Rádcovský nápadník a herník

Přehled příloh

Rádcovský nápadník a herník

(můžeš jej mít vždy po ruce)

Nápadník aktivit

Až budeš vymýšlet program družinové schůzky a nebudeš mít nápad na aktivitu, můžeš zalovit ve stezce nebo právě v tomto přehledu aktivit.

Netradiční aktivity

Program družiny potřebuje občas něco netradičního, aby se nestal jednotvárným. Zde najdeš hromadu nápadů, které tě mohou inspirovat.

Hry na poslední chvíli (do místnosti)

Hry na poslední chvíli (na ven)

Hry na poslední chvíli (na výpravu)

Jednoduché hry, po kterých můžeš sáhnout, když budeš potřebovat zaplnit nějakou menší díru v programu.

Hry k vodě

Osvědčené a nové hry

Prostor na zapisování her, na které někde narazíš a které tě zaujmou pro pozdější využití s družinou.

foto: Petr Puna

Volné listy

(k doplňování podle potřeby – kopie, tisk nebo dokoupení příloh na rok)

Docházka družiny

Stránka k zaznamenávání docházky družiny.

Formulář pro přípravu družinovky

Tvůj pravidelný pomocník při přípravě každé schůzky.

Karta člena družiny

Tyto stránky použij pro základní informace a poznámky o členech tvojí družiny.

Přehled plnění skautské stezky

Přehled bodů plnění stezky vlčat a světlušek

Do tabulky si můžeš zaznamenávat postup členů družiny v jednotlivých stupních stezky.

Karta aktivit stezky vlčat a světlušek

Přehled aktivit ve stezce včetně označení čísla stránky k rychlému nalezení.

Úkoly z oddílové rady

Tabulka k poznámkám a úkolům z oddílových rad.

Měsíční plán schůzek

Na začátku každého roku nebo pololetí si do plánu schůzek rozepiš hlavní cíle družiny.

Moje zpětná vazba

Sem si budu zapisovat své postřehy ze schůzek a výprav.

Hodnocení kvality družiny

Využij tento dotazník pro zjištění dobrých a slabých stránek družiny.

Nápadník aktivit

V klubovně:

- výroba krmítek pro ptáky na zimu
- vyřezávání ze dřeva
- výroba turbánku
- čtení povídek, komiksů
- diskuse nad článkem v časopise, na internetu
- procvičování uzlů
- broušení nože a sekery
- pořádný úklid klubovny
- výzdoba nástěnky
- zpívání, hraní na kytaru, hudební schůzka
- dramatizace nějaké divadelní hry
- deskovky

V zimě:

- vaření na sněhu
- stavba iglú
- sjíždění kopce na netradičním klouzadle
- stopovaná ve sněhu podle barevných stop
- sněhové sochy vyřezávané nožem z udusaného sněhu
- stavění pevností a sněhová bitva
- výlet na běžkách
- sněžné věžičky
- eskymácká honička
- výroba sněhové lucerny
- chůze na sněžnicích
- psí závody
- zimní olympiáda

Nápadník aktivit

Venku:

- sbírání hub (jen jedlé!)
- odlévání stop
- sázení rostlin na jaře
- kuličky
- vaření čaje z nasbíraných rostlin
- stezka odvahy
- vaření jídla
- úklid okolí klubovny
- simulace zranění a jeho ošetřování
- stavba stanu na rychlost či poslepu
- pouštění draků
- maskování v lese
- výstava přírodních zajímavostí

Rukodělky:

- sádrové masky
- zvířátka z bambulí
- malování rukama
- body painting
- vyrábění ze slámy
- modelovací hmoty (fimo)
- výroba draků
- vázání ozdobných uzlů
- plstění
- origami, kirigami, kusudama, skládání čajových sáčků
- výroba mýdel

V klubovně

Film – Přineste nějaký zajímavý film nebo dokument a mrkněte na něj. Zbude-li čas, podebatujte o něm trochu.

Focení – Znáte někoho, kdo fotí? Ať vám ukáže, jak na to a co se pak dá s fotkami provádět na počítači. A víte, co je to camera obscura?

Batika a savování – Textilními technikami se dá ozdobit šátek, družinové triko nebo vytvořit nové závěsy do klubovny.

Inovace klubovny – Je vaše klubovna už tak trochu nudná? Namalujte něco na zeď, vyzdobte jí krepáky nebo „sněhem" na okna. Nebo vymyslete nějaký zlepšovák a proveďte ho.

Turnaje – Uspořádejte turnaj v Sacculu, piškvorkách nebo kartách.

Desková hra – Naučte družinu nějakou složitější deskovku.

Párty v klubovně – Je důvod k oslavě? Pojďte to pořádně rozjet v klubovně. Připravte občerstvení, přineste hudbu, namíchejte si různé džus-koktejly.

Oslava svátků – Blíží se významné svátky? Pojďte schůzku věnovat jim. Na Vánoce se dají zkoušet různé místní nebo cizokrajné zvyky nebo vyrábět ozdoby, na Velikonoce zdobit vajíčka a plést pomlázky, na svatého Jiří uspořádat rytířské turnaje.

Mezidružinový souboj – Vyzvěte k souboji v nějaké hře jinou družinu vašeho oddílu nebo města.

Dramatická schůzka – Věnujte schůzku nácviku divadla nebo scénky, kterou pak předvedete na výpravě nebo na schůzce vlčat nebo světlušek.

Olympijské hry – Sportovně se můžete vyžít, pokud uspořádáte družinovou olympiádu, a to buď tradiční nebo legrační.

Ať žije muzika! – Diskotéka v klubovně? Každý si může přinést na schůzku svoji oblíbenou hudbu a tam ji pustit ostatním.

