněhu

Druh	zimní
Místo	louka s větším množstvím sněhu
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	

a) Skupiny mají za úkol postavit si iglú. Pro zrychlení se staví jen maketa vysoká 30 cm. Hodnotí se rychlost, kvalita a nápaditost jednotlivých výtvorů.

b) Úkolem je postavit sněhovou stěnu jako ochranu před vánicí. Stěna by měla být nejméně 50cm dlouhá a 20cm široká. Za každých 10cm postavené výšky získává družstvo jeden bod.

1615. Střelba na svíčky

Druh	zimní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	5 svíček, sněhové koule

Hraje se ve dne, ale působivější může být za tmy. Jedno družstvo se rozestaví vlevo od hraniční cesty, druhé vpravo. Na své straně rozestaví asi dvacet metrů od cesty pět svíček, jednu od druhé vždy několik metrů. Hra začíná zapálením svíček. Obě družstva zahájí palbu na svíčky soupeřů a snaží se je co nejrychleji zhasnout. Družstvo, kterému zhasne všech pět plamínků, prohrálo.

1616. Střelci

Druh	zimní
Místo	kdekoli
Délka	10 min
Hráči	skupiny o 5–6 hráčích
Pomůcky	překližka, sněhové koule

Na překližku nakreslíme uhlem kruhy o průměru 50 cm. Proti každému kruhu postavíme družstvo mající 5 až 6 hráčů, z nichž každý si připraví několik desítek sněhových koulí.

Úkolem každého družstva je házet koule ze vzdálenosti 6–8 kroků a zalepit svůj terč. Vítězí družstvo, kterému se to povede nejrychleji.

Tuto soutěž můžeme provést ještě jednou s obměnou: budeme házet koule jen levou rukou.

1617. Za vlčí smečkou

Druh	zimní
Místo	terén
Délka	30 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	

Oddíl se rozdělí na dvě nestejná družstva. V prvním se shromáždí tři čtvrtiny hráčů a budou představovat vlčí smečku. Druhé družstvo, početné slabší, jsou lovci. Vlci vyběhnou do zasněženého lesa. Unikají před lovci, kteří po krátkém prodleni vyrazili po jejich stopách. Když vlky dostihnou. rozpoutá se mezi smečkou a lovci boj. Lovci zneškodňují vlky střelbou sněhovými koulemi, přičemž první zásah vlka pouze poraní, teprve druhý jej vyřadí definitivně. Lovec, kterého se některý vlk dotkne rukou, rovněž ze hry odchází. neboť ”byl roztrhán”. Vlci mohou zpočátku využit té výhody, že vhodně stočí své stopy a zavedou nic netušící pronásledovatele přímo do svého ”chřtánu”. Bojuje se do konečného rozhodnutí.

1618. Závody na saních

Druh	zimní
Místo	rovnější cesta
Délka	30 min
Hráči	skupiny
Pomůcky	sáně

Jeden člen družstva si sedne na sáně a ostatní jej táhnou. Takto musí projet trať dlouhou asi 100m. V závějích je možno sáně i tlačit, vezoucí se člen družstva však nesmí spadnout.

1.39 Zimní sportování

1619. Hádě

Druh	zimní sportování
Místo	kluziště
Délka	15 min
Hráči	několik skupin
Pomůcky	brusle, hokejky, touš

Družstva se postaví do zástupů. Před každým zástupem nasypeme několik malých hromádek sněhu ve vzdálenosti asi 3–4 kroky od sebe, do každé zapíchneme praporek nebo nějaký jiný předmět.

a) Na dané znamení první hráči vyběhnou, obejdou každý praporek zprava nebo zleva a pak se stejným způsobem vracejí zpět ke startu. Jakmile vracející se hráč přejede linii startu, vyjíždí další hráč ze zástupu atd.

b) První hráči mají v rukou hokejky. Před každým leží na ledě touš. Hráči postupně vedou touš slalomem mezi praporky a stejným způsobem se vracejí zpět ke startu.

Každý hráč, který splnil úkol, předá hokejku následujícímu hráči a postaví se na konec zástupu.

c) Hráči každého družstva se uchopí za ruce tak, aby se levou rukou drželi toho, kdo stojí před nimi a pravou rukou zadního hráče. Na znamení vyjedou družstva kupředu. Postupně objíždějí každou překážku a snaží se co nejrychleji vrátit zpět ke startu (jeden druhého nesmí pustit ani shodit žádný praporek).

Ve všech těchto hrách vyhrává družstvo, jehož hráči jako první skončili soutěž a postavili se na své výchozí místo přes startem.

1620. Kolotoč

Druh	zimní sportování
Místo	kluziště
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	brusle, lano či silný provaz

Organizátor hry se postaví do středu kluziště, hráči se rozdělí na dvě stejně početné skupiny a seřadí se do řady. Jedna polovina vpravo, druhá od organizátora vlevo, ale tak, aby zástupy byly čelem na opačné strany. Všichni uchopí lano.

Organizátor hry dá znamení a začne se otáčet na místě vlevo. Zpočátku se otáčí pomalu a pak stále rychleji a rychleji. Současně se obě skupiny začínají pohybovat proti směru hodinových ručiček, přičemž nejvzdálenější hráči od organizátora musí stále zrychlovat svůj běh, aby nezůstali pozadu za hráči, kteří jsou blíže k centru. Proto krajní hráči musí umět nejlépe bruslit. Hráči otáčejí "kolotoč" 3–4 minuty. Pak se na znamení zastavují.

Hru lze hrát i bez lana, hráči se mohou držet za ruce. V průběhu hry se krajní hráči na znamení organizátora postupně pouštějí a rozjíždějí na různé strany.

1621. Na saních kolem praporku

Druh	zimní sportování
Místo	rovné
Délka	15 min
Hráči	2–3 skupiny
Pomůcky	1 sáně na skupinu

Všechny hráče rozdělíme na družstva a družstva pak do trojic. Každému družstvu přidělíme jedny saně.

Soutěží mezi sebou trojice. Před prvními (asi 20–30 kroků) zapíchneme do sněhu barevný praporek.

Před počátkem hry se jeden hráč posadí na saně, druhý uchopí provaz a třetí se postaví dozadu a bude saně tlačit.

Na znamení organizátora hry vezou hráči saně kupředu, objedou praporek a vrátí se zpět na linii startu. Tam předají saně následující trojici svého družstva a sami se postaví na konec.

štafeta pokračuje tak dlouho, dokud se všechny trojice nevystřídají. Hru můžeme třikrát opakovat, aby se hráči vystřídali na všech místech. Vyhrává vždy družstvo, které skončilo první.

Hráče můžeme rozdělit i do dvojic, pak jeden hráč veze druhého k praporku, kde si vymění úlohy.

1622. Obrana města

Druh	zimní sportování
Místo	kluziště (30×40 m)
Délka	25 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	brusle, hokejky, touš

Kluziště ohraničíme liniemi, nakreslíme střední čáru a podél krátkých stran kluziště nakreslíme i po jednom čtverci 3×3 m. To jsou "města". Hráči třímající hokejky se rozdělí na dvě družstva po 10–12 členech.

Před začátkem hry si družstva vyberou kapitány a volně se rozmístí na svých polovinách kluziště. Úkolem každého družstva je předávat si touš, nedát ho "protivníkovi", přiblížit se k "městu" protějšího družstva a touš tam vystřelit. Za to dostane družstvo jeden bod. Hra začíná znovu ve středu kluziště. Po 10 minutách uděláme 5 minutovou přestávku. Vyhrává družstvo, které získalo větší počet bodů.

Každý hráč se může volně pohybovat po celém kluzišti, avšak nikdo nesmí překročit linii čtverce. Není dovoleno vyhazovat touš za hranice kluziště a nebezpečně se rozhánět hokejkou. Za porušení pravidel přechází touš k hráčům protějšího družstva, kteří začínají hru nedaleko od místa, kde se stal přestupek proti pravidlům.

1623. Rychle k cíli

Druh	zimní sportování
Místo	rovná, široká trať
Délka	15 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	lyže-běžky

Družstva vytvoří dva zástupy, které stojí vedle sebe, a to tak, že stojí ob jednoho, to znamená, že každý hráč stojí za zády svého "protivníka". První hráč druhého družstva má tedy po levé straně hráče prvního družstva, který však je o něco vpředu. 50 až 80 m před družstvy postavíme 2 praporky, které určují linii cíle. Touto hranicí může být také strom, keř apod.

Na znamení organizátora hry běží všichni hráči na lyžích a snaží se předhonit jeden druhého. Dvojice se porušují. Jestliže hráč jednoho družstva předhoní hráče z druhého družstva, pak tento předběhnutý hráč vypadá ze hry. Odchází stranou, aby nepřekážel ostatním. Jestliže hráče předhonil jiný hráč z téhož družstva, pak oba zůstávají ve hře. Hráče je nutné upozornit, aby úmyslně nepřekáželi hráčům protějšího družstva.

V této soutěži vítězí družstvo, v němž více členů doběhne k cíli.

Pro zdatné lyžaře můžeme vzdálenost od startu k cíli prodloužit až do 500 m.

1624. Štafeta s "přepřaháním"

Druh	zimní sportování
Místo	rovné
Délka	15 min
Hráči	2–3 skupiny
Pomůcky	1 saně na družstvo

Předem si vyznačíme kruhovou trasu se společným startem a cílem. Může být v parku, kolem domu nebo na volném prostranství. Délka trasy může měřit podle podmínek 100 až 500 m a bude se členit na etapy, označené praporky. Počet etap musí odpovídat stejnému počtu hráčů v družstvech. Dvě až tři družstva, která se hry účastní, rozestavují své hráče takto: na startu jsou dva hráči z každého družstva se saněmi. Na konci každé etapy stojí po jednom hráči z každého družstva. Konec poslední etapy je cíl.

Na předběžný povel organizátora hry zaujímají hráči všech družstev na startu výchozí postavení: jeden hráč si sedne na saně, druhý vezme provaz. Na povel: "Pochodem vchod!" vyrazí hráči na cestu.

Na konci první etapy se hráči zastaví. Ten, kdo vezl saně, zůstává u praporku, kdo se vezl, bere provázek, a ten, kdo stál u praporku, sedne si na saně a saně se pohybují k dalšímu praporku. Tam se hráči stejným způsobem vystřídají, znovu ten, který čekal u praporku, se posadí na saně a ten, který se vezl, saně potáhne.

Saně (s měnícím se jezdcem a vozkou) musí objet celý kruh. Úspěch závisí na snaze všech hráčů. Vyhrává družstvo, které přijede první do cíle.

1625. Štafeta s lyžařskými holemi

Druh	zimní sportování
Místo	rovná trať
Délka	15 min
Hráči	2–3 skupiny
Pomůcky	lyže-běžky

Štafety se mohou zúčastnit 2–3 družstva se stejným počtem hráčů. V každém družstvu se rozpočítají na "první", "druhý" a postaví se do dvou zástupů proti sobě. Vzdálenost mezi oběma protějšími družstvy je 40 až 50 m.

Všichni hráči jsou na lyžích, ale bez hůlek. Hole mají jen první hráči, kteří začínají hru. Na znamení organizátora hry vybíhají. Úkolem každého je co možno nejrychleji proběhnout 50 m a předat hole druhému hráči svého družstva, který stojí naproti. Ten teprve pak přebíhá půlící čáru a běží k protějšímu zástupu.

Pak běží třetí hráč z každého družstva atd. Vítězí družstvo, jehož poslední hráč přijde nejdříve do cíle na protější straně. Hráči si tedy vymění strany.

1626. Touš

Druh	zimní sportování
Místo	kluziště
Délka	15 min
Hráči	skupina a dva
Pomůcky	brusle, hokejky, dva touše

Hráči mají v rukou hokejky nebo hole. Vyberou si dva hráče a těm dají po jednom touši.

Na znamení se hráči s toušem snaží přiblížit ke svému "protivníkovi" jednomu z hráčů bez touše a zasáhnout ho toušem do bruslí. Ten, koho se touš dotkl, snaží se zasáhnout opět někoho jiného.

Touš nelze prudce odpalovat a zvedat jej nad brusle. V tom případě se zásah hráče nepočítá.

1627. Všichni na místa!

Druh	zimní sportování
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	lyže

Hráči zapíchnou hůlky do sněhu a sami pomalu chodí na lyžích po kruhu. Jdou v zástupu jeden za druhým; v čele je bud vedoucí, nebo některý hráč. Vede zástup za sebou a stále mění směr. Odvádí lyžaře stranou od kruhu, kde zůstaly zapíchnuté hůlky všech hráčů.

Na povel: "Na místa!" se všichni snaží co nejrychleji uchopit kterýkoliv pár hůlek. Kdo bude poslední, ten povede v příští hře zástup. Na jeho povel začíná druhé kolo hry.

1628. Výstřel z kruhu

Druh	zimní sportování
Místo	kluziště
Délka	10 min
Hráči	skupina a jeden
Pomůcky	brusle, hokejky, touš

Bruslaři s hokejkami v rukou se postaví do kruhu. Do středu se postaví jeden hráč s hokejkou a toušem.

Jeho úkolem je hokejkou vystřelit touš z kruhu tak, aby proběhl mezi nohama hráčů nebo vedle nich. Avšak přitom se touš nesmí zvedat od země výše, než jsou brusle a chodidla nohou. Ten, kdo pustí touš mezi nohama nebo vpravo vedle sebe, jde do středu kruhu.

Proto se hráči, kteří stojí v kruhu, snaží zadržet touš tím, že nastaví hokejku nebo brusli. Mohou se zmocnit touše a posílat si jej po kruhu. V tom případě se hráč musí snažit získat touš zpět, aby se mohl znovu pokusit vystřelit jej z kruhu. Nedovolte dětem příliš velký

rozmach hokejkou: mohly by poranit nebo uhodit některého spoluhráče.

1629. Vyvolávání čísel I.

Druh	zimní sportování
Místo	po cestě
Délka	libovolná
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	lyže-běžky

Lyžaři se seřadí do dvou rovnoběžných zástupů. Jdou vedle sebe. Vzdálenost mezi jednotlivými hráči se rovná délce předepsané hole. Každý zástup je jedno družstvo. Hráči se odpočítají po řadě.

Organizátor hry jde vedle zástupů a hlasitě řekne určité číslo. Dva hráči v zástupech, kteří jdou vedle sebe a mají stejné číslo, hned vystoupí na vnější stranu. Ostatní v družstvech běží rychle kupředu. Hráč, který stojí vedle zástupu, je pustí před sebe a jakmile přeběhne poslední lyžař, rychle se zařadí na konec zástupu. Bod započítáváme družstvu, které rychleji popojede kupředu a jeho vyvolaný hráč se rychleji zařadí za ostatní. Za 1–2 minuty, kdy si lyžaři upraví vzdálenost mezi sebou, organizátor hry vyvolává nové číslo a družstva opakují to, co jsme popisovali výše.

Aby byla hra zajímavější, je lépe vyvolávat přední hráče. Vyvolaní hráči si ponechají svá původní čísla.

Soutěž můžeme ukončit po vyvolání všech čísel, avšak pil malém počtu účastníků můžeme jednu dvojici vyvolat několikrát. Vítězí družstvo, které získá nejvíce bodů.

1.40 Zručnostní hry

1630. Babylonská věž

Druh	zručnostní
Místo	rovné
Délka	10 min
Hráči	dohromady
Pomůcky	kamínky

Na místě, kde je hodně kaménků, si umluvte tuto hříčku: na dané znamení začne každý sám stavět z kaménků věž (věžičku), a to tak, že bude dávat jeden kamének na druhý: nesmí být tedy dva kaménky na jednom větším, který by byl pod nimi. Asi tak, jako kdybyste skládali sloupec z mincí. Před startem se umluvte, jak dlouho se smí stavět. (Třeba pět nebo deset minut.) Samozřejmě, že leckomu z vás věžička nejednou spadne, než uplyne stanovený čas. A kdo bude vítězem? Kdo má nakonec ve své věži nejvíce kaménků!

1631. Braní sirek

Druh	zručnostní
Místo	na stole
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci >11
Pomůcky	pět sirek na osobu

Na okraj stolu položíme pět sirek. Hráči musí zvednout sirky tak, že první zvedají dvěma palci, druhou ukazováčky, atd. Pořadí prstů při zvedání sirek je libovolné.

1632. Cvrnkaná do terče

Druh	zručnostní
Místo	na stole
Délka	krátká
Hráči	dohromady >9
Pomůcky	mince

Na jeden konec stolu položíme minci tak, aby částí stůl přesahovala. Zhruba 50 cm od ní naznačíme terč s kruhy o poloměru 2, 4, 6, 8 a 10 cm. Hráč se postaví k minci a cvrnkne do ní. Podle umístění v terči obdrží příslušný počet bodů.

1633. Deset oblázků

Druh	zručnostní
Místo	trávník, cesta, les
Délka	45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	kamínky

Na zemi vyznačíme kruh o průměru 1 metr. Ve vzdálenosti asi 5 metrů od kruhu uděláme odhadovou čáru. První soutěžící hází jeden oblázek za druhým do naznačeného kruhu. Za oblázek, který zůstane ležet v kruhu, obdrží hráč dva body, za oblázek, který zasáhne cíl, ale odskočí mimo kruh jeden bod.

1634. Hod kroužkem

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	do 45 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	láhev, kroužky

Z vrbových nebo jiných proutků si připravíme kroužky o průměru asi 15 až 20 cm. Proutek na obou koncích svážeme nití, provázkem, drátem. Na vyhlédnutém místě postavíme ve vzdálenosti 3 až 5 metrů láhev. Hráči se snaží házet kroužky tak, aby spadly na láhev. Každý hází 3 až 5 kroužků. Ten, komu se podařilo hodit nejvíc kroužků na láhev, je vítězem. Hra se může hrát i na více kol.

1635. Ježek

Druh	zručnostní
Místo	místnost
Délka	20 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	špendlíky, brambory, tlusté rukavice

Každý soutěžící dostane omytý neoloupaný brambor a skleničku špendlíků. Úkolem soutěžících je v tlustých rukavicích po jednom vybrat špendlíky a zapichovat je do bramboru. Kdo jich stihne zapíchat během předem stanoveného času nejvíce, vyhrává.

1636. Kutilky

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	do 60 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	co je k dispozici a lékárnička

Úkolem je ve stanoveném časovém limitu vyrobit nějaký předmět - dívky např. dřevěnou stoličku, chlapci ušít rukavice atd. Volba úkolu je závislá na materiálu a nářadí, které máme k disposici. Pro účastníky je téměř životu nebezpečné např. vyřezání funkční lžíce ze špalíčku dřeva. Lékárnička je podmínkou nutnou nikoli postačující.

1637. Lesní kuželky

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli venku
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci, skupiny 9–11
Pomůcky	7 dřevěných válečků, hůl

Sedm dřevěných válečků o průměru 4 cm a výšce 20 cm se postaví do řady s rozestupem 15 cm. Hraje se s 1m dlouhou holí.

Se 7m se hází hůl na kuželky ve snaze jich shodit co nejvíce. Hráči se střídají 10x.

1638. Magický obrazec

Druh	zručnostní
Místo	místnost
Délka	40 min
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	papír a tužka

Na kus papíru namalujte podle předlohy devět čtverců o rozměru asi 15x15 cm. Do každého čtverce nakreslíte příslušnou číslici. Papír položte na podlahu na rovnou zem. Hráči mají za úkol trefit se mincí do čtverce s největším číslem. Hází se ze vzdálenosti šesti metrů, přičemž každý má devět hodů. Mince, které se dotýkají čáry, se počítají vždy podle nižšího bodování. Vítězí ten, kdo má nejvyšší počet bodů.

1639. Na úzké horské stezce

Druh	zručnostní
Místo	s překážkou
Délka	5 min
Hráči	jednotlivci či skupiny
Pomůcky	pálka a míček na stolní tenis

Úkolem hráčů je, aby přinesli míček na pálce, aniž jim spadne při přechodu nějaké překážky nebo při výstupu a sestupu po schodišti.

Ti, jimž se podaří úkol splnit, mohou se podruhé utkat ve finále, podmínky přirozeně ztížíme.

1640. Navlékání jehly

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	5 min
Hráči	dvě skupiny
Pomůcky	jehly, nitě

Hráči A stojí na jedné čáře a drží v pravé ruce jehlu. Hráči B stojí na druhé čáře tak daleko, jak jim bylo přikázáno, a drží v pravé ruce nit. Na znamení postoupí hráči B vpřed, a když dojdou k hráčům A, pokoušejí se navléknout nit do jehly, kterou drží jejich druh mohou však použít jen jedné ruky. Kdo se vrátí na startovní čáru s navlečenou jehlou nejdřív, vítězí.

1641. Oblékací štafeta

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupiny >10
Pomůcky	vesta či kabát

Dvě ale i více řad hráčů. První mají vestu či kabát. Na dané znamení si vestu obléknou, vysvléknou a předají dál. Vítězí to družstvo, u nějž došla vesta na konec jako první.

1642. Pohyblivý chodník

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	jednotlivci >10
Pomůcky	dva čtverce

Úkolem je dostat se z místa A na místo B bez šlápnutí na zem. Stoupne si na papír. Papír, co má za sebou, dá před sebe a stoupne si na něj. Papír, co má za sebou...

1643. Rovnání zápalek

Druh	zručnostní
Místo	u stolu
Délka	5 min na hráče
Hráči	jednotlivci
Pomůcky	krabička zápalek

Vysypte na stůl celou krabičku zápalek a přeházejte zápalky tak, aby svými hlavičkami byly co nejzpřeházenější. Pak na povel začnete zápalky srovnávat a ukládat hlavičkami na jedné straně zpět do krabičky. Kdo z vás to dokáže za nejkratší dobu?

Nesprávně uloženou zápalku je možné buď uložit správně nebo bonifikovat 3 trestnými vteřinami.

Závod si pak můžete udělat ještě těžší, ale tím zajímavější: Mějte při srovnávání zápalek do krabičky zavázané oči, skládejte pouze jednou rukou (praváci levou, praváci pravou apod.), nebo si nasaďte lyžařské rukavice.

1644. Štafeta s mincí

Druh	zručnostní
Místo	místnost
Délka	krátká
Hráči	skupiny >10
Pomůcky	mince

Hráči stojí v řadách. První má na hřbetě ruky minci. Tu musí bez jakékoli pomoci dopravit na hřbet ruky souseda. Ten opět předá stejným způsobem minci dále. Za spadnutí mince strháváme body.

1645. Telefonisté

Druh	zručnostní
Místo	místnost
Délka	2x5 min.
Hráči	dvojice
Pomůcky	2 klacíky, dlouhý provázek, šátek

Dva hráči stojí na koncích dlouhého provázku. Na povel se snaží co nejrychleji namotávat provázek na klacík, který drží v rukou. Kdo se první „domotá" k šátku, uvázanému uprostřed provázku, vyhrává.

1646. Zábava na pláži

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli venku
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci 9–11
Pomůcky	5 kamínků

V dlani je pět kamínků. Kamínky se vyhodí směrem nahoru. Nyní se musí zase co nejvíce padajících kamínků nachytat na hřbet ruky. Kamínky ze hřbetu se trhnutím ruky opět vyhodí a když jsou ve vzduchu, se posbírají ty kamínky, co spadly při prvním hodu. Mezi-

tím již padají vyhozené kamínky zpět. Ty chytáme opět do dlaně k posbíraným.

Kolik je teď v ruce kamínků, tolik se přidělí bodů. Hraje se jen pravou rukou

1647. Zábavy s holí

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	libovolná
Hráči	jednotlivci >12
Pomůcky	hůlka

- balancovat s holí na dlani
- ujít s holí na pravé dlani co nejdelší vzdálenost
- balancovat s holí na nártu
- kleknout a postavit se s holí na ukazováčku
- vyhodit a chytnout do stejné ruky
- pustit, otočit se a zase chytit
- přeskočit tyč

1648. Žonglérská štafeta

Druh	zručnostní
Místo	kdekoli
Délka	krátká
Hráči	dvě skupin
Pomůcky	destička a kulatý předmět

Hráči jsou v zástupech, první dostane prkénko a na něm jakýsi vratký předmět. Úkolem je držet prkno a bez toho, aby předmět spadl, oběhnout metu asi 5m vzdálenou, zase se vrátit a předat prkno dalšímu.

Kapitola 2

Přílohy

2.1 Lidové hádanky

Trochu voda, trochu zem,
volá na tě: nechoď sem!

Bláto

Které zvíře pije nejdražší nápoj na světě.

Blecha, klíště, komár

Malé, černé,
velkou kládou pohne.

Blecha

Jak chodí husy do vody?

