

# Playlist

## Žirafa Střed 2010

**Tento sborník her je společným výtvořem účastníků skautského rádcovského setkání Žirafa.**

### Chaos

**Typ hry:** indoor, pohybová, zábavná

**Délka hry:** 10 min

**Délka přípravy:** 0 min

**Materiál:** -

V této hře dostanou všichni hráči lísteček s jménem a charakteristikou nějaké postavy. Každá postava má nějaký předem určený úkol, který má během hry vykonávat. Postavy jsou tyto:

- Romeo - snaží se setkat s Julií
- Julie - snaží se setkat s Romeem
- Matka - snaží se zabránit Julii a Romeovi ve schůzce
- Dítě(může být i vícekrát) - hraje si uprostřed místnosti
- Trpaslík(může být i vícekrát) - snaží se zahradit místnost napříč, aby nikdo nemohl projít
- Santa Claus - bere lidem věci a dává je dětem (ty co sedí uprostřed)
- Pat - chce rozsvítit
- Mat - chce zhasnout
- Děd Všvěd - snaží se napočítat do co nejvyššího čísla
- Princ - chce vytrhnout 3 vlasy Dědu Všvědovi a dát je princezně
- Princezna - zpívá u okna a čeká na prince
- Poustevník - vlezte si pod stůl, či lavici a snaží se přemítat o nesmrtnosti chrousta
- Pastýř - snaží se nahnat ovečky pod stůl, či lavici a vypudit odtamtud Poustevníka
- Ovečka(může být i vícekrát) - poslouchá Pastýře
- Zloděj - krade boty lidem v místnosti
- Polícajť - bere boty Zlodějovi a vrací je původním vlastníkům
- Permoník - snaží se co nejvíce lidem podlézt mezi nohami

Po hře s dětmi udělejte kolečko a zeptejte se jich, co měli dělat a jak se jim to povedlo.

### Vetřelec ve tmě (myš v čaji)

**Typ hry:** indoor, pohybová

**Délka hry:** 10-15 min

**Délka přípravy:** 2-5 min

**Materiál:** Klasické vybavení v klubovně

Kdekoli po klubovně se všichni schovají, jeden je ve tmě se zavázanýma očima hledá a musí je poznat.

## Bystré očko

**Typ hry:** na ven  
**Délka hry:** 60 min  
**Délka přípravy:** 0 min  
**Materiál:** startovní čára

Vedoucí se postaví tak, aby na něj bylo dobře vidět a aby dobře obhlédl okolí. Hráči se zamaskují v určené vzdálenosti. Vedoucí si na sebe navléká startovní čísla (musí si je pamatovat nebo zapisovat). Hráči vedoucího pozorují a čísla, která si vedoucí obléká, si snaží zapamatovat. Zkouší se nepozorovaně připlížit co nejbližší, aby dobře viděli. Vedoucí vyřazuje hráče, které vidí. Zvítězí hráč, jenž není vyřazen.

## Na Lovce

**Typ hry:** indoor, na ven, pohybová, zábavná  
**Délka hry:** 1-10 min  
**Délka přípravy:** 3 min  
**Materiál:** Šátek (na zavázání očí), Kolíčky

Jeden člověk který bude "obětí" si zaváže oči šátkem, a ostatní na jeho oblečení navěsí kolíčky. Poté se obětí zatočí dokola kolem své osy alespoň sedmkrát aby ztratila prostorovou orientaci. Pak je čas pro lovce aby z oběti získaly všechny kolíčky. Každý lovec hraje sám za sebe a jeho úkol je na konci hry mít co největší počet kolíčků. Obětí musí všechny lovce pochytat a to tak že se jich dotkne.

## Scartovačka

**Typ hry:** zábavná  
**Délka hry:** 5-15 min  
**Délka přípravy:** 1 min  
**Materiál:** A3ky novinových papírů, stopky

Dva (či více) lidí se posadí na zem, nohy bez ponožek dají do úhlu 90° a pod ně 1 stránku novin. Určí se časový úsek (nejčastěji) 1-2 minuty. Hráči mají za úkol za tento časový úsek roztrhat papír pomocí nohou (bez ponožek!) na co nejmenší kousíčky. Ty se pak spočítají a určí se vítěz. Lze udělat například i turnaj a nebo hromadné trhaní tj. např. 2 lidí trhá najednou.

