

Playlist

Žirafa Střed 2012

**Tento sborník je společným výtvozem účastníků
rádcovského setkání Žirafa**

Ragby kokos

Typ hry: na ven, pohybová, zábavná

Délka hry: podle výdrže kokosu

Délka přípravy: ihned

Materiál: kokos

Podle počtu lidí budou hráči rozděleni na dva teamy. Poté začne standartní hon na hráče s kokosem. Hráči, kteří jsou spolu v teamu si přihrávají a snaží udržet kokos co nejdéle.

Poznej, co jsi za postavu

Typ hry: indoor, zábavná

Délka hry: 20min

Délka přípravy: 10min

Materiál: papírky, izolepa

Na papírky se napíše různé postavy, (pohádkové, filmové, herci,...) vždy jeden papírek se nalepí člověku na čelo a ten se ptá ostatních otázkami na ano ne a zjišťuje, co je za postavu.

Na medvěda

Typ hry: indoor

Délka hry: různý

Délka přípravy: ihned

Materiál: šátek

Vedoucí určí kdo je medvěd a zaváže mu šátkem oči a ten se snaží chytit ostatní. Je to samá hra jako slepá bába, ale děti tomu začali říkat medvěd 😊

XXXXX

Typ hry: indoor, zábavná

Délka hry: 10min

Délka přípravy: 5min

Materiál: Bonbóny, kolíčky

Hráči se rozdělí do 4 skupin, kde každý hráč vyfasuje kolíčky. Doprostřed místnosti se vysypou bonbóny a úkolem každé skupiny je dopravit co nejvíce bonbónů do svého rohu. Pouze za pomoci kolíčků, které se drží v puse (stranou, která se mačká). Nejvíce bonbonů = výhra ;)

Sněmovna Lordů

Typ hry: indoor, pohybová, kreativní, zábavná

Délka hry:

Délka přípravy:

Materiál:

Vybere se určitý počet lidí.(Podle toho kolik lidí hraje, ale tak například tři lidi) Ti půjdou za dveře. Ostatní, co zůstanou v místnosti, představují sněmovnu lordů. Ti, co zůstali za dveřmi, se v podstatě snaží do té sněmovny dostat. Jim řekneme, ať něco pro sněmovnu připraví. Scénku, taneček, básničku atd... Mezitím „lordům“ vysvětlíme, že až přijde někdo z nich (budou chodit po jednom, zbylí počkají) budou muset opakovat přesně to, co udělá ten, kdo přišel. Například když začne tancovat, každý z lordů začne tancovat taky. Hra se hraje do té doby, dokud budou lordi schopni zopakovat všechno, co jim dotyčný ukáže. Až to nebude možné (třeba si dotyčný sundá náramek, a jeden z lordů náramek nemá), dostal se dotyčný do sněmovny a půjde další.

Mrakodrap

Typ hry: na ven

Délka hry: 1 kolo-do 5 minut

Délka přípravy: 2min

Materiál: provaz

Hoří mrakodrap a lidi na střeše čekají na záchraný vrtulník. Ale vrtulník může vzít pouze jednu osobu. Z provazu se udělá kruh a do něj si stoupnou hráči. Po startu se začnou z kruhu vystrkovat, a kdo zůstane v kruhu poslední, je vítěz.

20 vteřin

Typ hry: indoor, přemýšlečí

Délka hry: 15 – 20min

Délka přípravy: ihned

Materiál: papírky s nadřazenými jmény (př.: státy v Africe, pohádkové dvojice,...), stopky, papír, tužka

Určí se pořadí - číselné nebo tak, jak sedíme. První hráč si vylosuje papírek s nějakým nadřazeným jménem (př.: ovoce) a přečte ho nahlas. Hned na to se mu stopne čas - ideální je 20 vteřin, ale jde to upravit. Během tohoto limitu musí hráč říct co nejvíc slov podřadných tomu na papírku (př.: jablko, hruška..). Jeden mu počítá slova, další hlídá časomíru (takže je to hra minimálně pro 3 hráče). Výsledný počet slov si hráč zapamatuje, nebo si je napíše. Na řadě je druhý hráč. Až se vyčerpají všechny papírky, výsledky se sečtou a vyhrává hráč, který má nejvíce bodů.

Na vraha

Typ hry: jiná

Délka hry:

Délka přípravy:

Materiál: svíčka, sirky

Na začátku se tajně určí, kdo je vrah (pomocí lístečků). Na místo, které není moc na očích, se dá svíčka se sirkami. Svíčku může zapálit jen vrah, potom může zabít. A to tak, že oběť chytne pod krkem, a řekne, jak ji zabil (př. hodil jsem tě do studny). Zavražděný svíčku zhasne a pak řekne ostatním, jak byl zabit, ale nic víc! Vrah má ale jen jednu hodinu od té chvíli, kdy ostatní zpozorovali zapálenou svíčku. Ostatní mohou chytit vraha při činu, v době kdy vraždí na něj ukážou a řeknou jeho jméno. Samozřejmě, že vrah vítězí ve chvíli, kdy jsou všichni mrtví.

