

# HRV

## KNIHA DRUHÁ

Verze: ve vývoji  
Sestavuje: Petr Z. Gotthard, 1998-1999  
<http://www.informacnik.cz>

Tento dokument je **freeware**. Jeho elektronickou i tištěnou podobu můžete volně používat i šířit za dodržení podmínek uvedených ve druhé verzi GNU General Public License, jak byla publikována Free Software Foundation. Dokument je dodáván **bez jakékoli záruky**. Používáte jej **na vlastní riziko**.

## 1. BĚHACÍ HRY

### 1.1 Aztécký náčelník

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a tři</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 1.2 Běh kolem stolu

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>knihy, kulička</i>

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.

### 1.3 Běhání o body

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště 50 x 20 kroků</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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 míč vyhazuje druhé družstvo.

Kdo získá za pět minut hry více bodů, vítězí.

### 1.4 Běhání o závod

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 kolenu, zezadu uchopí nárt a skáče po jedné noze.
4. Oběma rukama obejmeme koleno a skáče po jedné.
5. V podřepu obejmeme obě kolena a skáče.
6. Na hlavě v hrnečku nese nádobu s vodou nebo jiný předmět rychlými kroky.
7. Na lžici 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 ramenu (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.

### 1.5 Běžet - stát!

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 sedmáct. 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 vybuď. 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.

### 1.6 Boj o praporek

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště 30x40m</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>praporek</i>

Hru můžeme hrát na hřišti nebo planince přibližně 30x40 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 protivníkovy 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.

Podají-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 útočnickům vyřazena polovina hráčů. V tomto případě vyhrává ovšem družstvo obránců. Po skončení můžeme hru opakovat a družstva si vymění úlohy.

### 1.7 Boj o vlajku

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>4-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>2 "vlajky"</i>

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).

### 1.8 Cesta s překážkami

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuželky, stopky</i>

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.

## 1.9 Člověče, nezlob se

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

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 pozátku.

## 1.10 Hajný

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Na hřišti uděláme dvě čáry, vzdálené od sebe 15 kroků. Jsou to tzv. pomezí 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 pomezí čáře. Odtud po jednom nebo po dvou přebíhají na protilehlou pomezí 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.

## 1.11 Hledání kolíků

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 očíslováme. 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.

### 1.12 Hvězdice v pohybu

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik skupin</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 1.13 Jen počkej

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky</i>

Jeden z hráčů představuje vlka a má vzadu za opaskem připevněn ocas z hadru nebo roztrepeného 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.

### 1.14 Kanystř

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míček</i>

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 patřícího 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 „kanystř“, vybíhají všichni.

### 1.15 Kdo dříve?

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>věc</i>

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.

### 1.16 Klobouk dolů

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

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.

### 1.17 Klokaní běh

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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

### 1.18 Kruhová štafeta

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik skupin o 6 - 10 hráčích</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>předmět (praporek)</i>

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 vyběhá a sám se postaví na konec zástupu, tj. do středu.

Soutěž končí, jakmile se všichni hráči vystřídají. Hráč, který měl na počátku hry v ruce 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.

### 1.19 La Manche

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

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 chvílku oddech (max. 5 minut) a odstartuje se 20 kol. Zde vítězí ti kdo mají oněch 20 kol nejrychleji za sebou.

### 1.20 Lištičky

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka či terén</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>krepeový papír</i>

Hraje několik (3-6) stejně velkých družstev. Každé družstvo představuje 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.

### 1.21 Lovení klobouku

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>Klobouky</i>

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.

### 1.22 Maják

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 1.23 Maršál a špion

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5-6 krát 6 minut</i>
<i>Hráči</i>	<i>2-4 skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírky s hodnotami</i>

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

Doporučené hodnoty 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 hodnota zabíjí nižší (mrtvola odchází na předem vymezený hřbitov), pokud se utkají dvě stejné hodnoty, záleží na tom kdo koho plácl, pokud se plácl přibližně zaráz, boj zůstává nerozhodný a nikdo nevíteží.

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.

### 1.24 Medvědi

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5-20 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>cedulky</i>

Verze 1

Úkolem hráčů je pozabít 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 medvědomu jméno, medvěd na 5 s zkamení (jenom jako).

### 1.25 Molekuly

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

U této hry je důležitá heterogenost 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.

### 1.26 Pařezovka

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka s pařezy</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci, družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 1.27 Past na myši

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny &lt;8</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 pochyhány.

### 1.28 Pomalý závod

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

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.

### 1.29 Pozor, had

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 přibývajícimi 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.

### 1.30 Pračlověk

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10-20 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 sejt 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.

### 1.31 Překážková dráha

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>dráha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dle překážek</i>

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

### 1.32 Překážkový běh

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

1. Přeskok přes „kozy“ (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. Vyběhnutí a plížení terénem
  5. Chůze po kládě
  6. Přeprava po vodorovně nataženém laně (přes potok nebo přes přechod po kamenech)
  7. Přezení 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.

### 1.33 Přenášení

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>2-4 krát 5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>mnoho malých věcí</i>

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 plácnut 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.

### 1.34 Přestavování kuželek

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

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.

### 1.35 Račí pochod

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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, narovnaj 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.

### 1.36 Rychlík jede do Bratislavy

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek</i>

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.

### 1.37 Rychlost a přesnost

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

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 hráči. 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 určení v každé etapě zapíšeme jeden bod. podle počtu bodů jednotlivých družstev snadno určíme vítěze.

### 1.38 Řeka a ostrov

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>tělocvična, louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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). Chytanou 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.

### 1.39 Soutěž Viléma Tella

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>trať (rovná či trnitá)</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>jablko</i>

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.

### 1.40 Šnečí rodinka

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 1.41 Štafetové sbírání čísel

<i>Druh</i>	<i>běžací</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kartičky s čísly</i>

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 našli dvojky atd. Během hledání si mohou hráči všimnout i ostatních čísel a potom svým spoluhráčům v družstvu radit a navigovat je. Vítězí družstvo, které má první nasbíráno všech třicet čísel.

#### 1.42 Veselá štafeta

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>hrnek s vodou</i>

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.

#### 1.43 Vstřícná štafeta s kroužky

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

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 praporem 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.

#### 1.44 Výzva

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 „výzvou“. 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 protivníkům hráč dotknout jejich dlaně. Hráč, který porušil pravidla, stává se zajatcem.

#### 1.45 Vyzývaná

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 dlaní. Útočník se po této výzvě rychle obrátí a utíká zpět ke svému družstvu, vyzvaný má naopak za úkol dát útočnickovi 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.

#### 1.46 Zajíc bez doupěte

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a zbytek</i>
<i>Pomůcky</i>	

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. Lovce 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, nechytil 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.

#### 1.47 Závod Apačů

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>trať</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>poselství</i>

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.

#### 1.48 Závod klusáků

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>čtyřčlenné skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 1.49 Želvičky

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## **2. BIOLOGICKÉ HRY**

### **2.1 Hledačka**

<i>Druh</i>	<i>na pochodu, biologická</i>
<i>Místo</i>	<i>určené</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### **2.2 Kdo dřív a správně**

<i>Druh</i>	<i>biologická</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min.</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírové lístky</i>

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.

### **2.3 Sbíráání listů**

<i>Druh</i>	<i>biologická, na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>v přírodě</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### **2.4 Slepý botanik**

<i>Druh</i>	<i>biologická</i>
<i>Místo</i>	<i>v přírodě</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>vonící květiny</i>

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 zavážeme 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.

## 2.5 Ten pravý zůstává

<i>Druh</i>	<i>biologická</i>
<i>Místo</i>	<i>v přírodě</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

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.

## 2.6 Uhádni květinu

<i>Druh</i>	<i>biologická</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min.</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírové lístky</i>

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.

## 3. BOJOVÉ HRY

### 3.1 Boj o pevnost

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>3-5 malých míčků pro každého</i>

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 nabitě 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.

### 3.2 Čísla na zádech

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>10-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>cedulky s čísly</i>

Každý hráč dostane cedulku s číslem, kterou si připne na záda. Úkolem je zjistit čísla ostatních a nenechat si zjistit svoje číslo. Je zakázáno zakrývat si číslo rukama jakožto i stát „přilepen“ ke stromu.

### 3.3 Dobývání tvrze

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stavení</i>
<i>Délka</i>	<i>4 x 5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stavení</i>

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 počítají.

### 3.4 Doručte tajnou zprávu

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60-120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zpráva, fáborky</i>

Pro tuto hru vybereme nejprve vhodný úsek obtížného terénu s roklinou a kopci, polní cestou, která asi v kilometrovém úseku vede lesem, hájkou, 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 tubač. 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 nevhodnější 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 strážce (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.

### 3.5 Honba na zajíce

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

V této hře si vyhlédneme krajinu s co největším počtem stromů a keřů. Nevelký prostor se ohraní 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.

### 3.6 Honba za poslem

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

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 tří 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, smějí 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.

### 3.7 Chyťte uprchlíka!

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý a rozlehlý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nejdlejší, by měly být pečlivě sčesány; 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 smlouvanou 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: „Dobry 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 němu 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.

### 3.8 Království II.

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>vlajky</i>

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 nepohládí 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 lidí. 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.).

### 3.9 Lesní pevnost

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>tři skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>praporek</i>

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 keří 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 ní 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. Stuhu 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 nespátlil.

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, shromáždít zde potřebné dvě družiny.
3. Hráči jsou vyraženi 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.

### 3.10 Liščí ocásky

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>20 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik (2) skupin</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ocásky</i>

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?

### 3.11 Lov na jelena

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, jelen, papírky</i>

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 pytlou. 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 menší srdce. Při lovu na jelena používáme luků a šípů.

Ke stopování potřebujeme plnou kapsu kukuřičných zrn, 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 zrn, na každém kroku upustí dvě nebo tři a mění 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, buď 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 pokračují ve stopování; 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 veverka 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. Nechávací 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 chlapi hrají jistou dobu se stopovacími želízky, stanou se z nich tak obratní stopaři, že se obejdeme bez kukuřičných zrněk. Stopovací želízko ve tvaru jeleního kopýtko zanechává velmi realistickou stopu, kterou bystřejší chlapi 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.

### 3.12 Lov na králíky

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, les</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>králíci, luky, šípy</i>

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

Dva chlapi 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.

Lovce a ten, kdo králíky schovával, střílejí po jednom šípu, ale trestné body dostává jen lovec. Kdo králíky schovával, není vůbec bodován; může jen lovcovi zhoršit výsledek. Pokaždé, když

zasáhne králíka, připočte se lovcí 10 trestných bodů. Jestliže lovec nenajde všechny králíky, dostane 25 trestných bodů za každého, kterého neobjevil. Při další hře si oba chlapci vymění úlohy.

### 3.13 Lov na lva

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 - 60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míčky, zrnka</i>

Jeden hráč představuje lva. Vyrazí do terénu se stopovacími želízky na nohou, s kapsou plnou kukuřičných zrnků 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 zrnků a označit tak svoji stopu.

Když lovci lva nenajdou, hra končí bez vítězů. Jestliže se přiblíží ke lvímu doupěti, lev po nich začne pálit tenisovými 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 poranění; 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.

### 3.14 Lov na medvěda

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 - 60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>batoh, nafukovací balónek, korálky, obušek</i>

Hraje šest nebo více chlapců. Každý má obušek velký asi jako pasákova pálna vyrobený ze slámy, ovázaný několika proutky a obšitý plátněným 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 šije mu zavěšíme 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 určíli 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 lovcí 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 vítězí, když zabije nebo zažene na útěk všechny lovce. V tom případě si náhrdelník ponechá.

### 3.15 Na vojáky

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pistole, náboje</i>

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 té 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.

### 3.16 Obsad'te křižovatky a rozcestí!

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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

Pro hru vybereme mírně zvlněný terén s porostem, kde je křižovátka (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 x 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, ukryt a zajmout nepřítele, který má stejný úkol. Bude lépe rozdělit oddíl na dvě nebo více skupin, či postupovat společně? Tyto i jiné otázky 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.

### 3.17 Pašeráci

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>les, terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírky</i>

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 - zdobnělina od kláda).

### 3.18 Pátrání po trestancích

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 - 120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>čísla, zavírací špendlíky, papírové koule</i>

Asi jedna čtvrtina hráčů představu je „uprchlé trestance“, zbytek hráčů tvoří „dozorce“. Trestanci zmizí v hustém nízkém lesíku, kde se rozutekají a poschovávají. Každý si přitom nasadí na prsa papírovou tabulku s pětímístným číslem, číslice jsou zřetelné, napsané černou tuší, asi 5 cm vysoké. Tuto tabulku, kterou tajně každý „trestanec“ dostal od vedoucího před útekem 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 rozběhnoutí, vnikají dozorcí 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 chvílkovém 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.

### 3.19 Přenos zprávy

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zpráva</i>

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 lstí).

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

### 3.20 Přerušená depeše

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

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 (nepřátel) 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. Nepřátel i obránci se musí krýt, aby je nespapal 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, může 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.

### 3.21 Telefon

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dlouhý provázek</i>

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 prací, 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.

### 3.22 Veverčí ocásky

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ocásky</i>

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.

### 3.23 Zabraňte spojení!

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozkaz</i>

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 praporeky 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.

### 3.24 Záhadná depeše

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>velké prostranství</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>2×2 skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>depeše</i>

Pomocníci odvedou hráče na jejich místa. Nezávisle na místě, kde se tato hra hraje, dodržujeme při rozmístování 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 praporečnou signalizací.
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. praporečky 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 hráči 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 místa, 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 nenatrat?... 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. Kterékoli 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 otázka: 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 praporečkami. 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.

### 3.25 Zajatec

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

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.

### 3.26 Zlatá horečka

<i>Druh</i>	<i>bojová</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>60-120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>malá družstva, jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zlato, papíry a tužky, váhy, koule</i>

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 Tavíkovcích). 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 vyhláší anarchie a policie odchází do penze.

## **4. DESKOVÉ A STOLNÍ HRY**

### **4.1 Cvrnkačka**

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>knoflík, tužka</i>

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.

### **4.2 Cvrnkání na čísla**

<i>Druh</i>	<i>desková</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>balicí papír, knoflíky</i>

Pokryjete desku hladkého stolu balicím papírem, na jehož horních třech čtvrtinách je namalována šachovnice se samými bílými poli o velikosti asi 3 x 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 sekýru“ hned při prvním cvrnknutí. Každý si své výděly 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.

### 4.3 Čtverečkování

<i>Druh</i>	<i>desková</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>čtverečkový papír, tužky</i>

Na čtverečkováném papíru tužkou vymežíme čtverec o délce a šířce 15 čtverečků. Hráči mají v ruce tužku a po sobě udělají čáru 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.

### 4.4 Foukanda I.

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>&lt;10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pingpongový míček</i>

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.

### 4.5 Foukanda II.

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>&lt;10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>křída, pingpongový míček</i>

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.

### 4.6 Papírová bitva

<i>Druh</i>	<i>desková</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>menší počet</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papír, tužky, dvě hrací kostky</i>

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 přeškrtně, 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.

#### 4.7 Sfouknutá figurka

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kulička, figurka</i>

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.

#### 4.8 Skoky

<i>Druh</i>	<i>desková</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šachovnice</i>

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. Další 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 políčkách). 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.

#### 4.9 Slalom

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>špendlíky, kulička</i>

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.

#### 4.10 Stolní fotbal I.

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>koruny, desetník, branky</i>

Hraje se na hladkém stole, na jehož užších stranách je vždy po jedné brance, křídou naznačené. Doprostřed stolu se dá desetihalář, 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.

#### 4.11 Stolní fotbal II.

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>čtyři</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papír, tužky, kulička</i>

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.

#### 4.12 Šach a dáma

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>dlouhá</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šachy, dáma, ...</i>

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 oblíbená.

#### 4.13 Z rohu do rohu

<i>Druh</i>	<i>desková</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>dle IQ hráčů</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>klasická šachovnice</i>

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, či budou bílé a či černé.

Bílý začíná. Cílem je, abychom co nejrychleji dostali svoje figurky do protilehlého, tedy do protivníkovra 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.

#### 4.14 Závodý plachetnic

<i>Druh</i>	<i>stolní</i>
<i>Místo</i>	
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dva papírky 9x4 cm</i>

Vystříhnete si ze silného papíru dva obdélníčky 9x4 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!

#### 4.15 Zbav se jich!

<i>Druh</i>	<i>desková</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kostka, tvrdý papír, tužka, knoflíky</i>

Na tvrdý papír nakreslíme 6 koleček a podle čísel hrací kostky je očíslováme 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 obsazených koleček umístit knoflík.

Vyhrává ten, kdo první umístit všechny své knoflíky.

## 5. HÁZENÍ KAMÍNKY

### 5.1 Dobývání kruhů

<i>Druh</i>	<i>házení kamínky</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kamínky</i>

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 kamének (v jednom kole hází každý hráč na každý cizí kruh jen po jednom kaménku). Kruh, ve kterém je už 10 kamének, 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 vyřazené. Vítězí hráč, jehož kruh zůstal jako poslední nevyřazený.

### 5.2 Hodí!

<i>Druh</i>	<i>házení kamínky</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kamínky</i>

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.

### 5.3 Ostrůvky

<i>Druh</i>	<i>házení kamínky</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, kamínky</i>

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 kamínky 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.

## 5.4 Střelba na kruhy

<i>Druh</i>	<i>s kamínky</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kamínky</i>

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 vyhazovat do nich malé kamínky, které znamenají zásah. Při jednom útoku nesmí střelec vhodit více než 1 kamínek. Ze svých „základů“, 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.

## 5.5 Vybíjená

<i>Druh</i>	<i>házení kamínky</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kamínky</i>

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 kamínkem 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.

## 5.6 Zasáhněte krabici!

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

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...

## 6. HÁZENÍ MÍČEM

### 6.1 Bizoní bobky

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

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 vletne 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.

### 6.2 Boj o míč

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě očíslované skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>velký míč a tenisák</i>

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 dřívě, než tam doběhne. Trefí-li, získá pro své družstvo bod, netrefí-li, získají bod soupeři.