Příprava na bojovku – To se to budou hrát bojovky, když si vyrobíte dostatečný počet látkových koulí!

Rukodělné práce – Věnujte schůzku nějaké zajímavé rukodělce.

Co kdo umí, ať si nenechává pro sebe – Chcete–li trochu té zodpovědnosti předat dál, nechte připravit schůzku členy družiny – třeba na téma, které je baví a co jim jde. Tak se můžete naučit tancovat, modelovat z keramiky nebo zkusit hrát na kytaru.

Módní přehlídka – na nějaké konkrétní téma může vyústit třeba v nafocení komiksu nebo vytvoření zajímavé nástěnky.

Obraz – namalujte nějaké pěkné umělecké dílo, které pak můžete vystavit v klubovně. A větší sranda to bude, pokud budete malovat všichni dohromady jeden!

Schůzka mimo klubovnu?

Dávají něco zajímavého ve vašem **kině nebo divadle**? Je v **muzeu nebo galerii** nová výstava?

Znáte nějakou zajímavou osobnost, která bydlí blízko? Zkuste slušně poprosit o **„interview“** třeba do oddílového časopisu.

Je ve vašem okolí někdo šikovný, kdo umí něco zajímavého vyrobit? Má svou **dílnu** a vás zajímá, jak to funguje? Je někdo z vašich rodičů ochotný ukázat vám, jak to chodí **u něj v práci**?

Za odměnu chcete podniknout něco výjimečného? Běžte na **lezeckou stěnu** nebo do lanového centra.

Splňte si pár bodů stezky v **bazéně**.

Chcete probádat neznámá zákoutí vašeho města? Vymyslete pár úkolů a připravte **městskou hru**.

Chcete procvičit pochodové značky a zároveň družině ukázat nějaké pěkné místo? Zaveďte je tam hrou na **stopovanou**.

Pozvěte družinu **k sobě domů** nebo vyzvěte jiného člena, aby připravil „pohoštění“ a ukázal vám svůj pokojíček.

Chcete se fyzicky odreagovat? Domluvte si schůzku **na trampolíně**.

Se světluškami a vlčaty občas zajděte na blízké **dětské hřiště** nebo do dětského koutku.

Udělejte si dýchánek **v čajovně**.

Domluvte si **tělocvičnu nebo hřiště** ve škole a připravte sportovní schůzku.

Vyražte místo schůzky na **blízké místo za městem**. Třeba potmě s lampiony v ruce.

Poproste maminku, jestli vaši družinu naučí něco **uvařit nebo upéct**.

Nejste vodáci? **Schůzka na vodě** bude skvělým ozvláštněním. Poproste vodní skauty o půjčení lodí a „instruktora“.

Vyražte **do supermarketu**! Co takhle zjistit, odkud pochází potraviny, které kupujeme, v jakých obalech je můžeme sehnat, aby to bylo šetrné k životnímu prostředí, nebo soutěžit, kolik kalorií se dá nakoupit za dvacku?

Schůzka **online** po internetu nebo Skypu?

Co takhle prozkoumat místní **knihovnu**? Můžete předem do některých knih schovat vzkazy a následně vyhlásit pátračku.

Dopravní značky procvičte přímo na **dopravním hřišti**.

Že vás už nebaví chodit pěšky? Co takhle projet se **na kole, bruslích nebo koloběžce**?

Jste umělecky nadaná družina? Proč nesecvičit **divadelní nebo hudební představení** a pak je nepředvést ostatním? A co s výnosem z představení? Poslat ho na dobročinné účely nebo využít pro družinu či oddíl?

A když už něco pěkného umíte, co třeba to předvést v **domově důchodců** nebo handicapovaným lidem?

Hry na poslední chvíli

do místnosti

Asociace

Hru můžeme hrát v klubovně, venku nebo po cestě na vlak. První hráč řekne jakékoli slovo. Druhý musí reagovat a hned říct další slovo, které ho napadne jako reakce na to první. Tak to pokračuje dál a dál. Až asociace obejdou několikrát dokola, můžeme je zase rozmotávat. „Já jsem řekl tužka, protože Pepa řekl papír." „Já jsem řekl papír, protože Anča řekla latrína"

Babylónská věž

Každý z hráčů má stejný počet sirek. Staví věž ze sirek tak, že hráči postupně přidávají na hromádku jednu sirku. Jakmile věž spadne, hráč, který naposled přidával sirku, si musí všechny spadlé sirky vzít a pokračuje se. Vítězí ten, kdo se první zbaví všech sirek.

Obměna:

Sirky se staví na hrdlo skleněné lahve.

Balon v bouři

Družinu rozdělíme na dvě poloviny. Každá dostane jedno pírko, které musí co nejdelší dobu udržet ve vzduchu. Čím? Foukáním!

Obměna:

Každé družstvo vytvoří řadu z židlí, členové sedí čelem k sobě, zhruba dva metry od sebe. Mezi ně pak vhodíme nafukovací balonek, který musí spadnout na soupeřovu polovinu. Nikdo ale nesmí vstát ze své židle.

Bomba

K této hře je potřeba klasický tikající budík (i když se dá nahradit budíkem v mobilu, ale je potřeba na něm zároveň pustit potichu nějaký zvuk, nejlépe samozřejmě tikání). Úkolem je najít bombu/budík schovanou v klubovně dřív, než vybouchne. Nastav čas buzení na 2–3 minuty, budík dobře ukryj a pusť družinu dovnitř.

Obměna: Hrajte poslepu.

