

# Krátké hry

Krátké hry uvádíme pro vyplnění času, který může zůstat po uvedení aktivit. Doporučuji si dopředu vybrat jednu nebo dvě hry vyzkoušet si je (pokud nemáte možnost, tak alespoň podrobně v duchu přehrát předpokládaný průběh) a připravit si pomůcky s sebou. Tyto hry mohou sloužit jako ukázka jedné z mnoha činností oddílů.

**Poznámky všeobecné:** je dobré si dopředu zjistit vybavenost třídy, počet účastníků a jejich věk. Třídy většinou nejsou uzpůsobeny k hraní her a proto je zde vyšší možnost úrazu (hrany a rohy stolů, málo místa, topení, různé prosklené vitríny) a proto doporučuji pro aby aktivit byl účasten alespoň jeden vedoucí pomocník, který bude dbát na bezpečnost.

## Rádio

**Věková skupina:** druhý stupeň ZŠ

**Pravidla:**

Skupina má za úkol na zvolené téma vytvořit naprosto spontánně, na místě rozhlasové vysílání, je vhodné určit časový limit, jak dlouho má vysílání trvat, např. 3 minuty a do tohoto času musí skupina vecpat co nejvíce různorodých témat: reklama, počasí, doprava, reportáž, rozhovor, písnička na přání, časové znamení, zprávy, krátká písnička... nač vám vystačí fantazie a čas. Všichni se musí v mluvení vystřídat a mimo toho, co jde skutečně 'do éteru' nesmí nijak mluvit ani se mezi sebou jinak domlouvat. Hráčům můžeme určit (vylosovat) i téma, na které má celé vysílání probíhat, např.: hledání pokladů, zprávy z vesmíru... Pro větší zajímavost mohou posluchači známkovat výkony jednotlivých skupin a na konci vyhodnotit nejlepší.

**Pomůcky:** něco na sezení pro posluchače, něco na rozdělení účastníků do skupin (karty)

**Zdroj:** [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz) Upraveno

## Najdi Poklad

**Věková skupina:** 8-9 a více

**Pravidla:**

Hráče rozdělíme do dvojic, kdy jeden z dvojice je hledač pokladu a druhý je GPSka. Jejich úkolem je projít nebezpečné území plné strží, hlubokých jam a ostrých skal. Určíme startovní čáru ze které startují slepý hledači (zavážeme oči) a GPSky, které mají za úkol svého hledače tímto nebezpečným územím provést, ale bez dotyku jen za pomoci hlasu. Na druhé straně vyznačíme prostor kde se nachází poklad kam se musí hledač dostat. Překážky v území můžeme naznačit rozložením papírů na zem, namalováním křídou nebo dokonce rozestavět opravdové překážky jako jsou židle. (Pozor na bezpečnost hráčů!!) Po každé když hledač narazí nebo šlápne do překážky je zraněn a po třech zraněních již není schopen další cesty a vypadává ze hry.

**Pomůcky:** šátky pro polovinu hráčů (minimálně)

**Poznámka:** POZOR NA BEZPEČNOST! Je nezbytné aby asistoval ještě jeden vedoucí a dával pozor aby se slepý hráči nezatoulali.

**Zdroj:** [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz) Upraveno

## Signál

**Věková skupina:** 6 a více

### **Pravidla:**

Dostat signál z družice do GPSky není jen tak! Ve třídě či na hřišti si vyznačíme na podlaze dva kruhy o průměru asi 15 cm, každý u jedné stěny místnosti. Z papíru vystříháme dva namalované signály (každá asi 8 cm dlouhé) a dáme je po jednom do obou kruhů. Ke každému kruhu si stoupne hráč, který má v ruce složené noviny nebo nějaký starý sešit nebo čepici a mává nad signálem a snaží se ho tak co nejrychleji přemístit do protějšího kruhu. Komu se to podaří dříve - vítězí. Upozorňuji, že signál se musí do kruhu dostat celý a ani kousek jí nesmí přesahovat obvod kruhu.