### 6.3 Brambory

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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.

## 6.4 Černé a bílé míče

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

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.

## 6.5 Driblování

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

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.

## 6.6 Házená v podřepu

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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.

## 6.7 Hod' a chyt'!

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dva míče</i>

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.

Nechytl-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.

## 6.8 Chytání míče

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

Hřiště, jehož velikost se řídí podle počtu hráčů, rozdělíme na dvě menší hrací pole, 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 chytit 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 chytit. 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.

## 6.9 Jistota ruky i oka

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>krabičky od sirek, pingpongový míček</i>

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!

## 6.10 Kapitánův míč

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny po 7 hráčích</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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 protivníkovi nahazovači (stojícímu v kruhu), ten ho hodí vlastnímu kapitánovi a tento hod může překazit jen obránci stojící vedle kruhu.

Míč se nemůže protivníkovi vyrazit z rukou nesmí se do něho strkat. Kličkovat je možné, dle přítom 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.

### 6.11 Koulení míčku

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>malý (tenisový) míček, kuželka</i>

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.

### 6.12 Kruhový závod míčů

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny, celkem 10-12 hráčů</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dva volejbalové míče</i>

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 (číslo 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.

### 6.13 Lov na lišku

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště 26 m x 14 m</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>malý míček</i>

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 nejohroženější se stává novým lovcem.

Lišky nesmějí přeběhnout hranice hřiště. Učiní-li to některá, pokládá se za zasaženou a stává se lovcovým pomocníkem.

## 6.14 Míč do pevnosti

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>2 x 10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč na odbíjenou</i>

Každé z družstev zaujme polovinu hřiště a pošle na protivníkovu 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.

## 6.15 Míč za hřištěm

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště 60m až 80m x 30m až 40m</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč na házenou nebo na kopanou</i>

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 ohrožených 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 nejbližší 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 protivníkovu družstva, získává bod.
2. Hráči hází buď 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 protivníkovu družstvo a hází do třetinové čáry.
4. Bod získává družstvo jen tehdy, dotkne-li se míč poprvé země za koncovou čárou protivníkovu 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.

## 6.16 Míčem do terče

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míčky, tabule, křída</i>

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 křídý 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.

### 6.17 Míčková vybíjená

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>menší hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>20 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírové míčky</i>

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 nezasazený 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“.

### 6.18 Na chytanou s míčem

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dva míče</i>

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 čarami 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.

## 6.19 Nová vybíjená

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>2 x 5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč na odbíjenou či házenou</i>

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 vybit 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.

## 6.20 Odpalování míčků

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míček, dřevěná pálka</i>

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.

## 6.21 Podávaná

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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.

## 6.22 Prostřel soupeře!

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště 20m x 30m</i>
<i>Délka</i>	<i>2 x 15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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 střílí 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 rozestaveni 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.

## 6.23 Předávaná

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>dle kvalit hráčů</i>
<i>Hráči</i>	<i>cca 5 ks</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>volejbalový míč</i>

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.

## 6.24 Shod' míč

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stolička, míč</i>

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, vyběhají. 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.

### 6.25 Srážení krabiček

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>10 krabiček od sirek, pingpongový míč</i>

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. Střelí tedy desetkrát za sebou. Střelba se provádí tak, že míček či kuličku přidržíte lehce prstem jedné ruky a druhou ruku do nich cvrknete. 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.

### 6.26 Stará herka

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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.

### 6.27 Střelnice

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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“.

## 6.28 Štafeta s míčem

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny o sudém počtu členů</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

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.

## 6.29 Válivá

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště 15m x 15m</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny o 5-8 hráčích</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>provázek, míček</i>

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 míče dotýkali naposledy.

Hru vyhraje družstvo, které na konci hry má nejnižší počet trestných bodů.

## 6.30 Vysvobozování zajatce

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>tenisový míček</i>

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 šíškami 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 chyzení 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).

### 6.31 Závod s přehazováním míče

<i>Druh</i>	<i>s míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Třicet metrů od startovní čáry a souběžně s ní 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 úkol 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.

### 6.32 závody míčů do kruhu

<i>Druh</i>	<i>házení míčem</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč</i>

Hráči se postaví do kruhu na vzdálenost dvou kroků. Rozpočítají se na „první 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 nesmějí 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.

## **7. HÁZENÍ ŠIPKAMI**

### **7.1 25**

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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, vypadáte ze hry. Osoba s nejvíce body po bullech (pokud nějaká zůstane) vyhrává.

### **7.2 48**

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

### **7.3 501**

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více, páry</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

#### 7.4 55 po pěti

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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 beztrápně házet na stejné místo. Zde je velmi výhodné mířit do výšece 10-15, protože to téměř vždy přináší docela dobrý, méně riskantní, bodový zisk.

#### 7.5 Baseball

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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 čísla 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.

#### 7.6 Bitva

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva nebo týmy</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

## 7.7 Cricet

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>2 a více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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. Gentlemský 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 nejoblíbenějších 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 gentlemského 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.

## 7.8 Člověče, nezlob se

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>2 a více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

## 7.9 Golf

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

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 šípkami, 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 šípkami nic netrefíte, započtete si bodů pět.

## 7.10 Hi-skore

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

Extrémně jednoduchá hra. Každý z hráčů se snaží naházet co nejvíce během sedmi hodů. Vítězem je samozřejmě ten, kdo získá největší počet bodů.

## 7.11 Hokej

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

Nejprve si hodíte 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.

## 7.12 Hon na lišku

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

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 šípkou 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.

### 7.13 Killer

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

Jestliže si chcete procvičit Vaši schopnost zasahovat dably, je killer jednou z možných cest. Každý hodí jednu šípku 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 šípky. Takže pokud někdo zasáhne Váš dabl, musíte jednu šípku odložit a dál hrát už jenom se dvěma.
2. Podobně jako v předchozí variantě hráči přichází o šípky. Ty se ale neodkládají a může s nimi házet ten, kdo hráče o šípku připravil. Tzn. pokud trefíte soupeřův dabl, můžete si vzít jednu jeho šípku 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. Jestliže 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.

### 7.14 Legs

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>2 a více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

Jedná se pravděpodobně o nejlhčí hru na vysvětlení. Všichni hráči se rozhodí na střed a vítěz se snaží hodit třemi šípkami co nejmí. 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 nejmí. Každý z hráčů má na počátku pět životů.

## 7.15 Looper

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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 házet 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.

## 7.16 Low-skore

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

## 7.17 Postupka

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

### 7.18 Scram

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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.

### 7.19 Shanghai

<i>Druh</i>	<i>házení šipkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>1, 2 i více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šipky, terč</i>

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 => 0,5 = 1). Nejprve se začíná na tzv. Skóre, kdy se počítají všechna čísla. Poté následuje dvacítká, devatenáctka, trebl... Celá série vypadá takto:

Skóre-20-19-T-18-17-D-16-15-41-14-13-B. 21 znamená, že hráč musí v tomto hoďu dosáhnout jedno z následujících skóre, jinak se mu dosavadní bodový zisk rozpůlí (41, 82, 164). D znamená dabl, T trebl, B bull.

Jiné varianty této hry:

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 20-T-19-D-18-R-17-G-16-43-15->61-14-3F-13-BE-12. 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 20-19-T-18-17-D-16-15-B.
- 3) 13-14-D-15-16-T-17-18-3B-19-20-B, začíná se od nuly a 3B znamená tři zásahy do stejného čísla.
- 4) Half-it - 15-16-17-18-19-20-B, začíná se od 40 bodů.
- 5) Bomber run - 20-19-D-18-T-17-52-16-15-B, přičemž se začíná od nuly a 52 znamená přesné naházení čísla 52 pomocí tří šipek.

## 7.20 Skok do dálky

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

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 šípky 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.

## 7.21 Tenis

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

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 dvacítku 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 šípky na to, aby trefil požadované číslo. Pokud se mu to nepodaří, znamená to dvojchybu a bod pro soupeře. Pokud ano, hází soupeř jednou šípkou 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. Šípky zůstávají průběžně v terči a vyndávají se teprve tehdy, když již hráč nemá žádnou šípku, 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.

## 7.22 Tic-tac-toe

<i>Druh</i>	<i>házení šípkami</i>
<i>Místo</i>	<i>u terče</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šípky, terč</i>

TIC-TAC-TOE je zábavná a docela jednoduchá hra pro dva. Spojuje standardní pravidla známé hry piškvorky se šípkami. Cílem hry je udělat tři křížky (resp. kolečka) vedle sebe (vertikálně, horizontálně nebo diagonálně). Na papír nakreslíme tři hrací pole pro piškvorky (3 x 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:

1 2 1  
 2 0 8  
 1 B 6  
 1 B  
 7 3 1  
 5

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.

## 8. HÁZENÍ VŠÍM MOŽNÝM

### 8.1 Binec

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>200 papírků</i>

Zmoucháme 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%).

### 8.2 Bitva papírovými míčky

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 8.3 Boj o vysílače

<i>Druh</i>	<i>házení koulemi</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>čtyři družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>6 vysílaček, sirky, koule</i>

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.

#### 8.4 Bombardování

<i>Druh</i>	<i>házání vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>na tvrdé zemi</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kartičky, papírové koule</i>

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.

#### 8.5 Bombardování krabiček

<i>Druh</i>	<i>házání vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kartičky, pingpongový míček</i>

Postavte na stůl bez ubrusu porůznu asi 8-10 krabiček od zápalek. Prázdné jsou lepší 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!

#### 8.6 Dostavník

<i>Druh</i>	<i>házání koulemi</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>4 x 5-10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>koule, dostavník</i>

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.

### 8.7 Házení na medvěda

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>oštěpy, medvěd</i>

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 čarou nesmí nikdo stát.

Medvěd je označen na obou stranách dvěma kruhy, jedním větším a jedním menším. Menší kruh je uvnitř většího. Zásahu mimo prostor většího 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 tří 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.).

### 8.8 Lukostřelecký golf

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>terče, luky, šípy</i>

Terče vyrobíme buď 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 šípy.

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.

### 8.9 Městské gangy

<i>Druh</i>	<i>házení koulemi</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>15-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>3-5 družstev</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>koule, vlajky</i>

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 nepřipustné, aby někdo utíkal s vlajkou někam „přč“.

Při větším (než 2) počtu družstev většinou vznikají nepříliš stálé koalice, což činí hru zajímavější.

### 8.10 Ostřelování města

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>s rovnou podlahou</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zbytky tužek, papírové kuličky</i>

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.

### 8.11 Srážení špalíčků

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>špalíčky, kulička</i>

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.

## 8.12 Šiška

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>smrkový les</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šišky</i>

Přestávek využijeme k soutěžím v hodů šišek na určený cíl (strom, pařez) nebo do ohraničeného prostoru. Soutěžíme po družinách.

## 8.13 Z kolíčku na kolíček

<i>Druh</i>	<i>házení vším možným</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>20 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>10 kolíků a 12 kroužků</i>

Pro hru si z překližky vyřezeme 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 postavení 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 odhází, ale na konec dráhy se nedostanou. V takovém případě se tito hráči odpočítají a počínají hráčem číslo 1 hází kroužky po druhé.

## 9. HERECKÉ HRY

### 9.1 Bedla

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 9.2 Hádání přísloví

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 promluvením znázorní umluvené přísloví různými pohyby. Hráč má podle pohybů poznat, jaké přísloví si umluvili. Neuhodne-li, musí jít hádat znovu přísloví další.

### 9.3 Kdo to řekl

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 9.4 Komédie narychlo

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě či více skupin</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 9.5 Na herce

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na jednotlivce</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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, lehkomyšlnost, odvalu, nenávisť), 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.

## 9.6 Němohra

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a tři</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 9.7 Nesrozumitelný jazyk

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 9.8 O nejlepší výstup

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 9.9 Pantomima II.

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na jednotlivce</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

Tato hra má nekonečné množství obměn. Zaujímáme při ní určité pozice nebo hrajeme pantomimický výstup. Pozicím někdy říkáme „sochy“ jsou to prosté myšlenky nebo výrazy nebo postoje, které provádí současně několik osob. Zaujímou určitou pozici a setrvávají v ní tak dlouho, dokud porota nerozhodne, kdo nejlépe vyjádřil danou ideu. Zvláště 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 dívá, jak do archy nastupují zvířata.

Setkání s přízrakem.

Jím pomeranč.

Jím hrozen vina.

Jím meloun.

Přišívám knoflík.

Beru si klobouk a chystám se na procházku.

Zouvám si boty.

Strávník zastavuje vůz, který vjel do nesprávné ulice.

U holiče.

Vytahuji psovi z tlapy 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.

## 9.10 Pantomima ve štafetě

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístky</i>

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.

### 9.11 Předvádění přísloví

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 vymyslela. 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.

### 9.12 Šarády III.

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné, větší</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupinky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>všechno, co je po ruce</i>

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-vřítí, vys-oko, zá-zrak, kolo-toč, zla-to-lis-tá, jeden-a-dvacet, e-lek-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.

### 9.13 Tlumočník

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 9.14 Uhodni slavnou osobnost

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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. O 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.

### 9.15 Zapomnětliví turisté

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina (osm)</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 příkrývkami. Šestý zapomněl mapu, sedmý buzolu, osmý kapesní lékárníčku.

Hráči, kteří předvádějí tuto pantomimu, nesmějí hovořit. Všechno naznačují pouze mimicky. Ostatní po skončení výstupu hádají, co se komu přihodilo.

### 9.16 Znázorněte přísloví a rčení

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 9.17 Živé obrazy I.

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

Požádáme zvolené hráče, aby na chvíli odešli z místnosti. Vedoucí mezitím krátce vysvětlí herecům (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.

### 9.18 Živé obrazy II.

<i>Druh</i>	<i>herecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>20 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 10. HONIČKY

### 10.1 Cyklická honěná

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5-10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>cedulky</i>

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 obětí). 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).

### 10.2 Čertova honička

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné místo</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ocasy</i>

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.

### 10.3 Honička s hradou II.

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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)

### 10.4 Honička v kruhu II.

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>nekonečná</i>
<i>Hráči</i>	<i>12 - 30 lidí</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 dvojicí, jeho roli přebírá zadní hráč. Tomuto aktu však brání druzí, kteří natáčejí první tak, aby se pronásledovaný hráč před ně nemohl postavit.

### 10.5 Honička ve dvojicích

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 10.6 Králík v dutém stromě

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>nekonečná</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik trojic a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 přebývajcího 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.

### 10.7 Křížení dráhy

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné místo</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 10.8 Lovecká

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>ne příliš velké hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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. Vítězí družstvo, které má po třech minutách více hráčů.

Hru můžeme ztížit tak, že hráči, který vnikl na nepřátelské území a honí vyhlédnutou „obět“, může dát jiný hráč rovněž babu a zvolat: „zásah“.

### 10.9 Lovení ryb

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Je to velmi namáhavá hra a dává příležitost k intenzivnímu 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 tedy mohou uniknout a hráči pak jdou zpátky ke svým stanoveným metáním 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 síť a přešli na opačnou stranu, představují teď ryby. Obě strany tak střídavě mění svá místa i role, až je celá jedna skupina pochyтана. Při velkém počtu hráčů vytvoříme raději dvě malé sítě než jednu velkou, ryby pak mají lepší možnost úniku a hra dostane větší spád.

#### 10.10 Medvěd a lovec

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a zbytek</i>
<i>Pomůcky</i>	

Pro hru je potřeba aspoň jedenáct hráčů. Jeden převezme úlohu medvěda, druhý úlohu lovce. Ostatní představují stromy (můžeme zde použít seznamu stromů, každý hráč si vybere jiné jméno), postaví se do řad a chytanou se za ruce; uličky mezi řadami představují lesní stezky. Medvěd se rozběhne lesem a lovec ho začne pronásledovat. Jakmile zazní indiánský bubínek, hráči stromy se pustí, udělají vpravo v bok a znovu se chytí za ruce. Lovce a medvěd zjistí, že lesní stezky změnil směr. Nesmějí roztrhnout spojené ruce ani pod nimi podlézat. Čas od času se ozve bubínek a oznamuje vždy změnu postavení. Když dostane medvěd babu, vybere některý strom, ten se pak stane lovcem a lovec se stane medvědem. Hru můžeme obměnit tak, že stanovíme dva medvědy a jednoho lovce to záleží na početnosti skupiny.

#### 10.11 Mrazík

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné místo</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 10.12 Na honěnou s páskami

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné místo</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>tři skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 10.13 Na jestřába

<i>Druh</i>	<i>běhací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 10.14 Prolézaná

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 proleze 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.

### 10.15 Ptáček hledá strom

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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!“

### 10.16 Ptáčník

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 čarou 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) nesmějí 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 ptáčníci 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. Poradte 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.

### 10.17 Rybáři a rybky

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 vyběhají (přeplovají) 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 „sít“. 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.

### 10.18 Stínová honička

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 10.19 Žáby a čáp

<i>Druh</i>	<i>honička</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

Ve velkém kruhu (rybníku) se shromáždí žáby, které vyběhají 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 hrází je čápi chytají.

## 11. INTELIGENTNÍ HRY

### 11.1 Ano i ne

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 vylučují další a další možnosti, až dojde k vybrané věci.

### 11.2 Cestování z paměti

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 11.3 Chytání morseovky

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>tábor</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>píšťalka, zpráva</i>

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 rozluštno, odevzdá zprávu u vedoucího. Zahrnuje se do táborového bodování.

## 11.4 Jmenování přísloví

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 11.5 Kdo to ví, odpoví

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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!

## 11.6 Kolik „K“?

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 11.7 Létaující balón

Řešící problém

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

Každému hráči dáme list, na kterém je napsáno deset práv:

1. Právo na samostatný pokoj.
2. Právo dýchat čerstvý vzduch.
3. Právo na kapesné.
4. Právo na lásku a péči.

5. Právo nebyt šikanován.
6. Právo být originální (odlišovat se).
7. Právo mít prázdniny každý rok.
8. Právo na jídlo a pití.
9. Právo na hraní.
10. Právo být poslouchán (vyslyšen).