Cinkačka

Dvě družstva si sednou naproti sobě ke stolu. První má ruce pod stolem a předává si korunu. Po chvilce řekne někdo z druhého družstva: „Ruce vzhůru - Ruce dolů" a první družstvo musí položit ruce na stůl tak, aby nebylo poznat, kdo má v jaké ruce minci. Při plesknutí o stůl mince cinkne, což může napovědět. Hádá se, v jaké ruce je mince schovaná.

Cizí slova

Se slovníkem cizích slov si můžeme zahrát tuto hru: Vybereme slovo, které zaručeně nikdo nezná. Úkolem každého je pak napsat na něj definici tak, jak by mohla být napsána ve slovníku cizích slov. Organizátor pak přečte všechny definice, včetně té správné. Ostatní hlasují, která jim připadá nejsprávnější, a zároveň si sčítají body za to, když někdo hlasuje pro tu jejich.

Kolik jich přešlo?

Jeden hráč si zaváže oči a sedne si na židli doprostřed místnosti. Ostatní vybraní hráči pak za určitý časový úsek projdou kolem něj na druhou stranu klubovny. Slepý hadač musí na konci říct, kolik lidí kolem něj prošlo.

Hry na poslední chvíli

do místnosti

Kostková honička

Potřebujeme dvě hrací kostky. Všichni si sednou kolem stolu a kostky dostanou dva proti sobě sedící. Určí se jedno číslo a trest. Po odstartování musí každý hodit určené číslo a kostku poslat dál. Takto se kostky honí, dokud se u někoho nesejdou dvě. Dotyčný pak získává trest.

Letáčky

Letáků je všude spousta, tak proč je nevyužít? Kromě skládání vlaštovek si s nimi můžeme zahrát hru postřehovou. Vybereme jedno písmeno, které musí hráči co nejvícekrát v letáku zakroužkovat. Další písmeno můžou podtrhávat, další škrtat a jiné třeba začernit.

Macháček

Hraje se dvěma kostkami. Principem hry je vždy hodit víc než předchozí hráč. I když se vám nepodaří hodit víc, můžete zalhat a říct víc, než máte. Je pak na dalším spoluhráči, zda vám uvěří. Pokud uvěří, pak mu předáte kostky a on musí hodit víc než vy. Pokud neuvěří, kostky ukážete, a pokud máte jinou kombinaci, než jste říkali, máte jeden trestný bod , jinak má trestný bod váš spoluhráč. Hodnoty jdou po sobě takto: 31, 32, 41, 42, 43, ... 64, 65, 11 (jeden indián), 22 (dva indiáni), ... 66, 21 (Macháček). Tedy větší číslo udává desítky, menší jednotky. Jsou-li čísla stejná, hlásí se indiáni.

Město jméno zvíře věc

Každý si na svůj papír nalinkuje tabulku, nadepsanou ve sloupcích třeba město - jméno - zvíře - věc (nebo další rostlina - stát - barva...). Pak se stopováním abecedy určí písmeno a cílem je zaplnit co nejrychleji všechny sloupce slovy začínajícími na toto písmeno.

Na medvěda

Hraje se u volného stolu bez židlí nebo lépe u dvou spojených stolů. Prostor představuje temný noční srub, kam otevřenými dveřmi vlezl medvěd. Lidé uvnitř už se rozkoukali, medvěd je slepý. Lidé se musí držet stolu a tak unikají před medvědem. Nový medvěd je ten, kdo byl v předchozím kole chycen nebo se pustil stolu.

Na vraha

Rádce připraví lístečky se slovy VRAH (1 ks), SOUDCE (1 ks), ŽALOBCE (1 ks), OBČAN (zbytek). Hráčům pak tyto lístečky rozdělí. Po přečtení vrátí hráči lístečky zpět. Pak se zhasne a vrah zavraždí nějakou oběť lehkým stiskem rukou kolem krku. Oběť vykřikne a ten, kdo je nejblíže u světla, rozsvítí. Pak se už nesmí nikdo ani pohnout. Vyšetřování vede žalobce. Ten potom označí vraha. Je pak na soudci, aby vraha uznal, nebo neuznal za vinného. Pokud je vrah označen, musí vykonat nějaký předem určený úkol, jinak ho musí splnit soudce, který neuzná za vinného vraha, nebo žalobce, který označí za vraha nevinného občana, a soudce ho osvobodí.

Hry na poslední chvíli

do místnosti

Nervíky

Všichni hráči si připraví knoflík z KPZ, který přivážou na kousek provázku. Organizátor má k dispozici víčko od ešusu nebo od kotlíku (v nouzi od papírové krabice). Organizátor hází mincí tak, aby padl orel nebo panna. Když padne orel, hráči nesmí svými „nervy“ pohnout, když padne panna, hráči musí se svými „nervy“ rychle ucuknout. Organizátor vždy, když padne mince na stůl, přiklopí všechny nervy, které jsou uprostřed stolu. Trestné body se přičítají těm, kteří ucuknou, když nemají, a kteří neucuknou a jsou chyceni, když ucuknout mají.

Nová slova

Z jednoho delšího slova budeme tvořit co nejvíce nových slov. Smíme použít všechna písmena. Např. vinohrad – víno, hrad, voda, had, vor, dar, noha, nora, hra, hon, rod, Dán, Hron, óda, vina, hora, dohra, drn, hod ...

Plácaná

Hráč uprostřed kruhu ostatních dostane do ruličky smotané noviny nebo ručník s uzlem na konci. Řekne se jméno jednoho hráče a v tu chvíli musí prostřední rychle strefit jmenovaného. Pokud to stihne dřív, než ten vysloví jiné jméno, vymění si s ním místo.

