

# ZÁSObNÍK HER

vzniklý v rámci řešení projektu FRVŠ

*Inovativní obohacení předmětu Metodika her a zábavních činností*

(Mgr. Pavla Vyhnálková, Ph.D., Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci)

Zásobník her obsahuje metodické návody k celkem 62 hrám. Za metodickým návodem ke hře je vždy připojen odkaz na videoukázku na serveru You Tube. Videozáznamy byly pořízeny při výuce inovovaného předmětu Metodika her a zábavních činností.<sup>1</sup>

U každé hry jsou uvedeny všechny důležité informace potřebné k jejímu uskutečnění v praxi. Metodický návod zpracoval vždy ten student, který danou hru ve studijní skupině vedl. Jedná se o následující údaje:

## Název hry

Název hry byl většinou udán studentem, který hru připravil, případně byl převzat ze zdroje, z něž byly pokyny ke hře čerpány. U her obecně známých se v praxi často setkáváme s různými názvy hry, v zásobníku však respektujeme ten název, který navrhl student.

## Zdroj hry

Studenti mnohdy čerpali z vlastních zkušeností, často byly ve výuce realizovány také hry obecně známé, u nichž není možné původního autora dohledat. Některé hry byly však převzaty z jiného zdroje, tato skutečnost je v metodickém návodu ke hře vždy uvedena. Kompletní seznam zdrojů je zařazen na konci tohoto úvodu.

## Cíl hry

V každém metodickém návodu je uvedeno, jaké dovednosti, postoje či vlastnosti může hra u účastníků rozvíjet, jaké zkušenosti jim může pomoci získat.

## Prostředí hry

V zásobníku jsou zařazeny hry vhodné na hřiště, do lesa, do města, do tělocvičny a do místnosti (učebny, klubovny). U některých her jsou uvedeny další specifické požadavky na prostředí (například místnost vybavená židlemi a lavicemi). Asi třetina her není vázána na konkrétní prostředí.

## Délka trvání hry

Zásobník obsahuje hry velmi krátké (3 – 5 minut) i hry delší (až 30 minut). Některé hry nejsou časově omezeny a lze je hrát libovolně dlouho podle zájmu účastníků (při dodržení osvědčeného pravidla, že je dobré hru ukončit dříve, než zájem a nadšení účastníků opadne).

## Počet účastníků hry

Většina her je určena pro středně velkou skupinu účastníků (do 30 osob).

## Věk účastníků hry

V metodickém návodu je vždy uvedena pouze dolní věková hranice vhodná pro realizaci hry. Většinu her lze hrát již s dětmi mladšího nebo středního školního věku, pouze asi tři hry jsou určeny pro děti starší dvanácti, případně patnácti let.

---

<sup>1</sup> Odkaz na stránku se všemi videoukázkami: <http://www.youtube.com/user/MetodikaHer/videos>

### Pomůcky, materiál ke hře

Zásobník obsahuje většinou jednodušší hry, jež lze hrát buďto zcela bez pomůcek, případně s běžně dostupnými pomůckami.

### Pravidla hry

Pravidla hry zahrnují nejen návod ke hraní hry, ale také další informace (například o uspořádání prostředí, rozdělení účastníků do skupin/týmů a podobně).

### Reflexe

Několik her v zásobníku vyžaduje hlubší reflexi společně s účastníky po skončení hry, na tuto skutečnost je v metodickém návodu upozorněno a jsou zde nabídnuty podněty pro tuto reflexi.

### Poznámka, zkušenost

K některým hrám v zásobníku je připojeno stručné upozornění na možná úskalí hry v podobě poznámky, případně jsou popsány zkušenosti, které byly získány při realizaci hry v rámci inovovaného předmětu.

### Alternativy

Zásobník obsahuje také náměty na obměnu některých her, případně jinou variantu pravidel hry.

## Seznam her

Níže uvádíme číslovaný seznam všech her zařazených v zásobníku. Hry jsou rozděleny podle prostředí, v němž byly realizovány při výuce inovovaného předmětu.

### *Hry realizované na hřišti:*

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. STRHÁVANÁ DO KRUHU   | 2. ZRNKA MOUDROSTI       |
| 3. NA MYSLIVCE A ZAJÍCE | 4. PŘIVOLÁVÁNÍ SLUNÍČKA  |
| 5. ZVEDACÍ HONIČKA      | 6. PÍSMENA Z TĚLA        |
| 7. KDE BUDE MÍŇ         | 8. NAJDI MAJÁK           |
| 9. TELEMETRIE           | 10. PŘIHRÁVANÁ           |
| 11. CHYŤ MÍČEM          | 12. ZPRAVODAJSKÁ ŠTAFETA |

### *Hry realizované v lese:*

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 13. SBĚR SUROVIN | 14. LESNÍ GOLF |
| 15. PREDÁTOŘI    | 16. LESOKLUBKA |
| 17. LESNÍ SÍŤ    |                |

### *Hry realizované ve městě:*

- |                      |                                  |
|----------------------|----------------------------------|
| 18. KOSMICKÁ HOŇKA   | 19. JÁ JSEM ... A CHTĚL BYCH ... |
| 20. NĚMÉ ARTEFAKTY   | 21. HOŇKA S HLEDÁČKEM            |
| 22. STREET ACTION    | 23. KIMOVA HRA U KNIHKUPECTVÍ    |
| 24. POSTŘEH VE MĚSTĚ | 25. LÍSTEČKOVANÁ                 |

### *Hry realizované v místnosti:*

- |                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| 26. OPIČKA V KLECI     | 27. ČOKOLÁDA                 |
| 28. ŽIDLOVANÁ          | 29. ZVÍŘÁTKA A JEJICH NEMOCI |
| 30. PRASÁTKO, KVIKNI!  | 31. MAMINKY A MIMINKA        |
| 32. RYCHLE SI VZPOMEŇ  | 33. OBOUVÁNÍ                 |
| 34. PÍSNÍČKY           | 35. PÍSMENKA                 |
| 36. SLOVNÍ ZÁSoba      | 37. OŽIVLÉ PEXESO            |
| 38. KUKAČKY            | 39. ZTRACENÁ MINCE           |
| 40. ELEKTRIKA          | 41. JEDNA, DVA, BUM...       |
| 42. SARDINKA           | 43. KRABIČKA – SOLNIČKA      |
| 44. KOMÁŘI             | 45. CO O SOBĚ NEVÍM          |
| 46. DUHA ZA KOPCEM     | 47. JÁ JSEM TY A TY JSI JÁ   |
| 48. ZVÍŘÁTKA           | 49. DEKA                     |
| 50. KOMPOT             | 51. PSYCHIATR                |
| 52. TAJÍCÍ KRA         | 53. NEDOBYTNÝ HRAD           |
| 54. NEBE – ZEMĚ – NOS  | 55. EVOLUCE                  |
| 56. NEPOVOL UPAŽENÍ    | 57. ZASÁHNI HÝŽDĚ            |
| 58. ČLOVĚK – KŮŇ – RAK | 59. NINJA                    |
| 60. VALAŠSKÝ HOKEJ     | 61. SFOUKNI SVÍČKU           |
| 62. ULÍČKA DŮVĚRY      |                              |

### **Seznam zdrojů, z nichž byly čerpány některé hry**

#### *Knihy:*

- BARTŮŇEK, D. *Knihy her a činností v klubovně i venku*. Praha : Portál, 2002. ISBN 80-7178-618-7.
- HAVLÍK, V. *Akční tvorba*. Olomouc : Univerzita Palackého, 1991. ISBN 80-7067-074-6.
- MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007. ISBN 978-80-85973-77-3.
- NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 5. vyd. Praha : Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-572-1.
- NEUMAN, J., WAGENKNECHT, M. *Hry do kapsy VIII*. Praha : Portál, 2005. ISBN 80-7178-984-4.
- ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. II. svazek : hry v klubovně*. Praha : Olympia, 1986.

#### *Internet:*

<http://www.hranostaj.cz>

<http://herka.deka.cz>

## 1. STRHÁVANÁ DO KRUHU

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** obratnost, postřeh, síla, posílení vztahů ve skupině

**Prostředí:** hřiště

**Délka trvání:** předem stanovený čas 3 minuty

**Počet účastníků:** 10 – 15

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** křída

**Pravidla:** Hráči se chytí pevně za ruce a vytvoří kruh. Uvnitř tohoto kruhu nakreslíme křídou na zemi menší kruh. Na povel „ted“ se každý hráč snaží strhnout hráče po levé i pravé ruce dovnitř nakresleného kruhu. Kdo šlápne nohou do kruhu, je vyřazen (a nesmí již za sebou nikoho stáhnout), nebo si počítá trestný bod.

**Alternativy:** Další obměnou může být, že na povel vedoucího hry se kruh začne otáčet (chůze, běh) jedním směrem. V průběhu pohybu se každý hráč snaží strhnout hráče po levé i pravé ruce do kruhu, kolem kterého se pohybují.

<http://www.youtube.com/watch?v=FJRv2p21Trk>

## 2. ZRNKA MOUDROSTI

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** paměť, seznámení se s příslovími, rychlost, vytrvalost

**Prostředí:** hřiště, les

**Délka trvání:** 20 – 30 minut (podle náročnosti a věku účastníků)

**Počet účastníků:** 20 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** čtvrtky s příslovími, osobní kartička – lísteček s čísly od 1 do 12 pro každého účastníka, papír se všemi příslovími pro vedoucího hry, propiska

**Pravidla:** Připravíme si malé čtvrtky, na kterých jsou tiskacími písmeny napsány tyto moudré věty (označené pořadovým číslem):

1. *Neodkládej na zítřek, co můžeš konat dnes.*
2. *Nenuť druhého k práci, kterou sám nechceš vykonat.*
3. *Rozhněváš-li se, počítej do deseti, než něco řekneš nebo uděláš.*
4. *Čím je člověk rozumnější a lepší, tím více dobra nachází u jiných.*
5. *Hněv je vždycky škodlivější než urážka, která jej vyvolala.*
6. *Dělej dobré skutky tajně.*
7. *Nejskvělejší talenty ničí se zahálkou.*
8. *Jednou z nepochybných a čistých radostí je odpočinek po práci.*
9. *Když mluvíš, tvoje slova by měla být lepší než mlčet.*
10. *Člověk nachází své štěstí jen tehdy, když pracuje pro jiné lidi.*
11. *Člověk, který má tělo malé a slabé, může mít ducha velkého a silného.*
12. *Překonávej hněv mírností, zlo dobrem, skoupého dary, lháře pravdou.*

Tyto čtvrtky rozmístíme po vymezeném prostoru (přibližně padesátimetrový okruh). Vedoucí sedí na pařezu někde uprostřed a v ruce má list s přesným zněním přísloví. Hráči hledají na vlastní pěst tabulky se zrnky moudrosti. Kdo některou objeví, vtiskne si do paměti přesné znění věty a utíká k vedoucímu. Tam mu řekne tichým hlasem pořadové číslo a větu, kterou si zapamatoval. Jestliže ji reprodukuje naprosto přesně, vedoucí mu zakroužkuje v osobní kartičce příslušné pořadové číslo. Pokud hráč některé slovo vynechá, zkomolí nebo přehodí jeho pořadí ve větě, vedoucí mu kartičku vrátí. Vítězem se stává ten, kdo má jako první zakroužkovaných všech dvanáct čísel.