Vyvěsíme plakát se jmény účastníků pro porovnání názorů.

Všichni hráči si představí, že putují každý sám ve svém balónu. Ve svém koši mají těchto deset práv a každé z nich váží dva kilogramy. Balón však stále klesá, a aby bylo možno znovu nabrat výšku, je třeba se jednoho práva vzdát a hodit ho „přes palubu“. Situace se však opakuje až do té doby, než každému zbude jenom jedno právo. Poté si všichni zapíší své pořadí do plakátu a může začít diskuse: „Proč jsi odhodil zrovna tohle právo a ne támhleto?“ apod.

### 11.8 Města a řeky

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 11.9 Na básničky

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>primitivní básničky</i>

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.

### 11.10 Na vyslance

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10-15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě stejné skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 vyslanec druhého tábora. Hraje se tak dlouho, až jedna skupina „vymře“.

### 11.11 Obrázkové hry

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>obrázky ze starých časopisů</i>

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.

- Obrázky sestavené přísně za sebou podle písmen názvu - vhodné pro mladší děti
- Obrázky rozházené, název z nich nutno sestavit. Mohou si je připravovat dvě družstva navzájem a pak název sestavovat o závod.

### 11.12 Pravdivý příběh

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>příběh</i>

„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 sněh, 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:

- Zajímá se o zoologický kroužek, ale mluví o pěstování květin.
- Dům dětí byl nedaleko, ale musel se svézt trolejbusem.
- Jde do zoologického kroužku a ptá se, jak ho přijmou členové národopisného kroužku.
- Jeho kamarád je sice v nemocnici, ale najednou se objevuje v kroužku.
- V zoologickém kroužku se nevyrábějí letecké modely.
- Bylo letní odpoledne, ale začal padat sněh.

### 11.13 Přerušená abeceda

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 11.14 Rozpoutané živly

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kostka živlů, tři životy, karty s písmeny</i>

Připravte si vrhací na jejichž stranách jsou vždy po dvou písmenech 2x 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 volí „živel“, tzn. životní 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 citlivě 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.

#### 11.15 Schovaná slova

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Zvolíme středního a požádáme jej, aby na chvíli 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 dohodli.

#### 11.16 Skryté názvy

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>věty</i>

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)

### 11.17 Slavné výroky

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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)

### 11.18 Stopařská

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>staré věci</i>

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 hledání 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.

### 11.19 Zahradník

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

Jeden hráč je zahradníkem. Ostatní si zvolí jména květin. Vedoucí začne: „Šel zahradník do zahrady, utrl tam karafiát.“ Koho jmenuje, ten povstane a řekne: „To nebyl karafiát, to byla fialka“ apod. Fialka pokračuje a označí další květinu. Za omyl, dlouhé rozmyšlení 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.

### 11.20 Zakázané písmeno

<i>Druh</i>	<i>inteligentní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 rozmyšlet. Kdo dlouho přemýšlí nebo v roztržitosti použije ve své odpovědi zakázané písmeno, obdrží trestný bod.

## 12. KULIČKOVÉ HRY

### 12.1 Boření pyramidy

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky</i>

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.

## 12.2 Co nejdále

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky</i>

Kdo dokulí kuličkou co nejdále. Házení je zakázáno.

## 12.3 Do důlku

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>každý 10 kuliček</i>

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.

## 12.4 Házení

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>minimálně dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>10 kuliček a čepice</i>

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.

## 12.5 Hledání

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>25 kuliček</i>

Ve vymezeném prostoru umístil vedoucí 25 kuliček. Kdo našel nejvíce kuliček v časovém limitu, získal tři body.

## 12.6 Ke kolíku

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky, kolík</i>

Na vybraném místě zatloukl vedoucí malý kolík do země a naším úkolem bylo z určené vzdálenosti hodit kuličku tak, aby se zastavila co nejbliže u kolíku. První tři, jejichž kuličky byly nejbliže, získali body.

## 12.7 Kolik je v pytlíku?

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky</i>

Odhadnout, kolik kuliček je v pytlíku, bylo víc štěstí než umění 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.

## 12.8 Minigolf

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>vhodná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky, hůlky</i>

Vyhrál ten, který dopravil svoji kuličku improvizovanou golfovou holí nejmenším počtem úderů postupně do 10 očíslovaných jamek.

## 12.9 Morseovka

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různobarevné kuličky</i>

Z barevných kuliček sestavil vedoucí zprávu z Morseovy abecedy, kdy tečku, čárku a rozdělovací znaménko představovaly barvy kuliček. Vítěz získal prémii 5 bodů.

## 12.10 Porážení figur

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky, 3 šachové figurky</i>

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 porážení všech tří figur nejmeně kuliček.

## 12.11 Řazení

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>15 různobarevných kuliček</i>

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.

## 12.12 Trefovaná

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>hrníček, kuličky</i>

Házet kuličky do hrníčku pověšeného na větví.  
Strefit se do třicetimetřové branky z určité vzdálenosti.

## 12.13 Třídění

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>100 různobarevných kuliček</i>

Jeden po druhém jsme se snažili rozdělit hromádku 100 kuliček podle barev v nejkratším čase, který sledoval vedoucí na stopkách.

## 12.14 Ťukání a kutálení

<i>Druh</i>	<i>s kuličkami</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuličky, velký kámen</i>

Pouštěli jsme kuličku z nejvyššího kamene. Podařilo-li se nám ťuknout nějakou cizí kuličku, pak byla naše a získali jsme právo znovu kutálet.

## 13. NA PLAVIDLECH

### 13.1 Aport

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min.</i>
<i>Hráči</i>	<i>posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míč, loď, hráči</i>

Vedoucí i posádky jsou na břehu. Vedoucí vhodí do vody míč (klacek, prkénko), vyhrává ten, kdo rychleji skočí do lodi a míč přinese.

### 13.2 Klání ve vodě

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>loď, dřevce</i>

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 dřevce 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 dřevce 10 bodů.

Když soupeře shodíte přes palubu 25 bodů.

Užívat dřevce jako kyje nebo chytat soupeřův dřevce 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.

### 13.3 Lov na velryby

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lodě, velryba, harpuny</i>

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 loď vyjíždějí ze stejného místa, vzniká nebezpečí srážky. Kánoe obsazená rozhodčím zanechá velrybu uprostřed mezi oběma přístavy. Na signál vyrazí loď ze základny, plují 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 příd' lodí, 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 obvykle 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 lodí.

Je dovoleno dotknout se rukama druhé lodě, chceme-li tím zabránit srážce, ale jinak je zakázáno dotýkat se druhé lodě, její posádky, harpunu nebo lana, chytat rukou velrybu, dotýkat se jí pádlem nebo veslem, dotýkat se vlastní harpunu zaseknuté do velryby nebo obtáčet velrybu lanem, pokud se lano kolem ní neovinulo náhodou při harpunování samo.

Je dovoleno uvolnit harpunu soupeřů hodem vlastní harpunu. (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.

### 13.4 Nalézání

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min.</i>
<i>Hráči</i>	<i>posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	

Z vody se nalézá do lodi v co nejkratším čase pouze přídí, pouze zádí, pouze z boku, jak kdo chce, ...

### 13.5 Otáčení

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min. na posádku</i>
<i>Hráči</i>	<i>posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	

Děti se na loď posadí tak, aby s ní mohly otáčet. Dělají se závody buď na počet otáček nebo na čas.

### 13.6 Soutěž dvojic

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník, řeka, kaluž</i>
<i>Délka</i>	<i>max. 5 min na čtveřici</i>
<i>Hráči</i>	<i>čtveřice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>loď</i>

Dvě dvojice sedí v lodi proti sobě a pádlují. Vyhrává ta dvojice, které se podaří popojet. Je možno měřit i čas.

### 13.7 Tlačení lodí

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min.</i>
<i>Hráči</i>	<i>posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lodě</i>

Závodí se tak, že děti plavou a tlačí loď.

### 13.8 Závodí pramic

<i>Druh</i>	<i>na plavidlech</i>
<i>Místo</i>	<i>rybník</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min.</i>
<i>Hráči</i>	<i>posádky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>bóje</i>

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 lodí: holé ruce + kormidlo na 25 m, pouze kormidlo na 50 m, jízda pozpátku, ...

## 14. NA POCHODU

### 14.1 Hra se šatnovými lístky

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>lesní cesta</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

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.

### 14.2 Indiánský pochod

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>všude</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 14.3 Mimikry II.

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

Odhalení hráči dostávají 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 schovávачky delší dobu. Po pěti zastávkách vyhodnotíme,

kdo má nejméně trestných bodů.

#### 14.4 Na zvířata

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>u okna</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 14.5 Pozorovačka

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>dlouhá cesta</i>
<i>Délka</i>	<i>dlouhá</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zápisníky, tužky</i>

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.

#### 14.6 Stezka pašeráků

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>30 - 45 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a tři</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>tři velké věci</i>

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.

#### 14.7 Stopovačka

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>dlouhá, jednotvárná cesta</i>
<i>Délka</i>	<i>dlouhá</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužka</i>

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.

#### 14.8 Uprchlík II.

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>cesta</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a zbytek</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stopovací želízka</i>

Dva hráči vyběhnou s desetiminutovým předstihem před oddílem a matou stopu. Mohou se ve svých šlépějích vracet, jít pozpátku, kruhem, křížovat, 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.

#### 14.9 Zlaté dítě

<i>Druh</i>	<i>na pochodu</i>
<i>Místo</i>	<i>libovolné</i>
<i>Délka</i>	<i>dlouhá</i>
<i>Hráči</i>	<i>4 - 6 skupin</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 útočnický. Jednou zajaté Dítě už nemůže být zajato. Vítězí ta družina, která přivede co nejvíc Zlatých dětí. (vlastní Dítě je cennější, než zajaté).

### 15. NOČNÍ HRY

#### 15.1 Bludičky

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>(nepříliš) členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>baterky, papíry, tužky</i>

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.

## 15.2 Krvavý prst

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>3 svíčky, baterka</i>

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 nabyt podrobnějších informací o rozmístění hráčů v daném sektoru hrací plochy. Poté co subjekt projde databází 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.

## 15.3 Majáky

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>baterky, svíčky</i>

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.

## 15.4 Mouční červi

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>20-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>bílé oblečení</i>

Mouční červi jsou představováni vedoucími (cca 7 ks) oblečenými v bílém oblečení. Hráči chytají moučné červi. Za každého chyceného červa dostanou lísteček. Vítězí ten, kdo má nejvíce lístečků a dvě oči.

## 15.5 Netopýr

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 15.6 Noční akční Kimovka

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-45 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>petrolejky, sirky, cca 25 věcí</i>

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 chytanou tomu seberou sirku, kdo už nemá sirky, ten dohrál a jde si sednout na kraj území.

## 15.7 Ples upírů

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>15-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci, heterogenní</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>karty</i>

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, lípa 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).

## 15.8 Plížení pro bonbóny

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>baterky, bonbóny</i>

Vyznačíme čtvercové území velikosti cca 50 x 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.

## 15.9 Sněhurka a 7 trpaslíků

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>45-60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>svíčky či lucerny</i>

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.

## 15.10 Svíčkový fotbal

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>15-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>svíčky, branky</i>

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.

## 15.11 Upíři

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>vhodné</i>
<i>Délka</i>	<i>10-15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 15.12 Výsadek

<i>Druh</i>	<i>noční</i>
<i>Místo</i>	<i>všude</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min až celá noc</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky</i>

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 nejdříve, 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.

## 16. OBRATNOSTNÍ HRY

### 16.1 Bláznivá štafeta

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé předměty</i>

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 obíhání. 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.

### 16.2 Člunek

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 16.3 Do kruhu

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kuželky</i>

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 zavíní 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 zavínil. 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.

### 16.4 Dráždění medvěda

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>provaz, kapesníky</i>

Kruh vyrytý v zemi představuje medvědí doupě a medvěd se v něm pohybuje po čtyřech. Kolem boků má uvázan 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.

### 16.5 Hadí závod

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nejdříve na konec a zpátky.

### 16.6 Chůze kachní

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nejdříve, vítězí.

### 16.7 Chůze krabí

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 16.8 Chůze kulhavého psa

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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). Nejdříve 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 nejdříve, vítězí.

### 16.9 Chůze medvědí

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Soutěžící se postaví na startovní čáru. Na znamení začnou postupovat po čtyřech k čáře na opačném konci. Nejdříve 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 nejdříve, vítězí.

### 16.10 Chůze plazů

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

Hráči leží na lopatkách hlavou k cíli. Na povel se počnou plazit, opírajíce se o lokty. Vyhrává zde obratnost nad silou.

### 16.11 Chůze pštrosí

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

Předkloňte se a položte dlaně na podlahu. Pak postupujte kupředu po čtyřech s napjatýma nohama.

### 16.12 Chůze tulení

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

Závodníci leží zády k zemi, s dlaněmi na podlaze vytočenými ven a s napjatýma nohama. Takto postupují po ruce vpřed. Chodidla jsou vedle sebe, špičky napjaté, závodníci je volně vlečou (neodrážejí se jimi).

### 16.13 Chůze žabí

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

Poskakujte kupředu po čtyřech ve dřepu s rukama mezi kolena. Ruce se pohybují současně, nohy také.

### 16.14 Jízda na koštěti

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>koště, dvě židle, 4 kapesníky, hůl</i>

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.

### 16.15 Jízda smrti

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>úzké, dlouhé, vyvýšené</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pingpongový míček, prkénko</i>

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 projed'te 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.

### 16.16 Kdo doskáče nejdál

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>písečné hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 16.17 Kdo proběhne?

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>hrnek a voda</i>

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 políť?

### 16.18 Kočky na plotě

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>židle, trámek</i>

Trámek silný 5 x 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 tří kol. Údery do hlavy nebo do těla jsou zakázány. Je-li souboj dlouho nerozhodný, rozhodčí může zvolat: „Do sebe!“ Kočky se chytanou za pravé ruce a brzy je o výsledku rozhodnuto jedna nebo obě spadnou dolů do uličky. Někdy na sebe soupeři pro změnu útočí poduškami.

### 16.19 Mravenci

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>úzké, dlouhé, vyvýšené</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 16.20 Na cukráře

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kniha</i>

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.

### 16.21 Plížení k jelenovi

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 vlastní 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 nejbližší, 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.

### 16.22 Podbíhačka

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lano</i>

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.

### 16.23 Pronikni nebezpečným územím!

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;180 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nepřitelem.

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 tratí 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 nepřítelů 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 propížit, 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.

#### 16.24 Přejít přes potok

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dvě čáry</i>

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 přeskociť. 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 přeskociť. Tento hráč se stává vítězem.

#### 16.25 Překážkový stůl

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na jednoho</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stůl, krabičky od zápalek</i>

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 otrášením 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 stáje 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.

#### 16.26 Přeskakování I.

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 družstvy končí, jakmile se všichni hráči vystřídají. Vítězí to družstvo, které to provede nejrychleji.

### 16.27 Přesakování II.

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, malé hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>2 až 3 skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Hráči se postaví do zástupu. Před špičkami prvních nakreslíme čáru. Před každým zástupem (v 8 až 10 metrech) nakreslíme čtverce 2 x 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.

### 16.28 Skákání přes provaz

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lano</i>

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?

### 16.29 Skokani a běžci

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Nakreslíme čtverec přibližně 8x8 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 protivnickova 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 pochyťáni všichni běžci, vymění si družstva úlohy a hra se opakuje. Vítězí to družstvo, které v kratší době pochyťalo všechny protivnickovy 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.

### 16.30 Skokanská soutěž družstev

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>měkké, rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 16.31 Skoky přes kozy

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 druhí, 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.

### 16.32 Šamanské cviky

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 jistě umíte. A kreslit nohou kroužky určitě také. Ověřte si, zda jste oba cviky nezapomněli, a pak se pokuste vykonávat oba zároveň.

### 16.33 Štafeta s obručemi

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>obruče</i>

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.

### 16.34 Tunelová štafeta

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny po 8-10 členech</i>
<i>Pomůcky</i>	

Jednotlivá družstva stojí v zástupu těsně za sebou a širokým rozkročením představují tunel. Na dané znamení prolézají 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.

### 16.35 Závod pluhů

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná, krátká trať</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nepřilíš vzdálené metě.

### 16.36 Závod se švihadlem

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>švihadlo</i>

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.

### 16.37 Závod skokanů

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>krátká, rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nejdříve doskáče celá za cílovou čáru. Jestliže se skupina cestou roztrhne, musí se zastavit, znovu spojit a teprve pak smí pokračovat v cestě k cíli.

### 16.38 Závod trpaslíků

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>krátká, rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

Závodníci musí proběhnout vyznačovanou dráhu v dřepu, s rukama pevně přichycenými nad patou. Pustí-li se závodník nohy, připočítá se mu k docílenému času smluvený počet trestných vteřin. Dráhu nedělejte delší než 40 metrů.

## 17. ODHADOVACÍ HRY

### 17.1 Odhad času

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>hodinky</i>

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 prohádá.

## 17.2 Odhad délky

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli venku</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>metr</i>

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.

## 17.3 Odhad minuty

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>1 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stopky</i>

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 vítězí ten hráč, který se svým odhadem nejvíce přiblížil minutě.

## 17.4 Odhad váhy III.

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>váha</i>

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.)

## 17.5 Odhadujte délku!

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>každý dvě zápalky, metr</i>

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 druhá učiní, změří se výkon každého jednotlivce měřítkem. Vítězí ten, kdo odhadl nejspřávněji!

### 17.6 Porovnání velikosti

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dřevěné kolíčky, kolečka či čtverečky</i>

Pořídte 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 z paměti vybere stejný ze sady na stole.

### 17.7 Střed

<i>Druh</i>	<i>odhadovací</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>3 praporky a 2 tyče 1m dlouhé</i>

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.

## 18. OJEDINĚLÉ HRY

### 18.1 Abeceda stopaře

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>písčité</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>tužka, papír</i>

Do urovnaného písku udělá každý bosou nohou jeden otisk. Otisky se očíslovají. Každý se pak pokusí každému otisku přiřadit majitele. Svě odpovědi píše hráči na papír.