## pohádky

**Typ hry:** indoor, zábavná, přemýšlečí  
**Délka hry:** 10 min  
**Délka přípravy:** 10 min  
**Materiál:** připravit otázky

Vedoucí si připraví např. 20 otázek na večerníčky a pohádky. Pak se všichni rozdělí na dvě skupiny. Jedna běhá k jednomu a druhá k druhému vedoucímu, který jim otázky pokládá. Je zajímavé jak málo známe pohádky.

## Honba za pokladem

**Typ hry:** na ven, pohybová

**Délka hry:** 15 min

**Délka přípravy:** 20 min

**Materiál:** hrací plánek, barevné papírky, figurky podle počtu skupin nebo hráčů, malé předměty k označení zabraných nalezišť (další figurky stejné barvy jako jedno družstvo...)

Příprava:

Na papír.. velikost záleží jen na vás, ale minimální velikost je A4... nakreslíme hrací pole. Bude vypadat, jako taková mapka se zakreslenými nalezišti zlata, buď na řece nebo na nějaké pláni... záleží na fantazii :D Do plánu zakreslíte několik nalezišť, ke kterým povedou cestičky z různobarevných políček, ale tak, aby některých bylo méně než jiných, které budou zase dál od sebe... není dobré mít barev moc tak maximálně 5 různých(naleziště musí mít odlišnou barvu!). Cesty se mohou různě klikatit, rozvětvovat, případně i křížit. Ke každému nalezišti si navíc připravíme nějaký úkol, za který ho hráč/skupina získá (např.: oběhnete 3x klubovnu, přineste 3 různé listy a určete je, uvažte lodní uzel na noze stolu...). Dále si nastříháme barevné papírky.. podle toho jaké barvy jsme použili na hracím plánu..kromě barvy naleziště, to nestříháme)čím je barvy na plánu méně, tím méně papírků nastříháme (např.: mám málo červených políček na plánu...ale jsou daleko od sebe, takže se jedním tahem dostanu dál než s jinou barvou, třakže jich nastříhám mnohem méně, než třeba zelené, která je skoro všude). Před začátkem hry papírky venku rozházíme... čím je barvy méně, tím dále ji umístím.

Hra:

Členy rozdělíme do skupin nebo mohou hrát každý sám za sebe. Každá skupina/hráč mají svou vlastní barvu figurky, kterou umístí na startovací políčko. Hráči běhejí pro barevné papírky (vždy mohou nést jenom jeden) svou figurku vždy umístí na nejbližší políčko stejné barvy jako na papírku. Tímto způsobem se mohou různě pohybovat po hracím poli a dostat se k zakresleným nalezištím. k získání naleziště se figurka hráče/ skupiny musí nalézat těstě před políčkem naleziště, potom mohou zažádat o úkol. Po jeho splnění naleziště označíme stejnou barvou jako je barva figurky hráče, který naleziště získal. Tímto způsobem pokračujeme, dokud nejsou všechna naleziště obsazena (případně dokud nedojdou papírky). Vyhrává ten kdo získá nejvíce nalezišť.

**POZOR POKUD HRAJETE VE SKUPINÁCH JE LEPŠÍ, KDYŽ PRO PAPIREK BĚŽÍ JEN JEDEN! POKUD SE DRUŽSTVU/HRAČI STANE, ŽE PŘINESOU ŠPATNOU BARVU PAPIRKU, MAJÍ SMŮLU A PAPIREK MUSÍ POUŽÍT A NESMÍ SI HO NECHAT NA POZDĚJII!**

Hru si můžete samozřejmě různě vylepšit.. např.: úkoly nemusí být jen na polích nalezišť, můžete hrát taky o to, kdo získá všechny naleziště první, atd.

## Upíři

**Typ hry:** indoor, na ven, zábavná

**Délka hry:** 15-20 min

**Délka přípravy:** 0 min

**Materiál:** žádný

Je to vlastně schovka za tmy. Jeden člověk se zvolí upírem, pokud se hraje v budově, všude se zhasne, pokud venku, musí být samozřejmě tma. Až na upíra se všichni poschovávají. Upír minutu počká a poté se vydá hledat spoluhráče. Mlaská u toho. Pokaždé když někoho najde, sahne mu na rameno a obět zařve, nyní je také upírem a pomáhá hledat.

## Medvědice

**Typ hry:** zábavná

**Délka hry:** 5 min

**Délka přípravy:** 0 min

**Materiál:** Tma v klubovně a dost skautů

Jeden skaut pujde za dveře ostatní se schovaj a ten co šel za dveře tak po nějaký chvíli vejde do klubovny kde je tma a má za úkol najít skauty kteří se schovali až je najde tak pujde za dveře zas někdo jiný.