Bosy

Můj počátek zná, kdo se štítí,
můj celek však spíš přijde k chuti
mé konce, hřiby, lovce tají,
„ham“ ze dvou třetin přičítají.

Br-am-bory

Je ve tmě důleček,
v tom důlečku kulka,
na té kulce chrásteček,
na chrástečku plno kuliček.

Brambor

Květ nahoře, plody dole,
nenajdeš ho ve stodole.
Prohlédni si sklep a spíž,
co to je, už asi víš.
A když je máš na talíři,
k obědu sníš nejvíc čtyři.

Brambory

Roztrhaná plachta
na poli se cachtá.

Brány (na poli)

Udělám ti, Vítku, hravě
ze zubaté bezzubou,
a z bezzubé zubatou
udělá můj bratr v trávě.

Brousek na kosu

Dvě hlavičky bez úst spolu hovoří,
na kůži když se oboří.

Buben

Přišel k nám panáček,
měl červený fráček,
když jsme ho svlékali,
nad ním jsme plakali.

Cibule

Sedí panna na vrátkách
v devíti kabátkách,
je jí zima,
až je siná.

Cibule

Sedí panna v okně,
suknička jí mokne.
Přijde pan kapitán,
hlavičku jí utne.

Cibule

Slunce v trávě celé dny,
natahuje hodiny,
crr - crr - crr -
v noci zase měsíček
natahuje budíček,
crr - crr - crr.

Cvrček

Čím je tomu více let,
tím je to novější,
čím je tomu méně let,
tím je to starší.

Čas

Nevidíš to, necítíš to,
nemá to křídel, a přece to letí.

Čas

Šlehal sedlák do valachů,
roztrhl sobě pytel hrachu,
ztratil kozí syreček.

Červánky, hvězdy, měsíc

Roste, roste stromeček,
pichlavý jako bodláček,
kulatý jak jablíčko,
červený jak líčko.

Červená ředkev

Chlupaté chlupatiště uhání,
v hrníčku květu má snídani.

Čmelák, včela

Letí pán přes boří,
sám sobě hovoří;
má krátké nožičky,
černé nohavičky.

Čmelák

Čtvero koní pod jabloní,
čtvero koní se tu honí.
Jeden je černý, druhý zelený,
třetí zlatý, čtvrtý bílý.
Povězte mi, lidé milí,
co je to?

Čtvero ročních dob

Mám otce i matku
a přece nejsem syn.

Dcera

Běhá to okolo chalupy
a dělá cupity dupity.

Déšť

Co neshnije na dřevěné střeše.

Díra

Kdo mne má v kapse,
nemá v ní nic.

Díra

Když k tomu přidáš, je to menší,
když od toho odebereš, je to větší.

Díra

Čím je jich více,
tím méně váží.

Díry

Masná hůra,
dřevěná důla:
shůry do důly
čtyři stříkají.

Dojení

Do domečku oknem vleze,
pak se s ostatními sveze.

Dopis, poštovní schránka

Běží posel beznohý,
jest on šelma čtverrohý.
Nikomu nic nepoví,
přece všechno vypoví.

Dopis

Co dělá husa, když o jedné noze stojí?

Druhou zdvíhá

Otec má na tisíce synů,
každému čepici zjedná
a sobě nemůže.

Dub a žaludy

Dlouhá je a trvá krátkou chvíli,
široká je víc než jednu míli,
vysoká je, má sedmery schody,
přec se vejde do kapičky vody.

Duha

Když se otec směje,
matka slzy leje.
Dcerka ze sedmeré krásy
jasné pásy, obléká si.

Duha

Sto luk, na každé louce sto kop, u každé
kopy sto volů, kolik je to rohů ?

Dva milióny

Čtyři rohy, žádné nohy.
Chodí to, stojí to.

Dveře

Vrzy sem, vrzy tam,
z místa přec nikam.

Dveře

Celá chalupa vyhoří,
a přece se nezboří.

Dýmka

Cpou do ní jak do stodoly,
dechem svým vyhání moly.

Dýmka

Mihla se, už tu není,
zvědavá mašlička na kameni.

Had

Odťata od krku,
a přece krev neteče.

Hlávka zelí

Čtyři rohy,
žádné nohy,
chaloupkou to pohne.

Hlemýžď

Chodí každý den ven,
a přece je stále doma.

Hlemýžď

Neutíká, nezakluše,
pomalu se loudá.
Na zádech mu místo nůše
sedí celá bouda.

Hlemýžď

Znám já chalupníka,
co chaloupku svou nikdy neprodá.

Hlemýžď

Dvanáct panen v jedné posteli,
a žádná na okraji.

Hodiny

Jde panáček cestou,
chvíli před nevěstou, chvíli za nevěstou.
Z dálky na ně kmotr kývá,
jim však cesty neubývá.

Hodiny

Jde stařeček cestou,
a nic mu cesty neubývá.

Hodiny

Každodenně se natahují,
a přece jsou stále stejně dlouhé.

Hodiny

Malý domeček
plný koleček.

Hodiny

Nejí to, nepije to,
ve dne v noci chodí to.

Hodiny

Visí to a neví kde,
bije to a neví koho,
ukazuje to a neví kam,
počítá a neví kolik.

Hodiny

Dřevěnou má v břiše duši,
dlouhý krk a čtyři uši.

Housle

Táta dlouhý, máma krátká,
děti jako pimprlátka.

Hrábě, ruka

Ze země pošel, krmil, napájel,
a když umřel, ani ho nepochovali.

Hrnec (hliněný)

Když šel tam do hlavy ho tloukli,
když šel ven, za krk ho tahali.

Hřebík

Má to klobouček,
jednu nožičku,
pěkně si sedí
v mechu v lesíčku.

Hřib, houba

Má pěknou hlavičku,
jen jednu nožičku,
hoví si v lesíčku.

Hřib

Sedí pán v dubí,
kloboukem se chlubí.

Hřib

Široký já deštník mám,
po dešti jej rozvírám.

Hřib

Stojí, stojí žebrák,
má záplatu na záplatě,
ani šos mu neznat.

Husa

Na poli žaté,
v lese ťaté,
u kováře dělané,
u sedláře také.

Chomout

Když mně přidávají, menší jsem;
když mně ubírají, větší jsem.

Jáma

Červený beránek po ovčíně skáče.

Jazyk, zuby

Kdo vyleze na patro bez žebříku?

Jazyk

Stojí, stojí, kmotr zlatý,
vousatý a kolenatý.

Ječmen (zralý)

Je švadlena u vesnice,
co má jehel na tisíce.

Jedle

Ouško mám a neslyším,
nožku mám a neběhám.

Jehla

Železné ptáče
přes ploty skáče
a koudelný ocas má.

Jehla

Běží krejčík po poli,
a na hřbetě si nese jehly.

Ježek

Cupe, dupe v lese,
nůši jehel nese.

Ježek

Jede, jede lovec,
má červený konec.
Kam ten konec strčí,
všude voda crčí.

Kačer

Jede, jede panáček,
má žlutý zobáček,
kde vodička hrčí,
tam zobáček strčí.

Kačer

Denně to používáte,
chcete po tom vždy to samé,
odpověď je však pokaždé jiná.

Kalendář

Jednou dírou tam, dvěmi dírami ven,
a když jste venku, teprve jste tam.

Kalhoty

Běží ovce, běží,
u nohou jim sněží,
a pod vodou jehňata
svítí jako ze zlata.

Kameny a skály v řece

Stojí, stojí sloup,
do sloupu se dá hořalka,
na hořalku dřevěnka,
z dřevěnky teploučko.

Kamna

Jak dlouho nosí kůň podkovu

Když má nohu nahoře (jinak nese podkova koně)

Bílé jsou a černé schůdky,
prsty mají s nimi půtky.

Klavír, klávesy

Máme doma shrbeného stařečka,
podáváme mu často ruku.

Klika

Od roka do roka
máme my proroka,
jísti mu nedáváme,
ruku mu podáváme.

Klika

Sedí pán na vršku,
měkkou má podušku,
často se smekne,
nic se nelekne.

Klobouk

Je velké jako jablíčko,
a kůň to z jámy nevytáhne.

Klubíčko

Listy mám a strom nejsem.

Kniha

Přišel k nám voják, měl červený kabát,
bílé tělo a černou duši.

Kobliha

Má to hlavu jako kočka,
má to nohy jako kočka,
má to ocas jako kočka,
mňouká to jako kočka,
a není to kočka.

Kocour

Čtyři stelou, dva svítí,
jeden si lehne.

Kocouří nohy, oči a ocas

Tázala se hryzka,
je-li chňapka doma ?

Kočka a myš

Na krbu sedí,
však nevaří,
přede,
ale přádlu se nedaří.

Kočka

Chodí v koruně, král není,
nosí ostruhy, rytíř není,
má šavli, husar není,
k ránu budívá, ponocný není.

Kohout

Běží čtyři bratři bez nohou,
jeden druhého dohnat nemohou.

Kola u vozu

Čtyři pacholíci se honí,
žádný žádného nedohoní.

Kola u vozu

Dřevo bylo, listy mělo,
nese duši, nese tělo.

Kolébka

Kolik bývá na stromě listů ?

Kolik stopek

Ani zvíře, ani pták,
místo nosu špikovák.
Letí, ječí,
sedne, mlčí.
Kdo ho zabije,
svou krev prolije.

Komár

Máme staříčka,
co kouřívá třikrát za den.

Komín

Na peci sedí,
do nebe hledí.
Někdy si zahučí,
zavyje a zaskučí,
kočky to vědí.

Komín

Stojím na peci, a přece moknu na dešti,
mám v břichu oheň, a přece mrznu.

Komín

Když se břicho s krkem skloní,
hlava steré slzy roní.

Konev (kropící)

Běžela lvice
od Kamenice,
kam pohlédla,
tráva zbledla.

Kosa

Narodila jsem se na stromě,
máti mě dala lidem,
lidi mne z kůže stáhli,
potom mne svázali,
po zemi tahali,
až mě odřeli a do ohně hodili.

Koště, metla

Pannou v lese,
babou v domě;
hlavou dole,
nohy nahoře;
po světnici běhá,
pod lavicí spává.

Koště, pometlo

Běhá po světnici,
lehá pod lavicí.

Koště

Přišel k nám host,
co v lese vzrost,
zatočil se po světnici,
praštil sebou pod lavici.

Koště

Nikde konce ani počátku,
běhá dopředu i pozpátku.

Koule

Jde červený žváč,
má dva roháče,
čtyři cupitáče,
sedmý ometáč.

Kráva

Co dělá hodný žák, když jde do školy?

Kroky

Zpívám,
ale nemám úst,
sám a sám
se bojím růst.

Les

Beznohý na dřevo leze,
bezruký na něj hází,
němý po cestě si brouká,
hluchý v trní ho poslouchá.
Co je to?

Lež

Maličké, slaďoučké,
v okovaném hrníčku.

Lískový ořech

Je chlíveček bez dvířek,
v něm je víc než tisíc oveček.

Makovice, mák

Stojí v poli hůlka,
na té hůlce kulka
a v té kulce plno kuliček.

Makovice

Pán s paní hovoří,
div komoru nezboří.

Máselnice

Kdo nosí kožich i v létě?

Medvěd

Šlehal sedlák do valachů,
roztrhl sobě pytel hrachu,
ztratil kozí syreček.

Měsíc a hvězdy

Pole neměřené,
ovce nesčítané,
pastýř nesjednaný.

Měsíc, hvězdy, nebe

Co se leskne v rybníce,
komu to spadla čepice ?
Třpytí se, leskne u sítí,
nikdo ji rukou nechytí.

Měsíc

Obchází se srpem celou zem,
nesekne do trávy tam ani sem.

Měsíc

Přiletěl obrázek, poseděl,
složil se, rozložil a odletěl.

Motýl

Šije mokrou nití,
k zemi nebe stahuje,
když dojdou nitě,
tak se odstěhuje.

Mrak

Přišel k nám host,
spravil nám most,
bez sekery bez dláta,
a přece je pevný dost.

Mráz

Sedí panenka v komoře,
má vlasy venku na dvoře.

Mrkev, řepa

Za kadeřavou hlavičku
vytáhnu z nory lištičku.
Sáhni si, je hladká,
ukousni, je sladká.

Mrkev

Zelená jsem, tráva nejsem;
žlutá jsem, vosk nejsem;
ocas mám, pes nejsem.

Mrkev

Ve kterém moři není ani kapka vody?

Na mapě

Kde leží králík nejjistěji.

Na pekáči

Kde má slepice nejméně peří

Na pekáči

Maličký domeček
a v něm sto okéneček.

Náprstek

Přišel pán z Železnice,
poďubaly ho neštovice.

Náprstek

Máme volka,
celý vejde do chléva,
jen rohy nechá venku.

Nebozez

Dračí křídla, tělo myší,
špatně vidí, dobře slyší.
Ve dne spí a v noci létá,
do vlasů prý rád se vplétá.

Netopýr

Mrtví mě jedí každý den.
Živí, když mě pozřou, pomalu zemřou.

Nic (žádné jídlo)

Železné zvíře
otavu hryže
na živé hoře.

Nůžky, vlasy, hlava

Dvě kavky vedle sebe sedí,
jedna druhou nevidí.

Oči

Kdo ho spatří,
nechť ho potlačí;
kdo ho chce chovati,
musí se varovati;
dáš-li mu masti,
bude růsti,
když naroste,
bude krásti,
všecko ti před očima pobere
a z domu tě vyžene.

Oheň

Když jsem v kamnech,
rád mě míváš,
když jsem na střeše,
smutně se díváš.

Oheň

Měkké dělám z tvrdého,
tvrdé dělám z měkkého;
s větry se rád pojím,
vody se však bojím.

Oheň

Rád jím dříví,
celý les mě živí,
moje zrní
ujme se i v trní.

Oheň

Co se v chladnu nejvíc zapotí?

Okno

Čtyři panny v kolébce,
žádná na okraji.

Ořech

Češe se, vlasů nemá,
klátí se, třtina není,
třese se, zimnici nemá.

Ovoce

Ráno obírej mne,
večír očesej mne,
jen mne neuraz,
dám ti za rok zas!

Ovocný strom

Skáče, skáče,
do stěny hlavou bije,
ale nezapláče.

Palička od bubnu

Stojí paní na palouku,
bílý závoj na klobouku.

Pampeliška

Bílé pole, černé símě,
kdo mě sije, rozumí mně.

Papír, písmo

Kdo má nejvíc očí na světě?

Páv

Koruna na hlavě,
andělský šat,
zlodějský krok,
ďábelský křik.

Páv

Tenhle pán či šlechtic snad,
denně rozkládá svůj šat.
Rozloží ho, pootočí,
nespočítáš jeho oči.

Páv

Spadla plachta shůry,
roztrhla se v půli,
žádná švadlena ji nezašije.

Pavučina

Máme chlíveček,
je plný dřevěných slepiček,
když mezi ně černý kohout vletí,
všecky je vyžene.

Pec, uhlíky, pohrabáč

Maličký, však pevný domeček
skrývá stromeček.

Pecka

Neorala jsem, nesnila jsem.
Co je klas, to sotva vím,
ze všech nejvíc chleba sním.

Pec

Běží, běží, až se třese,
bílý šátek v ruce nese.

Pěna na vodě

Čtyři rohy, žádné nohy.
Jenom břicho veliké.

Peřina

Jde se koupat,
a nechá břicho doma.

Peřina

V jednom rožku trošku,
v druhém rožku trošku,
v třetím rožku trošku,
v prostředku nejvíc.

Peřina

Čichá, čichá, nemá nosu,
co jí přijde pod zuby,
to semele v otruby.

Pila

Jde panna uličkou,
trousí drobnou krupičkou.

Pila

Jen jedna řada zubů,
a přece tuze kousá.

Pila

Matka v zemi odpočívá,
tatík do nebe se dívá,
syn po světě lidi blázníva.

Pivo, chmel a ???

Otec se rodí,
syn po hůře chodí.

Plamen, dým

Kolik má pes zubů.

Plnou hubu

Po čem padá déšť?

Po kapkách

Deset ptáčků po zlaťáčku;
po čem jeden?

Po noci je den

Tahle holka modrooká,
pořád sedá u potoka,
když si nohy trochu smočí
sluníčko jí svítí z očí.

Pomněnka

Z dřeva je a ze slámy
a přec jej oheň nestráví.

Popel

Stoupá bez nohou,
bublá - úst nemá,
bere bez rukou i kupy sena.

Potok

Škopíček bezedný,
plný masa nacpaný.

Prsten

Půl deváté
bez půl páté,
dvě a půl třetí,
kolik je to?

Půl deváté

Černý do koupele,
červený z koupele.

Rak

Divné zvíře vidím v díře,
na hlavě růžky a v rukou nůžky.

Rak

Kdo to dělá, nechce to,
kdo to koupí, nepotřebuje to,
kdo to potřebuje, neví o tom.

Rakev

Stojí buk uprostřed luk,
na tom buku dvanáct suků,
v každém suku třicet ptáků,
a každý pták jinak zpívá.

Rok, měsíce, dny

Brzy ráno drahokam. Kde je?
Byl tam, není tam.

Rosa

Denice to roztrousila,
slunko sebralo,
měsíc vrátil.

Rosa

Padám z nebe, svítím,
objímám se s kvítím,
nejsem hvězda, létavice,
nejsem sama, je nás více.

Rosa

Na dvou ratolestech deset větviček drží
jeden kmen.

Ruce, prsty, tělo

Čtyři bratři u stolu,
pátý sedí na rohu.

Ruka

Dům hučí, hospodář v něm mlčí.

Ryba ve vodě

Jedna paní němá,
v bytě stání nemá.
Jakmile však svůj byt ztratí,
životem tu ztrátu platí.

Ryba

Přišli páni bez pozvání,
vzali z domu hospodáře
a dům vyběhl oknem ven.

Rybáři, ryba, voda, síť

Běžím, běžím,
nemám dech,
přitom ležím
na zádech.

Řeka

Je had, v těle samá díra,
nejí, přece neumírá.

Řetěz

Když to leží, mlčí to,
když to zvedneš, křičí to.

Řetěz

Čtyři nožky, dva trnožky,
v zimě běží, v létě leží.

Sáně

Ve mně tma, venku světlo;
ve mně zima, venku teplo;
ve mně teplo, venku mráz;
uhodne to někdo z Vás?

Sklep

Hřebínek má, nečeše se,
ale večeři ti snese.

Slepice

Chodí panna po městě,
sukniček má na dvě stě.

Slepice

Metu, metu, nevymetu,
nesu, nesu, nevynesu,
až čas přijde samo vyjde.

Sluneční světlo

Křídla mám a nejsem pták,
letím, letím do oblak.
A když v letu zaburácím,
rozlétnou se všichni ptáci
nad loukami nad lesem.
Hádej, hádej, kdo že jsem.

Snad už tě to napadlo, jsem tryskové letadlo.

Sletěl pták bezperák
na náš strom bezlisťák,
přišlo na něj bezzubátko,
sežralo to bezpeřátko.

Sníh a slunce

Celého tě obleku
bíle jako do krupice,
a když přijdeš do světnice,
honem z tebe uteku.

Sníh

Přiletěl k nám bílý pták,
zalehl nám celý sad.

Sníh

Přišel k nám bílý kůň,
zalehl nám celý dvůr.

Sníh

Kdo umí bít a přece nemá ruce?

Srdce

Shrbený mužík běhá po poli,
nepřijde domů, až je oholí.

Srp

Sedí dvojnoh na trojnohu,
v ruce drží jedno nohu.
Příběh z venku čtyřnoh, ouha,
vzal dvojnohu jednonoha.
A ten dvojnoh, kdo to poví,
utrh nohu trojnohovi.
A než se dal čtyřnoh v běh,
měl tu nohu na zádech.

Stehno, švec, verpánek, pes

Je to vidět, ale není to.

Stín

Nemá rukou, ani nohou,
a vyleze na věž.

Stín

Samo to do jámy vleze,
a kdyby přišlo tisíc koní,
nevytáhnou toho,
až to samo vyleze.

Stín

Špičatý, placatý,
lepí se ti na paty,
na slunci mu neutečeš,
hlavičku mu neučešeš.

Stín

Vedle tebe stojí, vedle leží,
chytneš jej však stěží.

Stín

Když bylo třeba,
byl jsem plný chleba,
a když chleba vynesli,
dobrý jsem vám do jeslí.

Stoh

Jede kočí, má sto očí,
do každého něco strčí.

Struhadlo

Lípa, na té lípě konopa, na té konopě
hlína, na té hlíně zelina a v zelině sviňa.

Stůl, ubrus, miska, zelí, vepřové maso

Čtyři nohy, čtyři rohy,
hlava žádná.

Stůl

Viděli jsme na polici
ležet kulaťoučkou minci.
Blýskala se blýskala,
zvednout se však nedala.

Suk ve dřevě

Mladá je velká,
stará je malá.

Svíčka

Břicho plné krup,
a na hlavě strup.

Šípek

Červený hrneček,
plný krupeček,
na vrchu střapeček.

Šípek

Na poli je kabela,
v té kabele plno kabéleček.

Šípek

Sedí panna v širém poli
v červené kamizole,
na hlavě má chocholíček,
břicho plné homoliček.

Šípek

Na našem dvoře leží stařeček,
má tolik ran, kolik v světě vran.

Špalek na štípání

Vaří se to, peče se to,
nejí se to.

Špejle v jitrnici

Kopyta mám,
přec nejsem zvíře.

Švec

Stojí, stojí hůrka,
na té hůrce kulka,
na té kulce lesíček,
pod lesíčkem mrky,
pod mrkama smrky,
pod smrkama hamy,
pod hamama bery,
pod berama kleky,
pod klekama chody,
pod chodama černá zem.

Tělo lidské

Kdo mé jméno vysloví,
hned mne zničí.

Ticho

Když je viděti, nevidí mne nikdo,
a když není viděti, vidí mne všecko.

Tma

Ve dne malá jako myš,
v noci všechno přerostu,
když mě vidíš,
nevidíš.

Tma

Malušičké, černušičké,
na chodníčku: jejda!

Trn

Tenounká panenka, na špičce tancuje,
a čím déle tancuje, tím je menší.

Tužka

Červený žije, černý umírá.

Uhel

Sedí panna v kvítí,
celičká se svítí;
dáš-li panně polena,
vyžene ven jelena.

Uhlíky, dřevo, plamen

Maličký sklípek,
v něm dvě řady slípek
a červený kohoutek.

Ústa, zuby, jazyk

Znám jednu komůrku,
jsou v ní dvě řady
bílých tovaryšů.
Nikdy tam neprší
a přece je tam pořád mokro.

Ústa

Pěkný domek obílený,
ani oken, ani dveří.

Vajíčko

Soudeček bez obručí,
a v něm dvojí víno.

Vajíčko

Šídlo, bodidlo -
po světě chodilo
a domů nosilo.

Včela

Je soudeček bez obrouček,
je v něm dvojí víno,
a přece se nesmíchá.

Vejce

Chodí to po dvoře,
hned leží, hned oře.

Vepř

Které zvíře je člověku nejvěrnější.

Veš

Nemá to huby, ale tři zuby,
u jídla slouží, po něm netouží.

Vidlička

Čím je to větší,
tím spíš se to protáhne i malinkou dírkou.

Vítr

Do šatů mě nabíráš,
pak přede mnou zavíráš,
v teple pro mne slzí oči,
vše se za mnou venku točí,
beru z hlavy klobouky,
nepouštěj mne do mouky.

Vítr

Na vodě se točí,
noc se neomočí.

Vítr

Pán v červeném klobouce
rozhlíží se po louce,
slunci nikdy nesmeká,
ale větru, ale větru
smekne zdaleka

Vlčí mák

Které zvíře je vlku nejpodobnější?

Vlčice

Panenka si u vlečky
plete bílé kraječky,
stále plete,
neuplete,
stále párá,
nerozpárá.

Vlna

Kdo je největší lenoch na světě.

Voda (než aby šla 5 minut do kopce, radši si 2 hodinky zajde)

Pán s paní šepce,
dělají se čepce.

Voda vaří

Běží to v potoku, od roku do roku,
vždycky dopředu a nikdy dozadu.

Voda

Sedí víla zelená
a koupá si kolena,
má na tisíc jazýčků,
ale šeptá, jenom šeptá
pořád stejnou písničku.

Vrba

Stojí babice
rozcuchaná velice.
Když přijdou časy,
zelené má vlasy,
když tělo chřadne,
do vody padne.

Vrba

Čtyři dupity tance,
dva vopletence,
jeden vometáč.