## 18.2 Bingo

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady, minimálně 3</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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 přeškrtně. Hráč, který má první všechna čísla vyškrtána, zařve: „Bingo!“ a získá tak jeden bod.

Ve druhém kole je síť 3x3 a čísla od 1 do 15. Ve třetím kole síť 2x2 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.

## 18.3 Den Trifidů

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>všude</i>
<i>Délka</i>	<i>6 hodin</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupinky</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>fáborky, šátky, lana, zápalky, ...</i>

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 lidí, 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 neprojevíli a kteří se vyhýbají situacím, kdy by měli být středem pozornosti.

Všechny účastníky postupně vzbudíte a hned jim zavažete 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. manévru) 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 (slačování do vody, plavání...). Obětované členy (s rozvázanýma očima) však posílají samostatně na středisko (nikoli na transportní shromaždiště). Po hře je vhodné zařadit review - rozbor celé hry z pohledu každého účastníka.

## 18.4 Evoluce I.

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

Absolutně praštná 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 křídýlkama, dyno - mírně napřímený a ruka nahoře představuje hlavu (to se prostě nedá popsát), 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.

### 18.5 Evoluce II.

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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, stříhnou 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.

### 18.6 Fukfára

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>na zemi</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírová autíčka</i>

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.

### 18.7 Had

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

Vytvoříme z hráčů dlouhého hada (všichni se drží za ruce) a chvíli 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.

## 18.8 Hra s peříčkem

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>peříčko, papíry</i>

Pro tuto hru potřebujeme lehounké peříčko z polštáře a pro každého hráče kus tvrdého papíru nebo tenké lepenky. Místnost rozdělíme čarou, 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 čaru na jeho území. Prohraje ta strana, na jejímž území peříčko spadne na zem. Dokud peříčko letí, nesmí se ho samozřejmě nikdo dotknout rukou.

## 18.9 Kamzík

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

Typická hra pro zahřátí. Hráči se chytanou 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 kamzík?“ odpoví „Vím, ještě tři kolečka.“, načež se kolečko většinou rozpadne a hráči padnou k zemi a začnou nadávat (pokud to neznají).

## 18.10 Kdo dříve

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dámy a pánové</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 18.11 Kdo upadne?

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>volná plocha</i>
<i>Délka</i>	<i>do 15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>páry</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 !

### 18.12 Kyvadlo

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Hraje se po malých skupinách, 7-13 lidí. Postaví se do kroužku, jeden jde doprostřed. Ztuhne co nejvíc (jako prkno, zavře oči a ostatní si do něho šťouchají tak, že se kývá jako kyvadlo, mohou si ho posílat kolem dokola. Po nějaké době jde doprostřed někdo jiný.

### 18.13 Letadla

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>(hudba)</i>

Pětičlenná družstva jsou na jedné čáře v řadu vedle sebe, všichni ve dřepu. Znázornují 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 obrazy. 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.

### 18.14 Naplňte láhev!

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>u vody</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny či jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kyblík, láhev</i>

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.

### 18.15 Nosy

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 18.16 NSWE run

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>všude</i>
<i>Délka</i>	<i>20 - 50 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>4 skupiny instruktorů</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>mapy, hodinky, buzoly, cedule</i>

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“.

### 18.17 Oxford - Cambridge

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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).

### 18.18 Popis zločince

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>30-45 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>cedulky</i>

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 nastrojít jednoho člena družina, tak aby vyhovoval co nejvíce z těchto požadavků.

### 18.19 Postrkovačka

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>malý papírek, tužka</i>

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.

### 18.20 Průjezd brankami

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>tráva</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>oblázek, větvičky</i>

Na měkkém a pokud možno netravnatém terénu zaražte do země asi deset branek z menších uschlých větvíček. 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.

### 18.21 Přenášení ořechu

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ořechy, lžice</i>

Rozdělte hráče do dvojic a v každém páru je očísľujte 1 a 2. Všichni s číslem 1 složi na startovní čáře s rukama sepjatýma za zády a každý má v ústech úzký konec lžice. 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 lžice nosem (nebo druhou lžici, kterou také drží v ústech).

Vítězí ta jednička, která se nejdřív vrátí na startovní čáru s ořechem na lžici.

### 18.22 Přihořívá, hoří!

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>předmět</i>

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 též 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.

### 18.23 Rybí závody

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na závod</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>křída, papírové rybičky, noviny</i>

V klubovně si nakreslíme křídou na podlaze dva kruhy o průměru asi 15 cm, každý u jedné stěny klubovny. Z papíru vystříhneme 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.

### 18.24 Sedánek

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 18.25 Sirky na flašce

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>láhev, krabička zápalek</i>

Ke hře potřebujeme jednu láhev (obvykle s úzkým hrdlem, ale drsníci 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.

### 18.26 Skákající krabička

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>krabička od sirek</i>

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 plochu, obdrží hráč 1 bod. Dopadne-li na bok, kde je škrťátko, 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.

### 18.27 SPZ

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>menší vesnice</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papír, voskovka</i>

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 velká 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.

### 18.28 Stopování

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>písčité hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 18.29 Tramvajové bločky

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kreslicí potřeby, papírky</i>

Vedoucí hry rozdává 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.

### 18.30 Vonící abeceda

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>40 krabiček od zápalek, šátek</i>

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 vyskytují. 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 zavazanýma očima. Hráč přichází ke stolu. Ke každé krabičce si nenápadně přivoní a podle vůně určí písmeno na ní napsané. Tak postupně zjistí celé slovo.

### 18.31 Z hory na horu

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kopcovitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zpráva</i>

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.

### 18.32 Závodění s fazolemi

<i>Druh</i>	<i>ojedinělá</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>2 až 5</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>fazole</i>

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 bodů: kdo vyhrál, získává bod. Když někdo získal deset nebo dvacet bodů, hra je u konce.

## 19. ORIENTAČNÍ HRY

### 19.1 Boj o svačinu

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>svačina, tužka, papír</i>

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 plánu svého kamaráda. Vítězí ta skupinka, která se se svačinou vrátí jako první.

## 19.2 Fantom

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>město</i>
<i>Délka</i>	<i>20-40 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>vysílačky, mapa města</i>

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 ( $x = 3$  až  $6$ ). Hráči jsou rozděleni do samostatně operujících týmů, každý tým má vysílačku a obkreslenou mapu města. Fantom v mezechase nesmí (resp. neměl by) odposlouchávat, jak se týmy domlouvají.

## 19.3 Hledejte body

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>v terénu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 - 60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny či jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>mapa, papíry, tužky</i>

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 plánek. 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.).

## 19.4 Indicie

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>vhodné</i>
<i>Délka</i>	<i>15-90 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>alespoň 3 družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>indicie, poklad(y)</i>

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 neumístujeme do terénu, ale družstva je získávají za plnění určitých úkolů (pak je potřeba dostatek lidí, u kterých ty úkoly budou plnit).

### 19.5 Kimova hra v přírodě

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>s rozhledem</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

Vedoucí zavede hochy či děvčata na návrší, 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 z paměti se snaží napsat co nejvíce ukazovaných bodů.

### 19.6 Kresliči map

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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 plánu 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.

### 19.7 Mikroorientační závod

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>buzola</i>

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 nejbližší ke správnému cíli. V tomto závodě se nehodnotí rychlost závodníků, nýbrž přesnost nastavení azimutu a odhadu vzdáleností.

### 19.8 Na brzkou shledanou

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírová čepice, buzola, cestovní příkaz</i>

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. „cestují“ po louce, ostatní sledují jejich cestu. Ke hře potřebujeme dva kompas 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.

Navrhne, 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 ujit 9 kroků tímto směrem. Azimut 180° je směr přesně na jih; tímto směrem musí ujit 12 kroků. pak opět na východ, ale již jen 6 kroků, pak 18 kroků na sever a směrem na západ ujit tolik kroků, až se sejde se svým spoluhráčem.

### 19.9 Orientační hra městem

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>město</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>seznamy</i>

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.

### 19.10 Po stopách vedoucího

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>30 - 60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 stanovenou, 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.

### 19.11 Poklad piráta

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>tábořiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>poklad</i>

Vedoucí hry nepozorovaně ukryje někam poblíž tábořiště menší věc, například šálek, míček, krabičku apod. Úkrytem může být prohlubenina mezi kořeny stromů, houští, silniční můstek, větší kámen, kterým věc zakryje, hromada spadaneho 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.

### 19.12 Poklad pirátů

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>věc</i>

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 ukryt 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.

### 19.13 Postřehový závod

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kartičky s turistickými značkami</i>

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:

- 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).
- 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.

#### 19.14 Pozorovatelé

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>kopec s dobrým výhledem</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny, max. 10</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 z paměti. 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 přivázané lodky? 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 upozorovat 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.

#### 19.15 Průzkum

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci či dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nesenadno dosažitelné, zvěd dostane určitý počet bodů jako předstih. Všichni vyrazí na cestu současně, jdou přímo k cíli a vrátí se co nejdříve.

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 spatření 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.

### 19.16 Signály

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci či dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

Vedoucí (trosečník) rozdělá na skrytém místě oheň a počne vysílat kouřové signály. Záchrané hlídky postupují samostatně nebo ve dvojicích a hledají dle kouře trosečníky. Po jejich objevení přisednou k ohni a čekají. Končí se příchodem poslední hlídky.

### 19.17 Slepá mapa

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci, dvojice či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>slepá mapa</i>

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.

### 19.18 Sluneční kompas

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozkaz</i>

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 osamocené strom na sever od našeho jasně viditelného orientačního bodu. Označíme si tento jasně viditelný bod bude to výchozí postavení pro jednu

skupinu. Nyní vybereme výchozí postavení pro druhou skupinu tak, aby nebylo dále než 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 náskok, který je na této straně. Ať si tento náskok 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 setkání“. 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 přeručíme bez závěrečného signálu. To mohou udělat i pomocníci, kteří doprovázejí skupiny, přesvědčí-li se o bezúčelnosti další soutěže.

### 19.19 Stopování

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>fazole, brambory, stopovací želízka</i>

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.

### 19.20 Střelba dle azimutů

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné místo</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>buzola, vzduchovka</i>

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.

### 19.21 Větrná růžice

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 19.22 Za Johnem Silverem

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>cesta v terénu</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stopovací holínka</i>

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 přirůznete do tvaru trojúhelníku, kruhu apod. A pak už záleží jen na jeho vynalézavosti, jak dlouhou a klikatou stopu vytvoří, než se s bedýnkou zlatááků skryje v nějakém doupěti. Holínku lze nahradit stopovacími želižky. Jsou to plíšky určitého tvaru, přiložené zesponu k botě a shora upevněné řemínky.

### 19.23 Zátah

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 zvlášt' při snížené viditelnosti, za šera a v mlze.

## 19.24 Závod s mapou

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>mapa, buzola</i>

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.

## 19.25 Závod v orientačním běhu

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>mapa, buzola</i>

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.

## 19.26 Znamení na cestě

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>trojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>píšťalka, praporky</i>

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.

Číslo 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 číslem 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 někde 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.

## 19.27 Ztracený úkol

<i>Druh</i>	<i>orientační</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dopisy</i>

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.

## 20. PAPIRKOVÉ HRY

### 20.1 Domino

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírky s tečkami</i>

Někde jsou rozházeny lístečky potištěné tečkami jako domino. Úkolem hráčů je posbírat papírky a potom složit co nejdelší řetěz.

## 20.2 Evoluce III.

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-45 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky, cedulky</i>

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 třešň 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 plácnu 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.

## 20.3 Hledačka II.

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>50 malých očíslovaných papírků</i>

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 (zastřeškává 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 policičkách 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 samozřejmě 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.

#### 20.4 Hledání čísel

<i>Druh</i>	<i>papírková</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý a nepřehledný terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>očíslované papírky</i>

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 rozdělení 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.

#### 20.5 Latrína

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-45 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ešus, lístečky, cedulky pro průjmy</i>

Ve vymezeném území 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 určité době (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.

#### 20.6 Lístečky

<i>Druh</i>	<i>papírková</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>malé papírky</i>

Vedoucí ukryvá 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.

## 20.7 Noemova archa

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-75 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>5-7 členná družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ešusy, lístečky, hodnosti</i>

Každé družstvo si mezi sebe tajně rozdělí následující „hodnosti“:

- tatíček Noe
- maminka Noemová
- starší syn
- mladší syn
- dceruška

Dále si každé družstvo „zaparkuje“ někde 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 chytanou vedoucího, tak jim dá náhodně vylosování lísteček (každý vedoucí má rozdíl od hry Safari lístečky s různými zvířaty a z nich náhodně vybírá). Při okrádání funguje souborový 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.)

## 20.8 Planetky

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členité území, les</i>
<i>Délka</i>	<i>75-120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>ceníky, "kreditky"</i>

Základem této hry je obchodování. Jednotliví 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).

## 20.9 Plyšovní medvídci

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>60-90 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>tříčlenná družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístičky, peníze</i>

Legenda: Bylo nebylo, v jednom království byla mocná firma Mattel a ta vyráběla odporné plastické 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 plyšovní 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 vytisknout 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.

## 20.10 Plyšoví medvídci II. - Voodoo

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>3-6ti členná družstva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

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, vosá - 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 trefoří 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 silou 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 báby 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).

## 20.11 Poklad krále Ašóky

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>60-120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>družstva či jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šifry</i>

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 popsany papír. Vítězí samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce bodů.

## 20.12 Poklady - básničky

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>30-60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky, cedulky s poklady</i>

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 dvěma 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).

## 20.13 Pošty

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>60-90 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky, ceník, kreditní karty</i>

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 chytanou hráče, který něco veze, tak mu to seberou (což je nepříjemné zvláště u balíků). Siuxové jdou po penězích - prostě hráči odepíší 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 Siux 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).

#### 20.14 Safari I.

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírky se zvířátky</i>

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.

#### 20.15 Safari II.

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>45-90 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky, ceník, kreditní karty</i>

Vymezení vedoucí se stávají zvířátka (při nedostatku vedoucích mohou být zvířátka děti, pak hru vyhodnocujeme ve dvou kategoriích - lovci a zvířata). Sestavíme ceník zvířat (při vytváření ceníku přihlídneme 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.

### 20.16 Schované lístečky

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

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.

### 20.17 Vlázky

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>60-90 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>cedulky, lístečky, peníze</i>

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 vagón 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 svezí 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 vláček 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.

## 20.18 Zvířátka

<i>Druh</i>	<i>s papírky</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén, les</i>
<i>Délka</i>	<i>20-50 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

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.

## 21. POSLEPU

### 21.1 Brambory

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>křída, brambory, nádoba</i>

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.

### 21.2 Co je to?

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé předměty, hůlka</i>

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.

### 21.3 Co to bylo?

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé předměty</i>

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.

## 21.4 Dekomlat

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>deky, kšiltovky</i>

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 svázanou deku či ručník, kterým mají 10x 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.

## 21.5 Hlasy zvířat

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>tiché a klidné</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek</i>

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. Napodobování 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.

## 21.6 Honění zvonku

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva či více</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zvonek, ručníky, šátky</i>

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.

## 21.7 Jako po laně

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>placaté kamínky</i>

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.

## 21.8 Jaký máte sluch?

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>tikající hodinky</i>

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.

## 21.9 K cíli poslepu

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>u stěny</i>
<i>Délka</i>	<i>1 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírek</i>

Připevni na stěnu, asi ve výši svého obličeje, papírek o rozměru 10 x 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.

## 21.10 Kde je tvůj soused

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky</i>

Hráči prvního 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 prvního a jeden hráč druhého družstva.

Na povel začnou všichni hráči druhého družstva mluvit nebo zpívat a pokud možno měnit 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.

### 21.11 Klepni soupeře

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a dav</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dvoje noviny, 60 cm provazu</i>

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 klepnout 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!“

### 21.12 Kolik jich přešlo?

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek</i>

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.

### 21.13 Kořenář

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozličná koření</i>

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.

## 21.14 Letadlo v mlze

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>píšťalka, šátek, plechovka</i>

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 Látko jsme prohráli, trvalo nám to 147 sekund.

## 21.15 Na myslivce

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky</i>

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.

## 21.16 Není vidět ani na krok

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>10 lahví či kuželek, šátek</i>

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.

### 21.17 Noční pasekou

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost, louka</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé předměty</i>

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.

### 21.18 Obchod s obuví

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šněrovací boty</i>

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.

### 21.19 Počítání fazolí

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek, fazole</i>

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.

### 21.20 Pochod slepců

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky, praporek</i>

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 nejbližší, dostane tolik bodů, kolik je hráčů, a ostatní vždy o bod méně.

### 21.21 Popelka

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>obilí, fazole, čočka, hrách, rýže, ...</i>

Smícháme mnoho různých zrněk dohromady. Úkolem hráčů je roztřídit se zavázanýma očima každý druh na zvláštní hromádku. Komu se podaří roztřídit větší počet zrněk za stanovený čas (1-2 minuty), vítězí. Za každé nesprávně vhozené zrnko odpočítávají se od konečného součtu dvě zrnka.

### 21.22 Ptáčku, jak zpíváš?

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek</i>

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 posleze 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.

### 21.23 Skládání poslepu

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>tvrdí papír, nůžky, šátek</i>

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.

### 21.24 Slepecká hledaná

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dva šátky</i>

Dva hráči si zavážou 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.

### 21.25 Slepecká nápověda

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>předměty, šátky</i>

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. Slepce nevidí, 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.

### 21.26 Slepý hlídač II.

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min na jednoho</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šišky, předmět</i>

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 nejtíšeji 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 či 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 hlídání předmět (láhev, čapku, tenisku) ukořistí a odnese za startovní čáru, hlídá hlídač dále. (Hlídání 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 hlídání předmět čím bránit.

