



PLAYLIST



Tento sborník je společným výtvořem účastníků rádcovského setkání Žirafa

KOMÁR

Typ hry: pohybová
Délka hry: 5-60 min
Délka přípravy: 5 min
Materiál: dva šátky

Jeden člověk má oči zavázané šátkem a v ruce drží druhý. Ostatní jsou „komáři“ a snaží se „člověka“ píchnout, on se ale brání šátkem a za každý dotyk nebo dotyk šátku si dotyčná osoba odečítá jeden z pěti životů.

HLÍDAČ

Typ hry: na ven
Délka hry: 10-30 min
Délka přípravy: ihned
Materiál: papírky, izolepa

Zvolí se jeden hlídač, ostatní jsou vězňové, kteří se snaží utéct z vězení. To zvládnou tak, že třikrát oběhnou klubovnu (nesmí měnit směr). Hlídač chodí dokola, smí měnit směr, ale nesmí se zastavit. Pokud uvidí někoho v pohybu, pošle ho před klubovnu, kde vězeň udělá 10 dřepů a začne odznova.

Tuto hru jsem poznala v našem oddíle už jako malá, je u nás velmi oblíbená. Možná je na některé stránce, ale já jsem čerpala z vlastních zkušeností :D

UPÍR

Typ hry: indoor
Délka hry: 10-15 min
Délka přípravy: ihned
Materiál: tma

Jeden je za dveřmi a ostatní se schovávají a poté je upír hledá ve tmě a musí po hmatu poznat o koho jde a má na to 3 pokusy.

STŘÍHANÁ

Typ hry: pohybová
Délka hry: 20 min
Délka přípravy: ihned
Materiál: sportovní obuv

Rozdělíme se na dvě družstva a stoupneme si za sebe. Hra se odstartuje a první z řady vyběhne až se setká s hráčem z protějšího družstva. Oba dva se zastaví a stříhnou si (kámen nůžky, papír...) ten kdo vyhraje běží dál a ten kdo prohraje se vrátí zpátky a zařadí se za ostatní. Ten co je teď první v řadě vidí, že jeho spoluhráč prohrál tak co nejrychleji vyběhne a setká se s protihráčem a celé se to opakuje znova. Pokud doběhne za protější družstvo Má bod vyhrává družstvo co má nejvíce bodů.

PEXESO

Typ hry: na ven
Délka hry: 10-15 min
Délka přípravy:
Materiál:

Tato hra je vlastně hodně podobná, jako normálnímu stolnímu pexesu. Počet světlušek/skautek/vedoucích/kohokoliv by měl být sudý, aby se utvořily dvojice. Mělo by být asi tak 10-12 dvojic. To je tak ideální počet světlušek/skautek/vedoucích/kohokoliv. Utvoří se dvojice a jedna dvojice se oddálí od ostatních tak, že ostatní neuslyšíš a neuvidíš co dělají a stávají se z nich proti hráči. Ostatní dvojice si mezi sebou dohodnou nějaký společný znak (např. : skákání na jedné noze, vypláznutí jazyka..). Poté si je mezi sebou ukážou, aby každá dvojice měla jiný společný znak, jako je v normálním pexesu, že jsou dva stejné obrázky. Poté se všechny dvojice promíchají a utvoří jeden tvar (čtverec například). Jakmile toto všechny dvojice udělají, přijdou hráči a stříhnou si mezi sebou a vítěz začíná „obracet kartičky“. Ukáže nebo řekne jméno dvou a ti předvedou svůj znak, který si před tím ukazovali. Když jeden z hráčů uhodne nějakou dvojici, tak ti dotyční odcházejí z pole a proti hráč pokračuje ještě jednou, protože uhodl dvojici. Když neuhodne, „obrací“ druhý hráč. Takhle to funguje do té doby, kdy v poli nezůstane žádná dvojice. Na konci si oba dva hráči spočítají kolik má každý dvojic. Vyhrává ten, který má více.

MARSHMALLOW A ŠPAGETY

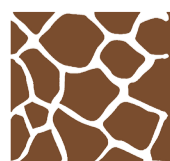
Typ hry: kreativní
Délka hry: 10+ min
Délka přípravy: 5 min
Materiál: provaz

Každý si vezme pár špaget a marshmallownů, ze kterých staví různé objekty. Staví je tak že marshmallowny napíchává na špagety. Špagety a marshmallowny si může každý různě upravovat. Kdo postaví největší či nejzajímavější objekt, vyhrává.

SÁZENÍ BONBONŮ

Typ hry: na ven
Délka hry: 20-45 min
Délka přípravy: 20-30 min
Materiál: 10+ bonbonů na družinu

Každý tým dostane na začátku hry 10 bonbonů. Pohybují se po stanovištích, kde jsou vedoucí. Ti prozradí skupině téma úkolu na tomto stanovišti (např. uzlování). Hráči se mohou dohodnout, kolik bonbonů vsadí na to, že úkol splní. Může se stanovit minimální počet. Pokud úkol splní dostanou od vedoucího dvojnásobek vsazeného. Vyhrává družina s nejvíce bonbony.





PLAYLIST



CHAOS

Typ hry: indoor

Délka hry: 15-30 min

Délka přípravy: 5 min

Materiál: malé papírky na psaní

Před začátkem hry se na papírky napíší názvy rolí, a poté se role rozdají po jedné hráčům. Hráči poté musí plnit úkol, podle toho jakou mají roli.

Role

Santa: rozdává lidem dárky, obzvláště dítěti

Dítě: za žádnou cenu nepřijme dárek od santy
Den: - musí být rozsvíceno

Noc: musí být zhasnuto

Permoník: snaží se vytvořit barikádu z ábytku a rozdělit klubovnu na 2 části

Romeo: chce se dostat k Julii

Julie: zpívá pod okýnkem

Matka : Brání Romeovi dostat se k Julii

Zloděj: krade lidem věci

Policista: chytá zloděje a boří barikádu

Další role lze podle kreativity domyslet. Cílem hry je vytvořit naprostý chaos a vyblbnout děti.

ŠLECHTA

Typ hry: na ven

Délka hry: dle zájmu

Délka přípravy: 3 min

Materiál: míč, materiál na mety

Jde o to že hráči se rozmístí do kruhu a nasměřují se k nějakému stromu kolem kterého se bude běhat . Jede z hráčů si stoupne blíže k stromu a otočí se zády a bude král ostatní se rozmístí do kruhu po jeho levé ruce. Udělají rozestupy a tam kde stály se dají mety. Pak se rozdělí na úseky jde o to že ten co stojí po pravé ruce vedle krále je nejchudší z nejchudších a ostatní jsou chudina pak se to někde přetne a tam se z hráčů stávají měšťané . Pak jse to zas někde utne a jsou šlechtici. Jde o to že chudina hází míčem mezi sebou a může až na měšťany a oni můžou na sebe a ostatní kromě krále na toho může jen šlechta . Král může na všechny. Jde o to že se ten míč hází a kdo ho nechytne tak musí pro něj běžet a tím se uvolní jeho místo a někdo si tam běží stoupnout místo něho . Král může zavolat revoluce a pak všichni musí oběhnout třeba strom a obsadit nějakou metu král poprvé zůstává

