

50. zajímavých her v místnosti

1. **Bingo** - str. 2
2. **BUM** - str. 2
3. **Co bys dělal, kdyby ...** - str. 2
4. **Co dokáže ruce** - str. 2
5. **Co se změnilo** - str. 2
6. **Člověče, nezlob se jinak** - str. 3
7. **Disco** - str. 3
8. **Evoluce** - str. 3
9. **Hádej kdo** - str. 4
10. **Hry s písmeny a slovy** - str. 4
11. **Jazykolamy** - str. 4
12. **K a P** - str. 5
13. **Kámen, nůžky, papír** - str. 5
14. **Kdo déle, kdo více** - str. 5
15. **Kuba řekl** - str. 6
16. **Lodě** - str. 6
17. **Máš slovní zásobu bohatou** - str. 7
18. **Moje číslo** - str. 7
19. **Mořský průchod** - str. 7
20. **Myslím si** - str. 7
21. **Nákladáky** - str. 7
22. **Nakresli jedním tahem** - str. 8
23. **Nebe, peklo, ráj** - str. 8
24. **Ostrovky** - str. 9
25. **Ovoce** - str. 9
26. **Past** - str. 9
27. **Patnáctka** - str. 10
28. **Piškvorky** - str. 10
29. **Písmenkový had** - str. 10
30. **Pohotový vypravěč** - str. 10
31. **Popisuj a hádej** - str. 11
32. **Poslepu** - str. 11
33. **Přemísťování předmětů** - str. 11
34. **Román** - str. 11
35. **Rozhoupaný koš** - str. 11
36. **Slovní fotbal** - str. 12
37. **Sochy** - str. 12
38. **Spisovatel** - str. 12
39. **Stavitelé** - str. 12
40. **Šerm** - str. 12
41. **Šibenice** - str. 13
42. **Štafetová pantomima** - str. 13
43. **Tichá pošta jinak** - str. 13
44. **Trojúhelníky** - str. 14
45. **Třídění mincí** - str. 14
46. **Uzel** - str. 14
47. **Závod autíček** - str. 14
48. **Země, město, ...** - str. 15
49. **Znáš stromy?** - str. 15
50. **Zvuková kimovka** - str. 16

1. Bingo

jak hrát: Každý si připraví tiket – mřížku 4 x 4 čtverečky a do těchto políček si zvolí čísla z intervalu jedna až padesát. Stejně jako na tiketu sportky se i zde do každého políčka zapíše jen jedna číslice a na tiketu se žádná číslice neopakuje.

Pak rozhodčí postupně tahá čísla a hráči si je na svých tiketech vyškrtávají a to křížkem, aby byla číslice stále rozpoznatelná (pro kontrolu).

Vítězí hráč, který jako první vyškrtá všechna svá políčka a oslaví to mohutným zařváním „BINGOOOOO!“

2. BUM

jak hrát: Hráči si sednou do kruhu a postupně počítají od jedničky po jedné – každý řekne jedno číslo. Kdykoliv je číslo dělitelné třemi nebo obsahuje trojku, řekne se místo něj „BUM“. Čísla se odříkávají co nejrychleji za sebou, v případě, že to někdo splete, dostane za trest vykonat nějaký úkol, případně odevzdá fant, a podobně.

3. CO bys dělal, kdyby ...

jak hrát: Hráči si sednou naproti sobě do dvou řad tak, aby byly naproti sobě dvojice. Lidé jedné řady pokládají potichu tomu, kdo sedí naproti nim, otázku: „Co bys dělal, kdyby...“ zde si něco vymyslí. Lidé z druhé řady se snaží vymyslet nějakou odpověď a potichu ji pošeptají tomu, kdo jim otázku položil. Až mají všichni vymyšlené otázky a odpovědi, jedna řada se posune třeba doleva o jednoho člověka. Sedí tak naproti sobě nové dvojice, ale každý už nahlas řekne tomu novému partneru otázku, kterou řekl před tím. A nový partner na novou otázku odpoví stejnou odpovědí, kterou si před chvílí vymyslel. Často tak vznikají opravdu veselá spojení.

4. Co dokáží ruce

pomůcky: několik kostek, krabička se zápalkami, lano, jehla + niť, céčka, stopky

jak hrát: Každý hráč plní nějaké úkoly na procvičené jemné motoriky. Vítězí nejrychlejší.

- příklady úkolů:
1. postav komín z kostek
 2. srovnej zápalky do krabičky
 3. udělej 10 uzlů
 4. navleč nit do jehly
 5. spoj do řetězu 10 céček
- a jiné úkoly

5. Co se změnilo?

jak hrát: Všichni si dobře prohlédnou místnost a pak jdou za dveře. Vedoucí hry zatím v místnosti něco změní ... otočí hrnek, vymění židli za křeslo a podobně. Dovnitř všichni vejdou se zavřenýma očima, na povel začnou hledat změnu. Příště mění ten, kdo si rozdíl všimne jako první.

6. Člověče, nezlob se jinak

pomůcky: herní plán na člověče, figurky, kostka

jak hrát: Hraje se na plánu jako klasické člověče. Zatímco normálně má jeden hráč zelené, druhý červené, třetí modré a čtvrtý žluté figurky, tady je to jinak. A je to mnohem napínavější.

- Každý má na základně jednu žlutou, jednu zelenou, jednu červenou a jednu modrou.
- Když nasadíte modrou, můžete pak hrát kteroukoliv modrou, která je na hracím plánu. A samozřejmě si vybíráte tu, která se blíží k vašemu domečku.
- Když někdo modrou vyhodí, může ji vrátit komukoli, kdo má zrovna modrou ve hře.
- Když si nachystáte figurku před svůj domeček, může vám s ní ten, kdo má stejnou barvu ve hře, přejít do dalšího kola.
- Vyhrává ten, kdo má v domečku všechny čtyři barvy.