Je to super hra

## orionka/milka

**Typ hry:** indoor, zábavná

**Délka hry:** 5-15 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** hodně oblečení: čepici, šálu, rukavice, mikinu, bundu např. hrací kostka 1 tabulka čokolády  
příbor: buť nůž a vidlička nebo samotná lžice

Hráči sedí kolem stolku a házejí kostkou (každý jednou, kostka jde po kruhu), když někomu padne šestka co nejrychleji si na sebe začne oblékat všechno oblečení které leží vedle na stole a ostatní dál házejí kostkou, když je oblečený začne přiborem po čtverečcích jíst čokoládu. Háček je v tom, že většina lidí si nestihne ani všechno obléci a už jde další hráč co hodil šestku a snaží se ho co nejrychleji svléknout (nebo se 1. hrát svléká ze svrchního oblečení sám, ale je to pomalejší). 1. hráč si jde sednout a 2. se obléká a pak jde na čokoládu, ale mezitím další hodí šestku atd. Když hru hraje všichni se u toho nasmějí. Je dobré s sebou mít třeba foťák a fotit to nemotorné obléhání :)

## Obrazy

**Typ hry:** na ven, přemýšlečí

**Délka hry:** 20-30 min

**Délka přípravy:** 10 min

**Materiál:** papiry,tusky

Jsou dve družstva. Vyhraje to družstvo, které bude mít dřív a lépe překreslený obraz. V tech družstvech se rozdají čísla. Jednický jsou u originálu obrazu. Snaží se popisovat obraz dvojce. Dvojka popisuje obraz trojce, čtyřka petce, ... až se "zprava" dostane k poslednímu, který to zakreslí a snaží se vytvořit kopii originálu.

Ale ne ledajak. Jednicka například musí popisovat obraz v morseovce, dvojka ho musí trojce předvádět pantomimou, trojka ho popíše úplně normálně, ... -to jak to budou předávat dál, to už je na vás :) P  
Jakmile jedno družstvo bude mít obraz překreslený, hra končí a už se hodnotí, kdo má obraz (kopii) nejpodobnější originálu. Nejlepší hodnocení je, že každý boduje oba obrazy a nejrychlejšímu družstvu se nějaké body předem přidají.

## Kabila

**Typ hry:** na ven, pohybová, zábavná

**Délka hry:** 15-20 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** 12 a víc lidí

Příprava: Najít rovné místo na louce (nebo v tělocvičně na žíněnkách). Je potřeba sundat si všechny hodinky, řetízky apod.

Hra: Jedno družstvo (1/2lidí) utvoří kruh (kabilu), chytne se za ramena a skloní hlavy. Druhé družstvo zvaní naskakovači si rozdělí čísla a postaví se v kruhu asi 3m okolo kabily tak, aby jednička stála naproti dvojce, trojka čtyřce.... Naskakovači se začnou postupně rozebíhat a naskakovat na kabilu. Vyskočí jednička, počítá se do pěti, pokud kabila drží naskakuje dvojka vedle něj, počítá se do pěti, pak trojka křížem atd. Hraje se do té doby, dokud kabila drží, nebo dokud někdo z naskakovačů nedokáže vyskočit nahoru. Kabila získává tolik bodů, kolik unesla lidí. Poté se družstva vymění. Vyhrává družstvo co má víc bodů.

Dodatky: Kabila se nesnaží nikoho shodit dolů, pozor ať nikdo nepropadne do středu. Pokud se kabila začne hroutit, měla by to oznámit těm nahoře (ať maj čas se připravit)

## Ranwolf ( skalpy )

**Typ hry:** na ven, pohybová

**Délka hry:** 10-30 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** každému šátek nebo krepák; lano nebo něco, čím můžeme označit pole

Ranwolf - hra se hraje ve družstvech, jeden je Ranwolf -má 2 životy- a ostatní jsou vlci a chrání ho a zároveň útočí na druhé družstvo. Pokud někdo přijde o svůj šátek(zastrčený ze zadu za kalhotami,sahající až po kolena) nebo krepák (ovázaný kolem ruky pod ramenem), vypadává ze hry bez ohledu na to, kolik už zabil vlků. Vlci i Ranwolf mohou krást šátky/krepáky. Pokud vlci přijdou o svého Ranwolfa, celé družstvo prohrává. Ranwolf bez vlků hrát může. Hra se může hrát i ve více týmech. Na šátek se nesmí sedat a krepák se nesmí držet.