[http://www.youtube.com/watch?v=fx\\_5n7zX8Dw](http://www.youtube.com/watch?v=fx_5n7zX8Dw)

### 3. NA MYSLIVCE A ZAJÍCE

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** přemýšlení nad strategií, spolupráce, rychlost, obratnost, postřeh

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 1 – 3 minuty (jedna hra)

**Počet účastníků:** 10 – 20 (podle velikosti hřiště)

**Věk účastníků:** 7 a více let

**Pravidla:** Hráče rozdělíme na dvě početně i výkonnostně stejné skupiny. Pokud to lze, realizujeme hru na volejbalovém hřišti, kde mezi zadní a útočnou čáru přikreslíme ještě několik čar. Jedna skupina obsadí šest čar svými hráči – myslivci, kromě poslední zadní čáry (čára vítězství). Na čáře v délce 9 metrů mohou být maximálně tři myslivci, kteří se mohou pohybovat pouze po čarách a smí dotykem vyřazovat zajíce pouze před sebou. Na každé čáře musí být aspoň jeden myslivec. Zající stojí před první čarou a po zahájení hry se snaží bez vyřazení proniknout až za čáru vítězství. Pokud se myslivec stojící na čáře zajíce dotkne, zajíc po straně opustí herní prostor a začíná opět znovu. Pokud se zajíc dostane až za čáru vítězství, získá pro skupinu bod a hraje znovu. Dotek myslivce za čarou neplatí, neplatí také, když myslivec opustí čáru. Po předem stanovené době si skupiny své role vymění. Skupina, která získá více bodů, vítězí.

<http://www.youtube.com/watch?v=9GUZhYIs6EM>

#### 4. PŘIVOLÁVÁNÍ SLUNÍČKA

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** výdrž, zábava

**Prostředí:** hřiště

**Délka trvání:** 5 minut

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pravidla:** Nejprve se všichni postaví do kolečka a v duchu si vyberou jednoho jiného hráče – nemusí svoji volbu nijak ohlašovat. Pak se to celé odstartuje. Každý má za úkol desetkrát oběhnout toho, koho si předtím vybral, a pak se vrátit zpět na svoje místo, kde začínal (v kolečku). Potíž je v tom, že i cíl se začne pohybovat a obíhá někoho jiného. Co vznikne, si možná dokážete představit...

<http://www.youtube.com/watch?v=to4dy00K0U0>

## 5. ZVEDACÍ HONIČKA

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** síla, obratnost, postřeh

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 2 – 5 minut (jedna hra)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 12 a více let

**Pravidla:** Ve vymezeném prostoru určíme 2 – 3 honiče. Na signál honiči honí a chytají honěné. Zvednou chyceného soupeře tak, že se chycený nedotýká nohama země. Tím se chycený stává honičem. Honiči mohou spolupracovat, nebo jim to naopak zakážeme – podle potřeby a podmínek.

<http://www.youtube.com/watch?v=VV51t02BT2w>



## 6. PÍSMENA Z TĚLA

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** fantazie a vynalézavost, hbitost, zábava

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** lístečky s písmeny nebo slovy

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do dvojic, ty si vylosují písmena, která mají předvést svým tělem. Ostatní mohou hádat. Lze také vytvořit větší skupinky a těm zadat nějaké slovo.

<http://www.youtube.com/watch?v=1L5QDvNhMLY>

## 7. KDE BUDE MÍŇ

**Cíl:** rychlost, obratnost

**Prostředí:** hřiště, místnost

**Délka trvání:** předem stanovený čas v rozmezí 2 – 3 minut

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 7 a více let

**Pomůcky, materiál:** papírové koule

**Pravidla:** Vyznačíme hrací plochu a tu rozdělíme na poloviny. Účastníky rozdělíme na dvě skupiny. Každá skupina dostane 20 papírových koulí. Po zaznění povelu „start“ se hráči snaží, aby na jejich polovině hrací plochy bylo co nejmíň koulí a na soupeřově polovině co nejvíc. Když k nim někdo nějakou koulí hodí, oni ji zase hodí zpět. Mohou k soupeřovi házet i ty koule, které se ocitly mimo hrací území. Je určen časový limit (např. 2 minuty – lepší je kratší čas, aby se hráči neunavili, případně se nevyčerpala jejich motivace). Po jeho vypršení se spočítají koule. Skupina, která jich bude u sebe mít méně, vyhrálo. Můžeme hrát více kol (podle zájmu účastníků).

[http://www.youtube.com/watch?v=-IXIBo8KK\\_M](http://www.youtube.com/watch?v=-IXIBo8KK_M)

## 8. NAJDI MAJÁK

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** přesnost, postřeh, orientace poslepu, důvěra ve skupině

**Prostředí:** hřiště, místnost

**Délka trvání:** 3 – 5 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 25

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** šátky na zavázání očí

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí na dvě skupiny. První skupina jsou námořníci a druhá skály. Vedoucí představuje maják. Námořníci si zavážou oči šátky a skály se zatím rozestaví mezi maják a místo, odkud námořníci startují. Maják i skály vydávají zvuky. Maják „húúúú“ a skály „ššššš“. Námořníci se snaží poslepu bez nárazu do skály dojít až k majáku. Když námořník narazí do skály, stává se také skálou. Vítězí námořník, který jako první dorazí k majáku, případně všichni námořníci, kteří přežijí a maják naleznou.

[http://www.youtube.com/watch?v=1ABs9D\\_K27A](http://www.youtube.com/watch?v=1ABs9D_K27A)

## 9. TELEMETRIE

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** přesnost, orientace poslepu, koordinace pohybů, důvěra ve spoluhráče

**Prostředí:** hřiště, les

**Délka trvání:** předem stanovený čas v rozmezí 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 6 – 10

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** šátky na zavázání očí, papírové koule (případně hadrové míčky)

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí na dvojice, jeden z dvojice si zaváže oči a vezme si dva hadrové míčky. Hratelné je to tak do pěti dvojic. Ten, který vidí, se snaží druhého navigovat tak, aby míčkem zasáhl někoho z jiné dvojice. Vedoucí si dělá čárky za úspěšné zásahy. Navigátor musí posléze slovně dovést slepého i k odhozeným míčkům, musí mu říkat, jak se vyhýbat letícím střelám atd. Nesmí se ho však vůbec dotýkat. Hraje se určitý čas, nejúspěšnější dvojice vítězí, pak si mohou vyměnit role a sehrát ještě jedno kolo.

<http://www.youtube.com/watch?v=eNQpYepi9xQ>

## 10. PŘIHRÁVANÁ

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** obratnost, postřeh, spolupráce v kolektivu, míčové dovednosti

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 2 – 5 minut

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** míč, rozlišováký (šerpy, šátky...)

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do dvou skupin. Obě skupiny se volně rozmístí po herní ploše. Pro lepší kontrolu i počítání je označíme rozlišováký. Jedno z družstev má v držení míč vhodný pro házení. Na signál si hráči jednoho družstva přihrávají míč. Vedoucí hry nahlas počítá přihrávky mezi hráči stejného družstva. Pokud se dotkne míč země nebo hráče druhého družstva, je to chyba a míč dostává do držení druhé družstvo. Počítání začíná znovu. Hráč s míčem nesmí udělat více než jeden krok, hráči bez míče nejsou v pohybu omezeni. Vítězí družstvo s největším počtem přihrávek. Vedoucí hry musí počítat zřetelně a nahlas.

**Alternativy:** Pravidla se dají upravit podle aktuální situace, např. pokud se hráč dotkne země, míč dostane to družstvo, které se k němu dřív dostane. Dalším obměnou může být to, že míč si nesmějí vyměňovat dokola jen 2 hráči (tedy hráč nemůže přihrát tomu, od koho míč dostal).

<http://www.youtube.com/watch?v=hLmQuxzWILU>

## 11. CHYŤ MÍČEM

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** postřeh, spolupráce, míčové dovednosti

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 2 – 3 minuty (jedna hra)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** míč

**Pravidla:** Určíme jednoho honiče, který má míč a který honí ostatní ve vymezeném prostoru. Pokud se jich honič dotkne míčem, který musí držet v jedné či obou rukou a který mu nesmí vypadnout, získává dotykem dalšího honiče. Honiči si přihrávají míč podle potřeby. Honění nesmí natáhnout ruce po míči, jinak jsou chyceni.