7. Disco

pomůcky: noviny, hudba

jak hrát: Po zemi jsou rozloženy noviny, přesně o jedny méně než je tanečních párů. V nestřeženém okamžiku se hudba vypne a páry se musí rychle postavit na noviny tak, aby nešlapaly na holou zem. Pár, který nestojí na novinách, je vyřazen. Ten kdo soutěž vede, každým dalším kolem odebere jedny noviny a zbývající složí (nebo zmenší roztržením) na polovinu.

8. Evoluce

jak hrát: Je několik evolučních stupňů:

- | | | | |
|-----------|---------|----------|-----------|
| 1. moucha | 2. ryba | 3. žába | 4. had |
| 5. kohout | 6. pes | 7. opice | 8. člověk |

Na začátku hry jsou všichni mouchy. Když se potká dvojice stejného evolučního stupně, udělá: kámen, nůžky, papír a kdo vyhraje, postupuje o stupeň výš. Kdo prohraje, spadne o jeden stupeň níž. Takto se postupuje, až jsou skoro všichni lidé. Lidé si sedají na místo a sledují dění.

Existuje i jiná varianta evolučních stupňů:

1. vejce - říká „kuli, kuli“, kroutí zápěstími a chodí na bobku
2. kuře - pípá a chodí na bobku
3. dingo - říká „dingo, dingo“, chodí vstoje
4. Uáá - dělá „uáá“, chodí vstoje a rukama se bije v prsa
5. člověk
6. Superman - jedna ruka natažená vzhůru

9. Hádej kdo nebo Čelovka

pomůcky: kartičky s názvy

jak hrát: Každý hráč dostane na papírku napsanou například nějakou osobu. Aniž by si přečetl, co je na jeho papírku napsáno, přidělá si jej na čelo. Po kolečku se každý ptá ostatních na otázky, pomocí nichž se snaží přijít na to, co má na čele napsáno. Otázka ale musí být položena pouze tak, aby se na ni dalo odpovědět ano nebo ne. Pokud zazní odpověď "ne", začíná se ptát následující hráč a takto se pokračuje po kolečku.

10. Hry s písmeny a slovy

pomůcky: psací potřeby, blok

jak hrát: příklady úkolů:

- 1) Napiš slovo stejně čtené tam i zpět
např. KRK, OKO, ANNA, SOS, BOB, MIM, OTO, DVD, AHA, ONO, PÍP
- 2) Napiš slova, která mají jiný význam zepředu a zezadu.
např. CÍL – LÍC, MRK – KRM, MOL - LOM
- 3) Napiš slova, která změni význam přidáním písmene
např. LES – PLES, ROK – KROK, KOLO – OKOLO, AUTO – AUTOR,
VLAS – VLAST, ZUB - ZUBR

11. Jazykolamy

Procvičujte artikulaci a výslovnost svou nebo dětí například těmito jazykolamy a jinými zapeklitými větami.

Strč prst skrz krk.	Ještě štěstí, že se nesešli!
Jen jeden den bez beden.	Nalejí-li oleje, nenalejí-li oleje.
Kyklop koulí koulí od poklopu ku poklopu.	V hlavní roli lorda Rolfa hrál Vladimír Leraus a na klavír hrála Klára Králová.
Na Prokopa promokne kdekterá kopa.	U Řezáčů řinčel řetěz při řezání rezanky.
Víla Livie vije ve vile z lilií věnec pro Julii.	Šel pštros s pštroscí a pštrosáčaty Pštrosí ulicí.
Už si usuš šos.	Řízni dřív dřevo z bříz.
Máma má málo máku.	Dalajláma v lomú láme slámu.
Letěl jelen jetelem.	Hluchý lachtan delfinem je lechtán.
Kotě v bytě hbitě motá nitě.	Čistý s Čistou čistili činčilový čepec.
Poslal posel posla pro slámu.	Náš pan kaplan v kapli plakal.
Královna Klára na klavír hrála.	Na cvičišti čtyři svišti piští.

12. K a P

pomůcky: stopky

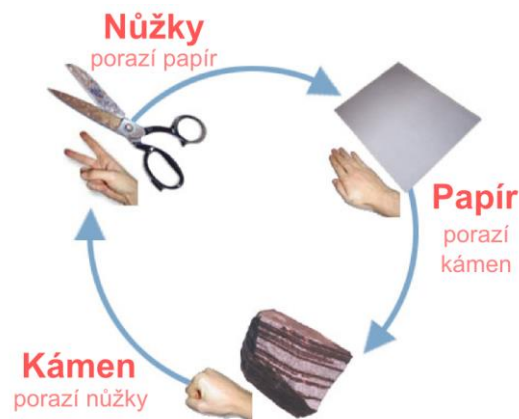
jak hrát: Udělejte dva soutěžní týmy. Jedni mají za úkol během pěti minut nashromáždit co nejvíce věcí, jejichž název začíná písmenem K, druzí písmenem P.

13. Kámen, nůžky, papír, teď nebo stříhání

Hra pro dva nebo více hráčů. Tato hra se často hraje pro vybrání jedné z osob (podobně jako je u hry panna nebo orel), tedy jejich rozlosování.