### **Variace:**

Celou skupinu můžeme rozdělit na dvě nebo více skupin které spolu soutěží. Na jedné straně území stojí družstva a na druhé vyznačíme území kam je třeba signál dohnat a zpět. Ve kterém družstvu se dříve vystřídají všichni hráči to vyhrává.

**Pomůcky:** něco na vyznačení území (papírová lepící páska,...) noviny, signál (fantazii se meze nekaldou :)).

**Poznámka:** na tuto aktivitu je třeba více prostoru. Je třeba dávat pozor aby se nám děti nesrazily hlavou.

**Zdroj:** [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz) Upraveno

## Obrázek + Text

**Věková skupina:** 8-9 a více

### **Pravidla:**

Hra je jednoduchá. Každý má jeden papír a psací potřebu. Na papír napíše nějakou větu, nebo souvětí (Může být až překvapivě složitě..) a poté pošle svůj papír člověk po pravici. Ten si přečte větu a pokusí se ji pod ní nakreslit. Poté přeloží papír tak, aby byl vidět jen jeho obrázek a už ne předchozí věta a pošle ho dál. Tudíž k hráči přijde papír, na kterém vidí obrázek, ten se pokusí co nejlépe vystihnout větou. Opět ohne (Tak aby byla vidět jeho věta a ne předchozí obrázek). Takto se pokračuje dokud se nezaplní celý papír, který se nakonec rozbálí a zjistíme co je cílovou a první větou a obrázkem. V našem případě je vhodné zadat téma (např.: Hledání pokladů, Cesta k cíli, ...)

**Pomůcky:** tužka a papír pro každého hráče, stopky

**Poznámka:** je třeba zakázat jakékoli vulgarismy či věty obsahující násilí! Pro urychlení je možné určit časový limit jak pro psaní vět tak pro malování.

**Zdroj:** [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz) Upraveno

## Živly

**Věková skupina:** druhý stupeň ZŠ

### **Pravidla:**

**Pomůcka ke hře:** Následujícím způsobem si připravte vrhací kostku: aby její dvě strany obsahovaly písmeno M (na modrém pozadí, = nebe), dvě strany označte písmenkem B (bílé pozadí = vzduch) a dvakrát písmenem H (na hnědém podkladu, = země).

### **Vlastní hra:**

Takováto kostka putuje od hráče ke hráči kolem stolu a každý si vržením volí „živél“, tzn. životní prostředí zvířete a do dvou sekund musí některé jmenovat. Pokud se mu to nepodaří, nebo řekne-li již použité jméno, ztrácí jeden život. Každý má na počátku životy tři.

Na vedoucích je, aby citlivě a moudře rozhodovali. Pozor na případy, kdy živočich obývá dvě i tři prostředí (např. kachna - voda i vzduch).

Těžší verze:

Hrají zkušení hráči? Současně s vržením kostky jim ukažte náhodně volenou kartu s písmenkem. Hráč musí reagovat do 5-10 vteřin a podle vrženého „živlu“ říci jméno živočicha z příslušného prostředí, ovšem počínající tímto písmenem.

**Pomůcky:** upravená kostka

**Poznámka:** je dobré hrát v nižším počtu než 30 hráčů

**Zdroj:** [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz)

## Rafinované bingo

**Věková skupina:** druhý stupeň ZŠ

**Pravidla:**

Vlastní hra: Hraje se podobně jako normální bingo, ale hrajeme s mřížkou 3x3 a do políček hráči nevpisují čísla, ale věci, které je napadnou k nějakému tématu, které zadáme. Vedoucí potom náhodně říká věci, které ho napadnou k danému tématu. Kdo danou věc má, ten si ji škrtně. Vítězí samozřejmě ten, kdo má jako první vyškrtaná všechna políčka. Krom toho můžeme vypsát i prémie jako rohy či linie, které vyhodnocujeme stejně jako v normálním bingo.