Poznávačka

Všichni hráči mají zavázané oči. Nachystej si několik předmětů, které necháš kolovat, a všichni podle hmatu určují např. gumu, špunt, uzávěr od láhve, vršek od pera, klíč, hodinky apod. Pro pestrost můžete do poznávaček zahrnout poznávání chutí, vůní, zvuků apod.

Představivost

Nakreslíme nějaký jednoduchý geometrický obrázek (domeček, sluníčko,…) a ostatním ho neukazujeme. Každý si vezme tužku a papír a jen podle popisu musí obrázek překreslit. Při popisu se smí používat jen jednoduché výrazy a tvary.

Přijela babička z Číny

Přijela babička z Číny a přivezla mi... Tuto větu musí každý vyslovit a doplnit jí o jednu věc, kterou babička přivezla. Háček je v tom, že přitom musí taky zopakovat, co všechno přivezla ostatním.

Sirky

Každý hráč má 5 sirek. Několik z nich (0–5) si schová do dlaně a dlaň dá před sebe. V druhé ruce, kterou neukazuje, má zbylé sirky. Potom všichni hádají, kolik je ve všech rukách sirek. Nakonec se dlaně otevřou, sirky se spočítají a kdo se trefil svým odhadem, jednu sirku odkládá. Kdo se nejdříve zbaví všech sirek, vítězí.

Obměna:

Sirky můžeme nahradit malými kamínky, které si každý najde.

Skákání do řeči

Sedneme si do kruhu nebo kolem stolu. Hráč, který začíná, se obrátí na vybraného kamaráda a vyzve ho: „Řekni mi,…“ a položí mu jakoukoli otázku, co ho napadne (např. Co jsi dělal včera večer? Jaká je tvoje oblíbená hra? Jaké jsou tvoje vysněné prázdniny?...). Dotázaný začne říkat: „Já ..“ a v tu chvíli mu hned musí skočit do řeči hráč, který sedí po jeho pravici a dokončí větu místo něj: „Ty mlč! To já jsem…“ Je příjemné, když vám někdo skáče do řeči?

Hry na poslední chvíli

do místnosti

Šachový kůň

Všichni potřebují list čtverečkovaného papíru a tužku. Nakreslí si čtverec 10x10 čtverečků a musí do něj vepsat čísla od 1 do 100. Ne však za sebou, ale musí skákat jako kůň na šachovnici. Ten, kdo skončí u nejvyššího čísla, vyhrává.

Telegram

Každý hráč si vezme tužku a papír. Na papír napíše pod sebe deset písmen, každé jiné. Pak se papíry posunou o jedno místo doprava. Na nový papír musí hráč doplnit telegrafní zprávu tak, aby slova začínala zadanými písmeny.

Třídírna

Před schůzkou rozměníme drobné mince tak, abychom jich měli aspoň 10, minimálně dvou druhů. Úkolem bude mince poslepu roztřídit. Pokud máme víc sad stejných mincí, můžeme v tom soutěžit.

Obměna:

Místo mincí můžeme použít třeba geometrické tvary nebo různé bonbony.

Tužka

Všichni opustí klubovnu. Organizátor schová předem určenou věc (např. tužku…) tak, aby byl alespoň kousek vidět. Ostatní předmět hledají. Kdo jej najde, potichu si sedne a mlčí. První nálezce příště schovává.

Vlak jede

Všichni hráči si rozdají jména různých měst a sednou si na židle do kruhu. Jeden z hráčů jde doprostřed a má zavázané oči. Organizátor pak vyhlašuje: „Vlak jede z ... do ...“. Jakmile řekne jména měst, hráči, kteří mají tato jména, zvednou ruce. Potom vstanou a potichounku si vymění místa. Pokud se však někoho z nich dotkne hráč stojící uprostřed, jejich úlohy se vymění. Hráč, který stojí uprostřed, se orientuje podle zvuků.

Zrcadlo

Jeden hráč odejde za dveře a ostatní se domluví na tom, kdo bude zrcadlo. Když se pak vrátí hadač, ostatní předvádějí nějaký cvik. V jednu chvíli zrcadlo cvik změní a ostatní to musí udělat po něm. Kdo je zrcadlem?

foto: Petr Puna

foto: Petr Puna

Hry na poslední chvíli

na ven

Boj o pevnost

Hra začíná rozdělením hráčů do dvou stejně silných skupin. Jedna skupina obsadí vnitřek čtverce velkého 3x3 m, druhá zůstává vně kruhu. Hráči mají za úkol různými výpady vytáhnout soupeře ze čtverce nebo je naopak vtáhnout dovnitř. Hra končí po určitém čase nebo končí tím, že jedna strana zůstane prázdná. Pozor – hráč, který je vtažen nebo vytažen ze čtverce, musí hrát nyní za druhou stranu.

Co nejdál

Každý z hráčů si vezme do ruky lísteček se svým jménem. Pak se zadá určitý časový úsek (10–30 sekund) a hra začíná. Od startovní čáry musí každý položit svůj lísteček co nejdál a stačit se vrátit zpátky. Kdo se nevrátí do limitu, vypadává.

Čára

Každý z hráčů má jednu minci (nebo kamínek) a snaží se ji hodit co nejblíže nakreslené čáře. Nesmí ji však přehodit. Když se mince dotýká čáry, může být i kousek za ní.

Obměna:

Ten, kdo v kole vyhraje, si smí vzít všechny mince, které jsou za čárou. Zbytek vezme do ruky a vyhodí. Nechat si smí jen mince, které padly pannou nahoru. Ostatní předá druhému nejlepšímu hráči a ten provede totéž. Tak to jde dál až do rozebrání mincí. V tomto případě bude potřeba víc mincí.