Kámen představuje sevřená pěst, **papír** natažená dlaň s prsty a **nůžky** rozevřený prostředník s ukazovákem.

jak hrát: dvojice - Hráči stojí při hře proti sobě a společně ukáží jeden ze tří možných symbolů. Začne se odpočítávat pomocí slov ... kámen, nůžky, papír, teď a současně hýbat ohnutou paží se sevřenou pěstí, přičemž na poslední dobu se pěst rozevře do některého ze symbolů (nůžky, papír) nebo zůstane sevřena jako symbol kamene. Pokud oba hráči ukáží stejný symbol, příslušné kolo hry nemá vítěze ani poraženého. Pokud se objeví ... kámen je poražen papírem (kámen může být zabalen do papíru), papír je poražen nůžkami (nůžky papír rozstříhnou) a nůžky jsou poraženy symbolem kamene (kámen nůžky ztupí).



Při více hráčích se obvykle hraje vypadávacím systémem: každý poražený vypadává ze hry a hraje se do té doby, dokud nezůstane ve hře jen poslední hráč. Je možné ji hrát i vícekolově (na počet dosažených vítězství).

14. Kdo déle, kdo více

pomůcky: stopky, pravítko

jak hrát:

- Jednoduché cviky na koordinaci pohybů: sedněte si do dřepu, předpažte a zavřete oči. Kdo vydrží déle?
- Stůjte na jedné noze se zavřenýma očima.
- Udělejte co nejhezčí kotrmelec, most.
- Stoupněte si na nízkou stoličku či na schod, předkloňte se, nepokrčujte nohy, dejte ruce co nejniž – měřte si centimetry, které prsty přesahují pod hranou schodu

15. Kuba řekl

jak hrát: Vedoucí dává dětem příkazy uváděné "Kuba řekl" (např. Kuba řekl, sedněte si.) Děti je plní.

Když ale vedoucí vynechá "Kuba řekl", tak nesmí děti zareagovat. Kdo se splete, tak vypadne. Špatné příkazy se uvádějí buď špatným jménem nebo bez jména. (např. "Pepa řekl, sedněte si." NEBO "Sedněte si."). Vedoucí může děti plést špatnými pohyby (nebo k tomu můžeme využít ty děti, které se již spletly a vypadly).

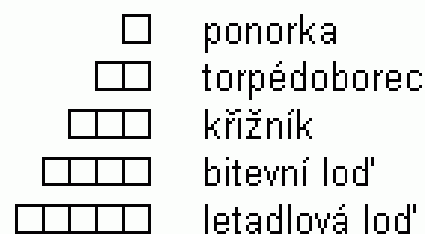
16. Lodě

pomůcky: 2 tužky, 2 listy papíru, oba se 2 mřížkami 10×10

jak hrát: Hra se skládá ze dvou částí:

1) Umisťování vlastních lodí.

- Ještě před vlastním umisťováním lodí je potřeba, aby se oba hráči dohodli na složení svých flotil. Flotily obou hráčů se shodují jak v typech lodí, tak v jejich počtu.
- Na následujícím obrázku jsou některé typy lodí, se kterými se hraje.
- Oba soupeři poté zakreslují do první sítě své rozestavení lodí, a to tak, že se lodě nesmí nikde dotýkat jedna druhé, stranou ani rohem



2) Hledání a potápění soupeřových lodí.

- Hráči se v tazích pravidelně střídají.
- Hráč na tahu řekne souřadnice jednoho pole, o kterém si myslí, že by na něm mohla být některá z lodí. Druhý hráč zkontroluje, zda se protihráč trefil některou z jeho lodí nebo ne. Výsledek potom oznámí slovy „zásah“ nebo „mimo“.
- Oba hráči si výsledek střelby zakreslí do svých mřížek - střelující hráč do druhé sítě a napadený do první, v níž má své lodě. Zásah se obvykle označuje křížkem, střelba mimo tečkou.
- Při zasáhnutí posledního dosud nezasaženého pole protivníkovy lodě, musí onen hráč oznámit: „Zásah a potopena“



konec hry: Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z hráčů podaří vypátrat a zneškodnit všechny protivníkovy lodě.

17. Máš slovní zásobu bohatou?

pomůcky: psací potřeby, papír

jak hrát: vedoucí hry rozdá čistý list papíru a zadá velikost doplňovačky. Pak určí, která písmena se zapíše do úhlopříčky.

Úkolem hráčů je v časovém limitu zapsat co nejvíce slov (podstatná jména v 1. pádě a jednotném čísle).

Za každý výraz zapsaný vodorovně nebo svisle máme bod. Vítězí majitel nejvíce bodů.

B	R	O	K
R	U	K	A
A	K	Á	T
K	Á	V	A

18. Moje číslo

pomůcky: lístečky s čísly, miska

jak hrát: Na lístečky se napíše čísla od jedničky do libovolného čísla větší než 10 a menší než 30. Pak se lístečky promíchají v misce. Postupně si hráči vytahují čísla a jejich úkolem je pohotově reagovat ... např. vytáhnu si číslo 3 a říkám – moje číslo je 3 a tři byli mušketýři, vytáhnu číslo 12 – moje číslo je 12 a dvanáct je měsíců v roce.

Kdo nedovede rychle odpovědět, vypadává ze hry. Hrajeme až do vítězství jednoho hráče.

19. Mořský průchod

pomůcky: dveře (co nejširší), šátky

jak hrát: Dva hráči se šátky na očích stojí ve dveřích na stráž a hlídají vchod. Ostatní hráči se snaží proklouznout z místnosti ven. Je dovoleno sehnout si i lézt po zemi. Když strážce uslyší podezřelé zvuky, zvednou ruce a přehradí cestu. Je přístupné různými zvuky a dotyky odvádět pozornost stráž. Zachycení hráči jsou vyřazeni z další hry. Vítězí dvojice, která uloví nejvíce hráčů.