Parlament

Typ hry: indoor, přemýšlečí

Délka hry: 30min

Délka přípravy: 5min

Materiál: židle (počet hráčů + 1)

Židle postavíme do kruhu, označíme čtyři židle, které představují parlament. Hráči se posadí na židle, jedna zůstane prázdná. Poté hráčům střídavě přiřadíme politickou stranu (např. červení nebo modří). v "parlamentu" se teď tedy nacházejí dva z každé strany. Poté každý z hráčů napíše své jméno na lístek, který hodí do klobouku a každý si vylosuje jméno někoho jiného. Hráč, který sedí vlevo od prázdné židle potom řekne: "chci, aby si vedle mě sedla (např.) Anička." Na židli se přesune ten, kdo má jméno Anička napsané na papírku. Tito hráči si papírky vymění. A teď říká opět ten, kdo sedí nalevo od prázdné (nově uvolněné) židle. Pokračuje se tak dlouho, dokud není parlament obsazen hráči jedné strany. Hráči si tedy musí pamatovat, kdo je v jejich straně a také musí sledovat, kdo jaký papírek právě drží v ruce. Tato hra je dost náročná na přemýšlení.

Vetřelec

Typ hry: indoor, přemýšlečí

Délka hry: 10min

Délka přípravy: 2min

Materiál: temná místnost nebo šátek

Vybere se jeden člověk, který bude Vetřelec. Zavážou se mu oči a pošle se za dveře. Ostatní mají mezi tím nějaký čas na to, aby se schovali. Poté vstoupí do zhasnuté místnosti vetřelec, jehož úkolem je ostatní najít a odhalit ostatní tím, že řekne jejich jméno. Jestli jméno nalezeného neuhodne na první pokus, musí najít jiného a pokusit se odhalit jeho, až poté se může vrátit k prvně nalezenému. Hra končí po uplynutí časového limitu, který je předem určen.

Zpomaleně, zrychleně a přeci v normálu

Typ hry: indoor, zábavná, jiná

Délka hry: 10min

Délka přípravy: 2min

Materiál: náměty na scénky

Je to jako divadlo. Nejdříve se předvede scénka normálně. Poté se předvede zrychleně a nakonec zpomaleně.

Venca (Václav)

Typ hry: na ven

Délka hry: 20-30min

Délka přípravy:

Materiál: Stará a nepotřebná MOLITANOVÁ matrace, dlouhé a pevné lano.

Z matrace se pomocí lana udělá něco jako koule. Pak se (třeba vedoucími) vyhraničí pole, ve kterém se všichni volně pohybují. Jeden člověk nese Vencu (Václava) a točí jím (nejlépe nad hlavou). Každý, koho se matrace nebo provaz dotkne, vypadává a jde pryč z hracího území. Vyhrává ten, jenž zůstane jako poslední v poli.

Vši

Typ hry: indoor, na ven, pohybová, zábavná

Délka hry: 15-30min

Délka přípravy: 2min

Materiál: kolíčky (cca 2 na hráče)

Každý hráč dostane 2 kolíčky (vši) a těch se musí zbavit, což provede tak, že je přicvakne na někoho jiného, pokud se dostane do fáze, že na sobě žádné kolíčky nemá, musí utéct někam na kraj, aby bylo vidět, že již není ve hře. Hra končí ve chvíli, kdy hrají jen dva hráči.

Noviny

Typ hry: pohybová, zábavná

Délka hry:

Délka přípravy:

Materiál: noviny, šátek

Každý si vezme nějaké číslo a všichni se postaví do kruhu. Jeden bude stát uprostřed se zavázanýma očima. Při každém kole řekne dvě čísla např. 5 a 3 a lidi s těmito čísly se musí skrz kruh vyměnit. Ten se zavázanýma očima se snaží novinami někoho praštit, když se mu to povede, mění si místo se zasaženým člověkem. Pro ztížení hry se může měnit i více lidí než dva nebo volená čísla nemusí jít po sobě, aby to bylo těžší na zapamatování.

Alibi

Typ hry: indoor, zábavná, přemýšlečí

Délka hry:

Délka přípravy: ihned

Materiál:

Dvojici odvážlivců pošlete za dveře. Právě byli obviněni z vraždy! Sdělte jim, kdy se vražda stala (např. 1. ledna o půlnoci). Dvojice má pak za dveřmi minutu a půl na to, aby si domluvila co nejpřesvědčivější alibi. Po uplynutí limitu si jednoho z nich zavolejte k výslechu (druhý stále zůstává za zavřenými dveřmi). Až výslech prvního ukončíte, vyslechněte druhého a snažte se v jeho výpovědi oproti výpovědi prvního najít něco, co spolu nesouhlasí a tím je usvědčit. První člověk může zůstat při druhém výslechu v místnosti zůstat, protože být zavřený sám za dveřmi nikoho moc nebaví, ale musí mlčet, aby druhému nemohl napovídat. Většinou je nachytáte až na takových maličkostech, jako třeba jestli měl s hořčicí nebo s kečupem.

Foukaná

Typ hry: zábavná

Délka hry: 5min

Délka přípravy: 1min

Materiál: pingpongový míček, velký stůl

Na stole se třeba křídou vyznačí dvě brány. Hráči vytvoří 2 družstva, hra se hraje jako fotbal, akorát se místo kopání fouká. Hráči se nesmí dotýkat stolu a pokud míček vypadne ze stolu, rozehrává ten, u kterého míček vypadl.

Kreslení písniček

Typ hry: indoor, zábavná

Délka hry:

Délka přípravy: ihned

Materiál: papíry, tužky

Hráči jsou rozděleni do týmů, kde mají tužku a papír. Každý tým vyšle jednoho hráče k vedoucímu hry, který jim řekne název písničky. Potom musí jít zpátky ke svému týmu a co nejrychleji nakreslit obrázek, podle kterého jejich tým pozná, co je to za písničku. Tým, který jako první začne zpívat danou písničku, vyhrává.