Vůl

Železná boudička,
dvířka jen maličká,
často je otvírá
se zoubky hlavička.

Zámek u dveří

Černá hlavička, bílá nožička.
Hlavička když zčervená,
konec nožky znamená.

Zápalka

Máš-li mne, nedbáš mně,

ztratíš-li mne, poznáš mne.

Zdraví

Kdo je nejrychlejším malířem?

Zrcadlo

Co roste kořenem vzhůru?

Zub (horní)

Skálami chléb drobí
a metličkou do studánky zametá.

Zuby a jazyk

Okolo porubu,
hejno bílých holubů.

Zuby v ústech

Cínové zvíře
v kamenném chlívě
třikrát za den řehce
a žrát se mu nechce.

Zvon

Koruna bez hlavy,
bez jazyka rozpráví,
necítí, nežije
a přec mu srdce bije.

Zvon

Mezi dvěma horama
bije beran rohama.

Zvon

V kamenném chlívě,
bučí tam týle
a je ho slyšet
až na půl míle.

Zvon

Sedí pán na blátě,
v zeleném kabátě.

Žába

Sedí panna v sítí,
oči se jí svítí.

Žába

Visí, visí, visatec,
pod ním sedí chlupatec.
Až visatec upadne,
chlupatec ho popadne.

Žalud a divočák

Táta vysoký, máma široká,
syn divoký, dcera hluboká.

Živly (vzduch, země, oheň, voda)

2.2 Staročeská přísloví

Bajky jednou větou

Ač krtek pod zemi chodí, přece se ukrýti nemůže.
Běda tomu domu, kde tele rozkazuje volu.
Býval volem, a nyní nechce zůstat ani koněm.
Co se z kočky narodí, nebude než myši chytati.
Čím se koza pyšní, za to se ovce stydí.
Datel dřevo razí, sám sobe nos kazí.
Každá liška svůj ohon chválí.
Kdo honí dva zajíce, nechytí žádného.
Kdyby byl zajíc nespal u Malina, byl by už doběhl do Kolína.
Kdyby bylo po vůli psin nezůstalo by kobyly ve vsi.
Když husa za moře zaletí, přiletíc přec husou zůstává.
Když se káně zjestřábí, více škrábe, než rodilý jestřáb.
Kočičí hra - myší smrt.
Kůň, který oves dobývá, nejmíň se ho nají.
Mladého raka káral starý rak, proč leze pořád znak. Neukázal mu lépe jak, i lezou oba podnes tak.
Mnoho psů - zajícova smrt.
Myš jest malé zvíře, přec nevěří jedné díře.
Neleží v tom sila, kobyla-li sivá, ale jak táhne.
Nelítejte, vrány, na vysoké chrámy.
Nešťastný taky dům, kde kohout mlčí a slepice zpívá.
Nežeň se, psíku, po vlčí stopě; ohlédne se a sežere tě!
Osel oslu pěknější arabského koně.
Oslu když se dobře vede, jde na led tancovat.
Pes dvojích vrat má často hlad.
Po tmě je každá kráva černá.
Potrefena husa z hejna kejhá.
Psi jedné vsi často se hryžou, ale na vlka spolu se derou.
Rad kocour ryby jídá, ale nerad pro ně do vody břede.
Slepice kdákajíc, zrna v zobáku neudrží.
Sobe vlk ostronos, sobe ježek kadeřavým.
Svine, když kaliště mají, na cistou vodu nedbají.
Sysel, dosti chytré zvíře, prozradí se přece v díře.
Ta myška už lapena s kterou kočka si pohrává.
Také černá kráva bílé mléko dává.
Tím řeka horší není, ze z ní psi pijí.
Unavenému koni je i ocas těžký.
Už vejce moudřejší než slepice?
V nerybných krajích i rak za rybu platí.
Viděla žába koně kout, i zdvihla též nohu.
Vinen medvěd, že krávu snědl, vina i kráva, že do lesa šla.
Vše domu přijde, co vlci nesežerou.
Vůl starší učí orati vola mladšího.
Zajíc dlouhé uši má a není oslem. Kozel dlouhou bradu má a není mudrcem.
Zle koni, kolem něhož osli hýkají.
Žádná kráva není, aby telátkem nebyla.

Čertovinky

Čert má mnoho cukru, a proto hřích činí sladkým.
Čert vždycky na větší hromadu klade.
Čiň čertu dobře a peklem se ti odmění.
Dobře je i v pekle mít přítele.
Kde ďábel nic nezmůže, aspoň zasmradí.
Není toho kostelíčka, aby čert při něm svou kapličku neměl.
Nepiš čerta na stěně, sám se on maluje.
Nevíš, co stojí mezi anděly a čerty? Žerty!
V nouzi čert i mouchy lapá.

Jednou hostem, podruhé hostitelem

Až se najím, půjčím ti lžíci.
Co se snese v lese, nesnese se na plese!
Host první den zlato, druhý stříbro a třetí med. Honem domu jeď!
Host se zuby jen a s panděrem, buď na osla posazen!
Kde jedí, tam jez, kde pracují, tam nepřekážej.
Kde nescházím, nechci zbývati.
Kdo se mnou chléb jíst nechce, s tím já koláče nebudu.
Napřed já budu jísti a ty se dívej, potom zas ty budeš se dívat a já budu jísti.
Neohryzuj kosti, nechej něco i pro hosty!
Při hostech lépe je za tolar škody, než za halíř ostudy.
Přijde kmotr na oběd, a už lžíce nebude.
Vidě jámu, v ní se nekoť, nezván pak na hody nechoď!

Než zasedneš ke stolu

Čím oko napaseš, tím břicho nenaplníš.
Hladové břicho nestyda a syté ještě větší.
Kdo chce spáti sladce, ať večeří krátce.
Kdo naložil do břicha, rád se jazykem potýká.
Když jí psy bohatý, řekne se, že to dělá pro své zdraví; když jí psy chudý, tvrdí se, že je mrchožrout.
Máslo před obědem zlato, po obědě stříbro, po večeři olovo.
Najíš-li se slaniny, nemůžeš být už večer tlustší.
Snídej sám, o oběd se rozděl s přítelem a večeři nechej svému nepříteli.
Sytá-li myš, horká ji mouka.
Víno neříká jdi, ale seď!

Nic lidského nám není cizí

Budou-li mě dobrým bít, neuvěřím, že je dobré.
Cizí huba není chlév. Nemůžeš ji zavřít, ani když páchne.
Co je dovoleno pánu, není dovoleno kmánu.
Co platno koření, když není vaření.
Co se rychle vznítí, nedlouho svítí.
Do řídkého bláta kamenem neházej!
Dokud byl kratší v hodnosti, byl o loket delší v moudrosti.
Dřív jen okolo bot chodíval, a teď neví, jak si v nich vykračovat.
Hadr onuci tresce, žádný se polepšit nechce.
Hloupý říká, co ví; moudrý ví, co říká.
Hrnec hrnci kaze, oba černí jako saze.
Hustá přísaha, řídká pravda.
Chválí cizí krajiny, a sám ani krok z dědiny.
I vlas má svůj stín (chybu).
Jeden blázen může víc otázek nadělati, než mu deset mudrců stačí odpovídati.
Kámen často hýbaný mechem neobroste.
Kdo chodí v zápasy, ať nepláče o vlasy.
Kdo na dvou stolicích sedí, snadno mezi nimi na zem spadne.
Kdo po zemi chodí a do nebe hledí, snadno se uhodí.
Kdo se chlubí, čest svou hubí.
Kdo tone, sekyru slibuje. A když vytáhneš, i topůrka líto.
Koho chleba jíš, toho píseň zpívej.
Lepší o nás dobrý hlas, než ze zlata pás.
Meč na mrtvém nezkoušej.
Moudrý se umí i od hloupého poučit.
Na hlavě šperky, a v hlavě čemerky.
Nebuď do každého hrnce vařečka!
Nekoukej na to, abys byl lepší než druhý, ale abys byl lepší než včera.
Nelez tam, tvářičko, kam neproleze hlavička.
Němý hluchému pošeptal, aby se slepý podíval, jak beznohý utíká.
Netřeba se třtině báti, větrové kdy dub vyvrátí.
Po lidských žlabech kalná voda teče.
Pomlouvat nepřítomného je jako bít mrtvého.
Prodej náušnice a kup si hřeben.
Snáze projdeš tri vsi lačný, nežli jednu nahý.
Sud nesvárný, i co do něho vlije, znečistí.
Svrbný drbného vždy najde.
Víc se nenatahuj, než se můžeš přikrýt.
Z cizí kůže se dobře široký řemen krájí.

O dárcích a podarovaných

Darovati jest pansky - brat nazpět cikánsky.
Hezká peřinka, škoda jen, že rukávů nemá.
Kdo chce komu dáti, nemá se ho ptáti.
Kdo chce vejce míti, musí si kdákání nechat líbit.
Kdo neděkuje za málo, nepoděkuje ani za mnoho.
Krajíc k bochníku víc nepřistávej!
Lepší dnes vejce, než zítra slepice.
Z obce po nitce a nahý má na košili.

O penězích a hospodaření

Boháč želí korábu a žebrák mošny.
Cizí jmění sebevětší - netrvale; lepší spravedlivě, třeba malé.
Co jeden hloupý koupí, ani sto rozumných neprodá.
Dobrý kůň i ve stáji kupce najde.
Dokud prosí, zlata slova nosí, před plácí záda obrací.
Dokud u mne nacházel, i v noci přicházel; a teď, co jsem chudý, neví ani ve dne kudy.
Kazdy trhan říká: Kdybyste věděli, jací jsou mí strýčkové páni!
Kdo lituje podkovničku, zmrhá podkovu; kdo lituje podkovy, zmrhá koně; a kdo lituje koně, zmrhá sám sebe.
Kdo myslí na sebe, když se má dobře, zůstane sám, upadne-li do bídy.
Kdo neumí střádati, musí často strádati.
Kdo pustí hlad do břicha pro groš, ani za dva ho nevyžene.
Kdo za cizí vlnou odchází, sám ostřižen domů přichází.
Kdo želí malé výlohy, učí se pozdě ze škody.
Kdybychom měli tolik mouky, kolik nemáme másla, napekli bychom buchet pro celou ves.

Když hospodský na křídu dává, to mnohý skáče. Ale maje platit ošívá se a pláče.
Kup, čeho nepotřebuješ, a brzo poznáš, bez čeho nelze.
Lakomci nikdy dost není, i kdyby měl všeho světa jmění.
Lakomství a oheň, přikládaje neuhasíš.
Lepe státi za svým snopem, než za cizím mandelem ležet.
Lepší svůj šat plátěný, než hedvábný kradený.
Málokdo je tak bohatý, aby mohl kupovat laciné věci.
Mnohý člověk považuje za bratra svou kapsu.
Ne hned nový dům vystaví, kdo starý zboří.
Nedbám o malý hrnec, když se z malého najím.
Nepůjde ti k duhu, dáš-li jísti s sebou dluhu.
Nevidomky jen vejce se kupují.
Peníze otevírají svět, ale zavírají srdce.
Sam sobe troufej, v cizí kapsu nedoufej!
Skoupý člověk jako jeho skříně - ač v nich zlato, přece v koutě stojí.
Špatná hospodyně bývá, kterou slunce v duchnách vídá.
Víc škoda střevíce než nohy, říká lakomec ubohý.
Všude hrabe, nikde vidle.
Z laciné koupi raduje se hloupý.
Z pilnosti se štěstí rodí, lenost holou bídu plodí.
Zahálky jsa služebníkem, neběduj, žes hadrníkem.
Ztracené peníze se ti jednou vrátí, ale ztracená čest nikdy.

O práci a učení

Ani les neposekej, ani bez dříví domu nechoď.
Co pronikneš, tím vynikneš.
Čím dále v lese, tím více dřev.
Drž se ševče svého kopyta!
Dříve dvě ruce z vozu shážejí než deset naloží.
Hledě na les nevyrosteš, hledě na práci nic neuděláš.
Já dáma, ty dáma, voda se přinese sama?
Jaké na mlýn nasypeš, takové se semele.
K čemu kdo chuť má, v tom těžkosti nepozná.
Kdo nerozumí kování, nechť mi kladivo nehaní.
Kdo se bojí vrabců, ať raději neseje.
Kdo táhne, toho pohánějí.
Když holka neumí tancovat, nadává, že zem je hrbolatá.
Když vůz namažeš, jako bys třetího koně připřáhl.
Kovář štěstí nekuje, každý je sobe hotuje.
Lepší je s moudrým roztloukat kamení, nežli jíst buchty s hlupákem.
Lepší znání s pochybou, než neznání s oblibou.
Mlať, dokud se mlátí, mluv, dokud tě poslouchají.
Nechval ženino tílko, ale její dílko.
Nemůžeš-li mi dát podpory, nečiň mi závory.
Povídá strom sekeře. Jakpak bys mě porazila, kdybys nemela ze mě topůrko?
Pro zimu nechtěl v létě orati, nedávej mu až bude v létě žebrati.
Proč letí pták k lesu? Protože les k ptáku nepřiletí.
Prudký se tolikrát překotí, až ho i váhavý dohoní.
Přehnala královna práci, až ji prst zabolel.
Řekni teplo kolikrát chceš, teplo nebude, dokud oheň nerozděláš.
Skoupý haní cizí hostiny, a přece na ně chodí.
Šlépěje hospodářovy pole tučným činí.
Švec dokud jednu botu neušije, druhou nezačíná.
V lete chystej sáně a vůz v zimě.
Vodu, která uplynula, nelze pustit na mlýn.
Z malého hocha statný synek bývá, mladý stromek lehce se ohýbá.

Pravdy věčně živé

Cenu věcí, které máme, poznáme, až je ztratíme.
Cizí vidíš pod lesem a své nevidíš pod nosem.
Čím kolo u káry horší, tím víc vrže.
Člověk jde za štěstím a za člověkem neštěstí se žene.
I křivé dříví dobře hoří.
Jak velké hodiny ukazují, tak malé se po nich opravují.
Každého jednou jeho štěstí navštíví, jenže ne každý ví, co jeho štěstí je.
Kde jednou smetiště, lidé víc naházejí.
Kdo čemu chce, dá se jedním vlasem přitáhnout.
Kdo má desatery housle, nemusí být ještě dobrý hudebník.
Kdo se chce kulhavému smáti, musí sám rovně státi.
Kdo za dveřmi poslouchá, sám o sobě slýchá.
Když se dva prohánějí, třetímu nadhánějí.
Koho had uštkl, i stočeného provazu se bojí.
Koho kaše spálila, ten i na podmáslí fouká.
Komu bradu holí, nemůže po vůli mluviti.
Lepší doma krajíc chleba, než v cizině kráva celá.
Lepší hrst jistoty, nežli pytel nadějí.
Lež, ačkoli snídá, zřídkakdy obědvá a nikdy téměř nevečeří.
Lidé často říkají, co si z prstu vysají.
Mám-li se kořiti křápu, tedy raději škorni.
Na chválené hrozny ber malý košík.
Na jednu loď neklaď všechno své zboží.
Ne každý, kdo jazykem seče, se hodí do bitvy.
Nepouštěj se na moře bez vesla.
Nepřilévej louže k blátu.
Neslouží útěk ke cti, ale ke zdraví.
Nestahuj kalhoty, když daleko ještě brod.
Ošklivá tvář zrcadla nemiluje.
Prázdný sud nejvíc duní.
Pro třísku v oku mém, břevno ve svém vlastním nevidíš.
Říkej pravdu, až víš, kudy utečeš.
Sám sobě hudeš, sám vesel budeš.
Slavný plavec nejednou v malé říčce utone a slavného rytíře v hospůdce zabijí.
Směj se, a lidé se budou smát s tebou. Plač, a plakat budeš sám.
Staré chrámy dobré zvony mají (a staří lidé radu).
Sůl na chléb, a ne chléb na sůl se dává.
V lese dříví sekají a do vsi třísky létají.
Vlídnou řečí více získáš, nežli sečí.
Zloděj u lháře rád hospodou stává.

Přítel, nebo nepřítel?

Dobrá studna v suchu vodu dává, dobrý přítel v nouzi se poznává.
Hedvábnou rukou přítele vybírej a železnou drž!
Hladové srdce je horší než hladová střeva.
Horší jazyk falešníka, nežli kopí bojovníka.
Kdo komu miloučký, i neumyt běloučký.
Kdo se chce zalíbit každému, nezalíbí se žádnému.
Láska je jako slza - rodí se v očích a padá k srdci.
Lepší blízký soused, než daleký přítel.
Ne ten, kdo milý, kdo krásný, ale ten krásný, kdo milý.
Přítel příteli hrad staví, nepřítel nepříteli rakev teše.
Přítele tajně napomínej a zjevně chval.
Rána po meči se zahojí, rána po zlém slovu nepřestane bolet.
Špatný hudebník zkazí dobré housle, dobrého člověka zkazí špatní přátelé.
Věř, ale komu věříš, měř!

Rodina a příbuzní

Děvče do dvanácti češ, do šestnácti střež a po šestnácti děkuj tomu, kdo vybere dceru z domu!
Jablko nepadá daleko od stromu.
Jaký otec, taký syn, jaká voda, taký mlýn, jaké dřevo, taký klín.
Jazyk dobře uvěří, když zub zabolí.
Jeden otec snáze deset dětí uživí, než deset dětí jednoho otce.
Na otci vodu nosívali, tak synovi nehoď s chomoutem na oči.
Nekazí děti hračky, ale zlý příklad.
Nos nemůže uťat býti, aby ústa nebyla zkrvavena.
Svěř se mu se svou radostí, bude dvakrát větší.
Svěř se svému bratrovi se svou bolestí, zmenší se na polovic.

Zvířata člověku zrcadlem

Ať děláš, co děláš, psu ocas nenarovnáš.
Čí jalovice, toho i provaz.
Dej krávě do držky, ona ti dá do dížky.
Falešný přítel je jako kočka. Zepředu líže, zezadu škrábe.
Hovnivál nic jiného nezná, než se v trusu rýpat.
Chlub se baba strujem a kráva dujem.
I kdybys svému psu nohu uťal, on za tebou poběží.
Jest věru věc těžká, pěstí zabít ježka.
Ještě vlka nezabili, a už na jeho kůži pili.
Kdo chce psa bít, hůl si vždycky najde.
Kdo lehá mezi otruby, přichází svini pod zuby.
Kdo se psy lehá, ten s blechami vstává.
Kdyby osla do Paříže vedl, komoně z něho neudělá.
Když pět lidí bude říkat, ze vůl je kráva, říkej to také. Ale nechoď ho dojit!
Když přijdeš mezi vrány, musíš krákat jako ony.
Když ptáčka lapají, pěkně mu zpívají.
Když už mám jet do pekla, tak na dobrém koni.
Kolik děr, tolik syslů, tolik hlav, tolik smyslů.
Krásný páv peřím a člověk učením.
Krm vlka jak chceš, on vždy k lesu hledí.
Kůň jest jen jednou hříbětem, ale člověk je dvakrát dítětem.
Lepší jeden pták na talíři pečený, nežli dva v povětří vznesení.
Mám-li spadnout, tedy z dobrého koně.
Mířil na vránu a trefil krávu.
Myš do díry nemohla, tykev nesla.
Ne proto vlka bijí, že je šerý, ale že ovci snědl.
Ne toho pták, kdo ho škube, ale kdo ho jí.
Nebere se z jednoho vola dvou kůží.
Nežli slepého koně voditi, lépe jest pěšky choditi.
Pan nemůže pro kord a pes pro ocas (dveře zavřít).
Panská láska po zajících skáče.

Poruč psu, pes poručí ocasu. Pes si lehne a ocas se ani nehne.
Pozdě zajíce za ocas chytat, když jsi ho nechytil za uši.
Právo k pavučině se srovnává. Brouk ji prorazí, moucha zůstává.
Sousedova kráva více mléka dává.
Strč na svini i zlatohlav, přece sviní zůstane.
Vrána zůstane černá, i kdybys ji ve sněhu vyválel.
Zrnko po zrnku kuřátko naplní svoje volátko.

2.3 Vědecká přísloví

Navštěvovati podnik veřejného stravování za stavu insuficietního finančního zabezpečení se zapovídá.

Bez peněz do hospody nelez.

Jestliže není konána činnost, která polidštila opici, není možno očekávati cukrářské pečivo.

Bez práce nejsou koláče.

Při poklesu produktivity práce na nulu projeví se totální nedostatek kruhového pečiva, působícího obezitu obyvatelstva.

Bez práce nejsou koláče.

U závodu na zpracování obilí, řízených mytologickými bytostmi je poměrně nízká produktivita práce vyvážena naprostou spolehlivostí.

Boží mlýny melou pomalu, ale jistě.

Verbální komunikace, při které poklesne intenzita signálu na minimum slyšitelné pouze v bezprostředním okolí zdroje, je v přímé korelaci s jednoduchým strojem na vyorávání brambor.

Co je šeptem, to je s čertem.

Činnost (vykonání činnosti) nemůže osoba (dále jen proveditel) provést v období, tedy časovém úseku, které by bylo delší než 1 (jeden) den ode dne, kdy jsou splněny všechny předpoklady pro vykonání této (výše uvedené) činnosti proveditelem.

Co můžeš udělat dnes, neodkálej na zítra.

Poznatky získané cílevědomě v preadolescentním věku jsou adekvátní poznatkům získaným náhodně ve věku seniorském.

Co se v mládí naučíš, ve stáří jako když najdeš.

Kategoricky imperativ nedovoluje libovolnému subjektu likvidovat zdroj infrazáření, který svým behaviouristickým systémem neatakuje týž subjekt, neboť jeho radiace se chová inertně k tělesně integritě dotyčného subjektu.

Co tě nepálí, nehas.

Všudypřítomná objektivní filosofická kategorie označující speciální fyzikální dimenzi vztahující se k behaviorálním změnám jsoucna je totéž jako blíže neurčené množství monetárních jednotek.

Čas jsou peníze.

Působení v souladu se záměry mytologické bytosti žijící v místech o teplotě, jež je statisticky hodnocena jako nadprůměrně vysoká, implikuje transport tamtéž.

Čiň čertu dobře, peklem se ti odmění.

Donace individua rodu Equus neopravňuje akceptora k vizuální percepci dentální soustavy tohoto jedince.

Darovanému koni na zuby nehleď.

Prováděti dentální inspekci donovaného živočicha rodu Equus je nepřípustné.

Darovanému koni na zuby nehleď.

Druhá mocnina tří profesí se jeví být prvním dvojčíslím dekadické soustavy pauperizace.

Devatero řemesel — desátá bída.

Prostorová diskontinuita hmotného tělesa neovlivní časovou kontinuitu procesu nanášení laku na jeho povrch.

Díra — nedíra, furt se natírá.

Kvalifikovaná a produktivní pracovnice v domácnosti za účelem získání části tělního pokryvu drobného obratlovce dokáže uvést své tělo do pohybu po parabolické dráze, jejíž počáteční a cílový bod leží na různých stranách bariéry oddělující dvě různé plochy zapsané samostatně v katastrálních mapách.

Dobrá hospodyně pro pírko i přes plot skočí.

Prognózu optimálního okamžiku pro své akce proveď podle modelového vztahu domestikovaného vodního opeřence k plodenství kulturních trav.

Dočkej času jako husa klasu.

Velikost fyzikální veličiny určuj dvakráte častěji, nežli používáš způsobu obrábění, při němž je materiál dělen na části.

Dvakrát měř, jednou řež.

Více než jednou, ale méně než třikráte, urči velikost fyzikální či chemické veličiny a méně než dvakráte, ale více než nulkrát použij způsobu obrábění, jímž se části materiálu od sebe oddělují.

Dvakrát měř, jednou řež.

Tělesným orgánem se zpevněným skeletonem a obsahujícím nervové řídicí centrum nelze narušit souvislost bariéry sestavené z kompaktních částí horniny popřípadě zeminy zpracované do pravidelných kvádrů a spojené směsí hornin s podstatným obsahem vápence.

Hlavou zeď neprorazíš.

Přemístí-li se do příbytku patřícího mně obyvatel příbytku jiného, je radno vložiti do vlastní horní končetiny hrubě opracovanou část stromu.

Host do domu, hůl do ruky.

Kategorický imperativ velí při volbě způsobu techniky přenosu intelektuální pomoci směrem k jedinci schopnému samostatného abstraktního myšlení přiklonit se k verbálnímu projevu, zatímco u ostatních subjektů volit přímý prudký tělesný kontakt.

Chytrému napověz, hloupého kopni.

Schopnost operativně řešit životní situace k vlastnímu prospěchu na základě vyššího stupně intelektu hominis sapiensis se nerovná drahám libovolného tvaru, vedeným jakýmkoli bodem prostoru.