20. Myslím si

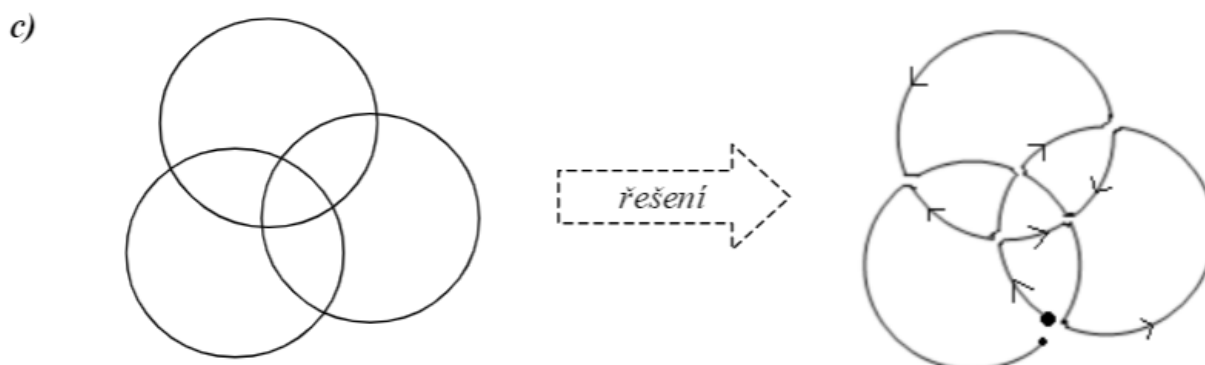
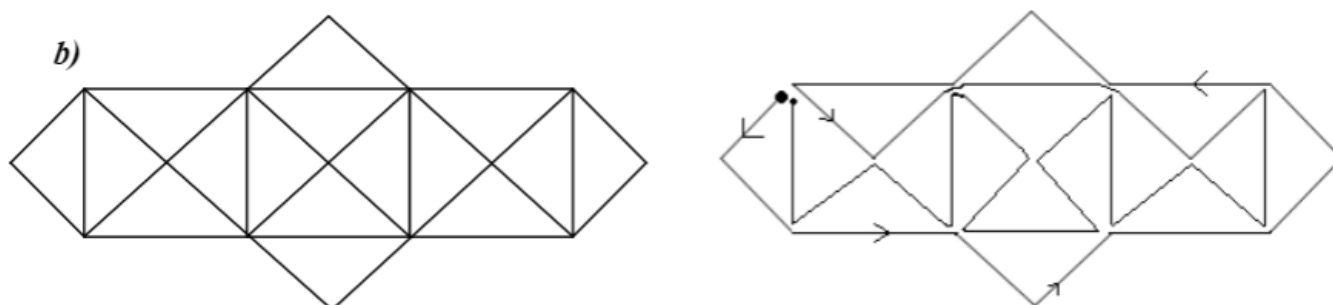
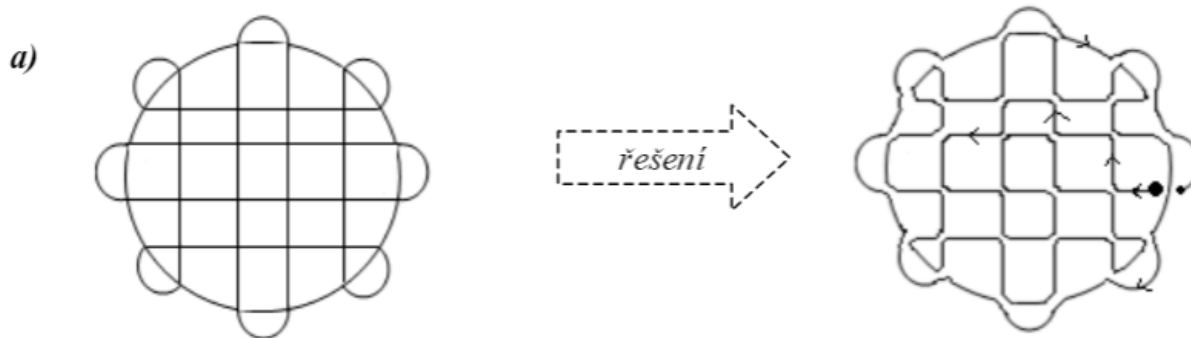
jak hrát: Jeden hráč si myslí věc (zvíře, osobnost – záleží na předchozí domluvě a úrovni hráčů). Ostatní se ptají tak, aby bylo možné odpovídat ANO a NE. Snaží se uhodnout myšlenou věc. Bod má ten, kdo první uhodne.

21. Nákladáky

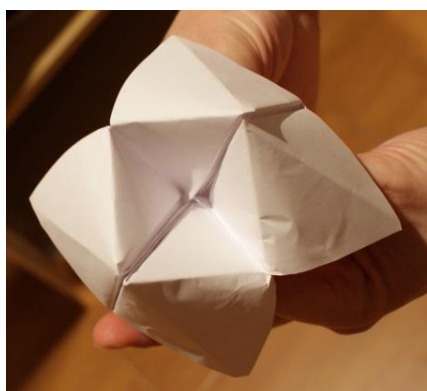
pomůcky: míčky na stolní tenis nebo papírové míčky

jak hrát: Vyměříme dráhu tvořenou dvěma židlemi. Na jednu židli umístíme míčky. Úkolem hráče je v co nejkratším čase vzít míčky a donést je na druhou židli. V případě, že nějaký míček cestou ztratíme, musíme se zastavit, sebrat jej a pak teprve jít dál.