**Alternativy:** Pro ztížení hry můžeme stanovit, že nad počet tří honičů smí honič s míčem udělat nejvýše tři kroky.

<http://www.youtube.com/watch?v=GC7vE7hsWh8>

## 12. ZPRAVODAJSKÁ ŠTAFETA

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** rychlost, sluchové vnímání, paměť, spolupráce ve skupině

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 5 – 10 minut (podle délky zprávy)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 7 a více let

**Pomůcky, materiál:** obálky se zprávou

**Pravidla:** Hráče v družstvech rozmístíme po ploše herního prostoru tak, že jsou od sebe v přímce nebo po spirále (kruhu, čtverci a podobně), ale vždy jeden od druhého ze stejného družstva alespoň 8 – 10 m. Úkolem je podat co nejrychleji zprávu od prvního hráče, který se nazývá odesílatel, poslednímu hráči družstva, kterého nazýváme příjemce. Samozřejmě přes všechny hráče družstva. Odesílatelům dáme do obálky (zvyšuje to napětí) zprávu. Má několik částí a každou část se hráč musí naučit, přeběhnout do postavení druhého hráče a pošeptat ji do ucha hráči, který ji tiše opakuje. Odesílatel se vrátí na své stanoviště a přečte a naučí se další část. Mezi tím druhý hráč přiběhne na post třetího a opět předá zprávu a vrátí se na své stanoviště. Takto se předávají části zprávy až k poslednímu hráči, který je příjemce a sepisuje zprávu na papír. Jakmile je celá, zdvihne ruku a předá ji vedoucímu hry. Při předávání zprávy si hráči družstev nesmí překážet ani vadit. Pokud přenášíme zprávu na hřišti, není to problém. V tělocvičně mají protihráči snahu mást soupeře a vytváří záměrně chybné hlášky.

<http://www.youtube.com/watch?v=E71hzqLHqcU>

### 13. SBĚR SUROVIN

**Cíl:** postřeh, soustředění, rychlost

**Prostředí:** les, louka

**Délka trvání:** předem stanovený čas v rozmezí 15 – 30 minut (dle věku účastníků a počtu a náročnosti úkolů)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** předem připravený seznam s úkoly

**Pravidla:** Pro tuto hru je nutno připravit seznam věcí, které lze najít v okolí. Seznam může obsahovat třeba přírodní suroviny jako vybrané plody, bylinky, ptačí peří, horniny nebo živý hmyz a podobně, tyto položky jsou pak v seznamu obodovány v závislosti na tom, jak obtížně jsou k nalezení. Ten, kdo danou věc přinese, dostává body uvedené na seznamu. Pokud soutěžící přinese některou věc vícekrát, dostane body pouze za jeden kus. Tato hra se dá hrát v týmech i v jednotlivcích.

**Zkušenost:** Na našem seznamu bylo i „něco jedlého“ – jedlost jsme museli dokázat snědením dané suroviny.

<http://www.youtube.com/watch?v=HEPHa1Q9SxA>



## 14. LESNÍ GOLF

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** přesnost, rychlost, obratnost

**Prostředí:** les

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 5 – 30

**Věk účastníků:** 6 a více let

**Pomůcky, materiál:** cedulky s čísly, provázky, míček

**Pravidla:** V lese se čísla viditelně označí několik stromů (ovážeme strom provázkem s listem s číslem). Označení musí být provedeno tak, aby od stromu 1 byl dobře viditelný strom 2 a tak dále. Je to podobné jako na golfovém hřišti, nevidíte jamku, ale víte, kde leží. Účastníky rozdělíme na několik skupin po čtyřech až pěti. Skupina dostane jeden tenisový míček, kterým se snaží postupně zasáhnout všechny stromy tak, jak jdou číselně za sebou, a to co nejmenším počtem hodů. Po každém hodu se hráči střídají. Při zasažení správného stromu, hází skupina od paty tohoto stromu na další v pořadí. Pokud se netrefí, hází se z místa, kde se míček zastavil. Hra se může hrát i s více skupinami najednou, stačí je od sebe časově posunout. Můžeme hrát na nejkratší čas nebo na nejnižší počet hodů.

<http://www.youtube.com/watch?v=liRh7BbB56o>

## 15. PREDÁTOŘI

**Cíl:** rychlost, obratnost

**Prostředí:** les, hřiště

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 15 – 35

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** šátky, fáborky na vyznačení herní plochy

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí na dvě skupiny – antilopy a predátory. Antilopy mají svůj život v podobě šátku, který mají zastrčený vzadu za pásek kalhot (jako ocásek). Predátoři musí antilopám vzít šátek a tím i život. Hra končí, když z lesa zmizí všechny antilopy. Vítězí poslední antilopa.

**Poznámka:** Tuto hru je dobré nejdříve vyzkoušet, abychom zjistili, jak optimálně vymezit herní území.

<http://www.youtube.com/watch?v=pngVzWsCGsQ>

## 16. LESOKLUBKA

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** rychlost, výdrž na jeden nádech, obratnost

**Prostředí:** dostatečně hustý les, kterým však lze probíhat (bez křoví či hustého podrostu)

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** stejně dlouhé klubíčko pro každou skupinu (100 metrů)

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme na skupiny po třech až sedmi. Každá skupina dostane klubíčko jinak barevného provázku. Úkolem skupiny je po zaznění povelu „start“ obsadit co nejvíce stromů, a to tím způsobem, že stromy jsou (jednou po celém obvodu kmene) omotány provázkem. Jedná se o štafetu, délka hry jednotlivého hráče se řídí tím, jak dlouho vydrží na jeden nádech. První hráč se nadechne a zároveň s vyběhnutím začne „tutat“. Nese si klubíčko, omotá strom, další strom, zkrátka tolik, kolik jich stihne na jeden nádech. Na stejný nádech se musí i stihnout vrátit, klubíčko nechává tam, kde skončil s omotáváním. Předá štafetu druhému, hráči se postupně střídají. Skupina pokračuje až do vypotřebování klubíčka. Nesmí se omotávat stromy, které již omotala jiná skupina, provázky se však smí křížit (pro starší děti lze hru zkomplikovat tím, že se provázky naopak křížit nesmí). Vítězí skupina, která omotala nejvíce stromů.

**Poznámka:** Jak na stránce www.hranostaj.cz upozorňuje uživatelka Lenka, menší děti by mohly s nádechem podvádět a nadechovat se vícekrát během omotávání. Lenka navrhuje stanovit konec omotávání jednoho hráče a předávání štafety například písknutím (dát každému účastníkovi na omotávání stejný čas). Tato varianta je dobrá – záleží pak na rychlosti, kolik stromů stihne hráč za časový úsek (například půl minuty) omotat.

<http://www.youtube.com/watch?v=xEXZkBAfSpg>

## 17. LESNÍ SÍŤ

**Cíl:** obratnost, koordinace pohybů, přesnost

**Prostředí:** les

**Délka trvání:** neomezená (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** neomezený

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** dostatečné množství provázku

**Pravidla:** V lese mezi stromy vytvoříme síť z provázků, které se různě kříží. Úkolem účastníků je síť prolézt z jedné stany na druhou (můžeme stanovit body, kterých se hráči musí dotknout), aniž by se dotkli provázku. Motivací může být například známý film „Past“ se Seanem Connerym a Catherine Zeta-Jonesovou. Tuto hru lze pojmout jako dlouhodobou – například na táborech můžeme síť vytvořit na začátku a nechat děti, aby si celou dobu prolézání trénovaly. Soutěž pak uspořádáme až na konci tábora. Pro zjištění, zda se člověk dotkl provázku, lze použít rolničky (podobně jako v onom zmíněném filmu :-)

<http://www.youtube.com/watch?v=NAU8rfCqPrs>

## 18. KOSMICKÁ HOŇKA

**Cíl:** odstranění ostýchavosti ve skupině, uvolnění, pohyb a radost z něj

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 25

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pravidla:** Vyzkoušejme si nyní, jak zvláštní je život kosmonauta. Nejprve se musíme příslušně odít, tedy navléci si skafandr a nasadit helmu. Odebrat se do kosmické rakety a vzlétnout. Při dosednutí rakety na měsíc se ocitáme ve stavu beztlíže a první šoky zažíváme při otevření a výstupu ze dveří. A v tom momentu propuká kosmická hoňka (klasická baba, ale s odpovídajícími pohyby a rychlostí). Účastník si musí být stále vědom toho, že se ocitá ve stavu beztlíže.

<http://www.youtube.com/watch?v=79FMMsZvwvc>

## 19. JÁ JSEM ... A CHTĚL BYCH ...

**Cíl:** seznámení ve skupině, uvolnění atmosféry

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 5 – 10 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pravidla:** Požádáme účastníky, aby se postavili do kruhu. Pak po směru hodinových ručiček postupně každý vstoupí do kruhu a pantomimicky ukáže, co by si přál mít za věc nebo zvíře. Hra končí, až se všichni vystřídají. Hra ještě může pokračovat tím, že pozpátku hodinových ručiček budou účastníci dělat to, co dělal jejich soused.

<http://www.youtube.com/watch?v=-1DbxPsdFas>

## 20. NĚMÉ ARTEFAKTY

**Cíl:** pozornost, vnímavost, dramatické dovednosti

**Prostředí:** město, ulice

**Délka trvání:** 15 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Představme si, že jsme součástí budov, soch, maleb, dlažby. Všeho, co se ve městě jen nachází. A rádi bychom na to upozornili i ostatní. Každý z účastníků se rozhlédne kolem sebe a vybere si zajímavý fragment, který se mu líbí, z budovy, mozaiky, soch..., který ztvární svým tělem. Ostatní účastníci mu kladou otázky a snaží se dopátrat, na co je dotyčný člověk upozorňuje, že stojí za povšimnutí. Můžeme stejný úkol zadat i dvojicím či trojicím (snazší alespoň pro počáteční překonání ostychu).

<http://www.youtube.com/watch?v=8unWlKXVeq4>

## 21. HOŇKA S HLEDÁČKEM

**Cíl:** všímavost, bystrost, pohybové dovednosti

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 5 – 10 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Stali jsme se námořníky a svým dalekohledem hledáme svou „mořskou pannu“, která se nám ztratila v moři. Účastníci vytvoří dvojice. Vymezíme prostor o rozměrech maximálně 3x3 m, kde se můžeme pohybovat. Pak jeden z dvojice začne počítat do deseti a druhý z dvojice se musí schovat. Protože je stanoven velmi malý prostor, ve kterém všechny dvojice hrají, ten, kdo se schovává, se snaží ukrýt pouze v tomto hloučku lidí (například schovat se za někoho, dřepnout si a podobně). Po napočítání do deseti hledající vytvoří z rukou dalekohled a začne hledat svou „mořskou pannu“. Ačkoliv se hra zdá být jednoduchá, ve skutečnosti je velmi obtížné někoho hledat, když vidíme pouze přes malý otvor z našich rukou. Přestože hra probíhá pouze ve dvojicích, díky malému prostoru máme úzký kontakt i se zbylými účastníky.