Hospoda

Hráči stojí v kruhu nebo ve čtverci označeném uzlovačkami. Na pokyn vedoucího všichni začnou vystrkovat ostatní z kruhu ven. Hráč je venku tehdy, pokud žádná část těla není uvnitř kruhu. Ten, kdo se v kruhu udrží poslední, má celou hospodu pro sebe.

Do deseti

Hrají dvě skupiny hráčů. Hra začíná vyhozením tenisáku do vzduchu. Skupiny se snaží míč ukořistit a přehazovat mezi sebou. Počítá se, kolikrát se jim ho podaří přehodit bez pádu a ztráty. Druhá skupina se všemožně snaží jim míč ukořistit a pak si může přehazovat sama. Kdo má první 10 přehozů bez dotyku země, vyhrává.

Obměna:

Hrát můžeme s frisbee nebo s ringem.

Černá – bílá

Dvě družstva si stoupnou proti sobě ke středové čáře. Jedno družstvo je černé, druhé bílé. Vedoucí hry pak vykřikne jednu z barev a ta musí vyběhnout na druhou stranu pole a pochytat co nejvíc soupeřů. Ti však na nic nečekají a utíkají za cílovou čáru na své straně pole.

Obměna:

Počáteční poloha může být různá. Startuje se jednou ze stoje, zády sobě, ze sedu, dřepu, lehu…

Desetkrát

Máme dvě družstva a jeden míček. Úkolem každého družstva je desetkrát si míček přehodit tak, aby nespadl, a zároveň v tom zabránit soupeři.

Obměna:

Zahrajte si totéž s ringo kroužkem nebo frisbee.

Hry na poslední chvíli

na ven

Hu-tu-tu-tu

Stará klasická hra. Herní území tvoří dva čtverce. Každé družstvo ovládá jeden z nich. Družstva se vzájemně střídají a posílají na cizí území své hráče. Hráč smí proniknout do cizího území pouze na tu dobu, kdy zřetelně říká hu-tu-tu-tu… na jeden nádech. Koho se hráč dotkne, ten přechází k druhému družstvu. Pokud se hráč nedokáže vrátit nebo mu dojde dech a musí se nadechnout, zůstává na novém území jako platný hráč.

Kdo unese víc?

Od startu do cíle musí jeden člověk odnést najednou co nejvíc svých kamarádů.

Kohoutí zápasy

Dvojice si stoupne proti sobě na jedné noze. Ruce si založí na prsa a pak už stačí jen strkat do soupeře tak, aby dal nohu na zem. Kdo je v družině největší kohout?

Kuličky

Až na jaře sleze sníh, zkuste obnovit tradiční venkovskou hru - cvrnkání kuliček. Stačí pytlík nebo dva, patou vyhloubený důlek a pak už jde jen o to, kdo první cvrnkáním dopraví své kuličky do důlku.

Letadla v mlze

Hru hrají jednotlivci nebo několik družstev se zavázanýma očima. Terén je nejlepší vybrat takový, aby nemohlo dojít ke zranění. Hráči mají za úkol jít za zvukem píšťalky. Kdo z nich se nejdříve dotkne pískajícího, vyhrál. Ten ale může měnit stanoviště a tak mást hráče.

Liščí ocásky

Každý hráč si dá vzadu za kalhoty šátek tak, aby mu koukal ven. Na písknutí začíná boj všech proti všem, každý se snaží ukořistit co nejvíc šátků.

Obměna:

• Za pas si dá každý provázek, který sahá až na zem. Boj probíhá vzájemným šlapáním si na provázky.

Medvěd v jámě

Všichni se drží za ruce v kruhu. Jeden medvěd je uprostřed a snaží se z kruhu uniknout. Když se mu to podaří, utíká a kdo ho chytí, ten se stává medvědem.

Nejvyšší číslo

Vedoucí rozhází na území lístečky s čísly od jedné do tolika, kolik je hráčů. Po odstartování musí každý donést co nejvyšší číslo. Problém je v tom, že pokud už zvednu jeden lísteček, nesmím ho vyměnit za jiný.

Pakobal

Hraje se stejně jako klasický fotbal s tím rozdílem, že po každém kopnutí musí hráč doběhnout ke své brance a dotknout se jí. Tenhle fotbal bude bavit i holky, hraje se ale na menším hřišti tak, aby nakonec všichni nepadli vyčerpáním.

Pepíčku, pípni!

Dva hráči mají zavázané oči a v ruce šátek nebo ručník s velkým uzlem. Jeden z hráčů vždy řekne: „Pepíčku, pípni!“ a druhý mu odpoví: „Píp!“ Potom hráč, který se ptal, může uzlem na ručníku udeřit do místa, odkud slyšel odpověď. Hra končí po třech zásazích soupeře. Hráči se postupně střídají ve hře.

Hry na poslední chvíli

na ven

Pétanque

Jestli je v klubovně sada na pétanque, máte vyhráno. Pokud ne, dá se pétanque hrát i s jinými míčky, třeba tenisáky. Jde v něm o to, přiblížit svůj míček co nejblíže cíli (malému míčku nebo kameni). Vyrážet cizí míčky se smí!

Sbírání kamenů

Připravíme deset kamenů do řady s metrovými rozestupy. Hráč stojí na startovní čáře (metr od prvního kamene). Vyběhne a donese první kámen, který položí na startovní čáru. Obdobně pokračuje v přinášení ostatních kamenů.