22. Nakresli jedním tahem



23. Nebe, peklo, ráj

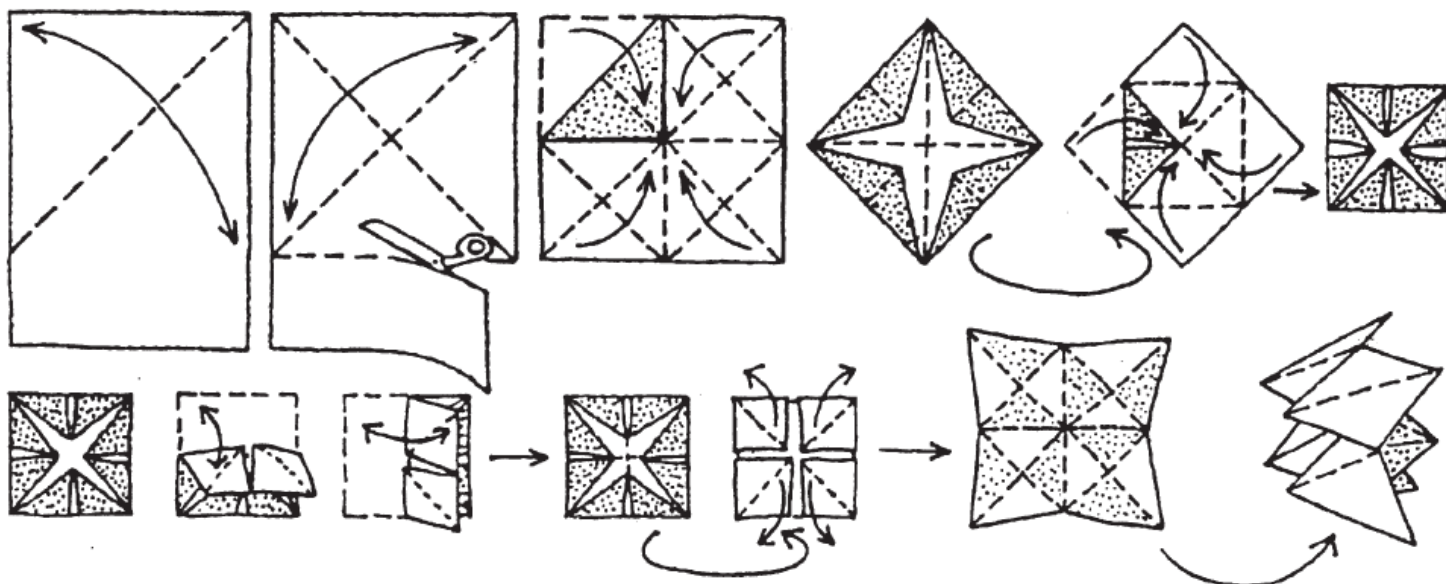


Z papíru poskládaný zobáček popsany čísly, případně pomalovaný různými barvami a navlečený na prstech.

jak hrát: z kusu papíru se poskládá zobáček, který se následně navleče na oba palce a ukazováčky a dá se s ním pohybovat. Zároveň v něm jsou ukryta otevírací okénka a pod nimi nejrůznější vzkazy nebo často úkoly.

Ten, kdo je na řadě si zvolí buď číslo a nebo barvu a ten, kdo hru drží, pak příslušným počtem pohybů Nebe-peklo-ráj zamíchá. Pak přijde volba číslo dvě a po ní už čeká na hráče úkol nebo vzkaz





24. Ostrovy

pomůcky: bílý nebo barevný papír či čtvrtky, značky

jak hrát: Na zem položíme čtvrtky papíru, které představují ostrovy. Z určeného místa pak postupně hráči házejí své barevně nebo tvarově rozlišené značky.

Kdo má na nějakém ostrově tři svoje značky, stává se jeho majitelem. Vítězí hráč, který má nejvíce ostrovů.

25. Ovoce

jak hrát: Všem, kteří sedí v kruhu na židličkách, rozdá potichu vedoucí hry, který je uprostřed, názvy různých druhů ovoce (3 – 4 druhy).

Zavolá-li vedoucí: „švestky“, všechny švestky vstanou a posunou se o jedno místo doleva. Sedí-li tam někdo, sednou si na něj. Potom zavolá vedoucí např. „jablka“. Vstanou tedy jablka a posunou se opět o jedno místo doleva. Je-li někdo třeba jablko a sedí mu na klíně třeba švestka, nemůže se zvednout. Hráč se může posouvat doleva, jen jestli mu na klíně nikdo nesedí.

Hra končí v momentě, kdy se někdo z hráčů dostal zpět na místo, odkud startoval a sedí-li přímo na své židli (ne na někom).

26. Past

pomůcky: krabička od zápalek, švihadlo nebo provaz

jak hrát: Dva hráči drží nad stolem provaz, který má uprostřed smyčku. Na stole pod smyčkou leží krabička od zápalek. Úkolem hráčů je protáhnout smyčkou ruku, uchopit předmět na stole, ruku s ním zase vytáhnout zpět, aniž by byli chyceni do smyčky. Záleží tedy na rychlosti a bystrém postřehu.

27. Patnáctka

pomůcky: hrací kostka

jak hrát: Hráči sedící kolem stolu si vylosují pořadí. Hraje se jednou kostkou na libovolný počet hodů, nejméně však na tři.