### 21.27 Smaž kruh

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>1 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>křída, mokrá hadr</i>

Na zem se namaluje křídou kruh o průměru 1 metru. Jednomu hráči se zaváží oči, je postaven dovnitř kruhu, do rukou dostane mokrou hadřík a má za úkol do jedné minuty kruh smazat.

### 21.28 Střílejší slepec

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míčky, harašící věc</i>

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.

### 21.29 Šněrování poslepu

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky</i>

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.

### 21.30 Ukaž směr

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>se zajímavým okolím</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na jednoho</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek</i>

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.

### 21.31 Vlasovka

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek</i>

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.

### 21.32 Zhasni svíčku

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>v závětrí</i>
<i>Délka</i>	<i>1 min na jednoho</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>svíčka, šátek</i>

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!

### 21.33 Ztracená stolička

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>2 židle čili stoličky</i>

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.

### 21.34 Zvukovka

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátky, předměty, lžička</i>

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!

### 21.35 Živý šíp II.

<i>Druh</i>	<i>poslepu</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>prut</i>

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 nejbližše jeho středu. Ke kruhu jde každý sám s prutem v ruce a se zavázanýma očima! Kdo zabodne prut nejbližše středu, vítězí.

## 22. POSTŘEHOVÉ HRY

### 22.1 Ani o krok dále!

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 22.2 Co se změnilo? II.

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Jeden hráč odejde z místnosti a druzí v ní změň, za jeho nepřítomnosti, pět drobností. Např. stáhnou více záclonku, přemístí 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.

### 22.3 Co se změnilo? III.

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé drobné předměty</i>

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.

### 22.4 Cvrnkaná přes stůl

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>desetníky, hrneček</i>

Hráči se postaví ke stolu. Jeden cvrkná přes stůl desetníky a druhý se je na opačné straně snaží zachytit do hrnečku. Po pěti desetnicích se hráči vystřídají. Dvojici se sečtou zdařilé pokusy a

nastoupí další. Vítězí ta dvojice, které se povede nachytat nejvíce desetníků.

## 22.5 Čepice II.

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>čepice</i>

Rozdělíme hráče na dvě družstva a hráče v každém z nich očíslováme. 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 unášejšímu 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.

## 22.6 Číslovaná

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>20 lístečků</i>

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.

## 22.7 Hledejte slova

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>noviny a časopisy</i>

Veźměte si do ruky kaĝdý svě číslo oblíbeněho ěasopisu věech ělenů kolektivu a hledejte o zăvod: Kdo z văs nejdřívě nalezne v jeho stránkách 10 slov od písmene R, která mají vĝdy celkem 5 písmen? Zaěáteění písmena si smluvte sami, hledejte tedy všichni třeba od B nebo od J, ěi od kteréhokoli jiného písmene, na kterém se všichni dohodnete. Takě si sami společně urěete, kolik písmen tato slova mohou mít.

## 22.8 Chycená ruka

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>provaz, předmět</i>

Dva hráěi drĝí mezi sebou nad stolem provaz, který má uprostřed smyěku. 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.

## 22.9 Kolemjdoucí

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>na ulici</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kolemjdoucí</i>

Jsmo 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 chvíli, kterou máme k pozorování.

Chodec přešel. Chvilí 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,...).

## 22.10 Křepelka a křepelák

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 22.11 Kuba řekl

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 22.12 Lupič v táboře II.

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>tábor</i>
<i>Délka</i>	<i>celý den</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>vlajka</i>

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 označení, 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.

### 22.13 Malí řemeslníci

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 22.14 Myška

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>myška</i>

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.

## 22.15 Na komára

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>tichá místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>čepice</i>

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.

## 22.16 Na medvěda

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 22.17 Na myslivce

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírový míč</i>

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 „myslivec“ vystřídán. Kdo je celkem už třikrát zasažen, nesmí dále hrát. Kdo zůstane ve hře jako poslední, je vítězem.

### 22.18 Na plíženou

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>píšťalka</i>

Na okraji řídkého lesa v rovinném terénu vymežíme prostor. Ve vymezeném čtverci stojí hráč dvacet metrů 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.

### 22.19 Na pytláky

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírové kuličky, předměty, židle</i>

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 střílí 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.

### 22.20 Na traperu

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště, místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Asi 40 kroků za zády hlavního traperu 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.

### 22.21 Nebe, peklo, nos

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Hráči se postaví před jednu osobu, která napřeskáčku říká slova „nebe, peklo, nos“ a ukazuje 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?

### 22.22 Obchod s ptáky

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>blízko stromu</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 22.23 Past na zajíce

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>provázek, tužka</i>

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 poplašeně 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.

### 22.24 Plácaná II.

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>na stole</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 22.25 Počítej do pěti

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 3-4x a uvidíte, jak děti začnou na vaše pohyby rychle reagovat.

### 22.26 Sběr papírků

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírky</i>

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.

### 22.27 Sršeň

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>tři</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>čepice</i>

Hrají ji tři chlapci. Dva představují křídla třetího žihadla. 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 žihadlo čepicí. Musí to však být bezprostřední reakce. Žihadlo se může zachránit jen tím, že se shýbne.

Když křídlo srazí žihadlo čepicí, dostane 5 bodů. Zvedne-li křídlo nohu ze země, dostane žihadlo 1 bod. Uhodí-li 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.

## 22.28 Stín

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>všude</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 22.29 Veverky, ořechy, šišky

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>tři skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Hráči se rozpočítají na první, druhé a třetí. Chytanou 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.

## 22.30 Zapískej na píšťalku!

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>píšťalka</i>

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.

## 22.31 Zpěvák

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 vyrazen 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.

## 22.32 Ztracené slovíčko

<i>Druh</i>	<i>postřehová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>vhodný text</i>

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, napíšou 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.

## 23. POUŤOVÉ ATRAKCE

### 23.1 Kdo první sní cukr

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kostky cukru, nitě</i>

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 nit' do úst. Komu nit' 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.

### 23.2 Kornout

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>u stromů</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>2 stromy, kornout, provázek</i>

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.

### 23.3 Kovboj

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>láhev, „laso“</i>

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!

### 23.4 Lasování krabičky

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>drobný předmět, provázek</i>

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.

### 23.5 Neposedná tužka

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papír, tužka na provázku</i>

Namalujte na větší papír asi 12 koleček ve velikosti dvoukoruny. Kolečka načrtněte rozházeně, ne tedy do pravidelných řad. Pak je také ještě zpřeházeně očísľujte 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 závodníkovi měří čas od uchopení provázku až do skončení na kolečku číslo 12.

### 23.6 Olympiáda

<i>Druh</i>	<i>pouťové atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kufr, poleno, bota, batoh, ešus, noviny, kladivo, hřebíky, pila, silný kmen</i>

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, obvykle 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.

### 23.7 Rytířská klání

<i>Druh</i>	<i>pout'ová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné, měkké okolo</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>menší stoličky, dřevce</i>

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 postavení po straně) přibližně uprostřed.

Při souboji není dovoleno užívat dřevce jako kyje nebo jím útočit soupeři pod pás, strkat do stoličky. chytat rukou soupeřův dřevce 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 končí nerozhodně.

Po každém kole si soupeři vymění stoličku i dřevce.

Souboj se skládá obvykle ze tří nebo z pěti kol.

Při boji lze výhodně uplatnit několik osvědčených triků.

Například použití 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.

### 23.8 Sada testů na kosmonauta

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozmanité</i>

#### 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

Vyrobít nebo nakreslit raketu současnosti či daleké budoucnosti.

#### 12. Inteligence

Formou testu prověřit znalost a vesmíru (naší sluneční soustavy).

### 23.9 Střelba

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>1 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>věší prsten</i>

Jeden hráč drží palcem a ukazováčkem prstýnek, aby byl otvor volný, nebo zavěsí prsten na dvojité závěs. Druhý hráč se snaží ze vzdálenosti několika kroků rychlejší chůzí přiblížit a prostrčit prstenem tužku.

## 23.10 Žertovné disciplíny

<i>Druh</i>	<i>pouťová atrakce</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>1 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozmanité</i>

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 lžici
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 lžice 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. foukání 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)

## 24. PRAKTICKÉ HRY

### 24.1 Dovedný krejčí

<i>Druh</i>	<i>Praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>Kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min (dle šikovnosti hráčů)</i>
<i>Hráči</i>	<i>Jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>jehly, nitě, látky, knoflíky</i>

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.

### 24.2 Duchapřítomnost

<i>Druh</i>	<i>Praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>Kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>Dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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 zapíše do táborové kroniky.

### 24.3 Hledejte město

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>co nejpodrobnější mapa</i>

Kdo najde dříve na podrobné mapě neznámou obec, vedoucím určenou? (Hledejte na speciálkách.) Kdo nalezne první, dává hledat při další hře ostatním.

### 24.4 Provázková pošta

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>stanový tábor</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>obyvatelé stanů</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>provázek</i>

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.

## 24.5 Sdružený závod

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>letní tábor</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dle požadavků závodníků</i>

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 kleny.
2. Vyprávěj nějaký krátký příběh nebo něco zarecituj.
3. Přines list nějaké jedovaté rostliny, vysvětlí, jaký jed obsahuje a čeho použijeme jako protijedu.
4. Vyznač na hůlce podle oka metr.
5. Přines bukový list a vysvětlí, jak se liší od habrového listu.
6. Rozškrtni zápalku a zapal lampu; oboje proved jen jako pantomimu.
7. Převaň litr vody.
8. Nakresli z paměti 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.

## 24.6 Soutěž zručnosti

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>venku u lesa</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>tyčky, nože</i>

Veźměte obyčejnou laťku nebo tyčku dlouhou asi 120 cm. Rozřeźte 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 pořááme odpoledne a podpalovače schováváme na podpálení večerního táborového ohně.

## 24.7 Střecha

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>členitý terén o rozloze 1 km<sup>2</sup></i>
<i>Délka</i>	<i>1 - 2 hodiny</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice a skupina</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>stan pro dvojici</i>

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 obydlý, 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 (rozdělení 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 chytanou získají bod. Chytanou-li je dříve odevzdají papírový lístek. Pokud mají již stan postavený, přivolají halasem policistu, ten vydá potvrzení o úspěšnosti stavby a chudáci mohou jít zkusit štěstí kousek dál.

#### 24.8 Uzlovka

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>jeden delší provaz</i>

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.

#### 24.9 Uzly v kroužku

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>uzlovačky</i>

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.

#### 24.10 Vaření čaje

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>nehořlavé</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kotlík, voda, sirky</i>

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

### 24.11 Vaření vody o závod

<i>Druh</i>	<i>praktická</i>
<i>Místo</i>	<i>nehořlavé</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>sekerka, nůž, jedna zápalku, kotlík, litr vody, měkkého dřeva 60×15 cm</i>

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.

## 25. PRO POBAVENÍ

### 25.1 Býčí zápas

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>aréna</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvanáct</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šátek, papírky</i>

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.

### 25.2 Danda

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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!

### 25.3 Hry s jídlem

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>jídlo, šátky</i>

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 jablek.

### 25.4 Komický box

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva a zbytek</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>3 rukavice, 2 židle, dva 3m provazy, dva šátky</i>

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 židli, 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.

### 25.5 Nesměj se!

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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!“

### 25.6 Nesnadné krmení

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>chleba s máslem, ovoce</i>

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.

### 25.7 Pudink

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>u kuchyně</i>
<i>Délka</i>	<i>15-30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pudink v kotlících, lžičky</i>

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 vyhlášíme anarchii - nechytá se a všichni (včetně kuchařů) jenom žer...(jedí). Fotograf doporučen.

### 25.8 Stůj

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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. Lovce 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.

### 25.9 Věční milenci

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 25.10 Vyprávění pohádky

<i>Druh</i>	<i>pro pobavení</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>vypravěč a ti druzí</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 26. SLOVNÍ HRY

### 26.1 Apenepa

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Apenepa jsou slova, která se čtou stejně zezadu jako zepředu (mířím, nepochopen, mávám, mījím, 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.

### 26.2 Dobrý češtinář

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry a tužky</i>

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.

### 26.3 Doplnovačka

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry a tužky</i>

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!).

## 26.4 Homonyma

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 26.5 Koncovka

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 26.6 Náповěda

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

Určíme, kdo bude středním neboli hádačem. Požádáme ho, aby na chvíli 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 nebo 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!

## 26.7 Řekni jméno

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.)

## 26.8 Řekni jméno!

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 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.)

## 26.9 Řetěz slov

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 26.10 Řetěz slov I.

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 26.11 Řetěz slov II.

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 závodě, 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 nim přidá nové slovo svoje. Kdo z obou vydrží déle, vyhrává.

## 26.12 Samohlásková soutěž

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Děti soutěží, kdo za tři minuty napíše více slov se stejnými samohláskami. Nesmějí se psát

slova, v nichž se vyskytují jiné samohlásky. Dělal-li se závody na písmeno „o“, musíme si např. vybrat slova jako SchOpnOst, HOboj, VOjskO, POhOdlnOst, ROzhOdnOst, DObrOVOLnOst, ChOchOL, KOIOtOč, 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, škrtná se nejenom nesprávně napsané slovo, ale i slovo následující.

Vyhrává ten, kdo získá největší počet bodů.

### 26.13 Sestavování slov

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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.

### 26.14 Slovní skrývačky

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 26.15 Stejně písmeno

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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

### 26.16 Sto slov

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min na jedno kolo</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 26.17 Šest písmen

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na kolo</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky s abecedou</i>

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 !)

### 26.18 Táborová povídka

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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.

### 26.19 Telegramy

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

Každý hráč dostane blankety na telegram a tužku. Na blankety 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.

### 26.20 Tiskárna na trávě

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírky s písmenky</i>

Připravte si doma do sáčku asi 200 lístečků z tuhého papíru. Na každý napište jedno písmeno abecedy. Bude tedy každé písmeno na několika lístečcích. 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.

### 26.21 Tiskárna v klubovně

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na hru</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístky s písmenky</i>

Nastříhali jsme si asi 150 čtverečků čistého papíru velikosti 5 x 5 cm. Na každý jsme pak napsali čitelně a tiskacím písmem vždy po jednom písmenu z abecedy. Písmen, která se v češtině vyskytují často (například samohlásky), jsme napsali větší počet, málo používaných méně. Tak s písmenem A, E, O 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 utvoření 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.

### 26.22 Turnaj důvtipu

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry a tužky</i>

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.

### 26.23 Znalost slov

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny či dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky, lístečky</i>

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.

### 26.24 Žebříček

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 26.25 Živá abeceda

<i>Druh</i>	<i>se slovy</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry s písmeny</i>

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 vytvoří 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.).

## 27. SMYSLOVÉ HRY

### 27.1 Barevné tužky

<i>Druh</i>	<i>smyslové</i>
<i>Místo</i>	<i>trasa</i>
<i>Délka</i>	<i>3 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>8-10 barevných proutků, zápisník, tužka</i>

Nařežte z tenkých proutků asi 8-10 hůlek, velkých jako tužky. Hůlky obarvte 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.

### 27.2 Co se změnilo?

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>malé předměty</i>

Vedoucí družiny má vždycky u sebe pro tuto hru 11-15 různých malých věcí. Knoflík, zátky, 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 přemístili-li čtyři předměty, musíme i ostatním přemístit stejný počet. V tomto případě je nejlepší výsledek čtyři body. Všichni, kteří je získají, jsou vítězi hry.

### 27.3 Dárky

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jeden a všichni</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 přivést. 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“.

#### 27.4 Deset čísel

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry a tužky</i>

Přečtete deset čísel, dvouciferných (například 84, 42, 11, 39 atd.). Pak se každý chopí tužky a snaží se napsat jich tolik, kolik si jich zapamatoval.

#### 27.5 Hledačka I.

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry s úkoly</i>

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 ústřížků 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 ústřížky své barvy, sestaví je a luští úkoly na nich. Boduje se rychlost i správnost hledání a luštění.

#### 27.6 Hledání písmen

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírové kartičky s abecedou</i>

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 různým hráčům. Kdo má na konci hry nejvíce písmen, vyhrává.

#### 27.7 Hledejte veverka!

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>mítnost, příroda</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>veverka</i>

Používáme při ní malé veverka 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 veverka kamkoli nahoru nebo dolů, ale tak, aby ji bylo dobře vidět. Pak se všichni vrátí a začnou hledat. Kdo veverka uvidí první, tiše usedne a dostane 1 bod. Postupně usedají i ostatní, hned jak spatří veverka, 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“.

### 27.8 Jakou máte paměť?

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>u cedule</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>cedule, papíry, tužky</i>

Dohodněte se s kamarády, že si půjdte 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!

### 27.9 Kdo zaklepal?

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 27.10 Kuličková

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šikmá plocha, 10-15 různobarevných kuliček</i>

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, napíše hráči pořadí. Za správně popsanou kuličku ve správném pořadí jsou dva body, za kuličku nesprávně umístěnou, ale správně popsanou jeden bod.

### 27.11 Máš dobrý čich?

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>aromatické věci v pytlících</i>

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 pošlejte 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 věcí, které poznali čichem.

### 27.12 Města

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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 z paměti napsat. Dokáže někdo zapamatovat si a napsat všech 10 měst?

### 27.13 Na bystrozrakého

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 27.14 Nastoupená družina

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 chvíli 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 spíchat. Spočítáme všechno, co bylo řečeno správně. Zvítězí ten,

kdo upozoroval více změn.

### 27.15 Popletená

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>předměty</i>

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 sepsání seznamů co kde bylo. Úkol je ztížen tím, že všechna družstva vyšlou k soupeřům své zástupce, aby tam rušili, mátlí a zpochybňovali. Nesmějí se však protihráčů dotýkat.

### 27.16 Potulný prodavač

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>předměty</i>

Hráči se pohodlně rozsadí v klubovně. Přichází protřelý obchodník s kufrem, krosnou nebo krabicí, vytahuje jednotlivé kusy sucho zboží, vychvaluje, doporučuje a zase ukládá zpět. Po předvedení veškerého sortimentu se s uctivými úklony odebere zase ven a hráči pilně zapisují, 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 oblečení. 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

### 27.17 Poznej známá místa

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>speciální fotografie</i>

Ukažte hráčům řadu fotografií 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. Všimněte si, kdo pozná těch objektů nejvíc.