<http://www.youtube.com/watch?v=KFhVzWEJWhw>



## 22. STREET ACTION

**Zdroj:** HAVLÍK, V. *Akční tvorba*. Olomouc : Univerzita Palackého, 1991.

**Cíl:** synchronizace, prolomení obav z reakcí kolemjdoucích, zábava

**Prostředí:** město, ulice

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (podle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 15 a více let

**Pravidla:** Účastníci se vmísí do davu lidí na ulici a po očku sledují vůdčí osobu, která dá nenápadné smluvené znamení. Na něj účastníci reagují předem domluveným pohybem či gestem (například se skrčí a zakryjí si hlavu, sledují nebe jedním směrem, zkamení a podobně).

**Reflexe:** Je zajímavé si po hře s účastníky popovídat, jaké to pro ně bylo. Jak vnímali reakce kolemjdoucích lidí, jak se cítili.

**Zkušenost:** My jsme si zkusili vše z výše uvedeného. Nejúspěšnější ale byla spontánně vymyšlená „zlatá brána“ (viz videoukázka). Zatímco na ostatní naše akce lidé téměř nereagovali, zlatou bránou s úsměvem procházeli, i když původně jejich cesta vedla na opačné straně.

<http://www.youtube.com/watch?v=B9X94nw3BAY>

### 23. KIMOVA HRA U KNIHKUPECTVÍ

**Cíl:** paměť, pozornost

**Prostředí:** město

**Délka trvání:** 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** tužka a papír pro každého účastníka

**Pravidla:** Hráči se na 2 minuty zastaví před výlohou knihkupectví a jejich úkolem je zapamatovat si co největší počet názvů knih. Po dvou minutách hráče odvedeme stranou, dáme jim papír a tužku a necháme je zapsat všechny tituly, které si zapamatovali (cca 5 minut). Vyhrává ten hráč, který si zapamatoval a zapsal nejvíce správných titulů knih (můžeme bodovat – jeden bod za zcela správný název, půl bodu za ne zcela přesné znění názvu – složitost přizpůsobíme věku hráčů).

<http://www.youtube.com/watch?v=UdlZK1N-j5Q>

## 24. POSTŘEH VE MĚSTĚ

**Cíl:** pozornost, rychlost, spolupráce

**Prostředí:** město

**Délka trvání:** 10 – 25 minut (podle počtu a vzdálenosti jednotlivých úkolů)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** tužky, papíry s otázkami

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme na skupiny po třech až pěti. Každá skupina dostane tužku a papír s otázkami, které se týkají míst v okolí. Stanovíme časový limit, během kterého se všichni musejí vrátit na určené místo (raději kratší čas). Po návratu skupin bodujeme správné odpovědi – vítězí skupina s nejvyšším počtem bodů.

**Alternativy:** Zástupce skupiny musí doběhnout za vedoucím hry a sdělit odpověď na otázku. Teprve v případě správné odpovědi mu bude sdělena další otázka. Vyhraje skupina, která jako první zodpoví všechny otázky.

<http://www.youtube.com/watch?v=UdlZK1N-j5Q>

## 25. LÍSTEČKOVANÁ

**Cíl:** všímavost, pozornost, rychlost

**Prostředí:** město

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 15 – 25

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** různě barevné lístečky

**Pravidla:** V členitém prostoru (my jsme hráli na starém náměstí v Olomouci) ukryjeme před zahájením hry (a tak, aby to účastníci neviděli), 60 – 100 barevných papírků (3x3 cm) v různých hodnotách (zářivější lístky budou za méně bodů, ty šedivější za více bodů). Stanovíme časový limit (3 – 5 minut), během kterého účastníci hledají a sbírají lístečky. Vítězem se stává ten, kdo během určitého časového limitu najde lístečky za nejvíc bodů.

<http://www.youtube.com/watch?v=2daiBwDoGW4>

## 26. OPIČKA V KLECI

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** tvořivost, přizpůsobivost, hbitost

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Účastníci jsou rozmístěni do kruhu a uprostřed stojí jeden hráč – opička. Hráči v kruhu představují klec. Aby se opička dostala ven, musí mezi ostatními proběhnout tak, aby se jí nikdo nedotkl. Má jedinou možnost, jak uniknout: co dělá ona, dělají ostatní hráči tvořící kruh. Tedy napodobují opičku. Uniknutí z kruhu ji umožní předat funkci opičky dalšímu – kolem kterého hráče nejbližše proběhla ven.

<http://www.youtube.com/watch?v=A5ZFBEO6dj8>

## 27. ČOKOLÁDA

**Cíl:** zábava, hbitost

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** dokud je co jíst :-)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** čokoláda (zdravější varianta – ovoce nakrájené na kousky), hrací kostka, šála, čepice, případně rukavice

**Pravidla:** Účastníci sedí v kruhu na židlích nebo na zemi. Posílají si kostku, kterou hází. Pokud padne někomu šestka, běží doprostřed kruhu, kde je položená čokoláda (kousky ovoce na talíři) čepice, šála, případně rukavice. Hráč si musí všechny kusy oděvu nejprve obléci a teprve pak se může pustit do konzumace dobroty. Je dobré stanovit nějaká pravidla – například čokoládu lze jíst jen po jednom čtverečku a další si hráč může dát do pusy teprve ve chvíli, kdy předchozí čtvereček polkne. Ostatní účastníci nezahálí, ale dál hází kostkou, takže se může stát, že je hráč uprostřed vystřídán dříve, než se vůbec oblékl. Hra končí snědením celé čokolády nebo všeho ovoce.

**Alternativy:** Hra je (zvláště pokud se konzumuje čokoláda) motivující sama o sobě, ale lze ji zpestřit tím, že vítězem se stane ten, kdo sní poslední kousek. Tak dosáhneme velkého nadšení i v případě použití obyčejného jablíčka.

[http://www.youtube.com/watch?v=It\\_WlGy9rls](http://www.youtube.com/watch?v=It_WlGy9rls)

## 28. ŽIDLOVANÁ

**Zdroj:** herka.deka.cz

**Cíl:** obratnost, koordinace, rovnováha, týmová spolupráce

**Prostředí:** místnost, tělocvična

**Délka trvání:** 10 – 20 minut (dle zájmu a počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** starší, ale pevné židle (nejméně dvě)

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme na skupiny po třech až pěti. Úkolem skupiny je překonat co nejrychleji pomocí dvou až tří židlí (podle počtu členů skupiny) určenou vzdálenost, aniž by se kdokoliv dotkl země či jiných předmětů v místnosti. Každé skupině měříme čas, ale pokud máme dostatek místa, mohou závodit dvě nebo tři skupiny proti sobě (lze i uspořádat turnaj – každý proti každému nebo jiný systém).

**Zkušenost:** Důležitou roli zde hraje strategie, takže není od věci, aby skupiny, které ještě nezávodily, vyčkaly někde mimo hrací prostor a nemohly tak od ostatních okopírovat jejich postup.

<http://www.youtube.com/watch?v=9qzUI09iUh4>

## 29. ZVÍŘÁTKA A JEJICH NEMOCI

**Cíl:** zábava, trpělivost

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 – 20 minut

**Počet účastníků:** 8 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** nařezané špejle (délka asi 4 cm), kartičky se zvířátky a nemocemi

**Pravidla:** Představme si, že jsme v ZOO, kde onemocněla téměř všechna zvířátka. Musíme je navštívit a zjistit, co které zvíře trápí. Myslíte si, že jim budeme rozumět? Hráči si sednou do kruhu tak, aby na sebe všichni dobře viděli. Každý si vylosuje kartičku se zvířetem a nemocí. Postupně se budou kartičky číst nahlas. Úkol je výrazně ztížen špejlí, kterou si musí mluvící hráč vložit mezi zuby. Ostatní pak hádají, o jaké zvíře se jedná a čím onemocnělo.

<http://www.youtube.com/watch?v=ZhFnI09WWpE>



### **30. PRASÁTKO, KVIKNI!**

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** sluchové vnímání, zábava

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** neomezená (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 25

**Věk účastníků:** 6 a více let

**Pomůcky, materiál:** židle

**Pravidla:** Hráči si sednou do kruhu na židle. Jeden hráč má zavázané oči a stojí uprostřed kruhu (zatočíme ho nebo se hráči na židlích vymění, aby nevěděl, kde kdo sedí). Prostřední hráč si sedne někomu náhodně na klín a řekne: „Prasátko, kvikni!“ „Prasátko“ kvikne a úkolem hráče je uhodnout, komu sedí na klíně. Když uhodne, vymění si místo a hra pokračuje dál.

<http://www.youtube.com/watch?v=DtVEMXQ1qVE>

### 31. MAMINKY A MIMINKA

**Cíl:** rychlost, obratnost, týmová spolupráce

**Prostředí:** nejlépe v místnosti, ale lze i kdekoliv jinde, kde máme stůl a židle

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** půllitrové kelímky s vodou, brčka, ubrousky nebo bryndáčky

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do skupin po pěti až šesti (případně více nebo méně – nejdůležitější je vyrovnaný počet členů skupin, přičemž v této hře by mohlo být na překážku spravedlnosti, kdyby šel někdo dvakrát). Jeden člen každé skupiny bude představovat „maminku“ – posadí se za stůl a dostane kelímky stejně naplněné vodou, brčko pro každého člena své skupiny a bryndáček nebo ubrousky. Na povel „start“ přiběhne k mamince první člen skupiny – první „miminko“, posadí se a maminka mu uváže bryndáček (případně zastrčí za tričko ubrousek). Pak mu maminka přistrčí kelímek s brčkem a úkolem miminka je vypít všechnu vodu. Vše dělá maminka, miminko nesmí používat ruce. Po vypití vody utíká miminko zpět ke skupině a předává štafetu dalšímu miminku. Vítězí skupina, jejíž členové se vystřídají jako první. Při této hře dbáme na hygienu – ideální je mít pro každého účastníka nejen vlastní brčko, ale i vlastní kelímek.