Chytrost nejsou žádné čáry.

Je-li B bodem ukončení trajektorie malvice, puzené gravitační silou z bodu A, bod C je kolmým průmětem bodu A a bod A je na stromě, potom vzdálenost bodů B a C se limitně blíží k nule.

Jablko nepadá daleko od stromu.

Velikosti horizontálních průmětů drah těles oddělených od sporofytu krytosemenné rostliny jsou omezené.

Jablko nepadá daleko od stromu.

Vzdálenost bodu A (což je místo, kde ukončí, puzena gravitační silou, svou dráhu malvice) od bodu B (což je místo ležící svisle pod místem započetí její dráhy) se blíží k nule.

Jablko nepadá daleko od stromu.

Informační obsah mechanického vlnění vycházejícího z orálního otvoru humanoidní bytosti a postupujícího směrem k souvislému porostu vyšších dřevin se nezmění ani při následné změně směrového vektoru ve vektor opačný.

Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá.

Náraz akustických vln, šířících se plynným prostředím nízkých vrstev atmosféry ze zdroje v lidském hrdle, odráží se od bariéry kompaktního přírodního systému, přičemž síla i kvalita zpětné vlny je adekvátní původnímu impulsu.

Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá.

Kvalita počáteční fáze totální regenerace organismu subjektu a intenzita prožitku z téhož jsou přímo úměrné úsilí, vynaloženému subjektem k předchozí optimalizaci prostoru pro regeneraci organismu určeného.

Jak si kdo ustele, tak si lehne.

Modus presomnatické lokalizace subjektu je definován jím provedenou adjustací prostředí.

Jak si kdo ustele, tak si lehne.

Generace filiální přejímá četné znaky generace parentální.

Jaký otec, takový syn.

Ztráta prostorového vnímání není na závadu suverenitě nad osobami touto ztrátou ještě více postiženými.

Jednooký mezi slepými králem.

Všichni jednotliví zástupci světové aviafauny vyzdvihují pouze přednosti svého vlastního tělního pokryvu.

Každý pták chválí své peří.

V závodech na zpracování obilí se objednávky zpracovávají systémem FIFO.

Kdo dřív přijde, ten dřív mele.

Pátrání po lignu adaptovaném na předmět denní potřeby se u reflektanta ataku šelmy čeledi Canidae setkává s úspěchem za všech podmínek.

Kdo chce psa bít, hůl si vždy najde.

Podmínkou koexistence jedince druhu Homo sapiens a společenství druhu Canis lupus je sjednocení akustické signální soustavy.

Kdo chce s vlky žíti, musí s nimi výti.

Subjekt A, jenž vyvíjí úsilí o vytvořeni svislého či úklonného díla ústícího na povrch a determinujícího subjekt B, sám opíše dráhu ve zmíněném díle ústící.

Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá.

Občan záměrně poskytující klamné informace, současně neoprávněně (což je axiom) převádí do svého vlastnictví majetek spoluobčanů, popřípadě společnosti.

Kdo lže, ten krade.

Subjektu, který nemá dostatek positivního přesvědčení o pravdivosti výroku, se striktně doporučuje provést akcelerovanou autolokomoci směrem vedoucím k fyzické verifikaci výroku.

Kdo nevěří, ať tam běží.

Zástava encefalické činnosti jedince je zcela irelevantní k oběma limitním stavům kvantity příjmu tekutin u téhož individua.

Kdo pil, umřel, kdo nepil, umřel taky.

Při zjištění záměrného transportu části horniny od občana A k občanu B je posledně jmenovaný povinen uskutečnit zpětný přesun po stejné dráze, tedy v opačném směru, k prvně jmenovanému, avšak s použitím žitného pečiva.

Kdo po tobě kamenem, ty po něm chlebem.

Časová distance mezi příchodem libovolného individua a termínem k této události vhodným implikuje sebeújmu.

Kdo pozdě chodí, sám sobě škodí.

Subjekt, mající dlouhodobý průměr první derivace dráhy v závislosti na čase nižší než je přípustná mez, působí tímto sobě újmu.

Kdo pozdě chodí, sám sobě škodí.

Osoby trpící stavy chorobné či oprávněné úzkosti musí respektovat zákaz vstupu na území porostlé dřevinami.

Kdo se bojí, nesmí do lesa.

Subjektu, v jehož informační databázi je obsažena relace nadměrné obavy, jest zapovězeno pohybovat se v biotopu s rozsáhlým stromovým patrem.

Kdo se bojí, nesmí do lesa.

Nechť M je množina osob x takových, že x patří do M, právě když x vydává nonverbální signály S vyjadřující pozitivní emoci E. Dále nechť f je uspořádání množiny M podle času vzhledem k okamžiku signálu S a g nechť je dobré uspořádání množiny M. Potom platí:
Je-li y maximální prvek množiny M vzhledem k uspořádání f, potom je také maximálním prvkem množiny M vzhledem k uspořádání g.

Kdo se směje naposled, ten se směje nejlíp.

Produkce$(x) >$ spotřeba$(x) \Rightarrow x = 3$

Kdo šetří, má za tři.

Množina oblastí výskytu samců druhu Felis domestica a množina míst charakterizovaných abundancí nekontrolované činnosti drobných domácích hlodavců jsou navzájem disjunktní.

Když je kocour pryč, myši mají pré.

Antagonie dvou subjektů ústící až do vzájemné mechanické interakce zaměřené na nabytí dominance tvoří kauzální nexus pro rychlý periodický pohyb bráničního svalstva subjektu třetího, navíc doprovázený specifickým akustickým projevem.

Když se dva perou, třetí se směje.

Realizuje-li pár antagonistických jedinců reciproční agresi, vykonává redundantní člen triády emocionální projev regulující vlastní psychickou tenzi.

Když se dva perou, třetí se směje.

Číslo, jímž můžeš vyjádřit svou lingvistickou potenci, se rovná číslu, jímž znásobuješ své vlastní ego.

Kolik řečí znáš, tolikrát jsi člověkem.

Blokování svislého informačního kanálu nelze kompenzovat finanční transakcí typu emptio venditio ve výdejně léků.

Komu není shůry dáno, v apatyce nekoupí.

Kdo aplikuje vlastní energii na vykonání práce místo jejího pozvolného uvolňování do prostoru, bývá obklopen chlorofylem.

Komu se nelení, tomu se zelení.

Kdo odolává pokušení nepodlehnout touze nechat dřímat vlastní energii, bývá obklopen chlorofylem.

Komu se nelení, tomu se zelení.

Samice domácího lichokopytníka ve vlastnictví podnikatele v oblasti metalurgie je v přímém tělesném kontaktu s povrchem, po němž se pohybuje.

Kovářova kobyla chodí bosa.

Samičí jedinec domácího lichokopytníka patřící mistru ohně a železa se většinou po světě pohybuje neobutý.

Kovářova kobyla chodí bosa.

Kinetická energie eroticky motivovaného bilaterálního, zpravidla heterosexuálního vztahu může být použita k transferu vysokých geologických útvarů.

Láska hory přenáší.

Užitná hodnota malého množství proti mobilitě manuálně zajištěné ptačí svaloviny je vyšší nežli výrazně větší množství obdobného materiálu mobilního a obtížně dostupného.

Lepší vrabec v hrsti nežli holub na střeše.

Faktická hodnota již uchopeného drobného kosmopolitního pěvce nevalného nutričního významu z čeledi Ploceidae je vyšší než hodnota již vykrmeného měkozobého opeřence z čeledi Columbidae, jenž dosud setrvává na nejvyšším bodě lidského obydlí.

Lepší vrabec v hrsti, nežli holub na střeše.

Informace neodpovídající skutečnosti se nevyznačuje dlouhými dolními končetinami.

Lež má krátké nohy.

Informační entita charakterizovaná objektivně determinovaným atributem negativní validity inkluduje mobilizační periferie monodimenzionálně kontrahované.

Lež má krátké nohy.

Personifikujeme-li informaci neodpovídající skutečnosti, jsou její dolní končetiny silně atrofovány.

Lež má krátké nohy.

Částečná immobilita muskulatury, prýštící z pasivity příslušného cerebroorálního centra vede k souhrnu nepříznivých okolností pro jedince přímo fatálních a zbavených veškerých chloupků a jiného porostu.

Líná huba — holé neštěstí.

Vodomilní obratlovci nepatrných rozměrů nejsou ničím jiným než vodomilnými obratlovci.

Malé ryby — taky ryby.

Argento–aurální transmutaci lze uskutečnit terminací vokálního výstupu.

Mluviti stříbro, mlčeti zlato.

Důsledky a výtěžnost artikulační aktivity bývají zpravidla v kompetici ohodnoceny druhou pozicí vyjádřenou kujným nerostem měsíční barvy, zatímco zdržení se komunikace vlastního úsudku bývá upřednostňováno a zaujímá v téže kompetici pozici první taktéž představenou kovem, avšak barvy sluneční.

Mluviti stříbro, mlčeti zlato.

Používání akustických signálů za využití speciálního hlasivkového krčního vaziva zaručuje výnos kujného vodivého nerostu, zatímco jejich neužíváním dochází k zisku kovu cennějšího.

Mluviti stříbro, mlčeti zlato.

Vysoká frekvence využití hlasivkového krčního vaziva zaručuje výnos jistého kujného nerostu, naproti tomu neužíváním zmíněného aparátu dojde k zisku cennějšího prvku.

Mluviti stříbro, mlčeti zlato.

Abundance šelem z čeledi Canidae implikuje exitus savce z čeledi Leporidae.

Mnoho psů — zajícova smrt.

Odolnost rostliny, opatřené žahavými chloupky, vůči poklesu teploty pod 273,14 Kelvina je dokonalá.

Mráz kopřivu nespálí.

Informační kapacita jedince po sistaci srdeční činnosti je rovna plynovým zplodinám jeho metabolismu.

Mrtvý prd ví.

Zpracovávání jakýchkoliv informací týkajících se prapředka domácího psa občas evokuje jeho výskyt na pomezí přilehlých polností.

My o vlku a vlk za humny.

Dne 2. února vydává drobný opeřenec své typické akustické signály bez ohledu na s tím spojené nebezpečí letálního poklesu tělesné teploty.

Na Hromnice musí skřivánek vrznout, i kdyby měl zmrznout.

Každého třicátého třetího dne v roce se temporální interval mezi koncem nautického soumraku a počátkem následujícího zvětšuje o jednu čtyřiadvacetinu střední hodnoty periody rotace zemské.

Na Hromnice o hodinu více.

Přítomnost sacharidového koncentrátu naturálního původu na koncovém modulátoru hlasového traktu indikuje zahlcení myokardu toxickou antivitální substancí.

Na jazyku med, v srdci jed.

Pracovní morálku zemědělce, který dne 12. března neobrací soustavně, plánovitě a cílevědomě ornici a nedodržuje pranosticky stanovenou agrotechnickou lhůtu, pokládáme za tak hrubé nevyhovující a poškozující zájem společnosti, ze onoho zemědělce srovnáváme s masožravými savci.

Na sv. Řehoře šelma sedlák, který neoře.

Kontakt malých množství sloučeniny kyslíku a vodíku se zemským povrchem probíhající v delších časových intervalech je schopen plně nahradit tentýž děj probíhající v intervalech kratších.

Nemusí pršet, stačí, když kape.

Pociťuje se absolutní absence výroku, jehož pravdivostní hodnota je rovna nule.

Není šprochu, aby nebylo pravdy trochu.

Není pravda, že každé těleso, jemuž je subjektivně přisuzováno vysoké albedo, se skládá pouze z atomů o protonovém čísle 79.

Není všechno zlato, co se třpytí.

K výskytu pojistných událostí charakterizovaných určitou mírou materiálních, případně i jiných škod nedochází na územích s výškovými diferencemi přesahujícími stanovenou mez, zato však jsou vázány na jedince druhu Homo sapiens.

Neštěstí nechodí po horách, ale po lidech.

Vulgární forma plasmy je při subordinační asistenci hodnocena celkem příznivě ve srovnání se stavem její nekontrolovatelné dominance.

Oheň je dobrý sluha, ale špatný pán.

Inhabitanti kolumbaria, preparovaní pomoci infračervených paprsků do stavu akceptabilního pro lidský metabolismus nevládnou automatickou mobilitou pro perorální požití.

Pečení holubi nelítají do huby.

Vydává-li jedinec druhu Canis Domesticus krátké neartikulované vokály, lze očekávat, že v téže chvíli nebude schopen androgenního drajvu.

Pes, který štěká, nekouše.

Na místě, nacházejícím se v bezprostřední blízkosti zařízení sloužícího k instalaci světelného zdroje, dopadá minimální počet paprsků ze zdroje se šířících.

Pod svícnem bývá tma.

Spektrální odráživost všech domestikovaných savců čeledi Felis limituje s klesajícím osvitem k nule.

Potmě každá kočka černá.

Vrubozobý pták s dlouhým krkem, obvykle domestikovaný za účelem chovu, vydá charakteristický zvukový projev pokaždé, když je cílenou ranou zasažen.

Potrefená husa nejvíc kejhá.

Není brzy snažit se dostihnout slovo, které se používá v podmiňovacím způsobu sloves.

Pozdě bycha honiti.

Vzhledem k časové ztrátě je snaha o překonání dráhy, dělící jedince od personifikovaného kondicionálu singuláru existencionálního slovesa, bezpředmětná.

Pozdě bycha honiti.

Produkovati slanou tekutinu, která tryská z párových orgánů umístěných na přední straně hlavy tak, že padá do bílého roztoku produkovaného bučícím tvorem, je pozdě v případě, že onen bílý roztok zaujal místo na podlaze.

Pozdě plakat nad rozlitým mlékem.

Intenzita akustické odezvy nádoby nemalého objemu, obvykle užívané k uskladnění kapalin obsahujících ethanol, na prudké mechanické působení je nepřímo úměrná hustotě jejího obsahu.

Prázdný sud nejvíce duní.

Neadekvátní hodnoceni vlastního významu není v důsledku kladné diference synchronizováno s pohybem neinerciální soustavy podél trajektorie dané siločarami gravitačního pole.

Pýcha předchází pád.

Trajektorie pohybu způsobeného odrazy nohou mláděte létajícího obratlovce kulminuje k maximální délce současně s východem slunce.

Raní ptáče, dál doskáče.

Střední část relativní dráhy slunce mezi nadirem a zenitem vykazuje vyšší inteligenci nežli táž část dráhy protilehlé.

Ráno moudřejší večera.

Jedna horní končetina provádí očistu druhé horní končetiny.

Ruka ruku myje.

Počínaje překročením 48. hodiny po zahájení pobytu mimo obvyklý okruh svého životního prostředí generují jak vodomilní obratlovci, tak jedinci druhu Homo sapiens těkavé organické látky, jež jsou čichovým ústrojím specificky detekovány a centrální nervovou soustavou hrubě nepříznivě hodnoceny.

Ryba i host třetí den smrdí.

Striktní dodržování zásad občanského soužití vede k maximální délce pěšího transferu jednotlivce, který se tak chová.

S poctivostí nejdál dojdeš.

Entropie průchodu lichokopytníka se zádovými zásobníky tuku vodícím otvorem kovového hrotu je obecně vyšší než entropie přechodu jedince druhu Homo sapiens, vyznačujícího se statisticky významně vyšší životní úrovni ve srovnání s průměrem množiny jedinců, sdílejících s nim stejný časoprostor, z tohoto časoprostoru do jiného, charakterizovaného suverenitou hypotetické bytosti, částečně definované tzv. náboženstvím.

Spíše projde velbloud uchem jehly, nežli bohatec vejde do království nebeského.

Senilní jedinec přítele člověka již není schopen akceptovat dosud neznámé dovednosti.

Starého psa novým kouskům nenaučíš.

Aplikace neurčitého výrazu tvaru $a * 0$, kde a může být již trojciferné číslo, implikuje exitus domestikovaného lichokopytníka často považovaného za symbol inteligence limitující k nule.

Stokrát nic umořilo osla.

Pohybuje-li se hladina rtuti v měrné kapiláře směrem ke středu Země v měsíci našeho osvobození sovětskou armádou, lze očekávat, že náš bývalý restaurační podnik přesídlí do skladiště obilovin.

Studený máj v stodole ráj.

Pohybuje-li se hladina rtuťového sloupce dolů v období 52 až 22 dní před letním slunovratem, lze očekávat výskyt biblického zapovězeného území v silážní stavbě.

Studený máj, v stodole ráj.

Chlorid sodný získává za určité objektivní reality ve stupnici hodnot uznávaných převážnou většinou civilizovaných jedinců vyšší hodnocení nežli v přírodě se mnohem vzácněji vyskytující kujný nerost získávaný za vynaložení značného úsilí a nákladů.

Sůl nad zlato.

Přenos informace od jedince s kalorickým deficitem k jedinci s kalorickou potřebou již saturovanou je blokován.

Sytý hladovému nevěří.

Periodická činnost s dutou hliněnou nádobou spočívající v přemisťování čiré bezbarvé tekutiny bez chuti a bez zápachu je vykonávána tak dlouho, dokud zmíněná nádoba má část uzpůsobenou k držení.

Tak dlouho se chodí se džbánem pro vodu, až se ucho utrhne.

Při nadměrném pohybu v delším časovém rozpětí s nádobou s držadlem za účelem jejího naplnění bezbarvou tekutinou se velmi zvyšuje pravděpodobnost rozdělení této nádoby na dva individuální segmenty.

Tak dlouho se chodí se džbánem pro vodu, až se ucho utrhne.

Při nadměrném zvyšování pohybu dolních končetin ve značném časovém rozpětí za účelem dosažení naplnění sloučeninou vodíku a kyslíku křivule s držadlem dojde jednoho dne k uvolnění molekul spojujících tuto křivuli s oním držadlem, čímž se jmenovaný předmět rozdělí na dva segmenty.

Tak dlouho se chodí se džbánem pro vodu, až se ucho utrhne.

Chemická sloučenina vodíku s kyslíkem produkující zvuk, jehož intenzita se nachází pod subjektivním prahem slyšení působí erozi na vrstvy hornin, uložených podél její trajektorie.

Tichá voda břehy mele.

Kapalná substance částečně prchavého charakteru vzniklá postupným odšťavováním a kvašením bobulovin obsahuje souhrn výroků objektivního charakteru vystihujících skutečnost v její reálné podstatě.

Ve víně najdeš pravdu.

Soustavnou výchovu mladého občana k obraně vlasti nelze srovnávat s občankou, zakládající výdělečný vztah na své laktační schopnosti.

Vojna není kojná.

Místa v prostoru odpovídající polohám samic ptáků rodu Corvus nejsou rozložena nerovnoměrně.

Vrána k vráně sedá.

Ať je trajektorie vedoucí po povrchu zemském jakákoliv, vždy konverguje k místu o zeměpisných souřadnicích $\varphi = 12$, $\lambda = 42$.

Všechny cesty vedou do Říma.

Gravitačně udržovaná seskupení telurických plynů jeví se spirituální stránkou nejvyššího bodu přičitatelnosti v souboru primitivně mytologických představ.

Vzduch — boží duch.

Navyklá, stereotypně a pravidelně vykonávaná činnost odpovídá horní části oděvu vyrobeného z magneticky měkkého kovu.

Zvyk je železná košile.

Není pravdou, že existuje jedinec, který vykonal vertikální pohyb rovnoměrně zrychlený z virtuálního bodu vytvořeného pouze pro religiózní účely římskokatolickým klérem, pokud předtím přijímal jisté poznatky soustavným studiem.

Žádný učený z nebe nespadl.

2.4 Příběhy takřka detektivní

Dětem se vypráví určitý příběh. Jejich úkolem je pak přijít na to, co se vlastně stalo. Mohou klást pouze otázky, na něž je jednoznačná odpověď „ano" nebo „ne". Pakliže otázka nesouvisí s tématem, je to možné hráčům sdělit.

Dva bratři pracují v cirkuse a bydlí v maringotce. Jeden z nich jednou přijde do svého, pečlivě uklizeného pokoje. Zavrávorá a spáchá sebevraždu. Proč?

Bratři jsou liliputáni a vystupují v cirkusu jako klauni. Cirkus se dostal do krize a jeden z bratrů musí být propuštěn. Jeden bratr vymyslel lest: zkrátil u všeho nábytku nohy a pak po sobě pečlivě zahladil stopy. Druhý bratr přišel do maringotky, myslel si, že vyrostl a zabil se.

Poté, co muž ochutnal albatrosa a skočil z okna. Jak to?

Manželská dvojice ztroskotala s výletní lodí na pustém ostrově. Manželka se utopila a manžel ji spolu s ostatními zachráněnými pohřbil. Zatímco manžel truchlil, ostatní šli na lov. Protože nic neulovili, vykopali manželku, připravili z ní jídlo, manželovi řekli, ze je to albatros. Po nějaké době šel manžel do restaurace a objednal si albatrosa. Když nepoznal chuť, uvědomil si, že předtím jedl manželku. Zbláznil se a vyskočil z okna.

Na louce sedí muž a jí květiny.

Je to v Africe, muže zajali kanibalové. Muž věděl, že ho, před smrtí, čeká dlouhé mučení a chtěl si zkrátit utrpení. Uměl řeč domorodců a proto jim namluvil, že když sní určité množstvo jistých květin a potom vysloví zaklínadlo, stane se nesmrtelným. Domorodci si to chtěli na něm vyzkoušet a zabili ho bez mučení hned, jak dojedl.

Muž a žena. Najednou muž kýchnul a žena na místě zemřela. Proč?

V cirkusové manéži probíhá vystoupení artistů na visuté hrazdě. Artista (muž), drží v zubech držák, na kterém balancuje artistka (žena). Oba jsou vysoko nad zemí, nechráněni sítí. Pojednou muž kýchne, držák mu vypadne, žena se zřítí na podlahu šapitó a zabije se.

Muž řekl ženě, že ji miluje a ona zemřela.

Byli to manželé artisti. Muž své vyznání řekl právě ve chvíli, když oba viseli na visuté hrazdě nechráněni sítí a muž držel ženu v zubech.

Kuchař připálil smaženici a zemřel.

Byl to kuchař v ponorce. Otevřel okno, aby vyvětral.

Na louce leží mrtvý černoch.

Není to v Africe, ale např. v Malé Fatře. Dotyčný černoch cestoval soukromým letadlem a podle svého zvyku si chtěl před spaním položit pantofle před dveře.

Muhamed jde po poušti. Přijde k oáze, nahne se nad vodu a chce se napít. Majitel to vidí a vystřelí. Muhamed se nenapije, poděkuje majiteli a odejde.

Muhamed měl škytavku. O majiteli oázy nevěděl (byl ukryt za keříčky nebo palmou), proto ho výstřel vystrašil a škytavka ho od leknutí přešla.

Žena odjede do lázní, její manžel zůstane doma. Jakmile se po týdnu se vrátí zpět domů, manžel se zblázní. Proč?

Žena nechala manželovi doma svého oblíbeného kocourka. Manžel ale kocourka nesnáší a vyhodí jej z domu. Pak se manžel rozhodne, že koupí ženě jiného kocourka, který ji nebude poslouchat a to manželku zničí. V novinách si přečte inzerát, dojde do útulku a koupí (aniž by to věděl) toho samého kocourka. Žena se vrátí, kocourek se k ní žene a manžel se z toho zblázní.

Muž poslal ruku a zemřel.

Dotyčný muž před několika roky ztroskotal s jistým lodníkem na pustém ostrově. Před smrtí hladem je zachránilo jen to, že si lodník odťal ruku a společně ji snědli. Oba byli zachráněni. Po čase začal lodník od muže chtít, aby si i on nechal amputovat ruku. Měl mu ji poslat jako důkaz. Muž se však vloupal do márnice, ukradl tam cizí ruku a tu poslal lodníkovi. Ten se ale o podvodu náhodou dozvěděl a najal si vraha.

Pan Novák bydlí v desátém patře, ale výtahem jezdí jen do sedmého. Proč?

Pan Novák je lilipután. Na větší číslo než je sedm nedosáhne.

Pan Smith jezdí každý den při návratu domů výtahem do 26. poschodí, jen v neděli jezdí jen do 24. poschodí a zbylá dvě poschodí vyjde po schodech. Proč?

Pan Smith je trpaslík, na vyšší číslo než 24 nedosáhne. V neděli má liftboy volno.

Na poli leží mrtvola a má v ruce ulomenou zápalku. Jak se mrtvola na pole dostala?

Parta lidí letěla balónem a došla jim zátěž, tak losovali, kdo bude muset vyskočit. Mrtvola je ten, kdo prohrál.