### 27.18 Rozdělovačka

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různotvary</i>

Ze starých krabiček od tavených sýrů, bonbónů, apod. si nastříhejte 20 čtverečků, 20 obdélníčků, 20 trojúhelníčků a 20 koleček. Všech 80 výstřížků 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 výstřížek, 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.

### 27.19 Sardinky

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min na hru</i>
<i>Hráči</i>	<i>jeden a zbytek</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 27.20 Setonova hra

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šachovnice, různotvary</i>

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 vystříhnete 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 z paměti 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.

### 27.21 Skládačka I.

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozstříhané papíry, lepidlo</i>

Vedoucí dodá do každého stanu nějaký starý tiskopis (pro všechny stejný), rozstříhaný na 20-30 ústřížků. 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 ústřížků méně nebo zase více, pravidelněji či nepravidelněji rozstříhané atd.

### 27.22 Skládačka II.

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>rozstříhaná lepenka</i>

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.

### 27.23 Složení číslovaných lístečků

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>očíslované lístečky</i>

Vedoucí si doma připraví deset lístečků, číslovaných od jedničky do desítky, a nějakou krabičku. Před započítím 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.

### 27.24 Správný čas

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužka</i>

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.

### 27.25 Za vůněmi

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>zdroj smradu (sýr, naftalín, petrolej, ...), šátek</i>

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.

### 27.26 Zkouška zraku

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>volné osvětlené prostranství</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>strakatý králík</i>

Vezměte dva čtverce velké 15 x 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 umístí 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 pětáctyřicetimetřové 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.

### 27.27 Znáš mince?

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>všechny platné mince</i>

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.

### 27.28 Zvuková hádanka

<i>Druh</i>	<i>smyslová</i>
<i>Místo</i>	<i>tiché</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>gramofon či magnetofon</i>

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).

## 28. UMĚLECKÉ HRY

### 28.1 Kresby na pokračování

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě či více skupin</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pruh papíru 10cm široký a 3m dlouhý</i>

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 dalšímu 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 nejtípněji, vítězí.

## 28.2 Kreslená píseň

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kreslicí potřeby, papíry</i>

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 očíslovají a vyloží na stole. Kdo správně uhodne nejvíce obrázků, vyhrává.

## 28.3 Malá recitační soutěž

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>míčky s cedulkami</i>

Vedoucí hry hodí mezi děti několik míčků, na kterých jsou nalepené různé obrázky. Například: zvířátka, květiny, ptáci, děti, náradí, 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.

## 28.4 Malované písničky II.

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry a tužky</i>

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 očíslovuje a rozloží po stole. Pak si všichni hráči prohlédnou vystavené obrázky a napíšou k číslům názvy písniček, které si myslí. Kdo uhodne nejvíce správných názvů písniček (vlastní se nepočítá), vyhrává.

## 28.5 Moje prázdniny

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>u rovné plochy</i>
<i>Délka</i>	<i>120 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, staré časopisy, nůžky, lepidlo</i>

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 časopis, nůžky, lepidlo a vybídněte ho, aby vystříhal z časopisu obrázky a nalepil je do své knížky na nadepsané stránky. Může tak vytvořit veselé kombinace, a je-li bystrý, i poetické.

## 28.6 Návštěva galerie

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>na mokřejším sněhu</i>
<i>Délka</i>	<i>60 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lopaty, lžíce, nože</i>

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.

## 28.7 Picassův ateliér

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>čtyřčlenné skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kreslicí potřeby, papír, šátky</i>

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.

## 28.8 Portréty

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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.

## 28.9 Soutěž masek

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kreslicí potřeby, papíry, nůžky, ...</i>

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).

## 28.10 Vyprávěčka

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 28.11 Zpěvácký souboj

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 28.12 Zvěřinec

<i>Druh</i>	<i>umělecká</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli, u tabule</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>křída</i>

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 zapíše 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.

## 29. ÚPOLOVÉ HRY

### 29.1 Boj o hrad

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné místo</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>k vytyčení obdélníku</i>

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 přetáhá všechny protihráče.

## 29.2 Indiánský závod

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 ruku. Do dvojic vyberte spoluhráče stejně velké a silné.

## 29.3 Kdo koho přetáhne?

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 29.4 Kohouti vsedě

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 29.5 Kohoutí zápasy II.

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 29.6 Kohoutí zápasy III.

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 29.7 Kohoutí zápasy IV.

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dva kruhy</i>

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 nepřeshlápne, ale má už celkem pět trestných bodů v jednom zápase.

### 29.8 Kohoutí zápasy V.

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kruh</i>

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, podávají 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.

### 29.9 Kohoutí zápasy VI.

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kruh</i>

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 kterýmukoli 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.

#### 29.10 Králi, králi dej vojáčka

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 nevytizí nebo dokud nebrečí nadpoloviční většina dětí.

#### 29.11 Kuželka

<i>Druh</i>	<i>úplová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>všichni a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 29.12 Medvěd v jámě

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné a měkké</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 29.13 Na balvany

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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“.

### 29.14 Ořech na lžici

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dvě lžičky, ořechy, židle</i>

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.

### 29.15 Plácačka

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště, tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 úderu 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 protivníkovy těla, než dlaní.

### 29.16 Pozor na chřestýše

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 držetím za tyto kroužky. Když se kruh roztrhne, padá odpovědnost na toho, kdo pustil provazový kroužek z ruky ten je pak vyřazen.

### 29.17 Přetahovaná

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>hřiště (rozměrů volejbalového)</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 29.18 Přetahy

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.)

### 29.19 Přetlačování

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště, místnost</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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. Střídatavě si vždy zápasník jedné strany vybírá soupeře (přibližně stejné síly) ze strany druhé. Vítězí samozřejmě družstvo s větším počtem docílených bodů.

### 29.20 Rychlíci a pomalíci

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na závod</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 29.21 Souboj ve výpadu

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, tělocvična</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kruh</i>

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 útočnickovými 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 dobojován oba hráči si vymění úlohy.

### 29.22 Trojnožka

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>&gt;5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>větve</i>

Ze tří klacků vytvoříme ne příliš stabilní trojnožku. Hráči vytvoří kolečko kolem ní, chytanou 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.

### 29.23 Tvrdohlavý mezek

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 obejmě 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 dostkat mezka dopředu za čáru vzdálenou asi 5 m. Mezek se vzpírá, rychle se obrací a kroučí 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.

#### 29.24 Vítr

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>měkké</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 29.25 Zápas

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 29.26 Zápas jednou rukou

<i>Druh</i>	<i>úpolová</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### **30. VĚDOMOSTNÍ HRY**

#### **30.1 Hlavní města**

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papírové kartičky, zavírací špendlíky</i>

Polovina hráčů si přišpendlí na tělo obrysy různých států, ale bez jejich jmen. Druhá polovina hráčů má na prouzcích 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.

#### **30.2 Hudební hádanky**

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>hudba, fotografie</i>

- \* 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 změním 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...)

#### **30.3 Chybný text**

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>text</i>

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 "Trošečníci polárního moře". Dick Sand je hrdina knihy Patnáctiletý kapitán. Knihu "Lovci orchidejí" napsal F. Flos.

### 30.4 Kdo je lepší čtenář

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>úryvky z knih</i>

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.

### 30.5 Kdo zná více knih

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny či dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papíry, tužky</i>

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.

### 30.6 Knihomol

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny či dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>knihy</i>

Vedoucí hry rozdává 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).

### 30.7 Kterou knihu napsal ?

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a tři</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 30.8 Literární fanty

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 30.9 Literární soutěž

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>literární znalosti</i>

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.

### 30.10 Na soudce

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>židle</i>

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.

### 30.11 Otázkový souboj

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 správcova 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.

### 30.12 Vějíř spisovatelů

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

Vějíř je sestaven z lístečků, které jsou na jedné straně stejné (stejně 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.

### 30.13 Závod u tabule

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli, u tabule</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>křída</i>

Skupiny se postaví do zástupů asi 10-15 m od tabule.

Vedoucí každého družstva má kousek křídly. 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 křídou 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.

### 30.14 Znáte hlavní města?

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>papír, tužky</i>

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.

### 30.15 Ztracení pohádkoví hrdinové

<i>Druh</i>	<i>vědomostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny či dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lístečky</i>

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

### 31. VODNÍ HRY

#### 31.1 Běhání ve dvou

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>po pás</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 31.2 Běhání ve dvou jako štafetový běh

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>maximálně po prsa</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny stejného (sudého) počtu hráčů</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

#### 31.3 Lovení špalíček

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>hloubka, 100m<sup>2</sup></i>
<i>Délka</i>	<i>2 x 15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dřevěné špalíčky</i>

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.

### 31.4 Plavecká dvojčata

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>po krk</i>
<i>Délka</i>	<i>2 min na dvojici</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

Plavecký závod, při němž se dva závodníci drží za ruce, je velmi zábavný. Nejlépe se provádí při plavání naznak. Oba závodníci se položí na hladinu vedle sebe, vnitřními rukama se do sebe zaklesnou a vnitřními 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.

### 31.5 Plování ve dvou

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>po krk</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 postavení.

### 31.6 Polohová štafeta

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>hloubka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na čtveřici</i>
<i>Hráči</i>	<i>čtveřice</i>
<i>Pomůcky</i>	

Závodník A plave padesát metrů kraulem. Závodník B padesát metrů naznak. Závodník C padesát metrů na prsou. Závodník D padesát metrů na boku.

### 31.7 Potápění o závod

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>hloubka 2-3 metry</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

Každému družstvu hodíme do vody 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.

### 31.8 Štafetové závodní plavání

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>mokrá</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 31.9 Vlečná loď

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Vodní</i>	<i>po krk</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dva</i>
<i>Pomůcky</i>	

Jeden plavec splývá na zádech a druhý ho táhne nebo postrkuje. Jestliže druhý plavec plave naznak, může mít hlavu nebo nohy svého druha na prsou, provádět tempa jen nohama a tak ho vléci. Jestliže plave na prsou, může svého druha postrkovat hlavou nebo nohama napřed.

### 31.10 Vlha

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>po kotníky</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	

Děti sedí na břehu v dlouhé řadě a drží se za ruce. Na znamení organizátora hry vrhá se krajní hráč dolů do mělké vody. Táhne s sebou druhého pionýra, ten opět třetího atd., až jsou všichni hráči ve vodě.

### 31.11 Vodní honička

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>po prsa, hloubka</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

### 31.12 Vodní zápas

<i>Druh</i>	<i>vodní</i>
<i>Voda</i>	<i>po prsa</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvojice</i>
<i>Pomůcky</i>	

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.

## 32. VÝLETY PRO PŘEDŠKOLÁKY

### 32.1 Cesta pohádkovým lesem

<i>Druh</i>	<i>výlet pro předškoláky</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>celý den</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé (podle provedení)</i>

Děti předškolního věku absolvují cestu v doprovodu rodičů nebo starších sourozenců.

1. Poznávání větvíček 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 větvíčky 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 větvíčky prohlédnout a opravit původní tvrzení. Do lesa se nakonec musí dostat každé dítě.

2. Hleďte Honzu! V určité vzdálenosti od značené cesty je ukryt český Honza, třeba na malé lesní mýtině, 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 vzdáleností hodů 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 stráž je plná lízátek a jiných dobrot. Na stráž se však mohou vyšplhat jen ty děti, které na molitanové Žiněnce 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 zajáci, 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 žele. 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 vtípnou 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.

### 32.2 Kouzla zimního lesa

<i>Druh</i>	<i>výlet pro předškoláky</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>celý den</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé (podle provedení)</i>

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 najdeme 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 reprodukuje skučení vichřice a šum stromů může celkový dojem vhodně umocňovat.

10. Krmítka 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 dáreků pro zvířátka. Pořadatelé ovšem musí už v propozicích děti k donesení dáreků pro zvířátka vyzvat.

11. Svítící zvířátka. Na dalším úseku vedou děti k cíli svítící zvířátka, vděčná za donesené dárky. Zvířátka se dají zhotovit z plastických 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. Umístíme ji na klikatou lesní cestu, tvořící odbočku od značkové 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 zahřát 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.

### 32.3 Pohádkové cesty tematicky zaměřené

<i>Druh</i>	<i>výlet pro předškoláky</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>celý den</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé (podle provedení)</i>

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 vyhnět jenerála z Řáholce, zkusí si jako Cipísek udělat krok za tmou a přestat se bát a nakonec se vydají k jičínským branám podívat se, kde kdysi Rumcajs ševcoval.

### 32.4 Táta, máma a já

<i>Druh</i>	<i>výlet pro předškoláky</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>celý den</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé (podle provedení)</i>

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.

### 32.5 Toulky zlatem podzimu

<i>Druh</i>	<i>výlet pro předškoláky</i>
<i>Místo</i>	<i>les</i>
<i>Délka</i>	<i>celý den</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>různé (podle provedení)</i>

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 polyetylenovou 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 šíškami (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 atrapy 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 hlozinky, jalovcové bobule, jeřabiny, černý bez, bukvice. Také rodiče si mohou vyzkoušet své znalosti, například na plodech brslenu, svídy, dříšťálu, pámelníku nebo kustovnice cizí; mnozí se na této kontrole leccemu 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 potravou, 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 šišky 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. Přejít lanovou lávkou. Dětskou lávku zavěsíme nad měkkým terénem, zatímco rodičům lávku umístíme nad potůček či proláčku.

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 střídat pouze příslušnými šiškami.

V závěru akce můžeme dětem připravit opékání brambor, vaření bylinných čajů, pouštění draka nebo soutěž u ohně.

### 33. ZIMNÍ HRY

#### 33.1 Kdo zasáhne

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kruh, sněhové koule</i>

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 uhybat (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, dává 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.

#### 33.2 Lov na tuleně

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>sněhové koule, rovné pruty</i>

Rozestavte na louce deset až dvacet sněhových koulí, velkých asi jako základ pro sněhuláka. Každá koule představuje tuleně. Vyšlepte 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 zasažit. Kdo trefil, získává bod, dřevěný kolíček, který si z tuleně půjde vytáhnout. V házení se střídáte podle předem stanoveného pořadí. Mířit můžete jen na toho

tuleně, který nebyl dosud uloven. Pro pruty a kolíčky chodíte vždy všichni najednou, abyste se vzájemně neulovili. Hra trvá, dokud nevězí harpuna i v posledním tuleňovi.

### 33.3 Meteor

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>s neporušeným sněhem</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>šišky</i>

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 příkrývky. Pak zavolejte kamarády a řekněte: „Dnes v noci přeletěl nad naším krajem meteor. Těsně před dopadem vybuchl a rozpadl se na drobné úlomky. Hleďte 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?“

### 33.4 Mezi dvěma ohni

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>sněhové koule</i>

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.

### 33.5 Prosté přebíhání

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 postavení. 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 nejjobratněji uhýbat. Ve

hře můžeme pokračovat i tak dlouho, dokud nebudou všichni hráči zasaženi.

### 33.6 Sněhové lampičky

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>nepřehledný terén</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>svíčky</i>

Sněhové lampičky jsou malé duté válce uplácené 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.

### 33.7 Sněhuláci

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>sníh</i>

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 houdu. 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.

### 33.8 Sněžní hadi

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>mírný svah</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>dřevěná hůlka</i>

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 dojde 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.

### 33.9 Střelba na svíčky

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>5 svíček, sněhové koule</i>

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.

### 33.10 Střelci

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny o 5-6 hráčích</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>překližka, sněhové koule</i>

Na překližku nakreslíme uhlím 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.

### 33.11 Za vlčí smečkou

<i>Druh</i>	<i>zimní</i>
<i>Místo</i>	<i>terén</i>
<i>Délka</i>	<i>30 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	

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 prodlení 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. Lovce, kterého se některý vlk dotkne rukou, rovněž ze hry odchází, neboť „byl roztrhán“. Vlci mohou zpočátku využít té výhody, že vhodně stočí své stopy a zavedou nic netušící pronásledovatele přímo do svého „chřtánu“. Bojuje se do konečného rozhodnutí.

## 34. ZIMNÍ SPORTOVÁNÍ

### 34.1 Hádě

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>kluziště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>několik skupin</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>brusle, hokejky, touš</i>

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 vracejí 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.

### 34.2 Kolotoč

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>kluziště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>brusle, lano či silný provaz</i>

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.

### 34.3 Na saních kolem praporku

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>2-3 skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>1 saně na skupinu</i>

Všechny hráče rozdělíme na družstva a družstva pak do trojic. Každému družstvu přidělíme jednu 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, obejdou 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.

### 34.4 Obrana města

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>kluziště (30 x 40 m)</i>
<i>Délka</i>	<i>25 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>brusle, hokejky, touš</i>

Kluziště ohraničíme liniemi, nakreslíme střední čáru a podél krátkých stran kluziště nakreslíme i po jednom čtverci 3 x 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.

### 34.5 Rychle k cíli

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná, široká trať</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lyže-běžky</i>

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.

### 34.6 Štafeta s „přepřaháním“

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>2-3 skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>1 saně na družstvo</i>

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.

### 34.7 Štafeta s lyžařskými holemi

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>rovná trať</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>2-3 skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lyže-běžky</i>

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 vyběhají. 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.

### 34.8 Touš

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>kluzišťe</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a dva</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>brusle, hokejky, dva touše</i>

Hráči mají v ruce 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.

### 34.9 Všichni na místa!

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lyže</i>

Hráči zapíchnou hůlky do sněhu a sami pomalu chodí na lyžích po kruhu. Jdou v zástupu jeden za druhým; v čele je buď 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.

### 34.10 Výstřel z kruhu

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>kluziště</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupina a jeden</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>brusle, hokejky, touš</i>

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.

### 34.11 Vyvolávání čísel

<i>Druh</i>	<i>zimní sportování</i>
<i>Místo</i>	<i>po cestě</i>
<i>Délka</i>	<i>libovolná</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>lyže-běžky</i>

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. Vyvolání hráči si ponechají svá původní čísla.

