

Strategické hry

Název hry: Stratego

Rozvoj schopností: rychlost a spolupráce

Počet účastníků: 2 družstva po 7 - 12 lidech

Délka: 30 minut

Prostředí a pomůcky: členitý terén, 2 základny (50 - 100m od sebe), vlajka pro každé družstvo, kartičky s hodnotami (1. polní maršál 1x, 2. generál 1x, 3. plukovník 2x, 4. major 3x, 5. kapitán 4x, 6. poručík 4x, 7. podporučík 4x, 8. minář 5x, 9. skaut 8x, 10. špión 1x, bomba 6x)

Popis hry: cílem hry je ukrást soupeři vlajku, která je umístěna u základny na viditelném místě, každý hráč má u sebe vždy pouze jednu kartičku, pokud je zabit, musí na základnu pro novou (i jiné hodnoty), pokud se dva soupeři chytí (stačí dotyk), musí si ukázat kartičky a platí: vyšší hodnota zabije menší, bomba zabije všechny kromě mináře, minář zabije bombu a špión může zabít polního maršála

Název hry: Na zloděje

Rozvoj schopností: orientace, strategie

Počet účastníků: skupinky po 3 lidech (zloději), policisté

Délka: 40 minut

Prostředí a pomůcky: venku, mapa se zakreslenými stanovišti, desky s penězi

Popis hry: zloději se musí držet pohromadě, jejich úkolem je v časovém limitu obejít co nejvíce stanovišť a získat všude jednu bankovku, pokud jsou chyceni policisty, musí odevzdat všechny bankovky, vyhrávají ti zloději, kteří v časovém úseku získají nejvíce peněz

Název hry: Sáhnete si pro poklad

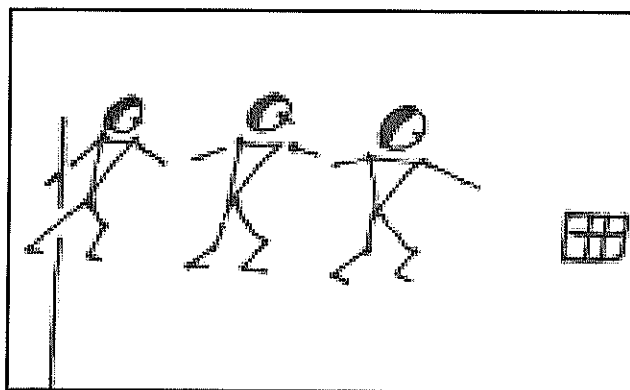
Rozvoj schopností: spolupráce

Počet účastníků: družstva po cca 10 lidech

Délka: 10 minut

Prostředí a pomůcky: kdekoliv (velký prostor), pomůcky žádné

Popis hry: družstva stojí na pevnině za startovní čarou, jejich úkolem je sáhnout do moře pro poklad, musí ale mít kontakt s pevninou, musí vytvořit řetěz, kdy alespoň jeden hráč je jednou částí těla na pevnině, je možné na spojení řetězu použít i oblečení, poklad se ale na moři vzdaluje, kdo přeruší řetěz, musí „doplavat“ zpátky na pevninu a začít znovu, proto je nutné pracovat rychle (odnos vlnami zajistí vedoucí)



Název hry: Orientační hra - ukrytá čísla

Rozvoj schopností: orientace, strategie

Počet účastníků: libovolný, dvojice nebo trojice

Délka: 20 minut 1 opakování

Prostředí a pomůcky: nepřehledný terén, nafočené mapy okolí, kartičky s čísly 1 - 5

Popis hry: každá skupinka se vydá schovat papírky s čísly a jejich polohu zakreslí do mapy, po návratu na start si mapy vymění a hledají soupeřovy papírky

Relaxační a kompenzační hry

Název hry: Prožij celý den

Rozvoj schopností: tvořivost

Počet účastníků: libovolný

Délka: 5 minut

Prostředí a pomůcky: kdekoliv, relaxační hudba

Popis hry: vedoucí vypráví příběh celého dne, hráči velmi zpomaleně předvádí vše, co vedoucí povídá (spánek, probuzení, ranní hygiena, snídaně, práce/škola, odpolední koníčky, večere, příprava na spaní, usnutí), důraz je na zážitek a uvědomění si vlastního těla