V bytě žijí Romeo a Julie. Julie je neustále doma, nikam nechodí. Romeo chodí každý den do práce. Jednoho dne přijde Romeo domů a nalezne Julii mrtvou. Nikdo k nim nepřišel, nikdo neodešel. Proč Julie zemřela?

Julie je rybička. Romeo zapomněl před odchodem do práce vypnout topení v akváriu, Julie se uvařila.

Na zemi leží mrtvý Jack.

Průvan otevřel okno a shodil akvárium. Jack byl rybička.

Pokoj, všude kolem mnoho vody a na zemi leží mrtví Romeo a Julie.

Rozbilo se akvárium, Romeo a Julie jsou rybičky.

Telefonní budka, v ní mrtvý muž. Rozbité sklo, vyvěšené sluchátko a o budku opřený rybářský prut.

Ukazoval, jak velkou rybu chytil, pořezal se a vykrvácel.

Muž jede vlakem. Když vjede vlak do tunelu, muž spáchá sebevraždu (zastřelí se).

Muž byl ve městě, kde se vyléčil ze slepoty. Když vjel vlak do tunelu, propadl depresi, že je už zase slepý.

Otec se synem jedou autem. Dopravní nehoda, otec je mrtev, syna odveze sanitka do nemocnice. Chirurg, co jej má operovat, ale řekne: „Já nemohu, je to můj syn."

Chirurg je žena, jeho matka.

Hotel, půlnoc, v hotelu nervózní muž. Muž zvedá sluchátko, telefonuje a pak spokojeně usíná.

Soused vedle v pokoji strašně chrápal. Zazvonění telefonu jej vzbudilo, takže náš muž může klidně spát.

Manžel jede s manželkou k moři. Manželka tam utone. Jakmile se manžel vrátí, policie jej zatkne pro vraždu manželky. Aby jej komisař usvědčil, stačil mu jediný telefonát.

Telefonoval do cestovní kanceláře, muž koupil zpáteční lístek jen pro sebe.

V pokoji stojí stůl. Na stole leží karty, vedle nich pistole a pod stolem dvě mrtvoly.

Pokoj je v ponorce, ve které začal docházet vzduch. Posádka hrála karty o to, kdo se zastřelí a kdo se udusí.

2.5 Matematika a logika

Generální ředitel jednoho velkého podniku měl letět odpoledne do vzdáleného města, kde byl pobočný závod. Ráno však přišel k němu noční vrátný, známý svou pověrčivostí, a začal ho z této cesty zrazovat. „Dnes se mně zdálo, že se letadlo, kterým chcete letět, zřítilo," říkal. Generální ředitel vrátného odbyl, ale pak mu to přece nedalo, myslel stále na padající letadlo a nakonec cestu odložil. Druhého dne se v novinách dočetl, že se letadlo, kterým měl letět, skutečně zřítilo. Zavolal vrátného a v pohnutí mu děkoval za záchranu života. „Dávám vám jako odměnu 5000 Kč, ale protože mám pevné zásady, zároveň vás propouštím." Proč dostal vrátný výpověď?

Noční vrátný řekl ráno, že se mu dnes zdálo o letadlu, spal tedy ve službě, a proto byl propuštěn.

Hotel Continental v Chicagu byl proslulý hotelovými lupiči. Jeden lupič byl přistižen takto: V pokoji číslo 54 seděl host Max Brown a četl The New York Times. Najednou se ozvalo slabší zaklepání, a něž se Max Brown ozval, otevřely se dveře a v nich se objevil navoněný elegán. Když spatřil sedícího muže u stolu, zrozpačitěl a pak se narychlo omlouval: „Promiňte pane, spletl jsem si dveře svého pokoje." Max Brown nedal na tuto výmluvu, vyvolal rychle poplach, a tak byl lupič zadržen. Podle čeho Max Brown poznal, že se elegán nespletl ve dveřích?

Max Brown poznal, že nejde o hosta, který si spletl dveře pokoje, podle toho, že elegán před vstupem klepal, čímž chtěl zřejmě zjistit, je-li někdo uvnitř. Při vstupu do vlastního pokoje by nikdy neklepal.

Měsíc v první čtvrti byl právě na obzoru, když se automobil bez rozsvícených světel prořítil vysokou rychlostí vesnicí. Byl však zastaven policií a řidič musel zaplatit pokutu. Byl důvod k pokutě jeden nebo dva?

Automobilista platil pokutu proto, že jel nedovolenou rychlostí vesnicí, nikoliv kvůli světlům, protože bylo asi poledne (Měsíc je v první čtvrti na obzoru v poledne).

U hospodáře byli tři zájemci o selata. Ve vepřinci byla právě tři prasátka. Každý si chytil jedno a ještě dvě selata zbyla. Jak je to možné?

Jeden ze zájemců o sele se jmenoval Každý. Ten chytil sele a další dva zájemci čekali.

V jedné bitvě byl kdysi zajat nepřátelský generál. Přivedli ho k vítězi za veliké slávy, v přítomnosti celého důstojnického sboru. Vítězný generál se tvářil velmi blahosklonně a pravil: „Nechci být sám soudcem, ponechám váš život osudu a náhodě. Zítra ráno před zraky celého shromáždění vám předložím sáček s dvěma kuličkami, jednou bílou, druhou černou. Vytáhnete si jednu kuličku. Vytáhnete-li černou, budete zastřelen, vyjmete-li bílou, propustím vás na svobodu." Ale žalářník, který byl vězni nakloněn, mu prozradil, že nemá naději na záchranu, protože v sáčku budou obě kuličky černé. Odsouzenec celou noc přemýšlel, jak se zachránit, aniž by vzbudil nelibost nepřítele například tím, že by chtěl obě kuličky předem ukázat. Nakonec přišel na šťastné řešení, které mu zachránilo život. Jak to provedl?

Když ráno předložili odsouzenci sáček s kuličkami, vyňal jednu a aniž by se na ni podíval, spolkl ji. „Podívejte se, jaká zbyla!" žádal své soudce. Protože zbyla černá kulička, museli mlčky připustit — aby záměrný podvod se veřejně neprovalil — že ta první kulička nemohla být jiná, než bílá.

Letadlo letělo nejprve 100 km směrem k jihu, pak 100 km přímo na východ a konečně zase 100 km na sever. Pilot se však nesmírně podivil, že přistál přesně na témž místě, odkud vzlétl. Které to bylo místo?

To místo je severní pól. Ale nutno tuto úlohu doplnit tím, že existuje ještě jedno místo, odkud pilot dosáhne téhož výsledku.

Dejme tomu, že letadlo spadne přesně na hranici mezi státem, odkud pochází letecká společnost havarovaného letadla a státem, odkud pochází většina cestujících. Který z obou států dodá rakve pro pozůstalé po obětech?

Stačí pohřbít pozůstatky po obětech. Pozůstalé necháme pečovat o jejich hroby.

Dívám se na čísi podobiznu. Zajímalo by vás, kdo je na ní zobrazen? Prozradím vám, že nemám sourozence a že otec toho muže na obrázku je syn mého otce. Kdo je na obrázku?

Úlohu můžeme rozdělit na dvě části. Je zřejmé, že syn mého otce jsem já sám. Pak celkový výraz lze přepsat do tvaru: Otec toho muže na obrázku jsem já. Čili na obrázku je můj syn.

Nemám sourozence. Syn toho pána na obrázku je syn mého otce. Kdo je na obrázku?

Můj otec.

Jeden paša se chtěl kdysi dobře pobavit a proto uspořádal nevšední závod velbloudů. Podmínkou bylo, že velkou odměnu obdrží ten, jehož velbloud doběhne k cíli poslední. Nelze se tedy divit, že k tak neobvyklému závodu se přihlásili jen dva závodníci. Paša i četní diváci očekávali, že jezdci budou zvířata co nejvíce zdržovat. Po obvyklém výstřelu, který oznamoval začátek závodu, však vyrazili oba velbloudi jako diví a poháněni nemilosrdnými ranami holí se hnali kolem užaslých diváků k cíli. Víte proč?

Jezdci si před závodem vyměnili velbloudy. Protože v pravidlech soutěže stálo, že vyhraje ten, jehož velbloud doběhne k cíli poslední, každý se snažil přijet na velbloudu svého soupeře první.

Prvoci v nádobě se dělí každou minutu na dva. Rozdělený prvok se dělí na dva , z nichž každý má stejný objem jako ten původní. Nádoba byla plná ve 12.00. Kdy byla z polovice plná?

Za minutu dvanáct.

Když můžete koupit 1 za 10 korun, 12 za 20 korun a 150 za 30 korun, co si kupujete?

Kupuji si čísla, kus za 10 Kč.

Mám dohromady dvě mince v hodnotě 60 haléřů a jedna z nich není padesátihaléř. Jak je to možné?

Padesátihaléř je ta druhá mince.

Kolik měsíců má dvacet devět dnů?

29 dní má 11 měsíců, tedy pokud není přestupný rok, to má 12 měsíců 29 dní.

Láhev a zátka stojí korunu deset haléřů. Láhev je o korunu dražší než zátka. Kolik stojí zátka?

Pět haléřů.

Co je správně: Sedm a pět je třináct nebo sedm a pět jsou třináct?

Nic z toho, je to dvanáct.

Pán a paní Sedláčkovi mají 6 dcer a každá z nich má bratra. Kolik je lidí v této rodině?

Devět.

Dva otcové a dva synové zastřelili každý jednu kachnu. Celkem zastřelili tři kachny — jak je to možné?

Děd, otec, syn.

Víme že dvanáct tříkorunových známek je do tuctu, ale kolik čtyřkorunových známek je v tuctu čtyřkorunových?

Dvanáct.

Ve třech krabicích jsou v jedné dvě černé koule, v druhé dvě bílé a třetí s bílou a černou. Kolik kuliček musíte vytáhnout předem bez toho, abyste viděli jejich barvu, abyste si byli jisti, že pak budete schopni určit barvy v jednotlivých krabicích?

Čtyři.

Poklad, umístěný 5 metrů od stromu, je hlídán psem u stromu uvázaným na 10metrové šňůře. Jak to uděláme, abychom poklad získali?

Abychom poklad získali, bylo by dle mého názoru třeba obíhat se psem v patách okolo stromu, čímž by se 10ti metrová šňůra zkrátila natolik, že by nebyl problém poklad získat. (Toto řešení ale neplatí v případě, že je smyčka kolem stromu natolik volná, že se otáčí a nenamotává nebo také v případě, že rozměr pokladu je tak velký, že se pes omotá okolo něj a nebo také v případě, ze pes je natolik chytrý, že se sám zpětným pohybem odmotá.)

V krajním bodě je možné, že má vzdálenost od pokladu bude 5m a vzdálenost psa od pokladu 15m (pokud bude na druhé straně stromu). Není pak problém pro hbitého člověka poklad vzít a dostat se bez újmy z dosahu hlídacího psa. (Ze zadání bohužel nevyplývá, zda je možné poklad unést a také není určeno, zda rasa psa je běhavá či je to pes gaučový.)

Je možné zvolit průkopnickou metodu a k pokladu se prokopat zespod. (Bohužel není určeno, zda je půda měkká nebo má skalní podklad a také zda se náhodou nejedná o hlídacího psa norníka, který by za námi mohl vlézt.)

Nabízí se také spousta jiných variant — krádež ze vzduchu, uspání psa, atp. ale je otázkou kterou z nich by si vychytralý zloděj pokladu zvolil.

Jak dokážete, že polovina z dvanácti je sedm?

Pokud napíšeme římskou číslici 12, pak je opravdu její horizontální polovinou číslo 7.

Jedna mince z devíti je falešná. Máme k dispozici pouze rovnoramenné váhy a víme, že falešná mince je lehčí než ostatní. Kolika váženími dokážeme falešnou minci

odhalit?

2 vážení: 3+3mince, 1+1 mince

Sečeme-li věk muže a ženy, dostaneme součet 91. Jemu je nyní dvakrát tolik, kolik bylo jí, když on byl tak stár, jako ona nyní. Jaký je věk obou manželů?

Muž má 52 let a žena 39 let.

Můžete nakreslit následující obrázek jedním tahem? 100

Ano můžeme. Použijeme k tomu 2 papíry, přičemž na jeho spodní část píšeme nutná spojení jednotlivých číslic.

Tenisový turnaj začíná se stovkou hráčů. Kolik zápasů je nutno odehrát, aby byl znám vítěz?

99 (50, 25, 12, 6, 3, 2, 1)

Máte krabici s dvanácti bílými a dvanácti černými koulemi. Kolik jich musíte vytáhnout, abyste si byli jisti, že máte černobílou dvojici?

13

Gril umí opéci jednu stranu steaku za 10 minut. Na gril se vejdou dva steaky. Jak dlouho trvá opéci tři steaky z obou stran?

30

Lháři vždy lžou. Pravdomluvní vždy mluví pravdu. Potkáte tři muže na cestě a zeptáte se prvního z nich. „Jste lhář nebo pravdomluvný?" Nemůžete porozumět jeho odpovědi a tak požádáte druhého muže: „Co řekl?" Druhý muž odpoví: „On říká, že je lhář." Třetí muž říká: „Druhý muž lže." Je třetí muž lhář nebo pravdomluvný?

Je pravdomluvný.

Žába skáče do 20 metrového kopce a každý den vyskáče o 5 metrů a v noci o čtyři spadne. Za jak dlouho se dostane na druhou stranu kopce?

16

Hřeben střechy směřuje od severu k jihu. Sedne na něj holub a snese vejce. Na kterou stranu spadne vejce pravděpodobněji, na západní, nebo na východní?

Nespadne nikam, protože holub nesnáší vejce — snáší je jen holubice.

V rámci funkční hromadné dopravy ve fiktivním městě autobusy přijížděly jeden za druhým. Kolik jich bylo?

3 (jeden za druhým — za druhým následuje třetí).

Nákladní auto je o 1 cm vyšší než podjezd. Co musíte udělat, abyste podjezdem projeli?

Zcela nebo částečně vypustit pneumatiky.

2 vlaky, vzdálené 240 km, vyjíždějí ve stejný čas proti sobě stejnou rychlostí 60 km/h. Od jednoho z nich v ten samý okamžik vyletí moucha rychlostí 75 km/h. Až doletí k protijedoucímu, stále se přibližujícímu, vlaku, otočí se a letí nazpět. Takto mezi nimi poletuje, dokud se vlaky nesrazí a mouchu nerozmáčknou. Kolik kilometrů moucha nalétala?

150 km (vlakům bude trvat 2 hod. než se srazí, za tyto dvě hodiny moucha uletí 150 km).

V závodě na 400 m porazil Franta Marii v cíli o 80 m. Dohodli se, že v opakovaném závodě bude Franta startovat o 100 m za startovní čarou. Kdo tento druhý závod vyhraje?

Doběhnou do cíle současně. (V prvním závodě uběhl Franta 400 a Marie 320m — Franta uběhne 5/4m ve stejném čase jako uběhne Marie 1 m, ve druhém závodě musí běžet Franty 500m — tuto vzdálenost tedy urazí ve stejném čase jako Marie svých 400m.)

Z Prahy do Ostravy vyjede vlak. O hodinu později vyjede vlak z Ostravy do Prahy. Oba vlaky jedou stejně rychle. Který z vlaků bude blíž Ostravě, až se potkají?

Když se potkají, budou od Ostravy oba vlaky ve stejné vzdálenosti (pokud však nebudeme brát v úvahu, kterou částí se vlaky potkají napřed. Pokud bychom zohlednili to, že se napřed potkají svými lokomotivami, tak v tom okamžiku je vlak vyjíždějící z Ostravy jako celek k Ostravě blíže).

Čtvercový příkop obklopuje hrad. Je deset metrů široký, ale vy máte jen dvě devítimetrová prkna. Jak to vyřešíte?

Stlouci (svázat, slepit) prkna k sobě a vytvořit tak jedno prknodelší než 10m.

S pomocí prkna přeskočit na druhou stranu.

Položit jedno prkno tak, aby přečnívalo alespoň 1m přes příkop, zatížit na jednom konci, na druhý konec položit druhé prkno a přejít příkop.

8 mužů chce každý jeden pokoj v hotelu, ale v hotelu mají k dispozici jen 7 pokojů. Recepční říká, že to zařídí a umístí dva muže do prvního pokoje, třetího do druhého pokoje, čtvrtého do třetího pokoje, pátého do čtvrtého pokoje, šestého do pátého pokoje a sedmého do šestého pokoje. Nyní přesune jednoho muže z prvního pokoje do sedmého a má vyhráno. Každý muž je sám v jednom pokoji. Je tomu tak?

Osmý muž stále čeká v recepci.

Muž žije v 19tém poschodí a každý den sjede do práce výtahem. Ovšem když se večer sám vrací výtahem, jede do 12tého a pak jde pěšky po schodech do 19tého. Proč?

Je trpaslík. (Asi je dost hloupý, jinak by si vzal s sebou tyčku, kterou by dosáhl na tlačítka do vyšších pater.)

Potkáte dva a nevíte, zda jsou pravdomluvní a nebo lháři. Zeptáte se prvního, zda je pravdomluvný. Nerozumíte jeho odpovědi. Ale druhý muž odpoví: „On řekl ano, ale je velký lhář." Kdo jsou?

První je lhář a druhý pravdomluvný.

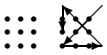
Sekretářka napsala čtyři dopisy čtyřem různým lidem a adresy na čtyři obálky. Vložila náhodně dopisy do obálek, bez toho, aby se na ně dívala. Jaká je šance, že právě tři dostanou správnou obálku?

Pokud funguje bezchybně pošta, pak je pravděpodobnost nulová. Kdo by dostal čtvrtou?

Jak často potká minutová ručička hodinovou od 12:00 do 24:00 hodin?

11 krát

Nakreslete čtyři přímé čáry aniž byste zvedli tužku od papíru a zároveň protněte všechny body.



Cihla váží 3/4 cihly a 3/4 kilogramu. Kolik kilogramů váží cihla?

3 kg

8 koulí vypadá stejně, ale jedna je o trochu těžší než ostatní. Jak ji zjistíme na dvě vážení na dvouramenných (vyvažovacích) vahách?

2 vážení: 3+3 koule, 1+1 koule

Muž bydlí blízko zastávky, odkud vedou dvě.tramvajová spojení do jeho práce. Jedno přes jižní část města a druhé přes severní část města. Obě mají stejný 10 minutový interval. Protože to trvá úplně stejně, nasedne v náhodnou dobu do první tramvaje, kterou vidí. Po roce zjistil, že v průměru na devět cest severním městem připadá jedna cesta jižním. Čím to je?

Tramvaj jedoucí severním městem přijíždí minutu po tramvaji jedoucí jižním městem.

Řidič je známý skrblík a tak ví že na 100 000 kilometrů požil každou pneumatiku stejně. Má pět pneumatik včetně rezervní. Jak dlouho byla každá z nich v provozu?

80.000 km

Čtvercové okno 5x5 metrů bylo z poloviny plochy zamalováno. Přesto zbyla čtvercová nezamalovaná plocha ve dvou různých směrech měřící 5 metrů. Jak je to možné?

Směry jsou úhlopříčky čtverce, který je vepsán původnímu a je otočen o 45 stupňů.

Máte dvoje přesýpací hodiny. Jedny měří 7 minut a druhé 4 minuty. Jak naměříte 9 minut?

Pustíme oboje hodiny, po 4 minutách 4min hodiny otočíme a když se dosypou 7min hodiny, začneme na 4min měřit čas. Po dosypání 4min hodin je obrátíme a ještě jednou a máme přesně 9 minut (1+4+4).

Pan A lže v pondělí, úterý a středu. Pan B lže ve čtvrtek, pátek a sobotu. Jeden den pan A říká: „Včera byl jeden z mých lhavých dnů." Pan B říká: „Včera byl jeden z mých lhavých dnů také." Jaký den v týdnu to bylo.

Ve čtvrtek.

Potkáte tři lidi a víte, že jsou lháři nebo pravdomluvní. První říká: „Všichni jsme lháři." Druhý říká: „Přesně jeden z nás je pravdomluvný." Kdo jsou?

První je lhář, druhý je pravdomluvný a třetí je lhář.

Dělník udělá danou práci za tři dny. Má pomocníka, který ovšem dělá za dva dny, co tento dělník za den. Za jak dlouho to udělají dohromady?

Za 2 dny.

Novák má klece s ptáky a všechny klece jsou obsazeny. Ví, že je více klecí, než ptáků v jakékoliv kleci. Musí být pak alespoň ve dvou stejný počet ptáků?

Ano. Má-li Novák klec a má-li být obsazená, musí v ní být pták. Má-li ale být více klecí než ptáků v kterékoli z nich, musí mít dvě klece. Mají-li být obě obsazené různým počtem ptáků, potřebuje Novák 1+2 ptáky. To ale už musí mít 3 klece, atd. Má-li Novák konečný počet klecí, musí být tedy alespoň ve dvou stejně ptáků.

Skupina letadel je na ostrově. Chtějí obletět zeměkouli, ale mají nádrže jen na polovinu cesty. Mohou libovolně přečerpávat za letu, ale všechny se musí vrátit na základnu. A jedno z nich má obletět zeměkouli.

Letadla stačí tři. První dvě vyletí, až mají 1/4 nádrže prázdné, odevzdá druhé letadlo půl nádrže a vrátí se zpět. Pak vyletí prvnímu naproti třetí letadlo. Potkají se, až prvnímu dochází palivo, třetí odevzdá prvnímu půl nádrže a spolu se vrátí.

Jan prodal auto za 40 000. Pak ho koupil za 35 000 a prodal ho za 45 000. Kolik na tom vydělal?

50 000 — cena auta.

Máme tři skříňky zlatou, stříbrnou a olověnou. Odměna je v jedné z nich. Na každé z nich je nápis. Na zlaté stojí „Cena je v této skříňce." Na stříbrné „Cena není v této skříňce" a na olověné „Cena není ve zlaté skříňce". Nejvýše jedna z vět je pravdivá. Kde je odměna?

Když všechny lžou, zlatá lže „tady" a olověná lže „ve zlaté ne", spor. Když zlatá nelže, zlatá nelže „tady" a olověná lže „ve zlaté ne", spor. Když stříbrná nelže, zlatá lže „tady" a olověná lže „ve zlaté ne", spor. Když olověná nelže, stříbrná lže „tady ne" a olověná nelže „ve zlaté ne", odměna je tedy ve stříbrné.

12 koulí jsou podobné, ale jedna je trochu těžší či lehčí. Jak zjistíte na tři vážení na rovnoramenných vahách, která to je?

Zvážím 6+6 koulí. Skupinu s lehčí koulí rozdělím a zvážím 3+3. Ze skupiny s lehčí koulí odstraním jednu a zbylé dvě zvážím. Jsou-li vážené stejné, je lehčí ta nevážená, jinak jedna z nich.

Arabský šejk zanechal 17 velbloudů (18tý velbloud náhle zemřel) svým třem synům. Odkázal polovinu velbloudů nejstaršímu, třetinu mladšímu a devítinu nejmladšímu. Jak to udělat, aby to vyšlo?

Přidám k velbloudům i mrtvolu. Nejstarší dostane 9, mladší 6 a nejmladší 2.

Doplňte číslice 0–9 místo písmenek. Každé písmeno reprezentuje jinou číslici: KAM + JÍT = DNES.

789 + 264 = 1053

Umístěte čtyři jedničky, tři dvojky a tři trojky do kruhu tak, že součet tři po sobě jdoucích čísel bude vždy násobek tří.

Nemá řešení.

Čtyři muži jdou přes řeku. Začínají na jedné straně a mají se dostat na druhou za 17 minut. Je noc a mají jen jedno použitelné světlo na cestu. Nejvíce dva lidé mohou jít přes most a musí jít spolu rychlostí toho pomalejšího. Každý z nich jde jinou rychlostí. Muž číslo 1 přejde most za minutu, muž číslo 2 za 2 minuty, muž číslo 3 za 5 minut a muž číslo 4 za 10 minut. V jakém pořadí budou chodit přes most?

12 – 1 – 34 – 2 – 12

Doplňte na místo písmen číslice 1–6 $A/B + C/D = E/F$.

$1/2 - 4/3 = 5/6$

Náhodou jsem potkal dva matematiky T a N. Myslel jsem si dvě celá čísla obě větší jak 1 a jejich součet jsem řekl T a jejich součin jsem řekl N. Oba vědí podstatu problému, ale neslyšeli číslo jež jsem řekl druhému.
1. T: Jsem si jist že neznáš mé číslo.
2. N: Ještě neznám tvé číslo.
3. T: Teď už vím tvé číslo.
Jaká čísla jsem si myslel?