## motýli

**Typ hry:** indoor, pohybová, zábavná

**Délka hry:** 15 min

**Délka přípravy:** 40 min

**Materiál:** papírové barevné čtverečky o straně 1cm, brčka, role od toaletního papíru, kbelíky, guma do kalhot.

účastníci se rozdělí do skupin(třeba po osmi). každý dostane brčko a "brýle" udělané z ruliček a gumy. Každá skupinka má svůj kbelík a barevné papírky. Skupiny stojí na startovní čáře, když se řekne teď, všichni vyběhnou s "brýlemi" na oči a brčkem. jejich úkolem je nasát své papírky, které jsou rozmístěné na hrací ploše a donést je na druhou stranu území (cca 6metrů od startu) a dát je do svého kbelíku. hra je ukončena buď po časové době nebo když některá skupinka donese do kbelíku všechny své papírky.

## Aukro pantomima

**Typ hry:** indoor, kreativní, zábavná

**Délka hry:** 20-40 min

**Délka přípravy:** 0-5 min

**Materiál:** maximálně papír, ale není nutný

Oddíl se musí rozdělit alespoň na dvě části. Každá vyšle jednoho zástupce a těm vůdce pošeptá, co budou muset předvést (pokud si vůdce není jistý svými nápady, může si předpřipravit nějaké na papír). Zástupci pak začnou lícitovat a tak se postupně snižuje čas, který budou mít na pantomimu. Když už nikdo nejde níž, jednomu to zbyde a ten se to pokouší předvést, pokud jeho skupina uhádne, mají bod, pokud neuhádne, získávají bod soupeři.

## Kompot

**Typ hry:** indoor, pohybová, zábavná

**Délka hry:** 20-35 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** 3 druhy barevného papíru, misku (na papírky), nůžky, židle (podle počtu hráčů)

Pro každou barvu papíru se určí jeden druh ovoce. Každý hráč si vylosuje jeden druh ovoce - musí vědět jakou barvu má dané ovoce přidělenou!

Všechny papíry se roztříhají na menší a vloží se do misky. Všichni si vezmou židli a jeden vybraný bude losovat barvy. Každý kdo má barvu vylosované kartičky se posune o jedno místo doprava a pokud tam někdo sedí sedne si na něj. Posouvá se vždy jen ten kdo je na vrchu.

## Manzo

**Typ hry:** na ven, pohybová

**Délka hry:** 15 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** lano, alespoň 10 hráčů

Je třeba udělat speciální obrazec z lana nebo svázaných uzlovaček. Je to takový dvojitý šnek zamotaný do sebe.

Hrají proti sobě dva týmy. Každý tým si stoupne do konce jedné ze spirál (do středu obrazce) a položí si tam "život".

Jakmile někdo přešlápně/je přetažen/strčen přes jakoukoli čáru, vypadává. Úkolem je proběhnout spirálou, vběhnout do spirály soupeřů a dotknout se jejich "života". Zároveň je samozřejmě také nutné zabránit soupeři ve vzetí vašeho "života".

## Havárie letadla

**Typ hry:** indoor, na ven, přemýšlečí

**Délka hry:** 10-25 min

**Délka přípravy:** 0-2 min

**Materiál:** Jeden šátek do trojice (u nás v oddíle povinnost) Hodí se papír

Hrající rozdělíme do trojic

Hrajícím sdělíme, že letěli v letadle, které ztroskotalo a že si mají rozdělit role: zraněný, osleplý, oněmělý

Všem zraněným řekneme, ať si lehnou na zem a nehýbou se

Všem osleplým řekneme, ať si zavážou šátkem oči

Všem oněmělým stranou řekneme, že nesmějí mluvit a že na určeném místě je nemocnice, kam se musí se tam všichni dostat

Tuto zprávu mají nejdříve přetlumočit zraněnému bez mluvení (mohou to napsat) a ten to řekne slepému, načež tam musí zraněného odnést.

Samozřejmě vyhraje trojice, která to zvládne nejrychleji.