Název hry: Zrcadlo

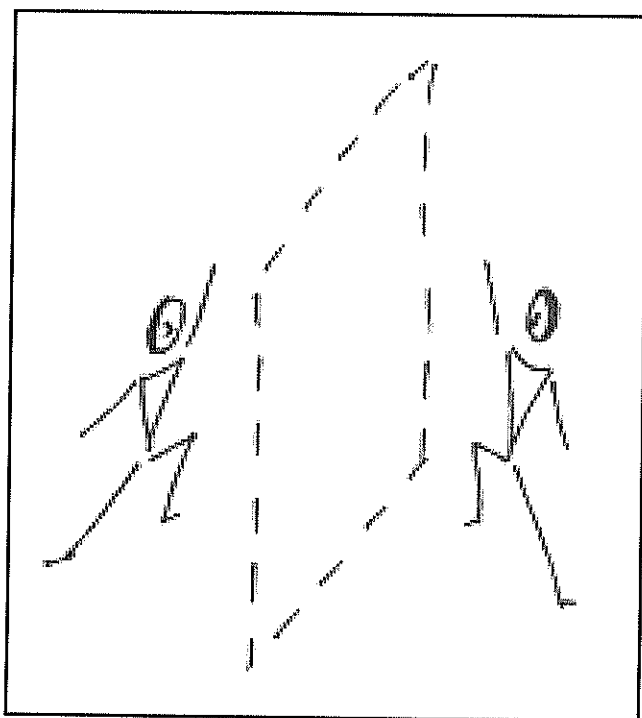
Rozvoj schopností: tvořivost

Počet účastníků: sudý počet

Délka: 5 minut

Prostředí a pomůcky: kdekoliv, relaxační hudba

Popis hry: hráči vytvoří 2 řady, spoluhráči z dvojice vždy proti sobě, jedna řada se stává „skutečností“, druhá pak odrazem skutečnosti v zrcadle, odraz musí dělat přesně to, co dělá skutečnost (pohyb od a k zrcadlu, pohyby do stran, využití ostatních dvojic...), po určité době, buď na pokyn vedoucího, nebo podle chuti, si oba spoluhráči role vymění



Název hry: Vodění za nos

Rozvoj schopností: koordinace

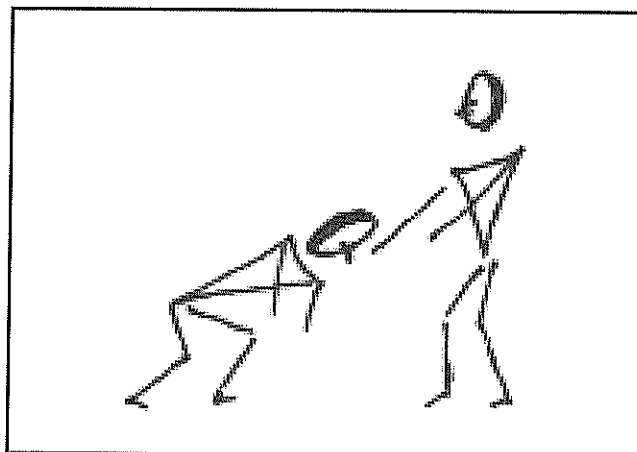
Počet účastníků: sudý počet

Délka: 5 minut

Prostředí a pomůcky: kdekoliv, pomůcky žádné

Popis hry: jeden z dvojice zavře oči, druhý mu přiloží prst na nos a vede ho, po chvíli se potichu vymění, doporučuje se střídát vysoké i nízké polohy a jednoduché překážky

Možné varianty: použít jinou část těla než nos (čelo, rameno...)



Název hry: Sleduj pohyb

Rozvoj schopností: koordinace

Počet účastníků: sudý počet

Délka: 3 minuty jedno opakování

Prostředí a pomůcky: kdekoliv, pomůcky žádné (vhodná relaxační hudba)

Popis hry: jeden hráč si tajně vymyslí jednoduchou sekvenci pohybů, druhý hráč zavře oči a snaží se naučit se pohyb pouze pomocí hmatu (drží spoluhráče za libovolnou část těla, snaží se okopírovat maximálně jeho pohyb), první hráč opakuje pohyb podle potřeby, dokud jej první není schopen opakovat přesně, poté se role otočí