Seskok nad Islandem

Účelem hry je vytvořit z přichystaného materiálu takový padák pro vejce, který ho zachrání při pádu z prvního patra. Pokud vejce přežijí, může se zvyšovat výška, ze které jsou pouštěna na zem. Vejce pouštějte na tvrdý povrch, protože do trávy je to poměrně lehké. Materiál, který můžete použít: papíry, provázky, izolepy, špejle, brčka, toaleťák, igeliťák, kus látky…

Stříhaná

Dvě družstva stojí proti sobě v zástupu. Na znamení vyběhnou první dva proti sobě a kde se setkají, tam si střihnou. Kdo vyhraje, běží dál (vstříc dalšímu vybíhajícímu), kdo prohraje, vrací se zpátky.

Svíčková

Každý hráč si zapálí svíčku a po startu se snaží sfouknout svíčky ostatním hráčům. Hrají všichni proti všem a vyhrává ten, kterému zhasne svíčka jako poslední.

Škatulata batulata

... hejbejte se z místa na místo teď! Každý se drží své značky nebo stromu a po vyřčení této věty musí místo opustit a změnit. Zároveň se do hry přimísí člověk navíc, který tuto větu říká. Takže zase zbude jeden, na kterého značka nezbyla.

Obměna:

Obyčejná hra je spíš pro světlušky a vlčata. Pokud si ale všichni zavážou oči, už to není tak lehké. Území musí být ale zřetelně označeno a prostředí musí být bezpečné!

Tajná báseň

Na nepřátelském území je vyvěšená zpráva, báseň nebo jakýkoli jiný text. Přes nepřátelské území se nesmí přenést na papíře, musíme si ho proto zapamatovat. Někdo se ho naučí najednou, někdo po kouskách. Podle toho pak musí běžet k textu několikrát. Zapsat se totiž smí až v cíli.

Vajíčkovaná

Hráči si stoupnou do kruhu těsně vedle sebe. Syrové vajíčko si předávají dokola a pokaždé, když vejce oběhne kruh, udělají všichni krok dozadu. Pak už musí vajíčko házet a spolupracovat mezi sebou tak, aby jim nespadlo na zem a nerozbilo se.

Veverčí zásoby

Každý z hráčů si nasbírá 10 šišek a položí do svého hnízda (čepice, šátek…). Na povel začnou všichni přenášet šišky z cizího do svého hnízda. Smí však mít v ruce vždy jen jednu šišku. Kdo jich má na konci nejvíc, vyhrává.

Hry na poslední chvíli

na výpravu

Angličané proti Skotům

Hrací území je louka nebo řídký les rozdělený na dvě poloviny potokem, cestou apod. Na každém území je rozházen stejný počet různých věcí. Na kraji území (asi 30 m od hranice) je vězení. Angličané a Skoti se nemají odjakživa rádi, a tak podnikají výpady na nepřátelské území a kradou věci. Útočník je zajat, jestliže ho někdo z obránců srazí alespoň na koleno. Pak se musí zajatý útočník odebrat do vězení, ze kterého ho může vysvobodit pouze dotyk spoluhráče.

Hra končí ve třech případech:

1) Jedna strana je celá zajatá.
2) Všechna kořist je na jedné straně.
3) Po určitém stanoveném čase.

Ano – jo – ne

Každý hráč dostane na začátku 10 kamínků, lístečků nebo třeba fazolí. Pak probíhá běžný program nebo pochod k cíli s tou výjimkou, že nikdo nesmí říct slova ano, jo nebo ne. Kdo se splete, odevzdává bod tomu, kdo si toho všimne.

Buzola

Během výletu změníme směr pochodu mnohokrát. Dokáže se ale někdo zorientovat a určit dobře sever? Na začátku výletu sever určíme podle buzoly. Pak si každý najde krátký rovný klacík a při každém zastavení ho položí do směru, kde tuší sever. Kdo je nejblíž pravdě, má bod.

Boj o vlajky

Každá skupina skryje svou vlajku v terénu svého území. Po startu vyběhnou útočníci do nepřátelského prostoru a vlajku hledají. Obránci jí střeží a dotekem vyřadí každého nepřítele. Kdo je vyřazen, může se vrátit do hry po splnění nějakého jednoduchého úkolu. Hra končí, když je nalezena první vlajka.

Boj čísel

Na bílý papír si každý tajně napíše fixou trojmístné číslo. Těsně před startem si je umístí na záda tak, aby ostatní číslo nezahlédli. Pak se všichni hráči rozmístí do hracího pole a na znamení začne hra. Úkolem je zapsat co nejvíc cizích čísel a zároveň se nenechat zapsat. Čísla se nesmí nijak zakrývat ani sundávat.

Boj u kůlu

Hru si můžeme zahrát u osamělého stromu s dlouhým kmenem. Potřebujeme jeden míč a dvě družstva. Na strom uděláme značku (např. ovážeme provázek) ve výšce asi 3 metry. Úkolem každého družstva je pak vybojovat míč nad protivníkem a strefit se do stromu nad vyznačenou značkou.

Handicapy

Ohodnotíme různé handicapy bodově. (Poslepu 2 body, zacpané uši 1 bod, po jedné noze 4 body, bez nohou 6 bodů, s rukama za zády 1 bod…) Čím těžší handicap, tím více bodů. Pak vyznačíme krátkou dráhu. Soutěžící si musí vybrat nějaký handicap a s ním absolvovat určitou dráhu. Zapíšou si body a můžou pokračovat znovu s jiným nebo stejným handicapem. Můžeme povolit i několik handicapů najednou.

Medvědí honička

Hrajeme v lese, kde je dostatek tenčích stromů. Baba honí své oběti, dokud se nezachrání v domečku – na stromě jeho obejmutím jako medvěd. Pod stromem může baba napočítat do deseti a pak musí odběhnout pryč.