11 a 30

Vyjádřete číslo $\pi = 3.1415926535897932$ pomocí číslic 1 až 9 každé jednou a použitím libovolného počtu operací +-*/ závorek a desetinné tečky.

Přesné řešení samozřejmě není možné. Zde jsou nejlepší možnosti:
$(7/65.3 + .94) * (8/2 - 1) = 3.14159264$
$.8 * (4 + 5) - 2 * (6/9.1 + 1/.73) \cong 3.14159265392142$
$3.2 - 4/(68 + 1 - 5/9.7) \cong 3.14159265392142$

Doplňte čísla 1 až 9 tak, aby platilo **/* + **/* + **/* = 11 (Nepoužívejte 1 ve spodní část zlomku.) Lze na pravou stranu dát i čísla 12, 13 či 14? $18/9+24/6+35/7 = 11$
12 nejde
$19/4 + 35/7 + 26/8 = 13$
$38/6 + 42/7 + 15/9 = 14$, *nebo* $42/6 + 35/7 + 18/9 = 14$

Sedm mužů jde přes řeku. Začínají na jedné straně a mají se dostat na druhou za 25 minut. Je noc a mají jen jedno použitelné světlo na cestu. Nejvíce tři lidé mohou jít přes most a musí jít spolu rychlostí toho pomalejšího. Každý z nich jde jinou rychlostí. Muž číslo 1 přejde most za minutu, muž číslo 2 za 2 minuty, muž číslo 3 za 6 minut, muž číslo 4 za 7 minut, muž číslo 5 za 8 minut , muž číslo 6 za 9 minut a muž číslo 7 za 10 minut. V jakém pořadí budou chodit přes most?

12 – 1 – 567 – 2 – 134 – 1 – 12

Dá se sestavit pětiúhelník s celočíselnými stranami a celočíselným průměrem kružnice opsané?

Strany 5,5,5,8,6

Na mapě města je 6 zastávek autobusů A, B, C, E, F a G. Zelené autobusy jezdí jen z nebo do těchto stanic, ale vždy jen v uvedeném směru. Jejich trasy jsou následující.
Z A do B a pak do D.
Z E do A nebo také do B.
Z C do F.
Z A do F.
Z D do C.
Z A jezdí do D i přímo.
Z C do A.

Jak můžeme projet všech šest stanic a to tak že každou navštívíme právě jednou?

E, B, D, C, A, F

Kam není alespoň jedno spojení (i s přestupy) vyjedeme-li ze stanice B.

Do E to nejde.

Jeden chodec vyrazil z Přerova do Prahy a víme že tuto vzdálenost 250 km ujde za 7 dnů. Druhý chodec se vydá proti němu a víme že tuto cestu ujde za devět dnů. Za jak dlouho se potkají jdou-li proti sobě tou samou trasou.

Rychlost pohybu chodců jsou $250/7$ *a* $250/9$, *a tak jejich společná rychlost je* $250(1/7 + 1/9) = 250 * 16/63$ *a tak se potkají za* $63/16$ *dne což je o trochu méně než za 4 dny.*

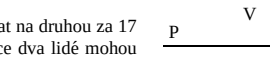
Dva identické šrouby položíme k sobě, ale hlavičky na opačnou stranu. Když horním šroubem otáčíme doprava a spodním také doprava (bráno při pohledu od hlavičky šroubu k jeho tělu) budou se šrouby od sebe vzdalovat či přibližovat?

Zůstanou ve stejné vzdálenosti.

Problém z Rhindského papyru: Myslím si číslo. Když k němu přičtu jeho dvě třetiny a odečtu jednu třetinu součtu. Můj výsledek je 10. Jaké jsem si myslel číslo?

9

Dorota chce dojít z místa P do místa V a přitom se napít z potoka jež teče kousek od ní. Jakou cestou má jít?



Nejdříve přeneseme V na druhou stranu podél potoka. Spojíme přímkou — bude určitě nejkratší a pak zakreslíme do původní situace.

Zahradní nádrž má čtyři kohoutky. Prvním se napustí za dva dny, druhým za tři dny, třetím za čtyři dny a posledním za 6 hodin. Za jak dlouho se napustí všemi čtyřmi kohoutky otevřenými současně?

Předpokládejme že den má dvacet čtyři hodin. Pak se za hodinu napustí prvním kohoutkem $1/48$ *druhým* $1/72$ *třetím* $1/96$ *a čtvrtým* $1/6$. *To je dohromady* $(6 + 4 + 3 + 48)/288 = 61/288$. *Nádrž se napustí plná za* $288/61$ *hodiny, což je 4 hodiny 43 minuty a přibližně 17 sekund.*

Když A a B udělají společně danou práci za 6 dnů. B a C tu samou práci za 20 dnů a C spolu s A za 7 a půl dne. Za jak dlouho ji udělá každý sám?

A za 8 dnů B za 24 dnů a C za 120 dnů.

Dvě čísla jsou taková, že když první dostane od druhého 30 jsou v poměru 2:1. Když druhé dostane 50 od prvního pak jejich poměr je 1:3. Jaké to jsou čísla?

98 a 94

Čtyřicet lidí (žen, mužů a dětí) má dohromady čtyřicet zlatých mincí. Každý muž vlastní 6 mincí, každá žena 3 mince a každé dítě jednu. Kolik mužů, kolik žen a kolik dětí se o mince dělí?

40 dětí.

Každý den v 8 ráno opouští přístav ve Chvaleticích jedna loď do Ústí nad Labem a jedna jede z Ústí nad Labem do Chvaletic. Cesta z Chvaletic do Ústí nad Labem trvá 7 dnů a 7 nocí. Kolik lodí potká daná loď cestou?

13 lodí na cestě a ovšem i v každém přístavu jednu loď takže celkem 15.

Koupil jsem si spoustu 5 korunových a 7 korunových známek. Jakou nejvyšší částku v korunách nejsem schopen pomocí těchto známek vylepit?

23

Jaké číslo musí být přičteno současně k 100 a k 20 (to samé současně), aby poměr nově vzniklých součtů byl 2:1?

60

Můj syn je pětkrát tak starší než moje dcera. Moje žena je pětkrát tak starší než můj syn a já jsem dvakrát starší než moje žena. A moje babička, jež slaví dnes 81 narozeniny, je stará tak, jako naše roky sečtené dohromady. Jak starý je můj syn?

5 let

Napište 5 stejných číslic tak, aby součet takto vzniklých čísel byl 14.

$11 + 1 + 1 + 1 = 14$

Kolikrát se mince otočí o 360 stupňů, když jednou obtočí druhou minci?

Dvakrát

V této hádance je celkem 10 oznamovacích vět. Kolik z nich je pravdivých?
Přesně jedna věta je nepravdivá.
Přesně dvě věty jsou nepravdivé.
Přesně tři věty jsou nepravdivé.
Přesně čtyři věty jsou nepravdivé.
Přesně pět vět je nepravdivých.
Přesně šest vět je nepravdivých.
Přesně sedm vět je nepravdivých.
Přesně osm vět je nepravdivých.
Přesně devět vět je nepravdivých.
Přesně deset vět je nepravdivých.

Pradivá věta je jen jedna, a to: „Přesně deset vět je nepravdivých.”První oznamovací věta je totiž: „V této hádance je celkem 10 oznamovacích vět.” Avšak v hádance je vět 11, proto prvnívěta a pak dalších devět vět začínajících na „Přesně...” jsou nepravdivé.

Součet všech možných trojic čtyř čísel je postupně 22, 24, 27 a 20. Jaká jsou to čísla?

9,7,4,11

Šest sudů s vínem má objem 15,16,18, 19, 20 a 31 litrů. První obchodník si odnesl dva sudy. Druhý den si přišel pro dvakrát tak vína. Jaký sud zbyl obchodníkovi?

20 $(15 + 18) * 2 = 16 + 19 + 31$

Kolik rýh je na dlouhohrající desce?

Dvě, na každé straně jedna.

Pero, guma a sešit stojí 100 korun. Sešit stojí víc než dvě pera, a tři pera stojí více než čtyři gumy. Když tři gumy stojí více než sešit, kolik stojí sešit?

55 (pero 26 a guma 19)

Silvestrovská: Máme v řadě sklenici prázdnou, pak tři plné a pak dvě prázdné. Kolika sklenic musíme vzít do ruky, aby se v řadě střídaly prázdné a plné sklenice?

Jedné. Přeliji obsah třetí do poslední prázdné.

Napiš číselnou řadu tak, aby platilo $Y_{N+1} + 2Y_N = 0$

1, -2, 4, -8, 16, ...

Veronika a Anežka sbíraly jahody. Celkem nasbíraly 49 hrnečků, ale Anežka nasbírala o 5 více než Veronika. Kolik hrnečků každá nasbíraly?

Anežka 27, Veronika 22

Jaké je nejmenší přirozené číslo (celé, kladné), které při dělení 13 dá zbytek 5?

5

Barborka říká, že matka portrétované osoby je dcerou té, která zde hovoří. Čí je to portrét?

Vnučky

Trpaslík pozval přátele na hostinu a když odcházeli, každý si s každým potřásl rukou. Dohromady si 6krát podali ruce. Kolik kamarádů si trpaslík pozval.

Tři kamarádi + trpaslík

Pan Kyslík si kupuje čtvercovou zahradu. Pan Dusík si kupuje čtvercovou zahradu se stranou $2\times$ delší. Kolikrát víc musí pan Dusík zaplatit, je-li za $1m^2$ stejná cena.

Pan Dusík musí zaplatit $3\times$ *tolik.*

Na lodi je 60 pirátů. Každý 3. má skleněné oko, každý 6. dřevěnou nohu a zbytek má hák. Kolik pirátů má hák.

Hák má 30 pirátů.

Z těchto dílů sestavte čtverec

Sestavte 7 bodů do 4 řádek po třech.

Které slovo má ve svém kladném i záporném znění tentýž význam?

Svár a nesvár.

Ve kterém českém slově (psáno bez čárek) se vyskytuje třikrát po sobě slabika „ti“?

Štítiti se.

Znáte české slovo, které má na začátku dvě „u“?

Uudit.

Je to světlé a točí se to. Co je to?

Světlé pivo.

Kdy se husa dojí?

Když se sní poslední kousek.

Početná skupina výletníků se dostala k překážce — k řece, u níž byla původní lávka stržena. U břehu ležela čtyři prkna 4.5 m dlouhá, řeka však byla široká 5 m. Jak lze prken vytvořit provizorní lávku přes řeku bez použití jakýchkoli dalších pomůcek?

Dvě stejné číše jsou naplněny až po čárku, označující míru - jedna vínem a druhá limonádou. Vezmeme-li z číše naplněné limonádou plnou lžíci a dáme-li její obsah do číše s vínem, promícháme ji a pak opět plnou lžíci této směsi dáme do limonády, bude v číši s vínem větší procento limonády než procento vína v číši s limonádou?

V číši s vínem bude stejné množství limonády, jako množství vína v číši s limonádou.

Kde je na světě místo čtyř světových stran jen jedna světová strana?

Na severním pólu je jen jih, neboť kam se podíváme, je to vždy jižním směrem. Podobně je na jižním pólu jenom sever.

Jak je možno udělat ze dvou tyčí deset, aniž by se zlomily.

Dáme-li dvě tyče přes sebe, vznikne X, římsky 10.

Je v moři více písku nebo ryb?

V moři je více ryb, písek je pod mořem.

„Závodník snědl tři vejce na lačný žaludek a pak se rozběhl.“ Ve větě je chyba. Kde?

Závodník mohl sníst na lačný žaludek jen jedno vejce, při dalších už nebyl žaludek lačný.

V knihovně jsou zařazeny tři díly jistého šíleného románu. Mají 296, 274 a 548 stran. Každý list je silný 0,12 mm a jedna deska s předsádkou 2 mm. Jaká je vzdálenost od prvé strany prvého dílu k poslední straně druhého dílu?

Vzdálenost je 4 mm. Horní deska s předsádkou prvního dílu a spodní deska s předsádkou druhého dílu.

Majitel ranče odkázal majetek svým třem synům, přičemž stanovil, že se o 17 koní mají rozdělit tak, že nejstarší syn obdrží polovinu, prostřední polovinu a nejmladší devítinu. Synové se málem umlátili, protože jim dělení nějak nevycházelo. Sousedi na ně zavolali šerifa, který přijel brzy na rychlém ryzáku a snadno dědictví rozdělil. Jak to udělal?

Šerif přidal k 17 koním svého ryzáka, takže jich bylo 18. Z nich dal polovinu (9) nejstaršímu, třetinu (6) prostřednímu, devítinu (2) nejmladšímu synovi a svého koně si vzal zase zpět.

V kolik hodin rozdělují ručičky hodinek ciferník na dva půlkruhy, v nichž je v každém stejný součet hodin (tj. součet čísel od 1 do 12)?

Přibližně v 9:17 a 3:49. Součty činí vždy 39.

Kupující platil za klobouk, který stál 50,- stokorunou. Protože obchodník neměl nazpět, šel bankovku rozměnit nazpět do blízké drogerie a pak návštěvníkovi vrátil 50,- Druhého dne se drogista přihlásil, že stokoruna je falešná a obchodník mu musel dát jinou. Jakou celkovou škodu obchodník utrpěl?

Přišel celkem o 100,- které musel dát drogistovi místo falešné stokoruny. Za klobouk mu zůstalo 50,- od drogisty.

Bystrý je-li luštitel náš mladý, neztroskotá v tomto taji. 85 let dohromady dědeček s vnukem prý mají. O 65 let přitom děda více má než vnouče jeho. Jak stár je vnuk řešení se hledá, není to nic nesnadného.

Vnukovi je 10 a dědovi 75.

Dá-li Frantík Pepíkovi dvě kuličky, bude mít Pepík dvakrát tolik kuliček co Frantík. Dá-li Pepík Frantíkovi dvě kuličky, budou mít oba stejný počet. Kolik kuliček má Frantík a kolik Pepík?

Frantík má 10 kuliček a Pepík 14.

Napište jedním slovem suchá tráva.

Seno.

Co je mezi mořem a zemí?

Písmeno „a".

Čtyřicet bez deseti je padesát. Jak je to možné?

V římských číslicích: XL - X = L

Dobře se zamyslete a odpovězte. Je dříve dům postaven nebo zbourán?

Dům je dříve postaven, neboť bourat jej můžeme až po postavení.

„Dcera se už bude vdávat, ačkoliv jsme slavili pětkrát její narozeniny a žádné jsme nevynechali," prohlásil tajuplně otec. Jak je to možné?

Dcera se narodila 29. února, má tedy narozeniny co 4 roky.

Je možné, aby polovina z 12 bylo 7?

V římských číslicích dostaneme podélným rozpůlením čísla XII číslo VII.

Kterou rostlinu pozná snadno i slepý?

Kopřivu.

Čeho je v kalamáři nejvíce?

Písmene „a".

Dva otcové a dva synové byli na návštěvě. Při svačině před ně hostitelka předložila tři čaje a vybídla je, aby pili. Všichni najednou se napili. Jak je to možné?

Jsou to dědeček, syn a vnuk (tedy pouze tři osoby).

Dvanáct mincí leží jako na číselníku hodin. Vašim úkolem je přemístit mince tak, aby od 1 do 6 ležely dvě mince na sobě. Mince se přemisťují skokem přes dvě mince ležící vedle.

12→3, 7→4, 10→6, 8→1, 9→5, 11→2

V kruhu leží 18 zápalek a jako 19 je krabička. Vašim úkolem je odkudkoli odpočítat 6 sirek, šestou vzít a počítat dál, až zůstane pouze krabička. S krabičkou se pracuje stejně jako se sirkami.

Jako první se vezme 11. Zápalka od krabičky.

Vyjmenujte 5 po sobě jsoucích dnů, jejichž jméno neobsahuje U ani K.

Předevčírem, včera, dnes, zítra, pozítří

Jak udělat ze čtyř karetních pětek čtyři čtverky. Některou kartou něco zakrýt.

Karty se položí do kříže (kruhu), každá karta zakrývá své sousedce jeden znak.

Jak položit na stůl tři sirky tak, aby se hlavičkami nedotýkaly stolu.

Utvoříme ze sirek trojúhelník, přičemž každá sirka bude za hlavičkou opřená o sirku vedlejší.

Mají v USA 1. máj?

Ano, vždy po 30. dubnu.

Kolik dnů narození zažije průměrně člověk?

Pouze jeden, v porodnici.

Některé měsíce mají 31 dnů, kolik jich má 28 dnů?

Všechny, tedy 12.

Je těžší kilo železa, nebo kilo peří?

Stejně, pokud vám nespadnou na nohu.

Je u nás legální oženit se znova se svou ovdovělou manželkou?

Ne, protože muž, jehož žena je vdova, je mrtev.

Vydělte 30 číslem 1/2 a přičtěte 10. Kolik vám vyšlo?

70, protože 30 děleno 1/2 je 60.

Když na misce leží 3 jablka a dvě odeberete, kolik jablek máte?

Dvě. Ty, co jste odebrali.

Doktor vám dal tři pilulky a řekl, že máte brát každou půlhodinu jednu. Kolik minut uteče od první pilulky než si vezmete poslední?

60. Začnete první pilulkou, o 30 minut později vezmete druhou a po 30ti minutách poslední.

Farmář měl 17 ovcí a kromě devíti mu všechny pošly. Kolik mu jich zůstalo?

9, ostatní přece uhynuly.

Kolik zvířat každého pohlaví a druhu vzal Mojžíš na svou Archu?

Žádné, to přece nebyl Mojžíš, ale Noe.

Kolik dvoukorun je v tuctu?

12 dvoukorun v tuctu dvoukorun.

Na jezírku rostou lekníny. Každé ráno se na hladině objeví 2× tolik leknínů, než kolik tam bylo minulý den. Jezírko úplně zaroste za 4 dny. Za jak dlouho bude porostlé jen z 1/4?

Za 2 dny.

Napište pomocí šesti číslic 5 a základních aritmetických operátorů (+ - * /) číslo 1000?

$(5+5)(5+5)(5+5) = 1000.$

Doplňte číslice 0–9 místo písmenek. Každé písmeno reprezentuje jinou číslici: TO + TO + LÉTO + ALE = LETÍ.

32 + 32 + 4532 + 041 = 4637

Doplňte číslice 0–9 místo písmenek. Každé písmeno reprezentuje jinou číslici: HLE + HAD + LEZE + NA = ZEMI.

473 + 406 + 7383 + 90 = 8352

Doplňte číslice 0–9 místo písmenek. Každé písmeno reprezentuje jinou číslici: DÁME + SI + DO = NOSU.

6941 + 52 + 60 = 7053

Dvojice robotů stojí před naprosto stejnými dveřmi. Jeden ze strojů na tebe obrátí pohled a řekne: „Pravé dveře jsou ty, které potřebuješ."
„Neposlouchej ho," radí ti druhý, „lže."
„Ale jenom někdy," reaguje první.
Kterými dveřmi půjdeš? Ze [14].

Máš jít pravými.

Mám tři zlaté truhlice. V každé z nich jsou tři stříbrné truhlice. V každé stříbrné jsou dvě olověné truhlice. V každé olověné truhlici jsou tři dřevěné truhlice, ve kterých už žádné truhlice nejsou. Do každé truhlice jsem vložil jeden zlaťák a ještě tolik zlaťáků, kolik je v ní celkem všech truhlic. Kolik mám zlaťáků ve všech truhlicích dohromady? Ze [10].

$3((1+3(1+2(1+3)))+3((1+2(1+3))+2((1+3)+3))) = 291$

Všichni duchové jsou strašidla a někteří duchové jsou obludy. Některé obludy jsou lidožrouti, takže všichni lidožrouti jsou strašidla. Je to pravda, nebo ne? Ze [10].

Nelze rozhodnout.

Mám dvě dcery. Až bude ta mladší tak stará, jako byla starší, když se mladší narodila, bude zároveň dvakrát starší než je teď. Jaký je jejich věkový rozdíl, když jim dohromady je 48 let? Ze [10].

Rozdíl činí 24 let.

Před půl hodinou bylo tři čtvrtě na osm. Kolik bude za hodinu?

Čtvrt na deset.

Ve škole je jedna vyučovací jednotka dlouhá 45 minut. Žáci mají 6 vyučovacích jednotek denně. Kolik hodin se každý den učí?

Čtyři a půl hodiny.

Tramvaj přijíždí na zastávku každých 12 minut. První přijela v 9 hodin a 1 minutu. V kolik hodin přijede třetí tramvaj?

V 9 hodin, 25 minut.

Nádraží je od mého domu vzdáleno 6 kilometrů. Na kole jezdím rychlostí 12 km/h. Stihnu vlak, jestliže vyjedu 25 minut před jeho odjezdem?

Nestihnu, cesta na nádraží mi trvá 30 minut.

Vlak, který měl 20 minut zpoždění, přijel v 8 hodin a 12 minut. V kolik hodin měl podle jízdního řádu vlak přijet?

V 7 hodin, 52 minut.

Za 6 minut bude tři čtvrtě na pět. Kolik bylo před 9 minutami?

Byly 4 hodiny, 30 minut.

Jsi v místnosti s jedinými dveřmi. Stojí zde tři sochy: medvěd, vlk a ještěr. Klíč od dveří je v tlamě jedné ze soch. Musíš tam sáhnout a klíč vytáhnout. Pokud sáhneš do tlamy, ve které klíč není, socha ti ukousne ruku.
Pod sochami je 6 celkem nápisů, na každém podstavci dva. Na jednom podstavci jsou oba nápisy nepravdivé, na dalším jsou oba pravdivé a na zbývajícím je jeden nápis pravdivý a jeden nepravdivý.
U vlka je napsáno: „Já klíč nemám," a „Klíč je v tlamě medvěda." U medvěda stojí: „Vlk nemá klíč," a „Klíč najdeš u ještěra." Nápisy pod ještěrem hlásají: „Já klíč nemám," a „Klíč má vlk."
Do které tlamy sáhneš pro klíč?

Klíč je v tlamě ještěra.

2.6 Kvízové otázky

Tvarovat je
a) vyrábět tvaroh
b) tvářit se jako tvárnice
c) dávat tvar nějakému předmětu

Kompost je
a) hnojivo ze zbytků
b) řecky „kompot"
c) kombinovaný poštovní balík

Biologicky rozložitelný je
a) rozložená učebnice biologie
b) produkt, který se lehce rozkládá v přírodě
c) rozkládací sedadlo v kině

Čistící stanice je
a) místo, kde se čistí voda
b) myčka aut v servisu
c) stanice metra, kde dýcháme čistý vzduch

Gravitace je
a) čistý vzduch
b) zemská přitažlivost
c) latinsky „rytina"

Recyklování je
a) výměna pneumatik u bicyklu
b) oprava dráhy pro cyklisty
c) přeměna použitého materiálu na novou základní surovinu

Nezfalšovatelné označuje
a) něco, co nemůžeme napodobit
b) věc, kterou lze těžko provést
c) někoho, koho nelze nikdy podplatit

Svazek je
a) soubor svázaných předmětů
b) zkratka svazu ekonomů
c) svačina z eidamu a kopru

Papyrus je
a) latinské slovo označující papír
b) ruský dědeček
c) papírový pytel plný švábů rusů

Braillovo písmo je
a) písmo určené nevidomým
b) rukopis irského mnicha
c) písmo, kterým je vytištěna nejstarší kniha světa

Typy jsou
a) písmena nebo znaky připravené k tisku
b) stany prérijních Indiánů
c) nepříjemní lidé

Ve vesmíru máme
a) rudý obličej
b) vzduch
c) vodu

Aerodynamika je
a) rychlý sport
b) věda o odporu vzduchu
c) prehistorický motýl

Piktogram je
a) váha menší než jeden gram
b) latinsky „zloděj obrazů"
c) kresba skrývající nějaký význam

Čočky jsou
a) sklíčka nahrazující brýle
b) malé hnědé luštěniny
c) čokoládové vločky

Náprava je
a) nádrž právě naplněná
b) příčná součástka, jež drží kola
c) dopravní značka ukazující doprava

Vrtačka je
a) dívka, která všechno pokazí (zvrtá)
b) nástroj sloužící k vrtání
c) středověká dětská hra

Vodní hodiny jsou
a) příbuzné hodin přesýpacích
b) čas strávený ve vodě
c) stroj na měření času používaný vodníky

Mikroprocesor je
a) elektronický mozek
b) zpěvák, který nikdy nezpívá bez mikrofonu
c) mikrob, který procestoval svět

Integrovaný obvod je
a) elektronický mozek
b) závodní dráha formule 1
c) obvod hlavy génia

Co jsou to patáky ?
a) Moravsky „lékařské prášky"
b) Vysoké jezdecké boty
c) Valašské krojové klobouky

Jak často nastává příliv?
a) 1 krát denně
b) 2 krát denně
c) 2 krát za měsíc

Čemu se říká opičí hlavolam?
a) Tropický pavouk
b) Rozcvičovací cvik mimů
c) Strom blahočet chilský
(má tak rostlé větve, že na něj ani opice nemohou vylézt)

Jak vytvářejí včely vosk?
a) Zadečkem
b) Vyvrhují jej ústním otvorem
c) Míšením slin s pryskyřicí stromů

Šachy pocházejí z
a) Arábie
b) Indie
c) Persie

První poštovní známky byly roku 1840 vydány v
a) Rakousku
b) Francii
c) Anglii

Bůh Radegast symbolizoval podle starých Slovanů
a) Slunce, oheň
b) Bojovníka
c) Pokušitele

Pověst vypráví, že jméno hotelu Zlatá Husa na Václavském náměstí vzniklo podle
a) Zlatého pokladu ve tvaru husy nalezeného ve sklepení
b) Přihlouplé dcery tamního hostinského
c) Gurmánské speciality

Jezuitský řád byl založen
a) Sv. Augustinem
b) Sv. Dominikem
c) Sv. Ignácem z Loyoly

Kolik mostů bylo v Praze na počátku 19. století
a) 1
b) 2
c) 3

Šampaňské se poprvé podávalo ve století
a) 10.
b) 17.
c) 18.