<http://www.youtube.com/watch?v=2upELrQY2hI>

## 32. RYCHLE SI VZPOMENĚ

**Zdroj:** BARTŮNĚK, D. *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Praha : Portál, 2002.

**Cíl:** rychlost, paměť, zábava, seznámení ve skupině (případně zopakování jmen)

**Prostředí:** místnost se židlemi

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** starý časopis nebo noviny

**Pravidla:** Všichni si sednou na židle do kruhu a jeden hráč zůstane uprostřed. Jako pomůcku má srolované noviny. Vybere si jednoho sedícího a chce ho uhodit rolí papíru do hlavy. Vybraný jedinec se může zachránit tím, že řekne jméno někoho jiného. Stihne-li to před úderem, hráč uprostřed musí vyrazit na nově označeného a situace se opakuje. Nestihne-li to, dostane ránu a vystřídá středového hráče. Jména by neměla být vyvolávána stále stejná za sebou. Hra je tím zábavnější, čím rychleji a častěji se jména střídají.

**Poznámka:** Důležité je upozornit na sílu úderu novinami, aby si hráči neublížili (pozor například na brýle).

<http://www.youtube.com/watch?v=LGxFTM-OmvQ>

### 33. OBOUVÁNÍ

**Zdroj:** NEUMAN, J., WAGENKNECHT, M. *Hry do kapsy VIII*. Praha : Portál, 2005.

**Cíl:** spolupráce, zábava, trpělivost

**Prostředí:** místnost, hřiště, louka

**Délka trvání:** 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 6 a více let

**Pomůcky, materiál:** každý účastník musí mít na nohou boty

**Pravidla:** Určitě se nám už někdy každému stalo, že jsme ráno zaspali. To potom člověk neví, čím je a kde co má. Teď si vyzkoušíme, jaké to je, když zaspíte a máte hodně sourozenců. Vaším úkolem bude obout správnou osobu do správných bot co nejrychleji, abyste společně vyrazili do školy. Skupinu rozdělíme na dva stejně početné týmy (sourozence v rodině). Každý tým má svůj prostor, ve kterém se shromáždí, každý člen si zuje boty a položí je na hromadu. Potom si skupiny vymění místa a během časového limitu (2 minuty) svážou k sobě do párů boty různé velikosti, tvaru i barvy. Z nich pak vytvoří hromadu a vrátí se do svého prostoru. Boty se smí svazovat pouze jednoduchou smyčkou a tkaničky se nesmějí vytahovat z bot (na tato pravidla je třeba účastníky dostatečně upozornit, aby se předešlo následným hádkám). Na pokyn „ted“ si všichni hráči musí vyhledat své boty, rozvázat uzly, boty si obout, zašněrovat a zavázat. Vítězí tým, který bude dříve obutý a připravený vyrazit do školy (všichni členové stojí).

<http://www.youtube.com/watch?v=PXICrsbI2sY>

### 34. PÍSNIČKY

**Cíl:** rychlost v uvažování, přesnost, fantazie, vcítění do skupiny, zábava

**Prostředí:** v místnosti s tabulí (lze použít i balicí papír a fix, pak lze hru hrát i venku)

**Délka trvání:** do vyčerpání písniček a dle zájmu účastníků

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** kartičky a názvy lidových písniček, tabule a křída (případně balicí papír a tlustý černý fix)

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí do dvou (případně více) skupin. První skupina vybere jednoho hráče, který si vylosuje jednu kartičku s lidovou písničkou. Jeho úkolem je název písničky nakreslit (nesmí u toho mluvit), a to tak, aby ji ostatní účastníci uhodli. Skupina, která dříve vykřikne správně název písničky, získává bod. V dalším kole jde kreslit hráč z druhé skupiny, hra pokračuje stejným způsobem.

**Alternativy:** Můžeme jedné skupině vymezit čas (například 3 minuty) a jejím úkolem je během této doby uhodnout co nejvíce písniček, které kreslí některý její člen. Pak se skupiny vymění. Vítězí skupina, která v časovém limitu uhodla více písniček.

<http://www.youtube.com/watch?v=5ABZ73rhG8M>

### 35. PÍSMENKA

**Cíl:** rychlost v uvažování, tvořivost

**Prostředí:** kdekoliv, snadněji se však hraje v prostředí s větším množstvím různých volně přístupných předmětů (místa, tábořiště...)

**Délka trvání:** předem stanovený čas v rozmezí 3 – 10 minut (podle věku účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 40

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** papíry s písmeny pro každou skupinu

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do skupin po čtyřech až pěti. Každá skupina dostane na velkém papíře (ideální je dlouhý pruh papíru) napsaná velká písmenka abecedy (s potřebnými rozestupy, aby bylo možno k jednotlivým písmenkům pokládat nalezené předměty). Na povel „start“ se členové jednotlivých skupinek rozběhnou po prostoru a hledají ke každému písmenu předmět, jehož název začíná na dané písmeno. Vítězí skupina, která má po skončení časového limitu předměty k největšímu počtu písmen.

**Alternativy:** Hru lze hrát jako štafetu – v terénu je vždy jen jeden účastník z každé skupiny, další vybíhá teprve poté, co se předchozí účastník vrátí s jedním předmětem (nikoliv více předměty), této složitější variantě je však třeba přizpůsobit časový limit. Je také možno postup hry obrátit – každá skupina si vylosuje v obálce pouze jedno písmeno a jejím úkolem je najít co nejvíce předmětů začínajících na toto písmeno. V tomto případě je třeba volit frekventovaná písmena (například P, S, V, Z, N, T, O), aby byla zajištěna alespoň určitá spravedlnost.

<http://www.youtube.com/watch?v=zLXKYA6hDMA>

### 36. SLOVNÍ ZÁSoba

**Cíl:** rychlost v uvažování, slovní zásoba

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 15 – 30 minut (podle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 40

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** papíry, tužky, kartičky s tématy a pojmy

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí do dvou nebo více skupin. Vedoucí vylosuje téma, přečte ho a hráči ve skupině mají za úkol vypsát na jeden společný papír co nejvíce slov souvisejících s tématem (například česká města – Praha, Brno, Ostrava, Plzeň...) do vypršení časového limitu (dle věku účastníků 2 – 4 minuty). Na každé kartičce má vedoucí vypsáno pět až šest pojmů k danému tématu (například Brno, Kladno, Ostrava, Litoměřice, Valašské Meziříčí, Jihlava). Skupině se počítá jeden bod za každý pojem, který napsali na papír a který je zároveň napsaný na kartičce. Skupina s nejvyšším počtem bodů vítězí. Hru lze tematicky zaměřit na určitou oblast a využít ji například ve výuce.

<http://www.youtube.com/watch?v=TMAMpdKO70A>

### 37. OŽIVLÉ PEXESO

**Cíl:** pozornost, paměť, sblížení ve skupině

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 – 25 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 20 – 40

**Věk účastníků:** 7 a více let

**Pravidla:** Dva až tři (podle toho, zda je celkový počet účastníků sudý či lichý) vybraní účastníci (hadači) jdou za dveře, aby nic neviděli a neslyšeli. Zbytek skupiny se rozdělí do dvojic, každý účastník představuje jednu „kartičku“ pexesa. Je lepší, když se spárují nezávisle na kamarádství (nejlepší kamarádi by byli hned odhaleni). Každá dvojice se dohodne na krátkém úkonu (pohyb, zpěv, říkanka, zvuk, hláška...). Je důležité, aby se úkony neopakovaly a aby obě kartičky udělaly opravdu úplně to stejné. Poté se účastníci zamíchají a rozmístí jako normální pexeso a hadači se vpustí zpět do místnosti. Stříhnou si o to, kdo bude začínat. Postup je stejný jako u normálního pexesa. Každý hadač „otáčí“ (vyvolává) dvě kartičky, otočená kartička po vyvolání předvede dohodnutý úkon. V případě nalezení dvojice stejných kartiček má hadač další tah. Vyhrává ten hadač, který má více uhodnutých dvojic kartiček. Poslední neuhodnutý pár jde jako hadači za dveře a hra může pokračovat znovu s novými páry a úkony.

**Alternativy:** Podle věku účastníků lze druh předváděného úkonu zúžit například pouze na gesto, popěvek apod., hadači to pak mají těžší. Dvojice lze také rozlosovat pomocí předem připravených lístečků například se jmény pohádkových dvojic apod. Při vyvolání pak kartička říká to, co má na svém lístečku.

<http://www.youtube.com/watch?v=7w38BtOxyU>



### 38. KUKAČKY

**Cíl:** sluchové vnímání, pozornost, zopakování jmen ve skupině

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** 10 – 20 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 25

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** židle a lavice, tabule, křída

**Pravidla:** Dva hadači jdou na chvíli za dveře. Ostatní účastníci se usadí blízko sebe na židle a rozdají si čísla (nikoliv popořadě, jak sedí, ale na přeskáčku). Všichni si položí hlavu na ruce na lavici. Hadači se vrátí do místnosti. Střídavě vyvolávají čísla, účastník s vyvolaným číslem krátce zakuká. Pokud hadač uhodne jméno „kukačky“, kukačka zvedne hlavu a hadačovi se její číslo zapíše na tabuli. Tak mají hadači přehled o tom, která čísla ještě zbývají, a také, kolik „kukaček“ se kterému z nich podařilo uhodnout. Vítězí hadač s vyšším počtem odhalených „kukaček“.

<http://www.youtube.com/watch?v=OIss3PRCluw>

### 39. ZTRACENÁ MINCE

**Cíl:** pozornost, sluchové vnímání

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** neomezená (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** židle a stůl, mince

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí do dvou stejně početných skupin, které se usadí naproti sobě podél stolu. Hodem mincí se určí, která skupina bude začínat. Členové této skupiny si pod stolem podávají minci, mohou libovolně předstírat pohyb mince z ruky do ruky. Ve chvíli, kdy předem určený člen druhé skupiny řekne „stop“, všichni členové první skupiny dají ruce nad stůl, lokty se dotýkají desky stolu, dlaně jsou sevřené v pěst. Odpočítá se a na povel „ted“ všichni udeří otevřenými dlaněmi do stolu a nechají je na stole. Úkolem druhé skupiny je nyní uhodnout, pod čí dlaní je schovaná mince. Můžeme umožnit hádání na více pokusů (například první úspěšný pokus za tři body, druhý za dva body a třetí za jeden bod). Po uhodnutí (případně neuhodnutí) pokračuje stejným způsobem druhá skupina. Vítězí skupina s vyšším počtem bodů.