Vyhrává hráč, který dosáhne nejdříve součtu „15“. Hráči, kteří hranici patnácti překročí, vypadávají ze hry.

28. Piškvorky

pomůcky: čtverečkovaný papír, tužky

jak hrát: Dva hráči hrají na čtverečkovaném herním poli. Každý hráč má jeden druh symbolu - kolečko nebo křížek. Hráči se postupně střídají ve vepisování symbolů do políček. Cílem je vytvořit řadu pěti svých symbolů za sebou - vodorovně, svisle nebo šikmo. Tato řada musí tvořit přímku a nesmí být nikde přerušena soupeřovým symbolem. Kdo takovou řadu vytvoří jako první, vyhrál. Nelze zapsat symbol tam, kde je již jiný vepsaný.

29. Písmenkový had

pomůcky: papír, psací potřeby, stopky, slovní zásoba

jak hrát: Hráči dostanou zadaný počet písmen, který musí obsahovat každé slovo. Slova (podstatná jména) píšou pod sebe tak, aby zvolené písmeno bylo v každém slově postupně na PRVNÍM až PÁTÉM místě, poté od PÁTÉHO místa opět k PRVNÍMU a takhle dál, dokud nevyprší časový limit. Vyhrává ten, jehož had bude na konci nejdelší.

příklad: *Vytvořte co nejdelšího písmenkového hada s písmenem L, každé slovo bude obsahovat 5 písmen. Časový limit 5 minut.*

Lilek – bláto – polka – koule – posel – sádlo – kulka – sláma – lebka – sláva -

30. Pohotový vypravěč

jak hrát: Každý hráč si určí nějaké slovo z určitého dohodnutého oboru ... např. ZOO a ohlásí je ostatním ... 1. hráč – lev, 2. hráč – opice, 3. hráč – žirafa apod.

První hráč začne vyprávět příběh ... Jednou jsem šel do ZOO a utekla tam opice. Jakmile je vysloveno slovo opice, musí na vyprávění navázat hráč, který si toto slovo předem určil a vypráví tak dlouho, dokud neřekne slovo dalšího hráče.

Hráč, který si nezapamatoval slova ostatních spoluhráčů a nedovede v jednodominutovém vyprávění předat slovo dalšímu, vypadává ze hry.

31. Popisuj a hádej

pomůcky: obrázky zvířat, rostlin, věci a postaviček

jak hrát: Obrázky nalepíme na tvrdší podložku a obrátíme zadní stranou vzhůru.

Začínající hráč si otočí jeden obrázek, prohlédne si ho tak, aby ho nikdo neviděl a začne ho popisovat. Hráč, který uhodne popisovaný obrázek, si kartu bere a pokračuje v popisování dalšího obrázku. Vítězí majitel nejvíce karet.

32. Poslepu

pomůcky: šátky, koření, různé předměty

jak hrát: Zavažte hráčům oči a ...

- dejte jim ohmatat šišku, minci, kamínek, ptačí pero. Kdo uhodne, co to je?
- nechte je naplnit krabičku zápalek hlavičkami na jednu stranu, na čas
- nechte je hádat zvuky – poťukání dvěma lžičkami, rozevření zipu, zamíchání karet, škrtnutí, roztržení papíru...
- očichejte, ochutnejte a poznejte sůl, pepř, kmín, majoránku, skořici, cukr atd.
- postavte co nejvyšší věž z kostek

33. Přemísťování předmětů

pomůcky: kuličky, misky

jak hrát: Hráče rozdělíme do skupin. Po zemi rozhodíme kuličky. Úkolem každého hráče je sebrat jednu kuličku a přemístit ji do misky. Hráč si nesmí pomáhat rukama. Potom pokračuje další hráč družstva. Vítězí nejrychlejší skupina.

34. Román

pomůcky: papír, tužky, stopky

jak hrát: Hráči sedí kolem stolu. Dva nejbližší k vedoucímu hry dostanou papír a začnou popisovat nějakou příhodu. Po minutě papír přeloží tak, aby byl vidět pouze poslední popsany řádek a předají sousedovi. Ten v příběhu pokračuje, aniž zná začátek. Takto se papír dále předává, až je celý list popsany. Nakonec se celý román nahlas přečte.

35. Rozhoupaný koš

pomůcky: košík nebo kbelík, provázek, míčky na stolní tenis

jak hrát: Koš nebo kbelík přivážeme provazem a buď vhodně zavěsíme nebo držíme provaz v ruce. Potom nádobu rozhoupeme a ze značky do ní házíme míčky. Každý hráč má deset pokusů a vítězí samozřejmě ten nejpresnější střelec.

36. Slovní fotbal

jak hrát: Hráči postupně říkají slova tak, aby každé následující nějakým způsobem navazovalo na to předchozí.

Nejjednodušší varianta je poslední písmeno ... hadice – ejektor – ruční stříkačka – automobil – lano -

37. Sochy

pomůcky: hudba

jak hrát: Pustíme hudbu a všichni tancují. V nestřeženém okamžiku se hudba vypne. Všichni hráči musí „zkamenět“. Kdo se pohne, zasměje se nebo mrkne, vypadává ze hry nebo dává fant.

38. Spisovatel

pomůcky: psací potřeby

jak hrát: Každý hráč má papír a tužku. Jeden z hráčů nadiktuje řadu libovolných písmen. Čím více je písmen, tím je úkol těžší.

Ten spočívá v tom, vytvořit logickou větu, která se skládá ze slov začínajících nadiktovanými písmeny.

Vítězí nejpohotovější tvůrci.