Muslimský svátek Ramadán trvá
a) Týden
b) 14 dnů
c) Měsíc

Benátský cestovatel Marco Polo podnikl se svým otcem a strýcem cestu do Číny ve století
a) 12.
b) 13.
c) 14.

První film Charlieho Chaplina nese název
a) Chaplin si vydělá na živobytí
b) Kid
c) Chaplin tulákem

Hora Říp je z
a) Žuly
b) Břidlice
c) Čediče

Románská rotunda na vrcholu hory Říp se jmenuje rotunda
a) Sv. Jiří
b) Sv. Vojtěcha
c) Sv. Václava

Hvězdu Aldebaran by jste hledali v souhvězdí
a) Býka
b) Berana
c) Orla
(je nejjasnější hvězdou)

Který z uvedených kopců je nejvyšší?
a) Milešovka (České středohoří)
b) Praha (Brdy)
c) Javořice (Českomoravská vysočina)
(Praha 863, Milešovka 837, Javořice 837)

Kokoška pastuší tobolka kvete
a) Modře
b) Žlutě
c) Bíle

David Livingstone, slavný cestovatel se proslavil svými cestami po
a) Africe
b) Austrálii
c) Polárních končinách

Známé soustroví Galapagos leží svou větší částí
a) Jižně od rovníku
b) Severně od rovníku

Přívlastek NEVALNÝ vznikl v souvislosti se
a) Zmačkanou látkou, která se špatně válela
b) Latinským „valere", mít hodnotu
c) Záporem slovesa volit

Slovo MANŽEL vzniklo ze
a) Staroněmeckého „Mannesseele" (mužská duše)
b) Francouzského „manchelle", což byl mužský svatební kabát s dlouhými rukávy
c) Staročeského „malženstvo" (mladoženství)
(označovalo jak manželský stav tak i celý pár)

Krápavka je
a) Krápníkový útvar vzniklý prokapáváním vody uvnitř staveb, např. tunelů
b) Drobná žába žijící ve středomoří
c) Skleněná trubička používaná v laboratořích pro odkapávání drobných kapek (pipeta)

Slovo POTENTÁT (tj. panovník nebo významný hodnostář) má následující původ
a) Každý se z něj potentuje
b) Z latinského „potens" (mocný)
c) Z německého „Bodenteider" (ochránce země)

Slovo KLUK původně označovalo
a) Luk
b) Šíp
c) Sekeru používanou pro klučení lesů
(neopeřený šíp, který daleko nedoletí, později přeneseno na nezralou mládež)

Baldachýn se jmenuje podle
a) Bagdádu, odkud byla dovážena na něj látka
b) Čínských bálů, francouzsky „Bal de Chine"

Cereálie jsou
a) Sušené celerové kostičky
b) Obilniny
c) Druh mořských sasanek

Glycidy jsou pro organismus zdrojem
a) Energie
b) Vody
c) Glycerinu

Z celkového denního energetického příjmu by měla snídaně tvořit
a) 20 %
b) 30 %
c) 50 %

2.7 Kouzlení a čarování

2.7.1 Pomůcky

Kouzelnická hůlka je dřevěná, kulatá 30 cm dlouhá tyčka. Celá černě lakovaná, jen 6 cm obou konců je bílých.

2.7.2 Kouzla humorná

1. Fakir

Palec překryji šátkem a začnu do něj bodat jehlice a špendlíky. Pak je zase vytahám, palec odkryji a vše je v naprostém pořádku.

Palec z rukavice něčím vycpaný je jemně nastehován na šátek. Když palec přikrývám, pod kapesníkem palec ohnu a do prstů sevřu spodní konec látkové napodobeniny. Napodobenina musí být vždy schovaná v šátku, divák ji nesmí vidět.

2. Jasnovidec

Řekneme, že uhádneme, co si kdo myslí. Do řady postavíme tři dobrovolníky a připravíme tři mince. Prvnímu dobrovolníkovi řekneme: „Dám vám teď minci, pevně ji sevřete v dlani.“ A dáme mu minci. U druhého postup zopakujte. Třetímu však nic neříkejte, jen viditelně držte poslední minci. Divák otevře dlaň a nastaví ruku. Ukažte na něj hůlkou a řekněte: „Tento divák si myslí, že také dostane minci.“

3. Jasnovidka

Kouzelnice požádá několik diváků, aby napsali na papír několik slov. Oni pak odevzdají asistentce, která je složí, vloží do klobouku a odevzdá jasnovidce. Ta papíry vytahuje, čte slova a říká, zda je psala žena či muž.

Trik spočívá ve skládání papíru. Papír lze nejprve přehnout ve svislé nebo ve vodorovné ose. Podle toho jasnovidka pozná pisatele.

4. Jasnovidec

Diváci se domluví na nějakém slově a já je uhádnu.

Kouzelník ukazuje náhodně na diváky a ti mají za úkol říkat různá slova. Kouzelník je však domluven s pomocníkem, který říká slova, jejichž první písmeno je vždy obsaženo v hledaném slově. Je-li slovo celé, řekne pomocník předem dohodnuté slovo.

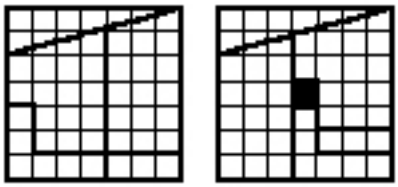
Př. Slovo=řemen, pomocník hlásí Řád, Eskymák, Mlha, Ešus, Noha.

5. Kuličky

Z papíru 3×3 cm utvořte tři kuličky a položte si je do žlábku mezi dvěma prsty. Pak foukněte a všechny kuličky spadnou. Teď se zeptejte, která kulička má zůstat na svém místě při dalším fouknutí. Zamávejte nad ní hůlkou,přidržte ji a foukněte. Diváci pochopí žert, vy však buďte ochoten pokus opakovat s jinou kuličkou.

6. Kolik je 7×7

Utvoříme si kartičku 7×7 a rozstříháme ji podle prvního obrázku. 7×7 je teď 49. Poskládáme-li však rozstříhanou kartičku podle druhého obrázku, přesně jeden čtvereček bude chybět. 7×7 je tedy 48.



7. Pravopisný chyták

Ať se přihlásí ten, kdo si myslí, že zná dobře český pravopis. Nadiktujeme mu pak k napsání tuto větu: Kočí zvedl bič a zvolal: Hyje, koníčky... (na konci mlaskneme jazykem jako na koně). Mlasknutí se ještě nikomu nepodařilo napsat a ani nepodaří.

8. Silné nervy

„Kdo z vás vydrží pod stolem do kterého 3x za sebou prudce udeřím dlaní?” Určitě se nikdo najde a vleze si pod stůl. Ty pak udeř do stolu ale jen dvakrát. „Tu třetí ránu dám až za týden, jsem sám zvědav, jestli odvážlivec tam tak dlouho vydrží !”

2.7.3 Kouzla vážná

9. Prostupnost hmoty

Mám šňůrku a na jejích koncích korálky. Vezmu sklenici s velkým uchem dnem vzhůru. Šňůrku položím na levou ruku tak, že její střed spočívá mezi nataženým palcem a ukazováčkem a tvoří mezi nimi proužek. Na šňůrku položím ucho sklenice, zatlačím, korálky se mírně zvednou. Pak sklenici pustím a ona zůstane viset.

Když tlačíme ucho proti šňůrce a tím vytahujeme korálky, vyprostíme palec, takže stuha visí je na ukazováku. Poté vsuneme ucho mezi palec a šňůrku a vsuneme palec uchem zase pod šňůrku. Tlačíme dál, až se nám dostanou korálky do dlaně. Teď sklenici pustíme. Jeden korálek se provleče uchem, šňůrka se napne a sklenice zůstane viset.

10. Čtenář myšlenek

Oznámíte všem, že jste čtenář myšlenek, o čemž je hned přesvědčíte. Vyzvete je, aby každý napsal na list papíru nějaké přísloví nebo libovolnou větu o pěti slovech (ne více), dal ji do obálky a zalepil. Potom obálky seberte, jednu po druhé přikládejte na čelo, soustředíte se, tváříte se důmyslně a k úžasu přítomných čtete věty v nich obsažené.

Je třeba abyste byli předem smluveni s některým z hráčů. Když přiložíte první obálku na čelo, nevíte sice co je v ní napsáno, ale znáte větu, kterou jste si předem smluvil se svým tichým společníkem a tuto větu řeknete jako první. Když pak obálku „pro kontrolu” otvíráte, seznámíte se s obsahem věty, kterou napsal jiný účastník a přisoudíte ji další obálce. Po skončení celé atrakce se mohou účastníci přesvědčit, že všechny věty, které jste přečetl, jsou skutečně na lístcích napsány. Při otvírání obálek je nutno dát bedlivý pozor, abyste obálku se smluvenou větou otevřeli jako poslední. Je dobře, když obálky i lístky papíru jsou stejné, aby některý z diváků nepoznal trik. Pokud chceme ušetřit obálky, musí všichni hráči svůj papír složit stejným způsobem a to tak, aby nebyl vidět text.

11. Sirky ve vzduchu

Ukážu ruce, sáhnu do vzduchu a objevím sirku, hodím ji do klobouku a už vytahuji za zády další sirku, kterou opět házím do klobouku a to už... Pak z klobouku vysypu celou hrst sirek

Z průhledné lepicí pásky si zhotovím lepicí prstýnek a nasadím na prostředník. Jakmile ukážu ruce, nalepím na prstýnek ze strany nehtu sirku. Jsou-li prsty nataženy, sirka není vidět. Hmátnu tedy do vzduchu, skrčím prsty a objevím sirku. Objevenou sirku přidržím palcem. Ruku vstrčím do klobouku, kde prsty narovnám. Tím se sirka zase schová a já ji mohu zase někde najít. Nakonec sirku palcem odlepím, hodím tentokráte doopravdy do klobouku a z klobouku vysypu sirky, co jsem tam měl již nachystány.

12. Dámy utekly

Ukážeme několik karet a mezi nimi dvě dámy. Řekneme, že dámy nemají rády, když to a to. Pak karty složíme a převážeme gumičkou. Uděláme to a to. Poté gumičku odstraníme a vida, dámy jsou pryč. Pak je někde objevíme.

K tomuto kouzlu je nutné si připraviti preparovanou kartu. Z obou dam odstřihneme horní pětinu karty a slepíme je k sobě. Mezi ostatními kartami (ukazujeme sloupec karet) vypadají normálně. Když ale karty skládáme, přehneme preparované dámy a schováme je v dlani. Jakmile sáhneme do kapsy pro gumičku, necháme dámy v kapse. Před představením někde uschováme dvě normální dámy, které pak náhodou objevíme.

13. Kde je těžiště

Kouzelník vezme dlouhou krabičku a z malé části ji položí na sklenici, krabička však nespadne.

U jednoho konce krabičky je připevněno olůvko, které přesunuje těžiště, takže se sklenice nepřeváží.

14. Kdo postaví krabičku

Prázdná krabička od sirek je položena na kraji stolu tak, že ji kousek přečnívá desku stolu. Kouzelník ji zespodu jedním prstem postaví. Ukáže krabičku, že je zcela normální. Když krabičku zkouší postavit divák, vždy se mu převáží dozadu.

Krabička na stole leží vždy obrázkem nahoru. Je-li dno její zásuvky blíže k desce stolu, krabičku lze postavit, je-li však zásuvka zasunuta obráceně, krabička se vždy převáží.

15. Matematický omyl

Divák má sčítat po řadě čísla 1000 + 30 + 1000 + 30 + 1000 + 30 + 1000 + 10. Téměř všichni odpoví, že výsledek je 5000, ačkoli je 4100.

Divák prostě podlehne pravidelnosti a svůj omyl si neuvědomí.

16. Mince je pryč

Položíme minci na táce, přikryjeme šátkem a obejdeme diváky. Každý vsune ruku pod šátek a řekne, zda tam mince skutečně je. Potom uděláme abrakadabra a zvedneme šátek. Mince zmizela. Obdobným postupem se mince na tácku opět objeví.

Ke kouzlu je zapotřebí pomocníka, jemuž jako poslednímu tácek ukazujeme. Ten minci v první fázi vezme, schová a řekne, že tam je. Ve druhé fázi minci na tácek položí a řekne (jako všichni ostatní), že tam mince není.

17. Najdu správnou kartu

Karty jsou seřazeny do 3 sloupců po 7 kartách. Divák si vybere kartu a ukáže na sloupec, ve kterém se nachází. Totéž pak udělá ještě 3x. Pak mu kouzelník slavnostně ukáže jeho kartu.

Karty je nutné sbírat po sloupcích tak, aby divákem označený sloupec byl vždy uprostřed. Po třetím posbírání je karta je jedenáctá ať se počítá z kterékoli strany.

18. Očarovaný řetěz

Dvojitý řetěz držím ve svislé poloze. Druhou rukou vezmu kroužek, pustím jej a on propadne a zastaví se dole jako poslední článek řetězu.

Asi ze třiceti kroužků sestavíme řetěz následovně. Do jednoho kroužku navlékneme dva další. Pak řetěz přetočíme o 90° doprava. Do zadního kroužku navlékneme další kroužek a oběma (zadním i předním) provlékneme druhý kroužek. Řetěz opět přetočíme o 90° doprava a pokračujeme v sestavování. Do zadního kroužku... Poslední kroužek je navléknut do obou kroužků předchozího článku.

Palec a ukazovák levé ruky pevně drží jednotlivý horní kroužek. Palec a ukazovák pravé ruky uchopí pravý kroužek pravého páru (je v něm navléknut pouze jeden kroužek druhého páru) Horní jednotlivý kroužek pustíme a ten zdánlivě prostoupí celým řetězem a umístí se jako poslední dole. Přitom řetěz přetočíme zase o 90° a horní kroužek uchopíme levou rukou. Palec a ukazovák pravé ruky uchopí pravý kroužek pravého...

19. Přimražená sklenice

Na sklenici úplně plnou vody přiložíme papír a zrcátko. Pak foukneme „studený vítr“ a posečkáme. Sklenice za určitou dobu přimrzne k zrcátku.

Papír je savý piják, voda převařená. Papír vysává vodu, tím vzniká podtlak a sklenice drží.

20. Sirka dělá stojku

Kouzelník má v ruce sirku, postaví ji hlavičkou na podložku, pronese kouzelné slovo a sirka stojí.

Potají si nasliníme nehet, ten pak v nestřeženém okamžiku třeme o hlavičku sirky, čímž ji navlhčíme. Takováto sirka vydrží stát na vhodné podložce (papír, látkový ubrus) velmi dlouho.

21. Sklenice propadne stolem

Kouzelník vezme sklenici, přikryje je ji šátkem. Pak nakreslí na stůl křížek a položí sklenici na něj. Sklenice však propadne stolem, spadne na zem a rozbije se.

Kartónové kolečko stejného průměru jako vrchol sklenice nastehujeme na šátek. Když bereme sklenici pod šátkem, chytneme sklenici i kartónek. Ve chvíli, kdy kreslíme křížek, pustíme sklenici do klína (díky šátku nepozorovaně). Kartónek stále držíme, takže to vypadá, jako by se nic nestalo. Pak už jen stačí, když pokládáme „jako sklenici“ na stůl, pustit z klína sklenici na zem.

22. Voda mění barvu

Ve sklenici je červená voda. Sklenici přikryjeme šátkem, zakouzlíme. Když zvedneme šátek, je ve sklenici voda čirá. Přelijeme vodu z jedné sklenice do druhé a vida — voda je zase červená.

Ve sklenici je vložka z červené hmoty vysoká přesně na výšku hladiny. Když snímáme šátek, vyjmeme zároveň i vložku, takže voda je bílá. Ve druhé sklenici je $KMnO_4$, ten vodu obarví opět na červeno.

23. Výroba zlata

Podivným činěním vytvoříme zlato.

Roztok octanu olovnatého v jedné baňce a jodidu draselného v baňce druhé zahříváme na teplotu varu. Slijeme obě tekutiny barvy čisté vody dohromady. Jakmile začne směs chladnout, objeví se na dně krystalky „zlata”.

24. Zmizelé mince

Na stole leží mince. Vezmeme plechový tácek, shrneme na něj zmiňované mince. Mince při dopadu na tácek zvoní, ale když jej ukážeme divákům, nic na něm není.

Asi 10 cm pod úrovní desky stolu je plech. Mince tedy zvoní, jako kdyby dopadaly na tácek, ve skutečnosti však dopadají na plech.

25. Modrý — červený

Karetní hru rozevřu do vějíře a ukážu z obou stran. Diváci vidí karetní hru s modrým rubem. Pak karty shrnu do balíčku, modrou kartu odeberu, červenou přidám, karty zase rozevřu a už mají rub červený.

Karty preparujeme následujícím způsobem. Oddělíme ruby a úhlopříčně je rozstřihneme a pak zase slepíme. Lepíme však tak, že na jedné kartě je polovina červeného a polovina modrého rubu. Slepené karty zatížíme. Dvě karty takto nepreparujeme. Když karty rozevřeme, ukážeme vždy jednu polovinu rubu. Jen horní (jedna z nepreparovaných) je vidět. Pak karty složíme a vodorovně odložíme. Poté sejmeme modrou nepreparovanou a nahradíme ji červenou, rovněž neupravenou kartou. Mezitím je nutné karty otočit. Když vějíř zase rozevřeme, vidí diváci tentokráte druhou polovinu rubu preparovaných karet.

26. Colombovo kouzlo

Vyzvěte diváka, aby si myslel číslo od 1 do 4 a pak vám je řekl. Na důkaz své jasnozřivosti vyzvěte diváka, aby se podíval na určité skryté místo, kde nalezne cedulku: “Věděl jsem, že si myslíte číslo...”.

Na různých skrytých místech jsou umístěny cedulky pro všechna přípustná čísla. Podle čísla, které si myslel, vyšle diváka kouzelník na místo s patřičnou cedulkou.

27. Jasnovidec

Vybraný divák si bude myslet číslo od 1 do 4 (lze i více). Kouzelník se chvíli soustředí a pak řekne: „Už vím, jaké číslo si myslíte. Řekněte mi je.” Divák řekne své myšlené číslo. „A teď se podívejte pod talíř,” řekne kouzelník. Divák pod talířem nalezne cedulku: „Věděl jsem, že si myslíte číslo...”

Pokud by divák řekl, že si myslel jiné číslo, poslal by ho kouzelník podívat se pod jiný předmět. Kouzelník má totiž připraveny pod různými předměty cedulky pro všechna možná čísla. Předmětů by mělo být mnohem více než čísel.

28. Kapsa plná karet

Divák vytáhne z balíčku 3 karty a zapamatuje si je. Kouzelník si karty vloží do kapsy, potom dvě vytáhne a požádá diváka, aby řekl jednu z karet, které si vytáhl. Kouzelník potom vytáhne z kapsy třetí kartu — a je to přesně ta, jakou určil divák.

Kouzelník si karty vloží do kapsy a přitom si zapamatuje jejich pořadí. Potom vytáhne z kapsy dvě jiné karty, které už v kapse byly. Jakmile řekne divák své přání, bez problémů vytáhne patřičnou kartu.

29. Létající mince

Před zraky diváků postav na prázdnou sklenici talířek. Přes všechno pak přehoď šátek. Nyní vezmi do levé ruky korunu a dej ji do druhé ruky a zároveň ji vyhoď do výšky. Vezmi kouzelnickou hůlku a začni vysvětlovat, že mince lítá ve vzduchu a že jí hůlkou stáhneš přes talířek do sklenice. Hůlkou se dotkneš a uvolněná mince spadne s cinknutím na dno sklenice.

Při pokládání talířku na sklenici přidrž nenápadně na dně talířku přidrž korunu a přimáčkni ji mezi talířek a sklenici. Do levé ruky vezmi jinou korunu, naoko ji dej do druhé ruky a naznač její vyhození do vzduchu. Mezitím ukliď z levé ruky korunu do kapsy. Hůlkou se potom dotkni talířku na okraji, tím ho na druhé straně nadzvedneš a mince spadne do sklenice.

30. Matematický trik

Kouzelník předloží kartičku s čísly. Divák si vybere jedno číslo a zatrhne všechna čísla v řádku a sloupci, kde se zvolené číslo vyskytuje (10). Pak si vybere číslo ještě nezatržené a postup opakuje (4). Součet zbylých čísel je vždy 40.

31. Pravdomluvné zrcadlo

Vyhlídni si předem svou oběť, na kterou napiš křídou na zrcadlo nějaký vtip. Vše pak smaž hadrem, takže sklo se jeví jako čisté. Pak přede všemi vyzvi svou oběť aby se podívala do zrcadla a řekla co vidí. Samozřejmě, že uvidí jen sama sebe. Řekni, že zrcadlo je kouzelné, ale ten co se do něj dívá se musí napřed otočit 3x doprava, pak 3x doleva a nakonec na zrcadlo 3x dýchnout. Pak mu zrcadlo něco poví.

32. Rentgenový zrak

Kouzelník se otočí, diváci položí na stůl minci a přikryjí ji neprůhledným hrnečkem. Kouzelník se zamyslí a pozná, jaká to je mince.

Pomocník a zasvěcenec, který minci přikrývá, nasměruje ouško hrnečku směrem podle toho, jaká mince pod hrnečkem je.

33. Šáteček a svíčka

Na stolek připrav větší nezapálenou svíčku a pootevřenou krabičku sirek. Svíčku zapálíme a krabičku sirek zavřeme. Hořící svíčku chytíme jednou rukou a druhou vytáhneme z plamene šáteček.

Šáteček je nasoukán v krabičce sirek. Svíčku zapálíme a krabičku sirek zavřeme, tím se dostane šátek nepozorovaně do dlaně. Není pak už nic snazšího, svíčku chytit rukou se šátečkem a druhou jakoby s plamene vytáhnout šáteček.

34. Zlomená sirka

Divák zlomí sirku, kouzelník ji zabalí do kapesníku, zakouzlí a divákova sirka je opět celá a neporušená.

Předem (mimo zraky diváků) zasuneme do lemu kapesníku jednu sirku. Pak požádáme někoho z diváků, aby nám donesl zdravou zápalku. Tu pak před všemi dáme doprostřed kapesníku a poznačíme fixem, aby nemohlo dojít k záměně. Pak kapesník překládáme ovšem tak šikovně, abychom dali divákovy přes kapesník do ruky sirku v lemu. Požádáme ho aby sirku zlomil. Po té kapesník rozbalíme a vyndáme a divákům ukážeme opět zdravou sirku.

35. Živá kouzelnická hůlka

Po krátké přednášce o důležitosti kouzelnické hůlky, vezmi láhev a hůlku do ní strč. Po magických slovech a pohybech volné ruky sama vylézá z láhve.

Hůlku však předem za jeden konec přivážeme za nit. Ten pak strkáme do láhve. Druhý konec nitě zavážeme k opasku kalhot. Tím, že pohybujeme lahví, hůlka vystupuje či zajíždí do láhve.