<http://www.youtube.com/watch?v=-8mFjhT-hnI>

## 40. ELEKTRIKA

**Cíl:** postřeh, pozornost

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** neomezená (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 40

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pomůcky, materiál:** židle, mince, drobný předmět (krabička, pouzdro...)

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do dvou stejně početných skupin, které se posadí na židle do dvou řad těsně zády k sobě. Členové skupiny se drží za ruce, stiskem ruky si předávají elektrický impuls – signál. Na jednom čele dvojřadu je židle, na níž házíme mincí – padne-li panna, signál se posílá, padne-li orel, signál se neposílá. Na druhém čele je židle s položeným předmětem, který má zvednout poslední člen skupiny ve chvíli, kdy k němu signál doputuje. První v řadě se dívají na minci, kterou hází vedoucí hry, a podle toho, co padne, posílají, nebo neposílají signál stiskem ruky. Bod se přičítá skupině, jejíž poslední člen rychleji uchopí předmět na židli. Pokud je signál vyslán a předmět uchopen chybně (padl orel), dané skupině se jeden bod odečte. Zvláště u mladších dětí je dobré, pokud je i u druhé židle vedoucí, který sleduje, kdo jako první sáhl po předmětu. Účastníci nesmějí během hry mluvit (důležité je to zejména v případě, že dojde k chybnému vyslání signálu). Účastníci se také nesmějí dívat, zda signál putuje, nebo neputuje (buď se všichni kromě prvního dívají směrem k poslednímu, nebo mohou mít všichni kromě prvního a posledního zavázané oči). Poslední musí mít volnou ruku položenou na stehně a dívat se na předmět, který má uchopit.

**Alternativy:** Členové skupiny, která byla rychlejší ve správném poslání signálu, si o jedno místo přeseďnou – poslední tak putuje na místo prvního. Vítězí skupina, jejíž členové se dříve vrátí na svá původní místa. Signál lze posílat také stiskem ruky – na začátku není židle s mincí, ale vedoucí, který drží za ruce oba první členy skupin a současně jim posílá signál. Tato varianta je jednodušší pro mladší děti, zároveň však vyžaduje ode všech větší soustředění, protože opravdu neví, kdy je signál vyslán (házenou mincí je slyšet).

<http://www.youtube.com/watch?v=bmBRaIKDwG0>

## 41. JEDNA, DVA, BUM...

**Zdroj:** www.hranostaj.cz (zde pod názvem *Raz-dva-bum*)

**Cíl:** postřeh, paměť, přemýšlení (a také zopakování malé i velké násobilky)

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** neomezená (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 5 – 40

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Hráči si sednou do kruhu na židle nebo na zem a postupně počítají od jedničky (po jedné – každý řekne jedno číslo). Ovšem kdykoliv je číslo dělitelné třemi nebo obsahuje trojku, řekne se místo něj „bum“ (jednou za každý tento jev – takže například 33 je „bum bum bum“, protože v této číslovce jsou dvě trojky a navíc je to číslo dělitelné třemi, 3 je „bum bum“, protože obsahuje trojku a je dělitelné třemi a tak dále). Čísla se odříkávají co nejrychleji za sebou, v případě, že to někdo splete, dostane za trest vykonat nějaký úkol, případně odevzdá fant a podobně. Pak se začíná znova od jedničky.

<http://www.youtube.com/watch?v=g6nQIljUhss>

## 42. SARDINKA

**Cíl:** soustředění, zážitek z pohybu poslepu, důvěra k ostatním členům skupiny

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 25

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** šátky na zavázání očí

**Pravidla:** Účastníkům zavážeme oči a dotykem určíme jednu „sardinku“. Sardinka si sejme šátek z očí a schová se někde v místnosti na ne zcela snadno dostupném místě. Účastníci se pohybují se zavázanýma očima po místnosti a hledají sardinku. Potkají-li se a dotknou dva hráči, jeden zasyčí a druhý mu zasyčením odpoví (jiné zvuky není dovoleno vydávat). Pouze sardinka nesyčí a podle toho ji také ostatní poznají. Kdo najde sardinku, v tichosti se k ní přitiskne a zůstane s ní na jejím místě. Pak už také nesyčí, pokud se ho dotkne jiný hráč. Hra končí ve chvíli, kdy všichni účastníci našli sardinku. U této hry je třeba zvláště dbát na bezpečnost účastníků – odstranit z cesty ostré nebo jinak nebezpečné předměty a účastníky nabádat k rozvážným a opatrným pohybům.

**Reflexe:** Je vhodné zařadit alespoň krátkou reflexi, aby účastníci mohli sdělit, jaké pro ně bylo pohybovat se potmě, jak si cítili, zda prožívali obavy a podobně.

**Alternativy:** Hru lze hrát také večer v dokonale zatemněné místnosti bez zavázaných očí. Sardinka se může nejprve schovat a až pak pustíme do místnosti ostatní účastníky.

[http://www.youtube.com/watch?v=\\_DzYtak--ng](http://www.youtube.com/watch?v=_DzYtak--ng)

### 43. KRABIČKA – SOLNIČKA

**Cíl:** pozornost, koordinace, zábava

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 15 – 30 minut (podle počtu a zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 12 a více let

**Pomůcky, materiál:** krabička, solnička (dva libovolné drobné předměty)

**Pravidla:** Účastníci sedí v kruhu na židlích nebo na zemi. Po kruhu se posílají proti sobě dva předměty – „krabička“ a „solnička“. Nejprve si vše zkusíme pouze s jedním předmětem – krabičkou. Posílání probíhá následujícím způsobem: Vedoucí hry nebo jiný účastník podá předmět svému sousedovi po pravé ruce a řekne: „Na“. Soused se zeptá: „Co?“. První hráč odpoví „Krabička“. Soused na to řekne: „Aha“ a podá krabičku dalšímu. Celý proces se opakuje, avšak odpověď „Krabička“ smí dát pouze první hráč. Proto k němu vždy putuje otázka „Co“ a od něj zase odpověď „Krabička“. Až si hráči vyzkouší posílání krabičky, začneme znovu, ovšem tentokrát již zároveň posíláme na druhou stranu také solničku. Postup je stejný jako u krabičky. Největší mela nastává ve chvíli, kdy se oba předměty zhruba někde naproti prvního hráče potkají. Přitom samotný princip hry není složitý, jde jen o to, vždy poslat otázku „Co“ i odpověď „Krabička“ nebo „Solnička“ na opačnou stranu, než ze které přišla.

<http://www.youtube.com/watch?v=Yff26RLyMsI>

## 44. KOMÁŘI

**Cíl:** obratnost, hbitost, postřeh

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 – 15 minut

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 7 a více let

**Pomůcky, materiál:** rulička novin (případně ručník nebo polštář), samolepicí štítky, šátek na zavázání očí

**Pravidla:** Účastníci stojí v kruhu a představují komáry. Uprostřed stojí se zavázanýma očima člověk, který spí, ale komáři ho ve spánku obtěžují. V ruce má noviny (ručník, polštář), kterými se ohání po komárech. Komáři se k němu opatrně přibližují a štípají ho – tedy nalepují mu na různá místa na těle samolepicí štítky. Prostřední hráč se snaží komáry zasáhnout novinami. „Komár“, který je zasažen (lze dát i více životů než pouze jeden), odstupuje ze hry. Štítky můžeme nechat neomezeně dostupné na nějakém místě poblíž a hrát na nejvytrvalejšího komára, nebo lze na začátku hry každému účastníkovi přidělit určitý počet štítků – vítězem se pak stane komár, který nejrychleji vypotřebuje přidělený počet štítků. Komáry můžeme také rozdělit do skupin a ty odlišit barvou štítků, skupiny pak mezi sebou soutěží, která z nich dá spícímu člověku největší počet štípanců.

<http://www.youtube.com/watch?v=Yb58c4RsBI0>

## 45. CO O SOBĚ NEVÍM

**Zdroj:** www.hranostaj.cz

**Cíl:** vzájemné hlubší poznání se ve skupině, empatie

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 15 – 30 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** papíry, tužky, připravené otázky

**Pravidla:** Každý si vezme papír, nahoře ho podepíše a pošle svému sousedovi po levé ruce (nikdo nesmí mít svůj vlastní). Položí se otázka (například oblíbená barva, znamení zvěrokruhu, počet sourozenců, oblíbené jídlo, vysněné povolání, ideální prázdniny...), na kterou každý odpoví tak, jak by odpověděl člověk, jehož papír má právě u sebe. Když všichni dopíší, papíry se opět pošlou o jedno místo dál, položí se další otázka a tak hra dále pokračuje. V tolikátém kole, kolik je hráčů (ke všem opět připutuje jejich vlastní papír), můžeme hru ukončit, nebo opět poslat o jedno místo dál. Až dojdou otázky či trpělivost, všichni si najdou své papíry a mnoho zajímavého se o sobě dozvědí.

**Reflexe:** Je dobré dát prostor přinejmenším pro to, aby každý přečetl odpovědi, které mu ostatní napsali, a uvedl je na pravou míru. Tak dojde k tomu, že se o sobě účastníci toho více dovědí, navíc má každý možnost dát skupině zpětnou vazbu o tom, které odpovědi byly špatné a jak to případně vnímá. U této hry je zapotřebí velké citlivosti vedoucího. Otázky je třeba volit podle úrovně vztahů ve skupině. Také při závěrečném vyhodnocování a povídání je důležité, aby vedoucí hry citlivě reagoval na případné negativní projevy vůči některému dítěti. Hra může pomoci diagnostikovat vztahy ve skupině, rozpoznat náznaky šikany a podobně.