Soutěž můžeme ukončit po vyvolání všech čísel, avšak při malém počtu účastníků můžeme jednu dvojici vyvolat několikrát. Vítězí družstvo, které získá nejvíce bodů.

## 35. ZRUČNOSTNÍ HRY

### 35.1 Babylonská věž

<i>Druh</i>	<i>zručnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>rovné</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dohromady</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>kamínky</i>

Na místě, kde je hodně kamének, si umluvte tuto hříčku: na dané znamení začne každý sám stavět z kamének věž (věžičku), a to tak, že bude dávat jeden kámenek na druhý: nesmí být tedy dva kámenky 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!

### 35.2 Lov na ořechy

<i>Druh</i>	<i>obratnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>v místnosti</i>
<i>Délka</i>	<i>10 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>špejle asi 25 cm dlouhé, 4 ořechy</i>

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 závodcům, po dvou špejlích. Úkolem závodcům 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 závodcovi, 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.

### 35.3 Na úzké horské stezce

<i>Druh</i>	<i>zručnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>s překážkou</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci či skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pálka a míček na stolní tenis</i>

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.

### 35.4 Navlékání jehly

<i>Druh</i>	<i>zručnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>kdekoli</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>dvě skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>jehly, nitě</i>

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 nejdříve, vítězí.

### 35.5 Rovnání zápalek

<i>Druh</i>	<i>zručnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>u stolu</i>
<i>Délka</i>	<i>5 min na hráče</i>
<i>Hráči</i>	<i>jednotlivci</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>krabička zápalek</i>

Vysypte na stůl celou krabičku zápalek a přeházejte zápalky tak, aby svými hlavičkami byly co

nejzpreházenější. 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 nasad'te lyžařské rukavice.

### **35.6 Štafeta s hůlkami**

<i>Druh</i>	<i>zručnostní</i>
<i>Místo</i>	<i>louka, hřiště</i>
<i>Délka</i>	<i>15 min</i>
<i>Hráči</i>	<i>skupiny</i>
<i>Pomůcky</i>	<i>pro skupinu hůlka 1m dlouhá</i>

Hráči se postaví do zástupu. Rozestupy mají na předpažení. Družstva jsou od sebe vzdálena 5 až 6 kroků.

První z každého družstva dostanou od organizátora hry hůlku a na jeho povel ji předají vzpaženými pažemi druhým hráčům, ti třetím atd.

Když dojde hůlka na konec družstva, poslední ji uchopí a běží s ní co nejrychleji do čela družstva, postaví se před prvního a opět podává hůlku dozadu. Nakonec se postaví do čela hráč, který začal první. Kterému družstvu se podaří, aby tento hráč zaujal své výchozí postavení dříve, zvítězí. Stejným způsobem se může stát štafetou míč atd.

### **36. ZÁVĚREM**

Věnováno památce Jaroslava Foglara (†23.1.1999 14<sup>40</sup>).

#### **Použitá literatura a ostatní prameny**

ABC mladých techniků a přírodovědců  
Černoch, Felix PhDr., CSc. - Kartotéka her  
Čmolík, Otto - Hry pro jiskry a pionýry  
Dobrodružné hry a cvičení v přírodě  
Foglar, Jaroslav - Kronika ztracené stopy  
Foglar, Jaroslav - Rychlé šípy  
Kaplan, Věroslav - <http://www.fi.muni.cz/~xkaplan>  
Koukl, Honza - <http://gama.fsv.cvut.cz/~koukl>  
Pelánek, Radek - <http://www.fi.muni.cz/~xpelánek>  
Pionýr - <http://www.pionyr.cz>  
Pionýr, Městská rada Brno - Aktuality (1/98 - 2/98)  
Pionýrské tábory ROH  
PO SSM, Okresní rada Strakonice - Hry nejen do přírody  
Rogl, Vladimír Ing. - Správnou stopou  
Rucka, Lukáš + 13. oddiel VS - [Lukas.Rucka@usa.net](mailto:Lukas.Rucka@usa.net)  
Seton, Ernest Thompson - Kniha lesní moudrosti  
Theuer, Vladimír - Turistický oddíl mládeže  
Zelenka, Petr - [xzelp07@post.cz](mailto:xzelp07@post.cz)  
Zlatý fond her II.  
Zoubek, Vilém - <http://home.zcu.cz/~zoubek/hry>

#### **Doporučená literatura**

Bařinka, Jan - Rozum do hrsti  
Bouda, Boris - Kvízy, otázky, odpovědi  
Novoveský, Křižalkovič, Lečko - 777 matematických her  
Zapletal, Miloš - Encyklopedie her

1. Běhací hry .....	2
2. Biologické hry .....	19
3. Bojové hry .....	20
4. Deskové a stolní hry .....	35
5. Házení kamínky .....	40
6. Házení míčem.....	42
7. Házení šipkami .....	54
8. Házení vším možným.....	62
9. Herecké hry .....	67
10. Honičky .....	72
11. Inteligentní hry .....	78
12. Kuličkové hry .....	84
13. Na plavidlech .....	87
14. Na pochodu .....	90
15. Noční hry.....	92
16. Obratnostní hry.....	96
17. Odhadovací hry .....	107
18. Ojedinělé hry .....	109
19. Orientační hry.....	120
20. Papírkové hry .....	130
21. Poslepu .....	139
22. Postřehové hry.....	149
23. Pouťové atrakce.....	158
24. Praktické hry .....	163
25. Pro pobavení.....	166
26. Slovní hry .....	169
27. Smyslové hry.....	177
28. Umělecké hry .....	185
29. Úpolové hry.....	188
30. Vědomostní hry .....	196
31. Vodní hry .....	200
32. Výlety pro předškoláky	203
33. Zimní hry.....	208
34. Zimní sportování .....	211
35. Zručnostní hry .....	215
36. Závěrem.....	218

## **37. HÁDANKY LIDOVÉ**

### **37.1 Bosy**

Jak chodí husy do vody?

### **37.2 Brambor**

Je ve tmě důleček,  
v tom důlečku kulka,  
na té kulce chrásteček,  
na chrástečku plno kuliček.

### **37.3 Brambory**

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.

### **37.4 Čas**

Nevidíš to, necítíš to,  
nemá to křídla, a přece to letí.

### **37.5 Druhou zdvihá**

Co dělá husa, když o jedné noze stojí ?

### **37.6 Hlemýžď**

Neutíká, nezakluše,  
pomalu se loudá.  
Na zádech mu místo nůše  
sedí celá bouda.

### **37.7 Hodiny**

Malý domeček  
plný koleček.

### **37.8 Hřib, houba**

Má to klobouček,  
jednu nožičku,  
pěkně si sedí  
v mechu v lesíčku.

### **37.9 Jazyk**

Kdo vyleze na patro bez žebříku?

### **37.10 Kačer**

Jede, jede panáček,  
má žlutý zobáček,  
kde vodička hrčí,  
tam zobáček strčí.

### **37.11 Kola u vozu**

Běží čtyři bratři bez nohou,  
jeden druhého dohnat nemohou.

### **37.12 Kolik stopek**

Kolik bývá na stromě listů ?

**37.13 Kroky**

Co dělá hodný žák, když jde do školy?

**37.14 Makovice**

Stojí v poli hůlka,  
na té hůlce kulka  
a v té kulce plno kuliček.

**37.15 Medvěd**

Kdo nosí kožich i v létě?

**37.16 Mrkev**

Za kadeřavou hlavičku  
vytáhnu z nory lištičku.  
Sáhni si, je hladká,  
ukousni, je sladká.

**37.17 Na mapě**

Ve kterém moři není ani kapka vody?

**37.18 Netopýr**

Dračí křídla, tělo myší,  
špatně vidí, dobře slyší.  
Ve dne spí a v noci létá,  
do vlasů prý rád se vplétá.

**37.19 Oči**

Dvě kavky vedle sebe sedí,  
jedna druhou nevidí.

**37.20 Okno**

Co se v chladnu nejvíc zapotí?

**37.21 Pavučina**

Spadla plachta shůry,  
roztrhla se v půli,  
žádná švadlena ji nezašije.

**37.22 Pec**

Neorala jsem, nesnila jsem.  
Co je klas, to sotva vím,  
ze všech nejvíc chleba sním.

**37.23 Pěna na vodě**

Běží, běží, až se třese,  
bílý šátek v ruce nese.

**37.24 Po kapkách**

Po čem padá déšť ?

**37.25 Sníh a slunce**

Sletěl pták bezperák  
na náš strom bezlisták,  
přišlo na něj bezzubátko,  
sežralo to bezpečátko.

**37.26 Srdce**

Kdo umí bít a přece nemá ruce?

**37.27 Stín**

Vedle tebe stojí, vedle leží,  
chytneš jej však stěží.

**37.28 Tělo lidské**

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.

**37.29 Trn**

Malušičké, čerušičké,  
na chdníčku: jejda!

**37.30 Včela**

Šídlo, bodidlo -  
po světě chodilo  
a domů nosilo.

**37.31 Vejce**

Je soudeček bez obrouček,  
je v něm dvojí víno,  
a přece se nesmíchá.

**37.32 Vlčice**

Které zvíře je vlku nejpodobnější ?

**37.33 Zrcadlo**

Kdo je nejrychlejším malířem?

**37.34 Zub (horní)**

Co roste kořenem vzhůru ?

**38. HÁDANKY KVÍZOVÉ**

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) Přihloupé 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

Znamé 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“

### 39. CVIČENÍ ŘEČI

#### 39.1 Jazykolamy

Jen mi, kmotře Petře, toho vepře nepřepepřete. Jestli mi toho vepře, kmotře Petře, přepepřite, 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.

#### 39.2 Výslovnost

S V sadě se pase husa s housaty. Sova houká v lese. V létě spíme ve stanu.  
sype, les, maso, sám, snaha, sníh, písň, 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 koš, máš, náš, voláš, šumák, koše, naše, škola, škytá, výška, jíška, lepší, ještě  
Náš Míša našel v lese šišku. V koši byly myšky. Hoši mají tašky.

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, vlašný, dlažba, dlužen, něžný, žně

Č - Š ušáček, Vašíček, košíček, šáteček, češe, čeština, školáček, kašička, mašlička

Ž - Č nožička, žehlička, lžička, mužíček, nožiček, čížek, kůžička, žehlička, nožiček  
 C - Č čepice, cvičky, cvičí, Aniče, 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, žízivý, 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 pusku, 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. Běďa 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 pečení. 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, kytky, 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. Věna 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 sed', loď, hod', vid', hled', dívá, divný, dílo, divák, zloděj, vydělá, dědičný  
 Ť síť, leť, nať, nitě, tiše, potěší, tělesný, tělocvična, hostina, platíme, lať, kvítí

Ň      tuň, laň, dlaň, Toník, koník, něco, nížina, nikdo, nikam, snídaně, básnička

#### **40. OTÁZKY PRO CHYTRÉ HLAVY**

*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. Zítř 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 naděje 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 odsouzeneci 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?*

*Dívám se na podobiznu svého syna.*

*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 ušaslých 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.*

#### **41. HLAVOLAMY**

- 1) Prvoci v nádobě se dělí každou minutu na dva. Rozdělený prvek se dělí na dva , z nichž každý má stejný objem jako ten původní. Nádoba byla plná ve 12.00. Kdy byla z polovice plná?
- 2) Když můžete koupit 1 za 10 korun, 12 za 20 korun a 150 za 30 korun, co si kupujete?
- 3) Mám dohromady dvě mince v hodnotě 60 haléřů a jedna z nich není padesátihaléř. Jak je to možné?
- 4) Kolik měsíců má dvacet devět dnů?
- 5) Láhev a zátka stojí korunu deset haléřů .Láhev je o korunu dražší než zátka. Kolik stojí zátka?
- 6) Co je správně: Sedm a pět je třináct nebo sedm a pět jsou třináct?
- 7) Pán a paní Sedláčkoví mají 6 dcer a každá z nich má bratra. Kolik je lidí v této rodině?
- 8) Dva otcové a dva synové zastřelili každý jednu kachnu. Celkem zastřelili tři kachny - jak je to možné?
- 9) Víme že dvanáct tříkorunových známek je do tuctu, ale kolik čtyřkorunových známek je v tuctu čtyřkorunových?
- 10) 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?
- 11) Poklad, umístěný 5 metrů od stromu, je hlídán psem u stromu uvázaným na 10metrové šňůře. Jak to uděláme, abychom poklad získali?
- 12) Jak dokážete, že polovina z dvanácti je sedm?
- 13) 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?
- 14) 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?
- 15) Můžete nakreslit následující obrázek jedním tahem? 100
- 16) Tenisový turnaj začíná se stovkou hráčů. Kolik zápasů je nutno odehrát, aby byl znám vítěz?
- 17) Máte krabici s dvanácti bílými a dvanácti černými koulemi. Kolik jich musíte vytáhnout, abyste si byli jisti, že máte černobílou dvojici?
- 18) Gril umí opéci jednu stranu steaku za 10 minut. Na gril se vejdou dva steaky. Jak dlouho trvá opéci tři steaky z obou stran?
- 19) 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?
- 20) 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?
- 21) 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?
- 22) V rámci funkční hromadné dopravy ve fiktivním městě autobusy přijížděly jeden za druhým. Kolik jich bylo?
- 23) Nákladní auto je o 1 cm vyšší než podjezd. Co musíte udělat, abyste podjezdem projeli?
- 24) 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?
- 25) 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?
- 26) Z Prahy do Ostravy vyjede vlak. O hodinu později vyjede vlak z Ostravy do Prahy. Oba vlaky jedou stejně rychle. Který z vlaků bude blíže Ostravě, až se setkají?
- 27) Čtvercový příkop obklopuje hrad. Je deset metrů široký, ale vy máte jen dvě devítimetrová

prkna. Jak to vyřešíte?

28) 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?

29) 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?

30) 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.

31) 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?

32) Jak často potká minutová ručička hodinovou od 12:00 do 24:00 hodin?

33) Nakreslete čtyři přímé čáry aniž byste zvedli tužku od papíru a zároveň protněte všechny body



34) Cihla váží 3/4 cihly a 3/4 kilogramu. Kolik kilogramů váží cihla?

35) 8 koulí vypadá stejně, ale jedna je o trochu těžší než ostatní. Jak ji zjistíme na dvě vážení na dvouramenných (vyvažovacích) vahách?

36) 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?

37) 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?

38) 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?

39) Máte dvoje přesýpací hodiny. Jedny měří 7 minut a druhé 4 minuty. Jak naměříte 9 minut?

40) 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.

41) 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?

42) 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?

43) 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?

44) 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.

45) Jan prodal auto za 40 000. Pak ho koupil za 35 000 a prodal ho za 45 000. Kolik na tom vydělal?

46) 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?

47) 12 koulí jsou podobné, ale jedna je trochu těžší či lehčí. Jak zjistíte na tři vážení na rovnoramenných vahách, která to je ?

48) 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?

49) Doplňte číslice 0-9 místo písmenek. Každé písmeno reprezentuje jinou číslici.

$$\begin{array}{r} \text{KAM} \\ + \text{JÍT} \\ \hline \text{DNES} \end{array}$$

50) Umístěte čtyři jedničky, tři dvojky a tři trojky do kruhu tak, že součet tří po sobě jdoucích čísel bude vždy násobek tří.

51) 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?

52) Doplňte číslice 1-6

$$A/B+C/D=E/F$$

53) 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?

54) Vyjádřete číslo  $\pi=3.1415926535897932$  pomocí číslic 1 až 9 každé jednou a použitím libovolného počtu operací  $+,-,*,/$  závorek a desetinné tečky

55) Doplňte čísla 1 až 9 tak, aby platilo  $**/* + **/* + **/* = 11$  ( Nepoužívejte 1 ve spodní část zlomku)

Problém: Lze tam dát 12, 13, 14 na pravou stranu?

56) 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?

57) Dá se sestavit pětiúhelník s celočíselnými stranami a celočíselným průměrem kružnice opsané?

58) 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.

A. Jak můžeme projet všech šest stanic a to tak že každou navštívíme právě jednou?

B. Kam není alespoň jedno spojení (i s přestupy) vyjedeme-li ze stanice B

59) 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.

60) 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?

61) Problém z Rhinského papýru: Myslím si číslo. Když k němu přičtu jeho dvě třetiny a odečtu jednu třetinu součtu. Můj výsledek je 10. Jaké jsem si myslel číslo?

62) Dorota chce dojít z místa P do místa V a přitom se napít z potoka jež teče kousek od ní.

Jakou cestou má jít?

$\frac{p}{v}$

63) 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?

64) 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?

65) 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?

66) 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?

67) 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?

68) Koupil jsem si spoustu 5 korunových a 7 korunových známek. Jakou nejvyšší částku v korunách nejsem schopen pomocí těchto známek vylepit?

69) Jaké číslo musí být přičteno současně k 100 a k 20 (to samé současně), aby poměr nově vzniklých součtů byl 2:1?

70) 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?

71) Napište 5 stejných čísel tak, aby součet takto vzniklých čísel byl 14.

72) Kolikrát se mince otočí o 360 stupňů, když jednou obtočí druhou minci?

73) 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.

74) Součet všech možných trojic čtyř čísel je postupně 22, 24, 27 a 20. Jaká jsou to čísla?

75) 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?

76) Kolik rýh je na dlouhohrající desce?

77) Pero, guma a sešit stojí 100 korun. Sešit stojí víc než dvě pera, a tři pera stojí více než čtyři gummy. Když tři gummy stojí více než sešit, kolik stojí sešit?

78) Silvestrovská: Máme v řadě sklenic prázdnou, pak tři plné a pak dvě prázdné. Kolika sklenic musíme vzít do ruky, aby se v řadě střídaly prázdné a plné sklenice?

79) Napiš číselnou řadu tak, aby platilo  $Y_{N+1} + 2Y_N = 0$

80) Veronika a Anežka sbíraly jahody. Celkem nasbíraly 49 hrnečků, ale Anežka nasbírala o 5 více než Veronika. Kolik hrnečků každá nasbíraly?