Hry na poslední chvíli

na výpravu

Hlavně nenápadně

Pochodová hra, ke které budeme potřebovat, aby si každý našel přibližně stejný kus klacku (nebo třeba šišku nebo větší kamínek). Během cesty k cíli pak musí tento předmět nenápadně odhodit tak, aby ho nikdo neviděl. Pokud někdo zahlédne, jak předmět odhazuje, musejí ho znovu sebrat.

Hoganův závod

Určíme trať dlouhou klidně několik kilometrů (podle zdatnosti závodníků) a na ní vyznačíme nějaké překážky. Dvojice, svázané k sobě rukama, musí dráhu proběhnout co nejrychleji, ale pozadu!

Housenky

V lese se dá najít spousta potravy, ale není lehké ji donést domů. Doupata housenek se nacházejí na okraji lesa. V lese jsou potraviny, které ale unese jen housenka s určitým počtem článků. Cukr unese jeden. Bonbon unesou dva, lízátko tři a pro čokoládu musí doběhnout 4 články housenky, které se drží za ruce. Pro zvýšení napětí se v území pohybuje pták, který housenky požírá.

Kamenná stezka

Někde u řeky se snadno najdou větší kameny, které můžeme poskládat do klikatice za sebe. Soutěžící členové družiny pak prochází stezku poslepu, tápajíce buď rukama nebo bosýma nohama před sebou.

Na jelena

V nepřehledném terénu si jeden jelen stoupne na vyvýšené místo a ostatní se k němu musí doplížit co nejblíž tak, aby je nezahlédl.

Král vysílá do boje

Dvě družstva, každé si zvolí svého krále. Král potom vysílá do boje statečného kovboje. Ten jde k druhému družstvu, které je seřazené na čáře s dlaněmi před sebou. Třikrát někoho plácne do dlaní, potřetí se rychle otočí a utíká. Když stihne doběhnout zpět a nikdo ho nechytí, vybojoval tím nového kovboje, který se přesune k němu do družstva. Pokud ho vybraný chytí, pak tam sám musí zůstat.

Obměny:

Ve větším množství se dá hrát i varianta s protrháváním řady. Kovboj se rozběhne a zamíří mezi dva členy spojené rukama. Když je protrhne, jednoho vezme s sebou.

Na lupiče

Projít s uloupeným předmětem přes území plné policistů? Jedna skupina představuje policisty, rozmístěné v území od startu k cíli. Druhá skupina – lupiči – ukryje na začátku u někoho ukradený předmět a pak se s ním snaží doběhnout až do cíle. Pokud policie někoho chytí, důkladně ho prohledá (lupič se prohlídce nesmí bránit!) a pokud nic nenajde, musí ho zase pustit.

Na vlky a ovce

V ohraničeném území rozházíme zhruba 100 až 200 bílých lístečků – ovcí. Podle velikosti území je uvnitř brání bača nebo bačové a zvenku dělají výpady vlci. Bačové vlky chytají buď rukou, nebo po nich můžou hodit papírovou kouli. Úspěšný vlk odnese svůj úlovek do doupěte a může pokračovat. Neúspěšný musí doběhnout k určené metě a nechat ovce na místě.

Obměna:

I mimo výběh můžou vlci soupeřit. Dovoleno je totiž vybírat cizí nory!

Hry na poslední chvíli

na výpravu

Orientační závod

Nejjednodušší závod se může konat jen s mapou a vyznačenými stanovišti. Dobrým pomocníkem je samozřejmě buzola, ale pokud máte možnost, je zajímavé zkusit i GPS navigaci. Profesionální rádia si zkuste půjčit u nějakého sportovního oddílu. Na stanoviště můžete dát děrovátka, ale stačí i razítko nebo nějaký jednoduchý obrázek, který musí závodník obkreslit.

Pochod do čtyř stran

Každá skupina dostane stejný úkol, ale začne na jinou světovou stranu. Jděte 1000 kroků na sever, potom 1000 kroků na západ, pak na jih a nakonec na východ. Teoreticky by měly skupiny skončit zase na výchozím místě, ale jaká bude praxe?

Přes stodolu

Pokud máme k dispozici nižší chalupu, u které je na obou stranách trocha prostoru, pak už potřebujeme jen tenisák. Každé družstvo si stoupne na jednu stranu chaty a potom se míčkem přehazuje z jedné strany na druhou – přes střechu. Kdo míček nechytí, přidává body druhé straně.

Schovávaná

Když se naskytne zajímavý terén, je i jednoduchá hra napínavá. Jeden „piká“ a ostatní se za tu dobu musí poschovávat v okolí. Pak už je jen na upřesnění pravidel, jestli nalezení hráči čekají, nebo se taky zapojí do hledání.

Stopovaná

Jeden člověk nebo skupina jde neznámou trasou a zanechává za sebou pochodové značky a dopisy. Druhá skupina jde za ní a úkoly v dopisech plní. Cestou zpátky se můžou role vyměnit.

Svačina ze stromu

Jablka k svačině se nemusí jíst jen tak obyčejně. Přivažte je za provázek na strom (ve výšce hlavy) a hladovcům svažte ruce za zády. A co takhle jim zavázat ještě oči?

Úkolovka

Porozhlédněte se po okolí a sepište seznam přírodnin, které by se daly s menším nebo větším úsilím najít. Pak jednotlivé přírodniny obodujte podle náročnosti a jejich seznam předejte hráčům. Lze hrát na jednotlivce nebo ve skupinách.

Upíři, sardele...

Oblíbená noční kratochvíle do chaty, kde je úplná tma. Vybraný upír chodí po chatě a potmě hledá ostatní, kteří se poschovávali na tajných místech. Upír mlaská a když někoho najde, zakousne ho a dotyčný se stává taky upírem. Sardel se naopak sama schová a osatní ji hledají a říkají dokola „Já jsem sardel“. Kdo ji najde, schová se k ní a přestane mluvit.