Příklad: B, C, K, L, P, Z ZAJÍC BĚŽÍ POLNÍ CESTOU K LESU.

39. Stavitelé

pomůcky: balíček, izolepa, stoly

jak hrát: Utvoříme několik stejně početných skupin. Každá dostane balíček špaget a izolepu. Pro každé dvě až tři skupinky budeme potřebovat dva stoly.

Úkolem každého budovatelského týmu je během časového limitu postavit na jednom ze stolů co nejvyšší a nejstabilnější věž a mezi dvěma stoly vybudovat pevný most. Důležité je, že skupinka má k dispozici právě jednu izolepu, pokud ji tedy nezbyde na nějakou stavbu, má bohužel smůlu.

Po vypršení času se ohodnotí u každé skupinky most i věž. Lze využít tato kritéria: **VĚŽ** – výška, stabilita

MOST – délka, stabilita

nepovinné - počet použitých špaget, originalita

40. Šerm

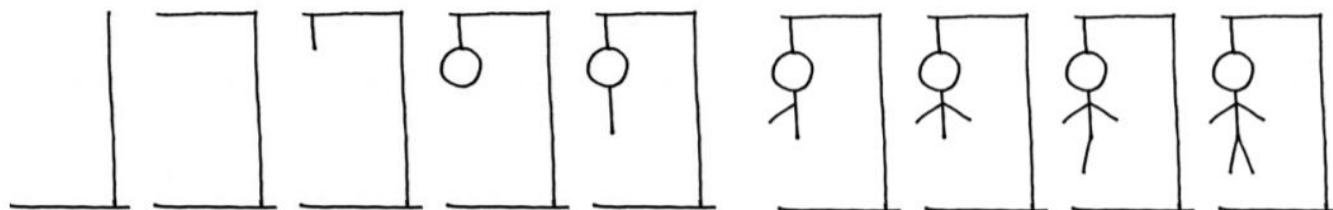
materiál: lžice, míčky na stolní tenis

jak hrát: Hráči drží v jedné ruce lžicí s míčkem na stolní tenis. Na zaznění signálu se snaží prázdnou lžicí, kterou drží v ruce, srazit soupeřům míček. Vítězí poslední zůstávající ve hře.

41. Šibenice nebo také **Oběšenec, Kat**

materiál: tužka, papír

jak hrát: Pro dva či více hráčů, jejíž podstatou je snaha postupně po písmenech odhalit skryté slovo. Jeden z hráčů si vymyslí slovo (případně i sousloví či větu) a naznačí počet jeho písmen nakreslením odpovídajícího počtu prázdných políček. Druhý hráč (respektive ostatní hráči) pak navrhuje písmena, která by v slově mohla být. Po každém návrhu buď první hráč zakreslí písmeno na všech pozicích, na kterých se v tajence vyskytuje. Pokud se písmeno ani jednou v tajence nevyskytuje, nakreslí jednu čáru z obrázku panáčka na šibenici.



Hádající hráč zvítězí, pokud uhádne tajenku dříve, než je jeho neúspěšnými pokusy obrázek dokreslen, jinak vyhrává hráč, který tajenku vymyslel.

42. Štafetová pantomima

jak hrát: Hráči se rozdělí na dva a více stejně početných týmů. Každý tým se následně postaví do zástupu.

Poslední hráč v zástupu z každé skupiny se dozví zadání, které má předvádět. Může se jednat například o nějaké zvíře, povolání. Hráč poklepe na rameno spoluhráči před ním, ten se otočí a snaží se z předváděné pantomimy uhádnout, o co se jedná. Ani jeden z aktérů ale nemluví. Jakmile si je hádač jistý, dá pokyn, že uhádl a tímto přebírá štafetu.

Pokračuje se dopředu, z hádače se nyní stává předváděč, poklepe na rameno spoluhráči před sebou a takto štafeta pokračuje až k prvnímu členovi. Ten svůj tip již vysloví nahlas.

Bod získává ten tým, který jako první a správně vysloví předváděnou věc. Pokud se žádný z týmů netrefí, můžeme jako vítěze daného kola určit tu skupinu, jejíž tip byl nejbližší zadání.

43. Tichá pošta jinak

jak hrát: Členové skupinky si sednou do kruhu tak, aby si mohli psát na záda. Jeden z nich vymyslí, co se bude posílat. Tuto zprávu či obrázek napíše (nakreslí) na záda člena sedícího před ním. Obdrží-li člen zprávu, pošle ji dalšímu... hra končí až se „zpráva“ dostane k autorovi.

Poté se v opačném pořadí říká, co kdo obdržel. Nakonec autor prozradí, co vlastně poslal :)

44. Trojúhelníky

pomůcky: tužky, papír

jak hrát: Na obyčejný list papíru udělejte libovolně vzdálené černé tečky, tak aby pokryly papíry, čím více tím lépe, ale všeho s mírou.

Poté už se jen hraje, jeden proti jednomu. První začne, spojí rovnou čarou dvě tečky poblíž sebe, poté hraje druhý, spojí jiné dvě a takto se střídají dva hráči.

Úkolem obou hráčů je vytvořit trojúhelník, ten připadne tomu, kdo poslední domaluje jeho třetí stranu. Vítěz trojúhelníku si ho označí - doprostřed napíše počáteční písmeno svého jména. Vyhrává ten hráč, který má na konci více trojúhelníků.

45. Třídění mincí

pomůcky: mince (po deseti kusech), krabička, šátek

jak hrát: Do krabice vsypeme tři druhy mincí – vždy po deseti kusech. Úkolem jednotlivých hráčů je v časovém limitu a se zavázanýma očima roztrdit mince na tři hromádky. V jedné hromádce smí být pouze jediný druh mincí.