81) Jaké je nejmenší přirozené číslo (celé, kladné), které při dělení 13 dá zbytek 5?

82) Barborka říká, že matka portrétované osoby je dcerou té, která zde hovoří. Čí je to portrét?

83) Trpaslík pozval přátele na hostinu a když odcházeli, každý si s každým potřásl rukou. Dohromady si 6krát podali ruce. Kolik kamarádů si trpaslík pozval.

84) Pan Kyslík si kupuje čtvercovou zahradu. Pan Dusík si kupuje čtvercovou zahradu se

stranou 2x delší. Kolikrát víc musí pan Dusík zaplatit, je-li za 1m<sup>2</sup> stejná cena.

85) Na lodi je 60 pirátů. Každý 3. má skleněné oko, každý 6. dřevěnou nohu a zbytek má hák. Kolik pirátů má hák.

86) S těchto dílů sestavte čtverec



87) Sestavte 7 bodů do 5 řádek po třech.

#### **42. HLAVOLAMY, ŘEŠENÍ**

1) za minutu dvanáct

2) kupuji čísla, kus za 10Kč.

3) padesátihaléř je ta druhá mince

4) 29 dní má 11 měsíců, tedy pokud není přestupný rok, to má 12 měsíců 29 dní.

5) pět haléřů

6) nic z toho, je to dvanáct

7) devět

8) děd, otec, syn

9) dvanáct

10) čtyři

11) Abychom poklad získali, bylo by dle mého názoru třeba obíhat se psem v patách okolo stromu, čímž by se 10metrová 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, že pes je natolik chytrý, že se sám zpětným pohybem odmotá.)

11) 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.

11) 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.

11) Nabízí se také spousta jiných variant - krádež ze vzduchu, uspání psa, atp. ale je otázkou kterou z nich by si vychytralý zloděj pokladu zvolil.

12) Pokud napíšeme římskou číslici 12, pak je opravdu její horizontální polovinou číslo 7.

13) 2 vážení: 3+3mince, 1+1 mince

14) Muž má 52 let a žena 39 let.

15). Ano můžeme. Použijeme k tomu 2 papíry, přičemž na jeho spodní část píšeme nutná spojení jednotlivých číslic.

16) 99 (50, 25, 12, 6, 3, 2, 1)

17) 13

18) 30

19) Je pravdomluvný

20) 16

21) Nespadne nikam, protože holub nesnáší vejce - snáší je jen holubice.

22) 3 (jeden za druhým - za druhým následuje třetí).

23) Zcela nebo částečně vypustit pneumatiky.

24) 150 km (vlakům bude trvat 2 hod. než se srazí, za tyto dvě hodiny moucha uletí 150 km).

25) Doběhnou do cíle současně (v prvním závodě uběhl Franta 400 a Marie 320 m -Franty uběhne 5/4 m ve stejném čase jako uběhne Marie 1 m, ve druhém závodě musí běžet Franty 500 m- tuto vzdálenost tedy urazí ve stejném čase jako Marie svých 400 m).

26) 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).

27) a) Stlouci (svázat, slepit) prkna k sobě a vytvořit tak jedno prkno delší než 10m.

b) S pomocí prkna přeskočit na druhou stranu.

c) Položit jedno prkno tak, aby přečnívalo alespoň 1m přes příkop, zatížit na jednom konci, na druhý konec položit druhé prkno a přejít příkop.


28) Osmý muž stále čeká v recepci.

29) Je trpaslík. (Asi je dost hloupý, jinak by si vzal s sebou tyčku, kterou by dosáhl na tlačítka do vyšších pater)

30) První je lhář a druhý pravdomluvný.

31) Pokud funguje bezchybně pošta, pak je pravděpodobnost nulová. Kdo by dostal čtvrtou?

32) 11 krát

33) 

34) 3 kg

35) 2 vážení: 3+3 koule, 1+1 koule

36) Tramvaj jedoucí severním městem přijíždí minutu po tramvaji jedoucí jižním městem.

37) 80.000 km

38) Směry jsou úhlopříčky čtverce, který je vepsán původnímu a je otočen o 45 stupňů.

39) 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).

40) čtvrtek

41) 1 - lhář 2 - pravdomluvný 3 - lhář

42) 2 dny

43) 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.

44) 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.

45) 50 000 - cena auta

46) Když všechny lžou, zlatá lže „tady“ a olovená lže „ve zlaté ne“, spor. Když zlatá nelže, zlatá nelže „tady“ a olovená lže „ve zlaté ne“, spor. Když stříbrná nelže, zlatá lže „tady“ a olovená lže „ve zlaté ne“, spor. Když olovená nelže, stříbrná lže „tady ne“ a olovená nelže „ve zlaté ne“, odměna je tedy ve stříbrné.

47) Zvážím 6+6 koulí. Skupinu s lehčí koulí rozdělím a zvážím 3+3. Ze skupiny s lehčí koulí odstráním jednu a zbylé dvě zvážím. Jsou-li vážené stejně, je lehčí ta nevážená, jinak jedna z nich.

48) Přidám k velbloudům i mrtvolu. Nejstarší dostane 9, mladší 6 a nejmladší 2.

49)

789

+ 264

---

1053

50) Nemá řešení:

51) 12 - 1 - 34 - 2 - 12

52)  $1/2 - 4/3 = 5/6$



53) 11 + 30

54) Přesné řešení samozřejmě není možné. Zde jsou nejlepší možnosti:

$(7/65.3+.94)*(8/2-1) = 3.14159264...$

$.8 * (4+5) - 2 * (6/9.1 + 1/.73) = \sim 3.14159265392142$

$3.2-4/(68+1-5/9.7)=\sim 3.14159265392142$

- 55)  $18/9 + 24/6 + 35/7 = 11$   
 12 nejde  
 $19 / 4 + 35 / 7 + 26 / 8 = 13$   
 $38 / 6 + 42 / 7 + 15 / 9 = 14$ , nebo  $42 / 6 + 35 / 7 + 18 / 9 = 14$   
 56)  $12 - 1 - 567 - 2 - 134 - 1 - 12$   
 57) Strany 5,5,5,8,6  
 58) a) E, B, D, C, A, F.  
 58) b) do E to nejde  
 59) 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.  
 60) Zůstanou ve stejné vzdálenosti.  
 61) 9  
 62) Nejdříve přeneseme V na druhou stranu podél potoka. Spojíme přímkou - bude určitě nejkratší a pak zakreslíme do původní situace.  
 63) 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 .  
 64) A za 8 dnů B za 24 dnů a C za 120 dnů.  
 65) 98 a 94  
 66) 40 dětí  
 67) 13 lodí na cestě a ovšem i v každém přístavu jednu loď takže celkem 15.  
 68) 23  
 69) 60  
 70) 5 let  
 71)  $11+1+1+1=14$   
 72) 2 krát  
 73) Jedna, a to pouze tato: Přesně deset vět je nepravdivých.  
 První oznamovací věta je totiž tato: V této hádance je celkem 10 oznamovacích vět.  
 Avšak v hádance je vět 11., tedy první věta a pak dalších devět vět začínajících na Přesně .. jsou nepravdivé.  
 74) 9,7,4,11  
 75)  $20(15+18)*2=16+19+31$   
 76) 2, na každé straně jedna.  
 77) 55 (pero 26 a guma 19)  
 78) Jedné. Přelijí obsah třetí do poslední prázdné.  
 79) 1, -2, 4, -8, 16,... (důkaz pomocí Z transformace)  
 80) Anežka 27, Veronika 22  
 81) 5  
 82) Vnučky  
 83) Tři kamarádi + trpaslík  
 84) Pan Dusiík musí zaplatit 3x tolik.  
 85) 30 pirátů  
 86)   
 87) 

## 43. KOUZLENÍ A ČAROVÁNÍ

### 43.1 Kouzla vážná

#### 43.1.1 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, vyše diváka kouzelník na místo s patřičnou cedulkou.

#### 43.1.2 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.

#### 43.1.3 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.

#### 43.1.4 Létající mince

*Před zraky diváků postav na prázdnou sklenici talířek. Přes všechno pak přehod' šátek. Nyní vezmi do levé ruky korunu a dej ji do druhé ruky a zároveň ji vyhod' 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 přimáčkní ji mezi talířek a sklenici. Do levé ruky vezmi jinou korunu, naoko ji dej do druhé ruky a naznač její vyhození do vzduchu. Mezitím uklid' z levé ruky korunu do kapsy. Hůlkou se potom dotkni talířku na okraji, tím ho na druhé straně nadzvedneš a mince spadne do sklenice.

#### 43.1.5 Matematický trik

*Kouzelník předloží kartičku s čísly. Divák si vybere jedno číslo a zatrhne všechna čísla v řádce a sloupci, kde se zvolené číslo vyskytuje (10). Pak si vybere číslo ještě nezatržené a postup opakuje (4). Součet zbylých čísel je vždy 40.*

1 5 9 1	1 5 9 1	1 5 9 1
3	3	3
2 6 1 1	2 6 1 1	2 6 1 1
0 4	0 4	0 4
3 7 1 1	3 7 1 1	3 7 1 1
1 5	1 5	1 5
4 8 1 1	4 8 1 1	4 8 1 1
2 6	2 6	2 6

#### 43.1.6 Pravdomluvné zrcadlo

*Vyhlídní si předem svou oběť, na kterou napiš křídou na zrcadlo nějaký vtíp. 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.*

#### 43.1.7 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.

#### 43.1.8 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.

#### 43.1.9 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 rozbálíme a vyndáme a divákům ukážeme opět zdravou sirku.

#### 43.1.10 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.

### 43.2 Úkoly pro diváky

#### 43.2.1 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.

#### 43.2.2 Silné nervy

„Kdo z vás vydrží pod stolem do kterého 3x za sebou prudce udeřím dlaní?“ Určitě se nikdo najde a vlezte 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!“

### 44. 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. Zavravorá 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, že 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 množství 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, nechránění 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 nechránění 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 černochoch.*

Není to v Africe, ale např. v Malé Fatře. Dotyčný černochoch cestoval soukromým letadlem a podle svého zvyku si chtěl před spaním položit pantofle před dveře.

*Muhamed jde po poušti. Přijde k oáze, nahne sa 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 odřal 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 sa však vloupal do márnice, ukradl tam cizí ruku a tu poslal lodníkovi. Ten sa 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.

*Pán 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?*

Pán 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.

#### **45. PŘÍSLOVÍ VĚDECKÁ**

##### **45.1 Bez práce nejsou koláče.**

Jestliže není konána činnost, která polidštila opici, není možno očekávat pečivo.

##### **45.2 Darovanému koni na zuby nehleď.**

Donace individua rodu Equus neopravňuje akceptora k vizuální percepci dentální soustavy tohoto jedince.

##### **45.3 Dobrá hospodyně pro pírkou i přes plot skočí.**

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.

##### **45.4 Hlavou zed' nerozbiješ.**

Tělesným orgánem vyztuženým pevnou kostrou a obsahujícím nervové řídicí centrum nelze narušit souvislost bariéry sestavené z kompaktních částí horniny zpracované do pravidelných kvádrů a spojené směsí hornin s podstatným obsahem vápence.

##### **45.5 Host do domu, hůl do ruky.**

Přemístí-li se do příbytku patřícího mně obyvatel příbytku jiného, je radno vložit do vlastní horní končetiny hrubě opracovanou část stromu.

##### **45.6 Chytrému napověz, hloupého kopni.**

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.

##### **45.7 Jak si kdo ustele, tak si i lehne.**

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.

##### **45.8 Každý pták se chlubí vlastním peřím.**

Všichni zástupci třídy Aves vyzdvihují pouze přednosti svého vlastního tělního pokryvu.

##### **45.9 Kdo chce psa bít, hůl si vždy najde.**

Pátrání po lignu adaptovaném na předmět denní potřeby se u reflektanta ataku šelmy čeledi Canidae setkává s úspěchem za všech podmínek.

##### **45.10 Kdo pozdě chodí, sám sobě škodí.**

Časová distance mezi příchodem libovolného individua a termínem k této události vhodným implikuje sebeújmou.

##### **45.11 Kdo se bojí, nesmí do lesa.**

Osoby trpící stavy chorobné či oprávněné úzkosti musí respektovat zákaz vstupu na území porostlé dřevinami.

##### **45.12 Když se dva perou, třetí se směje.**

Realizuje-li pár antagonistických jedinců reciproční agrese, vykonává redundantní člen triády emocionální projev regulující vlastní psychickou tenzi.

#### **45.13 Kovářova kobyla chodí bosa.**

Samičí jedinec domácího lichokopytníka patřící mistru ohně a železa se většinou po světě pohybuje neobutý.

#### **45.14 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.

#### **45.15 Lež má krátké nohy.**

Informace neodpovídající skutečnosti se nevyznačuje dlouhými dolními končetinami.

#### **45.16 Mluví stříbro, mlčí zlato.**

Vysoká frekvence využití hlasivkového krčního vaziva zaručuje výnos jistého kujného nerostu, naproti tomu neuvážením zmíněného aparátu dojde k zisku cennějšího prvku.

#### **45.17 Nemusí pršet, stačí, když kape.**

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.

#### **45.18 Není šprochu, aby nebylo pravdy trochu.**

Pociťuje se absolutní absence výroku, jehož pravdivostní hodnota je rovna nule.

#### **45.19 Potrefená husa nejvíc kejhá.**

Velký domácí vrubozobý pták s dlouhým krkem z čeledi Anatidae vydá charakteristický zvukový projev pokaždé, když je cílenou ranou zasažen.

#### **45.20 Pozdě bycha honiti.**

Vzhledem k časové ztrátě je snaha o překonání dráhy, dělící jedince od personifikovaného kondicionálu singuláru existencionálního slovesa, bezpředmětná.

#### **45.21 Pozdě bycha honiti.**

Není brzy snažit se dosáhnout slovo, které se používá v podmiňovacím způsobu sloves.

#### **45.22 Pozdě plakat nad rozlitým mlékem.**

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.

#### **45.23 Ruka ruku myje.**

Jedna horní končetina provádí očistu druhé horní končetiny.

#### **45.24 Starého psa novým kouskům nenaučíš.**

Senilní jedinec nového přítele člověka již není schopen akceptovat dosud neznámé dovednosti.

#### **45.25 Sůl nad zlato.**

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.

#### **45.26 Tak dlouho se chodí se džbánem pro vodu, až se ucho utrhne.**

Periodická činnost s dutou hliněnou nádobou spočívající v přemísťování čiré bezbarvé tekutiny bez chuti a bez zápachu je vykonávána tak dlouho, dokud zmíněná nádoba má část uzpůsobenou k držení.

#### **45.27 Tichá voda břehy mele.**

Chemická sloučenina vodíku s kyslíkem, jež produkuje minimálně bellů, působí erozí na vrstvy hornin, uložených podél její trajektorie.

#### **45.28 Ve víně najdeš pravdu.**

V kapalné substanci vzniklé postupným odšťavňováním bobuloviny bývá částí obsahu i souhrn výroků objektivního charakteru vystihující skutečnost v její reálné podstatě.

#### **45.29 Zvyk je železná košile.**

Navyklá, stereotypně a pravidelně vykonávaná činnost odpovídá horní části oděvu vyrobeného z magneticky měkkého kovu.

### **46. VÍTE, ŽE?**

#### **46.1 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 nepřekonal: 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 lycopos*.

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*. Nařízneme-li 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.

#### **46.2 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 x 3,5 mm. Je psána v jazyce německém, italském, anglickém, francouzském, holandském, švédském a ruském. Byla vydána v Holandsku.

Světlo vodou neprochází snadno, a proto se barvy podle hloubky mohou měnit. Ve 25-metrové hloubce se krev nezdá být červená, ale zelená.

#### **46.3 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 4x větší.

Mount Everest je dnes (1997) vyšší, než v roce 1953, kdy jej zdolali Sir Edmund Hillary 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.

#### 46.4 Zoologie

Americký chřestýš na sebe upozorňuje přívěsy na konci svého ocasu. Jsou to zrohovatělé články. Při každém svlékání kůže, ke kterému dochází 3x 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.

Klokán 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 blahovičnickových 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 jezkovi je až 500 blech.

Nejdéle ze všech zvířat žijí želvy. V nezměněném stavu existují 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 mýry 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 *Haliaeetus leucocephalus* 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 *Aepyiorius*. 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 metru. 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 metru 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 metru 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.

#### **47. ZÁVĚREM**

Použitá literatura a jiné prameny

Flejberk, Jaroslav - <http://www.mensa.cz> (hlavolamy)

Foglar, Jaroslav - Kronika ztracené stopy

[http://www.nika.cz/hry/index\\_w.htm](http://www.nika.cz/hry/index_w.htm) - Perly z chrámu zkázy

Chum, Jaroslav - Internet, hádankářský závod

Kábele, František - Brousek pro tvůj jazýček

Kaplan, Věroš - <http://www.fi.muni.cz/~xkaplan>

Mareš, Martin - Internet, přísloví

Městská rada Pionýra Brno - Aktuality (10/ 97 - 12/ 97)

Pohádky, říkadla a hádanky z Bartošovy kytice

[su@kml.fjfi.cvut.cz](mailto:su@kml.fjfi.cvut.cz) - Jaderný humor

Treuová, Hana Dr. - Cvičné texty pro logopedii

Zoubek, Vilda - <http://home.zcu.cz/~zoubek>

Doporučená literatura

Bařinka, Jan - Rozum do hrsti

Bouda, Boris - Kvízy, otázky, odpovědi

Flejberk, Jaroslav - Kvíz pro každý den aneb Hrátky s důvtipem

Novoveský, Křižalkovič, Lečko - 777 matematických her

Zapletal, Miloš - Encyklopedie her

1. Hádanky lidové .....	220
2. Hádanky kvízové.....	222
3. Cvičení řeči .....	225
4. Otázky pro chytré hlavy	227
5. Hlavlomy .....	228
6. Hlavlomy, řešení .....	232
7. Kouzlení a čarování.....	234
8. Příběhy takřka detektivní	236
9. Přísloví vědecká .....	238
10. Víte, že?.....	240
11. Závěrem.....	243