[http://www.youtube.com/watch?v=\\_Fd\\_g6BIFC8](http://www.youtube.com/watch?v=_Fd_g6BIFC8)



## 46. DUHA ZA KOPCEM

**Zdroj:** www.hranostaj.cz (zde pod názvem *Popeláři*)

**Cíl:** empatie, přemýšlení, zábava

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** neomezená (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 9 a více let

**Pravidla:** Vybere se několik dobrovolníků (ideálně 5). Ti se pak pošlou za dveře, kde vyčkají, dokud je po jednom nezavolají dovnitř. Ostatní v místnosti se domluví, co budou dobrovolníci předvádět. Až se tak stane, pozve se do místnosti první z hráčů (A) za dveřmi a sdělí se mu, co bude předvádět. Ten má pak nějakou dobu na to, aby si rozmyslel, jak bude zvolené téma předvádět. Pak se pozve do místnosti další z těch, co zůstali za dveřmi (B). Účastník A pak pantomimou ukáže účastníku B téma. Nesmí mu ale říct, co předvádí, a to ani, když skončí. Hráč A se pak posadí a to samé pak dělá B s C atd. Až je v místnosti poslední hráč (E), postupně se každého z dobrovolníků (od posledního k prvnímu) ptáme, co si myslí, že předváděli. Nakonec jim účastník A prozradí, co předváděli. Můžeme zadávat obyčejné činnosti jako například: "Předved', jak se odváží popelnice.", ale také třeba věci, které člověk běžně nedělá: vybuchující sopku, pstruha v potoce, semafor atd. Účastníci B až E pak netuší, co vlastně předvádějí, a často pantomimu spletou – pro přihlížející je to pak mnohem větší zábava. (My jsme předváděli „duhu za kopcem“ :-)

<http://www.youtube.com/watch?v=byKh5DgEzbs>

## 47. JÁ JSEM TY A TY JSI JÁ

**Cíl:** pozornost, paměť, zábava, seznámení

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 – 15 minut

**Počet účastníků:** 6 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Každý účastník si najde vedle sebe jiného účastníka. Vzájemně si sdělí následující informace: jméno, příjmení, věk, odkud pochází a co mají rádi. Od této chvíle si vyměnili identitu – první účastník se stává druhým a naopak. Hra dále pokračuje neustálou výměnou identit s dalšími účastníky. Hráči se pohybují ve vymezeném prostoru. Musí pozorně poslouchat a zapamatovat si všechny získané informace tak, aby nedošlo k jejich zkreslení. Takto si hráči vyměňují informace asi 10 minut a pak si navzájem poví, co se dozvěděli.

**Alternativy:** Hru lze použít například v galerijní animaci či ve vyučování (literatura, dějiny umění, dějepis...). Vytvoříme kartičky, na které napíšeme například jméno osobnosti, období a čím se proslavila. Princip zůstává stejný, jen s tím rozdílem, že se žáci na chvíli stanou slavnými architekty, spisovateli atd. Výhodou je, že si účastníci zapamatují informace ze své kartičky a někdy i něco navíc.

[http://www.youtube.com/watch?v=bC\\_AnJLDMVc](http://www.youtube.com/watch?v=bC_AnJLDMVc)

## 48. ZVÍŘÁTKA

**Cíl:** rychlost, postřeh

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 – 20 minut

**Počet účastníků:** 10 – 40

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** kartičky se zvířátky a čísla (sada dvaceti kartiček se stejným zvířátkem pro každou skupinu)

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí do skupin po čtyřech až pěti. Každá skupina si vylosuje kartičku se zvířátkem. Skupiny se dohodnou, kterého hráče vyšlou jako prvního (první to mají nejtěžší, protože následně kartičky ubývají). První hráči ze všech skupin se postaví na start a na pokyn „ted“ běží k připraveným stanovištím s kartičkami (stanovišť může být stejně jako skupin a kartičky jsou v nich různě pomíchané bez ohledu na číslo i zvířátko), kde hledají kartičku se zvířátkem svého týmu a číslem jedna. Když účastník najde svoji kartičku, běží ke své skupině a předává štafetu. Vybíhá druhý a hledá zvířátko své skupiny s číslem dva. Členové skupiny si mohou napovídat, kde jsou umístěny jednotlivé kartičky. Takto hra pokračuje a vítězí skupina, která první vysbírá všechny kartičky od 1 do 20 se svým zvířátkem.

<http://www.youtube.com/watch?v=0InHJLwYK9c>

## 49. DEKA

**Cíl:** obratnost, koordinace pohybů, týmová spolupráce

**Prostředí:** nejlépe v místnosti

**Délka trvání:** 10 – 20 minut

**Počet účastníků:** 15 – 30 (podle velikosti deky)

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** deka přiměřené velikosti

**Pravidla:** Ocitli jsme se na pustém ostrově, všude kolem nás je moře plné žraloků. Jediná možnost, jak se zachránit, je přetočit ostrov vzhůru nohama. Ten, kdo se při otáčení jen sebemenším kouskem těla dotkne moře (plochy mimo deku), je sežrán žralokem a umírá. Schválně, kolik se nás zachrání? Deku se rozloží na zem. Na ni si stoupnou všichni hráči. Na pokyn „ted“ se všichni snaží přetočit deku tak, aby z ní nikdo nespádl a všichni na ní po otočení opět stáli. Deku musí být po otočení opět vyrovnaná. Ti, kdo zvládli zůstat na dece, se zachránili a vítězí. (Je dobré hrát ve velkém počtu na malé dece.)

<http://www.youtube.com/watch?v=mSj9JJKJpkY>

## 50. KOMPOT

**Cíl:** postřeh, paměť, zábava, seznámení ve skupině

**Prostředí:** místnost se židlemi

**Délka trvání:** 10 – 15 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 6 a více let

**Pravidla:** Všichni si sednou na židle do kruhu a jeden hráč zůstane uprostřed. Nikdy se hráči nesmí posadit zpět na svou židli. Hráč uprostřed vyzývá ostatní, aby si vyměnili místa. K tomu používá spojení: „Vymění se ti, kteří ...“ (například „... mají jednoho bratra“, „... mají rádi zimu“) Ve chvíli, kdy se ostatní snaží najít volné místo, sám jednu židli obsadí. Ten, na koho nezůstane volné místo, zaujme místo uprostřed a snaží se vylákat co nejvíce spoluhráčů k výměně židle. Princip hry se stále opakuje.

**Poznámka:** Důležité je hráče upozornit, že není třeba používat přehnaného násilí a prát se o židle za každou cenu.

<http://www.youtube.com/watch?v=tQ19zsdLmJc>

## 51. PSYCHIATR

**Cíl:** přemýšlení, vynalézavost, pohotovost

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Vybereme jednoho účastníka, který bude představovat psychiatra, ten jde na chvíli za dveře. Ostatní budou představovat blázny v léčebně. Úkolem psychiatra je přijít na to, jakou nemocí blázní trpí – můžeme mu předem prozradit, že se jedná o název nějaké písničky. Na písničce se domluvíme, zatímco je psychiatr za dveřmi. Psychiatr může kterémukoliv bláznu položit jakoukoliv otázku, blázni však odpovídají tak, aby jejich odpovědi popořadě obsahovaly první, druhé, třetí a další slova z první sloky předem dohodnuté písničky.

**Alternativy:** Jiná varianta této hry spočívá v tom, že blázen vždy odpovídá na otázku, kterou dostal blázen před ním. Úkolem psychiatra je přijít na to, podle jakého klíče blázni odpovídají. Jistě lze vymyslet i další varianty.

<http://www.youtube.com/watch?v=v3jTKumJYEA>

## 52. TAJÍCÍ KRA

**Cíl:** koordinace, obratnost, týmová spolupráce

**Prostředí:** v místnosti, na hřišti

**Délka trvání:** 5 – 10 minut (podle počtu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pomůcky, materiál:** noviny

**Pravidla:** Z rozprostřených novin vytvoříme na zemi ledovou kru, dostatečně velkou, aby se na ni mohli postavit všichni účastníci. Ledová kra však taje a ulamuje se – krajní části postupně odplouvají. Zachrání se jen ten, kdo bude stát na hlavní části kry a nedotkne se nohou moře – okolní plochy kolem novin. Hrajeme na dva až tři vítěze.

<http://www.youtube.com/watch?v=TcdwATMsSyo>

### 53. NEDOBYTNÝ HRAD

**Zdroj:** NEUMAN, J., WAGENKNECHT, M. *Hry do kapsy VIII*. Praha : Portál, 2005.

**Cíl:** vyjádření a pocítění jemného přátelského doteku, tělesný kontakt

**Prostředí:** místnost

**Délka trvání:** 15 minut

**Počet účastníků:** 8 – 15

**Věk účastníků:** 7 a více let

**Pravidla:** Teď se na chvíli vrátíme zpátky do středověku. Útočištěm každého většího města byla tvrz, pevnost či hrad. Aby obyvatelé hrad ubránili, museli být vynalézaví. Dva až čtyři dobrovolníci vyjdou z místnosti. Skupina ostatních stojí v kruhu, vzájemně se zavěsí do sebe a utvoří tak hrad s nedobytnými hradbami. Dovnitř se může dostat jen ten, kdo zná kouzelný dotek, který je tajemstvím hradu. Na tomto jemném doteku se skupina dohodne. Klíčem k hradu může být např. zalechtání na uchu, tah prstem po čele. Potom přijdou dobrovolníci, kteří byli venku, a zkoušejí, jaký jemný dotek „zabere“. Kdo to zjistí, smí vklouznout do hradu, ostatní to zkoušejí dále. Pokud se to nikomu nepodaří, může skupina pomoci tím, že při přibližném doteku hradba mírně povolí.

**Reflexe:** Je důležité věnovat se všem pocitům při různých dotecích – pozitivním i negativním. Každý by měl při hře umět dát najevo, které doteky mu jsou nepříjemné, ostatní to musí respektovat.

**Poznámka:** Předem vyjasníme povolené oblasti doteků, zvláště v koedukovaných skupinách.

<http://www.youtube.com/watch?v=rtXtBNpNFxA>



## 54. NEBE – ZEMĚ – NOS

**Zdroj:** ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. II. svazek : hry v klubovně.* Praha : Olympia, 1986.

**Cíl:** pozornost, koordinace pohybů

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 5 – 15 minut

**Počet účastníků:** 5 – 20

**Věk účastníků:** 6 a více let

**Pravidla:** Hráči stojí rozmístěni po prostoru a pozorují vedoucího, který rychleji či pomaleji říká slova: nebe – země – nos. Jejich pořadí různě obměňuje a doprovází je pohybem pravé ruky. Když řekne nebe, namíří ukazováčkem ke stropu. Když řekne země, ukáže na podlahu. Když řekne nos, dotkne se ukazováčkem svého nosu. Vedoucí však čas od času udělá nesprávný pohyb, a kdo se nechá zmýlit a napodobí ho, dostane trestný bod. Závazný je tedy jen slovní příkaz! Ti, kteří budou mít po třech minutách nejméně trestných bodů, vítězí. (Pokud máme dostatek času, pokračujeme dál s nejlepšími hráči postupně až do posledního vítěze).