2.8 Cvičení řeči

2.8.1 Jazykolamy

- Jen mi, kmotře Petře, toho vepře nepřepepřete. Jestli mi toho vepře, kmotře Petře, přepepříte, pak si toho vepře, kmotře Petře, snězte sám.
- Letělo tři tisíce tři sta třicet tři stříbrných křepelek přes tři tisíce tři sta třicet tři stříbrných střech.
- Naše lomenice je ze všech lomenic ta nejlomenicovatější.
- Drbu vrbu.
- Sel pštros s pštrosicí a s pštrosáčátky Pštrosí ulicí.
- Naleju-li oleje, nenaleju-li oleje.
- Já rád játra, ty rád játra.
- Řekl řek, kolik je v Řecku řek.

2.8.2 Výslovnost

S V sadě se pase husa s housaty. Sova houká v lese. V létě spíme ve stanu. Sype, les, maso, sám, snaha, sníh, písně, miska, píská, kokos, kompas, nos.

Z Koza leze do zelí. Zuzana veze vozík. Zdeněk má zelený balón. Je zima. Zima, zebe, zase, zebra, zívá, zisk, vozí, kazí, kozí, zbojník, zde, zdola, zob.

C Chlapec běžel na kopec. Koníci cválají do kopce. Alice cinká na poklice. Cena, cihla, necky, nic, domácí, ocel, ovoce, cítí, civí, cibule, lovec, otec, kopec.

S – C Malé selátko cucá. Cilka má dlouhé vlasy. Slunce svítí. Měsíc svítí v noci. Cosi, cesta, silnice, slepice, myslivec, ocas, sice, svícen, slunce, tisíc, soudce.

Z – S Na podlaze jsou zase saze. Pes veze vozík. V zimě jezdíme na saních. Zase, saze, zápis, zastaví, zasadí, zásuvka, zásoba, sazenice, svízel, smazal.

C – Z Cilka nese záclony. Někdo zcizil peníze. Cizinec zabloudil na ulici. Co to cinká? Cizina, cizinec, cizí, zajíc, vzácnost, záclona, zacpal, horolezec, jezdec, vzácný.

Š Náš Míša našel v lese šišku. V koši byly myšky. Hoši mají tašky. Koš, máš, náš, voláš, šumák, koše, naše, škola, škytá, výška, jíška, lepší, ještě.

Č Anička má ráda čokoládu. Mám míč a bič. Kolotoč se točí. Čpavek čpí. Oč, pláč, upeč, čočka, kočka, počká, čokoláda, čouhá, čumák, často, čepel.

Ž Želva pomalu leze. Božena má nové lyže. Žížala leží u kaluže. Žížala, žáci, žehlí, žena, žold, lože, lyže, vlažný, dlažba, dlužen, něžný, žně.

Č – Š Ušáček, Vašíček, košíček, šáteček, češe, čeština, školáček, kašička, mašlička.

Ž – Č Nožička, žehlička, lžička, mužíček, nožíček, čížek, kůžička, žehlička, nožíček.

C – Č Čepice, cvičky, cvičí, Aničce, kočce, cvičitel, cvočky, čepice, tetičce, kočce.

S – Š Sušenka, suší, sešit, sluší, snáší, soška, štěstí, šije se, slušně, šťastný, šosy.

Z – Ž Zamaže, zaváže, železo, žízeň, zboží, zběžný, žíznivý, žaluzie, žezlo.

Š – C Švec, náušnice, myšce, lišce, o myšce, maceška, ve výšce, šicí, pšenice.

S – Ž Sváže, sjíždí, složí, spolužák, sněží, snížek, užaslý, možnosti, žalost, smaží.

Č – S Číslo, čistí, slečna, sáček, měsíček, louskáček, sčítá součet, svačí, skučí, skoč.

L Nad lesem letí letadlo. Bylo bláto. Nebyla celá bílá. Slimák se schoval. Lípa, loďka, plakal, láme, lano, laň, louka, dál, vál, sál, ukládá, klopýtá, kluk.

R Petr pracuje v továrně. Traktor má silný motor. U hradu byl ukrutný drak. Kotrmelec, strašný, vrznout, fraška, brada, brzo, brýle, hromada, hrbol.

Ř U řeky roste řepa. Stařeček řeže dříví. Zavři pusu, Petříku. Zahřmělo. Dřímá, truhlář, třpytka, natřásl, příběh, příchod, přijal, přejel, křižovatka.

P Pavel pracuje v továrně. Petr propíchl peřinu. Pepa stojí pod lípou. Popel, pálí, Petr, pampeliška, pomalu, pec, pivo, popleta, papoušek, páv.

B Bába Bulíková šla do lesa na houby. Béďa peče bábovku. Kubu bolí zoubek. Bude, bledý, bída, bouda, hubený, houba, obutý, obilí, obálka, Kuba, kabát.

D Máme doma dudy. David jede domů. Teta mi dala domino. Tady je dům. Odpoledne, domov, sudy, dudlík, dávno, datum, dech, doutnák, doupě, den.

T Teta stojí u stolu. Kotě v botě tiše kouká. Potom chytí klubko nití. Teče, tulipán, také, kabát, nitky, kvítky, látky, kabátky, Tonda, boty, tahat.

M Máma má malé dítě. My máme maso v míse. Máma mele pro mne mák. Moje, med, mísa, Míša, mouka, máma, mnoho, málo, mák, pomocník.

N Naše Nána nosí noviny. Punťa chňapl po pečeni. Jeník měl sáně. Noc, nový, nůše, neděle, nehoda, panenka, venku, nenapomene, nechce.

H Honza Hynek nosí hodinky. Helena hledá houby. Hbitý Haf pobíhá. Hůl, hádá, hladí, nohy, hádanka, honem, hodnota, houska, hmota, hlava.

CH Chlapci chodí na chůdách. Hluchý lachtan delfínem je lechtán. Chová, chechtá, chochol, buchta, chuť, chasa, chapadlo, pech, suchá.

K Karel Kovář seká sekyrou. Alenka kolébá panenku. Na poli kvete mák. Kůň, klepe, kytka, kykyryký, kočka, kotě, kope, koupí, liška, lžička, puk.

G Gusta nosí gumové galoše. Gábina dala gól. Magda má guláš. Gábina, guma, gazela, gepard, gatě, gauč, guláš, gesto, globus, magnetofon.

F Fouká vítr. Fanda foukal na flétnu. Filípek je filuta. Fujavice pofukuje. Fanouš, fazole, fíky, Fanda, fialky, faleš, flanel, flétna, vtip, fošna, fontána.

V Vašek Vítek vozí vozík. Véna veze Vandu. Kvákej: „kvá – kvá – kvá!" Vana, vítr, Věra, voní, pivo, Iva, káva, konve, živé, umyvadlo, obývání.

J Jenda jí skvělá jablka. Jémine, Jana ještě nedojedla jedno jablko. jaro, Jana, maják, jojo, majonéza, jiný, jabloň, hokej, dvě, jogurt, skvělý.

DĚ Děti dělají lodě. Dělám, dělo, viděl, děkuji.

TĚ Dítě se těší na tělocvik. Ještě, tělo, letěl, chtěl.

NĚ Při hodině někdo mluvil. Něco, němý, hodně, pěkně.

DI Na zdi visí hodiny. Dítě, chodí, diví se, vidí.

TI Tiše, tiše, dítě, spí. Tichá, utíká, tikot, vyletí.

NI Nikdo nic neví. Není, lenivý, nitě, jarní, voní.

Ď Seď, loď, hoď, viď, hleď, dívá, divný, dílo, divák, zloděj, vydělá, dědičný.

Ť Síť, leť, nať, nitě, tiše, potěší, tělesný, tělocvična, hostina, platíme, lať, kvítí.

Ň Tůň, laň, dlaň, Toník, koník, něco, nížina, nikdo, nikam, snídaně, básnička.

2.9 Víte, že?

2.9.1 Botanika

- Bambus je nejrychleji rostoucí rostlinou na světě. I když patří mezi traviny, chová se zcela jinak než jeho příbuzní. Ze země vyrůstá již zcela vyvinutý a zpočátku si to žene k obloze rychlostí, kterou prý dosud žádná rostlina nepřekonala: za 24 hodin dokáže vyrůst o více než jeden metr. Dorůstá výšky až 40 metrů a dožívá se čtyřiceti až šedesáti let. Bambusy se používají jako stavební materiál, topivo, jako materiál k výrobě dýmek, lan, hudebních nástrojů a jako krmivo pro dobytek.
- Lesy pokrývají 29% zemského povrchu (1970).
- Nejlehčí dřevo, které známe, je balsa z Jižní Ameriky. Je pojmenováno podle indiánského plavidla, které používali Indiáni v Ecuadoru. Člun zvaný balsa byl postaven ze dřeva stromu Ochroma loqopus.
- Nejmenší semínko z našich stromů má bříza. Do jednoho kilogramu jich je zapotřebí 6.600.000
- Osika a jeřáb se dožívají 150 let, babyka 200, habr a jasan 250, javor mléč a borovice až 400 let. Smrk, lípa, jedle a buk jsou schopny dožít až tisíce roků, dub až 2000 a tis 3000 let.
- V povodí řeky Amazonky roste mléčný strom zvaný Brosimum. Naříznemeli jeho kůru, vytéká z řezu hustá bílá šťáva. Připomíná kravské mléko nejen vzhledem, ale i chutí a vůní. Je však poněkud trpká.
- V říši rostlin se vyskytují všechny barvy, a to v nejrozmanitějších odstínech, kromě černé. Žádná rostlina nemá černou barvu.

2.9.2 Člověk

- Lidské tělo obsahuje 206 kostí a 639 svalů.
- Z celkové hmotnosti těla připadá 16% na kůži, 40% na svaly, 25% na kosti a 2% na mozek.
- Srdce bije průměrně 70× za minutu a 100 000× za den.
- V mozku je asi 10 milionů nervových buněk, z 80% ho tvoří voda.
- Celé tělo obsahuje 70% vody.
- Kůže průměrného člověka má plochu 2,5m^2 a hmotnost 2,5kg.

2.9.3 Ostatní

- Kuriózní hodiny jsou na radnici bývalého pražského židovského ghetta. Jejich ručičky se pohybují obráceným směrem tak, jak se čte hebrejské písmo. Písmena z této abecedy zároveň nahrazují číslice.
- Nejmenší tištěná kniha je velká 3,5 × 3,5 mm. Je psána v jazyce německém, italském, anglickém, francouzském, holandském, švédském a ruském. Byla vydána v Holandsku.
- Slovo „ahoj” pochází z latinského „Ad Honore Jesum” (ku slávě Ježíšově). Jde o námořnický pozdrav, který se psával na přídě lodí.
- Světlo vodou neprochází snadno, a proto se barvy podle hloubky mohou měnit. Ve 25ti metrové hloubce se krev nezdá být červená, ale zelená.

2.9.4 Zeměpis

- Amazonka je nejmohutnější řeka světa.
- Bazilika sv. Petra je chrám pro 50 000 věřících a byla navržena ne jedním, ale hned deseti génii renesance. Mezi nimi byl také Rafaelo a Michelangelo.
- Brno k 1.5.1997 mělo 48 katastrálních území, více jak 1630 ulic, 42 000 domů, s celkovým počtem 387 986 trvale bydlících obyvatel.
- Duha jako uzavřený kruh (nikoli tedy jako známý půlkruh), se nám jeví, letíme-li letadlem. Když stojíme na zemi, vidíme jen její polovinu.
- Galapágy jsou skupina ostrovů sopečného původu, ležící v Tichém oceánu přesně na rovníku. Je zde 40% druhů místních rostlin, které patří mezi endemity, což znamená, že se nevyskytují nikde jinde na světě.
- Mořské vlny dosahují výše až 12 metrů. při bouři, zemětřesení a podmořské činnosti sopek mohou být až 4× větší.
- Mount Everest je dnes (1997) vyšší, než v roce 1953, kdy jej zdolali Sir Edmund Hillay a Šerpa Tenzing.
- Na Eiffelovu věž vede 1671 schodů.
- Podle definice rozumíme pouští takovou oblast, která má celoročně příjem srážek nižší než 25 cm.
- V Antarktidě je tak málo potravy, že vše musí být využito. Proto vlk polární sežere zajíce sněžného i s kůží, chlupy, tukem a kostmi.

2.9.5 Zoologie

- Americký chřestýš na sebe upozorňuje přívěsy na konci svého ocasu. Jsou to zrohovatělé články. Při každém svlékání kůže, ke kterému dochází 3× do roka, se vytvoří jeden článek. Největší chřestidlo se skládá z 29 článků (téměř desetiletý chřestýš).
- Bezkonkurenčním výkonem srdce se může pochlubit netopýr. V okamžiku největšího vypětí jeho srdce vykoná až 800 úderů za minutu, zatímco v době zimního spánku to je pouhých 16 úderů za minutu, což je padesátkrát méně.
- Delfín může zůstat pod vodou 15 minut. Ve spánku lehají samice na hladinu vody a mají dýchací otvor nad vodou. Samci spí přímo pod hladinou a čas od času se vynořují.
- Dospělý lední medvěd je schopen větřit mrtvou velrybu na vzdálenost 30 km.
- Had dokáže spolknout kořist, která je na jeho rozměry až neuvěřitelně velká. Polyká ji v celku. Toho dosáhne tím, že se mu při polykání vykloubí čelist.
- Klokan rudý může dosáhnout rychlosti až 65 km/hod a jeden skok měří až 12 metrů. Mládě vážící pouhý gram samo přelézá do vaku, kde zůstává asi 70 dní. Hned jakmile samice mládě porodí (po 48 hodinách), může znovu zabřeznout. Může tedy mít do roka i více mláďat.
- Lví samci se o mláďata vůbec nestarají. Někteří je i požírají.
- Medvídek Koala vůbec nepije. Vodu získává z blahovičníkových listů. Koala v řeči australských domorodců znamená „žádná voda”.
- Mládě ledního medvěda je velikosti krysy a váží pouhých 450 – 900 gramů.
- Modrá velryba (jinak též plejtvák obrovský), největší živočich na zemi, vydá nejhlasitější zvuk (188 decibelů, tj. asi jako raketa při startu), který byl zaznamenán na vzdálenost 850 km. V roce 1909 byla Jižní Georgii ulovena samice 33,58 metrů dlouhá, jejíž hmotnost přesahovala 200 tun (srdce vážilo 700 kg). Plejtvák rovněž nejrychleji roste. Ze zárodku vážícího několik gramů se za 11 měsíců vyvine novorozenec, který měří kolem 7 metrů a váží přes 2 tuny. Během kojení za den vypije 200 litrů mléka a přibere 90 kg. Březost trvá 340 – 360 dní.
- Na jednom ježkovi je až 500 blech.
- Nejdéle ze všech zvířat žijí želvy. V nezměněném stavu existuji již 150 milionů let. Želva obrovská, jenž roku 1918 nešťastnou náhodou zemřela v dělostřeleckých kasárnách v Port Louis, žila v zajetí již 152 let.
- Nejjemnější čich má sameček můry Eudia pavonia, který rozezná pach samičky na 11 km.
- Nejrozšířenější jsou závody hlemýžďů. Vítěz jednoho závodu ulezl trať dlouhou 51 cm za 5 minut a 22 sekund.
- Nejrychlejším běžcem je gepard. Má závratnou akceleraci. Maximální rychlosti 100 km/h dosáhne za necelé dvě sekundy.
- Nejtěžší ptačí hnízdo vybudoval orel Halliaeetus Ieucocephalus roku 1963 blízko St. Petersburgu na Floridě. Široké bylo 2,9m, dlouhé 6 metrů a vážilo 3 tuny.
- Největší hlodavec na světě, kapybara, je dlouhý až 1,4 metrů a váží 110 kg.
- Největší zaznamenaná hmotnost tygra usurského byla 384 kg.
- Největší zaznamenané rozpětí křídel měl albatros stěhovavý (3,63 m).
- Největším létajícím ptákem je kondor. Při rozpětí křídel měří asi 3 metry.
- Největším ptákem dneška je pštros. Když vztyčí hlavu na svém dlouhém krku, měří až 3 metry. Pštros, ač pták, nelétá.
- Největším ptákem, který kdy žil na zemi, byl obyvatel Madagaskaru, obrovský pštros Aepiorius. Byl asi tři metry vysoký, vážil více než 500 kilogramů a snášel vejce o průměru jednoho metru.
- Největším žijícím krabem na světě je krab obrovský. Žije v hlubinách u pohoří Japonska. Jeho krunýř má průměrně 30cm a rozpětí klepet měří přes 2 metry.
- Nejvíce nohou nemá stonožka, ale mnohonožka. Kalifornský druh Illacme plenipes jich má 750.
- Nejvíce zapáchající tvor, zorila velká, je cítit až na vzdálenost 1,6 km.
- Nejvyšší změřená žirafa camelopardis dosahovala výšky 6,1 metrů. Její krk má však také 7 obratlů jako člověk.
- Novorozenec medvídka Koaly je velký jako fazole a váží 0,3g. Žije podobně jako klokan ve vaku.
- Označení „mustang” vzniklo ze španělského „mesteno” („bez majitele”, „zatoulaný”), které bylo zase odvozeno z „la mesta” = „patřící každému a nikomu”.
- Paúhoř elektrický je nejnebezpečnější ze všech elektrických ryb. Dokáže vytvořit elektrický výboj o síle 500 – 600 voltů. Hlava působí jako kladný pól, ocas jako záporný.
- První inkoust na psaní se vyráběl z barviva, které se tvoří v inkoustovém vaku chobotnic.
- Ptáci mají nejméně 8x ostřejší zrak než lidé. Sokol stěhovavý může zpozorovat holuba na 8 km.

- Slon africký, největší suchozemský živočich, sní za jeden den 225kg rostlin a vypije 136 litrů vody najednou. Největší exemplář měřil v kohoutku 4,16 m, délku měl 10,67 metrů a vážil 12 tun. Nejdelší sloní kel měří 3,49 metru.
- Sova dokáže během roku vyhubit až tisíc polních či lesních myší.
- Šimpanz je jediné zvíře, které se pozná v zrcadle.
- V „pásmu ozvěn" v hloubce 600 – 1200 metrů pod hladinou se keporkakové (druh velryby) mohou slyšet z jedné strany Tichého oceánu na druhou.
- V České republice žije na 40000 různých živočichů (velký počet je hmyzu). Toto číslo tvoří pouze půl procenta ze všech živočišných druhů světa.
- V závodě dešťovek (žížal) zdolala soutěžící jménem Willie trať dlouhou 60cm za 2 minuty a 15 sekund.
- Včela na své cestě z úlu za medem, která trvá vždy přibližně 10 minut, vysaje šťávu z asi sta květů. Je-li teplo a sucho vykoná za den asi 30 až 40 takových letů.
- Velké kudlanky napadají a požírají žáby a ptáčata.
- Vrcholová rychlost lenochoda (který prospí 18 hodin denně) je 1 km/h.
- Žralok lidožravý vycítí jednu kapku krve i v 4,6 milionech litrů vody.

Literatura

[1] *ABC mladých techniků a přírodovědců.*

[2] Jan Bařinka – *Rozum do hrsti.* 1992.

[3] Anino Belan – *Herník.* (Internet)

[4] Bizon (oddíl OkO) – *Hry.* (Internet)

[5] Boris Bouda – *Kvízy, otázky, odpovědi.* KDPM, Brno 1966.

[6] Centrum ADAM – Hry na http://www.adam.cz (Internet)

[7] *Čtyřlístek* 114, Praha.

[8] PhDr. Felix Černoch, CSc. – *Kartotéka her.*

[9] Otto Čmolík – *Hry pro jiskry a pionýry.*

[10] Zbyněk Dach – *Ostrov vyhnanců.* Perseus Publishing, Plzeň 2000. ISBN 80-7288-011-X.

[11] *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě.*

[12] Jan Drda – *České pohádky.* Československý spisovatel, Praha 1990. ISBN 80-202-0244-7.

[13] Jiří Fiala – *Matematika a hry.* (Internet)

[14] Steve Jackson, Ian Livingstone – *Vesmírný zabiják.* Perseus Publishing, Plzeň 1996.

[15] Fin Book Manufacture – *Lexikon pro turisty a táborníky.* Nakladatelství a vydavatelství FIN, Olomouc 1994. ISBN 80-85572-46-X.

[16] Jaroslav Flejberk – *Kvíz pro každý den aneb hrátky s důvtipem.* Nakladatelství Svoboda – Libertas, Praha 1993.

[17] Jaroslav Flejberk – Hlavolamy na *http://www.mensa.cz* (Internet)

[18] Jaroslav Foglar – *Kronika ztracené stopy.*

[19] Jaroslav Foglar – *Rychlé Šípy.*

[20] Milan Hankovec – *Hry na víkend II.* (Hrníček her 10) Mravenec, Brno.

[21] František Hrubín – *palíček veršů a pohádek* Státní nakladatelství dětské knihy, Praha 1960.

[22] Jaroslav Chum – *Hádankářský závod.* (Internet)

[23] Vladimír Jarkovský – *Nápady pro sídliště.* Olympia, Praha 1987.

[24] František Kábele – *Brousek pro tvůj jazýček.*

[25] Jindřich Kačer – *Hry do klubovny I.* (Hrníček her 2). Mravenec, Brno.

[26] Jindřich Kačer – *Hry do klubovny IV.* (Hrníček her 5) Mravenec, Brno.

[27] Jindřich Kačer – *Hry do přírody III.* (Hrníček her 8) Mravenec, Brno.

[28] Jindřich Kačer – *Hry do přírody IV.* (Hrníček her 9) Mravenec, Brno.

[29] Jindřich Kačer – *Hry do přírody V.* (Hrníček her 13) Mravenec, Brno.

[30] Jindřich Kačer – *Hry do přírody VI.* (Hrníček her 14) Mravenec, Brno.

[31] Jindřich Kačer – *Hry ve vodě I.* (Hrníček her 11) Mravenec, Brno.

[32] Jindřich Kačer – *Hry ve vodě II.* (Hrníček her 12) Mravenec, Brno.

[33] Věroš Kaplan – Hry na *http://www.fi.muni.cz/~xkaplan* (Internet)

[34] Honza Koukl – Hry na *http://gama.fsv.cvut.cz/~koukl* (Internet)

[35] Martin Mareš – *Vědecká přísloví.* (Internet)

[36] Ondřej Neumajer – *Kartotéka her.* (Internet, ondrej.neumajer@vslib.cz)

[37] Štefan Novoveský, Karol Križalkovič, Imrich Lečko. *777 matematických zábav a her.* Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1971.

[38] Radek Pelánek – Hry na *http://www.fi.muni.cz/~xpelanek* (Internet)

[39] Pionýr – Hry na *http://www.pionyr.cz* (Internet)

[40] Pionýr, Městská rada Brno – *Aktuality.* (10/97 – 12/97, 1/98 – 2/98)

[41] Pionýrské tábory ROH

[42] Karel Plicka, František Volf - *Doma*, Státní nakladatelství dětské knihy, Praha 1962.

[43] *Pohádky a povídky pro malé čtenáře*

[44] *Pohádky, říkadla a hádanky z Bartošovy kytice*

[45] PO SSM, Okresní rada Strakonice – *Hry nejen do přírody.*

[46] Hana Procházková a kol. – *Hry na víkend.* (Hrníček her 1) Mravenec, Brno.

[47] Karel Průcha – *Branné hry v terénu.*

[48] Ing. Vladimír Rogl – *Správnou stopou.*

[49] Lukáš Rucka a 13. oddiel VS – *Hry.* (Internet, Lukas.Rucka@usa.net)

[50] Ernest Thompson Seton – *Kniha lesní moudrosti.*

[51] Robert Špalek – *Matematické hry.* (Internet, robert@atrey.karlin.mff.cuni.cz)

[52] Miroslav Švadlenka – *Hra kouzel a magie.* Mladá fronta, Praha 1979.

[53] Vladimír Theuer – *Turistický oddíl mládeže.*

[54] František Továrek – *Prázdniny na táboře.*

[55] Dr. Hana Treuová – *Cvičné texty pro logopedii.*

[56] Josef Vinárek – *Hádej, co je to?*

[57] Jan Vrátný a kol. – *Vzhůru do přírody.* Mladá fronta, Praha 1968.

[58] Walt Disney – *Příručka vynálezce Šikuly*, Věda a vynálezy

[59] Miloš Zapletal – *Encyklopedie her.*

[60] Miloš Zapletal – *Výpravy za dobrodružstvím.* Albatros, Praha 1986.

[61] Dalibor Zdeněk – *Pohybové hry*

[62] Petr Zelenka – *Hry se šipkami.* (Internet, xzelp07@post.cz)

[63] *Zlatý fond her II.*

[64] Vilém Zoubek – Hry na *http://home.zcu.cz/~zoubek* (Internet)