Za správné roztržení získává hráč pro své družstvo 30 bodů, za každou špatnou minci bod strháváme.

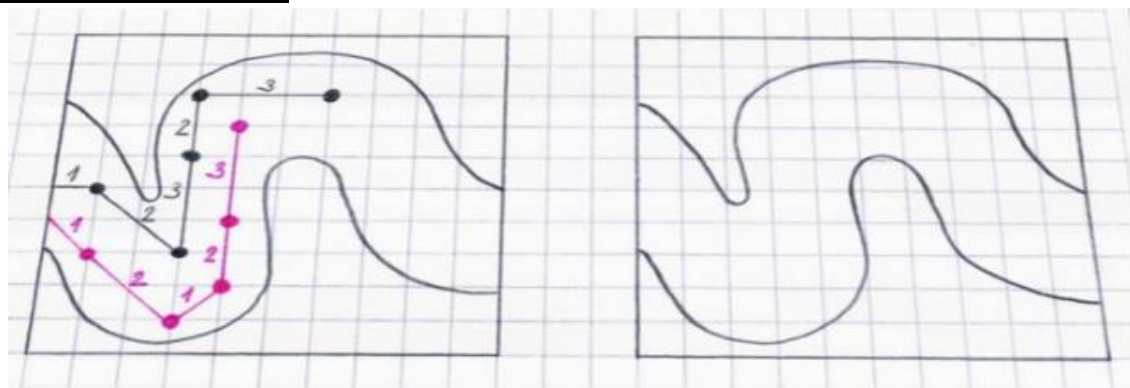
46. Uzel – rozplétávání

jak hrát: Vytvoříme kruh, natáhneme ruce před sebe, zavřeme oči a chytíme ruku někoho jiného a to každou rukou jinou rukou. Ten kdo nemůže najít ruku, ji dá nahoru nad uzel rukou a najde přebývající ruku. Tehdy se musí každý držet někoho.

Otevřeme oči a můžeme řešit uzel. Cílem je rozmotat se.

Pravidla: nesmíme se chytit sami sebe, nesmíme se pustit během hry.

47. Závod autíček



pomůcky: pastelky nebo fixy, čtverečkový papír

jak hrát: Snahou soutěžící dvojice hráčů je projet nakreslenou trať co nejrychleji od startu do cíle po vodorovných, svislých nebo šikmých čarách tratě vyznačené na čtverečkovaném papíru.

Hráči se při „jždě autíčkem“ pravidelně střídají, mohou jet libovolným směrem, ale pouze s postupným zrychlováním nebo zpomalováním (max. o + 1 nebo - 1 políčko) oproti předchozímu tahu. Při vyjetí z tratě se rozjíždějí z téhož místa, ale z nulové rychlosti.

48. Země, město, ...

pomůcky: Každý hráč má svůj papír, nejlépe čtverečkovaný a na něm několik sloupečků, každý pro jednu kategorii, na nichž se předem domluvíme. Kategoriemi jsou většinou nějaká vlastní jména nebo pojmy, např. "město", "stát", "křestní jméno", "zvíře", pro starší třeba "literární autor", "věda", "film", "část těla", "barva".

Nejčastěji používané – země, řeka, město, jméno, zvíře, rostlina, věc

Kategorií vyberte tak pět až sedm. Poslední sloupeček na papíře, stačí uzoučký, bude sloužit k zapisování bodů.

jak hrát: Každé kolo pak začíná náhodným výběrem písmene.

Úkolem je zaplnit každý sloupeček jedním slovem, které začíná na vybrané písmeno a které odpovídá kategorii. Kdo první napíše a vymyslí slova do všech sloupečků, řekne STOP a ostatní přestanou psát, i když třeba ještě nemají všechno.

Nyní vyhodnocení.

- za každé slovo dostane hráč určité skóre
- 20 bodů dostane ten, kdo jako jediný ze všech hráčů dokázal vymyslet slovo do nějaké kategorie, kterou mají ostatní prázdnou
- 10 bodů je pro toho, kdo napsal slovo, nebyl sice jediný, ale aspoň má originální slovo nepoužité nikým jiným.
- 5 bodů je pro ty, kteří napsali slovo stejné.
- 0 bodů je pro toho, kdo nenapsal nic.

Nula a body za všechny sloupečky se sečtou, zapíše se do toho úplně posledního a jede nové kolo s novým písmenem ...

49. Znáš stromy?

pomůcky: listy různých stromů, psací potřeby, papír

jak hrát: Hráči si sednou kolem stolu. Vedoucí hry posílá připravené listy stromů. Úkolem každého hráče je listy si prohlédnout.

Poté co si všichni prohlédnou, dostanou za úkol zapsat jména stromů, ze kterých listy jsou ve správném pořadí.

50. Zvuková kimovka

pomůcky: šátek

Před hrou je vhodné si připravit několik předmětů, se kterými budeme vydávat zvuky.

jak hrát: Hráči si zavážou oči a posadí se. Postavíme se i s pomůckami před hráče a postupně vydáváme zvuky s předměty.

Jakmile vše předvedeme, soutěžící si rozvážou oči a snaží se napsat co nejvíce věcí, co slyšeli a co si zapamatovali. Kdo má nejvíce správných odpovědí, stává se vítězem.

náměty:

- trhání papíru
- stříhání nůžkami
- nalévání vody
- škrtnutí sirkou
- zavření knihy
- skákání ping-pongového míčku
- ořezávání tužky
- otevření/zavření propisky (cvakání)