<http://www.youtube.com/watch?v=wymyOt4ZRRo>

## 55. EVOLUCE

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** pozornost, soustředění, navázání kontaktu

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 5 – 10 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 50

**Věk účastníků:** 5 a více let

**Pravidla:** Účastníci jsou volně rozmístěni po ploše. Na znamení ke hře si dřepnou, pohybují se v dřepu a pípají jako kuřata. Jakmile potká kuře jiné kuře, stíhnou si mezi sebou „kámen, nůžky, papír“. Kdo z dvojice vyhraje, stane se slepicí a začne kvokat. Hledá slepici, a pokud ji najde, opět s ní stíhá. Pokud vyhraje, stane se psem a štěká. Běhá po čtyřech a hledá sobě rovného hráče, psa. Opět stíhá se psem, pokud vyhraje, stává se opicí a vydává zvuk „hu, hu, hu“. Po úspěšném stíhání se sobě rovným se stává člověkem a vítězí. Hra nekončí, on však již nehraje. Každý, kdo vyhraje stíhání, postupuje na vyšší úroveň, kdo prohraje, zůstává na původní nižší úrovni a hledá si dalšího hráče stejného druhu (pro delší hru můžeme zvolit variantu, že ten, kdo prohraje, nezůstává na své úrovni, ale o jednu klesne). Vítězů postupně přibývá, ukončit hru může vedoucí podle potřeby.

[http://www.youtube.com/watch?v=mIyE\\_GtQYHM](http://www.youtube.com/watch?v=mIyE_GtQYHM)

## 56. NEPOVOL UPAŽENÍ

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** síla, vytrvalost

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 2 – 5 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 10 – 40

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí do dvojic. Hráči tvořící dvojici stojí za sebou, ale mohou stát i čelem k sobě. Jeden hráč z dvojice se snaží z připázení upažit. Druhý, který má své dlaně na jeho zápěstích, mu v tom brání a tiskne mu paže k tělu. Toto bránění upažování však hráči nesmí provádět nerozcvičení a nesmí je provádět maximální silou. Spíše hráč zpomaluje přemístování paží z připázení do upažení a posilují oba dva. Dvojice se poté vymění.

<http://www.youtube.com/watch?v=sEL9heoynYs>

## 57. ZASÁHNI HÝŽDĚ

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** soustředění, rychlost reakce, obratnost

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 6 a více let

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do dvojic. Oba z dvojice stojí proti sobě, navzájem se drží souhlasnou rukou. Dlaní volné ruky se snaží plácnout soupeře přes hýždě. Lze uhýbat, natáčet se a podobně. Zásahy jinam než na hýždě nepovolujeme, hraje se na 5 až 10 zásahů nebo na čas do 30 sekund.

[http://www.youtube.com/watch?v=bC\\_AnJLDMVc](http://www.youtube.com/watch?v=bC_AnJLDMVc)

## 58. ČLOVĚK – KUŇ – RAK

**Zdroj:** MAZAL, F. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc : Hanex, 2007.

**Cíl:** rychlost, obratnost, koordinace pohybů

**Prostředí:** hřiště, tělocvična

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 15 – 30

**Věk účastníků:** 8 a více let

**Pravidla:** Účastníky rozdělíme do několika početně vyrovnaných skupin (minimálně o třech členech, pokud by počet členů nebyl vyrovnaný, někdo ve skupině poběží dvakrát). Skupiny stojí za čarou a na signál vyběhnou první jako člověk, tedy během. Oběhnou metu a předají štafetu druhým, kteří se přesunují jako koně, tedy po čtyřech. Opět oběhnou metu (za metou mohou běžet jako člověk) a předají metu třetím, rakům. Ti běží pozadu (popř. po čtyřech vsedě).

[http://www.youtube.com/watch?v=J0Twm\\_2xMx0](http://www.youtube.com/watch?v=J0Twm_2xMx0)

## 59. NINJA

**Cíl:** rychlost, postřeh

**Prostředí:** kdekoliv

**Délka trvání:** 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 30

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Účastníci se postaví do kruhu a na pokyn „one – two – three – ninja“ zaujmou nějakou polohu rukou. Je stanoven první hráč, který se jednou rukou pokusí zasáhnout účastníka po své pravici (pravou rukou) nebo levici (levou rukou). Smí udělat pouze jeden rovný pohyb z polohy, kterou zaujal, a musí trefit ruku (nikoliv paži) spoluhráče, ten se samozřejmě snaží uhnout. Pokud se prvnímu podaří ruku spoluhráče trefit, spoluhráč odstupuje ze hry a pokračuje další vedle něj tímtéž postupem. Hráč se vždy může rozhodnout, kterou rukou zaútočí, tím je dosaženo momentu překvapení. Po uskutečnění pohybu (útok, úhyb) zůstává každý v nově zaujaté poloze. Tak se pokračuje stále dál, mění se pouze směr podle toho, na kterou stranu kdo zaútočí. Hra by měla být co nejplynulejší, jednotlivé pohyby by na sebe měly navazovat bez velkých přestávek. Můžeme hrát na jednoho či dva vítěze.

<http://www.youtube.com/watch?v=3CaG5IZH-kE>

## 60. VALAŠSKÝ HOKEJ

**Cíl:** postřeh, trpělivost, zábava

**Prostředí:** místnost (s hladkou podlahou)

**Délka trvání:** 10 – 20 minut (dle zájmu účastníků)

**Počet účastníků:** 8 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** dostatečný počet židlí (pro každého účastníka a dvě židle navíc jako branky), krpec (tradiční valašský střevíc), dvě hůlky

**Pravidla:** Každý z nás jistě viděl nebo sám hrál hokej. K tomuto sportu je však zapotřebí nákladná výstroj a vhodné prostředí. Jelikož je tento sport tak oblíbený, avšak ne každému dostupný, upravili si jej Valaši na nenáročnou společenskou hru pro krácení dlouhých zimních večerů. Skupina se rozdělí na dva stejně početné týmy Každý tým má svou lavici (řadu židlí), na kterou se posadí, každý z členů týmu dostane číslo (čísla sedí vedle sebe popořadě, členové protějšího týmu sedí opačně – například pokud máme dvacet hráčů, sedí jednička prvního týmu naproti desítce druhého týmu atd.). Uprostřed hracího pole leží krpec a podél něj po obou stranách jsou položeny dvě hůlky. Cílem hry je dostat krpec pomocí hůlky do soupeřovy branky vytvořené pomocí židle. Je dovoleno používat pouze hůlku, nikoliv ruce nebo nohy. Vedoucí vykřikne (nebo vylosuje) číslo, v tu chvíli se zvednou hráči s daným číslem, běží si pro svou „hokejku“ a pak už jen zápasí s krpcem a mezi sebou. Zápas končí ve chvíli, kdy krpec vyletí z hracího pole, nebo skončí v soupeřově brance.

<http://www.youtube.com/watch?v=3lK0Xz7vXiQ>

## 61. SFOUKNI SVÍČKU

**Cíl:** koordinace, přesnost, orientace poslepu

**Prostředí:** nejlépe v místnosti

**Délka trvání:** 10 minut

**Počet účastníků:** 10 – 20

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pomůcky, materiál:** svíčky, šátky na zavázání očí

**Pravidla:** Účastníci se rozdělí na dvě nebo tři skupiny (početně vyrovnané, případně je třeba počet hráčů ve skupinách vyrovnat tím, že někteří půjdou dvakrát) a v rámci skupiny si určí pořadí. Několik kroků před skupinami na stole zapálíme pro každou skupinu jednu svíčku (pozor na bezpečné zacházení s ohněm). Prvnímu z každé skupiny se zaváže oči, třikrát se zatočí a nasměruje (dovede) se ke stolu se svíčkou. Jeho úkolem je svíčku na tři pokusy sfouknout, přitom musí mít ruce svěšeny podél těla (nesmí se dotýkat stolu). Následuje druhý, třetí a ostatní členové skupiny. Za každou úspěšně sfouknutou svíčku má skupina bod. Vítězí skupina s nejvyšším počtem bodů.

**Zkušenost:** Při hře byl pro každou skupinu určen jeden vedoucí, který hráče navigoval. Při takovém postupu však není vždy snadné zajistit spravedlivý přístup. Lepší variantou může být, aby skupina slovně (nikoliv doteky) navigovala svého člena ke svíčce sama.

[http://www.youtube.com/watch?v=Gjcc4IiNi\\_Q](http://www.youtube.com/watch?v=Gjcc4IiNi_Q)



## 62. ULIČKA DŮVĚRY

**Zdroj:** NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2009.

**Cíl:** zvýšení důvěry ve skupině

**Prostředí:** hřiště, tělocvična (důležitý je rovný povrch)

**Délka trvání:** 5 – 10 minut

**Počet účastníků:** 20 – 40

**Věk účastníků:** 10 a více let

**Pravidla:** Po dvojicích se postavíme do špalíru, otočíme proti sobě, natáhneme ruce (rozestup takový, abychom se dotýkali konečky prstů) – měla by vzniknout ulička z lidských těl přehrazená napjatýma rukama (jestli ne, tak je někde chyba). Asi 15 metrů od jednoho konce uličky se postaví první odvážlivec, rozběhne se a proběhne uličkou, aniž by zpomalil. Těsně před ním se zdvihají všechny ruce tak, aby se neuhodil. Když proběhne (a přežije), zařadí se nakonec a běží další. Je vhodné ujistit se předem o připravenosti skupiny. Dobrý je nácvik nejprve rychlou chůzí, aby si účastníci tvořící uličku vyzkoušeli zdvínání rukou. U této hry je důležité dbát na bezpečnost účastníků.

**Reflexe:** Jaký to byl pocit, proběhnout touto uličkou? Báli jste se předtím, než jste běželi? Co jste cítili, když jste tvořili uličku?

<http://www.youtube.com/watch?v=Eb6auv82yfo>