## Fotbálek

**Typ hry:** na ven, pohybová

**Délka hry:** 15 - 20 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** jakýkoliv míček, popř. něco čím se vymezí branky

Hráči se rozdělí na 2 družstva a hraje se fotbal s menší úpravou. Každý kope svou slabší nohou a nikdo nesmí do míče kopnout dvakrát po sobě. Hráč může znovu kopnout do míče až poté co se ho

dotknul jiný spoluhráč nebo protihráč. Bránkář může chytat rukama. Hra se dá hrát i uvnitř pokud není míč tvrdý ale je potřeba trochu opatrnosti.

## mrak

**Typ hry:** na ven

**Délka hry:** 15 min

**Délka přípravy:** 0 min

**Materiál:**

všichni se shluknou do hloučku tak ,aby se udrželi a sedí se na zemi.

vybere se pár lidí,kteří se snaží ostatní oddělit od hloučku.

většinou je z toho pořádný maso =D

## Bláznova ukolébavka

**Typ hry:** zábavná

**Délka hry:** 20 min

**Délka přípravy:** 5 min

**Materiál:** zábavný kratší text či báseň,papírky

Na papírky (podle toho kolik je lidí) napíšeme hudební styl např. metal,opera.....

Papírky zamíchejte a nechte děti vylosovat. Poté každé dítě podle toho co má na papírku přednese vámi dodaný text. Ze začátku bude se budou děti cítit hloupě proto je dobré si vybrat nejprve nějaké odvážlivce:D

No a pak už se můžete kochat srandovnými přednesy

xD

Tip:zkuste jodlovačku

## bulldog

**Typ hry:** pohybová

**Délka hry:** 20 min

**Délka přípravy:** 0 min

**Materiál:**

Hraje se to venku na větší rovné ploše (na louce,poli)

Je to hra podobná hře "Rybičky,rybičky,rybáři jedou" ale s tím rozdílem,že "chytač" musí chyceného vzít,zvednout tak aby se nedotýkal země,napočítat do tří a zavolat"BULLDOG!". ten v druhem kole hraje s ním,a chytají spolu. Čím jich je víc,tím si mohou troufat na těžší a větší hrače. Hra končí, když už jsou všichni kromě jednoho chytači. TEn jeden poslední vyhrává

## 3D dáma

**Typ hry:** na ven, kreativní, přemýšleci

**Délka hry:** 5-20 min

**Délka přípravy:** 10 min

**Materiál:** Provázek, hřebíky, (mouka)

Pomocí provázku a hřebíků vytvoříme hrací plán (moukou vysypeme bílá pole). Rozdělíme hráče na dva týmy a umístíme je do plánu místo figurek. Zahájíme hru dáma klasicky podle pravidel. Hráči se podílí na strategii a každý se samozřejmě snaží vyhrát :-O

Hra je dynamická a rozvíjí spolupráci. :-)

V našem oddíle, má tradici hrabák- krabice s hadry s různým původem a účelem využití. Zajímavým ozvláštněním hry může být nastrojení hráčů do super kostýmů v barvě týmu, který si vylosují :-)

## Co by byl, kdyby byl...

**Typ hry:** indoor, kreativní, zábavná, přemýšlečí

**Délka hry:** 15-30 min

**Délka přípravy:** 0 min

**Materiál:**

Hra je vhodná pro kolektiv, který se dobře zná. Jeden z účastníků jde za dveře, ostatní zatím určí jednoho člověka, který sedí mezi nimi. Jejich úkolem je tomu, kdo byl za dveřmi, odpovídat na otázky o vybraném člověku - co by byl, kdyby byl (květina, auto, písnička... atd). Cílem hry je uhodnout, koho popisují. Hra je spíš pro pobavení, ale když se bere vážně, přináší taky docela zajímavá zjištění!-) (snažila jsem se vybrat hru, co není na hranostaji, tak snad se povedlo...:-))

## macháček

**Typ hry:** přemýšlečí

**Délka hry:** 20 min

**Délka přípravy:** 1 min

**Materiál:** 2 kostky a kelímek

v hře jde o blafování a štěstí, hází se kostkami tak aby je proti hráči nevideli co padne a podle to ho co padne např. 51 to řekne. další hráč, který je na řadě to buď věří a musí hodit větší číslo např. 65, nebo nevěří, protože si myslí, že blafuje nebo to nepřehodí v tom případě se ukazují kostky, když tam to číslo není dostává mínus bod, ale jakmile tam dostává mínus bod ten co nevěřil. potom tam jsou indici a to je např. 22, 33, 66... a to je třeba vyšší než 65, ale úplně nej je 21 takzvané macháček. Vyhrává ten co má nejménus bodu.