**Pomůcky:** papír a tužku pro každého

**Poznámka:** je dobré aby jeden vedoucí říkal věci a druhý se věnoval hráčům kteří hlásí bingo.

**Zdroj:** [www.hranostaj.cz](http://www.hranostaj.cz) Upraveno

## Poklad

**Věková skupina:** 6 a více let

**Pravidla:**

Hlavním cílem je získat co nejvíce z pokladu (barevných lístečků) na svůj koráb.

Každý hráč si na začátku hry stanoví svůj škuner, kde bude skladovat své lístečky. Všichni potřebují ke hře pouze brčko. Po odstartování se všichni rozeběhnou do „jeskyně“ (hrací území) a hledají lístečky.

Když narazí na lísteček, musí ho pomocí vlastního dechu nasát na brčko a snaží se jej odnést na loď. Pokud mu lísteček z brčka upadne, musí jej opět nabrat na brčko a pokračovat v cestě.

Lístečků se hráči nesmí dotýkat rukama, přenášet je či pohybovat s nimi jiným způsobem než pomocí brčka. Lístečky se mohou nosit i ve větším množství.

Při hře jsou buď stanoveny strážci pokladu či mohou být všichni piráti. Strážci pokladu se snaží vzít hráči jeho lísteček z brčka či mu ho vzít v okamžiku, kdy mu upadl. Odcizit lísteček může opět pouze brčkem. Pokud hrajeme variantu s piráty, tak si všichni mohou krást navzájem, ale jen v hracím území ne z domečku!

Při hře není dovoleno násilí.

Po uplynutí stanoveného času si každý hráč spočítá své body dle rozpisu např. červený lísteček 1 bod, zelený lísteček 2 body, modrý lísteček 3 body, žlutý lísteček 5 bodů.

Ten hráč, který získá nejvíce bodů vyhrává.

**Pomůcky:** brčka pro každého, barevné papírky, volný prostor

**Poznámka:** pozor při kradení lístečků aby nedošlo ke střetu, je třeba vysvětlit že to patří ke hře.

**Zdroj:** Studenti PVC na TUL Upraveno

## Příběh

**Věková skupina:** druhý stupeň ZŠ a více

### **Pravidla:**

Vymyslíme nějaký jednoduchý příběh: cestovatelé našli poklad v daleké Africe, domorodci, ale tvrdí že jej ukradli z jejich svatyně. Na nás teď je abychom vyslechli podezřelé cestovatele a hledali případné nesrovnalosti v jejich vyprávění. V každém kole jedno družstvo představuje podezřelé. Odejdou bokem a domluví si nějaké alibi. Např. že v té době byli už v jiné části Afriky, co tam dělali a tak ... Po té jde každý podezřelý k jinému družstvu a to ho vyslýchá. Postupně si družstva podezřelé vymění a snaží se najít nějakou chybu v jejich alibi -- např. jeden bude tvrdit, že v pokladu byly sochy a druhý zase že ne. V roli podezřelých se postupně vystřídají všechna družstva.

**Pomůcky:** dopředu vymyšlený příběh, kartičky na rozdělitelní družstev.

**Poznámka:** Pro urychlení stanovit časové limity

**Zdroj:** <http://herka.deka.cz> Upraveno

## Kdo déle?

**Věková skupina:** druhý stupeň ZŠ

### **Pravidla:**

Vybereme nějaké téma -- například ovoce, dopravní prostředky, slova na F. Družstva se střídají a každé družstvo vždy musí do pěti sekund říct slovo, které spadá do tohoto tématu a ještě nebylo řečeno. Družstvo, které to nestihne, vypadá a ostatní pokračují dál. Družstvo, které zbude, jako poslední vyhrává.

Doporučujeme zařadit takové téma které souvisí s tématem proběhlého programu.

**Pomůcky:** něco na rozdělení hráčů do skupin

**Zdroj:** <http://herka.deka.cz>