Hry k vodě

Suchou nohou

Hráči se rozdělí do trojic. Vyberou si mezi sebou jednoho, kterého mají dopravit na druhou stranu řeky (nejlépe přes kamenitou mělčinu) tak, aby se nenamočil. Pokud se ho dotkne jen kapička vody (třeba neopatrně vycáknutá – nesmí se ale cákat na protivníky), trojice se musí vrátit na začátek.

Bonbónový pohon

Hru lze hrát na pramici i na kanoi či kajaku. Členové posádky mohou pádlovat jen do té doby, dokud cumlají bonbón. Podle délky vodního úseku, který máte k dispozici, zvol i bonbon. Bonpari se rozpouští dost dlouho ☺. Počítá se, kdo dojede nejdál.

Vybíjená v lodích

Úkolem je hodit míč do soupeřovy lodi. Podle počtu posádek zvolíme i počet míčů a pravidla.

Obměna:

- Lze hrát na počet životů, tj. vyřazovací vybíjená.
- Počítá se, kdo se trefil do lodi soupeřů nejvíckrát.
- Pokud máme různé barvy či velikosti míčů, počítá se, kdo se jako první trefí všemi míči.

Lovení sleďů

Vysypeme do řeky nějaké plovoucí předměty (např. špalky dřeva nebo korkové špunty). Posádky soutěží, kdo jich vyloví nejvíc.

Obměna:

- Posádka loví obaly jedné barvy. V nich mohou být další úkoly, zprávy apod.

Podplouvání

Členové posádky si stoupnou do nějakého útvaru a rozkročí se (vznikne „tunel“). Poslední člen posádky proplouvá pod nohama. Rozmístění může být různé: dva za sebou, slalomově, různé zatáčky, snížení, zúžení apod.

Boj o pramici

Posádka sedí v lodi, polovina lidí čelem na jednu, polovina na druhou stranu. Úkolem je posunou loď na svou stranu aspoň o 2 metry.

Hledání min

Po březích rybníka schováme kartičky s trojciferným čísly. Cílem je tyto miny vypátrat, nenápadně opsat číslo, případně zakreslit do mapy.

Navlékni kroužek

Kroužek (např. na ringo) visí na tenkém provázku na větvi nad hladinou vody. Posádky mají dlouhé klacky, na které musí kroužek navléknout, případně utrhnout a dovézt zpět na břeh.

Přehazování vody

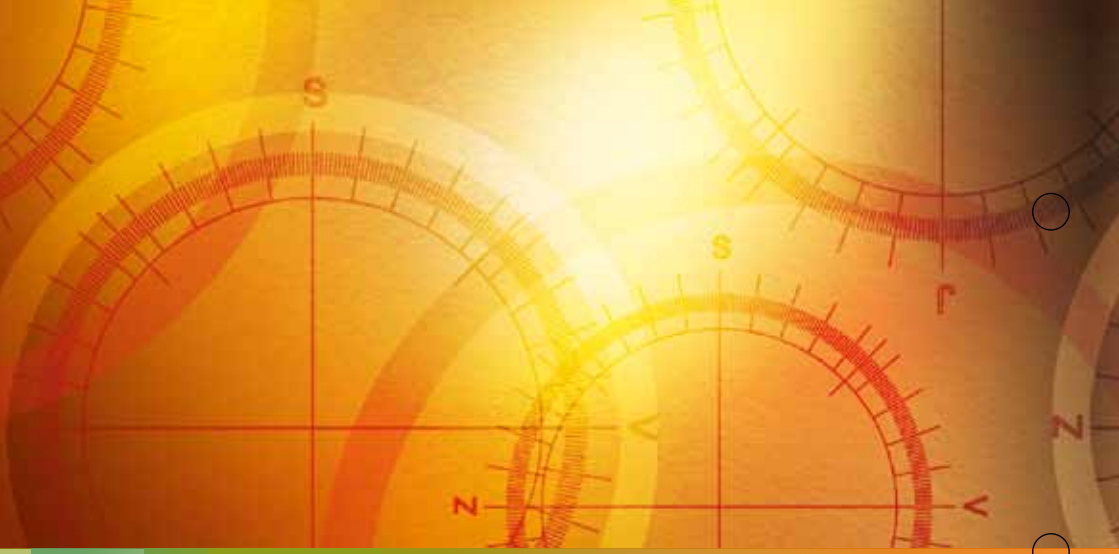
Vytvoříme dvě čáry, vzdálené od sebe cca 2–3 metry. Jedna bude blíž vodnímu zdroji a za ní družstvo, které má k dispozici ešusy. Druhé družstvo stojí za druhou čárou a má v ruce kbelíky. Cílem je nabrat do ešusu, hodit a nachytat co nejvíc vody do kbelíků.

Osvědčené a nové hry

Na této stránce si mohu zaznamenat hry, které se mi osvědčily nebo které mě zaujaly. Až je budu potřebovat, můžu tady hledat inspiraci.

Osvědčené a nové hry

Na této stránce si mohu zaznamenat hry, které se mi osvědčily nebo které mě zaujaly. Až je budu potřebovat, můžu tady hledat inspiraci.

Rádcovský nápadník a herník
Příloha Rádcovského zápisníku

Autoři fotografií: uvedeni u jednotlivých fotografií, Tomáš Tkáčik – Rozum (titulní a zadní strana)
Grafická úprava a DTP: Pavel Čtyroký, Lucie Ernestová, GAO
Jazyková korektura: Veronika Králová